

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	立体音響研究	科目コード	A890
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	2 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	中塚 祐介		
教員の実務経験	有：実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	サウンドクリエイター
職業実践専門課程		連携企業等	
備考	映画観賞会（有り）		

■科目詳細情報

授業概要	チャンネルベース、シーンベース、オブジェクトベースと様々な立体音響に必要な知識を身につけつつ、没入（イマーシブ）を意識した音の演出や音の配置を学ぶ											
到達目標	授業の中で、ステレオと立体音響の違いを理解した上で、ステレオの先にある音像イメージや考え方を課題を通して授業の中で掴み、立体音響作品を完成させることを目標とする											
授業方法	講義で説明した内容に関連する課題制作する、作品に対しての個別指導を実施していく											
実践的教育の内容	これまでサラウンド、立体音響を実務としてコンテンツを納品してきた教員が、基礎からサラウンド、立体音響を意識したコンテンツ制作における考え方を課題を通して教育する											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	90%	平常評価	10%	合計	100%
	課題制作物での評価（制作課題）/90パーセント、平常評価 / 10パーセント											
授業外における学修	映画鑑賞会 実施											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	なし											
履修上の留意点	なし											
授業計画	第1週	授業説明 授業内容、進行の説明										
	第2週	立体音響研究 基礎 サラウンド歴史、立体音響説明										
	第3週	立体音響研究 基礎 ステレオとの違いサラウンド (5.1ch)										
	第4週	立体音響研究 基礎 サラウンドとの違いイマーシブ (7.1.4ch)										
	第5週	立体音響研究 基礎 バイノーラルについて 1										
	第6週	立体音響研究 基礎 チャンネルアサインについて										
	第7週	立体音響研究 基礎 LFEについて										
	第8週	立体音響研究 基礎 サラウンドパンナーについて1										
	第9週	立体音響研究 基礎 サラウンドパンナーについて2										
	第10週	立体音響研究 基礎 Dolby Atmos Renderer 1										
	第11週	立体音響研究 基礎 Dolby Atmos Renderer 2										
	第12週	立体音響課題（ステレオからの構築） サウンドイメージ構築、制作										
	第13週	立体音響課題 制作 (5.1ch、7.2.4ch、7.1.4ch)										
	第14週	立体音響課題 制作 (5.1ch、7.2.4ch、7.1.4ch)										
	第15週	立体音響課題 制作 (5.1ch、7.2.4ch、7.1.4ch)										
	第16週	立体音響課題 制作 (5.1ch、7.2.4ch、7.1.4ch)										
	第17週	鑑賞会 作品発表 鑑賞会										

授業計画	第18週	後期 授業説明 授業内容、進行の説明
	第19週	作品鑑賞会 作品を鑑賞し、制作するためのインプット
	第20週	立体音響研究 バイノーラルについて 2
	第21週	立体音響研究 シーンベースについて 1 Ambisonics
	第22週	立体音響研究 シーンベースについて 2 Ambisonics
	第23週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 1
	第24週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 2
	第25週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 3
	第26週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 4
	第27週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 5
	第28週	鑑賞会 作品発表 鑑賞会
	第29週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 6
	第30週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 7
	第31週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 8
	第32週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 9
	第33週	立体音響作品制作 立体音響を想定した作品制作 10
第34週	鑑賞会 作品発表 鑑賞会	