

Cubase Pro 9

ビギナーが中級者になるまで使える

操作ガイド+楽曲制作テクニック

で はじめる

DTM & 曲作り

9.5

追補版

■ 本 PDF について

本PDFは、書籍『Cubase Pro 9 ではじめるDTM & 曲作り』（以下、原本と記します）の追補版です。

原本は「Cubase Pro 9」に基づいて記述されていますが、2017年11月15日に最新バージョンの「Cubase Pro 9.5」が発売されました。そこで、本PDFでは「Ver.9.5」での主要な新機能および変更点について解説しています。

※本PDFは「Cubase Pro 9.5.10」に基づいて作成されています。

contents

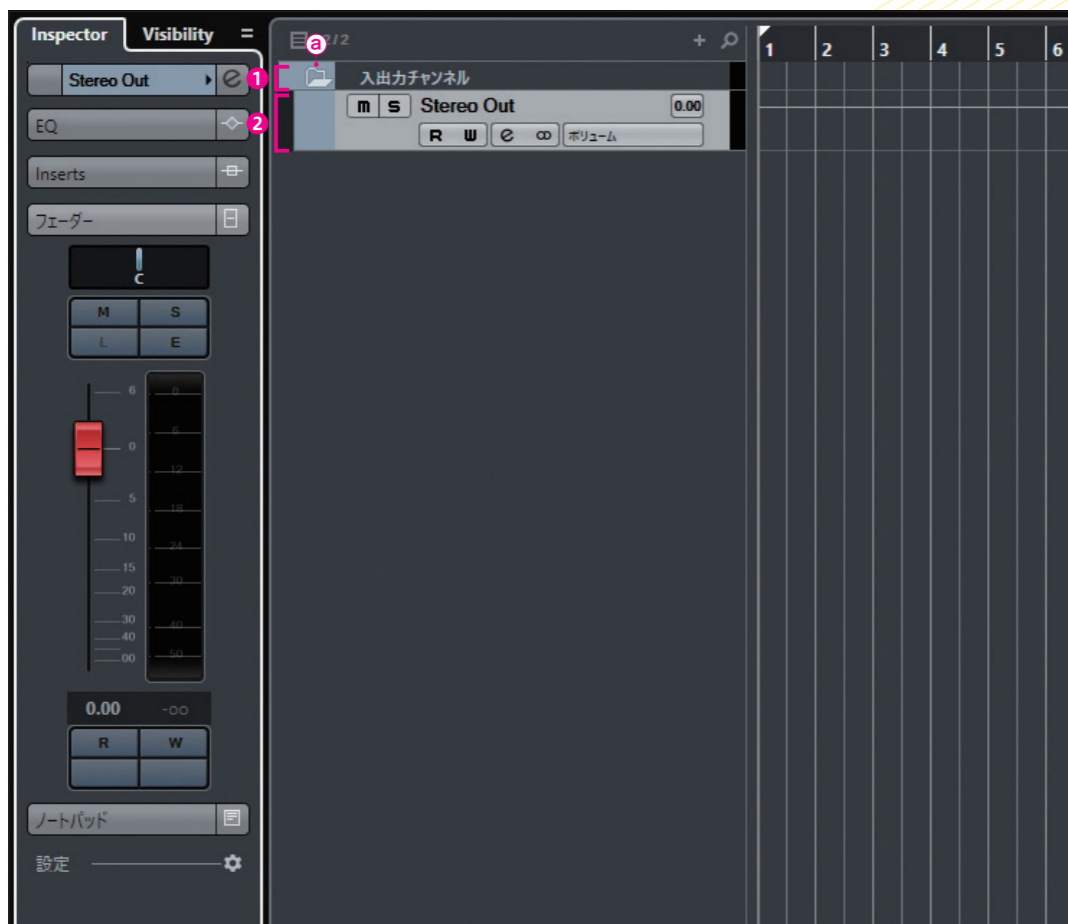
01	プロジェクトに入出力チャンネルを表示	04
02	右ゾーンのタブ変更	05
03	「グリッドの間隔」に「ズームに適應」を追加	06
04	右ゾーンの「メディア（旧MediaBay）」の変更	07
05	「デバイス」「デバイス設定」「VSTコネクション」の名称変更	08
06	ダイレクトオフラインプロセッシングの追加	10
07	オートメーション操作の向上	12
08	メトロノーム機能の強化	14
09	Insertsスロットの強化	17
10	サンプラートラックの強化	18
11	HALion Sonic SEがバージョンアップ	19
12	3種類のエフェクトの画面を刷新	22
13	新プリセットが追加に	24
14	ReWire設定方法の変更	26
15	「バーチャルキーボード」が「オンスクリーンキーボード」に	28
16	ミキシングエンジンが進化	29

01

プロジェクトに入出力チャンネルを表示

- 関連ページ: PART 3「02-1 プロジェクトウィンドウ」→P104
- 変更点: 入出力チャンネルの表示

プロジェクトを立ち上げると、プロジェクトゾーンに入出力チャンネル^①が表示されるようになりました。フォルダーアイコン^②をクリックすると、マスター出力である **Stereo Out**^②が表示され、Inspectorでエフェクトをインサートしたり、音量を調節することが可能です。MixConsoleを開かなくてもマスター出力の調節が行えるので便利です。



02

右ゾーンのタブ変更

- 関連ページ: PART 3「02-9 右ゾーン」→P110
- 変更点: タブの追加と名称変更

右ゾーンのタブ名が変更になると同時に、新たに2つのタブが追加されました。

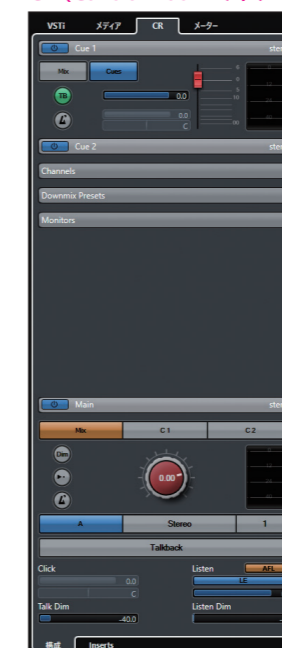
- 名称変更: VST インストゥルメント → **VSTi**^①
- 名称変更: MediaBay → **メディア**^②
- 新規: **CR**^③
- 新規: **メーター**^④



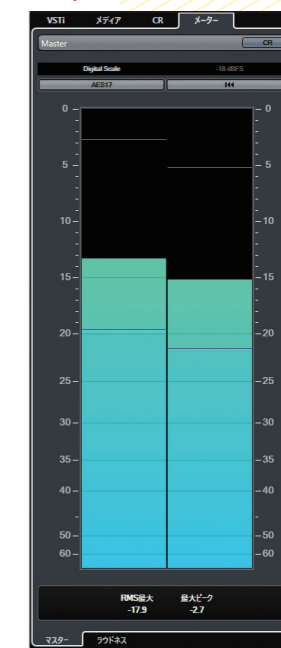
新規に追加された「CR」とは、**Control Room** (P308) のことです。従来はMixConsoleの右ゾーンの **Control Room** タブ (Ver.9.5 以降は **CR** タブ) でオンにするか、**VST コネクション** 画面 (Ver.9.5 以降は **オーディオコネクション** に名称変更) の **スタジオ** タブ (Ver.9.5 以降は **Control Room** に名称変更) でオン/オフを切り替えていました。しかし、Ver.9.5 以降はプロジェクトウィンドウの **CR** タブでオンにできるようになり、**Control Room ミキサー** (P310) も操作可能となっています。

メーターは、MixConsoleの右ゾーンにある **メーター** タブ (P269) と同じものです。プロジェクトウィンドウで、マスター出力のピーク・メーターやRMSメーターを確認できるようになりました。

CR (Control Room ミキサー)



メーター

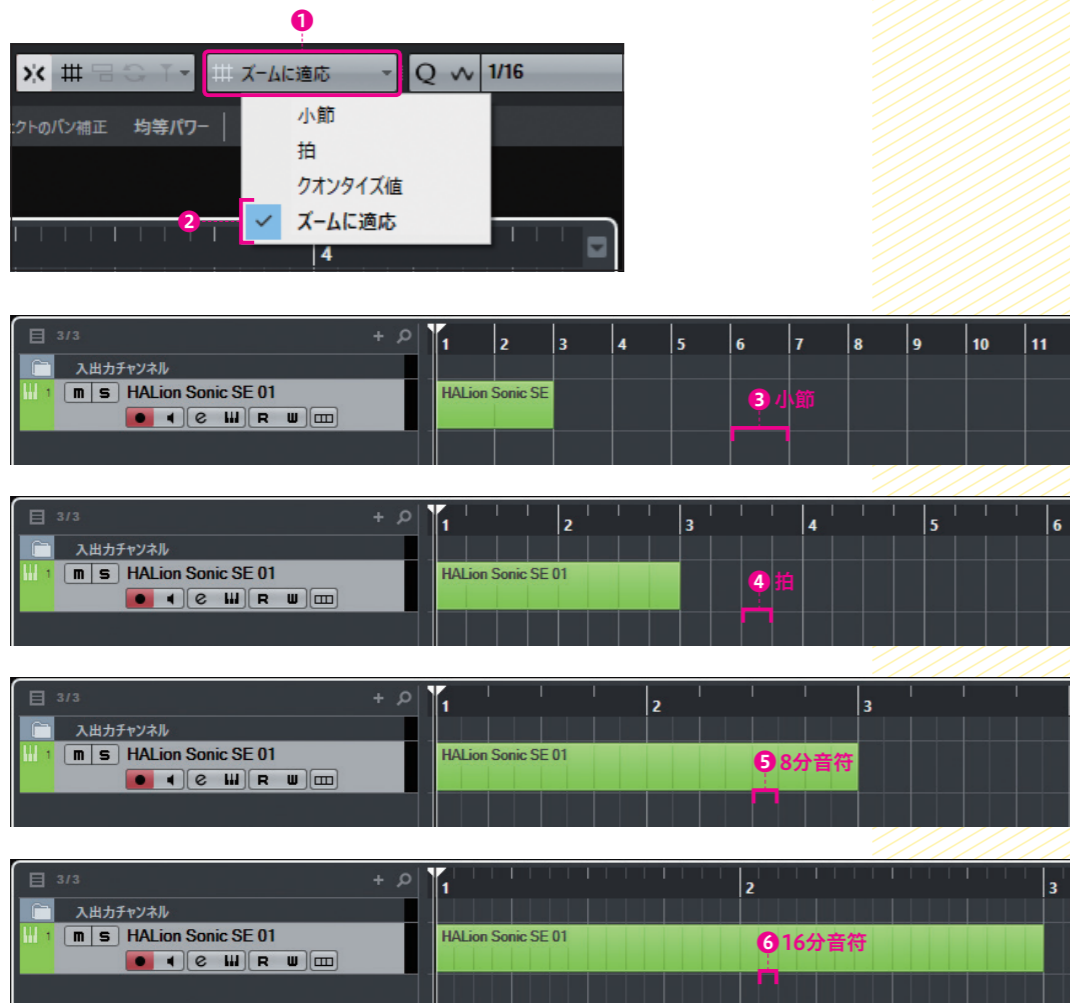


03

「グリッドの間隔」に「ズームに適應」を追加

- 関連ページ: PART 3「05-3 スナップを使いこなそう」→P130
- 変更点: 「グリッドの間隔」に「ズームに適應」が追加

グリッドの単位を設定する**グリッドの間隔**①に、**ズームに適應**②が追加され、これを選ぶと画面の拡大率に応じてグリッドの細かさが自動的に変更されます。③のように広い範囲を表示している場合のグリッドは小節単位ですが、拡大していくと拍④、8分音符⑤、16分音符⑥とグリッドが細かくなります。本書のP131ではクオンタイズ値を推奨していましたが、今後は**ズームに適應**がオススメです。



04

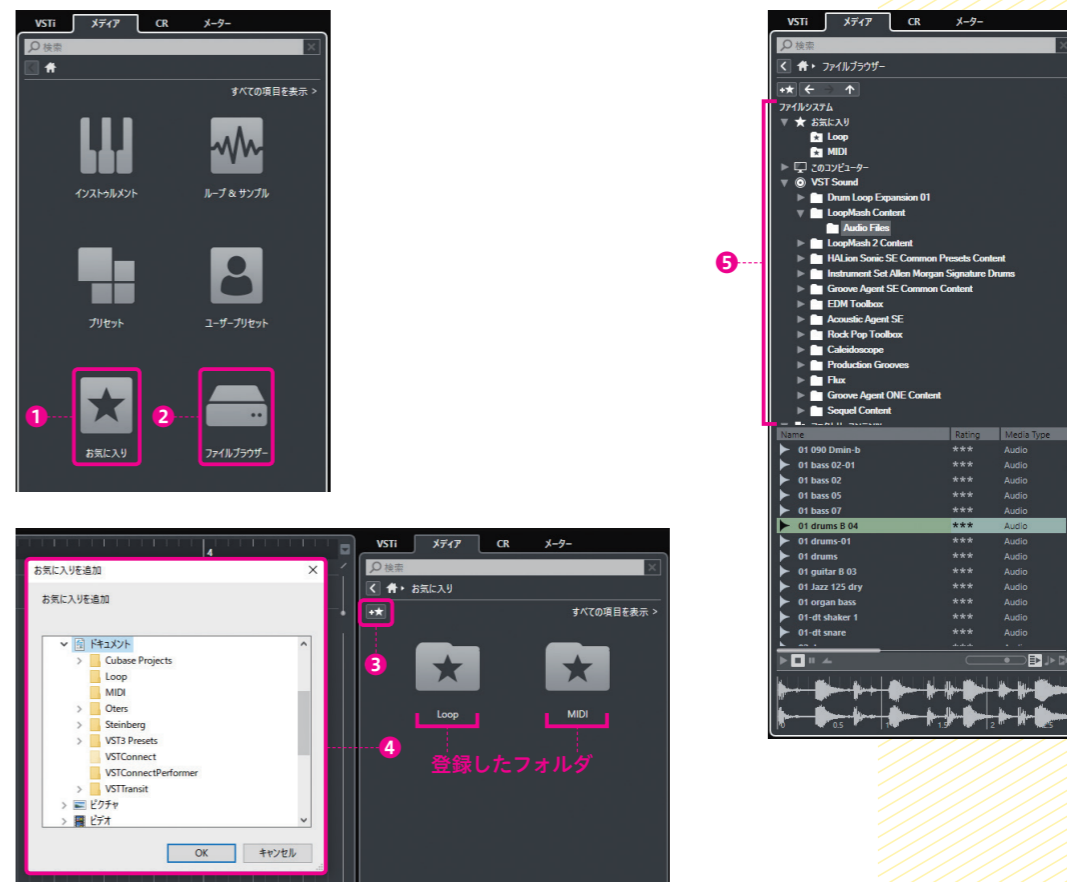
右ゾーンの「メディア (旧MediaBay)」の変更

- 関連ページ: PART 3「08-6 MediaBayの使い分け」→P148
- 変更点: カテゴリーの追加

右ゾーンの**メディア** (旧 **MediaBay**) に、**お気に入り**①と**ファイルブラウザー**②が追加されました。

お気に入りは③をクリックすると、**お気に入りを追加**画面④で任意のフォルダーを指定して登録できます。自分でよく使うオーディオやMIDIファイルを集めたフォルダーを作って登録しておくとい良いでしょう。

ファイルブラウザーではパソコン内のフォルダやファイルを表示できます⑤。**F5 / fn + F5**で開く **MediaBay** 画面の左側のコラムと同じように使えます。



05

「デバイス」「デバイス設定」「VSTコネクション」の名称変更

●関連ページ: INTRODUCTION「07-3 Windowsのオーディオ設定」

→ P35

INTRODUCTION「07-4 Macのオーディオ設定」→ P36

INTRODUCTION「07-6 入出力端子の設定」→ P38

PART 3「39-3 Control Roomのセッティング方法」→ P309

●変更点: 「デバイス」「デバイス設定」「VSTコネクション」の名称がそれぞれ変更

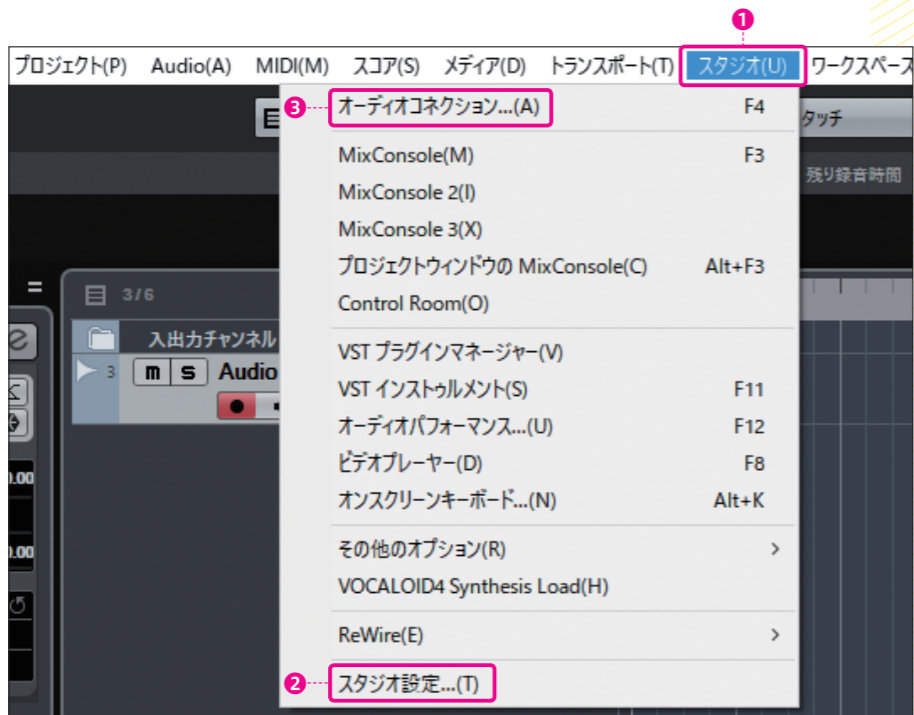
一部の機能の名称が変更されました。

■メニューの**デバイス** → **スタジオ**①

■メニューの**デバイス**>**デバイス設定...** → **スタジオ**>**スタジオ設定...**②

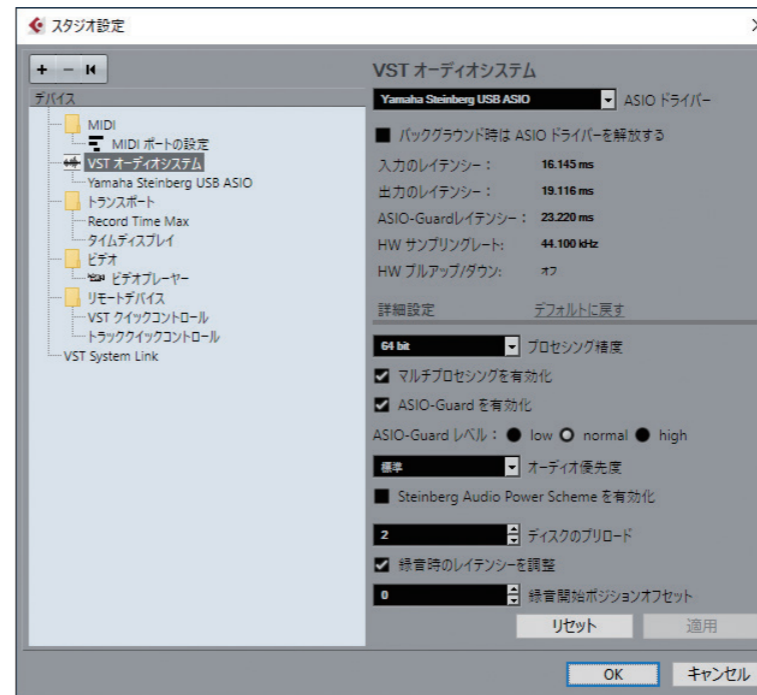
■メニューの**デバイス**>**VSTコネクション...** → **スタジオ**>**オーディオコネクション...**③

これにともない、メニュー内の表示方法も整理されて見やすくなっています

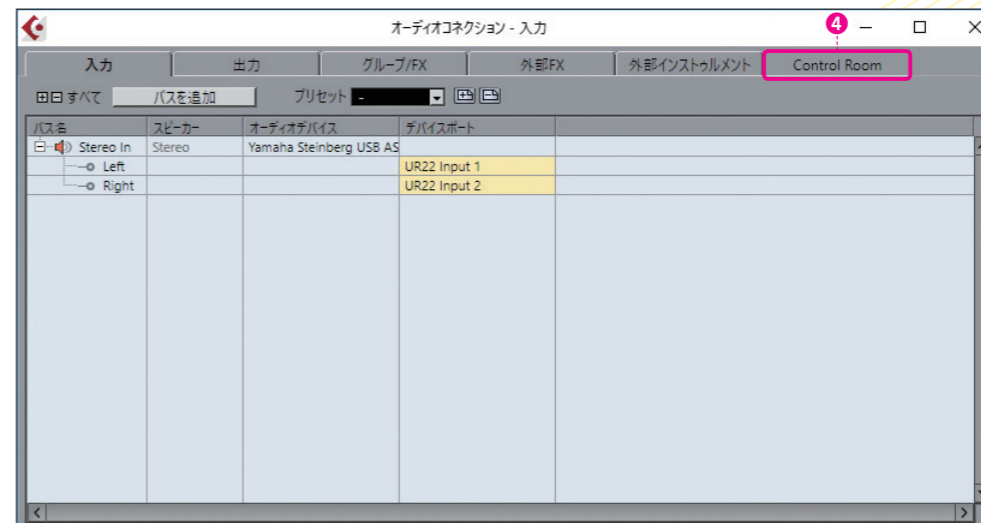


また、各メニューから開く画面の名称も変更されています。

■**デバイス設定**画面 → **スタジオ設定**画面



■**VSTコネクション**画面 → **オーディオコネクション**画面



なお、本追補版の「02」でも触れた通り、従来の**スタジオ**タブは**Control Room**タブ④に名称変更されました。

06

ダイレクトオフラインプロセッシングの追加

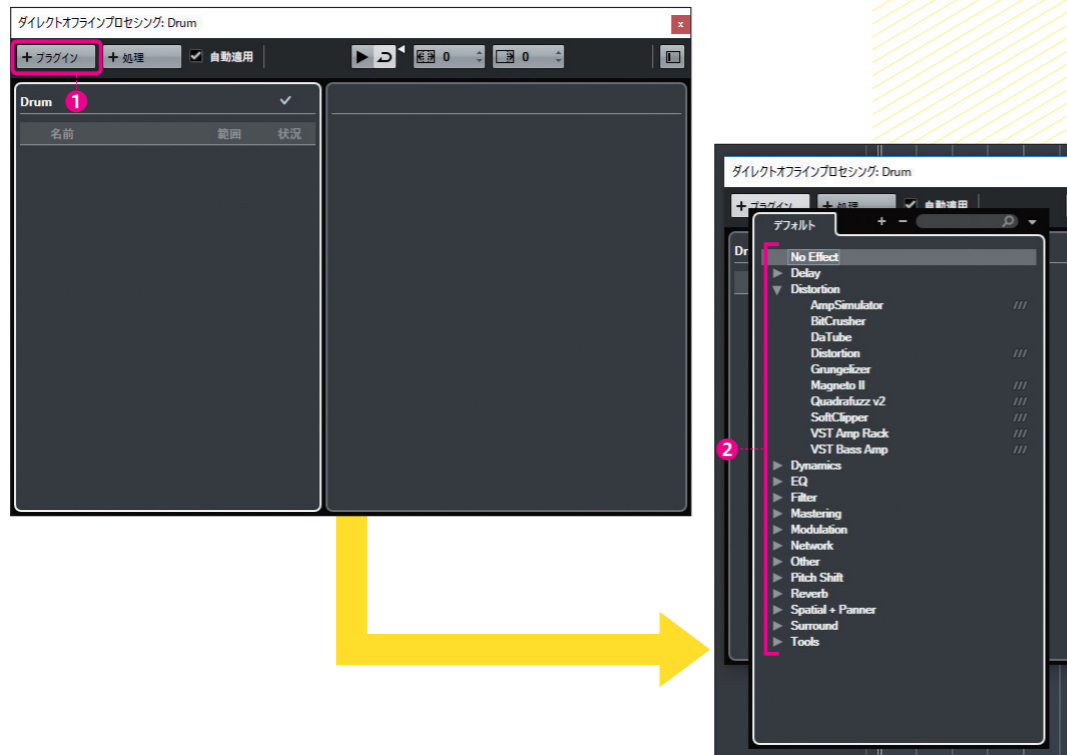
- 関連ページ: PART 3「26 オーディオのさまざまな加工」→P244
- 変更点: 新機能「ダイレクトオフラインプロセッシング」の追加

オーディオイベントごとに、**オフライン**でエフェクトをかけられるようになりました。同時にリバーブなどのオーディオ処理 (P245) も行えます。

「オフライン」とはリアルタイムにエフェクトをかけるのではなく、あらかじめエフェクトをかけたオーディオ・ファイルに加工するという意味です。すべてのエフェクトをリアルタイムにかけると、それだけCPUへの負荷が大きくなります。オフラインではこのような負荷を減らすことができます。ちなみに、リバーブなどのオーディオ処理はもともと「オフライン」です。

イベントを選択して、**F7 / fn + F7** (メニューは **Audio > ダイレクトオフラインプロセッシング**) を押すと、**ダイレクトオフラインプロセッシング**画面が開きます。

①をクリックするとエフェクト②を選択できます。

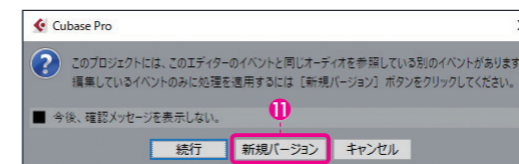


選択したエフェクトの画面は③に表示されます。複数のエフェクトを設定することも可能です④。パラメーターを設定して⑤をクリックすると試聴できます。⑥はループ再生のボタンです。⑦で選択したエフェクトを削除できます。後から設定を変更する可能性がある場合は、⑧をクリックしてそのまま画面を閉じます。



完全にオーディオ・ファイルを書き換える場合は、エフェクト名が並ぶエリアで右クリック / control + クリックし、メニューで**すべての処理結果を固定**⑨を選びます。これでエフェクトで加工されたオーディオ・ファイルに書き換えられます。元に戻せなくなるので注意してください。このメニューではエフェクトの削除⑩も可能です。

なお、オーディオイベントをコピーしていて、同じオーディオ・ファイルを参照しているイベントが複数ある場合は、エフェクト選択時に新規バージョンを作るかどうかを尋ねるダイアログが表示されます。基本的には**新規バージョン**⑪を選ぶとよいでしょう。



⑫ではリバーブなどのオーディオ処理 (P245) を選択できます。こちらも複数の処理を設定可能です。



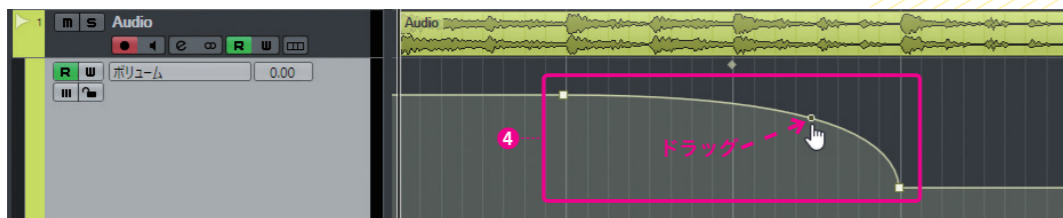
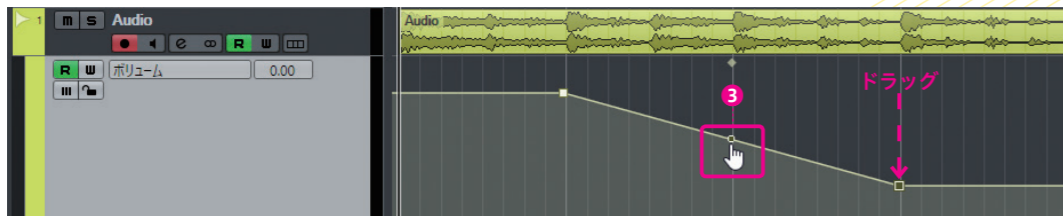
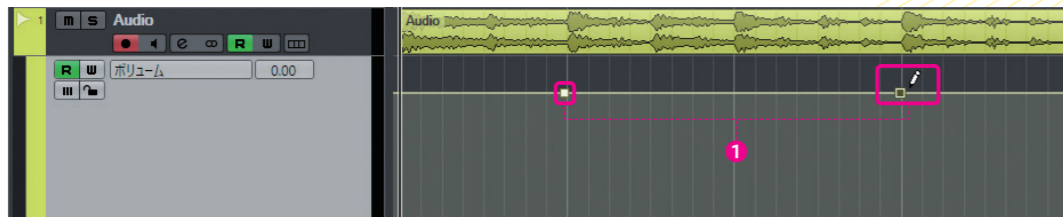
07

オートメーション操作の向上

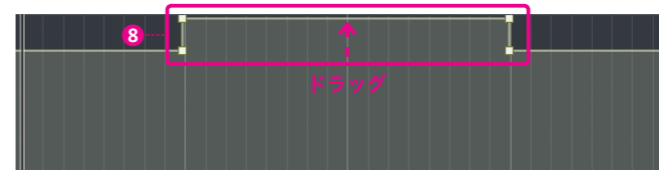
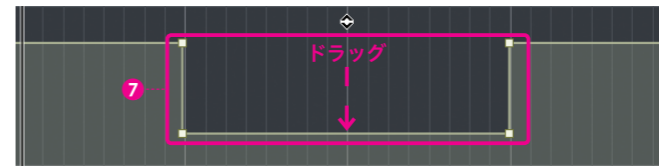
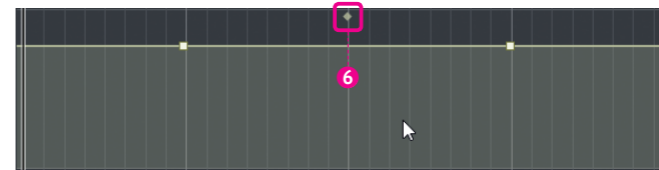
●関連ページ: PART 3「31 オートメーション」→P276

●変更点: 編集機能の強化

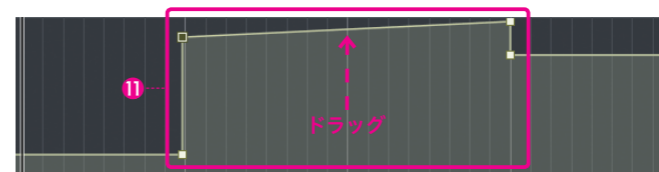
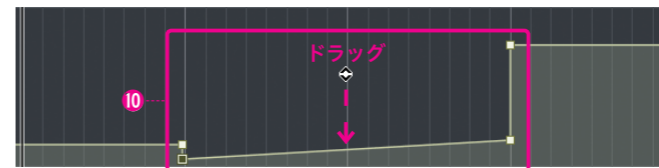
オートメーションの編集がより快適になりました。まず曲線を簡単に作れるようになっています。オートメーションの線をクリックして四角い点①を2カ所作り、いずれかをドラッグして傾き②を作ります。このとき傾きの中央に丸い点③が表示されます。これをドラッグするだけで、④や⑤のような曲線を作れます。



また同じ値の2点間の場合は、その区間にカーソルを置いていると上部にスマートコントロール (P183の注「*11」を参照) のような点⑥が表示されます。これを上下にドラッグすると⑦や⑧のような垂直方向の変化を作れます。



傾きのある直線⑨の場合は、⑥をドラッグすると、⑩や⑪のように傾きが変わります。



08

メトロノーム機能の強化

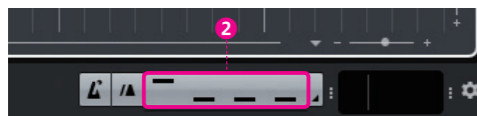
●関連ページ:PART 3「17-3 メトロノームの設定」→P195、その他 (P110/P132/P133/P221)

●変更点: クリックパターンエディターを搭載するなどの機能強化

クリックのパターンをトランスポートゾーンで選べるようになりました。まず①の点線を2回クリックします。



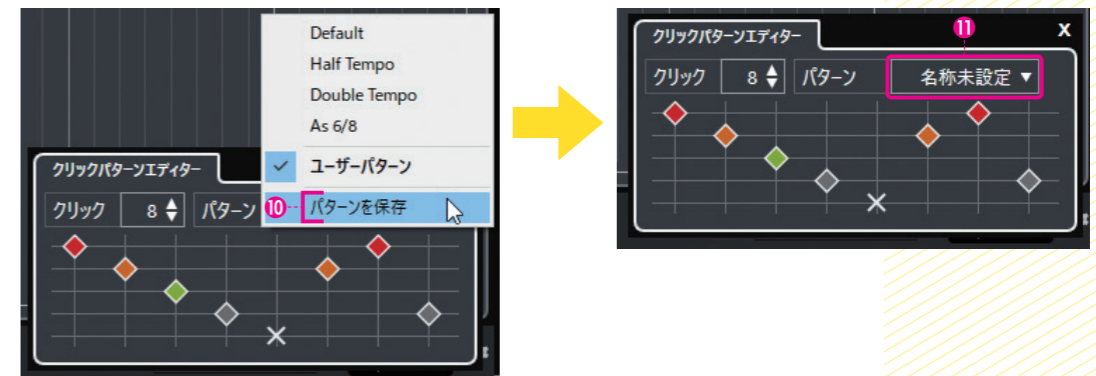
すると、②のようにクリックのパターンがグラフィカルに表示されます。これをクリックするとパターンを編集できる**クリックパターンエディター**画面③が開きます。**パターン**④をクリックすると、デフォルトでは4種類⑤の中からクリックのパターンを選べます。



クリックパターンエディターではグリッド上をクリックすることで、オリジナルのパターンも作成可能です。グリッドの縦方向はクリック音の強さ⑥を表していて、一番下のバツ印⑦ではミュートされます。クリック数は⑧で変更できます。



クリックパターンを変更して、⑨のメニューから**パターンを保存**⑩を選ぶと保存できます。保存後の名称が「**名称未設定**」⑪となりますが、これは後述の**メトロノーム設定**画面で変更可能です。



メトロノーム設定画面の開き方が変わり、トランスポートゾーンの右端にメトロノーム設定を開くボタン⑫が追加されました。ここをクリックすると、次ページに掲載している**メトロノーム設定**画面が開きます。



09

Insertsスロットの強化

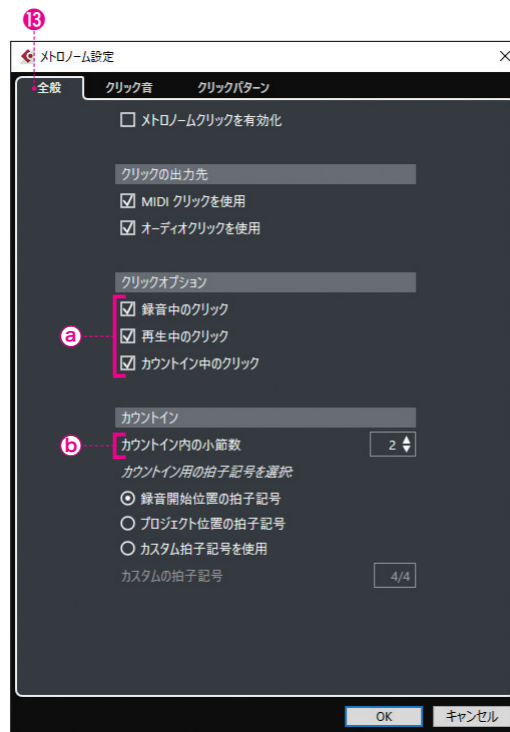
- 関連ページ: PART 3「19-4 エフェクトの呼び出し方」→P152、その他 (P158/P165)
- 変更点: スロット数が8から16へと倍増/プリフェーダーとポストフェーダーのスロット数を設定可能に

Insertsのスロット数が8から16へと倍になりました①。

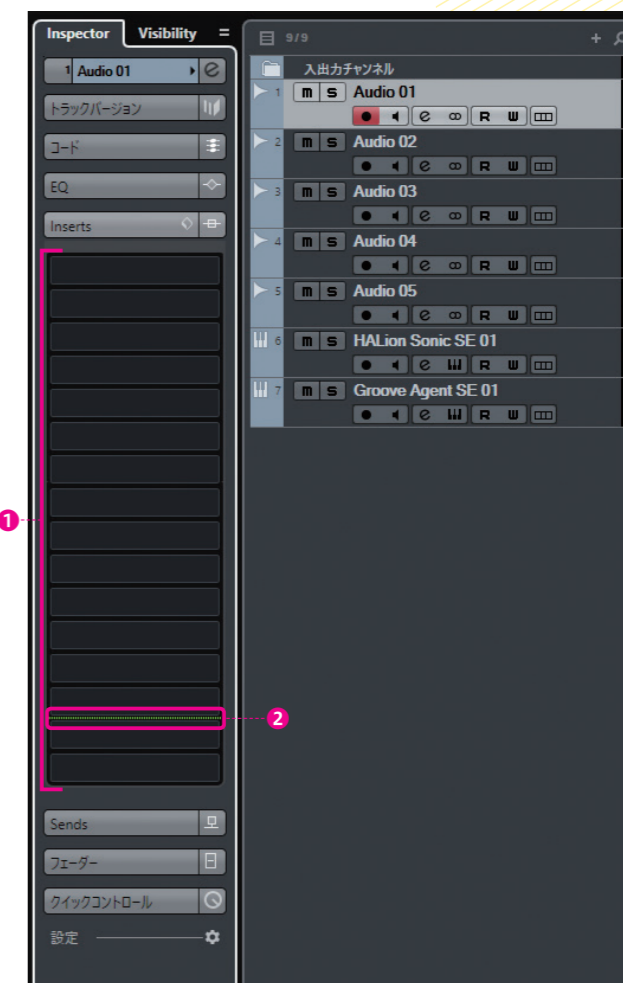
右の画面はInspectorでの表示です。②の緑の線はプリフェーダーとポストフェーダーの境界線を表しています。プリフェーダーとは、フェーダーの前にエフェクトをインサートするという意味で、デフォルトでは14番目までのスロットがプリフェーダーの設定になっています。

ポストフェーダーはフェーダーを通過した信号という意味で、デフォルトでは緑の線の下に2つがポストフェーダーとなっています。この緑の線をドラッグすることで、自由にプリフェーダーとポストフェーダーのスロット数を設定できます。

メトロノーム設定画面も一新されています。全般タブ⑬内では録音/再生/カウントインでのオン/オフ①やカウントインの小節数②を設定します。また、クリック音タブ⑭では、MIDIクリックやオーディオクリックの詳細設定が行えます。



前述のクリックパターンエディター画面に対応するのが、クリックパターンタブ⑮です。拍子ごとにプリセットのパターンが用意されているほか、パターンの編集/追加が可能です。先ほど追加した「名称未設定」⑯のパターンも、名前部分をダブルクリックして名前を付けることができます。



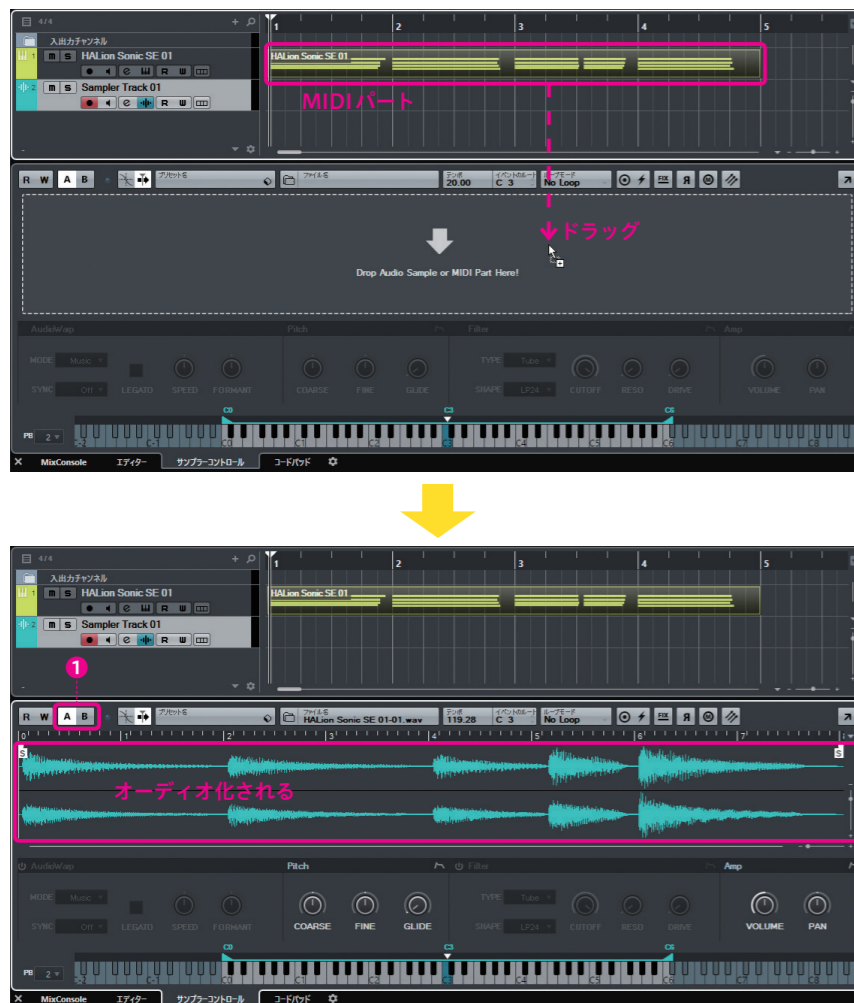
10

サンプラートラックの強化

- 関連ページ: PART 3「27 サンプラートラック」→P246
- 変更点: MIDIパートの読み込みと2つの設定の比較が可能に

サンプラートラックが、インストゥルメントトラック上のMIDIパートの読み込みに対応しました。インストゥルメントトラックで設定しているソフト音源の音色で、オーディオ化されます。

また、①のAボタンとBボタンで2種類の設定を作って比較することができます。



11

HALion Sonic SEがバージョンアップ

- 関連ページ: APPENDIX「01 ソフト音源」→P448
- 変更点: Ver.3へと進化。新音源「Flux」搭載

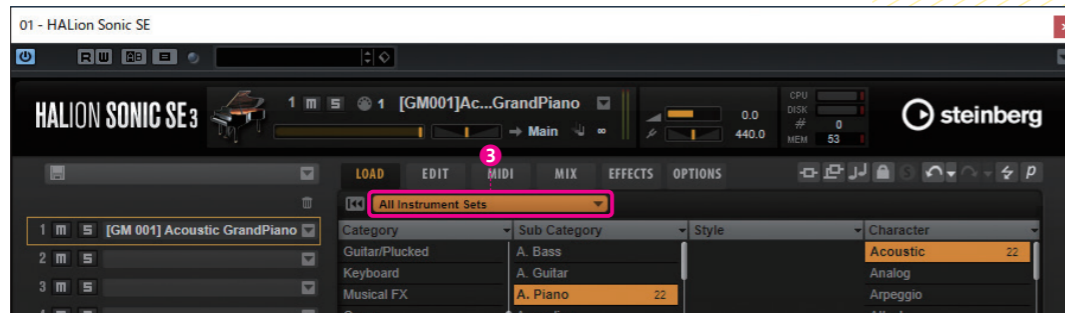
HALion Sonic SE 2がHALion Sonic SE 3へと進化し、画面のデザインが変更されるとともに、新音源のFluxが搭載されました。

HALion Sonic SE 3を開くと、初期設定ではLOADタブ①が選択された状態になっており、右側のエリア②ですぐにプリセットの検索/選択が行えます。



プリセットは6種類の音源に分かれています。各音源を選択するには③をクリックします(ここに表示されている「All Instrument Sets」を選んでいる場合は、すべての音源を検索対象とします)。

すると、下の画面のように音源がアイコンで表示されます。すべての音源の中から検索したいときはALL④をクリックします。



今回、新たに搭載された音源Fluxは上の画面の⑤です。これをクリックすると下の画面のように先ほどの検索画面に戻り、⑥の表示が「Flux」になります。



ここでプリセットを読み込んでから、EDITタブ⑦をクリックすると、音色をエディットできる画面に切り替わります。

Fluxは「ウェーブテーブル」と呼ばれる方式のシンセサイザーです。時間的な変化を持つプリセットが多数用意されていて、エレクトロニックなサウンドが欲しいときに重宝するでしょう。2基のオシレーターの波形を⑧で変更してみたり、POSITIONつまみ⑨などをいじって音色の変化を楽しんでみてください。



12

3種類のエフェクトの画面を刷新

●関連ページ: APPENDIX「02 オーディオ・エフェクト」→P453/P457/P458

●変更点: Magneto II / Tube Compressor / Vintage Compressorのユーザー・インターフェースが変更され、新機能も追加に

アナログ・テープ・マシンの温かい質感を付加できる **Magneto II** では、入力/出力の各メーターが搭載され、SATURATIONをはじめとする各つまみには目盛りも記載されて使いやすくなりました。



真空管タイプのコンプレッサーを再現した **Tube Compressor** はメーターやつまみ類の配置が整理されて、非常にわかりやすくなりました。サイドチェイン関連は①のボタンで表示/非表示を切り替えられます。また、従来のLIMITボタンは、RATIOスイッチ②に変更されました。



往年のビンテージ・コンプレッサーを模した **VintageCompressor** も、**Vintage Compressor mkIII** へと進化しました。原音とエフェクト音のバランスを変更できる **MIX** つまみ③が追加されています。



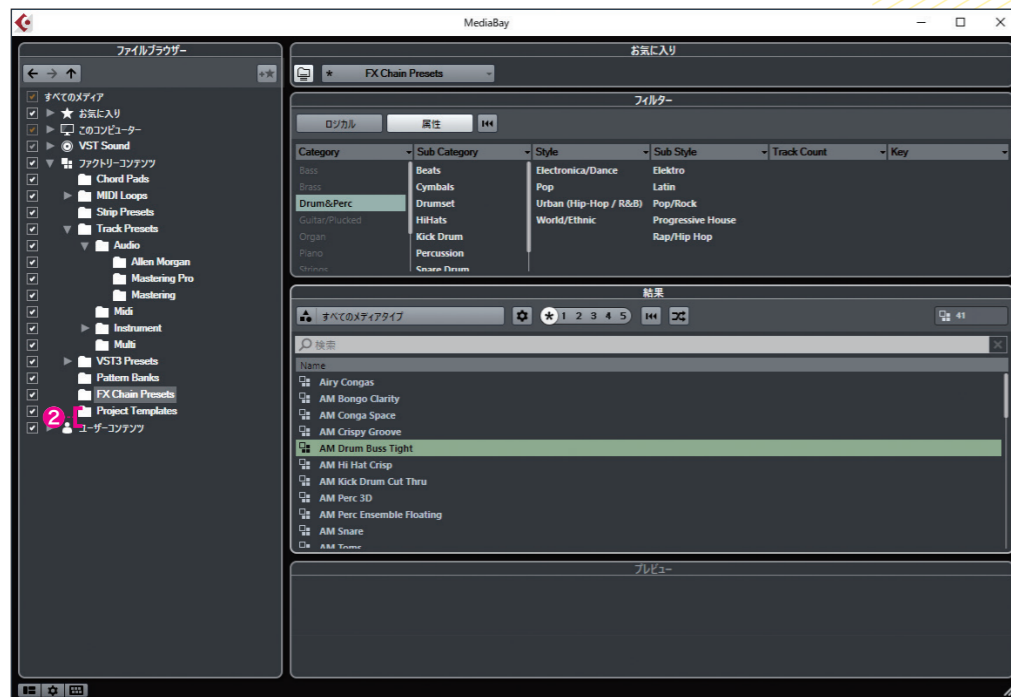
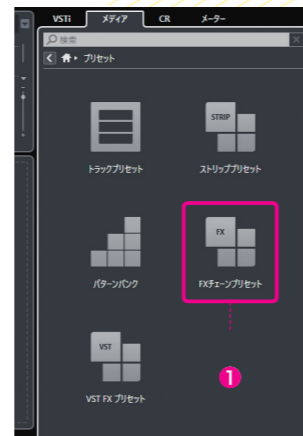
13

新プリセットが追加に

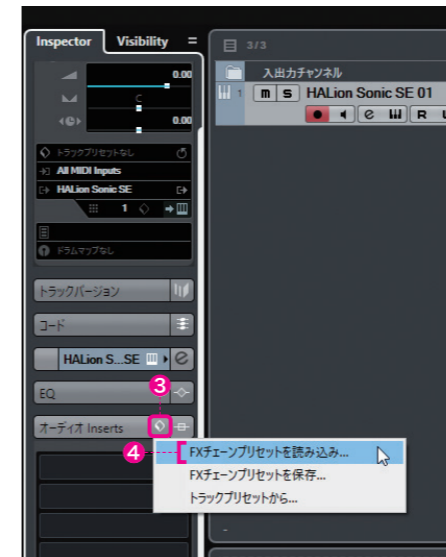
- 関連ページ: PART 3「08-7 MediaBayが扱うファイルについて」→P148
- 変更点: FXチェーンプリセットとマスタリング用のトラックプリセットが追加に

原本P149の「**7 FXチェーンプリセット**」において、「付属ファイルには含まれていません」と記述していますが、Ver.9.5からFXチェーンプリセットが追加されました。右ゾーンの**メディアタブ**では、**プリセット > FXチェーンプリセット**から選べます。

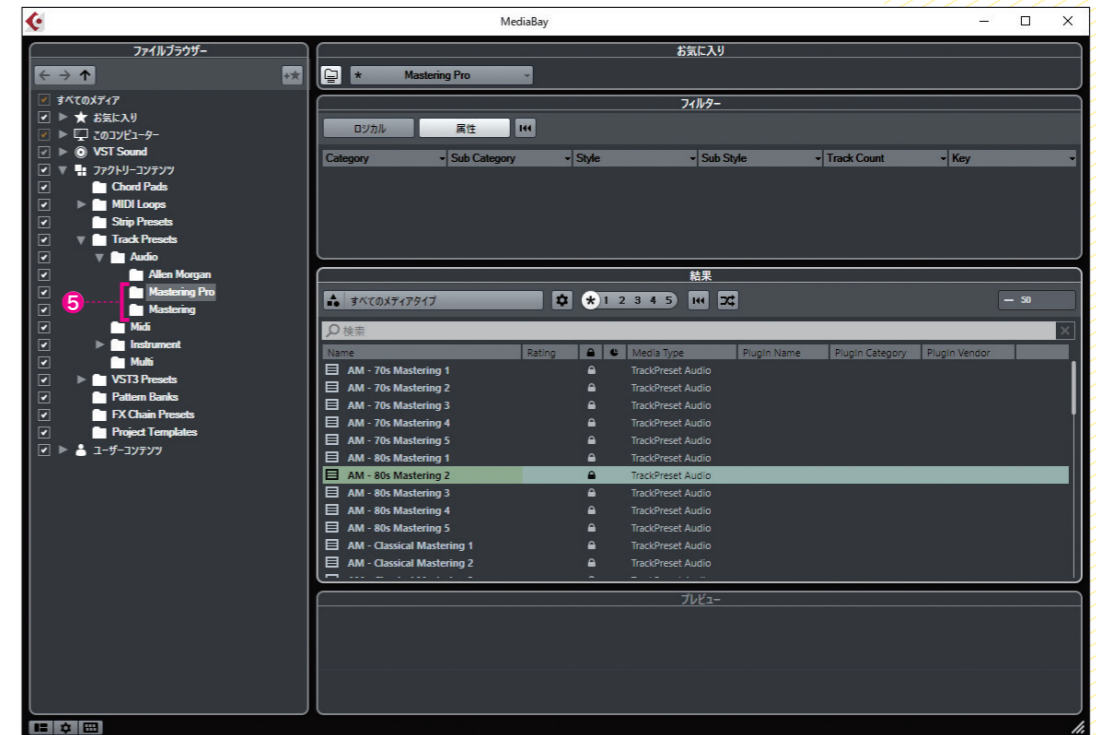
F5/fn + F5で開く**MediaBay**画面では、ファクトリーコンテンツ内に「**FX Chain Presets**」フォルダー**2**があります。



もちろん、Insertsの**プリセットの管理ボタン**③から**FXチェーンプリセットを読み込み...**④を選んで呼び出すこともできます。



トラックプリセットへ新たにマスタリング用のプリセットが追加されました。**F5/fn + F5**で開く**MediaBay**画面では、**ファクトリーコンテンツ > Track Presets > Audio**内に、「**Mastering Pro**」フォルダーと「**Mastering**」フォルダー**5**が用意されています。

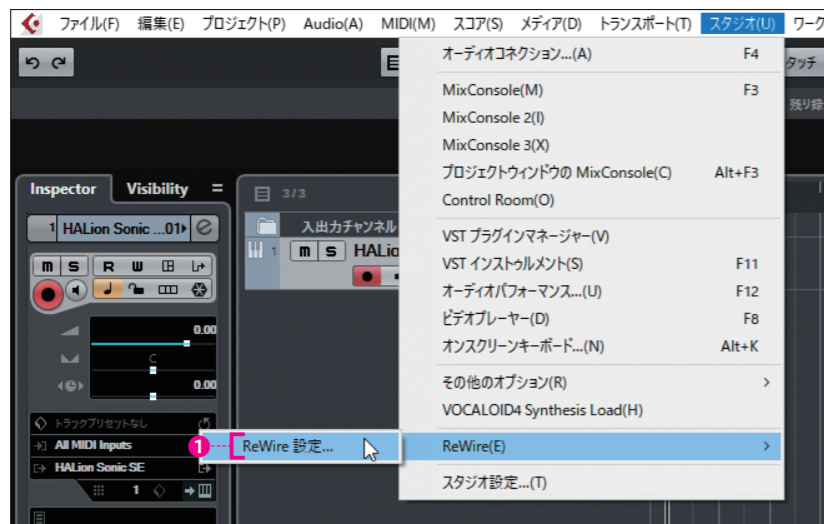


14

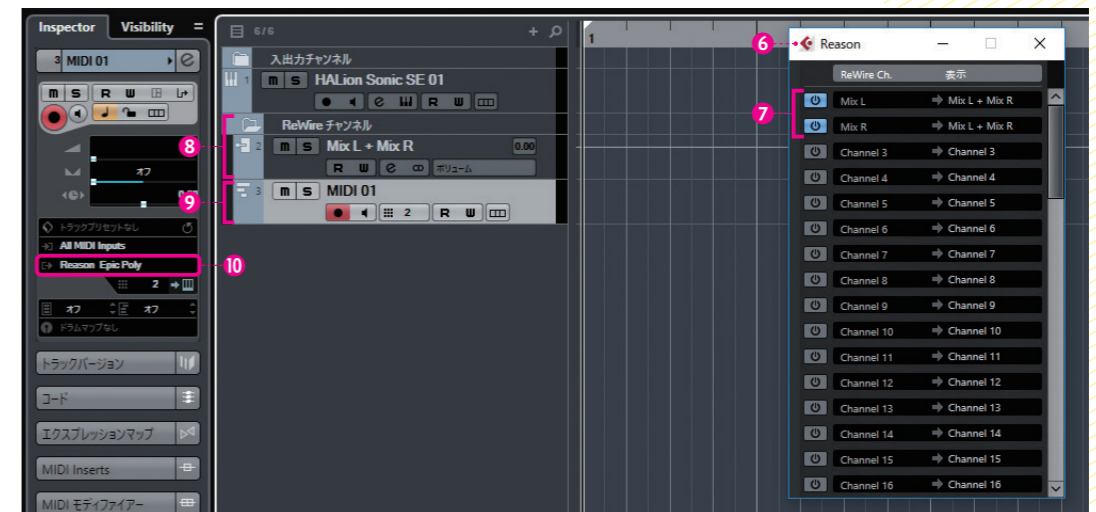
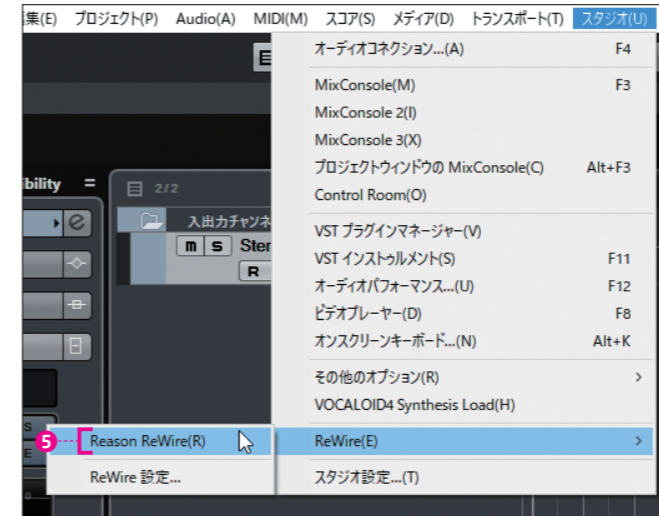
ReWire設定方法の変更

- 関連ページ: PART 3「40 column ReWireで他のDAWと接続」→P318
- 変更点: ReWire接続を行う相手側のソフトを選択する方式に変更

ReWire接続の方法が変わりました。ここではPropellerhead Reasonを例に紹介します。メニューの**スタジオ (旧デバイス) > ReWire > ReWire 設定... ①** を選ぶと、**ReWire 設定画面 ②**が開きます。この画面にはインストールされているReWire対応ソフトが表示されます。接続したいソフトの**チェック欄 ③**をクリックし、**適用 ④**をクリックして画面を閉じます。



再度、メニューの**スタジオ > ReWire**を選び、**Reason ReWire ⑤**を選択します。ReWire対応ソフトのチャンネルが並ぶ画面**⑥**が表示されるので、使用したいチャンネルの電源アイコン**⑦**をクリックしてオンにします。するとプロジェクトウィンドウにはReWireチャンネル**⑧**が表示されます。



あとは、ReWire対応ソフトを起動すれば、その出力がReWireチャンネルに接続されます。MIDIトラック**⑨**を作成して**アウトプットルーティング ⑩**で、ReWire対応ソフトの音源を鳴らすことができるのは従来通りです。

15

「バーチャルキーボード」が「オンスクリーンキーボード」に

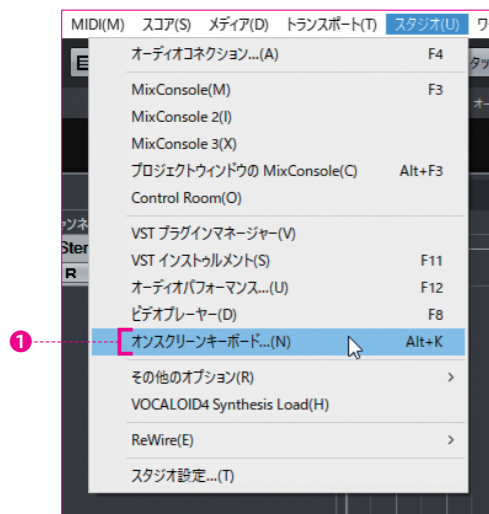
- 関連ページ: PART 3 「40 column パソコンのキーボードも鍵盤に!」 → P319
- 変更点: バーチャルキーボードがオンスクリーンキーボードへと名称が変更され、独立したウィンドウ表示に変更

パソコンのキーボードを鍵盤代わりに利用できる**バーチャルキーボード**が、**オンスクリーンキーボード**へと名称変更され、より使いやすくなりました。

従来はトランスポートパネルに付属する形でしたが、Ver.9.5からは完全に切り離され、原本P319で掲載しているトランスポートパネルのメニューからも削除されています。



オンスクリーンキーボードは**Alt/option + K**で開けるほか、メニューの**スタジオ > オンスクリーンキーボード... ①**からも表示できます。



16

ミキシングエンジンが進化

- 関連ページ: INTRODUCTION 「07-3 Windowsのオーディオ設定」 & 「07-4 Macのオーディオ設定」 → P35-37
- 変更点: 64ビット浮動小数点ミキシングエンジンを搭載

従来のCubaseは32ビット浮動小数点ミキシングエンジンで動作していましたが、これを64ビット浮動小数点ミキシングエンジンへ切り替えることが可能になりました。

メニューの**スタジオ > スタジオ設定... ①**を選ぶと、**スタジオ設定**画面が開きます(従来の名称はデバイス設定)。**VST オーディオシステム ②**を選択し、**プロセッシング精度 ③**で**64bit**を選びます。再起動を促す画面が開くので**OK ④**をクリックします。さらに**スタジオ設定**画面の**OK ⑤**をクリックして、Cubaseをいったん終了して、起動し直してください。これでCubaseが64ビット浮動小数点ミキシングエンジンで動作するようになります。

