

2024年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	キャリアデザイン	学年	1	単位数	2
授業目的	[前期] クラス運営HR / [後期] 就職指導				
授業概要	[前期] 1. 連絡事項 [前期] 2. クラス運営 [前期] 3. 個人面談				
	[後期] 1. 就職指導 [後期] 2. 業界・企業研究				
教科書	なし	成績評価	●授業態度・出席率		
備考	なし				
担当教員	[前期] 神林 慎治 / [後期] キャリアセンタースタッフ		実務経験	○	
実務内容	神林 慎治 : 3DCGデザイナー、アニメーションコンポジット、映像ディレクター、専門学校教員 / キャリアセンタースタッフ : 専門学校キャリアセンター就職関連業務				

前 期		後 期	
1	HR-連絡事項等	1	就職活動の流れ・概要
2	HR-連絡事項等	2	就職に必要な力1 プレゼンテーションワーク
3	HR-連絡事項等	3	就職に必要な力2 プレゼンテーションワーク
4	HR-連絡事項等	4	就職に必要な力3 プレゼンテーションワーク
5	HR-連絡事項等	5	自己分析1
6	HR-連絡事項等	6	自己分析2
7	HR-連絡事項等	7	自己分析3
8	HR-連絡事項等	8	履歴書の書き方1
9	HR-連絡事項等	9	履歴書の書き方2
10	HR-連絡事項等	10	面接について1
11	HR-連絡事項等	11	面接について2
12	HR-連絡事項等	12	業界・企業研究1
13	HR-連絡事項等	13	業界・企業研究2
14	HR-連絡事項等	14	企業説明会
15	HR-連絡事項等	15	企業説明会
16	HR-連絡事項等	16	企業説明会 (作品発表会)
17	HR-連絡事項等		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 CG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	デジタル演習1	学年	1	単位数	2
授業目的	[通年] 動画撮影の基礎知識を身につけ、作品制作に活かすことができる技術を習得する。				
授業概要	[前期] 1. カメラの使い方 [前期] 2. 露出 [前期] 3. ブレとボケ [前期] 4. フレーミング応用				
	[後期] 1. 音声の扱い [後期] 2. 企画・コンテ [後期] 3. 学年末制作 [後期] 4.				
教科書	なし	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「デジタル演習2」と連動した内容				
担当教員	幸坂 等	実務経験	○		
実務内容	スポーツ、ブライダルの撮影、広告、映像関係の撮影				

前 期		後 期	
1	授業オリエンテーション	1	音声の扱い① ガンマイクの扱い方と音質の違い
2	カメラの使い方① メニュー・ボタン類の理解を深める	2	音声の扱い② ピンマイクとインタビュー
3	カメラの使い方② 絞りとシャッタースピードの基礎	3	音声の扱い③ グループ毎にインタビューの撮影実習
4	露出① 正しい露出の取り方	4	企画・コンテ① 編集を意識した撮影企画の重要性を学ぶ
5	露出② 絞りとシャッターが映像に与える影響	5	企画・コンテ② テーマに沿った撮影の企画を立てる
6	ブレとボケ① 三脚を使った撮影と手持ち撮影	6	企画・コンテ③ 他者のコンテに沿って撮影を行う
7	ブレとボケ② ピン送りや前ボケ後ボケを使った表現手法	7	企画・コンテ④ 他者のコンテに沿って撮影を行う
8	光と色についての考察① 色温度の決め方・光源ごとの考え方	8	学年末制作① 企画制作
9	光と色についての考察② ピクチャースタイルと陰影のコントロール	9	学年末制作② 企画提出/撮影準備
10	光と色についての考察③ 仕上がりを見据えた撮影の仕方	10	学年末制作③ 撮影期間
11	光と色についての考察④ ライティングワーク	11	学年末制作④ 撮影期間
12	フレーミング応用① 実践的なフレーミングの考察/夏休み課題説明	12	学年末制作⑤ 撮影/編集/追加撮影
13	フレーミング応用② 実践的なフレーミングの考察/夏休み課題提出	13	学年末制作⑥ 撮影/編集/追加撮影
14	ジンバルを使った撮影① セッティングの仕方と基本的扱い方	14	学年末制作⑦ 編集予備日
15	ジンバルを使った撮影② グループ毎に撮影実習	15	学年末制作⑧ 課題発表
16	ジンバルを使った撮影③ 応用的な使い方	16	学年末制作⑨ 課題発表/総括
17	グループワーク カメラ複数台を使用した撮影		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 3DCG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	デジタル演習2	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] 動画編集				
授業概要	[前期] 1. Premire基本操作 [前期] 2. Premire応用技術 [前期] 3. 絵コンテ制作基礎 [前期] 4. 課題制作① [後期] 1. 映像演出技法の基礎 [後期] 2. 課題制作② [後期] 3. 課題制作③ [後期] 4. 進級課題制作				
教科書	Premiere Pro よくばり入門	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「デジタル演習1」と連動した内容				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジット、映像ディレクター、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	Premire基本操作（教科書）	1	映像演出技法の基礎①(構図とレイアウト)
2	Premire基本操作（教科書）	2	映像演出技法の基礎②(カメラワーク)
3	Premire基本操作（教科書）	3	映像演出技法の基礎③(ライティング技法)
4	Premire基本操作（教科書）	4	映像演出技法の基礎③(音響技法)
5	Premire応用技術（動画フォーマット概要）	5	課題制作②（プロモーションビデオ）
6	Premire応用技術（グレーディング概要①）	6	課題制作②（プロモーションビデオ）
7	Premire応用技術（グレーディング概要②）	7	課題制作②（プロモーションビデオ）
8	Premire応用技術（youtube動画概要）	8	課題制作②（プロモーションビデオ）
9	Premire応用技術（動画配信技術概要）	9	課題制作③（youtube動画広告）
10	Premire応用技術（音響活用概要）	10	課題制作③（youtube動画広告）
11	Premire応用技術（トランジションとテロップ概要）	11	課題制作③（youtube動画広告）
12	絵コンテ制作の基本（絵コンテテンプレートの作成）	12	課題制作③（youtube動画広告）
13	絵コンテ制作の基本（絵コンテの書き方）	13	進級制作
14	課題制作①（Vlog）	14	進級制作
15	課題制作①（Vlog）	15	進級制作
16	課題制作①（Vlog）	16	進級制作
17	課題制作①（Vlog）		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 3DCG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス			
授業名	プロジェクトワーク1	学年	1 単位数 4
授業目的	[通年] デザイン基礎		
授業概要	[前期] 1. PhotoShop基本操作 [前期] 2. Illustrator基本操作 [前期] 3. PhotoShop課題① [前期] 4. Illustrator課題①		
	[後期] 1. PhotoShop応用技術 [後期] 2. Illustrator応用技術 [後期] 3. AIイラスト制作 [後期] 4. 進級課題		
教科書	なし	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率
備考	※一部「プロジェクトワーク2」と連動した内容		
担当教員	神林 慎治	実務経験	○
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員		

前 期		後 期	
1	PhotoShop基本操作①	1	PhotoShop応用技術（ロゴ制作）
2	PhotoShop基本操作②	2	PhotoShop応用技術（ロゴ制作）
3	PhotoShop基本操作③	3	PhotoShop応用技術（レタッチ）
4	Illustrator基本操作①	4	PhotoShop応用技術（レタッチ）
5	Illustrator基本操作②	5	Illustrator応用技術（映像ツールとの連動）
6	Illustrator基本操作③	6	Illustrator応用技術（映像ツールとの連動）
7	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	7	Illustrator応用技術（ポートフォリオ制作）
8	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	8	Illustrator応用技術（ポートフォリオ制作）
9	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	9	AIイラスト制作
10	PhotoShop課題①(フォトコラージュ制作)	10	AIイラスト制作
11	Illustrator課題①（イラスト制作）	11	進級制作
12	Illustrator課題①（イラスト制作）	12	進級制作
13	Illustrator課題①（イラスト制作）	13	進級制作
14	Illustrator課題①（イラスト制作）	14	進級制作
15	Illustrator課題①（イラスト制作）	15	進級制作
16	Illustrator課題①（イラスト制作）	16	進級制作
17	Illustrator課題①（イラスト制作）		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 3DCG映像クリエイター/MVクリエイター 専攻 シラバス					
授業名	プロジェクトワーク2	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] 動画編集				
授業概要	[前期] 1. AfterEffects基本操作 [前期] 2. AfterEffects応用技術 [前期] 3. Premiereとの連動技術 [前期] 4. 課題制作① [後期] 1. VFXの基礎 [後期] 2. 課題制作② [後期] 3. 課題制作③ [後期] 4. 進級課題制作				
教科書	After Effects よくばり入門	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「プロジェクトワーク1」と連動した内容				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジット、映像ディレクター、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	AfterEffects基本操作（教科書）	1	VFXの基礎（エフェクト制作）
2	AfterEffects基本操作（教科書）	2	VFXの基礎（エフェクト制作）
3	AfterEffects基本操作（教科書）	3	VFXの基礎（エフェクト制作）
4	AfterEffects基本操作（教科書）	4	課題制作②（リリックビデオ）
5	AfterEffects基本操作（教科書）	5	課題制作②（リリックビデオ）
6	AfterEffects基本操作（教科書）	6	課題制作②（リリックビデオ）
7	AfterEffects基本操作（教科書）	7	課題制作③（PV制作）
8	AfterEffects基本操作（教科書）	8	課題制作③（PV制作）
9	AfterEffects応用技術（テキストアニメーション）	9	課題制作③（PV制作）
10	AfterEffects応用技術（テキストアニメーション）	10	進級制作
11	Premiereとの連動技術	11	進級制作
12	Premiereとの連動技術	12	進級制作
13	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	13	進級制作
14	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	14	進級制作
15	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	15	進級制作
16	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）	16	
17	課題制作①（モーショングラフィック動画制作）		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 3DCG映像クリエイター 専攻 シラバス					
授業名	作品制作 I	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] 3DCG				
授業概要	[前期] 1. 3dsmaxの基本講座 [前期] 2. モデリング演習 [前期] 3. アニメーション演習 [前期] 4. 課題制作 [後期] 1. レンダリング演習 [後期] 2. MAYA基礎演習 [後期] 3. UEの基本操作 [後期] 4. 進級制作				
教科書	世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「作品制作Ⅱ」と連動した内容				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	3dsmaxの基本講座(教科書)	1	レンダリング演習 (レンダーエレメント)
2	3dsmaxの基本講座(教科書)	2	レンダリング演習 (レンダーエレメント)
3	3dsmaxの基本講座(教科書)	3	レンダリング演習 (コンポジット)
4	3dsmaxの基本講座(教科書)	4	レンダリング演習 (コンポジット)
5	3dsmaxの基本講座(教科書)	5	MAYA基本操作
6	モデリング演習 (プロダクト制作)	6	MAYA基本操作
7	モデリング演習 (プロダクト制作)	7	MAYA基本操作
8	モデリング演習 (プロダクト制作)	8	MAYA基本操作
9	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	9	UEの基本操作
10	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	10	UEの基本操作
11	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	11	進級制作
12	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	12	進級制作
13	課題制作	13	進級制作
14	課題制作	14	進級制作
15	課題制作	15	進級制作
16	課題制作	16	進級制作
17	課題制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 3DCG映像クリエイター 専攻 シラバス					
授業名	作品制作Ⅱ	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] 3DCG				
授業概要	[前期] 1. 3dsmaxの基本講座 [前期] 2. モデリング演習 [前期] 3. アニメーション演習 [前期] 4. 課題制作 [後期] 1. レンダリング演習 [後期] 2. MAYA基礎演習 [後期] 3. UEの基本操作 [後期] 4. 進級制作				
教科書	世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書	成績評価	●課題提出データのクオリティ ●授業態度・出席率		
備考	※一部「作品制作Ⅰ」と連動した内容				
担当教員	神林 慎治	実務経験	○		
実務内容	3DCGデザイナー、アニメーションコンポジッター、映像ディレクター、専門学校教員				

前 期		後 期	
1	3dsmaxの基本講座(教科書)	1	レンダリング演習 (レンダーエレメント)
2	3dsmaxの基本講座(教科書)	2	レンダリング演習 (レンダーエレメント)
3	3dsmaxの基本講座(教科書)	3	レンダリング演習 (コンポジット)
4	3dsmaxの基本講座(教科書)	4	レンダリング演習 (コンポジット)
5	3dsmaxの基本講座(教科書)	5	MAYA基本操作
6	モデリング演習 (プロダクト制作)	6	MAYA基本操作
7	モデリング演習 (プロダクト制作)	7	MAYA基本操作
8	モデリング演習 (プロダクト制作)	8	MAYA基本操作
9	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	9	UEの基本操作
10	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	10	UEの基本操作
11	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	11	進級制作
12	アニメーション演習 (キャラクターモーション)	12	進級制作
13	課題制作	13	進級制作
14	課題制作	14	進級制作
15	課題制作	15	進級制作
16	課題制作	16	進級制作
17	課題制作		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 CG映像クリエイター 専攻 シラバス					
授業名	キャラクターデザイン1	学年	1	単位数	4
授業目的	[通年] 2Dキャラクターデザインのための基礎知識とソフトウェア基本操作				
授業概要	[前期] 1. Photoshopの基礎を学び、デジタルでキャラクターデザインやイラストが描けるようになる [前期] 2. アイデアやコンセプトをイメージ化できるようになる [前期] 3. Illustratorを使用してロゴデザイン等が作成できるようになる [前期] 4.				
	[後期] 1. デフォルメキャラクター作成の基礎を理解する [後期] 2. 作成した素材を構成して画面レイアウトの基礎を学ぶ [後期] 3. 他者が使用することを考慮したデータの作り方を理解する [後期] 4.				
教科書	オリジナル教材（PDFなど）	成績評価	●課題提出作品のクオリティと授業態度・出席率		
備考	※ ※				
担当教員	土田 春香	実務経験	○		
実務内容	ゲームデザイナー、ゲームディレクター				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション/使用ソフトの基礎知識	1	オリエンテーション
2	キャラクターイラストの基礎	2	デフォルメキャラ制作
3	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	3	デフォルメキャラ制作
4	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	4	デフォルメキャラ制作
5	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	5	デフォルメキャラ制作
6	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	6	キャラクター名刺制作
7	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	7	キャラクター名刺制作
8	火・水・草をテーマにしたキャラクターデザイン	8	キャラクター名刺制作
9	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	9	UI制作
10	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	10	UI制作
11	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	11	UI制作
12	ロゴデザイン制作（Photoshop・Illustrator）	12	UI制作
13	イラスト制作（テーマ：誕生日）	13	イラスト制作（テーマ：自由）
14	イラスト制作（テーマ：誕生日）	14	イラスト制作（テーマ：自由）
15	イラスト制作（テーマ：誕生日）	15	イラスト制作（テーマ：自由）
16	イラスト制作（テーマ：誕生日）	16	イラスト制作（テーマ：自由）
17	イラスト制作（テーマ：誕生日）		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ミュージッククリエイター、MV専攻 シラバス					
授業名	作品制作	学年	1	単位数	2
授業目的	STUDIO ONEのオペレーションを知る。ファイルや編集など基礎的な知識を得る				
授業概要	楽曲制作をしながら編集などのオペレーションをする				
教科書	なし	成績評価	課題、出席率、取り組みの姿勢		
備考					
担当教員	端 一仁	実務経験	○		
実務内容	音楽大学在学中よりアレンジャーとして、数々の作品を手掛ける。同時に、ホーンセクションプレイヤーとして演奏活動も行う。作曲活動として、CMやイベント、楽曲提供などその範囲は広い。				

前 期		後 期	
1	授業の説明、スタジオワン起動	1	studio oneからcubaseへのデータ移行、またその逆
2	スタジオワンオペレーション 音を出してみる、音色の選択	2	MIDI規格について 16進数について考える
3	付属のソフトシンセの扱い方と音色について	3	MIDI規格について システムエクスクルーシブについての知識
4	ダイアトニックコードによる進行打ち込み ダイアトニックコードの説明とそのコード進行を打ち込む	4	MIDI規格について チェックサムの計算
5	制作したコードにメロディーを入れる	5	MIDI規格について コントロールデータについて
6	INPACTの呼び出しと使用方法 ドラム音源の使い方	6	MIDI規格について GM系、GSなどMIDI新旧規格について
7	音楽ファイルについての説明、mp-3.wav.aiff等	7	MIDIコマンドの利用と応用について① 編集画面の使い方
8	mp-3のレートについて、SMFと応用 音楽ファイルとMIDIファイルの違いについて	8	MIDIコマンドの利用と応用について② 編集画面以外のコマンドについて
9	インポートとエクスポート スタジオワン以外のファイル形式でエクスポートし、スマホなどで聞いてみる	9	オーディオに関する各コマンド① 波形についての基礎知識
10	スタジオワンの機能 フレーズのコピー	10	オーディオに関する各コマンドと実習② 波形編集の基礎
11	スタジオワンの機能 クオンタイズの説明	11	インポートした楽曲のテンポ合わせ
12	スタジオワンの機能 ベロシティの調整	12	midiのレンダリングについて MIDIをオーディオにしてみる
13	スタジオワンの機能 デュレーションの編集	13	エフェクターの基礎
14	シーケンサーでの簡単なミキシングについて ミックスの画面の説明	14	EQ使用の実際についての実習 周波数帯域の把握
15	ハードウェアとソフトウェアについて 用語の理解	15	各自の楽曲のEQ及びダイナミクス系の処理 コンプレッサーとEQの使用
16	オーディオインターフェースの使い方、応用 PCの音を録音	16	自由制作及び提出
17	グーグル(ドライブ含め)とのリンク GOOGLE DRIVEの設定とデータの保存		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ミュージッククリエイター、MV専攻 シラバス					
授業名	作品制作	学年	1	単位数	2
授業目的	STUDIO ONEのオペレーションを知る。ファイルや編集など基礎的な知識を得る				
授業概要	楽曲制作をしながら編集などのオペレーションをする				
教科書	なし	成績評価	課題、出席率、取り組みの姿勢		
備考					
担当教員	端 一仁	実務経験	○		
実務内容	音楽大学在学中よりアレンジャーとして、数々の作品を手掛ける。同時に、ホーンセクションプレイヤーとして演奏活動も行う。作曲活動として、CMやイベント、楽曲提供などその範囲は広い。				

前 期		後 期	
1	スタジオワン起動後、初期設定と楽曲が打ち込める仕組みについて	1	SMFへのデータのエキスポート、及びインポート
2	スタジオワンオペレーション 各音源の説明	2	MIDI規格について 16進数について考える
3	付属のソフトシンセの扱い方と音色について②	3	MIDI規格について システムエクスクルーシブについての知識
4	ダイアトニックコードによる進行打ち込み ダイアトニックコードの説明とそのコード進行を打ち込む	4	MIDI規格について チェックサムの計算
5	制作したコードにメロディーを入れる	5	MIDI規格について コントロールデータについて
6	INPACTの呼び出しと使用方法 ドラム音源の使い方	6	MIDI規格について GM系、GSなどMIDI新旧規格について
7	音楽ファイルについての説明、mp-3.wav.aiff等	7	MIDIコマンドの利用と応用について① 編集画面の使い方
8	mp-3のレートについて、SMFと応用 音楽ファイルとMIDIファイルの違いについて	8	MIDIコマンドの利用と応用について② 編集画面以外のコマンドについて
9	インポートとエキスポート スタジオワン以外のファイル形式でエキスポートし、スマホなどで聞いてみる	9	オーディオに関する各コマンド① 波形についての基礎知識
10	スタジオワンの機能 フレーズのコピー	10	オーディオに関する各コマンドと実習② 波形編集の基礎
11	スタジオワンの機能 クオンタイズの説明	11	インポートした楽曲のテンポ合わせ
12	スタジオワンの機能 ベロシティの調整	12	midiのレンダリングについて MIDIをオーディオにしてみる
13	スタジオワンの機能 デュレーションの編集	13	エフェクターの基礎
14	シーケンサーでの簡単なミキシングについて ミックスの画面の説明	14	EQ使用の実際についての実習 周波数帯域の把握
15	ハードウェアとソフトウェアについて 用語の理解	15	各自の楽曲のEQ及びダイナミクス系の処理 コンプレッサーとEQの使用
16	オーディオインターフェースの使い方、応用 PCの音を録音	16	1年間のまとめ
17	グーグル(ドライブ含め)とのリンク GOOGLE DRIVEの設定とデータの保存		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ミュージッククリエイター専攻 シラバス					
授業名	音楽編集	学年	1年	単位数	4単位
授業目的	スタジオに於ける作業の流れを知り機材を使う基礎知識を習得する				
授業概要	スタジオ内でレコーディングと音楽制作のアプリケーションを使用する				
教科書	あり	成績評価	取り組み姿勢、理解度、出席率		
備考	五線ノート				
担当教員	岡本 崇樹	実務経験	○		
実務内容	札幌ビジュアルアーツ音響学科卒業後、音響会社やWEB制作会社に勤めたのち、会社を設立。音響オペレート・レコーディング業務を始めアーティストプロモーションやイベントライブ企画・映像音楽制作・WEB制作・建築などクリエイティブな分野で活躍中。				

前 期		後 期	
1	オリエンテーション 授業内容と目的、注意事項	1	シーケンスデータの他アプリケーションでミックスダウン 音源の差し替え 他アプリケーションの音源を使う
2	スタジオ内での録音等作業の流れについて 各機材の用途の説明	2	音源の差し替え 音源のプリセットデータの調整
3	プロツールズを使い録音のシステムについて アナログ信号の流れ方とデジタル機材内部の説明	3	音源の配信についての知識 配信アプリと配信方法など
4	シーケンサーの音を聞く シーケンスソフトで制作した音源をスピーカーから出す オペレーション	4	音源の配信についての知識 スマホ等で音を聞いてみる
5	マイク、外部入力の説明 録音で使うマイク他外部入力についての操作方法の説明	5	音源の配信についての知識 権利などの知識
6	プロツールズを使いマイクの音を録音① 音の立ち上げと調整	6	パンポット 各楽器におけるパンポットの設定
7	プロツールズを使いマイクの音を録音② マイキングの実習	7	音量バランス 最適な音量またはバランスとは？
8	学生の演奏の録音①	8	楽器のマイキング Gt、Bs
9	学生の演奏の録音②	9	楽器のマイキング Dr
10	ミックスダウン、トラックダウン その必要性和実際	10	学生の演奏の録音③
11	ダイナミクス コンプレッサーについての説明と実習	11	学生の演奏の録音④
12	音質調整 音の成分、周波数、イコライジングについて	12	ミックスダウン① 全員または個人で
13	外部出力について FXチャンネル、AUXなど用途、デジタルとアナログの実際	13	ミックスダウン② 全員または個人で
14	リバーブを使用する ボーカルトラックにリバーブを使用する実習	14	plug-in EFFECTの説明 plug-inの説明と種類、メーカーについて
15	ミックスダウン実習① 各トラックの録音ファイルをミックスダウンする実習	15	plug-inダイナミクス系
16	ミックスダウン実習② 各トラックの録音ファイルをミックスダウンする実習	16	plug-in空間系、フィルター系
17	様々なアプリケーション 録音、編集、制作などのアプリケーションを知る	17	—

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ミュージッククリエイター専攻 シラバス				
授業名	楽曲制作	学年	1年	単位数 2単位
授業目的	DAWの基本操作、作曲、編曲について学ぶ			
授業概要	DAWソフト「Studio one」を利用し、DAWの基礎知識及び作曲・編曲に関わる知識を学ぶ			
教科書	なし	成績評価	授業中の取り組む姿勢、理解度と出席率	
備考	メモをとる、返事を必ず。			
担当教員	平井 隆寛	実務経験	○	
実務内容	PAエンジニア、オペレーターとしてメジャー・インディーズ問わず数多くのアーティストの現場を担当。14歳の時にPCを使用した作曲に目覚め、以降、バンドやDJ等、様々な音楽活動を行い、現在では音楽制作チームSound Raveにコンポーザーとして所属。オリジナル作品を多く発表するほか、CM音楽、アイドルソング、BGM、ソロシンガー等へ幅広い楽曲を提供、			

前 期		後 期	
1	DAWとは？DTMとは？ データ転送によるコーライティングやオンラインミックスなどの例を引き合いに出しながら、DAWで何かできるか、なぜ学ぶのかを実感させる。	1	サンプラーの知識① サンプラー(サンプリング素材を取り込んで、インストゥルメントとして使用する)
2	DAWソフトウェアの基本操作① I/Fについて/オーディオ形成について/ソングの新規作成	2	サンプラーの知識② ドラムパッド(16ブロックのドラムサンプラーにオーディオサンプルを読み込み、オリジナルのドラムキットを作成する)
3	DAWソフトウェアの基本操作② 基本的な画面構成、ピアノロールの操作	3	ミックスの応用① マルチアウト/バスグループ・VCAグループ
4	DAWソフトウェアの基本操作③ インストゥルメントの読み込み、ミキサーの操作	4	ミックスの応用② サイドチェイン(コンプレッサーの応用テクニックで、EDMを中心に普及したサイドチェインを用いた音の処理を学ぶ)
5	基礎エディット① リズム打ち込み	5	ミックスの基礎③ オートメーションコントロール (2MIXのカラオケに、歌を録音して乗せる場合の音量コントロールについて解説)
6	基礎エディット② ベース、コードの楽器打ち込み	6	ミックスの基礎④ リファレンス音源を用いたミックス調整/ファイルの書き出し
7	基礎エディット③ オーディオの録音	7	MIDIについて CCやMIDIメッセージなどの使用を学んでおく。
8	基礎エディット④ オーバーダビング・イベントの編集	8	音楽の基本構成① 題材曲を聴きながら、この楽曲はどのような楽器編成、トラック構成、エフェクト処理で作られているかを解析。
9	基礎エディット⑤ まとめ 基礎を応用し、リズムの打ち込み、楽器のマルチトラック録音で1フレーズデモを作成。	9	音楽の基本構成② 様々な楽器がどの周波数帯域を主に担当しているかというものをスペクトラムアナライザーを見ながら視覚的に理解する。
10	サウンドメイキング① シンセサイザーでの音作り①	10	制作実習① DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
11	サウンドメイキング② シンセサイザーでの音作り②	11	制作実習② DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
12	サウンドメイキング③ オーディオタイムの編集、タイムストレッチ	12	制作実習③ DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
13	サウンドメイキング④ まとめ	13	制作実習④ DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
14	エフェクターの知識① 内蔵プラグインを用いて、変化の分かりやすい空間系のエフェクト(リバーブ、ディレイ)について学ぶ。	14	制作実習⑤ ミックス〜トラックダウンをおこなう。簡易的にマスタリングをおこない、発表①
15	エフェクターの知識② ダイナミクス系プラグイン(EQ、コンプレッサー)について学ぶ	15	制作実習⑥ ミックス〜トラックダウンをおこなう。簡易的にマスタリングをおこない、発表②
16	エフェクターの知識③ モジュレーション系(コーラス、フランジャー)について学ぶ	16	1年間のまとめ、振り返り。 または制作実習の進行状況をみて調節、または補習。
17	エフェクターの知識④ エフェクトの応用。生楽器や声を録音する際のエフェクトなど。		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります

2024年度 ミュージッククリエイター専攻 シラバス					
授業名	音源編集	学年	1年	単位数	2単位
授業目的	DAWの基本操作、作曲、編曲について学ぶ				
授業概要	DAWソフト「Studio one」を利用し、DAWの基礎知識及び作曲・編曲に関わる知識を学ぶ				
教科書	なし	成績評価	授業中の取り組む姿勢、理解度と出席率		
備考	メモをとる、返事を必ず。				
担当教員	平井 隆寛	実務経験	○		
実務内容	PAエンジニア、オペレーターとしてメジャー・インディーズ問わず数多くのアーティストの現場を担当。14歳の時にPCを使用した作曲に目覚め、以降、バンドやDJ等、様々な音楽活動を行い、現在では音楽制作チームSound Raveにコンポーザーとして所属。オリジナル作品を多く発表するほか、CM音楽、アイドルソング、BGM、ソロシンガー等へ幅広い楽曲を提供、				

前 期		後 期	
1	DAWとは？DTMとは？ データ転送によるコーライティングやオンラインミックスなどの例を引き合いに出しながら、DAWで何かできるか、なぜ学ぶのかを実感させる。	1	サンプラーの知識① サンプラー(サンプリング素材を取り込んで、インストゥルメントとして使用する)
2	DAWソフトウェアの基本操作① I/Fについて/オーディオ形成について/ソングの新規作成	2	サンプラーの知識② ドラムパッド(16ブロックのドラムサンプラーにオーディオサンプルを読み込み、オリジナルのドラムキットを作成する)
3	DAWソフトウェアの基本操作② 基本的な画面構成、ピアノロールの操作	3	ミックスの応用① マルチアウト/バスグループ・VCAグループ
4	DAWソフトウェアの基本操作③ インストゥルメントの読み込み、ミキサーの操作	4	ミックスの応用② サイドチェイン(コンプレッサーの応用テクニックで、EDMを中心に普及したサイドチェインを用いた音の処理を学ぶ)
5	基礎エディット① リズム打ち込み	5	ミックスの基礎③ オートメーションコントロール(2MIXのカラオケに、歌を録音して乗せる場合の音量コントロールについて解説)
6	基礎エディット② ベース、コードの楽器打ち込み	6	ミックスの基礎④ リファレンス音源を用いたミックス調整/ファイルの書き出し
7	基礎エディット③ オーディオの録音	7	MIDIについて CCやMIDIメッセージなどの使用を学んでおく。
8	基礎エディット④ オーバーダビング・イベントの編集	8	音楽の基本構成① 題材曲を聴きながら、この楽曲はどのような楽器編成、トラック構成、エフェクト処理で作られているかを解析。
9	基礎エディット⑤ まとめ 基礎を応用し、リズムの打ち込み、楽器のマルチトラック録音で1フレーズデモを作成。	9	音楽の基本構成② 様々な楽器がどの周波数帯域を主に担当しているかというものをスペクトラムアナライザーを見ながら視覚的に理解する。
10	サウンドメイキング① シンセサイザーでの音作り①	10	制作実習① DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
11	サウンドメイキング② シンセサイザーでの音作り②	11	制作実習② DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
12	サウンドメイキング③ オーディオタイムの編集、タイムストレッチ	12	制作実習③ DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
13	サウンドメイキング④ まとめ	13	制作実習④ DAWと音楽の関係性がある程度わかったところで、実際の音楽制作をおこなう。
14	エフェクターの知識① 内蔵プラグインを用いて、変化の分かりやすい空間系のエフェクト(リバーブ、ディレイ)について学ぶ。	14	制作実習⑤ ミックス〜トラックダウンをおこなう。簡易的にマスタリングをおこない、発表①
15	エフェクターの知識② ダイナミクス系プラグイン(EQ、コンプレッサー)について学ぶ	15	制作実習⑥ ミックス〜トラックダウンをおこなう。簡易的にマスタリングをおこない、発表②
16	エフェクターの知識③ モジュレーション系(コーラス、フランジャー)について学ぶ	16	1年間のまとめ、振り返り。 または制作実習の進行状況をみて調節、または補習。
17	エフェクターの知識④ エフェクトの応用。生楽器や声を録音する際のエフェクトなど。		

※習熟状況などにより授業展開が変わることがあります