

ステムデータをご利用の方へ

このページで配布しているステムデータは、
ある程度まとまった素材で、手早くミックスしたい方向け のデータです。

パラデータのように細かくトラックを分けるのではなく、
楽器や役割ごとにまとめた状態で書き出しているため、
全体バランス、空間処理、EQ、コンプ、オートメーションなどを中心に仕上げやすい構成になっています。

「まずは全体のミックスに集中したい」
「細かい音作りより、完成形のバランスで勝負したい」
という方におすすめです。

ステムデータ仕様

- ・ 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

ステムデータ参加ルール

- ・ 提出形式は **mp3** です
- ・ 配布しているステムデータを使った **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 はOKです
- ・ 配布ステム内での **ミュート / セクションごとの出し入れ / オートメーション** 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：HPサイト企画内の**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

ステムデータ内容

今回配布しているステムは、以下の構成です。

- Bass - 2mix.wav
- Drums - 2mix.wav
- Guitar - 2mix.wav
- Hammer Shake.wav
- PAD series.wav
- Pf 1 - 2mix.wav
- Pf 2 - 2mix.wav
- SE series.wav
- Vocal.wav

各ステムの説明

Vocal.wav

メインボーカルのステムです。
曲の主役となるトラックです。

Bass - 2mix.wav

ベース全体をまとめたステムです。
低域の土台やグルーヴ感を支える役割です。

Drums - 2mix.wav

ドラム全体をまとめたステムです。

曲のリズムと推進力の中心になるトラックです。

Guitar - 2mix.wav

ギター全体をまとめたステムです。
コード感、広がり、勢いを支えるトラックです。

Pf 1 - 2mix.wav

ピアノステムのひとつです。
コードを担うピアノ成分のひとつとして、他のトラックとの関係で調整できます。

Pf 2 - 2mix.wav

もうひとつのピアノステムです。
テーマのフレーズトラックです。

PAD series.wav

PADやインパクト系をまとめた演出ステムです。
展開感やセクションの変化を作る役割があります。

SE series.wav

SE素材をまとめたステムです。
楽曲内の演出や空気感の補助として使えます。

Hammer Shake.wav

パーカッシブなアクセント素材です。
ミックスの中で出し方を調整することで、ノリや立体感に影響します。

ステムデータの考え方

ステムデータは、パラデータのように細かく音色を作り込むというより、まとまった状態の素材をどう見せるかに集中しやすい形です。

たとえば、

- ・ 一カールをどれだけ近く感じさせるか
- ・ ベースとドラムの重心をどう整えるか
- ・ ギターやピアノをどこまで広げるか
- ・ PADやSEをどのくらい演出として活かすか

といった、**全体の景色づくり** が大きなポイントになります。

初めての方へのおすすめ

ステム数はそこまで多くないので、まずは以下の順で触っていくと進めやすいです。

1. Vocal を基準に全体のバランスを取る
2. Bass と Drums で土台を整える
3. Guitar と Pf 1 / Pf 2 で広がりや空間を作る
4. PAD series と SE series を足して演出を調整する
5. Hammer Shake をアクセントとして整える

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。

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

「ボーカルをもっと前に出したい」

「リズム隊を太く見せたい」

「PADやSEで空気感を強くしたい」

「全体をすっきり整理したい」

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。