

## 0900 | コンピュータ基礎 II

2 単位 (通信授業 2 単位)

井上智史講師

## 授業の概要と目標

現在では、コンピュータを使用するといっても、ソフトウェアの使用方法を覚えれば、ある程度の作業はできてしまう。しかし、専門的な分野におけるコンピュータの活用方法を考えるためには、ソフトウェアが行う処理、プログラムへの理解が必要となる。その理解は、美術やデザインの分野でいえば、他人が作った道具だけによらない作品制作やデザインingの可能性を開くことにつながるだろう。

この科目では、コンピュータ・プログラムによって平面作品を制作する。その作業を通じ、プログラミングの基本はもちろんのこと、制作の手順そのものに自覚的な態度を身につけること、コンピュータを制作に使うことのメリットや意義について考えること、を目的とする。

## 課題の概要

## ○通信授業課題 1

プログラムで絵を描こう

[基本:点・線・面、色、繰り返し、ランダム]

## ○通信授業課題 2

プログラムで絵を描こう

[応用:作品の作り方を作ることを意識する]

\* 課題については、学習指導書『コンピュータ基礎 I・II 平成 29 年度』を必ず参照すること。

## 授業計画

## [通信授業]

学習指導書や教科書の該当箇所を確認しながら課題を進めることになる。教科書や学習指導書だけで課題の進行が困難な場合には、Web サイトやその他の参考文献を各自参照し、課題を進めること。

## 成績評価の方法

各課題の評価の平均とする。

## 履修条件及び履修年次

[履修年次] 1～4 年次

[履修条件] なし

[備 考] 履修年次は問わないが、「コンピュータ基礎 I」を事前に履修するか、同程度の知識を持っていることが望ましい。

「情報システム基礎 I・II」を受講する学生は本科目を履修することが望ましい。

下記の条件を満たすコンピュータを所有するか、もしくは利用できること。

・インターネットに接続でき、Web ブラウザを利用できること。

・テキストエディタ、ワープロなど、文章を編集できるソフトウェアが利用できること。

また、プリンタを所有するか、利用できることが望ましい。

## 教材等

教科書: ケイシー・リース、チャンドラー・マクウィリアムス、ラスト 久保田晃弘監訳 吉村マサテル訳『FORM + CODE デザイン/アート/建築における、かたちとコード』(ビー・エヌ・エヌ新社 2011)

学習指導書:『コンピュータ基礎 I・II 平成 29 年度』(武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2017 年)

## その他

参考文献:『Generative Design — Processing で切り拓く、デザインの新たな地平』(Hartmut Bohnacker, Benedikt Gross, Julia Laub, Claudius Lazzaroni 編 THE GUILD (深津貴之、国分宏樹) 監修 安藤幸史、杉本達應、澤村正樹訳 ビー・エヌ・エヌ新社 2016)

マット・ピアソン著 久保田晃弘監訳 沖啓介訳『[普及版] ジェネラティブ・アート— Processing による実践ガイド』(ビー・エヌ・エヌ新社 2014)