

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース											
美術基礎 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	金光 拓也			実務 経験	有	職種	映像編集				
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、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											
授業方法											
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。											
成績評価方法											
試験・課題 50% 理解度確認のための試験 レポート 30% 映画鑑賞レポートの内容を評価 平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う											
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 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) 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											
教科書教材											
「CG&映像 仕組み事典」 その他適宜授業にて映像・資料配布を行う											
回数	授業計画										
第1回	授業概要、CM業界のポストプロダクションについて										
第2回	タイムコード等の映像信号やブリプロ等の制作工程について										
第3回	フレームサイズや愛レベル、レンズの性質について										
第4回	パンやズーム、ドリー等のカメラワークについて										
第5回	カットやインサート、イマジナリーライン等について										
第6回	トランジションやハイスピード撮影、フィルムについて										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／CGデザイナーコース	
美術基礎 1	
第7回	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
第8回	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
第9回	BGMと復習、映画の名シーンから手法を学ぶ
第10回	CM業界のCMアイデアコンクールへの応募準備を通し、企画力を養う
第11回	CM業界のCMアイデアコンクール企画の発表を通し、プレゼン力を養う
第12回	アニメ会社の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
第13回	試験。理解度の確認
第14回	ゲーム業界の特性や必要スキルについて理解する
第15回	映像業界の音声について理解する