

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ミュージックアーティスト科 (サウンドクリエイターコース)											
トータルプロデュース4											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	恒枝賢治			実務 経験	有	職種	ミュージシャン・ギタリスト・レコーディングエンジニア				
授業概要											
実際に楽器が演奏できる、また楽器の仕組みを理解することによって、より音楽的な楽曲制作に臨むことができる。この授業では各々のクリエイターとしての楽曲を、プレイヤーと共に練り上げていくために必要な知識を得る。実際にプレイヤーコースと共に授業が行えるよう「混ぜる教育」を実施する。											
到達目標											
作編曲した楽曲をプレイヤーと一緒に演奏したり、楽曲を提供、指示できるようになることを目標とする。ストリングスやブラスを含むアレンジを理解し、指示するためのリズム譜やメロディ譜の作成ができる。各楽器の特性を理解し、アレンジやイメージに沿った楽器選択や表現方法等を的確に表現できる。様々なジャンルに対する知識も身につけることで、要望に応じた内容の楽曲やイメージしたものを具現化できるスキルを養う。											
授業方法											
授業で使う教材を配布した後、講師の説明と実演を見てから、各自が自分のPCで作業をする。各々の作業終了後に理解度をチェックするため成果物を提出する。またヘッドホンや変換端子などは各自用意すること。											
成績評価方法											
試験60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、授業内発表20%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、平常点20%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)											
履修上の注意											
ステップアップ方式の授業展開のため、欠席した場合は資料やデータを受け取り、次回までに補講することが必要になる。また、提出課題は自宅、または放課後解放などを利用して提出しなければならない。4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
配布プリント/PDF、音源サンプル											
回数	授業計画										
第1回	様々な音楽用語を理解し、文書や口頭にて的確なイメージ伝達ができるようになる。										
第2回	プレイヤーがいることを前提とした楽曲制作②#1前期で作成した楽曲と比べ、更に上達させるために必要な要素の研究。										
第3回	プレイヤーがいることを前提とした楽曲制作②#2簡易的なバンドアンサンブルの打ち込みとそれ以外の楽器の打ち込み。										

第4回	プレイヤーがいることを前提とした楽曲制作②#3本番使用が望めるバンドアンサンブル以外の楽器の打ち込み。
第5回	プレイヤーがいることを前提とした楽曲制作②#4同期演奏に必要なクリックの作成と、マスターリズム譜の作成。
第6回	プレイヤーがいることを前提とした楽曲制作②#5マスターリズム譜作成続き。ラフミックス作成。デモ音源の書き出しと、ステムミックスが書き出せる。
第7回	ピッチ補正について。ピッチ補正を前提とした歌の録音を理解する。VariAudioを使用したピッチ補正が行える。
第8回	管楽器と弦鳴楽器の特徴と各楽器の活用法を理解する。②
第9回	卒業制作#1卒業に向けた楽曲制作を行う。今までに得た知識を有効活用する。
第10回	卒業制作#2冬季休暇課題として、作業内容を確認し、制作を進める。
第11回	卒業制作#3進行状況の確認。各々の楽曲のブラッシュアップを行う。
第12回	卒業制作#4ミックス作業を行う。講師が指示したラウドネス管理ができる。
第13回	卒業制作#5最終調整を行う。適切な書き出し方法で、ファイルを提出する。
第14回	2年間の総まとめ。現在までに習得した内容や、卒業後の課題を各自考え、能力向上に向けた計画を行う。
第15回	後期試験。講師が指示した内容の作業または制作を行い、指定された形式でファイルを提出する。