

上野キャンパス開講講座

※全て12:00～13:00は、昼食休憩時間になります。

番号	講座名 講師名	内容・課題又は曲目 持参用具・注意事項	日程・時間・講習料 教室・定員・受講対象者
16	openFrameworksプログラミング ワークショップ 教授 黒川 哲郎 助教 城 一裕 非常勤講師 久保田晃弘 非常勤講師 田所 淳 教育研究助手 星 卓哉	<p>openFrameworksは、C++をベースにしたインタラクティブデザインやメディアアートを制作するためのフレームワークです。2次元や3次元の図形の描画、アニメーション、サウンドの録音と再生、動画のキャプチャーと再生、マウスやキーボードによるインタラクション、ネットワークの活用など、マルチメディアコンテンツを制作するための様々な機能をすぐに利用できるフレームワークとして提供されています。本ワークショップでは、プログラミング初心者～中級者を対象に、openFrameworksの基礎から応用までを実際にプログラミングを体験しながら学びます。</p> <p>※受講者はコンピュータの基礎的な取扱いをできることが必須条件です。</p> <p>※openFrameworksはMac, Windows, Linux用のC++ツールキットです。当方ではMacのコンピュータで環境を準備しますが、受講者のノートパソコンを持ち込んでの受講も歓迎します。持ち込みの場合はあらかじめ以下のWebサイトからopenFrameworksの最新版をインストールしておいてください。 http://www.openframeworks.cc/</p>	8/7～8/8 2日間 10:00～19:00 計16時間 15,000円 総合工房棟A棟2F 芸術情報センター内演習室1 定員18名 市民一般(学生以上) 最少開講人数12名
17	フィジカルコンピューティング ワークショップ 教授 黒川 哲郎 助教 城 一裕 非常勤講師 小林 茂 非常勤講師 菅野 創 教育研究助手 星 卓哉	<p>この講座では、フィジカルコンピューティングを学びます。これは、インタラクションデザインを教えるための方法の一つで、センサやアクチュエータとコンピュータを組み合わせ、現実世界とつなぐための方法を学びます。メディアアート表現、プロトタイプ制作などに応用が可能な手法です。教材はArduinoとActionScript 3またはProcessingを使います。</p> <p>※受講者はコンピュータの基礎的な取扱いをできることが必須条件です。電子回路に関する知識や電子工作の経験はなくても大丈夫です。ただし、ActionScript 3、Processing、C/C++などのプログラミングに関してある程度の経験があることが望ましいです。</p> <p>※講習中に使用する部品等は、こちらで用意して受講者の方々に貸し出します。受講後に同じものをキットとしてご購入いただくこともできます。</p>	8/28～8/29 2日間 10:00～19:00 計16時間 20,000円 総合工房棟A棟2F 芸術情報センター内演習室1 定員18名 市民一般(学生以上) 最少開講人数11名
18	サウンドプログラミング ワークショップ 教授 黒川 哲郎 助教 城 一裕 非常勤講師 松村誠一郎 教育研究助手 星 卓哉	<p>サウンドプログラミング環境PureDataの使用方法を初心者を対象に基礎から学びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> - PureDataの基本操作について - オーディオの利用 - オーディオデータの操作 - リズムマシンプログラムの作成 - エフェクトの基礎 <p>※受講者はコンピュータの基礎的な取扱いができることが必須条件です。</p> <p>※PureDataはMac, Windows, Linux用のオープンソースのソフトウェアです。当方ではMacのコンピュータで環境を準備しますが、受講者のノートパソコンを持ち込んでの受講も歓迎します。持ち込みの場合はあらかじめ以下のWebサイトからpd-extendedの最新版をインストールしておいてください。 http://www.puredata.info/</p>	9/18～9/19 2日間 10:00～19:00 計16時間 15,000円 総合工房棟A棟2F 芸術情報センター内演習室1 定員20名 市民一般(学生以上) 最少開講人数8名