

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024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	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	本間しのぶ	履修グループ	1K(DG/DW/MA)				授業方法	演習		
実務経験の内容	印刷会社や広告代理店、デザイン事務所に勤務。2次元のデザインからまちづくりまで、幅広い案件に携わる。2019年より全国展開のパソコンスクールにて講師を務める。2022年よりフリーランスのデザイナー・講師として活動中。デザイナーとしてこれまでの実体験に基づいた知識を、講師として学生に寄り添った指導を目指す。									
学習一般目標	Adobe Illustratorのオペレーションを身に着ける。 正確なデータの作り方を学ぶ。									
授業の概要および学習上の助言	Adobe製品は、誰もが使いやすいように設計されているソフトです。しかし、プロとして制作物を作る際は、パソコンやデータのことなどの周辺知識をきちんと理解して操作する必要があります。正確な操作と用語を覚えることは、仕事の効率上がるだけでなく、周囲に物事を正しく伝えることの架け橋にもなります。ひとつずつ、しっかりと身につけていきましょう。									
教科書および参考書	IllustratorクイックマスターCC サーティファイ ソフトウェア活用能力認定委員会 Illustratorクリエイター能力認定試験対応									
履修に必要な予備知識や技能	パソコンの基本操作ができること									
使用機器	パソコン									
使用ソフト	Adobe Illustrator									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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・姿勢で授業にのぞめる								
	4	より早く、より正確な表現ができるよう、自分の技能を高めてゆける。								
	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	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	
	学部DP	1.知識・理解					50			50
		2.思考・判断					10			10
		3.態度							15	15
		4.技能・表現					10			10
		5.関心・意欲							15	15
	総合評価割合						70		30	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	基本的なオペレーティング技術の習得が目的です。 今後の作品作りに関わってくるため、まずは正確なデータを作れることを目指しましょう。 ていねいに一つひとつの課題をこなせているか、身につけているかを評価します。
ポートフォリオ	
その他	ステップバイステップで授業が進んでいきますので、出席率や、受講態度も重要となります。 前向きに受講しているかの態度を評価します。

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業のオリエンテーション ○Illustrator01 起動と作業エリア、アートワークの表示、環境設定、塗りと線、オブジェクトの描画	講義・実習	まずはパソコンの操作に慣れていきましょう。
第2回	○Illustrator02 オブジェクトの描画 P88-93(直線、角丸長方形、多角形、スター)	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第3回	○Illustrator03 基本的な編集操作 P38-44(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、コーナーウィジェット) P46-51(移動、回転、リフレクト、拡大縮小、シアー)	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第4回	○Illustrator04 パスの基本的な描画 P76-82(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(直線と曲線、ShiftキーとCtrlキーとの合わせ技)	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第5回	○Illustrator05 パスの編集 P83-86(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) パスの編集の練習	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第6回	○Illustrator06 ペンツールの練習(トレース)	講義・実習	ペンツールは経験が必要です。徐々に慣れていきましょう。
第7回	○Illustrator07 カラーパネルによるカラー設定 P52-57 レイヤー P60-67 画像のトレース アピアランス P124-127	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第8回	○Illustrator08 文字の作成 P68-75 文字の基礎知識について(書体の仕組み・和文、欧文、文字の組み方、袋文字)	講義・実習	文字はレイアウトの基本です。仕組みを知り、きちんと文字組みができるようにしましょう。

第9回	○Illustrator09 線 P96-100 変形の繰り返し 整列、表示非表示 P109-111	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第10回	○Illustrator10 スウォッチ、パターン、グラデーション P112-123	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第11回	○Illustrator11 レイアウトの補助機能 P102-106 変形パネル(数値によるレイアウト、四則演算) 文字のアウトライン P134 フォルダ構成について	講義・実習	どういった時に使えるか、実践を意識しながら操作をしましょう。
第12回	○Illustrator12 地図の作成(地図を描き起こし、簡略化したデザインに仕上げる。)	講義・実習	簡略化し、必要な情報を正確に伝える、ということ意識して作成します。
第13回	○Illustrator13 名刺の作成(指定のテキスト情報を元に、レイアウトする。)	講義・実習	文字組の基本に慣れていきましょう。
第14回	【課題:トレース】 指定の画像をトレースする。	期日までに指定の方法 で提出	効率の良い操作、正確なデータの作り方を目指しましょう。
第15回	【課題:バナー作成】 文字だけでバナーを作成する。	期日までに指定の方法 で提出	文字だけで表現しているバナーを、よく観察すること。