

高度で奥深いのに、
全部、**無料**です。

映画音楽作曲講座
イメージキャラクター
「フィルかい」

映像やイメージに曲をつける・・・それが映画音楽です。
だから実は・・・映画音楽は作曲の「オススメの入口」なんです。
カンタンな「**数字譜**」で、あなたも作曲家——
——映画好きにも音楽好きにも、奥深くてやさしい、**無料**講座です。

- ゼロから作曲を始めたい
- 映像などにBGMをつけたい
- 曲作りのヒントがほしい
- 作曲のスランプを脱したい
- 作曲家の頭の中を知りたい
- 音楽や映画を更に楽しみたい

えい が おん がく さっ きょく こう ざ

映画音楽 作曲講座


コエテコカレッジ
無料動画


Google Play Books
無料電子書籍


note
無料記事

前編・後編8時間
コエテコカレッジ
無料受講！▶



自分に合わせた学びかた、いろいろ。

映像制作・音楽制作の
ファクトリー・デジタル・エンターテインメント



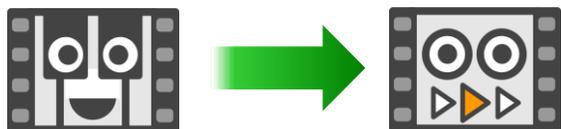


映画音楽 作曲講座 7つの特長

映画音楽 作曲講座

特長 ① 親しみやすいキャラクター

愛嬌のあるキャラ「フィルキい」が、
明瞭な発声で、ていねいに解説。
動画での曲の演奏中には、姿も変化します。



特長 ② わかりやすい動画構成

演奏の残り時間のカウントダウンや、
アイコンやガイド線にて、動画の進行をサポート。
ストレスなく学習ができます。

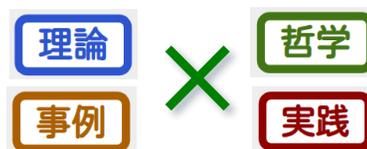


特長 ③ 三大思考での多角的な学習

歴史・文化・法律・名画・技法・IT・AI。
教育事業に30年間従事した講師が、
三大思考(論理的・批判的・水平的思考)で
様々な角度から、映画と音楽の講義を展開。
中学校のように用語の由来レベルから易しく、
大学の研究のように奥深く、学べます。

特長 ④ 学びやすい種別分け

理論・哲学・事例・実践 の4種のレクチャー。
1つのレクチャーの学習時間は数分間から。
お好みの順番で、スキマ時間にも学べます。



特長 ⑤ 習得しやすい「数字譜」

映画音楽は、口ずさめる旋律がカギとなります。
その表記方法として便利な「数字譜」を用い、
気軽に作曲ができる方法を学べます。



特長 ⑥ 映画製作に適したノウハウ

映画監督歴30年・作曲家歴40年の講師により、
映画のシーンに合わせた曲のアレンジや、
曲を作り増していくテクニックを学べます。



特長 ⑦ 充実の動画講義ボリューム

- レクチャー数: 220本以上
- 動画音声: 6.5時間相当
 - ※ 「VOICEVOX 春日部つむぎ」を使用
- サンプル曲数: 60曲 演奏時間: 約90分
 - ※ オリジナル58曲 & 著作権保護期間終了2曲
- 扱う名作映画: 45作品以上(映像使用なし)



映画音楽 作曲講座: 商品一覧

- ・ コエテコレッツジ動画 (前編3h・後編5h:無料)
- ・ GooglePlayBooks電子書籍 (上中下巻:無料)
- ・ note記事 (全50回:全記事無料)



映画音楽作曲講座 ラインナップ

映画音楽 作曲講座

アニメ・ナレーションで「観る・聴く」

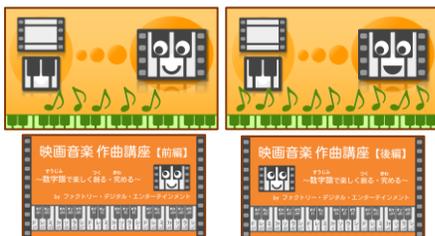
短時間で集中して「読む」

カジュアルに「読む・聴く」

動画講義 前編・後編

電子書籍 上・中・下巻

単発記事 全50本



■ **GMOコエテコカレッジ**
前編・後編とも無料



■ **GooglePlayBooks**
上・中・下巻すべて無料



■ **note記事**
第1～50回すべて無料

構成

前編 (1～4章) 3時間

後編 (5～11章) 5時間

上巻 (1～4章) 199P

中巻 (5章) 164P

下巻 (6～11章) 211P

第1～19回

第20～33回

第34～50回

講義画面



◀ キャラアニメ

◀ スライド動画

+ 解説ナレーション音声 ◀



◀ 演奏残り時間

◀ 演奏進行ガイド



◀ 静止画スライド

◀ YouTube曲視聴QRコード

◀ 解説文



◀ 静止画スライド

◀ 解説文

◀ 曲再生ボタン

付属物

📁 数字譜自動生成 & 演奏 ブックマークレット(ミニアプリ)

・後編に付属

・中巻に付属

・第33回に付属



1章 はじめに (11分)

- ・映画音楽の世界へようこそ
- ・お願い(この講座でのお約束ルール)
- ・各章の説明
- ・レクチャーの種別(理論・哲学・事例・実践)の説明
- ・おまけのピアノブックマークレットの使い方

2章 映画音楽とは (1時間3分)

映画音楽とは何か？映画音楽の様々な種類や、制約と自由の関係、共同作業者について学びます。

(1) 映画は総合芸術



- 【理論】** 音楽とは？
- 【理論】** 音楽の様々な要素
- 【理論】** 声楽の様々な要素
- 【理論】** 映画にできること
- 【理論】** 時空を強気に操る
- 【事例】** 時空を操る例
- 【理論】** 物語は成長を伴う
- 【理論】** 映画と物語を分解する
- 【理論】** 制約が自由を生む
- 【理論】** 自由が制約を生む
- 【哲学】** 制約と自由のバランス
- 【理論】** 芸術とビジネスのバランス
- 【哲学】** 冷静と情熱、こだわりとこわばり
- 【理論】** 映像と音楽のバランス
- 【理論】** 安定性と意外性のバランス
- 【事例】** 感性と技術のバランス
- 【理論】** 瞬時に失われる自由
- 【理論】** 不祥事により失う自由
- 【哲学】** 究極の選択
- 【哲学】** パネの例え
- 【理論】** 音楽・映像の共同作業者
- 【事例】** 監督&作曲家コンビの例
- 【哲学】** 音楽もやる映画監督
- 【事例】** 音楽もやる映画監督の例
- 【理論】** 法的な権利
- 【理論】** 役割と権利
- 【哲学】** スタッフの満足度

(2) 映画音楽の種類

(3) 制約と自由



(4) 分担と役割

(5) 映画は誰のもの？

4章 作曲を始めよう (59分)

作曲の基本編です。少ない音から始め、少しずつ曲を形にしていくテクニックを紹介します。

(1) 映像をイメージしよう

- 【理論】** 映像をイメージしよう
- 【理論】** ①企画・コンセプトの段階の場合
- 【理論】** ②原作・脚本・あらすじがある場合
- 【理論】** ③映像の素材がある場合
- 【理論】** ④編集した映像がある場合
- 【理論】** ⑤編集したセリフ付き映像がある場合

(2) 外に出てみよう

- 【哲学】** 外に出てみよう
- 【哲学】** 映画館へ行こう

(3) まずは1フレーズを



- 【理論】** 3音で作ろう
- 【実践】** ♪3音で作ろう
- 【理論】** 隠れた音
- 【実践】** ♪隠れた音
- 【理論】** 前を見つめる
- 【実践】** ♪前を見つめる
- 【理論】** 続きを探す
- 【実践】** ♪続きを探す
- 【理論】** 2音・1音で作る
- 【実践】** ♪1音で作る
- 【事例】** 1音の例
- 【事例】** 2音の例
- 【理論】** 12音技法
- 【実践】** ♪12音技法

(4) 曲に名前を付けよう

(5) 一晚寝かせてみよう

(6) 旋律を3つ以上作ろう



- 【理論】** 曲に名前を付けよう
- 【理論】** 一晚寝かせてみよう
- 【理論】** 作曲にかかる時間
- 【理論】** 旋律を3つ以上作ろう
- 【実践】** ♪旋律を増産する
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ1
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ2
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ3
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ4
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ5
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ6
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ7
- 【実践】** ♪旋律の組み合わせ8

後編の予告・クレジット表記(2分)

3章 記譜法 (36分)

数字と記号を使った「数字譜」を中心に、作曲の表記の仕方をご紹介します。

(1) 五線譜

- 【理論】** ♪五線譜
- 【理論】** ♪八長調とイ短調

(2) 音楽理論について

- 【理論】** 音楽理論を学ぶメリット
- 【理論】** 音楽理論の位置づけ
- 【理論】** 音楽理論の学び方

(3) 数字譜

- 【哲学】** 作曲が研究か
- 【哲学】** 子守唄の例え
- 【理論】** ルソーの数字譜
- 【事例】** ♪ルソーの数字譜の表記例
- 【理論】** ルソーの数字譜の歴史

(4) 数字譜のアレンジ

- 【理論】** 五線譜との比較
- 【理論】** ①調・小節・音名
- 【理論】** ②音階
- 【理論】** ③音符
- 【理論】** ④休符

(5) さまざまな記譜法

- 【理論】** ♪コンパクト化
- 【理論】** さまざまな記譜法



お問い合わせ先：

factorydigitalentertainment@gmail.com

(ファクトリー・デジタル・エンターテインメント)

やぎき ひろのぶ

担当：矢崎 大信

イメージキャラクター
「フィルきい」





5章 曲を膨らませよう (2時間36分)

作曲の応用編です。曲をアレンジして作り増し、多彩な曲を作曲する方法を紹介します。

(1) テーマ曲を作ろう



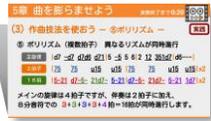
- 【理論】** 人物のテーマ
- 【事例】** 人物のテーマの例
- 【理論】** 愛のテーマ
- 【事例】** 愛のテーマの例
- 【理論】** 愛のテーマと主題歌
- 【事例】** 愛のテーマと主題歌の例
- 【実践】** ♪愛のテーマ
- 【実践】** ♪主題歌 実践
- 【理論】** 「サビ」とは
- 【実践】** ♪頭サビ 実践
- 【理論】** ジングルを切り取る
- 【事例】** ジングルの例
- 【実践】** ♪ジングル 実践
- 【理論】** モンタージュシーン
- 【事例】** モンタージュシーン例①~④
- 【理論】** 長調と短調の移旋
- 【実践】** ♪長調と短調
- 【事例】** 長調と短調の例
- 【理論】** 様々な拍子
- 【事例】** 拍子を変えている例
- 【実践】** ♪拍子を変える
- 【理論】** 楽器を変えてみる
- 【事例】** ♪音を止める・伸ばす
- 【実践】** ♪曲の終わりを変える
- 【理論】** アレンジ系用語
- 【事例】** ♪オマーージュ例①
- 【実践】** ♪オマーージュ例①
- 【事例】** ♪オマーージュ例②(再利用)
- 【事例】** ♪オマーージュ例②(着想)
- 【実践】** ♪オマーージュ例②(実践)

(2) 曲調を変えてみよう



- 【理論】** 映画の対位法と音楽の対位法
- 【事例】** 映画の対位法の例①②
- 【理論】** 音楽の対位法と関連技法
- 【実践】** ♪輪唱・カノン・フーガ
- 【実践】** ♪ポリフォニー
- 【実践】** ♪ポリリズム
- 【実践】** ♪オブリガート
- 【実践】** ♪シンコペーション
- 【実践】** ♪アルペジオ
- 【実践】** ♪トッカータ
- 【哲学】** 主題歌と2番
- 【理論】** 好奇心を維持する
- 【実践】** ♪短縮2番の実践
- 【実践】** ♪変則2番&盛り上げ2番の実践
- 【理論】** 自動作曲の種類
- 【理論】** ①逆再生する
- 【実践】** ♪①逆再生する
- 【理論】** ②音を置き換える
- 【実践】** ♪②音を置き換える
- 【理論】** ③プログラムでの作曲
- 【実践】** ♪③プログラムでの作曲
- 【理論】** ④AIサービスでの作曲

(3) 作曲技法を使おう



- 【理論】** 公開の方法
- 【理論】** 評価と作風
- 【事例】** 公開の方法
- 【事例】** 評価と作風
- 【理論】** 観客との信頼関係
- 【事例】** 観客との信頼関係

(4) 2番どうする問題

(5) 自動作曲



- 【理論】** 感性的スランプ
- 【理論】** 技術的なスランプ
- 【理論】** 新時代のスランプ
- 【事例】** 盗作からの立ち直り方
- 【事例】** 全部を自分でやる？
- 【事例】** 継続は最大の味方

6章 環境を整えよう (29分)

曲をスムーズに管理する方法を紹介します。

(1) 作曲ノートを作ろう

- 【理論】** 作曲ノートの役割
- 【理論】** 作曲の記録方法
- 【理論】** 作曲ノートの例
- 【理論】** 様々な例、操作性、安全性
- 【哲学】** 工夫の例
- 【理論】** 様々な録音方法
- 【理論】** 電子楽器&PC録音
- 【理論】** お気に入りの環境
- 【哲学】** 幼少期~壮年期の例
- 【理論】** 環境は変化する

(2) スマホでの記録

(3) 録音してみよう

(4) お気に入りの環境

7章 サントラを作ろう (27分)

1本の映画のサントラにするテクニックを紹介します。

(1) サントラとは

- 【理論】** サウンドトラックとは
- 【理論】** 映画は時空を操る
- 【理論】** 追体験に参加する
- 【理論】** 引き出しを持つこと
- 【理論】** 曲の引き出しの例
- 【実践】** ♪曲を振り分けよう
- 【理論】** 調整しよう(キーを移調)
- 【理論】** 曲の種類
- 【理論】** 普遍性と時代性
- 【事例】** 普遍性と時代性
- 【哲学】** 価値観は変化する

(2) 曲を振り分けよう

(3) 調整しよう

(4) サントラの組み立て方

8章 映像に曲を乗せよう (26分)

映像と曲との調和の仕方を解説します。

(1) 映像編集ソフト

- 【理論】** 映像編集ソフト
- 【理論】** 映像編集ソフトの構成
- 【理論】** 映像編集ソフトを選ぶ
- 【理論】** 速度を調整する
- 【実践】** ♪小節の増減
- 【理論】** 音を減らす
- 【事例】** 音を減らす
- 【理論】** シーンをまたぐ音楽
- 【実践】** ♪シーンをまたぐ音楽
- 【実践】** ♪間を作る
- 【理論】** 楽曲を使わない
- 【事例】** 楽曲を使わない

(2) 映像編集ソフトの構成

(3) 映像編集ソフトを選ぶ

(4) 映像との調整



9章 公開しよう (23分)

映画音楽の公開方法を紹介します。

(1) 公開の方法

- 【理論】** 音楽の公開、映画の公開
- 【理論】** 評価とスランプ
- 【理論】** 評価の種類
- 【理論】** 評価との向き合い方
- 【理論】** 作風とは・作風と人生
- 【哲学】** 作風への反映
- 【事例】** 作風の変化の例
- 【理論】** 客層の設定
- 【理論】** 制作経緯・意図の露出
- 【理論】** 説明と考証
- 【理論】** 宣伝のバランス
- 【理論】** 映画は観客のもとへ

(2) 評価と作風

(2) 評価と作風

(3) 観客との信頼関係



10章 スランプと向き合う (25分)

スランプの向き合い方のヒントを紹介します。

(1) 感性的スランプ

- 【理論】** 感性的スランプ
- 【理論】** 技術的なスランプ
- 【理論】** 生成AIの進化
- 【哲学】** 喫茶店の例
- 【理論】** 生成AIからBMIへ
- 【理論】** 盗作と封印①②
- 【哲学】** 発想の転換
- 【哲学】** 全部を自分でやる？
- 【哲学】** ①音楽の共同作業者がいる場合
- 【哲学】** ②映画の共同作業者がいる場合
- 【哲学】** ③友人がいる場合
- 【哲学】** ④相談できる人がいない場合
- 【哲学】** 構想10年
- 【哲学】** 孤独な作曲の道
- 【哲学】** スランプの実体験

(2) 技術的なスランプ

(3) 新時代のスランプ

(4) 盗作からの立ち直り方

(5) 全部を自分でやる？

(6) 継続は最大の味方

11章 映画音楽の例 (10分)

映画音楽の例

【事例】 例①~⑩



(50音順)

Avalon
 アンドリューNDR114
 E.T.
 インディ・ジョーンズ / 魔宮の伝説
 家族ゲーム
 ゴーストバスターズ
 ゴッドファーザー
 サイレン ～FORBIDDEN SIREN～
 サウンド・オブ・ミュージック
 ザ・バットマン
 ジャック・サマースビー
 ジャンパー
 スーパーガール
 スーパーマン
 スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス
 スター・ウォーズ エピソード5/帝国の逆襲
 スター・ウォーズ エピソード6/ジェダイの帰還
 300(スリーハンドレッド)
 300 帝国の進撃
 007シリーズ
 ゾンビ
 ターミネーター
 ターミネーター2
 タイタニック
 天空の城ラピエタ
 12モンキーズ
 ドラえもん のび太とアニマル惑星
 ドラゴンクエスト※ゲームシリーズ
 2001年宇宙の旅
 ニュームーン/トワイライト・サーガ
 バック・トゥ・ザ・フューチャー
 バットマン ビギンズ
 ハリー・ポッターと秘密の部屋
 ビューティフル・マインド

プライベート・ライアン
 ミスティック・リバー
 未知との遭遇
 ミッション・インポッシブル
 M:I-2
 ミッション:インポッシブル/ゴースト・プロトコル
 ミュージック・オブ・ハート
 ロッキー 2
 ロッキー 3
 ロッキー 4/炎の友情
 ロッキー・ザ・ファイナル
 ROCK YOU!
 ロミオとジュリエット

講座では、映画と音楽の両方の学習の
 参考になるポイントを紹介しています。

※これらの作品の映像・音楽は使用していません

イメージキャラクター
 <フィルきい>

