

電気通信大学 平成18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	2006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-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】
<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。この授業では、アート、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、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。</p> <p>制作には膨大な作業が必要ですが、人によってこれまで習得した技術が異なるため、この授業では、コンセプトを他の人にわかりやすく伝えるための基本を身につけ、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。授業の最後には作品のプレゼンテーションを行います。</p>

【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, 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18年度シラバス

【授業内容とその進め方】

前半の講義では、近年のメディアアートやデザイン、メディアコンテンツの潮流について、スライドやプロジェクターを使いながら解説。また、用いられる技術を概観し、授業で用いるソフトウェアの特徴や利用方法について説明します。

後半は実習。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。

前半の講義内容：

- 1) グラフィックエディトリアルとは：デジタルコンテンツの現在
- 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、インタラクティビティ、WWW

後半はPCルームに移動。ソフトウェア使用法の解説、企画書作成、制作実習を行う。

【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実習の課題提出によって評価する。

【オフィスアワー：授業相談】

水曜 5 限

【学生へのメッセージ】

皆さんのアイデア、創意を期待すると同時に、他人の視線で自分の作品を見ることの訓練となるようにと考えています。

【その他】