

科 目 名

音楽制作演習 Practice to Produce music

2年 後期 2単位 選択

平 湯 宗 人

概 要

コンピュータより作り出された音楽といえば1964年の東京オリンピックで、開会式に使われた電子音楽が日本でのメジャーデビューともいえる。その後シンセサイザの発展と共に、“YMO”などのグループにより世界中に爆発的に広まった。

最近パソコンが各家庭へ浸透するようになり、FM音源を内蔵するものが大半となり、電子音楽を楽しめる。また、シンセサイザがあれば、気軽に電子音楽の作曲や編曲もできる。

そこで、パソコンでの電子音楽の取扱いとソフトウェアシンセサイザを学ぶ。

目 標

ソフトウェアシンセサイザ [MUSIC CREATOR 2] の使い方と、シンセサイザで何ができるのかを学び、コンピュータ音楽の取扱いができるようになる。

授業計画

テ ー マ	内 容
① シンセサイザの設定	ソフトウェアシンセサイザの設定がうまくできているか、デモ用音楽を流し音量設定などを行う。
② 例題曲の入力Ⅰ	入力に慣れるために、例題曲の伴奏パートのクリップをトラックへ貼り付ける方法を学ぶ。
③ 例題曲の入力Ⅱ	例題曲のボーカルパートのスコアを見ながら、音符で入力することを学ぶ。
④ 例題曲の入力Ⅲ	課題曲のボーカルパートを「フルート」より別の楽器に変えて聴き比べて気に入る楽器を選ぶ。
⑤ 音楽の基礎のリテラシーⅠ	音楽における決まりや、スコアに描かれる記号の音階・調号・音程などについて学ぶ。また、例題曲を入力するためにテンプレートの使用法も知る。
⑥ 音楽の基礎のリテラシーⅡ	和音 [コード] について学び、例題曲を入力し和音の効果を知る。
⑦ 音楽の基礎のリテラシーⅢ	非和声音について学び、例題曲を入力し非和声音について知る。
⑧ ピアノロールによる入力	スコア以外に表現する方法として、ピアノロールによる表記法があるので、この表記法を覚え、例題曲を入力する。及びイベントリストも理解する。
⑨ リズムについて	リズムパターンを入力し聞いてみる。
⑩ ポップス曲Ⅰ	ポップスの例題曲を入力し、テクニックを知る。
⑪ ポップス曲Ⅱ	ポップスの例題曲を入力し完成させる。
⑫ ドラムセット	ドラム独特の符号や入力方法と、8ビート・フィルイン16ビートを学ぶ。
⑬ バンドスコア	例題曲を入力し、各楽器パート（トラック）を設定する。入力後はハードコピーにして楽譜を作成する。
⑭ 編曲	8小節の課題曲に、アレンジを加えて提出する。
⑮ 期末試験	出題された譜面を入力する。これまでのことが理解できているかを見る。

授業方法

各自、パソコンのソフトウェアシンセサイザを使い実習する。

評価方法

出席を重視する。編曲したアレンジ曲と、期末試験により評価する。

学習到達度の評価

説明をした後に質問を受付けている。理解して作業を進めているか各学生のディスプレイを見て、不十分な学生には個別に解説し指導する。

教 材

自筆の説明書、テキスト、譜面を随時配布する。