



Vocalo Beginners!

ボカロビギナーズ!
vol.1

Web Edition!

「みんなの歌姫」を「俺の嫁」にする方法



Ann-Melts P

【対談企画】
おればなな P に聞く
「ゼロからのボカロ調声への挑戦」



Vocalo ボカロビギナーズ! vol.1 Beginners!

Web Edition (無料 PDF 版)

目次

- 04 [01] そもそも曲を作るって何がそんなに楽しいの？
- 06 [02] 音楽に対する自分なりの向き合い方を考える
- 08 [03] ボーカロイドを通じて何を表現したいのかを意識する
- 10 [04] ボカロ曲ができるまでの制作工程を知る
- 12 [05] おればなな P に聞く「ゼロからのボカロ調声への挑戦」
- 18 [06] ボーカロイドの体験版を使ってみよう
- 20 [07] 簡単なコード進行の法則を試してみる
- 22 [08] 作ったコード進行にメロディーを載せてみよう
- 24 [09] 使う機会の多いエフェクターを超ざっくり説明してみる
- 28 [10] Dios/ シグナル P の「Parallel Palette」を使う
- 30 [11] 曲作りの知識を身につけるための役立つサイトや動画の紹介
- 34 [12] 曲作りに役立つ書籍の紹介 (商業誌・同人誌)
- 38 執筆後記・スタッフリスト
- 39 冊子版のご案内

01 そもそも曲を作るって なにがそんなに楽しいの？



ボカロ曲を作ることの魅力とは何か

「ボカロビギナーズ！」と銘打った本書は、普段からボーカロイドを使用した楽曲を聴くことにある程度馴染みがあるものの、自分では曲を作ったことのない方を主な対象としています。私がこの本で言おうとするメッセージは、「音楽（ボカロ曲）作るのって楽しいよ！だからみんな作ってみようよ！」って言うことが全てです。なので、「そもそもそれって何が楽しいの？」っていう自然な疑問には答える必要があるのではないかと思います。

しかし、改めて言われるとこれは簡単なようでけっこう難しい疑問です。私はDTMを始めて10年、ボカロ曲を作り始めてからは4年半が経過しており、すでに曲作りは日常の風景として自分の生活の中に取り込まれているからです。そこで改めて、曲作りの魅力をまとめてみると、こんな感じになるのではと思います。

◆ボーカロイドが歌ってくれる

ボカロ曲を作るんだから当たり前だろうと言われそうですが、これすっごく重要です。

昨今はグッズなども増加しましたが、ボーカロイドはどこまで行っても、その本質は「歌声合成ソフト」なんです。ボカロエディタの画面はとても味気ないですが、いざ自分が書いた歌詞をその通りに歌ってくれた時の「承認された感」は本当にすごいものがあります。これは曲を公開するしない以前の段階ですでに得られる快感であり、この感覚は、たぶん一度体験してみないとわからないのではないかと思います。

また、ボカロのキャラクターが好きな人は、別にオリジナルを作るまでいかなくとも、自分の好きな曲を好きなボカロに歌わせてみたり、しゃべらせてみる（トークロイド）だけでもすっごく楽しめると思います。

今年、ニュースサイト「ガジェット通信」がアンケート (<http://getnews.jp/archives/235726>) を実施しました。

「もし初音ミクが彼女だったら何してほしい？」

1位：歌って欲しい 337 (33.7%)

2位：デートする 291 (29.1%)

3位：一緒にお風呂に入る 278 (27.8%)

1位の夢は、いつでも叶えることができますよ。そう、ボーカロイドならばね。

Twitterのタイムラインなどでどんなに「リンは俺の嫁」と宣言されようとも、自分のパソコンの中にリンをインストールして曲を歌わせ続けている限りは、リンは永遠に俺の嫁ですから、そこんところよろしくお願いします。

◆自分の思いやイメージを、パッケージにして伝えることができる

はっきり言ってしまうと、私はリアルタイムでのコミュニケーションに苦手意識を感じています。

しかし音楽というツールであれば、自分がその時に抱いた感情であるとか、妄想であるとか、あるいは主張といったものを、数分間の音と歌詞に閉じ込めて伝えることができます。それは、誰がいつ聴いても変わるものではなく、常に自分のその時の気持ちがパッケージ化されているものなのです。

自己満足で作って全然いいと思います。でもそれがうまく他の人に届けば、笑ったり泣いたり、感情を動かすかもしれません。もしかしたらその作品を歌ってもらえたり、踊ってもらえたり…そのようにして、そこに自分の音楽があることによって、それに関わった人の明日が、少しだけ変わっていくかもしれません。

これは他の創作にも言えるのでしょうか、形として永遠に残る、っていう点は重要です。それこそ平安時代に無名の一般人が詠んだ短歌が「万葉集」という形で千数百年後に伝わっているように、地域の民謡が次の世代に伝わっていくように、あるいは数百年前にヨーロッパで当時流行した最先端の音楽が、遠く離れた現代の日本の音楽で「クラシック」と呼ばれて教科書に載っているように、肉体はなくなっても、作品があれば、その精神性は後生に語り継がれるのです。

◆友人が増える

作品に共感してくれた方というのは、やはり案外似たような感性を持っていることが多いです。またイラストや動画の制作者、歌手など、別ジャンルの創作に携わる方と知り合う機会も多く、作品そのものからも、その作り手の人間性にも非常に刺激を受けることが多いです。ポーカーロイドという共通の象徴があるからこそ、これらの人々が自然に繋がるような仕組みが形成されていると思います。

DTM という趣味の普及について考える

曲作りやDTM（デスクトップミュージック：パソコン上でソフトを使い曲を作ること）という趣味は、正直まだ一般に普及しているとは言いがたい段階にあります。しかし将来的には、それがゴルフやフィッシング、将棋みたいな感覚で普及していけばいいのではないかと考えています。スポーツをするだとか、ゲームをするという感覚で、曲を作るという趣味が一般にも浸透していけば、わりと本気で世の中は変わりそうな気がします。

「レジャー白書」によると、現在の日本のゴルフ人口およびフィッシング人口はそれぞれ900万人、将棋人口は600万人くらい存在するとされています。それに対し、「初音ミク」がDTMソフトとして圧倒的に売れたといっても10万本程度ですから、DTMを趣味とする方は多く見積もったとしてもまだまだ数十万人に満たない規模と思われる、残念ながら「一億総クリエイター時代の到来」はまだまだ幻想の産物であると言わざるを得ません。

その一方、楽器演奏を趣味とする方は数百万人、カラオケ人口は4,600万人ほどだそうで、音楽が好きなお客自体はたくさんいらっしゃるようです。なので、そういったもともと音楽が好きなお客たちを、いかに自分から音楽を作ってみようという趣味に取り込んでいくのが、今後のDTM業界の課題なのではないかと思っています。

例として上げたゴルフやフィッシング、将棋などに共通した特徴を上げると、こんなところがあるでしょう。

- ・ゴルフクラブや釣り具など、数万円する趣味を楽しむための道具が普通に売れている
- ・比較的年齢層の高い方も楽しめる
- ・プロのプレイヤーや、その周辺で携わる人など、それだけで生活できる人がいる
- ・その一方、大勢のアマチュアが（特にプロを目指すのではなく）趣味として楽しんでいる
- ・職場や同士など、広くコミュニケーションツールとして成立する ※これが苦手な人もいるけど・・

DTMもより普及すれば、↑のようなポジションを獲得できるのではないのでしょうか。個人的にはむしろ高齢者の方にこそ、老後の趣味として曲作りやDTMが普及すべきなのではないかと考えています。十分な時間やお金もあるし、自宅のできる体力は他の趣味よりは必要としませんが、脳は使う趣味です。数十年生きてきた経験や知恵を今こそ使って、次の世代へ伝えるべきメッセージを、音楽として残してほしいという思いがあります。

もちろん、性格によっては曲作りという趣味がどうしても合わない人や、曲を作るよりは絵を描くなど、ボカロに他の形で関わるほうが向いているという方もいらっしゃることでしょう。でも、できれば食わず嫌いではなく、ちょっと実際にやってみてから判断してもいいのではと思っています。

そのためには、曲作りはなんだかとてもハードルが高くて難しいものというイメージを壊さなければなりません。そこでこの本を書きました。専門用語も多く、ググろうにもどういうワードで検索すればいいのか、そこまでたどり着けない、わからないという方も実際多いと思います。この本はそういう方のための本を目指しました。この本が、少しでも助けになれば幸いです。

02

音楽に対する自分なりの 向き合い方を考える



音楽という芸術を作ること — 「いい曲」とは何か

先ほど趣味としてのDTMの普及の話で、ゴルフや将棋を引き合いに出しました。では、これらの趣味とDTMとの決定的な違いは何でしょうか。それは、DTMを通して作る音楽というものは、自らの思想を表現する手段のひとつであり、芸術（アート）に分類されるということです。

スポーツやゲームはどちらも一定のルールをもとに実力を競うものです。ゴルフであれば技術や体力、精神力といった要素、将棋であれば読みや駆け引きを行う頭脳。それらの要素でより上回った人が、勝者となり評価がされる仕組みとなっています。練習をすればするほどスコアや勝率は高まっていくでしょう。

その一方で、音楽というのは、必ずしも制作技術が高いからといって作った作品の評価が高くなる、あるいは「いい曲」になるとは限りません。子供が何気なく画用紙に描いた落書きが、時として深く大人の心に響くように、芸術というものは作り手の他に必ず受け手が存在して評価することで成立するものだからです。

スポーツでは観客がいようがいまいが、ルール内で他の競技者に勝った者が絶対的な勝者です。しかし、芸術の評価は受け手が好きか嫌いか、あるいは受け手がいかにもその作品から影響を受けたかというところで成功したかどうかが決まります。しかも、作品によっては必ずしも万人に好かれることや、ポジティブな影響を受けたことが成功とは限らないのが厄介なところです。商業音楽ならば継続的な利益が出せれば成功という評価基準もありますが、アマチュアではその要素もさほど重要ではありません。

「いい曲」というのは、突き詰めれば「聴いた俺が好きか嫌いか」という受け手の主観に辿り着きます。同じ曲が与えられても、それが刺さるか刺さらないかは受け手の環境や経験、持っている情報にもよります。例えば、「あなたに逢いたい」と歌い上げるラブソングひとつとったとしても、「今の状況に合えずぎていて共感した」「失恋したばかりなので、この曲は自分にとっては辛すぎる」「リア充爆発しろ」「曲はともかく売り方が気に入らない（これは音楽以外の部分の情報によって音楽が評価されている例です）」など、その反応は様々です。

ニコニコ動画で「いい曲」であることを示すひとつの指標として、「マイリスト率」というものがあります。これは再生数に対するマイリスト登録数の割合で、例えば10,000再生でマイリスト2,000であれば、この曲のマイリスト率は20%となります。これが高ければ高いほど、「この曲は俺が好きになる可能性が高い曲である」ということを意味し、その曲を聴いてみるかどうかの事前の手がかりとして有効です。しかし、あくまで「可能性が高い」だけであって、実際に聴いて好きにならなかったらならないとはまったく違います。本来、個人の好き嫌いでは測れない「いい曲」という判断基準なのに、その意思が集団になると「マイリスト率」という「いい曲度」の表現ができてしまうことには、なんともいえない数字の残酷さを感じます。

この音楽は芸術であるという点が、音楽制作という趣味を非常に面白いものとしている理由でもあり、同時につらくしている部分ともなっています。

「いい曲」が受け手の主観で決まる以上、アマチュアが作った曲のほうが、プロの作った曲より高く評価されることは往々にしてあり得ます。ゆえに、人気を得る曲を作ることのできるチャンスは誰にでも平等に与えられています。例えば、他に本業があるからこそ書ける、あるあるネタ。失うものが何もないから書ける、強烈なメッセージソング。昨日見た、頭からどうしても離れない夢から誕生した物語曲。何ヶ月もの時間と愛情を費やした神調教カバーなど…アイデアと努力しだいで、あなたの音楽が多くの人々の心や体を動かすことになるかもしれません。

ボーカロイド界限は新しく入ってくる人や、突飛なアイデアに対してとても優しい場所だと思います。

しかしその裏返しとして、勉強して技術を上げたとしてもそれが作品の評価に直接結びつくとは限らないというのが厄介なところ。もちろん、音楽制作にあたってのセオリーや定石などを抑えたり、作品作りを通して少しずつ表現技法を高めていったりすることで、「打率」を上げることはできると思います。ただ、その過程では「〇〇さん成長したなあ」という嬉しい反応がある一方で、「荒削りな前のほうが良かった」と言われることもあるでしょう。あるいは、大衆のニーズと、自分のやりたい方向性にギャップを感じて悩むこともあると思います。これはヒットをいくつか出した後にありがちな現象です。

また、活動を続けていてもなかなか評価されない状況が続くと、他の作品や作者に対する嫉妬心や、逆に自分を責めるといったネガティブな感情が生じやすいという面は否定できないところがあると思います。ただ与えられた音楽を聴いて、ああだこうだと勝手なことを並べて今日を過ごすほうが結果的には幸せに生きられるのかなあ、と思うこともあります。スポーツ等でもスランプ時にはあり得る状況でしょうが、他者が評価を決める芸術においてはよりこの傾向が顕著に現れると感じています。

表現者には時として、それらの状況に向き合う精神力も必要です。作り手の自分と聴き手の自分をうまく自分の中で分離させたり、ネガティブなエネルギーを新しい創作に転換させたり、あるいは義務でやっているわけじゃないのでしばらく距離を置いてクールダウンしてみたり。自分なりにうまくストレスをコントロールしていく方法を見つけることが、結果的に活動を長続きさせることにつながるのではないかと思います。

また、プロとアマチュアの垣根が曖昧なぶん、自分もプロに手が届く領域なのはと往々にして錯覚することもよくありがちです。確かに単体の成果物、アウトプットとして出来上がったものだけを見るとプロとアマチュアではほとんど遜色ないものも多く、事実ニコニコ動画では区別が付きません（つける必要もないけど）。

しかしながら、現代の日本で生活を維持するためには少なくとも年収 200 万円くらいは必要です。音楽制作のみで生活していくためには、単に曲を作る以上に、制作速度、相手のニーズを的確に読み取る能力、忍耐力あたりが求められます。1ヶ月かけて作った渾身の曲が5万円で売れたとしても、それでは生活を続けることはできません。

1年に数曲～十数曲をコンスタントに制作して長く活動を続けようと思うと、どうしても仕事やアルバイトをしながらスキマ時間を使ったり、主婦業をしながら制作するなど、別のことをやりながらじゃないとなかなかやっつけられないのが実情です。その中で目指すべき理想的なサイクルとしては、本業での経験を曲作りに生かしたり、創作で得た人脈のネットワークで仕事のストレスを解消、あるいは新しい仕事につなげるなど、本業と趣味がお互いに補完し合うようなものなのではないかと思います。このような充実した生活を送る兼業クリエイターがもっと増えれば、産業と文化の両方で日本が元気になるんじゃないかな、とぼんやり思ったりもしています。

などと、音楽に対する向き合い方について脈絡なくつぶつてきましたが、最初はあまり気負わず、とりあえず手を動かして気楽に1曲作ってみるのがいいと思います。

ボーカロイドの体験版をダウンロードしてきて（「06：ボーカロイドの体験版を使ってみよう」を参照）1曲がサビひとつ分だけという長さのアカペラでもいいから作ってみて、完成したものを自分だけで聴くような感じでまったく構いません。この場合、曲の受け手というのは作り手の自分ひとりですから、このひとりが気に入れば、作り手の自分としては十分満足ということになります。そこから、親しい友人に聴かせたり、周りに音楽に詳しい人がいたらアドバイスをもらうなどして、↓のパターンのように徐々に曲作りに慣れていけばいいと思います。

- ・サビのみ→1分のワンコーラス→4分のフルサイズ
- ・ボーカロイドのみのアカペラ→ピアノで伴奏を入れてみる→ベースとドラムを入れてみる

「受け手となる人の範囲を、どうコントロールするか」という話題については、冊子版の記事「別にニコニコ動画にアップしなくてもいいんじゃない？」も参考にしてください。

03

ボーカロイドを通じて何を表現したいのかを意識する



アーティスト・脚本家・プロデューサー — ボカロPの3タイプ

2010年5月に「ボカロPを大きく3つのタイプに分類すると」という考察を行い、自ら Together に記事のまとめを行いました。(http://togetter.com/li/23349)

ボカロPは大きく「アーティストタイプ」「脚本家タイプ」「プロデューサータイプ」という3種類に分類することができるのではないかとこの考察ですが、今も基本的な考えは大きく変わっていません。

これを読んでいる皆様がボカロ曲を作ってみるのにあたって「自分はボーカロイドを通じて何を表現したいのか」を考えると、このタイプ分けはある程度役に立つのではないかと思いますので、今回はこれをさらに詳しく解説していきたいと思います。

【1】アーティストタイプ

◆ 曲作りの起点は「自分自身が発信したいメッセージ」である

自分自身が発信したいメッセージを伝えたり、共感を呼び起こす手段として、ボーカロイド楽曲を作る方です。最近では比較的スタンダードな存在になりつつあるタイプであると言えます。歌の内容自体はボーカロイドのキャラクター的な文法に依存していないため、歌手が他のボーカロイドに変わったり、人間が歌ったりしてもほとんど違和感なく聴くことができます。

では初めから人間が歌えばいいのでは？と思われるかもしれませんが、そうではありません。音楽におけるボーカルの存在は「伝達者」であり、人間の歌手が歌うと「その歌手の曲」として認識される傾向があります。しかし、ここでのボーカロイドは、作曲家のメッセージをダイレクトに伝えるための「色のないメッセンジャー」としての存在を担っており、「作曲家の曲」として音楽を届けるためにボーカロイドは欠かせない存在なのです。例えばハチさんや、絵師じゃない KEI さんらは、ボーカルとして自ら歌う活動もしながらボカロ曲を作っています。

大まかな特徴やイメージの傾向

- ・ 曲調としてはロックが多い
- ・ 基本的にはオリジナル主義
- ・ メッセージに共感する人が多いので、二次創作としては歌ってみたが多くなる
- ・ GUMI や IA、VY シリーズなど、色のないボーカロイドが多く使用される傾向にある
- ・ 雑誌やニコ生、ライブなど、必要がある場合はボカロP本人がフロントマンとして積極的に登場する
- ・ Twitter 上では、よくボカロ界隈の友人に関する話題をしている

【2】脚本家タイプ

◆ 曲作りの起点は「創作した物語、フィクション」である

小説を書くように架空の物語を1曲の中で展開していき、その物語音楽を演じる役者としてボーカロイドを起用することが多い方です。後述の【3】プロデューサータイプとも若干似ていますが、こちらはまずボカロPが創作したストーリーが先にあり、後からその中に登場するキャラクターや設定などを既存のボーカロイドに落とし込んでいくという点で異なります。

このタイプでまずお名前が浮かぶ方と言えば、やはり mothy さん（悪ノP）でしょうか。1曲で終わる物語ではなく、複数の楽曲で同じストーリーを共有し、フラグを回収しながら世界観を広げていくスタイルが特徴的です。動画で盛んにストーリーの考察がなされるなど、長い期間にわたって愛される楽曲もこのタイプには多いです。

大まかな特徴やイメージの傾向

- ・ファンタジー系や民族調などの曲調が多用される
- ・物語を主役に置いているので、曲調もある程度こだわりはあるものの、それを語る機会は少ない
- ・手書きPV動画や同人誌、コスプレなどの二次創作が多く見られる
- ・小説や漫画、舞台化など、マルチメディアで商業展開される傾向にある
- ・ボカロP本人は積極的に表には出ないが、イベント、インタビューなどでは姿を見せることも
- ・Twitter上では他の人との交流は少なめで、告知ごとが多い

【3】プロデューサータイプ

◆ 曲作りの起点は「ボーカロイドのキャラクター性」である

ゲーム「アイドルマスター」でのプレイヤーは、アイドルのプロデューサーとしてゲーム中で「○○P」と呼ばれます。それに倣い、ニコニコ動画でのアイドルマスター動画投稿者も「○○P」と名乗っていました。ボカロPが「○○P」と名乗るのはその文化の影響なのですが、このタイプは本来の意味で架空の歌手をアイドル的に「プロデュースしている」人といえます。作曲家自身が先頭に立つ代わりに、自身が所有しているボーカロイドに、パブリックイメージなどに基づいたキャラ付けを積極的に行い、キャラクター起点の曲を作るのです。初音ミク誕生直後に多かったタイプのボカロPです。

例えば natsuP は、ミクで綺麗なバラード、がくっぽいど単体でご乱心なネタ曲、ルカでセクシー路線、そしてバナナイス（鏡音レン、KAITO、がくっぽいどによるユニット）で「IMITATION BLACK」（sm7215575）などのV系ロックのように、個々のボカロごとに発表する曲調を使い分けており、キャラ付けが非常にはっきりしています。楽曲のほか、トークロイドなどでのキャラ付けも行っています。

大まかな特徴やイメージの傾向

- ・ボカロにより曲調は様々だが、ダンスポップ系の楽曲が他のタイプよりも比較的多い
- ・「○○を意識してみました」など、元ネタの開示に特に抵抗がない
- ・手書きPV動画のほか、MikuMikuDanceによる二次創作も多い傾向
- ・初音ミク、鏡音リン・レン、KAITOなど、比較的キャラクター性の濃いボーカロイドが多く使用される
- ・ボカロP本人は目立ったり、話題の対象になることがあまり好きではない
- ・Twitter上では、よくキャラクター語りをしている（ボカロに限らずアニメなど）

もちろん人間ですから一概に何タイプ、と完全に分類できるわけではないことをお断りしておきます。時間と共に考えも変わっていく可能性もありますし、曲ごとにやりたいことが違う場合も多いと思います。

しかし、「自分はボーカロイドを通じて何を表現したいのか」を意識すると、それはこの3種類のどれか（または複数）にかなりの確率で当てはまりと思っています。それにより、例えば最初のボカロを何にするかなど、これから音楽を制作していくにあたって考えが整理できるのではないのでしょうか。

他のPとコラボレーションをしたりする際にも、音楽性によるずれ違いを避けるために、事前に相手のタイプをつかんでおくことは有効かと思えます。

個人的には、アーティストタイプ、脚本家タイプ、プロデューサータイプの方々が全部ボカロという表現手段を通してカオスに入り混じっているのがこの界隈の面白いところのひとつだと思います。あらゆる音楽がボカロに来れば全部見つかるということとても幸せな世界です。

04

ボカロ曲ができるまでの 制作工程を知る



曲を作るには、どのような作業が必要なのか？

普段何気なく聴いている音楽ですが、それが完成するまではどのような作業を経ているのでしょうか。

右のページには、ボカロ曲の一般的な制作工程を紹介しています。これはボカロ曲に限らず J-POP、洋楽、アニメソングなど、一般的な「歌モノ」と呼ばれるボーカルが入った音楽であれば、せいぜい「ボーカロイドの打ち込み」が「人間によるレコーディング」になるくらいで、その手法は大きくは変わりません。

ボカロPがボーカロイドを調声している時間は、曲全体の制作工程からすると実は一部でしかありません。

曲全体からすると、**ボカロエディタに触っている時間は全体の10%~20%くらい**でしょうか。残りの8~9割は、曲の展開を考えたり、伴奏を作ったり、音を整えたりすることに費やされます。

確かにボーカルは料理にたとえるとメインディッシュなのでしょうが、素材の下ごしらえをしたり、味付けをしたり、盛り合わせをちゃんとやらないと輝いて見えないし、美味しく味わえないというところですよ。

1曲が完成するまでの時間は人によっても本当に様々ですが、アマチュアであればだいたい20時間~50時間くらいかかるのが一般的なようです。平日は1日2時間、休日はそれより多く時間をかけるとすると、およそ1週間~1ヶ月というところでしょうか。ある程度慣れるともう少し短い時間で作ることも可能ですが、1曲を作るのはだいたいRPGを1本クリアするくらいの時間が必要ということになります。

その一方、例えば小室哲哉氏は全盛期には1年間に100曲以上作っていたらしく、プロがプロである条件は、それなりのクオリティのものを極めて短期間に、しかも継続して制作することができる能力を持っているということにあるでしょう。また音楽業界の場合は、⑤ミックスや⑥マスタリングにはそれを専門にしているエンジニアが別に存在しており、作曲家との分業体制が確立しています。③メロディーだけを作る作曲家と、④編曲家が別々のことも多いですね。最近ではボカロ界隈においても⑤ミックス、⑥マスタリングを得意とし、他のPの作品のミックスやマスタリングを手がける方が増えています。

使う音源や音楽ジャンルなどによってもそれぞれの作業量に差が出てきます。例えばトランスなどのクラブミュージック系の曲は、全体を通してひとつのコード進行だけを繰り返したり、楽器の種類もシンセサイザーが中心ということがあるため、比較的短い時間で③作曲や、④編曲&打ち込みができることが多いです。しかし気持ちいい音にこだわり出すと、⑤ミックスであったり、「シンセサイザーの音を作る」という部分に多くの時間が費やされることもあります。

逆に一般的なJ-POPは、Aメロ、Bメロ、サビでそれぞれ違うコード進行をすることも多く、楽器の種類も生楽器からシンセサイザーに至るまで多彩なものとなっています。王道ではありますが、意外と作るのは手間がかかります。(最近のヒップホップなどを元にしたJ-POPなどでは、比較的コード進行のバリエーションが少ないものも増えてはいます)

初心者の方は、無理に最初から完璧なものを作ろうとせず、まずは①「一番だけでいいから完成させてみよう」とか、④「最初はピアノだけの伴奏でやろう」など、簡単なところから始めていき、「次の曲ではCメロを作ってみよう」「ベースを入れてみよう」など、徐々にステップアップしていくのがいいのではないのでしょうか。何曲も手を動かして作っていくことで、自然に自分の得意なやり方が見えるようになってくると思います。

<<一般的なボカロ曲ができるまで>>

①構成を考える



②作詞



③作曲 (メロディー作り)



④編曲・打ち込み

ドラム

ベース

ギター

ピアノ

シンセ
サイザー

ボーカル

音源ソフト (ソフトシンセ) を使ったり、実際に楽器を弾いたりして、曲を曲として成立させる部分です。一番作業量の多い工程であり、ここが腕の見せ所となります。ギターやバイオリンなど、生楽器系を打ち込む場合は、音域や演奏技法など、それぞれの楽器の特徴を知っておくとより自然に仕上げることができます。

「ボーカルの打ち込み」が一般的に「ボカロ調声」や「調教」と呼ばれる部分となります。ボカロエディタ上で歌詞とメロディーを打ち込み、発声の長さやパラメータを調整して、うまく歌わせることを目指します。

⑤ミックス



⑥マスタリング

曲全体のテーマや展開、構成、使う楽器などを大まかに考えて、メモなどをしておきます。例えば「Aメロ→Bメロ→サビを2回繰り返して、間奏のあとのCメロに主人公の本音が来るので、ここで一気に盛り上げて…」みたいな感じです。

最初にこの部分を考えておくことで、途中で行き当たりばったりに考えることなく曲を作ることができます。

構成を考えたら、歌詞とメロディーを考えます。必ずしもこの順番でやる必要は無く、作詞と同時にメロディーが思い浮かぶ人もいれば、作った詞にメロディーを後からつけるのが得意な人、反対にメロディーが完全にできてから歌詞を考えるのが得意な人もいます。何曲か作って自分のパターンを見つけましょう。

何も無い状態でメロディーを考えてもいいですし、次の「編曲・打ち込み」である程度ドラムやベースを打ち込んだあと、それに合わせて鼻歌のような感じで歌ってメロディーをひねり出す、みたいなやり方もあります。

曲としてより自然に聴けるように、ボーカルや打ち込んだ楽器どうしの音量などのバランスを調整することをミックスと呼びます。初心者の方は、まずは簡単に音量とPAN (左右の振り) を調整することからやってみましょう。それに慣れたらEQやコンプレッサー、リバーブなどの各種エフェクターを少しずつ導入していきます。

マスタリングとは、ミックスによってバランス調整された音源全体にエフェクターをかけて、ノイズを除去したり音圧を上げたりする最終仕上げの作業です。

コンピレーションCDを作る場合などは、各自がバラバラにミックスした音源を、CD全体を通して音圧などに違和感がないように仕上げる必要があるため、より重要な役割であるといえます。

05 おればななPに聞く 「ゼロからのボカロ調声への挑戦」



ボカロ調声の「壁」を、どうやって乗り越えたのか？

ボカロPが雑誌インタビューで取り上げられることも多い昨今ですが、やはり商業誌の限られた誌面の中では、どうしてもヒットした作品があってそれを紹介するスタイルに終始しがちであり、その作品を制作する部分の苦悩であるとか、プロセスについてはなかなか深く取り上げる機会というのは少ないのではないのでしょうか。

そこで、音楽経験ゼロから実際にチャレンジしたボカロPに、どのような壁があり、それをどうやって乗り越えたのかの部分のお話を伺うことで、初心者の方にもこれから作品を作っていくためのヒントが得られるのではないかと思います、この対談を企画しました。

対談のお相手は、2008年の初投稿以来、4年半の間、主に鏡音を中心としたカバー曲をニコニコ動画に投稿しつづけているおればななP。最近では「PONPONPON」(sm15484827)など、ギガPと組んだきゃりーぱみゅぱみゅ楽曲のカバーが注目を集めたり、100万再生を記録したGUMI & 鏡音リンの楽曲「インビジブル」(作曲:kemuさん, sm16474954)でボカロ調声を手がけるなど、活動の幅を広げています。

ボカロ調声の腕一本でこの界隈にポジションを確立した彼女ですが、それに至るまでの道は、果たしてどのようなものだったのでしょうか。およそ2時間にわたって収録されたこの対談は、カバー専ならではの哲学や、主婦業との両立など、様々なテーマの話題が展開され、非常に興味深いものとなりました。

※Web版では、冊子版の内容(10ページ)を6ページに再編集しています。

ボーカロイドとの出会い

アンメルツP (以下ア)：本日はありがとうございます。

おればななP (以下お)：いえいえ、こちらこそ。

ア：まずはボカロを知ったきっかけ、ボカロとの出会いの部分について教えてください。

お：「コンビニ」(sm1908098)とか「みくみくにしてあげる♪」(sm1097445)とかを、たまたま聴いてみてと言われて、聴いてはまった感じですね。当時は全然ニコニコ動画を見てなくて、ネットゲームをしていたんですけど、そこで一緒にいた人がボカロが好きで、私がかつと音楽好きって言うのは周りじゃ知ってたので、「こういう創作で公開している人がいっぱいいるんだよ」と言う話を聴いてそれで聴いたら、「おいしいじゃん！」っていう。

ア：あまり違和感なく聴けましたか？

お：初めは何言ってるかわからなかったんですけど、音が好きだったから特にそれは問題ではなくて。「ああ、自作でこうやって公開している人も一杯いるんだ」と、けっこう衝撃を受けた記憶がありますね。それまでは、J-POPとかの版權ものを買って聴いていたので。

ア：正しいハマり方といますか、正統派な感じですね。

お：版權ものって売れるのを前提に作ってる感じがするじゃないですか。

でもボーカロイドって、みんなそれぞれが自分の好きなことをやっているから、聴いててけっこう衝撃を

受けることが多くて、楽しかったですね。

ア: 最初買ったのってリンレンですか？

お: そうです。それも発売してすぐ買ったんじゃないくて、2008年の2月くらいに。それまではずっと聴いているのが楽しくて。でも、鏡音の初期くらいまではけっこうカバーが多かったじゃないですか。それで、なんか「ああ自分も歌わせてみたいなあ」と思って。で買いました。

ほぼパッケージが衝動買いみたいな感じで買いましたね。

あと、ボカロ使おうと思ったのは、子供の子守歌を歌わせたいっていう理由もあって。

ア: 特殊な動機ですよねかなり。

お: 自分があまり歌が得意じゃないから、耳が悪くてあまり歌うことが好きじゃないというのもあったんですけど、だからこそボーカロイド画期的だなと思って。

ピアノとか弾けるわけでもないけど、ドレミさえわかれば打ち込んで音程探せるじゃないですか。

ア: バンドなど、それまでにご自身で音楽作った経験はありましたか？

お: ないですね。

ア: なるほど。じゃあもうほんと手探り状態というか、パソコンにはボカロエディタしかなかったみたいなの。

お: 無かったです。どうやってオケとボーカロイドの声を合わせるかというのも、全部買った後に調べました。

ア: そこからですよ。どのようにして調べました？

お: 私が見てたときはまだボーカロイドのサイトが多くなかったんで、DTMのサイトをあさってフリーソフトのDAW（音楽制作ソフト）を探して、そのDAWの解説サイトで合わせるのを探すというところからでしたね。

ア: そうそう、そこまでたどりつくのが大変な気がします。

お: 今はボーカロイドのサイトとかでもけっこう親切にDAWの紹介とかしてくれてるけど、はじめはもう見て、全部そこに書いてある通りにやってみて感じでしたね。それでも一回挫折して。わからなくて。機械も苦手だったというのもあったので。

だから一ヶ月くらいボーカロイド放置した時期があって（笑）

でも聴くのは好きで聴き専をしてたら、やっぱりもう一回やりたいなあと思ってまた始めました。で、その時はDAWの使い方がわからなかったから、アカペラでやりました。

ア: なるほど。

お: 自分で合わせられないんだったら、伴奏的なものも声でやればいいんじゃないかと思って。

それで、初めはクラシックのパートを全部ボーカロイドに歌わせてってところから入ります。

ア: それで「ぱっへるべるのばななおれ」（sm2844729）が（笑）

お: そうですそうです、あれとかはほんとに。

半年間くらいは直接ボーカロイドエディタにノート書き込んでましたからね。

童謡も一杯歌わせて、100曲くらい。その当時子供が3歳前くらいで、歌とかに反応する時期で。

それでボーカロイドに歌わせて聴かせてましたね。

ア: なるほど。

お: そうするとあれですから。子供はボーカロイド完璧に聴き取れる耳で育ちますからね（笑）

うちの子供はボーカロイドはもうよっぽどいじってない限りは聴き取りますね、全部。

トークロイドも聴き取ります（笑）

逆に旦那はボーカロイドは全く興味ないので、今でも「何言ってるかわからない」って言います。

音楽は好きだけど、ボーカロイドには全く興味を示さなかったですね。

V3とかどんどん機能や性能が上がってきてるじゃないですか。

初期の鏡音リン・レン Act1 で全く聴き取れないって言われて、Append になって聴いてもらって、性能どれくらい上がってるのかなと思ったら、それでも聴き取れないって言われて。

じゃあV3ならどうだと思って、V3を聴いてもらったらやっぱV3でもわからないらしいですよ。

ア: わからない人はわからないという。

お：でも、初期に比べればなめらかとか自然にはなっているとってたけど。
私はそこがわからないんですよ、使ってると。
でも性能は上がっているみたいなので、これから始める人はV3がいいんじゃないかなと思います。

ア：V3 で使いやすいライブラリだとやっぱ GUMI ですかね？

お：V3 だと、GUMI 使いやすいですね。GUMI と IA はほとんどベタ打ちでいいんじゃないかなと思いますね。
私は初期でもう子音が壊滅してるときだったんで、すごい子音をいじる癖があるんですけど、
V3 は逆に子音をいじりすぎると聴けなくなってきちゃう気がします。
だから V3 は、私みたいに発音記号をいじる云々よりは、音程をいじったほうがいい気がしますね。
ノートをずらすとか。私は音程をいじるのは苦手だからあまりやってないんですけど。

発音記号を操作することになったきっかけ

ア：ボカロエディタ上では、主にどういうパラメーターを操作してますか？

お：私は、ノートを刻んで、ノートで音程をいじて、ピッチベンドをいじらない人なんですよ。
写真あるじゃないですか（図1）。裏がPIT（ピッチベンド）なんですけど、ほとんど平らです。

ア：あー、ほんとですね。意外な感じです。

お：ノートで全部音程を作ってます。ピッチベンドは下手にいじると、逆に音痴になっちゃうじゃないですか。
でもノートだったら、音程が決められたところしか置けないから、無難にできると。

ア：そうですね。初心者にも優しいやり方という。

お：初めはいろんなところをいじろうと思って、逆に聴きづらくなっちゃうっていうこともありましたね。
ボーカロイド聴いている人は、たぶんベタ打ちに耳が慣れてる人が多い。
だから変にいじるよりは、要所要所、ピンポイントでいじったほうが聴きやすかったりすることも多いと思うんですよ。私はすごいいじて逆に聴きづらいつて言われてるタイプなんですけど（笑）

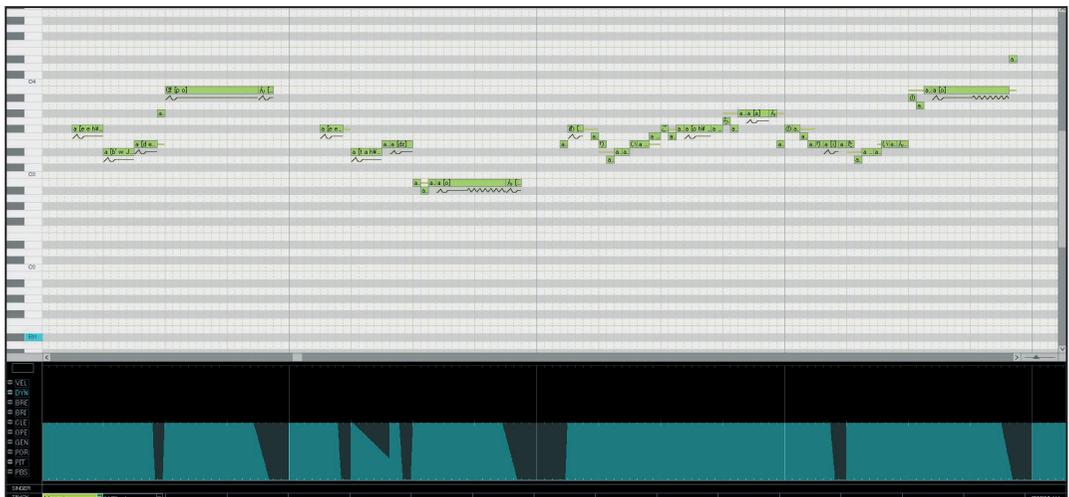
ア：このBメロの「メリーゴーランド」ってところすごいですね。（図2）

お：発音記号超いってますねそこは。英語を歌わせるときは、大体ざっくり日本語を入れて、
あとはその日本語を無視して、ひたすら発音記号だけで入れてるって感じなんで。

ア：じゃあこの「め」と「り」の間の「a」とかはもう発音記号が入ってるよ。

お：みっちり入ってると思いますそこらへんは。

たまに語尾が弱くなるのが気に入らなくて、母音をそのまま置いているところもありますけど。



▲図1：「PONPONPON」カバーのBメロ。下でカーブを描いている項目はDYN（ダイナミクス、声量の大きさの調整）。
下部分でピッチベンドはグレーの直線部分であり、全く操作されていないことがわかる。

ア：でもこれほとんど「a」ですからね。

お：初めざっくり歌詞を入れるときは、ボカロエディタの機能である「歌詞入力ツール」で入れてるから日本語で入ってるけど、調声するときはもう日本語を使わないので、全部発音記号で入れてしまう。V3になったら、「発音記号優先表示」がアップデートで実装されたので、それになってからは日本語使ってないですね。全部発音記号で入れてます。そのほうが自分でもわかりやすくなってるので。

ア：ボカロ語…（笑）

お：ボカロ語で会話してます。

ア：Twitterとかでもたまに発音記号で会話してますよね（笑）

お：エディター打つ時はほんとそんな感じです。直接エディターに打ち込んでます。でも、発音記号いじりだしたのは初めからじゃなくて。

一番最初に発音記号をいじろうと思ったのが、「裏表ラバース」のカバー（sm9201103）です。

ア：2009年の鏡音生誕祭でしたね。原曲の発表からは、少し間が空いた時期ということになりますね。

お：この時期からは、ジェバンニをやめようって決めたんですよ。

ジェバンニするなら、ほんとに発表されてもう1日～2日で上げる。そうじゃないんだったら、2ヶ月間を置く決めてやってました。ジェバンニすると「便乗乙」とか言われるので（笑）それより前は、ほとんど発音記号いじってないです。

ここが多分私のターニングポイントだったんじゃないかなと。

ア：どうしていじるようになったんですか？

お：この曲は、いじらないで歌わせたら、すごい壊滅してて。

ア：早口だから。

お：そう、すごく早口で、ほんとひどくて、読経をしてるみたいになっちゃって（笑）

で、前から発音記号をいじってる人の話は耳にしていたので、まず発音記号をいじるというよりは、歌詞にない言葉を入れるようにしたって感じですかね。例えば、「な」の前に「ん」を溜めるとか。鼻濁音にするとか。そういう「ん」ってそのまま日本語表示すれば出来るような簡単な発音記号のいじり方を「裏表ラバース」からしていましたね。

ア：こころへんの話ってすごく大事ですよ。どう壁にぶつかって、どう超えたかって部分がやっぱり。

お：初めから英語表記のボカロ語なんかわからないから、「ん」のように日本語で打ち込めるやつからちょっとずつやっていった感じですね。

それから少しずつ、発音記号を見てみて、子音を見て「なんだこの英語は」みたいなことになって、それをその言葉の前に足してみたらどうだろうと。



▲図2：「PONPONPON」カバーのBメロ、「メリーゴーランド」拡大部分。
半音単位の音程で細かく区切られたノートが目立つ。

例えば、鏡音の Act1 はサ行が弱いつていうので有名だけど、それならば「サ」の「s」を前につけたら強くなるとか、その程度から始めましたね。ピンポイントで。

ボカロ調声はアクセントをつけるって意味でも、ピンポイントでやるところが重要だと思うんですよね。全部を全部やっちゃうと、逆にくどくなっちゃうから、サビだけ思いつきりやるとか。

ア：決め所でやるっていうのは重要ですよ。

私はボカロに関しては、英語ボカロは確かに発音記号はちょっといじってますけど鏡音とかはずっとベタ打ちだったんですよね。

お：でもベタ打ちでも全然聴けますけどね、私は（笑）。よほど速い曲じゃなければ。

ア：ミックスでなんとかやって。

お：そこで、ミックスが重要になってきちゃうんですよね。

ア：私のでちゃんと調声したやつだと、今年の「鎖の少女」のリンでのアレンジカバー（sm17548198）と、あと以前作った「あなたのようにになりたい」（sm12827257）っていうバラードで、最後のサビでレンを泣かせてみた、っていうのがありますね。

お：あれわかる、すごいわかる。あれよかったです。

私もいつだったかな、泣いてるように歌うってやつを、すごい初期ですけどやった記憶があります。多分それはみんなやりたいと思う、通る道だと思います。

泣かせるとか、泣いているように歌うっていうのは。うまくいったときは嬉しいんですよねー。

ア：ほんと可愛い。

お：かわいいですよ。

調声師としてのプライドとチャレンジ

ア：他にこだわっている部分はありますか？

お：こだわっている部分はそれこそ本一冊になっちゃうくらいあるだろうからなあ。

私は、「とりあえず始めに鏡音レンで歌わせて、鏡音レンがダメだったら他に歌わせる」っていうのがスタンスですかね。やってくれる人が楽しくできるのが一番かなって思うので、そこは大前提です。

自分が楽しくなきゃ意味がない。それは一番始めからですね。

アカペラ曲上げても楽しいから。聴いてくれる人がいないかもしれないけど自分楽しかったし。

調声のこだわりはやっぱこれですね、ボーカロイドってベタ打ちでもちゃんと歌うじゃないですか。

でも、歌わせていると、やっぱあるんですよ、「あ、やっぱベタ打ち超いい」と思うときが。

特にバラード曲とかは。

それでもカバー専だから、ベタ打ちだったらボーカロイドさえ持っていれば誰でもできるじゃないですか。だから、少なくとも「いじる」っていうのはこだわりですね。

ア：そこはもうなんというか、「調声師のプライド」の部分ですね。

お：でもそういう風に、そこに「自分でカバーするときはちゃんといじる」っていう線引きをしたから向上心が生まれて、もっと勉強しよう、発音記号をやろうとか思うようになったんじゃないかなと。

始めは音程だけいじってやってたけど、「裏表ラバース」くらいから、

音程じゃ限界があるのを感じて、発音記号をいじって。

ちょっとずつでもなんか課題を見つけてやってくっていくのも、こだわりですかね。

動画でも毎回、調声って細かいから、聴いている人はたぶん全然気づかないと思うけど、

気づかないようなところで一回凄く時間をかけて、そこだけはなんとかするって場所を決めたり。

必ず動画で一個新しいことをやることにしたり。

ア：あー、それは私も決めてますね。何か一個は新しいものとか、サプライズ的なものを入れようと思ってます。やっぱそれがないと、長続きしないかなという。

- お:** 向上心がないとちょっと辛いものが、やっぱ飽きちゃうかなっていう。
たまに新しく挑戦したのが滑ったりもしますけどね (笑)
- ア:** まあ、失敗はしょうがないことですから。
- お:** そしたら、「あ、これはダメなんだな」と思って、また次に行くみたいなの。
- ア:** 挑戦する限りは、失敗はなきやいけないものなんで。
- お:** やっぱ挫折しないで登ってきたら楽しくないと思うんですよ。挑戦し続けることですね。
私は一気に挑戦できないので、動画でも DAW でも一個ずつ何か新しいことをするってやってるけど。
調声はいつも通りでも、DAW のミックスで、いつもより EQ をいじってみたりとか。
何か一個新しいことをやるっていうのは、けっこう大事な気がします。
- ア:** そうですね。過程がすごく重要だと思うんですよ。
やっぱり DTM って、一生モノの趣味になると思うので。
- お:** ほんとそう思います。私も音楽周りの人より多少好きで、それでこの界限に来たけど
ボーカロイドがなくなっても多分周りの人より多めに音楽聴くと思うし、音楽はそういうものだと思います。
一生モノ、好きになっただけずっと残る。自分の中で減っていくことはないんじゃないかなあと。
- ア:** だから別にボカロブームがどうとか関係なく、うちらが曲作ってれば明日も続くよねみたいな。
- お:** それはありますね。まあ私はほんとに趣味でやってるんで、
いろんな人に言ってますけど、飽きたらパッタリいなくなるだろうし (笑)
それでまた聴き専に戻って聴き続けることになると思うけど。
でも今のところはまだまだ挑戦することが多すぎて、きりが無い。果てがない。
規制とか、子供の都合とか、そういうのがなければこれからもやってくんじゃないかなと。
- ア:** まだ全然死ねないですよ (笑)
- お:** ほんと、果てが無いから。まあ、5 年も経つんだしね、もうね。
- ア:** 5 年ですよもう。趣味としてはやっぱ 5 年って長いですよ。
- お:** 長いですね。やっぱずっと続けられるから 5 年もできるんだらうなと。
- ア:** そうですね。

(了)

06 ボーカロイドの体験版を 使ってみよう



AHS 社のサイトでは、ボーカロイドの体験版を常時公開している

ボーカロイドを実際に扱うにあたり、やはりいきなり購入する前に、実際にある程度触ってみてから製品版を買うかどうか決めたいという方も多いのではないかと思います。そこで、役に立つのが体験版です。

体験版では、制作したデータを VSQ 形式で保存できないという制限が存在します。また試用期間として、おおむね 10 日間～2 週間（ソフトによって若干異なる）の期間が設けられており、それを過ぎると試用できなくなります。この特徴をキャラクターソングとした「タイムリミット」（sm1241072）という曲は有名ですね。しかしその期間中は VSQ 形式での保存以外ならば何でもできるので、音声を書き出してオケと合わせ、ちゃんとした楽曲として発表することもできます。

実は、「AHS」社のサイトからはこのボーカロイドの体験版を、常時ダウンロードすることができます。

ダウンロードできるのは、同社が発表している VOCALOID2 のボーカロイド 4 種類、「猫村いろは」「開発コード miki」「氷山キヨテル」「歌愛ユキ」となります。同社のボーカロイドの購入を検討している方はもちろん、ボーカロイドという存在を一度試したい方には、非常におすすめであると言えます。

なお、初心者の方には「猫村いろは」のダウンロードをおすすめします。他の 3 種類よりも発売が後発のこともあり、よく調整されていて、VOCALOID2 としては非常に高い基本性能を誇っています。「初音ミク」の滑舌の良さ、「鏡音リン・レン」の力強さ、「巡音ルカ」の深みを兼ね備えた存在といっても過言ではないくらいです。確かにクリプトン社やインターネット社のボーカロイドに比べるとやや地味な存在ではありますが、実力は保証します。

ちなみに「初音ミク」のクリプトン社や「メグッポイド（GUMI）」のインターネット社のボーカロイドの体験版も存在しますが、雑誌の付録であったり、公開しても期間限定であることが多いため、タイミングを逃してしまった方も多いのではないかと思います。

その点では常設展示している AHS 社の体験版はかなり貴重であると言えます。

なお、雑誌や書籍の付録としての体験版ですが、主に以下のものについています。「初音ミク」の体験版などが欲しい方は、バックナンバーを探してみるのがいいと思います。「VOCALOID @ wiki」（<http://www39.atwiki.jp/vocaloid/>）のトップページでは、何月号の付録でどのボーカロイドの体験版が付属しているかが、種類別にまとめられています。

- ・ヤマハミュージックメディア発行のムック「VOCALOID をたのしもう」シリーズ
- ・寺島情報企画「DTM マガジン」
- ・工学社「超カンタン！メグッポイド&作曲」「超カンタン！作曲&がくつぽいど」

公開されている VSQ を参考にしてみる

さて、体験版のダウンロードを行い、無事にインストールが完了したあなたに待ち受けているのは、ボーカロイドエディタの味気ない画面です。とりあえず音符データを並べてみて発声させてみましょう。とはいえ頭の中にメロディーの作り方も何もない状態ではあまり大したことはできないかもしれません。そこで、まずはネットに公開

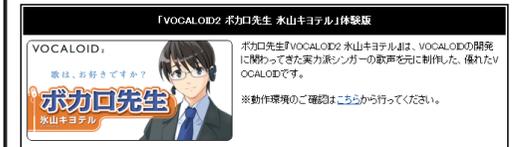
<<AHSサイトからの体験版ダウンロード>>



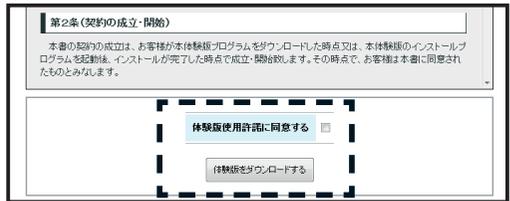
①「<http://www.ah-soft.com/>」にアクセスし、「体験版ダウンロード」をクリック



②画面下の「無料体験版」ダウンロードをクリック



③画面下にボーカロイドが4種類まとまっているので、使いたいソフトを選択



④体験版使用許諾を読んで「同意」にチェックし、「体験版をダウンロードする」ボタンをクリック



⑤「体験版のダウンロード」をクリック

されている既存の VSQ データを探してみても読み込ませるのがいいと思います。

神調教で有名な神無月 P は、一部のカバー楽曲で VSQ を公開しています。マイリスト (mylist/4223651) の各局説明文から VSQ のダウンロードができるので、それを読み込ませてみて再生したり、音程やパラメーターをいじったりしてどのように声が変わるのかを観察してみたりしてみましょう。

また有料となりますが、インターネット社のサイトでは、J-POP 楽曲などの VSQ と MIDI (演奏情報) データを含む音楽素材データを 1 曲 315 円で販売しています。(http://www3.ssw.co.jp/dl_data/) 執筆時点では、全部で 555 曲の楽曲が販売されていました。

MIDI データの中の、ボーカルが歌うメロディーのパートをボーカロイドエディタで読み込ませると、歌詞が入っていない音程だけの状態で読み込まれるので、それに歌詞を打ち込んでいくのもいいかと思ひます。

他にも VSQ や MIDI を無料で公開されている方はたくさんいらっしゃいます。ピアプロで「VSQ」で音楽を検索したり、ニコニコ・ commons で「MIDI」で検索してみると色々出てきます。試してみてください。

07 簡単なコード進行の法則を試してみる



実は意外と簡単でシンプルな「コード進行」

曲作りの中で、特に難しいというイメージを持たれているもののひとつが「コード進行」です。確かに奥は非常に深いですが、実はいくつかの法則を覚えてしまえば最低限のコード進行というものはわりと簡単に自分で作ることができてしまいます。

音楽理論の本とかを見ると、「トニック」とか「サブドミナント」のような用語が出てきますが、ここではそのような用語を使わずに、とりあえずこれを押さえればコード進行らしきものはできるよ、っていうのを説明します。なお、ここで紹介しているものは、自分なりに噛み砕いてはいますが、基本的には「作曲法」というソフト (<http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se048457.html>) の解説の受け売りです。実際に音を鳴らしながらコード進行やメロディーの書き方の学習ができるソフトで、私はこのソフトでそれらを覚えたと言っても過言ではありません。Windows95時代に作られたかなり古いソフトですが、一応筆者のWindows7 64bitの環境でも動くことを確認しています。サポートページ (<http://hp.vector.co.jp/authors/VA007711/>) にも作曲のための音楽理論やノウハウが山ほど掲載されていますので、作者の方には本当に感謝としか言いようがありません。

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八長調で見ていきます。ある音を決めて、そこから鍵盤を1個飛ばしに2つ、合計3つの音を重ねた物をコード（和音）と呼びます。「ド」から始めると「ドミソ」です。これをIとします。「ド」から始まるものから、「シ」から始まるものまで合計7つのコードをI～VIIとし、曲中ではこれのどれかだけを使います。

そして右の4つの法則を見て下さい。実はこれだけ押さえれば最低限のコード進行は可能です。

例えば今奏でたコードが「V」であれば、次に奏でるべきコードは、そこから3つ進んだ「I」か、1つ進んだ「VI」か、2つ戻った「III」のどれかになります。特に3つ進むパターンは次に向かってぐいぐい引っ張っていく力があり、サビなどで使うと気持ち良い響きになることが多いです。最後に「V」→「I」で終わるとちゃんと曲が落ち着いて終わったという印象を与えることができます。

この法則を使って、例1～3のように手持ちのDAWにピアノで4～8小節くらいのコード進行をたくさん書く練習をしてみるといいと思います。なお和音は構成音さえ合っていればその和音として成立しますので、例えば「ドミソ」の「ド」だけを1オクターブ高い「ド」にしてみたり、「ミ」だけを1オクターブ低くしてみるなど、色々試してみるとまた違った響きが得られて面白いです。

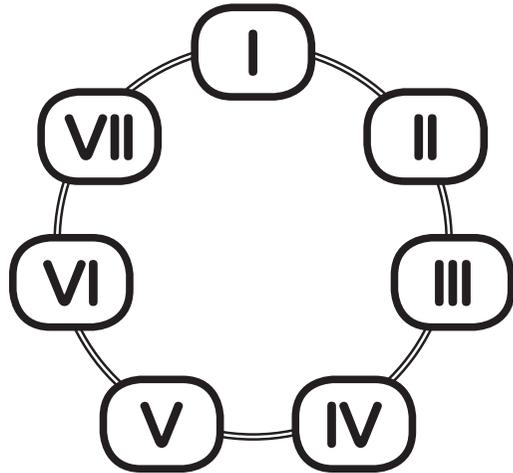
なお例1の「VI→IV→V→I」はいわゆる「小室進行」とも言われるコードで、例えば2分音符の間隔でこのコードを進行を4回ループさせる8小節のコード進行をDAWに打ち込んでみて再生してみましょう。どこかで聴いたような響きが得られます。J-POPでもボカロ曲（例：「千本桜」や「鎖の少女」のサビなど）でも音ゲーの曲（例：beatmaniaIIDXの「RED ZONE」のサビなど）でも、この進行を使ってヒットしている楽曲は数え切れないほど存在します。私も大好きな進行です。何かこの進行には日本人の琴線に響くものがあるんだと思います。

慣れたら⑤～⑧のような応用例も試してみましょう。これらのパターンはあくまで基本であり、この法則に縛られない面白い進行などを自分で見つけてみるのも面白いのではないかと思います。先ほど解説した「作曲法」には理論に基づいたもっとちゃんとした解説があるので、さらに知識を深めたい方はそちらを見て勉強して頂ければと思います。

<<簡単なコード進行の法則>>

◆ハ長調の場合に使う和音

| | |
|-----|------|
| I | ドミソ |
| II | レファラ |
| III | ミソシ |
| IV | ファラド |
| V | ソシレ |
| VI | ラドミ |
| VII | シレファ |



◆とりあえずこの4つの法則を押さえれば、最低限の進行はできる

- ① 「I」からはどこに行ってもいい
- ② 「I」以外からは、次の3パターンのうちのどれかを選ぶ
(a) 3つ進む (b) 1つ進む (c) 2つ戻る
- ③ 「VII」は使いどころが難しいので、なるべくなら使わない
- ④ 曲の最後、区切りとなる部分は「V→I」で終わる

例1) VI→IV→V→I

例2) IV→V→III→VI→II→V→I

例3) I→VI→IV→II→III→I→V→I

◆慣れたらこんなパターンも

- ⑤ 構成音に、さらに2つ上の音を加えた「7thコード」を代わりに使える。
Iであれば「ドミソシ」。「II→V(7th)→I」みたいな使い方が一般的
「I→I(7th)→IV→V」みたいな橋渡し役も可能
- ⑥ 曲の途中の区切りとなる部分(8小節とか)で「V」で終わると締まる
- ⑦ 実は「IV→I」という進行もできる。「V→I」と少し違う雰囲気が出る
- ⑧ Iなら「ドファソ」という構成音による「sus4コード」を途中に挟んで
「V→I(sus4)→I」のように終わることもできる

08

作ったコード進行に
メロディーを載せてみよう

コードの構成音に、いろんな装飾をしてメロディーを作る

コードができれば、次にそれに載るメロディーを考えます。コードのピアノ伴奏と、メロディーをボーカロイドに歌わせたものを合わせれば、いちおう最低限曲と呼べるものができあがります。メロディーの基本は、右に書いた5つの法則となります。これを押さえておけば、不自然な響きにはなることはまずないと思います。

メロディーをつける場合でも、やはり和音は重要な要素です。まずはコード進行で使った和音を思い出します。その和音を構成している音（内音）を、メロディーに使うことができます。I（ドミソ）だったら「ドミソソ〜」みたいな感じです。しかしこれだけだとあまりなめらかなフレーズはできませんので、右ページで説明している②刺繍音（ししゅうおん）、③経過音（けいかおん）、④倚音（いおん）を使ってうまくメロディーを組み立てていくことになります。特に④倚音は、うまく使えば音程差があるメロディーへの跳躍をスムーズに行うことができ、メロディーにインパクトを加えられます。「ド↑ラ↓ソ」や「ソ↓低いシ↑ド」のように、落として持ち上げたりする感じでカウンター的に入れると自然です。他にもメロディーには「先取音」や「逸音」、「繋留音」（けいりゅうおん）というものもありますが、ソフト「作曲法」では先の3つの音を重点的に説明しているので、それを知っていればまず困らないと思います。興味がある方は「作曲法」の補足説明を見るなり、ググるなりしましょう。

ここまでではコードを先に作る前提でお話をしてきましたが、先にメロディーを思いついて、それにマッチする伴奏を考えたいときは、これの逆順をたどってあげればいいのです。すなわち、先に作ったメロディーを1小節単位なり2分音符単位なりで見たときにどの和音が含まれるかを確認して、その部分のコードを探すことで、合いそうなコード進行を逆算していくという流れになります。

例えば、1小節目「ドレミ」→2小節目「ソファファ」のようなメロディーがあったとしましょう。この1小節目はVI（ラドミ）かI（ドミソ）で「レ」は経過音だろうと解釈できます。続く2小節目はII（レファラ）かIV（ファラド）で、「ソ」を倚音であると解釈できるほか、すべてがVの7thコード（ソシレファ）の内音であるという解釈も成立します。そこで、コード進行の法則に立ち返って見ていくと、「VI→II」「VI→IV」「I→II」「I→IV」「I→V(7th)」の5パターンがコード進行として成立することがわかります。実際には3小節目以降のメロディーも考慮して、いくつかのパターンに絞り込み、それらを実際にDAWで演奏してみてもっとも自然かつ自分のイメージに近いコード進行を選ぶことになります。

曲作りをしていると、「サビは良さげなメロディーが先に浮かんだが、Aメロ、Bメロに関しては全くメロディーが浮かばないのでどう進めて良いのかわからない」という事態がよくあります。そういうときにはこのような方法をとれば、かなりシステムチックにワンコーラスの流れを完成できます。

1. サビであらかじめ浮かんでいるメロディーに、コード進行をつける。
2. Aメロのコード進行を考える。この際、サビのコード進行の一部を流用すると雰囲気は統一できる。
サビでは1小節ごとにコードが切り替わるのを、Aメロでは2小節ごとに伸ばしたりもあり。
3. コード進行をループさせながら鍵盤を弾いてAメロのメロディーを考える。
サビより音程は低く、派手なメロディーラインの動きも抑えるのがセオリー。
4. Bメロのコード進行を考える。サビ、Aメロのコード進行は忘れてまったく新しいものを考える。
サビの直前で「II→III→IV→V」みたいに少しずつ上がっていきと盛り上がるかもしれない。
5. Bメロのメロディーを考える。Aメロが言葉多めだったらBメロは少なめにするなど、メリハリをつける。

<<簡単なメロディーの書き方>>

◆八長調の場合に使う和音

| | | | |
|-----|------|-----|------|
| I | ドミソ | V | ソシレ |
| II | レファラ | VI | ラドミ |
| III | ミソシ | VII | シレファ |
| IV | ファラド | | |

◆とりあえずこの5つの法則を押さえれば、メロディーが書ける

- ① 基本は、和音を構成している音（内音という）を使う
- ② 同じ音程の内音でサンドイッチした中の音として
1つ上か、1つ or 半音下の音を使う（刺繍音、トリル）
- ③ 違う高さの2つの内音の間をつなぐ音を使う（経過音）
- ④ ある内音の前に、長めに1つ上か、1つ or 半音下の音を
アクセント的に入れる（倚音）
- ⑤ 曲の区切りで、Iの一番低い音（八長調の場合「ド」）で終わる

①の例 ド→ミ→ミ→ソ→ソ

②の例 ソ→ラ→ソ→ラ→ソ（ラが刺繍音）

③の例 ソ→ファ→ミ（ファが経過音）、ソ→ラ→シ→ド（ラ、シが経過音）

④の例 ド→ラ→ソ（ラが倚音）、ソ→低いシ→ド（低いシが倚音）

◆実際にコードに沿ってメロディーを書いてみた

コード VI（ラドミ） II（レファラ） V（ソシレ） I（ドミソ）

The diagram illustrates a melody line on a piano keyboard. The chords are VI (ラドミ), II (レファラ), V (ソシレ), and I (ドミソ). The melody starts on D4 (倚音), moves to E4 (刺繍音), then F4 (経過音), G4 (倚音), A4 (経過音), B4 (倚音), C5 (経過音), and ends on D4 (終わり).

09 使う機会の多いエフェクターを 超ざっくり説明してみる

(1) EQ (イコライザー)

EQはイコライザー (Equalizer) とも呼ばれ、英語での本来の意味は「均一にするもの」です。

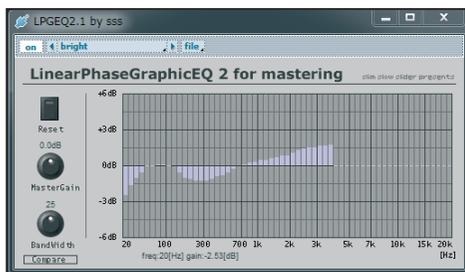
これは、音の大きさを変えられるエフェクターです。具体的にはどのように変えられるのかというと、**鳴っている音全体のうち低音部分だけの音量を上下したり、高音部分だけの音量を上下したり**できます。出すぎた高音や足りない低音などを直して均一にするという意味でイコライザーという名前です。

EQはWindows Media PlayerやiTunesなどの一般的なPC音楽プレイヤーにも搭載されていますので馴染みのある方もいらっしゃるかもしれません。WMPならプレビューで右クリック「拡張設定→グラフィック イコライザー」iTunesでは「表示→イコライザの表示」で出てくるやつです。

DAWでよく使われるイコライザーには大きく分けて2種類あります。

「グラフィック・イコライザー」→WMPやiTunesのイコライザーと同じような、ふだん馴染みのあるやつ
「パラメトリック・イコライザー」→ふだん馴染みのないやつ

パラメトリック・イコライザーは、「どの音域を中心として (フリクエンシー)」「どれくらいの範囲を (Q値)」「どれだけ上下すんの (ゲイン)」という3つのパラメーターを操作することで音量を変えるタイプのEQです。うまくパラメーターを設定できれば、グラフィック・イコライザーより細かく柔軟に音を変えられる上級者向けのタイプです。個人的なおすすめは、フリーソフトの「LinearPhaseGraphicEQ 2」(http://www.geocities.jp/webmaster_of_sss/vst/)です。グラフィック・イコライザーの一種なのですが、操作できる音域の高さが61バンドと非常に細かくなっており、パラメトリック・イコライザーなみにピンポイントな音域の操作ができます。



▲グラフィック・イコライザーの例
(LinearPhaseGraphicEQ 2)



▲パラメトリック・イコライザーの例
(Sonitus:fx equalizer)

(2) コンプレッサー (コンプ)

コンプレッサー (Compressor、通称コンプ) も音の大きさを変えられるエフェクターです。英語での本来の意味は「圧縮するもの」です。

コンプレッサーの働きを一言でいうと、「**出る杭を打つ**」エフェクターです。

演奏中、一定の音量よりも大きくなっている音を圧縮して、全体を平坦にならず役割を持っています。

コンプレッサーで操作するパラメータは、一般的には次の5種類です。

スレッシュホールド : 「一定の音量よりも大きく〜」の「一定の音量」をどこにするか決める。

レシオ : 杭を打つ強さを比率で決める。

例えば「10:1」なら、スレッシュホールドの5倍大きい音を1.4倍まで圧縮する。

アタック : 一定の音量を超えた時の、杭を打つ反応速度の速さを決める。

リリース : 一定の音量以下になった時の、杭打ちをやめる反応速度の速さを決める。

ゲイン : 全体の音量を上げる。

よく「コンプレッサーを使うと音が大きくなる」という話がありますが、これは「大きい音を圧縮したあとに、ゲインのパラメータをいじって全体の音量を底上げすることで、極端に耳が痛くなる場所を作らないまま全体として大きい音を保って聴けるようになる」ということなのです。

基本的にはこのように音圧を上げる使い方をするコンプレッサーなのですが、応用したいでは調声や音作りなど様々な可能性を持っているエフェクターです。例えば、あんまり子音の発音が得意じゃないリンに対して、アタックを少し遅めにしてコンプレッサーをかけてやります。すると、発声してほんの少し時間が経った後に圧縮が行われるので、結果として発声の出だし=子音を強く歌ってくれるようになります！

ちなみに「コンプレッサー」のみでググると建設現場で使うほうのコンプレッサーが多く引っかかるので、「コンプレッサー エフェクター」「コンプレッサー DTM」みたいに一工夫する必要があります。

私はフリーソフトであればよく↓の「Classic Compressor」を使っていたのですが、配布元が閉鎖してしまったっぽいので、皆さんは色々ググって自分に合った物を見つけてください。左の「LinearPhaseGraphicEQ 2」の配布サイトでも「StereoCompressor/MonauralCompressor」という基本的な箇所を押さえたコンプレッサーをフリーで配布しています。



▲コンプレッサーの例 (Classic Compressor)

(3) リミッター／マキシマイザー

リミッターやマキシマイザーは、どちらも特殊なコンプレッサーと考えて下さい。杭を打つってレベルじゃなくて、石の壁を設置して杭が出てこれないようにしたイメージで、おもに一定以上の音量になるのを防ぐ目的で作

られたのをリミッター、積極的に音圧を上げる目的で作られたのをマキシマイザーと呼ぶようです。(原理的な違いはありません)

設定できるパラメータは種類によっても若干の差はあるにはありますが、「音圧を何デシベル上げるか」というパラメーターが1個だけっていう漢を感じさせるエフェクターも珍しくありません。とにかくニコニコに上げるにあたって他の曲に負けたい音量にしたい！ってときはこれかけとけば初心者でも音を大きくできますが、かけすぎると音がぼやけたり汚くなったりするので過剰な設定は禁物です。

有名なフリーソフトのリミッターとしては「George Young's W1 Limiter」(解説：<http://allabout.co.jp/gm/gc/204768/4/>)があります。あまり音割れせずに音圧を上げられると評価が高いです。



▲マキシマイザーの例 (Boost11)。

設定できるパラメータは「何デシベル上げるか」と「最大何デシベルまで行くか」の2点だけ

(4) デイレイ

デイレイ (Delay) は英語で「遅延」を意味します。デイレイはこれまで見てきたEQやコンプレッサーとは違う、いわゆる「空間系」と呼ばれる種類に属するエフェクターです。

デイレイは簡単に言えば「**やまびこを発生させるエフェクター**」です。もとの音が何秒後に遅れて(ディレイタイム)、何回帰ってくるか(フィードバック)などのパラメータを指定することで、音の響きに深みを持たせたり、ボーカルやギターにダブリング(二重に録音しているような)効果をつけたりと、様々な働きが期待できます。

種類によってはDAWで設定したテンポを読み取って、それをもとに「8分音符の長さ後にやまびこが帰ってくる」みたいな指定もできるものもあります。



▲デイレイの例 (Classic Delay)

(5) リバーブ

リバーブ (Reverb / Reverberation) は「残響」を意味します。EQ と並んで一般への知名度が高いと思われるエフェクターかと思います。よくリバーブをかけすぎた歌声が「風呂場で歌ってるようだ」なんて言われたりしますが、まさにそういう**風呂場で歌ってるような残響を発生させるエフェクターがリバーブ**となります。

ディレイと同じ「空間系」に属するエフェクターですが、ディレイと違うのは「連続的に音が発生する」というところです。やまびこの場合、遠く離れた山にぶつかって、こちらの方向に正確に帰ってきた反響音だけがピンポイントに聞こえます。ところが風呂場で歌った場合は、周りの壁や天井にぶつかった無数の音が思い思いに帰ってきて聞こえるので非常にカオスなことになります。

リバーブはこれを計算によって再現するエフェクターなので、実はこれまでに紹介したどのエフェクターよりも圧倒的に複雑な処理を内部でやっています。クラシック時代の作曲家にとっては教会や劇場が当時最新鋭のリバーブエフェクターだったわけなんですけど、これを機械上で再現するのは、半導体やコンピューターのスペックが今より格段に低かった昭和の時代にはなかなか大変だったようです。いまやフリーソフトで十分実用に耐えうるリバーブも多数ありますので、我々は本当に幸せな時代に生きていると言えます。

リバーブは、楽器とリスナーの間の距離感だったり、音の空気感を変えることのできる、ミックスにおいて非常に重要な、奥の深いエフェクターです。

リバーブのパラメーターで主に触るものは「部屋の種類 (リバーブタイプ)」と「部屋の大きさ」、「残響音が消えるまでの時間 (リバーブタイム or ディケイタイム)」といったところです。

我々が馴染んでいる以上にリバーブは複雑なエフェクターであるので、実際にはあらかじめエフェクター側で定義されているいくつかのプリセットの中からよさげなのを選んで、それを余計にいじらずにそのまま使えば特に問題ないと思います。



▲リバーブの例 (Lexicon Pantheon)

10 Dios / シグナルPの「Parallel Palette」を使う



ヒット曲の貴重な楽器パートごとのデータ集

普段聴き慣れた曲が、どのような楽器から構成されて、どのような音色を奏でているかを手に取るように見ることができたら、曲作りの勉強のためにとても役に立つんじゃないかと思いませんか？

Dios/シグナルPが2011年10月に発表した「Parallel Palette」(<http://twinkledisc.net/ParallelPalette.html>)は、まさにそのような、曲作りをしている方向けの、非常に貴重なデータ集です。

DVDとして頒布されているこのデータ集には、「サンドリヨン」(sm4410647)や「リンリンシグナル」(sm1971028)、「会いたい」(sm11713594)など、氏が過去に発表した楽曲の、楽器ごとにパート分けされたwavファイル、いわゆる「パラデータ」が全部で10曲分収録されています。どの曲も20～40個ほどのwavファイルから構成されており(「会いたい」はギターだけで20トラック近く!)、氏の楽曲における非常に緻密な音作りが伺えるものとなっています。頒布価格は同人イベントでは1,500円、通販では2,625円ですが、この値段でプロが制作した「生きた資料」とも言えるものが手に入るというのは正直破格だと思います。



▲ Parallel Palette

DVDには、曲ごとのデータがzipファイル形式で圧縮されているので、解凍すると、説明のテキストファイルと「Audio○○○BPM」というフォルダが出てきます。手持ちのDAWで、BPM(テンポ)の数字をフォルダの数字と同じに設定したら(曲によってはテンポと拍子が設定されたMIDIファイルを最初に読み込むよう、テキストファイルで指示があることもあります)、これらのwavファイルを読み込ませて並べてみましょう。

各トラックの音量やPANを調整したり、エフェクターをかけたりにしてミックスの練習になるのはもちろん、例えば、ドラムのパートだけを再生して、曲がどのようなリズムからなっているかを観察したり、ベースやピアノを耳コピしてみるなど、このデータ集を教科書として、曲を作るのにあたっての様々な勉強をすることができます。慣れてきたら、例えばドラムを自分の手持ちの音源に差し替えたり、ギターやシンセサイザーを入れてみるなど、自分なりのアレンジに挑戦してみるのもいいかもしれません。

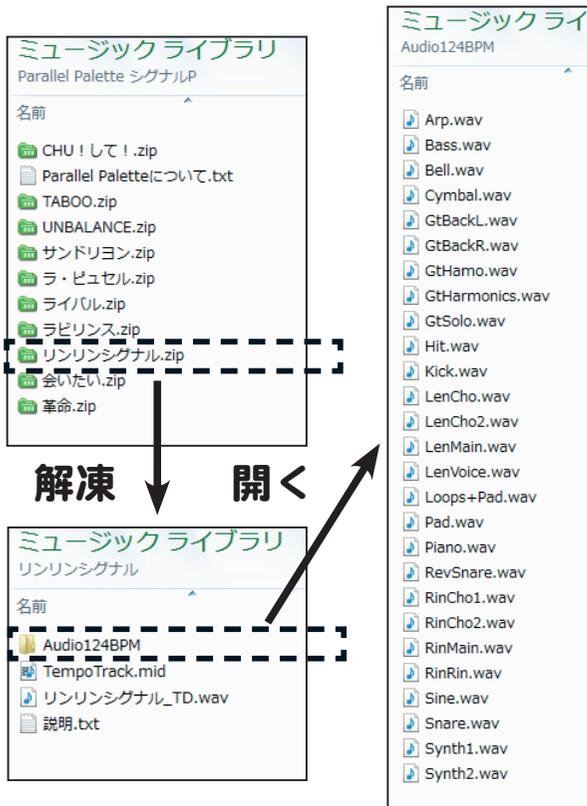
自分の好きな曲を題材にすることで、「洋画の字幕で英語を勉強しました」とか「漫画で日本語を覚えたい」とかみたいなノリで、飽きずに楽しく曲作りのスキルが上達するのではないかと思います。

なおこのデータを使用したアレンジやリミックス作品の動画サイトなどへの発表は特に問題ないようですが、これらをそのまま素材として自分のオリジナル曲に組み込んで発表したりするのはNGですのでご注意ください。

また、このデータ集の中にはパラデータのほかに、「ミックスは完了しているがまだマスタリングしていない状態の音源」も収録されています。これらはマスタリングの練習に非常に有用です。ニコニコ動画やCDなどの完成音源と音圧や波形などを比較してみて、なるべく同じに聞こえるように手持ちのコンプレッサーやEQなどのエフェクターでうまく音圧を上げてみたりなどの調整を行ってみましょう。

他にパラデータを公開している方の例としては、「きくお」氏が「僕をそんな目で見ないで」(sm13664704)や「天国へ行こう」(sm14993928)などの楽曲のパラデータをGumroad(https://gumroad.com/kikuo_sound)で1曲1,000円で頒布しています。氏の非常に独創的なサウンドの中身が見たいという方は、非常に価値のあるものなのではないかと思います。

<< 「Parallel Palette」の中身を見てみる >>



「リンリンシグナル」の場合は…

◆ドラム、リズム構成 … 5トラック

Cymbal Kick RevSnare Snare
Loops+Pad (4トラック分のリズムループ
音源と、Pad をまとめたもの)

◆ベース … 1トラック

Bass

◆ピアノ … 1トラック

Piano

◆ギター … 5トラック

GtBackL GtBackR GtHamo
GtHarmonics GtSolo

◆シンセサイザーなど … 7トラック

Arp Bell Hit Pad Sine
Synth1 Synth2

◆ボーカル (リン) … 4トラック

RinCho1 RinCho2 RinMain RinRin

◆ボーカル (レン) … 4トラック

LenCho LenCho2 LenMain LenVoice



▲ DAWで「TempoTrack.mid」を読み込ませる。
BPMが124に設定されたことを確認



▲ wav ファイルを読み込ませて、DAWに並べ…



▲音量やPANをミキサーで調整する

11

曲作りの知識を身につけるための 役立つサイトや動画の紹介



サイト・ホームページ編

DTM 初心者の FAQ@2ch

<http://dtm.ojaru.jp/> 【リンク集】【機材・ソフト】【初心者～上級者向け】

数ある DTM 系まとめサイトの中でもずば抜けて情報量が多いのがここです。機材やソフト情報、作詞作曲や DTM が学べるサイトへのリンクなど、考え得る限りの DTM 情報が網羅されています。ある程度お金がある人であれば、最初の機材選びに関してはここだけ見て選べばまず外れはありません。

用語に対する説明が直接はないですし、リンクもとにかく網羅的に貼ってて選択肢が多いので、とにかく何でも自分で調べて自分なりの決断を下せる根気のあるような、忙しくない人向け。初心者の方は DTM に知識のある人に隣で解説をしてもらいながら見るといいかもしれません。

All About DTM・デジタルレコーディング

<http://allabout.co.jp/gm/gt/1689/> 【読み物】【機材・ソフト】【初心者～上級者向け】

DTM 系ライターの第一人者ともいえる藤本健さんによる記事が多数まとまっています。作曲方法そのもののノウハウは少ないのですが、DTM という趣味の敷居を下げるための様々な知識、製品情報レポート（かなり物欲が刺激されるので注意）が掲載されています。

DTM マガジン

<http://www.dtmm.co.jp/> 【ニュースサイト】【初心者～上級者向け】

1994 年から月刊で発行されている「DTM マガジン」の Web サイト。初音ミク体験版を付録としてつけたことで即完売した号は有名ですが、実は初音ミク登場以前より VOCALOID の連載記事があったり、音ゲーを初めとするゲーム関係の作曲家が頻繁に登場していたりと、昔からサブカルチャーやインターネット音楽との親和性が高い雑誌です。サイトでは DTM 関連の新製品ニュースのほか、VOCALOID 関係の情報をよく配信されています。更新頻度は 1 日 1～3 記事程度。RSS リーダーなどに登録しておくといいと思います。

作曲法サポートページ

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA007711/> 【作曲】【編曲】【初心者～上級者向け】

この本では何度か書いているソフト「作曲法」（<http://www.vector.co.jp/soft/win95/art/se048457.html>）の作者のサイトです。ソフト自体は開発終了しており、このサイト上の読み物としての「作曲法 5.01」が最新版（といっても 2002 年ですが）となります。インターネット黎明期の非常にシンプルなサイトではありますが、音楽理論から音楽史に至るまで、膨大な量の音楽制作に関する知識を無料で公開されています。メロディー作りに関してはここさえ押さえておけばほぼ完璧に学べるのではないかと思います。

音楽関連のメモ

<http://pohwa.adam.ne.jp/you/music/> 【作曲】【機材・ソフト】【初心者～上級者向け】

同じくテキストベースのシンプルなサイトですが、情報量は豊富です。

音機材やソフト、MIDI 関連の知識、音楽理論（ちょっと堅いかも）まで、DTMに必要な知識はひとつとおり網羅されています。「各楽器の音域と特性」が参考になります。

音楽研究所

<http://www.asahi-net.or.jp/~HB9T-KTD/music/musj.html> 【作曲】【楽器】【初心者～中級者向け】

こちらも初心者を対象にした作曲の知識に関するコラムがあります。また、音楽のジャンル研究という記事もあって、クラシックから民族音楽に至るまで幅広く解説されています。世界の楽器についての解説も役に立つと思います。DTMのコラムもありますが、MIDI規格の話を中心としたややレトロで堅い感じのものです。

連載：VOCALOID（初音ミク、鏡音リン・レン）の上手な歌わせ方教えます！

<http://gihyo.jp/lifestyle/serial/01/vocaloid> 【調声】【ミックス】【動画】【初心者～中級者向け】

OSTER Project 氏による調声講座です。2008年の前半という比較的早期に書かれた記事です。

VOCALOID 自体の説明から入り、主にボカロエディタを使った調声テクニックについて触られています。

Windows ムービーメーカーの簡単な使い方も説明されています。

VOCALOID @ wiki

<http://www39.atwiki.jp/vocaloid/> 【調声】【初心者～中級者向け】

2ch の DTM 板における VOCALOID スレのまとめ。「よくある質問」で、ボカロエディタに触る際に陥りがちな疑問点などが豊富にまとめられています。他に、主に VOCALOID を調声する上での小技的な Tips もがまとめられています。トップページの体験版情報まとめ情報も役に立ちます。情報がややミク初期～2010年くらいのものに偏っていますが、VOCALOID2 を触るのであれば問題なく実用的な知識を得ることができます。

SOUND ENGINEERING BIBLE

http://www.ceres.dti.ne.jp/~warnerg/SHOBI/TOSS/TOSS'S_PAGE.html

【ミックス】【楽器】【中級者～上級者向け】

レコーディングからミックスに至る一連の過程を詳細に解説しています。どちらかといえば楽器が弾ける方、バンドをやっている方、あるいは歌ってみたを投稿する方向けの記事かもしれませんが、各楽器のミックス方法やエフェクターの解説などは、DTMer にも役立ちます。

DTM 音作り @ ウィキ

<http://www26.atwiki.jp/soundmake/> 【編曲】【機材・ソフト】【中級者～上級者向け】

主にクラブ系のジャンルにおいて、フリーソフトの Synth1 (<http://www.geocities.jp/daichi1969/softsynth/>) などのシンセサイザーを使って、自分でよりよい音を作り上げていくための知識がまとめられています。例えば、「ユーロビートのイントロで鳴ってるあの派手なシンセの音ってどう作るの？」っていう疑問がこのサイトを見ると解消できると思います。トランスやユーロビートを作ったけど、何か既存曲に比べて物足りない感だとか、コレジャナイ感が出てしまった…って時に見ると役に立ちます。

2ch DTM 板 フリーソフトスレより ソフトウェアリンク集

<http://wiki.fdiary.net/2chdtm/> 【機材・ソフト】【中級者～上級者向け】

無料でダウンロードできる DTM ソフトを集めたリンク集です。音作りから DAW、シンセサイザーなど一通りそろっています。海外製のソフトがやや多いので勝手がわかる中級者以上向きかもしれません。

DAW スタイル～失敗しない自宅スタジオの作り方～

<http://daw.style-mdn.net/> 【機材・ソフト】【中級者～上級者向け】

おもに DTM に必要な機材や有料の DAW について、その特徴やソフト間の比較について詳しく触れられています。フリーソフトで大体できることはやった感があるので、さらにステップアップしたいという方は見てみる価値があると思います。

chordwiki

<http://ja.chordwiki.org/> 【編曲】【初心者～中級者向け】

J-POP やアニメソング、ボカロ曲などを、ユーザーが独自にコードを解析して歌詞とコード譜を共有する、コード進行付き「初音ミク wiki」(<http://www5.atwiki.jp/hmiku/>) とでも言うべき存在です。たまに間違っているものもあるにはありますがおおむね正確です。有名曲のコード進行を知ること、自分の曲作りにも生かしたり、アレンジにも役立ったりします。拙作のアレンジメドレー「みくみく動画五年祭」(sm18757396) の制作にあたっては、このサイトにかなりお世話になりました。

freesound

<http://www.freesound.org/> 【音ネタ】【中級者～上級者向け】

一般ユーザーが録音・アップしている効果音や声ネタなどをダウンロードできる海外のサイトです。利用条件はユーザーによっても異なりますが、商用目的でもクレジットさえ表示すれば利用できるようものが多いです。ダウンロードには会員登録が必要です。

永井千佳の音楽ブログ

<http://blogs.itmedia.co.jp/nagaichika/> 【読み物】【初心者～上級者向け】

ピアニストであり、またアマチュア合唱団の代表としてメンバーに指導をされている氏が、iTmedia 内で書かれている個人ブログです。クラシックの作曲家にまつわるエピソードなど深い音楽知識に裏付けされた記事に加え、そこから学ぶ教訓の考察、あるいは音楽に挑むための心構えや、人間学的なことも書かれています。この本の構成はこの方のブログにわりと影響されたところもあります。

Google+ 「初音ミク」

<https://plus.google.com/117525656268411212735/> 【編曲】【動画】【初心者～中級者向け】

"Miku Creator's Project" を現在展開中の、初音ミクの Google+ アカウントです。

有名どころの作者による、ボカロ曲の貴重な制作過程を文章や動画で公開しています。他にインタビューもあり。楽曲だけでなくイラストや映像の制作過程も見ることができます。記事や動画自体は、Google+ に参加してなくても全文を見ることができます。

ニコニコ動画編

菩薩P「初心者のための作曲講座」シリーズ

<http://www.nicovideo.jp/mylist/4951574> 【作曲】【編曲】【初心者～中級者向け】

ニコニコ動画における作曲講座として代名詞的に語られている、菩薩Pによる作曲講座シリーズです。第一作(sm2161286)は「ニコニコ音楽科」タグで最多マイリスト数を誇り、これらのシリーズで作曲をマスターしたボカロPの楽曲には「菩薩P 教え子リンク」というタグが作られるほど熱い支持を得ています。第一作に関してはこの本の「コード進行」「メロディー」よりも簡単なところから入るので、非常に理解しやすいと思います。

あかりp「ちびミクの簡単なDTM講座」シリーズ

<http://www.nicovideo.jp/mylist/10973114> 【編曲】【作曲】【初心者向け】

こちらはコードやメロディーからどんどん伴奏やコーラスを作っていくという、どちらかといえば編曲寄りの解説です。ピアノ1本+ボーカル1本のみという状況から脱出して、曲らしい曲を作っていくためのやり方が解説されています。4本全部見ても10分そこそこといった感じのコンパクトな講座ではありますが、得られるものは大きいと思います。

オワタP「楽曲解説プレイ」シリーズ

<http://www.nicovideo.jp/mylist/3236873> から「解説プレイ」でページ内検索

【編曲】【ミックス】【初心者～中級者向け】

オワタPによる、「リンちゃんう！」(sm16539814)や「アンチクロロベンゼン」(sm12154467)など、自身の楽曲を、主に楽器ごとのパートに分解して、1曲を最初から最後まで自ら解説していくというシリーズです。既存曲のパラデータ解説がいかにも勉強になるかというのは、「10：Dios/シグナルPの「Parallel Palette」を使う」でも触れたところです。氏の楽曲は他の有名どころの曲に比べるとパートが比較的少なめ（ボーカルを含めても十数トラック前後）なので、初心者にも用語がわからないなりに追いかけていけるかと思います。

構成の技術とか、ここは工夫したというところにも触れられており、「曲を魅せる方法」について学べるという貴重な資料です。これを単に「すげえええ」とか「なるほどわからん」で思考停止してしまったら上達は永久にないですよ。ここで解説されている各種用語が普通にわかるようになればだいぶ成長した証拠です。

そのほか、タグ検索「DTM講座」「VOCALOID講座」などでマイリスト上位のものを片っ端から見ればまずハズレはありません。

「DTM講座」のマイリスト上位は歌ってみた講座(sm6757259、nm6857309)、調声&ミックス講座(sm3272965)、フリーDAW「Music Studio Producer」の紹介(nm4999597)、フリーのソフトシンセ「Synth1」の紹介(nm2939891)などと、かなりジャンルはバラバラですが、いろいろと見ているうちに「これは曲作りでいうこの部分だ」みたいな感じにだんだんわかってくると思います。

12

曲作りに役立つ書籍の紹介 (商業誌・同人誌)



まとまった情報を手元で参照できるメリット

サイトに続いては書籍を紹介します。

書籍の利点として、当たり前ですが「本である」ということがあり、手元で参照しながら PC の画面で DAW を開いて作業できるのは大きいです。情報がバラバラになったりもしませんからね。

ここでは、筆者が実際にこれまで購入し、読んで役に立ったり、影響を受けたと思った本しか紹介しません。何年前のものが多いので、新品が存在しないものは amazon やブックオフなどで中古本を探してみるなり、ヤフオクに流れてないか見たり、あるいは大きめの図書館をあたってみるなりするのがいいと思います。

商業誌編

「15 秒でわかるコード進行 160」(2002 年刊行)

リットーミュージック 著：関口誠人 【作曲】【初心者～中級者向け】

これは本当にそのまま使えるのでおすすめです。

4 小節～8 小節分のコード進行 160 個を紹介していますが、そのうち 40 個については、1 個見開き 2 ページで「イメージイラスト、このコード進行が使われているヒット曲、次に来る 4 小節、このコードが似合うテンポや部分（メロカサビカ）」などという情報とともに掲載されています。

例えば「C - C - E7 - Am」(I - I - III(7th) - VI) のコードは、「普通に道を歩いていたら、突然の事故に見舞われ、みんなが悲しんでいる」という具合に紹介されています。コードに関する理論解説はほとんどなく、イメージや雰囲気重視して曲を作ることが重要視されています。なおギター譜が掲載されておりギターで弾くことを前提にした本ですが、コード自身はピアノ曲などにも流用できます。どんどん DAW に打ち込んで試してみましよう。

イラストは若干クセが強いので好き嫌いが分かれるかもしれません。

コードのしくみ ①② (若松正司の音楽セミナー) (① 1988 年刊行、② 1995 年発行)

音楽之友社 著：若松正司 【作曲】【初心者～中級者向け】

かなり伝統のある本ですが今でも書店では普通に売られているようです。こちらはコードの種類をひとつひとつ見開き 2 ページで解説しています。メジャーコード、マイナーコード、7th コード、sus4 コードなど。この本でのコード解説や、上記「15 秒でわかるコード進行 160」で使われているコードの正体、中身をちゃんと見ていきたいという方は読んでみるといいと思います。第 2 巻は単純に第 1 巻の続き的な内容なので、第 1 巻の内容が理解できたら見てみるという感じで。ちなみに「コード」のことは詳しいけど、「コード進行」のことは第 2 巻の途中で借用コードとか代理コードみたいな音楽理論の添え物として出てくるくらいです。

「ヲノサトルの甘い作曲講座」(2001 年刊行)

リットーミュージック 著：ヲノサトル 【作曲】【編曲】【中級者向け】

作曲本としてはかなりチャライ部類に入る本だと思いますw

音楽理論にあまり深入りしすぎない中で、即戦力になる和音の作り方や、メロディーの書き方を軽妙に書いているという感じです。また、コードやメロディーだけじゃなく、1曲を通した構成についての話もそれなりに分量を裂いて解説しているところはなかなか好感です。全くの初心者が手に取ってもついていけなさそうですが、そろそろ初心者を脱出するというレベルで、「何曲も書いたけど似たような曲調や展開が増えてしまった…」っていう方は読んでみると作曲の幅が広がると思います。

「シンセサイザーの全知識」（2003年刊行）

リットーミュージック 著：安斎直宗 【編曲】【ミックス】【中級者～上級者向け】

これまで発売されたシンセサイザーの歴史と、その音作りの仕組み（アナログシンセ、FM音源、PCM音源）を解説する本で、どういった設計思想に基づいてシンセサイザーは音を合成しているかという部分の説明が中心です。

ただ実は個人的に一番役に立ったのは、シンセサイザー本体の解説よりも第5章のエフェクターに関する部分でした。ダイナミクス系、フィルター系など、エフェクターをいくつかのタイプに分類して、それぞれについて、例えばコンプレッサーは音をどのように変えるかといった部分を図で解説しています。これによりエフェクターの種類と役割がよくわかりました。シンセにしるエフェクターにしる、パラメータの具体的な設定の数字などは載っていないので、解答がすぐ欲しい方は別の本を探したほうがいいです。

「音を大きくする本」（2006年刊行）

スタイルノート 著：永野光浩 【ミックス】【マスタリング】【初心者～中級者向け】

で、そんな解答が欲しい方向けの本がこちら。とにかく「音圧を上げる」というその一点に特化して、コンプレッサー、EQ、リミッターといったエフェクターの具体的なパラメータを解説している本です。

本の前半では音源全体にエフェクターをかけるマスタリング的な手法、後半では、各楽器ごとにエフェクターをかけて、あとから全体のバランスを調整していくミックスのやり方が解説されています。後半の方法はうまく実践することができれば曲のクオリティが一段階上がります。ただし、これに書いてあるパラメータを鵜呑みにしすぎるのは危険です。けっこう極端な値とか本当に音を大きくすることのみに特化されているので、自分が耳で聴いた正直な感覚も参考にして、ここから曲調や自分の使っている楽器に応じた、自分らしいパラメータを見つけていくことがさらに上達するカギなのではないかと思います。

なお、この本ではPSP Audiomware社のマスタリングソフト「Vintage Warmer」（市場価格2万円台前半）が多用されていますが、それを持っていなくてもフリーのコンプレッサーやEQ、リミッターがあれば十分この本の書いてあることは試せると思います。

「エンジニアが教えるミックス・テクニック 99」（2009年刊行）

リットーミュージック 著：葛巻善郎 【ミックス】【中級者～上級者向け】

専門用語がそれなりに多く、「音を大きくする本」の内容がだいたい理解できた方向けです。

各楽器パートについて音圧面だけでなく、リバーブやディレイ等を使った空気感であるとか、その他多彩なエフェクターを活用したミックス、音作りの方法が書かれています。最初から最後まで通して読むというよりは、行き詰まったときに辞典的な感じで読んでいくタイプの本だと思います。

「Jポップな日本語」（2010年刊行）

主婦の友社 著：井上ノリミツ 【作詞】【初心者～中級者向け】

これは役立つというよりは、面白い本なので紹介するという部類ですが。

キャッチフレーズ「『永遠』を『とわ』と読んでしまう人へ」

J-POP にありがちな漢字の読み、定番フレーズ、メッセージの斜め上の解説がいちいち面白いです。amazon のページで少し中身が見れるのですが、一冊ずつとこういうノリです。明らかにこれあの曲だろうというもあってニヤニヤします。どっちかといえば、揶揄しているというよりは J-POP が大好きな人が愛を込めて書いているような印象を受けました。というかたぶん好きじゃないと、歌謡曲から 00 年代前半に至るまでのこれほどの言葉は網羅できないと思います。「翼広げすぎ」じゃないですけど、なんだかんだ時代を超える定番の歌詞っていうのは強力なものがあります。歌詞書く方には色々参考になるかもしれません。

「まるごと FREE でつかえる動画素材 123」(2009 年刊行)

「まるごと FREE でつかえる動画素材 123 neo」(2011 年刊行)

ビー・エヌ・エヌ新社 著：ES...(Molojun) 【動画】【初心者～中級者向け】

これは曲作りではなく、動画制作に役立つ本です。

商用・非商用に限らず、作者のクレジットを表示せずに自由に使える動画素材集(書籍+DVD)です。

2,800 円という価格ではありませんが、それでも素材集としてははかかなり安いクラスです。「とにかく動く素材が手軽にほしい」という方はおすすめです。動画編集ソフトの解説はおまけ程度なのでそんなに役には立ちません。

2011 年あたりからの自分の曲の動画ではかなり頻繁にその素材集を使っています。けっこうニコ動のボカロ口では使われている有名な素材集なので「わかる人にはわかっちゃう」のが難点と言えば難点ではあります。

「ボーカロイド現象」(2011 年刊行)

PHP 研究所 編：スタジオ・ハードデラックス 【読み物】【初心者～中級者向け】

2010 年までのボーカロイド周りの文化及びビジネスとしての歴史や動向について、その概要を一通り押さえることができる本です。

雑誌「VOCALOID をたのしもう」シリーズや、小説「悪ノ娘」シリーズの編集などを手がけるスタジオ・ハードデラックスですが、取引先・業界人からボーカロイドについて「ライブステージの出演交渉をしたいので所属事務所を教えてください」という笑い話のような問い合わせもいくつかもらったそうで、それがこの本を出すきっかけになったそうです。ボカロ P などのクリエイターではなく、ボーカロイドに関わる企業関係者のインタビューを中心に編集しているところに特徴があり、企業がこのボーカロイド周辺の社会現象をどのように捉えているかということが見てくる本です。EXIT TUNES の担当者など、かなりレアなインタビューもあり。

同人誌編

「VOCALOID 徹底研究」(2011 年発行)

陰謀派スライダー 著：虹原ぺぺろん 【調声】【初心者～上級者向け】

<http://www.njpeperon.sakura.ne.jp/tetteikenkyuu.html>

さまざまなボーカロイドにおいて、非常に高いクオリティの調声を伴った楽曲を発表しつづけている、ぺぺろん P と虹原ぺぺろん氏が発行されている同人誌で、ボーカロイドエディタ上で操作することのできるパラメータの項目ごとの解説と、より上手く歌わせるためのケースごとのテクニックの紹介がされています。特定のボーカロイドライブラリではなく、ボーカロイド全般で汎用的に使えるような内容で、どのボーカロイドを買っていても応用できるものとなっています。サンプル音声も同梱されておりわかりやすいです。

長く活動をしているボカロ P であっても、ボカロエディタ上のパラメータを全部は試さずに曖昧なまま放置みたいなケースは往々にして存在します。恥ずかしながら私もその一人です。この本を見てから初めて BRI (ブライトネス：声の明るさ) をまともにいじり始めました。その結果できあがったのが「鎖の少女 RinCage Style」

(sm17548198) でのリンの調声です。

冊子版は頒布終了となりましたが、ダウンロード版が Gumroad (<https://gumroad.com/l/YkH>) にて 10 ドルで頒布されています。

「TALKLOID FAN vol.1」(2010 年発行)

トークロイド盛り上げ隊本部 編：おとなラP 【調声】【初心者～上級者向け】

http://sasakure.chips.jp/tokumori_index.html

調声の中でも、ボーカロイドをしゃべらせる、いわゆる「トークロイド」に特化して、14名のボカロPが自身の調声技術を丁寧に解説している本です。その他、ボーカロイド発売元各社へのインタビューや、UTAUでのトーク技術に関するコーナーもあります。ボーカロイドの調声は、人によって本当に様々な手法があることがわかります。正解はひとつではないので、これを参考にして、自分のやりやすい方法を見つけていきましょう。個人的には検証Pによる「音階ごとの声の印象一覧表」の情報量の多さに圧倒されました。

こちらにもサンプル音声も豊富に付属しているほか、一部のサンプルにはVQSも収録されているので、実際にボカロエディタに読み込ませて再生したり、自分なりにいろいろなパラメータを操作したりもできます。

冊子版は頒布終了となりましたが、とらのあなでダウンロード版が頒布中です。

(http://dl.toranoana.jp/cgi-bin/coterie_item_detail.cgi?cf_id=260001107900)

「VOCALO CRITIQUE」シリーズ(2011年～不定期発行)

白色手帖 【読み物】【初心者～上級者向け】

<http://www.vocalo-critique.net/>

ボカロPや聴き専、企業関係者など、ボーカロイド界隈で活動する方が思い思いにボーカロイドについての考察などの文章を寄稿する評論本で、2011年の創刊以来、現在6冊が発行されています。一口にボーカロイドと言っても本当に様々な論点からの切り口があり、毎回共感や刺激を受けています。

「vol.1」(頒布終了)と「vol.4」については私も原稿を寄稿しており、「vol.1」ではボーカロイドによるデュエットの傾向と可能性に関する文章、「vol.4」では「South North Story」(sm5378871)という曲の考察をさせて頂きましたので、興味がある方はお手にとってみてください。(宣伝)

「読む音楽」(2008年発行)

999 Recordings 著：DJ TECHNORCH 【読み物】【初心者～上級者向け】

J-CORE、HARDCORE系の楽曲制作を得意とし、「beatmania IIDX」などの音ゲーにも楽曲を提供しているDJ TECHNORCH氏が、デッドボールPらのゲスト寄稿等なども交えて執筆した300ページを超える分厚い本で、音楽評論本として素晴らしい出来になっています。「音楽を楽しむというのは音を聴くだけではない」という主張のもと、音楽以外の音楽(パッケージだとか、文字や歴史だとか、あるいは世界観といったもの)の楽しみ方の提示や、鋭い音楽考察を展開しています。この「読む音楽」という本自身も「音楽以外の音楽」の一部というわけです。

「音楽の歴史に客観性はない」「オリジナリティって何?」「二次創作は消費活動の一種」「愛のあるとか愛のない音楽とかいうけど、人は何をもってそれを判断しているの?結局作品自体のクオリティでしょ?」など読んでハツとさせられる主張やテーマも多く、現在の私の音楽に対する思想に大きな影響を与えた本です。

現在頒布終了につき入手することはちょっと難しいかもしれません。

あとがき・執筆後記

アンメルツ P (<http://www.gcmstyle.com/>)

最初のページに書いたとおり、この本での私の主張は「ボカロ曲作るのって楽しいから、みんな試しに作ってみようよ！」っていうことが全てです。初音ミク誕生から5年、ボーカロイドは「みんなのもの」になったけど、「みんなが使いこなすもの」にはまだなっていないのではないかな。そんな思いを抱きつつこの本は制作されました。

この本には、あまり曲作りの技術的に深いことは書いていません。そういうのは私よりももっと詳しい先人が、ネットに書いたり本を出しているからです。曲作りの屋台骨となる部分なんて、それこそクラシックの時代から変わっていません。私ができるのは、そういった先人の知恵へのアクセスを支援することです。

その一方で、私や他の方が長くボーカロイドに携わってきて試行錯誤した経験であるとか、感動したこと、あるいは必要だとわかった心構えや、作品を作ることで初めて見えてきたもの…「この体験」「この感情」みたいな、なかなか見えずらい部分を共有して伝えたいという気持ちがあって、技術面以外のことを多めに書いていたり、対談を組んで、お互いのそういった部分を言葉として引き出してみる試みなどをやってみた次第です。

これを書いている最中に、SNS「ボーカロイドにゃっぼん」(<http://v-nyappon.net/>)が来年2月に終了することを決定したという一報が飛び込んできました。ボーカロイドをとりまく環境が常に変化を続ける中、それを支える人々の経験やノウハウが散り散りになることなく新しい世代にも受け継がれ、これからもこの創作文化が継続的な発展を続けていくことを願ってやみません。

最後になりましたが、突然のお願いにもかかわらず、この本のコンセプトに強く共感頂き、表紙イラストを描いて頂いたオカザキさん（こころりP）、お忙しい中対談企画にご協力いただいたおればなP、この本が世に出るのにあたってお手伝いいただいた皆様、そしてこの本を手にとっていただいた全ての皆様に、心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

こころり P (オカザキ) (http://twitter.com/ccll_ok)

今回アンメルツ P にお声掛け頂き、私のような音楽素人の前に立ちはだかる重い扉を開くための本書に関わることができました。表紙絵のように「いつの間にかボーカロイド達が曲を作ってくれていたら！」というたるんだ願望が叶うその日まで、彼女らを音楽世界へ導くのは、我々ヒトの使命のようです。精進します……。

おればな P (http://twitter.com/ore_banana)

おればなです。アンメルツさんとお話させていただきました！2時間くらい話し込んで「本が1冊できる」って言われるくらい激しく脱線しながら語ったあの内容が、こんなに綺麗にまとまってびっくりしています。

色々和今までの事を振り返りながらの対談が出来るととても楽しかったです。ありがとうございました。

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】 こころり P (オカザキ)

【Special Thanks】 おればな P、Dios/ シグナル P、猫凧みさお

【発行】 G.C.M Records (<http://www.gcmstyle.com/> e-Mail : gcmstyle@gmail.com)

【発行日】 2012 年 9 月 20 日

※本文中の製品名は、一般に各種の登録商標、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64ページの内容でお届けいたします。

- ◆おればななPに聞く「ゼロからのボカロ調声への挑戦」（10ページの完全版）
 - ◆別にニコニコ動画にアップしなくてもいいんじゃない？
 - ◆著作権と同人文化 その知識と心構えについて
 - ◆ボーカロイドとケータイ小説とAKB48
 - ◆曲作りに役立つWindowsフリーソフトの紹介
 - ◆つれづれなるままに曲作りの小ネタを色々書いてみた
 - ◆最近気になったボカロや音楽の記事をまとめてみた
 - ◆ボカロP的「手帳の付録」を作ってみた

予定頒布イベント

- 2012年9月23日（日） VOCALOID Fantasia 3（横浜）
- 2012年10月28日（日） VOCALOID PARADISE 7（名古屋）
- 2012年11月25日（日） 鏡音ねいろ！（東京）
- 2012年12月15日（土） THE VOC@LOID M@STER 23（東京）
- 2012年12月31日（月） コミックマーケット83（東京）

頒布価格 600円（同人イベント） / 840円（ショップ委託、税込）
2012年9月下旬～ とらのあな ショップ委託開始予定

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

※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、 アンメルツPが提案します。

- ・そもそも曲を作るって何がそんなに楽しいの？
- ・ボカロ曲ができるまでの制作工程を知る
- ・簡単なコード進行の法則を試してみる
- ・作ったコード進行にメロディーを載せてみよう
- ・使う機会の多いエフェクターを超ざっくり説明してみる
- ・曲作りの知識を身につけるための役立つサイトや動画の紹介
- ・曲作りに役立つ書籍の紹介（商業誌・同人誌）

and more...

