

第8回

DTM講座

～エフェクト～

目次

1. エフェクトとは
2. エフェクトの種類と用途
3. エフェクトの注意
4. 最後に

今度は極端に少ない

1. エフェクトとは

今回から作曲には直接関係ありませんが知っておいて損はないであろうエフェクトについて説明していきます。

エフェクトとは文字通り、音に「効果」をつけるものでギターの「アンプ」や、空間の響きを出す「リバーブ」、音を歪ませるものなどたくさんの種類があります。

今回はそのエフェクトの主な種類とその用途、そして用語の意味を説明していきます。

ただ、エフェクトは様々な会社及び個人で作られているものがあり、それにのみ存在するような特別な機能もあります。ですが、今回の説明はそれぞれのエフェクトの基本的なパラメーターについてのみ説明していきたいと思います。

2. エフェクトの種類と用途

ここから主なエフェクトの種類について説明していきます。

ただし、ギターのアンプをシミュレートしたエフェクトに関しては会社ごとに、そしてシミュレートしたアンプによって異なるので、割愛させていただきます。

では説明をしていきます。

・EQ (イコライザー)

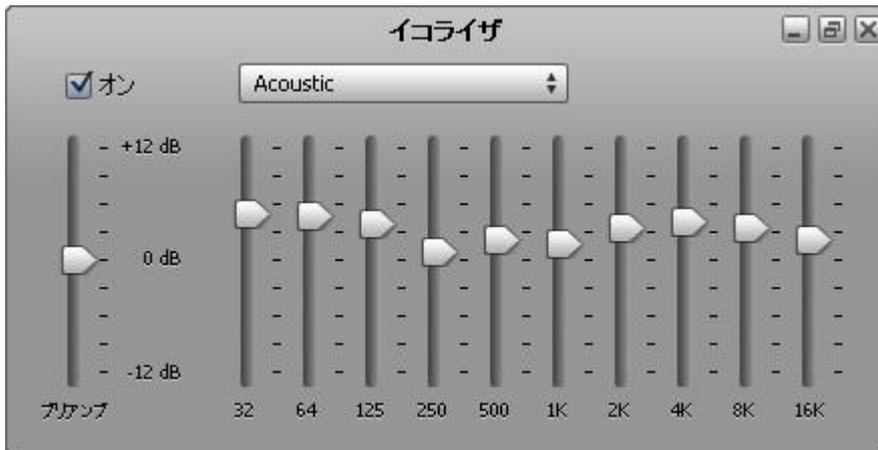
EQは重要なエフェクトの一つです。

用途としては、一定の高さの音を大きくしたり小さくしたりするものになっています。これを使うことによって自分が強調したい楽器を前に出したり、前に出すぎと思う音を後ろに下げたりすることができます。

EQには2つの種類があり、自分で強弱をつけたい音の高さを決められる「パラメトリック・イコライザー」

あらかじめ編集できる音の高さが決まっている

「グラフィック・イコライザー」があります。(用途は同じ)



(画面は iTunes でのグラフィック・イコライザー)

この2つのEQの構成は全く違いますが、基本は同じで、画面の右側の方が高い音で、左側が低い音となっています。

(多分数値が書いてあるから分かります。)

そして画面の上に上げると音を大きくし、下に下げると音を小さくします。(画面のスライド上げ下げすればいい)

実際に試すと分かると思いますがこれを使うだけでかなり音に違いが出ます。

エフェクトの中でも重要なものなので使えるようにしてみてください。

・ Compressor (コンプレッサー)

これも非常に重要なエフェクトになります。

このエフェクトは、自分でした大きさよりも大きい音を小さくするエフェクトになっています。

これにより音のばらつきを目立たなくし、なめらかな流れにすることができます。

コンプレッサー内で使われている用語としては

・ Attack

実際に決めた大きさの音になってから、何秒後に音を小さくする処理をするかを決めるパラメーターです。

・ Release

決めた大きさの音以上からそれ以下の音に移動した際に、それから何秒後に音を小さくする処理をやめるかを決めるパラメーターです。

・ Threshold

どの大きさの音から処理をおこなうかを決めるパラメーターです。単位は「dB」

・ Ratio

Threshold で決めた大きさの音以上になった際の音を小さくする処理の強さを決めるパラメーターです。

・ Gate (ゲート)

コンプレッサーの逆である一定以下の音になったら小さくするエフェクトです。

主な用途としては録音の際にノイズなどが入ったものを除去する「ノイズ・ゲート」として使われます。

内部で使われる用語はコンプレッサーと同じになります。

・ Limiter (リミッター)

リミッターは音全体の音量を制限してそれ以上にならないようにするエフェクトです。

これを使うことにより、全体の音を小さく出来るので、音割れをおこさずに全体の音圧を上げることも可能になります。

パラメーターはコンプレッサーとほとんど同じです。

・ D e l a y (ディレイ)

ディレイは音を遅らせて聞こえさせるエフェクトです。これを使うと少し遅らせて音に厚みを出したり、小さい音でディレイを使い音の広がりを作ったり出来ます。これはあまり難しいパラメーターはありません。

・ R e v e r b (リバーブ)

リバーブは音に余韻を出して、空間の広がりを出したり、奥行きを表現するためのエフェクトです。パラメーターもありますが基本的にプリセットとしてシミュレートする部屋の大きさが入っており、それを使えば問題はありません。

・ F i l t e r (フィルター)

フィルターは自分で決めた周波数の音を遮断するエフェクトです。主にシンセ系で使われるエフェクトで、演出で音を急に消したい時などに使います。パラメーターはコンプレッサーなどと基本的に同じです。

・ P h a s e r (フェイザー)

フェイザーは実際に出ている音より微妙に違う高さの音を重ねて揺れを作るエフェクトです。

これによって楽器に自然な揺れをつくることができます。

・ C h o r u s (コーラス)

コーラスは元の音に時間差をつけて音を足し、揺らすことにより音に厚みをだすエフェクトです。

ディレイと用途は似ています。

パラメーターも大体同じになります。

・ F l a n g e r (フランジャー)

.....うふふ

フランジャーはコーラスと基本は同じ効果を持つエフェクトですが、そこにさらに金属的な響きを与えるエフェクトです。

パラメーターも大体同じです。(さっきからこればっか・・・)

3. エフェクトの注意

以上で大体のエフェクトは紹介しました。

音圧を強くしたいならEQで音の高さごとのバランスを整えて、コンプレッサーで全体のばらつきをなくし、リミッターで音量を制限してから、最後に音を上げるみたいな感じになっています。(やって損はないです。)

音に広がりを出したい場合はディレイまたはコーラスをかけて、そこにリバーブをつければいいでしょう。

ただし、エフェクトはただ使えばいいものではなく、あまり使いすぎるとしこくなって嫌味っぽくなってしまいます。なので、エフェクトをかける際はそのことを注意しながら使ってください。

4. 最後に

これでエフェクトの説明は終了です（短いですがね。）

上記でも説明しましたがエフェクトはかければいいというものではなく、しっかりと作りたい音楽を設計しながらやらないといけないので難しいです。

ですが同じ曲でもエフェクトを使えば大きく変化するので頑張って使えるようにしてください。

（エフェクトは実際にさわるのが一番の学習方法です。）

ところで「Domino」ではエフェクトが使えないじゃないか
と思いますよね。

でも、大丈夫です。次回は「Domino」で
VST音源及びエフェクトの使い方を教えるのでちゃんと
使えるようになります。

by.....巫女好きの人