

第50回（令和6年） ながのアビリンピック DTP 競技課題

次の注意事項、仕様及び競技時間に従って、用意したDTPアプリケーションを使い、支給された競技課題と当日支給される素材データを用いてデザイン及びデータ制作を行い、カラープリンタにより出力してください。

1. 競技時間

2時間

(ただし、最終提出作品のプリント出力の時間は含みません。)

2. 注意事項

- (1) 競技中は、「使用機器」等で指定されたもの以外は使用することができません。
- (2) 競技中は、筆記用具等の貸し借りは禁止します。
- (3) プリント出力を希望する場合は、制作中のデータを PDF データ（フォントは埋め込み）に変換後、挙手をして競技委員に申し出てください。競技委員が PDF データを USB メモリにコピーし、別環境にてプリント出力後、競技者にお渡しします。
- (4) プリンタで出力する際の待ち時間（競技者が競技委員に出力の申告をしてから、プリント出力物を受け取るまで）は、競技時間として算入しないので、その間は作業を中断してください。
- (5) 待ち時間中に作業を行った場合は、失格とします。
- (6) 作品制作途中において、仕上がりを確認するために2回に限りテスト出力ができます。テスト出力を最終作品として提出しても構いません。また、テスト出力は行わなくても構いません。ただし、競技時間終了間際にはテスト出力できない場合があります。
- (7) 最終作品のプリント出力は、競技時間終了後に実施してください。出力の順番は、競技委員が指示します。最終作品には、競技者番号、名前を記入してください。
- (8) 最終作品データを保存するフォルダ名、ファイル名は自分の競技者番号とし、保存形式は使用するアプリケーションの標準形式及び PDF データとしてください。フォルダ内には、使用した画像データも保存してください。
- (9) 競技中は、コンピュータの動作に不測の事態もあり得るので、常にデータのバックアップを心掛けてください。障害が発生した場合は、最後にバックアップした時間に遡り、再開します。
- (10) その他、競技委員の指示に従ってください。

3. 支給材料

- (1) カラープリンタ用紙（A3）・・・ 3枚（プリンタにセットされています）
- (2) 下書き用（ラフ）用紙・・・ 3枚
- (3) 課題データ・・・ 一式（当日、競技委員がそれぞれの競技者のパソコンへコピーします）

4. 使用機器等

(1) 競技会場に準備されているもの

- ①プリンター … カラーレーザープリンター
- ②USB メモリ

(2) 競技者が持参するもの

①競技用パソコン

下記のアプリケーションとフォントがインストールされた、デスクトップパソコンまたはノートパソコン、およびディスプレイ、キーボード、マウス等の作業に必要な付属品

○<アプリケーション>

- ・ Adobe Illustrator CS6、またはそれと同等の制作が可能なアプリケーション
- ・ Adobe Photoshop CS6、またはそれと同等の制作が可能なアプリケーション
- ・ Adobe Indesign CS6、またはそれと同等の制作が可能なアプリケーション

○<フォント>

- ・ 競技で使用したいフォントをインストールしておいてください。

なお、フォントの使用制限はありませんが、プリント出力時には PDF データからの出力となりますのでご注意ください。

②筆記用具・計算用具

鉛筆、ボールペン（黒）、消しゴム

※サムネイルやレイアウトを考える上で必要であれば、さらに色鉛筆、カラーマーカー、定規、電卓の持ち込み自由です。（事務局では用意いたしません。）

5. DTP 競技課題設定主旨

この約20年の間に、印刷物制作工程は急速にデジタル化が進み、特にそれまで高価な専用設備と熟練作業者の技能が必須だった前工程は、一般の方でも容易に手に入るパソコンとDTPアプリケーションで対応可能な作業となりました。

それまで熟練作業者によって支えられていた組版・製版作業の高度な技能は、DTPアプリケーションに吸収された印象があり、DTP作業はある程度の操作方法を習得すれば誰もができる作業のように感じられるかもしれませんが、精度の高い作業を行うためにはデジタル化された組版・製版の各分野に関する高度な知識が求められます。

さらに近年は、制作者には企画（プランニング）する力や創造（クリエーション）する力も求められ、色彩やページレイアウト、フォントの選別、印刷特性等と合わせて、印刷物制作に関する広範囲な知識が必要となっています。

今後DTP作業においては、原稿の指示どおりに制作する技能だけでなく、創造性やオリジナリティが重視される傾向が強くなっていくことが予想されます。

以上のような観点から、今回の競技課題は、DTPにおける基本的技術とともに、企画力や創造力にポイントを置き、審査における基準といたします。

6. DTP 競技課題

つぎの課題内容および条件に従い、与えられた課題データ（当日、競技委員がそれぞれの競技者のパソコンのデスクトップへコピーします）を使用し、DTP アプリケーションにより作品を制作してください。

(1) 課題内容

あなたは、「信州 森のレストランForest（仮称）」から依頼を受け、レストランのオープンにあたり、信州の素材やレストランの魅力を伝えるチラシを作成することになりました。このチラシを見た人が「ぜひ食べに行ってみたい！」と思えるようなレストランの魅力が十分に伝わる作品を制作してください。

指定のないところは、各自アイデアを盛り込んで仕上げてください。

(2) 課題制作物の仕様等

- ① 仕上がりサイズは、A4（210mm×297mm）とします。
- ② 使用するアプリケーションは、持参したパソコン内にインストールされたDTPアプリケーションとし、本人の判断で最適のものを選択してください
- ③ トンボの形状は任意です。
- ④ 裁ち落としは、3mmとしてください。
- ⑤ プリンタの出力サイズはA3とします。
- ⑥ 句読点、拗音、促音、音引き等は、行頭禁則とします。
- ⑦ ぶら下げ組は、禁止とします。

(3) 画像の使用・加工

- ① 支給の写真素材9点の中から使用してください。使用点数の制限はありません。
- ② 支給データの解像度は、様々です。
- ③ ぼかし、ドロップシャドウ、フィルター等の写真加工は、自由です。
- ④ 画像のトリミング、拡大・縮小は、自由です。
ただし、解像度が様々ですので、原寸以上で使用するなど、加工の内容によっては画像が劣化することを考慮してください。
なお、意図的に低解像度の効果を表現する場合は、効果的に使用してください。
- ⑤ カラーバランス、フィルター効果、変形等の画像処理は、表現上必要であれば使用してもかまいません。

(4) 作品内容

※作品内容の詳細は、競技当日まで未公開です。

(5) ロゴ・MAP について

- ① 発注者は、「信州 森のレストラン Forest (仮称)」です。
- ② ロゴ・MAP は、支給の AI データを活用して必ず配置してください。
MAP の色・表現方法は、変更可能です。
- ③ 各自が作成したイラストやアクセントとなる図案や太い罫線などを応用し、配置しても構いません。

(6) テキストデータ

- ① 支給のキャッチコピー・ボディコピーは、必ず使用してください。
- ② 支給の「テキスト素材」のすべてのテキストデータにつき、競技当日の課題内の指示に従い、作品内に効果的に配置してください。
- ③ 文字色、文字サイズ、書体、囲み罫の設定、表形式の表現等は自由です。
なお、メニュー例は表用のテキストデータです。表を作成して配置してください。アイディア・効果は自由です。