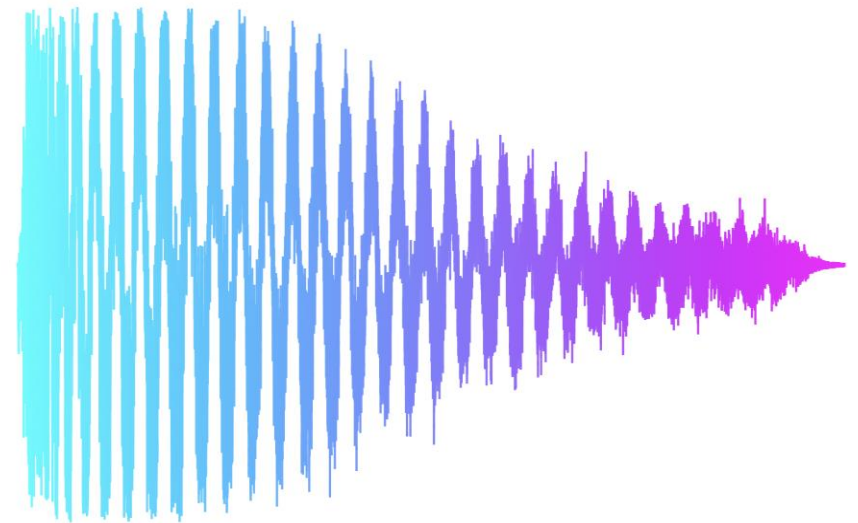


Colour Bass / Sound Design

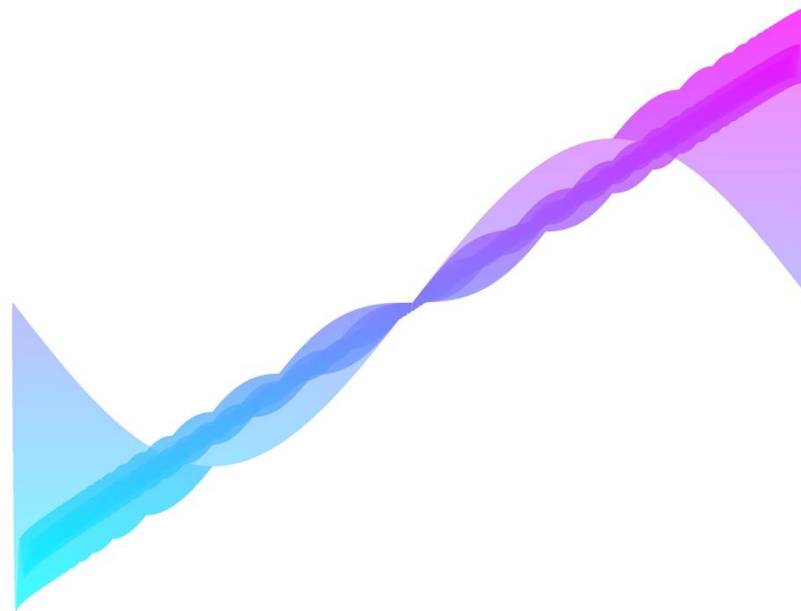
Impression! 2回生

Peri Sound



Contents

- Colour Bassとは
- Colour Bassの作り方 (基礎)
- Colour Bassの作り方 (応用)



Colour Bassとは

"**Colour Bass**" is a categorisation of bass music coined by **Chime** that focuses on melody, emotion and vibrancy. The sub-genre sits equidistant between supersaw-punctuated melodic dubstep and more aggressive, impact-focused dubstep - creating a world that takes the best from both sides.

<https://www.chimetunes.net/music>

Colour Bassとは

Colour Bassはメロディ、感情、活気を重きを置いた、Chimeによって創始されたBass musicの一つの区分である。

Colour BassはSupersawが断続的になるMelodic Dubstepと、より攻撃的で衝撃に重点を置いたDubstepの中間に存在している。そして双方の長所を取り入れた世界を作り出している。

Colour Bassを挟む二つのジャンル

supersaw-punctuated
melodic dubstep



Virtual Riot – We're not Alone



??????????

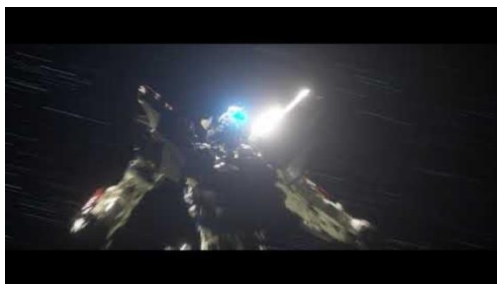
more aggressive,
impact-focused dubstep



Skrillex - First Of The Year (Equinox)



1:07~ Skrillex & Hawaii Slim - SPITFIRE



SLANDER & Au5 - Anywhere ft. shYbeast & PLYA

Supersawが断続的に鳴る

BPM 150



1:07~ Virtual Riot – One Two

複雑なシンセベースが鳴る

<https://www.youtube.com/watch?v=LcH-wrruc-E>
<https://www.youtube.com/watch?v=iXA2jbW2Ttg>
<https://www.youtube.com/watch?v=y7Gj-YtA634>

<https://www.youtube.com/watch?v=LcH-wrruc-E>
<https://www.youtube.com/watch?v=iXA2jbW2Ttg>
<https://www.youtube.com/watch?v=y7Gj-YtA634>

Colour Bassの例

複雑でありメロディックなサウンドが特徴



Zeol - iridescent



Infowler - Skydreamer

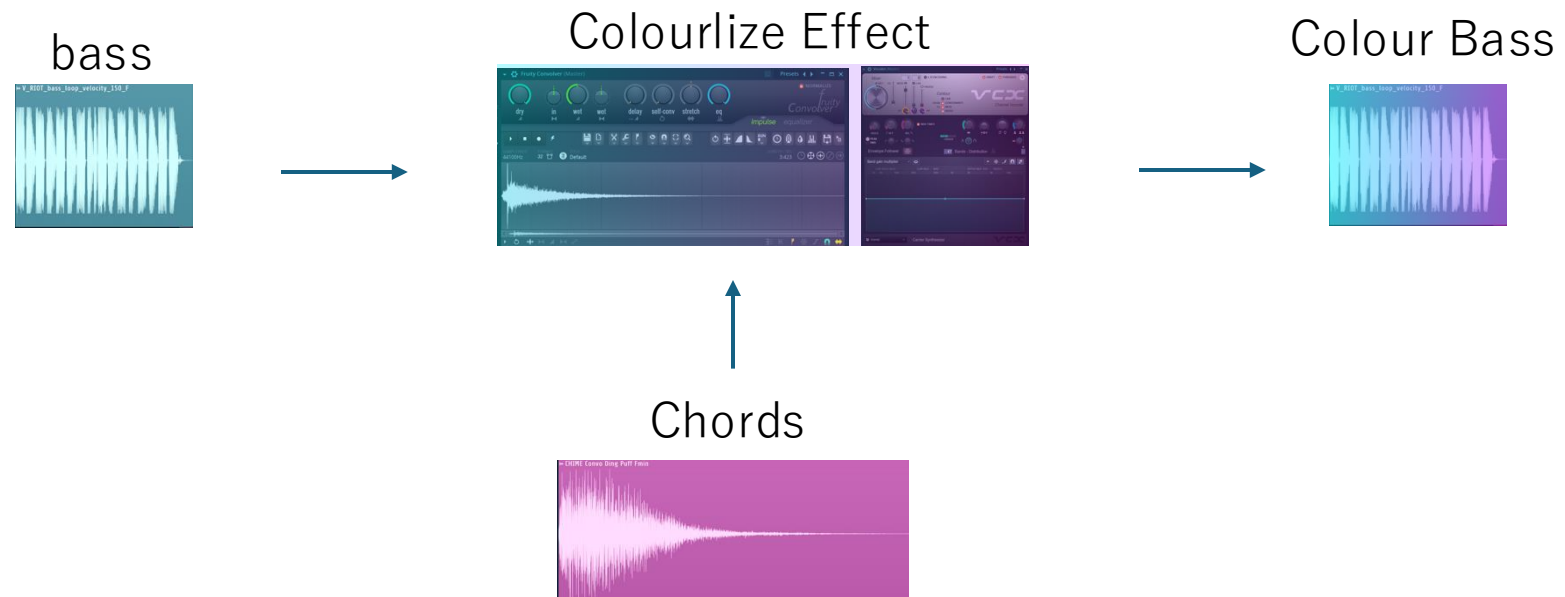


Paper Skies, Sharks &
Skybreak - Trinite



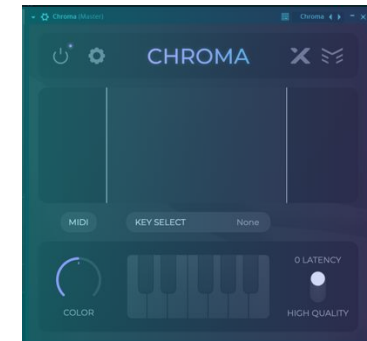
??????????????

Colour Bassの作り方(基礎)



Colourize Effects

- Convolution Reverb
- Vocoder
- Pitchmap / Retune / Chroma
- Resonator
- ~~Mcabinet / Ozone Match EQ~~



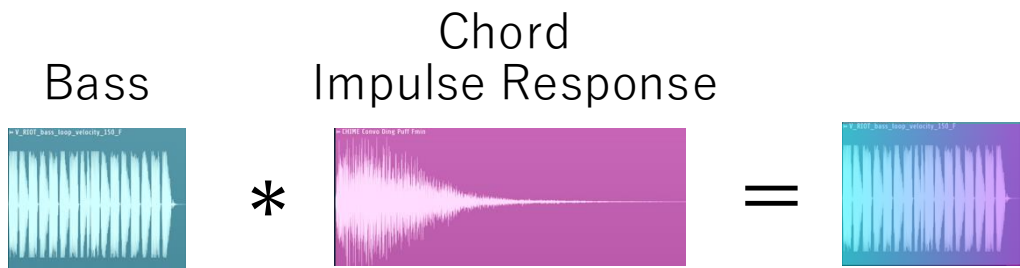
画像出典:
Image-Line / Fruity Convolver
Xynth Audio / Rezonator
Zynaptiq / Pitchmap
Xynth Audio / Chroma
Image-Line / Vocoder

(資料を作る)時間がないため、のちの解説で必要なものだけ説明する。

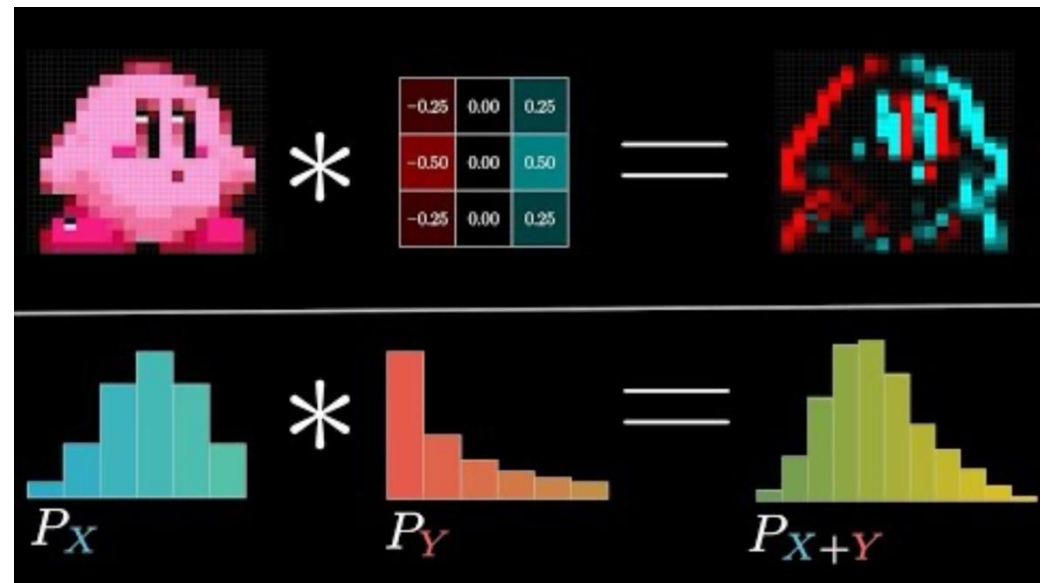
Convolution Reverb

Space Designer(Logic), Hybrid Reverb(Live),
Fruity Convolver(FL), Open Air(Studio One) etc...

- 読み込んだImpulse Responseと入力音を畳み込んで出力する
- 畳み込みとは一種の演算(3b1b 6:13)
- 畳み込むと周波数の共通部分が取り出される



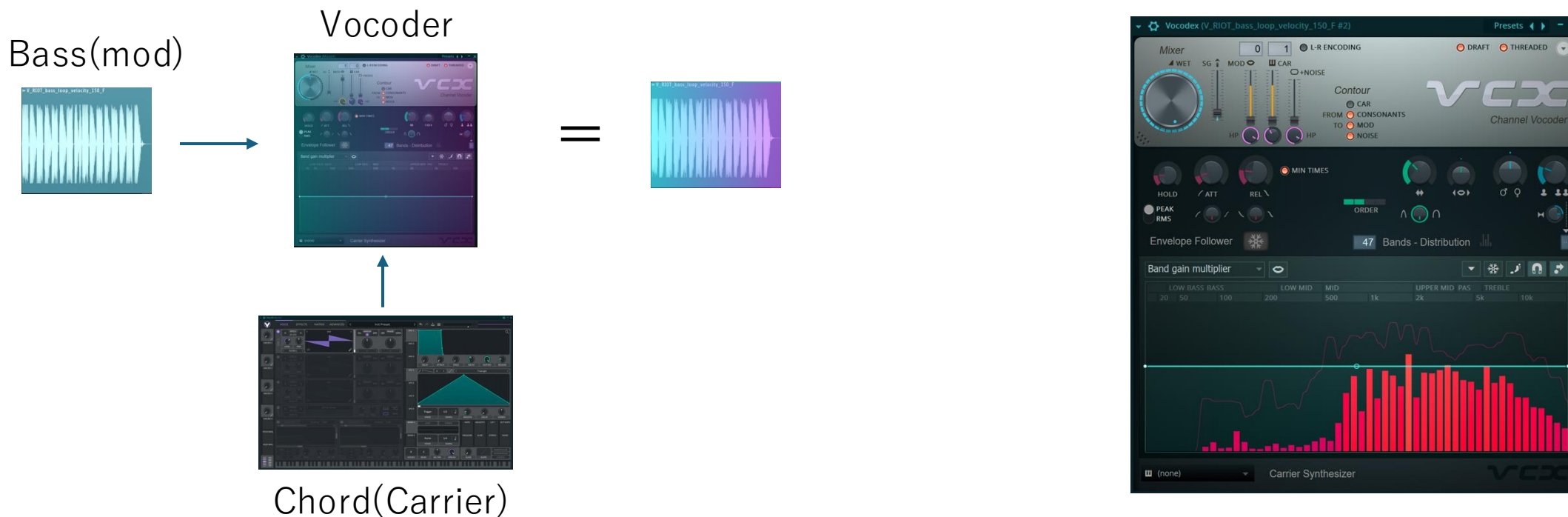
Convolution Reverb



Vocoder

Vocodex(FL), Vocoder(Ableton) etc...

- 音源を帯域分割して、carrierとmodulatorの周波数の共通部分
を出力する
- Carrierはシンセの入力のためコードを動かすのやりやすい



Resonator

Resonator (Ableton), Xynth Audio Resonator etc...

- 入力音にある周波数で共振した音を出力
- その共振をコードトーンにすれば良い
- トランジェントが鋭く出力される



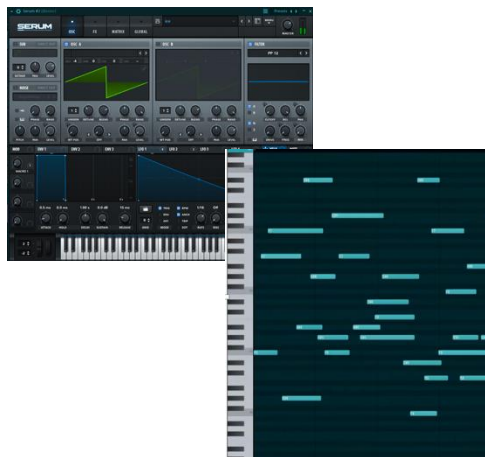
Pitchmap / Chroma / Retune

- スケール、キーを選択しそれらから外れた音を修正する
 - Ex: Cmajで設定してC#を入力するとCかDに修正される
- ポリフォニックなオートチューン
- 楽、面白い音になる
- かけすぎるとPitchmapっぽい音すぎて萎える

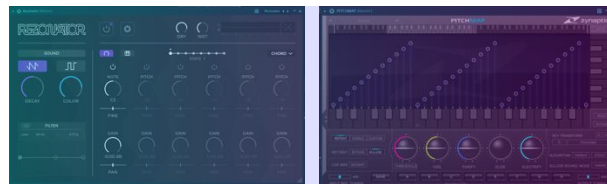


Colour Bassの作り方(応用)

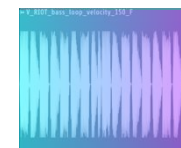
変わった入力音



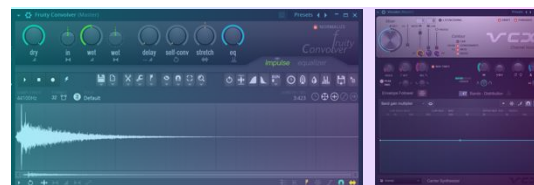
Colourize Effect



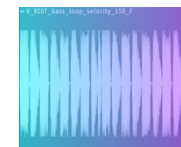
Colour Bass



Colourize Effect



Colour Bass



Chords



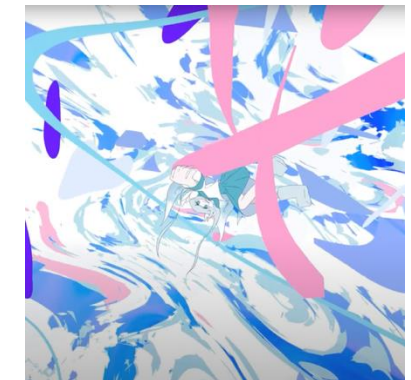
さっきのエフェクトを何にかけるか
さっきのエフェクトを使わずに何を使うか
やり方を工夫して新しい音を作っていく



シンセ単体でColourな音を作る

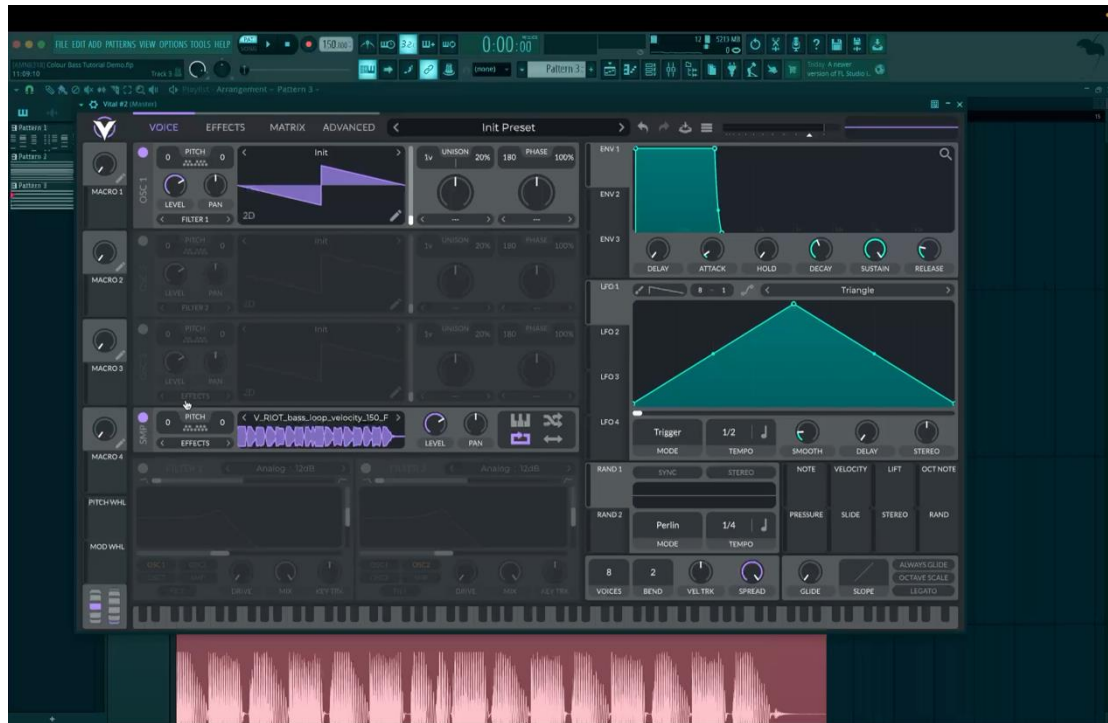
俺の過去作の音作りをしてみる

- ~~Mayday (Transpose)~~
- See the Light (Chroma / Disperser)
- Surface (Peak Filter)
- ~~Prism (White Noise + Dist Filter)~~
- 0 (Random Arp)
- Crystalized Minds (Rand Arp / Pad)



オフチョベットしたテフをマブガッドしてリットにする、みたいな解説のため削除した項目がある。

Vital Resonator



SampleにBassを読み込む

Comb Filterをかける

Comb FilterをKeytrackingする

Chord → Colour Bass



単純なPluck

saw波に閉じるローパスフィルタを
かければ良い



低音を遅延させる(Le phonk)
レーザーのような音や水っぽい音に
Pluckの倍音成分もFminスケールに
なるように修正 (Chroma)

低音を遅延はMFreeformPhase(無料)、Disperserなどでもできる。



RandomなPeak Filter (Surface)



超低いsaw波を鳴らす
(音程感を感じさせず何か音が鳴ってれば
なんでも良い)

Peak FilterをRandomに動かす

Vocoderをかける



コードの音の中でランダムなピークになっている

Vitalでこれと同じことをやっているPreset配布します。とても音が綺麗。

RandomなSine Pluck (0)



Sin波のPluckを作る

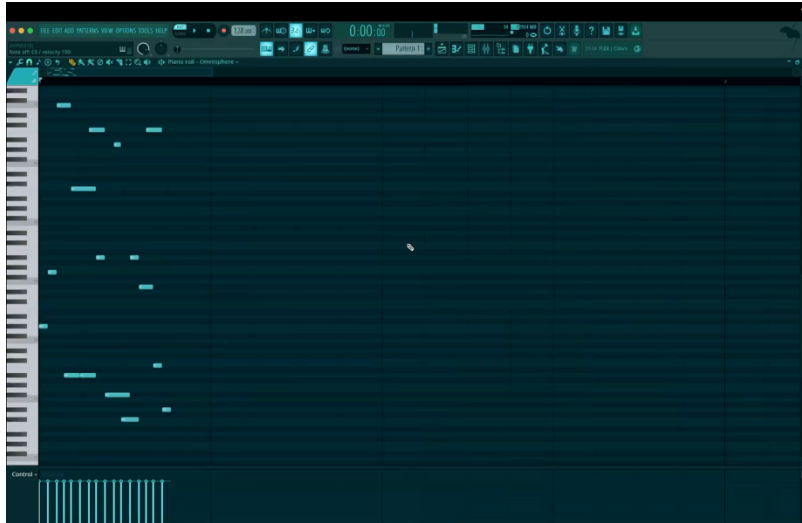
RandomなMIDIを生成する
(ただし決めたスケールの中に属するように)

Grain Delay (Finisher MICRO)
(オクターブ上の音が付加されていく)

サンプルに書き出して貼り付ける

Grain DelayはPortal(クソ高)などが有名ですが、
Finisher MICROは簡単だしこれで十分だと思ってます

RandomなBell (Crystallized Minds)



ベルの音にランダムなMIDIを打ち込む

DeelayのChaos Modeで複雑なディレイをかける

PitchmapやConvolution Reverbをかける



こっちの方が綺麗ななので見て

<https://www.youtube.com/watch?v=WCPpvrUWE0s>

Padを作る(Crystalized Minds)



任意のサンプルを用意する

バンドパスフィルタをかける

White Noiseを読み込んだConvolution Reverbをかける

オーディオに書き出して、きりはりする

アンビエント(アンビエンス)作りに重宝します。
ちなみに、畳み込みのブラーと同じようなことしてますよね。

今後何をしたらいいか…

- YoutubeやTwitterなどで情報を収集しまくる
- 見様見真似でやってみる
- 有料プラグインをどう代用するかという工夫も大事
 - プラグインは(Pitchmapなどは例外だが)基本的には便利ツールであることが多い、代用が効く可能性はあるはず、何をやってるか理解してみることも大事
- やってれば点と点がつながって応用できるようになる
- 今回は飛び道具的な音作りばかり話したけれど基本的な音も作れるようになろう

リアクションペーパーを書き、
提出した人から退場してかまわない