

Prologue

VOCALOID と Cubase で音楽の一貫制作が可能になった

VOCALOID Editor for Cubase の登場で、VOCALOID と Cubase が完全に統合された。これにより DAW と VOCALOID 間を何度も往復して作業する必要がなくなるのと同時に質の高い音楽制作が実現できるようになった。また Windows だけでなく、ついに Mac でも利用できるようになったのだ。

特徴 1 Cubase の一機能として VOCALOID エディターが利用できる

VOCALOID Editor for Cubase をインストールすると、Cubase の MIDI エディターのひとつとして VOCALOID エディターが開くようになる。これによって従来の VOCALOID3 Editor を使うことなしに Cubase 上で VOCALOID の利用が可能になる。



特徴 2 豊富な歌声ライブラリとの互換性を実現

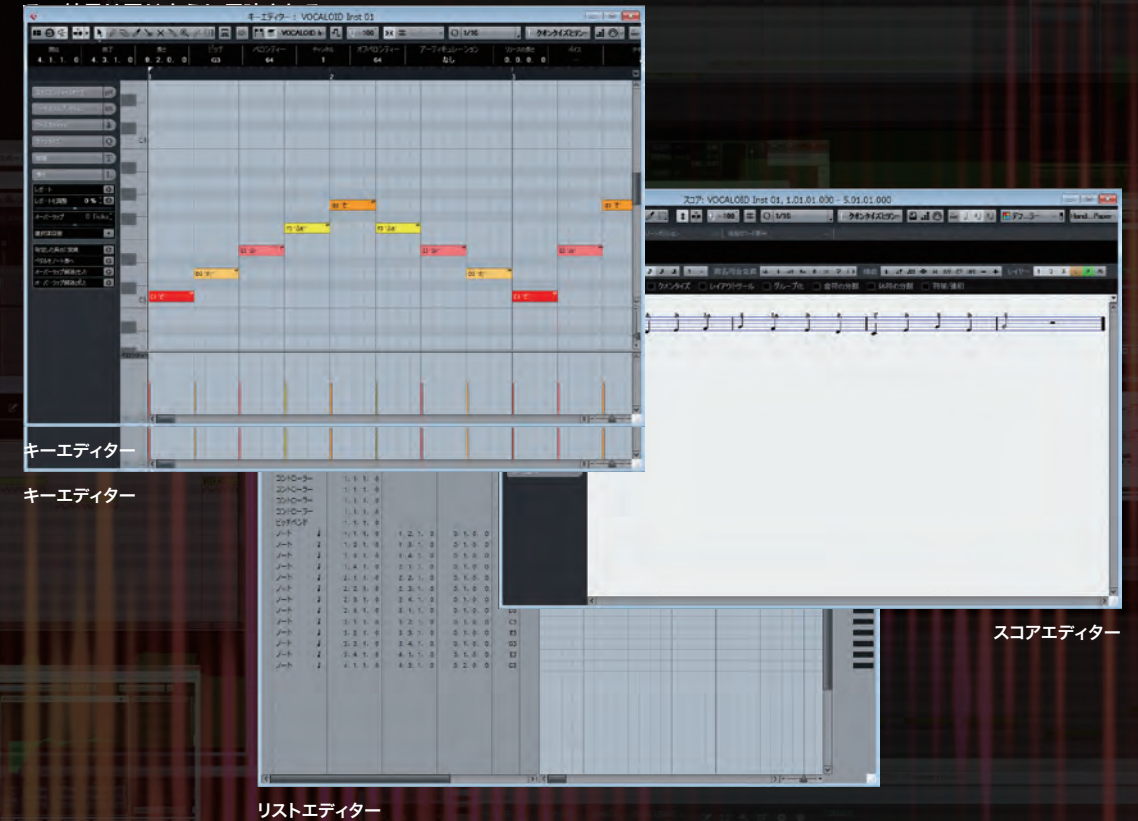
これまで数多く登場してきた VOCALOID3 の歌声ライブラリ、そして VOCALOID2 の歌声ライブラリも含め、すべて VOCALOID Editor for Cubase で利用することができる。さらに VSQ ファイル、VSQX ファイルも読み込んで利用することができる。

※ただし、Mac の場合、VOCALOID2 の歌声ライブラリには非対応



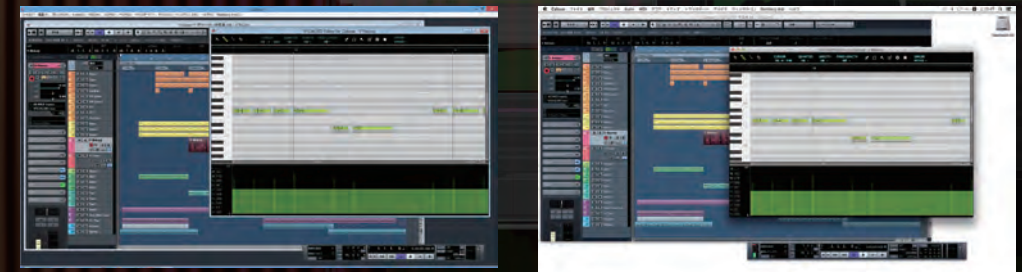
特徴 3 VOCALOID のデータを Cubase の MIDI エディターでも編集可能

Cubase が持っているキーエディター、スコアエディター、リストエディターなどの MIDI エディターで VOCALOID のデータをエディットすることができる。この際、すべてがシームレスにつながっているので、どのエディターを使っても



特徴 4 Windows でも Mac でも同じように利用できる

従来 Windows のみの対応だった VOCALOID が VOCALOID Editor for Cubase を利用することで Mac でも利用することが可能になり、Windows、Mac でまったく同じ音楽制作環境が利用できるようになった。



特徴 5 Job プラグインによる機能拡張も可能

VOCALOID3 Editor にも搭載されていた機能拡張方式である Job プラグインを VOCALOID Editor for Cubase でも利用できる。基本的にはスクリプトを実行するという方式であるため、同じプラグインを Windows でも Mac でもそのまま利用することができる。

※ VocaListener は Windows のみのサポートとなっている



User Interview -1

DTM マガジンの YAMAHA MusicOnLine などでもお馴染みの、青木繁男さん。さまざまなイベントでも Cubase を華麗に操作しているのを見かけるが、その青木さんも VOCALOID によって音楽作りの方法が大きく変わったという。実際、どんな使い方をしているのか伺ってみた。

VOCALOID Editor for Cubase によって音楽制作の発想方法が変わった

青木繁男さん

アーティストへの楽曲提供、イベントや番組のテーマソング制作、プロデューサーとして活動。最先端の DAW システムを駆使したサウンドは楽曲制作だけでなく、ミックスダウン、マスタリングにも新しいアイデアを盛り込み、様々な方面から注目を浴びている。マニピュレーターとして Sonar Pocket、寺島拓篤、麻生夏子などに参加。

青木さんの自宅スタジオは、Core i7 の 6 コア CPU を搭載したカスタムメイド PC を使用。Windows 7 64bit 上で、Cubase 7、VOCALOID Editor for Cubase を利用して制作を行っている。

青木：VOCALOID の存在自体は、2003 年の楽器祭でデモしているのを見て知りました。また 2007 年に初音ミクが出たときには、コミケでデモもしたこともあるので、いろいろ使ってはいましたが、自分の作曲やアレンジの仕事で使うということはありませんでした。というのも、当時、コンペに VOCALOID の楽曲を出しても、異色すぎて受け入れられなかったからです。私の仕事は、やはりコンペに参加し、ここで採用されてからがスタート。仮歌として、VOCALOID を利用するのは手だと思っていたのですが、機械っぽい歌だから、と外されてしまったのでは、意味がないですからね。

調教することで、ちゃんと歌わせることができ

—青木さんという、ヤマハのインストラクターというイメージが強いのですが、普段はどんな仕事をされているのですか？

青木：作曲やアレンジがメインですが、最近は単に曲を作るだけでなく、レコーディング、ミキシングまですべてやるのが当たり前になってきています。大規模なプロジェクトの場合、エンジニアにお願いしますが、多くの楽曲はトラックダウンまで含めて自分ひとりで行っていますね。仕事内容的には半分が歌モノ、半分が BGM や SE といったものです。

— VOCALOID を使うようになったのはいつごろからですか？



VST プラグイン・エフェクトの設定

音楽制作に欠かせない要素のひとつがエフェクト（エフェクター）だ。エフェクトとは一言でいえば音声を加工して出力する装置のことで、非常に多くの種類が存在している。ギターやベースといった楽器を弾く人なら、ディストーションやコンプレッサ、コーラスやディレイ……といったエフェクトを使った経験があるだろう。

エフェクトは音を派手に加工することはもちろん、音質調整、音圧の調整などにも利用するため曲作りには欠かせない。VOCALOID3 Editor にもエフェクト機能はあるが、Cubase はそれとは比較にならないほど豊富な機能が搭載されている。

なお、Cubase のラインナップによって付属しているエフェクトに違いがある。上位版になるほど数が多く、また高機能なエフェクトがバンドルされているのだ。また Cubase のエフェクトは **VST プラグイン** という業界標準の規格に対応しているため、自分で必要なエフェクトを自由に追加できるのも特徴だ。

エフェクトの活用方法については Chapter 09 でも詳しく触れるので、ここでは使い方の基本を軽く説明することにしよう。Cubase では各トラックをクリックして選択すると、左側に表示されるインスペクターで、そのトラックにエフェクトをセットできる。この方法を **インサクションエフェクト** と呼び、インサートスロットから Cubase で使えるエフェクト一覧を表示させ、選んでセットできるのだ（画像 18～19）。



画像 18 トラックリストでエフェクトをかけたいトラックを選択して「Inserts」スロットを開く



画像 19 空のスロットをクリックして、使いたいエフェクトを選ぶ



画像 20 各エフェクトには設定ウィンドウが用意され、パラメータ調整が可能



画像 22 リストから「エフェクトなし」を選ぶとスロットを空にできる

プロジェクトを再生してみると、ただ録っただけのオーディオイベントに比べ、音が変わっていることがわかるだろう（画像 20）。



画像 21 一時的に効果をオフにしたいときは「バイパス」をクリック

なおエフェクトは用意されたスロットの数だけ同時に複数セットすることが可能。一時的に効果をオフにしたいときは、左側の「バイパス」をクリックしてやればよい（画像 21）。

使ってみてイメージと違うから止めたいという時は、各スロット右側の「インサートを選択」をクリックして「エフェクトなし」を選べば削除できる（画像 22）。

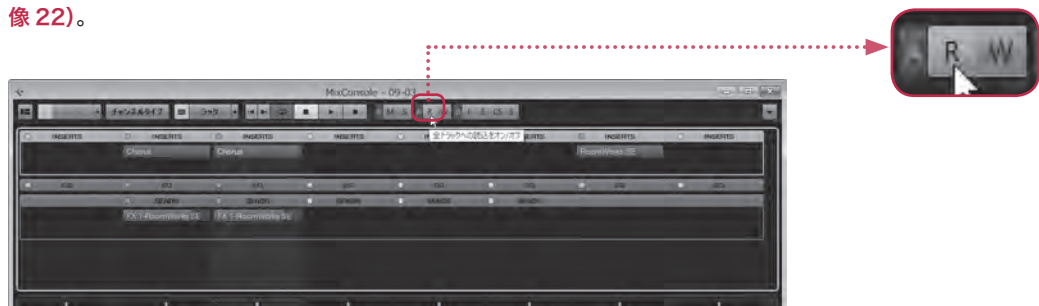
Chapter 06

VOCALOID の表現力を向上させよう

VOCALOID は音符と歌詞を入力することで歌声を合成するシステム。より自然な歌声で歌わせるには、人の歌い方の特徴を理解した上でちょっとした工夫をすると結果は大きく違ってくる。ここでは、コントロールパラメータをいじることなく、歌詞の入力や音符の入力の工夫でできるテクニックについて紹介していく。

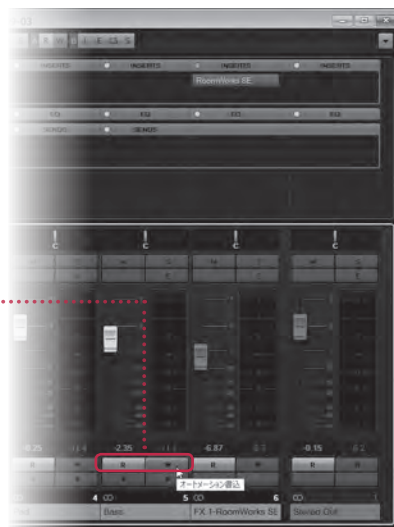
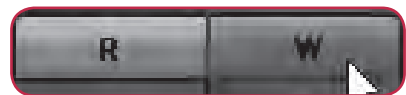
パラメータ操作が終わったら再びプロジェクトを再生してみよう。曲の進行に合わせて先ほど操作したパラメータが変化することがわかるだろう。たとえば複数のトラックのボリュームを変えたいときは、何度かこの手順を繰り返して記録すればよい。

なおオートメーションの記録が終わったら再び「W」ボタンをクリックして消灯させると、それ以降のオートメーションの記録ができない状態となる。誤って上書きなどしないように、普段は消灯させておくとういだろう。ただし隣の「R」ボタンを消灯させてしまうと、再生時にオートメーションが無効になってしまうので注意が必要だ（画像 22）。



画像 22 「R」を点灯させることで、記録済みのオートメーションが反映される

一部のオートメーションデータのみを上書きしたいときは、各トラックに用意されている「W」ボタンを使ってもよい（画像 23）。



画像 23 一部のトラックだけでオートメーションを記録可能な状態にすることも可能



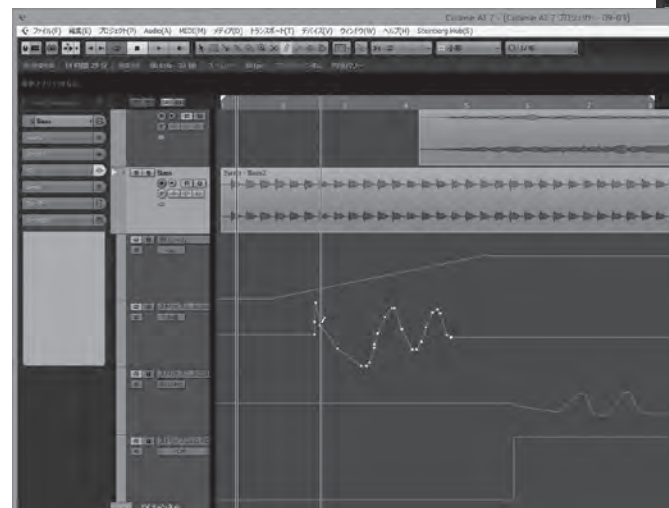
画像 24 エフェクトやEQもオートメーションで動かせる

オートメーションで動かせるのはボリュームやパンだけではない。各エフェクトやEQのパラメータを動かすことも可能だ（画像 24）。

この操作により、曲の展開に合わせて大胆にサウンドを変えることが可能となる。

記録したオートメーションは再び再生しながら操作することで上書き記録して編集できるが、画面上でオートメーションカーブを確認しながら編集することも可能だ（画像 25）。

ツールバーの「オブジェクトの選択」や「鉛筆」、「直線」ツールを使い、オートメーションデータを自由に書き込めるので、リアルタイムレコーディングと使い分けるとよいだろう（画像 26）。



画像 25 トラックリスト上を右クリックして「使用中のオートメーションを表示」を選ぶ

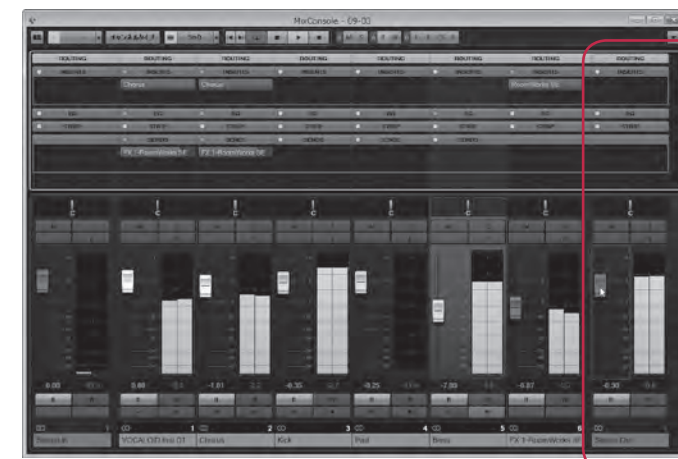
画像 26 各種ツールを使ってオートメーションカーブを書き込み編集できる

マスタートラックでのマスタリング処理

ミキシングが終わったらプロジェクトを保存すれば完成……と考えてしまいがちだが、再生して聴いてみると微妙な物足りなさを感じるかもしれない。その代表的な例が、音量を上げてみてもなんだか音に迫力を感じられない、ということだ。

これはマスタリングという作業を行っていないことが原因だ。マスタリングとは音質を微調整するとともに、音圧を調整する工程のことで、曲作りにおける最終工程といえる。市販CDなどではこの作業を行うためのマスタリングエンジニアという専門職が活躍するほど重要かつ難しい作業なのだが、本格的DAWであるCubaseでは、ラインナップによりその内容に差はあるものの、このマスタリングも行えるようになっている。

マスタリングは基本的に、全トラックを最終的にまとめる、いわゆるマスターアウトトラックで行うものだ（画像 27）。



画像 27 マスターアウトトラックはMixConsoleの右端に配置されている