

# 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. プラック
10. リード
11. パッド
12. シーケンス
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

# 『スネア』

1. スネアについて
2. スネアの音作り：理論編
3. スネアの音作り：実践編
4. まとめ

## 1. スネアについて

楽曲の主体となるリズムはキックとスネアのコンビネーションで作られます。

そして、他の楽器のリズムも加わることで複雑で聞き応えのある音楽になります。

キックと同様にスネアのサウンドはとても重要で、スネアのキャラクターで楽曲の印象が大きく左右されます。

# 譜例

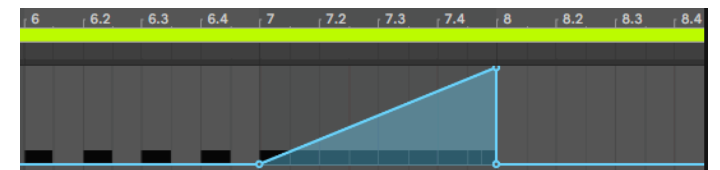
MIDIエディタの中の一番上の段がスネアで、一番下がキック、真ん中はハイハットです。

## ① シンプルなスネアパターン

## ② 手数を増やしたスネアパターン

## ③ ビルドアップなどで使われるパターン

スネアロールにピッチベンドをかけるのも盛り上がりを出す手法の一つです。



## 2. スネアの音作り：理論編

キック同様に、必要に応じて音をレイヤーしていきます。

『ボディー』と『トップ』の2つをレイヤーするのが基本になります。

ボディーはスネアの元となる音で、低域の音を多く含んでいます。そして『トップ』はアタック音としての役割があり中音域以上の音を多く含みます。ボディーの音とトップの音のバランスを微調整することで、理想的なスネアに仕上がります。

## ①スネアのボディとトップの周波数領域の関係

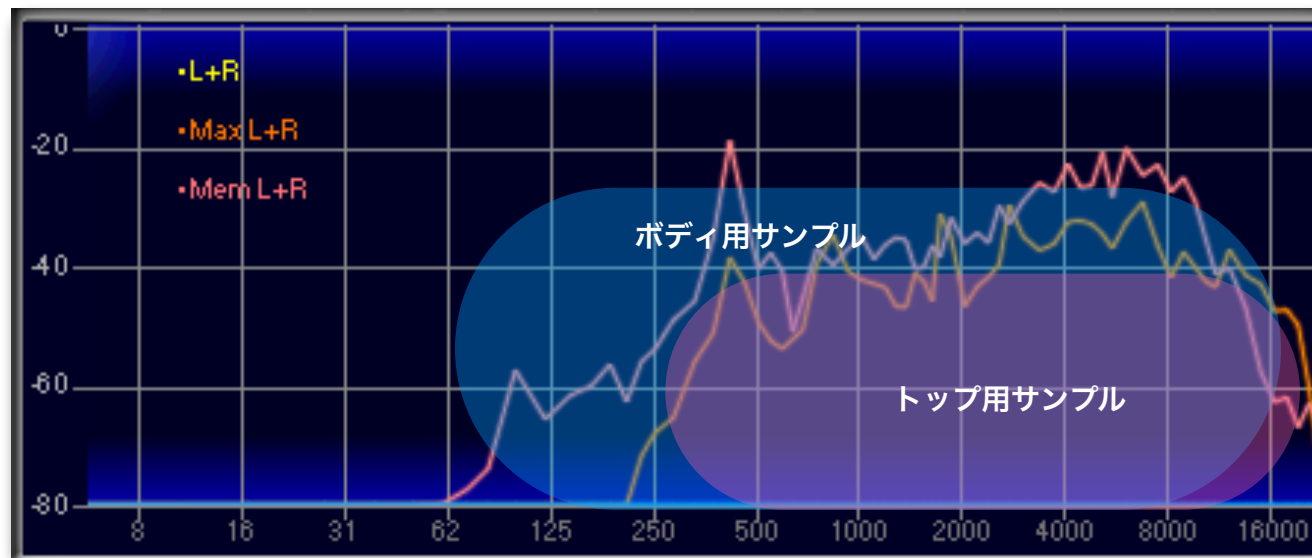
アナライザーで見るとそれぞれの周波数領域を確認することができます。

(下の画像はトップとボディのサンプルを個別で鳴らし、そのグラフの画像を合成しています)

ボディとトップ、それぞれ担当する周波数領域が微妙に違います。

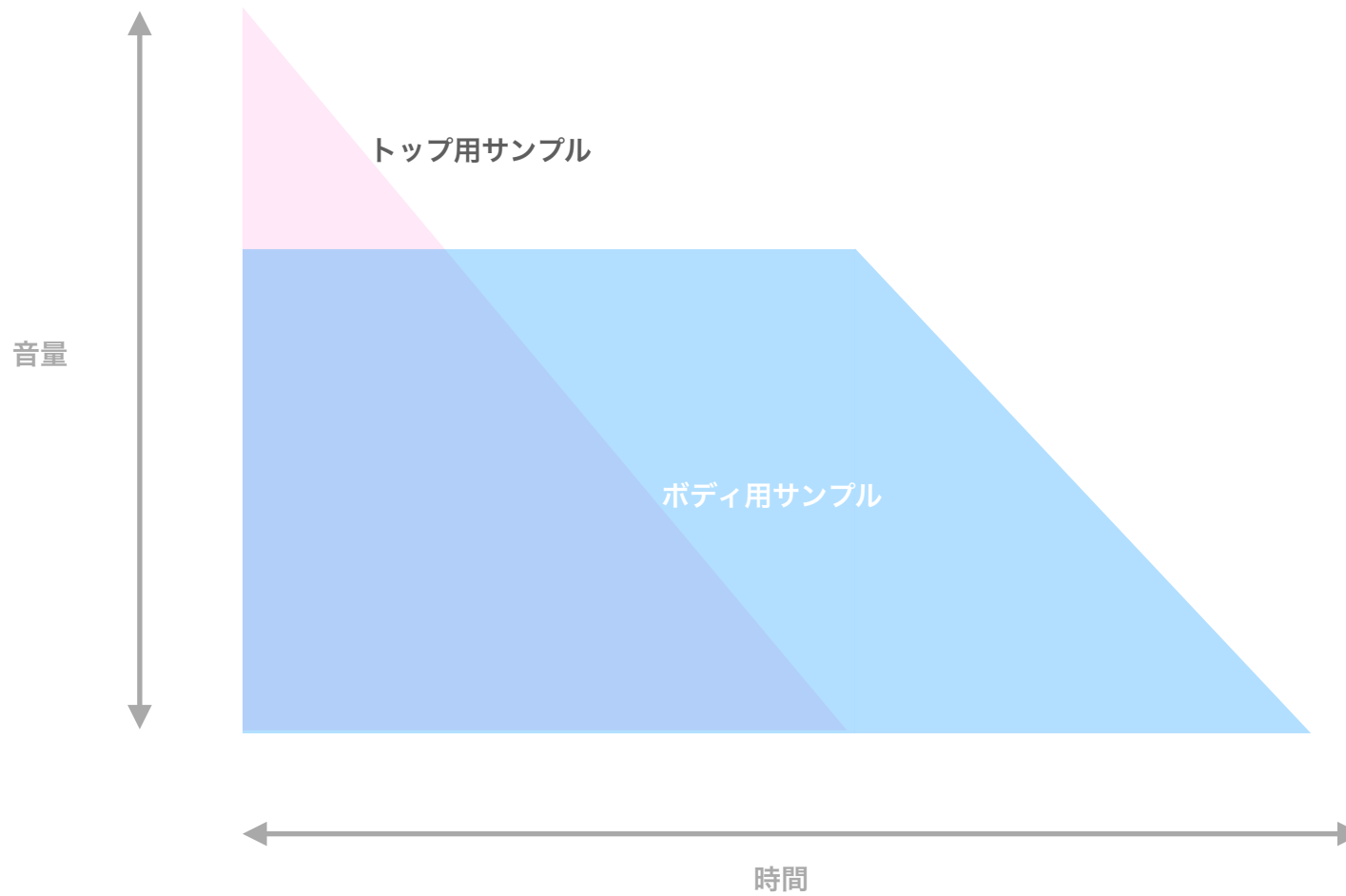
ボディの音だけでは物足りない場合は、トップをレイヤーします。

レイヤーする必要がなさそうだと感じた場合は無理にレイヤーしないほうがうまくいきます。色々実験して最適な状況を見つけていきましょう。



## ②スネアのボディとトップのエンベロープの関係

考え方はキックの時と同様です。



## 3. キックの音作り：実践編

### ① サンプルの選定

#### トップ用サンプル

アタック感を出すために、高域成分を多く含んだサンプルを選ぶ。

ボディの音を補う形で主に高域成分を補強していきます。

##### 【周波数領域について】

高音域成分を十分に含んでいるもの。

##### 【エンベロープについて】

ボディよりも短めのサンプルが理想。なるべくタイトに。

#### ボディ用サンプル

楽曲に合ったキャラクターのスネアを選択することが大事。サンプル選びの一つの方法として、リファレンスと聞き比べながらサンプルを選んでいくことで、そのジャンルらしい印象のドラムに仕上げることができます。

##### 【周波数領域について】

スネアの種類によって変わってくるが、ダブステップ系のスネアだと200Hzあたりの音がしっかり出ているもの。

トラップ系の場合だと400Hzあたりの音がしっかり含まれているもの。

##### 【エンベロープについて】

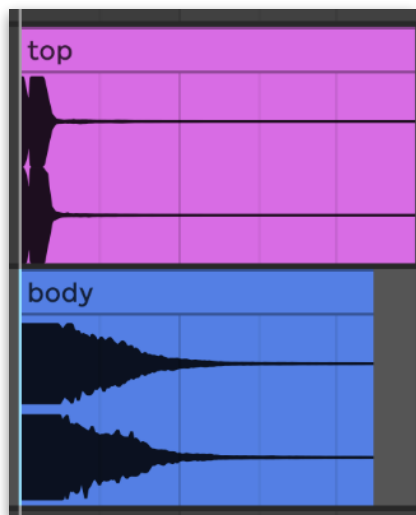
タイトにしたい場合は短めのサンプルを。ファットな感じにしたい場合は長めのサンプルを使う。後で長さなど微調整をしていきます。



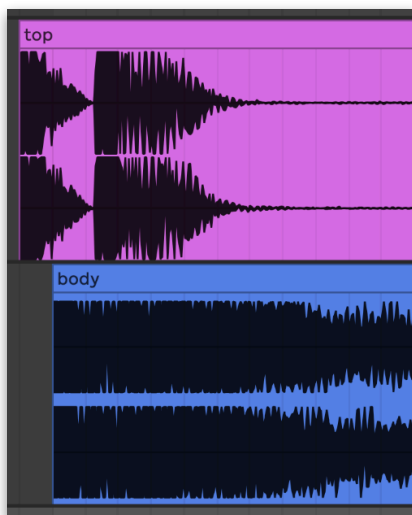
## ②サンプルの加工とレイヤリング

ここでも基本の考え方はキックの時と同様です。

### 1. サンプルを並べます



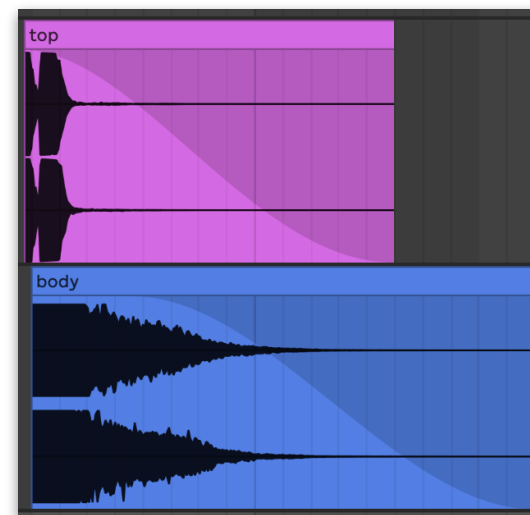
### 2. 発音のタイミングを調整します。



※波形を拡大して表示しています。

ここではトップのスネアに『プレシテッドスネア』（波形の山が二つになっている）を使っています。ボディの音になる直前に一瞬音が入ることによってスネアの音が引き立つようになります。

### 3. サンプルの長さを調整し、フェードをかけて微調整。



長さを変えたいと感じた時はフェードをかけることもありますが、サンプル自体を別のものに置き換えたほうが自然な仕上がりになることもあるので、聞いて確認しながら進めていきましょう。

（今回の場合はスネアの長さと言うよりはサンプルに含まれているリバーブの余韻を調節した形になりす）

### ③エフェクトによる加工

#### トップ用のEQ

ローカットを約300Hz入れる

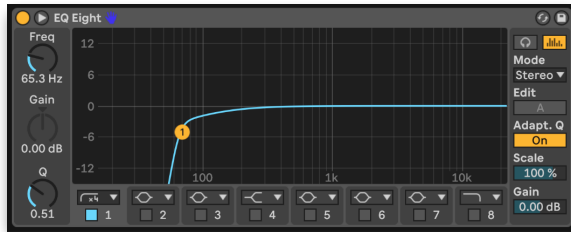


スネア専用のBUSに送りハイカットを20KHz入れる



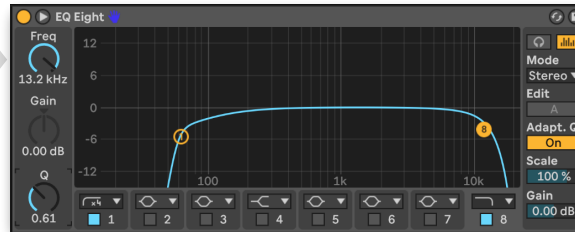
#### ボディ用のEQ

ローカットを入れる



ダブステップ系の場合は60Hzくらい。  
トラップ系の場合は140Hzくらい。

ハイカットを入れる



トップ用サンプルをレイヤーして聞いた  
ときにうるさいようであれば、ハイ  
カットまたはハイシェルフを入れる。  
約8 KHz。（ここでは13KHzにハイ  
カットを入れています）

必要であれば、ボディ成分とアタック成分  
を調整する。

（今回の場合400Hz付近と7 KHz付近を  
上げています）

## 4. まとめ

スネアもダンスミュージックにとって重要でスネアの印象によって楽曲のイメージが左右されます。

曲のスタイルに合ったスネアの音色選びがとても重要になります。

キックの時と同様に、リファレンスを立てて同じになるように作っていくのが上達の近道です。

課題をとおして訓練していきましょう。

## 宿題①

スネアの音を自作し、参考音源と同じリズムパターンで打ち込む。

## 宿題②

トラックを聞きながらオリジナルのスネアパターンを作成する。

## ルール

1. 配布したトラックに合わせて打ち込むこと。
2. 提出はスネアパートのみでよい
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\_13-1\_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。