

# WWW で利用されるグラフィックス技術

(注釈つきシラバス)

香川 考司

2004 年 4 月 14 日

## 1 ゼミの概要

このゼミではインターネット（特に World Wide Web）などで利用できるグラフィックス・アニメーションなどに関する最近提案された技術の規格<sup>\*1</sup>・ツールなどについて調べ、それを利用してプレゼンテーション作品<sup>\*2</sup>を作成します。

ツールは基本的にフリー（無料）<sup>\*3</sup>で利用できるものを利用します。

利用するフォーマット・言語としては、SVG, SWF<sup>\*4</sup>, X3D, JavaScript, Java<sup>\*5</sup>などが考えられますが、それ以外のものを利用しても、もちろん構いません<sup>\*6</sup>。

## 2 ゼミの到達目標

新しい技術は、それに関する体系的な教科書などは出版されていないのが当然で、雑誌の記事やインターネット上の断片的な情報<sup>\*7</sup>を自分で検索し、収集整理する必要があります。また、グループで作業するためには調べたことを他人にわかり易いようにうまくまとめて伝えることも必要になります。このゼミでは、このような能力を身に着けることを目標とします<sup>\*8</sup>。

---

<sup>\*1</sup> 基本的には特定のプラットフォームに依存しないものを想定しています。Windows など、特定のプラットフォームでしか利用できないものは、あまり望ましくありません。

<sup>\*2</sup> 題材は自由ですが、グラフィックスやアニメーションがあれば効果的に説明できる“何か”を想定しています。

<sup>\*3</sup> とはいっても、厳密な既定ではなく、シェアウェアなどで、自分の小遣いでまかなえるものなら構いません。ようするに、お金があれば良い物ができるのは当たり前なので、できるだけ、お金を使わずに工夫しようということです。

<sup>\*4</sup> 有名な Macromedia Flash が使用するフォーマットですが、フリーで SWF 形式を作成できるツールがいくつか出てきています。

<sup>\*5</sup> 私は、プログラミング言語屋なので、この他にも Lisp, ML, Squeak, LOGO, Python, Ruby, Curl, ... など、プログラミング言語関係のテーマも（一年生前期では難しいかもしれませんが）歓迎します。

<sup>\*6</sup> というよりも、積極的にそれ以外のものを探して来て下さい。

<sup>\*7</sup> Google (<http://www.google.co.jp/>)、Goo (<http://www.goo.ne.jp/>) などをフル活用します。新しい技術はたいいてい英語の解説しかないので、英語の文章に尻込みするようでは、やっていけません。一般に情報が入手しにくい（本がない・日本語の情報がないなど）テーマほど評価は高くなります。

<sup>\*8</sup> 最近のソフトウェアの作成作業は、実際にプログラムを書く時間よりも、調べ物をしている時間の方が長いくらいです。

### 3 ゼミ及び学習の方法

最初の数回は講義形式<sup>\*9</sup>でテーマの例を提示します。その後はグループに分かれて<sup>\*10</sup>。テーマを設定し、情報を収集します。この作業は基本的に授業時間外に行います。

折り返し点でいちど進行状況を発表し、グループ間で討論<sup>\*11</sup>します。ゼミの後半では前半で調べたこと<sup>\*12</sup>を利用し、プレゼンテーション作品を作成し、最後に発表します。またプレゼンテーション作品の作成方法<sup>\*13</sup>などを最終的にレポート<sup>\*14</sup>として提出します。

### 4 単位の認定方法

第1回発表 (20点)・第2回発表 (30点)・最終レポート (30点)・質問や討論への参加 (20点)で評価します<sup>\*15</sup>。

### 5 その他

質問・相談などは…

オフィスアワー 水曜日 10:20～11:20

この時間は研究室 (1号棟 7F 北側) にいます。

メールアドレス [kagawa@eng.kagawa-u.ac.jp](mailto:kagawa@eng.kagawa-u.ac.jp)

授業ホームページ <http://guppy.eng.kagawa-u.ac.jp/2004/Kyosemi/>

ここに掲示板を置いておきます。アクセス制限があります。

ユーザ名	
パスワード	

### 6 教科書・参考書など

特にありません。調べるために必要だと思う本は、自分で購入するか、図書館などで探して<sup>\*16</sup>下さい。

<sup>\*9</sup> プログラミング I または II でも扱うと思いますが、HTML を例として紹介します。

<sup>\*10</sup> ゴールデンウィーク期間あたりから、このフェーズに入る予定です。グループは最初**2～4名程度**を想定しています。

<sup>\*11</sup> 他のグループからの質問などに答えてもらいます。その時間内に答えられない事柄は、後で補足発表してもらいます。

<sup>\*12</sup> 自分の調べたテーマでなく、人の調べたものが面白そうだと感じればテーマを乗り換えても構いません。

<sup>\*13</sup> あとで、同じ種類の作品を作成する人に参考になるものを作成することが必要です。

<sup>\*14</sup> このレポート自体も WWW で閲覧できるフォーマットで作成し、あとで公開する予定です。

<sup>\*15</sup> 期末テストは行ないません。また、ゼミは参加型の授業ですので、**無断欠席は認められません**。欠席は必ず連絡して下さい。

<sup>\*16</sup> 探すのも課題のうちです。