

1 年 次 生

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ソングライターゼミ A	市川 春行

科目概要

クラスをいくつかの仮想プロダクションチームに分け、実際の音楽制作シミュレーションをします。但しここでは外部からの発注ではなく、プロデュースチーム側からの、音楽単体のプレゼンテーションという形での比較的シンプルな制作実践シミュレーションとなります。

到達目標

1年生の秋学期、まずは「商品としての音楽」というものの概要をしっかりと認知することから始めます。そのうえで、「作品と商品の両立」「作り手(制作者)と受け手(リスナー)」といった、二者の関係性を深く認識し、「プロデュースの視点」を持てるようになることを目指します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音源制作概論	この講座の目標、内容、約束事などを説明します。またゼミメンバー各人の自己紹介もします。
第2回	基礎知識	音楽業界のマーケットの三分化について説明し、またそれぞれの存在意義を考察します。
第3回	グループ分け	クラスを二つのプロダクションチームに分け、それぞれが音楽商品制作において競います。
第4回	企画会議	制作チーム毎に半年後にリリース(完成)予定のオムニバスCDの企画を会議します。
第5回	デモ制作1	実際に作家に発注する、という意識で、制作スタッフ自分自身が作曲してきた制作途中のDEMOを授業内で発表します。(前半)
第6回	デモ制作2	実際に作家に発注する、という意識で、制作スタッフ自分自身が作曲してきた制作途中のDEMOを授業内で発表します。(後半)
第7回	デモ発表	作曲のDEMO(メロディとコード進行の分かる、簡単なアレンジの1コーラスDEMO)発表会です。試験となります。

クォーター末試験評価方法

楽曲のコンセプトへの到達度、楽曲に対するメンバーの意識、意欲の統一性を評価します。筆記テストは行わないかわりに、各自(グループ毎ではない)の作曲段階のDEMO音源を提出、これを中間テストのかわりとし、試験33%、平常点33%、出席状況33%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	アーティストとアイドル	J-popの同じチャート内に存在するアーティストとアイドルの音楽性の相互関連性を考察します。
第2回	来年ブレイク予想	メンバーそれぞれが来年ブレイクするであろうお勧めアーティスト、アイドル、声優シンガーをプレゼンします。
第3回	プレゼン(スピーチ)実習	自宅での自分の制作スタイルを時系列で紹介し、また制作時のモチベーションのリフレッシュ方法も各々発表していきます。
第4回	定番会議	ゼミとして、これは聞いておかないとまずい、と思われる、所謂定番アーティスト、タイトルを各ジャンル別に選定します。
第5回	転調について	J-popの大きな特徴である、「サビの転調」について考察し、またそれにまつわる作曲技巧も解説します。
第6回	楽曲制作1	実際にアレンジャーに発注する、という意識で、制作スタッフ自分自身が制作してきた制作途中のDEMOを授業内で発表します。
第7回	楽曲制作2	前回発表時に他のメンバーから出た意見、アドバイス等を元にさらに制作を進め、発表します。
第8回	楽曲発表	フルコーラスで、アレンジMIXまで施された楽曲の発表会です。試験となります。

学期末試験評価方法

出来上がったデモ音源、企画書の完成度を主に評価しつつも、制作の実習現場における集中度、理解度、またそこに至るまで努力過程も加味するものとし、試験33%、平常点33%、出席状況33%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	自作自演アーティストゼミ A	浅田 祐介

科目概要

現代のアーティストに必要な資質・特徴について考察する。
 オリジナリティとポピュラリティーの差について考察する。
 また効率を上げる意味でのコライト技法を実践し学ぶ。

到達目標

自分らしさと世の中の趣向というコントラストの意識を持ち、その上で自分のオリジナリティーを確立する方向性の手がかりを見つける。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	オリエンテーション	この授業でのルール、また共通で使用するグループの作成など、プラットフォーム環境の構築など
第2回	アートとは？	アートとはなにか？をディスカッションし、サウンドハンティングを实践。
第3回	自分を知る	自分の好きな曲について、なぜ好きなのかを調べる
第4回	続・自分を知る	自分の好きな曲について、どのようなロジックが隠されているかを研究する。
第5回	試験課題発表・制作	試験のテーマに沿って、アイデア出し・実際の楽曲制作に入る。
第6回	楽曲制作	楽曲を軸に個別指導
第7回	試験課題発表	試験楽曲試聴・ディスカッション

クォーター末試験評価方法

きちんと自分らしい楽曲と、その楽曲におけるロジックが構築されているか？
 またその楽曲自体のクオリティーが十分か？
 試験結果30%、平常点30%、出席等40%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コライトについて	海外では主流になりつつあるコライティングについて学ぶ
第2回	コライティング実践I	コライティング作品を試聴・ディスカッションし精度を高めていく。 テーマ:時代や物
第3回	コライティング実践II	コライティング作品を試聴・ディスカッションし精度を高めていく。 テーマ:感情や心情
第4回	配信・マネタイズのシステム	現状のアーティストのマネタイズポイントなどについて学ぶ。 また既存の配信システムについての知識を学ぶ。
第5回	試験課題発表・コライト制作	試験のテーマに沿って、アイデア出し・実際の楽曲制作に入る。
第6回	楽曲制作I	楽曲を軸にグループごとに個別指導。 コード・メロディーなど
第7回	楽曲制作II	楽曲を軸にグループごとに個別指導。アレンジ・ミックスなど
第8回	コライトグループ試験発表	試験楽曲試聴・ディスカッション

学期末試験評価方法

コライトの運用について機能させているか？またその楽曲のクオリティーに反映されているか？
 その楽曲自体にきちんと人に届けるためのロジックが構築されているか？
 試験結果30%、平常点30%、出席等40%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	スクリーンミュージックゼミ A	小松 真理

科目概要

音楽単体ではなく、映像の為の音楽を作る為に必要な事柄(制約事項)を実際に制作を重ねる事で習得します。映像を取り込み、BGM,SEを付け、映像ファイルに書き出し、DVD-Videoに書き込むまでを順に学びます。クラス内でコンペ形式を取り、より良いコンテンツ作りに努めます。

到達目標

既存の映像音楽を分析する事で、時代による傾向等を知り、依頼に合わせた音作りができる様、進めて行きます。

授業計画授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	曲の長さテンポ	用語、制約事項の把握 尺からテンポ、小節数の割り出し
第2回	場面に合わせて(選曲)	場面に合わせたBGMの選曲
第3回	BGMの制作	選曲した楽曲をリファレンスに置き、BGMを作成します。
第4回	SEの制作	3週で制作したBGMを元に必要なSEを作成します。
第5回	音声のmix	BGMとSEのバランスを取り、動画に書き出します。
第6回	整音	実写映像の音声の整音を行います。
第7回	1Q試験	1Q学習内容のペーパーテストを行います。

クォーター末試験評価方法クォーター末試験評価方法

試験 50%
出席 30%
その他 20%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	扉絵	扉絵用のBGMを作成します。
第2回	本編のBGM(1)	本編のBGMを作成します。
第3回	本編のBGM(2)	本編のBGMを作成します。
第4回	アフレコ	ストーリーを組み立て、アフレコを行います。
第5回	音声のmix	整音data、BGM、セリフのmixを行います。
第6回	サウンドロゴ	サウンドロゴを作成します。
第7回	Cメロ譜の作成	指定条件に当てはまるCメロ譜を作成します。
第8回	2Q試験	指定されたメロディを用いてCMのBGMを作成します。

学期末試験評価方法

試験 50%
出席 30%
その他 20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ゲーム・アニメミュージックゼミ A	斉藤 かんじ

科目概要

1年秋学期からのスタートとなります。ゲームやアニメのBGM(劇伴曲)制作と、SE制作やセリフ、ナレーションの録音などの音響制作研究の2本立てで学び、作業していきます。音響制作においてはアニメーションの映像部分を借り、その音声・音響部分をすべて作り替えていきます。ゼミという授業の性格上、学生諸君の主体的な取り組みを期待しています。

到達目標

BGMの作編曲、SE・MEの制作、Pro toolsのオペレーションやマイキング、アフレコのディレクション、MA(ミックス作業)など多岐にわたる音響制作の基本的知識と技術の習得を目標とします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス	当ゼミの目的と目標について説明します。
第2回	重みのあるBGM楽曲	楽器編成とそのアレンジワークにおいて聞き逃しがちな低音楽器についてその重要性を説明します。
第3回	リズムを重視したBGM楽曲	より歯切れの良い楽曲をつくるために必要なアレンジワークとデータエディットについて説明します。
第4回	モードを用いたBGM楽曲	ゲーム曲、劇伴曲にしばしば用いられる、リディアンモード、ドリアンモードなどを用いた作曲技法について説明します。
第5回	歌楽曲	ゲーム、アニメのオープニング、エンディングに使用される歌楽曲について、メロディーメイク、アレンジワークを中心に説明します。
第6回	BGM制作課題1	指定された場面のBGMの制作と発表。
第7回	BGM制作課題2(試験課題)	担当する場面に対してのBGMの制作と発表。

クォーター末試験評価方法

出席30% 平常点30% 試験40% 試験については課題楽曲の完成度、クオリティーを評価の対象とします。平常点は授業時、勉学に向かう姿勢と意欲を評価の対象とします。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	制作会議	音響制作研究作品の制作にあたり、必要な作業、スケジュール、役割担当の決定と確認をします。
第2回	アフレコ1	録音機器の知識と接続、マイキング、Pro toolsの基本操作を学びながら制作します。
第3回	アフレコ2	セリフ、ナレーションの録音時に必要とされるディレクションスキルを学びながら制作します。
第4回	CM撮影と編集	アニメーション中盤のCMを制作します。
第5回	ヴォーカル録音	アニメーションのオープニング、エンディングの歌楽曲にヴォーカルを録音します。
第6回	SE・MEの制作	SE・MEの録音とトラック編集。
第7回	BGMトラック、SE・MEトラックの提出	完成にむけて担当BGMトラック、担当SE・MEトラックの提出と動画への貼り付けをします。
第8回	音響制作研究作品完成(試験課題)	MA作業(最終mix作業)と全行程の終了。

学期末試験評価方法

出席30% 平常点30% 試験40% 試験については音響制作研究作品の完成を以って試験とします。各々の担当楽曲、SE・MEトラックのクオリティーと作品制作における貢献度を評価の対象とします。平常点は授業時、勉学に向かう姿勢と意欲を評価の対象とします。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	DJ・クラブミュージックゼミ A	高木 則幸

科目概要

クラブミュージッククリエイターとして、必要不可欠なDJプレイの基本スキルを身につけ、正しいジャンルの理解と楽曲の分析力を身につけます。同時に分析を基にしたジャンル毎の構成やサウンドなどを正確に再現した楽曲を制作します。

到達目標

DJプレイの基礎を習得し、クラブイベント等でのDJプレイができるようになる。正しくジャンルを理解し、ルールに沿った楽曲制作スキルを習得し作品を完成させる。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	概要、DJ入門1	DJプレイの基礎、各機材の説明
第2回	DJ入門2	ジャンルと選曲
第3回	DJ入門3	ピッチコントロールの使い方
第4回	DJ実践1	ピッチコントロールの使い方
第5回	DJ実践2	音楽的なミックス、曲構成
第6回	DJ実践3	BACK TO BACK
第7回	第7回目の授業(試験)テーマ	各自DJの実技試験を行います

クォーター末試験評価方法

出席30%、平常点30%、DJスキルの修得度40%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	概要、スケジュール確認	今後のスケジュールを確認します
第2回	制作研究ゼミ1	(例)ハウスミュージックの分析
第3回	制作研究ゼミ2	(例)テクノミュージックの分析
第4回	制作研究ゼミ3	(例)サイケデリックトランスの分析
第5回	制作研究ゼミ4	(例)ダブステップの分析
第6回	制作ゼミ1	分析に基づいたオリジナル楽曲制作(基本パート)
第7回	制作ゼミ2	分析に基づいた楽曲制作(構成、ミックス等)
第8回	発表、提出	オリジナル楽曲の発表と提出

学期末試験評価方法

出席、平常点60%、提出作品40%、提出作品はジャンルのルールへの追従度を重視し、サウンドクオリティーも含め総合的に評価します。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	マニピュレーターゼミ A	佐々木 清裕

科目概要

Cycling'74のMAXやNative InstrumentsのREAKTORでのオリジナル・パッチの制作を通して、音響合成やオーディオ処理についての基礎から応用を学んでいきます。

到達目標

シンセサイザーやグラニューの信号処理の方法について基本なところを理解し、自身の楽曲の中に組み込んでいく応用力を身につけていきます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	MAX / REAKTOR	Cycling'74社のMAXとNative Instruments社のREAKTORの概要と特徴について解説と、パッチの組み方について。
第2回	オリジナル・シンセを作ってみよう I: オシレーターとアンプを作る	オリジナル・シンセを作りながら、信号処理について学んでいきます。1回目は基本オシレーターとアンプのパッチを組んでいきます。
第3回	オリジナル・シンセを作ってみよう II: オシレーターとフィルターを作る	引き続きオシレーターを組み、複数の波形の選択とミックスができるようにします。次にフィルターを組み、様々なフィルタリングを試します。
第4回	オリジナル・シンセを作ってみよう III: モジュレーション・ソースを作る	LFOやエンベロープといったモジュレーション・ソースとともに、様々な変調方法(AM/FM/RM/PM等)についても解説しパッチを組んでみます。
第5回	オリジナル・シンセを作ってみよう IV: 外部からのコントロール	コントロールチェンジ情報やピッチベンド情報等の外部MIDI機器からのコントロール方法について解説しパッチを組んでみます。
第6回	オリジナル・シンセを作ってみよう V: オシレーター等を改造してみよう	基本以外の波形のジェネレート方法について解説し、オシレーターに改造を加えてみます。
第7回	オリジナル・シンセを作ってみよう VI: パネル・デザインと仕上げ	ユーザー・インターフェイス等デザインし、仕上げを行います。完成したパッチを提出します。

クォーター末試験評価方法

- ・平常時の受講状況 30%
- ・出席状況 10%
- ・提出作品:理解度、ユニークさ、完成度 60%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ディレイ処理	ディレイを使う場合の基本パッチと、その応用系(コーラス、フランジャー等エフェクト、さらにはフィルタ)について学びます。
第2回	グラニューによるオーディオ処理 I	グラニューについての解説とともに、グラニュー処理をするためのエンジン部分を作ります。
第3回	グラニューによるオーディオ処理 II	前回作ったグラニュー・エンジンを使い、グラニュー・シンセのパッチを組んでみます。
第4回	グラニューによるオーディオ処理 III	グラニュー・シンセサイザーのパッチの仕上げを行います。
第5回	周波数ドメインによるオーディオ処理	周波数軸を中心に行うオーディオ編集や加工方法について、その基本についての解説と応用範囲についての考察を行います。
第6回	制作実習 I	MAXやREAKTORを使用した作品について企画し、制作していきます。企画をもとにフローチャート等で整理します。
第7回	制作実習 II	MAXやREAKTORを使用した作品について企画し、制作していきます。整理したものをもとに組んでいきます。
第8回	制作実習 III / 提出	MAXやREAKTORを使用した作品について企画し、制作していきます。仕上げたものを提出します。

学期末試験評価方法

- ・平常時の受講状況 30%
- ・出席状況 10%
- ・提出作品:理解度、ユニークさ、完成度 60%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ポピュラーアレンジ I	新井 正俊

科目概要

アレンジを実践しながら、基本となるコード付け、スリー(フォー)リズムの重要性を理解し、ポピュラーアレンジの基礎を学習します。また、バンド演奏やレコーディングに必要なマスターリズム譜の書き方も学習します。

到達目標

アレンジ工程、譜面の読み書き、ハーモニーとリズムの重要性を理解し、シンプルな編成のアレンジを完成させます。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	アレンジについて	アレンジ作業を行う上で必要なことを説明します。
第2回	ピアノ伴奏用アレンジⅠ	ワンコーラスの課題曲を使用し、譜面からガイドメロディーとコードを入力します。
第3回	ピアノ伴奏用アレンジⅡ	リズムを分析して伴奏リズムを決定します。
第4回	ピアノ伴奏用アレンジⅢ	トップノートの扱い方とオブリガートについて説明します。
第5回	ピアノ伴奏用アレンジⅣ	ベースライン、アルペジオについて説明します。
第6回	ピアノ伴奏用アレンジⅤ	イントロ、エンディングを作成します。
第7回	提出	ピアノ伴奏用のアレンジ作品を提出します。

クォーター末試験評価方法

アレンジ作品(WAVファイル)を提出します。
メロディーと伴奏のみでもコード感、ビート感が出せているか、提出物の完成度から評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	スリー(フォー)リズムについて	ロック、ファンク系を中心に、アレンジの土台であるスリー(フォー)リズムについて説明します。
第2回	メロディーとコードの採譜	ワンコーラスの課題曲からメロディーとコードの採譜とマスターリズム譜の書き方を練習します。
第3回	アレンジスタイルの決定	メロディーの持つリズムを意識したジャンルとテンポの考察を行います。
第4回	コードの確定とリハーモナイズ	3和音、4和音、テンションの扱い方と代理コードについて説明します。
第5回	ドラムとベースについて	シンコペーション、アンティシペーションの説明とアクセントを意識したリズムアレンジを実践します。
第6回	ギターとキーボードについて	レンジ、リズムを意識してコンビネーションを考えます。
第7回	構成を考える	イントロ、ブリッジ(ソロ)、エンディングの追加と各楽器の見せ場を考えます。
第8回	提出	スリー(フォー)リズムアレンジ作品とマスターリズム譜を提出します。

学期末試験評価方法

アレンジ作品(WAVファイル)とマスターリズム譜(PDF)の提出します。
コード感、ビート感、各パートの存在感が出せているか、提出物の完成度から評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポピュラーアレンジⅡ	新井 正俊

科目概要

ポピュラーミュージックでの基本的なアレンジスタイルを習得します。
応用として編成を増やしたアレンジとサウンドメイクを行い、流行サウンドへのチューンアップを図ります。

到達目標

アレンジ/サウンドの分析、楽器の使い方を理解し、楽曲に対し最適かつ、フックのあるアレンジを完成させます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	スタイル研究Ⅰ	流行曲のアレンジ分析とレポート作成。
第2回	スタイル研究Ⅱ	流行曲のサウンド分析とレポート作成。
第3回	課題曲アレンジⅠ	分析をもとに課題曲アレンジの準備を行います。
第4回	課題曲アレンジⅡ	指定されたスタイルで課題曲をアレンジします。 リファレンス曲の活用方法を説明します。
第5回	課題曲アレンジⅢ	アレンジ作業を行います。
第6回	課題曲アレンジⅣ	アレンジを仕上げます。
第7回	提出・試聴	アレンジ作品の提出と試聴会を行います。

クォーター末試験評価方法

アレンジ作品(WAVファイル)の提出と試聴会を行います。
ジャンルのツボを押さえたアレンジができているか提出物の完成度から評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	アレンジの準備	ワンコーラスの課題曲の分析と採譜。
第2回	ベーシックアレンジ	大編成のアレンジのためのベーシックアレンジと構成の考察を行います。
第3回	パーカッションアレンジ	他のリズム楽器とのコンビネーションとループフレーズの導入について説明します。
第4回	ストリングスアレンジ	ストリングスの編成、ボイスイング、奏法について説明します。
第5回	ブラスアレンジ	ブラスの編成、ボイスイング、奏法について説明します。
第6回	コーラスアレンジ	ハモリ、コーラスのボイスイングについて説明します。
第7回	サウンドチューンアップ	Pad、Bell、Lead、Seq等の導入について説明します。
第8回	提出・試聴	4クォーターで触れた全楽器を使用したアレンジ作品の提出と試聴会を行います。

学期末試験評価方法

・アレンジ作品(WAVファイル)の提出と試聴会を行います。
・アレンジテクニックを習得できているか、提出物の完成度から評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	コンピュータミュージック作品制作 I	新井 正俊

科目概要

作品を制作しながら、機材操作、MIDIの基礎を習得します。PCで表情豊かな演奏、音作りをするためには、各種コントロール情報を理解し、使いこなすことが大切です。授業前半はテクニック解説と操作練習、後半は作品制作作業となりますので、遅刻は厳禁です。

使用テキスト:Cubase 10 Series 徹底操作ガイド

到達目標

DAWの概念、基本操作、機材の名称を理解します。
MIDIの基礎知識と楽器の特徴をとらえた表情豊かなデータ作成を習得し、作品を完成させます。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	PCを使った音楽制作について	電子楽器の歴史を説明します。 PCを使って実際にどのようなことができるのか説明します。
第2回	DAW基本操作(Ⅰ)	教室機材の扱い方を説明します。 CUBASEのセッティング～保存までを練習します。
第3回	DAW基本操作(Ⅱ)	CUBASE、VOCALOIDの各種機能を説明します。 童謡を入力しながら基本操作を練習します。
第4回	練習作品制作(Ⅰ)	作品を作りながらデータ入力練習を行います。
第5回	練習作品制作(Ⅱ)	タイミング、ベロシティー、ノートレングスの編集を行います。
第6回	練習作品制作(Ⅲ)	ピッチベンド、モジュレーション、エクスプレッションを使い演奏に表情を付けます。
第7回	提出	音声ファイルフォーマットについて説明します。 簡単なミキシングをしてオーディオファイルとして完成させます。

クォーター末試験評価方法

作品(WAVファイル)を提出します。
DAWソフトの基本機能を理解できているか、提出作品の完成度から評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	MIDI基礎知識	MIDIの基礎知識、ソフト/ハードウェア音源、異なるDAW環境でのデータのやりとりについて説明します。
第2回	楽器の入力テクニック(Ⅰ) 作品制作(Ⅰ)	ドラム&パーカッションの特徴を捉えた打ち込み練習を行い、作品に反映させます。
第3回	楽器の入力テクニック(Ⅱ) 作品制作(Ⅱ)	鍵盤楽器&シーケンスの特徴を捉えた打ち込み練習を行い、作品に反映させます。
第4回	楽器の入力テクニック(Ⅲ) 作品制作(Ⅲ)	ベース&ギターの特徴を捉えた打ち込み練習を行い、作品に反映させます。
第5回	楽器の入力テクニック(Ⅳ) 作品制作(Ⅳ)	管弦楽器の特徴を捉えた打ち込み練習を行い、作品に反映させます。
第6回	譜面作成 作品制作(Ⅴ)	スコアエディター使い方を説明します。 メロディー&コード譜を作成します。
第7回	録音テクニック 作品制作(Ⅵ)	ミキサーとエフェクターについて説明します。 外部音源の録音を実践します。
第8回	提出	ミックスダウンを行い、オーディオファイルとして完成させます。 メロディー&コード譜を画像データとして書き出します。

学期末試験評価方法

作品(WAVファイル)とメロディー&コード譜(PDF)を提出します。
表情のある演奏ができているか、提出作品の完成度から評価します。
見やすい譜面として完成しているか評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	コンピュータミュージック作品制作Ⅱ	新井 正俊

科目概要

作品を制作しながらシンセサイザーオペレート、オーディオ編集&エフェクトテクニックを習得します。また、オーディオ素材を扱ったリミックス的手法での楽曲構築、ミックスダウンからマスタリングまでの工程を実践しクオリティーの高い作品制作を目指します。

使用テキスト: Cubase 10 Series 徹底操作ガイド

到達目標

シンセサイザーとエフェクターの音作り、オーディオ編集テクニック、ミックステクニックを習得し、クオリティーの高い作品に仕上げます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音ネタ制作(Ⅰ)	シンセサイザーの種類、機能を説明します。 効果音を作りながらシンセサイザーの操作練習を行います。
第2回	音ネタ制作(Ⅱ)	VOCALOIDのパラメーター、入力テクニックについて説明します。
第3回	音ネタ制作(Ⅲ)	エフェクターやオートメーションを併用し、フレーズ素材を作成します。
第4回	オーディオベースでの作品制作(Ⅰ)	オーディオ素材から楽曲を構築します。 曲の構想、モチーフ等を考えます。
第5回	オーディオベースでの作品制作(Ⅱ)	オーディオ素材から楽曲を構築します。 楽曲構成(展開)について考えます。
第6回	オーディオベースでの作品制作(Ⅲ)	エフェクター(EQ、COMP/LIM)について説明します。 ミックスダウンを実践します。
第7回	提出・試聴	完成した楽曲をオーディオファイルとして提出します。 試聴会を行い評価します。

クォーター末試験評価方法

作品提出(WAVファイル)と試聴会を行います。
音作り/オーディオ編集/エフェクト/ミックスのテクニックを作品の完成度から評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	オーディオ編集テクニック(Ⅰ)	タイミング修正を実践します。
第2回	オーディオ編集テクニック(Ⅱ)	音程修正を実践します。
第3回	コンピレーション制作(Ⅰ)	グループに分かれ、テーマに沿った楽曲を制作します。 各自、作品制作にとりかかります。
第4回	コンピレーション制作(Ⅱ)	各自、作品制作作業を行います。
第5回	コンピレーション制作(Ⅲ)	各自、作品制作作業を行います。 グループ内で作業の進行具合を確認します。
第6回	コンピレーション制作(Ⅳ)	各自、作品制作作業を行います。 ミックステクニックについて説明します。
第7回	コンピレーション制作(Ⅴ)	各自、ミックスを行い完成させます。 グループ単位でマスタリングを行います。
第8回	提出・試聴	完成したアルバムをオーディオファイルとして提出します。 試聴会を行い評価します。

学期末試験評価方法

作品提出(WAVファイル)と試聴会を行います。
機材の使いこなし、ミックスを重点におき、個々の楽曲、アルバムとしての完成度を評価します。
試験(提出作品)60% 平常点20% 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	レコーディングテクニック（ソングライティング専攻）	藤井丈司

科目概要

CUBASE10を使ったレコーディングの基礎を、録音と編集作業を行いながら、実践的に学んでいく授業です。また作業と並行して、音のバランスの取り方やトラブルシューティングも身につけていきます。

到達目標

第1クォーター＝マイクスタンドを立てて一人でCUBASEの録音作業ができるようになる。
第2クォーター＝録音したオーディオの編集作業ができるようになる。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス	お互いの自己紹介とレコーディングテクニックの授業ガイダンスを行います。
第2回	Macの操作方法-基礎	授業で使用するMacというパソコンについて、基礎的なことを学びます。
第3回	CUBASE操作方法-基礎	授業で使用する音楽ソフトCUBASEについて、基礎的なことを学びます。
第4回	CUBASE操作方法-録音	CUBASEでの録音方法とオーディオインターフェイスの仕組みを学びます。
第5回	マイク録音の実践 1	マイクセッティングを学びます。
第6回	マイク録音の実践 2	マイク録音をしてみます。
第7回	テスト	ペーパーテストと実技テスト。

クォーター末試験評価方法

出席30% 平常点 30% テスト40%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	編集作業	チャンネルストリップの使い方を学びます。
第2回	リバーブの使い方	ボーカルに使うリバーブを学びます。
第3回	ディレイの使い方	さまざまなディレイの使い方を説明します。
第4回	ピッチ編集1	ピッチコレクトを使ったピッチ編集を学びます。
第5回	ピッチ編集2	VARI AUDIOを使ったピッチ編集を学びます。
第6回	ハーモニートラックの作り方 1	VARI AUDIOによるハーモニートラックの作り方を学びます。
第7回	ハーモニートラックの作り方 2	VARI AUDIOによるハーモニートラックを持ったデモ作りをトライします。
第8回	テスト	ペーパーテストと作品提出。

学期末試験評価方法

出席30% 平常点 30% テスト40%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	マニピュレートテクニック（ソングライティング専攻）	藤井 丈司

科目概要
CUBASEに入っているシンセサイザーとサンプリング音源について実践的に学んでいく授業です。第3クォーターはアナログシンセサイザーについて、第4クォーターはKONTAKTに収録されたバンド系のサンプル音源の操作方法を学びます。
到達目標
第3クォーター RETROLOGUEによるEDM作曲のプログラミングテクニックを身につける 第4クォーター KONTAKT内のギター、ベース、ドラム音源などを用いたシティポップ作曲のプログラミングテクニックを身につける。

授業計画		
3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	アナログシンセサイザーの基礎	RETROLOGUEを使ってアナログシンセの基礎を学びます。
第2回	シンセベースの基礎知識	課題曲を自分でコピーしながらベース音のプログラミングを学びます。
第3回	ブラックの基礎知識	ブラック音のプログラミングを学びます。
第4回	ベル音の基礎知識	ベル音やキラキラした音の作り方を学びます。
第5回	ビルドアップの基礎知識	ポップスに欠かせないビルドアップ音のプログラミングを学びます。
第6回	ここまでの振り返り	誤解の授業で習ったことを使ってオリジナル曲制作に取りかかります。
第7回	テスト	ペーパーテストと作品提出。
クォーター末試験評価方法		
出席30% 平常点 30% テスト40%		
4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	KONTAKTの基礎知識	サンプリング音源であるKONTAKTの使用方法について学びます。
第2回	アコースティックギター音源の基礎知識 1	「STRUMMED ACOUSTIC」を使ったギターストロークのプログラミングを学びます。
第3回	アコースティックギター音源の基礎知識 2	「STRUMMED ACOUSTIC」を使ったギターストロークの、より実践的なプログラミングを学びます。
第4回	エレクトリックギター音源の基礎知識 1	「FUNK GUITARIST」を使ったギターカッティングのプログラミングの基礎を学びます。
第5回	エレクトリックギター音源の基礎知識 2	「FUNK GUITARIST」を使ったギターカッティングのプログラミングの実践を学びます。
第6回	ギター音源を駆使した楽曲制作	「STRUMMED ACOUSTIC」と「FUNK GUITARIST」を使った楽曲制作を学びます。
第7回	ギター音源とアナログシンセを使用した楽曲制作	「STRUMMED ACOUSTIC」と「FUNK GUITARIST」に加え「RETROLOGUE」を使って楽曲制作にトライします。
第8回	テスト	ペーパーテストと作品提出。
学期末試験評価方法		
出席30% 平常点 30% テスト40%		

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	レコーディングテクニック（映像音楽専攻）	三堀 尚和

科目概要
ソフトウェアを利用した音楽制作の様々なテクニックを習得しようという授業です。第1クォーターでは音についての基礎知識からCubaseのセットアップ等、録音に関する基礎的な知識を学びます。第2クォーターでは実際に当校標準DAWであるCubaseを使用して、録音されたマルチトラック素材をミックス、マスタリングまでの工程を行い、楽曲の完成に至るまでのテクニックを学びます。
到達目標
音源制作の要である録音作業に必要な不可欠な知識と技術を習得する事を目的とします。楽曲の仕上げの作業であるミキシングについて、主要なイコライザー、コンプレッサー、リバーブなどの具体的な使用法と簡易マスタリング、2ミックス作成までに必要なテクニックを習得することを目標とします。

授業計画		
1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス～音の基礎知識(1)	授業の内容と進め方、評価方法のルールについて説明します。また、基礎知識として音の3要素の一つである音量とdBを解説します。
第2回	音の基礎知識(2)	基礎知識として音の3要素のうち音程について学びます。また周波数の単位であるHzと音階について解説します。
第3回	音の基礎知識(3)	基礎知識として音の3要素のうち音色について学びます。また音色と倍音、波形との関連について解説します。
第4回	録音技術の歴史	録音技術の歴史上、必要から生まれたイコライザーやコンプレッサーなどの機材を解説します。
第5回	現代の録音技術	録音に必要なアナログ、デジタルの知識を解説します。また音の入口と出口であるマイク、スピーカーなどの機材についても解説します。
第6回	DAW上での編集と応用	現在の代表的なDAWであるProToolsとCubaseの違い、編集の可能性と各種フォーマットについて解説します。
第7回	クォーター末試験	基礎知識の理解度を確認するため、筆記試験を行います。

クォーター末試験評価方法
 試験の点数(30%)、平常点(20%)、出席数(50%)、トータル100%。減点方式を基本とし、遅刻は欠席同等の減点となります。積極性とやる気を重要視します。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ミックス課題の実践・PTからのインポート	ProToolsであらかじめ録音されたセッションファイルからマルチトラック素材をCubaseへインポートする方法について解説します。
第2回	Cubase操作・楽器別のステムミックス	マルチトラック素材のミックスを通して作業の流れ、各トラックの説明とグループ作成、Cubase操作のポイント、注意点を解説します。
第3回	エフェクト処理1・音量	コンプレッサーなど、ダイナミクス系プラグインの種類と操作を解説します。内容により順序が前後することがあります。
第4回	エフェクト処理2・音色	各種フィルターを含むイコライザー系プラグインの種類と操作を解説します。内容により順序が前後することがあります。
第5回	エフェクト処理3・残響	ディレイ、リバーブなどの残響系プラグインの種類と操作を解説します。内容により順序が前後することがあります。
第6回	ボーカルのトラック処理	ピッチ修正系を含むボーカル用プラグインの種類と操作を解説します。
第7回	2mixの作成と簡易マスタリング	仕上げの作業として2mixの作成とマキシマイザーを使用した簡易マスタリングの操作について解説します。
第8回	学期末実技試験	総合的な理解度を確認するため、課題曲の発表と提出をもって実技試験とします。

学期末試験評価方法
 試験の点数(30%)、平常点(20%)、出席数(50%)、トータル100%。減点方式を基本とし、遅刻は欠席同等の減点となります。積極性とやる気を重要視します。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	マニピュレートテクニック（映像音楽専攻）	三堀 尚和

科目概要

これはソフトウェアを利用した音楽制作の様々なテクニックを学ぶ科目です。第3クォーターではアナログ、デジタルシンセサイザーの仕組み、ループ素材の利用法を映像課題を通して学びます。第4クォーターでは代表的なプラグイン音源の他、リズム系音源の利用法やDAWの様々な機能の操作法等、実際の音楽制作で役立つテクニックを習得します。

到達目標

現代の音楽制作に必要なシンセサイザーやサンプラーの操作、データベース化されたサンプル素材の利用における知識と操作の習得、また映像課題を通してサウンドトラック制作に迅速に対応できるよう、基礎となるテクニックを習得する事を目的とします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	シンセサイザーの基礎1	シンセサイザーの構造～過去から現在までの代表的な音源方式と、音作りの基礎となる構造について解説します。
第2回	シンセサイザーの基礎2	シンセサイザー操作の基礎としてオシレーター、フィルター、アンプリファイヤーの仕組みと操作を解説します。
第3回	シンセサイザーの基礎3	シンセサイザー操作の基礎としてエンベロープ、LFO、モジュレーションマトリクス of の仕組みと操作を解説します。
第4回	シンセサイザーの応用1	映像課題を通して主にアナログシンセサイザーを使用した効果音作成とプラグインを含めた実際の音作りを解説します。
第5回	シンセサイザーの応用2	映像課題を通して主にサンプル素材を使用した効果音作成とプラグインを含めた実際の音作りを解説します。
第6回	シンセサイザーの応用3	映像課題を通して主なプラグイン音源を使用した楽曲制作、生楽器のシミュレーションとの実際の音作りを解説します。
第7回	クォーター末試験	総合的な理解度を確認するため、課題曲の発表と提出をもって実技試験とします。

クォーター末試験評価方法

試験の点数(30%)、平常点(20%)、出席数(50%)、トータル100%。減点方式を基本とし、遅刻は欠席同等の減点となります。積極性とやる気を重要視します。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	マニピュレート1	主にリズムのみで構成されるトラック制作とCubaseのサンプルデータベースの機能の操作を映像課題を通して解説します。
第2回	マニピュレート2	主にリズムのみで構成されるトラック制作とそれに適したプラグインの操作を映像課題を通して解説します。
第3回	マニピュレート3	リズムを主体としたトラックで構成される映像課題を完成させます。またデータベースの扱いについても解説します。
第4回	楽曲制作課題1	映像課題を通して総合的な楽曲制作を行います。映像に合わせたテンポマップの作成について解説します。
第5回	楽曲制作課題2	映像課題を通して総合的な楽曲制作を行います。効果音と楽曲に分け、それぞれの様々なテクニックの紹介や操作法を解説します。
第6回	楽曲制作課題3	映像課題を通して総合的な楽曲制作を行います。各種専用音源の紹介や操作法を解説し、可能な限り個別対応します。
第7回	楽曲制作課題4	映像課題を通して総合的な楽曲制作を行います。可能な限り個別対応します。
第8回	学期末実技試験	総合的な理解度を確認するため、課題曲の発表と提出をもって実技試験とします。

学期末試験評価方法

試験の点数(30%)、平常点(20%)、出席数(50%)、トータル100%。減点方式を基本とし、遅刻は欠席同等の減点となります。積極性とやる気を重要視します。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	プロツールズ I	上月 洋也

科目概要

レコーディングの現場よく使われているプロツールズHDのシステムのを理解しオペレーションがスムーズに出来ることを目的としています。

1Qはデジタルの基礎や周辺機器について学ぶ。

2Qは実際に触ってみて基礎テクニックを学ぶ。

到達目標

プロツールズHDのシステムの大枠を理解し簡単な録音やミックスができるにする。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	基礎知識	プロツールズで何が出来るかを知る
第2回	教室について	電源の入れ方 オーディオ信号の流れ
第3回	デジタルの基礎	サンプリング周波数 ビットレート 非圧縮 圧縮ファイル
第4回	アナログミキサー	ヤマハMG124を使ってアナログミキサーを理解する
第5回	デジタルミキサー	ヤマハO2Rを使ってデジタルミキサーを理解する
第6回	基本操作	セッションを作るトラックを作る 再生録音操作
第7回	試験	実技試験 指示通りにオペレートする

クォーター末試験評価方法

試験の点数(40%) 平常点(30%) 出席点(30%)で評価

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	オーディオ録音①	192のアナログインを使って録音する 外部ヘッドアンプを使用
第2回	オーディオ録音②	192デジタルインを使って録音する O2R 経由で
第3回	インストゥルメントトラック	プラグイン音源を鳴らす 録音する
第4回	Midiトラック	外部音源を鳴らす 録音する
第5回	インサートスロットル	インサート系エフェクターを使う コンプレッサー、ゲート
第6回	Busトラック①	グループフェーダーとして使う
第7回	Busトラック②	センド系エフェクターを使う リバーブ・ディレイ
第8回	試験	IIクォーターまとめ

学期末試験評価方法

試験の点数(40%) 平常点(30%) 出席点(30%)で評価

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	プロツールズⅡ	上月 洋也

科目概要

実際にプロツールズを使い理解を深める。

到達目標

プロツールズHDのシステムの実践的な使い方を理解して自分の作品をミックスしてクオリティーの高いデモ音源が作れるようにする。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	プラグインエフェクター①	音づくりについて EQを操る
第2回	プラグインエフェクター②	ダイナミック系エフェクター コンプレッサー等
第3回	プラグインエフェクター③	空間系エフェクター
第4回	オーディオ録音①	マイク録音 コンデンサマイク ダイナミックマイクについて
第5回	オーディオ録音②	ライン録音 DIについて
第6回	オーディオ編集	トリミング コピー フェード等
第7回	試験	実技試験 指示通りに

クォーター末試験評価方法

試験の点数(40%) 平常点(30%) 出席点(30%)で評価

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	オートメーション①	フェーダーオートメーション
第2回	オートメーション②	プラグインのオートメーション
第3回	プロジェクトの制作①	Midi打ち込み
第4回	プロジェクトの制作②	オーディオ録音
第5回	プロジェクトの制作③	編集 ミックス
第6回	ピッチ、テンポ補正	オーディオデータのテンポ変更 エラスティックについて
第7回	インポート・イクスポート	CD・オーディオ・Midi・セッション
第8回	試験	実技試験 指示通りに

学期末試験評価方法

試験の点数(40%) 平常点(30%) 出席点(30%)で評価

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	音楽ソフトウェアテクニック I	大久保 賢

科目概要

Vienna Instrumentsを用い、オーケストラへの理解とプログラミングの技術向上を目指す。楽器の特性と記譜のルールを学び、どのようにソフトウェア上でオーケストラを表現するかを学習する。1クォーターでは弦楽器の奏法を、2クォーターは木管楽器について学習する。

到達目標

譜面を入力した上で様々なアーティキュレーションを施し、オーケストラの演奏表現が適切かどうかを確認。既存曲を指定した編成でアレンジし、楽器の特性などが有効活用できているかを確認する。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	システムの解説	機材とソフトウェアについて解説。Vienna Instrumentsのロードとプリセットの選択について。
第2回	Vienna Instrumentsの理解	Vienna Instrumentsの音色ごとのアーティキュレーションの切り替え方法などを解説。
第3回	記譜のルール	オーケストラ全体の編成についての解説と、弦楽器の記譜、奏法を解説。
第4回	弦楽器のプログラム 1	楽譜を分析し、弦楽器について編曲の注意点などを確認後、打ち込みを実施。
第5回	弦楽器のプログラム 2	アーティキュレーション等をプログラムに反映させ、音色や音量の変化を正しく行っているかを確認。
第6回	弦楽アンサンブル曲の制作	課題曲を弦楽アンサンブルにアレンジする。弦楽器の編成について要点を解説。
第7回	弦楽アンサンブル曲の提出	前回の課題曲をcpr及びmp3データで提出する。発表会などを実施する。

クォーター末試験評価方法

課題提出 40% (ソフトウェアの基本操作、楽譜を正確に読めているか)
 出席点 30%
 その他 30%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	木管楽器のプログラム	木管楽器の編成について楽器ごとに解説する。最初はフルートのソロ曲の打ち込みを実施する。
第2回	課題曲仕上げ	アーティキュレーションをプログラムに反映させ、音色の変化を正しく行っているかを確認。
第3回	移調楽器について	オーケストラにおける移調楽器について解説し、実際に読譜や移調などを実施する。
第4回	木管アンサンブル 1	木管楽器の編成上の注意点などを解説後、木管アンサンブル曲の入力を開始する。
第5回	木管アンサンブル 2	アーティキュレーション等をプログラムに反映させ、音色や音量の変化を正しく行っているかを確認。
第6回	木管アレンジ 1	課題曲を木管アンサンブルにアレンジする。木管編成の編成について要点を解説。
第7回	木管アレンジ 2	アーティキュレーション等をプログラムに反映させ、音色や音量の変化を正しく行っているかを確認。
第8回	木管アンサンブル曲の提出	前回の課題曲をcpr及びmp3データで提出する。発表会などを実施する。

学期末試験評価方法

課題提出 40% (アーティキュレーション、奏法はデータに反映されているか)
 出席点 30%
 その他 30%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	音楽ソフトウェアテクニック II	大久保 賢

科目概要

春学期で行った管弦楽器の奏法、アーティキュレーションのプログラミングに加え、打楽器、編入楽器のプログラミングを学び、さらにこれまでの応用を行います。またシチュエーション別にプログラムの研究を行う事で対応能力向上を目指します。

到達目標

譜面を入力した上で様々なアーティキュレーションを施し、オーケストラの演奏表現が適切かどうかを確認します。Kontaktを使用し、自作の音色を作った上で自作曲を制作します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	金管楽器のプログラム 1	金管楽器の編成について楽器ごとに解説する。課題曲の打ち込みを実施する。
第2回	金管楽器のプログラム 2	正しく入力できているかを確認、特に移調楽器の読み間違いが多いため再度移調について解説する。
第3回	金管楽器のプログラム 3	アーティキュレーションをプログラムに反映させ、音色の変化を正しく行っているかを確認。
第4回	オリジナル曲の制作 1	アレンジ課題をオーケストラ編成に向けて編曲。初回は和声や編曲の方向性などを検討する。
第5回	オリジナル曲の制作 2	前回検討した内容を元に実際にオーケストラアレンジを行う。打楽器等の説明もこの時に行う。
第6回	オリジナル曲の制作 3	アーティキュレーション等をプログラムに反映させ、音色や音量の変化を正しく行っているかを確認。
第7回	クォーター末試験	前回の課題曲をcpr及びmp3データで提出する。発表会などを実施する。

クォーター末試験評価方法

課題提出 40% (オーケストラ編成で、自由に編曲できているかを確認)

出席点 30%

その他 30%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Kontaktについて	Kontaktについて概要と基本的な使い方を解説。実際の現場でどのようにKontaktが使われているかを解説。
第2回	構成について	Group Editor、Mapping Editor、Wave Editorなどを中心に機能について解説する。
第3回	Kontakt音制作 I	実際にどのように収録していくかを検討し、リストを制作。それに従い楽器を用意し、楽器音などを収録する。
第4回	Kontakt音制作 II	収録したDAW上でSampleを切り分け、個別に書き出し、名前をつける。
第5回	Kontakt音制作 III	Kontaktにマッピングし、波形のスタートポイントを設定、グループごとにエンベロープやコントロールチェンジなどを設定する。
第6回	Kontakt音制作 IV	グループごとにキースイッチなどを設定し音色として整える。正しく音色が再現されているかを確認する。
第7回	オリジナル曲の制作 4	制作した音色を用い、オリジナル楽曲を制作する。
第8回	クォーター末試験	前回の課題曲をcpr及びmp3データ、nkiファイルなどで提出する。発表会などを実施する。

学期末試験評価方法

課題提出 40% (音色の完成度と、作品の完成度を確認。)

出席点 30%

その他 30%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ハード&ソフトウェアテクニックⅠ	佐々木 清裕

科目概要

音楽制作で必要不可欠となっている機材やアプリケーションについて、その仕組みや使用方法についての基礎と理解を深めていきます。

到達目標

1クォーターは、今後よく出てくるであろう用語等についての確認が目標となります。
2クォーターは、シンセサイザーの動作と音作りについての基本理解が目標となります。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ハードウェアの今昔	シンセサイザーといった電子楽器を中心に、その変遷と音楽を紹介。
第2回	ソフトウェアの今昔	コンピュータの黎明期から現代までの音楽用ソフトウェアについて、その音楽とともに紹介。
第3回	音の仕組み	音の三要素について取り上げ、音の仕組みについて解説していきます。
第4回	アナログ信号とデジタル信号(PCM)	アナログ信号とデジタル信号の違いとその特徴について解説していきます。
第5回	音楽制作機材について	音楽制作やレコーディングで使用する機材について概要を解説していきます。
第6回	レコーディングと編集	実際の機材を使用しながら、マイクや各機材の扱い方、使用方法について学んでいきます。
第7回	試験(筆記)	これまでに解説してきた内容についての確認の試験となります。

クォーター末試験評価方法

- ・出席率 20%
- ・平常時の受講状況 30%
- ・筆記試験 50%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	どうやって音を作る？	減算型シンセサイザーの信号のフローチャートを例に、音作りの基本について解説していきます。
第2回	オシレーターとアンプ	減算型シンセサイザーでの音作りの基本となる波形とその特徴と、各パラメータについて学びます。
第3回	フィルターとモジュレーション(変調)	フィルターの種類とその特徴と、音に周期的(LFO)、時間的(エンベロープ)変化を与えるモジュレーションについて学びます。
第4回	音を作ってみるⅠ	シンセ・ストリングスやシンセ・ブラスを例に、実際の音作りや思考方法について学びます。
第5回	音を作ってみるⅡ	パーカッション系の音を作ってみます。また、ハード・シンクやFMといった変調による音作りについても紹介します。
第6回	他のシンセサイザー(ハード、ソフト)との比較	ハード・シンセサイザーに触れながら、これまで触ってきたソフト・シンセサイザーとの相違点等を確認し、応用力を身につけます。
第7回	制作実習	与えられたテンプレートをもとに、指示された内容でシンセサイザーを使って音作りをします。
第8回	制作実習/提出	与えられたテンプレートをもとに、指示された内容でシンセサイザーを使って音作りをし、最後にデータを提出します。

学期末試験評価方法

- ・出席率 20%
- ・平常時の受講状況 30%
- ・提出物:シンセサイザーの動作と音作りの理解度 50%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ハード&ソフトウェアテクニック II	佐々木 清裕

科目概要

音楽制作で必要不可欠となっている機材やアプリケーションについて、その仕組みや使用方法についての基礎と理解を深めていきます。

到達目標

3クォーターは、サンプラーの仕組みを知り、作品作りへの応用力をアップを目指します。
4クォーターは、ミックス作業を通してダイナミクス系や空間系エフェクトの基本的理解と、楽曲をまとめていく力をつけます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	サンプラーとその仕組み	サンプラーの仕組みと、NI KONTAKTの各編集画面の概要について学びます。
第2回	サウンドのマッピング	Mapping Editorについての説明と、ドラムとオケヒットのパッチを作ります。
第3回	リズム・ループの作成	サンプル素材の編集方法についてと、KONTAKTのWave Editorでのループ設定、DAWとのテンポシンクの方法について学びます。
第4回	サンプルのレイヤー	Groupe Editorについて説明し、同時に違うサンプルを鳴らす方法や、キースイッチの作り方等について学びます。
第5回	モジュレートを組み方とエフェクト	LFOやエンベロープ等によるモジュレーションの方法についてと、エフェクトについて、またマルチアウトの設定方法について学びます。
第6回	制作実習	実習としてKONTAKT用のサンプリング音源のパッチを組んでいきます。
第7回	制作実習/提出	KONTAKT用のサンプリング音源のパッチを組んでいき、そのパッチを提出します。

クォーター末試験評価方法

- ・出席率 20%
- ・平常時の受講状況 30%
- ・提出物 50%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	様々な音楽制作ソフトウェア	主にDAW以外の音楽制作系アプリケーションや新しい技術等を紹介しながら、今後の音楽制作について考察します。
第2回	MIX:トラックの整理方法とレベル管理	フォルダトラックやグループ、VCAといった機能を使ったトラックの整理方法と、レベル管理の基本的なところについて解説します。
第3回	MIX:ダイナミクスとEQ処理	プロジェクトデータを使いながら、コンプレッサーなどのダイナミクス系とEQによる音処理について学んでいきます。
第4回	MIX:空間系エフェクトについて	プロジェクトデータを使いながら、ディレイやリバーブとパンニング等での空間づくりについて学んでいきます。
第5回	MIX:再びレベル管理と音圧について	レベル管理について再び確認するとともに、音圧をあげていく方法について学んでいきます。
第6回	ミックス実習 I	配布したデータを使ってミックスを実践します。
第7回	ミックス実習 II	配布したデータを使って、個別に質問も受けながら、ミックスを実践します。
第8回	ミックス実習 III / 提出	配布したデータを、個別に質問も受けながら、使ってミックスを実践します。最後に2ミックスデータとプロジェクトデータを提出します。

学期末試験評価方法

- ・出席率 20%
- ・平常時の受講状況 30%
- ・提出物 50%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	スタジオワークス I	K-Muto

科目概要
レコーディング全般に関わる作業において、必要な知識と技術を多くのスタジオ現場で必須となっているDAW「Pro Tools」を軸に実際のスタジオ環境で実践を交えて学習していきます。
到達目標
作曲～アレンジ～プリプロダクション～レコーディングに入るまでの基本的なスタジオ作業の流れを理解出来るように知識と技術を修得します。

授業計画		
1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス	年間を通しての授業内容の説明 各個人の知識(得意なジャンル確認)経験(DAW,使用楽器確認)、能力を確認(理論等知識の理解度について)
第2回	スタジオ作業の流れ	編曲～プリプロ～レコーディングまでの流れ～製品化までの行程を解説。自作曲・他作曲、それぞれのケースを解説。作曲コンペの現在(必要とされているクオリティーなどを解説)
第3回	アレンジ作業①	・作曲、アレンジ作業に必要な事項を解説 ・仮歌の重要性 ・耳コピ・メロディーの理解
第4回	アレンジ作業②	アレンジ作業に入る前に大切な事・リハーモナイズ リズム テンポ決め キー決め・メロディーとコードだけの曲をリハーモナイズしてみます
第5回	プリプロダクション①	アレンジ作業 トラック制作の進め方 テクニック、注意点をPro toolsセッションファイルを元に 分析しながら解説 ・元デモと製品盤の音源を比較
第6回	プリプロダクション②	各々のDAWのmidiデータからaudioに変換する時の注意点を 解説 Audio DataをPro toolsへImportする。Pro toolsセッ ションファイルを分析(基本4リズム系楽曲)
第7回	プリプロダクション③ 楽器ダビング	楽器の録音について・アコースティックギター・エレキギター(アン プ ライン)・アコースティックピアノのダビングについて解説 ・インピーダンスについて解説
クォーター末試験評価方法		
テーマ 自由 自作曲による楽曲を提出(歌モノ インスト 自由課題) 出席30% 平常点30% 課題提出40%		
2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	マスターリズム譜の書き方①	バンド演奏リハーサル用 レコーディング用等あらゆるパターンを解説。 ポップスレコーディングにおける弦楽器、管楽器のスコアの書き方を解 説。
第2回	マスターリズム譜の書き方②	課題曲を元にマスターリズム譜を作成します。
第3回	レコーディングマルチ分析①	トラックング Pro toolsセッションファイルを元に楽器の構成や リズムトラックの分析(打ち込み系)
第4回	レコーディングマルチ分析②	トラックング Pro toolsセッションファイルを元に楽器の構 成や打ち込み系+生楽器系楽曲の分析
第5回	レコーディングマルチ分析③	トラックング Pro toolsセッションを元に アイドル アニソン系楽曲の分析
第6回	ホーンセクション&ストリングステクニック	ホーンセクション、ストリングスセクションのアレンジテクニック DAWで制作するホーン、ストリングステクニックを解説 生演奏によるダビングの手順について解説
第7回	ヴォーカルディレクション	ヴォーカルダビングの手順、歌録りのあらゆるテクニックを解説
第8回	コーラスディレクション	コーラスのパターン、ダビングのテクニックを解説
学期末試験評価方法		
テーマ 自作曲による4リズム+(ストリングスラインorホーンライン)が付いているヴォーカル 楽曲を提出 ※2Qの提出課題は3Qのレコーディング実習で使用する楽曲の選考も兼ねています。 (出席30% 平常点30% 課題提出40%)		

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	スタジオワークス II	K-Muto

科目概要

レコーディング全般に関わる作業において、必要な知識と技術を多くのスタジオ現場で必須となっているDAW「Pro Tools」を軸に実際のスタジオ環境で実践を交えて学習していきます。

到達目標

レコーディングに関わる作業をスタジオで実践し、経験する事により自分なりの個性を表現出来るサウンドプロデューサーとして、また自身の活動への足がかりを作る事が出来るようテクニックと技術を修得します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	レコーディングスタジオ	レコーディングスタジオの仕組み、回線等を理解する・マイクブリアンプ、コンプレッサーなどの機材の解説
第2回	楽器ダビング① 実習(A.Gtr & E.Gtr)	ギタリストを招いて、実際のレコーディングスタジオでA.Guitar&E.Guitarのダビング作業を行う
第3回	楽器のテイク選び①	前回レコーディングした各テイクを編集し、OK TAKEを作成する
第4回	楽器ダビング② 実習(Bass)	ベーシストを招いて、実際のレコーディングスタジオでA.Guitar&E.Guitarのダビング作業を行う
第5回	楽器のテイク選び②	前回レコーディングした各テイクを編集し、OK TAKEを作成する
第6回	Vocalダビング① 実習(女性Vocal)	女性ヴォーカリストを招いて、実際のレコーディングスタジオでヴォーカルのダビング作業を行う
第7回	Vocal セレクト①	前回レコーディングした各テイクを編集し、OK TAKEを作成する

クォーター末試験評価方法

テーマ 自作曲によるDAW+生楽器ダビングによる楽曲を提出 (インスト可)
(出席30% 平常点30% 課題提出40%)

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Vocalダビング② 実習(男性Vocal)	男性ヴォーカリストを招いて実際のレコーディングスタジオでヴォーカルのダビング作業を行う
第2回	Vocal セレクト②	前回レコーディングした各テイクを編集し、OK TAKEを作成する
第3回	Vocal エディット	OKテイクをさらに完璧なテイクにするためのピッチ修正、タイミング修正等のEDIT技術を習得する
第4回	Mildown①	マルチトラックで制作された曲を、最終的な2チャンネルに落とし込むミックスダウンの必要性と手順を解説
第5回	Mildown②	イコライザー、コンプレッサー等エフェクトの解説 音量レベルの調整、オートメーションの解説
第6回	Mildown③	レコーディングしたセッションを元に、ミックスダウンを行う。
第7回	マスタリング～納品～プロモーション	マスタリングとは何か。重要性と必要性を解説。 仕上がった作品をどうリリースしてプロモーションするかを考える
第8回	作品発表会	秋学期で修得した知識と技術を元に各々の作品を発表する

学期末試験評価方法

テーマ 自作曲によるDAW+生楽器+ヴォーカルダビングによる楽曲を提出
(出席30% 平常点30% 課題提出40%)

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ソング制作 I	浅田 祐介

科目概要

基本的な音楽の知識を身につける。
音楽をリスナーとしてではなく、クリエイターとして聴く癖をつける。

到達目標

基本的な楽曲(ダイアトニックコード&スケールを利用)が作れるようになる。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	オリエンテーション	授業で使うグループなどの作成
第2回	ダイアトニックコード・スケールI	ダイアトニックコード・スケールの基礎を学ぶ I
第3回	ダイアトニックコード・スケールII	ダイアトニックコード・スケールの基礎を学ぶ II
第4回	インターバル	音の跳躍・コードの中での位置関係について学ぶ
第5回	耳コピをしてみよう	ルートから割り出すコード探し
第6回	試験課題発表・制作	テーマに沿った楽曲作り
第7回	試験	制作した楽曲試聴・ディスカッションなど

クォーター末試験評価方法

基本的な知識が身についているか？他者とのコミュニケーションはとれる知識が身についているか？

試験結果30%、平常点30%、出席等40%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	鼻歌のススメI	楽器と歌の差について
第2回	鼻歌のススメII	鼻歌からキーワードを散りばめたラフスケッチ
第3回	鼻歌のススメIII	曲を書く時の一工夫
第4回	試験課題発表・楽曲制作	試験課題に沿った楽曲制作開始
第5回	楽曲制作I	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・基本部分確認
第6回	楽曲制作II	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・歌詞の確認
第7回	楽曲制作III	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・ラフアレンジ・ミックス確認
第8回	試験	制作した楽曲試聴・ディスカッションなど

学期末試験評価方法

音楽的に必要十分なラフ・デモが作れているか？

自分のイメージした通りの楽曲ができているか？

試験結果30%、平常点30%、出席等40%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ソング制作Ⅱ	浅田 祐介

科目概要

引き続き楽曲制作に必要な知識を学ぶ。
楽曲構成を俯瞰でみれる能力を身につける。

到達目標

ラフスケッチからデモレベルまでのクオリティーの引き上げ。
楽曲に客観性を反映させた独りよがりではない曲を作る。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	起承転結をイメージ	構成ごとに印象・風景を変える工夫を学ぶ
第2回	イントロの魅力	聴いた瞬間あの曲だ、とわかるイントロの重要性を学ぶ
第3回	転調の魅力	色々なパターンの転調の仕方を学ぶ
第4回	代理和音	曲の中で使える代理和音を学ぶ
第5回	試験課題発表・楽曲制作	試験課題に沿った楽曲制作開始
第6回	楽曲制作	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作
第7回	試験	制作した楽曲試聴・ディスカッションなど

クォーター末試験評価方法

ラフスケッチからデモクオリティーまで楽曲のクオリティーはあがっているか？
自分が良いと思うから、人が良いと思える楽曲になっているか？
試験結果30%、平常点30%、出席等40%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	簡単歌詞講座	基本的な歌詞の書き方について学ぶ
第2回	コライトI	コライトの仕方について学び・実際に運用
第3回	コライトII	コライトの成果物の試聴・ディスカッション
第4回	試験課題発表・楽曲制作	試験課題に沿った楽曲制作開始
第5回	楽曲制作I	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・素材楽曲確認
第6回	楽曲制作II	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・アレンジなど
第7回	楽曲制作III	個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・ミックスなど
第8回	試験	制作した楽曲試聴・ディスカッションなど

学期末試験評価方法

総合的な楽曲制作能力が身についているか？
レコード会社・作家事務所などに送っても問題がないクオリティーか？
試験結果30%、平常点30%、出席等40%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	サウンドインプレッション I	市川 春行

科目概要

プロとして多くの楽曲を制作していく上で重要なポイントに、「多様性」があります。このキーワードを中心に、柔軟な「創作脳」を皆で鍛えていく講座です。またこの授業は「曲」を作る時間ではなく、「モチーフ」、を作る時間です。

到達目標

様々なスタイルを得手不得手無く制作できるスキルを身に着けます。また歌ものPopsに頻出する、いわゆる「定番コード進行」「定番リズムアレンジ」「定番サウンドメイク」などの知識も学び、制作に役立てられるようになります。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	はじめに	この講座のゴールを皆で確認し、簡単なアレンジの基礎を講義します。
第2回	ビートについての考察1	『8ビート』の曲について。様々な8ビートのジャンル、アーティストの曲を聴き、その特徴と構造を分析します。
第3回	ビートについての考察2	『16ビート』の曲について。様々な16ビートのジャンル、アーティストの曲を聴き、その特徴と構造を分析します。
第4回	ドラムスという楽器について	楽器の構造と奏法を学び、ドラマーの意識をとらえ、打ち込みにかします。
第5回	ベースという楽器について	楽器の構造と奏法を学び、ベーシストの意識をとらえ、打ち込みにかします。
第6回	ドラムトラックのトリートメント	コンプレッサー、EQとリバーブの使用による、ドラムサウンドのブラッシュアップを実習します。
第7回	TEST	当日発表されるテーマに沿った短いモチーフDATAを制作するTESTです。

クォーター末試験評価方法

授業時間内にDATA制作を行い、提出する実技試験です。(制作テーマは当日発表します。) 試験33%、平常点33%、出席状況33%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	三連系のリズム1	「8ビートShuffle」の制作実習をします。
第2回	三連系のリズム2	「3/4ワルツおよびJazzワルツ」の制作実習をします。
第3回	三連系のリズム3	「6/8(12/8)」いわゆる「ハチロク」の制作実習をします。
第4回	三連系のリズム4	「16ビート(6連)Shuffle」の制作実習をします。
第5回	SWINGについて	「16ビート(6連)Shuffle」とSWINGの違いを解説し、CUBASEのSWING機能の使用法を解説します。
第6回	BIG BEATについて	前クォーターで学んだEffectの知識を使い、「BigBeat」といわれるドラムトラックを作成実習します。
第7回	BIG BEATの作成	前週に引き続き、「BigBeat」を軸にした短いモチーフを作成します、今回はMIXマスタリングまで行います。
第8回	TEST	当日発表されるテーマに沿った短いモチーフDATAを制作するTESTです。

学期末試験評価方法

授業時間内に、与えられたテーマに沿ったDATA制作を行い、提出する実技試験です。(制作テーマは当日発表します。) 試験33%、平常点33%、出席状況33%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	サウンドインプレッション II	市川 春行

科目概要

このクォーターも前回に引き続き、『多様性』を持った作品作りができるように、さらに様々な角度から、様々な音楽を見つめ、自分のミュージシャンとしての幅を広げましょう。またさらに加えて、この3、4クォーターでは、『よりマニアックな音楽』への対応スキルも一緒に高めていきましょう。

到達目標

より深い音楽センスとアイデアを磨くために、4/4拍子以外の拍子での制作や、サウンドスケープ、LOOPミュージック、さらにBLUES形式などといった、J-popの枠をも飛び出した様々なスタイル、視点を変えたプロデュース、を実際のモチーフ制作を通じて体得しましょう。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ダイアトニック進行1	J-popの基本となるダイアトニック進行を紹介し、実践します。今回は4-5-3-6です。
第2回	ダイアトニック進行2	J-popの基本となるダイアトニック進行を紹介し、実践します。今回はカノン進行です。
第3回	ダイアトニック進行3	J-popの基本となるダイアトニック進行を紹介し、実践します。今回は小室進行です。
第4回	J-popによくある進行(番外編)	ダイアトニックではないにもかかわらず、J-popで頻出の(FM7-E7-Am7-C7)を解説します。
第5回	4CHORDSについて	海外のRock、POPSで頻出する、4CHORDSの紹介とともに、洋楽の基礎となる「コードLOOP」について考察します。
第6回	BGM制作	キーやテンポの無い、スピーチ(人の声)に付けるBGMを制作します。
第7回	TEST	当日発表されるテーマに沿った短いモチーフDATAを制作するTESTです。

クォーター末試験評価方法

授業時間内に、与えられたテーマに沿ったDATA制作を行い、提出する実技試験です。(制作テーマは当日発表します。) 試験33%、平常点33%、出席状況33%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	FUNK	POPS(ダイアトニック進行)を少し離れ、7thコード一つのみで演奏される、FUNKを制作します。
第2回	BLUES	前回の7thコード一発FUNKをさらに進め、BLUESについて考察します。
第3回	前回のまとめと次回への予習	7thの音楽に合う、ペンタトニックスケールを実践します。また複合拍子(3+3+2)も紹介します。
第4回	変拍子1	POPSにおける「緊張と緩和」の「緊張感」を演出する変拍子(5拍子)を制作します。
第5回	変拍子2	今回はさらにアルペジレータの使用法2種を学び、変拍子(7拍子)を使用したBGM制作の実習をします。
第6回	リズムトリック	人間の耳の錯覚を利用したリスナーへのいたづら、だまし技を紹介します。
第7回	ノイズミュージック	様々な音楽的なルールを一旦取り払い、シンプルな音の塊の作品を制作してみましょう。
第8回	TEST	当日発表されるテーマに沿った短いモチーフDATAを制作するTESTです。

学期末試験評価方法

授業時間内に、与えられたテーマに沿ったDATA制作を行い、提出する実技試験です。(制作テーマは当日発表します。) 試験33%、平常点33%、出席状況33%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	クラシック作曲理論 I	岡澤理絵・岩田 学

科目概要

クラシック作曲理論の基礎を学習します。主に音階の成り立ち/調と調号の関係/音程/和音といった楽典の内容から始まり、和声法の基礎まで学びます。

到達目標

まず和声法の基本的な考え方やルールを理解し、終止形やカデンツといった和音設定の原理を学習します。更に3和音の基本位置、第1転回位置の和音の連結を学びます。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽典(1)	音階について、長音階と短音階を理解します。
第2回	楽典(2)	調と調号について、長調と短調の調号の関係を把握します。
第3回	楽典(3)	音程について、完全・長・短・増・減の音程を把握します。
第4回	和声法	和声法テキスト上の書法、音域を把握します。
第5回	和声法(課題1, 2)	基本位置3和音の配置、密集/開離配分を理解します。
第6回	和声法(課題3, 4)	基本位置3和音の連結(1)、共通音有り/無しの連結を実施します。
第7回	テスト	和声法及び楽典のペーパーテストを実施します。

クォーター末試験評価方法

まず音階、調、音程といった楽典の内容がしっかり把握しているか、和声法の基本的な知識を理解しているかを評価します。課題60% 出席30% その他10%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	和声法(課題5, 6)	基本位置3和音の連結(2)、II→V、V→VIの連結を実施します。
第2回	和声法(課題7)	和音設定の原理(1)、カデンツK1,K2,K3を理解します。
第3回	和声法(課題8, 9)	和音設定の原理(2)、複合カデンツ、終止を理解します。
第4回	和声法(1~4章まとめ)	和声法小テストを実施します。
第5回	和声法(課題10, 11, 12)	C調以外の長調と短調の課題を実施します。
第6回	和声法(課題13, 14, 15)	3和音の第1転回位置(1)、I、IV、Vの第1転回位置を理解します。
第7回	和声法(課題16, 17, 18)	3和音の第1転回位置(2)、IIの第1転回位置と和音設定を理解します。
第8回	テスト	3和音の第1転回位置を含むバス課題を実施します。

学期末試験評価方法

3和音の第1転回位置を含むバス課題を実施します。終止形や和音設定、カデンツが正しく理解しているか、基本的な和音の連結が出来ているかを評価します。課題60% 出席30% その他10%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	クラシック作曲理論 II	岡澤理絵・岩田 学

科目概要

和声法を通してクラシック音楽の基本的な理論を学習します。和声法の学習を進めるなかで、次第に各声部の動きの重要性を理解します。

到達目標

ドミナント系の和音を総括し、ドミナントの和音からトニックに進む際の様々なパターンを習得します。特に秋学期後半ではV9の和音を学習します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	和声法(課題19)	3和音の第1転回位置(まとめ)、第1転回位置を含む課題を実施します。
第2回	和声法(課題20, 21)	3和音の第2転回位置(1)、第2転回位置の定型を理解します。
第3回	和声法(課題22, 23)	3和音の第2転回位置(2)、Iの2転→Vを含む連結を実施します。
第4回	和声法(課題24)	3和音の第2転回位置(3)、第2転回位置を含む課題を実施します。
第5回	和声法(課題25, 26)	V7の和音(1)、V7の構成音と配置/定型を理解します。
第6回	和声法(課題27, 28)	V7の和音(2)、V7を含む課題を実施します。
第7回	テスト	和声法ペーパーテストを実施します。

クォーター末試験評価方法

V7の和音を含むバス課題を実施します。定型や限定進行音が正しく理解しているか、基本的な和音の連結が出来ているかを評価します。課題60% 出席30% その他10%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	和声法(課題29, 30)	V7の和音(3)、V7→VIの連結を含む課題を実施します。
第2回	和声法(課題31, 32, 33)	V7根音省略和音(1)、3種の連結を実施します。
第3回	和声法(課題34)	V7根音省略和音(2)、V7根音省略和音を含む課題を実施します。
第4回	和声法(課題35, 36, 37)	V9の和音(1)、V9の構成音と配置を理解します。
第5回	和声法(課題38, 39)	V9の和音(2)、V9の転回形と定型を理解します。
第6回	和声法(課題40)	V9の和音(3)、V9を含む課題を実施します。
第7回	和声法(課題41, 42, 43)	V9の和音(4)、短調の課題を実施します。
第8回	テスト	和声法ペーパーテストを実施します。

学期末試験評価方法

V9を含むバス課題を実施します。定型や最適配置、更に限定進行音が正しく理解しているか、限定進行音の例外的な処理が出来ているかなどを評価します。課題60% 出席30% その他10%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	オーケストレーション(管弦楽法) I	岡澤 理絵

科目概要

作曲家にとり、楽器を使用する事は必然です。そのための第一歩として、ひとつひとつの楽器を丁寧に学ぶ授業です。各種アコースティック木管楽器を紹介し、各々の楽器の持つ音質、音域、奏法等知識を習得します。またそれぞれの楽器のための小品を作り、曲の試演を行うことにより楽器を身近に感じつつ、さらに理解を深めます。最終的には二重奏を作り、試演会を行います。

到達目標

移調楽器や持ち替えの楽器も含めた木管楽器1本1本の、音域ごとに異なる多彩な音色を理解し、それぞれの楽器の特性を活かしたソロの曲が書けるようになります。更に、異なる2本の木管楽器を使用して、各々のパートに花を持たせられる様に・アレンジ作曲されたデュオを書けるようになります。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス・パート譜作成	木管楽器全般についてのガイダンスを行います。ソロ楽器のための楽譜の書き方を学び、参考譜を見ながらパート譜を作成します。
第2回	フルート属の楽器紹介	フルートの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第3回	フルート試演会	フルートの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第4回	オーボエ属の楽器紹介	オーボエの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第5回	オーボエ試演会	オーボエの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第6回	移調楽器について	クラリネットを学ぶ準備として、B管・A管の移調楽器について学び、読み方、書き方を練習します。
第7回	これまでの授業確認テスト	フルート、オーボエの確認と、移調譜の作成を行います。

クォーター末試験評価方法

楽器の音域や奏法、楽譜の書き方の理解度 50%
 創作と音出しによる意欲など平常点 50%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	クラリネット属の楽器紹介	クラリネットの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第2回	クラリネット試演会	クラリネットの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第3回	テナー譜表について	ファゴットを学ぶ準備としてバス譜表の確認と、テナー譜表の読み方、書き方を練習します。
第4回	ファゴット属の楽器紹介	ファゴットの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第5回	ファゴット試演会	ファゴットの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第6回	二重奏作り～1	二重奏の書き方を学びます。ロンドン橋のメロディーを用いて二重奏にアレンジする練習を行います。
第7回	二重奏作り～2	オリジナル・又はアレンジのデュオ作品を作ります。パート譜も作成します。
第8回	二重奏作品の提出&試演会	各自が作ったオリジナル・又はアレンジのデュオ作品の提出と試演会を行います。

学期末試験評価方法

提出された作品で、楽器の理解度や曲作りの工夫を評価します 60%
 授業の取り組み方・出席など平常点 40%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	オーケストレーション(管弦楽法) II	岡澤 理絵

科目概要

後期では各種の金管楽器について授業を行います。唇の振動→マウスピース→本体へと音を出す仕組みの理解、倍音で構成される高音の難しさや、圧倒的な音量、音域、奏法等知識を習得します。またそれぞれの楽器のための小品を作り、曲の試演を行うことにより楽器を身近に感じつつ、さらに理解を深めます。最終的には各自がファンファーレを作り、試演会を行います。

到達目標

金管楽器について深く理解し、ソロための曲作りやアレンジが行えるようにします。B管・F管のトランペット・ホルンの楽譜に慣れて、スコアが読めるように練習します。更に数本の楽器を組み合わせたアレンジや、オリジナルの作品作りも行います。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	金管楽器について・F管の移調	金管楽器の種類や特性、倍音列を理解します。F管の読み方、書き方も学びます。
第2回	トランペット楽器紹介	トランペットの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第3回	トランペット試演会	トランペットの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第4回	チューバ楽器紹介	チューバの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第5回	チューバ試演会	チューバの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第6回	トロンボーン楽器紹介	トロンボーンの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第7回	移調楽器の確認と倍音列の作成	F管・B管の移調練習と、倍音列の確認を行います。

クォーター末試験評価方法

移調楽器の楽譜の書き方と倍音の理解 50%
 創作と音出しによる意欲など平常点 50%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	トロンボーン試演会	トロンボーンの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第2回	ホルン楽器紹介	ホルンの演奏法や楽器のしくみ、音域と音色を演奏者にお越しいただき学びます。参考曲を楽譜と音で紹介します。
第3回	ホルン試演会	ホルンの作品を作り、楽譜を書きます。更に演奏者による試演を行います。
第4回	ファンファーレ作りの準備	様々な時代につくられた金管楽器のアンサンブルの曲を、楽譜と音で紹介します。楽譜を読み、分析してみます。
第5回	ファンファーレ作り～1	ユーモレスクの金管五重奏アレンジを参考に、エンターテナーの始めの部分をアレンジしてみましょう。
第6回	ファンファーレ作り～2	ハナミズキの歌を、アレンジしてみよう。金管アンサンブルでは、演奏しやすい調を先ず考えましょう。
第7回	ファンファーレ作り～3	金管アンサンブルの曲を作りましょう。2～5本を使用した編成でのオリジナル作品、又はアレンジの作品作りです。
第8回	金管楽器の作品提出&試演会	各自が作ったオリジナル・又はアレンジの作品提出と試演会を行います。

学期末試験評価方法

提出された作品で、楽器の理解度や曲作りの工夫を評価します 60%
 授業の取り組み方・出席など平常点 40%

アレンジ作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ジャンル研究 I	梶本 芳孝

科目概要

この授業の主な目的は、どんなジャンルにも対応できる作/編曲の基礎力を付けていこうということです。理論、アレンジ、ソルフェージュ、実践、音楽試聴、ビデオ鑑賞などを通して、一つのジャンルにとらわれず他の科目とクロスオーバーしながら進めていきます。

到達目標

前期ではまず「メロディ」と「コード」について学びます。例えば単純なメロディと単調なメロディの違い、メリハリのあるメロディとは？、何故面白いメロディや面白くないができるのか？、どうやってコード進を作るのか？など、考えることによって感性を育てていくのが主な目標です。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	授業内容の概説	授業の目的と各クォーターごとの大まかな内容の説明、及びメロディとコードの関係についてです。
第2回	8分音符を読む	ポップ・ロックをやる上で最低限必要な音符「8分音符」を短い時間で読めるようになるコツを練習します。
第3回	16分音符を読む	16分音符は一見難しいように見えますが、基本は8分音符と全く同じです。ただ音符が細かい分、リズムが複雑になります。
第4回	繰り返しを使ったメロディ	多くのポピュラー音楽では1小節、2小節、4小節単位のフレーズを繰り返してメロディを作りますが、方法はいろいろあります。
第5回	メロディにメリハリをつける	順次進行、跳躍進行のメロディの特徴とメリハリを付けるためのテクニックなどについて説明します。
第6回	面白いメロディ、面白くないメロディ	第三者に関心を持って聴いてもらうためには、やはりそれなりの工夫が必要です。
第7回	テスト	与えられた出だしの短いフレーズをメロディに仕上げる課題です。メジャー、マイナー両方のキーで作ります。

クォーター末試験評価方法

採点は出席20%、試験が80%です。出席は言うまでもなく大事です。そして授業内容をしっかり理解しているかの評価を課題で確認します。課題は絶対評価ではなく、それぞれの努力度を評価します。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コードの作り方とメジャー・スケール	もともと基本であるメジャー・スケールのダイアトニック・コードを元にいろんなコードを作っていきます。
第2回	よくあるコード進行	メジャー・キーの代表的なコード進行やよく使われるコードについて学んでいきます。
第3回	3種類のマイナー・スケール	マイナー・スケールが3種類ある理由とそれぞれのダイアトニック・コードについて説明します。
第4回	マイナー・キーのコードの機能	マイナー・キーにおけるダイアトニック・コードの機能及び使い方などについてです。
第5回	LCC概説	リディアン・クロマティック・コンセプトの簡単な説明とLCCにおける「調性」の考え方についてです。
第6回	メロディにコードをつける	メロディに合うコードを見つける方法です。重要ポイントは同じメロディでもいくつものコード付けが可能なことです。
第7回	コードワーク基礎編	コードワークとはコードを使った伴奏テクニックのことです。いろいろ工夫することで単調なパターンにならないようにします。
第8回	テスト	筆記試験

学期末試験評価方法

採点は出席20%、試験が80%です。出席は言うまでもなく大事です。そして授業内容をしっかり理解しているかの評価を課題で確認します。課題は絶対評価ではなく、それぞれの努力度を評価します。

アレンジ作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ジャンル研究 II	梶本 芳孝

科目概要

後期ではまずポピュラー・ミュージックのルーツであるポップ・ロックの原点についてお話しします。そしてドラム、ベースを主体とする基礎的なリズム・スタイル、最後にジャズやブルースのスタイルについて学んでいきます。

到達目標

すべてのポピュラー音楽は、その原点をたぐっていけばブラック・ミュージックにたどり着きます。どんなジャンルの音楽に進むとしても、ブラック・ミュージックを知ることがロック・ポップスを始めとするあらゆる音楽の基盤を知ることになると言ってもいいでしょう。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Pop/Rockの原点・前半	ロック・ポップスの原点であるブラック・ミュージックからずっと受け継がれてきたプロトコルを見ていきます。
第2回	Pop/Rockの原点・後半	主なロック／ポップスミュージックを時代順に聴いて、どのように変化、進化を遂げてきたかを見ていきます。
第3回	メロディのリズムの聴き取り	色んなメロディのリズムだけを取り出すことによって、譜面にしないと見えない作曲家の工夫などを見ていきます。
第4回	8ビートのドラム・パターン	曲のノリを決める重要なリズム・セクションのドラム・パターン、まずは8ビートです
第5回	16ビートのドラム・パターン	一見無限にありそうなドラム・パターン、でも大きくノリで分けるとそんなに多くないんですね！今回は16ビートです。
第6回	ベース・パターン	ベースもロック・ポップスのノリに大きく影響します。シンプルなパターンから動きのあるベース・ラインまでカバーします。
第7回	テスト	あらかじめ指定されたノリをドラムとベースで作っていきます。

クォーター末試験評価方法

採点は出席20%、試験が80%です。出席は言うまでもなく大事です。そして授業内容をしっかり理解しているかの評価を課題で確認します。課題は絶対評価ではなく、それぞれの努力度を評価します。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ベースとドラム	ベースとドラムの関係を見ていきます。この二つがうまくかみ合っただけで初めがいいノリを作ることができます。
第2回	ジャズ・前半	ブラックミュージックから発展したジャズの簡単な歴史と時代順の音楽の移り変わりについてです。
第3回	ジャズ・後半	最低限知っておきたいジャズの種類や構成とポピュラーミュージックで使われるジャズのテクニックのお話です。
第4回	ブルース・前半	ブルースのフォーム、コード進行、ブルース・スケールなど、普通ではない(!)特徴がいっぱいあります。
第5回	ブルース・後半	前半の続きとジャズに影響を受けた曲を聴きます。今では多くのポピュラーミュージックに影響を与えています。
第6回	ウォーキング・ベース	動きのあるベース・ラインを書くために不可欠なテクニックで、そのアイデアはさまざまなジャンルで使えます。
第7回	ウォーキング・ベース 実践編	先週習ったテクニックを使って実際にブルースのウォーキング・ベースを書く練習です。
第8回	テスト	課題はポピュラーミュージックで使われるジャズのテクニック、ブルースの特徴とウォーキング・ベースを書くというものです。

学期末試験評価方法

採点は出席20%、試験が80%です。出席は言うまでもなく大事です。そして授業内容をしっかり理解しているかの評価を課題で確認します。課題は絶対評価ではなく、それぞれの努力度を評価します。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	コンピュータリテラシー	奈良部 匠平

科目概要

近年ますます音楽とVisualアートは切り離せない存在です。この時間はアーティストとして自己の楽曲を、より多くの人々に届けるため、Adobe DTPソフトを活用して、CDデザイン、ミュージック・ビデオ制作、フライヤー制作、Webデザインなどを学び、観賞用または、パッケージング、プレゼンや宣伝物の制作スキルを身につける為の科目です。

到達目標

Adobe DTPソフトを繰り返し活用し、ヴィジュアルアート制作をすることで、ソフトの機能を知り、ヴィジュアル効果を体験し、楽しみながらスキルを身につけることが目標です。またVideoに対する音楽の多大な重要性も理解できると思います。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Visualアートについて	PV鑑賞やデザインの例を観て、音楽やVisualアートについてのディスカッションします。
第2回	明かり・光について	光の性質の違いによるテクスチャーを体験。静止画を室内光・太陽光・スタジオライトで撮影する。
第3回	Photoshopの基本操作	CDジャケットを念頭に撮影した静止画をAdobe Photoshopに入れて明るさや色の調整を体験する。
第4回	CDジャケット制作1	写真素材を集めPhotoshopでCDジャケットサイズに加工・合成。
第5回	CDジャケット制作2	Photoshopのマジックワンドの切り抜きなど、ツールを使った編集作業をする。
第6回	CDジャケット制作3	Adobe Illustratorを使い、CD工場のテンプレートに写真素材や文字入れをする。
第7回	CDジャケット完成・提出	CDジャケット制作を完成し提出する。作品についてのコメント/ディスカッション。

クォーター末試験評価方法

Photoshop、Illustratorの理解度と作品のオリジナリティ。40% 平常時の授業態度と出席状況。40% 出席点20%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	PV制作について	様々なプロモーションビデオを観てディスカッションをします。クロマキー撮影や編集例も観ます。
第2回	PV 絵コンテを撮影	PVの企画書と使用するオリジナル曲を提出します。絵コンテを完成します。
第3回	PVの実写	絵コンテに沿って、映像素材の撮影を行います。クロマキー撮影も可能。
第4回	PVの編集1	残りの撮影を行い撮影の済んだ順に音楽の上に映像を載せて編集を始めます。
第5回	PVの編集2	編集の際に明暗や色調整を行い、更に様々なエフェクトを使うことを学びます。
第6回	PVの編集3	最終的な微調整を行い編集を完成し提出します。
第7回	画像編集の復習	CDジャケットの復習を兼ねた制作をしそれを完成し提出します。
第8回	作品発表	制作物の発表と、その作品についてのコメント/ディスカッション。

学期末試験評価方法

PV作品の完成度+オリジナリティ。40% 平常時の授業態度40% 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ミュージックビデオ制作	奈良部 匠平

科目概要
秋学期では画像ソフトを更に幅広く活用し、Visual作品制作の作業を行うことにより、作・編曲家として音楽とVisualアートとの関係を再認識し、「音で絵を描く、または映像を見て即座に音楽を思い浮かべる」というインスピレーションによる表現力を、楽しみながら身につけることを目標とします。
到達目標
デスクトップ・パブリッシング(DTP)のソフトを更に使いこなして、テクニックを身に付け、将来的な応用に役立てて欲しいと思います。

授業計画		
3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	画像編集ソフト・アドバンス	PhotoshopとIllustratorのアドバンス・テクニックを学びます。
第2回	名刺制作	画像編集ソフトを使い名刺制作をします。
第3回	フライヤー制作 1	画像編集ソフトを使いコンサートのフライヤーを制作をします。
第4回	フライヤー制作 2	フライヤーを完成します。
第5回	Webデザイン制作1	多様な音楽系Webデザインを鑑賞し、Webフロントページのデザインにとりかかります。
第6回	Webデザイン制作2	Webフロントページのデザインを完成します。
第7回	提出と作品発表	3rdクォーターの作品発表とディスカッションをします。
クォーター末試験評価方法		
Photoshop、Illustrator活用の理解度と作品のオリジナリティ。40% 平常時の授業態度40% 出席点20%		
4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	CM音楽と映像を考える	CM作品を鑑賞・ディスカッションし、個々が撮影制作可能なCM作品を企画し、絵コンテを描く。
第2回	CM絵コンテを撮影	個々に書いた絵コンテを静止画に撮影し、Adobe Photoshopで色付け作業をする。
第3回	CM絵コンテを編集	加工された静止画の絵コンテをAdobe Premiereに取り込み、音楽に載せて編集する。
第4回	CMの実写	制作した絵コンテVideoに準じて映像の実写をする。クロマキー撮影及び編集を説明します。
第5回	CMの実写と編集	動画撮影の続きと Premiereの編集作業。
第6回	CMの編集	動画編集作業の続き、個々へのアドバイス。
第7回	CM作品完成・提出	編集・書き出し作業と提出。
第8回	CM作品発表	制作物の発表と、その作品についてのコメント/ディスカッション。
学期末試験評価方法		
CM作品の完成度+オリジナリティ。40% 平常時の授業態度40% 出席点20%		

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ポピュラーアンサンブル I (Keyboard)	奈良部 匠平

科目概要

この科目では、作・編曲家として必須なキーボード演奏の基本を学びます。また、ステージやスタジオでのアンサンブルやソロ・パフォーマンスなど、目標に合わせた練習法で様々なスタイルの演奏やコード&スケール演習を重ねることでスキルを身につけます。キーボードによる楽曲の実演を目標とするクラスです。

到達目標

春楽器は、初級～上級それぞれのレベルに合わせた目標を定めて練習と実演をしていきます。個人の学びの速度や演奏レベルによっては、シラバスと異なる演習となることを、ご了承ください。
 アドヴァイス：楽典や、メジャー、マイナー、7th、ディミニッシュ、オーギュメントなど、コードの基礎知識を春学期の開始前に習得しておくことと学期開始後に、よりスムーズな楽曲学習ができます。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	基礎知識と目標	個別能力や趣向、目標などについてディスカッションします。基礎知識の確認。
第2回	基礎練習の意味	コード&スケール演習と作編曲の関係について説明します。基礎練習の理解。
第3回	楽曲演習と基礎練習	持参曲または既存の譜面を用いた楽曲演習を始めます。ジャンル・様式を理解。
第4回	テンポ感を育てる	メトロノーム、クリックやトラックに合わせた演奏をします。タイミングとグルーブを理解。
第5回	ヴォイスिंगの魔法	ヴォイスिंगや分数コードを演奏し雰囲気と世界観の変化を体験します。試験曲の要点を把握。
第6回	課題曲の演習	試験課題曲を選び集中的な演習をします。基礎知識の理解度を確認します。
第7回	クォーター末試験	演奏実技試験。

クォーター末試験評価方法

平常時の授業態度。40% 演奏におけるオリジナリティと努力を重要視。40%
 出席点20%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	多様な現場の考察	スタジオ&ステージ上のアンサンブル演奏について。バンド演奏についての理解。
第2回	伴奏者のテクニック	シンガーや楽器ソリストの伴奏について。伴奏についての理解。
第3回	キーボード・ソリスト	ソリストとしての演奏について。ソロ演奏についての理解。
第4回	DAWへの演奏	DAWへ入力時のリアルタイム演奏について。DAW演奏についての理解。
第5回	聴音テクニック	耳コピーのテクニックと自作譜面について。聞き取りについての理解。
第6回	自作譜面の演習	自作譜面演習の際にも各自にアドバイスをします。楽曲演奏についての理解。
第7回	課題曲の要点	試験課題曲を選び集中的な演習をします。試験曲の要点を把握。
第8回	学期末試験	演奏実技試験 演奏の上達を確認します。

学期末試験評価方法

平常時の授業態度。40% 演奏におけるオリジナリティと努力を重要視。40%
 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポピュラーアンサンブル II (Keyboard)	奈良部 匠平

科目概要

この科目では、作・編曲家として必要なキーボード演奏の基本を学びます。また、ステージやスタジオでのアンサンブルやソロ・パフォーマンスなど、目標に合わせた練習法で様々なスタイルの演奏やコード&スケール演習を重ねることでスキルを身につけます。キーボードによる楽曲の実演を目標とするクラスです。

到達目標

秋楽器は、前クォーターからの歌手や他楽器も伴うアンサンブルの対応に必要な実演を強化し、スタジオワークやコンサートの為のリハーサルにも対応できる楽譜の書き方を学び、今後の作・編曲・演奏活動に役立てて行きましょう。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	既存曲のアナライズ1	譜面をアナライズ・分析し楽曲の構成や作家の意図を理解し2週を使って実演します。 楽曲1
第2回	楽曲1の実演	前の週にアナライズした楽曲を各自へのアドバイスをもとに実演を深めます。
第3回	既存曲のアナライズ2	譜面をアナライズ・分析し楽曲の構成や作家の意図を理解し2週を使って実演します。 楽曲2
第4回	楽曲2の実演	前の週にアナライズした楽曲を各自へのアドバイスをもとに実演を深めます。
第5回	既存曲のアナライズ3	譜面をアナライズ・分析し楽曲の構成や作家の意図を理解し2週を使って実演します。 楽曲3
第6回	楽曲3の実演	前の週にアナライズした楽曲を各自へのアドバイスをもとに実演を深めます。試験曲を選びます。
第7回	クォーター末試験	筆記試験又は演奏試験。

クォーター末試験評価方法

平常時の授業態度と出席状況。40% 演奏におけるオリジナリティと努力を重要視。40% 出席点20%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	リズム & グループ 1	リズムカルな楽曲演習 Type1 スポットやグループの理解と演奏。
第2回	バラード曲の演奏 1	バラード楽曲演習 Type1 叙情的な表現の理解と演奏。
第3回	リズム & グループ 2	リズムカルな楽曲演習 Type2 スポットやグループの理解と演奏。
第4回	バラード曲の演奏 2	バラード楽曲演習 Type2 叙情的な表現の理解と演奏。
第5回	リズム & グループ 3	リズムカルな楽曲演習 Type3 スポットやグループの理解と演奏。
第6回	バラード曲の演奏 3	バラード楽曲演習 Type3 叙情的な表現の理解と演奏。
第7回	課題曲の要点	試験課題曲を選び集中的な演習をします。楽曲の要点の理解と演奏。
第8回	学期末試験	演奏実技試験 演奏の上達を確認します。

学期末試験評価方法

平常時の授業態度。40% 演奏におけるオリジナリティと努力を重要視。40% 出席点20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ポピュラーアンサンブル I (Guitar)	市川 春行

科目概要

コンピュータによる『打ち込み』が主流の今、作曲家に求められる要素として、『楽器が弾けること、演奏に親しむこと』は重要です。この講座では、ギター初心者から中級者を対象に、構造や弾き方、アンサンブル中での役割、といったものを楽しく学んでいきたいと思います。

到達目標

ギターの構え方、ピックの持ち方、右手のストローク、左手のフィンガリングに始まり、学期末には、ローコードによるシンプルな弾き語りとバレーコードによるシンプルなコードカッティングができるようになることを目指します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	はじめに	これからのレッスンに必要な事項の説明と、年間を通じての目標の説明、ならびに質疑応答をします。
第2回	基礎ギター講座	チューニングの話から基本的なフォーム(右手、左手)の確認、および基本的なリズム練習をします。
第3回	ローコード	基本的ないくつかのローコードについての解説と、左手のフォームの練習をします。
第4回	8ビートストローク	特にアコギ弾き語りに必要な、8ビートストロークにおける右手の練習をします。
第5回	課題曲「Stand By Me」	春学期の課題曲「Lovin' You」「Stand By Me」を省略コードとDAWを使用してアレンジしてみましょう。
第6回	最終リハーサル	次週の実技演奏に向けての、本番さながらの予行演習です。
第7回	TEST	課題曲「Stand By Me」のギター演奏による実技テストです。

クォーター末試験評価方法

まだまだこの段階ではきっちりとコードを鳴らしきるのは難しいでしょう、それは慣れの問題なので、現段階ではそれよりもローコードのフォームの把握とストロークによるリズムを中心にみます。試験33%、平常点33%、出席状況33%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	1Qの復習	8ビートストロークと、ローコードの復習をします。
第2回	リズム練習	右手のみに特化した、様々なリズムトレーニングをします。
第3回	バレーコード1	六弦ルート型のバレーコードを解説し、練習します。
第4回	バレーコード2	五弦ルート型のバレーコードを解説し、練習します。
第5回	16ビートカッティング	エレキギター、バンドアンサンブルに必要な、16ビートカッティングの解説と練習をします。
第6回	課題曲「Lovin' You」	課題曲の解説と使用するバレーコードの練習をします。さらに「指弾き」や「Jazzコード」の解説もします。
第7回	最終リハーサル	次週の実技演奏に向けての、本番さながらの予行演習です。
第8回	TEST	課題曲「Lovin' You」のギターアンサンブル演奏による実技テストです。

学期末試験評価方法

2～3人組による演奏で、基本的なギターによる伴奏形態(ローコードおよびバレーコード)が出来ているか？またコードとともに大切なリズムがきちんとギターを通じて表現できているか？をみます。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポピュラーアンサンブル II (Guitar)	市川 春行

科目概要

春学期に学んだ基礎をもとにして、省略コードやアルペジオなど、実際のDEMO制作に役立つ奏法を学びましょう。また最終的な目標として、ギターアンサンブルによる課題曲の演奏を通じ、将来のBANDアンサンブルに役立つスキルも身につけましょう。

到達目標

より実践的な、DEMO楽曲のアレンジの際に有効的なギターの弾き方として、バレーコードから発展させた「省略コード」の考え方とバリエーションを学び、適切に演奏に反映させられるスキルを身につけます。また、「ジャズコード」の知識も得ます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	2Qの復習	16ビートストロークと、バレーコードの復習をします。
第2回	省略コード1	6本のギターの弦のうち、主に6.5.4弦を使用した「ヘビーな音楽」に適した省略コード(パワーコード)を練習します。
第3回	省略コード2	6本のギターの弦のうち、主に2.3.4弦を使用した「Rock」に適した省略コードを練習します。
第4回	省略コード3	6本のギターの弦のうち、主に1.2.3弦を使用した「16ビート」に適した省略コードを練習します。
第5回	課題曲「Lovin' You」「Stand By Me」	春学期の課題曲「Lovin' You」「Stand By Me」を省略コードとDAWを使用してアレンジしてみましょう。
第6回	最終リハーサル	自宅DAWで自作したオリジナルトラックに合わせた、次週の実技演奏に向けての、本番さながらの予行演習です。
第7回	TEST	各学生の自作のDAWデータに合わせた、ギター演奏による実技テストです。

クォーター末試験評価方法

2～3人組による演奏で、既存曲を選曲の段階から、いかに自分たちに合うようにアンサンブルを考えていけるか、テクニックというよりも、表現として成立させていけているか？をみます。試験33%、平常点33%、出席状況33%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	FUNK	7thコード一個を用いたFUNKをテーマに、ファンキーなギター演奏を目指し練習します。
第2回	BLUES	7thコード三個を用いたBLUESをテーマに、ブルージーなギター演奏を目指し練習します。
第3回	ギターインスト曲に挑戦	4QTEST課題曲でもある「パリの散歩道」のAメロ部分の解説と練習です。全員がコードを弾きます。
第4回	課題曲「パリの散歩道」1	「パリの散歩道」のBメロ部分の解説と練習です。全員がコードを弾きます。
第5回	課題曲「パリの散歩道」2	「パリの散歩道」のA'部分の解説と練習です。全体の練習もします。全員がコードを弾きます。
第6回	課題曲「パリの散歩道」3	各学生がそれぞれの担当パートを演奏し、「パリの散歩道」のギターアンサンブルによる演奏練習です。
第7回	最終リハーサル	次週の実技演奏に向けての、本番さながらの予行演習です。
第8回	TEST	課題曲「パリの散歩道」のギターアンサンブル演奏による実技試験です。

学期末試験評価方法

2～3人組による演奏で、次年度からはじまるBANDによるアンサンブルのために必要なギターの知識と技術を身につけられているか？をみます。試験33%、平常点33%、出席状況33%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ポピュラーアンサンブル I (Bass)	山本 幹雄

科目概要

サウンドの中におけるベースというパートの役割の重要性を再認識しながら、ベースが弾けるようになるということだけでなく、作曲・編曲に役立てることを目標とします。初心者には個人指導もを行いますので安心して受講してください。また経験者にはよりいっそうのレベルアップにつなげるよう、内容に変化をつけていきます。

到達目標

ベースを弾くということに関しては、たとえ初心者であっても一年後にはバンドを組んで演奏できる程度には上達したいと考えます。また、レコーディングに作曲家あるいは編曲者として携わった際、ベースプレイヤーに的確に指示できるよう、ベースというパートの奥の深さを理解し、独自の価値観を持つ音楽家として成長していくことを目指します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽器の説明と調弦	弦のセットの仕方から、ベースの各パーツや構造を理解し、調弦(チューニング)の仕方を覚えます。
第2回	左手の押さえ方、右手の弾き方	基本的なスケールを使って、その人の手にあった弦の押さえ方、右手のピッキングの仕方を身につけます。
第3回	運指の練習と右手のタイミング	3種類の運指の練習フレーズを覚えます。そして、そのフレーズを使って運指の練習をします。
第4回	半音階の練習	それぞれの弦ごとに、左手の運指の確認をしながら、左手全体のフレット上の効率的な指、手の移動を身につけます。
第5回	メジャーとマイナーのスケール練習	メジャーとマイナーのスケールの左手のポジションを覚え、3弦ルート、4弦ルートのキーで練習します。
第6回	8ビートのリズムで弾く	8ビートの簡単な楽曲を課題に、8ビートのリズム感を感じ、1曲を通して演奏します。
第7回	中間試験	メジャー、マイナーのスケールを弾いてもらい、且つ、簡単な課題曲を1曲を通して演奏します。

クォーター末試験評価方法

中間試験の素点を60%、平常点を40%とし、欠席1回につき2点を減点します。ただし、病欠、公欠は除きます。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	休符とリズム感	ベースは止めが命！ 休符でリズムが出ることを実感するフレーズを練習します。
第2回	8ビートのリズムと楽曲①	典型的な8ビートの楽曲にチャレンジ。1曲を通してプレイします。
第3回	8ビートのリズムと楽曲②	少しクセのある8ビートの楽曲にチャレンジし、音楽的にファジーな部分を体感してもらいます。
第4回	16ビートのリズムと楽曲①	典型的な16ビートの楽曲にチャレンジし、ベースという楽器の音の立ち上がりと、細かなリズム感の関係を体感します。
第5回	16ビートのリズムと楽曲②	同じ16ビートでも、細かくハネたリズム感を感じながら演奏する楽曲にチャレンジします。
第6回	12/8のリズムと楽曲	いわゆる3連といわれる楽曲を課題曲にし、ゆったりとしたリズム感を感じながら演奏します。
第7回	3/4のリズムと楽曲	3拍子のリズムにおけるベースの独特の存在感を感じながら演奏します。
第8回	期末試験	8ビートの楽曲を課題曲とし、プレイしてもらいます。

学期末試験評価方法

期末試験の結果を素点とし、1クォーターの点数を加味しながら、試験全体で60%、平常点を40%とし、欠席1回につき2点を減点します。病欠、公欠は除きます。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポピュラーアンサンブル II (Bass)	山本 幹雄

科目概要

3クォーターからいよいよ実践編に入っていきます。コード進行に音符を明記した、いわゆる書き譜で、音を確認しながら少しずつ演奏していきます。一步一步ゆっくりと進んでいきますので、初心者の方でも安心して授業を受けてください。そして必ず、その譜面から派生する音楽の広がりまで考察していきますので、音楽に対する幅広い考え方が身につくことと思います。

到達目標

最終的には、ベースという楽器に対する考え方に、その人独自のオリジナリティが出てくればよいのでは、と思っています。ただ単にベースが弾けるということだけでなく、一つ一つの音に対して、なぜそうなのかという深い洞察力が身につけば、ベーシストとしてのみならず一人のミュージシャンとしてより大きな信頼感が得られることだろうと考えています。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コード進行とフレーズ	コードの響きのなかでのフレーズの作り方と、コード進行のなかでのフレーズの変化について考えます
第2回	コード進行とスケール①	フレットのついた楽器ならではの考え方を基本に、楽曲のなかのコードそれぞれに付随するスケールについて学びます。
第3回	コード進行とスケール②	同じコード進行でもサウンドのとらえ方ひとつで別なスケールに対応できるという、音楽のあいまいさをも含めて考えます。
第4回	コード進行と経過音	コード進行のなかで、サウンドの流れをよりスムーズに聞かせるための経過音について考えてみます。
第5回	オンコードのとらえ方	ベースがそのコードのルート以外の音を提示する際のサウンドのとらえ方、音の使い方などについて学びます。
第6回	特殊コードへの対応	デミニッシュコードやオーギュメントコードなど、特殊なコードにおけるベースの対応、フレーズの作り方などについて学びます。
第7回	中間試験	コード進行のなかで、それぞれに付随するスケールをこたえてもらい、課題曲を1曲演奏してもらいます。

クォーター末試験評価方法

中間試験の素点を60%、平常点を40%とし、欠席1回につき2点を減点します。ただし、病欠、公欠は除きます。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	スラップ奏法	スラップ奏法の実際、テクニックなどを学び、且つベースのパークリップなとらえ方を学びます。
第2回	スラップ奏法の応用	通常の演奏スタイルのなかでのスラップ奏法をどう活かすかを考えてみます。またスラップ奏法を応用した演奏方法も学びます。
第3回	スラップで1曲	比較的簡単な課題曲を題材にスラップ奏法で1曲を通して演奏します。
第4回	1年のまとめ ①	8ビートの楽曲を課題曲として、自分で自由にベースラインを作って演奏します。
第5回	1年のまとめ ②	16ビートの楽曲で、自分で自由にベースラインを作り、演奏します。
第6回	1年のまとめ ③	ハネた16ビートの楽曲で、自分で自由にベースラインを構築し、演奏します。
第7回	1年のまとめ ④	3連の楽曲で、自由にベースラインを作り、演奏します。
第8回	期末試験	Dimコードなどを含む、王道のコード進行の楽曲を課題曲とし、演奏してもらいます。

学期末試験評価方法

期末試験の結果を素点とし、3クォーターの点数を加味しながら、試験全体で60%、平常点を40%とし、欠席1回につき2点を減点します。病欠、公欠は除きます。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ポピュラーアンサンブル I (Drums)	伊藤 大助

科目概要
ドラムセットの演奏法を学びます。基本的な奏法、リズムパターンの習得を通して、リズム感を鍛え、よいグルーブを生み出す方法を身につけていきます。技術の習得には根気が必要ですが、初心者も経験者も、楽器にふれることを楽しみながらじっくりとドラムの基礎を固める機会にしてください。
到達目標
ドラムセットの物理的、音楽的機能を理解し、楽曲演奏に必要なフォーム、ストローク等の基礎を定着させ、基本的なリズムパターンの演奏法を身につけることで、正しくドラムの演奏をできるようにすること、また、リズムに関する感覚やアイデアを楽曲制作に活かせるようになることを目標とします。

授業計画		
1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンス	オリエンテーション及びドラムセットの基礎知識と演奏の基本に関する説明をします。
第2回	スティックコントロール(1)	全ての基本となるフォーム、叩き方、シングルストロークの練習をします。
第3回	スティックコントロール(2)	強弱、休符を含むシングルストロークの練習をします。
第4回	ルーディメント	ダブルストローク、パラディドル、フラム、ラフ、ドラッグ等様々なルーディメントの練習をします。
第5回	フットコントロール	バスドラム、ハイハットの基本となるフットコントロールの練習をします。
第6回	コンビネーション	手足のコンビネーション、独立の練習をします。
第7回	基本的奏法の確認(試験)	実技試験を行い、基本となる叩き方と、手足のコンビネーション、独立の練習成果を確認します。

クォーター末試験評価方法
 講師作成の試験課題を演奏する実技試験を行います。試験での正しいフォームとスティックコントロール、テンポキープの正確さ(試験結果)と共に、普段の授業内での積極性(平常点)と、毎回の出席(出席点)を合わせて評価します。(試験結果50% 平常点30% 出席点20%)

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ベーシック8ビート	8分音符を使った基本ビート(8th Note Feel)の練習をします。
第2回	ベーシック16ビート(1)	16分音符を使った基本ビート(16th Note Feel)の練習をします。(主にハイハットを16分音符で演奏するパターン)
第3回	ベーシック16ビート(2)	16分音符を使った基本ビート(16th Note Feel)の練習をします。(主にバスドラムを16分音符で演奏するパターン)
第4回	ベーシック6/8ビート	6/8拍子や、3連符を基調としたリズムパターンの練習をします。
第5回	ベーシック4ビート	スウィング(ジャズ)の基本になるパターンの練習をします。
第6回	フィルイン(1)	フィルインの演奏方法とその練習をします。(1拍、2拍の短いフィルイン)
第7回	フィルイン(2)	フィルインの演奏方法とその練習をします。(4拍等の長いフィルイン)
第8回	リズムパターンとフィルイン(試験)1	実技試験を行い、リズムパターンの4小節目、8小節目にフィルインを入れる演奏で練習成果を確認します。

学期末試験評価方法
 講師作成の試験課題を演奏する実技試験を行います。試験でのリズムパターンとフィルインのスムーズな移行、テンポキープの正確さ(試験結果)と共に、普段の授業内での積極性(平常点)と、毎回の出席(出席点)を合わせて評価します。(試験結果50% 平常点30% 出席点20%)

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポピュラーアンサンブル II (Drums)	伊藤 大助

科目概要

春学期で学んだドラムセットの基本の演奏法を応用して、様々なリズムパターンのバリエーションや、現代のドラムビートやグルーヴの基になっている様々なスタイル及びジャンルのドラムパターンを練習することで更なるレベルアップを目指します。演奏にニュアンスを加える方法を学んで、より音楽的な演奏力を身につける過程を楽しみましょう。

到達目標

演奏の基礎を継続して守る自己診断力を持ち、リズムパターンにニュアンスを加えるテクニックを習得し、様々なジャンルのリズムを理解することで、リズムの面から楽曲を豊かにする発想力を身につけ、楽曲制作や制作現場における他プレイヤーとのコミュニケーションに役立てることを目標とします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	8ビートバリエーション	8ビート(8th Note Feel)のパターンを、主にシンコペーションを使って変化をつける練習します。
第2回	16ビートバリエーション	16ビート(16th Note Feel)のパターンを、主にルーディメントを使って変化をつける練習します。
第3回	6/8ビートバリエーション	6/8の拍子のリズムパターンを、主にバッドラムの入れ方で変化をつける練習です。
第4回	シャッフル	跳ねるリズムパターンを練習します。
第5回	ハーフタイムシャッフル	3連符を感じながらゆったりとしたグルーヴをつくる練習です。
第6回	4ビートバリエーション	スウィング(ジャズ)のパターンにスネアやバッドラムを入れて変化をつける練習します。
第7回	リズムパターンとフィルイン(試験)2	シンコペーション等変化をつけたリズムパターンにフィルインを入れて演奏し成果を確認します。

クォーター末試験評価方法

講師作成の試験課題を演奏する実技試験を行います。試験でのリズムパターンとフィルインのスムーズな移行、テンポキープの正確さ(試験結果)と共に、普段の授業内での積極性(平常点)と、毎回の出席(出席点)を合わせて評価します。(試験結果50% 平常点30% 出席点20%)

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ボサノヴァ	ブラジルのボサノヴァのリズムをドラムセットで練習します。
第2回	サンバ	ブラジルのサンバのリズムをドラムセットで練習します。
第3回	セカンドライン	アメリカ、ニューオーリンズ発祥のセカンドライン・ビートを練習します。
第4回	レゲエ	ジャマイカのレゲエのリズムをドラムセットで練習します。
第5回	モータウン	モータウン・ビートと呼ばれるリズムパターンの代表的なものを複数練習します。
第6回	変拍子1	5/4、7/4等の変拍子(Odd Time Signatures)を練習します。
第7回	変拍子2	6/8+5/8等、複合拍子を練習します。
第8回	リズムパターンとフィルイン(試験)3	第5回で練習したリズムパターンにフィルインを入れて演奏し、ドラマーとしての総合力を確認します。

学期末試験評価方法

講師作成の試験課題を演奏する実技試験を行います。試験でのリズムパターンとフィルインのスムーズな移行、テンポキープの正確さ(試験結果)と共に、普段の授業内での積極性(平常点)と、毎回の出席(出席点)を合わせて評価します。(試験結果50% 平常点30% 出席点20%)

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ポピュラーアンサンブル I (Vocal)	安村 今日子

科目概要

オリジナル作品を自分の思い描いたとおりに歌うために必要な技術の習得を目指します。自分自身を楽器として鳴らしていくことに意識を向け、より楽に演奏できる身体を作ります。腹式呼吸を身につける為、姿勢・ブレス練習を含むボイストレーニングやストレッチ・身体表現を行っていきますので、動きやすい服装で受講することをお勧めします。

到達目標

呼吸、発声の基礎を習得します。自身の声の特徴を知り生かした演奏を可能にする。

《演奏課題曲》

1Q→共通課題曲 ♪Amazing Grace (予定)

2Q→日本語の曲をそれぞれ選択、3声以上のシンプルなハーモニーのある楽曲を全員で演奏

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	自分の声を知る	自身の声の特徴を自己分析/音域・音色を知る/腹式呼吸・発声の基礎
第2回	発声の器官としての身体①	腹式呼吸・発声の基礎続き/色々な発声法を知る/発声時の各器官の働きを知る
第3回	発声の器官としての身体②	腹式呼吸・発声の基礎続き/色々な発声法を知る/発声時の各器官の働きを知る
第4回	姿勢・重心・脱力	歌においての《支え》とは何かを体感する/無駄な力を抜いて楽に演奏できる姿勢を知る
第5回	ブレス	曲の高低や強弱をつける際のブレスを研究/様々なブレスの仕方を知る
第6回	まとめ	1Qまとめ、復習/ミニライブで発表する課題曲の練習
第7回	ミニライブ	曲歌唱/自分の良いところを発表/お互いの良いところを発表/フィードバック/現時点での課題を次回までに提出

クォーター末試験評価方法

出席・授業内での積極性を重視します。

身体を使う授業なので、ストレッチなど体の柔軟性を鍛えることを日々行ってください。

出席50%、平常点50%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	様々な声を出す	ファルセット、ヘッド、ミドル、チェストヴォイスを知り、どの音域で声に一貫性を持たせる/自身の声のスイートスポットを知り選曲に役立てる
第2回	日本語の歌詞にリズムを乗せるには	それぞれのbeatに合わせた発音・呼吸等を研究
第3回	夏休み前のミニライブ	個人課題曲発表/自分の良いところを発表/お互いの良いところを発表/フィードバック/現時点での自身の課題を書き出す
第4回	簡単な3声以上のコーラス曲演奏	ハーモニートレーニング/他者の音を聞いて自分の声を出す
第5回	簡単な3声以上のコーラス曲演奏	ハーモニートレーニング/他者の音を聞いて自分の声を出す
第6回	ステージング	個人曲、コーラス曲のステージでの魅せ方を研究する(鏡を用いる)
第7回	春学期まとめ	春学期で学んだことを書き出し、習得を確実なものにしていく
第8回	ライブ	個人課題曲、グループコーラス曲の発表/自分の良いところを発表/お互いの良いところを発表/フィードバック/自己の課題を提出

学期末試験評価方法

出席・授業内での積極性を重視します。

1Qと比較してどれだけの変化・向上がみられたかを確認します。他人との比較はしません。

出席50%、平常点30%、実技試験20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	ポピュラーアンサンブル II (Vocal)	安村 今日子

科目概要

オリジナル作品を自分の思い描いたとおりに歌うために必要な技術の習得を目指します。春学期で習得したテクニックを復習しながら、歌に大切な言葉(発音・滑舌)に重点を置きます。コーラストレニングを取り入れ、アカペラアンサンブルも経験します。

到達目標

苦手なことを認識し、克服をして一人のシンガーとしてステージで演奏できるようにする
 《演奏課題曲》
 3Q→外国語曲を各々選択 4Q→オリジナル楽曲もしくは個々の課題にふさわしい楽曲
 3,4Q共通→アンサンブル曲

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	スコアトレーニング	譜面から読み取れる情報を把握する/メロディー譜、マスターリズム譜の作成
第2回	リズムトレーニング	明瞭な歌詞発音に必要なリズムのトレーニング
第3回	コーラストレニング① 各課題曲の練習①	小編成のグループに分け、課題楽曲にコーラスを作成、発表 個々の課題曲の練習/セルフフィードバック
第4回	コーラストレニング② 各課題曲の練習②	小編成のグループに分け、課題楽曲にコーラスを作成、発表 個々の課題曲の練習/セルフフィードバック
第5回	コーラストレニング③ 各課題曲の練習③	小編成のグループに分け、課題楽曲にコーラスを作成、発表 個々の課題曲の練習/セルフフィードバック
第6回	コーラストレニング④ 各課題曲の練習④	小編成のグループに分け、課題楽曲にコーラスを作成、発表 個々の課題曲の練習/セルフフィードバック
第7回	ミニライブ	曲歌唱/自分の良いところを発表/お互いの良いところを発表/ フィードバック/現時点での課題を提出

クォーター末試験評価方法

出席・授業内での積極性を重視します。
 グループでのコーラスワークが多くなりますので、安易な欠席は授業進行の妨げになります。
 出席50%、平常点50%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	アカペラコーラス①	各声部の役割を知り、演奏技術を習得する
第2回	アカペラコーラス②	各グループでオリジナルのアレンジを行い、楽曲に膨らみを出す
第3回	アカペラコーラス(仕上げ)	最終調整を行いミニライブを行う
第4回	選曲・個人曲練習・コーラス曲練習	他人とのバランスにも注目し、盛り上がるライブ演出を行えるようにする。
第5回	個人曲練習・コーラス曲練習	苦手ポイントの克服
第6回	個人曲練習・コーラス曲練習	苦手ポイントの克服
第7回	ライブリハーサル	ひとつの作品としてライブを制作する為に、お互いの演奏・演出も考え合う。
第8回	ライブ	プログラム、MCも考えライブ形式で発表する。

学期末試験評価方法

出席・授業内での積極性を重視します。
 グループでのコーラスワークが多くなりますので、安易な欠席は授業進行の妨げになります。
 3Qまでと比較してどれだけの変化・向上がみられたかを確認します。他人との比較はしません。
 出席50%、平常点30%、実技試験20%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	音楽理論 I	斉藤 かんじ 他

科目概要

20世紀に出現し現在に至るまで、商業音楽の最前線にあるポップミュージック。そのコード理論を中心にポップミュージックを理論的にアナライズし、自己の作品制作、楽器演奏に活用できるであろう知識を学びます。テキストとして「ポピュラー音楽基礎講座」を使用し、春学期では最も基礎となる項目を学習します。

到達目標

2音間の音程から和音・コードの響きが生まれていること、コードネームからその構成音を把握できること、そして各コードの機能を理解し、基本的なコード進行のヴァリエーションを習得することを到達目標とします。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	記譜の基礎	五線譜、譜表、音名、音部記号、拍子記号、音符、休符、臨時記号、などの記譜の基礎。
第2回	スケールと調号	メジャー／マイナー・スケールと調号について。
第3回	音程1	完全音程、長音程、短音程、減音程、増音程などの音程の種類とその仕組み。
第4回	音程2	複合音程、音程の転回について。
第5回	コード1	トライアド(三和音)とセブンスコード(四和音)の構造。
第6回	コード2	コードトーンとテンションノートについて。
第7回	クォーター末試験	筆記試験。(調号、音程、基本的コードの知識を中心として出題)

クォーター末試験評価方法

出席 30% 平常点 30% 試験 40% として評価します。平常点は授業時、勉学に向かう姿勢と意欲を評価の対象とします。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コード3	コードの転回形(インバージョン)、ボイスリーディング、オープン/クローズ・ボイスイングについて。
第2回	ダイアトニック・コード1	ダイアトニックコードの種類と構造、その汎用性について。
第3回	ダイアトニック・コード2	ダイアトニックコードの機能と代理機能について。
第4回	ダイアトニック・コード3	ダイアトニックコードの代理機能を利用したりハモニゼーションについて。
第5回	ルートモーション1	5度進行、ドミナントモーション、II-V-Iについて。
第6回	ルートモーション2	4度進行、3度進行、順次進行について。
第7回	ケーデンス	コード進行における様々な終止形について。
第8回	学期末試験	筆記試験。(1・2クォーターで学習した内容と用語について出題)

学期末試験評価方法

出席 30% 平常点 30% 試験 40% として評価します。平常点は授業時に勉学に向かう姿勢と意欲を評価の対象とします。

総合音楽Ⅱ部門共通(ヴォーカル学科 プロミュージシャン学科 アレンジ・作曲学科)

学期	科目名	担当講師
秋	音楽理論Ⅱ	斉藤 かんじ 他

科目概要

春学期に学習した三和音と四和音の構造、そしてメジャー・キーにおけるダイアトニック・コードのハーモニーを軸に、さらにそのボキャブラリーと知識を増やしていきます。春学期同様にテキストとして「ポピュラー音楽基礎講座」を使用、秋学期も常に基礎にレビューしながら学習していきます。

到達目標

春学期以降学習してきた基礎理論のより確実な習得と、おそらくコード理論の中で最重要項目であろうセカンダリ・ドミナントセブンスとモーダルインターチェンジの理論的仕組みが理解出来ることを到達目標とします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	セカンダリ・ドミナント1	セカンダリ・ドミナントの仕組みについて。
第2回	セカンダリ・ドミナント2	セカンダリ・ドミナントを用いたⅡ-Vの進行について。
第3回	セカンダリ・ドミナント3	セカンダリ・ドミナント、テンションノートを用いたよりリッチな響きと進行について。
第4回	マイナー・キーのダイアトニック・コード1	ナチュラルマイナー・スケールのダイアトニックコードと機能について。
第5回	マイナー・キーのダイアトニック・コード2	ハーモニックマイナー・スケール、メロディックマイナースケールのダイアトニックコードと機能について。
第6回	マイナー・キーのコード進行	3種類のマイナー・スケールのダイアトニックコードを用いたコード進行について。
第7回	クォーター末試験	筆記試験。(セカンダリ・ドミナント、3種類のマイナースケールを中心に出题)

クォーター末試験評価方法

出席 30% 平常点 30% 試験 40% として評価します。平常点は授業時、勉学に向かう姿勢と意欲を評価の対象とします。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	モード・モーダルな曲	教会旋法及びモードジャズの基礎的知識と作曲技法について。
第2回	モーダル・インターチェンジ1	同主調他のマイナースケールからの代表的な借用和音とコード進行について。
第3回	モーダル・インターチェンジ2	同主調他のマイナースケールからの代表的な借用和音とコード進行について。
第4回	モーダル・インターチェンジ3	ドリアン、ミクソリディアン、リディアンなどのモードからの代表的な借用和音とコード進行について。
第5回	コードスケール1	ドミナントセブンス、セカンダリ・ドミナントコード使用時に使うことの出来るコードスケールについて。
第6回	コードスケール2	モーダル・インターチェンジ使用時に使うことの出来るコードスケールについて。
第7回	ブルース	ブルースのフォーム、ハーモニー、メロディについての考察。
第8回	学期末試験	筆記試験。(春学期、秋学期を通して学習した知識、用語について出题)

学期末試験評価方法

出席 30% 平常点 30% 試験 40% として評価します。平常点は授業時、勉学に向かう姿勢と意欲を評価の対象とします。

総合音楽Ⅱ部門共通(ヴォーカル学科 プロミュージシャン学科 アレンジ・作曲学科)

学期	科目名	担当講師
春	スコアリーディングⅠ	松永 加津子 他

科目概要
音楽の基礎知識を学びます。簡単な楽典、新曲視唱、聴音を学習していきます。譜面が読めて、理解し、書けるようになるための授業です。しっかりと学習してほしい、大切なクラスです。コツコツ勉強して、実力を高めてください。
到達目標
音の読み方、譜面を書くために必要な記号、音符の長さ、曲の進行に関する記号など、基礎の基礎からスタートします。わかっているつもりにならず、初歩から確認しながらしていきます。2度、3度の音程の新曲視唱、同じく聴音も2度3度の音程から学習し、慣れていきます。

授業計画		
1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	基礎プリント	音部記号、五線、小節線、音の読み方、記号、音符の長さ、拍子、音符の高さなど、基礎の基礎からスタートします。
第2回	基礎プリント	前回の復習+曲の進行を表す記号、音楽表記の記号など、譜面を読む、理解する、書くのに必要な記号を学びます。
第3回	楽典1・新曲視唱・聴音	毎回、簡単な楽典プリントを勉強します。少しずつ知識を増やし、譜面の理解力をつけましょう。
第4回	楽典2・新曲視唱・聴音	新曲視唱は何キーの曲か、主要3和音を考えてから歌っていきます。はじめは2度3度の音程の短い曲からスタートです。
第5回	楽典3・新曲視唱・聴音	聴音は、新曲視唱と並行して、同じ2度3度の音程の、2小節の短い聴音からスタートします。
第6回	楽典4・新曲視唱・聴音	毎回、楽典、新曲視唱、聴音を学習します。少しずつ高度になっていきますが、しっかり学習しましょう。
第7回	新曲視唱と聴音	一人ずつ新曲視唱、全体で短い聴音(2~4小節)をします。

クォーター末試験評価方法
 新曲視唱は、大きな声ではっきり歌えるかをチェックします。自信がなければ、ゆっくり歌っても大丈夫です。聴音は、短い小節をしっかり聞いて、分かるまでチャレンジしてもオッケー、やり方を覚えてください。試験結果40%、平常点30%、出席点30%で評価します。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽典5・新曲視唱・聴音	4度5度音程の新曲視唱、聴音は8ビートのリズムに合わせて聴き取るイヤートレーニングになります。
第2回	楽典6・新曲視唱・聴音	4度5度音程の新曲視唱、8ビートのイヤートレーニング、まずはリズム聴音からです。
第3回	楽典7・新曲視唱・聴音	新曲視唱は、グループに分かれて、伴奏したりハーモニーを工夫したりして発表する形で歌います。
第4回	楽典8・新曲視唱・聴音	新曲視唱、毎回違うメンバーで相談して発表していきます。聴音は16ビートのリズムに合わせて聴き取るイヤートレーニング。
第5回	楽典9・新曲視唱・聴音	新曲視唱は、グループで工夫して発表していきます。16ビートのイヤートレーニングは、リズム聴音から。
第6回	楽典10・新曲視唱・聴音	新曲視唱、グループで練習していく事に慣れ、ハーモニーを楽しんでください。イヤートレーニングは、8、16両ビートで。
第7回	楽典11・新曲視唱・聴音	新曲視唱のグループ発表形式は今回でošimai。楽しく歌ってください。聴音もリズム聴音に慣れていきましょう。
第8回	新曲視唱と聴音	一人ずつ新曲視唱、全体で短い聴音(4~6小節)をします。

学期末試験評価方法
 新曲視唱の前に、歌う曲のキーと主要3和音を言えるようにしましょう。聴音は、まずリズム聴音をしっかり出来るようになるといいですね。試験結果40%、平常点30%、出席点30%で評価します。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	スコアリーディングⅡ	松永 加津子 他

科目概要

秋学期は、譜面を読み、譜面を理解し、そして、譜面を書いていくスキルをアップさせていきます。4/4拍子の譜面の書き方、3/4拍子、6/8拍子はどう書くか、読みやすい譜面を作る勉強していきます。

到達目標

1オクターブまでの音程を歌ったり聴き取ったりします。新曲視唱では、クリスマスソングやラテンポップスにもチャレンジします。また、手拍子付き視唱も学習します。聴音では、シャッフルや16バウンスのビートの書き方なども学びます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽典12・新曲視唱・聴音	5度6度の新曲視唱、聴音は読みやすい4/4拍子の書き方で聴き取っていきます。
第2回	楽典13・新曲視唱・聴音	5度6度新曲視唱、3/4拍子と6/8拍子の聴音、書き方やリズムの取り方を考えましょう。
第3回	楽典14・新曲視唱・聴音	シャッフルのイヤートレーニング、まずリズム聴音でビート感に慣れ、シャッフルの表記の仕方も気をつけます。
第4回	楽典15・新曲視唱・聴音	7度1オクターブまでの音程の新曲視唱、シャッフルのリズムイヤートレーニングは名曲のフレーズを参考に学習します。
第5回	楽典16・新曲視唱・聴音	16バウンスのイヤートレーニング、リズム聴音から始めて、16バウンスの表記も気をつけます。
第6回	楽典17・新曲視唱・聴音	1オクターブまでの音程の新曲視唱、16バウンスのリズムイヤートレーニングは名曲のフレーズを参考に学習します。
第7回	新曲視唱と聴音	新曲視唱は一人ずつ、聴音は全体で聴き取り試験を行います。

クォーター末試験評価方法

新曲視唱は、音程がしっかりしているかをチェックしますが、大きい声で元気に歌うようにしてください。キーと主要3和音をしっかり答えられるように。聴音で聴き取ったフレーズを、移調したり、1オクターブ下げたりします。これまで学習してきた楽典の成果を見せてください。試験結果40%、平常点30%、出席点30%で評価します。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	楽典18・新曲視唱・聴音	新曲視唱はクリスマスソング、2声でハモってみましょう。聴音もゴスペル風なりズム聴音にチャレンジ。
第2回	楽典19・新曲視唱・聴音	1オクターブまでの音程の新曲視唱、聴音も8小節の聴き取り方を練習していきます。
第3回	楽典20・新曲視唱・聴音	新曲視唱は、これまでの旋律だけの斉唱に加えて、手拍子付き聴音にチャレンジしていきます。
第4回	楽典21・新曲視唱・聴音	1オクターブまでの音程の新曲視唱、手拍子付き視唱、和音の聴音が新しい課題として入ってきます。
第5回	楽典22・新曲視唱・聴音	1オクターブまでの音程の新曲視唱、手拍子付き聴音、和音の聴音など。
第6回	楽典23・新曲視唱・聴音	書くためのスキルアップとして、各拍子の書き方をもう一度復習して確認します。
第7回	楽典24・新曲視唱・聴音	様々なラテンポップスや、民謡などを、楽しんで視唱していきます。
第8回	新曲視唱と聴音	新曲視唱は一人ずつ、聴音は全体で聴き取り試験を行います。

学期末試験評価方法

まず、譜面が読めること、理解すること。新曲視唱は一人ずつ行います。キーと主要3和音、しっかり答えましょう。その後全体で聴音。移調やオクターブの上げ下げ、身につけて欲しいスキルです。試験結果40%、平常点30%、出席点30%で評価します。