

※ Basic と Advanced を併記しています。

●作品の制作にあたって

作品の評価にあたっては、一般のコンテスト等の審査と異なり、コンピューター・ミュージック科の講師としての技量をクリアしているかどうかを目安としていますので、斬新なサウンドや奇抜なアレンジにする必要はありません。「作品として、音楽としてまとまっているか。」「作品にコンセプトが感じられるか。」を重視して審査しています。その点を念頭において作品を制作してください。

【Basic】

・スコア課題

課題のスコア情報を正しく入力できているか、読譜力を含めて審査しています。また音楽としてのまとまり（コンセプトやジャンルの様式感等）が感じられるかを審査しています。テンポや音色の組み合わせは適切か等、音楽面に加えて、セットアップ情報の有無といったスタンダードMIDI ファイルの制作要件を満たしているか等、テクニカル面を含めて審査しています。

・アレンジ課題

コード付きメロディー譜をアレンジする力は、実際のレッスンにおいても求められます。メロディーの特性を活かしたサウンドにまとめましょう。作品としてまとまって聴こえるように既存のジャンルを意識してアレンジすると良いでしょう。またマイク等を使って録音したオーディオ素材を作品内で必ず使用する必要があります。歌に限らず、リコーダーやパーカッション等を録音した素材でも構いません。現在のレッスンでは、録音作業は必須といっても過言ではありません。実際に録音する経験を持つ事は大切ですので積極的にチャレンジしましょう。

・入力実技

作品提出したスコア課題曲より抜粋した部分が出題されます。事前に実技試験の入力時間に当たる30分間を意識して、マウスやパソコンキーボードを使って入力する練習を日々行うと良いでしょう。実技試験の際は、最初に使用する音色やセットアップ情報を入れてから、入力しやすいパート、コピー等で効率的に入力出来る部分から先に入力し、出題部分を全て入力出来るように進めましょう。音符情報を入力してからデュレーションやコントロールチェンジ情報等、細かく調整していきます。残り時間を意識して、最後の5分間は全体のバランスを取ったり音符入力ミスがないかを確認する等、時間配分にも注意しましょう。

【Advanced】

・アレンジ課題

ブロックごとの素材として提示された2段譜を組み合わせて、一つの楽曲にまとめていきます。アレンジを始める前にどのようなジャンル/サウンドにまとめていくのか、しっかりイメージしてから作業を始めましょう。また作品においては、指定のプラグインシンセを使用する必要があります。Web 要項をよく読んで規定のプラグインシンセを使用してください。また、シンセのオーディオ出力をエフェクト処理しても構いませんので、色々と工夫してみましょう。

・モチーフ課題

最初に提示されたモチーフを、1曲分のメロディーにふくらませていく作業から始めることになります。最終的な音楽ジャンルを制作の途中で決めるのではなく、イメージの段階で、リズムセクションや楽器の組み合わせも意識してアレンジしていきましょう。

・入力実技

Advanced の試験では、MIDI キーボードの使用が許可されています。マウス等を使ったステップ入力でも問題ありませんが、例えばリアルタイム入力ではベロシティの表情も、演奏と同時につける事が出来るため作業効率が良くなります。テンポを落としてフレーズのリズムや音価だけを入力してから音高をドラッグして譜面に合わせる等、色々な入力スタイルが可能です。それぞれの場面で適切な方法を日頃から色々試しておくのがお薦めです。バンドスコアやCM科のテキストに収録されているスコア等を使い、日頃から早く正確に入力するトレーニングをしておきましょう。

●最後に

全ての課題の審査時には、音色の組み合わせやその音色に合ったアーティキュレーションで演奏されているか等もチェックしています。音楽的に表現力豊かな作品になるように意識して制作しましょう。

また課題ごとに、使用する素材やファイル形式等が指定されています。規定と違う形式で提出した場合は、減点や不合格となる場合がありますので十分注意してください。