

2016年DTM講座

第1回

本講座では、作曲ソフト「FL studio10」の使い方、曲作りのノウハウ、超基本的な音楽理論、ソフトシンセの使い方(俺も知りたい)などを紹介していきます。今年の講師は弱いので、過去のDTM講座の資料も参考にしていくことをオススメします。(過去の資料はCCS wikiでダウンロードできるZE)

講座計画・内容

第一回 FL studio の画面の見方、打ち込み

第二回 ピアノロール、ブラウザプリセット、プレイリストでできること

第三回 音源の追加の仕方、シンセに触れてみよう

第四回 エフェクトをかける

第五回 音楽理論

回を重ねるごとにやる事が少なくなっていき、心なしか講座資料のテンションも低くなっていきます。というのも、第一回で曲が作れるようになり、第二回以降教えることがもうあんまりない状態になるのです。

FL studio を起動したら、いくつかのおっきなウィンドウが出てきました！

各ウィンドウは上の方にあるこういうボタン→
で開いたり閉じたりできます。
ショートカットキーにも対応！！



上の画像にはピアノロールが未登場だけど、
なあと、ヒーローは遅れてやってくるものさっ！

どのウィンドウも大切ですが、詳しくは順を
追って説明していきます。

FL studio での曲作りの大体の手順は、

楽器（チャンネル）を追加

→ **パターンを作る（打ち込み）**

→ **プレイリストにパターンを切り貼りする**

→ **ミキシングなどなど**

→ **完成！**

です。

今日はミキシングなどなど以外をざっと説明するので、今日からもう曲が作れるようになります。今回の講座の知識だけで作った曲は、後々あなたの宝物となるでしょう。

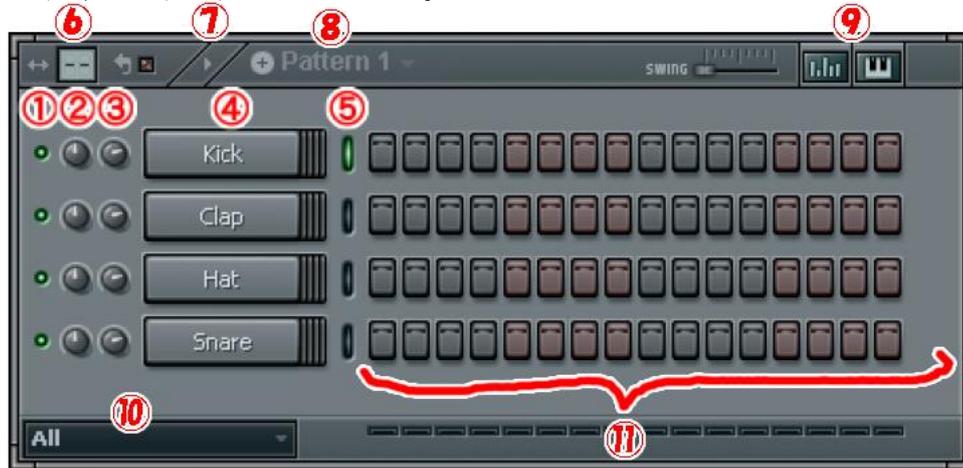
まずは打ち込みから。

打ち込み方は 2 種類あります。

- I ステップシーケンサーを使った打ち込み（ドラムなどの打楽器に強い）
- II ピアノロールを使った打ち込み（ピアノ等の音程のある楽器はこちら）

I ステップシーケンサーを使った打ち込み

チャンネルウィンドウを開いてください。



チャンネルウィンドウでは、使っている音源等の確認・操作、パターンの作成ができます。

なんだかいっぱい数字が振ってあるし分かりづらいですが、使っていくうちに慣れていきますよ^^

- ① ミュートのオン・オフができる。右クリック→Soloで、ソロになる
- ② パン（定位）のつまみ
- ③ 音量のつまみ
- ④ 音源名。クリック・右クリックで様々な設定ができる
- ⑤ 操作中の音源に緑ランプがつく
- ⑥ ⑪を横に増やしたり減らしたりできる。「3」にすれば3拍子のリズムが組める！
- ⑦ 再生ボタン。現在表示されているパターンを再生する
- ⑧ パターンの名前。ここをクリックすると表示するパターンを切り替えられる。
- ⑨ ⑪に打ち込んだノーツのベロシティと音程を調整できる
- ⑩ チャンネル、オートイクリップ、オートメーションクリップの表示切り替え
- ⑪ ステップシーケンサー

⑪の四角いボタンで打ち込んでいきます。クリックで点灯、右クリックで消灯します。とりあえず実際に下の図のように打ち込んでみましょう。



図

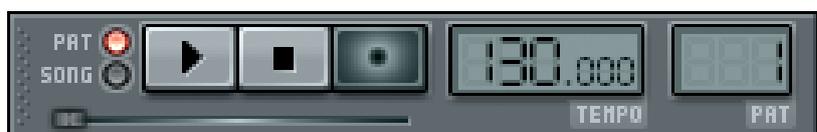
⑦の▶ボタンを押して、再生してみましょう！

点灯している部分でそれぞれの楽器の音が鳴ります。

なんとな〜くステップシーケンサーのノリが分かったと思います。

てか再生ボタンちっちゃくね！？！？！？

ここで画面上の方にあるこっちを押したくなると思います。



再生ボタンの左にあるランプによって再生するものが変わります。

PAT に赤色のランプが点灯：今表示されているパターンが再生されます。

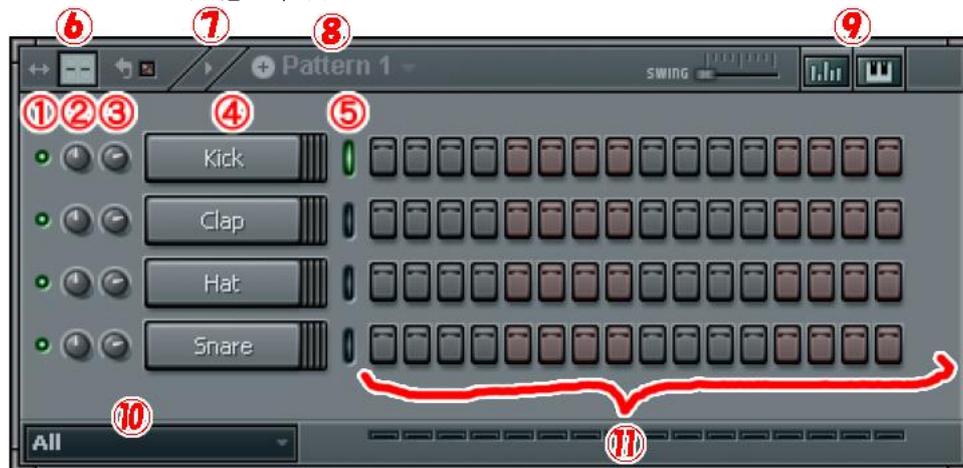
SONG に緑色のランプが点灯：プレイリストに並べられているものが再生されます。

クリックで切り替えられるよ！

赤色に点灯してるのを確認して再生ボタンを押してください。さっき作ったドラムパターンが鳴ったでしょうか。鳴ったら成功！

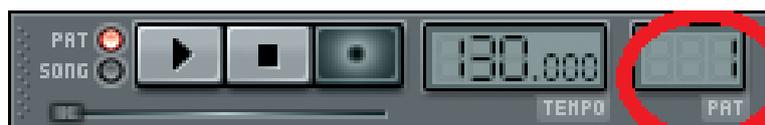
今作ったドラムパターンとは別に、シンセによるメロディアスなパターンを作ってみましょう。

～新しいパターンの用意の仕方～



⑧の「Pattern1」と書かれた部分の上でマウスのホイールを上に戻してみてください。
Pattern2 が現れると思います。

マウスとかホイールがない場合、画面上部にある↓これを探し出し、



「1」の数字をクリックしたまま上にドラッグしてみてください。

さっきチャンネルウィンドウで点灯させたノーツが消えたと思います。安心して下さい、Pattern1 に残ってますよ！（パターンの切り替えは、⑧をクリックしたり、PATの数字をドラッグしたりで行えます。）

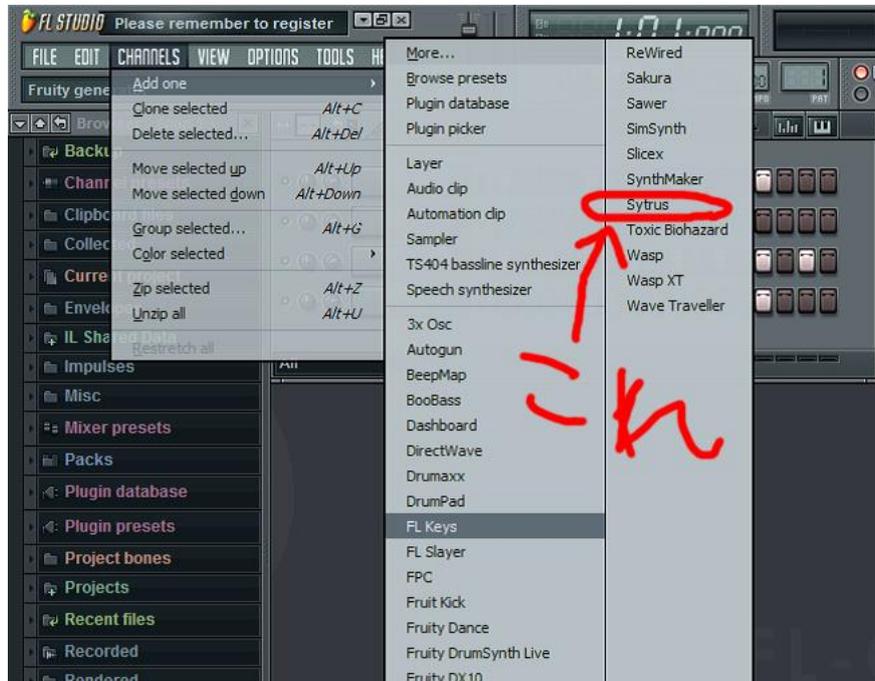
Pattern2 が表示できたら準備完了です。

さあ、シンセのメロディー打ち込むぞ！！！！！！

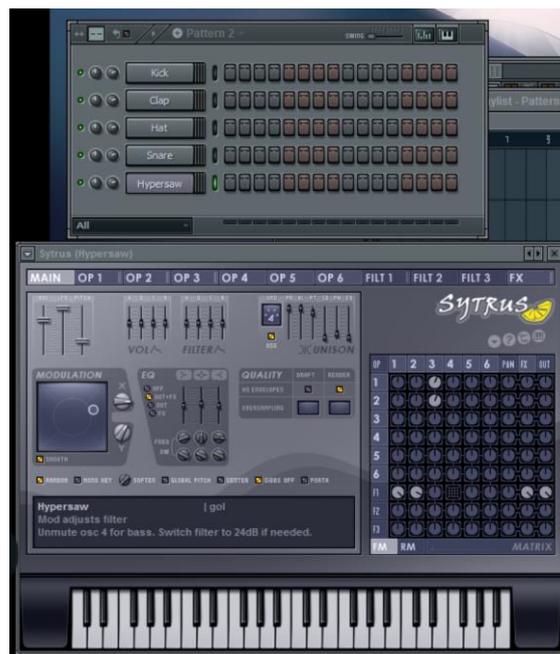
といっても、現在チャンネルウィンドウにはドラムとクラップ音しかありません。どうしよう、泣きそうだ。

～音源の追加の仕方 その1～

左上の CHANNELS をクリックし、Add one から好きな音源を追加することができます。今回は Sytrus を選んでください。



(↑Add one をカーソルで指すとなんだかたくさん出てきますね！これ、ほとんどが FL studio に既に入っている音源たちなんです！すごいすごい！でもこの中には、有料音源のデモ版が混ざってて、使用するとデータを保存できない制限があったり…。はわわっ) (内蔵音源の紹介は後述)



このような状態になったでしょうか。

Sytrus は FL studio 内蔵のシンセサイザーです。今回は新たに音を作るのではなく、あらかじめ Sytrus 内に保存されている音、いわゆる「プリセット音源」を使います。



Sytrus の左上にある▽を押し、Presets→Synth string→Hypersaw を選んでください。

(Presets にある音は全てプリセット音源です。色んな音があるので、色々試してみると面白いですよ L(^ ω ^)-)

(Sytrus にはプリセットがありましたが、プリセットのない音源もあります。)

さっきの要領でステップシーケンサーを使って打ち込んでみましょう！！

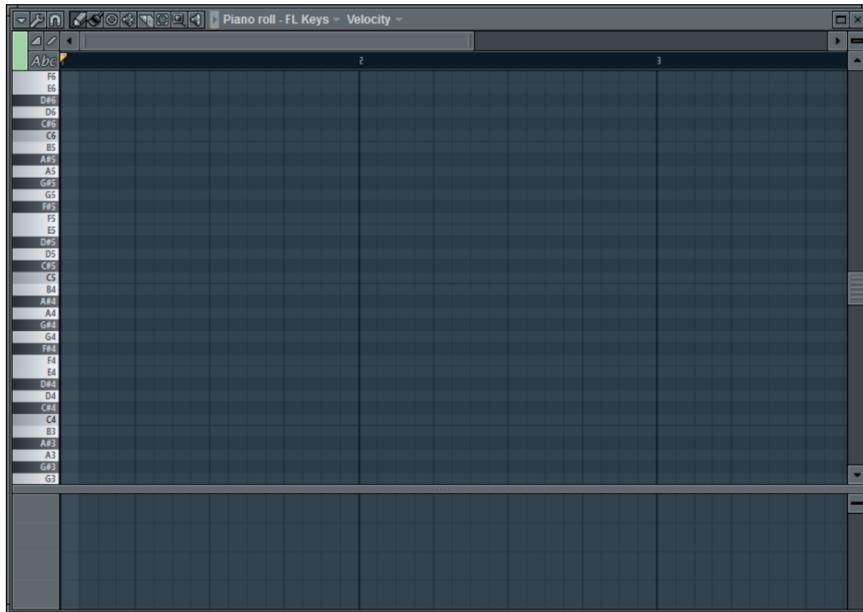
「ド」しか鳴らないと思います。どうしよう、泣きそうだ

II ピアノロールを使った打ち込み

下の画像のように Sytrus を右クリックして、Piano roll をクリックしてください。



こんなのが出てきたと思います。



ここにノーツを打ち込んでメロディーを作るのさ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
「学生時代に打ち込んだものはなんですか?」「ノーツ…ですかね。w」「採用」

～基本操作～

左クリック・・・ノーツを置く

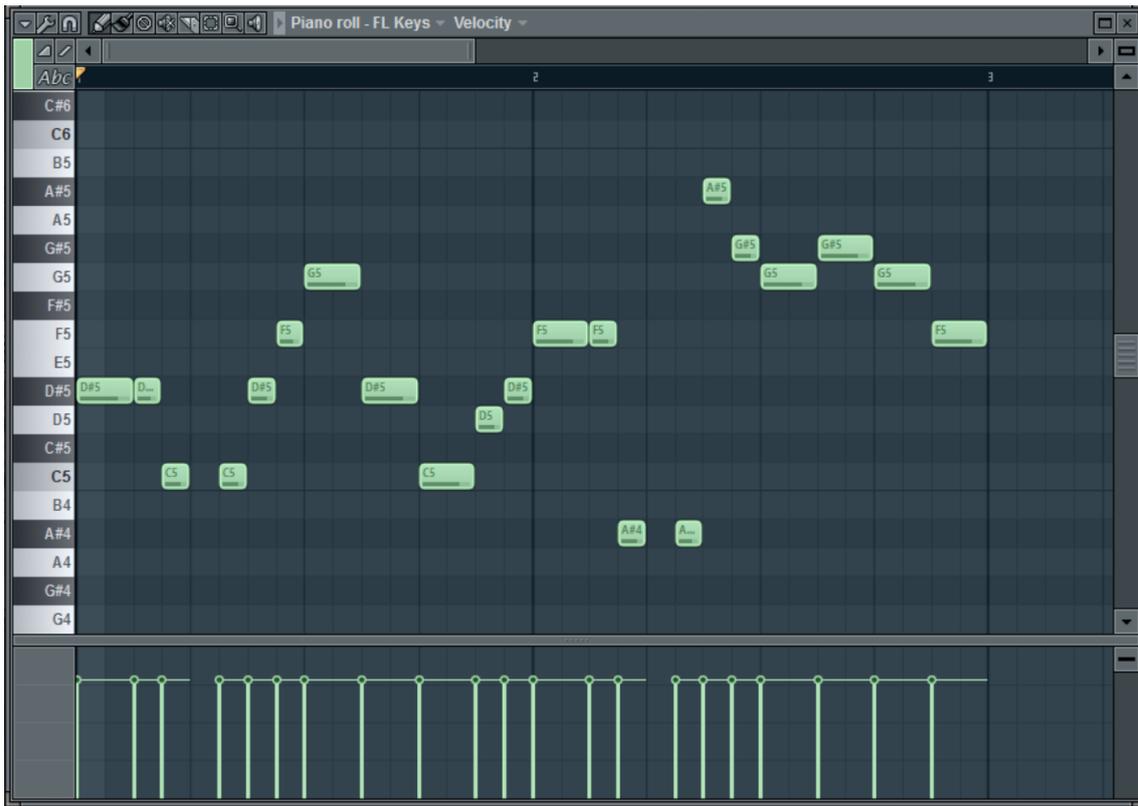
右クリック・・・ノーツを消す

ノーツの真ん中でドラッグ・・・ノーツの位置を変える

ノーツの右端でドラッグ・・・ノーツの長さを変える

(ちなみにCがド、C5の「5」は音の高さで、C6はC5のオクターブという関係になります)

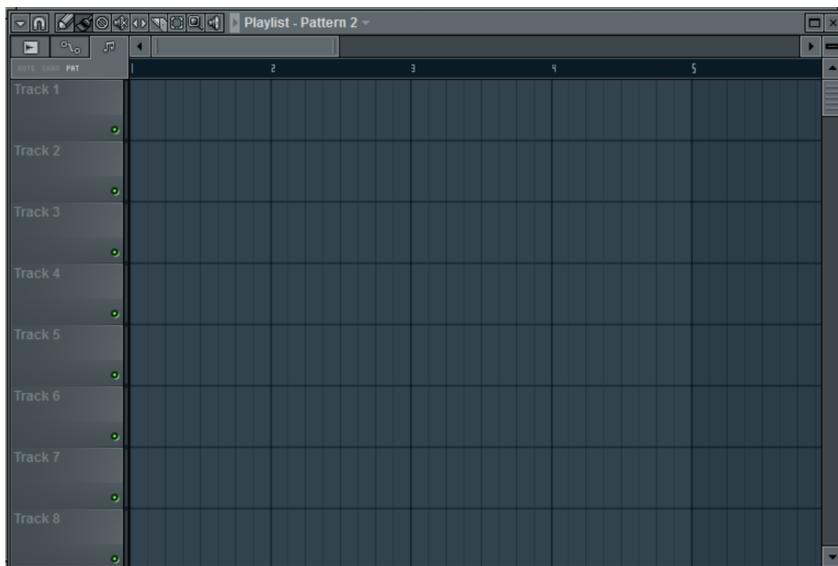
早速以下のように打ち込んでみましょう



再生してみて、どうですか。三倍アイスクリーム感、ありますか。

プレイリストへの貼り付け

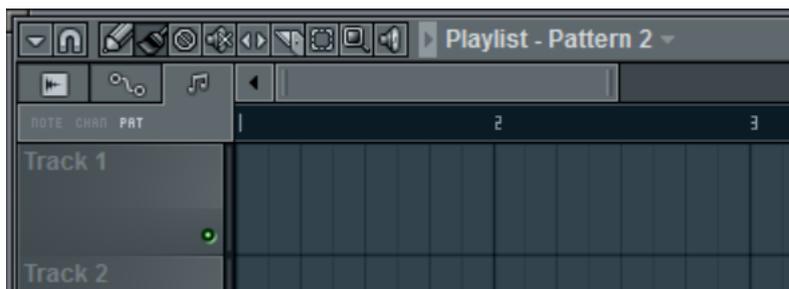
プレイリストを開いてください。



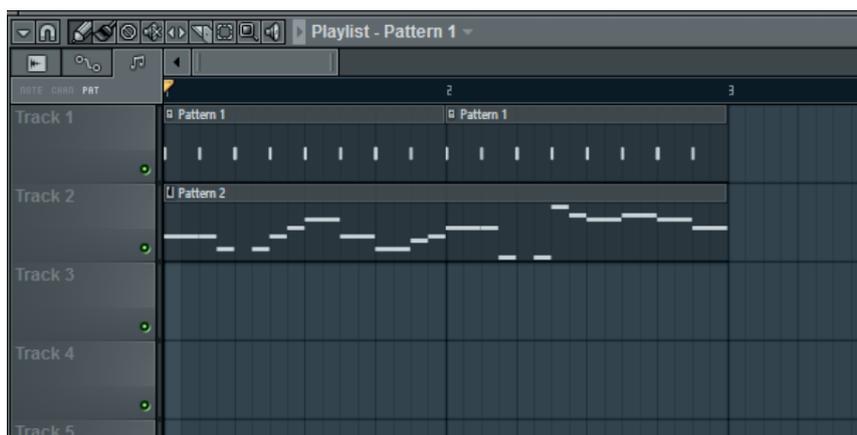
プレイリスト上をクリックすると、先ほど作ったパターンが貼られます。ピアノロールでのノーツを置くとときと同様、右クリックで消せます。(貼られない場合は、プレイリストの左上で鉛筆マークかペンキマークが選択されていることを確認してください)

貼るパターンを変えたい場合は、**Playlist・Pattern 2** と書いてあるところをクリックします。

これ↓



それでは、最初に作ったドラムパターンと、さっきのシンセのパターンを、下の画像のように配置してみてください。



配置できたらレッツ再生！！！！プレイリスト上を再生する場合は、画面上部の再生ボタンの左隣が緑色に点灯していることを確認してね！赤色だとパターンが再生されちゃうよ！



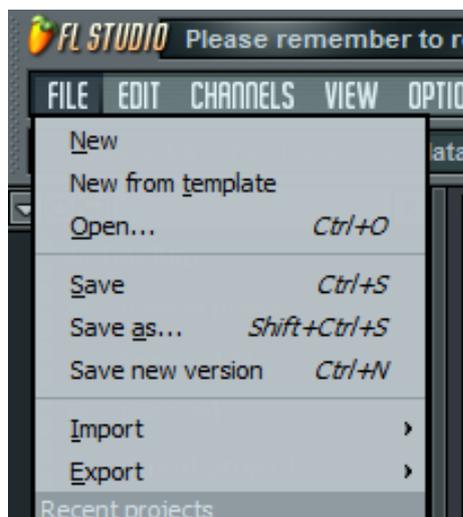
再生できたでしょうか。

せっかく作ったので保存しましょう。

保存方法・出力方法

左上の FILE をクリック！

Save で上書き保存、Save as...で名前を付けて保存



保存するファイルの種類

- .flp : FLstudio 専用のプロジェクトファイル。作業途中の楽曲を保存する場合はこれ
- .mid : MIDI ファイル。他の DAW でも開けるやつ。よく分からない。
- .wav : WAVE ファイル。完成した曲を書き出すときはこれ。
- .mp3 : お馴染みのやつ。音雲に上げるときなどはこれ。

Open...で flp ファイル、mid ファイルが開けます。

flp ファイルで保存できたら、今日の講座は終わりです。お疲れ様でした。

お待たせしました！！ FL studio の内蔵音源 (CHANNELS のとこ) 紹介の時間です！！

新しい音源を探す旅に出る前に、FL studio の音源を一通り聞いてみよう！
ここにはオススメのやつを載せます。ここに載ってるけどそんな音源ないんだけど！
て場合は CHANNELS→Add one…→More…で探してダブルクリックしましょう。
(More…には音源以外のものも混ざっています)

Speech synthesizer 好きな言葉（英語）を喋らせて、ちょっとした声ネタが作れる。単語の後ろに「Here(+3)」というようにカッコつきで数字を入れると、その単語の高さを変えられる。他にも隠し要素みたいのがあるかも。

BooBass ベース音源。プリセットはないが、個人的には結構お気に入り♡

FL Keys ピアノ音源。ツマミを動かせば何気色んな音が出る。ダンスミュージックと相性の良いピアノ音ってイメージ。

FL Slayer ギター音源。ギターは DTM においてかなり扱いにくい楽器で、生音に近い音源も滅多にない。あっても高い。

FPC ドラムセット。ベロシティで音色を変えられたりできる。

Fruity Dance FL ちゃんを曲に合わせて踊らせることができる！かわいい！！

Sytrus シンセサイザー。これを使いこなすのは非常に難しいという噂。プリセットが豊富。

Wave Traveller スクラッチ音が作れる。灼熱の夏に。

Harmless、Sakura、Poizone デモ音源なので使うと保存できません。

オススメ内蔵音源の紹介は以上です。とても少ない気もしますが、私が知らないだけでもしかしたら良い音源があるかも。

WAVE ファイルなどでの書き出しについての補足

wave や mp3 で保存する場合、



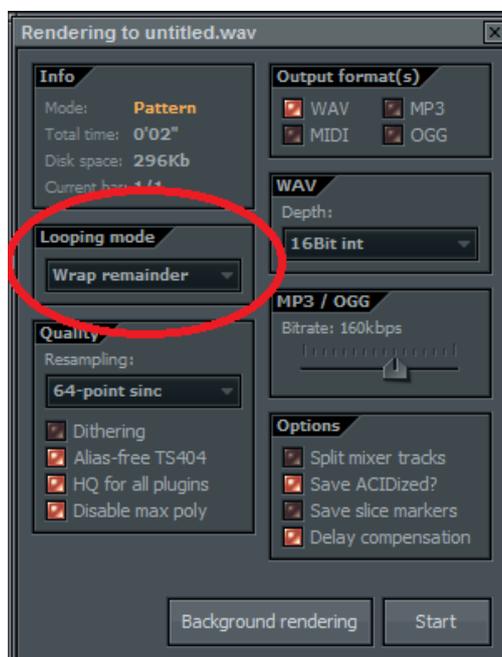
ここで緑色のランプが点いているとプレイリスト上が保存されますが、赤色のランプが点いていると、表示されているパターンだけが保存されます。気を付けましょう

また、範囲選択で一部分だけを書き出すことも可能。



↑ こうすると後半部分だけが書き出せるぞい

WAVE や MP3 で保存するとき、必ずこんなのが出てきます。



赤い丸で囲んである部分が実は大切。

ゲームのBGM（ループ素材）を作る場合と、普通に一曲作る場合とで、この設定を変えます。

Leave remainder …曲の最後の余韻（リバーブやディレイ）も含めて書き出します。ループ素材には向きません。

Cut remainder …最後の余韻を無視し、プレイリスト上の最後のパターンの演奏が終わったらそこでブツ切りになります。ループ素材に向いています。

Wrap remainder …曲の頭に、曲の最後の余韻をかぶせて書き出します。ループ素材に向いています。

他の設定について私はさっぱり分からないので、もっと知りたい場合はググってください>_<。