

パラデータをご利用の方へ

このページで配布しているパラデータは、
トラックごとに細かく調整したい方向けの素材です。

音量調整、定位、EQ、コンプ、空間処理、オートメーション、カット編集、タイミング調整など、
より自由度の高い形でミックスしていただけます。

また今回のパラデータには、完成済みの音色だけでなく、
録音時のLINE音や、あとから音色を再設計できる素材も含まれています。

単にバランスを整えるだけでなく、
手持ちのアンプシミュレーターや歪み系プラグインを使って、自分なりの音作りができることも、このパラデータの大きな特徴です。

同じ素材でも、どこを主役にするか、どんな音色で見せるかで、仕上がりは大きく変わります。

ぜひ自分なりの解釈で仕上げてみてください。

パラデータ仕様

- ファイル形式：**WAV**
- サンプルレート：**48kHz**
- bit深度：**24bit**
- BPM：**118**
- すべて同じスタート位置で書き出し済みです
- DAW上で同じ頭から並べることで、そのまま再生できます

パラデータ参加ルール

- 提出形式は **mp3** です
- 配布しているパラデータを使った **ミックス / 編集の範囲** でご参加ください
- 音量調整、EQ、Comp、Reverb、Delay、Saturation、Pan、Automation、カット編集、タイミング調整はOKです
- 配布パラデータ内での **ミュート / 組み合わせ変更 / ブレンド** はOKです

- 手持ちのアンプシミュレーターや歪み系プラグインを使った **音色設計** はOKです
- **追加録音** は不可です
- **外部サンプル / 外部音源の追加** は不可です
- **大幅な曲構成変更** は不可です
- 応募締切は **2026年4月30日** です

提出について

- 提出形式：**mp3**
- 応募締切：**2026年4月30日**
- 発表予定：**2026年5月のポッドキャスト収録時**
- 提出方法：企画HPサイト内の応募フォームから提出してください

推奨ファイル名

MixHappyoukai_お名前または活動名.mp3

例：

MixHappyoukai_MaCo.mp3

パラデータトラックについて

今回のパラデータは、単純に楽器ごとに1本ずつではなく、**音色や距離感の成分ごとに分かれているトラック** を含んでいます。

特に **ベース / ギター / ピアノ系** は、複数トラックをブレンドして使える構成になっています。

また、**PAD / SE / Voice系の演出素材** も含まれています。これらは必須ではなく、**使うかどうかも含めて自由** です。

ベース / ギターのNormal・Clean成分について

Bass_Nomal や Gt Clean 系のトラックは、**録音時のLINE音に近い素材** です。

これは、参加者の皆さんが手持ちのアンプシミュレーターや歪み系プラグインを使って、**あとから自由に音作りできるようにするため**に含めています。

今回のパラデータは、単なるミックス素材ではなく、**音色設計の自由度も楽しめる構成**になっています。

用意されたDist成分を使っても、LINE音から自分で音を作り込んでもOKです。

——

トラック説明

ボーカル

Vocal_01.wav

メインボーカル素材です。
曲の主演となるトラックです。
ピッチ・タイミング補正も使用OKです。

Voice - Umizuri_01.wav

演出用のボイス素材です。
使うかどうか、どのように扱うかは自由です。
切り貼り・カットアップなどもOKです。

——

ベース

Bass_Nomal_01.wav

ベース録音時のLINE音です。
あとからアンプシミュレーターや歪み系プラグインで自由に音作りできる素材として入れています。が使用方法は自由です。

Bass_AfterAMP&COMP_01.wav

アンプ / コンプを通した成分です。

こちらで作った方向性に近い質感を持ったトラックで、そのままでもミックスへ組み込みやすい素材です。

Bass_Dist_01.wav

ベースの歪み成分です。

存在感、倍音、抜け感を足したい時にブレンドできます。

ベースの狙い

ベースは、

- 録音時のLINE音から自分のアンシミで作り込む
- こちらで用意したAMP / COMP成分を使う
- Dist成分を加えて存在感を足す
- それぞれをブレンドして仕上げる

といった形で、参加者ごとの個性が出せるようになっています。

——

ギター

アコースティックギター

- A.Gui 1_01.wav
- A.Gui 2_01.wav

アコースティックギター素材です。

——

エレキギター

- Gt 1 - Clean_01.wav
- Gt 1 - Dist_01.wav
- Gt 2 - Clean_01.wav
- Gt 2 - Dist_01.wav
- Gt 3 - Clean_01.wav
- Gt 3 - Dist_01.wav
- Gt 4 - Clean_01.wav
- Gt 4 - Dist_01.wav
- Gt 5 - Clean_01.wav
- Gt 5 - Dist_01.wav

各ギターパートの録音時のLINE音素材（Clean）と、
かけ録りで同時収録した歪み成分（Dist）に分かれています。

ソロギター

- Gt_Solo - Clean_01.wav
- Gt_Solo - Dist_01.wav

ソロギターも同様に、録音時のLINE音成分と歪み成分が分かれています。

ギターの狙い

ギターもベースと同様に、

録音時LINE音を使って自分のアンプシミュレーターで音作りする自由度を持たせています。

- Cleanを素材として再構築する
- Distをそのまま使う
- CleanとDistをブレンドする
- セクションごとに使い分ける

といった形で、個性が出せるポイントかもです。

——

ピアノ

- Pf - drive_01.wav
- Pf - Off_01.wav
- Pf - On_01.wav
- Pf - Room_01.wav
- Pf2 - drive_01.wav
- Pf2 - Off_01.wav
- Pf2 - On_01.wav
- Pf2 - Room_01.wav

ピアノ系素材の成分違いです。

On / Off / Room / drive で質感や距離感が分かれています。

ざっくりした意味の目安

- On：近い / 芯が見えやすい成分
- Off：ハンマーと空間のバランスが良い成分

- Room：空間感 / 距離感を出す成分
- drive：押し出しや質感を足す成分

ピアノの使い方の目安

- 前に出したい → On
- 空気感を足したい → Room
- 質感や存在感を足したい → drive

ドラム / パーカッション

ドラム基本素材

- Kick_01.wav
- Sn_01.wav
- HH - Close_01.wav
- HH - Open_01.wav
- Ride_01.wav
- Cym03_01.wav
- Cym16'_01.wav
- Cym18'_01.wav

基本的なドラム / シンバル素材です。

タム

- H.Tom_01.wav
- M.Tom_01.wav
- L.Tom_01.wav
- F.Tom_01.wav

パーカッション

- Hammer Shake_01.wav

アクセントとして使える素材です。

PAD / 演出素材

- PAD - beat 1_01.wav
- PAD - beat 2_01.wav
- PAD - Hat_rif_01.wav
- PAD - Impact_01.wav
- PAD - Impact 2_01.wav

- PAD - Rev_Cym_01.wav
- PAD - scratch_01.wav
- PAD - UPfilter_01.wav

これらは **演出・質感・インパクト用の素材** です。

必須ではありません。

使うことで印象を強く作ることもできますし、使わずにすっきり仕上げてもOKです。

ざっくりした目安

- Impact 系：セクション頭のインパクト
- Rev_Cym：つなぎや入りの演出
- scratch：アクセント
- UPfilter：上昇感 / 展開演出
- beat / Hat_rif：ビート感やノリの補助

SE 素材

- SE - ice_01.wav
- SE - whiskey_01.wav

演出的なSE素材です。

使うかどうか、どの程度目立たせるかは自由です。

初めての方へのおすすめ

パラデータ本数が多いので、最初から全部を触らなくても大丈夫です。

まずは以下のような形で始めるのがおすすめです。

- Vocal_01
- Bass_AfterAMP&COMP_01
- ギターはDist系をベースに使う、またはCleanに自分のアンシミを挿す
- ピアノは Pf_On + Pf_Room
- ドラム基本素材
- 必要に応じてPAD / SE を追加

そこから、必要に応じて

- ベースLINE音を自分で作り込む
- ギターCleanをアンシミで再構築する
- Dist成分を足してキャラクターを作る
- 演出素材を加えて展開感を出す

という形で広げていくと進めやすいです。

参加前に読んでほしいこと

この企画は、正解を決めるためのものではありません。

同じ素材から、誰がどこに熱量を置くか、何を主役にするかで、仕上がりは大きく変わります。

「ボーカルをもっと近くしたい」

「ベースを前に出したい」

「ギターを自分のアンシミで作り直したい」

「SEを活かして演出的にしたい」

「空気感を広く見せたい」

そんな違いごと楽しむための発表会です。

ぜひ、自分なりの景色を作って頂けると嬉しいです。