

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
プレゼンテーション2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	石倉			実務経験	有	職種	CGデザイナー・演出				
授業概要 映像制作の実践を行う際の基礎知識を身につけるという観点から、映像(主に映画)の表現方法や制作面など様々な角度から検討し、映像表現の基礎を参考資料の映像教材から学ぶ。また普段から意識的に、映画(映像)鑑賞を行うことの動機付けを行うが、知識を直感的に体得できなければ、様々な映像制作の事柄に対応できる能力を養うことはできない。そのために講義内容をノートに書き留めて復習することの習慣化を目標とする。											
到達目標 映画(映像)監督の表現手法を理解することによって、映像を創る意図、狙いを見抜き、映像の創造過程や表現が判るようになる。 ①映画(映像)表現の歴史的視点からの知識を身につける ②実践に応用可能な映画(映像)表現の基礎知識を技術的側面も含め身につける ③授業後半で学んだ内容を絵コンテ作成とレポート作成を行うことで、授業理解度を高める。											
授業方法 講義を行ったのちに参考の作品上映を行い、作品に関するコメントを提出する。 授業毎に上映する映画(映像)作品の成立事情、特徴、監督、出演者等の解説・説明し映像を鑑賞する。 鑑賞後に授業理解度の復習を目的とした評論を所定のレポート用紙に書き提出する。 各要所、センテンスごとにトピックを用意し、学習の振り返りを行う。毎授業終盤で、絵コンテワークを行い学習の振り返りを行う。											
成績評価方法 20% 授業内容の理解度を確認するために毎授業後半に絵コンテワークを実施する。30% 授業内容の理解度を確認するために毎授業後半に実施する。夏期期間中にレポート課題を実施する。 50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意 様々な状況や事柄に対応できる能力は授業を受講した後、各自で反復することでしか身につけることができない。それを実践するために講義内容をノートに書き留めて復習することが必須である。講義内容をその場で理解することができない場合に各自、自分の授業メモが映像技法の教科書を完成させるつもりで授業に出席すること。授業日数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。											
教科書教材 毎授業時資料を配布する。また参考作品として映像資料を教員が準備する。											
回数	授業計画										
第1回	映像技法(レンズエフェクト)② レンズの特性(広角レンズ)による映像表現を理解する。										
第2回	映像技法(レンズエフェクト)③ レンズの特性(望遠レンズ)による映像表現を理解する。										
第3回	映像技法(レンズエフェクト)④ レンズの特性(さまざまな)による映像表現を理解する。										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
プレゼンテーション2	
第4回	映像作品鑑賞⑤ 3DCGを使用した初期の映画から「アイアン・ジャイアント」の演出を理解する。
第5回	映像技法（照明）① 3点照明による映像表現の基本を理解する。
第6回	映像技法（照明）② ハイキーライティングによる映像表現の基本を理解する。
第7回	映像技法（照明）③ ローキーライティングによる映像表現の基本を理解する。
第8回	映像技法（色彩）① 照明を使用した色彩における映像表現を理解する。
第9回	映像技法（色彩）② 色彩計画における映像表現を理解する。
第10回	映像技法（音声） 音声による映像表現の基本を理解する。
第11回	映像技法（編集）① 映像編集による映像表現の基本を理解する。
第12回	映像技法（編集）② モンタージュ理論による映像表現の基本を理解する。