

# DTM 講座「エフェクトについて」

ソフトメディア研究会

## 1. エフェクトとは

エフェクトとは音について何かしらの効果を付けることを言います。エフェクトを付けることで音に味が付き、聞きやすくなるため、上手くエフェクトを掛けることで曲全体のクオリティが上がりやすくなります。エフェクターにはハードとソフトがあり、ハードではギターやベースを弾くときなどで主に使われています。ソフトでは様々な使われ方がしますが、ハードとソフトではソフトの方が配線なども考えずに使える上に、最近の DAW には一通りのソフトエフェクターが入っているので PC でしか DTM をしない方であればソフトエフェクターを使うだけで十分と言えます。

## 2. エフェクトの種類

エフェクトには様々な種類があります。しかしある程度の分類がされていて、標準的にどの DAW にも付属されているエフェクトが大きく分けて次の3つの分類になります。

空間系 エフェクト

ダイナミクス系 エフェクト

- 周波数系 エフェクト
- 音量系 エフェクト

モジュレーション系 エフェクト

これらのエフェクトを知ればエフェクトの基礎を抑えることが出来るので覚えておきましょう。

## 2.2 空間系エフェクト

空間系エフェクトは音に奥行や広がりを感じさせるようにするエフェクトです。音自身に空間を持たせることにより、楽器同士の音がなじみやすくなります。

### ディレイ (Delay)

ディレイはある音に対して遅れた音を出力します。やまびこをイメージすると分かりやすいです。

### リバーブ (Reverb)

リバーブはある音に対して残響感を与えることが出来るエフェクトです。広く閉じられた空間などで起こる反響音のようなものです。

## 2.3 ダイナミクス系エフェクト

ダイナミクス系エフェクトは主に音量や音色を変化させるエフェクトです。このエフェクトはミックスやマスタリングなどでも重要となってくるエフェクトです。周波数系エフェクト 周波数系エフェクトは音の周波数(音の高さ) からどのくらい音を変化させるかを定めるエフェクトです。

### イコライザー (EQ)

決められた音の周波数帯域の音量をコントロールするエフェクトです。

フィルター (Filter) フィルターはほぼ EQ と同じですがフィルターでは決められた周波数帯域の音を切る処理をします。ハイパスフィルター (HPF) やローパスフィルター (LPF) 、バンドパスフィルター (BPF) などがあります。

## 2.4 音量系エフェクト

音量系エフェクトは音の音量をコントロールするエフェクトです。

### コンプレッサー (Compressor)

コンプレッサー(通称:コンプ)は一定以上の音量に達した音を特定の割合で圧縮します。大きい音すぎる音を圧縮することによって、小さい音と大きい音を平均化して聞きやすい音にします。今回は詳しく紹介しません。

## リミッター (Limiter)

リミッターはコンプレッサーのレシオを最大( $\infty:1$ )にした状態のコンプレッサーの一種です。マスタリングをする時などで、音量が 0dB 以上にならないようにするときなどに使います。

## ディストーション (Distortion)

ディストーションは一定以上の音量の音をカットし、音を増幅することによって歪んだ音を作ることができます。歪んだ音を作るエフェクトとして、オーバードライブ (Overdrive) やファズ (Fuzz) がありますが、原理は同じです。一般的にディストーションよりオーバードライブは弱く、ファズは強く歪みます。

## 2.5 モジュレーション系エフェクト

音に対して、周期的にパラメータを揺らして変化させるエフェクトです。面白い音ができるので、少し変わった音を作りたいときなどに使います。

### コーラス(Chorus)

元の音にピッチを周期的に揺らした音を重ねます。音に厚みが増します。

### フランジャー (Flanger)

元の音と元の音に僅かに遅れた音を周期的に重ねます。ジェット機が上昇下降する時の音のようなうねりを出します。

### フェイザー (Phaser)

元の音に位相をずらした音を周期的に重ねます。

### トレモロ (Tremolo)

音量を周期的に変化させます。

### ビブラート (Vibrato)

ピッチを周期的に変化させます。

制作者 大川みずき