

「1年実習」シラバス

沖縄県立那覇工業高等学校

教科名	対象学科	学年	科目名	単位数	学期	必修・選択
工業	グラフィックアーツ科	1	1年実習	3単位	全	必修
使用教科書			補助教材			

1. 科目の目標

- 画像処理ソフトの PhotoShop の基本操作を学ぶ。
- 画像処理の基本ソフトである Illustrator の基本操作を学び、簡単な作品を作成する。
- SolidWorks、などの画像処理およびCADソフトの基礎を学ぶ
- 校正機を使用して印刷の基礎を学習すると共に、印刷機の安全操作を覚える。

2. 学習の方法

- PhotoShop の基本的なツールの選択方法やパレットの扱い方を学習し、機能を理解する。写真の修正・加工する。
- Illustrator の基本的な機能を学習し、作品制作をおこなう。(線・面、文字サイズや色の設定、レイヤー等の活用)
また、基本操作での簡単なイラスト作成。(ペンツール、パスのアウトライン化、フィルタや効果の活用)
- クリエイター専用 PC、液晶ペンタブレットによる簡単なデジタルペイント、モデリング、レンダリング等の各データの作成と出力機器の基本操作を学ぶ。
- 校正機の取扱いと安全管理についての学習をする。そして印刷作業を通してカラー印刷の仕組みとインク、版材 (PS版)、印刷用紙の扱い方を学習する。

3. 評価の方法

1年実習の授業では出欠は基より、日々の授業態度、提出物で評価し、学年末には年間を通して総合的に判断し、5段階評定をします。

評価の観点	内 容	評価方法
関心・意欲・態度	各ローテーションの自習内容に沿って、自ら主体的に取り組み、意欲的な態度であるか。	授業参加態度、課題やレポートの提出
思考・判断	実習で学んだ内容を□切に作品制作やレポートに活用し、応用することができるか。	作品発表やレポートの内容や方法
技能・表現	各種アプリケーションの基礎や作業工程を理解し、制作プロセスを適切に処理できるか。	各ソフトの機能や技術の有効的活用
知識・理解	各ローテーションで学習した技術を授業以外の題材にも有効的に活用することができるか。	学習した内容を分かりやすくまとめたか

4. その他

- 各ローテーション終了後、決められた期日までにレポートや課題の提出を行います。

5. 学習計画

班	週数	時数	単元名	学習の内容	学習のねらい	学習活動 (評価方法)
画像処理 (フォトショップ)	35	5	基本操作	<ul style="list-style-type: none"> Photoshop の使用方法の基礎を学習する。 	<ul style="list-style-type: none"> Photoshop の役割の基本がわかる。 PhotoShop の基本操作方法を学び画像の修正・加工・合成ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業態度 実習作品 レポート 学期末に総合的に判断し5段階評価します。
		6	写真を補正しよう	<ul style="list-style-type: none"> 写真の明るさ、色味、彩度の補正を学習する。 		
		12	写真を加工しよう	<ul style="list-style-type: none"> 写真をトリミング、コピー、フィルター等の加工を学習する。 		
		12	写真を合成しよう	<ul style="list-style-type: none"> 写真の切り抜き、配置、マスクング等の合成を学習する。 		
DTP (イラストレーター)	35	5	コンピュータの扱い方	<ul style="list-style-type: none"> 画像処理室の使用心得及び機械の扱い方と注意事項を理解させる。 	<ul style="list-style-type: none"> DTP作業の基本ソフト、Illustrator の利用技術を習得させ、印刷関連職種に興味関心を抱かせる。 Illustrator の操作方法を基礎から学ぶとともに、現場でも役立つDTPの知識を身に付けさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業態度 実習作品 レポート 学期末に総合的に判断し5段階評価します。
		12	ドローソフトの概論	<ul style="list-style-type: none"> ペイント、ページレイアウト、ドロー等の各アプリケーションの特徴や操作を学習する。 		
		6	作品制作1	<ul style="list-style-type: none"> DTPに必要なツールを使用させ、正確な図形を作図し理解を深め次年度に備える。 		
		6	作品制作2	<ul style="list-style-type: none"> 作業結果を具体的に出力させDTPの行程を理解させる。 		
		6	評価と反省			
		6				
CG (2D・3D)	35	5	ワークステーションガイド	<ul style="list-style-type: none"> クリエイター専用PCの使用法を学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> Illustrator、PhotoShop、SolidWorks、などの画像処理およびCADソフトに触れ、興味を抱かせる。 材料を加工しながら、その材料の特性を理解する。 CGの応用方法を考察する機会とする。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業態度 計画内容 レポート 課題作品 学期末にて総合的に判断し5段階評価します。
		12	データ生成・出力実習	<ul style="list-style-type: none"> 画像処理ソフトから、それぞれの加工機を操作するソフトへのデータの受け渡しを行い、出力する。 		
		6	データ修正	<ul style="list-style-type: none"> レーザー加工機・切削加工機・3Dプリンタの使用法や使用する材料について学習する。 		
		6	安全教育・出力機器の説明			
		6				
		6				
印刷機械	35	5	印刷の概要、安全について	<ul style="list-style-type: none"> 平版印刷の仕組みと使用例の説明、平版印刷の行程を解説。使用する機材、消耗品等の安全な使用方法について学習する。 	<ul style="list-style-type: none"> 平台校正機の操作を通してオフセット印刷の仕組みと技術を習得させ、印刷に興味関心を抱かせる。 文章にまとめ知識を整理する。 	<ul style="list-style-type: none"> 授業態度 計画内容 レポート 課題作品 学期末にて総合的に判断し5段階評価します。
		12	印刷機の操作			
		6	3色目印刷	<ul style="list-style-type: none"> オフセット校正機を使用。インキと湿し水をセットし印刷開始する。 		
		6	4色目印刷	<ul style="list-style-type: none"> 実習を振り返ってレポート作成する。 		
		6	作品鑑賞とレポート作成			
合計	35					