

デジタルデザインインストラクション

デジタルデザインチーム

吉川 拓（環境情報学部2年）
田中 絢子（環境情報学部2年）
児玉 克志（環境情報学部2年）

授業の流れ

1. レクチャー

レイヤーの概念をサンプルファイルを使用して学びます

2. レッツ、トライ!

実際に Photoshop のレイヤー機能を使用して画像を合成します
雑誌とあなたをあなたもこれで、グラビアアイドル。

Lv1 自分の写真を切り取ってみよう!

投げ縄ツールを使って、自分の輪郭をドラッグする
選択した範囲をコピーする

Lv2 貼り付けてみよう!

サンプルファイルを開いて、新しいレイヤーを作成
新しいレイヤーに、貼り付け

-----本日はここまでが目標です 以下は応用編-----

Lv3 お気に入りのバッグを持ってみよう!

(サンプル写真2に、バッグがあります。)

授業の対象

プログラミング入門の授業の一環（Windowsの基本操作を理解していることが前提）

レイヤーの概念

1枚の絵を作る際、レイヤーという複数の要素から成り立っている。それ故、編集集中に大きな間違いが起こってもその要素のみでの修正が可能。差し替えも楽に行うことができる。各レイヤーごとで編集が可能。

授業の目標

- 新しいレイヤーが作成出来る
- 自分の好きな素材を適宜切り取り貼り付けが出来る
- 上記の機能を生かして異なる画像の合成が出来る

全体のカリキュラムに対する今回の授業の位置づけ

この授業はPhotoshopカリキュラム授業の初回の授業として考えているが、今回の目標を達成することでレイヤーの概念を学ぶ上での基礎知識を学ぶ。

なぜなら、音声や映像などポストプロダクションの製作環境がデジタル化し初めた今日。製作ツール側もレイヤー構造を採用する物が増えてきた。そのため、各ツールを本格的に利用する上で、レイヤー概念の理解が欠かせない。

加えて表現・効率の向上を高める上で、素材の追加とそれに伴う操作を学ぶことが「レイヤーとはどんなものか、またどういう風に見えるのか」を学び始めるにあたり望ましいと考えた。

最終目標

どんなグラフィックツールでも、あらかた使えるようになるくらいの人を養成したい。
そのためには、ツールも大切だし概念も大切だと考える。

ツールなのか、概念なのか？

概念の回&ツールの回と分ける

15回の授業スケジュールを組み立てた際に、第1回、第2回というように

情報処理の授業での実際の経験

概念の際に、黒板のみの授業だと退屈、眠い

実際に手を動かして、やってみてもらう

レイヤーって何？どう使えるの？

受け手の習得の時間差

レベル分けを行い、ゆっくり行い、ある程度できる人は、先に遊んでもらう

サンプルの選定

わかりやすく、楽しいサンプルを

実際に自分が雑誌の表紙を飾るサンプル ごっこ遊び

そのほか、髪型 カラー補正とか