

科目名	基礎デザイン実習D						年度	2025			
英語科目名	Basic Design Practice D						学期	前期			
学科・学年	デザイン科	イラストレーション専攻	1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	山本 佳子				教員の実務経験	有	実務経験の職種	デザイナー			

【 科目の目的】  
MacやAdobe Illustrator初心者に向け、Illustratorの基本操作、基本的なツールやパネルを理解し、Illustratorのインターフェースに慣れることを目指します。更に、デザインの基本的な原則や要素(色、形、テキストなど)の使用方法を学びます。課題を通じて、学生は理論を実践に移し、実用的なデザインプロジェクトを制作することで、実際のデザインプロセスに慣れることができます。初心者の学生はIllustratorの使用に自信を持ち、基本的なデザインスキルを身につけ、デザインプロジェクトを成功裏に実行できるようになることが目的です。

【 科目の概要】  
専門学校の新入生で初めてデザインを学ぶ学生やパソコン操作に不慣れな学生を対象に、Adobe Illustratorの基本的な操作と初歩的なデザイン制作を学びます。Illustratorはデザイン業界では欠かせないソフトであり、グラフィックデザイン、イラストレーション、ロゴ制作などに広く使用され必須のソフトウェアです。この科目では、Illustratorの基本操作をマスターし、技術と知識を学ぶことで、デザイン制作の基本スキルを習得します。初歩的な課題制作を通じて、デザイン制作の第一歩を踏み出します。

【 到達目標】  
A Illustratorのツールやパレットを理解し、基本操作を自信を持って行える  
B ベジェ曲線を理解し、忠実にトレース作業を行う。全ての工程を一人で行える  
C デザイン案を複数案提示し、Illustratorを使用して制作物を完成させる

【 授業の注意点】  
新しいことはメモを取り、自作の教科書を作成する。疑問点は積極的に質問し、作業遅れを避ける。各自で授業の事前準備と事後の自主学習を欠かさず行う。出席率を高め、授業の4分の3以上出席する。全ての課題を提出する。

評価基準＝ルーブリック					
ルーブリック評価	レベル5 優れている		レベル3 ふつう		レベル1 要努力
到達目標 A	Illustratorの操作をショートカットキーを使いながらスムーズに行える		Illustratorのツールやパレットを理解し、基本操作を自信を持って行える		Illustratorのツールやパレットの理解が不十分で基本操作に課題が残る
到達目標 B	ベジェ曲線を深く理解し、トレース作業をスピーディに忠実に作業できる		ベジェ曲線を理解し、忠実にトレース作業を行う。全ての工程を一人で行える		ベジェ曲線の理解に不安あり、トレース作業に課題が多く、サポートが必要である
到達目標 C	伝わる工夫をしたデザイン案を提示することができ、完成したデザインもクオリティが高い		デザイン案を複数案提示し、Illustratorを使用して制作物を完成させる		デザイン案を完成することができず、制作物は課題の内容に沿っておらず、改善が必要である

【 教科書】  
なし。自作の教科書を作成する

【 参考資料】  
必要な資料は、課題ごとに授業内にて配布、掲示する。

【 成績の評価方法・評価基準】  
出席率と提出課題で評価。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		基礎デザイン実習D			年度	2025
英語表記		Basic Design Practice D			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	オリエンテーション	Macを使って操作に慣れる <sup>1</sup>	1 授業の概要説明	授業の評価方法、授業心得、教室の使用法を知る		
			2 Macの使用法	Macの操作やインターフェイス、キーボードについて知る		
			3 タイピングの練習	ショートカットキーについて知る		
2	Macのデータ移行について	Macを使って操作に慣れる <sup>2</sup>	1 サーバーの使用法	サーバーの接続、解除、データの配布、提出について知る		
			2 USBの使用法	iMac、MacBookへのデータ移行と書き保存について知る		
			3 タイピングの課題	Macのキーボードや変換の特性について知る		
3	IllustratorとPhotoshopの違い	Illustratorの特徴を知る	1 2つのソフトの違い	それぞれの特徴を比較して違うを知る		
			2 図形を描き、色をつける	図形の描き、色の付け方、線幅の変更を知る		
			3 変形ツール	拡大縮小、リフレクトなどのツールを知る		
4	Illustratorの操作方法1	Illustratorで花のデザインを作成 <sup>1</sup>	1 変形ツール、文字ツール	回転ツールや繰り返しのショートカットを覚える		
			2 トリムマークへの理解	トリムマークを理解し、使用方法を覚える		
			3 複数のツールを使用する	ツールを使い花を制作する方法を覚える		
5	Illustratorの操作方法2	Illustratorで花のデザインを作成 <sup>2</sup>	1 文字ツール	文字の大きさ、書体の変更を覚える		
			2 課題：花の	複数のツールを使用して、デザインを完成させる力をつける		
			3 ペンツール1	ペンツールの使用法を理解する		
6	Illustratorの操作方法3	ベジェ曲線を理解する	1 ペンツール2	直線と曲線の書き方を理解する		
			2 課題：レベル1	フォーマットの制作、画像配置を覚える		
			3	下絵に合わせて忠実にトレースをすることができる		
7	Illustratorの操作方法4	ベジェ曲線を使いこなす	1	方向性を理解し正しく方向線を描くことができる		
			2 課題：レベル1	下絵に忠実に滑らかな線を描くことができる		
			3	アンカーポイントの位置を正確に作ることができる		
8	Illustratorの操作方法5	ベジェ曲線で美しい線を描く	1	正確にトレースをすることができる		
			2 課題：レベル1	アドバイスを元に正しく修正することができる		
			3	トリムマークに合わせて正確にカットすることができる		
9	Illustratorの操作方法6	ベジェ曲線で直線と曲線を描く	1	ガイドラインに合わせてアンカーポイントを作ることができる		
			2 課題：レベル2	複雑な形も忠実にトレースすることができる		
			3	先生とコミュニケーションを取りながら課題を進めることができる		
10	Illustratorの操作方法7	名刺の作成1	1 課題：トレース3	曲線を多用した曲線を美しく描くことができる		
			2 様々な名刺を知る	名刺の中に記載された要素を知る。		
			3 ドブと余白について	名刺制作に必要な要素を知る		
11	Illustratorの操作方法8	名刺の制作2	1 課題：名刺	課題内容を理解し、2つ以上提出する力を身につける		
			2 文字組について1	段落の設定、文字の大きさ、書体を知る		
			3 紙について	様々な紙の種類を知り、次回の制作に活かす		
12	Illustratorの操作方法9	名刺の制作3	1 文字組について2	行間、文字ツメについて知る		
			2 パターンの作成	模様を簡単に作る機能を知る		
			3 プリンターの使用方法	レーザー、インクジェットプリンターの使用方法を知る		
13	Illustratorの操作方法10	コンセプトパネルの制作 <sup>1</sup>	1 課題：コンセプトパネル	課題の概要を知り、内容に合わせたデザインを考える		
			2 レイアウトの基礎知識	レイアウトの基礎知識を知り、課題に活かす		
			3 グリッドのひながた制作	拡大縮小ツール、整列パネルなどの使用方法を理解する		
14	Illustratorの操作方法11	コンセプトパネルの制作 <sup>2</sup>	1 段組	エリア内文字ツール、段落の設定を理解する		
			2 クリッピングマスク	画像を好きな形にマスクすることができる		
			3 デザイン案の提示	課題内容を理解し、アイデアを提案できる		
15	Illustratorの操作方法12	コンセプトパネルの制作 <sup>3</sup>	1	課題の内容に合わせたデザイン制作ができる		
			2 デザインの制作作業	クオリティを上げる為に、試行錯誤することができる		
			3	先生からのアドバイスを受けてより良いデザインにすることができる		

評価方法：1. 提出課題、2. パフォーマンス評価、3. 授業態度、出席率など  
自己評価：S: とてもよくできた、A: よくできた、B: できた、C: 少しできなかった、D: まったくできなかった  
備考 等