

# 3種のビートメイク方法

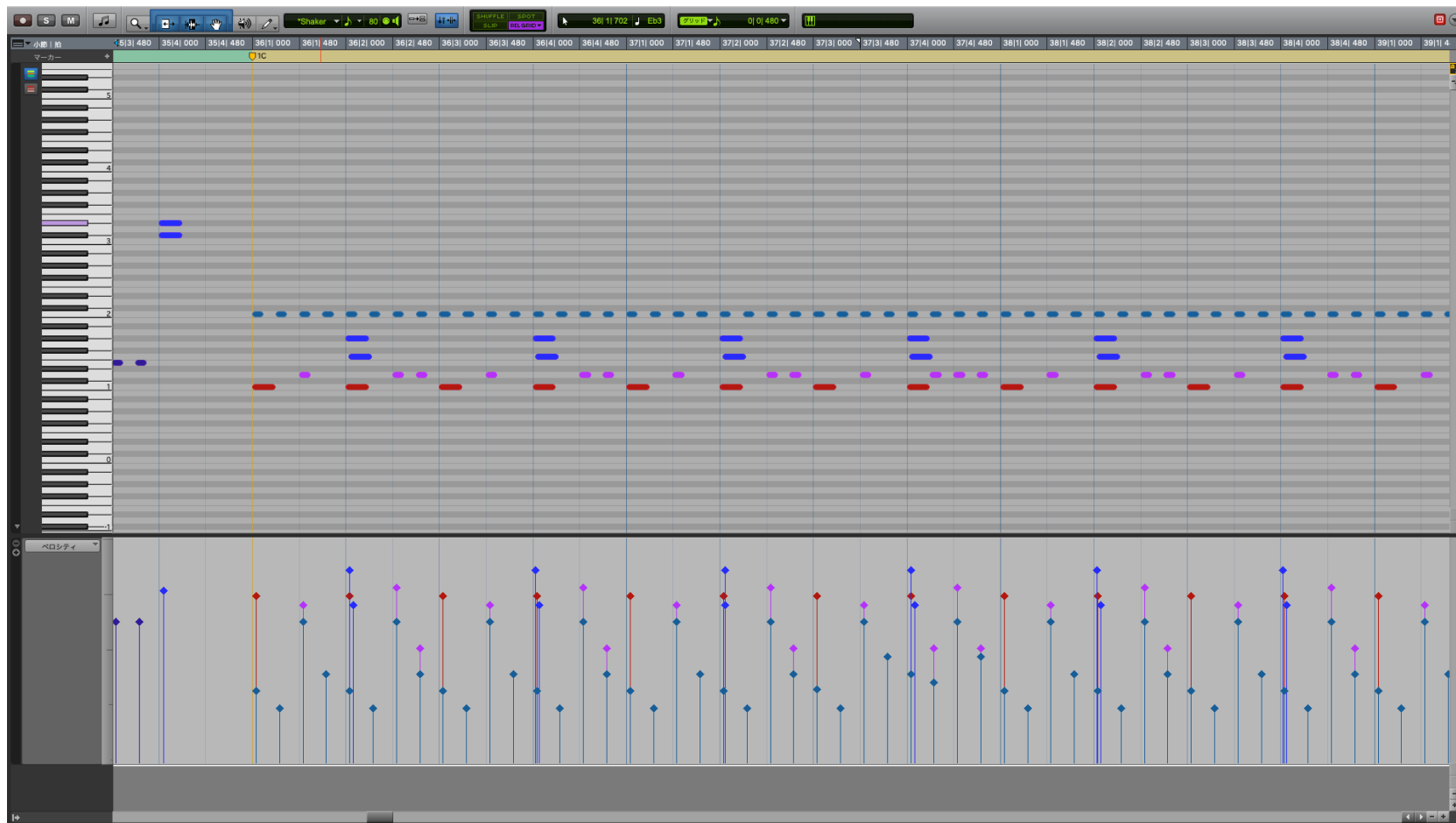
# エレクトリック系ビートメイク3種のテクニック

エレクトリック系ビートメイクでは  
様々な手段でリズムトラックを制作していきます。

それらを分類すると、以下の3種類に分けることができます。

- MIDIトラックへの打込み
- ステップシーケンサーの活用
- オーディオ素材の活用

# MIDIトラックへの打込み



## MIDIトラックへの打込み

MIDIトラックを使ったオーソドックスな打込みです。

アコースティック系ビートメイクと同様に、  
MIDIトラックへ直接データを入力していく方法ですね。

初心者のみなさまでもやりやすい、最もメジャーなスタイルとなります。

# MIDIトラックへの打込み：メリット & デメリット

## ① メリット

- とにかくカンタン！
- 強弱 & タイミングの微細な調整もラクラク

## ② デメリット

- トリッキーな音作りがしにくい

# ステップシーケンサーを使う



## ステップシーケンサーを使う

リズムマシン内臓のステップシーケンサーを使って打込む方法です。

楽曲で使用したいリズムパターンをあらかじめ打込んでおき、それをDAWと同期させて再生します。

ハードウェアのリズムマシンや、それを模したソフトシンセをお持ちの方ならば、こちらの方法を選択するのも良いかと思います。

# ステップシーケンサーを使う: メリット & デメリット

## ① メリット

- 直感的にリズムをプログラミングできる
- いろんなリズムパターンを簡単に試せる

## ② デメリット

- パターンの違うリズムを多用する場合は不向き
- 細かいエディットが難しい



# オーディオ素材を使う

The screenshot displays a DAW interface with the following elements:

- Transport Bar:** Shows playback controls and time markers (e.g., 251, 252, 253, 254, 261, 262, 263, 264, 271, 272, 273, 274, 281, 282, 283, 284, 291, 292, 293, 294, 301).
- Track List:** Lists various audio tracks including 'Bounce', 'S\_MASTER', 'Bus L1', 'Reverb Plate', 'Reverb Hall', 'Reverb Talko', 'Reverb Vo', 'Delay Short', 'Delay Long', 'Click', 'Sop', 'Ten', 'Bas', 'Sop dbl', 'Ten dbl', 'Bas dbl', 'Alt', 'StrOff', 'Bus Strings', 'Vn1 VCS Sub', 'Vn1 VCS', 'Vn2 VCS', 'Va VCS', 'Vc VCS', 'Piano01', 'Piano02', 'Bus Keys', 'Seq AEON', 'Pad KM', 'Bus Synth', 'Gt L2', 'Gt R2', 'Bus Gt', 'SBass Ave', 'SBass Tri', 'Bus Bass', 'DM307 HH', 'DM307 SD 01', 'DM307 SD 02', 'DM307 SD 03', 'DM307 SD 04', 'DM307 SD 05', 'DM307 SD 06', 'DM307 SD 07', 'Bus Drums', 'DM307 Kick 01', and 'DM307 Kick 02'.
- Track Controls:** Each track has a volume knob, a 'dyn read' button, and a 'read' button. The 'Bus Drums' track is set to 'Bus AD' with a volume of 0.0. The 'DM307 Kick 01' track is set to 'Bus AD' with a volume of -15.6. The 'DM307 Kick 02' track is set to 'Bus AD' with a volume of -2.8.
- Waveform Display:** Shows the audio waveforms for each track, with some tracks having a '0 dB' gain indicator.

## オーディオ素材を使う

スネアやキックなど単発のドラムショットを直接DAW上に並べてリズムを組んでいく手法です。

または、リズムループを用いた「ブレイクビーツ」と呼ばれる手法もこの部類に入ります。

とくにヒップホップなどでは欠かせないテクニックです！

# オーディオ素材を使う: メリット & デメリット

## ① メリット

- 素材のもつ音色やグルーブをダイレクトに使用できる
- 波形編集により1音ごとに細かいエディットが可能

## ② デメリット

- 強弱や音色を変化させるのがニガテ
- 素材選びにコツが必要