

イベントとオートメーションクリップ、録音、オーディオクリップ、インポート、エクスポート

随時追加します

[FLStudio, FruityloopsのFAQページ](#)からの転載を含みます。
知りたい情報をCtrl+Fからキーワード検索して下さい。

- [イベントとオートメーションクリップ](#)
 - [Note panningイベントがVSTiに効きません](#)
 - [オートメーションクリップを作ると凄く長くなるんですが](#)
 - [オートメーションクリップを作って無いのに、再生する度にシンセやミキサーのノブが勝手に動いてしまう](#)
 - [ピアノロール下部のIntegrated Event Editorでの一度描いたピッチの消去方法がわかりません。](#)
 - [曲の途中でテンポを変更するには？](#)
 - [テンポチェンジの時に80bpm、110bpmみたいな正確な値を指定したいけど、イベントエディタだと描きづらい...](#)
- [録音](#)
 - [外部音源の音をwave化するにはどうすればいい？オーディオ入力してるとこだけ無視されちゃいます。](#)
 - [RECボタンを押してから再生でリアルタイム入力を開始すると何故か1小節しか入力できません。ピアノロールの画面でのリアルタイム入力は可能でしょうか。](#)
- [オーディオクリップ](#)
 - [オーディオクリップで部分的にキー（ピッチ）を上げ下げする方法は？](#)
 - [Fitやストレッチの方法は？](#)
 - [長いサンプルをロードすると、数小節にまたがってしまうんだけど、あれを1小節におさめたりすることは可能？](#)
 - [クリップトラックに配置したオーディオファイルはどうすればミキサーを通せるんでしょうか？](#)
- [インポート](#)
 - [mp3ファイルをプレイリストに貼り付けると無音になってしまいます](#)
 - [FLのPacksフォルダに入ってるwavファイルを他のソフトで使おうと思ったんだけど、読んでくれません](#)
 - [FLのPacksフォルダに入ってるwavファイルの大部分がFLで読めません！でもなぜかDrum Kit 01\FPC_CaribShake_007.wavだけは読めます](#)
 - [FLでSound Poolを使おうとしてるんだけど、左のブラウザでプレビューしてる時は正常なのに実際に貼り付けると短くて変な音になります](#)
- [エクスポート](#)
 - [トラックをwaveに吐き出す方法は？](#)
 - [wavやmp3をモノラルで吐き出す方法ある？](#)
 - [export MIDIで吐き出せない](#)
 - [一小節のパターンを作ってWAVでACIDIZEしてみると、余韻が残ってSONARでループさせると変な感じになる時があります。これを解決する方法はないのですか？](#)
 - [WAVでレンダリングすると100%になったところで固まってしまいます](#)
 - [単純にFLの音をWAVファイルにしたいだけなんですが、FLの音を単音でWAVファイルにする事って出来ますか？一音だけ出してWAV出力すると、\[\]\[\]\[\] = 音 = 無音で感じて余計な無音が入ってしまいますよね？](#)
 - [MP3でファイルを保存するとタイムが1秒となるのですが、これを延長する方法教えてください。](#)
 - [44.1kHzより高いサンプリングレートで出力するには？](#)
 - [Audio Settingsで96kHzとか192kHzを選んだらFL上の音にノイズが乗るようになったんだけど！](#)

イベントとオートメーションクリップ

Note panningイベントがVSTiに効きません

ノート単位でのパンはFLネイティブプラグインにしか使えません。
そもそもVST/MIDIの仕様にNote panningがないんです...
あきらめてチャンネル単位でパンして下さい。

オートメーションクリップを作ると凄く長くなるんですが

プレイリストのタイムバー上を範囲選択してから作ればOK。

オートメーションクリップを作って無いのに、再生する度にシンセやミキサーのノブが勝手に動い

てしまう

ひょっとしたら"Init song with this position"の設定が効いているのかも知れないんで
ブラウザのCurrent project/automation/initialized controlを開いてイベントを削除してみるといいかも。
なお、希な話だとCCアサインしまくったSynth1が毎回この症状を起こして困っていた所、MIDI CCの設定を全部切ったらさっぱり
消えた事もあり
generator/effectorのMIDI CC設定を見直す事も有効かも知れない。MIDI CCの扱いはMIDI Outに任せの方が無難かも

ピアノロール下部のIntegrated Event Editorでの一度描いたピッチの消去方法がわかりません、

デリートモード（進入禁止のマーク、Dキー）にしてはみ出た部分を消せばいいよ。

曲の途中でテンポを変更するには？

空のパターンを開いてから、画面上部のテンポセクタ上で右クリック Edit eventsを選び、グラフ上に好きなテンポを書き込む。
できたパターンをプレイリストに置けば、このパターンに突入すると同時にテンポが変わるようになります。
パターンの長さにかかわらず一度変わったら変わりっぱなしなので、戻りたい時はもう一個イベントパターンを作って下さい。

テンポチェンジの時に80bpm、110bpmみたいな正確な値を指定したいけど、イベントエディタだと描きづらい...

テンポセクタを目標の値に合わせてから、イベントエディタ側でCtrl+I（もしくはEdit Insert current controller value）。
オートメーションクリップでやる場合は[gol Tips](#)の方法も使えます。

録音

外部音源の音をwave化するにはどうすればいい？オーディオ入力してるとこだけ無視されちゃいます、

まず、Windows標準のサウンドレコーダ
（スタート/プログラム/アクセサリ/エンターテインメント（XPの場合））
で音が録音できることを確認。

それが出来ないなら、コントロールパネルの
サウンドの録音の音量で、マイクなりライン入力が有効になっていない。

録音したいミキサートラックのディスクボタンを押せば録音待機状態になる。
トランスポートパネルで録音ボタンを押して、次に再生ボタンを押すと録音が始まる。

録音したい外部ミキサー入力に使っているサウンドデバイスを設定してやることを忘れないように。

RECボタンを押してから再生でリアルタイム入力を開始すると何故か1小節しか入力できません、ピアノロールの画面でのリアルタイム入力は可能でしょうか、

トランスポートパネル（録音ボタンとかあるパネル）左端、PAT（Pattern）からSONGに切り替えればok

オーディオクリップ

オーディオクリップで部分的にキー（ピッチ）を上げ下げする方法は？

一番楽なのはSlicerに取り込んだ後、ピッチつまみのエンベロープを描く。
後はカッターで該当部切ったり、グラニューライザーに突っ込んだり。

Fitやストレッチの方法は？

Fitはsamplerのボタンを押すと出てくるウィンドウの左下にあります。液晶にハイフン(---)が表示されてるとこ。
先述のとおり、そこを右クリックすると何ステップで収めるかが出てきます。デフォルトだと16ステップですが(リズムのボタンが16個)。
尚、Fitを使用すると一切の音階（含Pitch）が変わらなくなります。

長いサンプルをロードすると、数小節にまたがってしまうんだけど、あれを1小節におさめたりすることは可能？

長いサンプルはピアノロールに出力して、サンプルウィンドウ内のINSを押してVOL項目のエンベロープをいじることで発音の長さを調整できます。
ピアノロールに出力しないとFLPはキーオフの情報を取得できません。
途中で発音を消したい場合は必ずピアノロールにしてください

- 1.HOLD以外のつまみを全部左に回す
- 2/HOLDつまみを右クリックして、長さをステップで指定
もし最大1小節でループさせたいのならば、HOLD > SET > 16stepsを選びます。
これでピアノロールでの発音は最大1小節の長さになります。

ために1小節以上の長さで線を引っ張ってみてください、
1小節以降から音が途切れたら成功。

因みにINSは、鍵盤で音階も変わります。

長さをストレッチ(Fit)させた音でピッチ変えたい場合は
一度waveにエクスポートさせて、もう一度読み直すとよいでしょう。

クリップトラックに配置したオーディオファイルはどうすればミキサーを通せるのでしょうか？

ステップシーケンサーの下部のボタンでオーディオトラックのページに切り替える。
チャンネル設定ボタンを押してチャンネルセッティングを表示し右上のFXの数字で特定のミキサートラックを指定する。

インポート

mp3ファイルをプレイリストに貼り付けると無音になってしまいます

OSで管理しているコーデックの優先順位の問題かもしれません。普通は何も特別なことをしなくても読み込めるはずなんですが、過去に謎のコーデック詰め合わせや動画プレイヤーをインストールしたことがある場合、それらがmp3のデコード作業を横取りしてしまって問題が起きることがあります。

WindowsXPであれば、コントロールパネル サウンドとオーディオ デバイス ハードウェア オーディオCODECを選んでプロパティ プロパティタブを開いて下さい、OS側で把握しているコーデックが一覧表示されます。このうち「Fraunhofer IIS MPEG Layer-3 Codec」というのがWindowsにデフォルト搭載されているmp3デコーダです。一覧を眺めてみて、他にもmp3っぽい名前の奴が居座っていたらそいつが悪者かもしれません。いずれにしても「Fraunhofer～」をクリックしてまたプロパティを開き、「このオーディオCODECを使う」が有効になっているかどうかをチェック。それで変化がなければ、さらにFraunhofer～の「優先順位」も上げてみましょう（ここでは数値が小さい方ほど優先されるので、小さい数値を入れます）。ここまでやればたぶん動きます。

FLのPacksフォルダに入ってるwavファイルを他のソフトで使おうと思ったんだけど、読んでくれません

Packsの中に入っているwavファイルの多くはリニアPCMではなく、RIFF Vorbisフォーマットです（全部ではないですが）。ですからそのソフトやプラグインがVorbisに対応していないのかもしれないので、使おうとしているソフトの仕様を確認して下さい。

FLのPacksフォルダに入ってるwavファイルの大部分がFLで読めません！でもなぜかDrum Kit 01\FPC_CaribShake_007.wavだけは読めます

これも十中八九コーデックの問題です。リニアPCMのwavファイルは読めてもRIFF Vorbisのwavファイルを読めなくなっていると思われる。おそらくVorbisコーデックが複数インストールされていて衝突しているのでしょう。

FL Studioをインストールしたフォルダの System\Installers\VorbisACM\vorbisacm.inf を右クリックし、「インストール」を選べばVorbisコーデックだけを再インストールできますのでお試しください。
それでもだめなら [mp3のFAQ](#) と同様の方法でコーデック一覧を表示し、「Ogg Vorbis Audio CODEC」について有効無効と優先順位を調べてみて下さい。

FLでSound PoolLを使おうとしてるんだけど、左のブラウザでプレビューしてる時は正常なのに実際に貼り付けると短くて変な音になります

これはSound PoolL側の問題です。Sound PoolLに収録されているwavファイルはなぜかルートノートがC0と明らかに誤った値に設定されているため、デフォルトの高さ（C5）で鳴らすと6オクターブも高い音で再生されてしまいます。読ませたチャンネルのChannel settings MISCを開き、下の鍵盤上で右クリック（もしくは「Reset」をクリック）してルートノートをC5に変えてやると正しく鳴るようになります。

なお同じミスをやらかしているライブラリは他にもあるようで、ILが修正ツールを公開しています。毎回手で直すのが面倒な場合はこのツールでwavを一括修正しておくとういでしょう。

Root note fixer
<http://forum.image-line.com/viewtopic.php?t=25630>

エクスポート

トラックをwaveに吐き出す方法は？

メニューFileから、Export wav file

wavやmp3をモノラルで吐き出す方法ある？

ありません。お手数ですがステレオwavで吐き出した後、他のツールやエンコーダを使って変換して下さい。ちなみに大抵のwav変換ツールは自動で左右チャンネルの平均を取ってモノラル化してくれると思いますが、不安な場合はマスターにFruity Stereo Shaperを差してプリセットの「Mixing > Mid」を選ぶと左右チャンネルの出力が完全に同じになります。

export MIDIで吐き出せない

FLPは普通のサンプルとかソフトシンセからはMIDIは吐き出せない、
発音元を差し替えないといけない、

君の作ったチャンネルの数だけMIDI OUTトラックを作って、そこにsampleのシーケンスデータを、
各パターン毎に一行一行コピペすればMIDIがエクスポートできる、

チャンネル番号と音色をセットしておくのをお忘れなく、それからテンポも、
また、音色は1番から開始するから音色がズレても怒らないように、

一小節のパターンを作ってWAVでACIDIZEしてみると、余韻が残ってSONARでループさせると変な感じになる時があります、これを解決する方法はないのですか？

作ってるパターンの最後の音色が小節のあとにも残っているのでしょうか、
むしろこうしてくれないとカットアウトになって余計まずい、WAV並べるときにクロスフェードさせて並べなさい、

別な解決方法としては面倒かもしれないけど余韻が不要な間は最後にカットすればいい、

余韻はとにかく、尻と頭がつかないなら、どんなソフトでもループは上手くいかない、
Ver7以降ならばEdisonで簡単に作業出来る、そうでなくてもフリーの波形編集ソフトやSoundForge等を使って波形自体の編集をして
みては、

WAVでレンダリングすると100%になったところで固まってしまう

プラグインのバグで最後のノートオフが送られてこないとそれをいつまでも待ち続けてしまう、
一時期のMaxx Cluster作品にそういうバグがあったので、心当たりがある場合は最新版にアップデート、
どうしてもだめならレンダリングオプションでCut remainderを選べばプレイリストの最後で強制的に終わってくれる、この場合リ
バーブやディレイの余韻が残っててもばっさり切れるので、末尾に空のパターンを並べておくよ、

単純にFLの音をWAVファイルにしたいだけなんです、FLの音を単音でWAVファイルにする事って出来ますか？一音だけ出してWAV出力すると、[][] = 音 = 無音で感じて余計な無音が入ってしまいますよね？

そのケースの場合、自分は以下のようにしてます、

- 1.まずテンポを合わせる、
- 2.[OPTIONS] [Song Settings] [Bar Length]で、1小節の長さを必要な分だけにする、
- 3.「PianoRollで、任意の発音の長さで」単音書いてレンダリング、

ただしこの方法が使えるのは、MIDIの"Note On","Note Off"が反応できる音源だけになります、
つまり、単にどこからか持ってきたSample（例えばレコード等からカットした音）ではだめです、
FLではただのWavのSampleは、たとえ"Piano Roll"で書いてもNote Offを実行してくれません、
（ってというかSample鳴らす系のシーケンスってそういうものだよ）
そこだけ注意すればいい、

MP3でファイルを保存するとタイムが1秒となるのですが、これを延長する方法教えてください、

ちょっとそれだけだと原因が分からないのですが、
Playlistを組んでいない時にSONGモードでエクスポートする、または何も作ってないパターンを選んでPatternモードでエクスポートすると空の1秒のファイルが出来たような気がします、

44.1kHzより高いサンプリングレートで出力するには？

OPTIONS Audio Settingsを開いてMixerのSampling Rateを変更、
「古いプラグインだとバグるかもよ？」という警告が出るけど最近のプラグインなら大抵大丈夫だと思うので信じてOKを押す、

Audio Settingsで96kHzとか192kHzを選んだらFL上の音にノイズが乗るようになったんだけど！

オンボードなどの安物サウンドチップだと、44.1kHz（または48kHz）より高いサンプリングレートにも対応しているように見せかけて実は中でリサンプリングしてるだけ、というものが結構存在します、そういうチップで高サンプリングレートの音を鳴らすと音質が劣化し、元の波形によってはエイリアスノイズが混入します、ちゃんとしたサウンドカードやオーディオインタフェースを買いましょう、

これはあくまでオーディオ出力の問題なので、レンダリングには支障ありません、