

「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	グラフィックアート科	3	課題研究	3	全	必修
使用教科書			補助教材			

1 科目の目標

- 2D、3D コンピュータグラフィックソフトの基本操作を理解し、更に完成度の高いCG 作品を作る。
- 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。
- 映像撮影機器、編集技術等編集ソフトならびに特殊効果用ソフトを使い、クオリティのある作品を作る。
- アナログの道具やPC のソフト（コミックスタジオ,Illuststudio）の使い方を学び、漫画の制作を行う。

2 学習の方法

- 2D では下絵、ペン入れ、背景・塗りつぶし、効果、トーンワーク、構成、修正などを学習する。
- 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、カメラワークなどを学習する。
- Illustrator のツール機能を利用し、作品を完成させながら、各ツールの機能を学習する。
- 模擬問題、過去の検定問題などを繰り返し行い、技術の向上を目指す。
- 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・撮影計画を立てる。(シナリオの書き方、起承転結、ストーリーの立て方)を学習する。
- 画像処理技術ソフトの各ツールを利用し編集技術を学ぶ。レイヤーの概念を理解する。
- アナログ原稿にくわえてデジタル原稿の仕上げまで、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ごとに評価し、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価をつけます。

評価の観点	内 容	評価方法
① 関心・意欲・態度	各研究テーマに沿って積極的に取り組み、目標達成するために進んで意欲的に取り組んでいるか。	授業態度、各課題ごとの評価をする。
② 思考・判断	各種アプリケーションのツールを適切に活用し、実際それらを使って作業を効率的に進めることができる。	自ら進んで課題に取り組んでいるかを判断する。
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する。

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	周数	時数	単元名	学習の内容	学習のねらい	学習活動 (評価の方法)
C G 作成	35	5	各種アプリケーションの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2D・3DのCGの基礎学習 ・ タブレットの利用法 	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータグラフィックスの基礎を理解し、CGに興味関心を持たせる。 ・ 物作りの発想能力を身に付ける。 ・ 企画力、発想能力を身につける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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段階評定する。
		12	制作プロセス概念	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵コンテの基礎 ・ 2D(下絵、枠線、背景、塗りつぶし、効果)等を学習する。 		
		6	制作目標決定	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3D(モデリング、マッピング、ライティング、カメラワーク、ボーンの埋め込み、レンダリング)等を学習する。 		
		6	映像出力	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビデオへのフィールドレンダリング 		
D T P & コミ ック	35	20	検定取得にむけた学習	<ul style="list-style-type: none"> ・ GD検定1級取得に特化した実技を学習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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5段階評定します。
		2	コミック概論	<ul style="list-style-type: none"> ・ 漫画制作の流れを学ぶ 		
		5	描き方の入門	<ul style="list-style-type: none"> ・ キャクターとストーリーを考える 		
		5	四コマの基礎 短編・長編	<ul style="list-style-type: none"> ・ プロットとシナリオの書き方 ・ 道具の使い方 		
		5	テーマ設定 制作基礎 起承転結	<ul style="list-style-type: none"> ・ コマ割りの重要性について ・ ネームの作成についての学習 ・ 仕上げ方(ペン入れやトン貼り) 		
3	作品紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・ プレゼンテーションを行う 				
D T V 作成	35	5	DTVとは	<ul style="list-style-type: none"> ・ DTV専門用語の学習 ・ DTV撮影機器の操作 	<ul style="list-style-type: none"> ・ DTV機器の活用技術の向上・発展 ・ 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。 ・ 作品制作を行い映像関連産業に興味関心を持たせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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段階評定する。
		12	DTV機器	<ul style="list-style-type: none"> ・ 編集機器、出力機器操作 ・ アプリケーションの操作 		
		6	DTV関連ソフトの基礎・発展	<ul style="list-style-type: none"> ・ 編集、特殊効果ソフトの学習 ・ 企画・撮影計画を立てる。(内容、シナリオ、起承転結等) 		
		6	撮影法	<ul style="list-style-type: none"> ・ カメラ操作の学習(光源、アングル、ズーム等) 		
6	編集技術	<ul style="list-style-type: none"> ・ 編集、サビト効果などの学習 				
スキ ル ア ップ	35	2	目標決定	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己の興味・関心に応じた目標を設定 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自身で設定した目標や予定を達成できるような自己管理能力を身に付ける。 ・ Illustrator等の利用技術を習得させる。 ・ 効果的なプレゼン能力を身に付ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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段階評定する。
		27	各自、作品に利用するソフトの活用	<ul style="list-style-type: none"> ・ 目的に応じて必要なソフトPhotoShopやIllustrator等を利用し、制作。適宜、面談や会議を行い進捗状況の確認 		
		6	プレゼンにむけた取り組み	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自身の取り組みや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 		
合計		105				