

2021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1	
第4回	映像作品鑑賞③ 日本の映画から「堤 幸彦監督」の堤流映像術を理解する。
第5回	映像技法（カメラワーク）① カメラ・ポジションによる映像表現の基本を理解する。
第6回	映像技法（カメラワーク）② カメラ・アングルによる映像表現を理解する。
第7回	映像技法（カメラワーク）③ フレーム／サイズにおける映像表現を理解する。
第8回	映像技法（カメラワーク）④ フレーム／サイズにおける映像表現を理解する。
第9回	映像技法（カメラワーク）⑤ 移動（Zooming）における映像表現を理解する。
第10回	映像技法（カメラワーク）⑥ 移動（Zooming/Focus）における映像表現を理解する。
第11回	映像技法（カメラワーク）⑦ 移動（Panning/Tilt）における映像表現を理解する。
第12回	映像技法（カメラワーク）⑧ 移動（Tracking）における映像表現を理解する。
第13回	映像技法（カメラワーク）⑨ 移動（Tracking）における映像表現を理解する。
第14回	映像作品鑑賞④ 脚本の観点から。完成度の高いシナリオを読み解くことと作品の背景を学ぶ。
第15回	映像技法（レンズエフェクト）① レンズの特長（標準レンズ）による映像表現を理解する。