

C105 美術教育とコンピュータ利用	
英名科目名	Art Education and Using Computer
大学名	京都教育大学
連絡先	教務課教務グループ TEL:075-644-8157
担当教員	村田 利裕 (美術科)
開講期間	2021年04月12日(月)~2021年08月11日(水) 3講時 12時50分~14時20分 振替前期末試験・補講日 2021/08/11(水) 授業休止日 2021/04/26(月) 定期試験週を含む
開講形態	前期・春学期 開講曜日・講時 月曜日 3講時
単位数	2 履修年次
会場	科目開設校キャンパス
授業定員	
単位互換生定員	京カレッジ生定員
試験・評価方法	(1) 課題作品およびソフトを評価する。 80% (2) ソフトの開発企画書 10% (3) 自主性・積極性 10% 高度なデジタル技法を取り扱うため出席を重視する。細かな知識や技術を積み上げるため、欠席をすると次が理解できなくなる可能性があります。また、初回のガイダンスを欠席すると全体の流れが分からなくなります。履修の意思がないと見なされる場合があります。必ず、履修して下さい。
超過時の選考方法	書類選考
受講料	10,000円
別途負担費用	
その他特記事項	【自学自習についての情報】 この授業では、基本をもとに創作することが多くなります。コンピュータによるダイナミックイメージを自分自身で考え、機能を生かした表現を工夫することを心がけてください。 【アクティブラーニングに関する情報】 教材研究は、実習します。作品を相互鑑賞して、個性表現に注目します。95パーセント以上をアクティブラーニングとします。 【担当講師についての情報】 高等学校の美術・工芸科の指導にあたっていました。中学校美術科の教科書の当該部分を書いたことがあります。 【注意】 京カレッジ生への単位認定は行いません。車での来学はご遠慮いただいております。教室は授業初回日に本学掲示板にて確認してください。 【本授業に関する情報】 新型コロナウイルス感染症対応のため、オンラインによる課題研究が発生することがあります。
パッケージ科目	
低回数受講推奨科目	
講義概要・到達目標	【授業の概要】 現代の美術教育を指導しようとする、映像メディア表現に精通していることが不可欠な情勢である。研究物の作成にデジタルカメラやデジタルビデオを使う場面が多くなったばかりでなく、教育内容として取り扱う必要性がでてきている。この授業では、芸術教育の批評や理論作成にマルチメディア情報システムを活用する基本的な能力を確かなものとし、さらに、一層専門的なデジタルグラフィック情報処理(2次元的内容中心)の基礎技術と基礎概念の習得を目指し、映像メディア表現や各種情報処理技術を自己表現に生かしていくことを目的としている。 【授業の到達目標】 (1) 基本的なデジタルファイルの知識を身につけ、その取り扱いができる。 (2) 他のアプリケーションとの有機的な連携ができる。 (3) 基本的な動画処理や高度な静止画2Dのデジタル表現を行うことができる。

(4) デジタルの機能を生かした表現を工夫することができる。

【授業の形式】

・講義と実習を併用する。

講義スケジュール

【現代の美術教育とコンピュータ】

ガイダンス 今日の映像メディアと表現の可能性

- コンピュータグラフィックスの重要性の視点から -

(1) 通信・アニメーション時代の機能

(2) OSとハードウェアの基本 (WindowsとMacintoshの類似点

・相違点) 使用教室 IPC

【2次元ソフトの活用】

デジタル基本描画機能 (フローティング機能、イメージの複製、合成) の魅力

デジタルグラフィックスの種類・可能性

基本演習 (ツールパレット、領域選択など基本機能)

Microsoft社、Excel、PowerPoint、Word、ペイント、Adobe社

Dreamweaver、Photoshop Elements、Illustrator

など多彩なアプリケーションを連携させて活用・表現する

第1回 1 ガイダンス -グラフィックからスタートする!! -

(1) 映像メディア・ネットワークの時代 - コンピュータグラフィックスの重要性の視点から -

(2) ビットマップ画像CGやベクトルグラフィックス

基本知識の習得

第2回 ベクトルグラフィックス 発想・構想

第3回 ベクトルグラフィックス (完成) 【作品1】

第4回 2 . WORD・EXCELの連携活用 【作品2】

第5回 3 . フォトショップ・イラストレータなどを生かしていくためには?

- プロ用ソフト、活用のポイント -

第6回 フォトショップ・イラストレータなど基礎技法をつかって

【作品3】

第7回 4 . パワーポイントを活用した表現

- エンターテイメント・デザイン、メディアソフトをつくらう! -

・パワーポイントの基本の習得1

インターフェイスの利用方法、音楽ファイルの種類。動画ファイル

の種類 // 写真ファイルをパワーポイント化

第8回 ・パワーポイントの基本の習得2

ダイナミック表現 (オブジェクトの動きの作成)

第9回 ソフトの開発 (計画) 【計画書作成】

第10回 ソフトの開発 場面展開の構成とCG技法

第11回 ソフトの開発 自分の意図を生かしていくには?

第12回 ソフトの開発 音楽ファイルの連携方法

第13回 鑑賞会 【作品4】

第14回 5 . フォトショップを活用した表現

基本機能 レイヤー・チャンネル操作 など

第15回 レイヤー機能を生かして作品をつくらう。【作品5】

教科書 担当教官が指導プリントを配布する。

参考書 参考になる文献は、授業で紹介する。