

学科名	音響芸術科
コース名	
授業科目	サウンドコンテンツ
必選	選
年次	2年次
実施時期	後期
種別	講義
時間数	30
単位数	2
担当教員	川澄 伸一
実務経験	有
実務経験職種	レコーディングエンジニア
授業概要	<p>前期から引き続き、音響におけるシステム関連、主に音響機器の知識を広げていくことが目的。また、現場における実践的な音響やシステムの取り扱いや知識についても解説してゆく。近年のレコーディングはコンピュータによるDAW（デジタルオーディオワークステーション）が必要不可欠で、デジタル機器の理解度が非常に重要となっている。しかし、マイクロフォンやスピーカー、エフェクターなど、従来のいわゆるアナログ機器の知識も欠かすことが出来ない。ここではさらに音楽や映像の記録再生メディアや配信について、音楽制作の作業（ミックスダウン、マスタリング等）についても解説してゆく。</p>
到達目標	<p>プロフェッショナルとしての音の扱い方のまとめ。アナログ機器とデジタル機器を平行して学習していくことにより、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できるようにする。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いただき、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録フォーマットも増えているので、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。</p>
授業方法	<p>事前収録されたビデオ映像を自宅等で視聴する、オンデマンド講義形式の授業である。各回の最後に小テスト的な課題に答えていただき、ポイントとなる項目の理解を深める。資料を適時配布し、自分で完成させるワークタイプのものも配布するが、各自で音響関連の書籍を用意することが望ましい。</p>
成績評価方法	<p>試験 80% 試験の点数を評価する。 平常点 20% 各回の課題に対する回答状況（授業への意欲）によって評価する。</p>
履修上の注意	<p>この授業では、受講後の出席票の返信によって出欠をとる。期限までに必ず返信すること。期限後は受付不可なので注意する。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。</p>
教科書・教材	<p>必要に応じて適宜資料を配布する。</p>
授業計画	
第1回	エフェクター基礎1:リバーブとディレイが使えるようになる
第2回	エフェクター基礎2:イコライザーが使えるようになる
第3回	エフェクター基礎3:コンプレッサーが使えるようになる

第4回	エフェクター基礎4:モジュレーション、その他エフェクターが使えるようになる
第5回	マルチトラックの技術:アナログ時代からPro Toolsに至る変遷を理解する
第6回	DAW 1:DAWの誕生と変遷
第7回	DAW 2:<Pro Tools>応用 Pro Toolsでのミキシングができる(プラグイン)
第8回	DAW 3:<Pro Tools>応用 Pro Toolsでのミキシングができる(オートメーション)
第9回	5. 1サラウンド:サラウンドシステムの概要について理解する
第10回	映画館のサウンド:Dolby,DTS,THXの特徴と違いを理解する
第11回	レコード・アナログ機器:RIAA特性、アナログ機器の特性を理解する
第12回	デジタルフォーマット:様々なフォーマットの違い、圧縮技術、ハイスペックオーディオについて理解する
第13回	各種パッケージ:各種メディアパッケージの規格(CD, DVD, Blu-ray)および配信(mp3,AAC,Atrac,DSD)について理解する
第14回	マスタリング:アナログ時代~現代のマスタリングを理解する
第15回	後期まとめ:全体の確認と復習