

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	音響設計	科目コード	9330
シラバスコード	196B5B-9330		
授業時数/週	4時間		
開講年次・学期	2年次 通期		
必修/選択区分	選択必修		
担当教員	中塚 祐介		
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		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	ステレオから5.1ch、マルチチャンネル、立体音響までセッティングから基礎を学び、音と何かを掛け合わせる事を目標にコンテンツ制作をする。
到達目標（前期）	サラウンドとは何か？から実際に自分たちで企画し、セッティングまでを目標とする。
到達目標（後期）	マルチチャンネル、立体音響、センサー等を絡めたコンテンツ制作ができる事を目標とする。
授業方法	講義と実技を交えた授業方法
実践的教育の内容	サラウンドを意識した楽曲、効果音を制作する。 また、建造物（ヘアーサロン、水族館）でのスピーカー配置を考え、お客様を意識した立体音響コンテンツの制作。役割を決め、担当者として学生が責任を持って役割をこなす事を目標とする。
評価方法（前期）	実技試験 / 60パーセント（4chセッティング、5.1chセッティング） 提出物 / 40パーセント
評価方法（後期）	実技試験 / 60パーセント（サラウンド前提 MIDI同期、センサー同期） 提出物 / 40パーセント
授業外における学修	テーマパークアトラクション(VRを含む)、見学会
授業計画（前期）	第1週 サラウンドとは？ ステレオとサラウンドの違いを講義する
	第2週 サラウンドの歴史 サラウンドの種類を講義する
	第3週 スピーカーの種類を学ぶ パワード、パッシブスピーカーの接続の違い
	第4週 サラウンドで音を再生する方法 Audio Interface の種類、使い方
	第5週 Mixer Yamaha 01v96 の使い方 Mixer を使用して 4ch で音を再生する
	第6週 LFEについて LFEを実際に接続し、音を確認
	第7週 5.1ch のセッティング方法を教え、実際にセッティングする 学生のみでセッティングする
	第8週 5.1ch のセッティング 復習 5.1ch 鑑賞会（映画）
	第9週 インスタレーション、アトラクションの違いとは 講義（インスタレーション、アトラクション）
	第10週 インスタレーション見学会 学校外でのインスタレーションを見学しに行く
	第11週 感想会 インスタレーション見学での感想会
	第12週 復習 4chのセッティングを学ぶ
	第13週 4chのセッティング（実技テスト）
	第14週 復習 5.1chのセッティングを学ぶ
	第15週 5.1chのセッティング（実技テスト）
	第16週 4.1ch 制作実習 ステレオ素材を4.1chに広げ、LIVE Verを制作する
	第17週

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	感想会 夏休みに学校外で体感したアトラクションの感想会を実施
	第19週	PS4を使用してのゲーム大会 デジタルでのセッティングをし、サラウンドで体感する
	第20週	音響実習 1 スピーカーの角度とパンニング
	第21週	音響実習 2 EQ、エフェクトで空間を広げる手法
	第22週	音響実習 3 パンニング応用（ムービング）
	第23週	音響実習 4 チャンネルベース（3D Musicとは）
	第24週	サラウンド前提 MIDI同期 + 簡易照明 システムの説明と信号の流れ
	第25週	サラウンド前提 センサー同期 システムの説明と信号の流れ
	第26週	サラウンド前提 MIDI同期 + センサー（応用）1 自分たちでシステムを考え、再生まで行う
	第27週	サラウンド前提 MIDI同期 + センサー（応用）2 自分たちでシステムを考え、再生まで行う
	第28週	サラウンド前提 MIDI同期 + センサー（応用）3 自分たちでシステムを考え、再生まで行う
	第29週	立体音響の種類（チャンネルベース、オブジェクトベース、シーンベースとは） Zoom H3 VR を使用して Ambisonic でレコーディング
	第30週	REAPR の使い方 REAPERの説明、REAPERを実際に試してみる。
	第31週	テストに向けて テストに向けての説明、復習
	第32週	実技テスト サラウンド前提 MIDI同期
	第33週	実技テスト サラウンド前提 センサー同期
	第34週	音響設計 2年間のまとめ
教科書・教材	「なし」	
参考文献・資料	特になければ「特になし」	
履修上の留意点	特になければ「特になし」	