

DTM 講座「エフェクターについて」

ソフトメディア研究会 DTM 班

担当講師 Axel⇒Show. T

● そもそも「エフェクター」とは？

エフェクターとは、その名の通り音に対していろいろな効果を加えるものです。これらを上手にかけていくことで、楽曲のクオリティを上げてドレスアップさせることができます。

楽曲そのものを一つの料理として例えるならば…

- ✓ 音源:食材
- ✓ エフェクター:調味料

…といった具合に当てはめることができます。

これらをうまく調理していくことで、「よりおいしい料理(楽曲)」を完成させることができます。

またエフェクターは、その与える効果によって大きく3種類に分けられます。

- 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

これらがどのような役割を持っているのか、一つずつ見ていきましょう。

- **空間系エフェクト**

空間系エフェクトとは、音に残響感を残したり、奥行きを持たせたりと、音を三次元的に操作する効果を持ちます。

- **ディレイ:**

ディレイはなつた音に対して遅れてくるような音の効果を作り出します。ちょうど「やまびこ」のような効果をつける、と考えてみましょう。



ディレイ

- **リバーヴ:**

音に残響感をつけることで、反響を作り出し、三次元的な奥行きある音を作り出します。(壁に当たって跳ね返ってくる感じの音)



リバーブ

- **ダイナミクス系エフェクト**

ダイナミクス系エフェクトとは、主に音量や音質を変化させるエフェクトの部類を指します。

またダイナミクス系からは、その主に効果をつける部分から、さらに2種類に分けられます。

- ✓ 周波数系エフェクター
- ✓ 音量系エフェクター

- ▶ **周波数エフェクター**

- **イコライザー(略称:EQ)**

音色に含まれる周波数のうち、どこか特定の部分の周波数を強くさせたり、弱めさせたいときに使用します。

例えば、『なんか音が濁ってる?』『この楽器の音よく聞こえないな…』という時が制作過程においてあると思います。

そんなときにEQを使うと、各楽器の音域の住み分けが整い、よりきれいな楽曲にすることができます。

▶ 音量系エフェクト

■ コンプレッサー(略称:コンプ)

ある一定以上より大きな音を一定の割合で圧縮し、楽曲に含まれる小さい音の楽器と大きな音の楽器の差を、ちょうどいいバランスに整えるエフェクターです。



コンプレッサー

■ リミッター:

スピーカーに対して、音は最大値(0dB)を超えてしまうと音割れを起こしてしまい、聞き取りずらくなってしまいます。

リミッターは、この音量が最大値を超えないように、無理やり抑え込むエフェクターです。



リミッター

● モジュレーション系エフェクト

モジュレーション系エフェクトとは、鳴らしている音に対して周期的にパラメータを変化させるエフェクトです。

数あるエフェクターの中で、最もわかりやすく音の変化を楽しむことができるエフェクターの部類に入ります。

■ コーラス

元の音に対し、ほんの少し音程をずらした音を重ねます。こうすることで音に厚みが増します。



コーラス

■ フランジャー

元の音より、ほんの少し遅れた音を周期的に重ねます。
一言で言ってしまうと、ジェット機の離陸音のような音を作り出すことができます。

■ フェイザー

元の音に対し、わずかに位相をずらした音を重ねます。



フェイザー

■ トレモロ

音量を周期的に変化させます。
シンセサイザーで言うところの、LFOの指定先をアンプにした時に得られる効

果に近いです。

- 以上が基本的に用いられるエフェクターです。
これらを上手に活用し、より楽曲クオリティの向上に努めましょう！
- また、このほかにもエフェクターは無数に存在します。
使いやすいものから、「これ使ってなんか得あるの…？」といった
ジョーク交じりのものまで、それはもう様々！
- いろいろなエフェクターを見つけ、使って試してみましよう！