

## 2130 | コンピュータリテラシーⅢ

1 単位（面接授業 1 単位）

白尾隆太郎教授、森山漸講師

## 授業の概要と目標

コンピュータを利用する上で、ソフトウェアの操作の理解と同様に重要なのが、扱うデータの理解といえる。特に美術・デザイン系の大学においては、グラフィック系ソフトウェアの理解と、各種画像データやグラフィックデータの正しい理解は必須である。

この科目は、グラフィック系ソフトウェアを利用するための導入的授業という位置づけであり、代表的なソフトウェアの利用方法、および画像・グラフィックデータの扱い方などの理解を目的とする。

## 課題の概要

## ○面接授業課題

Adobe Photoshop、Adobe Illustrator を使用しながら簡単な画像、図形、テキストの作成を行い、最終的に A4 サイズ 1 枚程度の印刷物を作成する。

\* 授業については学習指導書『コンピュータリテラシーⅠ・Ⅱ・Ⅲ 平成 29 年度』を必ず参照すること。

## 授業計画

## [面接授業]

第 1 日 全日：Macintosh の基礎、Adobe Photoshop の基本操作、ビットマップグラフィックス、画像の解像度と色情報、RGB カラーと CMYK カラーなどについての講義と実習（練習問題）  
Adobe Illustrator の基本操作、ベクターグラフィックス、デジタルフォント、各種画像のファイルフォーマットなどについての講義と実習（練習問題）

第 2 日 午前：課題制作

## 成績評価の方法

提出課題、授業態度の評価による。

## 履修条件及び履修年次

[履修年次] 1～4 年次

[履修条件] なし

[備 考] 履修年次は問わないが、入学初年度など、早い年次での履修が望ましい。

特に「グラフィックデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ」（またはそれ以降のコミュニケーションデザインコース必修科目）ではこの科目で使用するソフトウェアを使用する機会が多く、また画像データなどに関する知識も必要となるので、それらの科目以前に履修することが望ましい。スクリーニングで使用するコンピュータは Macintosh である。

Macintosh という OS の概説や、操作が不馴れな学生へのサポートは適宜行うが、マウスによる基本的なコンピュータの操作や、学習指導書に掲載されている用語や操作の意味は受講前に理解した上で授業に臨むこと。

データバックアップ用の USB メモリを用意しておくこと。

スクリーニング時に、受講人数を制限する場合がある。

## 教材等

教科書：佐藤淳一『新版 電腦の教室—コンピュータリテラシー』（武蔵野美術大学出版局 2011 年）

学習指導書：『コンピュータリテラシーⅠ・Ⅱ・Ⅲ 平成 29 年度』

（武蔵野美術大学造形学部通信教育課程 2017 年）

## その他

参考資料：永原康史『デザイン・ウィズ・コンピュータ [改訂版]』（エムディエヌコーポレーション 2003 年）

カラー図解『DTP&印刷スーパーしくみ事典 [2016 年度版]』（ワークスコーポレーション 2016 年）

教科書、学習指導書は受講前に目を通しておき、当日は忘れずに持参すること。