

# デジタル・コンテンツ制作及びデザイン教育に関する ベンチャー・ビジネスに向けた実践的研究

研究代表者 工学部 木下 武志

## 研究の背景と目的

高度情報化社会における情報産業の有力な分野として、マルチメディアに応用されるデジタル・コンテンツ制作に対する期待や需要が急増している。しかし、デジタル・コンテンツ（例えば、Webサイト、CGアニメーションなど）制作は従来と異なる技術・方法と価値評価を必要とするために、制作現場においても制作システムや運営形態を模索しているのが実情である。この状況に対応し、当該オープンラボは次の事項を目的とする。

- 1) 実際の業務委託を受けて、研究に参加する学生に対し実務に近い体験をさせることによってベンチャーマインドを高め、情報産業を担うことができる有能な人材を育成する。
- 2) デジタル・コンテンツ制作に求められる新しい表現技術を研究・開発する。
- 3) 組織の効果的な運営に求められる制作システムを構築する。
- 4) デジタル・コンテンツを対象としたデザイン教育に関する教育実践、教材を開発する。

技術、映像表現技術について特許取得、研究発表を行っていく。デザイン教育に関しては、近隣の教育機関に受け入れられ（非常勤講師）認知度の向上し、教育産業への発展が期待される。



図 フライスルーアニメーション（山口木造塾）

## 研究成果

昨年度より機材が整備され、制作期間や品質に影響が出なかった。全体的にDTPの業務が多かったが、3-DCG（図）やWebサイトも手掛けることができた。CD-ROMの制作も進行中である。研究面では、表現技術や画像生成技術の研究・開発の成果を特許出願や学会発表することができた。教育活動も非常勤講師、オープンスクールを中心に活動した。制作システムや運営方法について、研究代表者及び内部、外部スタッフの間で役割分担などの移行を試験的に実施、検討している。

## 進展予想

グループ代表者（木下）が担当していた企画・ディレクション・デザイン業務を学生スタッフが主体的に担当するように移行する。来年度から「学生主体デジタルデザイン ディゼンナーレ」と名称変更し、より一層の人材育成の専門レベルを向上させる。ここで実践経験を積んだ学生達が将来、実社会において起業することに繋がっていく。また、新しい画像生成

## 参考

<制作/2次元グラフィック>山口大学英文ガイドブック2001-2002、山口大学ベンチャー・ビジネス・ラボラトリーパンフレットほか、<制作/Webサイト>山口大学工学部HP、山口大学工学部AO入試HPほか、<制作/CG映像>「fly-through of running green project（平成13年度「山口木造塾）」」<研究>特願2001-210274、三次元画像描画方法及び装置並びに記録媒体、木下武志、長篤志、原田哲也、平成13年7月11日出願（受付番号：50101016163）特願2001-288406、画像処理方法及びデジタルカメラ並びに記録媒体、三池秀敏、長篤志、木下武志、一川誠、平成13年9月21日出願（受付番号：50101394835）ほか。

<教育>山口県立東部高等産業技術学校グラフィックデザイン科（徳山市）、香川高等学校生活デザイン科（宇部市）非常勤講師。