

デジタルクリエーション 科

講 義 名	イラストレータ				
概要と目的	Illustrator の操作技法を学ぶと同時に、Illustrator を使用した基礎的なグラフィックデザインの学習を行う。				
担 当 者	小林 浩司	単位数	34 時限	区分	実習
実務経験	デザイン会社等でデザインの実務を経験した教員がイラストレータについての教育を行う科目。				
講義対象	2 年	時 期	前期		
使用教材	Illustrator クイックマスターCC（株式会社ウイネット発行）				
到達目標	Illustrator の操作技法習得。				
成績評価	期末試験 A～C 評価・出席率・授業態度も考慮 原則 A 判定が全体の上位 25%、B が次の 45%、C が下位 30% とする。				
授業計画					
1・2	Illustrator のインターフェイスとツールの理解				
3・4	オブジェクトの基本操作（塗りと線）				
5・6	基本的な編集操作（コピー＆ペースト、配置、拡大・縮小）				
7・8	基本的な編集操作（ライブシェイプ機能、回転、リフレクト、シアー）				
9・10	基本的な編集操作（カラー設定、レイヤーとレイヤーパネル）				
11・12	パスの基本操作（パスの描画、直線、曲線、直線と曲線の連続）				
13・14	パスの基本操作（パスの編集、パスの追加、アンカーポイントの切り替えと追加）				
15・16	オブジェクトの応用操作（オブジェクトの描画、直線、円弧、角丸長方形、多角形）				
17・18	オブジェクトの応用操作（線の設定、破線、線の複合、線のグラデーション）				
19・20	オブジェクトの応用操作（スウォッチの編集、パターンの適用、グラデーション適用）				

21・22	文字編集の応用操作（文字入力、文字の種類、OpenType フォント）
23・24	パスの応用操作（パスの編集、ツールの応用）
25・26	コンテンツ制作（ロゴデザイン①「動物病院のロゴマーク」）
27・28	コンテンツ制作（ロゴデザイン②「動物病院のロゴマーク」）
29・30	コンテンツ制作（名刺デザイン①「自分が使う名刺」）
31・32	コンテンツ制作（名刺デザイン②「自分が使う名刺」）
33・34	学期末試験

有資格者	実務経験者	校長	所属	
			学科長	担 当
	有			