

# DJ School Camel Text Book No.1

Index	Title
第0回	初心者講習ガイダンス
第1回	DJ概論
第2回	小節とはなんぞや？
第3回	ビートをつかめ！
第4回	ベイビースクラッチでリズムに乗ろう。
第5回	カットインをマスターしよう！
第6回	ループしてみよう。
第7回	ミックステクニック1
第8回	ミックステクニック2
第9回	ミックステクニック3
第10回	2枚使い1
第11回	2枚使い2
第12回	2枚使い3
第13回	スクラッチ基本講座1
第14回	スクラッチ基本講座2
第15回	スクラッチ基本講座3
第16回	総合講座1
第17回	総合講座2
第18回	総合講座3
第19回	実践講習1
第20回	実践講習2
第21回	卒業講習

# 第0回初心者講習ガイドンス

こんにちは。DJ Schoolの校長を務めさせていただきます、DJ Camelです。

私も昔DJをやってみようかなと思いましたが実際に触れるような機会はありませんでした。そんな時LotRecordで無料の初心者講習会があることを知り初心者講習に参加しました。そこでは、簡単に概要を説明してくれましたが、実際に実践するほどではなかったのです。しかし、私はそれをきっかけにしてDJを始めました。

DJを続けていくうちに、DJやりたいなあとか、DJの機材もってるんだけど眠ったままだなあとか私のホームページに書いてるような悩みが多いことに気がつきました。

そこで、何かお役に立てることはないかなと思い、当スクールを立ち上げました。

LOTRecordでやっていた初心者講習を基にし、「初心者」に絞った内容とすることにしました。そうすることで教材費・人件費等を抑えられリーズナブルな料金体系にすることができました。また、全体講習などで友人や有名なDJの方と実際に触れ合えることもできます。

従って、ここで基本をしっかりと身に付けた後、更に有名なDJさんのところで講習を受ける、クラブデビューを果たし、それぞれが活躍する場所を求めていかれるとよいと思います。

「初心者をバックアップし、クラブデビューまで完全フォロー」するのが当スクールの位置づけとなっております。

疑問・質問・悩みがありましたら、遠慮なく、言ってくださいね。

それでは、まず、1枚目をみてください。

第0回から始まり、第21回まであります。

当スクールではこの流れに沿ってDJ講習を進めていくことになります。

第0回とありますが、本人のやる気・上達度によっては、1回の講習で何個も進む場合や逆に同じところを2回、3回とやるようになることもあります。

当スクールの予定では、早い方で3カ月、ゆっくりと進めたい方でも6カ月で

また、全講習をうける必要もありません。自分のスタイルに応じて、

必要な分を受講すればOKなので、無駄がありません。

大きなDJスクールですと、40分で1講座、40人が受講しておりますので、

自分の時間に割かれるのはわずか2分程度です。

当スクールではマンツーマンで60分が1講座となりますので、重要事項がしっかり身につきます。行きたいときに連絡しその場で講習が受けられますので途中で挫折もありません。

# 第1回 DJ概論

それでは、第1回DJ概論を始めます。

一番最初に思うのが「DJって何をやっているの？」ってことだと思います。

DJがやっていることをまとめますと、

・MIXing ・Scratchin・Cut In ・juggling などが挙げられます。

具体的に見ていきましょう。

## 「Mixing」

名の通り、曲と曲を混ぜる動作のことです。基本的にはサビから次の曲へとミックスしつなぎます。

当スクールでは基本のミックスの他に「倍速落とし」までを勉強します。

## 「Scratchin」

ガリガリとかゴリゴリとか曲の中でジャカジャカ言っている音です。

ターンテーブルを楽器として捉え、さまざまな音を出します。

当スクールではベイビースクラッチからフリースクラッチまでを勉強します。

## 「Cut In」

曲がいきなりかわったりミックスをせずに変えることで、速さを変えたり、大きく変化をつけられます。

簡単にできますが上級者になればなるほど神経を使いますのでよく基本を覚えましょう。

当スクールでは効果的なカットインを中心に勉強します。

## 「Juggling」

ループなどの2枚使いや、トリックプレイなど最終的に技術力で差がでるのがこのJugglingです。

深く勉強しますと長年の時間が必要ですので基本となる「半拍ずらし」までを勉強します。

このような流れを一つ一つ組みながら、DJは曲をつなぎ、プレイに変化をつけていくのです。

みんながしている曲をかければ、盛り上がるでしょう。

しかし、このような基本を踏まえるだけで、プレイにも幅がでて、

飽きさせない時間を演出することが可能です。

# 第2回 小節とはなんぞや？

第2回は小節についてお勉強します。

「小節」とは曲の最小構成単位のこと、クラブミュージックだけではなく、クラシックからポップスまで同様の定義付けをされています。

ここでは、クラブミュージックの基本となる4小節で説明しておきます。

●ドラム(ドンという音) ○スネア(チャンという音)

1小節 ドン チャン ドン チャン

● ○ ● ○

数え方

1 2 3 4

4小節

● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○

1 2 3 4 2 2 3 4 3 2 3 4 4 2 3 4

こうやってしっかり小節を数えられるようになると、自分がプレイする曲がどのような構成になっているかがわかります。

ロトレコ基本教材を用いて説明しますと、

● ○ ● ○ ..... ● ○ ● ○ | ● ○ ● ○ .....

曲の頭は8小節 | ここから歌いだし

前の曲のサビが8小節であればサビの始まりからこの部分をかぶせればうまくいくことがわかります

... | ● ○ ● ○ ..... ● ○ ● ○ | ● ○ ● ○ ...

|前の曲のサビ...

|前の曲のサビの後のバース

|MIX開始... MIX中... MIX終わり|

|● ○ ● ○ .....

...|● ○ ● ○ .....

|次の曲の頭

|次の曲の歌いだし...

視覚的に聴覚的にそして感覚的に理解できましたでしょうか？

# 第3回 ビートをつかめ！

第3回は実際に「ビート」を掴んでみる実践演習をします。

前回、●ドラム(ドンという音) ○スネア(チャンという音)について説明を致しました。

今回は、その●ドラム(ドンという音) ○スネア(チャンという音)を掴んでみましょう。

レコードは塩ビに溝を掘ってきざんでおり、そのデコボコにより針が振動し、

音を増幅させ音を出す仕組みになっております。

そのため、レコードの位置でどの音が出るのか決まっています。

では、実際につかんでみましょう。

●ドラム(ドンという音)

○スネア(チャンという音)

それぞれ、しっかりつかめるようになれたでしょうか？

この「ビートを掴む」ということは、スクラッチでもミックスでもジャグリングでもカットインでも正確にできるようになりますので、しっかり感覚を掴みましょう。

テスト1

曲の頭のドラムを掴んでみよう。

テスト2

曲の歌いだしの直前のスネアを掴んでみよう。

テスト3

フェーダーを切って、ドラムの音だけを綺麗にだせるか試してみよう。

テスト4

曲の頭のドラムを放すときに、音が歪んでいないか試してみよう。

全てOKでしたか？

# 第4回 ベイビースクラッチでリズムに乗ろう。

第4回を始めます。

第4回では、「ベイビースクラッチ」について学習します。

「ベイビースクラッチ」とは…

ドラムやスネアなどで、レコードを前後にこすることを言います。

フェーダーは開けっ放しなので、簡単にできることからこの名前がついたとされています。

音としては、ドラムでこすった場合、「ドクドク」という音です。

簡単ですが、これを早くしたり、ゆっくりしたりすることで、いろいろな音が出ます。

これを複合させてより上級のスクラッチができるようになりますので、ぜひ、幅広い音を出せるよう実際に講習してみましよう。

テスト1

早いドラムのベイビースクラッチを2回してみましよう。

テスト2

遅いスネアのベイビースクラッチ4回してみましよう。

テスト3

スネアを掴んでフェーダーをオフからオンにしベイビースクラッチを1回しスネアを聞かせる音

うまくできましたでしょうか？

次は、リズムにのって、みましよう。

反対のターンテーブルに好きな曲をかけてみましよう。

このリズムに乗って、ドクドク(もしくは、チャカチャカ)やってみましよう。

ドラムはドラムのタイミングで、スネアはスネアのタイミングで終わりにすると綺麗に聞こえます。

(というのは、ベイビースクラッチをした後で、そのドラム(もしくはスネア)で放すと丁度そこに合わせることができ、ミックスやカットインのタイミングと同じになるからです。)

テスト1

4種類の音でリズムに合わせてベイビースクラッチをしてみましよう。

# 第5回 カットインをマスターしよう！

第5回を始めます。

今回はいよいよミックスの基本となる「Cut In」について学習します。

## 「カットインとは？」

前にかかっている曲から、次の曲へといきなりチェンジすることです。

… | ● ○ ● ○ …… ● ○ ● ○ | ● ○ ● ○ …

|前の曲のサビ…

|前の曲のサビの後のバース

|ミックスをしないでいきなり変えるのでCutになるわけ

こ

|● ○ ● ○ ……

|次の曲…

理解できましたか？

### テスト1

同じ曲を使って、8小節でカットインしてみよう。

### テスト2

違う曲を使ってカットインしてみよう。

### テスト3

曲の頭に1小節のフェイズがある曲を使ってカットインしてみよう。

### テスト4

曲の頭に0.5小節のフェイズがある曲を使ってカットインしてみよう。

### テスト5(やや難)

テスト4でやったことを今度はベイブースクラッチをいれてカットインしてみよう。

テスト5は難しいので、省略してもかまいません。テスト1から4までしっかりと身につけましょう。

# 第6回 ループしてみよう。

第6回はループについて説明します。

まず、HIPHOPだけでなく、現在のクラブミュージックは、サンプリングによって、もしくは、基本構成を繰り返し使うことによって、成り立っています。

たとえば、Mariah/I'll Be Loving You Long TimeなどはDe Verge/Stay With Meを基にして楽曲が構成されています。

この基本構成が何かということは今回はあまり重要ではなく、何小節で展開をしているのかが重要。ロトレコ基本教材では、4小節を基本としている楽曲を使用しております。

聞いてみましょう。

どうでしょうか？理解できましたか？

では、理解できたようなので、次に進みます。

前回「Cut In」を勉強しました。カットインすることで違和感あるように変わったり、違和感無く変わったなることを学習しました。なぜこんなに違うかということ、「曲調」という暗黙のルールが存在するからなのです。この曲調を学ぶにはかなりの時間を要しますが、簡単に言えば、前の曲と後の曲の基調が似ているかどうかなのです。そこで、その似ているものを探す前に、同じ構成要素でカットインを試みようというのが「ループ」の重要性の一つでもあります。

同じ曲を2枚使ってカットインを試みよう！

● ○ ● ○ ……● ○ ● ○ | ● ○ ● ○ ……

曲の頭…

|曲の歌い始め

|● ○ ● ○ ……● ○ ● ○ | ● ○ ● ○ ……

|もう1枚の曲の頭…

|● ○ ● ○ ……

|最初の1枚の曲の頭…

理解できましたか？

テスト

4小節、2小節、1小節と間隔を短くしてループを試みよう。

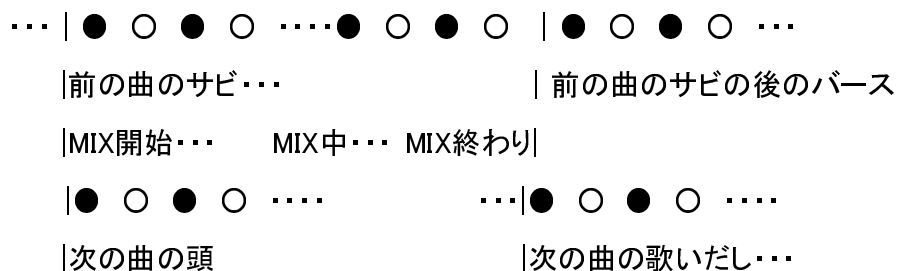


# 第7回 ミックステクニック1

第7回はいよいよミックスについて学習します。

まず、曲が違う速さであるのに、どうやってミックスしているのかわかりますか？

そうです、曲の速さを同じにすることによって、ドラムとスネアの位置を被せて混ぜ合せているので、感覚的にはわかりますが、理解しにくい方もいますので、これを視覚的に表します。



では、ここで問題です。下二つのビートはどちらが早いでしょうか？

1: ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ …

2: ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ …

正解です！答えは2番です。なぜか？早い方が先にドラムがトントンやってくるのです。

ここで、「BPM」という概念を併せてお勉強しましょう。

「BPM」とは「Beat Per Minute」の意味で「1分間中のドラムとスネアの数」と定義されています。

「BPM」が大きければそれほど速くなり小さければ遅くなるという意味です。

\* 簡単な数え方15秒間にドラムとスネアの数を数え4倍する。これにより簡易的に分かります。

今の時代、ミキサーやスクラッチライブなどのソフトには「BPMCounter」というものが付いており自動で数えてくれますので、数えられなくとも何の問題もありません。

テスト1

ロトレコ教材の「BPM」はいくつでしょうか？

テスト2

身近な音源のBPMを計ってみよう。

す。