

EDMを作る

もくじ

1. シンセサイザーの基礎知識
2. オシレーター
3. フィルター
4. エンベロープ
5. モジュレーション ～基礎～
6. モジュレーション ～応用～
7. シンセの構造
8. ベース
9. ブラック
10. リード
11. パッド
12. シーケンシャルとアルペジオ
13. キック
14. スネア
15. ハイハット
16. リズムループ
17. アレンジ

『パッド』

1. パッドについて
2. パッドの役割
3. パッドの使用例を聞いてみよう
4. パッドの音作り
5. まとめ

1. パッドについて

パッドは柔らかく心地よいサウンドを生み出すシンセサイザーサウンドです。
通常はゆっくりとしたアタックとリリースが設定されます。
ブロックコードで演奏することでパッドの持ち味を生かすことができます。

2. パッドの役割

音の広がりや空気感を演出することができます。

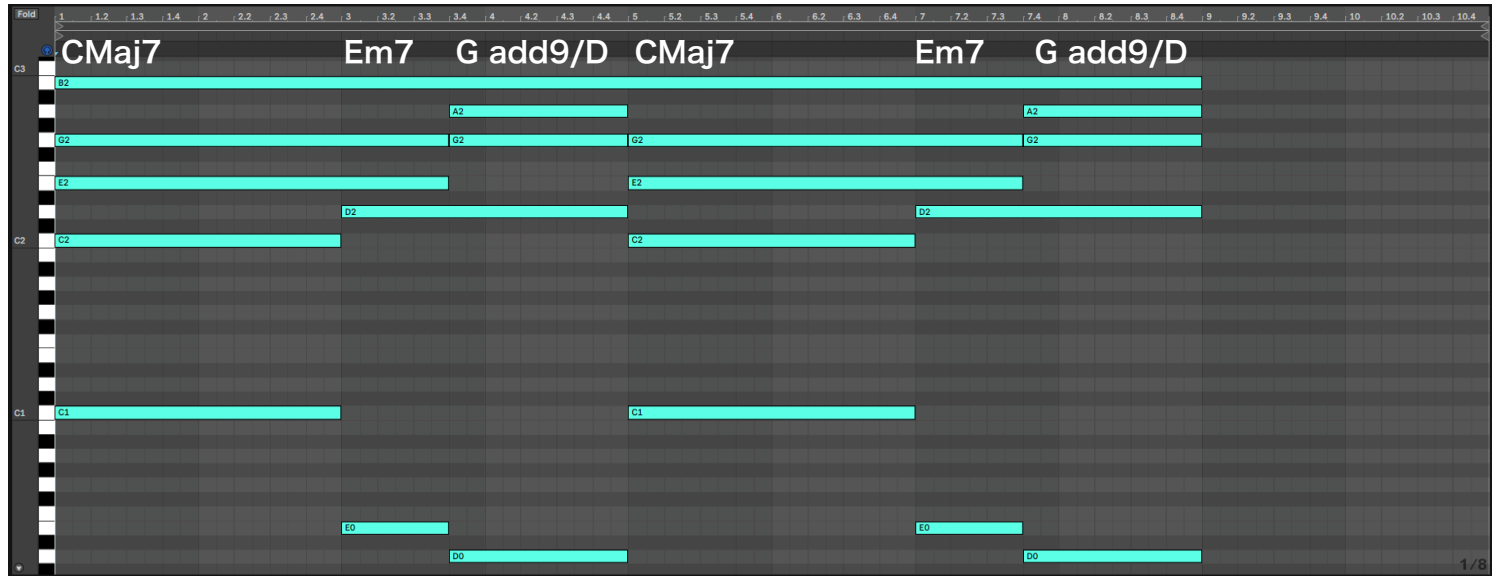
早い展開の場合、音の立ち上がりが遅いため、はっきりとしたコード感を出すことにはあまり向いていません。

コード感を出したい場合は他の何らかの方法で工夫する必要があります。（プラックを鳴らすなど）

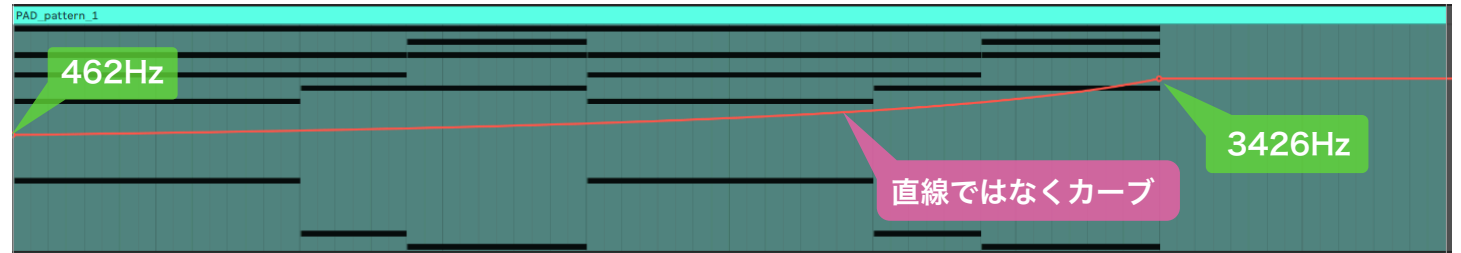
譜例：パッドの用法

※参考音源 『edm-kadai_11th_pad-1』

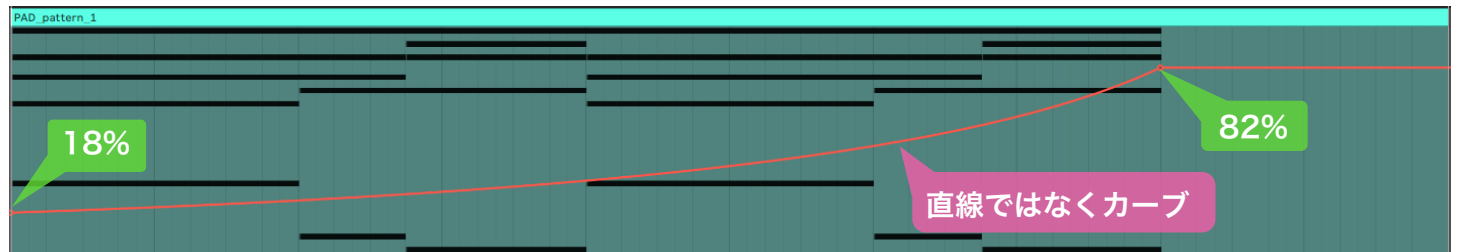
① 和音を鳴らすパターン



フィルターの [CUTOFF] の
オートメーション

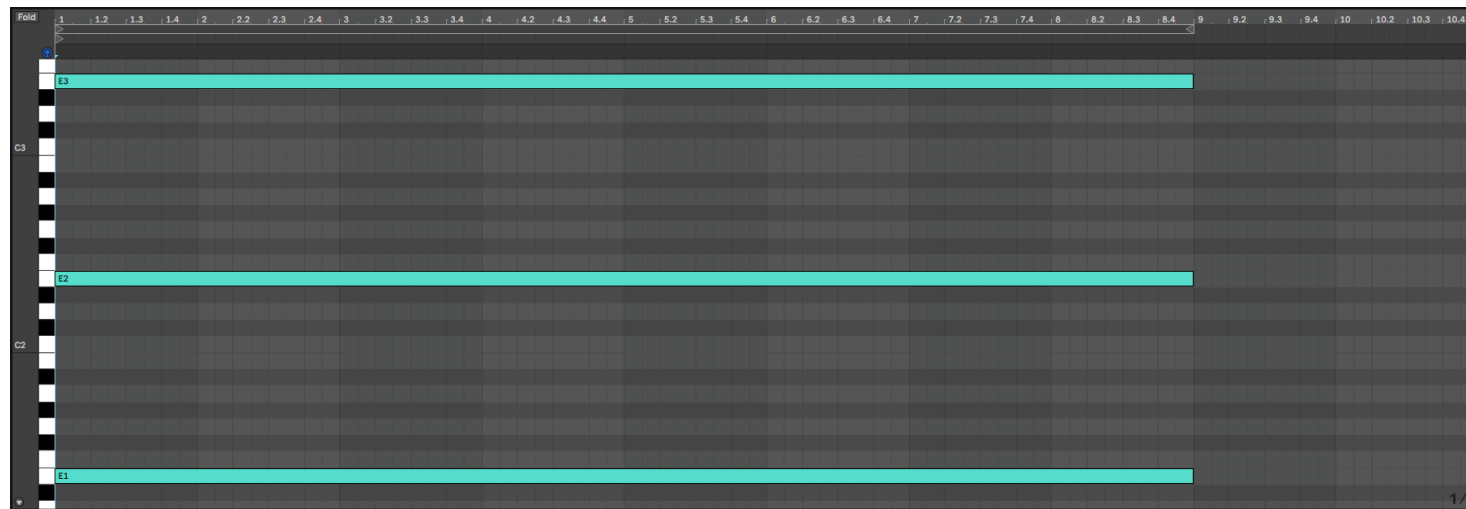


フィルターの [RES] の
オートメーション



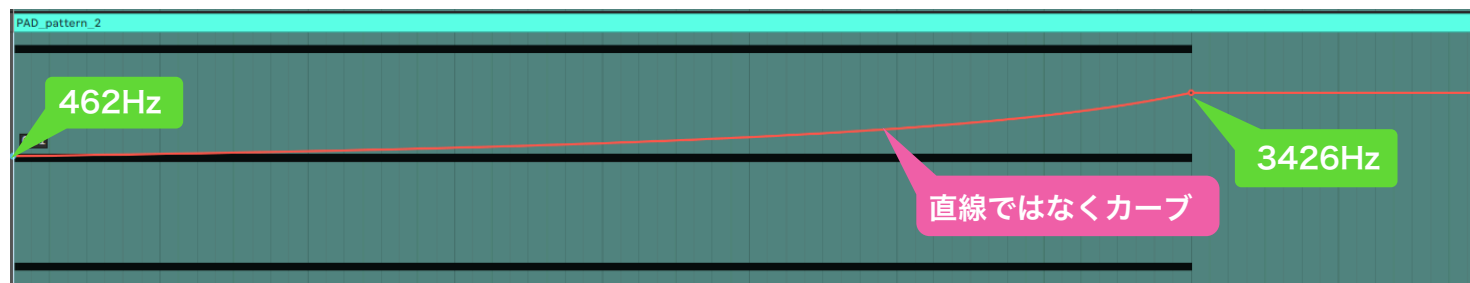
② 空気感を演出するパターン

※参考音源 『edm-kadai_11th_pad-2』



フィルターの [CUTOFF] の
オートメーション

([RES] は45%で固定し
ています)



3. パッドの使用例を聞いてみよう

- shallou - Last Day

<https://youtu.be/2QmPVJ5Dqpo>

- Duskus x San Holo - Take Me Home

<https://youtu.be/iH5UXDZKWZ4>

- Getter - Something New

<https://youtu.be/zR9vFIKMals>

4. パッドの音作り

オシレーター①
(メイン)



音の印象を決定づけるメインのオシレーター

基本はノコギリ波やパルス波など倍音成分が多いものを使う。
デチューンやPWMを使って音に厚みを演出することもできる。

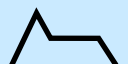
オシレーター②
(サブ)



必要に応じてメインのオシレーターを補強する目的で加算合成する。

ノコギリ波やパルス波など倍音成分が多いものを使う。ユニゾンや、オクターブを変えたものにデチューンを入れたり、5度上など音程を変えて加算合成することによって音の厚みを補強する。

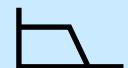
アンプリチュード
エンベロープ



ふんわりと優しい音色にするのが心地よい。

アタックはゆっくりと立ち上がり、リリースも緩やかに減衰していくように。サステーンは最大にして持続的な音にする。

フィルター
(オートメーション)



ハイパスフィルターやローパスフィルターのカットオフをゆっくりとスウィープさせることで楽曲を盛り上げたり、落ち着きを演出することができる。

時間をかけてゆっくりとしたカットオフの上昇/下降をするので、をエンベロープでコントロールするよりオートメーションでコントロールした方が使い勝手が良い。

おすすめセッティング

※参考音源 『edm-kadai_11th_pad-1』 『edm-kadai_11th_pad-2』 で使用している設定です。

【オシレータ】
[OSC A] [OSC B] 共にノコギリ波を選択。
[OSC B] は1オクターブ上の音が鳴る設定にしています。

【アンプリチュード ENV】
[ENV 1]の設定はアタックが遅く、リリースタイムが長めに設定しています。サステーンレベルは最大です。



【フィルター】
[MG Low24]を選択しています。
DAW側で [CUTOFF] にオートメーションをかけています。
[RES] にオートメーションをかける場合もあります。

キートラッキングボタンはOFFにする。
(パッドの場合キートラッキングボタンはOFFにした方が良い場合があるので、状況によって使い分けていきましょう。)

和音を演奏するので、[MONO]をOFFにしてポリフォニックの設定にします。
[POLY] は16に設定しています。
(パソコンに負荷がかりすぎる場合は下げて使うか、フリーズ機能を使うなどしてみてください。)

エフェクターでさらに深い音質に

コーラスは音が重なって聞こえるよにする効果やフランジング効果を生み出します。そのコーラスを使って音に厚みを与えていきます。

ブラックの項目で出てきたディレイをここでも使用します。ここではディレイを使って余韻を作り出します。

下の画像を参考に設定してみてください。



5. まとめ

空気感の演出をしたいときに使うパッド。

アタックタイムとリリースタイムが長くサスティーンは最大にして使うことが多い。
そのため、きびきびとした動きには向いておらず、ゆったりとした動きに向いている。

フィルターのカットオフをオートメーションでコントロールすることで空気感や曲の抑揚を演出することができる。

宿題①

Serumを使って、パッドの音色を作成し、「譜例：パッドの用法」の①と②のパッドを打ち込み、提出する。

宿題②

Serumを使って、「和音を演奏」「空気感の演出」それぞれのパターンをオリジナルで作成する。
(できれば音色もオリジナルで)

ルール

1. 配布したリズムトラックに合わせて打ち込むこと。
2. 提出はパッドパートのみでよい。
3. 限界までクオリティーにこだわること。
4. 提出の際はmp3で書き出し、フォルダに入れてzipに圧縮すること。
5. ファイル名は全て英語で「edm-kadai_11-1_sugimoto.mp3」のようにつける。
6. [ギガファイル便](#)などのストレージサービスを利用してアップロードし、ダウンロードリンクをメッセージかE-mailで送ってください。