

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	D0581C2			
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	1J(DR/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	8-B 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	20
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲					10		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	Illustrator 01 P44-59 P64-67 基本操作編 「Chapter2:オブジェクトの基本操作」 ・ライブシェイプ機能 「Chapter4:オブジェクト編集の基本操作」 ・複合パス	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第2回	Illustrator 02 P68-75 P88-101 基本操作編 「Chapter5:文字編集の基本操作」 応用操作編 「Chapter1:オブジェクトの応用操作」 ・オブジェクトの描画 ・線	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第3回	Illustrator 03 P102-115 P116-129 応用操作編 「Chapter1:オブジェクトの応用操作」つづき 「Chapter2:カラー設定の応用操作」 ・スウォッチ、パターン ・グラデーション	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第4回	Illustrator 04 P130-133 P134-155 応用操作編 「Chapter2:カラー設定の応用操作」つづき 「Chapter3:レイヤーの応用操作」 ・レイヤーの応用 「Chapter4:レイヤー文字編集の応用操作」 ・パス上の文字入力 ・文字の種類と編集 ・文字関連の機能	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第5回	Illustrator 05 【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とIllustratorとの合わせ技で制作する	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第6回	Illustrator 06 【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とIllustratorとの合わせ技で制作する この授業で作品を仕上げ提出	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。

第7回	Illustrator 07 P156-180 応用操作編 「Chapter5:パスとオブジェクトの応用操作」 ・パスの編集 ・オブジェクトの作成・編集 ・生成AI	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第8回	Illustrator 08 【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	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第9回	Illustrator 09 【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	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第10回	Illustrator 10 P181-199 コンテンツ制作編 「Chapter1:イラストレーション」 ・シンボルを使用した桜の木のイラストレーション ・グラデーションを使用したイラストレーション ・画像トレースを使用したイラストレーション	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第11回	Illustrator 11 P200-211 コンテンツ制作編 「Chapter2:ロゴデザイン」 ・動物病院のロゴマーク ・漢字でタイポグラフィ	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第12回	Illustrator 12 P212-215 P238-249 コンテンツ制作編 「Chapter2:ロゴデザイン」 ・アピランスでロゴデザイン 「Chapter5:印刷原稿の作成」 ・名刺のデザイン ・写真を配置したDM	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第13回	Illustrator 13 授業の振り返り 全授業を通して特に難しかったところをセレクトし再度解説。 場合により、この授業を予備日にあてることもあり。	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第14回	課題解決型授業1 「OIC2026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。 まずは企画書を作成しましょう。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年11月1日～11月15日 提出期限は、2026年11月17日の授業はじめ	自宅での実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第15回	課題解決型授業1 「OIC2026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。 今回はデザインデータを作成していきましょう。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年12月1日～12月15日 提出期限は、2026年12月15日の授業はじめ	自宅での実習	実践を意識しながら操作をしましょう。