

令和4年度 高大連携授業（前期）授業要目＜科目概要＞

Syllabus

■従来型授業

□単位取得予約型授業

		大学等名	秋田公立美術大学
科目名 (サブタイトル)	[55] 楽しいCGプログラミング (プログラミングによるアート表現を体験！)	科目担当者 (学部・学科・職・氏名)	美術学部 美術教育センター 教授 野村 松信 (計1名)
授業概要	コンピュータ画面に図形を描くことは、方眼紙の上にイラストを描くことに似ています。本授業では、デザイナーやアーティスト向けに開発されたプログラム言語「Processing」を使って、アニメーションやインタラクティブな作品の制作に挑戦します。		
授業方法 と留意点	プログラミングにより新しいアイデア、イラストやアニメーションを簡単に表現できることを体験し、プログラミングによる様々な表現や楽しさを知ってもらいます。留意点は、キーボードの操作に慣れていることです。		
授 業 計 画			
<p>【募集定員人数15名】先着順で募集を締め切ります</p> <p>< 7月 9日 (土) 13:20~14:50 ></p> <p>第1講：「CGプログラミング入門」</p> <p>まず、Processingの基本的な操作方法等を紹介しします。次に、プログラミングで簡単なイラスト等を描画することを体験します。(1.プログラミングとは/ 2.Processingとは/ 3.Processingの基本操作とサンプル作品紹介/4. 基本的な図形描画等)</p> <p>< 7月 9日 (土) 15:00~16:30 ></p> <p>第2講：「CGプログラミング演習&プレゼンテーション」</p> <p>前講を発展させた内容です。最後に、受講者の皆さんが自由に作成した作品(プログラム)を発表(プレゼン)します。(1.アニメーション表現/ 2.インタラクティブ表現/ 3.作品制作/ 4.作品の発表)</p>			
その他	持ち物：ノート&筆記用具、USBメモリ (1GB以上、サンプルプログラムや自分の作品などを保存し、持ち帰ってもらいます)		
テキスト	講義内容とProcessing操作マニュアルをプリント教材で配布します。		
参考文献	「Processingをはじめよう」 Casey Reas, Ben Fry 著 (オライリー・ジャパン)		
関連科目			
開講日時	7/9 (土)		
	13:20~14:50	15:00~16:30	
会場	秋田公立美術大学 CP1室		
欠席連絡先	秋田公立美術大学 企画課 電話：018-888-8478 (平日8:30~17:15) E-mail: kikaku@akibi.ac.jp 前日までに欠席連絡 (日曜日開催の授業の場合は、金曜日までに)		