

「デザイン技術」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	デザイン技術	2	全	選択
使用教科書			補助教材			

1 科目の目標

- ①各自で設定したテーマを基に作品制作を行い、興味関心を高める。
- ②1、2年生で学習した基礎的な操作技術から更に応用し、知識を広めたり技術の向上を目指す。
- ③作品制作に伴い、コンセプトなどのプレゼンテーション能力を高め、発表力、表現力、見せ方の工夫などを身に付ける。

2 学習の方法

- ①選択科目でグラフィックアート科にあるパソコンをベースに授業を展開する。
- ②1、2年の実習などで学習したソフトオペレーション技術のスキルアップを目標とする。
- ③学期ごとにテーマを定め作品を提出させ、技術向上と完成度の高い作品を制作する。
- ④プレゼンテーションを意識して作品に取り組み、発表や表現能力を高める。

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	日ごろの授業をどう捉えているか、意欲的であるか。また勤怠状況や進行状況などを考慮する。	授業態度、勤怠状況、進行状況などにより評価をする。
②思考・判断	1、2年で学習した基本テクニックが身についているか。ショートカットなどの応用技術が向上しているか。	基本テクニックや、応用技術により判断する。
③技能・表現	作品に取り組む発想やデザイン力、またプレゼンテーション能力が身についているか。	企画・計画に始まり最終のプレゼンに至るまで評価する。
④知識・理解	作品やレポートのまとめ、またDTP技術など総合的に理解、そして知識が身についているか。	作品や課題の提出により判断する。

4 その他

- ①学期ごとに課題を自ら設定し、限られた時間内に作品を仕上げる。
- ②グラフィックアート科にあるパソコンを使用するため、受講する人数（台数）に制限がある。

5 学習計画

学期	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)
1 学 期	35	1	イメージクリエイティブとは	<ul style="list-style-type: none"> ・導入 ・自己を表現する ・授業内容（作品について） 	<ul style="list-style-type: none"> ・興味、関心を身につけ、企画や計画を行う。 ・基本技術の確認させる。 ・編集、効率などのテクニックを習得する。 ・中間、期末考査にて実技試験を行い技術の向上に取り組ませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・企画計画 ・基本技術 ・操作と効率 ・実技 中間考査 期末考査 ・作品 自己表現の以上で評価する。
		2	基礎基本技術	<ul style="list-style-type: none"> ・課題を元に1、2年で学習した基礎基本技術に取り組む。 		
		3	DTP 関連ソフトの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・フォント、レイアウトなど ・操作と技術、効率 		
		18	実技課題 (中間考査) (作品制作) (期末考査)	<ul style="list-style-type: none"> ・実技課題へ取り組む 1学期中間考査 作品の完成 1学期期末考査 		
2 学 期		2	企画、計画	<ul style="list-style-type: none"> ・1学期の反省・2学期の挑戦 	<ul style="list-style-type: none"> ・前作品を見直し更にテクニックの向上と応用力を身につける。 ・画像処理やソフト互換の技術を習得し、作品制作に取り組む。 ・中間、期末考査にて実技試験を行い技術の向上に取り組ませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・企画計画 ・基本技術 ・操作と効率 ・実技 中間考査 期末考査 ・作品 自己表現の以上で評価する。
		4	DTP 関連ソフトの応用	<ul style="list-style-type: none"> ・応用技術、ソフト互換（画像処理、複数のソフトの互換を生かした処理など） ・作品制作（その2） 生徒自らテーマを設定し作品に取り組む。 		
		22	実技課題 (中間考査) (作品制作) (期末考査)	<ul style="list-style-type: none"> ・実技課題へ取り組む 2学期中間考査 作品の完成 2学期期末考査 		
		2	プレゼン			
3 学 期		10	1年間の作品制作工程の反省とまとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・成果をレポートで提出する。（習得した技術能力について） 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでに習得した知識や技術を考え、卒業後に活用する。 ・卒業考査を通して技術の定着を確認させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・企画計画 ・基本技術 ・操作と効率 ・実技 卒業考査 ・作品 自己表現の以上で評価する。
		4	実技課題 (卒業考査)	<ul style="list-style-type: none"> ・実技課題へ取り組む 卒業考査 		
合計		70				

「デザイン技術」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	3	デザイン技術	2	全	必修
使用教科書	新・カラーイラスト印刷技術	補助教材	グラフィックデザイン検定問題集			

1 科目の目標

- ①DTP技術全般についての学習を行い、興味関心を高める。
- ②1、2年生で学習した基礎的な知識を確認し、更に知識を広げたり技術の向上を目指す。
- ③グラフィックデザイン検定(3.2級)合格者の学力維持のための復習を行う。

2 学習の方法

- ①DTP全般に関する知識を、補助教材をベースに授業を展開する。
- ②板書による授業で基礎知識を確認し、更なる応用や技術的な向上を目標とする。
- ③定期考査時に日々まとめたノートを提出させ、日ごろの学習をチェックする。
- ④GD検定合格者のため、過去問題や最新のDTP技術を学習しライセンスに見合う力を維持する。

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	日ごろの授業をどう捉えているか、意欲的であるか。また勤怠状況など態度を考慮する。	授業参加態度、勤怠状況、質問などにより評価をする。
②思考・判断	1、2年で学習した基礎基本が身についているか。応用力や最新の技術を理解しているか。	質問による回答、ノート提出により判断する。
③技能・表現	検定問題や実習での工夫や応用がなされているか。習得した知識や技術がノートにうまくまとめられているか。	検定問題ややノートにより判断する。
④知識・理解	定期考査や課題（豆テスト含む）などでどのくらい理解しているのか。	定期考査の結果、課題の提出により判断する。

4 その他

- ①実習で培った技術にくわえて知識としてのノウハウを座学で取り組む。
- ②この授業をスムーズに進めるために、1、2年での専門の座学は確実に習得しておく。

5. 学習計画

学期	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)
1 学 期	35	2	DTP	<ul style="list-style-type: none"> ・導入、DTPによる製版工程 ・アナログ工程とデジタル工程 	<ul style="list-style-type: none"> ・十分な興味・関心をもたせる。 ・従来の印刷工程を理解することで新しい技術と知識を身につける。(特に専門的な用語を理解させる) ・新しい技術に対応できる能力を育成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・思考・判断 ・技能・表現 ・知識・理解 ・中間考査 ・期末考査 ・ノート提出 以上で評価する。
		3	カラー印刷のしくみ	<ul style="list-style-type: none"> ・従来の印刷工程 ・専門的な用語について(版下台紙、CTPとはなど) 		
		3	色校正	<ul style="list-style-type: none"> ・色補正、デジタルプルーフ 		
		4	カラーマネージメント	<ul style="list-style-type: none"> ・カラーマッチングの必要性 ・ICCプロファイルについて 		
		2	刷版	<ul style="list-style-type: none"> ・版材(PS版とCTP) 		
		7	オフセット印刷	<ul style="list-style-type: none"> ・枚葉印刷機の構造と技術 ・輪転機の構造 		
		3	グラビア印刷	<ul style="list-style-type: none"> ・グラビア製版の構造 ・グラビア印刷機の構造 		
2 学 期	25	4	その他の印刷技術と材料	<ul style="list-style-type: none"> ・企画・デザイン関連(企業理念、企画など) ・編集レイアウト関連(フィニッシュワーク、行間と文字間、変形文字、禁則文字、ベタ組みと棒組み、写真製版全般についてなど) 	<ul style="list-style-type: none"> ・企画からプリプレス、ポストプレスまで、印刷全般について知識と技術を身につける。 ・具体的な製本作業を体験させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・思考・判断 ・技能・表現 ・知識・理解 ・中間考査 ・期末考査 ・ノート提出 以上で評価する。
		4	本の構造	<ul style="list-style-type: none"> ・本の様式について 		
		5	製本	<ul style="list-style-type: none"> ・上製本制作工程 		
3 学 期	2	2	印刷環境	<ul style="list-style-type: none"> ・環境問題への取り組み 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソイインキなど環境対策を学習。 ・媒体としてのメリット、デメリットを理解する。 ・これまでに習得した知識や技術を考え、卒業後に活用する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・思考・判断 ・技能・表現 ・知識・理解 ・期末考査 ・ノート提出 以上で評価する。
		2	電子媒体の今後	<ul style="list-style-type: none"> ・電子出版の可能性 		
		6	DTP技術	<ul style="list-style-type: none"> ・DTP全般(工程管理、カラーマネージメントシステム、プリプレス、CIP3とはなど) 		
		2	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・3年間のまとめ(グラフィックアーツ技術のこれからなど) 		
合計		70				

「3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	3	3年実習	6	全	必修
使用教科書			補助教材			

1 科目の目標

- DTP・印刷：印刷産業に関わる技術の集大成として、企画→デザイン→編集→製版→印刷→製本までの一貫した製作を通して、印刷産業界において活躍できる人材の育成を図ることにある。また「沖縄の民話」をテーマに、作品作りに取り組み、印刷・製本を行い、カラー印刷の原理を理解させる。
- スタジオ撮影の機材の取扱いと撮影の応用を学習する。また PhotoShop の画像処理を学ぶ。
- Tシャツプリントの作品を制作することで、孔版印刷の仕組みと技術を学習する。

2 学習の方法

- DTP・印刷：企画では沖縄の民話の取材やアイデアやカンパ制作、DTP 実習では MAC を利用した画像編集技術の習得を学習し印刷実習においてはカラー印刷原理を実際の印刷を通して学習する。
- スタジオ撮影に必要な機材や出力機器等（ストロボ装置、デジタルカメラ等）を使いこなす。また、撮影した画像を PhotoShop で修正・加工する。
- イラスト原稿ををカラーで作成し、色ごとに画線部を黒で作らせカラー印刷の仕組みを学習する。
・版の準備やインク調合、感光乳剤や紫外線による焼き付けなど孔版印刷の技術を学習する。

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	完成度の高い作品を目指し、自ら進んで意欲的に取り組んでいるか。	自ら進んで課題に取り組んでいるかを判断します。
②思考・判断	各コースでの課題を的確に判断し作品づくりを進めているか。	授業参加態度、課題毎の評価をします。
③技能・表現	1年で学んだ基礎技術を理解し、適切に作業しているか、また応用できているか。分かり易いプレゼンテーションができているか。	作品のコンセプトなどプレゼンテーションを行い評価します。
④知識・理解	各コースで学習した知識や技術をよく理解し、またレポートなどがまとめられているか。	進捗状況を定期的に報告ができるかをチェックします。

4 その他

- 学期ごとにレポートを作成し提出する。
- 学校外へ撮影・取材などの実習が伴うので、水分の補給や安全には十分気をつける。
- 危険をとまなう工程があるので、ふざけたり走り回ったりなど無いよう安全には十分気をつける。

5. 年間計画

班	週数	時数	単元名	指導内容	目標・留意点	学習活動 (評価方法)
D T P	35	6 30 12 36 18	導入 企画 カンブ 挿絵制作 カンブ作成	<ul style="list-style-type: none"> ・沖縄の民話制作をテーマにコンセプト発想 ・サムネール作り ・下絵、転写、彩色 ・デジタルカンブ作成 	<ul style="list-style-type: none"> ・企画力、発想力や表現能力を育成する。 ・年齢目標(小学校低学年まで)に応じた絵本作りに心がける。 ・アナログデータをデジタルデータへ変換させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・学習意欲 ・作業内容 ・レポート などで評定します。
		6 6 54 18 18 6	概論 原稿確認 ページネーション 校正出力 データ確認 レポート指導	<ul style="list-style-type: none"> ・DTP業界について ・各素材の確認 ・写真の補正とトリミング ・台紙作成の基本ルール ・ロゴや文字データの作成 ・レイアウトの基本と作成 ・文字やイメージの校正 ・CTP転送のデータ確認 ・作成指導と提出 	<ul style="list-style-type: none"> ・DTP作業の基本ソフト(InDesign・Photoshop・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。 	
スク リ ン 印 刷	35	12 192 6	導入 概要 展開 レポート指導 まとめ 鑑賞・考察	<ul style="list-style-type: none"> ・孔版印刷の概要、及びアイデアスケッチ。 ・ポジティブの原稿作成による画線部の作成。 ・版の準備インク調合。 ・乳剤塗布、乾燥、焼き付け、水洗。 ・試し刷り、修正。 ・本刷り。 ・作成指導と提出 ・鑑賞、考察。 	<ul style="list-style-type: none"> ・孔版印刷の仕組みシルクスクリーン印刷の作成手順、技術を身に付ける。 ・色ごとに画線部を黒で作成することでカラー印刷について理解させる。 Tシャツ等に印刷を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度 ・学習意欲 ・作業内容 ・レポート などで評定します。
		6 6 18 18 18 12 12 30 30 6	平版印刷の概要、安全操作 製版工程 ・SDP概論 ・面付け作業 ・RIP展開 ・印刷版出力 ・データ転送 プレート確認 セッティング 印刷 事後処理 荒断ち、検品 丁合い 製本工程 断裁工程 レポート指導	<ul style="list-style-type: none"> ・平版印刷の仕組みと工程 ・安全な使用方法について ・CTPについて ・出力データの面付け作業とSDPでのRIP展開の実際 ・刷版の出力と点検 ・展開データをメディアへ保存し印刷機械へ転送準備 ・プレートの検版及び枚数 ・印刷前の準備と調整 ・印刷作業と片づけ ・印刷物の検品、評価 ・品質管理の徹底と検品 ・製本の準備 ・製本機による並製本 ・断裁機による化粧裁ち ・作成指導と提出 	<ul style="list-style-type: none"> ・印刷機械とCTPの作業工程と操作技術を習得させ、印刷関連職種に興味関心を抱かせる。 ・後加工である検品、丁合い、製本、断裁などの作業工程と操作技術を習得させ、関連職種に興味関心を抱かせる。 	
写 真 ・ ス タ ジ オ	35	72	撮影技術 ・野外撮影 ・スタジオ撮影	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラの操作及び撮影技術の応用について ・露出計で人工照明の適正露出を計り、デジタルカメラで肖像写真を撮影する。 ・フィルム現像処理及びプリント仕上げまでの工程作業練習を繰り返し行う。 ・画像処理(Photoshop)、ソフト利用方法を繰り返し行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラの操作と撮影状況への適切な対応を習得する。 ・露出計の使い方を知り、どんな照明条件でも撮影ができるように技術を習得する。 ・画像処理ソフトの活用技術を習得する。 	<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段階評定します。
		60	商品撮影 露出計の操作 ライティング の設定方法 肖像写真撮影 ・現像処理			
		72 6	画像処理ソフトの活用方法 レポート指導	<ul style="list-style-type: none"> ・作成指導と提出 		
合計		210				

「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 コンピューター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。
- アナログの道具やPCのソフト（InDesign・CLIP STUDIO PAINT）の応用を学び、検定対策とコミックの制作を行う。
- 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。
- スタジオ・野外の撮影を実施、画像処理のPhotoshop活用して作品を作る。

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。
- 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。
- 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。
- 野外撮影の手順やスタジオ撮影の応用、物撮り台の活用など各種撮影方法を学習する。
- 画像処理ソフトの活用によりクオリティの高い作品作りを目指す。

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	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)
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つける。 ・企画力、発表能力を身につける。	・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段階評定します。
		12	制作プロセスの概念	・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	・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	作品制作工程	・2Dの応用として、Live2Dを利用した作品制作。		
		6	出力作業			
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5段階評定します。
		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		
D T V 作成	35	5	DTVとは	・DTV専門用語の学習	・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つける。 ・作品制作を行い映像関連産業に興味関心を持たせる。	・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段階評定します。
		12	DTV機器	・編集機器、出力機器操作		
		6	DTV関連ソフトの応用・発展	・編集、特殊効果ソフトの学習		
		12	撮影法	・企画・撮影計画を立てる。(内容、シナリオ、本編集等)		
		12	編集技術	・カメラ操作の学習(光源、アングル、ズーム等) ・編集、カット効果などの学習		
スク リー ン 印 刷	35	2	・スキルアップ課題	・ターゲットやコンセプトの設定を明確にしたデザイン案。	・デザインが社会にどのように関わっているか、実体験の中で学習することで、主体的に課題解決する能力や創造力を培う。	・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段階評定します。
		15	・グループ制作 個人制作	・販売学習に向けた取り組み。 ・デザイン案の作成。		
		12	・販売学習	・マーケティングや販売マナー等の学習や、実際に現場で働く方を講師に招き、スキルアップを図る。		
		6	・まとめ データ整理	・年間の取り組みをまとめる		
合計		105				

「製図」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	3	製図	3	全	必修
使用教科書			補助教材			

1 科目の目標

- グラフィックアーツ科における製図の役割を理解し、物を作る上での基礎・基本を高める。
- 図面を製作する際に必要な製図用具の正しい使い方を身につける。
- 文字、図形、着色の順に学び、正確な図面が描けるようになる。
- 学習した技法・方法を使って製品完成予想図面を描くことができる。

2 学習の方法

- 図面をおこす際に必要な製図用具の基本的な使い方を学ぶ。
- 二等分線、等分線、多角形、楕円、などの図形の描き方を学習する。
- 透視図（一点透視、二点透視、三点透視）等の投影の概念を理解する。
- 文字の骨組み、肉付けによって文字のデザイン（書体）が変化することを理解する。
- レタリングの方法、着色の仕方（用途に対応した着色用具の使い方等）を学習する。

3 評価の方法

- 製図の授業では出欠は基より、日々の授業態度、テストの結果で評価をします。

評価の観点	内 容	評価方法
関心・意欲 ・態度	説明をよく理解して、作業に取り組んでいるか。 作業に主体的に取り組む、意欲的な態度であるか。	学習用具の準備、授業時の態度、提出物
思考・判断	作業をする際のポイントや、板書を記録、整理などしてその結果を次に生かすことができるか。 課題を創造的に作り上げることができるか。	レポート（課題）、小テスト
技能・表現	習得した技法を使って、単純な形式で詳細に描くことができるか。	レポート（課題）、定期テスト
知識・理解	製図・レタリングの基礎的な知識を身につけているか。 的確に判断し、早い時間で効率よく作業をこなしていくことができるか。	定期テスト、小テスト

4 その他

- 授業内で課題に取り組むように指導し、出席不良者には声かけを意識します。
- レタリング検定試験の応募を呼びかけします。

5 学習計画

学期	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)
1 学期	35	1 5	製図とは 文字の基本	<ul style="list-style-type: none"> ・製図の定義 ・文字の骨組み ・文字の歴史 ・和文書体 ・欧文書体 	<ul style="list-style-type: none"> ・製図の理解 ・文字の骨組みを理解する。 ・文字の歴史を学ぶ。 ・各書体を描く際の諸注意（うろこ、セリフ等）。 	<ul style="list-style-type: none"> ・製図の役割について理解する。 ・レタリングの基本となる文字の仕組み、文字デザイン、着彩方法などを学び、基本的なレタリングができる様になる。
		36	レタリング	<ul style="list-style-type: none"> ・文字のデザイン、ロゴマークの制作 ・着彩用具（油性ペン、絵の具、各種筆）、直定規等の取り扱い方 	<ul style="list-style-type: none"> ・使用する目的に合った文字のデザインを学ぶ。 ・レタリングにおける各種用具の扱い方、着色の基本を学び、実践することで習得する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出 ・出欠、学習態度 ・定期考査
2 学期		1 2	製図用具 線の種類	<ul style="list-style-type: none"> ・製図用具の使用方法 ・実線、破線、一点鎖線、二点鎖線 	<ul style="list-style-type: none"> ・製図用具の理解を深め、正しく理解する。 ・基本の線の書き方を知り、正確に描くと共にどこに使用するかを理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・製図の役割や方法などについて、基本的な用具の使い方から立体的な図面の描き方までを基礎的・基本的な内容を学習することで実際の製図の動作を身につける。
		45	図法	<ul style="list-style-type: none"> ・平面図法（直線、平面、円等） ・立体図法（投影、透視図（一点透視、二点透視、三点透視等）） 	<ul style="list-style-type: none"> ・条件を理解し図形を描く。コンパス、定規を使って正確に描く。 ・立体の描き方を学ぶ。 ・技法の使い方と、留意点。 ・平面や立体に直すときの注意点。 	<ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出 ・出欠、学習態度 ・定期考査
3 学期		15	応用	<ul style="list-style-type: none"> ・今まで学んだ技術を生かし、ロゴマークの作成、レイアウト、ポスター制作 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまで学習してきた知識と技術を生かして広告やロゴマークの作成、ポスター制作など、応用することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・この一年間で学んできたことを確認させ、これらの知識を応用させる。 ・課題の提出 ・出欠、学習態度 ・定期考査
合計		105				