

音響・映像・照明学科

1 年次生

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	PA I
担当講師名	折井隆彦／成嶋慎二
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

折井隆彦：講師はホールの音響担当としての経験、フリーの音響として国内外アーティストのコンサートツアーやの経験を持ちます。

成嶋慎二：講師はコンサートやイベント等で音響技術者としての実務経験を持ちます。

授業内容

ケーブルの巻き方、マイクスタンドの立て方といった基礎的なことから始め、ミキサー、グラフィックイコライザー、マルチケーブル、アンプ、スピーカーなどの音響機材をつないで音を出す演習を、繰り返しトライ＆エラーでやっていきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

基本的な PA システムの仕込み・チェック・音量＆音質調整など、ダンスイベントやトークライヴイベントができるぐらいの技術の習得を目指とします。

授業計画（1回目から 7回目）

- ①授業の進め方、ケーブルの巻き方、機材のつなぎ方の説明を行います。
- ②ミキサーのヘッドアンプの説明をして、機材をつないでマイクの音を出します。
- ③マイクスタンドの立て方、マイクイン、ラインインの説明をして、CD の音を出します。
- ④グラフィックイコライザーの目的とつなぎ方を説明して、仕込みの流れの確認を行います。
- ⑤ハウリングマージンの取り方を説明して、音量の基本的な調整を行います。
- ⑥CD プレーヤーの機能の説明をして、ダンスイベントやトークイベントでの CD の音出しの演習を行います。
- ⑦中間試験：トークイベントを想定した仕込み、チェック、音量調整、ミキサーの操作を行います。

中間試験評価方法・評価基準

実技試験を行います。

決められた時間内に一人で仕込み、チェック、音量調整を行い、実際の仕事として成立するかを評価します。

試験:95%出席:5%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ブームマイクスタンドの立て方、マルチケーブルのつなぎ方などの説明を行います。
- ⑨マルチケーブルを使って、二人一組での仕込み、チェックを行います。
- ⑩スピーカーのパラレル接続、位相チェックのやり方の説明を行います。
- ⑪スピーカースタンドの立て方、バラシの手順の説明を行います。
- ⑫グラフィックイコライザーを使った初歩的な音質調整のやり方の説明を行います。
- ⑬サウンドチェックのやり方の説明を行います。
- ⑭今までの授業をまとめ、サウンドチェック、トラブル対応のレポートの説明を行います。
- ⑮期末試験：レポートの提出、二人一組で機材設営、仕込み、チェック、サウンドチェックを行います。

期末試験評価方法・評価基準

レポートの提出と実技試験

トラブルへの想定力、サウンドチェックの理解度、それらを踏まえて、決められた時間内でプロの仕事として成立する仕込み、音の調整ができるかどうかを評価します。

試験:95%出席:5%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	レコーディング I
担当講師名	丹沢亜季・鎌田裕明
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

丹沢亜季：レコーディングスタジオでの実務経験を持ちます。

鎌田裕明：レコーディングスタジオにて業務経験があります。

スタジオレコーディング、ライブレコーディング、
配信ライブ等の経験を持ちます。

授業内容

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、実際に簡単なレコーディング、編集、ミキシング作業を経験する。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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扱や操作方法を習得します。

授業計画（1回目から7回目）

- ① ガイダンス：レコーディング作業全体の概要を知る。春学期の授業に必要な基本的な用語や専門知識を習得する。
- ② ナレーション録りに挑戦1。2コマにわたりナレーション録音実習を行う。
- ③ ナレーション録りに挑戦2。2コマにわたりナレーション録音実習を行う。
- ④ ボーカル録りに挑戦1。2コマにわたりボーカル録音実習を行う。
- ⑤ ボーカル録りに挑戦2。2コマにわたりボーカル録音実習を行う。
- ⑥ これまでの復習。ボーカルレコーディングのセッティング～バラシを習得する。
- ⑦ 中間試験：2人1組で、ボーカルレコーディングのセッティング～バラシの実技試験。

中間試験評価方法・評価基準

ここまで授業への取組み姿勢と、ボーカルレコーディングのセッティング～バラシの習得度合いを評価します。

平常点：70% 試験：30%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 課題曲のレコーディング実習1。2コマにわたり学科外からボーカリストを招き、より実際に近い環境でレコーディング作業を行う。
- ⑨ 課題曲のレコーディング実習2。2コマにわたり学科外からボーカリストを招き、より実際に近い環境でレコーディング作業を行う。
- ⑩ エディット作業解説。レコーディングした課題曲を素材にミキシング作業前の様々な編集作業を学ぶ。
- ⑪ エディット作業実習。課題曲を各自編集する。
- ⑫ ミキシング作業解説。編集済み課題曲を素材に、ミキシングのテクニックを学ぶ。
- ⑬ ミキシング作業実習1。2コマにわたり課題曲を各自ミキシングする。
- ⑭ ミキシング作業実習2。2コマにわたり課題曲を各自ミキシングする。
- ⑮ 期末試験。各自課題曲のファイナルミックスをデータで提出。
試聴、評価、まとめ

期末試験評価方法・評価基準

春学期を通しての授業への取組み姿勢と、最終課題の出来栄えを評価します。

平常点：70% 試験：30%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作 I
担当講師名	植田 寛
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

フリーディレクターとして、企画・演出・制作およびノンリニア編集の実務経験あり。
Master of Science in Global Information and Telecommunication Studies

授業内容

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・演出を中心に関連します。実際に各クオータ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クオータ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（この授業で何ができるようになるのか）

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。
加えて各クオータ短編の課題作品を制作します。特に第2クオータ課題作品は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回目から7回目）

①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

②撮影入門 I "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"

③撮影入門 II "PAN、TILT、ZOOM、移動撮影等演出的な意義を理解"

④撮影入門 III "ZOOMとドリーの比較、

　　様々なカメラワーク同被写体で画格の違いを体感する。"

⑤照明入門 I 加法混合、減法混合。色温度とホワイトバランス

⑥照明入門 II 3点照明の基本 3灯ライトキットの使用方法

⑦中間試験 短編作品 上映会"1クオータ末試験 (ペーパー試験)
　　作品プレゼン・上映"

中間試験評価方法・評価基準

- ・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。
出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧音声入門 I “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”
- ⑨音声入門 II “各マイクの特性 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”
- ⑩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”
- ⑪映像制作工程 “development→preproduction→production→postproduction
各工程の基本的な理解”
- ⑫制作・演出入門 I “スケジューリング、ロケ1週間前、前日の動き方”
- ⑬制作・演出入門 II “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”
- ⑭制作・演出入門 III “MAにおける演出。NA原稿とナレーターについて”
- ⑮期末試験 短編作品 上映会 “2クオータ末試験（ペーパー試験）
全体上映会（ブーカ予定） 作品プレゼン・上映”

期末試験評価方法・評価基準

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。
出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作 I
担当講師名	坂本 健一
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

テレビディレクターとしてバラエティー、情報番組、ドラマ、ドキュメンタリーなど
数多くのテレビ番組の構成、演出を担当

授業内容

映像作品を制作する過程と撮影、編集、音声、照明の基礎及び演出的効果
を教授します

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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。
加えて各クオータ短編の課題作品を制作します。特に第2クオータ課題作品は全員参加の
上映会にて、プレゼン・上映を行います。

授業計画（1回目から7回目）

①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
- 撮影入門 I “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”
- 撮影入門 II “PAN、TILT、ZOOM、移動撮影等演出的な意義を理解”
- 撮影入門 III “ZOOMとドリーの比較、
様々なカメラワーク同被写体で画格の違いを体感する。”
- 照明入門 I 加法混合、減法混合。色温度とホワイトバランス
- 照明入門 II 3点照明の基本 3灯ライトキットの使用方法
- 中間試験 短編作品 上映会”1クオータ末試験（ペーパー試験）
作品プレゼン・上映”

中間試験評価方法・評価基準

- ・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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧音声入門 I “映像に関する音について”
セリフ、現場音、SE、BGM、NAのそれぞれの音の特性”
- ⑨音声入門 II “各マイクの特性 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”
- ⑩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”
- ⑪映像制作工程 “development→preproduction→production→postproduction
各工程の基本的な理解”
- ⑫制作・演出入門 I “スケジューリング、ロケ1週間前、前日の動き方”
- ⑬制作・演出入門 II “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”
- ⑭制作・演出入門 III “MAにおける演出。NA原稿とナレーターについて”
- ⑮期末試験 短編作品 上映会 “2クオータ末試験（ペーパー試験）
全体上映会（ブーカ予定） 作品プレゼン・上映”

期末試験評価方法・評価基準

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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作 I
担当講師名	日原進太郎
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は映像制作における制作・演出・編集の実務経験があります。

授業内容

- ・映像制作の流れ 及び 各セクション（撮影・照明など）における基礎知識のレクチャー
- ・課題作品（個人制作・グループ制作）の制作

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

- ・課題作品（個人制作・グループ制作）の制作を通して、映像制作の流れ 及び 各セクション（撮影・照明など）の仕事について理解できる
- ・映像制作の喜びと楽しさを知ることができる（希望的観測）

授業計画（1回目から7回目）

- ①映像制作の仕事・映像制作の流れ（企画開発～プリプロ～撮影～ポスプロ）について
- ②課題テーマ（個人制作）の発表 / 企画書の書き方について
- ③撮影入門Ⅰ カメラの構図（フレームサイズ・アングル・ポジション）
- ④撮影入門Ⅱ 同ポジションでのカメラの動き（ズーム・パン・ティルトなど）
- ⑤撮影入門Ⅲ 移動撮影によるカメラワーク（ドリーインアウト・トラッキングなど）
- ⑥撮影入門Ⅳ 撮影におけるルール（イマジナリーラインなど）
- ⑦中間試験（ペーパー試験）

中間試験評価方法・評価基準

- ・課題作品 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。
課題テーマに沿った制作ができているか。また、総合的なクオリティー。

- ・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。

出席：20% 平常点：10% 試験：70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧課題作品（個人制作）プレビュー / 課題テーマ（グループ制作）の発表
- ⑨課題作品（個人制作）講評 / 企画書の書き方について
- ⑩企画書チェック / 制作作品選定 / 班編成
- ⑪照明入門 I 加法混合・減法混合 / 色温度とホワイトバランス
- ⑫照明入門 II 三点照明の基本 / 三灯ライトキットの使用方法
- ⑬音声入門 I 映像に関わる音について（セリフ・現場音・SE・BGM・NA 各々の特性）
- ⑭音声入門 II 各マイクの特性 収録方法（アフレコ、同録、プレスコ）
- ⑮期末試験 課題作品（グループ制作）全体上映会

期末試験評価方法・評価基準

- ・課題作品 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。
課題テーマに沿った制作ができているか。また、総合的なクオリティー。
- 出席：20% 平常点：10% 課題作品：70%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作 I
担当講師名	播磨 徹
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、映像業界での実務経験を持ちます。

授業内容

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・演出を中心に行います。実際に各クオータ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クオータ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（この授業で何ができるようになるのか）

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。
加えて各クオータ短編の課題作品を制作します。特に第2クオータ課題作品は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回目から7回目）

①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

②撮影入門Ⅰ “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”

③撮影入門Ⅱ “PAN、TILT、ZOOM、移動撮影等演出的な意義を理解”

④撮影入門Ⅲ “ZOOMとドリーの比較、

様々なカメラワーク同被写体で画格の違いを体感する。”

⑤照明入門Ⅰ 加法混合、減法混合。色温度とホワイトバランス

⑥照明入門Ⅱ 3点照明の基本 3灯ライトキットの使用方法

⑦中間試験 短編作品 上映会“1クオータ末試験（ペーパー試験）

作品プレゼン・上映”

中間試験評価方法・評価基準

・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。
出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧音声入門 I “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”
- ⑨音声入門 II “各マイクの特性 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”
- ⑩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”
- ⑪映像制作工程 “development→preproduction→production→postproduction
各工程の基本的な理解”
- ⑫制作・演出入門 I “スケジューリング、ロケ1週間前、前日の動き方”
- ⑬制作・演出入門 II “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”
- ⑭制作・演出入門 III “MAにおける演出。NA原稿とナレーターについて”
- ⑮期末試験 短編作品 上映会 “2クオータ末試験（ペーパー試験）
全体上映会（ブーカ予定） 作品プレゼン・上映”

期末試験評価方法・評価基準

- 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。
出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像技術 I
担当講師名	植田 寛
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

フリーディレクターとして、企画・演出・制作およびノンリニア編集の実務経験あり。
Master of Science in Global Information and Telecommunication Studies

授業内容

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・編集を中心に行います。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（この授業で何ができるようになるのか）

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。

加えて各クオータ、短編の課題作品を制作します。特に第2クオータ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回目から7回目）

- ①カメラを使おう① 基本的な DVJ・DVK の使用方法
- ②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”
- ③編集しよう入門 プレミアの使用方法入門① キャプチャー “映像を PC に取り込む”
- ④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」”
- ⑤編集しよう② “ディズルブ（OL）等様々なトランジション”
- ⑥編集しよう③ 作品制作時間”
- ⑦中間試験 カメラ及び編集ソフト（プレミア）の実技試験 及び課題作品発表

中間試験評価方法・評価基準

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実際に問題なく操作できるかを評価。

課題作品では本授業及び「映像制作 I」で学んだ事項が理解され作品内で活用できている

かを評価。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

⑧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”

⑨音声入門②”各マイクの特性 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”

⑩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”

⑪映像制作工程 ”development→preproduction→production→postproduction

各工程の基本的な理解”

⑫制作・演出入門① ”スケジューリング、ロケ1週間前、前日の動き方”

⑬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”

⑭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”

⑮期末試験 短編作品 上映会 ”2クオータ末試験（ペーパー試験）

全体上映会（ブーカ予定）作品プレゼン・上映”

期末試験評価方法・評価基準

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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

第2クオータ終了時、全学生一同での全体上映会を行う。そこでのプレゼン及び作品上映も試験とする。

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像技術 I
担当講師名	坂本 健一
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

テレビディレクターとしてバラエティー、情報番組、ドラマ、ドキュメンタリーなど
数多くのテレビ番組の構成、演出を担当

授業内容

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・編集を中心に行います。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（この授業で何ができるようになるのか）

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。

加えて各クオータ、短編の課題作品を制作します。特に第2クオータ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回目から7回目）

- ①カメラを使おう① 基本的な DVJ・DVK の使用方法
- ②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”
- ③編集しよう入門 プレミアの使用方法入門① キャプチャー “映像を PC に取り込む”
- ④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」”
- ⑤編集しよう② “ディゾルブ (OL) 等様々なトランジション”
- ⑥編集しよう③ 作品制作時間”
- ⑦中間試験 カメラ及び編集ソフト（プレミア）の実技試験 及び課題作品発表

中間試験評価方法・評価基準

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実際に問題なく操作できるかを評価。

課題作品では本授業及び「映像制作 I」で学んだ事項が理解され作品内で活用できている

かを評価。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

⑧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”

⑨音声入門②”各マイクの特性 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”

⑩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”

⑪映像制作工程 ”development→preproduction→production→postproduction

各工程の基本的な理解”

⑫制作・演出入門① ”スケジューリング、ロケ1週間前、前日の動き方”

⑬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”

⑭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”

⑮期末試験 短編作品 上映会 ”2クオータ末試験（ペーパー試験）

全体上映会（ブーカ予定）作品プレゼン・上映”

期末試験評価方法・評価基準

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一加えてその中で考察が行われているか。

ペーパー試験では授業で学んだ内容が整理して理解できているかを評価します。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

第2クオータ終了時、全学年一同での全体上映会を行う。そこでのプレゼン及び作品上も試験とする。

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像技術 I
担当講師名	日原進太郎
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は映像制作における制作・演出・編集の実務経験があります。

授業内容

撮影機材（カメラ・三脚）及びノンリニア編集ソフト Adobe Premiere Pro の基本操作・取扱いについてレクチャー
課題作品（個人制作・グループ制作）の制作

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

- ・撮影機材（カメラ・三脚）及びノンリニア編集ソフト Adobe Premiere Pro の基本操作が習得できる
- ・映像制作の喜びと楽しさを知ることができる（希望的観測）

授業計画（1回目から7回目）

- ①カメラ（DVJ）三脚の使用方法
- ②編集基礎 I Premiere Proの立上げ / プロジェクトの作成 / パネルの説明
- ③画素・解像度 / フレームレート / 走査線 / コンテナ・コーデックについて
- ④編集基礎 II ビンの作成 / 素材の取込み / カット編集1（イン点・アウト点）
- ⑤編集基礎 III カット編集2（カミソリツール・クリップの伸縮）/ リンクの解除
- ⑥編集基礎 IV テキストツール / 音の調整 / 速度の変更
- ⑦中間試験 カメラ及び編集ソフト（Premiere Pro）の実技試験

中間試験評価方法・評価基準

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。授業での内容を理解し実際に問題なく操作できるかを評価。

出席：20% 平常点：10% 試験：70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧編集基礎V ビデオエフェクト・ビデオトランジション
- ⑨編集基礎VI オーディオエフェクト・オーディオトランジション
- ⑩編集基礎VII 役に立つチュートリアル1
- ⑪編集基礎VIII 役に立つチュートリアル2
- ⑫課題作品（グループ制作）編集チェック
- ⑬課題作品（グループ制作）編集チェック
- ⑭課題作品（グループ制作）編集チェック / 納品
- ⑮期末試験 課題作品の提出。全体上映会も評価に含まれる。

期末試験評価方法・評価基準

- ・課題作品 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。
課題テーマに沿った制作ができているか。また、総合的なクオリティー。
- 出席：20% 平常点：10% 課題作品：70%

特記事項

第2クオータ終了時、全学生一同での全体上映会を行う。そこでのプレゼン及び作品上映も試験とする。

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像技術 I
担当講師名	播磨 徹
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、映像業界での実務経験を持ちます。

授業内容

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・編集を中心に行います。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（この授業で何ができるようになるのか）

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。

加えて各クオータ、短編の課題作品を制作します。特に第2クオータ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回目から7回目）

- ①カメラを使おう① 基本的な DVJ・DVK の使用方法
- ②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”
- ③編集しよう入門 プレミアの使用方法入門① キャプチャー “映像を PC に取り込む”
- ④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」”
- ⑤編集しよう② “ディゾルブ (OL) 等様々なトランジション”
- ⑥編集しよう③ 作品制作時間”
- ⑦中間試験 カメラ及び編集ソフト（プレミア）の実技試験 及び課題作品発表

中間試験評価方法・評価基準

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実際に問題なく操作できるかを評価。

課題作品では本授業及び「映像制作 I」で学んだ事項が理解され作品内で活用できているかを評価。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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”
- ⑨音声入門②”各マイクの特性 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”
- ⑩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”
- ⑪映像制作工程 ”development→preproduction→production→postproduction
各工程の基本的な理解”
- ⑫制作・演出入門① ”スケジューリング、ロケ1週間前、前日の動き方”
- ⑬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”
- ⑭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”
- ⑮期末試験 短編作品 上映会 ”2クオータ末試験（ペーパー試験）
全体上映会（ブーカ予定）作品プレゼン・上映”

期末試験評価方法・評価基準

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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

第2クオータ終了時、全学生一同での全体上映会を行う。そこでのプレゼン及び作品上映も試験とする。

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	PA II b
担当講師名	成嶋慎二
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師はコンサートやイベント等で音響技術者としての実務経験を持ちます。

授業内容

春学期で学んだ技術と経験をベースにして、アナログ、デジタルの違いを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。
デジタルミキサーを使用して音声信号の流れを整理して把握、内部での音声処理を行うこと。エフェクターやグラフィックイコライザーをディスプレイ上からアサインして実際に使用することを学びます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

音作りに必要な音響理論を理解することなどを学び、最後はデジタルミキサーを使用して適切に音声を出力することを目指します。

授業計画（1回目から7回目）

- ①AUXについて、モニターのつなぎ方・デジタルミキサー内の信号の流れ
- ②dBについて、デジタルミキサー内の信号の流れ
アナログ、デジタルにおける0 dBの意味を理解する
- ③周波数について②、波長でのキャラクターの違い
音を波としてイメージする
- ④音色について、倍音とエンベロープ
音色を決める要素の理解
- ⑤リバーブについて、リバーブのパッチ方法
リバーブをかける
- ⑥模擬試験、仕込みの手順の確認
システムのチェック
- ⑦中間試験：実技試験、ミキサーを適切に操作してスピーカーへ出力

中間試験評価方法・評価基準

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内にデジタルミキサーを適切に操作してトークバックマイクの音声を出力します、チェックして、ミスやシステムのトラブルがあれば時間内に修正できるか、現場対応力を見ます。

試験 80%、平常 10%、出席 10%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧周波数について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、パッチ方法を知る
- ⑨サウンドチェックについて②、リハーサルを意識した音作り
音量の基準を決める
- ⑩D. Iについて、D. Iの使用目的
D. Iをつないでチェックする
- ⑪デジタルミキサー、ステージボックスについて、デジタル信号について
ステージボックスをつないでチェックする
- ⑫ミスの見つけ方について②、今までの経験をまとめる
NGチェックシートを作る
- ⑬サウンドチェックについて③、リハーサル～本番を意識した音作り
GEQのデータをとる
- ⑭模擬試験、試験にむけたデータの収集
- ⑮期末試験：実技試験、デジタルミキサーを使用して適切なレベル取りイコライザーのインサート、リバーブのアサインを行いチェックする

期末試験評価方法・評価基準

評価方法は、実技試験で行います。決められた時間内にデジタルミキサーを適切に操作して内部処理を行い、イコライザーのインサート、エフェクターのアサインを実際に音を出してチェック～最終確認まで、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。

試験 80%、平常 10%、出席 10%

特記事項

特になし

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	レコーディング IIb
担当講師名	鎌田 裕明
学期	秋
授業の形態	実習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師はレコーディングスタジオにて業務経験があります。
スタジオレコーディング、ライブレコーディング、配信ライブ等の経験を持ちます。

授業内容

校内のレコーディングスタジオを使用し、実践的なスタジオワークや録音作業を通じ、機材の使用の仕方、Protools を用いて音・音楽の録音、編集について学びます。
また秋学期を通してグループごとに音に関するテーマを決め研究を行い、作品制作を行います。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

基本的な録音機材の使用の仕方、音の録音の方法、編集・ミキシングの方法を習得目標とします。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 後期授業、作品研究について（後期授業の説明、作品研究のテーマ決めを行います）
- ② 春学期の復讐（セッティング、機材の信号の流れについての復習を行います）
- ③ レコーディングセッティング練習（レコーディングのセッティングを練習します）
- ④ レコーディング実習①（楽曲のリズムレコーディングを行います）
- ⑤ レコーディング実習②（楽器のダビングレコーディングを行います）
- ⑥ レコーディング実習③（歌のダビングレコーディングを行います）
- ⑦ 作品研究の中間提出（グループごとに行なっている作品研究の中間提出を行います）

中間試験評価方法・評価基準

授業への取り組み、意欲を評価致します。
また作品研究の中間提出を行います。作品の進行具合、内容を確認致します。
・平常点: 40% 作品研究評価: 30% 出席: 30%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 秋学期前半までの復習（春学期、秋学期前半までの復習を行います）
- ⑨ レコーディング実習④（生徒のアンケートをもとに選定し録音実習を行います）
- ⑩ レコーディング実習⑤（生徒のアンケートをもとに選定し録音実習を行います）
- ⑪ レコーディング実習⑥（生徒のアンケートをもとに選定し録音実習を行います）
- ⑫ 楽曲の編集、ミキシングについて（レコーディングした楽曲の編集、ミキシングについて解説します）
- ⑬ 編集・ミキシング① / 作品研究（Protools を使用し各自楽曲の編集、ミキシングを行います）
- ⑭ 編集・ミキシング② / 作品研究（Protools を使用し各自楽曲の編集、ミキシングを行います）
- ⑮ Mix、作品研究の発表 提出（各自編集・ミキシングを行なった楽曲、グループごとにによる作品研究の発表、提出を行います）

期末試験評価方法・評価基準

授業への取り組み、意欲を評価致します。

また各自行なった楽曲の Mix 提出、グループごとに行なった作品研究の提出にて評価いたします。

・平常点: 40% Mix、作品研究評価: 30% 出席: 30%

特記事項

特になし

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作Ⅱb
担当講師名	播磨 徹
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、映像業界での実務経験を持ちます。

授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

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（1回目から7回目）

- ①企画書プレゼン “企画選抜（コンペでのプレゼンの仕方）”
- ②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）”
- ③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）”
- ④台本（構成表）／コンテ作成① “構成のたてかた大バコ、小バコ作成”
- ⑤台本（構成表）／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”
- ⑥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”
- ⑦中間試験 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”

中間試験評価方法・評価基準

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るか。

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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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）”
- ⑨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）”
- ⑩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”
- ⑪編集日② “編集（本編集）”
- ⑫MA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”
- ⑬MA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/F0、ミタージュ、扇情/対位法効果”
- ⑭※文京映画祭 参加 作品のプレ試写 リテイク期間
※専門学校映像フェスティバル 出品作品 リテイク
- ⑮期末試験 作品試写（テスト） 作品プレゼン、質疑応答、ペーパー試験、実技試験等

期末試験評価方法・評価基準

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。
出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

専門学校映像フェスティバル 1年規定コンテスト応募作品 制作

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	照明 IIb
担当講師名	宮崎正康／井口憲明／青木美恵
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

宮崎正康：1990年より、コンサートやライブ、バレエ、ダンスなどの舞台照明に
プランナー、オペレーターとして従事。
日本照明家協会1級技術者・舞台監督協会会員。

井口憲明：コンサートやライブ、バレエ、ダンスをはじめ、様々なイベントの照明プラン
やオペレートや機材のメンテナンス、ホール管理業務、舞台監督、その他イベ
ント業務を経験しています。

青木美恵：コンサートや芝居、ミュージカルの照明スタッフとして活動、機材メンテナン
ス、ホール管理業務等の経験を持ちます。

授業内容

前期に習得した知識や技術を反復しながら、さらに能力を高めていきます。
光の方向性や色の相性などを理解し、仕込み図を書けるように光の出し方や色の組み合
わせを考え、学び、実践に近い形で調光卓を操作します。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

明かりのあて方や色の違いを学び、調光卓の操作を理解し、音楽に合わせてオペレートが
できるようになります。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 「前期の復習」今まで習ったことを復習する。とくに安全について再確認する。
- ② 「光の方向性」仕込み位置、角度の差による光の見え方の違いを理解する。
- ③ 「色について」カラーフィルターを使用し、相性や違い、見え方を理解する。
- ④ 「シート1」地明かり、ナメ、バックライト、SS、TOPのシートを理解する。
- ⑤ 「シート2」仮シートを極め、介錯棒を使用してのシートを学ぶ。
- ⑥ 「シート3」フロント、シーリングのシートを学び、理解する。
- ⑦ 中間試験：「実技試験」仮シートができるか、介錯棒の取り扱いを理解しているか、
フロントシーリングのシートを理解し操作できるかテストします。

中間試験評価方法・評価基準

仕込み図を理解でき、本番ができるように安全、迅速に吊り込み、シートが丁寧かつ迅速にできるか確認し、返事やコミュニケーションが取れているかも含め、評価します。

出席:30% 平常点:30% 試験:40%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 「ピンスポットについて」ピンスポットの構造や用語を学び、操作方法を理解する。
ピンキーの出し方を理解する。
- ⑨ 「キューシートについて」拍数や符割り、ダンスのきっかけのとり方などを学びキューシートを作成する・
- ⑩ 「DMX512について」DMX512について理解する。
- ⑪ 「LED機材について」LED機材を仕込み、結線を学び、機材について理解する。
- ⑫ 「TigerTouch2の基本1」AvolitesのTigerTouch2を使用しLED機材を操作できるよう^に基本的な動作の仕組みや卓の操作を学ぶ。
- ⑬ 「TigerTouch2の基本2」グループやパレットの作成、レジェンドの方法、キーの作成、チェイス、キーリスト、エフェクトの基礎を学ぶ。
- ⑭ 「明かり作り」自由な曲を選択し、キューシートを作成し、それをもとに打ち込みをしてオペレートをしてみる。
- ⑮ 期末試験：「実技試験」自由な曲を選択し、曲にあった明かりを打ち込み、オペレートをする。

期末試験評価方法・評価基準

曲にあった打ち込みができているか、オペレートは間違っていないか確認します。

また、時間内に作業を終えることができ、本番をむかえることができるか、そのためにはどのような準備をして、できていないことに対しできるよう努力しているか確認し、評価します。

筆記試験も行い、入学した頃に覚えたことから総まとめ出題します。

出席:30% 平常点:30% 試験:40%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	音響基礎 I
担当講師名	大城直哉
学期	春
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、レコーディングスタジオや音響技術の分野の実務経験を持ちます。

授業内容

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。音響に関わる用語の意味や、音の仕組み、音声の電気的な解釈を学び、スライドを活用して図面や実際の音響機器の画像等を見ながら解説を行います。また音の違いを学ぶ授業では、実際に音の変化を聞きながら授業を進めていきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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る部分を習得します。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 基礎知識 / 音の発生～伝わりかたを理解する。コネクターの名前と用途を覚える。
- ② マイク・アンプ・スピーカーの役割 / それぞれの役割を理解し音響機器に対する大まかなイメージを作る。オーディオ信号は電気であることを理解する。
- ③ 電圧・電流・電力 / 静電気は高電圧なのに危険ではないのはなぜ？乾電池やコンセントの電圧や直流・交流を知る。
- ④ ダイナミックマイク / ダイナミックマイクは発電器であることを理解し、構造を知る。代表的な機種を覚える。
- ⑤ オーディオ信号と交流 / 音の高さと周波数、音の大きさと振幅を理解する。キャノン3ピン（ホット、コールド、アース）アメリカ式、ヨーロッパ式
- ⑥ 位相 / 正相と逆相～逆走のメリット、デメリット。位相の確認方法と対策
- ⑦ 中間試験 / レポート提出

中間試験評価方法・評価基準

I クオーターの内容をまとめたレポート提出

試験 30% 平常点 30% 出席 40%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ バランス接続・アンバランス接続 / ダイナミックマイク (SM58) の構造とバランス出力の仕組みを理解する。バランス接続がノイズを消す原理を知る
- ⑨ 電子部品（1）抵抗 / 抵抗の役割と種類を知る。補助単位と常用値、カラーコードを理解する。
- ⑩ 電子部品（2）コンデンサー / コンデンサーの役割と種類、原理を知る。補助単位と常用値を理解する。
- ⑪ コンデンサーマイクと指向性 / コンデンサーマイクの仕組みとファンタムを理解する。代表的な機種と用途を覚える。
- ⑫ 電子部品（3）コイル / コイルの性質（電磁石、電磁誘導）を知る。エレキギターのピックアップの構造と原理を理解する。
- ⑬ スピーカー / スピーカーの構造と動作原理を理解する。オーディオ信号が交流でなければならない意味を知る。
- ⑭ まとめ / 半期のまとめ
- ⑮ 期末試験 / レポート提出

期末試験評価方法・評価基準

Ⅱ クオーターの内容をまとめたレポート提出

試験 30% 平常点 30% 出席 40%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	音響基礎Ⅱ
担当講師名	大城直哉
学期	秋
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、レコーディングスタジオや音響技術の分野の実務経験を持ちます。

授業内容

3クオーターでは、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クオーターは知識的部分を集中して授業します。音響に関わる用語の意味や、音の仕組み、音声の電気的な解釈を学びます。スライドを活用して図面や実際の音響機器の画像等を見ながら解説を行います。また音の違いを学ぶ授業では、実際に音の変化を聞きながら授業を進めていきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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る部分を習得します。

授業計画（1回目から7回目）

- ① EQ（イコライザー） / EQの原理、グラEQとパラEQの用途を知る。ハマらないEQの使い方、音づくりを理解する。
- ② AUX / AUXはミキサーであることを理解する。Pre/Postの意味と使い分けを知る。
- ③ 空間系エフェクター / リバーブ、ディレイの効果、パラメーター、基本的な使い方を理解する。コーラス（モジュレーションディレイ）の原理と効果を知る。
- ④ ProToolsのプラグイン / BUSを使ったエフェクター処理と信号の流れを理解する。プラグインの名称と効果を知る。
- ⑤ ダイナミック系エフェクター / ノイズゲート、コンプレッサーの効果、パラメーターを理解する。効果的な使い方を知る。
- ⑥ 接続方法の使い分け / チャンネルインサートとAUXを使い分ける。ステレオ接続と効果を知る。
- ⑦ 中間試験 / レポート提出

中間試験評価方法・評価基準

III クオーターの内容をまとめたレポート提出
試験 30% 平常点 30% 出席 40%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ インピーダンス（1） / コンデンサーは直流は流れないが交流は流れるのは何故か？容量性リアクタンスを理解する。
- ⑨ インピーダンス（2） / コイルに交流を流すと抵抗値が発生するのは何故か？誘導性リアクタンスを理解する。
- ⑩ インピーダンスとマッチング / インピーダンスの不整合で発生するトラブルを知る。ロー出しハイ受けを理解する、複数のスピーカーの合成抵抗値計算。
- ⑪ DI（ダイレクト・ボックス） / DI の役割を理解する。代表的な機種と使用上の注意点を知る。
- ⑫ dB（1） / デシベルとは何か？音の大きさのdBと電気の大きさのdBを理解する。dBSPL（音圧レベル）を理解する。
- ⑬ dB（2） / 0dBの意味を知る。dBu、dBV、業務用規格と家電用規格を理解する。
- ⑭ まとめ / 半期のまとめ
- ⑮ 試験 / レポート提出

期末試験評価方法・評価基準

IV クオーターの内容をまとめたレポート提出
試験 30% 平常点 30% 出席 40%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	デジタル音響 I
担当講師名	佐藤清志
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師はレコーディングエンジニアとして Protools を使用した実務経験を持ちます。

授業内容

現在、エンターテイ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（この授業で何ができるようになるのか）

DAW である Protools の仕組みなど基本的な部分を実際に Macintosh に触りながら身に付ける事が出来ます。

授業計画（1回目から 7回目）

- ① 授業で使用する機材について知る。
- ② DAW とは何かを学ぶ。
- ③ Protools の新規セッションの作り方を学ぶ。
- ④ Mixwindow について理解する。
- ⑤ EditWindow について理解する。
- ⑥ ImportAudio について学ぶ。
- ⑦ 中間試験：新規セッション作成し、CD の曲を import したデータを提出してもらいます。

中間試験評価方法・評価基準

指示した通りのフォーマットでデータを提出出来ているかを評価します。

出席点：40% 平常点：10% 試験：50%

授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧ Mix, EditWindow 以外の Window について学ぶ。
- ⑨ 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。
- ⑩ 様々なトラックの種類を学ぶ。
- ⑪ CLICK の作り方を学ぶ。
- ⑫ 各編集モードを学ぶ。
- ⑬ 簡単な TV サイズ編集方法を学ぶ。
- ⑭ Mixing について学ぶ。
- ⑮ 期末試験：2mix を TV サイズに編集して 16bit44. kWAV の形式に変換して提出してもらいます。

期末試験評価方法・評価基準

TVSIZE 編集のクオリティー、指示通りのデータになっているかを評価します。

出席点：40% 平常点：10% 試験：50%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	デジタル音響 II
担当講師名	佐藤清志
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師はレコーディングエンジニアとして Protools を使用した実務経験を持ちます。

授業内容

現在、エンターテイ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（この授業で何ができるようになるのか）

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 Protools を用いて楽曲の構成を理解する能力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、音楽・エンタテインメントに関わる技術の仕事では必須となる能力となります。

授業計画（1回目から 7回目）

- ① 春学期に学んだことを一通り復習する。
- ② はこ譜の作り方を学ぶ。
- ③ レコーディングモードを理解する。
- ④ レコーディングしたテイクの管理方法を学ぶ。
- ⑤ 波形編集について学ぶ。
- ⑥ データの管理方法について学ぶ。
- ⑦ 中間試験：用意された曲を 4 回聴いて、はこ譜を作成してもらいます。

中間試験評価方法・評価基準

リハーサルマーク、小節数、秒数が聴き取れて書いているかを評価します。
出席点：40% 平常点：10% 試験：50%

授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧ プラグインについて理解する。(Native プラグイン、AudioSuite)
- ⑨ Auto-tune というプラグインについて学ぶ。
- ⑩ 遅延補正について学ぶ。
- ⑪ Mixing におけるレベルの管理について学ぶ。
- ⑫ Bounce について学ぶ。
- ⑬ Mixing について学ぶ。
- ⑭ Mixing を行う。
- ⑮ 期末試験：事前に渡した曲のデータを Mixing して、指定されたフォーマットで Bounce したものをお持ちください。

期末試験評価方法・評価基準

事前に提示した指示をクリアしているか、指示通りのデータになっているか、Mixing の出来栄えを評価します。

出席点：40% 平常点：10% 試験：50%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	造形基礎 I
担当講師名	百田智行
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、美術、工芸、デザインの実務経験を持ちます。

授業内容

創造・表現活動の基礎となる観察力、方法・構成力・媒体についての知識について学びます。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、リズムを学び創作・表現活動の源に触れます。イメージを作品にするための発想、能動的、計画的な想像的制作活動を学習し学生各々の社会生活、専門分野に役立つようにします。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

制作活動から観察力、方法・構成力・媒体についての知識を身につけます。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、創作・表現活動の源を考察し理解します。イメージを作品にするための発想、能動的、計画的な制作活動を身につけます。以上を目標とします。

授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②デッサンの階調、グラデーションを通じ鉛筆を媒体に表現の基礎を確認します。
- ③モチーフをデッサンします。構図、形、バランスの確認をします。
- ④デッサンを通じ光と影、伝統的なライティング方法について学習します。
- ⑤ここまで制作のまとめとしての途中講評をします。光と影、構図、立体の確認。
- ⑥講評と確認をもとに制作の継続をします。
- ⑦中間試験：作品の完成。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。

中間試験評価方法・評価基準

授業で制作、作成したレポートの完成度を評価します。能動的、計画的な制作活動、授業参加ができたか評価します。

出席、平常点：30% 試験、レポート、作品：70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧様々な遠近法の学習をします。自分の部屋を想像で描いて見ましょう。
- ⑨遠近法を意識して教室を描いてみましょう。
- ⑩屋外での遠近法を実感し描いてみましょう。ロケハン・構図の決定をします。
- ⑪屋外での遠近法の実践。個人批評をします。
- ⑫屋外での遠近法の実践完成。個人批評をします。
- ⑬校舎内での遠近法を実感し描いてみましょう。ロケハン・構図の決定をします。
- ⑭室内、屋外での遠近法のまとめをします。様々な遠近法の確認・個人、全体確認
- ⑮期末試験：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。

期末試験評価方法・評価基準

試験として提出した作品、レポートの完成度を評価します。能動的、計画的な制作活動、授業参加ができたか評価します。

出席、平常点：30% 試験、レポート、作品：70%

特記事項

評価方法は他に平常授業のなかでの作成、制作した小レポート、作品、ノート・スケッチブックのチェックなどが平常点となります。

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	造形基礎Ⅱ
担当講師名	百田智行
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、美術、工芸、デザインの実務経験を持ちます。

授業内容

想像・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。メディアとインターラクティブについて学習します。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、能動的、計画的な想像的制作活動を実践し学生各自の社会生活、専門分野に役立つようにします。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

制作活動を通じ形や色彩による構成ができるようになります。観察力、方法・構成力・媒体についての知識を身につけます。メディアとインターラクティブについて学び理解します。表現活動の源を考察し理解します。イメージを作品にするための発想、能動的、計画的な制作活動を身につけます。以上を目標とします。

授業計画（1回目から7回目）

- ①様々な分野に見る構成に触れ学びます。作品、DVDの鑑賞、レポート作成をします。
- ②色彩学 色相環、色彩・明暗対比、コントラストを学習します。
- ③色と形の構成作品を制作します。条件を確認し制作計画を立てます。ラフスケッチをします。
- ④実物大下図を完成させます。色彩学の実践を考慮しながら色彩計画。個人批評をします。
- ⑤本図の制作・色彩学の実践をします。色相環、色彩・明暗対比、コントラストの確認をします。
- ⑥色と形の構成作品を完成させます。制作経過最終個人批評。ノートチェックをします。
- ⑦中間試験：作品の提出。色彩学の実践、条件にあった能動的、計画的な制作活動ができたか。4Qの予定確認。

中間試験評価方法・評価基準

授業で制作、作成したレポートの完成度を評価します。能動的、計画的な制作活動、授業

参加ができたか評価します。

出席、平常点：30% 試験、レポート、作品：70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧現代美術におけるメディアとインタラクティブについて考察します-1
- ⑨現代美術におけるメディアとインタラクティブについて考察します-2
- ⑩古典芸能におけるメディアとインタラクティブについて考察します-3
- ⑪造形の基礎、想像の発想と方法を美術の歴史に学びます。
- ⑫コラージュ作品の制作をします。まとめとしての制作。資料収集等をします。
- ⑬コラージュ作品の制作をします。シュルレアリスムの技法を実践します。
- ⑭コラージュ作品の制作と完成。最終チェック。批評をします。
- ⑮期末試験：コラージュ作品提出。作品の評価とペーパー試験をします。

期末試験評価方法・評価基準

試験として提出した作品、レポートの完成度を評価します。能動的、計画的な制作活動、授業参加ができたか評価します。

出席、平常点：30% 試験、レポート、作品：70%

特記事項

評価方法は他に平常授業のなかでの作成、制作した小レポート、作品、ノート・スケッチブックのチェックなどが平常点となります。

学科名	音響・映像・照明 学科
科目名	文章制作 I
担当講師名	松浦雅子
学期	春
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

フリーランスの CM ディレクター、CM プランナーとして広告業界に従事。その後、映画監督・脚本家として活動し、商業用映画制作やミュージカル、演劇の構成演出、テレビドラマの脚本等を担当。実務経験をもとにキャリアデザインを考えたエンターテイメント業界の仕組みや文章スキル、キャリアデザインを講義します。

授業内容

活字離れが言われて久しい昨今ですが、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。また、エンターテイメントへの就職に必要な業界へのキャリアデザインを鑑み、しっかりと自己アピールができるプレゼンスキルと文章スキルを実践方式で学びます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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回目から 7回目）

- ① ガイダンス 「キャリアにつなげるライティングスキル」基礎
 - ② 個性の文章化『感動』を文章にしてみる
 - ③ プrezentーションスキル基礎 1
 - ④ 「自己ブランディング」基礎と実践 プrezent天狗
 - ⑤ パーソナルブランドステートメント作成
 - ⑥ 自己ブランディング・プレゼンテーション 1
 - ⑦ プrezent「命」簡潔にまとめる文章化
- 中間試験の内容は、文章と言葉遣いの基礎力、五感を生かした文章の表現トレーニングです。

中間試験評価方法・評価基準

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）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。

授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧ 映画 感想文の書き方
- ⑨ キーワードとパワーワード実践
- ⑩ プレゼン「思いは招く」
- ⑪ 「キャリアと夢」への文章フォーマット確認
- ⑫ プレゼン スティーブジョブズ・スタンフォード大学式辞
- ⑬ 自己PR文フォーマット
- ⑭ 伝える力 基礎のまとめ
- ⑮ 文章徹底添削

期末試験内容は、自由なクリエイティビティを生かした創作文、他人に伝える文、自己PR文を試験します。

期末試験評価方法・評価基準

評価基準は出席率 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。

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	文章制作 II
担当講師名	松浦雅子
学期	秋
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

フリーランスの CM ディレクター、CM プランナーとして広告業界に従事。その後、映画監督・脚本家として活動し、商業用映画制作やミュージカル、演劇の構成演出、テレビドラマの脚本等を担当。実務経験をもとにキャリアデザインを考えたエンターテイメント業界の仕組みや文章スキル、キャリアデザインを講義します。

授業内容

キャリアデザインにおいて、プレゼンテーションやレポート作成等、言葉を用いた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。また、エンターテイメントへの就職に必要な業界へのキャリアデザインを鑑み、しっかりと自己アピールができるプレゼンスキルと文章スキルを実践方式で学びます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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的一番大事な基礎力を磨いていきます。就職に必要不可欠なプレゼンスキル、文章スキルを身につけ、自分の個性を言葉を通して伝える力を身につけます。

授業計画（1回目から 7回目）

- ① 履歴書の書き方
- ② 自己紹介文作成方法
- ③ 自己プレゼンテーション
- ④ レポート作成フォーマット基礎
- ⑤ 志望動機の文章化
- ⑥ 志望動機 徹底添削
- ⑦ 5年後の業界レポート作成

中間試験は、就職試験に即した小レポートの文章力、企画力を見るタイトルと文章力を試験します。

中間試験評価方法・評価基準

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。

授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧ レポート発表
- ⑨ 時事問題 1
- ⑩ 時事問題 2
- ⑪ 時事問題プレゼン
- ⑫ 仕事を考える「キーワードとパワーワード確認」
- ⑬ 面接応対練習 1
- ⑭ 面接応対練習 2
- ⑮ 総まとめ

期末試験内容は、自分の未来についての考察、及びパワーワード&キーワードを使い、簡潔に文章をまとめていく力を試験します。

期末試験評価方法・評価基準

出席率 40%、授業貢献度（発言、グループワーク、積極的態度）30%、課題完成度 20%、本試験 10%で、総合的に評価します。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。

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	PA II a
担当講師名	折井隆彦
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師はホールの音響担当としての経験、フリーの音響として国内外のアーティストのコンサートツアーの経験を持ちます。

授業内容

春学期で身につけたい技術と経験をベースに、モニタースピーカー、リバーブ、コンプレッサーなどのエフェクター、デジタルミキサーなどを使用した演習を、繰り返しトライ＆エラーでやっていきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

色々なシステムのつなぎ方を理解し、トラブルへの対応力を身につけ、音楽イベントのPAが出来るレベルの技術の習得を目指します。

授業計画（1回目から7回目）

- ①AUX を使ったモニタースピーカーのつなぎ方とグラフィックイコライザーを使った音質調整の説明を行います。
- ②リバーブのつなぎ方と dB、周波数の説明を行います。
- ③メインスピーカーの音質＆音量設定、モニタースピーカーの音質＆音量設定の説明を行います。
- ④パラメトリックイコライザーの使い方、ラウドネス効果、マスキング効果の説明を行います。
- ⑤模擬試験：出演者を入れて音楽イベントを想定した仕込みから本番までを行います。
- ⑥中間試験：音楽イベントを想定した仕込みから本番までのステージ側を担当してもらいます。
- ⑦中間試験：音楽イベントを想定した仕込みから本番までのステージ側を担当してもらいます。

中間試験評価方法・評価基準

決められた時間内での音質＆音量設定のクオリティー、リハーサルでの出演者への対応力

などを含め、実際の仕事として成立するかどうかを評価します。

試験:95%出席:5%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧マルチアンプシステムなど色々なスピーカーのつなぎ方の説明を行います。
- ⑨抵抗の並列計算、音色と位相干渉の説明を行います。
- ⑩インサートを使ったコンプレッサーのつなぎ方と設定の説明を行います。
- ⑪インピーダンスのマッチング、バランス接続、D.Iの使い方と目的の説明を行います。
- ⑫デジタルミキサーとアナログミキサーの比較対象の説明を行います。
- ⑬今までの授業のまとめ、トラブル対応、音質&音量設定の流れのレポートの説明を行います。
- ⑭模擬授業：音楽イベントを想定した音響の、仕込みから本番までの演習を行います。
- ⑮期末試験：レポートの提出、音楽イベントを想定した音響の、仕込みから本番までを行います。

期末試験評価方法・評価基準

レポートの提出と実技試験を行います。

決められた時間内での音質&音量設定のクオリティー、リハーサルでの出演者への対応力などを含め、実際の仕事として成立するかどうかを評価します。

試験:95%出席:5%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	レコーディングⅡa
担当講師名	丹沢亜季
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、レコーディングスタジオでの実務経験を持ちます。

授業内容

第一選択のクラスです。様々な実習を通してレコーディングエンジニアの仕事についてより深く学び、習得していきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

レコーディングエンジニアに必要な、技術者としての知識とクリエーターとしての感性の習得の最初の一歩。

授業計画（1回目から7回目）

- ① ガイダンス。基礎知識の習得1。レコーディング作業に関する様々な基礎理論を学ぶ。
- ② 基礎知識の習得2。レコーディングスタジオの機材、システム、シグナルフローを学ぶ。
- ③ 初歩のスタジオライブレコーディング。簡単な一発録音を習得する。
- ④ エフェクター。代表的なエフェクターの効果と使いかたを習得する。
- ⑤ ラジオドラマ制作1。2コマにわたり自分達だけで簡単なラジオドラマを作る。
- ⑥ ラジオドラマ制作2。2コマにわたり自分達だけで簡単なラジオドラマを作る。
- ⑦ ラジオドラマ仕上げ。作品発表、評価、まとめ。

中間試験評価方法・評価基準

ここまで授業への取組み姿勢と、最終作品の出来栄えを評価します。

平常点：70% 作品評価：30%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ マイクとマイキング。様々なマイクの形、型番、スペックを学び、マイクのセッティ

- ング方法を習得する。
- ⑨ 楽器のレコーディング実習 1。2 コマにわたりマルチトラック音源への楽器のオーバーダビングを習得する。
 - ⑩ 楽器のレコーディング実習 2。2 コマにわたりマルチトラック音源への楽器のオーバーダビングを習得する。
 - ⑪ ボーカルダビング実習。ボーカルのオーバーダビングを習得する。
 - ⑫ マルチトラック音源のミキシング解説。
 - ⑬ マルチトラック音源のミキシング実習 1。2 コマにわたり各自課題曲のミックス作業を行う。
 - ⑭ マルチトラック音源のミキシング実習 2。2 コマにわたり各自課題曲のミックス作業を行う。
 - ⑮ 課題曲の最終仕上げ～2 mix データの書き出し。
課題発表、評価、まとめ。

期末試験評価方法・評価基準

秋学期を通しての授業への取組み姿勢と、最終課題の出来栄えを評価します。

平常点：70% 試験：30%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	照明 I
担当講師名	宮崎正康／井口憲明／青木美恵
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

宮崎正康：1990年より、コンサートやライブ、バレエ、ダンスなどの舞台照明に
プランナー、オペレーターとして従事。
日本照明家協会1級技術者・舞台監督協会会員。

井口憲明：コンサートやライブ、バレエ、ダンスをはじめ、様々なイベントの照明プラン
やオペレートや機材のメンテナンス、ホール管理業務、舞台監督、その他イベ
ント業務を経験しています。

青木美恵：コンサートや芝居、ミュージカルの照明スタッフとして活動、機材メンテナン
ス、ホール管理業務等の経験を持ちます。

授業内容

舞台照明の基本的な知識の習得。

安全で正確な作業ができるように舞台用語や、機材の名称を覚え、実習をします。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

機材の名称や特徴、使用方法を理解する。

舞台用語や尺貫法を理解する。返事ができるようになる。

安全かつ迅速な作業ができるようになる。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 「照明について」「舞台機構について」ひとつの現場を例に準備段階から説明し、照明の仕事について学ぶ。ホールの設備や名称や役割を学ぶ。
- ② 「尺貫法について」平台や箱馬を使用し、山台を組み、尺貫法を理解する。
- ③ 「基本の灯体について1」ホール常設のスポットライトの取り扱いを学ぶ。
- ④ 「仕込み図について」照明の仕込み図を理解し簡単な電気計算もできるように学ぶ。
- ⑤ 「吊り込み作業1」ハンガーの付け方からワイヤーのかけ方を学ぶ。
- ⑥ 「吊り込み作業2」安全第一で迅速かつ丁寧に作業をする。
- ⑦ 中間試験：「実技試験」与えられた仕込み図を理解し、安全に吊り込み、電気容量や吊り位置を意識しながら迅速に吊り込むことができるかテストします。

中間試験評価方法・評価基準

与えられた仕込み図を理解し、安全に吊り込み、電気容量や吊り位置を意識しながら迅速に吊り込むことを基準に評価します。

出席:30% 平常点:30% 試験:40%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 「基本の灯体について2」 前期の復習と確認。
- ⑨ 「吊り込み作業3」 前期より機材を増し、複雑な仕込みにも対応できるように学ぶ。
- ⑩ 「仕込み1」 置きの仕込みや回路を取ることを理解する。カラーフィルターを使用し、色番号を覚える。
- ⑪ 「仕込み2」 仮シートを学ぶ。シートまでの行程を円滑に行えるように理解する。
- ⑫ 「調光卓について1」 パッチについて学び、理解する。
- ⑬ 「調光卓について2」 サブマスターについて学び、理解する。
- ⑭ 「調光卓について3」 エフェクトとキーについて学び、理解する。
- ⑮ 期末試験：「実技試験」 調光卓の基本操作を理解しているかテストします。

期末試験評価方法・評価基準

仕込みが仕込み図通りに安全かつ迅速にできるか、返事や挨拶、コミュニケーションがとれるか、調光卓の基本操作を理解しているか評価します。

筆記試験も行い、安全について、舞台用語、機材の理解度などを確認します。

出席:30% 平常点:30% 試験:40%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	作品分析論
担当講師名	植田 寛
学期	秋
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

フリーディレクターとして、企画・演出・制作およびノンリニア編集の実務経験あり。
Master of Science in Global Information and Telecommunication Studies

授業内容

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ります。
この授業ではそういった映像表現が如何なる道を辿ったかを理解し、各作品の分析を行っていきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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、A R T 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（1回目から 7回目）

- ①映像メディアとは
- ②映像の成立について
- ③映像史（映画前史）の捉え方
- ④写真のもたらしたもの
- ⑤運動の視線 仮現運動（ベータ運動） ベータ運動を応用した再現装置
- ⑥映画のあゆみ マイブリッジからメリエスまで
- ⑦中間試験 レポート及び発表

中間試験評価方法・評価基準

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
クオーター末試験 70% 授業課題（小テスト） 20% 出席 10%

授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧映像メディアというものの マージャル・マクルーハンの考えとは
- ⑨Development 権利ビジネスと下請けの間。企画の3つの形と 6W2H
- ⑩Pre-Production プリプロダクション工程
- ⑪Production 映像における工程管理 (Process control) とクリエイター・コントロール
- ⑫Post-Production DTPP(desk top program production)の未来の映像制作システム
- ⑬Marketing アドバタイジング、パブリシティ、プロモーション
- ⑭流通-公開-消費-アーカイブ ライブラリーとアーカイブの根底的な違い
- ⑮期末試験 ペーパー試験

期末試験評価方法・評価基準

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
クオーター末試験 70% 授業課題（小テスト） 20% 出席 10%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	ポスプロ技術論 I
担当講師名	植田 寛
学期	秋
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

フリーディレクターとして、企画・演出・制作およびノンリニア編集の実務経験あり。
Master of Science in Global Information and Telecommunication Studies

授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

- ・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。
- 出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（1回目から7回目）

- ①映像信号の成り立ち① コンポジットとコンポーネント。色差信号と I Q 変換の理解。
- ②映像信号の成り立ち② "NTSC コンポジット信号 DF 及び NDF"
- ③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"
- ④デジタル信号② "4:2:2 4:4:4 4:1:1 4:2:0 各々の違い"
- ⑤タイムコード "NDF と D F の違い"
- ⑥映像データの確認方法 WF 及び VS の大まかな見方。WF を利用した調整方法。
- ⑦中間試験 ペーパー試験及び実技試験

中間試験評価方法・評価基準

- ・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)

出席 20% 平常点 10% 試験 80%

授業計画（8回目から15回目）

- | | |
|----------------|-------------------------------------|
| ⑧編集システム① | "編集の段取りと手順（オンライン-E ED）" |
| ⑨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" |
| ⑩MA | "MA段取りと手順" |
| ⑪美術 | "大道具からCG、衣装、マークまで" |
| ⑫You Tube | "ネット映像配信に関して。DTPPの未来。T2VからTV4Uの可能性" |
| ⑬新たな映像について | "映像学会における発表内容より" |
| ⑭様々な映像制作方法について | "撮影→編集を通さない作品に関して" |
| ⑮期末試験 | ペーパー試験及び実技試験 |

期末試験評価方法・評価基準

- ・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)

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

イベント映像収録としての参加を授業と置き換える事もありうる。

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作Ⅱa
担当講師名	坂本 健一
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

テレビディレクターとしてバラエティー、情報番組、ドラマ、ドキュメンタリーなど
数多くのテレビ番組の構成、演出を担当

授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

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（1回目から7回目）

- ①企画書プレゼン “企画選抜（コンペでのプレゼンの仕方）”
- ②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）”
- ③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）”
- ④台本（構成表）／コンテ作成① “構成のたてかた大バコ、小バコ作成”
- ⑤台本（構成表）／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”
- ⑥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”
- ⑦中間試験 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”

中間試験評価方法・評価基準

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るか。
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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧撮影日① “ロケスケ○r 香盤表に従って撮影（現場技術の習得）”
- ⑨撮影日② “ロケスケ○r 香盤表に従って撮影（現場技術の習得）”
- ⑩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”
- ⑪編集日② “編集（本編集）”
- ⑫MA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 “
- ⑬MA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/F0、ミタージュ、扇情/対位法効果 “
- ⑭※文京映画祭 参加 作品のプレ試写 リテイク期間
※専門学校映像フェスティバル 出品作品 リテイク
- ⑮期末試験 作品試写（テスト）作品プレゼン、質疑応答、ペーパー試験、実技試験等

期末試験評価方法・評価基準

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。

出席 20% 平常点 10% 試験 70%

特記事項

専門学校映像フェスティバル 90秒コンテスト応募作品 制作

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	映像制作IIa
担当講師名	日原進太郎
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は映像制作における制作・演出・編集の実務経験があります。

授業内容

- ・シナリオ制作 及び 撮影に向けたプリプロダクションにおける基礎知識のレクチャー
- ・課題作品（個人制作・グループ制作）の制作

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

- ・シナリオの基本的な書き方 及び 撮影に向けたプリプロダクションの進行を実践できるようになる
- ・課題作品の制作を通し、映像制作における創作力・コミュニケーション力・協調性の向上が期待できる

授業計画（1回目から7回目）

- ①課題テーマ（個人制作）の発表 / 参考試写
- ②シナリオ基礎I シナリオの書式とルール / 企画書チェック
- ③シナリオ基礎II シナリオ課題1の添削
- ④シナリオ基礎III シナリオ課題2の添削
- ⑤課題作品（個人制作）編集チェック
- ⑥課題作品（個人制作）編集チェック→ 納品
- ⑦中間試験 課題作品（個人制作）プレビュー / 課題作品（グループ制作）テーマ発表
＊映像フェス90秒コンテスト

中間試験評価方法・評価基準

- ・課題作品 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。
課題テーマに沿った制作ができているか。また、総合的なクオリティー。
- 出席：20% 平常点：10% 課題作品：70%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧企画書チェック / プレゼンテーションについて
- ⑨企画プレゼンテーション / 制作作品決定 / 班編成
- ⑩プリプロダクション1 (スケジュール・予算・キャスティング・ロケ地・美術)
- ⑪プリプロダクション2 (香盤表・撮影スケジュール)
- ⑫撮影当日の段取り / 各シーン・カットにおける進行
- ⑬課題作品 (グループ制作) 編集チェック
- ⑭課題作品 (グループ制作) 編集チェック / 納品
- ⑮期末試験 課題作品 (グループ制作) プレビュー / 講評

期末試験評価方法・評価基準

- ・課題作品 授業で学んだ内容が作品に活かされているか。
課題テーマに沿った制作ができているか。また、総合的なクオリティー。
他のスタッフとコミュニケーションを取り、チームに貢献した動きができる
いるか。

出席 : 20% 平常点 : 10% 課題作品 : 70%

特記事項

専門学校映像フェスティバル 90秒コンテスト応募作品 制作

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	照明 II a
担当講師名	宮崎正康／井口憲明／青木美恵
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

宮崎正康：1990年より、コンサートやライブ、バレエ、ダンスなどの舞台照明に
プランナー、オペレーターとして従事。
日本照明家協会1級技術者・舞台監督協会会員。

井口憲明：コンサートやライブ、バレエ、ダンスをはじめ、様々なイベントの照明プラン
やオペレートや機材のメンテナンス、ホール管理業務、舞台監督、その他イベ
ント業務を経験しています。

青木美恵：コンサートや芝居、ミュージカルの照明スタッフとして活動、機材メンテナン
ス、ホール管理業務等の経験を持ちます。

授業内容

前期に習得した知識や技術を反復しながら、さらに能力を高めていきます。
光の方向性や色の相性などを理解し、仕込み図を書けるように光の出し方や色の組み合
わせを考え、学び、実践に近い形で調光卓を操作します。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

明かりのあて方や色の違いを学び、調光卓の操作を理解し、音楽に合わせてオペレートが
できるようになります。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 「前期の復習」今まで習ったことを復習する。とくに安全について再確認する。
- ② 「光の方向性」仕込み位置、角度の差による光の見え方の違いを理解する。
- ③ 「色について」カラーフィルターを使用し、相性や違い、見え方を理解する。
- ④ 「シート1」地明かり、ナメ、バックライト、SS、TOPのシートを理解する。
- ⑤ 「シート2」仮シートを極め、介錯棒を使用してのシートを学ぶ。
- ⑥ 「シート3」フロント、シーリングのシートを学び、理解する。
- ⑦ 中間試験：「実技試験」仮シートができるか、介錯棒の取り扱いを理解しているか、
フロントシーリングのシートを理解し操作できるかテストします。

中間試験評価方法・評価基準

仕込み図を理解でき、本番ができるように安全、迅速に吊り込み、シートが丁寧かつ迅速にできるか確認し、返事やコミュニケーションが取れているかも含め、評価します。

出席:30% 平常点:30% 試験:40%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 「ピンスポットについて」ピンスポットの構造や用語を学び、操作方法を理解する。
ピンキーの出し方を理解する。
- ⑨ 「キューシートについて」拍数や符割り、ダンスのきっかけのとり方などを学びキューシートを作成する・
- ⑩ 「DMX512について」DMX512について理解する。
- ⑪ 「LED機材について」LED機材を仕込み、結線を学び、機材について理解する。
- ⑫ 「TigerTouch2の基本1」AvolitesのTigerTouch2を使用しLED機材を操作できるよう^に基本的な動作の仕組みや卓の操作を学ぶ。
- ⑬ 「TigerTouch2の基本2」グループやパレットの作成、レジェンドの方法、キーの作成、チエイス、キーリスト、エフェクトの基礎を学ぶ。
- ⑭ 「明かり作り」自由な曲を選択し、キューシートを作成し、それをもとに打ち込みをしてオペレートをしてみる。
- ⑮ 期末試験：「実技試験」自由な曲を選択し、曲にあった明かりを打ち込み、オペレートをする。

期末試験評価方法・評価基準

曲にあった打ち込みができているか、オペレートは間違っていないか確認します。

また、時間内に作業を終えることができ、本番をむかえることができるか、そのためにはどのような準備をして、できていないことに対しできるよう努力しているか確認し、評価します。

筆記試験も行い、入学した頃に覚えたことから総まとめで出題します。

出席:30% 平常点:30% 試験:40%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	ミュージックセオリー I
担当講師名	小林義典
学期	春
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、音楽・映像・エンターテイメント業界での作曲・編曲・楽曲提供・楽器演奏（キーボード）・データ制作（プログラミング）・レコーディング・簡易 PA、などの経験を持ちます。

授業内容

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、効率よく作業が行えるよう、楽曲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いきます。まずは、譜面を正しく理解し、記譜できるようにします。また、様々な楽器について、名称、構造、原理、音色、奏法などを学びます。音楽ソフト Cubase を活用して作品制作を行います。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

音楽の現場作業で役立つ基礎的な読譜力を身につけ、さらに、リズム感や音感、タイム感を養うことにより、音楽の現場で共通の言語を持てるようになる事、を目標とします。

授業計画（1回目から7回目）

- ①現時点での音楽力を把握するため、様々な角度から簡単な調査をします。また、トレーニングの入門として、楽曲リーディングをふまえた「タイム感トレーニング」を実践します。
- ②テンポ、拍子、リピート記号について応用問題を解きながら学習します。また、楽曲リーディング（曲を聴きながら拍や小節を感じ取る）を実践しながら「ハコ譜」を作成する訓練をします（4/4 拍子）。
- ③音名と音階を、ト音記号&ヘ音記号、それぞれについて学習します。また、調と調号について音を出して耳で確認します。（これより、音楽ソフト“Cubase”を使用します）
- ④音価について学習します。指定された拍子で、小節線のない譜を使い正しい位値に線を書き入れることを実践し、理解できるようにします。
 - ・楽器（ギター、ベース）について映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑤臨時記号の役割と効力について学習し、調号との違いを認識します。また、楽曲リーディングを実践しながら「ハコ譜」を作成する訓練をします（3/4 拍子）。

- ・楽器（ドラムセット）について映像を見ながら名称、記譜、形状、音色、セッティング、音楽的役割を学習します。
- ⑥楽曲リーディングを実践しながら「ハコ譜」を作成する訓練をします（6/8 拍子）。同時に構成をつかむ、リピート記号を用いる等の応用練習をします。
- ⑦中間試験：楽曲リーディング。リピート記号と音価の応用問題。

中間試験評価方法・評価基準

- ・4/4、3/4、6/8 それぞれの曲を聴きながら小節を数える。
- ・リピート記号を用いた楽譜の作成と正しい進行を解明する。
- ・指定された拍子で、譜面に小節線を書き入れる。

それぞれ正しく理解できているかを見ます。

試験：50% 平常点：30% 出席 10% 授業態度 10%

授業計画（8回目から15回目）

⑧オクターブについて成り立ちや意味について学習します。

- ・楽器（ピアノ、キーボード関連）について映像を見ながら名称や構造、音色や奏法、歴史的背景等を学習します。

- ・リズム&音感トレーニング入門：鍵盤を使って伴奏を聴きながら、コード（トライアド）を表拍と8分裏拍で弾き分ける（in C）。ミニスピーカーを配布します（予定）。

⑨コード構成音表の書式作成（これより見開きで12段の五線譜ノートを使用します）。また、Cubase を使って制作する“音階、コードファイル”的配布と作業方法の説明をします。

- ・度について問題を解きながら学習します。
- ・リズム&音感トレーニング（in D）。

⑩音階とトライアドの基礎学習とコード構成音表の作成①。長音階とメジャーコードをテキストとノートに記譜、Cubase ファイルに入力します。

- ・4度圏、5度圏と調号のしくみ。

- ・リズム&音感トレーニング（in E）。

⑪音階とトライアドの基礎学習とコード構成音表の作成②。短音階とマイナーコードをテキストとノートに記譜、Cubase ファイルに入力します。

- ・連符とシンコペーション。記譜およびCubase ファイルに入力しながら学習します。

- ・リズム&音感トレーニング（in F）。

⑫コード構成音表の作成③。テキストとノートに記譜、Cubase ファイルに入力します。

・変拍子について、楽曲リーディングを実践しながら「ハコ譜」を作成する訓練をします。

- ・リズム&音感トレーニング（in G）。

⑬コード構成音表の作成④。テキストとノートに記譜、Cubase ファイルに入力します。

・同主調と平行調について学習。メロディーを同主調や平行調に変換（転調）することにより、長調と短調を理解します①。

- ・リズム&音感トレーニング（in A）。

⑭コード構成音表の作成&ファイル入力を仕上げていきます。

- ・楽曲リーディングとハコ譜書きの復習（変拍子）。

- ・メロディーを同主調や平行調に変換します②。

・リズム&音感トレーニング (in B)。

⑯期末試験：コード構成音表の作成（トライアド）と Cubase ファイル入力。

期末試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。

コード構成音表に和音を、テキストに音階をそれぞれ記譜し、正しく、かつ、読みやすい譜面になっているかを見ます。

試験：50% 平常点：30% 出席 10% 授業態度 10%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	ミュージックセオリーⅡ
担当講師名	小林義典
学期	秋
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は、音楽・映像・エンターテイメント業界での作曲・編曲・楽曲提供・楽器演奏（キーボード）・データ制作（プログラミング）・レコーディング・簡易 PA、などの経験を持ちます。

授業内容

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、和音のヴォイシングや連結を考えながら音感を鍛えます。実際によく使われているコード展開を用いてメロディーの作曲やアレンジを実践し、音楽の細やかな要素を理解していきます。音楽ソフト Cubase を活用して作品制作を行います。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

音楽の現場作業で役立つ基礎的な読譜力を身につけ、さらに、リズム感や音感、タイム感を養うことにより、音楽の現場で共通の言語を持てるようになる事、を目標とします。また、オリジナル曲を創作しながら、音楽に対する発想力を磨いていきます。

授業計画（1回目から7回目）

- ①音楽的&歌心とは。和声、旋律短音階を使った応用で理解します。
 - ・ダイアトニックコードとカノン展開（ハ長調）について、楽曲を視聴しながら研究します。（引き続き、音楽ソフト“Cubase”を使用します）
- ②和声学入門 1。転回形を用いて、カノンのコード展開（ハ長調）をヴォイシングします（トライアド）。
 - ・リズム&音感トレーニング：鍵盤を使って伴奏を聴きながら、コード（セブンス入り）を表拍と 8&16 分裏拍で弾き分ける（in C）。ミニスピーカーを配布します（予定）。
 - ・木管楽器（エアリード）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ③和声学入門 2。転回形を用いて、カノンのコード展開（ハ長調）をヴォイシングします（4 声）。
 - ・セブンスについて学習。コード構成音表やデータファイルに追記していきます。
 - ・リズム&音感トレーニング（in D）。

- ・木管楽器（ダブルリード）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ④和声学入門3。転回形を用いて、カノンのコード展開（ハ長調）をヴォイシングします（セブンス）。
- ・リズム&音感トレーニング（in E）。
- ・木管楽器（シングルリード）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑤和声学入門4。転回形を用いて、カノンのコード展開（ハ長調）をヴォイシングします（適度にセブンスを使用する）。
- ・リズム&音感トレーニング（in F）。
- ・金管楽器（リップリードと迂回管：トランペット系）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑥ドラムパターンの制作。8ビートと16ビートについて学習し、実践します。
- ・リズム&音感トレーニング（in G）。
- ・金管楽器（ホルン）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑦中間試験：コード構成音の作成（セブンスの追記）とCubaseファイル入力。

中間試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。

コード構成音表に和音を記譜し、正しく、かつ、読みやすい譜面になっているかを見ます。

試験：50% 平常点：30% 出席 10% 授業態度 10%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ドラムパターンの制作。Fill inについて学習し、ドラムアレンジを実践します。
- ・リズム&音感トレーニング（in A）。
- ・金管楽器（テューバ&ユーフォニアム）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑨ベースのフレーズを分析し、ベースアレンジを実践します。
- ・リズム&音感トレーニング（in B）。
- ・金管楽器（トロンボーン）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑩メロディーの特徴を分析し、作曲を実践します。
- ・リズム&音感トレーニング（in C♯&D♭）。
- ・ヴァイオリン属の楽器（ヴァイオリン）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑪sus4、aug、dim、等のコードの分析と楽曲への生かし方を学習します。
- ・リズム&音感トレーニング（in D♯&E♭）。
- ・ヴァイオリン属の楽器（ビオラ）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑫アレンジパート（カウンターライン、リフ等）を任意に加えていきます。
- ・リズム&音感トレーニング（in F♯&G♭）。

- ・ヴァイオリン属の楽器（チェロ）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑬アルペジオやカッティング等、各パートの細やかな表現を実践します。
- ・リズム&音感トレーニング（in G#&A♭）。
- ・ヴァイオリン属の楽器（コントラバス）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑭各パートを記譜しスコア一譜にまとめます。
- ・リズム&音感トレーニング（in A#&B♭）。
- ・打楽器（クロマチックパーカッション）について、映像を見ながら名称や構造、音色や奏法等を学習します。
- ⑮期末試験：オリジナル楽曲の制作。

期末試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。

Cubase ファイルにて、各パートやアンサンブルでの音使いの的確さを見ます。また、それぞれのパートをスコア一譜に仕上げ、正しく、かつ、読みやすい譜面になっているかを見ます。

試験：50% 平常点：30% 出席 10% 授業態度 10%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	コンピュータミュージック I
担当講師名	滝口 北斗
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は DTM/DAW を用いた楽曲制作(作編曲・レコーディング)やアーティストプロデュース(配信レーベルの主宰・運営)の実務経験を持ちます。

授業内容

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、コンピューター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（この授業で何ができるようになるのか）

コンピュータリテラシーの基礎を学習
DTM/DAW アプリケーション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回目から7回目）

- ① DTM とは何か？DTM を用いて制作された作品の試聴と制作のデモンストレーション
- ② PC の基本操作学習とデータ・ファイルについて
- ③ アプリケーション(Cubase)の起動とプロジェクトファイルとプロジェクトフォルダ
- ④ データ・ファイルの管理方法とバックアップについて
- ⑤ Cubase の基本操作とアプリケーション構成の理解
- ⑥ 周辺機器のセットアップと MIDI・AUDIO・プラグインについて
- ⑦ 期末試験：これまでの授業内容の理解

中間試験評価方法・評価基準

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・出欠席状況。

その他 10% : 積み重ね重視。

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 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
- ⑨ ドラムセットの構成とキットの音色・奏法、リズムの強弱とベロシティについて
- ⑩ ステップインプットとクォンタイズグリッドについて。（ドラムエディタ）
- ⑪ ギター/ベースの種類や音色・奏法
- ⑫ 音符をグリッド上に置き換える。（キーエディタ）
- ⑬ 様々な楽器の音色や奏法、用途などについて
- ⑭ 様々なMIDIプログラムのエディット機能について
- ⑮ 期末試験：これまでの授業内容の理解

期末試験評価方法・評価基準

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。

その他 10%：積み重ね重視。

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	コンピュータミュージックⅡ
担当講師名	滝口 北斗
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は DTM/DAW を用いた楽曲制作(作編曲・レコーディング)やアーティストプロデュース(配信レーベルの主宰・運営)の実務経験を持ちます。

授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

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（1回目から 7回目）

- ① 外部録音されたオーディオファイルについて
- ② 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
- ③ MIDI ファイルの AUDIO ファイルへの変換方法とファイルフォーマット
- ④ 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
- ⑤ ファストミックスと波形トリートメント
- ⑥ 波形編集と構成マーカー
- ⑦ 中間試験：これまでの授業内容の理解

中間試験評価方法・評価基準

本試験 50%：プロジェクトファイルにここまで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・出欠席状況。その他 10%：積み重ね重視。

授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧ グループ／ルーティングについて理解する

- ⑨ AUX／FX チャンネル
- ⑩ Reverb の使い方
- ⑪ Delay の使い方
- ⑫ ダイナミクス系エフェクトについて
- ⑬ イコライザーの使い方
- ⑭ コンプレッサーの動作を実際に音で確認をする。
- ⑮ 期末試験：1年間の授業内容の理解

期末試験評価方法・評価基準

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・出欠席状況。その他 10%：積み重ね重視。

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	コンピュータリテラシー I
担当講師名	岩下達朗
学期	春
授業の形態	講義・演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

講師は音楽、CM 業界に於いて、ミュージックビデオ/CM 演出、コンサート用映像演出/制作、トークショー、コンサートの配信、VJ アプリの企画、制作、ワークショップ等の経験が有ります。

JAPAN EXPO(フランス)等の海外イベントの映像演出多数。

授業内容

音響・映像・照明のどの分野において仕事をする上でも、IT 技術を使う事は必須となる。正しく正確に情報を収集し、発信する事ができる知識と技術を習得すると共に、ネットワークの中におけるモラルやルールを正しく理解します。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

様々なアプリケーションソフトに触れその関連や連携を理解。各自の専攻に合わせて表現の幅を広げられるようにする。

授業計画（1回目から 7回目）

- ①情報を探し出す/手持ちのツールや PC を使って適格な情報を探し出す。情報を検索する
- ②情報を精査する/インターネットを使って自分の持っている情報を精査してみよう。
- ③情報を使う/手持ちの情報からインターネットを使い新しい物をみつけよう
- ④ハードウエアの基本/コンピュータ本体・マウス・キーボード・ディスプレー・プリンタ等ハードを知る
- ⑤OS とは/Windows Mac それぞれの OS を知る
- ⑥ネットワーク 1/インターネットの仕組みを知る
- ⑦中間試験/1 クオーターのまとめと確認 筆記試験・レポート等を実施

中間試験評価方法・評価基準

まとめの筆記試験や各回の確認（小レポート等）により評価を行う
毎回の積み重ねを重要視する

試験 30% 平常点 30% 出席 30% その他 10%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧World Wide Web1/ウェブの構造を理解。Web ブラウザとは何か？
- ⑨World Wide Web2/ハイパーテキストとは何か？
- ⑩インターネットでのモラル/インターネットを利用する上でのモラルを理解 プライバシー保護について理解
- ⑪クラウドコンピューティング/クラウドコンピューティングとは何か、基本的な構造を理解
- ⑫SNS/ソーシャルネットワークサービスとは何か、概要と基本的な機能を知る。
- ⑬情報モラル/フェイクニュース SNS での情報拡散について理解
- ⑭情報を守る/セキュリティについて理解
- ⑮期末試験/春学期のまとめと確認 筆記試験 レポート等実施

期末試験評価方法・評価基準

まとめの筆記試験や各回の確認（小レポート等）により評価を行う

毎回の積み重ねを重要視する

試験 30% 平常点 30% 出席 30% その他 10%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	コンピュータリテラシーII
担当講師名	岩下達朗
学期	秋
授業の形態	講義・演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関連する実務経歴

講師は音楽、CM 業界に於いて、ミュージックビデオ/CM 演出、コンサート用映像演出/制作、トークショー、コンサートの配信、VJ アプリの企画、制作、ワークショップ等の経験が有ります。

JAPAN EXPO(フランス)等の海外イベントの映像演出多数。

授業内容

音響・映像・照明のどの分野において仕事をする上でも、IT 技術を使う事は必須となる。正しく正確に情報を収集し、発信する事ができる知識と技術を習得すると共に、ネットワークの中におけるモラルやルールを正しく理解します。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

様々なアプリケーションソフトに触れその関連や連携を理解。各自の専攻に合わせて表現の幅を広げられるようにする。

授業計画（1回目から 7回目）

- ①文字を書く/文章制作ソフトを使用して自己PRを作る
- ②表を作る/データを整理し、表やグラフを作成する。
- ③写真を加工する/Photoshop を使用して写真を加工する。
- ④文字や画をデザインする/Illustrator を使用して画や文字を加工する
- ⑤配信 1/OBS Studio を使用してトークショー配信の基礎を学ぶ
- ⑥配信 2/OBS Studio を使用してライブ、コンサート配信の基礎を学ぶ
- ⑦中間試験/1 クオーターのまとめと確認 筆記試験・レポート等を実施

中間試験評価方法・評価基準

まとめの筆記試験や各回の確認（小レポート等）により評価を行う

毎回の積み重ねを重要視する

試験 30% 平常点 30% 出席 30% その他 10%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ゲームエンジン1/Unityの紹介とゲームエンジンによる映像制作の基礎を学ぶ
- ⑨ゲームエンジン2/UnrealEngine4の紹介と映画等における使用例を学ぶ
- ⑩プロジェクトマッピング1/プロジェクトマッピングとは何か？
- ⑪プロジェクトマッピング2/TouchDesignerを使用して、プロジェクトマッピングの仕組みを理解し、制作を行う。
- ⑫AR/AR(拡張現実)とは何か？身近な事例を確認し、ARを知る。
- ⑬VR/VR(仮想現実)とは何か？身近な事例を確認し、VRを知る。
- ⑭エンタテインメントの最新/日々進化する技術 これから発展するであろう技術を知る。
- ⑮期末試験/1年間のまとめと確認 筆記試験・レポート等を実施

期末試験評価方法・評価基準

まとめの筆記試験や各回の確認（小レポート等）により評価を行う
毎回の積み重ねを重要視する
試験 30% 平常点 30% 出席 30% その他 10%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	プレゼンテーションⅠ
担当講師名	佐藤清志／植田 寛／青木美恵
学期	春
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

本学で専任講師として経験を積んだ者が指導いたします。

授業内容

音楽・エンタテインメントの世界で仕事をする上で、知識・技術と同じように大切な事は、人と円滑なコミュニケーションを取る事ができる事です。この科目では、他者との共同作業を行いながら発想し、制作を行い、他者に向けてプレゼンテーションを行うまで反復的に習得していきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

作品制作を通じて他者とのコミュニケーション力をアップさせる事を目標にします。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 自己紹介をしてみよう：隣の友人の事を知り、コミュニケーションを図る
- ② ブレーンストーミング①：他者を否定しないコミュニケーションを学ぶ
- ③ ブレーンストーミング②：肯定から始まるコミュニケーションを学ぶ
- ④ グループを作る①：自分自身の企画概要をプレゼンし、仲間を探そう
- ⑤ グループを作る②：企画をプレゼンしながら、グループを作る
- ⑥ 企画概要作成：作品制作の企画概要書の作成
- ⑦ 中間試験：企画概要のプレゼンテーション

中間試験評価方法・評価基準

企画概要書を作成しプレゼンテーションを行う。

プレゼンテーションと企画概要書の提出、エンターテイメントレポートの提出で評価
出席 50% 平常点 25% 試験 25%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 企画書①：プレゼンテーションを意識した企画書の作成

- ⑨ 企画書②：プレゼンテーションを意識した企画書の作成と資料・データの使い方
- ⑩ 企画プレゼン①：企画プレゼン、効果的にツールを使う
- ⑪ 企画プレゼン②：企画プレゼンテーション、効果的にツールを使う
- ⑫ 作品制作①：企画した作品の制作を実施、グループでの共同作業
- ⑬ 作品制作②
- ⑭ 作品制作③
- ⑮ 期末試験：企画書の提出とプレゼンテーションの出来栄えを評価します。

期末試験評価方法・評価基準

企画書を作成し、プレゼンテーションを実施し、評価する。
エンターテイメントレポートの提出
出席 50% 平常点 25% 試験 25%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	プレゼンテーションⅡ
担当講師名	佐藤清志／植田 寛／青木美恵
学期	秋
授業の形態	演習
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

本学で専任講師として経験を積んだ者が指導いたします。

授業内容

音楽・エンタテインメントの世界で仕事をする上で、知識・技術と同じように大切な事は、人と円滑なコミュニケーションを取る事ができる事です。この科目では、他者との共同作業を行いながら発想し、制作を行い、他者に見られる事を意識したプレゼンテーションを行うまで反復的に習得していきます。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

作品制作を通じて他者とのコミュニケーション力をアップさせる事を目標にします。

授業計画（1回目から7回目）

- ① 報告①：企画通りに進行しているのか、状況のまとめと問題点の抽出、現状報告の実施
- ② スケジュール調整：進行と共にスケジュールに無理は無いのか？スケジュールの修正・見直しを行う
- ③ 他者との関わり①：グループメンバー以外の協力者とアポイントメントの取り方、依頼の仕方
- ④ 他者との関わり②：協力者や協賛との折衝や約束の取り付け方
- ⑤ 様々なメディアの利用①：SNSを使った告知の方法やマナーを知る
- ⑥ 様々なメディアの利用②
- ⑦ 中間試験：作品の制作状況の中間報告プレゼンテーションの実施

中間試験評価方法・評価基準

作品の制作状況の中間報告プレゼンテーションの実施

エンターテイメントレポートの提出

出席 50% 平常点 25% 試験 25%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 作品制作④：作品制作進行確認、報告・連絡・相談
- ⑨ 作品制作⑤
- ⑩ 作品制作⑥
- ⑪ 作品制作⑦
- ⑫ プレゼンテーション①：各作品毎にプレゼンテーション実施。「人に伝える」をテーマ
- ⑬ プレゼンテーション②
- ⑭ プレゼンテーション③
- ⑮ 期末試験：作品のプレゼンテーションを実施

期末試験評価方法・評価基準

作品のプレゼンテーションを実施
人に見られる事を意識したプレゼンテーションを行えるかを評価します
エンターテイメントレポートの提出
出席 50% 平常点 25% 試験 25%

特記事項

学科名	音響・映像・照明学科
科目名	就職講座 I
担当講師名	佐藤清志／植田寛／青木美恵
学期	秋
授業の形態	講義
専攻/楽器/グレード等	

担当科目に関する実務経歴

実際にエンターテイメントの仕事の現場経験を積んだ講師が指導いたします。

授業内容

音響・映像・照明分野への就職活動を円滑に進める為の準備を行う為の講義。一般的な面接の方法や書類作成の方法から、具体的な企業への対策など就職活動を広範囲で円滑に進められるように準備を行うとともに、社会人としての教育を行う。

到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

就職への意識を明確にし、具体的な就職活動を行えるようになる事を目標とする

授業計画（1回目から7回目）

- ① 就職とは：就職する事への意識を高め、具体的なイメージを持つ、働く事の意味を考える
- ② 分野の理解：目指す分野の職業を理解し様々な仕事を知る
- ③ 分野研究①：音響の仕事（会社）とはどのような物なのか、調査・発表
- ④ 分野研究②：映像の仕事（会社）とはどのような物なのか、調査・発表
- ⑤ 分野研究③：照明の仕事（会社）とはどのような物なのか、調査・研修
- ⑥ 分野研究④：各自の目指す職種の企業調査・研究を行う
- ⑦ 中間試験：各自の目指す職種の企業調査・研究を行い発表

中間試験評価方法・評価基準

企業調査を行い研究レポートにまとめたものの提出を評価

出席 50% 平常点 25% 試験 25%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 就職に必要な書類①：履歴書の書き方、履歴書で必要な事
- ⑨ 就職に必要な書類②：自己紹介・PRの書き方

- ⑩ 自分の意志を伝える①：企業へのアポイントの取り方 メールの書き方、電話での対応
- ⑪ 自分の意志を伝える②：面接での立ち振る舞い、服装や髪形は？
- ⑫ 企業説明会①：音響・映像・照明・音楽・エンタテインメントの企業を複数社来校頂き、企業説明会を実施
- ⑬ 企業説明会②
- ⑭ 企業説明会③
- ⑮ 期末試験：各自の就職活動の報告を行う

期末試験評価方法・評価基準

企業研究や説明会を踏まえ、自身の就職活動状況を報告による進行状況を評価。
出席 50% 平常点 25% 試験 25%

特記事項