

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	音楽基礎B2（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	後期
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年時のノーテーション/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、ステム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にしている。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を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	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	Cubase10での、ベースの打ち込み(前期のフォローアップ)		ドラムの譜面に合わせたベースラインを書けるようにする（キックと連動したもの）		
2回	Cubase10の新機能で、2年時に必要となるVocal編集・修正を覚える		非常に弱いと感じていたボーカル修正技術をきっちりと身に付け、商用案件で通用するようにする。無修正のサンプルを用意し、修正していく過程を学ぶ。場合によっては、フォルマント調整も含む		
3回	2回目の続き		2回目の続き		
4回	1、2回目のフォローアップ		1、2回目で追いつけていない人に対して、フォローアップを行う		
5回	課題③：ベースの入力課題		用意されたドラムデータに対し、ベースラインを付けていく 前期では評価に入っていない、キックとの連動等、重視する		
6回	1人1人のベース課題を聴いて生徒同士意見を出してもらう		第三者視点で他人の成果物の評価をできるようにし、自己にフィードバックする能力をつける ある程度の正解を教える		
7回	前回の続き		前回の続き		
8回	課題④：ボーカル修正課題		2回目とは違う無修正のサンプルを用意し、修正していく課題		
9回	1人1人の修正課題を聴いて生徒同士意見を出してもらう		ボーカルのピッチに対する聴音能力を身につける（ズレている、という直感を身につける）		
10回	前回の続き		前回の続きと、フォローアップ		
11回	全パートの打ち込み開始		学生それぞれが打ち込みたい曲(カバー、オリジナル問わず)を打ち込んでゆく この過程で、ギターやピアノ等、上モノの打ち込み方を教える。質感調整等もこの辺りから始めて行き、2年生に繋げられるようにする		
12回	上記と同じ		上記と同じ。わからない機能、技等あれば、都度、個別に対応。Cubaseと脳を直結させて行く最終段階。 この過程で提出出来る位まで完全パッケージに仕上げる		
13回	上記の成果物を提出		上記と同じ。この過程で提出出来る位まで完全パッケージに仕上げる		
14回	提出物を試聴。学生交え議論		他人の作品を聴く事により、悪い箇所、良い箇所を直感で分かるようにする最終段階		
15回	前回の続き		前回の続き～2先生に向けての方針を伝える		