

EWI と PC/Mac の徹底使いこなしガイド

この章では Tube Synth で音作りを始めるために必要な、各パラメーターの解説をします。

アナログシンセサイザーには多くのつまみやフェーダーがあるので初めは複雑な印象を持つかもしれませんが、その中の一部のみを操作するだけでも十分に音作りが楽しめます。さらに各つまみやフェーダーの機能を理解することで、自分の作りたい音をよりスムーズに作成できるようになります。MPC Beats に搭載された Tube Synth はベーシックな構成のシンセサイザーなので、ここで基本をマスターすれば今後様々なシンセサイザーを使う際にも応用することができます。

Tube Synth で音づくり

- 11-1 シンセサイザーの基本構成
- 11-2 オシレーター
- 11-3 フィルター
- 11-4 アンプ

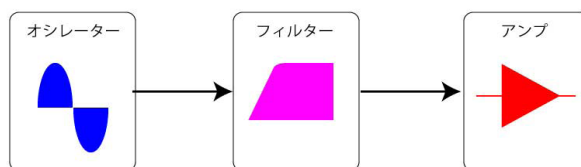
EWI を
PC で
楽しむ



11-1 シンセサイザーの基本構成

音の3要素は音程・音色・音量3つから成り立っています。シンセサイザーではオシレーターで音の基礎となる波形を選び、フィルターで音色を調整した後アンプで音量を決定します。音程は鍵盤やキーなどでコントロールします。

▼ Synth のシグナルチェーン



11-2 オシレーター

Tube Synth にはオシレーターが3つあり、3つの波形が重なって1つの音色を構成しています。(波形はそれぞれ Oscillator1/Oscillator2/Sub Oscillator) 各オシレーターの SHAPE を上下にドラッグすることで波形を選択します。波形には様々な種類があり、代表的な波形として、正弦波 (サイン)・三角波 (トライアングル)・ノコギリ波 (ソー)・矩形波 (パルス) などがあります。Tube Synth では正弦波以外の波形と、Oscillator2 ではこれらに加えノイズが選択できます。

演奏したい音の高さに合わせて OCTAVE のつまみを調整します。さらに細かい音程のチューニングを行いたい場合には FINE を使って調整をします。3つのオシレーターのバランスは右側にある Mixer で行います。



▲オシレーターセクション

11-3 フィルター

フィルターはオシレーターで選択した基本波形を加工し音の明るさなどを決めます。フィルターは任意の周波数帯をカットするもので高音を残すハイパス、低音を残すローパス、中域を残すバンドパスなど複数の種類があります。Tube Synth には ローパスが搭載されています。

CUTOFF でカットし始める周波数を決定します。右に回すと明るい音になり、左に回すと暗い音になります。レゾナンスはカットし始める部分の周波数を強調する度合いを調整し、音色をさらに変化させます。



▲フィルターセクション

11-4 アンプ

アンプでは音量を決定します。Tube Synth では Amp Envelope で時間経過による音量変化を設定・調整することができます。音の変化は次の4つの項目で設定します。アタック (ATT) は吹き始めの音量変化、ディケイ (DEC) は吹き始めから音量の最大値からサステインの音量に到達するまでの時間、サステイン (SUS) は吹いている間の音量、そしてリリース (REL) 吹き終わりの地点から音量が0になるまでの時間を設定します。

アタック (ATT) のフェーダーをあげると音の立ち上がりが緩やかになります。リリース (REL) ではフェーダーを上げると吹き終わってからの音の余韻が長くなります。



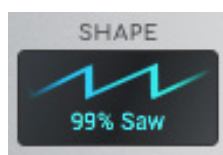
▲アンプセクション

Tube Synth に搭載されている波形の種類と特徴



三角波

奇数倍音を含む波形。サイン波に近く笛のように柔らかな音。フィルターを掛けサイン波を作ることができる。



ノコギリ波

全ての倍音を含む波形で、減算方式のシンセサイザーなどで多用される。バイオリンなどのストリングス楽器に似た音。



矩形波

奇数倍音を含む波形。80年代を代表するゲーム機などの音楽によく使用されていた。



ノイズ

テレビの砂嵐のような音で、シンセサイザーの音作りに重要な要素。フィルターをかけると風のような効果音になる。