ゲームの音づくり ③

リズムの作り方のコツ

Song Maker（ソングメーカー）で、ノリのいいリズムを作ろう

このコツを読むと…

- どこに ◯ と △ を置けばいいかわかる
- 場面に合ったリズムのパターンを選べる
- 「おかず」で、くり返しにメリハリがつけられる
- メロディとリズムがケンカしない合わせ方がわかる

はじめる前に　このコツは、Settings を **Beats per bar：4**／**Split beats into：2** にした画面で説明しています。1小節は **8マス** です。

リズムってなに？

リズムは、音楽の**「歩くリズム」**や**「心臓のドキドキ」**です。メロディが「歌」なら、リズムは「足音」。足音が決まると、曲が前に進みはじめます。

1小節は8マス。青いマスが「拍（はく）」

手をたたきながら「いち・に・さん・し」と数えてみよう。その**手をたたくところが拍**です。Song Maker では 1拍が2マスなので、**1・3・5・7マス目**が拍のあたまになります。



青い数字（1・3・5・7）が拍のあたま。手をたたくところ

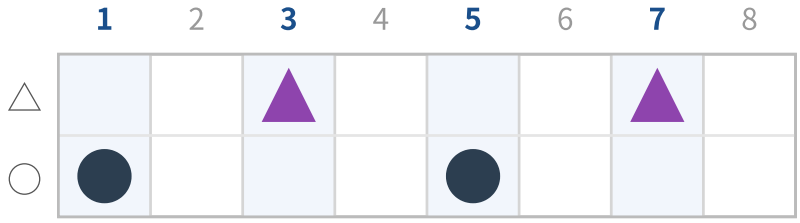
○と△

記号	音	役わり
○	低い音「ドン」	足音・心臓。曲の土台になる。おなかにひびく音
△	高い音「タン」 「チッ」	手びょうし。ノリやスピード感を出す

リズムの楽器（Electronic／Blocks／Kit／Conga）を変えても、**○が低い・△が高い**のは同じです。

コツ1 ○ は拍のあたま、△ はそのあいだ

いちばん基本のリズムは、**○ を 1と5マス目、△ を 3と7マス目**。「ドン・タン・ドン・タン」です。世界中のいろいろな曲が、このリズムでできています。



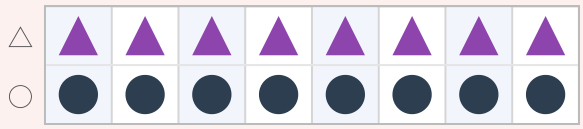
ドン（1）・タン（3）・ドン（5）・タン（7）

まずはこれを8小節全部に入れて、メロディを作ってみよう。リズムがあると、メロディがずっと作りやすくなります。

コツ2 少ないほうがかっこいい

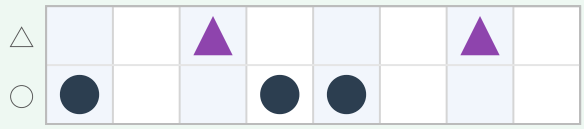
マスを全部うめると、にぎやかなようで、実は**何が鳴っているかわからない**音になります。

全部うめた



ずっと同じ音のかたまりに聞こえる

すき間がある

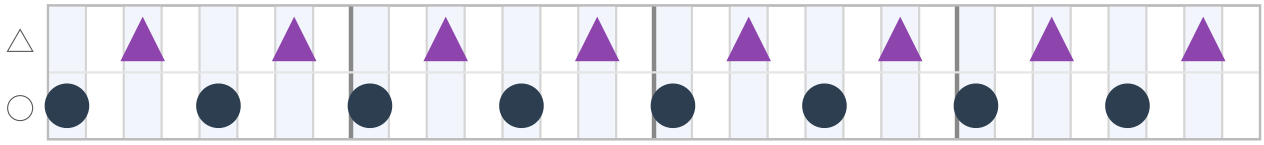


すき間があるから「ノリ」が生まれる

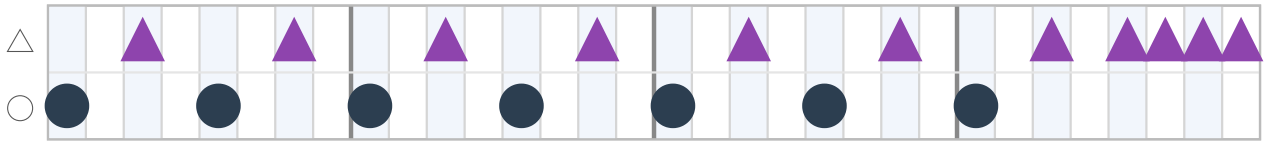
リズムの気持ちよさは、**鳴っていないマス**から生まれます。1小節に ○ と △ を合わせて**3〜6個**が目安です。

コツ3 4小節目だけ変える（おかず）

同じリズムをずっとくり返すと、どこが区切りかわからなくなります。そこで、**4小節目（と8小節目）だけ**リズムを変えます。これを**「おかず」**（フィルイン）と呼びます。

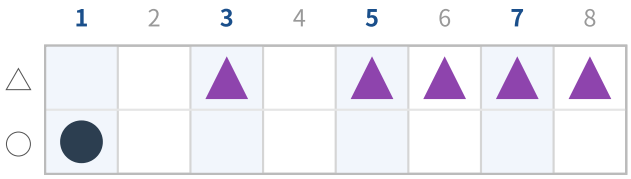


おかずなし：4小節がずっと同じ



おかずあり：4小節目の後半で △ を「タタタタ」と並べる → 次の小節へ進む合図

おかずは、**小節の後ろ半分（5〜8マス目）**だけを変えるのがコツ。前半はいつもどおりにしておくと、まとまりがくずれません。



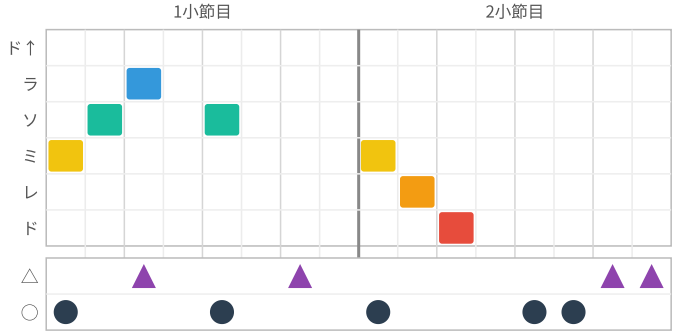
おかず その1：タン・タタタタ



おかず その2：ドン・ドドドド

コツ4 メロディと「会話」する

メロディが**たくさん動いているところ**では、リズムはひかえめに。メロディが**休んでいるところ**で、リズムが目立つと、2つが会話しているように聞こえます。

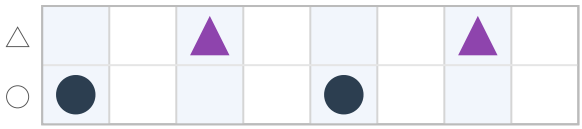
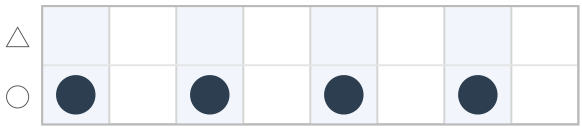
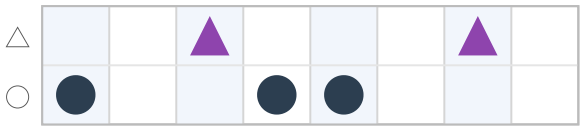
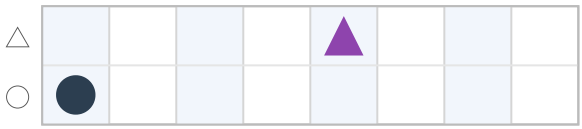
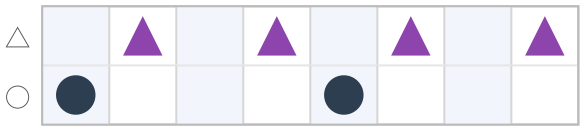
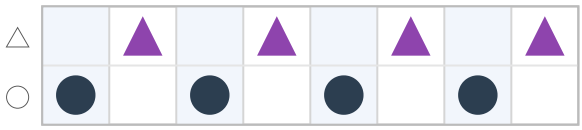
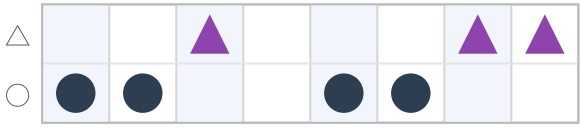


1小節目はメロディが主役、2小節目の後半はメロディが休んで、リズムが「ドドタタ」と答える

イントロのひみつ技：1小節目はリズムだけにして、メロディを2小節目から始めると「これから始まるぞ」という感じが出ます。

パターン集

まずは表のパターンを1つ選んで、そのまま入れてみよう。そこから1マスずつ足したり消したりして、自分のリズムにしていきます。

名前・使う場面	1小節（8マス）	口でいうと
きほん（ドン・タン） どんな場面にも合う。まずはこれ		ドン・タン・ドン・タン
歩く（マーチ） 町・行進・ゆっくり進む		ドン・ドン・ドン・ドン
走る アクション・ステージ		ドン・タ・ドドン・タ
のんびり タイトル・休けい・村		ドーン・・タン・・
うらうち（おどる） 楽しい・パズル・おどる		ドン・チ・チ・チ・ドン・チ…
ドキドキ ピンチ・時間切れ・追いかけ		ドチドチドチドチ
ボス 強い敵・大事な場面		ドド・タン・ドド・タタン

楽器とテンポで気分を変える

リズム楽器	音のイメージ	合う場面
Electronic	ピコピコした電子のドラム	アクション、SF、レトロゲーム
Kit	本物のドラムセット	バトル、スポーツ、かっこいい曲
Blocks	木のブロックをたたく音	パズル、かわいい、のんびり
Conga	手でたたく太鼓	ジャングル、南の島、お祭り

同じパターンでも、**Tempo** を上げると走り出し、下げると歩き出します。パターンを変える前に、まず Tempo を動かしてみよう。

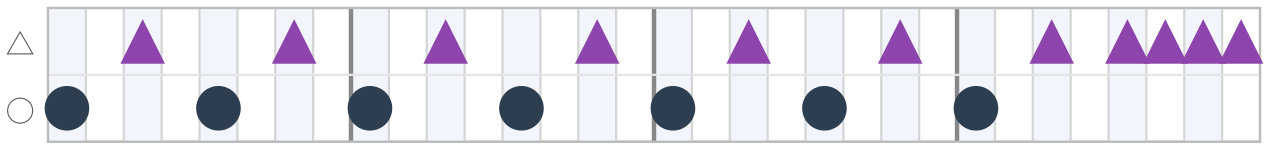
もっと細かく：Split beats into を 4 に

Settings の **Split beats into** を 4 にすると、1拍が4マス、1小節が16マスになります。「チキチキ」「ドコドコ」のような細かいリズムが作れますが、マスが増えるぶん、うめすぎに注意。慣れてきてから挑戦しよう。（設定は音を入れる前に変えるのが安全です）

れんしゅう：8小節のリズムを作ろう

メロディより先にリズムを作ると、曲づくりがぐっと楽になります。

小節	入れるもの
1〜3	パターン集から1つ選んで、同じものを3回
4	前半は同じ、**後半だけおかず**
5〜7	1〜3小節目と同じ（少しだけ変えてもOK）
8	4小節目と同じおかず、または**もっと派手なおかず**で1小節目へもどる



1〜4小節目の例（5〜8小節目も同じ形）

1. パターンを1つ選んで、1小節目に入れる。再生してノリをたしかめる
2. 2〜3小節目、5〜7小節目に同じものを写す
3. 4小節目と8小節目の後半をおかずにする
4. 楽器と Tempo を変えて、自分のゲームに合うものを選ぶ
5. メロディを入れたら、もう一度ループで聞いて、ぶつかるところのリズムを減らす

「なんだかノリが悪い」ときのチェック

☐ 1マス目に ◯ が入っている？ → 曲の始まりは「ドン」がいちばん安定する

☐ マスをうめすぎていない？ → 1小節に3〜6個まで減らしてみる

☐ ◯ と △ が同じマスにたくさん重なっていない？ → どちらかを1マスずらす

☐ ずっと同じ？ → 4小節目と8小節目におかずを入れる

☐ メロディとけんかしている？ → メロディが動くところのリズムを減らす

☐ 速すぎる・遅すぎる？ → パターンを変える前に Tempo を動かしてみる

体でリズムをたしかめよう

作ったリズムに合わせて、手をたたいたり、足ぶみしたりしてみよう。体が自然に動いたら、それはいいリズムです。動きにくかったら、1マスずつ動かして、気持ちいいところをさがそう。