

平成29年度 愛知学泉短期大学シラバス

科目番号	科目名	担当者名	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
32202	CG 演習(イラストレータ) Computer Graphics (Illustrator)	神谷 良夫	専門	1	選択	1・2年 前期
<b>科目の概要</b>						
デジタルコンテンツ時代の情報リテラシーとして注目されているのが、コンピュータグラフィックスを初めとする情報デザインの分野です。「情報デザイン」は画像処理、イラスト、3D などから Web デザインそして21世紀の社会デザインまでも内包し、広く使われる言葉になりました。誰でもデジタルコンテンツに関わる時代には、これまで以上に感性や創造力が求められるようになります。このような背景を踏まえて、この授業ではベクターグラフィックスの定番である Adobe のイラストレータの基礎を学びます。						
<b>学修内容</b>			<b>到達目標</b>			
① コンピュータグラフィックスの基礎を理解する。			① コンピュータグラフィックの基礎を説明することができる。			
② CG におけるベクターグラフィックスの概念を理解する。			② イラストレータの操作体系を理解することによって、ベクターグラフィックスのオブジェクトの概念を理解して作品を制作することができる。			
③ CG 作品制作を通しての社会人基礎力を身につける。			③ 課題制作を通して社会人基礎力の各要素を実施することができる。			
<b>学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素</b>		<b>学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例</b>				
前に踏み出す力	主体性	授業で学ぶ以上のこと身につけたいと考え、自分で学修を進めた。				
	働きかけ力					
	実行力	自分で立てた目標を達成できるように、具体的に行動を起こした。				
考え抜く力	課題発見力	自分の学修上の問題点の解決策を考えた。				
	計画力	計画に沿って予定通りできているか進捗状況を確認しながら行動できた。				
	創造力	授業で修得した事を応用して、新しい発想のもと課題に取り組むことができた。				
チームで働く力	発信力	話だけで伝えるのが難しい場合には、資料などを用意した。				
	傾聴力	質問された場合は、何を聞かれているか理解して回答した。				
	柔軟性					
	状況把握力					
	規律性	指示やルールが曖昧になった時は、自分の解釈で進めず必ず確認した。				
	ストレスコントロール力					
<b>テキスト及び参考文献</b>						
テキスト:これからはじめる Illustrator の本 CS6/CS5.5 対応版(技術評論社)						
参考文献:速習 Web デザイン Illustrator CS6 (技術評論)						
<b>他科目との関連、資格との関連</b>						
他科目との関連:「Web デザイン」、「CG 演習(フォトショップ)」、「Web アニメーション演習(Flash)」、「Web デザイン基礎演習」、「Web デザイン応用演習」、「ユニバーサルデザイン」、「3DCG 演習(shade)」						
資格との関連:Web デザイン実務士、情報処理士、ビジネス実務士						
<b>学修上の助言</b>			<b>受講生とのルール</b>			
授業進度が速いと感じる学生は、必ず予習段階でテキストを読んできて下さい。授業の空き時間にテキストの内容を復習しておくとう理解が深まります。			欠席した学生は必ず復習しておいて下さい。課題作品に時間と労力を掛ければ良い作品ができます。CG-ARTS 協会 Web デザイナー検定に挑戦することで理論の理解をより深めることができます。			

【評価方法】

評価方法	評価の割合	到達目標		各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント
筆記試験				
小テスト				
レポート				
成果発表 (口頭・実技)	10	①	✓	15回目に作品発表を行う。制作上で発生した課題やその克服方法、自分なりのアイデアの実装方法などを発表する。企画書は必ず提出すること。 (計画力)
		②		
		③		
作品	80	①	✓	作品の完成度(特に高い:80点、完成度は高く表現にも工夫が見られる:70点、完成はしているが、表現方法に工夫と努力が必要である:60点)(実行力)
		②	✓	
		③	✓	
社会人基礎力 (学修態度)	10	①	✓	(主体性) 授業で学ぶ以上のこと身につけたいと考え、自分で学修を進めた。 (実行力) 自分で立てた目標を達成できるように、具体的に行動を起こした。 (課題発見力) 自分の学修上の問題点の解決策を考えた。 (創造力) 授業で修得した事を応用して、新しい発想のもと課題に取り組むことができた。 (発信力) 話だけで伝えるのが難しい場合には、資料などを用意した。 (傾聴力) 質問された場合は、何を聞かれているか理解して回答した。 (規律性) 指示やルールが曖昧になった時は、自分の解釈で進めず必ず確認した。
		②	✓	
		③	✓	
その他		①		・15回目の作品発表に無断欠席はO(放棄)判定となる。(規律性)
		②		
		③		
総合評価 割合	100			

【到達目標の基準】

到達レベル A(優)の基準	到達レベル B(良)の基準
コンセプトやデザインテーマ、キャッチコピーなどが秀逸で完成度は高く表現にも工夫が見られる作品を制作し、授業において積極的に参加する。	作品を提出し、授業において積極的に参加する。

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1週 /	Illustrator の概念を学ぶ。	講義 演習、illustrator の UI を操作する。	イラストレータの基本操作ができる。	(予習)第1章(p20～40)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
2週 /	イラストの描き方を学ぶ。図形、自由曲線を学ぶ。	講義 演習、図形、自由曲線の操作をする。	四角形、円と星、自由曲線を描ける。	(予習)第1章(p20～40)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
3週 /	イラストの描き方を学ぶ。色や線の設定、図形を拡大・回転を学ぶ。	講義 演習、色や線、図形の拡大回転を操作する、	手書き風曲線、色・線の設定、拡大縮小ができる。	(予習)第1章(p20～40)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
4週 /	ロゴを作る。図形の変形、展開、文字入力、グラデーションを学ぶ。	講義 演習、図形の変形・展開、文字、グラデーションを操作する。	図形の変形・展開、文字変形、グラデーションができる。	(予習)第2章(p44～62)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
5週 /	名刺を作る。トリムマークとガイドの制作、ロゴの配置、文字の整列、帯を学ぶ。	講義 演習、トリムマーク、ロゴ、文字の整列、帯を操作する。	名刺の枠、定規の設定、ロゴの配置、整列ができる。	(予習)第3章(p66～84)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
6週 /	地図を作る。直線、曲線、直線と曲線の組み合わせ、えせ路の描き方を学ぶ。	講義 演習、直線、曲線、組み合わせ、線路を操作する。	下絵の配置、直線・曲線を描く、線の組み合わせができる。	(予習)第4章(p88～108)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
7週 /	ハガキを作る。背景にパターン付けを学ぶ。	講義 演習、背景パターン、リボンを操作する。	パターン・パターンの回転ができる。	(予習)第5章(p112～130)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
8週 /	ハガキを作る。リボンを描く、エリア内に文字を流し込む、写真を図形で型抜きを学ぶ。	講義 演習、文字の流し込み、図形の型抜きを操作する。	リボン、文書の流し込み、型抜きができる。	(予習)第5章(p112～130)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性  
ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9週 /	ブログのタイトル画像を作る。ノートを描く、写真トレースを学ぶ。	講義 演習、ノート、写真のトレースを操作する。	新規ドキュメント、破線を描くことができる。	(予習)第6章(p134～152)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)太字の用語をまとめておくこと	45	主体性 実行力
10週 /	ブログのタイトル画像を作る。ノートを透過させる、Web用データを作成することを学ぶ。	講義 演習、ノートの透過、Web用データの作成を操作する。	画像をトレース、透過させる、Web用に保存できる。	(予習)第6章(p134～152)を読み太字の用語を理解しておくこと (復習)企画シーをもとにポスターを考える。	45	主体性 実行力
11週 /	作品課題の制作をする。コンセプトメイキングする。	課題制作 企画書の作成をする。	コンセプト、絵コンテ制作をすることができる。	(予習)企画シートをもとにコンセプト、絵コンテを考える。 (復習)素材の準備を確認する。	45	主体性 実行力 創造力 発信力
12週 /	作品課題の制作をする。イメージを考える。	課題制作 絵コンテの作成をする。	絵コンテを制作することができる。	(予習)絵コンテのイメージを考える。 (復習)絵コンテを確認する。	45	主体性 実行力 創造力 発信力
13週 /	作品課題の制作をする。素材の配置を考える。	課題制作 ロゴ・素材の作成をする。	ロゴ・素材を制作することができる。	(予習)ロゴ・素材を考える。 (復習)ロゴ・素材を確認する。	45	主体性 実行力 創造力 発信力
14週 /	作品課題の制作をする。パーツの配置を考える。	課題制作 レイアウトの再考をする。	レイアウトを再考することができる。	(予習)レイアウトのパートナーを考える。 (復習)レイアウトの再確認をする。	45	主体性 実行力 創造力 発信力
15週 /	作品の発表と評価、印刷をする。	発表・評価をする。	作品発表と相互評価をすることができる。	(復習)終確認をする。	45	主体性 実行力 創造力 発信力

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性  
ストレスコントロール力