

【コード進行の歩き方】目次

| |
|--|
| 序章 |
| はじめに |
| ・ 講座の学び方 |
| ・ 旅を終えたあとのあなたは、 |
| 第1章 旅の準備 |
| 1 旅の出発点ーダイアトニックコード |
| ポピュラーミュージックのコード進行の基礎を固める |
| ・ 定番の組み合わせ |
| ヒット曲などによく使われるコード進行を実例つきで解説 |
| ・ ダイアトニックコードの構成音について |
| 和音数の増減によってコードの響きをコントロールする方法 |
| 2 旅の指南役ー循環コード |
| もっともポピュラーなコード進行を12パターンに発展 |
| ・ コード進行アイデア手順のイメージ |
| コード進行アイデアを発展させていく手順を解説 |
| 3 仲間たちの個性を知るー3つの基本展開 |
| ・ ドミナントモーション |
| ・ スケールトーンモーション |
| ・ ファンクショナルモーション |
| スムーズな流れの進行、物語性の高いコードの流れを作る方法 |
| 第2章 いつもの景色から足を伸ばす |
| 4 後ろ方向に広げるーII-V |
| ・ セカンダリードミナント |
| ・ リレイトッド2 |
| ダイアトニックコードを拡張するテクニックを身につける |
| 5 さらに広げるードミナント系とテンション |
| ・ サブドミナント |
| ・ エクステンデッドドミナント |
| ・ ドミナント系コードのテンション |
| 無数のダイアトニックコード進行アイデアへ発展させる考え方 |
| 6 意外な到達地ーデセプティブモーション |
| 意外性を演出する4つの進行とサブドミナントへの応用 |
| 7 親戚を訪ねてー近親調と借用コード |
| ファンクション等を元に様々な調のコードを織り交ぜる方法 |
| 第3章 お隣の国へ |
| 8 妖艶の国ー3つのマイナーハーモニー |
| ・ ナチュラルマイナー |
| ・ ハーモニックマイナー |
| ・ メロディックマイナー |
| メジャーコードとは違った雰囲気の曲調を作るテクニック |
| 9 異国の芳香：ドリアン・フリジアン |
| スケールの雰囲気を表現するための1m7の強調などの解説 |
| 第4章 未知の土地へ踏み出す |
| 10 個性派たちの饗宴ーノンダイアトニックコード |
| ・ ディミニッシュとオーギュメント |
| ・ サスコードと4度堆積 |
| ・ スラッシュコードとペダルポイント |
| ダイアトニックから離れた個性的な響きのコード進行テクニック |
| 11 故郷の記憶ーブルース |
| ・ ブルースの特徴 |
| ・ ブルースのコード進行アイデア |
| 12小節フォーム・マイナーメロディ応用・I-IVの強調など |
| 第5章 もっと広い世界へ |
| 12 縦から横へーノンファンクショナルな発想 |
| ・ コンスタントストラクチャー |
| ・ コンティギュアスパターン |
| ・ ベースモーション |
| ・ メロディインターバル |
| ベースの動きとボイスリードを中心とした響きの進行テクニック |
| 13 Jazzからの使者ーモード的発想 |
| ・ モード的発想の作り方 |
| リディアン・ミクソリディアンなどコードのモード的役割を解説 |
| 第6章 帰還 |
| 14 ときには歩幅を変えてみるーコードとリズム |
| ・ メトリックストレスパターン |
| ・ ハーモニックリズムとストップタイム |
| コードとリズムの関係性、リズムオリエンテッドな発想法など |
| 15 目的は人生・旅は手段ーコードとメロディ |
| ・ 作曲手順とコード理論 |
| ・ メロディとの統合 |
| メロディにコードをつける・コードにメロディをつける方法 キーの判定やスケールの判断などの技術 簡易版のメロディテクニック、コントゥアー&アウトラインなど |
| 終章 |
| 最後に |
| ・ 自在な作曲のスキルを身につけるには |