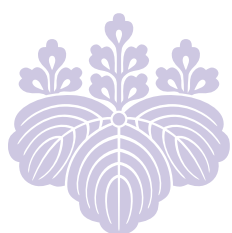




演 習 関 係



筑波大学

University of Tsukuba

演習の概要(平成20年度)

I. 地域映像資料デジタルアーカイブ	鈴木 誠一郎 (図書館情報メディア研究科)
<p>個人、企業、各種機関が所蔵する8mmフィルムや16mmフィルムやビデオなどには地域の伝統や文化を記録する貴重なものがあるが、埋もれていく危惧がある。これらを収集し、デジタル技術により保存することにより、活用・利用しやすい動画のデジタルアーカイブの基礎を構築する。データベース化や著作権の所在についての所有者に取材、交渉する中で知的財産について体験的に理解する。収集されたコンテンツの素材をジャンルごとや地域別にまとめていく作業の中で、①新たな発想によるアーカイブを利用した映像作品②記録として新撮するアーカイブ映像制作、この二つの制作手法も習得する。</p>	
<p>【演習授業日】平成21年2月27日・28日、3月7日・8日</p>	
<p>【履修者数】10名</p>	
<p>【見学授業】東京国立近代美術館フィルムセンター(相模原分館) 日本放送協会NHKアーカイブス(川口)</p>	
II. サイエンスコミュニケーションのためのコンテンツ試作	逸村 裕・三波 千穂美(図書館情報メディア研究科)
<p>科学と社会の双方向コミュニケーションを目指し、その実際の活動として行われているのが、サイエンスコミュニケーションである。この演習では、サイエンスコミュニケーションを目的としたコンテンツ作成のための、企画・作成・表現等の方法を体験し、それを通じた能力の獲得をめざす。具体的には、コミュニケーションの目的設定・データ収集・コンテンツ企画・メディア作成・発表企画・実施等を予定している。</p>	
<p>【演習授業日】平成20年10月1日～平成21年3月24日 期間中 全10回</p>	
<p>【履修者数】2名</p>	
III. 理解と創発を生む、デジタルコンテンツの開発	西岡 貞一・金 尚泰(図書館情報メディア研究科)
<p>本演習では大型、高精細、高輝度を特徴とするメディア環境を利用したInteractive Learningのためのデジタルコンテンツを試作する。次世代映像システムのためのコンテンツ企画の指導と西岡(デジタルメディア論)が担当。実施にあたっては深い理解と活発な議論を生み出すためのコンテンツの企画・デザインの指導を金(情報デザイン)が担当。ワークショップ・デザインの手法を応用し、異分野学生の協働作業実現のための方法論を検討するとともに、2つのグループ(各々の異分野学生のコラボレーション)に分け、グループ別にコンテンツの企画・制作・プレゼンテーションを行う。</p>	
<p>【演習授業日】7/7(月) 13時～18時、7/8(火) 13時～18時、7/14(月) 9時30分～18時、 7/22(火) 9時30分～18時、7/28(月) 13時～18時</p>	
<p>【履修者数】5名</p>	
<p>【使用機器・ソフトウェア】ソフトはIllustrator, Photoshop, 3D StudioMAXです。パソコンは個別借り出し用ノートパソコン(VAIO FZ92 CoreDuo 2Ghz Memory 2G)です。他シミュレーション用にSGIの4Kのビジュアルライゼーションシステムが使えます。</p>	
IV. 仮想立体のデザインと実体化	三谷 純(システム情報工学研究科)
<p>計算機内に立体データを構築し、それを実際に手に触れられる形で実体化することを行う。具体的には、3DCGおよび3DCADソフトウェアを用いて立体のデザイン・設計を行い、それを3Dプリンタ(積層法による造形装置)および紙模型という2つの方法で実体化する。3Dプリンタでは一体造形が可能であるためアセンブリを意識せずに複雑な形状を作成できる。一方で紙模型の場合は平面に展開可能な形(平面・柱面・錐面・接線曲面の集合)で形を表現する必要がある。これらの実体化の手段の違いを意識し、それぞれに適した形状設計を行い、意図した形状を効率的に作成することを試みる。本演習は4日間の集中講義の形態で行い、その中には造形対象物の検討、ソフトウェアの扱いの習得、3Dプリンタの稼働状況の見学、図形科学に関するショート講義、紙模型の製作を含む。</p>	
<p>【演習授業日】7月11日(金)、7月14日(月)～7月16日(水) 9時30分～12時、13時～18時</p>	
<p>【履修者数】9名</p>	
<p>【使用機器・ソフトウェア】Autodesk Inventor (3DCADソフト)、Metasequoia (3DCGソフト) ペパクラデザイナー(展開図作成ソフト)、CraftROBO (カッティングプロッタ)</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	

演習の概要(平成20年度)

V. 電子作品の制作とインターネット個展の開設 滝沢 穂高(システム情報工学研究科)

昨今の情報技術、特にインターネットの発展により、その利用者はインターネット上のコンテンツを受信・閲覧するだけでなく、自ら制作したコンテンツを全世界に向けて発信・掲示することが可能となってきた。しかし、ウェブブラウザの簡単な操作だけでコンテンツの閲覧ができるのに対して、情報発信を行うためには、コンテンツの作成、インターネットの仕組みの理解、ユーザインターフェースの策定など様々な要素技術を習得・利用しなければならない。本トラックでは、画像やムービー、仮想彫刻などの電子作品を制作・加工するソフトウェアの使用方法を学習し、さらにそれらの電子作品をホームページに個展として開設する技術を習得する。本トラックは本学教員と外部講師により行う予定である。

【演習授業日時】 7月23日(水)～25日(金)、7月28日(月)、7月30日(水) 3～6時限

【履修者数】 8名

スケジュールと演習内容(予定)

	内容	使用ツール	個人/グループ	担当*
第1回 7月 23日(水)	静止画像と動画の加工・編集	Adobe Photoshop Premiere	個人課題	滝沢
第2回 24日(木)	仮想彫刻の制作	非売品を使用します	個人課題	学外講師
第3回 25日(金)	ミニ映画作成 (シナリオ作り・撮影会)		グループ課題	滝沢
第4回 28日(月)	ミニ映画作成 (撮影会・編集)		グループ課題	滝沢
第5回 30日(水)	ホームページ作成	Adobe Dreamweaver	個人課題	滝沢

*TAが2人任用される予定

VI. インタラクティブデジタルフォトフレームのデザインと開発 井上 智雄(図書館情報メディア研究科)

社会のユビキタス情報化が進みつつあり、近い将来身の回りのあらゆるモノがコンピュータによる情報処理能力を備える(情報化する)と考えられるが、そのデザインは新しい課題である。本演習では、インタラクティブデジタルフォトフレームのデザインと開発を通じてこれからの社会でコンテンツ開発できる人材を育成する。デジタルフォトフレームは、情報化されたモノの好例であり、写真というなじみがある素材を対象としながら、従来の写真アルバムとは異なる写真の蓄積と閲覧の機能が要求される。この演習では、使いやすさや見栄えといったデザインの知識、デジタルデータを制御するための情報技術、何らかの領域の大量の写真のコレクションを扱うための主題知識、さらに写真を公開利用するための知的財産権やプライバシーの知識が必要とされる。学生はいずれかの領域を主担当しつつ、相互に協働で課題を進めることにより、これらを総合的に学び、また協働の方法を学ぶ機会を得ることができる。

【演習授業日時】 9月毎週土曜日

【履修可能上限数】 9名

【使用機器・ソフトウェア】デザイン: スチレンボード, 発泡スチロール, ポスカ, その他

開発: Phidgets(センサキット), タッチパネルディスプレイ, モバイルノートPC, 電子工作キット, その他

広告: MPEG HDムービーカメラ, Adobe CS3 Masters Collection, PC, その他



演習の概要(平成20年度)

Ⅶ. マンガポータル・マンガモール	杉本 重雄(図書館情報メディア研究科)
<p>マンガに関する情報資料を提供するマンガポータルを作る。マンガポータルを作るために、マンガに関してどのような情報を提供すれば良いかについて議論し、マンガに関する記述(すなわち、マンガに関するメタデータ)を作成、あるいは収集し、それをデータベース化し、提供するための機能を作る。受講者には、マンガに関してどのような内容を記述すればよいか、記述した内容をどのように利用できるよ様にすればよいか、また、どのように見せればよいかといった視点から、ポータル作りに寄与することを期待する。なお、本演習では、京都国際マンガミュージアムならびに京都精華大学マンガ学部との連携を図ることも計画している。</p>	
【演習授業日時】 9月～11月隔週土曜日	
【履修可能上限数】 18名	
Ⅷ. ロボットを用いたモーションコンテンツ～図書館司書ロボットの実現を目指して～	三河 正彦(図書館情報メディア研究科)
<p>人間と人間、もしくは人間とロボット間のコミュニケーションやインタラクション、インタフェースを考えるために、図書館司書業務の一部を行うことができるロボットの実現を目指す。具体的には、視覚機能、聴覚機能、自然言語対話機能をそなえるロボットマニピュレータ(腕型ロボット)を使用し、図書館業務のうち、人間行動予測に基づく受付機能、自然言語対話による応対機能、WEBを用いた情報検索機能、身振り手振り等のロボットモーションによる情報案内機能等の実現を目指す予定である。本演習では、企画チームと開発チームに分かれ製品開発行程を学ぶ。また同時に、人間の知能の素晴らしさも学ぶことができる。</p> <p>コミュニケーションやインタラクション、プログラミング、図書館業務等に興味がある方を募集します(どれか一つでも該当すればOK)。プログラミングを全く知らなくても大丈夫です。</p>	
【演習授業日時】 7/8～31週2日	
【履修可能上限数】 5名	
<p style="text-align: center;"> 図書館業務の流れ 受付 応対対象者を識別する ← 人間行動予測 応対 要望を聞き出す ← 自然言語対話 検索 情報を探す ← WEB検索 提供 情報を提供する ← 身体性を利用 </p> <p style="text-align: center;"> <small>筑波大学 情報学群 情報メディア創成学類 三河正彦 現代GP説明会資料 2008.05.26</small> </p>	

【場所】春日キャンパス情報メディアユニオン1F

現代 GP : 金・西岡トラック

—若冲が描く花と生き物たちの世界—

キーワード：バーチャルリアリティ、デザイン教育、コンテンツ、3D空間、インタラクション

1. 実習の背景

コンピュータと文化の目まぐるしい変化は、大学教育現場での新しい試みを要求しつつある。本トラックでは、従来とは違う表現教育を芸術・システム・コンピュータサイエンスの統合による授業形態提案を目標としている。

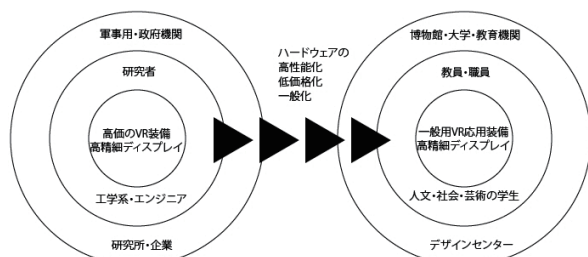
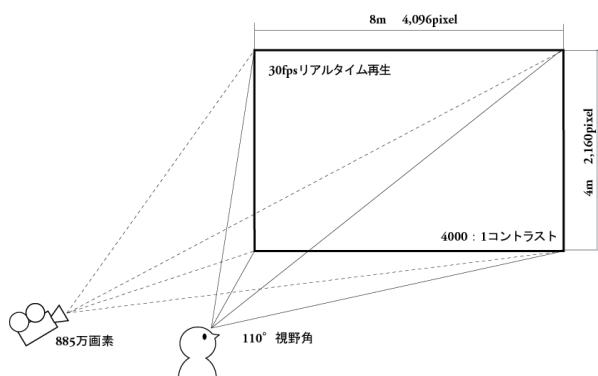


図1. 近年のシステム活用分野の変化



西岡・金担当の演習トラックでは、芸術・デザインの観点から高精細デジタルシネマシステムを応用

図1. Silicon X-tal Reflective Displayシステム概要

したコンテンツ制作を目指し、理論と実技を併用した講義に取り組んだ。特に今まで情報の視覚化は、高価な装備を用いて軍事用、もしくは一部の研究用にだけに活用され、工学系のエンジニアの専有物であった。近年ハードウェアの高性能、低価格化により、一部の大学、博物館に投入されつつある。さらに大型計算機を必要とした大容量演算も一般パソコンレベルで計算できる領域が増えてきている。

映像やゲーム制作、パーソナルバーチャルリアリティもその領域であり、システムの専門知識が無くてもシステムコントロールが容易になってきていることから、芸術・デザインを専門としている学生も使えるような環境が整えている。今回活用された高精細デジタルシネマシステム（通称4K）は、リアルタイム30FPS再生、HDTVの4倍を超える885万画素の高解像度と4,000:1の高コントラスト比を備えたシ

ステムであり、一般的に4m×8mの壁に4,096×2,160ピクセルを投影出来るシステムである。（図書館情報メディア研究科、平成19年投入）本演習では、学生のブレインストーミングにより自由な発想を展開し、高精細システムに最も有効なコンテンツは何かを問いかけまとめた結果、絵画の3次元化・体験できる絵画・ユーザが想いのままに探索できる空間を三つのキーワードとして挙げた。絵画作品の3次元化によるワークスルー表現技法を適用、コンテンツ制作を行った。リアルタイムレンダリング・コントロールにより、今までの無い絵画の理解と感動を与えることのできる試みである。

2. 演習の目的

本演習の目的は、次世代映像システムのためのコンテンツを目指し、深い理解と活発な議論を生み出すためのコンテンツの企画・ワークショップ・デザイン手法応用を前提としている。この試みにより絵画作品の新しい見方を目指すものの、単純なビジュアライゼーションではなく、絵画の中に入る浸透形コンテンツ試作を目的とする。文化財や芸術作品を理解・分析することに対し、等身大以上のディスプレイの前で議論を可能としたコンテンツを通して心理学・芸術学・認知工学・感性工学などの共同作業が可能になると思われる。3Dソフトの利用領域を、インタラクティブな表現方向に広げることで鑑賞者はその世界を実際のものとして体感出来るようになる。

3. 『動植綵絵』による3D空間の構築

制作の流れは、まず絵柄をスキャンし、イメージとして各パーツ別に整理しておく。この段階では、空間の中に各パーツ個別に3Dオブジェクトを作り、アニメーションを念頭に入れ作業を進める。さらに光の加減、テクスチャとしての透明度などを設定し、保存された各々のパーツを3D空間内にモデリングしながらイメージを貼り、アニメーションをつけていく。素材として使われた日本画は4点であり、構成しているパーツは、合わせて約80点以上となった。すべてレタッチソフトで切り抜き、彩度・コントラストを合わせたものである。

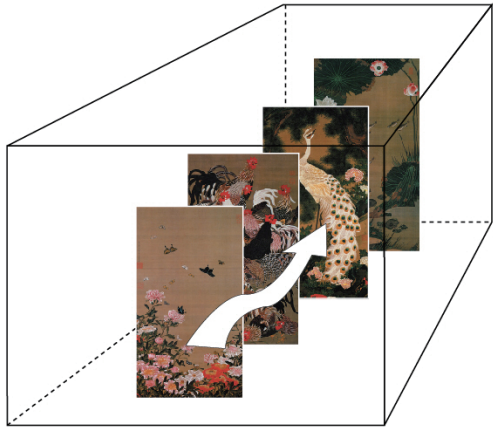


図3. 芍薬群蝶図、群鶏図、秋塘群雀図、蓮池遊魚図を配置した仮想空間の中、ワークスルーコントロール

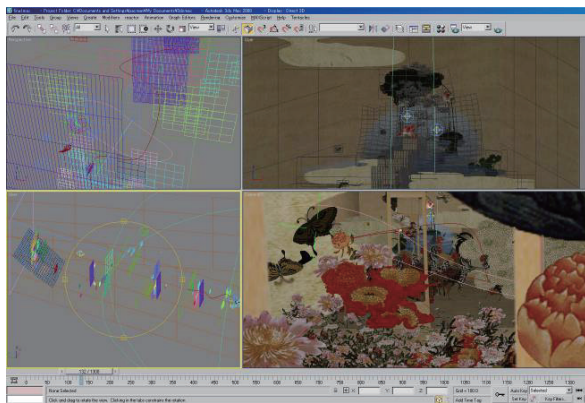


図4. 3Dソフトでの制作画面

絵柄としては、江戸中期の京の画家、伊藤若冲(1716年—1800年)を取り上げ、30幅からなる花鳥画、「動植綵絵」の立体表現を試みた。その色彩の美しさ表現したく、また「動植綵絵」に描かれる花や生き物を生き生きと動かすため、鮮やかな色彩、細かい動物表現を選択基準として、以下の4つの作品を選び、3D空間に再構築した。

1. 「芍薬群蝶図」(142.1 × 79.5) 輝くような花々と蝶の組み合わせは、導入に用いることで鑑賞者をひきつけるためである。この2次元空間を、レタッチソフトで複数シーンに分解して複製し、花のきらびやかさや豪華さの表現を試みた。蝶は単体で切り抜き、奥へ向かう不可視パスに沿って動かし、視点を花畑の向こうへと誘導する効果をねらったものである。

2. 「群鶏図」(142.1 × 79.5) 群鶏図は有名な作品のひとつであり、羽の模様の鮮やかな色使いや精密な描写に圧倒される。3D空間に持ち込む際は、矩形で切り取られた部分や前景素材で切り抜かれた背景素材を、2Dソフトによる描き足しや既存パーツのコピーなどで再構成し、裁ち切りや不自然な切り取りラインのない状態にする必要がある。

3. 「秋塘群雀図」(141.9 × 79.7) 舞い降りてくるスズメの群れと、アワの実をついばむスズメたちが描かれている。

4. 「蓮池遊魚図」(142.5 × 79.4) ハスの花の優雅さ、魚たちの時が止まったような浮遊感が漂い、水中なのか水面なのか視点が定まらない不思議な空間観を醸し出している。天地、左右、奥の壁は、「芍薬群蝶図」の最も明るい背景部分を切り抜いてレタッチしたもので塗りつぶしている。

4. あとがき

今回の試みは、絵画の中を歩くという夢の実現への挑戦として位置づけられると考えている。特徴としては、従来の可視化のように3DCGを使いシーケンスが決まっている映像で表現したのとは違い、コンテンツとしてまとめられた3DCGの空間そのものを自由自在にリアルタイムでワークスルーコントロールしながら、体験できることの大きな違いがある。

本研究は、伝統芸術を一般人向けの新しい楽しみ方の提案でもあり、日本画研究にも期待できる。4Kのデジタルシネマシステムは、様々な博物館・研究所・大学に普及されつつあるが、その高詳細システムの活用方法の一つとして提案ができたと考えている。将来とは違う美術感想法提案の意味としてのハードウェアの活用、ビジネスへ可能性も広がるのではないかと期待している。



図2. 制作した『動植綵絵』を4Kで表示、議論の場演出

参考文献

- [1] 金尚泰：筑波大学、芸術学研究、MDD コンテンツ制作事例、Vol. 46, pp. 37-46, 2005.
- [2] 金尚泰：「マルチダイナミックドキュメンテーション」博士学位論文、2004
- [3] 渡辺保史：情報デザイン入門、平凡社新書、2001

●作品介绍

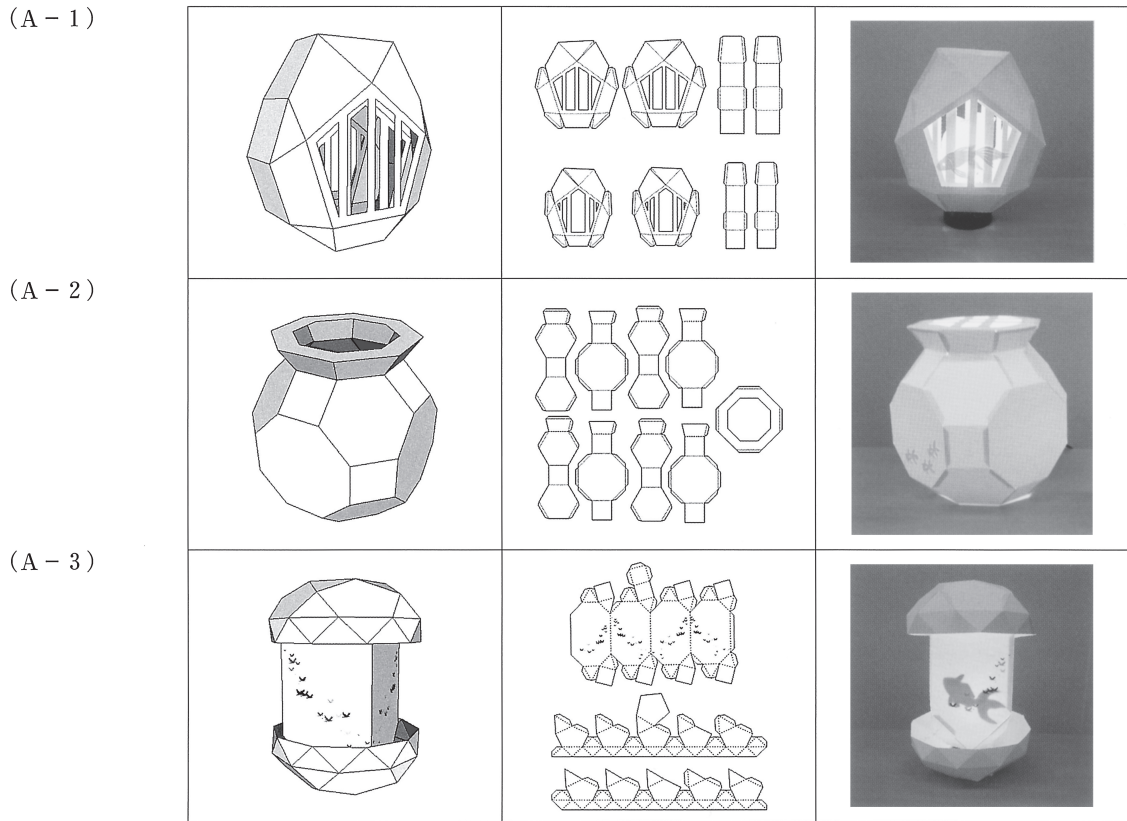
[ペーパーワーク]

ランプシェードの試作

Trial Production of Lampshades

三谷 純 Jun MITANI

深野 暁雄 Akio FUKANO



Aグループ学生作品（左からCGによる3Dモデル，展開図，制作物写真）

2008年7月に筑波大学の現代GPプロジェクト「異分野学生の協働によるコンテンツ開発演習」の一環で行われた演習「仮想立体のデザインと実体化」で作成された作品を紹介する。この演習では、芸術専門の学生3名と情報系の学生（1年生～4年生を含む）6名の計9名を混成3グループにわけ、3DCADおよび3DCGソフトを使った形状設計技法および、3Dプリンタを用いた造形とペーパークラフトによる制作を行った。ここでは後者のペーパークラフトによるランプシェードの作品を紹介する。グループ毎に共通のテーマを設定するように指示し、約3時間のソフトウェア講習と3時間の設計時間、および約2時間の制作時間を設けた。形状設計にはメタセコイア、展開図作成にはペパクラデザイナーを使用し、展開図のカットにCraftROBOを使用した。各グループが作品に設けたテーマは以下のとおりである。

A. 日本の夏と金魚の柄

B. 自然物からイメージして得られる造形

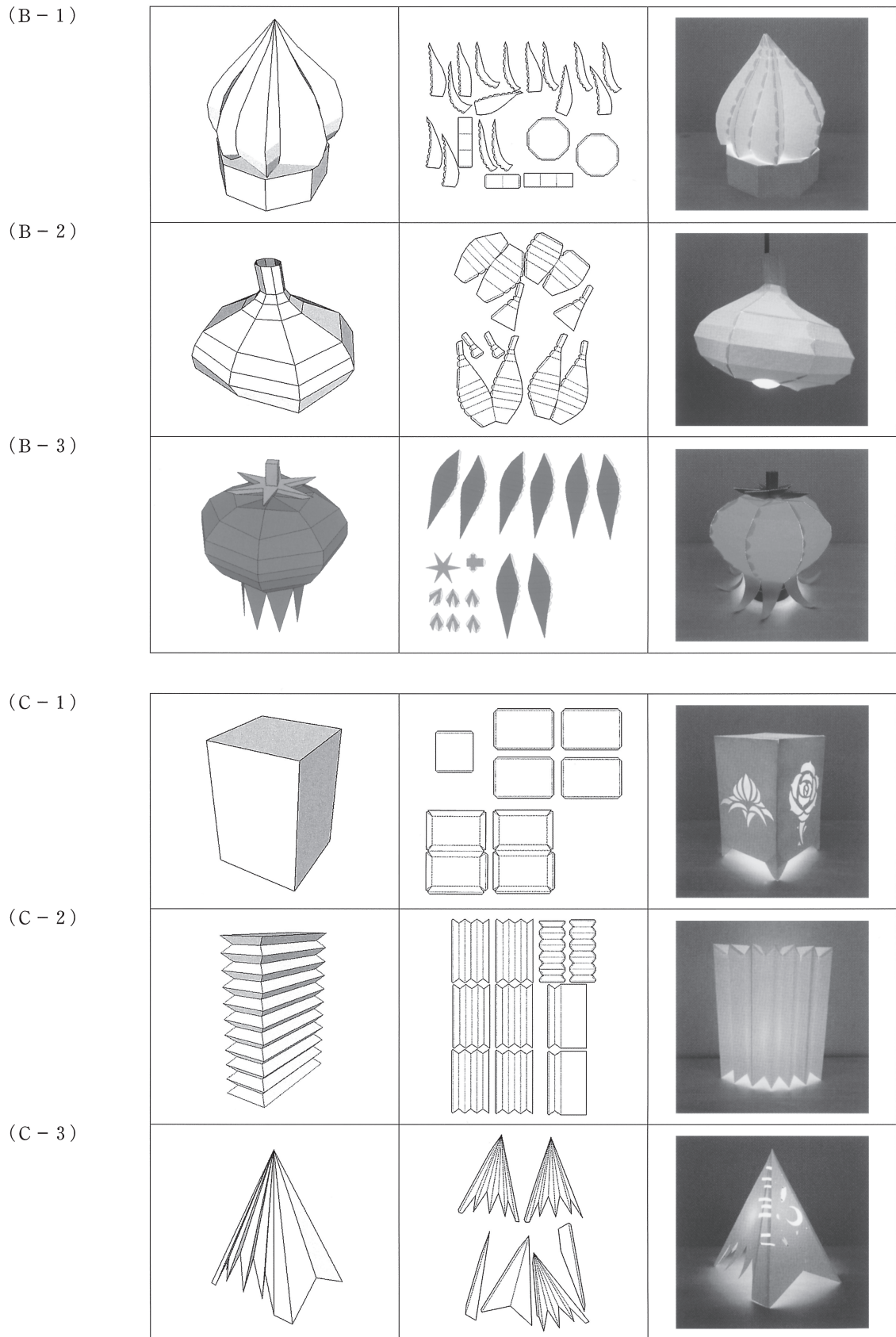
C. 部屋の隅における足元灯

電灯によって透けて見えるシルエットをデザイン段階から意識したり、作品のディテールはCGソフトを使用せずに制作後に追加するなどの工夫が見られ、それぞれが個性的な作品に仕上がっている。ソフトウェアやカッティングプロッタを活用することで、これらの作品を極めて短い時間で制作することができた。特にBグループの自然物の形状においては、複雑な曲面形状が含まれ3DCGソフトを活用することの利点が十分に活かされている。

●2008年8月25日受付

みたに じゅん
筑波大学システム情報工学研究科 講師

ふかの あきお
神奈川工科大学情報メディア学科 客員教授



B, C グループ学生作品 (左から CG による3D モデル, 展開図, 制作物写真)

演習トラック評価シート

H20年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 3D空間表現によるコンテンツデザイン	担当教員：西岡貞一 金尚泰
〔作品制作の目的〕	
本演習では大型、高精細、高輝度を特徴とするメディア環境を利用した Interactive Learning のためのデジタルコンテンツを試作する。次世代映像システムのためのコンテンツ企画、深い理解と活発な議論を生み出すためのコンテンツの企画・デザイン。ワークショップ・デザインの手法を応用し、異分野学生の協働作業実現のための方法論を検討するとともに、2つのグループ（各々の異分野学生のコラボレーション）に分け、グループ別にコンテンツの企画・制作・プレゼンテーションを行う。	
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
7/7、8：企画立案手法、協同作業方法論 3D MAX 実技演習。技法習得。 7/14 ：各個人の作業の確認。各自が目指す 3D 表現についての習得。 （若杉：岩の表現<マグリット「ピレネの城」>、アニメーションの付け方<若沖「蓮池遊魚図」> （朴：有名な映画の有名なシーンの再現） 午後、グループ分けとテーマ設定。 グループ…パク、若杉、田口。テーマ「日本画―「伊藤若沖」」。 テーマに沿った資料を収集（芸専図書館）。スキャニング。 グループ内分担作業の打ち合わせ。取り込み画像の持ち帰り。 各自 Photoshop で切り抜き、 MAX で配置とマッピング。 7/19 ：各作業の統合（CAD 部屋集合）。マッピング作業。 7/22 ：各作業の統合。プロセスチェック。技法習得。 ：各自でディティールを詰める。メールにて統合。 7/28 ：午前、作業内容を統合。 午後、プレゼンテーション。	
〔作品に対する自己評価〕	
テーマに日本画：伊藤若沖を選んだが、これについて文献などを読んで理解しておくとうよかった。伊藤若沖が活躍した時代、絵画表現の流れなどを理解しておけば、仮想空間の中で若沖の世界観をどう見せるか、全体としてのまとまりなど、違って来たように思う。今回は作業を進めることのみで走ってしまい、若沖が描いた生き物や花を、3D 表現のための部品のように扱ってしまった。 モデリングをもっと多用し、3D であることの特徴を最大限活かしたものにできなかった（プレーンが多すぎた）。また、ライト、カメラなどの扱いについても技術的に向上したいと思った。オブジェクトを作って配置する以上に、3D ではこの2つの使い方次第で出来栄が変わってくるのがよくわかったからだ。	
〔今後改善すべき課題等〕	
本演習の目標である、理解と創発を生む協働が最大にひきだされるよう、個人作業の時間に等しいくらいのチームごとの練り上げの時間、またチーム人員そのものがもっとあるとうよかった。少ない時間の中でも、テーマやコンセプトなどチームとして目指すものをお互いに確認しあい、常に共有認識するよう心掛けたい。チーム作業の面白さや難しさも経験でき、今後の参考にできたらと思う。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「芍薬群蝶図」</p> <p>導入部分に使用。若冲が描くきらびやかさや鮮やかさをみせる。花畑に蝶がとびかう様を表現。 花は単体で切り出してアニメーション。蝶はパスに沿ってアニメーションさせる。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「群鶏図」</p> <p>若冲の作品でニワトリは、よく使用されるアイテムであり「群鶏図」は有名なものの一つ。 平面上下方向に重なって描かれる鶏（13羽と言われている）を、3D空間にどう再構築するのだが、重なり部分を描き足すことができず、前面部分の鳥だけを使った。オリジナル作品のインパクトがそがれたかもしれない。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「秋塘群雀図」</p> <p>その次のシーン、スズメの群れと粟。当初、粟の実をモデリングして作ろうと考えていたが断念した。スズメは1匹を切り出して再構成。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「池辺群虫図」</p> <p>小さな生き物がたくさん描かれているので、素材として使ってみようスキヤニングしたが、3Dの中で再構成するのは難しかった。</p>

演習トラック評価シート

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「蓮池遊魚図」</p> <p>若冲の描く動植物の美しさを表現するのに、欠くことのできない一枚。水中か水面か、視点が定まらない作品のため、3Dでは水面のテクスチャ（個人素材写真をpsdでレタッチ）を、蓮の葉がかぶるような位置に使用した。魚はオリジナルの雰囲気を受け継ぐよう、水面下と水面に配置。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「老松孔雀図」</p> <p>きらびやかさを演出するのに、使える一枚だろうかとスキヤニングしたが、配置的には中途半端になったように感じる。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「菊花流水図」(部分)</p> <p>菊花のみ使用。</p> <p>以上の参考資料は、「動植絵」から出典。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>他、数か所部分的に使用した。</p> <p>また、雲の素材は和紙をスキヤニングし、Photoshopでレタッチしたもの、各シーンを区切る掛け軸は、支給データを切り出したものを使用。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 理解と創造を生むデジタルコンテンツの開発」 担当教員：西岡貞一 金尚泰	
[作品制作の目的]	
3D ソフトの利用領域を、インタラクティブな表現と遊びの方向に広げることを目的とし、具体的には二次元の作品を三次元におこすことで、鑑賞者はその世界を実際のものとして体感出来るようになる。本来、見る側と見られる側は完全に別の世界が確立され、鑑賞者は絵画の作者が決めたある一からの構図を眺めることしかできない。 今回、崩れることのない鑑賞者と被鑑賞者の関係性を大きく揺るがす鑑賞法の提示として、絵画の立体表現を試みた。	
[作品作成のプロセス] <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
素材は、ミケランジェロの「アテネの学堂」と「処女の MARIA」を組み合わせた。 作業の各段階 素材の収集 画面内にあるモチーフの切り抜き 建物のモデリング モチーフの配置 テクスチャのマッピング アニメーションの制作 我々のグループは3名いたので、それぞれに素材の切り抜き、色調調整、建物のモデリング、テクスチャの制作、アニメーション制作などを分担して行った。 我々の選んだ絵画は、中世の名画であったが、モチーフとして描かれている人物の数が多く、画面上で重なっている箇所が多かった。そのため実際に見えていない部分は想像して継ぎ足した。建物も同じように画面に収まっていない部分は想像から制作した。 鑑賞者が実際に画面の中に入っていくことを考え、元の画面を参考に、なるべく奥行きがあるように空間構成し、一点から以外でも楽しめるように心がけた。そのため、出だしの部分ではもとの「アテネの学堂」しか見えないが、奥の門の形に合わせて、進むにつれ「処女の MARIA」が見えてくるように、二段階の構成で絵画を使用した。	
[作品に対する自己評価]	
上記のように、鑑賞者が実際に画面内を楽しめるような空間配置にこだわった点はうまくいったと思う。反省点としては、一番に作品の細部までを仕上げられなかったことである。最終日の作業時間を大幅にとってしまい、それでも完成に間に合わずに、TA の方の力を借りてしまうことになった。作品の内容については、まだソフトを完全に使いこなせたとはいえない部分が目に付き、残念だった。画像を綺麗に見せようという思いから、配置したモチーフの解像度を高く設定していたため、最終プレゼンの際にスムーズなアニメーションを見せることが出来なかった事、モデリングした建物の部分ごとのテクスチャマッピングに手間取った事などがある。	
[今後改善すべき課題等]	
この演習トラックでは 3D ソフトの習得という点と、他学群同士の学生の共同作業による制作の進行が大きな目的であったが、我々のグループでは学事の作業を完全に分担したことで、授業外の時間に集まって交流する機会が極端に少なくなってしまった。作業の進行の面からでも、顔を合わせてのミーティングや作業が必要だったと思う。また、今回使用した 3DMax は、初歩的な操作を習得出来はしたが、それぞれの得意な作業を割り振って分担したため、操作の不得意な箇所をそれぞれ残してしまうことになった。ソフトの習得も目的である以上、一通りの機能を不自由無く使えるよう配慮すべきである。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉


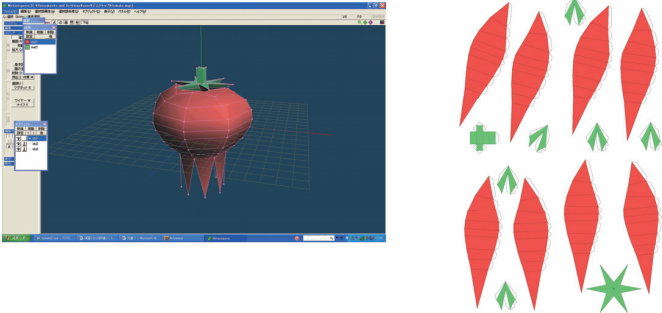
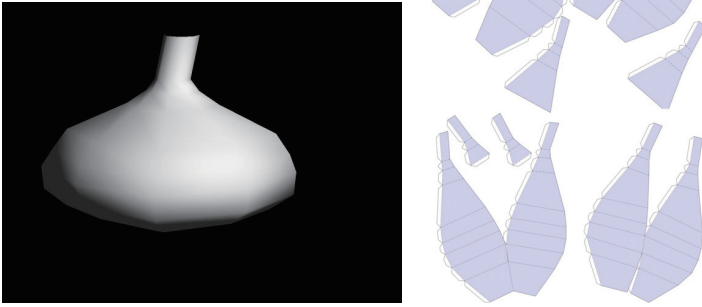
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>一枚目に選んだ「アテネの学堂」。</p> <p>人物が多く描かれていること、建物をモデリングできることと画面としての見栄えから選んだ。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>二枚に使用した「処女のマリア」。</p> <p>空間の奥行きのため、二つ目の絵画を使用することを決めた。「アテネの学堂」と同じ理由と、画面の枠の形状と「アテネの学堂」の奥に見える門の形が似ているため選んだ。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>切り抜いたモチーフの一部。</p> <p>人物同士が重なって見えていない部分は創造して継ぎ足した。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>「処女のマリア」で使用したモチーフの一部。</p>

演習トラック評価シート

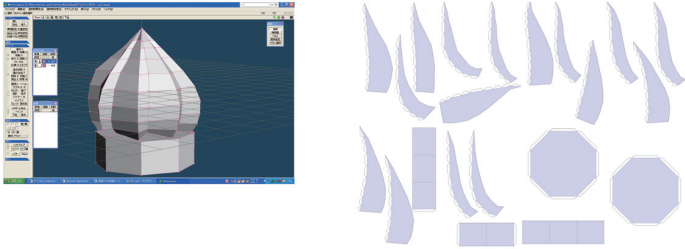
<p>H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 仮想立体のデザインと実体化」担当教員：三谷純、深野暁雄</p>	
<p>〔作品制作の目的〕</p>	
<p>【5年後の情報家電】ソリッドモデルの使用 最近、i phone が発売されたように、近い未来である5年後に実現可能であろう新しい情報家電を考えること。 【ランプシェード】サーフェスモデルの使用 チームでコンセプトを決め、シリーズ化されたランプシェードをつくること。</p> <p>→CAD や CG を使って実際に物として目の前に現れ、触れることができる。 社会性があり、独りよがりにならないデザインや機能を考えることで身の回りにある物への意識の変化。</p>	
<p>〔作品作成のプロセス〕 ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）</p>	
<p>【CAD を使用して作った5年後の情報家電】 5年後の社会を考えた時に、今以上に人との関わり方が消極的になるのではないかと考えた。 例えば、教育も情報機器を駆使し、家で受けられるようになるかもしれない。→益々人に会わなくなる。</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>もっと人とのつながりや関係に重きを置いた情報家電が作りたと思った。 ・人と人が対話するように電話でも面と向かって話すことができる機能 ・メガネを使い、対話したい相手が等身大の3Dで現れ、話すことができる機能</p> <p>【CG を使用して作ったランプシェード】 ・自然物からイメージを広げ、明かりがつかないときでもオブジェとして部屋を彩るランプシェード ・癒しの効果がある形態 →・自然物には曲線が多く、曲面が苦手なCGで表現することが困難 ・直接的に自然物の形態で、果たして人々に用途面で受け入れられるか</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>自然物の良い部分をうまく取り入れ、新たな幾何形体を構成するよう心がけた。</p>	
<p>〔作品に対する自己評価〕</p>	
<p>【5年後の情報家電】 ・自分の頭の中でイメージしていたものと、出来上がったものでは少し違いがあった。 もっとフレームが細くてよかったと思ったり、ハエ(カメラ)はもっと大きくてもよかった。 ・コンセプトから一貫して考えあげたものが実際にものとして上がってくることに喜びを感じた。</p> <p>【ランプシェード】 有機形態特有の緩やかな曲面を表現することが難しかった。 その中で自分が納得いく形態を試行錯誤することで近づいていくことに楽しさを覚えた。 ただ、PC 上で見たイメージと、実際に出来上がったイメージが少し異なっていて、一筋縄ではいかないなと思った。</p>	
<p>〔今後改善すべき課題等〕</p>	
<p>デザイン面にばかり気がいってしまい、機能面についてももう少し考慮すればよかった。(話す相手の姿や自分の姿を映し出すカメラのことや、その通信機能など) インターフェース面や、もっと人間工学的な部分を考え、使いやすい、且つかっこいいデザインができればよかった。(ボタンをつける位置や、その形態など) いろいろな面で想定がしきれなかった。</p>	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ランプシェードを作るにあたり、参考にした資料。</p> <p>有機形態のランプシェードや、自分たちがいいと思えるものを集めました。</p>
	<p>まずヘタの部分の設計の複雑さには悩まされました。おかげで少し歪になってしまいました。果実の部分は簡単にできるものだと思ってはいたのですが、終盤に下の穴から手が入らなくなり、ボンドでの接着が大変でした。展開図とのりしろの付け方は組み立てる手順をよく考慮に入れたほうがいいです。でも完成した時の喜びはひとしおです。</p>
	<p>モチーフにしたのはにんにくの形である。床に置くライトのランプシェードを作製している人が多いと思い、私は天井から吊るす形のライトに用いるランプシェードを作成した。</p> <p>自然のものの特徴として、丸みを帯びており左右非対称であることがあげられる。</p> <p>そこで、作製時にはまず左右対称のにんにくを作製し、そこから左右非対称になるように心がけて変形を行った。</p> <p>設計ミスにより電球が若干はみ出していたが、きちんとサイズを考えて作製すれば天吊り型のランプシェードとなる。</p> <p>〈製作してみた結果の評価、感想〉</p> <p>サイズが小さかった（縦方向）ため、電球が入らなかったのが残念なところだが、基本的にきちんと形になって出てきたことに感動した。</p> <p>説明していただいたとおり、のりしろがいい味を出していたのではないと思う。</p> <p>これを和紙のような柔らかみのある素材で作ったら、もっといい作品になるかもしれないと思った。</p>

演習トラック評価シート

	<p>自然物の形態からヒントを得た形ということで、私は、有機形態特有の曲線を利用した作品を作ろうと思いました。</p> <p>玉ねぎの形態とかぼちゃの形態を組み合わせたようなもので、作っていくうちにこの形態にひねりを加えたいと考えました。</p> <p>結果、玉ねぎ、かぼちゃからは少し離れたホイップクリームのような形態として緩やかな曲面を描く作品ができました。</p> <p><感想></p> <p>PC上でやっていたときにはもっと横に広い形態をイメージしていたのですが、出来上がって組み立ててみると縦長で予想していたものと少し異なっていたのが残念です。</p> <p>しかし、自分がイメージするひねりのある形態に試行錯誤を繰り返しながら近づいて行ったので楽しくなってきました。</p>
---	--

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I	
「演習名 仮想立体のデザインと立体化」	担当教員：三谷純、深野暁雄
〔作品制作の目的〕	
<ul style="list-style-type: none">・文系と理系の両面から物事を考えられる能力を身につける。(デザインと実用性の融合)・他分野の学生との交流。・チームによる制作を学ぶ。・ソフトウェアの基本的な操作方法を学び、更に各自で応用する。・先(未来)を見据えた設計を考える。	
〔作品作成のプロセス〕	
<ul style="list-style-type: none">・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等・プロセスごとに収集した資料や写真(作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。)	
<ul style="list-style-type: none">・コンセプト(何のため、誰のため、どこで使うのか等)を考える →実用性の追求、科学的な根拠を調べる。・デザインの設計 →実用性、美しさのほかに、ハードウェアの大きさなどを考慮する。使用する際にどのような問題が発生するか、それを改善するにはどうしたらよいか考えた。三人でアイデアを持ち合い、それぞれの良い点を取り入れ悪い点を省いく方式で進めていった。・デジタルデータの作成(3Dでの設計) →使い易いように寸法を考え、ズレが生じないように細かく設定した。自分たちがイメージした形に近づくよう、ソフトの機能を出来る限り駆使した。・プリントアウト・組み立て →設計通りにプリントアウトされているか確認し、微調整を行った。	
〔作品に対する自己評価〕	
<p>多少妥協してしまった点はあるものの、各自、紙面上で設計したもの通りの物を完成させることができた。</p> <p>実用性・デザインの美しさの両方が活かされた形状、そして個性あるに仕上がったと思う。</p>	
〔今後改善すべき課題等〕	
<ul style="list-style-type: none">・現状に満足せず、より精密で高度なものが仕上げられるように精進する。今回の作品では型作りだけで終わってしまったので、着色をするなど最終的な完成形まで進めたい。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

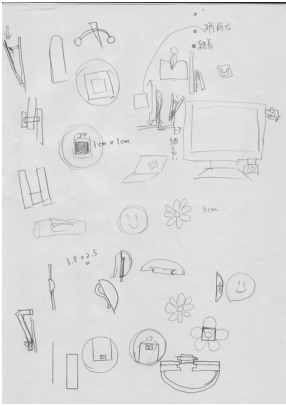
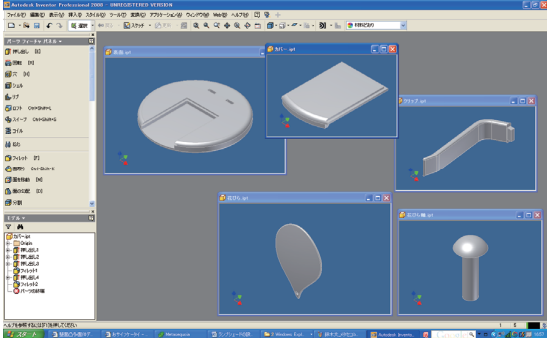
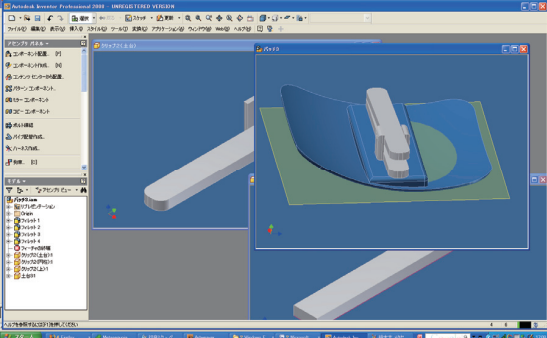
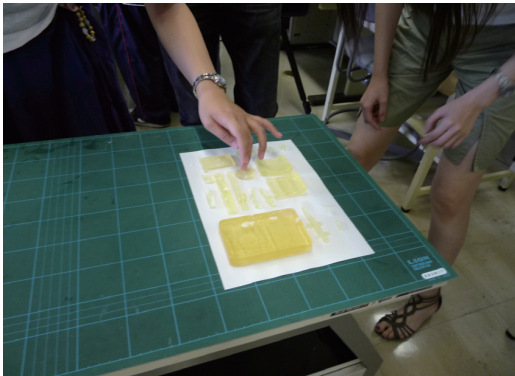
 <p>Hand-drawn sketch of a futuristic information appliance concept. The sketch includes various components and labels: '天智情報' (Tenchi Information), '翻訳機' (Translator), '拡張現実 (AR)' (Augmented Reality), '個人 (個人)' (Individual), '冷蔵庫' (Refrigerator), '管理装置' (Management Device), 'カメラ' (Camera), 'インターネット装置' (Internet Device), '流行' (Trend), 'モバイル' (Mobile), 'タブレット' (Tablet), 'スマートフォン' (Smartphone), 'タブレット型' (Tablet Type), 'スマートフォン型' (Smartphone Type), 'タブレット型' (Tablet Type), 'スマートフォン型' (Smartphone Type).</p>	<p>[写真のコメント]</p> <p>「5年後の情報家電」でアイデアを出し合っている時のスケッチとメモ。</p>
 <p>Photograph showing several people gathered around a table, examining a 3D printed prototype of a futuristic information appliance. The prototype is a small, rectangular device with a screen and buttons.</p>	<p>[写真のコメント]</p> <p>3Dプリンタでプリントアウトされた「5年後の情報家電」（洗浄前）を実際に手に取り、確認している。</p>
 <p>Two photographs of lamp shades. The top-left image shows a cylindrical lamp shade with a textured, woven appearance. The bottom-right image shows a triangular lamp shade with a similar textured appearance, illuminated from within.</p>	<p>[写真のコメント]</p> <p>参考にしたランプシェード</p> <p>(左上)</p> <p>http://www.norway.or.jp/news_events/2008/lamper_2008.htm</p> <p>(右下)</p> <p>http://www.supakun.com/akari/lamp/akariLamp.html</p>
 <p>Photograph showing two people working at a table in a workshop or classroom. They are using a laptop and a cutting plotter to create a lamp shade. The table is cluttered with various tools and materials.</p>	<p>[写真のコメント]</p> <p>ペパクラとカッティングプロッタを用いて、ランプシェード展開図をプリントアウト&カットを行う。</p>

演習トラック評価シート

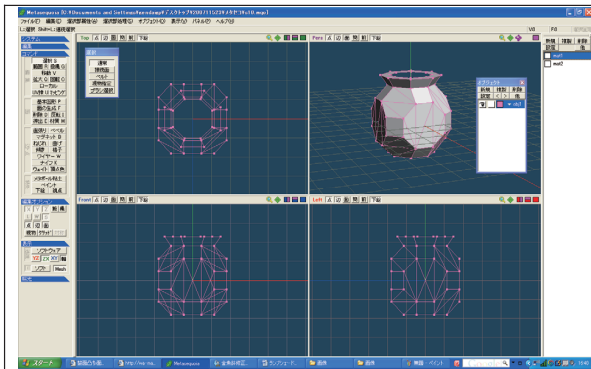
H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 仮想立体のデザインと立体化」 担当教員：三谷純、深野暁雄
〔作品制作の目的〕 チームで協力して、5年後の社会に存在するであろう、情報家電を考え、設計する。 チームで共通のコンセプトを持つ、ランプシェードをデザインし、ペパクラデザイナーで展開図を作成する。作られた展開図を、組み立て、立体物にする。
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
1 「5年後の情報家電」 5年後はどのような社会になっている、どのような情報が流れている、など、はじめに、社会背景から考えることから始めました。まず、日常生活の中で困っている点をいくつかあげ、それらが5年後どのように解決されているかを考えました。次に、この情報端末をいつ、どのように使うのか、使用状況などを考えました。そして、最後に、端末のデザイン、形を考えました。人間工学的な面、さらには、かっこよさ、うつくしさの様な商品性の要素も加えながら考えました。
2 「ランプシェード」 洋室にランプシェードを置くことで和室のような空間にすることができる。これをコンセプトとして作品を制作しました。また、班共通の柄として、日本の夏を想像させる、金魚を入れることにしました。側面に金魚の厚紙を加えることでランプに通した際、シルエットを作りだす。厚紙を2重にする部分を設けることで光を調節するといった、個々で工夫を凝らしました。また、のりしろ影もデザインの一部として用いたりする工夫も凝らしました。
〔作品に対する自己評価〕 チームで協力して、一つのもを作り出すという企業における企画設計のような経験を積むことができた。また、パソコンの中で設計した3次元データが、3Dプリンタや、ペパクラなどを用いることで、仮想世界から実世界に作り出される行程を実際に体験することができ大変良かった。3Dプリンタの作業工程はなかなか見学する機会がないので、今回の演習で見学することができ、有意義な4日間であった。
〔今後改善すべき課題等〕 情報家電の制作の際、あまりにも細かい部品があったため、うまく3Dプリンタに出力されなかった点。Inventorを使用した際、Metasequoiaでランプのデザインを考える際、パソコンの画面の大きさに慣れてしまい、実際の大きさがうまく想像できなかった点。

演習トラック評価シート

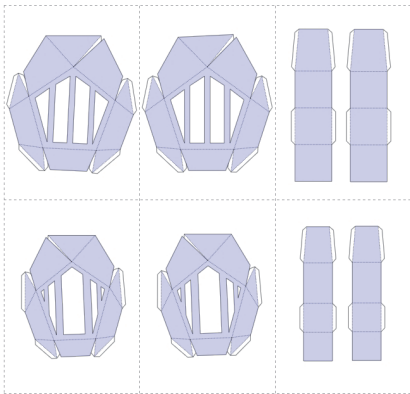
〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	スケッチ
	Inventor による情報家電の設計
	Inventor による情報家電の設計
	3D プリンタによる出力結果

演習トラック評価シート



Metasequoia によるデザイン



ペバクラデザイナーによる展開図の作成



組み立て



ランプに通して完成

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I	
「演習名電子作品の制作とインターネット個展の開設」	担当教員：滝沢穂高
〔作品制作の目的〕	
写真や動画を素材として使用した作品の制作。最終的には制作した作品をインターネット上で個展として展示することが目的。	
〔作品作成のプロセス〕	
・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）	
Adobe Photoshop=写真を素材として photoshop を使用し、合成写真の作成。使用経験はあったため、操作自体は困らずに作成できた。これもグループ内で撮影しあいながら撮ってきた素材を使って作成したため、会話しながら作業が進められ楽しめた。	
Adobe premiere=それぞれの自己紹介を動画として撮影。それら素材を個人ワークとしてひとつの自己紹介ムービーに編集した。画像同士のつなぎ目にさまざまな効果を持ってくることでひとつの映像が完成してゆく。音の編集についても学びたかった。	
仮想彫刻・版画ソフト（非売品）=急に強制終了してしまうなど問題は多かったが、版画を仮想体験するというユニークな視点で作品制作ができた。	
4人1組でのショートムービー作成=体をはったシーンが多く、撮影は大変だったが、パソコンを使っての作業だけですすむような授業ではなく実際に撮られる側にまわり、画面の中と外の変化をわかりやすく体験できたことがよかった。また、何気ない素材でも使い方によってとても効果的な映像ができることがわかった。	
〔作品に対する自己評価〕	
難しい作業はできなかったが、基本的な操作方法だけでできることを考えるのもおもしろかった。きちんと知識を得て挑めば、素人でもかなり手の込んだ作品が作れることがわかった。また、自分でサイトを作成できるようになれば、容易に世界へ向けて自分の作品を発信できることを実感できる内容だった。	
〔今後改善すべき課題等〕	
やり方さえきちんと学べば、もっと多くの表現方法を得て、自分の可能性も広げられるのだと実感。しかし実際にはソフトだったりサイトに対しての知識だったり、できること知っていることが前提とされた授業が多い。その中で今回の授業は基本的な知識ながらも、必要最低限の内容を端的に教わり、短時間でもとてもおもしろい作品が多くできたように思う。まわりとのコミュニケーションを思ったよりも多くもてたことも自分が最初にイメージしていた授業風景とは違ってとてもよかった。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>フォトショップの合成機能を使用した写真です。パクパク食べています。耳からも人が出てきているところにも注目してほしいです。操作自体は簡単なのですぐできました。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>写真を白黒の2色で再現したものを取り込んで、版画ソフトで加工したものです。自動で彫りこませたのですが、時間がかかるうえに途中で操作できないのでちょんまげを足すまでに結構苦労が多かったです。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画ソフトを使用して制作したものです。写真などは使わず、様々な彫刻刀を使用してランダムに彫りこみ、そこへ自由に着色して版画でうつしました。テキスタイルに使われそうなかわいらしい模様を作り出したいくて試してみました。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>オリジナルキャラクターを版画ソフトを使用して制作しました。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I	
「演習名インターネット個展の開設」	担当教員： 滝沢先生
〔作品制作の目的〕	
みんなで協力して一つのものを作る喜び！ ひとりではできないことをみんなでやる。 メンバーと親睦を深める。	
〔作品作成のプロセス〕	
・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）	
撮影 カメラワークの工夫。	
編集 カットの自然なつながり。	
〔作品に対する自己評価〕	
初めての映画制作。個人で作ることには慣れていたが、みんなで映像を作ったことがあまりなかったの、いい経験になった。共同作業は難しいが、一人では思いつかないようなアイデアや意見が飛び交って、非常にエキサイティングだ。	
〔今後改善すべき課題等〕	
なんでも自分でやらないと気が済まないところ。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕 フォトショをつかった合成。</p>
	<p>〔写真のコメント〕 水野先生の版画ソフトでつくった。 とびげり。</p>
	<p>〔写真のコメント〕 A班がつくったミニ映画。</p>
	<p>〔写真のコメント〕 自己紹介ムービー。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 電子作品の制作とインターネット個展の開設」	担当教員： 滝沢 穂高
〔作品制作の目的〕	
・ソフトウェアの基本的な使用方法の学習 Photoshop、Premiere、Dreamweaver、virtualprint3 ・個人の課題とグループ課題 ・グループ課題における異分野学生との共同作業による作品制作 情報系、芸術系、人文系	
〔作品作成のプロセス〕 ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）	
Photoshop で写真の合成 →撮影した自分の写真をマグネットツールで大まかに切り出し、細かく調整してから背景に張り付けた。 Premiere で自己紹介 →映像のループや逆再生をした。素材を並べて掃除に流してみた。カウントダウンを入れた。 版画作成 →気に入った絵から版画を自動作成で切り出し、色をつけて刷りだした。 ミニ映画作成 →脚本を作り、撮影し、編集した。おもにカメラマンをしていた。雰囲気伝える前衛的作品になった。 Dream weaver で個展開設 →HTML の直打ちよりも簡単にきれいにまとまったページができた。 感覚的に操作できるのが大きい。 背景を自分の作品にしたら文字が見にくくなった。	
〔作品に対する自己評価〕	
・合成写真 なかなかうまくいったと思う。 しかし元の背景に光が映りこんでいて、合成した自分に違和感があるのが残念。 ・自己紹介ムービー 簡単なループや映像の並列を行ったが素材が mp4 なせいか画像が乱れてしまった。 ・版画ソフト 製作途中で何度もソフトが落ちたりと大変だった。 しかし先生がリアルタイムで UPDATE してくれたおかげでおもしろい作品ができたと思う。	
〔今後改善すべき課題等〕	
映画づくりはシナリオやコンテを決めずに撮影に行ってしまったためロケ中に行き詰ってしまった感があった。もっと具体的にまとめてから撮影に取りかかるべきだった。 また Premiere がエラーで落ちてしまうことが多かった。軽く 2 ケタは落ちた。 PC の性能が悪いのか、映像の形式が悪いのかはわからないが不具合が発生していたので理由を解明したい。 撮影も見やすい構図や情報を伝えやすい方法を身につけて、よりよい映像を作りたい。 編集にはセンスが必要だともっと思った。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ユニオンの中に飾ってあった絵。 しかしガラスの額の中に納めてあったため、 反射の写りこみがひどい。 合成する際に消したかったがうまくいかなかった。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>サタデーナイトフィーバーな感じで。 合成写真の製作に使用。 切り取りやすいよう白い壁の前で撮った。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画の元絵に使った某元国鉄のキャラクター。 著作権はきっとある。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>ロケ地の一つ。 平砂の雰囲気のあるトンネル。 怖い。 案外、人通りが多い</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 電子作品の制作とインターネット個展の開設」 担当教員：滝沢 穂高
〔作品制作の目的〕 インターネット個展を開設するための素材作り。 静止画、動画のソフトの基本的な操作方法の習得。 今後の自分の HP 作りのための基礎作り。 多人数での作品制作について知る。
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
Photoshop での自分の写真と風景との合成 →自分と鯉のぼりがなじむようにレベル補正を行った。切り取った画像の背景を消すために自動選択ツールを使った。 Premiere での自己紹介映像 →音と動画の合成をしてコミカルさをだした。 版画ソフトでの版画作成 →版画特有の良さをだすために色を塗るときの強さなどを調節した。 映画作成 →脚本を考える際は今まで浮かんだネタをどのようにつなげていくか、一つ一つではなく全体としてとらえることを考えた。撮影の時は三脚をもってきてもらいより綺麗な映像を心掛けた。また、暑かったのできちんと全員の体調を考え無理のない計画を立てて作品を作った。 Dream weaver を使った HP 作り →HTML を知らなくても作ることができたので大変簡単に HP を作ることができた。背景や FLASH などの無料素材を挿入することで見栄えが良くなった。
〔作品に対する自己評価〕 やったことのある photoshop はどのようなものになるか、予想がつき作品のめどが立ち、大体満足 of いくものになった。が、初めての premiere での映像制作はてんやわんやでもう一度じっくりやってみてみたいと思った。映画作成で撮影から編集まで自分でやってみて新しい雰囲気の作品を作ってみてみたい。 HP では自分で FLASH などの作品を作って挿入してみたい。
〔今後改善すべき課題等〕 初めてやるソフトを決められた時間で完成させるために、どのような作品を作りたいかどのような機能があるかなどを計画を立てて行えるようになりたい。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>青い鯉のぼりは背景とうまくなじませたが、赤い鯉のぼりは色の具合がうまく調節できなかったのでやり方を知りたい。合成なら絶対自分でできないことができるので楽しんでやれた。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画が手軽にできるので、版画＝はがき＝暑中見舞いだということで、最近見て可愛かったポニョを使つての一枚。絵を描くのと色を塗るので精いっぱいになってたのもっと丁寧にやってみたい。でもシンプルで好き。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画で自分の顔をやってみたら怨霊みたいなかんじだったので、これは心霊写真だと思って滝のところに顔を張り付けてみた。もっと滝になじむように気持ち悪くやってみたい。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画＝お札の真ん中だと思って合成してみました。漱石の顔も自分の顔にしてみたかった。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 電子作品の制作とインターネット個展の開設」 担当教員：滝沢穂高	
〔作品制作の目的〕 フォトショップ、プレミアなどのソフトを使い、画像やムービーを制作、加工する技術の基礎を学ぶ。 グループワークを通じて、各役割を果たし、協力して一つの作品を作ることの喜びを分かち合う。	
〔作品作成のプロセス〕 ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 積極的に制作に関わり、工夫を凝らした。 自分で撮った写真と、自分で書いた絵を使った。	
〔作品に対する自己評価〕 初めての制作なので、きちんとした作品を作るというよりは、チャレンジをたくさんした跡がうかがえる作品となった。	
〔今後改善すべき課題等〕 自分でソフトを買って練習したい。	

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	〔写真のコメント〕 初めてフォトショップを使って画像を加工した。なかなか上出来の逸品。
---	--

演習トラック評価シート

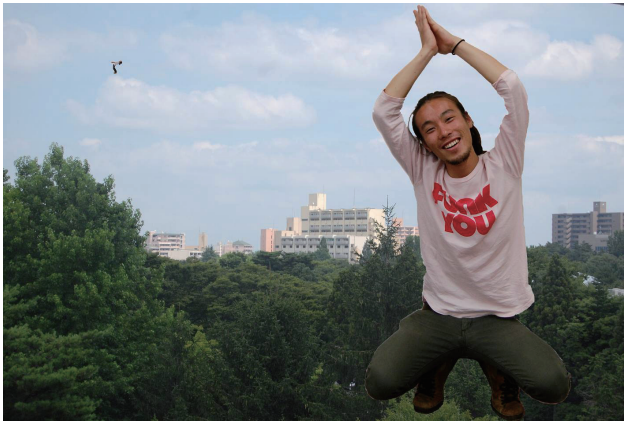
	<p>〔写真のコメント〕 版画ソフト初体験。カラフルな作品に仕上がった。</p>
	<p>〔写真のコメント〕 開発中のソフトとあって、頻繁にフリーズを起こした。作者の悲しみが作品ににじみ出ている。(重要文化財)</p>
	<p>〔写真のコメント〕 黒い猫だ。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 電子作品の制作とインターネット個展の開設 」 担当教員： 滝沢穂高
〔作品制作の目的〕 Photoshop,premiere,dreamwaver,仮想彫刻・版画ソフトの使用方法の学習と異分野学生との作品制作を通しての交流と学習。
〔作品作成のプロセス〕 ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
自己紹介ムービー：気軽にバラバラな映像を一つに繋げていけた。カメラが HDD カメラなので、読み込みがとても楽で感動した。 仮想彫刻ソフト：フリーズ多発でハラハラな制作でした。 ミニ映画制作： プロセス1：シナリオづくり、映画の肝ともいべきシナリオ構成、話し合いは迷走と沈黙の中とりあえず、撮影してみようということでロケへ。 プロセス2：ロケに出ると、やはり楽しく、その場で適当な面白いアイデアが出て、それをすぐに撮影できアドレナリンが出る。しかし、ストーリーを練っていないので、この映像がどう繋がるのかというイメージは まだできておらず、強引に流れを作っていた。メンバーの光る演技が涙を誘う。 プロセス3：編集、一通りの流れを時間軸にあてはめていく、絵を描くみたいに時間軸をフラットに構成していく作業はさらにアドレナリンが出る。プレミアのビデオエフェクトをもっと使えば表現の幅がもっと広がるなとわくわくする。
〔作品に対する自己評価〕 まだまだ、ソフトウェアをうまく使おうという工夫が足りなく、自分のできるアナログなポテンシャルを今回得た様々なソフトのデジタルの技術にうまく融合できればよかったと思う。少し技術に頼りすぎた傾向が自分のなかであったので、もっと、フラクタルにアイデアを発展できれば良かったと思う。
〔今後改善すべき課題等〕 映画作りは本当に楽しい。 初めてのことで、ゆるゆる、ぐずぐずな所はたくさんありますが、映画作りはイベントとして最高だと思います。構成、場所、セリフ、演出、絵、音、動き、時間、、、色々なことを考慮にいれクリエイティブしていくこと、とってもアドレナリンが出ます。ほんとに楽しかった。今後もこの楽しい感じを維持していくことが課題かと思いました。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉



〔写真のコメント〕

最初に合成することを考えた背景の写真を撮影すべきだった。

Photoshop での写真の切り抜きなどは集中して楽しめた。



〔写真のコメント〕

グルグルしました。



〔写真のコメント〕

いい場所での撮影ができた。

演習トラック評価シート

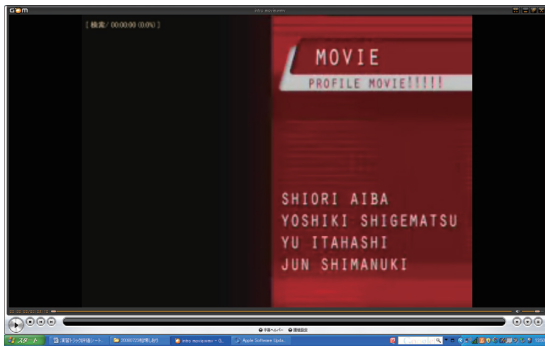
H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 電子作品の制作とインターネット個展の開設」 担当教員：滝沢 穂高
[作品制作の目的]
1. 下記のソフトウェアの基本的な使用方法の学習 Adobe Photoshop Adobe Premiere Adobe Dreamweaver 仮想彫刻・版画ソフト(非売品) 2. 個人課題とグループ課題 3. グループ課題における異分野学生との共同作業による作品制作
[作品作成のプロセス] ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
[合成] 画像の切り取り、貼り付け [紹介ムービー] テーマ決め 撮影 編集 [版画] 使いたい画像の検索、作成 版画ソフトへの取り込み 色つけ [映画] 案出し、撮影、編集
[作品に対する自己評価]
[合成写真] Photoshop は使い慣れていることもあって、自分の意図していたようにつくれた。
[紹介ムービー] プレミアを初めて使い、苦しみながらも楽しんで作ることができた。
[版画] なかなか自動操作がうまくいかず、何回もエラーになってしまったが、最後は容量をつかんで自分の作品になってきた。 もっと早くコツをつかめればよかったと思った。
[映画] なかなかシナリオも決まらず、行き当たりばったりな作品になったが、最後は独特の雰囲気のある作品になり、個人的には満足。こんなに簡単に映画が自分でも作れちゃうのだと思いました。 次回はしっかり練って撮影に取り掛かってみたいと思いました。

演習トラック評価シート

[今後改善すべき課題等]

やはり、何事も計画を立てて実行していくことにもっときをつければよかったと思いました。
短い時間での凝縮した内容であることもあって、もっと集中して詰め込めばよかったと思いました。

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉



[写真のコメント]

自己紹介ムービー。
いろいろな扉をモチーフにその中で各々が筋トレしながら自己紹介→ウィンクするという流れ。
途中のアクシデントも笑いになり、楽しい撮影だった。



[写真のコメント]

ドアの扉のように、ロッカーの扉から人が顔を出していたら面白いのではないかと思った。
この部屋の雰囲気がすごく異質な感じがしたので、人間にも少し不思議な感じを出そうと思った。
宇宙人がロッカーに隠れて暮らしていても顔を出すという設定を自分の中で設けた。

演習トラック評価シート

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画三作目。</p> <p>少し機械と和解して、自分の作品と言えるものが作れるようになった。</p> <p>雰囲気大切に色使いや、彩色方法を工夫した。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画2作目。</p> <p>自動全塗操作を覚え、試した作品。</p> <p>何の工夫も試行もないが、やっと使えそうな兆し ができた瞬間。</p> <p>コツをつかんだ瞬間。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>版画1作目。</p> <p>大苦戦した作品。</p> <p>ウサギをモチーフに作ったのですが、ウサギのデータが複雑すぎて何度もエラーになってしまった。</p> <p>出来上がったものの割に時間がかかった。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名電子作品の制作とインターネット個展の解説」 担当教員：滝沢 穂高
[作品制作の目的]
1. 下記のソフトウェアの基本的な使用方法の学習 Adobe Photoshop Adobe Premiere Adobe Dreamweaver 仮想彫刻、版画ソフト（非売品） 他
[作品作成のプロセス] <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
Photohsop の学習 なげなわツールを使用した画像の切り取りと貼り付け。 Premiere の学習 切り取りツールなどをつかった動画のカットやタイトルの挿入 ミニ映画づくり 話し合いによるシナリオ構成と役割の分担。撮影と premiere による編集。 Dreamweaver によるホームページ作成 フリー素材などをネット上から集め、それをもとにホームページを作成した。いかに見やすくきれいに見せるかほかの見やすいホームページなどを参照に工夫した。
[作品に対する自己評価]
どの作品もよくできたと感じるが、特に Photoshop によって加工した画像には自信をもてる。もう少し時間があればもう少し工夫の凝らした作品ができたのではないかと思える。 特に Premiere をつくった動画編集はもう少し工夫を凝らすことができたのではないかと思っている。 この演習でとくに photoshop をもちいた画像の編集を行えるようになったように感じた。
[今後改善すべき課題等]
今回はとにかく考える前に手を動かしてソフトを使ったので、作品を作る前により構想することが大事だと思った。 また今回は基礎を教えてもらったが今後は自主的に本を読むなどしてソフトのより応用的な使い方を学びたい。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>静止画像の加工、編集</p> <p>Photoshop をつかって 2 枚の画像を合成した。なげなわツールをつかい人の画像を切り取りテレビの画像に貼り付けた。その後消しゴムツールやスタンプツールによって編集しなるべく自然な感じにした。それぞれの画像の色調や明るさを変える工夫もした。</p>
	<p>動画の加工、編集</p> <p>Premiere をつかった動画の編集をおこなった。ビデオカメラでとった 4 つの動画をつなぎ合わせ、いらぬ部分をカットしタイトルやエフェクトを追加するなどした。</p>
	<p>仮想彫刻、版画ソフトの使用</p> <p>彫刻、版画ソフトをつかい猫やほかの画像をすべて作りそれを photoshop で T シャツの画像に合成、加工した。</p>
<p>ミニ映画</p>	<p>それぞれ役割分担をし、それにもとづいて作業をおこなった。</p> <p>私はシナリオを担当したがあまり会議する時間がなくしっかりしたシナリオを練ることができなかった。また、Premiere をつかったアニメーション作りなどにも着手した。</p>
<p>ホームページ作成</p>	<p>Dreamweaver によるホームページ作成を行った。まずはネットでフリー素材などを集め、それらを持ちいてこれまでに作った作品を展示するホームページを作成した。</p>

演習トラック評価シート

<p>H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 インタラクティブデジタルフォトフレームのデザインと開発」 担当教員：井上 智雄</p>
<p>[作品制作の目的]</p> <p>子供も楽しく、分かりやすく扱えるようなデジタルフォトフレームを開発する。 具体的には、扱いやすい：タッチパネルを利用したボタン操作 分かりやすい：漢字を利用しない 楽しく：お絵かき機能、キャラクター（魚）の導入 魚というキャラクターを前面に押し出すことで、子供に親しみを持ってもらいやすくする。</p>
<p>[作品作成のプロセス] ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）</p>
<p>1. コンセプトの設定 デジタルフォトフレームという電子機器の機能を拡張したい→どんな機能をつくるか →ユーザの年齢層が広がるような機能→子供をターゲットに→目的の設定</p> <p>2. 班内の役割分担 割り振りは？→ デザイン：1人，広告：1人，開発：3人</p> <p>3. 製作 どんな機能を具体的につくるかを話し合い、最終的に以下の機能を考案した。 フォルダ切り換えに対応した写真閲覧，写真にラクガキやスタンプ等のデコレーション， 写真上に魚を泳がせる。 使用機器にタッチパネルを使用できる LOOX，フォルダ切り換えの手法として RFID を採用。 実際の製作にあたり</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">{</div> <div style="margin-left: 10px;"> <p>デザイン，広告：ディスプレイおよび RFID の外装の作製，コンテンツ収集， デコレーション機能のスタンプ作製 開発：写真閲覧機能，デコレーション機能，魚機能を並行して作製</p> </div> </div> <p>どのようなデザインにするか？→魚から海へイメージ→水槽の中のような画面 →RFID も海に関係するデザインに（カニとかヒトデとか） どのような写真にするか？→海っぽい写真，ラクガキしやすいように人や動物の写真を 魚は写真上を移動するだけ？→タッチすると逃げたり，画像の明度を取得して暗い所へ 行ったりする</p> <p>4. 発表資料作成 時間に追われ，発表資料づくりが少し難航してしまう。</p> <p>5. 発表</p>
<p>[作品に対する自己評価]</p> <p>デザインに関しては，センサ類の外観が良い出来となり，多大な評価を頂くことができた。 しかし，ディスプレイが小さいので全体的に見難くなり，ディスプレイの変更も考えなくてはならない。 各々の機能の最低限は実装できたが，まだまだバグが多く，改良の余地がある。 インターフェース画面の改良も必要と考えられる。 魚に関してはインパクトがあり，評価も良かった。 全体的に面白い物ができたのではないかと思う。</p>
<p>[今後改善すべき課題等]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スライドセンサを用いて自動閲覧の時間を調節できるように。 ・照明センサを用いて，魚の動きを調節できるように。 ・音が出るようにして臨場感を豊かに。 ・人が映っている写真で，魚が後ろに回りこむように透過。 ・発表する時に技術的な話も混ぜる。 ・スタンプの大きさも変えられるように。 ・フォルダの写真を整理する。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉



〔写真のコメント〕

コンセプトの決定から機能の検討まで試行錯誤したもの。
一度方針転換しているため端の方に重要なことが書かれている。具体的には実装予定の機能とコンセプトなど。

元々はセンサを色々付けて、センサをぬいぐるみに詰め込む予定であったが、時間の面を考えて中止とした。

最終的には機能面を特化させることになったが、RFID センサは採用することになった。



〔写真のコメント〕

製作風景の一つ。それぞれパソコンを使った作業をしている。これは最後の方の作業で、プログラムの最終確認、パワーポイントのスライド作成、プロモーションムービーの作成を行っている。

これは昼間の光景であるが、実際は何回か深夜まで作業を行っていた。



〔写真のコメント〕

完成したデジタルフォトフレーム。具はRFIDの受信側センサ基板を含んでおり、カニやヒトデたちはチップ型のRFIDセンサを含んでいる。全部で4つのフォルダに切り換え可能である。

画面はメニュー画面となっており、4つのボタンがある。1つは写真閲覧のためのボタン、1つは魚を追加して写真を閲覧するためのボタン、1つはデコレーション機能のためのボタン、残った1つが終了ボタンである。

つまり、3つのボタンでそれぞれ1つずつ機能がある。



〔写真のコメント〕

最終発表。

全体的にスライドで詳細が足りなかったかもしれない。

説明した方が良い部分が出し切れなかったのではないかと指摘を頂いたが、その通りだと思った。





プレゼンの手法として、魚の登場はインパクトを与えたようだ。

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 インタラクティブデジタルフォトフレームのデザインと開発」 担当教員：井上 智雄	
[作品制作の目的]	
<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルの中にもアナログのあたたかみを ・実際のアルバムをデジタル化 ・視覚的に簡単操作 	
[作品作成のプロセス] <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
<ul style="list-style-type: none"> ●企画・デザイン 一般的などんな人でも使えるようなデザインをと考えた。 しかし、インパクトが足りないのではないかと のコメントをうける。 ・新たに「アルバム」「本」のような外観へ。 百円ショップで材料を買い出し。 ・2日目にフレームをロッカーへ閉じ込み事 件。 新たにもう1つフレーム作成！ ●コンテンツ収集 なんと運よく、小学校の運動会に遭遇。 写真コンテンツを大量収集。 	<ul style="list-style-type: none"> ●開発 タッチパネルのドライバとか動作に苦戦。 全ての機能に苦戦。(XP と Vista の違い) しかし、最終日3日前に完成。 ●PV 作成に着手 動画作成担当が自宅に撮影した素材を持ち帰 り、エフェクトなどの編集。 ●発表 特にアクシデントもなくスムーズ(?)に発 表ができた。 PV も好評！
[作品に対する自己評価]	
<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン面でもう少し「本」に近づけられれば、なお良かった。 ・システム内の実装はとてもスムーズに仕上がったと思う。(らくがき機能以外は) ・コンテンツもとても良いものが収集できた。 	
[今後改善すべき課題等]	
<ul style="list-style-type: none"> ・画像配置の自由度強化 ・画像のサイズも自由に動かしたい ・どのページにどの画像を貼り付けるのかの UI ・ペイント（らくがき機能）の実装 ・「アルバムのように」のコンセプトがみただけで伝わるか？ ・ページの「進む」「戻る」の方法が初見では分かりにくい 	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>[写真のコメント]</p> <p>♪ デザイン考案中 ♪ グループ全員で色々な案の出し合い。 地震速報案に一同爆笑です。</p>
	<p>[写真のコメント]</p> <p>♪ 実装機能の提案 ♪ チーフディレクター（高川）を中心に ホワイトボードへ書き込み。 やはり意見は書いていかないとダメ ですね</p>
	<p>[写真のコメント]</p> <p>♪ 開発風景 ♪ 詰まった所を中西先輩に聞いてます。 今回かなり苦戦しました…</p>
	<p>[写真のコメント]</p> <p>♪ 発表風景 ♪ 質問総攻めで一同たじたじ 密度の高い意見交換ができました。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 マンガポータル・マンガモール」	担当教員：杉本重雄
〔作品制作の目的〕	
演習開始当初の目的は、Web 上やスクリーン上、モニター上でのマンガの表現方法を考える、ということである。その後、それを達成するソフトとして Flash を用いることに限定して、上の目的を達成することを目指した。	
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
9/1～： Web 上やスクリーン上、モニター上でのマンガの表現方法を考える。 →用意された素材を、Flash を用いることでいかに表現するかということを考えることにする。	
9/20～： Flash を用いたマンガの表現には、どのようなものが考えられるか。また、Flash ではどのようなことが行えるのか。 →班員それぞれがまず練習として作品を作成し、いろいろなアプローチを実践として考えてみる。	
10/4～： 各々の作品がほとんど進んでおらず、授業の際には漠然とした報告しか行うことができなかった。 →ラフスケッチでも、具体的な報告を行うことを決める。	
10/18～： 個別の作品が完成。合同で作成するマンガの原作を決め、各々のおおまかな役割を決める。 →作品全体の演出を決める絵コンテの作成、それに基づいたコマの分割、Flash への実装を各自進める。	
11/1～： 合同作品完成予定であったが、全体発表の日時が 12/13 に変更になったため、余裕を持って制作に取り組むことにする。合わせて、できた余裕をいかに作品制作にまわすかを考える。 →次回までに合同作品を完成させ、かつ空いた時間を埋めるためのアイデアを考える。	
11/15～： 作品がほぼ完成し、発表日まで大きく余裕ができたため、追加で 1 つ制作することにする。 →発表までに、各自作業を進める。	
〔作品に対する自己評価〕	
各自練習として 3 作品、合同作品として 1 作品、合わせて 4 作品は期間内に仕上げることができた。締め切りが延びたことでできた時間を有効利用するため、もう 1 作品の制作を企画し、途中までは制作したが、こちらは締め切りに間に合わせることはできなかった。 ただ、作品の質としては、ひとつめの合同作品は少し無難にまとまりすぎた感があった。そのため、余裕ができた後半の合同作品 2 作は、なるべく突飛なことをやろうというコンセプトのもとで作成にとりかかった。その出来の良し悪しはともかく、当初の目的が「スクリーン上、モニター上でのマンガの表現方法を考える」ということを考えると、多様な表現を構想したという点でその目的をある程度達成できたといえるだろう。	
〔今後改善すべき課題等〕	
「Flash による表現」というものにこだわりすぎて視野が狭くなり、当初の目的であるスクリーン上での表現についてうまく考えることができなかったのではないかと。焦点を絞るためにある程度必要だったとはいえ、まず技術ありきで表現を考えることで、思考の幅を自ら狭めてしまっていたことは、反省すべき点である。 また、「余裕ができたからもうひとつ」というような、制作時間の見通しも少々甘かったかもしれない。授業日程の変更により増えた時間を、新しい作品の制作にまわすのではなく、既に完成した作品の質を高めていく方向にまわしていく、ということも考えるべきだった。	

演習トラック評価シート

◎4人の意見

バックグラウンドの異なるものだからこそ、それぞれの専門性を活かした作業ができたと思う。プログラミング専門の人、作画を専門とする人、コンテンツを使った見せ方を考える人など、自分が得意とする分野がそれぞれある。そして、ほかの人に説明しながら、作業を進めていく。これこそ、この演習のメリットであると実感した。

集中講義という短い間で、このような完成度の高い作品ができたことは、そういったメリットを活用できたからであると思う。今回は時間の都合上、カラーを一部にしか取り入れることができなかったが、もし機会があればカラーや BGM を加え、さらに良い作品を制作できるだろう。はじめて使うソフトであったので、はじめは思うように動かせず、作業が進まなかった。私たちは、はじめに個人作業でそれぞれがスクラッチに慣れることを最優先とした。そして、それぞれが学んだ技術を、お互い吸収しあうことで、コミュニケーションも図れたと思う。

① 特に桜井さんには負担の多い仕事内容となってしまったが、この4人でやれてよかった。この演習は、集中講義であったが、このスクラッチで出来た作品はクオリティが高いと思うので、今後の現代 GP の活動などに応用してほしい。スクラッチのサイトにアップして、たくさんの人に見てほしいと思った。

② スクラッチという初めて使うソフトウェアと、得意分野、専門分野の違う人たちとの協同作業が、大変でもあったわけだが、何より面白くもあった。技術的な面はもちろん多々あるが、他の人との連携を重視しながらひとつのプロジェクトを成功させる大切さを学べたと思う。作画、プログラミング共にメンバーの皆には本当にお世話になった。感謝します。

③ ScratchComics の定義づくり、作画をしました。作画に関しては何を差し置いても、「絵ができてこない……」というどうしようもないストレスを班員の皆さんに与えてしまったことを本当に反省しています。クオリティに関しては、ある程度満足できるところまでできたので、その時間を許してくださった皆さんに感謝です。

ScratchComics の定義というものを行ったことに関しては、地味ではあったけれどもこっそり自慢に思っています。ネーム用紙も作り、他人に「こうすれば Scratch で漫画を作れるよ!」と説明できるようにしたということは私の中では非常に重要でした。先駆者の気分です。

それと、Scratch のインターフェースというか、プログラミングの視覚化の方法は大変興味深かったので、これから学群の授業でやるプログラミングに実は生きてくるのではないだろうかと密かに期待しています。

④ 今回自分は二度目のグループ活動でした。前は全員0からのスタートだったので、グループメンバーでの話し合いが密で、交流も多く、助け合いの作業が結構あったのですが、今回は私の連絡をあまり取ろうとしないというズボラさが炸裂して、メンバーとの話し合い（メッセージャー）を取ることも、あまりできませんでした。そこは今回の大きな反省点だと思います。この演習を取るにあたって、今回私は「他人の要求するプログラミング」を目標としていました。それに関しては、作者である桜井さんにもおほめの言葉を頂けたので満足なのですが、プログラミングの工夫より、素材の繊細さを要求するスクラッチにおいて、ペイントツールを扱えない自分は周りの方々に多くの作業を任せてしまいました。

でも、まあ、最終的にはいい結果を残せたので自分はこの演習成功だと思いました。

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名：マンガポータル」 B 版 WEB 班	担当教員：杉本重雄、柘和佑
〔作品制作の目的〕	
Web 上で楽しめるデジタル漫画の制作が目的である。そのデジタル漫画とは、Photoshop を使って原画に彩色したものに Flash を使って、コマの中で絵を切り替えたり、一部が動いたりするなど、アニメと漫画を融合した独特のスタイルで表現したものである。それによって新しいデジタルコンテンツを創造・表現することである。表現を工夫することで、作品「シンデレラ」のファンタジーさをいっそう深めることを狙いとする。	
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
【仕事①】 作品タイトル選定 【プロセス】 グループで意見を出し合い、①オリジナル小説の漫画家②童話③オリジナル漫画の中から②を選び、童話の中でもアニメーション（Flash）の特徴を引き出せそうな「魔法」「ファンタジー」に着目し、世界中で古くから親しまれている「シンデレラ」を選択。 【課題】 タイトルを選ぶ際にひっかかるのは「著作権問題」とストーリーの「シンプルさ」であり、今回のメイン課題である「アニメーション」に適したストーリーであるかということである。	
【仕事②】 ストーリー書き出し 【プロセス】 図書館から絵本を借りたり、インターネットでシンデレラストoryを調べ、ディズニーにはない変わったテイストを加えようと工夫しながらストーリー展開を簡潔に書き出した。 【課題】 長すぎず簡潔に、アニメーションに使えるようなシーンを考えることが大変であった。	
【仕事③】 コマ振り分け 【プロセス】 全体で何ページで完結させるかを決め、1 ページあたりのストーリー展開を決めたあと、各コマに景色をメインに書き、どのコマが何のコマなのかを設定。例えば、このコマを変身シーンにするなら、どうアニメーションをつけるかなどの設定も決めていく。 【課題】 チームのキャパシティを考えると全体的にページ数が限定されるため、飛躍しすぎないように振り分けることが困難。またコマ振り自体初めてであり、漫画制作の知識がないため戸惑った。私物の漫画を参考にし、絵本のお城などを参考にしながら、描いた。	
【仕事④】 下書き 【プロセス】 仕事③のコマ振りを元に下書きを作成。 【課題】 下書きといえど、清書に近いので、時間がかかってしまった。	
【仕事】 <ul style="list-style-type: none"> ・マンガの作画 <ul style="list-style-type: none"> B5 サイズの紙に鉛筆書きをし、スキャナでパソコンに取り込んで、Photoshop で画像調整・着色をした。 ・着色の流れ <ul style="list-style-type: none"> パソコンの作業環境の都合により、解像度 150dpi で作業を行った。最終的な解像度は、web ブラウザで閲覧することを考えて 72dpi で出力した。 ・マンガの見せ方 <ul style="list-style-type: none"> 当初の予定では web ブラウザで閲覧することを目的としていた。見開き形式でマンガを作成したのち、FLASH ソフトで演出を加え、FlipBookCreator で出力する予定だったが、FLASH に関する技術・知識不足のため、FLASH ファイルを FlipBookCreator で読み込むことができなかつた。に変更することにした。 完成している FLASH の演出は、別にデモすることにした。 	

演習トラック評価シート

【感想】

もう少し各編集ソフトに関する知識や技術があればよかったと思う。もっと作業分担を計画的に行って、円滑化できればよかった。

【仕事⑥】 配色

【プロセス】 ネーム／彩色／台詞入れ

【課題】 彩色の課題は色の統一である。魔法使いの肌の色とシンデレラの肌の色を区別し、キャラクターの衣装の色を統一するなど、それぞれ同じ色を使い続けていくために、あいているスペースに色の名前とその色をメモした。また背景をどうペイントつけるかも配色独特の工夫をした。

【感想】 私のグループは紙媒体であるマンガをパソコンの画面上で表示することで、紙面上ではできないマンガの表現を追求しました。まず、パソコンを使うことでできるマンガの表現について意見を出し合う中で、コマやキャラクターを動かすことや音を使えることなど、さまざまな意見ができました。

FlipBookCreator を用いた表現を考え、画面上でもページめくりを行い、マンガの構成において重要なページめくりの要素を残し、動画の要素を取り入れつつも、アニメーションになってしまわないように配慮しました。

私は主にネームの作成と原稿の彩色を行いました。ネームをきる作業は私にとって初めての経験であり、最初にできたものは人物の特徴が分からなかったり、吹き出しの大きさが考えられてなかったりと、とてもマンガとして読めるものではありませんでした。しかし、三原さんからアドバイスをいただきながら、マンガになるために必要な要素を付け足していくことで、読者にとって分かりやすいマンガになっていきました。私のネームのすべてが班のネームとして採用されたわけではありませんでしたが、各々が作ったネームを組み合わせさせた結果、面白い作品になったと思います。

また、私は作品の一部の彩色も行いました。以前に写真の加工のために photo shop を使っていたので、難なく進められるだろうと思っていた。しかし、普段、彩色はアナログで行っているためにペンタブレットを使っての作業は慣れないものであり、時間のかかる作業でありました。実際、アナログ彩色以上に時間がかかった上、意図したように塗れない部分もありましたが、背景をつけるなど工夫をし、読者を飽きさせないものに仕上げました。

マンガポータル・マンガモールの授業は班全員の予定が合わず、短い時間の中での作業ではありましたが、全員がマンガを好きで、マンガを使って自由に表現したいという意識が高かったため、非常に充実していました。得意分野が異なる生徒が集まった班であったため、良い刺激を受けることができたと思います。

【仕事⑦】 Flash

【プロセス】

- ・まず効果をつける場面を決定
 - ・魔法の登場シーン、シンデレラやカボチャなどが変身するシーン
 - ・魔法の登場シーン：機能-enter キーにおいてモーション開始
 - 動き-魔法が下から出てくる
 - 魔法が透明から色が浮き出てくる
 - 魔法の周りに☆が出る
 - ・シンデレラ変身シーン：機能-カボチャをクリックするとモーションが開始
 - 動き-カボチャが小刻みに動いている→ボタンをアピール
 - 鳥がカボチャへと動き始めカボチャに触れた瞬間全員一気に変身
 - 変身→画像の入れ替え
 - キラキラ効果
- (参照 URL : <http://allabout.co.jp/gs/flash/closeup/CU20081130C/>)

演習トラック評価シート

【発見問題点】

- ・モーションが止まらない→アクションスクリプトによる制御
- ・モーショントゥイーンはアクションスクリプトで制御できない→モーションクリップの作成
- ・シェイプトゥイーンを使うためにはドローオブジェクトでなければならない。画像を使用する場合は、“分解”を利用する→しかし単純にはうまく変化していかないので使用をやめた

【もっと工夫したかった】

今回は時間の関係上 Flash で単発的に効果をつけることしかできませんでした。できれば Flash で漫画を完成させたかったです。

あと Flash を使うのなら、もっとインタラクティブな機能をつけたかったです。しかし。原画からやっていたので Flash まで手が回りませんでした。Flash を甘く見ていました、特に難しいのは Action Script でした。残念です。あと Flip viewer をつかえなかったのも予定と違ったので残念です。

【special thanks】

Flash 班の斎藤君→Action script を手ほどきされました

【仕事⑧】 レポート作成／連絡係／配色補助

【プロセス】

まとめレポートを作成。

各作業ミーティングのセッティング、連絡

魔法使いが登場するシーンの配色を担当。

【課題】

スケジュール立てをもっと計画的に立て、定期的に頻繁に集まる努力が必要であった。

連絡についても互いにこまめに取り合うべきであった。

レポートの作成、作品の完成ともに土壇場になってしまった。

魔法使いが登場するシーンの背景を「マジックタイム」の象徴となるようなファンタジックなものにするのに、どうすればよいかで悩んだ。

いくつも色を重ね、ぼかし機能、グラデーション機能を円や四角の形を利用しながら効果をだした。

〔作品に対する自己評価〕

時間不足というマイナス評価はあるが、イラストもページ量、アニメーションの量は多すぎず、少なすぎずといったところである。技術面のスキルが班内のメンバーに更であればより魅力的なアニメーションになったと思うが、時間が少ない中でアニメーションを付け加えられたことは評価できる。また魔法使いの登場シーン、シンデレラの変身シーンなどアニメーションが活用できるタイトルを選んだことも評価できると思われる。

〔今後改善すべき課題等〕

アニメーションの追加、改善である。また分担作業は各担当に負担が偏るだけでなく、制作後の能力にも偏りができてしまう。また授業以外の時間の作業がたりなかったことが、時間不足を招いた。また BGM や S E を付けることも課題となる。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>[写真のコメント] 原画について説明している様子</p>
	<p>[写真のコメント] メンバー全員で写っている写真がないのが残念。</p>
	<p>[写真のコメント] 報告中の光景。</p>
	<p>[写真のコメント] 中間報告のプレゼンテーションでは配色したものを提示した。まだ台詞もアニメーションがついていない状態でした。これは物語の最初の見開き部分。</p>

現代 GP マンガポータル・マンガモール

受講学生による作品一覧 (URL)

< <http://www.mast.tsukuba.ac.jp/~ragi/mangawiki/index.php?完成品> >



完成品

<http://www.mast.tsukuba.ac.jp/~ragi/mangawiki/index.php?%E5%AE%8C%E6%88%90%E5%93%81>

[トップ] [編集 | 凍結 | 差分 | バックアップ | 添付 | リロード] [新規 | 一覧 | 単語検索 | 最終更新 | ヘルプ]

メニュー

- トップページ
- 2008年度
- 完成品
- 各グループ概要
 - グループA
 - グループB
- 写真
- 各グループ詳細
 - グループA
 - サイト構築
 - グループB
 - Flash
 - Scratch
 - Web
- ツールや素材
- サイトメディア?
- 道具
 - 本
 - ノートPC
 - Mac
 - 実習室III?
- 最新の5件
- 2009-02-17 完成品
- 2009-01-29 写真 MenuBar
- 2009-01-22 三原鉄也
- 2009-01-09 Flash/Ideas

ポータルサイト班

- 反映させました。一部調整中。
- サイトソース+提出しポートまとめ(zip)
- メタデータ入力法とジャンルまとめ

概要

「マンガおすすめサイト」を制作しました。マンガメタデータを入力したDBからお好みのマンガが検索できるのを目標にしましたが、力及ばず現状ではトップから結果表示ページ、作品個別ページへの連動ができていません。とりえず、トップページから検索してDBから素のデータは取得できるようになっています（「キャラクタータグ」と「ランダム表示」は未実装）。

Flash班

- SWFファイル
- FLAファイル

概要

Web漫画を制作しました。グループ全員による共同制作作品になります。漫画につきましては現代視覚文化研究会の物をお借りしました。画面の上半分でクリックすると進みます、下半分でホバーするとコントローラが表示されます。

Scratch班

- スクラッチファイル

概要

着色など細かいところはできていません。

Web班

- 漫画シンデレラ

概要

漫画初心者のメンバーで試行錯誤しながら作成した、Web漫画です。Web上でページめくりのように閲覧できるFlipBookCreator?で作成しましたので、閲覧にはFlipViewer?のインストールが必要になります。着色等間に合わない部分がありましたが、FLASHファイルがページめくりで閲覧可能になりました。3ページ目のFLASHがなかなか動作しないのですが、何度かクリックすると動きます。

Last-modified: 2009-02-17 (火) 14:29:47 (0m)




演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 ロボットを用いたモーションコンテンツ～図書館司書ロボットの実現を目指して～」 <div style="text-align: right;">担当教員：三河教員</div>
〔作品制作の目的〕 図書館司書ロボットの製作で、私が希望した分野はカメラから得た映像を処理する分野である。 司書は人間であり、人間というものは、視覚によって離れたものを認識することができる。そこで私は、人間らしさを表現するために、人を認識し、その人の顔を見るという動きをプログラミングしたいと思った。 それにより、映像処理についての知識や、人がどのようにモノを見ているのかということを考え、人とコンピュータの違いについて実感することができる。
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）
<ol style="list-style-type: none"> 1. 肌色を検出する。 顔は立体であり、陰によって様々な RGB が大きく変化する ⇒ YUV で輝度と色を分けることにより、例え陰でも肌色の色差の変化は少ないので、ほとんどの肌色の検出を可能に。 2. 人の肌色と物の肌色を識別する どちらも肌色であるため何か判断の要素が必要 ⇒ 人は動くが、物は大抵の場合、静止しているため、その画素で色がほとんど変わらない場所の肌色は無視をすることで、人の肌色を認識可能へ。 3. 顔の位置を検出 高い場所にある肌色を顔として認識 ⇒ 手をあげた場合に、その手のひらは肌色なので顔と認識してしまうので不可。 デジタルカメラの顔認識の仕組みについて調べるが、ほとんどがパターン認証とのことで、顔データを多く用意できない、かつ、パターン認識の知識がないので困難。 顔には目や口があるので、肌色ではない部分がある。そこで、矩形内に肌色ではないブロックがあるかチェックする ⇒ しかし、手でも再現することが容易なので誤認識しやすい ⇒ その肌色でないブロック同士の距離を調べ、顔らしい配置かを調べることで誤認識の確率を減らした。
〔作品に対する自己評価〕 顔認識という初めての画像処理で、最初は画像処理の考え方がほとんど分からず四苦八苦していたので、1ヶ月で作った今回のプログラムは、精度としてはまずまずである。しかし、処理量が重いのが難点であり、かつ、結構近くまで来ないと正しく顔を認識できないのが問題点である。また、映像処理だけではなく、その結果に応じたロボットの動作の方までプログラミングをすることができればよかった。
〔今後改善すべき課題等〕 たくさんメモリを確保して利用しているため、その量を減らす。 for 文を数回ネストして計算しているため、その数も減らし、また、1px ごとに調べていく処理で同じピクセルを何回か調べる処理があるので、それらをなくして最適化することで高速化を図る。 顔認識の精度を上げる。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

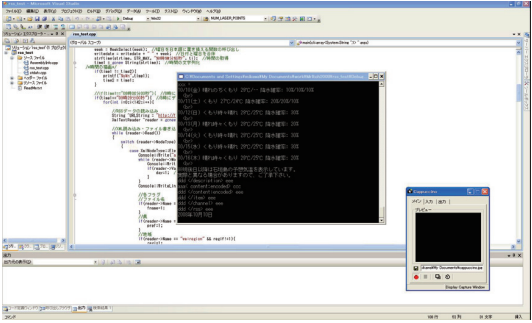
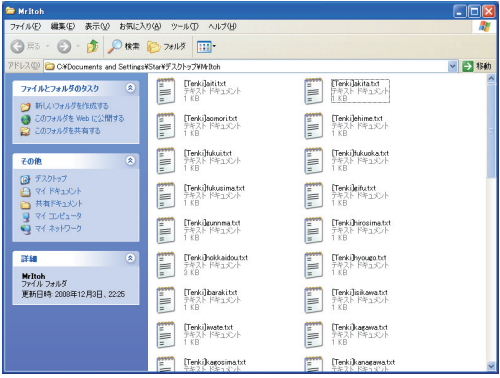
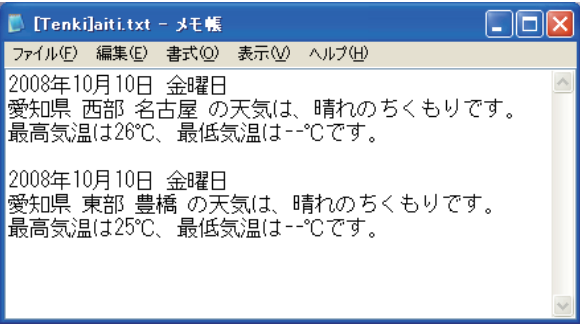
 A photograph of two people sitting at a table in a laboratory or classroom setting. The image is overlaid with a green color map representing skin detection. The faces and hands of both individuals are highlighted in green, while the rest of the scene is in grayscale.	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>画像処理の写真 肌色を検出して、緑色で塗りつぶす。陰で色が 変わっている肌色もきちんと検出している。</p>
 A photograph of a person sitting at a desk in a classroom. The image is overlaid with a color map where skin is green and shadows are blue. A red rectangle highlights the person's face, and a larger red rectangle highlights the entire person.	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>画像処理の写真 肌色を緑色で、黒い場所を青色で表示させ、大 きい塊の緑色は赤い枠で囲んでいる。 人の肌色と床や物の肌色を大体だが区別してい る。</p>
 A close-up photograph of a person's face. The image is overlaid with a color map where skin is green and shadows are blue. A red rectangle highlights the face.	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>顔認識処理の写真 まず緑色を矩形で囲み、その中の黒いブロック について調べる。 写真のように、右目と左目と鼻の配置、つまり 三角形の配置になっていたら、それを顔だと認 識するようにしている。</p>

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I	
「演習名 ロボットを用いたモーションコンテンツ」	担当教員：三河 正彦
〔作品制作の目的〕	
司書ロボットにおける会話機能の充実を目的として、インターネットから定期的に情報を抽出してきて、それに基づいた会話をさせるというシステムを考えた。	
〔作品作成のプロセス〕	
・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）	
自分は、システムの情報抽出の部分を試験的に作った。定期的に RSS 天気予報の情報を取得、必要な情報を抽出し、ファイリングするところまでを作った。 情報取得については、ネット上のサンプルコードをカスタマイズした。先生や TA に助けてもらいながら作った。 情報の抽出は、XML のタグを利用した。同じデータが複数回出現するので、抽出の際に重複しないように気をつけた。 ファイリングの形式に悩んだ。ひとまず RSS の URL の番号ごとに（大体都道府県別）保存するようにした。	
〔作品に対する自己評価〕	
携わった時間の割には内容が薄いと思う。自分の能力の向上が必要。	
〔今後改善すべき課題等〕	
このシステムを利用して、RSS のニュース配信からキーワードを抽出するシステムを作り、時事問題で会話ができるようにする。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>起動の様子。画像中央のプロンプトで動作している。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>データはURLごとにテキストファイル形式で保存される。ファイル名にタグをつけて管理。</p>
	<p>〔写真のコメント〕</p> <p>テキストデータの中身。必要な部分を抽出。</p>

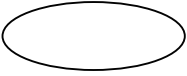

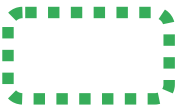





演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 ロボットトラック 」	担当教員： 三河 正彦
[作品制作の目的]	
春日の大学図書館に設置する「図書館司書ロボット」の業務の流れから、会話を想定しシナリオを考える。	
[作品作成のプロセス] <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） 	
プロセス	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 「しなりお」ソフトによる会話セリフのアルゴリズム作成 <p style="margin-left: 20px;">アルゴリズム作成のためのパーツや手順のマニュアルがわかりにくく、試行錯誤の連続だった。</p> 2. 音声認識ソフト <p style="margin-left: 20px;">ロボットが話しかけられる声を認識するため、音声認識ソフトを使用した。まずは、自らの声で認識させるため、自らの発声に慣らせる必要があり、相当の時間をかけ自らの音読による音声認識ソフトのトレーニングを行った。</p> 3. 予想される言葉の音声のゆれの登録 <p style="margin-left: 20px;">上記2を行っても、音声のゆれにより思ったようには、なかなか認識されない。例えば「おはよう」を認識させようとするなら、「はよう」「おは」など、予想される音声のゆれをできるだけ多くシナリオソフトのセリフに登録しなければならず、大変だった。</p> 4. 1のソフトの利用を一旦中止し、アルゴリズムのみ作成する（添付） <p style="margin-left: 20px;">図書館での司書業務の流れから、図書館利用者の行動を予測し、利用者への呼びかけや利用者からの対話に対する応答などのセリフを考える。WEB 検索などの他の人が作成しているシステムと連動させるよう、ロボットの体の一部に、情報を提供する画面をつける。</p> 	
下記「シナリオ」アルゴリズム考察	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用者が頻繁に利用すると思われれば、ロボットと最初におしゃべりする Yes のパターンを 10 ケースぐらいに増やしてもいいかもしれない。 例>つくばの学食の話、つくばの安くて美味しいお店情報、つくばの JUSCO 特売日つくばのサークルの話など 2. 利用者の答えが認識不可の時 <p style="margin-left: 20px;">「2 回まで有効とし、3 回以上は、No がある場合 No に進み、No がない場合二つ前に戻る。」としたが、No が 2 回以上続いた場合、どうするか？ これは一律に幾つ戻るとは決められないので、その場面ごとに設定する必要があると思う。</p> 3. ロボットの外部に装着された画面上のコメント <p style="margin-left: 20px;">「検索結果」や「3D 書架案内」などを表示する画面を設定したが、ロボットのセリフを視覚的にも利用者に理解してもらうために、もっと多くの場面で有効に使えるかもしれない。 例えば、本の検索のために、キーワードを利用者に言ってもらい、それを認識した時に、認識した言葉をロボットが発すると同時に、画面上にも表示して利用者への確認度を高めてもらう。</p> 	

演習トラック評価シート

〔作品に対する自己評価〕
シナリオのアルゴリズムを考える上で、他のシステムを作っている人の説明をよく聞き、そのシステムを理解する重要性を痛感しました。自分の考えたアルゴリズムを説明し、そのシステムにとってそれが有効に機能し得るのかを話し合い、また作成中のアルゴリズムを評価してもらい、それをシステムに反映してもらえるかどうか検討する。そういった作業は、共同で一つのものを作り上げていく喜びを感じました。他のシステムを作っている人と連動性のあるアルゴリズムが考えられたと思います。
〔今後改善すべき課題等〕
利用者の応答が認識不可能な場合、聞き返すのが何回までが妥当なのか、何回までであれば利用者が不快感を覚えないかなど利用者心理を調査する必要があると思います。

シナリオパーツ説明

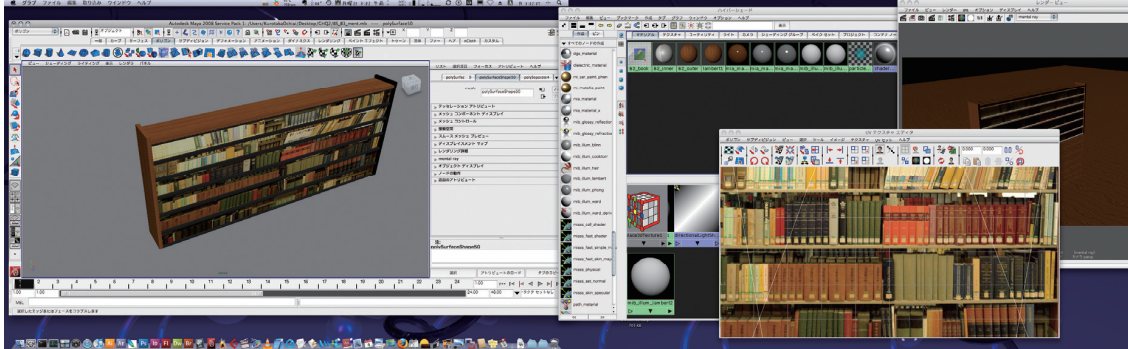
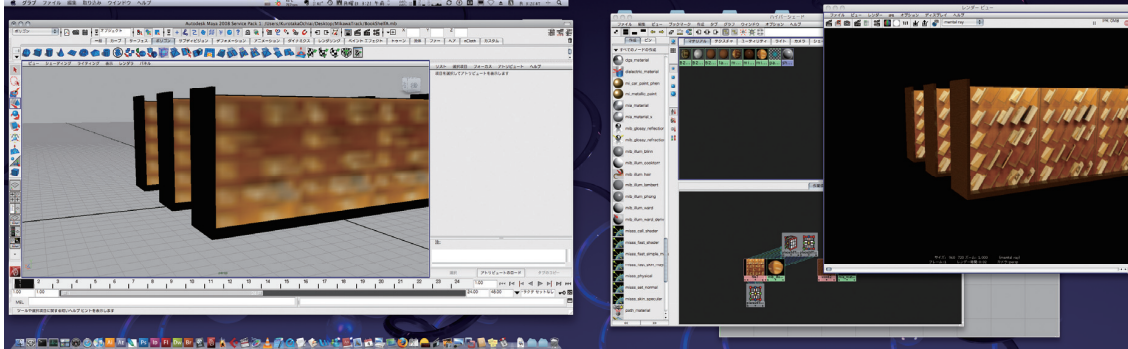
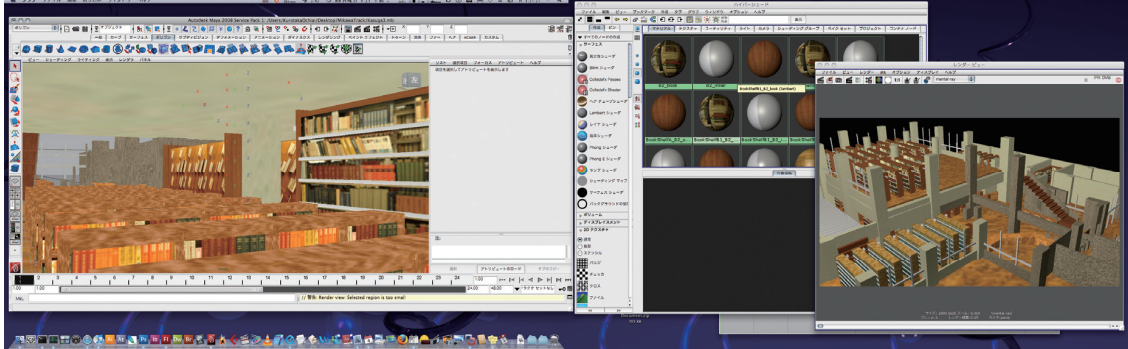
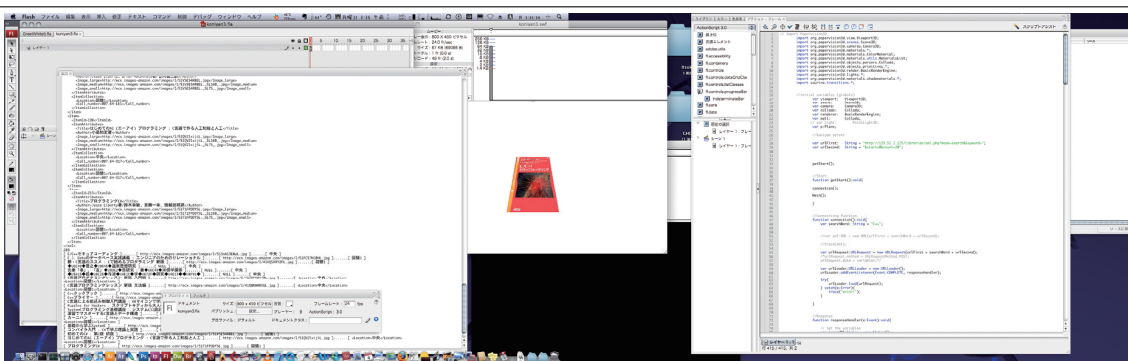
	利用者の予想されるセリフ 図書館利用者、訪問者のロボットに向かって発すると予想されるセリフ
	ロボットの発するセリフ あらかじめ設定された内容をロボットを通じて発するセリフ
	ロボットの外部に装着された画面上のコメント 検索結果、3D 書架案内、最後の別れの言葉などを映し出す画面
	インターネット、3D画面など 他のシステムやHPから引っ張ってくるもの
	選択なしの場合 一方的な流れを示す
	選択ありの場合 Yes の時の流れを示す
	選択ありの場合 No の時の流れを示す
	利用者の答えが認識不可の時 2回まで有効にする 3回以上は、Noがある場合 Noに進み、Noがない場合二つ前に戻る。

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 図書館司書ロボットをつくる」 担当教員： 三河正彦
〔作品制作の目的〕 図書館は案外わかりづらい。分類法は非常に有益だがバリアフリーどころかバリアフルである。そこで、わかりやすい案内のために、図書館の 3D マップを作ることを考えた。
〔作品作成のプロセス〕 <ul style="list-style-type: none"> ・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。） <p> 紆余曲折して、ひとまずモデリングを開始した。はじめは本棚などから。モデリングに使用したソフトは Autodesk Maya 2008 SP1 である。直方体が多いので案外さくさくと進んだ。マッピング時のテクスチャの張り方が乱雑なのは時間制約ゆえ致し方ないかと思う(※1、※2)。あとから考えれば、すべて直方体で作った方が処理が軽かったのではないか、と思っている。 パーツが出来上がる頃、作ったパーツを多々並べて図書館を作った(※3)。問題としては、ポリゴン数が多すぎることである。配置は実測と書架の図をもらって作っていった。しかし、図があまり正確でなかったため苦労した。そして、書架の配置についての正確な情報が文書化されていないことにも驚いた。一番苦労したのは階段の測量と作成である。 そしてそれを表示するために ActionScript3.0 を用いて、SWF ファイルを作った(※4)。これは小西くんの作った php スクリプトと通信してデータを受け取り、その場所まで案内をして、さらに表紙の画像を表示するような SWF ファイルの開発画面である。表紙データは Amazon の API により取得した。 また 3D 表現には開発中のライブラリである、Papervision3D-GreatWhite-Alpha を用いた。その名の通り、α 版だったのでエラーが多くまた、web で手に入る情報量が限りなく少なかったので苦労した。現在では β 版になり、また FlashPlayer10 のリリースにより速度が上がっている。 しかし、ポリゴン数などを考えると時期尚早だったのは否めない。 </p>
〔作品に対する自己評価〕 見た目は割と奇麗に出来た気がする。 レンダリング精度を上げると(フォトンマッピングを行うと)かなりよい。 しかし、SWF ファイルの不具合と、ポリゴン数の多さやテクスチャリングの甘さがある。
〔今後改善すべき課題等〕 Web3D 等の技術を用いて、速いプログラムを書くべきだと思った。 テクスチャリング等をもう少し凝るべきだ、とも思った。 きちんとしたウインドウプログラムでないと通信がややこしいのは仕方ないのかもしれない。

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉

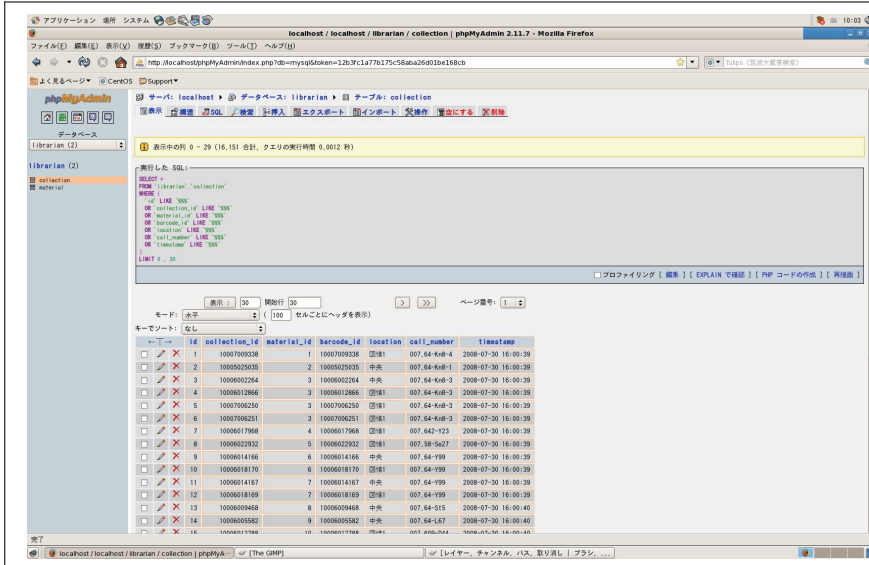
	※ 1
	※ 2
	※ 3
	※ 4

演習トラック評価シート

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I	
「演習名 ロボットを用いたモーションコンテンツ」	担当教員：三河 正彦
〔作品制作の目的〕	
ロボットを司書として動作させるため、図書館の書籍の検索を行えるようにする実装 また口頭での対応を主とするため、一般的な検索エンジンではなく出来る限り短い単語からユーザーの求める書籍を導き出せる仕組みの実装	
〔作品作成のプロセス〕	
・プロセスごとの課題と課題解決の為の工夫等 ・プロセスごとに収集した資料や写真（作業の内容が分かるコメントを添付して下さい。）	
図書館の書籍を素早く適切に検索するため、日本語の全文検索エンジンの Senna を導入した MySQL に TULIPS をクローリングし、書籍の登録を行った。 また、ユーザーが求めている書籍が見やすくなるように、Amazon から登録された本の表紙画像を表示出来るように URL を収集した。 また、別の担当が作ったプログラムに検索結果を送るために、POST 形式のリクエストに対し XML 形式での出力を可能にした。	
〔作品に対する自己評価〕	
複数単語での検索にはある程度強いが、1つの単語ではほとんどランダムな結果になってしまった。 スピードは TULIPS より遥かに速く、表紙の画像が見れる点では優秀である。 また、MySQL に独自のデータベースを保有しているため、利用に応じた改善が可能だと思う。	
〔今後改善すべき課題等〕	
Amazon の情報を利用した検索結果の向上。 実際に利用を開始し収集したデータによって検索結果の向上などが図れると思う。 図書館側と協力することでより良いデータベースが構築できると思う。	

演習トラック評価シート

〈 プロセスごとに収集した資料や写真 〉



[写真のコメント]

実際に作成した MySQL のテーブルの 1 つ。
蔵書の情報。各書籍の保存場所のテーブル



[写真のコメント]

実際に作成した MySQL のテーブルの 1 つ。
書籍の情報。本の名前などの各本の情報を集めたテーブル

演習トラック評価シート

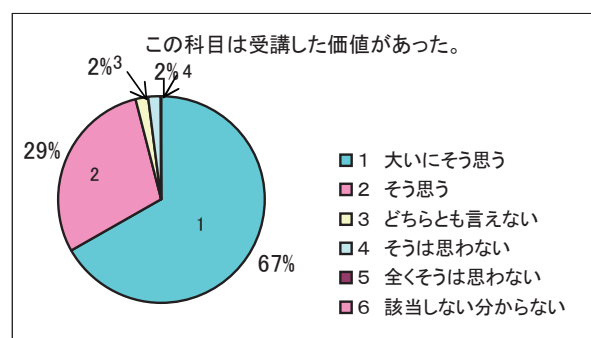
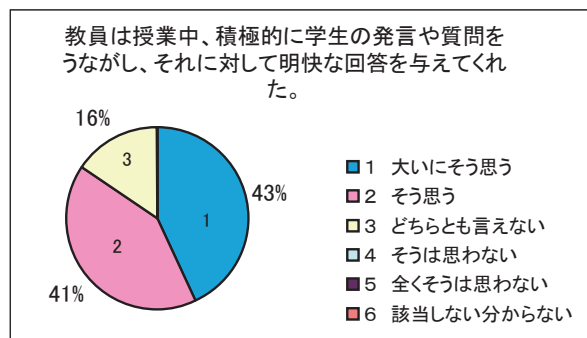
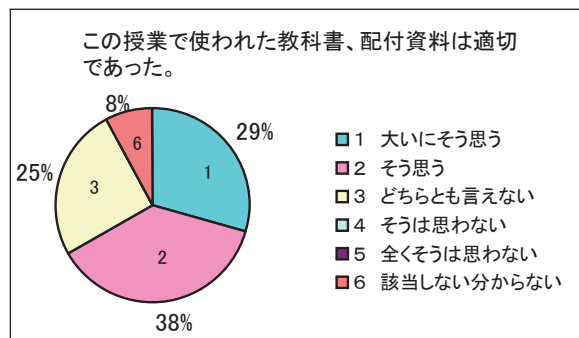
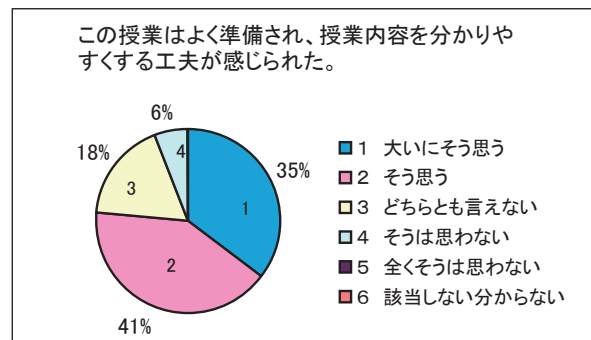
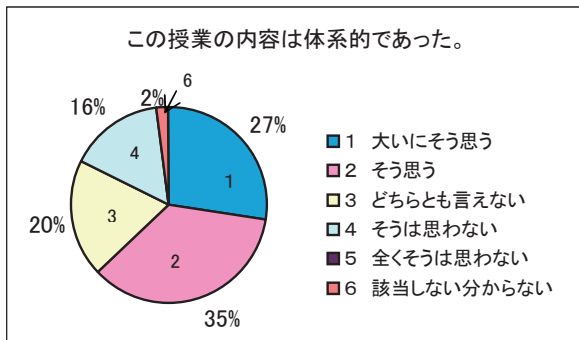
H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 地域映像資料デジタルアーカイブ 」	担当教員：鈴木 誠一郎
報告書作成時に演習実施中のため未掲載	

H20 年度 協働型コンテンツ開発演習 I 「演習名 サイエンスコミュニケーションのためのコンテンツ試作」	担当教員：逸村 裕 ・ 三波 千穂美
報告書作成時に演習実施中のため未掲載	

平成20年度「協働型コンテンツ開発演習Ⅰ」アンケート集計結果

(実施済演習分)

	1 大いに そう思う	2 そう思 う	3 どちら とも言え ない	4 そうは 思わない	5 全くそう は思わな い	6 該当し ない分か らない	計
この授業の内容は体系的であった。	14	18	10	8		1	51
この授業はよく準備され、授業内容を分かりやすくする工夫が感じられた。	18	21	9	3			51
この授業で使われた教科書、配付資料は適切であった。	15	19	13			4	51
教員は授業中、積極的に学生の発言や質問をうながし、それに対して明快な回答を与えてくれた。	22	21	8				51
この科目は受講した価値があった。	34	15	1	1			51



演習トラックアンケート

演習「理解と創発を生む、デジタルコンテンツの開発」

【回答数 5 (内 TA 1)】

1. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	説明会	Web	教員から紹介	友人から紹介	その他
			3	1	

2.

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 3DCG のおもしろさ、奥深さを知ることができた。またチーム作業の難しさおもしろさも知ることができた。3DCG については、たいへんに興味を持った。この表現技法をもっと勉強してみたい。
- パソコンごと貸し出しをして家でも作業が出来るようにしてもらえた。初めて触るソフトだったが、少人数での授業であったためにほぼ全員が基本的な操作を習得できたように思う。
- 授業を受ける前に 3D についてあまり知らなかったし、自分でできるかどうか少し心配があったが、意外に短い期間に作品ができて、本当に嬉しかった。そして、今回の授業で教えたもらえたやり方が今研究している分野の作品に使えるので、たくさん役に立っている。
- TA として参加させていただきましたが、日本画や洋画という 2 次元のものを 3 次的に表現するという新しい取り組みに、すべての方が熱心に努めていたため、とても素晴らしいものが出来上がったと思います。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- 3DCG を習得するには時間数が少なすぎた。テーマが 2 次元絵画の 3D 表現なら、素材とする絵画の選定から、1 年くらいかけてじっくり取り組んでみたい。また、チームの人数ももう少しいるといいな、と感じた。
- 多学群による共同制作を目的としているにせよ、受講者の芸術専門学群生の率が高かった。また、期間としても少し短いように思った。私のグループには県外から通っている学生もいたが、夏休み中ということで授業日以外に学校に来たくないということで顔をあわせてのミーティングが皆無に近かった。
- 集中授業ではなかったら、もっと勉強になったかも知れない。勉強する時間が短かった。
- 特に不満などはありませんが、受講者がもっと多ければさらに面白い演習になると思います。

(TA)

(c) その他、感想

- 3D ソフトを使って何かを表現し伝えるとてもいい機会だと昨年度のトラック経験者より聞き、来年度は是非自分もと思い今回受講しました。少人数でみなモノをつくるのに熱意のあるヒトばかり。分野が違うためはじめは不安な面もありましたが、気さくな先生方の助けもあって演習の終わりには他分野の学生とも仲良くひとつの作品づくりを楽しむことができました。

ただ、実習期間の割りに壮大なテーマの演習であったため作業自体は単純ながらも大変でした。(今回は洋画・日本画の 3D 復元) 演習期間を延ばすか、テーマを絞りコンパクトにする必要があるかもしれません。いずれにせよ、評判通りのいい演習トラックでした。

- 情報学群の中での授業だが、芸術系、情報系が融合したカリキュラムがもっとあるといいなと感じた。芸術のカリキュラムの中ではなかなかできないことだったので、ものすごくおもしろかった。最後のプレゼンが、講堂のスクリーンを使うことができず非常に残念だった。稚拙ながら、作り終えた作品を大画面で見たかったな、、、と思う。
- 今回の授業は同級生に紹介してもらって、受けられた。いつも掲示板とか確認するが、紹介もらう前にこの授業について全然知らなかった。この授業について知った後、登録をするための書類の問題（色んな先生たちに確認することなど）も大変だったし、夏休みの間の自分のスケジュールも変更しなければならなかった。

演習トラックアンケート

演習「仮想立体のデザインと実体化」

【回答数 3】

1. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	説明会	Web	教員から紹介	友人から紹介	その他
	2			1	

2.

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 異分野の学生と、協働で作業ができる機会は普段ないので、大変有意義な時間となった。私は情報系（どちらかというと理系）を専攻しているのだが、私たちの考え方や意見とは視点が全然違う意見が出てきて、大変おもしろかった。また、立体の実体化に関する演習だったが、こちらに関しても普通には体験することのできない、貴重な経験となってよかった。
- 講師として来て下さった方が、とても丁寧に説明等をしてくれた点。また、演習に参加した人数が 9 人という、適切であった点。これ以上多いとスムーズに進行できなかつたと思う。現代 GP の目的である、「異分野学生の協働によるコンテンツ開発」は達成できたと思う。
- 普段生活しては使うことの少ない機械やソフトを使うことが出来て面白かったです。また、使用されたソフトが無償のものやそれなりに安価なものであったため、今後自分で興味が湧き使用したいと思ったときに手が出しやすいです。一度履修したらそれでお仕舞いではなく、今後繋がる内容でした。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- 今回は、9 人の参加者に対して 3 人×3 のグループワークだったわけだが、9 人みんなで取り組む課題もあったらよかったのに、と思った。というのは、3 人の内訳が芸術の学生が 1 名に対して情報系の学生が 2 名で、やはりいろいろな意見を取り込むためには多くの人数でアイデアを出しあったり、グループディスカッションを行ったりする機会もあったらよかったと思う。また、演習内容に対して時間が足りなかつたようにも感じられた。しかし日程的にはちょうどいい（4 日間・全日・集中）ので、演習内容が多かつたように思った。
- もう少し、昼休みを増やしてほしい点。

(c) その他、感想

- このような機会をもっと増やすべきであると思う。総合大学ならではの貴重な経験ができるのではないと思う。特に、筑波大学のように多分野の学生が集うところであるからこそその環境を活かしていくことは重要だと思う。社会に出たら、それこそいろいろな視点からいろいろなアイデアを出すことを求められると思うので、もっとこのような授業があってもいいのではないかと思った。

演習トラックアンケート

演習「電子作品の制作とインターネット個展の開設」

【回答数 4(内 TA 1)】

1. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	説明会	Web	教員から紹介	友人から紹介	その他
	1		1		

2.

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 授業やその他の活動においても他の学類、特に芸術系の学生と関わる企画はそう多くないので、今回いっしょに授業を受ける事ができた、特に作品作りという各学類の特徴がでる作業をいっしょにできておもしろかった。授業でいろいろな機材を使えておもしろかった。
- チームを組んで映画を作ることが意外と芸専内の授業で少ない形の授業で、とても楽しく参加出来ました。
- グループ毎に分かれて映画を製作する、グループワークがあったことが良かったと思います。普段は他学群の人と協力して何かをする、という機会がないでしょうから、良い交流の機会になったのではないかと思います。(TA)

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- インターネット個展の開設のためにさまざまなソフトをつかって多様な作品をつくれたのはおもしろかった。しかし映画撮影をメインにすえるなら、シナリオの作り方やカメラ撮影の仕方、シーンの見せ方などミニ映画に限って重点的に授業を進めてもいいと思いました。
- もっと人数が多くても良かったかも。もっといろんな人の作品を見てみたいと思える内容だったので。
- 今回はソフトウェアの基礎的な使い方みの説明でしたが、補足資料として高度な使い方を紹介してみても良かったと思います。教える側が事前に調べておくことが大変かもしれませんが…。映画作りに関してですが、作品を上映するだけで終わってしまった気がするのが残念です。製作に関して工夫した点について述べたり、お互いをレビューする、といった時間を設けても良いかと思います。(TA)

(c) その他、感想

- 映画制作は楽しかった。違う学群の人と作業をするいい機会であり、考え方の違う人たちが集まった中での共同制作は刺激的だった。一方で、photoshop の使い方や、版画ソフトによる制作に物足りなさを感じた。Photoshop に関しては、もっと高度な加工技術を学びたかった。版画ソフトに関しては、ソフト自体はすごく魅力的だが、やはり手で作る喜びに欠けているため、制作のモチベーションが上がらなかった。不具合も多かった。
- 彫刻ソフト体験や、映画製作など個人でなく周りと一緒に作る授業で、そのからみがやる気アップの要因のひとつだったと感じる。こんな授業ならもう一度受けてみたいと思いました。

た。

- 映画作りに学生みんなが力を入れていて、できあがった作品も面白かったです。今回は参加人数が 8 名と少なかったのですが、もっと多くの人を受け入れてもいいのかな、と感じました。ライセンスやノート PC の都合もありますが、多人数でわいわいやるのも楽しい授業になるかと思います。(TA)

演習トラックアンケート

演習「インタラクティブデジタルフォトフレームのデザインと開発」

【回答数 6 (内 TA1)】

1. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	説明会	Web	教員から紹介	友人から紹介	その他
1	2	1		1	

2.

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 先輩方と、また自分とは違う他分野を学んでいる方と一緒に作業をすることで、相互に刺激を受けながら、考え活動できた点がすごく良かった。自分で個人的にやろうと思っても、なかなかできるものではないので、とても良い経験になりました。
- 「ものをつくる」という演習をした経験がなかったので、一般の演習とは必要となるスキルが異なり、とても勉強になった。
- 準備にあたって様々なことを学習する必要が生じたので、大変ではあったが自らの力を伸ばす機会を得ることができた。(TA)
- 普段管理系の授業しかとっていなかったのでグループ作業で物をつくるというのが新鮮だった。開発系物づくりがどのようなものか垣間みれたと思う。TAの人がとても親身に対応してくれてとてもよかった。
- 徐々に開発ができて楽しかったです。一人ではあまりしないので、こういう機会があつて良かったと思います。
- 普段なかなか扱えない様々なセンサを用いての開発、というものがまず面白かったです。やはりまったく扱ったことの無いものを扱えるというものは興味が沸きますので、最初の掴みで受講者の開発意欲を得ることができました。
- 受講者に配布されたノートパソコンですが、どちらのグループにもV I 普段なかなか扱えない様々なセンサを用いての開発、というものがまず面白かったです。やはりまったく扱ったことの無いものを扱えるというものは興味が沸きますので、最初の掴みで受講者の開発意欲を得ることができました。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- 主に、デザインの担当で、開発の方には、あまり携わることがなかったので、もっと積極的に、アドバイスなどを受けながら取り組めばよかったなと思った。
- 井上先生のトラックは2学期開始後の9月の土曜日に行われたが、やはり夏休み中の7月開催の方が、各自が(実際に集まる日以外に)時間が取ることができて良かったと思う。
- 外装のデザインを制作する際の材料や準備がもっと必要だと感じた。用意していたのはスチレンボードやポスカだけで、ソフトウェア開発の方と比べて明らかに準備不足な感が否めなかった。(TA)
- 今回は参加者が知識、創成に偏っていたようなのでもっと他からの参加者が増えると面白い

と思う。また時間的に厳しかった。場合によっては授業間隔を空けて自主的にグループ作業ができる時間をとってもよいのではないか。

- 9月はちょっと忙しかったので、時期がもう少し早ければなあ。残念ながら今回はこの時期にせざるを得なかったそうなので、次は7月あたりにしてあげると良いのでは。
- STAとXPが2台ずつありまして、グループA・BともにVISTAとXPの互換性問題で苦労しましたので、OSは統一（処理速度から考えてもXPに）したほうが良いのではないかなと感じました。

(c)その他、感想

- さまざまな特技を持った人々と一緒に活動できて本当によかった。いざ開発となると、やはり、すべてを一人でこなすのはなかなか難しいな、と強く実感した。一緒に作業をした方々と、活動内容だけでなく、学校のこと、勉強のこと、生活のことについて、いろいろな話をする機会を得られて、とてもラッキーだったと思う。最終日に近づくにつれ、真夜中まで作業をやったりということもあったが、それもまたとても良い経験となった。
- 初めての試みということで勝手が分からず困惑したが、それなりに意義ある演習にはなったと思う。(TA)
- 時間が足りずまたスキルがないので大変だったが、とてもよい経験をさせてもらったと思う。
- 先生だけでなく、TAの方にも大変に良くしていただきました。次もこんな感じで良いと思います。ただ、開発環境とOSのバージョンは全て揃えておいてください。お願いします。
- 先輩も丁寧に教えてくださり、予想以上に楽しく意欲を持って真剣にグループ開発することができました。自分は色々出来の悪い生徒で先輩方には大変ご迷惑だったかと思いますが最後まで面倒見ていただき本当にありがとうございました。

演習トラックアンケート

演習「マンガポータル・マンガモール」

【回答数 5 (内 TA1)】

1. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	説明会	Web	教員から紹介	友人から紹介	その他
2	1	1			

2.

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- グループで作業の体験が出来た点です。作業計画や作業分担など個人で作成するときとはまた違ったことが要求され、様々なことを学びました。いくつかのグループに別れ逐次作業報告を行い、また聞いていたので、モチベーションを保つことが出来ました。
- マンガの演出や読者に対する効果の演出をプログラムのレベルで表現した際の問題点や、それを表現するためのプログラミング言語側の限界、アプリケーション側の限界が明らかになり、単一のプログラミング言語やアプリケーションでは表現できない演出や効果を、表現できる形に整形する際の創意工夫を多数知ることができた点、および表現できない点を表現する際に選択する新しいプログラミング言語やアプリケーションをどのように選択するか、どのように受け入れるかの点について大変参考になった。(TA)
- 共同研究という作業は、ほとんどしたことがなかったので、貴重な体験になりました。また、テーマを比較的自由に決めることができたので、困惑することもありましたが、かえって面白かったと思います。

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- まず、受講者の技術レベルに偏りがあり、システム構築技能に長けた受講者が少なかった。この点によって、スキルがないことによる工期の遅れが後半のどのグループにも見受けられた。従って、募集の段階で、ある目標を実現する際に必要となる技術を学びたい人(主にシステム構築技術)も対象とすれば、大手をふるって道具としてのシステムの使い方を教えることもできたはずだと思う。実際に、システム上での実現部分については、各グループ内で積極的にやりたい人が少ない、ないしはいないという状況だったので、僕らの側が提示したプログラムコードやアプリケーションをそのまま利用せざるを得なかった。技術的な上達や学習を希望する者がおれば、その学生を通して、各グループだけで技術表現の完成がすることができたのではないか、と思う。特に、マンガの作画やネーム作成に携わる学生の作業的負担が大きく、グループ内での作業量の偏りがあった。にもかかわらず、プログラミングやシステム構築部分については、作業という作業はしておらず、一学期をかけて、ある程度計画的に学習する学群の授業の「プログラミング演習」などの到達(目標)スキルと比較すると、少し物足りないと思った。次回以降もあれば、募集の仕方、ないしは、プログラミングなどの作業に携わる可能性が各人に等しくあることを周知したほうが結果的によいかもしいない。ただ、それによって受講者が減ることもあるかもしれない。(TA)

- 講義の期間、性質上、仕方がないとは思いますが、a、b どちらのグループのテーマも興味が持て、片方しかできなかったのが残念でした。

(c)その他、感想

- 今回の演習に参加して初めて本格的なグループワークを行ったので非常に良い経験になった。その一方で、グループワークの面白さと同時に難しさも感じた。しっかりと自分の課題をこなしていく人がいる一方で全く仕事をしない人もいた。特に僕が所属したグループの4年生には非協力的な人が多かった。彼等は純粋にマンガポータルの演習内容に興味があったというわけではなく単位が欲しいだけという傾向が強くみられた。また、「卒研が忙しいからミーティングには参加できない」といった趣旨のことを言われたりして、正直腹が立ったこともあった。それでも演習を何とかやり遂げることができたのは自分にとっても大きなプラスになったと思う。これからもこの経験を生かしていきたい。
- コンテンツを共同で制作したのは良い経験になったと思う。マンガを学問として研究するのは面白い試みだと思うので、次回の現代 GP でも同テーマで開講して欲しいと思う。
- もう少し時間的な余裕があればいいなと感じました。取得単位数がもっと多いと嬉しかったです。
- 私は今まで図書館情報専門学群に所属し、色々な講義を受けてきました。その中で、この講義(というか演習でしょうか)ほど、自由性と創造性に富んだものはなかったと思います。また、図書館情報専門学群の演習授業は多くが…厳しい…とか、地獄を見る…といった感想が多く聞こえます。この講義も楽なものではありませんでしたが、楽しみながらできました。「テキスト通りの講義」ではなく、「試行錯誤して作り上げていく」というのが楽しかったのかも知れません。貴重な体験をさせて頂き、有難うございました。

演習トラックアンケート

演習「ロボットを用いたモーションコンテンツ」

【回答数5(内TA2)】

1. この演習をどのようにして知りましたか？

ポスター	説明会	Web	教員から紹介	友人から紹介	その他
	2			1	

2.

(a) 参加してみて面白かった点、良かったなと思う点

- 予定設定の大切さを知りました。それと、三河先生からはいろいろなことを教わったので今後の勉学に役立つと思います。授業の進行の感じがよかったと思いました。少人数でやりたいうことをするっていうのはすばらしいと思います。
- 今まで触れたことのない技術の分野に触れることができ、新たな知識を身につけることができ、面白かった。自分が担当する分野の知識や技術だけではなく、他の人が近くで作業しているのを見ることで、他の知識や技術も体験することができて、ためになったと思う。また、プログラミングで詰まったときにも、他の人に聞くことで、解決に近づくことができるなどの利点もあった。そして、他の仲間と分担して、ひとつのものを作るということの難しさをしることができた。
- それぞれの分野でそれぞれが良い物を作ろうと頑張っている姿に、大きな刺激を受けました。またその中に知識量がとても豊富な方がいて、自分もこうなりたいと思う事が出来たのが個人的に大きな収穫でした。(TA)
- 初めて会った人たちが実際にものを作ることに、TA という立場で参加できたのはいい経験となった。(TA)

(b) こうしてみたかったな、こうすればよいのになと思う点

- (b). というか、八月になる前にデータを全部完成させておきたかったのですが間に合いませんでした、すみません。図書館の正確な地図と分類表があればいいのにと思いました。
- もう少しだけ人数がいればよかったと思う。
- プログラム等について先生の補助を行いました、結果的に見るとあまり先生の役に立てなかったのが残念でした。(TA)

(c) その他、感想

- 一ヶ月間お世話になりました。追加データは鋭意製作中です。帰国次第本作業に入って三日ぐらいで仕上がりだと思います。デスクトップを持ってきていないのでレンダリングが出来ず困ってます。
- 履修条件に「プログラムが出来なくても構わない」との事で、HTML 言語程度の知識しか持ち合わせずに参加した私でしたが、私以外の参加者はプログラミングの知識が高く、初回の打ち合わせの時には、一人場違いだったかなと感ぜずにはいられませんでした。私は、ロボ

ットのせりふのシナリオ作成部分を担当しましたが、今まで、ロボットがどう人の声を認識し、それに対応する会話を発するのか全く考えて見たこともありませんでした。今回セリフ作成分野に携わってみて、音声認識には限りなく地道な努力が不可欠であるということがよくわかりました。「おはよう」という単純な言葉を認識させるだけでも、予想される言葉の音声のゆれを出来るだけ多く登録しなければならず、普段意識しないで発している言葉について深く考えるきっかけとなりました。また、シナリオのアルゴリズムを考える上では、他の人が作っているシステムとの連動が不可欠です。その人の作っているシステムの説明をよく聞き、そのシステムを理解する重要性を痛感しました。自分の考えたアルゴリズムを説明し、そのシステムにとってそれか有効に機能し得るのかを話し合う。また作成中のアルゴリズムを評価してもらい、それをシステムに反映してもらえるかどうか検討する。そういった作業は、共同で一つのものを作り上げていく喜びを感じましたし、大いに自分の知識の幅を広げる事となりました。今回は、「しなりお」ソフトの使い方に関わり時間を費やしてしまいましたが、このソフトを学習したお陰で、シナリオのアルゴリズムの概要が掴めたように思います。ただ、後半部分で他のシステムを作っている人と話し合ったり、評価しあったりする部分が少なくなってしまう、この部分の共同作業にもっと時間をかけられたら、よかったです。と思いました。「しなりお」ソフトや「音声認識」の部分では、この方面にほとんど知識のなかった私に、三河先生や TA の方たちがご丁寧なご指導をして下さり、大変感謝しております。受身的な通常の授業では決して体験できなかった能動的、共同型の貴重な授業を経験でき、「自ら試行錯誤することが学ぶことの原点である」と再認識させてくれたように思います。春日図書館で、このロボットとおしゃべりできる日が早く来ることを楽しみにしています。

- 内容の話になりますが、仕様書（説明書）というのとはとても大事だということ今回痛感しました。このことから、こういった説明の文書だけでなく、他人に対してわかりやすく説明出来るよう常に心がけていきたいと思いました。(TA)
- このような演習は、単発的に様々な体験をするものと、継続的に一つのを発展させていくものがあると思う。三河トラックは後者の色合いが強い。単発的な演習は基礎的な方法やエッセンスのみを勉強するだけであるが、継続的なプロジェクトだと実務的な経験ができる点が優れている。他分野との協働をひとつの目的としている今回現代 GP ではチームという概念が大切であり、その点も継続的なプロジェクトが果たす役割は大きいと思う。しかし、大きな開発の一端に参加するということは、受講者が目標や動機を失いがちであるように思えた。そのため、トラックの終盤まで目標や成果物のゴールを見いだせなかった受講者が少なくともいたのではないだろうか。今回はロボット開発の立ち上げという特殊な段階であったため仕方がないが、今後は全体の大きな計画を掲げ、その中で「どの部分」に参加しているかを意識させることが大切ではないかと思う。(TA)