

デザイン美術学科

科目名 (科目コード)	映像【2131】	配当年次	1	担当教員	森川 潔	対象 区分	—	—	—																
		単位数	1				—	—	—																
授業の ねらい	映像とは何かを考える。時間、空間、形態、色彩等の捉え方を創作的作品制作に生かせるようにする。																								
授業の 計画	<table border="0"> <tr> <td>1.映像とは何か。歴史と技術研究。</td> <td>8.広角表現作品制作。</td> </tr> <tr> <td>2.光と影、色彩についての研究。</td> <td>9.望遠表現作品制作。</td> </tr> <tr> <td>3.撮影機材の知識と使用技術研究。</td> <td>10.撮影データの画像編集実習。</td> </tr> <tr> <td>4.ポートレート写真撮影実習。</td> <td>11.デジタルプリント実習。</td> </tr> <tr> <td>5.スタジオライティング実習。</td> <td>12.作品集表紙制作。</td> </tr> <tr> <td>6.大型ストロボ操作技術、撮影実習。</td> <td>13.作品集編集作業。</td> </tr> <tr> <td>7.光跡による非現実的的作品制作。</td> <td>14.映像作品の編集完成、合評。</td> </tr> <tr> <td></td> <td>15.プレゼンテーション。</td> </tr> </table>									1.映像とは何か。歴史と技術研究。	8.広角表現作品制作。	2.光と影、色彩についての研究。	9.望遠表現作品制作。	3.撮影機材の知識と使用技術研究。	10.撮影データの画像編集実習。	4.ポートレート写真撮影実習。	11.デジタルプリント実習。	5.スタジオライティング実習。	12.作品集表紙制作。	6.大型ストロボ操作技術、撮影実習。	13.作品集編集作業。	7.光跡による非現実的的作品制作。	14.映像作品の編集完成、合評。		15.プレゼンテーション。
1.映像とは何か。歴史と技術研究。	8.広角表現作品制作。																								
2.光と影、色彩についての研究。	9.望遠表現作品制作。																								
3.撮影機材の知識と使用技術研究。	10.撮影データの画像編集実習。																								
4.ポートレート写真撮影実習。	11.デジタルプリント実習。																								
5.スタジオライティング実習。	12.作品集表紙制作。																								
6.大型ストロボ操作技術、撮影実習。	13.作品集編集作業。																								
7.光跡による非現実的的作品制作。	14.映像作品の編集完成、合評。																								
	15.プレゼンテーション。																								
教科書	プリントにより行う。																								
持参物	表紙制作に必要なと思われる筆記具等。SDカード4GB以上。																								
評価方法	作品、受講態度、積極性等による総合評価。																								