

目次

第 1 章	入門 オシロスコープ X-Y モード	3
1.1	はじめに	3
1.2	オシロスコープとは	5
1.3	信号を流す	6
1.4	3D 描画	10
1.5	音を変える	15
1.6	おわりに	18
第 2 章	アンダースタンディング オタク	19
2.1	オタク	19
2.2	はじめに	19
2.3	注意	19
2.4	事前調査	20
2.5	設計・実装	26
2.6	結果	27
2.7	今後	28
2.8	謝辞	28
2.9	おわりに	29
第 3 章	初めての Windows User Logon	30
3.1	はじめに	30

3.2	Windows のログオンプロセスを見る	31
3.3	ログオン画面で任意のプログラムを起動する	33
3.4	ログオン処理を行うには	40
3.5	おわりに	42
第 4 章	Docker Compose でお手軽自分だけ Web サービス	43
4.1	本題に入る前の準備	43
4.2	内部リバースプロキシを建てよう	46
4.3	さっそく何かを建ててみよう	51
4.4	Docker で簡単に建てられる OSS 紹介	53
4.5	楽しんで認証をつけよう	55
4.6	まとめ	59
第 5 章	Processing から始める Shader 入門	60
5.1	はじめに	60
5.2	そもそも Processing、GLSL とは?	60
5.3	最初の一步	61
5.4	Processing と GLSL の組み込み変数やメソッドについて	64
5.5	Processing と GLSL 実践	68
5.6	おわりに	74
5.7	参考資料	75