

科目名		美術基礎 1							年度	2025
英語科目名		Basis of Fine Arts 1							学期	前期
学科・学年		CG映像科 1 年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実技
担当教員		金光 拓也			教員の実務経験	有	実務経験の職種		映像編集	
【科目の目的】										
以下の点を目的とする。 ・映像制作の基礎知識を身につける ・様々な演出手法を理解できるようになる ・歴史上重要とされる映像作品に触れ、制作者としての教養を高める										
【科目の概要】										
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										
【授業の注意点】										
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)。										
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	映像制作の基礎知識を正確に得ている		映像制作用語に対しある程度の知識がある		映像制作の知識が必要だと思わない					
到達目標 B	CG制作と映像制作の関連性を理解している		映像手法の知識をある程度CG制作に反映させる姿勢がある		CG制作と映像制作は関連が無いと思っている					
到達目標 C	様々な手法と演出意図を理解している		シンプルな手法については認識することができる		手法について観察する目が養われていない					
到達目標 D										
到達目標 E										
【教科書】										
「CG&映像しくみ事典 第二版」/ワークスコーポレーション出版										
【参考資料】										
適宜映像教材を使用。										
【成績の評価方法・評価基準】										
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								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		美術基礎 1				年度	2025
英語表記		Basis of Fine Arts 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	授業概要・ポスプロ	授業予定、CM業界とポストプロダクションについて理解する	1	授業概要	この科目について理解している	3	
			2	ポスプロ	ポストプロダクションの役割を理解している		
			3	教員自己紹介	なぜこの教員が担当なのかを理解している		
2	映像信号	タイムコード等の映像信号について理解する	1	タイムコードの概念	記録媒体のタイムコードの意義ならびに2種類のタイムコードとその理由、オンライン編集へのデータの受け渡しを理解している	3	
			2				
			3				
3	画面サイズ・プリプロ	様々な画像のサイズ、プリプロ等の制作工程について理解する	1	画面サイズ	シネマスコープやビスタを理解している	3	
			2	プリプロ	ワークフローや予算を理解している		
					イメージボードやプレビスを理解している		
4	カメラの構図	フレームサイズやアングルについて理解する	1	フレームサイズ	フル、バストといった被写体の大きさの違いと意図を理解している	3	
			2	カメラアングル	カメラの傾きによる表現を理解している		
5	カメラのポジション	カメラ位置による表現の幅について理解する	1	カメラポジション	アイレベルといったカメラの高さによる表現を理解している	3	
6	レンズ	望遠や広角、被写界深度等のレンズの性質等について理解する	1	望遠・広角	焦点距離とパースについて理解している	3	
			2	被写界深度	ピントの合う幅について理解している		
			3	シャッタースピード	シャッタースピードと絞りを理解している		
7	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	1	固定撮影	パン・ティルト・ズームを理解している	3	
			2	移動撮影	トラッキング・ドリー・トラッキングとその狙いを理解している		
8	編集	カットやインサート、イマジナリーラインについて理解する	1	インサートカット	場面転換とクッションとしてのインサートカットを理解している	3	
			2	イマジナリーライン	イマジナリーラインと理由を理解している		
9		トランジションやハイスピード、フィルムについて理解する	1	トランジション	オーバーラップやワイプを理解している	3	
			2	ハイスピード	ハイスピード撮影を理解している		
			3	フィルム	アナログ媒体のフィルムを理解している		
10	キーフレームやクロマキー、トラッキングについて理解する	1	キーフレーム	キーフレームの概念を理解している	3		
		2	クロマキー	クロマキー合成の概念を理解している			
		3	トラッキング	モーショントラッキングを理解している			
11	ゲーム業界	ゲーム制作現場におけるCGの過去と未来を理解する		ゲームのCG	ゲームにおけるCGについて理解している	3	
				ゲームCGの歴史	ゲームCGのこれまでとこれからについて理解している		
				ゲームCGの展望			
12		ゲーム業界の規模と求人傾向を理解する		業界規模の推移	世の中のゲームビジネスのあり方について理解している	3	
				社会への影響			
			求める人材	制作現場で求められる人物像を理解している			
13	ライティング	タイムスライス等の効果、ライティングについて理解する	1	タイムスライス	タイムスライスの手法を理解している	3	
			2	ライティング	3光源やレフ版、ディフューザーについて理解している		
14	テスト・レポート提出・作品鑑賞	まとめテストにより理解度の確認をする	1	振り返りテスト	これまでの授業内容を理解しているか確認	1	
			2	レポート提出	作品鑑賞眼が向上しているか確認		
			3	作品鑑賞	様々な映画の手法を学ぶ		
15	作品鑑賞	歴史上重要とされる作品を分析し演出表現を学ぶ	1	作品鑑賞	様々な映画の手法を学ぶ	3	

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