

スクーリング マルチメディア演習 Day1

第1回 オリエンテーション

第2回 デジタルコンテンツの基礎知識

第3回 デジタルカメラによる撮影及びポスター制作演習

1. 初めに

2. 本演習について

- i. マルチメディア演習の位置付け
- ii. マルチメディア
- iii. 「情報」について
- iv. 進め方

3. デジタルコンテンツ基礎知識

- i. コンピュータへの取り組み方
- ii. デジタルデザインの基礎
- iii. カメラの基礎知識
- iv. カメラの基本操作

4. デザインの基礎知識

- i. 4つの基本原則を意識しよう！

5. 演習

初めに

席について

指定させていただきました。

ホワイトボードに貼ってある座席表を見て、そこにお座りください。

健康管理

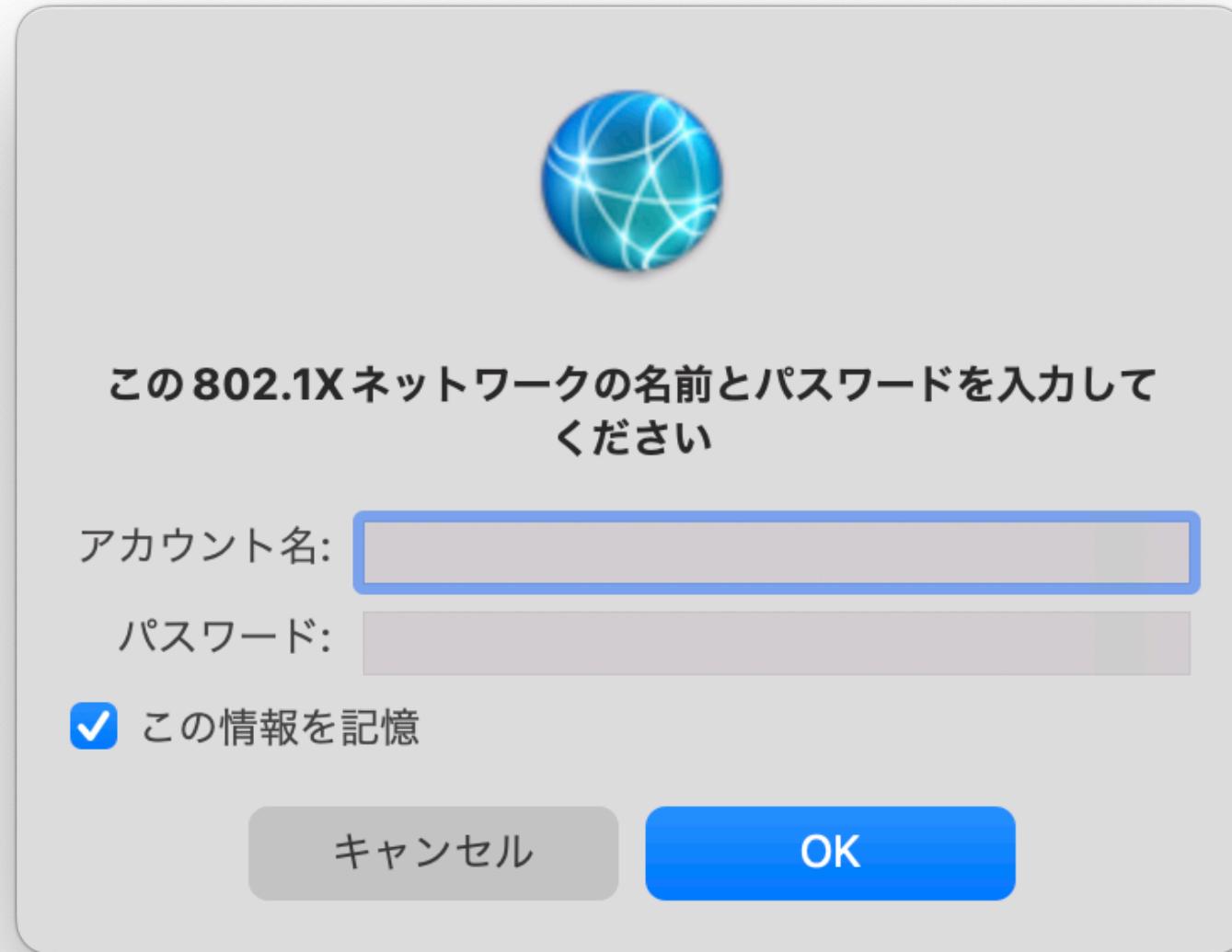
- 体調には十分に気をつけてください。

iMacについて

ネットワークに接続するために、学内ネットワーク用のID/Passwordが必要となります。
manabaにアクセスするのと同じものです。

共用マシンですので、「この情報を記憶」のチェックは外して入力しましょう。

1. Macの電源は左後ろにあります。
2. ログイン用の画面が出るのを待ちましょう。
3. コマンド+スペースで「chrome」。リターン
4. thu.ac.jp等アクセスできることを確認してください。



Teams

体調不良で出校できなかった時や、連絡用にTeamsも使えるようにしておきましょう。

1. コマンド+スペース で 「Teams」。リターン
2. 学内ネットワーク用のID/Passでログイン
3. チームから 「2024_夏期スクーリング_マルチメディア演習」 があることを確認してください。
4. 一般チャネルにて挨拶してみましょう。

ログイン時、

学籍番号が319以下の3桁で始まる人：学籍番号@thu.ac.jp

学籍番号が320以上の3桁で始まる人：学籍番号@edu.thu.ac.jp

資料置き場

学外からも閲覧できるように、github上に資料を置いています。

<https://sammyppr.github.io/>

メモしておくと復習に役立ちます。

時間割について

4限：14:20-15:30

5限：15:40-16:50

6限：17:00-18:10

1～3限、「ネットワーク演習/情報通信」とっている方お疲れ様です。

閉館時間は18:30です。

オープンキャンパスについて

24,25日に関しては、オープンキャンパスが開催されています。

14:00までは506教室はオープンキャンパス用に利用していますので入室する場合にはそれ以後でお願いいたします。

熱中症対策

本来506教室は飲食禁止ですが、熱中症対策も考えて、飲み物可とします。

ただし、机の上ではなく、下に置くようにしてください。

自己紹介

小林 統(おさむ)

と申します。5日間と短いですがよろしくお願ひいたします。

自己紹介

- 大学ではバーチャルリアリティを研究
- その後、ギターを学びに渡米
- 大学院で人工知能を少しかじる。中退。
- インターネットビジネスで起業
- その後フリーランスとしてHP・映像・音楽・アプリ等の制作
- この大学で講師として11年目となります。

SA紹介

授業のヘルプをしてくれるメディア文化コース2年の学生です。
よろしくお願ひいたします。

- 長島 優希
- 脇 涼太

です。質問などがあれば、挙手をしてどんどん聞いてください。

Macについて

普段Windowsを利用しているので、Macはよくわからないと言う場合には、躊躇せずにどんどん質問してください。

主な相違点

- メニューバーがウィンドウではなく、画面一番上にある
- エクスプローラーに当たるものがFinder
- ファイルダイアログ(開く・保存)がちょっと異なる
- WindowsのCtrl は MacのCommand
- 日本語入力時に自動で漢字に変換される機能がある

事務連絡

学生向け：掲示物必ず確認するようにしてください。

オフィスアワー：演習後(18:10以降)に質問などを受け付けていますので、自由に声がけしてください。

閉館時間について：18:30となっています。

授業評価アンケートの実施：最終日にmanabaから行っていただきます。

本演習について

マルチメディア演習の位置付け

マルチメディア演習という科目は高等学校教員（情報）の免許資格を取得するのに必須です。

履修者が増えているため、明確に「情報教員希望者対象」と位置付けています。

マルチメディア

ニューメディア・マルチメディア

1980年代にニューメディア、1990年代にマルチメディアという言葉が流行りましたが、中途半端に終わりました。

googleトレンドで「ニューメディア」「マルチメディア」を調べてみましょう。

[GoogleTrend ニューメディア・マルチメディア](#)

マルチメディアの意味

「マルチメディア」という言葉が一般的かどうかはさておき、以下の意味で利用されています。

マルチメディアとは、情報媒体（メディア）の様態の一種で、文字や画像、動画、音声など、様々な種類・形式の情報を組み合わせて複合的に扱うことができるもの。特に、コンピュータなどの情報機器を用いて、デジタル化されたそれら多様な種類の情報を統合したもの。

[e-words マルチメディア](#)

より一般的になったマルチメディア

インターネット・通信の高速化、PCやスマホの高機能化により、誰でもいつでもマルチメディアに触れることができるようになりました。

このため、「マルチメディア」という言葉を使うことすら必要がないほど生活に浸透しているといえるでしょう。

「情報」について

【情報編】高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説

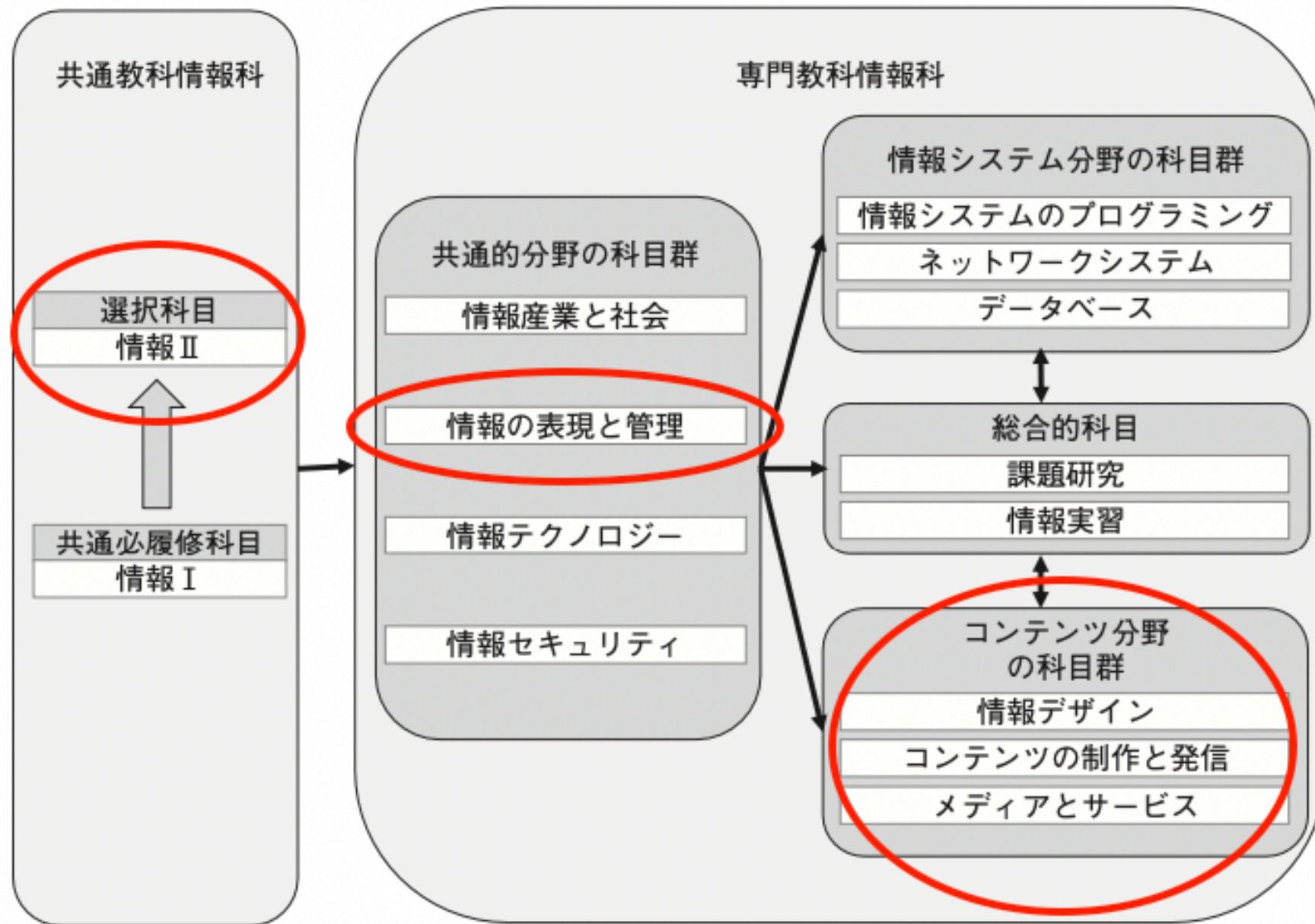
これが最新ですね。

情報の先生を目指す方が多いと思いますので、一通り読んでおいた方が良いと思います。抜粋して簡単に紹介します。

https://www.mext.go.jp/content/1407073_11_1_2.pdf

情報科の科目履修のモデル例

P.17



P.18

第4節 共通教科情報科の目標

教科の目標は次のとおりである。

情報に関する科学的な見方・考え方を働きかせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し、情報社会に主体的に参画するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについての理解を深めるようとする。
- (2) 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。
- (3) 情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。

P.20

今回の改訂では、「情報の科学的な理解」に裏打ちされた情報活用能力を育むとともに、情報と情報技術を問題の発見・解決に活用するための科学的な考え方等を育むことが求められていることから、「社会と情報」、「情報の科学」の2科目からの選択必履修を改め、問題の発見・解決に向けて、事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報技術を適切かつ効果的に活用する力を全ての生徒に育む共通必履修科目としての「情報Ⅰ」を設けるとともに、「情報Ⅰ」において培った基礎の上に、問題の発見・解決に向けて、情報システムや多様なデータを適切かつ効果的に活用する力・**コンテンツを創造する力**、育む選択科目としての「情報Ⅱ」を設置した。

情報Ⅱ(改訂後)

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的、創造的に活用し、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 多様なコミュニケーションの実現、情報システムや多様なデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに、情報技術の発展と社会の変化について理解を深めるようとする。
- (2) 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、問題の発見・解決に向けた情報技術を適切かつ効果的、創造的に活用する力を養う。
- (3) 情報と情報技術を活用したときに、新たな価値の創造を目指し、情報社会に主体的に参画し、その発展に寄与する態度を養う。

-
- (1) 情報社会における情報技術
 - コミュニケーションとコンテンツ**
 - (3) 情報コミュニケーション
 - (4) 情報システムとプログラミング
 - (5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究

P.44

イの(イ) コミュニケーションが多様化する社会におけるコンテンツの創造と活用の意義について考察することでは、よりよいコミュニケーションを行うために、人にとって分かりやすい情報デザイン、情報デザインが人や社会に与えている影響、目的に応じたコンテンツ、様々なコンテンツを活用する意義について考える力を養う。その際、受け手にとって分かりやすく、送り手の意図が受け手に伝わるコンテンツを創造する必要があること、更に、ユニバーサルデザインやユーザビリティなどを考慮することによって、社会におけるコンテンツの活用の意義が広がることを考えるようにする。

例えば、コミュニケーション手段の多様化を取り上げ、個人と個人でやりとりする電子メール、不特定多数に向けて情報を発信する Web サイト、コミュニティを形成する SNS などを例に、コミュニケーションの形態がなぜ変化してきたのかなどを扱うことが考えられる。また、コンテンツの創造と活用の意義については、受け手にとって分かりやすく送り手の意図が受け手に伝わる例を取り上げ、ピクトグラム、電車の路線図などにおいてデータを視覚的に表現するインフォグラフィクス、音楽、映像、コンピュータグラフィクスなどを扱うことが考えられる。更に、人にやさしく効率的なコミュニケーションを取り上げ、音声対話機能、ユニバーサルデザインなどを扱うことが考えられる。

P.45

(2) コミュニケーションとコンテンツ

多様なコミュニケーションの形態とメディアの特性に着目し、目的や状況に応じて情報デザインに配慮し、文字、音声、静止画、動画などを組み合わせたコンテンツを協働して制作し、様々な手段で発信する活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア 次のような知識及び技能を身に付けること。

(ア) 多様なコミュニケーションの形態とメディアの特性との関係について理解すること。

(イ) 文字、音声、静止画、動画などを組み合わせたコンテンツを制作する技能を身に付けること。

(ウ) コンテンツを様々な手段で適切かつ効果的に社会に発信する方法を理解すること。

イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること。

(ア) 目的や状況に応じて、コミュニケーションの形態を考え、文字、音声、静止画、動画などを選択し、組合せを考えること。

(イ) 情報デザインに配慮してコンテンツを制作し、評価し改善すること。

(ウ) コンテンツを社会に発信したときの効果や影響を考え、発信の手段やコンテンツを評価し改善すること。

学習指導要領から読み取れる「マルチメディア演習」の位置付け

文字、音声、静止画、動画などを組み合わせたコンテンツを制作する技能を身に付けること。

これが、本演習に求められる内容となります。

進め方

第1回 オリエンテーション

第2回 デジタルコンテンツの基礎知識

第3回 デジタルカメラによる撮影及びポスター制作演習

第4回 HTML入門

第5回 CSS, JavaScript入門

第6回 テンプレートを利用したホームページ制作演習

第7回 Photoshop入門

第8回 Photoshop応用

第9回 Photoshopを用いた画像編集演習

第10回 動画の基礎知識

第11回 Premiere入門

第12回 CM制作演習

第13回 音楽制作入門

第14回 インタラクティブメディア入門

第15回 マルチメディア制作演習

シラバス

ある程度これに沿ってやりますが、一コマ70分,1日3回のため多少変更の可能性があります。

最終的な目標を以下のように設定します。

- AdobeのIllustrator, Photoshop, Premiere Proをえる
- ホームページの仕組みを理解できる

もう画像編集・動画編集・HP作成できるという人

知っている内容を学んでもせっかくの夏休みを返上してきていただいているのに意味がない
ですから、申し出てください。

対応できる範囲で、他の内容にトライしてもらおうと思います。

コンテンツの種類

制作するコンテンツとして大まかに

- 静止画
- Web制作
- 動画(ビデオ編集・モーショングラフィックス)

を想定しています。

1日ごとのお題

- 1日目 A3ポスターを作ろう(カメラ撮影・Photoshop, Illustrator)
- 2日目 ホームページの仕組みを学ぼう(Photoshop, Visual Studio Code)
- 3日目 Photoshopを使いこなそう(Photoshop)
- 4日目 PremiereでCMを作ろう(Premiere Pro)
- 5日目 PremiereでCMを作ろう2+講評会(可能であれば)

ソフトウェアについて

本演習室のMacにはAdobe Creative Cloud(略してCC)がインストールされています。今回はAdobe CCを利用していきます。

実際に高校で指導するにあたり、Adobe製品がインストールされているとは限りません。

最近では同様の機能を持つオープンソースのソフトウェアも多く存在しています。とある条件の元では無料で良い、というものも数多くあります。スマホ用の無料ソフトウェアでもかなりのことができるようになっています。

オープンソースソフトウェア

ソフトウェアの設計図にあたるソースコードを、インターネットなどを通じて無償で公開し、誰でもそのソフトウェアの改良、再配布が行えるようにすること。また、そのようなソフトウェア。

平たく言えば、タダで利用できるソフトです。メリットとして購入の必要がないため導入しやすく、生徒の自宅での予習復習にも最適なソフトということになります。

有料無料ソフトウェアまとめ

	有料ソフト	無料ソフト
画像編集	Photoshop	Gimp, Krita
グラフィック制作	Illustrator	Inkscape
映像編集	Premiere Pro, Final Cut Pro	Davinci Resolve, Lightworks, Shotcut
映像加工	AfterEffects	DavinciResolve(Fusion)
音楽制作	Cubase, Logic, ProTools	Studio One Prime
Web制作	Dreamweaver	Visual Studio Code
ゲーム開発	Unity Pro	Unreal Engine, Unity

他にもたくさんあります。

無料ソフト探し方

「Photoshop alternative 2024」 「Photoshop 代替 2024」 などとググるとたくさんの記事がヒットします。

さまざまなアプリケーションを無料で利用する環境が整ってきており、ということを理解しておきましょう。

また、この流れを受けて生徒・教育機関向けには無料で利用できるライセンスが用意されていることも多くなってきています。

Webサービス

場合によっては、新しいアプリはインストールするな、という学校もあるようです。

そんな時にはインストールしなくても、Webにアクセスするだけ(会員登録は必要かも)のサービスがあることも忘れてはいけません。

例えば、アニメーションを作れるWebサービスにこんなものがあります。(日本語非対応のものも多いですが)

<https://www.animatron.com/>

スマホのアプリ

一方、スマホでは画像編集・映像編集等に関して非常に優秀(一部は無料)なアプリが出てきているような気がします。

これらの動向についても目が離せません。

タイピングは苦手だけれども、フリック入力は得意なのでスマホでレポートを書いたり、Photoshopはよくわからないので、スマホで画像を編集している大学生も出てきています。

スマホを利用してても、かなりのことができるようこれから世の中が変わっていく、ということは抑えておいていいでしょう。

生成系AI

2022年度から生成系AIの勢いが止まりません。

日々新しい何かがリリースされている気がします。

個人的見解ですが、ちょっとしたことをしたい時には圧倒的な速さでこなしてくれます。

「[いらすとや](#)」が市民権を得たように、その程度でいい人には本当に便利だと思います。

日々進化する生成系AI

ChatGPTが最も有名かと思われますが、文字通り日々進化しています。

大まかにいうと次のような種類で開発が進んでいます。

- 音楽(音声)生成
- 画像生成
- 動画生成
- プログラム生成
- 文章生成

Photoshopにも...

PhotoshopもAI機能がどんどん追加されています。

便利なのですが、基本を飛ばしてしまうので、本演習では基本教えません。(調べて使ってくれても問題ありません。)

参考

- <https://www.youtube.com/watch?v=SoSsIHRtcvA>
- <https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2307/27/news187.html>

ソフトウェアのまとめ

コンピュータをとりまく環境は日々変化しています。

これから、「情報」を教える方は、動向に注目するようにして下さい。

アンケート

みなさんの状況を知りたいので、アンケートにお答えください。

1. manaba
2. 2024年度夏期_【通信】マルチメディア演習
3. アンケート
4. スキルアンケート

デジタルコンテンツ基礎知識

コンピュータへの取り組み方

学生の傾向

学生を見るとスマホは楽に使えるのに、Mac/PCとなると身構える子がたくさんいます。

スマホもコンピュータですよね。

スマホには24時間触れているのに、Mac/PCと接している機会が少ないので問題だと思います。

習得への近道

昔に比べればコンピュータの扱い方はかなり簡単になっていますが、触れる時間が少なければ上達しません。

- ブラインドタッチの習得
- 検索能力の向上
- チュートリアル・スクリーンキャスト等を数多くこなす
- ある程度把握したところで体系的に網羅している本を参考にする

これがコンピュータ習得への近道だと考えます。

デジタルデザインの基礎

1. デジタルとアナログ
2. ピクセルデータとベクトルデータ
3. 可逆圧縮と非可逆圧縮
4. 解像度
5. カラーモード
6. リンク

1. デジタルとアナログ

わたしたちが手にしたり目にしたり聞いたりするものは全て「アナログ」で連続した情報の形式を取っています。

それに対して「デジタル」は不連続な情報であり、情報を処理する時に利用されます。

コンピュータはデジタル、となんとなく考えられていますが、アナログ・デジタルの違いは本質的には情報の処理方法の違いであることに注意しましょう。

デジタル処理のメリット

- 複製が容易
- 高速処理が可能
- ノイズに強い

2. ピクセルデータとベクトルデータ

画像を扱うときに2通りの方法があります。

- ベクトルデータ：座標を指定し、直線や曲線をひく方式
- ピクセルデータ：画像を方眼紙のようにスライスし、そのマス目の色情報を蓄える形式
(ビットマップ・ラスター)

ベクトルデータ・ピクセルデータ



2つのデータの違い

ピクセルデータは写真等でよく利用されますが、拡大すると綺麗に表示されないのでに対し、ベクトルデータはどれだけ拡大しても綺麗に表示されることが大きな違いとなります。

データ容量は一般的にピクセルデータの方が大きくなります。

3. 可逆圧縮と非可逆圧縮

データの保存方法はいくつもあるのですが、何もしないとファイルの容量が大きくなってしまうために、たいてい圧縮という技術がつかわれます。特に写真・映像データ等ではほとんど利用されています。2つの圧縮方法があるということは非常に大事ですので、必ず理解してください。

- 可逆圧縮：解凍するとオリジナルのデータになるもの
- 非可逆圧縮：解凍するとオリジナルデータにならないもの

オリジナルデータにならない？

オリジナルデータにならない、とはデータが劣化していることを意味します。

制作においてはなるべく可逆圧縮・非圧縮の形式を利用し、配信するときに**非可逆圧縮**を用いるのが理想的となります。

劣化していると写真や動画などではブロックノイズと呼ばれるノイズが発生したり、グラデーションが綺麗に表現されなかったりします。

4. 解像度

技術の進歩により最近ではそれほど画像では問題がなくなっていますが、正しい大きさ(解像度)の写真を利用しないと、画面で見た時には綺麗でも印刷した時に荒くなってしまうことがあります。

解像度の理解が必要となります。

dpi,ppi(dot per inch/pixel per inch)が単位となりほぼ同じ意味で利用されます。1インチの中にドット(マス目)がいくつあるか、ということになります。

利用される画像の解像度

Web : 72dpiと言われた時期があります。

印刷 : 350dpi以上

液晶ディスプレイの発達により画面の解像度自体が上がっています(iMacでは218ppi)。レスポンシブデザインにより表示されるタイミングで画像サイズ変化します。

- ppi(pixel per inch)
- dpi(dot per inch)

ピクセル数かドット数の違いなのでほぼ同じだと思って結構です。

動画の解像度

動画での解像度はピクセル数であらわします。

	画素数
SD	720x480
HD	1280x720
FullHD	1920x1080
4K	3840x2160
8K	7680x4320

各規格はだいたい1.5倍・2倍になっています。

最近ではスマホの普及により縦型動画の需要が増えていることも見逃せません。

解像度について試してみましょう。

1. Photoshopで新規に1000 × 1000ピクセル・72dpiの画像を作る

この時の印刷時の長さを確認してみましょう。

2. メニューバーの「イメージ」から「画像解像度...」

3. 「画像の再サンプル」のチェックボックスを外しましょう

72dpiの時の長さは何cmでしょうか？

4. 350dpiにしてみましょう

350dpiの時の長さは何cmでしょうか？

マス目の数は変化していません。正しく設定しておくと他のソフトで取り込んだ時に、正しい大きさで配置してくれたり、印刷が正しい大きさで出力されます。

5. カラーモード

コンピュータでは色を主に二通りの方法で表しています。ですが、これは、コンピュータのやり方というより、色がどう表現されるか、ということに基づいてそれを実装しているだけです。

- ディスプレイを見る時、光が目に直接入る、という方法で人は色を認識しています。
- 印刷物を見るときは、光が紙にあたり、反射した光から色を認識しています。

CMYKとRGB

この二つの方法に応じて

- CMYK：印刷物用
- RGB：ディスプレイ用

を使い分けることになります。実際には表現できる色空間が異なります。

また、特別な色(例えば金色)を印刷で利用したい場合には、特色というインキを使って表現したりします。

色は奥が深いのでこの辺で...

6. リンク

Wordなどでは、一つのファイル(docx)の中に画像データが含まれていますが、コンテンツ制作においては、素材となるファイルを参照する形で制作することが多いです。

参照することをリンクと呼び、適切にファイル管理しないと次回開いた時に「～がありません」等とエラーを吐きます。

そのため、作業用フォルダを作成し、そのプロジェクトに必要なファイルは全てその中に収める癖をつけましょう。

ダウンロードして、ダウンロードフォルダの中にあるまま利用すると、次回に困ったことになります。

カメラの基礎知識

カメラの撮影の基礎知識を学んでから実際に撮影に行ってもらいます。

2グループに分けて

- カメラによる撮影
- デザインの基礎講座

の時間に当てます。(途中で交代)

スマホでは自動で高品質に撮影ができますが、一眼・ミラーレスカメラでは意図を持って撮影することが可能になります。

カメラの原理

光がフィルム・撮像素子に届くことによって、写真が撮れます。

光の量が少なければ暗く、多ければ明るくなります。

- 絞りが小さい
- シャッタースピードが短い

と光の量が少なくなります。

絞り・シャッタースピード・ISO感度この3つが分かれば基本は理解したことになります。

そして、ズーム機能について理解すると様々な構図で写真を撮影できます。

絞り

被写界深度(ピントのあっている範囲)をコントロールできます。

- F値が小さければ、ピントのあっている範囲が狭く(浅く)
- F値が大きければ、ピントのあっている範囲が広く(深く)

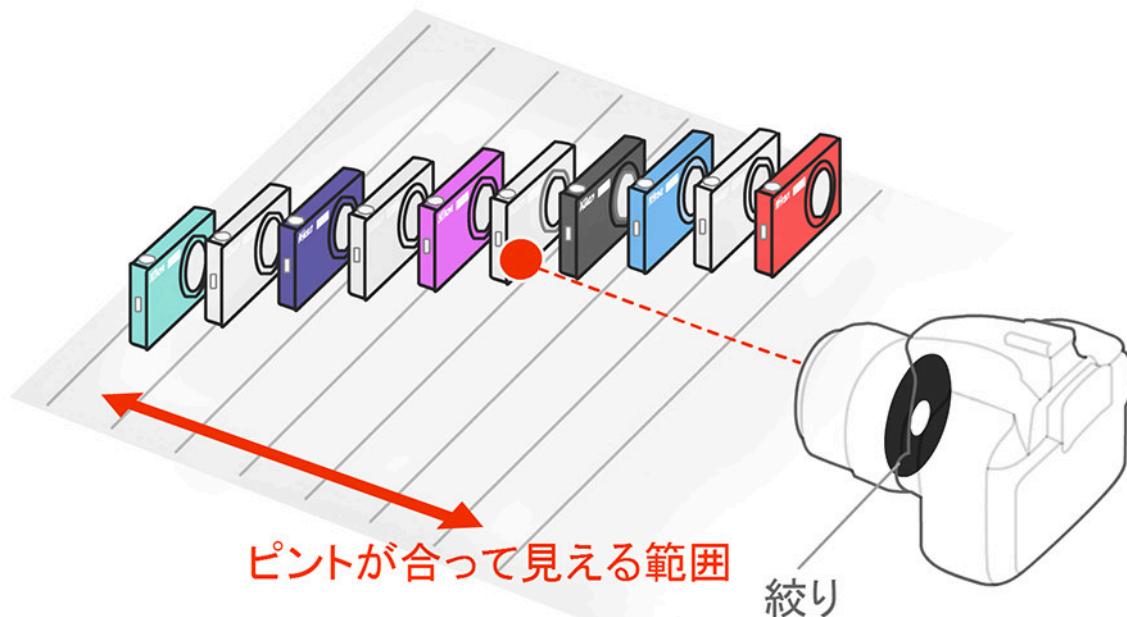
なります。これにより、様々な表現ができます。iPhoneでいうポートレートモードですね。



絞りの原理

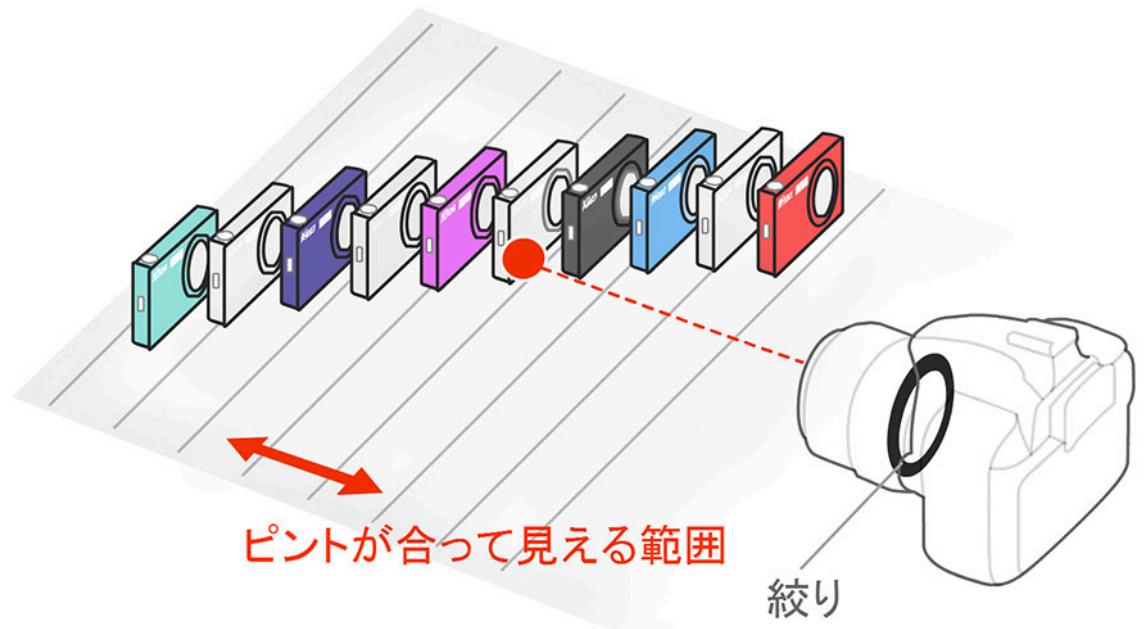
<https://domabest.com/copystand-shooting-depth-of-field/>

F値大きい





F値小さい





シャッタースピード

長いと

- 光がたくさん入るので明るくなる
- しかし、被写体が動くとぶれてしまう。

短いと

- 光がたくさん入らないので暗くなる
- しかし、動きの速いものでもブレない

ISO感度

カメラの受光部分がどのくらい弱い光まで記録できるかを指します。

数字が高ければ、暗くても撮影できますが、ノイズがのってしまいます。

必要以上に数字をあげないようにしましょう。

広角と望遠

ズーム機能を使うと広角と望遠を切り替えられますが、うまく使っているでしょうか？

個人的には広角・狭角として方がより正しく理解できると思います。

引用

<https://www.itmedia.co.jp/dc/articles/1406/04/news050.html>

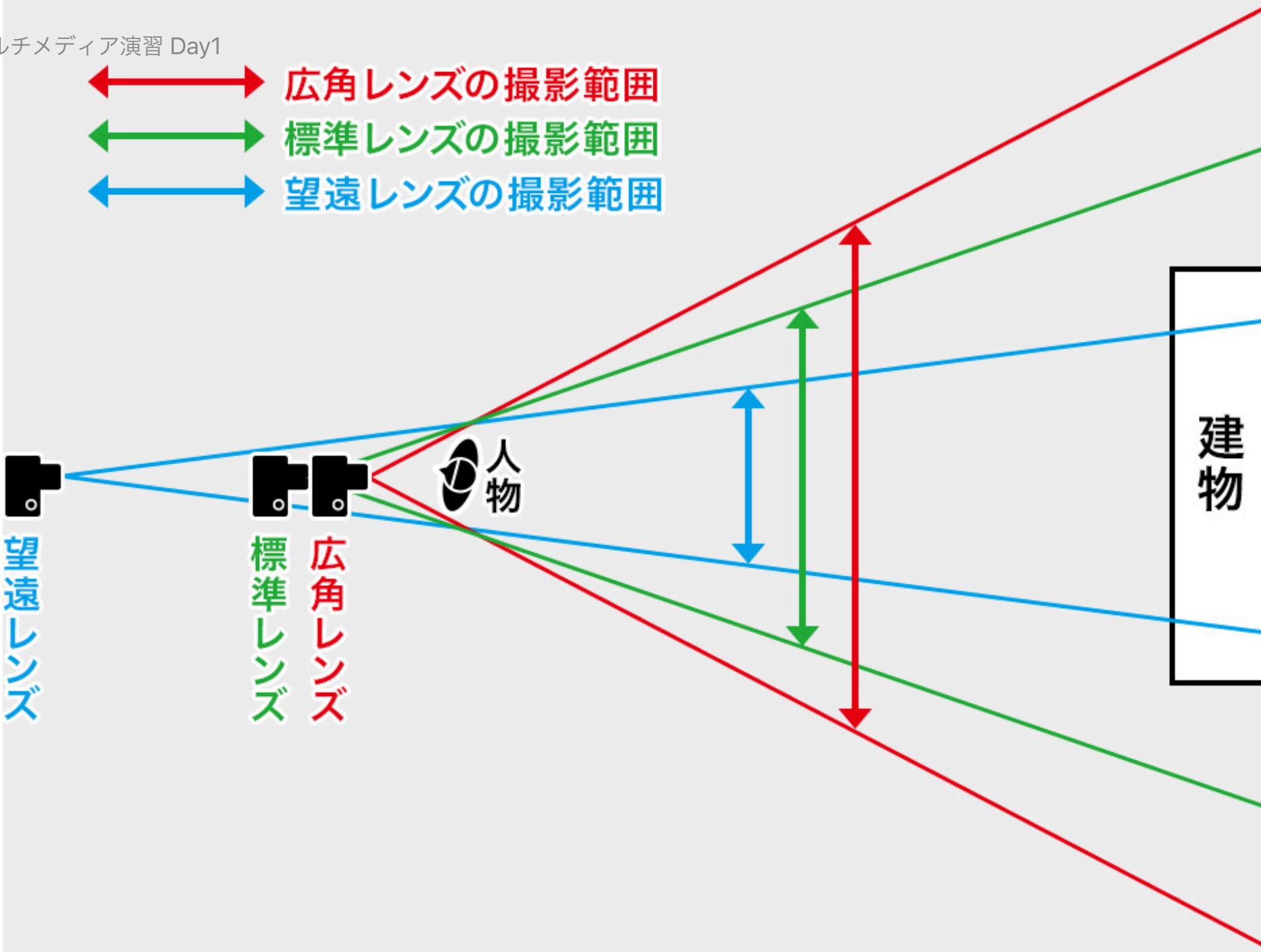
<https://www.nikon-image.com/enjoy/phototech/lenslesson/lesson01.html>

広角



望遠





カンガルーの撮影方法

多くの初心者は、自分の立ち位置を変えずに

- もう少し被写体を大きく撮りたい

と考え、ズーム機能を用いますが、

- 被写体の背景をどのくらいにするか
- どこに立って、どのレンズを使うか

を考えることで表現の幅が広がります。

カメラの基本操作

デジタルカメラに触ってみよう

- 2人に1台カメラが置いてあります。
- 座っている座席によって1,3列目をグループ1、2,4列目をグループ2とします。

今回はCanonのEOS KissMというミラーレスカメラを使います。

レンズ・バッテリー・SDカードの取り付け

レンズ

- レンズ二つ入ってる人は短い方で行きましょう
- キャップをそれぞれ外し、白い丸を合わせるようにしてはめて、レンズを右に回しましょう。(埃が入らないように)
- レンズフードを逆に取り付けましょう(強い光による影響をおさえます)
- 外す時にはEOSマークの上の黒いボタンを押して、左に回しましょう。

バッテリー・SDカード

- 本体下部にスライドボタンがあります。
- SDカード・バッテリーとも向きがあります。無理しないように
- カバーを閉じましょう。

SDカード初期化

SDカードの初期化を行いましょう。

- 電源ON(右上)
- 液晶見たい人は開いて反転(最初から液晶見てることもあります)
- MENU(背面右下)
- 機能設定 OK
- 1 カード初期化 OK
- Menuを押して元に戻る

キャップ

キャップはなくさないでくださいね。

(レンズに二つ、本体一つ)

ファインダー覗く派の人

- ファインダーの下部にスライダーがあり、ピントを合わせられます。
- ファインダーを塞ぐと液晶はOFFになります。

感染症対策として気になる人はアルコール消毒を利用して下さい。(SA呼んでください)

撮影モード

右上部手前を次のどちらかにしましょう。(カメラ詳しい人はM:ManualでもOKです。)

- Av : 絞り優先(背景のぼかし具合を調整)
- Tv : シャッタースピード優先(動きの表現を調整)

撮りたい写真によって切り替えましょう。

程度は上部右前のダイヤルで変更できます。

F値：小さい方が背景ボケる

画面の情報表示切り替え

右のINFOボタンを選択すると、情報の表示方法が変わります。

ISO感度

今日はAUTOにしましょう。

右下にISOの表示がある状態で(INFOボタンで切り替えましょう)

- ISOをタッチ
- 上部右前のダイヤルを回して、画面右下にISO AUTOに(100より左)

うまくいかない人は次から設定しましょう。

- MENU
- 撮影設定 OK
- 2 (カメラマーク)ISO感度に関する設定

ホワイトバランス

環境光によって、色は異なって見えます。
これもオートにしておきましょう。

- MENU
- 撮影設定 OK
- 4 ホワイトバランスをAWBに

カメラの構え方

脇をしっかり締めて、ブレないようにしましょう。

広角・望遠

レンズを回すことで、広角・望遠を調整できます。

オートフォーカス

背面の円の左をクリックで、マニュアルフォーカス・オートフォーカスを切り替えられます。

慣れていない人はオートフォーカスでいいでしょう。

オートフォーカスマードでは、液晶をタッチすることでそこにピントを合わせることができます。

画像の確認の仕方

- 背面の右下再生ボタンで確認できます。
- 円ボタンの左右で写真を切り替えられます。
- 撮影モードに戻るには再度再生ボタンを押しましょう。

今日の目標

写真を25枚使ったポスター制作です。

- テーマを決めましょう。
- 25枚より多く(後でセレクトできるように)撮ってきましょう。
- 配置も考えて撮れたら最高です。

グループ1(1,3列目)の方から撮影に入りましょう。

- 20分程度で戻ってきてください。
- カメラ詳しくない人はAv優先でボケを意識して取ってきてください。
- カメラわかってる人はお好きにどうぞ。

グループ2(2,4列目)の方はデザインの基礎知識に入ります。

あとで交換します。

デザインの基礎知識

4つの基本原則を意識しよう！

1. 近接
2. 整列
3. コントラスト(強弱)
4. 反復

この4つを意識すると、より良いデザインに近づきます。

参考

<https://bulan.co/swings/design4principals/>

近接

オブジェクト(絵や文字)を配置する上で関係する情報を近づけることでより見やすくなりま
す。



Espresso

当店こだわりの
エスプレッソ



Cafe Mocha

当店こだわりの
カフェモカ



Caramel Latte

当店こだわりの
キャラメルラテ



Royal Milk Tea

当店こだわりの
ロイヤルミルクティー



Heabal Tea

当店こだわりの
ハーブティー

どこが見づらい？



Espresso

当店こだわりの
エスプレッソ



Cafe Mocha

当店こだわりの
カフェモカ



Caramel Latte

当店こだわりの
キャラメルラテ



Royal Milk Tea

当店こだわりの
ロイヤルミルクティー



Black Tea

当店こだわりの
ストレートティー



Heabal Tea

当店こだわりの
ハーブティー



どこが変わった？

余白により整理



整列

見えない線でつなげることですっきりと整理されます。

読みやすい？

Web Designer Taro Tanaka

AA Design Inc.

1234-56 Chuo-ku,Fukuoka

Tel:123-456-7890

Fax:123-456-7899

どこが変わった？

**Web Designer
Taro Tanaka**

AA Design Inc.
1234-56 Chuo-ku,Fukuoka
Tel:123-456-7890 Fax:123-456-7899

見えない線で整理

**Web Designer
Taro Tanaka**

AA Design Inc.
1234-56 Chuo-ku,Fukuoka
Tel:123-456-7890 Fax:123-456-7899

コントラスト(強弱)

情報の優先度を明確にすることで伝わりやすくなります。

読みやすい？

AA 英会話スクール

入会費無料キャンペーン実施中

4/30までにご入会いただくと

入会費通常 5,600 円 ▶ 無料

今年こそは英会話を始めたいとお考えの方、
新学期の今がチャンスです！

申込みはこちら

どこが変わった？

AA 英会話スクール

入会費無料 キャンペーン 実施中

4/30までにご入会いただくと
入会費通常 ~~5,600円~~ ▶ 無料

今年こそは英会話を始めたいとお考えの方、
新学期の今がチャンスです！

申込みはこちら

情報の整理から優先順位が決まる

要素を分解して、優先順位をつけ、強弱をその情報に基づいてつけることにより、みる人はどこを見れば良いか迷うことがなくなります。

強弱は

- 文字の大きさ
- 色

等でつけることができます。

反復

特徴的なものを意識的に繰り返し使うことで一貫性が生まれます。

グローバルナビの反復

ABOUT

EGG JAPAN
ABOUT OFFICE BUSINESS CLUB EVENT NEWS ACCESS CONTACT EN / JP

DUR VISION EGG JAPAN は 丸の内エリアの仲間 演習チーム

OUR VISION

日本を代表するビッグセンターの要望、そのため、これからのアーバン社会で世界から選ばれる魅力的なピラミッド型であります。日本を主導する海外企業や世界開拓を目指す日本の中心部に、ビジネス開拓拠点を構築しています。このプロジェクトを通して、日本・東京の新規の活性化、都市の創造性を育むとともに、グローバルなエコシステムの構築により、丸の内エリアに多くの企業が集積し、新たなビジネス機会を生み出しています。グローバルビジネス都市世界が注目を浴びています。それは取り組んでいます。

EGG JAPANの沿革

2007年 4月 新たな内ビルディングオープン
10周年に事業実績優良企業として「JAPANグランプリ」(日本新規ビジネス)を受賞する名門となる

もっと見る

※2004年~2015年現在までの社の上場実績あり

EGG JAPANとは

EGG JAPANは、世界有数のビジネスリースの内に立地する商業施設の施設です。「ビジネス開拓オフィス」と「ビジネスクラブ」で構成され、企業を対象に新しいビジネスの創出と拡大をサポートしています。

OFFICE BUSINESS CLUB

ビジネス開拓オフィス
東京21cクラブ

以下の企業が丸の内エリアとなりました。

海外企業
国内企業
ベンチャーキャピタルなどの専門企業

OFFICE

EGG JAPAN
ABOUT OFFICE BUSINESS CLUB EVENT NEWS ACCESS CONTACT EN / JP

オフィススペース サービス会員 共用施設 ご入居までの流れ 入居企業一覧 入居企業の声

タイトルの反復

タブレット表示

EGG JAPAN

4月 新たな内ビルディングオープン
10周年に事業実績優良企業として「JAPANグランプリ」(日本新規ビジネス)を受賞する名門となる

もっと見る

※2004年~2015年現在までの社の上場実績あり

アイコンの反復

ビジネスサポートメニュー

- 顧客紹介
- 専門家の紹介
- イベント開催のサポート
- 日本市場参入支援
- 広報支援
- 東京21cクラブ会員登録

オフィス付属設備

- 家具
- 会議室利用
- 高速インターネット
- 洗濯
- 電話回線
- ラウンジ利用
- 電気代
- 24時間利用可能

共用施設の紹介

EVENT

EGG JAPAN
ABOUT OFFICE BUSINESS CLUB EVENT NEWS ACCESS CONTACT EN / JP

INFORMATION REPORT

SEARCH

CATEGORY TAG

ALL EVENTS

2015/12/11 19:00~22:00 開催時間:18:00
『人工知能が見えるビジネスの未来』ゲーム・チェンジャー競争から始
めvol.3

* SOLD OUT これまでの歴史を記念して、近畿地方に在住している人々のため、知性を得てコンピュータによって、これらは各自のビジネスが誕生するはずだ。一方でAIは人間の仕事を奪い、既存ビジネスを破壊...

【オープニングイベント】 【KIT】 【オープニングパフォーマンス】

2015/12/8 18:00~21:30 開催 (受付開始: 18:45~)
丸の内フロントディア・ネットワーキング開催会「壁を突き抜ける！」
多くのベンチャー企業は、壁を立ち上げた後、壁にぶつかります。「壁(溝)のスピード」で壁を上がらず、なかなか成長軌道に乗って行かない。「大きめの事務を運営できずに、なかなかスクールしていくか」壁...

丸の内フロントディア 壁スタートアップ

2015/12/2 18:00~21:00 開催時間: 18:45~
【BEENEXT ワークショッピング】スタートアップのアイディア検証方法
■スピーカー：前田ひと2000年トヘノス社長、海外販賣業務、2010年、アカムガーリ、カカシムと共に開設された株式会社としてしたスタートアップ運営プログラム「Open Network Lab」を立ち上げる、日本での活躍...

【オープニングイベント】 【スタートアップ】

2015/12/12 19:00~21:00 開催時間: 18:45~
日本企業がシリコンバレーのスタートアップ企業を買収する方法～スタートアップ企業のM&Aにおけるオープンイノベーションを実行する～
■タイトル: ジャーナル 1/30発行 1800円(税別) 題材: 「WTO基準規制」 18:55 M&Aの法等とLegal Due Diligence の基礎知識 (WTO基準規制 下巻) 19:15 スタートアップ企業の実戦に活用...

【オープニングイベント】 【オープンイノベーション】

CODE TOKYO
DECODE TOKYO
DECODE TOKYO

Webページの例

特にWebページでは、スタイルシートというものを利用して、デザインの一貫性を保つ方法がとられています。

クリックするごとにデザインが変わると、同じサイトにいるかわからなくなるからです。

まとめ：デザインとは？

デザインの語源には

- 思考・概念を組み立てる
- 問題を解決する

という意味があります。

伝えたい情報

まず、情報を構造的に考える癖をつけましょう。

階層構造的に考えることで構造化しやすくなります。

構造化された情報をデザインで表現する

- 近接
- 整列
- コントラスト
- 反復

を意識して複数利用することで、整理されたデザインにつながります。

意図的にルールを破るのは構いませんが、特別な意図がないかぎり、このルールにのっとると良いと思います。

書籍紹介

ノンデザイナーズ・デザインブック

1998年に出版され、デザイン基本書の超定番となります。

様々な本がこの本の影響を受けていたりもします。

ノンデザイナーズ・ デザインブック [第4版]

Robin Williams 著
吉川典秀 訳
小原 司, 米谷テツヤ [日本語版解説]

The Non-Designer's Design Book

fourth edition
Design and Typographic Principles for the Visual Novice



時間余ったら

文字のデザインには文字詰めという考え方があります。

バランスが良いと思うように、左右の端以外の文字を左右に動かしてみましょう。

<https://type.method.ac/>

これは、実際にIllustrator, Photoshopで利用できます。

演習

A3のポスターを作ろう

IllustratorとPhotoshopを使ってA3のポスターを作ってみましょう。

今日することは

- カメラでの撮影(使える画像25枚以上)
- Photoshopでの画像補正・エフェクト
- Illustratorでの画像配置・クリッピングマスク・レイアウト・PDFの保存

となります。

準備

この演習期間中に利用できるフォルダを作成しましょう。

- Finderを開く
- 書類フォルダに移動
- ファイル - 新規フォルダ
- 名前を学籍番号に

HPを見ながら進めてみよう

1. <https://samyppr.github.io/>
2. 夏期スクーリング マルチメディア演習
3. 1日目