実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

ミュージシャン学科 ギター専攻

授業科目			授業時数
	音楽業界概論	60	
学年	学科	専攻	
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻

サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をも とにエンタテインメント全般について指導する。

到達目標

音楽活動への理解を深める/音源制作とその収益ビジネスの知識を得る

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

	中国的《大学》 人名印画 陈远时间 37771 (4716						
		授業計画					
	授業項目	実施内容					
	2年のギター専攻カリキュラ	2年次のカリキュラムを説明しながら、本質的な内容をしっかり					
١,	ムについて	説明していきます。					
l '							
	オーディション・コンテスト	オーディションやコンテストの内容をしっかり理解して、応募することを理解してもらいます。プロフィールデータや実演上の最					
2		低限のマナー、質疑応答等についても勉強します。					
	ライブブッキングについて	最初の「ライブに出演」は紹介や友人知人からの依頼になりま					
١.		す。ここでは自己のバンドとして、もう一段上を目指すかたち					
3		で、ライブブッキングをしていく為の内容です。					
	バンドの仕組み	意気投合してやり出したバンド、Vocalに頼まれたり、トラで依					
4		頼があったり等、いろんな形態でバンドが成立しています。ラ					
		イブ活動として協力、仕事として受ける等、バンドの仕組みを 学びます。					
\vdash	ギタリストとしての職業	チロボッ。 ギターを弾く職業として、どんなものがあるのか?デビューして					
I	コラフヘドとしての戦未	マラーを呼く順来として、とんなものがあるのが?テヒューして 安定圏のプロ、デビュー駆け出し、名前の出ない録音、講師等					
5		の指導者等・・・。全て「人」「縁」「技」が兼ね合う内容のものと					
I		して学びます。					
	デビュー①[プロフィール編]	ステージに登場する全ての演者には大切なものになります。					
6		そのキャラクターが発揮できるプロフィール内容や音源、映像					
ľ		は売りの要素です。YouTube等でも、その個人の資質は見え					
	-1. 01-> -1.	るものなので考え方を整理します。					
	デビュー②[コミュニケーション能力編]	ミュージシャンとして「コミュニケーション能力」はとても重要なポイントです。自分の音楽を作っていく為には自分がやりたい					
7	ン RE JI 7冊」	事を明瞭且つ整然と相手に伝えなければなりません。自分以					
		外の人に伝えることは重要な要素として取り上げます。					
	メジャーとインディーズ	メジャーレーベルからデビュー、しかしCDが売れる時代ではあ					
١.		りません。振り切っているインディーズの方が判りやすいのか					
8		も知れません。今後を考えていきます。					
	CD制作の仕組み①	CD制作工程を、レコーディング(原盤制作)も入れて理解をして					
9		いきます。企画、楽曲A&R、アレンジ企画、ミュージシャンPU、 スタジオ、エンジニア、ジャケット撮影、リリース等、商品を作る					
		ために沢山の人が動きます。					
	CD制作の仕組み②	プレスされたCDが、どのようなかたちで流通するのか?また、					
	OD 的 1 1 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	売上げはどういう方法で加算されるのか等、制作~流通、消					
10		費者に届くまでを勉強します。					
I							
	音楽配信の仕組み	CDの流通は激減、配信によって音楽が購入されていきます。					
11		基本的な流れを理解してもらい、今後の変化にも対応します。					
Ι							
	1、71、7 + x ln ++ + + * /+	文字にバナスは 唇部型化したてものが其土したは ての奈日					
	いろいろな収益構造	音楽ビジネスは、原盤制作となるものが基本となり、その商品 に埋め込まれた配分システムがあります。売上げが上がれば					
12		増える内容、売上げとは関係の無い「買取り」等、色んな収益					
		構造を学びます。					
Т	アーティストに関わる契約	アーティスト契約には、非常に細かい内容が盛り込まれるケー					
۱.,		スがあります。そのような例を解説していきます。					
13							
Ī -	前期試験	1~13ペーパーテスト					
14							
1							
\vdash	テスト返却と解説						
	ノヘロ区型C胜武						
15							
1							

授業の方法

講義・演習・ 実験・ 実技・ 実習

授業概要

音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連 業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対 応も含め業界への指向を深めていく内容です。 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

到達目標

権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ

評価方法

L	事記試験・美技試験・美質計画・味趣計画・ハラスト・ての他							
		授業計画						
	授業項目	実施内容						
1	著作権②	著作権①で学んだ内容を掘り下げていきます。作詞・作曲等 の印税、アレンジの買取り、著名スタジオミュージシャンの印 税契約、アーティストの権利も含め、著作権で守られる内容を						
<u> </u>	著作権③	勉強します。 特許申請されるものの例も含め、音楽以外にも、演出、振付						
2	者TF惟②	付許中語されらもいの例も含め、自来以外にも、漢正、據刊 け、図面、建物、キャラクター等も含め知っておきたいと思います。						
3	アーティストの収入	「デビューしました。」実際の収入は・・・。これは、とても気になる内容です。作詞作曲をするアーティストとバンドメンバーではかなりの差額が出てしまいます。						
4	音楽ビジネス全般について のお金の流れと収益構造	アーティストの原盤制作から派生するツアー&コンサート・CD セールス、ファンクラブ・グッズ販売、出演依頼、掲載も含めた 音楽ビジネス全般として捉えてみます。						
5	海外の音楽業界事情①	その時期の一般的なUSAやUKの音楽事情を解説します。						
6	海外の音楽業界事情②	一昔前のJ-POP路線と似ているが、お洒落な感覚とビジュアル重視として大人気のK-POP事情も取り上げます。						
7	作曲	具体的にいろんな作り方があるのですが、楽器を持って鼻唄 交じりのアナログな方法やデジタルの偶然性も兼ね備えたも のを紹介。音楽の道に進んだ人間は、必ず曲を作ってほしい です。						
8	作詞	作詞の極意は、作曲より多種多様だと考え、その創作のひと つを一緒にやってみましょう。						
9	アレンジメント	実際にアレンジは、各楽器の特性を知ることやモチーフとなる フレーズ、リフ等が浮かぶこと、ハーモニーのイメージをかたち にできること等いろんな要素が必要になります。						
10	オリジナリティ	自分にあると信じたい「オリジナリティ」の勉強です。意外に音 楽内容では無い可能性もありますよ。見極めていけると嬉しい ですね。						
11	ブレゼンテーション1週目	2週に渡って、「自分の音楽像」を自分なりにまとめ、自分を売り出す考え方や説明を検討してください。発表する場面を作っていきます。						
12	ブレゼンテーション2週目							
13	これからの音楽業界	皆さんが進む音楽業界ですが、また5年もすれば、流行りもシステムも変化していきます。ただ、過去の流行を辿ると、この 先が見えるかも知れません。						
14	後期試験	1~13ペーパーテスト						
15	テスト返却と解説							

授業科目			授業時数						
	音楽史		60						
学年	学科	専攻							
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻						
	担当講師(プロフィール)								

北川慶祐 バンド活動をはじめミュージシャンとして現場経験が豊富。その他イベント制作やソーシャルメディアなどへの情報発信などエンタメ業界に幅広く関わりを持つ。

到達目標

・音楽業界の動きとプロモーション知識 ・セルフプロモーションの必要性に対する理解/プロモーション知識と音源制作/セルフレコーディ ングの習得

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テス・その他

Ī	授業計画						
	授業項目	実施内容					
1	セルフプロデュースについて (導入)	セルフプロデュースについて資料をもとに解説。 自己分析表をつくり自分を理解する					
2	グループワークをしてみよう	セルフプロモーションやコミュニケーション能力をつけるために グループワークを実施。おすすめの音楽をグループごとに出し 合いプレゼンの準備をする					
3	グループワークをしてみよう	プレゼンテーションを実施し人前で自分の意見や思いをうまく 伝えれるかの練習					
4	グループワークをしてみよう	プレゼンテーションを実施し人前で自分の意見や思いをうまく 伝えれるかの練習。 ディレクション能力を上げるため企画会議をする					
5	グループワークをしてみよう	ディレクション能力を上げるため学内でできるイベントや制作を グループ内で企画会議する。					
6	グループワークをしてみよう	企画制作会議をおこなった内容をブレゼンテーションする。					
7	グループワークをしてみよう	学校や他専攻に提出できそうな企画書をパワーポイントにて 作成してみる。					
8	SNSの活用	各個人活動に活かせるようにLitlinkなどを使い自身のSNSの リンクを作ってみる。					
9	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロ フィール写真を撮影					
10	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやボートフォリオ用にアーティスト写真やプロ フィール写真を撮影					
11	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影 ジ プロフィールなどをイラストレーターやWEBSITEで構築してみる。					
12	ブロフィール作成	プロフィールなどをイラストレーターやWEBSITEで構築してみる。					
13	セルフレコーディング	個人で収録、編集などできるようにprotoolsを使いレコーディング実習を実施。					
14	セルフレコーディング	個人で収録、編集などできるようにprotoolsを使いレコーディン グ実習を実施。					
15	まとめ	前期まとめ自己分析表をみなおして面談					

授業の方法

講義 · 演習 · 実験 · 実技 · 実習

授業板要 現代のアーティスト自身が知る必要のある音楽ビジネスを取り巻く様々な業界の動き、アーティスト自身によるセルフ・プロモーションの知識を学び、それぞれの音楽活動の一部として取り入れることを目標としています。 〈実務経験のある教員による授業〉

使用教材:

後期

到達目標

・プロモーション知識と動画・音源制作 ・権利関係、印税等の理解/動画媒体プロモーションに対する理解/SNSに関する理解/配信ライブなどの制作方法の習得

評価方法

		\smile
	授業項目	授業計画 実施内容
1	権利関係について	配信や個人のネット活動に活かせるように音楽の権利などを 理解する(著作権や肖像権など)
2	印税、税金について	卒業後の活動に必須な税金について解説。またインボイス制度など
3	SNSでの配信方法(携帯を 使用して)	配信を身近なものに感じてもらうため携帯での配信方法を解説 説
4	SNSでの配信方法(携帯を 使用して)	配信を身近なものに感じてもらうため携帯で配信を実施
5	グループワークをしてみよう	前期のグループワークで出した企画を進めていく。ディレクシン能力向上を目標とする
6	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各 画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解し いく
7	ライブ制作	学内のサーキットイペントやフロアライブ、配信ライブなど各: 画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解しいく
8	ライブ制作(タイムテーブル 作成)	ライブに必要なタイムテーブルを作成、またライブまでに必 ತ な資料作成
9	ライブや配信ライブ制作(機材について)	ライブや配信の際に必要な機材を理解する
10	ライブ制作(グッズ制作)	ライブやイベント時に関連するグッズを作ってみる
11	ライブ制作	音楽ビジネス専攻など制作を主としてる専攻と打ち合わせを 実施。
12	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各 画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解し いく
13	配信ライブ制作(リハ―サル)	配信ライブのリハーサルを実施
14	後期試験 ライブ制作(本番)	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブの本番
15	ー年間の復習及びまとめ (ライブの振り返りなど)	一年の振り返りと自己分析表を再度作成し1年で変化した自 分を理解する。

授業科目			授業時数
	音響基礎		60
学年	学科	専攻	
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻

綿貫 正顕

メジャーな作曲家・演奏家としての経験から、ポピュラー楽器を中心とし た楽器知識を学生に教授する。

到達目標

それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

		次 人名 II 画
		授業計画
	授業項目	実施内容
	デジタル①	DTMに使用する音源のベーシックは、歴史ある楽器の音色を
1		参考にしているため、元々の色んな楽器を知る。また、様々な
Ι'		考え方があるが、DTM(打ち込み)というものを思考する機会
		を作る。
	デジタル②	オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイ
2		スの頃からの問題点となるレイテンシーを解消するモニター方 法を学ぶ。また、レコーディング現場やライヴ現場での同期に
-	ポピュラー楽器①	クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用
	ハヒュラー来 森山	し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパニッシュ、ボ
3		サノバ等、いろんな音楽に使用されます。
		77 · 14(0 3.0 0 E 3.1 - 12/11 - 14/10 - 7 8
	ポピュラー楽器②	スティール弦を使用しているアコースティックギターは、ガット
١.	The same	ギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアン
4		サンブル等でも有効なリズムが出せます。
	ポピュラー楽器③	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びま
5		す。色々な聞こえ方があるので紹介していきます。※記譜法
ľ		
	10.0 = 14.00	
	ポピュラー楽器④	Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルの音色を理解し
6		ます。プレーヤーによって、全く考え方が違うことも知ってもらいます。
		いまり。
	ポピュラー楽器(5)	 エレキギターが楽曲中に担当するソロやカッティング等の役割
	バレエク 未確じ	からみた解説をします。
7		13 SOFFERENCE OR 7 S
	ポピュラー楽器⑥	エレキギターの音について歪み、クリアを中心に、エフェクト等
8		も紹介していきます。本当にいろんなスタイルや音色があるの
۱×		で研究します。
	ポピュラー楽器⑦	ベースの奏法(指弾き、ピック弾き、チョップ等)による音の違い
9		を学びます。
	ポピュラー楽器⑦	ベースの奏法(指弾き、ピック弾き、チョップ等)による音の違い
	バビュン 米部の	を学びます。
10		2,000,0
	ポピュラー楽器⑨	楽曲における鍵盤楽器の役割りを理解していきます。和声や
11		リズムのトータルを認識できる楽器です。
l ''		
	10.0 = 14.00.63	M1 40 44 00 - 17 WT FT - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1
l	ポピュラー楽器⑩	鍵盤楽器の種類と歴史について学習します。
12		
\vdash	前期復習	
1	DO AND DE	の方向性等も勉強していきます。
13		
I		
	前期試験	前期授業内容から出題
14		
l ' "		
<u></u>		E DEA VE de
	FOLLOW	試験返却
15		また、4リズムに関する補足を行います。
l		
	i	

授業の方法

講義 · 実験 · 実技 · 実習

授業無要 演奏することにおいての楽器や音響機材、ライブ・コンサートを知るため に実践的なかたちで理解を深めます。また、ステージ進行・制作資料な どの学習も行います。 〈宝葵経験のなるとも思います。

<実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

到達目標

それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます

評価方法

<u></u>		
	授業項目	授業計画 実施内容
1	弦楽器と擦弦楽器①	歴史ある弦楽器のヴァイオリン、ヴィオラ、チェロの音域や特性等を学びます。
2	弦楽器と擦弦楽器②	ヴァイオリン等に使用する弓の構造や特徴について理解を深めていきます。
3	ギター/アンプの種類	特にロック等のポピュラー音楽で使用されるギターの種類やその増幅手段となるアンプ類についての知識を紹介します。
4	ギター/ベースの構造	ギター/ベースの構造上の内容について触れていきます。各部分の名称(ナット、フレット等)からサウンド的に変革があった 内容等を学びます。
5	ギター/ベースサウンド	これらの楽器は、ブレーヤーによって使い方や音色の開発等 で幅広いジャンルの広がりに繋がりました。少し参考例を紹介 します。
6	知られている弦楽器	マンドリンや大ヒットしているウクレレについて、そのスタイルや音楽を学びます。
7	マイクについて	実演音源の入口となるダイナミックマイク / コンデンサマイク 等の種類や特性を知ってもらいます。
8	ピックアップについて	音楽としての振動を捉えるマグネチック / ピエゾ / トリガーについての考え方や構造を学びます。
9	息を使う楽器①	身近な楽器としてのリコーダーやハーモニカ、オカリナ、ピアニカ。 その中でも知ってほしい 管楽器としてのリコーダーやフルートの構造を理解します。
10	息を使う楽器②	木管楽器&金管楽器の分別と種類について解説、開管楽器と閉管楽器という分類、マウスピースやリードについても学びます。
11	エフェクタ一①	ロックの世界で生まれ育った歪み系のエフェクターについて解 説していきます。
12	エフェクター②	音量ある音楽を支えるコンブレッサーの働きについて学習します。
13	後期復習	弦楽器と擦弦楽器、マイク、ピックアップ、息を使う楽器、エフェ クター等についての質疑応答
14	後期試験	後期授業内容から出題
15	まとめ	試験返却 及び一年間のまとめ
_		<u> </u>

授業科目	1		授業時数	授業の方法
イベント制作 32			32	講義 · 演習 · 実験 · 実技 · 実習 · 接換概要
学年 2				学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。互いに協力し企画・立案から実施運営に至るまでの内容を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
担当請師(プロフィール) サザランド 賢悟 パンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。				使用教材:
前期到達目標				

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・ 専攻により 制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、 後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。

評価方法



投業項目 実施内容 投業項目 全体構想 2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せていく。	느			╘╘		
全体構型		拇掌頂日	授業計画		将 業項目	授業計画 実施内容
2	1	- 1X**XE	X.mr) tr	1		2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを
3	2			2	イベント準備	れるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加し
4	3			3	参加内容	いく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコ
5	4			4	制作①	から導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にし
8	5			5	制作②	いく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及
7 たる人のスケッシュールを作成。その担当者のチャンウ蛋目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りと大切な要素となる。 実施運営② 実施運営でい、最後の解棄が実まで責任を持って行う。その後、原薬・保存・記録等の作業が文生度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。 9 10 11 11 12 12 13 14	6			6	制作③	客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集
8 の後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。 9 10 11 11 12 12 13 13 14 14	7			7		たる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
10 10 11 11 12 12 13 13 14 14	8			8	実施運営②	の後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるの
11 12 13 14 14	9			9		
12 12 12 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14	10			10		
13 13 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14	11			11		
14 14	12			12		
	13			13		
15 15	14			14		
	15			15		

業界研究			68			講義・	演習 •	実験	実担	支 ①	習		
学年	学科		専攻		油	奉系. 技術系	. 総合学		授業概要 生たちが	门堂:	学んで	いる内容を業	界閏
2	ミュージシャン	学科		−専攻	係:	者の協力やを実務経験のあ	卜部施設和	利用を記	含んだかる	たちで			31 12
サザラ	バ 賢悟	担当講師	雨(プロフィール)										
バンド活		ンとしての	様々な現場経験と実績をも	とにエンタテインメント全	使	用教材:							
			前期						後期				
	業界の幅広い仕事内容を知 と感じてもらう。		到 達目標 習得した知識や実技内容との	関連も考えながら、業界と	学内部分	9外での実習内容を か、また協力できる音	消化しながら 『分等を意識	、他の学科	到達目標 科との仕事的 、創り上げては	な位置関いく流れ	関係を学ん を体感、理	で行く。自分自身が 解するようにする。	、携わる
			平価方法						評価方法				
	筆記試験•実技詞		評価・課題評価・小テン	スト・その他		筆記試	は験・実技詞		習評価・課	題評価	i・小テス	・その他	
	授業項目	ŧ	受業計画 実施内容	2		授業項	i=		授業計画	4	施内容		
1	コーディング実習 (8)	のテイクをた、最終的	ィングエ程となるリズム録り を重ねながら、技術サイドの	、オーバーダブ、Vo録り等	1	芸術鑑賞(4)	1=	の劇場・	コンサート会	るため ・場・ライ	に、チケッ (ブハウス	ト販売をされてい。 等を利用した鑑賞 て実施する。	
2 Z	テージ実習(4)	週で学ん		ッサンブルの発表授業。16 F別指定曲等を盛り込んで	2	ステージ実習(4)	15週で学		の選曲		ナンブルの発表授 寺別指定曲等を盛	
3					3	卒業コンサート((4)	術/制作	テう学生たち 乍/運営等 <i>0</i> 内なものを学	Dスタッ	フやオー	シトの最終形。出 ディエンス等も含め	演・技)、その
4					4								
5					5								
6					6								
7					7								
8					8								
9					9								
10					10								
11					11								
12					12								
13					13								
14					14								
15					15								

h 목사 🖂

授業科目			授業時数
	演奏技術		240
学年	学科	専攻	
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻
	担当講館	下(プロフィール)	

廣重 祐二 他

実技試験

前期FOLLOW

14

15

多岐に渡る演奏活動を行い、様々な音楽ジャンルに通じている。その経 験から総合的なギター実技を指導くださる。

到達目標

それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや 奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を掴めるようにする。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業項目 実施内容 フィジカルトレ 1年間頑張った内容を含め、2年最初に改めてフィジカル的な 要素の足らずや不得意を明かにして調整をしていきます。 譜面に書かれているコードを初見で弾く練習をします。メトロ ノームに合わせて最初はゆっくりで結構です。実際の演奏で は他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って 初見演奏 Chord 2 弾くことを前提とします。 初見演奏 Melody&Phrase 譜面に書かれているメロディやフレーズを初見で弾く練習をします。メトロノームに合わせて最初はゆっくりで結構です。実際 3 の演奏では他の楽器は演奏が続いています。間違ってもすぐ に戻って弾くことを前提とします。 9th、(#11)、13thの音を入れ込んだポジションを理解、Rootが 最低音のケース、Rootが内声に入り込んだ転回形になるケー スもある。♭9、#9、♭5、#5、♭13等の組み合わせもありま Tension Chord 転回形と各音の位置の理解 2年生になると色々なエフェクターを持っているので、みんなで、それらの紹介や特徴をプレゼン、アンプに関するチューニングの拘りも話せる範囲で発表してみます。 エフェクターに関するプレゼ 5 ギターリストは一部の楽曲を除いて、自分の役割はパッキング になる。16ビートカッティング、単音カッティング、ミュート、アル ペジオ、ダブルストップ、ブロックコード、オクターブ等を再認識 バッキング 6 します。 ラットピッキング 意外に難しい「ゆったりとしたフラットピッキング」。これは、アコ ギとVocalのデュオをやってみるとですぐに判る内容。アルペジ オーフラットピッキングという流れの盛り上がりを一定のテンポ で練習。 Pentatonicで弾くアドリブ講 ードの流れを考えてアドリブを実践。CM7-Dm7 Dm7-Em7 座① FM7-Em7 ある程度できればKeyを変更。この例題は進行が変更されても感覚は同じようなPhraseを弾いていると感じてく 8 れることを目的とします。 コードの流れを考えてアドリブを実践。GやAのブルースは、前回とはバックグランドの雰囲気が全く異なるが、弾くことができ Pentatonicで弾くアドリブ講 9 る内容となります。 Pentatonicで弾くアドリブ講 コードの流れを考えてアドリブを実践。E7やB♭7の1発モノを 馴染みやすい8ビート、16ビート等、いろんなビートで弾いてみ 座(3) 10 る。ここでは、アドリブをする次の人に渡す方法を学んでもら フ。 コードの流れを考えてアドリブを実践する。ペンタトニックス ケールを転調するかたちで使用する例(What's goin' on)。ここ では Gm7-B♭m7で弾いてみます。また、CM7-A♭M7という コード進行も試してみます。 Pentatonicで弾くアドリブ講 座(4) 11 ダイアトニックスケールの各コードに理論上使用できるものとして紹介されるモードスケールを弾きながら確認します。8~11の授業で行ったコード進行を今回の考え方で弾いてみます。 Available note scale 12 MajorとMinorのケーデンスに 対する対応を検討 Dm7(♭5)-G7-Cm7/E♭で弾いたものを Dm7-G7-CM7/E に 重ね合わせると少しAltered感覚を感じれるものになります。 13 ※H-P5 1 / Altered等

|~14の内容を含んだ実技試験

見 水心口 「Phraseを作る、メロを作る、曲を創る・・・。」「バンドをやっている、、やっていない。 活動の方向性???」 どんなことを考えて ギタリストをやっているのかという座談会

質疑応答

授業の方法

講義・演習・実験(実技)実習



授業概要

演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応 用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読 譜や発想にも力を付けていく内容です。 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

到達目標

それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや 奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を将来に向かって伸ばしていく。

評価方法

	事 記					
		授業計画				
	授業項目	実施内容				
1	フィジカル&特殊なスケール					
2	ピッキングニュアンスの問題	クラスメイト、先生も含め、それぞれのビッキングがその人の 音を作っていくことになります(左手の装飾音の扱い方もある)。 ビッキングの角度や当たり方、ビックの素材、ギター弦等も含 めて考察します。				
3	コードソロ①	コードを弾きながら、メロディをトップノートにしてスムースに動かす練習をします。ロックの場合は、ブロックコード的に使用する場合が多いようです。				
4	コードソロ②	例題曲のメロディをコードのトップに乗せて演奏します。譜面 やコードボイシングの理解、コードチェンジのスムースさが必要となってきます。				
5	コードトーンを考えたアドリブ ①	コードトーンとなるRoot、3rd、5th、7thが中心となるアドリブを 考えてみます。A7-D7とAm7-D7のふたつの流れで弾いてみる と判りやすいかもしれません。				
6	コードトーンを考えたアドリブ ②	Cm7-B♭7-A♭M7-G7や Cm7-A♭M7-Dm7(♭5)-G7等、マイナーダイアトニックコードの連結を練習します。				
7	コードトーンを考えたアドリブ ③	CM7-Am7-Dm7-G7という進行に対して、自分が弾こうとするフレーズを五線紙に書き記してみましよう。それを弾いてみます。				
8	コードトーンを考えたアドリブ ④	SOLOを弾いている時、今現在どのコードがなっているのかどうかが判るようになるには、それなりの時間がかかります。アドリブに使用しやすいコードアルペジオ運指を覚え、それをその場で弾けるようにしましょう。				
9	初見演奏	譜面に書かれているメロディやフレーズを初見で弾く練習をします。実際の演奏では他の楽器は演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提として弾きましょう。				
10	コードトーンを考えたアドリブ ⑤	tempo=120程度(samba de ~ Key =C)明るい歌いやす いナンバーです。サビに Sub-Dominant/Sub-Dominant minorの流れがあります。				
11	4beat Blues	スタンダードなBlues Key=B b ベンタトニックでも弾けますが、あえてそのコードにはめ込んだものを大切に挑戦してください。				
12	Tension Chord	9th、(#11)、13th b 9、#9、b 5、#5、b 13等の組み合わせ。 Root音が無いケースも多いです。響きの美しいギターらしいサ ウンド等も押さえてみます。				
13	CHORD SOLO 曲	ひとつの機会として、メロディ、テンション、コード、リズム等の 要素が入ったソロ曲を練習してみましょう。				
14	実技試験	後期1~13の内容を含んだ実技試験				
15	後期FOLLOW	実技試験の振り返りと質疑応答 「これから先、どういうかたちでギタリストをやっていく か???」という座談会				
_						

授業科目			授業時数
	アンサンブル		120
学年	学科	専攻	
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻
	よう A 子供 名	*/	

林幸司 プロミュージシャンとして、演奏歴、指導歴を生かし4リズムパート学生 の合奏精度を高めていく方法を指導する。

到達目標

●他パートの演奏の把握 ●アレンジへの対応 ●楽曲に合った音量、音色の表現 ●アイコンタクトの実施

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テス・その他

授業の方法

講義・演習・実験・実技(実習



授業を要
アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

到達目標

- ●他パートの演奏の把握 ●アレンジへの対応 ●楽曲に合った音量、音色の表現 ●アイコンタクトの実施

評価方法

革記試験・美技試験・美音計画・味趣計画・小)人・・その他			手記試験·美技試験·美自計画·赫越計画·バブへ・ていし			
	授業項目	授業計画 実施内容		授業項目	授業計画 実施内容	
1	■課題曲アンサンブル指導	ブリティッシュロックとウエストコースト 課題曲K-①② 2年生の最初は、ストレートな誰もが聴いたことのあるブリ ティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を 取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内	1	課題曲アンサンブル指導	AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルー ス形式を使っていますが、多様性ある楽曲に仕上がっている という事実も紹介します。そして、ブルースっぱいですが、ブ	
2		容になっています。	2		ルース形式に基づく進行では無い3連ロッカバラードもやって みましょう。	
3			3			
4	課題曲アンサンブル指導	ソウルフル&ファンキー 課題曲L-①② 音楽理論で学ぶ I M7-VIm7-IIm7-V7のケーデンスが、その まま楽曲に使われ、親しみやすいきれいなメロディで構成され ているソウル系の代表楽曲と切り込んだギターミュートが印象	4	課題曲アンサンブル指導	体符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない 部分の体符に存在するビートを感じてもらいます。また、」= 136程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表	
5		的な16ビートフィールのファンキーな楽曲を演奏します。今までとは違い、少し脱カした楽器演奏が必要とされます。	5		示テンポで違うジャンルのビートを感じてもらう楽曲をチョイス しました。	
6			6			
7	課題曲アンサンブル指導	アコースティックな響き打ち込み的な楽曲の対応 課題曲M-①② ここではアコースティックな楽曲や打ち込み的なループフレー ズを使用した楽曲を、普通の4リズムで演奏してみます。やは リ、楽曲のイメージを崩すこと無く再現できるような音色や代理	7	課題曲アンサンブル指導	2ピート系とエッジの立った16ピート 課題曲R-①② 2/2ラテン的な要素を持つ楽曲を練習します。今までにない全 楽器ユニゾンもあり、フレーズも少し馴染みがないものになり ます。2毎目は、指揮きファンクベースのフレーズが先行してい	
8		が、未面のイメークを用すこと無く再ができるような自己でもは パートをやってみます。	8		はり。と四日は、相呼ピンテング、一人のアンレー人が売れてして、 (エッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があ るのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえるようにしま す。	
9			9			
10	課題曲アンサンブル指導	通常の8ビート、16ビートとは少し違うリズムパターンを使用した曲 課題曲N-①② ドラムがハイハットで基本リズムを刻むのではなく、リズム隊が それぞれのコンピネーションでリフになっているパターンの曲を	10	課題曲アンサンブル指導	16ビートシャフル(パウンズ)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートシャフルに全ての楽器が同じリフで乗っかっ てくるようなAORの名曲です。2曲目も16ビートシャフルのハネ ものユニゾン曲です。パシッと合わなくても何かカッコいいお祭	
11		勉強します。これは、バンドアレンジに変化をつける為にも 知ってもらいたい内容です。そして、音符を目一杯に伸ばして 軽いタッチで演奏するという楽曲も体験します。	11		り的な要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のビートを使用しています。	
12	課題曲アンサンブル指導	1曲の中に色んな場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、パウンズと入替部分があります。3~4曲分のネタを	12	後期ステージ実習リハーサル	後期最終に行われるステージ実習(CAT HALL)に向けて選曲 を行い、ステージ発表の内容を完成させていく。	
13		持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう 一つは、馴染みやすいロックっぽいペースのリフを使用した POPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような 美しさを持っています。	13			
14			14			
15	前期まとめ	前期課題曲からランダムに選曲して演奏する。	15	1年間総括	1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。	

楽器演奏ゼミ 60 学年 学科 専攻	授業科目			授業時数
学年 学科		楽器演奏ゼミ		60
	学年	学科	専攻	
2 ミュージシャン学科 ギター専攻	2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻

箕作 元総 他 多岐に渡る音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な 感覚を学生に伝えていきます。

到達目標

他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーヴ表現

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業の方法

講義・演習・実験・実技・実習



投票が接 各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。 〈実務経験のある粉鳥等による場合では、

<実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

後期

到達目標

各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる 他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲創造していく

評価方法

中的時候 人民時候 人名印 圖 所為 明 圖 5 7 7 (1)						
		授業計画		授業計画		
	授 莱項目 自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業		授業項目 自由曲指導	実施内容 学生自由曲でアンサンブル形式の授業	
1		メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティ	1		メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティ	
2		を尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。	2		を尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。	
3		・12小節ワンコーラスのジャズブルース曲・ギターがテーマメロディを奏でるロックインスト曲	3			
4			4	自由曲指導	学生オリジナル曲のプリプロ オリジナル曲制作にあたり、楽曲の骨組みを作りアレンジを学 んでいきます。	
5			5		・リズム(ビートやテンポなど) ・コード付けやコードアレンジ ・楽曲の構成 ・	
6			6			
7	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業 メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容	7			
8		が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティ を尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレ ンジメント及び演奏を行います。	8	自由曲指導	オリジナル曲REC 完成したオリジナル曲を録音する手順を学んでいきます。 ・ベーシック録り(ドラム、ベース、リフそ含むリズムギターなど) ・仮ウタ録り	
9		・メジャー&マイナーキーの II m-V7-I が混在する曲をモ チーフにしたもの ・チャーチモード形式の定番曲をモチーフにしたもの	9		・W ソク等が ・Gtソロなどオーバーダビング ・本ウク録り、コーラスパート等々 ・最終調整 ・トラックダウン及びマスタリング	
10			10			
11	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業 メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。	11	課題曲指導	課題曲 salsa 先に学んだラテン音楽と流れは同じですが、高難度のユニゾ ンフレーズの演奏が入り、今までの課題曲とは一線を画す難 度の高い曲となっています。グルーヴ・テンポキープはもとよ り、集中力の重要性を学びます。	
12		後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティ を尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレ ンジメント及び演奏を行います。	12			
13		・ギターのリフが主体となり、サビ部分では変拍子になるロック インストのスタンダード曲	13			
14	課題曲指導	課題曲 Bossa ワールドミュージックの系列として挙げられるブラジル音楽の 代名詞として広く知られている「Bossa」を学びます。 8ビートを基にルートと5thで構築されるペースラインにスネアド	14		1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。	
15		ラムのリムを使ったリズムパターンに合わせてバッキングとア ドリブソロを練習していきます。	15	一年間のまとめ	1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。	

授業科目			授業時数
	音楽理論Ⅱ		60
学年	学科	専攻	
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻 -
	担当講館	帀(プロフィール)	

能勢 英史 オーソドックスなジャズミュージシャンとしてしっかりしたセオリーを指導、 各楽器に実用性ある内容として「音楽理論」を指導される。

到達目標

コードの理解・応用とスケールの発展形

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

中国的中央人工,1000000000000000000000000000000000000						
		授業計画				
	授業項目	実施内容				
	ダイアトニックコード	調性内の機能的なコードプログレッションについて再度復習				
1		をします。調性感の明確な音楽に於ける和音連結の基礎とな				
Ι.		ります。				
	Marking of Edu	「無休成ナロなにする」」しばD5 し、D4↑ しいる新さについて				
	Motion of 5th	調性感を明確にするルートがP5↓or P4↑という動きについて 学びます。				
2		10678				
	Dominant Motion	Motion of 5thの動きの中で7thChordがP5↓or P4↑して次の				
3		コードに進むかたちを特にドミナントMotionという。これを応用				
ľ		するものが色々なケースで登場します。				
	T 77 14 11					
	II – V Motion	SD-D-Tのケーデンスにおいで、3コードのかたちからルートの 動きをスムースにした内容が II m7-V7-I。今後、理論上で				
4		重要な内容となります。				
		± x - x - 1 - 1 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2				
	アナライズ	コード進行のかたちを、アナライズ(分析)していく知識を学んで				
5		いきます。これは、様々なKEYで書かれるコード進行法を整理				
ľ		する意味で大切です。				
		N t 186/01-t-15				
	サブコード&	主な機能を持つコードに対するサブコード(代理コード)とトニッ				
6	ディセプティブケーデンス	クに解決せず、その代理コードに解決させるかたちをディセプ ティブケーデンス(偽終止)。				
		ブイング ブンス (阿松正/)。				
	セカンダリードミナント	┃ ┃ 以外のダイアトニックコード各種を一時的なトニックコードと				
	2,500 / / 1 () 5	考えドミナントモーションさせるかたちを学びます。				
7						
	パッシングディミニッシュ	明確な機能を持ったコードに対してなめらかに移動をさせる効				
8		果を確認します。パッシングコード/パッシングディミニッシュ				
ľ		について学びます。				
	ターンアラウンド	 よく耳にするターンバック(循環コード)の流れや色々なコードパ				
	2 27 3 721	ターンを理解してもらいます。				
9		2 2 2 2 2 2 3 3 7 9				
	リハーモニゼイション	原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たな				
10		ハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼイ				
'`		ション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズするということも出来ます。				
-	ブルース形式	こも日末まり。 12小節に示されたブルース形式を学びます。 Major Minor、				
	7 /V / ND IL	「12小町に示されたノルース形式を子ひます。Major Minor、 「ジャンル、Ⅳ7やⅡ-Ⅴの扱いによってサウンドは変化します。				
11						
	分数コード&cliché	分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②別機				
12		能への変化③テンションノートのトライアード化等、いろんな				
l ' <u>'</u>		ケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハー				
<u> </u>	=== FA-1-1/r	モニック)となるパターンを学びます。				
	試験対策	1~13を復習して試験対策を行う。				
13						
	前期試験					
14	-					
14						
_		14 H2 2 /5 TT 2 4 6 1 1 1				
	FOLLOW	前期の復習及びまとめ				
15						
1						

授業の方法

講義・演習・実験・実技・実習

授業板要 基礎的な理論を理解した上で、楽曲の構成や構造を理解していきます。 より優れた個性ある演奏に繋げるため、各楽器レベルでの消化に役立 てていきます。 と実験経験のもまず

<実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:モダンミュージックセオリー

到達目標

楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)

評価方法

第記試験・身技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他					
		授業計画			
	授業項目	実施内容			
1	コードトーン	スケールから発生するコード及びそのコードトーンの関係について理解していきます。			
2	テンションノート	基本的なテンションノートを学び、そのサウンドを確認します。 また、音価の長い使用を原則禁止としているアポイドノートに ついても説明します。			
3	チャーチモード	チャーチモードとして表されるイオニアン、ドリアン、フリジアン、リディアン、ミクソリディアン、エオリアン、ロクリアンの各スケールを学びます。			
4	アベイラブルノートスケール	スケールから発生するコードに対して非構成音となる2度、4度、6度の音関係を調性を通じて決定するかたちとなる内容を学ぶ。			
5	ボイシング	コード場合は、1、3、5、7と判りやすく表すが、実際に使用する ものは、楽器のしくみにもより色々なかたちで順番が異なりま す。そのポイシングを理解しましょう。			
6	スケール活用①	Major Im7-V7に適応するドリアンとミクソリディアンについて 学びましょう。この基本的なところを充分理解します。			
7	スケール活用②	Minor II m7(b s)-V7に適応するロクリアン、フリジアン&ハーモニックマイナー5th belowの内容を学びます。※V7(b 9th)のドミナントMotionに対するフォロー効果			
8	スケール活用①+②	ミクソリディアン、ドリアン、ロクリアン、フリジアン&ハーモニックマイナー5th belowの整理をします。			
9	DominantScaleまとめ	Major/Minorの分類、自然/変化を考えたDominant7thChord に対するスケーリングを学びます。			
10	ノンダイアトニックコードに対 するScaling	楽曲進行の中に現れるダイアトニックではないコードに対して の対応を勉強します。			
11	メロディライティング①	与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。			
12	メロディライティング②	与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。			
13	試験対策	後期1~12を復習して試験対策を行う。			
14	後期試験				
15	FOLLOW	二年間の復習及びまとめ			
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				

授業科目			授業時数
	ソングライティン	グ	120
学年	学科	専攻	
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻
	AD 小 子首か	5/daa. u.\	

楽曲制作をPCのみで完結するノウハウを豊富に持つクリエイターとしての経験から、パソコンを使った音楽制作の方法を学生に指導していく。

到達目標

DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

ソングライティング			120	講義・演習 実験・実技・実習
				授業概要
学年	学科	専攻		曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打込みが
2	ミュージシャン学科	ギター	-専攻	できるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
担当講師(プロフィール)				
迫田悠	之介			

使用教材:

到達目標

DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法

	聿記試験 •実技語	試験・実習評価に課題評価・ハテスト・その他		津記試験 •美技語	試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他
		授業計画			授業計画
	授業項目	実施内容		授業項目	実施内容
1	イントロダクション	授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。	1	楽曲制作	前期復習オリジナルメロディの作成 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
2	DAWの基本操作	プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、 インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本	2	楽曲制作	オリジナルメロディの作成 2 オリジナル楽曲のプリプロ制作
3	MIDI入力の基礎	トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップと グリッドの設定、ベロシティの変更	3	和声の理解	簡単なダイアトニックコードでメロディにコードをつける オリジナル楽曲のブリプロ制作
4	MIDIの編集方法	ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現	4	発展的なベースの打ち込み	ベースのニュアンス付け・アレンジ
5	リズムパートの打ち込み	ゴーストノートの表現	5	発展的なギターの打ち込み	ギターのニュアンス付け・アレンジ 1
6	リズムパートの打ち込み	パーカッション等の打ち込み、グループ感を打ち込みで表現する	6	発展的なギターの打ち込み	ギターのニュアンス付けアレンジ 2
7	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。	7	27 24	キーボードのニュアンス付け・アレンジ
8	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。	8	レコーディング	オーディオレコーディング
9	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。	9	波形編集	オーディオの取り扱い方法。タイム・ピッチの変化の方法と音 色の変化。
10	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コード のバッキングのMIDI編集で注意すべき点。	10	波形編集	オーディオの取り扱い方法。タイム・ピッチの変化の方法と音 色の変化。
11	キーボードの打ち込み	ビアノ系の打ち込み手法。	11	エフェクト設定	インサートとセンドの考え方と違い。実際的なリバーブの使用 方法
12	キーボードの打ち込み	オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。	12	エフェクト設定	インサートとセンドの考え方と違い。実際的なディレイの使用 方法
13	楽曲制作	メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作	13	エフェクト設定	実際的なEQの使用方法と考え方。ブースト、カットの概念
14	テスト	前期試験	14	テスト	後期試験
15	テスト返却	前期試験発表	15	テスト返却	後期試験発表·CD制作
		1		1	