

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画像編集			科目コード	D0585A2			
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	1K(DG/DW/MA)			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 Illustrator Adobe Photoshopのオペレーションを身に着ける。									
授業の概要および学習上の助言	CGの技能を高めるためには、基本となる必須のテクニック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ることをしないで、授業の説明と指示を良く聞いて「正しい」やり方を覚えよう。学習速度が早いことを目標にする必要はない。ひとつずつ確実に理解して身につけてゆくことを目標にしよう。									
教科書および参考書	IllustratorクイックマスターCC									
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	5-D1教室 パソコン									
使用ソフト	Adobe Illustrator Adobe Photoshop									
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								
	1	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								
	5	使い方を効率よくマスターし、後期2DCG基礎とともに将来のキャリアUPを意識して深く学べる。								
	1	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					60			60
		2.思考・判断					20			20
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合					80		20	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	2DCGの授業では作品制作のためのオペレーティング技術の習得が目的です。 まずは確実な失敗のない正確なデータを作れることを目指しましょう。 学生の作品では基礎がしっかり押さえられていることが最も重要です。 見本作品や授業での指示を良く参考に根気強く取り組んだ課題を高く評価します。
ポートフォリオ	
その他	実習授業では結果だけでなく、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。故に、出席率は評価の重要な要素になります。 その上で、学生それぞれの長所を活かしてのびのびと作品制作に取り組んでもらいたいと思います。

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 P8-29基本操作 各所の名称や設定などを学ぶ	講義・実習	P2-29の読み込み
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	P30-51の読み込み
第3回	Illustrator03 P76-86 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. 前回の学習を活かしてイラストを書いてみよう	講義・実習	P76-81の読み込み
第4回	Illustrator04 P47-64 ・回転ツール、リフレクト、拡大縮小、シアー ・カラー設定の基本操作 ・レイヤー、クリッピングマスク	講義・実習	P47-64の読み込み
第5回	Illustrator05 P64-75 P88-96 ・複合パス、パスファインダー ・文字編集の基本操作	講義・実習	P64-75 P88-96の読み込み
第6回	Illustrator06 P97-115 ・線 ・レイアウトの補助機能 線・破線、定規・グリッドツール・整列・リピート	講義・実習	P97-115の読み込み
第7回	Illustrator07 P116-133 ・スウォッチ、パターン ・グラデーション ・アピアランス	講義・実習	P116-133の読み込み

第8回	I Illustrator08 P134-155 ・レイヤーの応用 ・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	P134-155の読み込み
第9回	I Illustrator09 P156-174 ・パスの編集 ・自由変形ツール ・オブジェクトの作成・編集	講義・実習	教科書P156-174の読み込み
第10回	Illustrator10 P175-189 ・生成AI ・桜の木のイラストレーション	講義・実習	教科書P175-189の読み込み
第11回	Illustrator11 P190-205 ・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 ・ロゴデザイン (animal hospital)	講義・実習	教科書P190-205の読み込み
第12回	Illustrator12 P190-205 P206-215 ・ロゴデザイン (animal hospital) の つづき ・漢字でタイポグラフィ ・アピアランスでロゴデザイン	講義・実習	教科書P190-205 P206-215の読み込み
第13回	Illustrator13 P250-257 ・見開きパンフレットのデザイン	講義・実習	教科書P250-257の読み込み
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。 タイミングを見てアドバイスをお渡しします。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年6月1日～6月15日 提出期限は、2026年6月16日の授業はじめ	講義・実習	次回はデザインデータを作成していきます。そのためしっかりとした企画書が必要です。よく思案して作成しましょう。
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7月1日～7月14日 提出期限は、2026年7月14日の授業はじめ	講義・実習	企画書に基づき、デザインデータを作成していきましょう。将来ポートフォリオに載せることができるよう、しっかりとしたデータを作成していきましょう。