

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	プレゼンテーション1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	神野 秀美	実務経験の有無・職種	有・デザイナー		
学習目的					
CG制作において代表的な2DデジタルツールのAdobe IllustratorとPhotoshopをデザインの概念を学びながら習得する。ポスターやロゴマーク制作等の課題を繰り返し、観察することや制作の成り立ちを理解することで2DCG技術の向上を目指す。各自のポートフォリオの基礎制作を行うことで自己アピールに対する意識を高める。また、3DCGのテクスチャ作成のためにも必要な技術であることも理解をする。					
到達目標					
2DCGの技術と知識は、デジタルツールを仕様した制作において欠かすことができず、この技術を取得することでCG制作全般に応用することができる。デザインを理論として体系的に正しく理解する事で、実際にソフトウェアでCG制作をする上での理解が深まり、表現のクオリティ向上につながる。色彩概念やタイポグラフィといったデザイン面と関係性を持たせ、課題制作物を完成させる。完成データはポートフォリオにまとめられるようにする。					
教育方法等					
授業概要	デザインの概念についての講義の他、Adobe IllustratorとPhotoshopの操作説明を行う。学んだ異能を使用したロゴ制作、ボトルデザイン、ポスターのコピー等、実践的な課題制作・提出を繰り返し行う。完成データをポートフォリオにまとめるためのレクチャーも行う。				
注意点	この授業では、理由のない出席遅刻は認めない。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	50%	提出課題の完成度に加え、様式や期限が守られているかも配点対象とする		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	30%	課題について提出時には毎回プレゼンテーションを行う		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画 (1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	2DCG概要説明	PhotoshopとIllustratorについて基本的な概念を理解する			
2回	Illustrator基礎操作①	Illustratorのファイル作成やフォーマット等、基本概念と基本操作を学ぶ			
3回	Illustrator基礎操作②	Illustratorのペンツール等、基本操作を学ぶ			
4回	Photoshop基礎操作①	Photoshopのファイル作成やフォーマット等、基本概念と基本操作を学ぶ			
5回	Photoshop基礎操作②	Photoshopの画像補正と合成等、基本操作を学ぶ			
6回	Illustrator応用①	課題.1 ログ作成課題によりデザインする力を養う			
7回	Illustrator応用②	課題.1 ログ作成課題を提出することにより様式と期限を守る力を養う			
8回	Photoshop応用①	課題.2 ボトルデザイン課題によりデザインする力を養う			
9回	Photoshop応用②	課題.2 ボトルデザイン課題を提出することにより様式と期限を守る力を養う			
10回	2DCG実践①	課題.3 ソードアートロゴ再現(スマートオブジェクト)課題により操作方法の応用を学ぶ			
11回	2DCG実践②	課題.4 マンガタイトルのiPhone合成(イラスト)課題により操作方法の応用を学ぶ			
12回	2DCG実践③	課題.5 ポスター完全コピーの課題内容を理解し、操作方法の応用を学ぶ			
13回	2DCG実践④	課題.6 ポートフォリオフォーマット作成し、就職活動への意識を持ち始める			
14回	2DCG実践⑤	課題.5 ポスター完全コピー課題を提出することにより様式と期限を守る力を養う			
15回	課題提出	課題プレゼンテーション・講評を通して伝達力と改善点を見つける力を身につける			