



ゲームをしながら  
楽しく上達！



音楽理論パイ捨て  
作曲マニュアル

# はじめに

あの大好きなアーティストが  
気持ちを高ぶらせてくれるように

自分も誰かにそんな曲を  
届けてみたい…！！



そんな気持ちから  
作曲を始めた「こう」と申します。

もちろん最初は全く曲なんて  
作れませんでした、

14歳の時に打ち込みの楽しさを知り  
18歳で初めて作曲を経験。

22歳の時に出したボカロ曲は

**カラオケに入り世界中で歌われました。**

そこから会社員となり  
作曲からは離れていましたが、

10年以上たった今になり  
**「また音楽をしたい！」**と  
思うようになりました。

この資料では

- ・作曲ソフトの使い方が分からない
- ・メロディが中々思い浮かばない
- ・ボカロ曲を作りたいけど難しそう
- ・頭にあるメロディが形にできない

こんな悩みを持った方が

**『打ち込みでオリジナル曲を作れるようになる』**  
**『楽器がなくても作曲を楽しめる』**

そんな資料になっています！

**『打ち込み作曲ってどうやればいいのか…？』** という  
挑戦し始めた方にピッタリの内容に  
なっていますので是非最後までご覧下さい！

# 目次



1. 作曲に取り組む姿勢 … p.5
2. 打ち込み譜面に慣れる … p.8
3. 好きな曲を打ち込む … p.12
4. メロディを録音する … p.14
5. 録音した曲を打ち込む … p.16



# 1. 作曲に取り組む姿勢

- ・ 打ち込みは高いソフトがいるし難しい
- ・ 楽器ができないと作曲は厳しい

そう思っている方が多いと思います。

確かにプロのミュージシャンやボカロPは難しそうな機材を使っていたり楽器が弾けたりするのは確かです。

- ・ 楽器を弾く
- ・ 打ち込みソフトを使いこなす
- ・ 音楽理論を理解する
- ・ メロディラインを作る
- ・ ドラムのリズムを作る
- ・ ベースラインを作る
- ・ ミックスで音量バランスを取る
- ・ マスタリングで音圧を上げる



などなど・・・  
やることが多くて難しいと  
思ってしまいますよね。

しかし、それは勘違いです。  
**作曲は難しくありません。**

作曲というのは、  
**メロディを作ること**です。

つまり、あなたが今  
適当に**鼻歌を歌って録音**すれば  
それは作曲になるのです。



**「そんなの、理想の作曲とは違う！！」**

そう思われたかも知れません。

ですが、まずはハードルが低いものだという意識が  
とても大切になってきます。

音楽とは、「音」を「楽」しむと書きます。

ハードルを上げてしまって  
楽しめなくなってしまうと  
いつまで経っても作曲はできません。

最初は**とにかく楽しいもの**という意識で  
気楽に取り組む姿勢が大事です。

僕自身、打ち込みを始めたのは14歳の時ですが、  
難しいという意識は全く無く  
**ただただ楽しんでいました。**

楽しんでいるうちにどんどんできるようになったので、  
簡単なものを楽しんでいくのがいかに重要か知っています。

ではどうすれば楽しんで作曲できるようになるのか、  
順番に話していきたいと思います。

## 2. 打ち込み譜面に慣れる

「打ち込み」で「作曲」できるようになる  
ここが目標なので、

最低限必要なのは「打ち込み」と「作曲」の  
2つになります。

他全て、とりあえず忘れてもらって大丈夫です。

まずは打ち込みについてですが、  
これは多くのソフトが出回っていますが、

**最初から難しい有料のソフトに  
手を出す必要は全くありません。**

僕が14歳の時に打ち込みをしたのは  
ガラケーの着メロ打ち込みでした。

当時は着信のメロディを  
自作するのが流行っていたんですね。

僕がやったように超簡単な  
無料ソフトで打ち込み譜面というものに  
慣れていくのが大切です。

そこでオススメが**ゲーム機**です。

音楽ゲーム、いわゆる音ゲーを



やったことがある方も  
いらっしゃると思いますが、

**音ゲーは打ち込み譜面に楽しみつつ  
慣れていくにはうってつけです。**

その中でも、特にオススメのソフトは  
ニンテンドー3DSの  
『大合奏！バンドブラザーズP（以下、バンブラP）』です。



このソフトは  
『大合奏！バンドブラザーズ（以下、バンブラ）』という

ニンテンドーDSで出た  
ゲームのシリーズ作品ですが、  
単純な音ゲーとはかなり違います。

普通の音ゲーは音楽と一緒に  
流れてくる譜面に合わせて  
**ボタンを押すだけ**ですが、

バンブラでは、  
まるで楽器を弾くかのように  
譜面に合わせてボタンを押すと音が鳴ります。

**なので、まるで楽器を弾くような  
感覚で楽しむことができます。**

そして更に、  
自分で打ち込んだ曲を  
音ゲーの譜面にして楽しめる  
**作曲機能付きのソフト**なんです。



実際に現在アーティストとして活躍する  
**岡崎体育さんや、モリモリあつしさんなどは**

このバンブラで  
作曲を始めたそうです。

そして僕自身もバンブラを使って  
**初めて打ち込みで作曲**しました。

更にバンブラPは、  
ソフト内に**ボーカロイド**が搭載されており  
メロディを歌わせることまでできます。



つまり、この一本だけで  
打ち込み音楽の楽しさに触れながら  
**ボーカル入りの作曲**までできてしまいます。

3DSは中古だと5000円から、  
ソフトは中古だと300円から買えます。

バンブラPの作曲機能なしの制限版ソフトは  
**無料でダウンロード**もできます。

是非試して頂ければと思います！

## 3. 好きな曲を打ち込む

バンブラPなどの打ち込みソフトを手に入れたら次は打ち込みです。

ここでいきなり自作曲を打ち込むことはできません。

曲作りと打ち込みは別なので、  
**まずは打ち込みに慣れていきます。**



そのためには、自分の好きな曲を試しにメロディだけでも打ち込んでみると良いです。

耳で聞いて、音符を入れる。  
**一音一音聞きながら入れていくことが大切です。**

大事なのは、**好きな曲にすること**です。  
好きな曲なので楽しんで打ち込むことができ  
**完成した時も嬉しさ一塩です！**

ちなみに僕が一番最初に作ったのは  
テトリスの曲でした。

ゲームが好きだったので、  
マリオの曲や、ドラクエの曲など  
打ち込んでいきました。

ゲーム曲は短めの曲も多いのでオススメです。

いきなり一曲通して作るのは  
かなりハードルが高いので、  
**歌ものでもまずはサビだけ**  
と言ったように入れていければ良いですね！

## 4. メロディを録音する

打ち込みに慣れていきながら  
同時に「作曲」にも手を付けていきます。

こちらもいきなりカッコいいバンド曲を  
作るのはハードルが高いので、  
まずはメロディを作ることから始めます。

作り方は「鼻歌」です。



そんなんでもいいの？とも思われそうですが、  
僕はいつも鼻歌で曲のメロディを  
作っているので問題ありません。

鼻歌は自分の部屋やお風呂ならできますし、  
脳内鼻歌であれば、仕事中でもできます。

ちなみに僕のカラオケに入ってる曲も  
仕事中に脳内鼻歌で生まれました。

いきなり完璧を目指すのではなく、  
**とにかく適当に鼻歌してみる。**

これが大事です。

そしてメロディを作る時は  
あまり思いつめないことが大切です。

自転車を漕いでいる時、  
お風呂に入っている時、  
外を歩いている時、

**そんな何でもない時に  
メロディは生まれがちです。**

簡単な断片でも良いので、  
鼻歌で曲を生み出します。

注意点として、  
このように適当な鼻歌は  
**時間が経つとすぐに忘れてしまうことです。**

なので、思いついたら  
**スマホの録音機能ですぐに  
録音して下さい。**

最初は鼻歌をすることを  
意識していく形になると思いますが、

慣れていって日常的にできれば、  
いつの間にか作曲のプロになれます。

## 5. 録音した曲を打ち込む

ここまで来れば、  
後は鼻歌で録音したメロディを  
打ち込んでいくだけです。



好きな曲を打ち込む容量で  
録音した鼻歌を打ち込んでいきます。

本当に簡単なメロディに  
なるかも知れませんが、  
それがあなたの**作曲の第一歩目**です！

何もできない状態と比べると  
本当に大きな一歩です。

どんどん繰り返せば  
打ち込みも作曲も  
段々と板についていきます。



あの有名な米津玄師も  
**最初は歌も下手**だけど、**多作な作曲家**でした。

実は彼がまだ有名になる前、  
それこそボカロPとして名を馳せる前から  
僕は彼の曲を聞いていました。

彼が高校生の時に上げていた  
自分で歌った曲は当時3000再生くらいで、  
歌も正直うまいとは言えませんでした、  
とにかく**作るスピードが速かった**です。

**どれだけヘタクソでも、しっかりと形にする。**

その繰り返しで作曲が上手くなり、  
やりがいも生まれてくるのです。

ここで得た知識を使って  
どんどん作って行って  
**周りから沢山カッコいいと言われる  
作曲家になりましょう！**

present by こう