

2023年度 日本工学院専門学校											
C G 映像科											
美術基礎 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	金光 拓也			実務経験	有	職種	映像編集				
担当教員紹介											
映像制作の現場で多数の作品にエディターとして携わる。海外での美術留学経験により美術と映像技術の両面から作品制作に役立つ制作指導を行う。											
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											
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を実施する 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 平常点 20% 積極的な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。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)。											
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。											
回数	授業計画										
第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										
第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										
第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										
第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										
第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										

2023年度 日本工学院専門学校	
C G映像科	
美術基礎 1	
第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
第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
第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
第9回	「復習」 BGM/復習/映画の名シーンから手法を学ぶ
第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
第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
第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
第13回	「テスト」 まとめテストにより理解度の確認をする
第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
第15回	「音声」 映像制作の中での音声について理解する