

2007 年度

科目名 <p style="text-align: center;">コンピュータデザイン</p>	対象学科・学年 人間社3回生	担当者 <p style="text-align: center;">近藤 篤俊</p>
授業テーマ レイヤー操作・ベジェ曲線って何ですか？		
授業の概要と目標 パソコンのドロー系ソフトウェア・ペイント系ソフトウェアの特徴や基本操作法を、実習を通して学び、さまざまな形状のデザインの作成や、画像処理を行います。特に、業界標準のベクトルグラフィックソフトウェアである Illustrator や、デジタル画像編集ソフトウェアの Photoshop 等の処理方法について、十分な解説を行い、自由自在にデザイン表現ができるように実習を繰り返します。さらに、コンピュータ・グラフィックス技術の現状と展望等も紹介し、新しい技術の取得や、協調的な創造活動に適用する際の指針も解説します。		
評価方法 出席状況に重点を置き、確認テスト点数、課題提出状況、演習態度等を含めて総合的に判断を行います。		
テキスト 別途指示します。	著者	出版社
参考書 別途指示します。	著者	出版社
授業スケジュール・内容 (スケジュール・内容) <ol style="list-style-type: none"> 1. コンピュータデザインとは？ 2. グラフィックソフトー基本操作方法 (ベジェ曲線操作) 3. グラフィックソフトー図形編集方法・文字入力方法 4. グラフィックソフトー特殊効果 5. グラフィックソフトーレイヤー機能 6. グラフィックソフトーイラスト作成 (ブラシ・グラデーションメッシュ・ライブトレース・ライブペイント) 7. グラフィックソフトー応用操作・課題作成 8. 画像編集ソフトー基本操作方法 9. 画像編集ソフトー画像基本補正方法 10. 画像編集ソフトー画像加工方法 (基本) 11. 画像編集ソフトーレイヤーの概念・レイヤー操作 12. 画像編集ソフトー文字・図形の装飾とマスク 13. 画像編集ソフトー応用操作・課題作成 14. 総合演習 (グラフィックソフトと画像編集ソフトの連携を含む) 15. 総合演習 (確認テストを含む) (注意事項) <ul style="list-style-type: none"> ・ 各項目は0.5～3時間で、「具体的事例」とともに演習を進めます。 ・ 遅刻をしない事。遅刻者に対するチェックについて大変厳しく行っているので十分注意して下さい。 ・ 演習前の予習 (個人学習) で前もって不明・疑問点を明確にしてから演習に望むこと。 ・ 即実践で活用できる演習が中心です。言われた事だけ行って、情報機器の操作方法のみを理解するだけではなく、演習目的・理由・効果を毎回確認し、自由自在に応用展開が出来る様に、積極的な態度で演習に望んでもらう事を期待します。 		