

| 科目名・単位数 | | 情報メディアデザイン | (2)単位 | 学習レベル | 標準 |
|--|--|--|---|---|------|
| 学習目標 ① インターネットの活用方法とコンピュータの基本的な操作の理解、情報モラルなどの徹底。 ② Webデザインで使用するパソコンソフトの基本操作の理解と習得。 ③ 既製品ではない、個性の光るオリジナリティ豊かなWebデザインを目標とする。 | | | | | |
| 学期 | 学習内容 | 学習のねらい | 提出物 | | |
| 前期 (4月～9月) | 1、インターネットの基礎 インターネットを知る ・お気に入りリンク集の作成 ・インターネットと社会 ・インターネットの危険性 2、CGの基礎 デジタル画像の加工と処理 ① フォトショップの基本操作(ラスター画像処理) ・イメージの取り込み ・レベル補正 ・解像度とサイズ ・トーンカーブ ・変形・修正・合成 など ② フリーハンドの基本操作(ベクター画像処理) ベジェ曲線の理解、トレース ・オブジェクトの操作 ・ペンツール ・パス ・変形 ・修正 ・合成 ・レイヤー ・ブレンド ・フィルターワーク ・アピアランス | ・インターネットの活用方法とコンピュータの基本的な操作の理解。 ・情報モラルについての理解。 (著作権,肖像権,ネチケット,ネット犯罪等) ・個人情報についての考察。 基礎課題によりソフトの基本操作の理解、習得。目的やイメージに合わせた画像加工と処理方法の理解。 ※ラスター系のソフトとラスター系のソフトの違いの理解 ・ラスター系ソフト Fire works (Macromedia) Photoshop (Adobe) ・ベクター系ソフト Freehand (Macromedia) Illustrator (Macromedia) | 毎時間、配布するテキストプリントとファイル。 課題(データ) 「集合写真」 「名刺」 「暑中見舞い」 課題(データ) 「地図」 「映画ポスター」 | | |
| | 後期 (10月～3月) | 3、CGの応用 アニメーション表現 コンピュータアニメーション <Macromedia Flash> フラッシュの基本操作 ・タイムラインの理解 ・フレーム ・モーショントウイーン ・レイヤーの使い方 ・効果音 インタラクティブな仕掛けのついたアニメーション 4、Web表現 HTML(Hyper Text Markup Language)の基礎知識 5、Webページの作成 <Dream weaver> ドリームウィーバーの基本操作 ・コンテンツの作成 ・ページ設計 ・ナビゲーション ・公開と管理 | デジタル機器を用いた動画の作成と編集。 ・ベクター系アニメーションの効果を理解。 ・視覚言語としての映像表現を考えさせる。 ドリームウィーバーの基本操作の理解、習得 ・静止画、動画の挿入。 ・効果的なボタン設定とアクション設定の考察。 ・利用者を意識したプレゼンテーション。 | 課題(データ) 「2コマアニメーション」 「エンドレスアニメーション」 課題(データ) 「オリジナルデザインWebページ」 | |
| 評価の観点と方法 ① 関心・意欲・態度 基礎技術習得のためのねばり強さと、失敗の原因を追究し何度でもやり直す態度を評価する。 ② 発想や構想の能力 アイディアスケッチや作品の制作過程において発想や構想の能力を評価する。 ③ 創造的な表現の技能 提出された作品から基礎技術の習得度および表現の技能を評価する。 ④ 鑑賞の能力 合評会、展示会、プレゼンテーション等を通して互いの作品の良さを的確に表現できるか評価する。 | | | | | |
| 使用教科書・副読本 | Webデザイン入門、Photoshop演習、など | | | 実習費 | 500円 |
| 教材・道具等 Webデザインテキスト、デジタルカメラ、パソコン及びソフト(Photoshop、Freehand、Flash、Dream weaverなど) | | | | | |