

科目名	映像音響 3							年度	2025
英語科目名	Audiovisual 3							学期	前期
学科・学年	音響芸術科 2 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。特にポストプロダクションで求められスキル（ファイルフォーマット・コーデック等の違い・設定）を身につけ、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】									
映像音響 1・2 をベースに、さらに映像作品制作現場において必要で実践的な技術・知識が身につくように作品制作・課題提出を行いながらスキルアップして行く。									
【到達目標】									
A. デジタルシステムで必要なA/D・D/A・サンプリングレート・ビットレート等を理解する。 B. 映像・画像ファイルのフォーマット・コーデック等を理解する C. 映像収録現場で必要なスキルを身につける。									
【授業の注意点】									
作品制作等の作業を行いながら授業が進むので、欠席すると作業が滞ってしまう可能性がある。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	収録作品データを記録するメディアの必要容量が計算できる。	収録作品のデータ量が計算できる。	A/Dが理解できている。	量子化が理解できていない。	サンプリングが理解できていない。				
到達目標 B	指定されたフォーマット・コーデックで動画の書き出しができる。	動画ファイルのコンテナ・コーデックが理解できている。	動画ファイルのコンテナが理解できている。	動画ファイルのファイルフォーマットと拡張子の紐付けができない。	画像ファイル・動画ファイルの区別ができない。				
到達目標 C	伝えたいことのイメージ画面（構図）で表現できる。	ロケ収録機材を理解できている。	構図を意識できる。	構図を理解できていない。	画角（画面サイズ）・カメラアングルが理解できていない。				
【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】									
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。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		映像音響 3			年度	2025
英語表記		Audiovisual 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	デジタル信号	アナログ信号とデジタル信号の理解	1 A/D	デジタル変換の概要を理解できる	3	
			2 D/A	アナログ変換の概要を理解できる		
2	デジタル信号	アナログ/デジタル変換（サンプリング）の理解	1 サンプリングとは	サンプリングの必要性を理解できる	3	
			2 標本化定理	サンプリングの原理を理解できる		
			3 作図	紙上波形でサンプリングを作図		
3	デジタル信号	アナログ/デジタル変換（量子化）の理解	1 ビット深度	量子化の原理を理解できる	3	
			2 ビットレート	ビットレートを理解できる		
			3 データ量	データ量の計算		
4	動画ファイル	画像ファイルと動画ファイル	1 画像ファイル	画像ファイルの種類と特徴を理解できる	3	
			2 動画ファイル	動画ファイルの種類と特徴を理解できる		
			3 フォーマット	フォーマットの種類を理解できる		
5	動画ファイル	コンテナとフォーマットの関係を理解	1 コンテナとは	コンテナの構造を理解できる	3	
			2 コンテナとフォーマット	コンテナとファイルフォーマットを理解できる		
6	動画ファイル	コーデックについて理解	1 コーデックとは	コーデックを理解できる	3	
			2 必要性	コーデックがなぜ必要かを理解できる		
			3 種類	コーデックの種類を把握できる		
7	画面サイズ	画面のサイズアングルを理解	1 サイズの種類	撮影時のフレーム内のサイズ	3	
			2 アングルの種類	カメラアングルの種類を把握できる		
			3 サイズ・アングルと表現	画面上の表現		
8	構図	基本構図を覚える	1 構図とは	構図とは何かを理解できる	3	
			2 ファインダーのグリッド	カメラ・スマホカメラ等のグリッド表示を活用できる		
			3 三分割構図	構図の基本を理解できる		
9	構図	構図の応用で表現力を身につける	1 構図の種類	三分割構図以外の代表的な構図を理解できる	3	
			2 構図と表現	構図による表現ができる		
			3 作品考察	実際の作品での考察ができる		
10	構図	黄金分割とフィボナッチ螺旋を理解	1 黄金比とは	映像の黄金比についてを理解できる	3	
			2 フィボナッチ螺旋	フィボナッチ螺旋を理解できる		
			3 作品考察	実際の作品での考察		
11	ロケーション	ロケーションの現場を理解	1 ロケ現場	実際のロケ現場を理解できる	3	
			2 機材	ロケで使用する機材を理解できる		
			3 スタッフ	ロケ現場のスタッフを理解できる		
12	ロケーション	ロケーションにおける映像収録を理解	1 カメラ	カメラの種類・レンズを把握できる	3	
			2 レコーダー	ビデオ記録メディアについて理解できる		
13	ロケーション	ロケーションにおける音声収録の理解	1 マイク	ガンマイク・ピンマイクなどを理解できる	3	
			2 レコーダー	音声記録メディアについて理解できる		
14	ロケーション	ロケーションにおける照明の理解	1 ライト	ライトの必要性を理解できる	3	
			2 レフ版	レフ版の必要性・使用方法を理解できる		
			3 色温度	光源の色温度による映像の違い・対策を理解できる		
15	CM制作	企画力・表現力を身につける	1 企画	企画のポイントを理解できる	3	
			2 企画書作成	企画書の作成		
			3 絵コンテ作成	絵コンテ作成		

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