



日本中に最先端の情報の授業を。

実写、CG、に次ぐ、第三の映像の表現手法として大きな注目を集めている「メディアアート」。

プログラミングで図形を作る、光や音などを制御するなど、グラフィカルアートの世界を体感してみましょう。プログラミングとアートを掛けあわせ、まずは簡単な図形を表現していき、様々な表現手法を学びながら、自分だけのオリジナルデジタルアート作品を作りましょう。

この講座では、世界中で活躍するメディアアーティスト真鍋大度さんの監修の元、プログラミングの基礎から学びながら、ライブのステージをつくるダイナミックな映像表現を学んでいきます。

必要環境：Windows or Mac

カリキュラム内容

Lesson1	ようこそ！メディアアートの世界へ！	Lesson 1-1	ようこそ、ITの世界へ
		Lesson 1-2	メディアアートの世界への誘い
		Lesson 1-3	プログラミングの基礎とルール
Lesson2	Processingってなんだ？プログラミングの基礎を学ぼう！	Lesson 2-1	図形を描こう
		Lesson 2-2	アニメーションの仕組み
		Lesson 2-3	色を決めよう
Lesson3	様々な図形や音楽を合わせた表現を学ぼう！	Lesson 3-1	いろんな図形を描こう
		Lesson 3-2	音楽を流してみよう
		Lesson 3-3	音楽に合わせたアニメーション
Lesson4	アイデアを練って、パフォーマンスをつくってみよう！	Lesson 4-1	パフォーマンスをしてみよう
Lesson5	モーションキャプチャデータってなんだ？	Lesson 5-1	真鍋さんからデータゲット
		Lesson 5-2	ダンスデータを表示してみよう
		Lesson 5-3	カメラの角度を設定してみよう
Lesson6	プログラムを書いて、ステージを作ろう！	Lesson 6-1	ステージを作ろう
		Lesson 6-2	ステージに模様をつけよう！
Lesson7	プログラムを上手く使って、ステージに装飾を加えよう！	Lesson 7-1	ステージにいろいろなモノを置いてみよう
		Lesson 7-2	ステージにいろいろなモノを置いてみよう
		Lesson 7-3	プログラミングの醍醐味を味わおう
Lesson8	今までの集大成！オリジナル作品をつくっていこう！	Lesson 8-1	オリジナル作品をつくろう！
Lesson9	メディアアーティスト真鍋大度さんからの特別講座です。	Lesson 9-1	真鍋さんからの特別講座
Lesson10	ITの未来をみんなで考えよう！	Lesson 10-1	ITの重要性
		Lesson 10-2	ITのリスクと可能性
		Lesson 10-3	中高生とITの未来



本コース監修者

真鍋大度 Daito Manabe

1976年生まれ。東京理科大学理学部数学科卒業、国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS) DSPコース卒業。ジャンルやフィールドを問わずプログラミングを駆使して様々なプロジェクトに参加。MIT MediaLab、Fabricaを初め世界各国でワークショップを行うなど教育普及活動にも力を入れる。Prix Ars Electronicaでは2009年度審査員を務め、2011年度インタラクティブ部門準グランプリ受賞。文化庁メディア芸術祭においては大賞1回、優秀賞2回、審査委員会推薦作品選定は7回を数える。株式会社Rhizomatiks取締役。石橋素と4anchor5 la6 (アンカーズ・ラボ) を共同主宰。