

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）		科目名	デジタル演習 2	
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	後期
対象年次	1年次		科目区分	必修		時間数	90時間
単位数	3単位		授業形態	実習			
教科書/教材	授業内で配布される資料データ						
担当教員情報							
担当教員	兼松 貴世			実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー		
学習目的							
CGデザイナーにとってコンピュータを用いた画像加工技術は必須の能力となっている。本科目ではAdobe社のIllustratorの基礎的な操作方法を演習を通して体得する。又、就職活動の際に必要な自分の作品集（ポートフォリオ）をIllustratorでレイアウトする。このポートフォリオは、2年次以降も随時作品を追加し続けてブラッシュアップさせ、就職活動を行う際に有効に活用できる。前期に習得したPhotoshopの画像加工の知識も必要となる。							
到達目標							
ドロー系ソフトウェアのIllustratorでは、直線やベジェ曲線、円などの図形を組み合わせて描画し、パスの描画、ロゴマークのデザイン、文字組、レイアウト方法を習得する。又、紙に描かれたデッサンやイラストレーションなどをスキャンしてデジタルデータ化し、Photoshopでつなぎ合わせてレイアウトする。就職活動の際にどのような視点でポートフォリオが評価されるかを知り、自分の作品集として完成度を上げる客観的視点を養う。							
教育方法等							
授業概要	①授業ではそれぞれのソフトウェアの基本操作を学び、機能毎に練習する。 ②与えられた課題に対して、習得した技術を組み合わせて表現する。 ③課題に対して創造性を発揮し、期限内に提出する。						
注意点	使用するソフトウェアは非常に多くの機能を持つ為、オペレーションの習熟向上には、放課後開放等の自習時間を使い、操作方法の復習に取り組む事。授業内で配布される資料データ、課題については各自でバックアップを確実に取る事。授業時限数の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%	課題を総合的に評価する。				
	小テスト	25%	毎回の授業において、理解度を確認するためにチェックを行う。				
	レポート	0%					
	成果発表 (口頭・実技)	0%					
	平常点	25%	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	Illustrator1 描画			Illustratorの基本操作を理解し、基本的な図形を組み合わせて描画できる			
2回	Illustrator2 ロゴデザイン基礎			直線やベジェ曲線を理解し、簡単なロゴ制作ができる			
3回	Illustrator3 ロゴデザイン応用			パスを理解し、より複雑なオリジナルロゴを制作できる			
4回	ポートフォリオ講座			どのような視点でポートフォリオが評価されるかを知り、自分の作品に対して客観的視点を持つ			
5回	ポートフォリオ 表紙1			写真を元にパスに変換してデジタルコラージュの制作方法を知る			
6回	ポートフォリオ 表紙2			ポートフォリオの表紙を想定し、制作する（IllustratorもしくはPhotoshopを用いる）			
7回	ポートフォリオ 表紙3			ポートフォリオの表紙を想定し、制作する（IllustratorもしくはPhotoshopを用いる）			
8回	CGページレイアウト1			Illustratorでレイアウトのやり方、文字組などを知る			
9回	CGページレイアウト2			Illustratorで配置した画像をPhotoshopで画像補正する			
10回	CGページレイアウト3			ポートフォリオに必要な要素を確認し、レイアウトを調整する			
11回	CGページレイアウト4			ポートフォリオに必要な要素を確認し、レイアウトを調整する			
12回	デッサンページレイアウト1			デッサン等をスキャンし、その画像をPhotoshopでつなぎあわせる事ができる			
13回	デッサンページレイアウト2			ポートフォリオに必要な要素を確認し、レイアウトを調整する			
14回	デッサンページレイアウト3			ポートフォリオに必要な要素を確認し、レイアウトを調整する			
15回	デッサンページレイアウト4			ポートフォリオを提出し、チェックを受ける			