

Vocalo Beginners! **ex**

ボカロビギナーズ!
extend

ここから始まる、ボカロの世界

Web Edition

【特集】

歌詞・メロディからの「編曲」

VOCALOID調声の流れ



音楽を、
作ってみた。

前よりもっと
音楽が、
好きになった。

ボカロ曲制作ガイド
『ボカロビギナーズ!』
シリーズ好評頒布中

最新情報は
「G.C.M Records」のHPにて
<http://www.gcmstyle.com/>

G.C.M Records

最新刊『ボカロビギナーズ! extend』
52ページ/頒布価格500円



『ボカロビギナーズ! vol.2』
168ページ/頒布価格1,000円
(パラデータDVD/ノート付きセット:2,000円)



『ボカロビギナーズ! vol.1』
64ページ/頒布価格600円




Vocalo ボカロビギナーズ!
extend
Beginners! ex

ここから始まる、ボカロの世界

Web Edition (無料 PDF 版) 目次

01	イントロダクション ～ここから始まるボカロの世界～	4
02	音楽の「長さ」を考える ～スマホ着信音制作のすすめ～	6
03	歌詞・メロディからの編曲 (1) ～「編曲」とは何か?～	8
04	歌詞・メロディからの編曲 (2) ～楽器の種類とその特徴～	10
05	歌詞・メロディからの編曲 (3) ～各楽器の打ち込み方～	16
06	VOCALOID 調声の流れと、よく操作するパラメータ	21
xx	物語的歌詞の書き方 ～イソップ寓話を例に～	
xx	曲を作る時間の作り方 ～タイムマネジメントを考える～	
07	エゴサーチについて ～自作曲への反応を捕捉する～	26
08	CD を作って配布しよう ～同人イベント出展編～	28
xx	音楽活動に役立つサイトや動画の紹介 vol.3	
xx	曲作りに役立つ商業誌を読んでレビューしてみた vol.2	
xx	ボカロや音楽に関する、最近気になった記事をまとめてみた vol.3	
	ミニコラム：ネット上でのクリエイターの振る舞い方を考える	
	ミニコラム：オリジナリティとは何なのか	
	あとがき	30
	冊子版のご案内	31

01 イン트로ダクション ～ここから始まるボカロの世界～



「編曲」と「時間管理」をテーマに送る、ボカロビギナーズ3冊目

本シリーズは、一貫して「音楽やボカロ曲を作るのって楽しいから、みんなも試しに作ってみようよ！」という想いの元、ボカロ曲を聴くことに馴染みはあるけれども自分では曲を作ったことがない方を主な対象として制作している「初心者向けボカロ曲制作入門書」です。

2012年9月に発行した『ボカロビギナーズ！ vol.1』、および2013年8月発行の『vol.2』を手にとり頂いた皆様には、この場をお借りして御礼を申し上げます。この間、冊子や『vol.2』と同時発行したノートの使用報告を頂いたり、絵師さんら周りの方がカバー曲の制作を始めたり、今年4月に発売された芝那典さん執筆の本『初音ミクはなぜ世界を変えたのか？』の中で参考文献のひとつとして、同人誌でありながら本シリーズの名前を掲載頂くなど、多くの様々な反応がありました。偶然にも今回も11ヶ月周期で出すことになった新刊ですが、今後も定期的に本シリーズはライフワークとして続けていきたいと考えています。

さて、3冊目となる本書『ボカロビギナーズ！ extend』でページを多く割いたのが、「編曲」と「時間管理」です。

まず「編曲」について。これまでは、歌詞の書き方やコード進行、メロディの作り方といった「作詞・作曲」の部分に重点を当てて記事を書いてきました。やはり曲作りにおいて歌詞とメロディは必須のものなので、初心者向けという観点でまず「作詞・作曲」の部分を取り上げたのですが、そうして作り上げた歌詞とメロディを、ちゃんとしたひとつの「曲」として仕上げるために必要なのが「編曲」の部分ということになります。

「編曲」は、主に楽器の種類とその特徴や役割、楽器ごとの打ち込み方を理解することが上達につながる近道なのではないかと考え、今回はその部分を重点的に説明しています。

「時間管理」に関しては、「曲を作りたいけど時間がない」という誰もが抱える問題に対する、時間の管理方法という切り口の記事を用意しました。

といっても、時間は自動的に湧いてくるものではありません。ここでは自分がいまどれくらいタスクを抱えていて、ヒマな時間はどれくらいあって、その時間をうまく使ってどうやって計画的に曲を完成させていけばいいのか、というところを、主に現在私自身が行っている方法を紹介しつつ考察していきたいと思います。直接曲作りには関係のない部分もありますが、曲作りだけでなく、仕事や他の趣味などにも活かせる部分があるのではないかと考えています。今回同時発行するグッズ『進捗 ToDo ふせん』とも連動する記事となります。

本書はそれ以外にも、主に前2作の記事において書ききれなかった内容の補完を様々なアプローチから行っています。作詞については、最近のボカロ曲を語るうえで「物語的な歌詞」がキーワードのひとつになっていることを反映し、そうした物語的な歌詞を書くためにこういった要素が必要なのではないか、ということを考えてみました。

また、ボカロ調声の流れについても、筆者が実際に行っているやり方をもとに解説していきたいと思います。

さらに「音楽番組で流れる3～4分のフルコーラスだけが『音楽』じゃないよね？」という曲の長さに関する考察や、自分に対する反応を確認するためのエゴサーチのやり方、オリジナリティとは何かに関する議論、ネット上での作り手としての振る舞い方を考えるとといった、例によって商業誌では語られることが少ないであろう部分も今回取り上げます。「商業誌のレビュー」や「ネット上の記事紹介」などのレギュラーコーナーも引き続き取り揃えてお送りします。

これから本当に始まっていくボカロシーン

VOCALOIDの誕生から10年、「初音ミク」の誕生から数えると7年となる2014年に入り、ボカロシーンは転換期を迎えているのかもしれませんが。

かつてVOCALOIDの枕詞だった「CGM」は、もはや特別なものではなく、ユーザーの創作活動をうまい形で取り込んだ商業コンテンツやプラットフォームも多数登場するようになりました。『艦隊これくしょん』やボカロ小説などの隆盛はKADOKAWAによるところが大きいです。最近ではディズニーまでもが映画『アナと雪の女王』でCGMっぽいことをうまく成功させている印象があります。

また、今年に発表されたボカロ曲の中で、現時点で最も再生されている楽曲は、BUMP OF CHICKEN feat. 初音ミクの「ray」です。執筆時点（2014年6月17日）では、YouTubeで413万再生でした。アマチュアでもなければ、ニコニコ動画でもありません。一種のセルフカバーであってこれを「ボカロ曲」と定義するかも議論の余地がありますが、このまま2014年を代表する一曲になることは間違いないでしょう。初期からシーンを見てきた人間にはいろいろと感慨深いものがあります。

ですが、アマチュアが主役の時代が終わったのか？とすると、決してそうではないと思います。VOCALOIDの本質が「歌声合成ソフト」であり続ける限りは、そこから音楽やイラスト、動画が数多く生み出される、創作の源のような存在であることは少しも揺らぎません。

VOCALOIDもようやく一般に認知される段階に来て、他の楽器（ギターやシンセサイザーなど）であったり、他の創作手段におけるツール（小説における紙やペンなど）と同じような、自分の思いを表現するための手段の定番という存在へなりつつあると感じています。そういう意味では、ボカロシーンはこれから本当に始まる、といっても過言ではないかもしれません。

かつて、「エレキギターを持つと不良になる」と言われた時代がありました。その楽器を通してやりたいことや音楽性などは理解されませんでした。ビートルズ来日時には、当時のマスコミや大人たちがすさまじいビートルズバッシングをやっていたそうです。それがいまや、ビートルズは人々の中で伝説となり、街のあちこちでは、「大人のギター教室」が開催されています。

商業誌で曲作りなどのテクニックを書いている本は、「あなたも有名Pを目指そう！」という路線の売り出し方をしている印象がありますが、何もそれだけが全てではありません。

『Vol.1』の冒頭にも書きましたが、ゴルフや将棋を趣味としてやっている人は、全員が全員プロになろうと思っているわけではありません。むしろ、自分が上手くなったという達成感や、趣味を通じた知人とのコミュニケーションを楽しんでいます。

同じようにボカロ曲作りも、リアルやネット上の知人に気軽に作った作品を聴かせたり、中高生がバンドを組むような感覚でVOCALOIDによる創作ユニットを組んだり、高齢者が老後の楽しみとして曲作りを始める…そんな生活を彩る趣味のひとつとして、少しずつ人々の間に根付きつつあると感じています。

「クールジャパン」と言いながら海外に有名なコンテンツを売り込むのもいいのですが、VOCALOIDのようなツールや、それを通じた創作の趣味がいまよりもっと普及することで、誰もが互いの創作を理解し、楽しみ合うような生活が実現すれば、それが本当のクールジャパンなのではないかと思います。

そんな時代を実現させるためには、クリエイターとリスナーとの間の、いわば翻訳者と呼べるような存在が必要だと考えています。そのような存在のひとつに、本シリーズがなることができればと思います。

この本の「ボカロビギナーズ」というタイトルは、単純に「ボカロ作曲初心者向けの入門書」という意味もあるのですが、実はあとひとつ「ボカロを始ませる者たち」という願いも込めています。

さあ、今こそみんなで、ボカロを始めてみませんか？

02

音楽の「長さ」を考える ～スマホ着信音制作のすすめ～



世の中には、様々な種類の音楽があふれている

2014年現在で、日本でもっともこの瞬間に聴かれている音楽とは何でしょうか？私はそのひとつに、スマートフォン用ゲーム「パズル&ドラゴンズ」のBGM（作曲：伊藤賢治さん）があるのではないかと思います。何度聴いても不思議と飽きないボス戦BGMは、適度にゲームへの緊張感を盛り立ててくれます。

「音楽を作る」というと、最初に思い浮かぶのはやはり「歌が主役で、Aメロ、Bメロ、サビとあって、1番、2番+αがあって、3～4分くらいの曲」という、一般的なアーティストが発表する商業音楽のフォーマットになると思います。しかしそれがすべてではありません。前述のゲームBGMのように、世の中にはいろいろな音楽があふれています。

普段当たり前すぎて意識しない音をなるべく意識して、一日を過ごしてみましょう。あなたを起こすスマホのアラーム音。テレビからはCMソング。ニュース番組にもBGMやSEがあります。他にも電車の発車ベルや、飲食店でのBGMなどもあるでしょう。音という要素は案外生活の中に溶け込んでいることがわかります。それらはシチュエーションに合わせ、長さやジャンル、ボーカルの有無なども様々です。

「ボカロ作曲初心者向けの本」なのに、いきなりボーカルのない曲もたくさんあるんだよとか言い出したので「お前は何を言っているんだ」と言われそうな気もしますが、広く「DTMによって音楽を作る楽しみ」という根元の部分に立ち返って考えると、「長さ3～4分でボーカルのある曲」のみに必ずしもこだわらなくてもいい、ということはわかって頂けるのではないのでしょうか。

短い時間の音楽でも人の行動を変えたり、コミュニケーションのためのツール・話題になることは往々にしてあるというのは、CMソングを見れば明らかです。BGMやSEも、人の心理や気分を変える力があります。

以下に、日常の中で耳にする音や音楽を、その長さに注目してまとめてみました。

	歌あり（ボーカルもの）	歌なし（インスト）
0:10	CMソング（一言系） ラジオジングル	メール着信音 ゲーム・アニメ効果音 電車発車ベル
0:30	CMソング（15～30秒） 着うた（フルではないもの）	電話着信音 アラーム音
1:00	童謡・唱歌・校歌など アニメオープニング・エンディング曲	ゲーム・アニメBGM（短いループ）
2:00	音楽ゲーム（KONAMI『beatmania』シリーズ）	
3:00	J-POP（1番+α、音楽番組向け）	ゲーム・アニメBGM（長いループ）
5:00	J-POP（フルサイズ） クラブ系楽曲（フロアで流すためのバージョン）	
10:00	一部のメタル、プログレッシブ楽曲など	クラシック（交響曲など）

最初は「スマートフォンの着信音」を目標に作ってみよう！

これから作曲を始める方は、スマートフォン（以下スマホ）の電話着信音やアラーム音を作ることを最初の目標にしてみてもいかがでしょうか。

なぜなら、15秒～30秒でひとつの曲として成立するからです。4分の曲における15秒は残念ながら「作りかけ」ですが、最初から15秒サイズであることがみんなに認識されているスマホ着信音はそれで「完成」になります。しかも、スマホ着信音は実用として役に立つ、という一面もあります。

実際、ネット上でもスマホ着信音を公開する流れはあり、例えば音楽コンテストサイトの「クレオファーガ」(<http://creofuga.net/>)では、定期的にスマホ用の着信音コンテストを開催しており、集まった応募曲をアプリとして配信するという試みを行っています。

第4回着信音コンテスト - トップ | 作曲・音楽投稿コミュニティ【クレオファーガ】

http://creofuga.net/sp/ringtone_4th/top

ボカロ着信音部門には、毎回数十件の応募が寄せられています。曲の長さは、「30秒以内」と決められています。配信にあたり採用審査はありますが、採用率は50%前後とかなり高くなっています。アプリはシリーズ累計で100万ダウンロードを超えるヒットとなっています。

また、2013年に発売されたスマートフォン「Xperia feat. HATSUNE MIKU」に収録するサウンドロゴの募集がピaproで行われたこともあります。

piapro(ピアプロ)|Xperia feat. HATSUNE MIKU x piapro コラボ

<http://piapro.jp/static/?view=dx39>

こちらに至っては、長さが「3～10秒」というルールがありました。メール着信音や、短いアラームなどを想定しているようです。これらの応募曲は全国に39,000台出荷されたスマートフォンの中で、日常を彩るアクセントになっています。ピアプロ公開ですので、気に入った作品があればXperiaユーザー以外でもダウンロードして着信音に自由に設定することができます。こちらは、規約違反ではない応募作は全部採用されました。

上記で挙げた2つの試みは、基本的にはどちらも配信されても「配信される」という名誉のみが謝礼となっています（後者には記念品も出たようです）が、このように、数秒～数十秒の短い曲でも、単純に4分の曲を動画サイトに発表するよりも多くの場に登場する機会を得られることがあるのです。

さらに昨年ですが、LINEが音楽サービス「LINE MUSIC」を立ち上げるという発表(<http://linecorp.com/press/2013/0821593>)を行いました。これは2013年公開予定とのことでしたが、本誌執筆時点ではまだ実現には至っていないようです。たぶん権利関係などいろいろあるのでしょうか。

しかしながら、DTMや作曲が少しずつ身近になりつつある時代、LINEのスタンプ感覚で気軽に短い音楽を作って、贈り合うような時代というのが、もしかしたらすぐ近くまで来ているかもしれません。

参考 URL

LINE、新サービス「LINE Music」を年内リリースし音楽業界に参入 | All Digital Music

<http://jaykogami.com/2013/08/3760.html>

03

歌詞・メロディからの編曲（1） ～「編曲」とは何か？～



曲作りにおける「編曲」の重要性について

『vol.1』『vol.2』では、簡単なコード進行の作り方と、そのコード進行に載せるメロディの作り方を解説しました。これが「作曲」と呼ばれる部分です。この段階で、ピアノでコードを奏でて、ボーカルがメロディラインを歌うという簡単な曲の形が完成したことになります。

今回は、そうして作ったコード進行とメロディに対して、オケを作成して曲を彩っていくという、「編曲」（＝アレンジ）の部分についての解説を行いたいと思います。

曲のカラーを決めるうえで、編曲というのはものすごく重要です。

同じ歌詞と同じメロディがあったとしても、編曲によってはまったく違う雰囲気曲が完成します。それは、ニコニコ動画で「VOCALOID アレンジ曲」というタグを検索して、出てきた曲を原曲と比較しながら聴いてみるとよくわかると思います。

例えば 2009 年には、supercell の「恋は戦争」(sm2397344) をみんなで寄ってたかってアレンジしてニコニコ動画に公開する企画「恋は洗脳」(mylist/14404095) が有志によって開催されました。60 曲近い作品が寄せられ、そのどれもが違う個性を放っていることに驚かされます。(筆者も参加しています)

2010 年には「般若心経ポップ」(sm11982230) の発表に端を発し、「般若心経○○」という名前のアレンジ作品が大量に投稿される祭りが起きました。「般若心経アレンジリンク」でタグ検索すると、実に 300 件以上の作品が存在することがわかります。このように、歌詞とメロディをどう活かすかは編曲しだいなのです。

ちなみに余談ですが、今の日本の著作権法では、編曲した楽曲は「歌詞とメロディから生まれた二次的な著作物」という扱いになっています。また JASRAC においても、著作権の信託対象は歌詞とメロディに限られており、編曲は対象となっていない。このように、編曲者の扱いは作詞・作曲者に比べるとやや軽い扱いとなってしまうという状況なのですが、曲の印象を真に決めるのは編曲であり、編曲者は作詞・作曲者を影で支える縁の下の力持ちとも言える存在です。

編曲の正体とは何か？

編曲という作業は、細かく分解していくと、早い話が下の 2 つの「決断」の繰り返しです。

- (1) どのような楽器を使うか
- (2) 各楽器をどのように打ち込むか

上記 (1) と (2) それぞれの決断を、曲の中で鳴らす楽器の数だけ繰り返すことが、「編曲」という作業の正体です。繰り返す回数 (= 楽器の数) は、普通は数回～十数回です。プロの場合は数十回というケースもあります。RPG で言えば、(1) パーティーのメンバーを選んで、(2) 敵を倒す戦略を練ることに似ています。

ということは、上記 2 つの決断にあたり、それぞれ必要な知識があれば、編曲作業がよりスムーズに進んだり、作ることのできる楽曲の幅が広がることになります。それは次のようなものであると考えています。

- (1) 「楽器の種類と、その楽器が使われる音楽ジャンルに関する知識」
- (2) 「楽器ごとの打ち込み方の特徴に関する知識」

(1) に関しては、頭の中で作りたい音楽を思い描いたとき、それを具体的に形にしていくために、適切な楽器を選ぶ必要があります。ロックを作るにはエレキギターを、じわじわ染み入るようなバラードにするにはピアノとストリングスを選ぶ、といった具合です。

(2) については、それぞれの楽器について、実物の特徴をある程度知った上で、DAW（作曲ソフト）上に打ち込む必要があります。(1) で適切な楽器を選んだとしても、その打ち込み方が不適切であれば、なかなか頭に思い浮かんだ音が再現できなくてもどかしい思いをすることになります。その典型的なケースとしては、「ピアノのコードを打ち込むのと同じ感覚でギターを打ち込んだら、何か違和感のある音になってしまった」というものがあります。

最初はなかなか頭で鳴っているイメージの音楽が再現できなくて苦労すると思いますが、前述のスマホ着信音や、短いポップス、コード展開がシンプルなダンスミュージックなどをいくつか作っていくうち、だんだん上達してくると思います。(短いメロディの繰り返しによる曲の作り方については、『vol.2』P48～49、DJ パターサンさんの執筆記事が詳しいです)

また最初から明確な曲の完成イメージがなくても、なんとなくこういうジャンルの曲にしたいというときに楽器を選び、コードに沿った適切なフレーズを打ち込んでいくことで、編曲をしながら自然に曲の展開を固めていくことができるようになります。このレベルまで来ると、かなり上達した証拠と言えるでしょう。

以下の表は、この記事で取り上げる各楽器、および音楽ジャンルを記載したものです。どのジャンルにどの楽器が必要であるかを簡単に主観でまとめました。各楽器の詳細解説については、次のページで行います。

各音楽ジャンルでよく使う楽器一覧表

番号	楽器名 \ ジャンル名	ポップス			ロック				クラブ系			その他					
		アイドル系	ダンスポップ系	ギターポップ系	ゴシック系	バラード	アメリカンロック	高速ロック系	パンク/スカ	メタル	エレクトロニカ	ヒップホップ/R&B	ハウス系	EDM/トランス	ジャズ/フュージョン	クラシック	民族調
(1)-1	ドラムセット(ドラム)	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	○	
(1)-2	パーカッション	○	○	△	△		△	△	○	△	△	○	○	△	○	◎	◎
(2)-1	ピアノ	△	○	△	○	◎	△	△	△	△	○	○	◎	△	◎	○	
(2)-2	エレКТリック・ピアノ(エレピ)	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	○	○	△	△			
(2)-3	ハーブシコード				◎		△		△						○	△	
	オルガン	△			○		○	△			△	△			○	○	
	鍵盤打楽器(ベル類・マリンバなど)	○	○	△	○					△	△	△	△		○	○	
(3)-1	アコースティック・ギター	△	△	◎	△	○	○	△	△	△	△	○	△	△		○	
(3)-2	エレКТリック・ギター	○	○	○	△	△	◎	◎	◎	◎	○	○	○	△	○		
(3)-3	エレКТリック・ベース・ギター(ベース)	◎	◎	◎		○	◎	◎	◎	◎	△	○	○	○			
(3)-4	アコースティック・ベース					△								◎	○		
(3)-5	ストリングス	○	○	○	◎	◎	△	○		○	△	○	○	△	△	◎	○
(4)-1	ブラス	○	△	△	△		△	△	◎	△		△	○		◎	◎	○
(4)-2	リード	△	△	△	△		△	△	◎	△		△	○		◎	◎	○
(4)-3	パイプ(フルート類など)	△	△	△	△	△				△	△			△	◎	◎	
(5)-1	シンセリード	○	◎	△	△		△	○		△	◎	○	◎	◎			△
(5)-2	シンセパッド	○	○		△		△	○		△	◎	○	◎	◎			△
(5)-3	シンセSE	△			△			△		△	◎	△	△	△	△	△	△
(5)-4	8bitサウンド	△	△	△				○			△	△	△	△			◎

◎=ほぼ必須、○=よく使う、△=たまに使う (※無印でも全く使わないとは限らない)

04

歌詞・メロディからの編曲（2） ～楽器の種類とその特徴～



それでは、具体的に楽器の種類とその特徴をひとつずつ見ていくことにします。これがあなたに与えられたパーティーのメンバーです。楽器ごとに、対応ジャンル幅広さを示す「使用頻度」と、打ち込みでリアルな音を再現するにあたっての「難易度」を主観により5段階評価しています。使用頻度が高くて難易度が低いものから順番に使っていき、編曲の引き出しの幅を広げていきましょう。

（1）打楽器

（1）-1 ドラムセット（ドラムス）

使用頻度★★★★★ 難易度★☆☆☆☆

一般的なポップス・ロックバンドにおける、いくつかのドラムが集合した普通のドラムセットをここでは取り上げます。ドラムスは、とりあえず打ち込みを行うだけなら最も簡単な部類に属する楽器だと思えます。他の楽器と違い、メロディを奏でるものではないからです。また、他の楽器で重要な「音の長さ」という部分もあまり気にしなくて済む部分です。

ちゃんと人間味のあるニュアンスに仕上げるには、音選びや音量、エフェクターなどの細かい調整が必要となりますが、それは他の楽器にも共通して言えることですので、まずはある程度定番とされるパターンを覚えてベタ打ちでもいいから打ち込めるようになると思います。

ピアノソノなどでもない限り、ドラムスはほぼすべてのジャンルの音楽において必須の楽器となっています。またギターやキーボードと違い、ドラムスは本物を用意するのがそれなりに大変な道具ですので、打ち込みの方法は必ず押さえておくべきと言えるでしょう。詳細は、P19で解説を行っています。

（1）-2 パーカッション

使用頻度★★★☆☆ 難易度★★☆☆☆

本来は打楽器全般を意味する言葉ですが、一般的には「普通のドラムセットにはない打楽器」のことを指してパーカッションと呼ぶことが多いです。カスタネットやタンバリン、ラテン系の曲でよく使われるコンガやボンゴなどもここに属します。種類が多いので wikipedia で「パーカッション」や「打楽器」をあたってみてください。

ラテン、ケルトなど民族調の曲では普通のドラムセットにないパーカッションが大活躍します。その際は、作りたいイメージの地方に合わせ、適切にパーカッションの種類を選択する必要があります。

ポップスやクラブ系楽曲でも、ドラムセットよりも少し小さい音量でタンバリンやコンガを隠し味程度に入れると、表にはあまり聴こえなくても曲のノリがけっこう変わることがあり、ここは奥が深い部分です。

参考 URL

打楽器とは？ - はじめて楽器ナビ - ヤマハ株式会社

http://jp.yamaha.com/products/musical-instruments/percussions/navi/about_percussion/

打楽器（パーカッション）の種類とその特徴 | Percussion Library

<http://drum-percussion.info/category1/>

（2）鍵盤楽器

（2）-1 ピアノ

使用頻度★★★★★ 難易度★★☆☆☆

横幅が巨大なものがグランドピアノで、学校や家庭などによくあるコンパクトなものがアップライトピアノです。誰もが程度馴染みのある楽器であり、またあらゆるジャンルで幅広く活躍します。曲作りをする際、まずはピアノ音源でコードとメロディを打ち込んで、そこから本格的に編曲を始めるといった場面も多いでしょう。

主役として真ん中に鎮座することも、曲の後ろ側でコードを奏でることもできる万能選手です。ギターなどに比べると特殊な奏法が少ないため、ベタ打ちでもそこそこ聴ける程度にはなります。

またピアノの音は、どの DAW を買ってもたいていはその中の総合音源の一部として用意されていますのが心強いです。安い音源でも、あまりチープな印象を受けないのも使いやすいポイントです。ネットを探せばフリー音源（VSTi）も充実しています。

そのため、初心者の方は、まずピアノが活かせるジャンルの曲を作って練習を重ねるのがいいでしょう。ピアノソロとボーカルのみからなるシンプルなポップスやバラードから始め、徐々にドラムスやベース（後述）を導入したポップスやダンスミュージックなど、作れる曲のレパートリーを増やしていきましょう。

余談ですが、DTM において打ち込みはたいてい MIDI キーボードなどを使って行うため、小さい頃にピアノ演奏を経験した方は、作曲するのに若干有利なのではないかと思います。

（2）-2 エレクトリック・ピアノ（エレピ）

使用頻度★★★☆☆ 難易度★★☆☆☆

鍵盤の打鍵を電気信号に変換、それをアンプで増幅して、スピーカーから音として出力した電気式のピアノです。機種としては「ローズ・ピアノ（フェンダー・ローズ）」や「クラビネット」が有名です。

一口にエレピといってもその音色は様々です。昔の洋楽ロックなどで活躍しそうな太い音のものから、クラブサウンドの中でも静かで叙情的なジャンル（エレクトロニカ、アンビエントなど）に合いそうな繊細な音までありますが、どれも比較的個性が強く、曲を選ぶ音色がやや多いという印象です。音量をかなり絞って曲の後ろでコードを奏でるだけでも、空気がちょっと変わったりしますので、いろいろ試してみましょう。打ち込み方法は基本的にピアノと同じで、それほど特殊な奏法などはありません。

（2）-3 その他の鍵盤楽器

ゴシック系の楽曲で聴き覚えのある方も多いかもしれない、ちょっと耳につく感じの「ハーブシコード」や、鍵盤により選択したパイプやリードに空気を送って音を出す「オルガン（パイプオルガン、リードオルガン、アコーディオンなどが含まれる）」などがあります。オルガンは、ピアノと違って鍵盤を押している間は音があまり減衰しないことが大きな特徴のひとつです。荘厳な雰囲気を出したり、逆に暗めのロックに使ったりします。

また、各種ベルや木琴、マリンパのような、叩いて音を出す「鍵盤打楽器」もあります。音源によってはベル系の音としてまとまっていたり、ドラムセットのほうにパーカッションと一緒にまとまっていたりと分類が違うこともあります。

（3）弦楽器

（3）-1 アコースティック・ギター（アコギ）

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★☆

ギターは打ち込みが難しい楽器のひとつとされています。理由としては、弦楽器としての独自の奏法があることが挙げられます。

ギターは6本の弦を弾くことで音を出す楽器です。左手の指で弦を押さえて、右手で弦を弾きます。この際、左

手の指の位置によって、実際に奏でられる音の高さが変わります。これらの指の動かし方や押さえ方しだいで、音にいろいろな表情をつけることができます。

ストローク奏法（ストリートの弾き語りなんかで、ギターをジャカジャカ鳴らしているあの奏法）では、5～6つの弦を同時に弾くので、同時に5～6種類の高さの音が出ていることとなります。ギターを打ち込む際にはこれを再現しなければなりません。つまり、5～6個のコード構成音をDAW上で重ねることとなります。ここがピアノの構造と決定的に違う点で、ここをわかっていないといくらリアルな音がする音源であろうとそれっぽい音は出ません。

最初はギターソロのパートのみを作ったり、アルペジオ（後述）で奏でるなど、単音の奏法を曲に取り入れる方向で行くのがいいかと思います。慣れてきたところで、徐々にストローク奏法にも挑戦していきましょう。

初心者への心強い味方として、「Virtual Guitar for windows」（<http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se107075.html>）というフリーソフトがあります。10年以上前に発表されたソフトですが、筆者のWindows7(64bit)のパソコンでも動作することを確認しています。このソフトの作者の方は、現在ボカロPとしても活動されています。

ギターのコードを入力すると、押さえるべき指のポジションを表示したコード譜が表示されます。

ここで特筆すべきはピアノロールもその横に表示されていることで、これを見ると、各コードに対応した、打ち込むべき5～6種類の高さの音がすぐわかるというすぐれものです。

さらに、このソフト内で簡単なギターの打ち込み（ストローク奏法）ができ、それをMIDIファイルとして出力してくれる機能までも兼ね備えています。

いまだにこのような実用的なツールが、他に筆者の知る限りでは出ていないのは不思議です。ギターのコードからピアノロール譜面への変換は、DAWの標準機能として搭載してほしいくらいです。

RealGuitar（<http://www.crypton.co.jp/mp/do/prod?id=36130>）などのやや高価な音源は、鍵盤ひとつでコードを鳴らしてくれるため、作業効率が大幅に改善されます。ギターを打ち込みに煩わしさを感じた方は、時間をお金で買う感覚でこれを買ってしまってもいいと思います。

（3）-2 エレクトリック・ギター（エレキギター）

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★★

ロックを作るのであれば、まず必須といえるエレキギターです。ロックに限らず、ダンスミュージックやアニメソング寄りのポップスなどでも幅広く活躍します。音が寂しいときにシンセサイザーと並んで編曲のアクセントになってくれる楽器です。

エレキギターのストローク奏法では、アコースティックギターと同じく通常の5～6音コードを重ねるもの以外に、パワーコードと呼ばれる2つの音だけを重ねる方法もあります。高速の8ビートロックやパンクなどでよく聴かれるような音が出ます。アコースティックギターと違う部分として、「エレキギターの音はエレキギター単体で出すものではない」という点が挙げられます。私達が聴いている「エレキギターの音」は、エレキギターの弦の振動を、ピックアップと呼ばれる一種のマイクで電気信号として拾い、それをアンプで増幅して、スピーカーから音として出力したものなのです。

そのため、エレキギターの打ち込みでリアルな音を出すためには、エレキギター音源そのもの、奏法を再現する打ち込みテクニック以外に、アンプシミュレーターのエフェクターも必要となります。「ディストーションギターの音源」のように、あらかじめエフェクターをかけられたギター音源もありますが、よりリアルさを求めるのであれば、「クリーンギター」（何もエフェクトがかけられていない素のエレキギターの音色）に別途エフェクターをかけるのがいいと思います。

SONAR X3であれば「TH2 SONAR」か「TH2 Producer」、Cubase 7であれば「VST Amp Rack」、Music Maker MX2であれば「VANDAL_SE」というアンプシミュレーターが付属しているようです。

フリーソフトのアンプシミュレーターで有名なものには「FreeAmp3」があります。本家サイトはだいぶ前に閉鎖してしまいましたが、ミラーサイト（<http://rekkerd.org/fretted-synth/>）で配布が続けられています。

本格的なアンプシミュレーターを求める方は「AmpliTube Custom Shop」(<http://www.ikmultimedia.com/products/amplitubecs/>) がおすすめです。海外のサイトでユーザー登録は必要ですが、無料で何種類かのバリエーションが落とせるほか、追加課金でいろいろな種類のアンプやエフェクターがダウンロードできます。

参考 URL

パワーコードの練習 - 【エレキギター博士】

<http://guitar-hakase.com/2770/>

（３）－３ エレクトリック・ベース・ギター（ベース）

使用頻度★★★★☆ 難易度★★☆☆☆

ポップスやロックにおける「ベース」といえば、一般的にこのエレクトリック・ベース・ギターを指すことが多いです。エレクトリック・ギターと同じく、弦を弾くことで音を出す楽器です。弦の数は４本のものが一般的です。

他の楽器に比べるとかなり低い音域を奏でます。ドラムスと並ぶ、曲を底で支える重要な存在です。家であれば基礎・土台になるような部分です。

基本的には単音を鳴らす楽器なので、打ち込みは他と比べて手間がかかりません。まれにオクターブ上やコードを鳴らすことはありますが、特殊奏法なので最初は考えなくていいです。

エレキギターと同様、より良い音を出すためにはアンプシミュレーターが必要となります。前述の「FreeAmp3」や「VANDAL_SE」にもベース用の設定が用意されています。

それと、音源の一覧を見ていると「スラップベース」という音源名をよく見かけますが、これは「ベースをスラップ奏法で弾いたもの」です。ファンクなどの音楽でベコベコ言ってるアレです。主張が激しいので、使うのであればここぞの場面で使いましょう。普通のベース音源の打ち込みを工夫することでスラップ奏法も再現できますが、若干面倒です。

参考 URL

ベーススラップでノリを演出 | Sleepfreaks - パソコン音楽制作 / DTM スクール / DTM 教室 / DAW

<http://sleepfreaks-dtm.com/produce-recipe/slap-bass/>

（３）－４ アコースティック・ベース（コントラバス、ウッドベース）

使用頻度★★☆☆☆ 難易度★★☆☆☆

エレクトリックではないベースは、一般的にコントラバスとかウッドベース（※和製英語）と呼ばれているものです。どちらかというところ、ジャズやクラシック音楽などにおいて活躍する楽器です。そのため、ポップスやロックを制作する場合は、ベースの音源は決め打ちで「エレクトリック・ベース・ギター」のほうを選んでしまっても構わないと思います。打ち込みの手法についてはエレクトリック・ベース・ギターと同様で、複数の音を同時に奏でることはほとんどありません。

（３）－５ スtringス

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★☆

Stringスは、これも本来は弦楽器全般のことを指すのですが、DTMにおいては、音楽の授業でクラシックの編成を覚えるときに学んだかもしれない、バイオリン・ビオラ・チェロ・コントラバスによる合奏（オーケストラ）のことを指して「Stringス」ということが多いです。

クラシック以外で使われることの多いジャンルは、まずはバラードでしょう。うまく使いこなせば劇的な感情の盛り上がりを引き起こすことができます。ロックでも使われます。ボーカルのメロディラインを補完するように奏でられたり、全音符でコードを奏でたりします。Stringスといえば、感動を演出するために使うというイメージが強いかもしれませんが、８分音符程度に短く区切った奏法は、ポップスで軽快さを表現するために使われることもあります。

最初のうちは「ストリングス」という名前の音源をひとつ使って、1トラックに音を重ねていけば、ひとまずは十分満足した結果が得られると思います。よりリアルさを追求するには、「バイオリン」「ビオラ」「チェロ」と、個別の楽器の音源を使って、それぞれのトラックごとに打ち込みを行います。ベースがすでに存在する曲には、コントラバスはあまり使われません。

参考 URL

ストリングスアレンジはパート編成が鍵になる！ | 楽器.me
<http://gakki.me/c/?p=TCO0020>

【DTM】歌もの（ボカロ曲）ストリングスアレンジの打ち込みが簡単に上手になる 11 のコツ
<http://kohrogi.com/?p=1671>

（４）管楽器・吹奏楽器

（４）－１ ブラス（金管楽器、ラッパ）

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★☆

簡単に言えばラッパです。例によって「ブラス」という名前の楽器はありません。トランペットやトロンボーン、ホルンなど、唇を震わせることで音を出す金管楽器の総称をブラスと言うことが多いです。華やかで主張する音色が特徴です。その構造上和音は出せませんが、実際のバンドやオーケストラでは、複数人の編成を組むことで様々なハーモニーを生み出しています。ブラスによるアレンジは、ストリングス同様非常に奥が深いです。

ブラスが主役級の活躍をする音楽ジャンルとしては、クラシック、ジャズやフュージョン、スカなどが挙げられます。パンクロックなどのイントロで明るさを演出するために使われたり、ポップスでもボーカルの合いの手になるような感じで曲を盛り上げるためによく使われたりもします。

（４）－２ リード（サクソ系木管楽器）

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★☆

木管楽器のうち、吹き込み口にあるリード（Reed：葦のこと）と呼ばれる機構に息を吹き付けることで音を出す楽器をまとめて「リード」と称することがあります。

サキソフォーン（サクソ）やクラリネットなどがその代表です。

特にサクソはブラス同様に、クラシックやジャズ、スカなどで活躍しています。トランペットやトロンボーンよりも柔らかい音色を奏するため、互いに補完し合うような関係を形成しており、相性は非常に良いです。例えば3人編成で、高い方からトランペット→アルトサクソ→トロンボーン、のような感じです。

（４）－３ フルート系木管楽器（パイプ、笛）

使用頻度★★★★☆ 難易度★★☆☆☆

いわゆる笛です。木管楽器のうち、吹き込み口に直接息を吹き付けて音を出す楽器のことです。

フルートやピッコロのほか、リコーダーや尺八などもここに属します。リードよりもさらに繊細な音色が特徴です。この中でもフルートは一番使用頻度が高く、ポップスの中でも可愛さを出したいときや、民族調、あるいはゲームミュージック的なファンタジー系音楽を作りたいときなどに使われることが多いという印象です。

音源集の中には「パイプ」という名前でまとめられていることもありますし、（４）－２と（４）－３を一緒にして木管楽器（woodwind）という名前になっていることもあります。

参考 URL

木管楽器と金管楽器の違い・木管楽器のチューニング方法：チューナーの使い方 第5回 | KORG INC.
http://www.korg.co.jp/SoundMakeup/Seminar/tuning_basics/5/

（5）シンセサイザー・電子音（シンセ）

シンセサイザーは、一般的には電子的に合成された音を出す機械全般のことを言います。そのため種類も様々ですし、音色はパラメータの設定しただけでも作り出すことが可能です。既存の楽器をシミュレートした音色については、各項目を改めて参照してください。ここでは、シンセ以外では出すことができないような特徴的な音色について、種類を分けて解説していきたいと思います。

（5）- 1 シンセリード

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★☆☆

シンセを使って出す音のうち、派手で芯が太く、音の減衰をはっきりしており（鍵盤を押している間は持続するけど離すとすぐに止む）、メインフレーズを奏でるのに適した一連の音色のことをシンセリードと言います。ここでのリードは木管楽器のリードではなく、先導するという意味の Lead です。パーティーのリーダーとしてぐいぐい他の仲間を引っ張っていくイメージです。

トランスや EDM など、ダンスミュージックやクラブ系音楽全般はもちろん、最近はアイドル系のポップスや高速ボカロック（kemu さんの楽曲がわかりやすいと思います）などでも活躍の場が多いです。

リードに限らずシンセに共通して言えることですが、最初は知識のないまま無理に音をいじることなく、あらかじめ音源で定義されている音（プリセット）をそのまま使うほうが良い結果が出ると思います。何曲か作って何種類かのプリセットを使い込んでみて、少し物足りなさを感じるようになった段階で初めて、ネットでパラメータの意味を調べながらより理想な音を求めて試行錯誤してみてください。音作りは非常に奥が深い作業です。

また、音によってはメインだけでなく、低い音域でベースの役割を果たせるものや、曲の後ろでなんとなく物足りなかった音を埋めたりできるものも多くあります。いろいろ音域や発音の長さを変えて、どの音色がパートに合うか試してみるのもいいでしょう。

（5）- 2 シンセパッド

使用頻度★★★★☆ 難易度★★★★☆☆

シンセリードに対して、包み込むような空間的な左右の音の広がりがあり、音の減衰が柔らかく（鍵盤を押してしばらくしてから音が大きくなり、離してからもゆっくりと減衰するイメージ）、曲の後ろで鳴らすのに適した一連の音色をシンセパッドと定義することがあります。ダンスミュージックやクラブ系音楽全般のほか、ポップスでも曲全体を支えるために薄く鳴らしておくことがあり、シンセリード同様に使い道は幅広いです。

（5）- 3 シンセ SE

使用頻度★★☆☆☆ 難易度★★☆☆☆

風や雷などの効果音を電子的に再現するものです。録音素材と比べると、柔軟に長さや音程が変えられるのが利点です。民族調、あるいはエレクトロニカやアンビエントなどで使いどころがあるかもしれません。

（5）- 4 8bit サウンド

使用頻度★★☆☆☆ 難易度★★☆☆☆

電子的に合成できる音の中でも、1980 年代に発売されたファミコンなどの初期テレビゲームでよく使われた電子音のことを「8bit サウンド」とか、あるいは俗に「ピコピコ音」と称します。8bit サウンドを中心に作られた音楽を「チップチューン」と言います。強烈な個性がある音ですので、他のどんなジャンルに混ぜても大きく主張します。数小節だけメインフレーズをこの音に変えたりすることで、面白い効果が得られる場合もあります。

参考 URL

ファミコン 8bit サウンドのフリー音源が 64bit に対応だ！ : 藤本健の "DTM ステーション"
<http://www.dtmstation.com/archives/51892536.html>

05

歌詞・メロディからの編曲（3） ～各楽器の打ち込み方～



楽器の種類の紹介に続いては、各楽器をどのように打ち込むかに関する知識について解説していきます。

楽器それぞれに細かいテクニックはあるのですが、ここでは、様々な楽器に応用できるやり方を、数パターンに分けて紹介していき、最後に、楽器ごとにどのパターンが使えるかの一覧表を提示します。これにより、少なくともリアルから大きく外すような編曲はしない、くらいのレベルで打ち込みができることを目指します。

以下はピアノの白鍵盤しか使わない、「ド」を基調とした一番シンプルなキーであるハ長調を考えます。「ド」から鍵盤2つ飛ばしにしたコード「ドミソ」を「I」、「レファラ」を「II」…とすることを『vol.1』『vol.2』では書いていますので、ここでもその表記に従うことにします。

基本的にコードを構成している音が調和のとれる音です。「I」であれば「ドミソ」のどれかの音を1つ、もしくは重ねて使っている限りは、不協和な響きをすることはありません。では簡単なパターンから順番に見ていきます。

パターン①：コードのルート音ベタ打ち

一番簡単でわかりやすい打ち込み方法です。ルート音とは、ハ長調の「I」、すなわち「ドミソ」でいうところの「ド」のことを言います。コードの基調となる音です。このルート音だけを単純に鳴らすというパターンで、特にベースを打ち込む際によく使われます。エレキギターを曲の後ろで鳴らすときにも使います。

主にポップスやロックなどで、8分音符間隔でベースを敷き詰めて鳴らすことが多いです。20代後半以上の方には、「フレンドパークの曲名を当ててやつて『まずはベース音だけが流れます』って言うときに流れる音」って言ったら連想しやすい方もいらっしゃるかもしれません。

慣れたら単に8分音符を敷き詰めるだけでなく、2分音符や4分音符も使ってメリハリをつけてみましょう。ヒップホップなど、曲のテンポが遅めの場合は16分音符も使います。この手のジャンルで格好良いと思わせる曲には、ほぼ間違いなく16分音符を効果的に含むベースが展開されているはずです。よく曲を聴いて観察してみましょう。

応用として、主にトランスやEDMなどのダンスミュージックのベースでは、ルート音と、その1オクターブ上のルート音（例えば「ド」と「高いド」）を8分音符の間隔で交互に鳴らすというパターンが多用されています。試しに数小節打ち込んで再生するだけで、かなりそれっぽく聴こえるようになります。

後述するアルペジオや通常メロディと組み合わせると、さらに高度で自然なフレーズも作ることができます。

パターン②：アルペジオ（コードの弾き崩し）

4分や8分、16分などの間隔で、コードを構成している音の中から選んだ音を上げ下げしながら展開していくこと、またそうして作られたメロディのことをアルペジオと言います。基本的なパターンとしては、下の例のようなものが挙げられます。

例1：8分音符の長さで「ド→ミ→ソ→高いド→高いミ→高いド→ソ→ミ」

イントロやAメロなどで、アコギやピアノなどを打ち込む際に登場することが多いです。弾き語りっぽい雰囲気が出ます。ここでは基本パターンとして「メロディが上がって下がる」というものを提示していますが、「下がって上がる」だったり、「上がりっぱなしで最後の2音だけ下がる」などいろいろなバリエーションが考えられます。

また、必ずしも「ド」からひとつ上の「ミ」ではなく、「ソ」や「高いド」にいきなり上がっても大丈夫です。ボーカルのメロディや他の楽器との兼ね合いなどを考えて、一番心地よく聴こえるパターンを探してみましょう。

例2：16分音符の長さで「ド→ミ→ソ→高いド」を4回繰り返す

これはシンセサイザーの打ち込みなどでよく使います。この基本パターンを少し入れ替えたり、繰り返しの例えば3回目だけのパターンを変化させたり、一部の音だけを8分音符の長さに変えてみたり…という感じで、いくらでも応用パターンとなるメロディを作ることができます。

ダンスミュージックなどのイントロでメインフレーズとして流したり、サビでボーカルの後ろで鳴っていたり、ポップスのオケの後ろで隠し味程度に小さい音量で鳴っていたりと、非常に応用範囲が広いです。少しオケが寂しいと感じた場合は迷わず試す価値はあると思います。

パターン③：ボイスング（コードの構成音を重ねる）

ハ長調の「I」であれば、「ドミソ」から複数の音を選んで同時に演奏します。ストリングスやシンセパッドなど、曲の後ろで空気感を出したいものは全音符などのゆったりとした間隔で、ピアノやシンセリードなど少し前に来る楽器はもっと短い間隔で鳴らすことが多いです。

例1：コードのルート音と、3番目の音を重ねる（2和音）

エレキギターの項目のところで説明した「パワーコード」がこれです。ハ長調の「I」であれば、「ド」と「ソ」を重ねます。曲の後ろで鳴らすのにも、メインのフレーズを兼でるのにも向いている汎用性の広い手法です。パターン①のベタ打ちと取り混ぜて使うことで、音にメリハリをつけることができます。エレキギター以外では、シンセリードに使うこともあります。

例2：コードの構成音のうち、隣り合った音を重ねる（3和音±α）

素直に「ドミソ」の3つをそのまま重ねたり、ローテーションして「ミ・ソ・高いド」「ソ・高いド・高いミ」のようにしたり、あるいは「ド・ミ・ソ・高いド」など4つ以上重ねます。基本的に重ねれば重ねるほど厚みは増しますが、音域が固まっているのであまり重ねすぎると音が濁ったり耳に痛い感じになることもあります。

例3：コードの構成音のうち、少し離れた音を重ねる（3和音±α）

応用パターンです。ひとつ間隔を空けて、「ド・ソ・高いミ」のようにしたり、「ド・高いミ・さらに高いソ」のように1オクターブ分を追加した間隔を空けたり、あるいは「ミ・高いド・高いミ」みたいに強調したい音をオクターブで重ねつつも全体として厚みを出す、といった感じでたくさんの重ね方が考えられます。

ストリングスやブラス隊では、これらの音を分解して、構成している各楽器に担わせるのもいいでしょう。

- － ストリングス 「バイオリン→高いミ、ビオラ→ソ、チェロ→ド」
- － ブラス+リード 「トランペット→高いミ、アルトサクソ→高いド、トロンボーン→ミ」

『vol.2』の冊子P163には、「楽器別演奏可能音域表」を掲載していますので、重ねたコードの構成音を楽器に割り当てるときにご活用ください。

パターン④：既存メロディを利用して、新しいメロディを作る

パターン①～③は、ボーカルが歌うメインメロディのことをあまり考えずに作ることができるパターンでした。ここからは、メインメロディなど、他の楽器パートに影響を受ける打ち込みパターンなので、少し難易度が上がります。

「楽器の一覧」としては紹介していませんでしたが、メインボーカルのメロディに対するコーラス用のメロディを作るのに、よくこの方法が使われます。またメインメロディに寄り添うストリングスや、メインメロディに連動するベースなども、このパターンで新たにメロディが起こされることが多いです。

例1：既存メロディと同じメロディをつける

一番楽なパターンです。いわゆるユニゾンです。既存のメロディと同じ音程を違う楽器でも同時に奏することで、音の厚みが増します。最後の大サビなど、ボーカルのメロディを全力で盛り上げたいときなどに使います。

例2：既存メロディよりも、1オクターブ低い（高い）メロディをつける

例1のパターンだけでは音域がかぶって汚い音に聴こえる場合があるので、メロディが「ド」だったら「低いド」や「高いド」をつけることがあります。ボーカルの1オクターブ上にバイオリン、1オクターブ下に単音ギター、2オクターブ下にベース、みたいな感じです。

またイントロに使うシンセの音が薄っぺらいと感じた場合は、音量を少し下げて1オクターブ下の音色を同時に鳴らすことで、厚みが出る場合があります。

例3：既存メロディよりも、ある一定の音程だけ低い（高い）メロディをつける

オクターブじゃなくても自然に聴こえるパターンはあります。コーラスをつける際に定番とされているのが、既存メロディの「2個下（上）」もしくは「5個下（上）」のメロディをつけるという方法です。ハ長調における「ド」であれば、「低いミ」(-5)、「低いラ」(-2)、「ミ」(+2)、「ラ」(+5)などが該当します。

「サビのメロディを全部コピーして2個下にシフトし、違和感を覚えたところだけを5個下に変える」というやり方で、かなり短時間の間に簡易的なコーラスを作ることができます。

例4：既存メロディのスキマに、合いの手のような形でメロディをつける

メインボーカルのメロディが息継ぎなどで途切れる場所や、逆に長く伸ばして変化が少ないところに、メインメロディをずらしてコピーしてきいたり、あるいはコードに沿ってまったく新しいメロディを作ってねじ込む方法です。いわゆる「追っかけコーラス」（わかりやすいものだと、AKB48「ヘビーローテーション」のサビの入り）を作ったり、プラスやストリングス、シンセを高速で動かして印象付けたり（これは「魔理沙は大変なものを盗んでいきました」のサビ後半がわかりやすい）します。短いメロディのわりにかなり曲の印象が変わるので、作り手のセンスが問われる場所です。

例3 & 例4を組み合わせたり、例3で2個下のメロディから5個下のものへつなぐために、あえて2個下 or 5個下のパターンを外して経過音（『vol.1』P27か『vol.2』P43を参照）を使うといった応用もあります。

ここを厳密に言い出すと音楽理論で言うところの「対位法」の解説になるようですが、筆者も全容がわかっていない部分なのでこのコーナーで深入りするのは避けておきます。興味がある方はこれまでのシリーズで紹介した音楽理論が書いてあるサイトをたどってみてください。すごく奥が深いです。

参考動画

2声の VOCALOID のためのれんしゅうきょく その1【リンレンオリジナル】- ニコニコ動画 :GINZA

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm6932418>

→「こたつP」制作による、対位法のお手本のようなボカロオリジナル曲です。

耳コピーしてみるとすごく勉強になると思います。

中級者のための編曲講座 - ニコニコ動画 :GINZA

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm4132123>

→初心者向けDTM講座動画が有名な「菩薩P」による、コーラス・伴奏作りを解説した動画です。

ドラムスの打ち込みパターン

ここまでは、メロディが存在するドラムス以外の楽器についての打ち込みパターンをいくつか紹介してきましたが、最後にドラムスの打ち込みパターンについても触れたいと思います。

ドラムスの打ち込みについて理解するには、まずドラムスを構成する各ドラムの種類を理解する必要があります。それらには様々な種類がありますが、まず打ち込みを行うにあたって必ず登場するものに絞って説明します。

- ①**バスドラム** … 大太鼓です。「ドゥ」という低い音を、ペダルを踏んで鳴らします。
- ②**スネア** … 小太鼓です。「タン」という太く鋭い音で、よく2拍目と4拍目に鳴っている音です。
- ③**シンバル** … 「シャーン」という長く高い金属音、8小節ひとかたまりの冒頭でよく鳴らされます。
- ④**ハイハット**

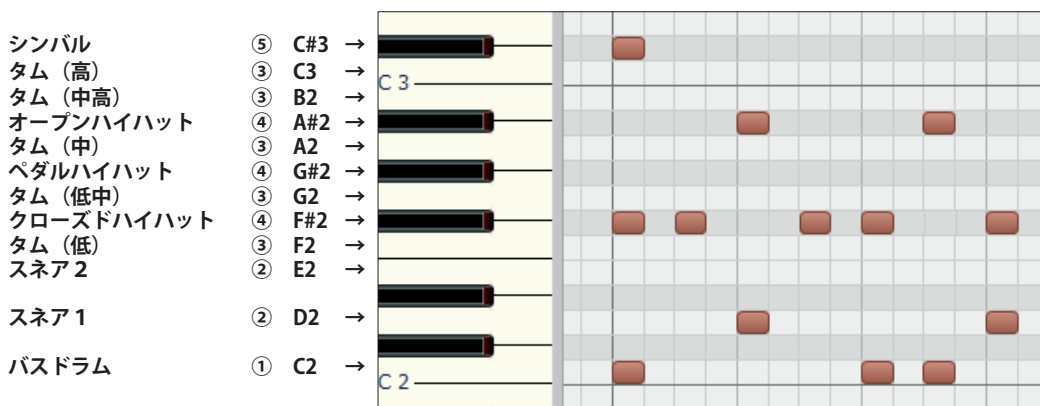
「チッチッチ」という高い金属音の特徴です。音量は低めですがリズムを支えます。

構造としては、2枚のシンバルを上下に合わせたもので、バスドラムとは違うペダルを踏むことによってその距離を調節します。2枚のシンバルをくっつけた状態で叩くと短い音が出て、離れた状態で叩くと長い音が出ます。前者が「クローズドハイハット」、後者が「オープンハイハット」です。

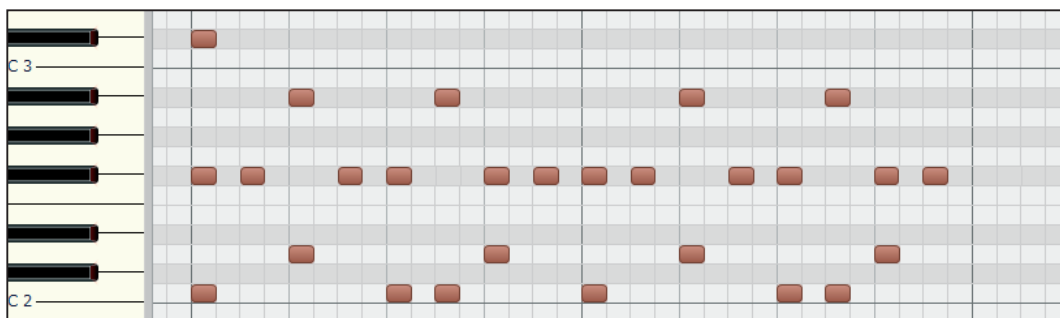
またペダルを踏むこと自体でも音を出せます（ペダルハイハット）が、最初はあまり考えなくていいです。

- ⑤**タム** … 曲の決め時で「ダダダドドド」みたいに連打するアレです。複数の音程の違う太鼓の集まりです。

音源によっても微妙に違ったりするのですが、ドラムを打ち込む際、各音階は次のように対応していることが多いです。



さて具体的な打ち込みパターンですが、最初は大きな「型」となる2つのパターンのみを覚えれば大丈夫です。まずは一般的なロックやポップスで多く見られる「8ビート（エイトビート）」です。



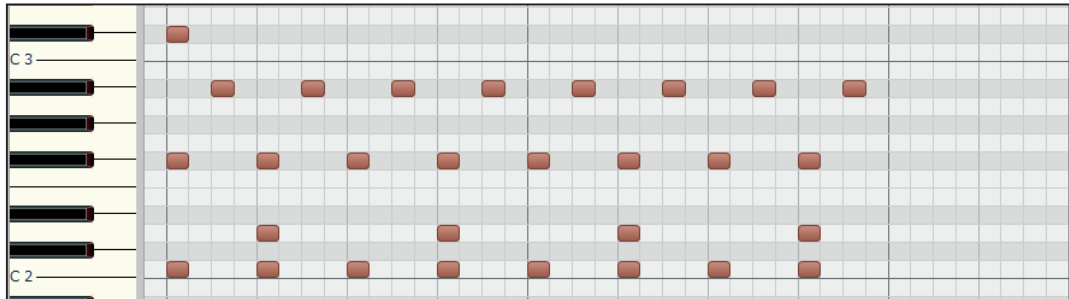
▲ドラムスの打ち込みパターンその1「8ビート」

使っているドラムの種類は、バスドラム、スネア、クローズドハイハット、オープンハイハット、シンバルの5種類です。ハイハット（クローズド&オープン）が8分音符単位でビートを刻んでいます。シンバルは頭に1回だけ。2拍目&4拍目にスネアを叩き、1拍目&3拍目などのスネアが叩かれていない場所でバスドラムを鳴らします。

まずはこれをDAW上に試しに打ち込んでみて、音量が自然に聴こえるように調整してみてください。慣れたら、クローズドハイハットとオープンハイハットの鳴らす場所を交換したり、バスドラムを8分音符前や後ろにずらしたりしてみましょう。印象が違って聴こえるはずですよ。

ロック楽曲のサビなどでは、ハイハットを8分音符で敷き詰める代わりに、オープンハイハットを4分音符間隔で表拍で鳴らすというパターンを採用することもあります。

もうひとつの頻繁に使うパターンが「4つ打ち」です。これは、とりわけダンスポップや、EDM・トランスなどのクラブ系音楽でよく使われます。ボカロ曲では、「みくみくにしていあげる♪」(sm1097445)や「ココロ」(sm2500648)などが4つ打ちの代表作でしょうか。



特徴は、バスドラムが4分音符間隔で規則正しく鳴っていることと、裏拍でオープンハイハットが鳴らされていることです。スネアやシンバルは、基本的には8ビートと変わりません。

「サマータイムレコード」(sm21737751)では、多彩にバスドラムのパターンが変化した8ビートを聴けるほか、Bメロには四つ打ちに近いパターンも確認できます。ドラムの音が比較的大きい曲なのでよく観察してみましょう。

その他、ヒップホップやR&B、フュージョンなどでよく使われる「16ビート」などはポピュラーなパターンのひとつです。またジャズではスウィングするビートだったり、メタルではバスドラムを16分音符間隔で敷き詰めるなど、音楽ジャンルによっても様々なパターンがありますが、まずは上の2つが基本となる型なのでこれを使って何曲か作ってみましょう。

打ち込みでパターンをいじる際の注意点ですが、人間の手と足は基本的には2本ずつしかないので、手が3本必要な鳴らし方を作ってしまうと、時に若干不自然な響きになるという点があります。足を使うのがバスドラムとペダルハイハットで、他はみんな手を使います。動画サイトなどでドラムの演奏してみた動画などを、手の動かし方などを観察しながら見ると参考になるかもしれません。


また、私自身がリズムパターンをつかむのに一番お世話になったのが、ゲームセンターに設置してある音楽ゲーム「drummania (GITADORA)」です。

数年前から叩く場所やペダルが増えて大型化した機種がメインになり、難易度が上がったので気軽に手を出すには少しハードルが高くなってしまいましたが、現在でも少なくとも本物のドラムをやるよりは、ドラムのリズムを体で身につけるためにはコストも安く近道であることは確かです。

このゲームで流れてくる譜面はどちらかというと、作曲ソフトでいうところのピアノロールに近いので、楽譜（ドラム譜）が読めなくても直感で理解しやすいと思います。「ドラムマニア 譜面」などで検索すると、ゲーム上の譜面を掲載しているサイトや、プレイ動画がそれなりにヒットします。

このゲームにはJ-POPや邦楽ロックなどの著作権曲も豊富に収録されているほか、最近では「夜咄ディセイブ」(sm20116702)や「セツナトリップ」(sm17720979)などのボカロ曲も入っているので、知っている曲のリズムパターンをつかむのに非常に参考になるのではないのでしょうか。

06 VOCALOID 調声の流れとよく操作するパラメータ



調声の流れを順を追って説明

本シリーズは「ボカロ初心者向け」を謳いつつ、具体的な VOCALOID の調声方法についてはこれまであまり自分では書くことがありませんでした（『vol.2』Web 版 P86 / 冊子版 P98 ~で、音程移動に注目した VOCALOID 調整についての虹原ぺろんさんによる記事はありましたが）。

それは、VOCALOID の調声テクニックとは、先ほどの編曲の記事でいうところの「楽器ごとの打ち込み方の特徴に関する知識」に該当する、作詞と作曲について理解したうえでの一歩進んだ知識であると考えているからです。

というわけで今回は編曲に関する記事を書いたので、その流れで VOCALOID 調声についても触れていきます。とはいえパラメータ自体の役割の説明などはネットや本を探せばかなり多くの情報が見つかるのではと思いますので、ここでは楽曲制作の中の VOCALOID 調声という過程において、ボカロ P がどんな流れで作業をしているかということ、筆者を実例に説明していきたいと思います。

実際のところ、P によってもやり方は本当に様々だと思います。これを参考に曲をいくつか制作していく中で、各自より自分に合った方法を見つけ、最終的に自分なりの調声方法の確立、ということまでステップアップを目指してみてください。

調声作業を開始する、その前に…

MIDI 書き出し、仮歌詞流し込み

「VOCALOID Editor」「VOCALOID Editor for Cubase」もしくは「Piapro Studio」（以下、本コーナーではこれらをまとめて「ボカロエディタ」と呼ぶ）で何もないところからメロディの打ち込みを始めるという方もいらっしゃるかもしれませんが、個人的にはあまりおすすめしていません。

私は、オリジナル曲はもちろん、カバー曲でメロディを耳コピする場合でも、まず DAW（作曲ソフト）上でいったんシンセサイザーやフルートなどの音源を使い、メロディラインを打ち込む方法を推奨しています。

理由としては、曲の再生中にノートを操作することができず効率が悪い（VOCALOID Editor の場合）のと、ボカロエディタはそれなりに音源としては重く PC に負担をかけるためです。耳コピに使う音源は表には出さないものなので、フリーソフトや DAW 付属の音源などで全然構いません。軽くて使い慣れているものを使いましょう。

そうしてメロディラインが無事に完成したら、作った楽曲をいわゆる「楽譜」形式であるスタンダード MIDI ファイル (.smf) で書き出します。この機能は、フリーソフトの「Studio One Free」や「Music Studio Producer」を含むほぼすべての DAW にあるはずです。

ここでようやくボカロエディタを立ち上げて、作った MIDI ファイルをインポートして、該当するメロディの読み込みを行います。テンポ（BPM）を適切な値に設定（『vol.2』P94 ~ 97 の BPM に関する記事を参照）し、歌手を選択したのち、いったん仮の歌詞を流し込みます。具体的には、歌詞をすべて「ら」などの言葉で埋めます。「あ」のままだと母音しかないので全部がつながって聴こえるうえに、音量も少し小さいので変えておく必要があります。なお、Piapro Studio の場合はデフォルトの歌詞を設定によって変えられます。

DAW との連携確認

この段階で DAW と連携して、発声できることを確認します。

Piapro Studio、VOCALOID Editor for Cubase を使っている場合は問題ないでしょう。VOCALOID2 Editor も Rewire 機能が搭載されているので、対応した DAW をお持ちの方は連携可能です。

問題は VOCALOID3 Editor の場合ですが、有志が ReWire に対応させるツール (http://blogs.yahoo.co.jp/alipapa_p/63025279.html) を公開していますので、解説動画に目を通した上で連携させてみてください。(※フリーソフトにつき自己責任でお願いします)

使い慣れた DAW 上でボーカルにエフェクターをかけて、オケと合わせたものを聴きながら作業できるのとそうでないのでは、作業効率が違います。

最近は Piapro Studio の出現で、再生中にもパラメータやノートをいじれるようになり、効率が上がりました。筆者は最近も Piapro Studio を使用することが多いです。Piapro Studio は、クリプトン社の V3 ボカロ (執筆時点では初音ミク、KAITO、MEIKO) にもれなく同梱されています。

連携再生が確認できたら、前の曲で使ったものと同じエフェクターを同じ設定値でとりあえずボカロの声にかけたいと思います。これらの設定値は、今後の作業の中で随時微調整していきます。

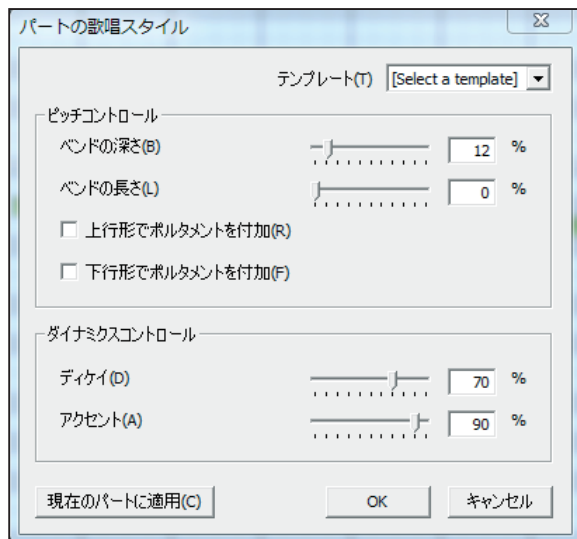
歌唱スタイルの設定

まずは設定メニューから、歌唱スタイルの設定を行います。すでに他の曲で設定している場合も一応確認します。曲調によっても変えることがありますが、たいていの曲で筆者がやっている設定をご紹介します。

ざっくり解説ですが、「バンドの深さ」は発声の最初にどれだけ深く「しゃくり」を行うかの設定です。大きすぎるとわざとらしい歌い方になるし、小さすぎてもあっさりしすぎます。「バンドの長さ」は、「深さ」の設定に違和感があるときの補完程度の役割だと考えてもいいと思います。普通はゼロで大丈夫です。

「ポルタメントを付加」は、バラードなどのゆったりした曲で「上行形」にチェックするといった効果をもたらす場合もありますので、歌詞入力を終えた後のタイミングで試しにチェックを入れて変化を確認してみてもいいかもしれません。

ディケイとアクセントは高めに設定しています。ディケイを上げると発声が減衰しやすく、アクセントを上げると声の立ち上がりが強くなります。「前の言葉の終わりが弱くて、次の言葉の立ち上がりが強い」=「声がハキハキ聴こえる」ということを意味します。アクセントは 100% に近くてもいいかもしれません。



▲歌唱スタイル設定 (画面は VOCALOID3 Editor)

PBS (ピッチバンドセンシティビティ) の設定

PBS を 12 に設定します (デフォルトは 2)。こうすることで、PIT (ピッチバンド) を最大限いじったときの音程 (ピッチ) の変化量が半音 12 個分 = 1 オクターブになります。PIT を操作した声の裏返りなどがやりやすくなるので、とりあえず最初に設定を変更する癖をつけておくといいと思います。

歌詞の流し込み、ノートの調整

歌詞の流し込み (場合によっては作詞)

次に歌詞を入力する作業に入ります。カバー曲の場合は、原曲のメロディ通りに歌うように確認しながら少しず

つ流し込みを行っていきます。『vol.2』でも紹介したミク語変換 (<http://aikelab.net/mikugo/>) が役立ちます。

メロディを歌詞よりも先に作ったオリジナル曲の場合は、作詞も並行して進めます。エディタを開きながら作詞することで、思いついた歌詞をすぐにその場で歌わせながら検討することができます。場合によってはどうしてもつなかりの悪い言葉が出てきて、歌詞のほうを変えてしまうこともあります。

また、歌詞の譜割りは、聴きやすさにかなり影響を与えます。例えばメロディが「4音-4音」のような塊になっているときに「5文字-3文字」で切れるような単語を歌詞にねじ込んでしまうと、全体の文字数は合っているにもかかわらず聴こえる場合があるというわけです。言葉を工夫して「4文字-4文字」に収めるか、逆にノートの長さを伸縮してメロディの切れ方を「5音-3音」に変更するなど、雰囲気に応じて臨機応変に対応します。

ノートの調整・ビブラートの適用

パラメータの変更に手を出す前に、ノートの編集でできることがあります。実際のところ、「聴きやすい歌声」をかたちづくる部分の多くは、パラメータ云々の段階以前に、「歌詞の作り方」と「発声の長さの調整」で決まってしまうということを感じています。

- ・少し発声先走っている／遅れている場合は、16～32分音符だけ後ろ／前にノートをずらしてみる
 - ・声がつながりすぎて平坦に聴こえる場合は、単語の切れ目にあたるノートを短くしてメリハリをつける
- ※ VOCALOID の仕様上どうしても、「少しノートを短くしても相変わらず発声はつながったままで、もっと短くするといきなり短く切れる」という挙動を示すことがあります。そんなときになってようやくパラメータを調整することになります。(→「DYNの調整」参照)

ビブラートを変えたいノートがあれば、このタイミングで同時に調整を行います。

コーラスのメロディがある場合は、メインメロディの編集が終わったあとに歌詞を流し込んでいきます。この際、メインのほうで微調整したノートの編集をコーラスのほうにも適用していきます。

パラメータの調整

ノートの調整によって、それなりにハキハキ聴こえるようになったと感じたら、次の段階としてようやくパラメータに手を出していきます。この段階で、一度「名前をつけて保存」して新しいファイルとして操作を始めたほうがいいかもしれません。万が一パラメータをいじりすぎてよくわからなくなった場合に、前の段階から作業をやり直せる保険をかけておくと安心です。

10種類あるパラメータですが、その中には、細かく変化させなくても、一定の値に設定するだけで大きく歌の印象を変える効果を持っている、初心者にとって扱いやすいパラメータが2種類あります。まずはそれを他のパラメータよりも優先していじるのがいいでしょう。それは、GENとBRIです。

GEN (ジェンダーファクター) の調整

GENを上げると野太い男性的な声、下げると子供っぽい声になります。

デフォルト値は64なのですが、個人的な印象では、ほとんどのボカロがデフォルトよりも若干GENを下げることによって、印象をあまり変えないままに声の通りを良くすることができます。とりあえず全体を48～56に設定して印象を確認しましょう。巡音ルカの場合は、40くらいまで下げてもいい感じになります。

BRI (ブライトネス) の調整

BRIを上げると力強くシャウト気味に、下げるとぼそぼそと歌います。デフォルト値は64です。

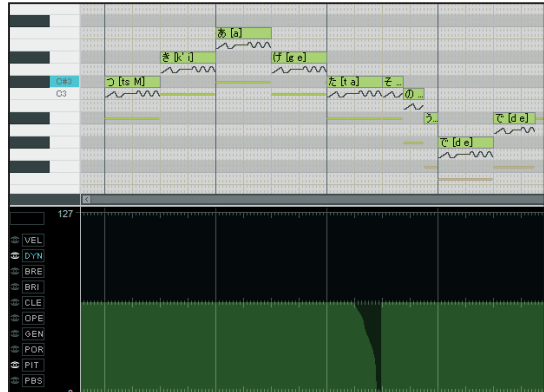
少し上げたり下げただけでも効果ははっきりとわかるので、これまでいじってなかった方は試してみましょう。例えばロックなどを歌わせる場合に、「Aメロ=64～72くらい、Bメロ=80くらい、サビ=100～127くらい」のような設定をすると、徐々に歌唱が激しくなる効果を得られると思います。使用ボカロによっては上げすぎると力強さの代償として声がガサつくかもしれないので、そう感じた時は少し値を下げてください。

GEN と BRI (と PBS) 以外は、「基本的には全てピンポイントで調整するものだ」と慣れないうちは考えてしまっ
て構いません。その中でもひとときわ効果がわかりやすく優先して操作すべきなのが DYN、次に PIT と BRE です。

DYN (ダイナミクス) の調整

DYN は音量 (音量) を制御するパラメータです。BRI と違い、歌い方は変わりません。つまり一般的な DAW で
いうところのボリュームやベロシティ (ここやこしいですが…) の調整に該当します。

「ノートの調整」のところでも調整しきれなかった声のつながりを切るために使ったり (右下図)、「なんとなく周
囲に比べるとこの1文字だけ発声が弱いなあ」と感じ
たところの DYN をピンポイントで上げたりします。サ
ビの歌い終わりなどの、長く伸ばす声の減衰具合を制
御するときにカーブを描くこともあります。



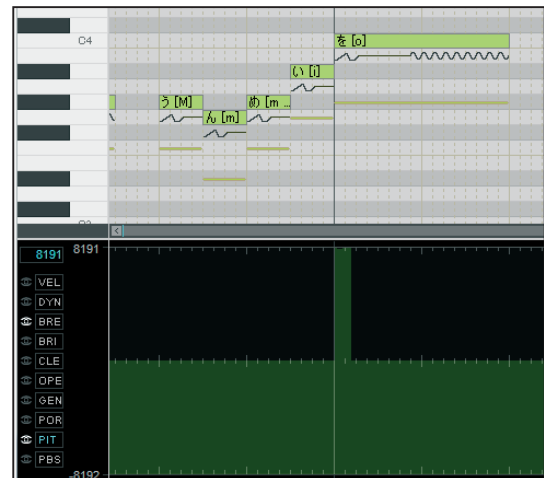
▲声のつながりを切るための DYN 設定の一例

PIT (ピッチベンド) の調整

PIT はデフォルト値の 0 から上下させることで音程
を変化させられるパラメータです。

PBS の項目で説明した「声の裏返り」は、発声の冒
頭などに瞬間的に PIT を右下図のように描くことで得
ることができます。

前述の『vol.2』虹原ぺろんさんの記事において、
唯一 (PBS の設定以外に) 操作を行っているパラメー
タがこの PIT です。そちらも参考にしてみてください。



▲声を裏返すための PIT 設定の一例 (PBS=12)

BRE (ブレスネス) の調整

BRE はデフォルト値の 0 から上げることで、発声に
息成分を混ぜることができるパラメータです。上げれ
ば上げるほど声が枯れた感じが出ます。

基本は 0 のまま、声を枯らしたい部分だけにピンポ
イントで値のカーブを描くような使い方をします。30
くらい上げるだけでガサガサしていきます。

その他、優先度の低いパラメータについて

このあたりの調整まで一通り終わると、だいぶ満足
のいく (少なくとも不自然には聴こえない) ような発
声は得られると思いますので、これでボカロエディタ
上での作業は終了し、いったん wav ファイルへの書き
出しを行っても問題ないでしょう。

よりリアルな声に挑戦するためには、VEL (ベロシティ) と POR (ポルタメント) もいじってみると良い効果が
得られるかもしれません。ボカロエディタにおける VEL は、音量を変えるものではありません。上げると直前の言
葉とのつながりが滑らかになり、下げるとぶつ切りになる代わりに力行、サ行、タ行、ハ行などをはっきり発音する
ようになります。

POR は、ふたつのノートをまたぐように直線を引いて設定します。上げると前のノートの音程から後ろのノート
の音程への移動が遅れるという効果を持ち、そのためバラードなどを人間らしく歌い上げるような効果が出ます。

CLE (クリアネス) と OPE (オープニング) は、個人的にはほとんどいじっていませんが、鏡音レン Act2 の CLE
を少し上げるとこもり気味の声が少し改善されることもあります。ここでは DAW 上でのエフェクターによって調整
できる部分でもありますので、最初のうちはあまり考えなくていいと思います。

DAW 上でのミックス（音量の微調整・エフェクター適用）

ボカロエディタ上でできることが一通り終わったら、DAW でミックスを行います。この際、筆者はいったんボカロエディタ用のトラックをコピーした別トラックを作って、そこに wav ファイルを読ませるようにしています。

ここで行うことは大きく2つあり、ひとつはメインやコーラスなど各トラックごとに、音量やパン（音の左右の位置）の微調整を行うこと。もうひとつは、各トラックへエフェクターを適用・値の調整を行うことです。料理で言うと、メインディッシュを調理してサイドメニューと一緒に更に盛りつけるような工程です。

特にエフェクターの適用はオリジナル曲・カバー曲問わず重要であり、難しいですが奥が深いです。

エフェクターのうちいくつかの種類（EQ・コンプレッサー・リミッター・ディレイ・リバーブ）については、『vol.1』P28（冊子）／P24（PDF）にて基本的な解説を行っているの、そちらも参考にしてください。

これらのエフェクターの多くは「Studio One Piapro Edition」や「Music Maker MX2」など、この本の読者が現在／将来手に取る可能性が大きいであろう DAW にも付属されています。

かけるエフェクターの種類やその順番・設定値は、人によっても本当に様々で、一概にこれが正解というのは言いにくい面もあります。ここではエフェクターの細かい設定を紹介するというよりは、ミックスにおいて声をどのように加工すればいいかの方針・思想について簡単に説明できればと思います。

発音や細かいピッチ変化を含めた歌い方の調整は、ボカロエディタでのパラメータ調整のほうが操作しやすいのに対して、エフェクターの適用・設定で大きな効果を上げられる要素は、主に以下の3点だと思います。

（1）「滑舌が悪い」対策

「滑舌が悪い」と言われるかなりの部分が、声の一部は聴き取れても他の部分がオケに埋もれて聴き取れないことに原因があると筆者は考えています。これは元々 VOCALOID によって出力された声というのは、発音ごとの音量のばらつきが大きいものだからです（これは人間の声もそうです）。ボカロエディタ側でも DYN の調整によってピンポイントである程度差は埋められますが、全体の音量をならすためにはやはりエフェクターを適用するのが速いし、後から微調整もできます。これには主にコンプレッサーを使います。設定しただけでは、子音を強調しつつも全体の音量はならす、といったこともできます。

（2）「耳に痛い」「声がこもってる」対策

全体の音量が整っていたとしても、その声にどれくらいの高さの音が含まれているか、その成分は重要です。これが高音に偏りすぎると「耳に痛い」と言われ、低音に偏りすぎても「声がこもっている」と言われることになります。この対策に使う基本的なエフェクターは EQ（イコライザー）です。ベースやバスドラムの音域とかぶるような低音はバッサリとカットして、高音域を少しプラスするような設定をします。（同時にオケを構成している楽器の側にも EQ を適用して、ボーカルとかぶる中音域をカットしてボーカルに道を空けてやるといい感じです）


応用的なエフェクターとして、サ行特有のザクザクするノイズの低減に特化された「ディエッサー」や、高音域を強調してキラキラと目立つボーカルにできる「エキサイター」なども存在します。

（3）「声が浮いてる」対策

人間が家で録音した声には、周囲の壁などから跳ね返った残響音が含まれている場合もありますが、ボカロエディタで出力した声は、それだけでは反響音も何もありません。というわけで、声をオケの音と馴染ませるために残響音を発生させるエフェクターであるリバーブを使います。やまびこを発生させるディレイも併用するとさらにいい感じになります。

ミックスのテクニックに関しては、毎回作品づくりと評価を通じて地道に習得していくしかないものだと思います。エフェクターをかけてない声とかけた声をこまめに比較してみたり、一晩寝かせてからまた聴いてみて「冷静な耳」で判断するなど、3歩進んで2歩下がることを繰り返しながら徐々に身につけていきましょう。

07 エゴサーチについて ～自作曲への反応を捕捉する～



エゴサーチとは

「エゴサーチ」とは、自分自身のハンドルネームや、自分自身に関連する言葉（例えば曲名など）をキーワードにして、Google や Twitter で検索を行い、自分の活動に対する世間の反応を確認することです。ネット上で創作活動している人は案外みんなやっています。

特に Twitter においては、発言がアカウントに紐付いており、検索の精度もかなり高いので、自分の作品はどういった属性の人に関心を持たれているのかがわかります。それをもとに次の作品をどうするのかの戦略を考えてみたり、その人をフォローすることで情報収集やコミュニケーションを楽しんだり、新たなコラボレーションのきっかけになったりするかもしれませんので、エゴサーチを行うことのメリットは大きいです。

まずは、検索をしやすい環境を整える

P 名（ハンドルネーム）や曲名は他の方とかぶらないものにしましょう。

とりわけ、知名度の高いボカロ曲と曲名がかぶっていたりすると、曲名で検索してもそっちの方ばかり引っかかってしまうばかりか、特にニコニコ動画ではその気がなくても「他のボカロ曲を知らない人」みたいな扱いをされる恐れがあるので、タイトルを決める際は必ずそのタイトルと使用ボカロ名で事前に検索することをおすすめします。

これまでの音楽であれば、曲名が他のアーティストとかぶったところでまったく関係ないですし、大きな問題は発生しませんでした。しかし、ボカロ曲という枠の中では、一緒とみなされてしまいます。これは「ボカロ曲ならとりあえず聴いてもらえる」の裏返しともいえる現象です。

投稿動画のタイトルにもひと工夫入れると、あとから自分で検索がしやすくなります。動画ページにある Twitter ボタンでつぶやくと、このタイトルと動画番号のハッシュタグ（「#sm12345678」など）を含まれる文章が普通は本文に盛り込まれるはずだからです。

通常のパターン : 【初音ミク】曲名【オリジナル】
自分の名前を入れたもの : 【初音ミク】曲名【○○Pオリジナル】
 【初音ミクオリジナル曲】曲名【○○P】
 曲名／○○P feat. 初音ミク

「@Twitter のアカウント名」など直接連絡が伝わるようにもできますが、本人に伝わるのが露骨にわかってしまうのでかえってツイートしづらくなるかもしれません。

Twitter でのエゴサーチに便利なオプションや小ネタ

- ◆接続詞で挟んだ単語は、一語につながってなくても出てきてしまうので、" " をつける
例： " あの歌の続きを描くように "
- ◆P 名とそれ以外の活動名や呼び名が複数ある場合は、OR でつなぐと、どれかで引っかかれば出てくる
例： gcmstyle OR " アンメルツ P" OR " アンメルツさん "
- ◆単語の前に半角の「-」をつけると、そのキーワードを除外した検索結果が出る（NOT 検索）

◆カバー曲や、他と被るタイトルの場合は、AND、OR、NOT 検索を組み合わせうまくキーワードを絞り込む

例：【鏡音リン】鎖の少女 RinCage Style【アレンジカバー曲】(sm17548198) を検索したい場合

「sm17548198 OR ("鎖の少女" (リン OR RinCage OR アンメルツ) -"リンちゃんなう")」と書く

【上の検索結果に引っかかるツイート】

- カバーの動画 URL を含んだツイート
- アンメルツさんとこのリンちゃんなう (^ω^ ≡ ^ω^) (カバーの動画 URL)
- リンの鎖の少女いいね
- 「鎖の少女 RinCage Style」好き

【上の検索結果に引っかからないツイート】

- × 原曲の動画 URL のみを含んだツイート
- × この曲好きな人 RT ・リンちゃんなう ・鎖の少女 ・千本桜

◆ 「from: ツイッター ID 名」で、ID に指定された特定の人からのツイートだけを検索する。

◆ 「to: ツイッター ID 名」で、ID に指定された特定の人あてのツイートだけを検索する。

◆ 「source:Twitter クライアント名」で、特定の Twitter クライアントからのツイートだけを検索する。

例： -source:twittbot.net で、twittbot.net からの自動ツイートを検索から除外

◆ 「filter:links」で、URL リンク付きのツイートだけを検索する。

◆ 「lang:ja」で、日本語ツイートだけを検索する。

◆ 「-rt」で、RT を除いた検索結果を出す。

Twitter 以外のサイトについて

Google 検索は、最近はノイズが多いです。検索精度の低下というよりも、ニコニコ動画の投稿文の転載や Twitter での検索結果まとめみたいページが多く引っかかるので、結局 Twitter 以上に新しい反応がない感じです（商業でコンスタントに活躍できるクラスであれば話は違って来くかもしれません）。それでもブログや普通のサイト、掲示板などを横断して反応を確認できるので便利なことには代わりないです。

また、Google には「画像で検索」という機能がありますので、ここで動画のサムネイルに使った画像で検索すると、通常の検索で見えなかった思わぬ反応が見つかるかもしれません。無断転載でも泣かないこと。

Yahoo! リアルタイム検索 (<http://search.yahoo.co.jp/realtime>) では、Twitter に加え、facebook の反応も同時に検索できます。ボカロ圏内においては facebook での言及数は Twitter に比べるとかなり少なめですが、よりインディーズに近い方向性で活動している方は試してみてもいいかもしれません。

あとこちらも利用頻度低下により言及数が少なめですが、mixi (<http://mixi.jp/>) 会員の方は、そこでも日記やつぶやきをたまに検索してみると、Twitter などとはまた違った反応があるかもしれません。

エゴサーチに便利なツールの紹介

「TWS-feed 2」(<http://kenz0.s201.xrea.com/weblog/2013/08/tws-feed.html>) を使うと、Twitter 検索の結果を「Feedly」(<http://feedly.com/>) などの RSS リーダーで読めるように加工できます。曲数が増えて検索するのが面倒な場合など、RSS リーダーを活用して向こうから情報が全部やって来ようように仕向けてしまいましょう。

「公式 RT 後の言及ツイート捕捉ツール」(<http://d.hatena.ne.jp/tk4168/20140502/1399038681>) は、Twitter で自分の発言を公式 RT した人の、RT のひとつ後の発言をまとめて取得できて便利です。

Google Chrome ブラウザの PC 向け拡張機能「Personal Block List (by Google)」(※ URL はこの名前で検索) は、自分の Google 検索結果から特定のドメインを消すことができます（他の人には変わらず見えます）。エゴサーチの際に 2ch のログやまとめサイトなどが引っかかるのは避けたい、という方は試す価値があります。

08

CD を作って頒布しよう ～同人イベント参加編～



『vol.1』では、著作権や同人文化に関する簡単な解説記事、『vol.2』では、CD を制作する上での注意点を CD プレス会社の方に伺ったインタビュー記事や、コンピレーション CD を企画する際の注意点を掲載しました。今回は、そのように制作した CD を、実際の同人イベントで頒布するまでの流れを見ていきたいと思います。

本書はボーマスやコミケなどの同人イベントで入手している方も多いたと思いますが、通販で入手された方や、PDF 版を読まれている方の中には参加経験のない方もたくさんいらっしゃるでしょう。また、一般参加とサークル参加、机の外側と内側では、また違った世界が見えることと思います。

サークル参加するイベントを決めて、申し込む

◆ VOCALOID オンリーイベント

ボカロ曲を収録した CD や、VOCALOID のキャラクターやボカロ曲に登場するキャラクターがテーマの同人誌、グッズなどを頒布する、ボカロに特化した同人イベントです。その草分け的な存在が、ケットコムが主催している「THE VOC@LOiD M@STER」、通称「ボーマス」です。ボーマスは東京・池袋のサンシャインシティ、もしくは千葉の幕張メッセ（ニコニコ超会議内での開催のとき）で開催されることが近年は定番となっています。

東京以外でも、ボカロオンリーイベントは数多く開催されています。名古屋開催の「VOCALOID PARADISE」、京都開催の「VOCALOID PARADISE 関西」はその中でも比較的大規模なイベントです。ケットコムのイベント検索ページ (<http://ketto.com/>) で「ボカロイド」と検索すると、各地で開催されている VOCALOID 関連のイベントが出てきます。そこから各イベントの告知ページへも飛べます。

◆ オールジャンルイベント

あらゆるジャンルの創作を対象とした同人イベントです。その代名詞とも言える存在が、年 2 回、お盆と年末の時期に登場ビッグサイトで開催される「コミックマーケット」(通称コミケ、<http://www.comiket.co.jp/>) でしょう。サークル参加数、一般参加の人数ともに、他とは比べ物にならない規模です。ただし、お盆開催のものは 2 月、年末開催のものは 8 月にサークル参加の申込期限が設定されているうえに、オンライン申込をする場合でも紙の申込書（コミケ会場か通販で入手できる）が必要なので、早めの行動を心がけましょう。また参加サークルが多数につき、毎回抽選があり、必ずしも参加できるわけではありません。

コミケ以外のオールジャンルイベントも数多く存在します。地元で開催されるイベントがあれば申し込んでみるのも面白いでしょう。

◆ 音系同人イベント

VOCALOID に限らず、人間ボイカルやインストによるオリジナル曲 CD、ドラマ CD など、音をテーマにした同人を対象にしているイベントです。代表的なものに、年 2 回東京で開催される「M3」があります。春は 4 月下旬～5 月上旬、秋は 10 月下旬に開催されることが多いです。近年は同人音楽をやるサークル数の増加に伴い、コミックマーケット同様に抽選が行われることもあります。イベントの特徴として、じっくり音源を試聴して購入を決める参加者が多いことが挙げられます。新しいリスナーとの出会いが見つかるかもしれません。

ボカロ以外の同人音楽で活動されている方は、お盆＆年末に開催されるコミックマーケットと、春＆秋に開催の M3 に参加という組み合わせでローテーションを組んでいる方が多い印象です。

イベントの申し込みにあたっては、「サークルカット」（頒布物の説明やアピールを行うための画像）が必要になるものが多いです。イベントごとに提出サイズなどが独自に決まっています。ロゴや文字中心でも大丈夫ですが、CD ジャケットを担当する絵師さんが決まっていれば、その方に絵を描いてもらうのもいいかもしれません。

参加費はイベントにもよりますが、だいたい 3,000 ～ 6,000 円くらいのもので、コミケのみ 1 万円弱と少し高めに設定されています。

頒布物を作る

曲を書きためて、全体の音圧を整える作業を行い（マスタリング）、マスター CD を制作します。同時にジャケットなどの制作も行います。完成したら、手焼き&プリンタで手作りするか、CD プレス会社に制作を依頼します。

ボーマス、コミケ、M3 などの大きなイベントの場合は、CD プレス会社が通常とは別の締切日を設けていることがありますので、必ず事前に HP などで確認しましょう。それ以外でも、締切日の確認と見積りの依頼は前もってやっておきます。

大きなイベントでは、プレス会社（から委託された業者）が直接イベント会場に搬入してくれる「直接搬入」をしてくれることがあるので、対応している場合はそれを活用します。そうでない場合、家から送る荷物と同じように宅配便での搬入となりますので、後述のサークル参加案内を見て、送り先などの情報をプレス会社に伝えます。

手作りの場合は、前日夜に作って当日手荷物として持っていくなど、ギリギリまで作業をすることができるのがメリットです。徹夜などで参加してしまうのはあまりおすすめできませんが…。

事前準備

大抵のイベントでは、開催数週間前までに、サークル参加案内が郵送で届きます。郵送物が揃っているか確認し、注意事項に必ず目を通しておきます。宅配便での搬入のやり方、送り先、日程も普通はここに書いています。

事前に新作 CD の告知 Web サイトや、クロスフェード音源・動画、当日頒布物の一覧表などを制作し、周知を図ります。CD 本体の制作がギリギリになると、この作業も自動的に後ろにずれていってしまうので、余裕のあるスケジュールを心がけましょう。

1 サークルにつき、ボーマスでは 2 枚、コミケや M3 では 3 枚のサークル入場証が支給されます。売り子の方は早めに見つけておきましょう。コミケの場合は規模が大きすぎるので、事前に売り子に入場証を郵送し、各自入場することをおすすめします。その他のイベントでは現地集合→その場で入場証を渡して入場でも構いません。

最後に、当日の持ち物を揃えます。『vol.2』冊子版をお持ちの方は、P163 に「同人イベント参加準備用チェックリスト」を掲載していますので、ご活用ください。テーブルクロス、ガムテープ、カッター、お釣りの現金はほぼ必須です。名刺や名札を作って持っていくのもいいでしょう。もちろんサークル入場証も忘れないでください。

当日・参加後に心がけること

『vol.1』で書いた通り、同人イベントは、「同じ趣味を共有している友人同士が、個人的に作ったものを交換している集まり」という前提で成立しています。その場にいる全員が「参加者」であり、「客」はいません。「販売」ではなく、「頒布」という言葉を使います。「いらっしゃいませ」も客に呼びかける言葉なので、個人的には使わないようにしています（「こんにちは」とか「どうぞご覧ください」と呼びかけることが多いです）。

あとは、スタッフの指示に従う、大声で客引きをしない、隣のサークルに迷惑をかけない（スペース前に身内が団子になるなどはほどほどに）、スペースに誰もいない状況は極力避ける…など、常識的な行動を心がければ大きな問題は起きないと思います。「サークル参加 マナー」などで検索してみてください。

またサークル参加後、翌日以降は返送された宅配便の中身を確認して、作った CD の在庫数を Excel などの表で管理しておくことで後々便利です。

あとがき

シリーズ3作目となる今回の『ボカロビギナーズ！ extend』はいかがでしたでしょうか？

第1作目からは2年が経過し、その間に物語の歌詞の流行や、スマートフォンの普及などの時勢の変化もありました。また、初音ミク誕生から7年が経過したことで、初期に出会った学生さんの知り合いが続々と社会人になっていくのを見ってきました。この本は、そういった変化のキャッチアップを目指しました。

これからボカロ曲を作るという方にも、またいままで作ってきた方にも、時代の変化をとらえながら、長く創作活動と付き合い頂けるお手伝いのできたのであれば幸いです。

私も、このシリーズの執筆を通じて成長していきたいと思います。「時間の作り方」を書く身として絶対落とせないスケジュールを無理なく作ったつもりが、書いていくうちにまたページ数が増えていってしまいギリギリになり、まだまだ自分も未熟であることを思い知りました。

ただそのおかげで、今回自力で書きたいネタはだいぶ書けたと思います。次回はまた少し違うアプローチから本を書くかもしれませんし、別の企画をやるかもしれませんが、VOCALOIDやDTM、曲作りを通じた、様々な楽しさの提案をこれからもできればと思います。

最後になりましたが、前作に引き続き大変お忙しい中表紙を仕上げて頂いた碧茶さん、連動グッズの「進捗ToDo ふせん」のデザインにあたりアドバイスを頂いた皆様、その他様々な形でこの本の発行にあたってお手伝い頂いた皆様、そしてこの本を手にとって頂いた全ての皆様に、心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

2014年7月9日 アンメルツP

Web版スタッフリスト

【文責・編集・トータルプロデュース】アンメルツP

【表紙・裏表紙イラスト】碧茶

【Special Thanks (敬称略)】szaki、k-shi、とらっきー、ヒダリガワすらっしゅ、れれれP

【発行】G.C.M Records (<http://www.gcmstyle.com/>)

【発行人】アンメルツP (e-Mail : gcmstyle@gmail.com)

【発行日】2014年7月25日 初版

※本文中の製品名は、一般に各社の登録商標、商標、又は商品名です。

※本書の無断転載、二次配布を禁じます。

冊子版のご案内



冊子版（同人誌）では、Web版に加えて以下の内容を追加収録した全54ページの内容でお届けいたします。

- ◆物語的歌詞の書き方 ～イソップ寓話を例に～
- ◆曲を作る時間の作り方 ～タイムマネジメントを考える～
- ◆音楽活動に役立つサイトや動画の紹介 vol.3
- ◆作曲りに役立つ商業誌を読んでレビューしてみた vol.2
- ◆ボカロや音楽に関する、最近気になった記事をまとめてみた vol.3
- ◆ミニコラム「ネット上でのクリエイターの振る舞い方を考える」「オリジナリティとは何なのか」

予定頒布イベント

- | | | |
|------------------|----------------------------|-----------------------------|
| 2014年 8月 17日（日） | コミックマーケット84（東京） | 東4ホール ラ-07b 「G.C.M Records」 |
| 2014年 9月 23日（祝） | VOCALOID Fantasia 5（東京） | |
| 2014年 10月 19日（日） | VOCALOID PARADISE 8（名古屋） | |
| 2014年 10月 26日（日） | M3-2013秋（東京） | |
| 2014年 11月 15日（土） | THE VOC@LOiD M@STER 30（東京） | |
- その他、各種ボカロ系・音系同人イベントなどで頒布予定

頒布価格

- 同人イベント：500円
ショップ委託：とらのあな様 700円 / アリスブックス様 1,200円（進捗ToDoふせん）とのセット ※税別

特設サイト：<http://www.gcmstyle.com/beginners/extend/>

※冊子版の本文ページはモノクロとなります。あらかじめご了承ください。

DTMを一生モノの趣味として楽しむ方法を提案する同人誌
「ボカロビギナーズ」シリーズ第3弾!

G.C.M Records

- ◆「長さ3~4分の曲」にこだわる必要はない!?
- ◆各音楽ジャンルでよく使う**楽器の種類**とは?
- ◆ボカロ調声の際、よく操作する**パラメータ**とは?
- ◆**自作曲への反応**を、Twitterで確実にとらえるには?

Web Edition

