

2-5 パッド

パッドの役割

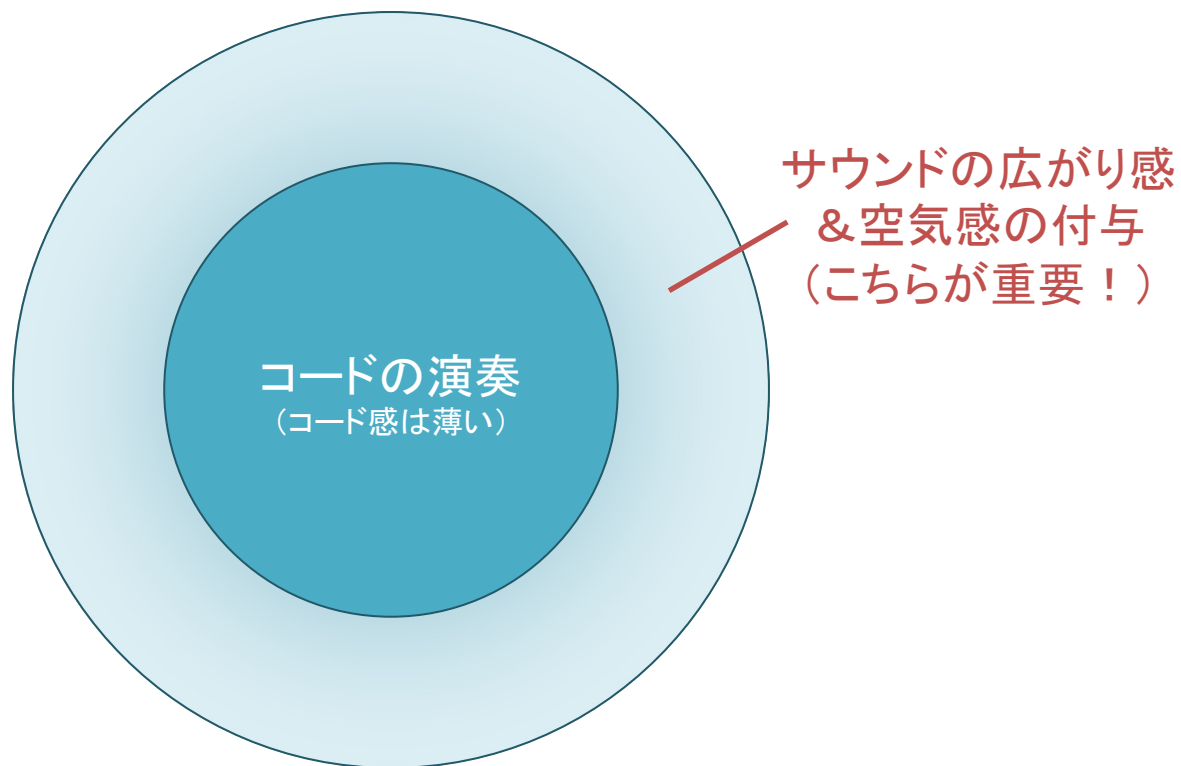
パッドの役割は、**サウンドの広がり感と空気感の付与**。サウンド全体にふんわりとした印象をプラスするのが主たる目的だと考えてよい。

ちなみに、パッドはポリフォニックな音色であるためコードを演奏することも可能だが、立ち上がりが遅く和音の移り変わりがわかりにくいという弱点もあるため、はっきりとしたコード感を出すにはやや力不足。

コードはブラックに任せて、パッドは空気感を作ることに徹した方が良い仕上がりになることも覚えておこう。

パッドの役割

パッドの役割はサウンドの広がり感 & 空気感の付与

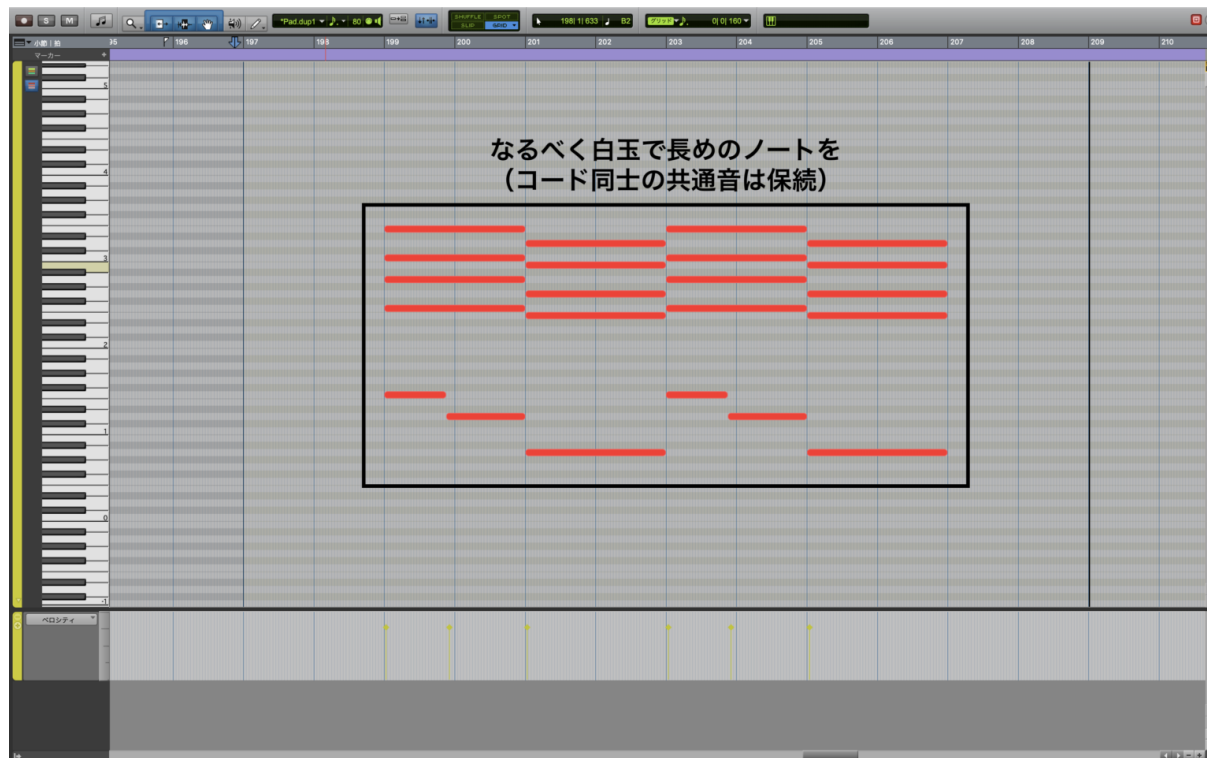


パッドのアレンジ法

- ① コードを演奏する
- ② 空気感の付与に徹する
- ③ メロディを演奏する(シンセストリングスの的)

① コードを演奏する

単体でコードを演奏することは不向きだが、ブラックの裏でコードを演奏する分には問題ない。ポイントはできる限り長いノートを用いること。そのために、コードチェンジの際は前後のコードの共通音を保続させると良い。



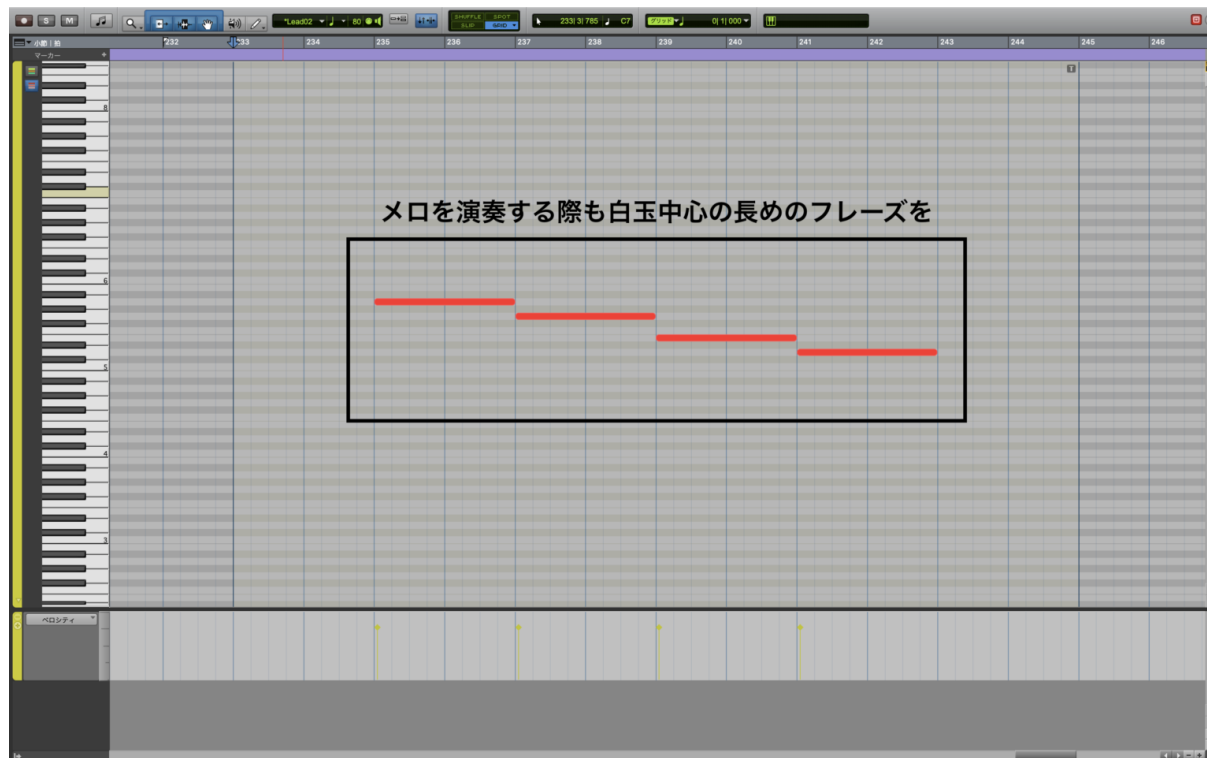
② 空気感の付与に徹する

無理にコードを演奏しようとせず、単音で空気感の付与に徹するのもアリ。こちら、各コードの共通音をひたすら保続して、できる限り長い音符で打ち込むのが良い。



③ メロを演奏する(シンセストリングス的)

メロディを演奏するのも悪くない。シンセストリングスのような、立ち上がりの柔らかい旋律を演奏することができる。立ち上がりが遅い分細かいフレーズには不向きなため、白玉中心のゆったりとしたメロディを打ち込もう。



パッドの音作り:オシレータの設定

■ メインのオシレータ

他のパート同様、太く充実感のあるサウンドにするにはノコギリ波やパルス波など倍音の多い音を使うのが良い。ユニゾン&デチューンはもちろん、PWM(パルス幅モジュレーション)も、太さや分厚さを演出するのに向いている。

■ サブのオシレータ

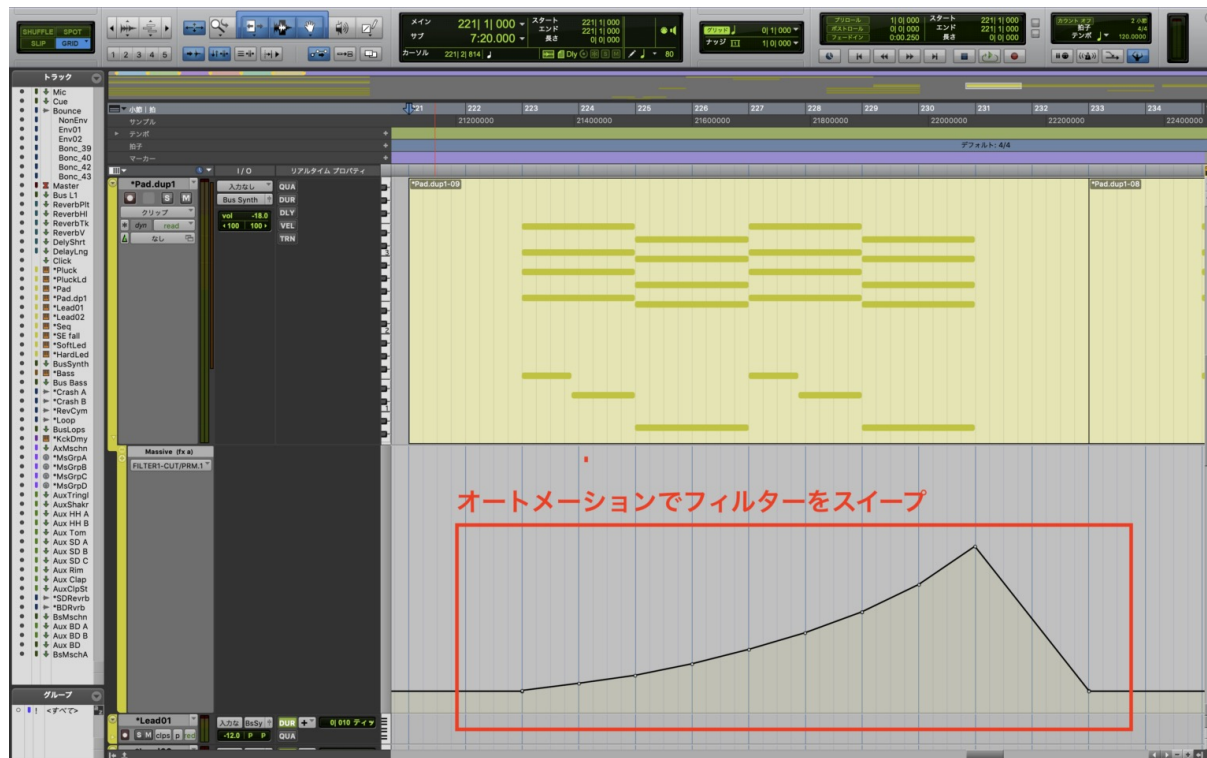
こちらでも倍音の多い波形を選択、ユニゾン&デチューン、PWMを使用して太く、しっかりした音に仕上げていこう。さらにノイズをプラスすることで、後述するフィルターのオートメーションの際に大きな効果を発揮してくれるのでオススメ。

パッドの音作り:オシレータの設定



パッドの音作り: フィルターの設定

パッドの場合は、フィルターエンベロープではなくオートメーションでコントロールする方が便利。数小節にまたがるような長いスパンでのフィルターの推移をコントロールできる。



パッドの音作り:エンベロープの設定

フィルターはオートメーションで制御しているので、アンプリチュードエンベロープのみでOK。ふわっとした柔らかい立ち上がりとリリースを作るべく、アタック遅め、サステインは最大、リリース長めでセッティングしよう。



パッドの音作り:エフェクト処理

奥行き感を持たせるためにリバーブをインサートするとよい。センドで送ってもよいが、直接インサートすることで距離感を調整しやすくなるのでオススメ。(もちろんシンセ内部のリバーブを使ってもOK。)

