

# 2014年度 DTM 講座 #5

## ～サンプリングとおまけ～

### 1 今日の講座の目標

- ・サンプリングができるようになる
- ・形式を選択してエクスポートできるようになる
- ・FL ちゃんて遊ぶ

### 2 ここまでの総まとめ

第1回：ノートの打ち方、FLの基本操作全般

第2回：音源の作り方

第3回：エフェクトのかけ方

第4回：音楽理論、曲作りの手順

第5回：サンプリング

### 3 サンプリング

サンプリングの方法をちょこっと解説します。

#### 3.1 サンプリングとは？

「サンプリング」という言葉の定義にも色々あるのですが、この資料では「既存の曲や音源を引用して曲を再構築すること」および「環境音や音声を録音し学曲に取り入れること」の2つを指します。

要は、外部から持ってきた音データを曲の中に突っ込もうぜということです。

wav、mp3等のデータを使用可能。

#### 3.2 音データをチャンネルウインドウに突っ込む

- (1)チャンネルウインドウを開いておく
- (2)突っ込みたい音データをタスクバーのFLのアイコンまでドラッグする
- (3)ドラッグしたままチャンネルウインドウまでドラッグ
- (4)チャンネルウインドウでドロップ

### 3.3 サンプリング音源の編集方法

チャンネルウインドウのチャンネル名のボタンを左クリックで画面表示。  
上の方にある SMP/INS/MISC/FUNC で画面の表示を切り替えます。

- SMP



- ①PAN : 左右の音の振り分け
- VOL : 音量調整
- PITCH(左) : ピッチを変化させる量
- PITCH(右) : ピッチを変化させる範囲

※ピッチの変化は cent 単位(100cent = 半音)

## ②Time stretching

- PITCH : 音程を±1 オクターブ(=±1200cent)の間で変更する
- Mul : Multiplier の略。もともとの音の長さを100%として  
25~400%までの間でタイムストレッチをする。
- Time : 時間単位でのタイムストレッチをする。

## ③Precomputed effects

- Remove DC offset : サンプルの垂直オフセットを修正する。
- Normalize : 歪まない範囲でボリュームを最大にする。
- Reverse : 波形を逆から再生する。
- Reverse polarity : 波形の位相を反転させる。
- Fade stereo : 左スピーカーから右スピーカーへ
- Swap Stereo : 左右の出力を入れ替える
- In(Fade in) : フェードインを施す。ツマミが一番左の際は無効。
- Out(Fade out) : フェードアウトを施す。
- Pogo : ピッチベント。ドラムループにかけるとわかりやすい。
- CRF(Crossfade loop) : クロスフェードループを施す。
- Trim(Trim threshold) : サンプル末尾の無音部分を自動的にカット。

## ④Waveform

サンプルの波形を表示します。ここをクリックすることで、いじった後の音を聞くことができます。

• INS



①エフェクトセレクト

パン、ボリューム、カットオフ、レゾナンス、ピッチから選択。

②エンベロープ

①で選んだエフェクタにエンベロープをかける。「TIME」の左にあるランプを点灯させると有効になる。

③LFO

シンセの回を参照しましょう。

④Filter

Modx でカットオフを、Mody でレゾナンスをコントロールすることができる。さらに、その下のタブからフィルターの種類を選ぶこともできる。

• MICS …… SMP や INS と共通点が多いので省略。

• FUNC



#### ①Echo / Delay

- Feed : エコーボリューム。  
100%以下で徐々にボリュームが下がり、  
100%以上で徐々に上がる。100%でボリュームを維持。
- Pan : エコーする音の定位。
- MODX : カットオフ
- MODY : レゾナンス
- Pitch :  $\pm 1200\text{cent}$  の間でピッチ変更。
- Time : デレイタイム。
- ECH : デレイの数。

## ②Arpeggiator

アルペジオの方向は

上昇 / 下降 / 上昇+下降(bounce) / 上昇+下降(sticky) / ランダム

Range : アルペジオする範囲。

Repeat : 繰り返す回数。

Chord : アルペジオするコードやスケールを選択。

## 4 Fruity Slicer

サンプリングの仕方パート2です。

### 4.1 Fruity Slicer を使って音源をセット

- (1)チャンネルウィンドウを開く
- (2)右クリック > Insert > Fruity Slicer
- (3) Fruity Slicer のボタンの上に音源データをドラッグ

### 4.2 Fruity Slicer を使って音源をいじる

Fruity Slicer は、なんと！入れた音源を自動で音をスライスしてピアノロールにノートを作ってくれちゃうのです！

チャンネル名を左クリックで下のような画面が開きます。



- ①スライスする間隔 (beat) や、スライスの仕方 (Stretching method) を変更
- ②ピアノロールの配置の設定

色々いじくってみれば何となくわかると思います(雑)

## 5 エクスポート

MP3 や WAV での保存方法を解説します。

- (1)画面左上のメニューを開く
  - (2)FILE > Export
- あとはお好みで。あら簡単。

## 6 背景変更

背景にいる FL ちゃんの別ポーズを見たい、もはや FL ちゃんなんてもう見飽きた、俺の嫁を替わりに配置したい。というそのアナタ。背景画像は変更できます。

- (1)画面左上のメニューを開く
  - (2)VIEW > Background >
  - (3a)Set bitmap wallpaper … 画像データを壁紙にできます
  - (3b)Set HTML document … 背景を Web ブラウザにします(!?)
- Web ブラウザの方は、デフォルトの Browser を試してみればよくわかると思います。

## 7 踊れ

- (1)Fruity Dance を Insert します。
  - (2)ピアノロールを表示します。
  - (3)ノートを置きます。
  - (4)楽しい！
- ※1 つの動作につき、最低でも 2 拍分の長さのノートが必要です。  
 ※FL ちゃんが邪魔な位置にいるときはドラッグで動かせます。

## 8 最後に

以上で DTM 講座はおしまいです！お疲れ様でした！  
 とりあえず講座に参加してみたけど、結局 FL の軽い使い方しかなかったぞ??  
 という皆さん、軽い使い方がわかれば初めての曲作りはできます。何か知らないけど  
 できちゃうものです。1 曲できると楽しいですよー！  
 もっともっと深く DTM に触りたいと思ったその時に、周りの先輩やネットに散らばる  
 先人の知恵に頼ってスキルアップしていけばいいと思います！  
 つたない解説でしたが、最後までお付き合いいただきありがとうございました！

かっしー

## 9 参考にさせて頂いた資料

11年度DTM講座第6回講座資料(ニコライ先輩ありがとうございました)

12年度DTM講座第8回講座資料(めいぷる先輩ありがとうございました)

## 10スペシャルサンクス

受講生のみなさん

がんつくん(講師より講師なサブ講師)

ニコライ先輩、めいぷる先輩、りょい先輩(資料めっしゃ参考にしました)

オバマ先輩、のなめ先輩、xyst先輩(講師より講師なゲスト講師勢)

あと講座の日程調整とか総会での連絡とかしてくれた CCS12 勢

ありがとうございました！