

**2 年 次 生**

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	PA・SR I	朴 寿焄

## 科目概要

コンサート・イベント・各種舞台などの様々のフィールドでの音響の仕事を行うために、知識と技術はもちろん、現場でのコミュニケーションを取るための訓練も行います。併せて、危険が多い舞台の仕事の中で、安全に作業を行う訓練も行います。

## 到達目標

コンサート・イベント・各種舞台等で使用される音響機器・システムを理解する

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ホールでの安全作業	ホール・舞台の機構を理解し安全に作業を行う基本となる知識の習得
第2回	スピーカーセッティング	ホール内設備を使い安全なスピーカー設置を行う
第3回	機材セッティング	マイクスタンド・ケーブルの取り扱いを理解し、早く・正確に行う
第4回	システムセッティング①	小規模システムをセッティング サウンドチェック
第5回	システムセッティング②	小規模システムをセッティング 早く正確に安全に作業を行う
第6回	ライブシュミレーション①	ライブのセッティングをシュミレーション プランニングから仕込みサウンドチェックまで行う
第7回	ライブシュミレーション②	搬入・仕込み・回線チェック・サウンドチェック・リハーサルまでの流れを実践
クォーター末試験評価方法		
提示された編成でライブを行う為のプランニング(仕込み図・回線図等)の提出		
2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	仕込み図①	仕込み図から必要機材を割り出し、機材セッティングを行う
第2回	仕込み図②	提示された仕込み図を理解し、機材を選定し、セッティングを行う
第3回	システムチェック①	回線チェックと接続ミスによるトラブルを発見し対応する力を身につける
第4回	システムチェック②	機材の正常な動作を理解し、トラブルの発見と対応を学ぶ
第5回	マイクアレンジ①	様々なマイクの特徴を理解し、楽器へのアレンジを実践的に理解
第6回	マイクアレンジ②	指定された楽器編成のマイクアレンジを行う
第7回	モニタースピーカー①	モニタースピーカーの役割を理解し、効率的なモニタースピーカーのセッティングを実践
第8回	モニタースピーカー②	モニタースピーカーのチューニング
学期末試験評価方法		
実技試験 指定されたシステムを時間内にグループでセッティング 事前の準備とチームとしてのコミュニケーションも評価		

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	PA・SR II	朴 寿焄

## 科目概要

より高度な音響システムを理解し、中規模以上の会場を想定した音響システムの構築を行います。  
デジタル伝送を使用したシステムを理解し、複雑になるシステムを想定した仕込み図・回線表を作る事ができる力をつけます。

## 到達目標

チームとしての動き方、各自の分担や責任など、舞台作業として絶対に欠くことの出来ない部分を実践的に身に付けていきます。各自の応用力を高め、プロとしての自覚をもちましょう。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ライブシュミレーション③	バンド編成のライブを想定し、システムのプランニングと仕込み図・回線図を作成
第2回	ライブシュミレーション④	バンド編成のライブを想定し、実際のシステムをセッティング
第3回	リハーサル①	実際に演奏を行い、ミュージシャンとコミュニケーションを取りながら音作りを行う
第4回	リハーサル②	実際に演奏を行い、ミュージシャンとコミュニケーションを取りながら音作りを行う
第5回	モニターミックス①	効率的なモニターミックスを考え、実践的に学ぶ
第6回	モニターミックス②	モニターミキサーを設置、FOH側との違いを理解
第7回	モニターミックス③	モニターミキサーを設置、FOH側との違いを理解

## クォーター末試験評価方法

指定された編成でライブを行う為のプランニングをモニターミックスは別系統とする

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	システムプランニング	チームに分かれ、指定された編成でライブを行う為のプランニングを行う
第2回	ライブ実践①	プランニングチームが中心となりスタッフを動かしながらライブPAを行う
第3回	問題の抽出と解決策①	前回行ったプランを見直し、問題点を整理し、解決策を見つける。
第4回	ライブ実践②	プランニングチームが中心となりスタッフを動かしながらライブPAを行う
第5回	問題の抽出と解決策②	前回行ったプランを見直し、問題点を整理し、解決策を見つける。
第6回	ライブ実践③	プランニングチームが中心となりスタッフを動かしながらライブPAを行う
第7回	問題の抽出と解決策③	前回行ったプランを見直し、問題点を整理し、解決策を見つける。
第8回	まとめ	指定された編成でのライブ実施に向けてプランニング

## 学期末試験評価方法

ライブ実施のプランニングを行う

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	音響理論 I	朴寿焄

## 科目概要

技術は体で覚える事も重要ですが、理屈や理論・測定や計算を知っている事でスムーズで安全な作業を行える事も少なくありません。実際の仕込み図を元にケーススタディーとして実践的な「理論」を学びます。

## 到達目標

数学や物理が苦手でも現場に必要な理論です。苦手意識を克服する事も大きな目標です。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	電気の知識	現場に必要な電気の計算 フレミングの法則 実際の積算の計算をする
第2回	入力概念	マイクロフォン入力/ライン入力 /その他入力 各種入力の取扱
第3回	電源の計算	必要な機器がその電源で使えるか？ 電気の計算 和分の積
第4回	電気の計算	オームの法則 キルヒホッフ第一法則 第二法則 オームの法則の理解
第5回	聴覚について	聴覚効果について理解 等ラウドネス曲線
第6回	音圧とは？	音圧の表し方 dBとは dBの理解
第7回	試験	筆記試験

## クォーター末試験評価方法

## 筆記試験の実施

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	EQについて	EQ フィルター回路 フィルター回路の理解
第2回	エフェクター	リバーブ・エコー・リミッター・コンプレッサー エフェクターの理解
第3回	プロセッサー	ブリッジ回路・インピーダンスマッチング
第4回	ミキシングコンソール	アナログミキシングコンソールのシグナルパス コンソールのシグナルパスの理解
第5回	ワイヤレスマイク	ワイヤレスマイクについて 電波・帯域・用途の理解
第6回	DTMの理論	ProToolsの構成理論 デジタル録音機器の基礎知識
第7回	マイクロフォン	マイクロフォンの特徴を理解・楽器用・測定用 マイクロフォンの構造理論 各種マイクの理解
第8回	試験	筆記試験

## 学期末試験評価方法

## 筆記試験の実施

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	音響理論Ⅱ	朴寿焄

## 科目概要

2年間のおまとめとして、今までにイベントやライブを行ってきた物を振り返り。深く入ってみましょう。理論や理屈を知らない間に自分自身が使って準備をしてきているはず。あわせて、これからプロの現場へ出て行く事となりますので、プロとしての作法や音の聴き方を身に付けていきます。

## 到達目標

様々な機器や理論・理屈を用い、条件に合わせたシステム構築や機材の選定ができるように理解します。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	室内音響	音の反射・吸音・透過・ハウリングマージン 音場デザイン・音響仕込・位相・定在波・反射干渉
第2回	生ラジオ番組制作	音楽／ナレ／BGMバランス／台本作成の要点 生ラジオ番組制作の実践
第3回	ホール音響	ライブハウスとクラシックホール音場の考察 ホール特性 残響特性
第4回	楽器	弦楽器／管楽器／打楽器の発音理論 各楽器の発音原理の理解
第5回	測定理論	残響・f特測定・各種計算式・測定用マイク・スペアナ 測定ソフト／各種測定の実践
第6回	音響技術の今昔	スタジアムライブのPAシステム今昔 近代大規模イベントのPAシステム
第7回	試験	筆記試験

## クォーター末試験評価方法

## 筆記試験の実施

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	デジタルミキサー 1	デジタルの基礎知識 A/D変換 D/A変換 デジタル基礎の理解
第2回	デジタルミキサー 2	PAと録音機器の同期・デジタルアウトの理解 タイムコードとハウスシンク
第3回	スピーカーの接続	バイワイヤリング／バイアンプ／BTL接続 シリーズ接続とパラレル接続の理解 BTL接続
第4回	音響仕込理論	音響機器表記・音響シンボル・CAD・手書き・仕込図 音響仕込の手順と進行の理解
第5回	音楽ドラマ番組制作	音楽／出演者／SE／台本作成の理論 音楽ドラマ番組制作の要点
第6回	システム構築1	各自ライブハウス・ホール・スタジオ等の音響設備のシステムプランニング
第7回	システム構築2	音響空間規模・電気容量にマッチした機器の選定 システムプランニング実践
第8回	試験	筆記試験

## 学期末試験評価方法

## 筆記試験の実施

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	音響機器論 I	朴寿焄

## 科目概要

技術は体で覚える事も重要ですが、理屈や理論・測定や計算を知っている事でスムーズで安全な作業を行える事も少なくありません。

実際の仕込み図を元にケーススタディーとして実践的な「理論」を学びます。

数学や物理が苦手でも現場で必要な理論ですのできっと身につくはずです。

## 到達目標

様々な音響機器の取り扱い、測定機器の取り扱い等々様々なハードウェアについて学びます。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	電気の知識	現場に必要な知識の確認 実際の積算の計算をする
第2回	仕込み図 1	仕込み図の読み方 仕込み図を見て準備
第3回	仕込み	仕込み図を見ながら必要機材の確認を行う 仕込み図を見て準備
第4回	仕込み図 2	仕込み図の書き方 仕込み図を書いてみる
第5回	打ち合わせ	チームに分かれてプランの打ち合わせ内容について チームに分かれて打ち合わせ
第6回	シミュレーション	PAのプランニングをする チームに分かれてプラン作成
第7回	試験	プランを作り、仕込み図・機材リストを作る
クォーター末試験評価方法		
プランニングから機材準備までをトータルで考え実行可能なプラン表を提出		
2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	EQについて	グラフィックEQ パラメトリックEQ それぞれの特徴や用途を理解
第2回	エフェクター	各種エフェクターについて機能と効果を理解
第3回	プロセッサー	プロセッサーの役割について
第4回	ミキシングコンソール	アナログミキシングコンソールのシグナルパス
第5回	ワイヤレスマイク	ワイヤレスマイクについて
第6回	再生機器オペレート	再生用機器のオペレート
第7回	マイクロフォン	特殊なマイクのアレンジ
第8回	試験	各自のプランを作る
学期末試験評価方法		
プラン表・仕込み図・回線表の提出 現実的なプランになっているかを評価		

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	音響機器論Ⅱ	朴寿焄

## 科目概要

2年間のもちめとして、今までにイベントやライブを行ってきた物を振り返り、少し深く入ってみましょう。そこには自然と理論や理屈を知らない間に自分自身が使って準備をしてきているはず。あわせて、これからプロの現場へ出て行く事となりますので、プロとしての作法や音の聴き方を身に付けていきます。

## 到達目標

機材による音の聞き分けや現場での作法などを理解します。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音場測定 1	測定機器の使い方 実際の測定
第2回	音場測定 2	測定用ノイズについて
第3回	システムプランニング 1	機材の配置について 配置図を作る
第4回	システムプランニング 2	実際にプランを作ってみる トータルプランを試みる
第5回	仕込み図と機材リスト 1	機材やケーブルの選出
第6回	仕込み図と機材リスト 2	機材準備と忘れ物チェック
第7回	試験	必要な仕込み図を作る

## クォーター末試験評価方法

プランニング(レポート)提出 機材の配置から機材の接続までのプランができるか。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	デジタルミキサー 1	デジタルミキサーの仕組みを理解 アナログコンソールを意識しながらオペレーション
第2回	デジタルミキサー 2	動作の確認 内臓のEQやエフェクターを使う
第3回	デジタルミキサー 3	アナログミキサーとのオペレートの違いを理解
第4回	デジタルミキサー 4	A/D変換とD/A変換 デジタルアウトの理解
第5回	シミュレーション 1	デジタルミキサーを使ったプランを作ってみる
第6回	シミュレーション 2	デジタルミキサーを使ったプランを作ってみる
第7回	まとめ	システムプランニング 機材選定 デジタルミキサーのオペレーション等々 まとめ
第8回	試験	各自のプランの発表を行う

## 学期末試験評価方法

指定されたシステムでのプランニングの提出 自分のプランをより具体的にスタッフに説明できるか。プランの意図を伝えられるかを評価

## 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Ⅲ	手塚 雅夫

## 科目概要

一年次に習得したレコーディングワークを活かし、アナログミキシングコンソールやProtoolsを使い、レコーディングワークの中から知識・技術・制作能力を習得します。実践作業はグループワークが基本となります。仲間同士のコミュニケーションも重要となります。なるべく新しい事を学んでいきたいので、事前に一年生の復習をしておくこと。

## 到達目標

1クォーターではコンソールを使い、機器の基礎とシグナルパスを理解し、レコーディングを行います。もちろん、レコーディングに必要なとなるセッティングやマイクロフォンをはじめとした様々な機器の特徴なども学んでいきます。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Studio Setting-1	Studio側にある物の扱い方を学びます。朝必ず行うStudioSettingを実践。
第2回	ConsoleとMTRの関係	CD等の音源を使用してコンソールの信号の流れを理解し、MTRとの信号の流れを学びます。
第3回	BandRecordingSetting-1	Drm,Bass,Gtr,Voという、一般的なBandRecordingを想定したSettingを学びます。
第4回	BandRecording Demonstration Rhythm	BandRecordingを見学することで実際のRecordingの空気を体感します。
第5回	BandRecording Demonstration DB	前回RhythmRecordingした曲へのDubbing作業を見学しRecordingの進行の流れや空気を体感します。
第6回	MixDownDemonstration	実際に講師が行うMixingを見学し、聴いて学ぶ。
第7回	試験	実技試験

## クォーター末試験評価方法

朝のスタジオセッティング～VO RECが出来るまでの準備が完璧にできるかが評価の対象となります。(100%)平常点・出席点(0%)  
職業柄、結果を出さなければいけない業種ですので、実技テストの結果がそのまま成績に反映されます。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	MixDown-1	Mixdownをやってみる。
第2回	Macintoshの使い方	Protoolsを使用するにあたって必要なMacのオペレートを学びます。
第3回	Setting for VocalRecording	VocalRecordingに必要な機材やSetting、Operation、Communicationの取り方を学びます。
第4回	VocalRecording	今まで学んできたことを活かして、自分たちの力だけでVocalRecordingを行う。
第5回	VocalRecording-2	前回レコーディングしたVOCALテイクをまとめる
第6回	Apf Recording	ApfRecordingを行いつつ、様々なMicrophoneの音、Mikingによっての音の変化を聴いて学びます。
第7回	Effecter	MixDownに必要なEffecterの使い方を学びます。
第8回	試験	実技試験

## 学期末試験評価方法

VOレコーディングの準備～Protoolsに録音出来るセッティングまで。(スタジオ側のセッティング～セッションを作り、必要なトラック作成、I/Oのセッティング等)がスムーズに、完璧にできるかが評価の対象となります。もちろん作業中の動きもポイントに入ります。(100%)



## 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Ⅳ	手塚 雅夫

## 科目概要

3クォーターでは実際のレコーディングセッションを中心に、実際のスタジオでの空気、コミュニケーションのとり方、エンジニアやアシスタントエンジニアの役割、スタジオ内での動きなどを学び、4クォーターではそのレコーディングした音源を使い作品を完成形にする為に必要な知識、方法、Protoolsを使っての編集、エンジニアになっていく為に必要な様々な知識を学習していきます。

## 到達目標

レコーディングのスタジオワークに重要な、協力し合う事の大切さ、コミュニケーションの大切さを身につけます。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	BandRecordingSetting-2	2クォーターの「BandRecordingSetting-1」の復習。
第2回	BandRecording RhythmRec編	今まで学んできた知識を活用し、BandRecordingを実際の作業の流れに沿ってSettingから行います。
第3回	BandRecording Dubbing編-1	前回Recordingした曲にDubbing作業をします。
第4回	BandRecording Dubbing編-2	前回Recordingした曲にDubbing作業をします。
第5回	BandRecording Dubbing編-3	前回Recordingした曲にDubbing作業をします。
第6回	MixDown-2	今回Recordingした曲でConsoleとProtoolsを併用したMixを行い、みんなのMixを試聴、Discussionする。
第7回	試験	実技試験

## クォーター末試験評価方法

## 実技試験による評価

グループに分かれてBandRecordingSettingがスムーズに、完璧にできるかが評価の対象となります。作業中の動きもポイントに入ります。(100%)平常点・出席点(0%)

実技テストでの結果がそのまま成績に反映されることとなります。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Edit-1	Protoolsを使い、音楽的な編集方法を学びます。
第2回	ProtoolsMix-1	Protoolsのみを使ったMix方法を学ぶ。
第3回	ProtoolsMix-2	Protoolsの様々な機能を学び、Mixの可能性を広げる方法を学ぶ。Plug-Inの使い方を中心に学びます。
第4回	ProtoolsMix-3	前回に引き続き、Mixの可能性を広げる方法を学ぶ。今回はAutomationの使い方を中心に学びます。
第5回	学生Mix-1	今までの総まとめとして各々がMixを行う。
第6回	学生Mix-2	今までの総まとめとして各々がMixを行う。
第7回	学生Mix-3	今までの総まとめとして各々がMixを行う。
第8回	試験	実技試験

## 学期末試験評価方法

## 実技試験による評価

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	サウンドデザイン理論 I	手塚 雅夫

## 科目概要

「レコーディングⅢ・Ⅳ」では実戦的な事を学びますが、やはりそれだけでは必ずエンジニアリングに限界が来ます。頭を柔らかく、柔軟な感性を持ったエンジニアになる為には基礎知識が非常に重要なのです。

## 到達目標

レコーディングにおいて基礎知識となる部分を習得します。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Recordingを始める前に-1	近年のRecording作業の流れを学ぶ。 ControlRoomにある機材の名前、使用用途を学ぶ。
第2回	Recordingを始める前に-2	Studio側にある機材の名前、使用用途を学ぶ。CDを聴く方法、朝必ず行うStudioSettingの説明
第3回	Microphoneと各種Cable	様々なMicrophone、Cableについて学ぶ。
第4回	ConsoleとMTRの関係-1	SSLのコンソールの信号の流れを読解し、MTRとの信号の流れを学びます。
第5回	ConsoleとMTRの関係-2	コンソールの信号の流れを読解し、MTRとの信号の流れを学びます。
第6回	セッティングについて	様々なレコーディングのセッティングについて学びます。
第7回	試験	実技試験にて

## クォーター末試験評価方法

実技試験による評価

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Consoleの信号の流れ応用編	1クォーターでのコンソールの信号の流れの理解度を高め、様々な信号の流れ方を学びます。
第2回	ConsoleとMTRの関係復習	使用しコンソールの信号の流れ、MTRとの信号の流れを復習します。
第3回	Recording現場での基礎知識	Recording現場において必要になってくる音楽用語などの基礎知識を学びます。
第4回	Macintoshの使い方	Protools使用に必要不可欠なパソコンの仕組みや基礎知識を学びます。
第5回	DAW	DAWとは何か？基本的なSystemを理解します。
第6回	Effector	Effectorの基礎知識を学びます。
第7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解説だけでなく、音を聴いて学びます。
第8回	試験	実技試験にて

## 学期末試験評価方法

実技試験による評価

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	サウンドデザイン理論Ⅱ	手塚 雅夫

## 科目概要

現在のレコーディングでは当然の様に使われているProtoolsに重点をおいて学びます。Protoolsはツール(道具)です。レコーディングエンジニアが自分の実力をフルに発揮する為に必要な事は他にも色々ありますが、道具を使いこなせる事が重要です。

## 到達目標

Protoolsの仕組みや基礎を身につける。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Protools-1	Protoolsシステムの説明 (必要な装置の名前や役割など)
第2回	Protools-2	MixWindowの説明-1
第3回	Protools-3	MixWindowの説明-2
第4回	Protools-4	EditWindowの説明-1
第5回	Protools-5	EditWindowの説明-2
第6回	Protools-6	その他、各種Windowについての説明
第7回	試験	実技試験にて

## クォーター末試験評価方法

実技試験による評価

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Protools-7	編集ツール、編集モードについての説明
第2回	Protools-8	新規セッションの作成方法についての説明
第3回	Protools-9	様々なトラックについての説明
第4回	Protools-10	プラグインについての説明
第5回	Protools-11	Tempo検出方法、現場で行われているクリックの作成方法についての説明
第6回	Protools-12	様々な編集についての説明 (波形編集、サイズエディット等)
第7回	Protools-13	オーディオやセッションなどのインポート、エクスポートについての説明
第8回	試験	実技試験にて

## 学期末試験評価方法

実技試験による評価

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	映像制作Ⅲ	坂本健一

## 科目概要

春学期を通じて、情報番組を企画・プリプロから撮影編集まで経て、試写、手直し、完成まで体験しながら映像制作の実践的な知識、スキルを習得していく。

## 到達目標

作品制作に関しては課題的な扱いとし、放課後や各自の授業の空き時間を利用しての制作作業が中心となります。また完成作品はコンテストや学内情報広場等、何かしら公開する場を自分達で設定し上映す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	プリプレゼン	春休み宿題課題発表
第2回	企画①	改めてアイデアを具象化するための道筋を考える。 ポリシーメイキング。コンセプトの設定。
第3回	企画②	リサーチ&情報の整理(取捨選択) ファイリング 及び構成の為のハコ作り
第4回	プリプロダクション①	作品のテーマの確立 構成の組み立て、起承転結、序破急の理解。
第5回	プリプロダクション②	企画書の作成 3つの企画書の理解。具体的な企画書作成方法
第6回	プリプロダクション③	スケジュール作成及びスタッフ決定。 予算申請書作成。各種書類作成の基本
第7回	試験 実行用プレゼン(オールスタッフ)	企画書提出。制作計画及び撮影計画説明 詳細プレゼン。

## クォーター末試験評価方法

作品の目的に合致した、企画書の作成及びわかりやすく聴衆に理解でき共感を持たれるプレゼンが行えているか。チーム作業となるので、そのチーム内でのコミュニケーションが十分に行われ、自己の役割が果てせているか

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	※特別授業	現場で活躍する映画監督及び映像技術者を招き、現場での実状を理解しながら映像に接する事を学ぶ
第2回	プリプロダクション④	香盤表作成 ロケスケ準備 最終ネゴ・アポ確認
第3回	撮影(プロダクション)①	計画に沿った撮影を行う。
第4回	撮影(プロダクション)②	天候に左右された撮影内容等を考慮しスケジュール対応を行う
第5回	ポストプロダクション①	素材整理 インタビュー書き起こし
第6回	プリプロダクション⑤	粗編集 素材の取捨選択が的確に行え、テーマに沿った作品になっているか
第7回	仮試写	手直しの箇所確認の為の試写。
第8回	試験 (上映会)	1年生映像上映会への招待作品として上映。

## 学期末試験評価方法

作品完成へ向けての動きは当然の事、上映へ向けての会場設営の各種根回し、ネゴ・アポの遂行。及び上映会の為のプロジェクター設置及び音響の準備等滞りなく行えるか。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	映像制作IV	坂本健一

## 科目概要

この学期では各人の就活・研修も重なり、多人数での共同作業が難しくなるため少人数グループ及び個人作品の制作を目指す事となる。作品作りの本質を最後に考えるとともに、広く映像の知識とスキルを今一度習得することで、プロの世界へと一歩を踏みやすくするように考えている。

## 到達目標

まず作品作りのクリエイティビティーの構築を第一と捉え、そのうえで映像技術の最終的なまとめとする。各人の専門性は意識はするが、最低限、3点照明が駆使でき、その中で適切な色の画面を作り、音声も問題なく収録でき、加えてリニア・ノンリニアの編集が行えること目標とする。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	※特別授業	現場で活躍する映画監督及び映像技術者を招き、現場での実状を理解しながら映像に接する事を学ぶ
第2回	Stop Motion① 2~3人チーム	少しずつ動かして静止画を撮影し、それを連続して見せることにより、被写体に動きを充てる技法の理解
第3回	Stop Motion②	Stop Motion 習作 撮影 編集
第4回	Stop Motion③(試験)	作品提出 上映合評会 レポート提出
第5回	Multi-Screen① 1~2人チーム	複数の画面を同時に見せる技法。それぞれの画面を連動させる事により単一の画面では得られない映像体験を生み出す。
第6回	Multi-Screen②	Multi-Screen 習作 撮影 編集
第7回	Multi-Screen③(試験)	作品提出 上映合評会 レポート提出

## クォーター末試験評価方法

Stop-Motion では空間と時間を撮影という技術で切り取り、それを編集によって再構築することの意義を理解したうえで作品に臨むことができているか。  
Multi-Screen では複数の画面を効果的に意図をもって構築できているかを確認する。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	時間操作 Time Remap① 個人	撮影した映像の時間の流れを変えることにより、現実にはあり得ない映像を作る技法
第2回	時間操作 Time Remap②	「早送り」「スローモーション」「逆再生」「リピート」の様々な時間操作の実際の技術方法
第3回	時間操作 Time Remap③	Time Remap 習作 撮影 編集
第4回	時間操作 Time Remap④ (試験)	作品提出 上映合評会 レポート提出
第5回	Kinetic Typography① 個人	映像のみならず、文字や文字列を使ったデザイン技法を用いたの動画制作。様々な書体、大きさ、色彩を考慮し新たな世界観を構築する。
第6回	Kinetic Typography②	Concrete poetryによる言語と意味の離脱と構築について 詩と映像について。
第7回	Kinetic Typography③	Kinetic Typography 習作 撮影 編集
第8回	Kinetic Typography④ (試験)	作品提出 上映合評会 レポート提出

## 学期末試験評価方法

Time Remap では時間操作を効果的に表現の中で生かしているか。  
Kinetic Typography では基本的な記号論を意識しながらも作品の中での文字を効果的に演出できているか確認する。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	映像理論 I	植田 寛

## 科目概要

映像制作とは、単に映像技術の網羅したものでなく、その裏には常に意図が孕まれています。アルフレッド・ヒッチコック監督の『サイコ』を取り上げ、その作品中に潜む創造性と表現技術を紐解いていきます。第2Qでは絵画から写真への時代から映像史を理解し、第3Q以降に学ぶ映像記号論やモンタージュ理論についての導入を図ります。

## 到達目標

映像の学習とは単に機材の操作テクニックを習得するものではなく、まずはじめに創造性ありきです。如何なるメッセージを如何なる技術を使って表現するかなのです。反対ではない事を身を持って学んでいきます。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ヒッチコックの人物像	アルフレッド・ヒッチコックの生い立ち、映画との接点。作品的特徴など
第2回	サイコ① オープニング	マクロからマイクロへの手法 なぜ空撮を行わずにPANを行ったか 冒頭にでるテロップの伏線
第3回	サイコ② 中古車～モーテル	観客に情報を多く与える事の意図 警察官とマリオンの緊張関係の表現の仕方。
第4回	サイコ③ シャワールーム	シャワールームでの弁証法的モンタージュ表現方法。黒いブラのヒッチコック意図と映倫のズレ
第5回	サイコ④ アボガストの死	俯瞰撮影による「見せずして魅せる」技法。複雑な編集構成がなぜシンプルな編集へと変更されたか
第6回	サイコ⑤ エンディング 及びプロモ活動	大胆なヒッチコックの「サイコ」プロモーション手法 ハリウッドにおけるredherringについて
第7回	試験	ペーパー試験

## クォーター末試験評価方法

サイコの映画を深層でしっかり理解できているか。映像制作とは単に撮影して編集するものではなく、ヒッチコックの「撮影の前に映画はほぼ出来上がっている」と言わしめる、綿密な「意図」とその準備をすることがいかなることかの理解。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映画史①絵画から写真	写真と芸術、ニエプス、ナダール、ルイスキャロル様々な写真家 絵画と写真のはざままで生まれたもの
第2回	映画史②写真から映画	マイブリッジの連続写真の果たした役割 馬の空中姿勢について。マイブリッジの汚れたその後について。
第3回	映画史③技術革新	リュミエールのシネマトグラフとエジソンのキネトスコープの違い。エジソンのパーフォーレーションと後のMPPCについて
第4回	映画史④編集の目覚め	メリエスが築いた映画の希望 日常の切り取りから、エンターテイメントの眼覚め。
第5回	映像史⑤謎のカットバック	ポータ「アメリカの消防夫の生活」にみる映像コード 同作品幻のカットバック技法。ポータとグリフィスの接点。
第6回	映画史⑥理論的映像論	グリフィスから始まる理論的映像制作の考察 グリフィスマンタージュについて
第7回	映像史⑦芸術的映画	フィルム・ダール及びヌーベルバーグが残した遺産 カイエ派、左岸派の理解。
第8回	試験	ペーパー試験

## 学期末試験評価方法

映画黎明期の映像史基本が理解できているか。単に作品名だけではなく、当時の作品が後にどの様に影響を与え展開させたかの理解を図る。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	映像理論Ⅱ	植田 寛

## 科目概要

映像をアカデミックに加えて現場的に捉えていきます。感性とは野放図に成立するものではなく、知性の表れであり、先人たちの考えを学ぶ事が感性を磨くことにつながります。それを実社会で活用するために混沌としている映像業界構造を理解し、新時代に柔軟に対応しうる知識を習得していきます。

## 到達目標

モンタージュとは編集(仏)と訳されるが、単につなげるだけではなく、そこには様々な考えが存在し、様々な編集技法が存在する。ここでは編集することが如何なることかをその真意を理解し、実際の編集に役立つことのできる知識の習得を狙う。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映像記号論1	ソシュールの記号論 シニフィエとシニフィエアン 言語学と映像記号論について
第2回	映像記号論2	C.メッツ「詩的映像」について 寅さん映画にみる外示(denotation)及び内示(connotation)とは
第3回	モンタージュ理論1	プドフキンとクレシヨフの考え方について クレシヨフ効果 「結合」「継続」のモンタージュとは
第4回	モンタージュ理論2	エイゼンシュタインの考え方について 弁証法的モンタージュ 「衝突」「近接」のモンタージュとは
第5回	モンタージュ理論3	アンドレ・バサンの考え方について 空間的単一性 「禁じられたモンタージュ」とは
第6回	モンタージュ理論4	ジガ・ヴェルトフの考え方について 映画「カメラを持った男」 キノキ革命の意味。及びその背景
第7回	試験	ペーパー試験(原稿用紙論述試験) ノート持ち込み可

## クォーター末試験評価方法

クレシヨフ、プドフキン、エイゼンシュタイン、バサン、ヴェルトフそれぞれの「編集」の考え方が理解できているか。また自分の言葉でその違いが説明できるか

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	デベロップメント	企画書の3つの形 コンペ、実行用、売り込み用 そこでの注意項目 6W2Hの現状
第2回	プリプロダクション	コンテンツビジネスの特殊性 利益だけが目的ではなくなるケース「竜二」に見る映画の作り方
第3回	プロダクション	予算書についての理解等プロダクションの実際
第4回	ポストプロダクション	編集・MAのスタッフとしての位置について学びます。
第5回	現場での企画書	現場での企画書について学びます。
第6回	実践的スタッフワーク	撮影現場におけるスタッフキャストの位置関係を学びます
第7回	実際的マネジメント	制作の精算処理及びマーケティングについて
第8回	試験	ペーパー試験

## 学期末試験評価方法

各工程の内容を理解し、実践できうる知識の習得が行えているかどうか  
またノートの提出により、重要な箇所の的を得たメモが行えているかどうかを確認します。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	映像技術論 I	植田 寛/播磨 徹

## 科目概要

映像の制作工程における「プロダクション(撮影)」及び「ポストプロダクション(編集・MA)」の中で、“光”や“レンズ”の理解に始まり、入力された映像信号や編集時に加えるエフェクト処理。感情や臨場感を与える音楽・効果音・NA等を加えるMA作業(音声処理作業)などの基本技術を学んでいきます。

## 到達目標

近年、映像は、放送やDVDパッケージなどの媒体だけではなく、SNSやインターネットを介した配信技術も普及し、広くスマホやモバイル端末で活用されるようになり、多様化・高度化の一途をたどっています。この進化に適格に対応できる知識・スキルを習得し、新しい時代の映像を支える事を目標とする。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映像信号	ビデオとTV放送フォーマット等(教科書p14-19) Y・C信号の理解他
第2回	モニター	デジタル放送フォーマット等(p20-27) ワンセグ・フルHD・4K・8K
第3回	映像に関わるPC基礎	インターネット放送の仕組み等(p27-35) ストリーミング放送の実際
第4回	映像データ処理	圧縮とコーデック及び動画形式等(p40-47) 解像度・圧縮形式の理解
第5回	カメラ内部信号処理	4:2:2と4:4:4の比較等(p72-77) コンポジット・コンポーネントの違い
第6回	照明基礎知識	可視光線、色温度等(p84-89) コンバージョンの使用法
第7回	試験	ペーパー試験

## クォーター末試験評価方法

・映像信号の基礎・編集技術の基礎・デジタル映像信号の規格・各種VTRフォーマット  
・放送の基礎・編集機器、周辺機器について・映像信号の測定、管理について  
・撮影技術の基礎 等の確認

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Illustrator①	Illustratorの画面操作の基礎 基本的操作方法の理解
第2回	Illustrator②	Illustratorでの点、線、面の操作 簡単な図形の制作
第3回	Photoshop①	写真を元にした各種基本操作 トリミング・画面変形
第4回	Photoshop②	レイヤー操作 特殊効果 各種エフェクトの活用
第5回	Premiere①	PremiereへIllustrator及びPhotoshopのデータ移動 多様なPremiereの活用
第6回	Premiere②	高度な使用方法 マルチカメラ、ピクチャーインピクチャー等
第7回	Premiere③	出力方法 DVD及びYoutubeへのup方法 Encoder等の使用方法
第8回	試験	実技試験 ペーパー試験

## 学期末試験評価方法

基本的なIllustrator、photoshop、premiereの各々の基本的な使用方法が理解できているか。  
またIllustrator→premiere、photoshop→premiereのレイヤー処理までを含めてデータを移動し作業を行えるかを確認する



## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	映像技術論Ⅱ	植田 寛/播磨 徹

## 科目概要

After Effectsは主に映画やテレビ番組の映像加工、CM制作、ゲーム、アニメ、Webなどのコンテンツ制作に広く利用され、この授業ではその基本的使用方法を習得し、デジタル合成やモーショングラフィックス、タイトル制作等が行えるスキルを習得する。

## 到達目標

ここでは基本的な使用方法を理解すると共に、毎回課題が出題され、その課題を授業内に仕上げることで、知識・スキルを習得することを目的とする。従って、欠席遅刻をした場合は各自がその遅れを取り戻す努力が求められる。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	AE基礎 インターフェイス	After Effects インターフェース全般 基本的なショートカット理解
第2回	AE基礎 コンポジション作成	After Effects フットージ読み込み、コンポジション作成 ピクセル縦横比、フレームレート適性設定
第3回	AE基礎 タイムラインについて	After Effects タイムラインとキーフレーム キーフレームアニメーション原理
第4回	AE基礎 モーシヨンスケッチ	After Effects モーシヨンスケッチ、時間伸縮 タイムリマップ
第5回	AE基礎 プレビューとレンダリング	After Effects プレビュー&レンダリング レンダリング設定
第6回	AE基礎 レイヤーの活用	レイヤー活用 プリコンポーズ
第7回	試験	簡単な2D作品制作(試験作品)

## クォーター末試験評価方法

AEの基本中の基本からはじめて、動画の簡単なエフェクトやタイトルモーシヨンを使用したオープニングテロップ等の作成ができるか確認する。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	AE実践 描画モード	After Effects 描画モード 各種の合成の特性を理解
第2回	AE実践 マスク作成	After Effects マスク作成 ベジェ曲線等を使ってマスク作成
第3回	AE実践 シェイプレイヤー	After Effects シェイプレイヤー 複数のシェイプの作成
第4回	AE実践 3Dレイヤー①	After Effects 3Dレイヤー① ヌルオブジェクトアニメーション化
第5回	AE実践 3Dレイヤー②	After Effects 3Dレイヤー② カメラ・照明のセッティング
第6回	AE実践 3Dレイヤー③	After Effects 3Dレイヤー③ ライトのキーフレームアニメーション
第7回	課題作品	簡単な2D作品制作(試験作品) 一連のまとめ
第8回	試験(作品提出)	作品試写会・講評

## 学期末試験評価方法

キーイングエフェクト、ペイントエフェクト、タイトルエフェクト、レンダリングエフェクトシミュレーションエフェクト、及びトラッキング・スタビライズ機能の基本が理解できており、駆使できるかを確認する。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	照明Ⅲ	宮崎正康 井口憲明

## 科目概要

様々な灯体の特徴、調光ユニット、調光卓、ムービングスポットライトの知識を深める。ムービングスポットライトの仕込、撤去が安全かつ確実にを行う実習をかさね、調光卓を理解します。

## 到達目標

1年生で学んだことを踏まえ、ムービングライトの扱いができる。  
また、高所作業で安全な作業ができる。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	1年の復習	今までの復習。
第2回	一般照明の調光	一般照明のパッチと記憶の仕方。
第3回	調光卓の操作	調光卓の色々な操作方法。
第4回	ムービングスポットライト 1	内部構造と灯体の調整方法。
第5回	ムービングスポットライト 2	チャンネルの割り振りと、フェーダーの扱い。
第6回	実際の動き	フェーダーとスポットの動きの関係。
第7回	テスト	ムービングスポットライトの仕込、調整。

## クォーター末試験評価方法

面談による口頭質問と、実技による機材の名称と操作方法で評価する。  
特に安全については、細かく説明を求める。試験項目50%、平常点25%、出席点25%。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	復習	今までの復習。
第2回	ムービングスポットライト 3	色、ネタをかえてみよう。
第3回	LED星球の作成	はんだごてなどで、実際に作成。
第4回	ムービングスポットライト 4	エフェクト機能の動作確認。
第5回	調光卓の記憶方法 1	タイムの記憶方法とその操作。
第6回	調光卓の記憶方法 2	パレットの記憶とその操作。
第7回	疑問をなくす	ムービングスポットライトの疑問をなくそう。
第8回	テスト	限られた時間で、いくつかのシーンを打ち込めるか。

## 学期末試験評価方法

実技試験で、ムービングスポットライトを使い、明かりを操作する。  
流れのスムーズさと安全確認で、評価。試験項目50%、平常点25%、出席点25%。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	照明Ⅳ	宮崎正康 井口憲明

## 科目概要

一般照明とムービングライトの仕込み、明かりづくりの基本的な考え方を学び、卓にプログラムをし、操作方法をマスターします。また、作業と時間、照明プランと操作、役割分担と相互理解を深めます。

第Ⅲ、Ⅳクォーターでは、ライブ実習を行い、映像として、形に残します。

## 到達目標

プランに合わせて明かりのプログラムができ、修正など限られた時間の中で終わらせることができる。

また、完成度の高い照明をプランする。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	復習	今までの復習。
第2回	電源・信号線	電源・信号線の取り扱いと注意事項。
第3回	調光卓の記憶方法 3	シーンの修正と記憶。
第4回	シミュレーション1	ライブを想定した仕込。
第5回	シミュレーション 2	映像への映り方の確認。
第6回	疑問をなくす	わからないことの総点検。
第7回	テスト	限られた時間で、いくつかのシーンを打ち込めるか。

## クォーター末試験評価方法

実技試験は、調光卓の打ち込み、操作。各用語の理解度。

試験項目50%、平常点25%、出席点25%。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	仕込作業の確認	仕込図通りに仕込む。
第2回	打ち込み	自分で考えた動きの明かりを打ち込む。
第3回	データの修正	明かりの修正。
第4回	調光卓の操作 1	プランに合わせて操作。
第5回	調光卓の操作 2	タイミングに合わせて操作。
第6回	調光卓の操作 3	撮影に合わせて明かりと操作。
第7回	総括	2年間の総復習。
第8回	テスト	ライブ実習でムービングスポットライトの操作。

## 学期末試験評価方法

実技試験は、バンドや、映像にあわせて明かりの操作。

評価は、安全かつ正確な作業をし、明かりを理解する。試験項目50%、平常点25%、25%。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	舞台・テレビジョン照明理論 I	宮崎正康 井口憲明

## 科目概要

様々な舞台やコンサート・イベント等で使用される灯体の種類や、名称・効果などを理解し、安全かつ正確な作業と各機材の取り扱いを理解します。

## 到達目標

機材の名称や特徴、取扱い方などを理解し、照明効果を使い分けることができる。  
また、電気の取り扱いや信号の流れを理解する。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	一般照明の灯体と名称	1年次にも使用した一般照明の灯体の名称や役割・効果を再認識し、安全な作業を行う
第2回	パーライト	パーライトについて理解し、種類や正確な取り扱いについて学ぶ。
第3回	ソースフォー	ソースフォーについて理解し、種類や正確な取り扱いについて学ぶ。
第4回	特殊機材 1	ディスクマシンについて理解し、種類や正確な取り扱いについて学ぶ。
第5回	特殊機材 2	先玉について理解し、種類や正確な取り扱いについて学ぶ。
第6回	特殊機材 3	スパイラルについて理解し、種類や正確な取り扱いについて学ぶ。
第7回	テスト	色々な灯体の名称と取り扱い。

## クォーター末試験評価方法

色々な灯体の名称と、安全かつ正確な取り扱い。

試験項目50%

平常点25%、出席点25%。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	照明機材のまとめ	今までに学んだ機器を再認識し、種類や取扱・効果について理解を深める。
第2回	その他の灯体	ストロボや波マシンについて理解し、種類や正確な取り扱いについて学ぶ。
第3回	電源	電源容量の確認 使用電気量の計算・分電盤の注意事項。
第4回	DMX	信号線の取り扱い。
第5回	LTPとHTP	調光卓の出力方法の違いの理解。
第6回	舞台用語 1	照明にかかわる舞台用語の理解。
第7回	舞台用語 2	照明にかかわる映像用語の理解。
第8回	テスト	様々な用語の確認。

## 学期末試験評価方法

電源や、信号線・DMXなど、照明の用語や、その意味と、舞台・映像用語の確認。

試験項目50%、平常点25%、出席点25%。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	舞台・テレビジョン照明理論Ⅱ	宮崎正康 井口憲明

## 科目概要

照明にかかわる全体の輪郭について、その用語や専門用語を確認しましょう。また、仕事をするうえで必要な知識を確実に身につけ、全体での各分野の役割や、時間配分などを確認しましょう。

## 到達目標

各分野での照明の役割や明かりの当て方を理解する。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	復習	今までの復習。
第2回	舞台スタッフ	各部署の役割分担の理解。
第3回	劇場の設備	劇場にある設備の名称とその役割。
第4回	色々な照明の仕事	芝居やダンスなどの用語。
第5回	TVの歴史	カラーテレビへの移り変わり。
第6回	放送設備	放送設備の名称とその役割。
第7回	テスト	各分野の名称の理解。

## クォーター末試験評価方法

照明にかかわる各分野の用語の理解。

試験項目50%

平常点25% 出席点25%。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	仕込図の基本	図面の基本の整理。
第2回	舞台図面の基本	舞台図面の見方。
第3回	照明仕込図の基本	照明仕込図の書き方の確認。
第4回	ピンスポット 1	ピンスポットの取り扱いの確認。
第5回	ピンスポット 2	サーカスなどのピンの取り扱い。
第6回	色々な卓	学内にない卓の取り扱い方法。
第7回	総括	今までの整理と復習。
第8回	テスト	2年間の総復習筆記にて確認。

## 学期末試験評価方法

2年間の総復習と実践する前準備のデスクワークの確認。

試験項目50%

平常点25%、出席点25%。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	コンテンツビジネス I	田中正

## 科目概要

音楽業界(レーベル・プロダクション)の即戦力になるための基礎から実践までを学び経験します。  
春学期では音楽への関わり方を趣味からビジネスに変えるための知識をみにつけレーベルの制作部、宣伝部、営業部、法務部の業務を学び万能なスタッフになることを目指します。

## 到達目標

音響・映像・照明の技術者として音楽ビジネス業界の構造を理解し、制作におけるレーベルやプロダクションの役割を理解する。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音楽をビジネスに	音楽業界のしくみと権利、関係各社の役割と現状の音楽シーンについて
第2回	レーベルとプロダクション	それぞれの業務内容と担当部署の役割
第3回	ヒット曲をつくる。	ヒットチャートの読み方と制作・宣伝・流通
第4回	アーティストの発掘	アーティストとの出会い・発掘、オーディション
第5回	制作とプロモーション	コンセプト設計と宣伝プラン
第6回	プランニングと収支計画	CDデビューまでの流れと収支確認
第7回	試験	

## クォーター末試験評価方法

## レポート課題

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	レーベル業務 万能なスタッフを目指す	各部署の役割と業務内容
第2回	アーティスト発掘	専属アーティストとは？ 出会いから契約まで
第3回	制作・宣伝①	プランニング、プロフィール、ミュージックビデオ
第4回	制作・宣伝②	宣伝広告、テレビ・ラジオ・インターネット
第5回	販売	配信、CDショップ
第6回	LIVE	LIVEイベント
第7回	収支計画と権利確認	権利確認と収支計画書の作成
第8回	試験	

## 学期末試験評価方法

## レポート

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	コンテンツビジネスⅡ	田中正

## 科目概要

秋学期ではアーティストの発掘、オーディションの運営、契約の方法からアーティストの育成までのプロダクション業務を学んでいきます。実際にアーティストを発掘しデビューするまでの様々な業務をシミュレーション体験してみましよう。

## 到達目標

アーティストの発掘からデビューまでの業務を理解し、どのようにイベントや作品がプランニングされ、実現されるのかを知る。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	プロダクション業務 才能の発掘と育成	有カプロダクションの現状と海外アーティストの環境
第2回	アーティスト発掘	スカウト、オーディションから育成まで
第3回	契約交渉と契約締結	権利確認と契約書作成
第4回	アーティストプロフィール	コンセプト設計とマスコミとの連携
第5回	デビュー	宣伝プランニングとイベントの作り方
第6回	収支計画と権利確認	権利確認と収支計画書作成
第7回	試験	
クォーター末試験評価方法		
レポート課題		
4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	実戦シミュレーション オーディション	オーディションイベントの運営手法と契約書作成
第2回	発売・編成会議	コンセプト、タイアップ、発売日
第3回	宣伝・販売促進会議	宣伝媒体アプローチ手法と販売促進
第4回	プランニングシート	成功するための戦略づくり
第5回	デビューイベント	LIVEイベント作成と運営
第6回	収支計画と権利確認	権利確認と収支計画書作成
第7回	音楽業界の現状と未来	音楽業界のあり方、過去から未来
第8回	試験	
学期末試験評価方法		
レポート課題		

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	エンタテインメントジャンル研究Ⅱ	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

1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	テレビドラマ
第3回	最新テクノロジーとエンタテインメント	様々な最新技術をエンタテインメントで利用
第4回	舞台芸術 ①	ミュージカルを知る
第5回	舞台芸術 ②	芝居・演劇の世界
第6回	今の流行を知る ①	オリコン等でのチャートを基に、今のエンタテインメントを知る①
第7回	今の流行を知る ②	オリコン等でのチャートを基に、今のエンタテインメントを知る②

## 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

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ボーカロイド	ボーカロイドを使ったエンタテインメント インタラクティブライブ
第2回	アイドル 歌謡曲 ①	時代毎に流行のアイドル・歌謡曲
第3回	クラシック音楽とエンタテインメント	BBCプロムナードコンサート The Three Tenors
第4回	野外オペラ	アリーナ・ディ・ヴェローナ音楽祭
第5回	野外音楽イベント	大型野外ロックフェスティバル
第6回	プロジェクションマッピング	様々な場面で目にする事が多くなった「プロジェクションマッピング」 プロジェクションマッピングとは
第7回	スポーツエンタテインメント	スポーツをエンタテインメントとして捉える。2020年に何が起ころのか??
第8回	日本から世界に	世界へ向けて発信される日本のエンタテインメント

## 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
春	コンピュータミュージックⅢ	滝口北斗

## 科目概要

一年次で学習したノウハウを踏まえて作品制作を行っていきます。DAWを用いたMIDIとAUDIOを組み合わせた制作のスタイルの学習し、第2クォーターでは、楽曲の構成楽譜の書き方の学習や様々な音楽ジャンルの研究と並行して、短いトラックを作りながら1つ1つの音や表現(各楽器の音色の特徴、使用するエフェクト、編集等)を学びます。

## 到達目標

音に対しての細やかな感性を磨き、今後制作する作品に反映出来る力を習得します。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	サウンドアナライズ①	制作を行う楽曲の方向性を決定し、制作の方針を立てる
第2回	サウンドアナライズ②	様々なジャンルの音楽を理解し、そのジャンルに応じたエフェクトを考える
第3回	エフェクター①	Delayについて理解し、その効果を考える
第4回	エフェクター②	Chorus その他 様々なエフェクトについて学ぶ
第5回	実践①	ミックスを行う上で、エフェクトを使う前提でバランスを見直す
第6回	実践②	様々なエフェクターを使用して音色を加工する
第7回	試験	

## クォーター末試験評価方法

本試験40%: プロジェクトファイルの確認で、理解度とオペレーション能力を見ます。  
平常点50%: 授業態度と出席状況で評価します。  
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	エフェクター③	エフェクターの応用① 複合FX
第2回	エフェクター④	エフェクターの応用② 特殊FX
第3回	トラックオートメーション	オートメーションコントロールについて。
第4回	実践①	ラフミックスについて。
第5回	実践②	トラックダウンについて。
第6回	実践③	ステムミックス
第7回	実践④	マスタリングについて。
第8回	試験	FinalMasterの作成についてとメディアフォーマットの違いによる音質変化について。

## 学期末試験評価方法

本試験50%: DAWの基礎知識(エフェクトや波形編集)の理解が作品(プロジェクトファイル)に反映されているかと、ハイサンプリングからCD/MP3への変化をどのように感じ取ったかをレポートで見ます。  
平常点50%: 授業態度と出席状況も評価します。

## 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Ⅳ	滝口北斗

## 科目概要

リアレンジ、リミックスも視野に入れたトラックメイキングの手法を中心に学びます。構成譜とコード譜、オリジナルのMIDI素材や録り終えたオーディオ素材などを使い、複数の制作環境を併用したブラッシュアップなども行います。これまでに習得したDTM/DAWのスキルを活用した作品を完成させます。

## 到達目標

より柔軟な音楽への発想・想像力の育成を目指します  
一つの作品制作を通して、実際の制作現場に近い形での一連の流れを体感していきます。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音楽ジャンル研究① アナライズと制作手法 (Pops)	楽曲の特徴と制作手法について。
第2回	音楽ジャンル研究② アナライズと制作手法 (Black Music)	楽曲の特徴と制作手法について。
第3回	音楽ジャンル研究③ アナライズと制作手法 (EDM)	楽曲の特徴と制作手法について。
第4回	リミックス①	楽曲構成の編集について。
第5回	リミックス②	オーバーダビングについて。
第6回	リミックス③	エフェクトが生み出す世界観について。
第7回	試験	

## クォーター末試験評価方法

本試験40%: 作品の提出により、現時点での個々の作品制作状況を確認します。  
平常点50%: 授業態度と出席状況も評価します。  
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	専攻別制作課題①	コンサートPA専攻 提示されたオーディオデータにてMIXを行う
第2回	専攻別制作課題②	レコーディング専攻 Mix/Remix/打ち込み
第3回	専攻別制作課題③	映像制作専攻 Remix/打ち込み
第4回	専攻別制作課題④	照明専攻 Remix/打ち込み
第5回	専攻別制作課題⑤	Mix:エフェクトの応用について。
第6回	専攻別制作課題⑥	Remix:波形編集とエフェクト応用について。
第7回	専攻別制作課題⑦	打ち込み:特殊なVSTiについて。
第8回	試験	

## 学期末試験評価方法

本試験50%: プランニングに沿った作品の完成度と円滑に制作進行ができたかを評価。また、学習した内容が作品に反映されているかを見ます。  
平常点50%: 授業態度と出席状況も評価します。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
春	音楽著作権 I	神谷光徳

## 科目概要

音楽ビジネスにおける著作権の基本と、作詞家、作曲家の関連各社の関係性について学び、音楽出版社の具体的な役割や著作権管理事業者や外国作品のサブパブリッシャー等、派生してくる業務について理解。

## 到達目標

音楽出版社の具体的な役割やJASRAC、NexTone等の著作権管理事業者について理解を深め、技術者にとっても必要な権利を理解する。

## 授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音楽制作者の著作権	音楽制作における著作権の概要
第2回	レコード会社について①	制作(プロデューサー、ディレクター)の仕事
第3回	レコード会社について②	宣伝(各媒体へのプロモート) 営業(1枚のCDの内訳)
第4回	プロダクションとアーティストの関係	アーティスト・マネージメント
第5回	音楽出版って楽譜を出版する会社?	音源の制作・宣伝および著作権の保護・管理
第6回	音楽利用者って誰?	音楽を利用してそれを生業にしている様々な会社
第7回	試験	

## クォーター末試験評価方法

初歩的な著作権についての理解を確認するための筆記試験

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	JASRAC、NexToneって?	音楽著作権管理団体
第2回	著作権っていつか消滅するの?	個人の著作者(死後70年保護) 映画(死後70年保護)他
第3回	TV・ラジオ局とのタイアップ	TV・ラジオ局系音楽出版と出版権
第4回	CMで音楽を使用すると...	使用料が免除される時、されない時
第5回	広告代理店とクライアント	代理店の種類とCMプロモート
第6回	ISRCコードって?	音楽配信
第7回	原盤契約	一枚のCDに含まれる原盤印税
第8回	試験	

## 学期末試験評価方法

作詞家・作曲家と音楽出版社の関係やレコード会社との契約及び印税の支払いについての簡単な計算式問題で理解度を評価します。

## 音響・映像・照明学科

学期	科目名	担当講師
秋	音楽著作権Ⅱ	神谷光徳

## 科目概要

様々な場所で発生する作詞家・作曲家、実演家(アーティスト、ミュージシャン他)、レコード会社(レコード製作者)の権利を知り、楽曲や音源利用の際の許諾先を学ぶ。後半は、今まで学んだ事を基に、更に専門的な音楽著作権に関する理解度を深め年間総括としていきます。

## 到達目標

音楽出版社の具体的な役割やJASRAC、e-lisence等の著作権管理事業者について理解を深め、技術者にとっても必要な権利を理解する。

## 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	著作隣接権	相続できる財産権(相続できない「人格権」との比較)
第2回	実演家とレコード製作者の権利	制作された音源に働く権利
第3回	作詞家・作曲家の演奏権	コンサート、ホテルやレストラン ファッションショーなどでのBGM
第4回	航空機会社の機内音楽放送	演奏権の中でも特殊な例
第5回	あの曲をカバーしてライブで歌いたい	国内外の楽曲を歌う場合の許諾及び使用料の支払い
第6回	喫茶店でのBGM	市販用CDを生CDにコピーしたら
第7回	試験	

## クォーター末試験評価方法

授業で扱った内容の理解を確認するための筆記試験

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	放送局で音楽が流れた時	音源の権利者に使用料が分配されるまでの仕組み
第2回	貸しレコード店でのレンタル	作詞家・作曲家とレコード製作者・実演家との「貸与権」の違い
第3回	音楽配信とインターネット放送	作詞家・作曲家の「公衆送信権」と 実演家・レコード製作者の「送信可能化権」の侵害
第4回	二次的著作物って？	漫画をTVアニメ化、小説を映画化 ヒット曲が映画化
第5回	著作隣接権の制限	教育や公共施設などでの音楽使用や貸し出しの場合に制限される様々な権利
第6回	著作権契約書の作成	楽曲登録の為の必要事項
第7回	音源制作する時の申請や許諾	レコーディングした音源を発売するまでの許諾、申請、登録までの手順
第8回	試験	

## 学期末試験評価方法

実際の著作権契約書の内容、様々なシーンでの音楽の利用と許諾、タイアップによる共同出版契約や音源制作に関わった関連会社の権利を学んだ一年。音楽著作権全体の理解を判断します。