

# Logic Pro X で始める DTM&曲作り

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



## Ver.10.1.0対応 追補版

新機能および書籍内容との相違点について

山口 真 著

## ■ はじめに

Logic Pro Xの解説書籍『Logic Pro Xで始めるDTM & 曲作り』発売後の2015年1月22日にLogic Pro XがVer.10.1.0へとアップデートされ、多くの新機能が追加されました。本書はVer.10.0.7を使用して執筆されているため、幾つかの記述内容が変更となっています。そこで、この追補版で新機能の概要と書籍内容の変更点について解説していきます。

### CONTENTS

01	バージョン・アップの概要	003
02	入手方法および追加コンテンツについて	005
03	Drummerの新機能	007
04	新音源Drum Machine Designer	011
05	ピアノ・ロール・エディタの新機能	018
06	新たなクオンタイズ機能	024
07	オートメーションの新機能	026
08	ノートリピートとスポット消去	029
09	刷新されたコンプレッサー	031
10	ミキサーの新機能	034
11	Retro Synthの新機能	036
12	メロトロンなどの新パッチ	038
13	プラグインのリストをカスタマイズ	040
14	新たな繰り返し機能	042
15	その他の便利機能	044



■本追補版は2015年1月現在の情報で作成されています。

■「Logic Pro Xで始めるDTM&曲作り」(2015年1月19日初版)については、本追補版において「本書」と記します。

■Logic Pro Xは、Apple Inc.の商標です。そのほかの商品名ならびに会社名は、一般的に各社の商標ならびに登録商標です。

# 01

## バージョン・アップの概要

今回のアップデートではピアノ・ロールから、付属エフェクトやプラグイン、オートメーションに至るまで、さまざまな点で機能が追加されています。以下に主要な内容を記します。詳細はApp StoreのLogic Pro Xページをご参照ください。

- Drummerへ10人の**新ドラマー**が追加されました。トラップやハウス、テクノ、ダブステップなどクラブ・ミュージック系が強化されています。
- Drummerでは新カテゴリー「**Electronic**」と「**Hip Hop**」が追加されました。
- 新DrummerのDrummerエディタでは、**詳細**画面でフレーズやグループをコントロールする新たな機能が設けられています。
- Drummerトラックを1つのプロジェクトで複数作成することが可能になりました。
- 新たなソフト音源、**Drum Machine Designer**が追加され、エレクトロニック・ドラムのサウンドを打ち込めるようになりました。Drummerの音源としても使用されています。
- ピアノ・ロール・エディタに**ブラシツール**が追加されました。このツールではドラッグするとMIDIノートを連続して入力できます。
- ピアノ・ロール・エディタに**折りたたむモード**ボタンが追加されました。このボタンをクリックすると、使用している音程だけが表示されるので縦のスペースを節約できます。
- ピアノ・ロール・エディタで鍵盤の代わりに**ドラム名を表示**できるようになりました（Drum Kit Designer / Drum Machine Designer / Ultrabeat使用時）。
- ピアノ・ロール・エディタに**タイムハンドル**という機能が追加されました。これは複数のMIDIノートを選択してドラッグするだけでタイムストレッチが可能な機能です。
- リージョンインスペクタのクオンタイズへ、**スマートクオンタイズ**という機能が追加されました。このクオンタイズでは状況に応じてタイミングだけでなく長さも調節してくれます。もちろん、従来のクオンタイズ（クラシック・クオンタイズ）を選ぶことも可能です。
- 付属のコンプレッサー、**Compressor**の画面**デザインが一新**され、新しい動作モードも追加されました。
- 付属のソフト・シンセ、Retro Synthに装備されている4つのオシレーター・セクションのうち、**TABLE**ではオーディオ・ファイルから**ウェーブテーブルを作成**することが可能になりました。
- プラグインマネージャ画面で**プラグインメニューの配置をカスタマイズ**できるようになりました。

- 200 以上のシンセサイザー音色と**メロトロン音色**が追加されました。
- **リージョン単位でのオートメーション**が可能になりました。これはトラックごとに切り替え可能です。
- オートメーションのモードに**相対**と**トリム**が追加され、微調整がより容易になりました。
- ミキサーに**VCA フェーダー**が追加されました。選択したチャンネルの音量を VCA フェーダーで一括してコントロールできます。
- フェードと Flex Pitch を組み合わせて使用することが可能になりました。
- **AirDrop** およびメール添付機能がサポートされ、簡単にプロジェクトを共有できるようになりました。
- プロジェクトの読み込み時間が短縮されました。
- 代替バージョンをプロジェクト・ファイルとして書き出せるようになりました。



▲ 新バージョンの起動画面



## 02

# 入手方法および追加コンテンツについて

## 02-1 ■ 新バージョンの入手方法

Logic Pro X 10.1.0 は **App Store** にて入手できます。Logic Pro X ユーザーは無償ダウンロード可能です。初めて購入される方は本書のP14を参照してください。



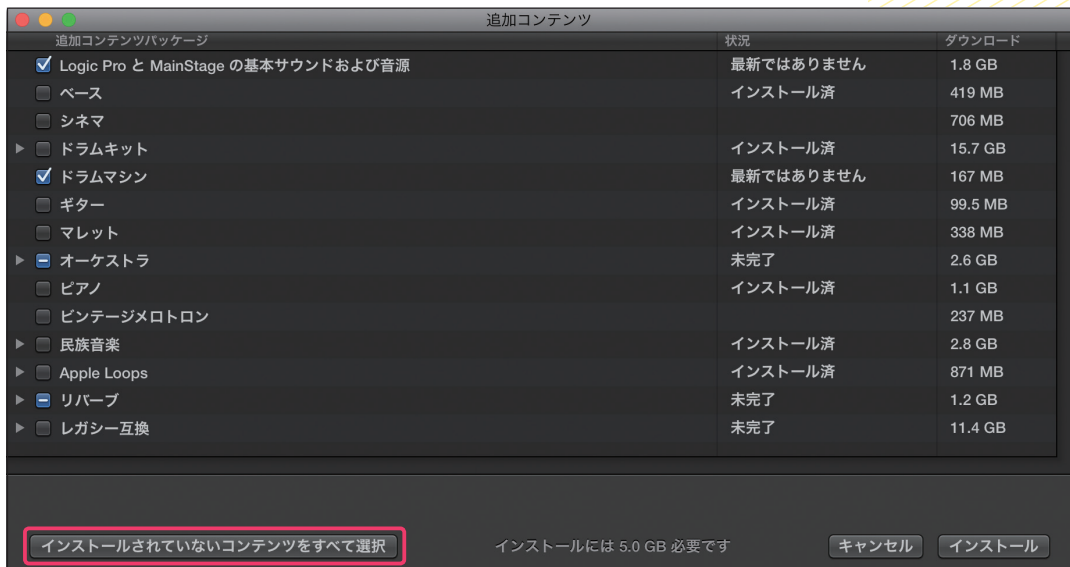
## 02-2 ■ 動作環境

本書P13 記載の最低システム条件が変更されました。Logic Pro X 10.1.0 はMac OS X v10.9.5 以降が必要です。以下に App Store 記載の動作環境を掲載します。

- 4GB の RAM
- 解像度 1,280 × 768 以上のディスプレイ
- OS X v10.9.5 以降
- 64 ビットの Audio Units プラグインが必要
- 最小限のインストールには 6GB の空きディスク領域が必要。サウンドライブラリ全体のインストールには 35GB のハードディスク領域が必要。

## 02-3 ■ 追加コンテンツのインストール

Logic Pro X 10.1.0 では新たな**追加コンテンツ**が加まりました。本書P18 の記述を参考にダウンロードしてください。その際は**追加コンテンツ**画面で**インストールされていないコンテンツをすべて選択****①**を選ぶと、インストールに必要なサイズなどを確認できて便利です。



なお、Logic Pro Xユーザーの方が10.1.0にアップデートして追加コンテンツをインストールする際は、「Logic Pro Xを初めてインストールするときと同じ場所」にインストールされることに注意してください。

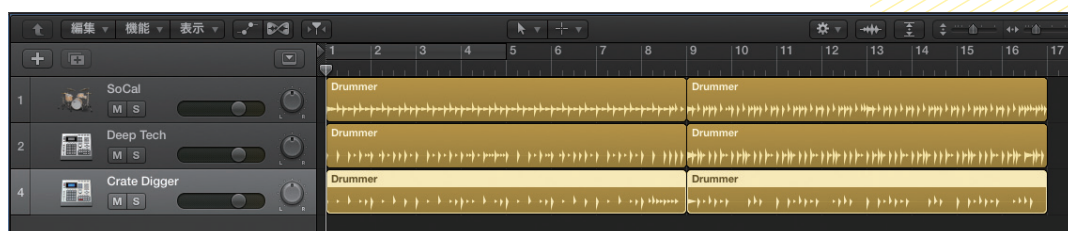
追加コンテンツのダウンロードに必要な時間は、ご使用のネット環境にもよりますが、おおよそ30分程度です。

# 03

## Drummer の新機能

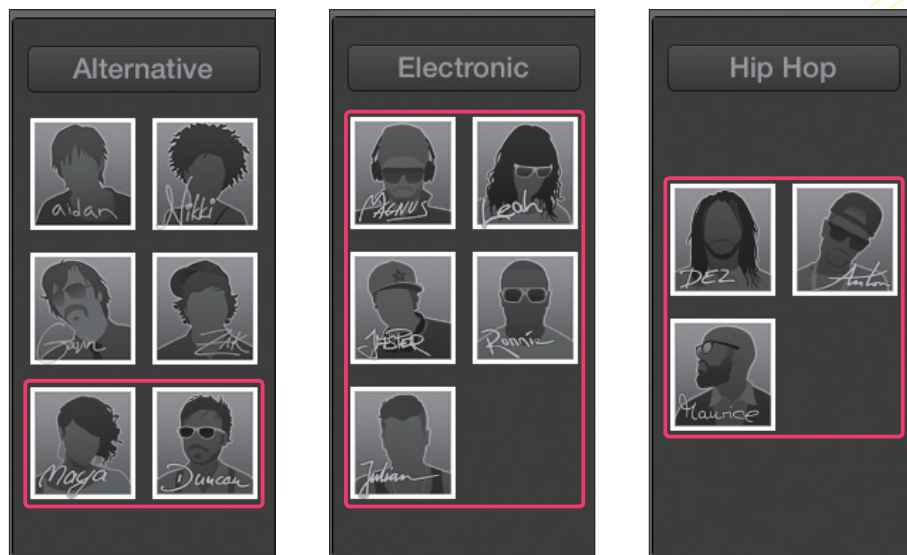
### 03-1 ■ Drummerトラックを複数使用可能

従来のLogic Pro Xにおいて、Drummerトラックは1曲のプロジェクト内で1トラックしか使用できませんでした(本書P149 参照)。しかし、Logic Pro X 10.1.0以降では複数のDrummerトラックを作成可能です。



### 03-2 ■ 10 名の新ドラマー

Logic Pro X 10.1.0 では10名の新たなドラマーが加わりました。Alternativeに2名、新たなカテゴリーの**Electronic**に5名と**Hip Hop**に3名という内訳です(下の画面の赤線で囲んだ部分が新ドラマーです)。



追加された10名のドラマーはいずれもエレクトロニックなサウンドの遣い手で、ハウス系からダブステップ、トラップなど、さまざまなグルーブをたたき出してくれます。

また、Drummerエディタの内容やチャンネル・ストリップにインサートされるドラム音源が、従来のDrummerトラックとは異なっています。新たなドラマーを選択すると、チャンネル・ストリップには新音源、**Drum Machine Designer**がインサートされます<sup>①</sup>。詳細についてはP11で後述します。

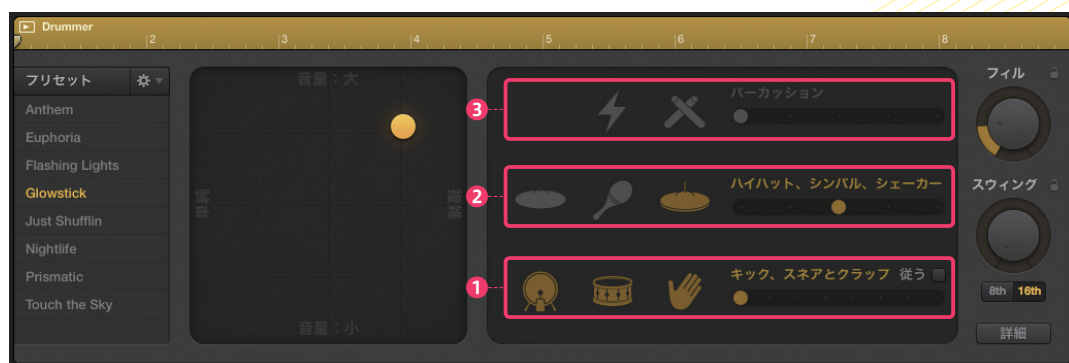


Drummerエディタの<sup>②</sup>では、Drum Machine Designerのドラムキットがドラマーにつき2つずつ用意されています。後述するDrummerエディタの各パラメーター調整から生まれるフレーズの数も考慮に入れると、数え切れないほど大量のコンテンツが追加されたと考えてよいでしょう。

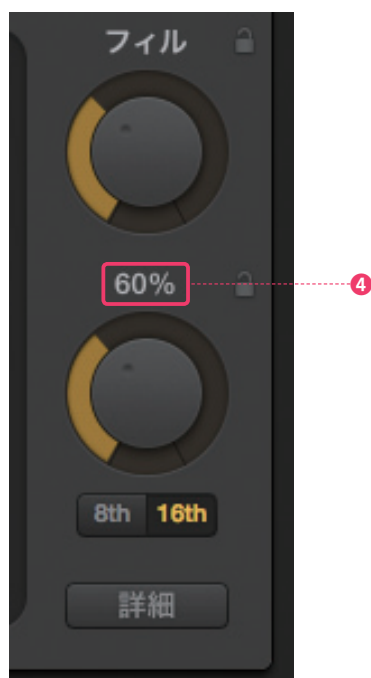


### 03-3 ■ 新ドラマーのDrummerエディタ①

新ドラマーの**Drummerエディタ**は、従来と構成が異なっています。XYパッドでフレーズのバリエーションを作るのはこれまで通りですが、その右側のエリアは見た目に変更になっています。ほかのドラマーで表示されるドラムキットの絵柄が省略され、一番上からパーカッション系**①**、ハイハット／シンバル／シェイカー系**②**、キック／スネア／クラップ系**③**のそれぞれでパターンを選択するスライダーが用意されています。使用できる楽器の種類はドラマーによって若干異なり、アイコンをクリックしてオン／オフ可能です。



また**スウィング**では、つまみをクリックするとパーセントが表示されるようになりました**④**。本書P295では“数値的な表示があるわけではない”と記載していますが、これが改善されたこととなります。



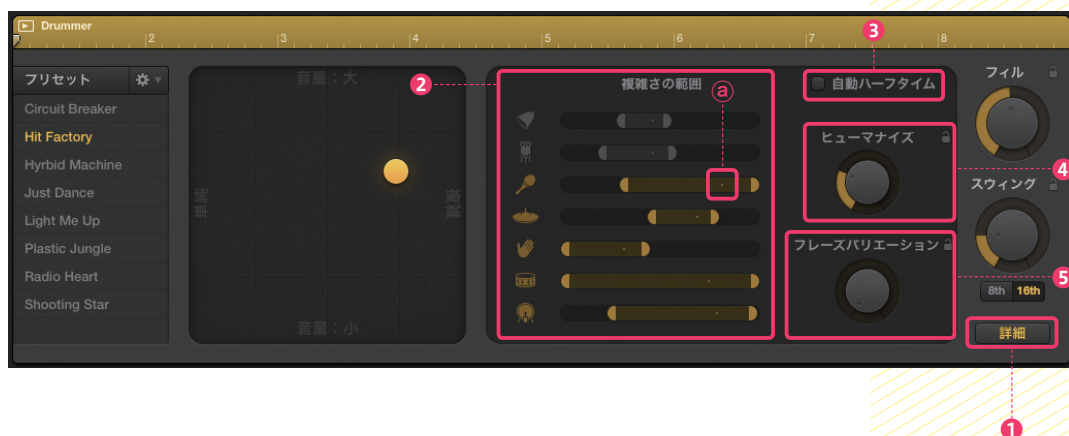


## 03-4 ■ 新ドラマーのDrummerエディタ②

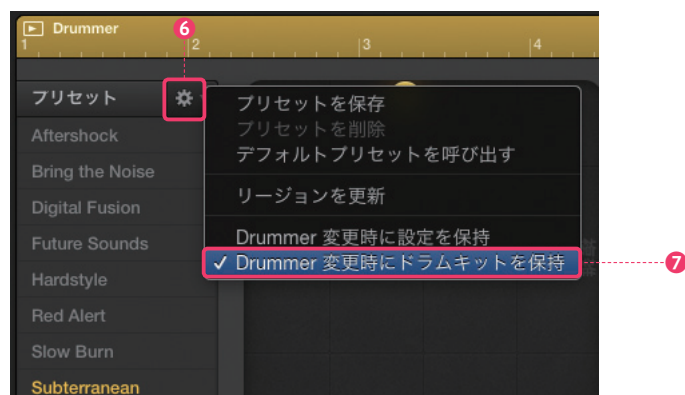
Drummer エディタの**詳細①**をクリックすると以下の画面に切り替わります。**複雑さの範囲②**では、XYパッドで変化させる各楽器のフレーズの複雑さの範囲を設定できます（スライダー内の小さな点**a**は、XYパッドの位置と連動しています）。

各楽器のスライダーは左右の範囲と位置をドラッグで設定できるので、スライダーが示す範囲を最小にすれば、その楽器のフレーズは固定されることになるわけです。つまり、キックのフレーズを固定したまま、ほかの楽器のフレーズは変更されるようにするといったことが可能です。

また**自動ハーフタイム③**にチェックを入れると、楽曲のテンポに応じて1/2のテンポのようなリズム・パターンに変化します。**ヒューマナイズ④**はクオンタイズされていない人間的なグルーブ感を調節するつまみで、**フレーズバリエーション⑤**ではリージョン内でのリズム・パターンの変化量を設定できます。



そのほか、Drummer エディタ左上の**歯車アイコン⑥**のメニューには、ドラマーを変更した際にドラムキットも変更されることを防ぐ、**Drummer 変更時にドラムキットを保持⑦**という設定が加わりました。これにより、あるドラマーのドラム音色のまま、別のドラマーのフレーズにするといったことが可能です。



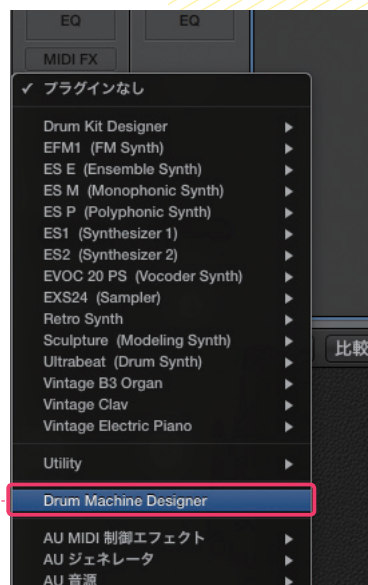


# 04

## 新音源 Drum Machine Designer

### 04-1 ■ エレクトロニックなサウンドに特化

**Drum Machine Designer**はエレクトロニックなドラム・サウンドに特化した新たなソフト音源です(実際にはUltrabeatと各種のエフェクトで構成されています)。新ドラマーの音源として使用されているほか、ソフトウェア音源トラックヘインサートすることも可能です<sup>①</sup>。ドラムキットはライブラリで選択します<sup>②</sup>。Drummerトラックでの使用時はP8で解説した通り、Drummerエディタで1ドラマーにつき2種類のドラムキットから選択できますが、ライブラリでも変更できます。

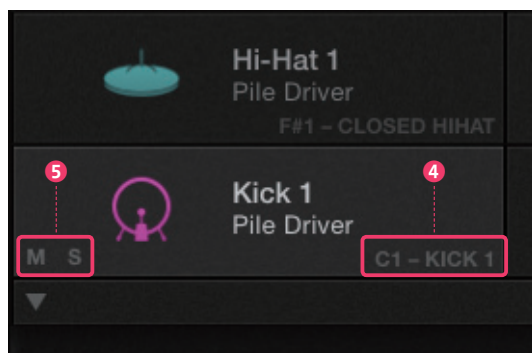


## 04-2 ■ 基本構成

では、Drum Machine Designerの画面を紹介していきましょう。上部にはドラムキットを構成する楽器が並び①、下部にはSmart Controlに似たデザインで各種パラメーターが用意されています②（この部分はSmart Controlエディタにも表示されます）。楽器の数が多い場合は③をクリックしてページを切り替えて表示する仕組みです。



楽器を表示するエリアでは、その楽器が割り当てられている音程④のほか、ポイント上に置くとミュートとソロのボタンも表示されます⑤。



## 04-3 ■ 楽器単体の音色調整

楽器のエリアをクリックして選択すると、下部にその楽器の音色を調整するパラメーターが表示されます①（下の画面はスネアを選んだ状態です）。楽器によってパラメーターは変化しますが、ピッチやパン、音量といった基本的なものから、楽器によっては長さやエンベロープ、歪み具合などをコントロール可能です。



また各パラメーターを **control + クリック** すると、使用されているソフト音源やエフェクトの画面が立ち上がります。





## 04-4 ■ ドラムキット全体の音色調整

ドラムキット名が表示されているエリア①をクリックし、コントロール②をクリックして選択すると、下部は主要な楽器の音量③やドラムキット全体のエフェクト④をコントロールする画面に切り替わります。③のボタンをクリックするとオン／オフ可能です。エフェクトにはハイカット・フィルターやローカット・フィルター、ディレイやリバーブのほか、楽器によって歪み系やテンポ同期するフィルターといった特殊なエフェクトが用意されているものもあります。これらも **control + クリック** すると使用されているエフェクトの画面が表示されます。



**センド⑤**をクリックすると下部はセンド・エフェクトの画面に切り替わります。ここに並ぶつまみはセンド量を調整するもので、楽器のグループごとにディレイやリバーブをかけることが可能です。



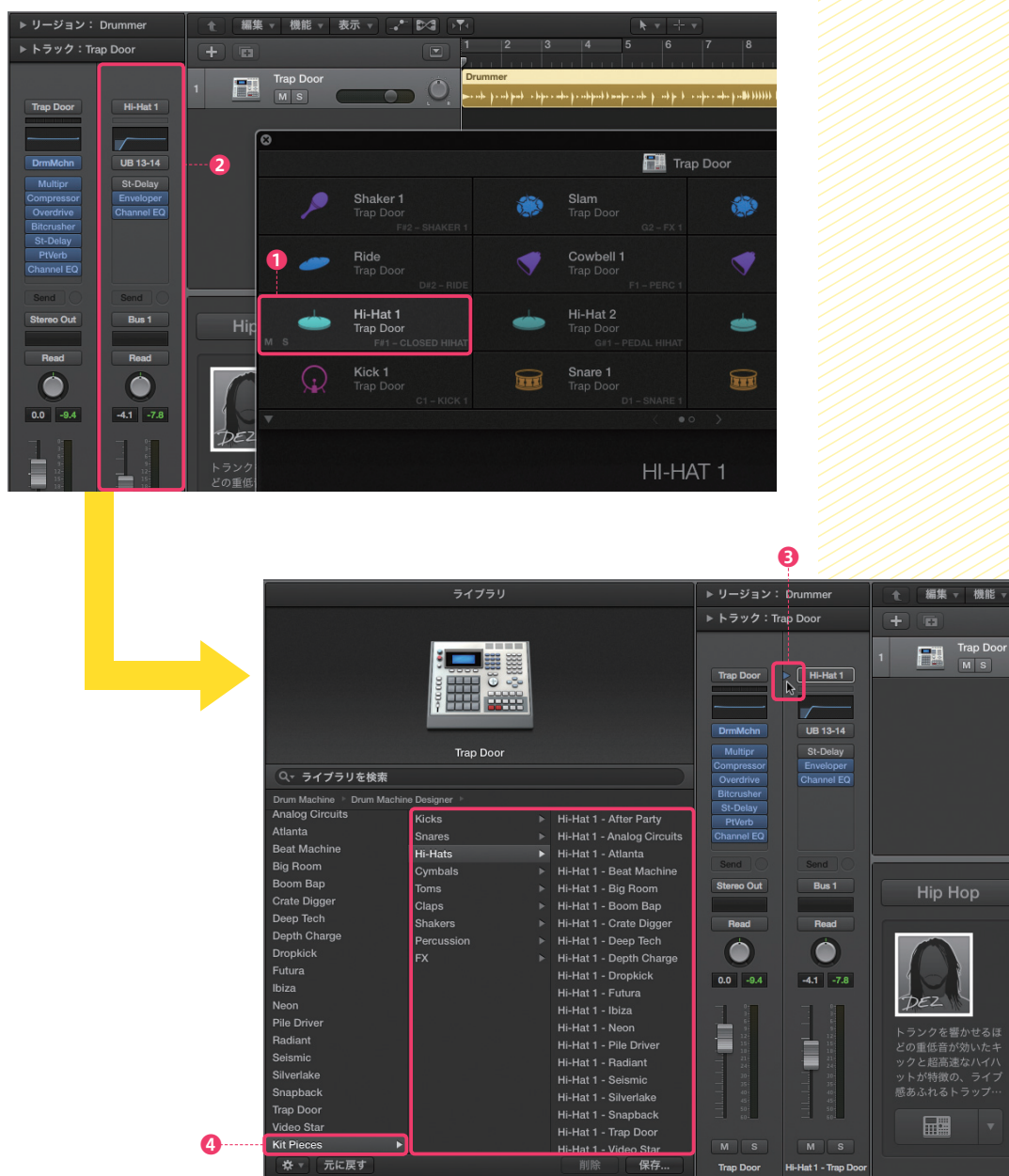
## 04-5 ■ 楽器ごとのトラックを作成可能

各楽器のエリアを**control + クリック**①すると、その楽器用のトラックを作成できます②。ミキサーには各楽器のチャンネルも表示されるようになります③。



## 04-6 ■ Drum Machine Designerのエディット

Drum Machine Designerのドラムキット内にある個別の楽器をそれぞれ変更したい場合は、まずDrum Machine Designer上で楽器のエリアをクリックします<sup>①</sup>。すると、インスペクタ内のチャンネル・ストリップ右側に、その楽器用のチャンネル・ストリップが表示されます<sup>②</sup>。この状態で設定スロットの左側にポインタを持っていくと右向きの三角が表示されます<sup>③</sup>。これをクリックするとライブラリが開いて現在の楽器が表示されるので<sup>④</sup>、目的の楽器を選んでクリックすると楽器が入れ替わります。





また、ミキサーのDrum Machine Designerをインサートしたチャンネルにある**三角⑤**をクリックすると、「04-5」(P15)で楽器のトラックを作成したときと同じように全体の構造を見ることができます(下の画面のチャンネルはすべてDrum Machine Designerのもの)。かなり複雑に作り込まれているので把握するには時間がかかるかもしれませんが、興味のある方はのぞいてみてください。



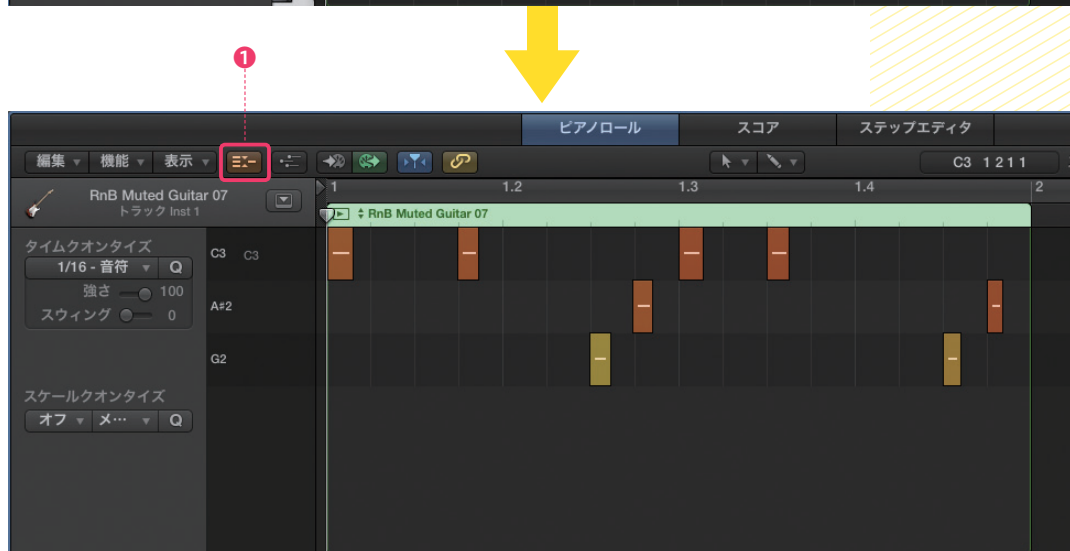
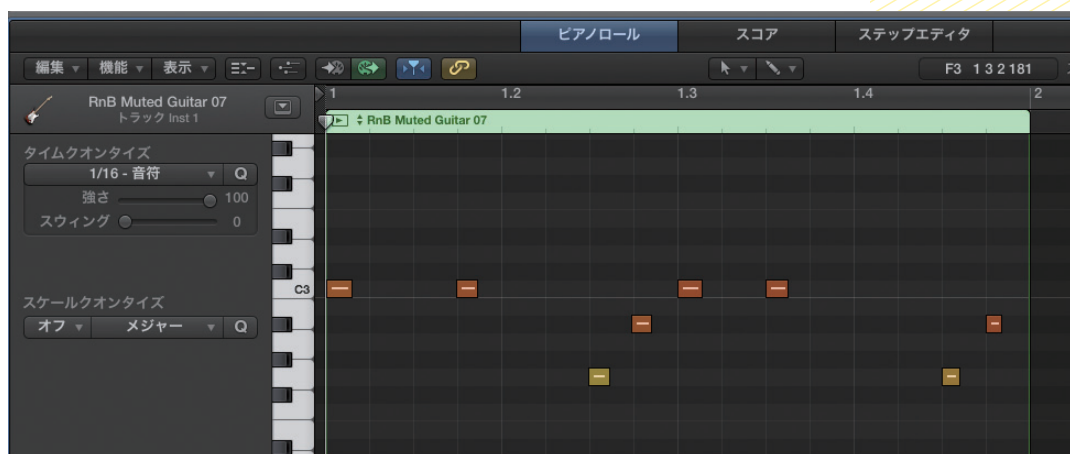
5

# 05

## ピアノ・ロール・エディタの新機能

### 05-1 ■ 未使用の音程を非表示に

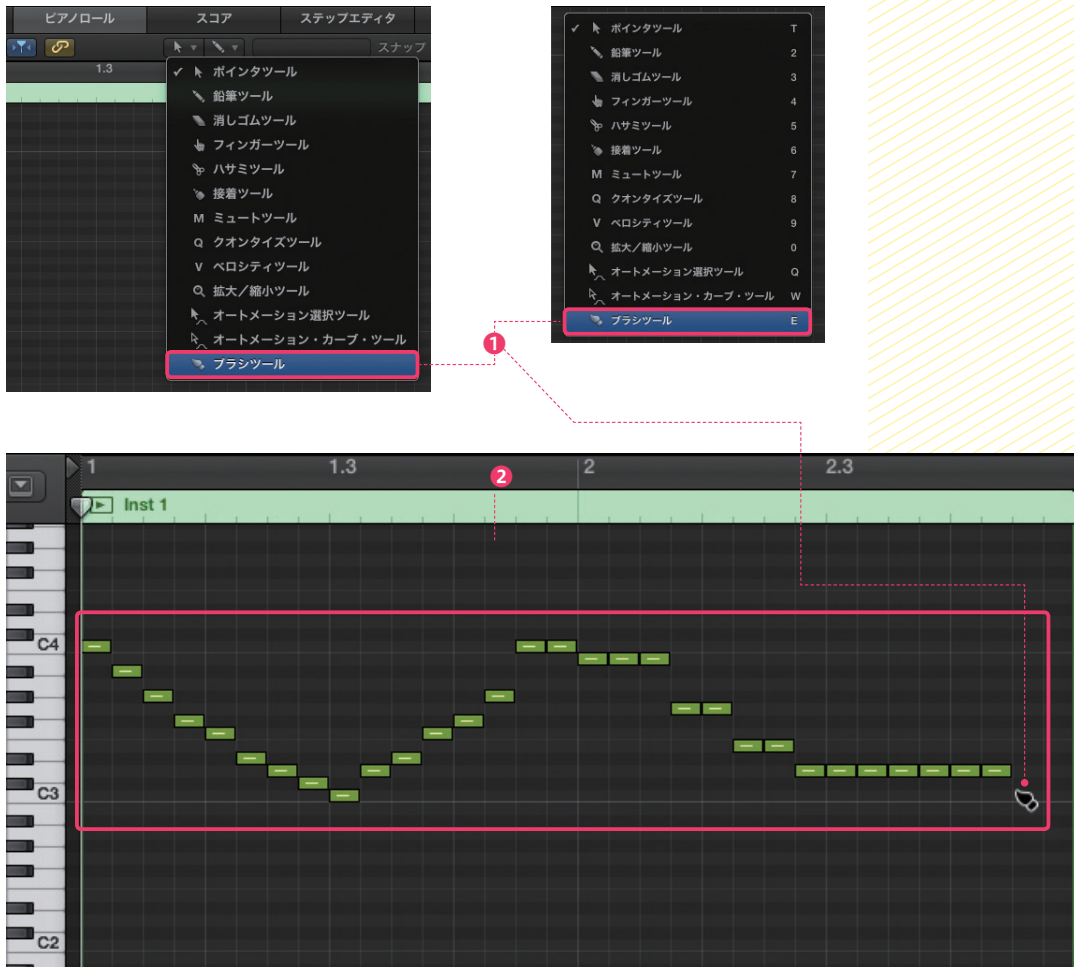
**ピアノ・ロール・エディタ**には幾つかの新機能が搭載されました。1つめは**折りたたむモード**の追加です。これはMIDIノートが入力されていない音程を非表示にして、縦方向の表示スペースを節約できるというものです。既にフレーズは確定していて、MIDI ドローなどを使用したいときに便利でしょう。以下の画面で上側が通常の状態、下側がエディタ上部の**折りたたむモード**ボタン①をクリックして折りたたむモードで表示した状態です。



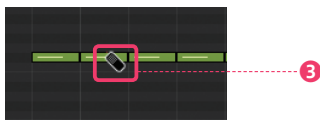
## 05-2 ■ ブラシツールで連続データを入力

エディタ上部の2つの**ツール**メニューと、**T**キーで開く**ツール**メニューに**ブラシツール**<sup>①</sup>が追加されました。

このツールを使うとMIDI ノートを連続して入力できます<sup>②</sup>。例えば、ブラシツールでざっくりとラインを描き、スケールクオンタイズで音程を整えることで、メロディの上昇&下降のイメージを保ちながら打ち込むといったことが可能です。これはかなり先進的で有効な手法と言えるでしょう。

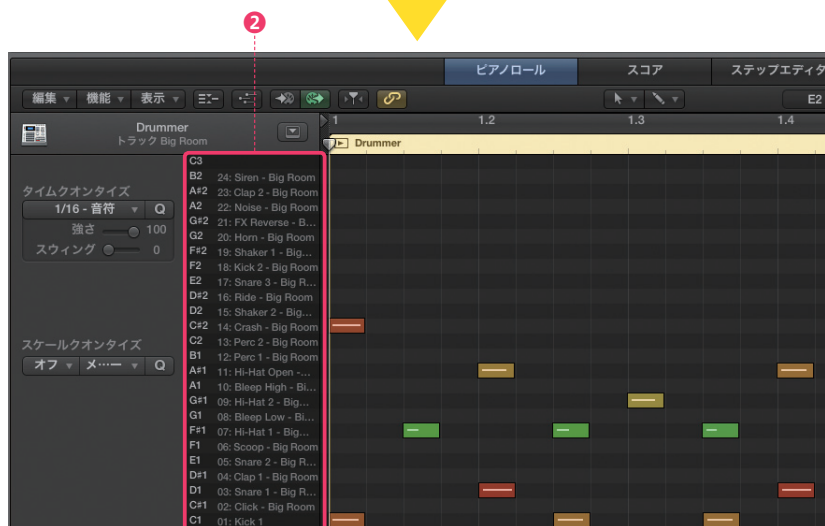
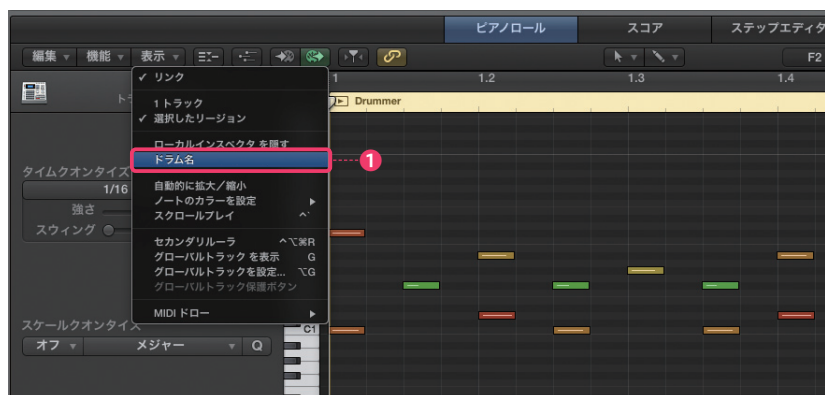


また、ブラシツールの状態で入力したMIDI ノートの上に置くと**消しゴムツール**に切り替わって<sup>③</sup>、クリックでMIDI ノートを消去できます。



## 05-3 ■ ドラム名の表示

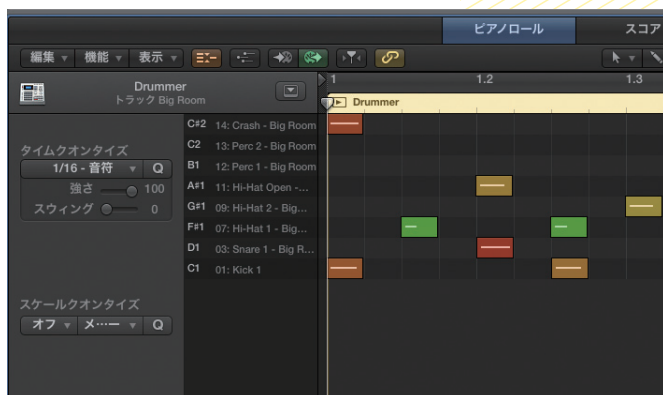
鍵盤の絵の部分を変更できるようになりました。これはメニューの表示>ドラム名①を選択するだけです②。



ドラム名表示に対応しているのは下記のソフト音源です。

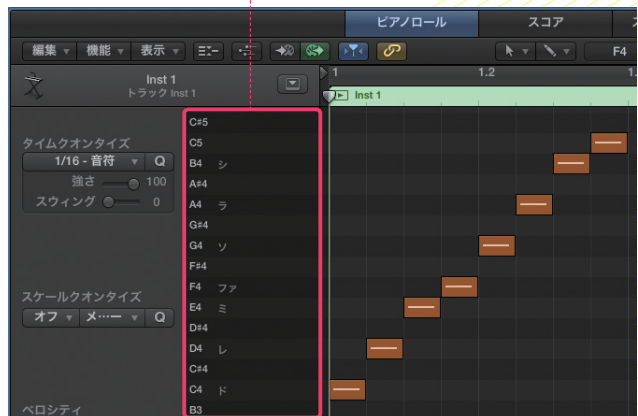
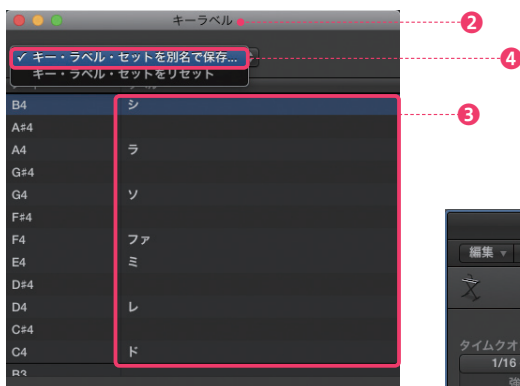
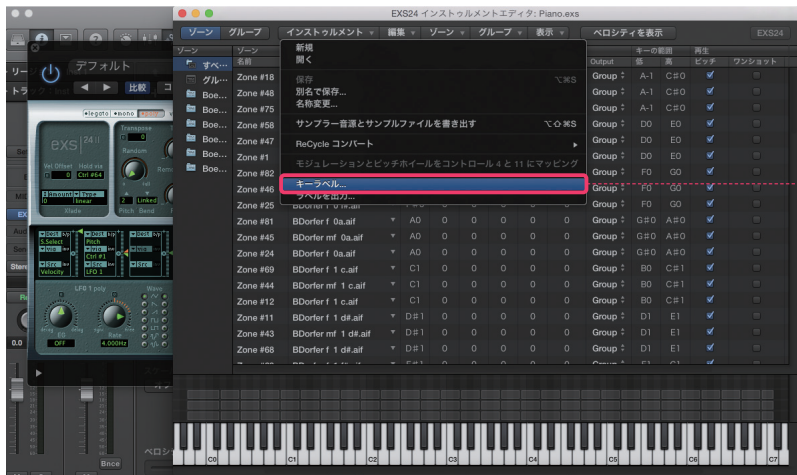
- Drum Kit Designer
- Drum Machine Designer
- Ultrabeat

なお、ドラム名表示は右の画面のように「05-1」(P18)で紹介した折りたたむモードと組み合わせても便利です。



## 05-4 ■ EXS24 ではドラム名以外も表示可能

EXS24 でもドラム名などのテキストを表示させることが可能です。これには EXS24 へ追加された新機能**キーラベル**を使用します。EXS24 で**インストゥルメントエディタ**を開き、メニューの**インストゥルメント>キーラベル...**①を選ぶと、**キーラベル画面**②が開きます。ここで任意のテキストを入力し③、メニューで**キー・ラベル・セットを別名で保存...**④を選んで名前を付けて保存してから、同じメニュー内でその名前を選択します。あとはキーラベル画面を閉じて、インストゥルメントエディタも保存して閉じます。これでピアノ・ロール・エディタをドラム名表示にすると、先ほど入力したテキストが表示されるようになります⑤。

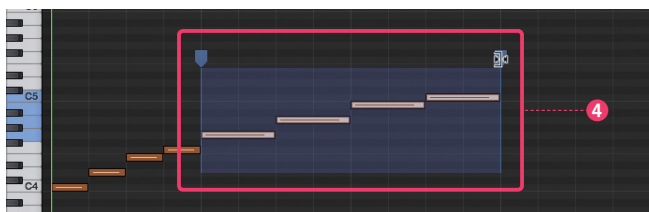
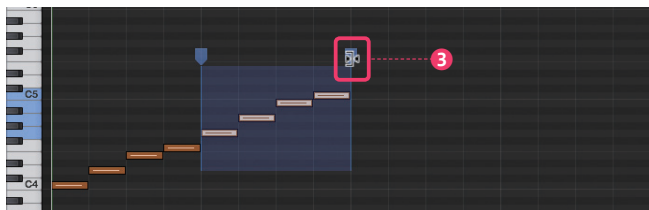
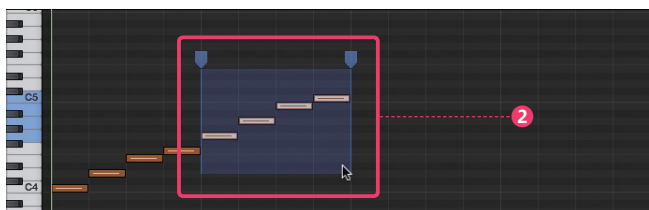
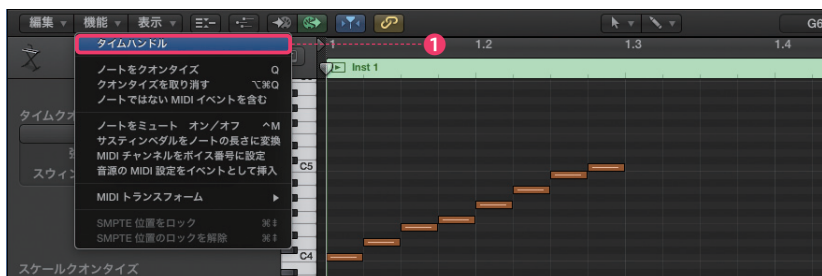




## 05-5 ■ MIDIノートをタイムストレッチ

これまでリージョンは**タイムストレッチ**でしたが(本書P101 参照)、新バージョンではMIDIノートもタイムストレッチが可能になりました。

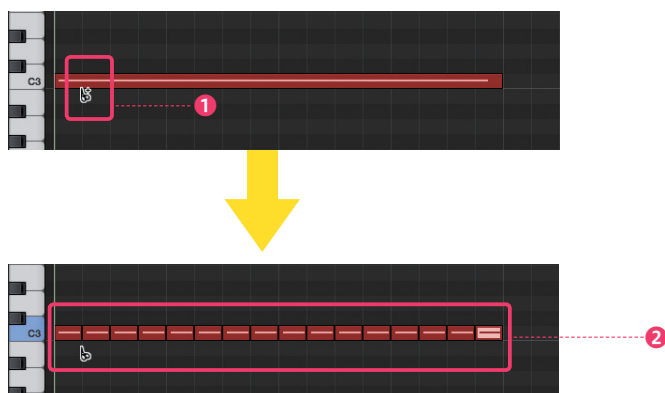
まずポインタツールの状態で、ピアノ・ロール・エディタのメニューから**機能>タイムハンドル**①を選択します。そしてピアノ・ロール・エディタ上でポインタツールをドラッグしてMIDIノートを選択すると上部にマーカーが表示された状態で選択範囲が示されます②。さらにポインタツールをマーカーの部分に置くと**タイムストレッチツール**③に変化します。あとは左右にドラッグすればMIDIノートを伸縮できます④。





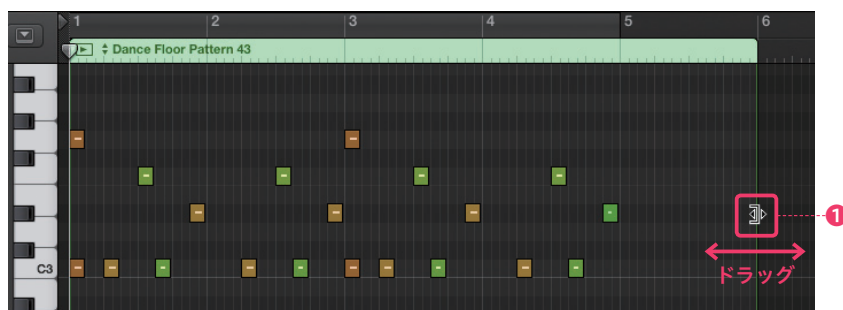
## 05-6 ■ ハサミツールで等間隔にカット

本書P278でリージョンを等間隔にカットする方法として、ハサミツールでの **option + クリック** を紹介しました。これがピアノ・ロール・エディタ上のMIDIノートでも可能になりました。ハサミツールを選んで **option** を押しながらMIDIノートをクリックすると①、②のように等間隔でカットできます (MIDIノート上にないときは **option** を押すと拡大／縮小ツールになります)。



## 05-7 ■ ピアノ・ロール・エディタでのリージョン調整

これまでリージョンの位置や長さはトラック領域で調節していましたが、ピアノ・ロール・エディタ上でも可能になりました。リージョン名のエリア①をドラッグすると移動になり、リージョンの両端をドラッグすると長さを変更できます。



# 06

## 新たなクオンタイズ機能

### 06-1 ■ スマートクオンタイズ

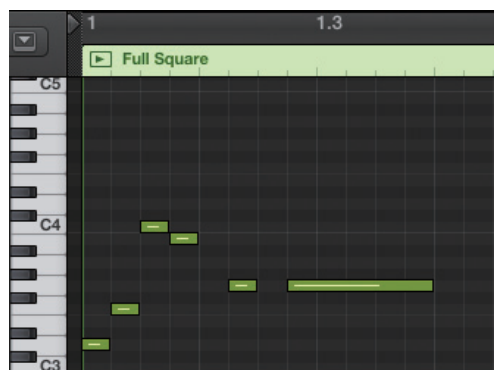
リージョンインスペクタのクオンタイズへ新たに**スマートクオンタイズ**機能が加まりました。これは元の演奏のニュアンスを残した状態でタイミングをクオンタイズしつつ、長さも自動的に調節してくれる機能です。

リージョンインスペクタの**クオンタイズ①**をクリックすると、2つの選択肢が表示されます。**クラシック・クオンタイズ②**は従来のクオンタイズで、**③**が追加された**スマートクオンタイズ**です。



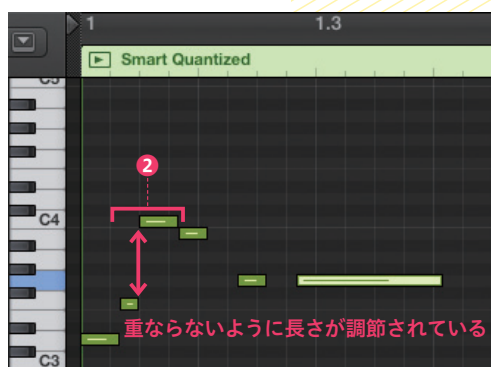
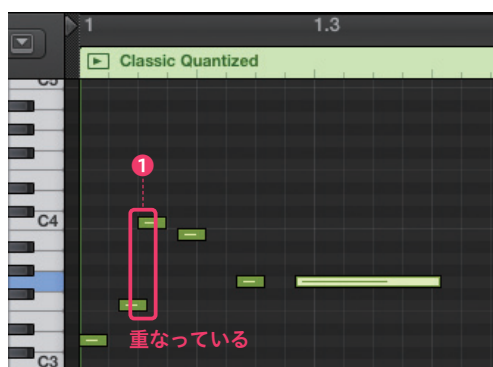
### 06-2 ■ 従来のクオンタイズとの違い

スマートクオンタイズが従来のクオンタイズとどのように異なるのか、その一例を紹介します。下の画面は16分音符のグリッドに合わせて打ち込まれたモノフォニックのリード・シンセによるフレーズです。

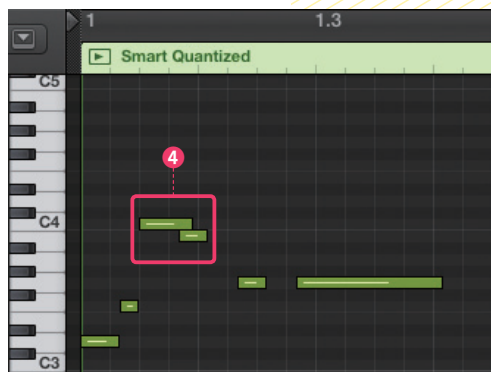
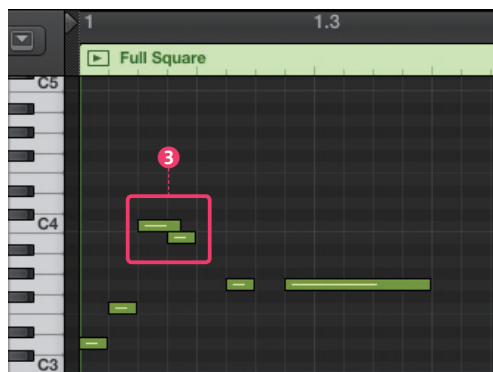


これにスウィングのクオンタイズをかけてみましょう。従来のクラシック・クオンタイズで「1/16 Swing E」を選ぶと、左の画面のようになります。2音めと3音めでノートが重なっている部分が生じています<sup>①</sup>。このリード・シンセ音色にはポルタメントを設定しているので、音が重なるとポルタメントが意図しない場所にかかってしまうことになります。

一方、スマートクオンタイズで「1/16 Swing E」を選んだのが、右の画面です。こちらでは2音めの位置が移動しつつ、長さも短くなって3音めに重ならないように調整されています<sup>②</sup>。このようにスマートクオンタイズでは長さも自動的に変更されるのです。



さらにスマートクオンタイズで重要なのは、もともと音が重なっている部分は、その状態でクオンタイズしてくれることです。左の画面はポルタメントがかかるようにわざと音が重なるように入力しています<sup>③</sup>。これにスマートクオンタイズをかけると、音は重なったまま位置が変更されます<sup>④</sup>。つまり、クオンタイズ前にポルタメントを生かしたフレーズがどこだったのかを、わざわざ覚えておく必要はなく、グループのみを変えることができるのがスマートクオンタイズの大きな特色です。



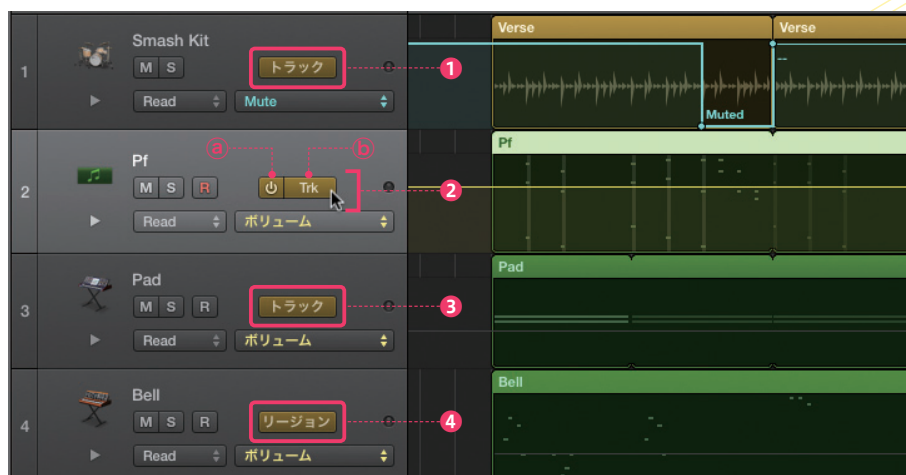
# 07

## オートメーションの新機能

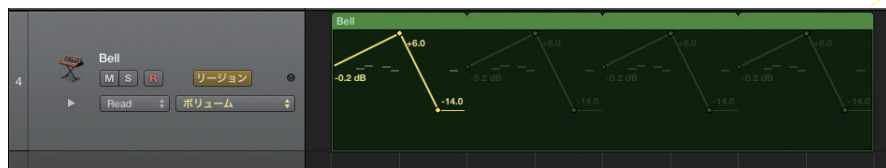
### 07-1 ■ リージョン単位でのオートメーション

これまでのオートメーションは1つのトラックに対するものでしたが、新バージョンではリージョン単位でのオートメーションが可能になりました。

まず、トラック領域で**A**キーもしくはオートメーションボタンを押して(本書P170参照)、オートメーションの画面表示に切り替えます。すると、トラックヘッダに**①**のボタンが表示されます。このボタンの上にポインタを置くと**②**のように表示が切り替わり、左端の電源アイコン**③**をクリックするとオートメーションをオン／オフできます。そして右側の**④**の部分をクリックすると、**トラック (Trk)** **③**と**リージョン (Rgn)** **④**を切り替えることができます。



オートメーションの作成方法自体は従来と変わりませんが、リージョン単位で設定すると、例えばリージョンをループしたときには、下の画面のようにオートメーションもループされることになります。もちろん、リージョンをコピーすればオートメーションも自動的にコピーされるので、より複雑な音色変化を用意に表現できるようになったと言えるでしょう。

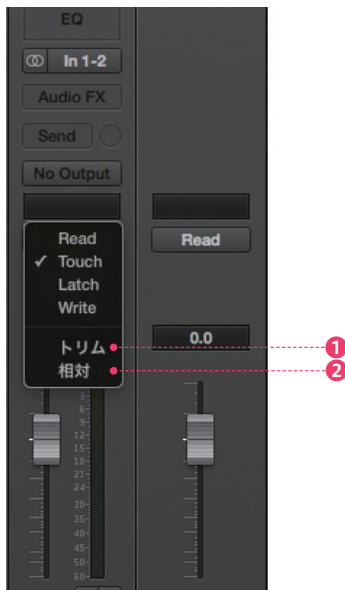


なお、リージョンオートメーションとトラックオートメーションで、同一パラメーターにオートメーション設定を行ったときは、メニューの**ファイル>プロジェクト設定>一般...**の**オートメーション**<sup>⑤</sup>で、どちらを優先させるかを設定できます。



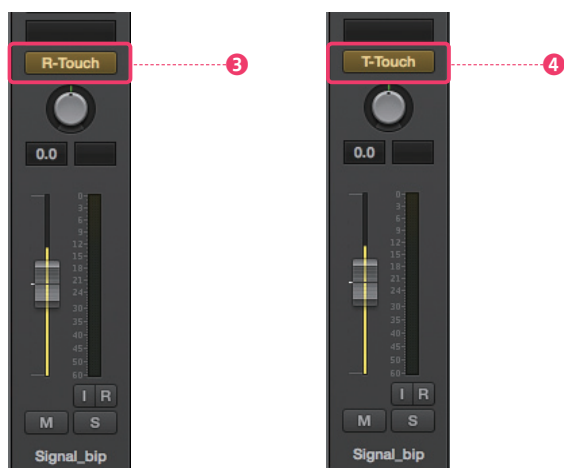
## 07-2 ■ 相対モードとトリムモード

オートメーションのモードに**トリム**<sup>①</sup>と**相対**<sup>②</sup>が追加されました（下の画面はチャンネルストリップですが、トラック領域のトラックヘッダでも選択できます）。

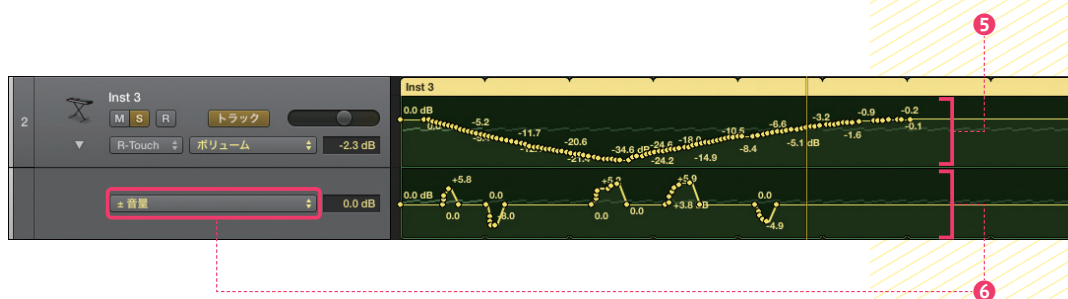


これは従来のモードである Touch／Latch でオートメーションをリアルタイムに入力する際に使用します。トリムは従来のモードで入力したオートメーションを上書きして書き換える際に使用し、相対は元のオートメーションカーブに対して“相対”的な変化を加えたいときに使用します（Write モードでも相対とトリムを選択できますが、このモードでは既に入力されたオートメーションカーブを上書きするので、基本的には Touch／Latch で使用すると考えたほうがよいでしょう）。

使い方としては、最初にTouch／Latchのいずれかのモードを選び、次に相対もしくはトリムを選びます。相対を選んだ場合は、R-Touch／R-Latch (R-Write) と表示されます<sup>3</sup>。また、トリムを選んだ場合はT-Touch／T-Latch (T-Write) と表示されます<sup>4</sup>。



トリムで入力したボリュームとパンのオートメーションは従来のパラメーターで表示されますが<sup>5</sup>、相対で入力したボリュームとパンのオートメーションは「±」が名前の先頭に付き<sup>6</sup>、オートメーションカーブを個別に表示することができます。



使い方としては、例えば上の画面上段<sup>5</sup>のように従来のモードで大きな音量を作っておき、トリムでは下段<sup>6</sup>のように細かい変化を作るというアプローチが考えられます。いわば2段階でオートメーションを入力することができるわけです。これまでトラックごとに設定したオートメーションの状態を維持しながら、トラック同士のバランスを採ることは、これまで非常に面倒でした。そのため従来はP314で記したようにプラグインのGainをインサートして音量調節していたわけですが、相対とトリムを組み合わせることでより容易に調整できることになります。

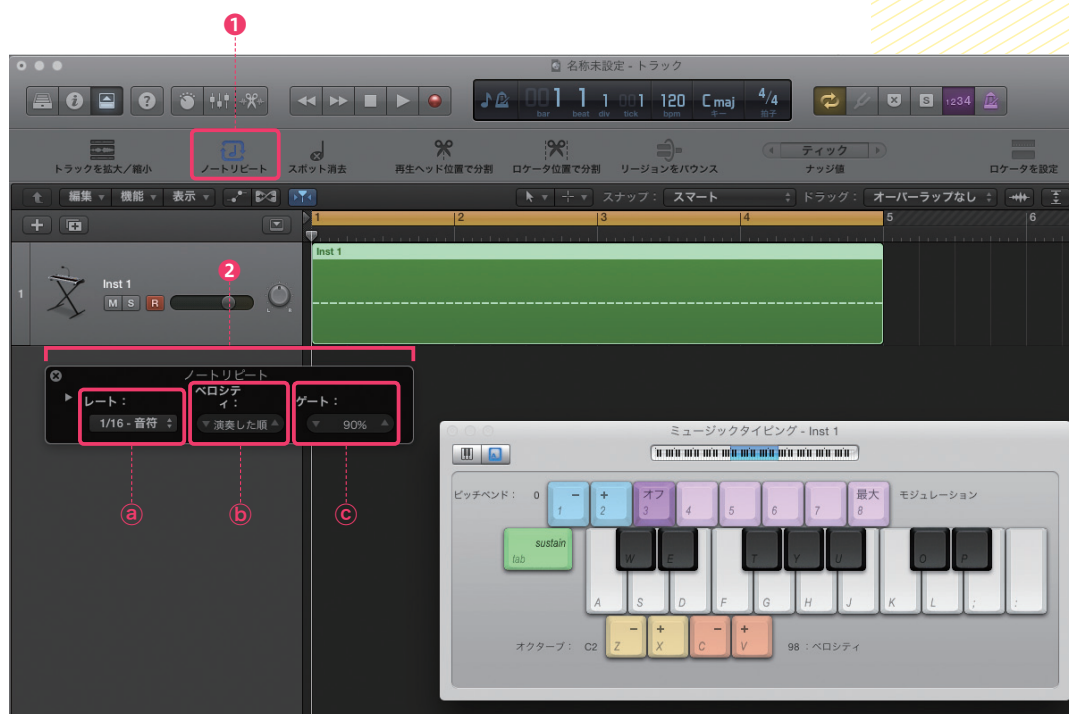


# 08

## ノートリピートとスポット消去

### 08-1 ■ 音符を自動的に繰り返すノートリピート

ツールバー（本書P88 参照）に2つの新機能が追加されました。1つめは**ノートリピート**ボタン①で、これは設定した音符の単位で繰り返し入力を行える機能です。このボタンを押すと②の画面が開き、MIDI キーボードやミュージックタイピング（本書P120 参照）、ステップ・インプット・キーボード（本書P131 参照）の鍵盤を押すと指定した音符の単位でリピート再生されます。もちろん、このままMIDI レコーディング可能です。



音符は**レート**④で設定し、**ベロシティ**⑤でベロシティ、**ゲート**⑥で長さ（設定した音符に対するパーセンテージ）を決めます。また、ベロシティは演奏した値、もしくは任意の値を設定できます。

このノートリピート機能は、例えば4つ打ちのキックやハイハットの刻みなど、同じ音程を一定の間隔で入力するときにとっても便利です。

③の三角ボタンをクリックするとオプション的な設定を行える下の画面が開きます。各パラメーターのチェックボックスをクリックすると、音符やベロシティ、ゲートの値をモジュレーションやプレッシャー、ピッチベンドなどでコントロールできるようになります。

さらに、**キーリモート**④にチェックを入れると鍵盤のグラフィックが表示され、音符やベロシティを鍵盤で切り替えられるようになります。



## 08-2 ■ 任意のタイミングで音を消すスポット消去

ツールバー（本書P88 参照）に追加されたもう一つの機能は、任意のタイミングでMIDI ノートを消す**スポット消去**機能です。**スポット消去**ボタン①をクリックすると②の画面が開き、スポット消去機能がオンになっていることを示します。この状態で、入力した音程と同じ音程を外部MIDI キーボードなどで押さえると、そのタイミングで押さえた音程を消去します。例えば、ノートリピート機能で連打を入力した後に、このスポット消去機能を使い好きなタイミングで音を消すことで、新たなパターンを作ることができます。



# 09

## 刷新されたコンプレッサー

### 09-1 ■ 画面デザインが一新

本書P255 / P269 / P296 / P322などで紹介している付属プラグイン・エフェクトの**Compressor**が新たに生まれ変わりました。画面デザインが一新されるとともに、P255で触れたCircuit Typeへ新たに「Classic VCA」が加わり、各モデルをボタンで選べるようになりました<sup>①</sup>。

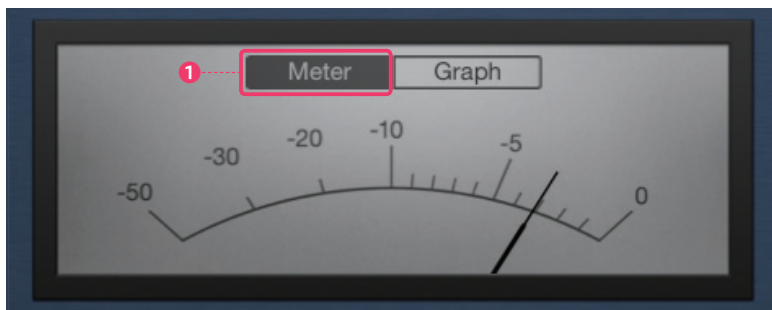
しかも、各モデルで色やつまみの形状、パラメーターの種類が異なります。これらのうち「Platinum Digital」以外は名機と呼ばれるハードウェアのコンプレッサーにちなんだデザインとなっているので、見る人がわかればすぐに「ああ、あのコンプのシミュレートか」とわかるようになっています（次ページに各画面を掲載しておきます）。





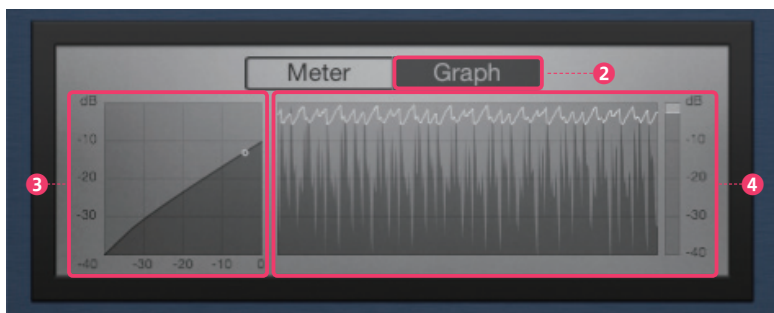
## 09-2 ■ 新メーターを装備

Compressorの画面にはゲイン・リダクション量を示すメーターが用意されています。**Meter**①をクリックすると針式のメーターが表示されます。





**Graph ②**を選ぶと、左側には設定した値でのコンプレッションのカーブを示すグラフが表示され③、右側には入力された音量とコンプのかかり具合を示すグラフがリアルタイムに表示されます④。音楽制作の初心者にとって効果を把握しづらいコンプレッサーですが、このグラフ表示を参考にすれば、どのタイミングで、どれくらいコンプレッションされているのかが一目瞭然です。



### 09-3 ■ 入力出レベルとサイドチェーンについて

入力レベルを設定する **INPUT GAIN ①**と出力レベルを設定する **OUTPUT GAIN ②**、それに両者のバランスを調節する **MIX ③**が追加されました。これによりスレッシュホールド値は一定のままINPUT GAINでコンプのかかり具合を調節することが可能です。その際にOUTPUT LEVELとのバランスで最終音量を調節するのか、それともどちらかのみでコントロールするのかなどをMIXで設定できます。

本書P269やP296で紹介しているサイドチェーン機能ですが、入力とは以前と変わらず④で選択します。またフィルターなどに関しては**Side Chain**ボタン⑤をクリックして切り替わる画面の⑥のエリアで設定します。





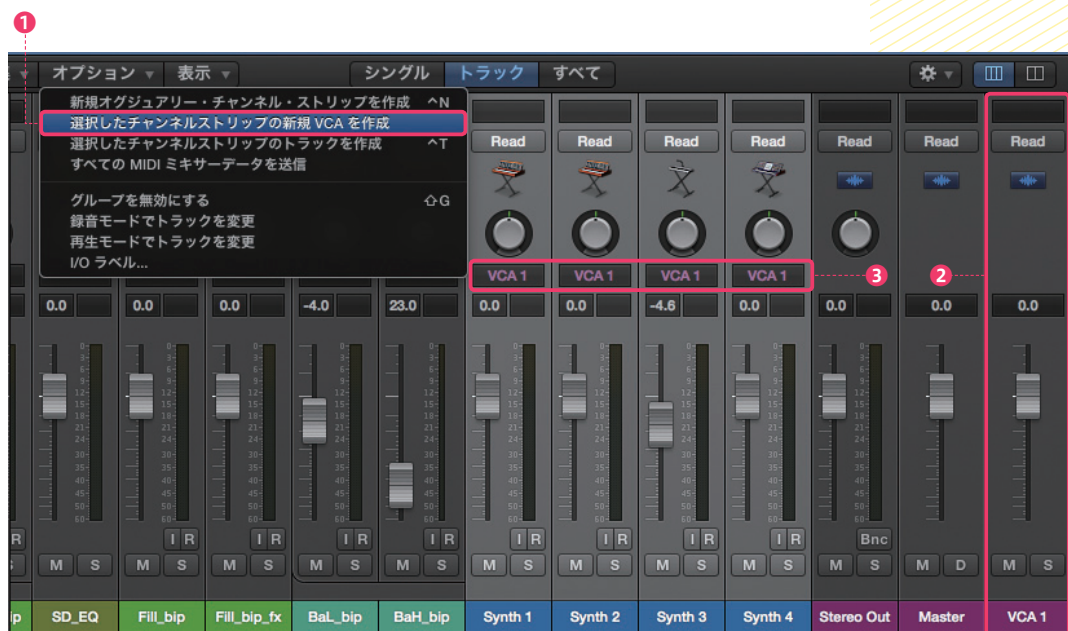
# 10

## ミキサーの新機能

### 10-1 ■ VCAフェーダーを搭載

**VCAフェーダー**とは、複数のチャンネルの音量をまとめてコントロールできるフェーダーのことです。実際にこのフェーダーに信号が通るわけではなく、あくまで音量をコントロールだけです。Track Stack機能でフォルダスタックを作成するとミキサーヘサブ (Sub) というフェーダーが追加されますが (本書P166 参照)、これと同じ役割と考えるとよいでしょう。大量のチャンネルを使用したミックスの構造を簡略化したいときに効果的です。

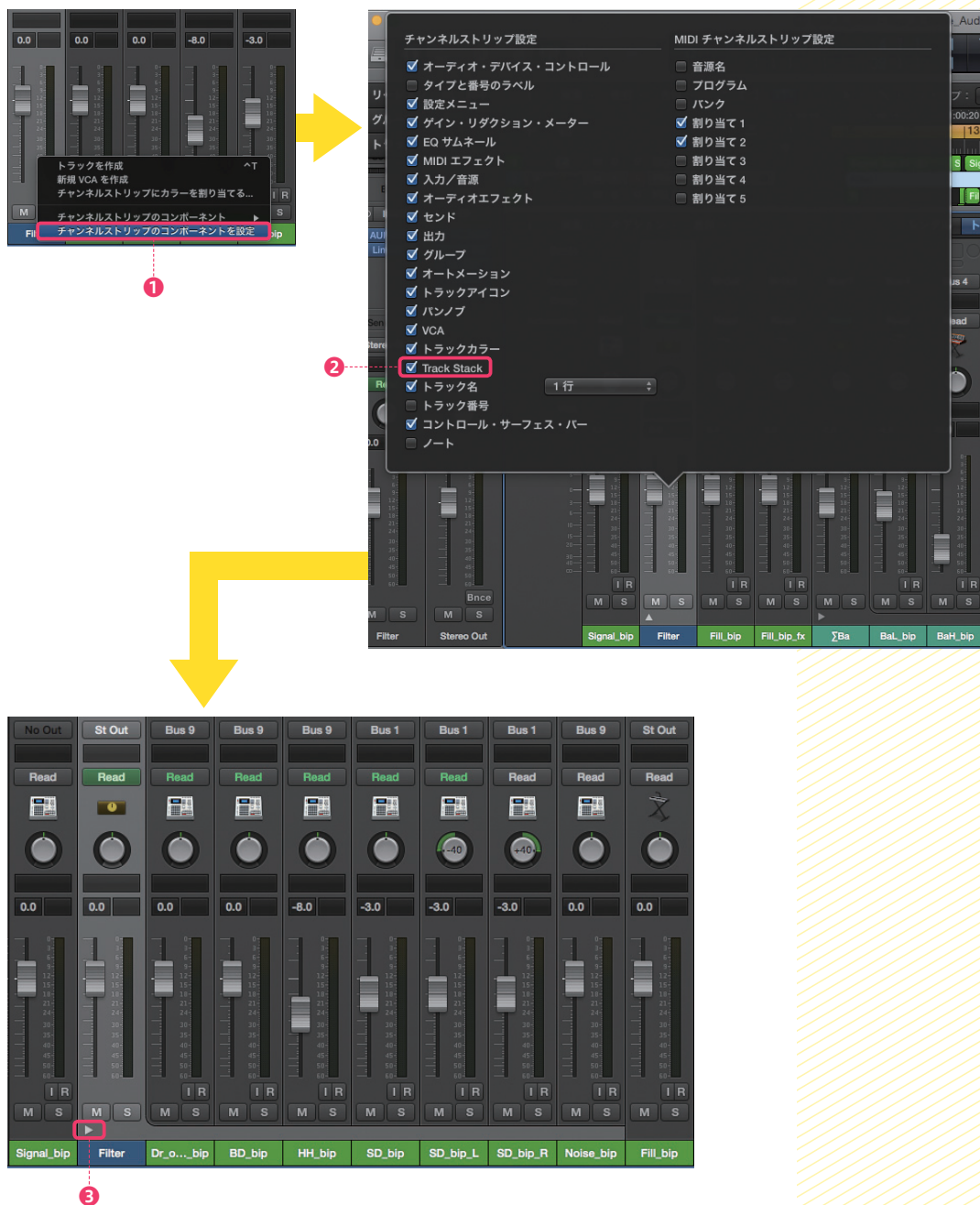
作成方法は簡単です。ミキサー画面で複数のチャンネルを選択し、ミキサー画面上部のメニューで、**オプション>選択したチャンネルストリップの新規VCAを作成**①を選びます。これでミキサーにはVCAという名前のフェーダーが作成されます②。また、まとめられた各チャンネルにはVCAの名前が表示されます③。ここをクリックしてほかのVCAを選んだり、新たに作成することも可能です。



まとめたいチャンネルストリップを選択

## 10-2 ■ Track Stackの開閉

ミキサー画面のチャンネル・ストリップを**control + クリック**して、**チャンネルストリップのコンポーネント設定①**を選ぶと、設定画面が開いて表示内容をカスタマイズできます。これは従来から可能でしたが、ここに**Track Stack②**が追加されました。Track Stackにチェックを入れると三角形のボタン③が表示され、ミキサー画面でも開閉を行えます。



# 11

## Retro Synth の新機能

### 11-1 ■ ウェーブテーブルの作成機能

**Retro Synth**には4つのオシレーター・タイプが用意されています(本書P272 参照)。この中の1つ、**TABLE**は「**ウェーブテーブル**」と呼ばれるオシレーター波形を利用していることが特色です。ウェーブテーブルとは波形のデータのことでありますが、このTABLEでは複数の波形データをLFOなどで次々に読み出すことで独特の音色変化を作ることができます。この「ウェーブテーブル」をユーザーが作り出す機能が搭載されました。まず、**①**をクリックします。



すると、次ページの画面のようにメニューが開きます。この中から **Create Wave table from Audio File ... ②** を選ぶと、オーディオ・ファイルを読み込む画面が開きます。ここで好きなオーディオ・ファイルを選んで読み込むと、ウェーブテーブルが作成されます。気に入ったウェーブテーブルは同じメニュー内にある **Save Wavetable as ... ③** で保存しておきましょう。オーディオ・ファイルによっては作成されないこともあります。コツとしてはなるべく安定した音程が続くもののがよいでしょう。例えば、ボーカル素材なども面白いかもしれません。



なお、メニューにはウェーブテーブルのプリセット④も多数用意されています。  
ぜひ試してみてください。

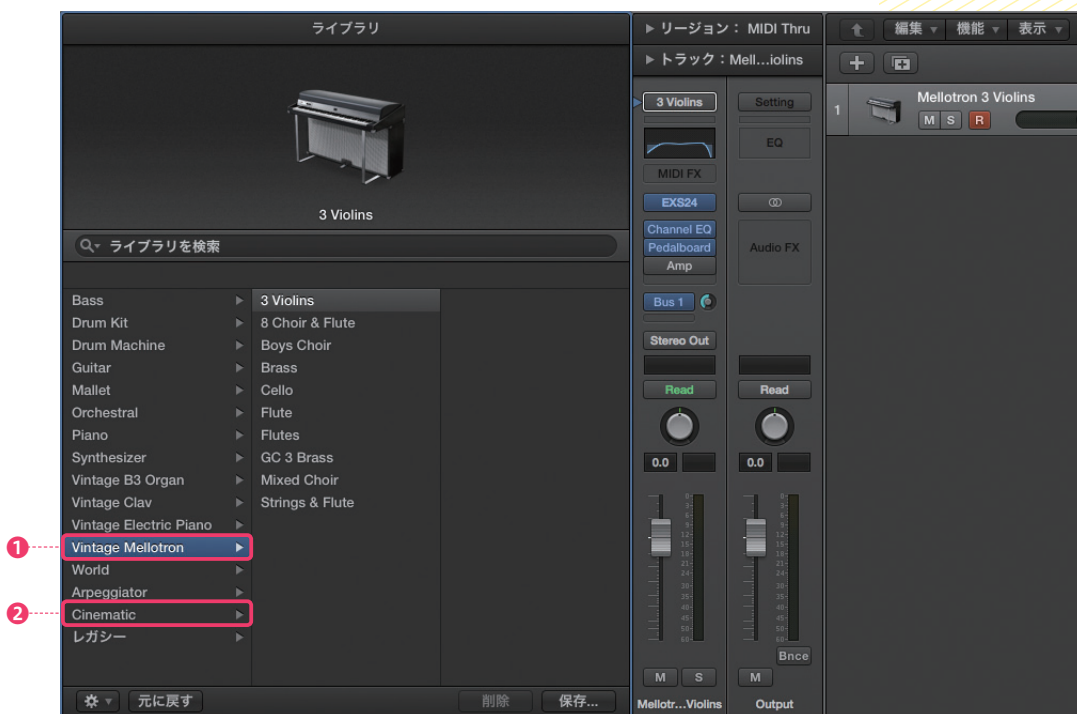


# 12

## メロトロンなどの新パッチ

### 12-1 ■ ソフトウェア音源のパッチが追加に

ソフトウェア音源トラックを作成してライブラリを開くと、**Vintage Mellotron** ①と**Cinematic**②という2つのカテゴリが追加されていることがわかります。前者はMelotron（メロトロン）という楽器のサウンドを再現したパッチのカテゴリーで、後者には効果音やIDM、EDMなどで使えそうなシンセサイザー音色などが集められています。



### 12-2 ■ 魅惑のメロトロン・サウンド

メロトロンとはビンテージ・キーボードの一つで、鍵盤を押すと楽器音色が録音されたテープが再生されるという仕組みの楽器です。いわばサンプラーの原型とも呼べる楽器でしょう。独特のローファイな質感が魅力で、ストリングスやフルート、声などの音色があります。



追加されたパッチにも「3 Violins」や「Flute」などが用意されています。これらの音色はライブラリで選択します。ソフト音源としてはEXS24がインサートされますが、その音色名は「Mellotron」と記されているだけで、EXS24上では選択できません。また音色の調整は**Smart Control**①で行います。



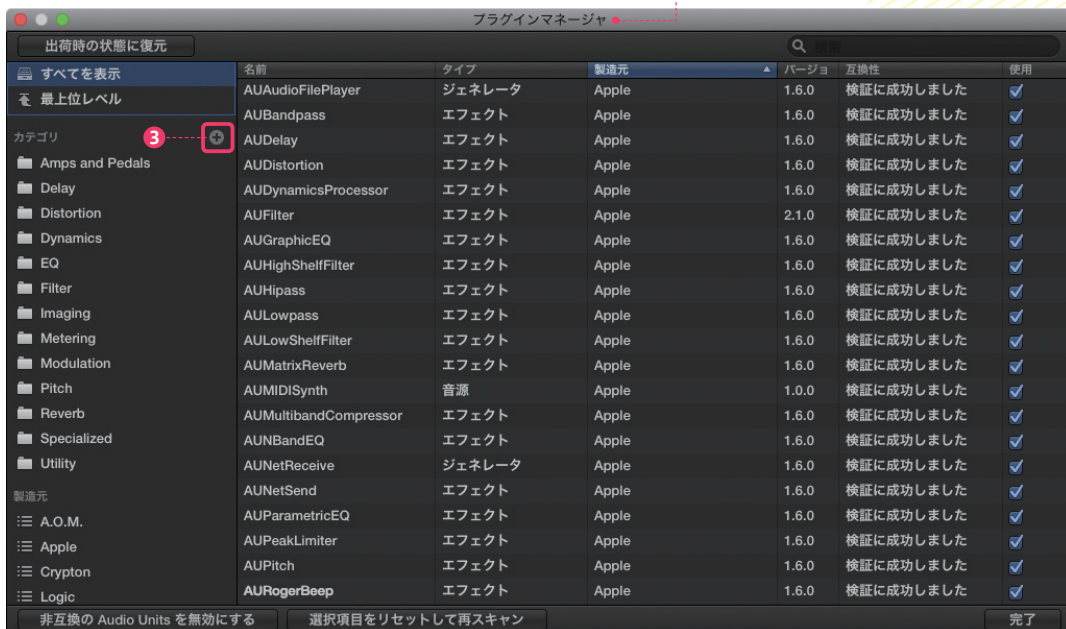
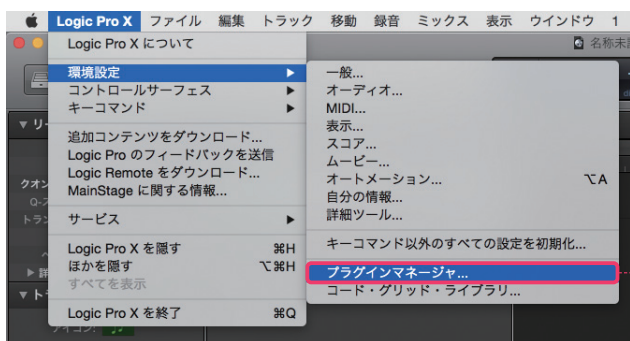
# 13

## プラグインのリストをカスタマイズ

### 13-1 ■ カテゴリー別に表示可能

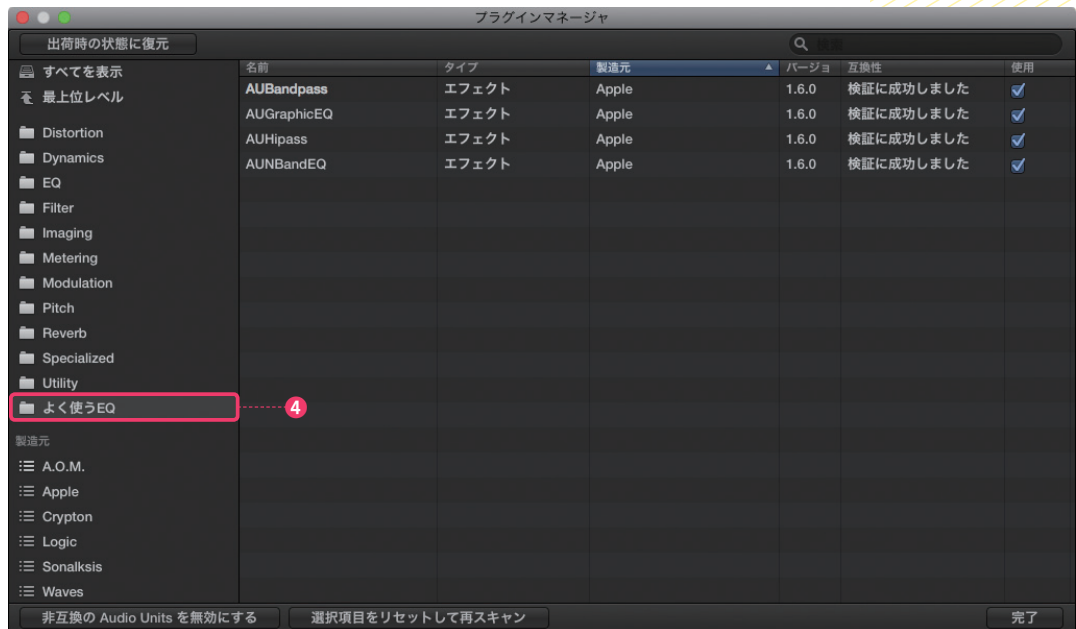
従来、ソフト音源やエフェクトなどのプラグインをスロットで選択する際は、Logic付属のモデルとその他のメーカーという形でカテゴライズされていました。しかし、新バージョンではプラグインマネージャ画面でオリジナルのフォルダを作って任意にカテゴライズすることが可能です。

メニューの **Logic Pro X > 環境設定 > プラグインマネージャ ...** ① を選ぶと、**プラグインマネージャ** 画面②が開きます。

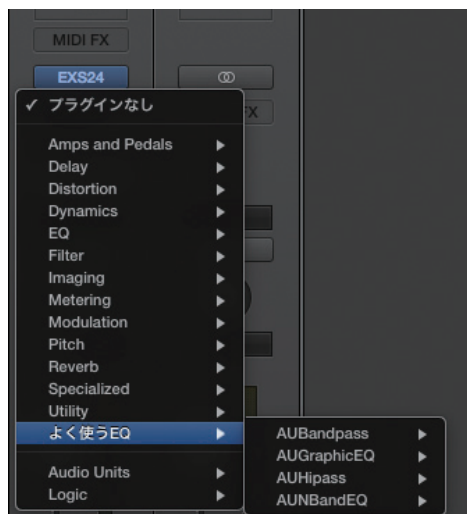


前ページのプラグインマネージャ画面では+ボタン③をクリックすることで、新たなカテゴリのフォルダを作成できます。ここへ右のプラグイン・リストから任意のプラグインをドラッグすることで移動させることが可能です。option + ドラッグでコピーもできます。

下の画面は、「よく使うEQ」というフォルダ④を作って、そこへプラグイン・エフェクトをコピーした状態です。



このように新たなフォルダを作って移動しておくと、Audio FX スロットでは下の画面のように表示されます。好みのプラグインへアクセスしやすくなるのでお勧めです。



# 14

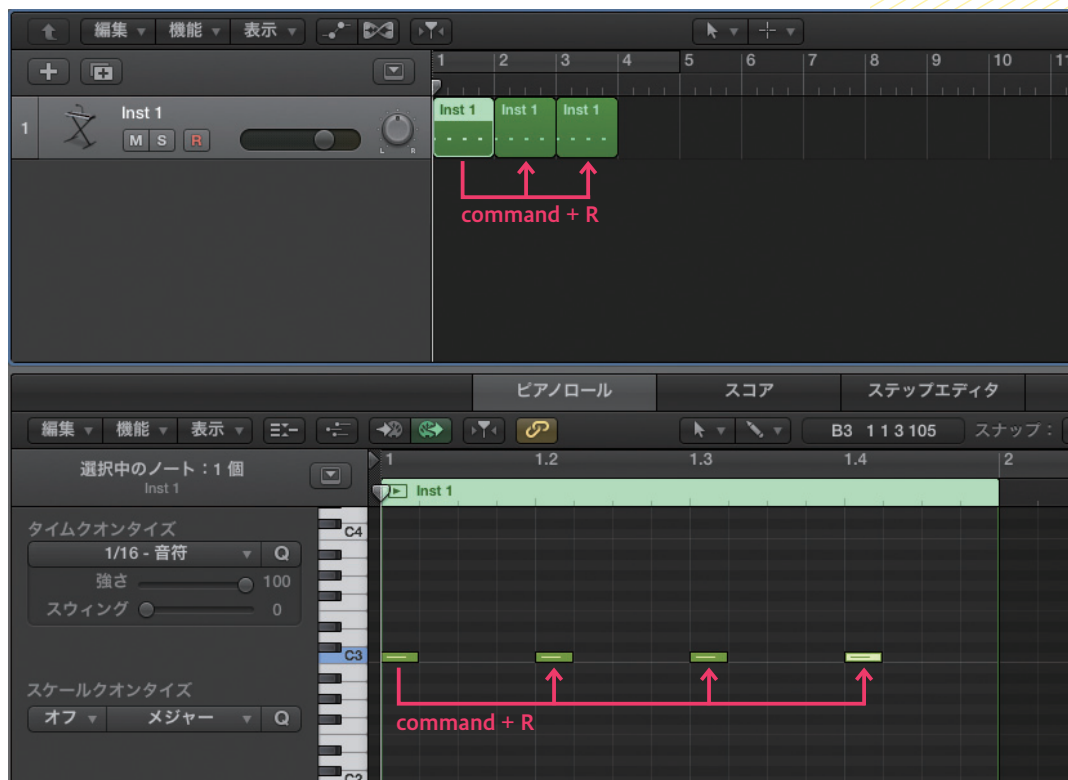
## 新たな繰り返し機能

### 14-1 ■ command + Rの仕様が変更に

本書P97でリージョンの**繰り返しコピー**を実行するキーコマンド、**command + R**を紹介しました。また本書P130の「tips」欄ではこのキーコマンドはMIDIノートにも使用できると記述しています。このキーコマンド自体は新バージョンにも残っているのですが、仕様が変更になっています。

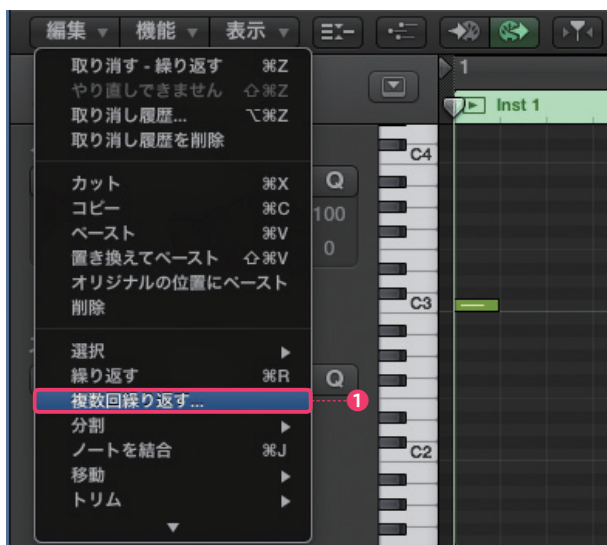
リージョンもしくはMIDIノートを選択して**command + R**を押すと、最も近い拍に1回だけコピーされます。複数回繰り返したいときは**command + R**を複数回押すということになります。

なお、ピアノ・ロール・エディタ上でMIDIノートを繰り返すと、リージョンも自動的に伸びてくれます。



## 14-2 ■ 従来の繰り返し機能も使える

従来の**リージョン／イベントの繰り返し**画面を使用したい場合は、トラック領域やピアノ・ロール・エディタのメニューで、**編集 > 複数回繰り返す... ①**を選びます。この機能を多用している方はキーコマンドを割り当てておくといよいでしょう。





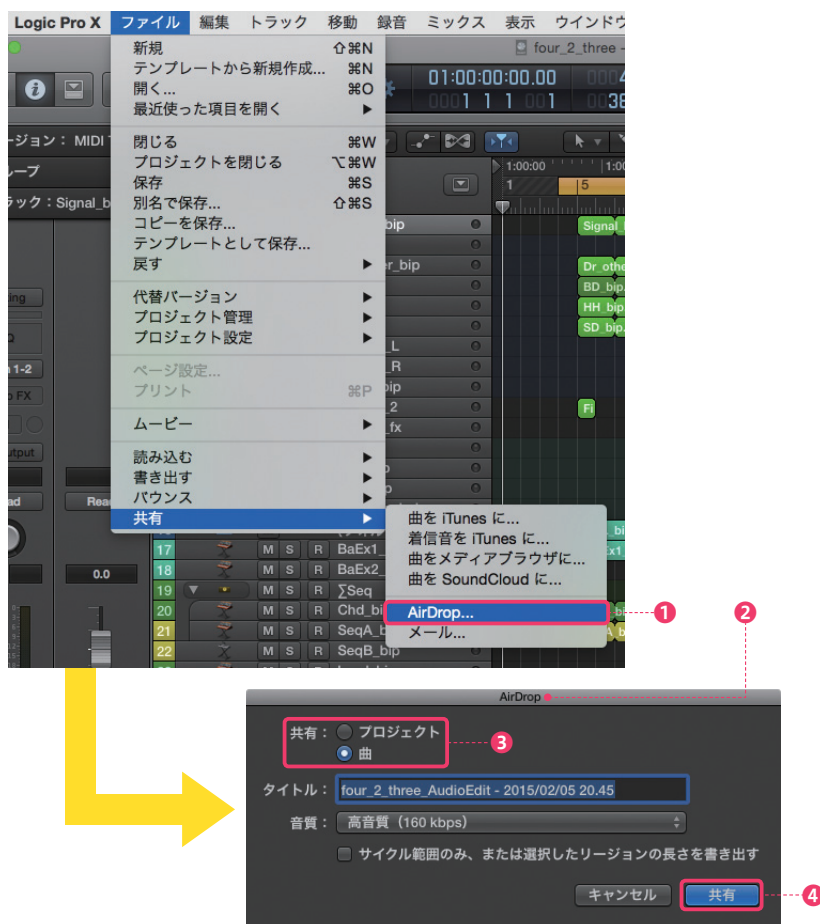
# 15

## その他の便利機能

### 15-1 ■ 新たな共有メニュー

Mac OS 10.7 (Lion) 以降で装備された **AirDrop** 機能を利用して、プロジェクト・ファイルやバウンスしたオーディオ・ファイルを共有することが可能になりました。

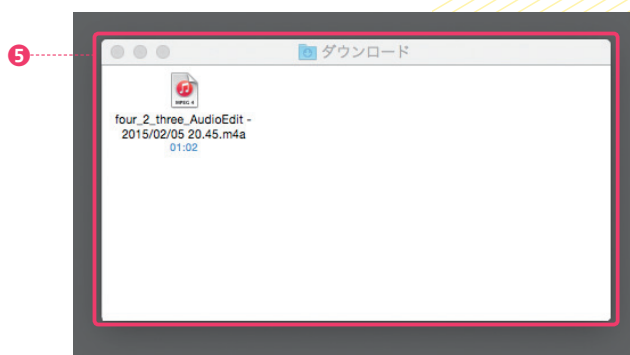
メニューの **ファイル > 共有 > AirDrop...** ① を選ぶと、**AirDrop** 画面 ② が開きます。ここでプロジェクト・ファイルか曲（プロジェクトをバウンスしたオーディオ・ファイル）を選択できます ③。



次に AirDrop 画面で **共有** ④ をクリックすると、次ページに掲載している Mac OS の AirDrop 画面が開きます（曲の場合はバウンス後に開きます）。



この状態で相手側の Mac の AirDrop を開くと、下の画面のように送信側の Mac が表示され<sup>4</sup>、ファイルを受信している状態になります。受信が完了すると表示が消えて、ダウンロードフォルダにファイルが保存されます<sup>5</sup> (Mac OS X 10.10.1 の場合)。



なお、プロジェクトを共有する場合は、使用しているファイルを統合しておきましょう (本書 P200 参照)。

また、メニューの **ファイル > 共有 > メール...** を選ぶと、プロジェクト・ファイルもしくはバウンスしたオーディオ・ファイルをメール添付できます。

## 15-2 ■ 代替バージョンをプロジェクト化

**代替バージョン**（本書P201 参照）を別プロジェクトとして書き出すことが可能になりました。メニューの**ファイル>代替バージョン>代替バージョンをプロジェクトとして書き出す...①**を選ぶと、書き出す画面が開き、通常のプロジェクトと同じ方法で保存できます（2015年2月現在、プロジェクトを開いていない状態でもこのメニューを選べるようになっていますが、Logic Pro Xが強制終了してしまうので気をつけましょう）。



## 15-3 ■ リージョンインスペクタでのoption+クリック

フェーダーやパンなどの値を0にリセットしたいときに**option + クリック**という方法があります（本書P161 参照）。これと同じ感覚でリージョンインスペクタのトランスポーズやベロシティ、詳細内の各パラメーターを**option + クリック**でリセットできるようになりました。