

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	1K(DT/MT)				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	パソコンの基本操作が出来ること、テキストや配布資料を理解して行うことが出来ること									
使用機器	6-A 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	授業のオリエンテーション Illustrator01 P8-29基本操作 各所の名称や設定などを学ぶ	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第2回	Illustrator02 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	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第3回	Illustrator03 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) 1. ハート 2. 恐竜 を描いてみよう	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第4回	Illustrator04 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) 1. ソフトクリームを描いてみよう	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第5回	I Illustrator05 P38-51 オブジェクトの基本操作 (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、シェイプの変形、移動、回転ツール、リフレクトツール、拡大・縮小ツール、シアーツール)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第6回	I Illustrator06 P52-59 カラー設定の基本操作 (グレースケール、CMYK、RGB、HSB、新規ドキュメントドキュメントのカラーモード) P60-67 オブジェクト編集の基本操作 (レイヤーとレイヤーパネル、レイヤーの作成、レイヤー間の移動、レイヤーの結合、クリッピングマスク、複合パス)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること

第7回	I Illustrator07 P66-67 パスファインダー (パスファインダー) P68-75 文字編集の基本操作 (ポイント文字、エリア内文字、エリア内文字ツール、文字パネル、トラッキングとカーニング、行送りの設定、フォントの追加)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第8回	I Illustrator08 P130-147 文字編集(パス上文字ツール、パス上文字オプション、文字タッチツール、文字アウトライン化、TrueTypeとOpenType、文字パネル、テキストオブジェクトのリンク、テキストの回り込み、段落パネル)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第9回	I Illustrator09 P148-155 パスの応用操作 Illustratorに備わったツールや機能を学びます	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第10回	Illustrator10 P156-164 パスの応用操作 Illustratorに備わったツールや機能を学びます	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第11回	Illustrator11 P88-101 オブジェクトの描画ツール デザインを行う上で役に立つ様々な機能を学ぶ (直線ツール、円弧ツール、Shaperツール、鉛筆ツール、角丸長方形ツール 多角形ツール、スターツール、スパイラルツール、フレアツール、線、可変線幅プロファイルと線のグラデーション)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第12回	Illustrator12 P102-117 レイアウトの補助機能 (定規を表示、情報パネルとものさしツール、ガイド、スナップ、オブジェクトのガイド化、長方形グリッドツール、整列パネル、特定オブジェクトを基準とした整列、オブジェクトの表示非表示、スウォッチとパターン、スポットカラー、パターンの作成)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第13回	Illustrator13 P118-127 カラー設定の応用操作 (グラデーション、アピアランス、透明パネル、不透明マスク) P128-129 レイヤーの応用 (サブレイヤーの作成、レイヤー間のアピアランスのコピー)	講義・実習	自宅にて今日の授業を振り返り、復習すること
第14回	課題解決型授業1 「イベントチケットを作成しよう」 架空のオリジナルのライブやイベントのチケットを作成していきます。 サイズの指定や、切り取り線の指定などを別紙で指定いたします。 2回分の授業で完成を目指します。 まずは企画書と簡単なラフを提出しましょう。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年11月16日～11月30日 提出期限は、2026年12月3日の授業はじめ	自宅での実習	
第15回	課題解決型授業2 「イベントチケットを作成しよう」 架空のオリジナルのライブやイベントのチケット作成の2回目授業となります。期日までに仕上げ提出しましょう。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年12月16日～1月14日の間 提出期限は、2027年1月14日の授業はじめ	自宅での実習	