

アレンジ・作曲学科

1年次生

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | 音楽理論Ⅰ     |
| 担当講師名       | 斎藤かんじ     |
| 学期          | 春学期       |
| 授業の形態       | 講義        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関連する実務経歴

講師はゲームBGM、アニメ劇伴曲、歌楽曲、CM曲などに実務経験があります。

#### 授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

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バ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回目から7回目）

- ①五線譜、譜表、音名、音部記号、拍子記号、音符、休符、臨時記号、などの記譜の基礎を学びます。
- ②メジャー／マイナー・スケールと調号について学びます。
- ③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について学びます。
- ④複合音程、音程の転回について学びます。
- ⑤トライアド（三和音）とセブンスコード（四和音）の構造について学びます。
- ⑥コードトーンとテンションノートについて学びます。
- ⑦クオーター未試験（調号、音程、基本的コードの知識を中心として出題します。）

#### 中間試験評価方法・評価基準

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。

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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・ボイシングについて学びます。
- ⑨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学びます。
- ⑩ダイアトニックコードの機能と代理機能について学びます。
- ⑪ダイアトニックコードの代理機能を利用したリハモニゼーションについて学びます。
- ⑫5度進行、ドミナントモーション、II-V-Iについて学びます。
- ⑬4度進行、3度進行、順次進行について学びます。
- ⑭ケーデンス、コード進行における様々な終止形について学びます。
- ⑮学期末試験（1・2クオーターで学習した内容と用語について出題します。）

#### 期末試験評価方法・評価基準

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。

#### 特記事項

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | 音楽理論 II   |
| 担当講師名       | 斎藤かんじ     |
| 学期          | 秋学期       |
| 授業の形態       | 講義        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関連する実務経歴

講師はゲーム BGM, アニメ劇伴曲、歌楽曲、CM 曲などに実務経験があります。

#### 授業内容

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、さらにそのボキャボ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（この授業で何ができるようになるのか）

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（1回目から7回目）

- ①セカンダリ・ドミナントの仕組みについて学びます。
- ②セカンダリ・ドミナントを用いたII-Vの進行について学びます。
- 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学びます。
- ④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学びます。
- ⑤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学びます。
- ⑥3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学びます。
- ⑦クオーター末試験（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題します。）

#### 中間試験評価方法・評価基準

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。

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧コードスケールの基礎とダイアトニックコードのスケールについて学びます。
- ⑨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学びます。。
- ⑩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学びます。
- ⑪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学びます。
- ⑫ドミナントセブンス、セカンダリー・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学びます。
- ⑬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学びます。
- ⑭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を学びます。
- ⑮学期末試験（春学期、秋学期を通して学習した知識、用語について出題します。）

#### 期末試験評価方法・評価基準

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。

#### 特記事項

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | スコアトレーニング I |
| 担当講師名       | 周環悦         |
| 学期          | 春           |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

コンサートやライブ等でアンサンブルピアニストとして活動しながら、ソルフェージュなどの後進の指導にもあたっています。

#### 授業内容

楽譜はひとつひとつの楽曲のあらゆる情報源になる非常に重要な媒体です。作編曲家を本格的に目指す上で楽譜は必ず読める・書けるようにならなくてはなりません。楽譜から様々な情報や要求を読み取り、歌や演奏で表現できるようになることで、自身も創作時に表現したいことを正確に作り上げていくことができるようになります。  
春学期は楽譜の基本的な読み方や書き方を学び、簡単な視唱や聴音等に取り組み、音楽の基礎能力をつけていきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

簡単な旋律や和音を聴き楽譜に書き取れるようになる、簡単なリズム打ちや視唱の譜面を見てすぐに演奏できるようになることが目標です。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 楽譜のパート① 音部記号、五線、小節線について学びます。
- ② 楽譜のパート② 音名、音符の種類、拍子について学びます。
- ③ 楽譜のパート③ 音符と休符の書き方について学びます。
- ④ 音程① 1・4・5・8 度の音程の確認と、これらの音程の聴音や視唱に取り組みます。
- ⑤ 音程② 2・3・6・7 度の音程の確認と、これらの音程の聴音や視唱に取り組みます。
- ⑥ 音程③ 1～8 度の音程を含む聴音や視唱に取り組みます。
- ⑦ 中間試験

#### 中間試験評価方法・評価基準

出席・平常点 40%+試験 60%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 和音① 和音の種類と音程関係について学びます。
- ⑨ 和音② 基本形の3和音・7和音を用いて聴音やキーボードでの演奏に取り組みます。
- ⑩ 和音③ 転回形の3和音・7和音を用いて聴音やキーボードでの演奏に取り組みます。
- ⑪ 和音④ 9以上の和音や非和声音を含む和音を用いて聴音やキーボードでの演奏に取り組みます。
- ⑫ リズム① 基本的なリズムパターンを覚え、リズム打ちに取り組みます。
- ⑬ リズム② 簡単なリズムを用いたリズム打ちやリズム聴音に取り組みます。
- ⑭ リズム③ 前回より少し複雑なリズム打ちやリズム聴音に取り組みます。
- ⑮ 期末試験

期末試験評価方法・評価基準

出席・平常点 40%+試験 60%

特記事項

五線紙、鉛筆またはシャープペン、消しゴムを忘れず持ってきてください。

|             |            |
|-------------|------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科  |
| 科目名         | スコアトレーニングⅡ |
| 担当講師名       | 周環悦        |
| 学期          | 秋          |
| 授業の形態       | 演習         |
| 専攻/楽器/グレード等 |            |

#### 担当科目に関する実務経歴

コンサートやライブ等でアンサンブルピアニストとして活動しながら、ソルフェージュなどの後進の指導にもあたっています。

#### 授業内容

楽譜はひとつひとつの楽曲のあらゆる情報源になる非常に重要な媒体です。作編曲家を本格的に目指す上で楽譜は必ず読める・書けるようにならなくてはなりません。楽譜から様々な情報や要求を読み取り、歌や演奏で表現できるようになることで、自身も創作時に表現したいことを正確に作り上げていくことができるようになります。  
秋学期は調性やコード進行等を学び、以前より高度な視唱や聴音等に取り組み、音楽の基礎能力を高めていきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

旋律や和音を聞き楽譜に書き取れるようになる、旋律から和音を判断できるようになる、譜面を見てすぐに演奏できるようになることが目標です。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① コード進行① 調性とコード進行の仕組みについて学びます。
- ② コード進行② 長調のコードを使った聴音やキーボードでの演奏に取り組みます。
- ③ 長調① C, G, F Major の課題に取り組みます。
- ④ 長調② D, A, B♭ Major の課題に取り組みます。
- ⑤ 長調③ E♭, A♭, E Major の課題に取り組みます。
- ⑥ 長調④ B, D♭, G♭ Major の課題に取り組みます。
- ⑦ 中間試験

#### 中間試験評価方法・評価基準

出席・平常点 40%+試験 60%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ コード進行③ 短調のコードを使った聴音やキーボードでの演奏に取り組みます。
- ⑨ 短調① A, E, D minor の課題に取り組みます。
- ⑩ 短調② B, F♯, G minor の課題に取り組みます。
- ⑪ 短調③ C♯, C, F minor の課題に取り組みます。
- ⑫ 短調④ G♯, B♭, E♭ minor の課題に取り組みます。
- ⑬ 様々な音階 旋法や五音音階等の様々な音階が含まれる課題に取り組みます。
- ⑭ まとめ 今まで学んだ要素を総合的に取り入れた課題に取り組みます。
- ⑮ 期末試験

#### 期末試験評価方法・評価基準

出席・平常点 40%+試験 60%

#### 特記事項

五線紙、鉛筆またはシャープペン、消しゴムを忘れず持ってきてください。

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | DTM・DAW I |
| 担当講師名       | 新井正俊      |
| 学期          | 春         |
| 授業の形態       | 演習        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は作曲／編曲家、マニピュレーターとしてアーティストへの楽曲提供、アニメ、ゲーム、CM 等の音楽制作、ライブサポート経験を持ちます。

#### 授業内容

作品を制作しながら機材操作、MIDI の基礎を習得します。2コマ続きの授業ですので、授業前半ではテクニック解説と操作練習、後半は作品制作作業と個別確認を行います。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

DAW の概念、基本操作、機材の名称を理解します。  
PC で表情豊かな演奏、音作りをするためには各種 MIDI データを理解し、使いこなすことが大切です。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、作品を完成させることを目標とします。尚、履修学生が制作した作品をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①PC を使った音楽制作について（どんなことができるか、必要な機材等）説明します。電子楽器、音響機器の歴史に触れ、機材の役割を理解します。
- ②DAW 基本操作① 教室機材の扱い方を説明します。CUBASE のセッティングからソング保存までを練習します。
- ③DAW 基本操作② 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。
- ④練習作品制作① 作品を作りながらデータ入力練習を行います。
- ⑤練習作品制作② タイミング、ベロシティ、ノートレンジスの編集を行います。
- ⑥練習作品制作③ 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。
- ⑦中間試験：音声ファイルのフォーマットについて説明します。簡単なミックスを行い、作品を提出します。

## 中間試験評価方法・評価基準

作品を WAV ファイル (48kHz/24bit) で提出します。  
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。  
出席：20% 平常点：20% 試験：60%

## 授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧MIDI 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。
- ⑨楽器の入力テクニック①／作品制作① 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。
- ⑩楽器の入力テクニック②／作品制作② 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。
- ⑪楽器の入力テクニック③／作品制作③ 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。
- ⑫楽器の入力テクニック④／作品制作④ 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。
- ⑬譜面作成／作品制作⑤ スコアエディターの使い方を説明します。メロディー＆コード譜を作成します。
- ⑭録音テクニック／作品制作⑥ 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。
- ⑮期末試験：ミックスダウンを行い、作品を完成させます。メロディー＆コード譜を PDF ファイルとして書き出します。

## 期末試験評価方法・評価基準

作品を WAV ファイル (48kHz/24bit) とメロディー＆コード譜 (PDF ファイル) として提出します。  
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。また、見やすい譜面として完成しているか評価します。  
出席：20% 平常点：20% 試験：60%

## 特記事項

|             |            |
|-------------|------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科  |
| 科目名         | DTM・DAW II |
| 担当講師名       | 新井正俊       |
| 学期          | 秋          |
| 授業の形態       | 演習         |
| 専攻/楽器/グレード等 |            |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は作曲／編曲家、マニピュレーターとしてアーティストへの楽曲提供、アニメ、ゲーム、CM等の音楽制作、ライブサポート経験を持ちます。

#### 授業内容

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。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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ることを目標とします。尚、履修学生が制作した作品をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①音ネタ制作① シンセサイザーの種類、各パラメーターの機能を説明します。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。
- ②音ネタ制作② VOCALOID のパラメーター、入力テクニックについて説明します。
- ③音ネタ制作③ 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。
- ④オーディオベースでの作品制作① 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。
- ⑤オーディオベースでの作品制作② 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。
- ⑥仕上げと提出 エフェクター（EQ、COMP/LIM）について説明します。ミックスダウンを行い完成させ提出します。
- ⑦中間試験：作品の試聴会を行い評価します。

#### 中間試験評価方法・評価基準

作品を WAV ファイル (48kHz/24bit) として提出、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。  
出席：20% 平常点：20% 試験：60%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧オーディオ編集テクニック① タイミング修正を実践します。
- ⑨オーディオ編集テクニック② 音程修正を実践します。
- ⑩コンピレーション制作① 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。
- ⑪コンピレーション制作② 各自、作品制作作業を行います。
- ⑫コンピレーション制作③ 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。
- ⑬コンピレーション制作④ 各自、作品制作作業を行います。ミックス／マスタリングの手順について説明します。
- ⑭仕上げと提出 各自の楽曲のミックス、グループ単位でマスタリングを実践します。アルバムとして完成させ提出します。
- ⑮期末試験：完成したアルバムの試聴会を行い評価します。

#### 期末試験評価方法・評価基準

作品を WAV ファイル(48kHz/24bit)でアルバムとして提出、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。  
出席：20% 平常点：20% 試験：60%

#### 特記事項

|             |              |
|-------------|--------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科    |
| 科目名         | レコーディングテクニック |
| 担当講師名       | 三堀尚和         |
| 学期          | 春            |
| 授業の形態       | 演習           |
| 専攻/楽器/グレード等 |              |

#### 担当科目に関する実務経験

講師は作編曲、レコーディングエンジニア、シンセサイザープログラマーとしての実務経験を持ちます。

#### 授業内容

音楽制作の様々な技術を習得する授業です。第1クオーターでは音の基礎から各種の単位、デジタル録音に関する知識を学びます。第2クオーターではあらかじめ録音された楽曲を使用してミックス、マスタリングまでの工程を行い、完成に至るまでの操作を学びます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

音源制作の要である録音作業に必要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。授業で作成したミックス課題が成果物となります。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②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。
- ③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。
- ④現代の録音技術と歴史：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。

⑤DAW 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。

⑥クオーター末試験：基礎知識の理解度を確認するため、筆記試験を行います。

⑦試験添削：問題の解答について解説します。理解度の確認を目的とします。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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。積極性を重要視します。

#### 授業計画（8回目から15回目）

⑧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。

⑨Cubase 操作・楽器別のシステムミックス：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。

⑩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。

⑪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。

⑫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。

⑬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。

⑭学期末実技試験：総合的な理解度を確認するため、課題曲の提出をもって実技試験とします。

⑮2mix 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。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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。積極性を重要視します。

#### 特記事項

|             |              |
|-------------|--------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科    |
| 科目名         | マニピュレートテクニック |
| 担当講師名       | 三堀尚和         |
| 学期          | 秋            |
| 授業の形態       | 演習           |
| 専攻/楽器/グレード等 |              |

#### 担当科目に関する実務経験

講師は作編曲、レコーディングエンジニア、シンセサイザープログラマーとしての実務経験を持ちます。

#### 授業内容

DAWにおける様々なテクニックを学ぶ科目です。第3クオーターではアナログ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クオーターでは代表的なプラグイン音源の他、様々な機能の操作等、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（この授業で何ができるようになるのか）

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要求されるサウンド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。  
成果物として上記を使用した映像用の音楽作品を完成させます。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②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。
- ③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の仕組みと操作を解説します。
- ④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。
- ⑤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。

⑥クオーター末試験：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。

⑦課題作品の考察：課題をより高いクオリティに高めるための考察。業界でも主流となる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などを解説します。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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。積極性を重要視します。

#### 授業計画（8回目から15回目）

⑧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サンプルデータベースの機能の操作をプロジェクト課題を通して解説します。

⑨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。

⑩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。

⑪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。

⑫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。

⑬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。

⑭学期末実技試験：総合的な理解度を確認するため、課題曲の提出と発表をもって実技試験とします。可能な限り個別対応します。

⑮課題作品の考察：課題をより高いクオリティに高めるためには何が必要か考察します。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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。積極性を重要視します。

#### 特記事項

|             |              |
|-------------|--------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科    |
| 科目名         | ポピュラー・アレンジ I |
| 担当講師名       | K-Muto       |
| 学期          | 春            |
| 授業の形態       | 演習           |
| 専攻/楽器/グレード等 |              |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は国内外でのメジャー・レベル、インディーズ・レベルのボーカルアーティストにおけるリリース作品に加え TVCM の音楽制作の作曲、編曲、プロデューサーとしての豊富な知識と経験、キャリアがあります。

#### 授業内容

今から作る事はすべて過去に作られた音楽にすべてのヒントがあります。  
 その音楽を理解する事から未来の音楽が生まれるのであります。  
 主にポップ・ミュージックの代表的なジャンルを毎回取り上げそのジャンルのベーシックな構成や音の構造を理解しアレンジの組み立て方を学んでいきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

様々なジャンルの特徴や構造を理解する事により自分が制作するアレンジに発想力が強化されオリジナリティーを生み出す事が出来るようになります。  
 尚、履修学生が制作した作品をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① ポップ・ミュージックのアレンジの重要性、どんな知識が必要かを解説します。
- ② 1960年代から2000年代～Generation Z世代までの音楽の流行と変化を分析します。
- ③ エレクトロ系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ④ R&B ソウル系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑤ ヒップホップ系ブレイクビーツ系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑥ ロック系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑦ 試験試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

自分自身の得意とするジャンルでリズムトラック（ドラム/ベース）を中心に作品を制作して音源を提出します。

1Q で講義したジャンルの特徴が表現されているかを評価します。

出席 : 30% 平常点 : 20% 試験 : 50%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ J-ROCK のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑨ メタル系～パンク系～ハードコア系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑩ アンビエント系～ヒーリング系～ミニマル系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑪ ラテン系（レゲエ ボサノヴァ サルサ）のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑫ J-POP 歌物系のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑬ 日本の昭和歌謡曲のアレンジ手法と特徴を分析します。
- ⑭ 映像系、CM 系のアレンジ手法を特徴を分析します。
- ⑮ 試験試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

作品提出を行います。

春学期に講義した内容を理解しアレンジに反映されているかを評価します。

出席 : 30% 平常点 : 20% 試験 : 50%

#### 特記事項

作品制作で使用する DAW は各々自由とします。

|             |               |
|-------------|---------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科     |
| 科目名         | ポピュラー・アレンジ II |
| 担当講師名       | K-Muto        |
| 学期          | 秋             |
| 授業の形態       | 演習            |
| 専攻/楽器/グレード等 |               |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は国内外でのメジャーレベル、インディーズレベルのボーカルアーティストにおけるリリース作品に加え TVCM の音楽制作の作曲、編曲、プロデューサーとしての豊富な知識と経験、キャリアがあります。

#### 授業内容

楽曲構成のそれぞれのパートの音の組み立て方について理解を深めアレンジの組み立て方を学んでいきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

様々なジャンルの特徴や構造を理解する事により自分が制作するアレンジに発想力が強化されオリジナリティーを生み出す事が出来るようになります。  
尚、履修学生が制作した作品をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① リハーモナイズについて考える。
- ② イントロ、エンディングについて考える。
- ③ Verse, Chorus, Bridge, Vamp, Break…… それぞれのパートについての展開について考える。
- ④ おもてなしパート（Dメロ）のアレンジについて考える。
- ⑤ サンプリング、オマージュについて考える。
- ⑥ リファレンスの読み取り方について考える
- ⑦ 試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

提示したテーマ（データ）を元にアレンジ作品を制作して音源を提出します。  
提示されたテーマを活かし完成度の高い作品になっているかを評価します。  
出席：30% 平常点：20% 試験：50%

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 素材を使用したアレンジの組み立て方について考えます。
- ⑨ テーマに沿ったショートアレンジを制作→個別に確認 指導します。
- ⑩ テーマに沿ったショートアレンジを制作→個別に確認 指導します。
- ⑪ テーマに沿ったショートアレンジを制作→個別に確認 指導します。
- ⑫ テーマに沿ったショートアレンジを制作→個別に確認 指導します。
- ⑬ テーマに沿ったショートアレンジを制作→個別に確認 指導します。
- ⑭ テーマに沿ったショートアレンジを制作→個別に確認 指導します。
- ⑮ 試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

### 期末試験評価方法・評価基準

提示したデモ曲を元にアレンジ作品を制作して音源を提出します。  
提示されたテーマを活かし完成度の高い作品になっているかを評価します。  
出席：30% 平常点：20% 試験：50%

### 特記事項

作品制作で使用する DAW は各々自由とします。

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科         |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅠ (Gt) |
| 担当講師名       | 市川 春行             |
| 学期          | 春                 |
| 授業の形態       | 演習                |
| 専攻/楽器/グレード等 |                   |

#### 担当科目に関する実務経歴

声優アイドルグループプロデュース、LIVE イベント用バック BAND およびレコーディングの実務経験があります。

#### 授業内容

この科目では、『打ち込み』が主流の今、『楽器、演奏に親しむ』講座です。ここでは、ギターの初級中級者を対象に、構造や弾き方、アンサンブル内の役割、といったものを楽しく学んでいきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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、ロコードによるシンプルな弾き語りとバレ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。尚、履修学生が演奏したギターの入ったカバー曲 demo をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から 7回目）

- ①はじめに、必要事項の説明と、年間を通じての目標説明、ならびに質疑応答をします。
- ②基礎講座、チューニングの話から基本的なフォーム（右、左手）の確認、および基本リズム練習をします。
- ③ロ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。
- ④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。
- ⑤春学期の課題曲「Stand by me」を譜面を確認しながら皆で練習します。
- ⑥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。
- ⑦課題曲「Stand By Me」のギター演奏による実技テストです。

#### 中間試験評価方法・評価基準

まだこの段階ではきっちりコードを鳴らしきるのは難しいです。なので現段階ではロ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 30%、平常点 40%、出席状況 30%

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧前Q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。
- ⑨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。
- ⑩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。
- ⑪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。
- ⑫16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。
- ⑬課題曲「L o v i n Y o u」、課題曲の解説と使用するバレーコードの練習をします。  
更に「指弾き」「Jazzコード」の解説もします。
- ⑭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。
- ⑮課題曲「L o v i n Y o u」のギターアンサンブル演奏による実技テストです。

### 期末試験評価方法・評価基準

チームによる演奏で、基本的な伴奏形態（ローコード、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。  
実技 30%出席 30%平常点 40%

### 特記事項

|             |                  |
|-------------|------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科        |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅡ（Gt） |
| 担当講師名       | 市川 春行            |
| 学期          | 秋                |
| 授業の形態       | 演習               |
| 専攻/楽器/グレード等 |                  |

#### 担当科目に関する実務経験

声優アイドルグループプロデュース、LIVE イベント用バック BAND およびレコーディングの実務経験があります。

#### 授業内容

この科目では、講師の実務経験（声優アイドルグループプロデュース、LIVE イベント用バック BAND）に基づき、『打ち込み』が主流の今、『楽器、演奏に親しむ』講座です。ここでは、春学期に学んだ基礎に加え、より踏み込んだギターアレンジ、ギターアンサンブルといったものを学んでいきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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。尚、履修学生が演奏したギターの入ったカバー曲または自作曲 demo をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から 7回目）

- ①前 Q の復習と必要事項の説明、半年間を通じての目標説明、ならびに質疑応答をします。
- ②省略コード 1 チューニングの話から基本的なフォーム（右、左手）の確認、および基本リズム練習をします。
- ③省略コード 2 六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。
- ④省略コード 3 六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。
- ⑤課題曲「L o v i n Y o u」「S t a n d B y M e」春学期の課題曲を譜面を確認しながら各人が省略コードを用いたリアレンジを施し、練習します。
- ⑥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。
- ⑦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。

## 中間試験評価方法・評価基準

まだこの段階ではきっちりコードを鳴らしきるのは難しいです。なので現段階では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 30%、平常点 40%、出席状況 30%

## 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧FUNK 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。
- ⑨BLUES 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。
- ⑩ギターインスト曲に挑戦、4QUEST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。
- ⑪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。
- ⑫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。
- ⑬課題曲「パリの散歩道」3、課題曲の解説と使用するバレーコードの練習をします。更に「指弾き」「Jazzコード」の解説もします。
- ⑭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。
- ⑮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。

## 期末試験評価方法・評価基準

チームによる演奏で、基本的な伴奏形態（ローコード、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。実技 30% 出席 30% 平常点 40%

## 特記事項

|             |                     |
|-------------|---------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科           |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅠ (Bass) |
| 担当講師名       | 石川具幸                |
| 学期          | 春                   |
| 授業の形態       | 演習                  |
| 専攻/楽器/グレード等 |                     |

#### 担当科目に関する実務経験

さまざまなアーティストのレコーディングセッション、及びライブサポートの際のライブアレンジなどに参加した経験があります。その他、リットー・ミュージック、株式会社ATNでのベース専門書の監修をしています。

#### 授業内容

アンサンブルの中でのベースの役割とは何かを理解し、そのために必要な演奏上の基礎知識、演奏法の習得を深め、作曲/アレンジに反映する演奏能力と知識を身に付けます。学科には貸出用のベースの用意はありません。原則、アンプ以外の最低限の機材(ベース、シールド、チューナー)は受講に際して用意してください。授業では、基礎的なベースの知識から始め、課題曲などをモチーフにしながら実際のフレーズの解説及びアナライズをし、フレーズのセルフアレンジまでを目標とします。併せて、ベース/ドラムで利用するヘ音記号での読譜、採譜、表記の解説は折に触れて解説します。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

DTMなどによる作曲及びアレンジの際に必要とされる基本的な演奏能力、及びベーストの目線からの曲の理解とフレーズのアイデアを持てるようにします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 授業ガイダンス。ベースを購入していない学生の購入にあたってのアドバイス。  
ベースの種類、及び基本的な構造/チューニング/メンテナンスの方法と発音の仕組みについて。
- ② 基本的なベースの演奏方法(2フィンガー/ピック/スラップ)の解説と、右手と左手を中心とした基本的な演奏フォーム、及びクリアな発音をするための方法について。
- ③ Cメジャー/Aマイナースケールにおける運指の方法(ドレミ)。  
小節/拍の大まかなリズムの捉え方について。
- ④ 同音程/同フレーズを様々なポジショニングで捉え、指板の規則性の確認。オクターブ違い/同音程異弦などの規則性について。
- ⑤ 様々なキーでの指板上での規則性の解説、メジャー/マイナーコードでの基本的な左

手のポジショニングについての解説及び演習。

- ⑥ シンプルな 8 ビートの曲をモチーフに実際に演奏をし、ハーモニーの中でのベースの役割についての意識と曲に対しての印象の変化について。
- ⑦ 中間試験。メジャー(イオニアン)、ナチュラル・マイナー(エオリアン)スケールでの演奏。シンプルな 8 ビートの曲の演奏。

#### 中間試験評価方法・評価基準

平常点を 40% とし、公欠以外の欠席は -2 点とします。

中間試験の素点は 60% とします。

#### 授業計画（8 回目から 15 回目）

- ⑧ 1 クオーターでの課題に対する確認。各学生それぞれの課題と目標の設定。
- ⑨ ベースで必要となる基礎的なテクニック(スライド/ハンマリング/プリングオフ/レイキング/パーム・ミュート)の解説及び演習。
- ⑩ リズムの捉え方の発展。  
サブ・ディバイド、シンコペーション、デュレイション、アクセントの解説と実際の曲中のフレーズでの使用法と効果について。
- ⑪ ビートの違いによる演奏の印象の違いについて(4 ビート/8 ビート/16 ビート)。  
シンプルな 16 ビートの曲の演奏。
- ⑫ 3 連/シャッフル・ビートのリズムの捉え方、及びフレーズ/演奏方法についての解説。  
シンプルな 8 ビートシャッフルの曲の演奏。
- ⑬ ⑩からの授業と並行して、基本的なダイヤトニック・スケールの解説、及び 3 クオーターから始まるノンダイヤトニック・スケールのポジショニングの概略、及び解説。
- ⑭ いくつかのリズムパターンを流しながら、比較的簡単なコード進行でのジャム・セッション的なフレーズの演奏。スケール/キー/リズム・パターンの違いによるベースの印象の変化を確認する。
- ⑮ 期末試験。任意のダイヤトニック・スケールの確認及び、多少演奏力の必要な 8 ビートの曲、もしくは 3 連/シャッフルの曲の演奏。

#### 期末試験評価方法・評価基準

1 クオーターの採点基準と同じですが、1 クオーターと合わせた点数として判断します。  
また出席を含めた授業時での積極性も採点基準には反映させます。

#### 特記事項

アレンジ・作曲学科の授業なので、演奏能力だけでなく、特にアンサンブル/ハーモニーの中でのベースの役割に重点をおいて授業を進めます。

|             |                     |
|-------------|---------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科           |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅡ (Bass) |
| 担当講師名       | 石川具幸                |
| 学期          | 秋                   |
| 授業の形態       | 演習                  |
| 専攻/楽器/グレード等 |                     |

#### 担当科目に関する実務経験

さまざまなアーティストのレコーディングセッション、及びライブサポートの際のライブアレンジなどに参加した経験があります。その他、リットー・ミュージック、株式会社ATNでのベース専門書の監修をしています。

#### 授業内容

3 クオーターからは 1、2 クオーターの授業で触れた基礎を繰り返し確認しつつ、より幅広い性格の楽曲において、ベースの役割とさまざまなアプローチの方法、知識を実際の演奏を含めて深めていきます。加えて学生達が今現在聴いている曲や、それぞれの趣向に合った楽曲の中から、よりベーシスト目線から見て効果的なフレージング、専門的な演奏方法がある曲は、モチーフとして授業中で触れていきます。並行してさまざまな楽曲の特徴、解釈をベーシスト目線からの聴き方(音程/リズム)などもトレーニングしていきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

オリジナル楽曲においてのリズム/ハーモニー・アレンジに幅を持たせ、そのリズムに合った印象的なベースのフレージングのアイデア、実際の演奏上のコツなどを感覚的に身につけます。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 2 クオーターまでに触れた 8/16 ビート、3 連、シャッフルのリズムの区別と、それぞれのリズムがどのように使われているかを具体的な曲で解説。
- ② 調合記号によるさまざまなメジャー/マイナー・キー(平行調)の判断と、それぞれのキーに対応したダイヤトニック・コードを、ベースの指板上のポジションに反映させるテクニカル・トレーニング。
- ③ 前の週で触れたダイヤトニック・コードに対応した 7 つのスケールの解説。  
並行して使う機会が多いメジャー/マイナー・ペンタトニック・スケールの仕組みと実例。
- ④ 楽譜で記譜されるコード・シンボル/コード進行に対応するスケールと、曲のリズムを効果的にするためのフレージングの解説・実演。

(楽曲に対する、音程/リズム双方からのアプローチ方法)

- ⑤ 印象的なフレーズを持つ曲(リフがメインになっている曲など)をモチーフに、1曲を通したベースのテーマ性(パターン化)の重要性について。(リフ/ダイナミクス/音色など。)
- ⑥ より複雑化するフレーズを把握するコツ、曲の各セクションのメリハリを意識した演奏について。
- ⑦ 中間試験。学生毎にランダムに支持するコードと対応したスケールの演奏。  
課題曲の演奏。課題曲は前週以前に学生に提示します。

#### 中間試験評価方法・評価基準

平常点を40%とし、公欠以外の欠席は-2点とします。

中間試験の素点は60%とします。

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 3クオーターを終えて、各学生のベースの演奏方法/フレージングなどの具体的な疑問に対する解説。
- ⑨ スラップ(ローテーション)/ハーモニクス(人工ハーモニクス)/タッピング/ダブル・ストップ/ミュート奏法(パーム/レフトハンド・ミュート)など、より専門的な奏法について、テクニックと練習方法の解説。
- ⑩ 専門的な奏法の実例とその効果について。またそれぞれの演奏方法にマッチした楽器/セッティング/音色作り(エフェクト)などについての解説。
- ⑪ さまざまなジャンルでのベースのスタンダードなフレージングの特徴と概論。  
それぞれのジャンルでの特徴的な常套句的なアプローチ方法について。  
ジャンルに関しては(ジャズ/ブルース/ラテン)といった大きなテーマだけでなく、  
(EDM/レゲエ/変拍子/バラード/2ステップ/シューゲイズ)など学生が関心がある楽曲  
のジャンルから選択することにします。
- ⑫ オリジナル曲に対してベースのフレージングはどのようにするか、さまざまなアプローチ方法を解説、学生にオリジナル曲を持ち寄ってもらい、ポイントを模索します。
- ⑬ 前の週に解説した上で作ったフレージングを実際に弾いてもらい、フレーズの検証をし、さらにプラッシュアップする方法を考察します。
- ⑭ 1年間の授業のまとめ。学生が選曲する試験課題曲の選び方の解説と、プリプロなどで必要な、さまざまな Hints and Tips について解説します。
- ⑮ 期末試験。学生のレベルに応じたスケール、もしくはケーデンス上での演奏。  
学生による自由曲の演奏。(オリジナル曲を含む)

#### 期末試験評価方法・評価基準

1クオーターの採点基準と同じですが、1クオーターと合わせた点数として判断します。

また出席を含めた授業時での積極性も採点基準には反映させます。

また4クオーターでは自由曲での試験になるので、オリジナル曲での参加の場合では楽曲自体の構成、ハーモニーなども採点対象とします。

### 特記事項

2 クオーターまでの授業内容と進捗状況に応じて、授業内容は変更、もしくは前後する可能性があります。あくまで基礎となる演奏能力と知識を重要視し、基礎をしっかりと把握している事が確認出来てから次のステップに進めることとします。ある程度基礎を理解できていない場合には2週に渡って解説をする場合もあれば、既に把握できている場合には早めに授業を進めます。仮に時間に余裕がある場合には、シラバスに載っていない要素(基礎的なメンテナンス、機材解説、参考になる楽曲のアリーベ)など、ベースに関してより一歩進めた内容を授業中に触れる事にします。曖昧な知識を極力少なくしたいので、ベースに関する質問は積極的に受けたいと思っています。

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科            |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブル I (Drum) |
| 担当講師名       | 伊藤大助                 |
| 学期          | 春学期                  |
| 授業の形態       | 演習                   |
| 専攻/楽器/グレード等 |                      |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は音楽業界での演奏活動（「クラムボン」のドライバーとしての演奏活動、ドラムインストラクターとしてのレッスン、講演活動等）の経験を持ちます。

#### 授業内容

ドラムセットの基本的な演奏技術を学びます。ドラムセットや練習パッドを使用して、リズムトレーニング、基本的な奏法の練習、リズムパターンの練習を行います。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

ドラムセットの基本的な奏法を身に付け、2年次のポピュラーアンサンブルでの演奏、音楽活動に活かせる技術の習得を目指します。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① ガイダンス及び基本的なグリップ（スティックの持ち方）とストローク（叩き方）の練習を行います。
- ② シングルストローク（1つ打ち）の練習①
- ③ シングルストローク（1つ打ち）の練習②（強弱、アクセントを伴うシングルストローク）
- ④ ダブルストローク（2つ打ち）練習を行います。
- ⑤ フットワーク（ハイハット、バスドラム）の練習を行います。
- ⑥ 手足のコンビネーションの練習を行います。
- ⑦ 中間試験：試験課題（チェンジアップ）を演奏する実技試験を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

講師作成の試験課題（チェンジアップ）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、フットコントロールとテンポキープの正確さ（試験）と共に、普段の授業内での積極性（平常）と、毎回の出席（出席）を合わせて評価します。

出席：30% 平常：30% 試験：40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 8ビート（8th Note Feel）の練習を行います。
- ⑨ 16ビート（16th Note Feel）の練習①
- ⑩ 16ビート（16th Note Feel）の練習②
- ⑪ 6/8拍子、12/8拍子の練習を行います。
- ⑫ フィルインの練習①（1拍のフィルイン）
- ⑬ フィルインの練習②（2拍のフィルイン）
- ⑭ フィルインの練習③（4拍のフィルイン）
- ⑮ 期末試験：試験課題（リズムパターンとフィルイン1）を演奏する実技試験を行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

講師作成の試験課題（リズムパターンとフィルイン1）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、フットコントロールとテンポキープの正確さ（試験）と共に、普段の授業内での積極性（平常）と、毎回の出席（出席）を合わせて評価します。

出席：30% 平常：30% 試験：40%

#### 特記事項

各自ドラムスティックを用意してください。

|             |                       |
|-------------|-----------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科             |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブル II (Drum) |
| 担当講師名       | 伊藤大助                  |
| 学期          | 秋学期                   |
| 授業の形態       | 演習                    |
| 専攻/楽器/グレード等 |                       |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は音楽業界での演奏活動（「クラムボン」のドрамーとしての演奏活動、ドラムインストラクターとしてのレッスン、講演活動等）の経験を持ちます。

#### 授業内容

ドラムセットの基本的な演奏技術を学びます。ドラムセットや練習パッドを使用して、リズムトレーニング、基本的な奏法の練習、リズムパターンの練習を行います。春学期での学習を応用した、より実践的な内容になります。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

ドラムセットの基本的な奏法を身に付け、2年次のポピュラーアンサンブルでの演奏、音楽活動に活かせる技術の習得を目指します。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 8ビート（8 th Note Feel）の応用練習（主にシンコペーション）を行います。
- ② 16ビート（16 th Note Feel）の応用練習（主にシンコペーション）を行います。
- ③ シャッフルの練習を行います。
- ④ ハーフタイムシャッフルの練習を行います。
- ⑤ スウィングの練習を行います。
- ⑥ 高度なフィルイン（休符、アクセントを使用）の練習を行います。
- ⑦ 中間試験：試験課題（リズムパターンとフィルイン2）を演奏する実技試験を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

講師作成の試験課題（リズムパターンとフィルイン2）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、フットコントロールとテンポキープの正確さ（試験）と共に、普段の授業内での積極性（平常）と、毎回の出席（出席）を合わせて評価します。

出席：30% 平常：30% 試験：40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ ボサノヴァの練習を行います。
- ⑨ サンバの練習を行います。
- ⑩ セカンドライン・ビートの練習を行います。
- ⑪ レゲエ・ビートの練習を行います。
- ⑫ モータウン・ビートの練習を行います。
- ⑬ 変拍子リズムパターン①（奇数拍子のループ）の練習を行います。
- ⑭ 変拍子リズムパターン②（6/8+5/8等）の練習を行います。
- ⑮ 期末試験：試験課題（リズムパターンとフィルイン3）演奏する実技試験を行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

講師作成の試験課題（リズムパターンとフィルイン3）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、フットコントロールとテンポキープの正確さ（試験）と共に、普段の授業内での積極性（平常）と、毎回の出席（出席）を合わせて評価します。

出席：30% 平常：30% 試験：40%

#### 特記事項

各自 ドラムスティックを用意してください。

|             |                         |
|-------------|-------------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科               |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅠ (Keyboard) |
| 担当講師名       | 奈良部匠平                   |
| 学期          | 春学期                     |
| 授業の形態       | 演習                      |
| 専攻/楽器/グレード等 |                         |

#### 担当科目に関する実務経歴

作・編曲家・キーボーディストとしてステージやレコーディング・スタジオでの経験豊富。関連アーティスト：渡辺美里、米米 CLUB、松田聖子、高垣彩陽、Skeleton Key (Band / Remix) 、ユンサン(윤상)、林憶蓮(Sandy Lam)

#### 授業内容

春・秋学期ともに、楽曲の演奏を重ね音楽経験値を高める。

作・編曲にキーボード演奏は必須であり、それは作品力に大きく影響する。

また作品を広める意味でも生演奏の能力は不可欠である。

生演奏ができることで音楽を心から楽しみ、それは生涯の宝となる。

目標や能力に合わせたクラス分けがある。

初級：楽曲演奏からキーボードの基本的なコードのおさえ方、メロディーの演奏法を学ぶ。

上級：各自が譜面（リードシート）を書き、パートに別れて演奏をする。

コードスケールをベースにテンション、アヴォイドノート、アップーストラクチャーなどのセオリーを学ぶ。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

初級・上級ともに、様々な音色でメロディー、コードを弾きこなして、作曲・アレンジ力の強化につなげる。演奏能力を上げ、音楽でアピールする自信をつける。

学生の理解度の進行具合により、スケジュールは前後することがあります。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① (初級) テクニカルな練習法を学ぶ 前編。
- (上級) 楽曲演奏における表現方法の理解 前編。

- ② (初級) テクニカルな練習法を学ぶ 後編。  
(上級) 楽曲演奏における表現方法の理解 後編。
- ③ (初級) 各調のダイアトニック・スケールの理解と楽曲演奏 前編。  
(上級) 楽曲アプローチの理解 前編。
- ④ (初級) 各調のダイアトニック・スケールの理解と楽曲演奏 後編。  
(上級) 楽曲アプローチの理解 後編。
- ⑤ (初級) 様々なコードの種類の理解と楽曲演奏。前編。  
(上級) コードスケールについての理解と楽曲演奏 前編。
- ⑥ (初級) 様々なコードの種類の理解と楽曲演奏。後編。  
(上級) コードスケールについての理解と楽曲演奏 後編。
- ⑦ (初級) このクオーターで学んだ楽曲の発表会 及びテクニカルなテスト。  
(上級) このクオーターで学んだ楽曲の発表会 及びテクニカルなテスト。

#### 中間試験評価方法・評価基準

はじめに練習・演奏に取り組んだか。

出席: 80 % 平常点: 20 %

#### 授業計画 (8回目から15回目)

- ⑧ (初級) 更に多くのコードの種類を学ぶ。(楽曲演奏は今後も続きます。)前編。  
(上級) 歌の伴奏の心得 前編。
- ⑨ (初級) 更に多くのコードの種類を学ぶ。後編。  
(上級) 歌の伴奏の心得 後編。
- ⑩ (初級) コードを直ぐに押さえる練習 前編。  
(上級) ブルース、ロック楽曲のアプローチ 前編。
- ⑪ (初級) コードを直ぐに押さえる練習 後編。  
(上級) ブルース、ロック楽曲のアプローチ 後編。
- ⑫ (初級) コードの展開形を使いスムースなアプローチ練習。前編。  
(上級) サルサ、サンバ、ボサノヴァ楽曲のアプローチ 前編。
- ⑬ (初級) コードの展開形を使いスムースなアプローチ練習。後編。  
(上級) サルサ、サンバ、ボサノヴァ楽曲のアプローチ 後編。
- ⑭ このクオーターで学んだ楽曲の発表会 I
- ⑮ このクオーターで学んだ楽曲の発表会 II

#### 期末試験評価方法・評価基準

はじめに練習・演奏に取り組み、目標は達成できたか。

出席: 80 % 平常点: 20 %

#### 特記事項

|             |                           |
|-------------|---------------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科                 |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブル II (Keyboard) |
| 担当講師名       | 奈良部匠平                     |
| 学期          | 秋学期                       |
| 授業の形態       | 演習                        |
| 専攻/楽器/グレード等 |                           |

#### 担当科目に関する実務経歴

作・編曲家・キーボーディストとしてステージやレコーディング・スタジオでの経験豊富。関連アーティスト：渡辺美里、米米 CLUB、松田聖子、高垣彩陽、Skeleton Key (Band / Remix) 、ユンサン(윤상)、林憶蓮(Sandy Lam)

#### 授業内容

春・秋学期ともに、楽曲の演奏を重ね音楽経験値を高める。

作・編曲にキーボード演奏は必須であり、それは作品力に大きく影響する。

また作品を広める意味でも生演奏の能力は不可欠である。

生演奏ができることで音楽を心から楽しみ、それは生涯の宝となる。

目標や能力に合わせたクラス分けがある。

初級：楽曲演奏からキーボードの基本的なコードのおさえ方、メロディーの演奏法を学ぶ。

上級：各自が譜面（リードシート）を書き、パートに別れて演奏をする。

コードスケールをベースにテンション、アヴォイドノート、アップバーストラクチャーなどのセオリーを学ぶ。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

初級・上級ともに、様々な音色でメロディー、コードを弾きこなして、作曲・アレンジ力の強化につなげる。演奏能力を上げ、音楽でアピールする自信をつける。

学生の理解度の進行具合により、スケジュールは前後することがあります。

#### 授業計画（1回目から7回目）

① (初級) 複雑なコード進行の楽曲を演奏。前編。

(上級) Jazz 曲演奏とモードの理解。前編。

② (初級) 複雑なコード進行の楽曲を演奏。後編。

- (上級) Jazz 曲演奏とモードの理解。後編。
- ③ (初級) メロディーとコードを混ぜ合わせた演奏。前編。
- (上級) Jazz 曲演奏にテンションを用いる。前編。
- ④ (初級) メロディーとコードを混ぜ合わせた演奏。後編。
- (上級) Jazz 曲演奏にテンションを用いる。後編。
- ⑤ (初級) それぞれのパートを分けた合奏 前編。
- (上級) Jazz 曲演奏にインプロヴィゼイションをチャレンジ。前編。
- ⑥ (初級) それぞれのパートを分けた合奏 後編。
- (上級) Jazz 曲演奏にインプロヴィゼイションをチャレンジ。後編。
- ⑦ このクオーターで学んだ楽曲の発表会

#### 中間試験評価方法・評価基準

はじめに練習・演奏に取り組んだか。

出席: 80% 平常点: 20%

#### 授業計画 (8回目から15回目)

- ⑧ (初級) 歌の伴奏の基本演奏。前編。
- (上級) Funk、R&B、バラード 曲の演奏。前編。
- ⑨ (初級) 歌の伴奏の基本演奏。後編。
- (上級) Funk、R&B、バラード 曲の演奏。後編。
- ⑩ (初級) コードの簡単なテンションを含めた演奏。ヒクリスマス 曲
- (上級) クリスマス曲 特集
- ⑪ (初級) コードの簡単なテンションを含めた演奏。後編。
- (上級) Dance Music、EDM 曲のアプローチ
- ⑫ (初級) 歌に対していくつかのパート分けした演奏をする。前編。
- (上級) Hip Hop 曲のアプローチ
- ⑬ (初級) 歌に対していくつかのパート分けした演奏をする。後編。
- (上級) Reggae、Ska 曲のアプローチ
- ⑭ このクオーターで学んだ楽曲の発表会 I
- ⑮ このクオーターで学んだ楽曲の発表会 II

#### 期末試験評価方法・評価基準

はじめに練習・演奏に取り組み、目標は達成できたか。

出席: 80% 平常点: 20%

#### 特記事項

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科            |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅠ (Vocal) |
| 担当講師名       | 安村今日子                |
| 学期          | 春                    |
| 授業の形態       | 演習                   |
| 専攻/楽器/グレード等 |                      |

#### 担当科目に関する実務経歴

ソロ歌唱活動、仮歌・ジングル録音等のスタジオ演奏、  
声楽・合唱（クラシック・ゴスペル）、アカペラ  
ヴォイストレーナー、合唱指導・指揮、クワイアーディレクター

#### 授業内容

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。自分自身の身体を楽器として鳴らしていくことに意識を向ける。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。

1 Q→共通課題曲♪Amazing Grace（予定） 2 Q→日本語の曲をそれぞれ選択

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

自身の身体を楽器として鳴らすことができる  
自身の声の特徴を知り、演奏することができる  
他者の声を聞くことで、その特徴を知り、自身の作品に役立てることができる。  
ハーモニー感の習得

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①自分の声を知る 自分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
- ②発声の器官としての身体 腹式呼吸・発声の基礎継続/色々な発声法を知る
- ③姿勢・重心① 歌においての《支え》とは何か。体感する。
- ④ブレス 曲の高低や強弱をつける際のブレスを研究
- ⑤姿勢・重心② 歌においての《支え》とは何か。体感する
- ⑥まとめ 1Qのまとめ
- ⑦ミニライブ（試験） 課題曲の演奏

#### 中間試験評価方法・評価基準

自分の音域を理解し合った音域で演奏できているか。

自己課題を克服できているか。努力をしているか。

出席：30% 平常点：40% 試験：30%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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る
- ⑨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
- ⑩人の声と合わせて歌う①、個人課題① アンサンブル曲の練習と個人曲
- ⑪人の声と合わせて歌う②、個人課題② ハーモニーを作ると個人曲
- ⑫人の声と合わせて歌う③、個人課題③ 構成を考えると個人曲
- ⑬ステージングを考える 発表を想定して、ステージングを考える
- ⑭まとめ 2Qのまとめ
- ⑮ミニライブ（試験）

#### 期末試験評価方法・評価基準

個人課題曲およびアンサンブル曲を演奏。

個人課題曲：自分の音域を理解し合った音域で演奏できているか。それぞれの課題を克服できているか。努力をしているか。

アンサンブル曲：協力し合い互いの音を聴いて演奏できているか。自分の音域や声質を生かしたパートで演奏できているか。

出席：30% 平常点：40% 試験：30%

#### 特記事項

授業内にひとりで歌っていただきます。

協調を乱していると判断された者は、失格とします。

|             |                      |
|-------------|----------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科            |
| 科目名         | ポピュラーアンサンブルⅡ (Vocal) |
| 担当講師名       | 安村今日子                |
| 学期          | 秋                    |
| 授業の形態       | 演習                   |
| 専攻/楽器/グレード等 |                      |

#### 担当科目に関連する実務経歴

ソロ歌唱活動、仮歌・ジングル録音等のスタジオ演奏、  
声楽・合唱（クラシック・ゴスペル）、アカペラ  
ヴォイストレーナー、合唱指導・指揮、クワイアーディレクター

#### 授業内容

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。春学期習得したテクニックを復習しながら、歌に大切な【活舌・発音】に重点をおきます。アンサンブル曲では、それぞれの声質や声域にあったコーラスも作っていきます。アカペラアンサンブルにも挑戦します。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

自身の身体を楽器として鳴らすことができる  
自身の声の特徴を知り、演奏することができる  
他者の声を聞くことで、その特徴を知り、自身の作品に役立てることができる。  
苦手なことを克服して、一人のヴォーカリストとしても自信をもってとしてステージに立つことができる  
ハーモニー感の習得

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①スコアトレーニング 譜面をみて読み取れる情報を把握する。メロディー譜の作成
- ②発音トレーニング 明確な発音に必要な活舌・発音トレーニング
- ③コーラストトレーニング① 小編成グループに分け、コーラスや編成を考える
- ④コーラストトレーニング② 小編成グループに分け、コーラスや編成を考える
- ⑤個人課題曲① セルフフィードバック、講師によるアドバイス
- ⑥個人課題曲② セルフフィードバック、講師によるアドバイス
- ⑦ミニライブ（試験） 個人課題曲、アンサンブル曲の演奏

#### 中間試験評価方法・評価基準

自分の音域を理解し合った音域で演奏できているか。それぞれの課題を克服できている

か。努力をしているか。  
協力しあってアンサンブル曲を仕上げているか。  
出席：30% 平常点：40% 試験：30%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧個人課題曲の歌唱①（オリジナル・カヴァーどちらでも可） わかりやすいメロディ一譜を作成
- ⑨個人課題曲の歌唱② セルフフィードバックと講師によるアドバイス
- ⑩個人課題曲の歌唱とコーラス① コーラスを考える
- ⑪個人課題曲の歌唱とコーラス② 他者のコーラス部分の練習
- ⑫個人課題曲の歌唱とコーラス③ 他者のコーラス部分の練習
- ⑬ステージングを考える 発表を想定して、ステージングを考える
- ⑭まとめ 4Qのまとめ
- ⑮ミニライブ（試験）

#### 期末試験評価方法・評価基準

個人課題曲演奏。  
自分の音域を理解し合った音域で演奏できているか。それぞれの課題を克服できているか。努力をしているか。  
コーラスを協力的に参加しているか。  
出席：30% 平常点：40% 試験：30%

#### 特記事項

グループでのコーラスワークが多くなります。  
安易な欠席は、授業進行の妨げとなります。欠席はしないように注意してください。  
協調を乱していると判断された者は、失格とします。

|             |              |
|-------------|--------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科    |
| 科目名         | コンピューターリテラシー |
| 担当講師名       | 奈良部匠平        |
| 学期          | 春学期          |
| 授業の形態       | 演習           |
| 専攻/楽器/グレード等 |              |

#### 担当科目に関する実務経歴

作・編曲・ライブ 関連アーティスト：渡辺美里、米米 CLUB、松田聖子、今井美樹、高垣彩陽、Skeleton Key (Band / Remix) 、ユンサン(윤상)、林憶蓮(Sandy Lam) 上記の一部のアーティストの画像・映像制作にも携わる。

#### 授業内容

自己アピール、セルフプロデュース、自己宣伝の強力な材料として、1年を通じ画像制作、DTP制作、Music Videoを制作し発表・配信します。視聴覚的に、自己アピール、自己宣伝を目標とした授業です。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

春学期：グラフィックデザインを主とし、撮影した素材を教室のAdobe Photoshopや、スマホのアプリで画像編集をし、Adobe Illustratorでベクター画像や文字を作り、トレードマーク、CDカヴァー、フライヤー、ウェブサイト表紙などを作ります。その後の、Music Video制作を踏まえ、常に画像、映像素材を撮り溜めることを勧めます。後半は、TV CMを作成し、Music Videoへの足掛かりとします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 撮影の基本：カメラ、スタンドの使い方を学び撮影をします。
- ② 撮影した写真素材をAdobe Photoshopに入れ画角・色調整やエフェクトを試します。
- ③ Adobe Illustratorでベクター画像や文字を作り、自分のロゴ・アイコンを作ります。
- ④ 撮影した写真とロゴを合わせ、CDカヴァーの表1を作ります。
- ⑤ CDカヴァーの表2、CD盤、帯へと進みます。
- ⑥ CDカヴァーの表2、CD盤、帯へまでを終了します。
- ⑦ 同じ素材を使って、ポスターまたは、フライヤーを作ります。

### 中間試験評価方法・評価基準

はじめに制作に取り組んだか。  
出席: 80% 平常点: 20%

### 授業計画 (8回目から15回目)

- ⑧ 常日頃から撮っている画像、映像などを集めて、架空のTV CMを作ります。
- ⑨ CMの製品や会社のロゴをAdobe Illustratorで作ります。
- ⑩ 製品の画像、映像、プロダクトの撮影をします。
- ⑪ ロゴ、画像、映像、音楽を合わせて編集を始めます。
- ⑫ ロゴ、画像、映像、音楽を合わせて編集を進めます。
- ⑬ 編集の最終調整をします。
- ⑭ 秋学期のMusic Video制作の準備として、様々な既成のMusic Videoを観ます。
- ⑮ Music Video制作の準備として、過去の尚美の先輩のMV作品を観ます。

### 期末試験評価方法・評価基準

はじめに制作に取り組み、目標は到達できたか。個性はあるか。  
出席: 80% 平常点: 20%

### 特記事項

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | ミュージックビデオ制作 |
| 担当講師名       | 奈良部匠平       |
| 学期          | 春学期         |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

作・編曲・ライブ 関連アーティスト：渡辺美里、米米 CLUB、松田聖子、今井美樹、高垣彩陽、Skeleton Key (Band / Remix) 、ユンサン(윤상)、 林憶蓮(Sandy Lam)  
上記の一部のアーティストの画像・映像制作にも携わる。

#### 授業内容

自己アピール、セルフプロデュース、自己宣伝の強力な材料として、  
1年を通じ画像制作、DTP制作、Music Video を制作し発表・配信します。  
視聴覚的に、自己アピール、自己宣伝を目標とした授業です。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

秋学期：1クオーターに1つMusic Video 作品 (MV) を作ります。  
1つ目は、既存曲またはオリジナルの楽曲、2つ目は、オリジナル楽曲の MV 制作をします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① Music Video1：既存曲またはオリジナルの音楽作品を決め、絵コンテを書いて撮影に入れます。
- ② 撮影された映像、画像を教室の編集ソフトまたは、スマートホンなどで仮編集をします。
- ③ 教室の Adobe Premier などで本格的な編集に入ります。
- ④ タイトルなどの文字を入れ、編集を続けます。
- ⑤ 編集の最終調整をします。
- ⑥ Youtube、インスタグラム、Twitter などから配信
- ⑦ 完成作品を鑑賞します。（夏休みの画像・映像・楽曲の素材集めを勧めます。）

#### 中間試験評価方法・評価基準

まじめに制作に取り組んだか。

出席: 80% 平常点: 20%

#### 授業計画 (8回目から15回目)

- ⑧ Music Video 2 : オリジナルの楽曲を決め、絵コンテを書き、撮影に入ります。
- ⑩ 撮影された映像、画像を教室の編集ソフトまたは、スマートホンなどで仮編集をします。
- ⑪ 全ての素材を教室の Adobe Premier などで本格的な編集に入れます。
- ⑫ 編集を続けます。
- ⑬ 編集の最終調整をします。
- ⑭ Youtube、インスタグラム、Twitter などから配信
- ⑮ 完成作品を鑑賞します。

#### 期末試験評価方法・評価基準

はじめに制作に取り組み、目標は到達できたか。個性はあるか。  
出席: 80% 平常点: 20%

#### 特記事項

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | プレゼンテーション I |
| 担当講師名       | 岩田 学        |
| 学期          | 春           |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

演奏家や演奏団体から作品の委嘱を担う作・編曲家としての実務経験を持ちます。

#### 授業内容

「グループ作品制作」を通してクリエイターとしての一連の工程（企画～制作～プレゼンテーション）を経験し、オリジナル作品の音源と企画書を制作します。また、グループでの共同作業を実施することでコミュニケーション能力の必要性を体験します。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

「グループ作品制作」での経験を生かし、クリエイターとして必要なコミュニケーション能力とベーシックなスキルを習得します。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 音楽業界のルール① 挨拶について・時間厳守
- ② 音楽業界のルール② 報告・連絡・相談
- ③ マナーについて① 社会人として必要なマナーについて
- ④ マナーについて② SNSに関するマナーについて
- ⑤ 「グループ作品制作」① 「グループ作品制作」の概説
- ⑥ 「グループ作品制作」② テーマについての説明とミーティング
- ⑦ 「グループ作品制作」③ メンバーの役割についての説明とミーティング

#### 中間試験評価方法・評価基準

グループ活動において積極性や協調性、規律性が備わっているか、各グループごとのミーティングや課題の提出物などから評価します。課題 50% 出席 30% その他平常点など 20%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 作品の企画書について コンセプト・ターゲットなど必要な項目と書き方について

- ⑨ 「グループ作品制作」④ 企画書についてミーティング
- ⑩ 「グループ作品制作」⑤ 各グループごとに中間発表
- ⑪ 作品のプレゼンテーションについて プrezentationの注意すべき点
- ⑫ 「グループ作品制作」⑥ プrezentationについてミーティング
- ⑬ 「グループ作品制作」⑦ プrezentationのリハーサル
- ⑭ 「グループ作品制作」⑧ 最終確認とミーティング
- ⑮ 「グループ作品制作」のプレゼンテーションの実施と音源と企画書の提出

#### 期末試験評価方法・評価基準

「グループ作品制作」で制作したオリジナル作品の音源、企画書、更にプレゼンテーションを評価します。課題 50% 出席 30% その他平常点など 20%

#### 特記事項

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | プレゼンテーション I |
| 担当講師名       | 岩田 学        |
| 学期          | 秋           |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は演奏家や演奏団体から作品の委嘱を担う作・編曲家としての実務経験を持ちます。

#### 授業内容

春学期の「グループ作品制作」を経験し、秋学期では個別で発表す場を設けることで効果的なプレゼンテーションを習得し、2年次の進路に向けて準備を進めます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

将来の進路に向けて（専門活動や就職、自主活動など）必要なコミュニケーション能力とプレゼンテーション能力を習得します。また、プレゼンテーションのために取り組んだ「好きな作曲家・アーティスト」の資料を制作します。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 学生アンケートの実施
- ② プrezentation① テーマ「好きな作曲家・アーティストについて」のプレゼンテーションの概要（音源と提出資料について）
- ③ プrezentation② プrezentationの実施と反省
- ④ プrezentation③ プrezentationの実施と反省
- ⑤ プrezentation④ プrezentationの実施と反省
- ⑥ プrezentation⑤ プrezentationの実施と反省
- ⑦ 学内オーディションについて 学内オーディションについての概要

#### 中間試験評価方法・評価基準

効果的なプレゼンテーションを実施しているか、事前準備がしっかりとされているか、などを評価します。課題 50% 出席 30% その他平常点など 20%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 進路について① 専門活動

- ⑨ 進路について② 就職
- ⑩ 進路について③ 自主活動
- ⑪ 進路について④ 進学・音楽総合アカデミー学科 3 年編入など
- ⑫ 作曲家・クリエイターとしての活動と実績
- ⑬ 各ゼミナールの中間発表
- ⑭ 各ゼミナール作品の最終確認とミーティング
- ⑮ 各ゼミナールの発表

#### 期末試験評価方法・評価基準

プレゼンテーション用の資料と当日のプレゼンテーションについて評価します。課題 50 % 出席 30% その他平常点など 20 %

#### 特記事項

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | 音楽著作権     |
| 担当講師名       | 國枝康雄      |
| 学期          | 春（集中）     |
| 授業の形態       | 講義        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関する実務経歴

ポニーキャニオン、エイベックスにて営業、宣伝、制作、編成、海外駐在などレコード会社全般に関わる仕事を手がけ、独立後は音楽コンテンツ制作会社の設立やライブハウスの経営にも関わり、音楽プロデューサーとしての実務経験も持っている。

#### 授業内容

「著作物とは何か？」 「著作権とは何か？」 「著作権は何故生まれたのか？」 「著作権は誰のためにあるのか？」 といった著作権の基本について学びます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

著作権の目的や成立、発達の歴史を学び、著作権が一部の才能ある者の為にあるのではなく広く皆の為にあることを理解します。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①著作権とはなにか？を「著」「作」「権」という三文字を使って定義づけてみます。
- ②著作権の誕生について
- ③著作者人格権について
- ④著作（財産）権について
- ⑤著作権の期限
- ⑥著作隣接権について
- ⑦盗作裁判と著作権

#### 中間試験評価方法・評価基準

レポート提出。  
提出物 50% 平常点 50%

授業計画（8回目から15回目）

- ⑧二次的著作物・編集著作物 データベースの著作物とは？
- ⑨著作権の代表的権利
- ⑩著作権・著作隣接権の保護期間
- ⑪著作物を無断で利用できる例外
- ⑫著作権の侵害
- ⑬インターネットやソフトウェアをめぐる著作権問題
- ⑭著作権法周辺の基礎・情報モラルの問題
- ⑮著作権の基本的な考え方をまとめます。

期末試験評価方法・評価基準

レポート提出。  
提出物 50% 平常点 50%

特記事項

集中講座

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | ソング制作 I   |
| 担当講師名       | 浅田祐介      |
| 学期          | 春         |
| 授業の形態       | 演習        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師はアーティストとしてデビューし、さらにプロデューサーとして数多くのアーティストのヒット曲を送り出す等の実務経験を持ちます。

#### 授業内容

基本的な音楽の知識を身につけ、さらに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もつけます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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ことを目標とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①「オリエンテーション」授業で使うグループなどを作成します。
- ②「ダイアトニックコード・スケール（1）」ダイアトニックコード・スケールの基礎を学びます。（前編）
- ③「ダイアトニックコード・スケール（2）」ダイアトニックコード・スケールの基礎を学びます。（後編）
- ④「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びます。
- ⑤「耳コピをしてみよう」ルートから割り出すコード探しを行います。
- ⑥「試験課題発表・制作」テーマに沿った楽曲作りをします。
- ⑦「試験」制作した楽曲試聴・ディスカッションなどを行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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どれの知識が身についているか、について評価をします。

試験結果 30%、平常点 30%、出席等 40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧「鼻歌のススメ（1）」楽器と歌の差について。
- ⑨「鼻歌のススメ（2）」鼻歌からキーワードを散りばめたラフスケッチ。
- ⑩「鼻歌のススメ（3）」曲を書く時の一工夫。
- ⑪「試験課題発表・楽曲制作」試験課題に沿った楽曲制作を開始します。
- ⑫「楽曲制作（1）」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・基本部分を確認します。
- ⑬「楽曲制作（2）」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・歌詞を確認します。
- ⑭「楽曲制作（3）」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・ラフアレンジ・ミックスを確認します。
- ⑮「試験」制作した楽曲試聴・ディスカッションなどを行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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るか、について評価します。

試験結果 30%、平常点 30%、出席等 40%

#### 特記事項

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | ソング制作II   |
| 担当講師名       | 浅田祐介      |
| 学期          | 秋         |
| 授業の形態       | 演習        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師はアーティストとしてデビューし、さらにプロデューサーとして数多くのアーティストのヒット曲を送り出す等の実務経験を持ちます。

#### 授業内容

引き続き楽曲制作に必要な知識を学びながら、楽曲構成を俯瞰でみれる能力を身につけます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

ラフスケッチからデモレベルまでクオリティーを引き上げます。楽曲に客觀性を反映させた独りよがりではない曲を作ります。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①「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びます。
- ②「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びます。
- ③「転調の魅力」色々なパターンの転調の仕方を学びます。
- ④「代理和音」曲の中で使える代理和音を学びます。
- ⑤「試験課題発表・楽曲制作」試験課題に沿った楽曲制作を開始します。
- ⑥「楽曲制作」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作を行います。
- ⑦「試験」制作した楽曲試聴・ディスカッションなどを行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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、について評価をします。  
試験結果 30%、平常点 30%、出席等 40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧「簡単歌詞講座」基本的な歌詞の書き方について学びます。

- ⑨ 「コライト（1）」コライトの仕方について学び・実際に運用。
- ⑩ 「コライト（2）」コライトの成果物の試聴・ディスカッションを行います。
- ⑪ 「試験課題発表・楽曲制作」試験課題に沿った楽曲制作を開始します。
- ⑫ 「楽曲制作（1）」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・素材楽曲を確認します。
- ⑬ 「楽曲制作（2）」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・アレンジなど。
- ⑭ 「楽曲制作（3）」個別に楽曲を聴きながら指導・各自制作・ミックスなど。
- ⑮ 「試験」制作した楽曲試聴・ディスカッションなどを行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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、について評価します。

試験結果 30%、平常点 30%、出席等 40%

#### 特記事項

|             |                  |
|-------------|------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科        |
| 科目名         | レコーディング・ディレクションⅠ |
| 担当講師名       | 佐々木清裕            |
| 学期          | 春                |
| 授業の形態       | 演習               |
| 専攻/楽器/グレード等 |                  |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は、音楽制作/作曲/エンジニアの実務経験を持ちます

#### 授業内容

レコーディングにおいてディレクションの基本となる術を実際の作業を通して身につけていきます。また、スタジオワークに必要な基礎知識についても修得していきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

レコーディングのワークフローとディレクションの基礎知識についての修得。  
尚、履修学生が制作した音源をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①この授業についてのガイダンスと、作曲からレコーディングまで作業の流れについて、実際のフローを紹介し解説します。
- ②レコーディングで使用する機材について代表的なものを紹介しつつ、その役割や使い方について解説します。
- ③ディレクションのとり方や奏者とのコミュニケーション方法について解説します。また、レコーディングする前に行なうプリプロダクションについて解説します。
- ④ヴォーカル・レコーディングで使用する譜面の作成について、各記号の使い方に読みやすい譜面を作るためのポイントを解説していきます。
- ⑤クオーター末のレコーディングで使用する楽譜を実際に作成し、提出します。
- ⑥ヴォーカル収録（前半）：実際にヴォーカル曲をレコーディングし、ディレクションを体験します。
- ⑦ヴォーカル収録（後半）：実際にヴォーカル曲をレコーディングし、ディレクションを体験します。

#### 中間試験評価方法・評価基準

収録用楽譜の提出と、クオーター末のヴォーカル収録：60%  
出欠状況と平常時に受講状況：40%

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧収録したヴォーカルをもとに、テイク選定方法に、オーディオ編集の基本とコンピング作業、ヴォーカル編集でのピッヂエディットについて解説します。
- ⑨マスターリズム譜について解説します。
- ⑩マスターリズム譜を実際に書いてみます。
- ⑪ベースレコーディングとそのディレクションを実践します。
- ⑫ベースの収録データの編集を行います。
- ⑬ギターレコーディングとそのディレクションを実践します
- ⑭ギターの収録データの編集を行います。
- ⑮クオーター末に収録するドラムについて譜面と音源を作成・チェックし、提出します。

### 期末試験評価方法・評価基準

収録用楽譜の提出と、クオーター末のドラム収録：60%  
出欠状況と平常時に受講状況：40%

### 特記事項

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科          |
| 科目名         | レコーディング・ディレクション II |
| 担当講師名       | 佐々木清裕              |
| 学期          | 秋                  |
| 授業の形態       | 演習                 |
| 専攻/楽器/グレード等 |                    |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は、音楽制作/作曲/エンジニアの実務経験を持ちます

#### 授業内容

レコーディングにおいてディレクションの基本となる術を実習作業を通して身につけていきます。秋学期ではミックスしていくうえでのポイントについても解説します。また、複数グループに分かれて、制作した楽曲のレコーディング並びにディレクションを実践します。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

ディレクション時の判断力やコミュニケーション力を高め、自分が思う音を録っていくためのスキルの修得。また、その後の編集スキルの取得と向上。尚、履修学生が制作した音源をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①収録したドラム/ベース/ギターのテイク選定とリズムの編集（修正）方法について解説します。
- ②トラックを整理していく方法とレベル管理について解説します。
- ③コンプレサーをはじめとしたダイナミクス系エフェクトについて、その動作原理と使用方法について解説します。
- ④ディレイ（コーラス/フランジャー含む）とリバーブについて、その動作原理と使用方法や空間の作り方について解説します。
- ⑤ミックスについて考察していきます。
- ⑥マスタリングと音圧についての考察を行います。
- ⑦制作する楽曲についての準備と確認、並びにその楽譜・参考音源を提出。

#### 中間試験評価方法・評価基準

次クオーターから収録する楽曲の楽譜並びに参考音源の提出：60%  
出欠状況と平常時に受講状況：40%

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧音を整えていくためのリファレンスについて考察していきます。
- ⑨デモ音源のクオリティ向上について考察していきます。
- ⑩ベース・レコーディング（前半）：提出曲のベース収録のディレクションを実施します
- ⑪ベース・レコーディング（後半）：提出曲のベース収録のディレクションを実施します
- ⑫ギター・レコーディング（前半）：提出曲のギター収録のディレクションを実施します
- ⑬ギター・レコーディング（後半）：提出曲のギター収録のディレクションを実施します
- ⑭ヴォーカル・レコーディング（前半）：提出曲のヴォーカル収録のディレクションを実施します
- ⑮ヴォーカル・レコーディング（後半）：提出曲のヴォーカル収録のディレクションを実施します

### 期末試験評価方法・評価基準

収録音源の2ミックスの提出：60%  
出欠状況と平常時に受講状況：40%

### 特記事項

|             |               |
|-------------|---------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科     |
| 科目名         | サウンドプロデュース演習Ⅰ |
| 担当講師名       | 市川 春行         |
| 学期          | 春             |
| 授業の形態       | 演習            |
| 専攻/楽器/グレード等 |               |

#### 担当科目に関する実務経歴

メジャーレベル所属アーチスト、アイドル、声優さん達への楽曲提供、また配信による声優アイドルグループデビュープロジェクトやライブイベントプロデュース、の実務経験があります

#### 授業内容

この科目では、自身の得意ジャンルだけではない、音楽制作者としての『多様性、多面性』を持った作品作りができるように、様々な角度から音楽の成り立ちを考察し、実際に曲の元ともいえる「モチーフデータの制作」をしてみる講座です。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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。また毎回授業最後に発表会を行い同じテーマについて制作したほかのクリエーターの卵のデータを見聞きし、アイデアの共有をします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。モチーフの重要性も確認します。
- ②ビートについての考察1、様々な8ビートのジャンル、アーチストの曲を聴き、その特徴と構造を分析します。
- ③ビートについての考察2、様々な16ビートのジャンル、アーチストの曲を聴き、その特徴と構造を分析します。
- ④ドラムスという楽器について、その構造と奏法を学び、ドライバーの意識をとらえ、打ち込みにいかします。

- ⑤ベースという楽器について、その構造と奏法を学び、ベーシストの意識をとらえ、打ち込みにいかします。
- ⑥アレンジメント、実際の曲の SMF データに音符以外の、音量バランス、音色選び、定位の情報を書き込み、各人それぞれのオリジナル DATA を制作します。
- ⑦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。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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 30%、平常点 40%、出席状況 30%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧三連系のリズム 1、「8 ビート Shuffle」の制作実習をします。
- ⑨三連系のリズム 2、「3/4 ワルツおよび Jazz ワルツ」の制作実習をします。
- ⑩三連系のリズム 3、「6/8 (12/8)」いわゆる「ハチロク」の制作実習をします。
- ⑪三連系のリズム 4、「16 ビート（6 連）Shuffle」の制作実習をします。
- ⑫SWING 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。
- ⑬BIG BEAT について、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。
- ⑭アルペジレータの使用、簡単で効果的なアルペジレータの使用法を 2 種紹介します。
- ⑮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。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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 30%、平常点 40%、出席状況 30%

#### 特記事項

|             |               |
|-------------|---------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科     |
| 科目名         | サウンドプロデュース演習Ⅱ |
| 担当講師名       | 市川 春行         |
| 学期          | 秋             |
| 授業の形態       | 演習            |
| 専攻/楽器/グレード等 |               |

#### 担当科目に関する実務経験

メジャーレベル所属アーチスト、アイドル、声優さん達への楽曲提供、また配信による声優アイドルグループデビュープロジェクトやライブイベントプロデュース、の実務経験があります

#### 授業内容

前クオーターに引き続き、講師の実務経験（声優アイドルグループプロデュース、J-pop 楽曲提供コンペ作家）に基づき、『音楽的多様性』を持った作品の為に様々な角度から、音楽を見つめ、ミュージシャンとしての幅を広げましょう。加えて、この3、4クオーターでは、『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（この授業で何ができるようになるのか）

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す。また毎回授業最後に発表会を行い同じテーマについて制作したほかのクリエーターの卵のデータを見聞きし、アイデアの共有をします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②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。
- ③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。今回は所謂小室進行です。
- ④番外編、今回は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-A m 7 -C7）を解説します。
- ⑤海外のRock、POPSで頻出する4 CHORDS の紹介とともに、洋楽の基礎となる「コードLOOP」を考察します。
- ⑥BGM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。

⑦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。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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 30%、平常点 40%、出席状況 30%

#### 授業計画（8回目から 15回目）

⑧POPS（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。

⑨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。

⑩7thの音楽に合う、ペントナトニックスケールを実践します。

⑪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）を作成します。

⑫変拍子2、さらに複合拍子の概念を学び、変拍子（7拍子）を使用した BGM 制作の実習をします。

⑬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ずら的技法を紹介します。

⑭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作成してみましょう。

⑮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。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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 30%、平常点 40%、出席状況 30%

#### 特記事項

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | ソングライターゼミ A |
| 担当講師名       | 市川 春行       |
| 学期          | 秋           |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経験

メジャーレベル所属アーチスト、アイドル、声優さん達への楽曲提供、また配信による声優アイドルグループデビュープロジェクトやライブイベントプロデュース、の実務経験があります。

#### 授業内容

この科目では、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（この授業で何ができるようになるのか）

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」を持てるようになります。尚、履修学生が企画～制作したオムニバスアルバムをこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②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。
- ③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。
- ④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。
- ⑤デモ制作 1、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中の DEMO を発表します。（前半）
- ⑥デモ制作 2、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中の DEMO を発表します。（後半）

⑦デモ発表(TEST)、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。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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ます。試験 30%、平常点 40%、出席状況 30%

#### 授業計画（8回目から 15回目）

- ⑧アーチストとアイドル、J-pop の同じチャート内に存在するアーチストとアイドルの音楽性の相互関連性を考察します。
- ⑨NEXT ブレイク予想、メンバーそれぞれが次にブレイクするであろうお勧めアーチスト、アイドル等をプレゼンします。
- ⑩プレゼン（スピーチ）実習、自宅での制作を時系列で紹介し、また制作時のモチベ上げのリフレッシュ方法も各々発表します。
- ⑪定番会議、2021 ゼミとして、聴いておくべき、と思われる定番アーチスト、タイトルを各ジャンル別に選定します。
- ⑫J-pop の特徴である、「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。
- ⑬楽曲制作 1、アレンジャーに発注する、という意識で、制作スタッフ自身が制作
- ⑭楽曲制作 2、前回発表時に他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。
- ⑮楽曲発表(TEST)、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。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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ます。試験 30%、平常点 40%、出席状況 30%

#### 特記事項

|             |                |
|-------------|----------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科      |
| 科目名         | 自作自演アーティストゼミ A |
| 担当講師名       | 浅田祐介           |
| 学期          | 秋              |
| 授業の形態       | 演習             |
| 専攻/楽器/グレード等 |                |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師はアーティストとしてデビューし、さらにプロデューサーとして数多くのアーティストのヒット曲を送り出す等の実務経験を持ちます。

#### 授業内容

現代のアーティストに必要な資質・特徴について、オリジナリティとポピュラリティーの差についてそれぞれ考察します。また効率を上げる意味でのコライド技法を実践学習します。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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ます。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①「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。
- ②「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実践します。
- ③「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ます。
- ④「続・自分を知る」自分の好きな曲について、どの様なロジックが隠されているかを研究します。
- ⑤「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ります。
- ⑥「楽曲制作」楽曲を軸に個別指導します。
- ⑦「試験課題発表」試験楽曲試聴・ディスカッションを行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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、について評価をします。

試験結果 30%、平常点 30%、出席等 40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧「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びます。
- ⑨「コライティング実践（1）」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きます。テーマ：時代や物
- ⑩「コライティング実践（2）」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きます。テーマ：感情や心情
- ⑪「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、また既存の配信システムについての知識を学びます。
- ⑫「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ります。
- ⑬「楽曲制作（1）」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。
- ⑭「楽曲制作（2）」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。
- ⑮「コライトグループ試験発表」試験楽曲試聴・ディスカッションを行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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、について評価します。

試験結果 30%、平常点 30%、出席等 40%

#### 特記事項

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科         |
| 科目名         | ハード&ソフトウェアテクニック I |
| 担当講師名       | 佐々木清裕             |
| 学期          | 春                 |
| 授業の形態       | 演習                |
| 専攻/楽器/グレード等 |                   |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は、音楽制作/作曲/エンジニアの実務経験を持ちます。

#### 授業内容

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、その仕組み使用方法についての基礎知識を身につけていくとともに理解を深めていきます。春学期は各機材を理解していくための基礎知識と、シンセサイザーについて取り上げていきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

機材に関する基礎知識を身につけ、また、シンセサイザーの動作原理と音作りについての基本的理解を目指します。

尚、履修学生が作成したシンセサイザーのパッチをこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①シンセサイザーといった電子楽器を中心に、その変遷と音楽を探っていきます。
- ②音の三要素について取り上げ、今後の音作りの基本となる音の仕組みについて解説し学習していきます。
- ③特徴的な音について幾つかの例を取り上げ、その特性について概要を学習していきます。
- ④アナログ信号とデジタル信号（PCM）の違い、その特徴やそれぞれのメリット/デメリットなど解説していきます。
- ⑤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。
- ⑥実際に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。
- ⑦これまでに学習してきた内容について、確認の小テスト（筆記）を実施します。

#### 中間試験評価方法・評価基準

- ・出席率 20%
- ・平常時の受講状況 30%

- ・筆記試験 50%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧音の三要素について掘り下げ、音作りの考え方について解説していきます。
- ⑨音作りの基本ともなる減算型シンセサイザーを例に、オシレーターと基本波形の種類、フィルターとフィルターの種類について解説します。
- ⑩モジュレーション（変調）によるビブラート/ワウ/トレモロといった各効果や PWM を紹介し、シンセストリングやシンセプラスのパッチを組んでみます。
- ⑪FM/クロスモジュレーションやハード・シンクについての解説と、パーカッシブな音の作り方について解説していきます。
- ⑫ディレイ/コーラス/フランジャー/リバーブといった空間系と歪み系のエフェクトについて概要を解説し、パッチに組み込んでみます。
- ⑬ハードウェアとソフトウェアのシンセサイザーの違いを、実機に触れながら体感してみます。
- ⑭制作実習：テンプレートをもとに、各トラックの内容に合わせたシンセサイザーのパッチを組んでみます。
- ⑮制作実習：前回からの続きで、質問など個別に受けながら、各トラックの内容に合わせたシンセサイザーのパッチを組んで仕上げ、パッチ・データを提出します。

#### 期末試験評価方法・評価基準

- ・出席率 20%
- ・平常時の受講状況 30%
- ・提出物：シンセサイザーの各機能とパラメーターの理解度 50%

#### 特記事項

|             |                    |
|-------------|--------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科          |
| 科目名         | ハード&ソフトウェアテクニック II |
| 担当講師名       | 佐々木清裕              |
| 学期          | 秋                  |
| 授業の形態       | 演習                 |
| 専攻/楽器/グレード等 |                    |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は、音楽制作/作曲/エンジニアの実務経験を持ちます。

#### 授業内容

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、その仕組みと使用方法についての基礎知識を身につけていくとともに理解を深めていきます。秋学期では、サンプラーとミックスについて取り上げます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

- ・サンプラーの仕組みを知り、パッチを作成・編集するスキルを身につける
  - ・ダイナミクス系並びに空間系エフェクトの仕組みの理解。ミックス技術の向上。
- 尚、履修学生が作成した KONTAKT パッチ及びミックスデータをこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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解説します。
- ②サンプラーのパッチを組んでみます。KONTAKT の Mapping Editor について説明し、オケヒットのパッチを作ります。
- ③WaveLab によるサンプル素材の編集方法と、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解説します。
- ④KONTAKT の Grouper Editor について説明し、同時に 2つ以上のサンプル素材を鳴らす方法やキースイッチの作成方法について解説します。
- ⑤LFO やエンベロープといったモジュレーションとエフェクトを使ったパッチの作成方法について解説します。
- ⑥指定された機能を使って KONTAKT 用のオリジナルのパッチを作成していきます。収集した素材の加工を行います。
- ⑦KONTAKT 用のオリジナルのパッチを作成していきます。加工した素材をもとにパッチを組みます。パッチ・データは提出します。

#### 中間試験評価方法・評価基準

提出物 50% : 指定された KKONTAKT の機能を使っているかどうか（理解度）とパッチのユニークさ  
出席率 20%  
常時受講状況 30%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧CubasePro を例に、レベル管理に関する基本についてと、フォルダートラック/グループ/VCA 等を使ったトラック整理について解説します。
- ⑨イコライザーとコンプレッサー等ダイナミクス系エフェクトの動作原理についてのと使用例について解説します。
- ⑩ディレイとその応用となるコーラスやフランジャー、リヴァーブの動作原理とその使用例について解説します。
- ⑪実際のデータを使いながら、ドラム/ベース/ギター・トラックの処理方法の例を解説していきます。
- ⑫実際のデータを使いながら、キーボード/上物/ヴォーカルの処理方法の例と、ファイナルミックスについて解説していきます。
- ⑬配布したデータを使ってミックスを実践します。
- ⑭配布したデータを使って、個別に確認や質問を受けながら、ミックスを実践します。
- ⑮ミックス作業を進めながら個別に確認や質問を受け、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。

#### 期末試験評価方法・評価基準

提出物 50% : 各トラックの基本的な処理内容が行われていることとミックスバランスの完成度。  
出席率 20%  
常時受講状況 30%

#### 特記事項

|             |            |
|-------------|------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科  |
| 科目名         | スタジオワークス I |
| 担当講師名       | K-Muto     |
| 学期          | 春          |
| 授業の形態       | 演習         |
| 専攻/楽器/グレード等 |            |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は国内外でのメジャーレベル、インディーズレベルのボーカルアーティストにおけるリリース作品に加え TVCM の音楽制作の作曲、編曲、プロデューサーとしての豊富な知識と経験、キャリアがあります。

#### 授業内容

レコーディング全般に関わるスタジオ作業において必要な知識と技術を実際のレコーディングで使用されている DAW を分析して理解を深めると同時に試演（レコーディング）を交えて学習していきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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流れを理解し、知識と技術を習得します。

尚、履修学生が制作した作品をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① 一年間の授業の流れとレコーディングまでのスタジオ作業の流れを解説します。
- ② 音楽制作環境についてリファレンスマニターモニター、ヘッドフォン、オーディオインターフェース、吸音、DAW など、音楽制作環境について解説します。
- ③ アレンジ作業に入る前に大切な事を解説します。～アレンジ作業～トラック制作の進め方について
- ④ プリプロダクションについて解説します。
- ⑤ 試演（ボーカルダビング）
- ⑥ ボーカル セレクト エディット
- ⑦ 試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

ベースをプレイヤーに演奏してもらう事を前提に自分の得意とするトラックを制作して譜

面と音源を提出します。

ベースをダビングする事を前提にトラックが制作されているか。

出席：30% 平常点：20% 試験：50%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧マスター リズム譜の書き方について解説します
- ⑨レコーディングマルチ分析① リズム トラックの組み立て方について（エレクトロ系）
- ⑩レコーディングマルチ分析②リズム トラックの組み立て方について（生シュミレーション系）
- ⑪レコーディングマルチ分析③（シンセ系 上モノの組み立て方について）
- ⑫レコーディングマルチ分析④（ヴォーカルセッションについて）
- ⑬試演（ボーカルダビング）
- ⑭レコーディングマルチ分析⑤（ギターアレンジについて）
- ⑮試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

ギターをプレイヤーに演奏してもらう事を前提に自分の得意とするトラックを制作して譜面と音源を提出します。

ギターをダビングする事を前提にトラックが制作されているかを評価します。

出席：30% 平常点：20% 試験：50%

#### 特記事項

各クオーター終了後4時間の別途試演を行います。

1Q末にはBASSダビングを行います。

2Q末にはGuitarダビングを行います。

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | スタジオワークス II |
| 担当講師名       | K-Muto      |
| 学期          | 秋           |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は国内外でのメジャーレベル、インディーズレベルのボーカルアーティストにおけるリリース作品に加え TVCM の音楽制作の作曲、編曲、プロデューサーとしての豊富な知識と経験、キャリアがあります。

#### 授業内容

レコーディング全般に関わるスタジオ作業において必要な知識と技術を実際のレコーディングで使用されている DAW (マルチ) を分析して理解を深めると同時に試演（レコーディング）を交えて学習していきます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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様にテクニックと技術を習得します。  
尚、履修学生が制作した作品をこの授業の教育成果物とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① Remixについて学習します。
- ② 打ち込みによるストリングアレンジステクニックを学習します
- ③ 打ち込みによるホーンアレンジテクニックを学習します。
- ④ コーラスアレンジについて学習します。
- ⑤ 試演（コーラスダビング）
- ⑥ 鍵盤系アレンジテクニックを学習します。
- ⑦ 試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

2Q、3Q の試演でレコーディングしたヴォーカルデータを使用してオリジナリティーのあるアレンジ作品を提出します。

ボーカル素材を活かせたアレンジになっているかを評価します。

出席：30% 平常点：20% 試験：50%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ トランкиングについて学習します。
- ⑨ ミックスダウン① バランスのとりかたについて学習します。
- ⑩ ミックスダウン② 基本的な EQ, ダイナミクス系、エフェクター系の扱い方を学習します
- ⑪ ミックスダウン③ ミックスダウンを実演していきます。
- ⑫ ミックスダウン④ ミックスダウンを実演していきます。
- ⑬ ミックスダウン⑤ ミックスダウンを実演していきます。
- ⑭ マスタリングについて解説します。
- ⑮ 試験（作品提出→試聴/個別評価）を行います。

#### 期末試験評価方法・評価基準

一年間学習した事を踏まえオリジナル作品を制作し譜面と音源を提出します。

バランスの良い音色の構成とアレンジが出来ているか。クオリティーの高いミックスになっているかを評価します。

出席：30% 平常点：20% 試験：50%

#### 特記事項

各クオーター 終了後4時間の別途試演を行います。

3Q末には KeyBoard ダビングを行います。

4Q末には Drums 音出しを行います。

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | プロツールス I  |
| 担当講師名       | 上月 洋也     |
| 学期          | 春         |
| 授業の形態       | 演習        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師はエンジニア（レコーディング、マスタリング、DTM、PA）としての実務経験を持ちます。

#### 授業内容

レコーディングの現場よく使われているプロツールス HD のシステム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ます。1Qはデジタルの基礎や周辺機器について、2Qは実際に触ってみて基礎テクニックを学びます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

プロツールス 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ようになります。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ① プロツールスで何が出来るかを知る
- ② 電源の入れ方 オーディオ信号の流れ
- ③ サンプリング周波数 ビットレート 非圧縮 圧縮ファイル
- ④ デジタルミキサーを理解する
- ⑤ セッションを作る トラックを作る 再生録音操作
- ⑥ 様々なトラックを作る
- ⑦ 実技試験 指示通りにオペレートする

#### 中間試験評価方法・評価基準

オペレートが正しくできているか。  
試験の点数（40%）平常点（30%）出席点（30%）で評価

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ 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
- ⑨ マイクを使って自分の声を録音する
- ⑩ ブース内で録音 Cue Box のについて
- ⑪ プラグイン音源を鳴らす 録音する 外部音源を鳴らす 録音する
- ⑫ 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
- ⑬ Bus トラックをグループフェーダーとして使う
- ⑭ Bus トラックをセンド系エフェクターを使う リバーブ・ディレイ
- ⑮ 試験 実技試験 指示通りに操作を行う

#### 期末試験評価方法・評価基準

試験の点数（40%）平常点（30%）出席点（30%）で評価

#### 特記事項

リモート授業となった場合 Avid と iLok のアカウントを取得してもらい ProTools Fast で作業します。

|             |           |
|-------------|-----------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科 |
| 科目名         | プロツールス II |
| 担当講師名       | 上月 洋也     |
| 学期          | 秋         |
| 授業の形態       | 演習        |
| 専攻/楽器/グレード等 |           |

#### 担当科目に関する実務経験

実際にプロツールスを使い理解を深めます。尚、講師はエンジニア（レコーディング、マスタリング、DTM、PA）としての実務経験を持ちます。

#### 授業内容

3Q はエフェクターの知識を深め、簡単なオーディオ編集できるようにし、4Q プロジェクトをまとめるにあたって、他人とは違う個性やテクニックを磨く。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

プロツールス 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リティカルの高いコンペに勝てる音源が作れるようになります。

#### 授業計画（1回目から 7回目）

- ① プラグインエフェクター① 音づくりについて EQ を操る
- ② プラグインエフェクター② コンプレッサー、ゲートについて
- ③ プラグインエフェクター③ 空間系エフェクターについて
- ④ プラグインエフェクター④ マキシマイザーについて
- ⑤ オーディオ編集 録音したノイズで Loop リズムを作る
- ⑥ オーディオ録音 マイクを使用してノイズを録音する
- ⑦ 実技試験 指示通りにオペレートする

#### 中間試験評価方法・評価基準

試験の点数（40%）平常点（30%）出席点（30%）で評価

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧ オートメーション① フェーダーオートメーション
- ⑨ オートメーション② プラグインのオートメーション
- ⑩ プロジェクトの制作① Midi 打ち込み
- ⑪ プロジェクトの制作② オーディオ録音
- ⑫ プロジェクトの制作③ 編集 ミックス
- ⑬ 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
- ⑭ インポート・イクスポート CD・オーディオ・Midi・セッション
- ⑮ 試験 実技試験 指示通りに操作を行う

### 期末試験評価方法・評価基準

試験の点数（40%）平常点（30%）出席点（30%）で評価

### 特記事項

|             |                  |
|-------------|------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科        |
| 科目名         | DJ・クラブミュージックゼミ A |
| 担当講師名       | 高木則幸             |
| 学期          | 秋                |
| 授業の形態       | 演習               |
| 専攻/楽器/グレード等 |                  |

#### 担当科目に関する実務経験

講師はクラブイベントでの DJ 経験や、海外クラブミュージック専門レベルからの楽曲リリース経験等の実務経験を持ちます。

#### 授業内容

この科目では講師の実務経験（クラブ DJ, プロデューサー）に基づき、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（この授業で何ができるようになるのか）

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（1回目から7回目）

- ①各機材の説明と DJ プレイの基礎を学びます。
- ②ジャンルと選曲の方法について学びます。
- ③ピッチコントロールの使い方、実際のプレイを実践します。
- ④DJ アプリ、rekordbox を使用してプレイリストを作成します。
- ⑤実践 1：各自持ち時間を決めた DJ プレイを行います。
- ⑥実践 2：各自持ち時間を決めた DJ プレイを行います。
- ⑦各自 DJ の実技試験を行います。

## 中間試験評価方法・評価基準

DJ の実技試験を行います。  
出席 30%、平常点 30%、DJ スキルの修得度 40%

## 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧概要、スケジュール確認
- ⑨制作研究ゼミ発表 1（例）ハウスミュージックの分析
- ⑩研究ゼミ発表 2（例）テクノミュージックの分析
- ⑪研究ゼミ発表 3（例）サイケデリックトランスの分析
- ⑫研究ゼミ発表（例）ダブステップの分析
- ⑬分析に基づいたオリジナル楽曲制作（基本パート）
- ⑭分析に基づいた楽曲制作（構成、ミックス等）
- ⑮オリジナル楽曲の発表と提出

## 期末試験評価方法・評価基準

各自楽曲分析に基づいて制作したオリジナル作品を提出、発表します。  
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。

## 特記事項

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科         |
| 科目名         | オーケストレーション（管弦楽法）I |
| 担当講師名       | 岡澤理絵              |
| 学期          | 春                 |
| 授業の形態       | 実習                |
| 専攻/楽器/グレード等 | アレンジ作曲            |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は、ここに登場する楽器のための作品を多々作曲し演奏されています。

#### 授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

楽器を理解しアンサンブル作品が書けるようになります。試演を行うことにより、将来的には演奏者との打ち合わせ等もスムーズに行えます。尚、吹奏楽の作曲部門のコンクールにチャレンジした履修学生が、卒業後にこの分野の第一人者として活躍しています。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②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。
- ③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。
- ④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。
- ⑤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。
- ⑥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。
- ⑦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。

#### 中間試験評価方法・評価基準

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%

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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。
- ⑨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。
- ⑩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。
- ⑪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。
- ⑫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。
- ⑬二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。
- ⑭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。
- ⑮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。

### 期末試験評価方法・評価基準

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%

### 特記事項

生演奏が体験できる授業ですので、是非とも休まずに出席して下さい。テキストから学べないことも、見聞きすることで沢山学習できます。

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科         |
| 科目名         | オーケストレーション(管弦楽法)Ⅱ |
| 担当講師名       | 岡澤理絵              |
| 学期          | 秋                 |
| 授業の形態       | 実習                |
| 専攻/楽器/グレード等 |                   |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師はここに登場する楽器のための作品を多々アレンジ・作曲し、演奏されています。

#### 授業内容

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ます。コンサートで締めくくります。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

楽器を理解しアンサンブル作品が書けるようになります。試演を行うことにより、将来的には演奏者との打ち合わせ等もスムーズに行えます。尚、吹奏楽の作曲部門のコンクールにチャレンジした履修学生が、卒業後にこの分野の第一人者として活躍しています。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①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。
- ②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。
- ③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。
- ④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。
- ⑤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。
- ⑥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。
- ⑦テスト・移調楽器の確認と倍音列の作成

#### 中間試験評価方法・評価基準

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%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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。
- ⑨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。
- ⑩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。
- ⑪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。
- ⑫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。
- ⑬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。
- ⑭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。
- ⑮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。

#### 期末試験評価方法・評価基準

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%

#### 特記事項

生演奏が体験できる授業ですので、是非とも休まずに出席して下さい。テキストから学べないことも、見聞きすることで沢山学習できます。

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | クラシック作曲理論 I |
| 担当講師名       | 岡澤理絵        |
| 学期          | 春           |
| 授業の形態       | 演習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

講師は合唱曲作品の作曲・アレンジを多々、行い出版されている。

#### 授業内容

和声法を通して、クラシック作曲理論の基礎を学習します。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め、和声法の基礎を学びます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

和声法の基本・ルールを理解し、カデンツ・終止形といった和音設定の原理を学習します。度数による和音の響きが異なることを耳からも理解することで、将来自分の作曲活動の様々な状況におき、活用ができる様になります。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①楽典(1) 音階について。長調と短調を理解します。
- ②楽典(2) 調と調号について、長調と短調の調・減の音程を覚えます。
- ④和声法 テキストの書法・音域・規則を理解します。
- ⑤和声法(課題 1.2) 基本位置 3 和音の書法・配置を把握します。
- ⑥和声法(課題 3.4) 基本位置 3 和音の連結を行います。
- ⑦テスト 和声法・楽典の記述

#### 中間試験評価方法・評価基準

毎回授業に取り組む姿勢 60%  
授業の内容が理解されているかのテスト 40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧和声法(課題 5.6) 基本位置 3 和音の連結・II-V・V-VI
- ⑨和声法(課題 7) 和音設定の原理・3種類のカデンツを理解します。
- ⑩和声法(課題 8.9) 和音設定の原理・複合カデンツと終止形を覚えます。

- ⑪和声法(1～4章まとめ) 小テストを実施します。
- ⑫和声法 ((課題 10. 11. 12) Cdur 以外の調性課題に取り組みます。
- ⑬和声法(課題 13. 14. 15) 主要 3 和音の第 1 転回位置の配置と連結を行います。
- ⑭和声法(課題 16. 17. 18) II 度の第 1 転回位置の配置と連結を行います。
- ⑮テスト・第 1 転回位置のバス課題を実施します。

#### 期末試験評価方法・評価基準

毎回授業に取り組む姿勢 60%  
授業の内容が理解されているかのテスト 40%

#### 特記事項

|             |            |
|-------------|------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科  |
| 科目名         | クラシック作曲理論Ⅱ |
| 担当講師名       | 岡澤理絵       |
| 学期          | 秋          |
| 授業の形態       | 演習         |
| 専攻/楽器/グレード等 |            |

#### 担当科目に関する実務経験

講師は弦楽アンサンブルなどの作品の作曲・アレンジを行い演奏されている。

#### 授業内容

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。その過程で、各声部の動きの重要性を理解します。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

様々な和音を学びその響きを把握することは、様々な場面において将来自分の作曲活動に活かすことができます。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①和声法（課題 19）3 和音の第 1 転回位置まとめ・課題を実施します。
- ②和声法（課題 20・21）3 和音の第 2 転回位置の配置と定型を覚えます。
- ③和声法（課題 22・23）3 和音の第 2 転回位置の連結を実施します。
- ④和声法（課題 24）3 和音の第 2 転回位置を含むバス課題を実施します。
- ⑤和声法（課題 25・26）V7 の和音の構成音と配置・定型を理解します。
- ⑥和声法（課題 27・28）V7 の和音を含む課題を実施します。
- ⑦テスト V7 を含む課題の実施

#### 中間試験評価方法・評価基準

毎回授業に取り組む姿勢 60%  
授業の内容が理解されているかのテスト 40%

#### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧和声法（課題 29・30）V7 の和音からVI度の連結を含む課題を実施します。
- ⑨和声法（課題 31・32・33）V7 根音省略の和音の配置と連結を行います。
- ⑩和声法（課題 34）V7 根音省略の和音を含む課題を実施します。

- ⑪和声法（課題 35・36・37）V9 の和音の構成音と配置を理解します。
- ⑫和声法（課題 38・39）V9 の和音根音省略の和音の配置と連結を行います。
- ⑬和声法（課題 40）V9 の和音を含む長調の課題を実施します。
- ⑭和声法（課題 41・42・43）V9 の和音を含む短調の課題を実施します。
- ⑮テスト V9 を含む課題の実施

期末試験評価方法・評価基準

毎回授業に取り組む姿勢 60%  
授業の内容が理解されているかのテスト 40%

特記事項

|             |                  |
|-------------|------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科        |
| 科目名         | オーケストラ DTM・DAW I |
| 担当講師名       | 大久保賢             |
| 学期          | 春                |
| 授業の形態       | 演習               |
| 専攻/楽器/グレード等 |                  |

#### 担当科目に関連する実務経歴

講師は DTM を用いたオーケストラ作品を主にエンタテイメント業界に提供している実務経験を持ちます。

#### 授業内容

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。楽器の特性と記譜ルールを学び、どのようにソフト上でオーケストラを表現するかを学習する。1 クオーターでは弦楽器、2 クオーターは木管楽器、金管楽器について学習する。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

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、楽器の特性などを反映した作品制作の習得を目標とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①機材とソフトウェアについて解説。Vienna Instruments の基礎について解説。
- ②アーティキュレーションの切り替え方法などを解説。
- ③参考譜面を配布し楽曲の解説を行う。弦パートを入力する。
- ④Expression でデータに表情をつけて提出。
- ⑤試験課題を配布し、弦楽編成で編曲する。
- ⑥試験課題の提出。リバーブなどをかけて最終的な仕上げを行う。
- ⑦作品発表会の実施。作品の添削を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。  
ソフトウェアの基本操作、楽譜を正確に読めているか。  
課題提出：40% 出席点：30% その他：30%。

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧オーケストラ全体の編成と木管楽器と金管楽器について解説。
- ⑨参考譜面を配布し楽曲の解説を行う。木管パートと金管パートの入力を行う。
- ⑩曲を仕上げて提出。内容を確認します。
- ⑪編曲課題を配布し、木管編成で編曲する。
- ⑫編曲課題を提出。作品の添削を行います。
- ⑬編曲課題を配布し、金管編成で編曲する。
- ⑭課題制作の仕上げ。
- ⑮作品発表会の実施。作品の添削を行います。

### 期末試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。

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。

課題提出：40% 出席点：30% その他：30%。

### 特記事項

|             |                  |
|-------------|------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科        |
| 科目名         | オーケストラ DTM・DAW I |
| 担当講師名       | 大久保賢             |
| 学期          | 秋                |
| 授業の形態       | 演習               |
| 専攻/楽器/グレード等 |                  |

#### 担当科目に関連する実務経歴

講師は DTM を用いたオーケストラ作品を主にエンタテイメント業界に提供している実務経験を持ちます。

#### 授業内容

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、多彩な編曲ができるよう幅を広げます。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

オーケストラの演奏表現を用い、映像課題に音楽をつけていきます。多数の楽器を使いこなす技術の習得を目指します。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①Harpを中心とした編入楽器について学習する。
- ②編曲課題を配布し、指定のイメージで編曲する。
- ③非和声音について解説。作品に反映させる。
- ④作品発表会の実施。作品の添削を行います。
- ⑤打楽器について解説する。
- ⑥試験課題の制作と提出。
- ⑦作品発表会の実施。作品に添削を行います。

#### 中間試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。  
音色の表現力の拡大がしっかりとできているかを確認。  
課題提出：40% 出席点：30% その他：30%。

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧映像課題の配布。該当箇所(第一部)制作の要点を解説。
- ⑨該当箇所の音楽制作を行い提出。作品の添削を行います。
- ⑩映像課題の配布。該当箇所(第二部)制作の要点を解説。
- ⑪該当箇所の音楽制作を行い提出。作品の添削を行います。
- ⑫映像課題の配布。該当箇所(第三部)制作の要点を解説。
- ⑬該当箇所の音楽制作を行い提出。作品の添削を行います。
- ⑭映像課題の配布。該当箇所(第四部)制作の要点を解説。
- ⑮作品発表会の実施。作品に添削を行います。

### 期末試験評価方法・評価基準

作品提出をおこないます。  
映像作品に合った音楽が作れているか。  
課題提出：40% 出席点：30% その他：30%。

### 特記事項

|             |                 |
|-------------|-----------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科       |
| 科目名         | スクリーンミュージックゼミ A |
| 担当講師名       | 小松真理            |
| 学期          | 秋               |
| 授業の形態       | 演習              |
| 専攻/楽器/グレード等 |                 |

#### 担当科目に関する実務経験

講師は映画の音楽監督、オーケスト레이ター、番組の音楽担当等、実務経験を持ちます。

#### 授業内容

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、映像ファイルにまとめ、DVD 等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（この授業で何ができるようになるのか）

BGM, SE 制作/整音作業/アフレコ録り&編集/映像の簡易編集/を習得します。  
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。

#### 〈成果物〉

前半は依頼条件に合わせた音源や映像を制作します。  
後半はグループでコンセプトを設定し作品制作を行います。

#### 授業計画（1回目から7回目）

- ①用語、制約事項の把握 尺からテンポ、小節数の割り出し。
- ②場面に合わせた BGM の選曲。
- ③選曲した楽曲をリファレンスに置き、BGM を作成します。
- ④3 週で制作した BGM を元に必要な SE を作成します。
- ⑤BGM と SE のバランスを取り、動画に書き出します。
- ⑥実写映像の音声の整音を行います。
- ⑦1Q 学習内容のペーパーテストを行います。

### 中間試験評価方法・評価基準

試験 50%  
出席 30%  
その他 20%

### 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧扉絵用のBGMを作成します。
- ⑨本編のBGMを作成します(1)。
- ⑩本編のBGMを作成します(2)。
- ⑪ストーリーを組み立て、アフレコを行います。
- ⑫整音 data、BGM、セリフのmixを行います。
- ⑬サウンドロゴを作成します。
- ⑭指定条件に当てはまるCメロ譜を作成します。
- ⑮指定されたメロディを用いてCMのBGMを作成します。

### 期末試験評価方法・評価基準

試験 50%  
出席 30%  
その他 20%

### 特記事項

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科         |
| 科目名         | ゲーム・アニメミュージックゼミ A |
| 担当講師名       | 斎藤かんじ             |
| 学期          | 秋学期               |
| 授業の形態       | 演習                |
| 専攻/楽器/グレード等 |                   |

#### 担当科目に関連する実務経歴

講師はゲーム BGM, アニメ劇伴曲、歌楽曲、CM 曲などに実務経験があります。

#### 授業内容

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（この授業で何ができるようになるのか）

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指とします。

#### 授業計画（1回目から 7回目）

- ①ガイダンス、当ゼミの目的と目標について説明します。
- ②楽器編成とそのアレンジワークにおいて聴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。
- ③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。
- ④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。
- ⑤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、メロディメイク、アレンジワークを中心に説明します。
- ⑥制作課題 1 指定された場面の BGM の制作と発表
- ⑦制作課題 2 担当する場面に対しての BGM の制作と発表

## 中間試験評価方法・評価基準

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。

## 授業計画（8回目から15回目）

- ⑧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。
- ⑨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アフレコをします。
- ⑩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。
- ⑪アニメーション中盤の CM を制作します。
- ⑫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。
- ⑬SE・ME の録音とトラック編集をします。
- ⑭完成に向けて BGM トラック、SE・ME トラックの提出と動画への貼り付けをします。
- ⑮MA 作業（最終 mix 作業）と全行程の終了

## 期末試験評価方法・評価基準

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。

## 特記事項

|             |             |
|-------------|-------------|
| 学科名         | アレンジ・作曲学科   |
| 科目名         | インターナシップⅠ・Ⅱ |
| 担当講師名       |             |
| 学期          | 春・秋         |
| 授業の形態       | 実習          |
| 専攻/楽器/グレード等 |             |

#### 担当科目に関する実務経歴

#### 授業内容

学科が認めた外部の催事やメディア出演等の学外活動、外部企業や音楽事務所等での研修を行います。

#### 到達目標（この授業で何ができるようになるのか）

各々の進路を踏まえた学外活動や、企業研修を体験することにより、実務的な経験と実績を得ることを目標とします。

#### 授業計画（1回目から7回目）

#### 中間試験評価方法・評価基準

活動や研修に対しての積極性、向上心、責任感、仕事に対する姿勢、実績等を評価します。

#### 授業計画（8回目から15回目）

#### 期末試験評価方法・評価基準

活動や研修に対しての積極性、向上心、責任感、仕事に対する姿勢、実績等を評価します。

#### 特記事項

学外活動や企業研修の機会を得る為には、それ相応の知識と技術に加え、コミュニケーション能力や各種マナーをはじめとする社会性も十分に備わっていることが必要になります

