


canplay

Digital Music Academy

テクノロジーで新しい音楽を創るデジタル音楽学校

2018年10月期 入学案内GUIDE BOOK



テクノロジーで新しい音楽を創る デジタル音楽学校

canplayは音楽の未来を創造する、新しい音楽を創るデジタル音楽クリエイターのために、DTMで最新の音楽制作、AIで自動作曲、プログラミングで音楽サービスやシンセ作成、などを学べる、日本初、唯一のデジタル音楽学校として作られました。



canplayが目指す音楽教育

OUR VISION

AI時代にこそ人間のクリエイティブ
ビティーが解放される！
真に創造的な音楽が生まれる！

そんな未来のために必要な音楽教育をいち早く実現するのがcanplayです。

音楽が売れない時代に、新たな活躍の可能性をミュージシャンが自ら見いだせる様、デジタル時代に必要な知識とテクニックの数々を伝えるのが我々の使命です。

MUSIC REVOLUTION 4.0

1 2 平均律

Barklee メソッド

MIDI

音楽革命4.0を学べる。日本初、唯一の
デジタル音楽テクノロジー学校

AI

12平均律～バークリーメソッド～MIDIそしてAIまで。
音楽に大変革を起こした数値化・データ化の歴史。

これからのAI時代は近代音楽における4回目の大変革となる事が
予想され、まさに“音楽革命4.0”と呼ぶにふさわしい新たな時代
となります。

この音楽革命4.0は、MIDIから始まった音楽のデジタル化がさら
に高度なものとなり、プログラミングやAIなどのデジタルテクノ
ロジーが、音楽制作、音楽産業をリードしていく時代です。

これから音楽で生きていくには、
自ら全く新しい価値を生み出す力が必要です

DTM

AI

プログラミング

を駆使し

音楽革命4.0を創造する！

テクノロジーと音楽の組み合わせで自ら未来を切り開く、
全く新しい音楽を作る事のできる音楽家になる！

日本初、唯一のデジタル音楽テクノロジー学校 canplay Digital Music Academyの独自の特徴

- 1・DTM, AI, プログラミングまで学べる。新しい音楽を創るためのユニークな音楽学校
- 2・麴町駅徒歩0分、その他、市ヶ谷駅、四ツ谷駅、半蔵門駅からも通学可能の好アクセス
- 3・講義資料はcanplayが独自に作成したオリジナルをPDFで配布。総計200~300ページ
- 4・毎講義ごとに課題実施。アウトプット中心の実践的講義
- 5・卒業制作課題で学習の成果を自身の最新作にして発表できる
- 6・講義は全て録画でも配信。いつでも見直せる他、受講できなかった講義も後日視聴可能
- 7・生徒同士で音楽学習のディスカッションができる受講生限定のコミュニティページ提供
- 8・AI自動作曲研究コミュニティや音楽ハッカソンなどリアル開催の色々なイベントを予定

デジタル音楽に革新
を起こす人材の
育成を目指します

**BE FUTURE
DIGITAL
MUSIC
PROFESSIONAL**

デジタル音楽のプロ

アニソングリイーター

ゲーム音楽クリイーター

AI音楽プロデューサー&プログラマー

音楽ウェブサービスor音楽ビジネス起業家

デジタル楽器クリイーター

最新DTM打ち込み 手法研究LAB

日米英の最新曲からボカロ、AI音楽制作まで、最先端のDTM音楽制作テクニックや音作りをマニアックに研究

音楽理論・作曲メソッド をDTMで学ぶコース

歌モノから、壮大なオーケストラ曲まで、難易度の高い作曲を可能にする音楽理論・作曲メソッドをDTMで学ぶ

ゲームミュージックプロ養成コース

電子音楽、ロックからオーケストラまで、あらゆるゲーム音楽制作スキルを映画音楽作曲メソッドと最新打ち込み手法から学ぶ

アニソン・ボカロマスターコース

アニソンのプロフェッショナルを目指すためにアニソンに特化し高度なボカロ打ち込みテクニックとともに学ぶ専門コース

AI自動作曲プログラミングコース

AIの概要をゼロから学びTensorflowでの自動作曲のライブラリーを実装できるようになる

音楽WEBビジネスコース

自身のアーティストページや音楽ウェブサービスを立ち上げる基本スキルを身につけ実際に運営を目指す

シンセサイザー作成で学ぶ Javascript

シンセ作成で学ぶJavascript。基礎からWeb Audio API, Web Midi APIなどの音楽活用まで

2018年10月期コース



最新DTM打ち込み 手法研究LAB

日米英の最新曲からボカロ、
AI音楽制作まで、
最先端のDTM音楽制作テクニックや
音作りをマニアックに研究

講義概要

日米英の最新曲から未来のAI音楽制作まで、最先端のDTM音楽制作テクニックや音作りをマニアックに研究。全12回を音楽制作の時系列と同様とし、自身で制作しながら進行。終了時（6ヶ月後）には最新打ち込み手法をマニアックに駆使したオリジナルの楽曲を完成させる事ができます。

対象者

- ・ デジタル音楽や最新音楽をとことんマニアックに研究したい方
- ・ DTMで仕事をしているプロミュージシャンの最新知識会得とスキルアップ
- ・ DTMで楽曲制作をした事がある方でとことんスキルアップを望む方
- ・ マニアックなDTMファン
- ・ DTM制作以外のプロミュージシャン、セミプロが今から仕事でDTMをしたい



最新DTM打ち込み手法研究LAB



2018年10月～2019年3月末
コース期間:6ヶ月

講義開催日：第1・3水曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全12回
講義合計時間：24時間

教室：麴町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x6ヶ月 (入学金、教材費込)
12ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール

最新のマニアックな打ち込みスキルを研究、
体系的に身につけ楽曲制作能力を高める

最終課題

生徒自身が制作の最新楽曲



講義内容

(最新の音楽トレンドに応じ常にアップデートされます)

第1回 導入：日米英最新曲から探る現代の音楽の潮流と音楽を伝える事の本質とは？

現代の音楽の潮流をマニアックに読み解きながら、今、自身の音楽表現に必要な要素を洗い出し、自身が何のために音楽制作をするのか？の本質を探る

(DTMの基本的なセッティングと効率的な作業のための各種設定も第1回に行います)

第2回 ドラム：米英最新曲に学ぶリズムプログラミングの意外なキーポイント

何故ドラムこそが現代の音楽のキーであり続けているのか？ 楽曲のカラーを決めているのは実はドラムの〇〇？

第3回 ベース：多様化する現代のベース打ち込みの攻略方法とは

現代の音楽においてはメインの楽器とさえなり得ているベース。フレージング自体はシンプルになっているにも関わらず無数のバリエーションを生み続けているがその理由は？

第4回 シンセアレンジ&プログラミング1：最新米英EDMでマスターするシンセアレンジ&音作り1

エレクトリックミュージックの主役はやはりシンセ。そのフレージングと音色作りプログラミングを最新EDMのトレンドからマスターする



第5回 シンセアレンジ&プログラミング2：最新米英EDMでマスターするシンセアレンジ&音作り2
さらに高度な音色作りプログラミングやオートメーションをも駆使した生きたシンセアレンジを実現する

第6回 生楽器アレンジ1：J-POPの最新楽曲のアレンジを研究し再現
打ち込みにおいて生楽器のパートを受け持つのはサンプラー。大容量化するハードディスクによってそのクオリティーは驚くほどのレベルになっているが、以前とは生楽器の演奏表現の打ち込み方法は変わってきている。その方法の数々とは？

第7回 生楽器アレンジ2：ユニークな機能を持つ最新プラグインサンプラーの超実践的活用例
最新のプラグインサンプラーは、単に演奏するだけでなく、演奏表現のための多彩な独自機能を持っている。それらの機能を徹底解説し高度な演奏表現を実践する。

第8回 オーディオレコーディング：最新米英チャートの傾向から学ぶコンパクトなレコーディングをDTMで実践する方法
最新EDMでの実例から小規模でも多彩な事を実現できるDTMでのオーディオレコーディングの方法を学ぶ

第9回 オーディオ編集：J-POPに学ぶ現代オーディオ編集のハイライトはボーカル編集？
音痴もリズムのずれももはや問題ない？年々進化するオーディオ編集・とくにボーカル編集の機能と現代のトレンドを研究しとことん究める



第10回 オーディオループ：次々に生み出される最新手法！今最も進化を見せる現代DTMの要
今もっとも過激に進化するDTM音楽制作の要となる手法の数々。最新の音楽制作では何が行われているのか？最先端の楽曲から紐解く

第11回：ミックス&マスタリング：AIから視覚的に学ぶ、プロは何を行っているのか？
プロはミックスとマスタリングで何を行っているのか？AIプラグインを活用しながら視覚的に解説する

第12回：未来の音楽を導く、AI音楽制作ソフト・プラグインの現在
これからのDTM最大のトピックとなるであろうAI音楽制作。日々アップデートされる自動作曲やマスタリングなど各種ソフト、プラグインを実際に使用しながら解説。未来にアドバンテージを得る

実際の制作プロセスの順番に応じバラエティーに富みながら時系列的に学んでいきます。
単なる直感に頼らない、各楽曲のデータ化と分析により、自身のスキルとしての再現性につながる超実践的コース。
6ヶ月のコース終了時には、リズムプログラミング～アレンジ～シンセプログラミング～マスタリングまで、実際の各制作プロセスそれぞれに最先端かつマニアックなDTM手法が身についており、既存のレベルを超えるデジタル音楽制作を可能にします。

最新DTM打ち込み手法研究LAB

入学前提条件

DTMソフトで自身の楽曲制作を行った経験がある方が望まれます。

講義レベルは基本的にプロミュージシャンレベルの知識・経験がある方向けです。

コード進行やスケールなど音楽理論についての内容が含まれます。

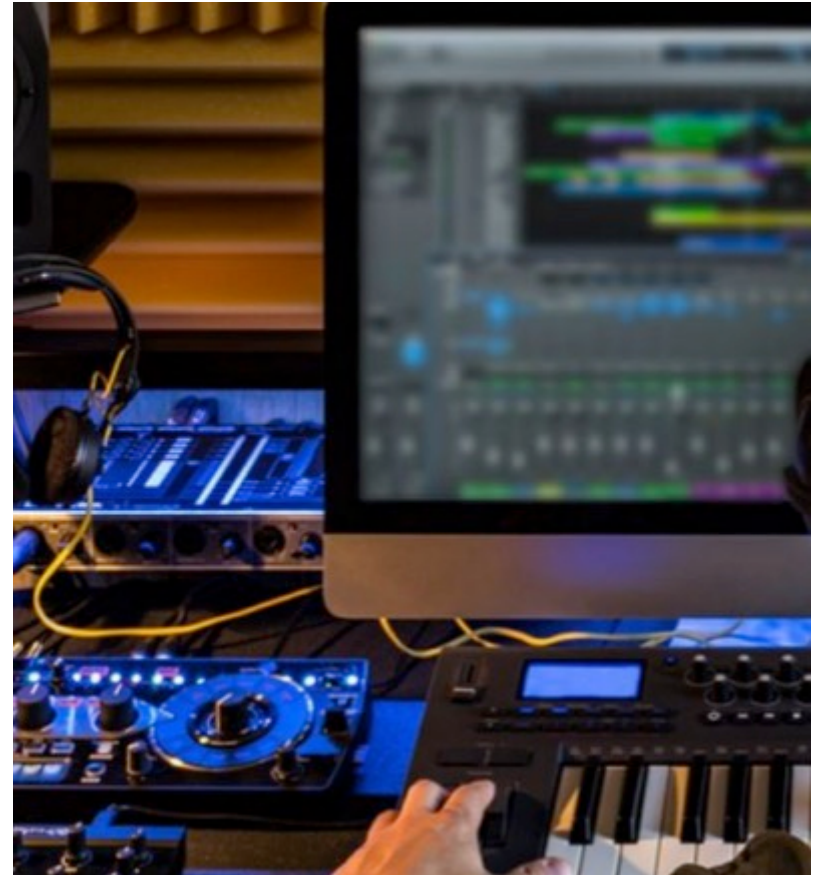
初心者でも受講と理解は可能ですが、ある程度以上の知識がある事でより深い理解に繋がる講義です。


必要機材

ご自身で使用されているDTMソフトがインストールされているノートPCをご持参ください。（各自個別に音を出す必要があるためヘッドフォンもご用意いただく必要があります。コンパクトなMIDIキーボード、オーディオインターフェースもご持参可能です。）

講義では基本Logic Pro使用ですがCubase, Studio One, Pro Tools,などあらゆるDTMソフトでの対応可能です。（一部非搭載機能は除く）

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。あくまで制作手法の理解のための講義となりますので、どのDTMソフトでも応用できます。





音楽理論 作曲メソッド をDTMで学ぶコース

歌モノから、壮大なオーケストラ曲まで、
難易度の高い作曲を可能にする音楽理論・
作曲メソッドをDTMで学ぶ

音楽理論作曲メソッドをDTMで学ぶコース

講義概要

歌モノから、壮大なオーケストラ曲まで、難易度の高い作曲を可能にする音楽理論・作曲メソッドをDTMを活用し視覚的に学ぶ。

DTMで音楽理論を学ぶメリットは、五線譜が読めなくても楽器ができなくても、数値とグラフィックで視覚的に学べるところ。

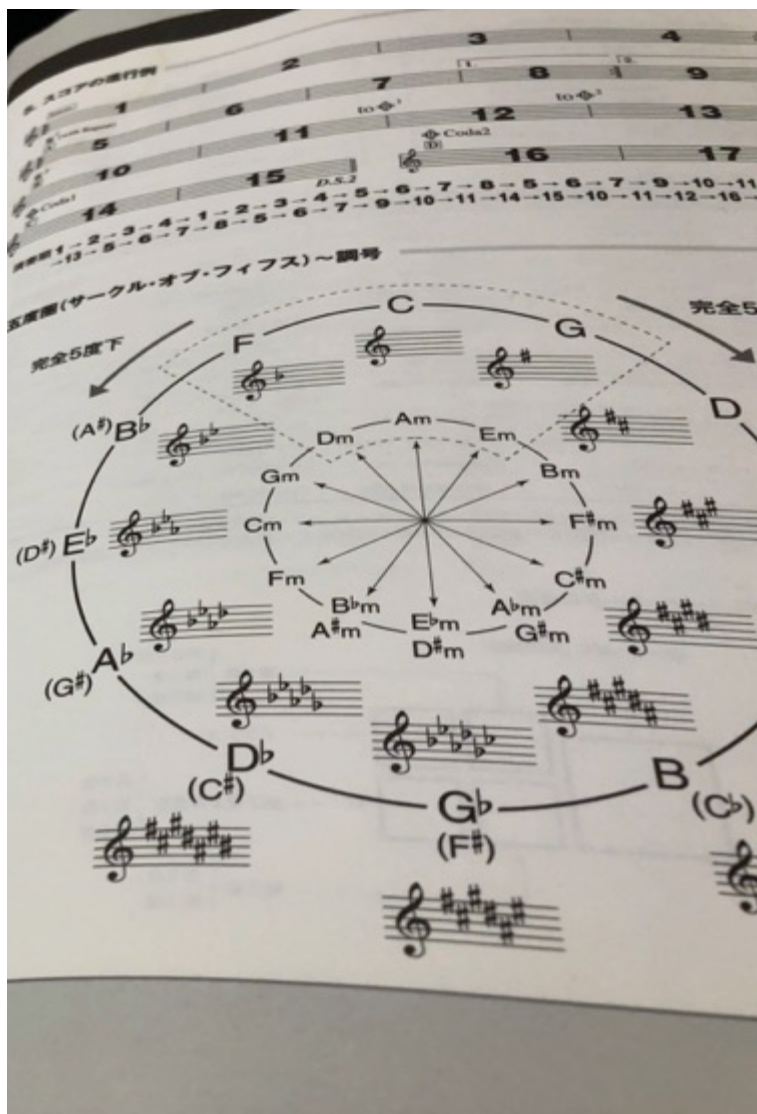
あらゆるジャンルの楽曲を作れる高度な理論を最短でマスターする事を目指すコース。

対象者

- ・すでにプロミュージシャンの方で音楽理論の知識不足に悩んでいる方
- ・プロ作曲家を目指す方
- ・あらゆるジャンルの作曲ができるゲーム音楽クリエイターを目指す方
- ・DTMをやっている方で音楽を本格的に学びたい方



音楽理論作曲メソッドをDTMで学ぶコース



2018年10月～2019年3月末
コース期間:6ヶ月

講義開催日：第2・4水曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全12回
講義合計時間：24時間

教室：麹町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x6ヶ月 (入学金、教材費込)
12ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール
デジタル音楽で活用できる音楽理論・作曲スキルを体系的にDTMで身につける

最終課題
生徒自身が制作の最新楽曲を音楽理論を駆使し作成、または既存楽曲の理論的考察と解説のレポート

音楽理論作曲メソッドをDTMで学ぶコース



講義内容

(最新の音楽トレンドに応じ常にアップデートされます)

第1回 コード基礎: ドレミファソラシドは音楽のプログラミング言語だった? 数値化で解き明かすコードの正体
音楽理論の最も基本でありながら誰もが最初の難敵となるコード。しかし数値化してみれば簡単にその正体が説明できる。さらにダイアトニックコードや度数、コード進行の基礎について学ぶ

第2回 コード応用: 名は体を表す? 4和音とテンションコードのシンプルな法則

単純なコードすら覚えられないのに、4和音、ましてやテンションなんて複雑すぎて覚えられない、、、という誤解。実はテンション名こそが12平均律をもっとも簡単に説明していた

第3回 スケール基礎: マイルス・デイビスは数値で音楽を理解した? モードとスケールのルール

スケールの基本となるダイアトニックコードで構成されるスケールとモードを理解し、作曲の基礎となる理論を学ぶ

第4回 スケール応用: 応用スケールで学ぶ、スケールとコードの親密な関係

コードで使えるスケールは一つではない。多種のコードを学び、実際にどのコードでどの様に使用するのかを実践する

音楽理論作曲メソッドをDTMで学ぶコース



講義内容

(最新の音楽トレンドに応じ常にアップデートされます)

第5回 コード進行基礎：ドラえもんで学ぶ？ドミナント進行とカデンツ

コード進行とはその楽曲のストーリーであり、ストーリーでもっとも大事なものはエンディングである。音楽のエンディング=カデンツを基本のドミナント進行で学ぶ

第6回 コード進行応用：コード進行の選択肢を飛躍的に増やす理論

近親調やセカンダリドミナント、裏コード、パッシングディミニッシュなどを利用したコード進行の理論を学びコード進行のバリエーションを飛躍的に増やす

第7回 メロディー：何故人はメロディーに感動するのか？人の心を動かす音の流れの正体を探る

人の心を動かすメロディーには数値で説明できる理由があった？コード進行と度数の関係で知る良いメロディーの正体

第8回 分数コード：複雑な響きの単純な法則？2つのコードを重ねる意味

現代のポップ・ミュージックにも頻繁に使用されている分数コード。理論的側面をわかりやすく伝える

音楽理論作曲メソッドをDTMで学ぶコース



講義内容

(最新の音楽トレンドに応じ常にアップデートされます)

第9回 リハーモナイズ: 既存のコード進行から無限の可能性を生み出す方法とは?

これまで学んだコード進行の知識を実践的に駆使する事でリハーモナイズと言われる高度なコード進行のバリエーション生成を自由に行う事ができる。その方法を学ぶ。

第10回 転調: ルールを超えたルールがもたらす自由な選択肢

複雑に思える転調の理論。しかしコードの仕組みを理解する事で自由なコード進行の選択肢を得る事ができる。また転調時に使える実践的なテクニックの数々を実例を持って学ぶ

第11回 アレンジ1: アレンジの基礎となる対位法をオーケストラ曲で学ぶ

オーケストレーションでの各楽器の重ね方を対位法で学び、アレンジの基礎を身につける

第12回 アレンジ2: 最新版各ジャンルの楽器のアレンジと演奏方法から紐解くポピュラー対位法

現代の音楽作曲作業の最重要スキルの一つでありながら学習機会の少ないポピュラーミュージックでの対位法を独自に体系化し実践的に学ぶ

音楽理論作曲メソッドをDTMで学ぶコース

入学前提条件

なし。

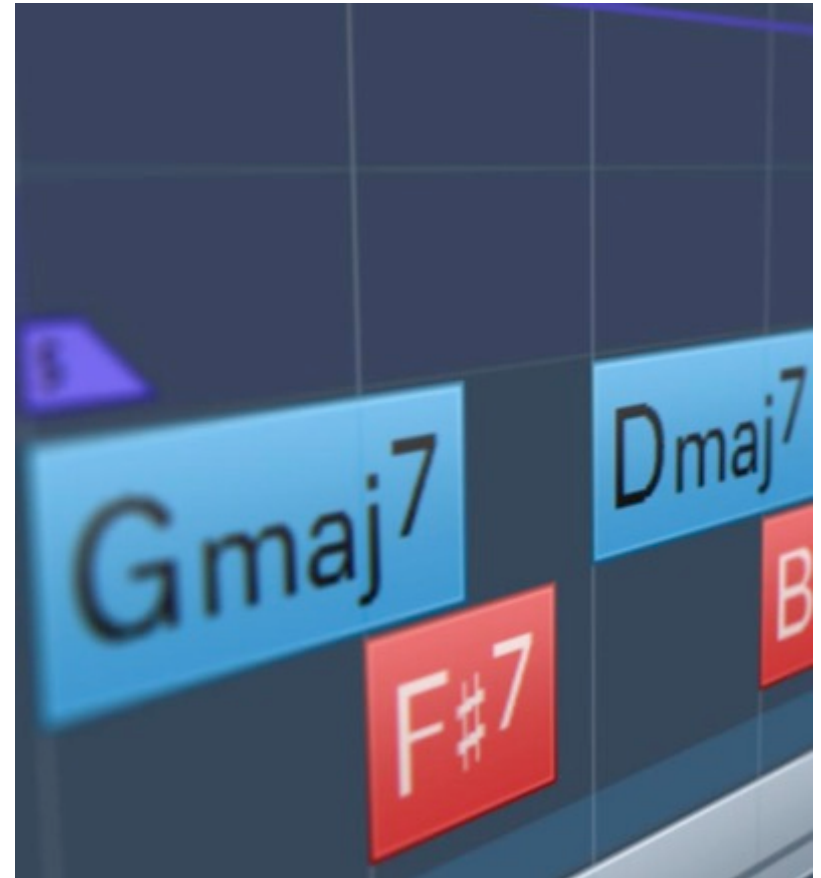
初心者でも受講と理解は可能ですが、ある程度以上の知識がある事でより深い理解に繋がる講義です。


必要機材

ご自身で使用されているDTMソフトがインストールされているノートPCをご持参ください。（各自個別に音を出す必要があるためヘッドフォンもご用意いただく必要があります。コンパクトなMIDIキーボード、オーディオインターフェースもご持参可能です。）

講義では基本Logic Pro使用ですがCubase, Studio One, Pro Tools,などあらゆるDTMソフトでの対応可能です。（一部非搭載機能は除く）

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。あくまで制作手法の理解のための講義となりますので、どのDTMソフトでも応用できます。





ゲームミュージック プロ養成コース

電子音楽、ロックからオーケストラ
まで、あらゆるゲーム音楽制作スキル
を映画音楽作曲メソッドと最新打
ち込み手法から学ぶ

ゲームミュージックプロ養成コース

講義概要

電子音楽、ロックから高度なオーケストラ曲まで。

あらゆるジャンルの楽曲制作を求められるゲーム音楽は日本のハリウッド映画音楽と言える存在。

その高い要求に応えるためのハイレベルな知識とテクニックをバークリー音大の映画音楽メソッドで学ぶコース。

対象者

- ・ゲーム音楽クリエイターを目指す方
- ・ゲーム音楽制作を仕事にされている方でよりスキルアップを目指す方
- ・すでにプロの音楽家として活動しているが、さらにゲーム音楽制作に活動の範囲を広げたいと思っている方。



ゲームミュージックプロ養成コース



2018年10月～2019年3月末
コース期間:6ヶ月

講義開催日：第2・4木曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全12回
講義合計時間：24時間

教室：麴町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x6ヶ月 (入学金、教材費込)
12ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール

ゲームミュージック音楽制作に必要な高度な知識とスキルを映画音楽作曲メソッドと最新打ち込み手法から身につける

最終課題

課題テーマとして与えられる架空のゲーム用オリジナルのゲームミュージック作成 (オーケストレーションとエレクトロ音楽の両方の要素を含む楽曲とする)

ゲームミュージックプロ養成コース



講義内容

(最新の音楽トレンドに応じ常にアップデートされます)

第1回 導入：ゲーム音楽とは日本のハリウッド映画音楽だ！

ゲーム音楽は、日本のハリウッド映画音楽と言えるほど高度な能力を求められる。多彩なジャンルと、あらゆる情景にふさわしい楽曲制作のためにどんな能力が必要か洗い出す。

第2回 楽曲アレンジと対位法：どんなジャンルのアレンジも可能にするための基本的法則とは？

あらゆる音楽を制作するために難関となるアレンジ作業のための理論を映画音楽制作で使う対位法で学ぶ。

第3回 オーケストラアレンジ：DTM上で実例から学ぶシネマティックアレンジの基本と応用

感性だけで作るのは難しい複雑で理路整然とした構成のオーケストラアレンジ。DTM上で実例から学ぶ事で自ら作り出せる能力を身につける。

第4回 効果音と音響効果作成方法：聞くものの心を掴む、ゲーム音楽の影の主役を使いこなす

単なる効果音に留まらずゲーム音楽では時に楽曲のアレンジに採用され主役にさえなり得る存在。どんな効果音があるのか？どうやって作るか？をマニアックに研究する。

ゲームミュージックプロ養成コース



第5回 オーケストラ楽曲制作1：ゲーム音楽のハイライトとなるオーケストラ楽曲の制作手法を学ぶ
実際にDTMでできる重厚かつ美しいオーケストラ楽曲の制作手法を解説する。

第6回オーケストラ楽曲制作2：差がつくのはここだった！オーケストラ楽器の豊かな演奏表現をどう作るか？
さらに高品質なオーケストラトラック制作のために、DTMでできるアーティキュレーションの数々を実践的に身につける。

第7回 エレクトロ楽曲制作1：ゲーム音楽に必須の心地良いループ感を生み出すための理論とは？
ゲーム音楽はその特性上ループによる繰り返し曲が多い。気持ちよくかつ飽きさせないループを生み出す理論とは？

第8回エレクトロ楽曲制作2：音響で惹きつける！DTMでの音色作りとシンセプログラミング
多様なゲームシーンを豊かに電子音で表現するには高度な音作りのテクニックが必須。シンセプログラミングを中心に現代のゲーム音楽での潮流を学ぶ。



第9回 ロック楽曲制作1：現代のゲーム音楽におけるロック系楽曲の傾向と対策

ゲーム音楽でロック系の楽曲を制作する場合のポイントとは何か？音楽理論と制作手法両方から解き明かす。

第10回 ロック楽曲制作2：ロック系楽曲で学ぶゲーム音楽のためのコンパクトなレコーディング

今やゲーム音楽にかかせないロック系音楽からボーカルとギターの小規模かつ高音質のレコーディング方法とアレンジの理論を実践的に学ぶ。

第11回 マスタリング&オーディオ編集1：ゲーム音楽に求められるマスタリング&オーディオ編集の基本

ゲーム音楽ならではの楽曲に求められるマスタリング作業の基本を学びあらゆる音楽に対応できる基本を身につける。

第12回 マスタリング&オーディオ編集2：ゲーム音楽ならではのより高度なマスタリング手法とは？

楽曲をさらに良質に、より高度な音響表現を可能にする“攻め”のマスタリング&ミックス手法の数々を実践的に学ぶ。

ゲームミュージックプロ養成コース

入学前提条件

DTMソフトで自身の楽曲制作を行った経験がある方が望まれます。

またコード進行やスケールなど音楽理論についての内容が含まれます。

初心者でも受講と理解は可能ですが、ある程度の知識がある事でより深い理解に繋がる講義です。

必要機材

ご自身で使用されているDTMソフトがインストールされているノートPCをご持参ください。（各自個別に音を出す必要があるためヘッドフォンもご用意いただく必要があります。コンパクトなMIDIキーボード、オーディオインターフェースもご持参可能です。）

講義では基本Logic Pro使用ですがCubase, Studio One, Pro Tools,などあらゆるDTMソフトでの対応可能です。（一部非搭載機能は除く）

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。あくまで制作手法の理解のための講義となりますので、どのDTMソフトでも応用できます。





アニソン・ボカロ マスターコース

アニソンのプロフェッショナルを
目指すためにアニソンに特化し高
度なボカロ打ち込みテクニックと
ともに学ぶ専門コース

アニソン・ボカロマスターコース

講義概要

アニソンこそが日本が世界に誇るべきオリジナルのジャンル！

アニソンのプロフェッショナルを目指すためにアニソンに特化し高度なボカロ打ち込みテクニックとともに学ぶ専門コース。

現代のアニソンを徹底研究し、ロック系やエレクトロ系など主要ジャンルを網羅！

作曲理論と打ち込みテクニック両面から高いレベルを目指す。

対象者

- ・ アニソン作曲のプロでスキルアップを目指す方
- ・ 本気でアニソン作曲家を目指す方
- ・ アニソンの仕事をしていてボカロも取り入れたいと思っている方
- ・ いわゆるボカロP（高いレベルの）を目指している方



アニソン・ボカロマスターコース



2018年10月～2019年3月末
コース期間:6ヶ月

講義開催日：第1・3木曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全12回
講義合計時間：24時間

教室：麴町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x6ヶ月 (入学金、教材費込)
12ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール

いかなるアニソン制作も可能なプロフェッショナルとなるために、ボカロ制作とともにそのスキルを身につける

最終課題

ボカロによるオリジナルのアニソン制作



講義内容

(最新の音楽トレンドに応じ常にアップデートされます)

第1回 導入：アニソンって結局どうなの？アニソンの現在の傾向と対策を知る

アニソンの現代の傾向からアニソンに必要な要素と現在作るべき方向性を洗い出し、自身の制作のきっかけとする。

第2回 コード進行：あらゆるアニソンに対応するコード進行パターンと応用方法

多種のアニソンジャンルそれぞれに典型的なコード進行の“使える”例を知るとともに、多彩なバリエーションを生む応用方法を身につける。

第3回 ドラム：アニソンで必須なドラムパターン作成方法とは？各ジャンルごとに洗い出す

ロックから打ち込み系ポップスまで、アニソンで求められるドラムパターンの各例を身につけ自由に打ち込みできるスキルを身につける

第4回 アレンジ1：ルート弾きを超えろ！ベースパート作成を自由に行うルールとは？

アニソンで典型的なロック系のベースパートを中心に単なるルート弾きから脱却しあらゆるフレーズを作成できる方法を学ぶ



第5回 アレンジ2：各楽器を巧みに組み合わせる対位法をアニソンの的に考える

楽器アレンジの基礎となる対位法。難解な理論であるが、アニソンにあてはめ応用するとともにDTM上でわかりやすく伝える。

第6回 アレンジ3：アニソン頻出！のシンセプログラミングと音作り

DTMのキーポイントの一つであるシンセプログラミングや各楽器の音作りについて、アニソン頻出の音色を取り上げ学ぶ。

第7回 ギターアレンジ：アニソンの影の主役？ギターパート作成は生？打ち込み？

アニソンでは採用比率が高く、その重要度も高いギターパートの作成方法を生演奏、打ち込み、両方について解説する。

第8回 ギター録音とオーディオ編集：ギターならではの録音方法と現代DTMの超進化版編集テクニック

ギター録音をコンパクトなDTMシステムで実現するノウハウと、現代アニソン必須の最新オーディオ編集手法を学ぶ。



第9回 メロディー：アニソンの“ウケる”メロディーの秘密を解き明かす

単に勘に頼る様な方法ではなく、理論的にメロディーが人の心に与える影響を解き明かし、アニソン代表曲で詳細に解説する。

第10回 ボーカル録音&編集：音痴も声量の問題も全てをテクノロジーで超える？DTMで実現できる手法の数々

ボーカルトラックのクオリティはアニソン曲そのもののクオリティに直結する。DTMで思い通りのクオリティ実現を果たすための手法の数々をマニアックに伝える。

第11回 ボカロ：誰もが知らなかったリアルに歌わせるコツをグラフィカルに目で見学

ボカロでリアルに歌わせるコツはなかなかその情報を体系的に得る事はできない。実はそのヒントは身近な所にあった？、、、それは、、、

第12回 マスタリング&ミックス：アニソンらしい音とは？プロレベルのクオリティ再現方法を学ぶ

アニソンらしい音を再現するにはマスタリング&ミックススキルを基本と実例から徹底的に学ぶ。

アニソン・ボカロマスターコース

入学前提条件

DTMソフトで自身の楽曲制作を行った経験がある方が望まれます。

またコード進行やスケールなど音楽理論についての内容が含まれます。

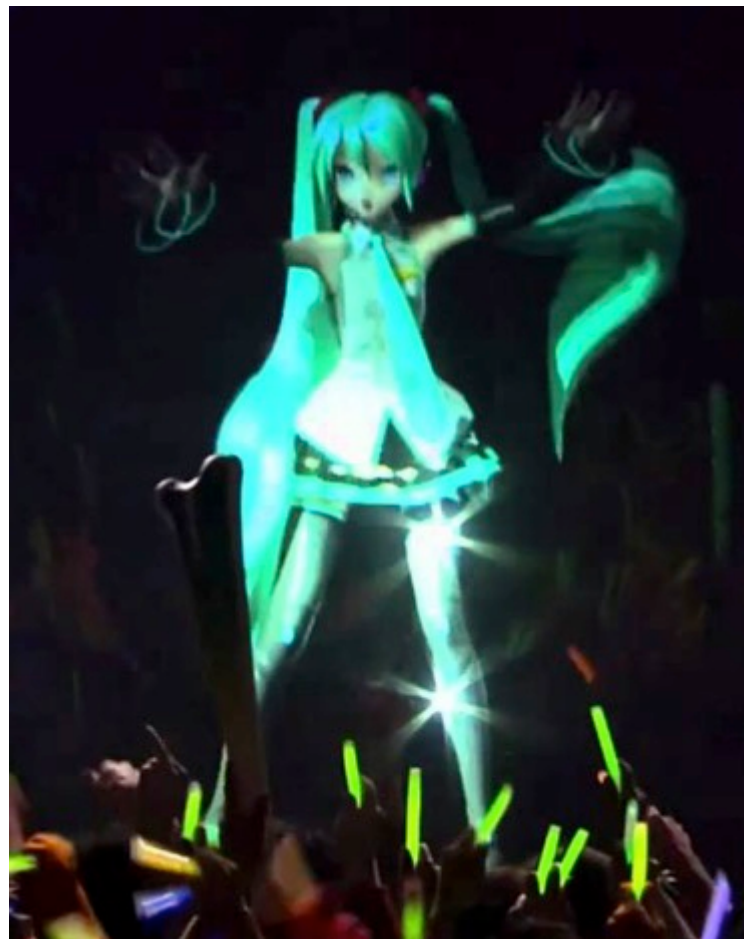
初心者でも受講と理解は可能ですが、ある程度の知識がある事でより深い理解に繋がる講義です。


必要機材

ご自身で使用されているDTMソフトがインストールされているノートPCをご持参ください。（各自個別に音を出す必要があるためヘッドフォンもご用意いただく必要があります。コンパクトなMIDIキーボード、オーディオインターフェースもご持参可能です。）

講義では基本Logic Pro使用ですがCubase, Studio One, Pro Tools,などあらゆるDTMソフトでの対応可能です。（一部非搭載機能は除く）

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。あくまで制作手法の理解のための講義となりますので、どのDTMソフトでも応用できます。





AI自動作曲 プログラミングコース

AIの概要をゼロから学び
Tensorflowでの自動作曲のライブラリーを実装できるようになる

AI自動作曲プログラミングコース

講義概要

AIとは何なのか？

ゼロから概要を学び、Tensorflowの自動作曲プログラムライブラリーを実装。

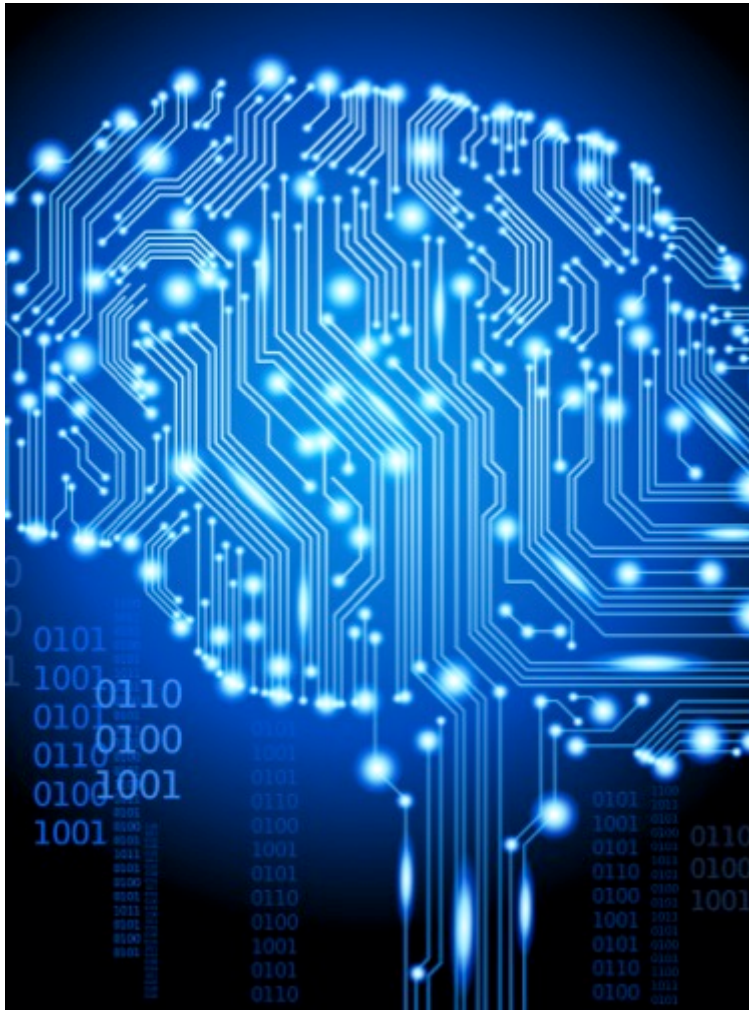
自身のプログラムで音楽を学習させ自動作曲・音楽生成を行う。

対象者

- ・ AIで自動作曲や音楽生成をやってみみたい方
- ・ AI自動作曲のプログラムを作りたいと思っている方でまずは基礎を学びたい方
- ・ プログラミング言語（Pythonなど）の専門知識がなくてもAIプログラミングを試してみたい方
- ・ AIの基礎を音楽で学びたい方



AI自動作曲プログラミングコース



2018年10月～2018年12月末
コース期間:3ヶ月

講義開催日：第2・4火曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全6回
講義合計時間：12時間

教室：麴町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x3ヶ月 (入学金、教材費込)
6ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール
ディープラーニングライブラリーを実装し自
動作曲した楽曲を生成する

最終課題
自動作曲プログラムの実装と音楽生成

AI自動作曲プログラミングコース



講義内容

(最新のトレンドおよび進展具合に応じ常にアップデートされます)

第1回 そもそもAIって何？音楽の仕事が奪われるの嘘を解き明かす

そもそもAIとは何なのか？機械学習とディープラーニングの違いとは？AIの概要について、全くの初心者でも理解できる様に音楽の例を交え、わかりやすく説明する

第2回 こんなに進んでいる！AIの音楽使用実例

現在のAIの自動作曲・音楽生成の実例を紹介するとともに、その動作を実際に使用しながら体験してみる

第3回 自動作曲プログラミング開始！Tensorflowの実装1

自動作曲のプログラミングに必要なGoogleのディープラーニングライブラリーTensorflowの実装の第一回

第4回自動作曲プログラミング開始！Tensorflowの実装2

自動作曲のプログラミングに必要なTensorflowの自動作曲のためのライブラリーの実装の第二回



第5回 自動作曲プログラミング&AIに音楽を学習させる方法

自動作曲のためのプログラミング解説と音楽をAIに学習させる方法について学びます。

第6回 自動作曲で音楽生成する

自動作曲プログラムから音楽を生成する方法を学び視聴するとともにMIDIファイルとして書き出す
(生成される音楽は数小節の単音トラックとなります)

AI自動作曲プログラミングコース

入学前提条件

プログラミング初心者の方でも学べるコースとなっております。

Pythonの知識があると理解は早いですが、知識ゼロでも一から学ぶ事ができます。

講義は解説が中心です。

プログラミングの作業自体はご自身で自宅にて行っていただく事となりますので別途学習時間の確保が必要です。（目安として週2～3時間）

本コース受講後により本格的にPythonとAIを学びたいとご希望の方にも適したコースです。

必要機材

ご自身のノートPCをご持参ください。

ディープラーニングはCPUのパワーをかなり消費しますので古いPCでは動作が遅い場合があります。

できるだけ最新のPCをおすすめします。

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。

講義は全て録画されますので、後ほど見直して自宅でも学習していただく事が可能です。





音楽WEBビジネス コース

自身のアーティストページや音楽
ウェブサービスを立ち上げる基本
スキルを身につけ実際に運営を目
指す

音楽WEBビジネスコース

講義概要

自身のアーティストページや音楽ウェブサービスを立ち上げる基本スキルを身につけ実際に運営を目指す実践的コース。

基本のhtml, css, javascriptのプログラミング言語の他、ウェブビジネスでの集客やビジネスについて体系的に学ぶ。

優秀ビジネスにはcanplayによる継続的アドバイスや投資などのサポートがあります。

対象者

- ・ 音楽ウェブサービスを作りたい方
- ・ 自身のアーティストページを作りたい方
- ・ 音楽ウェブビジネスを本気で立ち上げたい方
- ・ 自らレコード会社を作り運営したいアーティスト



音楽WEBビジネスコース



2018年10月～2019年3月末
コース期間:6ヶ月

講義開催日：第1・3火曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全12回
講義合計時間：24時間

教室：麴町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x6ヶ月 (入学金、教材費込)
12ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール
自身のアーティストページや音楽ウェブサービスを立ち上げる基本スキルを身につけ実際に運営を目指す

最終課題
自身のアーティストページや音楽サービス向けAPIを実装した音楽ビジネスサイトを実際に作成



講義内容

(最新のトレンドおよび進展具合に応じ常にアップデートされます)

第1回 ウェブサイトはどこにある？html, cssとは？

ウェブサイトを実装するためのサーバー環境の構築とウェブサイト作るために必要な言語、html, cssの基礎を学び、簡単なサイトを表示してみる。

第2回 思い描くウェブサイトを作るために必要な事とは？

自分が思い描くウェブサイトを作るためには何を決めれば良いのか？どんなパーツが必要なのか？を学び自身で各要素を準備する。

第3回 htmlの基礎1

ウェブサイトを構成するhtmlの基本概要を学ぶ第1回。

第4回 htmlの基礎2

ウェブサイトを構成するhtmlの基本概要を学ぶ第2回。



第5回 cssの基礎1

ウェブサイトのデザイン部分を作るcssについて基礎を学ぶ第1回。

第6回 cssの基礎2

ウェブサイトのデザイン部分を作るcssについて基礎を学ぶ第2回。

第7回 スマホでも綺麗に表示するには？ :レスポンスデザインとは？

スマホ対応のデザインは現代のウェブサイトの必須事項。あらゆる画面サイズに対応するレスポンスデザインとは？その制作方法とは？

第8回 Javascript概要

ウェブサイトに色々な動きの機能を持たせる事ができるJavascriptについて、概要を学ぶ。



第9回 自分で作れる！色々なウェブ音楽プレイヤーの紹介

Javascriptやcssを駆使して多彩な音楽プレイヤーを作成することができる。その概要を学ぶ。

第10回 音楽APIとは？

高度な音楽ウェブサービスを実現するために。無限の可能性を簡単に与えてくれる音楽APIについて概要を説明する。

第11回 音楽WEBマーケティング1

音楽WEBビジネスに必要な各マーケティング施策や広告展開について超実践的に解説する第1回

第12回 音楽WEBマーケティング2

音楽WEBビジネスに必要な各マーケティング施策や広告展開について超実践的に解説する第2回

音楽WEBビジネスコース

入学前提条件

なし。

講義は解説が中心となります。

作業についてはご自身で自宅で行っていただく事となりますので講義外で作業時間の確保が必要です。(目安として週2～3時間)

必要機材

ご使用のノートPCをご持参ください。

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。





シンセサイザー作成 で学ぶJavascript

シンセ作成で学ぶJavascript。
基礎からWeb Audio API, Web
Midi APIなどの音楽活用まで

シンセサイザー作成で学ぶjavascript

講義概要

MIDIで自分で演奏できるWEBシンセサイザー作成で学ぶJavascript。
全くのゼロからでもjavascriptの基本からはじめ、Web Audio API, Web Midi APIなどの音楽活用までを体系的に学ぶ。

対象者

- ・自分だけのシンセ作成を実現したい方
- ・音楽ウェブサービスを実現してみたい方
- ・Javascriptを大好きな音楽で学びたい方
- ・ソフトシンセの構造や基本を理解したい方



シンセサイザー作成で学ぶjavascript



2018年10月～2019年3月末
コース期間:6ヶ月

講義開催日：第1・3月曜
(曜日が変更となる場合があります)
19:30～21:30 全12回
講義合計時間：24時間

教室：麴町教室

募集定員：6名

学費月額：28,000円x6ヶ月 (入学金、教材費込)
12ヶ月の分割払いも可能
月15,000円の12回払い
(価格表示は全て税抜)

支払い方法：銀行振込 (一括払いのみ)
クレジットカード(Paypal, Amazon Pay)

講義のゴール

Javascriptを基礎から学びWeb Audio API,
Web MIDI APIを使用したMIDIシンセサイ
ザーを自作できるスキルを身につける

最終課題

Javascriptで作成する自作MIDIシンセサイ
ザー

シンセサイザー作成で学ぶjavascript



講義内容

(講義の進展度合いに応じ常に変更・調整があります)

第1回 Javascript基礎1 : Javascriptとは? 変数と宣言

Javascriptの概要と基本的なコードについて学ぶ。

第2回 Javascript基礎2 : オブジェクト

オブジェクトなどJavascriptの基礎を学ぶ。

第3回 Javascript基礎3 : 条件分岐と演算子

条件分岐と演算子などJavascriptの基礎を学ぶ。

第4回 Javascript基礎4 : ループと配列

条件分岐と演算子などJavascriptの基礎を学ぶ。

シンセサイザー作成で学ぶjavascript



第5回 Javascript基礎5 : クラスとJson
クラスとJsonなどJavascriptの基礎を学ぶ。

第6回 Javascript基礎6 : 関数
関数などJavascriptの基礎を学ぶ。

第7回 Web Audio API 第1回 : Audio Node、Delay Nodeなど
Audio NodeやGain Nodeなど出音に関する項目の解説。

第8回 Web Audio API 第2回 : Oscillator Node、Wave Nodeなど
Oscillator NodeやWave Shape Nodeなどシンセ音源部に関する解説。

シンセサイザー作成で学ぶjavascript



第9回 Web Audio API 第3回:オーディオ周りの処理及びパフォーマンスの向上のためのプログラミング解説
音の流れを構築したりレイテンシー軽減などパフォーマンス向上させるための処理などを解説。

第10回 Web MIDI API 第1回:WebブラウザでMIDIインプットを有効にする
MIDI accessやMIDI Portの処理などウェブ上でMIDIの入力を有効にする方法を解説。

第11回 Web MIDI API 第2回:各種MIDIイベントの処理
MIDIのIn, Outの有効化や各種MIDIイベントの処理について解説

第12回 ウェブMIDIシンセサイザーコード解説
実際にWeb Audio APIとWeb MIDI APIを使用したウェブMIDIシンセサイザーのコードを解説。自身の最終課題として制作を目指す。

シンセサイザー作成で学ぶjavascript

入学前提条件

html,cssなどのウェブの基本知識がある事が望まれます。

Javascriptは未経験でもゼロから学習可能です。

講義は解説が中心となります。

作業についてはご自身で自宅で行っていただく事となりますので講義外で作業時間の確保が必要です。（目安として週2～3時間）

必要機材

ご使用のノートPCをご持参ください。

Mac, Windowsは問いませんが講義ではMac使用です。



教室紹介

102-0084

東京都千代田区二番町 5 - 2

麹町プラザビル

TEL: 03-6265-6694

地下鉄 有楽町線 麹町駅 徒歩0分

JR 市ヶ谷駅 徒歩5分

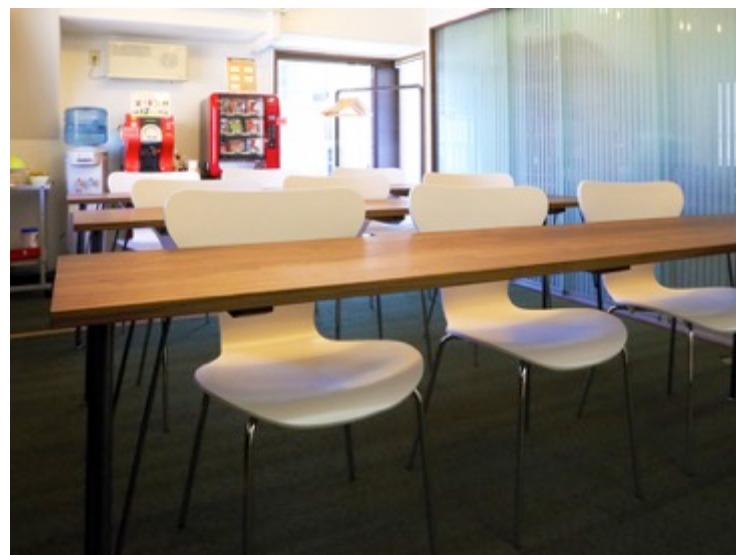
JR 四谷駅 徒歩10分

地下鉄 半蔵門線 半蔵門駅 徒歩10分

有楽町線麹町駅 5 番出口上のビル、1階中華料理居酒屋。

合計 4 駅利用可能でアクセス便利なcanplayの麹町教室。

講義受講中はコーヒー、お茶など無料ドリンクの他、スナック、とお好みに応じたドリンク・スナックの自動販売機などが設置されています。



運営チーム&講師紹介



代表取締役 CEO

斎藤喜寛 Yoshihiro Saito

1980年代後期より作曲の仕事を開始、同時期武蔵野音楽院にてバークリー音大音楽理論を学ぶ。大手レコード会社での音楽制作を経て2012年にビジネスブレークスルー大学経営学部ITソリューション学科に入学、本格的にプログラミングを学ぶ。2013年EXDREAM株式会社設立。2016年秋季同大学の卒業論文最優秀賞をcanplayのビジネスプランにて受賞。2017年オンライン音楽スクールcanplayをローンチ。



取締役 COO

和田直晴 Naoharu Wada

経営コンサルティング会社NYCコンサルティング代表取締役を兼任するcanplayの経営戦略責任者。
代表と同様にビジネスブレークスルー大学を卒業。



音楽部門統括&講師リーダー Music Producer & Instructor Chief

飯田一之 Kazuyuki Iida

4歳よりエレクトーンを始める。多数の大会で優勝。2000年代に入り、DTM、作曲を始め音楽家としてのキャリアをスタート。ゼンリンデータコム〜リクルートを経て、現在は音楽プロデューサーとして活躍中。teamLabの音楽制作やGangParadeのピアノ演奏に参加など。2018年のRock In Japanにキーボーディストとして出演。

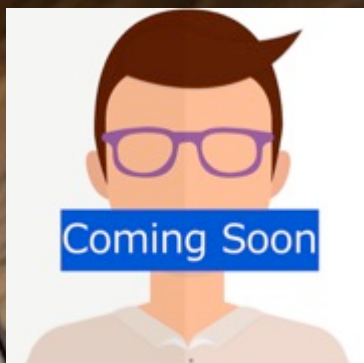
運営チーム&講師紹介



DTM講師 DTM Instructor

宮崎明生 Akio Miyazaki

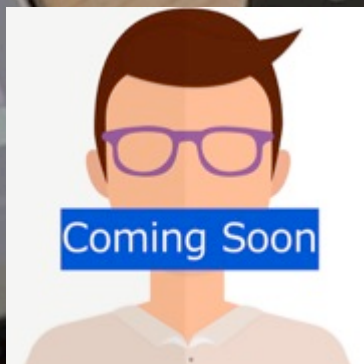
米バークリー音楽大学サクソス専攻卒業。長年に渡りスタジオミュージシャンとして様々なジャンルの音楽作品の録音やステージパフォーマンスに携わる。テレビ出演多数。DTMとバークリー音楽理論の講師経験も長い。1993～1998年、専門学校ミュージズ音楽院にて、非常勤講師を務める。1999年より学校法人尚美ミュージックカレッジ専門学校の非常勤講師。



音楽情報&マーケティング部門統括 Music Marketing Chief

永迫太郎 Taro Nagasako

日本にデジタルミュージックを普及させる重要な役割を担った日本初のテクノミュージック雑誌LOUDの創設者で初代編集長。LOUD売却以降は雑誌、ウェブメディア運営、若年者の芸術教育事業や、映像メディア事業などを手がける。社会科教員免許保有。格闘技に造詣が深く格闘雑誌Gongなどに記事寄稿。



プログラミング講師 Programming Instructor

雪元修二 Shuji Yukimoto

ウェブアプリ制作エンジニアとして10年以上のキャリアを持つ。html css php Javascriptを取得。近年はAIの研究を重ね、pythonのエキスパートとして活躍中。好きな音楽はメタリカ。自称音響マニア。

会社概要

運営会社	EXDREAM株式会社
代表取締役	斎藤喜寛
資本金	1200万円
株主構成	斎藤喜寛 和田直晴 株式会社ビジネスブレイクスルー (代表取締役：大前研一)
会社所在地	102-0084 東京都千代田区二番町 5 - 2 麴町プラザビル
電話番号&FAX	03-6265-6694
会社アドレス	https://exdream-music.com/
Canplayサイト	https://canplay-music.com/
Eメール	info@canplay-music.com

入学申込の流れ

お申込み



入学審査



受講料
お支払い



授業開始

こちらの入学申込ページ

<https://canplay-music.com/entrance/>

から必要事項を記載の上お申込みいただくか、
お電話

03-6265-6694

にてご連絡の上お申込みください。

入学審査に通りますと、お振込の案内が届きます。


ご希望の方法、

銀行振込（一括のみ）

クレジットカードの毎月支払い（Amazon PayまたはPaypal）

にてお手続きお願いいたします。

着金確認次第、すぐに受講ご参加の他、各種
サービスをご利用いただけます。



お読みいただきありがとうございました。
一緒に新しい音楽の創造をできる事
楽しみにしております！

canplay代表 斎藤喜寛

canplay

Digital Music Academy

テクノロジーで新しい音楽を創るデジタル音楽学校