

# 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**

# 『アレンジ』

1. アレンジについて
2. アレンジの流れ
3. 全体の構成を組み立てる
4. まとめ

## 1. アレンジについて

ダンスミュージックは『踊れる音楽』であるということは重要な要素だとわかります。ですが、ただループさせただけではすぐに飽きてしまうでしょう。

聞き応えのある一曲に仕上げるためには、音色が気持ちよく、どんどん盛り上がって期待感が高まり、そしてエネルギーが発散されてやがてエンディングに向かう、そういったドラマチックな展開が必要です。

そこで、大事になってくるのが『アレンジ』ということになります。

## 4つの構成要素

大きく4つの構成要素に分けることができます。

ダンスミュージックでは各構成要素を『Intro』『Breakdown』『Build up』『Drop』のように表記することが多いです。

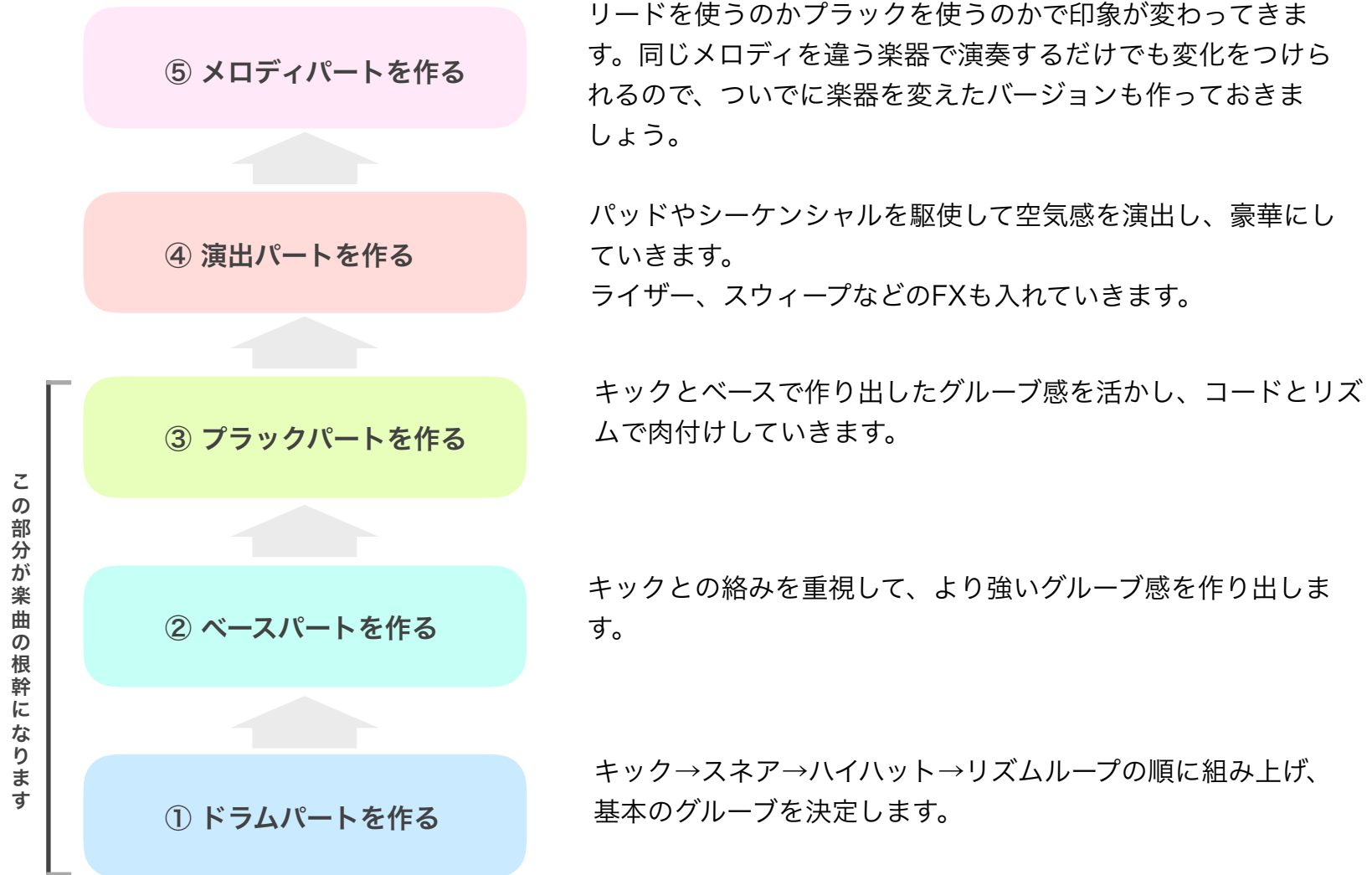
日本語で言うところの『イントロ』『Aメロ』『Bメロ』『サビ』みたいなものです。

それぞれの構成要素の役割を把握しておくことで起伏のあるドラマチックな楽曲を作るガイドラインとして役に立ちます。



## 2. アレンジの流れ

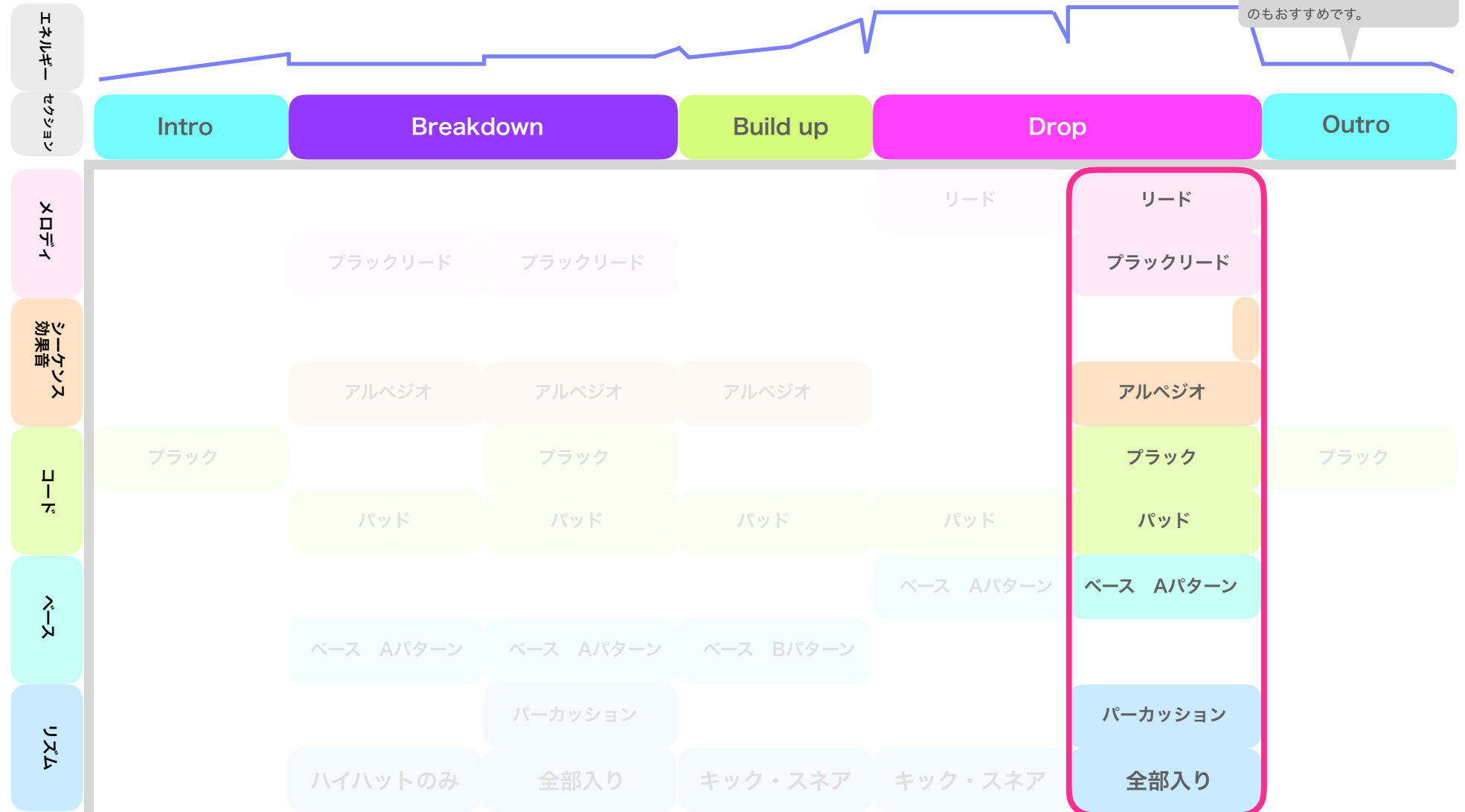
はじめに、曲のメインになる8小節の『ドロップ』を作ります。下の図のような流れで順番に作ります。



### 3. 全体の構成を組み立てる

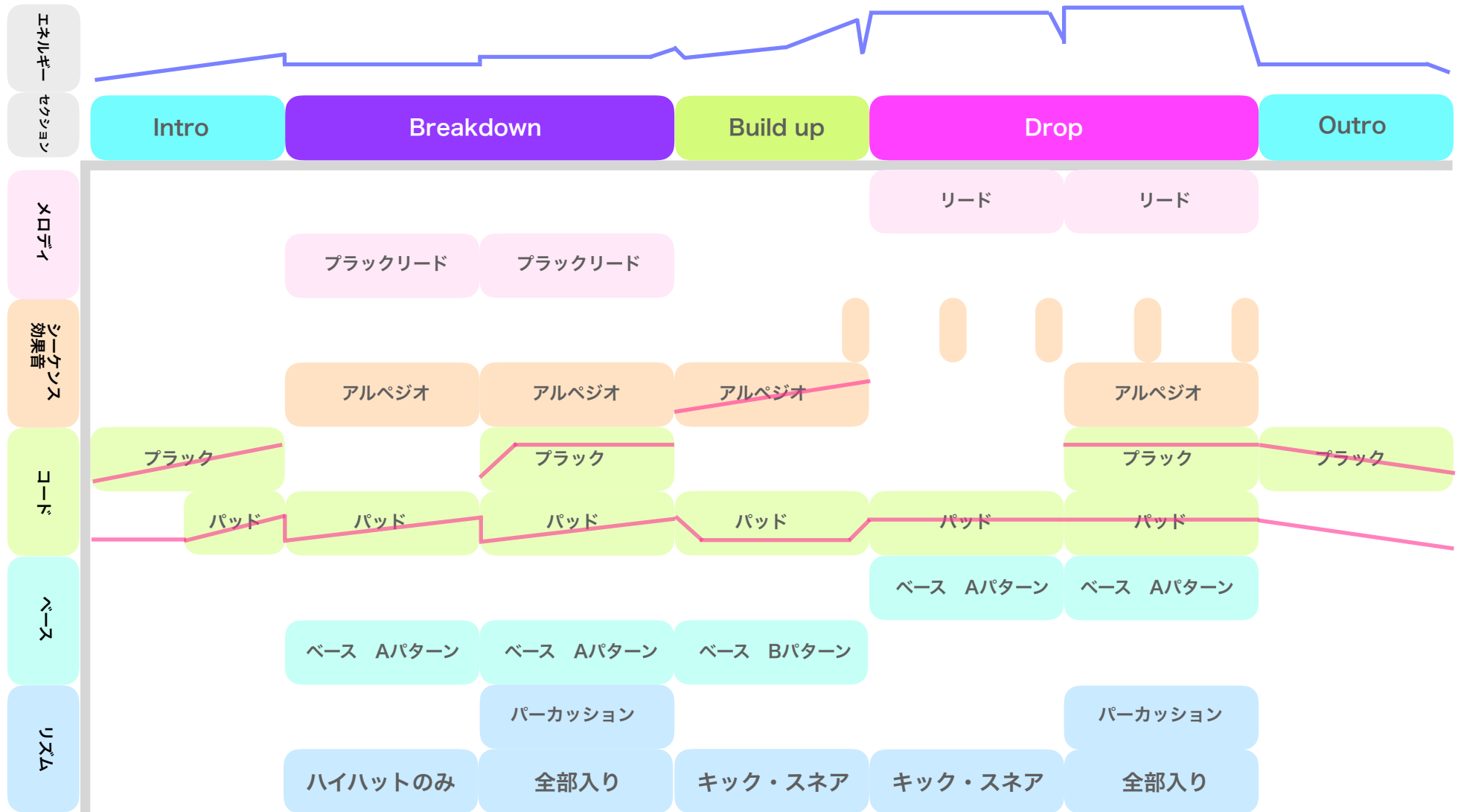
① 8小節のドロップを元に、トラックの抜き差しで各パートを作成

空のトラックを使い、ボリュームなどに適当なオートメーションをかけ、曲のエネルギーの増減をメモする。それに沿って作っていくのもおすすめです。



最初に作った8小節のドロップをここに並べてからアレンジ開始

② 全体が出来上がってきたら不足を感じる場所に音を足したり、カットオフなどのオートメーションを書き込んで全体を整えます。



## 4. まとめ

フューチャーベースなどのアレンジは8小節単位で考えていくと作りやすいです。メロディなどは、いろいろなバリエーションがあると飽きがこないなので、できる限りアイデアは形にしておくといいでしょう。

8小節のメロディの一部分を1拍や2拍でループさせたり、同じメロディを違う楽器で演奏してみたりすることで、簡単にバリエーションを増やすことができます。

まずはグルーブ感のある8小節のドロップをしっかりと作り込むことが重要です。それらを抜き差ししながら全体の流れを作っていきます。



## 課題①

『2. アレンジの流れ』の項目を参考に8小節の楽曲を作成してくる。

### ルール

1. 全パートをオリジナルで作成してくる。
2. 全パートが入った2 mixを提出。
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\_17-1\_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。

## 課題②

課題①で作成した8小節の素材を使って、  
フューチャーベースらしい構造を持った楽曲を1曲仕上げてくる。

### ルール

1. 長さは4分以内におさめること。
2. 全パートが入った2mixを提出。
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\_17-1\_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。