

電気通信大学 平成16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	2004年度	開講年次	3年次
開講学期	6学期	開講コース・課程	昼間コース
授業の方法		単位数	2
科目区分	専門科目-専門共通科目-選択科目		
開講学科・専攻	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	http://www.hc.uec.ac.jp/act/gallery/index.html

【主題および達成目標】
<p>情報技術の急速な普及により、画像表現の高度化、インテリジェント化が進み、グラフィックスを媒介とした高度マルチメディア社会が実現されつつあります。授業では、アートやデザインの分野を中心に、海外や日本の優れたデジタルコンテンツを紹介し、グラフィックス用の複数のソフトウェアを利用して実際にコンテンツ制作を行います。授業では、企画コンセプトを他の人にわかりやすく伝える企画書を作り、グラフィック用ソフトウェアの基礎的技法を習得し、作品を完成させることを目標とします。</p>

【前もって履修しておくべき科目】
特になし。

【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, メディアリテラシーB, メディアリテラシーC

【教科書等】
開講時に指示する。

電気通信大学 平成16年度シラバス

【授業内容とその進め方】

前半の講義では、近年のグラフィックアートやデザイン、メディアコンテンツについて、映像資料を用いながら解説します。また、基本的なグラフィックス技術について解説し、授業で用いるソフトウェアの特徴や使用方法について学びます。

後半の実習では、コンピュータグラフィックスを用いたデジタルコンテンツのプランを立て、実際に制作を行います。授業の最終回に、作品のプレゼンテーション、講評を行います。

前半の講義内容：

- 1) グラフィックエディトリアルとは
- 2) 画像表現/デジタルペインティングとフォトエディティング/2Dラスタグラフィックス
- 3) 図形処理/デジタルデザインとレイアウト/2Dジオメトリックグラフィックス
- 4) 3Dコンピュータグラフィックス、シミュレーションアニメーション
- 5) マルチメディア、インタラクティブティ、WWW
- 6) 日本と海外のメディア芸術作品について

後半はPCルーム（西6-201）に移動。

使用ソフトウェアの解説、企画書作成、制作実習を中心に行います。

【成績評価方法及び評価基準(最低達成基準を含む)】

講義の出席率および演習の課題提出によって評価します。

【オフィスアワー：授業相談】

水曜 5 限

【学生へのメッセージ】

学生の皆さんのアイデア、創意を期待します。

【その他】