

修 士 論 文 の 和 文 要 旨

大学院 博士前期課程	電気通信研究科 人間コミュニケーション	専攻
氏 名	孫 娜	学籍番号0536011
論 文 題 目	仮想動画スタジオのためのシナリオシステムの研究	
要 旨		
<p>近年、情報技術の高度な発展と情報インフラの整備に伴い、ブロードバンドによるインターネットの利用者が急速的に増加している。これにより、Web上で教育を行うe-Learningも新しい教育環境として、注目されている。その一方、メディア教育の重要性が高まっている。平成14年には初等・中等教育に「総合的な学習の時間」が導入され、平成15年には高等学校に「情報」という科目が新設された。しかし、メディア教育というカリキュラムは依然として確立されておらず、教員の人数の不足やスキルの不足、メディア教育に関する教材の不足など、多くの問題が残っている。</p> <p>今日、以上のような背景から、e-Learningの特性を生かしたメディア教育のための教育環境の構築が求められている。本研究では、メディア教育における映像制作をe-Learningとしておこなうことを想定して、その一部としてのシナリオの作成(とくにシーン設定)及び検証をWeb上でおこなうためのシステムを構築する。</p> <p>今回構築したシステムでは、「登場人物」、「登場人物の位置関係」および「登場人物のアクション」のような要件で構成されるテキスト情報をもとにして、これをそのまま、あるいはボタン操作によって読み込むことで「シーン設定」をおこない、なおかつ結果をテキスト情報として書き出すような「シナリオシステム」を構築した。このシステムによって、「オブジェクト」や「キャラクター」を3D空間に直接に追加、配置することができるようになり、「シーン設定」による複雑な位置関係の生成も可能になった。また、設定した「シーン」によって、撮影も自由に行うことが可能となった。ムービー制作をする全過程を今回の構築したシステムによって、シミュレーションできるようになった。</p> <p>またWebデータベースシステムによって、ユーザー同士の間で、「シーン設定」結果を視覚的に閲覧することができるようになった。よって、掲示板を用いて、ユーザー同士がコメントをつけ、意見、感想などで相互に評価することが可能となった。</p> <p>以上のことから、シナリオの作成をはじめ、配置、撮影までe-Learningを通して、クリティカルな視点で能動的に学ぶことができるインタラクティブなシステムが完成したといえる。</p>		