

3-6 スtringスのレイヤー (音の重ね方)

レイヤー(レイヤリング)とは？

複数の音色を重ねて、よりリッチで繊細なサウンドを実現するためのテクニック。

レイヤーの目的は主に以下の2つ。

1. リッチなサウンドを得ること
2. より繊細な演奏表現を可能にすること

前者はいうまでもなく、音を重ねることで得られる豊かな音色を作り出すことが目的。後者は、実際の演奏に近いリアルなアーティキュレーションを得ることが目的となる。

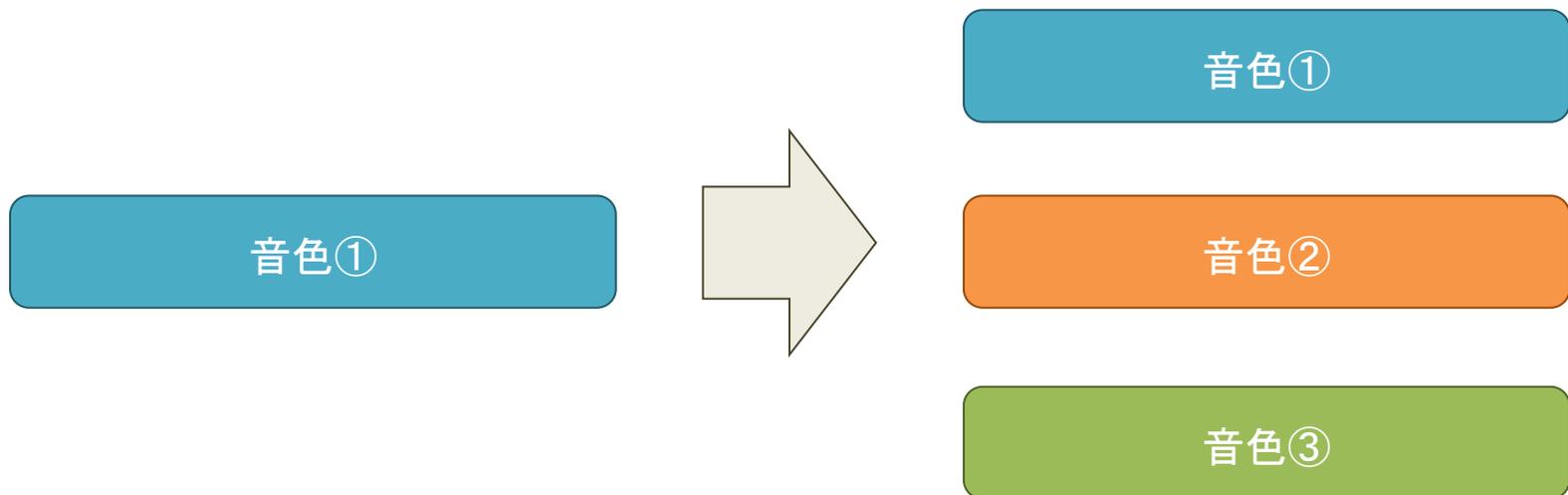
音をリッチにするだけでなく、多様な演奏表現を可能にする上でも、レイヤーは重要な役割を果たすことを覚えておこう。

レイヤー(レイヤリング)とは？

レイヤリングとは、各楽器の音色を作る際に複数の音を重ねて、音色的、演奏的に理想に近い音色を得ること。

1つの音色ではチープでも…

複数個重ねるとリッチなサウンドに！



基本的なレイヤーテクニック

複数の異なる音色を重ねて1つのサウンドを作り上げていく。

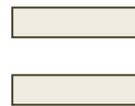
【レイヤー1: 基本音色】

オーソドックスで扱いやすい音色



【レイヤー2: 付加音色①】

基本音色の音色的な弱点を補う音色



【レイヤー3: 付加音色②】

基本音色の演奏的な弱点を補う音色

【完成した音色】

各レイヤーの長所を併せ持ち、
且つ弱点は補完された状態。

レイヤー1の扱いやすさに加え
て、レイヤー2の効能による
リッチな響きと、レイヤー3の効
能による多彩な表現力を兼ね
そろえた優等生の誕生！

レイヤー1：基本音色

そのパートの中核をなす最も大切なレイヤー。以下の3つの条件を満たしているものが良い。

1. ロングトーンの音量が常に一定で、美しいレガートを再現できる音色
2. アタックが遅すぎず早すぎず、どんなテンポのフレーズにも対応できる音色
3. 過度なビブラートなど余計な脚色がなく、シンプルで使いやすい音色

このような音色は、単体で聴くにはやや物足りなく感じるが、より豊かなサウンドにするのはレイヤー2、アタック感などを調整するのはレイヤー3の役割であるため、レイヤー1はあくまで「骨格」と割り切って、とにかくシンプルで当たり障りのない音を選ぶことが重要。

レイヤー2: 付加音色①

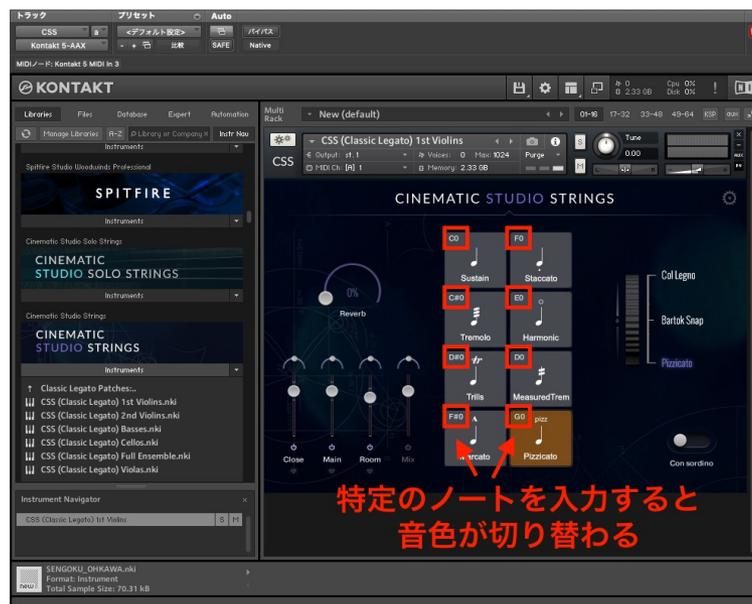
レイヤー1の音色的な弱点を補うレイヤー。シンプルで当たり障りのないレイヤー1の音色を補強することが目的なので、レイヤー2では極力ハデな音色を選ぶと良い。オススメは、強めのビブラートがかかった音色。ビブラートとはピッチの揺らぎであり、これによりデチューン効果を生み出して、より厚みのあるサウンドを作ることができる。

【デチューン効果とは？】

単体のヴァイオリンより、セクションでの演奏の方が厚みが出るのは、奏者一人一人に微細なピッチのズレが発生するため。これをデチューン効果とって、シンセリードの音作りなどでも活用される方法。強いビブラートがかかった音色は、このデチューン効果と近しい効果をもたらしてくれるため、サウンドに厚みを出すことができる。

レイヤー3: 付加音色②

レイヤー1の演奏的な弱点を補うレイヤー。さまざまなアーティキュレーションを用いてレイヤー1の演奏を補完していくので、アーティキュレーションの切り替えが可能なキースイッチ音色を読み込んでおくのが最も効率が良い。とくにスピッカートは、アタック感の補強などで頻繁に使用するため必ず用意しておこう。

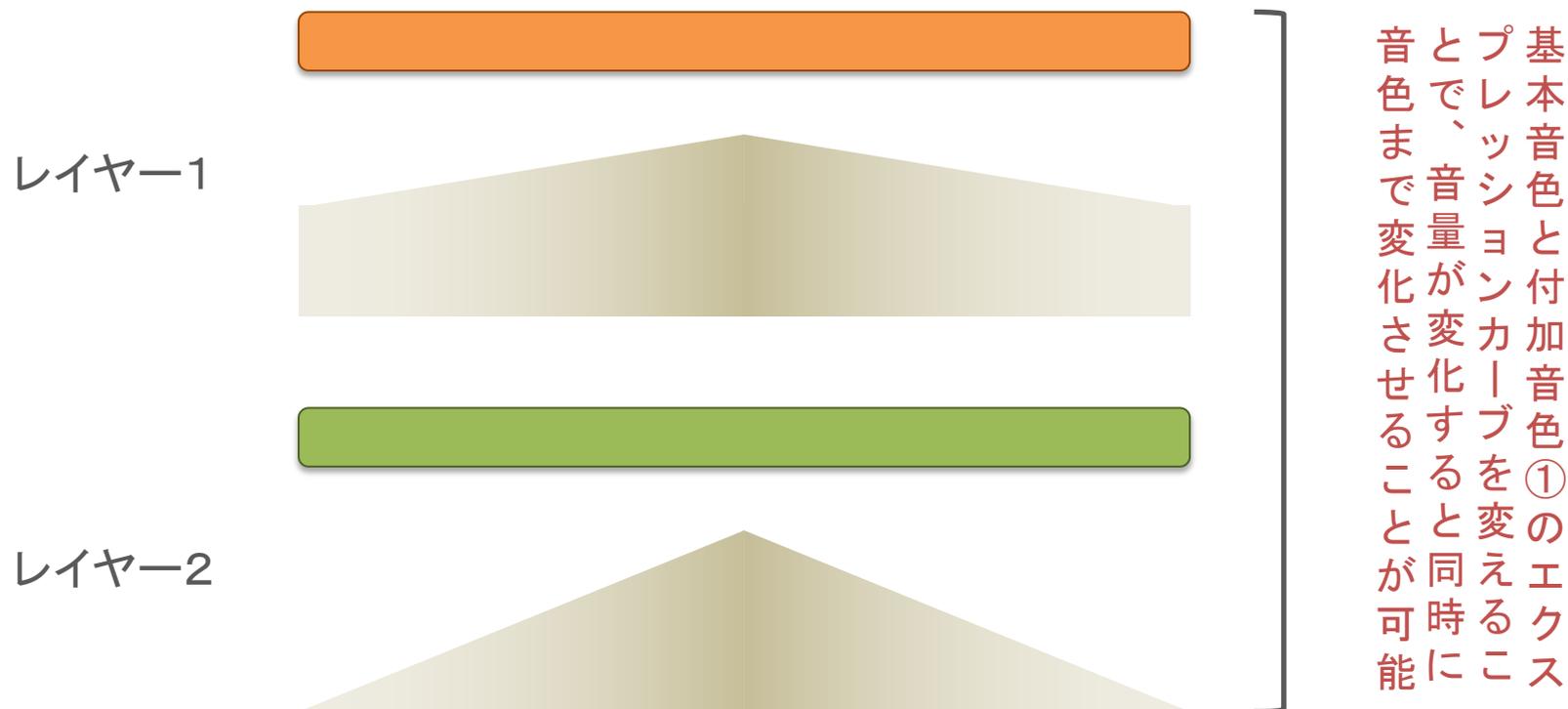


レイヤーを使った高度なモックアップテクニック

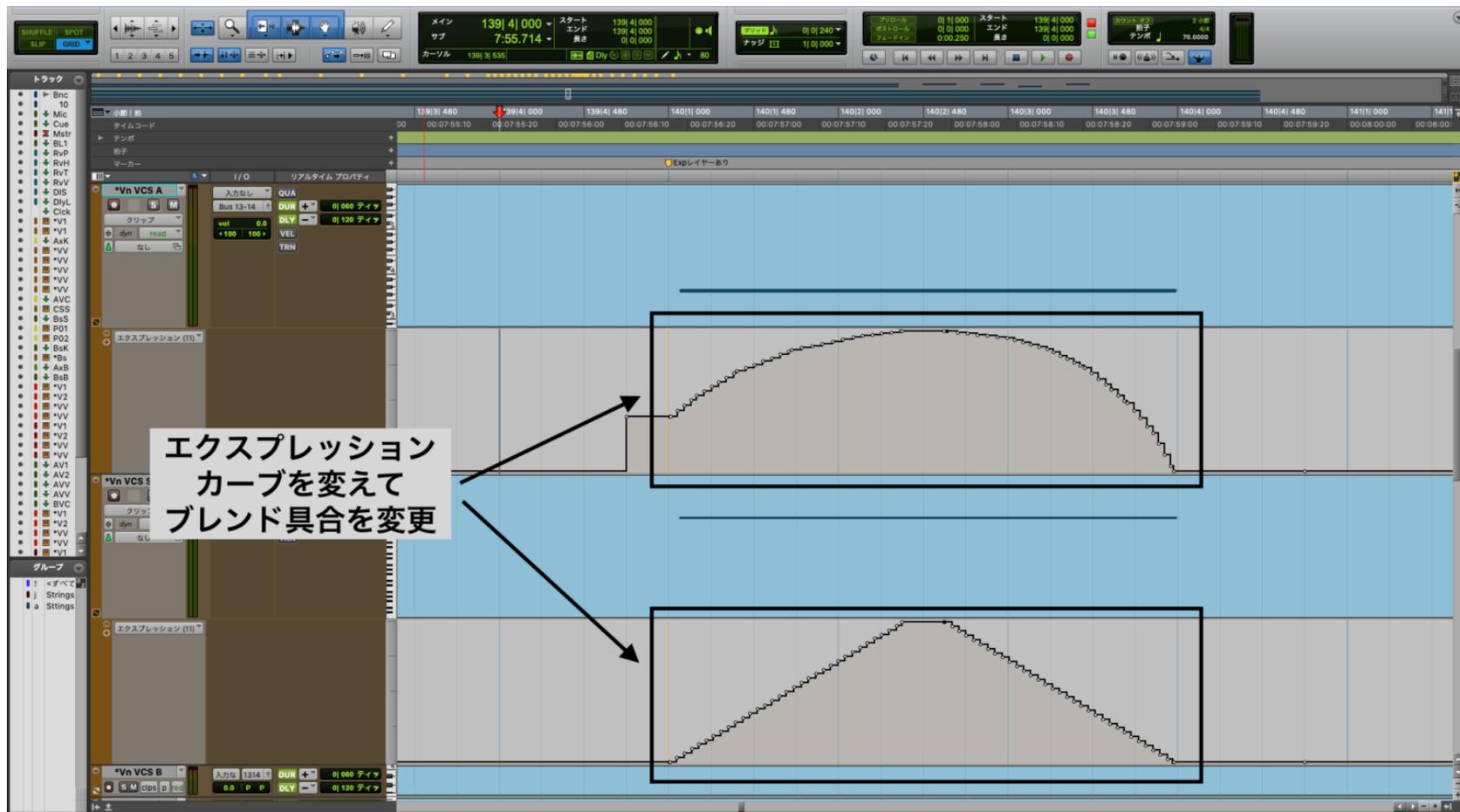
- ① レイヤーでリアルな音色の変化を再現
- ② より自然なアーティキュレーションを表現

① レイヤーでリアルな音色の変化を再現

2つのレイヤーのエクスペリメンテーション値を変えることで、音量の変化と同時に音色の変化も表現することができる。

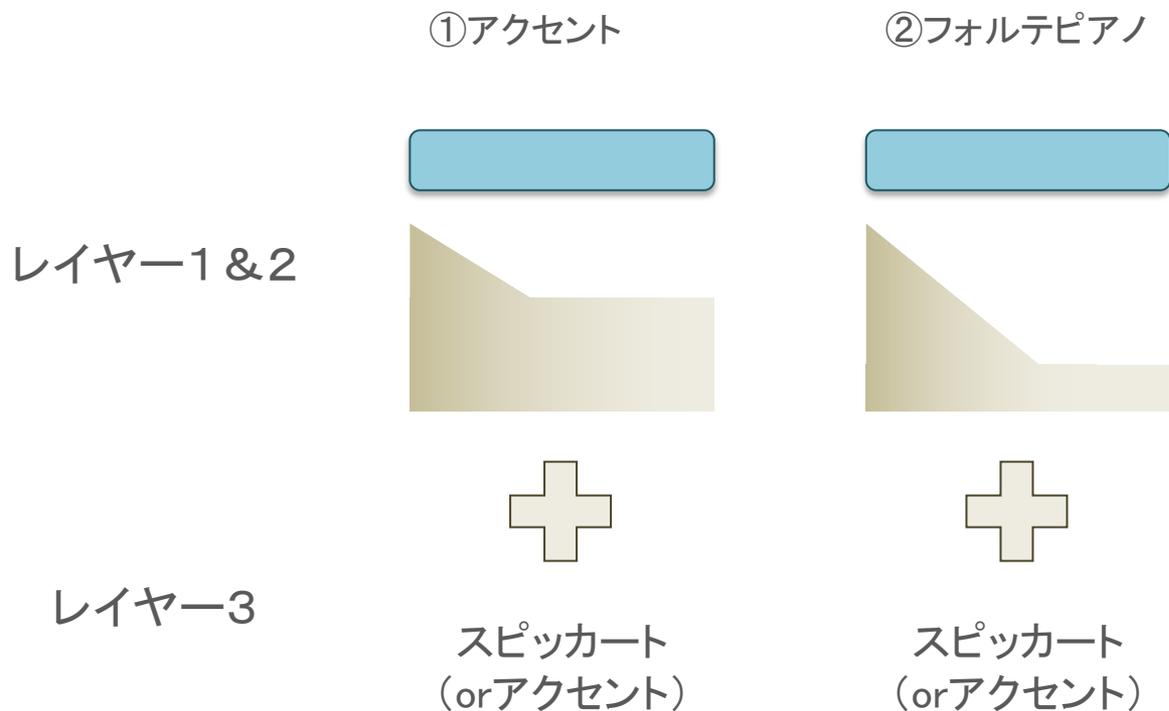


① レイヤーでリアルな音色の変化を再現



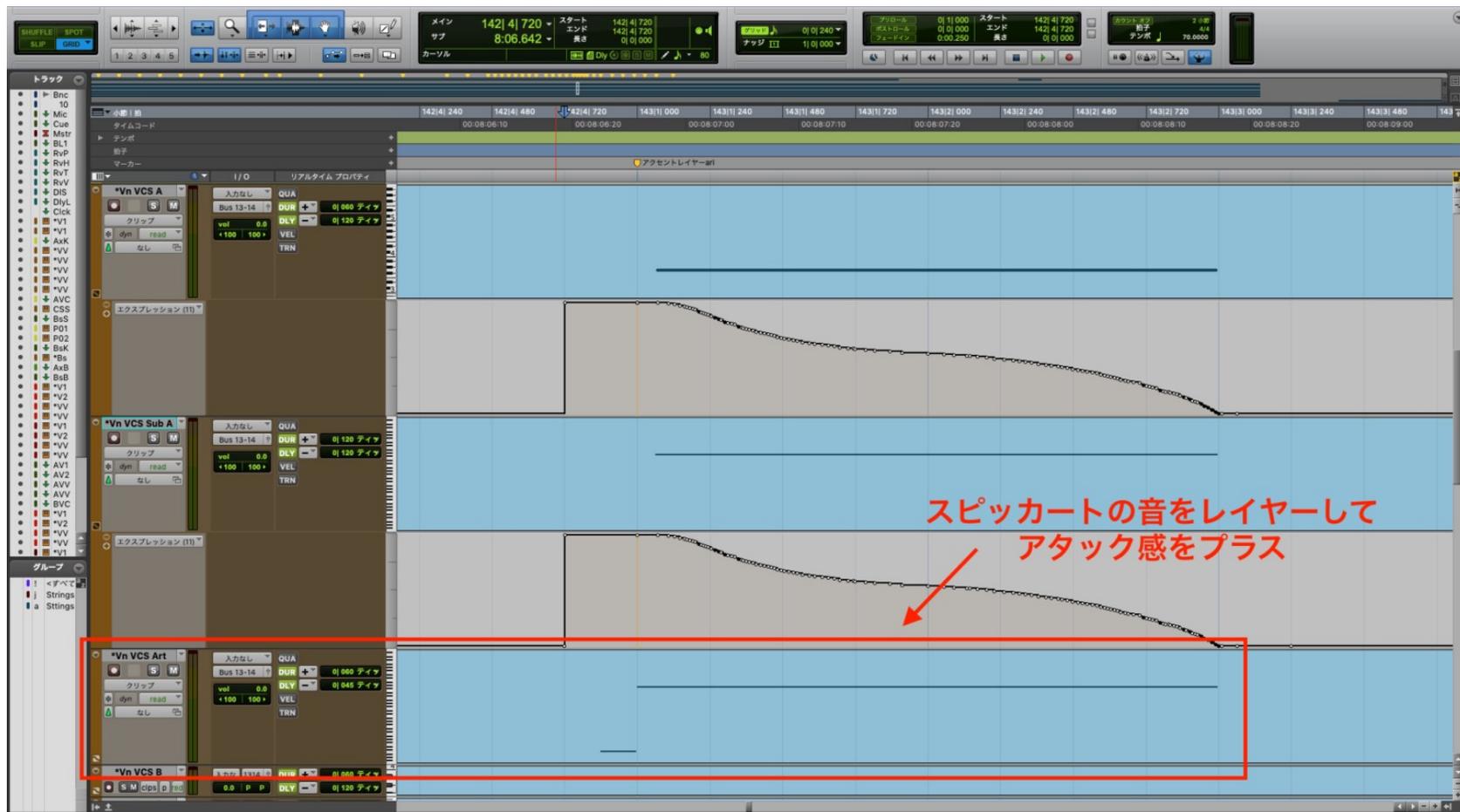
② より自然なアーティキュレーションを表現

基本音色と付加音色①に、付加音色②を足すことで、より自然なアーティキュレーションを表現できる。



異なる音色の变化をつけることも良い。
さらに基本音色と付加音色①に適した

② より自然なアーティキュレーションを表現



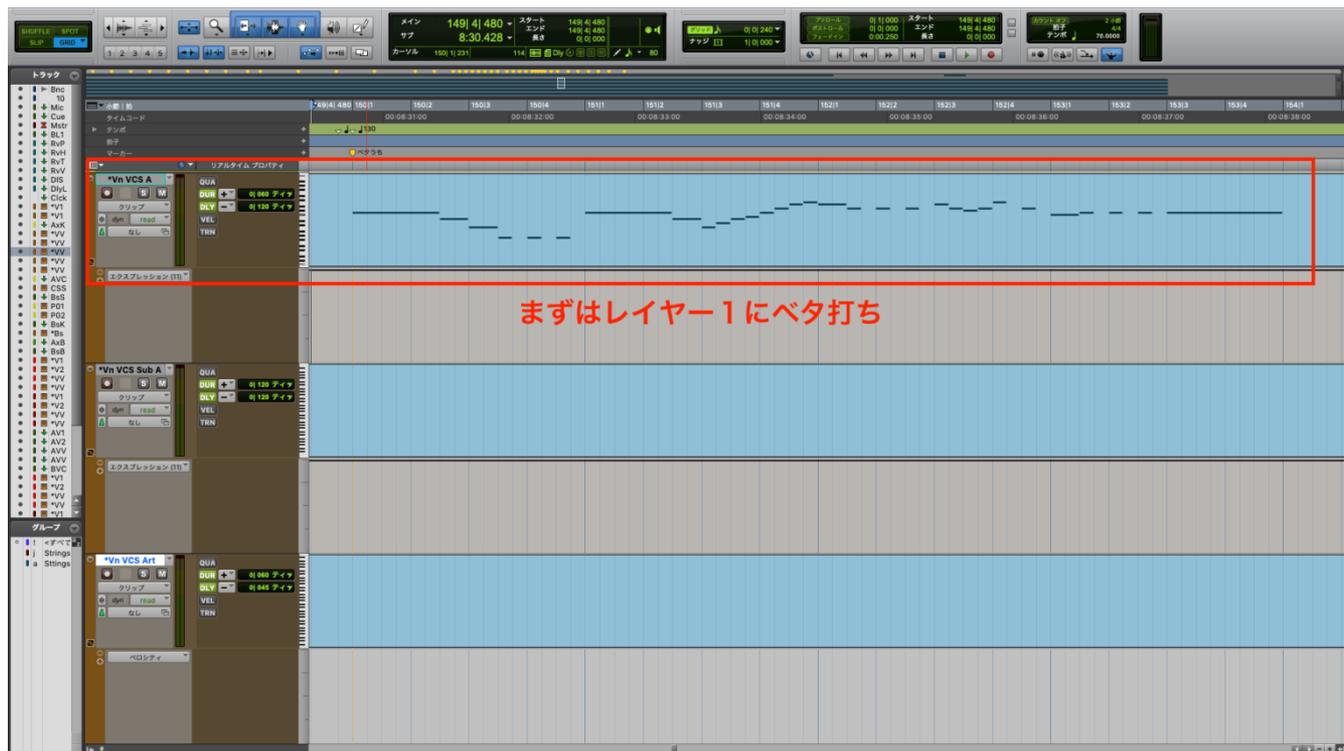
レイヤーを用いた ストリングスの打ち込み手順

レイヤーを用いたストリングスの打ち込み手順

- ① ベタ打ちする
- ② アーティキュレーションを置き換える
- ③ レイヤー1をレイヤー2にコピー
- ④ レイヤー1 & 2にエクスプレッションを入力
- ⑤ さらにレイヤー3で細部を補強する

① ベタ打ちする

まずはレイヤー1にフレーズをベタ打ちしていく。



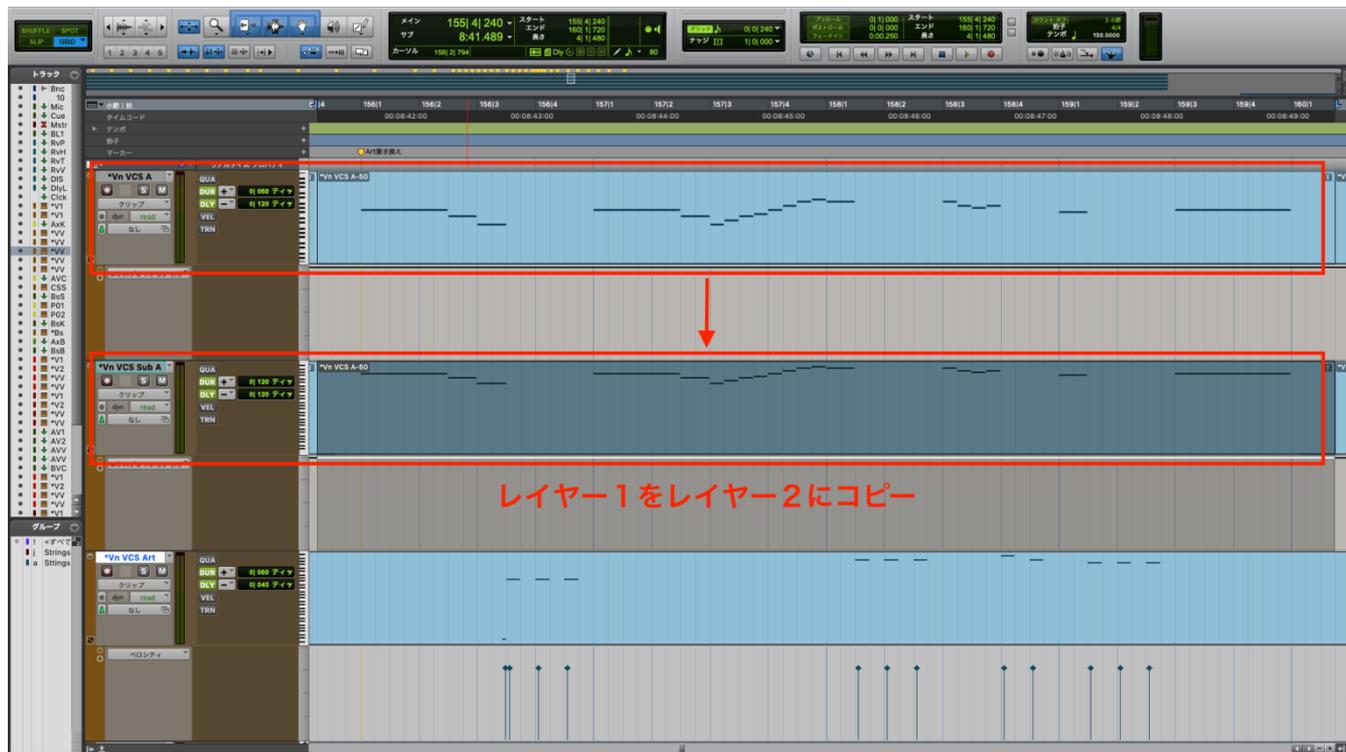
② アーティキュレーションを置き換える

演奏に必要なアーティキュレーションを選定し、レイヤー3に用意したアーティキュレーション専用音色に置き換えていく。

The screenshot displays a digital audio workstation (DAW) interface with three layers of articulation data for a string track. The top layer, labeled 'Vn VCS A', shows a series of blue horizontal bars representing articulation points. The middle layer, labeled 'Vn VCS Sub A', is currently empty. The bottom layer, labeled 'Vn VCS Art', shows a series of blue horizontal bars representing articulation points. Red boxes highlight specific articulation points in the top and bottom layers, and red arrows point from these boxes to the middle layer. A red text box in the middle layer says 'アーティキュレーションを置き換え' (Replace articulation). The interface also shows various controls and parameters for each layer, such as 'QUA', 'DUR', 'BLEV', 'VEL', and 'TBN'.

③ レイヤー1をレイヤー2にコピー

アーティキュレーションの置き換えが完了し、レガート系のノートだけが残ったレイヤー1を、そのままレイヤー2にコピーする。



The screenshot shows a piano roll interface with three layers. The top layer is highlighted in red and contains a piano roll with notes. A red arrow points from this layer to the middle layer, which is also highlighted in red and contains a piano roll with notes. The text "レイヤー1をレイヤー2にコピー" is written in red in the middle layer. The bottom layer is highlighted in blue and contains a piano roll with notes. The interface includes a track list on the left, a piano roll with a time axis at the top, and various control panels for each layer.

⑤ さらにレイヤー3で細部を補強する

最後に、レイヤー3に用意したスピッカートをアタック感をプラスしたいポイントに重ねて、よりはっきりしたアタック感を作り出そう。

