

デジタル メディア領域

コンピュータ、ネットワーク、モバイル機器などのテクノロジーが芸術分野に新たな領域を開拓する中、映像、CG、サウンド、Web、プログラミング、電子デバイスなど多彩な表現手法を融合させた研究や制作を行い、デジタル社会で有用な資質を培いたいと希望する人を受け入れます。

教員の紹介

Professor Introduction



永江孝規
教授

研究テーマ●オンラインゲームやソーシャルメディアなどは、ネットワークでつながったコンピュータ上に構築された仮想社会とも言えます。この仮想社会はこれからますます現実社会と同様、もしくはそれ以上の重要性を持つようになると予想されます。そこで、人間とこの仮想社会とのインタラクション全般に関する技術的、あるいはメディア論的な研究を行っています。

メッセージ●要素技術としては、XNA Game Studio、PHPやMySQLなどを使うが、単に今日民間企業が行っているようなゲーム開発やWeb開発というのではなく、それらの要素技術を組み合わせた新しいソーシャルメディアを提案していくことを目標にしています。

【専門分野】
3DCG
【担当科目】
視覚インターフェイス特論
視覚インターフェイス特論演習
デジタルメディア特別研究



田邊順子
教授

研究テーマ●「モーショングラフィックス」「視覚効果映像」の2つの分野における映像デザイン表現について、実際の作品制作を通して研究します。動き、色彩、音による情報の伝達を基本的な考え方とし、様々な映像コンテンツにおける映像デザインの果たす役割と、またその可能性と広がりについて、社会の動向を踏まえ捉えていくことを目指しています。

メッセージ●映像デザインは、動き、絵、音という複数の異なる要素を扱うという手間がかかり、また根気のいる作業になりますが、それらが絶妙に組み上げられて造り上げられた映像コンテンツのダイナミズムを実感してもらえたらと思います。また、新たな映像表現の可能性にも、積極的に挑戦していきたいと思っています。

【専門分野】
デジタルメディア
アート、デジタル、デザイン
【担当科目】
視覚効果映像デザイン特論
視覚効果映像デザイン特論演習
デジタルメディア特別研究



久原泰雄
教授

研究テーマ●複雑系、サウンド、インターネット、バイオインフォマティクスなどを融合したインタラクティブ系アートの研究をしています。CG、ネットワーク、データベース、モバイルデバイス、人工生命などコンピュータテクノロジーを活用した表現に関する研究や制作をしています。

メッセージ●技術系出身だが芸術表現に興味がある人、芸術系出身だがITを活用した表現を行いたい人、生命の神秘を芸術に応用したい人、サウンドに関連した制作を行いたい人など、幅広くデジタルメディアを活用した学際的な表現を研究していきます。詳しくは
<http://www.media.t.kougei.ac.jp/~kuha/>まで。

【専門分野】
複雑系・バイオインフォマティクス
コンピュータミュージック
芸術コンテンツWebデータベース
【担当科目】
サイエンスアート特論
サイエンスアート特論演習
デジタルメディア特別研究



大久保真道
教授

研究テーマ●デジタルネットワーク時代のコミュニケーションについて研究します。特にメディアコンテンツについて、人間のコミュニケーション行為という観点から、表現活動のあり方とその中身について考察を深めます。

メッセージ●デジタル技術の発展により、かつてない大規模で複雑な情報ネットワークが出現しました。それにより、人と人との関わり方が変化しています。一方で、コミュニケーションの本質的な部分は、変わるどころか、より顕著になっています。このような時代のコミュニケーションについて考え、新しい可能性を追求しましょう。

【専門分野】
コミュニケーション
【担当科目】
メディア総合講義

本領域で育てる人材

diploma policy

デジタルメディアに必要な関連スキルに基づいて、制作・研究を行い、メディアの消費者からメディアの創出者へと、また、アート、エンターテインメント、テクノロジーをつなぐ新領域におけるプロフェッショナルやクリエイターとして活躍することを目指し、アート系とエンジニア系のスタッフとをつなぐ両方面に理解のある人材やアートとエンジニアリングの両方の能力を兼ね備え、自身の力で技術的な背景に基づいた企画、開発、制作を担える人材を養成することを目標としています。

教育内容

curriculum policy

現代のアートやデザインにおいてコンピュータやネットワークなどの技術は重要な役割を担っています。また一方的なメッセージではなく、人間とコンピュータの相互作用を促進するインタラクティブなメディアが数多く出現しています。このような特徴を持つデジタルメディアを活用した次世代のサービスや独創的な表現力を身につけるための講義科目や演習科目を配置しています。本領域では従来のような芸術か工学あるいは表現か技術のどちらかに偏った人間ではなく、そのすべてに精通したハイブリッド型の人材を育成するためのカリキュラムを構築しています。

デジタルメディア領域授業科目一覧 (H23年度開講科目予定)

サイエンスアート特論	久原泰雄	科学技術を芸術分野に応用した最新の研究や作品例を調査、研究することを目的とした英語論文の輪講を行います。海外で活躍するアーティストについて学びます。また、自分の作品を英語論文としてまとめたり、デモ映像で紹介したりする事例を学びます。自身の作品を海外に発表する価値についての認識を深めます。
視覚効果映像デザイン特論	田邊順子	視覚効果映像(VFX)とは、主に撮影後、映像素材に処理を行うことによって特殊な効果が付加されたものです。超現実的な状態や過去の景観の再現や細かいところでは、画面上の後処理などに今日ではほとんどの映画やCMなどの映像コンテンツに用いられていると言っても過言ではない技術です。かつては、SFX(特殊効果)といわれた分野の中で、コンピュータによる映像制作の登場と同時に、デジタル映像の特性を活かして効果的に表現できる可能性のある部分について特化されたもので、昨今ますますその表現の可能性は広がりを見せています。その表現の特性と技術を、1990年以降の映画、ミュージックビデオ、CMなど様々な映像コンテンツの中に見られる変遷を追いながら考察します。
視覚インターフェイス特論	永江孝規	視覚インターフェイスとしてカメラを入力デバイスとし、実時間画像処理やパターン認識を技術として用いたインタラクティブなインスタレーションなどを中心のトピックとして、コンピュータグラフィクスやコンピュータビジョンなどの分野のサーベイを行います。その他適宜Web開発等の必要な分野の研究も行います。同時に論文執筆や学会発表などの実践的な訓練を行います。
デジタルシステム特論	春口 巖	SIGGRAPHや芸術科学会の主催するNICOGRAPH、芸術科学会展、デジタルミュージックコンテストなどで発表された作品や論文を理解することにより、CG技術やインタラクティブ技術の応用されたマルチメディア表現とその要素技術について先端的表現領域と関わりを持つ私たちの置かれた社会的位置づけとデジタルメディア技術の過去・現在・未来を自ら捉える力を養うのが本講義の目標です。
サイエンスアート特論演習	久原泰雄	人間は五感によって外界から情報を感じ、それと同時に自然界に対して様々な仕方でも働きかけながら生命活動を行います。一方、コンピュータはデジタルネットワークにおいて動作します。本演習では、生物としての人間とデジタルメディアの融合に着目した芸術作品の研究開発を行います。
視覚効果映像デザイン特論演習	田邊順子	「視覚効果映像デザイン特論」で考察したことを踏まえて、実際に視覚効果を使った映像コンテンツを制作します。
視覚インターフェイス特論演習	永江孝規	各自のテーマに基づいて制作もしくは研究を行います。
デジタルメディア特別研究	永江・田邊・久原	修士論文・作品を作成します。テーマは教員と相談の上、決定します。良い成果を達成した場合は、国際学会などに投稿し、学外発表をします。

※所属する研究領域において開講されている科目です。

Digital Media

博士前期
課程