

# 令和6年度 シラバス兼授業計画書

学科名	文化芸術学科	科目名	デジタルスキル2		
授業種類	演習	履修区分	必修	履修時期	通年
授業時間	60単位時間	担当教員	片山 勇人		
授業内容	《授業概要》				
	Adobeアプリケーション操作スペックを高める イラスト作品の完成を目標にする				
	《学習の到達目標》				
	1	実践で通用するPCの知識と技法を覚える。			
	2	指定されたテーマに合わせてまんが・イラストレーションの技法を使って表現できる。			
3	独創的な作品作りができる。				
4	現場における先端的な作業を目指した作品制作に取り組む。				
授業計画					
前期			後期		
1	カイタンス	16	プレゼンテーション/講評/次回の課題の説明		
2	Photoshopの操作	17	illustratorの操作		
3	Photoshoの操作バリエーション(デッサン)	18	illustratoの操作2(イラスト制作)		
4	Photoshoの操作バリエーション(デッサン)2	19	illustratoの操作3(イラスト制作2)		
5	Photoshoの操作バリエーション(デッサン)3	20	illustratoの操作4(イラスト制作3)		
6	操作バリエーション(3Dデッサン全身)	21	illustratoの操作5(イラスト制作4)		
7	操作バリエーション(3Dデッサン全身)2	22	illustratoの操作6(イラスト制作5)		
8	操作バリエーション(3Dデッサン全身)3	23	illustratoの操作7(イラスト制作6)		
9	操作バリエーション(3Dデッサン全身)4	24	好きなAdobeアプリケーションでの制作1		
10	操作バリエーション(3Dアイテム・小物)	25	好きなAdobeアプリケーションでの制作2		
11	操作バリエーション(3Dアイテム・小物)2	26	好きなAdobeアプリケーションでの制作3		
12	操作バリエーション(3Dアイテム・小物)3	27	好きなAdobeアプリケーションでの制作4		
13	操作バリエーション(3Dアイテム・小物)4	28	好きなAdobeアプリケーションでの制作5		
14	操作バリエーション(3Dアイテム・小物)5	29	好きなAdobeアプリケーションでの制作6		
15	操作バリエーション(3Dアイテム・小物)6	30	全体発表		
前期試験			後期試験		
教科書 参考書	授業の特性上、決まった教科書はなし。参考書は随時授業中に説明する。				
成績評価	授業内の取り組み姿勢(50%) 課題の提出(10%) 課題のクオリティ(40%)で評価をする。学習目標の到達度90点以上でS、80点以上でA、70点以上でB、60点以上でC、60点未満を不合格F評価とする。				
履修上の留意点	授業に必要な漫画道具・PCなど授業開始時まで各自で準備すること。他に必要なものは授業時に指示する。				