

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	音楽基礎A2 (DTM基礎)	
科目基礎情報					
開設学科	ミュージックアーティスト科	コース名	サウンドクリエイターコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	2単位	開講時間		授業形態	講義
教科書/教材	有効な参考書等があれば、逐一授業中に指示する。(担当は、Cubase実践音楽制作ガイドの進め方で行う予定)				
担当教員情報					
担当教員	甲原 圭	実務経験の有無・職種	有・トラックメーカー/企業作家		
学習目的					
思い描いた楽曲を形にしていくにはDAWを直感的にコントロールできることが不可欠です。この授業では、DAWの基礎知識や構造から鑑みた、合理的に楽曲を形にしていく過程を学びます。DAWの立ち上げから、基礎的なインターフェースの理解、企業から与えられた発注に即座に対応できるよう、スピーディーなDAWの操作、データ管理の概念、また、実演家としてのAuthorを想定し、アコースティック・エレクトリック両方に対応できるDAWの特徴、操作方法を学びます。					
到達目標					
本科目は、少人数制による時間毎のトレード方式にての進行となっており、1年次前期までは、基本的なCubaseの使い方、起動時より不具合があった際のトラブル対処方法まで、DAWを起動～基本操作が行える、までを目標に授業が進行する。2年時には、1年時のノテーション/アレンジクラスで習得したデータを、実際にCubaseにプログラムしていく、という実践を行い、サウンドエンジニアリングクラスの授業とも連携し、Cubase1台で、ミックス、マスタリング、STEM納品まで行える即戦スキルを身につける事を到達目標とし、クライアントやレコード会社の発注に忠実なトラック制作を行える柔軟なトラックメーカー/企業作家としての技能を習得することを到達目標としている。授業時数の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。					
授業概要					
この授業では、学生個々が元々持っていたスキルを加味しながら、基本、個別対応方式で進行する。全くDAWに触った事のない学生、既にDAWの操作に慣れている学生等、色々な学生のスキルを理解し、その学生それぞれに、どのように伝えればDAWを理解し、自分が思っている音楽が制作できるか、というクラスのバランスを意識しながら、他の生徒との差異をコンプレックスに持たないような授業を展開いたします。授業で教えるべき基礎内容だけでなく、現役で活躍しているトラックメーカーの即納の裏技など、中級者も上級者も常に興味を持ってプログラミング技能を発展させることを目指す。					
注意点					
この授業では、昨今の音楽業界の常であるセントラルダウン方式で既にキャリア形成を行っている既得権益層から認められなければ仕事は取りにくい、との観点で、礼節・マナー・納期(約束)を守れるか等について、音楽の善し悪しよりも厳しく監察・評価を行う。理由のない遅刻や欠席は、それらが如何に致命的であるかを柔らかく指摘する。授業に出席するだけでなく、コミュニケーション能力を高める為、学生同士のカンファレンスの機会を多く取り、インタラクティブな授業展開で他人からの情報も多く吸収し、技能の向上に努める事を目標とする。授業時数の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。					
評価方法					
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	30%	実際のDAWの操作技能を評価する		
	小テスト	10%	技能試験を受けるまでに達しているかのみきわめ		
	レポート	20%	授業内容からの課題の提出率確認のため、実施する		
	成果発表(口頭・実技)	30%	課題の提出物に関する学生同士のカンファレンス、それによって本人のスキルが向上しているか等、内容について評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加回数、授業態度によって評価する		
授業計画 (1回～15回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	他己紹介・Cubaseの起動	PCの電源立ち上げから、Cubaseの起動までが出来るようにする(他己紹介、トラブル対処も含む)			
2回	DAWの概念・ソフトとDAWの関係性	前回の項目の復習を主にし、DAWの概念を簡潔に説明し、音を出す、という作業に入っていきます(音の紹介。検索の仕方等)			
3回	音色の検索、選択方法	Hallion SEの立ち上げから、音色の検索方法を覚える 通信カラオケ業界の道へも行けるよう、スタンダードMIDI音源についても軽く触れておく			
4回	これまで、3回までのフォローアップ	付いてきていない人への個別フォロー、出来ている人は出来ていない人へ教える等、学生同士の教え合いの推進(コミュニケーション能力の付加・クラスの一体化を目指す)			
5回	トラックの概念と、8ビートについて	簡単なリズムパターンの入力ができるようにする			
6回	DAWを弄り倒す	わからない学生は個別に回り、DAWを体の一部となるくらいにいじり倒してもらう			
7回	ペロシティーや、クオンタイズ概念	実際人間が叩いたドラムを聴かせつつ、それに近いグルーブになるよう、精査を行う			
8回	課題①:リズムの入力課題	上記の成果物を、課題として授業後に提出			
9回	課題のリズムに単純なベースを付加	同時に、課題の成果による、個々のフォローアップを行い、ついて行けなくなる学生をなくす			
10回	課題のリズム際に、簡単なアレンジを付加(トラック追加の概念)	新たにトラックを作るという過程を完全に、マスターする			
11回	MIDIデータの扱い方と、Audioの違い	MIDIデータと一緒に、オーディオデータの扱い方にも触れ、2年次の生楽器やVo編集についての予備知識を持つ。 Audioデータトラックの立ち上げ方。MIDIとの操作性の違い			
12回	仮で用意をしたAudioデータを実際に取り扱ってMIDIと連動させてみる。	外部フォルダからのAudioデータの読み込み、AudioデータをBPMに合わせて伸縮させてMIDIと連動させてみる			
13回	課題②: MIDIデータとAudioデータの入力課題。	12回までの授業での成果物を精査し、提出できるまで到達する			
14回	後期に向かっての、更なる高度なMIDIの読み込み実習。	上記の成果物を、課題として授業後に提出(同時にみきわめを行い、足りない生徒はフォローアップする)			
15回	前期のまとめ(技能試験)	これまでの授業の全体をまとめ、前期の技能を確認し、点数を付ける			