

科目名	映像音響 2							年度	2026
英語科目名	Audiovisual 2							学期	後期
学科・学年	音響芸術科 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	瀧口裕正	教員の実務経験		有	実務経験の職種		エンジニア		
【科目の目的】 動画制作を行いながら作品制作への応用力を身につける。レコーディングスタジオ・MAスタジオ・ビデオ編集室等のポストプロダクションで求められる知識・技術を身につけることにより就職活動・研修・現場で役に立つ実践的な内容を理解すること。									
【科目の概要】 PowerPoint・Premiere Pro等のアプリケーションを使用し、作品制作も行いながら、映像制作に必要な実践的技術を身につける。課題をGoogleフォームにより提出することにより、作品の書き出し・変換・アップロード等のスキルも身につける。資料はPDFで配布し確認、復習のため毎回ポイントをまとめて提出する。									
【到達目標】 A. PowerPointでスライドを制作し、静止画から動画に書き出しができる。 B. Premiere Proにおける編集の基本操作ができ、映像編集の基礎を理解できる。 C. Premiere Proにおける編集編集の応用ができ、作品制作ができる。									
【授業の注意点】 学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視しキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	PowerPointで設定した時間で動画制作エクスポートができる。	PowerPointのスライドにアニメーションが設定できる。	PowerPointでレイヤー構造のスライドが作成できる。	PowerPointから画像ファイルにエクスポートできない。	PowerPointの基本操作ができない。				
到達目標 B	Premiere Pro編集した動画を、動画ファイルに書き出せる。	Premiere Proでカット編集ができる。	Premiere Proで素材の読み込みができる。	Premiere Proでプロジェクトを作成できない。	作業用のフォルダを作り、素材等の管理ができない。				
到達目標 C	Premiere Proで書き出しの設定ができる。	Premiere Proでシーケンス設定ができる。	Premiere Proでキーフレーム等を使用した作品制作ができる。	Premiere Proでエフェクトのパラメーターを設定できない。	Premiere Proでエフェクトがかけられない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 音響映像設備マニュアル（2023年改訂版）									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 評価基準はルーブリック評価に基づいて行う。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		映像音響 2			年度	2026
英語表記		Audiovisual 2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	PowerPointによる動画の制作	PowerPointの基本操作	1 ファイルの管理	共有PCで作業する時のデータの取り扱い	3	
			2 立ち上げ、保存	PPを立ち上げスライドを作成し、保存する		
			3 ツール	ツールを使用したスライドの作成		
2	PowerPointによる動画の制作	レイヤー構造を使用したスライドの制作	1 図形の作成	図形ツールを使用したオブジェクト制作	3	
			2 図形を重ねる	複数の図形でオブジェクト制作		
			3 重ねる順番を変える	複数のオブジェクトの配置を変える		
3	PowerPointによる動画の制作	PowerPointから動画ファイルへの書き出し	1 動画素材作成	アニメーション素材画像の制作	3	
			2 スライドの記録	スライドから動画にするタイミングの記録		
			3 動き出し	時間を設定し、動画ファイルに書き出す		
4	Premiere Proによる動画編集	基本操作を覚える	1 データ管理	効率よく編集作業を行うためのデータ管理	3	
			2 立ち上げ	Premiere Proを立ち上げプロジェクトを作成する		
			3 素材の読み込み	素材フォルダーから素材を読み込む		
5	Premiere Proによる動画編集	3点編集の理解	1 IN点の設定	素材のIN点を設定する	3	
			2 OUT点の設定	素材のOUT点を設定する		
			3 編集	タイムライン上に素材をつなげる		
6	Premiere Proによる動画編集	エフェクトのかけ方を理解する	1 ビデオエフェクト	クリップにエフェクトをかける	3	
			2 トランジション	編集点にエフェクトをかける		
			3 エフェクトコントロール	エフェクトのパラメーターを変える		
7	Premiere Proによる動画編集	キーフレームの理解と設定ができる	1 キーフレームとは	キーフレームで何ができるのか把握する	3	
			2 キーフレームの設定	エフェクトをかけキーフレームを打つ		
8	Premiere Proによる動画編集	キーフレームの理解と設定ができる	1 モザイク	クリップの画像にモザイクをかける	3	
			2 ブラー	クリップの画像をぼかす		
			3 マスク	画面を範囲指定してエフェクトをかける		
9	Premiere Proによる動画編集	レイヤー（ビデオトラック）の理解	1 レイヤーとは	レイヤー構造の理解	3	
			2 レイヤーの理解	映像編集におけるレイヤーの理解		
			3 トラック差し替え	レイヤー（トラック）の順番を変える		
10	Premiere Proによる動画編集	クロマキーによる合成ができる	1 クロマキーとは	クロマキーと色相環の理解	3	
			2 クロマキーをかける	クリップにクロマキーをかけ画像を合成する		
			3 クロマキーの設定	クリマキーのパラメーターを理解する		
11	Premiere Proによる動画編集	ルミナンスキーによる合成ができる	1 ルミナンスキーとは	ルミナンスキーの必要性を理解する	3	
			2 ルミナンスキーをかける	クリップ画像にルミナンスキーをかける		
			3 ルミナンスキーの設定	ルミナンスキーのパラメーターの設定		
12	Premiere Proによる動画編集	シーケンス設定・書き出し設定ができる	1 画面サイズ	素材画面と編集画面のサイズを理解する	3	
			2 フレームレート	作品によるフレームレートの違いを理解する		
			3 ファイルフォーマット	作品による動画ファイルフォーマットの違いを把握する		
13	Premiere Proによる作品制作	エフェクト・キーフレーム等を使用し、アニメーションの作成ができる	1 企画	動画の企画ができる	3	
			2 素材画像制作	PowerPointを使用して静止画の作成		
			3 素材画像制作	スライドの静止画ファイルへの書き出し		
14	Premiere Proによる作品制作	エフェクト・キーフレーム等を使用し、アニメーションの作成ができる	1 編集	プロジェクト作成・シーケンス設定ができる	3	
			2 編集	音声に動画をシンク		
			3 編集	キーフレームを理解する		
15	Premiere Proによる作品制作	エフェクト・キーフレーム等を使用し、アニメーションの作成ができる	1 編集	キーフレームの設定を確認する	3	
			2 編集	キーフレームにより画像に動きをつける		
			3 編集	ビデオファイルへの書き出し		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考等