

コンピュータ・サイエンス1

第1回

コンピュータの歴史, コンピュータの構成

人間科学科コミュニケーション専攻

白銀 純子

第1回の内容

★オリエンテーション

- ★授業内容の説明

- ★学習方法や成績評価

★コンピュータの歴史

★コンピュータの構成

オリエンテーション

授業目標

◆コンピュータの基本的な仕組みを理解

- ◆コンピュータを自在に使いこなすための基礎的な素養

- ◆トラブルシューティングの基礎知識

- ◆情報処理技術者試験や高校の教科「情報」の教職免許に必要な知識を身につけるための基盤

※後期の「コンピュータサイエンス2」とあわせて受講すること

学習上の注意事項

- ◆ 授業中や教科書の演習問題を繰り返しやってみること
- ◆ 疑問点やわからないことをそのままにしないこと
 - ◆ そのままにしていると、授業について来れなくなるため
 - ◆ 必ず次の講義までに解決するように!
- ◆ 授業を休んだときは、次に授業までに、必ず授業のWebページを見て内容を勉強しておくこと
 - ◆ わからないことは聞くこと

教科書

- ◆教科書:「情報とコンピュータ」, 河村一樹, 和田勉, 山下和之, 立田ルミ, 岡田正, 佐々木整, 山口和紀共著, 株式会社オーム社

※授業は、教科書± α の内容になる予定なので、教科書と授業の資料を併用して勉強すること

連絡先と資料置き場

◆連絡先

研究室: **8号館4階8413室**

メールアドレス: ***junko@lab.twcu.ac.jp***

※質問は、メールか研究室にどうぞ。

◆授業Webページ

<http://www.cis.twcu.ac.jp/~junko/Science/>

※授業内容、お知らせなど

わからない言葉があるときは

★コンピュータ用語辞典で調べる

★e-Words: <http://e-words.jp/>

★アスキーデジタル用語辞典: <http://yougo.ascii24.com/gh/index.html>

★Insider's Computer Dictionary: <http://www.atmarkit.co.jp/icd/index.html>

★コンピュータ用語辞典に載っていないときは、検索エンジン(Googleなど)で調べる

★Google: <http://www.google.co.jp/>

成績評価とレポート・試験

★成績評価

出席: 30%, レポート+期末試験: 70%

★出席

- ★出席票を配り終えるまでが正規の出席(配り終えてから入ってきた人は遅刻扱い)
- ★授業の途中で入ってきて、出席票を取りに来ないこと
 - ★授業終了後に取りに来ること
- ★電車が遅れた場合は、駅で遅延証明書をもらってこること
 - ★バスなどは証明書が出ないので十分注意すること
- ★欠席時には、正当な理由があり、それを証明できる何かがあれば考慮

コンピュータの歴史

※文献により諸説あるが、一般的に言われているもの

参考文献:「情報処理システム概論」, 平野允, 他, 共立出版, 2004
「情報科学の基礎」, 井内善臣, 他, 実教出版, 2004

コンピュータの世代

- ◆コンピュータの電気回路を構成する論理素子として何を使っていたかにより、世代が分類される
 - ◆電気回路: コンピュータの中で計算をするための部品
 - ◆論理素子: 電気回路を構成する主な部品

第1世代(1946年～1958年)

◆ 論理素子: 真空管(真空にしたガラス管の中に電極を入れたもの)

◆ 代表例

◆ ENIAC(1946): 世界最初のコンピュータ

◆ UNIVAC 1(1951): 最初の商用コンピュータ, 事務処理計算

◆ IBM 701(1952): 科学技術計算

真空管: <http://www.cda.ics.saitama-u.ac.jp/~maekawa/staying/uslife/eniac-p1.gif>

最初のコンピュータ～ENIAC(1)～

◆ ENIAC: Electronic Numerical Integrator And Computer

- ◆ 1946年に登場
- ◆ ペンシルベニア大学のエッカート, モークリーが製作
- ◆ 弾道計算(温度, 風向き, 風速ごとに火薬の量と着弾点を求める計算)などの軍用計算に利用
- ◆ 真空管18000本, 重量30t, 占有面積170m², 使用電力150kW

最初のコンピュータ～ENIAC(2)～

- ★ 真空管の寿命が短いため、長期の安定した運用は不可能
- ★ それまで1ヶ月必要だった計算を半日に短縮
- ★ ENIACへの計算の指示を、電気回路の配線により行う
(プログラム外部制御方式)
 - ★ 計算方法を変えると配線を変更するため、膨大な維持管理費が必要

写真: <http://www.kondo3d.com/eniac/jp.html>
<http://museum.ipsj.or.jp/computer/dawn/0004.html>

EDSAC

- ◆ EDSAC: Electronic Delay Storage Automatic Calculator
- ◆ ENIACの改良型
- ◆ ノイマンが提案
- ◆ 計算方式をコンピュータ内に記憶させておく(プログラム内蔵方式)
 - ◆ 計算方法の変更は、コンピュータ内の記憶を変更するだけ
(その後のコンピュータの原型)

第2世代(1958年～1963年)

◆論理素子: トランジスタ

- ◆真空管と基本的には同じ動作
- ◆応答の速さと寿命の長さ(故障の少なさ)が特徴

◆代表例

- ◆USSC(1958): 最初の半導体コンピュータ
- ◆IBM7090(1958): 科学技術計算
- ◆IBM1401(1959): 事務処理計算

トランジスタ: <http://www2.edu.ipa.go.jp/gz2/d1tech/d1elec/d1elek/IPA-tec100.htm>

トランジスタ式計算機: <http://museum.ipsj.or.jp/computer/dawn/0011.html>

第3世代(1964年～1970年)

◆論理素子: IC(Integrated Circuit, 集積回路)

- ◆IC: トランジスタなどの部品(電気回路の構成要素, 素子)を1つの板(基板)の上に集めて配線したもの
- ◆第2世代に比べて、小型, 高速, 高信頼性

◆代表例

◆IBMシステム/360

- ◆1台の高性能処理装置
- ◆事務処理計算・科学技術計算の双方を処理可能
- ◆基本ソフト(オペレーティングシステム, OS)の概念を確立

第3.5世代(1970年～1980年)

◆論理素子: LSI(Large Scale Integration, 大規模集積回路)

- ◆ICからさらに集積度を上げたもの(回路の中の部品(素子)の数が1000～10万程度)
- ◆ICと比べて集積度を上げただけで、根本的な変革はないので第3.5世代という呼び方

◆代表例

- ◆IBMシステム/370

第4世代(1980年～)

- ◆ 論理素子: VLSI(Very Large Scale Intagrations, 超LSI)

- ◆ ICの集積度をさらに上げたもの(回路上の部品(素子)の数が10万を超えるもの)

- ◆ 第4世代の終焉がいつかは不明

- ◆ 代表例

- ◆ IBMの超大型コンピュータ3081

- ◆ このころにパーソナルコンピュータ登場

現在

- ◆ 第4世代までは論理素子で時代を区分
- ◆ 現在では、論理素子では区分できない

パーソナルコンピュータの歴史

参考文献:「情報処理システム概論」, 平野允, 他, 共立出版, 2004
「情報科学の基礎」, 井内善臣, 他, 実教出版, 2004

最初のPC

★ Apple 1 (1976年)

- ★ Steve JobsとSteve WozniakがApple社を設立し、開発
- ★ 個人で利用できるコンピュータ第1号として開発

★ Apple 2 (1977年)

- ★ Apple社が発売
- ★ 1年で35000台出荷(当時としてはヒット商品)

IBMの参入

◆ IBM: 計算機業界の巨人といわれるコンピュータ企業

- ◆ 1981年にPC市場に参入し、IBM PCを開発・出荷
- ◆ PCの全ての部品を自社で開発するのではなく、他社の部品を使ってPCを組み立てる方式を確立
 - ◆ CPU(コンピュータの頭脳)は、Intel社のものを採用
 - ◆ OSはMicrosoft社と共同開発(開発したもの: MS-DOS)
- ◆ 1983年にIBM PCの後継機「PC/XT」を開発
- ◆ 1984年に「PC/AT」を開発

PCの「標準機」として
受け入れられた

PC/AT

★ PC/AT: PC Advanced Technology

★ IBMが発表したPC

★ PCの内部の仕組みが一般に公開され、IBMは業界標準(デファクトスタンダード)のリーダーシップの地位を獲得

★ **デファクトスタンダード**: 国際機関などの公的な標準ではなく、市場で多く指示されたために事実上の標準となること

★ 内部の仕組みを公開したために、他社に同じような仕組みのPC(**PC/AT互換機**)を発表され、リーダーシップの地位を失った

現在のWindows PCは
ほとんどがPC/AT互換機

GUIの登場(1)

★ GUI: Graphical User Interface

- ★ 現在のような、ウィンドウやボタン、アイコンなどがあるインタフェース (コンピュータと人間との接点)
- ★ GUIが登場するまではCUI(Character User Interface)
 - ★ 文字の入力のみであらゆる操作を行う環境
 - ★ MS-DOSはCUI環境

GUIの登場(2)

- ◆ 1987年にIBMとMicrosoftがOS/2を発表
 - ◆ ソフトの少なさとPCに高い性能が要求され、普及せず
- ◆ 1990年にMicrosoftがWindows 3.0を発表
- ◆ Windows 3.0の改良版Windows 3.1は操作性が向上し、PC環境の標準の地位を獲得

現在

- ◆ 1995年にWindows 95を発表(Microsoft)
- ◆ Windows 95は、1998年にWindows 98、2000年にWindows MEと改良
 - ◆ PCの低価格化およびインターネットの爆発的な普及と重なって、PCのOSをMicrosoft社が独占
- ◆ その後も、Windows XPやWindows Vista、Windows 7、8などと進化
- ◆ ハードウェアの面では、PC/ATの仕組みが改良をされながら利用

コンピュータの構成(p. 39)

◆ハードウェアとソフトウェアで構成

◆ハードウェア: 部品や周辺機器など

◆ソフトウェア: ハードウェアを制御して様々な処理をする手順や命令の集合

ハードウェアの構成(p.39)

- ◆ マザーボード
- ◆ 中央処理装置(CPU)
- ◆ 記憶装置
- ◆ 入出力装置
- ◆ ネットワーク接続装置
- ◆ 拡張カード
- ◆ 各種インタフェース

マザーボード(p. 34)

- ★「メインボード」とも

- ★コンピュータの様々な部品を装着する基盤

- ★コンピュータのほとんどの部品はマザーボードに接続され、マザーボードを介してやりとりする

- ★様々なスロット(差込口)を持つ

- ★CPUスロット: CPUを装着する箇所

- ★メモリスロット: メインメモリを装着する箇所

- ★拡張スロット: 拡張カードを装着する箇所

- ★ビデオカードやサウンドカード、ネットワークカードなどの拡張カードの機能をあわせ持つものも多い

中央処理装置(p. 39)

- ◆「CPU(Central Processing Unit)」,「プロセッサ」とも
- ◆コンピュータの心臓部
- ◆様々なデータの処理や各装置の制御を担当
- ◆コンピュータの速度の性能の大部分を決定付ける部品
 - ◆コンピュータの処理速度はCPUの処理速度に大きく依存
- ◆人間の頭脳の中の物事を考える部分に相当

※詳しい仕組みはコンピュータサイエンス2で

記憶装置[メインメモリ][1](p. 41)

- ◆「主記憶装置」とも
- ◆コンピュータ内でデータや処理内容を記憶する装置
- ◆CPUから直接読み書きでき、他の記憶装置と比べるとデータの読み書きが非常に高速
 - ◆ランダムアクセス
- ◆材料の価格が高く、多くの容量の搭載は不可能
 - ◆容量が多いと、それだけコンピュータの処理速度が高速
 - ◆最近のPCでは、4GB～8GB程度搭載
- ◆電源を切ると、記憶した内容が消去
 - ◆人間の頭脳の短期記憶の部分に相当

記憶装置[メインメモリ][2](p. 41)

◆ 実行可能プログラムとデータを記憶

- ◆ 実行可能プログラム: コンピュータが直接理解できる形に変換されている
コンピュータへの命令の集合

◆ 実行可能プログラムの実行を指示することで、主記憶装置上に必要なプログラムが転送

- ◆ Ex. 利用者が使用したいソフトウェアのアイコンをダブルクリックすると、そのソフトウェアの命令が転送される
- ◆ 主記憶装置にプログラムを転送すること: ローディング
- ◆ 主記憶装置にプログラムを転送する装置: ローダ

記憶装置[メインメモリ][3](p. 41)

- ◆ プログラムやデータは主記憶装置の番地ごとに記憶
 - ◆ 番地を指定することでプログラムやデータにアクセスする
 - ◆ 番地の長さが何ビット(ビット: コンピュータでの情報量の単位)かで、メモリの容量が変わる
 - ◆ 20ビット
 - ◆ 24ビット
 - ◆ 32ビット, etc.

記憶装置[メインメモリ][4](p. 41)

◆ **記憶素子**: データなどを記憶するための部品

◆ RAMとROMの2種類

◆ **RAM(Random Access Memory)**: ランダムに読み書きが可能なメモリ

◆ メモリ内の番地の番号の順序に関係なく、どの番地にもアクセスできる

◆ ビデオテープやカセットテープは、最初から順番にアクセスしていく必要がある
(シーケンシャルアクセス)

◆ **ROM(Read Only Memory)**: 読み出し専用メモリ

◆ 書き込むことは不可能

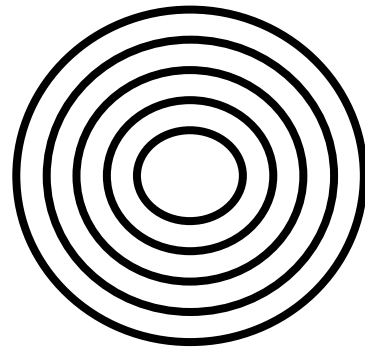
◆ CD-ROMの「ROM」は、この「Read Only Memory」

記憶装置[HDD][1](p. 42)

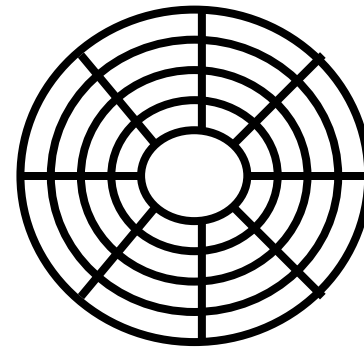
- ◆ Hard Disk Driveの略
- ◆ コンピュータの代表的な外部記憶装置の1つ
 - ◆ 主記憶装置以外の記憶装置を「外部記憶装置」または「補助記憶装置」と呼ぶ
- ◆ 円盤(複数枚)にデータを記憶する装置
 - ◆ 円盤は磁性体のディスク
- ◆ 記憶できる容量が大
 - ◆ コンピュータの記憶容量の性能を決定付ける部品
 - ◆ 材料の価格が安く、多くの容量の搭載が可能
- ◆ ランダムアクセス(Random access)の記憶装置

記憶装置[HDD][2](p. 42)

- ◆ コンピュータの記憶容量の性能を決定付ける部品
- ◆ 電源を切っても記憶した内容は記憶したまま
 - ◆ 人間の頭脳の長期記憶の部分に相当
- ◆ 振動や熱が弱点
 - ◆ 落としたりすると壊れる
- ◆ ディスクをトラックとセクタに区切り、セクタ単位でデータを保存



トラックに区切ったHDD



セクタに区切ったHDD

記憶装置[HDD][3](p. 42)

- ◆ ディスクが回転することで、データを読み書き
 - ◆ 回転して、読み書きしたいセクタをアクセスアームの位置にあわせ、アクセスアームが読み書き
 - ◆ 1分間に5000～10000回ほど回転
 - ◆ 目的のセクタにたどり着く(シーク)までに時間がかかる
 - ◆ HDDは円盤で一番内側がデータの最初
= 外側に保存されたデータのアクセスには時間がかかる
 - ◆ 目的のセクタにたどり着くまでの平均時間: **平均シーク時間**
 - ◆ アクセスアームが読み取ったデータをHDD内の一時保存場所に転送し、そこからメインメモリに転送
 - ◆ シーク時間とこれらの転送時間を合わせが時間が**アクセス時間**

記憶装置[SSD][1](p. 43)

- ◆ Solid State Driveの略
- ◆ 近年普及してきた、HDDに代わる勢いの外部記憶装置
- ◆ 半導体メモリを利用した記憶装置
 - ◆ USBメモリやデジカメのメモリカードなどで利用
- ◆ HDDより高速にデータを読み書き可能で、**ランダムアクセス**の性能が良
- ◆ 電源を切っても記憶した内容は記憶したまま
 - ◆ 人間の頭脳の長期記憶の部分に相当
- ◆ 消費電力が少なく、振動にも耐性
- ◆ 材料の価格が高
 - ◆ メインメモリより安く、HDDより高い

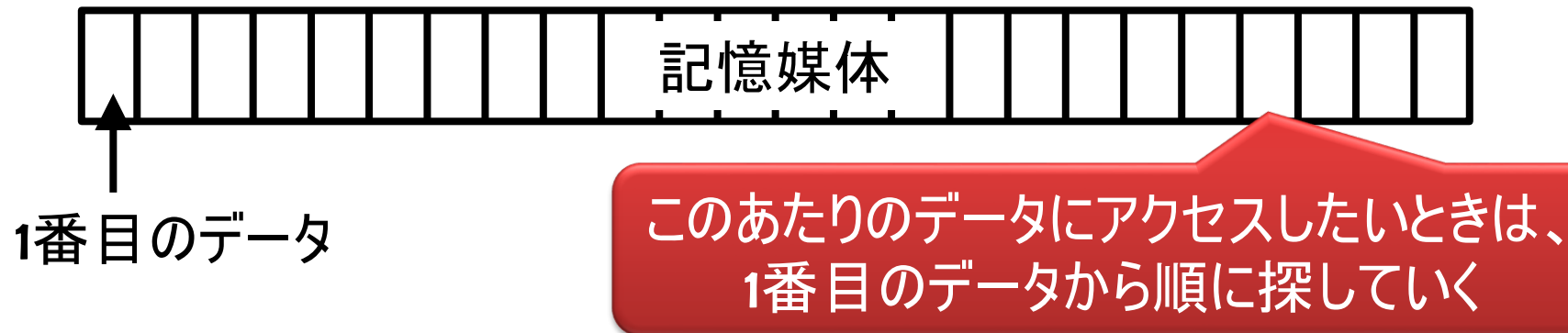
シーケンシャルアクセス

★ 記憶媒体に記憶されている順番に、データを読み書きしていく方法

- ★ 最初の方にあるデータの発見は速い
- ★ 最後の方にあるデータの発見は遅い

様々なデータの読み書きに必要な平均の時間は多くかかる

★ ビデオテープやカセットテープなど



ランダムアクセス

- ◆ 記憶媒体に記憶されている順番に関係なく、データを読み書きしていく方法

- ◆ 最初の方にあるデータも最後の方にあるデータも、発見に必要な時間は同じ
様々なデータの読み書きに必要な平均の時間が少ない

- ◆ HDDやSSDなど



記憶装置[光ディスク][1](p. 43)

外部記憶装置の1つ

- CD: Compact Disc

- DVD: Digital Versatile Disk

樹脂製の円盤

- ランダムアクセス

読み書きができるものもあり

- 1回だけ書き込みできるもの(データの消去ができない)

- 何回でも書き込み・データの消去ができるもの

記憶装置[光ディスク][2](p. 43)

◆ CD-ROM, DVD-ROM

- ◆ データを読むことだけできるディスク(書き込みはできない)

◆ CD-R, DVD-R, DVD+R

- ◆ 1度だけデータを書き込むことができるディスク
 - ◆ 書き込んだデータを消すことはできない
 - ◆ 1度書き込んだら、書き込む方式によっては追加で書き足すことはできる

◆ CD-RW, DVD-RW, DVD+RW, DVD-RAM

- ◆ 何度もデータを書き込んだり消したりできるディスク

◆ CD-DA

- ◆ 音楽用CDの規格(音質を重視したデータ保存の規格)

ちなみに...「ディスク」と「ドライブ」

- ★ ディスク: データを保存するための媒体
 - ★ HDD: 「ハードディスク(HD)」で、データを記憶する円盤
 - ★ CD, DVD: 「CD」や「DVD」で、データを記憶する円盤
- ★ ドライブ: 媒体に保存されているデータを読んだり、データを書き込むための装置
 - ★ HDD: 最後の「D」で「ドライブ」
 - ★ HDDは、ディスクとドライブが一体になった部品
 - ★ ディスクの入れ替えは困難
 - ★ CD, DVD: 「CDドライブ」や「DVD」ドライブで、データの読み書きの装置
 - ★ ディスクとドライブが分離されていて、ディスクは自由に入れ替え可能

記憶装置[USBメモリ](p. 44)

- ◆「USBフラッシュメモリ」とも
- ◆外部記憶装置の1つ
- ◆形態性が良
- ◆ランダムアクセス
- ◆ドライブが不要

記憶装置[SDメモリーカード](p. 45)

◆ Secure Digitalの略称

◆ ただし、現在では略称とは考えられておらず、「SD」で固有名称の扱い

◆ デジカメや携帯機器、家電製品などで幅広く利用

入力装置(p. 45)

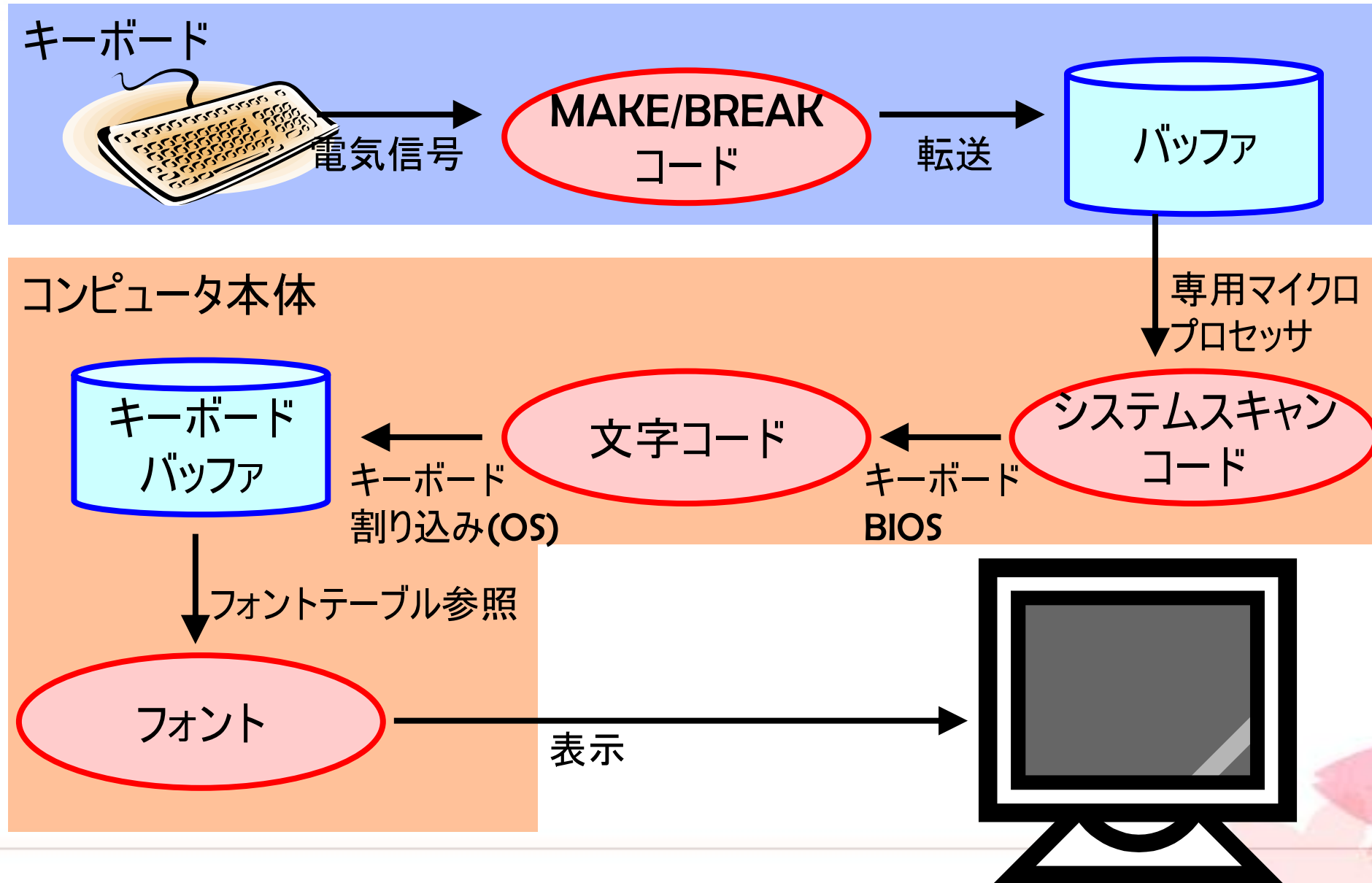
◆ キーボード

◆ マウス

入力装置[キーボード][1](p. 45)

- ◆ 文字を入力する装置
- ◆ 文字や記号のキーが、ある規格に従って並んでいる
 - ◆ (旧)JIS配列(JIS X6002-1985) ← 現在最も普及
 - ◆ QWERTY配列とも
 - ◆ (新)JIS配列(JIS X6004-1986)

入力装置[キーボード][2](p. 45)



入力装置[キーボード][3](p. 45)

1. 人がキーを押すと、そのキー特有の電気信号が生成される
 2. 生成された電気信号がMAKE/BREAKコードとしてバッファ(一時的な格納場所)に転送される
 - ★ **MAKE/BREAKコード**: キーを押したり離したりしたときに生成される信号
 3. **MAKE/BREAKコード**がケーブルを通してコンピュータ本体に送られる
- キーボード側での処理

入力装置[キーボード][4](p. 45)

4. 本体側で、システムスキャンコードに変換される
5. キーボードBIOSがシステムスキャンコードを文字コードに変換する
6. 文字コードを元に、フォントの一覧から必要なフォントを探す
7. ディスプレイに表示する

コンピュータ本体側の処理

入力装置[ポインティングデバイス](p. 46)

★ WYSIWYG(What You See Is What You Get)を実現する装置

★ WYSIWYG: 表示されるものと処理内容を一致させる、という意味(特に印刷など)

★ マウス, トラックボールなどの装置

★ トラックボール: ゴルフボールくらい(?)の大きさのボールを手のひらなどで回転させることで、マウスと同じ処理

★ ペンタブレット, タッチパネル

★ ペンタブレット: 専用のペンで画面を指すことで操作する装置

★ タッチパネル: 指などで画面を指すことで操作するディスプレイ

出力装置(p. 47)

- ◆ディスプレイ
- ◆プリンタ
- ◆etc.

出力装置[ディスプレイ][1](p. 47)

◆ 現在はほぼ液晶

- ◆ 以前は、CRTというブラウン管のディスプレイが利用
- ◆ **液晶**: 電圧に応じて光の透過率(物質の内部を光が通り抜けたときの光の強さ)が変わる物質
- ◆ 液晶を偏光版にはさみ、後ろから光を当てる(バックライト)ことで表示
- ◆ 筐体の奥行きを薄くすることが可能

◆ **解像度**: 画面を、縦何個・横何個の点で表すか

- ◆ 「横方向のドット(点)数 × 縦方向のドット数」で表現

出力装置[ディスプレイ][2](p. 47)

- ◆ ディスプレイの色: 光の3原色を用いて色を表現する
 - ◆ 赤(Red)
 - ◆ 緑(Green)
 - ◆ 青(Blue)
- ◆ それぞれの色の明るさを8階調(256段階)で表して混ぜ合わせる
→ $(2^3)^8 = 1,677$ 万色(フルカラー)で表現可能

出力装置[プリンタ][1](p. 48)

- ◆ 紙に文書や表、図形などを表示するための装置
- ◆ インクジェットプリンタとレーザープリンタの2種類
 - ◆ インクジェットプリンタ: 液状のインクを紙に吹き付けて印刷
 - ◆ レーザプリンタ: レーザ光を使って、トナー(黒炭の粉)を熱と圧力で紙に定着させて印刷
- ◆ 解像度: 1インチの幅をいくつの点で表すか
 - ◆ 単位: dpi(dot per inch)
 - ◆ 解像度が高いほど、印刷の品質が良い

出力装置[プリンタ][2](p. 48)

- ◆ プリンタの色: 光の反射(発光ではなく)によって表示
- ◆ 色の3原色を用いて表示
 - ◆ cyan
 - ◆ magenta
 - ◆ yellow
- ◆ それぞれの色を混ぜ合わせて、様々な色を作成
 - ◆ 減法混色: たくさんの色を混ぜ合わせると暗くなる色
 - ⇔ 加法混色: たくさんの色を混ぜ合わせると明るくなる色
- ◆ 色の3原色に黒を加えて4色(CMYK)を使って印刷するものが多い
 - ◆ さらに、light cyanなど、追加の色を使っている場合も

通信方法(p. 49)

- ◆ コンピュータ同士でネットワークを介して通信を行うための装置
 - ◆ アナログ回線: モデム, スプリッタ, ADSLモデム, etc.
 - ◆ デジタル回線: スプリッタ, ケーブルモデム, メディアコンバータ, etc.
- ◆ コンピュータの部品であるNICと接続して利用

通信装置[ADSL](p. 49)

- ★ Asymmetric Digital Subscriber Lineの略
- ★ 非対称デジタル加入者線名称で、ネットワークを提供するもの
 - ★ 非対称: 上りと下りとで、利用できる通信速度が違うこと
 - ★ コンピュータへ入ってくるデータ: 下り(ADSLは下りの方が速い)
 - ★ コンピュータから出て行くデータ: 上り
- ★ 利用のために、家屋の工事が不要
 - ★ アパートなどの借家でも利用しやすい
- ★ 中継局(電話局など)から距離が遠いと、低速になったり通信が不安定になる可能性
- ★ ADSLモデムやスプリッタなどの装置が必要

通信装置[FTTH](p. 50)

★Fiber To The Homeの略

★光ファイバを一般家庭に設置し、家庭向けのネットワークサービスを提供するもの

- ★テレビ, 電話, インターネットなど

★ADSLよりも高速

- ★上りと下りの速度が同じ

★利用のために、家屋の工事が必要

- ★アパートなどの借家では、あらかじめ設置されていなければ、利用しにくい

★中継局からの距離が遠くても、通信が安定

★メディアコンバータなどの装置が必要

拡張カード

- ◆ コンピュータに、様々な追加の機能を付加するための部品
 - ◆ ビデオカード
 - ◆ サウンドカード
 - ◆ ネットワークカード
 - ◆ TVキャプチャカード
 - ◆ etc.
- ◆ なくてもコンピュータは動作するが、ないと人間がうまく使えない、したいことができない、ということも

拡張カード[ビデオカード]

- ◆「ビデオアダプタ」,「ビデオボード」,「VGAカード」とも
- ◆コンピュータの画面をディスプレイに表示する装置
 - ◆ビデオカードにより、カラフルな画面が表示可能
 - ◆ビデオカードがなければ、ほぼ白黒の画面
- ◆画質の性能を決定付ける部品
 - ◆特に3次元グラフィックの表示性能(2次元はほぼ同等)

拡張カード[サウンドカード]

- ◆「サウンドボード」とも
- ◆コンピュータの音声をスピーカーに出力したり、音声をコンピュータに取り込む装置
 - ◆サウンドカードにより、多彩な音が表現可能
 - ◆サウンドカードがなければ、ブザーのような音(ビープ音)のみ
- ◆音質の性能を決定付ける部品

ネットワーク接続装置[NIC]

- ◆「LANカード」,「ネットワークカード」,「ネットワークアダプタ」とも
 - ◆NIC: Network Interface Card
- ◆コンピュータをネットワークに接続するための装置
 - ◆NICとADSLモデムやFTTHの壁のネットワークコンセントに接続して、ネットワークを利用

インタフェース(p. 50)

◆ **インタフェース**: 装置と装置を接続するときの接続口

◆ 様々な規格

◆ **IDE**: HDDやCD/DVDとコンピュータを接続(内蔵)

◆ **Serial ATA**: HDDやCD/DVDとコンピュータを接続(内蔵)

◆ 最近主流になってきたインタフェース

◆ **USB**: 様々な装置を接続(装置ごとに異なっていたインタフェースを共通化したもの)

◆ HDD, CD/DVD, プリンタ, スキャナ, etc.

◆ **IEEE1394**: HDD, デジタルビデオカメラ, etc.

インタフェース[USB](p. 50)

- ◆ 周辺機器を接続するための接続口(ポート)の1つ
- ◆ **USB: Universal Serial Bus**
- ◆ 様々な外付けの周辺機器を接続するためのポート
 - ◆ 従来は、周辺機器の種類によっていくつかのポートが必要
 - ◆ キーボード・マウス: PS/2
 - ◆ プリンタ: パラレルポート
 - ◆ モデム: シリアルポート
 - ◆ 様々なポートを1つに統一したことは大きなメリット

インタフェース[IEEE1394](p. 50)

- ★ Apple社は「FireWire」、Sony社は「i.Link」と呼ぶ
- ★ 周辺機器を接続するための接続口(ポート)の1つ
- ★ 様々な外付けの周辺機器を接続するためのポート
 - ★ デジタルカメラや外付けHDDなど
- ★ コンピュータと周辺機器の接続だけでなく、デジタル機器同士の接続にも利用
 - ★ デジタルカメラとビデオデッキなど