

題材名	アニメーションづくり													
内容・項目	D 情報に関する技術 (2) デジタル作品の設計・制作 (3) プログラミングによる計測・制御													
指導時間	7 時間													
題材のねらい	メディアの特徴と利用方法を知り, 制作品の設計ができること。 多様なメディアを複合し, 表現や発信ができること。 コンピュータを利用した制御の基本的な仕組みを知ること。													
学習の流れ	<table border="1"> <thead> <tr> <th>時間</th> <th>指導項目</th> <th>主な指導内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>アニメーションの概要説明 基礎的なアニメーションの制作 (バウンドしたボールのアニメーション)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションの例を見る。</li> <li>アニメーションは複数の静止画像から構成されていることを知る。</li> <li>アニメーション制作の手順を知る。</li> <li>ペイントソフトで制作する画像サイズを設定する。</li> <li>制作した静止画像を保存する。</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>基礎的なアニメーションの制作 (バウンドしたボールのアニメーション)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>ペイントソフトの機能を知る。</li> <li>静止画像を複数作成する。</li> <li>giam に静止画像を取り込む。</li> <li><b>静止画像のウェイト(静止画像 1 枚あたりの表示時間)の設定する。</b></li> <li><b>【意思決定能力】</b></li> <li>静止画像の枚数の多さとウェイトの設定がアニメーションのスムーズな動きに重要であることを知る。</li> <li>giam で制作した GIF 画像を保存する。</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>3 4 5 6</td> <td>発展的なアニメーションの制作 (自由制作)</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションの構想をする。</li> <li>ペイントソフトで静止画像をより多く制作する。</li> <li>giam で静止画像を GIF 画像に編集する。</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>		時間	指導項目	主な指導内容	1	アニメーションの概要説明 基礎的なアニメーションの制作 (バウンドしたボールのアニメーション)	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションの例を見る。</li> <li>アニメーションは複数の静止画像から構成されていることを知る。</li> <li>アニメーション制作の手順を知る。</li> <li>ペイントソフトで制作する画像サイズを設定する。</li> <li>制作した静止画像を保存する。</li> </ul>	2	基礎的なアニメーションの制作 (バウンドしたボールのアニメーション)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペイントソフトの機能を知る。</li> <li>静止画像を複数作成する。</li> <li>giam に静止画像を取り込む。</li> <li><b>静止画像のウェイト(静止画像 1 枚あたりの表示時間)の設定する。</b></li> <li><b>【意思決定能力】</b></li> <li>静止画像の枚数の多さとウェイトの設定がアニメーションのスムーズな動きに重要であることを知る。</li> <li>giam で制作した GIF 画像を保存する。</li> </ul>	3 4 5 6	発展的なアニメーションの制作 (自由制作)	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションの構想をする。</li> <li>ペイントソフトで静止画像をより多く制作する。</li> <li>giam で静止画像を GIF 画像に編集する。</li> </ul>
時間	指導項目	主な指導内容												
1	アニメーションの概要説明 基礎的なアニメーションの制作 (バウンドしたボールのアニメーション)	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションの例を見る。</li> <li>アニメーションは複数の静止画像から構成されていることを知る。</li> <li>アニメーション制作の手順を知る。</li> <li>ペイントソフトで制作する画像サイズを設定する。</li> <li>制作した静止画像を保存する。</li> </ul>												
2	基礎的なアニメーションの制作 (バウンドしたボールのアニメーション)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ペイントソフトの機能を知る。</li> <li>静止画像を複数作成する。</li> <li>giam に静止画像を取り込む。</li> <li><b>静止画像のウェイト(静止画像 1 枚あたりの表示時間)の設定する。</b></li> <li><b>【意思決定能力】</b></li> <li>静止画像の枚数の多さとウェイトの設定がアニメーションのスムーズな動きに重要であることを知る。</li> <li>giam で制作した GIF 画像を保存する。</li> </ul>												
3 4 5 6	発展的なアニメーションの制作 (自由制作)	<ul style="list-style-type: none"> <li>アニメーションの構想をする。</li> <li>ペイントソフトで静止画像をより多く制作する。</li> <li>giam で静止画像を GIF 画像に編集する。</li> </ul>												
準備・材料等	ペイントソフト, giam(アニメーション制作フリーソフト)													