

2006 年度

<p>科目名</p> <p style="text-align: center;">コンピュータ表現研究</p>	<p>対象学科・学年</p> <p style="text-align: center;">文学部日文3回生</p>	<p>担当者</p> <p style="text-align: center;">中村 雅司</p>																														
<p>授業テーマ</p> <p>Webによる基礎的な作品制作を通して、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。</p>																																
<p>授業の概要と目標</p> <p>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きています。この授業では、JavaScriptおよびFlashの基礎的事項を学び、Webの表現能力を拡張する手法について学びます。</p>																																
<p>評価方法</p> <p>課題への取り組み方と課題の完成度により評価します。</p>																																
<p>テキスト</p> <p>適宜、資料を配付します。</p>	<p>著者</p>	<p>出版社</p>																														
<p>参考書</p> <p>HTML &amp; XHTML 第5版 JavaScript 第3版 ほか</p>	<p>著者</p> <p>C. Musciano ほか D. Flanagan ほか</p>	<p>出版社</p> <p>オライリー・ジャパン オライリー・ジャパン</p>																														
<p>授業スケジュール・内容</p> <p>【スケジュール】</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">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>モーショントゥイーンによるアニメーション</td> </tr> <tr> <td>15. 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> </table> <p>【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。</p> <p>【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</p>			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)	モーショントゥイーンによるアニメーション	15. 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
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)	モーショントゥイーンによるアニメーション																															
15. 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																															