

サウンドデザイン演習 9. III : BGM

目次

1. 前回のおさらい
2. BGM
 1. BGMの作り方1: 音色
 2. BGMの作り方2: リズム
 3. BGMの作り方3: コード
 4. 実践
 5. Elephant DreamにBGMを当ててみよう
3. 今後について(再掲)
4. 小レポート

はじめに

HPの置き場所(再掲)

今年、ちょっとやり方を変えてみます。これまで

<http://nas1-mc.thu.ac.jp/joomla/>

にデータを置いていましたが、これは学外から閲覧できませんでした。そのため

<https://sammyppr.github.io/>

に置きます。これは学外からも閲覧可能です。

前回のおさらい

- Elephant Dream補足
- 映像音響 II:環境音
- Audition
- Elephant Dreamに環境音をつけよう
- 今後について(再掲)

BGM

BGMとは？

Background Musicの略で、映像・放送などで背景に流す音楽。と定義できます。

主に、音を使って、場の雰囲気を作るのに役立つといえるでしょう。

例えば人が座っているだけでも、寂しい音・楽しい音等 BGM によってつくれる雰囲気を変えることができます。映像として雰囲気を作ることと同時に、音によって雰囲気を作ることを心がけましょう。

BGMと通常の楽曲の違い

音楽と聞くと、身構えて「作るのは大変」と思う人もいることでしょう。

ただ、BGMと通常の楽曲には決定的な違いがあります。(音楽は自由だ！とも言えますが)

一般的に、楽曲には明確なメッセージが込められていることが多いです。場合によっては歌詞もあります。メロディーもあります。ところが、BGMは雰囲気を提示すれば良いことが全く異なります。

ってことは？

フリーの楽曲を頑張って探すのでも構いませんが、個人的には

- GarageBand
- Studio One Prime

等のDAWや

- [Webブラウザで動く無料のDAWたち、ナシよりのアリ](#)
- [ブラウザDTMの記事一覧](#)

等に元からついているループ素材を利用することでも、簡単に作成できると思います。

身構えずに

身構えないで、トライできる人はトライしてみましょう。

このあと説明しますが、まともにコードや音程について考えると大変な人はループ素材をエフェクト等で加工することをまず第一に試すと良いでしょう。

作曲の授業ではないので

たまに音楽的なことも言いながら進めます。

BGMの作り方

音色・リズム・コードこのあたりをうまく選ぶだけで、BGMとなり得ます。

BGMの作り方1: 音色

音色の選び方

音色選びは、雰囲気をとても左右します。怒った音、楽しい音、悲しい音など、喜怒哀楽が表現できます。

例えば、

- パイプオルガンを使えば厳かな雰囲気
- アコースティックギターならゆったりとした雰囲気

など、人は経験則に基づいて、音の風景を思い浮かべます。

音色の加工

エフェクトをかけることによっても雰囲気を変えることができます。

- リバーブ・ディレイなら広い空間
 - 歪ませれば、破壊的なイメージ
 - EQでHIGHを切ると、こもった空間
-

音色聴き比べ

同じフレーズを違う音で聞いてみましょう。

エフェクトも追加してみようかな...

BGMの作り方2: リズム

リズム

リズムは

- 拍子
- テンポ
- リズムパターン

によって提示されます。

拍子

- 4拍子が一番身近によく聞く音楽です。
 - 3拍子も聴き慣れています。
 - 5拍子・7拍子になると、これは変拍子と呼ばれ、人は違和感を感じるようになります。
-

変拍子攻略法

慣れないと、変拍子は非常に理解しにくいですが、以下のように考えると理解できます。

5拍子

- 2+3 3+2

7拍子

- 2+2+3 2+3+2 3+2+2
-

テンポ

BPM(Beat Per Minute)という単位で、1分間に何拍ありますか？という単位があります。60BPMであれば、1秒が1拍となります。

- BPMが速い(大きい)と、スピーディーに元気な雰囲気になります。
 - BPMが遅い(小さい)と、ゆったりとした雰囲気になります。
-

リズムパターン

全世界の土地によって様々なリズムパターンがあります。日本では、西洋音楽が入ってきているため、そのリズムパターンが一般的ですが、南米を中心とするラテン音楽には独特なリズムパターンがあります。

リズムパターンは、表情を持っています。ラテンのリズムは陽気ですね。

色々調べてみましょう。

音の強弱

音の強弱によっても与える印象は非常に変わります。

音の強弱聴き比べ

シェーカーだけ使って、音の強弱でどのように雰囲気が変わるか聞いてみましょう。

強弱の延長には、休符もあるかと思います。

BGMの作り方3: コード

コードとは？

コードとは和音のことです。

- 一つの和音だけで表情をつける方法
- コードの進行によって表情をつける方法

の二つがあります。

ルート音との関係

簡単のために「ド」をルート音(基準となる音)とします。ドと他の音を一緒に鳴らすとどうなるでしょうか？(楽典的には正しくない書き方です)

- ド#： 不快
 - レ： 近すぎるので、少し不快
 - レ#： 短調を感じる！！
 - ミ： 町長を感じる！！
 - ファ： 不安定
 - ファ#： 怪しい！！
 - ソ： 安定
 - ソ#： 少し不安定
 - ラ： 少し暗い
 - ラ#： 少し暗い？
 - シ： おしゃれ？
 - ド： 安定
 - ド#： 少し不安定？
 - レ： おしゃれ
-

順に聞いてみましょう。

緊張と解決

不安定なのが悪いわけではないです。音は時間軸の芸術ですから、

- 不快
- 不安定
- 安定

を組み合わせると雰囲気を作る音ができます。

これが「コードの進行によって表情をつける方法」です。

同じ3音の並びを変えて聞いてみよう

実践

できる？

- 音色
- リズム
- コード

この3つだけで、どんなことまでできるのでしょうか？ (なるべく手間をかけないでBGMを作っていきます)

無料のシンセ

一つ紹介しておきましょう。最強の無料シンセと呼ばれるVitalです。 [無料で使える人気ソフトシンセVital Audio「Vital」](#)

個性のある音なので

あまり、深く考えずに、1音だけでも雰囲気が作れてしまいます。そこに、ドラムループでも重ねれば、BGMにバリエーションも増えますね。

プリセットでも色々遊べますが、興味ある人は、音作りをしていくと、それが既にあなたのオリジナルのBGMとなっていくます。

このように

- リズムだけ
- 1音だけ

でも、十分にBGMとなり得ます。自由な発想でBGMを必要な箇所に当ててみましょう。

Elephant DreamにBGMを当ててみよう

Elephant DreamのBGM

シーンの特性を考えましょう。

- 効果音だけで十分？BGMは必要？
- どんな雰囲気のBGMが欲しい？

自由にやってみましょう。

Vital使いたい人は、[無料で使える人気ソフトシンセVital Audio「Vital」](#)

の7を参考にしてみましょう。

もちろん、

- 著作権フリーのものから選ぶ
- ループから選ぶ
- 作曲する

どれでも構いません。

今後について(再掲)

最終課題

課題内容は昨年と同様にします。ですが、今回は、授業と一緒に進めていこうと思います。

まず、次からファイルをダウンロードしましょう。(300MBあります)今日は、ダウンロードのみでいいです。

<https://helpx.adobe.com/jp/audition/how-to/music-editor.html>

課題

「ElephantDream」を自分なりにサウンドデザインしよう

条件

- 音声ファイル(セリフ)は利用して良い
- 環境音・効果音・BGMは自分で当てる

Elephant Dreamとは？

2006年にBlenderにより制作されたアニメで、全てのデータが公開されている作品です。(現在、完全なデータのリンクはリンク切れだけど...)

[Elephant Dream Wiki](#)

製作のためのデータが全て自由なライセンスで公開されているため、データの一部を使ったり、データを追加することにより新しい作品を作ること出来る状態で公開されている。

というわけで

このデータを用いて、好きにサウンドデザインを行なっていきましょう。

- 11分弱あります。
- いろんな世界観が出てきます。
- どんな風にデザインすれば良いか考えていきましょう。

小レポート

今日はなし