

|        |   |    |           |               |     |
|--------|---|----|-----------|---------------|-----|
| 教科     | 美術  | 科目 | コンピュータ造形  | 単位数           | 2単位 |
| 学年     | 1年  | 科  | 美術造形デザイン科 | 専攻・コース        |     |
| 教科書    |   |    | 副教材       | 適宜テキストプリントを配布 |     |
| 学習到達目標 | メディアの特質を生かした表現の構想を持ち、創造的な能力を高める。コンピュータソフト（アドビ・イラストレーターCS5）を利用して表現する能力を高める。<br>○形態と色彩を表すための基本的な機能を理解する。<br>○ベジェ曲線の特徴を理解し、意図する形態に展開していくことが出来る。<br>○繰り返し、変形、透過、などの編集機能をデザインの発想と関連付け、多角的な表現力をつける。 |    |           |               |     |
| 評価の観点  | ソフトの基本機能と特質に関心を持ち、イラストレーターの得意とする表現を味わう。技術の向上に努め、主体的に制作活動に取り組む。デザインの目的を実現するために、基本機能を習得し、それらを効果的に活かした構成を工夫し、自己の追究したい主題の構想を練る。機能を応用し、色彩、形態、空間感、質感の表現など、意図に応じ表現方法を構想し、創造的に工夫をする。                  |    |           |               |     |

| 期 | 月 | 学習内容・項目                              | 学習のポイントと到達目標  | 備考 |
|---|---|--------------------------------------|---|----|
| 前 | 4 | <b>基本操作<br/>図形で描く</b>                | 基本操作に慣れる。<br>・バウンディングボックス<br>・選択ツール<br>・ダイレクト選択ツール<br>・鉛筆・ブラシ・消しゴム<br>・アンカーポイントの編集<br>・レイヤーパネル<br>・パスファインダ<br>・カラーパネル基本<br>・線パネル基本                  |    |
|   | 5 | <b>ベジェ曲線機能演習<br/>ベジェドリル<br/>トレース</b> | ベジェの基本を理解し、ベジェ曲線の基本操作を覚える。<br>・ペンツール基本<br>・アンカーポイントの編集<br>・パスの編集  |    |
|   | 6 | <b>ロゴデザイン</b>                        | 漢字の持つ意味をイメージして言語化し、形、色として視覚化する。色と線を描く基本操作を覚え、応用する。効果的に行うためのツールを覚える。<br>・シェイプ形成ツール<br>・ライブペイントツール<br>・グラデーションツール<br>・ナイフツール                          |    |
| 期 | 7 |                                      |   |    |
|   | 8 | <b>アウトラインイラスト</b>                    | 美しいベジェ曲線を描き、効率よい仕事を身に着ける。ベジェ曲線の編集機能を理解して作品制作に応用させる。イラストレーションとして見せどころを意識し、リアルに描く、端的描く、重ねる、消す、などラインの密度差により表現の奥行きを工夫する。空間を構築する遠近の表現としてラインの強弱をコントロールする。 |    |
|   | 9 |                                      |   |    |

| 期 | 月  | 学習内容・項目                        | 学習のポイントと到達目標   | 備考                |
|---|----|--------------------------------|--|-------------------|
| 後 | 10 | <b>アウトラインイラスト</b>              | ・ペンツールの応用<br>・消しゴムツールの応用<br>・コピー、繰り返し応用<br>・パスの編集の応用   | 円形パッチのデザインへと応用する。 |
|   | 11 | <b>クリスマスカード<br/>文字入力</b>       | 行事を彩り、人に楽しんでもらえるイラストを考案する。文字入力の基本機能を覚える。<br>・エリア内文字ツール<br>・パス上文字ツール<br>・文字のアウトライン<br>・複合パス<br>・描画モード<br>・クリップマスク | 円形パッチのデザインへと応用する。 |
|   | 12 |                                | 文字の編集を覚える。平面デザインに於いて文字組は絵と同様に重要な要素である事を理解し、図と文字の役割を考え、どう伝えるのかを総合的に意図して画面を構築する。<br>・トラッキング<br>・カーニング              |                   |
| 期 | 1  | <b>イラストレーション研究<br/>「小さな絵本」</b> | 本の形態に合わせて、絵の役割と文字の役割を考える。的確な位置にレイアウトし、伝達する機能を向上させることを理解する。   |                   |
|   | 2  | <b>文字編集</b>                    | 文字の編集を覚える。平面デザインに於いて文字組は絵と同様に重要な要素である事を理解し、図と文字の役割を考え、どう伝えるのかを総合的に意図して画面を構築する。<br>・トラッキング<br>・カーニング              |                   |
|   | 3  |                                | ・演習した基本機能を理解して作品制作に応用させる。<br>・編集機能を理解して効率的な作業をする。<br>・目的や条件を踏まえて主題を生成する。   |                   |