

EDMを作る

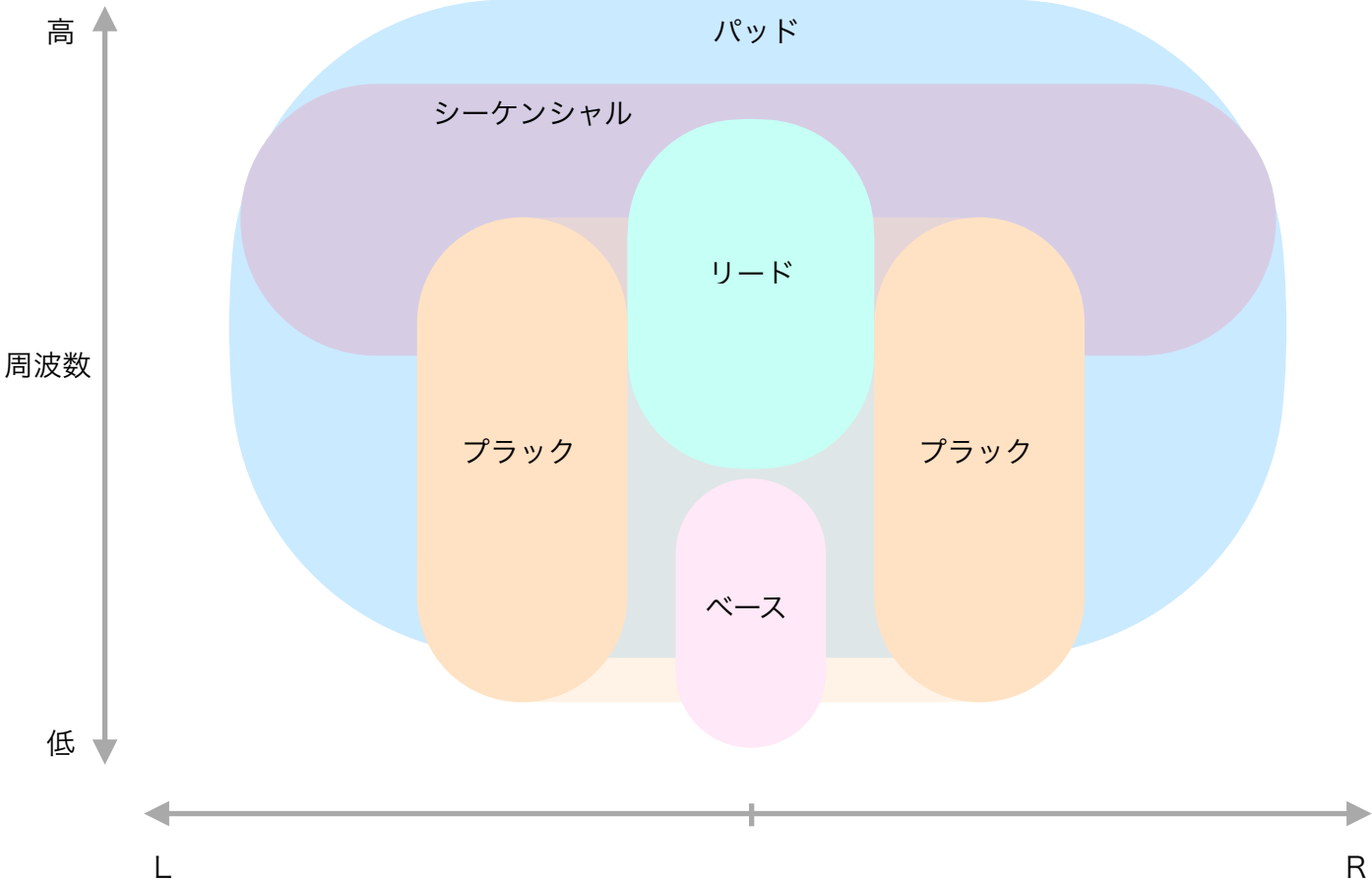
もくじ

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

『ベース』

1. シンセアレンジの概要
2. フューチャーベース(Future Bass) について
3. フューチャーベース におけるベースの役割
4. シンセベースの音作り
5. まとめ

1. シンセアレンジの概要



2. フューチャーベース (Future Bass) について

Future Bassとは？

フューチャーベースは、変調されたシンセサイザーのサウンドを強調したエレクトロニックダンスミュージックのジャンルまたはテクニックの総称です。

【歴史】

2006年にリリースされたBurial（ブリアル）のセルフタイトルのアルバムにさかのぼります。

このジャンルは、Rustie（ラスティ）、Hudson Mohawke（ハドソン・モホーク） & RL Grime（ル・グライム）等によって開発されました。2010年のことでした。

2011年にリリースされたRustieのアルバムGrass Swordsはこのジャンルの人気を集めたリリースの1つです。

その後、2013年には、Disclosureの曲 You&Me のFlumeリミックスがメインストリームとなり、イギリス、アメリカ、日本、中国、韓国、オーストラリアで人気になりました。

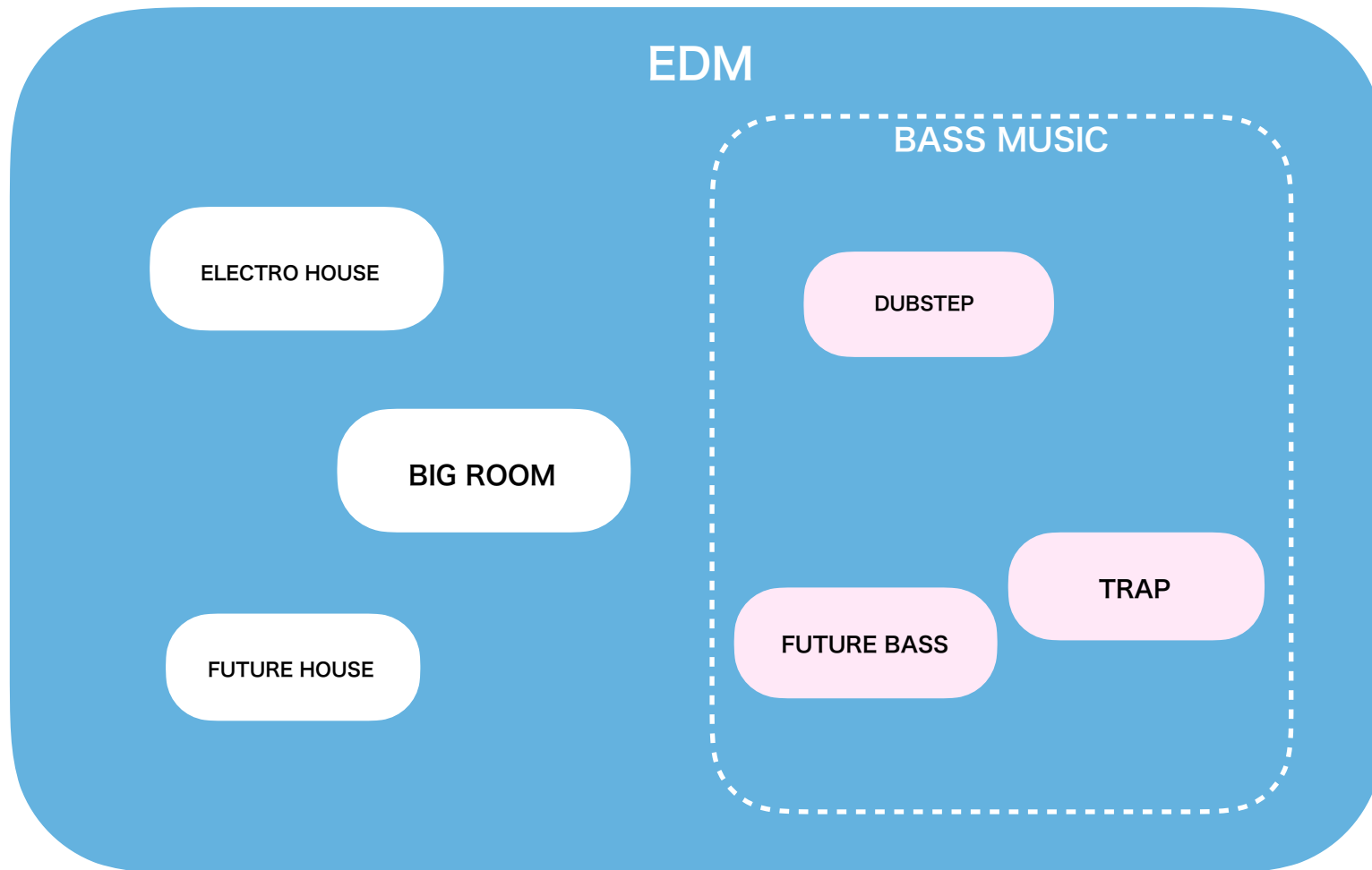
【音楽的特徴】

オートメーションやLFOを使用して振幅を制御し『揺らぎ』の効果を強調させた変調を取り入れることがよくあります。さらに、「ライザー」や「キラキラ」と響くゆるやかなピッチの上昇、およびアルペジオコード、ボーカルチョップ、などがよく取り入れられています。

Future Bass のサブジャンルで、Kawaii Future Bassというのもあり、

日本のポップカルチャーに影響を受けた、可愛らしくてハッピーなサウンドが特徴的です。所々にアニメやゲーム的な効果音が入ります。

EDMに含まれる様々なジャンルを見てみよう。



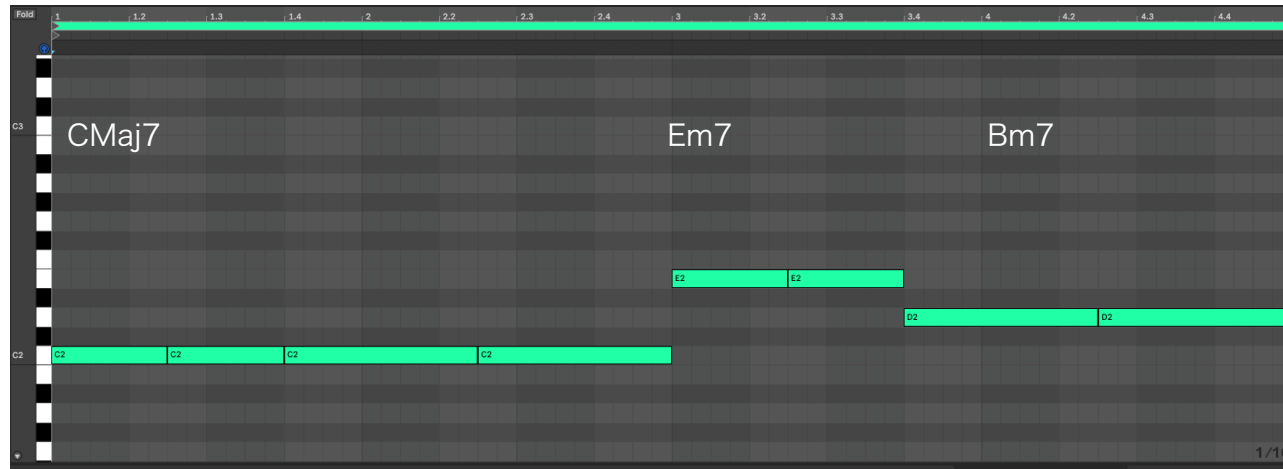
3. Future Bass におけるベース (Bass)の役割

キックやスネアなどと絡み合って共にグルーブを作り出し、かつ、ルートを鳴らすことで他のコード楽器の土台となる重要なパート。

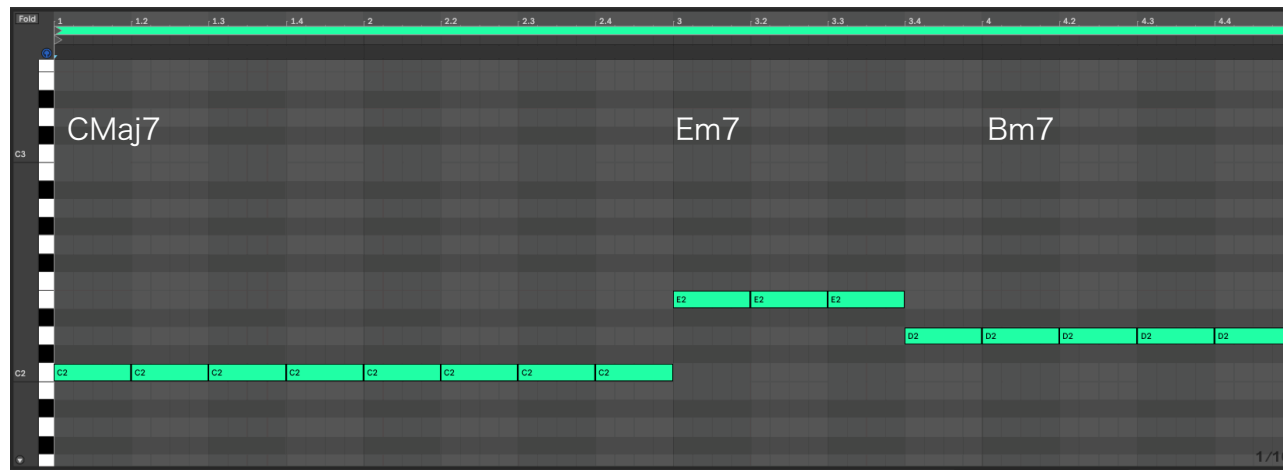
ルート以外の音を鳴らすことも多い。メロディーのように演奏することもあり、様々な手法を使って楽曲に変化持たせていきます。

ベースラインの例

① キックと同じタイミングのパターン



② 8分音符で連続させるパターン



③ 16分音符で連続させるパターン

A MIDI piano roll interface showing a 16-measure pattern. The top bar is labeled 'Fold' and contains measure numbers from 1 to 4.4. The piano roll is divided into three sections: CMaj7 (measures 1-2), Em7 (measures 3-4), and Bm7 (measures 5-8). The C2 staff shows a continuous sequence of 16th notes: C2 (measures 1-2), E2 (measures 3-4), and D2 (measures 5-8). The E2 staff shows a continuous sequence of 16th notes: E2 (measures 3-4) and D2 (measures 5-8). The D2 staff shows a continuous sequence of 16th notes: D2 (measures 5-8). The bottom right corner shows '1/16'.

④ ブラックやブラスなどと同じタイミングのパターン

A MIDI piano roll interface showing a 16-measure pattern. The top bar is labeled 'Fold' and contains measure numbers from 1 to 4.4. The piano roll is divided into three sections: CMaj7 (measures 1-2), Em7 (measures 3-4), and Bm7 (measures 5-8). The C2 staff shows staggered 16th notes: C2 (measures 1-2), C2 (measures 3-4), and C2 (measures 5-8). The E2 staff shows staggered 16th notes: E2 (measures 3-4) and E2 (measures 5-8). The D2 staff shows staggered 16th notes: D2 (measures 5-8), D2 (measures 9-10), D2 (measures 11-12), and D2 (measures 13-14). The bottom right corner shows '1/16'.

⑤ 装飾音やグライドなどを取り入れたパターン

A MIDI piano roll showing a chord progression. The top of the piano roll is highlighted in cyan. The chords are labeled as CMaj7, GMaj, G4, Am, and Em7. The piano roll shows various notes and accidentals (sharps and naturals) across the keyboard, with some notes highlighted in cyan. The piano roll is divided into measures 1, 1.2, 1.3, 1.4, 2, 2.2, 2.3, 2.4, 3, 3.2, 3.3, 3.4, 4, 4.2, 4.3, and 4.4. The piano roll is labeled with C4, C3, and C2 on the left side. The piano roll is labeled with 1/16 at the bottom right.

A MIDI piano roll showing a glide (pitch bend) effect. The piano roll is divided into measures 1, 1.2, 1.3, 1.4, 2, 2.2, 2.3, 2.4, 3, 3.2, 3.3, 3.4, 4, 4.2, 4.3, and 4.4. The piano roll is labeled with 1/16 at the bottom right. A pink box contains the text: グライド (ピッチベンド) はこのようにかけています。

4. シンセベースの音づくり

・オシレータ1 (メイン) : 太く、しっかりした芯を作るためのオシレータ

→ノコギリ波やパルス波など、倍音の多い波形を選ぶ。

・オシレータ2 (サブ) : メインだけではカバーしきれない周波数領域の補強のためのオシレータ

→ノコギリ波やパルス波など、倍音の多い波形を選ぶ。1オクターブ上で出すことが多い。

・アンプリチュードエンベロープ : 時間の経過にともなう音量の変化を作る。

→基本はアタック速め。ディケイタイムとサスティーンの量を調節する。

フィルターエンベロープ調整後に最終的な微調整を行う。

・フィルターエンベロープ : 時間の経過にともなう聴感上強調される周波数帯域を作る。

→まずはアンプリチュードエンベロープ同様のセッティングでやってみる。レゾナンスの値は少なめが良い。

おすすめセッティング

[オシレータ]

メイン用 [OSC A]は矩形波で、2オクターブ下げた設定に。モノラルにしました。

サブ用 [OSC B] はノコギリ波で1オクターブ下げています。

[エンベロープ]

[ENV 1] はアンプリチュードエンベロープで、アタック速め。リリースを入れています。サスティーンは最大です。

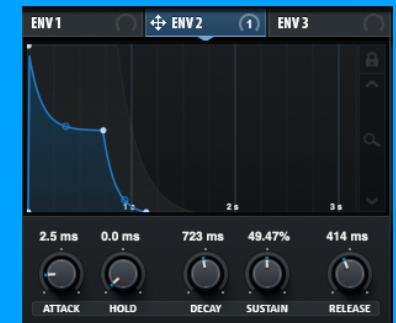
[フィルター]

[MG Low 24] を選択。
[ENV 2] を [CUTOFF] にモジュレーションさせる。

52 28Hz



[ENV 2]



※ 課題①の『ベースラインの例』①～④ をするときには、まずはこの設定でやってみましょう。

5. まとめ

この講座ではフューチャーベースを中心に見ていきますが、一つのジャンルをとってっも、どんどん進化していくので目を見張るものがあります。

いろいろないいエッセンスを取り入れて独自の音楽を作っていきたいですね。

フューチャーベースの場合、シンプルなベースパターンになることが多いです。

かつグルーブを感じられることがとても大事なので、音づくりが非常に重要になってきます。

まずは基本のパターンをしっかりマスターして、かっこいベースを作れるようにしていきましょう。

課題①

Serumを使って、音色を制作し『ベースラインの例』①～④を打ち込んで、提出する。
余力があれば⑤もチャレンジする。

課題②

Serumを使って、オリジナルのベースパターンを2パターン作る。（できれば音色もオリジナルで制作する）

ルール

1. 配布するリズムトラックをダウンロードし、それに合わせてベースをうちこむ。
2. 限界までクオリティーにこだわること。
3. 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。
4. ファイル名は全て英語で「edm-kadai_8-1_sugimoto.mp3」のようにつける。
5. [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。

補足説明

課題①の『ベースラインの例 ⑤』の課題を進めるときは、まずはこちらのおすすめ設定を使ってみてください。
3つのトラックを作り、それぞれの音色をレイヤーすることで奥行きのあるベースサウンドをつくることができます。

トップ用ベース おすすめ設定

基本的には11ページにある設定が元になっていますが、微妙に変わっています。

The image shows the Serum synthesizer interface with several settings highlighted by callouts:

- [オシレータ]**: 共にパルス波を使用しています。ユニゾン数も共に7本に設定しています。
- [ENV 1]**: ほぼ、デフォルトの設定
- [ピッチベンド]**: 下方向には [-12] にしています。(今回、上方向のピッチベンドのオートメーションはかけていないので気にしなくてOKです。)
- [エフェクト]**: お好みに、エフェクトなど入れても面白いと思います。今回は、ディストーションを入れてみました。
- [フィルター]**: [ENV 2] を [CUTOFF] にモジュレーション。
- [ENV 2]**: 81 ms, 0.0 ms, 1.08 s, 100.00%, 287 ms
- [Distortion]**: 25% DRIVE, 82% MIX

ミドル用ベース おすすめ設定

トップ用ベースとサブベースの中間ぐらいの音域になるようなイメージで音作りすると良いでしょう。

The image shows the Serum/13 software interface with several settings highlighted by callouts:

- [オシレーター]**
パルス波と三角波を加算合成。共に1オクターブ下に。
Callouts: 0.05, 67, 0, 67, 3365Hz, 10
- [ENV 1]**
ほぼ、デフォルトの設定
Callout: PWM: 82%
- [ピッチベンド]**
下方方向に [-12] に設定。
(今回、上方方向のピッチベンドのオートメーションはかけていないので気にしなくてOKです。)

The interface also shows various other parameters like OSC A, OSC B, FILTER, and a keyboard at the bottom.

サブベース おすすめ設定

サブベースなどは基本的にモノラルの場合が多いです。
今回は **[SUB]** がメインのオシレータとして機能しています。
[SUB] を補うような形で **[OSC A]** が入っています。

