

科目名称：	CG基礎演習	
担当者名：	廣瀬 元	
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		
CG(コンピュータグラフィックス)は、大きく3D(3次元)CGと2D(2次元) CGに分けられ、鮮やかな色彩や編集加工の容易さなどを提供します。本演習では主として2DCGを扱い、写真修整や編集加工に適した画素ベースの「ペイント系」アプリケーションであるAdobe社のPhotoshop、ロゴデザインや製図などに適した「ドロー系」アプリケーションである同社のIllustratorの操作技術を学びます。また、Illustratorの検定資格取得のための演習をあわせて行います。		
授業の達成目標・到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopを用いて、簡単な写真の補正や加工、簡単な作品づくりができるようになる。 ・Illustratorを用いて、パス(ベジェ曲線)の作成、変形、様々なオブジェクトの作成、編集などの基本操作ができるようになる。 ・「サーティファイ Illustrator®クリエイター能力認定試験(スタンダード)」が取得できるレベルの技能を身につける。 		

ビジネス実務学科	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、ビジネス社会で求められる基礎知識を修め、地域社会を理解するとともに多様な文化に対応できる幅広い教養が身につけている。	
DP(2)	医療事務や観光業を含むビジネスの専門知識や技能を身につけ、各種資格を取得し、ビジネスワーカーとして他者と協調・協働することのできる実践力を身につけている。	○
DP(3)	多様なビジネス社会に対応できるよう豊かな人間性を養い、人との関わりの中で自己の考えを的確に表現するとともに、他者の意見を尊重し良好な信頼関係を築いていくことができる。	
DP(4)	学生一人ひとりが、ゼミナールを通して、ビジネス現場における様々な課題に取り組み解決する学修経験を積み重ねることで、その場の状況に応じた活用力を身につけている。	

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
ビジネスDP(1)					0
ビジネスDP(2)	80		20		100
ビジネスDP(3)					0
ビジネスDP(4)					0
					100

実務経験のある教員の担当	担当教員の実務経験の内容 (内容・経験年数を記載)	
なし	《内容1》	《経験年数1》
	《内容2》	《経験年数2》
	《内容3》	《経験年数3》
	《内容4》	《経験年数4》

備考

到達目標ルーブリック	とてもよい	よい	まあまあ	要努力
CGの学習に主体的に取り組もうとしている (関心・意欲・態度)	主体的な取り組みで授業時間を常に有効に使用している。	概ね主体的な取り組みで授業時間を有効に使用している。	主体的な取り組みで授業時間を有効に使用している姿勢が見られる場面と見られない場面がある。	主体的な取り組みで授業時間を有効に使用している姿がほとんど見られない。
Illustratorによるパス(ベジェ曲線)の描画技能(知識・技能)	パス(ベジェ曲線)を用いて自由自在に思い描いたものを描画することができる。	パス(ベジェ曲線)を用いて概ね思い描いたものを描画することができる。	パス(ベジェ曲線)を用いて描画できるものとできないものがある。	パス(ベジェ曲線)を用いて描画することがほとんどできない。
オブジェクトの配置・編集技能(知識・技能)	オブジェクトを配置・編集して思い通りに作品をつくることができる。	オブジェクトを配置・編集して概ね思い通りに作品をつくることができる。	オブジェクトを配置・編集できるものとできないものがある。	オブジェクトの配置・編集がほとんどできない。
PhotoShopによる、画像補正と合成編集技能(知識・技能)	PhotoShopを用いて、写真素材の補正と、合成編集が思い通りにできる。	PhotoShopを用いて、写真素材の補正と、合成編集が概ね思い通りにできる。	PhotoShopを用いて、写真素材の補正と、合成編集ができるものとできないものがある。	PhotoShopを用いて、写真素材の補正と、合成編集がほとんどできない。

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 Illustratorその1 インターフェイスの理解、直線パス	「情報科学I」で学習したデジタル画像の基礎知識の復習をしておくこと。	60分
第2回 Illustratorその2 曲線パス、パスの概念	インターフェイスの理解、直線パスの復習をすること	30分
第3回 Illustratorその3 パスの編集	曲線パス、パスの復習をすること	30分
第4回 Illustratorその4 オブジェクト作成1(長方形、角丸長方形、楕円、多角形、スターツール等)	パスの編集についての復習をすること	30分
第5回 Illustratorその5 オブジェクト作成2(グリッド、ブラシツール、ブラシの作成編集等)	長方形、角丸長方形、楕円、多角形、スターツールについての復習をすること	30分
第6回 Illustratorその6 オブジェクトの選択、編集(回転、リフレクト、拡大縮小、シアー、自由変形等)	グリッド、ブラシツール、ブラシの作成編集の復習をすること	30分
第7回 Illustratorその7 複数オブジェクトの扱い1(ブレンド、クリッピングパス、複合パス)	回転、リフレクト、拡大縮小、シアー、自由変形の復習をすること	30分
第8回 Illustratorその8 複数オブジェクトの扱い2(パスファインダを利用した複合シェイプの作成、整列等)	ブレンド、クリッピングパス、複合パスの復習をすること	30分
第9回 Illustratorその9 様々なテキストの編集、アピアランスの適用、グラデーション等	パスファインダを利用した複合シェイプの作成、整列について復習をすること	30分
第10回 Illustratorその10 レイヤーの応用、効果の使用、配置、ラスターライズ、グラフィックスタイル等	テキストの編集、アピアランスの適用、グラデーションについて復習をすること	30分
第11回 Photoshopその1 インターフェイスの理解、カラーモード、色調補正等	レイヤーの応用、効果の使用、配置、ラスターライズについて復習をすること	30分
第12回 Photoshopその2 選択範囲の操作(各選択ツールの利用)合成等	Photoshopについてカラーモード、色調補正について復習をしておくこと	30分
第13回 Photoshopその3 レイヤー操作、フィルター操作等	Photoshopについて選択範囲の操作合成について復習をしておくこと	30分
第14回 IllustratorとPhotoshopを組み合わせた演習(授業内でディスカッションをしながら演習する)	Illustratorについての基本操作を復習しておくこと	30分
第15回 検定対策(サーティファイ Illustrator®クリエイター能力認定試験)	Illustratorについての基本操作を復習しておくこと	30分

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学則第17条の2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、復習課題および制作したコンテンツをサーバーにファイル保存してもらうことになる。

成績評価の方法・基準

定期試験は、80%で評価する。その他の評価配分は、以下のとおりである。
演習課題20%。

課題に対するフィードバック

課題を評価・採点し本人に返却する。

教科書・参考書

教科書: Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集
主に検定対策として用いる。