

# 音講座::コード講座その1

文責->HAL@修羅場P

## 0.はじめに ~適当さんによる適当なコード講座

この講座の目標ですが、コードからピアノロール(か楽譜)に直せる、あるいはピアノロールからコードに直せる程度を目標にしています。というもそこまでできれば、後は適当にコードを配置すればそれっぽい伴奏が作れるはずなのでそんな感じで行きましょう。

本末転倒ですがこの程度の解説でしたら google 先生に聞いた方が早いです。相性が悪いようでしたら先生に尋ねてみてください。それと、コード理論自体に興味がある方は本を一冊買きましょう。新宿の本屋とかで探せばきっと一冊くらいは相性のいい本があると思うので**入門書**を(とどききいるんだよ...読めないのに難しいの買うやつ...)あさってみてください。あくまでこれは取っ掛かり程度のつもりです。(でも結構詳しく書いてあるよ)

## 1. コードって? ~わおんのかきかた

コード自体は和音の書き方です。その由来は中世のチェンバロの通奏低音にはj... (中略) ...それらを適当に並べると曲っぽいと昔の人が気づきました。偉いね!

調とか考えるとgdgdになるので今回はハ長調のみで考えます。イ短調は行けたら行きます。

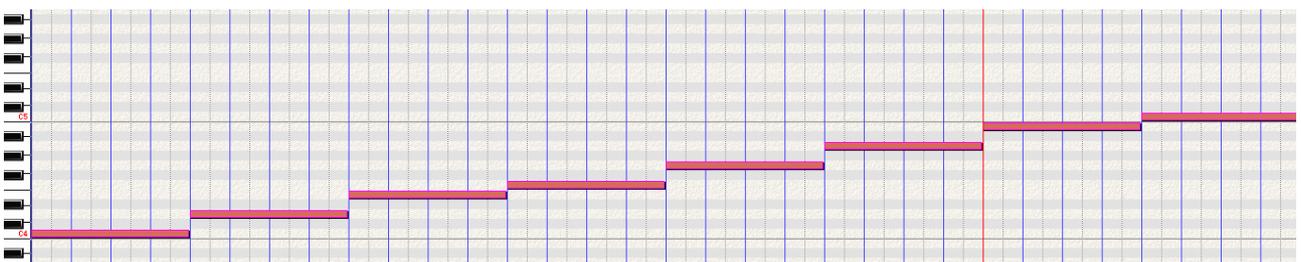
### 1.1. 音の間隔 ~わおんをかくまえに

音に色々名前をつけておくと便利なので必要最低限の名前をつけておきましょう。そこできらいな人は大きい! 五線譜様と切っても切れないのでしばらく登場していただきます。



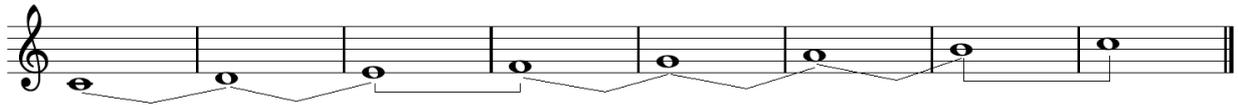
C major Scale

言わずと知れたドレミファソラシドです。きれいなのでキレイキレイしてピアノロールに直します。ピアノロール上だと白いところしか使いません。灰色の部分を使わないのがドレミファソラシドです。



印刷で見づらかったらごめんなさいですが、音の間隔をよく見てみましょう。

さて、勘の良い人も頭の良い人もきっと気づいたと思います。五線譜様は偉い割にピアノロールさんと違って音の高さを正確には表してはいません。ドレミファソラシドは等間隔に音があるわけではないんです。ちなみにピアノロール上で大きく音程の差があるのを全音、小さいのは半音と言います。

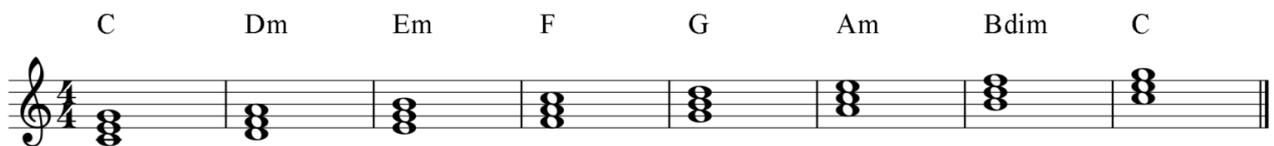


∨:全音   ┌:半音

ここで理系らしさを発揮して五線譜様を「正しくない表記法だ！」などと罵ってはいけません。これはこれで昔の人が深謀遠慮の末たどり着いた一つの結論なので、お年寄りを簡単に否定してはいけません。

## 1.2. コードネーム 〜わおんをかいてみよう

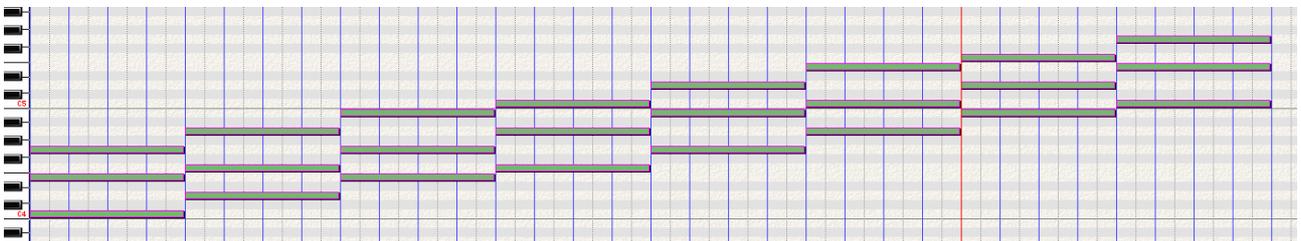
いきなりですが、さっきのドレミファソラシドの上に一個飛ばしで3つ音を乗っけてみましょう。



Diatonic(ダイアトニック) Chord in C major

なんとこれで主要なコードが書けました。簡単ですね！昔の人は和音を綺麗に書きたかったので五線譜様を採用しています。調性音楽において五線譜は絶大なちk…(中略)…表記法です。上に書いたCとかDmとかをコードネームと呼びますが、それぞれ読み方は「シー」「でーまいなー」「いーまいなー」…「びーでいみにつしゅ」「しー」です。気が向いたら覚えてあげましょう。

さて、これもキレイk…じゃない、ピアノロールに直しましょう。



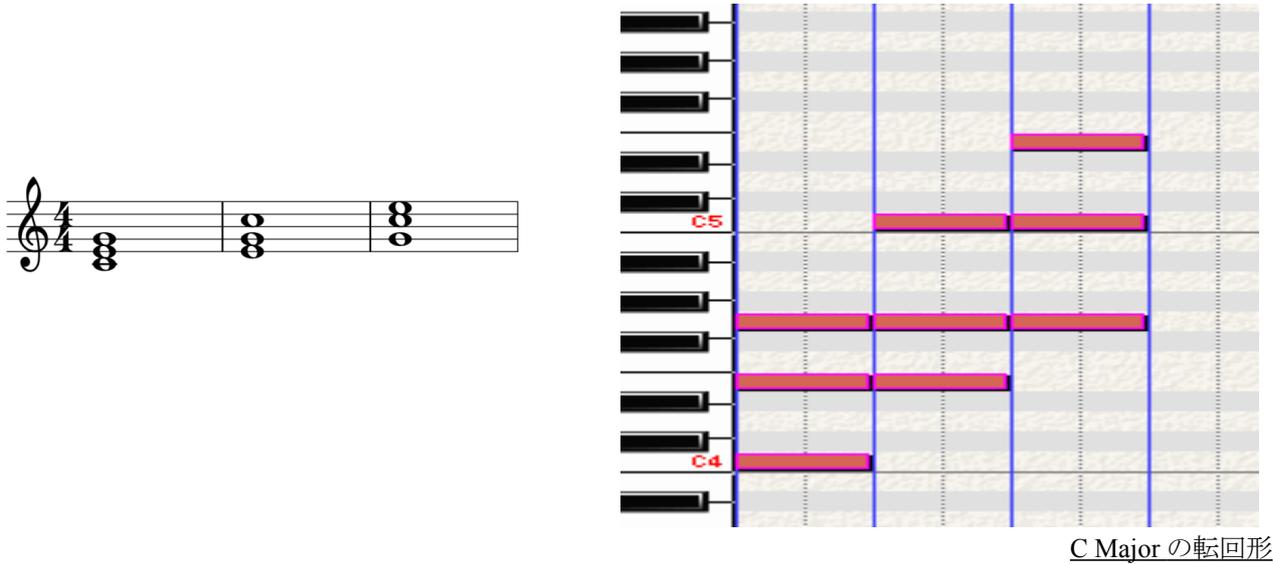
じーっと見てください。上の名前と音の間隔には関係があると思いませんか？ 思いますね。異なる表記では音の間隔が違います。無印は下から間隔が、長い(4半音:長三度と呼ぶ)・短い(3半音:短三度と呼ぶ)で、mが付くものは短い・長いの順で並んでいます。

dimは短い・短いで並んだ少し特殊なコードで、これは今回出番はありません。音を聞けば分かると思いますが火曜サスペンスの和音です。(ここで火曜サスペンスのOPの音)

Bdimを除いたこれらの6種類の和音を使うだけでもある程度の曲が書けます。

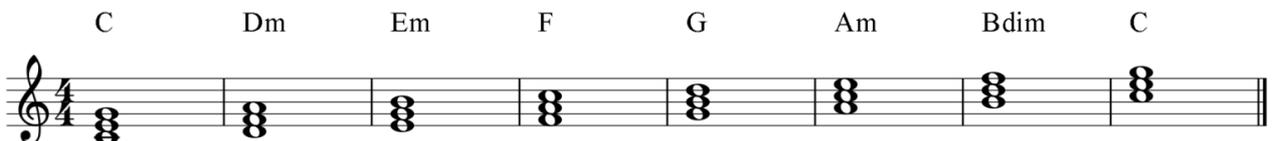
### 1.3. 転回形 〜かたちをかえたわおん

さて、難しい話は一旦ここでおしまいにしたいのでコード進行に最低限必要な名前やら概念を導入しておきましょう。1.2.で挙げたコードですが、例えばCメジャーコード(Cのこと)の構成音は「ド」・「ミ」・「ソ」です。これはこの順に並べる必要は無く回転させることができます。



C Major の転回形

左から順に標準形・第一転回形・第二転回形と呼びます。名前を覚える必要はありませんが、これらも同じコードと見なします。それが一番大事です。



Diatonic(ダイアトニック) Chord in C major

最後に、Cに対してド、など標準形で一番下にある音を「根音」あるいは「ルート音」と呼びます。根音でコードネームも決まりますし、アレンジの話でこの先多用します。

#### コラム1: 不協和な転回形

実は第二転回形は不協和音程を含んでいます。つまり、最低音と根音が四度を形成しているため、対位的にはよろしくない音程を含みます。ただしこの不協和とは解決が必要という意味以上ではないので、例えばCMajorの第二転回系は根音を半音下げてEmの第一転回形へ解決させる、などとポップスコード理論にはない音の動きを知ることが出来ます。

ポップス等では大抵ベースラインが根音を担当するので、そこまで気をつける必要はありませんが、分数コードによる進行の場合はたまに気をかけてあげてもよいでしょう。また、必ずしも対位的に書けばよいというものでもないのですこは匙加減を覚えるまで訓練してください。

## 2. コード進んで? ~わおんをつかってみよう

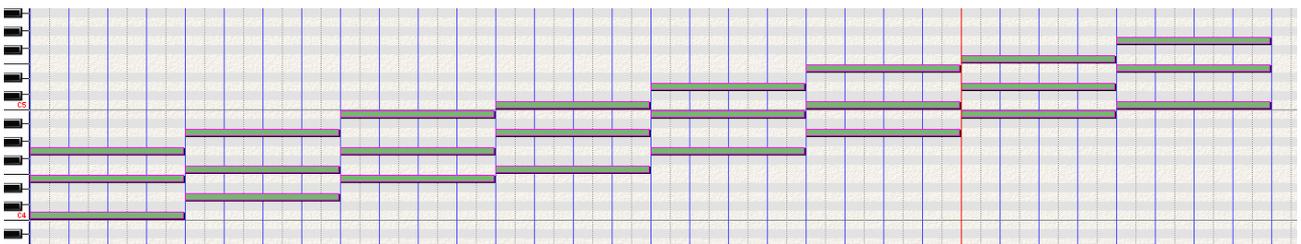
本当に勘の良い方は気づいていると思いますが、作曲と全く関係の無いことで3ページも費やされました。しかしグレゴリオ聖歌から始まったヨーロッパ音楽は、ピタゴラスにより音律がまとめら… (中略)…比較的分かりやすい、コード理論となったわけです。そんな壮大な物語でした!

### 2.1. 主要三和音 ~だいじなわおん

C          Dm          Em          F          G          Am          Bdim          C

Diatonic(ダイアトニック) Chord in C major

とても大事なことなので何度でも出てきます。(ハ長調=C major 上での)ダイアトニックコードと言います。もう一度ピアノロールで音程の幅を見ておきましょう。



正直な話をしまえばこの後の話はおまけで、ここまで理解なり暗記なりできてしまえば、上に挙げた6個(ないしは7個)の和音を適当に並べても曲っぽくなります。是非試してみてください。ダイスを振ってコードを決めて並べていっただけで、ときどきそれっぽい音になるかと思えます。

さて気を取り直して、音を実際に聞いてみると分かりますが(ここで実際に音を出した人はえらい!というか音を出さないと分からないです)、C, F, Gは明るい音、Dm, Em, Am,は暗い音かと思えます。この明るい方の3つの和音は(ハ長調=Cmajor 上での)主要三和音と呼ばれ、コード進行の基本になります。真ん中の音(3度音程)が長い=長三度だと明るく、短い=短三度だと暗く聞こえます。

#### コラム2:和音の役割(機能)と名前

トニック: C, Em, Am

サブドミナント: F, Dm,

ドミナント: G, G7, Em, Bdim

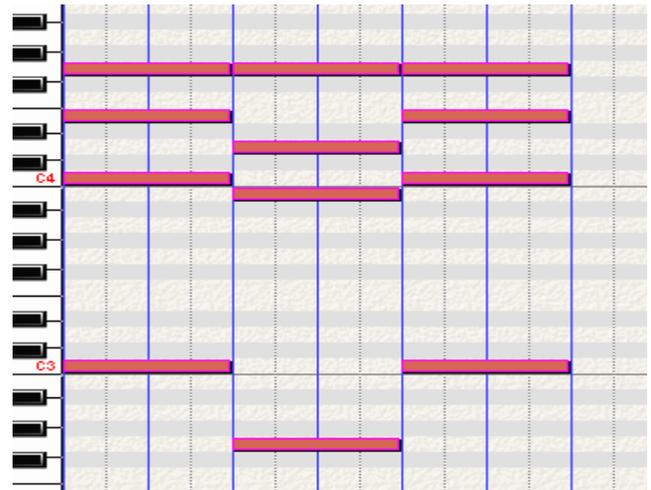
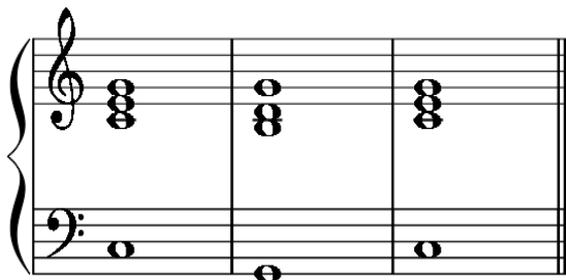
ダイアトニックコードはその役割によって名前が与えられていたりします。上から順にトニック(T)サブドミナント(SD)ドミナント(D)などと書かれることが多いです。

主要三和音はC, F, G それぞれ、トニック・サブドミナント・ドミナントという役割を担います。ドミナントはトニックに解決するなど、ひとまとまりで語れるので慣れてきたらこう考えてあげてもいいかも。

## 2.2. コード進行 〜わおんをならべてみよう

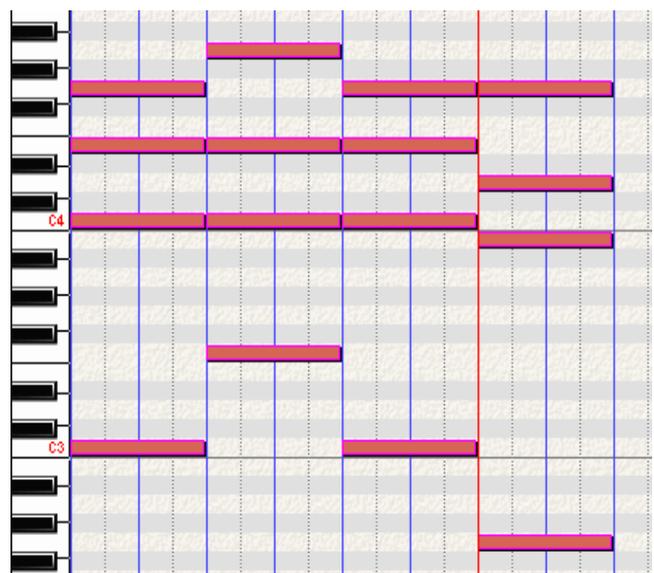
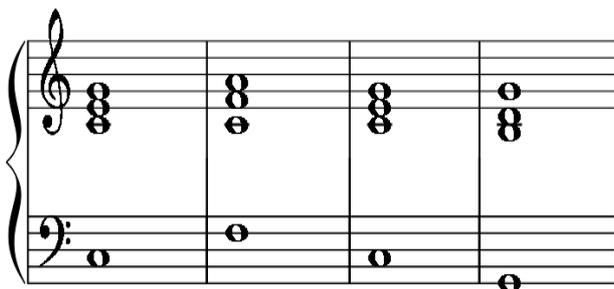
先に挙げた主要三和音を並べると曲のようなかたまりが作れます。実際にいくつか例を挙げてみましょう。人によっては親の仇のようなへ音記号が出ますが、ピアノロールも挙げるので勘弁してやってください。

### 譜例2. 2. 1) C→G→C



演奏会でおなじみのお辞儀は、C→G→Cのコード進行でした。(厳密に言うとC→G7→C)今回、二小節目でGの上部が(第一)転回形をとっていますが、そのような場合でも低い部分で根音を鳴らしておきましょう。和音の安定感が増します。詳しいことは対位法を調べてください。

### 譜例2. 2. 2) C→F→C→G→...



次は続きがありそうな感じのコード進行です。コード進行には終止と呼ばれる終わりの合図がありますが、その辺りの話は後節で行う予定です。(予定は未定だけね)

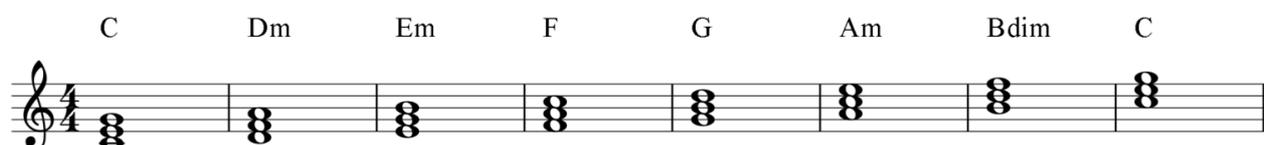
## 譜例2. 2. 3) F→G→C→G...

最後に若干実践的なものも挙げておきます。



前二つに比べると少し複雑ですね。いくつでもいいので実際にコード進行を作ってみてください。恐らく主要三和音だけでは、あまりバリエーションに富んだものが作れないので少し退屈すると思います。主要三和音に飽きたら、コラム2にコードの分類例を挙げていますので参考にしながら、他のダイアトニックコードを使ってみることをお勧めします。

### 2.3. ここまでのまとめ



Diatonic(ダイアトニック) Chord in C major

コード進行はこれらダイアトニックコードを使って、あるいは応用して作られますので逆に言えばほとんどのことがこれでできます(ということにします)。

さらに詳しいことを知りたい方はコラム2に載せた用語を調べると良いでしょう。終止に関しては後節で軽く触れますが、様々なパターンがあります。あくまで定石ですが過去の蓄積として有用なので知っていて損はありません。

# 音講座::コード講座その2

文責->HAL@修羅場P

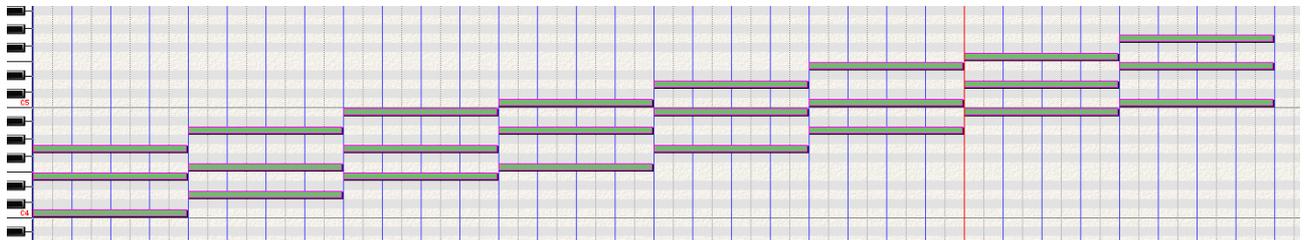
n/a. おさらい ~べんきょうしたわおん

しつこく登場しますがまたです。大事なことなので何度でも言います、ダイアトニックコードです。

C      Dm      Em      F      G      Am      Bdim      C



A musical staff in 4/4 time showing the diatonic chords in C major: C, Dm, Em, F, G, Am, Bdim, and C. Each chord is represented by a whole note chord symbol on the staff.



A fingerboard diagram for a guitar in standard tuning (EADGBE). It shows the fret positions for the diatonic chords in C major: C, Dm, Em, F, G, Am, Bdim, and C. The strings are numbered 1 to 6 from top to bottom. The frets are numbered 1 to 7. The diagram shows the fret positions for each chord, with a red vertical line indicating the position of the C chord.

Diatonic(ダイアトニック) Chord in C major

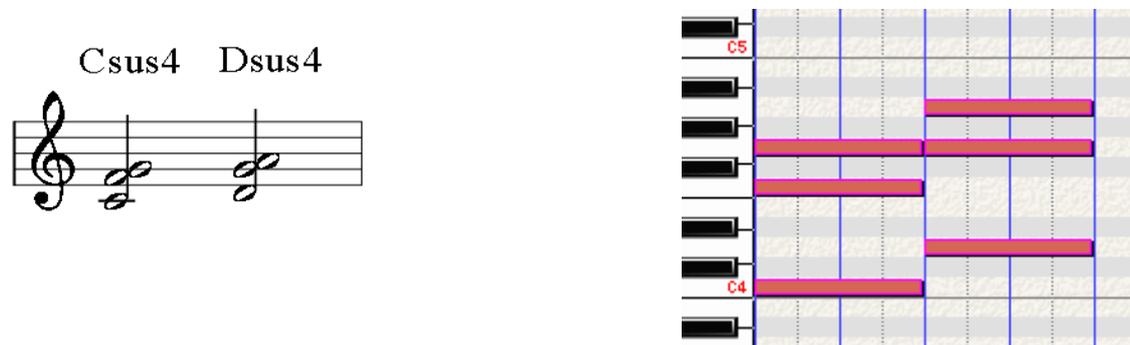
この講座における主役の和音たちはこの7種類の和音です。これらの並べ方を知るのがコード理論の主な役割です。C言語風に `presentChord = chordTable[rand() % 6];` とかでもよいですが、試行回数が増えるためお勧めしません。ここからは規則もなんとなく入れていきましょう。(そもそも適切に `srand` しないとなぁ)

目標は1・2節までの明るい曲(長調)とこれからやる暗い曲(短調)での和音の使い分けです。

## 3. sus4とドミナント7th ~ふあんていなわおん

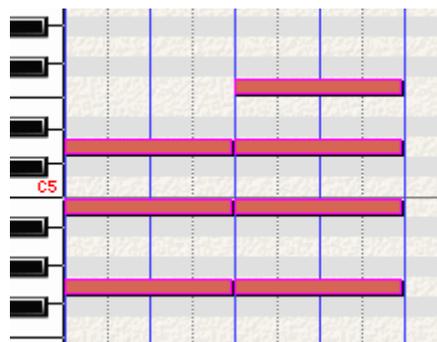
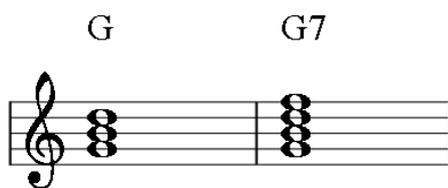
暗い曲調に入る前に使える和音や進行を増やしておきましょう。

Csus4    Dsus4



Musical notation and fingerboard diagram for Csus4 and Dsus4. The notation shows Csus4 and Dsus4 in treble clef. The fingerboard diagram shows the fret positions for Csus4 and Dsus4 on a guitar in standard tuning. The strings are numbered 1 to 6 from top to bottom. The frets are numbered 1 to 7. The diagram shows the fret positions for each chord, with a red vertical line indicating the position of the Csus4 chord.

sus4は「さすふおー」と読み、メジャーでもマイナーでもない和音です。真ん中の音が一個上がったせいで全音のぶつかり(正確にはド・ファなどの四度音程)を含むので不安定な和音になっています。不安定な和音は安定した和音に移動したがります。

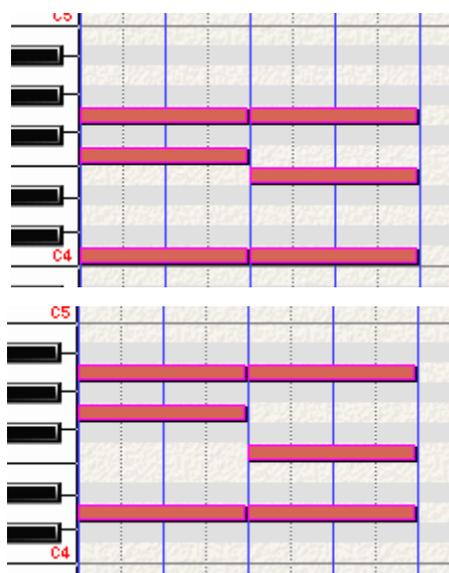


もう一つのこちらはG7は「じーどみなんとせぶんす」と読みます。Gの上にもう一個音を重ねた4つの音からなるコードです。こちらはよく見ると上の部分にBdimを含む形で、上三つが短三度・短三度の関係にあり慣れないと結構不協和音に聞こえたりします。この和音はコード進行の最も中核となる和音なのでしっかり形を覚えましょう。

この二つの和音のポイントは「不安定さ」にあります。不安定な音は安定させたいのが人情です。最近是不安定なままふらふら行く人も多いですが、地に足をつける方法も大事です。

### 3.1. 解決 ~あんていしたわおんへ

#### 譜例3. 1. 1) Csus4→C, Dsus4→Dm



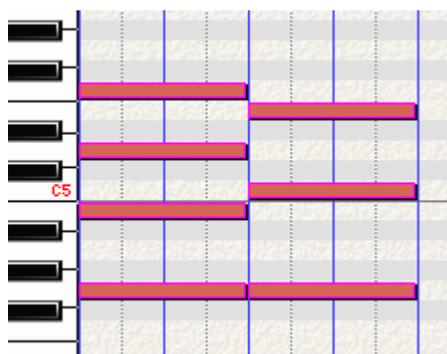
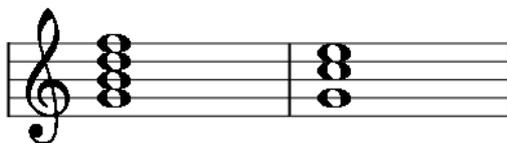
sus4の解決

上がCsus4→C, 下がDsus4→Dmの「sus4の解決」と呼ばれる進行です。解決とは、見での通り不安定になっている音程（不協和音程）を安定した音程（協和音程）に直す進行のことを指します。要はホッと一息、な音の動きのことです。試してみてくださいね！

sus4は似た和音を連続して使いたいけれど変化をつけたい時に多用されます。使い古されたとは言え、次のドミナントの解決と合わせてかなり効果的な演出ができます。むしろドミナントの解決との併用が暗い曲の場合すごく有用なので導入しています。

よく分からなかったらsus4ときたら元の和音に戻すんだ、程度でいいと思います。

### 譜例3. 1. 2a) G7→C

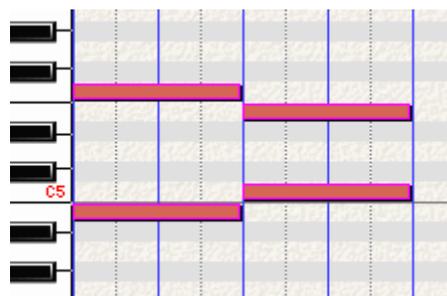
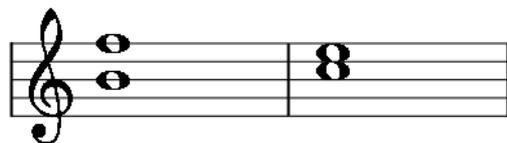


ドミナント7thの主和音への解決

さて、最も大事な進行です。この進行は曲や旋律が”終わった感じ”(終止感)の最も強い進行です。慣れるまでG7が不協和に聞こえるかもしれませんが(というか僕は不協和に聞こえていました)が、使いどころを考えると非常に面白い和音です。

なぜこの音が終止感が強いと言われているかも説明していきましょう。

### 譜例3. 1. 2b) G7→C のエッセンス



この進行の肝は、非常に不安定なシとファの響きが半音ずれてドとミに”解決”されるところにあります。歌ってみると分かりますが、全音に比べて半音の進行は比較的スムーズにできます。特に、この二つの半音の移動のうちシ→ドとド(主音)に戻ってくるのでとても大事です。後で出てきます。

さて、ピンとこないと思うのでここでドレミファソラシドを思い出してみましょう。



∨:全音 ∟:半音

ダイアトニックコードの基となるこのドレミファソラシドは、完結した感じを持っています。恐らくここに異論は無いです。ドレミファソラシドを鳴らした後に「シードー」と歌ってみてください。終止感が非常に強いと思います。つまりG7→Cの終止感の基本は「シードー」の半音乗降にあります。また、「ファーミー」の方は終止感は弱いですがこの「シードー」を補佐する役割があります。

このため上に挙げた和音進行は非常に強い終止感を持ちます。

逆にこの二つの音の動きこそが和声の動きの基本だと言えるでしょう。

## 4. 短調 ～くらいわおん

さて、中世からルネッサンス期にかけて三度音程が使用さr…(中略)…現代に至り色々な和音が許容されるようになりました。なんかこれすげー良い音っぽいから使おうぜ!!!という歴史の繰り返しだったわけです。

そんななかでも短調というのは良い音なので使おうとしたけど、うまくいかなかったから屁理屈をこねたものの一つです。逆に言えば結構破綻しているので実を言えば適当なんです。

### 4.1. 音の間隔2 ～わおんをかくまえに

短調ではドレミファソラシドではなく、ラシドレミファソラを使います。見れば分かるほど大きな問題があるのですが、まずは音の並びを紹介します。形式的に一応載せませんが大事ではないです。

The image shows three musical staves in treble clef, each with a key signature of one flat (B-flat). The first staff is labeled "A Natural minor scale" and shows the notes A, B, C, D, E, F, G, A. The second staff is labeled "A Harmonic minor scale" and shows the notes A, B, C, D, E, F, G#, A. The third staff is labeled "(half of) A Melodic minor scale" and shows the notes A, B, C, D, E, F, G#, A.

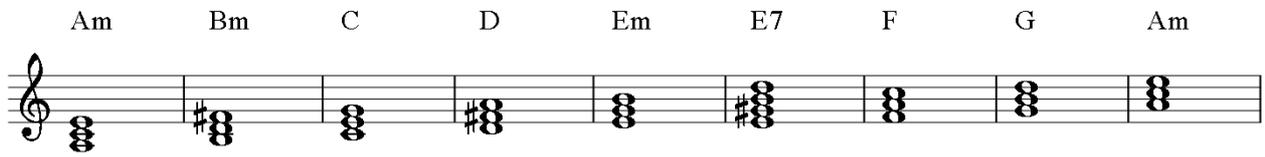
何も見なかったフリしてピアノロールも載せます。やる気がゴミのようになりますね。

The image shows three piano roll diagrams corresponding to the scales above. Each diagram has a vertical axis for pitch and a horizontal axis for time. The notes are represented by horizontal bars. The first diagram is for the A Natural minor scale, the second for the A Harmonic minor scale, and the third for (half of) the A Melodic minor scale. A red "CS" label is visible on the left side of each piano roll.

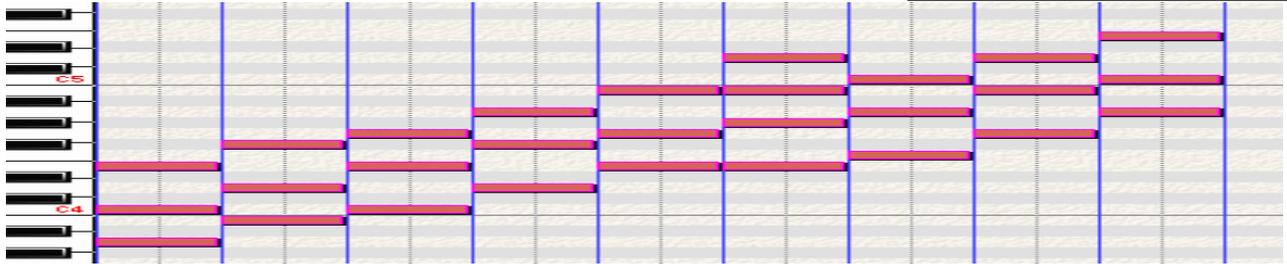
(いや、ほんとはマジで結果論なので覚えなくていいと思う…)

## 4.2. ダイアトニックコード ~なんどもでてくる

さて、4. 1. は放置します。メロディックマイナーは上昇時のみで下降時はナチュラルマイナーになります！とか書いておきますが気にしないで下さい。短調の音階は混乱の歴史そのものです。ちなみにダイアトニックコードの組み合わせは調ごとにあるので24種類あります。

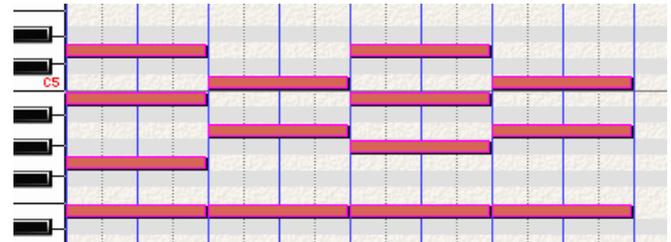
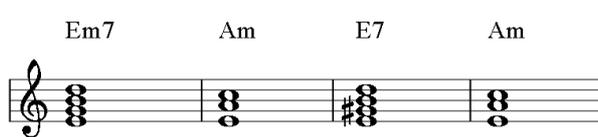


Diatonic Chord in A Melodic minor



多少の変化に加え E7 が増えました。特に大事なはこの E7 です。また、1・2節で使われていたコードを使っても別段問題ありません。(それと、上に挙げたのは説明の都合上正確ではないです)

さて、ここからの説明は余談です。明るい音がる長調において G7→C がコード進行の中心でした。これを暗い音がる短調においても適用したいと考える人たちがいました。しかし、同じようにしても Em→Am では今一解決感がありません。



半音の違いで滑らかに進行します

そこで昔の人は考えました。

**「これは全音の動きのソ→ラでは解決できないからだ! ソ#→ラにすればいいじゃないか。」**

ーそうして、ソはソ#になりました。しかし「ラシドレミファソ#ラ」がぎこちなくなりました。

**「ファ→ソが増2度(ここでは半音三つ)だからだ! ファ#ソ#ラにすればいいじゃないか。」**

ーそうしてファはファ#になりました。しかしあまりにも長調に似てしまいました。

**「それは匙加減の問題だ。場合によって使い分ければいいだろう。」**

ーそうして短調は三つに分裂いたしました。めでたしめでたし。

(※この物語はフィクションです。実在する人物・団体とは一切関係ありません。)

半分冗談ですが、実際短調は理屈が破綻しているので何やっても割と大丈夫です。長調より懐が深いです。

### 4.3. コード進行2 ～よくあるかんじ

譜例4. 3. 1) F→G→Em→Am→...

F G Em7 Am

The image shows a musical score for a guitar chord progression. The top part is a piano-style notation with a treble clef and a bass clef. The chords are F, G, Em7, and Am. The bottom part is a guitar fretboard diagram with six strings and a grid of frets. The fretboard is divided into four measures corresponding to the chords. The F chord is played with the index finger on the first fret of the first string, the middle finger on the second fret of the second string, and the ring finger on the third fret of the third string. The G chord is played with the index finger on the second fret of the third string, the middle finger on the third fret of the second string, and the ring finger on the third fret of the first string. The Em7 chord is played with the index finger on the second fret of the fifth string, the middle finger on the second fret of the fourth string, the ring finger on the second fret of the third string, and the pinky finger on the first fret of the second string. The Am chord is played with the index finger on the second fret of the fourth string, the middle finger on the second fret of the third string, the ring finger on the second fret of the second string, and the pinky finger on the second fret of the first string.

王道進行！これとペンタトニックさえあれば色んなポップスを書けます。かなり便利ですが王道進行をやると(コード進行的な意味でも技量的な意味でも)抜け出せなくなるのでほどほどに。

ちなみに Em7 は「いーまいなーせぶんす」と読んでミゾシレと4つの音の和音にしたものです。

譜例4. 3. 2) Bm→C→Esus4→E7→...

Bm7 C Esus4 E7

The image shows a musical score for a guitar chord progression. The top part is a piano-style notation with a treble clef and a bass clef. The chords are Bm7, C, Esus4, and E7. The bottom part is a guitar fretboard diagram with six strings and a grid of frets. The fretboard is divided into four measures corresponding to the chords. The Bm7 chord is played with the index finger on the second fret of the fifth string, the middle finger on the second fret of the fourth string, the ring finger on the second fret of the third string, and the pinky finger on the second fret of the second string. The C chord is played with the index finger on the first fret of the second string, the middle finger on the first fret of the third string, and the ring finger on the first fret of the fourth string. The Esus4 chord is played with the index finger on the second fret of the fifth string, the middle finger on the second fret of the fourth string, the ring finger on the second fret of the third string, and the pinky finger on the second fret of the second string. The E7 chord is played with the index finger on the second fret of the fifth string, the middle finger on the second fret of the fourth string, the ring finger on the second fret of the third string, and the pinky finger on the second fret of the second string.

こちらもやや実用的なコード進行を書いてみました。短調の場合サビの直前辺りで、このようなsus4からの展開でもったいぶらせる、なんてこともコード進行に慣れてくるとできるようになります。

これで一応白鍵ベースのハ長調とイ短調で使えるコードの基本を紹介し終わりました。並べる順番についてはドミナント7thからの解決とsus4程度しか書いてありませんが、気になる方は機能と声を調べてみてください。余裕があれば書きたいですが、余談程度にしか書けなさそうです。

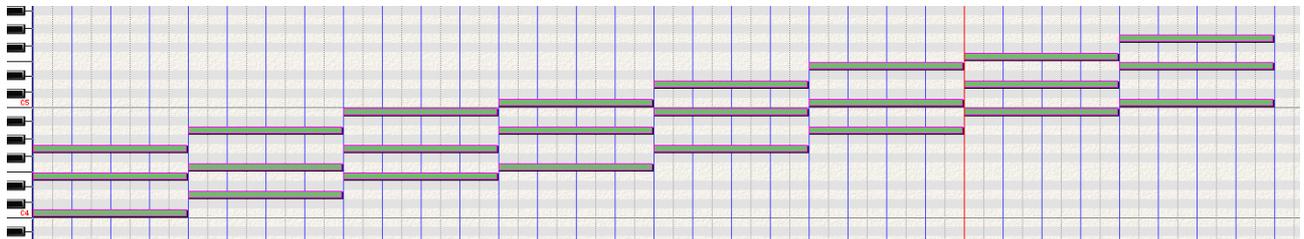
# 音講座::コード講座その3

文責->HAL@修羅場P

n/a. おさらい ~べんきょうしたわおん

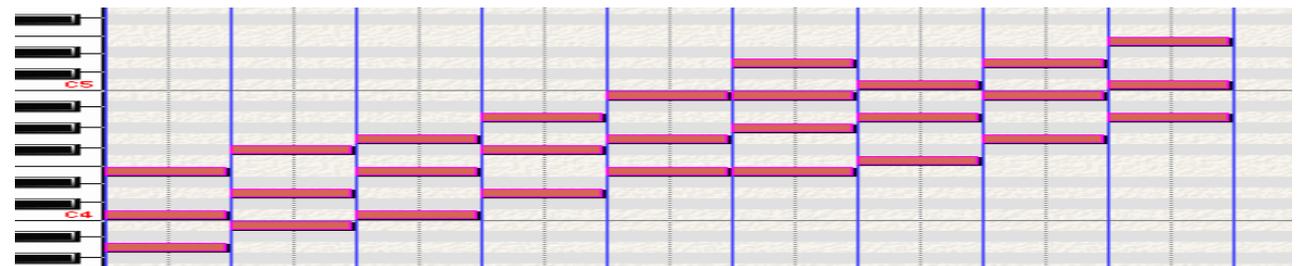
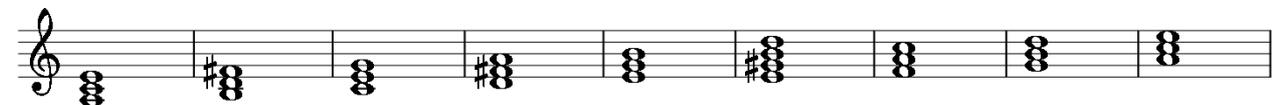
これでもか、と何度も出します。そろそろ頭に入ったと思いますので最後にします。

C          Dm          Em          F          G          Am          Bdim          C



Diatonic Chord in C major

Am          Bm          C          D          Em          E7          F          G          Am



Diatonic Chord in A Melodic minor

ここから先はこれらのコードを使った実際の作曲作業について書いていきたいと思います。しかし行き当たりばったりで書いたので縮尺や表記や色が微妙に違うのは許して下さい…

なんのなんのコードを勉強してみたから実際に作曲しよう！と、思っても作曲できずにぎりりとした方も少なくないと思います。というのも音楽の三要素(メロディ・リズム・ハーモニー=和音≡コード)のうち一つしかやっていないので、その他の部分で詰まってしまうと思います。特にメロディは難しいところです。(音楽の三要素って考え方は短絡的だと思うので好きじゃないけどね。)

今回はポップスやゲームなどでよく聞くタイプのリズム隊(ドラム)とメロディパートの作り方を見ていきたいと思います。

(ここをちゃんと説明できている本は見たことないです。理論というレベルに至っていないっぽいので打ち込んで体得してください。)

## 5. 実践編 ～わおんをれんしゅうするまえに

さて、コードを覚えても使い方が分からないと思いますので、DTM 向けに簡単なアレンジを実例を交えて紹介していきます。アレンジの部分は古くは管弦楽法なd…(中略)…がありますがそんなによくまとまったものはまだ見たことがないです。その割に現代は扱える楽器増えすぎなんだよ…

### 5.1. ドラムセット ～はーかっしょん

ドラムセットは色んな太鼓や金物をくっつけて要塞化したものです。なので色々な音が出ます。が、文字で各々の音を説明するとか前衛的なので勘弁してください。幸い PC からデフォルメされた音は出ますので実際に試してみましょう。ピアノロールは Domino のものです。他のツールでは変わるといいますので注意してください。

#### 譜例5. 1. 1) 8ビート ロック

The image shows a musical score for an 8-beat rock pattern in 4/4 time. The score consists of four measures. The first three measures feature a steady eighth-note bass line and a consistent snare drum pattern. The fourth measure introduces a more complex snare pattern with a double snare roll. Below the score is a piano roll for a drum set, with various instruments listed on the y-axis: Ride Cymbal 1, High Tom, Crash Cymbal 1, Hi Mid Tom, Low Mid Tom, Open Hi-Hat, Low Tom, Pedal Hi-Hat, High Floor Tom, Closed Hi-Hat, Low Floor Tom, Electric Snare, Hand clap, Acoustic Snare, Side Stick, Bass Drum 1, and Acoustic Bass Drum. Blue dots indicate the timing of each instrument's hits. The piano roll shows the snare drum playing a consistent eighth-note pattern, while the bass drum plays a steady eighth-note pattern. The double snare roll in the fourth measure is clearly visible. The caption below the piano roll reads "8 beat rock の基本パターン".

大体こんな感じになりますが慣れるまで少し読みづらいです。一番下の音はバスドラムという大太鼓の一種です。ズンって感じの低い音が出ます。最後の方で 10 回くらい連打されているのはスネアドラムという小太鼓の一種です。タンって感じの少し高い音が出ます。

肝はこの二つの音なのでこれに絞って紹介します。他の楽器もリズムに関しては大事になってしまふのであえてカットはいたしません。でもよく見るべきはこの二つです。

さて、これの上に音を乗せていきます。まずベースの音を乗せるのが一番よいでしょう。ポイントはバスドラム(一番下の音)の位置で、バスドラムの位置には大体ベースの音の出だしを合わせます。あえてずらすやり方もありますが、最初は拍の位置を合わせておいたほうが無難です。

また、ピアノロール縦の線一個を一拍と読み、(今回は)4つで一小節となり楽譜の縦の線と一致します。リズムパートやパーカッションやドラムは一小節が最小単位で、四小節か八小節のかたまりを一つのパターンとして捉えることが多いです。

(いや、覚えること多いですね。実際問題日本人は多分リズムを把握するのがコードやメロディより辛いと思います。というのも普段使っている言語にリズムの概念が無く、間という違う概念でリズムを捉えてしまうためです。)

## 5.2. ベース ～ひくいおと

ベースは楽曲の一番低い音大体担当する楽器です。最近の J-Pop などでは大別して Acoustic Bass と Electric Bass、それに Synth.Bass があります。あまり詳しいことは説明しませんが、MIDI で言えば PickedBass, FingeredBass, AcousticBass, Synth.Bass などの音を使えば問題は無いでしょう。

細かい分類は避けませんが、これらの楽器は大抵コードの根音を担当します。

### 譜例5. 2. 1) 8ビート ロック+ベース

進行は一番簡単な C | F | G | C にしました。この先の譜例はベースとバスドラムの位置に注目してください。

The image displays a musical score for a bass line and drum pattern in 4/4 time, corresponding to the chord progression C | F | G | C. The score is written in bass clef and 4/4 time. The bass line consists of eighth notes, and the drum pattern features a consistent bass drum and snare pattern. Below the score is a piano roll visualization showing the notes for the bass and drums. The piano roll shows the bass line notes (C3, F3, G3, C4) and the drum pattern (bass drum and snare) across the four measures.

最後の小節でドラムの手数が増えていますね。これをフィルインと呼びます。フィルインは次に何か変化があるよ！とか次で一区切りだよ！という意味です。ついでにドラムがフィルインしているのでベースもフィルインさせておきましょう。そちらの方が無難です。適当にコードの構成音や近場にある白鍵を鳴らせばいいです。

このリズムパターンでは、Bass::PickedBass, Drum::AcousticDrum がよいと思います。ベースはこのように根音(ルート音・Cならドみたいにコードネームの音)をメインに鳴らすのが定石です。

特に注意して見ていただきたいのは、一番下のバスドラムの○の位置と、ベースの出だしの音がかぶっている箇所が多いことです。最初はこのように合わせて作ると違和感の少ない音が作れます。

ここまでくればコード楽器にはピアノなどでコードを鳴らせばいいので伴奏が作れますね。

## 譜例5. 2. 2) 8ビートロックのよくあるパターン

さらに使えるものを増やしておきましょう。この辺りは知っているか知らないかです。ベースはドで固定していますがコードがFならファの音などそれぞれの根音に変えましょう。

**a.)**

一つ目はバスドラムを一つ増やすだけです。これだけで大分リズムカルになります。

基本パターンよりは空しくい形でしょうか。

**b.)**

二つ目もバスドラムを一つ増やしますが、今回は一個前に入れます。

一つ目との比較をしてみてください。

**c.)**

三つ目は二つ目からバスドラムの位置を少しずらしただけです。

これは本当によく使われるリズムパターンです。汎用性高いです。

**d.)**

最後はおまけです。これはドラム初心者が叩けなくて歯軋りするパターンです。

特徴的なパターンでアクセントに入れることもあります。

案外忘れやすいですが、テンポ(=曲の速さ)はデフォルトで bpm = 120 になっているものが普通です。適当に打ち込んで色々リズムパターンを聴く時は、テンポが速いとき・遅いときなどバリエーションを持たせてあげてください。

これら上に挙げたパターンも bpm90 と bpm160 では全く違ったリズムに聞こえると思います。

### 譜例5. 2. 3) 16ビートダンス+シンセベース

最後に四つ打ちを見ておきましょう。

楽譜至上主義者がついに敗北しました。楽譜よりピアノロールが正しいです。この手の音楽の場合ベースはオクターブ(一個上とか一個下の同じ音)で置いていくのが一般的です。音色はGM系の音源でしたらSynthBass1を使うのが割とよいと思います。Roland系ならビニョンビニョンする結構いい音だと思います。

スネアドラムのパターンもよく見るとロックの延長線上にあるのが分かるかと思いますが。というのも今紹介したリズムは歴史的にはアフリカ…(中略)…系図にあるので、2・4拍に強調するような音が入ります。今回はスネアですね。必ず2・4拍にスネアドラムを入れるのが通例です。

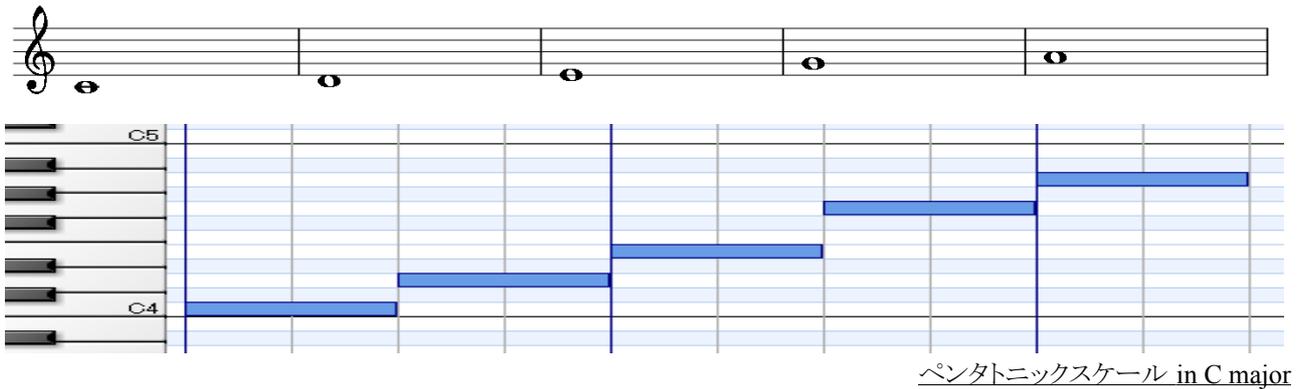
もちろん音とは本来自由なものなので好き勝手にやってもいいですが、通例に従うのも練習にはよいと思いますのでそんな話も紹介しておきます。

さてここまででリズムアレンジのパターンのいくつかを紹介したので、組み合わせるなり自分で代えてみるなりして遊んでみてください。ドラムパターンを選択→コード進行を適当に組み合わせる→ベースを乗せる→和音を乗せる、の順で作っていけばそれなりに伴奏らしいものはできると思います。

## 6. メロディ 〜わおんにのったせんぼう

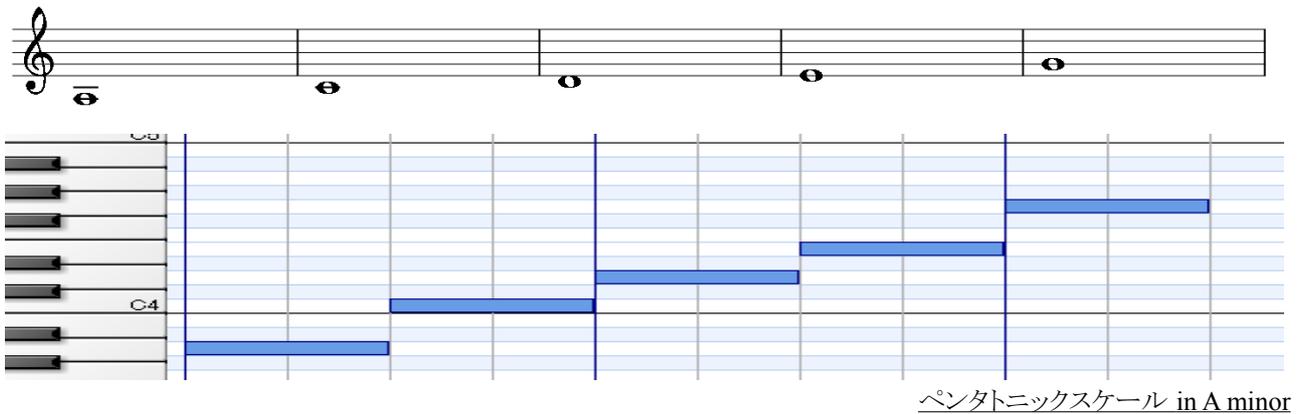
詳しいことはやりませんし、やれるものならもっと自分の曲に生かしていますのであまり期待しないで下さい。今回は万能戦士ペンタニックを紹介しておしまいにしようかと思ひます。あんまり強そうじゃない？いやいやいや、簡単なポップスならこれと王道進行でこれでもかというくらい量産できます。

### 6.1. ペンタニックスケール 〜めろでいのおうどうしんこう



The image shows the C major pentatonic scale. At the top is a musical staff in treble clef with a key signature of one sharp (F#), containing five whole notes: C4, E4, G4, B4, and C5. Below the staff is a piano keyboard diagram with blue bars indicating the notes C4, E4, G4, B4, and C5. The labels C5 and C4 are placed above and below the keyboard respectively.

ペンタニックスケール in C major



The image shows the A minor pentatonic scale. At the top is a musical staff in treble clef with a key signature of one flat (Bb), containing five whole notes: A3, C4, E4, G4, and A4. Below the staff is a piano keyboard diagram with blue bars indicating the notes A3, C4, E4, G4, and A4. The labels C5 and C4 are placed above and below the keyboard respectively.

ペンタニックスケール in A minor

同じじゃね？と思った人正解です。始まる音＝終わる音がことなるだけで音自体は一緒です。この音の並びを行ったり来たりするだけでかなりメロディアスなものが作れます。

ちなみにこのスケール＝音階(音の並び)は五音音階と呼ばれ、あまりこれに頼りすぎるとうーん、と難しい人が難しい顔をします。でも最初はこういうので簡単に音を出してみるのも大事だと思うので試しに使ってみてください。なるべく繰り返しが多くなるようにメロディを作るとなおよいと思ひます。

このスケールはメロディしか生まないと言われるくらいメロディ向けのスケールなので、メロディに困っている方は是非これで作ってみましょう。

さて、今回は規則の多い会でした。もちろんこの規則と言うのは別に従う必要はありません。あくまでも書き始めるときにどうしたらいいんだろう、と路頭に迷わない道しるべ代わりです。

これらを使ってコード進行を実際に試してみてください。今回は以上です。お疲れ様でした。