

【初心者のための作曲講座】

1) 和音(コード)を主体に考える。

(トニックコード), (サブドミナントコード), (ドミナントコード)を中心に組み立てる。

A musical staff in treble clef showing the C major scale. The notes are labeled with Roman numerals I through VII above the staff. Below the staff, the corresponding chord symbols are listed: C, Dm, Em, F, G, Am, Bm. The notes are: C (I), D (II), E (III), F (IV), G (V), A (VI), B (VII).

八長調 (C Major)							
基本	C	Dm	Em	F	G	Am	Bm
応用	C7	Dm7	Em7	F7	G7	Am7	B m7

それぞれの和音には特長があり、使い方を間違わなければすべて効果的な和音である。

- ・・・最も落ち着いた和音
- ・・・不安定な和音
(不快な音ではなく、感情的な良い意味での不安定さがある)
- ・・・安定な和音
- ・・・他の和音よりも不自然さがある

参考までに、 と進行すると曲が終わる。

ワンポイントレッスン

・現代音楽の音階の呼び方は次の表の通りである。

日本での一般名称	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
一昔前の日本	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト	イ	ロ
英語圏	C	D	E	F	G	A	B
クラシック (ドイツ)	C (ツェー)	D (デー)	E (エー)	F (エフ)	G (ゲー)	A (アー)	H (ハー)

- ・トニックコードがド (= C , =ハ) の曲調を、八長調またはCメ(イ)ジャーという。
- ・長調か短調かを判別するためには、その曲がどのような和音をどのように使っているかを調べる必要があるが、一般的に明るい曲調なら『長調』、暗めの曲調なら『短調』と考えて問題ない(と思う)。
- ・英語では、長調はメ(イ)ジャー、短調はマイナー。

2) 使用する楽器を決める。

実際の楽器はそれぞれ発音域がある(コンピュータの場合はどんな楽器でも発音してしまう。例えばフルートをベースとして使うこともできるが、それは邪道)。そのため楽器の性質を考慮して低音から高音までカバーするように楽器を決める。

例) メロディ, ストリングス, ピアノ, ベース, ドラムスの多重奏(アンサンブル)など。

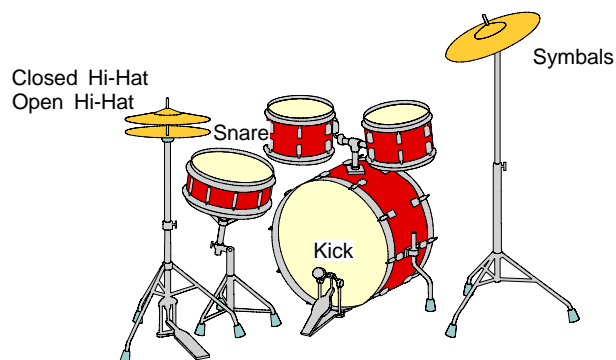
以下これらの打ち込み(コンピュータ上で音符を入力すること)について記述する。

- ・ ばらし方を工夫すれば印象深い曲になる。

ロビンソン (スピッツ)

ドラムス

- ・ ドラムスはドラムス専用のトラック (通常は10トラックのことだが、正確には10チャンネルのこと) に入力する。
- ・ 各楽器に相当する場所に点を打ち込んでいく。



3) 曲の仕上げ。

- ・ さらに細かいデータを操作することによって本物の演奏に近づける。
 音符の叩く (弾く) 強さ [ベロシティ], 長さ, 響き具合 [リバーブ], (バイオリンなどの) 揺らし具合 [ビブラート], (ギターなどの) 音程のずらし [ピッチベント], エコー, トラックのボリューム [ボリューム], エクスプレッション など
 初級コースを卒業したら試してみよう!

4) その他

DTMを行うにあたって気を付けておきたいこと。

- ・曲の始まりは2小節目から

曲は何小節目から始めても音は鳴るが、通常は1小節目に各種パラメータを格納するため、2小節目（または3小節目）から始めたほうが良い。

- ・曲データを配布するときは、保存形式をMIDIファイル（拡張子を“.mid”）にする

DTMのソフトは多種多様。保存形式をMIDIファイルにしないと、データを渡しても開けないということになりかねないのでデータを渡すときにはMIDIファイルにするのがマナー。

MIDIファイルには、フォーマット0とフォーマット1のタイプがあるが、初心者は気にせずどちらを使ってもよいだろう。

【矢板高等学校校歌】

