

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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	D0580C1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	山田 教靖	履修グループ	1J(DA/DV/MC/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・イラストレーター歴30年以上、手作業でのアナログ制作などを経験して、Adobe Illustrator/PhotoShopの経験25年以上。フリーデザイナー・イラストレーターの実務経験を活かし Adobe Illustrator/PhotoShopのオペレーションスキルを実習形式で講義。									
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き「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。 ※2 iPadのイラストレーターの機能の一部が制限されているため、PC版をマスターしていきます。									
使用機器	6-A PC実習室									
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。								
	3	積極的な態度と姿勢で授業を受けることができる。								
	4	正確な表現を基本とし、スキルアップできる。								
	5	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		10			20			30
		2.思考・判断					20			20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合			10			60		30	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	<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。 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	<p>オリエンテーション、授業紹介など AdobeIDを使ってソフトウェアへのログイン(必須) 【Photoshop 基本操作編】「Photoshopの基本操作」の紹介 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master Psとは:P1~8・〈Chapter〉1:P9~33
第2回	<p>【Photoshop 基本操作編】 「選択範囲の作成・画像の移動と変形」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉2:P34~・ 〈Chapter〉3:P52~
第3回	<p>【Photoshop 基本操作編】 「カラーモードと色調補正・ペイント」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉4:P66~・ 〈Chapter〉5:P78~(途中まで)
第4回	<p>【Photoshop 基本操作編】 「ペイント・レイヤー操作」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉5:P78~(途中から)、 〈Chapter〉6:P108~(途中まで)
第5回	<p>【Photoshop 基本操作編】 「レイヤー操作・パスとシェイプ」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉6:P78~(途中から)、 〈Chapter〉7:P122~
第6回	<p>【Photoshop 基本操作編】 「テキスト・フィルター・画像の入出力」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉8:P140~・ 〈Chapter〉9:P148~・ 〈Chapter〉10:P164~
第7回	<p>【Photoshop コンテンツ制作編】 「フォトレタッチ」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉1:P176~
第8回	<p>【Photoshop コンテンツ制作編】 「フォトコラージュ」 講義・実習 Photoshop Quick Master</p>	講義・実習	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉4:P226~
第9回	<p>【Photoshop 課題解決型授業】 オリジナル・ポストカードのデザイン 課題解決型授業 Photoshop Quick Master</p>	課題解決型授業	Photoshop Quick Master 〈Chapter〉3:P210~

第10回	【Illustrator 基本操作編】 「Illustrationの基本操作 ・ オブジェクトの基本操作」 講義・実習 Illustrator Quick Master	講義・実習	Illustrator Quick Master 〈Chapter〉1:P8～・ 〈Chapter〉2:P30～
第11回	【Illustrator 基本操作編】 「カラー設定の基本操作 ・ オブジェクト編集の基本操作」 講義・実習 Illustrator Quick Master	講義・実習	Illustrator Quick Master 〈Chapter〉3:P52～・ 〈Chapter〉4:P60～
第12回	【Illustrator 基本操作編】 「文字編集の基本操作 ・ パスの基本操作」 講義・実習 IllustratorQuick Master	講義・実習	IllustratorQuick Master 〈Chapter〉5:P68～・ 〈Chapter〉6:P74～
第13回	【Illustrator コンテンツ制作編】 「イラストレーション」 講義・実習 IllustratorQuick Master	講義・実習	IllustratorQuick Master 〈Chapter〉1:P166～
第14回	【Illustrator コンテンツ制作編】 「ロゴデザイン」 講義・実習 IllustratorQuick Master	講義・実習	IllustratorQuick Master 〈Chapter〉2:P184～
第15回	【Illustrator 課題解決型授業】 オリジナル・名刺のデザイン 課題解決型授業 IllustratorQuick Master	課題解決型授業	IllustratorQuick Master 〈Chapter〉5:P222～