

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	美術基礎 1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4単位			授業形態	講義
教科書/教材	「CG&映像 仕組み事典」、その他適宜映像教材を使用。				
担当教員情報					
担当教員	金光 拓也	実務経験の有無・職種	有・映像編集		
学習目的					
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、表現手法や制作技術、制作工程、専門用語など様々な角度から紹介をする。内容に応じて映画、CM、MV等を映像教材として参照する。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徹底する。					
到達目標					
映画（映像）監督のや技術スタッフの表現手法を理解することにより映像を作る意図、狙いを見る目を養う他、映像の制作過程や用語、技術について理解を深める。その結果、個々の作品制作において技術面や演出面に反映させることができる。 1 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 授業で学んだ内容の確認テストを行うことで、授業理解度を高める					
教育方法等					
授業概要	映像・CG作品の制作過程、表現手法(撮影・照明・編集・音声)、信号、監督等について解説をし、内容に沿った映像を鑑賞する。個々に鑑賞した映画に対する分析レポートの提出の他、授業理解度の確認のためのテストを行う。				
注意点	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。自分の授業メモが映像技法の教科書として完成できるよう授業に出席すること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	理解度確認のための試験を実施する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	30%	夏季映画鑑賞レポート課題の内容を評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	実施しない		
	平常点	20%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	授業概要・ポスプロ		授業スケジュールの他、CM業界の流れたポストプロダクションについて理解する		
2回	映像信号/プリプロ		タイムコード等の映像信号やプリプロ等の制作工程について理解する		
3回	カメラの構図とポジション/レンズ		フレームサイズやアイレベル、レンズの性質等について理解する		
4回	カメラワーク		パンやズーム、ドリー等のカメラワークについて理解する		
5回	編集①		カットやインサート、イマジナリーライン等について理解する		
6回	編集②/フィルム		トランジションやハイスピード撮影、フィルムについて理解する		
7回	編集③/合成		キーフレームやクロマキー、モーショントラッキングについて理解する		
8回	効果/ライティング		タイムスライス等の効果、3光源やレフ版等のライティングについて理解する		
9回	復習		BGM/復習/映画の名シーンから手法を学ぶ		
10回	企画・プレゼン		ACC CMコンクール応募準備をし、企画を考える力を養う		
11回	企画・プレゼン		ACC CMコンクール応募のための企画を発表することでプレゼンする力を養う		
12回	アニメ会社の制作		職種やワークフロー、デジタルツールの現状について理解する		
13回	テスト		まとめテストにより理解度の確認をする		
14回	ゲーム業界		業界の特性や必要スキルについて理解する		
15回	音声		映像制作の中での音声ついて理解する		