

# 音楽工房RIMSEの大まかなカリキュラム

## コード理論

コード理論とは？  
音程と音階  
調号  
主要な三和音・四和音  
特殊な和音とコードネームの読み方  
ダイアトニックコード  
和音の機能  
倍音とは  
カデンツ  
コードの転回  
短調の和音  
和声リズム  
V(V7)の代理和音  
セカンダリードミナント  
サブスティテュートドミナント(裏コード)  
エクステンデッドドミナント  
ディミニッシュセブンスの活用  
オーグメントコードの活用  
モーダルインターチェンジ  
ディグリーネームの使用  
転調  
テンションノートの活用  
コードスケール  
コンパウンドコード  
ペダルポイント  
コンスタントストラクチャー  
ピカルディー/ナポリなどの特殊和音  
楽曲のアナライズ  
その他…

## ミキシング

ミックスダウンとは？  
音量バランスの基本概念  
アナライザー等の計測器の見方  
リファレンス音源の観察  
様々な楽器の音量バランス  
コンプレッサーの知識と種類  
コンプレッサー様々な使い方  
周波数帯域の特徴と聞き分け  
イコライザーによる様々な処理  
リバーブ処理  
様々な楽器の音域の把握  
様々な楽器の適正音量と距離感  
オーディオエフェクション  
音圧  
音の広がりとパン設定  
位相の知識と調整  
M/S調整  
オーディオ波形の見方  
1/1000秒(msec)を操る  
リスニング環境による音の変化を知る  
トラックエフェクトとマスターエフェクト  
その他…

## DAW技術

DAWで出来る事  
外部接続機器など  
オーディオインターフェイス  
トラックとチャンネル  
ミキサー  
MIDIとオーディオ  
MIDIについて  
MIDIデータの打ち込み  
コントロールチェンジ  
オートメーション操作  
クオンタイズ  
オーディオ波形の観察  
オーディオデータの編集  
様々なプラグインの知識  
様々なエフェクトの種類と役割  
インサートとセンド  
シンセサイザーによる操作と音作り  
レコーディング  
トラックルーティング  
ボーカロイド系ソフトでのボーカル制作  
ボーカル処理  
その他…

## ギター

チューニング  
ギターの仕組み、弾き方  
音のセッティング  
アンプやシミュレーター、エフェクトの知識  
様々なコードの把握と演奏  
指板の把握と演奏  
ダイアトニックコードの把握と演奏  
ペンタトニックの把握と演奏  
チョーキング、ビブラート等のトレーニング  
ピッキングの感覚トレーニング  
カッティングトレーニング  
シュレッドトレーニング  
増幅と指板をリンクさせるトレーニング  
テンションとは  
分数コードの把握と演奏  
POPsで頻繁に出現する進行の把握  
ノンダイアトニックコードの把握と演奏  
メジャー & マイナーのコントロール  
様々なスケールの把握と演奏  
セブンスコードとトライトーン  
セブンスコードに対応したスケールの演奏  
ハーモニック/メロディックマイナーの把握と演奏  
コードに対するスケール選択  
ブルースバックギンとソロの音使い  
ラインクリシェ  
コード理論とリンクしたアレンジ  
編曲に必要なボイスンク知識  
DAWでの音作りと録音  
その他…

個人さんの持つ特性によってカリキュラムを組み替え/再構築/最適化します。

これらの作業を駆使して映像制作やオリジナルミュージック、ゲーム/アニメ音楽、コンテンツなどを作り上げます。