

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CC001		キャリアデザイン		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
一般	必修	1・2年	通年	45分	
				■ 授業時数	
				105	
				■ 単位数	
				4	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
各学年クラス担任		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>学校生活上必要な書類作成や学校行事(学園祭やイベント大会等)におけるクラス内の話し合いを行う「クラス運営」の時間にするとともに、科目「ビジネスマナー」の指導と連携しながら職業指導を中心に、スムーズな就職活動に繋げることを目的とする。 学生、担任、キャリアセンターとの連携・コミュニケーションを図る。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>科目の特性上、成績評価は実施せず、全授業時間数の3分の2以上の出席をもって単位認定を行う。</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
GPA算出除外科目					
■ 授業計画					
<1年次>					
回	授業内容		回	授業内容	
1 ~ 6	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ① 棚と座席の決定 ② 校則の説明 ③ 学校内の案内とルールの説明		27 ~ 34	(学園祭企画・運営) ① クラス内実行委員の決定 ② クラス出展内容の決定 ③ クラス内役割分担の決定と分科会開始	
7 ~ 12	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ① 各種当番の決定 ② 各種必要書類の作成 ③ 授業内容の概略及び諸ルールの説明 ④ 選択コース決定のための補足説明		35 ~ 44	(就職指導) ⑥ 業種・職種の研究 ⑦ 企業検索・研究 ⑧ 具体的な企業へのアプローチ手順の理解	
13 ~ 20	(就職指導) ① 就職の目的理解 ② 就職活動概略スケジュール理解 ③ 自己分析		45 ~ 50	(学園祭企画・運営) ④ 事前準備	
21 ~ 26	(就職指導) ④ 履歴書原本の作成 ⑤ 自己PRシートの原本作成		51 ~ 60	(就職指導) ⑨ 個人の就職活動スケジュール作成(個別面談) ⑩ 企業ガイダンスへの準備	
<2年次>					
回	授業内容		回	授業内容	
61 ~ 62	(学校生活およびクラス運営上の取り決め) ① 棚と座席の決定 ② 各種当番の決定 ③ 各種必要書類の作成		74 ~ 77	(学園祭企画・運営) ① クラス内実行委員の決定 ② クラス出展内容の決定 ③ クラス内役割分担の決定と分科会開始	
63 ~ 66	(就職指導) ① 個人の就職活動スケジュール再検討 ② エントリーシート、お礼状の書き方理解 ③ 身だしなみ、面接の指導		78 ~ 82	(就職指導) ⑦ (内定者) 内定企業の研究と準備 ⑧ (未内定者) スケジュール、目標の再検討 ⑨ (未内定者) 個人面談	
67 ~ 70	(就職指導) ④ 個人面談		83 ~ 85	(学園祭企画・運営) ④ 事前準備	
71 ~ 73	(就職指導) ⑤ 履歴書原本の作成 ⑥ 自己PRシートの原本作成		86 ~ 90	(就職指導) ⑩ 企業の構造理解 ⑪ 社会人としての考え方理解 ⑫ 社会人としてのマナー理解	
			90 ~ 105	自主制作ライブの話し合い(イベント内容、担当、スケジュールなど)	
備考	興味を持った企業や就職を目指す企業等については、インターネットや新聞・業界誌等を利用して積極的に情報収集を行うこと。				

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CC001		一般教養		講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
一般	必修	1・2年	通年	45分	
				■ 授業時数	
				45	
				■ 単位数	
				3	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
是枝 智美		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>就職試験で実施される一般教養問題に備えて様々な分野の問題に取り組み、就職試験対策を行う。 また、現場で役立つ知識として色のユニバーサルデザインについて学習し、色彩検定UC級合格を目指す。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>期末考査 90% 授業態度・小テスト等 10%</p>				<p><基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
日本色彩研究所		色彩検定 公式テキスト UC級		色彩検定協会	
就職試験研究グループ		筆記試験対策ベーシックドリル 一般常識&SPI		実教出版	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 <1年次>		回	授 業 内 容 <1年次>	
1	ユニバーサルデザイン		16	加齢による見え方の変化	
2	色のユニバーサルデザイン		17	高齢者の見え方の特徴 加齢にともなう眼疾患患者の見え ほか	
3	視覚情報に関わるユニバーサルデザイン		18	色のUDの進め方(1)	
4	色とは何か 光とは何か		19	色のUDの進め方(2)	
5	色の見え方の特性		20	検定対策	
6	色を見るしくみ		21	検定対策	
7	色覚説 色覚の多様性		22	言語① ことわざ・故事成語①～②	
8	色の三属性 色相とトーン		23	言語② 四字熟語①～②	
9	色名		24	言語③ 四字熟語③～④	
10	色覚のタイプの分類		25	非言語① 整数の計算	
11	色覚異常の人が混同しやすい色		26	非言語② 分数と少数の計算	
12	色の誤認		27	言語④ 漢字の読み書き①～②	
13	色覚の遺伝		28	言語⑤ 漢字の読み書き③～④	
14	色覚の検査法 不都合を感じる日常事例		29	1年後期期末考査	
15	1年前期期末考査		30	後期期末テスト振り返り	

■ 授業計画			
回	授 業 内 容 <2年次>	回	授 業 内 容 <2年次>
31	非言語③ 数と式①～②	39	非言語⑦ 一次方程式の応用(速さ)
32	非言語④ 数と式③～④	40	非言語⑧ 一次方程式の応用(食塩水)
33	非言語⑤ 方程式と不等式①～②	41	非言語⑦ 一次方程式の応用(速さ)
34	非言語⑥ 方程式と不等式③～④	42	非言語⑧ 連立方程式の応用
35	言語⑥ 同音異義語の書き取り①～②	43	SPI対策① 非言語(1)
36	言語⑦ 同訓異義語の書き取り①～②	44	SPI対策② 非言語(2)
37	言語⑧ 同義語・対義語①～②	45	SPI対策③ 言語
38	非言語⑦ 一次方程式の応用(数量関係)		
備考	1年次30時間(通年), 2年次15時間(前期)授業を行う。必要に応じてプリントを配付する。 また, 授業の内容をしっかり復習して, 解法を確実に定着させること。		

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CC003		ビジネスマナー		講義, 演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
一般	必修	1年 2年	後期 前期	90分	
				■ 授業時数	
				60	
				■ 単位数	
				2	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
阿部 順子		兼任		企業, 専門学校にてビジネスマナー, 秘書実務等を指導する。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>社会人としての心構え, 言葉遣い, 電話対応等。正しい言葉遣いや電話対応などの基本的な知識や動作を学ぶ。教材をもとに基本を学習した後, 応用へと発展させます。ロールプレイングを取り入れることで「解る」から「出来る」を目指し, 2年次の就職活動に自信を持って取り組めるように学習する。</p>					
■ 成績評価基準					
定期考査(50%), 実技試験(50%)				<基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
早稲田教育出版編集部(編)		ビジネスマナー基礎演習		早稲田教育出版	
株式会社ウイネット(編)		これだけは知っておきたい! 面接対策&ビジネスマナー		ウイネット	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容		回	授 業 内 容	
1・2	1年次オリエンテーション		31・32	2年次オリエンテーション	
3・4	人と接する際の基本マナー (挨拶・笑顔・態度・身だしなみ)		33~36	電話対応 (職場で想定される電話対応, ロールプレイング)	
5・6	言葉遣い(敬語練習)		37・38	他社訪問(ロールプレイング)	
7・8	電話対応基本		39・40	ビジネス文書(社内文書・社外文書・社交文書)	
9・10	電話対応(ロールプレイング)		41・42	ビジネス文書(メール)	
11・12	受付と訪問		43・44	報告・連絡・相談	
13・14	受付と訪問(ロールプレイング)		45・46	報告・連絡・相談(ロールプレイング)	
15・16	自己分析		47・48	慶弔のマナー	
17・18	自己PR作成		49・50	慶弔のマナー(ロールプレイング)	
19・20	面接対策		51・52	クレーム対応	
21~28	面接対策(ロールプレイング)		53・54	オフィスにおける一般知識	
29・30	社会保険制度(求人票をもとに)		55・56	オフィス管理(会議・スケジュールリング等)	
			57・58	オフィスのファイリング等	
			59・60	職場における労務法	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2023年度		TV映像音響科				
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態		
C23CS001		検定対策		講義, 演習		
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	■ 授業時数	■ 単位数
専門	必修	1年 2年	通年 前期	45分	60	3
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
池田 秀俊		専任				
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
社団法人画像情報教育振興協会(CG-ARTS協会)主催の「マルチメディア検定3級」取得を目指し、現代社会におけるマルチメディア技術の知識を学ぶ。						
■ 成績評価基準						
期末考査 90% 授業態度・提出物等 10%				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可		
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
画像情報教育振興協会(CG-ARTS) (編)		入門マルチメディア			CG-ARTS協会	
■ 特記事項						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容			回	授 業 内 容	
1 ~ 5	1. マルチメディアの特徴 ①アナログとデジタル ②マルチメディアを構成する要素 ③双方向性 ④ユーザインタフェース ⑤人間の視覚と聴覚			31 ~ 35	6. 急速に伸びるネットビジネス ①オンラインショッピング ②金融サービス ③広告とマーケティング ④コンテンツビジネス	
6 ~ 10	2. マルチメディアの中核をなすデジタル端末 ①パーソナルコンピュータ ②オペレーティングシステム ③周辺機器			36 ~ 40	7. マルチメディア端末へと進化する携帯端末 ①携帯電話の通信方式 ②インターネット接続 ③スマートフォン ④電子決済 ⑤マルチメディア端末	
11 ~ 15	3. コンテンツ制作のためのメディア処理 ①ファイルフォーマット ②文書の作成 ③画像の処理 ④映像や音声の編集と再生 ⑤3次元CGの作成 ⑥Webページの作成			41 ~ 45	8. 家庭のマルチメディア化 ①家電のマルチメディア化 ②デジタル化した放送業界 ③ゲーム機のネットワーク化 ④身近になるロボット	
16 ~ 25	4. インフラとして定着したインターネット ①インターネットのしくみと役割 ②インターネットにつなぐ ③ブロードバンドネットワーク ④ブロードバンドを使った配信サービス			46 ~ 50	9. 日常生活に広がるマルチメディア ①ICカード ②街角のマルチメディア ③交通 ④医療と福祉 ⑤文化 ⑥行政と政治	
26 ~ 30	5. インターネットで提供されるサービス ①WWW ②電子メール ③コミュニケーションツール ④Webブラウザベースで提供されるサービス ⑤ユーザ参加型サービス			51 ~ 55	10. セキュリティと知的財産権 ①ネットワークセキュリティ ②知的財産権 ③個人情報保護	
				56 ~ 60	過去問を使用した検定対策	
備考						

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS002		コンピュータ基礎		実習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	通年	90分	
				60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
池田 秀俊		専任			
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>現代社会で必須アイテムとなりつつあるグループウェアの概要やメールのマナー等の情報リテラシーを学ぶ。更に、ビジネスソフト(Word, Excel, PowerPoint)の基本操作を修得し、実務で活用できるようになることを目標とする。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>期末考査(課題データ) 80% 授業態度・小テスト等 20%</p> <p style="text-align: right;"><基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1 ~ 5	<p><グループウェアの実践> アカウントの取得, グループウェアへのサインイン, 共有ファイルの理解, PCでの操作</p>		31 ~ 45	<p><Microsoft Office Excel の演習 I > ①基本操作の演習 ・ファイル, シートの理解 ・データ入力, 表の体裁 ・数式と関数の使用方法</p>	
6 ~ 8	<p><Microsoft Office Word の演習 I > ①ビジネス文書のルール of 把握 ・インデント, 文字揃え, 表, マナーなど ②ビジネス文書の作成 ・例題を元にした作成</p>		46 ~ 55	<p><Microsoft Office Excel の演習 II > ①表計算のビジネス的使用方法の習得 ・検定問題を参考に, ビジネス上頻繁に使用する関数や体裁の作成方法を習得する ・進捗状況に応じて, グラフの使用法まで習得</p>	
9 ~ 15	<p><Microsoft Office Word の演習 II > ①ビジネス文書作成応用 ・検定問題を参考に, 必要情報を元にビジネス文書を完成させる ②進捗状況に応じて, 検定問題のレベルを上げる</p>		56 ~ 60	<p><プレゼンテーションソフトの演習 > ①Microsoft Office PowerPoint の演習 ・基本操作の習得</p>	
16 ~ 30	<p><Microsoft Office Power Point の演習 > ①発表用プロ善テーションデータの作成 ・検定問題を参考に, 必要情報を元にPPデータを完成させる ②進捗状況に応じて, 検定問題のレベルを上げる</p>				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS003		CG基礎		実習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナーを経て、一般企業の広報職やApple専門店の販売職に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
Illustratorの基本的スキルを修得する。主にライブや舞台などで使用されるフライヤーや告知用の印刷物を想定し制作する。					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価(100%) 授業の進行に応じて複数回、テーマを設けて課題を課す。 各課題ごとに評価を行い、それらを総合して成績とする。</p> <p style="text-align: right;"><基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容	回	授業内容		
1・2	デザインの目的・基礎の理解	17	Illustratorによる表現技法		
3・4	Illustrator 概要	18・19	復習・確認テスト		
5・6	操作の基本	20・21	描画の基礎		
7・8	様々なデザインにおける配色 カラーパレットと使用した配色方法	22	オブジェクト操作		
9・10	文字の使用	23・24	塗りの応用		
11・12	画像の使用	25・26	便利な機能		
13・14	レイアウトの基本	27~30	実践課題		
15・16	メディアへの出力				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS004		企画・演出		講義, 演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門 必修		1年 前期		90分	
				30	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
平原 大志		専任		フリーランスの映画・ドラマの制作部・演出部として様々な映像作品に参加。その後、テレビドラマ・映画の製作プロダクションに所属し、映像作品のラインプロデューサーを務める。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
実際に撮影することを目的とした脚本を一から企画し、制作する。20分から40分程度とし、制限の中での制作体制を模索する。また、関連する既成作品を手本としながら、演出上のポイントなどを学ぶ。					
■ 成績評価基準					
授業態度・提出物等80% 筆記試験20%					
<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		なし(適宜プリント配付)			
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1	講師紹介～企画とは？職種としての役割・種別紹介		16	第一幕を15ページで書いてみよう(1)～発端	
2	オリエンテーション ～作品鑑賞実態調査と適正検査 アンケート		17	第一幕を15ページで書いてみよう(2)	
3	プロの現場の実際 予算・スケジュールなど		18	【参考試写】 大事なことは2度言う ～発端での伏線	
4	企画の第一歩 ログラインを考える		19	第一幕決定会議	
5	物語におけるジャンル コメディ/ホラー/アクションのように分けられない種別方法		20	第二幕を30ページで書いてみよう(1)～展開	
6	ログラインをプロットにする		21	第二幕を30ページで書いてみよう(2) 枷について	
7	キャラクターの描き方→ストーリーの進め方 神話に学ぶ～ヒーロージャーニー理論		22	第二幕を30ページで書いてみよう(3)	
8	企画書を書いてみよう(1) ウリとターゲットについて		23	インターミッション 絵コンテの書き方	
9	企画書を書いてみよう(2)		24	参考試写 台詞だけで説明しない。 画で説明する～シャレード	
10	企画会議 グループに分かれて、それぞれの作品を批評する		25	第二幕決定会議	
11	物語の構成 三幕法～13フェーズ構成		26	第三幕を10～15ページで書いてみよう(1)～結末	
12	キャット&チョコレートの物語発想		27	第三幕を10～15ページで書いてみよう(2)	
13	シナリオの書き方 ～柱・ト書き・台詞～ シナハン		28	第三幕決定会議	
14	シナリオを書いてみよう 演習 ～出会い 5枚		29	改稿作業 ～ログラインからの振り返り SAVE THE CAT	
15	【参考試写】シナリオと実際の作品の違い		30	A班とB班の作品プレゼン	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS005		撮影技術		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				60	2
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
池田 勝三郎		兼任		映像制作会社代表。撮影・照明・ディレクター・グラフィックデザインなど様々な技術を持つマルチプロデューサー。全日本広告協会ACC賞, 地域テレビCM部門秀作賞ほか, 数多くの賞を受賞。	
■ その他教員		平原 大志			
■ 授業概要及び到達目標					
映像業界で撮影技術者として活躍できる人材育成を目的とする科目である。撮影に必要なビデオカメラや、音声機器、照明機材などの業務用機材を学ぶ。TVCMや、テレビ番組、イベント撮影など、幅広い撮影を授業やインターンシップを通して経験することにより、知識と技術の両面を習得する。					
■ 成績評価基準					
筆記試験80% 授業態度・提出物等20%				<基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1・2	映像、放送業界についてのオリエンテーション①	29・30	撮影照明実習 照明機材の種類と、捜査方法		
3~10	ビデオカメラ実習(ENGカメラ) ビデオカメラ機器、三脚の仕組みと操作	31~36	DPライト、HMIライト、LEDライト、スタジオ照明等		
11~13	映像伝送ケーブル(BNC) ケーブルの8の字巻、修理方法	37~42	白、黒フラッグ、カボック、レフ板、トレベ、 センチュリー等		
14~17	ホワイトバランス、NDフィルター、GAIN、 シャッタースピード	43~46	ビデオスイッチャーの操作方法		
18~21	音声収録機器実習 フィールドミキサー、各種マイクの仕組みと操作	47~54	模擬番組収録(スタジオ撮影) 簡単な模擬ニュース番組を想定し、カメラ、音声、 照明などの総合的な確認をおこなう		
22~25	音声ケーブル(XLRキャン)	55~59	模擬番組収録(野外撮影) 簡単な模擬ニュース番組を想定し、カメラ、音声、 照明などの総合的な確認をおこなう		
26~28	音声収録実習 模擬番組での音声収録方法を学ぶ	60	映像、放送業界についてのオリエンテーション②		
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS006		映像編集		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				■ 授業時数	
				30	
				■ 単位数	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
上荒磯 聡		兼任		映像制作会社所属。テレビCM広告・番組の映像編集などに従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
映像編集・写真編集を行ううえでの、ソフト操作の基礎を学びながら、編集に必要な知識、技術を学ぶ。編集上の考え方などを、実習を通して学んでいく。					
■ 成績評価基準					
実技試験(50%), 授業態度(50%)					
<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1~6	EDIUSの基本操作				
7・8	1.プロジェクトの基本設定(画面サイズ・フレームレートなど)				
9・10	2.撮影素材の取り込みを行なう。				
11・12	3.素材をタイムライン上に目的に沿って並べる				
13・14	4.音声の調整を行なう				
15・16	5.映像エフェクトの挿入方法(画面転換・カラーエフェクトなど)				
17・18	6.クイックタイトラーを利用した文字の挿入				
19~22	7.編集完了素材の書き出し方				
23	8.スイッチングの方法				
24	Photoshopの基本操作				
25~27	1.プロジェクトの基本設定(画面サイズ・フレームレートなど)				
28~30	2.文字スーパーの作成				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS007		舞台技術		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				120	4
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
中馬 慎一郎		兼任		鹿児島市内のイベントプロデューサー会社に舞台音響技術者として勤務。県内5箇所のホール管理及び舞台音響業務に従事。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>「音響」という仕事を学び、舞台、イベント等に対応できる知識を身につける。また舞台知識も同様に学習し、劇場の基本的な構造と名称を覚えることにより舞台空間の音響知識も身に付ける。音の性質を学習し、機材を適正に使用できるように基礎知識を身に付ける。後期は野外イベント、学内イベントにて音響オペレート、ステージ転換、進行など様々な用途に対応できるように実習授業を行う。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>期末考査 80% 授業態度 20%</p>				<p><基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
八坂賢二郎		改訂版 サウンドバイブル —The Theatrical Sound Engineer's Bible 劇場音響技術者教書		兼六館出版	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容	回	授業内容		
1~4	音響の仕事についての内容説明	65~73	一般照明の説明(約7種類の灯体の説明と実習)		
5~8	公共ホールの基本的な構造、名称、安全作業の説明	74~77	信号線、回路、パッチ、一般調光卓等の説明		
9~12	音の性質の説明	78~81	照明用ケーブルやアクセサリの説明		
13~24	マイクロフォンの構造の説明 マイクケーブル、マイクスタンドの種類の説明	82~85	回路計算、色フィルター、仕込み図等の説明		
25~44	スピーカーシステム、パワーアンプの説明 音響機器の説明(調整卓、周辺機器、接続など)	86~89	仕込み、シユートの実習		
45~48	楽器知識、各楽器に対するマイキングの説明	90	前期期末考査(舞台照明系)		
49~52	電気知識(アース、ノイズの要因)の説明	91~94	講師の自己紹介 各学生の観察力・表現力等のチェックシート作成。各自の自己紹介等		
53~59	音響仕込み(仕込み方、スピーカー配置等)の説明	95~108	教書サウンドバイブル「第1幕 芸能と劇場」1場~10場にそって知識を深める。		
60	前期期末考査(舞台音響系)	109~118	鹿児島県内の代表的なホールの構造・特徴等についての説明		
61~64	舞台全般の仕事の流れや内容の説明 公共ホールの照明ポジションの説明	119・120	ホールを使用して行われる催事等についての説明		
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS008		MA		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				■ 授業時数	
				30	
				■ 単位数	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
折田 龍紀		兼任		鹿児島市内の映像制作会社にMA(音編集)や音声技術として勤務。鹿児島島のTV番組やCM, 県外のTV番組制作なども手掛ける。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
1.TVやラジオ放送で使用する素材制作の為の基本的な知識を習得する。様々な機材の名前, 使い方を覚える。 2.MAをする為のソフトProToolsの使い方を習得する。様々な音に興味を持ち, 楽しみながら学べる環境をつくる。					
■ 成績評価基準					
筆記100%				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容				
1	1. 完成された音編集状況をみながら説明				
2・3	2. 音素材制作〔企画, 機材の選定, 録音, 編集, 納品〕				
4~6	3. マイクとケーブルの扱い方 (1)マイク(種類, 指向性, 特性, 実践)				
7~12	(2)ケーブル(種類, ケーブル作り, 実践)				
13~17	4. PC, 音声編集ソフト, 周辺機器について (1)インターフェース(機材説明, 実践)				
18~20	(2)ProTools(音声編集ソフト)について基本的な使用方法				
21・22	フォーマット, ラウドネスの説明				
23	イコライザーの使い方				
24	リバーブの使い方				
25	コンプレッサーとリミッターの使い方				
26・27	ノイズ処理の方法				
28	音量の使い方				
29・30	モノラルとステレオの理解				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS009		DAW実習		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				■ 授業時数	
				30	
				■ 単位数	
				1	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
上田 孝		兼任		ヤマハ音楽講師。ピアノやコンピューターを使いこなすミュージシャンでもあり、作曲、アレンジ、音楽番組制作を行なう。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
音楽制作ソフトCubaseを使い、DAW(デジタルオーディオワークステーション)の基本的な操作、メロディー入力、リズム入力、コード入力などの音楽的編集やミックスまでを、与えられた課題を通して学んでいく。					
■ 成績評価基準					
出欠状況 授業態度 課題提出(100%) 筆記試験はなし				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容				
1・2	Macの基本操作の説明				
3	DAWについて				
4・5	DAWのための周辺機器等				
6~10	「Cubase」の基本の説明				
11~20	メロディー、リズム、コード入力				
21~28	ジングル制作 (簡単なメロディー譜から制作)				
29・30	前期期末考査 (提出された課題曲を考査)				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS010		レコーディング実習		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年	前期	90分	
				30	1
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
大久保 重樹		兼任		96年ロサンゼルスP.I.T 卒業後ドラマー、エンジニアとして様々なプロジェクトに参加。現在はチンパンジースタジオを拠点に国内外問わず活動中。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
レコーディングにおける基礎知識と技術を学ぶ。音響知識から機材の取扱い、音の仕組みなどを理解して実践を通して学んでいく。					
■ 成績評価基準					
定期考査(50%) 実技試験(50%)				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
リットーミュージック(編)		音響映像設備マニュアル2019改訂版		リットーミュージック・ムック	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授業内容				
1~5	音について(仕組み、音場、心理効果など)				
6~10	音楽理論(和音、メロディ、リズム、楽譜、視聴など)				
11~15	機材の説明(マイク、コンプレッサ、EQ、ケーブル、スピーカーなど)				
16~20	録音実習(楽器、声など)				
21~29	「protocols」の基本の説明				
30	前期期末考査				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		映像コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS011		撮影技術(E)		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
				390	14
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
池田 勝三郎		兼任		映像制作会社代表。撮影・照明・ディレクター・グラフィックデザインなど様々な技術を持つマルチプロデューサー。全日本広告協会ACC賞, 地域テレビCM部門秀作賞ほか, 数多くの賞を受賞。	
■ その他教員		■ 授業概要及び到達目標			
平原 大志		映像業界で撮影技術者として活躍できる人材育成を目的とする科目である。撮影に必要なビデオカメラや, 音声機器, 照明機材などの業務用機材を学ぶ。TVCMや, テレビ番組, イベント撮影など, 幅広い撮影を授業やインターンシップを通して経験することにより, 知識と技術の両面を習得する。			
■ 成績評価基準					
筆記試験80% 授業態度・提出物等20%				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
映像コース					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1	後期オリエンテーション(1年)①		121	前期オリエンテーション(2年)①	
2~22	撮影技術(構図, カメラワーク, 記録媒体)		122~150	一眼レフムービー実習, カメラ機器の仕組みと操作	
23~29	ハンディー撮影		151~170	一脚, スライダー	
30~70	イベント撮影実習(舞台イベント撮影)		171~190	デジタルミキサー実習, 機器の仕組みと操作	
71~75	イベント音声収録(マイク収録)		191~268	ショートムービー制作② 15分以内のオリジナル作品制作	
76~80	イベント音声収録(LINE入力, PA卓)		269	前期オリエンテーション(2年)②	
81~90	インタビュー照明		270	後期オリエンテーション(2年)①	
91~110	特殊機材(レールドリー, タイヤドリー)		271~388	卒業作品制作(グループ, 個人)	
111~119	ショートムービー制作① 5分以内のオリジナル作品制作		389	卒業作品発表会	
120	後期オリエンテーション(1年)②		390	後期オリエンテーション(2年)②	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		映像コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS012		企画・演出(E)		講義, 演習	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
平原 大志		専任		フリーランスの映画・ドラマの制作部・演出部として様々な映像作品に参加。その後、テレビドラマ・映画の製作プロダクションに所属し、映像作品のラインプロデューサーを務める。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
学生自ら短編映像作品(ドラマ・短編映画・TV番組・CM・MVなど)の企画から撮影演習、仕上げまで全行程を行うことで、基礎的なプロの仕事の難しさ・楽しさを体験し、理解を深める。					
■ 成績評価基準					
課題提出20% 授業態度 80%				<基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
		特になし(適宜プリントを配付)			
■ 特記事項					
映像コース					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1,2	業界用語解説 (モノ・道具編)		41,42	映像演出における技法 中級編3 ~現場での演出効果 撮影技術	
3,4	映像演出における用語・技法① 初級編 ~画角・構図・カメラワーク・ルールなど		43,44	【参考試写】(ドラマ制作作品内容により)	
5	【参考試写】技法解説のための作品試写		45,46	映像演出における技法 中級編4 ~現場での演出効果 照明技術	
6	用語解説振り返り小テスト		47,48	【参考試写】(ドラマ制作作品内容により)	
7,8,9,10	【短編作品制作】 業界用語解説を目的とした短編映像作成(1) ~ワンシーンワンカット ONE PIECE		49, 50	映像演出における技法 中級編5 ~現場での演出効果 音響技術 SE BG	
11,12	【商品カット】 業界用語解説を目的とした短編映像作成(2) ~CM絵コンテ作成 5カット		51,52	【参考試写】(ドラマ制作作品内容により)	
13,14	【商品カット】 業界用語解説を目的とした短編映像作成(2) CM ~役職決め スタッフィング・キャスティング		53, 54	映像演出における技法 上級編1 ~編集による演出効果 ~再構成	
15,16,17,18	【商品カット】 業界用語解説を目的とした短編映像作成(2) CM ~撮影準備 美術打ち合わせなど		55, 56	【参考試写】時系列並べ替えによる効果、あるいは タイムループ作品のループ変化の効果ほか	
19,20,21,22	【商品カット】 業界用語解説を目的とした短編映像作成(3) CM ~Vコンテ、ラッシュ おさらい		57~60	【卒業制作】企画会議	
23, 24	映像演出における用語・技法② 中級編 1 ~イマジナリーラインおさらい・方向性の統一など		61~64	自主イベント(舞台コース合同)のための企画準備	
25, 26	映像演出における用語・技法② 中級編 2 ~映画の歴史~モニタージュ		65~74	自主イベント(舞台コース合同)のためのリハーサル	
27~32	【記録映像】他科作品発表および学外イベント撮影 配信のための予行演習		75~78	自主イベント(舞台コース合同)のための撮影準備	
33, 34	【記録映像】イベント撮影おさらい~構成会議		79~84	自主イベント(舞台コース合同)のための仕上げ・構成	
35,36,37,38	【ドラマ作品】企画会議 あるいは台本作成		85~92	【卒業制作】 撮影準備 (スタッフィング、絵コンテほか)	
39,40	【参考試写】類似構成の作品試写 (企画内容により)		93~100	【卒業制作】 撮影準備 (ロケハン、Vコンテ他)	

■ 授業計画			
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容
101~120	映像演出における技法 上級編2 ~カラコレほか仕上げ効果	145,146	作品審査 (0号試写)&講評
121~130	【卒業制作】現場実習 (撮影振替含む)	147~149	直し作業ほか
131,132	【卒業制作】撮影振り返り(オールラッシュ)	150	作品発表(初号試写→納品)
133~140	【卒業制作】編集、合成実習 (編集振替含む)		
141~144	【卒業制作】仕上作業 MA、カラコレ振替含む)		
備考			

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		映像コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS013		映像編集(E)		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
				300	11
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
上荒磯 聡		兼任		映像制作会社所属。テレビCM広告・番組の映像編集などに従事	
■ その他教員		福田 智樹			
■ 授業概要及び到達目標					
企画・演出で制作を決めた作品に対して、より実践的な編集技術を学ぶ。企画・撮影の意図を汲み取り、目的に沿った編集における考え方を習得することを目指す。 3DCGツール(Blender)とゲームエンジン(Unreal Engine)などを利用し、カメラワーク含めたリアルなCG空間の構築と実写映像との合成ができるようになる事を目標とする。ゲームエンジンがノンゲーム分野で利用され始めており、ビジュアルライゼーションの業界で求められている人材を育成する。					
■ 成績評価基準					
<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
・年度ごとに検討					
■ 特記事項					
映像コース					
■ 授業計画					
回	授業内容		回	授業内容	
1～10	AfterEffectsの基本操作		97～122	・カラーコレクション作業の必要性	
11～20	1.プロジェクトの基本設定 (画面サイズ・フレームレートなど)		123～132	・AftereffectsとEDIUSを複合的に使った編集方法	
21～25	2.トランジションの基本操作		133～148	・Aftereffectsの複数のエフェクトを使用した演出例	
26～34	3.キーフレームの考え方		149～157	・エフェクトを利用した合成方法の理解	
35～39	4.レイヤー管理の考え方		158～166	番組編集にデータ整理の方法	
40～44	5.Photoshopとの素材連携方法について		167～170	・編集時の留意点	
45～54	6.マスク機能の基本操作		171～184	・スーパーのバランス(セーフティーなど)の理解	
55～67	7.基本的なエフェクトの使用例		185～193	・音声と映像を連動して考える	
68～72	Photoshop・Illustratorの基本操作 1.Aftereffectsに必要なグラフィックの作成		194～202	スイッチング編集 ・スイッチングの選定基準・留意点の理解	
73～77	2.スチール素材のレタッチ作業の操作		203～211	・エフェクト必要性の理解	
78～82	3.スチール素材の切り抜き作業の操作		212～220	写真編集に色補正の留意点と必要性の理解	
83～87	Lightroomの基本操作 撮影素材から書き出しまでの流れ		221～246	・レタッチにおける加工の理解	
88～96	ショートムービー・CMの編集 ・素材の選定基準とバランスの考え方		247～270	・トリミングを利用した切り取りの必要性の理解	

■ 授業計画			
回	授 業 内 容<3D>	回	授 業 内 容<3D>
1	3DCGツールやゲームエンジンについて理解を深める。押さえるべき情報源などの紹介	16	[UE5] ポストプロセスボリュームについて
2	[Blender] 基本操作、簡単なオブジェクトのモデリング	17	[UE5] blenderで作成した空間モデルにライティングとポストプロセスを適用する
3	[Blender] マテリアルについて	18	[UE5] DMXファイルとライトの連動について
4	[Blender] キーフレームアニメーションについて	19	[UE5] カメラについて/スマホアプリのバーチャルカメラについて
5	[Blender] レンダリングについて	20	[UE5] 実写映像をUEに取り込む。クロマキーの処理等 1
6	[Blender] テーマを決めて空間をモデリングする 1	21	[UE5] 実写映像をUEに取り込む。クロマキーの処理等 2
7	[Blender] テーマを決めて空間をモデリングする 2	22	[UE5] シーケンスエディターについて 1
8	[Blender] テーマを決めて空間をモデリングする 3	23	[UE5] シーケンスエディターについて 2
9	[Blender] テーマを決めて空間をモデリングする 4	24	[UE5] パーティクルについて 1
10	[Blender] 空間をスマホアプリのバーチャルカメラで撮影する・カメラワーク 1	25	[UE5] パーティクルについて 2
11	[Blender] 空間をスマホアプリのバーチャルカメラで撮影する・カメラワーク 2	26	課題制作 1
12	[UE5] UnrealEngine5の基本操作について	27	課題制作 2
13	[UE5] マテリアルについて	28	課題制作 3
14	[UE5] blenderで作成した空間モデルをインポートしてマテリアルを適用する	29	課題制作 4
15	[UE5] ライティングについて	30	課題制作 5
備考			

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		映像コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS014		MA(E)		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
折田 龍紀		兼任		鹿児島市内の映像制作会社にMA(音編集)や音声技術として勤務。 鹿児島のTV番組やCM、県外のTV番組制作なども手掛ける。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
TVやラジオ放送で使用する素材制作の為の基本的な知識を習得し、MAをする為のソフトProToolsの使い方を習得する。 2年次は、音声機器を正しく扱うことができ、トラブルにも対応できる知識をつける。実際に音を収録し、OK・NGを判断して適正レベルで収録でき、さらに自分たちでMAを行って、現場で即戦力となる人材を目指す。					
■ 成績評価基準					
1年後期試験 筆記50%・実技50% 2年前期試験 筆記100% 2年後期試験 筆記50%・実技50%				<基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
映像コース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 <1年次>			回	授 業 内 容 <2年次>
1～4	5. カメラと音声機器での録音 (1)カメラでの録音 (カメラの設定、音声機器の設定、音声録音)			31・32	1. 1年次の復習 (マイク、ケーブル、PC、音声編集ソフト、周辺機器、カメラ、音声機器)
5～7	(2)音声機器での録音 各ミキサーの種類と使い方、音声録音			33～36	2. ProTools(音声編集ソフト)の応用 (イコライザーを使用した応用、リバーブを使用した応用、様々なノイズ除去の方法、音圧、音量の調整)
8・9	(3)各録音素材の取り込み (記録媒体の説明、フォーマットの説明、音声編集ソフトに取り込み)			37～40	3. 収録現場の環境を知った上での対処 (マイクの特徴を考えながら現場音を録る、 屋内での現場音を録る、屋外での現場音を録る)
10～13	6. 効果音の制作 (企画、録音、整音)			41～44	4. 絵コンテや資料を知った上での対処 (ナレーターの声の特徴を生かす録音、環境を把握し特徴を生かす録音、企画の意図を読み取っての録音)
14～20	7. ナレーションの制作 (企画、発音やイントネーションの打ち合わせ、録音、整音)			45～48	5. OK・NGの適正な判断 (規定レベルに達しているか、ノイズ、環境音、音声のバランスを判断)
21～30	8. 作品制作 (動画やラジオに対しての音専門の作品制作)			49～52	6. 音場・音像を考えたMIX (1)音場(映像に対して音で再現する、臨場感を与える)
				53～56	(2)音像(音の方向と距離を再現する)
				57～60	7. 作品を放送レベルで仕上げる (トータル音量バランス、ラウドネスの調整)
				61～90	8. 卒業作品制作(動画やラジオでの制作)
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科			
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS015		CG基礎(E)		実習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	前期 通年	90分	
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
小森 友美		専任		印刷会社のグラフィックデザイナーを経て、一般企業の広報職やApple専門店の販売職に従事	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
<p>1年: Photoshopの基本的スキルを修得する。写真の加工や色補正, 画像合成等の制作を行う。 2年: Lightroom Classicの基本的スキルを修得する。Photoshop及びLightroom Classicの適切な写真加工技術を使い適切な表現ができる応用力を身に着ける。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>課題評価(100%)</p> <p style="text-align: right;"><基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可</p>					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1	Photoshop 概要	31~35	写真画像の基礎知識		
2・3	Photoshop 基本操作	36~38	写真画像と著作権		
4~6	色調補正	39・40	画像の管理		
7~9	写真の修整	41~45	Lightroom Classicの基本操作		
10・11	レイヤーの使用	46~55	写真とコミュニケーション		
12~15	切り抜き・合成	56~60	復習・確認テスト		
16・17	復習・確認テスト	61~80	Photoshop 応用		
18・19	フィルタの使用	81~90	自由課題制作(写真表現)		
20	解像度の基本				
21	メディアへの出力				
22~25	便利な機能				
26~30	実践課題				
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		舞台コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS016		舞台技術(B)		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
				■ 授業時数	■ 単位数
				570	21
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
中馬 慎一郎		兼任		鹿児島市内のイベントプロデュース会社に舞台音響技術者として勤務。県内5箇所のホール管理及び舞台音響業務に従事。	
■ その他教員		前原 謙一, 猪俣 翼			
■ 授業概要及び到達目標					
<p>「音響」という仕事を学び、舞台、イベント等に対応できる知識を身につける。また舞台知識も同様に学習し、劇場の基本的な構造と名称を覚えることにより舞台空間の音響知識も身につける。音の性質を学習し、機材を適正に使用できるように基礎知識を身につける。後期は野外イベント、学内イベントにて音響オペレート、ステージ転換、進行など様々な用途に対応できるように実習授業を行う。 公共ホールやライブハウスなどの演出の為に使用される舞台の応用的な知識と、技術を学ぶ。現場に合わせたプランニングからミキシングまで実践的な技術を習得する。</p>					
■ 成績評価基準					
<p>TV1: 音響照明__期末考査(80%)、授業態度(20%) TV2: 音響__考査(50%)、実技試験(50%) TV2: 照明__考査(50%)、授業態度(50%)</p>				<p><基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可</p>	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
八板賢二郎		改訂版 サウンドバイブル —The Theatrical Sound Engineer's Bible 劇場音響技術者教書		兼六館出版	
■ 特記事項					
舞台コース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容	回	授 業 内 容		
1~8	音響ポジション(FOH、モニター、ステージ)の説明	121~126	LEDライト(約3種類の灯体の説明と実習)		
9~12	複数のスピーカー接続及びセッティングの説明と実習	127~130	信号線、回路、パッチ、一般調光卓等の説明 照明用ケーブルやアクセサリーの説明		
13~20	イコライザによる音場補正 (システムチューニング)実習	131~149	仕込み実習		
21~32	舞台転換(マイク、スピーカー)の説明、実習	150	後期末考査(舞台照明系)		
33~36	音響プラン仕込図作成の説明	151~159	教書サウンドバイブル「巻末付録」にそって知識を深める。		
37~50	仕込み実習	160~166	舞台で使用する大道具や備品等について説明		
51~86	様々な本番実習(約5イベントの仕込み、リハ、本番)	167~174	演奏会で使用される楽器の種類・音色・等の知識を深める。		
120	後期末考査(舞台音響系)	175~180	音楽・日本舞踊・ダンス・芝居等の舞台用器具の調整の違い・方法等の説明		

回	授 業 内 容<2年次>	回	授 業 内 容<2年次>
181~190	1年時の復習(音響) 1年時の復習(照明)	311~315	音響プランの立て方(音響) ムービングライト、一般調光卓実習(照明)
191~193	聴覚音響心理(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	316~350	デジタルミキサーについて(音響) ムービングライト、一般調光卓実習(照明)
194~206	音の性質と音圧について(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	351~375	ワイヤレスマイク(音響) ムービングライト、一般調光卓実習(照明)
207・208	マイクロフォンの構造と種類(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	376~395	ハンダ付け実習(音響照明)
209~212	スピーカーの構造と種類(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	396~425	舞台機構音響調整作業検定対策(音響照明)
213~215	電子回路の基礎(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	426~505	様々な本番実習(音響照明) (約10イベントの仕込み、リハ、本番)
216~228	メインス、モニターのチューニング方法(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	506~510	前期期末考査(音響照明)
229~240	特殊マイクの実習(音響) 信号線、回路、パッチ、コントローラ等の説明(照明)	511~530	アクティブラーニングをテーマに、ライブホールを活用して備品の使い方・操作方法等を学ぶ。
241~300	周辺機器の使用法(音響) ムービングライトについて説明(照明)	531~550	グループ分けしてシナリオを基にプラン・仕込み・作品の上演発表する。仕込図・進行表等の作り方・作成・実施。
301~310	簡易PAシステム(音響) ムービングライト、一般調光卓実習(照明)	551~570	「舞台機構調整技能士検定」に向けた試験の概要 取り組みについて。現場で活用できる基礎知識を身につける。
備考			

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		舞台コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS017		レコーディング実習(B)		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
				180	6
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
大久保 重樹		兼任		ロサンゼルスP.I.T.卒業, ドラマー、エンジニアとして様々なプロジェクトに参加。現在はチンパンジースタジオを拠点に国内外問わず活動中。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
レコーディングにおける基礎知識と技術を学ぶ。音響知識から機材の取扱い、音の仕組みなどを理解して実践を通して学んでいく。 2年次は、レコーディング実習の内容をさらに追求して実践を積み、基本から応用まで作業できるようにする。最先端の技術も取り入れながら、自らの力で音楽制作を完成させていくことを目指す。					
■ 成績評価基準					
定期考査(50%) 実技試験(50%)					
<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可					
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
リットーミュージック(編)		音響映像設備マニュアル2019改訂版		リットーミュージック・ムック	
■ 特記事項					
舞台コース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 <1年次>			回	授 業 内 容 <2年次>
1~10	「protocols」の応用の説明			61~70	1年次のレコーディングについての復習
11~30	音楽録音(バンド系、CM、ナレーションなど)			71~80	「protocols」及び他の音楽ソフトの説明
31~50	基本的なミキシング			81~84	レコーディング技術の変遷(歴史や媒体など)
51~58	学生作品制作			85~94	プラグインの説明(ダイナミック系や空間系など)
59・60	後期期末考査			95~104	高度なミキシング
				105~108	マスタリング
				109~160	音楽録音(バンド系、CM、ナレーションなど)
				161~178	学生作品制作
				179・180	前期期末考査、卒業試験
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名	
2023年度		TV映像音響科		舞台コース	
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態	
C23CS018		DAW実習(B)		演習, 講義	
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間	
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分	
				180	6
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴	
上田 孝		兼任		ヤマハ音楽講師。ピアノやコンピューターを使いこなすミュージシャンでもあり、作曲、アレンジ、音楽番組制作を行なう。	
■ その他教員					
■ 授業概要及び到達目標					
音楽制作ソフトCubaseを使い、DAW(デジタルオーディオワークステーション)の基本的な操作、メロディー入力、リズム入力、コード入力などの音楽的編集やミックスまでを、与えられた課題を通して学んでいく。2年次は、更に詳細な操作方法について学習し、目的に応じた簡単な音楽が制作できるようになることを目的とする。					
■ 成績評価基準					
出欠状況 授業態度 課題提出(100%) 筆記試験はなし				<基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可	
■ テキスト・参考書					
著者名		書籍名		出版社	
■ 特記事項					
舞台コース					
■ 授業計画					
回	授 業 内 容 <1年次>		回	授 業 内 容 <2年次>	
1~15	「Cubase」の応用の説明 (ステップ入力、ショートカット)		61~80	「Cubase」の高度な使い方 (高度なMidi編集、Audio編集)	
16~20	ミキシング (バランス、エフェクターの使い方)		81~85	ミキシング (コンソールウィンドウで編集、ミックスダウン)	
21~27	楽器についての説明 (音楽ジャンルと音色)		86~90	楽器についての説明 (音楽ジャンルと音色 ソフト音源研究)	
28~31	音楽理論 (楽譜の読み方、コード理論、作曲)		91~95	音楽理論 (役に立つコード進行と色々なジャンルの作曲)	
32~56	ジングル、BGM制作(3~5曲)		96~100	前期期末考査 (提出された課題曲を考査)	
57~60	後期期末考査 (提出された課題曲を考査)		101~175	ジングル、BGM制作(5~10曲)	
			176~180	卒業試験 (提出された課題曲を考査)	
備考					

■ 対象入学年度		■ 学科名		■ コース名		
2023年度		TV映像音響科		舞台コース		
■ 科目コード		■ 科目名		■ 授業形態		
C23CS019		MA(B)		演習, 講義		
■ 科目区分 必修/選択		■ 配当年次・学期		■ 1コマあたりの時間		■ 授業時数
専門	必修	1年 2年	後期 通年	90分		90
■ 代表教員名		■ 教員区分		■ 担当教員の主な職務経歴		
折田 龍紀		兼任		鹿児島市内の映像制作会社にMA(音編集)や音声技術として勤務。鹿児島のTV番組やCM, 県外のTV番組制作なども手掛ける。		
■ その他教員						
■ 授業概要及び到達目標						
<p>TVやラジオ放送で使用する素材制作の為の基本的な知識を習得し, MAをする為のソフトProToolsの使い方を習得する。 2年次は, 音声機器を正しく扱うことができ, トラブルにも対応できる知識をつける。実際に音を収録し, OK・NGを判断して適正レベルで収録でき, さらに自分たちでMAを行って, 現場で即戦力となる人材を目指す。</p>						
■ 成績評価基準						
<p>1年後期試験 筆記50%・実技50% 2年前期試験 筆記100% 2年後期試験 筆記50%・実技50%</p>				<p><基準> 100~90点 : 秀 89~80点 : 優 79~70点 : 良 69~60点 : 可 59点以下 : 不可</p>		
■ テキスト・参考書						
著者名		書籍名			出版社	
■ 特記事項						
舞台コース						
■ 授業計画						
回	授 業 内 容 <1年次>			回	授 業 内 容 <2年次>	
1~4	5. カメラと音声機器での録音 (1)カメラでの録音 (カメラの設定, 音声機器の設定, 音声録音)			31・32	1. 1年次の復習 (マイク, ケーブル, PC, 音声編集ソフト, 周辺機器, カメラ, 音声機器)	
5~7	(2) 音声機器での録音 各ミキサーの種類と使い方, 音声録音			33~36	2. ProTools(音声編集ソフト)の応用 (イコライザーを使用した応用, リバースを使用した応用, 様々なノイズ除去の方法, 音圧, 音量の調整)	
8・9	(3) 各録音素材の取り込み (記録媒体の説明, フォーマットの説明, 音声編集ソフトに取り込み)			37~40	3. 収録現場の環境を知った上での対処 (マイクの特徴を考えながら現場音を録る, 屋内での現場音を録る, 屋外での現場音を録る)	
10~13	6. 効果音の制作 (企画, 録音, 整音)			41~44	4. 絵コンテや資料を知った上での対処 (ナレーターの声の特徴を生かす録音, 環境を把握し特徴を生かす録音, 企画の意図を読み取っての録音)	
14~20	7. ナレーションの制作 (企画, 発音やイントネーションの打ち合わせ, 録音, 整音)			45~48	5. OK・NGの適正な判断 (規定レベルに達しているか, ノイズ, 環境音, 音声のバランスを判断)	
21~30	8. 作品制作 (動画やラジオに対しての音専門の作品制作)			49~52	6. 音場・音像を考えたMIX (1) 音場(映像に対して音で再現する, 臨場感を与える)	
				53~56	(2) 音像(音の方向と距離を再現する)	
				57~60	7. 作品を放送レベルで仕上げる (トータル音量バランス, ラウドネスの調整)	
				61~90	8. 卒業作品制作(動画やラジオでの制作)	
備考						