

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス(2020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	D0581C1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	2 単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等、多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	作品制作を行う上で必要な、Adobe(Photoshop・Illustrator)のオペレーションを身に着ける。 Photoshopに重点を置いて、サーティファイの能力認定試験に合格できるレベルを目標とする				
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せず、まずは授業の説明と指示を良く聞いて「正しい」やり方を覚えましょう。学習速度が早いことを目標にする必要はありません。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ましょう。				
教科書および参考書	Photoshop・Illustrator市販書籍、その他適宜プリントを配布				
履修に必要な予備知識や技能	パソコンの基本的な操作が出来るとスムーズに進みます。 テキストや配布資料を理解して行うことが出来るようにしましょう。				
使用機器	PC				
使用ソフト	Adobe(Photoshop・Illustrator)				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	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。			
	2	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。			
	3	授業に遅刻・欠席することなく、積極的な態度・姿勢で授業に取り組むことができる。			
	4	より早く、より正確な表現ができるよう、自分の技能を高めることができる。			
	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	クイズ 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	
	総合評価割合						60		100	
	学部 D P	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	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ/小テスト									
	レポート									
	成果発表(口頭・実技)									
	作品	提出課題の完成度(正確さ・取り組み方)を総合的に判断して評価します。								
	ポートフォリオ									
その他	講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。									

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の 運営方法	学習課題 (予習・復習)
第1週 /	授業概要・シラバスについて ○Illustrator 復習(線と塗り、カラー、グラデーション、ペンツール、文字入力)	講義・実習	★課題①
第2週 /	○Illustrator⑤ P50-57(カラー設定)P58-65(レイヤー、クリッピングマスク、パスファインダー)、変形の 繰り返し+パスファインダー→整列(P105)で描く練習	講義・実習	★課題②
第3週 /	○Illustrator⑥ P66-71(文字ツール、文字パネル、サイズ、文字カラー、行間、トラッキング、カーニン グ、エリア内文字ツール)P124-125(パス上文字ツール)	講義・実習	★課題③
第4週 /	○Illustrator⑦ P84-91(直線ツール、鉛筆ツール、角丸長方形、多角形 etc)P92-94(線、角の形状、 破線)P95-96(破線の応用)	講義・実習	★課題④
第5週 /	○Illustrator⑧ P108-117(カラー設定、スオッチ、パターン、グラデーション)P97(線にグラデーション)	講義・実習	★課題⑤
第6週 /	○Illustrator⑨ 応用練習 デザインアイテム(飾り、フレーム)雪の結晶(変形の繰り返し) P120(不透明度の設定)	講義・実習	★課題⑥
第7週 /	○Illustrator⑩ P98-100(定規、情報パネル、ものさしツール、ガイド)P126(パス上文字オプショ ン)P128(文字のアウトライン化) 応用練習 ペンツールでイラスト(ソフトクリーム)	講義・実習	★課題⑦
第8週 /	○Illustrator⑪ ペンツールでイラスト(ソフトクリーム)の続き、文字ツールでタイトル、 説明文を入れる(グループ化、パス、文字のアウトライン)	講義・実習	★課題⑧
第9週 /	○Illustrator⑫ロゴデザイン	講義・実習	★課題⑨
第10週 /	○Illustrator⑬シンボルで作るイラストレーション	講義・実習	★課題⑩
第11週 /	●Photoshop演習① P172-175(食べ物の写真を補正する)	講義・実習	★課題⑪
第12週 /	●Photoshop演習② P176-180(曇天の裏路地を夕暮れに変える)	講義・実習	★課題⑫
第13週 /	●Photoshop演習③ P182-178 フィルターワーク(メタルのロゴ)	講義・実習	★課題⑬
第14週 /	●Photoshop演習④ P188-193 カスタムシェイプとカスタムスタイルで作るロゴデザイン	講義・実習	★課題⑭
第15週 /	●Photoshop応用課題 「架空のゲームタイトル画面」の作成	講義・実習	★課題⑮