

電気通信大学 平成20年度シラバス

| | | | |
|---------|--------------------------|----------|-------|
| 授業科目名 | グラフィックエディトリアル | | |
| 英文授業科目名 | Graphic Editorial | | |
| 開講年度 | 2008年度 | 開講年次 | 3年次 |
| 開講学期 | 後学期 | 開講コース・課程 | 昼間コース |
| 授業の方法 | 講義 | 単位数 | 2 |
| 科目区分 | 専門科目-学科専門科目- | | |
| 開講学科・専攻 | システム工学科 人間コミュニケーション学科 | | |
| 担当教官名 | 児玉 幸子 | | |
| 居室 | 西6-411 | | |

| | |
|---------------------|------------|
| 公開E-Mail | 授業関連Webページ |
| kodama@hc.uec.ac.jp | |

| |
|--|
| 【主題および達成目標】 |
| この授業では、コンピュータグラフィックスの作品を制作するための基礎的な概念とテクニックを身に付けます。ソフトウェアの使用法を一通り習得して、完成した作品を作ることを目標とします。授業の最後には作品のプレゼンテーションを行います。 |

| |
|-------------------------|
| 【前もって履修しておくべき科目】 |
| なし |

| |
|------------------------------|
| 【前もって履修しておくことが望ましい科目】 |
| メディアリテラシーA,B,C |

| |
|---------------|
| 【教科書等】 |
| 開講時に指示する。 |

| |
|---|
| 【授業内容とその進め方】 |
| 前半の講義では、近年のメディアアート、デザイン、メディアコンテンツの作品について、画像・映像資料を使いながら解説する。 |
| 後半は実習。 2D画像処理を行うソフトウェア、3DCGのモデリング・レンダリングソフトウェア、映像加工編集ソフトウェア等、複数のソフトウェアを使用して、音声も付加したCGアニメーション作品を作る。 |

電気通信大学 平成20年度シラバス

1名～数名のグループに分かれ、それぞれのグループごとに、コンピュータグラフィックスによるデジタルコンテンツのプラン（企画書）を立て、実際に制作します。授業の最終回に、作品のプレゼンテーションと講評を行います。

【成績評価方法及び評価基準(最低達成基準を含む)】

講義と実習の出席率および実習の課題（企画書と映像作品）を、以下の割合で評価する。

出席率：企画書：作品 = 4：1：5 （計10ポイントで6ポイント以上で合格）

企画書と完成したCGアニメーション作品(10分以内)の提出が必須。

企画書の形式的な完成度と訴求力を見ます。作品タイトル、目的・ターゲット・コンセプト、作品のイメージ、絵コンテ、シナリオ、使用機材等の記述を必要とします。

CGアニメーションは、クオリティの高い映像に仕上げるための適切な画像処理を行っているか、映像・音声の編集が、目的に沿ったテクニックを用いて丁寧に行われているか等、複数の観点から得点を付けます。

【オフィスアワー：授業相談】

水曜5限

【学生へのメッセージ】

優れたコンテンツを作るには、膨大な時間をかけなければいけません。日頃から本を読んだり、ミュージアムやシアターに行く機会を作って、優れた作品に触れ、感性を磨いてください。

【その他】