

### 1. 授業のねらい・概要

さまざまな印刷物をはじめ、ロゴマークや各種サインなど、情報のデザイン手法であるグラフィックデザインの考え方を学ぶ。講義と並行して、実際に図形を作成したり、イラストを描いたりすることのできるドロー系ソフトウェアの扱いを学び、コンピュータで課題の制作を行いながら、図形やイラストをデジタル情報として扱う方法を修得する。これにより印刷物の制作からウェブや SNS などを通じた情報発信までを、みずからの力でできるような能力を養うことが本科目のねらいである。

### 2. 授業の進め方

講義とともにコンピュータを使った実習形式で行う。

### 3. 授業計画

1. グラフィックデザインとは	9. 課題：地図の制作
2. 平面構成	10. ベジェ曲線
3. 基本図形	11. ロゴ・ピクトグラム
4. 文字とフォント	12. 課題：ロゴの制作
5. グリッドとレイアウト	13. インフォグラフィック
6. 課題：名刺の制作	14. 課題：チラシの制作 (1) 企画検討
7. レイヤーの基本	15. 課題：チラシの制作 (2) 実作
8. 配色	

### 4. 到達目標

グラフィックデザインの考え方の基本について説明することができるとともに、ドローイングソフトの基本的な使用法を理解し、簡単な図形の描画や文字入力ができるようになる。また複数の技法を組み合わせたロゴや地図の制作など、応用的な課題をこなせるようになる。さらにポスターやチラシなどの複合的な要素を持つ制作物を自ら企画し、デザイン性をもって制作できるようになることを目指す。

### 5. 準備学修に必要な時間、またはそれに準じる程度の具体的な学修内容

各回の講義において扱われた授業内容および実習内容を十分に復習し、課題を次回講義までに完成させておくこと。

### 6. 成績評価の方法・基準

受講態度およびその都度の提出課題、最終制作課題による。

### 7. テキスト・参考文献

テキスト：大西すみこ・小笠原種高・羽石相・山本潤一・できるシリーズ編集部『できるクリエイター Inkscape 独習ナビ』インプレス、2016年 ISBN: 978-4844381556

### 8. 受講上の留意事項

実習が中心となるので、授業には毎回出席すること。「画像情報学」を履修済みあるいは同時履修中であることを強く勧める。

グラフィックデザインには芸術的センスも求められる。身近にある雑誌や普段見かける広告のデザインなどを意識してみるように心がけること。