

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基礎				科目コード	G7403A1		
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	1I(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"> ・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-D 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
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	Photoshop 01 P02-48 基本操作編 「Chapter1:PhotoShopの基本操作」 「Chapter2:選択範囲の作成」	講義・実習	まずはパソコンの操作に慣れていきましょう。
第2回	Photoshop 02 P49-81+P154-158 基本操作編 「Chapter2:選択範囲の作成」の続きと 「Chapter3:画像の移動と変形」 「Chapter4:カラーモードと色調補正」 「Chapter8:テキスト」途中まで	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第3回	Photoshop 03 基本操作編 P82-91「Chapter5:ペイント」の続き P118-124「Chapter6:レイヤー操作」 +P138-140別プリントイラストレーターパス	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第4回	Illustrator04 P92-117 基本操作編 「Chapter5:ペイント」の続き	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第5回	Photoshop 05 P125-145 基本操作編 「Chapter6:レイヤー操作」の続き 「Chapter7:パスとシェイプ」の続き	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう
第6回	Photoshop 06 P145-153+P159-177 基本操作編 「Chapter7:パスとシェイプ」の続き 「Chapter8:テキスト」の続き 「Chapter9:フィルター」	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第7回	Photoshop 07 P178-205 基本操作編 「Chapter10:画像の入出力」 コンテンツ制作編 「Chapter1:フォトレタッチ」	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。

第8回	Photoshop08 P206-223 コンテンツ制作編 「Chapter2:ロゴデザイン」なりゆき 「Chapter3:カード&ステーションナリー」なりゆき	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第9回	Photoshop 09 P240-257 コンテンツ制作編 「Chapter4:フォトコラージュ」なりゆき	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 01 P2-37 基本操作編 「Chapter1:Illustratorの基本操作」 「Chapter2:オブジェクトの基本操作」	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 02 P38-43+P60-64 基本操作編 「Chapter2:オブジェクトの基本操作」のつづきから最後まで 「Chapter4:オブジェクト編集の基本操作」	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 P76-86 パスの練習・復習 +長方形ツールなどの図形ツールの使い方	講義・実習	実践を意識しながら操作をしましょう。
第13回	Photoshop 13 これまでの復習と振り返り	講義・実習	いったん授業を振り返り、復習して操作を再確認します。
第14回	課題解決型授業1 「オリジナルロゴを作成しよう」 貴方の会社、またはお店、事務所を新設することになりました。(仮)オリジナルの会社のロゴを考えてください。 まずは期限内にラフと企画書を作成しましょう。 次回、パソコンでデータを作成していくので、しっかり形にできるロゴを 考えるようにしてください。 作成期限は、2025年05月16日～5月31日 提出期限は、2025年06月10日の授業はじめ	講義・実習	デザイン作成がしやすいよう、 しっかりと企画書を組み立て ましょう。
第15回	課題解決型授業2 「オリジナルロゴを作成しよう」 課題解決型授業1で作成してもらったラフにアドバイスをします。 それにもとづき期限までにパソコンでロゴデータを作成して提出しましょう。 作成期間と提出期限 作成期限は、2026年6月16日～6月30日から 提出期限は、2026年7月1日の授業はじめ	講義・実習	ポートフォリオに載せ、将来 面接に活用できるようなグ レードを作品に持たせましょ う。