

授業科目名	2D デザインツールⅠ		科目コード	103016	
開講クラス	情報システム科	コース	CGクリエイターコース	学 年	1 年
担当教員	岡本 伸吾		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> ・ 無)		
	実務経験内容 6年間のWeb制作、その後6年間の動画制作においてIllustratorを使用。現場において使用頻度の高い技術や効率的な操作方法を含めた指導、Illustratorクリエイター能力認定試験の問題を解くコツを含めた授業を行う。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト1	書 名	Illustrator®クイックマスターWindows&Mac			
	著 者	株式会社ウイネット			
	出版社	株式会社ウイネット			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習				
<授業の目的・目標> ・ Illustrator の基礎を理解し、簡単な作品制作ができる実力を身につける。 ・ Illustrator クリエイター能力認定試験の合格を目標とする。					
<授業の概要・授業方針> クリエイティブ業界において、Illustrator のスキルは必須であるため、サーティファイ主催のクリエイター能力認定試験の合格を目標とする傍ら、Illustrator を使用する仕事とはどういったものかを、実務経験を活かし、経験談も導入し、学生の興味意識を育てる授業を行う。					
<成績基準・評価基準> 授業態度・出席・試験にて評価 100～80：優 ・ 79～70：良 ・ 69～60：可 ・ 59以下：不可					
<使用問題集・注意事項> Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		2D デザインツール I
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	Illustrator の基本操作	
3	アートワークの表示とプリント・環境設定	
4	塗りと線・オブジェクトの描画	
5	基本的な編集操作	
6	カラーパネル/レイヤー設定	
7	オブジェクトの組み合わせ	
8	文字の作成・文字の機能	
9	パスの基本的な描画	
10	パスの編集	
11	オブジェクトの描画	
12	線の設定	
13	レイアウトの補助機能	
14	スウォッチ・パターン・グラデーションの設定	
15	アピアランス設定	
16	パス上の文字入力・文字の種類	
17	文字の編集	
18	パスの編集	
19	//	
20	コンテンツ制作	
21	//	
22	//	
23	//	
24	//	
25	//	
26	//	
27	//	
28	//	
29	//	
30	//	

回	授 業 内 容	備 考
31	実践演習	
32	//	
33	//	
34	//	
35	//	
36	//	
37	//	
38	//	
39	//	
40	//	
41	//	
42	//	
43	//	
44	//	
45	//	
46	模擬問題	
47	//	
48	//	
49	//	
50	//	
51	//	
52	//	
53	//	
54	//	
55	//	
56	//	
57	//	
58	//	
59	//	
60	//	