

作曲を初めて行うとき、また不慣れなとき最初何をすれば良いのか分からないと思われるので、自分なりの手順書を作成したいと思います。

1、最高の曲を見つける

こんな曲作ってみたいなあと思う。これは私にとっては一番の原動力です。展開や音の響きが頭から離れないほど愛してやまない曲に出会っているのならそれは素晴らしいことです。まずはその曲を研究してみましょう。それをそのまま丸パクリするくらいの勢いで作業を行うも良しです。もしそれを完全再現できたとするならば、それでも相当な技量が身につくはずで

2、分析に際して

分析を行う過程で、最重要事項はなんといってもジャンルです。ダンスミュージックで言えば、ハウスやトランス、ダブステップなどですが、これが判明した暁には、曲のテンポやリズムパターン果てはコード進行の傾向をつかむことも期待できます。一方でロックやクラシックなど、テンポやリズムパターンなどが具体的に確定しないジャンルの場合には、項目1で選択した最高の曲を参考にするといいでしょう。リズムパターンはテンプレートがそこら中にあるので積極的に活用しましょう。リズムパターンを一から構成するのは得策とはいえず、プロでもMIDIを使わず、予めオーディオ化されたものを使用する場合も多いそうです。

3、作曲に入る

以上のテンポとリズムパターン（この2つはセットでリズムパターンとします）が決まったら、DAWを開いて作業を開始します。DAW上でリズムパターンを設定したら、楽器等の構成を考えます。1で選択した曲を参考に自分の持つシンセの中から似たような音を探します。リズム系、ベース、メロディ、コード用のトラックを4つほど設けたらスムーズに作業が進行できる環境が整ったといえます。続いて、そのトラックに音量を上げるためのコンプレッサー等、そして空間を演出するためのリバーブを刺しておきましょう。選択した音が薄い、迫力にかけると思ったら、こうします。これにより、今まで微妙に感じてた音さえ、聞くに耐える音になり得ます。

4、作曲開始

いよいよ音を置いていきます。まずはパーカッションパートから。リズムパターンを作成（参考またはパクリでよい）し、それを常にループするように設定します。お使いのパソコンが事切れるまで、永遠にリズムパターンを再生し続ける哀れな状態になったら占めたも同然です。

つぎにメロディー作成にとりかかります。リズムパターンを再生しながら、ぽいメロディーを2または4小節分乗っけてきます。パクリでもいいです。パロネタ満載アニメによくある音を外す感じでもいいです。ここで注意したいのは、そのメロディー音源に最も適した音で鳴らしているかということです。時に微妙に感じた時はオクターブをずらすと、いい感じになったりします。シンセ音源は特にそれが多い印象です。

次はベースですね。これは、コードと一緒に作っていくと適切です。作成したメロディーから、音階を見出し、コードを探して行きます。これも丸パクリまたは、ネットなどから引っ張り出してきたでもいいです。コード進行の殆どはビートルズが使ってしまったなんて話もありますが、実際、あり得ないコード進行にとんでもないメロディが乗っている曲がいくつかあるそうなので、恐れることはありません。

5、曲をさらにレベルアップさせる

だいたいこの段階まで来るともういいかなって気がしてきますが、まだ発展の余地は残っています。現段階で、音に厚みを感じられる作品を作ればかなりの大作といえます。そうでなくてもこれから良くしていくことができます。今のところ4トラックほどしかないと思われませんが、実際のプロのプロジェクトを見てみると50トラックは簡単に超えている場合がほとんどです。ロック系なんかのデモテープはその限りでなかったりしますが、市販の曲はトラック数に圧巻されることがよく見受けられます。まずはマシンスペックの許す限り音を継ぎ足してきましょう。メロディーをユニゾンで鳴らしたり。コードに厚みをもたせたりすると最高です。エフェクターを刺したり、FX系のノイズなんかを混ぜたりドラムだけじゃなく、クラップ音を入れたりすることで幾らでも曲は改良されてきます。これらはやはり項目1の曲を参考にするといいでしょう。

あとはこういったフレーズを構成通りに作れば完成です。上の作業は曲の頭から作る場合もあれば、サビから作るのもあります。サビから作っておくと、冒頭から、サビへ持っていく楽しさがあるのでおすすめです。

6、ミキシング

よくわかんね ^^

ダンスミュージックを作ろう

以上の手順はダンスミュージックを作る際に非常に有効と考えています。実際ダンスミュージックとは簡単に大量生産できる。尚且つ、ノれるように作られるので、単純な繰り返しなど作曲初心者には結構おすすめのジャンルです。

1、

ダンスミュージックは案外メロディーは案外大したことないのに（ピアノに直すとショボかったりする）なぜ感情を揺すぶられるのか。これは、音が作りこまれているからです。曲によってはキックがズーンズーン。メロディー、デューンデューンだけでフロアを沸かせちゃうなんてこともあります。コードは、一音をずっとキープ。まじかよってね。それでも、今まで聞いたことないような響きに胸を打たれてしまうのです。どうしたらこのような音ができるのか。私が知りたい。サウンドエンジニアにでもなれば別だが、作曲と並行で音作りをするのは負担が半端ないので、素直に課金がおすすめです。Sylenth1やSerum、Spireなどのシンセは非常に有力で、とくにSerumマジパナイのう。と言わざるを得ません。

2、

ダンスミュージックでは上のように、キックがズーンズーン。メロディー、デューンデューンで構成されるものがあり（参考曲としてAfrojack,MartinGarrixのTurn Up the Speakersを紹介しておきます）、たったそれだけでどうやって音圧を稼いでいるの？と疑問に思う方もいるでしょう。実はたったの数音だけに聞こえますが、それだけじゃないんです。ダンスで使われるキックには音階を持った打撃音に近い低音がキックと同時に発音されています。これにより分厚いデューンデューンを実現できるのです。これはハウス系だけでなく、ヒップホップやトラップなんかにも使われています。またダブステップのワブルベースにもこうしたぎりぎり聴こえるレベルの低音、通称Sub Bassを使用することで迫力あるサウンドを実現できます。またホワイトノイズを活用することも有用です。イコライザー等でスペクトルを見ると周波数成分がスカスカなんてこともあります。そんな時はホワイトノイズを使うとメロディーを邪魔せず曲に厚みを持たせることができます。ホワイトノイズは周波数成分を大量に含んでいるため、風のようなノイズに聞こえます。これをカッ

トオフ、レゾナンス等を調整することで、メロディーとぶつからずそれ以外の隙間を埋められるノイズ系効果音を作成できます。これを行うと音圧を稼ぎたくってトラック数を増やしたが、そのせいで聞かせたいメロディーが聞こえなくなってしまったなんてことを防げます。

以上を踏まえれば、今流行のEDMもどきを大量に生産できるのではないのでしょうか。私が培ったテクニックはまだありますが、それは口頭で伝える機会があれば、と思っています。作曲と言うのは奥が深いですが、ゲーム同様楽しく苦にならない程度に行うのがいいと思います。作曲をやろうと思いついた過程は人それぞれですが、きっと誰にでも理想とした曲があるはずですよ。どうかそのあこがれを大切にしてもらいたく思います。以上これから始める方や、心が折れそうになっている後輩たちの助けになれば幸いです。筆を執った次第です。