



2026年度

専門演習説明



メディアデザイン研究室

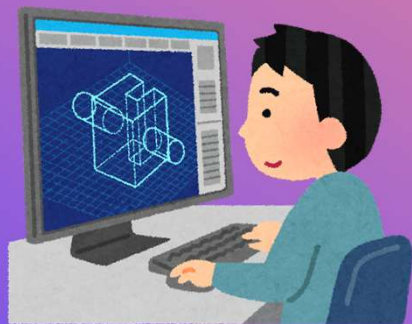
前半：授業実施方法

後半：CGWeb分野紹介

前半：授業実施方法



メディアデザイン研究室の分野



CG・Web

映像

音響

授業実施方法

履修者を3つのグループに分け、CG・Web、映像、音響のそれぞれに関する授業（実習あるいは講義）、それぞれ3週にわたって実施する。

また、最後の3週は、授業担当教員それぞれがテーマを設定し、履修者は希望するテーマを選んで受講する（プレゼミ）。その結果、履修者はCG・Web、

映像、音響の3つの分野についての学びを得ると同時に、いずれかひとつの分野についての学びを深めることになる。

チ・キュウ・ウノ
ミ・ナ・サン
コン・ニ・チ・ハ

3つの分野を
学びます。



授業計画

- [1] CG・Webについての授業 1
- [2] CG・Webについての授業 2
- [3] CG・Webについての実習 3
- [4] 映像についての授業 1
- [5] 映像についての授業 2
- [6] 映像についての授業 3
- [7] 音響についての授業 1
- [8] 音響についての授業 2
- [9] 音響についての授業 3
- [10] **ゼミ説明会**
- [11] **ゼミ面談日**
- [12] 研究倫理講習
- [13] プレゼミ 1
- [14] プレゼミ 2
- [15] プレゼミ 3

**ゼミ説明会とゼミ面談日の日程は
後日案内があります。**



● + 後半 : CG・WEB分野の紹介 + ○

○

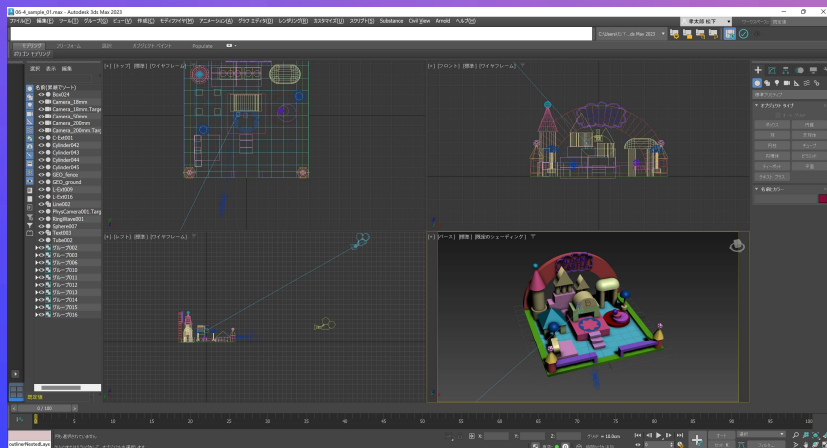
CGとWEB



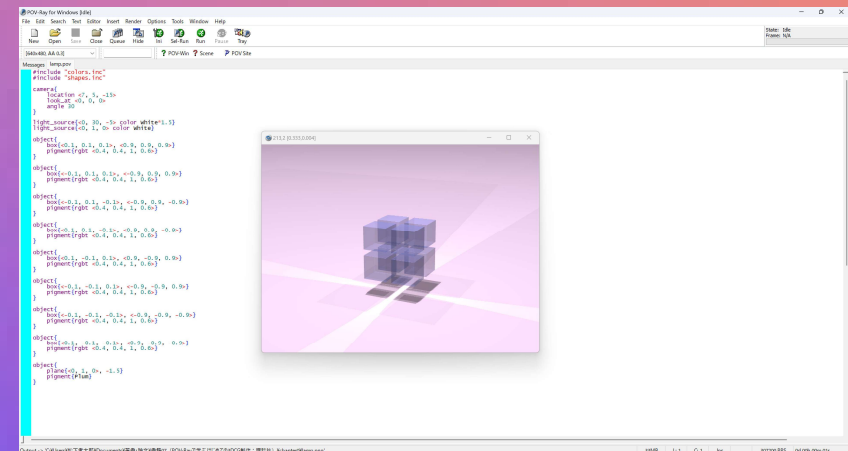
CGの開発方法

- モデラーによる開発
- プログラミングによる開発

両方できたら最強!!



モデラー



プログラミング

WEBデザインとWEB技術

- Webデザイン
 - Webサイトの視覚的なデザイン
- Web技術
 - ネットワークやサーバー制御

Webは大きくわけて
デザインと技術
があります。



Webデザイン

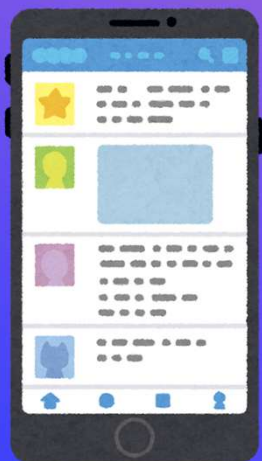


Web技術



WEBにおける現在のトレンド

- モバイル端末での表示とUI
- ネットゲームの表示とUI
- 動画との連携



Webのトレンドは
ハードウェアの進歩
にも依存します。



先生と教育研究分野



松下孝太郎（マツシタコウタロウ）

- 3次元コンピュータグラフィックス（プログラミング）
- 3次元コンピュータグラフィックス（モデラー）
- ビジュアルプログラミング
- コンテンツ利用プログラミング
- Webシステム
- AI融合処理

詳細はゼミのホームページをご覧ください。



中島 淳 (ナカジマ キヨシ)

- 3次元コンピュータグラフィックス (モデラー)
- 3次元造形
- Webデザイン
- ゲーム開発 (ハードウェア&ソフト)
- ゲーム歴史研究
- デジタルパブリッシング
- 紙媒体出版

詳細はゼミのホームページをご覧ください。



授業ピックアップ!! ～ お勧めの授業 ～

コンピュータグラフィックス演習

- 未経験者でも3次元CGと3次元CGアニメーションが作れるようになる。
ま・さ・に・奇跡の授業!!
- 他学系からも受講者が殺到し立ち見まで出る超絶人気授業。

受講者の声 ～ 次々に寄せられる賞賛の嵐 ～

勉強が好きでない私でもCGアニメが作れるようになった。

期末試験が無いので最高だった!!
先生も最高だった!!

後輩だけでなく、全学生にこの授業を勧めたい。



ホームページなど



ホームページ

■ 松下孝太郎ゼミホームページ

<http://www.rsch.tuis.ac.jp/~matusita/>

■ 中島淳ゼミホームページ

https://www.tuis.ac.jp/teacher/gakubu_informatics/nakajima-k/

検索サイトでの検索から行けます!!

松下孝太郎

🔍 検索

中島淳

🔍 検索



YOUTUBE

☆ 松下ゼミ**メイン**チャンネル

学生作品やゼミの楽しい様子を紹介

☆ 松下ゼミ**サブ**チャンネル

プログラミングなどに使う素敵な風景素材を紹介

松下ゼミHP内のリンクから行けます!!

松下孝太郎

🔍 検索



楽しく頑張りましょう♪



完!!