

# 12年度－DTM講座参考資料 作成－めいぼ－

## 第2回－音を打ち込んでみよう

今回から早速音を打ち込んでいきたいと思います。

では、FLを開いてみましょうか。

音を打ち込む前に、音源がなくては話になりません。ですが、開いた瞬間に、すでにご丁寧に「kick」「Clap」「Hat」「Snare」を用意してくれています。

ありがたく使わせていただきましょう。

さて、音の打ち込み方、ですが大きく分けて2通りあります。

1つは**ピアノロールに直接打ち込む**方法。これが最も一般的なやり方で、いちばんよく使う手法だと思います。

このやり方は後半で…

そして2つ目が、パーカッション系の音源を使う時によく使われるやり方です。まずその方法を教えます。

(SS2-1参照)



これで1小節分の長さ。つまり、  
このボタン1つが16分音符と同じ

音源を詰め込むウィンドウを「チャンネルウィンドウ」と言いました。

この、黒4つ、茶色4つ…のボタン、これはマウスでこのボタンを左クリックするとそこにノートが置かれることと同じ意味を持ちます。

ボタン16個で1小節、つまり、**このボタン1つが16分音符と同じ意味を持ちます**。(このボタンの集まりを、「ステップシーケンサー」と言います)

実際に下図のようにボタンをクリックしてみてください。



ノートを消したい時は、消したいノートにカーソルを合わせて右クリックで消せます。一括して消したい場合は右クリック&ドラッグで消せます。

打ち込みましたら再生してみてください。

これが、**ステップシーケンサーに打ち込むやり方**です。

では、ちょっと応用してみます。

今は、「**Pattern 1**」に打ち込みましたね。

では、「**Pattern 2**」に打ち込んでみましょう。

BPMのとなり、「PAT」とあるところ。今は「1」となっていますが、そこにカーソルを持って行ってやると、上下矢印になると思います。これで、左クリック&上下ドラッグでPatternの変更ができていきます。

変えたらチャンネルウィンドウを表示してみてください。

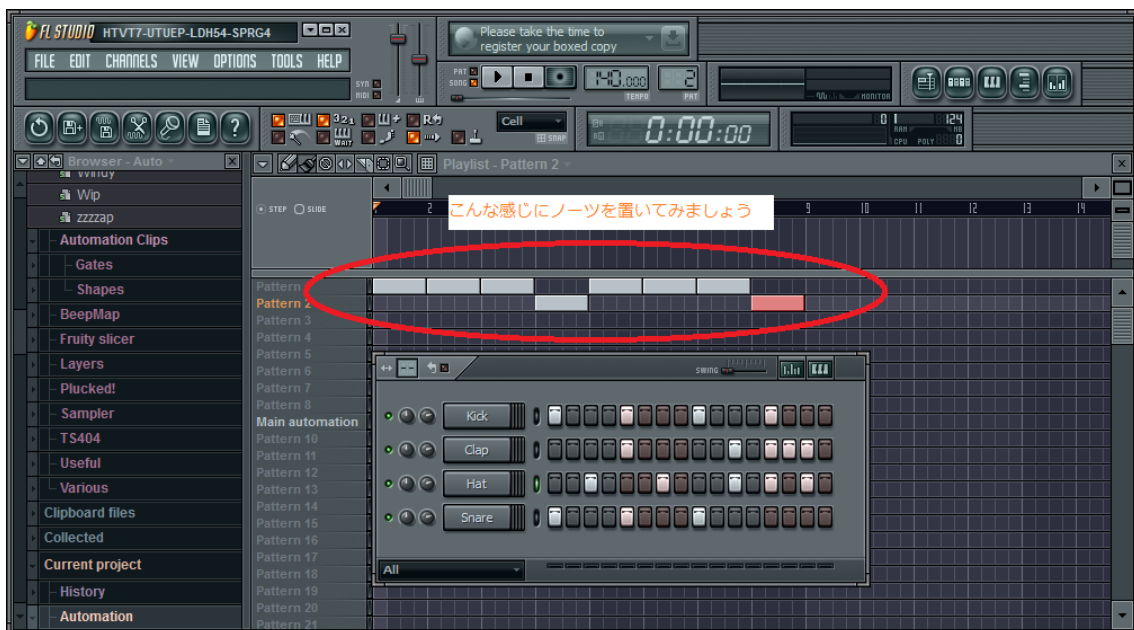
さっき打ち込んだはずのボタン（シーケンサー）がきれいに暗いですね。

これは、Pattern1とは別のノートを入れることができます、ということなのです。まあやってみましょう。

「Pattern 2」にはこんな風に入れてみましょうか。



そのままプレイリストにノートを下図のように入れてみましょうか。



では再生!…と行きたいところですが、「SONG」モードに変更していません。  
**プレイリストの通りに再生させるには「SONG」モードでの再生が必要**になります。  
再生ボタンの左の「SONG」をクリックして点灯させてください。  
再生してみましょう。ちょっと長めのドラムループっぽいのができたと思います。  
これでプレイリストの役割と同時にパターンというものがつかめたのではない  
でしょうか。

「SONG」モードの仕方もやりました。これでばっちりだね!

保存しましょう。メニューから「FILE」→「save または save as…」→名前入力に移るので、適当な名前をつけて「保存」をクリック。

ここで、一応説明しておきます。

「save」はいわゆる「上書き保存」のこと。

「save as…」は「名前を付けて保存」のこと。

同じ曲でもいじくった前と後両方残しておきたいときは「save as…」を使いましょう。

さて、では「ピアノロール」での打ち込み方をやりましょう。

「FILE」→「NEW」と進みます。

チャンネルウインドウを出しておきましょう。

そしたら「ブラウザー」から「Plugin presets」→「Generators」→「FL Keys」の「concert piano」を探してみてください。



見つけたら、「concert piano」を、チャンネルウインドウの「snare」の下にドラッグ&ドロップしてみてください。

チャンネルに「concert piano」が追加されました。

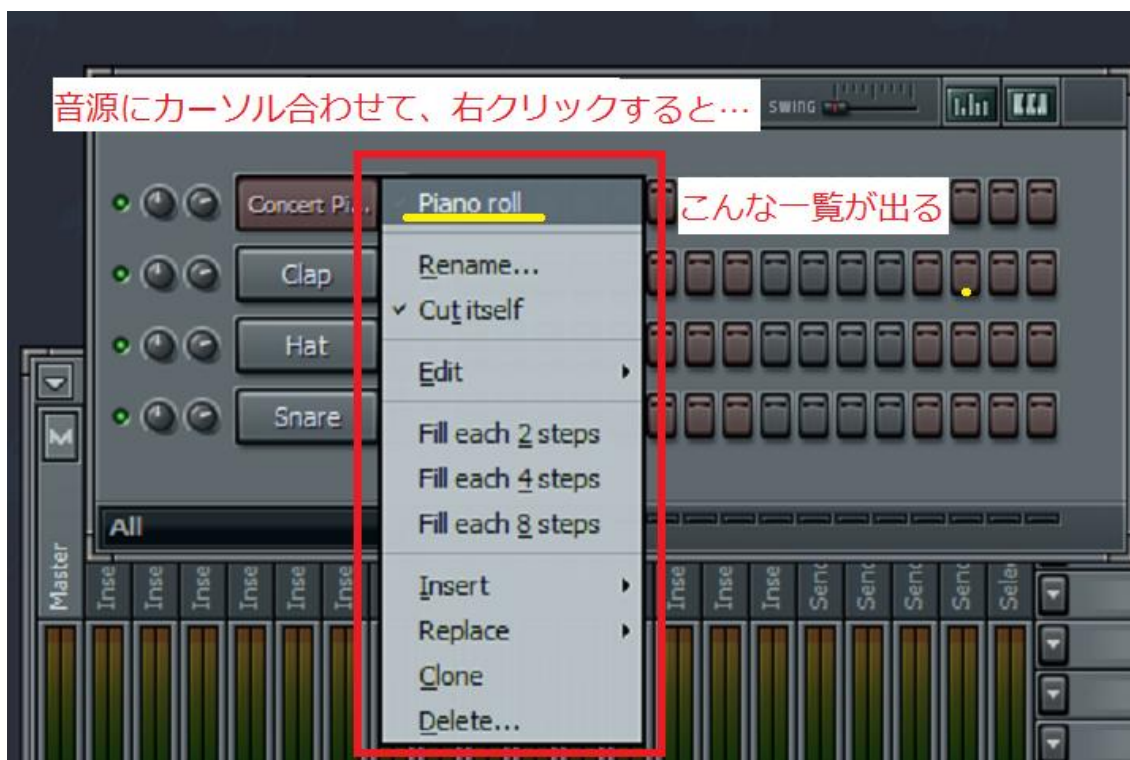
音源の追加方法の一つです。このやり方を覚えておきましょう。

では、ピアノロールを表示してみましょう。

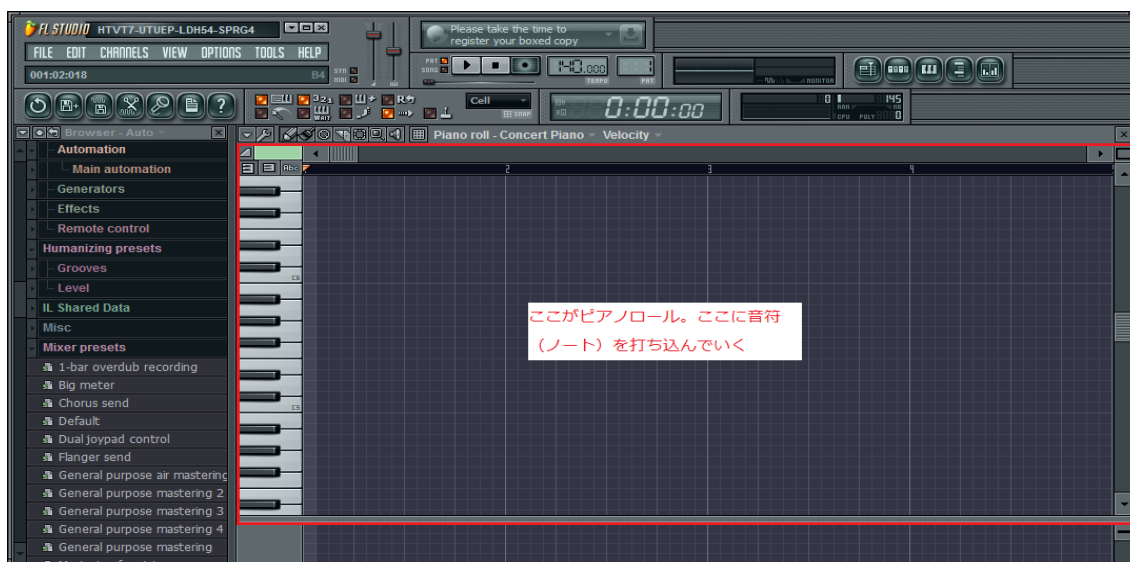
**ピアノロールの表示の仕方は2通り**。ひとつは、メニューのピアノロールをクリック。

もう一つは、**音源から表示する方法**。それをやってみます。

ピアノロールを表示したい音源にカーソルを合わせて、右クリック。すると、一覧が出てきますから「piano roll」を選んでクリック。



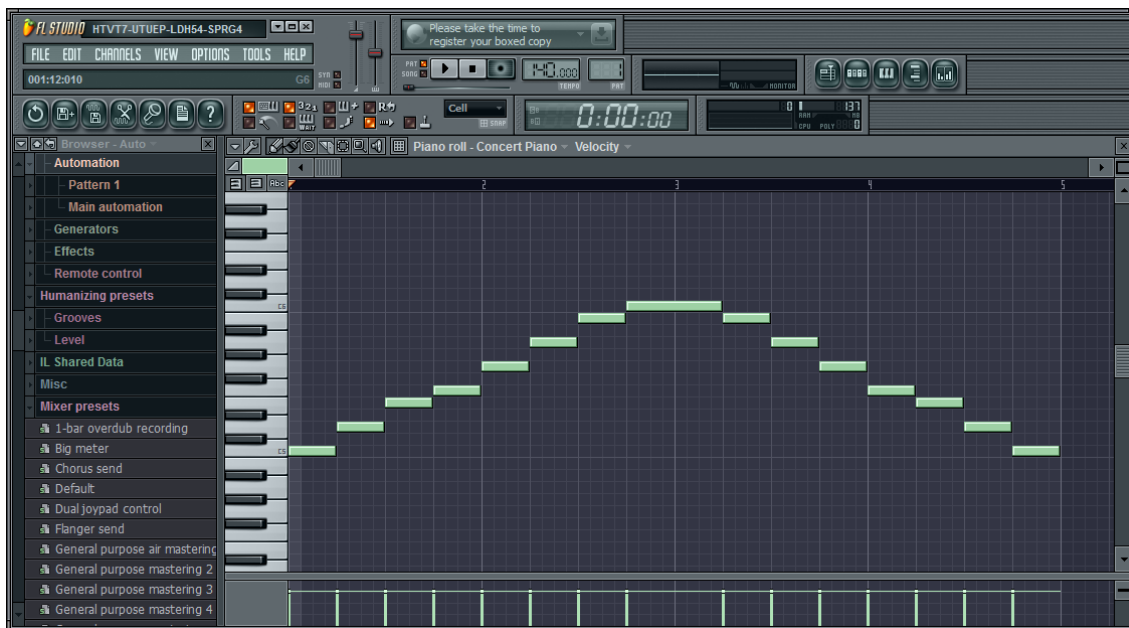
ピアノロールの画面はこんな感じです。



ここにクリックを酷使してノーツを打ち込んでいきます。

では、さっそく…

こんなふうに打ち込んでみてください。



ここで…

ノーツにカーソルを合わせると、場所によって十字カーソルだったり左右矢印だったりします。

ノーツのど真ん中にカーソルを合わせると、十字矢印になり、「**ドラッグすることでそのノーツを移動させることができます**」ます。

ノーツの右端あたりにカーソルを合わせると、左右矢印になり、「**そのノーツの長さを変更でき**」ます。

やってみてください。

打ち込みましたら再生してみてください。

「ドレミファソラシドーシラソファミレド」って流れると思います。

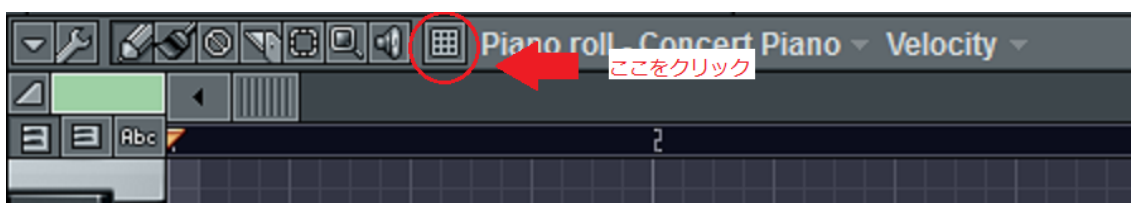
音階は、左端のピアノ鍵盤を参照のこと。

いろいろノーツの長さをいじって音符を表現します。

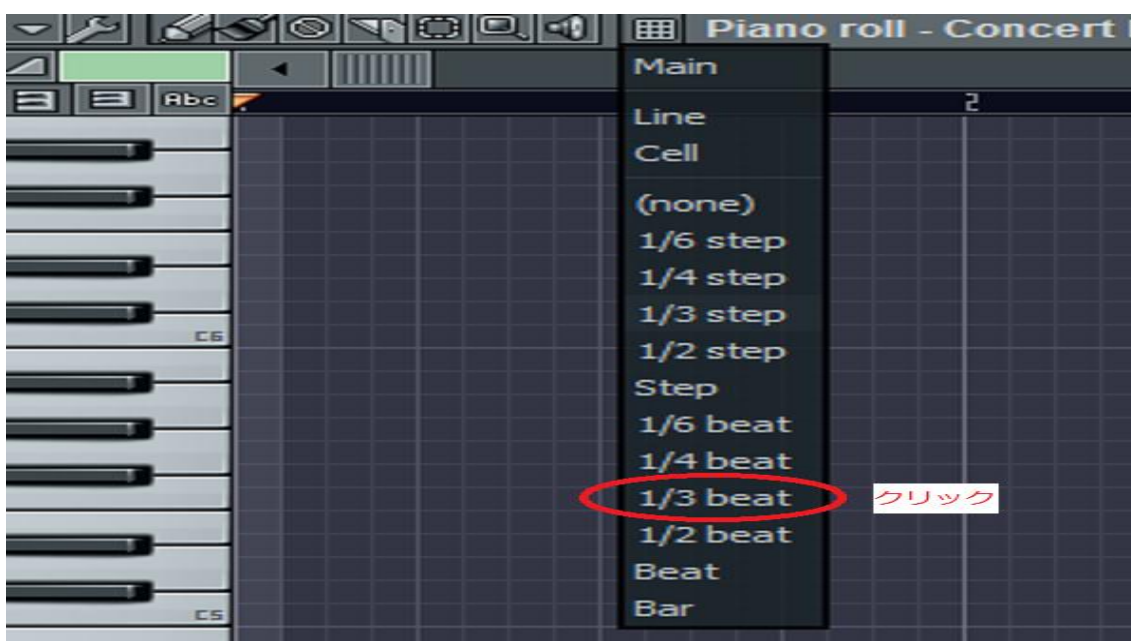


次に特殊な音符の入れ方をやります。例として3連符。

下図のここでノーツを動かす単位を変えることができます。



実際にクリックすると、以下のような表みたいのが出てきます。



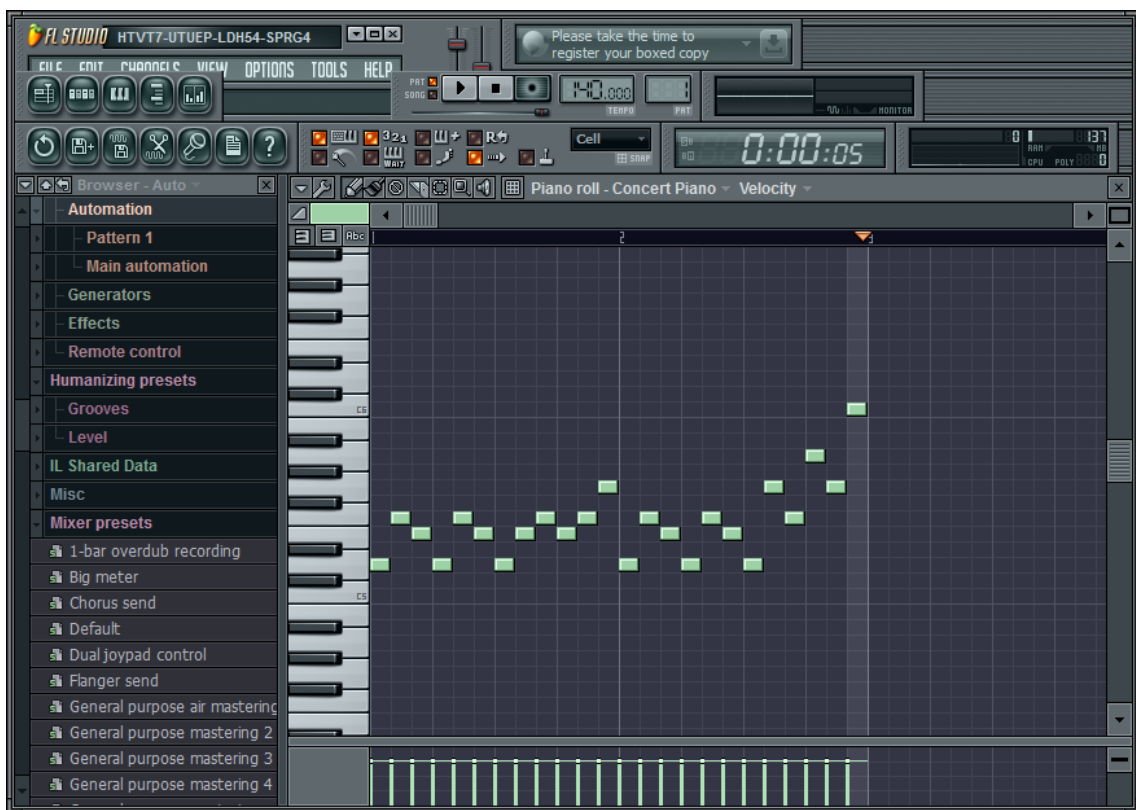


「step」と「beat」とありますね。

「step」は1拍を分割する数は4のまま（つまり、1小節は16分音符×16）で、ノーツの長さだけを変化させます。

「beat」は1拍を分母の数に分解します。3連符の場合、「1/3beat」を選択するので、1拍を3等分、1小節は12分割（3連符×12）に変更します。この使い分けというものはあまり意識していませんでしたので、各自で感覚をつかんでいってほしいと思います。

では、3連符をこんな風に入れてみてください。



おそらく、上手く3連符が作れないと思います。

その場合は、「step」で音符の長さをあらかじめ調整しておいて、「beat」で打ち込む、というやり方をとってみてください。

これが3連符です。ほかにもいろいろ試してみてください。



では、今日のまとめとして以下を打ち込んでみてください。

各自でやってもらい、「こんなもんなんだなあ」ってつかんでくれれば本望なのです。

(小節線と、BPMに注意！！)

それでは、また次回に…

次はミキサーとか編集関係をやります。

打ち込んでみよう。

