

2022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											
ビジネススキル											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
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											
進路指導の一環として、自己表現や作品アピールの方法について学び、トレーニングを行います。また、自己表現のツールとして重要なポートフォリオ（作品集）について研究し、実際に作品をまとめる作業を行っていきます。											
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。各要素、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	履修の目的と授業の解説 映像作品鑑賞① 80年代にヒットしたハリウッド映画のヒットの法則を理解する。										
第2回	映像作品鑑賞② 日本のアニメ作品「スタジオジブリ・宮崎 駿監督」の作家性と監督の思想を学ぶ。										
第3回	映像技法（演出） 堤 幸彦監督の撮影現場から学ぶ映像術を学ぶ。										

2022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	
ビジネススキル	
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 レンズの特性（標準レンズ）による映像表現を理解する。