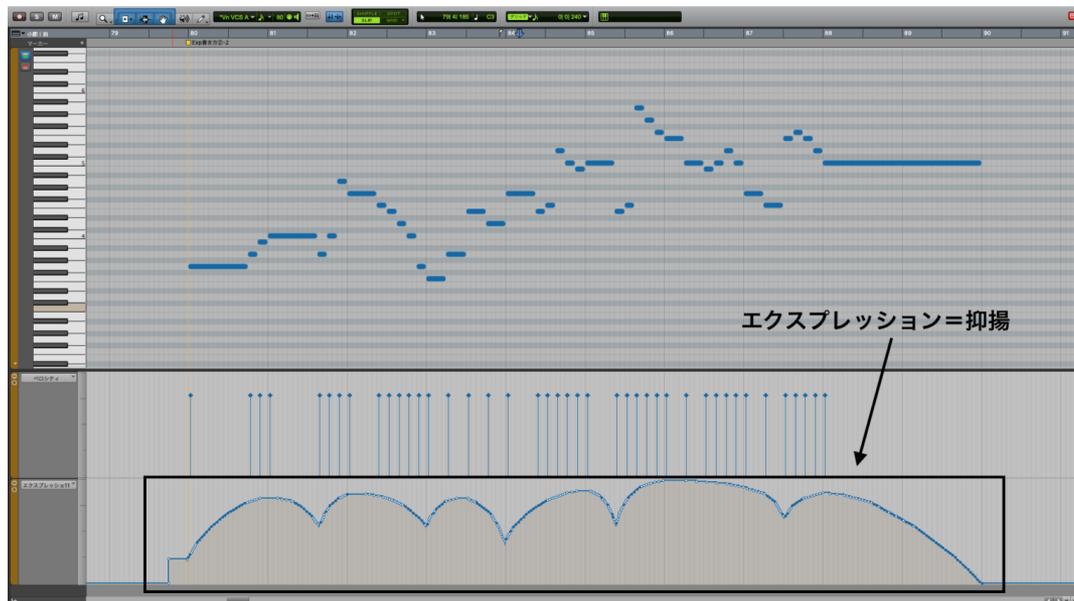


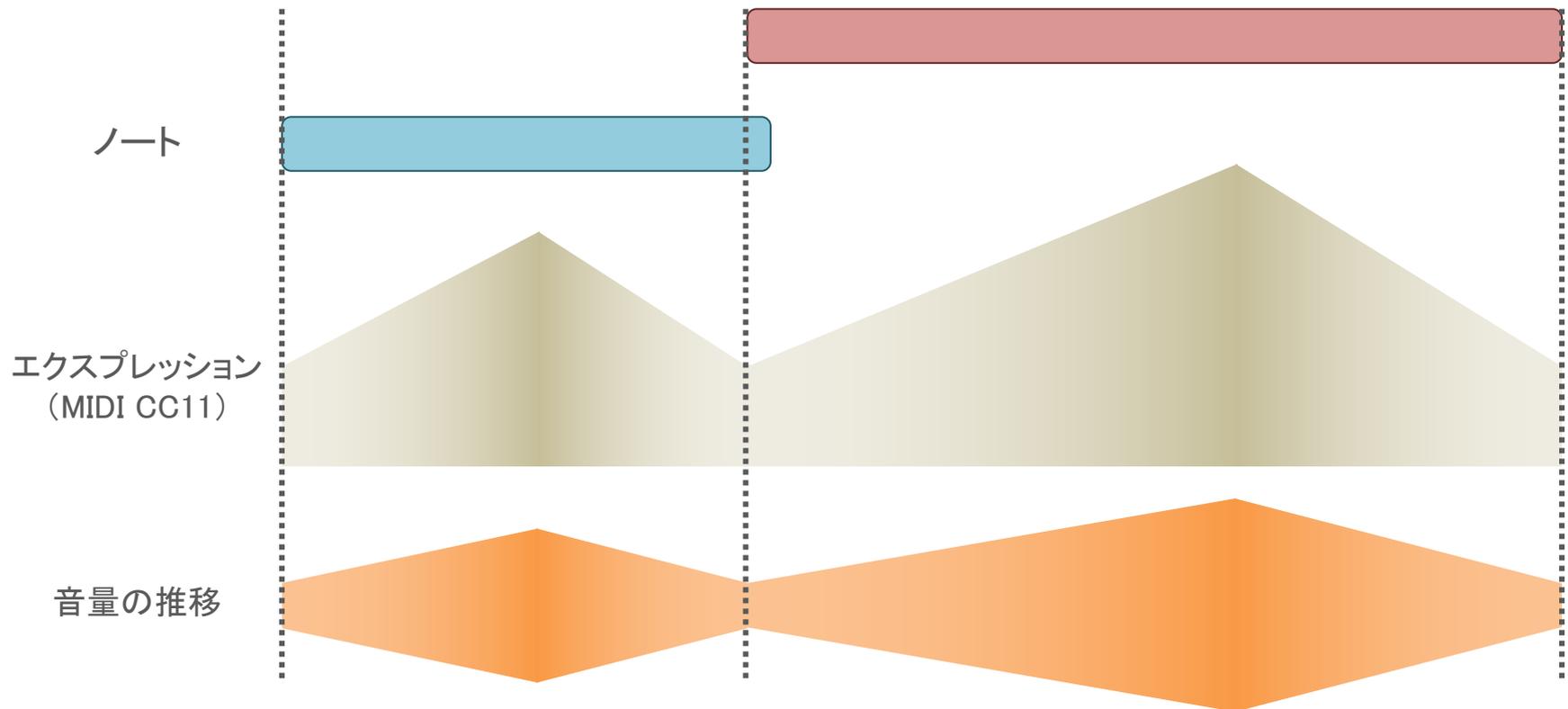
# 3-4 スtringスの エクspレツシヨn

### ③ エクスプレッション

音の抑揚をコントロールするパラメータ。ベロシティとは違い、打鍵時のみならず発音中も断続的に音量をコントロールできるのが特徴。クレッシェンドやデクレッシェンドなど、発音中に音量をコントロールしたい場合は、原則としてエクスプレッションを使用する。(音源によってはモジュレーションホイールを使うことも。)



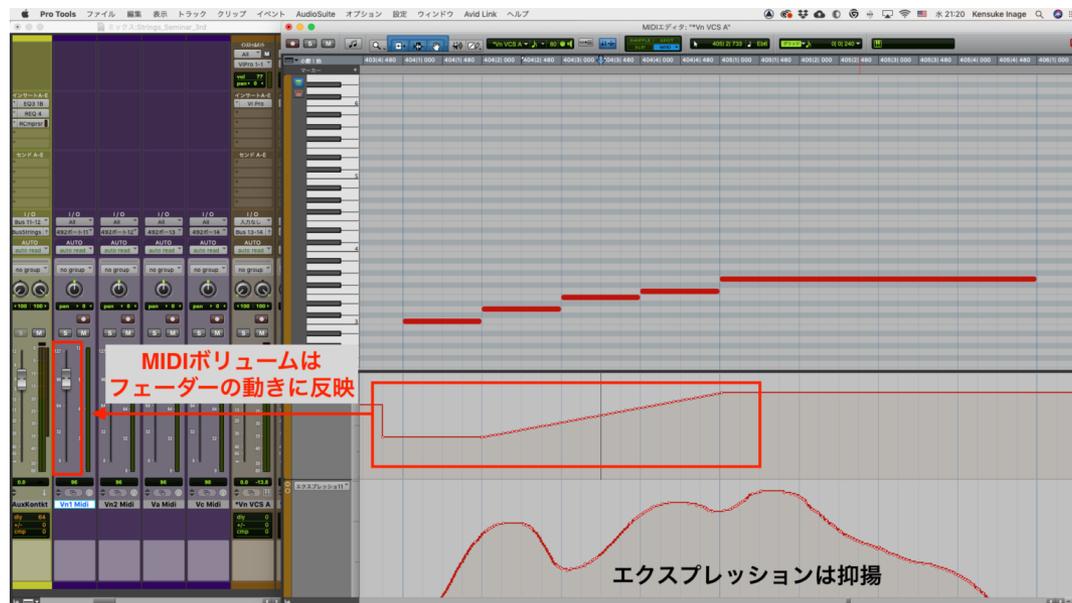
# エクスプレッションの効果



# エクスプレッションの効果

エクスプレッションはトラックの音量をコントロールすることでフレーズの抑揚を表現するもの。MIDIボリュームと混同しがちだが、それぞれ以下の役割で使用する。

- MIDIボリューム (MIDI CC#7) = 各トラックのフェーダーバランスを調整するもの
- エクスプレッション (MIDI CC#11) = トラック内の抑揚をコントロールするもの



# クレッシェンドとデクレッシェンド

演奏上の抑揚といえば、最もポピュラーなのが「クレッシェンド」と「デクレッシェンド」。

エクスペッションはまさに、この「クレッシェンド」と「デクレッシェンド」の流れをコントロールするためのパラメータと言っても過言ではない。

ただし、ここでいう「クレッシェンド」「デクレッシェンド」とは、楽譜上に記載されるような大きな音量の変化だけではなく、フレージングに伴う細かな音量の増減のこともさしている。

したがって、エクスペッションを入力する際には、楽譜だけでなく実際の演奏の様子をイメージしながら調整していく必要がある。

# ボウイングに伴うクレッシェンド、デクレッシェンド

擦弦楽器の演奏における弓の使い方のことを「ボウイング」という。

一般的に、上げ弓（弓を下から上へ動かす奏法）の場合はクレッシェンド、下げ弓（弓を上から下へ動かす奏法）の場合はデクレッシェンドの傾向がある。

- 上げ弓 = クレッシェンド傾向
- 下げ弓 = デクレッシェンド傾向

基本的に、アウフタクト（弱拍から始まるフレーズ）の場合は上げ弓から始まり、強拍から始まるフレーズの場合は下げ弓から演奏を始めるのが一般的。

# クレッシェンドとデクレッシェンド

## ① クレッシェンド



楽譜に記載されたクレッシェンドはもちろん、フレージングにともなう細かな音量の増加もコントロールしよう。特にアウフタクトで始まるフレーズの時は上げ弓になるので、緩やかなクレッシェンドで始まる。

## ② デクレッシェンド



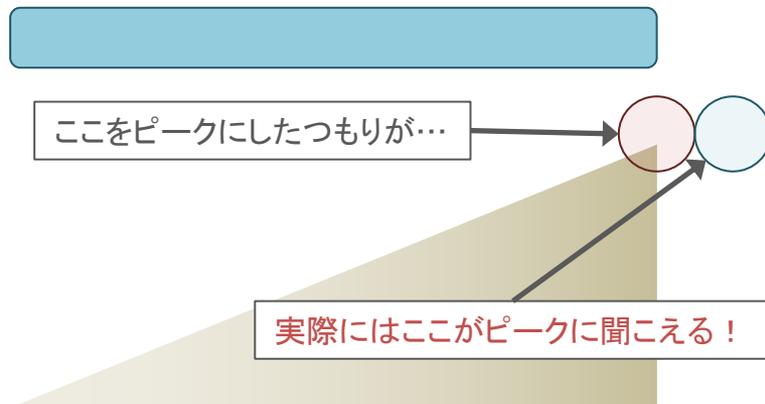
クレッシェンド同様、フレージングにともなう細かな音量の減衰もコントロールすること。強起(すなわち各小節1拍目から始まるフレーズ)の時は下げ弓になるので、次第に音量が減衰すると考えて良い。

## エクспRESSION取り扱い時の注意点

- ① 音量のピークは見た目より遅れてやってくる
- ② 不連続なエクспRESSIONを避ける

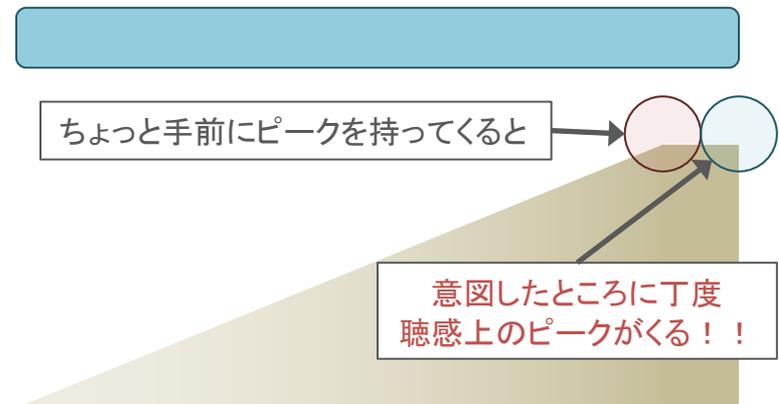
# 注意点①: 音量のピークは見た目より遅れてやってくる

## ① 何も気にせず書いたクレッシェンド



実際に書いたエクスプレッションと、聴感上の音量には若干タイミングのズレが生じる。  
特にクレッシェンド時は顕著なので、注意が必要。

## ② 聴感上のズレを考慮したクレッシェンド



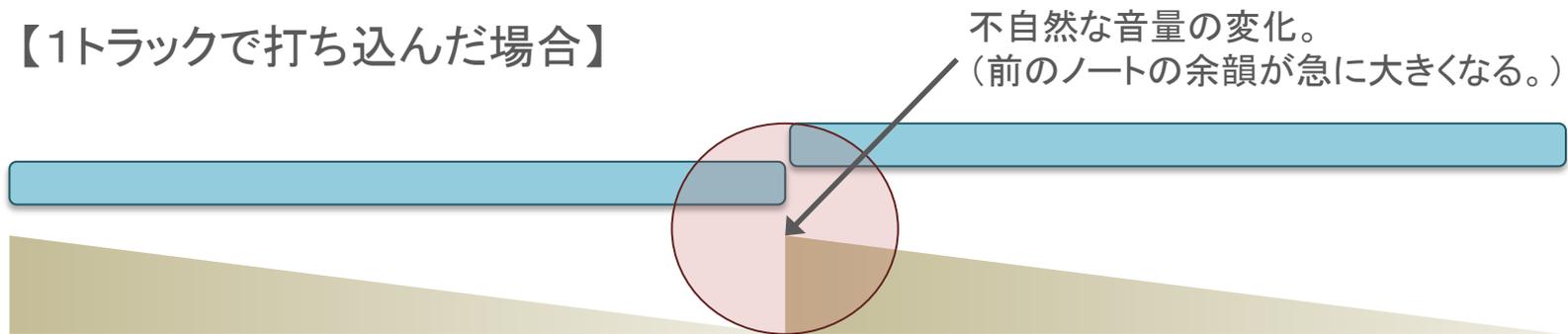
実際に聴感上ピークを感じさせたい部分より、若干手前にエクスプレッションのピークを作ると、丁度意図したところで最大音量に達しているように聞こえる。

# 注意点①: 音量のピークは見た目より遅れてやってくる

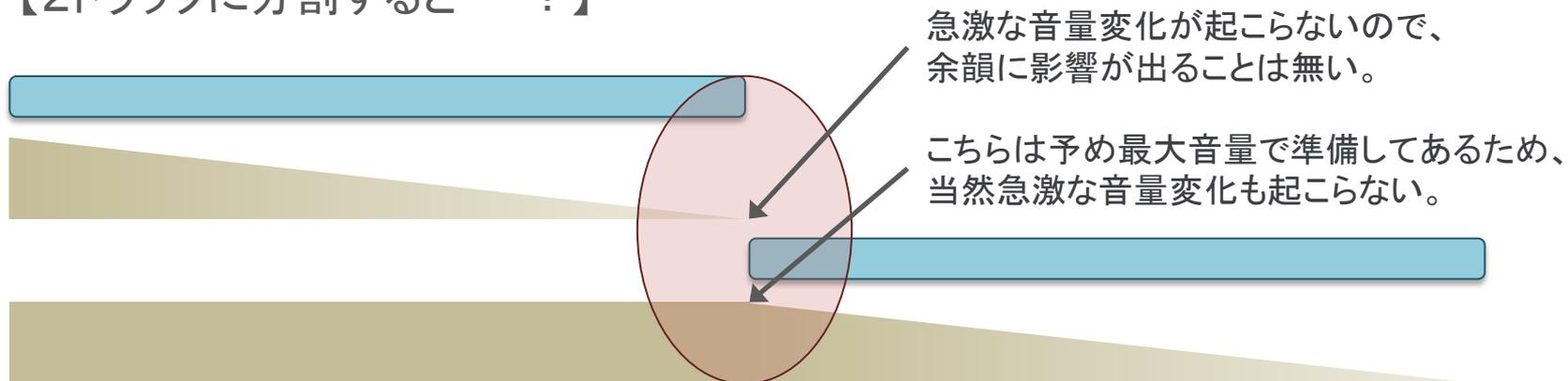


## 注意点②: 不連続なエクспレッションを避ける

【1トラックで打ち込んだ場合】



【2トラックに分割すると・・・？】



# 注意点②: 不連続なエクспレッションを避ける

The screenshot displays a DAW interface with a piano roll view. The piano roll shows several overlapping notes across different tracks, illustrating a problem with discontinuous expressions. A red box highlights a specific area where a note's expression level is not continuous, with a red arrow pointing to it and the text "不連続が生じている" (Discontinuity is occurring). Another red box highlights a larger area of overlapping notes, with the text "トラックを分ければ解決" (Solution: separate the tracks). The interface includes a transport bar at the top with time markers (00:07:17:00 to 00:07:32:00) and various control panels for tracks like \*Vn VCS A, \*Vn VCS B, \*Vn VCS A-33, \*Vn VCS A-34, \*Vn VCS B-03, and \*Vn VCS Sub A.

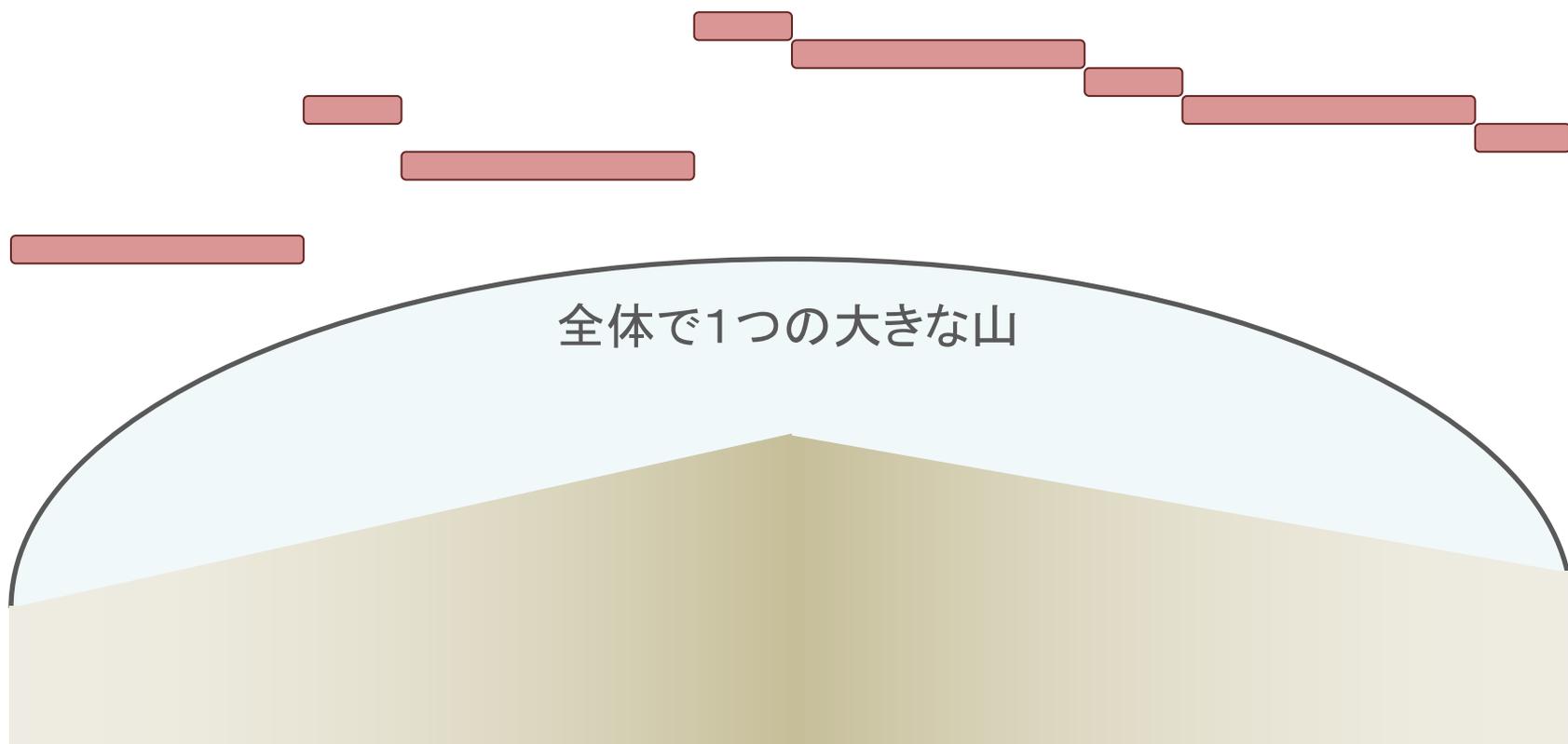
# ストリングスの エクスペレッションの書き方

# 基本的なエクスペッションの書き方の手順

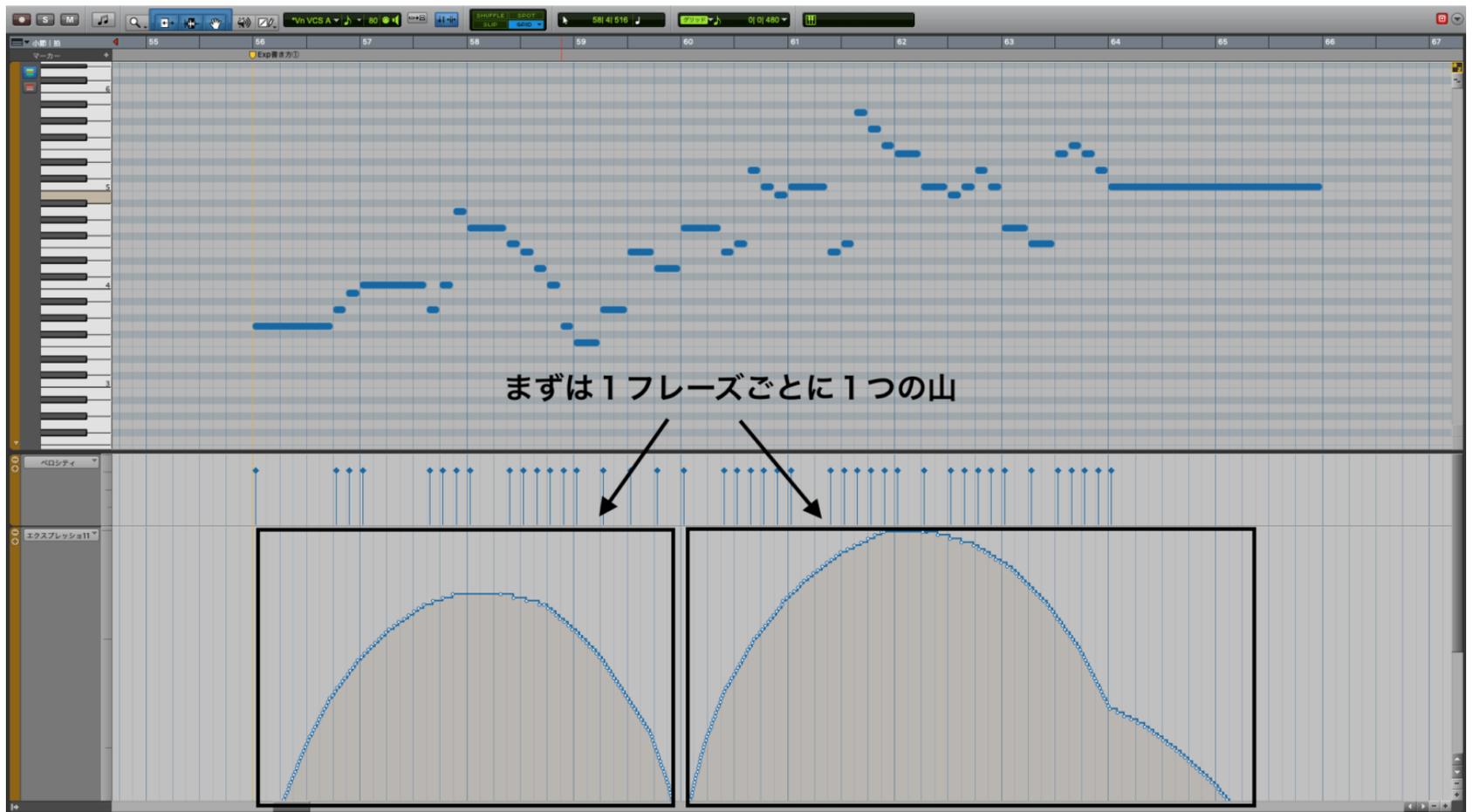
- ① 1つのフレーズに対し、1つの大きな山をかく
- ② フレーズのアウフタクト部分で山を細かく分割する
  1. アウフタクトで始まるフレーズを探す
  2. アウフタクトの始点から次の強拍へ向かってクレッシェンドを入力
  3. 強拍から次のアウフタクトの始点までデクレッシェンドを入力

# ① 1つのフレーズに対し、1つの大きな山をかく

手順① 1フレーズを一塊ととらえて、一つの大きな山を描く  
(4小節で1つのフレーズと捉えると概ね間違いない)

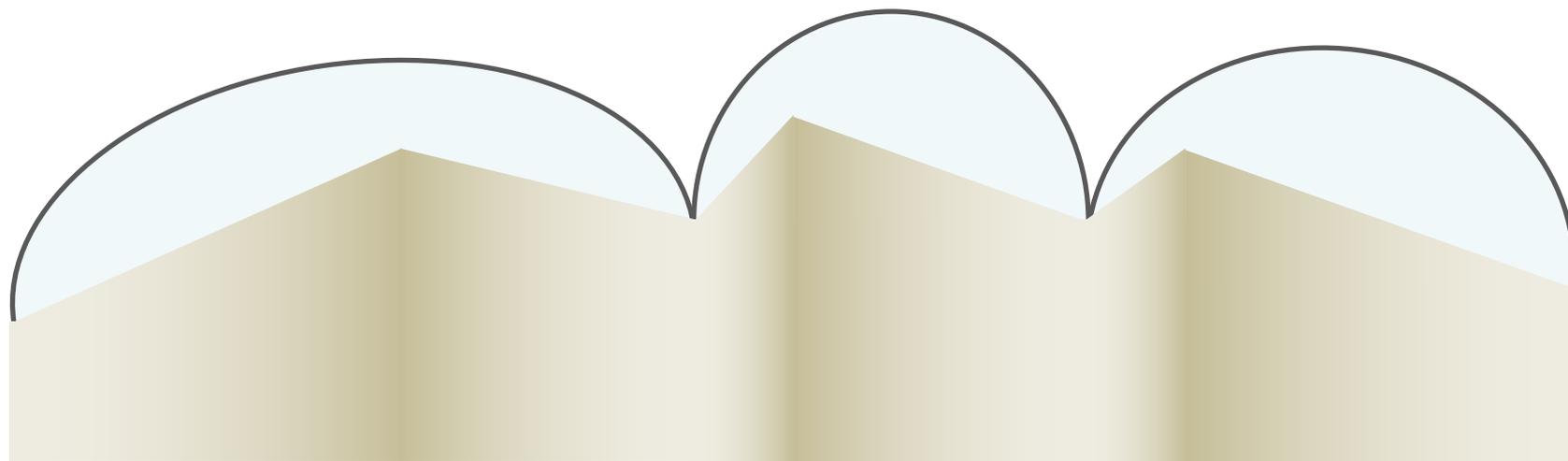
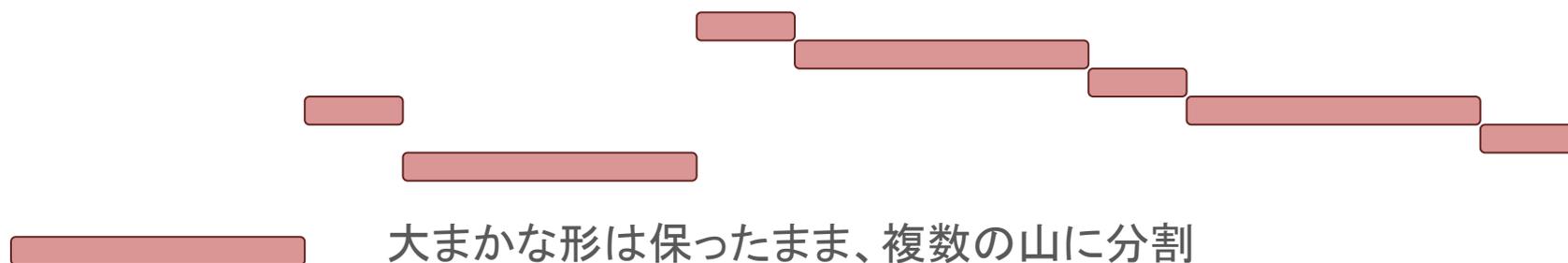


# ① 1つのフレーズに対し、1つの大きな山をかく

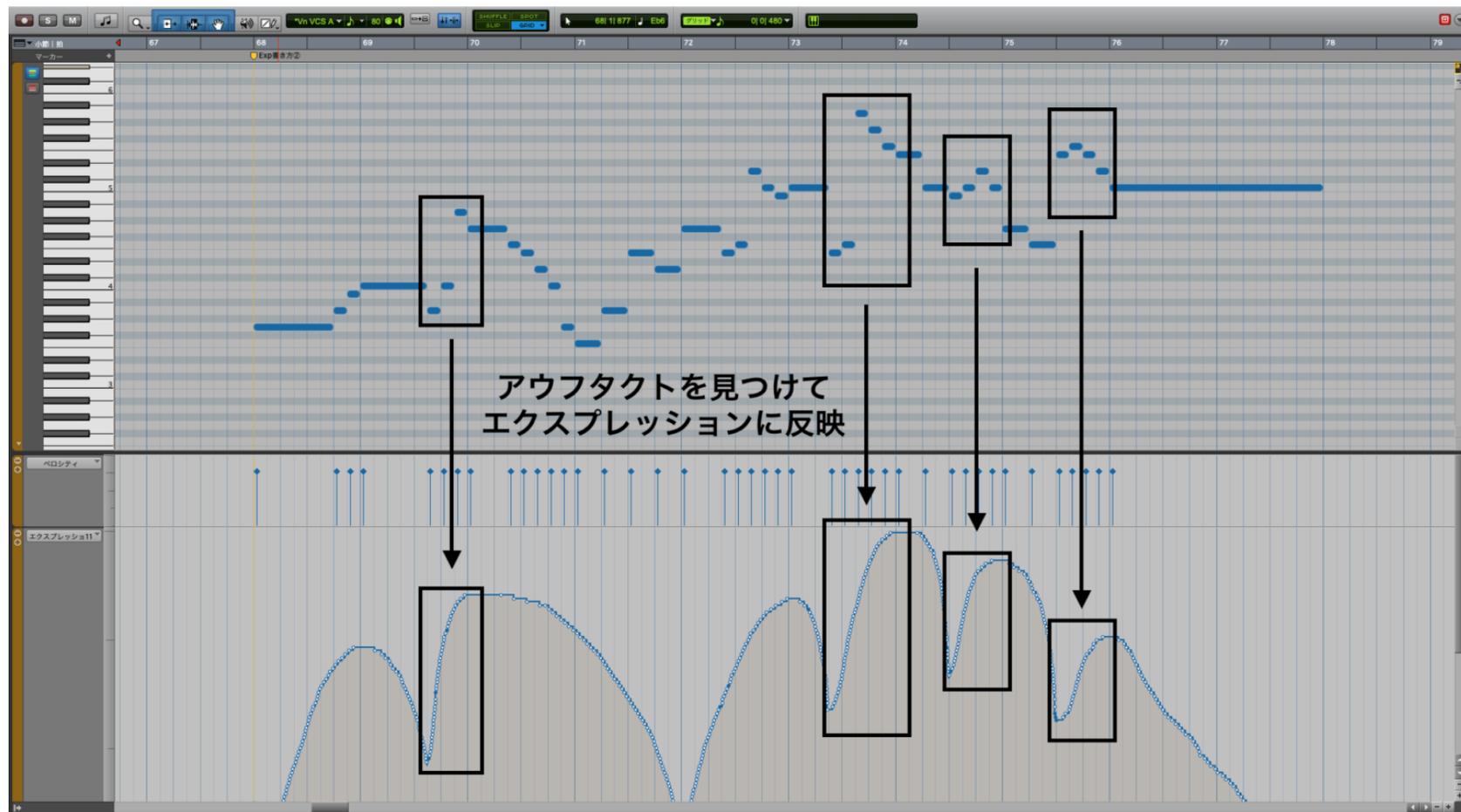


## ② フレーズのアウフタクト部分で山を細かく分割する

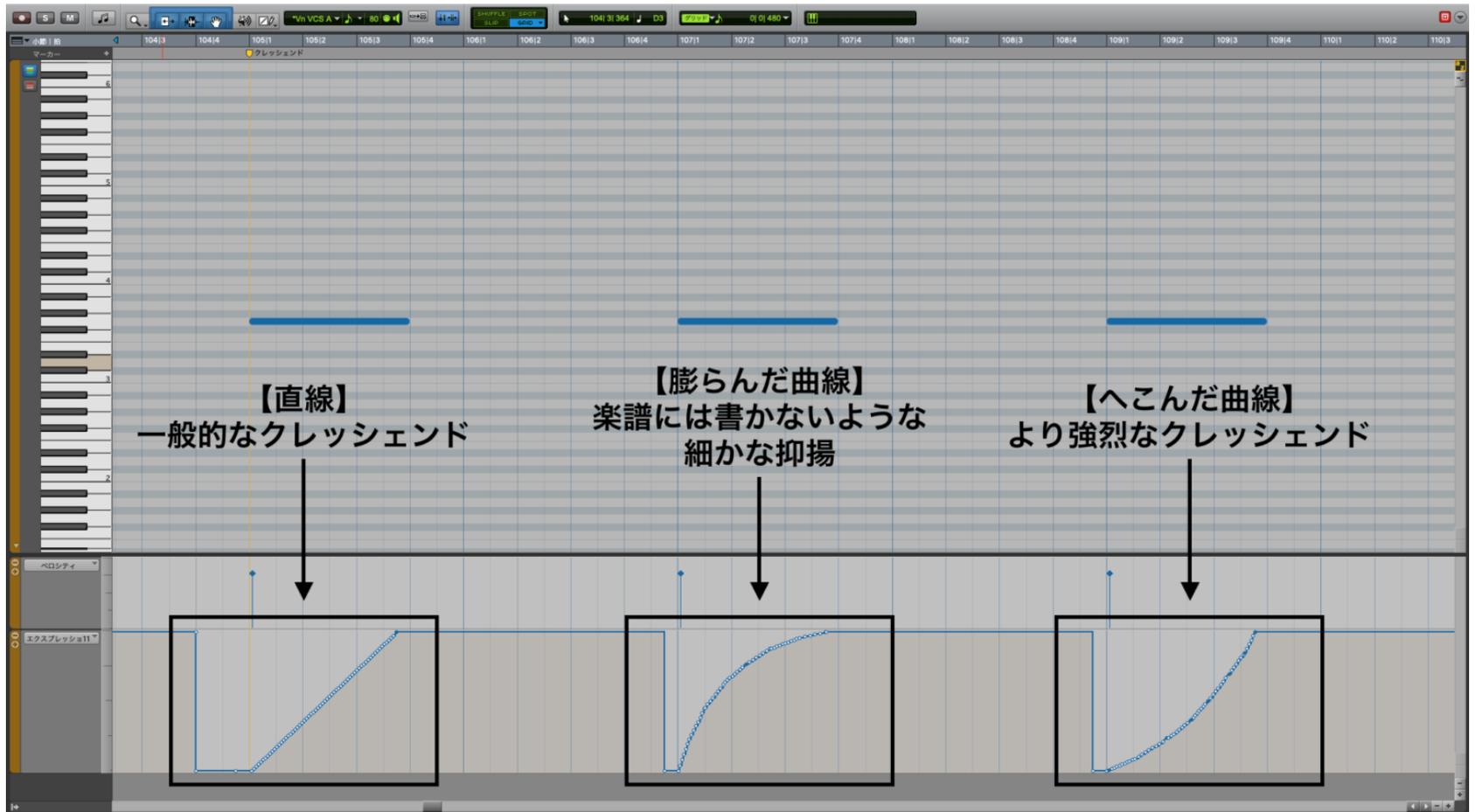
手順② 全体の大まかな山の形は保ちつつ、より細かい山を作っていく  
(このとき、ボウイング(運弓)を意識すること。)



## ② フレーズのアウトタクト部分で山を細かく分割する



# エクспレッションカーブの形状によるサウンドの違い



# エクスプレッションカーブの形状によるサウンドの違い

