

「課題研究」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	2	課題研究	3	全	必修
使用教科書			補助教材			

1 科目の目標

- 映像撮影機器、編集技術等編集ソフト及び特殊効果用ソフト利用技術の学習をする。
- 画像処理の Photoshop、Illustrator、及び各種検定用の MicrosoftWord,MicrosoftExcel の利用技術を学習する。
- 2D、3D コンピュータグラフィックソフトの基本操作を学び、簡単なCG 作品を作る。
- アナログの道具や PC のソフト (Photoshop, Illuststudio) の使い方を学び、漫画の制作を行う。

2 学習の方法

- DTVに必要な撮影機材や出力機器等の扱い方を学習し、実際に撮影して編集作業を行う。
- 企画・撮影計画をたてる。(絵コンテの描き方、起承転結、ストーリーの立て方)を学習する。
- 画像処理技術以外の各ツールを利用し編集技術を学習する。レイヤーの概念を理解する。
- Illustrator のツール機能をフルに利用し、自由作品を完成させながら、各ツールの機能を学習する。
- MicrosoftWord,MicrosoftExcel の各ツール機能を理解し、過去問題を繰り返し学習する。
- 2Dでは下絵、ペン入れ、背景・塗りつぶし、効果、トーンワーク、校正、修正等を学習する。
- 3Dではモデリング、マッピング、ボーンの埋め込み、ライティング、カメラワーク等を学習する。
- 下書き、ペン入れ、修正、トーン張りなどアナログ原稿の仕上げまで、一連の作業について学習する。

3 評価の方法

- 次の四つの観点に基づいて学期毎に評価し、1, 2 学期は素点化します。三学期は年間を通して総合的に判断して五段階評定をします。

評価の観点	内 容	評価方法
①関心・意欲・態度	研究テーマに沿って年間計画が立てられているか、自ら進んで意欲的に取り組んでいるか。	授業参加態度、課題毎の評価をします。
②思考・判断	各種アプリケーションのツールを適切に利用活用して作品づくりに応用している。	自ら進んで課題に取り組んでいるかを判断します。
③技能・表現	各種アプリケーションの基礎を理解し、制作プロセスを適切に処理できる。効果的なプレゼンテーションができる。	各ソフトの機能を有効的に活用しているかを評価する。
④知識・理解	各班で学習した技術を授業以外の題材にも有効的に利用することができる。	進捗状況を定期的に報告ができ、最終発表ができるかをチェックします。

4 その他

- 各班ごとに3学期に発表会を持ちます。
- 資格検定班以外の生徒でも検定試験は受験できますので、積極的に受験しましょう。

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)
D T V 作 成	35	5	D T Vとは	・DTV 専門用語の学習	・DTV 機器の活用技術の向上 ・企画力、編集能力、表現能力育成 ・編集作業を通して発表能力を身に付ける。 ・映像関連産業に興味関心を持たせる	・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します
		12	D T V機器	・編集機器、出力機器操作 ・アプリケーションの基礎、操作		
		6	D T V 関連ソフトの基礎	・編集、特殊効果ソフトの学習 ・企画・撮影計画を立てる。 (内容、絵コンテ、起承転結等)		
		6	撮影法	・カメラ操作の学習 (光源、アングル、ズーム等)		
		6	編集技術	・編集、カット効果等の学習		
ス キ ル ア ッ プ	35	2	目標決定	・自己の能力に応じた目標を設定	・MicrosoftWord や MicrosoftExcel 等の文章作成・表計算ソフト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。 ・効果的なプレゼン能力を身に付ける。	・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します
		15	各自、検定に利用するソフトの活用	・MicrosoftWord,MicrosoftExcel などのソフト利用方法を繰り返し行う。		
		12	・検定取得にむけた学習	・PhotoShop,Illustrator を利用し肖像写真検定、GD検定等の資格取得にむけた学習をする。		
		6	プレゼンにむけた取り組み	・自身の考えが効果的に伝わるプレゼン内容を考え、準備・練習を繰り返し行う		
C G 作 成	35	5	各種アプリケーションの基礎	・2D・3DのCGの基礎学習	・コンピュータグラフィックスの基礎を学び、CGに興味関心をもたせる。 ・物づくりの発想能力を身に付ける。 ・企画力、発表能力を身に付ける。	・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します。
		12	制作プロセスの概念	・絵コンテの基礎学習		
		6	制作目標決定	・2D(下絵、枠線、背景、塗りつぶし、効果)等を学習する		
		6	作品制作工程	・3D(モデリング、マッピング、ライティング、カメラワーク、レンダリング)等を学習する。		
		6	映像出力	・ビデオへのフルタイムレンダリング		
D T P & コ ミ ッ ク	35	20	・検定取得にむけた学習	・GD検定1級取得に特化した実技を学習する。	・DTPの基本から応用までを学習させる。 ・漫画の制作工程を体験し、自分の世界観を漫画で表現し効果的に発表できる力を身につける。	・授業態度 ・計画内容 ・中間発表 ・レポート ・課題作品 ・学期末最終発表会で総合的に判断し5段階評価します。
		2	コミック概論	・漫画制作の流れを学ぶ		
		5	描き方の入門	・キャラクターとストーリーを考える		
		5	四コマの基礎	・プロットとシナリオの書き方		
		5	短編・長編	・道具の使い方		
		3	テーマ設定	・コマ割りの重要性について		
3	制作基礎	・ネームの作成についての学習				
3	起承転結	・仕上げ方(ペン入れやトン貼り)				
3	作品紹介	・プレゼンテーションを行う				
合計		105				