

ミュージックアーティスト科

オリジナル作品制作3

対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	西川進・川村ケン			実務経験	有	職種	ミュージシャン				

授業概要

この授業は、「作詞・作曲」とリンクしている。音楽を作るあたりデジタル的側面とアナログ的側面の要素におけるデジタル領域を本授業では講義、実習する。毎回、TIPとして、DTMの使用法の基礎から応用まで学び、その後、講師指導のもと、各個人、または学生同士で班を作つての共同制作を行いながら、オリジナル楽曲の制作を進める。

到達目標

現代の作品制作には、DTMの操作技術、活用技術が必要不可欠である。各個人、また、学生同士が協力しながら、デジタル的な側面から、楽曲に適切なアレンジメントを施し、よりハイクオリティなオリジナル作品の制作能力を高めることを目標とする。

授業方法

毎回、DTMの使用法における有効なTIPを学び、その後、それらを実用しながら講師の指導のもと、オリジナルの楽曲を制作、アレンジメントしていく。

成績評価方法

成果発表50%（授業時間内に行われる課題の発表、内容について評価する）。平常点50%（積極的な授業参加度、授業態度によって評価する）。

履修上の注意

必ず、「ヘッドフォン」「ステレオミニ↔ステレオ標準の変換ジャック」及び、TIPを書きとめる「ノートと筆記具」を持参の事。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない。

教科書教材

適宜、配布プリント等を使用。

回数	授業計画
第1回	使用DTM機材であるCubase 10.5（以下Cubase）の基礎的な構造と概要、使用目的について学ぶ。
第2回	ソフトウェア音源の立ち上げ方法と音色の選択、切り替えについて学ぶ。また、クリックの使用法と活用法について学ぶ。
第3回	ソフトウェア音源を使用し、MIDIデータ録音の方法と、再生、基礎的なエディット方法について学ぶ（ドラム音源を使用する）。また、クオントライズについて理解する。

オリジナル作品制作3

第4回	プロジェクトウインドウ上で、MIDIパートのコピー、ペースト、デリート、リピートの方法とそのバリエーションについて学ぶ。範囲指定ツールについて理解する。
第5回	ソフトウェア音源を使用し、複数のMID（インストゥルメント）トラックの録音の方法と、再生、基礎的なエディット方法について学ぶ（音程楽器の音源も使用する）。
第6回	キーエディター内におけるMIDIデータのコピー、ペースト、デリート、リピートの方法とそのバリエーションについて学ぶ。エディット時に頻出するショートカットについても学ぶ。
第7回	4～6 トラック程度の複数のインストゥルメントトラックを使用し、8～16小節程度の小作品を作り、提出。講師による実践的なエディットの方法について学び、理解する。
第8回	4～6 トラック程度の複数のインストゥルメントトラックを使用し、8～16小節程度の小作品を作り、提出。講師による、さらなる実践的なエディットの方法について学び、理解する。
第9回	メディアベイ、Loopブラウザを使用し、オーディオ素材について学び、扱ってみる。
第10回	オーディオ素材の基礎的なエディット方法を学ぶ。頻出する移調やフェード、タイムストレッチ機能について学び、理解し、実践する。
第11回	オーディオ素材の応用的なエディット方法を学ぶ。波形のミクロなエディット、オーディオの連結方法について学び、理解し、実践する。
第12回	Cubase付属の総合音源であるHalionsonicSEについて、さらに深く理解する。音色のエディット、マルチ音源としての使用法を学ぶ。
第13回	Cubase付属のアナログシンセ音源であるRetrologueを立ち上げ、カットオフ、レゾナンス、ADSR等のシンセサイザーの基礎と汎用的なエディット法を学ぶ。
第14回	前期で学んだ内容を踏まえた講師によるデモトラックの制作をリアルタイムで見学し、操作の速度化、簡略化について学ぶ。また、内容について質疑応答を行う。
第15回	前回までに制作した学生の作品を試聴し、ディスカッション、講師による論評を行う。前期、お疲れ様でした。後期もがんばりましょう。