

2006 年度

科目名	対象学科・学年 文学部日文4回生	担当者																																																												
コンピュータ表現演習		中村 雅司																																																												
授業テーマ Web による作品制作を通して、Web の可能性と限界を理解し、自身の創造力、表現能力を高める。																																																														
授業の概要と目標 写真や絵画、創作文芸など、創造性が求められる作品は、その制作手段として、また表現手段・発表手段としてコンピュータおよび Web が用いられることが多くなっています。この授業では、JavaScript および Flash を用いて、Web の表現能力を拡張する手段を学びます。最終的には、各自が拡張された Web ページを計画・デザインし、それがいかにして実現できるのかを模索し、作品として制作することを目標とします。																																																														
評価方法 課題への取り組み方と課題の完成度により評価します。																																																														
テキスト 適宜、資料を配付します。	著者	出版社																																																												
参考書 HTML & XHTML 第5版 JavaScript 第3版 ほか	著者 C. Musciano ほか D. Flanagan ほか	出版社 オライリー・ジャパン オライリー・ジャパン																																																												
授業スケジュール・内容 【スケジュール】 <table><tr><td>1. オリエンテーション</td><td>授業の紹介</td></tr><tr><td>2. Web デザイン(1)</td><td>HTML 概論</td></tr><tr><td>3. Web デザイン(2)</td><td>Web デザインの基本パターンの修得</td></tr><tr><td>4. Web デザイン(3)</td><td>高度な Web デザインの演習</td></tr><tr><td>5. JavaScript 入門(1)</td><td>JavaScript の基本 (変数とオブジェクトの活用)</td></tr><tr><td>6. JavaScript 入門(2)</td><td>JavaScript の基本 (ページとスクリプトの連携)</td></tr><tr><td>7. JavaScript 入門(3)</td><td>JavaScript による動的な Web ページの作成</td></tr><tr><td>8. 画像処理概論</td><td>画像表現・画像処理に関する基礎知識の修得</td></tr><tr><td>9. 画像処理入門(1)</td><td>デジタル画像の基礎知識の修得、Photoshop の基本操作のマスター</td></tr><tr><td>10. 画像処理入門(2)</td><td>Photoshop による画像編集(1) — レイヤー操作と画像の合成 —</td></tr><tr><td>11. 画像処理入門(3)</td><td>Photoshop による画像編集(2) — フィルター操作およびマスク処理 —</td></tr><tr><td>12. Flash 入門(1)</td><td>基本操作の習得</td></tr><tr><td>13. Flash 入門(2)</td><td>画像描画、シンボルとインスタンス</td></tr><tr><td>14. Flash 入門(3)</td><td>モーショントゥweenによるアニメーション</td></tr><tr><td>15. 前期の総まとめ</td><td>これまでに制作した作品をひとつの Web サイトにまとめて提出</td></tr><tr><td>16. JavaScript の応用(1)</td><td>JavaScript による Web アプリケーションの作成</td></tr><tr><td>17. JavaScript の応用(2)</td><td>JavaScript による Web ナビゲーションシステムの構築</td></tr><tr><td>18. JavaScript の応用(3)</td><td>JavaScript とカスケードスタイルシート(CSS)の連携</td></tr><tr><td>19. 画像処理(1)</td><td>Photoshop による画像編集(3) — フォトレタッチ —</td></tr><tr><td>20. 画像処理(2)</td><td>Photoshop と ImageReady によるアニメーション制作</td></tr><tr><td>21. Flash コンテンツ制作(1)</td><td>Flash アニメーションと ActionScript によるインタラクティブな Web ページ</td></tr><tr><td>22. Flash コンテンツ制作(2)</td><td>ActionScript によるムービーの制御の基本 — たしざん練習ソフトの制作 —</td></tr><tr><td>23. Flash コンテンツ制作(3)</td><td>ActionScript によるムービーの制御の応用 1 — スライドショーの制作 —</td></tr><tr><td>24. Flash コンテンツ制作(4)</td><td>ActionScript によるムービーの制御の応用 2 — 択一式クイズソフトの制作 —</td></tr><tr><td>25. Flash コンテンツ制作(5)</td><td>応用コンテンツの制作 1 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)</td></tr><tr><td>26. Flash コンテンツ制作(6)</td><td>応用コンテンツの制作 2 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)</td></tr><tr><td>27. Flash コンテンツ制作(7)</td><td>応用コンテンツの制作 3 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)</td></tr><tr><td>28. 作品制作のための時間(1)</td><td>JavaScript または Flash による個々の作品制作</td></tr><tr><td>29. 作品制作のための時間(2)</td><td>同上</td></tr><tr><td>30. 作品制作のための時間(3)</td><td>同上</td></tr></table> 【注意事項】 この授業はパソコンによる演習を中心としています。欠席は次回以降の授業参加に支障をきたしますので、くれぐれも欠席のないようにしてください。 【使用するソフトウェア】 Web ブラウザ (Internet Explorer)、秀丸エディタ、Macromedia Flash MX、Adobe Photoshop 7.0			1. オリエンテーション	授業の紹介	2. Web デザイン(1)	HTML 概論	3. Web デザイン(2)	Web デザインの基本パターンの修得	4. Web デザイン(3)	高度な Web デザインの演習	5. JavaScript 入門(1)	JavaScript の基本 (変数とオブジェクトの活用)	6. JavaScript 入門(2)	JavaScript の基本 (ページとスクリプトの連携)	7. JavaScript 入門(3)	JavaScript による動的な Web ページの作成	8. 画像処理概論	画像表現・画像処理に関する基礎知識の修得	9. 画像処理入門(1)	デジタル画像の基礎知識の修得、Photoshop の基本操作のマスター	10. 画像処理入門(2)	Photoshop による画像編集(1) — レイヤー操作と画像の合成 —	11. 画像処理入門(3)	Photoshop による画像編集(2) — フィルター操作およびマスク処理 —	12. Flash 入門(1)	基本操作の習得	13. Flash 入門(2)	画像描画、シンボルとインスタンス	14. Flash 入門(3)	モーショントゥweenによるアニメーション	15. 前期の総まとめ	これまでに制作した作品をひとつの Web サイトにまとめて提出	16. JavaScript の応用(1)	JavaScript による Web アプリケーションの作成	17. JavaScript の応用(2)	JavaScript による Web ナビゲーションシステムの構築	18. JavaScript の応用(3)	JavaScript とカスケードスタイルシート(CSS)の連携	19. 画像処理(1)	Photoshop による画像編集(3) — フォトレタッチ —	20. 画像処理(2)	Photoshop と ImageReady によるアニメーション制作	21. Flash コンテンツ制作(1)	Flash アニメーションと ActionScript によるインタラクティブな Web ページ	22. Flash コンテンツ制作(2)	ActionScript によるムービーの制御の基本 — たしざん練習ソフトの制作 —	23. Flash コンテンツ制作(3)	ActionScript によるムービーの制御の応用 1 — スライドショーの制作 —	24. Flash コンテンツ制作(4)	ActionScript によるムービーの制御の応用 2 — 択一式クイズソフトの制作 —	25. Flash コンテンツ制作(5)	応用コンテンツの制作 1 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)	26. Flash コンテンツ制作(6)	応用コンテンツの制作 2 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)	27. Flash コンテンツ制作(7)	応用コンテンツの制作 3 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)	28. 作品制作のための時間(1)	JavaScript または Flash による個々の作品制作	29. 作品制作のための時間(2)	同上	30. 作品制作のための時間(3)	同上
1. オリエンテーション	授業の紹介																																																													
2. Web デザイン(1)	HTML 概論																																																													
3. Web デザイン(2)	Web デザインの基本パターンの修得																																																													
4. Web デザイン(3)	高度な Web デザインの演習																																																													
5. JavaScript 入門(1)	JavaScript の基本 (変数とオブジェクトの活用)																																																													
6. JavaScript 入門(2)	JavaScript の基本 (ページとスクリプトの連携)																																																													
7. JavaScript 入門(3)	JavaScript による動的な Web ページの作成																																																													
8. 画像処理概論	画像表現・画像処理に関する基礎知識の修得																																																													
9. 画像処理入門(1)	デジタル画像の基礎知識の修得、Photoshop の基本操作のマスター																																																													
10. 画像処理入門(2)	Photoshop による画像編集(1) — レイヤー操作と画像の合成 —																																																													
11. 画像処理入門(3)	Photoshop による画像編集(2) — フィルター操作およびマスク処理 —																																																													
12. Flash 入門(1)	基本操作の習得																																																													
13. Flash 入門(2)	画像描画、シンボルとインスタンス																																																													
14. Flash 入門(3)	モーショントゥweenによるアニメーション																																																													
15. 前期の総まとめ	これまでに制作した作品をひとつの Web サイトにまとめて提出																																																													
16. JavaScript の応用(1)	JavaScript による Web アプリケーションの作成																																																													
17. JavaScript の応用(2)	JavaScript による Web ナビゲーションシステムの構築																																																													
18. JavaScript の応用(3)	JavaScript とカスケードスタイルシート(CSS)の連携																																																													
19. 画像処理(1)	Photoshop による画像編集(3) — フォトレタッチ —																																																													
20. 画像処理(2)	Photoshop と ImageReady によるアニメーション制作																																																													
21. Flash コンテンツ制作(1)	Flash アニメーションと ActionScript によるインタラクティブな Web ページ																																																													
22. Flash コンテンツ制作(2)	ActionScript によるムービーの制御の基本 — たしざん練習ソフトの制作 —																																																													
23. Flash コンテンツ制作(3)	ActionScript によるムービーの制御の応用 1 — スライドショーの制作 —																																																													
24. Flash コンテンツ制作(4)	ActionScript によるムービーの制御の応用 2 — 択一式クイズソフトの制作 —																																																													
25. Flash コンテンツ制作(5)	応用コンテンツの制作 1 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)																																																													
26. Flash コンテンツ制作(6)	応用コンテンツの制作 2 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)																																																													
27. Flash コンテンツ制作(7)	応用コンテンツの制作 3 (ジグソーパズルまたはタイピング練習ソフト)																																																													
28. 作品制作のための時間(1)	JavaScript または Flash による個々の作品制作																																																													
29. 作品制作のための時間(2)	同上																																																													
30. 作品制作のための時間(3)	同上																																																													