

科目名	実習・演習3 (MAエンジニア専攻)							年度	2026
英語科目名	Training and exercises 3							学期	前期
学科・学年	音響芸術科 MAエンジニア専攻 2年次	必/選	必	時間数	180	単位数	6	種別※	実習
担当教員	榎本慎一・山本隆行		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】 MAと映像作品、放送業界の仕事の流れを理解し、映像作品に対して効果音・選曲・整音・ミキシングなどの役割を決めグループで作品を完成させることができる。									
【科目の概要】 演習は講義形式で行う。作品制作を通し撮影から編集、MAと映像作品、放送業界の仕事の流れを理解、映像作品に対して効果音、選曲、整音、ミキシングなどの役割を決めグループで作品を完成させる。また、完成した作品は全員で評価し自分の意見を発表することにより人に伝える力を養う。									
【到達目標】 A. エンジニア・サウンドクリエイターとしての映像・放送業界でのPro Toolsの使い方を理解できる。 B. 作品の音響制作における基礎知識を養い、現場に出てから活躍するために必要な能力を具体的にイメージできる。 C. 社会や組織で協働することの重要性を理解することができる。									
【授業の注意点】 ルーブリックに基づく評価を行う。評価方法は主にグレード試験と提出物で行う。また補足的にレポート評価を行う場合もある。									
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	ファイルフォーマットを理解し、適切なファイルを作り、次のセクションヘデータを渡すことができる。	Pro ToolsとMedia Composerを同期させることができ、収録のセットアップができる。	Media Composerのセットアップができる。	システムの把握ができ、Pro Toolsのセッティングができる。	スタジオのシステムの把握ができない。				
到達目標 B	演者に合わせて適切なセッティングができスムーズに収録を進められる。	必要に応じて各種エフェクターを使用して波形の加工ができる。	映像に必要な効果音などの素材を適切に収集・管理ができる。	制作全体の流れを把握し、作業計画を立てることができる。	映像に必要な音の種類を把握できる。				
到達目標 C	録者やスタッフ適切な提案ができ、スムーズに収録を進めることができる。	演者やスタッフとコミュニケーションをとり、必要な作業を把握できる。	チーム作業での自分のポジションを把握し、適切な行動がとれる。	チーム内でコミュニケーションをとることができる。	チーム内でコミュニケーションをとることが難しい。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 適時プリントを配布する。									
【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		実習・演習3 (MAエンジニア専攻)			年度	2026
英語表記		Training and exercises 3			学期	前期
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	スタジオセッティング1	適切に機材のセッティングができる	1 電源	適切な順番で電源の入り切りができる	3	
			2 S6	S6の動作原理と使用方法を把握できる□		
			3 Pro Tools Mac	Pro Tools・Mac・S6とのつながりを理解できる。		
2	スタジオセッティング2	適切に機材のセッティングができる	1 Media Composer Mac	Media Composerのセットアップができる。	3	
			2 マイクセッティング	適切なマイクを適切にセットできる		
			3 ルーティング	マイクからPro Toolsまでの信号を理解できる。		
3	Pro Tools設定	MAのためのPro Tools設定ができる	1 サテライト設定	サテライトを設定してPro ToolsとMedia Composerを操作できる	3	
			2 サーフェイス	サーフェイスの役割と原理を理解する		
			3 X-MON	X-MONを使ってモニター環境が構築できる		
4	基本の設定	収録の準備ができる	1 新規セッション	適切にPro Toolsセッションを作成できる。	3	
			2トラックの作成	録音内容に沿ったトラックを作成できる		
			3同期の設定	サテライトを設定してPro ToolsとMedia Composerを操作できる。		
5	エフェクター1	エフェクターの効果と操作方法を理解する	1 コンプレッサー	コンプの仕組みと機能を理解できる	3	
			2 イコライザー	イコライザの仕組みと機能を理解できる		
			3 リバーブ	リバーブの仕組みと機能を理解できる□		
6	エフェクター2	エフェクターの効果と操作方法を理解する	1 ディレイ	ディレイの仕組みと機能を理解できる	3	
			2 モジュレーション	モジュレーションの仕組みと機能を理解できる□		
			3 ピッチ系	ピッチ系EFXの仕組みと機能を理解できる□		
7	作品制作1	実際の収録・MA作業ができる	1 映像制作の流れ	制作の全体を把握して計画を立てる	3	
			2 映像チェック	MAするための動画をチェックし計画を立てる		
			3 台本チェック	台本の読解力がある		
8	作品制作2	実際の収録・MA作業ができる	1 効果音リスト	必要な効果音を整理し、資料を作成できる	3	
			2 効果音収集	適切な効果音を準備できる□		
			3 効果音の加工	各素材を目的に応じて加工編集ができる□		
9	作品制作3	実際の収録・MA作業ができる	1 アフレコ準備	適切なマイクを適切にセットできる□	3	
			2 回線チェック	各機器のセッティングとルーティング□		
			3 録音	音声の収録ができる		
10	作品制作4	実際の収録・MA作業ができる	1 音楽のセレクト	シーンに合わせた音楽をセレクトできる□	3	
			2 音楽の編集	音楽の構成変更の編集ができる		
			3 音楽の調整	必要に応じて音質の調整ができる		
11	作品制作5	実際の収録・MA作業ができる	1 MA作業	各素材を目的に合わせてミックスできる	3	
			2 書き出し	適切なファイルフォーマットで出力できる		
12	作品制作6	実際の収録・MA作業ができる	1 映像制作の流れ	制作の全体を把握して計画を立てる	3	
			2 映像チェック	MAするための動画をチェックし計画を立てる□		
			3 台本チェック	台本の読解力がある		
13	作品制作7	実際の収録・MA作業ができる	1 効果音リスト	必要な効果音を整理し資料を作成できる	3	
			2 効果音収集	適切な効果音を準備できる□		
			3 効果音の加工	各素材を目的に応じて加工編集ができる□		
14	作品制作8	実際の収録・MA作業ができる	1 アフレコ準備	適切なマイクを適切にセットできる□	3	
			2 録音	音声の収録ができる		
			3 音楽の編集	音楽の構成変更の編集ができる		
15	作品制作9	実際の収録・MA作業ができる	1 MA作業	各素材を目的に合わせてミックスできる	3	
			2 書き出し	適切なファイルフォーマットで出力できる		

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