

2023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											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	鈴木洋一			実務経験	有	職種	映像プロデューサー				
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											
優れた先人達の映像理論やテクニックを学び、名作映像作品の素晴らしさを知る。企画立案、脚本、絵コンテ制作、撮影、編集、CG制作、VFX、音響などの基礎知識を身につけ、テレビ業界や映像制作会社における仕事についても学び、実践的な知識を身につける。映像作品に対しての客観的視点を持つことで、視野を広げ自身の作品制作に役立てることを目標とする。											
授業方法											
座学はスライドやビデオを使って行い、各回ごとにプリントを用意する。プリントの余白にメモを取るか、ノートにメモを取るように努める事。											
成績評価方法											
試験・課題：50%完成した企画の完成度について評価する。 平常点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											
理由のない遅刻、欠席は認めない。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。授業中の私語、携帯端末等の使用も禁止とする。特に私語は講義の進行妨害、他の生徒が講義を受ける事への妨害行為となる事から厳禁。専門学校は専門知識や技術の習得だけと目的とするものではなく、学生から社会人への移行の場でもある。社会人としてのマナーや心構えも身につける事。											
教科書教材											
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	「講師自己紹介・履修目的と授業の概要」、「SFX/VFX-1」特撮からCGによるVFXまでの進化について解説										
第2回	「SFX/VFX-2」特撮からCGを使ったVFXまでの進化について解説										
第3回	「映画の歴史-1」CGが活用される以前の映画技術について解説										

2023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	「映画の歴史-2」 CGが活用される以前の映画技術について解説
第5回	「映画の歴史-3」 CGが活用される以前の映画技術について解説
第6回	「CG進化論-1」 創世記のCGについて解説
第7回	「CG進化論-2」 CGの映画への関わりと進化について解説
第8回	「CG進化論-3」 CGの映画への関わりと進化について解説
第9回	「CG進化論-4」 CGの映画への関わりと進化について解説
第10回	「CG進化論-5」 CGのアニメーションへの関わりと進化について解説
第11回	「CG進化論-6」 CGのアニメーションへの関わりと進化について解説
第12回	「ピクサーのストーリーテリング」 ピクサー作品の物語の法則を解説
第13回	「ジョージ・ルーカスの創作術」 ルーカスの「スター・ウォーズ」へ至るまでの創作術について解説
第14回	「スティーブン・スピルバーグの創作術」 スピルバーグの創作術について解説
第15回	「スティーブン・キングのストーリーテリング」 S・キングの小説作法について解説