

## 1. DTM とは

現在、パソコンを用いて作曲する行為を全てまとめて DTM と呼んでいます。近年は機材の高性能化・低価格化によりハイクオリティな音楽がパソコンのなかで完結して作れるようになっていきます。

## 2. 何ができるの？

オーケストラからエレクトロニカまで自由に音楽が作れるのが特徴です。ただし、全くの白紙の状態から音を構築していく技量が求められるので苦行楽ではないです。

## 3. 必要なもの

### ① パソコン

学業の方面でも使うと思います。Mac、Windows とともにデュアルコア以上のものであれば多分大丈夫です。ただし後のことを考えてハードディスクの容量が 250GB 以上あると良いと思います。ちなみに筆者の作曲用ノート PC(macbook pro)の SDD は 250GB ですが大分カツカツです。据え置き型は拡張出来るので気にしなくて良いです。

### ② DAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)=作曲ソフト

「ダウ」と読みます。これがないと始まりません。現在発売されている DAW には様々な種類があり、作曲者はそれぞれ自分の好みにあわせて購入、使用しています。使用感が DAW 同士で大きく異なることがあるので、よく調べてから購入することをお勧めします。無料の体験版が Web で配布されていることも多いので試しに使ってみるのも手です。また機能を絞った廉価な初心者向けソフトも存在しますが「拡張性が低い」「内蔵の音源が良くない」などデメリットもあり、結局買い直すことになるのでやはり最初から自由度の高いソフトに慣れた方が良いでしょう。迷ったら最後は見た目です。

### ③ モニターヘッドホン

ちゃんと音を聞ける環境がないと、耳コピをはじめとして全ての音楽制作のクオリティに害が及びます。音に味付けがされていないものを選びましょう。eイヤホン等の専門店で購入するのが安くてオススメ。

### (備考)オーディオインターフェース

ギターやマイクによる録音をしたい場合は、PC に入力するための装置が必要です。一通りの機能がついたもので実用レベルのものは一万五千元ほどになります。打ち込み主体の音楽を作りたい人は必要ないです。

#### 4. 曲の作り方（初心者向け）

（注意：ジャンルによって曲の作り方に多少差があります。例えばポップスだとメロディーが命なので、良いメロを作った上で他の部分を構築していくのが一般的です。）

##### ① 曲調を決める

「〇〇みたいな曲」というのでも OK です。しっかりとしたイメージを持つことが大事。具体的な音源があるとより真似しやすくなります。

##### ② BPM の決定・ドラムの打ち込み

リズムはその曲のジャンルを決める要素です。ジャンルに合った BPM を設定し、参考曲をまねて打ち込んで行きましょう。主な構成としてはキック、スネア、ハイハット、クラッシュを組み合わせます。

##### ③ コードの決定

メロディーを書くためにその土台となるコード進行を決めます。慣れないうちは参考にする曲のコード進行をそのままパクリ借用するのも構いません。

##### ④ ベースの打ち込み

ピアノソロ曲では必要ないですが、それ以外ほとんどの音楽にはベースが存在します。それくらい低音部は大事です。という訳で③で決めたコードに従ってベースをまず打ち込んでしまいましょう。

##### ⑤ コード感を出す

ベースだけだと寂しいのでギターやピアノを加えていきたいところです。③で決めたコード進行に沿って鳴らしていきましょう。

##### ⑥ メロディーを書く

お待ちかねのメロディーです。ここまでくれば感覚に任せて書いていきましょう。個性を出していくチャンスです。

##### ⑦ フィルインを作ってみる

一つのパートの終わりにタム回しを入れたり、逆にリズム隊を抜いたりすることで緊張感を出し、スムーズに次のパートにつなげることができます。

## 5. 参考資料

ここに書いてあることだけでは全く足りないので、初心者に参加になるサイトや資料を挙げます。ぜひ自分で情報を集めてみて下さい。

- 藤本健の“DTM ステーション” <http://www.dtmstation.com/>  
新商品の情報やコラムなどがまとめられていて便利。
- SONIQA <http://soniqa.net/>  
音楽理論と DAW の使い方を解説している。
- DTM マガジン(寺島情報企画)  
月刊の DTMer のための雑誌。初心者向けの記事が多く、DTM 始めたての人には役立つ。生協の購買部で購入可。