

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	映像編集総合演習Ⅱ					科目コード	D0782B1	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	山岡 聡	履修グループ	3H(MC/SC)					授業方法	演習	
実務経験の内容										
学習一般目標	ポストプロダクションにとっても重要なプリプロダクション力の理解と強化 脚本の理解・作成・応用から映像編集へのフィードバック 短編映画創作法と演出論 学生の卒業制作へのフィードバック・短編映画祭出品を目指す									
授業の概要および学習上の助言	「なぜシナリオは必要なのか？」コンポジットに求められる力「シナリオを真に理解できるか？」プリプロダクションにおけるテーマの追求、シナリオの構成、基礎、応用を真に理解し、コンポジット、編集と映像作りへの優れた判断力の育成がねらい。脚本家だけでなく映像に関わる全てのスタッフに求められる読解力の育成を担い、さらに企画コンセプトの出し方、及び撮影に際しての演出論も交え講義と実作形式で行う。									
教科書および参考書	なし。随時資料配布。									
履修に必要な予備知識や技能	特になし。編集ソフトの実作経験あればなおよし。									
使用機器	学科PC、(ソフトの入った個人のノートPCでも可)									
使用ソフト	Word, (Premiere/Final Cut, After Effects)									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	【プリプロダクション基礎】シナリオの基礎を真に理解し書き方、読み方ができる。								
	1	【箱書き、香盤表が作れる】シナリオの構成から撮影に際しての書類が作れる。								
	1	【プリプロダクション応用】ポストプロダクションに反映できる高度な表現の理解と実践ができる。								
	2	【個としての表現】独自の視点で題材を探せる、学生みづから発信できる。								
	3	講義と課題を理解し作品制作に意欲的かつスケジュール管理も含め取り組める。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解			10					10
		2.思考・判断				5				5
		3.態度							5	5
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							40	40
総合評価割合				10	5	40		45	100	
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									

試験	
小テスト	
レポート	A4半枚～数枚程度のシナリオを作成
成果発表(口頭・実技)	授業内での質問に口頭で答える(正解かどうかは判断基準ではない)
作品	講義内容を理解し、映像作品に表現
ポートフォリオ	
その他	出席率及び授業態度 全15回のうち5回以上欠席は単位習得できない(インターン、就職活動のある学生は担任を通して要事前報告)

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	カリキュラム説明、序文「脚本の読めないCGクリエイターは生き残れない」「命題(テーマ)について」	講義	
第2回	「脚本の書き方」「映像の原則」「ドラマとは？」	講義	
第3回	「キャラクター造形術」1 主役とは？ 人物描写、心情変化	講義	
第4回	「キャラクター造形術」2 キャラクター発想法	講義	
第5回	「脚本の形 起承転結」「起の機能」「承の機能」作品から	講義	
第6回	「脚本の形 起承転結」「転の機能」「結の機能」作品から	講義	
第7回	「構成について」箱書、ボードの理解	講義	
第8回	「ト書について」	講義	
第9回	「台詞について」	講義	
第10回	「回想・ナレーションについて」	講義	
第11回	「やってはいけない描写」いかにタブーを破るか？	講義	
第12回	「ストーリーを面白くする技術 枷」	講義	
第13回	「アクション芝居の編集」作品から	講義	
第14回	「通し芝居の編集」作品から	講義	
第15回	「面白い作品にするヒント」	講義	