

令和5年度 高大連携授業（前期）授業要目<科目概要>
シラバス

■従来型授業

□単位取得予約型授業

実施形態	対面授業	大学等名	秋田公立美術大学
科目名 (サブタイトル)	[63] 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 美術学科 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、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。		
授業方針	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。		
会場・教室	秋田公立美術大学 コンピュータ室1		
会場住所	秋田市新屋大川町12-3		
欠席連絡先	秋田公立美術大学 学生課 (平日8:30~17:15) 電話: 018-888-8105 E-mail: kyomu@akibi.ac.jp		
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>第1講: 「CGプログラミング入門」 <u><7月8日 (土) 13:20~14:50></u> Processingの基本操作を紹介し、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紹介、3. 基本的な図形描画等)</p> <p>第2講: 「CG作品制作&プレゼンテーション」 <u><7月8日 (土) 15:00~16:30></u> 前講を発展させた内容です。最後に、受講者の皆さんが作成した作品 (プログラム) を発表 (プレゼン) してもらいます。 (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			
テキスト			
参考文献			
関連科目			