

DTM 作曲講座「スマホやタブレットを使って、歌を作ってみよう！」  
(第4回)

開催日：2024年12月1日  
@アクトシティ浜松研修交流センター

DTM 作曲講座「スマホやタブレットを使って、自分の歌を作ってみよう！」の第4回を開催しました。ワークショップの様子をレポートでお届けします。このワークショップは、講師のジョン先生が主導し、参加者が「自分の歌」を制作し、表現を通じて人に気持ちを伝える方法を学ぶことを目的に行われています。第4回では、特に楽曲のミックスの基礎について学びました。

### ■これまでの学びの振り返り

まずは、前回までの学びを振り返りました。

#### ○第1回～第3回の内容

##### 1. リズムとテンポの基礎

曲のテンポ（BPM）の選び方やリズムの作り方を学びました。

##### 2. 音域の使い方と楽器の役割

ピアノやギターなどの楽器を例に、低音域・中音域・高音域の使い分けを学びました。

##### 3. 曲の構成を考える

サビ部分を先に作り、それを元にイントロやアウトロを作る「引き算」の手法を体験しました。



### ■本日のチャレンジ！「楽曲のミックス」

第4回目では、完成した楽曲の音量バランスや音の定位（パン）を調整し、さらにエフェクトを加えることで、曲の完成度を高める「ミックス」の作業に取り組みました。

#### 1. ミックスの基本

ジョン先生は、ミックスの目的について「曲の主役（多くの場合はボーカル）を際立たせ、全体の音のバランスを取る」と説明しました。これにより、楽器がボーカルの邪魔をせず、聴き手にとって心地よい音の配置が実現します。

## 2. 音量バランスの調整

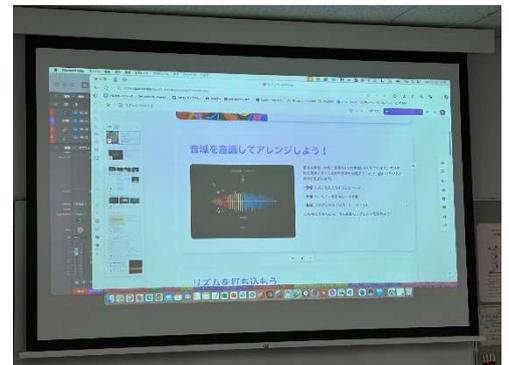
楽器ごとに音量を調整し、ボーカルを中心に据えたミックスを行いました。以下の手順で進めました：

- ・ 基準を決める

まずボーカルの音量を基準とし、他の楽器を少しずつ加えながら調整しました。例えば、ドラムが大きすぎるとボーカルが埋もれてしまうため、全体を聴きながら細かく調整しました。

- ・ 各パートを際立たせる

スネア（ドラムの一部）やキック（ベースドラム）をボーカルの音量に近づけることで、曲のリズム感がしっかり伝わるよう工夫しました。



## 3. パンニング（音の定位を操作する）



パンニングとは、音がどの方向から聞こえるかをコントロールする作業です。以下のように実践しました：

- ・ ライブ演奏をイメージ

ギターを右、シンセサイザーを左に配置するなど、楽器を左右に分けて配置することで、バンド演奏のような臨場感を演出しました。

- ・ バランスを取る

左右どちらかに音が偏らないよう、バランスを見ながら配置しました。例えば、右にギターを配置した場合は、左にシンセサイザーや他の楽器を置くことで、耳に心地よい音の広がりを作りました。

## 4. リバーブ（響き）の活用

リバーブを加えることで、楽曲に空間的な広がりを持たせる方法を学びました。

- ・ 設定の工夫

リバーブの量や種類を調整し、曲の雰囲気にあった響きを演出しました。例えば、ボーカルには少し控えめなリバーブを加え、歌詞が聞き取りやすくなるよう工夫するなどです。



## ■実践作業の成果

今回のセッションを通じて、参加者は以下のスキルを習得しました：

- 楽器とボーカルのバランス調整

各パートの音量を調整し、ボーカルが埋もれず聴きやすい楽曲を作れるようになりました。

- 空間的な音の配置

パンニングを活用し、臨場感や奥行きのある楽曲を制作しました。

- 響きやエフェクトの工夫

リバーブや他のエフェクトを加え、曲の雰囲気合った音響を作り出しました。

## ■次回以降の展望

第 5 回目では、完成した楽曲をショート動画形式に仕上げるため、動画編集ソフト「CapCut」を使った実践作業を行います。この動画は SNS に投稿することを想定しており、視聴者の目を引く工夫を加える予定です。参加者は、実際に SNS で UP されている参考動画を見ながら、自分なりの構想を考えていました。次回も楽しみです！

