**科目名　WEBデザイン演習　（①②　128時間＝64コマ）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 選択 | **単位数** | 8 |
| **授業方法** | 講義・演習 | **開講学期** | 1Q,2Q | **学年** | 2 |
| **学科・コース** | 情報メディア | | | | |

**授業概要**

WEBサイトの構築に必要な応用技術について習得する。

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

1年次のWEBデザインの学習で基礎を学んだことを前提にして、WEBサイト構築に必要な技術の習得を行う。ここで学習した応用知識を使用し、WEBデザイン演習で、自分でサイトの設計・政策を行う。

**授業項目　　　　　Photoshop30コマ、Illustrator30コマ**

1. 授業の概要について
2. Photoshop の起動と画面について
3. ビットマップや改造などの基礎知識について
4. 描画の練習（１）　色の変更、絵を描くための基本操作
5. 描画の練習（２）　絵を描くための基本操作、図形の描画について
6. 選択範囲の操作（１）　選択範囲の使用、カンバスの調整
7. 選択範囲の操作（２）　練習問題
8. レイヤーの使用（１）　レイヤーの基本、レイヤーの作成について
9. レイヤーの使用（２）　レイヤーの応用
10. 写真の修整（１）　スタンプツール、写真の高度な修正、特定の色を変更する
11. 写真の修整（２）　特定の色を合成する、合成のテクニック、練習問題
12. 色の補正　色調補正について、明るさの調整、色の調整
13. 色の補正　調整レイヤー、練習問題
14. フィルタ　フィルタについて、フィルタ効果について
15. フィルタ　スマートフィルタについて、練習問題
16. 文字の使用　文字ツールの使用、文字と段差の設定
17. 文字の使用　コントロールパネルの使用、練習問題
18. レイヤースタイル　レイヤースタイルについての概要、レイヤースタイルについて
19. レイヤースタイル　組み合わせたレイヤースタイルの登録と使用例、練習問題
20. 出力　印刷用出力について、WEB用の出力について、その他の書き出しについて
21. 課題練習
22. 課題練習
23. 課題練習
24. 課題練習
25. 課題練習
26. 課題練習
27. 課題練習
28. 課題練習
29. 課題練習
30. 課題練習
31. Illustratorについての概要　Illustraorの書式設定と環境設定、画面の説明
32. 設定と基本操作（１）　書類の設定と環境設定
33. 設定と基本操作（２）　画面の説明、絵の構造と画面の講座
34. 描画の練習（１）　基本的な図形の描き方
35. 描画の練習（２）　選択ツールでの変形と移動、色の塗り方
36. 描画の練習（３）　アンカーポイントの演習、ペンツールの使用、パスの編集
37. 描画の練習（４）　その他編集ツール、練習問題
38. 文字の使用（１）文字ツールと文字パネルについて
39. 文字の使用（２）段落パネルの使用、スタイルパネルの使用、文字のアウトラインについて
40. 文字の使用（３）テキストの回り込み、練習問題
41. 文字の使用（４）練習問題
42. オブジェクトの操作（１）　整列、変形
43. オブジェクトの操作（２）　グループとロック、パスファインダー
44. オブジェクトの操作（３）　回転、反転、拡大・縮小
45. オブジェクトの操作（４）　練習問題
46. 塗りの応用（１）　グラデーションの作成
47. 塗りの応用（２）　ブレンドについて
48. 塗りの応用（３）　透明化
49. 塗りの応用（４）　パターンについて
50. 塗りの応用（５）　練習問題
51. 塗りの応用（６）　練習問題
52. 写真の使用（１）　配置
53. 写真の使用（２）　マスク処理
54. 写真の使用（３）　練習問題
55. 便利な機能（１）　レイヤーについて
56. 便利な機能（２）　複数アートボード、ブラシの使用
57. 便利な機能（３）　定規、ガイドとグリッド
58. 便利な機能（４）　効果
59. 便利な機能（５）　ペイント属性の応用
60. 便利な機能（６）　ライブ機能
61. 便利な機能（７）　校正確認
62. 便利な機能（８）　練習問題
63. メディアへの出力（１）
64. メディアへの出力（２）

https://ticket.winschool.jp/public/curriculum/DTPWEB/Photoshop.html

https://wii.winschool.jp/public/curriculum/DTPWEB/Illustrator.html

**授業の進め方**

授業時間内には、講義は行う。講義を受けて実際にパソコンを使用して演習を行う。

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

WEBデザインの応用技術について、講座で開設した7割の内容が理解できていること。

**成績評価の基準および評価方法**

授業での演習の成果物の評価（60%）、出席率および授業態度（40%）として評価

**教科書**

なし

**参考書**

**実務経験**

**備考**