

科目シラバス (2021年度)

--

■科目基本情報

科目名	DAW実習B	科目コード	9100
授業時数/週	2 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	実習
担当教員	市尾賢次		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	音楽制作に使用されるDAW(DigitalAudioWorkstation)の使用方法について実習形式で学習する。放送やゲームなど映像に合わせた音源の制作時に必要な技術の取得が中心となる。											
到達目標	複数のDAWの操作方法を網羅できるようになること。近年DAWに備わってきたダイアログのダビングやゲームエンジンとの連携も視野に入れ、映像と音声の相乗効果を出すことができるような手法を取得し、自身で表現できるようになることを目指す。											
授業方法	映像、音源資料を配布しDAWを使って実習形式で学習											
実践的教育の内容	作品の評価を高め、クライアントに認められるという技量は業界で仕事をする上で常に起こりうることであり、学生の間はその緊張感を知っておくことが必要。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	その他	0%
	頻繁に課する課題制作を評価する。授業で紹介したDAWの機能が効果的に活用できているかが評価の重点となる。											
授業外における学修	個人による作品制作											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	映像に合わせた音源の配置 オートメーション①										
	第2週	映像に合わせた音源の配置 オートメーション②										
	第3週	映像に合わせた音源の配置 音源ライブラリーの活用法①										
	第4週	映像に合わせた音源の配置 音源ライブラリーの活用法②										
	第5週	映像に合わせた音源の配置 空間系エフェクト①										
	第6週	映像に合わせた音源の配置 空間系エフェクト②										
	第7週	映像に合わせた音源の配置 空間系エフェクト③										
	第8週	楽曲制作におけるエフェクトの使用①										
	第9週	楽曲制作におけるエフェクトの使用②										
	第10週	楽曲制作におけるエフェクトの使用③										
	第11週	楽曲制作におけるエフェクトの使用④										
	第12週	楽曲制作におけるエフェクトの使用⑤										
	第13週	楽曲制作におけるエフェクトの使用⑥										
	第14週	楽曲制作におけるエフェクトの使用⑦										
	第15週	映像に合わせた音源の配置 ダイアログ①										
	第16週	映像に合わせた音源の配置 ダイアログ②										
	第17週	映像に合わせた音源の配置 ダイアログ③										

授業計画	第18週	マスタリング①
	第19週	マスタリング②
	第20週	マスタリング③
	第21週	ショートムービーダビング①
	第22週	ショートムービーダビング②
	第23週	ショートムービーダビング③
	第24週	ショートムービーダビング④
	第25週	ショートムービーダビング⑤
	第26週	アニメーションダビング①
	第27週	アニメーションダビング②
	第28週	アニメーションダビング③
	第29週	アニメーションダビング④
	第30週	アニメーションダビング⑤
	第31週	アニメーションダビング⑥
	第32週	アニメーションダビング⑦
	第33週	アニメーションダビング⑧
	第34週	制作発表会