

オーディオデータの 編集方法

テイクコンピング

録音時に何度もテイクを重ねていると
テイクごとにうまくいった部分とそうでない部分が出てきます。

それぞれのテイクのおいしい部分をつなぎあわせて
完璧なテイクに編集して、ベストなトラックを作っていく作業を
「テイクコンピング」といいます。

このような編集が簡単にできる点も
DAWの良いところです。

さまざまな波形編集テクニック

オーディオデータを使った基本的な波形編集テクニックをご紹介します。

1. 波形のカット
2. フェードイン・フェードアウト
3. フェードの調整
4. レイヤー
5. リバーブ(逆再生)

波形のカット

シンプルに素材をカットしてしまう方法です。

同じ素材でも、長さが変わることで印象も全く変わります。

また、波形を極端にカットすることで
機械的なサウンドを作ることもできます。

フェードイン・フェードアウト

波形をカットした際に
切れぎわをそのままにしておくと
「プチッ」というノイズが発生する原因となります。

これを避けるためには
フェードイン・フェードアウトをかけて
切れぎわをキレイに処理しましょう。

フェードの調整

フェードインやフェードアウトはその長さによってもサウンドの印象が変わってきます。

自然な減衰を表現したいならば長めのフェードを機械的なサウンドが欲しいならごく短いフェードをかけると良いでしょう。

また、フェードの形によっても聞こえるサウンドが変わります。

レイヤー

複数の音を重ねることを「レイヤー」といいオーディオ素材を使ったビートメイクなどでよく使われる手法です。

また、素材それぞれの音量をコントロールしてブレンド具合を変えることで音色にバリエーションを出すこともできます。

リバース(逆再生)する

DAWには、波形を逆再生させるための「Reverse(リバース)」というプラグインや機能が実装されています。

これを使って一部の波形をリバースすることで面白い効果を得ることができます。