

# 2016年DTM講座第3回

## 第三章

### 物語は急展開する

前回はピアノロールのこまごまとした部分と、ブラウザプリセットで主に使う部分の説明をしました。

前回で声ネタや打楽器等、サンプリング素材の追加の仕方が分かったと思います。

今回は待ちに待ったサウンドフォントと、シンセなどのVST音源の追加の仕方を教えます！！

そして時間があれば！！シンセサイザーの使い方を説明できればなあと！！

#### サウンドフォントの光と闇

CHANNELS→Add one→Fruity Soundfont Player を選択してください。



椎名、可愛いですよ。

①をクリックし、今回の講座資料の中から **SGM-V2.01.sf2** を選んでください。すると **sf2** ファイルが読み込まれ、楽器として使うことができます。

**sf2** ファイルにもよるのですが、②をクリックすると、その **sf2** ファイルに入っている他の楽器を使うこともできます！（**SGM-V2.01.sf2** は色々な楽器が入っていますが、**SJ Staccato** なんちゃらには一種類しかないめう）。

### Soundfont の光

生楽器系のフリー音源が多い！！

軽い！！

ピアノロール上で簡単に **Slide** できる！！

### Soundfont の闇

どうやらサウンドフォントは **FL studio** と相性が悪いらしいです。

多用するとプロジェクトファイルが開かなくなったり、大して打ち込んでもないのに書き出しにやたら時間がかかったり（5~10分とか）、挙句の果てには「PCの容量が足りない」などとほざき、もはや書き出せなくなります。

闇も多いですが、**DTM 無課金・微課金勢**にとってフリーの生楽器音源が多いというのは魅力的です。

～書き出せなくなったときはどうすればいいですか～

プロジェクトファイルを複製してバックアップをとります。**Flp** ファイルを複製するよりも、**FL studio** で **save as...**するのをオススメします。念のため3つくらいバックアップを取り、それらのファイルが **FL studio** で読み込めるか確認しましょう。

**Soundfont** 以外のチャンネルをミュートして、プレイリスト上の **Soundfont** のパートだけを **wav** ファイルなどに書き出します。**Soundfont** を複数使っている場合は、チャンネルごとに1つずつ書き出していきます。ここでも書き出せない場合は、他のチャンネル（特に重いシンセなどを優先的に）を一旦削除しましょう。バックアップファイルがあるから平気だもんっ！

**Soundfont** のチャンネルを削除し、プレイリスト上に **Soundfont** パートの **wav** ファイルを貼り付けることで、すんなりと曲全体を書き出せるようになります。**Soundfont** に限らず重いシンセを多用する場合も、このやり方で対処しましょう。

## 新しい音源を追加したいぞい！！

ネットには無料・有料の音源がたっつっくさんあります。

色んな音源が VST (VSTi) というプラグイン形式をとっているのので、今日は VST 音源の追加の仕方をお教えします。(他のプラグインあんまり知らないめう

配布資料に Synth1 というフォルダが入っていると思います。このフォルダをそのまま指定のフォルダに入れてください。

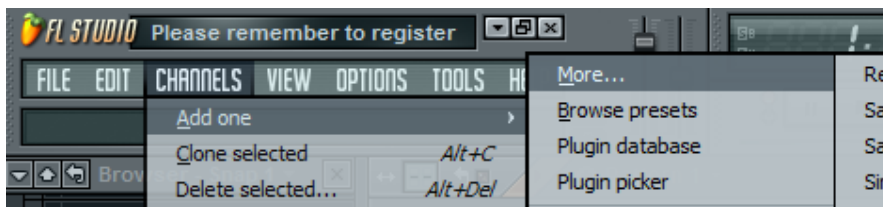
デフォルトの設定でインストールしている場合はここ↓

C:\Program Files (x86)\Image-Line\FL Studio 10\Plugins\VST

デフォルト設定いじっちゃって場所が分からない場合は血眼で探し出してください。

本来ならば、VST 音源をダウンロードするとゲットできる「.dll」ファイルだけを FL の VST フォルダに放り投げます。配布した Synth1 フォルダにも.dll ファイルが入っているのですが、Synth1 はちょっと特別なので、フォルダごとぶっこみました。普通は「.dll」だけで大丈夫です。

ぶっこんだら CHANNELS→Add one→More…を押してください。



こんなウィンドウが出てきたでしょうか→

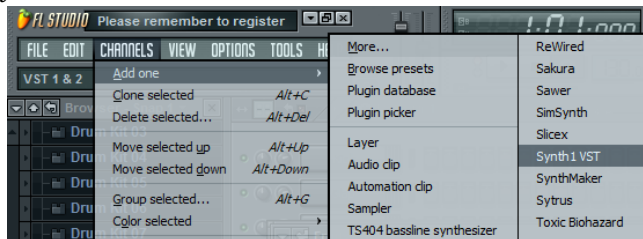
右下の Refresh→Fast scan を選びます。

するとどこかに赤文字で Synth1 と表示されるので、

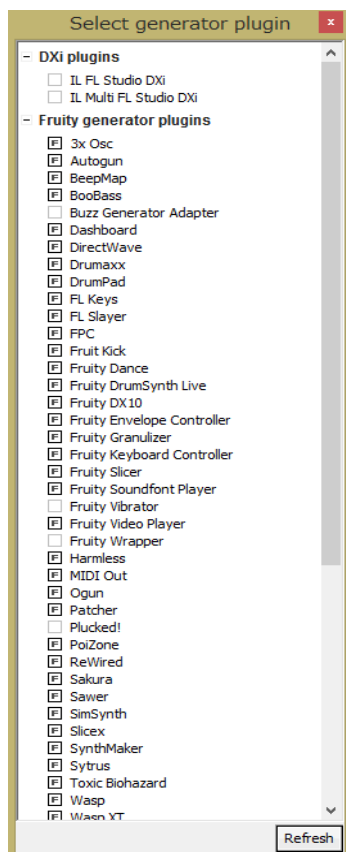
その横にあるチェックボックスにチェックをします。

そのあと CHANNELS→Add one で音源たちを見ると

Synth1 VST が追加されていると思います。



くう～疲れましたwこれにて音源追加終了です！






# ところで

Synth1とは、基本的な要素が詰め込まれた、音作り初心者向けの使いやすいシンセサイザーです。せっかくシンセサイザーを入手したんだ、さっそく使い方を見ていこうぜ！！といたいところですが、残念ながら私も Synth1 についてそんなに詳しくありません。ごめんなさいこの資料見るより過去資料見たほうが分かりやすいです。



## オシレーター

波形を選んだ！！！！！！！！！！ ①と②と sub ってやつあるじゃん！！！！！！！！3つ波形選んで好きなように合体させるってわけ！！

サイン波、のこぎり波 、三角波、矩形波 、ノイズ (ランダム?)   
から好きなの選んで！！

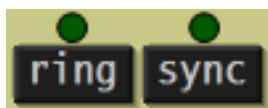
「key」で①と②の合体させ具合を決めりゅ！！



det…デチューン！音の厚み増す！！！！！！倍音！！！！！！！！！！  
FM…金属的になる！！！！！！

のこぎりは英語で saw。のこぎり波で det 上げてできる音が super saw。そうなんだ！w

俺これの原理よく分からないんだよ！！！！



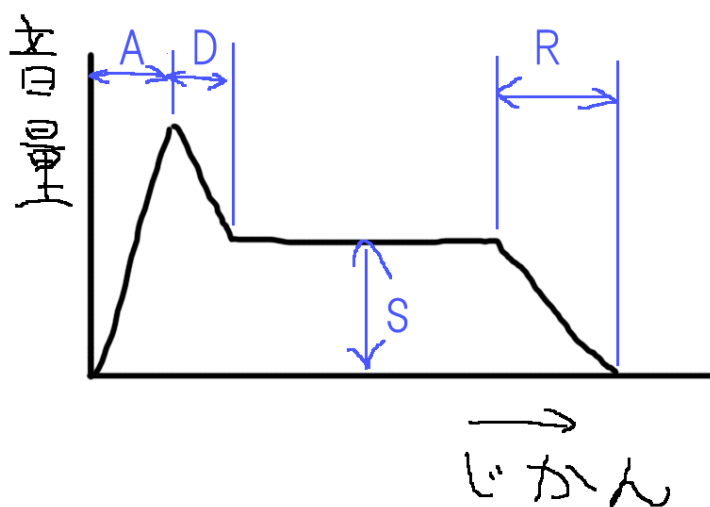
ring・・・FMのようなもの

sync・・・オシレーター1の周期にオシレーター2の周波数を強制同調させる。式寺の曲名ではない。

他のツマミについては分かりません。この辺はサブ講の方が詳しいです。

## Amplifier

ファッキンインポータント（クソ大事）な部分です。今日の講座で一番大事です。



A : Attack アタックタイム 音が立ち上がるまでの時間。

D : Decay ディケイ 立ち上がってからサステインの音量になるまでの時間

S : Sustain サステイン ノートの終わりまで鳴らし続ける音量

R : Release リリース ノートが終わった後の余韻の時間

gain は全体の音量、vel はベロシティです。

## Filter

オシレーターで作った音を、フィルターをかけて加工する場所です。

ここの ADSR で、フィルターをかけるタイミングと時間を決めます。

## LFO

ノートが鳴っているときに様々なツマミを変化させる優れたヤツです。オシレーターにかければビブラートに、アンプにかければ音量が大小する、といった感じです。

これ



作った音を保存する場所です。プリセットもここにあります。

1:initial sound と書かれている部分をクリックで、保存してある音を呼び出せます。

Write で音を保存します。1:initial sound と書かれている部分に上書きされるわけではないので安心してください。

Opt はオプションです。

### アルペジエーター

アルペジオを作るやつです。これを使うことで1つ1つ打ち込まなくてもアルペジオ、シーケンサーを作ることができます。

### Effect、イコライザー、ディレイ、コーラス、

シンセ内蔵のエフェクターです。ミキサートラックからかけたほうが自由が利くかも。

### voice

poly : 普通に鳴る

mono : 単音しか鳴らなくなる。音を重ねても片方しか鳴らない。

Legato : 音符が繋がっているとき、アンプとフィルターの ADSR を無視して次の音が鳴る。

アタックタイム長めの音でドーーーーレーーーーと鳴らしたとき、

Poly だと …ド————レ———— と、どちらの音もアタックが弱くなる。

Legato だと、二番目以降の音ではアタックを無視するので…ド————レーーーーと、ドはアタックが弱い、レは普通に鳴る (?????)

Portamento ポルタメントです (語彙力ないから説明できない ドが鳴ってる最中にレが鳴るようにノーツを置くと、ドとレが重ならずに、音がドからレへゆっくと推移するやつ)

### Synth1 を使うときの注意

うちの PC がアレなだけかもしれませんが、Synth1 を使っているときに PC をスリープ状態にすると、Synth1 だけが落ちます。PC をスリープ状態にするときは、作った音を保存し、FL studio を閉じてからスリープ状態にしましょう。

今日の講座はここまでです。お疲れ様でした！！