

科目名称：	コンピュータ表現演習 I	
担当者名：	和田 紘樹	
区分	授業形態	単位数
専門教育科目	演習	1
授業の目的・テーマ		
グラフィックソフトの習熟は、デザイン・制作系就職を希望する学生にとっては必須項目となっている。本演習ではIllustratorという2つの代表的なアプリケーションの基本を学び、これからはじまる専門科目実習に役立てて欲しい。演習内では初級～中級者を想定した内容ですすめる。使い方は反復練習で覚えるだけであるので、やや難しく感じる学生は時間外での復習をしっかりと行うこと。		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本ツールの操作ができる。 ・基本的なCG用語を理解できる。 ・作成練習した作例を再現できる。 		

美術学科	ディプロマポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	重点項目
DP(1)	建学の精神と設立の理念を基に、主に基礎教育科目により、基礎知識を修め幅広い教養を身につけ、多様な文化や考えに対応できる。	
DP(2)	主に専門科目により、美術に関する理解を深め豊かな表現力を身につけ、社会の一員として貢献できる実践力を身につけている。	
DP(3)	多様な社会に対応できるように、自己表現を深化させながらも他者の意見を尊重し、様々な表現を受け入れる豊かな人間性をもっている。	
DP(4)	様々な課題に取り組み、応用力と創造力を身につけて、その中から自己の個性を磨き表現できる。	○

評価方法/ディプロマポリシー	定期試験	クイズ 小テスト	提出課題 (レポート含む)	その他	合計
美術DP(1)					0
美術DP(2)					0
美術DP(3)					0
美術DP(4)	70		15	15	100
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の实務経験の内容（内容・経験年数を記載）	
なし		

評価ルーブリック	すばらしい	とてもよい	よい	要努力

授業の内容・計画	事前事後学修の内容	事前事後学修時間(分)
第1回 llustrator① llustratorのツールや機能の解説	このシラバスを精読しておく	15分
第2回 llustrator② 基本図形で絵を描こう	図形ツールを理解する	30分
第3回 llustrator③ 線の設定、線で遊ぶ	前回の復習、線機能を理解する。	30分
第4回 llustrator④ 塗りの設定、塗りで遊ぶ	前回の復習、塗り機能を理解する。	30分
第5回 llustrator⑤ グループ化とレイヤー機能について	前回の復習、線、塗り機能を理解する。	30分
第6回 llustrator⑥ パスファインダについて	前回の復習、線、塗り機能を理解する。	30分
第7回 llustrator⑦ ペンツール その1	各ツールの使い方を復習	30分
第8回 llustrator⑧ ペンツール その2	ペンツールの練習	30分
第9回 llustrator⑩ 自分で考えたキャラクターを描く① (ペンツール)	ペンツールの練習	30分
第10回 llustrator⑩ 自分で考えたキャラクターを描く② (ペンツール)	キャラクターアイデア出し	30分
第11回 llustrator⑪ 自分で考えたキャラクターをプレゼンテーション	キャラクター制作	40分
第12回 Photoshopとllustratorの連携① カレンダーの作成	各ツールの使い方を復習	30分
第13回 Photoshopとllustratorの連携② ポスターの作成	各ツールの使い方を復習	30分
第14回 llustratorまとめ 小テスト	各ツールの使い方を復習	30分
第15回 総復習 模擬テスト	今まで配布した資料の精読をする	30分

事前事後学修時間については、受講するにあたっての最低限の目安を明記したが、単位取得のためには原則として授業時間と事前事後学修を含め短期大学設置基準で規定された学修時間が必要である。
また、事前事後学修としては、次回までの課題ファイル(Illustrator・Photoshop)を作成しておく。

成績評価の方法・基準

定期試験は、70%で評価する。その他の評価配分は、以下のとおりである。
(授業への積極的関与・貢献) 15% 私語や取り組みが著しく悪い場合、マイナス評価とする。
(小テスト) 15% 用語やツール単体の使い方についての行う。

課題に対してのフィードバック

授業毎に出される課題をチェックしてフィードバックし、修正させる。

教科書・参考書

教科書 授業ごとにプリントを配布