

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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	永家 重行	履修グループ	1H(GD/MD/ML/SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	グラフィックデザイナーとして20年以上の経験に付け加え、他校デザイン系専門学校にて教師として4年のキャリアも持ちます。それらの経験を活かしてDTPソフトの使い方を親切丁寧に指導します。									
学習一般目標	Adobe PhotoshopとAdobe Illustratorのオペレーション(操作方法)を身に付ける。サーティファイ主催の能力認定試験スタンダードに合格できる技術と知識の習得を目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	CG制作のスキルを高めるためには、基本となる技術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ず、授業の説明と指示を良く聞いて「正しい」やり方を理解し、覚えましょう。学習速度が速いことを目標とせず、ひとつずつ確実に理解して技術を身に付けることを目標としてください。									
教科書および参考書	Photoshop Quick Master Illustrator Quick Master									
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PCの基本操作ができる。(マウスを使った操作やキーボードを使用した文字入力など)</li> <li>・テキストを理解し、読み進めることができる読解力。</li> </ul> ※1 PCの基本操作もレクチャーしながら授業を進めていきます。									
使用機器	7-C PC実習室にてパソコン									
使用ソフト	Adobe Photoshop CC Adobe Illustrator CC									
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	Adobe Photoshop・Illustratorの基本オペレーションをひとつずつ確実に習得することができる。								
	1	積極的な態度と姿勢で授業を受けることができる。								
	1	正確な表現を基本とし、スキルアップできる。								
	1	授業に高い関心と意欲を持って取り組み、丁寧な制作作業ができる。								
	5	次回の授業に備えてあらかじめテキストに目を通し、簡単に項目を把握しておくこと。								
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	
		1.知識・理解	10				20			30
	学部DP	2.思考・判断					20			20
		3.態度							15	15
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲							15	15
		総合評価割合		10			60		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	<p>本授業では作品制作のためのオペレーティング(操作方法)の技術習得を目的とします。確実に失敗のない正確なデータを作成できることを目指してください。</p> <p>作品では授業で学んだ内容がしっかり押さえられていることが重要です。授業内での指示を参考にして作業に取り組んだ課題(課題解決型授業での課題2点)を評価します。</p>
ポートフォリオ	
その他	<p>本授業では結果のみならず制作過程での工夫や努力などの取り組み姿勢を高く評価します。それを踏まえ出席率も評価の重要な要素となります。皆さんが学んだ技術を活かし作品制作に取り組んでください。</p>

### 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	<p>オリエンテーション、授業紹介など</p> <p>AdobeIDを使ってソフトウェアへのログイン(必須)</p> <p>Photoshop 01 基本操作編「Chapter1: Photoshopの基本操作」の紹介</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第2回	<p>Photoshop 02</p> <p>基本操作編「Chapter2: 選択範囲の作成・Chapter3: 画像の移動と変形」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第3回	<p>Photoshop 03</p> <p>基本操作編「Chapter4: カラーモードと色調補正、Chapter5: ペイント」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第4回	<p>Photoshop 04</p> <p>基本操作編「Chapter5: ペイント、Chapter6: レイヤー操作」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第5回	<p>Photoshop 05</p> <p>基本操作編「Chapter7: パスとシェイプ、Chapter8: テキスト」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第6回	<p>Photoshop 06</p> <p>基本操作編「Chapter9: フィルター、Chapter10: 画像の入出力」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第7回	<p>Photoshop 07</p> <p>コンテンツ制作編「Chapter1: フォトレタッチ」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第8回	<p>Photoshop 08</p> <p>コンテンツ制作編「Chapter1: フォトコラージュ」</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第9回	<p>Photoshop 課題解決型授業</p> <p>オリジナル・ポストカードのデザイン</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第10回	<p>Illustrator01</p> <p>P8-29基本操作 各所の名称や設定などを学ぶ</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master
第11回	<p>Illustrator02</p> <p>P30-37 オブジェクトの描画ツール(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) 図形を書いてみる</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master

<p>第12回</p>	<p>lustrator03 P76-81 パスの基本操作1 (パス、ペンツールと直線の描画方法、ペンツールと曲線の描画方法)</p> <p>1. ハート 2. 恐竜 を描いてみよう</p>	<p>講義・実習</p>	<p>Photoshop Quick Master</p>
<p>第13回</p>	<p>llustrator04 P82-86 パスの基本操作1 直線と曲線が連続する場合の描画方法、パスの追加、アンカーポイントの切り替え、アンカーポイントの追加と削除、パスの切断と連結)</p> <p>1. ソフトクリームを描いてみよう</p>	<p>講義・実習</p>	<p>Photoshop Quick Master</p>
<p>第14回</p>	<p>課題解決型授業1 「オリジナルロゴを作成しよう」 架空の病院や飲食店、バンドなどを設定してオリジナルロゴを作成しましょう。2回分の授業で完成を目指します。制作途中でも構いませんので、簡単に何のロゴを作成しているかテキストで構いませんので説明の上、指定日までに現在の状態を提出しましょう。(別途課題資料を用意します)</p> <p>作成期間と提出期限 作成期限は、2025年06月1日～6月15日 提出期限は、2025年06月20日の授業はじめ</p>	<p>講義・実習</p>	<p>Photoshop Quick Master Illustrator Quick Master</p>
<p>第15回</p>	<p>課題解決型授業2 「オリジナルロゴを作成しよう」 架空の病院や飲食店、バンドなどを設定してオリジナルロゴを作成します。完成の状態にしあげて、指定日までに提出しましょう。(別途課題資料を用意します)</p> <p>作成期間と提出期限 作成期限は、2025年07月1日～7月15日の間 提出期限は、2024年07月22日までにオンラインで提出</p>	<p>講義・実習</p>	<p>Photoshop Quick Master Illustrator Quick Master</p>