ゲームの音づくり ②

メロディの作り方のコツ

Song Maker（ソングメーカー）で、気持ちよく聞こえるメロディを作ろう

このコツを読むと…

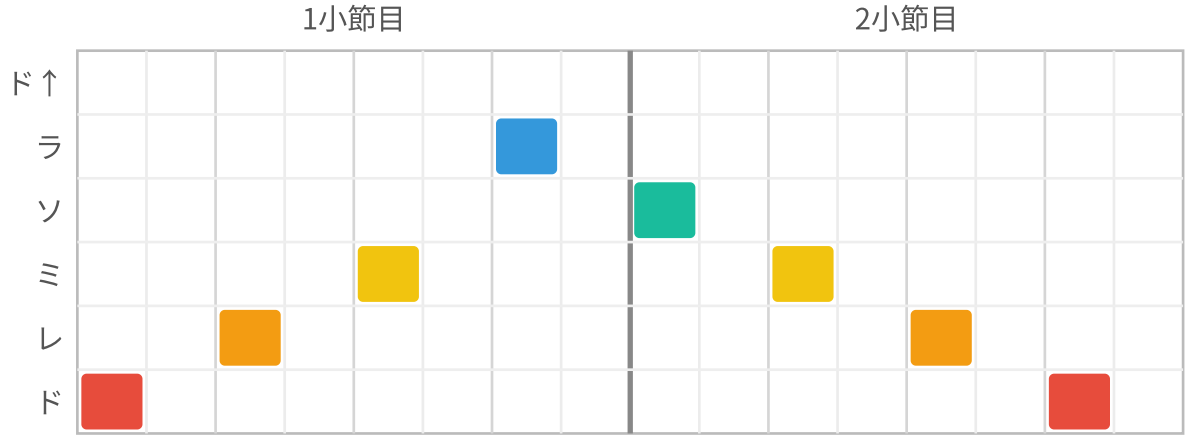
- 「なんだか変」なメロディが、どこをなおせばいいかわかる
- くり返しを使って、おぼえやすいメロディが作れる
- わくわく・ドキドキなど、ゲームの場面に合わせた気分が出せる
- ループしても気持ちよくつながるメロディが作れる

はじめる前に　このコツは、Settings を **Scale：Pentatonic**／**Beats per bar：4**／**Split beats into：2** にした画面で説明しています。図のマスの色や名前（ド・レ・ミ・ソ・ラ）は Song Maker と同じです。

メロディってなに？

メロディは、**音の高さが動いていく「形」**です。Song Maker のマスを見ると、メロディは「線」に見えます。

上がる線、下がる線、まっすぐな線。この**線の形**をととのえると、聞いて気持ちいいメロディになります。音楽のむずかしい言葉は知らなくて大丈夫。マスの絵を見ながら考えよう。



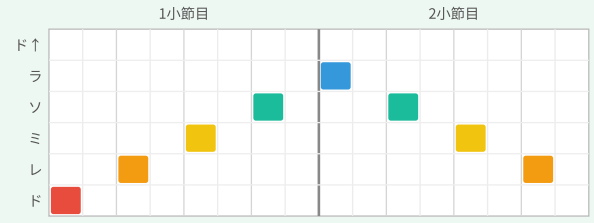
マスの色をつなぐと「線」が見える。上がって、下がって、ドにもどる形

まめちしき　Pentatonic（ペンタトニック）は「ド・レ・ミ・ソ・ラ」の5つの音だけを使う音階です。ファとシがないので、どのマスを押してもケンカしない音になります。世界中の昔の歌やゲーム音楽でもよく使われています。

コツ 1　となりへ動く。ジャンプはときどき

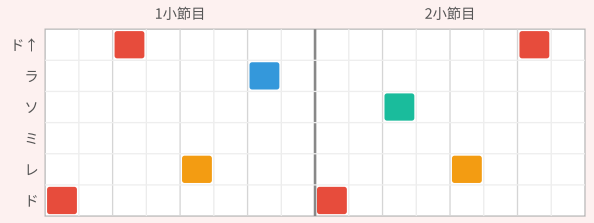
となりのマス（1段だけ上や下）へ動くことを**「階段（かいだん）」**、何段もとぶことを**「ジャンプ」**と呼ぶことにしよう。

階段が多い



歌いやすく、なめらかに聞こえる

ジャンプばかり

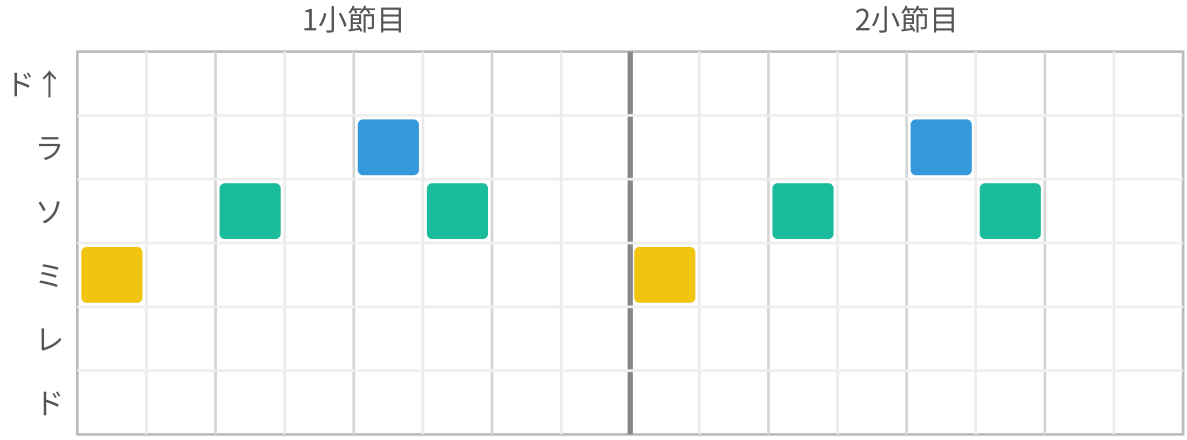


あちこちにとんで、ばらばらに聞こえる

ジャンプがダメなわけではありません。**階段が多めで、ジャンプはここぞというときに1〜2回。**ジャンプのあとは、反対向きに1段もどると落ち着きます。

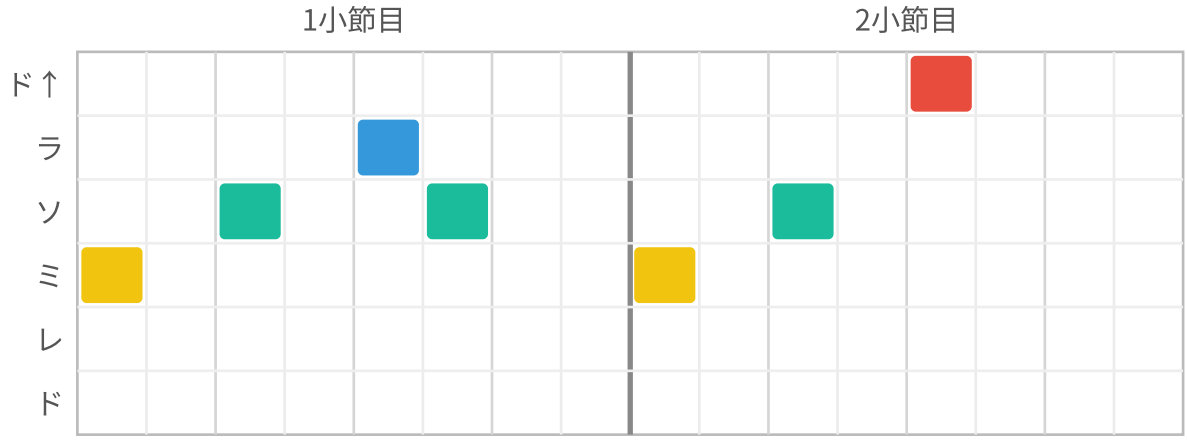
コツ2 同じ形をくり返す

おぼえやすいメロディは、**同じ形を2回**使っています。1小節目で作った形を、2小節目にもう一度入れてみよう。



1小節目と2小節目が同じ形。これだけでメロディらしくなる

くり返しが「つまらない」と感じたら、**2回目の最後だけ**変えます。



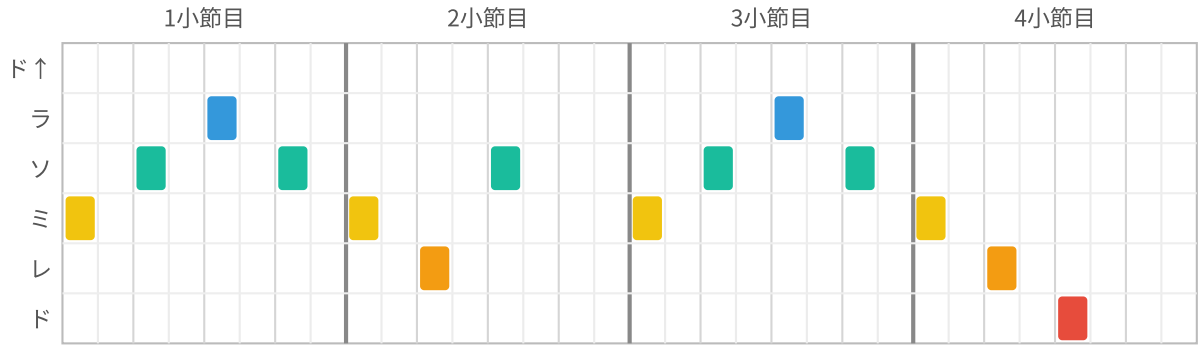
2回目の終わりだけ高いドへ。「おっ」と思う変化が生まれる

やってみよう　1小節目を作ったら、同じ色のマスを2小節目にもう一度ぬる。それから、2小節目のどこか1つだけ動かす。全部変えないのがポイント。

コツ3 「しつもん」と「こたえ」

4小節のメロディは、前半2小節を**「しつもん」**、後半2小節を**「こたえ」**にすると、話しているように聞こえます。

- **しつもん**（1〜2小節目）：**ソ**や**レ**で終わる → 「〜かな？」とつづきが聞きたくなる
- **こたえ**（3〜4小節目）：始まりは**しつもんと同じ**、最後は**ド**で終わる → 「〜だよ。」と落ち着く



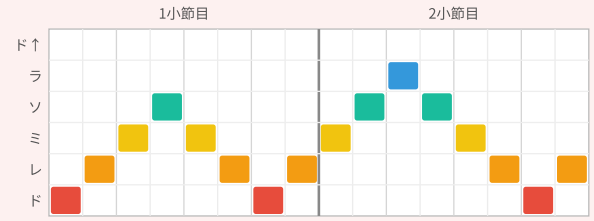
前半は「ソ」で止まって、後半は同じように始まって「ド」で終わる

この形は、昔の歌からゲーム音楽まで、ものすごくたくさんのメロディで使われています。

コツ4 お休みを入れる（いきつぎ）

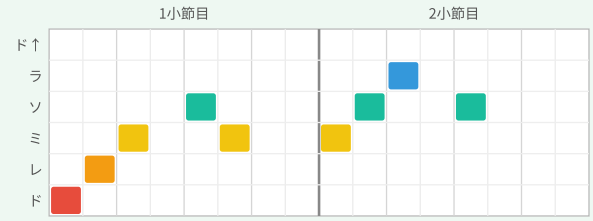
マスを全部うめると、ずっとしゃべりつづけている人のように聞こえて、つかれます。**空きマス＝いきつぎ**です。

全部うめた



いきつぎがなく、どこが大事かわからない

お休みあり



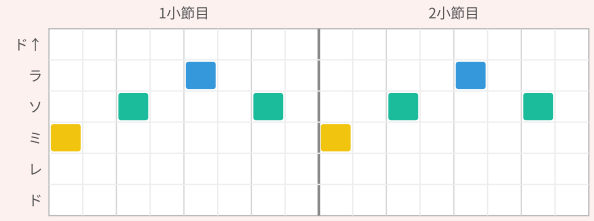
ひとまとまりずつ聞こえる

目安は**1小節の中に1〜3マスのお休み**。小節の終わりにお休みを置くと、区切りがはっきりします。

コツ 5　山をひとつ作る

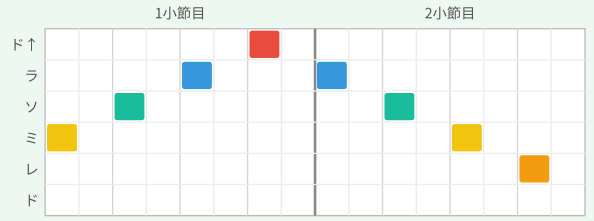
メロディの中で**いちばん高い音は、1回だけ**にすると、そこが「山のてっぺん」になって目立ちます。

同じ高さを行ったり来たり



どこも同じで、盛り上がらない

てっぺんが1つ



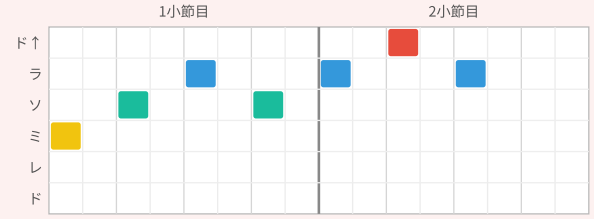
高いドが1回だけ。ここが聞かせどころ

8小節の曲なら、山は**5〜6小節目あたり**に置くと、そこからゴールへ向かう流れが作れます。

コツ 6　最後は「ド」で終わる

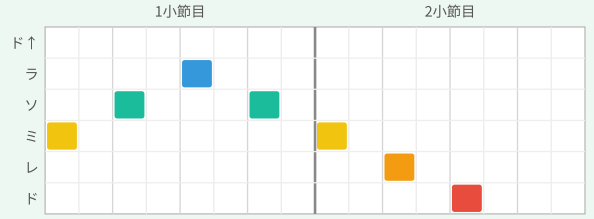
ドは「おうち」の音です。最後をドにすると、「終わった」と感じます。ゲームの BGM はくり返し流れるので、**最後のドから、また1小節目にもどる**ところが気持ちよくつながります。

高いところで終わる



最初にもどるとき「あれ？」となる

ドに帰る

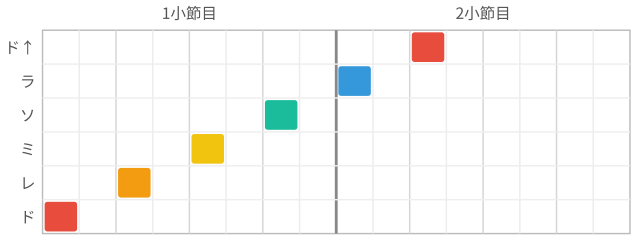


ミ→レ→ド と階段で帰ると、ぴったり

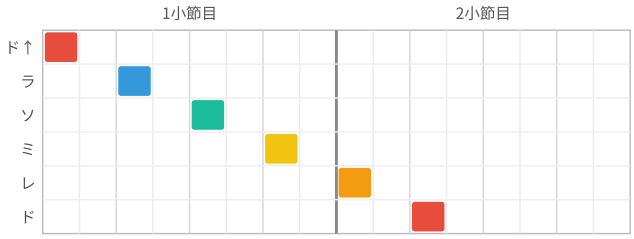
ループのたしかめ方　再生ボタンを押したまま、3回くり返して聞く。最後から最初にもどるところで止まった感じがしたら、最後の1〜2音を ミ→レ→ド や レ→ド に変えてみよう。

メロディの形で「気分」を変える

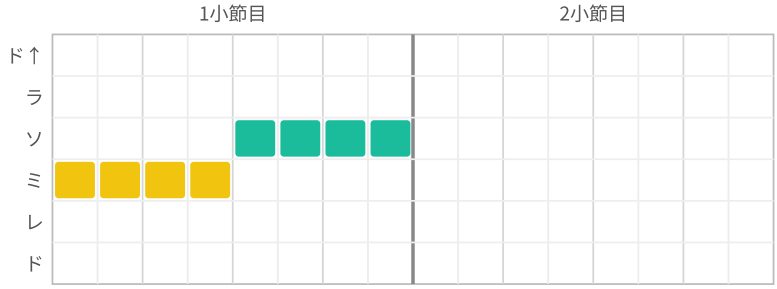
同じ音でも、**線の向き**で気分が変わります。



上がる：わくわく・はじまる・元気



下がる：落ち着く・さみしい・終わり



同じ高さを連打：ドキドキ・きんちょう・せまってくる

気分	メロディ	Tempo	楽器の例
明るい・元気	上がる線が多い、高めの音、お休みは短く	130〜160	Synth、Marimba
のんびり・平和	階段だけでゆっくり、お休みを長めに	80〜110	Marimba、Woodwind
ドキドキ・ピンチ	同じ音の連打、低めの音、細かく	160〜200	Synth、Strings
ふしぎ・なぞ	ジャンプを多めに、山を作らない	90〜120	Woodwind、Piano
やったー（クリア）	ド→ミ→ソ→高いド と一気に上がって終わる	140〜180	Synth、Piano
ざんねん（ゲームオーバー）	ソ→ミ→レ→ド と下がって、最後を長めのお休み	70〜100	Piano、Strings

ひみつ技　Settings の **Start on** を変えると、同じメロディのまま全体の高さが変わります。低くすると重たく、高くすると軽くなります。（Start on は音を入れる前に決めるのが安全です）

れんしゅう：8小節のメロディを作ろう

コツを全部つかって、ゲームの BGM 用メロディを作ります。リズムを先に入れておくと、メロディが作りやすくなります（「リズムの作り方のコツ」を見てね）。

小節	名前	作り方
1〜2	A（しつもん）	階段中心で形を作る。最後は**ソ**か**レ**で止める
3〜4	A（こたえ）	1〜2小節目をそのまま写して、**最後だけドに変える**
5〜6	B（山）	ちがう形にする。**いちばん高い音**をここに1回だけ
7〜8	A（ゴール）	もう一度 A を写して、最後は**ミ→レ→ド**で帰る

1. 1〜2小節目を作る。何度でも消して作り直してOK。気に入る形が見つかるまで試そう
2. 同じ色のマスを 3〜4小節目、7〜8小節目に写す。写すときは、色と高さをよく見て
3. 5〜6小節目に、ちがう形と「山」を作る
4. ループで3回聞く。気になるところを1か所ずつなおす
5. Save → 曲番号をワークシートに書く

「なんだか変」なときのチェック

☐ ジャンプが多すぎない？ → となりのマスに動かしてみる

☐ マスがつまりすぎていない？ → 小節の終わりを1〜2マス空ける

☐ くり返しがない？ → 1小節目の形を、どこかにもう一度入れる

☐ いちばん高い音が何回も出てこない？ → 1回だけにする

☐ 最後がドで終わっている？ → ループのつなぎを聞いてたしかめる

☐ 音が同時に3つ以上重なっていない？ → メロディは1つの列に1音が基本

コツは「やくそく」ではありません

ここに書いたことは、たくさんの人が「こうすると気持ちいい」と見つけてきたヒントです。わざとジャンプばかりにしたり、ドで終わらせなかったりして、ふしぎな曲を作るのも立派な作曲です。試して、聞いて、自分の耳で決めよう。