

科目名	ビジネススキル 1						年度	2026	
英語科目名	Business Skills 1						学期	後期	
学科・学年	CG映像科 1年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	鈴木(洋)	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー		

**【科目の目的】**  
 撮影、編集など映像制作の基本的な知識の習得と絵コンテ作成の基本を学ぶ。

**【科目の概要】**  
 社会進出のために必要とされる基本的なスキルを身につける。

**【到達目標】**  
 CG業界を研究をする事で、映像、アニメ、CGの各業界や部署によって異なる考え方やスキルが求められることを意識し、どのような資質が求められており、評価されるのかを理解して、就職活動の準備を始める事が目標である。

**【授業の注意点】**  
 授業内で扱う内容についてプリントに目を通して流れを把握し、復習すること。授業時間数の4分の3以上出席しない者は評価しない（不合格とする）。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果の役割などに関する深い理解がある。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果などに関して理解している。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果に関する理解がやや浅い。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果に関する理解が浅い。	映像編集の基本、構図の役割、スクリーン・ディレクションの効果などを理解していない。
到達目標 B	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動き、イマジナリーラインなどに関する深い知識と理解がある。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動き、イマジナリーラインなどに関する知識と理解がある。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動きに関する知識はあるが、イマジナリーラインなどに関する理解が浅い。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動きに関する知識、イマジナリーラインなどに関する理解が全体的に浅い。	画面サイズやポジション、アングル、カメラの動き、イマジナリーラインなどに関する知識なく、理解もしていない。
到達目標 C	モンタージュ理論やカット編集、モーショングラフィックタイムに関する深い知識と理解がある。	モンタージュ理論やカット編集、モーショングラフィックタイムに関する知識と理解がある。	モンタージュ理論やカット編集、モーショングラフィックタイムに関する知識はあるが、と理解が浅い。	モンタージュ理論やカット編集、モーショングラフィックタイムに関する知識と理解が全体的に浅い。	モンタージュ理論やカット編集、モーショングラフィックタイムに関する知識がなく、理解もしていない。
到達目標 D	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関する深い理解があり、絵コンテを作成することができる。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関して理解しており、絵コンテを作成する準備が整っている。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関する知識、絵コンテを作成方法の理解が全体的に浅い。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関する理解が浅く、絵コンテを作成する準備が整っていない。	シナリオと編集の関係性、BGMの効果、対位法に関して理解しておらず、絵コンテを作成する準備が整っていない。
到達目標 E	巨匠たちの映像テクニックに関する深い理解があり、自分の作品に生かす事ができる。	巨匠たちの映像テクニックに関する理解があり、自分の作品に生かす事ができる。	巨匠たちの映像テクニックに関して理解はしているが、自分の作品に生かす事ができない。	巨匠たちの映像テクニックに関し理解が浅く、自分の作品に生かす事ができない。	巨匠たちの映像テクニックに関して理解しておらず、自分の作品に生かす事もできない。

**【教科書】**  
 毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

**【参考資料】**  
 特になし

**【成績の評価方法・評価基準】**  
 試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。  
 平常点 50%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		ビジネススキル1			年度	2026
英語表記		Business Skills 1			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	映像編集の基礎知識①	編集の基本的な知識	1 編集とは、何か	映像を構成する技術について	3	
			2 5つの原理	ブドフキンの編集テクニックについて		
2	映像編集の基礎知識②	空間の演出/画面の構成	1 スクリーン・ディレクション	スクリーン・ディレクションの効果について	3	
			2 画面の構成要素	画面の構成要素を操る事で様々な演出ができる事		
3	映像編集の基礎知識③	構図	1 構図の役割	三分割構図、一点透視図法などについて	3	
			2 クローズドフレーム オープンフレーム	クローズドフレーム、オープンフレームについて		
			3 焦点	焦点の役割について		
4	カメラワーク①	画面サイズ ポジション アングル	1 画面サイズ	ロングからクローズアップまで、主な画面サイズについて	3	
			2 カメラポジション	カメラを据える高さについて		
			3 カメラアングル	カメラの角度について		
5	カメラワーク②	カメラの動き	1 固定/パン/ティルト	カメラの縦、横の動きについて	3	
			2 ズーム	ズームイン/アウトについて		
			3 移動	ドリーショットやハンディショットについて		
6	カメラワーク③	人物の配置	1 イマジナリーライン	空間内の連続性について	3	
			2 肩越しショット	肩越しショットの使い方、表現できる事について		
			3 人物の収め方	ツーショットやグループショットについて		
7	モンタージュ	モンタージュの役割	1 モンタージュ	エイゼンシュテイン・モンタージュとグリフィス・モンタージュについて	3	
			2 カット編集①	アセンブリ、ミザンセース、インターカットについて		
			3 カット編集②	分割画面、スマッシュカット、ジャンプカットについて		
8	時間の操作①	モーション	1 モーション①	スローモーション、クイックモーション、ストップモーションについて	3	
			2 モーション②	パレットタイム、フラッシュバックなどについて		
9	時間の操作②	トランジション	1 トランジション①	フェードアウト/イン、ディゾルブ、ビジュアル・マッチカットなどについて	3	
			2 トランジション②	マッチング・オーディオ・セグエ、オーディオ・ブリッジなどについて		
10	映像編集とシナリオ	時間の交錯	1 コンテキスト構造	時間が交錯する映画における、シナリオと編集の関係性について	3	
11	音楽	音楽の役割	1 BGM	映像作品における音楽の役割	3	
			2 対位法	映像と音の対位法の効果		
12	Storyboard	絵コンテの書き方の基本を学ぶ	1 コンテの種類	字コンテ、絵コンテ、ビデオコンテなどについて	3	
			2 書き方のポイント	コンテに必要な情報、映像の設計図である事について		
			3 絵コンテ作成用ソフト	Storyboard Pro、Storyboarderについて		
13	映像力学①	ステイプン・スピルバーグの技術を学ぶ	1 スピルバーグの演出	基本的に忠実な職人的演出技術について	3	
			2 カメラワーク	演出意図にマッチしたカメラワークについて		
			3 光・色の使い方	独特な光の演出と色使いについて		
14	映像力学②	黒澤明・小津安二郎の技術を学ぶ	1 黒澤のダイナミックな表現	黒澤のダイナミックで痛快な演出について	3	
			2 小津の究極的にシンプルな演出	小津のこだわり抜いた演出について		
15	映像力学③	宮崎駿の技術を学ぶ	1 基本的に忠実な演出	徹底的に基本的に忠実な演出について	3	
			2 創作手順	イメージボードから始める独自の物語構築法について		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等 指定の実習室・教室で受講する。