

科目名	ProTools実習2							年度	2025
英語科目名	Pro Tools Training 2							学期	前期
学科・学年	音響芸術科 1年次	必／選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	実習
担当教員	倉本淳二		教員の実務経験		有	実務経験の職種		レコーディングエンジニア	
【科目の目的】									
現在オーディオ作品制作は、DAWと呼ばれるPCベースのシステムで行うことが世界的に主流となっている。本科目では、現在スタジオ標準であるProToolsのシステム理解と操作修練を通して、PCベースの作業、さらに他のソフトウェアに応用できるスキルを得て、自己の作品制作に活かすことを目的とする。									
【科目の概要】									
主に、ProToolsを使って様々な音源制作を実践していく。作業に必要なソフトウェア上のツールや手順の解説を適宜織り交ぜながら、制作主体で授業進行していく。 学生は講師が操作するPC画面を常に共有しながら解説をうける。 また、PCにおけるデータ管理のリテラシーについても指導する。									
【到達目標】									
A：標準的なデータ管理リテラシーを身につける B：その時必要な素材を適切に取り扱うことができる C：状況に応じて適切なProTools操作を選択できる D：様々なエフェクターの効果を知る E：DAWを自分の表現のツールとして使える									
【授業の注意点】									
ワークメディアやヘッドフォン等、個人作業に必要な器具は各自用意が必須									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標A	とても高いデータ管理リテラシーを身につけられる。	高いデータ管理リテラシーを身につけられる。	標準的なデータ管理リテラシーを身につけられる。	データ管理リテラシーが低い。	データ管理ということが理解できない。				
到達目標B	実習課題において、必要な素材を適切に、且つ能動的に活用できる。	実習課題において、必要な素材を適切に取り扱うことができる。	実習課題において、必要な素材を扱うことができる。	実習課題において、助言があれば素材を扱うことができる。	自力で素材を扱うことができない。				
到達目標C	常に、状況に応じて適切なProTools操作を選択し、迅速に目的の作業ができる	状況に応じて適切なProTools操作を選択できる。	一定程度、ProTools操作ができる。	助言があればProTools操作ができる。	ProToolsの操作ができない。				
到達目標D	様々なエフェクターの効果を深く理解し、細かいパラメータ操作ができる。	様々なエフェクターの効果を理解し、一定程度パラメータ操作ができる。	様々なエフェクターの効果を理解できる。	一部のエフェクターを使用できる。	エフェクターの効果が全く理解できない。				
到達目標E	DAWを自在に扱い、自分の創造の道具として活用できる。	自分の表現のツールとしてDAWを使用できる。	自身の作品制作において、DAWを一定程度使用できる。	助言指導があれば、DAW上で作品制作ができる。	自分の作品が作れない。				
【教科書】									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ProTools 2			年度	2025
英語表記		Pro Tools Training 2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ProToolsというDAW	ProTools操作の基本確認	データ管理	データファイルのフォルダ管理ができる		
			セッション	効率的なセッションレイアウトが作れる		
			ツール	必要なツールを選択・操作ができる		
2	素材追加	セッションアップデート	データ管理	新旧のファイルが正しく整理できる		
			インポート	適切に外部データの読み込み・配置ができる		
			編集	クリップの不要な部分の削除、自然なフェード設定ができる		
3	ミックスダウン1	正しくバウンス	タイミング	自然なタイミングでクリップを配置できる		
			ミキシング	音量のバランスをとることができる		
			バウンス	正しい設定で目的のミックスファイルを作成できる		
4	2chエディット1	音楽編集ができる	曲の構成	編集前の楽曲構成を理解できる		
			サイズ指定	指定されたサイズの意味がわかる		
			編集ポイント1	指定された場所に編集ポイントをマーカー入力できる		
5	リズム編集	ドラムショットからパターン制作	ショット分割	全てのショットを独立したクリップに分割できる		
			リズムパターン	任意のクリップを使ってリズムパターンを作ることができる		
			ブラッシュアップ	クリップゲイン・クリップエフェクトでよりリズム感を出せる		
6	2chエディット2	複雑な音楽編集ができる	マーカー入力	マーカーで楽曲構成を理解できる		
			編集ポイント2	自分で編集ポイントを探すことができる		
			自由な編集	原型とは全く違う構成に編集できる		
7	ProToolsオペレート	パンチイン・アウト	ロケート	目的の場所にすぐ編集・再生ポイントを指定できる		
			パンチインアウト	正しい場所でパンチ・イン/アウトができる		
			修正	クリップを適切につなぐことができる		
8	ミックスダウン2	ステムトラック1	ステムとは	ステムトラックの意味を知る		
			役割	楽器ごとのアンサンブルにおける役割を理解する		
			バランス	音楽的に適切な音量バランスをとることができる		
9	ミックスダウン3	ステムトラック2	エフェクト(直列)	インサートエフェクトを使用できる		
			エフェクト(並列)	AUXセンドを使ってエフェクトを使用できる		
			トラック分割	トラック分割して部分的にエフェクトを使用できる		
10	マルチエディット	マルチトラックの編集	テイクつなぎ	発音タイミングの違うクリップを正しくつなげられる		
			タイミング補正	タイミングのずれたクリップを補正できる		
			ノイズ削除	不要な部分を適切に削除できる		
11	ミックスダウン4	マルチトラック1	マルチマイク1	マルチマイクそれぞれの役割を理解する		
			マルチマイク2	マルチマイクの音量バランスがとれる		
			マルチマイク3	マルチマイクの位相干渉をチェックできる		
12	ミックスダウン5	マルチトラック2	音質補正1	不要な周波数帯を適切に減衰できる		
			音質補正2	強調したい周波数帯を適切に増幅できる		
			修正	マスキング後の印象の変化に対応して再補正できる		
13	作品制作1	構想	プランニング1	作品の目指すところを把握する		
			プランニング2	作品の完成形をイメージできる		
14	作品制作2	組み立て	定位	リスナーに伝わりやすい定位にできる		
			バランス	メリハリのある音量バランスに設定できる		
			音像	音像空間を演出できる		
15	作品制作3	ミックスダウン	エフェクト	エフェクターを有効的に使用できる		
			オートメーション	必要に応じてオートメーションを入力できる		
			適正レベル	適正レベルを設定してミックスダウンできる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

