

マルチメディアコンテンツデザイン

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：演 習

単 位：2 単位

講義時間：30 時間

■**科目のねらい**：マルチメディアを構成するさまざまな情報や技術は多岐にわたっており、コンテンツ制作のためにはそれらの詳細ばかりでなく、メディアを横断した文脈を利用者に適確に伝えることが重要である。本授業では、マルチメディアにおける表現要素である「文字」「画像」「映像」「音声」等の個々の役割を学ぶとともに、これらの要素が複合的に関わり合って成立するデザイン技法を習得する。また、札幌市で実施されたデザイン事例を取り上げることで、地域性の高いマルチメディアコンテンツの生成プロセスを学ぶ。

■**到達目標**：①マルチメディアのさまざまな要素技術を理解し、その内容をおぼえる。
②情報技術に合った表現上のルールを理解する。
③マルチメディアに関する技術をデザイン提案に活用する方法を学ぶ。

■**担当教員**：

細谷 多聞

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 オリエンテーション（コンピュータの歩み）
- 第 2 回 音の圧縮・記録・編集
- 第 3 回 写真の技術と撮影
- 第 4 回 画像のデジタル化
- 第 5 回 画像編集の技法
- 第 6 回 色空間とカラーモデル
- 第 7 回 文字フォント・レイアウトとページ表現
- 第 8 回 コンピュータグラフィクス
- 第 9 回 3次元コンピュータグラフィクス
- 第10回 コンピュータグラフィクスとアニメーション
- 第11回 ヒューマンインタフェース
- 第12回 情報ネットワーク
- 第13回 インターネットのサービスと技術
- 第14回 デジタルのハードウェア技術
- 第15回 まとめ

■**教科書**：配布資料を教科書として扱う。

■**参考文献**：『マルチメディア -基礎から応用まで-』（CG-ARTS協会）

■**成績評価基準と方法**：期末試験やレポート70%、授業態度や参加の状況 30%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合(%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	試験の正答率が60%以上であること。	60
小テスト・授業内レポート					
授業態度		◎	◎	質問や話題提供を率先して行なうことを評価する。	10
発表					
課題・作品					
出席	○	○	○	2/3以上の出席。ただし、欠席・遅刻回数を減点として扱う。	30
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：ダイナミックオブジェクトデザイン、バーチャルリアリティー

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：本演習では、様々なコンピュータアプリケーションを日常的に活用していることを前提に授業を進めます。他の授業の演習課題等を通じ、日頃からコンピュータを活用したデザイン制作に慣れておいて下さい。