

ギターコード変換カードの使い方

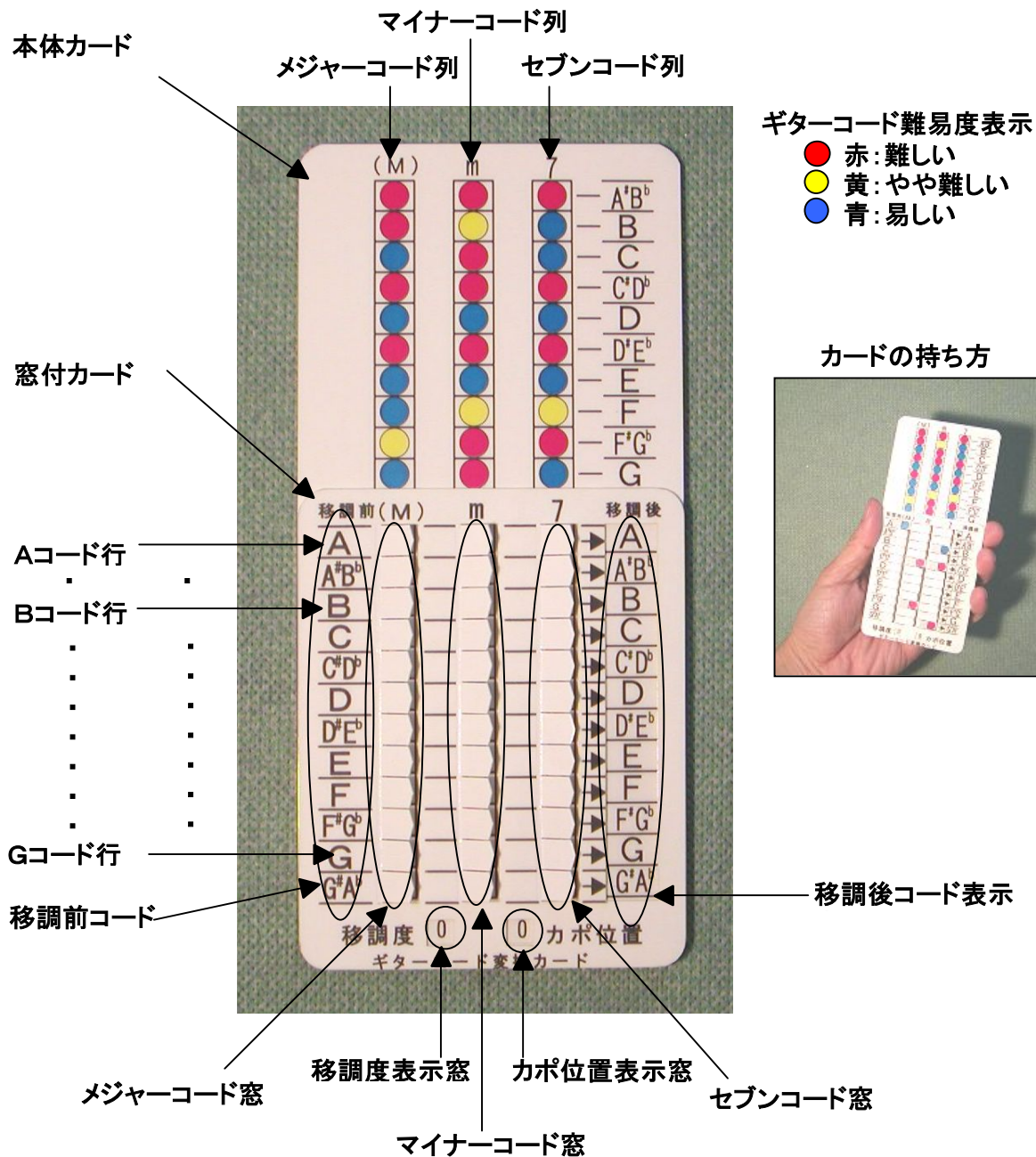
例を示して説明します。

1. 各部の名称と持ち方

各部の名称を下の図に示します。

窓付きカードの両側を左手親指と残りの指で軽くはさむように持つ。

力を入れ過ぎると本体カードが動かせません。(カードの持ち方参照)



ホームポジション(移調度[0])

可動カードの位置が本体カードの1番下にある状態で移調度表示窓に0が表示されているポジション上の写真の状態です。

2. 楽譜の準備

押さえられないコードがあったり、演奏すると音が高すぎたり低すぎたりして歌えない、など変換したい楽譜を準備する。

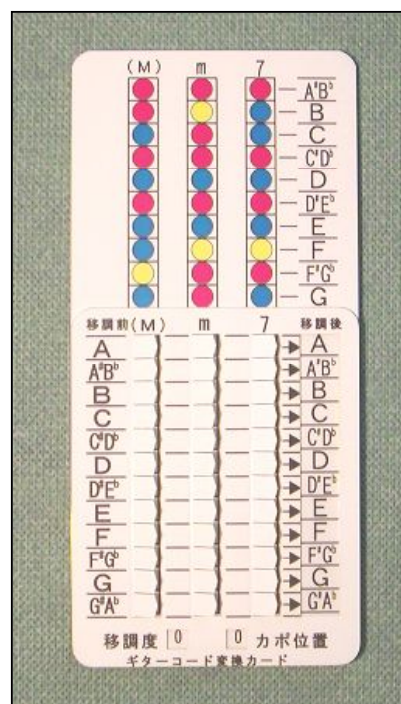
以下に楽譜例(ギターコードを弾き易く:PDF)を示します。

変換前

ギターコードを弾き易く		作詞、作曲	アイデアフォレスト
C#m コードが難しいから	F#m 弾けないじゃなくて		
Ab7 簡単なコードにして	C#7 弾こうじゃないか		
B7 今はまだまだ	A コードを弾き易く		

3. ホームポジション

窓付きカードを本体カードの一番下になるように、
本体カードをしたから押し上げる。
開いている窓を右手人差し指で左から右に倒し、
全ての窓を閉じる。(写真1参照)

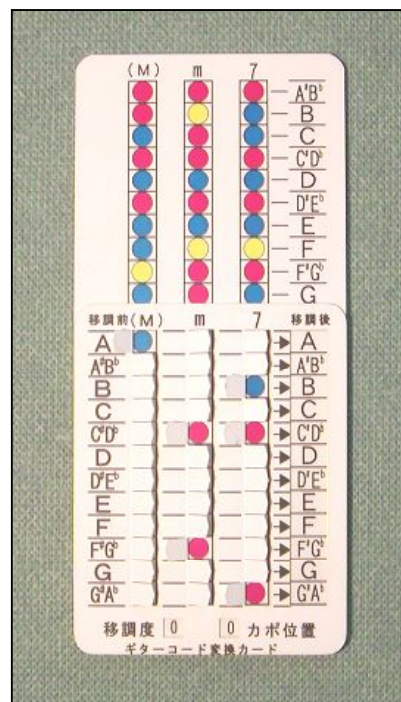


[写真1]

4. 対応する窓を開く

変換したい楽譜で使用されている全てのコードに対応する窓を開く。
変換するコードのメジャー:(M)、マイナー:m、セブン:7の別で縦の列を選び、
A、A#、B、C、...G#、の別で行を択ぶ。行と列の合った窓を右手人差し指で
右から左に倒して窓を開ける。

- ①C#m mの列のC#行の窓を開ける。
- ②F#m mの列のF#行の窓をあける。
- ③Ab7 7の列のAb行の窓をあける。
- ④C#7 7の列のC#行の窓をあける。
- ⑤B7 7の列のB行の窓をあける。
- ⑥A (M)の列のA行の窓を開ける。(写真2参照)



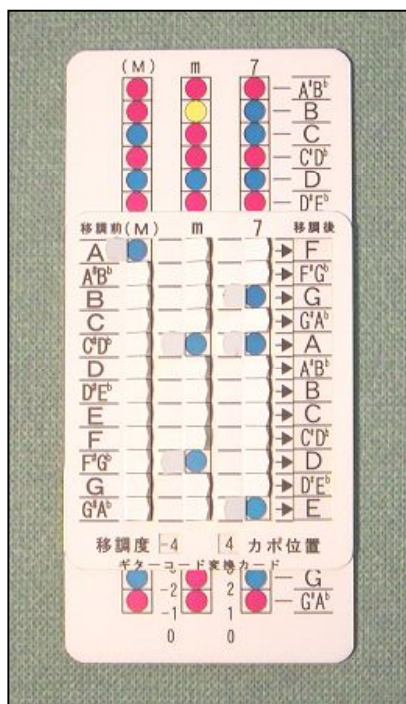
[写真2]

5. 弾き易いコードを探す

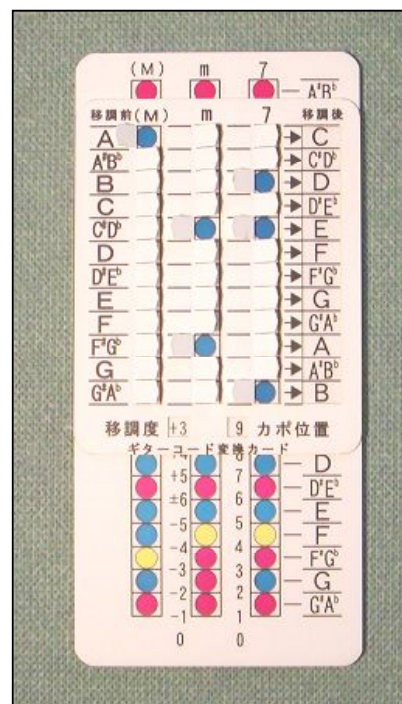
- ①ホームポジションで開いた窓の下の色を見る。(写真2参照)
赤い丸が4ケあるので弾きにくいコードが4種類あることが分かる。 カポ位置:0
 - ② 本体カードをひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が3ケあるので弾きにくいコードが3種類あることが分かる。 カポ位置:1
 - ③本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が1ケあるので弾きにくいコードが1種類あることが分かる。 カポ位置:2
 - ④本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が4ケあるので弾きにくいコードが4種類あることが分かる。 カポ位置:3
 - ⑤本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
全て青い丸で、全てのコードが弾きやすいことが分かる。(写真3参照) カポ位置:4

 - ⑥本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が5ケあるので弾きにくいコードが5種類あることが分かる。 カポ位置:5
 - ⑦本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が3ケあるので弾きにくいコードが3種類あることが分かる。 カポ位置:6
 - ⑧本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が3ケあるので弾きにくいコードが3種類あることが分かる。 カポ位置:7
 - ⑨本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が3ケあるので弾きにくいコードが3種類あることが分かる。 カポ位置:8
 - ⑩本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
全て青い丸で、全てのコードが弾きやすいことが分かる。(写真4参照) カポ位置:9

 - ⑪本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が6ケあるので弾きにくいコードが6種類あることが分かる。 カポ位置:10
 - ⑫本体カードをもうひとコマ下に押し下げ、開いた窓の下の色を見る。
赤い丸が2ケあるので弾きにくいコードが2種類あることが分かる。 カポ位置:11
- 注:どの位置にしても赤い丸がある場合は全てを弾きやすく変換することができません。
赤の一番少ない変換を択んで、残った赤のコードを練習するしかありません。



[写真3]



[写真4]

6. コードを変換する

6. 1カポを使って変換前と同じ音程で演奏する場合

①5でさがした弾きやすいコードの組み合わせの中の、カポ位置の小さいものを選ぶ。
この場合、カポ位置4になるよう本体カードを合わせる。(写真3参照)

②左側の移調前のコードを右側の移調後コードにひとつずつ変換する。

C#m C#の行の右側の→の先のコードAにmをつけて Amに変換する。

F#m F#の行の右側の→の先のコードDにmをつけて Dmに変換する。

Ab7 Abの行の右側の→の先のコードEに7をつけて E7に変換する。

C#7 C#の行の右側の→の先のコードAに7をつけて A7に変換する。

B7 Bの行の右側の→の先のコードGに7をつけて G7に変換する。

A Aの行の右側の→の先のコードFに何もつけず Fに変換する。

③変換したコードをに楽譜を書き換える。

変換後1

ギターコードを弾き易く		作詞、作曲	アイデアフォレスト
Am	コードが難しいから	Dm	弾けないじゃなくて
E7	簡単なコードにして	A7	弾こうじゃないか
G7	今はまだまだ	F	コードを弾き易く

④カポを4フレットに装着する。

⑤書き換えたコードで演奏する。

6. 2音程を変更して演奏する場合

①6. 1の変換をしてカポを装着せずに演奏すると、移調度表示窓の数字分、音程が変化する。
この場合-4度なので4度音程が低くなる。

②5-⑩で見つけたコードの組み合わせ(写真4参照)に変更し、カポを装着せずに演奏すると、3度音程が高くなる。

変換後2

ギターコードを弾き易く		作詞、作曲	アイデアフォレスト
Em	コードが難しいから	Am	弾けないじゃなくて
B7	簡単なコードにして	E7	弾こうじゃないか
D7	今はまだまだ	C	コードを弾き易く

7. カードをカスタマイズする

本体カードにあらかじめ付いている丸印の色は一般的なコードの押さえ易さになっています。練習して上達した場合や、個人の得て不得手によって一般的なコードの押さえ易さと異なる場合添付のシールを貼り付けることで、個人に合わせてカスタマイズできます。

例えば、Bmは黄色(やや弾きにくい)になっていますが、うまく弾ける場合は青色のシール、まったく弾けない場合は赤いシールを貼り付けることでより個人に合った変換ができます。

- ①窓付きカードの裏面の折り返し部分を爪で少し持ち上げ、本体カードから抜く。
- ②変えたいコードの丸印の上に変えたい色のシールを貼り付ける。

A以外は2ヶ所丸印があるので2ヶ所貼り付ける。

例 Bmが確実に演奏できるようになった場合

本体カードのmの列の上から2番目と14番目のBの行の黄色の丸印の上に青いシールを張る。

- ③シールをしっかり押さえる。
- ④窓付きカードの裏面の折り返し部分を爪で少し持ち上げ、本体カードを入れる。