

DTM二回目です。

この章では、ジャンル：ロック（っぽいなにか）を作るためのポイントを紹介
します。

まず、ロックとは何か。それは講師も知りません。というか定義があまり定着
していません。ロックと一口に言っても種類が多すぎるのです。

しかし曲調はどうか、というと大体共通するものがあります。なのでこの講義
ではその共通するものをおさえて各自で発展させていただく、という方向で行
わせていただきます。

ではロックっぽいものとはどんなものなのか。見ていきましょう。

まずロックをする上であるべきものはなにか。

1：ドラム。これがないと大変です。

2：ベース。これも必要ですね。ただ、ベースの役割が2つあるのでそれは後
述します。

3：エレキギター（ギター）：おもにメインメロディを奏でたりする。

4：パーカッション：本来はドラムの項目に区分されますが、DTMではサン
プリングの関係で別記することにします。

基本的な装備はこのくらいです。

追加で声ネタを取り入れたり、ピアノ、オルガンといった鍵盤楽器を追加した
り、またシンセを交えたりすることもあります。シンセを交えることはよくあ
るので基本に追加してもいいのですが、synth1 講座にてシンセを学んでいただ
きたく思うので、こちらでは割愛とします。

また、同時に上げてあるサンプルのflpファイルも同時に開いてみてください。

プログラムから開く→FL Studio Launcher で開けるかと思えます。

ではまずドラムについてです。

4拍子で打ち込むことを前提に話します。

では行きます。

S 1 : ドラム

ドラムです。実践的なやり方を行います。必要に応じて前期 DTM 第 4 回レジュメを参照のこと。

まずブラウザから FPG を探してその中の Default をチャンネルウィンドウにインポートします。そして Default のウィンドウで BANK B にし、からの各チャンネルにドラムの各要素となる音源をインポートしていきます。前期第 4 回のドラムセットの音源差し替えの項目を参照しながらやってみます。

基本的にどのチャンネルにどの音源を挿すかは自由です。しかし、ある程度の目安は必要かなと思うので、講師がよくやる割り当てをご紹介します。

以下の S S を参照してインポートしてみましょう。



赤い四角で囲ったところには「クラッシュシンバル」を割り当てています。FL8 に内蔵されている音源では RD_Crash1 や RD_Crash2 を入れています。

黄色い四角のところは「オープンハイハット」と「クローズハイハット」を割り当てています。オープンハイとしては RD_Hat_6 を、クローズハイでは RD_Hat_4 を入れています。

青い四角のところは「タム」を、左から右にかけて音が高い音から低い音へとなるようにしています。例では、左から順に RD_Tom_5, RD_Tom_2, RD_Tom, RD_Tom4 と入れています。

緑の四角のところは「スネア」を入れています。RD_Snare, RD_Snare2, RD_Snare_3あたりを入れています。

黒い丸で囲まれたところは、「キック」もしくは「バスドラム」を入れます。

さあ、では打ち込み開始！…といきたいですが、もうちょっと準備をしておきましょう。

紫の1のところを右クリックすると、「Pad 20」といった名前を変更できます。自分が何を入れたのかわかるように名前を変えておきましょう。

そして紫の2のところを左クリックして、その音源の「ピアノロール上での場所」を変更できます。ただし、表記は CDEFGAB の前期音楽理論のところをやった表記なので、まずドラムのピアノロール画面を出して、その上にドラムのチャンネル画面を出して調整する、といったやり方がいいと思います。こんな風に。



そして紫の3でその音源自体の音量を調節します。この音量に関しては打ち込んでから調整しても大丈夫です。

ではどんな風に打ち込んだらいいか、です。

・打ち込み方

基本は4つ打ちです。また、4小節でひとつのグループをなしていると思ってください。まず、キックを4分音符のリズムで配置し、スネアとハットを交互に8分のリズムで打ち込みます。そして、グループのラスト4小節目にちょっとドラムの見せ場を作っておきます。

見せ場はスネア、タムを16分のリズムで打ち込み、次の小節の開始と同時にクラッシュを鳴らして、カッコよさを見せます。

起承転結の起から承へ移る際はグループの3小節目からスネア、ハット、クラッシュ、タムを16分のリズムを多用して複雑に絡ませます。

この時、キックやバスドラムは4分から8分へと移り、だんだんと移り変わる、という演出をさせます。

承の部分です。承ではおもにメインのギターやベースを前に持つていくため、ドラムは控えめに、しかし隠れすぎないように打ち込みます。

ハットを裏拍のリズム（4分のリズムから8分ずらしたリズムのこと）で鳴らし、キックやスネアは4分、8分のリズムに戻し、グループの4小節目では少し存在感を出す程度にスネアとタムを打ち鳴らします。

承から転への移行は、そこまではっきりとは行わなくとも「ドラムの鳴るリズムが変わった」程度に思わせておけばいいです。

さて、転の部分ですが、このあとに結、つまりサビが待っています。転は結につなげるために、時間が進むと盛り上がっていき、サビへ突入すると同時に最大に達しなければなりません。

そのためには、転のはじめの方は穏やかに8分のリズムを織り交ぜていきますが、だんだんと8分のリズムが多くなり、16分のリズムも取り入れていきます。そしてサビに入る手前、転から結へと移行する際にスネア、タムを16分で鳴らし、クラッシュを持ってサビへと突入します。

サビです。

サビではドラムに暴れてもらいます。スネア、ハット、キックを切らすことなく打ち鳴らし、クラッシュもグループ1小節目の開始時に派手に鳴らします。そして、スネア、クローズハイによる16分リズムを交え、サビの終わりにはス

ネアとクラッシュをこれでもかというくらいに鳴らします。

サビから曲の終わりにかけては、ドラマーも疲れているのでだんだんと収束へ向かうようにハット、キック、スネア（スネアは今回入れてません）を入れていきます。

ラストは綺麗に収まるようにオープンハイ 2 打でシめます。

ドラムの打ち込みに関しての一例はこのような感じです。

では、続いてベースの打ち込みです。

・ベース

今回使用するのは、FL Slayer から「BASS Punch」2つと「DIST Metal」の合計3つです。

ここで、役割を決めておきます。

2つの BASS Punch には、低音として、DIST Metal には、メインメロディとして活躍してもらいます。

FL9 以降ですと、エレキギターが入っているのでそちらをメインにしたほうがいいのですが、FL8 にはシンセを使う以外にエレキギターがなかったのでベース3つで作ることにします。

なので、上記のギターの役割は、このベースの章の DIST Metal と思ってください。

では、早速打ち込んでいきます。が、その前に。

BASS Punch の片方をサンプリングします。

BASS Punch の #2 となっている方をサンプリングします。

そのウィンドウを開きましょう。

こちらです。



はい。こんな画面を出してみますか。

これはインポート直後のウインドウです。

どこをいじるかという、4ヶ所です。

「String」と「Coils」と「AMP」と「Cabinet」のところです。

ここをいじることで、ベースの音をいろいろ変えることができます。

ベースには詳しくないので、あまり詳細な説明はできませんが、String でベースの弦の種類を変え、Coils でコイルの巻く数を変え、AMP、Cabinet で音の出力を変える、とってください。

詳しくは左上の▼から Help を参照してください。

では、このアンプを

以下のように変えてみます。



String を 65String2 に、Coils は Double、AMP を EQ に、Cabinet を StaX に変更しました。

こうすると、音が元の低音だった音にメタルっぽい音が付け加えられます。

さて、まずは低音部を打ち込みます。

が、講師のロックっぽい何かはこの低音部をかなり手抜きしています。

すべて8分音符で、コピペコピペして作ってました。

実際、8分音符かなりいいです。ロックぽいなーって感じになります。

しかし、あまりコピペしすぎると飽きてきてしまいます。

でも今回もコピペしちゃう。

先にも言ったとおり、ベースは8分リズムを保つといい感じになります。

8分音符4つでひとつのグループを成し、それらグループをうまくつなげ合わせることでベースを組み立てます。

ピアノロールを見ればわかるように、C#→D#→C→F といった流れや、F#の周辺を行ったり来たりする箇所も見受けられると思います。

時間のあるときでいいですので、このベースの、トニック、ドミナント、サブドミナント、リーディングトーンの進行を調べてみてください。

例外はあるにしろ、ドミナント→トニックや、リーディング→トニックといった流れがいくつか見られるはずです。

ちなみに打ち込みは無意識にやりました。ベースの打ち込み1時間ですし。

コツとしては、トニックにあたるI、VIの音、ドミナントにあたるIV、Vの音の周辺を8分リズムで刻むことでロックぽいベースを得ることができます。

さて、ところどころ BASS Punch#2 のちょっとノイズの入ったような音も聞こえてきますが、こうしたロック調の音にノイズはパーカッションということで交えることもあります。参考程度に覚えておいてください。

では、メインメロディを担当する DIST Metal の打ち込みに移ります。

では打ち込みです。

基本的にメインメロディを打ち込むのに特別な手法はありません。

自分が思いついたメロディを打ち込むだけです。

ただ、DIST Metal の場合、ピアノロールにあるように2分音符+8分音符×4といった構成、もしくはそれに似た構成(符点4分+8分×5みたいなもの)でメロディを構築するのが、講師的な常套手段としています。

メタルベースの場合はサビで16分なんかもあるとカッコよく聞こえます。

また、このファイルではやっていませんが、ベース(ギターがあるならギターでも良い)のソロパートがあってもいいと思います。

ここまで打ち込めたら、あとはエフェクト処理をして音を調節するだけです。

ね、ロックって簡単でしょ？

ベース関連のほとんどはコピーでできちゃうから、ドラムの打ち込みさえ頑張ればなんとかなるものなのですよ。

さいごにパーカッションのサンプリングの例をいくつかやって、めいぽーパートを終わりにします。

- ・リバーズシンバル

これは前期サンプリングの回でやりました。「シュツ」っていう音です。ハットを逆再生させて作るのでしたね。

- ・声ネタ

こちらも前期サンプリングの回で元会長の声をいじり倒しましたね。男性の声も、ピッチを上げて、再生速度を調整すると女性の声になるのですよ。

- ・ノイズ音

これは自分でどうにか作るしかないですね。何かの音を録音して再生時間をかなり遅らせ、その一部分の波形を切り出して…なんてことをすると「ギギギギ」っていうちょっと耳障りな音だって出来ちゃいます。

さて、次回はやまこう先生のミキシング講座になります。

より詳しいイコライジング等の仕方を講義してくれるようなので、ぜひミキシング時に苦勞している方は受講しましょう。

では、また。