

2 年 次 生

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	ソングライターゼミ B	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、デモ音源制作に関する応用知識と経験を養います。また前学期とは違い、音楽以外の商品や企業との関連、クライアントやタイアップといった外部からの発注に沿った形のより実践的な制作シミュレーションを行います。

到達目標

ソングライターゼミAと講座内容や目標は同じですが、その内容、目標のレベルを一段階高めます。より実際の商品制作に近い形の実習を行い、将来作家として共に仕事をするであろう制作スタッフ陣への理解を深め、作曲家としての視野を広げることも目指します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	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2年生としてより実践的で高度な目標を設定をします。
第2回	基礎知識	アイドル、アーティスト、アニソンについて説明し、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。
第6回	デモ制作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

発注に対する楽曲のコンセプトの到達度、楽曲に対するメンバーの意識、意欲を評価します。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	ステージ企画	ラクーアにある野外ステージを使用した、現実味があり、集客の見込みのある、コラボ企画を考え、プレゼンします。
第2回	構成の重要性	構成の重要性、特にBメロ後半の、サビ直前のアレンジの重要性を研究します。
第3回	CM(BGM)制作	制作教室に移動し、既存のCM映像をみながら、各人がコード進行+3rhythmのみで、BGMを制作します。
第4回	BGMから歌ものへ	任意に選択した前回制作したBGM(メロディの無いトラック)に歌としてのメロディを歌詞とともに制作します。
第5回	洋楽ディレクターの仕事	洋楽アーティストの楽曲2曲を選び、2チームに分かれた学生がどちらを日本デビューシングルにするかをディベートします。
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

出来上がった商品としての音源、プロモーションまでも含めた企画書の完成度を主に評価しつつ、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	自作自演アーティストゼミ B	浅田 祐介

科目概要

複数の匿名のグループを作り実際にTuneCoreなどの配信サービスを利用して、楽曲を配信することを学ぶ。その上でさらに楽曲の精度をあげていく工夫や手法を学ぶ。

到達目標

楽曲クオリティーのアップ。TuneCoreなど各種配信アグリゲーターの運用方法について知識を得る。

試験結果30%、平常点30%、出席等40%

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	現代の音楽試聴研究	最新の音楽試聴の現状について学ぶ。 アグリゲーションサービスについて学ぶ。
第2回	配信作品制作開始	配信にあたり必要な素材の調達方法、フォーマットについて学ぶ。また具体的な楽曲の方向性などを決める。
第3回	楽曲制作I	楽曲を軸にグループごとに個別指導。 楽曲の方向性決め
第4回	楽曲制作II	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5回	楽曲制作III	楽曲を軸にグループごとに個別指導。 アレンジなど
第6回	楽曲制作IV	楽曲を軸にグループごとに個別指導。 ミックス・その他最終チェック
第7回	第一回配信	楽曲を配信しレポート提出

クォーター末試験評価方法

コライティングは機能していたか？ 刺さる楽曲にするためのロジックは構築されていたか？
また楽曲自体のクオリティーは目標に達していたか？

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	プロモーションの重要性	現代のアーティストのプロモーションの実態について考察。
第2回	SNS	SNSのプロモーション運用について学ぶ。 問題点や成功事例など。
第3回	配信作品制作開始	配信にあたり必要な素材の調達方法、フォーマットについて学ぶ。また具体的な楽曲の方向性などを決める。
第4回	楽曲制作・プロモーション技法I	楽曲を軸にグループごとに個別指導。 プロモーションについての確認。(アイデア確認)
第5回	楽曲制作・プロモーション技法II	楽曲を軸にグループごとに個別指導。 プロモーションについての確認。(アイデア再確認)
第6回	第二回配信開始	楽曲の配信のスタートと同時にプロモーション開始。
第7回	効果測定	実際にプロモーションによる効果測定。
第8回	試験	配信をやってみて感じたことについてのレポート提出。

学期末試験評価方法

楽曲のクオリティー。世の中の曲と対等に戦える曲になっているか？

それだけではなく、実際にアーティスト活動をしていく上で最低限のランニングコストを得る戦略が立てているか？新しい技術やサービスについての理解は深まっているか？など。

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	スクリーンミュージックゼミ B	小松 真理

科目概要

映像音楽を様々な角度から学習します。
実写/アニメ/映画トレーラー/CM等の映像にSE/BGM/台詞等の音付けを行います。

到達目標

前年度秋学期の学習項目を踏まえ、制作スピードの向上を目指します。
グループ制作では、スケジュール管理など、コミュニケーションを重視し、より良い作品制作を目指します。

授業計画授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	SE素材を生音で構成する	実写動画に必要なSE素材を生で再構築する為にrec.と編集を行います。
第2回	生録した素材のみでSEを再構築	1週目に録った素材を用いて現場音を完成させます。
第3回	BGM作り(グループ別)	1,2週で扱った映像にBGMを付けます。
第4回	動画発表(グループ別)	BGMとSE(現場音)のバランスを取り動画を提出します。
第5回	苦手なジャンルや音付けの把握	各自、得意と不得意を自己分析の中で認識します。
第6回	試験で扱う映像素材決め	グループ別に互いに課題を提示します。
第7回	1Q試験 動画の提出	指定された映像にBGM/SEを付け動画で提出。

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%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	映画のトレーラーへの音付け	SEとBGMに分かれて作業を進めます。
第2回	トレーラー動画発表	素材を合わせて動画に書き出します。
第3回	ゼミのCMを作る(企画)	スクリーンミュージックゼミのCMを制作します。
第4回	ゼミのCMを作る(制作)	役割を決め各々の作業を行います。
第5回	ゼミのCM発表	完成したCMを発表します。
第6回	試験の題材決め	各々の音付けのアピールが出来る映像素材を探します。
第7回	仮発表	途中経過を発表し、意見を出し合います。
第8回	2Q試験 動画提出	自身で設定した動画に音を付け発表します。

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
春	ゲーム・アニメミュージックゼミ B	斉藤 かんじ

科目概要

2年次春学期から始まる授業です。1年次から継続してBGM制作と音響制作の2本立てで学んでいきます。とくに日頃あいまいになりがちな音響用語や各プラグインのパラメーターの意味を確かなものにしていきます。さらにそれらの集大成として全員の作品が収録されたトータルコンセプトアルバムの制作と配信・販売、そして販促用DVDの制作を行います。

到達目標

就職活動、業界へのプレゼンテーション資料のひとつとして各々が自信を持って提示出来る楽曲を作ることがまずひとつの目標です。さらに音響制作の現場で即戦力として活躍できるように必要とされるであろう確かな知識、技術の習得を目標とします。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音響用語	音の三要素、周波数、位相、音圧、サンプリングレート、ビットデプスなどについて。
第2回	コンプレッサー、リミッター	コンプレッサー、リミッターのパラメーターについて、さらになぜそれらが必要とされるかについて。
第3回	イコライザー	イコライザーのパラメーターについて、さらになぜそれらが必要とされるかについて。
第4回	プラグインシンセサイザー1	シンセサイザーのパラメーターについて。
第5回	プラグインシンセサイザー2	SE,MEの作り方について。
第6回	BGM(SE付き)制作課題1	設定されたゲーム上の画面に対してのBGM(SE付き)制作課題の制作と発表。
第7回	BGM制作課題2(試験課題)	設定されたシナリオ(文章)に対しての音楽の制作と発表。

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。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	配信アルバム 販促DVD制作会議	コンセプト、担当楽曲、制作スケジュール等の企画会議。
第2回	アルバム制作 デモテイクの提出	楽曲の方向性、モチーフ、構成、楽器編成などの提示。
第3回	アルバム制作 リテイクの提出	完成に向けた計画性、期待感の提示。
第4回	アルバム制作 文字項、デザインの提出	アルバム制作に必要な文字資料、デザインの確認。
第5回	販促DVD撮影、制作	販促DVDの制作と編集。
第6回	販促DVDのためのBGM制作	販促DVDのBGM提出とMA作業。
第7回	アルバム制作 完成曲の提出	マスタリング。
第8回	配信アルバム・販促DVDの完成(試験)	配信アルバムのアップロード、販促DVDの上映。

学期末試験評価方法

配信アルバムの完成、アップロードと販促DVDの完成を以って試験とし、提供楽曲のクオリティーと制作への貢献度を評価の対象とします。出席30% 平常点30% 試験40% 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
春	DJ・クラブミュージックゼミ B	高木 則幸

科目概要

現代においてはDJスタイルも、単にレコードやCDをプレイするにとどまらず、PCを使ったライブパフォーマンス等様々です。ここではオリジナル楽曲、アルバムを制作する事に加えて、オリジナル曲をライブ発表することで実践的なクラブイベントでのパフォーマンスを実践します。楽興制作は個人またはグループ(ユニット)で行います。

到達目標

商品レベルでのクラブミュージック楽曲を制作、完成させます。オリジナル楽曲をライブ用にアレンジして、ライブイベントを企画、開催し、ライブパフォーマンスとして発表します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	スケジュール確認	スケジュールの確認と制作グループを決定します。
第2回	トラックメイキング1(ベーシックトラック)	サウンドの核となる音色をしっかりと作り込みます。
第3回	トラックメイキング2(構成)	DJプレイ、ライブパフォーマンスを考えた曲構成を考えます。
第4回	トラックメイキング3(FXとトッピング)	細部の作り込みとエフェクトを追加します。
第5回	トラックメイキング4(ミキシング)	ミックスダウンを行います。
第6回	トラックメイキング5(マスタリング)	トータルコンプと音圧補正を行いマスタリングします。
第7回	企画と楽曲プレゼン	パフォーマンス企画と完成楽曲を発表します。

クォーター末試験評価方法

出席30%、平常点30%、企画への参加姿勢40%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	スケジュール確認	制作スケジュールを確認して計画を立てます。
第2回	楽曲制作1	ライブパフォーマンスを念頭に置いた楽曲を制作します。
第3回	楽曲制作2	制作経過を発表します。(前半)
第4回	楽曲制作3	制作経過を発表します。(後半)
第5回	アルバムマスタリング	アルバム制作とマスタリングを行います。
第6回	ライブ企画とリハーサル	ライブイベントの企画を練って、リハーサルを行います。
第7回	ライブゲネプロ	実際のステージを想定したリハーサル(ゲネプロ)を行います。
第8回	ライブ発表	ライブイベントを開催、作品を発表します。

学期末試験評価方法

出席30%、企画への参加姿勢30%、作品のクオリティ40%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	マニピュレーターゼミ B	佐々木 清裕

科目概要

前学期から引き続きCycling'74のMAX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、さらには立体音響について深めていきます。また、他の機材やソフトウェアとの連携方法などを学び、表現力の拡大を目指します。

到達目標

周波数ドメインの処理方法についての基本的な部分について理解
 立体音響(とくにAmbisonics)の処理方法
 OSC(Open Sound Control)の使用方法

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	立体音響とアンビソニクス(Ambisonics)	立体音響についてフォーマットも含めて解説するとともに、なかでもAmbisonicsについて掘り下げていきます。
第2回	CubaseによるAmbisonic処理 I	Cubase Pro 10でのAmbisonicsの処理方法について概要を解説していきます。
第3回	CubaseによるAmbisonic処理 II	プラグインによる空間演出等について考えてみます。
第4回	再び周波数ドメインによるオーディオ処理考	実際の作品などを紹介しながらその音響処理について解説するとともに、MAXでの周波数ドメイン処理の方法について解説していきます。
第5回	周波数ドメインの応用によるイコライザー	一般のEQとは違って周波数ドメインを利用したEQのパッチを組みながら、周波数ドメイン処理について再確認をしていきます。
第6回	クロス・シンセシス I	周波数ドメインによる応用のひとつであるクロス・シンセシス(フェイズ・ヴォコーダー)のパッチを作成します。
第7回	クロス・シンセシス II / 提出	前回から作成しているクロス・シンセシスのパッチを仕上げます。

クォーター末試験評価方法

- ・平常時の受講状況 40%
- ・出席状況 10%
- ・提出パッチ:動作についての理解度、ユニークさ 50%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コンヴォリューションについて	コンヴォリューションと呼ばれる処理方法について概要を解説し、IR系リヴァーブ等でのユニークな応用例など紹介します。
第2回	Open Sound Control (OSC) I	WifiやLAN等を通して他の機器をコントロールできるOSCについて解説します。
第3回	Open Sound Control (OSC) II	OSCによるコントローラーを実際に組んでみます。
第4回	Arduinoと外部コントローラー	Arduinoを使うことで、色々な情報を使って音源や音楽をコントロールすることができる可能性について解説します。
第5回	制作実習 I	これまでの総まとめとして、触れてきたことを使って楽曲の企画を立案します。
第6回	制作実習 II	企画をもとに、フロー・チャート等で整理し、素材準備とパッチを組んでいきます。
第7回	制作実習 III	引き続き制作を進めていきます。
第8回	制作実習 IV	最終的な仕上げと確認を行い、提出します。

学期末試験評価方法

- ・平常時の受講状況 20%
- ・出席状況 10%
- ・提出作品:作品の完成度、ユニークさ 70%

アレンジ作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	音楽理論 III	隼田 義博

科目概要
前半は一年次に学習したダイアトニック・コードとノンダイアトニック・コードの基本セオリーの復習を軸におきながら、後半は機能的なりハーモニゼーションについて学習し、メロディに対する様々なハーモニー付けの可能性を追求します。
到達目標
ダイアトニック・コードのほか様々なノンダイアトニック・コード、そして様々なスケールに関する知識をもとに、あらゆるポップスの曲をハーモニーとメロディの視点から分析し、自由にハーモニーを操れ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	ガイダンス/調・音階・和音	調・音階・和音の理解度について確認
第2回	ダイアトニック・コード 1	メジャー・キーのダイアトニックコードの種類と構造、機能と代理機能について
第3回	ダイアトニック・コード 2	マイナー・キーのダイアトニックコードの種類と構造、機能と代理機能について
第4回	セカンダリ・ドミナント	セカンダリ・ドミナントの仕組みと構造、様々な進行について
第5回	ディミニッシュ・セブンス・コード	Dim 7th コードの構造、パッシングディミニッシュの使用について
第6回	モーダル・インターチェンジ・コード	同主短調および同主短調以外からの代表的な借用和音と様々な進行について
第7回	まとめ試験	ダイアトニックコード、ノンダイアトニック・コードに関する試験

クォーター末試験評価方法
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況（20%）遅刻・欠席は減点対象 ・平常点（40%）受講態度・課題の取り組みや各人の学習状況 ・試験（40%）学習内容の理解をチェックする筆記試験と学習した内容を反映した作品提出

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	SubV7（ウラコード）	SubV7の構造と仕組み、様々な進行について
第2回	リハーモニゼーション1	ダイアトニックコードを利用した様々なリハーモニゼーションについて
第3回	リハーモニゼーション2	ドミナントコードのドミナントモーションおよび他の進行のリエーションについて
第4回	リハーモニゼーション3	パッシング以外のディミニッシュの使用と、ディミニッシュを使ったリハーモニゼーションについて
第5回	リハーモニゼーション4	モーダルインターチェンジコードを使ったリハーモニゼーションについて
第6回	リハーモニゼーション5	様々な転調パターンと効果的な転調の仕組みについて
第7回	リハーモニゼーション6	アッパーストラクチャーやグリッパなど様々なボイスイングの響きを利用したリハーモニゼーションについて
第8回	リハーモニゼーションのまとめ	学習したリハーモニゼーションのテクニックのまとめ試験

学期末試験評価方法
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況（20%）遅刻・欠席は減点対象 ・平常点（40%）受講態度・課題の取り組みや各人の学習状況 ・試験（40%）学習内容の理解をチェックする筆記試験と学習した内容を反映した作品提出

アレンジ作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	音楽理論 IV	隼田 義博

科目概要
春学期に学習したダイアトニック・ハーモニーやリハモニゼーションの基礎知識をもとに、前半は洋楽を中心とした楽曲分析、後半は旋法音楽の表現方法について学習しながら、ポップミュージックで使用されるハーモニーの語法をさらに増やしていきます。
到達目標
機能的・非機能的なハーモニーを問わず様々なハーモニーのサウンドを柔軟に受け入れ、ダイアトニック周辺のハーモニー構造から一歩はなれた先のサウンドや、様々な旋法の響きを表現でき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	洋楽のハーモニー1	バート・バカラックの作品を中心にそのハーモニーとリズムについて分析
第2回	洋楽のハーモニー2	スティーリー・ダンの作品を中心にそのハーモニーについて分析
第3回	ブラジリアン・ハーモニー1	アントニオ・カルロス・ジョビンの作品を中心にそのハーモニーとリズムについて分析
第4回	ブラジリアン・ハーモニー2	イヴァン・リンスの作品を中心にそのハーモニーとリズムについて分析
第5回	コンテンポラリーハーモニー1	パット・メセニーの作品を中心にそのハーモニーとリズムについて分析
第6回	コンテンポラリーハーモニー2	パット・メセニーほかECMアーティストの作品を中心にそのハーモニーとリズムについて分析
第7回	ダイアトニックとノンダイアトニック	これまで学習した様々なハーモニーのまとめと作品提出

クォーター末試験評価方法
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況（20%）遅刻・欠席は減点対象 ・平常点（40%）受講態度・課題の取り組みや各人の学習状況 ・試験（40%）学習内容の理解をチェックする筆記試験と学習した内容を反映した作品提出

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	教会旋法の歴史と音階構造	旋法そのものについて意味や調性音楽との響きの違い、教会旋法の音階構造を確認
第2回	教会旋法の構造と響きの特徴	教会旋法の個々の響きの特徴とその仕組みについて確認
第3回	旋法音楽の表現方法1	和音進行をともわないリニアな表現方法について
第4回	旋法音楽の表現方法2	コード進行をともなう表現方法について
第5回	旋法音楽の表現方法3	ダイアトニックハーモニーをもととした曲の中で旋法の響きをブレンドする表現方法について
第6回	旋法音楽の表現方法4	旋法の響きを表すその他の様々なアレンジテクニックについて
第7回	教会旋法以外の様々な旋法	世界の諸民族の旋法、和声/旋律短音階から派生する旋法などについて
第8回	旋法のまとめ	学習した旋法に関するまとめ試験

学期末試験評価方法
<ul style="list-style-type: none"> ・出席状況（20%）遅刻・欠席は減点対象 ・平常点（40%）受講態度・課題の取り組みや各人の学習状況 ・試験（40%）学習内容の理解をチェックする筆記試験と学習した内容を反映した作品提出

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Ⅲ	岩田 学

科目概要

クラシック音楽の理論を和声法を通して学習します。春学期ではV9の和音やII7の和音に加えて、準固有和音や属調のV7の和音に関して学びます。

到達目標

和声学を中心にクラシック系音楽の理論を学習し、楽曲分析や作品制作に役立てます。1年生で学習したドミナント系和音を復習し、様々なサブドミナント系和音を学習します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	長調V9の復習	長調V9の最適配置や定型、限定進行音等を学習します。
第2回	長調V9の補足説明	長調V9の補充的課題を実施し、理解度をチェックします。
第3回	短調V9の復習	短調V9の配置上の注意、限定進行音の例外的進行等を学習します。
第4回	短調V9の補足説明	短調V9の補充的課題を実施し、理解度をチェックします。
第5回	ドミナント系和音のまとめ	ドミナント系和音の和声課題を実施し、適切な和音設定が出来ているかチェックします。
第6回	ドミナント系和音の補足説明	ドミナント系和音の補充的課題を実施し、理解度をチェックします。
第7回	テスト	ドミナント系和音の総括、課題を実施し理解度をチェックします。

クォーター末試験評価方法

ドミナント系和音の総括としてバス課題を実施します。まず和音設定が適切かどうか、更に最適配置や限定進行音に関して正しく理解され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	II7の説明	II7の和音の基本的な使い方、第7音の進行を学習します。
第2回	II7の課題とまとめ	II7の和声課題を実施し、理解度をチェックします。
第3回	準固有和音の説明	準固有和音の考え方と和音進行上の注意、更に対斜に関する知識を学びます。
第4回	準固有和音の課題	準固有和音の和声課題を実施し、理解度をチェックします。
第5回	楽曲分析(準固有和音)	準固有和音を使用している楽曲の分析し、準固有和音の実践的な使い方を学習します。
第6回	属調のV7の説明	属調のV7の基本的な考え方を説明し、属調のV7の正しい使い方を学びます。
第7回	属調のV7の使用法	属調のV7を使う上で、注意すべき限定進行音の処理や対斜に関して学習します。
第8回	テスト	II7の和音と準固有和音を含む課題を実施し理解度をチェックします。

学期末試験評価方法

II7の和音と準固有和音を含むバス課題を実施します。II7の和音の第7音の進行は正しく理解しているか、また、準固有和音和音の和音設定に関して正しく理解され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 IV	岩田 学

科目概要

クラシック音楽の理論を和声法を通して学習します。秋学期では属調のV系の和音やその他のサブドミナント系の和音の適切な使い方と近親調転調の仕組みを理解します。

到達目標

和声法を通してクラシック音楽の理論を学習します。特に秋学期は様々なサブドミナント系の和音を学習し、更に近親調転調の理解を深めることで、オリジナル作品の表現の幅を広げるとともに、楽曲分析能力を高めます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	属調のV7のまとめ	属調のV7の和声課題を実施し、理解度をチェックします。
第2回	属調のV9(下方変位を含む)	属調のV9(下方変位)の和音の定型や限定進行音に関して学習します。
第3回	属調のVの諸和音のまとめ	属調のVの諸和音を含む和声課題を実施し、理解度をチェックします。
第4回	楽曲分析(属調のVの諸和音)	属調のVの諸和音を使っている楽曲を分析し、和音の実践的な使い方を学習します。
第5回	IV7、+IV7、-IIの説明	IV7、+IV7、-IIの基本的な説明、最適配置や定型、限定進行音等を学習します。
第6回	IV7、+IV7、-IIの使用法	IV7、+IV7、-IIを使う上で、一般的な和音連結に加え例外的な進行を学習します。
第7回	テスト	属調のVの諸和音を含む課題を実施し理解度をチェックします。

クォーター末試験評価方法

属調のVの諸和音を含むバス課題を実施します。定型や和音設定が適切かどうか、更に限定進行音や対斜に関して正しく理解され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	IV7、+IV7、-IIのまとめ	IV7、+IV7、-IIの和声課題を実施し、理解度をチェックします。
第2回	サブドミナント系和音の総括	様々なサブドミナント系和音の和声課題、サブドミナント系和音の適切な和音設定を学習します。
第3回	楽曲分析(サブドミナント系和音)	様々なサブドミナント系和音を使用している楽曲を分析し、サブドミナント系和音の実践的な使い方を学習します。
第4回	近親調転調の説明	近親調転調の基本的なルールに関して学習します。
第5回	近親調転調の使用法	近親調転調の際の終止の種類や調の判別について学習します。
第6回	近親調転調のまとめ	近親調転調をしている和声課題を実施し、理解度をチェックします。
第7回	楽曲分析(近親調転調)	近親調転調をしている楽曲を分析し、実践的な転調の仕方について学習します。
第8回	テスト	サブドミナント系和音と近親調転調の総括、サブドミナント系和音と近親調転調の理解度をチェックします。

学期末試験評価方法

サブドミナント系和音の総括と近親調転調に関するバス課題を実施します。調設定・和音設定が適切かどうか、更に限定進行音や対斜に関して正しく理解され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
春	ポピュラーアレンジ III	水島 康貴

科目概要

アレンジの基礎からメロディー、曲の構築などリファレンスなど各自の目標を定める事。オリジナリティーも追求しつつ、メロディーに対してバランスの良いオケの制作を学んでいきます。

到達目標

メロディーに対するコード、リズムの関わり合いを理解すること。基本のビートに対して楽器ごと、帯域、定位によるバランスの取り方の基本を理解し、実践することが出来るようになる。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	アレンジガイダンスと課題提示	授業内容の説明、共有フォルダの設定。8beatアレンジ課題の提示と8beatの基本とリファレンスについて。
第2回	8beat曲のアレンジ1	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、8beat課題の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。
第3回	8beat曲のアレンジ2	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。
第4回	8beat曲のアレンジ3	8beat課題の提出。各自の目標に到達しているか検証。16beat課題の提示と基本について。
第5回	16beatのアレンジ1	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、16beat課題の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。
第6回	16beatのアレンジ2	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。
第7回	16beatのアレンジ3	16beat課題の提出。各自の目標に到達しているか検証。16beat課題の提示と基本について。

クォーター末試験評価方法

出席30%平常点30%課題提出40%(メロディ課題の1ハーフ音源を提出とする)

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	3連,Bounce曲のアレンジ1	メロディ課題提示、3連,Bounceの4リズムの組み方説明。ハネ方の数値など聞き比べしながら体感する。
第2回	3連,Bounce曲のアレンジ2	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、Bounce課題の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。
第3回	3連,Bounce曲のアレンジ3	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。
第4回	マスターリズムの作成について	マスターリズムの基本と必要な情報について。実際の五線紙も使用しながら覚えていきます。
第5回	4つ打ち楽曲のアレンジ1	メロディ課題提示、4つ打ち楽曲の4リズムの組み方説明。ハネ方の数値など聞き比べしながら体感する。
第6回	4つ打ち楽曲のアレンジ2	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、4つ打ち楽曲の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。
第7回	4つ打ち楽曲のアレンジ3	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。
第8回	Chorusワークについて	メロディーからの字ハモの生成方法、歌詞によるハモ箇所の設定 WooAhに於けるVoicingの基本について説明と実践。

学期末試験評価方法

出席30%平常点30%課題提出40%(メロディ課題の1ハーフ音源を提出とする。マスターリズム譜面、コーラス譜面の評価。)

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 IV	水島 康貴

科目概要

4リズムにストリングスセクション、ホーンセクションや、パーカッション、コーラスを加えた編成でのアレンジ法を学習します。さらにテーマに合わせたアレンジ力も身に付けます。楽器に対するプラグインのセッティングとアプローチの仕方を習得します。

到達目標

セクションなど各楽器の特徴を活かしたアレンジが出来るようになる。
ハーモニーと奏法など効果的に楽曲に対してアプローチすることができるようになる。
プラグインなどコンパクトに効率よく使いながらバランスを取れるようになる。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	バラードのアレンジ1	メロディ課題提示、バラードのリズムの組み方説明。 全体の流れを意識し、同じ場所が無いようなアレンジを目指します。
第2回	バラードのアレンジ2	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、バラード課題の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。
第3回	バラードのアレンジ3	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。
第4回	カウンターラインの技法修得	バラード課題より、カウンターラインの作成方法を学びます。 メロディとの関係性含めストリングスアレンジへの導入となります。
第5回	ストリングスアレンジ1	ピアノ、ストリングスのみの1コーラス課題。譜面の書き方において、弦はカルテットを意識した基本の動きと構成を作る技法を学びます。
第6回	ストリングスアレンジ2	ピアノコーラス課題の提出。 1ハーフサイズストリングスの課題の提示。
第7回	ストリングスアレンジ3	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、ストリングス課題の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。

クォーター末試験評価方法

出席30%平常点30%課題提出40%(メロディ課題の1ハーフ音源を提出とする)
ピアノストリングスのスコア譜面提出マスターリズム譜提出あり。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ストリングスアレンジ4	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。譜面の書き方について。
第2回	ホーンセクションアレンジ1	ホーンセクションの概念と各楽器へのアプローチについて学びます。アレンジの上がっているオケにホーンセクションのみの打ち込みをします。
第3回	ホーンセクションアレンジ2	ホーンセクションの楽器の音場、Comp.EQ.について確認。 アレンジした音源の確認とメロディ課題の提示。
第4回	ホーンセクションアレンジ3	メロディ課題から目標とするリファレンスの解析と、ホーンセクション課題の組んだ4リズムを発表。楽器構成のポイントなどを全員で検証。
第5回	ホーンセクションアレンジ4	4リズムから発展させたアレンジの発表。修正他全体アレンジパリエーションの指導。
第6回	テーマを指定し企画音源制作とまとめ1	各自のコンセプトを元に企画書を作成。それに沿った音源政策となります。2分程度。1年間のアレンジのまとめ1も行います。
第7回	テーマを指定し企画音源制作とまとめ2	企画書に照らし合わせながら音源の途中経過発表と全員でディスクアッション。1年間のまとめ2も行います。
第8回	テーマを指定し企画音源制作とまとめ3	音源の提出と企画書、譜面の提出。 1年間の総括。

学期末試験評価方法

出席30%平常点30%課題提出40%(メロディ課題の1ハーフ音源を提出とする)
ホーンセクションスコア提出、マスターリズム譜の提出あり。

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Ⅲ	高木 則幸

科目概要

サードパーティー製プラグイン「Native Instruments KOMplete10」のより高機能なシンセサイザーやリズム音源の使用法を学び、各デバイスを使いこなした小作品を制作します。2クォーターは1クォーターで学んだシンセサイザーやリズム音源の特徴を生かして、現代の音楽制作には欠かせない要素である、本格的なダンス、クラブミュージックの制作を行います。

到達目標

サードパーティー製プラグイン「Native Instruments Massive」を使ったオリジナルの音作りと、「Komplete」収録の各音源を使いこなした作品作りが出来るようになります。クラブミュージックのジャンルや特徴と曲作りの方法を習得し、楽曲を制作し完成します。

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	Massive及び、KOMplete10各機能の紹介、基本操作解説。
第2回	Massiveの音作り1	オシレーター、フィルター、エンベロープ、シンセサイザーの基本的構造を学びます。
第3回	Massiveの音作り2	モジュレーションマトリクス、アルペジエーター、オートメーション等の本格的な音作りを学びます。
第4回	KOMpleteその他のデバイス	Kompleteのその他のデバイスについて、使用方法と効果的な使い方について学びます。
第5回	楽曲制作1	オリジナル音色の作成とそれを使った作品制作を行います。
第6回	楽曲制作2	Komplete各デバイスとオリジナル音色を組み合わせることで作品を完成させます。
第7回	作品提出と発表	作品を提出、発表します。

クォーター末試験評価方法

出席60%、作品40%、作品の評価方法はシンセサイザーの使いこなし方及びオリジナリティやクオリティを総合的に評価します。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	クラブミュージック概論	クラブミュージックの歴史、ジャンル、スタイル等について解説します。
第2回	House	クラブミュージックの最も代表的なジャンルであるHouseについて、ビートの特徴や作り方を学びます。
第3回	Techno	Technoについて、Houseとの違い、グループの特徴や作り方を学びます。
第4回	Drum'n Bass, DubStep	Drum'n Bass, DubStepなどのブレイクビーツ、BassMusicの特徴とビートの作り方を学びます。
第5回	ブレイクダウンとビルドアップ	曲構成上、必須となるブレイクダウンとビルドアップについて、効果的なアレンジ手法を学びます。
第6回	楽曲製作と応用	曲構成の作り方、オートメーションを使ったアレンジについて学び、楽曲を制作します。
第7回	楽曲製作とまとめ	楽曲を完成させます。
第8回	作品提出と発表	3分程度のダンス、クラブミュージック楽曲を提出、発表します。

学期末試験評価方法

出席60%、作品40%、作品の評価方法はクラブミュージックとしてのジャンルの追従度、オリジナリティやクオリティを総合的に評価します。

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Ⅳ	高木 則幸

科目概要

3クォーターはDAW環境による音楽制作をより深く理解する為、収集した生音サンプルを元にElectronica作品を制作。波形編集やサンプラーを用いたサウンドメイキングを学びます。4クォーターはこれまで学習したCubase, Komplete等様々な機能を用いて総合的な楽曲制作とミキシング、マスタリングの基本を学びます。

到達目標

オーディオサンプリングとサンプラーを使いこなし、本格的なエレクトロニカ作品を制作、完成させます。リミックスの手法を用いて総合的なDAW環境における作品制作と、ミキシングマスタリングまで含めた商品レベルの作品を完成させます。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Electronicaについて	Electronicaとは、電子音楽とは何か、またジャンルとしてのエレクトロニカについて解説します。
第2回	生音サンプルの収集	ICレコーダーやビデオカメラを使って身の回りの生音を収集します。
第3回	サンプルの取り込みと編集	波形編集機能を使って収集したサンプルを編集します。
第4回	サンプラー編集	サンプラーのパッチをオリジナルの素材で制作します。
第5回	楽曲制作	エフェクトを使った音作りとアレンジについて学びます。
第6回	楽曲制作と仕上げ	楽曲を制作、仕上げます。
第7回	作品提出、発表	Electronica作品の提出、発表。

クォーター末試験評価方法

出席60%、作品40%、作品の評価方法は、既存のジャンルにとらわれないクリエイティビティを重視し、かつオリジナリティやクオリティを総合的に評価します。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	リミックスについて	現代のリミックスについての解説と企画書作成
第2回	ケース1、JPOP系からのリミックス	JPOP系歌モノからのリミックスについて学びます。
第3回	ケース2、インスト曲からのリミックス	インスト曲からのリミックスについて学びます。
第4回	ケース3、3拍子系から4拍子系へのリミックス	3拍子系から4拍子系へのリミックスについて学びます。
第5回	ミキシング概論	ミキシングについて学びます。
第6回	マスタリング概論	マスタリングについて学びます。
第7回	楽曲制作と仕上げ	楽曲制作。ミックスダウン、マスタリング。
第8回	第8回目の授業(試験)テーマ	3分以上のオリジナルリミックス楽曲の発表と提出。

学期末試験評価方法

出席60%、作品40%、作品の評価方法は楽曲のオーディオ的完成度と、オリジナリティやクオリティを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
春	ミキシングテクニック	伊東 俊郎

科目概要

ミックスの基礎概論と音響学の基礎を学び効率的で効果的な作業を習得します。

到達目標

高品質で精度の高いミックスを目指します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	音響学の基礎(1)	音階と周波数の関係、音量と音域による聴感上の違いを学びます。
第2回	音響学の基礎(2)	音楽的な倍音の理解と効果的な使用法を学びます。
第3回	音響学の基礎(3)	音の定位と位相を深く学びます。
第4回	イコライザーとコンプレッサーの概念と適切な使用方法(1)	ドラムスとパーカッションのサウンド作りを学びます。
第5回	イコライザーとコンプレッサーの適切な使用方法(2)	ベース、ギター、ピアノ、シンセ等のサウンド作りを学びます。
第6回	イコライザーとコンプレッサーの適切な使用方法(3)	男性ヴォーカル、女性ヴォーカルのサウンド作りを学びます。
第7回	クォーター末試験	課題をミックスしデータ提出します。

クォーター末試験評価方法

ミックスの基礎を把握しているか、技術的な進歩はあるかを評価します。
実技試験40点、出席点40点、平常点20点。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	リヴァーブとディレイの概念と種類(1)	音に豊かさと広がりを加える空間系のエフェクトの基礎を学びます。
第2回	リヴァーブとディレイの概念と種類(2)	楽器別に適した空間系のエフェクトを学びます。
第3回	リヴァーブとディレイのジャンル別使用方(1)	ジャンル別に適した空間系のエフェクトの使用法を学びます。
第4回	リヴァーブとディレイのジャンル別使用方(2)	楽器別に適した空間系のエフェクトの使用法を学びます。
第5回	特殊エフェクトの製法と使用例	デフォルメ、アクセント等の効果的な使用法を学びます。
第6回	ミックスオートメーション(1)	音量調整の方法を学びます。
第7回	ミックスオートメーション(2)	プラグイン、バス、等のオークションを学びます。
第8回	クォーター末試験	各自のオリジナル曲のミックスデータを提出します。

学期末試験評価方法

高音色で音楽的なミックスが出来ているかを評価します。
実技試験40点、出席点40点、平常点20点。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	プリプロダクションテクニック	伊東 俊郎

科目概要

前期ミキシングテクニックで学んだ音響理論、専門的な技術を使い、高品質、高音質なデモテープ作りを学びます。

到達目標

目的別、ジャンル別に適合したプロクオリティのデモテープ及び完成品が作れるようにします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	プリプロダクションの概念(1)	公募用、自作用などの使用目的に合わせたデモテープの製作法を学びます。
第2回	プリプロダクションの概念(2)	提出時の条件、規定について専門的に学びます。
第3回	リファレンスの概念と選び方(1)	デモテープ制作の参考資料、参考楽曲の選出と解析の仕方を学びます。
第4回	リファレンスの概念と選び方(2)	リファレンス曲のミックスの解析方法を学びます。
第5回	プリプロダクション用ミックス(1)	テーマに沿ったミックスの方法を学びます。
第6回	プリプロダクション用マスタリング(1)	テーマに沿ったマスタリングの方法を学びます。
第7回	クォーター末試験	自作の楽曲の完成形をテーマに沿って、データ提出します。

クォーター末試験評価方法

テーマに沿って、オリジナル曲が制作されているかを評価します。
実技試験40点、出席点40点、平常点20点。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ミックス(1)	作品のグレードアップの為にさらに高度な技術を学びます。
第2回	ミックス(2)	これまでの授業で不明な点を質疑応答します(1) ジャンル別に最新のミックスを解析して学びます。
第3回	ミックス(3)	これまでの授業で不明な点を質疑応答します(2) 最新ヒット曲のミックスを解析して学びます。
第4回	マスタリング(1)	最新音楽状況にあった技術と概念を学びます。
第5回	マスタリング(2)	マスタリングに関して不明な点、もっと知りたい点を質疑応答します。
第6回	ミックス総括	最新の技術、機材の解説と今後の展望を学びます。
第7回	マスタリング総括	最新の技術、機材の解説と今後の展望を学びます。
第8回	クォーター末試験	オリジナル曲をデータで提出します。

学期末試験評価方法

1年間学んだ理論、技術が身に付いているかを評価します。
実技試験40点、出席点40点、平常点20点。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	プロツールス Ⅲ	伊東 俊郎

科目概要

プロツールスを基礎の確認から応用を総合的に学びます

到達目標

作業の効率化と正確性を目的として様々なテクニックを身に付けます。
プラグインの基礎的知識と使用法を把握します。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	プロツールスの概要。	プロツールスについての認識の個別確認をします。
第2回	必須ショートカット学びます。	オペレートを個別確認します。
第3回	編集アイテムを学びます。	編集実習をします。
第4回	プラグインの基礎を学びます。(1)	イコライザーの基礎と正しい使用法を学びます。
第5回	プラグインの基礎を学びます。(2)	コンプレッサーの基礎と正しい使用法を学びます。
第6回	プラグインの基礎を学びます。(3)	ディレイとリヴァーブの基礎と正しい使用法を学びます。
第7回	クォーター末試験。	実技試験を行います。

クォーター末試験評価方法

基礎の確認、機材の正確な使用方法が確実にできるかを実技試験します。
テスト30%、出席40%、平常点30%です。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	サウンドメイキング(1)	ドラムス、パーカッションの音作りの基礎を学びます。(1)
第2回	サウンドメイキング(2)	ジャンル別ドラムス、パーカッションの音作りの基礎を学びます。(2)
第3回	サウンドメイキング(3)	ベースとギターの音作りの基礎を学びます。
第4回	サウンドメイキング(4)	ピアノとキーボードの音作りの基礎を学びます。
第5回	サウンドメイキング(5)	ストリングスとクラシックな楽器の音作りの基礎を学びます。
第6回	サウンドメイキング(6)	ヴォーカルとコーラスの音作りの基礎を学びます。
第7回	サウンドメイキング(7)	リヴァーブと特殊エフェクトの音作りの基礎を学びます。
第8回	クォーター末試験。	実技試験を行います。

学期末試験評価方法

良い音を作るための基礎と方法を理解しているかを確認します。
テスト30%、出席40%、平常点30%です。

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	プロツールズⅣ	伊東 俊郎

科目概要

使用法、操作法の上級テクニックとオペレーションの習得を目指します。

到達目標

プロツールズの利点を理解し自身の作品のグレードアップを目指します。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	編集(1)	基本的な切り取り、コピー、貼り付けを学びます。
第2回	編集(2)	歌、楽器のピッチとタイミングの修正を学びます。
第3回	編集(3)	効率の良い作業の手順を学びます。
第4回	MIX(1)	MIXの基礎と初期設定を学びます。
第5回	MIX(2)	オートメーションを学びます。
第6回	MIX(3)	ジャンル別MIXの方法を学びます。
第7回	クォーター末試験。	実技試験を行います。

クォーター末試験評価方法

基礎の確認、機材の正確な使用方法が確実に出来るかを実技試験します。
テスト30%、出席40%、平常点30%です。

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	トータルオペレート(1)	作業効率が良く、高度なテクニックを学びます。
第2回	トータルオペレート(2)	オーダーされた作業を正確に早く出来る手順を学びます。(1)
第3回	トータルオペレート(3)	オーダーされた作業を正確に早く出来る手順を学びます。(2)
第4回	上級テクニックを学びます。(1)	プロのオペレーター・テクニックを学びます。
第5回	上級テクニックを学びます。(2)	プロのミックス・テクニックを学びます。
第6回	マスタリングテクニックを学びます。(1)	マスタリングの基礎とジャンル別テクニックを学びます。
第7回	マスタリングテクニックを学びます。(2)	プロのマスタリングテクニックを学びます。
第8回	クォーター末試験。	オリジナル作品の提出です。

学期末試験評価方法

プロツールズを使って作品を完成出来るか確認します。
テスト30%、出席40%、平常点30%です。

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 III	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MIDIデータにおけるGMとCCの詳細、楽曲分析や編曲に役立つテンポに関する操作を学びます。第2クォーターではCubaseのスコア機能によって必要十分なレベルの楽譜作成を行う方法を学びます。

到達目標

本学科メインのDAWであるCubaseを中心に、各種の機能をより深く効率的に扱うためのテクニックを習得します。卒業後も必要とされる様々なケースを想定し、DAWを扱う作編曲家としてより高度な要求に対応できるスキルを習得する事を目的とします。

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～GM、CCの詳細	授業内容と進め方、評価方法について説明します。また初回はCubaseにおけるGMとCCの詳細について解説します。
第2回	SMFの詳細	SMFフォーマットの解説と操作法、トラックインポートを利用したアレンジに利用するテクニックについて解説します。
第3回	テンポマップ - Audio (1)	テンポが一定ではないオーディオ素材のテンポ解析と編集について解説します。これにより、自由なテンポ編集が可能になります。
第4回	テンポマップ - Audio (2)	テンポが一定ではないオーディオ素材のテンポ解析を実際に行います。これは今後、非常に役立つテクニックとなります。
第5回	テンポマップ - MIDI (1)	自由なテンポで入力されたMIDIデータの処理について解説します。これにより、テンポ変化のある曲でも小節管理が可能になります。
第6回	テンポマップ - MIDI (2)	自由なテンポで入力されたMIDIデータの処理を実際に行います。これは今後、非常に役立つテクニックとなります。
第7回	クォーター末試験	理解度を確認するため、第3～6回の2課題の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。

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Cubaseのスコア機能1	スコア機能のレイアウトと声部について解説します。これにより、一段譜や大譜表のパート譜の作成が可能になります。
第2回	Cubaseのスコア機能2	スコア機能の歌詞の入力方法について解説します。これにより、歌詞を含んだメロ譜の作成が可能になります。
第3回	Cubaseのスコア機能3	スコア機能のコード表記と楽語テキスト、フォントについて解説します。これによりコード表記や楽語を含んだ楽譜の作成が可能になります。
第4回	Cubaseのスコア機能4	スコア機能のオーケストラスコア(総譜)について解説します。これにより、フルスコアの作成が可能になります。
第5回	Cubaseのスコア機能5	フルスコアの作成は大変な時間を必要とします。学期末課題について夏休みの宿題とする旨の説明を行います。
第6回	MIDIデータの譜面化(1)	実際に課題曲から楽譜作成を目的とした作業を行います。可能な限り個別対応します。
第7回	MIDIデータの譜面化(2)	実際に課題曲から楽譜作成を目的とした作業を行います。またPDF化する方法も解説します。可能な限り個別対応します。
第8回	学期末試験	理解度を確認するため、楽譜作成課題の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	音楽ソフトウェアテクニック IV	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3クォーターでは映像課題の制作を行いながら定番とされるNative Instruments社製音源の使用法を解説します。第4クォーターでも課題制作を行いながら、各テーマ以外にも今後必要と思われる様々な知識やトラブル時の対処法などを解説します。

到達目標

本学科メインのDAWであるCubaseを中心に、各種の機能をより深く効率的に扱うためのテクニックを習得します。卒業後も必要とされると思われる様々なケースを想定し、DAWを扱う作曲家としてより高度な要求に対応できるスキル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	映像用楽曲制作課題	3Q末試験の内容について解説します。課題を先に発表することで、就職活動、その他の影響を抑える目的があります。
第2回	NI Kontaktの使用	現在のデファクトスタンダードとされる Native Instruments Kontaktの 詳細について解説します。
第3回	リズム系音源	Cubase付属のプラグインを使用して、ループ素材からオリジナルの ドラムキットとパターンの編集方法を解説します。
第4回	VSTエクスプレッションマップ	Cubaseの機能であるVSTエクスプレッションマップを使用した キースwitchの効率的な入力法について解説します。
第5回	映像用楽曲制作課題	先に発表した映像用楽曲制作課題の仕上げを行います。可能な限り個別対応します。
第6回	クォーター末試験 (前半)	課題曲の発表と提出をもって実技試験とします(前半)。内容は発表人数により適宜に調整します。
第7回	クォーター末試験 (後半)	課題曲の発表と提出をもって実技試験とします(後半)。内容は発表人数により適宜に調整します。

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	映像用楽曲制作課題1	4Q末試験の内容について解説します。個人の進路に合わせて方向性の異なる2つの課題から選択できます。
第2回	映像用楽曲制作課題2	用意された2つの課題の詳細な解説をします。完成とする許容範囲を広く設定し、様々な表現法も積極的に受け入れます。
第3回	映像用楽曲制作課題3	実際の制作作業を行いながら、毎回様々なTipsを紹介します。また、可能な限り個別対応します。(例:オリジナルライブラリについて)
第4回	映像用楽曲制作課題4	実際の制作作業を行いながら、毎回様々なTipsを紹介します。また、可能な限り個別対応します。(例:フリープラグインの考察など)
第5回	映像用楽曲制作課題5	実際の制作作業を行いながら、毎回様々なTipsを紹介します。また、可能な限り個別対応します。(例:最新プラグインの考察など)
第6回	映像用楽曲制作課題6	先に発表した映像用楽曲制作課題の仕上げを行います。可能な限り個別対応します。
第7回	学期末実技試験 (前半)	課題の作品発表と提出をもって実技試験とします(前半)。内容は発表人数により適宜に調整します。
第8回	学期末実技試験 (後半)	課題の作品発表と提出をもって実技試験とします(後半)。内容は発表人数により適宜に調整します。

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	ハード&ソフトウェアテクニク III	新井 正俊

科目概要

DAWとは違う角度からのMIDIへのアプローチ。
プログラミングソフトウェア「Max」を使用し、ハード&ソフト両面からのMIDI制御テクニックを身につけます。ピタゴラスイッチ感覚でプログラミングを覚えます。

到達目標

Maxの基本操作とオブジェクトの扱いに慣れます。
ハードウェアシンセサイザーをコントロールできるグループマシンをアプリケーションとして完成させます。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	Max概要	Maxで何ができるのか？ Max機能を解説します。
第2回	Max基本操作（Ⅰ）	オブジェクトの種類、ヘルプの使い方を説明します。 結線、断線の練習をします。
第3回	Max基本操作（Ⅱ）	MIDI系オブジェクトについて説明します。 外部音源を鳴らしてみます。
第4回	メトロノームを作る 練習作品制作（Ⅰ）	メトロノームを作成します。 metroオブジェクトについて説明します。
第5回	フレーズの自動生成 練習作品制作（Ⅱ）	フレーズ&リズム発生器を作成します。 randomオブジェクトについて説明します。
第6回	コード発生器を作る 練習作品制作（Ⅲ）	コード発生器を作成します。 coll & menuオブジェクトについて説明します。
第7回	提出	自動作曲装置として完成させます。

クォーター末試験評価方法

作品（データ）提出を行います。
Maxの概念、基本機能を理解できているか提出物から評価します。
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	テンポの計算 MIDIグループマシン制作（Ⅰ）	クロック発生器とテンポ計算ユニットを作成します。
第2回	入力用インターフェイス MIDIグループマシン制作（Ⅱ）	matrixオブジェクトを説明します。 入力用インターフェイスを作成します。
第3回	プリセット機能を付ける MIDIグループマシン制作（Ⅲ）	presetオブジェクトを説明します。 パラメーターの記録、読み出しを行います。
第4回	リズムマシンを作る MIDIグループマシン制作（Ⅳ）	リズムマシン部を作成します。
第5回	シーケンサーを作る MIDIグループマシン制作（Ⅴ）	ステップシーケンサー部を作成します。
第6回	MIDIコントローラーを作る MIDIグループマシン制作（Ⅵ）	MIDIコントローラーを作成します。
第7回	ユーザーインターフェイス MIDIグループマシン制作（Ⅶ）	ユーザーインターフェイスのデザイン、各自必要な付加機能を作成します。
第8回	提出・デモンストレーション	アプリケーション化して完成させます。 制作したツールを使ったデモンストレーションを行います。

学期末試験評価方法

作品（データ）提出と音出しを行います。ハードウェアシンセサイザーを自在にコントロールできているか、提出物の完成度とパフォーマンスから評価します。
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	ハード&ソフトウェアテクニク IV	新井 正俊

科目概要
ハードウェアでコントロールできるオリジナル楽器を作ります。 自分で設計することで、より深くシンセサイザーの構造を理解でき、作品の独創性にもつながります。
到達目標
シンセサイザーの基本構造を理解し、自作モジュールを組み合わせたモジュラーシンセの構築や独創的な楽器など、ハードウェア側からコントロールできる楽器アプリケーションを完成させます。

授業計画		
3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	モノ/ポリフォニックの構造 ソフトシンセサイザー制作(I)	モノフォニックとポリフォニックの構造を説明します。 MIDI、CV/GATEについて説明します。
第2回	オシレーターとアンプを作る ソフトシンセサイザー制作(II)	オシレーターとアンプについて説明します。 練習でソフトウェアテルミンを作成します。
第3回	フィルターを作る ソフトシンセサイザー制作(III)	フィルターの説明と実装を行います。
第4回	エンベロープ&LFOを作る ソフトシンセサイザー制作(IV)	エンベロープ&LFOの説明と実装を行います。
第5回	エフェクター、MIDIコン対応 ソフトシンセサイザー制作(V)	エフェクターの実装、外部MIDIコントローラーへの対応を考えます。
第6回	ユーザーインターフェイス ソフトシンセサイザー制作(VI)	ユーザーインターフェイスのデザイン、各自必要な付加機能を作成します。
第7回	提出・デモンストレーション	アプリケーション化して完成させます。 デモンストレーションを行います。

クォーター末試験評価方法
 作品(データ)提出と音出しを行います。
 シンセサイザーの基本構造の理解度、完成度を提出物とパフォーマンスから評価します。
 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	サンプラーを作る グループマシン制作(I)	wave、bufferオブジェクトを説明します。 ワンショットサンプラーを作成します。
第2回	ドラム音源を作る グループマシン制作(II)	ワンショットサンプラーを元にドラム音源部を作成します。
第3回	ユニットの結合 グループマシン制作(III)	2Qで作成したシーケンスユニット、3Qで作成したシンセサイザーユニットを搭載します。
第4回	エフェクターを作る グループマシン制作(IV)	エフェクターを作成します。
第5回	ミキサーの制作 グループマシン制作(V)	ミキサーを作成します。
第6回	外部コントローラーへの対応 グループマシン制作(VI)	外部MIDIコントローラーへの対応を考えます。
第7回	ユーザーインターフェイス グループマシン制作(VII)	ユーザーインターフェイスのデザイン、各自必要な付加機能を作成します。
第8回	提出・デモンストレーション	アプリケーション化して完成させます。 制作したツールを使ったデモンストレーションを行います。

学期末試験評価方法
 作品(データ)提出と音出しを行います。
 楽器としての独創性(サウンド、デザイン、コンセプト)、完成度を提出物とパフォーマンスから評価します。
 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	ソング制作Ⅲ	藤井 丈司

科目概要
<p>作詞 作曲 アレンジ 録音 ミックス 楽曲制作の総合力をじっくりと身につける授業です。授業は提示された課題曲をテーマに、生徒が自由にオリジナル楽曲を作りながら進んでいきます。出来上がった楽曲は授業内で発表しお互いに活発な意見交換を行います。</p>
到達目標
<p>歌詞のついたボーカル入りの楽曲制作がアレンジも含めて出来るようになる。 講師の修正リクエストに対応した制作能力を身につける。 春学期では3曲のオリジナル曲を目標にします。</p>

授業計画		
1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ガイダンスと春休みに書いた曲発表	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	第1課題テーマ解説—楽曲の聞き方／真似る方法	まず音楽の聞き方をもう一度学びます。そして何を真似ることが学びにつながるのかを確認します。
第3回	第1課題—リズムとコード進行	課題曲のリズムとコードについて音色を含めて解説します。また似たような曲も参考にして、ジャンルを勉強していきます。
第4回	第1課題—コードとメロディーデモ1提出	コードに対してのインサイドとアウトサイドのノートの使い分けを学びます。
第5回	第1課題—イントロ部分の作り方デモ2提出	イントロ、アウトロ、そしてカウンターメロディの作り方の基礎を学びます。
第6回	第1課題—歌詞の書き方／ハモの付け方デモ3提出ペーパーテスト課題	歌詞をどうやって書くのか、その概論を学びます。またハモをどうやってつけていくのかも勉強します。ここまで学んだ作曲技法を次週にテキストで提出します。
第7回	オリジナル曲発表／課題テキスト提出	第1課題曲の発表と意見交換会

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	第二課題—テーマ概説	新しい課題曲のテーマを概説します。同時に楽曲の成り立ちをじっくりと学びます。
第2回	オリジナル曲(曲のみ)提出～修正	新しい課題のデッサン(デモ)を提出し、修正をします。
第3回	オリジナル曲(アレンジ)提出～修正	課題曲に歌詞あるいはアレンジを施したデモを提出し、修正します。
第4回	オリジナル曲(歌詞付き)提出～修正	最終段階のデモを提出し、ブラッシュアップのアイデアを交換します。
第5回	テスト(第2オリジナル曲発表)～第3課題(夏休み課題)テーマ概説	発表と意見交換会～夏休みの課題を説明します。
第6回	第3課題 発表	夏休み課題の発表と意見交換会
第7回	ここまでの振り返り～ブラッシュアップ	個々の弱点を説明し、そのブラッシュアップの方法を学びます。
第8回	ブラッシュアップ楽曲提出～第4回課題曲説明	ブラッシュアップ楽曲を修正し秋休みの課題を説明します。

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	ソング制作 IV	藤井 丈司

科目概要

作詞 作曲 アレンジ 録音 ミックス 楽曲制作の総合力をじっくりと身につける授業です。夏休み期間中に制作した楽曲発表から始まり、秋学期はフルサイズの楽曲制作とグループ制作を中心に行います。出来上がった楽曲は授業内で発表しお互いに活発な意見交換を行います。

到達目標

イントロ、間奏、カウンターメロディなど、よりプロ志向の楽曲制作が出来るようになる。自分の目指した楽曲を作り、世の中にしっかりと発表していける制作能力を身につける。秋学期も3曲のオリジナル曲を目標にします。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	第4課題最終デモ提出～ブラッシュアップ	第4課題の歌入りデモを提出し、修正をします。
第2回	第4課題 発表～第5課題(フルサイズ制作)説明	第4課題曲の発表と意見交換。第5課題はフルサイズ制作です。どのように楽曲全体(間奏を含む)を構築していくかを説明します。
第3回	第5課題デモ1提出～ブラッシュアップ	まずはワンコーラスの提出をして修正をします。
第4回	第5課題デモ2提出～ブラッシュアップ	アレンジとフルサイズのデモを提出し修正します。
第5回	第5課題デモ3提出～ブラッシュアップ	フルサイズの修正と歌詞(あるいは歌入り)のデモの提出と修正をします。
第6回	第5課題デモ4提出～ブラッシュアップ	最終段階のデモ提出と修正をします。
第7回	第5課題(フルサイズ制作)発表とペーパーテスト	第5課題の発表と意見交換です。

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	第6課題(グループ制作)の説明	第6課題はグループ制作(フルサイズ)です。どのようなやり取りで作っていくのかを、説明します。そのあとグループで各自の役割とテーマを話し合います。
第2回	第6課題(グループ制作)プレゼンテーション	グループ内の組織と、どんなテーマを持って作っていくのかを発表します。その後は制作に入ります。
第3回	第6課題(グループ制作)デモ1発表	グループ制作の進行状況を発表します。
第4回	第6課題(グループ制作)デモ2発表	ワンコーラスのデモをグループで発表します。意見交換と修正。
第5回	第6課題(グループ制作)デモ3発表	フルサイズのデモをグループで発表します。意見交換と修正。
第6回	第6課題(グループ制作)デモ4発表	フルサイズ歌入りのデモを発表します。意見交換と修正。
第7回	第6課題(グループ制作)発表会と振り返り	発表です。ブラッシュアップの課題が出ます。
第8回	ブラッシュアップ課題の提出とペーパーテスト	各自に出されたブラッシュアップの課題提出と、1年間に学んだことのペーパーテストです。

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	作詞 I	浅田 祐介

科目概要

日本語の歌詞を書くにあたり、まずは日本の名作文学を研究して特徴をつかんだり、基本的な日本語での文章の特徴を学びましょう。

到達目標

日本文学の特徴・その時代の先見性、世界観を理解できているか？

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	授業使用FBアカウントグループの作成など
第2回	日本文学分析I	宮沢賢治研究 自然主義の理解
第3回	日本文学分析II	中原中也研究 ダダイズムの理解
第4回	日本文学分析III	谷川俊太郎研究 画角やスケールの変化
第5回	日本文学分析IV	吉本ばなな リズム感や時代感を理解
第6回	日本語研究	日本語の特徴 言語学的な他国ごとの差を理解
第7回	テーマに沿った短歌3編を提出	騒動的な日本語の文章作りの理解度

クォーター末試験評価方法

日本語の詩の世界観を理解できているか？
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	詩と歌詞の差	歌い回しや、リズムの理解
第2回	作詞テクニックI 母音	実際の歌い易さを理解しているか
第3回	作詞テクニックII 歌い回し	覚え易い流れとは何かを理解しているか
第4回	作詞テクニックIII 比喻	比喻の重要性を理解できているか
第5回	作詞テクニックIV 整合性	アーティスト像をイメージできているか
第6回	歌詞をつける ラフ	イメージ通りであった歌詞
第7回	歌詞をつける ブラッシュアップ	より刺さる歌詞へ
第8回	テーマに沿った楽曲提出	実際の音源試聴・ディスカッション

学期末試験評価方法

基本をまもり、魅力的な歌詞がつれているかどうか？
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	作詞Ⅱ	浅田 祐介

科目概要

更に歌詞についての学習。実際に歌詞をつけてみたり、仮想タイアップ案件を用意しキーワード縛りなど、実際の現場に近い体験をしてもらいながら、歌詞を学んでいきます。

到達目標

勉強したことが理解できているか？魅力的な作品はできているか？

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	作詞テクニックⅤ 2つのテーマ	共感・羨望のシステム メロ譜やシンセメロに歌詞をつける
第2回	作詞テクニックⅥ 音としての面白さ	日本特有のオノマトペや、音としての面白さを紹介
第3回	作詞テクニックⅦ ラップ	ラップというジャンルについての考察 韻やフロー
第4回	歌詞演習 アップテンポ	メロディーに歌詞をつけてみよう アップテンポ
第5回	歌詞演習 バラード	メロディーに歌詞をつけてみよう バラード
第6回	試験課題 ミディアム	試験課題のミディアムの曲のコンセプト探し
第7回	試験課題曲を試聴	同テーマで他の人はどんな歌詞を書くの確認・ディスカッション

クォーター末試験評価方法

勉強したことが理解できているか？魅力的な作品はできているか？

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	作詞テクニックⅧ 刺さる言葉	個性的な言葉を使った歌詞を分析
第2回	学生曲 作詞Ⅰ	学生のオリジナル曲に90分で作詞 アップテンポⅠ
第3回	学生曲 作詞Ⅱ	学生のオリジナル曲に90分で作詞 アップテンポⅡ オノマトペ
第4回	学生曲 作詞Ⅲ	学生のオリジナル曲に90分で作詞 ミドルテンポⅠ
第5回	学生曲 作詞Ⅳ	学生のオリジナル曲に90分で作詞 ミドルテンポⅡ 比喻表現
第6回	学生曲 作詞Ⅴ	学生のオリジナル曲に90分で作詞 スローテンポⅠ
第7回	学生曲 作詞Ⅵ	学生のオリジナル曲に90分で作詞 スローテンポⅡ 共感のシステム
第8回	総合力オリジナル曲	コンセプトに沿った歌詞作り・試聴・ディスカッション

学期末試験評価方法

総合的に教わったテクニックを習得し、印象的な作品が作れているか？

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
春	オーケストレーション（管弦楽法）Ⅲ	小松 真理

科目概要

年度末のオケの試演に向けて、必要となる個々の楽器の特性、オーケストレーションを学んでいきます。試演では自身での指揮となる為、指揮についても触れていきます。

到達目標

春学期は、木管、金管について特性を知り、効果的なアレンジを行える様になる事。指揮で表現が出来る様になる事。

授業計画授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	サクソについて	・成り立ちと音域、移調について。 ・サクソカルテット音源を聞き音色を把握します。
第2回	サクソカルテットについて	記譜⇔実音を譜面と鍵盤で確認します。
第3回	サクソカルテットのアレンジ	既成曲のアレンジを分析し、各々のメロディで実習します。
第4回	スコア提出/指揮について	実音のスコアを提出します。 指揮の基本事項を学びます。
第5回	パート譜提出/楽語について	パート譜(記譜)を提出します。
第6回	サクソカルテット試演	試演(rec.)
第7回	1Q試験 音源提出 / ペーパーテスト	前回の試演の音源をmixし提出します。 1Qの学習内容をペーパーテストで確認します。

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%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	カウンターライン/カウンターメロディ	カウンターライン/カウンターメロディを室内楽編成に取り入れます。
第2回	鍵盤楽器のバックিং	既成曲の鍵盤楽器のバックিংを分析し、オリジナルに取り入れます。
第3回	鍵盤楽器のrec.	オケを作り、鍵盤パートをrec.します。
第4回	ホルンの5度/指揮実習	ホルンの5度を使いアレンジに取り入れます。 指揮に必要なリズム読みを2人1組みで行います。
第5回	ホルンカルテットについて	ホルンカルテットを分析し、オリジナルに取り入れます。
第6回	楽器名について	国毎の楽器名表記を確認します。
第7回	年度末試演曲の構成	演奏時間を踏まえて、年度末試演曲の構成を決定します。
第8回	2Q試験	1Qの学習内容をペーパーテストで確認します。

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	オーケストレーション（管弦楽法）Ⅳ	小松 真理

科目概要

年度末のオケの試演に向けて、必要となる個々の楽器の特性、オーケストレーションを学んでいきます。試演では自身での指揮となる為、指揮についても触れていきます。

到達目標

秋学期は、弦楽器と弦を含む編成のオーケストレーションについてを進めていきます。

授業計画 授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	弦楽四重奏について	弦楽器の特性を知り、スコアの分析を行います。
第2回	弦楽四重奏アレンジ	音域に合わせたテーマを作り、1週で分析した書法を用いてアレンジを行います。
第3回	個別スコアチェック	個別にスコアチェックを行います。
第4回	弦楽四重奏スコア・パート譜提出	スコアとパート譜を提出します。
第5回	弦楽四重奏試演	弦楽四重奏試演 / rec.
第6回	年度末曲の構成、編成	年度末試演の編成を決め、リハーサルマーク毎にメインのメロディ楽器を書き込みます。
第7回	3Q試験	弦楽四重奏試演音源の2mix提出

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	コンデンススコア	Gメロ譜を元にコンデンススコアを作成します。
第2回	クライマックスのアレンジ	楽曲のクライマックスを決めアレンジを行います。
第3回	打楽器について	年度末試演で使用する打楽器を選び、書法を学びます。
第4回	個別スコアチェック	個別にスコアチェックを行います。
第5回	試演の運営	試演を行うに当たり、舞台配置、役割分担、タイムスケジュール、曲順等を決定します。
第6回	スコア提出	年度末試演曲スコア提出
第7回	パート譜提出	年度末試演曲パート譜提出
第8回	4Q試験	年度末試演曲の仮音源を流し、指揮を発表します。

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
春	レコーディングディレクション I	水島 康貴

科目概要
レコーディングにおけるディレクションテクニックをマスターする。 この学期ではコミュニケーションとヴォーカルディレクションについて主に学習する。 筆記用具必須。(鉛筆、消しゴム、定規は常に持参すること。)
到達目標
ディレクションの基本であるコミュニケーション能力をアップさせる。 状況判断から、歌い手さん演者、エンジニアなど全体の進行に添いながら 役割を理解し、対応する力を身につける。

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	授業内容の説明。 コミュニケーション能力アップの実践。
第2回	Vocalディレクション1	Vocalディレクションについて歌録りのパターン(男性、女性、ソロ、グループ)の説明。歌い手とのコミュニケーションの取り方のバリエーションを説明。
第3回	Vocalディレクション2	メロディ譜面に歌詞を書き込む。プレスポイントや音の動きについて理解。(小テスト開始)
第4回	Vocalディレクション3	歌録りの作業の流れを説明。レコーディングした歌のセレクト作業について説明と実践。
第5回	Vocalディレクション4	セレクトしたボーカルを繋ぐ、修正、トリートメントの方法を説明。各ソフトウェアの機能紹介など。
第6回	コーラスディレクション1	コーラスのパターンの説明。
第7回	コーラスディレクション2	コーラスデータの修正ダブルテイクの作り方やボーカルデータからのハーモニーの生成を覚える。
クォーター末試験評価方法		
出席30%平常点30%課題提出40%(小テストあり) 試演授業内容1クォーター:ヴォーカル録り		
2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	グループVocalディレクション1	グループものVocalディレクションの手順の説明。仮唄の重要性。人数、声質の確認。コミュニケーションの取り方。ボーカルトラックの整理の仕方。繋ぎ方、修正点の説明。トラックセレクトの実践。影の使い方。
第2回	グループVocalディレクション2	歌の長さ、表情の付け方、プレスポイント、説明の仕方、マネージメントとの連携を説明。トラック分け、人数分けなど楽曲内の歌い手のバランスの取り方。時間配分など。
第3回	グループ物Inst楽器ディレクション	Strings,HornSection,GospelChorusなど多人数によるレコーディングに於ける注意点。実際の音源を聴きながらプロセスを学びます。
第4回	グループ物コーラスディレクション	コーラスのパターンの説明。かけ声や追っかけメロなどの録り方の説明。
第5回	マスターリズム譜面の書き方1	生楽器での録音の重要性を説明。課題よりマスターリズム譜の作成の仕方を説明。幾つかの例を見ながら必要なパターンを学習。
第6回	マスターリズム譜面の書き方2	マスターリズムの作成の基礎を実践。
第7回	マスターリズム譜面の書き方3	マスターリズムを完成させるには?? 課題曲より譜面起こし作業の実践。
第8回	4リズムのセクションのディレクション	ダビングに於けるディレクションについて理解する。ギター、ベース、ドラム、打楽器、弦楽器、管楽器。各自ダビング目標を設定。
学期末試験評価方法		
出席30%平常点30%課題提出40%(小テストあり) 試演授業内容2クォーター:3~4リズム録り		

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	レコーディングディレクションⅡ	水島 康貴

科目概要

レコーディングにおけるディレクションをマスターする。この学期では主に楽器のディレクションについて学習する。そしてグループ作成課題。(ディレクターを立てながらの音源、映像制作)

到達目標

各楽器の特徴からディレクションをする上でのコミュニケーション方法を習得すること。ディレクターとしての立ち回り方など制作に於ける行程をグループにて実践、発表。イメージ映像も含めて企画書通りにまとめ上げることが目標。

授業計画

3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	ダビング楽器のディレクション1	2Q終わりの試演にて行ったリズム録りから学んだ事を発表し学生同士で意見交換。ミュージシャンへのリスペクトについて。
第2回	ダビング楽器のディレクション2	レコーディング全体の流れを確認。アルバム単位でのディレクションについて。スタジオ手配含めダビング楽曲とダビング楽器について考察する。
第3回	ダビング楽器のディレクション3	エンジニアを招いて楽器ごとのレコーディング時に必要な事、条件、ディレクターとの関わりについてディスカッションする。
第4回	サウンドロゴ制作1	グループごとに、メーカー、商品、コンセプトなどを打ち合わせ。企画を練り、行程含めグループ発表。
第5回	サウンドロゴ制作2	企画書から各自音源の持ち寄りからミーティング。それぞれの意見を出し合いながら方向性の確認と発表。
第6回	サウンドロゴ制作3	イメージ映像とともにグループ内での絞り込み、企画書、音源、イメージ映像の提出。
第7回	トレーラー映像制作1	ゲーム、ドラマ、映画などのトレーラーをグループ制作にて企画。役割分担含めチーム内ミーティングからグループごとの発表へ。

クォーター末試験評価方法

出席30%平常点30%課題提出40%(小テストあり)
試演授業内容3クォーター:3管録り

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	トレーラー映像制作2	企画書、テーマ音源、映像素材の提出と経過発表。
第2回	トレーラー映像制作3	尺の決まったラフ映像(音源付き)の提出と経過発表。
第3回	トレーラー映像制作4	映像、企画書の提出と各グループでの反省点などディスカッション。
第4回	アーティストディレクション1	アーティストディレクションについての説明。それぞれのディレクションしてみたいアーティストへのアプローチを考える。
第5回	アーティストディレクション2	各自決めたアーティストへの楽曲のコンセプト、リファレンス、スケッチ音源を提出、発表。
第6回	アーティストディレクション3テーマ制作1	ボーカル録りをした音源の提出。各自の目標へ到達したかそれぞれ検証し考察する。テーマ制作のグループミーティング。
第7回	テーマ制作2	テーマ制作の企画書の発表とスケッチ音源の提出。
第8回	テーマ制作3	テーマ制作の音源、企画書、譜面、歌詞を提出。1年間の総括。

学期末試験評価方法

出席30%平常点30%課題提出40%(小テストあり)
試演授業内容4クォーター:Violin録り

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	スタイル別作曲技法 I (歌モノ)	市川 春行

科目概要

普段は主にインスト曲の制作を学ぶ学生を対象に、あまり触れる事がないであろう歌もの曲の制作を基礎から学んでいく講座です。「人の声」で、さまざまな文化や時代を表現し、多くの一般の人の耳に触れる機会の多い、この「歌もの」を学び、制作していきたいと思えます。

到達目標

「人の声」による表現をまず研究し、その特徴と制約を知ったうえで、歌ものPOPSの基本的な制作知識とノウハウを体得します。それらは毎回モチーフという形で、学生各人により音楽DATAとして制作され、学生各人のスキルと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	授業の目標の提示	一年後の目標と、そこへ至る過程を、皆と確認します。
第2回	マリのPOPS	どこの国にもPOPSは存在します。ここでは、マリ共和国のPOPSをイメージし、制作を楽しみましょう。
第3回	ビートの話	歌の伴奏としてのリズムアレンジの考え方や、POPSとしての「わかりやすい」ビートの解説をします。
第4回	4CHORDSについて1	まず手始めに、J-popよりもシンプルな洋楽POPSを制作してみましょう。4CHORDSループの制作実習をします。
第5回	4CHORDSについて2	前週制作した4CHORDSのコードループに、アレンジとメロディメイクによって、Aメロ-サビ形式に発展させましょう。
第6回	4CHORDSのPOPS1	制作した4CHORDSのAとサビの間に2~8小節の別のコード進行セクションを挿入し、よりAとサビを差別化しましょう。
第7回	4CHORDSのPOPS2	前週制作した4CHORDSを軸とした洋楽的POPSを仕上げ、提出します。試験となります。

クォーター末試験評価方法

授業内で提出された作品を発表し、評価します。また、クラスの皆にもそれぞれコメントをしてもらいます。平常点33%提出物33%TEST33%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	定番コード進行1	J-popに多いコード進行として、4-5-3-6進行を紹介し、またそれを使用したモチーフを制作実習します。
第2回	定番コード進行2	J-popに多いコード進行として、カノン進行を紹介し、またそれを使用したモチーフを制作実習します。
第3回	定番コード進行3	J-popに多いコード進行として、小室進行を紹介し、またそれを使用したモチーフを制作実習します。
第4回	定番コード進行 番外編1	FM7から順次下降し、CM7に落ちるとい、いわゆるLoving You進行を紹介し、またそれを使用したモチーフを制作実習します。
第5回	定番コード進行 番外編2	循環コード(強進行)にみえて、実は弱進行という、FM7-E7-Am7-C7を紹介し、またそれを使用したモチーフを制作実習します。
第6回	J-pop制作1	これから3回はオケ先という手法に焦点を当て、基本的なJ-POPフォーマットのオケの制作実習を行います。
第7回	J-pop制作2	イントロ-Aメロ-Bメロ-サビ-サビ' (ダッシュ)の3rhythmオケトラックの制作実習をします。
第8回	J-pop制作3	提出されたJ-popトラックの中から任意に2、3ヶを指定し、各人がメロディを考え、入力し、提出します。試験となります。

学期末試験評価方法

授業内で提出された作品を発表し、評価します。また、クラスの皆にもそれぞれコメントをしてもらいます。平常点33%提出物33%TEST33%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	スタイル別作曲技法 II (歌モノ)	市川 春行

科目概要

前期で学んださまざまな知識やテクニックを再確認しつつ、さらに一步踏み込んだ歌ものPOPS制作を目指します。またJ-popというものに特化し、研究し、最終クォータでは、実際にコンペに提出するような形でのJ-popデモ楽曲の制作実習を行います。

到達目標

春学期に学んだ、歌ものPOPSの基本的な制作知識とノウハウに加え、J-popに特化した様々な知識を学び、「実際のコンペに対応でき得るレベルのJ-pop楽曲デモ」の制作も行え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	ダイアトニック進行以外のアイデア1	コード進行ではなく、トライアドを使用したコードリフの制作を紹介しします。
第2回	ダイアトニック進行以外のアイデア2	マイナークリシエの展開や、SUS4的ドミナントモーション時の使用など、分数コードの種類と使用法を解説します。
第3回	ダイアトニック進行以外のアイデア3	分数コードについて、ここでは代表的な分数コードを使用した進行を紹介し、制作実習をします。
第4回	ダイアトニック進行以外のアイデア4	ダイアトニック進行にとらわれないAメロのアイデアとして、メジャーコードの「クリシエ」を紹介しします。
第5回	洋楽のJ-pop化 基礎知識	J-popの特徴である、Bメロおよびサビ(ダッシュ)について詳しく解説します。
第6回	洋楽のJ-pop化 Bメロ付加	既存の洋楽に、Bメロおよびサビ(ダッシュ)を新たに作成し付け加えて、J-pop化させます。
第7回	洋楽のJ-pop化 提出	既存の洋楽をJ-pop化し、完成させて、提出します。Q末試験となります。

クォーター末試験評価方法

授業内で提出された作品を発表し、評価します。また、クラスの皆にもそれぞれコメントをしてもらいます。平常点33%提出物33%TEST33%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コードー発もの	ダイアトニック進行を使わない、「コードー発もの」、という切り口を考察します。
第2回	BLUESについて	POPSでは少ない、BLUES形式のヒットPOPSを紹介、考察します。
第3回	J-POPデモ制作 ベーシック1	指定された共通の構成とコード進行に、テンポ、ビート、ジャンル感を各人付加し、コンペ対応レベルのJ-POPを制作します。
第4回	J-POPデモ制作 ベーシック2	先週に引き続き、オリジナルJ-popの制作実習をし、完成形を皆で聞きあいます。
第5回	J-POPデモ制作 サビの転調1	サビとABメロのキーを変える、いわゆる小室転調を、Demoに施します。
第6回	J-POPデモ制作 サビの転調2	前回から作業している、転調のDATAを完成させます。また発表会をし、皆でお互いのDATAを確認します。
第7回	J-POPデモ制作 仕上げ	上ものアレンジ、イントロの作成、歌詞(1番のみ)の作成をして、完成させます。
第8回	J-POPデモ制作 & 提出	仕上げを終えた、J-POPデモを、Wav(デモ音源)とText(歌詞)で提出し、Testとします。

学期末試験評価方法

授業内で提出された作品を発表し、評価します。また、クラスの皆にもそれぞれコメントをしてもらいます。平常点33%提出物33%TEST33%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
春	スタイル別作曲技法 I (劇伴)	蒲池 愛

科目概要

この授業ではCMやTV番組、ゲーム、アニメ、企業VP映像などのBGMを想定した音楽制作を行います。この劇伴仕事において需要の高いストリングスの打ち込み術にも目を向け、作曲家としての対応力と幅を広げていきます。

到達目標

需要の多いの弦楽四重奏やオーケストラの打ち込みテクニックを習得して自分の作品に加えてください。自分らしさをプラスしてプレゼンテーションしてみましょう。

授業計画

1クォーター	テーマ	授業内容
第1回	小編成インスト曲アレンジ例	CMなどでとても需要の多い有名クラシック曲を小編成インストアレンジ例を紹介します。
第2回	ストリングス作曲法	ViennaStringsSolo楽器の打ち込み方 キースイッチの換え方
第3回	弦楽器の特質	基本的な弦楽器の構造、奏法
第4回	弦楽器の特質	キースイッチと奏法の打ち込み復習
第5回	オリジナル課題制作	企業VPを想定したストリングスのオリジナル曲を作曲
第6回	オリジナル課題制作	全員の前でプレゼンテーションする (自分の得意な所を活かして作曲する術)
第7回	クォーター末試験	弦楽四重奏 打ち込み課題テスト

クォーター末試験評価方法

期日までにきちんと確認して課題を提出しましょう。課題提出:40% 出席点:50% その他:10%

2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	CM研究	有名クラシック曲のモチーフを使ってどうCM曲に編曲にするか。弦楽四重奏を元に作曲する考察
第2回	CM研究	映像に合わせてどこに有名なメロディーを使うか考える、カット割りなど
第3回	ストリングスアレンジ1(大編成1)	ストリングスアレンジの導入編としてストリングスアレンジャーの仕事内容や実際の楽譜に触れてみましょう。
第4回	ストリングスアレンジ2(大編成2)	運弓とポジションを解説します。配布する楽譜を元に打ち込んでみましょう。
第5回	ストリングスアレンジ3(ヴェロシティやボリューム)	弦楽器の奏法を紹介します。実際弾いて入れた場合のヴェロシティの入れ方、判別の仕方 テンポバートなど
第6回	ストリングスアレンジ4(アレンジの実際)	アレンジの実際を経験します
第7回	オリジナル曲制作・CM	CMを想定したオリジナルを作曲します。CMの内容、詳細については授業内で発表
第8回	クォーター末試験	2小節メロディーを使って弦楽四重奏で作曲テスト (キースイッチを使用する)

学期末試験評価方法

発表する時には打ち合わせでの場で曲をお聴かせするようになプレゼンテーションを想定して発表してみましょう。課題提出:40% 出席点:50% その他:10%

アレンジ・作曲学科

学期	科目名	担当講師
秋	スタイル別作曲技法 II (劇伴)	蒲池 愛

科目概要

秋学期では有名楽曲などのシミュレーションの仕事も想定して、サウンドを分析したりします。楽譜から打ち込んでみる作業と同時にテンポバートや音質の向上などを目指します。映像にカット割りにを気をつけながら、映像音楽にいどみます。自分でクライアントに向けたプレゼンテーションも行います。

到達目標

シミュレーションする時にも自分が作曲家としての何かアイデアやセンスをどこかに加えて、自分らしさを出す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	絵コンテの見方	実際の絵コンテを見ながら、どんな曲を作曲すれば良いかディスカッションします。
第2回	フィルムスコアリングによる劇伴の効果	フィルムスコアリングの効果を検証します。
第3回	歌ものに弦カルアレンジ1	ラララに弦カルアレンジしてみる。自分らしさをだせるか。
第4回	歌ものに弦カルアレンジ2	歌が聴きやすくViennaで打ち込めるか。歌ものの時のミックスのコツ
第5回	プレゼンテーション1	プレゼンテーション発表。全員で意見する。(前半)
第6回	プレゼンテーション2	プレゼンテーション発表。全員で意見する。(後半)
第7回	クォーター末試験	4小節のモチーフを弦カルで作曲する。

クォーター末試験評価方法

課題提出: 40% 出席点: 50% その他: 10%

4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	実践	ナレーションのみの映像にどう音楽を付けるか。クラシックの有名なメロディーを自分で選んでアレンジします。
第2回	メロディーモチーフの展開の仕方	原曲のテンポアジャストを行い、CUBASEのプロジェクトと同期させます
第3回	映像に合わせてアレンジを考える	テンポの揺らし方、アーティキュレーションの付け方
第4回	インストアレンジの準備	既存の課題曲をインスト曲としてアレンジします。まずは耳コピーを実施してみましょう。
第5回	インストアレンジの実際	どんなシーンで使用されるかを想定し、アレンジに反映させます。
第6回	企業CM音楽作曲	オーケストラの二管編成で作曲する。(シーンにうまくあったカット割りの仕方、変拍子やブレイクの作り方)
第7回	企業CM音楽作曲	オーケストラの二管編成で作曲する。(ナレーションを聴きやすく音楽を作曲できているか)
第8回	学期末試験	自分が音楽を付けた作品を発表します。

学期末試験評価方法

課題提出: 40% 出席点: 50% その他: 10% きちんとしたルールを守って提出できているか。

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Ⅲ	浅田 祐介

科目概要

いわゆる「歌モノ」の演奏方法の基礎について楽しく学びましょう。まずは2曲カバー曲を演奏することによって歌を支える、盛り上げるドラマチックな演奏を目指し、基礎的な演奏の知識・方法を習得しましょう。

到達目標

基礎的な演奏能力の確認
1曲の中での個別のパートの演奏ができているか？

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	自己紹介、パート決め
第2回	楽曲決め	課題曲決定
第3回	スコア確認	スコアをもとにそれぞれのパート確認
第4回	リズム練習I	二組に分かれリズム特訓
第5回	音出しI	各楽器を個別に確認
第6回	音出しII	バンドとして全員で音出し
第7回	課題曲演奏	到達度

クォーター末試験評価方法

基本的な楽器・アンプ等機材の使いかた、楽器の演奏ができているか？
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	オリエンテーション	適正難易度の曲選択とパート分け
第2回	スコア確認・音出し	自分以外のパートの相関関係
第3回	リズム練習II	表と裏のリズムがとれるか？
第4回	音出しI	音量のバランスはとれているか？
第5回	音出しII	他のメンバーのプレイを確認。
第6回	音出しIII	他のメンバーとコミュニケーションできているか？
第7回	音出しIV	試験の準備はできてるか？試験前総点検
第8回	課題曲を演奏	音楽を通してメンバー間でコミュニケーションが成立しているか？

学期末試験評価方法

自分のパートだけではなく、他のパートにまで注意ができているか？歌を生かす演奏ができているか？
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	ポピュラーアンサンブルⅣ	浅田 祐介

科目概要

自作オリジナル曲でのアンサンブルにうつりましょう。基礎的な演奏の先、ちょっとしたひと工夫やアイデアを試してみたり、アレンジに踏み込んでいきます。個性あふれるプレイを目指しましょう。

到達目標

レコーディングされたオリジナル曲を必要な演奏できちんと再現できているか？
また打ち込みなど演奏できないパートの代替案はきちんとなされているか？
試験結果30%、平常点30%、出席等40%

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	パート決め、課題曲決定
第2回	コミュニケーションI	基本的なアレンジの方向性の意見交換I
第3回	音出しI	バンド音出し バランス確認など
第4回	音出しII	バンド音出し アンサンブル確認
第5回	ハプニングI	突然の変更 例えばブレイクやソロなど
第6回	音出しIII	試験前総点検
第7回	課題曲を演奏	オリジナル曲をライブアレンジ出来ているか？

クォーター末試験評価方法

レコーディングされたオリジナル曲を必要な演奏できちんと再現できているか？
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	オリエンテーション	パート決め、課題曲決定
第2回	コミュニケーションII	基本的なアレンジの方向性の意見交換II
第3回	音出しI	バンド音出し バランス確認など
第4回	音出しII	バンド音出し アンサンブル確認
第5回	ライブの全体像	曲のイントロとしてのMCなど
第6回	ハプニングII	突然の変更 例えばブレイクやソロなど
第7回	音出しIII	試験前総点検
第8回	課題曲を演奏	個性的、印象的なライブになっているか？

学期末試験評価方法

もっと見たいと思わせるMC～演奏になっているか？個性はでてきているか？
総合的に人を魅了する演奏になっているか？
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
春	ポピュラーアンサンブルⅢ	市川 春行

科目概要

アレンジ・作曲学科の学生たちによる、最もプレイヤー的な講座です。生演奏による音楽商品が少なくなっている現在、学生のこの時期にこそ、バンドアンサンブルの難しさ、そしてその向こうにあるすばらしさ、楽しさ、を体感し学んでおかななくてはならないと考えます。

到達目標

メンバーの担当楽器、演奏曲(カバー)の選定から、演奏曲のシンプルなヘッドアレンジまでを、メンバー自身が話し合い、ディスカッションをしながら演奏を完成させるコミュニケーション能力を身に着け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	メンバー初顔合わせ	話し合い、コミュニケーションしながら、BANDを結成し、担当パートを決めます。
第2回	課題曲(カバー曲)選び	自分たちで演奏することを前提にカバー曲の選定をメンバー内でミーティングし、決定します。
第3回	課題曲(カバー曲)練習 1	まずは1コーラスをきちんと演奏できるようにリハーサルを進めましょう。
第4回	課題曲(カバー曲)練習 2	前回の1コーラス演奏のおさらいと、2コーラス～フルコーラス演奏を目指します。
第5回	課題曲(カバー曲)練習 3	エンディングのアレンジや、テンポやコードの確認などをして、より良い演奏を目指します。
第6回	課題曲(カバー曲)練習 4	次回の実技によるTESTに備えた、フルコーラスを本番さながらに演奏する最終リハーサルです。
第7回	TEST	当日リハーサルをした後、BAND 演奏による実技テストです。

クォーター末試験評価方法

評価はその演奏自体の出来不出来よりも、耳の集中力を高めた互いの音への理解と配慮、つまり楽器によるコミュニケーションがどれ位そのバンド内に生まれてきているかを見ます。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	メンバー入れ替え	Voなど、各学生がやってみたいパートを入れ替え、別の編成のBANDを作ります。
第2回	課題曲(カバー曲)選び	自分たちで演奏することを前提にカバー曲の選定をメンバー内でミーティングし、決定します。
第3回	課題曲(カバー曲)練習 1	まずは1コーラスをきちんと演奏できるようにリハーサルを進めましょう。
第4回	課題曲(カバー曲)練習 2	前回の1コーラス演奏のおさらいと、2コーラス～フルコーラス演奏を目指します。
第5回	課題曲(カバー曲)練習 3	エンディングのアレンジや、テンポやコードの確認などをして、より良い演奏を目指します。
第6回	課題曲(カバー曲)練習 4	ギターのエフェクターやアンプ、ミキサーの使い方を研究して、一段上のBANDサウンドを目指しましょう。
第7回	課題曲(カバー曲)練習 5	次回の実技によるTESTに備えた、フルコーラスを本番さながらに演奏する最終リハーサルです。
第8回	TEST	当日リハーサルをした後、BAND 演奏による実技テストです。

学期末試験評価方法

自分達のバンドで実際に音を出しながら仕上げたアレンジの方向性、完成度をみます。そして加えて、『バンドとしての演奏力』、の向上がみられたかも見ます。また実技試験も大切ですが、このバンド講座は特にキチンと出席しバンドで音あわせをする、というのが大切なので出席点も大きく加味されます。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	ポピュラーアンサンブル IV	市川 春行

科目概要

よりバンドとして上のレベルを目指していきます。また学生作曲によるオリジナル楽曲の演奏も試みます。期末には、発表会LIVEも予定されているので、そこをバンドの「初LIVE」の場としてとらえ、モチベーションを上げていきたいと思えます。

到達目標

春学期に引き続き、学生によるコミュニケーションを主体としたBAND活動、演奏を熟成させていくこと、さらに春学期とは違うパート、楽器を担当するなどの音楽的経験を積むこと、アイデアを出すことで、BAND活動をより活性化させ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	メンバー入れ替え	Voなど、各学生がやってみたいパートを入れ替え、別の編成のBANDを作ります。
第2回	課題曲(オリジナル曲)選び	メンバー同志コミュニケーションしながら、メンバーのオリジナル曲を選びます。
第3回	課題曲(オリジナル曲)練習 1	カバーと違い、お手本がないので、より密度の高いリハーサルで、ヘッドアレンジをしていきましょう。
第4回	課題曲(オリジナル曲)練習 2	まずは1コーラスをきちんと演奏できるようにリハーサルを進めましょう。
第5回	課題曲(オリジナル曲)練習 3	エンディングのアレンジや、テンポやコードの確認などをして、より良い演奏を目指します。
第6回	課題曲(オリジナル曲)練習 4	次回の実技によるTESTに備えた、フルコーラスを本番さながらに演奏する最終リハーサルです。
第7回	TEST	当日リハーサルをした後、BAND 演奏による実技テストです。

クォーター末試験評価方法

基本的には春学期と同じく演奏中の耳の集中力を主に評価対象とします。ただし半年たった分の「BANDとして、個人としての演奏力の向上」を期待します。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	メンバー入れ替え	LIVEイベント用のBANDを結成します。
第2回	LIVE演奏曲 選び	LIVEで演奏することを前提に、1～3Qで練習したレパートリーも含め、選曲します。
第3回	LIVE演奏曲 練習 1	まずは1コーラスをきちんと演奏できるようにリハーサルを進めましょう。
第4回	LIVE演奏曲 練習 2	前回の1コーラス演奏のおさらいと、2コーラス～フルコーラス演奏を目指します。
第5回	LIVE演奏曲 練習 3	エンディングのアレンジや、テンポやコードの確認などをして、より良い演奏を目指します。
第6回	LIVE演奏曲 練習 4	LIVEイベントに向けて、ギターやベースのアンプ、マイクやマイクスタンドの扱い方をおさらいしましょう。
第7回	LIVE演奏曲 練習 5	フルコーラスを本番さながらに演奏する最終リハーサルです。ギター、ベースはストラップを用い、立って演奏しましょう。
第8回	TEST	当日リハーサルをした後、BAND 演奏による実技テストです。

学期末試験評価方法

1年を通じてプレイヤーとして、またバンドとしてどれ程の進歩があったかをみます。また実技試験も大切ですが、この講座はキチンとリハーサル(授業)に出席し、バンドで音あわせをする、というのが大切なので出席点も加味されます。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Ⅲ	奈良部 匠平

科目概要
バンド・アンサンブルを通して、複数の演奏家が同時にPlayするときの臨場感やエネルギーを感じ、良い作・編曲家の譜面に触れ、楽器の組み合わせを体感することを通じて、実践的で、よりハイグレードな作・編曲家を目指す為の経験ができると思います。また演奏家としての仕事を得る為の実践でもあります。
到達目標
春学期は、担当楽器のアンサンブルにおける役割を理解し、演奏力を高め、より多くの楽曲に触れることを目標とします。各クラスの進行具合により、スケジュールがシラバスと合致しないことをご了承ください。

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	楽器担当・パート決める バンドの方向性を考える。
第2回	既存曲の演奏1-1	既存曲を部分的に分けて演奏する 各演奏パートの確認をする。
第3回	既存曲の演奏1-2	演奏(前週との間に練習しておくこと) 練習の成果を聞く。
第4回	既存曲の演奏2-1	既存曲を部分的に分けて演奏する 各演奏パートの確認をする。
第5回	既存曲の演奏2-2	演奏(前週との間に練習しておくこと) 練習の成果を聞く。
第6回	試験曲の掘り下げ	ディテールを詰めてより良い演奏に磨いて行く 試験前の準備の完成。
第7回	試験	課題曲を演奏 到達度。
クォーター末試験評価方法		
出席点50% 各自の演奏・アンサンブルとしての進化。50%		
2クォーター	テーマ	授業内容
第1回	既存曲の演奏 3	Funk Soul Music スタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第2回	既存曲の演奏 4	Rock Music スタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第3回	既存曲の演奏 5	J-Pop スタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第4回	既存曲の演奏 6	スタンダードJazzスタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第5回	既存曲の演奏 7	Hip Hop スタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第6回	既存曲の演奏 8	EDM スタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第7回	既存曲の演奏 9	ブロードウェーミュージカル スタイルの既存曲を用いてアイデアを出し合い、合奏し、演奏力を高める。
第8回	試験	今までに学んだ曲の中から選んだ課題曲を合奏。
学期末試験評価方法		
出席点50% 各自の演奏・アンサンブルとしての進化。50%		

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Ⅳ	奈良部 匠平

科目概要
バンド・アンサンブルを通して、複数の演奏家が同時にPlayするときの臨場感やエネルギーを感じ、良い作・編曲家の譜面に触れ、楽器の組み合わせを体感することを通じて、実践的で、よりハイグレードな作・編曲家を目指す為の経験ができると思います。また演奏家としての仕事を得る為の実践でもあります。
到達目標
秋学期は、担当楽器の演奏力をより高め、自作曲のアレンジ譜面を書き、バンドリーダーとして各パートへの采配を振るい、演奏発表のコンサートのためのリハーサルを重ね、コンサートの本番では良い緊張感とバンド演奏の楽しさを感じてもらいたいと思います。

授業計画		
3クォーター	テーマ	授業内容
第1回	オリジナル曲の演奏-1	Aさん(この曲のバンドリーダーとなります。)のオリジナル曲を、全員で演奏します。プロの現場でも通用する譜面の書き方を確認します。
第2回	オリジナル曲の演奏-2	Bさんのオリジナル曲を、全員で演奏します。正確にコードを演奏出来る様に確認しながら演奏します。
第3回	オリジナル曲の演奏-3	Cさんのオリジナル曲を、全員で演奏します。曲のテンポ感の認識をします。
第4回	オリジナル曲の演奏-4	Dさんのオリジナル曲を、全員で演奏します。歌物曲でもインスト曲でもメロディーを活かすバンド演奏を心掛けます。
第5回	オリジナル曲の演奏-5	Eさんのオリジナル曲を、全員で演奏します。お互いの音をよく聞き合いタイミングを合わせる練習をします。今までの復習もします。
第6回	オリジナル曲の演奏-6	Fさんのオリジナル曲を、全員で演奏します。ダイナミクスを考え、曲に感動が与えられる演奏を心掛けます。今までの復習もします。
第7回	オリジナル曲の演奏-7	Gさんのオリジナル曲を、全員で演奏します。より精度の高い演奏を心掛けながら、今までの復習もします。
クォーター末試験評価方法		
出席点50% 各自の演奏・アンサンブルとしての進化。50%		
4クォーター	テーマ	授業内容
第1回	コンサートへ向けた リハーサル- 1	過去に練習した2曲の作品を復習します。ここからは、各パート演奏の最終アレンジを含めた練習をしていきます。
第2回	コンサートへ向けた リハーサル- 2	過去に練習した2曲の作品を復習します。コーラスアレンジを含めた練習をします。
第3回	コンサートへ向けた リハーサル- 3	過去に練習した3曲の作品を復習します。各パートの音色の最終形を決めていきます。
第4回	コンサートへ向けた リハーサル- 4	本番に使用する4~5曲を選び演奏します。ステージ上のバンドの見せ方も話し合います。
第5回	コンサートへ向けた リハーサル- 5	本番に向け曲順を考慮に入れたバンドアレンジの最終調整をします。
第6回	コンサートへ向けた リハーサル- 6	本番に向けた仕上げ。暗譜で演奏する練習をします。
第7回	コンサートへ向けた リハーサル- 7	本番に向けた仕上げ。MCなどを含めた通しリハーサルをします。
第8回	演奏発表コンサート	学校内の演奏会場にて、この一年の練習の成果を発表します。
学期末試験評価方法		
出席点50% 各自の演奏・アンサンブルとしての進化。50%		