

実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

総合学科

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	
1	総合学科	
担当講師(プロフィール)		
杉山 徹 ギタリスト、アーティストプロデューサーとしてレコーディング、ライブ演奏、イベント制作、写真撮影、映像編集など様々な経験を生かし学生の指導や育成をする。		

前 期
到達目標
音楽業界という業界への理解を深める

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

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	施設設備について	いろんな専攻が使用する施設・設備について見学を行い、その内容について概ねの理解を求めます。後に使用するスタジオ機材、学生が活用できるスタジオ・メディアレンタルについての説明も行います。
2	総合音楽I専攻カリキュラムについて	就職・デビュー両方に関する研究が重ねられたカリキュラムを説明していきます。担当される講師の紹介も含め、総合音楽専攻全体の紹介となります。
3	技術系専攻等について	音楽をやっていく上で、色んなスタッフの協力を得ることになります。自分たちの専攻以外に、どのような内容のものがあるのかをしっかりと知ってもらう内容となります。
4	ミュージシャンについて①	「音楽がやりたい」という最初の気持ちを忘れず、音楽をしていく人として「ミュージシャン」という生き方を知ってもらいます。担当が、いろんなケースを紹介してくれます。
5	ミュージシャンについて②	音楽活動をしていく過程において、色々なものに遭遇していきます。人の繋がり、楽器との出会い、バンド活動スタート、解散、技術スタッフとの関連、プロモートや制作関連の人たちとの関わりに気づいてもらいます。
6	スタッフについて	音楽業界で働くには、考え方や技術の向上が不可欠です。そのために「裏方でアーティストをさせる」という考え方を知ってもらいます。失敗、挫折、復活の繰り返しで先が見えていきます。
7	楽器について①	身近なLM楽器。Guitarの構造や各モデル事の音色の違い、有名なギターリストについて学びます。
8	楽器について②	身近なLM楽器。Bassの構造や各モデル事の音色の違い、有名なベーシストについて学びます。
9	楽器について③	身近なLM楽器。Drumの構造や各モデル事の音色の違い、有名なドラマーについて学びます。
10	楽器について④	身近なLM楽器。Keyboardの構造や各モデル事の音色の違い、有名なキーボーディストについて学びます。
11	コンサートPAについて	PA(パブリックアドレス)、SR(サウンドリフォーメント)という内容や、常設のライブハウス、トラックでの搬入作業を伴うコンサート等、実際の音響関連設備等について学ぶ。
12	ライブ・イベント	学校の中でも開催されるライブイベント。さて自分たちが、出演者側や裏方側になった時にどういうことをしていくのかを勉強します。募集・応募・出演依頼・提出資料・プロフィール・セットリスト・当日進行確認・リハ・本番等の流れを知りましょう。
13	ライブハウス	だれもが分りやすい「ライブハウス」でのライブイベントの勉強をします。対バン、チケット、セットリスト、ステージ進行、MC、音楽以外にも、いろんな要素が出てきます。
14	前期試験	1～13までのペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
学内施設＆設備、カリキュラム、他専攻との関わりやその内容の理解を深め、ミュージシャンとしてスタッフとして雑学的に知ってもらいたい内容等も勉強します。実技で学習する楽曲に対しての対比や同類の紹介、楽器のしくみ音楽の考え方を吸収します。 ＜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
音楽活動と音楽そのものへの理解を深める

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

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	前期総括内容	前期1～14までの復習をもう一度行います。
2	レコーディングについて	ここでは、一般的なレコーディング作業の流れを解説します。データ、リズム録り、オーバーダブ、ボーカル録り、コーラスetc等、人やタイミング、時間によって作業手順も変わります。
3	イベント関連	「イベント」というカテゴリーについて勉強します。コンサートやライブは、音楽を中心としたイベントですが、世の中には、この言葉で沢山の催事が繰り広げられます。
4	集客・動員について	ライブ活動を中心に考えると早いうちに理解が必要になる項目です。営業的な観点にたったライブ活動は、デビューに近づける第一歩でもあります。
5	音楽業界のしくみ	第一段階として、基本的なプロダクション、レコード会社、音楽出版から成り立つ音楽業界の仕組みを勉強します。
6	音楽について①	現在、J-POP等でヒットしているものを取り上げてみます。みんなの好きそうなボーカリストやバンド、5年前と比べてどう変化しているのかを考えてます。
7	音楽について②	人気ある夏フェス等で活躍する3ピースバンドをピックアップします。楽曲の良さ?、パフォーマンス?いろんな角度でみんなが感じるものを発表しましょう。
8	音楽について③	アンサンブル等で取り上げる楽曲について、その歴史背景に触れていきます。その影響を受ける日本の曲等が参考になれば、より理解が深まります。
9	音楽業界の歴史	音楽業界のかたちは、最初にだれかが作ったものではなく、アーティストたちが自分たちの活動をどうしていくのか、どう知らせていくのか、どう食べていくのかということから発生。それが、後に仕事として大きく組織化されていったのです。
10	音楽業界の変化	皆さんは、音楽や音楽情報をどう知り得ていますか?そして、「音楽」をどういうかたちで買っていますか?やはり、メディアから考えると変化しないといけないですね。
11	宣伝・PR・媒体について	一般的なプロモーション手法について勉強します。フライヤー・ポスター・雑誌掲載等、視覚効果的なものや耳から入ってくるもの、またはSNS等も大きな媒体効果を発揮していきます。
12	音源制作について	自分個人またはバンドで音源を作っていきます。自分たちのプロモーションや販売も視野に入れて、まずは第一弾を作るために、、どうしたらいいのかを学びます。
13	著作権①	まずは、簡単に作詞・作曲等の印税となる内容や、アーティストの権利を学びます。
14	後期試験	1～13までのペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	
2	総合学科	
担当講師(プロフィール)		
杉山 徹 ギターリスト、アーティストプロデューサーとしてレコーディング、ライブ演奏、イベント制作、写真撮影、映像編集など様々な経験を生かし学生の指導や育成をする。		

前 期
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

授業計画	
授業項目	実施内容
1	2年の総合音楽専攻カリキュラムについて 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と説明していきます。
2	PC操作① PCの操作の基礎を学び、メールアカウントを取得します。
3	PC操作② ワードソフトを使用してビジネス文章の作成をします。
4	PC操作③ ワードソフトを使用して公演概要の作成をします。
5	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と理解して、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音源、映像の最低限のマナー、質疑応答等についても勉強します。
6	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で、ライブブッキングをしていく為の内容です。
7	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。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、映像は売りの要素です。YouTube等でも、その個人の資質は見えるものなので考え方を整理します。
8	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も知れません。今後を考えていきます。
9	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。
10	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、売上げはどういう方法で加算されるのか等、制作～流通、消費者に届くまでを勉強します。
11	PC操作④ エクセルソフトを使用してタイムスケジュールの作成をします。
12	PC操作⑤ エクセルソフトを使用して進行表の作成をします。
13	PC操作⑥ パワーポイントを使用してイベントプレゼン資料の作成をします。また、ワードを使用してコンサートフライヤーの作成をします。
14	前期試験 1～14ペーパーテスト
15	テスト返却と解説

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、PC操作、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:

後 期
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
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していきます。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勉強します。
2	著作権③ 特許申請されるものの例も含め、音楽以外にも、演出、振付け、図面、建物、キャラクター等も含め知っておきたいとします。
3	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スがあります。そのような例を解説していきます。
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 その時期の一般的なUSAやUKの音楽事情を解説します。
6	PC操作⑧ フォトショップを使用して写真の加工を学びます。
7	PC操作⑨ フォトショップを使用して卒業制作CDジャケットの作成をします。
8	PC操作⑩ イラストレーターを使用して卒業制作CDブックレットの作成をします。
9	写真・ビデオ撮影 スマートフォンのカメラを使用してPV制作のための写真やビデオ撮影をします。
10	PC操作⑪ 撮影した素材をもとに「iMovie」を使用してPVの編集をします。
11	音楽配信の仕組み① 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。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。
12	音楽配信の仕組み② 音楽配信のおかげで今まで、知ることができなかった、様々なミュージシャンたちの演奏も見ることが出てまいります。各国のアーティストが発信を続けて行く限り世界に突入している現状です。
13	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。
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
音響実習1		60
学年	学科	
1	総合学科	
担当講師(プロフィール)		
藤原 成史 数多くのミュージシャンとの現場作業経験を生かし、その場の現場対応技術も含めたかたちでレコーディングを指導。		

前 期
到達目標
ミキシングコンソールの基本構造や信号の流れを理解し、操作方法を身に付ける。

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

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	実習室の使用方法と心構え	実習室にある機材の使用方法やこれから受講していく上でのマナー/心構えを話し、目標・目的をはっきりと持たせる。
2	ステレオとモノラルの概念	ステレオとモノラルという空間の違いを音を聴きながら理解
3	ミキシングコンソールの構造①	ミキサー全体の信号の流れについて、チャンネルフェーダーとマスターフェーダーについて
4	ミキシングコンソールの構造②	チャンネルの機能紹介 ヘッドアンプ EQ PAN インプットパッチの切り替え
5	ミキシングコンソールの構造③	シーンメモリーとメータリングについて
6	ミキサーとプロツールズとの接続①	ミキサーとプロツールズ間のルーティングを理解
7	ミキサーとプロツールズとの接続②	マイクレベルとラインレベルの違いについて
8	復習	マイクを接続し、プロツールズに適正なレベルで録音できるようセットアップシーンを保存
9	EQと周波数について①	EQの使用方法を解説し、その際の周波数の変化に行いて学んでいきます。
10	EQと周波数について②	前回のおさらいをしていきます。またミキシングにおいてのEQをかけるポイントも解説します。
11	AUXセンドバス	AUXセンドバスと内部エフェクトとのルーティング、パッチ切り替えとアウトプットパッチを理解
12	バスの使用	バスのルーティングを理解して様々なバス設定をできるようにする
13	ミキシングの基礎①	音楽ミキシングにおける音量やバランスのとり方、EQの使い方、定位など細かい部分での調整方法を学んでいく。
14	実技試験	前期の学習内容から一部抜粋的に実技試験を行う
15	前期まとめ	前期に習得した全てにおいて確認し、不十分な部分を補うことと後期への導入を行っていく。

授業の方法
講義・演習・実験・実技(実習)
授業概要
デジタル音響調整卓の取扱いとミキシングの手順と手法を学習、アナログとの対比も含め、自分の耳で判断する為の音楽的知識も含めたものになっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:GD900ST(ヘッドホン)

後 期
到達目標
エフェクターなどを使用し、あらゆる状況に対応したミキシングをする。

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

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	AUXとINSERT	AUXやINSERTの回路を理解し、その仕組みと必要性を知る。またそれを利用していくことができるようになることを目標とする。
2	エフェクター(リバープ)について①	マルチエフェクターを利用してその中にある様々なパラメーターを知り、かけ方やその特徴を理解した上で調整ができるようになる。
3	エフェクター(ディレイ)について②	マルチエフェクターを利用してその中にある様々なパラメーターを知り、かけ方やその特徴を理解した上で調整ができるようになる。
4	エフェクター(モジュレーション系)について③	マルチエフェクターを利用してその中にある様々なパラメーターを知り、かけ方やその特徴を理解した上で調整ができるようになる。
5	エフェクター(ノイズゲート)について④	ノイズゲートについてその仕組みや動作、調整方法を知り、音作りに利用していくことができるようになる。
6	エフェクター(コンプレッサー/リミッター)	コンプレッサーについてその仕組みや動作、調整方法を知り、音作りに利用していくことができるようになる。
7	課題曲①	課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
8	課題曲①	前回に引き続いて課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行っていきます。
9	課題曲①	2回に渡って行った課題曲のミキシングを仕上げて提出していきます。
10	課題曲①	前回提出した、音源を各自で聞きあって採点を行っていきます。
11	課題曲②	課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
12	課題曲②	前回に引き続いて課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行っていきます。
13	課題曲②	2回に渡って行った課題曲のミキシングを仕上げて提出していきます。
14	課題曲②	課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
15	1年間のまとめ	これまでに行ったミキシングについての振り返りと補足を行っていきます。

授業科目		授業時数
音響実習2		60
学年	学科	
2	総合学科	
担当講師(プロフィール)		
藤原 成史 数多くのミュージシャンとの現場作業経験を生かし、その場の現場対応技術も含めたかたちでレコーディングを指導。		
前 期		
到達目標		
ミキサーの信号の流れ、エフェクターの使用法や応用の仕方を理解し、その技術をミキシングに活かすことができるようになる。		
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		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス	年間の授業計画を説明、次週にミキシングスキルと現状の傾向をチェックしていくことを告知します。
2	レベルチェック	エンジニアを志す学生として、1年間学習したミキシングに対して、その吸収状況と好みの傾向をチェックします。
3	Drums①	ドラムサウンドのスタイルを説明、ミキシングのポイントを説明します。
4	Drums②	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感に集中します。録り込んだ音を生かしたかたちで、より良いサウンドを求めます。色々な聞こえ方があるので紹介していきます。
5	Drums③	Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルの音色は、プレーヤーによって、全く考え方が違うことも紹介して進めます。
6	空間系エフェクト	リバーブ、ディレイの各パラメーターなどの復習と実践
7	空間系エフェクト	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)に対して音楽ジャンルを意識した奥行き感や定位を求めてサウンド作りをしていきます。
8	空間系エフェクト	Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルにエフェクト作業を行い広がりあるサウンドを求めます。
9	ダイナミクス系エフェクト	ゲートやコンプについて再度実践していきます。ドラム、ベースに対しての必要性を考えて行きます。
10	ダイナミクス系エフェクト	ゲート：音源の元となる打点から入口になるマイクまでを考えますが、周りには他の打点が数多く存在しており周り込みもあります。整理する／ライブ感を出す等のバランスを考えましょう。
11	ダイナミクス系エフェクト	コンプ：ベースの低音は、音として揺れ幅も大きいので、芯になる音の増減を考えた圧力調整します。そのやり方にセンスが問われます。
12	Mix演習①	与えられた指定音源の調整を行います。個々が自分のミキシングを表す機会となります。
13	Mix演習②	↓
14	前期テスト	全作品をスピーカー＆ヘッドフォンで試聴
15	前期総括＆FOLLOW	それぞれの良いところ、直してほしいところ等を申し送ります。

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
デジタル音響調整卓の取扱いとミキシングの手順と手法を学習、アナログとの対比も含め、自分の耳で判断する為の音楽的知識も含めたものになっています。 <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	
エフェクターを使いながら様々な音楽をミキシングしていき、その音楽に合ったミキシングができるようになる。	
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	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	ガイダンス ミキサーの信号経路について復習、スウィッチング等のより高度なミキシングを目指します。
2	課題演習① 3Pバンドのロック曲をミキシングしていきます。ライブ感ある演奏を迫力ある状態で生かすミックスを希望します(質疑応答受付)。
3	↓
4	↓
5	課題演習② 4リズム歌モノ(Medium)のミキシングを行います。バックが出過ぎず存在感あるイメージ、ボーカルがしっかり立つことを希望します(質疑応答受付)。
6	↓
7	↓
8	課題演習③ 4リズム+管楽器の歌モノ(16Medium)のミキシングを行います。ドラムとベースが出るリズム隊に聞こえるかたちにして管楽器soloの空気感を出すように頑張ってください(質疑応答受付)。
9	↓
10	↓
11	テスト課題 4リズム・2VOハモリのミキシングを行います。ハモリ部分が美しいかたちの楽曲になるよう調整ください。リズム隊のまとめはエンジニアにお任せします(質疑応答受付無し)。
12	↓
13	↓
14	後期テスト 11～13週にかけて作った作品をスピーカー＆ヘッドフォンで聴
15	1年間の総括 & FOLLOW 前期成長度合い等を含めた総括