

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	MA実習Ⅱ	科目コード	6050
シラバスコード	196C58-6050		
授業時数/週	3 時間		
開講年次・学期	2年次前期		
必修/選択区分	選択必修		
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 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	放送やゲーム等で映像に音声（ナレーション、効果音、BGM）を合わせる工程の「MA」に関する実習で、限られた時間、素材による実践的な技法を学習する。ゲームエンジンの使用や360度動画のMA作業も行う。
到達目標	どのようなデバイス、シチュエーションで再生されるかまでを考えてMA作業をする能力を身につける。最終的にどうユーザーに印象付けるかを考える点が重要である。
授業方法	映像素材を提供しそれにMA作業をする実習形式での実施
実践的教育の内容	放送とゲームではMAの定義が違っており、ただ素材を並べるだけではなく、積極的に効果音を作成することを重視する。特にゲーム業界ではサウンドデザイナー職が求められており、よりクリエイティブなMA作業にしていく。
評価方法	提出課題の評価。大きな評価ポイントは決められえた仕様に沿っているか、オリジナリティーがあるかの2点。
授業外における学修	日常での映画、アニメ、テレビ番組の視聴やゲームのプレイ
授業計画	第1週 MAの事前準備。必要なこと。 MAにおけるワークフローの構築
	第2週 TVCMのMA① 短時間でのMAにおけるワークフロー
	第3週 TVCMのMA② 短時間でのMAにおけるワークフロー
	第4週 ナレーション付き映像のMA① 収録時のディレクション
	第5週 ナレーション付き映像のMA② 様々な効果を出すための選曲、編集について
	第6週 360度動画のMA① 動画の撮影、録音
	第7週 360度動画のMA② 動画の撮影、録音
	第8週 360度動画のMA③ ナレーション録音、編集
	第9週 360度動画のMA④ ナレーション録音、編集
	第10週 360度動画のMA⑤ MA作業
	第11週 360度動画のMA⑥ MA作業
	第12週 アニメーションのMA① リストの作成
	第13週 アニメーションのMA② アフレコ
	第14週 アニメーションのMA③ アフレコ
	第15週 アニメーションのMA④ 選曲、効果音制作
	第16週 アニメーションのMA⑤ 選曲、効果音制作
	第17週 アニメーションのMA⑥ MA作業
教科書・教材	なし
参考文献・資料	なし
履修上の留意点	なし