

科目名		プレゼンテーション 1							年度	2024	
英語科目名		Presentation 1							学期	前期	
学科・学年		CG映像科 1 年次		必／選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	実技
担当教員		鈴木(洋)		教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー		
【科目の目的】											
映画の歴史をたどりながら、映像の技術や機材の進歩、映画制作者たちのテクニックや思想、そして映像表現のCGへとつながる技術の進化についてなどを学びます。											
【科目の概要】											
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。											
【授業の注意点】											
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。											
評価基準＝ルーブリック											
ルーブリック 評価		レベル 5 優れている		レベル 4 よい		レベル 3 ふつう		レベル 2 あと少し		レベル 1 要努力	
到達目標 A		映画の歴史を学ぶ理由を理解し、静止画が動いて見える仕組みやサイレント映画、トーキー映画の方式や演出についての深い理解がある		映画の歴史を学ぶ理由を理解し、静止画が動いて見える仕組みやサイレント映画、トーキー映画の方式や演出について理解している		映画の歴史を学ぶ理由、静止画が動いて見える仕組みやサイレント映画について理解しているが、トーキー映画の方式や演出についての理解が浅い		映画の歴史を学ぶ理由や静止画が動いて見える仕組みは理解しているが、サイレント映画、トーキー映画の方式や演出についての理解が浅い		映画の歴史を学ぶ理由を理解し、静止画が動いて見える仕組みやサイレント映画、トーキー映画の方式や演出について理解していない	
到達目標 B		カラー映画の方式や演出、ストップモーションアニメ、ウェルズが起こした映画の革命について深く理解している		カラー映画の方式や演出、ストップモーションアニメ、ウェルズが起こした映画の革命について深く理解している		カラー映画の方式や演出、ウェルズが起こした映画の革命については理解しているが、ストップモーションアニメについては理解していない		カラー映画の方式や演出、ウェルズが起こした映画の革命については理解しているが、ストップモーションアニメについては理解していない		カラー映画の方式や演出、ストップモーションアニメ、ウェルズが起こした映画の革命について理解していない	
到達目標 C		CGが導入される以前の特撮技術、ストップモーションアニメやオブチカル合成、アニマトロニクスなどについての深い理解がある		CGが導入される以前の特撮技術、ストップモーションアニメやオブチカル合成、アニマトロニクスなどについて理解している		CGが導入される以前の特撮技術についてある程度の理解はあるが、CG技術へつながる表現の流れを理解していない		CGが導入される以前の特撮技術、ストップモーションアニメやオブチカル合成、アニマトロニクスなどについて全体的に理解が浅い		CGが導入される以前の特撮技術、ストップモーションアニメやオブチカル合成、アニマトロニクスなどについて理解していない	
到達目標 D		短編作品を通して、ピクサーの発展や技術の進歩、挑戦してきた事、作品にかける想いについての深い理解がある		短編作品を通して、ピクサーの発展や技術の進歩、挑戦してきた事、作品にかける想いについて理解している		短編作品を通して、ピクサーの発展や技術の進歩については理解しているが、挑戦してきた事、作品にかける想いについての理解が浅い		短編作品を通して、ピクサーの発展や技術の進歩、挑戦してきた事、作品にかける想いについて全体的に理解が浅い		短編作品を通して、ピクサーの発展や技術の進歩、挑戦してきた事、作品にかける想いについて理解していない	
到達目標 E		ピクサーの創作術について、「22のルール」や「二大原則」「ブレイントラスト」「チームワーク」の重要性についての深い理解がある		ピクサーの創作術について、「22のルール」や「二大原則」「ブレイントラスト」「チームワーク」の重要性について理解している		ピクサーの創作術について、「22のルール」や「二大原則」については理解しているが、「ブレイントラスト」「チームワーク」の重要性についての理解が浅い		ピクサーの創作術について、「22のルール」や「二大原則」「ブレイントラスト」「チームワーク」の重要性について全体的に理解が浅い		ピクサーの創作術について、「22のルール」や「二大原則」「ブレイントラスト」「チームワーク」の重要性について理解していない	
【教科書】											
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。											
【参考資料】											
【成績の評価方法・評価基準】											
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。											
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。											

科目名		プレゼンテーション 1			年度	2024
英語表記		Presentation 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	映画の歴史 1	映画の誕生について	1 静止画から動画	静止画が動いて見える仕組みを知る	3	
			2 映画の発明	映画の発明者たちにつながる話を知る		
2	映画の歴史 2	サイレント映画について	1 「月世界旅行」	初期の映画のカメラワーク、トリック撮影	3	
			2 「イントレランス」	グリフィス・モンタージュ		
3	映画の歴史 3	トーキー映画について	1 「なつかしのケンタッキーの我が家」	初のトーキーアニメーションについて	3	
			2 「ジャズ・シンガー」	ヴァイタフォン方式		
			3 「蒸気船ウィリー」	サウンドトラック方式		
4	映画の歴史 4	カラー映画について	1 「虚栄の市」	テクニカラー（3色法）	3	
			2 「白雪姫」	世界初の長編カラーアニメーションについて		
5	映画の歴史 5	1930年代の映画について	1 「ロスト・ワールド」	ストップモーションアニメ	3	
			2 「キングコング」	ストップモーションアニメ		
			3 「オズの魔法使い」	モノクロとカラーを使った演出		
6	映画の歴史 6	1940年代の映画について	1 「市民ケーン」	オーソン・ウェルズの革命的映画について	3	
			2 「ハワイ・マレー沖海戦」	円谷特撮映画の誕生		
7	映画の歴史 7	1950年代の映画について	1 「地球の静止する日」	本格SF映画の先駆的な作品について	3	
			2 「雨月物語」	幽玄な映像美、撮影場の工夫について		
			3 「ゴジラ」	日本の特撮映画について		
8	映画の歴史 8	1960年代の映画について	1 「鳥」	ヒッチコックの編集について	3	
			2 「メリー・ポピンズ」	実写とアニメの融合		
			3 「2001年宇宙の旅」	SF映画の金字塔について		
9	映画の歴史 9	1970年代の映画について	1 「ジョーズ」	スピルバーグの演出について	3	
			2 「キングコング」	アニメトロニクスについて		
			3 「スター・ウォーズ」	SF映画ブームの幕開け		
10	映画の歴史10	1980年代の映画について	1 「レイダース/失われたアーク」	冒険活劇の特撮	3	
			2 「トロン」	映画に導入された初期のCGについて		
			3 「遊星からの物体X」	特殊メイクとアニメトロニクス		
11	ピクサーの短編映画①	初期の短編作品①	1 「Lady and the Lamp」	ジョン・ラセターの卒業制作	3	
			2 「Wild Things」	ラセターとキーンの実験映画		
			3 「アンドレとウオーリーB.の冒険」	「CGキャラクターに演技させる」事について		
12	ピクサーの短編映画②	初期の短編作品②	1 「ルクソーJr.」	ラセターの初監督作品	3	
			2 「ティン・トイ」	「トイ・ストーリー」の原型		
			3 「デイリーじいさんのチェス」	人間のCGについて		
13	ピクサー①	ピクサーの創作術①	1 22のルール	物語を作る上で重要な22のポイントについて	3	
			2 二大原則	ピクサーが優先する原則について		
14	ピクサー②	ピクサーの創作術②	1 プレイントラスト①	「率直」に話し合う事の重要性	3	
			2 プレイントラスト②	「リール」について		
			3 プレイントラスト③	「グッド・ノート」について		
15	ピクサー③	ピクサーの創作術③	1 チームワーク①	デイリーズについて	3	
			2 チームワーク②	現地調査の重要性について		
			3 チームワーク③	短編映画の有効性について		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等