

DTMを用いた楽曲制作

1. 研究テーマ概要

- ・DTMを用いた作曲を通して、音楽知識への理解を深めます。
- ・Band lab等の楽曲制作ソフトを使用して、楽曲について知識を深めるとともに、音楽知識への理解を深めます。

2. 使用機器・ソフトウェア

- ・デスクトップコンピュータ
- ・Band lab：楽曲制作ソフトの一種であり、スマートフォンやパソコンなど、様々な媒体から楽曲を製作することができるソフトです。誰でも直感的な操作が可能ところが魅力で、その操作の簡単さから、多くの人に親しまれています。しかし、録音時に音声が遅延してしまい、作成者が思うような旋律を生み出せなくなる録音遅延や、別ソフトから音源をインポート(データを読み込み、使用できるようにする)する際に、うまくインポートしてくれないなど、テクニカルな面での問題点を抱えています。この問題点の解決策として、以下のソフトを使用しました。
- ・Cakewalk By Band lab：上記のソフトの派生であり、もさらに高度で複雑な操作が可能です。そのため、先ほど抱えていた問題点をこのソフトを使用することで解決し、さらに楽曲のレベルを高めることを可能にしました。

このソフトは以前、cakewalk社の「SONAR」というソフトであり、cakewalk社は日本のRoland社であったことから、国内ではSteinberg社のCubaseと肩を並べるほどのソフトでしたが、一時は会社間のトラブルによって消滅してしまいましたが、シンガポールのBand lab Technologies社が救いの手を出し、「Cakewalk by Band lab」として復活しました。

「SONAR」時代は有料のソフトでしたが、「Cakewalk by Band lab」になってからは無料になっています。いくつかのプロ用バーチャル音源（現実の楽器ではない、仮想世界で鳴らされる仮想の音を集めたもの）が使用できなくなりましたが、無料になったことで多くの楽曲製作者がこのソフトを使用しました。

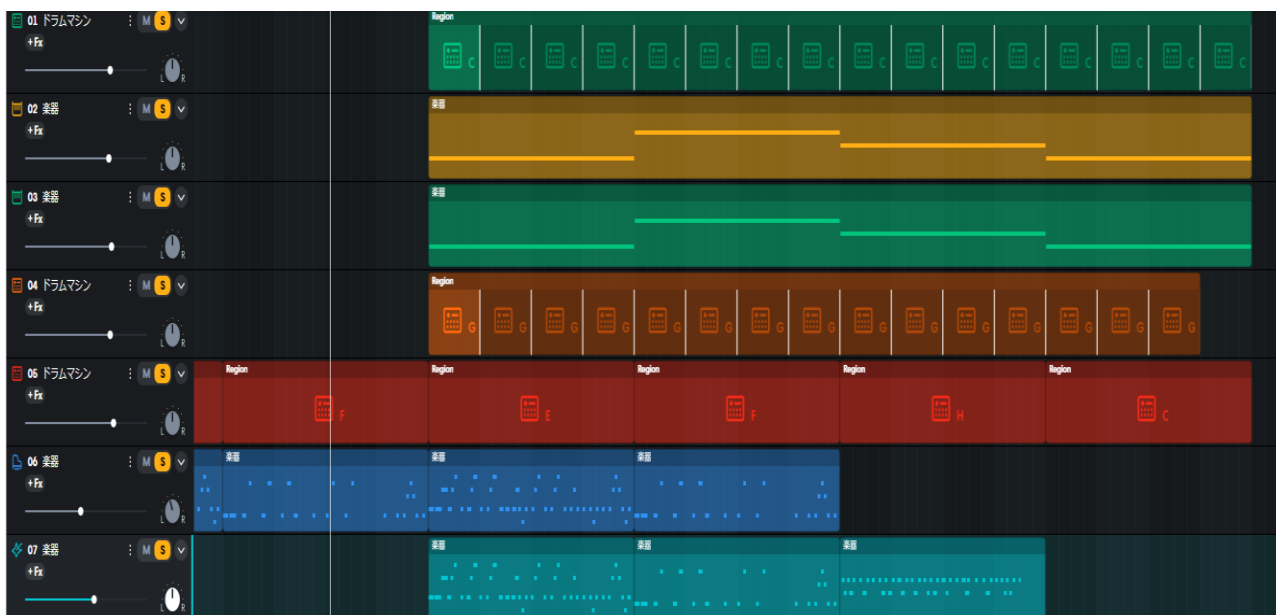
- ・MIDI keyboard:鍵盤を使用し、楽曲制作活動をさらに効率をよくするのに使用されます。

3. 研究内容

- 1 学期：Band lab等の楽曲制作ソフトの基本的な使用方法について学ぶとともに、楽曲制作、音楽についての基礎的な知識を学びました。参考資料として、YouTube、ニコニコ動画などの動画配信サイトにアップされている楽曲を聞き、勉強をしました。

2学期：楽曲制作に精力的に取り組みました。

また、さまざまな表現技法についての理解を深めました。



3学期：全員で要旨集や PowerPoint の作成など、発表の準備に取り組みました。

下部画像は皆で作成した PowerPoint の1部分です。

4. 最終的な成果

阿部 魁星 【曲名：新宝島（8ビット風編曲）】

自分の一番好きな曲を8ビット風アレンジしました。

ベースより先にメロディーを入れてリズムが合わなかったりするミスがあったけど、なんとかほとんど完成するところまでできました。

原曲と合わせるための微調整がすごく難しく、そこに時間がかかりました。自分の理想通りにはいかず、ドラムなどをつけたせいで何か物足りない感じになってしまったことが反省点です。

後悔が多く残る課題研究となってしまいましたが、音楽制作を課題にしないと見えなかった景色や発見があったのでこの研究に取り組んでよかったと思います。

荒木 瞳美 【曲名：Verräter】

バイオリンをメインに、緊迫感がある曲にしました。

1学期のころはDTMに慣れるためにもゲームのBGMのような曲や感覚で作っていました。

2学期は作りたい曲のイメージを元に作曲を始めましたが、納得のできる曲がなかなかできませんでした。その結果、既存の曲をアレンジする形になりました。アレンジすれば、イメージに近づけることはできましたが、オリジナル感を出すことができずとても悔しかったです。

3学期に入る前に満足のいく曲ができたので良かったと感じます。初めての作曲で躓き理想通りにいかないこともありましたが、表現方法や作曲技術をさらに学ぶことにより、より一層成長できると考えたので、この経験を生かしてこれからも学び続けます。

石川 創也 【曲名：夕暮れ】

3学期になってから制作した曲ですが、自分の中で1番「綺麗な音」にできている、と感じています。1年を通して7曲以上の曲を作りましたが、結果的に満足いくものは妥協して1つしかありませんでした。

軽音楽部だったこともあり音楽への関心は、比較的他よりもあると思っています。1・2学期ではその学期ごとの1番の傑作として2曲の自分の好きなゲームの曲をアレンジしましたが、やはり自分の曲ではないために納得はしていませんでした。試しに自分なりの曲を作ろうと「イメージ」をしてギターやドラムを入れ、作ってみますが理想の音が出ない、思うようなハマリにならない。そういった「嫌」がなかなか取れず、「綺麗なイメージ」、「綺麗な音」に至りませんでした。

今でも到底「理想の音」にはほど遠いですが、納得のいく「綺麗な音」になったと感じています。最終的に、プロほどの成果はもともと望んでいないため、満足はしませんが十分な充実でした。

大迫 盟征 【曲名：moon light】

ピアノをメインにして、ギターやリードを加えながら悲しいイメージの曲を作りました。作曲は初めてだったのでとても難しかったです。完成するか不安な気持ちがありましたが自分なりに勉強して完成させることができました。

音がずれてしまったり楽器を追加したときにメロディに合わなかったりしたので何度も修正しました。そのため時間がかかってしまい1曲しか作ることができませんでした。

まだまだ、完成度が低く反省点もありますが満足のいく曲を作ることができました。挑戦してみても試行錯誤しながら作るのは楽しくとても良い経験になりました。

北 大空 【曲名：ハリソンキタダ】

私の1年間の集大成です。音楽制作を通じて、自分自身を表現することができました。

心の奥底にある思いや感情を音楽に込めることで、聴いている人々と深いレベルでつながることができると思います。

音楽制作はストレスを解消し、リラックスする方法の1つです。自分の世界に没頭し、創造の過程を楽しむことができました。

作曲や編曲を重ねることで、音楽理論や楽器の演奏技術が向上しました。また、音楽ソフトウェアの使い方を学ぶことで、デジタルスキルも磨かれました。この経験を生かして大学生になってからも音楽制作を趣味として、続けていきたいと考えています。右も左もわからない状況でしたが頑張りました。

私の気持ちと思いがこもった楽曲となっています。

杭田 大翔 【曲名：sublimating】

自分なりに勉強してきた楽曲の集大成です。しかし、今までの研究で学んだ表現技法をうまく活かせなかったり、音取りも荒く、インターネットに氾濫している様々な楽曲のように、聞いてくれる人に向けてのメッセージを込めることはできていないと感じました。そのため、この楽曲にはまだまだ、成長の余地があると思っています。

卒業までもう少しですが、残された時間で、この楽曲をさらにより良いものへと昇華させたい、この課題研究が終わり卒業したとしても、この楽曲を成長させたい、そんな思いから、この楽

曲のタイトルを名付けました。

この制作経験を活かし、ほかの楽曲や、楽曲制作以外のさまざまなことにも挑戦し続け、自分自身をさらに昇華させたいと思っています。

グエン チャン ティン 【曲名：The Midnight (ザ・ミッドナイト)】

1学期の経験を活かして2学期で制作した曲です。

この曲の構成は、曲の各要素がそれぞれの役割を持ちながらも、全体として調和を保っています。イントロ、ハーモニー、打楽器、サビなどがうまく組み合わさり、曲の進行を滑らかにして、リスナーを飽きさせないように工夫しました。

完成度は低いですが感情や緊張感を高めるために非常に効果的であり、特にゲームミュージックにはぴったりだと思います。

この曲をより完成に近づけるためにこれからもいろいろ調整し、さらに様々なジャンルに挑戦して、たくさんの曲を作り上げたいと思っています。

田中 遥真 【曲名：休日】

この曲は今まで作った曲とは少し曲調が違って、ゆったりとしていて落ち着いた雰囲気曲となっています。

自分が目標としていた曲とは少し違う感じになってしまいましたがこんな感じの曲も作ってみたいだったので良かったです。

自分なりに頑張りましたがやはりクオリティがあまりないです。ですが今まで作った曲の中では一番よくできたので1年間を通して少しは成長できたんだなと実感しました。

自分の中で納得はできていないのでまた作曲をする機会があったら1年間で学んだことを生かし今よりもっといい曲を作れるよう努力します。

姚 裕晨 【曲名：ゆうしんミュージック】

最初は全然うまくいかなくてメロディーと音程もおかしかったのですが、インターネットで検索したり、YouTubeの動画を参考に試行錯誤を繰り返しました。

「明るい」と、ゆったりした感じの雰囲気になります。1年間かけてつくった曲です。少し目覚めたいときやテンションを少し高めたいときに聞くといいです。

自分的にはまだまだ納得できないと感じたので、これからも日々の練習を重ね、さまざまなジャンルに挑戦してさらに良いものを作っていきたいと思っています。

まとめ

今回の課題研究では、今までにやったことのない、楽曲制作に9人で挑戦しました。

最初はうまく作ることができず、きれいなメロディーを作ることができませんでしたが、日々練習を重ね、最終的には自分なりの納得できる曲を作ることができました。

しかし、美しいメロディーラインを作ることや、音の取り方など、まだまだ成長できる箇所はあるため、さらに成長を重ねていきたいと思っています。