

D T M講座 E X

今年度からの初の試みでございますD T M講座 Ex です。

この講座では、前期12年度D T M講座を受講修了した人を対象に、さらに応用的な音づくりの方法を紹介し、ジャンルの概念を導入して講義を行います。

なので前期D T M講座とはまた違い、講師は複数人により構成され、その講師それぞれがメインで扱っているジャンル、内容について講義していただきます。

予定としては全5回を予定しております。

スケジュール

1日目：講師：めいぷる

内容：F L内蔵のエフェクト紹介

2日目：講師：めいぷる

内容：ジャンル：ロックの作り方

3日目：講師：やまこう

内容：ミキシング関係、イコライジングの仕方等

4日目：講師：xyst

内容：synth1による音作り

5日目：講師：xyst

内容：ジャンル：ダンスミュージックの作り方

F Lに関する操作関連は全て習得されているものとして話を進めていきます。

それでは早速初日の内容に入っていきます。

1章：FLにあるエフェクトの使い方

前期終了後、音作り、曲作りをされてきたと思います。

内蔵されている音源単体だけでは音に面白さがないというのはおそらくご存じのことでしょう。

そこで、ミキサーにトラックを割り振ってエフェクトをかけていきました。が、前期では3つしか紹介できませんでした。

なので、今回は最近発見したエフェクトの面白いものをご紹介します。

I : Fruity Chorus

II : Fruity Phaser

III : Fruity Flanger

IV : Fruity Parametric EQ2

V : Fruity Balance

VI : Fruity Free filter

VII : Fruity blood overdrive

VIII : Limiter

IX : Fruity Notebook

ここからは F L 8 にはありません。F L 9 以降にあるものです。

X : Fruity stereo shaper

では、早速 I から順番に見ていきます。

1 - I : Fruity Chorus

名前自体は前期にも出しましたが、どんな効果を与えるかまではそこまで詳しく話しませんでした。

さて、この Chorus ですが画面はこちら。



1 2 個のつまみで構成されています。

各成分について、必要なところだけ説明しますので次のページへ進んでいってください。

では、いきます。

・ Delay:聞いたことがありますね。音に遅れをもたらせるものです。コーラスを深くかけたいならば低めに設定します。

・ Depth:深さですね。ただし、これは Delay にかかります。つまり、音は Delay で指定した値と Delay+Depth によって得られる値のあいだを動きます。なので、Depth を 0 にするとこの 2 つの値の差は 0 なので、音にコーラス効果はかかりません。逆に、上げすぎるとコーラスがかかりすぎて大変なことになります。

・ Stereo:右チャンネルから出る音の波と、左から出る音の波の位相を操作します。0 で完全同相、180 で完全逆位相となります。こういった違いがあるかは、実際に聞いてみるが早いので聞いてみてください。

・ Wet only:コーラスを SEND エフェクトに挿している場合に使うかもしれないもの。オンにすると、SEND されている音のみにコーラスがかかります。

こんな感じですが、ぶっちゃけプリセットを使う方が早いかもしれません。

まあ、ガチでコーラスをかけるならこの辺をいじってください。

1-Ⅱ : Fruity Phaser、1-Ⅲ : Fruity Flanger



これです。

ミキサーに挿すと、音が左右に揺られている感じがするかと思います。

実は、次のⅢ : Fruity Flanger の親戚のような存在なのです。

Ⅲ : Flanger



さて、Phaser の方で大事なものは5つ(うち2つはまとめて1つに)

Sweep Freq: 音の左右移動する間隔を調節する。0に近いほどゆっくり左右移動し、1に近いほど高速で移動する。

Min, Max Depth: 先ほどの Delay, Depth と同じ役割を持つ。音の振れ幅を Min~Max のあいだで揺れ動かす。Min=Max の時は当然揺れない。

Freq, range: 音の揺れる具合を Small にするか Large にするかの違い。Sweep Freq が1の時、Large 時の左右に揺れるスピードは、Small 時の倍のスピード。

Nr, stage: 簡単に言ってしまえば Phaser を重ねる回数とっていい。最高23こ重ねられる。

Flanger もほぼ同じです。だが若干違うところがあるのでそれを説明します。

Flanger で必要なのは、5つ。ただし、Delay、Depth については前述の通りなので割愛します。

Rate:Flanger をかける具合。0で無効となる。最大にすると音が歪みすぎて変な音になるので注意。

Damp:Flanger によって揺れている音がどの程度共鳴するか、っていうとわかるかも。0で一切共鳴せず、最大で揺れている音すべてをまとめる、といった感じ。

Feed:音の終わりに余韻を付けるが…100%にするとへにょんとした音になる。

こんな感じです。

また、ちょっとしたテクニックとして、打ち込みも終わり、エフェクト処理もなんとか出来た！→聞いてみる→なんかモノ足らないなあ…

そんなときは Flanger（講師はそのまた親戚の Fruity Flangus を使ってます）をマスタートラックに挿すだけでだいぶ雰囲気が変わります。

もちろんプリセットを使用させていただいて構いません。

むしろマスタートラックに挿す場合はプリセットの中から選ぶのが無難でしょう。

前座はここまでです。

ここから先は、即戦力となるエフェクトをご紹介します。

まずはIV : Parameteric EQ2

1-IV : Fruity Parametric EQ2

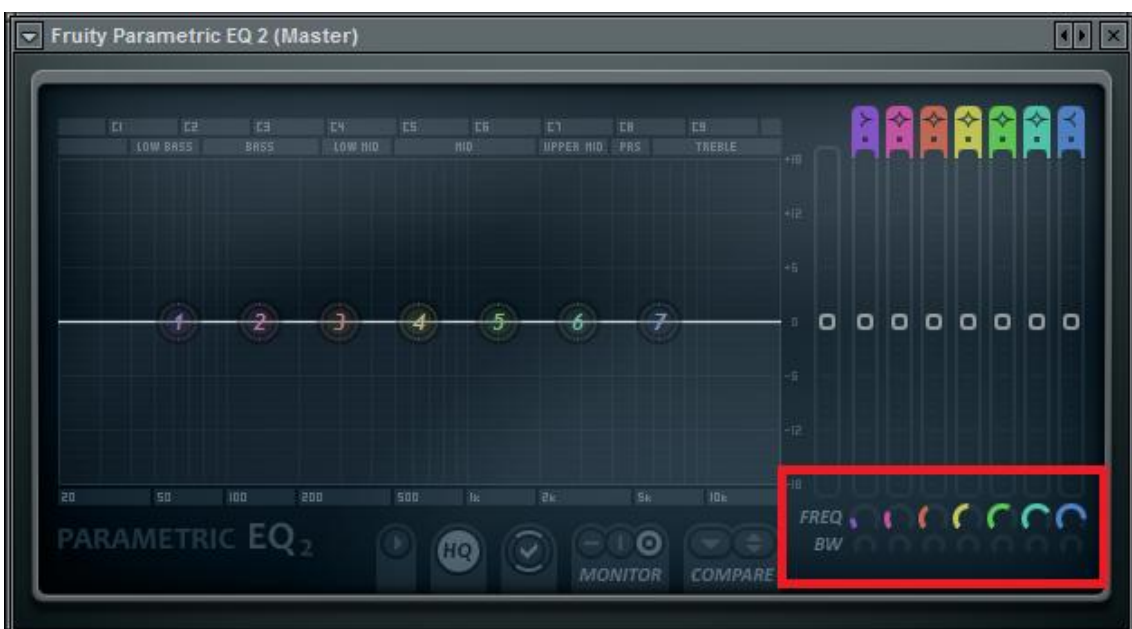


こちらです。

イコライザーの一種で、前期にも紹介しました EQUO と似ていて、現在なっている音が色の強弱として表示されます。

使い方は EQUO とほぼ同じですが、講師なりのおすすめの使い方を紹介します。

まず、この ParaEQ2 はマスタートラックに挿します。そして次の図のように 7 つあるマーカーの成分のうち、BW をすべて 0 にします。



そして、音が一番良く鳴っている場所にマーカーを置いていきます。



一通り置いてみたら、BWを上げていき、音を調節します。

場所が悪いな、と思ったらマーカーを上にするなどして調節します。

SS では鳴らしている音が1つだけなのであまり賑やかではありませんが、複数の音を鳴らせば、それだけたくさんの赤色が出てきます。

イコライザーの役割は、周波数ごとに音を調節する、ことでした。

なぜマスタートラックに挿しているのか、ということを考えていただけると嬉しく思います。

次です。

次は実例を用いて説明します。

1 - V : Fruity Balance



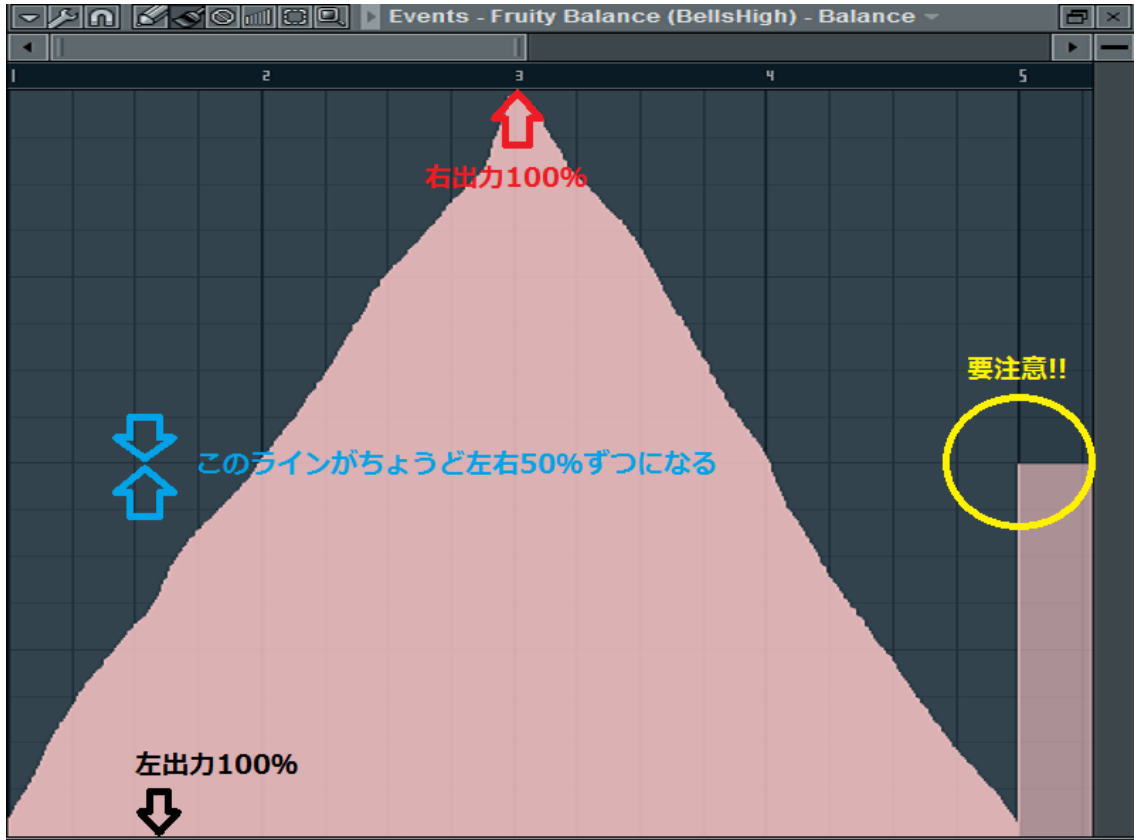
バランスとあるだけに、左右の音の出力を調節します。

どうやって使うのか、というと

Balance タブ内で右クリックして、Edit event を出します。

すると、前期で BPM を途中で変えるようなときに使うウィンドウが出てくると
思います。(前期資料-おまけ参照)

次のページにその概要を載せておきました。



こんな感じです。

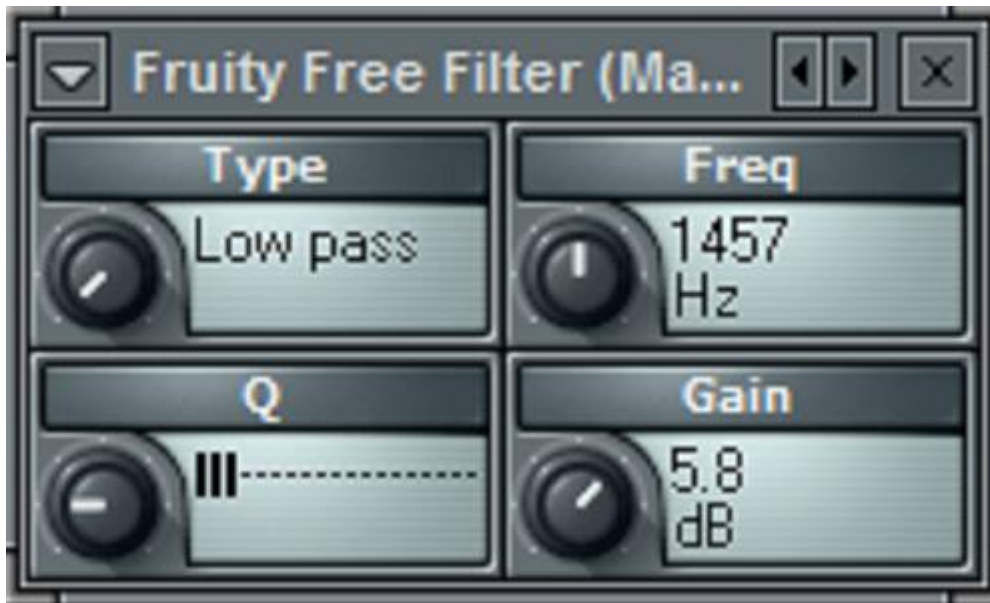
このピンクの山が為す意味は「1小節目から3小節目にかけて左から右へ音が動き、3小節目から5小節目にかけてまた音が戻ってくる」って言う意味です。

ここで、図でも要注意となっているように、左右出力をいじった場合、**いじった以降の音をちゃんと左右均等に戻さなければなりません**。だから5小節目で左右5分5分になるようにグラフをいじっているわけです。

こうした左右から出る音が変わっていくのもテクニックや完成の見せ所になるので、使いこなせるようにしましょう。

次も実例を用いて説明します。

1 - VI : Fruity Free Filter



これです。

では、こういったエフェクトがかけられるのか。

このエフェクトをかけた曲を聞いてみましょう。

同時にあげてある wav ファイルを聴き比べてみてください。

No filter はフィルターなし、With filter がフィルターありです。

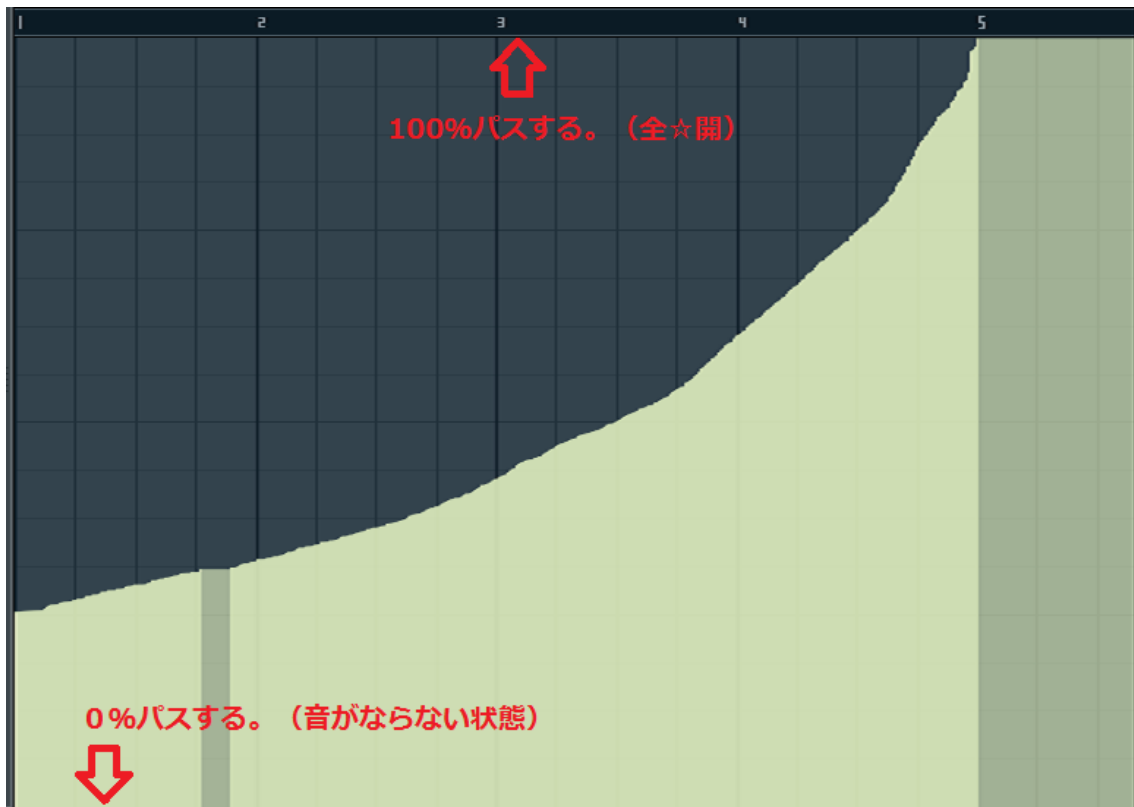
何が違うかお分かりいただけると幸いです。

音を通す具合を調節しているだけです。

その調節の仕方は、Freq で行います。

先ほどの Balance と同じように右クリック→Edit event で調節します。

こちらも次のページで概要を説明していますのでご覧ください。



大体こんな感じですね。

グラフについては、フリーハンドになってしまうと思います。ですが、音的にはよっぽどのことがない限りぶれたりしないでしょう。

また、Qというタブで、音の漏れ具合を変えたりします。これは実際に試してみてください。

では次です。

次は、ガバキック等をつくる場合にお世話になるかもしれません。

1 - VII : Fruity blood overdrive



これです。

だいたいプリセットの Boost か Drive で済ませています。

名前のおり、音を激しく歪ませます。

例えば、DNC_Kick4 をブラウザーから探して、チャンネルウインドウにセット。まずそのもともとの音を聞き、次にセットしたキックに overdrive だけをかけてみます。

プリセットから Drive を選んだあと、Preband をめいっぱい右に回し、×100 のつまみを回して ON にします。

これで、だいぶ音が変わるはずです。

おもにガバ系統で用いられることだと思います。

かなり腹に響くような音を作れるようになるので、創作の幅が広がると思います。はい。

そして、次が事実上最後の項目になります。

え、FL8 でもあと 2 個あるじゃないか…

まあ、そう言わずに。

ラストです。

1-VIII : Limiter

Limiter は、最終的な音圧の調整に使用します。

ただ、講師的には Maximus を使えるのであれば、Maximus をオススメします。

Limiter では、調整等を行いません（講師は）。プリセットを使わせてもらいます。

プリセットにあるもののほとんどが、Drum~とあるものだと思います。

ハットとスネアで音が違うことは言うまでもありません。一応コンプレッサーで音を調整したりはしますが、最終的には Limiter に頼ります。

プリセットに置かれているものは多種多様、それぞれ癖のあるものばかりなので一概にどれがいいとは言えません。その曲その曲にあったプリセットを探してあげてください。

ただし、ひとつ注意することは

「Limiter のあとのスロットにはエフェクトは挿しません」

Limiter はある意味最後を飾るようなもの。コース料理で言えばデザートのような存在。デザートのあとにスープやら前菜やらが運ばれることは、ありませんよね。

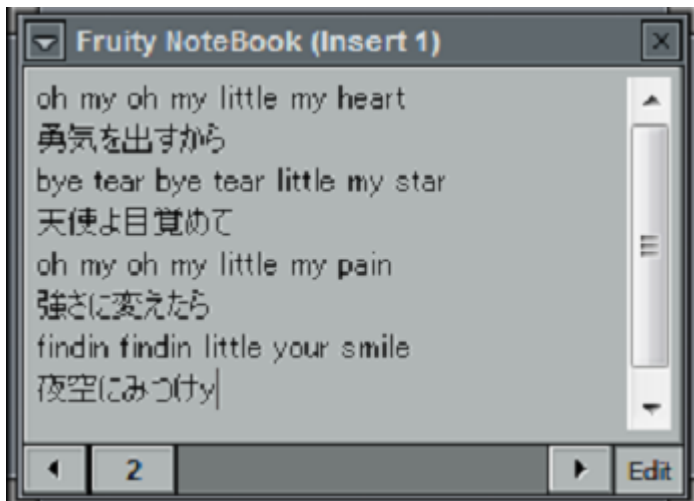
それと同じです。

なので、基本的に一番下のスロット 8 にセットします。

ちなみに講師みたいに「音が気に入らねえ!!」って Limiter を（正確には Maximus ですが）2つ3つ挿すと、よくなることもあります、悪くなることが大半です。良い子のみんなはマネしないように。

ここからはおまけです。

1 - Ⅸ : Fruity notebook



メモ帳機能搭載。まじすげえ。

書く場合は、右下の Edit をクリックして凹んでいる状態なら、ノート部分にポインターを持って行きカキコミ開始。

なんでも書いていいのです。歌詞でも書こう。

メインの使い方としては、エフェクトの調整のメモ書きや、ピアノロールが保存されないものを使った場合の音源の場所のメモとかに使ってください。

ちなみに実際の講義では **C プログラムソースコード** を書いていただきました。

また、HTML に対応した Fruity HTML Notebook なるものもあるらしいが、HTML を知らないので割愛します。

以上で、FL8 を対象とした講義は終わりです。

以降、本格的に DTM をやろうとお考えで、FL10 が安くなった場合に参考となるように FL10 に内装されているエフェクト

Fruity stereo Shaper をちょこっと書いておきます。

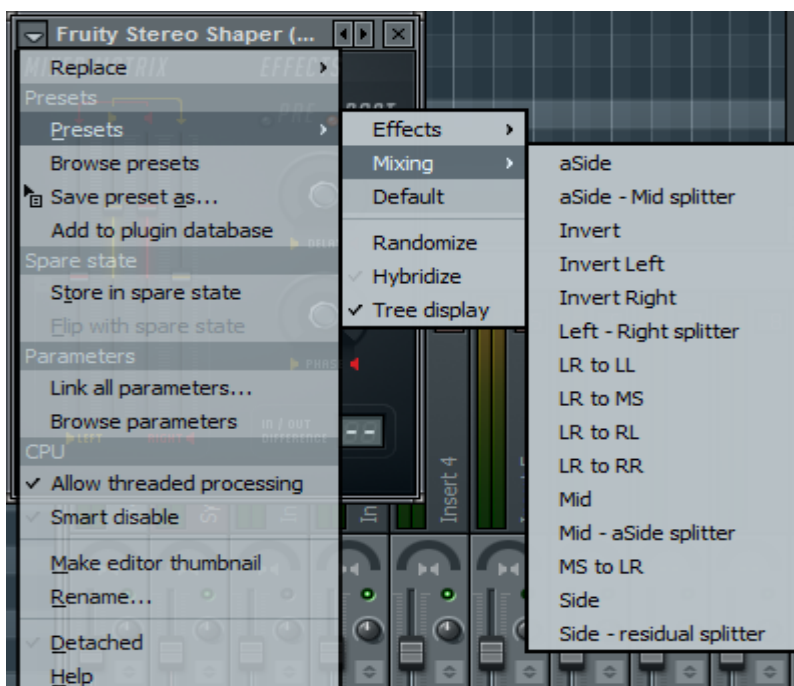
1 - X : Fruity Stereo Shaper



これです。

このエフェクトを挿した音源の立体的な配置（オーケストラのステージを連想するとよい）を決定する。

こちらもプリセットを用いる。しかし、プリセットの数が多いため、ある程度の概要を説明しておく。



Invertとは「逆さまにする」という意味である。

Invert～は、～から出る音を落とし、反対側から出る音を両側から出す、というイメージ。

LR to ～ は左右から出ている音を～に分割させて出力するイメージ。

Midは中央配置なイメージ。

楽器の配置を考える上では、いろいろ試したほうがいいと思えるエフェクトである。