

図形と画像の処理		講義	准教授 黒澤 廣宣	
科目カテゴリー	スポーツマネジメントコースの専門 選択科目, スポーツトレーナーコー スの専門選択科目	科目ナンバリング	11322216	

### 1. 授業のねらい・概要

現代では図形や画像を駆使したマルチメディア表現が当たり前となっている。これはネット上のコンテンツだけではなくプレゼンテーションにおいても同様だが、はたしてこれらを十分に使いこなしているのだろうか。

本講義では、コンピュータを用いた図形や画像の処理技術に関する基礎的な理論や技術を学ぶとともに、画像の補正、レタッチ、合成からイラストレーション等の編集作業を通して、表現を行うために必要な基礎知識と技術を学ぶ。

### 2. 授業の進め方

講義は配布資料に基づき解説を行い、演習では画像加工ソフトウェアを用いる。

### 3. 授業計画

1. ガイダンス／講義の概要	9. 応用編／ロゴの作成 1 (技法)
2. デジタルデータと画像処理	10. 応用編／ロゴの作成 2 (応用)
3. 基本編／操作練習	11. 応用編／アイコンデザイン・技法
4. 基本編／選択範囲, 反転, 色, レイヤ	12. 応用編／アイコンデザイン・応用
5. 基本編／選択, 移動, 調整	13. 応用編／CG 1 (技法の組み合わせ)
6. 基本編／ペイント	14. 応用編／CG 2 (効果)
7. 基本編／サイズ, 切り抜き, 補正	15. まとめ
8. 応用編／写真の合成	

### 4. 準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間

各回の課題は時間内に完成させることが目標だが精度を高める（違和感を減らす）には試行錯誤が必要となる。これら作業に1時間以上確保することが望ましい。尚、一部課題作成時に自身の写真を必要とする為、説明に従い条件に合うデータを準備されたい(合成写真の作成)。

### 5. 課題（試験やレポート等）に対するフィードバックの方法

提出課題のフィードバック及び、講義内に個々の指導・アドバイスを行う。

### 6. 授業における学修の到達目標

画像処理ソフトウェアの役割を理解し、基礎的な画像加工、デザインが行える（もしくは作業を指示する）。

### 7. 成績評価の方法・基準

提出物(95%), 指示した提出方法(5%)から評価。

### 8. テキスト・参考文献

授業用 Web ページ(初回授業時に指示)に公開。

### 9. 受講上の留意事項

コンピュータ教室使用時に個人へ割り当てられている容量では保存しきれない為、課題保存用として 1GB 以上の空きがある USB メモリ等の外部媒体等を準備する必要がある。

演習開始前に、手順や注意事項等の説明を行うので、遅刻しないよう注意すること。また習熟度評価の為、事情により欠席した場合も課題提出は必須であることに注意されたい。手順が不明な場合は時間外でも適宜質問すること。

**10. 「実務経験のある教員等による授業科目」の該当の有無**

該当する。本授業は、企業における企画や提案、資料作成等の実務経験を活かして指導する。

**11. 卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目との関連**

上記の「科目カテゴリー」欄の記載のとおり。