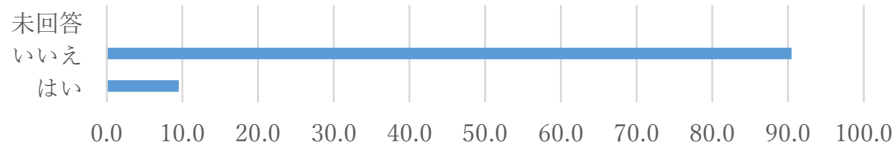
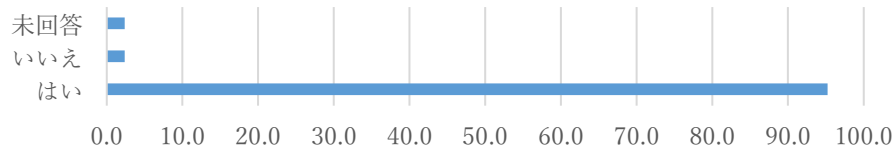


E K科 コンピュータリテラシー アンケート調査結果
(第9回目 6月3日実施)

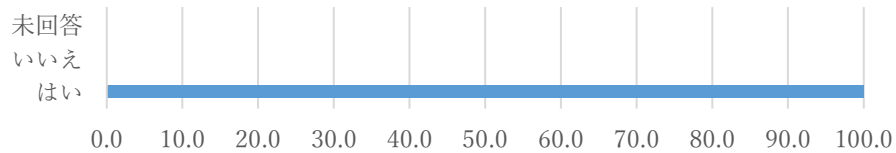
設問1 POV-Rayを使ったことがありますか.



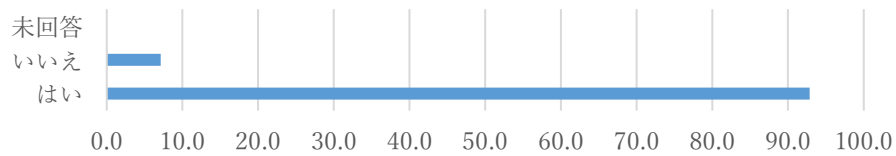
設問2 3次元CGの生成手順は、理解できましたか.



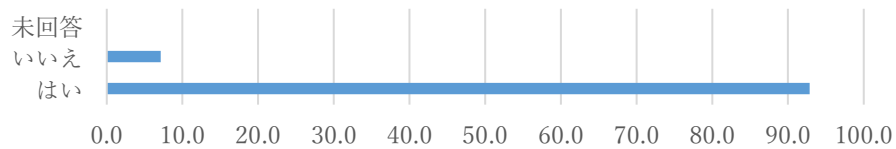
設問3 座標系は、理解できましたか.



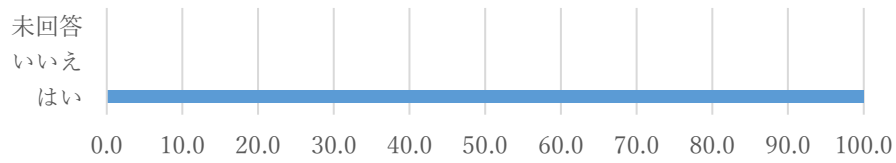
設問4 カメラ(camera)は、理解できましたか.



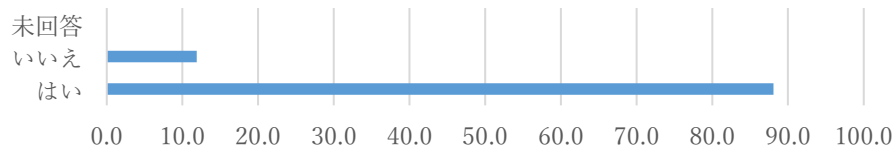
設問5 光源(light_source)は、理解できましたか.



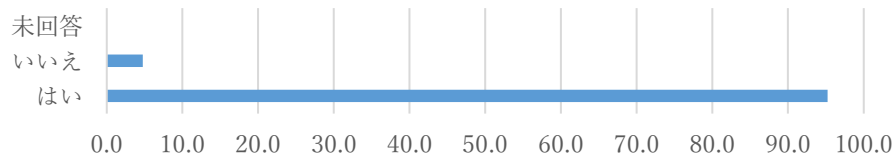
設問6 球(sphere)の表示方法は、理解できましたか。



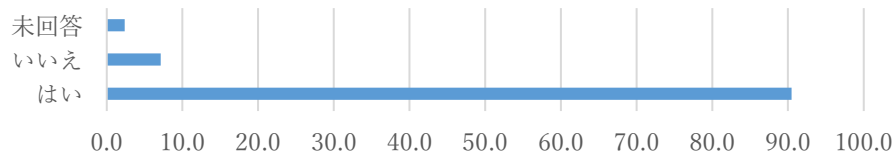
設問7 レンダリングの表示方法は、理解できましたか。



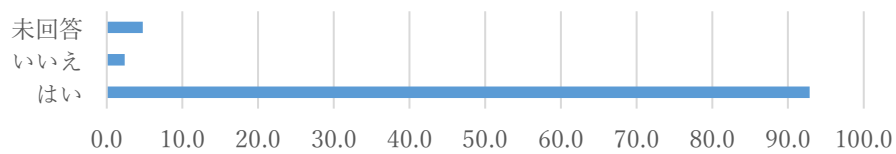
設問8 テクスチャマッピングは、理解できましたか



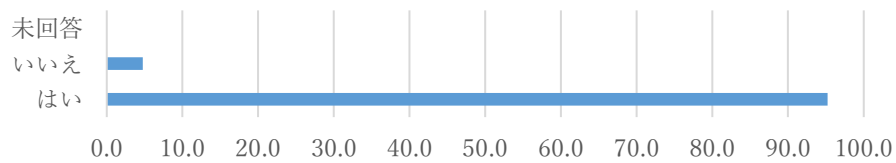
設問9 地面の設定方法は、理解できましたか。



設問10 空の設定方法は、理解できましたか。



設問11 雲の設定方法は、理解できましたか。



設問 12 授業に対する要望、感想等があったら記入してください。

- ・ 3D モデリングには今まで興味があったのですが、なかなか触れることが出来ていなかった
たので、今回の授業で触れることが出来て良かったです。
- ・ 3D モデリングはとても面白かったです。
- ・ 3D 作成について学ぶことができて良かった。
- ・ Blender も使ってみたい。なぜか私の PC だとレンダリングしたモデルの表示速度が遅か
った。
- ・ POV-Ray は使ったことがなかったので、慣れるまで時間がかかったが楽しかった。
- ・ POV-Ray は難しそうだったけど授業を受けたら座標の設定意外は難しくないと感じた。
- ・ POV-Ray を使って CG を作成することは面白かったです。
- ・ うまくインストールできてなかったもので、後で追いつきたい
- ・ この授業で初めて使ったことのないソフトを使用したもので、宿題はしっかり復習も兼ねて
行う。
- ・ コンピュータについて知識を深めることができ、助かります。
- ・ タイピングが苦手なので少し大変でした。
- ・ タイピングが多くて、苦手な自分には時間がかかる作業だった。
- ・ ついていけるように予習しておきたいと思った
- ・ とても役に立ちました
- ・ 画像のはりかたが難しかった。
- ・ 画像の貼り付けが理解できなかったです。
- ・ 画像表示がよく分からなかった
- ・ 慣れたら面白い画像を作ることができて楽しそうだった。そのためにもタイピングは
練習しとかなないといけないと感じた。
- ・ 今まで使ったことのない機能で文字も結構打つので大変でしたが、色々な図形を 3D で作
ることができとても面白かった。
- ・ 今回は使ったことがなくとても難しかった。課題がしっかりできるように頑張りたいと思
った。
- ・ 座標を考えなければ物体が重なってしまうのでそこが難しい。しかし、色を変えたり画
像を張り付けたり物体を組み合わせてみたりしていろんな使い方があるので、もっと遊
んでみたいと思った。
- ・ 私でもこんなことができるのだと感動した。
- ・ 私はプログラム言語を使うソフトは画像解析用の imageJ を使ったことはあるが 3D 画
像を制作するようなソフトは CAD を少し触ったぐらいで、テキストを打ち込んで CG を
制作するようなソフトは特に学んだことがなかったので使えるか心配だったが、使っ
てみるととても楽しかった。

- ・初めて行った作業だったのでちゃんと理解できるようにしたい。
- ・初めて使うソフトウェアで遅れてしまった所もあったが何とか理解できた。
- ・初めて使ったので難しいと感じました。