

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス(2020年度)

専門分野区分	デザイン・作画技法	科目名	2DCG基礎	科目コード	D0580C1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	2 単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等、多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	作品制作を行う上で必要な、Adobe(Photoshop・Illustrator)のオペレーションを身に着ける。 Photoshopに重点を置いて、サーティファイの能力認定試験に合格できるレベルを目標とする				
授業の概要および学習上の助言	CGの技能を高めるためには、基本となる必須のテクニックを正しく理解していることが最も重要です。 我流で適当に結果だけを合わせることをせず、まずは授業の説明と指示を良く聞いて「正しい」やり方を覚えましょう。学習速度が早いことを目標にする必要はありません。ひとつずつ確実に理解して身につけてゆくことを目標にしましょう。				
教科書および参考書	Photoshop・Illustrator市販書籍、その他適宜プリントを配布				
履修に必要な予備知識や技能	パソコンの基本的な操作が出来るとスムーズに進みます。 テキストや配布資料を理解して行うことが出来るようにしましょう。				
使用機器	PC				
使用ソフト	Adobe(Photoshop・Illustrator)				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	基本オペレーションを一つずつ確実に覚えてゆくことができる。			
	2	課題の意図・目的に基づいて考え、判断して制作作業ができる。			
	3	授業に遅刻・欠席することなく、積極的な態度・姿勢で授業に取り組むことができる。			
	4	より早く、より正確な表現ができるよう、自分の技能を高めることができる。			
	5	高い関心と意欲を持って取り組み、根気良く丁寧な制作作業ができる。			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合						60		100	
	学部 D P	1. 知識・理解					20			20
		2. 思考・判断					20			20
		3. 態度							20	20
		4. 技能・表現					20			20
5. 関心・意欲								20	20	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ/小テスト									
	レポート									
	成果発表(口頭・実技)									
	作品	提出課題の完成度(正確さ・取り組み方)を総合的に判断して評価します。								
	ポートフォリオ									
その他	講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。									

## 授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の 運営方法	学習課題 (予習・復習)
第1週 /	授業概要・シラバスについて ●Photoshop① P14(新規ファイル作成)、P17-19(パネルの使い方)、P23-29(画面ズーム、ナビゲーター、カラーピッカー、カラーパネル、履歴パネル)、P32-37(選択ツール)P42(クイックマスク)、P46-50(画像解像度、トリミング、カンバスサイズ)	講義・実習	★課題①
第2週 /	●Photoshop② P53(コピー&ペースト)P55-59(拡大、縮小、回転、歪み、遠近法、ワープ) P65-71(色調補正、カラーバランス、明るさコントラスト、色相彩度)	講義・実習	★課題②
第3週 /	●Photoshop③ P81-83(グラデーションツール)P112-118(ペンツール、パス選択ツール) ペンツールで切り抜いて合成する	講義・実習	★課題③
第4週 /	●Photoshop④ P72-76(ブラシツール、オプション設定、ブラシプリセット) P79(コピースタンプツールによる画像のコピー、修正)	講義・実習	★課題④
第5週 /	●Photoshop⑤ P87-94(レタッチ系ツール、スポット修復ツール、パッチツール、赤目修正ツール、消しゴムツール、ぼかし、シャープ指先ツール)	講義・実習	★課題⑤
第6週 /	●Photoshop⑥ P95-97(パターンを定義、塗りつぶし)演習問題 P98-104(レイヤー操作、新規レイヤー、移動、表示、非表示)	講義・実習	★課題⑥
第7週 /	●Photoshop⑦ P105-111(調整レイヤー、レイヤースタイル)、演習問題(文字に立体感)	講義・実習	★課題⑦
第8週 /	●Photoshop⑧ P112-127(ペンツールの復習、シェイプツール、シェイプレイヤー カスタムシェイプの作成、登録、配置、整列)	講義・実習	★課題⑧
第9週 /	●Photoshop⑨ P128-135 テキストの入力と編集、文字の加工	講義・実習	★課題⑨
第10週 /	●Photoshop⑩ P136-150(フィルター、概要、良く使うフィルター)、P151 フィルターワーク演習、	講義・実習	★課題⑩
第11週 /	●Photoshop⑪ P164-171 フォトレタッチ(ヒストグラム、レベル補正、逆光補正、トーンカーブ、色の置き換え、明るさコントラスト)	講義・実習	★課題⑪
第12週 /	○Illustrator① 新規ファイル作成、P8-14(ツール、パネル)P19(選択ツール) P28-35(塗りと線、スポイトツール、長方形ツール、カラー設定、楕円ツール)	講義・実習	★課題⑫
第13週 /	○Illustrator② P36-41(コピー、カット、ペースト、重ね順、グループ化、バウンディングボックス) P44-49(移動、回転、リフレクト、拡大縮小、シアー)	講義・実習	★課題⑬
第14週 /	○Illustrator③ P72-78(ペンツール、直線から曲線、曲線から曲線 Alt キー)、 ペンツールの練習(ハート、恐竜)	講義・実習	★課題⑭
第15週 /	○Illustrator④ P79-82(パスの追加、アンカーポイントの切り替え、追加と削除、切断と連結)、 ペンツールの練習(ピクトグラム)	講義・実習	★課題⑮