

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	映像編集関連技術	科目名	映像表現Ⅱ				科目コード	D0682A2	
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位	
担当教員名	久保田 直樹	履修グループ	2I(DV/MV)				授業方法	演習	
実務経験の内容	<p>広告映像および番組の制作分野で、30年以上培ったキャリアを活かし、映像制作における企画・演出・制作・技術の流れを実践的に講義を行う。</p>								
学習一般目標	<p>創り手側の立場から、映画・アニメ・CG等のさまざまな映像表現に触れ、これらの表現を実際に創作活動に反映させる。特にカメラ操作、撮影方法、基礎機材、撮影の基礎を学び、体得する。グループでの課題制作を通じて、いち制作スタッフとして自身の役割を見出し、目指す職種における技術力の向上を目指す。</p> <p>映像制作を行う上で必要な基礎知識として、企画・制作・撮影・照明など制作全般を理解する必要がある。実制作を通して、映像制作における広い知識や基準を習得し、豊かな表現力を身につける。CG制作に必要な知識として、クロマキーでの撮影のコツなどを身につける。制作現場にて使われている、基準やセオリーなどを考慮して制作ができる。これまで培ってきた知識と技術を使い、より高度な作品の制作ができるようになる。より実践的な制作スキルを身につける。</p>								
授業の概要および学習上の助言	<p>制作現場におけるセオリーや基準を、実制作を通して習得する。演出を理解し、共通の認識を持って作品を作ることが、後の映像制作全般に役立つ。この授業では、制作の流れとともに、役割分担など、実際の制作現場と同様の方法を学んでほしい。また、より高度な制作管理などを行い、作品を完成させるまでのプロセスを体験してほしい。制作物を完成させることで、次につながる。前作の反省を踏まえ、クオリティの向上に努めてほしい。</p>								
教科書および参考書									
履修に必要な予備知識や技能	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro 撮影機器一式								
使用機器	撮影 / 照明機材一式・スタジオなど								
使用ソフト	Illustrator・Photoshop・After Effects・Premiere Pro								
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							
	1/2	カラーバー・安全フレーム・TCなど、映像における基準を理解する。							
	1/2/4/5	企画した作品の制作スケジュールを管理し、作品として仕上げるができる。							
	1/2/4/5	全員が企画や演出意図を理解し、共通の認識で作品を作ることができる。							
	1/2/3/4/5	これまで培った技術を応用できる。							
	1/2/3/4/5	完成させた作品より、問題点を把握し、次の課題を見つけることができる。							
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				20	20		
		2.思考・判断				10	10		
		3.態度							
		4.技能・表現				10	20		

	5.関心・意欲							10	
	総合評価割合			40	50			10	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									
成果発表(口頭・実技)	技術だけではなく、オリジナルの企画・構成・演出など表現力も考慮。								
作品									
ポートフォリオ									
その他									

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	より高度な作品を制作するために 録音・整音 RAW撮影について	講義	
第2回	より高度な作品を制作するために 画角づくりや画面のもつ意味	講義	
第3回	より高度な作品を制作するために 音や画角・照明にこだわりRAWを使用し撮影を行う 徹底的にこだわる3カット	講義	
第4回	より高度な作品を制作するために 音や画角・照明にこだわりRAWを使用し撮影を行う 徹底的にこだわる3カット	講義・実技	
第5回	徹底的にこだわる3カットを編集する RAWを使用し編集を行う	講義・実技	
第6回	徹底的にこだわる3カットを編集する RAWを使用し編集を行う	実技	
第7回	作った3カットを発表し批評する 作品鑑賞	実技	
第8回	意図を理解し動きを決める After Effectsを利用したオープニングやエンディング また説明で使用するアニメーションについて 実際に作ってみる	実技	
第9回	意図を理解し動きを決める After Effectsを利用したオープニングやエンディング また説明で使用するアニメーションについて 実際に作ってみたものを発表・批評	実技	
第10回		実技	

第11回	これまでの技術を使い徹底的にこだわる作品作り ただし3週のみ	実技	
第12回	実践的な編集テクニック	これまでの技術を使い徹底的にこだわる作品作り ただし3週のみ	
第13回	これまでの技術を使い徹底的にこだわる作品作り ただし3週のみ 作品の発表と批評	実技	課題解決型 レポート
第14回	レポートを通してプレゼンテーション	レポート	
第15回	課題解決型 レポート	レポート	