

学習指導計画 コミュニケーションデザイン（学校設定科目）

精華高等学校 3年1組（情報国際コース）

指導者 村上徹 村嶋節子

題材	Flash を使ってマルチメディアを学ぶ
目標	<p>情報伝達の手段のひとつとして、画像情報について学習する。</p> <p>4月～5月に2次元画像(ペイントソフト)、6月～9月に3次元画像を学習し、後期に入って、動画像の仕組みと、その有効性について理解を深める。</p>
指導計画	<p>第1時間 Flashでの絵の描き方について。動画像といっても基本は2次元画像を元にモーションをつけるので、まずは絵を描かなければいけない。Flashの場合、前期に学んだペイント系ではなくドロー系であるので、その違いに触れる。</p> <p>第2時間 画像をレイヤーに配分し、タイムランのキーフレームに指示を与えることによって、中間画像をコンピュータが作成する。その仕組みに触れる。</p> <p>第3時間 アニメーションの始点と終点の指定の工夫(動くオブジェクトの拡大縮小・回転)。中間画像の自由曲線に沿った動き(ガイドレイヤー)の作成。</p> <p>第4時間 レイヤーを分けて、さまざまな動きをそれぞれのレイヤーにあるオブジェクトに与えることによる視覚効果の学習。</p> <p>第5時間 与えられた絵コンテを基に、自分が監督になったつもりで、個性や感性を盛り込んで動画作品を作成する。(本時)</p>
留意点	<p>2次元画像の学習のときにも学習している視覚効果(手前のものは下で大きく、遠くのものの上に小さく描く)について再度復習をするが、2度目となる部分については、あまりくどくならないようにする。</p> <p>動画像の視覚効果(近くのもの動きが速く、遠くのもの動きが遅い)についてもふれる。</p> <p>伝えたいものを、いかに伝えるかという点で、効果的に動画像を利用することの意味についての学習であるので、作品作成にこだわりすぎないように留意する。</p>

本時の指導案

第 5 時間		
本時の目標	<p>絵コンテを元に伝わる映像を作成する。</p> <p>前回までの授業では、ソフトウェアの使い方（動画像の原理）を重点的に学習した。今回は、絵コンテから画像を作成するという産業界の基本的制作ラインに乗った学習を試みる。</p>	
評価の観点	<p>設計図を元にその中で個性を出した作品を作成させる。</p> <p>今までの学習の技術をうまく使っているか。</p>	
時 間	段 階	学習活動
5 分	導入	<p>絵コンテ配布</p> <p>本日の目標と作業の説明。</p>
30 分	展開	<p>作成開始</p> <p>絵コンテに従って、映画監督になったつもりで movie を作成。</p> <p>課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 絵コンテを描いた人の意図を読み取り、表現できているか。 ・ 絵コンテの伝えたい内容の範囲の中で、個性や感性をうまく表現しているか。
5 分		<p>作品提出</p> <p>ウェブサーバにアップ</p> <p>お互いの作品はブラウザで閲覧可能なので、各の作品を見る。</p>
5 分	まとめ	<p>相互評価</p> <p>誰の作品がよいのか、またそのよい点とはどういうところかを、記入用紙に書いて、発表する。</p>