

科目名	サウンドコンテンツ							年度	2026
英語科目名	Sound content							学期	後期
学科・学年	音響芸術科 2年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	栃木哲也	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】									
音の処理を基本的な部分から理解し、音の変化の仕組みもイメージ出来るようにする。音に関する単位や様々な基本的な数値についてもしっかりと記憶して頂き、プロフェッショナル・エンジニアとしての知識を豊富にしていく。近年のデジタル化により音の記憶フォーマットも増えている。これからの新しい技術に対応していくためにもアナログ的な基本技術も理解していくことを目標とする。									
【科目の概要】									
プリント資料を随時配付し、自分で完成させるワークタイプの物も配布するが、各自で音響関連の用語集を持参する事が望ましい。講義形式の授業である。前回までの各項目を理解した上での次項目へ繋がるため、復習も随時行いながら進行する。復習や仮説においては各自の発言の機会もあるので、積極的な参加が望ましい									
【到達目標】									
A. 電気の基礎的理解を元に交流である音の理解を広げていく。またアナログ機器とデジタル機器を平行して理解する。 B. 音の処理を基本的な部分から理解し、音の変化の仕組みもイメージが出来る。 C. 音に関する単位や様々な基本的な数値についてもしっかりと記憶し、プロフェッショナル・エンジニアとしての知識を身につける。									
【授業の注意点】									
この授業では、音を扱うプロとしてノイズと捉えられる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。授業時数の4分の3以上出席しない者は実習関連の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	具体的に説明できる	具体的な使用例を挙げる事ができる	電気の単位・用語を正しく使える	公式を提示されれば計算できる	電気の単位・用語が理解できない				
到達目標 B	イメージした音を作り出す事ができる	音の処理に必要なツールを正しく扱える	音の仕組み・変化を理解し、聴き取ることができる	音の変化について違いが分かるが不十分である	音の変化についてまったく違いが聴き取れない				
到達目標 C	音について単位や数字を用いた説明が出来る	適切な数値を使い分けられる	基礎的な単位の意味を正しく理解している	基礎的な単位の知識がある	基礎的な単位を理解していない				
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】									
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		サウンドコンテンツ			年度	2026
英語表記		Sound content			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	就活のポイント	就活のポイントを把握する	1 チャンスを掴む	就活のポイントを把握する	3	
			2 人の実力の差	就活のポイントを把握する		
			3 面接	就活のポイントを把握する		
2	デジタルフォーマット	多様なコーデックを理解する	1 音声フォーマット	圧縮・非圧縮の違いを理解する	3	
			2 PCMとDSD	記録方式の違いを理解する		
			3 コーデック	コーデックの使い分けと特徴を把握する		
3	電源の基礎	スタジオ電源の理解	1 送電の仕組み	電柱トランスとキュービクルについて理解する	3	
			2 電源装置	ドロップパー・スイッチング・ACアダプターについて理解する		
			3 電圧	200Vからのステップダウンについて理解する		
4	電源	家庭用電源の理解	1 家庭用電源	家庭用電源 (AC100V) について理解する	3	
			2 コンセントとアース	アースについて理解する		
			3 テスターの使用例	アースを合わせる意味と合わせ方を理解する		
5	インピーダンス	電気抵抗について理解する	1 インピーダンスとは	電気抵抗の違いを理解する	3	
			2 マッチング	マッチングを取る必要性を理解する		
			3 DI	DIの仕組みと逆DIの仕組みを理解する		
6	音量バランスと倍音	EQをする前の音量バランスと倍音について理解する	1 エンジニアの仕事	エンジニアの仕事の概要を把握する	3	
			2 フェーダー処理	等ラウドネス曲線の活用		
			3 倍音	音に距離を付ける方法を理解する		
7	ノイズリダクション	ノイズについて把握する	1 ノイズの種類	ノイズの概要を理解する	3	
			2 ノイズ対策	ノイズが出ないように対策できる		
			3 ノイズ処理	収録されたノイズの対処ができる		
8	iZotope RX	ノイズ除去の定番 iZotope RX を理解する	1 ノイズ除去の業界標準	ソフトによるノイズリダクションの差を理解する	3	
			2 RXとは	RXで出来ること・メリット・デメリットを理解する		
9	ブロックダイアグラム	信号の流れを読むことができる	1 電気回路を読む	接続状態と信号の流れを理解する	3	
			2 ブロック図	ブロックダイアグラムを読むことができる		
			3 回路図との違い	ブロックダイアグラムと回路図との違いを理解する		
10	サイドチェイン	ダイナミクスの活用	1 サイドチェインの仕組み	サイドチェインの仕組みを理解する	3	
			2 サイドチェインの活用	活用のアイデアを考察できる		
			3 試聴	具体的なサウンドを聴いてサイドチェインを理解する		
11	ウォールオブサウンド	定番ソングの共通点を理解する	1 フィル・スペクター	ウォールオブサウンドの歴史を把握する	3	
			2 クリスマスの定番	クリスマスソングを聴いてウォールオブサウンド体感		
12	EQが先かコンプが先か	エフェクターをイメージ通りに使う	1 順番の考え方	効果の違いをイメージすることができる	3	
			2 音量の調整	周波数ごとの音量を調整できる		
			3 ダイナミクス	ダイナミクス系エフェクターの概要を理解できる		
13	ミキシングに役立つ音響心理学	感動的な音にするのに必要な音響心理学を理解する	1 音響工学	物理現象としての音を理解する	3	
			2 聴覚心理	聴覚心理について理解する		
			3 音響心理学	合理的・理論的とクリエイティブの関係を理解する		
14	後期まとめ	後期試験合格	1 前期のまとめ	前期で重要な単位・用語を理解できる	3	
15	送る言葉	新社会人に向けて、プロとして大事なことを把握する	1 プロとは	プロとして大事なことは何かを理解する	3	

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