

XG XGworks 作曲講座

by Tadahide Aoyama

DAY 0

DAY 1

DAY 2

DAY 3

DAY 4

DAY 5

DAY 6

DAY 7

◀ INDEX



一週間で作る怒涛のオリジナル曲

いきなりスゴいタイトルで始まってしまったこのページ。YAMAHAの誇るWindows用シーケンス・ソフト“XGworks”（エックスジーワークス）と、これまたYAMAHAの誇るDTM用音源MUシリーズ等を使って、何と1週間（7回+この準備編1回）でオリジナル曲を作ってしまうという無謀…じゃなかった、大胆な企画です。おっと、ご案内役は毎度お馴染み、私Dr.青山が務めさせていただきます。それでは早速初日（準備編）のスタート！

START

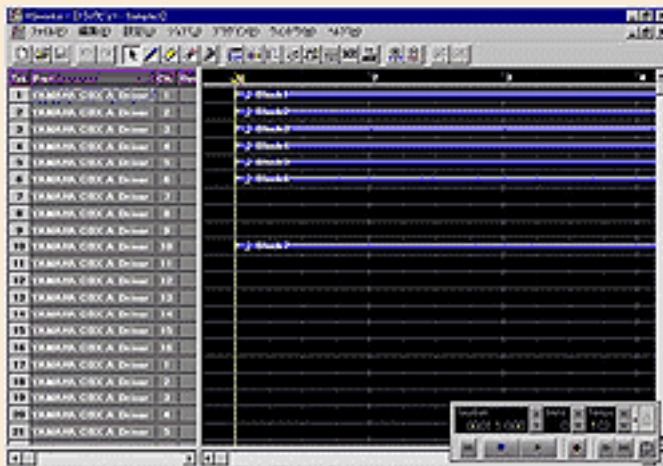


DAY0:これがXGworksだ！

◎初めてでもすぐに使える簡単操作が嬉しい

XGworksはシーケンス・ソフトウェア、つまりコンピュータに音楽を自動演奏させるためのソフトです。自動演奏といっても、コンピュータが勝手に曲を作って演奏してしまうワケではありません。あくまで“人間”が必要なデータをプログラムしてやって、それを忠実に音楽の演奏として再現するためのソフトです。もちろん今の時代ですからパソコンが勝手に曲を作って演奏してしまうことも可能だし、実際にそのようなソフトもあります。でもそれでは“創作する”喜びがイマイチですよね。要は人間様がいちいちデータを打ち込まないと始まらないし、そこに面白さもあるんです。ま、この辺りのことは“[初級MIDI講座](#)”のページでじっくりチェックしていただくことにして、先に進みましょう。

XGworksの特長はまず何と言っても使い方が簡単で分かりやすいことにあります。図1はXGworksの基本画面（トラックビューウインドウ）です。



(図1)

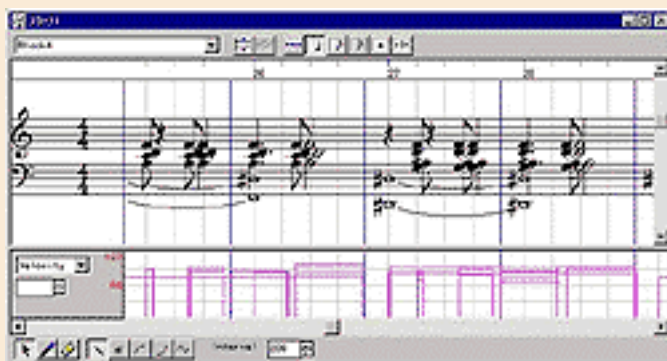
音源や鍵盤の接続やソフトの必要な設定を行なっておけば、あとは鍵盤がソコソコ弾ける方なら、画面右下の“プレイコントロール”にある赤いRECボタンを押して、メトロノーム音を聴きながら緑のPLAYボタンを押せばレコーディング開始、黒のSTOPボタンを押せばレコーディング終了という、ほとんどカセットテープレコーダー感覚です。(図2)



(図2)

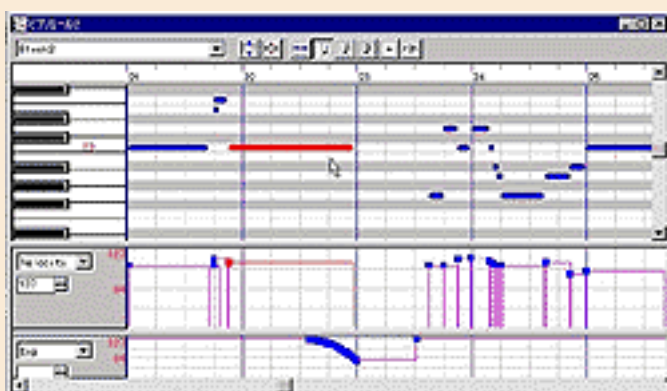
これが“リアルタイム・レコーディング”と呼ばれる方法ですね。そして鍵盤が苦手な方や、人間が弾くには難しいフレーズを入力する場合のためにはステップ・レコーディング機能が用意されています。これはマウスやMIDIキーボードを使ってテンポやタイミングに関係なく自由に音符を入力していく方法で、最初はちょっと面倒なようでも慣れるとかなり能率的です（リアルタイム・レコーディングだと、結構失敗して弾きなおすことが多かったでするので、意外と時間が掛かることもある）。

リアルタイム・レコーディングもステップ・レコーディングも、XGworksでは楽譜表示画面（スタッフウィンドウ：図3）



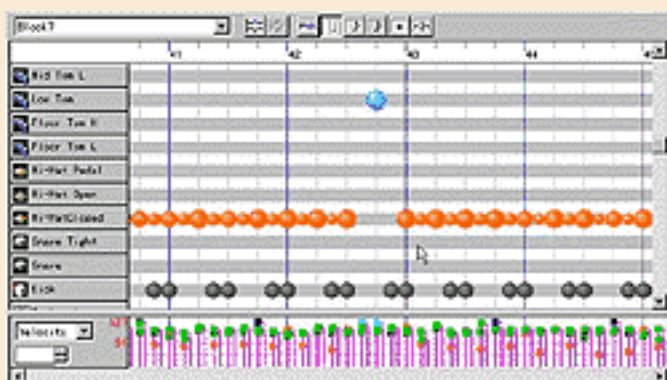
(図3)

やピアノロール画面（ピアノロールウィンドウ：図4）など、



(図4)

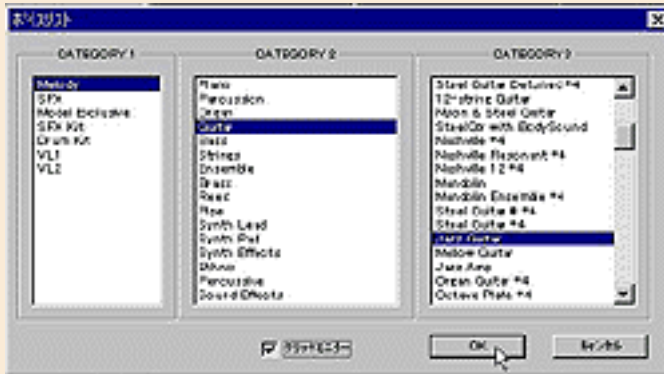
好みの表示画面上で行なうことができます。また、ドラム・パートについては専用のドラムウィンドウで効率的に入力することもできます（図5）。



(図5)

特にピアノロールウィンドウでは視覚的&直観的に音を捉えることができるので、これを使いこなすととても能率の良い入力や編集（エディット）が可能です。これらの便利な使い方は次回から折に触れて解説しましょう。

XGworksはその名のとおり、YAMAHAのXGフォーマットに対応した音源を使ったデータ作りに便利な機能を満載しています。たとえば音色を選ぶ場合もほとんどの音色がMU100などのXG音源に表示されるのと同じ名前で選ぶことができるし（図6）、

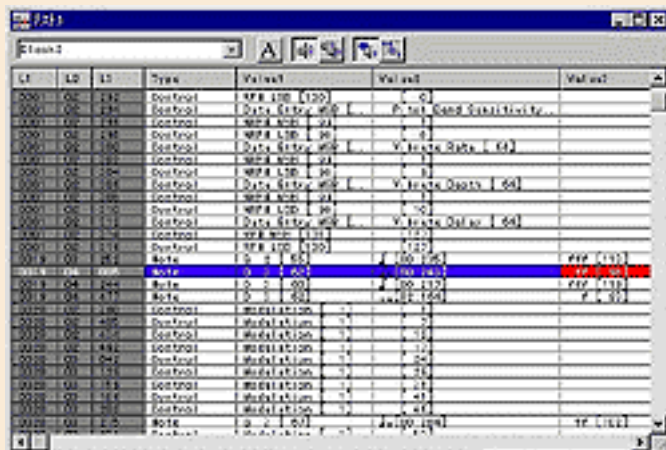


(図6)

XGならではの音色のエディット、エフェクトのエディットも面倒なマニュアルにとらめっこしないで、マウス操作だけで簡単に行なえます。もちろんその結果を保存したり、あるいは曲データのアタマにセットアップデータとして書き込んだりもできますよ。多少でもDTMの経験がある人なら、これがどんなに便利で手間を省いてくれるか、きっと身に染みてお分かりでしょう(^ ^;

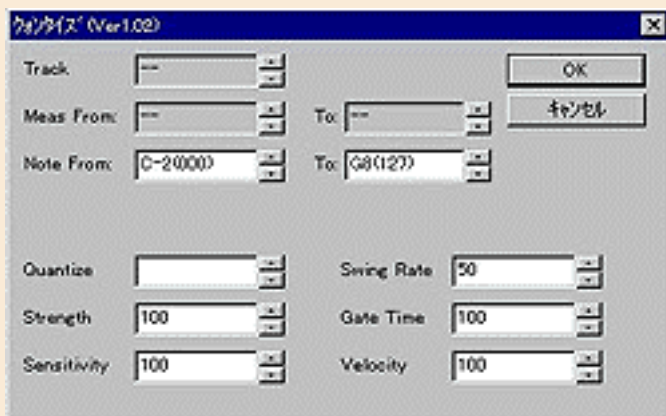
◎DTM上級者も満足の多機能ぶりも要チェック！

さて、XGworksの基本的な機能やインターフェースについては大体イメージしていただけたと思います。操作が直観的&視覚的に行なえるXGworksですが、だからといって初心者向けのお手軽ソフトとされているのは困ります。特にver.3.0に進化した現行バージョンでは、充分プロの使用に耐えるほどの高度な機能も備えているんですよ。各種データを数値で表示する“リストウィンドウ”（図7）とそこでの自由な編集機能は当然として、



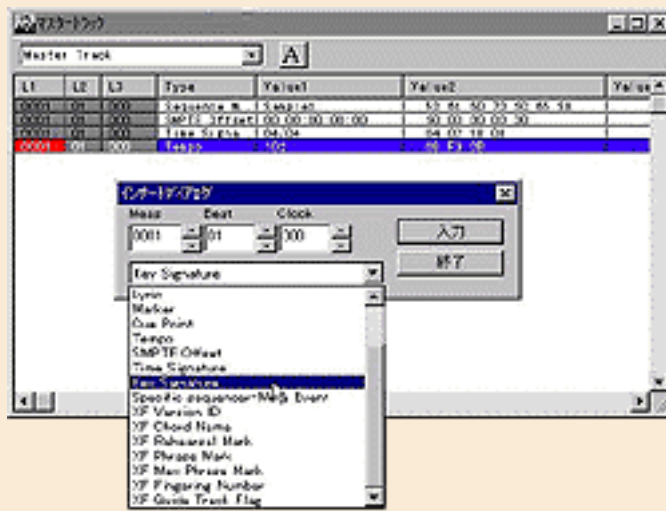
(図7)

一見あまり多くなさそうに見える各種エディット・コマンドは、その実かなり奥の深いところまでいじれる完全プロ仕様です。たとえば演奏のタイミングを自動的に修整してくれるクオンタイズ機能の設定ですが、流行の“グルーブクオンタイズ”こそありませんが、設定の芸の細かさは必要充分以上のものがあります（図8）。



(図8)

図9は“マスタートラックウィンドウ”ですが、ここではテンポや拍子、調号、マーカー、歌詞、などの各種Metaイベント（主として演奏表現には直接関係しないけれども、いろいろな表示や設定などに役立つMIDIデータの種類）をほぼ全種類入力／編集できます。有名なプロ用シーケンス・ソフトでもこれだけのMetaイベント編集能力を備えた製品は少ないと思いますよ。私の知っている範囲では、Macintosh版の“MIDIGraphy”というオンラインソフト（シェアウエア）くらいでしょう。



(図9)

実際に演奏データを作り始めると必ずお世話になるのが“アンドゥ&リドゥ機能”、つまり操作の取り消し（元に戻す）や再実行（やり直し）の機能です、XGworksではこれが最後にファイルを保存した時点まで遡ってできます。シーケンス・ソフトによってはこれが直前の操作1回分だけに限って可能という場合もあり、それに比べるととてもアリガタイ仕様だと思います。また、編集の履歴が確認できるのもちょっとマニアックで面白い機能でしょう。

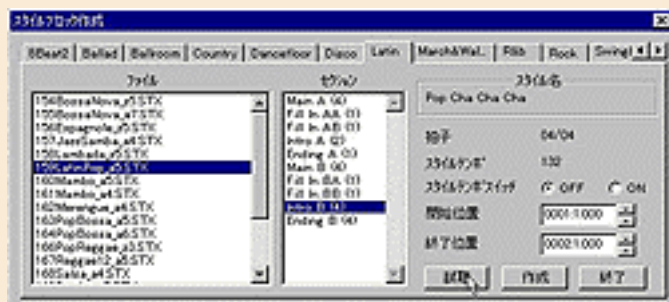
もう一つ、忘れていけないのはデジタル・オーディオ・レコーディング機能です。XGworksで録音されたオーディオ・データは、Windowsの標準デジタル・オーディオ・ファイル形式である“WAV”フォーマットで記録されますから、他のサウンド編集用アプリケーションに読み込ませて、エフェクトなど高度な処理をすることができます。MIDIだけでなく生のボーカルなどを加えた演奏をXGworksだけで記録できるということですね。今の所XGworks ver.3.0の標準で同時に録音できるオーディオ・トラックはモノラルまたはステレオの1トラックのみですが、再生はCPUやメモリ、オーディオボード、HD容量などのマシンパワーの許す限り無制限となっています。また、MIDIオーディオカード“SW1000XG”（MU100相当のXG音源とデジタルオーディオカードを一緒にしてしまった凄い製品！）に付属の“XGworks for SW1000XG”という専用版（ベースはXGworks 2.0）ではオーディオのミキシング機能が強化されています。

◎音楽づくりを強力にアシストするツールも満載

「コンピュータを使えば誰でも簡単に音楽を創ることができる」ということからDTMが盛んになってきましたが、現実はどうだったでしょうか？ そう、そんなに甘いもんじゃありませんね。特に音楽の勉強をしたわけではないフツーの人にとっては、コンピュータの操作だけでも大変なのに、いろいろと覚えることも多く、結局音楽的な力量不足に泣く結果になってしまうパターンが多かったのが実情です。

ところが、技術の進歩とはオソロシイもの。音楽の難しい部分はあまり知らなくても、まるでプロが作ったようなカッコいい打ち込みデータを

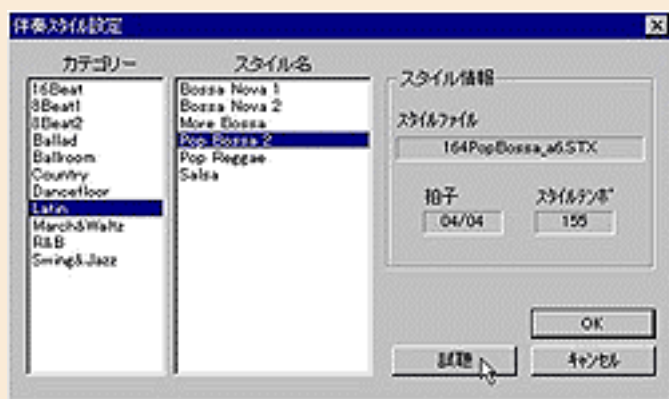
作れるという夢のような機能が、このXGworksには用意されているんです。その機能は“スタイル／コードトラック”と“オートアレンジャー・プラグイン”の2つ。スタイル／コードトラック（図10）ではあらかじめ用意されたさまざまな伴奏パターンを使って、



(図10)

メロディーに対する伴奏のパートをうそみたいに簡単に作ることができます。作る人はメロディーとコード進行さえ考えればよくて、元のデータは実際にプロが作ったものですから「プロみたい」な出来になるのは当たり前ですね。

またオートアレンジャー・プラグインを使えば、そのコード進行すら考える必要がなくなります。自分の希望する曲調と伴奏のスタイルを選んで実行すると（図11）、

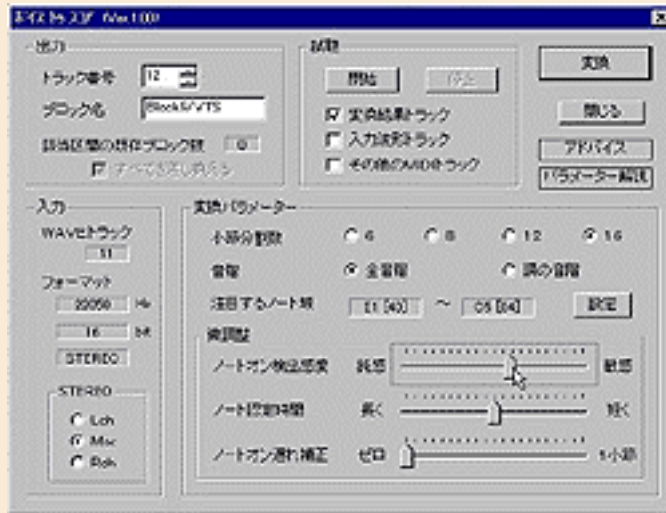


(図11)

入力したメロディー・ラインに対して適切なコード進行がいくつか選ばれ、その中から好きなものを指定すれば立派な伴奏パート（スタイル／コードトラック）の一丁上がり。コードに弱い人でもこれならもうダイジョーブ！

“プラグイン”というのは、新しい機能を必要に応じて後からXGworksに追加するための仕組みで、標準で付属してくるオートアレンジャー・プラグイン以外にも、MU100やMU128などのXG音源に差し込んで使う各種プラグインボード（VL、DX7、VH、SG等）をエディットするための機能を組み込むプラグインがあります。

さらに、とてもユニークな機能としては“ボイストゥスコア”を忘れるわけにはいきません。オーディオ・トラックにあなたのボーカルを（アカペラで）録音したとしましょう。XGworksは何とコイツをMIDIデータに変換してしまえるんです（図12）。



(図12)

つまり極端な話し、あなたが何の楽器もできなくて、ただハナ唄でメロディーを歌うのが精一杯だったとしても、ちゃんとメロディーの入力ができるしまうんですね。メロディーさえできてしまえば、先ほどのオートアレンジャー・プラグインを使ってちゃんとした1曲に仕上げることができます。

実際のボイストゥスコア機能は結構設定や条件がシビアだったり、元々の歌があまりにも酷すぎたり(^^;して、なかなか100%自分で思った通りのMIDIデータにはならないこともあるようです。でもまあ、多少は自分で苦労して修整するのも楽しみのうちだと思うんですが…。あまり簡単に曲ができすぎると、何だか自分で作った気がしなくなりますからね。

◎XGworksのインストールと動作環境

XGworksのインストール（パソコンに組み込む作業）はとても簡単です。インストレーション・ソフトが自動的に最適なインストールを行なってくれますから安全確実。ただし、もし古いバージョンのXGworksがすでにインストールされている場合には、必ずその古いXGworksのアンインストールをきちんと行なってから新しいバージョンをインストールしてください。これを意外と忘れがちなのでご用心！

インストールしただけではXGworksはちゃんと動きません。ドライバーソフトなどのいろいろな設定や音源、MIDIキーボードなどハードウェアの接続を正しく行なわないと「あれ～？」ってことになってしまいます。この辺りの詳しいことは是非マニュアルや初級MIDI講座の方をきっちりチェックしておいて、無駄な大間違いのないようにしましょう。

XGworksの動作環境は

1. Windows95/98が動作しているIBM PC/AT互換のコンピュータ
2. Pentium75MHz以上（Pentium166MHz以上を推奨）
3. 16MB以上の空きメモリ（16MB以上を推奨）

4. 約30MB以上のハードディスクの空き容量（WAVファイル使用の場合はさらに必要）
5. CD-ROMドライブ、フロッピーディスクドライブ
6. Windows95/98に対応したマウス

が必要条件です。快適に使うにはやはり余裕のあるCPUやメモリがほしいですね。Pentiumでも75MHzや100MHzの古いものより、なるべく新しい高速な製品を使いたいところです。

ということで、XGworksの特長をざっと見てきましたが、次回からはもう実際のオリジナル曲作りが始まります。シーケンス・ソフトの使い方に慣れていない方は、今の内に腕を磨いておきましょう。あ、まだXGworksを持っていない方、是非この機会に導入を検討してみてください（じゃないと話が進まないんです、トホホです）。ではこの辺で。

[NEXT>](#)

DAY1:早速打ち込み開始なのだ！

前回でXGworksの主な特長や機能をご紹介したので、今日から早速曲作りに取りかかりたいと思います。オット、そうは言っても皆さんそれぞれに曲作りのキャリアも違うでしょうし、もちろん好みのジャンルだって違うでしょう。ある方はそれこそ作曲のプロ級かもしれないし、ある方は「まるで初めて」かもしれません。ここは一つ「オリジナル曲を作るのは初めてか、それに近い方」を対象にしてお話を進めていきたいと思います。また、コンピューターの操作に関しては、「基本的なことは一通りマスターしている」ものとして進めます。

さらに、XGworksの実際の操作の詳しいことは、必要に応じてXGworksの取扱説明書も読んでみてください。マニュアルって毛嫌いする人も多いんですが（実はワタシもそーだったりする…）、XGworksのマニュアルは結構カユイところに手が届く感じで、読みやすいと思いますよ。それに“かもねぎ”さんの初級MIDI講座もコンビニエント。親切丁寧で分かりやすく解説されてますから、是非チェックしてください。

◎まず考えよう——どんな曲を作るのか？

オリジナル曲を作るには一体どこから手を付けたらいいんでしょう？ まずは五線紙と鉛筆を用意して、ピアノの前に座ってメロディーを考え始める？ ま、それも悪くはないけど、これってほとんど博物館的な発想かも。時代はもうじき21世紀です。私たちはコンピューターの力を借りて曲を作ろうとしてるんですよね。それより何より「そもそも楽譜を書くなんて絶対無理」って人が多いんじゃないでしょうか？ 仮に「楽譜の読み書きはソコソコできます」なんて人がいたとしたら、そういう人は曲の作り方なんかで特別迷うこともないでしょう（出来上がった作品の良い悪いは別ですが…）。実際のハナシ、私は一応プロのハシクレですから、楽譜は読み書きビシバシです。音楽雑誌に長年楽譜（耳コピーしたバンドスコア等）を書いてましたから、普通のミュージシャン以上に楽譜の書き方には精通しているつもりです（単なる自慢だな、コリャ）。ところが、そんなワタシがオリジナル曲を作るとき、今では一切楽譜を書きません。何でか？ もちろん、最初からコンピューターに打ち込んでいくからです。



じゃ、具体的にどうするのか？ これはもうとにかく“音を出してみる”ことが最初の一步です。“音を出す”とは、たとえば鼻唄でも、小学校時代のリコーダーを引っぱり出してきて吹いても、ギターをポロンとかき鳴らしてもいいんです。まあ皆さんの場合はたぶんMIDI鍵盤くらいは用意できてるでしょうから、何か音を出すことは今すぐにでもできるはずですね。そこで歌ったり楽器を弾いたりしながら、思いつくままにメロディー（らしきもの）をカタチにしていく——それだけのことなんです。難しく考えることなんかありません。音楽理論とかも「関係ない！」と言い切っておきましょう。イヤ、ほんとは関係大アリなんですけど「理論を知ってる知らないはできた曲の良い悪いにほとんど関係ない」ってことを言いたいんです。

で、音を出すのはいいとして、やっぱり何も考えないで漠然とやっても、特に極めちゃった人（いわゆる達人、鉄人、巨匠ですね）でもない限り、そうそう上手くいくワケがありません。とりあえずは「どんなタイプ（ジャンル）の曲を作ろうか？」くらいは考えておかないとマズイです。たとえばハウスものが好きだとか、S&B…じゃなかったR&B系でセメてみたいとか、日本人なら演歌でしょうとか、いろいろ好みのジャンルってヤツがあります。その中でもさらにいろんな曲調がありますよね。できるだけ具体的にそういう曲調を絞り込んでおく方が、特に最初の内は作りやすいと思います。



そこで、まず私は今回、本来の守備範囲外ではありますが“今風R&B”系の曲を作りたいと思います。この“今風R&B”ってのは世のオチサン&オバサンが知ってるR&B（たとえばレイ・チャールズとかネ）とはかなり違った感じで、都会的でクールなサウンドです。典型的オチサンのワタクシにどこまでできるか正直心配なんですけど、とにかくコレを例として解説を進めていきましょう。もちろん皆さんはそれぞれご自分のお気に入りの曲調で、自由に作ってってくださいね。

◎曲作りに自信のない人にはコレがおススメ

メロディーは何とか作れそうでも、伴奏パートをどうやって編曲したらいいのか、どんなコード進行を付けたらいいのか全然分からなくて心配という方には、なかなか頼もしい助っ人がいます。DTM界では超有名人、あの氏家克典さん率いる[株式会社アイデックス](#)から発売されている『[Hyper Groove](#)』という、SMF=スタンダードMIDIファイル形式の音ネタ集のようなものがソレ。



Hyper Groove

たとえばドラムだけのリズムパターンとか、ベースやギター、キーボードなどのいろいろなフレーズの入った“PHRASE”、それをいくつかつないでイントロや歌中、間奏、エンディングなどにそれぞれ使えるようにした“STYLE”などが入っていますが、どんなものなのか文章で説明するよりも、実際にちょっとだけ聴いてもらったほうが早いと思うんで、MIDPLUGを利用してサンプルを聴いてみてください。

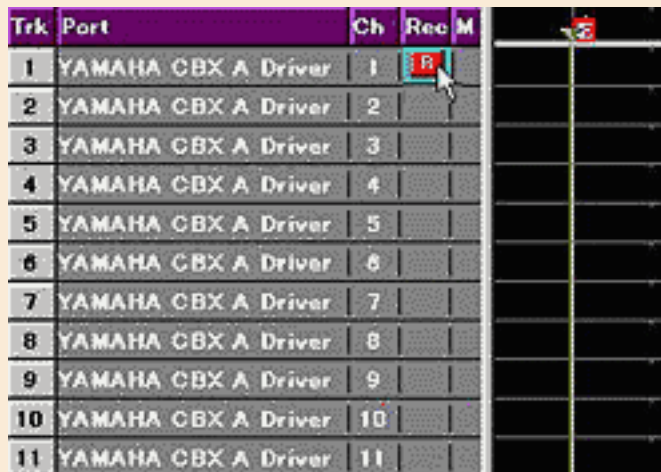
これを実際にMU100等の音源で聴くともっとカッコよくなるはずですが、大体の感じは分かってもらえたと思います。こういうのを組み合わせるとたとえば8~32小節くらいの流れを作っておき、それに合うようなメロディーを考えるっていうのがお手軽な方法ですね。

サンプルはダンス系のものでしたが、この『Hyper Groove』はジャンル別にいろいろ発売されているので、詳しくは[コチラ](#)を参照してください。あ、購入する場合、必ずXGフォーマット用のものを選ぶのを忘れ

なく。他のものだとMU100などXG音源本来のサウンドが出ませんよ。

◎リアルタイム入力はテープレコーダーより便利!?

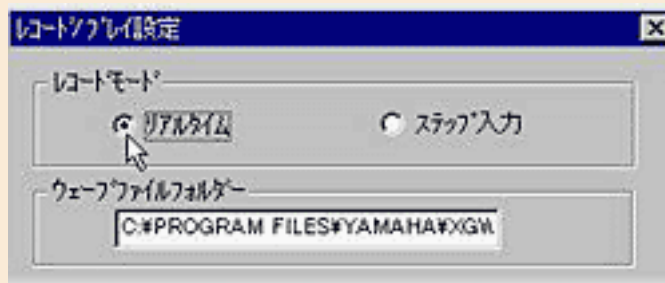
メロディーが何とか浮かび始めたら、忘れないうちにとっととXGworksにそれを記録しておきましょう。XGworksの“トラックビューウィンドウ”でレコーディングするトラックを指定して



ここでは1トラックをレコーディング可能にしている。

(図1)

設定メニューの“レコードプレイ設定(R)”で“リアルタイム”のラジオボタンをチェックしておきましょう。



レコードモードでリアルタイムのラジオボタンをチェック

(図2)

あとは“プレイコントロール”



プレイコントロールセレクション

(図3)

でテンポを適当にセットしてから、メトロノームボタンをONにします。その後RECボタンをクリックして、次にPLAYボタンをクリックすればメ

トロノーム音が鳴り出してレコーディング開始です。もしメトロノームが鳴らない場合は設定メニューの“メトロノーム設定”を開いて、設定を確認／変更しましょう。

この方法（リアルタイム・レコーディング）では自分でMIDIキーボードを弾いた“そのまんま”が記録されますから、テープレコーダーに録音するのと同じで「上手に弾けば上手に、下手なら下手なりに」記録されます。当然ながら途中で間違えた場合は間違えたマンマに記録されます。だからどうしたってキーボードの弾ける人が有利ですね。私は鍵盤が苦手なのですが、それでも結構リアルタイムレコーディングを使うことがあります。というのは、多少のミスなら後でいくらでも修整ができるし、ノリやニュアンスを出しやすいからです。速くて弾けないフレーズはテンポを下げたレコーディングしておいて、後から本来のテンポに戻せばOK。だからワタシにだってできるんですね。もし大きく間違えた場合はアッサリ諦めて、そのレコーディングを取り消し（control+zですね）。また何回でもやり直せばいいから気楽なもんです。ココがテープレコーダーより便利なところで、ほんとにメモ帳みたいな感覚で使えるのがデジタル（MIDI）ならではのメリットだと思います。

途中から（たとえば3小節の3拍目からとか）レコーディングしたいときには、プレイコントロールのロケーションインディケータの数字をダブルクリックして直接数字をテンキーで入力するか、



カーソルの数字をダブルクリックすると直接数値入力できる

(図4)

インディケータのスピンコントロールをクリック（この場合は1小節単位での移動になる）



このスピンコントロールで1小節ずつ変更できる

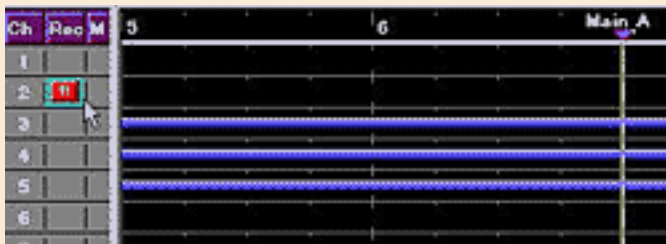
(図5)

することでレコーディングの開始位置をセットできます。また、直接ソングポジションポインタをマウスクリックで移動させる手もあります。



黄色の三角がソングポジションポインタ
(図6)

ということで、とにかく納得ゆくまでメロディーを練り上げてみてください。『Hyper Groove』を使う人は、それをまずXGworksに読み込んでおいて、必要な部分だけを残して不要な部分を削除し、ファイルメニューから“名前を付けて保存”を実行しましょう。それを聴きながら空いているトラックを選んでメロをレコーディングします。



空いてる2トラックにイントロの終わった7小節目からレコーディングしようとしているところ

(図7)

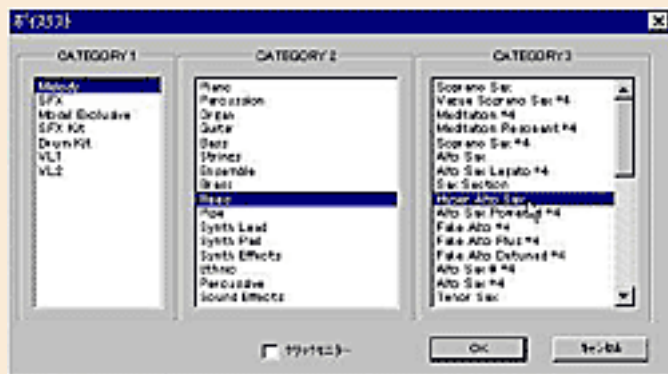
また、メロディーパートの音色は雰囲気合ったものを選んでください。選び方は音源本体を操作してもいいんですが、“トラックビューウィンドウ”の“トラックナンバー表示”の上でマウスを右クリックすると現われるメニューから

Trk	Part	Ch	Rec	M
1	YAMAHA CBX A Driver	1		
2	YAMAHA CBX A Driver	2	R	
3	YAMAHA CBX A Driver	3		
4	YAMAHA CBX A Driver	4		
5	YAMAHA CBX A Driver	5		

ここをマウスの右ボタンでクリックするとメニューが現れる

(図8)

“ボイス選択”を実行してください。



ボイス選択を実行するとこのウィンドウが現れてそのパートの音色を選ぶことができる
(図9)

◎ 1から自分でやりたい人はまずコード進行をキメてみよう

「他人の力を頼るなんて、絶対ヤダ!!」という硬派な皆さんの場合は、メロディーを作るときにまずコード進行を考えて、それに合ったメロディーを後から当てはめていく作り方も良いかと思えます。コード進行をそれなりに考えられる人は、まずエレピとかパッド系とかの音色でベタ弾き（白玉流しですね）でいいからコード進行を必要な小節数だけリアルタイムレコーディングしてください。次にそれを聴きながら別のトラックにメロを入れていきます。

「コード進行なんて分からないよ」という方のために、簡単にコード進行の組み立て方を説明しましょう。基本的にコードにはその役割で区別した場合3種類あります。

- * トニックコード
- * ドミナントコード
- * サブドミナントコード

トニックコードとは、その曲のキー（調）の主音をルート（根音）に持つコードで、たとえばハ長調=C majorの場合ならCコード（つまりドミソね）がトニックコードだし、イ短調=A minorだったらAmコード（ラドミ）がトニックコードの代表です。で、これらは主音をルートにしているので、音を度数で表わした場合1番目となるので、ローマ数字でIと書きましょう。

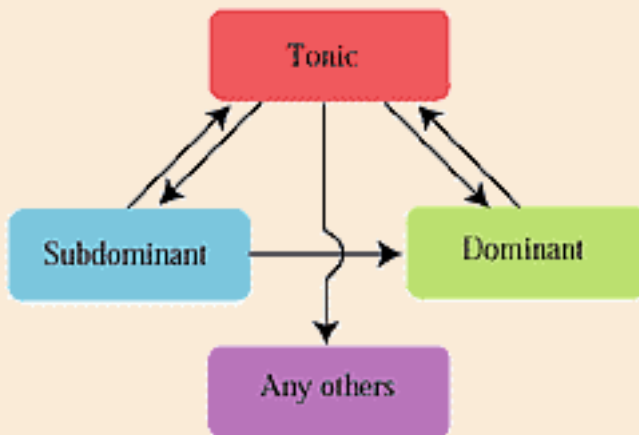
次のドミナントコードはそのキーの音階の5番目をルートにしたコードなので、ローマ数字でVと書きます。これもハ長調=C majorの場合で言うとGコード（ソシレ）、イ短調=A minorだったらEコード（ミ#ソシ）ですね。そして最後のサブドミナントコードはそのキーの音階の4番目をルートにしたコードなので、ハ長調=C majorの場合ではFコード

（ファラド）、イ短調=A minorだったらDmコード（レファラ）、ローマ数字で書くとIVになります。



(図10)

さて、これらの3種類のコードは次の図11のような関係で進行することができます。



コード進行の基本

現代ではドミナントからサブドミナントの進行も容認される場合が多い

(図11)

要するにトニックコードは他のどんなコードにでも進行することができるし、ドミナントはトニックに行きたがります。サブドミナントはドミナントにもトニックにも行けます。そして、I, IV, Vというコードはあくまでトニック、サブドミナント、ドミナントの代表的なコードで、実際にはそれ以外のコードでも（たとえばIII^m7とかII^m7とか）その3種類のどれかの役目を持つものがあります。主なものを図12にまとめておきましょう。

Subdominant (minor)		Dominant		Tonic	
IV	F	V7	G7	I	C
IV7	F7	^b II7	D ^b 7	III ^m 7	Em7
IV ^m	F ^m			VI ^m 7	Am7
II ^m 7	D ^m 7				
II ^m 7-5	D ^m 7-5				
^b II ^m 7	D ^b 7				
[#] IV ^m 7-5	F [#] 7-5				
etc.					

コードネームはキーがCメジャーの場合のもの

(図12)

さあ、これでコード進行はバッチリですね…って、そんなワケないでしょう。この説明だけでは不十分だし「ナンノコッチャ？」って方がほとんどでしょうね。実はコード進行のリクツなんて、それだけで分厚い本が1冊できるくらい、小難しいものなんです。そこでワタクシDr.青山といたしましては、この際はっきり言います。

コード進行はリクツじゃない！ 結果オーライだ！

つまりですね、コードをつなげて音を出してみてもカッコよければそれでいいんです。だれが何てったってそれでイイデス！ これで気が楽になったでしょう？ 皆さん自身の耳を信じて、どんどんいろんなコードを並べてみてください。絶対ダイジョーブですから。と、安心したところで次回をお楽しみに。

[NEXT>](#)

DAY2:XGworksを使い倒すのだ！

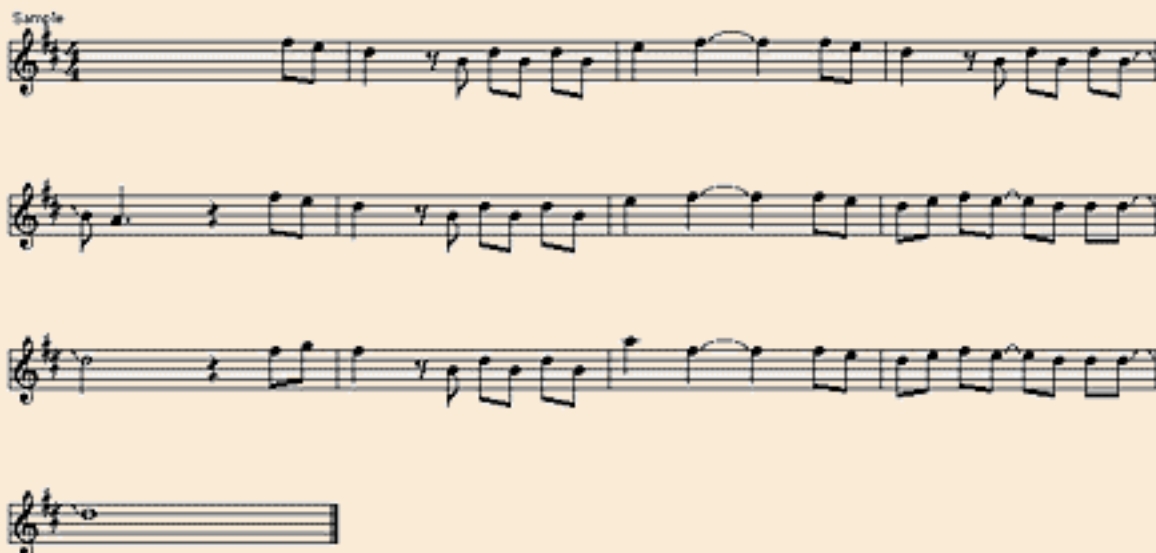
では早速、XGworksの使い方を覚えながらサクサクと曲の制作を進めましょう。何はともあれメロディーを考えてください。アタマの中だけで考えてもまとまらないときは、実際に音を出してみるのが一番です。鍵盤や音源をセットして、XGworksを起動、音が出ることを確認してください。

◎鍵盤がニガ手ならステップ入力があるさ

ギターなら何とか弾けるけど…、フルートなら音は出せるけど鍵盤はちょっと…というような方でも、鍵盤でどこが「ド」で、どこが「ソ#」か程度のことは分かると思います。そういう人にお勧めなのが“ステップレコーディング”と呼ばれる入力方法です。

ステップレコーディングとはマウスや鍵盤を使って音符を1個ずつ入力していく方法で、上手に鍵盤が弾けなくても、曲のテンポに関係なく自分のペースで確実に入力できるのが特徴です。どちらかという、すでに何か楽譜があって、それを見ながら入力するのに適した方法なんで、もし楽譜を書けるなら、あらかじめメモ程度でいいから書いておいた方がベターですね。

メロディーが一応まとまったならば、次のような手順でステップレコーディングしてください。「まだメロディーはできないけどステップレコーディングを試してみたい」という人は、私が作った短いメロディー（たった12小節！）を譜面にしたものがあるので（図1）、とりあえずサンプルとしてそれを打ち込んでみてください。



(図1)

でもこれはあくまで練習用ですから、なるべく自分のメロディーを考えてくださいね……と、そう言われてもどうしてもいきなりメロディーなんて作れっこないという方も多いかもしれません。でも大丈夫。次回にそんな場合のとおきの必殺ワザ…それもXGworksならではのウルトラC級のワザをご紹介します。それまではひとまず私の作ったこのサム～いメロディーでガマンしてください（ホントはちょっと自信ありだったりする）。

ステップ入力にはマウスを使って1音1音音符を画面に貼り付けていく方法と、MIDI鍵盤をつないで鍵盤で音のピッチを指定しながら入力する方法の2種類があります。マウスを使う方法はやや時間が掛かりますが、鍵盤がなくとも入力できるし、鍵盤がまったく扱えない方でも何とかできます。MIDI鍵盤を使う方法では、和音の入力などがスピーディーに行なえるし、慣れるとかなり速く打ち込めるのが特徴です。

☆マウスを使う方法

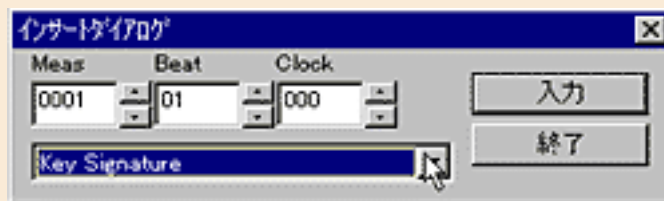
1.テンポと拍子と調を設定する

ツールバーにあるマスタートラックウインドウのボタンをクリックして、マスタートラックウインドウを開きましょう。初期状態では自動的に4/4拍子、テンポ=120となっていますから（図2）、



(図2)

必要に応じてこれを変更します。サンプル楽譜の場合は拍子は“04/04”のまま、テンポを80程度にしてみてください。調号は編集メニューから“イベントの挿入(I)”のサブメニューから“Meta Event...”を実行して、出てきたインサートダイアログから“Key Signature”を選ぶことで入力できます（図3）。



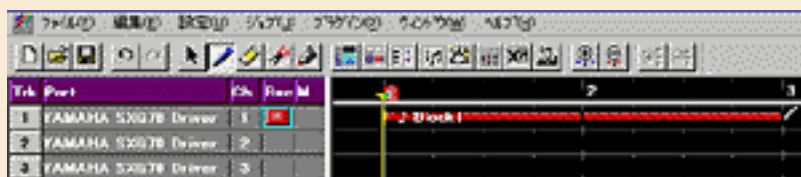
(図3)

サンプル楽譜の場合は“D Maj”（つまり二長調）でOKですね。

2.ブロックを設定する

トラックビューウインドウのレコーディングしたいトラックに“ブロック”を最低1小節設定しないと入力できません。まずツールバーの鉛筆

ツールボタンをクリックして、マウスのポインタが鉛筆ツールになるのを確認しましょう。次にポインタを1小節目先頭（黄色い縦の線の位置）に合わせて、右側にドラッグすると図4のように“Block 1”という名前のブロックができます。

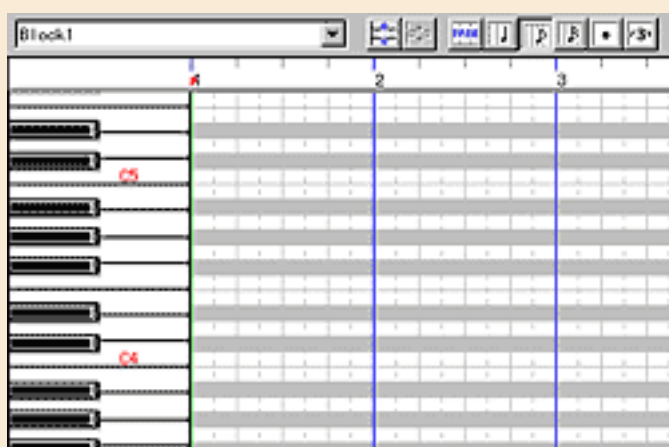


(図4)

ブロックの長さは音符を入力していくと自動的に延長されますから、最初からきちんと予定の小節目のブロックを作る必要はありません。

3. 音符を入力する

このブロックを選択して、スタッフウィンドウ（楽譜表示のウィンドウ）かピアノロールウィンドウ（図5）を開き、



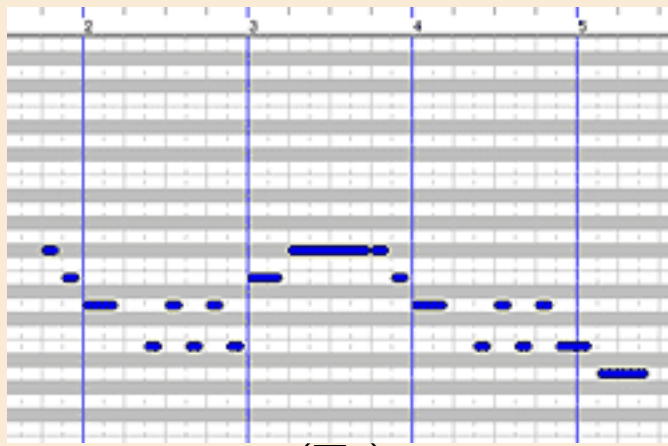
(図5)

同じくツールバーから鉛筆ツールを選びましょう。このときグリッドボタンを自分がこれから入力するつもりが一番細かい音符にセットしてください。これによってマウスの位置が多少ずれても正確なタイミングに記録できます。次に画面下の方のノートパレット（図6）で音符の長さ、



(図6)

ゲートタイム（音符の見かけ上の長さ＝ステップタイムに対して、実際に鍵盤を押している長さのこと。通常はステップタイムの75～90%程度に設定しておいて、後で適切な値に調整します）、音の強さを選びます。音の強さは後でいくらでも変更できますから、とりあえず“mf”か“f”でいいと思います。このようにして入力すると図7のような感じになるはずです。



(図7)

☆MIDI鍵盤を使う方法

1.レコードモードの設定をする

設定メニューから“レコード／プレイ設定”を選んで、出てきたダイアログの“ステップ入力”のラジオボタンをONにします（図8）。



(図8)

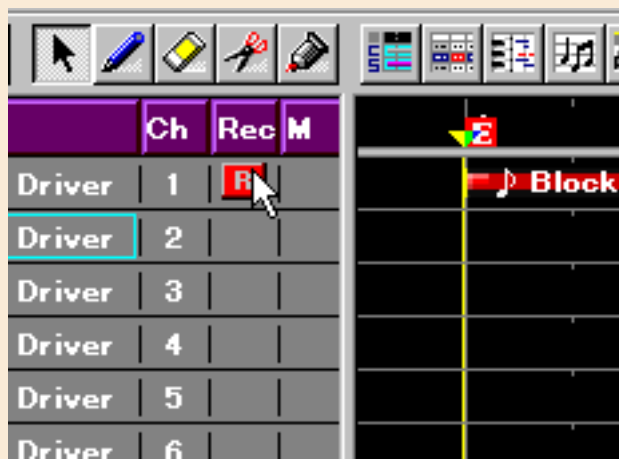
また、マスタートラックウィンドウで拍子、テンポ、調などの設定を行なっておきます。

2.入力するトラックを選び、モニターするボイスを選ぶ

入力したいトラックの“Trk”表示上でマウスを右クリックして“ボイス選択”を選ぶと、ボイスリストのダイアログが出てきます。これでモニター（試聴）するための音色（ボイス）を好みや用途に応じて選んでください。ただしここで選んだボイスはデータとして記録されるわけではなく、あくまでも臨時の設定です。この辺のやり方はリアルタイム・レコーディングと同じ要領ですね。

3.入力するトラックをレコーディング可能状態にする

入力したいトラックの“Rec”表示をクリックして赤い“R”マークが付いたことを確認しましょう（図9）。



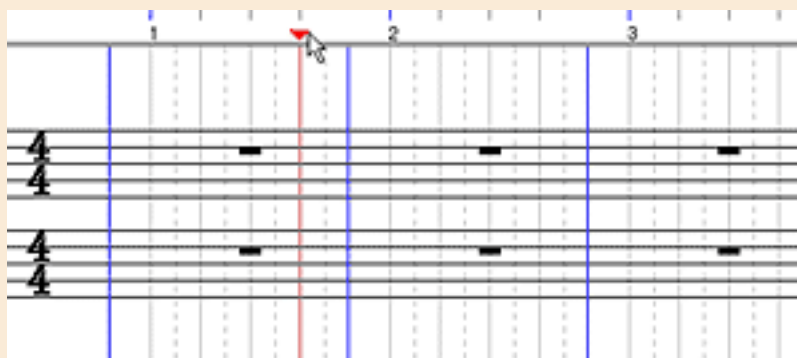
(図9)

4.ブロックを設定する

マウスを使った方法と同じようにブロックを最低1小節作り、そのブロックを選択状態にしておいてスタッフウィンドウまたはピアノロールウィンドウを開きます。これは好みで使い分けて構いません。もしトラックビューウィンドウでレコーディングする場合はブロックを作らなくても入力を始めると自動的にブロックが作成されますが、これでは記録された各音符の様子が見えないので、慣れないうちはあまりお勧めできません。

5.入力開始位置を決める

ピアノロールウィンドウまたはスタッフウィンドウのロケーションセクションで赤い逆三角のソングポジションポイントを移動（マウスクリック）して、入力を開始する位置を決めます（図10）。



(図10)

6.ノートを入力する

プレイコントロールのRECボタンをクリックし、次にPLAYボタンをクリックします。マウス入力のとおり音符の長さ、ゲートタイム、強さをノートパレットで指定してMIDI鍵盤を弾くと、その音程で入力されます。和音を弾くとその通りに音が重なって記録されます。また、休符を入れたいときはパソコンのキーボードの“スペース”キーを押してください。

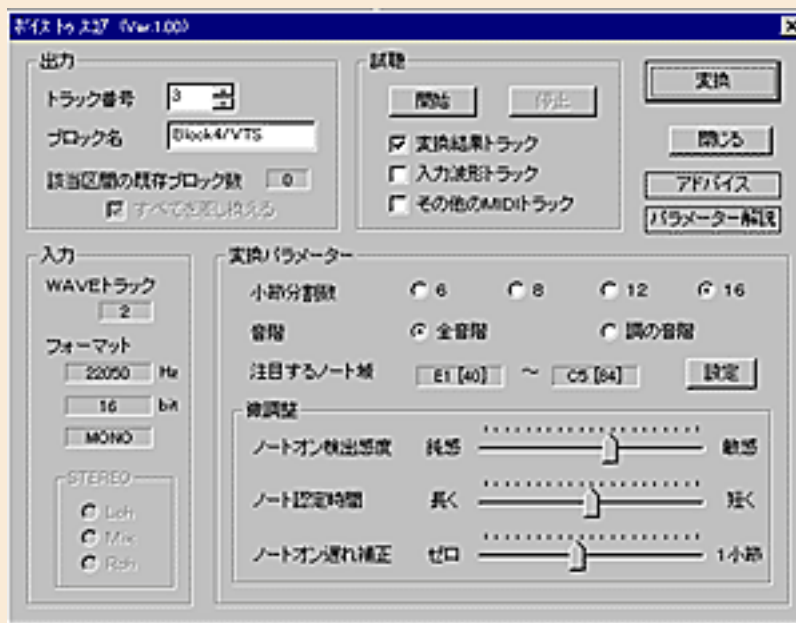
7.入力の終了

プレイコントロールのSTOPボタンをクリックすると入力を終了できます。

これらの操作の詳しいことはXGworksのマニュアルを参照してください。前回も書きましたが、マニュアルはかなり親切に説明してあるので、これを活用しない手はありません。

◎鍵盤アレルギーの人にはこんな奥の手もある

さて、これで基本的な入力方法は大丈夫なはずですが、XGworksではさらに便利な入力方法が用意されています。「鍵盤は見るのもイヤ！でもマウスで1個1個チマチマ入力するのも面倒」という人は、是非試してみる価値があるのが、この“ボイス トゥ スコア”という機能です（図11）。



(図11)

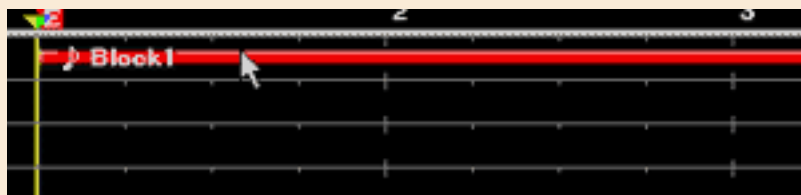
“ボイス トゥ スコア”機能は、皆さんが歌ったり楽器を弾いたりした音をパソコンに直接オーディオ・データとして記録して、それをMIDIデータに変換してしまおうという大胆な機能です。ただ、期待させておいてナンですが、今の段階ではまだどんな場合でも完璧に変換できるというわけではありません。録音の状態や歌い方の良否（ピッチやリズム、音量などの問題）で変換の正確さがかなり左右されてしまうのです。これはもちろん技術の進歩によって改善されつつありますが、XGworksだけの問題ではなく、皆さんがお使いのパソコンやマイクのハードウェア的な性能の問題も関わってくるので、そう簡単に解決できる問題ではないと思われます。まあ、多少変換がうまく行かないところがあっても、それは後でMIDIデータを修整すればいいんですけどね。とにかく、まずできるだけ良い状態で録音することが大事ですから、パソコンの設定等、十分にチェックしてから試してみたほうがいいですね。また、変換できるのはあくまでも単音のメロディーです。和音で弾いたり、2人でハモって歌ったりしたものは正しく変換できません。また、たとえばギターなどで弾き語りをしたような場合も、逆にギターの音が邪魔になってメロ

ディーが正確に変換されなくなります。つまり歌う場合はアカペラじゃなきゃダメ。このような制限や正しい録音のコツもXGworksのマニュアルに詳細に書かれているので、試してみる前に是非一読しておくといでしょう。

◎メロができたならオートアレンジャーも試してみよう

私のこの道十年の長い経験から言わせてもらえば、メロディーを作ること自体はそんなに専門的な知識の要ることじゃありません。極端な話、ハナ歌だって立派なメロディーなんですからね。難しいのはやっぱりそのメロディーにコードを付けたり、バンドで演奏するためのアレンジ（編曲）をどうやるかってことでしょう。こればかりは多少なりとも音楽の知識や経験がないと、途方に暮れることになります。でもダイジョーブ！ XGworksならそんな心配はありません。そういう面倒な作業をXGworksがアシストしてくれるんです。ver 2.0から標準で付いてくる“オートアレンジャー”というプラグインソフトが、何とメロディーラインを解析して、それに合ったコード進行を自動的に付けてくれるという、これぞまさに涙モノの活躍をしてくれます。しかもやはりXGworksが備えている“スタイル／コードトラック”機能と併用することで、イントロやエンディングまで付いた完璧なアレンジまでやってくれるんだから、私みたいに中途半端な打ち込みミュージシャンは失業するかも。エッ？「信じらんない」って？ まあ、論より証拠。ちょっと試してみましよう。

まずは例の12小節のメロディーをトラック1に1ブロックで入力してください。図12のように入力したブロックを選択して、



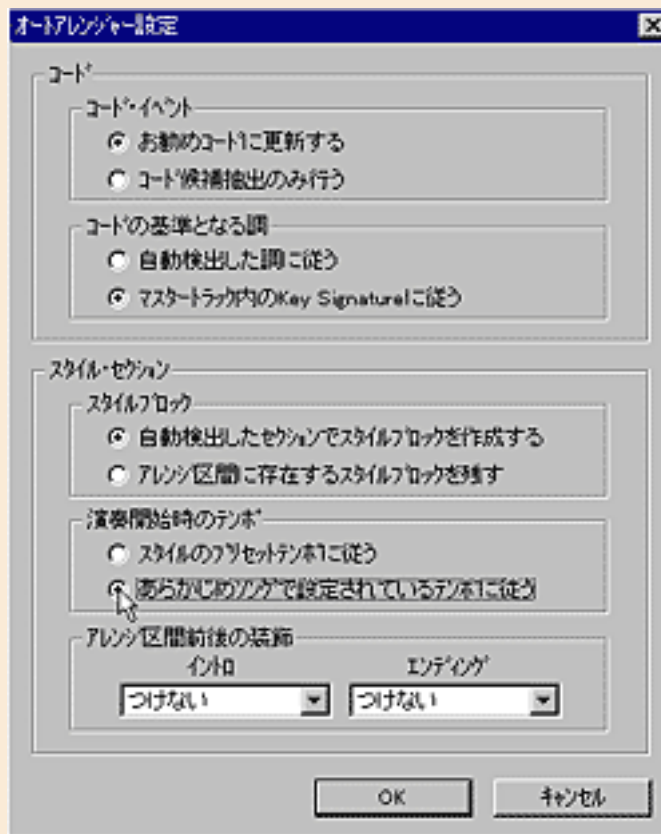
(図12)

プラグインメニューから“オートアレンジャー”を選びます（図13）。



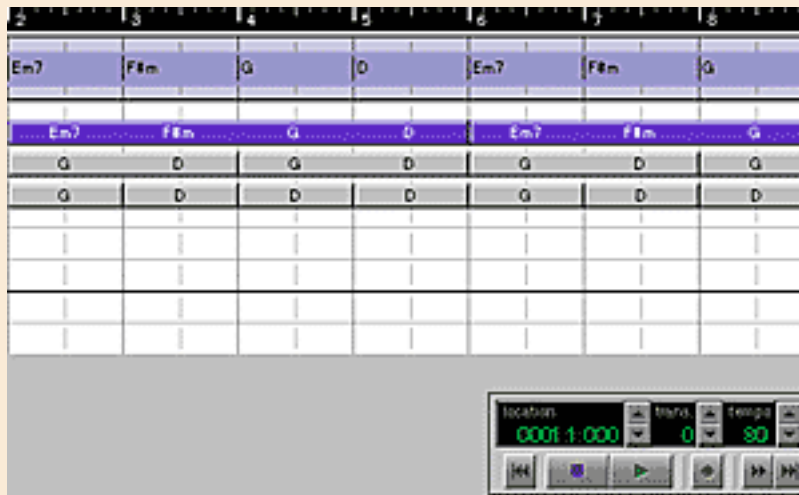
(図13)

次に設定メニューから“オートレンジャー設定”を選ぶと図14のようなダイアログが出てきます。このダイアログの設定をとりあえず図14と同じになるようにしてください。



(図14)

で、ダイアログを閉じたら、オートレンジャーのウィンドウで曲調はスタンダード、伴奏スタイルはお好きなものを選びます。“オートアレンジスタート”ボタンを押すと、図15のようにコード進行が3種類ほど提示されますから、



(図15)

何はともあれ第一候補で聴いてみましょう。通常の再生と同じようにスタートボタンを押せば聴けます。

さあ、これで満足できたでしょうか？ もし不満なら、第二候補、第三候補をクリックして、同じように試し聴きすることができます。たぶん第一候補でそんなに不満は出ないと思うんですが、どうでしょう。あんまり簡単に伴奏パートが出来上がっちゃうんで不気味なくらいですが、もちろんこれだけでオートアレンジャーを使いこなしたワケじゃありません。もっともっと高度なことができるんですが、それはまた後で紹介します。

オートアレンジャーでできた伴奏パートは、トラックビューウィンドウでもスタイル／コードトラックボタンを押すと見ることができます。さらにこれをMIDIトラックに展開して、MIDIデータとして見たり修整したりすることもできるんだから、本当に便利なもんですね。おっと、これもまた後で詳しくやりましょう。

とにかく、今日はアレンジやコード付けもものすごくコンビニエントにできちゃうんだってことが分かってもらえたら、それで目標達成です。

「いや、コンピューターにアレンジをやらせるなんて邪道だ！」という方もいらっしゃるでしょう。もちろん、自分でコードやアレンジを考えるんだってDTMの楽しみのうちですから、出来る方はどんどん自分でやってください。でも、あまり自信のない方は、やっぱり背に腹は代えられません。だって「1週間でオリジナル曲を作る」なんて言い切っちゃったワタクシの立場もあるんで、何とかご協力をお願いします。

と、泣きも入ったところで次回へGO!!

[NEXT>](#)

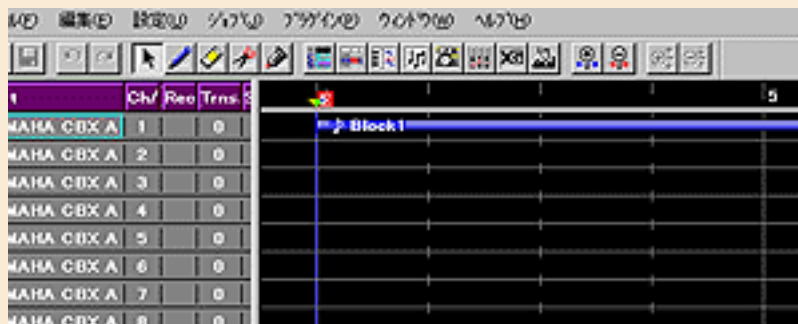
DAY3: バッキング・データをちゃんとケアするのだ!

一応メロディーができれば、次はバッキング＝伴奏部分をカッコ良くキメたいですね。前回オートアレンジャーを簡単に試してみましたが、これでどんなリズムやコード進行の感じにしたらいかがが大体見えてきたんじゃないでしょうか？ 今回はその次の段階として、オートアレンジャーを本格的に活用してみます。

◎オートアレンジャーの実際

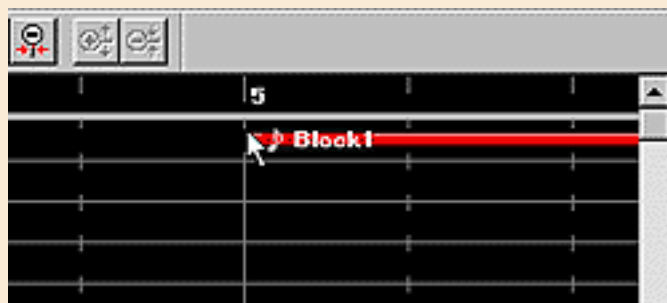
私がとりあえず作ったメロディーですが、いつも“サンプル”とか言ってばかりじゃ淋しいので、一応もっともらしく名前を付けました。題して「Bメロ1号」……ちっとも変わり映えしませんね。でもこの「Bメロ1号」を使って、とにかくオートアレンジャーの実際の使い方を探っていきましょう。

まずは図1のように「Bメロ1号」を開いて、



(図1)

トラックビューウインドウのBlock1の先頭が5小節目になるように、マウスでドラッグします (図2)。



(図2)

なんでずらすのかというと、オートアレンジャーがイントロを付けてくれるんで、そのための小節を空けておこうというワケです。イントロは必ずしも4小節とは限りませんが、とりあえずこれだけ空けておけば対

応できるはずというヨミなんです。

で、「Bメロ1号」のブロックを選択してからプラグイン・メニューからオートアレンジャーを選ぶと図3のようにオートアレンジャー・ウインドウが出てきます。



(図3)

ここでまず“曲調”を選ぶんですが、私の場合はいろいろ搜した結果結局“スタンダード”に落ち着きました。ここでの選択によって使えるスタイルの種類がかなり違って来るので、先入観抜きにしていろいろ試すのが得策みたいです。

私が選んだのは16Beatカテゴリーの中の“Hip Hop Pop”で、これは図4のダイアログウインドウの中で“試聴”を繰り返して選んだ選択です。



(図4)

このスタイルでとにかく“オートアレンジスタート”ボタンをクリックしてでき上がったのがサンプルファイル1です。XGworksをお持ちの方はダウンロードして聴いてみてください。

サンプルデータ
ダウンロード

[サンプルファイル1](#)

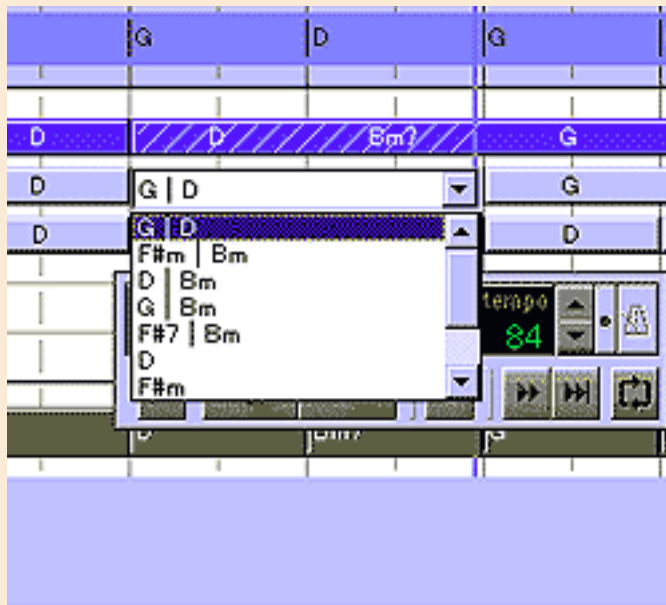
[bmelo1_1.lzh](#)

[size 8kbyte](#)

◎機械任せに不満なら手を入れるべし！

サンプルファイル1の演奏は、まあシロートさんならこれでも充分納得という感じのものでした。いや、ホントに何年か前の自動伴奏に比べたら月とスッポン、ハケとハゲくらいの違いです。さすがヤマハの技術と音楽性（自画自賛？）。でも、しかあ〜し！ 瘦せても枯れてもこちらプロです（ゼンゼン瘦せてないけど…）。よく聴けば不満な部分があるんですね。いや、プロじゃなくても「う〜ん、何となくイメージ違うなア」ってところは必ず出てくるハズなんです。それが音楽ってもんじゃありませんか？ だったらやっぱり自分で手を入れなきゃ、人間様の優越感が満たせません。「よくできてるけど、しょせんはキカイの仕事だね」と、ヤなヤツ丸出しのセリフをキメたい一心で、コイツの手直しに取りかかりましょう。

手始めに、まずはコード進行を変更してみることにしました。やり方は簡単。お勧めコード群が3段並んでいるので、そこからマウスクリック一発で別の進行が選べます。このスタイルの場合は1段目が4小節単位、2段目が2小節単位、そして3段目が1小節ごとの区切りになっています。これを部分ごとに変更してみて、なるべく自分の感覚に合うものを選んだのがサンプルファイル2の状態です。ところが、これでも私は正直不満。そこでこの14~15小節目のコードを右クリックしてみると、図5のようにさらにコードが選べるんですね。



(図5)

ここで表示されるのは理論的に可能な進行ばかりなので、どれを選んでもそうトンデモナイことにはなりません。そこは皆さんの耳で判断してください。結局ここではサンプルファイル3のような状態に落ち着きました。これ以上は別の直し方があるので、そちらを使うことにしたんです。

サンプルデータ
ダウンロード

サンプルファイル2

[bmelo1_2.lzh](#)

size 8kbyte

サンプルデータ
ダウンロード

サンプルファイル3

[bmelo1_3.lzh](#)

size 8kbyte

次に気になったのがエンディングです。この状態ではたったの2小節で短すぎる上に、オルガンの出方がちょっと唐突な印象。そこで、ここから先はトラックビューウィンドウに戻って作業することにしました。

トラックビューウィンドウの下の方がコードとスタイルのトラックです。このスタイルトラック（S印のトラック）には“Intro B”だとか“Main A”だとかのスタイルの各パーツが表示されていますね。実はこのAとBは、基本的にAの方がBよりもシンプルだったり短かったりします。このお約束を覚えておけば、戸惑う場面がグンと少なくなると思いますよ。

で、私がやったことと言えば、まずイントロの直後の3小節を“Main B”から“Main A”に変更しました。方法はまずそのスタイルブロックを左クリックで選択してから、図6のように右クリックで出てくる“スタイル差し替え”のポップアップメニューで選ぶだけです。



(図6)

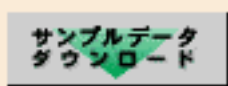
その次の1小節が“Fill In BA”だったので、これを“Fill In AA”にしました。

さらに次の“Main A”の4小節目（XGworks上では13小節目）にフィルを入れたかったんで、13小節と14小節を図7のように“はさみツール”で切って、13小節目に“Fill In AB”を入れました。



(図7)

14小節目からは“Main B”に変更して、17小節目をやはりはさみツールで切つてここに“Fill In BB”を入れ、ラストの“Ending A”を“Ending B”に変更したのがサンプルファイル4です。“Ending A”はもともと2小節のブロックなんで、4小節ある“Ending B”を入れても途中で切れて終わってしまいます。そこでこのブロックを選択状態にして右クリックで出てくる“スタイルブロックのプロパティ”ウインドウで、終了位置を2小節延ばしてやる作業が必要でした。こうやって書くと結構面倒なように感じるかもしれませんが、実際にはそんなに複雑な操作ではありません。ただ、どれを選ぶかの判断に悩むことはありそうですね。



[サンプルファイル4](#)

[bmelo1_4.lzh](#)

[size 8kbyte](#)

◎コード進行を自分流にアレンジ

一応プロのハシクレのDr.青山としましては、まあ特別大きな問題はないこのコード進行で押し通してもいいんですが、やっぱりコダワりたいワケです。そこでキカイ任せじゃなく積極的に変更を加える決心をしました。コード進行にあまり自信のない方は別にここまでやらなくても充分だとは思いますが、ウデに覚えのある方はチャレンジする価値があるでしょうね。

一旦こういう風にスタイルが決まってからも、コードの方はいくらでも修整／変更ができるのがXGworksの懐の深さ、大関貴ノ浪!? その方法は大きく分けて2通りあります。一つはすでにあるコードの変更、もう一つは、たとえば1小節に1個のコードだったのを2拍ずつコードを変え

るような場合……つまり新しいコードの追加です。

単純なコードの変更の場合は、コードトラックでそのコードネームをマウスクリックして選択、さらに右クリックでプロパティを選ぶと図8のように“コードイベントのプロパティ”ウインドウが出てきます。



(図8)

ここでまず変更したいコードのルート音名を選んで、次にmajorとかminor、7thだの#9thだのというコードの性質を選べば一丁上がり。特別コードに詳しくない人でも、いろいろやってみると面白いですよ。な～に、音を出してみてもおかしかったら元に戻せばいいんですから。ちなみにベース音指定コード（俗に言う分数コードのこと…でも本当の意味の分数コードはまたちょっと違うんですが…とノーガキをタレてみせる）はルートなどを選んでからベースの音名を選べばOKです。

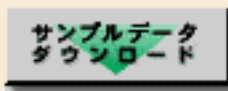
実はワタクシも調子に乗ってベース音指定コードを2拍分入れてみたんですが、この「Bメロ1号」で選んだスタイルではベースが基本的に2拍単位ではあまり機能しないリズムのスタイルだったみたいで、見事に滑ってしまいました。ま、プロでもこういうこともあるんです(^_^;一方のコード追加は、鉛筆ツールを使って、コードトラックの新規コードを入れたい場所をクリックすれば“コード挿入ウインドウ”が出てきて、変更と同じ要領で入力できます（図9）。



(図9)

そんなことをあれこれ試しながらできたのが今回の最終形「Bメロ1号」くんです（サンプルファイル5）。「何だ、何にもしない方がまだマシだったじゃん！」との罵声が聞こえてきそうで内心ビビっているDr.青山ですが、たとえ内心はそう思っているも「い～や、絶対にこっちの方がいいもんネ！」と力強く主張するのが正しいプロ、いや、アーティストの生き方なんです。妙に話が飛躍してきましたが、コレって、ホントに大事ですよ。この業界、他人の言うことにいちいちドキドキしてたん

じゃ、やって行けません。



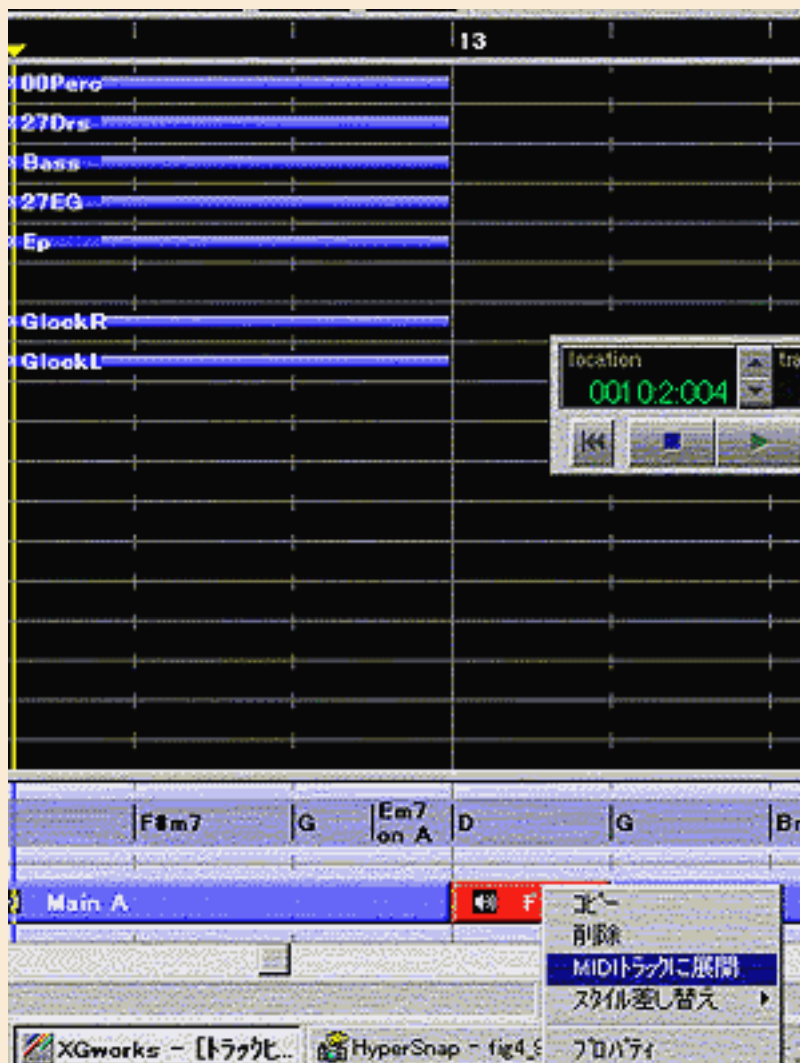
サンプルファイル5

[bmelo1_5.lzh](#)

[size 8kbyte](#)

◎細かい部分はMIDIトラックに展開して修整

さあ、ではこれでカンペキなのかと言えば、もちろんまだまだですね。これでパーフェクトなら、もうこの回でオシマイになってしまうじゃありませんか！ やることは一杯残ってるんですが、とりあえずオートアレンジ+いろいろ修整されたバックギン（スタイル）に関しても、まだ演奏表現の部分で改良の余地が残っています。ただ、ここまできるとそれはもうコードトラックやスタイルトラックの領分ではなくなって、その元になっている打ち込みデータそのものの修整作業になります。そこでXGworksではスタイルデータを普通のMIDIトラックに書き出すことができるようになってるんですね。スタイルブロックを選択して右クリックから“MIDIトラックに展開”コマンドを実行すれば、たちどころにMIDIトラックにデータが展開されます（図10）。



(図10)

こうなれば後はもう好きなようにエディットするのみ！ その辺りは次回のお楽しみに。

コラム

メロディーかコード進行か？

曲を作るときに、それが歌ものなら「歌詞が先か、それとも曲が先か？」という問題がありますね。また歌詞のことはさておいて、曲のコード進行や大筋のリズム・パターンを作っておいて、それにメロディーを付けていくのか、あるいはまずメロを作って、それにコードやリズムを付けていくのかという問題があります。結論から言えば「どっちでもOKよ」なのですが、これはもうどちらも一長一短で、その人の能力、機材やソフトの環境、音楽のジャンルや好みなどによって決まることでしょう。XGworksのような優れた環境があって、あまりコードのことや編曲のことが得意じゃないならメロから作った方がいいでしょうし、曲調によってはリズムパターンやコード進行がメロディーと同等以上に大事な場合もあるんで、そのときはまずコード進行から作るのも良いと思います。ただ、どちらにしても忘れちゃいけないのが「歌心」ってヤツです。たとえインスト曲でもそれは同じ。歌心のない曲はどんなに着飾ってもどうにもなりません。というところで、皆さんに大事なヒントを一つだけお教えしましょう。特に腕に覚えのある方に言いたいのですが、それは「コードはなるべくシンプルに」ってことです。数字のたくさん付いたコードなんて、得意げにむやみやたらと使ってははいけません。もちろんジャンルにもよりますが、基本的には「テンションコードなしで作る」くらいの気持ちでちょうど良いと思います。シンプル・イズ・ザ・ベストは音楽の世界でも当てはまることが多いんですよ。え？ なんでそうなのかって？ それは私なんぞがあれこれ言うよりも、世界中古今東西のヒット曲でテンションコードだらけの曲と基本的にシンプルなコード進行の曲とどっちが多いか、ちょっと思い出してみれば明らかじゃないですか？

[NEXT>](#)

DAY4:曲作りの壁を乗り越えるのだ！

前回までで皆さんもソレナリの曲とバックングができたはず…って、そう簡単に言っちゃっていいんでしょうか？ たぶんそんなに甘いもんじゃないでしょうね。きっとまだまだ悪戦苦闘、五里霧中、ここはどこ？ なんて方も多いと思います。そこで今回の前半は究極のお助けグッズや裏ワザをご紹介します。あ、もうできちゃって余裕の方もちょっと我慢してお付き合いください。決してソンはさせません（どっかの銀行員もそ一言ってたけど…今は…）

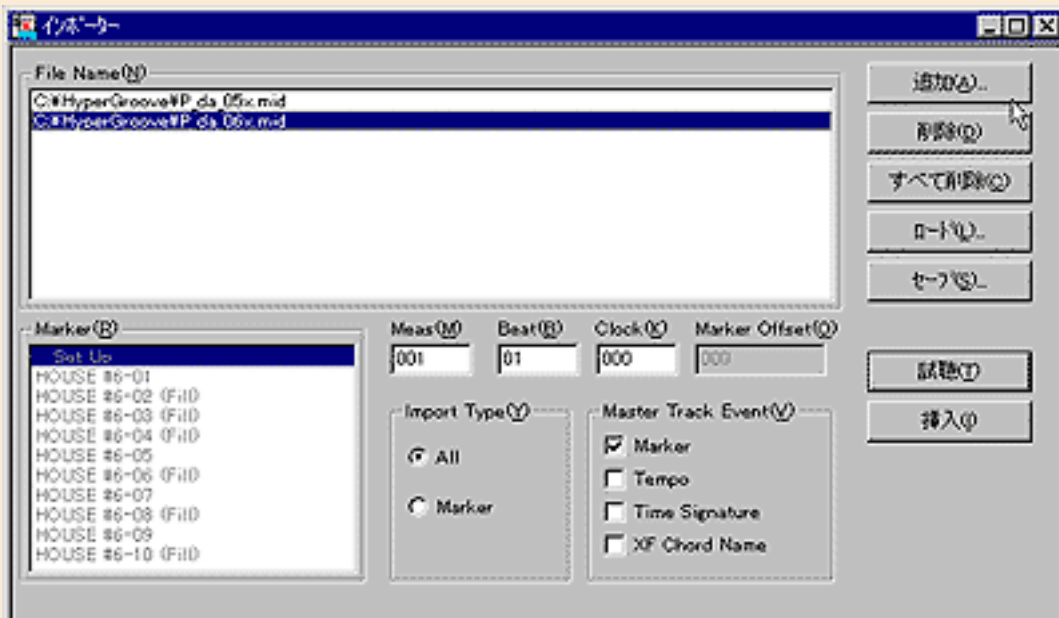
◎使えるものは何でも使え！

悪戦苦闘中の皆さんの大部分は、おそらくメロディーは「カンペキ！最高だぜ!!」とまでは行かなくても、まあ何とか作れているんじゃないでしょうか。メロに関してはまた後で触れるとして、ここでもう一押し、XGworksの機能を利用した超簡単なバックング作りのお手伝いをさせていただきます。

その機能というのはプラグインの“インポーター”です。インポーターというと何か外車の輸入ディーラーみたいですが、まあある意味では似ているかもしれませんが、インポーターとは、かしくまった言い方をすると「すでに存在するMIDIデータの全部または一部をXGworksに取り込む機能」です。ン？ これじゃ何のことかよく分かりませんね。

たとえば私が有り余る才能を活かして（←何か虚しい）あるリズム・パターンを作ったとします。ところがオカズの部分がどうもうまくできません。本職のドラマーじゃないんで、そうそうカッコいいオカズなんて思い浮かばないんですね。そんなとき、別のMIDIデータの中でたまたまピッタリのオカズを見つけたら、ちょっと頂きたくなってしまふのが人情ってもんです。まあ、ヒップホップなんてのはその典型的な例ですよ。その「頂く」作業を効率的かつスマートにやってくれるのがインポーターってワケです。

図1はインポーターのウィンドウです。



(図1)

“Filename”の欄に表示されているのが取り込む素材で、右側の“追加”ボタンを押すところに素材を次々と列挙できます。もちろん素材は別に用意してハードディスク等に入れておかなければいけません。またXGworks側では、新規ファイルでも入力済みのファイルでも、とにかくあらかじめ何かファイルを開いておきます。下側真ん中“Import Type”のラジオボタンでは、素材ファイルの全部 (All) を取り込むのか、一部分 (Marker) を取り込むのかを選べます。

たとえば素材の中のある2小節だけを取り込みたいときは、その取り込みたい2小節の冒頭部分とその直後の小節の冒頭部分にマーカー・イベントを適当に入れておけば簡単に選べます (図2)。

L1	L2	L3	Type	Value	Value2	Value3
0001	01	000	Sequence Name	Dr HipHop 1	44 72 20 48 6 . .	
0001	01	000	Copyright Notice	©1995 Idecs musi..	28 43 29 31 3 . .	
0001	01	000	SMPT Offset	00:00:00:00:00	60 00 00 00 00 .	
0001	01	000	Marker	Set Up	20 20 20 53 6 . .	
0001	01	000	Time Signature	04/04	04 02 18 08 . .	
0001	01	000	Tempo	120	07 A1 1F . . .	
0003	01	000	Tempo	096	09 89 68 . . .	
0004	01	000	Marker	HipHop #1 -01	48 69 70 48 6 . .	
0009	01	000	Marker	HipHop #1 -02 (Fill)	48 69 70 48 6 . .	
0011	01	000	Marker	HipHop #1 -03	48 69 70 48 6 . .	
0014	01	000	Marker	HipHop #1 -04 (Fill)	48 69 70 48 6 . .	
0016	01	000	Marker	HipHop #1 -05 (Fill)	48 69 70 48 6 . .	
0018	01	000	Marker	HipHop #1 -06 (Fill)	48 69 70 48 6 . .	
0020	01	000	Marker	HipHop #1 -07	48 69 70 48 6 . .	
0025	01	000	Marker	HipHop #1 -08	48 69 70 48 6 . .	
0030	01	000	Marker	HipHop #1 -09 (Fill)	48 69 70 48 6 . .	
0032	01	000	Marker	HipHop #1 -10	48 69 70 48 6 . .	

(図2)

マーカーをいろいろ入れてしまってもどこだか分からなくなっても、左側の一覧表をクリックして選択してから右の試聴ボタンを押せば実際に音を聴けるので便利です。

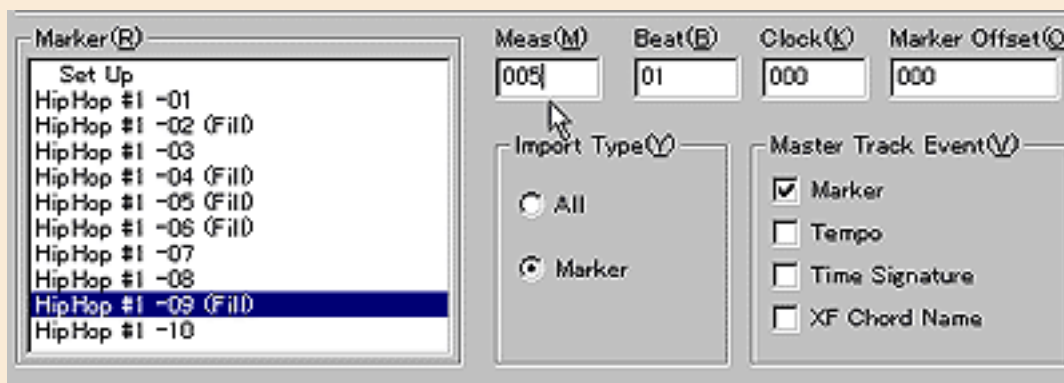
ただ、ちょっと注意しなければいけないのは、市販のMIDIデータなどで曲の先頭1～2小節の部分に“セットアップ・データ”と呼ばれるデータが入っていることです。図3はセットアップデータの一例ですが、このデータによって音色やエフェクトなどが設定されるので、まずこれを流しておかないと、MUなどの音源がちゃんとMIDIデータの作者が意図した通りにならないことがあります。

L1	L2	L3	Type	Value1	Value2
0001	01	000	XG Prm Sys XG System On	XG System On	43 10 40 00 00 7E 00 F7
0001	02	240	Sysex		43 10 40 05 00 00 20 20 20
0001	03	000	XG Prm Efect1 Rev Type	Room 1	43 10 40 02 01 00 02 00 F7
0001	03	010	XG Prm Efect1 Rev Pra1 Rev...	0.7 z	43 10 40 02 01 02 04 F7
0001	03	020	XG Prm Efect1 Rev Pra2 Dif...	1 1	43 10 40 02 01 00 01 F7
0001	03	030	XG Prm Efect1 Rev Pra3 Ini...	1 12	43 10 40 02 01 04 00 F7
0001	03	040	XG Prm Efect1 Rev Pra4 Hpf	1.0 200 kHz	43 10 40 02 01 05 14 F7
0001	03	050	XG Prm Efect1 Rev Pra5 Lof	1.6 3 kHz	43 10 40 02 01 06 32 F7

(図3)

特に市販XGデータのように凝った作りのデータほどこの差は大きいので、皆さんが試聴をするときにはまず“All”で少し聴いて（この場合自動的に曲の先頭からプレイされます）、次に“Marker”でチェックするのがいいでしょう。また、セットアップ小節にマーカーを付けて“Setup”とも書いておけばその部分も独立してインポートできるので、これも是非やっておきたいですね。

ということで取り込むパーツが決まったら、今度はウインドウ中央の“Meas”“Beat”“Clock”“Marker Offset”の欄（図4）にXGworks側ファイルの取り込みたい小節や拍などのステップ位置を入力して、最後に“挿入”ボタンを押せば一丁上がり。めでたく目的のオカズ2小節をゲットできました。



(図4)

もしここで何かの都合でちょっと位置がズレたとしても、後でXGworks側で直せばOKです。

◎Hyper Grooveは弱きを助ける正義の味方

「インポーターが何やら便利らしいのは分かったけど、具体的にどう利用すればいいの？」という疑問が沸き起こったのはあなただけ…ではありません。何

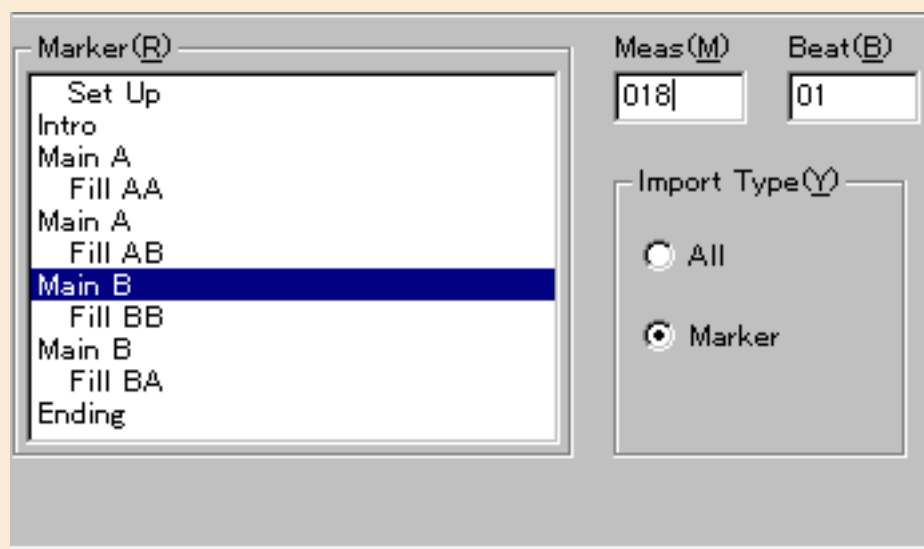
を隠そう、ワタクシも最初は戸惑いました。でも心配は要りません。世の中には“**Hyper Groove**”という強い味方があるんです。Hyper Grooveは **(株) アイデックス**から発売されている「実践的フレーズ・ライブラリー」（Hyper Grooveの解説より）で、SMF（スタンダードMIDIファイル）形式のMIDIデータ集です。



Hyper Groove

DTMファンの間ではもうかなり知れ渡っていますし、アイデックスといえば何とんでもDTM界の超有名人、氏家克典さんの会社。データの質の高さは折り紙付きでしょう。XGフォーマットやさらに強力なMU100レベルに対応したHyper Grooveのシリーズもいろいろなジャンルで発売されているので、是非一度は聴いて中味をチェックしてみる価値があると思いますよ。とにかく、ハンパなサウンドじゃありません。

さてこのHyper Grooveですが、図5のように先ほど出てきた“マーカー”がすでにちゃんと入っています。

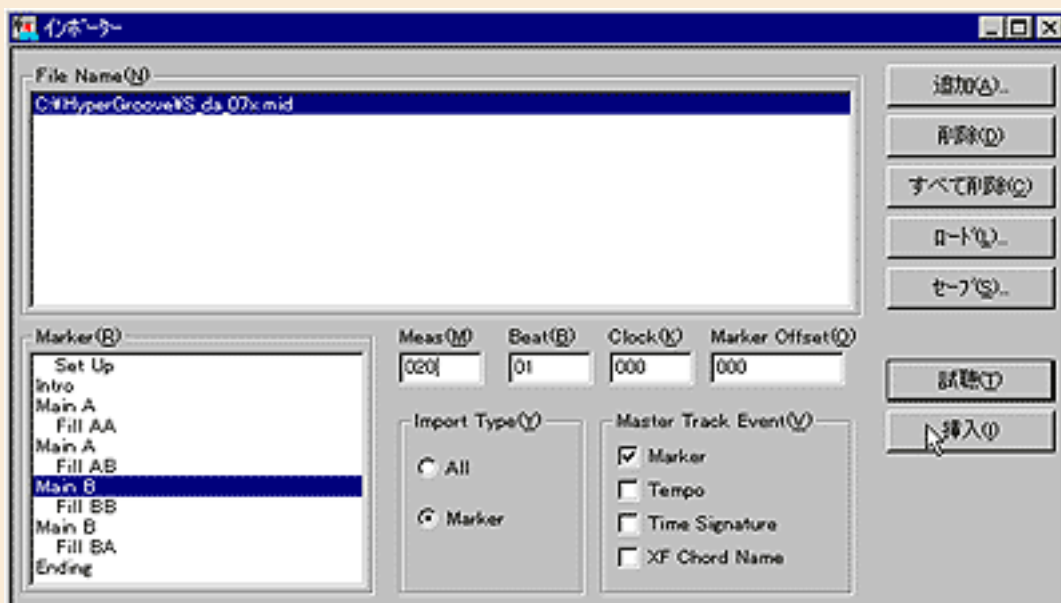


(図5)

しかも嬉しいことにアンサンブル形式のスタイル・ファイルではオートアレンジャーと同じくIntroとかMain BとかFill ABとかの表記になってるので、XGworksとの相性もバッチリ。ドラム、パーカッション、ベースだけのものからバンド・アンサンブル編成のものまでプロの必殺テクニック満載のフレーズがゴロゴロ入ってるんで、これはもう使わない手はありません。

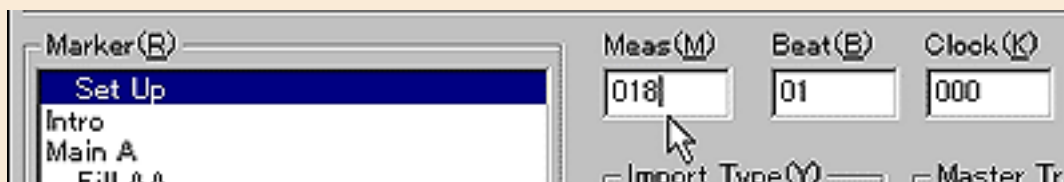
というワケで私も早速使わせていただきました（プロの意地は何処へ

行った??)。アイデックスの腕利きプログラマーの長栄克巳さんがプロデュースした『Hyper GrooveDANCE XG』のスタイル・ファイルからMain Bの部分をゴッソリ頂いて、それを間奏部分としてほとんどそのまま使っちゃおうという魂胆です。まずは前回までにできた「Bメロ1号」をXGworksで開いておき、セットアップとMainBをインポート（図6）。



(図6)

このとき、もともとのオートアレンジャーで作ったバックギングパートにはエンディングがあったので、ひとまずその前に入るように挿入する位置を調整しました（図7）。



(図7)

エンディングはまた後からオートアレンジャーで付ければいいんで一旦削除してしまいます。

さあ、そこまでは誰でもできるんですが、一つ大きな問題があります。それはすでにオートアレンジャーでバックギングを作っているため、音色やエフェクトなどがHyperGrooveの方と合わなくなるというかなり厄介な問題。セットアップが2種類あったり、パートの違いやその他モロモロの原因があるんですが、結局どうということになるのか、実際にサンプルファイル1を聴いてみてください。やっぱり何かヘンでしょ？



[サンプルファイル1](#)
[sample5_1.lzh](#)
[size 8kbyte](#)

コレについては次回徹底的に検討・調整することになります。いくら何でもこのままじゃマズイですから(^ ^; はじめっからHyper Grooveのパーツだけ、もしくはオートアレンジャーだけで作ってあげればこういう問題は関係ないので、とりあえず今は気にしないことにして先に進みましょう。

本日の教訓 セットアップはナマもの。取扱注意！

◎コード進行でお悩みのア・ナ・タに

ここで話はガラリと変わって、何と、今だにメロディーもうまく思い浮かばないとい

う、このコーナー存続の危機すら感じさせるそのアナタ！ あなたに耳寄りなお知らせ…といううれしいプレゼントです。

皆さんQY70ってご存じですよ。そうそう、ヤマハのQY10以来の伝統を受け継ぐビデオカセット・サイズのモバイル・ミュージック・ワークステーションです。姿形は小さくても、XGフォーマットに対応したサウンドやQYシリーズならではのいたれりつくせりの使い勝手で大人気のこの製品、実は私も自分の学生に勧めて持たせていたりします。



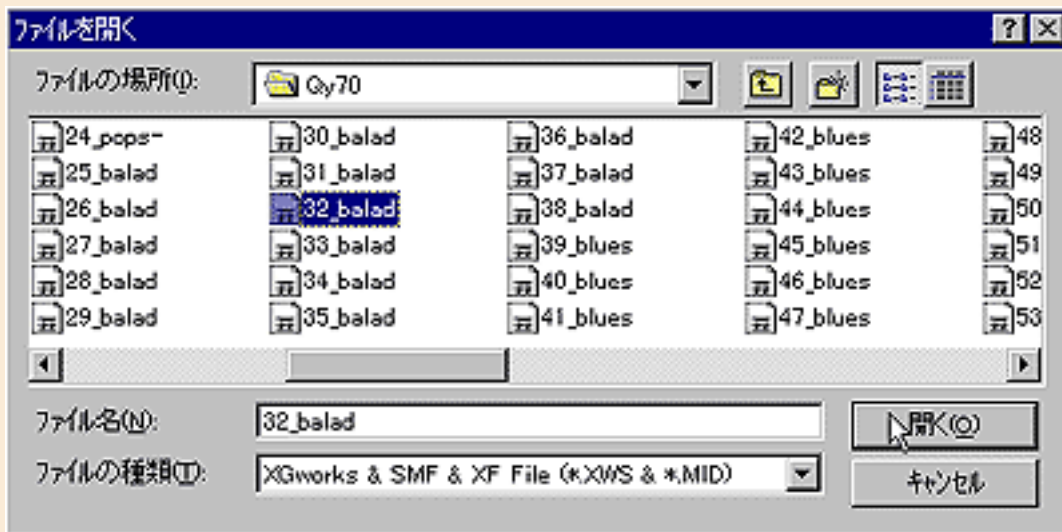
QY70

このQY70、実は内蔵データとして99種類ものコード進行を持っているんですが、太っ腹なヤマハは何とそのデータを一気にここで公開してしまうという暴挙、じゃなかった快挙に出ることになりました。コード進行が分からなくて悩んでいた人にも朗報ですが、メロディーが浮かばなかった人も、これをXGworksに読み込ませて、スタイルを使って演奏させながら鼻唄でも歌えば、すぐに1曲や2曲はできてしまうこと間違いありません。

XGworksに読み込ませると言いましたが、このために公開されるファイル自体はSMFです。けれどもその中には何の演奏データも入っていません。あるのは何やら呪文のような16進数のエクスクルーシブ・メッセージ等だけです。それなのにこれがちゃんとコード進行としてXGworksに読み込まれるのは、ヤマハが提唱している“XFフォーマット”というSMFの拡張システムのお陰。これを機会にXGだけじゃなくエックスエフという言葉も覚えていただければ幸いです。

では具体的に使い方をご紹介します。

1. まずダウンロードしたコード進行のSMFファイルをXGworksで開きます（図8）。



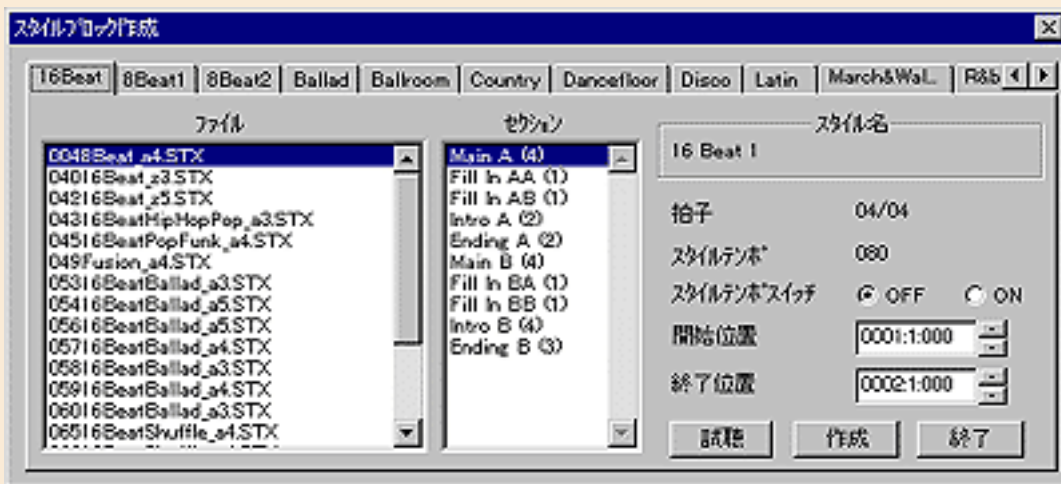
(図8)

2. コード進行が表示されるので、必要な小節の分だけ、コピー＆ペーストなどを使って延ばします（図9）。



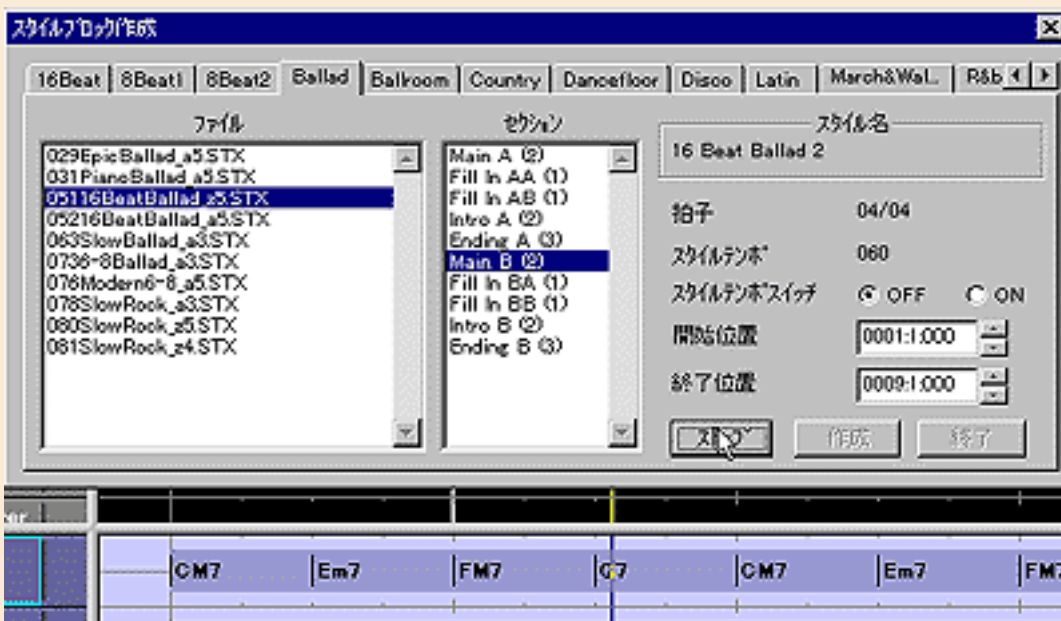
(図9)

3. 編集メニューの“スタイルブロック作成”を実行するとダイアログウインドウが開きます（図10）。



(図10)

4. 好みのスタイルやそのパーツを選んで、位置を指定します (図11)。



(図11)

5. 気に入ったコード進行と伴奏が出来上がるまで1.~4.を繰り返します。
6.気に入ったものができたら、それに合わせて歌ったり楽器を弾いてメロディーを作っていきます。

これだけです。鼻唄が歌えれば、後は“ボイス トゥ スコア”機能も使えるので、楽器の苦手な人でも入力の心配なしですね。この99種類のコード進行はジャンルごとに分類されていますが、別にジャンルにこだわることはありません。どんどん自由にいろいろなスタイルと組み合わせてみてください。

注意ポイントとしては、イントロやエンディングはスタイル自身がコード進行をすでに入れている場合が多いので、そこにはコードを入れないことくらいです。

ということを書いていたら、私自身まだメロディーを完成させていないことに気が付

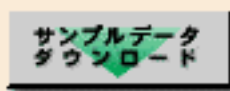
きました(^ ^; “Bメロ1号” (まあサビみたいなもんですね) はできたものの、前半部分に当たるAメロができていません。そこで早速QY70のコードネタを使わせてもらって“Aメロ1号”作ることにしましょう。どんなコード進行がいいか一通り聴いてみた結果、次のような進行を利用させてもらうことにしました。

使用コードファイル 66_ONBAS.MID

Cm→A♭ on C→B♭ on C→Cmの4小節パターン

これを使って前出1～6のような手順で私もやってみた結果がサンプルファイル2です。ただし、くどいようですがワタクシもプロの端くれ。ちょっとだけコードを変更したところがありますが、もちろんそのまま使った方がラクでしょうね。それから実際のキー(調)ですが、最初に作った“Bメロ1号”に合わせるため、半音低いBm→G on B→A on B→Bmに変えてあります。

で、ちょっと困ったのがスタイルの選択でした。“Bメロ1号”では“HipHopPop”を使ったんですが、それだけでMainのAとBを使い切ってしまったんで、Aメロの方も同じ“HipHopPop”を使うと、バックグのパターンがいかにも似通ってしまうんですね。かといって他のスタイルを使った場合サウンド的に途中でヘンに変わるのもおかしいし、セットアップも曲の途中でいろいろやり繰りしなきゃいけないしで、結構メンドーな作業になります。そこで私はガツンと言いたい! 「この手の音楽はリズムパターンなどあまり変えないもの。同じでいいのだ!」と。でも実際そうだと思うんです、イヤ、ほんと……でしょ?



[サンプルファイル2](#)

[sample5_2.lzh](#)

[size 8kbyte](#)

[コラム]

よい歌メロとは?

私たちが普通に作る曲は歌入りの曲が多いのではないかと思います。もちろんインスト曲をやる人も多いでしょうが、ここではちょっと歌のメロディーの作り方のキモを考えてみましょう。楽器と人間の歌の大きな違いとしては歌詞があるなしが挙げられます。これは当たり前ですが、それだけに実際に歌詞が乗ったときに聴く人の耳に残るメロディー(そして歌詞)が「よい曲」の条件であることは分かりますね。そしてもう一つ大きな違いは“音域”です。中にはマライア・キャリーのように驚異的な声域を持つ人もいますが、まあ普通は人間がいくら頑張っても楽器の音域の広さにはかないません。ところが、特に鍵盤楽器やギターの得意な人などは、ついこのことを忘れてとんでもなく広い音域の曲を作ってしまうことがあるんですね。そこで、私としては、下手でもなんでもいいですから、歌ものの曲を作るときには必ず自分で声に出して歌うことを

強くお勧めします。これだけでどんなにか自然な曲になることでしょう。また、どうせなら「ラ・ラ・ラ～」とかじゃなく、意味不明でもいいから何か言葉を並べて歌ったほうがマッチ・ベター。サザンの桑田サンなんか、きっとそんな感じで作ってるんじゃないでしょうか。以上、とっても簡単ですが大事なことで、今からでも是非実行してみてくださいネ。エッ？ ワタクシですか？

もちろん歌って作りますよ。カミサンからは響き買ってますが…。

To be continued!!!

[NEXT>](#)

DAY 5:とにかく1曲最後まで組み立てるのだ!

いよいよこの企画も残すところあと3日分。ホントに1週間で曲ができるのかと疑ってた皆さんも、きっと今では完成を信じて疑わないことでしょう（と勝手にキメるなって…）。前回までで（私の場合）何とか“Aメロ1号”と“Bメロ1号”ができました。そうすると次にやらなきゃいけないことはこの2つを組み合わせてまず1コーラス（歌の1番ってことです）を作り、それができたらイントロ、間奏、エンディングをやることです。まあイントロやエンディングは例の超コンビニエントで頼りになるヤツのオートアレンジャー君にお任せするとしても、最低限“Aメロ1号”と“Bメロ1号”をちゃんとくっ付けて、できれば気の利いた間奏の8小節くらいは何とかヒネり出したいもの。ということで早速GO!!

◎2つのファイル合体作戦 第一段階

まずは“Aメロ1号”と“Bメロ1号”を効率的にくっつける手順を考えましょう。単純にこの子たちを順番にくっつけられればよかったんですが、今回の場合“Bメロ1号”の方にイントロがくっついていたので、最初にこのイントロとメロディーのアタマの部分の間をカットしてから、そのスキ間に“Aメロ1号”を取り込みます。

このとき、ちょっとウラワザっぽいんですがファイルメニューの“名前を付けて保存”



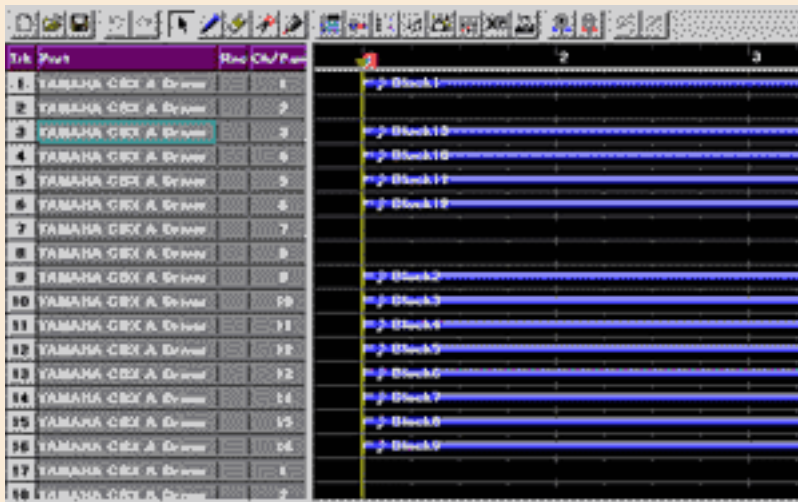
(図1)

を実行して、一旦“Bメロ1号”をSMF（スタンダード・MIDI・ファイル）形式“Format 0”で保存します。



(図 2)

実は私の“Bメロ1号”の場合、オートアレンジャーで作った部分を3日目の段階で「MIDIトラックへ展開」をやっていたため、トラック数がとても多くなり、どれがどれやら非常に分かりにくくなってしまいました。そこで一旦SMFに落として再度それを読み込んだのが図3の状態です。





(図 3)

MIDIチャンネルの同じもの（つまりもともとと同じパート）は同じトラックにまとめられるため、とってもスッキリしました。この状態ではもうコードの変更とかを自動的に行なうことはできなくなりますが、すでに「コードはこれでオッケー！」と決めてたんで、その点は問題ありません。ただ、ブロックの数もまとめられてしまうので、後でちょっとした手術が必要になります。で、同じように“Aメロ1号”の方もSMFにして保存しておいて、これを後で呼び込もうというのがDr.青山の思惑。果たしてうまくいくんでしょうか？

“Aメロ1号”の方はまだスタイルトラックを「MIDIトラックに展開」してません。これをSMFに落とした場合、スタイルトラックの部分——つまりバックギン全部がちゃんと出てくるのか？ そんな疑問が起こった人はスルドイです。やっぱり一度MIDIトラックに展開してからじゃないといけません。Shift + Clickでスタイルトラックの各ブロックを最初から最後まで選択して、一気に「MIDIトラックに展開」してしまいましょう。その上でSMFで保存すれば一段落です。

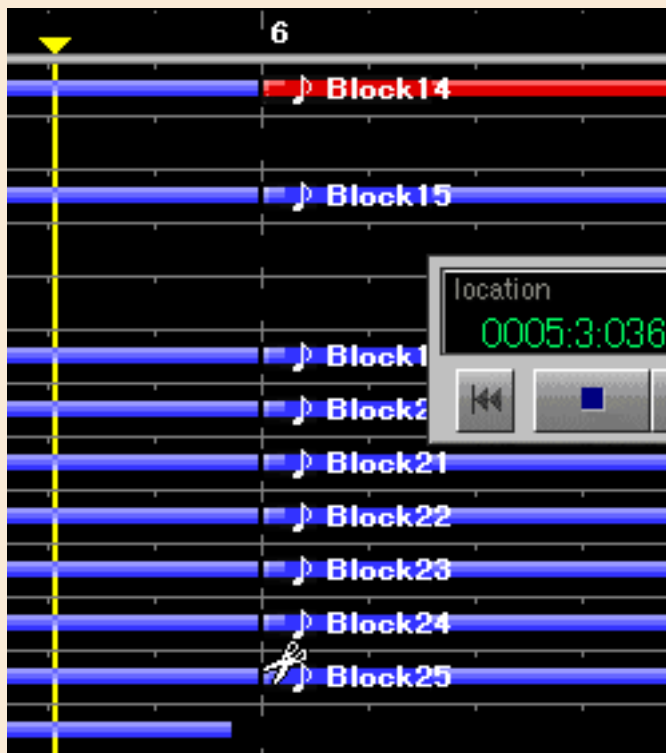
参考までに出来上がった2つのSMFをサンプルとして用意したので、ダ

ダウンロードしてXGworksに読み込ませてみてください。サンプルファイルの1が“Bメロ1号”、2が“Aメロ1号”です。ちゃんとバックアップが付いてるでしょ？

	<u>サンプルファイル1</u> samp6_1.lzh size 8kbyte		<u>サンプルファイル2</u> samp6_2.lzh size 2kbyte
--	--	---	--

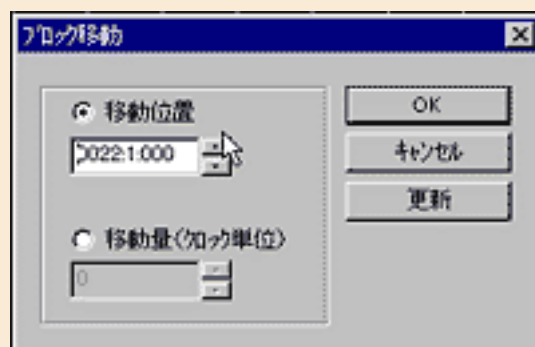
◎ 2つのファイル合体作戦 第二段階

次にやることは“Bメロ1号”の方に“Aメロ1号”を埋め込むスペースを作る作業です。5小節目まではイントロなので、図4のようにハサミツールを使って全部のブロックを6小節目のアタマでちょん切ります。



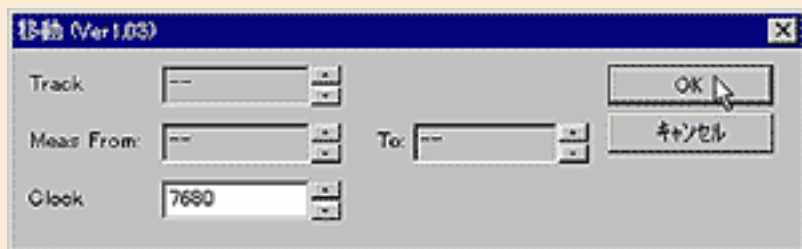
(図4)

次に6小節目以降のブロックを全部選択して、図5のように編集メニューから“ブロックの移動”コマンドを使い、16小節後ろに移動させます。



(図5)

ついでにマスタートラックウインドウで6小節目以降のXFコードイベントやマーカイベントを選択して、まとめてこれも16小節後ろにずらしましょう。ここではジョブメニュー内の“移動”コマンドを使います。1920クロックで1小節なので1920×16小節=30720クロック後ろにずらせばいいんですが、このコマンドでは一度にそんなに動かさないので、4小節分=7680クロックずつ4回動かすといいですね。



(図6)

さて、この“Bメロ1号”にはアイデックス社のHyper Grooveを利用した間奏部分がかっついています。こいつはまだ「とりあえずくっつけた状態」なので、メロが終わってからしばらくおまヌケな空白時間があるから間奏が鳴り出します。もちろんこれはHyper Grooveのせいじゃなくて、その使い方の問題ですが、とにかくこれじゃやっぱりマズイですよ。そこでこの際ですから、ここの部分の連携もちゃんとやっておくことにします。

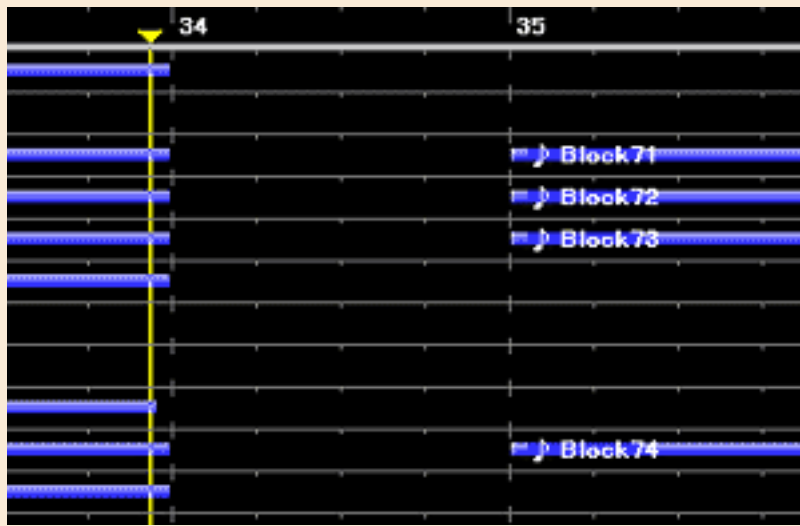
実はこの段階での34小節目には、Hyper Grooveのセットアップ・データが入っていて、ここで一旦音源が初期化されてからリバーブや音色の変更も加えられています。図7がそのデータで、システムエクスクルーシブデータという呪文のようなものが並んでいるのが分かりますね。

L1	L2	L3	Type	Value1	Value2
0004	01	000	XG Prm Sys XG System On	XG System On	43 10 40 00 00 7E 00 F7
0004	02	240	System		43 10 40 06 00 00 20 20 20
0004	00	000	XG Prm Efct1 Rev Type	Room 1	43 10 40 02 01 00 02 00 F7
0004	00	010	XG Prm Efct1 Rev Prm1 Rev	0.7 s	43 10 40 02 01 02 04 F7
0004	00	020	XG Prm Efct1 Rev Prm2 DLF	1	43 10 40 02 01 03 01 F7
0004	00	010	XG Prm Efct1 Rev Prm1 Inj	12	43 10 40 02 01 04 00 F7
0004	00	040	XG Prm Efct1 Rev Prm1 wpt	0.200 kHz	43 10 40 02 01 05 14 F7
0004	00	050	XG Prm Efct1 Rev Prm1 wpt	0.2 kHz	43 10 40 02 01 05 32 F7

(図7)

これがカッコいいサウンドに一役買っているんですが、今回の場合は諸事情によりこれをバツサリとカットします（アイデックスさんごめんなさい!!）。

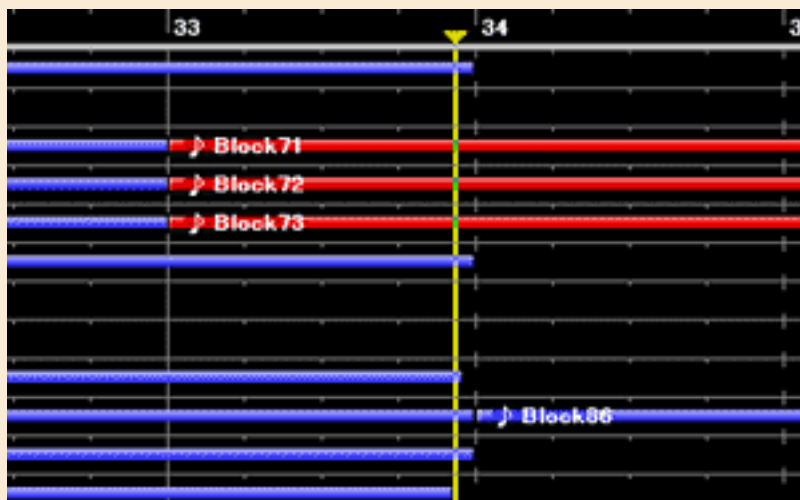
まずは34小節目アタマで全部のブロックをハサミ・ツールでちょん切ります。そして1トラックの34小節目のブロックを削除。他のブロックは34小節目には何のデータも入っていないので、これまた35小節目にもハサミを入れておいてから34小節目の部分だけを削除します。34小節目の部分は図8のように空白になりますね。



(図8)

で、今度は35小節目を見ると、そこには音色に関するデータがいろいろ入っています。これは必要なデータなので消すわけにはいきません。またこれらのトラックはその前の部分で一切使われていないので、新しいパートと考えれば消す必要もないんです。ただし10トラック（10ch）だけはそうはいかず、前からドラムで使われていて、しかもここにはドラムの音色を変えるためのデータがたくさん入っています。これも本当はクールなサウンドのために大事な役目を果たしてるデータなんで残したいんですが、涙を飲んで切りましょう(T_T)

ということで、10トラック目のブロックの36小節目アタマにハサミを入れて分割、35小節目のブロックを削除します。残った36小節目以降のブロックをドラッグして34小節目アタマに移動すればOKですね。残りの3つのブロックもドラッグして前に詰めますが、こちらは33小節目アタマまで移動させます。



(図9)

前のブロックと重なってしまいましたが、その連中は空のブロックなので重なってもダイジョーブです。

これで“Aメロ1号”分のスペースを空けた“Bメロ1号”（+Hyper Grooveを使った間奏）が一応出来上がりました。とにかくこんな感じになった

ということで、サンプルファイルを用意しておきます。途中長い空白がある部分に“Aメロ1号”が収まるということですね。最後の方のドラムの音色が気になりますが、これはいろいろなデータを削除したためです。仕上げの段階では要調整ということにしておきましょう(^ ^;

サンプルデータ
ダウンロード

サンプルファイル3

samp6_3.lzh

size 4kbyte

◎ 2つのファイル合体作戦 第三段階

いよいよ出来上がったサンプルファイル3——つまりイントロ+“Bメロ1号”+間奏 (Hyper Groove) の空白部分を“Aメロ1号”で埋める作業に入ります。ここではまたまたあの便利なプラグインの“インポーター”機能を使って取り込む方法で行ってみましょう。

まず、インポーターで必要な部分だけを読み込むために“Aメロ1号”の方のスタートトラックにマーカーイベントを入れておきます。



(図10)

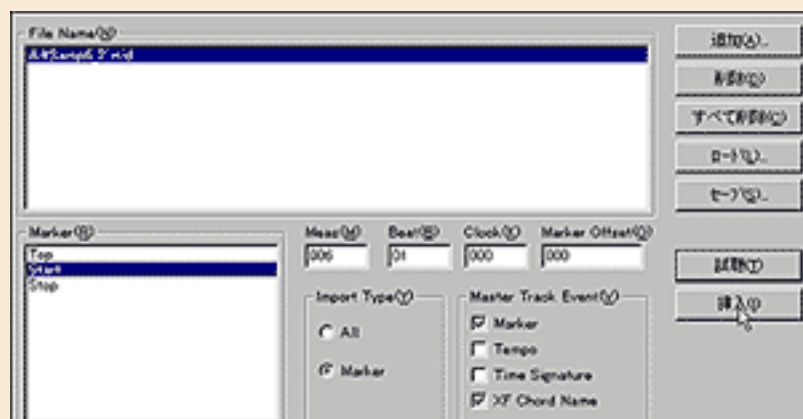
ここでは2小節目アタマにマーカーを入れます。マーカーの中味は何でもいいんですが、一応分かりやすいように“Start”と入れました。どうせついからですから最後の部分にも“Stop”とでも入れときましょう。そして次にこれの1トラックの最初の部分のデータを見てみると、図11のように2小節目のアタマに例のオマジナイ風システムエクスクルーシブデータがゴチャゴチャと入っています。

L1	L2	L3	Type	Value1	Value2
0001	01	000	14 Fin Sys 00 System On	14 System On	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 01 Mode	14 Mode	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 02 Ver. Data	14 Ver. 1	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 03 Ver. Data	14 Ver. Ver. 3.00	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 04 Chk. Data	14 Chk. 4	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 05 Ver. Comment	14 System	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 06 Ver. Data	14 Ver. 0	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 07 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 08 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 09 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 10 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 11 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 12 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 13 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 14 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 15 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 16 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 17 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 18 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 19 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 20 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 21 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 22 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 23 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 24 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 25 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 26 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 27 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 28 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 29 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 30 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 31 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 32 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 33 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 34 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 35 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 36 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 37 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 38 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 39 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 40 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 41 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 42 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 43 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 44 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 45 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 46 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 47 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 48 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 49 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 50 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 51 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 52 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 53 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 54 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 55 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 56 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 57 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 58 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 59 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 60 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 61 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 62 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 63 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 64 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 65 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 66 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 67 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 68 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 69 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 70 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 71 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 72 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 73 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 74 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 75 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 76 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 77 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 78 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 79 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 80 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 81 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 82 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 83 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 84 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 85 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 86 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 87 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 88 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 89 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 90 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 91 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 92 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 93 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 94 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 95 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 96 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 97 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 98 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 99 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22
0001	01	000	14 Fin Sys 100 Ver. Data	14 Ver. 16	41 10 40 00 00 24 00 22

(図11)

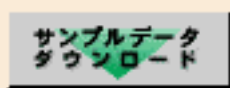
でもこれはまったく同じものがインポート先の“Bメロ1号”の方にも入ってるんで、ぜんぜん無駄です。サクサク消去しちゃいましょう。

さあ、ここまでたどり着いたらあとはもうそんなに難しいことはありません。“Bメロ1号”ファイルを開いて、プラグインメニューから“インポーター”を選んでください。出てきたウィンドウで“追加”ボタンをクリックして、準備しておいた“Aメロ1号”ファイルを選びます。“Import Type”のラジオボタンで“Marker”をクリックしておいて、“Marker”の窓でさっき入れた“Start”を選びましょう。“Measure”のところを“006”——つまり6小節目に変更して、“Master Track Event”のところでは“Marker”と“XF Chord Name”のところにチェックマークを付けておきます。



(図12)

ここで“挿入”ボタンをクリックすれば、間違いなくXGworksが2つのファイルをうまく合体させてくれるはず。いや、実際にワタクシはうまく行きました。その結果がサンプルファイルの4です。皆さんも実際にやってみてくださいね。



サンプルファイル4

[samp6_4.lzh](#)

size 5kbyte

う～ん、短いようで長い道のりだったかもしれませんが、ここまで来ればもう半分以上できたも同然です。皆さんの作り方によってはもっと簡単にできる場合もあるでしょうから、いろいろ試しながら作ってください。次回はさらに2コーラス目以降エンディングまでをまとめてみたいと思います。そして最終の7日目では音楽的な完成度を高めるための仕上げの部分を究める予定です。XGworksの便利な機能をいろいろ使ってみることになるんで、ここからがホントに面白い部分ですよ。期待しててください。

[コラム]

少し前のことですがインターネットのとあるNEWS GROUPでちょっとした論争が起きていました。ある人が「日本人の音楽家で世界に通用する人が少ないのは“歌うこと”の訓練が足りないからだ」というような発言をして、それに対して多数の反論が出てきたんですね。反論の多くは主にクラシック畑の人や学校教育現場の人のようでした。

私、Dr.青山としては「歌うことが音楽の基本だ」くらいに思ってるんで、こんなに多くの反対意見が出るのには正直、驚きました。もちろん歌がすべてじゃありませんし、プロのオペラ歌手のように上手に歌えなければいけないということでもありません。大事なのは「歌心」で、これが足りなければいくら技術を磨いても無駄というもんでしょう。歌心を養うためにはやはり一通り自分の声で歌う訓練をするのが近道で、欧米人は概して子供の頃から教会などで歌ったり、生の歌声を日常的に聴いて育っていることが根本にあるんです。日本人で世界に通用する音楽家が少ないのには他にもいろいろ理由があるでしょう。でもあの反論の嵐を見ていると「さもありがたみ」と妙に納得してしまうのでした (-_-)

(唐突ですが) そこへいくとXGworksのボイス トゥ スコア機能なんて、とっても素晴らしいと思いませんか? 文字どおり歌がそのまま音符になってパソコンに入力できてしまうんですから、歌心を磨くには打ってつけ。特に作曲にあまり慣れてない人が歌モノの曲を作るには最高ですよ。まだ試していない方は今すぐ遊んでみてくださいね。

[NEXT>](#)

DAY 6:ちょっと直して自分の音楽を作るのだ!

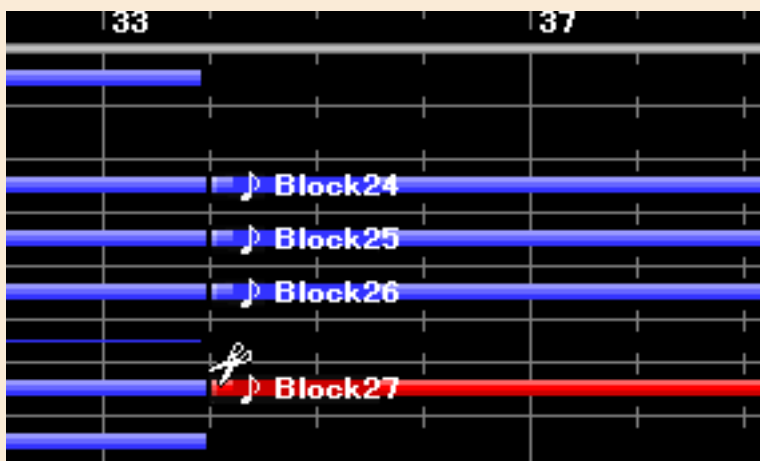
今回は“Aメロ1号”と“Bメロ1号”を合体させてイントロ→Aメロ→Bメロ→間奏までの流れを作りました。これで一応曲の構成の基本が出来上がったこととなりますが、もちろんまだ完成ではありません。ただ、基本のパーツは揃ったワケですから、後はこれを並べ替えてエンディングを付ければ一丁上がりですね。そこで6日目の今回はその並べ替えとエンディングを付ける作業をやって、その上でオートアレンジャーが作ってくれたバックギングの細かいところを自分なりに手直しするところまで進んでみたいと思います。何もかもXGworks任せでもリッチな音楽ができますが、やっぱりそこに自分だけの何かを付け加えたいですね。それでこそ「作る楽しみ」も増えるってものです。

◎エンディングまで組み立てよう

何はともあれ、前回作ったファイルをいわゆる“2ハーフ”の構成にしてみましょう。2ハーフというのはイントロから歌の1番と2番、間奏、そしてサビ（この場合はBメロ1号の部分）だけをもう1回やってエンディングに行くというパターンのことを言います。まあ最近では昔よりは少なくなったけど、ポップス系の曲ではごく普通の構成だと思ってください。このサンプル曲の場合では以下のような形式になります。

Introduction→Melody A→Meldy B→Melody A→Meldy B→Interlude（間奏）→Meldy B→Ending

では実際にそのカタチを作ってみましょう。前回Day 5で作ったサンプルファイル4ではラストに間奏の部分が8小節ばかり入ってましたね。そこでこの8小節のブロックを2コーラス目が入る分だけ後ろにずらしておきます。1コーラスの長さは6小節目から33小節目までの28小節目間なので、28小節分後ろにずらせばいいってこととなりますね。具体的にはまず34小節目アタマのところではサミツールを使って各ブロックを切断します（図1）。



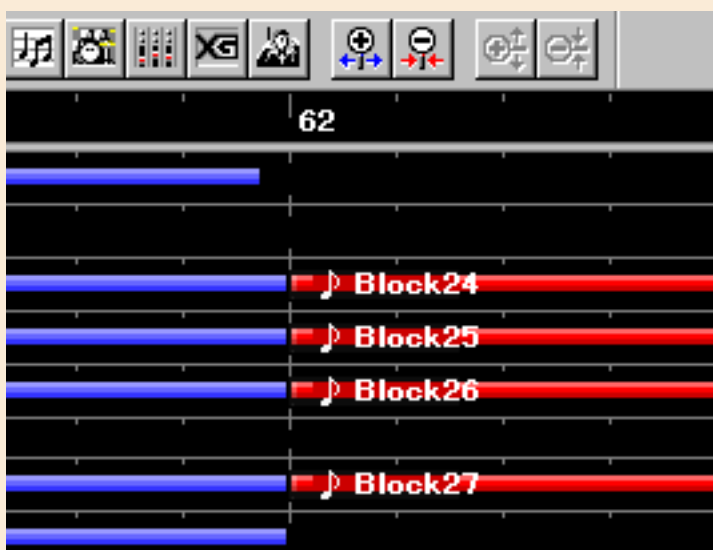
(図1)

次に切断した間奏部分のブロックをShift+Clickで選択して、編集メニューにある“ブロック移動”コマンドを選び、“移動位置”を34+28で62小節目にして移動を実行します（図2）。



(図2)

これで間奏のブロックは図3のように62小節目からの位置にスッパリと飛んで行っちゃいました。



(図3)

次はいよいよメロディー部分のコピーです。メロディー部分は6小節目

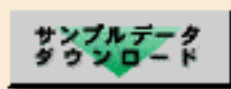
から始まっているので、やっぱりここでハサミツールを使いブロックを分割します。分割したブロックの内どれか一つを選択しておき（一番上のブロックがいいでしょう）、今度は編集メニューにある“ブロックリピート”コマンドを実行しましょう（図4）。



(図4)

このメニューで出てくるウィンドウでは貼り付け位置だけを指定すればOKですが、普通にやればこれもすでにこのブロックの一番オシリのところが指定されているので、特に数値を書き込まなくて大丈夫のハズです。もちろんこれで選択したブロックだけじゃなく、それと同じタイミングにあるブロック全部がちゃんと移動します。

というような作業で出来上がったのがサンプルファイルの1です。まだまだ不完全ですが、だいぶ曲の全体像が見えてきたような気がしませんか？

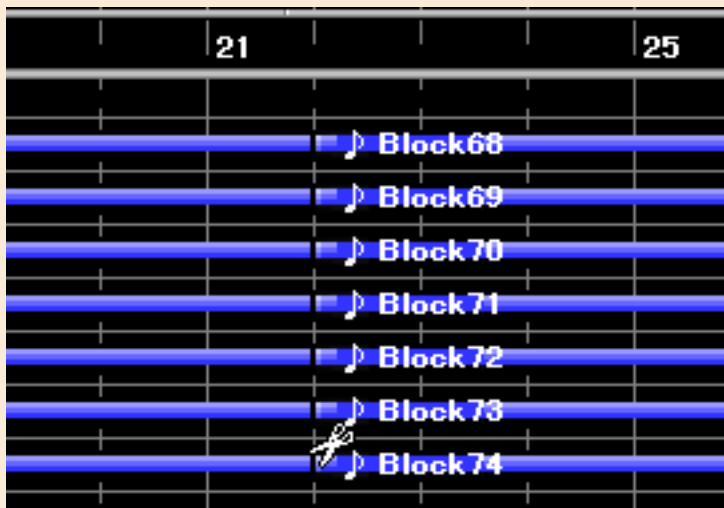


サンプルファイル1

samp7_1.lzh

size 5.6kbyte

さて、今度は“2ハーフ”の内の“ハーフ”部分を作りましょう。またまたハサミツールの出番です。22小節目がBメロのアタマなので、例によってまずここにハサミを入れます（図5）。



(図5)

分割されて新しくできたBメモ部分のどれか1ブロックを選択して、再び編集メニューから“ブロックリピート”を実行します。今度はコピー先の位置を間奏の終わった70小節目アタマにして、しかもリピート回数を2回に設定するのがミソ（図6）。



(図6)

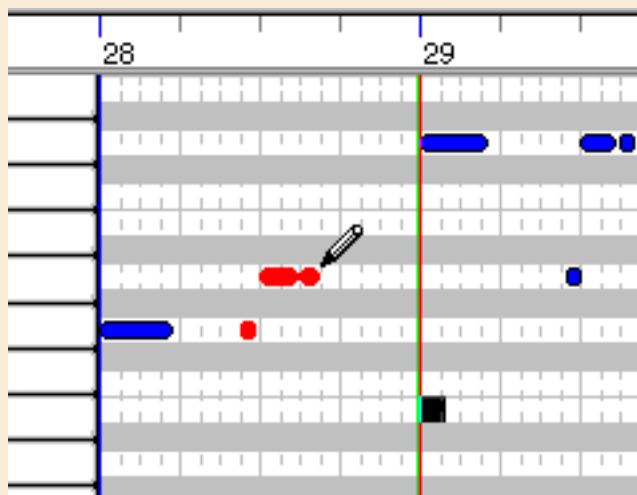
何でかという、このBメモを繰り返しながらフェードアウトするエンディングにしちゃおうというネタです。もちろんエンディングはあのとっても頼りになる“オートアレンジャー”機能にお任せでもいいので、その辺りはお好みで決めてください。まあ「エンディングに困ったときはF.O. (フェードアウト)」ってのが音楽ギョーカイ特有のお気楽な選択(^ ^;)でしょう。

こんなふうにして出来上がったのがサンプルファイル2です。Bメモの弱起で始まる部分がブロックコピーなどの関係で欠けてしまったのを入れ直してあったり、テンポをこれまでの84bpmから88bpmに上げたりしています。テンポを上げたのはまったくワタクシの気分の問題。でもこのくらいの方がノリがいいと思いませんか？

◎ゲートタイムでノリがここまで変わる

さあ、とにもかくにも何とか1曲の構成が出来上がりました。でももちろんこれで完成ってワケじゃありません。土台（メロディーやコード進行）と骨組み（曲の構成）はできましたが、音楽としての完成度を高めるためにはその上に屋根を作ったり壁を築いたり、内外装を整える工事が待ち構えています。これ以後はそんなクリエイティブ&アーティストックな作業に取りかかりましょう。

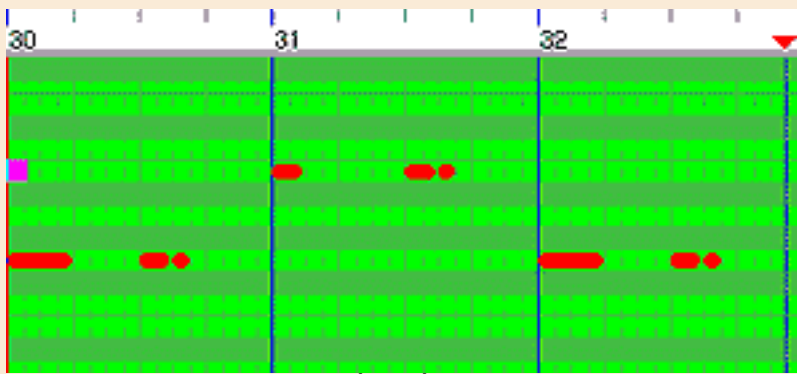
で、私ことDr.青山的に一番気になったのは、ベースやコード楽器類のパートのノリが悪い……というよりも「ところどころ不安定になる」ってこと。そしてその原因はこの道ン十年を誇るワタクシにはすぐピンと来ました。たとえばベース音が抜けたようになるのが28小節目の後半ですが、ここは本来1小節にコード1個が適したベース・ラインなのに、無理してコードを2個並べたワタクシの責任です。決してオートアレンジャーがサボったワケじゃありません。そこで急遽図7のように3拍目にベース音を2個ばかり追加してやることにしました。



(図7)

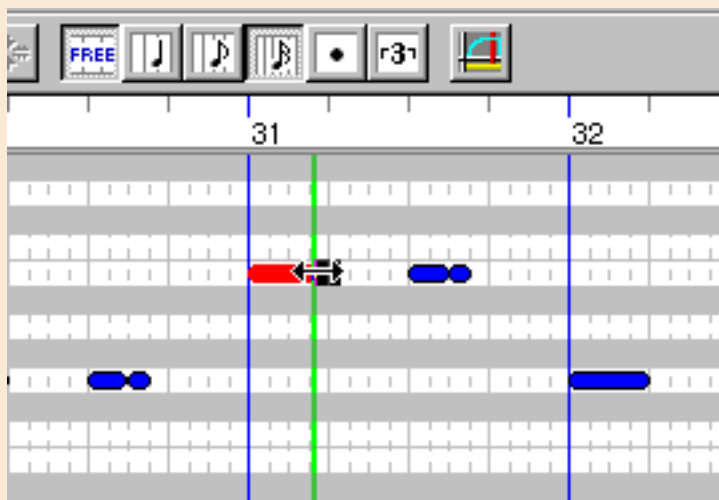
ちょっとエレピの低音とぶつかる感じがしますが、エレピのコード展開を直すのはちょっと面倒だったんで、ここは目をつぶることにします。56小節目や76小節目、88小節目も同じですね。

そしてノリが不安定に感じられる最も大きな原因は、ベース音のゲートタイム（キーONからキーOFFまでの時間＝音の実際の長さと考えてOK）が短すぎるところがたまにあるからです。その一例は図8のピアノロール・ウィンドウを見ていただきましょう。



(図8)

これがホントの一目瞭然ってヤツです。30小節目から32小節目にかけての画面ですが、同じようなリズムなのに31小節目のアタマの音がその前後に比べて半分程度の長さしかないことが分かります。これだけ差があると聴いてもすぐ分かってしまうでしょう。そこでこのようなところを図9のようにマウスでノートのアタマをドラッグして伸ばしてやります。

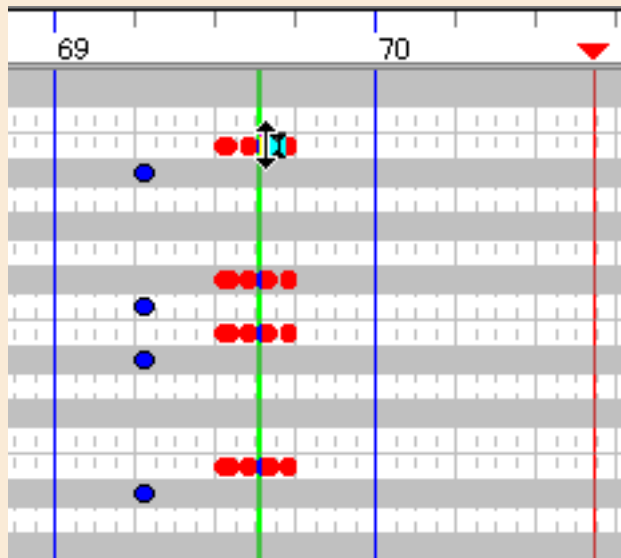


(図9)

このとき、細かく調整したい場合はグリッドボタンの効果が効かないようにフリーボタンを押しておきましょう。フリーボタンを押していないとマウスの動きがグリッドボタンで指定された音符の単位に制限されてしまいます。つまり、ホンのちょっとだけ伸ばしたり縮めたりしたいのにいきなり4分音符の長さだけ動いたりしてしまうってことです。

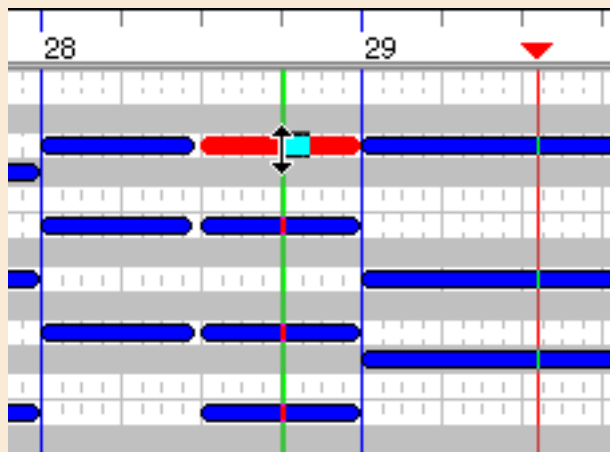
というワケでこのような音符の長さが大きく短いところなどを調整しまくりました。ベース・パート以外でもエレピやストリングスのコード音の長さとか、結構その気になって直すと時間が掛かってしまうようです。でも神経を使ってやればやっただけ演奏のクォリティーは確実に上がりますから、「どこまでやるか？」は皆さんも時間と相談しながらできるだけ丁寧にやってみるべきだと思います。

ついでに…といっちゃナンですが、間奏から“ハーフ”の部分に入るところがあまりにも調性（キー）を無視した乱暴なものになってしまっていたので、これも直接ギターやベースのコードを変更して自然になるようにしました。と言っても図10のように、



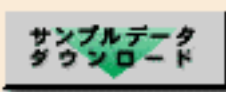
(図10)

コードの構成音は変更しないで単純に69小節目3拍目以降の部分で半音上にトランスポーズしただけで、ベースもそれに準じた変更を行なったまでのこと。さらに、さっきは「面倒だから…」と言っていた28小節目などの後半部分のエレピの和音構成ですが、その舌の根も乾かないうちに、やっぱり直すことにしました(^ ^; やり方は簡単でエレピのコードの1番下の音を図11のように



(図11)

ノートの真ん中辺りをマウスで掴み、ドラッグして高い方の“レ” (D3) にトランスポーズしただけです。でもこうしてできたサンプルファイル3を聴いてみれば明らかにこっちの方が自然ですよね。



サンプルファイル3

samp7_3.lzh

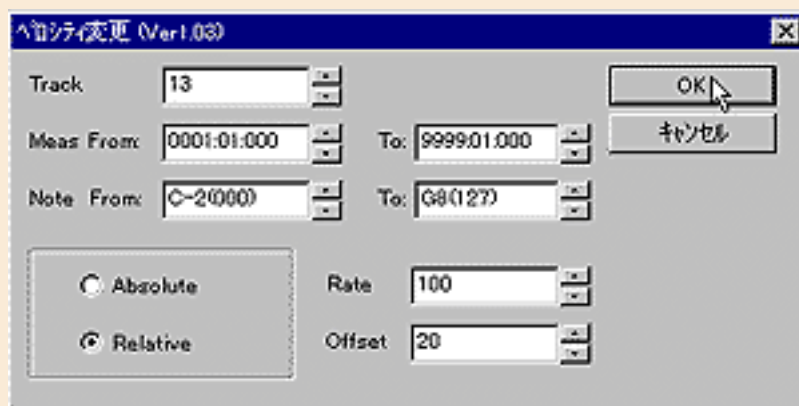
size 6.4kbyte

◎ベロシティは音量調節のためにある？

DTMを始めて間もない人はもちろん、かなりキャリアをお持ちの方でも「ベロシティは音量を調節するためのパラメータ」と思っているケースがあるようです。確かにたいいていの場合ベロシティで音量が大きく変わりますが、特に低価格なものを除いたDTM音源では音量以外の要素も変化することが多いものです。もちろんヤマハのXG音源もその例外ではなく、音色によって程度の差はありますが、ベロシティの大小によって音色自体も変化するんですね。少し専門的に言うと、ベロシティ値が小さい場合にはその音色にプリセットされているLPF (LOW PASS FILTER)の敷居値…つまり、ある周波数より低い周波数の音を通す…逆に言うとある周波数より高い音は通さなくするというフィルターの、その“境目”の数値が下がって、結果的に高い周波数の音が出なくなり、音色はソフトでこもった感じになります。ベロシティ値が大きい場合にはLPFの敷居値が上がって、その分高い倍音成分も出てくるため、音色は輝きを帯びて鋭い感じになります。

データを入力したりエディットしたりするときにはこのような音源の性質を考慮しないと、自分の出したいサウンドが得られないことがありますから注意しましょう。

たとえばこのサンプルではエレピの音量がイマイチ足りない気がします。そこでエレピのベロシティを一律に20ばかり上げてみます。ジョブメニューの“ベロシティ変更”を実行して出てきたダイアログボックスで13トラック、Relative、Rateは100パーセント、Offsetは20を指定し実行してみました (図12)。



(図12)

聴いてみるとこの音色の場合はそれほど音が大きくは変化しません。それにポルタメントというちょっとウラワザ的なコントロールを使っているため、音のアタックが出すぎて気になるところもないので、これはこれで大成功ということになりました。

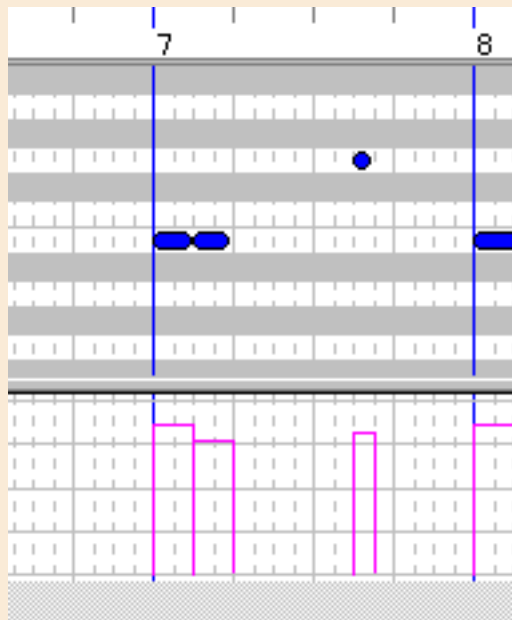
一方ストリングスもちょっと小さすぎるのでこちらもベロシティを20程上げてみると、今度はちょっと大きくなりすぎて、音色もキツイ感じになったので、上げ幅を14に変更しました。

このような一律のエディットで今までよりもサウンドのバランスは良くなりましたが、ベロシティで音量バランスを調整するのが私の目的ではありません。あくまでも演奏のニュアンスや音色を自分好みに仕上げる

のが目的で、最終的なバランスなどの調整は次回のお楽しみにしておきます(^ ^)

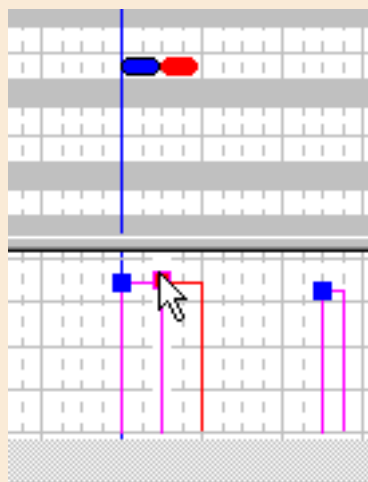
では何故ベロシティのことを持ち出したのかというと、やはりノリ＝グルーブに関係してくるからです（う～ん、今回はナカナカ格調が高いゾ）。特にドラムやベースのベロシティは音楽のリズムを根底からくつがえすくらい影響が大きいんですね。このサンプルの場合、ドラムに関してはさすがにプロのお仕事で、Dr.としては特に直す必要を感じません。問題はベースです。ま、これも好みの問題が多分に絡んでくるので一概に良いの悪いのとは言えない問題ですが、ここはやっぱり自分の感性を信じて直すことにしました。

一番気になったのは、たとえば7小節目のアタマのようにわざわざ8分音符2個で打っているのに、ウラ（後）の方の8分音符のベロシティがオモテ（先）の音に比べて弱いために、ハッキリと聞こえないことでした。図13の下側棒グラフのようなものがベロシティを表わしていて、



(図13)

その差がよく分かりますね。そこで図14のようにオモテとウラを両方同じくらいか、



(図14)

あるいはややウラの方が強いくらいに直したんです。その箇所をマウスでドラッグする結構時間の掛かる作業ですが、これこそDTMオタッキーの醍醐味(?)。楽しんでやりたい贅沢な時間の使い方ってもんじゃないでしょうか(^ ^;

というような一連の作業の結果がサンプルファイルの4です。今までよりもグッと音楽的になってきたと思ってるのはワタクシー人だけでしょうか? (だったら哀しい(T_T))。



サンプルファイル4

samp7_4.lzh

size 6.5kbyte

というところで次回はいよいよ最終回。仕上げの作業に突入です。皆さんも気合いを入れてハゲんでくださいね \ (^ ^) /

[NEXT>](#)

DAY 7: やったネ！これで完成なのだ!!

泣いても笑っても今回が最終日（ここまで来るのに陰で泣いた人数知れず）。こうなったら是非、皆さんもぜったいに自分自身で納得の行くオリジナル曲を完成してほしいと願っています（いや、ホントに…）。万一、マンガイチですが「まだメロディーも浮かばない」なんて過酷な状況に陥ってしまってるアナタ！ 安心してください。信じるものは救われます。焦らずにふとメロディーが浮かぶ瞬間を逃さないことです。それはもしかしたら電車の中かもしれません。あるいはトイレで一息ついたその瞬間かもしれません。油断はキンモツですよ(^ ^)

◎仕上げにやることはコレ！

さて、DAY 6までにできたMIDIデータでまだやり残したことは何でしょうか？ 細かいことを言い出すとキリがありませんが、私の考えでは主に次の点になると思います。

1. メロディー・パートのケア
2. 間奏のブラッシュアップ
3. ミキシング（ミックス・ダウン）作業
4. ノリの微調整

“メロディー・パートのケア”ですが、現状のメロディー・パートは単純にピアノ音色でリアルタイム入力してクオンタイズしたものです。このためノリが機械的だし、第一ピアノでこんな単音のメロを弾いてもちっとも面白くないですよ。だからまず音色を曲の感じに合ったものに変更して、必要ならその音色にふさわしい演奏ニュアンス（たとえばビブラートとかピッチベンドとか）を付けて、ノリも自然にしましょうってことです。

“間奏のブラッシュアップ”とは、せっかくHyperGrooveのお世話になった間奏部分なのに、音色などのセットアップの都合でイマイチ迫力不足になってしまったんで、そこに何かパートを追加してもう少しイロを付けたいと思っています。

“ミキシング作業”とは、各パートの音量のバランスや定位、エフェクトの掛かり具合などをきちんと調整して、聴きやすく効果的なステレオ・サウンドを生み出すことです。これは通常の音楽CDを作るときに行なわれている“ミックス・ダウン”または“トラック・ダウン”と呼ばれている作業（図1）と同じことで、これが上手く行かないとせっかくの音楽も台なしになりかねません。



(図1)

4番目の“ノリの微調整”は、場合によっては必要ないこともありますが、基本的にはやった方がよい作業でしょう。特にステップ入力を多用したりガチガチにクオンタイズしたデータでは、同じタイミングにたくさんのノート（音）が集中することで、MIDIデータの遅れが出てしまったり音源の方の発音処理がモタついたりするケースがあります。つまり音の出るタイミングが遅れてしまうので、当然ノリも悪くなってしまいうんですね。それを防ぐためには、適当にデータのタイミングをずらしてやる作業が効果的ってワケです。

◎メロディー・パートをクールにキメる

一応私のサンプル曲は“ニューR&B風”(^^)ゞのつもりなんで、メロディーもそれを意識したニュアンスの出せる音色にしたいと思います。でも、今回の目的はあくまで「なるべく簡単に」カッコよくオリジナル曲を作ることでした。そーゆーときに無理はいけません。何が無理かっていうと、メロディー・パートに演奏表現の難しい楽器音を使うことです。たとえばエレキ・ギター。これを打ち込みでギターらしく聴かせるのはプロでも難しい（手間が掛かる）ものです。同じようにサクソなどの管楽器系もラクじゃありません。無難なのはやっぱりシンセ系や鍵盤系などでしょうね。そこでこのサンプル曲でも仮に入れた今までのピアノ音色から、何か他のシンセ系の音色に変更してみたいと思います。

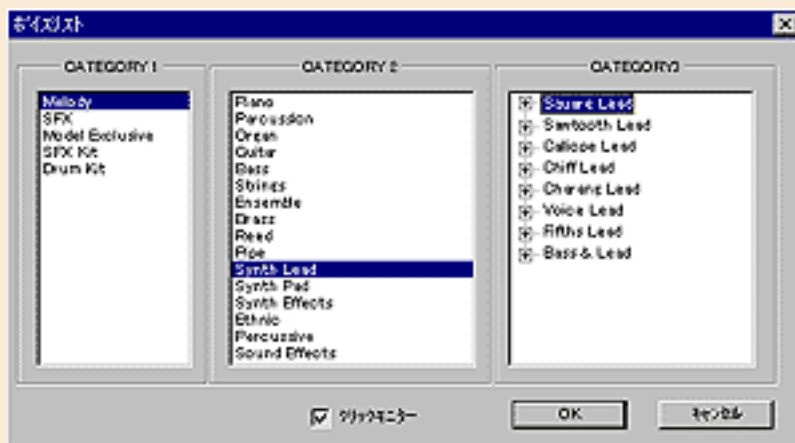
音色を決めるときにはMU100などのパネルを直接操作していろいろ試してみるのもいいんですが、せっかくXGworksという便利なソフトがあるので、その機能をどんどん活用したいものです。ここでは“XGエディター”機能を使うことにしましょう。



(図2)

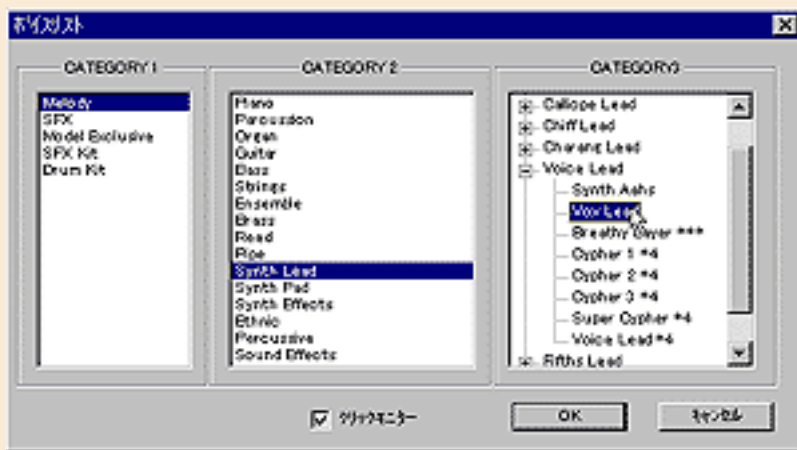
図2はXGエディター・ウインドウを開いたところで、このウインドウで音色の選択やエディットからエフェクトの設定、ミキシングまですべてのコントロールが可能です。ただ、今回はこの機能をフル活用するところまではやりません。ここをいろいろいじり出すと、あまりのパラメータの多さにウンザリするか、それとも面白くてハマリすぎるかのどちらかで、今回の趣旨に反してしまいます(^^; とりあえず音色を選んで確定させてみましょう。

メロディー・パートは1トラックに入れてあったんで、PART 1のVOICEの欄で“Grand Piano”と書いてある部分をダブル・クリックすると、



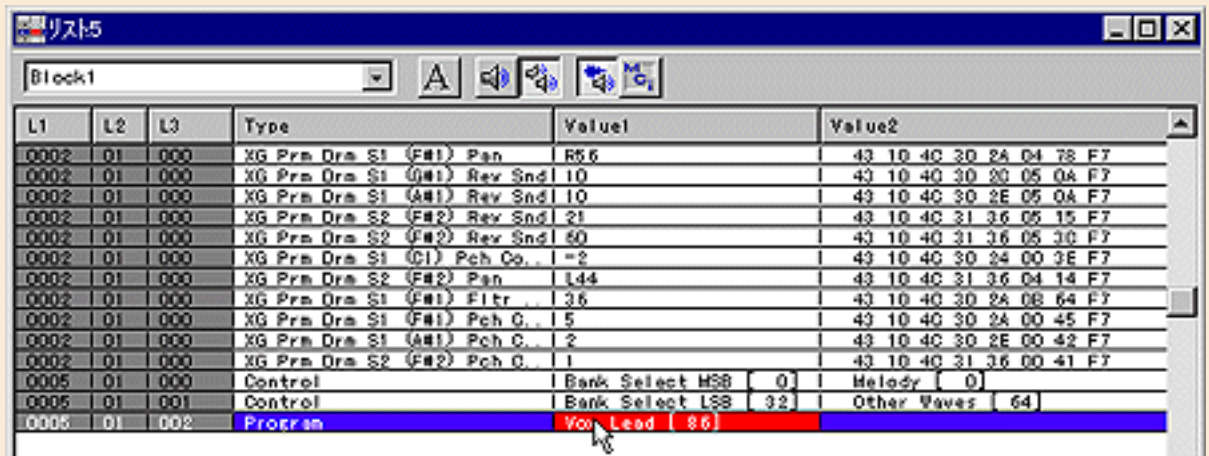
(図3)

図3のようなボイスリストが出てきました。ここで私が目星を付けたのはCATEGORY 2が“Synth Lead”でCATEGORY 3が“Voice Lead”。CATEGORY 3は+マークをクリックするとそこに含まれる音色が全部表示されるようになってるので、プレイしながら音色名をクリックするとリアルタイムでその音色での演奏を聴けます(図4)。



(図4)

そして選んだのが“Vox Lead”という音色。ちょっとピッチ変化にクセのある音ですが、これが曲のイメージに合うような感じがしたんですね。音が決まったらOKボタンをクリックして、音源の表示に従ってトラック1にBank Select MSB & LSB、プログラムチェンジをメロの始まりより前の部分に入力してやるだけです(図5)。



(図5)

メロ音色が変わったので、多少はその音色に似合った表情を付けたくになります。もし面倒なら「そのまま(^ ^;)」っていう手もありますが、ここではごく簡単にピッチベンドとモジュレーションを加えることだけをやっておきましょう。時間がある人はフレーズそのものをちょっと変えたりしてもいいと思います。

まずベンドですが、これはもうリアルタイム・レコーディングが一番でしょう。MIDIキーボードを使う場合は、1トラックのRecボタンをクリックしておいてからプレイコントロールの赤いボタンを押し、音を聴きながらピッチベンド・ホイール等を操作してレコーディングできます。同じようにモジュレーション・ホイールでビブラートも付けてみましょう。こうしてレコーディングしたピッチベンドやモジュレーションホイールのデータは1トラックに別ブロックとして記録されますが、このままでも構わないし、必要なら元の演奏データとマージすることもできます。

ということでメロディー・パートを変更してみた結果がサンプル・ファイルの1です。これだけで今までとはかなり感じが違って聞こえませんか？

サンプルファイル1

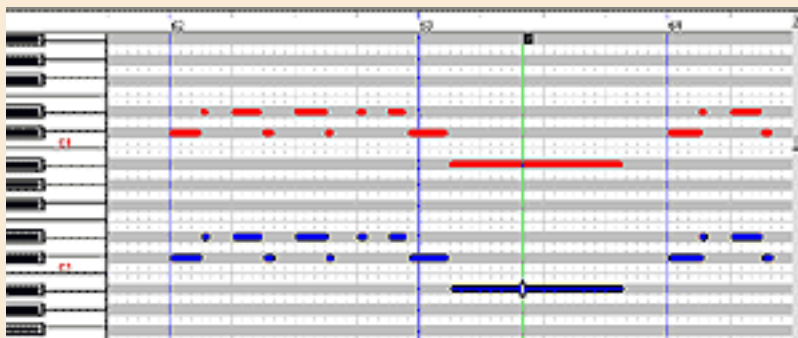
[samp8_1.lzh](#)

size 5.6kbyte

◎間奏をひと工夫してみる

間奏部分にイロを付けるためには、どうすればいいのでしょうか？ まあ、普通はこのリフに何かメロディー的なパートを加えることでしょうか。たとえばサクスカ何かでアドリブ・ソロを入れてみるとか……。でもそれだと「そんなことが簡単にできるくらいなら作曲でこんなに悩まないよ！」ってブーイングが聞こえてきそうです。

そこでやっぱり鼻唄作曲法の延長で、このリフ系のバックングに合うブラス・セクションのシンプルな・フレーズを考えてみました（もちろんワタクシも実際にハナ唄で歌ってますよ）。この程度なら皆さんもそんなに苦労しないで考え付くんじゃないでしょうか。で、これまたリアルタイム・レコーディングで空いているトラック2に入れました。オクターブ・ユニゾンになってますが、これはまず高い方だけ単音で弾いてクオンタイズしてから、Ctrlキーを押しながら1オクターブ下にドラッグしてコピーしたものです（図6）。



(図6)

というわけで、サンプル・ファイル2のように何とか迫力は出せたんじゃないかと思いますが、今風R&Bというよりはかなり古いR&Bになった感じがします。ま、これは作ったヤツがオヤジだったということで大目にみてやってください。

サンプルファイル2

[samp8_2.lzh](#)

size 5.6kbyte

◎ミキシングにチャレンジ！

ここまでで演奏データはほぼ完成です。でもまだ打ち込みデータとして大事なことをやり残してますね。そう、前述したミキシングです。この作業は音楽CDを作るときにはごく一部の例外を除いて必ず行なわれる工程で、ミキシング・エンジニアという専門家の仕事になります。でも私たちが今やってるのはDTMですから、まさ

かそこに高いギャラを払ってミキシングの専門家を呼んでくるワケにもいきません。やっぱり自分でやらなければいけないし、またそこに面白さもあるんですね。

ミキシングは、多数のパートの音をステレオ（LとRの2チャンネル）にバランス良くまとめて、聴きやすく、音楽としての説得力のあるサウンドを作るのが目的です。要は「カッコいい音を出す」ための作業ってことなんですが、音楽そのものと同じで、そこには絶対の『正解』はありません。結局は皆さんのセンスが問われることになります。

と、何だかりクツっぽくなったところで、具体的に作業の内容を見てみましょう。

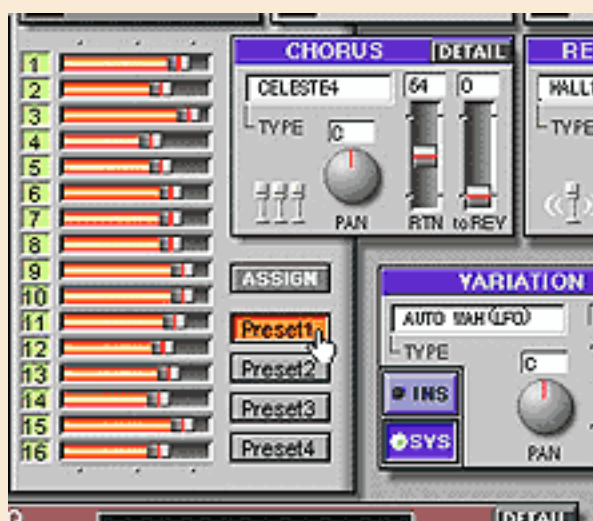
- ◇各パートの音量のバランスを採る
- ◇各パートの定位（音が聞こえてくる位置＝左右・前後）
- ◇エフェクト処理（リバーブなど）
- ◇フェードアウト処理

大きく分けると上のような内容になりますが、これも本気でやり出したら限りなく奥が深く、オタッキー…じゃなかった、専門的な知識も必要になる作業です。何しろそれを職業にして食べている人が大勢いるんですから、難しい仕事であることに間違いありません。でも今回は自分のオリジナル曲を好きなように料理すればいいんですから、難しいことは避けて通っても誰にも文句は言わせません(^ ^; 最低限押さえておくべきことだけをやりましょう。

実は、もし皆さんがオートアレンジャーだけを使って曲を作ったのなら、やる必要のあることはホンの少ししかないとはいえず。オートアレンジャーで作ったバックギンクは、音楽としてちゃんと成り立つようなミキシング・バランスがすでにできてるので、後は自分で入れたメロディー・パートの音量などを調整すれば、まず問題のないデータが出来上がることでしょう。

ところがそのバランスに不満があったり、私のように複数のネタを使わせてもらったり、あるいは自分でバックギンクも作ったような場合には、当然ミキシングの調整作業が必要になります。

さて、そこで大活躍するのがまたまた登場のXGエディターです。



(図7)

ここで図7のPreset 1が選択されている場合、その左横のフェーダーは各パートのボリュームにセットされています。私の場合は自分で入力した1 & 2トラックのみを調整するんで、音を鳴らしながらフェーダーをマウスで動かし、適切な音量を決めました（図8）。



(図8)

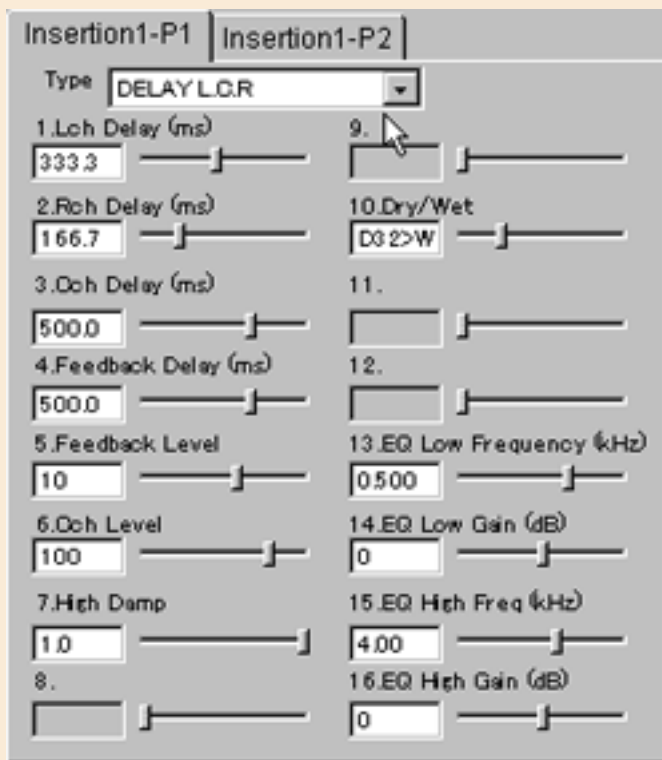
同じようにPreset 2を選んだときにはこのフェーダーがパンポット…つまり左右のバランスツマミとして機能するんで、これもメロは真ん中、ブラスセクションはランダムにセットしました（図9）。



(図9)

Preset 3ではリバーブの掛かりの深さが調節できますから、これも適宜調整しました。

次にメロディー・パートが何か物足りない感じがしたので、MU90以上に備わっているINSERTION EFFECTブロックを使ってディレイを掛けることにして、その設定を図10のようにINSERTION 1のダイアログ・ボックスで行ないました。



(図10)

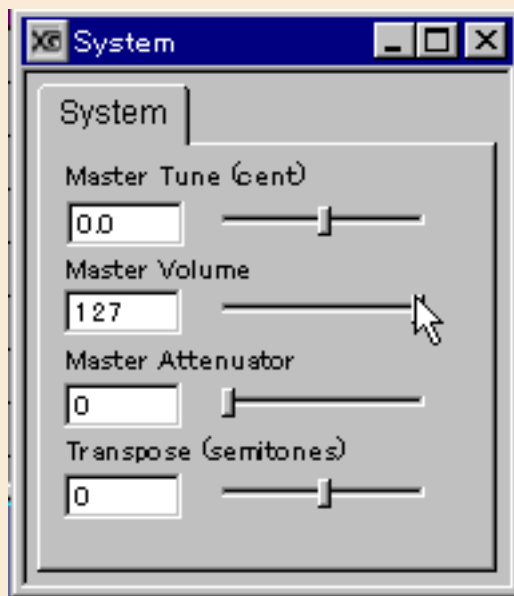
こうやってアレコレ設定を変えたデータはXGエディター・ウィンドウを開いたときに編集メニューに現われる“XGパラメーター挿入”コマンド（図11）を使って1トラックの先頭小節にシステムエクスクルーシブデータの形式で埋め込みます（XGエディター設定で“差分”をチェックしておくこと）。



(図11)

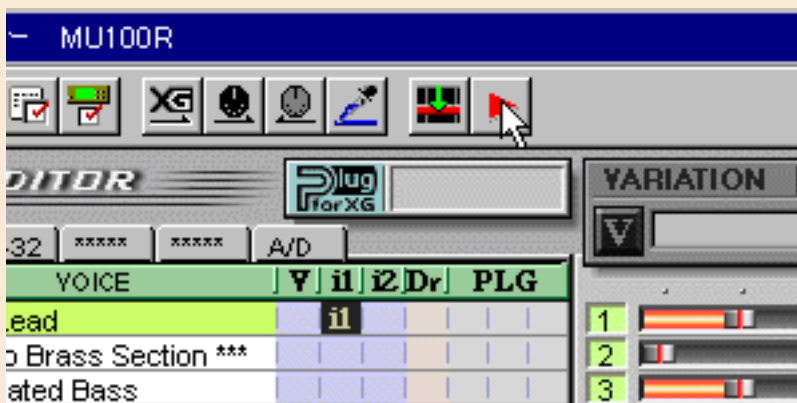
このために1小節目は空けておいたのですが、もしオートアレンジャーで作っていた人は、先頭に1小節追加しておいてください。オートアレンジャーでのパートにも同じような設定が入っていて無駄ですから、これは削除していいんですが、もしよく分からないようなら残しておいても大きな問題にはならないでしょう。実はワタクシも面倒なのでそのまま残してあつたりします(^ ^)ゞ

最後にフェードアウトを作りましょう。XGエディター・ウィンドウを開いてSYSTEMブロックのDETAILボタンをクリックし、



(図12)

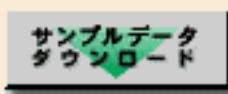
図12のようなスライダーの画面を出します。ここで“Master Volume”のスライダーをエンディングのXGエディター・ウインドウのレコード・ボタン (図13) をクリックして音を再生しながら、



(図13)

エンディングのタイミングに合わせてスライダーを左に動かせば、ちゃんとフェードアウトのSysExが記録されるというシカケ。何とも便利な機能ですね。このSysExを記録するトラックはどこでもいいのですが、ここでは1トラックに入れました。サンプルファイル3がその完成型です。聴いてやってくださいませm(_)_m

え？ ノリの微調整はどうしたって？ ハイ、忘れたワケじゃありませんが、聴いたところ特に大きな問題はなかったんで、あっさりパスしちゃいました。もちろんこれも凝り出すと大変なんですよ。君子危うきに近寄らず(^ ^);



サンプルファイル3

samp8_3.lzh

size 5.6kbyte

◎祝完成！ またお会いしましょ！

ということで1週間お付き合いいただいたこのコーナーもメデタク完結。何とかオリジナル曲の完成に漕ぎ付けました。怒涛のオリジナル曲になったかどうかは皆さんのご判断にお任せしますが、とにかくXGworksとXG音源があれば意外なほど簡単に曲ができるってことはお分かりいただけたのではないのでしょうか。もちろん、それと同時に「やっぱり音楽って奥が深い」、「DTMも同じく深いゾ」と思った方も多いかもかもしれません。だから面白いんです。やめられません、音楽もDTMも。ダ・カ・ラ、またきっとどこかでお目にかかりましょう＼(^ ^)／

[NEXT>](#)