

Fasttracker 2 互換 トラッカー MilkyTracker で音楽を作ろう

こんにちは、TSです。

今回はメガデモアドベントカレンダーということで、僕の方からはサウンド関係の事を書こうかと思います。

皆さんはTracker (トラッカー)という物をご存知でしょうか？



Fasttracker2 by Triton

Pouet : <http://www.pouet.net/prod.php?which=13350>

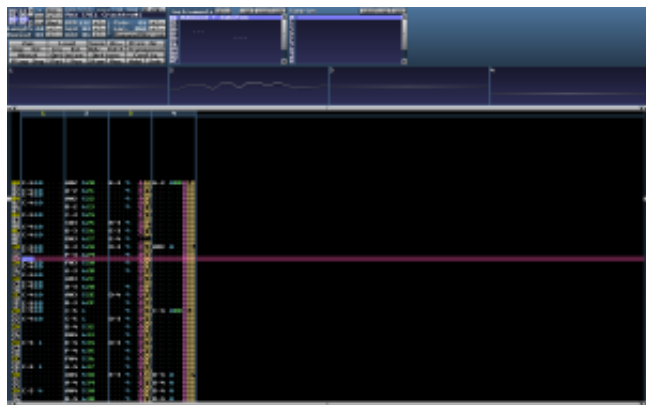
Wikipedia : <http://en.wikipedia.org/wiki/FastTracker2>

Trackerは、音楽製作用シーケンサーの一つです。

もともとはゲームのBGM用データを作成するツールから発展したものです。

AmigaのSoundtrackerといわれるソフトが原点で、そこから数々の派生ソフトウェアが生まれました。

大体のトラッカーはフリーで配布されているので、簡単に始める事ができます。



MilkyTracker by Titan

Pouet : <http://pouet.net/prod.php?which=20494>

Web : <http://www.milkytracker.org>

MilkyTrackerは、様々なプラットフォームに対応しており、Linux, Windows, Amiga PPC/RTG, MacOSX, PocketPC, GamePark GP2X, MacOSX intelなどで動作します。

上の画像が標準の配色だが、どうも好きになれない...

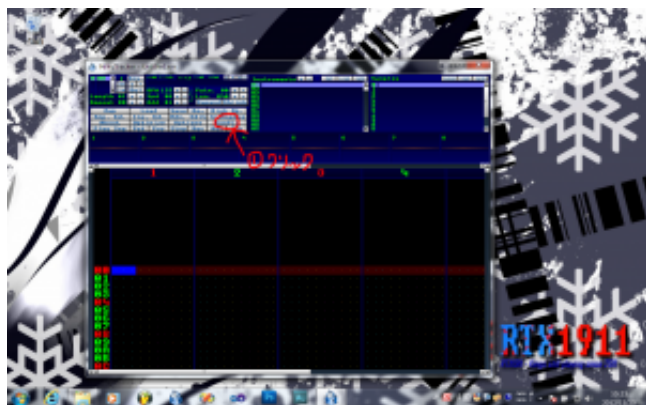
という事で、見やすく&わかりやすくした、MilkyTracker RTX1911 Edition を配布します。



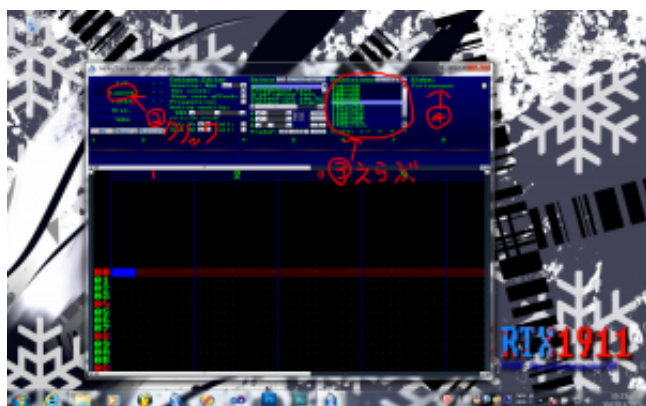
MilkyTracker RTX1911 Edition (Windows)

Download : <http://www.demoscene.jp/wp/wp-content/uploads/2012/11/MilkyTracker-RTX1911.zip>

(ここからはRTX1911 Editionを使用しているという前提で話を進めていきます)



1.起動するとこのような画面になるので、Configをクリックします。

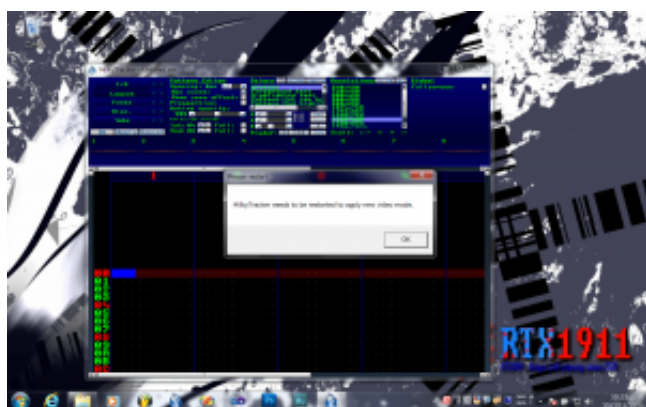


2.Layoutタブをクリックする。

3.Resolutions の中から設定したい解像度を選ぶ(Customもできるが、たまに修復不可能なバグに陥る)

4.フルスクリーンにするならチェック(あとあとalt+enterでもフルスクリーンにできる)

そしてokボタンを押すと



MilkyTrackerを再起動してくれと言われるので、再起動すると

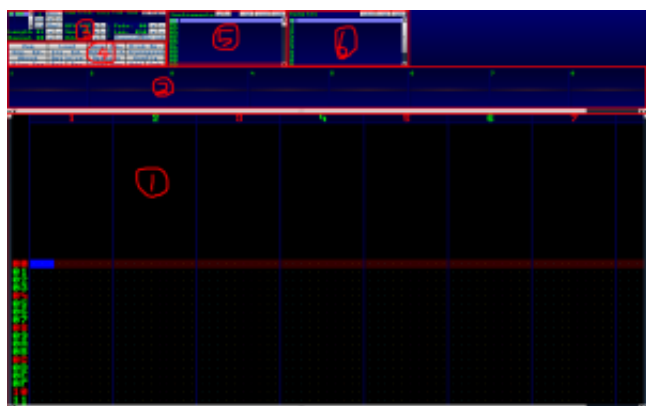


じゃーん!

解像度の変更ができましたー

解像度の設定ができたので、早速音楽を作っていこう!

まずは画面の説明から、



1. パターンエディッター

ここにならすシーケンスを打ち込んでいきます
縦方向に時間、横方向に各チャンネルが並んでいます。

2. チャンネルスコープ

それぞれのチャンネルで鳴った音の波形を表示してくれます

3. プレイリストや各種設定ゾーン

ここでテンポやスピードなど各種設定をしたり、
プレイリストの編集をしたりします。

4. 各種ボタン

いろいろな項目のページに飛んだりします

Zap=初期化

Load=ファイルをロード

Save=上書き保存

As...=名前を付けて保存 (Save As...)

Disk Op.=ディスクオペレーション(保存形式の設定など)

Smp. Ed.=サンプルエディッターを表示/非表示

Ins. Ed.=インストエディッターを表示/非表示

Adv. Edit=詳細エディットを表示

Transpose= Transpose

About=About

Optimize=Optimize

Options=オプション

Config=設定

Play sng=曲を再生

Pat=現在のパターンを再生(Play Pat)

Pos=現在のポジションから再生(Play Pos)

Stop=曲の停止

Rec=入力モードの切り替え

Add=チャンネル数を2つ追加

Sub=チャンネル数を2つ減らす

5. インストセクター

インストを選択します。

6. サンプルセクター

サンプルを選択します。

主にこんな感じです。

ではいよいよ曲を作っていこう！と、その前に...

トラックーの制限や特徴を頭に入れておこう！

トラックーの制限や特徴：

一つのチャンネルで2つの音を同時に鳴らしたりできない。

2つの音(和音など)をならしたいときは、2つのチャンネルにまたぐ
融通が利かない(ハードコア)

これらを頭に入れておくと後で困らない。

では、ここから曲作成の説明に入っていきます。

まずはキーボードの説明から、

キーの入力にはMIDIキーボードなどは、いりません。

キーボードで入力していきます。



各キーがどの入力になるのかを図に表しました。

灰色のqがキーコードと読んでいて標準はC-5になります
Cが”ド”の音で、5が音の高さを表しています。

音は外国の表記を使うので

ド レ ミ ファ ソ ラ シ ド

ではなく

C D E F G A B C

となります。

音の高さはFunctionキーでキーコードの高さが変更できます。

F3を押した後にqを入力すると C-3が入力されます。

同じように、F7を押した後にqを押すと、C-7が入力されます。

このようにして出す音を決めます。

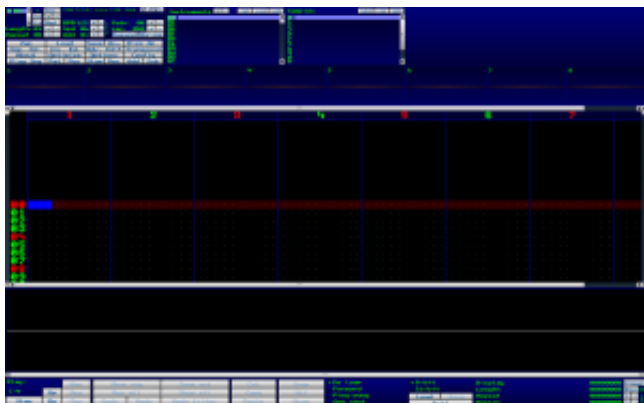
現在の状態ではキーを押しても、音は出ません。

ならず音がまだ作られていないからです。

では、これからならず音(インスト&サンプル)を作っていきます。



Smp. Ed. をクリック
そうすると...



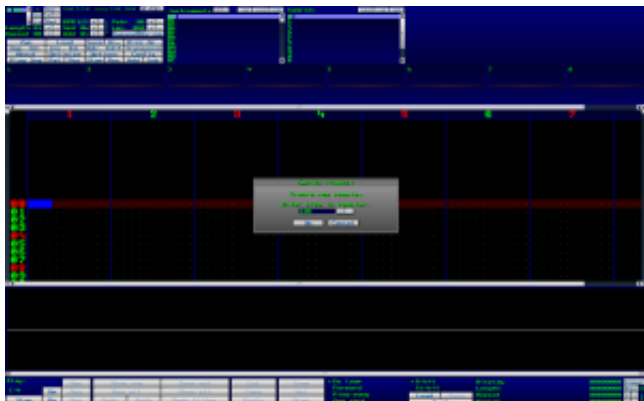
このような画面が出ます。

下のエディッターがサンプルエディッターで、真ん中の白い線所に現在、選択している波形が表示されます。
現在はサンプルや波形が作られていないので、白い線一本になっています。

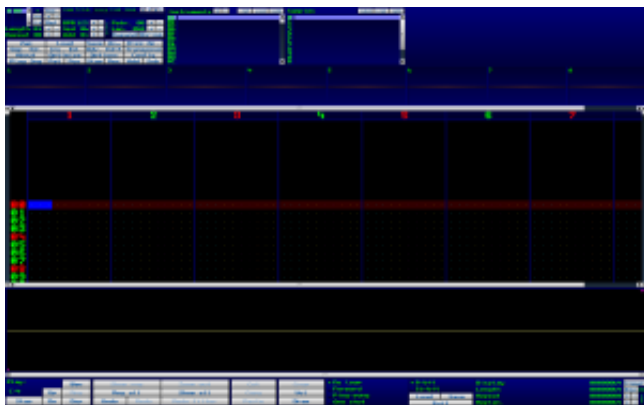
では、まずは、新規サンプルを作ります。



1. サンプルエディッターのところで右クリックをします。
2. メニューが出るので、波形を新規作成する為にnewをクリックします。

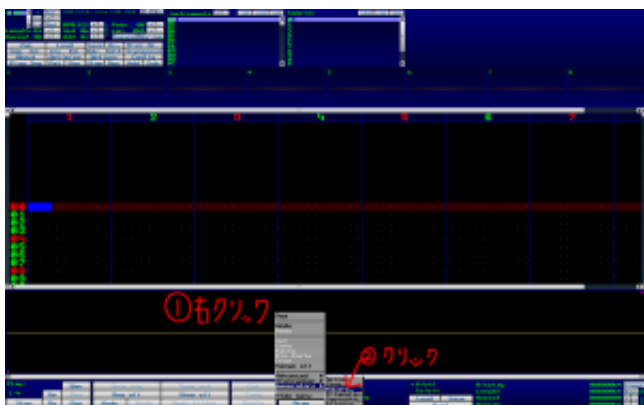


そうするとこのような画面になります。
作成するサンプルのサイズを入力してokをクリックします。(今回は100でいいです)

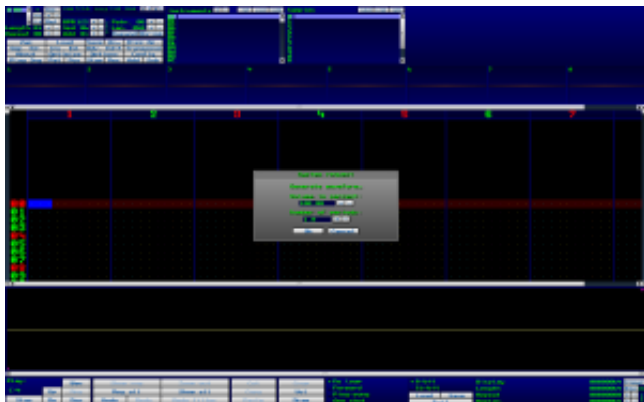


先ほどまでの、白い線が黄色くなりました。

これで、新規サンプルを作る事ができました。
しかし、まだ波形が真っ平らなので、音は鳴りません。
なので、波形を作成します。



1. サンプルエディターのところを右クリックして、メニューを表示させます。
2. Generatorsの中に、様々な波形を作成できるメニューがありますが、今回はスクエア波を作ろうと思うので、Squareを選択します。

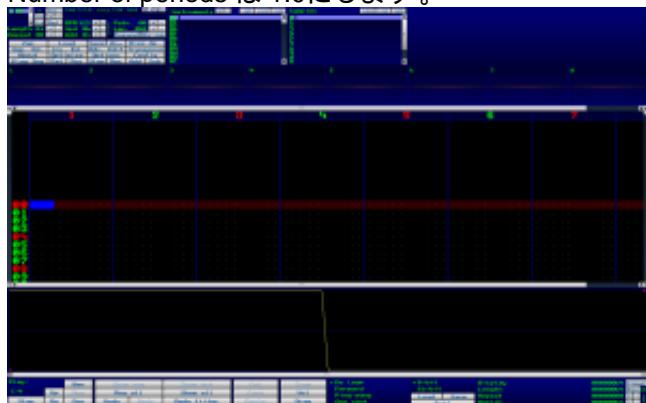


そうすると、このような物が出ます。

Volume in percentは、ボリュームで、
Number of periodsは、波形の山の数になります。

今回は、Volume in percentを100.0、

Number of periods は 1.0にします。



スクエア波が無事作成できました。
ここで、音をならそうとキーボード[q]を押すと、

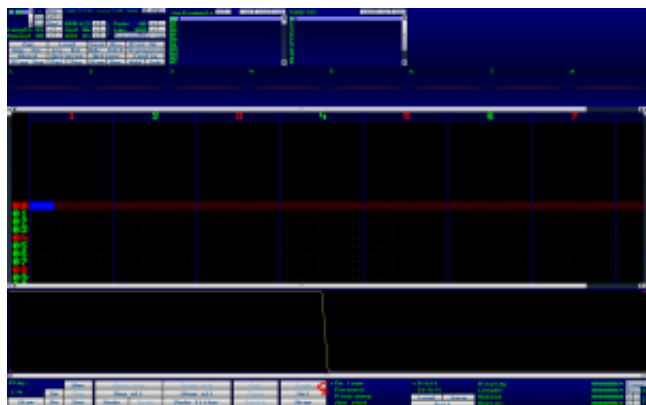
「プツッ...」

あれ？

「プツッ...」

これは、一回しか波形をならさない状態になっているからです。

じゃあ続けてならすには、どうすればいいのか？



サンプルエディッターの下の方にある、

No loop
Forward
Ping-pong
One shot

の所をいじります。
ちなみに

No loop = ループ無し
Forward = 通常ループ
Ping-pong = いったりきたり
One shot = ??(うまく理解してない)

となっています。

今回は普通にならすので、No loopをForwardにします。

これでなるはずです。

キーボードを押してみましょう!

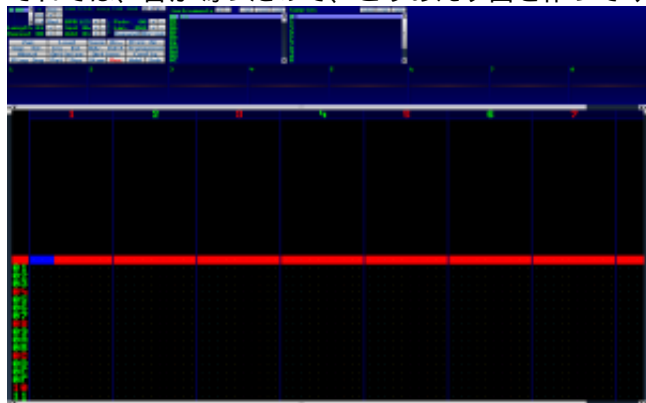
「プーーーーー」

なりました!

このようにしてサンプルを作ったりしていきます。

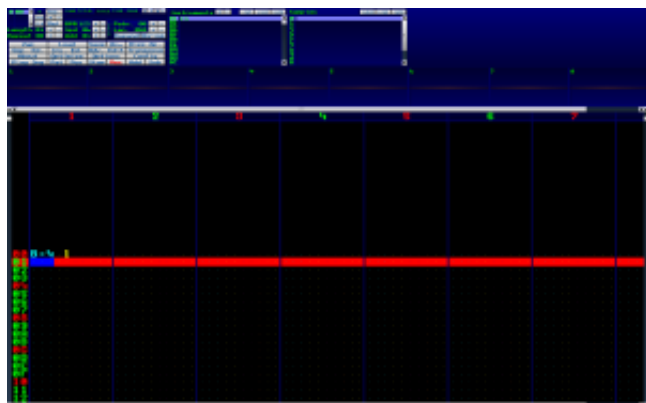
サンプルエディターには、まだまだ機能がたくさんあるので、色々やってみるといいかもしれません。

それでは、音が鳴ったので、とりあえず曲を作ってみましょう。

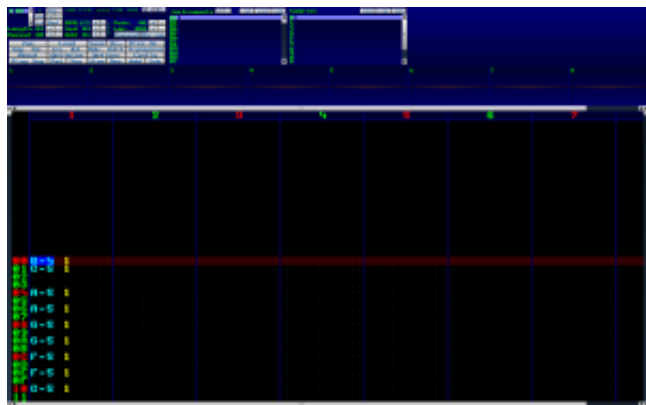


まず、スペースキーを押すとパターンエディターが編集(Rec)モードになります。

この状態で、鳴らしたい音のキーを押すと



このようになります。



こんな風にどんどん打ちこんでいきます。

B-4 110037

パターンのコードの説明です。

B-4というのはB(シ)の音をオクターブ4で鳴らすという意味です。

鳴っているコードを途中で止めるコードを入力する事もできます。

ですが、日本のキーボードだとそれができません。(USキーボードだと Capslockで書ける)

隣の黄色の1というのは、鳴らすのに使う、インスト(作ったサンプル)の種類です。

その隣の紫の10というのは、音量を00から40の範囲で16進数を使用して指定します。

音量の指定はほかにも、-1のように下げていく物や、+1のようにあげていく物などがあります。
(ここでは少し省略します)

オレンジの所はエフェクトなどの種類を指定します。

その隣の黄色は、そのエフェクトに与えるパラメーターとなっています。範囲は00からFFまでを16進数で指定します。

3つだけ、エフェクトの種類を書きます

0= チップチューンでよくある、「ぶるるるる」みたいな音にする。

1= 音程を高くする(ピッチを上げる)

2= 音程を低くする(ピッチを下げる)

このほかにもたくさんありますが、全部は書ききれないので省略します。

現在のパターンが完成し、次のパターンを作成する場合は、



左上にあるこれをいじります。

左の数字がパターンの流れる順番(プレイリスト番号)で、右がパターン番号です。

Ins. をおすと、新しくプレイリスト番号を追加します。
その下の +- で対応するパターン番号を変更できます。

Delで選択した プレイリスト番号を消します

SEQは、新しくプレイリスト番号を作成し、空のパターン番号を自動的に検索し、対応させます。

LengthとRepeatの説明は省略します。

今はプレイリスト番号 0 で、パターン番号が 00 になっています。



で、SEQを使い新しくプレイリスト番号を作成して、空のパターン番号を対応させました。

現在はプレイリスト番号 1 で、パターン番号が 01 になっています。

さっきとおなじパターンを鳴らしたいというときは、Ins.の下の +-をいじって対応させるパターン番号を変更させれば、できます。
パターン番号00を 2 回再生する場合は

0 00

1 00

というようになります。

これで、だいたいトラッカーが使えるようになったかと思います。
どんどん打ち込みをしていくと最終的にはこんな感じ



になります。

今回のためにトラッカーで、クリスマスソングを作成したので、参考程度にそれも配布しておきます。

Download

容量はなんと、9928バイト... (配布版は少し増えてるかも...)

zipに圧縮すると なんと1495バイトになりました。

これなら introにもつかえそうですね!

長くなってしまいましたが、Fasttracker 2 互換 トラッカー MilkyTracker で音楽を作ろう
は、ここで終わりになります。

最後になりますがもしかしたら、TokyoDemoFest 2013のセミナーで、このトラッカーの使い方などに関してお
話をするかもしれません(違う内容かもしれない)、時間があればぜひTokyoDemoFest 2013 でお会いしましょう!

TokyoDemoFest 2013 :

<http://tokyo-demo-fest.jpn.org/2013/>

最後まで読んでくれて、ありがとうございました。

TS / RTX1911

Twitter : @TSDesignWorks @rtx1911

Mail to : rtx1911@gmail.com