

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応用				科目コード	D0581C1		
配当期	後期	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	1I(DV/MC/MV/SC)				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"> ・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) ・テキストを理解し、読み進めることができる読解力。 ※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。								
	2	出された課題の意図と目的に基づいて自分で考え、判断して課題を制作することができる。								
	1	授業に遅刻・欠席することなく、積極的な態度と姿勢で授業を受けることができる。								
	2	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。								
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					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
	総合評価割合						60		40	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	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。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。
ポートフォリオ	
その他	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。

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>【Adobe Illustrator応用】 課題:「自分がテーマ」のニュースレターの作成① 重要:Illustratorのツールの習得</p> <p>企画書作成 授業の終わりまでに指定フォーマットへ企画書を作成し、提出→次回授業までに教師よりアドバイスを記して返却 次週授業までにアドバイスに沿って企画書を修正すること</p>	講義・実習	
第2回	<p>【Adobe Illustrator応用】 課題:「自分がテーマ」のニュースレターの作成② 重要:Illustratorのツールの習得</p> <p>企画書作成→企画書に沿ってデザイン制作開始 授業終わりまでにニュースレターを制作</p>	講義・実習	
第3回	<p>【Adobe Illustrator応用】 合評:ニュースレター完成③ 完成したニュースレターのデザインを自らプレゼンテーションする(最初に簡単なプレゼンテーションの見本を教師が行う)</p>	講義・実習	
第4回	<p>【Adobe Photoshop応用】 課題:オリジナルクリーチャーの作成①(画像合成) 重要:Photoshopのツールの習得</p>	講義・実習	
第5回	<p>【Adobe Photoshop応用】 課題:オリジナルクリーチャーの作成②(画像合成) 重要:Photoshopのツールの習得</p>	講義・実習	
第6回	<p>【Adobe Photoshop応用】 課題:マットペイント①(実写のような背景制作) 重要:Photoshopのツールの習得</p>	講義・実習	
第7回	<p>【Adobe Photoshop応用】 課題:マットペイント②(実写のような背景制作) 重要:Photoshopのツールの習得</p>	講義・実習	
第8回	<p>【Adobe Photoshop・Illustrator応用】 課題:オリジナルテキストアニメーション用素材の作成・PhotoShopによるgifアニメーション作成① 重要:Photoshop・Illustratorのツールの習得</p>	講義・実習	

第9回	<p>【Adobe Photoshop・Illustrator応用】 課題:オリジナルテキストアニメーション用素材の作成・PhotoShopによるgifアニメーション作成② 重要:Photoshop・Illustratorのツールの習得</p>	講義・実習	
第10回	<p>【Photoshop・Illustrator応用】 課題:「架空の映画ポスター」の企画・構成・制作①</p> <p>企画書作成 授業の終わりまでに指定フォーマットへ企画書と構成案を作成し、提出→次回授業までに教師よりアドバイスを記して返却(構成案は手書きのかんたんなものでも意思が伝われば大丈夫です。) 次週授業までにアドバイスを沿って企画書を修正すること</p>	講義・実習	
第11回	<p>【Photoshop・Illustrator応用】 課題:「架空の映画ポスター」の企画・構成・制作②</p> <p>企画書に沿ってデザイン制作開始 次回授業終わりまでに完成をさせること</p>	講義・実習	
第12回	<p>【Photoshop・Illustrator応用】 課題:「架空の映画ポスター」の企画・構成・制作③</p> <p>企画書に沿ってデザイン制作 授業終わりまでに完成をさせること</p>	講義・実習	
第13回	<p>【Photoshop・Illustrator応用】 合評:「架空の映画ポスター」完成④ 必須:完成したポスターのデザインを自らプレゼンテーション発表する (最初に簡単なプレゼンテーションの見本を教師が行う)</p>	講義・実習	
第14回	<p>課題解決型授業1 「OIG2026年春オープンキャンパス」のチラシを作ろう! 2回分の授業で完成を目指します。 優秀者の作品は実際に2026年に使用するかもしれません。</p> <p>作成期間と提出期限 作成期限は、2025年11月16日～11月30日 提出期限は、2025年12月11日の授業はじめ</p>	自宅での実習	
第15回	<p>課題解決型授業1 「OIG2026年春オープンキャンパス」のチラシを作ろう! 2回分の授業で完成を目指します。 優秀者の作品は実際に2026年に使用するかもしれません。</p> <p>作成期間と提出期限 作成期限は、2025年12月16日～1月15日の間 提出期限は、2025年1月22日までにオンラインで提出</p>	自宅での実習	