

1 年 次 生

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	PA I	折井隆彦

科目概要

音響機材を使って音を出す演習を毎回、繰り返し、トライ&エラーで学んでいきます。演習の中から、ケーブルの巻き方やマイクスタンドの立て方等基礎的な技術を習得。使用方法や使用目的を知り、機材間の信号の流れを把握すること。プレッシャーに対する心構えなどを学んでいきます。

到達目標

トークライブイベントが出来る程度の、基本的なPAシステムの仕込み～チェックまでを身につけて行きます。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	機材の扱い方・PAとは？	授業で使用する機器を実際に触ります。ケーブルの8の字巻きの習得
第2回	音を出す	アウトからインへつなぐ・電源を入れる順番 マイクの音を出す
第3回	マイクとライン	マイクインとラインイン・ヘッドアンプ CDの音を出す
第4回	グラフィックイコライザー	イコライザーの使用目的と使用方法 イコライザーをつないで音を出す
第5回	仕込みの型	仕込みの手順を考える・フェーダーの0dB 決まった手順を守る
第6回	ミスの見つけ方①	メーターを追って信号の流れを考える ミキサー・アンプのメーターを見る
第7回	実技試験	トークライブイベントを想定したつなぎとチェック

クォーター末試験評価方法

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内に一人で、トークライブイベントがスタートできるように、つなぎ～チェックができるかどうかを、プロの仕事として見て評価します。時間内にセットできなかつたり、音が出なかつたりした場合は評価の対象にならないことになります。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	マルチケーブル	マルチケーブルを使った二人一組の演習 作業分担を把握する
第2回	パラレルと位相	スピーカーのパラレルと位相チェック パラレルをつなぐ・逆相の音を聴く
第3回	機材の位置決め	指向性を考えたスピーカーのセッティング スピーカーを立てる
第4回	仕込みの型・バラシの型	仕込み・バラシの手順とポイント 仕込み～バラシの手順を意識する
第5回	周波数①	イコライザーを使った音の作り方 音の高さで周波数をイメージする
第6回	サウンドチェック①	本番をイメージした音の基準の決め方 ハウリング・マージンをとる
第7回	まとめ	ここまでの内容の確認演習・授業レポートの提出
第8回	実技試験	二人一組でのマルチケーブルを使ったPA

学期末試験評価方法

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内に二人一組で、スピーカーを立てるところから、仕込み～チェック～音作り～バラシまでをプロの仕事として見て評価します。音が出ない等のトラブルがあっても責任をもって解決してください。本番が出来る状態になっていない場合は評価の対象にならない事になります。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	レコーディング I	丹沢 亜季/山口 智

科目概要

今学期では様々な業界の中に存在するレコーディング業界の位置やレコーディングエンジニアの仕事内容等を知り、普段何気なく聴いている音楽がどのようにしてレコーディングされているのかを学びます。

到達目標

レコーディング作業の流れを実際に「見て、聴いて、実践してみる」事でレコーディングという作業の全体像を理解し、その中で使用されるレコーディングのシステム、マイクやコンソール等の様々な音響機器の取り扱いを習得します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス。レコーディングスタジオとは。	1,2Qの授業内容についてのガイダンス。録音の歴史の概要、レコーディングの形態、スタジオの設備や機材について学ぶ。
第2回	レコーディングに関して必要な基礎知識。マイクロフォンについて。	録音作業に必要な基礎用語についての解説。マイクロフォンの種類や機能について学ぶ。
第3回	ミキシングコンソールについて(1)	コンソールの種類、機能や基本的な信号の流れを学び、各セクションの役割や使用方法を学ぶ。
第4回	レコーダーについて。 ナレーション録音。	レコーダーの種類、記録方法を学習し、実際にナレーションを録音する作業の中でMTRとDAWの使用方法を学ぶ。
第5回	ボーカルレコーディングの方法。 キューボックスについて	ボーカルレコーディングについて学ぶ。 2MIXカラオケを用意し、ボーカルレコーディングを体験する。
第6回	ボーカルレコーディング	試験に向けて今までの総復習と各自がボーカルレコーディングセッティングを身につける。
第7回	実技試験	ボーカルレコーディングのマイクセッティング

クォーター末試験評価方法

授業への取り組み意欲(平常点):70 ・Q末試験評価:30

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	モニターとキューシステムについて。	モニタースピーカーの種類、構造と役割を学ぶ。 キューシステムとトークバックシステムの目的を学ぶ。
第2回	トラックダウンについて①	ラフミックスとトラックダウンの違いについて学び、講師のミキシング作業を実際に目で、耳で学ぶ。
第3回	トラックダウンについて②	前回学んだ知識を活かして、全員でラフミックスを行う。
第4回	トラックダウンについて③	よく使われるであろうエフェクターにフォーカスを当ててリバーブ、ディレイのエフェクターの使い方を学ぶ。
第5回	トラックダウンについて④	前回学んだエフェクターの知識を活かして、全員でラフミックスを行う。
第6回	トラックダウンについて⑤	夏休みの課題であるミックスしたものをみんなで聴いて、他人のミックスにコメントをし、されたものは自分と他人の違いを知る。
第7回	ボーカルレコーディングにおけるコントロールルーム側のセッティング	1Qではスタジオ側がメインであったが、コントロールルームのセッティングもより深く学んでおく。
第8回	春学期末試験	ボーカルレコーディングにおけるコントロールルーム側のセッティング

学期末試験評価方法

授業への取り組み意欲(平常点):70 ・Q末試験評価:30

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	映像制作 I	坂本健一

科目概要

春学期を通じて、映像制作の大まかな流れを理解します。特にこの授業では制作・演出を中心に展開します。実際に各クォーターで短編作品の制作を行い、その作業を体験して理解を深めていきます。また、第2クォーターでは上映会にて各班の作品プレゼン&上映が実技試験となります。

到達目標

映像制作の基本的な流れの理解。その中の各工程の作業内容の理解。加えて各クォーターごと、短編の課題作品を制作します。特に第2クォーター課題作品はコンテストに応募予定。また同作品を全員参加の上映会にて、プレゼン・上映を行います。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映像制作に必要なスキル	企画開発 (development)におけるコミュニケーションの必要性
第2回	撮影入門①	意図を持った撮影ができる。 フレームサイズ、カメラポジション
第3回	撮影入門②	PAN、TILT、ZOOM、移動撮影等 演出的な意義を理解
第4回	撮影入門③	ZOOMとドリーの比較、様々なカメラワーク 同被写体で格の違いを体感する。
第5回	照明入門①	加法混合、減法混合。色温度とホワイトバランス
第6回	照明入門②	3点照明の基本 3灯ライトキットの使用法
第7回	短編作品 上映会	1クォーター末試験(ペーパー試験) 作品プレゼン・上映

クォーター末試験評価方法

作品上映 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。制作中の役割及びそのクオリティー
加えてその中で考察が行われているか。
ペーパー試験 授業で学んだ内容が整理して理解できているか。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音声入門①	映像に関わる音について セリフ、現場音、SE、BGM、NAのそれぞれの音の特性
第2回	音声入門②	各マイクの種類 収録方法(アフレコ、同録、プレスコ) 「百の台詞よりも一つの音」について
第3回	美術入門	映像における美術の役割について 大道具、小道具、CG
第4回	映像制作工程	development→preproduction→production→postproduction 各工程の基本的な理解
第5回	制作・演出入門①	スケジュールリング、 ロケ1週間前、前日の動き方
第6回	制作・演出入門②	編集における演出。 編集マン、ディレクター、カメラマンの役割
第7回	制作・演出入門③	MAにおける演出 NA原稿とナレーターについて
第8回	短編作品 上映会	2クォーター末試験(ペーパー試験) 全体上映会(ブーカ予定) 作品プレゼン・上映

学期末試験評価方法

作品上映 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。制作中の役割及びそのクオリティー
加えてその中で考察が行われているか。
ペーパー試験 授業で学んだ内容が整理して理解できているか。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	映像技術 I	播磨徹

科目概要

映像制作の大まかな流れを理解します。
特にこの授業では撮影・編集を中心に展開します。基本的に「映像制作」と「映像技術」の授業はリンクして展開され、一部「映像制作」で与えられた課題をこの「映像技術」で制作する形が取られます。

到達目標

映像制作の基本的な流れの理解。その中の撮影・編集の作業内容の理解。
加えて各クォーターごと、短編の課題作品を制作します。特に第2クォーター課題作品はコンテストに応募予定。また同作品を全員参加の上映会にて、プレゼン・上映を行います。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	カメラを使おう①	基本的なDVJ・DVKの使用方法
第2回	キャプチャー	映像をPCに取り込む プレミアの使用方法入門①
第3回	編集しよう①	映像をつなげてみる カットつなぎの基本「3つの一致」
第4回	カメラを使おう②	三脚の使用方法 ドリー ドローン撮影デモ/ミニジブデモ
第5回	編集しよう②	プレミアの使用方法② ディゾルブ(OL)等様々なトランジション
第6回	編集しよう③	プレミアの使用方法③ 作品制作時間
第7回	実技試験	カメラ及び編集ソフト(プレミア)の実技試験

クォーター末試験評価方法

実技試験 個人対応。授業で学んだ内容に関して、教官が任意の作業を指定し、その作業を行う。(各人により試験内容が異なる) 授業での内容が理解し活用できるかを評価。
「映像制作 I」においての課題作品で この授業で学んだ内容が理解し活用できているかを評価。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音声入門①	映像に関わる音について セリフ、現場音、SE、BGM、NAのそれぞれの音の特性
第2回	音声入門②	各マイクの種類 収録方法(アフレコ、同録、プレスコ) 「百の台詞よりも一つの音」について
第3回	美術入門	映像における美術の役割について 大道具、小道具、CG
第4回	映像制作工程	development→preproduction→production→postproduction 各工程の基本的な理解
第5回	制作・演出入門①	スケジュールリング、 ロケ1週間前、前日の動き方
第6回	制作・演出入門②	編集における演出。 編集マン、ディレクター、カメラマンの役割
第7回	制作・演出入門③	MAにおける演出 NA原稿とナレーターについて
第8回	短編作品 上映会	2クォーター末試験(ペーパー試験) 全体上映会(ブーカ予定) 作品プレゼン・上映

学期末試験評価方法

作品上映 授業で学んだ内容が作品に生かされているか。制作中の役割及びそのクオリティー
加えてその中で考察が行われているか。
ペーパー試験 授業で学んだ内容が整理して理解できているか。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポスプロ技術論 I	播磨 徹/植田 寛

科目概要

この授業では映像制作に必要な技術的知識を習得する授業です。
基本的な映像信号の理解に始まり、照明、撮影、編集、音声の多岐にわたる技術の理解とともに実際に機材を使用した技術の習得を目指します。

到達目標

- ・編集における、リニアとノンリニアの違いを理解し、実際にアッセンブル編集インサート編集の行える知識・技術を習得する。
- ・映像データをYou Tube等のネットへのアップロード及びDVD作成が行える。
- ・最新の映像技術の動向を理解する。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映像信号の成り立ち①	コンポジットとコンポーネント 映像信号がいかなる要素で構成されているか。色差信号とIQ変換の理解。
第2回	映像信号の成り立ち②	NTSCコンポジット信号 走査線の仕組みDF及びNDFの違い 輝度信号/クロマ信号/同期信号/カラーバースト等の理解
第3回	デジタル信号①	コンピュータ演算における2進法とその必要性 符号化の仕組み
第4回	デジタル信号②	4:2:2 4:4:4 4:1:1 4:2:0 各々の違い コンポーネントデジタル信号の種類
第5回	タイムコード	NDFとDFの違い。特にリニア編集におけるLTCとVITCについて。 エディットシートとEDLファイルの編集情報の管理
第6回	映像データの確認方法	WF及びVSの大まかな見方。CCU利用の際のWFを駆使したうえでの各種調整方法
第7回	試験	ペーパー試験及び実技試験

クォーター末試験評価方法

- ・ペーパー試験 授業での理解が知識として備わっているか判断
- ・実技試験 実際にリニア編集が行えるか、簡単な課題を与え個別に試験を行う。
(各人により試験内容が異なる)

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	編集システム①	編集の段取りと手順(オフライン-EED) 制作・演出の行う編集とポスプロ会社で行う編集の意義。
第2回	編集システム②	テープの信頼性とメモリー録画の信頼性。 なぜ現状でも局納品はテープなのか
第3回	MA	MA段取りと手順 編集とMAの連携及び作業段取りについて
第4回	美術	大道具からCG、衣装、メイクまで 映像制作における美術の役割
第5回	You Tube	ネット映像配信に関して DTPPの現状と未来について。T2VからTV6Uへの可能性
第6回	新たな映像について	映像学会における発表内容より VR、プロジェクションマッピング等
第7回	T2V Touch Designer	様々な映像制作方法について 撮影→編集→作品を通さない、企画(プログラム)→作品に関して
第8回	試験	ペーパー試験及び実技試験

学期末試験評価方法

- ・ペーパー試験 授業での理解が知識として備わっているか判断
- ・実技試験 実際にノンリニア編集等が行えるか、簡単な課題を与え個別に試験を行う。
(各人により試験内容が異なる)

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	照明 I	井口憲明 宮崎正康 青木美恵

科目概要

舞台照明の基本的な知識の習得を目指し、舞台照明とはどんな仕事をするのかを知る。体力・持久力も必要な実習作業を行い、実習を通して機材の名称・取り扱い方を学ぶ。また、舞台作業で使われる舞台用語及び、安全に作業をする為のルールを覚える。

到達目標

舞台の各名称や機材の特徴などを理解し、安全にかつ迅速に作業できるか。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	照明と舞台機構について	仕事内容の説明及び、どの様に仕事は進むか。舞台上の各部の名称及び役割。
第2回	山台組み	平台を使い、山台を組む。
第3回	灯体 1	基本の灯体(スポットライト)の取り扱い方。
第4回	照明仕込み図の見方	照明用仕込み図の見方、簡単な電気計算の仕方。
第5回	吊り込み作業 1	灯体をサスパトン(照明用バトン)に吊り込む。
第6回	吊り込み作業 2	灯体をサスパトン(照明用バトン)に吊り込む。
第7回	テスト	仕込み図を見ながら、吊り込む。

クォーター末試験評価方法

筆記テストあり。
仕込み図通りに仕込めるか。さらに安全、迅速に出来るか。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	灯体 2	1クォーターの復習及び、灯体の取り扱いその2。
第2回	吊り込み作業 3	色々な機材の吊り込み。
第3回	仕込み 1	仕込み図通りに吊り込み、回路を取る。
第4回	仕込み 2	シュート(明かりを合わせる)を円滑に行う為の吊り方。
第5回	仕込み 3	サスパトンでのシュートの仕方。
第6回	仕込み 4	目安で、当てたいところにシュートする。
第7回	調光卓の使い方	調光卓の基本的な操作方法。
第8回	テスト	仕込み図を見ながら、吊り込む。

学期末試験評価方法

筆記テストあり。
いくつかの灯体を仕込み図通りに出来ているか。及び、中間テストの評価を合わせての判断。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	PA IIb	折井隆彦

科目概要

春学期で学んだ技術と経験をベースにして、音楽イベントが出来るレベルのシステムを組めるような応用力とトラブル対応力を身につけて行きます。高度な機材を使った仕込みの演習を毎回繰り返し、トライ&エラーで学びます。演習の中から、信号の流れを整理して把握したり、ミキサー内部の信号の流れをイメージすること。エフェクター類をつないだり操作する技術を覚えること。

到達目標

音作りに必要な音響理論を理解することなどを学び、最後は実際にVoを招いてのオペレートを経験してもらいます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	AUX・dB	モニターのつなぎ方・ミキサー内の信号の流れ 0dB・プリとポストをイメージする
第2回	周波数②	波長でのキャラクターの違い・音像定位 音を波としてイメージする
第3回	リバーブ・音色	リバーブのつなぎ方・音色を決める要素 リバーブをかける
第4回	周波数③	イコライザーを使ったメイン・モニターの音作り イコライザーの操作方法を知る
第5回	サウンドチェック②	リハーサルを意識した音作り 音量の基準を決める
第6回	模擬試験	リハーサルの進め方 音のバランスを作る
第7回	実技試験	仕込み・音作り・リハーサル

クォーター末試験評価方法

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内にメインスピーカー・モニタースピーカー・エフェクター等のつなぎ・チェックを終え、Voを招いてリハーサルを行い、アーティストへの対応、音のバランスなどプロの仕事として見て評価します。トラブルがあった場合は、その対応能力も評価の対象とします。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	マルチアンプシステム	マルチアンプシステムのつなぎ方 つなぎとチェックの仕方を理解する
第2回	コンプレッサーとD・I	インサートつなぎ・コンプレッサーとD・Iの目的と操作 スレシヨルドのdBの意味を知る
第3回	ドラムの音作り	オンマイク、オフマイクと倍音構成との関係 ミキサーのPEQの使い方を知る
第4回	位相干渉	音の距離感、クリアーさと、音のかぶりとの関係 ゲートの使用目的を知る
第5回	デジタルミキサー	アナログミキサーとの比較と操作の言語化 デジタルミキサーを使ってみる
第6回	ミスを見つけ方②	今までの経験をまとめる NGチェックシートを作る
第7回	模擬試験	試験にむけたデーターの収集・レポート提出 GEQのデーターをとる
第8回	実技試験	仕込み・音作り・リハーサル

学期末試験評価方法

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内にミキサー・スピーカー等の位置決め～仕込み～チェック～音作り～エフェクターのつなぎとチェック～最終確認～リハーサルまで。アーティスト対応も含めプロの仕事として見て評価します。技術、経験、意欲、トラブル対応能力など実際にこの人間をプロとして欲しい人材かどうかで評価します。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	レコーディングⅡb	丹沢 亜季／山口 智

科目概要

今学期では春学期で学んだことを基本に、レコーディングについて更に一歩踏み出した形でより詳しく掘り下げて学んでいきます。

到達目標

レコーディングシステムをいろんな方向から理解し、同時に様々な機器の理解を深め、頭の中だけで理解するだけではなく、ひとつのカタチとして作品を作ることによって得られる感覚を実際のレコーディングを通して体験し、習得します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	春学期の復習	ガイダンス。基礎知識の確認。
第2回	コンソールとProToolsの関係	信号の流れ。コンソールとProToolsの関係を理解する。
第3回	マイクについて	マイクやDIの種類、使用用途、セッティング方法を学ぶ。
第4回	ボーカルレコーディングセッティング	Vo録音作業の復習。
第5回	バンドレコーディングセッティング①	バンドレコーディングを想定したプランニングを学ぶ。
第6回	バンドレコーディングセッティング②	実際にバンドレコーディングを想定したセッティングを実践し、学ぶ。
第7回	Q末試験	ドラムとベースの録音のセッティング～バラシまで。

クォーター末試験評価方法

・授業への取り組み意欲(平常点):70 ・Q末試験評価:30

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	エフェクターの種類①	リバーブとディレイについて学ぶ。
第2回	エフェクターの種類②	コンプレッサーとリミッターについて学ぶ。
第3回	ProTools演習	様々なオートメーションについて学ぶ。
第4回	マスタリングについて	マスタリングの歴史、使用機材と作業について学ぶ。
第5回	トラックダウン①	各自トラックダウンを行う。 (1人50分)
第6回	トラックダウン②	各自トラックダウンを行う。 (1人50分)
第7回	トラックダウン③	各自トラックダウンを行う。 (1人50分)
第8回	期末試験	マスターデータ作成 学生のミックス作品の試聴～ディスカッション、総まとめ。

学期末試験評価方法

・授業への取り組み意欲(平常点):70 ・Q末試験評価:30

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	映像制作Ⅱb	坂本健一

科目概要

秋学期では、実践的な内容に移行します。機材の使用方法の理解はもとより、映像作品(番組:商品)を創るということがいかなる事かを理解していきます。

優秀な作品は「文京映画祭」での上映も予定しています。

到達目標

企画から実際に作品になるまでに携わり、映像制作とはいかなることなのか理解を深める。単に撮影して編集し完パケにするだけでは作品ではない事を理解するとともに作品と商品(番組)の違いも理解していく

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	企画書プレゼン	企画選抜 (コンペでのプレゼンの仕方) ・「ベタドラマ」様々なテクニック理解。
第2回	企画書再プレゼン	企画再選抜 (パワポを用いたプレゼンの仕方) ・「BOSS」映像CU同ポジ演出効果等
第3回	キャスティング/スケジュール作成	スケジュール作成 (スケジュールから予算の立て方) ・「のだめカンタービレ」画角の意図OL効果
第4回	台本(構成表)ノコンテ作成①	構成のたてかた大パコ、小パコ作成 ・「踊る大捜査線」ノンモンの効果等
第5回	台本(構成表)ノコンテ作成②	撮影のための絵コンテ作成及び撮影スケジュール(ロケスケ)の立て方 ・「音楽番組」リズムに合ったSWテクニック等
第6回	撮影技術練習日	技術的練習、演出/撮影/照明/音声の連携練習 ・「MV集」効果的なカメラワーク
第7回	企画書プレゼン	企画プレゼン、 質疑応答、口頭試験、実技試験

クォーター末試験評価方法

映像制作の流れを理解でき、実際に合致した動きができていないか。

他のスタッフとのコミュニケーションがスムーズに行えているか。

セクション主義に陥らずに映像制作を捉える事ができているか。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	撮影日①	ロケスケor香盤表に従って撮影(現場技術の習得) ・「SMAP×SMAP」日本映画特集
第2回	撮影日②	ロケスケor香盤表に従って撮影(現場技術の習得) ・「鉄腕DASH」音響効果編
第3回	編集日①	粗編集(素材の確認及びリスト化)インタビューのリライト ・「笑ってこらえて」吹奏楽の旅
第4回	編集日②	編集(本編集) ・「鉄腕DASH」アナログ特撮編
第5回	MA作業①	音声およびBGM・SE /作品制作MA準備 様々な映像に関わる「音」SE、現場音について
第6回	MA作業②	音声およびBGM・SE /作品制作選曲等 様々な映像に関わる「音」BGM(FI/FO、ミタージュ、扇情/対位法効果)
第7回	※文京映画祭 参加	作品のプレ試写 リテイク期間
第8回	作品試写(テスト)	作品プレゼン、質疑応答、口頭試験、実技試験

学期末試験評価方法

作品上映 授業で学んだ内容が作品に生かされているか。制作中の役割及びそのクオリティー加えてその中で考察が行われているか。

ペーパー試験 授業で学んだ内容が整理して理解できているか。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	照明Ⅱb	井口憲明 宮崎正康 青木美恵

科目概要

今まで習得した知識や技術を反復しながら、さらに照明効果能力を高めていきます。光の方向性・色の相性等を認識しつつ、個人個人で仕込み図を作り、光の出し方や色の組み合わせ等を考え、明かりを把握して行く。

到達目標

明りの当て方や調光卓の操作を理解し、曲に合わせてオペレートする。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	復習	1・2クォーターの復習。
第2回	光の方向性	吊り位置、角度の差による光の見え方の違い。
第3回	色とは	色(カラーフィルター)による、見え方の違い。
第4回	シュート 1	地明かりとTOPのシュート。
第5回	シュート 2	ななめのシュート。
第6回	シュート 3	バックライトのシュート。
第7回	テスト	仕込み及びシュート。

クォーター末試験評価方法

筆記テストあり。
仕込み図を見ながら、本番が出来るように、吊り込み・シュートをする。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	シュート 4	FRのシュート。
第2回	シュート 5	CLのシュート。
第3回	明かり作りの仕方	講演会などの基本の明りを作る。
第4回	UH/LHの使い方	色を組み合わせで雰囲気を知る。
第5回	仕込み	テスト用仕込み図で、吊り込み及びシュート。
第6回	明かり作り 1	データ・明かりを見ながら明かりを作る。
第7回	明かり作り 2	データ・明かりを見ながら明かりを作る。
第8回	テスト	明かりを再生する。

学期末試験評価方法

筆記テストあり。
音楽に合わせて、曲にあった明かりをオペレートする。及び全クォーターでの成長度合いでの判断。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	音響基礎 I	熊谷昭紀

科目概要

この授業では、レコーディングやPAなどの音響に関する基礎を勉強していきます。今まで音響基礎に関する勉強は経験が無いと思いますから、この授業で必要な基本を授業します。

到達目標

音響を扱う上での必要な知識を習得し様々な現場で作業をする上での基礎となつ部分を習得します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コネクタの名前を覚える	音声ケーブルの名前と用途を覚える 4種類のコネクタを覚える
第2回	ミキシングコンソール	ミキサーの概要の理解、 各部分の役割と名称を理解する
第3回	マイクの種類	種類と型番を覚える 学内で使用する主要なマイク
第4回	LINE機器の接続(1)	LINE接続とMIC接続 インピーダンスとは？ LINE入力を理解する
第5回	スピーカーの理解	直流と交流、磁石と電磁石、スピーカーの動作原理 交流を理解する
第6回	電気の基礎	電流・電圧・電力など電気の基礎知識
第7回	試験	筆記試験

クォーター末試験評価方法

Iクォーターの内容から筆記による試験を実施
授業内で行う確認小テスト等も評価に加味する

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	AUXの理解	AUXはミキサーであることを理解する
第2回	エフェクターとは？	リバーブ、ディレイ、コンプレッサーなどの取扱い エフェクターの概要を知る
第3回	エフェクターの理解(1)	ダイナミック系エフェクター、効果とパラメーター 名前と効果を理解する
第4回	エフェクターの理解(2)	空間系エフェクター、楽曲での使用上の注意 使用方法のコツを理解する
第5回	音の発生～伝わり方	MIC、AMP、SPの役割を理解、音声信号は電流である 音響機器の役割を知る
第6回	マイクロフォンの理解	ダイナミックマイク(MC型)の動作原理 電磁誘導作用の理解
第7回	筆記試験	筆記試験
第8回	まとめ	半期のまとめ

学期末試験評価方法

春学期の内容から筆記による試験を実施
授業内で行う確認小テスト等も評価に加味する

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	音響基礎Ⅱ	熊谷昭紀

科目概要

3クォーターでは、エフェクターの種類、効果やミキサーへの接続方法について解説していきます。
 ここで行う内容は、レコーディングやPAだけでなく映像や放送局の音声でも必要な技術なので、しっかりとマスターして下さい。4クォーターは知識的部分を集中して授業します。

到達目標

全体的なイメージを作ることが大切なので、難しく考えないで取り組んで下さい。
 音響を扱う上での必要な知識を習得し様々な現場で作業をする上での基礎となつ部分を習得します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	チャンネル・インサート	MICを接続したチャンネルにインサート接続する 信号経路を理解する
第2回	イコライザー	イコライザーの種類・ピーキングとシェルピング
第3回	コンデンサーマイク	構造と動作原理、指向性 長所短所を理解する
第4回	ファンタム電源	ファンタム電源の仕組み電圧 機材を使って確認
第5回	音速について	音速とデレイタイム タイムアライメントとは 計算を覚える
第6回	聴覚について	人間の聴覚の特性 等ラウドネス曲線 聴覚について理解
第7回	試験	筆記試験
クォーター末試験評価方法		
Ⅲクォーターの内容から筆記による試験を実施 授業内で行う確認小テスト等も評価に加味する		
4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	バランス、アンバランス	バランス接続がノイズを消す仕組み 正相、逆相を理解する
第2回	dB(デシベル)	音のdB、電気のdB dBの意味を理解する
第3回	電子部品	抵抗、コンデンサー、コイルの理解、カラーコード 名前と役割を理解する
第4回	インピーダンス	交流と抵抗値、マッチング、DI、ファンタム電源 交流の合成抵抗値と整合、不整合
第5回	ワイヤレスマイク	ワイヤレスマイクの仕組みと変調方式
第6回	タイムコード	タイムコードの規格 実際の使い方 タイムコードの理解
第7回	筆記テスト	筆記試験
第8回	まとめ	半期のまとめ
学期末試験評価方法		
秋学期の内容から筆記による試験を実施 授業内で行う確認小テスト等も評価に加味する		

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	デジタル音響 I	佐藤 清志

科目概要

現在、エンターテインメントの様々な分野で必要とされ使用されている「DAW」。その中でも主に使われている「Protools」を使ってみなさんがエンターテインメントの世界でProtoolsがどのように使われていて、どんな事が出来るのかを学びます。自分がやりたい事のイメージを形にするための道具の使い方を学ぶことが必要なのです。

到達目標

デジタルの基本的な部分からデジタル機器の使い方、そしてProtoolsの仕組みなど基本的な部分を実際に機材に触りながら身に付ける。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Macintoshの使い方	Protools使用に必要な不可欠なパソコンの仕組みや基礎知識を学びます。
第2回	DAW	DAWとは何か？基本的なSystemを理解します。
第3回	Protools-1	新規セッションについての説明(作成方法など)
第4回	Protools-2	MixWindowについて学ぶ。
第5回	Protools-3	EditWindowについて学ぶ。
第6回	Protools-4	importとexport(Bounce含む)を学ぶ。
第7回	試験	試験

クォーター末試験評価方法

セッションを作成し、CDからAudioをimportして、16bit44.1kWAVに変換したものを提出する。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Protools-5	その他、各種Windowについて学ぶ。
第2回	データについて	Protools等で扱う「データ」についての説明と取扱いについて学ぶ。
第3回	アナログとデジタルについて	アナログとデジタルの違いを学びます。
第4回	Protools-6	様々なトラックの種類を学ぶ。
第5回	Protools-7	プラグインについて理解する。
第6回	Protools-8	各編集モードを学ぶ。
第7回	Protools-9	簡単なTVサイズ編集方法を学ぶ。
第8回	試験	試験

学期末試験評価方法

2mixをテレビサイズに編集して16bit44.kWAVの形式に変換してCD-Rに焼いて提出(50%)
出席点(50%)

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	デジタル音響Ⅱ	佐藤 清志

科目概要

春学期に学んだDAWの知識技術をより深め、各専攻で必要になる内容まで踏み込みます。デジタル機器を扱うにあたっての知識技術をProtoolsを用いて学び、DAWのオペレーションを身につけていきます。レコーディングコースは勿論ですが、エンタテインメントに関わる技術の仕事では必要になる知識となります。

到達目標

デジタル機器を扱うにあたっての知識技術をProtoolsを用いて学び、DAWのオペレーションを身につける。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	春学期の確認	春学期に学んだことを一通り復習する。
第2回	デジタルコンソール	デジタルコンソールの扱い方を学ぶ。
第3回	各種ケーブルについて	制作現場で使用されているアナログ、デジタル、PC周りのケーブルについての知識を深める。
第4回	データの管理について	ワークスペースとタスクマネージャーを学ぶ。
第5回	Protools-10	編集について学ぶ。
第6回	Protools-11	プラグインとオートメーションについて学ぶ。
第7回	試験	試験

クォーター末試験評価方法

Protools技術認定試験を想定した模擬筆記試験を行う。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Protools-12	レコーディングモードを理解する。
第2回	レベル管理について	作品制作に関して必ず必要になってくるレベル管理について学ぶ。
第3回	遅延補正	Protoolsを用いてデジタル機器を扱うにあたっての「遅延」について学ぶ。
第4回	同期について学ぶ	同期に必要なタイムコードと映像信号等を知る。
第5回	同期の設定	Protoolsでの同期信号の設定方法を知る。
第6回	Protoolsを使ったMA	Protoolsで映像と音楽を扱いミックスする方法を学ぶ。
第7回	Protools-13	Protools内の各種設定について学ぶ。
第8回	試験	試験

学期末試験評価方法

Protools技術認定試験を想定した模擬筆記試験を行う。(50%)
出席点(50%)

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	プロデュース I	田中正

科目概要

日本における音楽ビジネスの仕組みとレコード会社、プロダクションの役割、その中でのプロデューサー役割を学びます。第二クォーターは日本における代表的なプロデューサー、プロダクション、歌手、アーティストを例に、それらの歴史とメディアの影響力について学びます。

到達目標

日本における音楽ビジネスの仕組みを理解し、音響・映像・照明の技術者としての位置づけや音楽制作上の位置づけを理解。日本における音楽業界の変遷やメディアの持つ影響力を理解します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音楽ビジネスについて	レコード会社、プロダクション等音楽ビジネス概要
第2回	日本のレコード会社	レコード会社の役割について
第3回	プロデューサーとは	レコード会社、プロダクションのプロデューサー仕事
第4回	日本の芸能音楽史	日本の芸能、音楽はどのように始まったか
第5回	日本映画の歴史	戦後から昭和40年代までの映画産業について
第6回	テレビの時代	テレビの発展と進化について
第7回	クォーター末試験	
クォーター末試験評価方法		
クォーター末試験得点40% 平常点10% 出席・受講状況50%		
2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	日本のポップミュージックの成立1	50～60年代ロカビリーブームからグループサウンズまで
第2回	日本のポップミュージックの成立2	ニューミュージックと言われる時代～現在
第3回	テレビの時代	テレビの発展と進化について
第4回	テレビ音楽番組の時代	テレビでの音楽番組の隆盛について
第5回	プロダクションのプロデューサー	有名プロダクション誕生から発展の歴史を学びます。
第6回	プロデューサー列伝	ジャニー喜多川の功績
第7回	コンサートビジネス	興業からコンサートビジネスへの進化
第8回	クォーター末試験	
学期末試験評価方法		
学期末試験得点30% 平常点10% 出席・受講状況60% Iクォーター得点と合計し算出		

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	プロデュースⅡ	田中正

科目概要

世界の有名プロデューサー、著名なA&Rの仕事学びます。ロックンロールやポピュラー音楽のルーツを探り、様々なアーティストの音源や映像を年代別に理解し、流行した各ジャンルとそれを代表するアーティストを考察しながら現在にいたる世界の音楽事情を理解。

到達目標

世界の音楽シーンを年代毎に理解し、それぞれの音楽のルーツや現在のアーティストに与えている影響や音楽ビジネスの変化を理解する。音響・映像・照明の仕事を行う上でもA&Rの持つ役割の重要性を理解する。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	A&Rとは	A&Rについて説明します
第2回	世界の有名なA&R	プロデューサーやA&Rの役割について
第3回	レコード会社とレーベル	世界のレコード会社やレーベルについて
第4回	ロック誕生	プレスリー登場、チャックベリー、リトルリチャード
第5回	ブリティッシュ インベイション	ビートルズの登場とブリティッシュ インベイション
第6回	西海岸のポップス	フランクシナトラやフィルスペクターサウンド
第7回	クォーター末試験	

クォーター末試験評価方法

クォーター末試験得点30%
平常点10%
出席・受講状況60%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	フォークの時代	ボブディランとニューヨークの音楽シーン
第2回	ブリティッシュ インベイション	ビートルズの登場とブリティッシュ インベイション
第3回	ソウルミュージック進化	70年代のモータウン、STAX、アトランティック
第4回	カリフォルニアサウンド	ビーチボーイズやサーフィンホットロッド、ジミ・ヘンドリックス、ジャニスジョップリン
第5回	80～90年代のアメリカ音楽	パンク、ヘビーメタル、ディスコ、HIP HOP DJカルチャー
第6回	ワールドミュージック	ブラジル音楽、ジャマイカレゲエシーン、アフリカ音楽
第7回	最新音楽事情	2000年以降の世界の音楽事情
第8回	クォーター末試験	

学期末試験評価方法

学期末試験得点30%
平常点10%
出席・受講状況60%(授業中のシェアミーティング、発表を含む)
Iクォーター得点と合計算出

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	造形基礎 I	百田智行

科目概要

創造・表現活動の基礎となる観察力・構成力・方法・媒体について学びます。
 観察や構成の実習を通じモチーフの光や影、成り立ち、秩序、リズムを観察します。
 創作・表現活動の源となる資質にふれます。
 イメージを作品にするための発想、計画的な制作活動を行います。

到達目標

制作活動から構成力と観察力を身につけます。
 創作・表現活動の源となる資質にふれ各自の専門分野に役立つようにします。
 計画的な制作活動ができるようにします。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	造形の基礎 / 観察	芸術・デザインの意味、分野について学習します。 科目の意味、位置、年間計画を理解します。
第2回	観察 デッサン-1	グラデーションの制作をします。 鉛筆を媒体に表現の基礎を確認します。
第3回	観察 デッサン-2	モチーフと構図。石膏像をデッサンします。 構図、形、バランスの確認をします。
第4回	観察 デッサン-3	光と影（伝統的なライティング）について学習します。 光と影の確認・途中批評会をします。
第5回	観察 デッサン-4	形、明暗による構成について学びます。 光と影、立体の確認・ノートチェックをします。
第6回	観察 デッサン-5	観察の基礎のまとめをします。 構図、形、光と影等の確認をします。
第7回	クォーター末試験	作品の制作と完成と1Qのまとめ。講評と批評会をします。 2Qの予定の確認をします。

クォーター末試験評価方法

授業で制作した作品、作成したレポートを評価します。
 評価ポイント: グラデーション、デッサン作品の質感、量感、構図、形、バランス、陰影。制作活動の計画性。
 試験項目: 提出物(作品、レポート)50%、平常点(ノート、スケッチブック、その他)25%、出席点25%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	造形の基礎 / 観察と方法	遠近法の種類。自分の部屋を創造で描いてみましょう。 遠近法の学習をします。
第2回	観察と方法 室内(教室)	遠近法を意識して教室を描いてみましょう。 遠近法の確認をします。
第3回	観察と方法 建物と道-1	屋外での遠近法を実感し描いてみましょう。屋外でのロケハン・ 構図の決定をします。
第4回	観察と方法 建物と道-2	屋外での陰影を実感し描いてみましょう。 遠近法の確認・個人批評をします。
第5回	観察と方法 建物と道-3	屋外での陰影を実感し描いてみましょう。 遠近法の確認・個人批評をします。
第6回	観察と方法 室内(教室以外)を描こう-a	室内での遠近法を実感し描いてみましょう。 遠近法の確認・個人批評、ノートチェックをします。
第7回	観察と方法 室内(教室以外)を描こう-b	室内、屋外の遠近法のまとめをします。 遠近法の確認・個人批評、ノートチェックをします。
第8回	クォーター末試験	室内、屋外の遠近法の理解と実践ができているか作品の評価と ペーパー試験をします。

学期末試験評価方法

授業で制作した作品、作成したレポート。
 建物や道の観察。遠近法の理解と実践。
 計画性を持った制作活動(観察・方法)。
 試験項目: 提出物(作品、レポート)50%、平常点(ノート、スケッチブック、その他)25%、出席点25%

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	造形基礎Ⅱ	百田智行

科目概要

創造・表現活動の基礎となる観察力・構成力・方法・媒体について学びます。
メディアと芸術について学習します。
芸術とデザイン。様々な角度から形や色彩による構成を学習します。
イメージを作品にするための発想、計画的な制作活動ができるようにします。

到達目標

制作活動から様々な角度から形や色彩による構成をします。
メディアと芸術について考えます。
創作・表現活動の源となる資質にふれ各自の専門分野に役立つようにします。
計画的な制作活動ができるようにします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	造形の基礎 / 構成	さまざまな分野に見る構成にふれます。DVD等の鑑賞・レポート作成をします。
第2回	形と色による 構成-1	色彩学(色相環、色彩明暗・対比等)を学習します。明度、彩度、コントラストの確認をします。
第3回	形と色による 構成-2	ラフスケッチ～アイデアスケッチ(明暗一色)をします。制作の条件、確認をします。
第4回	形と色による 構成-3	実物大スケッチ(色彩計画)～本図を作成をします。制作経過個人チェックをします。
第5回	形と色による 構成-4	本図の作成・色彩学(色相環、色彩明暗・対比等)の実践をします。形、バランス、明度、彩度の確認をします。
第6回	形と色による 構成-5	図形と色による構成を完成させます。制作経過個人最終チェック。批評、ノートチェックをします。
第7回	クォーター末試験	作品の提出。構成・色彩学(色相環、色彩明暗・対比等)の実践ができているか。3Qの予定の確認をします。

クォーター末試験評価方法

授業で制作した作品、作成したレポートを評価します。
評価ポイント: 色彩学・色相環、色彩対比の理解。形と色のバランス、構成。制作活動の計画性。
試験項目: 提出物(作品、レポート)50%、平常点(ノート、スケッチブック、その他)25%、出席点25%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	メディアと芸術-1	メディアアート(現代美術)とインタラクティブ① DVDの鑑賞と説明・レポート作成をします。
第2回	メディアと芸術-2	メディアアート(現代美術)とインタラクティブ② DVDの鑑賞と説明・レポート作成をします。
第3回	メディアと芸術-3	メディアアート(古典芸能)とインタラクティブ DVDの鑑賞と説明・レポート作成をします。
第4回	造形の基礎/創造の発想と計画性	コラージュの技法。シュルレアリスムの歴史、方法を学習し。資料収集・シュルレアリスムの映像作品DVDの鑑賞をします。
第5回	コラージュ 創造の発想と計画性-1	一年のまとめとしてのコラージュ作品の制作。資料収集、コラージュの技法の実践をします。
第6回	コラージュ 創造の発想と計画性-2	一年のまとめとしてのコラージュ作品の制作。資料収集、コラージュの技法の実践をします。ノート、制作経過の個人チェックをします。
第7回	コラージュ 創造の発想と計画性-3	写真による構成、コラージュ作品を完成します。 最終チェック・批評をします。
第8回	クォーター末試験	作品の提出・レポートの作成と提出。1年のまとめとしての学年末試験とします。

学期末試験評価方法

年間を通したまとめとしての作品の制作、作成したレポート。
計画性を持った制作活動(観察・構成・方法)。
メディアと芸術、インタラクティブについての考察。
試験項目: 提出物(作品、レポート)50%、平常点(ノート、スケッチブック、その他)25%、出席点25%

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	文章制作 I	松浦雅子

科目概要

活字離れが言われて久しい昨今ですが、実はSNS、メール、ブログ、ケータイ小説と、言葉や文字を巧みに使い、自己表現の可能性がますます広がっている時代です。言葉という人類最高の宝を使いながら、文章を紡いでいく素晴らしさを、実践を通して、学んでいきます。

到達目標

授業を通して、自分だけの言葉を紡ぎ、創造力を広げ、表現者・クリエイターとしての一番大事な基礎力を磨いていきます。毎回、課題をクリアして、自分だけの文章を作っていく喜びと充実感を味わいながら、文章力のスキルアップをしていきましょう。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス 「書くこと」	「書きながら、考える」「読みながら、考える」 書くことの本当の意味と意義を理解する
第2回	「私」を知り、自らの言葉を紡ぐ	「自己ブランディング」の基礎を学び、考えまとめ、書いてみる 書くこと＝考えることを理解し、実践する
第3回	「自己ブランディング」 企画書を書く	パーソナル・ブランド・ステートメントを書き、文章をまとめてみる 「自己」についての考察を文章にまとめる
第4回	「自己ブランディング」 プレゼンテーション1	書いた企画書を元に、発表し、グループでのフィードバックしながら ブラッシュアップする グループワークの意味と意義を理解する
第5回	「自己ブランディング」 プレゼンテーション2	ブラッシュアップした内容で、より高いクオリティでプレゼンする ブラッシュアップの有効性を理解し、実践できるようにする
第6回	文章コミュニケーション 基礎1	自己表現としての文章の基礎を理解し、毎日書く体質を身につける。 書くことを好きになる。他者の文章を批評できるようになる
第7回	総括	課題に沿った、アイデアを出し、それをまとめ、文章化することができるようにする 自分の文章を推敲できるようにする

クォーター末試験評価方法

出席率50%、授業内容への貢献度(ファシリテーション能力、発言、チームビルディング力)20%、課題に対する文章力の達成度20%、本試験10%で評価します。なにより、文章の上手さよりも自ら考える姿勢を重視して、総合評価します。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	感想の書き方1	好きな広告の一つを選び、その理由をレポートする 様々な角度から視点を持ち、オリジナリティのある意見を文章化する
第2回	批評の書き方1	映画を鑑賞し、その映画批評を書く 感想と批評の違いを理解し、より高度な文章を作成してみる
第3回	批評の書き方2	グループワークで、それぞれの意見にインスパイアされながら、 ブラッシュアップしてみる
第4回	企画書の書き方1	好きなテレビ番組や映画の企画書を書いてみる ポイントを絞り、アピールしていく文章の基礎を学ぶ
第5回	企画書の書き方2	ブラッシュアップして、推敲してみる 文章を直していくことによって、さらに「伝わる」技術を理解する
第6回	企画書プレゼンテーション	自らの文章を、声に出してプレゼンしてみる 言葉を通して、他者の心に届けるために必要なことを理解する
第7回	文章コミュニケーション 基礎2	アイデアを生み出し、文章化していくプロセスの中で、ポイントの まとめ方と流れを理解する
第8回	総括	課題に取り組み、自分だけの言葉で「表現」して、何かを伝える 意義を理解する

学期末試験評価方法

出席率40%、課題取り組みへの積極的姿勢及び集中度30%、課題文章の完成度10%、本試験20%で評価します。なにより、学生の方の能動的な文章制作への意欲を期待します。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	文章制作Ⅱ	松浦雅子

科目概要

私達は、何故、日々、言葉を使いながら、文章を書いたり、読んだりするのでしょうか。文章は、頭の中の思いを、言葉という表現に変換し形にするだけではありません。大事なのは、「書くことは、考えること」「読むことは、考えること」ということです。文章を書くことは、人間に与えられた、最高の自己表現とコミュニケーションの道具であると同時に、さらに、一番大事な、「考える力」の基礎となるのです。

到達目標

最高の宝「言葉」を紡ぎながら、自己表現の可能性をさらに広げ、自由なクリエイティビティのために、考える力となる「文章力」を磨いていきましょう。後半は、就職活動に向けた実践的な形式の実技となります。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス「書くことで見えてくるもの」	「書くことは、考えること」「読むことは、考えること」「考える力」の基礎は、書くこと、読むことであると言う基本を理解する
第2回	文章コミュニケーション 基礎3	「より良く伝わる」ための文章技術 他者に「伝える」ために必要な技術を学ぶ
第3回	文章演習1 「エッセイ」の書き方	文章の冒頭・流れを理解し、構造を学ぶ 「ある感動」を、どのように文章化し、心を伝えていくのかを学ぶ
第4回	「エッセイ」 ブラッシュアップと発表	グループワークでフィードバックしながらブラッシュアップしていく。文章を推敲し、クリエイティビティを高めていく過程を実践で学ぶ
第5回	文章演習2 「脚本」の書き方	映像の設計書としての脚本の構造を学ぶ 実際映像シーンがどのような文章として設計されているか理解する
第6回	文章演習3 「脚本」の書き方	実際にワンシーンを書きながら、ドラマとして膨らませる演習 ドラマを、まずは文章でまとめ、構造を理解する
第7回	総括	プロの「脚本」の読み合わせをしながら、構造と意図を学ぶ 文章が、ドラマとして立ち上がり息づくことを理解し味わう。

クォーター末試験評価方法

秋学期からは、より実践的な文章制作になっていきますので、出席率40%、課題への取り組む姿勢30%、課題の完成度20%、本試験10%で評価します。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	「自分の歴史」を物語化 Vo.1	今までの過去を文章化し、自己アピール文章制作におけるイントロダクションとする
第2回	「自分の歴史」を物語化 Vo.2	ストーリーテリングとは何か。序破急、構成を学ぶ 物語の構造とテーマ設定の仕方を学び、自らアイデアを構築する
第3回	自分の物語＋発見＝自己PR	文章制作の演習を重ね、自らの文体や個性を見つけ出す。履歴書・エントリーシート作成の書き方を具体的に学ぶ
第4回	面接のレッスン1	文章のブラッシュアップを重ね、自分だけの世界を文章を使って表現し、プレゼンする
第5回	面接のレッスン2	自己アピール、志望動機のプレゼンを、グループで評価しあう。 他者のプレゼンから、自らの課題発見に繋げる
第6回	脚本・本読み1	物語が、ト書きと台詞からなり、全ての作品は、企画書と設計図から生まれる構造を理解する
第7回	脚本・本読み2	一遍の脚本を元に、演技で文章を体現してみる 文章から立ち上がるドラマを体を使って表現してみる
第8回	総括	文章制作の基本を総括し、自ら考え、アイデアを出せる、思考回路の確認作業をする。言葉の持つ力を、再確認し、生かしていけるように総括する

学期末試験評価方法

出席率40%、授業貢献度(発言、グループワーク、積極的態)30%、課題完成度20%、本試験10%で、総合的に評価をします。なにより大切なのは、「書くこと」「読むこと」が好きになり、日々、考えを巡らし、言葉を用い文章を書く力を身につけているかを判断します。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	エンタテインメントジャンル研究 I	岩下達朗

科目概要

様々なジャンルのエンタテインメントを知り、そのルーツや流行の時代背景、ジャンルによる制作の違いを学びます。様々な機器の取り扱いができるようになっても得意なジャンル以外は知らないというのはそのエンタテインメントを人に伝える事ができないという事になります。

到達目標

エンタテインメントの変遷や時代が作り出したエンタテインメントを広範囲に学びます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	テレビ放送とエンタテインメント①	公開生放送の番組作り(1980年頃の公開生放送)
第2回	テレビ放送とエンタテインメント②	VTRの登場前と後の番組作り
第3回	テレビ放送とエンタテインメント③	デジタルの進歩と番組作り
第4回	アニメーション①	トーキー・アニメーション 初期のディズニーアニメーション
第5回	アニメーション②	アニメーションの変遷
第6回	舞台芸術 ミュージカル①	音楽と舞台芸術
第7回	舞台芸術 ミュージカル②	音楽と舞台芸術

クォーター末試験評価方法

各回のレポート提出にて評価

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	舞台芸術 オペラ①	野外オペラ アレーナ・ディ・ヴェローナ音楽祭
第2回	舞台芸術 オペラ②	野外オペラ アレーナ・ディ・ヴェローナ音楽祭
第3回	舞台芸術 芝居①	日本の伝統芸能を知る 能 狂言 人形浄瑠璃
第4回	舞台芸術 芝居②	音響・照明・舞台装置 芝居の世界を知る
第5回	日本の映画 ①	興行収入No1の日本映画を知る
第6回	日本の映画 ②	映画と音楽
第7回	世界の映画 ①	全米ナンバー1とは？
第8回	世界の映画 ②	名作と呼ばれる作品

学期末試験評価方法

各回のレポート提出にて評価

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	PA II 1a	折井隆彦

科目概要

春学期で学んだ技術と経験をベースにして、音楽イベントが出来るレベルのシステムを組めるような応用力とトラブル対応力を身につけて行きます。高度な機材を使った仕込みの演習を毎回繰り返し、トライ&エラーで学びます。演習の中から、信号の流れを整理して把握したり、ミキサー内部の信号の流れをイメージすること。エフェクター類をつないだり操作する技術を覚えること。

到達目標

音作りに必要な音響理論を理解することなどを学び、最後は実際にVoを招いてのオペレートを経験してもらいます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	AUX・dB	モニターのつなぎ方・ミキサー内の信号の流れ 0dB・プリとポストをイメージする
第2回	周波数②	波長でのキャラクターの違い・音像定位 音を波としてイメージする
第3回	リバーブ・音色	リバーブのつなぎ方・音色を決める要素 リバーブをかける
第4回	周波数③	イコライザーを使ったメイン・モニターの音作り イコライザーの操作方法を知る
第5回	サウンドチェック②	リハーサルを意識した音作り 音量の基準を決める
第6回	模擬試験	リハーサルの進め方 音のバランスを作る
第7回	実技試験	仕込み・音作り・リハーサル

クォーター末試験評価方法

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内にメインスピーカー・モニタースピーカー・エフェクター等のつなぎ・チェックを終え、Voを招いてリハーサルを行い、アーティストへの対応、音のバランスなどプロの仕事として見て評価します。トラブルがあった場合は、その対応能力も評価の対象とします。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	マルチアンプシステム	マルチアンプシステムのつなぎ方 つなぎとチェックの仕方を理解する
第2回	コンプレッサーとD・I	インサートつなぎ・コンプレッサーとD・Iの目的と操作 スレシヨルドのdBの意味を知る
第3回	ドラムの音作り	オンマイク、オフマイクと倍音構成との関係 ミキサーのPEQの使い方を知る
第4回	位相干渉	音の距離感、クリヤーさと、音のかぶりとの関係 ゲートの使用目的を知る
第5回	デジタルミキサー	アナログミキサーとの比較と操作の言語化 デジタルミキサーを使ってみる
第6回	ミスを見つけ方②	今までの経験をまとめる NGチェックシートを作る
第7回	模擬試験	試験にむけたデータの収集・レポート提出 GEQのデータをとる
第8回	実技試験	仕込み・音作り・リハーサル

学期末試験評価方法

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内にミキサー・スピーカー等の位置決め～仕込み～チェック～音作り～エフェクターのつなぎとチェック～最終確認～リハーサルまで。アーティスト対応も含めプロの仕事として見て評価します。技術、経験、意欲、トラブル対応能力など実際にこの人間をプロとして欲しい人材かどうかで評価します。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	レコーディングⅡa	丹沢 亜季／山口 智

科目概要

今学期では春学期で学んだことを基本に、レコーディングについて更に一歩踏み出した形でより詳しく掘り下げて学んでいきます。

到達目標

レコーディングシステムをいろんな方向から理解し、同時に様々な機器の理解を深め、頭の中だけで理解するだけではなく、ひとつのカタチとして作品を作ることによって得られる感覚を実際のレコーディングを通して体験し、習得します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	春学期の復習(1)	ガイダンス。基礎知識の確認。Vo録音作業復習(1)。
第2回	春学期の復習(2)	信号の流れ。コンソールとProTools。マイクの種類、選択、セッティング。Vo録音作業復習(2)。
第3回	バンドレコーディングセッティング練習	バンドレコーディングのプランニング。セッティング練習。
第4回	バンドレコーディング(1)	ベーシックトラックのレコーディング
第5回	バンドレコーディング(2)	Vo、楽器のオーバーダビング
第6回	トラックのエディット試験準備	レコーディングした音源のトラックを整理、編集する。3Q末試験対策。
第7回	Q末試験	ドラムとベースの録音のセッティング～バラシまで。(1人50分)

クォーター末試験評価方法

・授業への取り組み意欲(平常点):70 ・Q末試験評価:30

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	トラックダウンについて	トラックダウンとは？バス、グループ、各種エフェクター、オートメーションについて学ぶ
第2回	トラックダウン演習	各自トラックダウン～マスターデータ作成(1人60分)
第3回	トラックダウン復習スタジオワーク実践(1)	各自のTDデータの確認 レコーディングのプランニングとセッティング練習
第4回	スタジオワーク実践(2)	ベーシックトラックのレコーディング
第5回	スタジオワーク実践(3)	Vo、楽器のオーバーダビング
第6回	スタジオワーク実践(4)	各自トラックのエディット(1人60分)
第7回	期末試験(1)	各自トラックダウン(1人60分)
第8回	期末試験(2)	各自トラックダウン～マスターデータ作成(1人40分)試験～ディスカッション、総まとめ。

学期末試験評価方法

・授業への取り組み意欲(平常点):70 ・Q末試験評価:30

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	映像制作Ⅱ	坂本健一

科目概要

秋学期では、実践的な内容に移行します。機材の使用方法の理解はもとより、映像作品(番組:商品)を創るということがいかなる事を理解していきます。優秀な作品は「文京映画祭」での上映も予定しています。

到達目標

企画から実際に作品になるまでに携わり、映像制作とはいかなることなのか理解を深める。単に撮影して編集し完パケにするだけでは作品ではない事を理解するとともに作品と商品(番組)の違いも理解していく

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	企画書プレゼン	企画選抜 (コンペでのプレゼンの仕方) ・「ベタドラマ」様々なテクニック理解。
第2回	企画書再プレゼン	企画再選抜 (パワポを用いたプレゼンの仕方) ・「BOSS」映像CU同ポジ演出効果等
第3回	キャスティング/スケジュール作成	スケジュール作成 (スケジュールから予算の立て方) ・「のだめカンタービレ」画角の意図OL効果
第4回	台本(構成表)ノコンテ作成①	構成のたてかた大パコ、小パコ作成 ・「踊る大捜査線」ノンモンの効果等
第5回	台本(構成表)ノコンテ作成②	撮影のための絵コンテ作成及び撮影スケジュール(ロケスケ)の立て方 ・「音楽番組」リズムに合ったSWテクニック等
第6回	撮影技術練習日	技術的練習、演出/撮影/照明/音声の連携練習 ・「MV集」効果的なカメラワーク
第7回	企画書プレゼン	企画プレゼン、 質疑応答、口頭試験、実技試験

クォーター末試験評価方法

映像制作の流れを理解でき、実際に合致した動きができていないか。
他のスタッフとのコミュニケーションがスムーズに行えているか。
セクション主義に陥らずに映像制作を捉える事ができているか。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	撮影日①	ロケスケor香盤表に従って撮影(現場技術の習得) ・「SMAP×SMAP」日本映画特集
第2回	撮影日②	ロケスケor香盤表に従って撮影(現場技術の習得) ・「鉄腕DASH」音響効果編
第3回	編集日①	粗編集(素材の確認及びリスト化)インタビューのリライト ・「笑ってこらえて」吹奏楽の旅
第4回	編集日②	編集(本編集) ・「鉄腕DASH」アナログ特撮編
第5回	MA作業①	音声およびBGM・SE /作品制作MA準備 様々な映像に関わる「音」SE、現場音について
第6回	MA作業②	音声およびBGM・SE /作品制作選曲等 様々な映像に関わる「音」BGM(FI/FO、ミタージュ、扇情/対位法効果)
第7回	※文京映画祭 参加	作品のプレ試写 リテイク期間
第8回	作品試写(テスト)	作品プレゼン、質疑応答、口頭試験、実技試験

学期末試験評価方法

作品上映 授業で学んだ内容が作品に生かされているか。制作中の役割及びそのクオリティー加えてその中で考察が行われているか。
ペーパー試験 授業で学んだ内容が整理して理解できているか。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	作品分析論	播磨 徹

科目概要

さりげなくTVやWebで目にする映像にも、様々な工夫が含まれている事も多く、更にはその表現には深い意図や哲学までもが含まれている事もあます。この授業ではそういった映像表現を具体的に(音楽作品等)を取り上げ、分析を行います。

到達目標

この授業では、映像とは何か、その本質を広く見渡し紐解いていく授業であり、ARTとして捉える部分が多分に含まれています。従って皆さんには映像の本質を見極める(メディア)リテラシーの習得を望みます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	時間と映像	Time based artとしての映像 過去→未来の流れだけではなく 過去←現在→未来について
第2回	平面と立体と2.5次元	2-Dimensionsと3-Dimensionsの違いとは何なのか また昨今呼ばれる2.5-Dimensionsについて
第3回	音と映像	音と映像の融合とはあり得るのか?映画には多くの音楽が使用され、また映像にはMVも存在している。そこにある「音」とは何なのか
第4回	光と映像	照明と映像の境は曖昧になってきている。プロジェクションマッピングは映像なのか照明なのか、制作者はそこに何を求めているのか
第5回	色彩と映像	ピットリオ・ストラロとドナルド・ベルトリッチの色と映像の捉え方 色に込めるメッセージの伝え方
第6回	身体と映像	「映像身体学」と呼ばれる学問がある。身体学と映像学の融合かもしれない。映像を見て何かを感じる人間に注目した学問について。
第7回	試験	レポート及び発表

クォーター末試験評価方法

クォーター末試験70% 授業課題(小テスト)20%
授業で説明した内容が理解でき、自分なりの映像の解釈のポリシーが確立しているか

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Time-lapse photography	現実には起こりえない映像の世界 現実の時間の流れと作品時間の意味合い。
第2回	シャドウとシルエット	影絵は一般的な映像以前より存在。その分析 映像を影で見せる照明の機能及びその技法。
第3回	複数画面	マルチスクリーンのフレームの理解とその背景にあるもの ダブルスクリーン視聴における意識のあり方。
第4回	サンプリング	映像を撮影・編集とはある種異なった「サンプリング」の作品について エフェクトと作品のコンセプト。
第5回	コンクリートポエトリー	映像におけるテロップの意味。クローズドキャプションと多用される番組テロップの差異。文字を使った映像のデザイン「タイポグラフィー動画」
第6回	クラウドソーシング	素材を広く多くの人より集めて作る映像のあり方。個性・不統一感、人々の参加の意識等、従来の映像演出とは異なる魅力を考える.ac.jp
第7回	空間の切り取りと構成	時間と空間の切り取りが基本と考えられる「映像」。 更に作品とはある種の「保管」作業でないか
第8回	試験	私的な映像感のレポート及びプレゼン

学期末試験評価方法

クォーター末試験70% 授業課題(小テスト)20%
授業で説明した内容が理解でき、確固たる自己の映像の捉え方が確立されているか

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポスプロ技術論 I	播磨 徹/植田 寛

科目概要

この授業では映像制作に必要な技術的知識を習得する授業です。
基本的な映像信号の理解に始まり、照明、撮影、編集、音声の多岐にわたる技術の理解とともに実際に機材を使用した技術の習得を目指します。

到達目標

- ・編集における、リニアとノンリニアの違いを理解し、実際にアッセンブル編集インサート編集の行える知識・技術を習得する。
- ・映像データをYou Tube等のネットへのアップロード及びDVD作成が行える。
- ・最新の映像技術の動向を理解する。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映像信号の成り立ち①	コンポジットとコンポーネント 映像信号がいかなる要素で構成されているか。色差信号とIQ変換の理解。
第2回	映像信号の成り立ち②	NTSCコンポジット信号 走査線の仕組みDF及びNDFの違い 輝度信号/クロマ信号/同期信号/カラーバースト等の理解
第3回	デジタル信号①	コンピュータ演算における2進法とその必要性 符号化の仕組み
第4回	デジタル信号②	4:2:2 4:4:4 4:1:1 4:2:0 各々の違い コンポーネントデジタル信号の種類
第5回	タイムコード	NDFとDFの違い。特にリニア編集におけるLTCとVITCについて。 エディットシートとEDLファイルの編集情報の管理
第6回	映像データの確認方法	WF及びVSの大まかな見方。CCU利用の際のWFを駆使したうえでの各種調整方法
第7回	試験	ペーパー試験及び実技試験

クォーター末試験評価方法

- ・ペーパー試験 授業での理解が知識として備わっているか判断
- ・実技試験 実際にリニア編集が行えるか、簡単な課題を与え個別に試験を行う。
(各人により試験内容が異なる)

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	編集システム①	編集の段取りと手順(オフライン-EED) 制作・演出の行う編集とポスプロ会社で行う編集の意義。
第2回	編集システム②	テープの信頼性とメモリー録画の信頼性。 なぜ現状でも局納品はテープなのか
第3回	MA	MA段取りと手順 編集とMAの連携及び作業段取りについて
第4回	美術	大道具からCG、衣装、メイクまで 映像制作における美術の役割
第5回	You Tube	ネット映像配信に関して DTPPの現状と未来について。T2VからTV6Uへの可能性
第6回	新たな映像について	映像学会における発表内容より VR、プロジェクションマッピング等
第7回	T2V Touch Designer	様々な映像制作方法について 撮影→編集→作品を通さない、企画(プログラム)→作品に関して
第8回	試験	ペーパー試験及び実技試験

学期末試験評価方法

- ・ペーパー試験 授業での理解が知識として備わっているか判断
- ・実技試験 実際にノンリニア編集等が行えるか、簡単な課題を与え個別に試験を行う。
(各人により試験内容が異なる)

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	照明Ⅱa	井口憲明 宮崎正康 青木美恵

科目概要

今まで習得した知識や技術を反復しながら、さらに照明効果能力を高めていきます。光の方向性・色の相性等を認識しつつ、個人個人で仕込み図を作り、光の出し方や色の組み合わせ等を考え、明かりを把握して行く。

到達目標

明りの当て方や調光卓の操作を理解し、曲に合わせてオペレートする。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	復習	1・2クォーターの復習
第2回	光の方向性	吊り位置、角度の差による光の見え方の違い。
第3回	色とは	色(カラーフィルター)による、見え方の違い。
第4回	シュート 1	地明かりとTOPのシュート。
第5回	シュート 2	ななめのシュート。
第6回	シュート 3	バックライトのシュート。
第7回	テスト	仕込み及びシュート。

クォーター末試験評価方法

筆記テストあり。
仕込み図を見ながら、本番が出来るように、吊り込み・シュートをする。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	シュート 4	FRのシュート。
第2回	シュート 5	CLのシュート。
第3回	明かり作りの仕方	講演会などの基本の明りを作る。
第4回	UH/LHの使い方	色を組み合わせることで雰囲気を知る。
第5回	仕込み	テスト用仕込み図で、吊り込み及びシュート。
第6回	明かり作り 1	データ・明かりを見ながら明かりを作る。
第7回	明かり作り 2	データ・明かりを見ながら明かりを作る。
第8回	テスト	明かりを再生する。

学期末試験評価方法

筆記テストあり。
音楽に合わせて、曲にあった明かりをオペレートする。及び全クォーターでの成長度合いでの判断。

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	ミュージックセオリー I	小林義典

科目概要

音楽に関わる様々な現場で使用される譜面。現場で円滑にコミュニケーションをとり、効率良く作業を行えるよう、楽典の基礎を学びながら音楽を形成する様々な要素を追究して行きます。様々な楽器について構造、原理、音色、奏法など学びます。

到達目標

音楽の現場作業で役立つ、リズム感や音感、タイム感を養い、音楽の現場で共通の言語を持つようになる事を目標とします。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス(到達目標) 音楽カトレーニング入門	いろいろな角度から音楽感覚、知識等を分析する。音感&タイム感&リズムトレーニング(毎回)。
第2回	楽曲の構成と譜面の進行	テキストの問題を解きながらリピート記号の分析。 楽曲構成リーディングのレクチャー。
第3回	音程とリズムの基本	音部記号、拍子の意味、テンポの成り立ちと応用。 ピアノ、キーボードに関する音色の基礎知識。
第4回	バンド系楽器①	ドラムセット、パーツに関する基礎知識。旗のつけかた、略記法なども含めた記譜を学習。
第5回	バンド系楽器②	ギター、ベースに関する基礎知識。 3/4拍子やテンポルバートの曲のリーディング。
第6回	音価と符号	音価ファイルの作成 曲に合わせて8ビートのリズムトレーニング(毎回)。
第7回	楽曲リーディングのまとめ	6/8拍子や変拍子の曲のリーディング。 リズムトレーニング(8分裏拍)。

クォーター末試験評価方法

本試験50%:リピート記号を用いた譜面の進行を正しく理解しているか、また、拍子を感じて楽曲を正しく追えるかを見ます。平常点50%毎回行うトレーニングや、学習した内容を用いた小テスト、奏法シミュレーション等積み重ね重視!

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音名と調の関係 長音階とメジャーコード	音名とアルファベットの関係、メジャーとマイナー根音をもとに、音階における全音と半音の並び
第2回	楽曲リーディングのまとめ	6/8拍子や変拍子の曲のリーディング。 リズムトレーニング(8分裏拍)。
第3回	メジャーコードの分析	和音の成り立ちを、音階から解明する
第4回	短音階とマイナーコード	根音をもとに、音階における全音と半音の並び
第5回	マイナーコードの分析	和音の成り立ちを、音階から解明する リズムトレーニング(表拍と裏拍)
第6回	メロディーの同主調変換	明るいメロディーを暗いメロディーに… リズムトレーニング(メジャーとマイナー)
第7回	コード構成音の記譜	五線紙へのコードネームと構成音の書きこみ リズムトレーニング(いろいろなキーでの弾き分け)
第8回	試験	

学期末試験評価方法

本試験50%:指定された書式に従って、五線紙に、コードネームと構成音を書いたコード構成音表を作成。平常点50%:毎回行うトレーニングや、学習した内容を用いた小テスト、奏法シミュレーションなど積み重ね重視

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	ミュージックセオリーⅡ	小林義典

科目概要

譜面を正しく読み、追えることに加え、「きれいな響きを感じとる」ことをテーマに、和音のヴォイスニングや連結を考えながら音感や発想力を磨いていきます。実際によく使われているコード展開を用いて実践し、メロディーを作曲やアレンジを行い、音楽を理解していきます。

到達目標

音楽の現場作業で役立つ、リズム感や音感、タイム感を養い、音楽の現場で共通の言語を持つようになる事を目標とします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽曲創作プラン	ダイアトニックコードの学習。課題として順次進行を用いた8～9小節のコード展開を提示(長調)
第2回	コードの連結(転回形とヴォイスニング)	転回形を用いてのスムーズな音の連結。 16ビートのリズムトレーニング(毎回)
第3回	コードプログレッション	3声を4声に&密集と開離 セブンスを用いての応用。セブンスの記譜
第4回	ドラムパートのアレンジ	各ビートの分析と曲のジャンルとの関係
第5回	ベースパートのアレンジ	音使いのコツとドラムパターンとの関係 度について学習
第6回	メロディーの作曲	発想の仕方と実践 学習したコードの響きの特徴の分析と聴き取り練習
第7回	試験	

クォーター末試験評価方法

本試験50%:8～9小節の簡単なアレンジをした楽曲を制作。音使いなどの感覚や的確さを見ます。また、学習したコードの聴き取りを実践し、いかにそれぞれの響きを感じて捉えられているかを見ます。
平常点50%:授業態度、授業内での途中経過も評価します。積み重ね重視!

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽器について①	木管楽器&金管楽器の分析 16ビートのリズムトレーニング(毎回)
第2回	楽器について②	弦楽器(ヴァイオリン属)の分析 セブンスコードの聴き取りトレーニング(毎回)
第3回	楽曲の発展(細やかな表現)	ドラム&パーカッション系楽器の分析と奏法を研究
第4回	難しいコードにチャレンジ コード構成音の追記	sus4、aug、dim等、変化をつけたい時に使えるコードの研究
第5回	楽曲の発展(構成&パートアレンジ)	曲の構成を長くし、パートによるアレンジの特徴、役割、違い、を研究しながら、(A)を作る
第6回	スコア譜の制作	きれいで、読みやすい譜面にするコツ
第7回	音楽作品としての仕上げ	打ち込み作品とスコア譜の最終確認。 トレーニング系最終確認。
第8回	試験	

学期末試験評価方法

本試験50%:16～17小節、4パート以上へと発展させた音楽作品を制作。音使いなどの感覚や的確さ、そして、スコア譜として、正しく、かつ丁寧で読みやすく記譜されているかを見ます。
平常点50%:毎回行うトレーニングや、学習した内容を用いた小テスト、奏法シミュレーション等積み重ね重視!

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	コンピュータミュージック I	滝口北斗

科目概要

プロの制作現場では、様々な分野・立場のクリエイティブ・エキスパートによる共同作業が行われています。このような現場において、円滑にコミュニケーションを執り、効率よく作業を行っていく手段の一つとして、コンピュータを用いた制作があります。作品制作を通じて、様々なプログラミングなどの打ち込み手法を学びます。

到達目標

コンピュータリテラシーの基礎を学習
コンピュータを用いた音楽制作の基礎知識とプロセスを理解します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	イントロダクション	DTMとは何か？DTMを用いて制作された作品の試聴 制作のデモンストレーション
第2回	PCの基本的作法①	PCの基本操作学習とデータ・ファイルについて
第3回	PCの基本的作法②	アプリケーション(Cubase)の起動 プロジェクトファイルとプロジェクトフォルダ
第4回	ファイルの管理展開方法	データ・ファイルの管理方法とバックアップについて
第5回	Cubaseの使い方①	Cubaseの基本操作とアプリケーション構成の理解
第6回	Cubaseの使い方②	周辺機器のセットアップとMIDI・AUDIO・VSTについて
第7回	試験	

クォーター末試験評価方法

本試験50%: ファイルの構成・管理方法を理解しているかをプロジェクトファイルで確認します。
平常点40%: 受講態度、出席状況による評価をします。
その他10%: 積み重ね重視。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	プログラミングの基本	リアルタイムレコーディングとステップインプットレコーディングについて
第2回	ドラムセットと音色・奏法	ドラムセットの構成とキットの音色・奏法について。リズムの強弱とベロシティについて
第3回	ドラムの打ち込み方と実践	ステップインプットとクオンタイズグリッドについて。ドラムエディタについて
第4回	ギター/ベースと音色・奏法	ギター/ベースの種類や音色・奏法とピッチベンド/モジュレーションホイールについて
第5回	ギターベースの打ち込み方と実践	音符をグリッド上に置き換える キーエディタについて
第6回	ピアノ/ストリングスとその他楽器の 音色・奏法	様々な楽器の音色や奏法、用途などについて
第7回	ピアノ/ストリングスの打ち込み方と実践	様々なMIDIプログラムのエディット機能について
第8回	試験	

学期末試験評価方法

本試験50%: 制作作品のプロジェクトファイルを提出。楽譜を正しく読み、かつ正しいデータが入力できているか。
平常点40%: 受講態度、出席状況による評価をします。
その他10%: 積み重ね重視

音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	コンピュータミュージックⅡ	滝口北斗

科目概要

コンピュータミュージックⅠを踏まえ、応用となるDTMの使用方法を学びます。MIDIデータとAUDIOデータを併用することによるメリット・デメリットやミキシングセオリーを理解した上での実践的制作を行います。

到達目標

サウンドアナライズによる幅広く柔軟な発想に繋がる音楽知識の習得
各自のプランニング力とオリジナリティある発想・想像力の育成を目指します

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	AUDIOファイルの読み込み	外部で録音されたオーディオファイルを読み込みと読み込んだファイルの管理方法について
第2回	セッションデータのトリートメント①	MIDIファイル状態のセッションを作品の完成へ向けてトリートメントしていくプロセスについて
第3回	セッションデータのトリートメント②	MIDIファイルをAUDIOファイルに変換書き出したファイルの管理方法について
第4回	セッションデータのトリートメント③	作業が円滑に進むためのセッショントリートメントとセッティングについてファストミックス
第5回	実践①	波形トリートメント
第6回	実践②	波形編集
第7回	試験	

クォーター末試験評価方法

本試験50%:プロジェクトファイルにここまでの学習内容が反映されているかを見ます。
平常点40%:受講態度、出席状況による評価をします。
その他10%:積み重ね重視。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コンソールセットアップ①	グループルーティングについて理解する
第2回	コンソールセットアップ②	AUX/FXチャンネル
第3回	Reverb	Reverbについて理解する
第4回	EQ	音色の加工とインサートエフェクトの使用について
第5回	コンプレッサー①	レベル制御系機器について理解
第6回	コンプレッサー②	コンプレッサーの動作を実際に音で確認をする。
第7回	実践③	ラフミックスを書き出し、様々な環境で比較試聴をする。
第8回	試験	

学期末試験評価方法

本試験50%:各自制作作品のプロジェクトファイルを提出。1年間の学習内容を反映した作品制作が出来ているかを見ます。
平常点40%:受講態度、出席状況による評価をします。
その他10%:積み重ね重視