

科目名 Course Name		開講年次	開講学期	曜日・時限
デザイン演習 I Exercise in Design I		1年	後期	別途、時間割参照
単位数	授業の形態	授業の性格		履修上の制限
1単位	演習	選択	(特になし)	Illustrator演習を履修した学生のみ
当該科目の理解を促すために受講しておくことが望まれる科目				
特になし				
同時に履修しておくことが望まれる科目				
特になし				
担当者に関する情報				
氏名	研究室の場所	オフィスアワー		電話番号・メールアドレス
萩原雅広	非常勤講師室	授業中に指示します		授業中に指示します
授業の概要				
プロのデザイナーが空間構成、色彩計画、素材の選定方法から心理学的なセオリー等、デザイン面での必要な要素をポスターやCDレーベル等制作を進めながらわかりやすく、その学生にあった方法で実際に指導する。さらに、評価を随時行い他人から見た自分のデザインの評価の重要性を身につける。				
授業の目標				
①ベジエ曲線を用いてイメージどおりに描画 ②カラーホイールを用いて色彩を管理 ③パスファインダを用いて複雑なオブジェクトを作成 ④レイヤーを用いて効率的にオブジェクトを作成 ⑤ドロップシャドウ、ボカシなど効果を有効的に使用 ⑥スキャナを用いて下絵を入力 することができるようにする。				
授業の方法				
Adobe Illustrator および Photoshop を用いた演習形式である。				
学習の成果 (学習成果)				
授業の目標①～⑥を達成すると、ロゴデザインやCDレーベルのデザインやリアルイラストレーションを作成することができる。				
授業のスケジュールと内容				
第1回目	ガイダンス ロゴデザイン (自分のロゴデザインを作ってみよう) ・ロゴデザインの仕組みと汎用性の高いデザインを身につけよう 1			
第2回目	ロゴデザイン (自分のロゴデザインを作ってみよう) ・ロゴデザインの仕組みと汎用性の高いデザインを身につけよう 2			
第3回目	ロゴデザイン (自分のロゴデザインを作ってみよう) ・ロゴデザインの仕組みと汎用性の高いデザインを身につけよう 3			
第4回目	ベジエ曲線での描画方法を取得してよりリアルなイラストの基本を学ぼう 1			
第5回目	ベジエ曲線での描画方法を取得してよりリアルなイラストの基本を学ぼう 2			
第6回目	ベジエ曲線での描画方法を取得してよりリアルなイラストの基本を学ぼう 3			

第7回目	ベジェ曲線での描画方法を取得してよりリアルなイラストの基本を学ぼう 4	
第8回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 1 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第9回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 2 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第10回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 3 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第11回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 4 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第12回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 5 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第13回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 6 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第14回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 7 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
第15回目	CD・DVDレーベルおよびジャケットの制作 8 (お気に入りのアーティスト・映画・ゲームのジャケットをデザイン)	
成績評価の方法と基準		
評価の領域	割合	評価の基準
授業参加態度		
レポート	80%	①コンセプト、②オリジナリティ、③アイデア、④色彩、⑤クオリティの5項目 (各16点×5=80点) で採点し、各項目で満点となる条件は「第三者が納得できるレベルに達している」である。
調査報告書		
小テスト		
試験		
発表内容 (態度含む)		
その他	20%	課題を提出した学生が加点対象となる。満点の条件は複数の課題を提出することである。
教科書と参考図書		
必要な内容のプリントを随時用意する。 参考図書：Illustration (出版：玄光社)		
履修上の留意点・ルール		
欠席者には追加課題提出がある。詳細については授業で説明する。		