

オーディオを使ったビートメイク

オーディオ素材を使ったビートメイクの基本

オーディオ素材を使ったビートメイクはとってもシンプル！

キックやスネア、ハイハットなどのオーディオ素材を、
そのままDAWの並べながらビートを組んでいくスタイルです。

MIDIとは違い、サウンドそのものを直接加工することが容易なため、
波形の細部を調整したり、トリッキーなサウンドを作る際には
非常に便利なテクニックです。

オーディオを使ったビートメイク手順

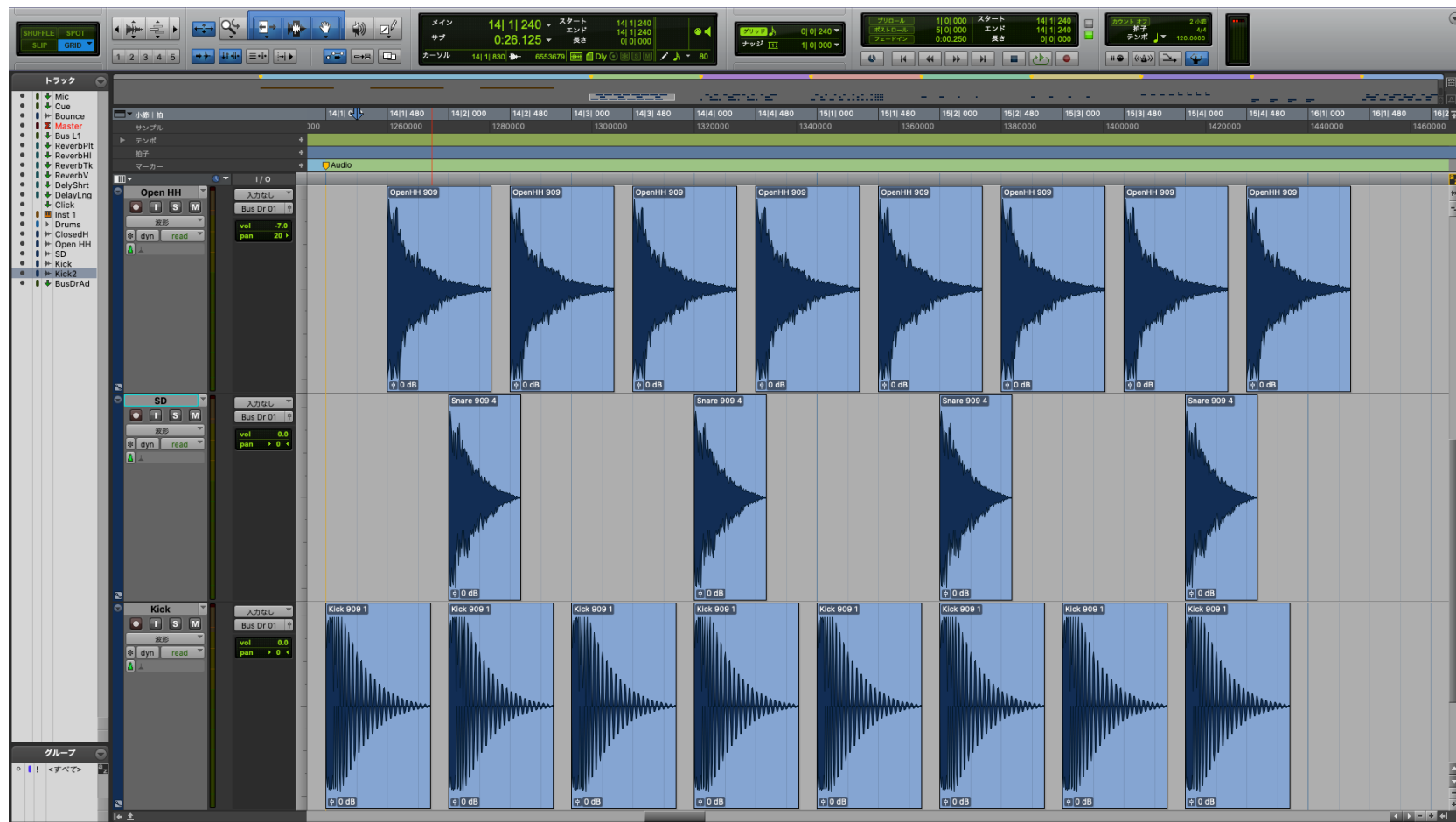
- ① 素材を選定する
- ② DAWに配置する
- ③ 必要に応じて加工する

① 素材を選定する

単発のキックやスネアなどをサンプリングした素材集ありますし、
ハードウェア & ソフトウェア音源から
ご自身でサンプリングすることもアリです。

どんな素材を使うかによって仕上がりも全く変わってきますので、
様々な素材を試しながら楽曲にマッチしたものを選んでいきましょう。

② DAWに配置

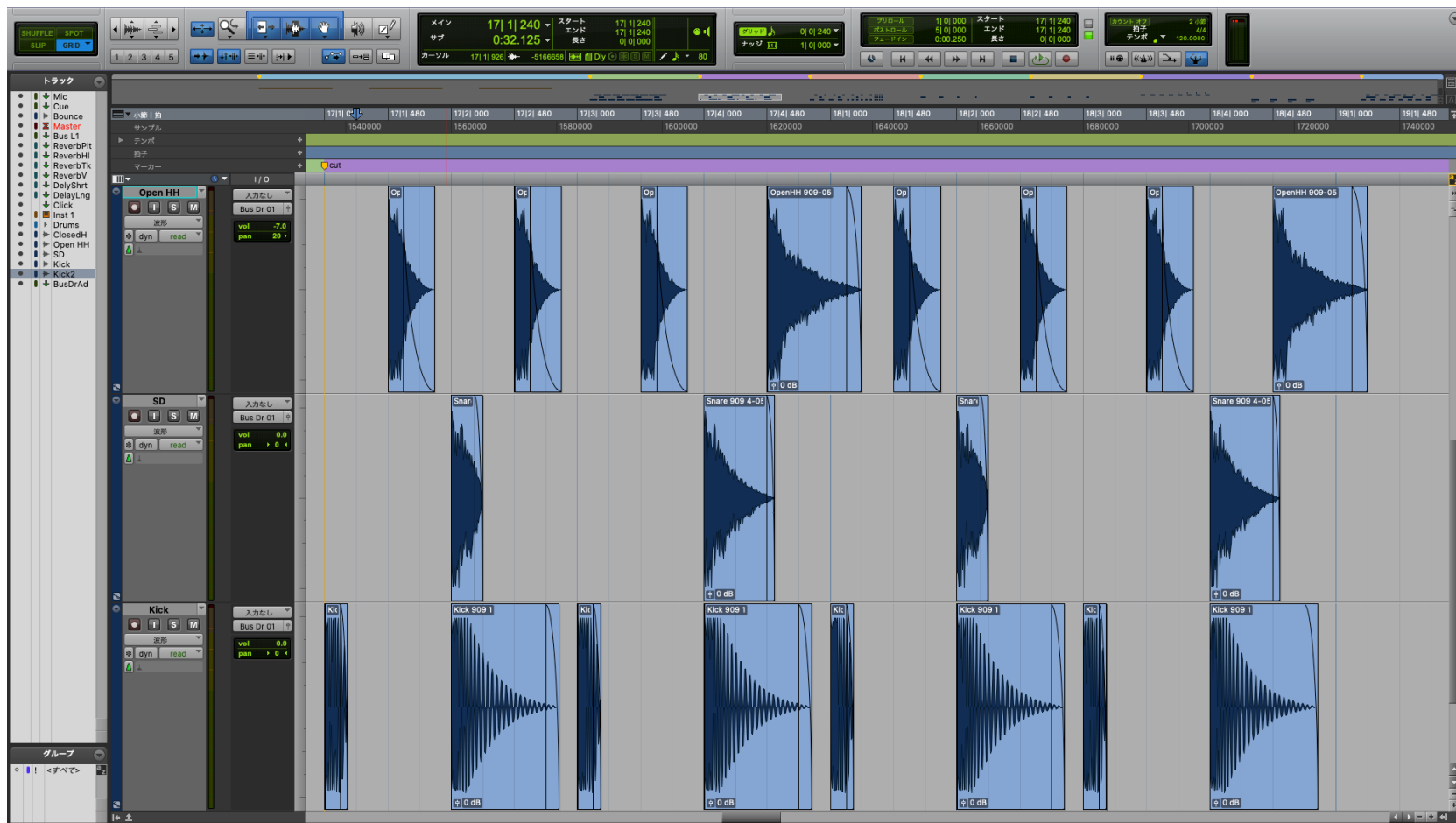


③ 必要に応じて加工する

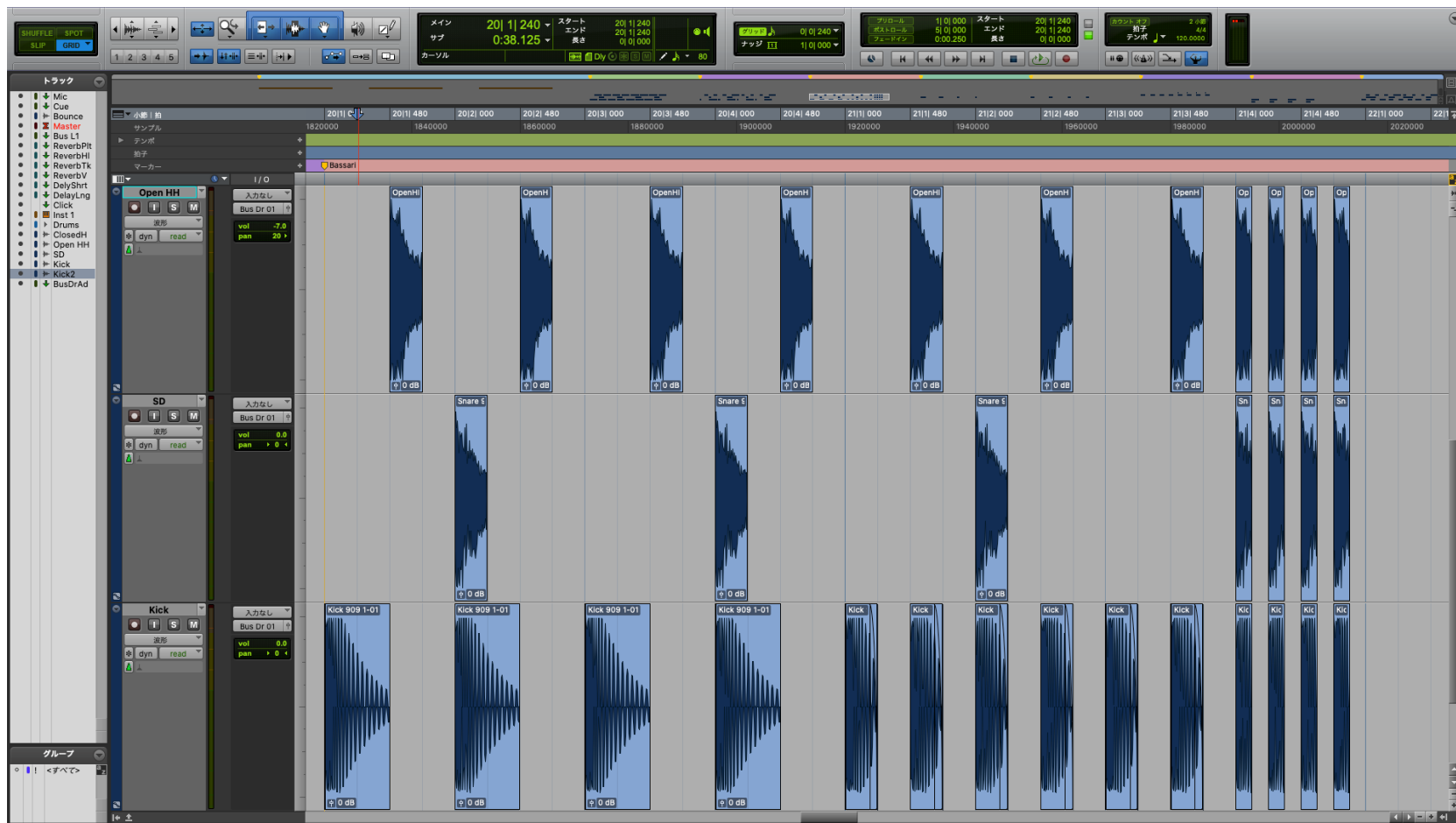
オーディオ素材を加工する場合、以下のようなテクニックがあります。

- カットする
- フェードを調整する
- レイヤーする
- 位相を揃える
- リバーブ(逆再生)する

オーディオの加工①: カットする



オーディオの加工①: カットする



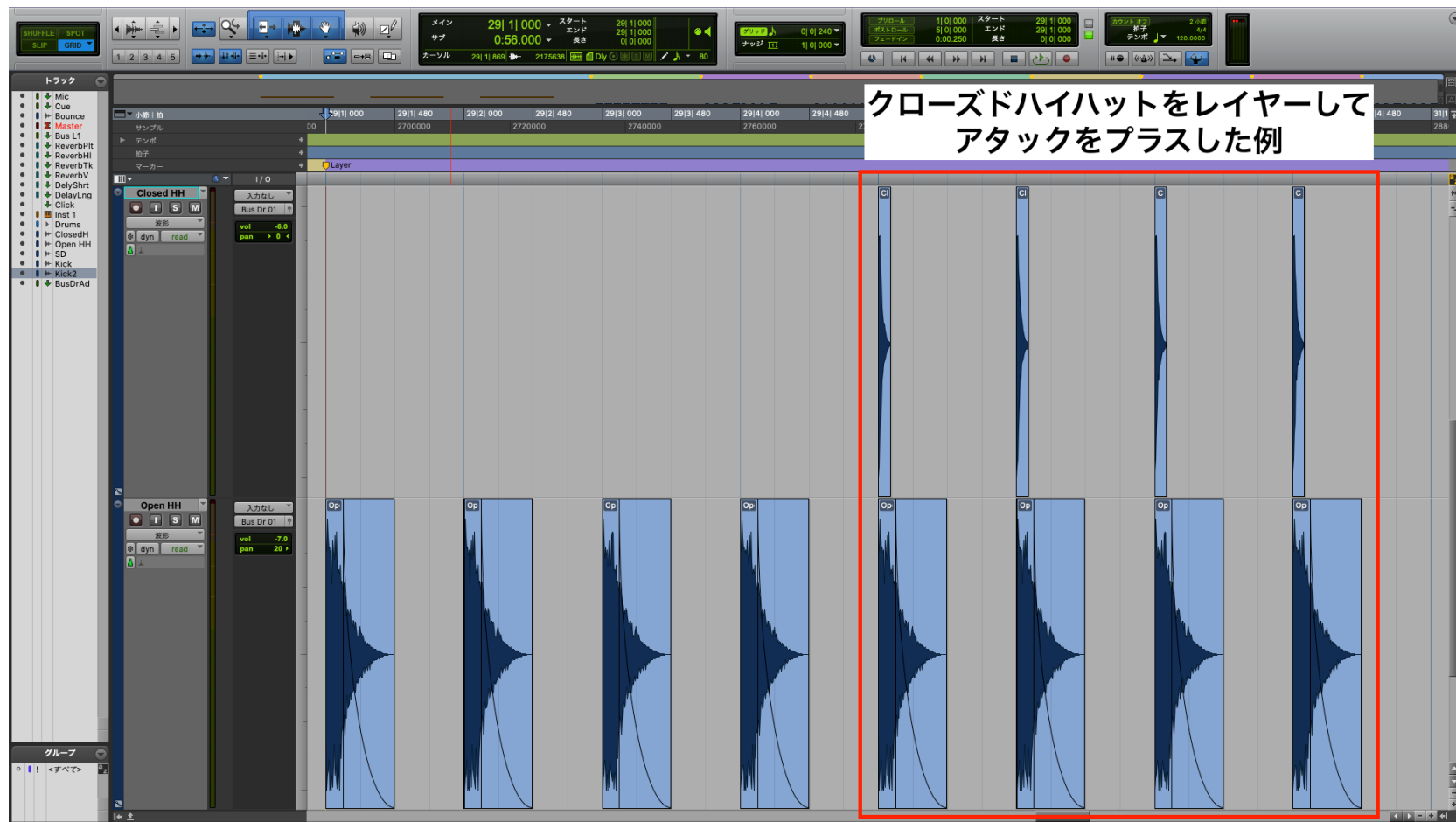
オーディオの加工②:フェードを調整する



オーディオの加工②:フェードを調整する



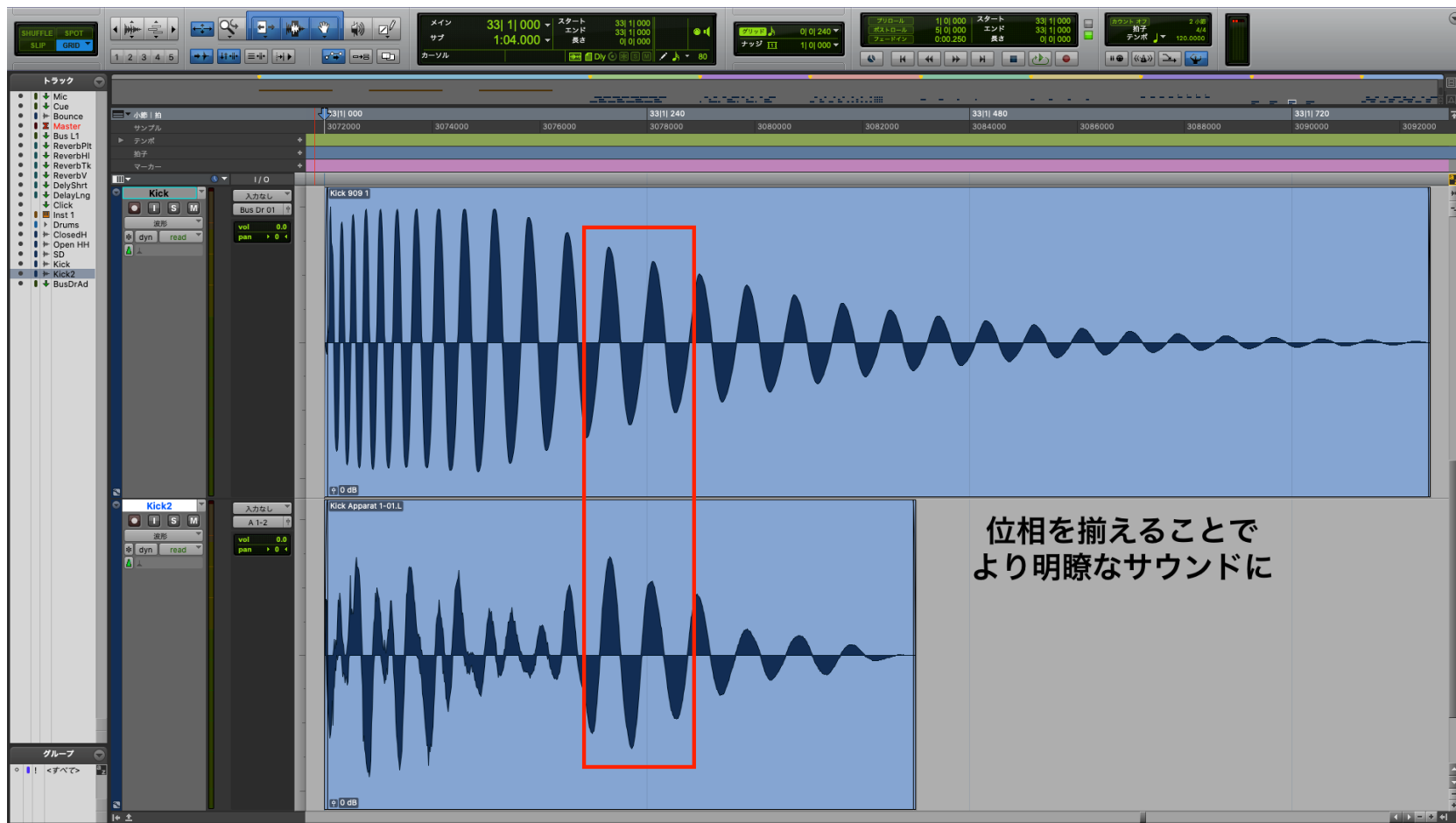
オーディオの加工③:レイヤーする



オーディオの加工④: 位相を揃える



オーディオの加工④: 位相を揃える



オーディオの加工⑤:リバーブ(逆再生)する

