

音の
リズムの
エディットで
悩んでいます

「飽きさせない展開」って
どうやって作れるの？

数年活動が続けて
いますか？なかなか
結果を出せません

仮歌詞は
いいように
書いては
いませんか？

「メロディが
普通」と
言われます
どう改善
すべき
ですか？

ダウンロード対応

FREE
DOWN
LOAD



本書対応の各種データを下記より
ダウンロードできます
<http://www.rittor-music.co.jp/e/furoku>

コンペに参加するには
どうしたらいいですか？

ノウハウ本の
通りにEQを
設定しても
うまくいきません

これが
知りたかった！

音楽制作の 秘密100

歌や演奏の
ディレクション方法を
教えてください

「全体的に
こもってる」
「音が軽い」
などと
言われて
しまいます

全く楽器を
弾けません
音楽制作は
できるで
しょうか？

「良いサビ」って……
何で決まるので
しょうか？

作曲／編曲／作詞からコンペ必勝法まで
現役プロが明かすQ&A形式ノウハウ集

マスタリングで目指す
音圧に届きません

島崎貴光 著

作詞の実力を
つけるには
勉強をすれば
よいですか？

作詞／作曲／編曲の
すべてを勝ち取る
方法ありますか？

コードって何から
覚えればよいの
ですか？
その覚え方は？

もう〇〇歳です
作家を目指すには
遅いでしょうか？

ストリングスの
アレンジとパン設定が
イマイチ分かりません

EQの処理が苦手です
どうしたらよいでしょう？

たくさんの楽曲を作るためには
どんな工夫が必要？

アレンジを始める
初期段階で
大事なことは？

採用率を
上げるため
の秘策を
教えてください！

仮歌手選びの
決め手は何
ですか？

ミックスが
不得意です
何かオススメの
法はありますか？

これが
知りたかった!

音楽制作の 秘密100

作曲／編曲／作詞からコンペ必勝法まで
現役プロが明かすQ&A形式ノウハウ集

島崎貴光 著



はじめに

はじめまして。音楽プロデューサー／作曲家／作詞家／アレンジャーとして活動している島崎貴光 (<http://t-shimazaki.com/>) です。

僕はレコード会社や音楽事務所の新人育成に携わらせていただいたり、あるいはレコーディング・ディレクターを担当したり、プロデューサーとして企画や予算管理を含めた統括をしたりと、作家とは違った仕事もさせていただいております。

同時に、月刊誌「DTMマガジン」では「島崎塾」「島崎流」という連載を長年続けさせていただき、主宰する作家育成講座「MUSiC GARDEN」(以前は「MJ-Studio」という名称でした)において、大勢のプロ志望者の指導／育成を行い、プロ作家／預かり作家を輩出しています。

そういう意味では、僕は普通の作家／クリエイターではありません。しかし、そんな自分にリットーミュージックさんから執筆の機会をいただき、「どういう本にしましょうか？」となったときに、ずっと昔から感じていた「2点」をお話しました。

1点目は、以下に記す3方向の目線を盛り込んだ本って今までにナイですよね？ということです。

■現役作家／クリエイターの「作る側」の目線

■現役ディレクターやプロデューサーという現場の「選考／制作」目線

■大勢を「育成／指導」してきている現役講師の目線

また、2点目は「身近でリアルな問題／疑問に答えている本」って、なぜかナイですよね？ということ。制作をしていると、以下に挙げるような思いや疑問がわき上がってきた経験が誰しもあると思います。

「孤独と不安がすごいけど、みんなどうしてるの？」

「みんな、どうやってプロになってるの？」

「作詞まで勝ち獲る仮歌詞の書き方って？」

「採用率を上げるコツがあるの？」

「ディレクションってどうするの？」

「参考曲って、どこまで参考にすべき？」

「上京の必要性ってある？」

こうした非常にリアルな気持ちに応えられる本にしたいと思いました。今では書籍やネットなどでプラグインの数値設定やミックス／マスタリングの専門的なテクニックも簡単に知ることができますが、そのもっと手前にある「制作上での身近な疑問」や「メンタル面での疑問」って、ほとんど紹介されていませんから。

そんなわけで、もっと「身近でリアル」な「そうそう、コレが知りたかった！」ということに特化した本にするべく、本書では以下のような章を設けました。

第1章 作曲編

第2章 アレンジ編

第3章 作詞／仮歌詞編

第4章 仮歌&演奏の録音／編集編

第5章 ミックス&パラデータ編

第6章 マスタリング編

第7章 コンペ編

第8章 メンタル&アクション編

このように、本書では全8章で合計100個の問題／疑問に対しての解決法を紹介させていただきました。「あれ、こういう時って、どうするんだっけ？」というときの「身近な解決本」として、疑問解決やクオリティのアップ、モチベーションのアップ、現状打破に貢献できたらと思います。

1つでも多くの、「コレが知りたかった！」に応えられたらうれしいです。

2015年2月

島崎 貴光



CONTENTS

第1章

はじめに002

本書の使い方008

作曲編 009

001 作曲で一番効果的な
方法は何でしょうか?010

002 コードって何から
覚えればよいのですか?
その覚え方は?012

003 全く楽器を弾けません
音楽制作はできるでしょうか?014

004 「作曲しなきゃ」という
プレッシャーでなかなか
作曲がはかどりません!015

005 人気のある曲を
作るためにはどうしたら
イイのでしょうか?016

006 作曲や編曲の勉強では
どういう音楽をどのように
聴けばイイのでしょうか?018

007 男性曲と女性曲で
最高音はどこを目安に
作るべきですか?020

008 「良いサビ」って……
何で決まるのでしょうか?022

009 転調って使ったほうが
いいのでしょうか?023

010 「飽きさせない展開」って
どうやって作ればイイの?024

011 メロディで効果的なフレーズって
どういうものですか?026

012 集中力が持続しません
ネットへ逃避してしまいます028

013 時間がない中で作曲するためには
どうしたらよいですか?029

014 ボーカリストから
「歌にくい」と
言われてしまいました030

015 「メロディが普通」と言われます
どう改善すべきですか?032

016 あまりお金をかけずに
作曲の勉強をしたいです033

017 曲のテンポってどうやって
決めたらよいのでしょうか?034

018 プロ志望の場合
何曲くらい
作ればイイのでしょうか?035

019 事務所やレコード会社への
デモの送り方を教えてください036

020 たくさんの楽曲を作るには
どんな工夫が必要?038

021 たくさん曲を作るとどうしても
メロが似てきてしまいます040

第2章 アレンジ編 041

022 アレンジを始める
初期段階で大事なことは?042

023 アレンジへ入る前に
必ず準備することは?044

024 アレンジ段階で
マキシマイザーを
かけるのはアリ?046

025	ソフト・シンセはどうすれば 使いこなせますか？	048
026	「アレンジが単調、平坦だ」 と言われてしまいます	050
027	アレンジの「展開作り」で どれくらい変化をつけたら いいのかわかりません	052
028	アレンジで最も 重要視していることは何ですか？	054
029	「音がごちゃごちゃして アレンジがよく分からない」 と言われる	056
030	プロは1曲で 何トラックくらい重ねて 作っているのでしょうか？	058
031	「コード楽器」の演奏方法で 何か気をつけていることは ありますか？	060
032	「音色選び」での 注意点は何かですか？	062
033	「音作り」で 意識していることは？	064
034	リズムの音の選び方や エディットで悩んでいます	066
035	SE やサンプル素材の使用上の 注意点を教えてください	068
036	ノウハウ本の通りに EQ を 設定してもうまくいきません	070
037	いつも「低音がスカスカ」と 言われてしまいます	072
038	ストリングスのアレンジと パン設定がイマイチわかりません	074
039	キメやブレイクを 作るときの注意点は？	076

040	生ドラムのアレンジでは どんな勉強をすべきですか？	078
041	MIDI のまま最後まで 作業を続けるべきですか？ それとも途中でオーディオに 書き出すべきでしょうか？	080
042	人とは違う音作りや アプローチが必要なことと言えば？	082
第3章 作詞／ 仮歌詞 編 085		
043	シンセメロや「ラララ」で 仮歌を入れていますが 大丈夫でしょうか？	086
044	仮歌詞はどのように書けば いいのですか？	088
045	仮歌詞を誰かに書いて もらってもよいのですか？	090
046	仮歌詞を採用につなげる 秘訣はありますか？.....①	092
047	仮歌詞を採用につなげる 秘訣はありますか？.....②	094
048	題名の付け方って？	096
049	歌詞や題名に英語ってどれくらい 使えばいいのでしょうか？	098
050	歌詞の中で使わない方がいい 単語はありますか？	100
051	既成曲に歌詞を付ける練習は 効果がありますか？	102
052	作詞の実力をつけるには どんな勉強をすればよいですか？	104
053	作詞終了後の チェック・ポイントを 教えてください	106

仮歌&演奏の 録音／編集 編 109

054 仮歌歌手探しに苦戦しています!110

055 仮歌歌手選びの決め手は
何ですか?112

056 仮歌歌手や
ミュージシャンの方に
支払うギャラの相場は?114

057 歌や演奏の
ディレクション方法を
教えてください116

058 レコーディングでの
注意点を教えてください118

059 歌や演奏を編集する際の
注意点とは?120

ミックス& パラデータ 編 123

060 ミックスが不得意です
何かオススメの方法は
ありますか?124

061 EQ の処理が苦手です
どうしたらよいでしょう?126

062 プラグインってどうやって
選べばよいのですか?128

063 「全体的にこもってる」
「音が軽い」などと
言われてしまいます130

064 コンプレッサーを使うときの
注意点は何ですか?132

065 モニタリング環境で
注意すべき点とは?134

066 ミックスしているうちに
何が正しいのか
わからなくなります!136

067 ミックスの仕上げでは
マキシマイザーをどれくらい
かければよいですか?138

068 パラデータの納品時にはどこまで
プラグインを外せばよいですか?140

069 パラデータ書き出しの
注意点を教えてください142

070 パラデータのファイル名に
決まりはありますか?143

071 パラデータ書き出し時の
「モノラル or ステレオ」の
選択基準は?144

第6章 マスタリング 編147

072 マスタリングすると
ミックス後の音源より
音が小さくなってしまいます!148

073 マスタリングでの
ベストな RMS 値は?150

074 音圧を上げないと不安です
これってどうなのでしょう?152

075 マスタリングで
目指す音圧に届きません154

076 マスタリング時の
チェック・ポイントを
教えてください156

077 マスタリングすると
質感が激変してしまいます158

078 マスタリングで
ステレオ感が減ってしまいます160

079 ほかの作品と比べて
自分の曲のほうが
音圧が小さく聴こえます162

080	作業ファイルの保存やデータのバックアップはどのように行えばよいですか？	164
-----	-------------------------------------	-----

第7章 コンペ 編 167

081	「コンペ」とは どういうものですか？	168
082	コンペに参加するには どうしたらいいですか？	170
083	コンペ作品制作の 具体的な手順を教えてください	172
084	「少数コンペ」や 「決めうち」って何ですか？	174
085	「参考曲」はどれくらい 意識すればよいですか？	176
086	採用率を上げるための 秘策を教えてください！	178
087	多くの楽曲をコンペに 出していますが採用されません！	180
088	作詞／作曲／編曲のすべてを 勝ち取る方法がありますか？	182
089	コンペで採用になったら 何をすればよいですか？	184
090	TD 現場では 何をすればよいですか？	186
091	採用されたことは いつ発表すればよいのでしょうか？	188

第8章 メンタル&アクション 編 191

092	東京に出て活動したほうが いいのでしょうか？	192
093	数年活動を続けていますが なかなか結果を出せません	194

094	もう〇〇歳です 作家を目指す には遅いでしょうか？	196
-----	---------------------------------	-----

095	「夢をあきらめる」のは どんなタイミングだと思いますか？	198
-----	---------------------------------	-----

096	ネガティブなことばかり 考えてしまいます	200
-----	-------------------------	-----

097	周囲のアドバイスは どこまで信じるべきですか？	202
-----	----------------------------	-----

098	あこがれの人や目指す人って やっぱり作ったほうがいい？	204
-----	--------------------------------	-----

099	プロになるってどういうことですか？	206
-----	-------------------	-----

100	プロを目指す上で絶対に 覚えておくべき事柄とは？	208
-----	-----------------------------	-----

あとがき	210
------	-----

MUSIC GARDEN	211
--------------	-----

COLUMN

お金がなかった(汗)	084
節約生活	108
ヒット曲が生まれる瞬間	122
僕がプロになるまで(前編)	146
僕がプロになるまで(後編)	166
次がダメなら、次の次	190



本書の使い方

本書では各項目を1ページもしくは2ページで解説しています。章ごとにトピックが分かれていますので、興味のある章から読み始めていただいても構いませんし、知りたい項目を拾い読みしていただいてもOKです。

幾つかの項目では、MIDIデータや音声解説を用意しました。該当ページには下記のような表記があるので参照してください。

Q
002

コードって何から
覚えればよいのですか?
その覚え方は?

まずは3コードと7thコードを
数字で覚えましょう!

音声解説
Q002.wav
MIDIデータ
「Q002MIDI」
フォルダ

◀このデータは下記のURLより
ダウンロードできます。

データのダウンロード先

<http://www.rittor-music.co.jp/e/furoku/index.html>

上記のページを開いたら、書名の頭文字（か行）で本書のデータを検索してください。全データをzip形式で圧縮していますので、ダウンロード後に解凍ソフトでご解凍の上、ご使用ください。

第1章

作曲 編

////////////////////////////////////

本書では、皆さんにとって最も疑問が多いと思われる「作曲」に関するトピックを第1章に配置することにしました。作曲に関する教則本は多数ありますが、本書ではそうした書籍ではあまり触れられないことのない、しかし、実際に曲作りを始めてみるとよくぶつかる疑問を中心にセレクトしています。日々の音楽制作にぜひお役立てください。

Q 001

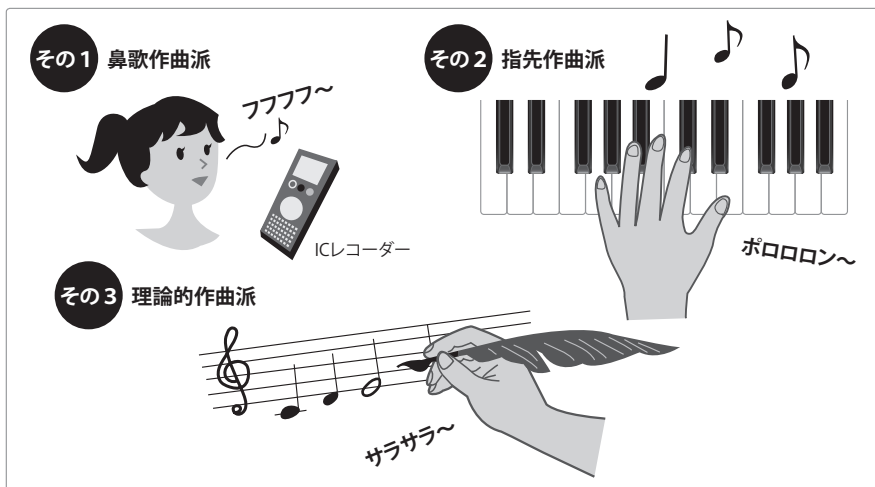
作曲で一番効果的な方法は何でしょうか？

笑ってしまうような答えですが
「鼻歌での作曲」が効果的です！



メロディの自由度が高い！

作曲方法というのは、当然、人によって異なりますが、大体は以下の3パターンのどれかに分かれます。



この中で僕がオススメするのは「鼻歌作曲派」（軽く歌って作る）です。実はプロの作曲家の中でも「鼻歌作曲派」の人たちは非常に多いのです。時間がない締切の中で制作しなければいけないので、移動中（歩きながら＆車の中で）や時間が空いたときに、ICレコーダーやスマホの録音アプリなどを使って歌いながら作るということが最も現実的なのです。この方法は何より「メロディの自由度が高い」というのが利点です。気分次第で自分でも思いもよらないメロディが飛び出すなんて

ということも期待できますし、**作曲の基本である「きちんと無理なく歌える」という大前提に沿ったメロディができるわけです。**

「なんだよ、鼻歌かよ」って思う方もいると思いますが、実際に良い楽曲って、「つい、口ずさんでしまうメロディ」だったりしますよね？ 作曲家にとって「作ったメロディを自然と口ずさんでもらう」ということは、一番の狙いであり、「ん？ なんかこのメロ良いかも！？」という作った時の手ごたえは鼻歌や軽く歌ってみたときに最も感じられると思います。

指先派のメリット／デメリット

「**指先作曲派**」というのは、鍵盤やギターを弾きながら指先でメロディを作ることです。しかし、弾けば一応なんでもメロディになってしまうので、ブレスを無視した細かい譜割りや、高低さの激しいメロディが出来上がる確率も高くなります。つまりは「歌いやすさを無視した（メロディというよりも）フレーズ」が出来上がりやすいのです。また、既成楽曲のメロディに無意識に指先が引っ張られてしまうことも何気に多く、「どこかで聴いたことのあるメロディ」になることも多いです。

理論派のメリット／デメリット

「**理論的作曲派**」というのは、とにかくコード進行や特殊なスケールを軸に考えて作っていく方法です。確かに、さまざまな進行を組み合わせて作っていけるので面白いアプローチが可能なのですが、生半可な知識でやってしまうと、強引にテンション・コードを入れてしまったり、複雑なスケールでメロディを考えてしまったりして、「歌にくいメロディ」を作ってしまう確率が非常に高いと言えます。また、どうしても「よし、このコード進行を使ったぞ」とか、「お洒落さを足してみたぞ」といった「自己満足」のほうが強くなり、肝心のメロディが強引な場所へ動いてしまったり、コードとぶつかってしまい不響和音になりやすいのです。

ある程度、作曲経験を重ねている方でしたら、コード進行や複雑なコードを念頭に置いた作曲をしても大丈夫ですが、作曲の基本である「歌いやすいメロディ」を意識した作曲をする場合は、最初から理論で作る方法は、極力抑えたほうがいいかもしれません。

それぞれに合う作曲方法があると思いますが、一番大事なのは何度も書きますが、「無理なく歌えるメロディを作ること」ですので、「自分で軽く歌ってみて確認をする」ことだけは忘れないようにしましょう！

直伝

無理なく歌えるメロディを作ろう

第3章

仮作 歌詞 編

////////////////////////////////////

本章では作詞や仮歌詞の作り方、勉強方法などについて紹介していきます。「仮歌詞」とはデモ段階の楽曲に付けておく「仮」の歌詞のことで、本番では作詞家の方をお願いする場合でも入れておくさまざまなメリットがあります(詳しくは Q043 / P86 で解説します)。作詞家志望の方以外にも身に付けていただきたい知識なので、ぜひ読んでみてください。

Q 053

作詞終了後の チェック・ポイントを 教えてください

「説明や日記になっていないか」
「同じことを繰り返していないか」の
2点を中心にチェック！



作詞中／作詞後の確認点

これは僕自身も常に気をつけていることですが、「説明／報告／回想文／日記」になっていないか、そして、「同じことばかりを言っていないか」という2点を中心にチェックしています。また作詞をしている「最中」も、作詞をし終わった「後」も、注意して何度もチェックしています。

客観性を大切に

集中して作詞をしていると、つい「自分目線／自分概念だけで書いてしまいがち」という状態になり、すべて自分からの「一方通行＝エゴ」だけになるのです。客観的に物語を描けないと、リスナーから見れば「それは、あなたのエピソード、考え方だけでしょ？」という風にとらえられてしまいますし、リスナーが感情移入したり、自分に置き換えたりして聴くことができなくなってしまうわけです。そして、そういう歌詞は大抵の場合に「説明文」「報告文」「回想文」「日記」のようなテキストになりやすいのです。

例えば、自分の書いた歌詞の「語尾」を確認してみてください。同じような語尾が連続していませんか？ 過去形ばかりで箇条書きのように羅列していませんか？ そうなっていたら要注意です。

自分のクセを見抜こう

前述した2点以外にも幾つかチェックしたいおいた方がよいポイントがあるので、次ページにまとめて掲載しておきます。

作詞のチェック・ポイント

- ☐ 説明文」「報告文」「回想文」「日記」になっていないか？
- ☐ 自分目線(=同じ目線)ばかりで書いていないか？
- ☐ 過去形ばかりで書いていないか？
- ☐ 同じ感情だけをひたすらダラダラと書いていないか？
- ☐ 物語は、メロの進行に従って展開しているか？
- ☐ 何かと似ているお話になっていないか？
- ☐ 誰かの使った表現に、思いきり影響されていないか？
- ☐ 比喩ばかり使っていないか？
- ☐ キレイゴトばかりになっていないか？ リアルは書けているか？

これらを念頭において作詞を行うと、自分の歌詞の修正点や悪いクセがわかってくると思います。最初は、何度も同じミスをしてしまうと思いますが、常に意識をして「書いてはチェック」を繰り返していけば、自然と身に付いてくるでしょう！

直伝**「書いてはチェック」を繰り返すことで上達する**

第7章

コンペ 編

////////////////////////////////////

「コンペ」とはコンペティション (competition) の略で、ある楽曲制作のプロジェクトにおいて、複数の作家から楽曲を集め、その中で最もふさわしい楽曲や作家を選ぶというものです。世に出る楽曲のほとんどのプロジェクトでこの方式が採り入れられており、コンペに勝ち抜くことは職業作曲家にとって必須課題となっています。ここでは筆者の経験に基づいて、コンペに関するノウハウを紹介していきます。

Q
081

「コンペ」とは どういうものですか？

楽曲の採用をめぐる作家同士の戦いです



コンペの流れ

コンペ（コンペティション）とは、ある楽曲制作プロジェクトでのたった1曲をめぐる作曲家、作詞家、アレンジャーによる競争です。多いときには1,000曲以上が集まるコンペもあります。

では、ざっくりとコンペの流れを紹介しましょう。例えば、あるアーティストのCDを発売することになったとします。このCDがシングルであれば表題曲やカップリング曲、アルバムであればより多くの曲が必要となりますよね？ これらの楽曲を「コンペで選ぼう」ということになれば、レコード会社が各作家事務所に「こういう楽曲が欲しい」という「発注内容」を伝えます。さらに、その事務所に所属する専属作家や預かり作家たちはその発注を事務所から受け取り、一斉に曲や歌詞を書いていきます。そして作家たちは締切までに作品を仕上げ、提出します。これがコンペ全体の流れです。

発注されてから締切までの期間は案件により異なりますが、作曲の場合は平均で「4日～1週間」、作詞の場合は「2日～5日」です。この期間内で、作曲の場合は「作曲／アレンジ／仮歌録音／ギター録音／歌やギターの編集／ミックス／マスターリング」までを行って提出します。

情報は秘密厳守！

まず知っておきたいのは、コンペというのは「機密情報」だということです。なぜなら、アーティストの次のリリース予定／タイアップ情報／実は今度この人がソロデビューする……といった内部情報まで知ることになるからです。コンペに参加する人間は、そういう機密を保持しなければいけません。SNSなどで発注内容を

書くのもタブーですし、「今こういうコンペに参加しています」ということも書いてはいけません。

また、どれだけたくさんの楽曲がコンペで集まっても、そこからリリースにつながる曲は基本1曲です。「今回はハマらないけど、機会があれば使いたい」とか「これ面白い曲だし、イイじゃん」というものは「キープ」されることもあります。キープとは「いつか出るかもしれない曲の候補」ということです。また曲が決定せずに再コンペが行われる場合もあります。

使い回せる可能性も

コンペに落ちてしまった楽曲は基本的に事務所へ返却されます。この楽曲はほかのコンペに出すことも可能です。「昔こういう曲を作ったんだけど、どこかに出せないかな？」というときに、以前のコンペと同じような発注内容であれば「ストック」の中から出すことができるのです。またレコード会社内でコンペに提出した楽曲が回ることもあるので、「あれ、このコンペに提出してないはずなのに？」というようなキープや採用の例もあります。

ただし、歌詞の場合はやはりメロディありきで成立しているものなので、落ちてしまったら、さすがに使い回しはできないでしょう。

コンペに提出できない曲もある

ほとんどのコンペでは、「未発表曲に限る」という条件があります。商業作品ではなくても何らかの形で発表している曲、あるいはそれに準じる状況にある作品は認められません。例えば、下記のような場合です。

- ①どこかのオーディションに提出した曲
- ②ネット等で発表した曲
- ③自主制作やインディーズなどでリリースした曲
- ④過去のコンペに提出したまま返却されていない曲

上記のような曲は基本的にNGですので気をつけてください。最近では、ニコニコ動画や同人活動で作品を発表する方も多く、そういった作品も、コンペ提出は基本NGです。コンペに参加するときは発注内容をよく確認し、細心の注意を払いましょう。

直伝

作曲の場合は4日～1週間で音源を仕上げる必要がある



あとかき

最後まで読んでくださって、どうもありがとうございました！

今回の100個の質問は、すべて生徒たちから実際に受けた質問／相談であると同時に、僕自身もすべて昔、疑問に思ってきて、悩んできたことです。

「え、こんなこと思うの私だけ？」ということは一切なくて、「そうだね、やっぱりそこ、悩むよねえ」ということばかりです。だから、皆さん安心してください。みんな同じことで悩み、迷っているのです。本書を読んで少しでもスッキリしていただけたらうれしいです。

そして、今回「あとかき」を書くときにパッと思い浮かんだのが、とにかく僕がお世話になってきた人たちのことでした。音楽を世に出すためには自分一人じゃできないわけです。さらに、自分を成長させてくれるためにも、多くの人の協力と叱咤激励が必要不可欠です。この本も同じで、大勢の方々の協力があって完成いたしました。

今回執筆のチャンスをくださった株式会社リットーミュージックの皆様、デザイナーの植松隆之様、イラスト等を作成してくださった岩永美紀様、そしてDTMマガジン編集長の上林将司様、音声解説にも参加してくれたアーティスト「凜」、僕の音楽のパートナーであるギタリスト石井裕様、株式会社スマイルカンパニーのマネージャー神田大介様と僕を見出してくださったディレクター柏原利勝様、MUSIC GARDENの生徒の皆様、そのほか協力してくださった皆様、心から感謝申し上げます。

2015年2月

島崎 貴光

MUSiC GARDEN

<http://music-garden.co/>

島崎貴光が主宰する音楽講座

「MUSiC GARDEN」は島崎貴光氏が主宰する作家育成講座です。
2004年にスタートし、大勢のプロ作家／預かり作家を輩出しています。

「MUSiC GARDEN」には大きくわけて4つのカテゴリーがあります。

- 作詞講座
- 作曲編曲講座
- カウンセリング相談コース
- 直接講義

講座の基本的な進め方は、課題提出とメールによるレスポンスの繰り返しです。徹底的にプロ意識と実力をつけていくスタイルで行われています。

また、実力者にはメジャー・レコード会社のコンペ参加のチャンスも定期的に提供されます。作家デビューへの道も用意されており、育成からデビュー後のケア／コンペ／マネジメントまでを一貫して行っている点も特徴です。

プロになる夢をお持ちの方は、ぜひ一度、「MUSiC GARDEN」のオフィシャルWebサイトを訪れてみてください。





島崎貴光

作曲家／作詞家／編曲家／サウンド・プロデューサー／ディレクター。
株式会社スマイルカンパニーと専属作家契約を結び、J-POP シーンを中心にアニメ音楽やゲーム音楽など、幅広い分野で数多くの音楽制作を手掛ける。2006 年「第 48 回日本レコード大賞」において、w-inds.「ワグニッシュ 66」、中ノ森 BAND「Fly High」の 2 作品で「レコード大賞金賞」を 2 作品同時受賞という快挙を成し遂げる。また 2011 年には第 47 回日本クラウンヒット賞において SKE48「青空片想い」(作曲) が「シングルヒット賞」を受賞。同年の 8 月に発売された SMAP の 20 周年ベスト・アルバム『SMAP AID』にて、「はじまりのうた」(作詞／作曲／編曲／サウンド・プロデュース) が、SMAP 全楽曲を対象としたファン投票にて 2 位を獲得。ランティスよりメジャー・デビューした女性ソロ・アーティスト「凜」のプロデュース & 全楽曲提供も行う。2004 年に自身が立ち上げた作家育成講座「MJ-Studio」では作詞／作編曲講座を行い、10 年以上にわたって大勢の預かり作家、事務所所属作家、プロ作家を輩出。2014 年より講座名を「MUSIC GARDEN」に変更し、現在も後進の育成にあたっている。そのほか月刊誌「DTM マガジン」にて 8 年以上にわたり連載記事を執筆し、現在も継続中。またリリック(作詞) アドバイザー、新人アーティスト／アイドルの育成 & プロデュース、原盤制作ディレクター等も務め、多岐に渡る活動を行っている。

[公式 Web サイト] <http://t-shimazaki.com/>

[MUSIC GARDEN] <http://music-garden.co/>

[凜オフィシャルサイト] <http://www.project-rin.com/>

これが知りたかった！ 音楽制作の秘密100

作曲／編曲／作詞からコンペ必勝法まで現役プロが明かす Q&A 形式 ノウハウ集

2015年2月25日 初版発行

[著者] 島崎貴光

[編集／発行人] 古森優

[編集長] 内山秀央

[編集担当] 永島聡一郎

[図版／イラスト] 岩永美紀

[著者撮影] 新井潔

[ブックデザイン] 植松隆之

[印刷／製本] 株式会社廣済堂

[発行所] 株式会社リットーミュージック
〒101-0051
東京都千代田区
神田神保町一丁目 105 番地

〈お客様窓口〉

商品に関するお問い合わせ

リットーミュージックカスタマーセンター

TEL：03-6837-5017 / FAX：03-6837-5023

e-mail：info@rittor-music.co.jp

〈書店／取次様窓口〉

出版営業部

TEL：03-6837-5013 / FAX：03-6837-5024

ホームページ：<http://www.rittor-music.co.jp/>

〈ホームページ〉

<http://www.rittor-music.co.jp/>

© 2015 Takamitsu Shimazaki

© 2015 Ritto Music, Inc.

Printed in Japan

ISBN978-4-8456-2571-0

落丁・乱丁本はお取り替えます。
本書記事の無断転載・複製は固くお断り
いたします。

ただいま読者アンケート実施中

<http://www.rittor-music.co.jp/>

▶ 上記URLにアクセス後、
お求めの商品名で検索

▶ 商品紹介ページの
「読者アンケートに答える」をクリック