

デジタルデザイン基礎演習第2ターム

4. 情報デザイン入門

- ブラウザで確認してみよう

- 他のブラウザでも...

- HTML・CSS・JavaScript

- サーバ・クライアント

- 簡単に試してみよう

- 書いてみよう

- マークアップランゲージ

- おまじない

- htmlの構造

- h1,p

- チートシート

- CSS

- 追加してみよう

- CSSの仕組み

Wi

初めに

クラス間違えてない？

ホワイトボード見て、クラス間違えていないか確認しましょう。

作品ノート

前期、作品ノートは活用したでしょうか？

manabaに作品ノートというコースがあります。

ここに、完成した課題を随時掲載していくと、3,4年生の時に、「あれ、1,2年で何やったっけ？」というのをすぐに思い出せるようになります。

ためていきましょう。

前回までのおさらい - キーフレーム

モーショングラフィックを作成するためのAfterEffectsについて学びました。

- キーフレームの概念
- 入れ子(ネスト)の概念

をしっかりと理解しましょう。3Dも使えらと可能性が広がりますね。

前回休んでいる人は

前回までの終わっていない、という人はまずはそれを終わらせましょう。

5回目は自由課題としてモーショングラフィックス(アイディアない人はモーショングラフィックス)に取り組みます。

今日の内容

元々、デジタルデザイン基礎演習では、2年次につながるように

前期

- Photoshop / Illustrator / デザイン基本

後期

- Premiere Pro / After Effects / 情報デザイン

と設定してあります。これらの内容は4本柱のうち、グラフィックデザイン演習・映像デザイン演習・情報デザイン演習へとつながっていきます。

ですが...

情報デザインのタームで、2年次に繋がらない内容で演習を行なっていることがわかったの
で、今日は、2年次につながる情報デザインについて行なっていこうと思います。

インストール

まず、今日利用するアプリ

- Chrome
- Visual Studio Code
- XD

をそれぞれインストールして下さい。HPにリンクや手順が記載されています。

情報デザイン

情報デザインとは

セミナーの時間に簡単に説明しました。

様々に散らばった情報を目的に応じて収集、分析、再構築を行い、相手にとってわかりやすい表現に変換すること

本質的には**情報をどう扱うか**ということになります。

インターネットの時代

インターネットがこれだけ普及した世の中では、ネット・PC・スマホなしでは情報デザインは語れません。

- 技術的側面
- 内容・デザインの側面

この二つについて学んでいきます。

技術的側面

どのように情報がやりとりされているか

インターネットによって情報が行き来していますが、大まかに分けると

- テキストファイル
- バイナリファイル

の二つの情報を使っています。テキストファイルは人が文字として認識できる形式なのに対して、バイナリファイルは16進数で記載されていて人間は簡単に判読できない形式となっています。

ブラウザで確認してみよう

- Chromeでホームページを開いてみましょう
- **表示 - 開発/管理 - デベロッパーツール**を開きましょう。
- Elementsタブが選択されていることを確認しましょう。
- 四角に矢印のアイコンをクリックして、ホームページ中の文字を選択しましょう。
- デベロッパーツールの文字をダブルクリックで修正されるとHPに反映されることを確認しましょう。

他のブラウザでも...

他のブラウザでも大体同様なことが行えます。

- FireFox
- Edge

Safariでは

- Safari - 環境設定
- 詳細
- **メニューバーに"開発"メニューを表示**にチェックを入れる

必要があります。

HTML・CSS・JavaScript

さっき見たのがホームページの実態となります。

HTML(HyperTextMarkupLanguage)と呼ばれる書き方になります。

それをブラウザが解釈することによってホームページを表示しています。

他にもブラウザ側では

- CSS(装飾)
- JavaScript(プログラミング)
- 画像・動画ファイル

を解釈しています。

サーバ側での挙動については割愛します。

サーバ・クライアント

一応軽く触れておきます。

- サーバ：サービスを提供する
- クライアント：サービスをうける

ブラウザがクライアント、ということになります。

簡単に試してみよう

それではVisualStudioCodeを使ってHTML,CSSを書いてみましょう。

準備として

- 今日の作業フォルダを作成
- VisualStudioCodeでその**フォルダーを開く**
- **ファイル-新しいファイル**でtest.htmlを作成しよう

間違えていなければ、VisualStudioCodeが次の文章を打つのに手助けをしてくれます。

書いてみよう

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>初めてのHTML</title>
  </head>
  <body>
    <h1>大見出し</h1>
    <p>ここには好きなことを書いていいよ</p>
    <h2>中見出し</h2>
    <p>ここにも適当に書こうか...</p>
  </body>
</html>
```

マークアップランゲージ

文章にタグ等特定の記法を追加して、意味を持たせる言語を指します。

HTMLでは

- 開始タグ <タグの名前>
- 終了タグ </タグの名前>

と表記して、間に挟まれた文章に意味を持たせます。

例えば、

```
<title>ここにタイトルが入るよ</title>
```

と表記すれば、ウィンドウのタイトルとなります。

おまじない

最初の

```
<!DOCTYPE html>
```

はおまじないだと思って良いです。

コンピュータは

- ファイル名の「.html」
- 1行目に記載された<!DOCTYPE html>

によって、これがHTML5(HTML Living Standard)で書かれた文書だと認識して解釈を進めています。

htmlの構造

おまじないの行の下に

- htmlタグ

htmlタグの中には

- headタグ(宣言など)
- bodyタグ(本文)

と書くことになっています。

h1,p

実際に見出しや段落を意味するタグをh1,p等でつけていきます。

覚えようとしなくても、よく使うものは勝手に覚えます。忘れたらググればいいです。

チートシート

忘れたときに**カンニング**できるように**チートシート**というものがネットでは配布されています。これは、アプリに関してもそうですし、言語についてもそうです。

- [HTML5 チートシート](#)
- [Illustrator チートシート](#)

便利なチートシートを集めておくといいでしょう。

CSS

CSSはCascading Style Sheetの略であり、日本語にすると変なんです、

- 連結した
- スタイルシート(文書データの見栄えに関する情報のみを記録・定義したデータやファイルなどのこと)

が組み合わさった言葉です。

追加してみよう

headタグの中の、titleタグの下に追加しましょう。

```
<style>
  h1 {
    background-color: aqua;
    padding: 10px;
  }
  h2 {
    border-left: red 10px solid;
    border-bottom: red 1px solid;
    padding-left: 10px;
  }
</style>
```

完成形はこちら

CSSの仕組み

- どの部分に
- どのような装飾を付けるか

と指定していきます。

詳しくは2年生になってからやってみましょう。

Wix

HPはこのような言語を知らなくてもよい世の中になっています。

興味ある人は、

- [Wix](#)

を触ってみましょう。サーバ付きのサービスですので、無料でホームページの公開が可能です。

情報デザイン演習履修希望者へ

ガイダンスでも伝えましたが

- [e-typing](#)

にて、150位はあった方が、困らないでしょう。

練習しておいてくださいね。

内容・デザインの側面

内容・デザインの側面

情報を発信する上で

- どのように整理するか
- どのようにわかりやすく表現するか

は非常に大事なことです。従来は、紙に整理し、それを元に開発・実装を行っていました。

紙の限界

ホームページやアプリでは

- どのように動きを見せるか
- どのように遷移するか

というのも大事な要件となりますが、紙にまとめるのは限界がありました。

プロトタイピングツールの登場

そのため、実際に動きを込みで

こんなものを作りたい

ということを表現できるツールとして**プロトタイピングツール**が開発されました。

プロトタイプとは試作品の意味となります。

Adobe XD vs Figma

有名なアプリとして

- Adobe XD
- Figma

があり、それぞれ競合として切磋琢磨していましたが、9/15にAdobeがFigmaを買収することが発表されました。

この後、XD,Figmaの良いところを統合していくのか、などまだ未確定なことも多いですが、今日はXDを触ってみましょう。

UI/UXデザイン

動きも含めたデザインのことを**UI/UXデザイン**と呼びます。

- UI : User Interface(ユーザインターフェイス)
- UX : User Experience(ユーザエクスペリエンス)

似た言葉です。ユーザインターフェイスとはコンピュータのプログラムの人間と接触する部分...見せ方、入力指示方法...の部分のことであり、ユーザエクスペリエンスとはそれらによって、人がどのような体験を得ることができるか、という意味になります。

やってみましょう

今日は、

- 基本的な操作方法を学ぶ
- 4択クイズのプロトタイプ