

|                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------|----------|------|
| 日本工学院八王子専門学校                                                                                                                                                                                | 開講年度                                                                                                                                                                                                                  | 2019年度（平成31年度） | 科目名                              | ゲームサウンド2 |      |
| 科目基礎情報                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 開設学科                                                                                                                                                                                        | ゲームクリエイター科四年制                                                                                                                                                                                                         | コース名           | ゲームサウンドコース                       | 開設期      | 後期   |
| 対象年次                                                                                                                                                                                        | 3年次                                                                                                                                                                                                                   | 科目区分           | 必修                               | 時間数      | 90時間 |
| 単位数                                                                                                                                                                                         | 6単位                                                                                                                                                                                                                   | 授業形態           | 講義                               |          |      |
| 教科書/教材                                                                                                                                                                                      | 毎回レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する。                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 担当教員情報                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 担当教員                                                                                                                                                                                        | （未定：該当学生がいないため実施しない）                                                                                                                                                                                                  |                | 実務経験の有無・職種                       |          |      |
| 学習目的                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| ゲームに特化したサウンドについて学びます。また、ゲームに必要なサウンド制作のための方法論について学びます。具体的には、様々なゲーム音楽に触れ、各ゲームジャンルとBGMについて理解し、また、適切なSEについても理解します。そのうえで、日本ゲーム大賞などのコンテスト応募を目指すゲーム制作におけるチームのサウンド担当として作業を行うために必要な、作曲ツールの使用法等を学びます。 |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 到達目標                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| ・ゲーム音楽について幅広い知識を得る。<br>・ゲームに必要なサウンド（SE，BGM）の制作スキルを取得する。                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 教育方法等                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 授業概要                                                                                                                                                                                        | この授業では、ゲーム音楽について幅広い知識を得て、ゲームに必要なサウンド制作のスキルを高める。学生は積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。                                                                                         |                |                                  |          |      |
| 注意点                                                                                                                                                                                         | 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。 |                |                                  |          |      |
| 評価方法                                                                                                                                                                                        | 種別                                                                                                                                                                                                                    | 割合             | 備 考                              |          |      |
|                                                                                                                                                                                             | 試験・課題                                                                                                                                                                                                                 | 30%            | 試験と課題を総合的に評価する                   |          |      |
|                                                                                                                                                                                             | 小テスト                                                                                                                                                                                                                  | 20%            | 授業内容の理解度を確認するために実施する             |          |      |
|                                                                                                                                                                                             | レポート                                                                                                                                                                                                                  | 0%             |                                  |          |      |
|                                                                                                                                                                                             | 成果発表<br>（口頭・実技）                                                                                                                                                                                                       | 0%             |                                  |          |      |
|                                                                                                                                                                                             | 平常点                                                                                                                                                                                                                   | 50%            | 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する           |          |      |
| 授業計画（1回～12回）                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                       |                |                                  |          |      |
| 回                                                                                                                                                                                           | 授業内容                                                                                                                                                                                                                  |                | 各回の到達目標                          |          |      |
| 1回                                                                                                                                                                                          | オリエンテーション                                                                                                                                                                                                             |                | 前期の振り返りを行う。                      |          |      |
| 2回                                                                                                                                                                                          | MIDIについて                                                                                                                                                                                                              |                | SMFファイルの構成と必要性を理解する。             |          |      |
| 3回                                                                                                                                                                                          | 曲の構成について                                                                                                                                                                                                              |                | イントロ、A、B、C、Dメロについて学ぶ。            |          |      |
| 4回                                                                                                                                                                                          | イントロについて                                                                                                                                                                                                              |                | イントロの作成方法や例を提示してイントロの作成手順について学ぶ。 |          |      |
| 5回                                                                                                                                                                                          | Aメロについて                                                                                                                                                                                                               |                | Aメロの作り方や手法について学ぶ。                |          |      |
| 6回                                                                                                                                                                                          | Bメロについて                                                                                                                                                                                                               |                | Bメロの作り方や手法について学ぶ。                |          |      |
| 7回                                                                                                                                                                                          | サビについて                                                                                                                                                                                                                |                | サビの作り方や手法について学ぶ。                 |          |      |
| 8回                                                                                                                                                                                          | Cメロについて                                                                                                                                                                                                               |                | Cメロの作り方や手法について学ぶ。                |          |      |
| 9回                                                                                                                                                                                          | ゲーム音楽のループについて                                                                                                                                                                                                         |                | 曲の構成をふまえて、ゲーム音楽のループ仕様について学ぶ。     |          |      |
| 10回                                                                                                                                                                                         | ゲームシーン音楽分析②                                                                                                                                                                                                           |                | ゲームの様々なシーンの音楽について分析する。           |          |      |
| 11回                                                                                                                                                                                         | ゲームシーン音楽分析②                                                                                                                                                                                                           |                | ゲームの様々なシーンの音楽について分析する。           |          |      |
| 12回                                                                                                                                                                                         | まとめ                                                                                                                                                                                                                   |                | 振り返りと理解度確認を行う。                   |          |      |