

科目名	サウンドシステム 1							年度	2025
英語科目名	Sound system 1							学期	後期
学科・学年	音響芸術科 1 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	柴徳昭	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】 音響関連の基本動作、用語やその理解を目的とします。									
【科目の概要】 前期で学んだ音についての基本を復習・確認をしつつ音作りについての手段を修得する。									
【到達目標】 A: 音の表現と実際の音との理解 B: ノイズに対する理解 C: エフェクターの基本についての理解 D: ミキシングに対する考え方 E: 楽器に対する收音の知識									
【授業の注意点】 専門学校は、社会人としての行動・あり方を学ぶ「職業訓練」の場であるという考え方から、他の授業・実習と同様、出席状況については厳しく評価する。授業中の態度（居眠り、私語など）にも厳しく対応する。自分自身のこととして主体的な考え方をもち、積極的な姿勢で授業に参加してほしい。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	聞いた音を言葉で表現できる	オノマトペから音を想像できる	ドンシャリなど音の特性イメージが持てる	難聴の原因について知識を持てる	音の表現に興味がない				
到達目標 B	ノイズ対策と機器の調整を理解している	ノイズ除去について知識を持っている	ホワイトノイズ、ピンクノイズの使い分けがわかる	ノイズの原因が予測できる	ノイズをそのままにしている				
到達目標 C	様々なパラメーターを説明できる	ディエッサーについて説明できる	エキスパンダーとコンプレッサーの違いが説明できる	コンプレッサーの適切な設定がわかる	ダイナミクスの意味が分からない				
到達目標 D	ステレオのミックスができる	基本的なミキシングバランスの考え方がわかる	楽器の定位を適切に配置できる	音量によるバランスが取れる	ミックスの基準がわからない				
到達目標 E	楽器に合わせた收音方法をイメージできる	マイクの選択ができる	マイクの種類が区別できる	楽器の発音構造がわかる	マイクの区別がつかない				
【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。評価方法は主に定期試験で行う。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		サウンドシステム 1			年度	2025
英語表記		Sound system 1			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	聴覚障害と補聴器	耳の大切さを考える	1 難聴の種類	難聴の予防	3	
			2 補聴器の歴史	音響補正の知識		
			3 骨伝導	音の伝わり方の理解		
2	音の表現	音のイメージの伝え方がわかる	1 大きさの表現	ミックス上の言葉の理解	3	
			2 音色の表現	ミックス上の言葉の理解		
			3 オノマトペ	音色の表現方法の取得		
3	いい音を考える	目指す音をイメージする	1 技術面で考える	周波数特性、ダイナミックレンジの理解	3	
			2 聴覚面で考える	こちち良い音を考えられる		
			3 数値で表現できない	作る側と聴く側の視点を考えられる		
4	パッチベイの仕組み	スタジオシステムの理解	1 基本構造	音の流れを追える	3	
			2 使う目的	機材のイン・アウトの場所を理解する		
			3 ハーフノーマル	ミキサー卓のイン・アウトの理解		
5	様々なノイズ	ノイズ利用と対策	1 ノイズの種類	電氣的・機械的・かぶりを理解する	3	
			2 ホワイト・ピンク	機器調整用のノイズを知る		
			3 AIプラグイン	ノイズ除去の新しい方法を知る		
6	ヘッドルーム	機器のダイナミックレンジを理解	1 基準の考え	ダイナミックレンジとの関係を理解する	3	
			2 レベルオーバー	音の歪に対する理解		
			3 ピークとVUの違い	機械と聴感の違いの理解		
7	エフェクター1	ダイナミクス系の理解 コンプレッサー	1 threshold	パラメータの理解	3	
			2 ratio	パラメータの理解		
			3 attack time	パラメータの理解		
8	エフェクター2	ダイナミクス系の理解	1 リミッター	コンプレッサーとの違いの理解	3	
			2 ノイズゲート	コンプレッサーとの動作の違いの理解		
			3 エキスパンダー	コンプレッサーとの動作の違いの理解		
9	エフェクター3	イコライザー	1 パラメトリックEQ	パラメータの理解	3	
			2 グラフィックEQ	会場の音場補正の考え方を理解する		
			3 フィルター	フィルターとイコライザーとの区別ができる		
10	エフェクター4	残響とリバーブ	1 残響とは？	残響のパラメーターを理解する	3	
			2 残響時間とは？	残響のパラメーターを理解する		
			3 残響の付加装置	シミュレーションによる残響の理解		
11	エフェクター5	エフェクトの種類	1 ディレイ	音色の結果と活用方法の理解	3	
			2 ディストーション	音色の結果と活用方法の理解		
			3 フランジャー・コーラス	音色の結果と活用方法の理解		
12	エフェクター6	エフェクトの種類	1 ワウ	音色の結果と活用方法の理解	3	
			2 ピッチシフター	音色の結果と活用方法の理解		
			3 シビランスコントローラー	音色の結果と活用方法の理解		
13	ミキシングの目的	3つのバランス	1 音量のバランス	音量バランスの目標がわかる	3	
			2 周波数成分のバランス	楽器ごとの音の特性の理解		
			3 定位のバランス	音色の配置イメージが作れる		
14	楽器のしくみと録音	出演者、演奏者の立場を考え、より良い音と自分たちの音の作り方を考える。	1 アコースティックギター	楽器の発音と収音方法を理解する	3	
			2 エレキギター	楽器の発音と収音方法を理解する		
			3 ドラムなど打楽器の集音	楽器の発音と収音方法を理解する		
15	後期補足	電子楽器と録音の方法	1 シンセサイザーなどの電子楽器	楽器の発音と収音方法を理解する	3	
			2 MIDI	MIDIの使われ方の理解		
			3 人の声の録音	発音と収音方法を理解する		

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