

# ドラマのクオンタイズ

## スウィングの活用

スウィング機能は、シャッフルビートを作るためだけのものではありません。

生身の人間の演奏は、仮にストレートなリズムを刻んでいるときも  
ちょっとだけスウィングしています。

その特性をドラムにプラスしてあげるために、  
スウィング機能はとても役立ちます。

## スウィングの活用：基本編

人間の演奏では、  
8分ウラ、16分ウラ、3連ウラなど、ウラ拍は若干遅めに演奏される  
という特性があります。

8ビートならば8分ウラが、16ビートなら16分ウラが、  
4ビートや2ビートならば3連ウラが、  
それぞれジャストタイミングより遅めに演奏されるというわけです。

この現象を再現するために、スウィングを活用していきます。

## スウィングの活用：応用編

基本編のようにドラム全体を一括でスウィングさせるよりも、パーツごとに値を変更して適用する方がより効果的です。

多くの場合、キックやスネアよりも、ハイハット&ライドシンバルの方が強めにスウィングしながら演奏されます。

そのため、以下のように設定してあげるとより自然な演奏になります。

- ハイハット&ライドのスウィング値は高め
- キック&スネアのスウィング値は低め

## グルーヴクオンタイズの活用：基本編

グルーヴクオンタイズ機能を使用するのもひとつの手です。

DAWにあらかじめ用意されている

グルーヴテンプレートを使用するのがもっとも簡単な方法です。  
テンプレートを選択し適用するだけなのです。

ただし、あくまでテンプレの中から選ぶだけですから、  
必ずしもほしいグルーヴに出会えるとは限りません。

その場合は、

クオンタイズ適用後に各ノートを微調整する必要があるります。

## グルーヴクオンタイズの活用：応用編

グルーヴテンプレートは、自分で作ることもできます。

MIDI素材やリズムループなどのオーディオ素材を分析することで、その素材がもつグルーヴ感を抽出、グルーヴテンプレートとして保存することができるという寸法です。

これは少し高度なテクニックですので、中級以上の方にのみオススメします。

## ノート単位のプッシュ・レイドバック

「プッシュ」や「レイドバック」も、グルーヴを司る大事な要素です。

- プッシュ = グリッドに対してやや早めに演奏
- レイドバック = グリッドに対してやや遅めに演奏

この考え方は、スウィング同様に、  
ドラムの各パーツごとに適用するのも有効です。

2拍目 & 4拍目で演奏されるスネアを例にあげると  
プッシュさせることで勢いのある印象になり、  
レイドバックさせることでゆったりとした印象になります。

## 例1：ロックドラムの場合

ロックドラムのような勢いのあるビートを作りたい場合は、一部のノートをプッシュさせると効果的です。

とくにスネアのプッシュ感はドラムトラック全体に勢いを与えてくれます。

スネア全体をプッシュさせるのもアリですが、4拍目のスネアだけをプッシュさせるという限定的な使い方もあります。



## 例2：ジャズドラムの場合

シンバルレガートに含まれる3連ウラの刻みは、  
楽曲のテンポによってプッシュしたりレイドバックしたりします。

テンポの遅い曲ではレイドバック気味に、  
テンポが早くなるほどプッシュ気味になっていき、  
ストレートな8分音符に近くなっていきます。