

まるごと SONAR ガイドブック

基本操作から
使いこなしまで

平賀 宏之
for Windows

Version : 22.12.0
BUILD 12 [2016.12]
差分

まえがき

このPDFはスタイルノートから発売されている書籍『まるごとSONARガイドブック』(<http://www.stylenote.co.jp/books/isbn978-4-7998-0142-0.html>)の発売後に発表されたバージョンアップ (Version:22.12.0 BUILD 12 [2016.12] まで) で追加された機能を中心に書籍の補足説明をしたものです。

新しい機能が追加され常に進化を続けるSONARですが、その分覚える操作も増えていきます。少しでもSONARユーザーの皆様のお手伝いになればと思います。差分のPDFを制作させていただきました。

このPDFをきっかけに本編である『まるごとSONARガイドブック』にご興味を持たれましたら書籍も手にしていただければ幸いです。

※本書は、SONARのVersion:22.12.0 BUILD 12 [2016.12] までのアップデートをもとに執筆しています。その後のアップデートによって仕様の変更や機能の追加が生じる場合もありますのでご了承ください。

もくじ

まえがき.....2

16章

バージョンアップ差分2016・3

1 新たに搭載されたスタートスクリーンを使って ファイルを開く.....4	11 グラフィックテーマの変更.....37
2 「Add Track」ボタンでトラックを追加する.....10	12 SONAR Theme Editor.....38
3 パッチポイントとバストラック.....12	13 新しくなったプラグインブラウザ.....43
4 クリップごとにエクスポート.....17	14 プラグインの負荷バランス設定.....49
5 プラグインのアップサンプリング.....18	15 新しく追加されたプラグインシンセ.....51
6 ソフトシンセのリアルタイム録音.....19	16 新しく追加されたプラグインエフェクト.....54
7 Melodyne 4 Essential.....22	17 SONARを初めて起動する際のセットアップガイド...68
8 テンポを自動検出してテンポマップを作成.....30	18 使わない機能を非表示にできる Lens 機能.....70
9 ヘルプモジュール機能.....33	19 新しくなったノートブラウザとシンセラックビュー.....73
10 スマートスワイプ機能.....35	

Cakewalk は、米国 Cakewalk, Inc. の米国における登録商標です。

SONAR は、米国 Cakewalk, Inc. の商標です。

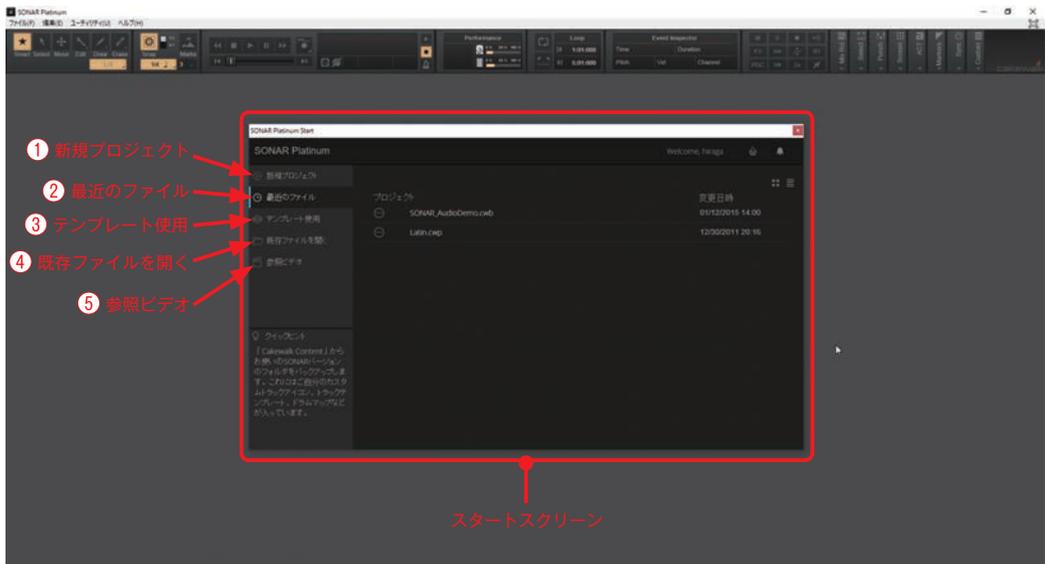
Microsoft、Windows、Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Windows 8、Outlook Express、Windows Media Player、Windows Media および Windows ロゴは、Microsoft Corporation の米国および、その他の国における商標または登録商標です。

その他の商標や登録商標は、それぞれの会社に属します。

1

新たに搭載されたスタートスクリーンを使ってファイルを開く

SONAR起動時とプロジェクトを何も開いていない時にスタートスクリーンという画面が表示されるようになりました。スタートスクリーンは「新規プロジェクト作成」(①)や「最近のファイル」(②)、「テンプレート使用」(③)、「既存ファイルを開く」(④)、「参照ビデオ」(⑤)などの項目がまとめられた画面です。これまでの文字だけのものと違い、ファイルの内容がグラフィカルに表示されるなど直感的で使いやすいものに進化しています。

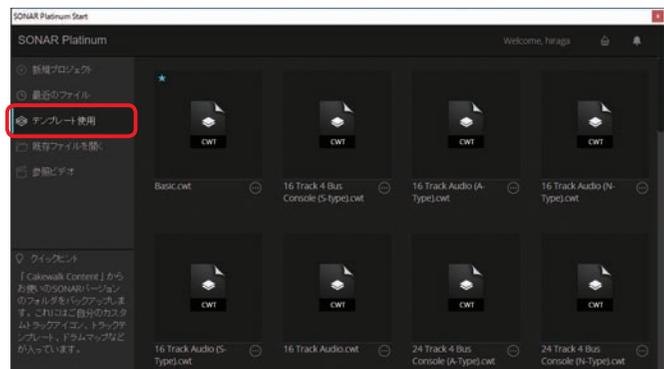
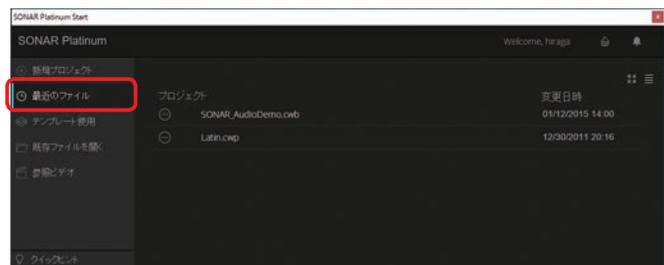
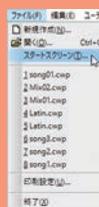


スタートスクリーン

まずSONARを起動させます。ソフトが起動すると同時にスタートスクリーンが開きます。

最近開いたファイルがある場合は「最近のファイル」画面が開き、最近開いたファイルがない場合は「テンプレート使用」画面が開きます。

メインメニュー「ファイル」→「スタートスクリーン」でも開くことができます。

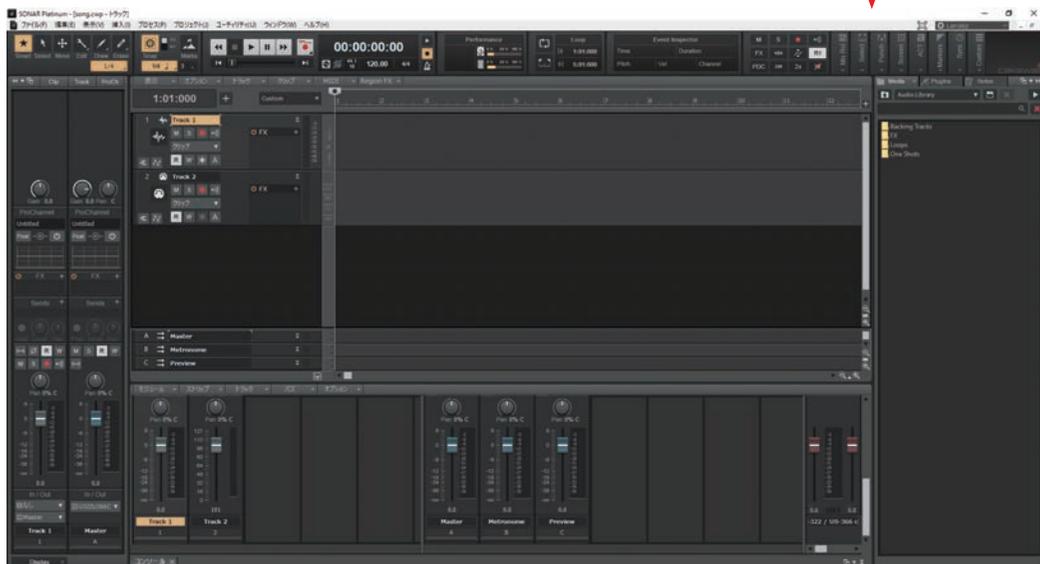
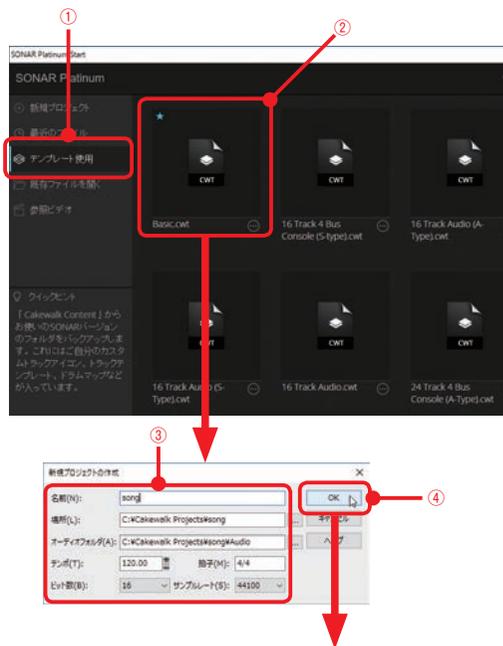


■ テンプレート使用

トラックやエフェクトなどがはじめから設定されているテンプレートと呼ばれるものが数多く用意されています。その中から1つ選んでプロジェクトを開く方法です。

手順

- 1 「テンプレート使用」をクリックして選択します (①)。
- 2 テンプレートをクリックして選択すると (②)、「新規プロジェクトの作成」ダイアログが表示されます。
新たにテンポ、拍子、ビット数、サンプルレートなどの設定が可能になりました。
- 3 ファイルの名前、テンポ、拍子、ビット数、サンプリングレートなど必要な情報を設定します (③)。
- 4 「OK」ボタンをクリックすると (④)、ファイルが開きます。



! hint

名前欄には何も入力しなくてもファイルは開きます。その場合、ファイルの名前は「Untitled Project1」と表示されます。

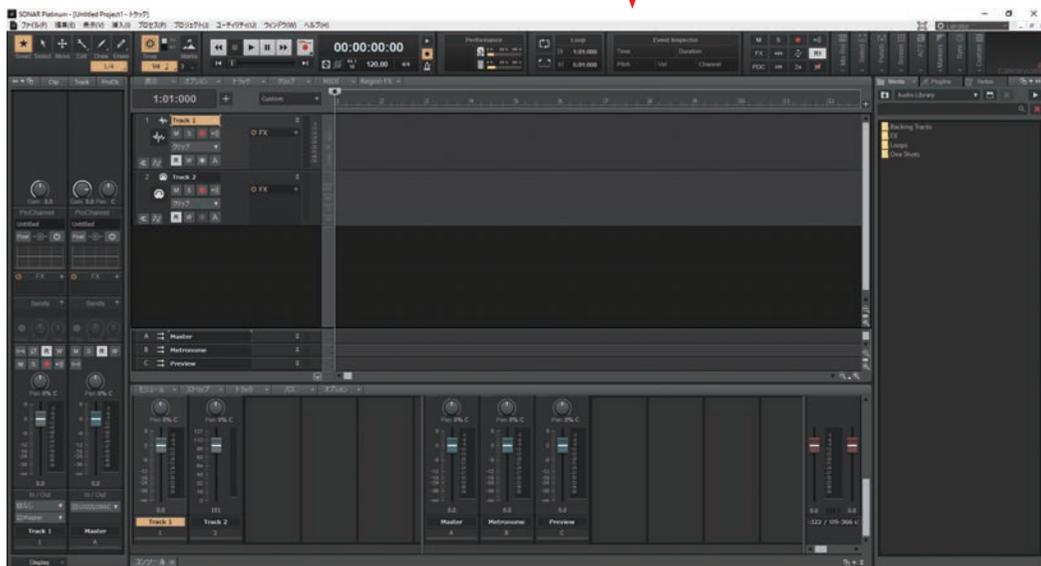
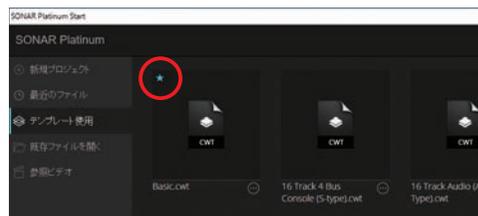


新規プロジェクト

新規プロジェクトでは「テンプレート使用」画面で左上に青い星のマークが付いているテンプレートを使ってプロジェクトを開きます。その際に「新規プロジェクトの作成」ダイアログは表示されないで、素早くプロジェクトを開いて作業したい時などにオススメです。

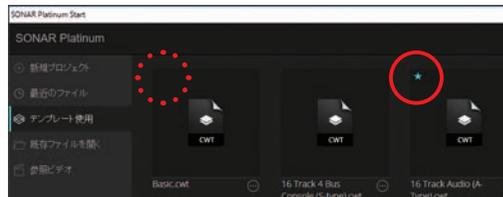
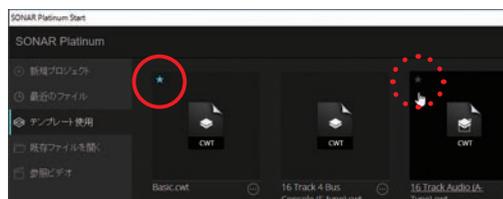
手順

- 1 「新規プロジェクト」をクリックすると ①、新規プロジェクトが開きます。



hint

テンプレートの左上の青い星マークは、星マークを付けたいテンプレート上にマウスを移動すると、テンプレートの左上に色のない星マークが表示されます。その星マークをクリックすることで付け替えることができます。

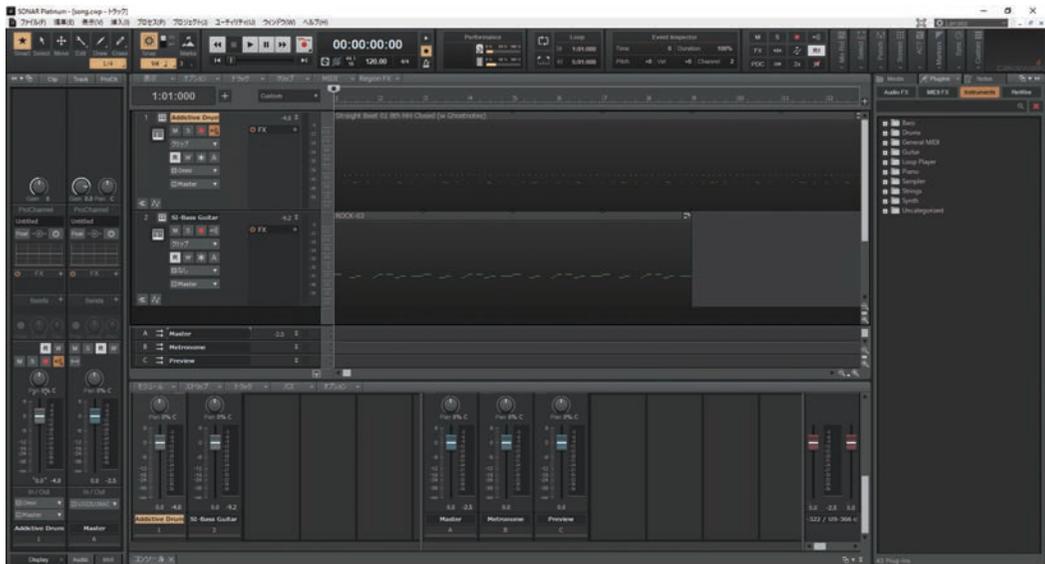
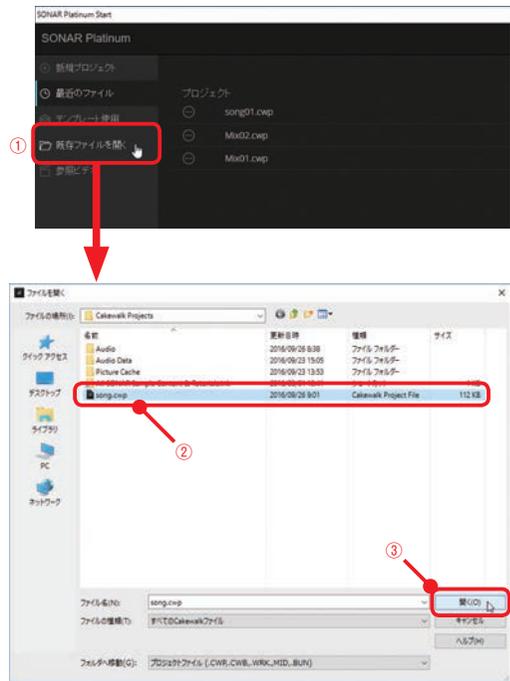


既存ファイルを開く

プロジェクトファイル (.cwp)、バンドルファイル (.cwb)、MIDIファイル (.mid) などの、既存のファイルを開く方法です。

手順

- 1 「既存ファイルを開く」をクリックします (①)。
- 2 「ファイルを開く」ダイアログが表示されるので、開きたいファイルをクリックして選択します (②)。
- 3 「開く」ボタンをクリックすると (③)、ファイルが開きます。

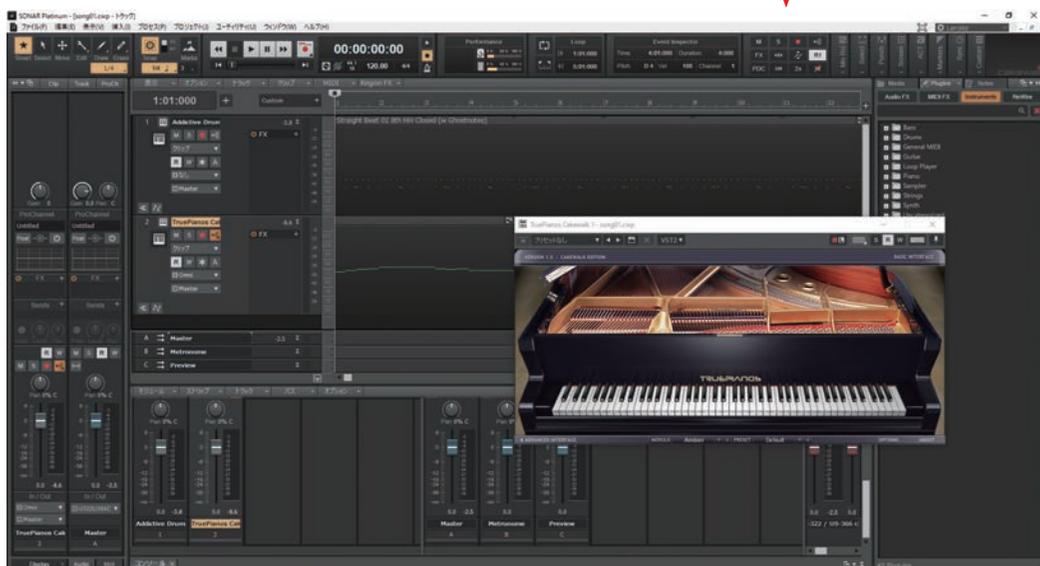
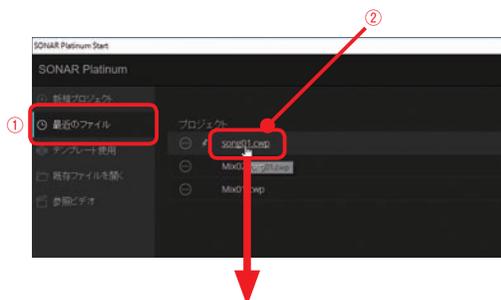


最近のファイル

SONARで最近使用したファイルが最大16個まで表示されます。

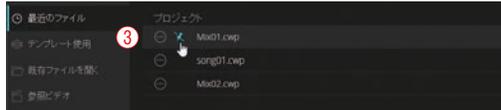
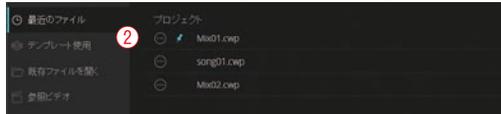
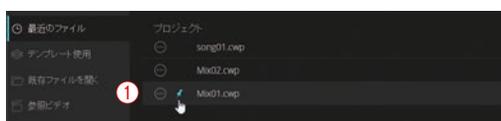
手順

- 1 「最近のファイル」をクリックします (①)。
- 2 開きたいファイルをクリックして選択します (②)。



hint

表示されるファイルの画像左上をクリックするとピン留めすることができます (①)。ピン留めしたファイルは、スタート画面を開き直した後、常に上位に表示されるようになります (②)。ピン留めしたものはもう一度クリックすることで解除できます。ピンの上にマウスを移動するとピンに斜め線が入るので (③)、そのままクリックすることで解除できます (④)。

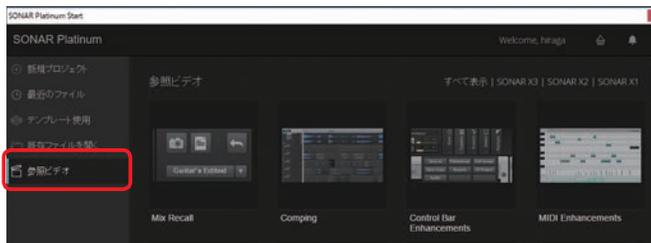


hint 最近使用したファイルを
「最近のファイル」画面に表示させない方法 ●
最近のファイル画面に表示されるファイル (5) はファイルが保存されている場所をSONARが記憶しています。実際のファイルを他のフォルダーなどの違う階層に移動させることで、最近のファイル画面に表示されなくなります (6)。



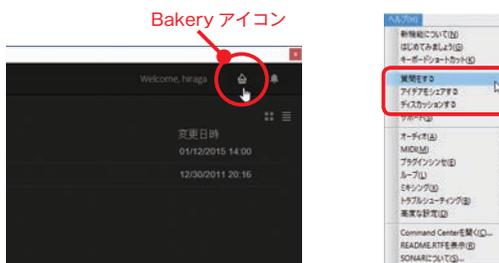
参照ビデオ

Cakewalk が公開している SONAR の各機能のチュートリアルビデオを見ることができます。

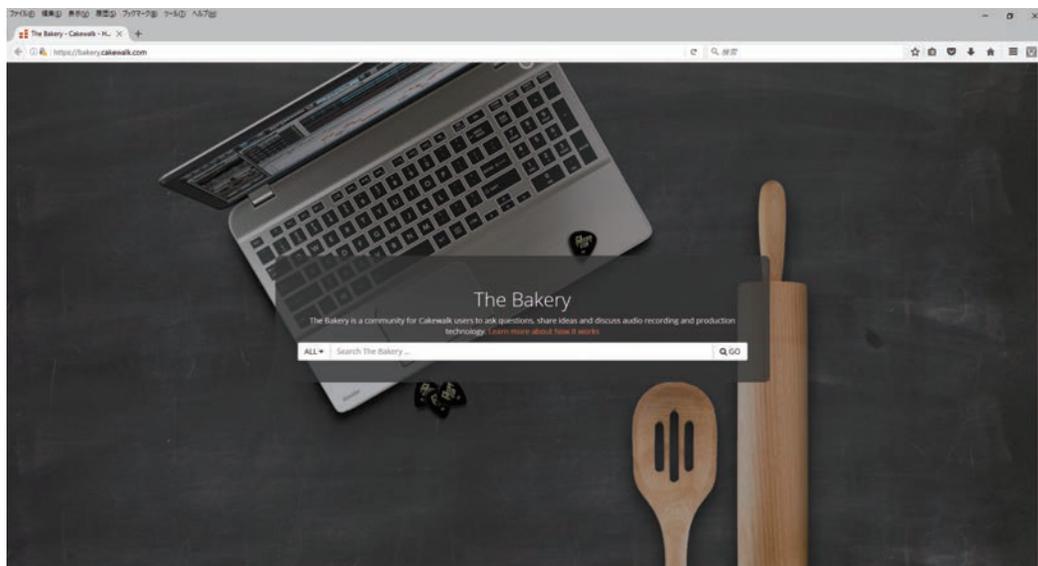


Bakery フィードバックポータル

Bakery は他の SONAR ユーザーと情報交換ができるコミュニティです。スタート画面右上の Bakery アイコンをクリックすると Bakery のホームページにアクセスできます。またヘルプメニューから、「質問をする」「アイデアをシェアする」「ディスカッションする」のいずれかを選択することでもアクセスできます。



※2017.1.4現在、英語版のみとなっています。



- 1 章
- 2 章
- 3 章
- 4 章
- 5 章
- 6 章
- 7 章
- 8 章
- 9 章
- 10 章
- 11 章
- 12 章
- 13 章
- 14 章
- 15 章
- 16 章

2 「Add Track」 ボタンでトラックを追加する

トラック表示部の上部に「Add Track」ボタンというトラックを追加するボタンが搭載されました。トラック挿入時に入出力先やソフトシンセの指定が行えます。

「Add Track」ボタンではオーディオトラック、MIDIトラック、シンセトラック+MIDIトラック、インストゥルメントトラックを追加することができます。

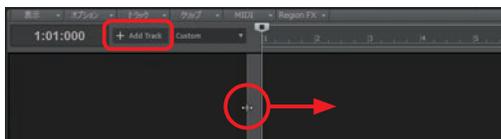
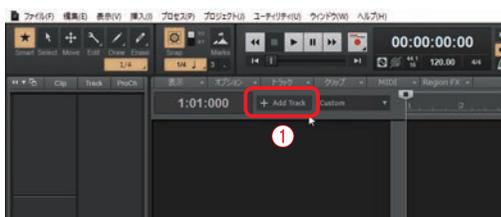
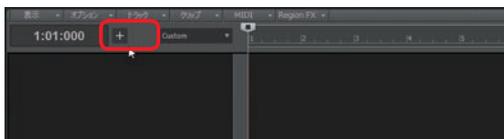
ここではオーディオトラックの追加を例にとって説明します。

手順

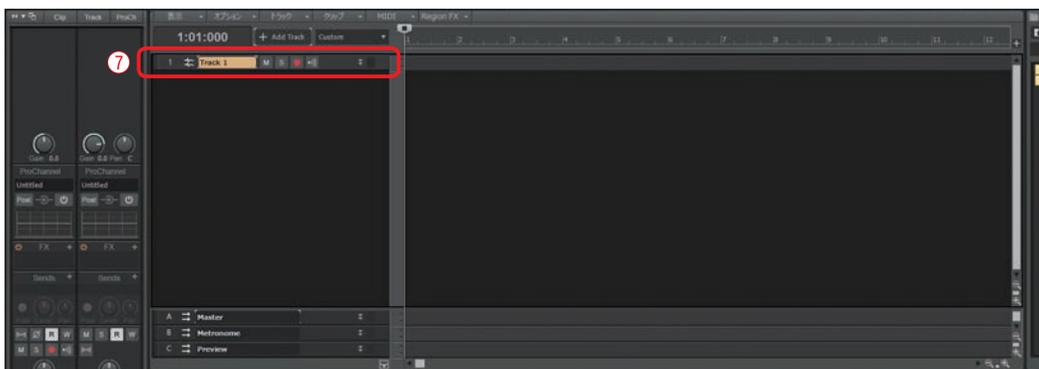
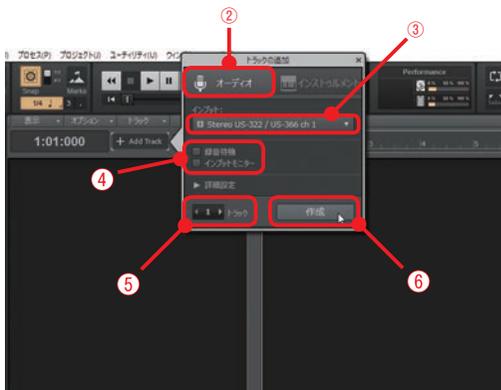
- 1 「Add Track」 ボタンをクリックします (①)。



トラック表示部の横幅が狭いと「Add Track」ボタンでは「Add Track」という文字が表示されず「+」だけ表示されます。トラック表示部の横幅を広げることですべての文字が表示されます。



- 2 「オーディオ」 タブをクリックします (②)。
- 3 追加するトラックのインプットを設定します (③)。
- 4 録音待機ボタン、インプットモニターボタンを点灯させた状態でトラックを追加したい場合はクリックしてチェックボックスを点灯させます (④)。
- 5 追加するトラックの数を設定します (⑤)。
- 6 「作成」 ボタンをクリックすると (⑥) トラックが追加されます (⑦)。



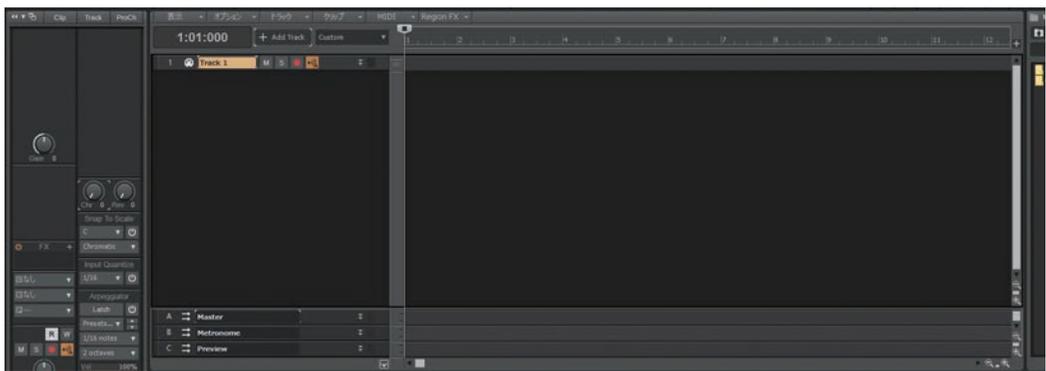
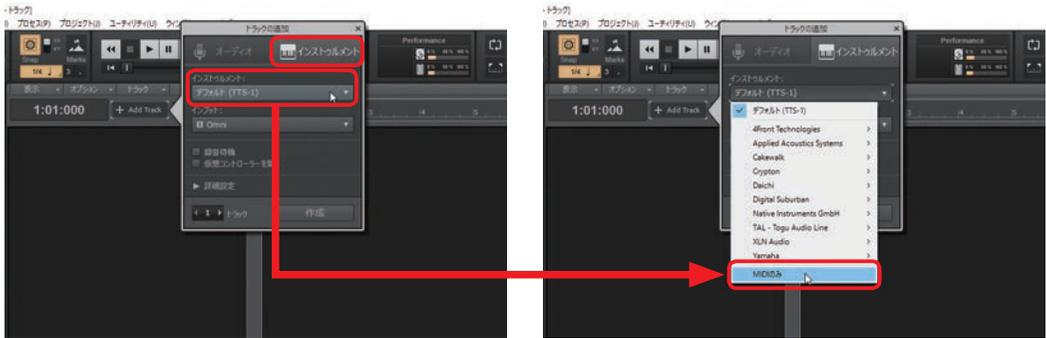
hint

詳細設定をクリックすることでフォルダを作ったり、トラックのアウトプットも設定できます。また「バスの作成」のチェックボックスを点灯させることで新規でステレオバスを作成しアウトプットに設定します。



hint

MIDIトラックだけを追加したい場合はインストゥルメントトラックの追加から、「インストゥルメント」で「MIDIのみ」を選択することで作成できます。



- 1章
- 2章
- 3章
- 4章
- 5章
- 6章
- 7章
- 8章
- 9章
- 10章
- 11章
- 12章
- 13章
- 14章
- 15章
- 16章

3 パッチポイントとバストラック

PLATINUM PROFESSIONAL

パッチポイントとはプロジェクト内で音の信号を自由に繋げることができる機能です。トラックやバスの入力先や出力先にパッチポイントを選ぶことでパッチポイントを通じてトラックやバスどうしの信号を繋げることができます。

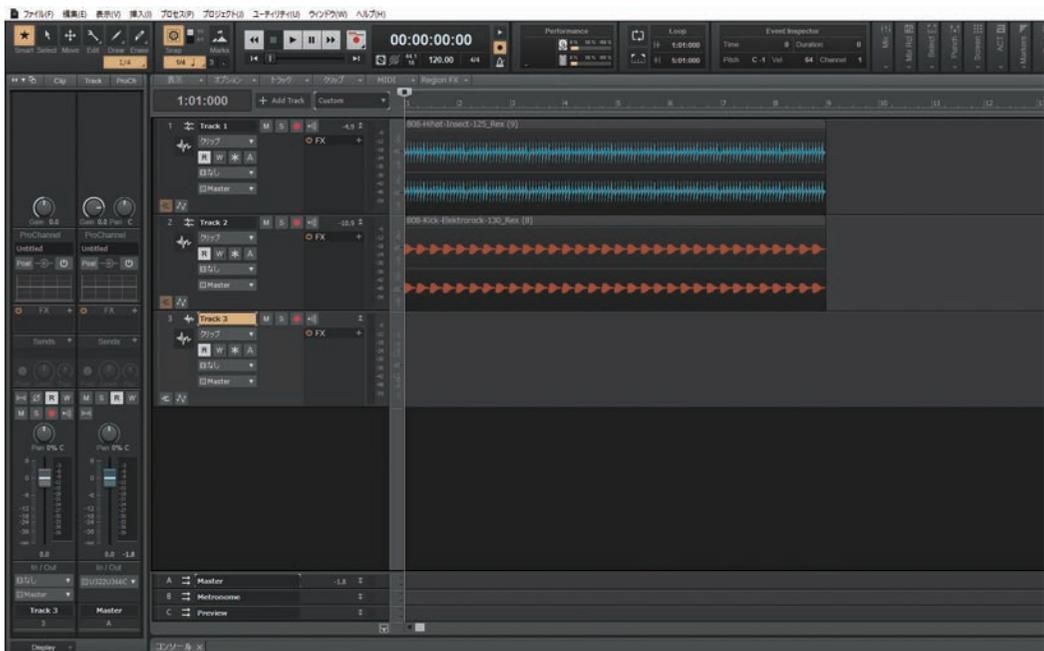
例えば複数のトラックの音を1つのトラックにまとめた場合。それぞれのトラックの出力先を1つのパッチポイントに設定します。そしてまとめるトラックの入力先にそのパッチポイントを選択することで複数のトラックの音を1つにまとめることができます。

パッチポイントはトラックやバスどうしで音の信号を繋ぐ時に存在する通過ポイントのように考えると分かりやすいでしょう。

バストラックは録音可能なステレオバスのことです。これまでのステレオバスはバス表示部に表示されていましたが、このバストラックは通常のトラックと同じ場所に表示されます。バスの音が録音可能になったことで、センドエフェクトのリバース音だけを録音するという使い方もできます。

ここでは2つのオーディオトラックの音を、パッチポイントを使って1つのバストラックにまとめる手順を例に説明します。

まずあらかじめオーディオトラックを3つ用意しておきます。

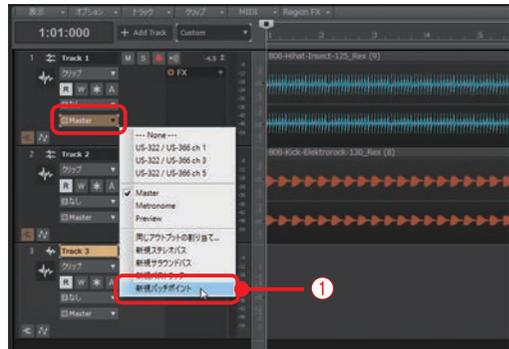


手順

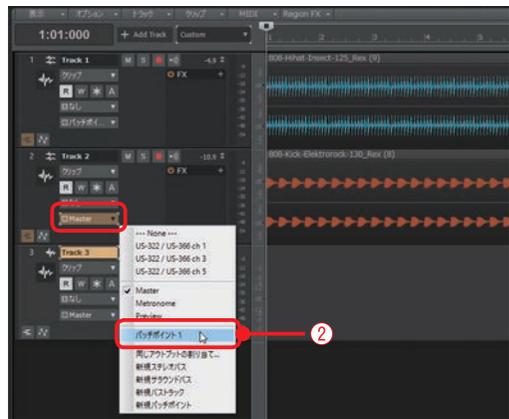
- 1 1つ目のオーディオトラックのアウトプットから「新規パッチポイント」を選択します(①)。



もう一度アウトプットを開いてみるとパッチポイントができていのがわかります。パッチポイント1という名前になりました。



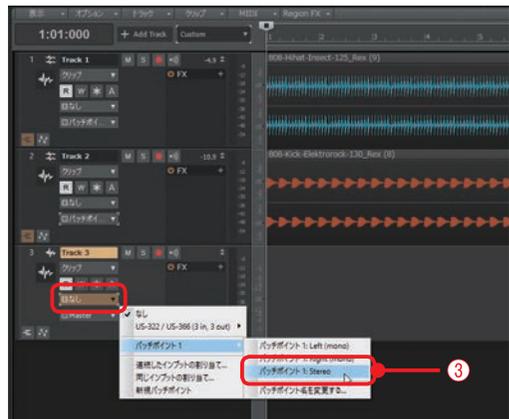
- 2 2つ目のオーディオトラックのアウトプットから手順1で作成したパッチポイントを選択します(②)。



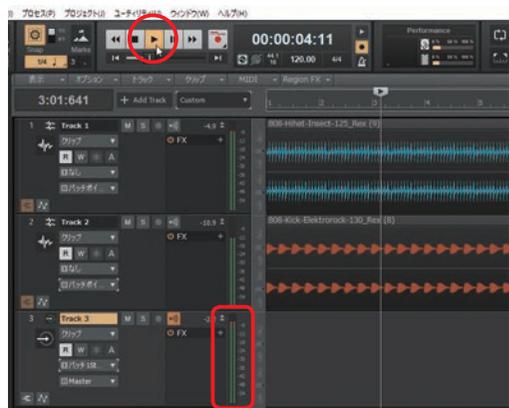
- 3 3つ目のオーディオトラックのインプットから手順1で作成したパッチポイントを選択します。モノラル (L, R) とステレオから選択できます。ここではステレオを選択します(③)。



トラックのアイコンが変わってバストラックになりました。バストラックとはインプットがパッチポイントに設定されたものなので、オーディオトラックのインプットを設定することで、そのトラックはバストラックになります。

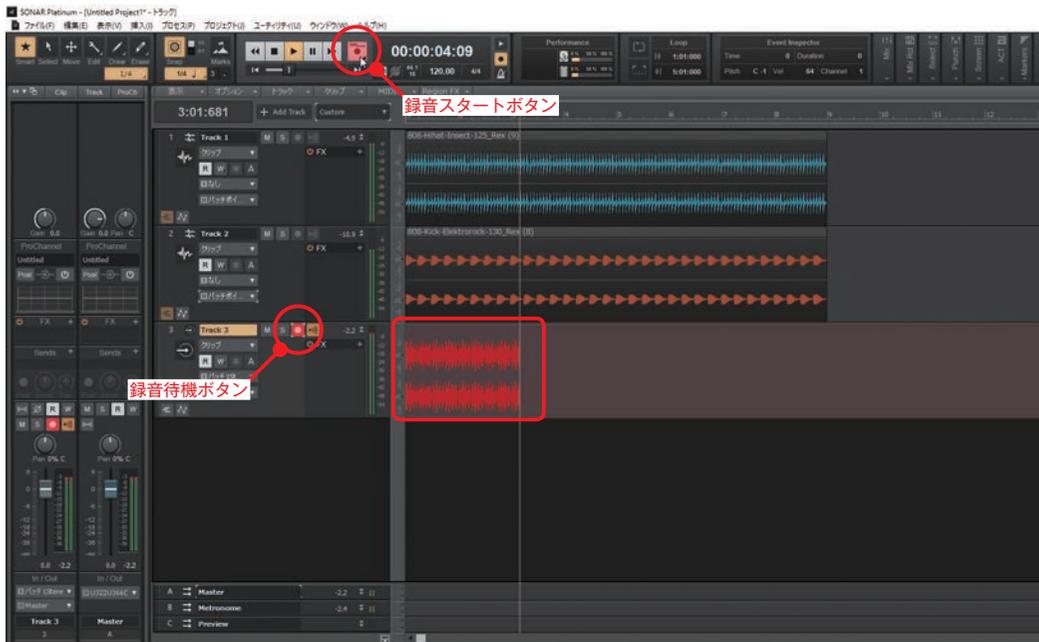


プロジェクトを再生させてみると音の信号がバストラックに入ってきているのがわかります。



- 1 章
- 2 章
- 3 章
- 4 章
- 5 章
- 6 章
- 7 章
- 8 章
- 9 章
- 10 章
- 11 章
- 12 章
- 13 章
- 14 章
- 15 章
- 16 章

バストラックで録音待機ボタンを点灯させることでパッチポイントを通して入ってきた信号を録音することもできます。



! hint パッチポイントの消し方

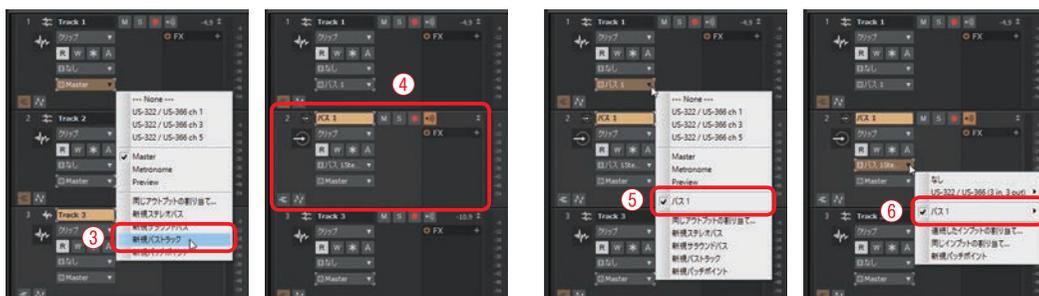
現在選択されている入力先や出力先のパッチポイントを別のものを選択し直して (①)、パッチポイントがどこにも選択されていない状態になるとパッチポイントが削除されます (②)。



! hint

オーディオトラックのアウトプットで「新規バストラック」を選択すると (③)、パッチポイントを使って繋がれた状態で新しくバストラックが作られます (④)。

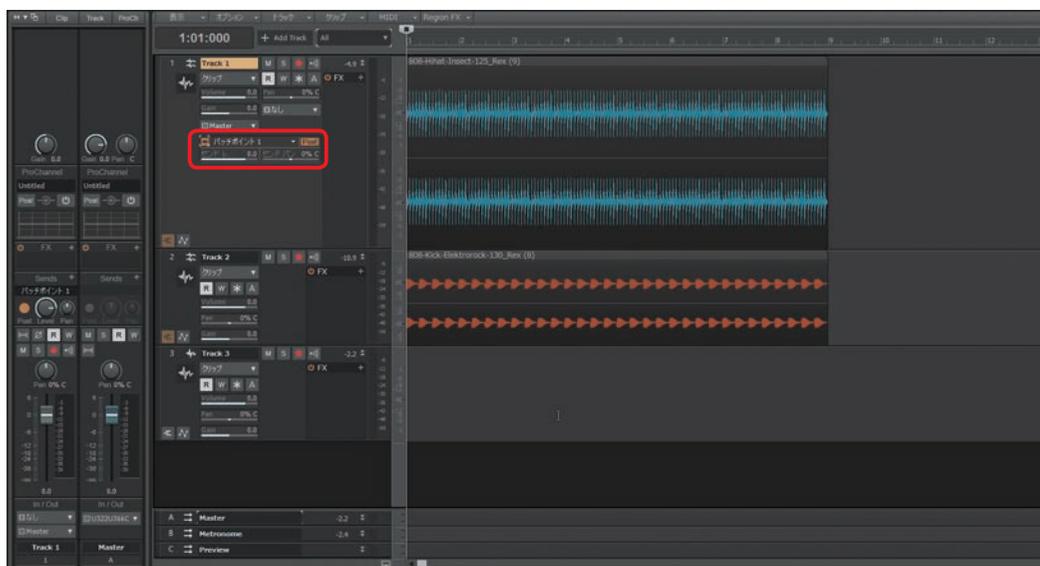
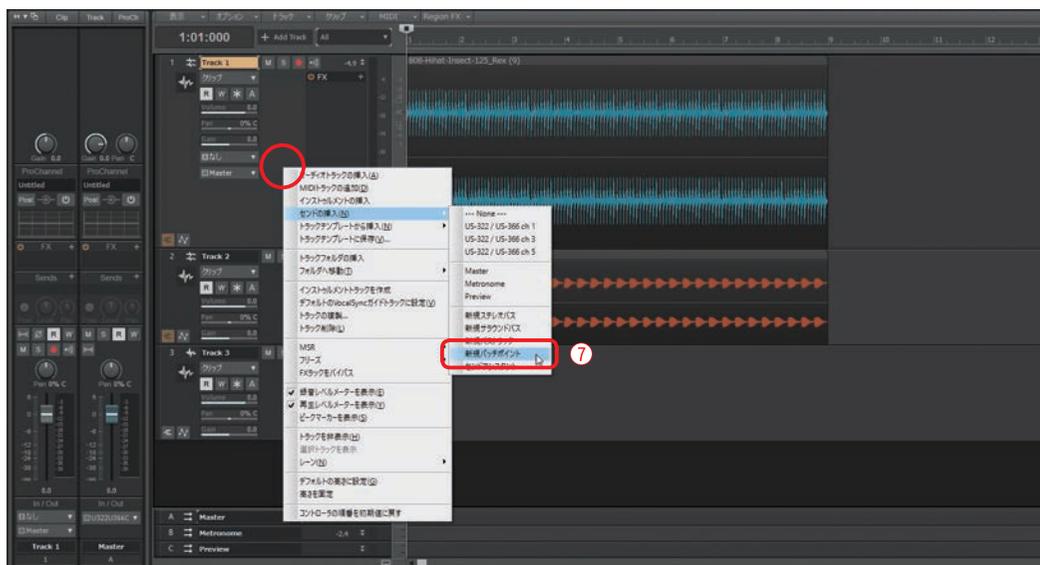
オーディオトラックのアウトプット (⑤) と、バストラックのインプット (⑥) がパッチポイントに設定されています。





hint

バッチポイントはセンドでも設定することができます。トラックの上で右クリックをして表示されるメニューからセンドの設定をします (7)。



1章

2章

3章

4章

5章

6章

7章

8章

9章

10章

11章

12章

13章

14章

15章

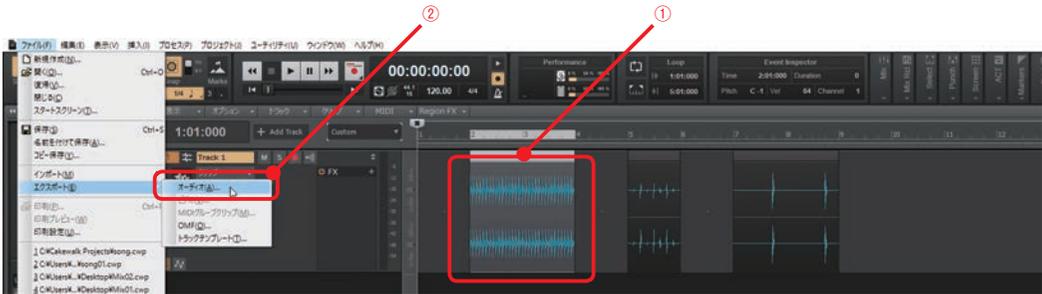
16章

4 クリップごとにエクスポート

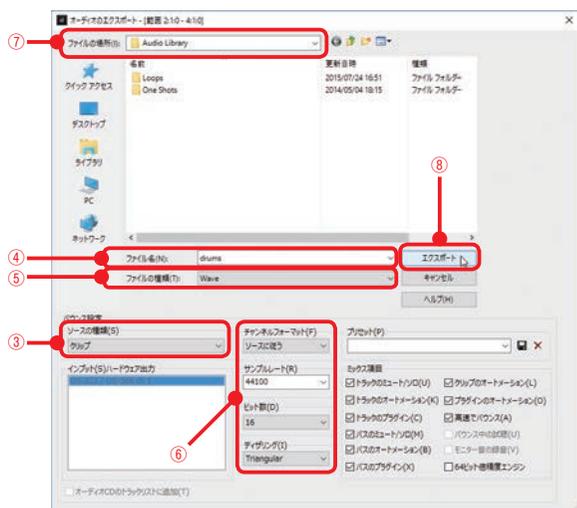
クリップを選択してオーディオのエクスポートからクリップ単位で書き出すことができます。プロジェクトで使用していたオーディオデータを素材として保存する時などに便利な機能です。

手順

- 1 オーディオクリップをクリックして選択します (①)。
- 2 メインメニュー「ファイル」 → 「エクスポート」 → 「オーディオ」を選択します (②)。

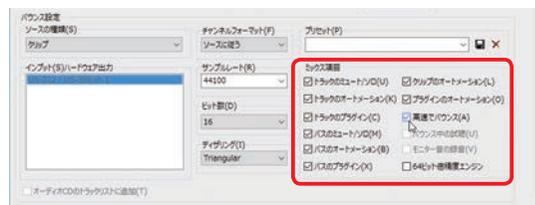


- 3 「オーディオのエクスポート」ダイアログが表示されます。ソースの種類から「クリップ」を選択します (③)。
- 4 ファイルの名前を入力します (④)。
- 5 ファイルの種類を選択します (⑤)。
- 6 チャンネルフォーマット、サンプルレート、ビット数、ディザリングを設定します (⑥)。
- 7 ファイルを保存する場所を選択します (⑦)。
- 8 エクスポートをクリックすると書き出されます (⑧)。



! hint

ミックス項目ではミックスさせる項目を選択することができます。右の画像の初期状態のままです。もしエクスポートしたものにノイズがのっているようなときは、「高速でパウンス」のチェックマークを外してみましょう。エクスポートに時間がかかりますが、ノイズが入りにくくなります。



5 プラグインのアップサンプリング

プラグインのアップサンプリングは、プロジェクトはそのまま、プラグインの処理だけをハイサンプリングにすることができる機能です。アップサンプリングをすることで、CPUの負荷を抑えながらハイサンプリングレートでの処理が実現できます。デジタルノイズを人間の耳で聞こえない範囲に移したり、位相シフトを劇的に減らすことができます。

アップサンプリングはプロジェクトで設定しているサンプリングレートの2倍にアップサンプリングされます。例えば48kHzのプロジェクトでは2倍の96kHzになります。アップサンプリングはプラグインの再生時に加え、バウンス/フリーズ/エクスポート時にも対応しています。

ここではプラグインの再生時でのアップサンプリングの手順を説明します。

手順

- 1 プラグインウィンドウの左上にあるアイコンをクリックします (①)。
- 2 ドロップダウンメニューから「再生時にアップサンプリングする」を選択しチェックを入れます (②)。
- 3 コントロールバーの「ミックスモジュール」にある「2×」のボタンをクリックして点灯させてアップサンプリングを有効にします (③)。

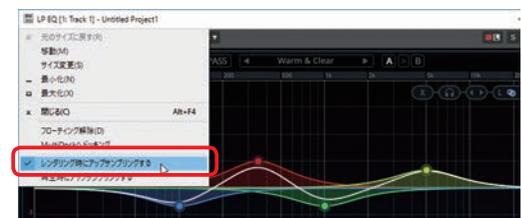


hint

「2×」ボタンを点灯させることで、プロジェクト全体でプラグインのアップサンプリング処理が有効になります。

hint

レンダリング時にアップサンプリングするを選択することで、バウンス/フリーズ/エクスポート時にアップサンプリング処理を行うことができます。

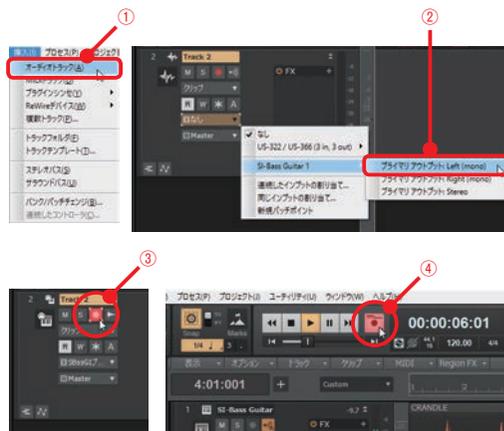


6 ソフトシンセのリアルタイム録音

ソフトシンセの音をオーディオトラックに録音することができます。ソフトシンセのリアルタイム録音はSONARの内部で処理されるデジタル録音になるのでノイズがないクリアな音質になります。

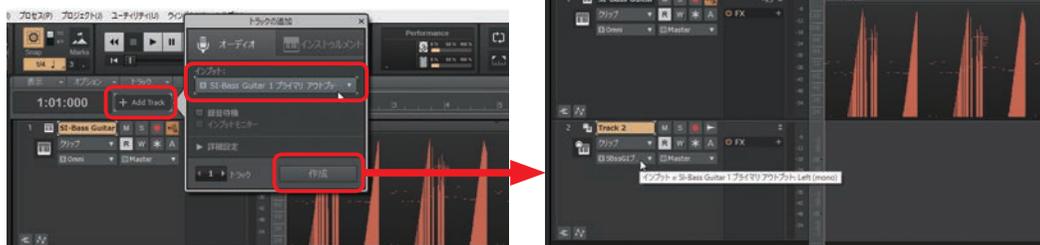
手順

- 1 メインメニュー「挿入」→「オーディオトラック」を選択し (①)、オーディオトラックを1つ追加します。
- 2 オーディオトラックのインプットでソフトシンセの出力を選択します (②)。インプットを変更するとトラックのアイコンも変わります。
- 3 録音待機ボタンをクリックして点灯させます (③)。
- 4 トランスポートモジュールの録音開始ボタンをクリックして (④) 録音開始します。



! hint

「Add Track」ボタンを使うことでトラックの作成と同時にオーディオトラックのインプットも設定できます。



Addictive Drums 2のパラアウト方法

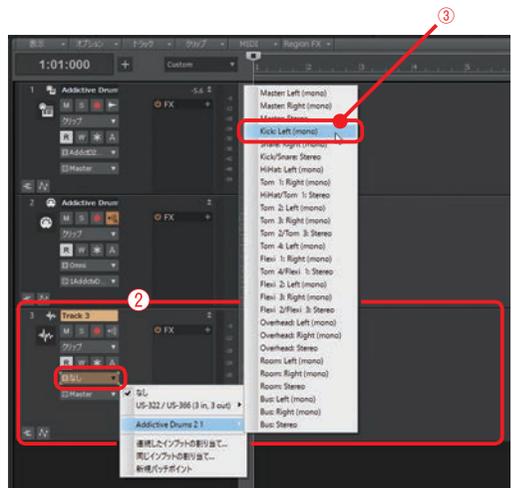
マルチ出力できる音源はそれぞれの出力先をパラアウトと言って個別に出力して録音できます。例えばマルチ出力の設定ができる Addictive Drums 2では、キック、スネア、ハイハットなどを別々のオーディオトラックに同時に録音することができます。ここでは例としてキックだけを1つのオーディオトラックに割り当てる手順を紹介します。

手順

- 1 メインメニュー「挿入」→「オーディオトラック」を選択し (①)、オーディオトラックを1つ作成します (次ページ②)。



2 オーディオトラックのインプットから「Addictive Drums 2」 → 「Kick: Lift(mono)」を選択します (3)。



3 オーディオトラックがシンセトラックに変わります。トラック番号右側のトラックのマークをダブルクリックして (4) Addictive Drums 2のエディタ画面を表示します。



4 「KIT」 ボタンをクリックして (5) KITを表示します。



- 1 章
- 2 章
- 3 章
- 4 章
- 5 章
- 6 章
- 7 章
- 8 章
- 9 章
- 10 章
- 11 章
- 12 章
- 13 章
- 14 章
- 15 章
- 16 章

- 5 「KICK」のフェーダー下にある↓をクリックします (⑥)。
- 6 表示されたメニューから「Separate Out (Post Fader)」を選択します (⑦)。選択すると↓が緑色に点灯します (⑧)。



同様の手順で各楽器を各オーディオトラックに割り当てることで個別に出力することができます。



hint Addictive Drums 2側で
パラアウトの設定をする時に選択
できる出力先●

- Separate Out (Pre Fader)
- Separate Out (Pre Fader) +Master
- Separate Out (Post Fader)
- Separate Out (Post Fader) +Master



「Pre Fader」と書かれたものは各楽器のボリュームフェーダーの影響を受けません。
「Post Fader」と書かれたものは各楽器のボリュームフェーダーの影響を受けます。
「Pre Fader」のものはAddictive Drums 2で設定したフェーダーの音量が無視され、「Post Fader」のものはAddictive Drums 2で設定したフェーダーの音量でオーディオトラックの方に出力されるということです。
「+Master」と書かれたものはオーディオトラックの他にAddictive Drums 2のMasterにも並行して出力されることを意味しています。

7 Melodyne 4 Essential

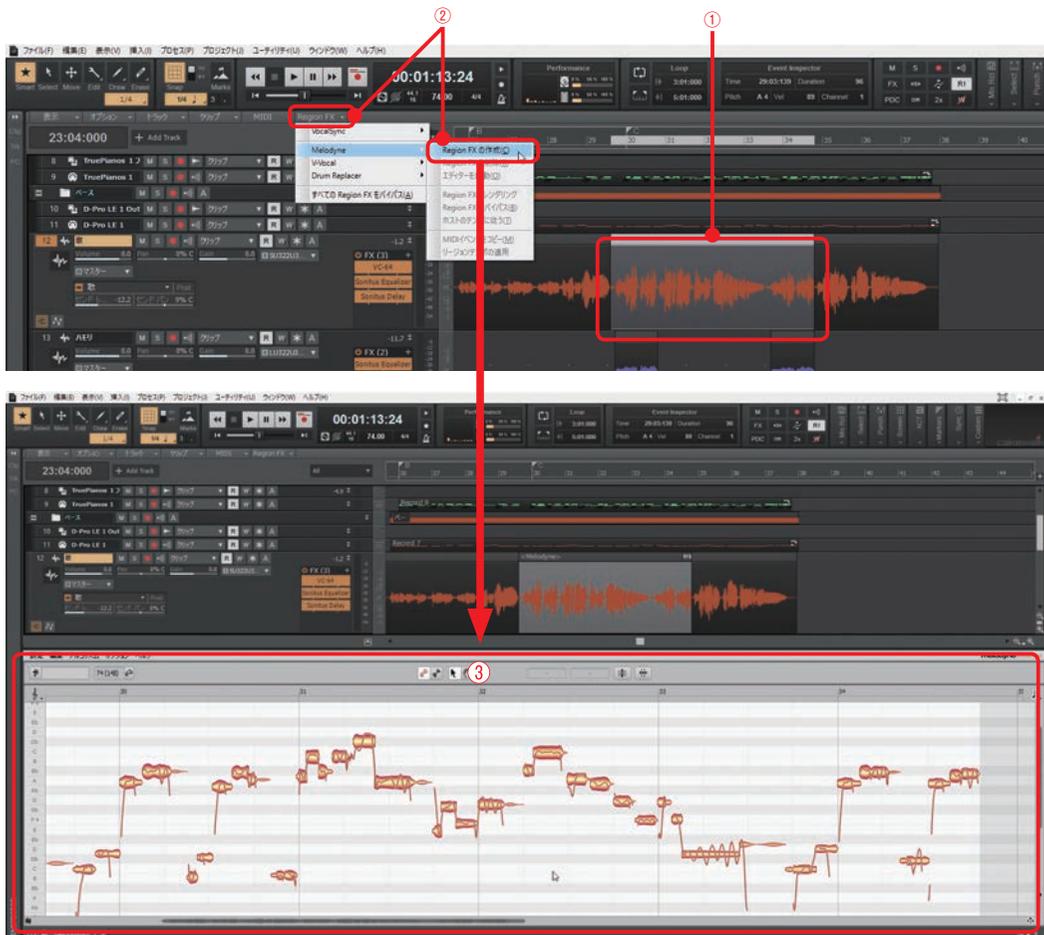
PLATINUM PROFESSIONAL

オーディオ録音されたボーカルなどの音程を修正することができるMelodyneが、Melodyne 4にアップデートされ音程やタイミングなどの検出精度が上がりました。

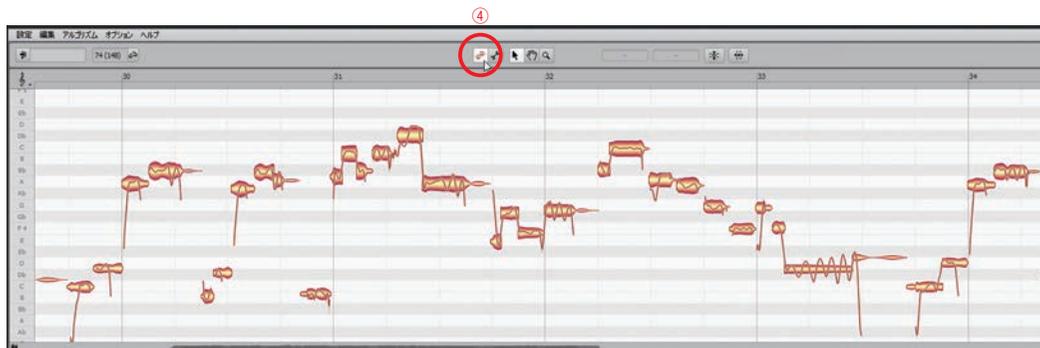
Melodyne 4では実際に音を編集する「編集モード」と、編集前にMelodyneが検出した音を確認し修正することができる「ノートアサインメントモード」が用意されています。

手順

- 1 Melodyneで編集したいオーディオクリップをクリックして選択します (①)。
- 2 トラックビューメニューの「Region FX」→「Melodyne」→「Region FXの作成」を選択すると (②) Melodyneエディタが起動し、ピアノロールビューのように音符が表示されます (③)。

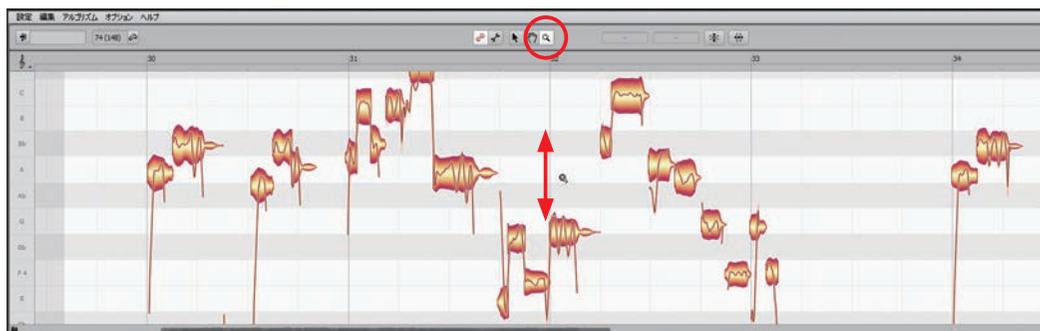


- 3 編集モードボタンが点灯しているか確認します (4)。点灯していない場合はクリックして点灯させます。



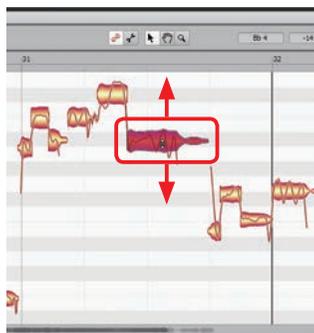
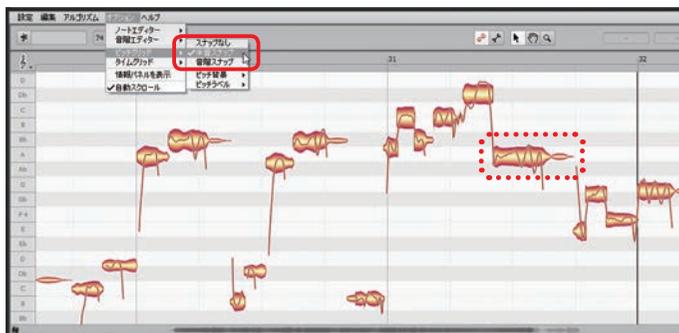
ズームツールで見やすい大きさに

ズームツールをクリックして選択します。エディタ上でマウスをクリックしたまま上下左右にドラッグすることでエディタ画面のサイズを拡大縮小できます。下にドラッグすると縦尺が拡大され、上にドラッグすると縦尺が縮小されます。また、右にドラッグすると横尺が拡大され、左にドラッグすると横尺が縮小されます。



音程の修正

Melodyne メニューの「オプション」→「ピッチグリッド」からピッチのグリッドを選択できます。修正したい音符を上下にドラッグすることでグリッドに沿って移動します。



[Alt] キーを押しながらドラッグすることでピッチのグリッドがスナップなしと同じ状態になります。自由に音程を調節でき微妙な修正も可能になります。



タイミングの修正

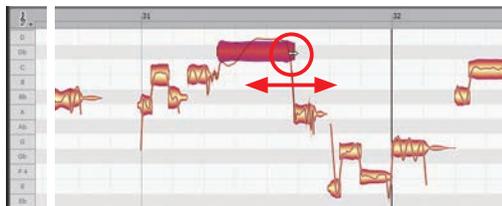
Melodyne メニューの「オプション」→「タイムグリッド」からタイミングのグリッドを選択できます。まずはグリッドを有効にするために、「有効」をクリックしチェックマークを付けます (①)。

すでにチェックマークが付いている場合は有効になっているのでそのまま大丈夫です。

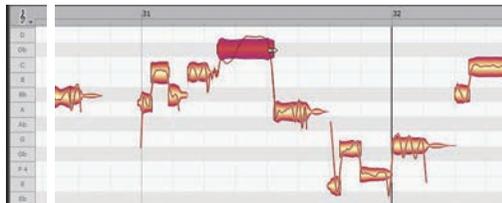


タイミングのグリッドを選択します (②)。

音符の始点や終点をマウスでドラッグすることでグリッドに沿って移動します。

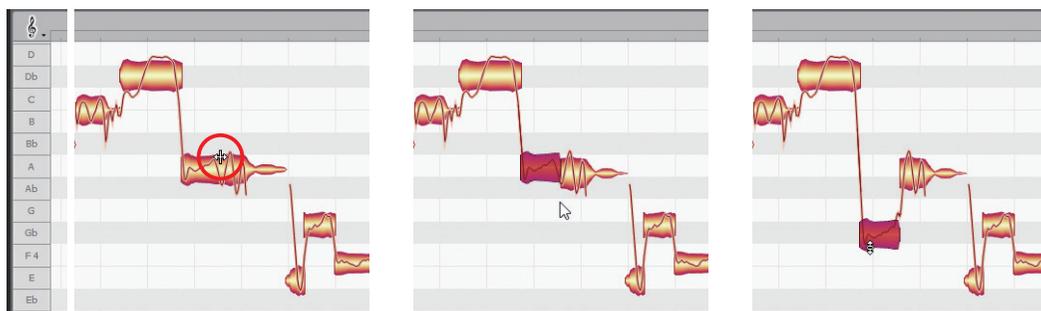


[Alt] キーを押しながらドラッグするとグリッドを無視してタイミングを修正できます。



音符の分割

音符の上段にマウスを移動するとマウスカーソルが \leftrightarrow に変わります。ダブルクリックすることでマウスカーソルの位置で音符を分割することができます。

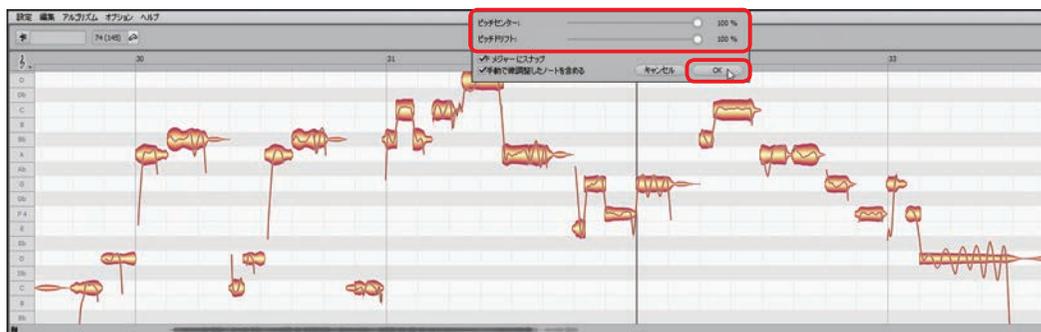


「ピッチを補正」ボタンを使う

「ピッチを補正」ボタン  をクリックするとピッチの補正ウィンドウが表示されます。



ピッチセンターとピッチドリフトのスライダーを動かして補正する度合いを調整できます。スライダーを動かすと同時に音も移動し修正されます。修正後「OK」ボタンをクリックするとデータが確定されます。



・ピッチセンター (①)

半音と半音の間にあるピッチを近い方の音程に合わせます。100%にすることで近い方の音程にぴったり合います。



・ピッチドリフト (②)

音程の揺れ (音符の中に表示されている波線の振れ具合) を補正します。

・●●●キーにスナップ (③)

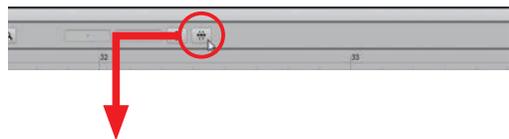
Melodyneが予測したキー (調) が「Fメジャー」というように表示されます。□にチェックを入れると表示されたキーに合わせて音が修正されます。

・手で微調整したノートを含める (④)

□にチェックを入れると **Alt** キーなどを使って手で修正したノート (音符) も含めて変更されます。□のチェックを外すと手で修正したノートは変更されません。

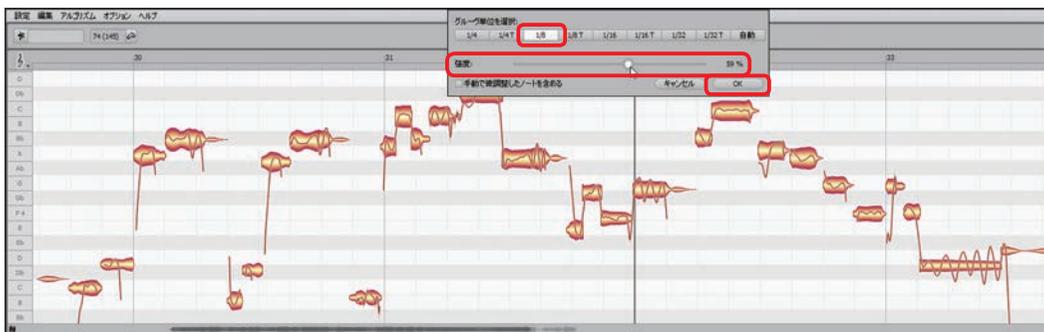
「タイムをクオンタイズ」ボタンを使う

「タイムをクオンタイズ」ボタン をクリックするとタイムをクオンタイズするウィンドウが表示されます。

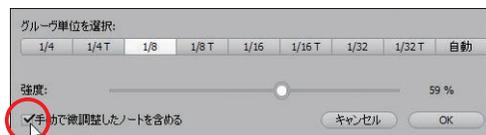


「グループ単位を選択」でグリッドを決めて「強度」のスライダーでクオンタイズのかり具合を決めます。スライダーを動かすと同時に音も移動し修正されます。

1/4Tなど、グループ単位の横に表示されるTは3連符を意味します。

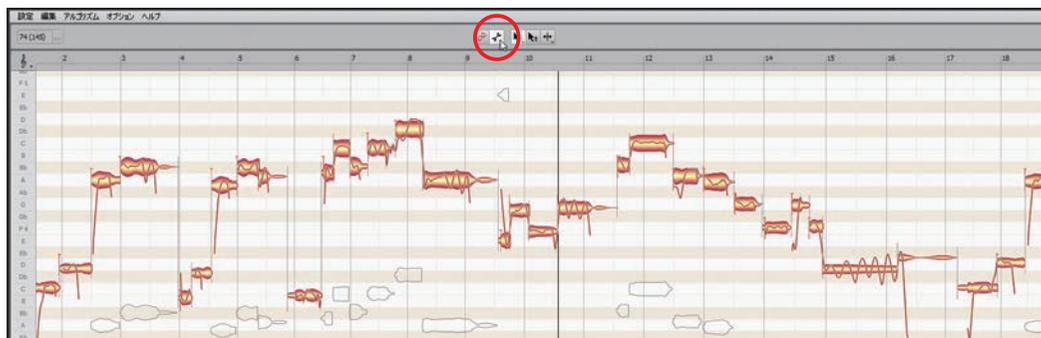


「手で微調整したノートを含める」の□にチェックを入れると **[Alt]** キーなどを使って手で修正したノート（音符）も含めて変更されます。



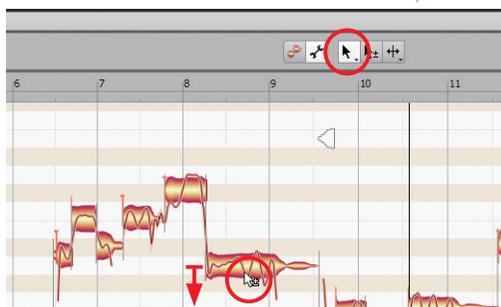
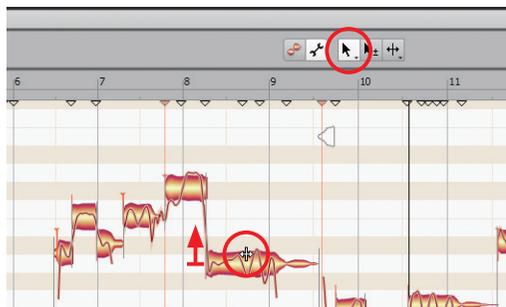
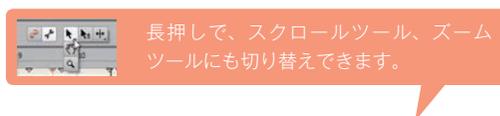
ノートアサインメントモード

編集モードで編集を行う前にMelodyneが検出した音の確認と修正ができるモードです。検出する音の音量が小さいと音のスタート位置がうまく検出されなかったり、2つの音が1つの音として誤って検出されてしまうことがあります。このモードを使って検出された音を確認したり、修正したりすることで編集モードで音を編集する際に作業しやすくなります。



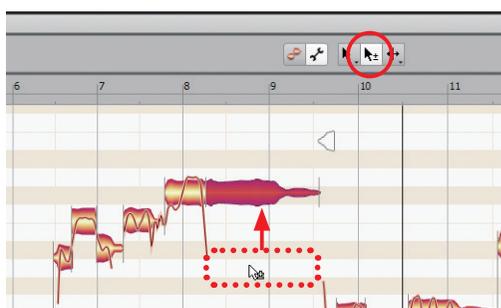
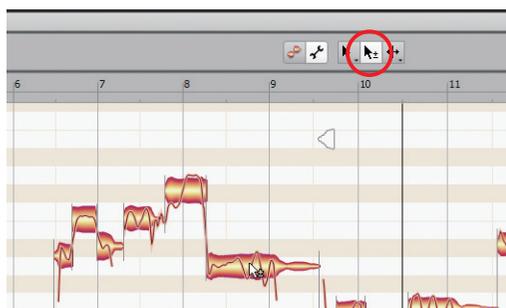
・「↶」メインツール

音の上部分では分割ツール、下部分ではアクティベーションツールとして機能します。



・「↷」アクティベーションツール

音をダブルクリックすると該当する音が最も妥当と思われる音程に移動します。



・「**⇄**」ノート分割ツール

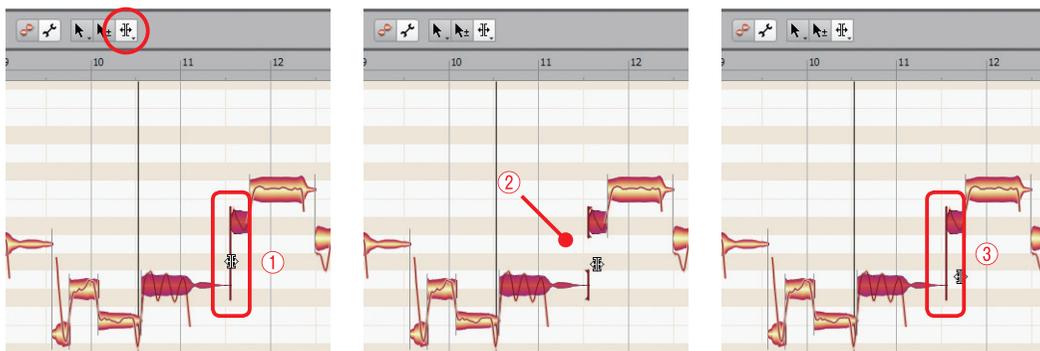
ダブルクリックで音を分割できます。



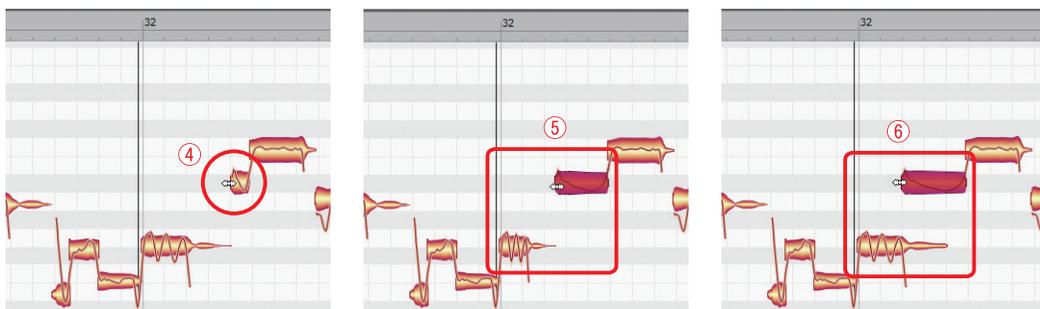
長押しで、分割タイプツール、スタート位置ツールにも切り替えます。

・「**⇄**」分割タイプツール

連続した音が連動して動くソフト分割と、別々に動くハード分割との切り替えができます。隣り合う2つの音の間にある線を対象に、線上でダブルクリックすると (1) 線が分断されハード分割されます (2)。分断された線をクリックすると線が繋がり、ソフト分割の状態になります (3)。



ソフト分割とハード分割とでは、例えば (4) の音を動かすとして、ソフト分割の場合は (5) のように、ハード分割の場合は (6) のように、動作が異なります。



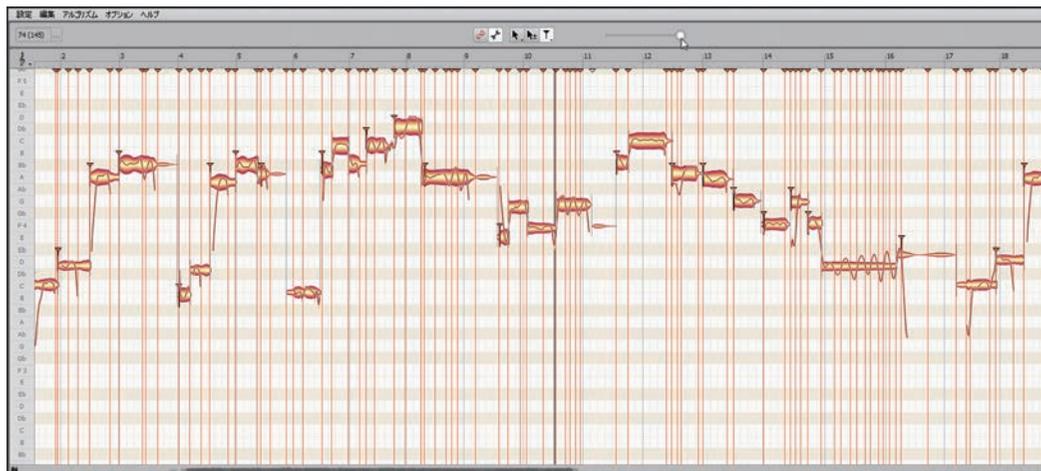
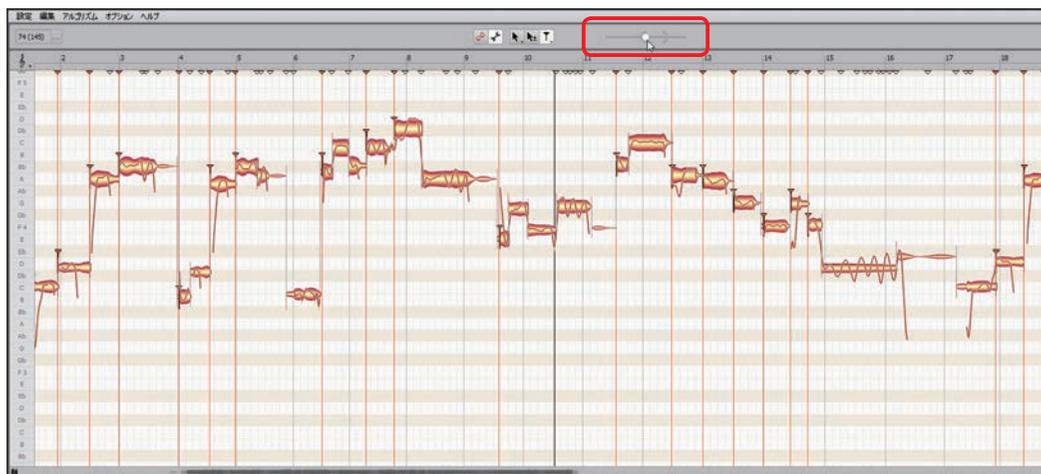
・[⇩] スタート位置ツール

スタート位置を手動で指定、解除できます。スタートさせたい位置でダブルクリックすると (7)、スタート位置が指定され (8)、再度ダブルクリックすると (9) 解除されます (10)。



! hint

分割ツール、スタート位置ツールの時には画面上段のスライダーで検出精度を調整できます。



8

テンポを自動検出してテンポマップを作成

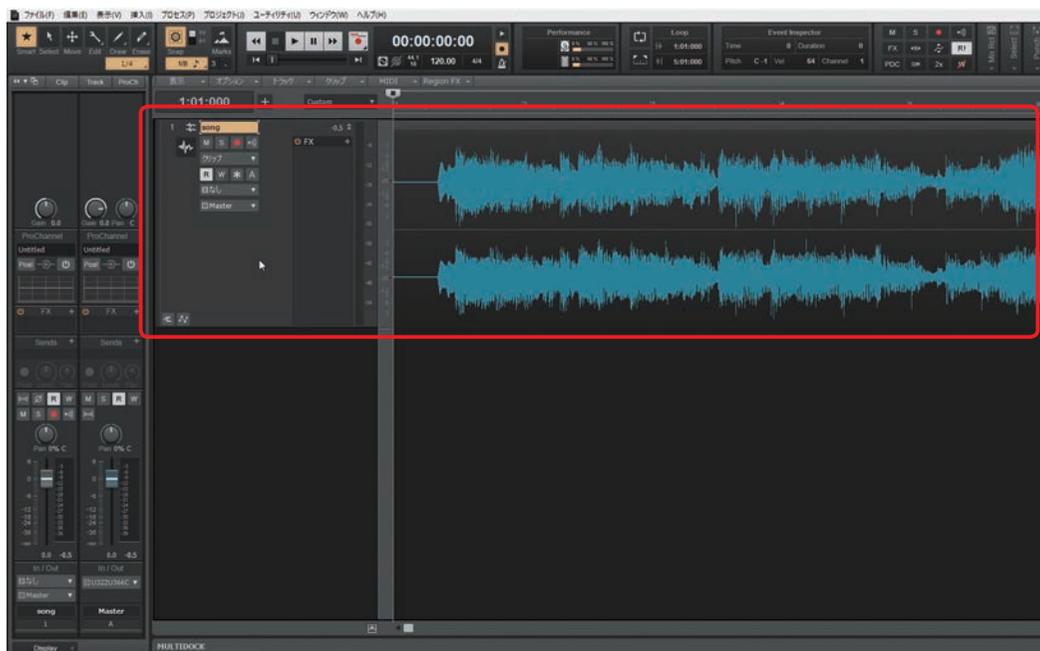
PLATINUM PROFESSIONAL

SONARのプロジェクトに読み込んだオーディオファイルからテンポを自動で検出することができま
す。自動検出は曲中でテンポが変化するものに対しても有効で、変化に合わせてテンポ情報をテンポ
トラックに書き込んでくれます。

使用例として、既存の曲（オーディオファイル）に合わせてアレンジしたり、耳コピーしたりする時
などに使うことで作業が容易になります。プロジェクトのテンポが自動検出したオーディオファイルの
テンポに同期することで、小節や拍に合わせてずれずにデータを入力することができるようになります。

このオーディオファイルのテンポの自動検出にはMelodyne 4のテンポ検出機能とSONARのARAテ
クノロジーが使われています。

まずはオーディオトラックにオーディオデータを読み込んでおきます。

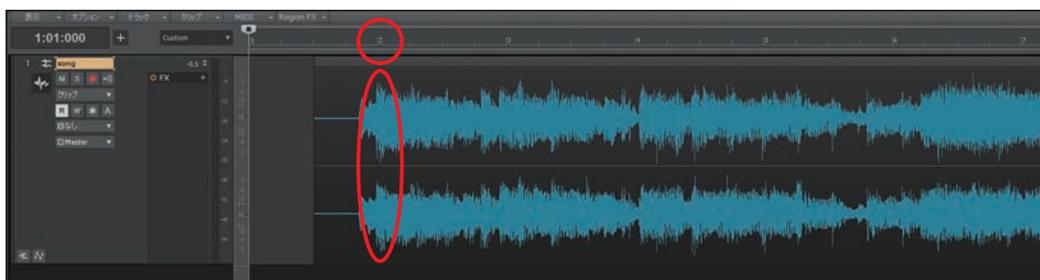
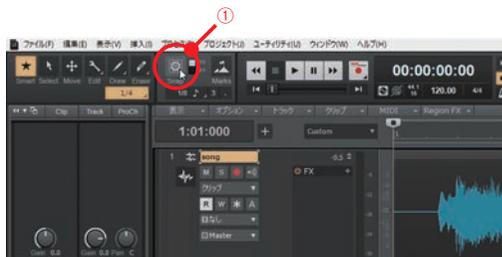


1 拍目を小節頭に合わせる

テンポの自動検出をする前にオーディオデータの拍をDAWの小節に、ある程度合わせておくと後で
MIDIデータを入力する時に楽になります。オーディオデータのテンポを調べただけの場合はこの操
作は不要です。

手順

- 1 オーディオデータの移動が微調整できるように、グリッドにスナップボタンをクリックして消灯します (①)。
- 2 オーディオデータの音を聞いて、波形を見ながら1拍目が小節の頭にくるようにオーディオデータをドラッグして合わせます (②)。



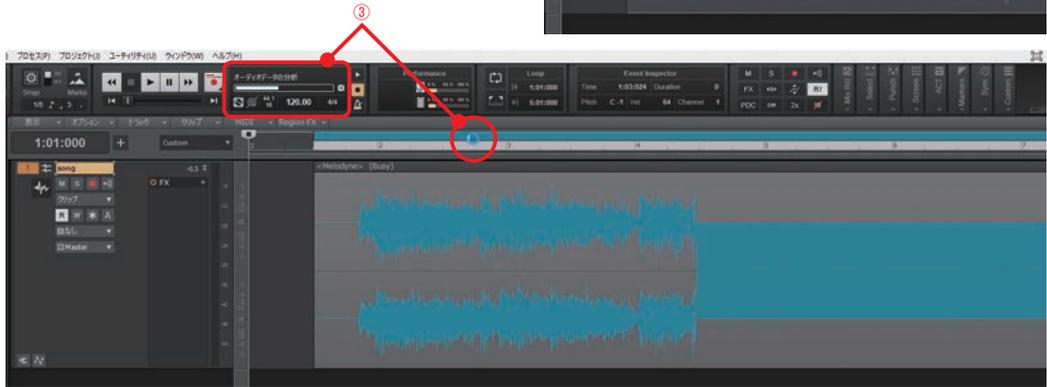
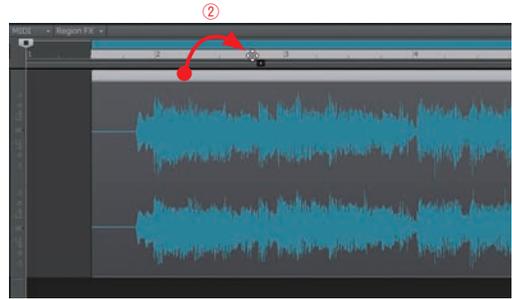
波形の先頭が1拍目になるとは限らないのでオーディオデータを何度か聞いて波形のどの部分が1拍目にあたるのかを見つけましょう。AメロやBメロなどのブロックの頭ではクラッシュシンバルが鳴ることが多いので波形が一瞬だけ大きくなっていることがあります、1拍目を探す時の参考にしてください。ここではこの大きくなっている部分が1拍目なので小節の頭に合わせています。

テンポの自動検出

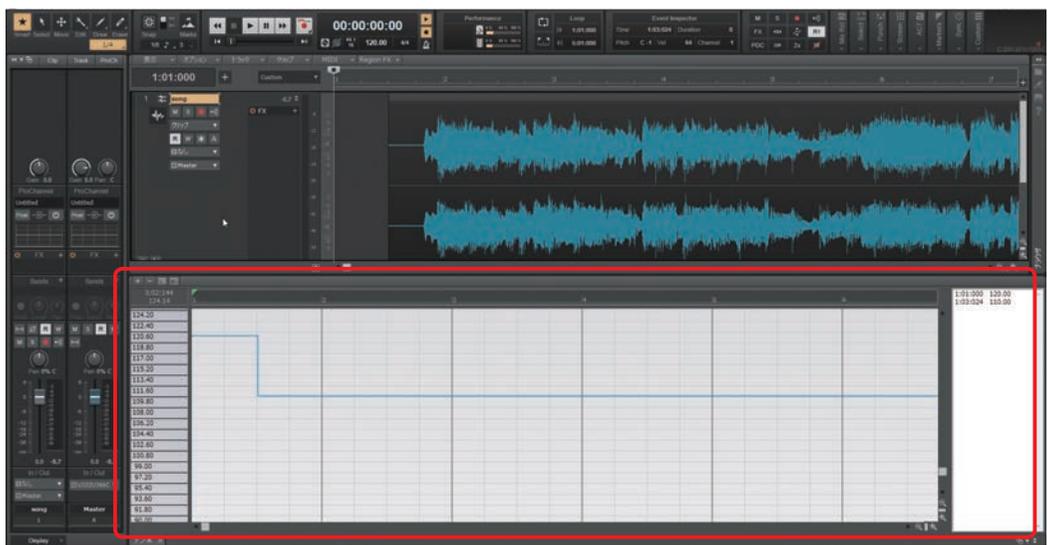
手順

- 1 クリップの上部をマウスマウスカーソルでドラッグします (①)。

- 2 オーディオクリップをタイムルーラにドラッグ&ドロップします (2)。オーディオデータが分析され (3)、テンポマップが作成されます。



- 3 「表示」メニューから「テンポ」を選択すると、テンポ画面が開き、作成されたテンポマップが確認できます。



9 ヘルプモジュール機能

マウスカーソルを置いた場所の機能や使用方法を表示してくれる機能です。SONARの操作にまだ慣れてない方などには機能や使用方法を確認しながら操作できるのでオススメしたい機能です。また長年SONARを使われている方もヘルプモジュールを試すことで普段使わない使用方法など新しい発見があるかもしれません。

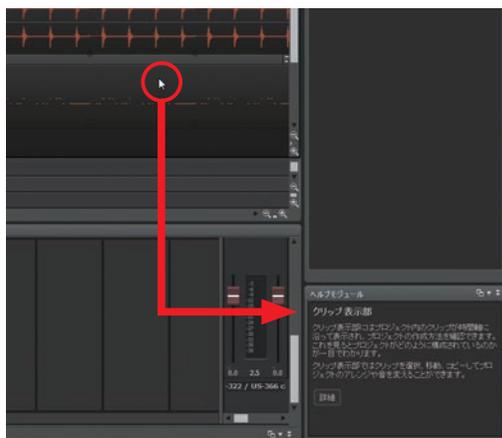
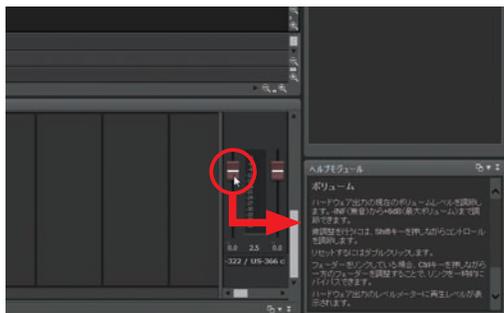
ヘルプモジュール機能で表示される説明はごく簡単にまとめられた解説です。より詳しく機能や使用方法を調べたい場合はヘルプを使用することをオススメします。

手順

- 1 メインメニュー「表示」→「ヘルプモジュール」を選択するとヘルプモジュールが表示されます。

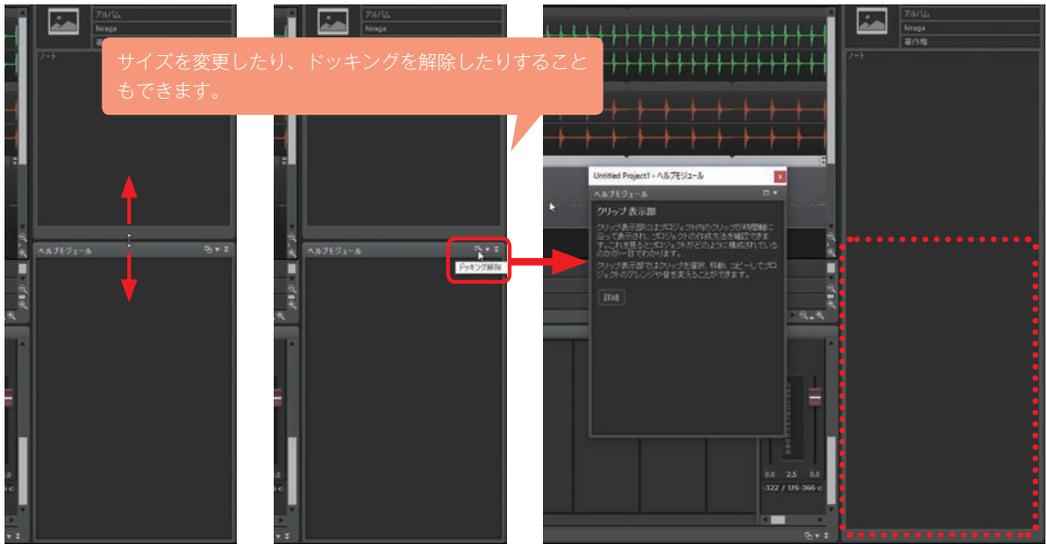


- 2 調べたいものの上にマウスカーソルを移動することで、ヘルプモジュールに解説が表示されます。



ショートカット

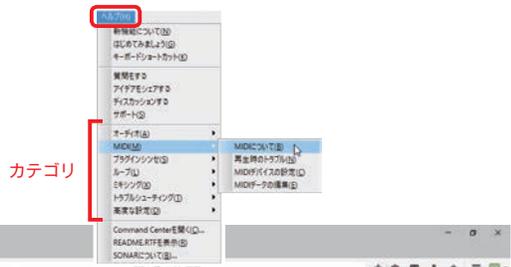
パソコンのキーボード **[Y]** でヘルプモジュールが表示されます。表示後は **[Y]** を押すごとに、ヘルプモジュールのウィンドウサイズが標準サイズ→最小化と切り替わります。ウィンドウ右上の **▼** マークをクリックすることも切り替えできます。



サイズを変更したり、ドッキングを解除したりすることもできます。

SONAR のヘルプページの開き方

- ・パソコンのキーボード **[F1]**
- ・メインメニュー「ヘルプ」にヘルプページへのリンクがカテゴリ別に用意されています。



1章
2章
3章
4章
5章
6章
7章
8章
9章
10章
11章
12章
13章
14章
15章
16章

10 スマートスワイプ機能

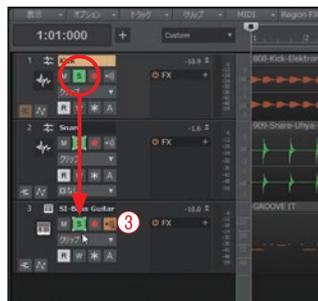
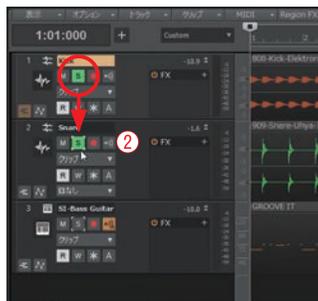
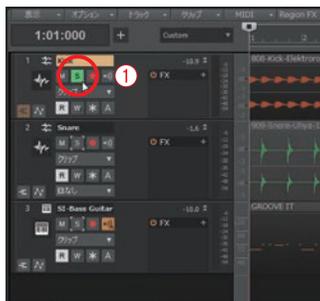
複数のトラックのソロボタンやミュートボタンなどのONとOFFの切り替えを、マウスをクリックしたまま移動させることで連続して行うことができる機能です。今までは各トラックのボタンを1つずつクリックしてONとOFFを切り替える必要がありましたが、スマートスワイプ機能を使うことで一回の動作で連続して切り替えられるようになります。

スマートスワイプ機能に対応しているもの

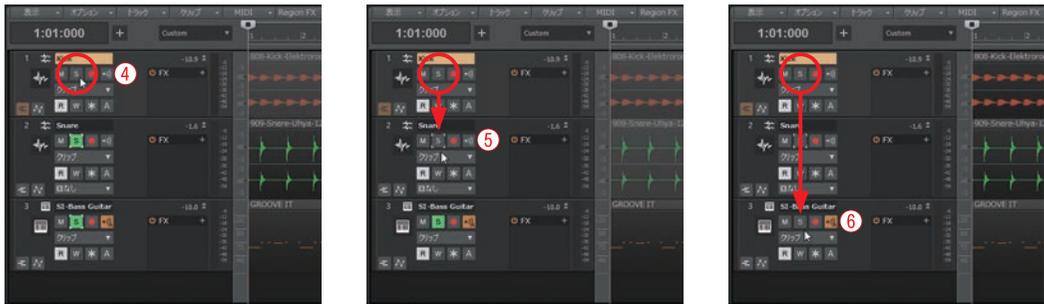
- ・ミュート
- ・ソロ
- ・録音待機
- ・入力モニター
- ・オートメーションの再生
- ・オートメーションの記録
- ・アーカイブ
- ・トラックのバイパス
- ・センドオン
- ・センドプリ/ポスト
- ・波形プレビュー
- ・位相
- ・ステレオ/モノラル切り替え
- ・ProChannel Enable
- ・ProChannelのバイパス
- ・フェーダーのリンク

手順

- 1 目的のボタンをクリックしたまま (1) 他のトラックへマウスをスライドさせます (2) (3)。



ボタンのOFFも同様の操作でできます (④⑤⑥)。



コンソール画面でも同様に操作できます。

ボタンのON



ボタンのOFF

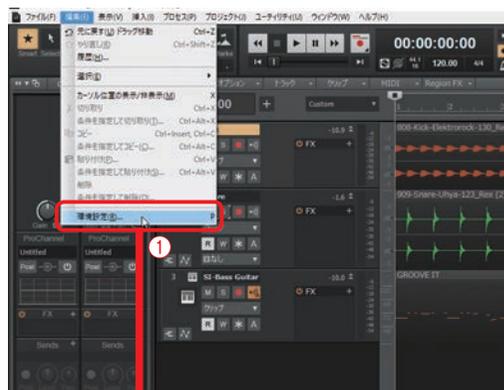


11 グラフィックテーマの変更

SONARのグラフィックテーマを変更できる機能です。黒を基調としたシックでオシャレなTungsten（タングステン）と、これまでのSONAR Xシリーズでおなじみのグレーを基調としたMercury（マーキュリー）からテーマを選択することができます。グラフィックテーマの変更は簡単に行えるので、その日の気分や作業の内容に合わせてテーマを切り替えて使用することができます。

手順

- 1 メインメニュー「編集」→「環境設定」を選択します (①)。
- 2 環境設定ダイアログが開くので、「カスタマイズ」→「テーマ」を選択します (②)。
- 3 テーマの選択画面の「テーマ」欄から希望するテーマを選択します (③)。
- 4 「適用」ボタンをクリックするとテーマが変わります (④)。
- 5 「閉じる」ボタンをクリックすると環境設定ダイアログが閉じます (⑤)。



12 SONAR Theme Editor (テーマエディタ)

PLATINUM

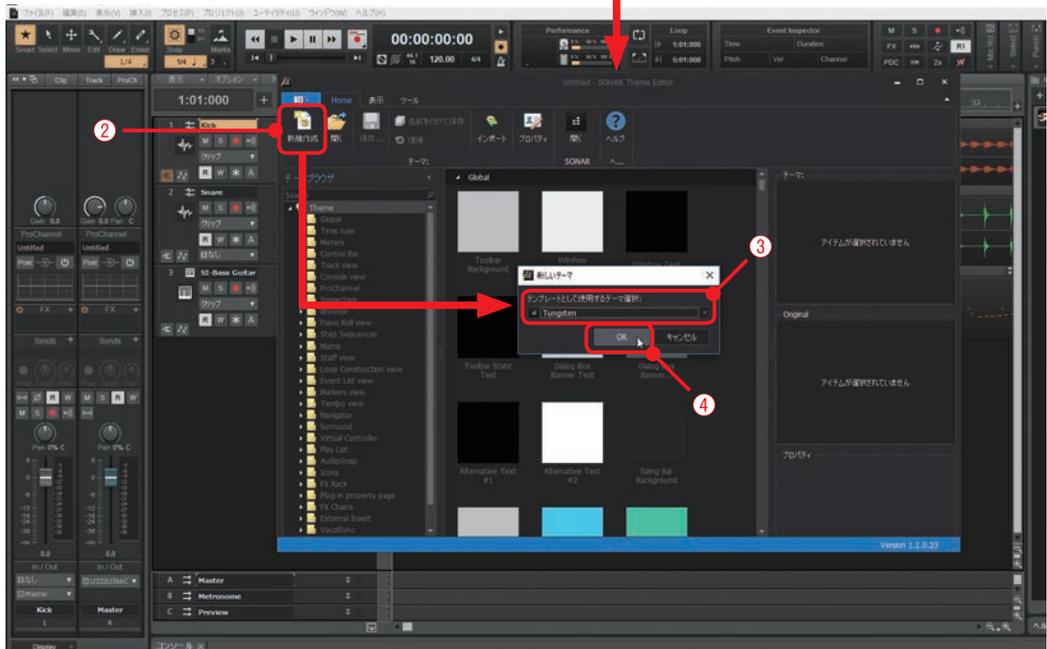
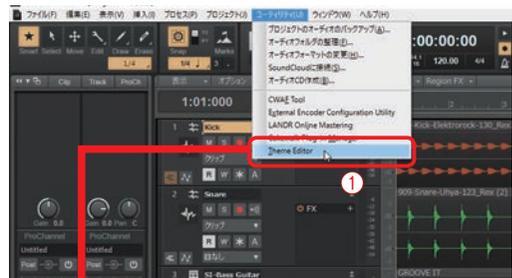
SONAR Theme EditorはSONARの背景や各種ボタン、ツマミ、フェーダー、メーターなどの色やデザインを自由にカスタマイズすることができるソフトウェアです。

SONAR Theme Editorでは初回起動時にSONAR Theme Editorと連動して動かすお手持ちの画像編集ソフトを選択する必要があります。その後SONAR Theme Editorで実際に変更したいパーツなどを選択すると、初回起動時に選択した画像編集ソフトが起動して色やデザインを編集できるようになります。編集した画像などはSONAR Theme Editorで既存のものと差替えることができます。SONAR Theme Editorを使ってカスタマイズしたものは新しいテーマとして保存できます。

ここでは例として、ピアノロールビューのソロボタンの色を変えて新しいテーマとして保存してみましょう。

手順

- 1 メインメニュー「ユーティリティ」→「Theme Editor」を選択します (①)。
- 2 SONAR Theme Editorが起動します。「新規作成」をクリックします (②)。
- 3 「新しいテーマ」ダイアログが表示されます。テンプレートとして使用するテーマを選択します (③)。
- 4 「OK」をクリックします (④)。



1章

2章

3章

4章

5章

6章

7章

8章

9章

10章

11章

12章

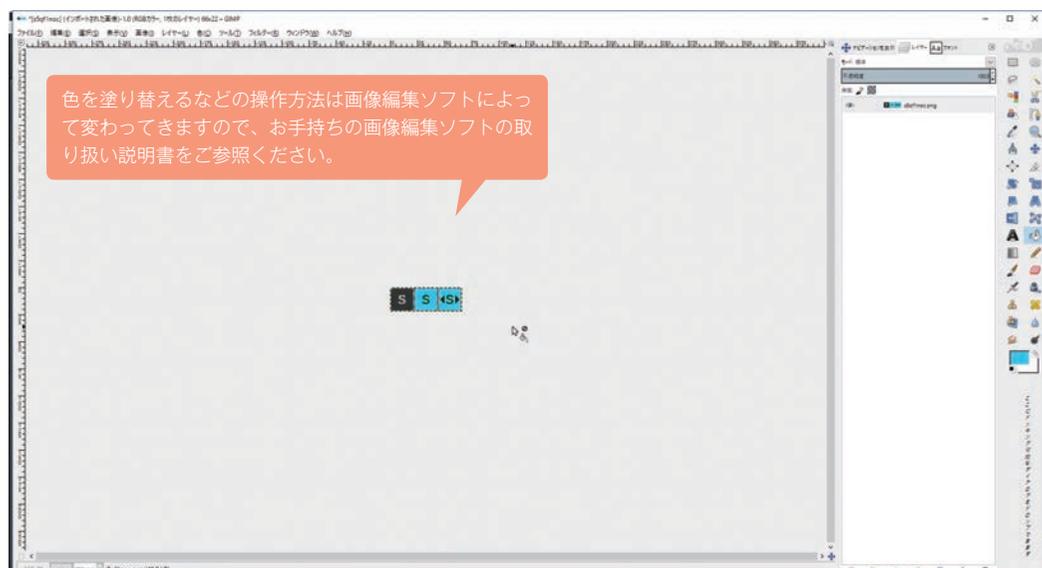
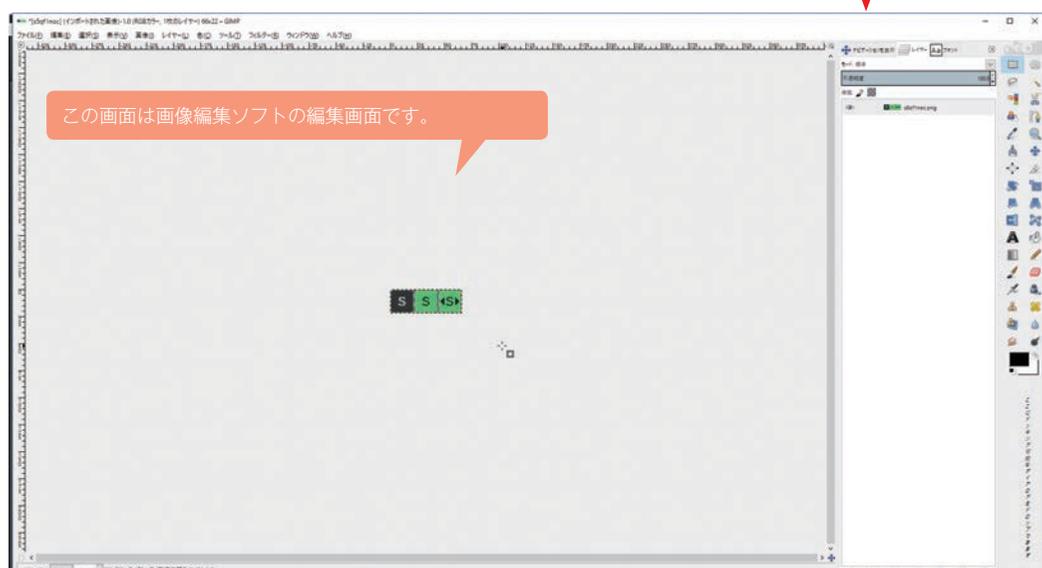
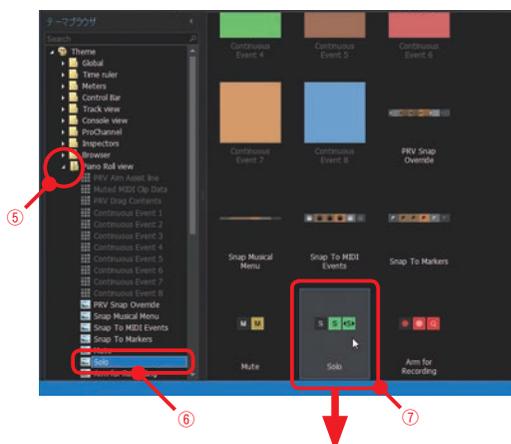
13章

14章

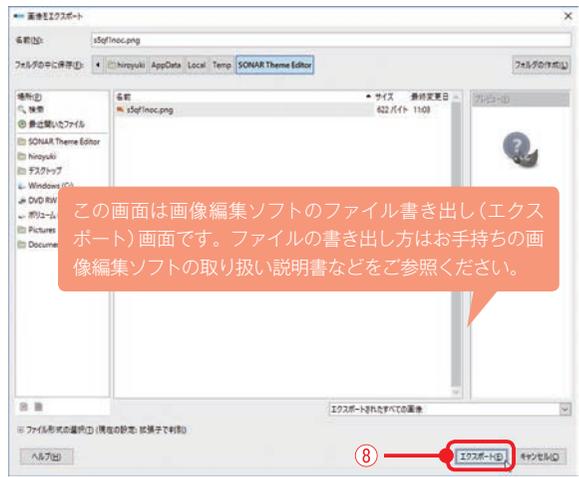
15章

16章

- 5 テーマブラウザより変更したいカテゴリのフォルダマーク左側にある▶をクリックします (5)。ここでは「Piano Roll view」を選択します。
- 6 「solo」をクリックすると (6) 画面中央のsoloの画像アイコンが選択されます。
- 7 画面中央のsoloの画像アイコンをダブルクリックします (7)。
- 8 画像編集ソフトが起動するので、画像を編集します。ここではボタンの色を水色に塗り替えてみました。

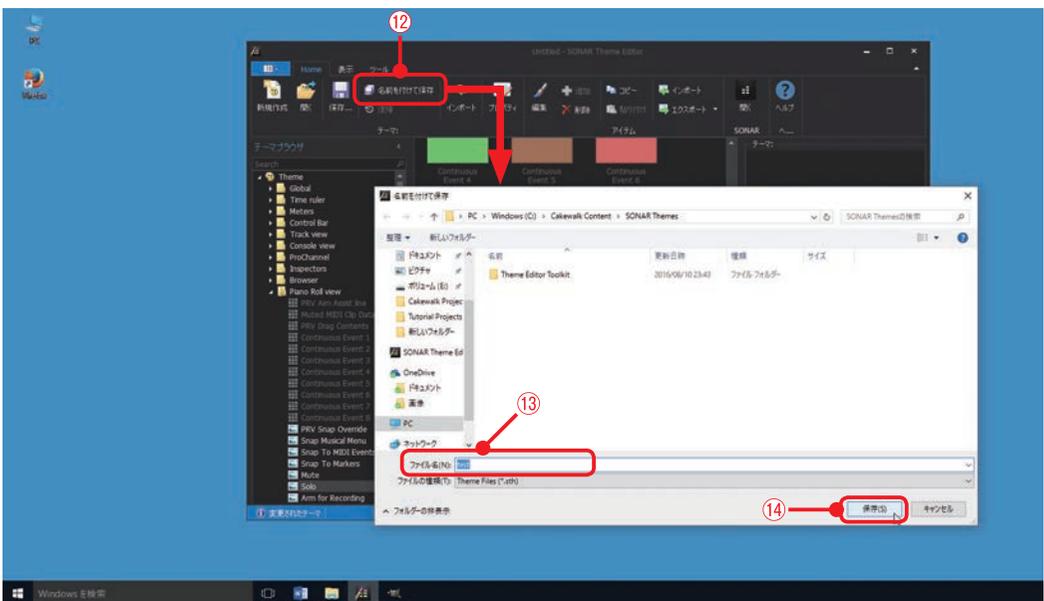


- 9 画像編集ソフトで編集した画像を書き出し（エクスポート）する際には、元のファイルと同じ名前（.png）にして書き出します（8）。書き出し後は画像編集ソフトを閉じます。
 - 10 「SONARテーマエディタ」ダイアログが表示されているので「最新の情報に更新」ボタンをクリックします（9）。
 - 11 「OK」ボタンをクリックします（10）。
 - 12 SONARを一度終了して閉じます（11）。
- SONARを閉じてでもSONAR Theme Editorは起動したままになります。



- 13 今作業中の内容をテーマとして保存します。「名前を付けて保存」をクリックします（12）。

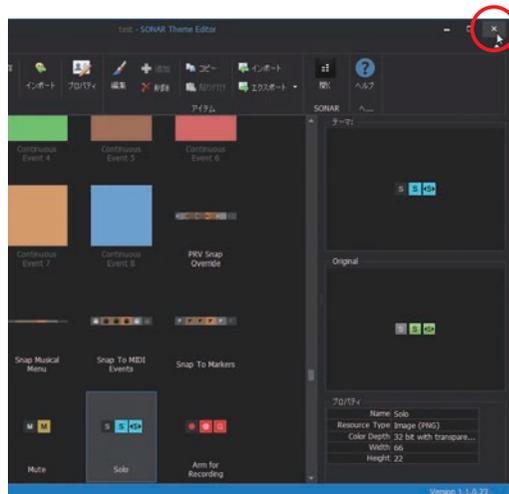
- 14 「名前を付けて保存」ダイアログが表示されるので、ファイル名を入力して（13）「保存」ボタンをクリックします（14）。



- 15 SONARを起動して新しく保存したテーマを読みだします。SONAR Theme Editorの「開く」ボタンをクリックすると (15) SONARが起動します。テーマの読み出しは項目11を参照ください。



SONARを起動したらSONAR Theme Editorや画像編集ソフトは使わないので閉じても構いません。続けて他のものも編集したい場合は開いたまま続けて作業できます。



16 ピアノロールビューを開いて「solo」ボタンの色が変わったことを確認します。



hint

SONAR Theme Editorは環境設定ダイアログのテーマ画面にある「編集」ボタンをクリックしても起動できます。「編集」ボタンから起動すると現在選択されているテーマがテンプレートとして使用されます。



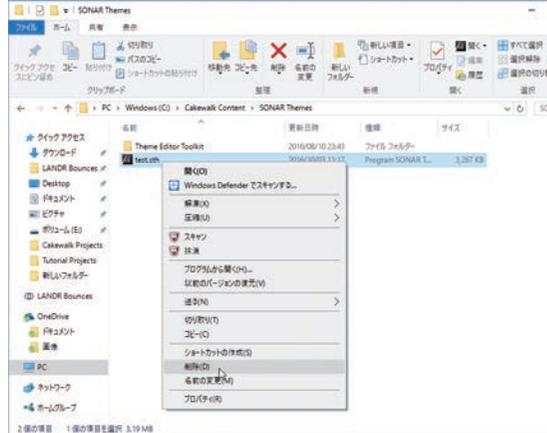
hint 作ったテーマを削除するには

新しく作成したテーマは下記の場所にあるフォルダに保存されます。

C:\¥Cakewalk Content¥SONAR Themes

上記のフォルダに保存されているテーマのファイルを選択し、右クリックで表示されるメニューから削除を選択することでテーマが削除されます。

テーマを削除する際は、SONARとSONAR Theme Editorが閉じた状態で行ってください。



テーマ削除後にSONARの環境設定から確認してみると削除したテーマが消えています。



1章
2章
3章
4章
5章
6章
7章
8章
9章
10章
11章
12章
13章
14章
15章
16章

13 新しくなったプラグインブラウザ

プラグインブラウザの表示方法が新しく変わり、分類方法を選択できるようになりました。またカテゴリーの割り当てや、プラグインの名前の変更なども可能になりました。よく使用するプラグインをカテゴリーで分けるなどカスタマイズすることでより使いやすい環境を構築することができます。

プラグインシenseの分類方法を選択

メインメニューの「挿入」→「プラグインシense」→「プラグインレイアウト」からプラグインの分類方法を選択します。

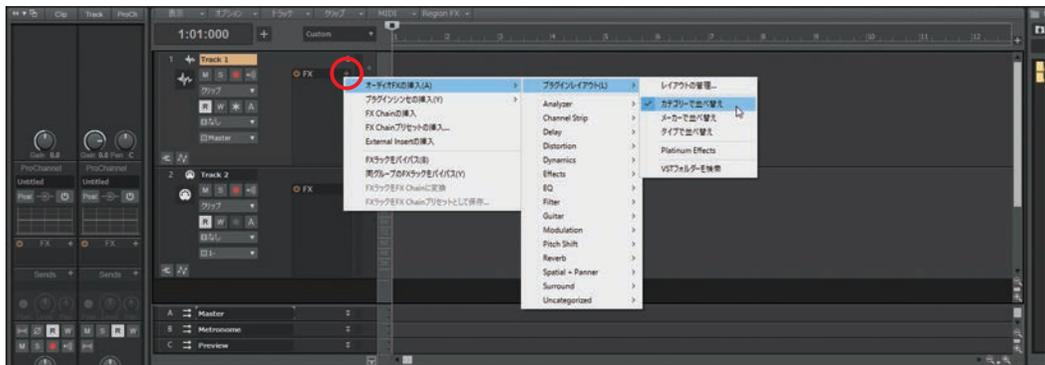
「カテゴリー」「メーカー」「タイプ」で分類できます。



プラグインエフェクトの分類方法を選択

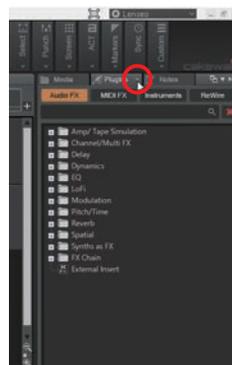
トラックのFX欄の「+」をクリック→「オーディオFXの挿入」→「プラグインレイアウト」からプラグインの分類方法を選択します。

「カテゴリー」「メーカー」「タイプ」で分類できます。



hint

ブラウザの「Plugins」タブ右の▼をクリックすることでプラグインの分類方法を選択することができます。「Audio FX」「MIDI FX」「Instruments」のうち点灯しているものが変更の対象となります。



2016年8月のSONARアップデートより、プラグインを起動させる際のメニュー表示が、書籍『まるごとSONARガイドブック』に記載されているメニュー表示から変更されたのでご注意ください。

例：Cakewalk TTS-1の表示

これまでのメニュー表示

「DirectX」→「Cakewalk TTS-1」と表示されていました。

2016年8月アップデート以降のメニュー表示

「General MIDI」→「Cakewalk TTS-1」と表示されます。

※プラグインレイアウトがカテゴリーで並べ替えの場合



これまでのメニュー表示



2016年8月アップデート以降のメニュー表示

※プラグインレイアウトがカテゴリーで並べ替えの場合

ブラウザを使って「プラグイン名の変更」や「カテゴリーの変更」「カテゴリーの新規作成」を紹介します。ここではプラグインシンセを例に操作手順を解説していきます。

まずは準備

手順

- 1 ブラウザが表示されていない場合は、メインメニュー「表示」→「ブラウザ」を選択してブラウザを表示します。



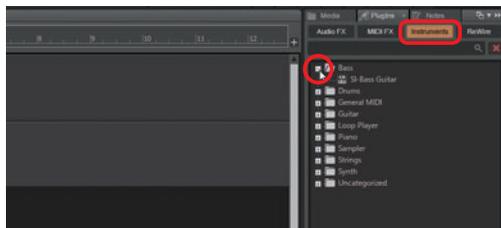
- 2 「PlugIns」タブをクリックして選択します。



- 3 「Instruments」 をクリックして選択します。

プラグインエフェクトを編集する時は「Audio FX」を選択します。

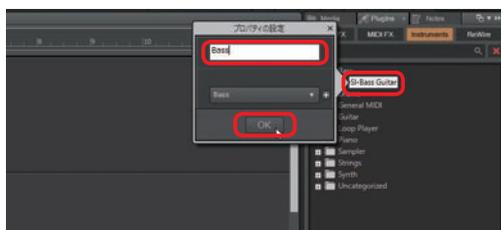
- 4 編集したいカテゴリ左側の「+」をクリックして開きます。



プラグイン名の変更

手順

- 1 プラグインの名前の上で右クリックします。
- 2 表示された「プロパティの設定」ダイアログの名前部分をクリックして名前を書き換えます。
- 3 「OK」をクリックすると変更されます。



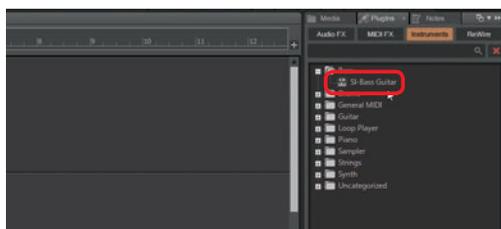
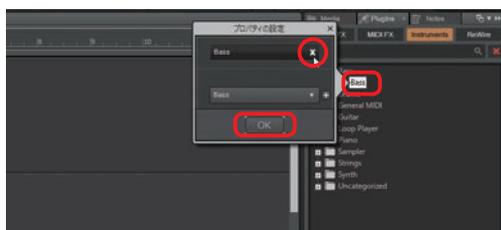
変えたプラグイン名を元に戻すには

手順

- 1 プラグインの名前の上で右クリックします。
- 2 表示された「プロパティの設定」ダイアログの名前右側の「×」をクリックします。

「×」をクリックした時点でブラウザ側の名前も元に戻ります。

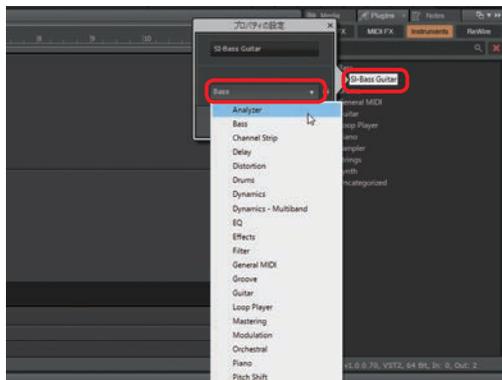
- 3 「OK」または、ダイアログ右上の「×」をクリックしてダイアログを閉じます。



カテゴリの変更

手順

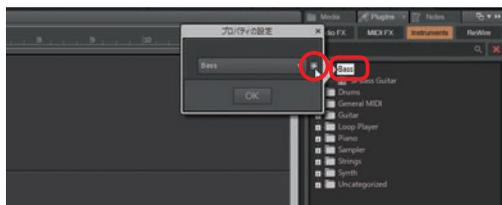
- 1 プラグインの名前の上で右クリックします。
- 2 表示された「プロパティの設定」ダイアログのカテゴリ部分をクリックすることで表示されるプルダウンメニューからカテゴリを選択します。
- 3 「OK」をクリックすると変更されます。



カテゴリの新規作成

手順

- 1 カテゴリフォルダもしくはカテゴリ名の上で右クリックします。
- 2 表示された「プロパティの設定」ダイアログのカテゴリ部分右側の「+」をクリックすることで新しいカテゴリが作成されます。
- 3 新しいカテゴリに名前を付けます。
- 4 「OK」をクリックして確定します。



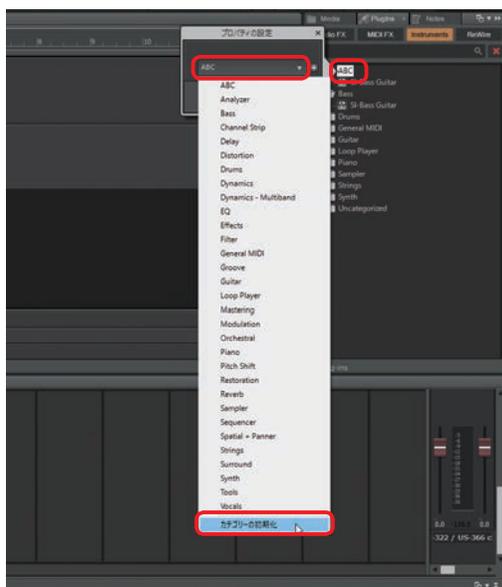
カテゴリの削除

手順

- 1 削除したいカテゴリフォルダもしくはカテゴリ名の上で右クリックします。
- 2 「プロパティの設定」ダイアログのカテゴリ部分をクリックして表示されるプルダウンメニューから「カテゴリの初期化」を選択します。

ご注意ください！

「カテゴリの初期化」は、選択したカテゴリが削除されます。そのため、最初からあったカテゴリでも削除できてしまいます。



プラグインメニューレイアウトの保存

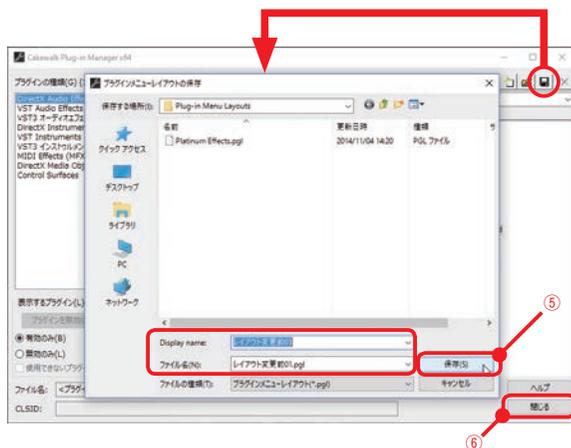
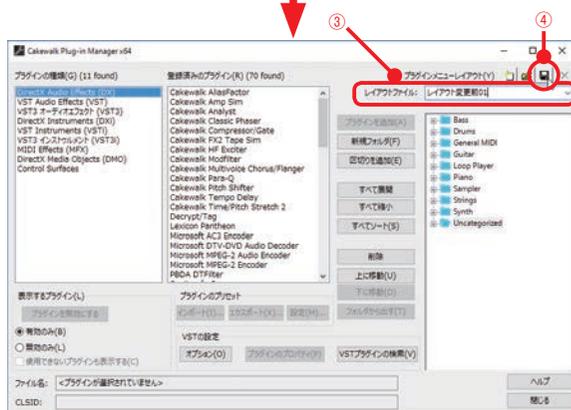
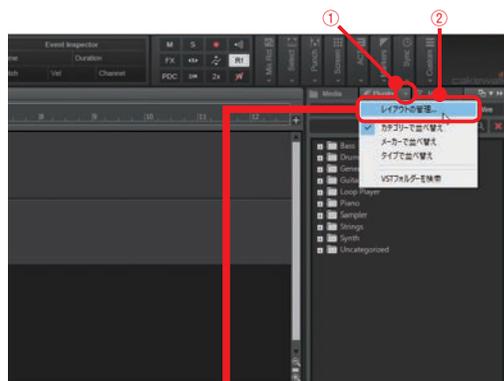
カテゴリーの変更や削除するなどのカスタマイズを行う前に現状のカテゴリーの構成を保存しておくことをおすすめします。現状の構成はプラグインメニューレイアウトとして保存できます。

手順

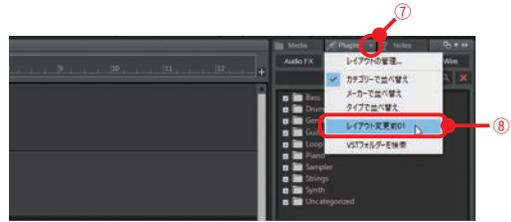
- 1 「PlugIns」 右の▼をクリックします (①)。
- 2 プルダウンメニューから「レイアウトの管理」を選択します (②)。
- 3 「Cakewalk Plug-in Manager」ダイアログが表示されます。レイアウトファイル欄にこれから保存するレイアウトの名前を入力します (③)。
- 4 保存ボタンをクリックします (④)。
- 5 「プラグインメニューレイアウトの保存」ダイアログが表示されます。「Display name」と「ファイル名」の欄に手順3で記入した名前が表示されていることを確認して保存ボタンをクリックします (⑤)。クリックすると「プラグインメニューレイアウトの保存」ダイアログが閉じます。

名前が表示されていない場合は名前をもう一度記入します。

- 6 「Cakewalk Plug-in Manager」ダイアログを閉じるボタンをクリックして閉じます (⑥)。

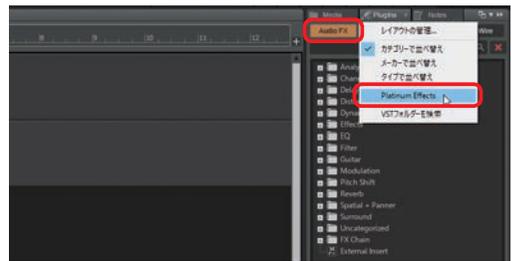


7 「PlugIns」右の▼をクリックすると⑦、手順5で保存したレイアウト設定が選択できるようになっていることがわかります⑧。

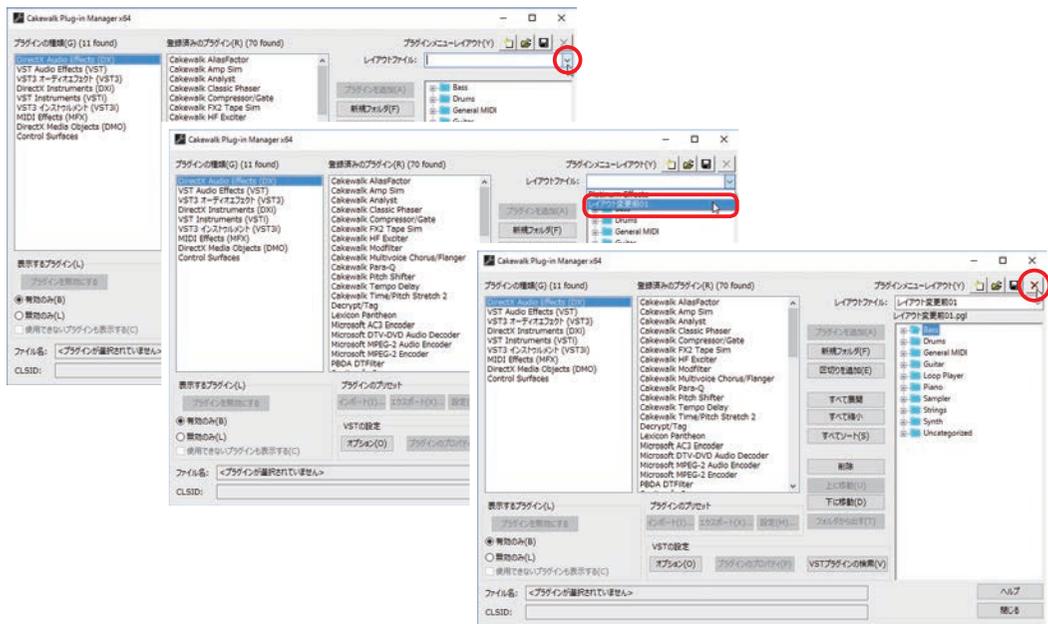


hint

自分で保存したレイアウト設定ではカテゴリの変更などはできません。あくまで最初の状態を確認するためのものになります。今回は「Instruments」でレイアウト設定を1つ作りましたが、「Audio FX」では最初から「Platinum Effects」というレイアウト（最初の状態のもの）が用意されています。



保存したレイアウト設定は「Cakewalk Plug-in Manager」で削除することもできます。



1章
2章
3章
4章
5章
6章
7章
8章
9章
10章
11章
12章
13章
14章
15章
16章

14 プラグインの負荷バランス設定

PLATINUM

プラグインの負荷バランスを有効にすることでプラグインエフェクトの処理で生じるドロップアウトを防ぐことができます。プラグインの負荷バランスの有効にはマルチコアのCPU (4つ以上の物理コア) を使用している必要があります。マルチコアのCPUパワーを効率よく使うことでCPUの負荷が改善されます。

手順

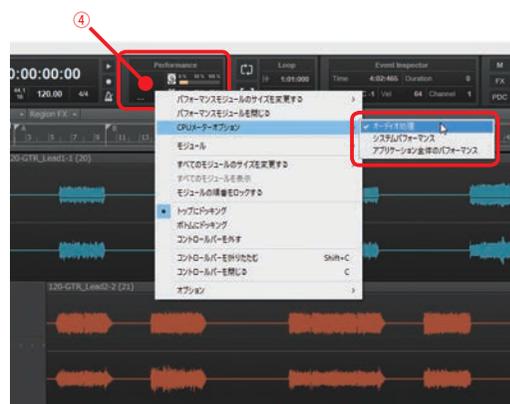
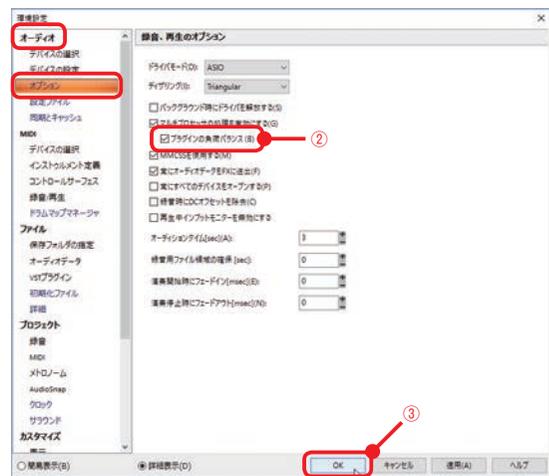
- 1 メインメニューの「編集」→「環境設定」を開きます (①)。
- 2 「オーディオ」→「オプション」→「プラグインの負荷バランス」の□にチェックを入れます (②)。

プラグインの負荷バランスは「マルチプロセッサの処理を有効にする」がONの場合にのみ使用できます。

- 3 「OK」ボタンをクリックすると (③)、変更が確定して環境設定ダイアログが閉じます。

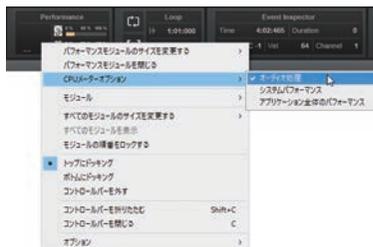
- 4 プラグインの負荷バランスが有効になったかパフォーマンスモジュールでCPUの使用状況を確認できます。

パフォーマンスモジュールの上で右クリックすると (④) 表示されるメニューから「CPUメーターオプション」→「オーディオ処理」を選択します。



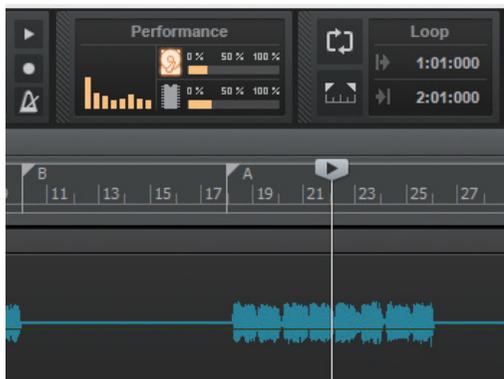
CPUメーター表示モードは次の3つから選択できます。

- ・オーディオの処理
オーディオ処理負荷を計測します。
- ・システムパフォーマンス
システム全体の負荷を表示します。
- ・アプリケーション全体のパフォーマンス
アプリケーション全体でのパフォーマンスを単一のCPUメーターで表示します。

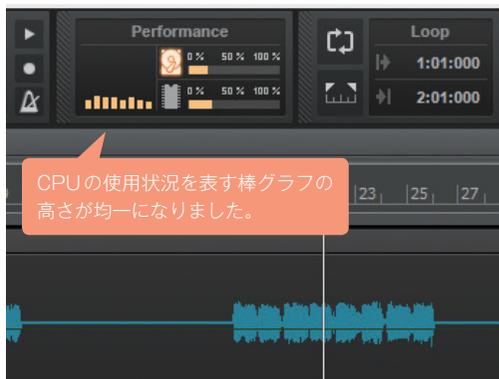


5 パフォーマンスモジュールでCPUの使用状況を確認します。

負荷バランスを有効にする前



負荷バランス有効後



! hint

プラグインの負荷バランスはレイテンシ設定に余裕がないプロジェクトであったり、1つのトラックに偏って複数のエフェクトが使用されていたりする場合に効果があります。

同じくらいの負荷をもつ軽量のプラグインをプロジェクト内で沢山使う場合や、すべてのトラックで同じような負荷になるようにプラグインが使用されている場合、またシンセラックのプラグインシンセには効果がありません。

15 新しく追加されたプラグインシンセ

Rapture Session

スタジオでの楽曲制作から、ステージ上でのライブパフォーマンスまで直感的に扱うことができるパフォーマンスシンセサイザー『Rapture Pro』の簡易版になります。

D-PRO、D-PRO LE、Rapture、Rapture LE、Cakewalk Sound Centerの各パッチを収録しています。Rapture Sessionは「BROWSER」ページと「INSTRUMENT」ページで構成されています。



【BROWSER】ページ

BANK、TYPE、PROGRAMとカテゴリー分けされているので目的の音色が探しやすくなっています。PROGRAMの音色名をクリックすることで音色が選択されます。



INFOの「Search」で音色を検索することもできます。



【INSTRUMENT】 ページ

ステージでの演奏用に用意されたページです。

2系統のX/Y PAD、ベクトルミキサー、8つのパフォーマンスマクロつまみ（任意のパラメーターをアサインできます）を直観的に操ることができます。



Ultra Analog Session

PLATINUM

AAS Ultra Analog SessionのSONAR Editionです。往年のアナログシンセサイザーの音が欲しい時にオススメのシンセサイザーです。音色は144のプリセットに加えてリチャード・デヴァインとジョン・デヴァインによってさらに100のプリセットが追加されています。



BANK からカテゴリーを選択し、PROGRAMで音色を選択します。



BANKの右上にある「Manage」をクリックすると、音色が一面に表示されるブラウザ画面に切り替わり、もう一度「Manage」をクリックすると元の画面に戻ります。

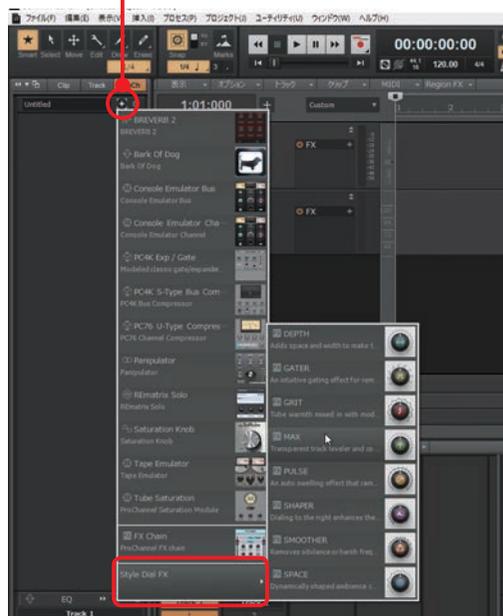


16 新しく追加されたプラグインエフェクト

Style Dial FXモジュール

Platinum と Professional は ProChannel で、Artist はミックスストリップで使うことができるシンプルなたまみ式のモジュールです。ミキシングに詳しくない方でもつまみをひねるだけで好みのサウンドを作ることができます。

「+」をクリックし、モジュールを選択



・ MAXモジュール

全体の音量を上げることができるマキシマイザーです。



・ GRITモジュール

ベースに厚みを持たせたり、ボーカルに倍音とゆらめきを加えたり、ドラムループに変化を付けたい時などに使えます。



・ SPACEモジュール

リバーブのようなアンビエンス感を加えます。



- ・SMOOTHER (de-esser / de-harsher) モジュール

ボーカルパートやギターパートで耳障りな周波数を取り除いてくれます。



- ・GATER (ノイズの除去) モジュール

不要なノイズを除去してくれます。



- ・DEPTH (コーラス/ステレオ形成) モジュール

モジュレーション、ディレイが一体となった空間系エフェクトで音に広がりを与えてくれます。



- ・PULSE (トレモロ) モジュール

音量が揺れるトレモロに加え値を上げると歪んだモジュレーションもかかります。



- ・SHAPER (トランジェントコントロール) モジュール

アタックを調整できます。50%がエフェクト無し状態で、0%でアタックが弱く、100%でアタックが強くなります。



どのエフェクトもつまみを100%にするとエフェクトがかかり過ぎてしまいます。エフェクトの調整は、音を再生して試聴しながらつまみの割合を決めていきましょう。

LPEQ

PLATINUM PROFESSIONAL

リニアフェイズイコライザーのLP64EQがリニューアルしてLPEQになりました。VST3に対応、左右独立処理やMS処理の設定、FFTスペクトルアナライザ機能を搭載と、高性能でありながら視覚的にも使いやすいイコライザーになっています。

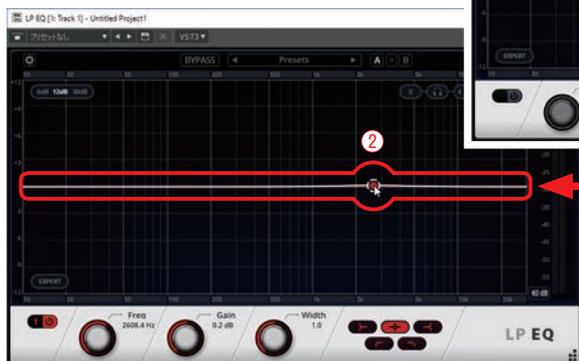
イコライザーには積極的に音色を作る使い方と、原音の音質を崩さずに帯域処理する使い方がありますが、リニアフェイズイコライザーはリニアフェイズの特性で原音の音質を変化させることなくイコライザー処理が行えます。2Mixデータにかけるマスタリングエフェクトとして使いやすいイコライザーです。



バンドの作り方と設定

手順

- 1 画面をダブルクリックして (1) バンドを作成します (2)。
最大20バンド作成できます。



- 2 フィルターのタイプを選択します (3)。



- 3 バンドのポイントをドラッグして
 (4) イコライザー処理する周波数 (Freq) とゲイン (Gain) を決めます。
 ドラッグすることで画面下の「Freq」「Gain」の値も変わります (5)。

! hint

[Shift] キーを押しながらドラッグすると微調整ができます。また **[Alt]** キーを押しながらドラッグするとバンドの移動方向を垂直または水平に固定できます。



! hint

Qの幅 (バンドのポイントでできる山の広がり) を変えたい場合は「Width」で調整します。Widthの値を大きくすると幅が狭くなり、値を小さくすると幅が広がります。



! hint

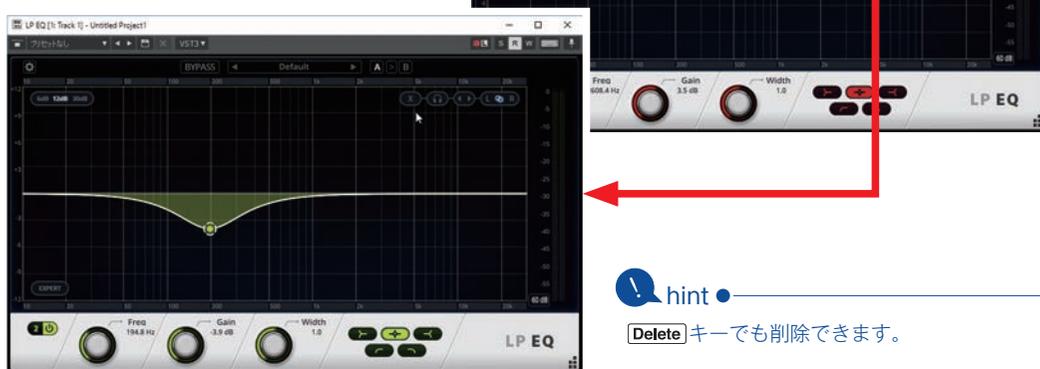
Presetsからプリセットを選択することもできます。



バンドの消し方

手順

- 画面左上の「◀▶」をクリックして消したいバンドを選択します (①)。選択されているバンドのポイントの周りには白い枠が付きます。
- 「×」をクリックすると (②) 選択されているバンドが削除されます。



FFT スペクトルアナライザの設定

手順

- 「EXPERT」ボタンをクリックします。設定画面が表示されます。
- 「Analyser」の「Pre」「Post」「Both」でアナライザ表示される音を選択します。

「Pre」

LPEQに入る前のスペクトルを表示

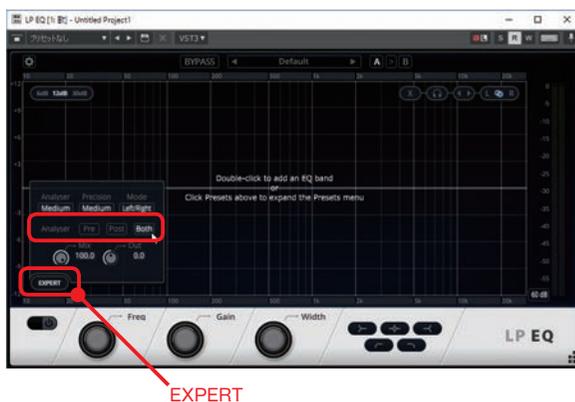
「Post」

LPEQで処理された後のスペクトルを表示

「Both」

LPEQ前（濃いグレー）とLPEQ後（薄いグレー）の両方のスペクトルを表示

- もう一度「EXPERT」ボタンをクリックすると設定画面が閉じます。





hint

設定画面左上にある「Analyzer」ではアナライザの表示スピード、真ん中の「Precision」では精度も設定できます。

精度は設定を高くするほどノイズの少ない音質になりますが、その分レイテンシも長くなります。色々設定して使うと下の画面のようになります。



ステレオモードの設定

LPEQにはLeft/Rightモード（左右独立処理）とMid/Sideモード（MS処理）の2つのステレオモードがあります。モードの切り替え、設定方法は次のようになります。

手順

- 1 「EXPERT」ボタンをクリックします。
- 2 「Mode」をクリックしてLeft/Right（左右独立処理）かMid/Side（MS処理）を選択します。
- 3 もう一度「EXPERT」ボタンをクリックすると設定画面が閉じます。



- 4 バンドごとに処理するものを設定できます。バンドのポイントをクリックして選択後、画面右上の「M O S」ボタンから1つ選択します。例えばSを選択すると、バンドのポイントもSとなります。



バンドのポインタの箇所にも文字が表示されます。



「Left/Right」

左右のチャンネルごとにEQを設定できます。

- L・・・左チャンネル
- ・・・両方（ステレオ）
- R・・・右チャンネル



「Mid/Side」

MidとSideを完全に分離して処理できます。

- M・・・左右両方のチャンネルで表示される（モノ）情報が含まれる
- ・・・両方（ステレオ）
- S・・・左右のチャンネルで異なるすべての情報が含まれる



使用例

2Mixデータのサウンドが濁っている場合、ステレオモードを「Mid/Side」に切り替え、ローシェルフフィルターでSideチャンネルに設定して低周波数を少し下げることによって濁りが解消されることがあります。



MixとOut

Mixは原音とエフェクト処理された音の混ぜ具合、Outは出力の大きさを設定できます。通常はMixとOutはそのままの設定で大丈夫です。



リニアフェイズマルチバンドコンプのLP64MultibandがリニューアルしてLPMBになりました。VST3に対応、左右独立処理やMS処理の設定、FFTスペクトルアナライザ機能を搭載と、高性能でありながら視覚的にも使いやすいマルチバンドコンプになっています。LPMBはLPEQと同様にリニアフェイズの特性で原音の音質を変化させることなく帯域ごとの処理が行えるので2Mixデータにかけるマスタリングエフェクトとして使用しやすいマルチバンドコンプです。



バンドの作り方と設定

手順

- 1 画面をダブルクリックして ① バンドを作成します ②。
最大6バンド作成できます。



- 2 バンドのポイントをドラッグして (3) 処理する周波数のゲインを決めます。
ドラッグすると画面下の「Gain」の値も変わります (4)。
- 3 バンドの左右にある縦長の線をドラッグして (5) 処理する周波数の範囲を選択します。
- 4 画面下部で「Attack」「Release」「Thresh」「Ratio」を設定します (6)。



! hint

[Shift] キーを押しながらドラッグすると微調整ができます。また **[Alt]** キーを押しながらドラッグするとバンドの移動方向を垂直または水平に固定できます。

! hint

Presetsからプリセットを選択することもできます。



バンドの消し方

手順

- 1 画面左上の「◀▶」をクリックして (1) 消したいバンドを選択します。
選択されているバンドのポイントの周りには白い枠が付きます。
- 2 「×」をクリックすると (2) 選択されているバンドが削除されます。





hint

Delete キーでも削除できます。

FFTスペクトルアナライザの設定

手順

- 1 「EXPERT」 ボタンをクリックします。
設定画面が表示されます。
- 2 「Analyzer」 の「Pre」「Post」「Both」
でアナライザ表示される音を選択します。

「Pre」

LPMBに入る前のスペクトルを表示

「Post」

LPMBで処理された後のスペクトルを
表示

「Both」

LPMB前(濃いグレー)とLPMB後(薄
いグレー)の両方のスペクトルを表示

- 3 もう一度「EXPERT」ボタンをクリックする
と設定画面が閉じます。



hint

設定画面左上の「Analyzer」ではアナライザの表示スピード、真ん中の「Precision」では精度も設定できます。

精度は設定を高くするほどノイズの少ない音質になりますが、その分レイテンシも長くなります。



ステレオモードの設定

LPMBにはLeft/Rightモード（左右独立処理）とMid/Sideモード（MS処理）の2つのステレオモードがあります。モードの切り替え、設定方法は次のようになります。

手順

- 1 「EXPERT」 ボタンをクリックします。
- 2 「Mode」 をクリックしてLeft/Right（左右独立処理）かMid/Side(MS処理)を選択します。
- 3 もう一度「EXPERT」 ボタンをクリックすると設定画面が閉じます。



- 4 バンドごとに処理するものを設定できます。バンドのポイントをクリックして選択後、画面右上の「M O S」ボタンから1つ選択します。例えばSを選択するとバンドのポイントもSとなります。



バンドのポイントの箇所にも文字が表示されます。



「Left/Right」

左右のチャンネルごとにコンプレッションを設定できます。

- L・・・左チャンネル
- ・・・両方（ステレオ）
- R・・・右チャンネル



「Mid/Side」

MidとSideを完全に分離して処理できます。

- M・・・左右両方のチャンネルで表示される（モノ）情報が含まれる
- ・・・両方（ステレオ）
- S・・・左右のチャンネルで異なるすべての情報が含まれる



Knee と Look

Knee（ニー）の値を上げることで信号がスレッシュホールドに達するとすぐにコンプレッションがかかるようになります。ニーはリズム楽器には値を大きく、メロディ楽器には値を小さくかけることで自然な音が得られます。Look はゲインの変化が検出される前に先読みでコンプレッサーの反応を開始させることができます。範囲は0～20msで初期値は0に設定されています。



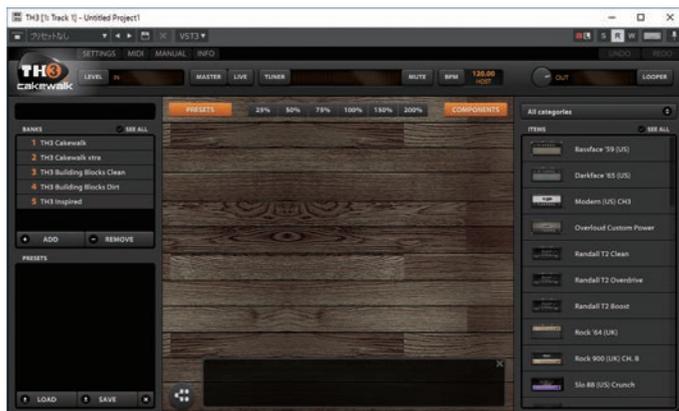
Mix と Out

Mix は原音とエフェクト処理された音の混ぜ具合、Out は出力の大きさを設定できます。通常は Mix と Out はそのままの設定で大丈夫です。



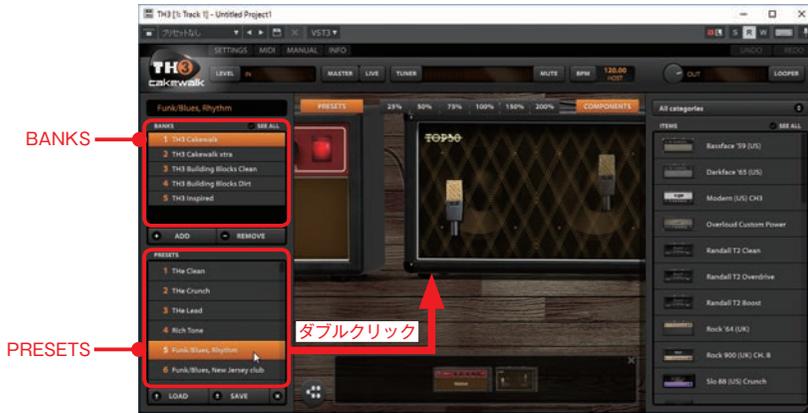
Overloud TH3 SONAR Edition

ギターアンプエミュレートプラグインのOverloud TH2がバージョンアップしてTH3になりました。インターフェースがブラッシュアップされ直観的でより使いやすいものになり、音質も第4世代のアナログエミュレーションが搭載されてリアルなアンプサウンドを再現しています。そしてVST3にも対応しています。TH3はTH2のプリセットと互換性があり、TH2で作成したギターサウンドをTH3で再現することができます。



プリセットから選択する

BANKSからカテゴリーを選択し、PRESETSに表示されたセットをダブルクリックして選択します。

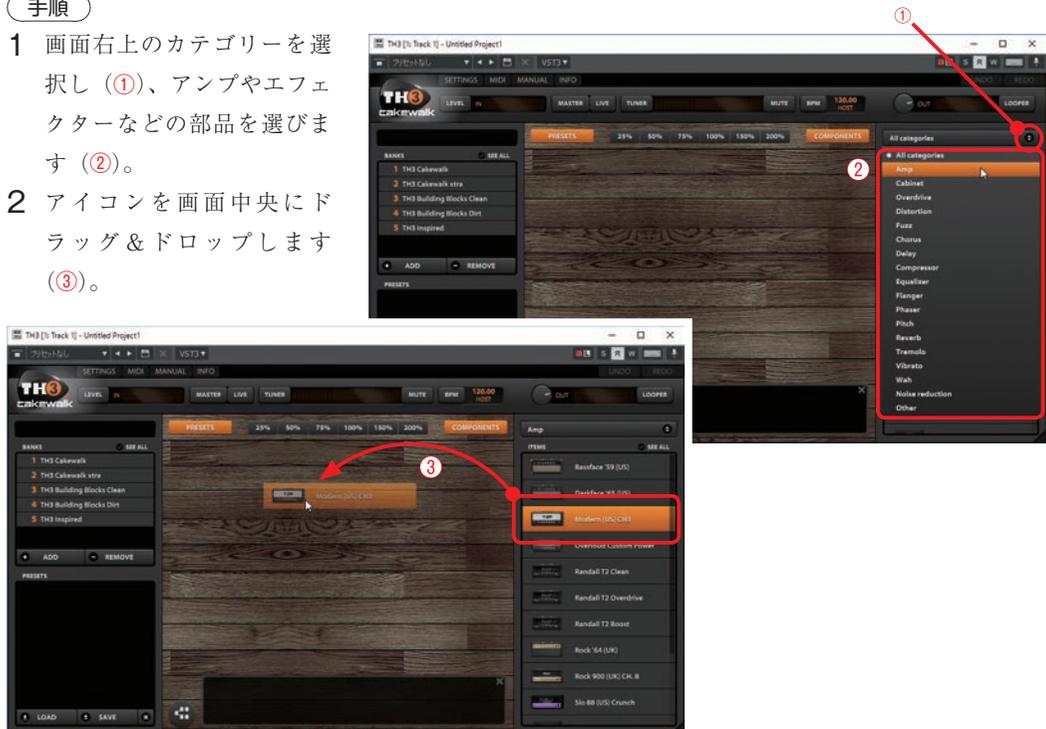


自分で組み立てる

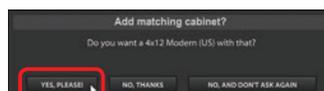
画面右上のカテゴリーを選択し、表示されるITEMSを画面にドラッグすることで自分でアンプやエフェクターを組み合わせたことができます。ドラッグしたアンプやエフェクターは左から順番に自動で接続されます。

手順

- 1 画面右上のカテゴリーを選択し (①)、アンプやエフェクターなどの部品を選びます (②)。
- 2 アイコンを画面中央にドラッグ&ドロップします (③)。



アンプの場合はキャビネットも追加するか聞かれるので「Yes,PLEASE!」を選択します。

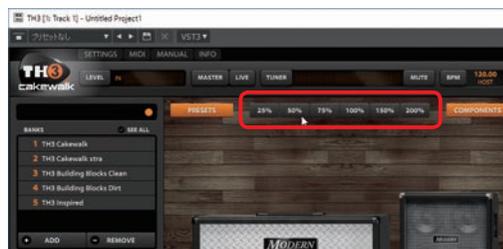


- 1 章
- 2 章
- 3 章
- 4 章
- 5 章
- 6 章
- 7 章
- 8 章
- 9 章
- 10 章
- 11 章
- 12 章
- 13 章
- 14 章
- 15 章
- 16 章

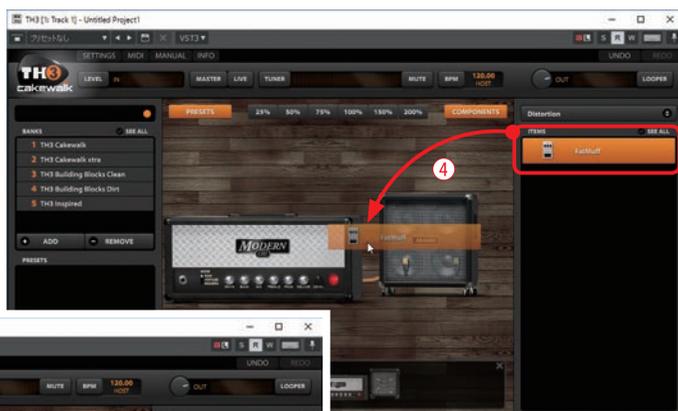


hint

表示サイズを変更することができます。エフェクトのつまみなどを調整する時は表示サイズを大きく、接続しているアンプやエフェクターなどの全体像を見たい時には表示サイズを小さくすると作業しやすくなります。



- 3 つづけてエフェクターもドラッグ&ドロップします (4)。ドロップする位置に挿入されます。



挿入後もドラッグして接続場所を移動できます。



hint

削除したいものの上で右クリックして「Remove」を選択することで削除することができます。



17 SONARを初めて起動する際の セットアップガイド

SONARを初めて起動する時にデバイスなどの設定をサポートしてくれるセットアップガイドが表示されるようになりました。セットアップガイドではオーディオデバイスの設定、MIDIデバイスの設定、開くプロジェクトの選択ができます。初回SONAR起動時に必要な設定などが順番に出てくるので、SONARで音が出ない時の原因の1つであるデバイス設定のし忘れなどを防ぐことができます。

手順

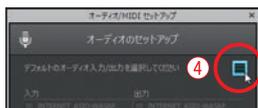
- 1 SONARの初起動時にセットアップガイドが開きます。「次へ」をクリックします (①)。



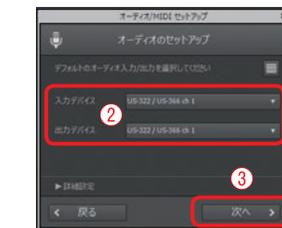
- 2 オーディオのセットアップ画面では、オーディオデバイスの入出力を設定し (②) 「次へ」をクリックします (③)。

hint

右上のボタンをクリックすることで一覧表示に切り替えることもできます (④)。



詳細設定の▶をクリックすると (⑤)、ドライバモードやサンプルレート、ビット数も設定できます (⑥)。



! hint ドライバーモード

ドライバモードでは新たにWASAPIがWASAPI排他とWASAPI共有で設定できるようになりました。

WASAPI排他：

低レイテンシに対応できます。

WASAPI共有：

他のプログラムとオーディオデバイスとを共有できます。



例えばWASAPI共有を選択すれば、SONARで作業しながら同時にインターネットブラウザでYoutubeを見ることができます。

反対にWASAPI排他ではSONARでのみオーディオデバイスを使用するので、SONARを使用している時にはYoutubeの音が出なくなります。ですがそのかわりに低レイテンシで動作が快適になります。

WASAPIはオーディオインターフェースを使わずにパソコンのオンボードのオーディオデバイスでSONARを使う場合に適しています。ASIO対応のオーディオインターフェースをご使用の場合はASIOをおすすめします。

3 MIDIのセットアップ画面では、MIDIデバイスの入出力を設定し (7)、「次へ」をクリックします。

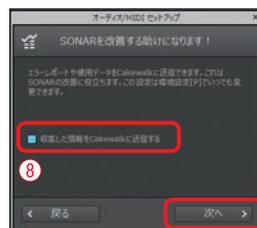
4 エラーレポートなどをCakewalkに送信するか設定し (8)、「次へ」をクリックします。

5 開くプロジェクトを選択して (9)、「OK」ボタンをクリックします。

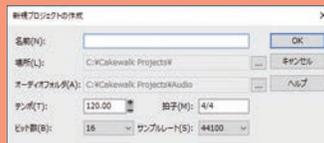
・デモソングを開く：2017.1.9現在、まだデモソングが選択できない状態です。

・テンプレートを使う：テンプレートからプロジェクトを開きます。

・新しい空のプロジェクト：オーディオ、MIDIトラックが1つずつのプロジェクトが開きます。



新しい空のプロジェクトはスタートスクリーンの「テンプレート使用」で青い★が付いているテンプレートが開きます。スタートスクリーンでテンプレートの変更をしていない場合はBasicのテンプレート（オーディオ、MIDIトラックが1つずつ）で開きます。
テンプレートを使うからプロジェクトを開く場合は「新規プロジェクトの作成」ダイアログが表示されます。



! hint

メインメニューの「ユーティリティ」→「オーディオ/MIDIセットアップ」を選択することでSONAR初起動時でなくてもセットアップガイドを起動することもできます。



18 使わない機能を非表示にできる Lens 機能

LensはSONARの作業画面で表示させたくないものを非表示することができる機能です。自分の設定したLensは保存することもできるので、作業内容などに合わせてLensの設定を保存し切り替え使用することで、その作業で使いたいものだけが表示される画面にすることができます。

Lensの選択

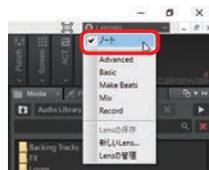
手順

- 1 画面右上の「Lenses」をクリックします (①)。
- 2 Lensを選択します (②)。
プリセットとして (Advanced、Basic、Make Beats、Mix、Record) が用意されています。
ここでは例としてMixを選択します。



hint

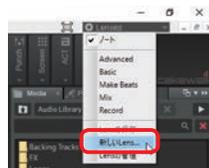
ノートを選択するとLensを使用しない状態になります。



新しく Lens を作る

手順

- 1 画面右上の「Lenses」から「新しいLens...」をクリックします。



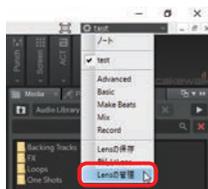
- 2 「新しいLens」ダイアログが表示されるので、新しく作るLensの名前を入力し「OK」ボタンをクリックします。



画面右上の「Lenses」ウィンドウに新しいLens名が表示されます。

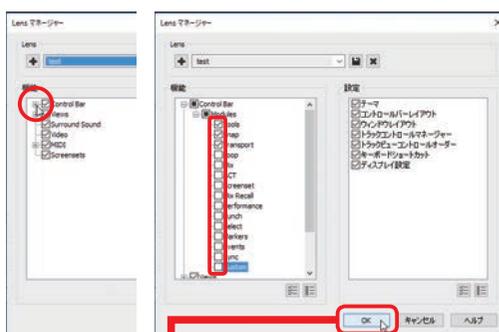


- 3 画面右上から「Lensの管理」をクリックします。

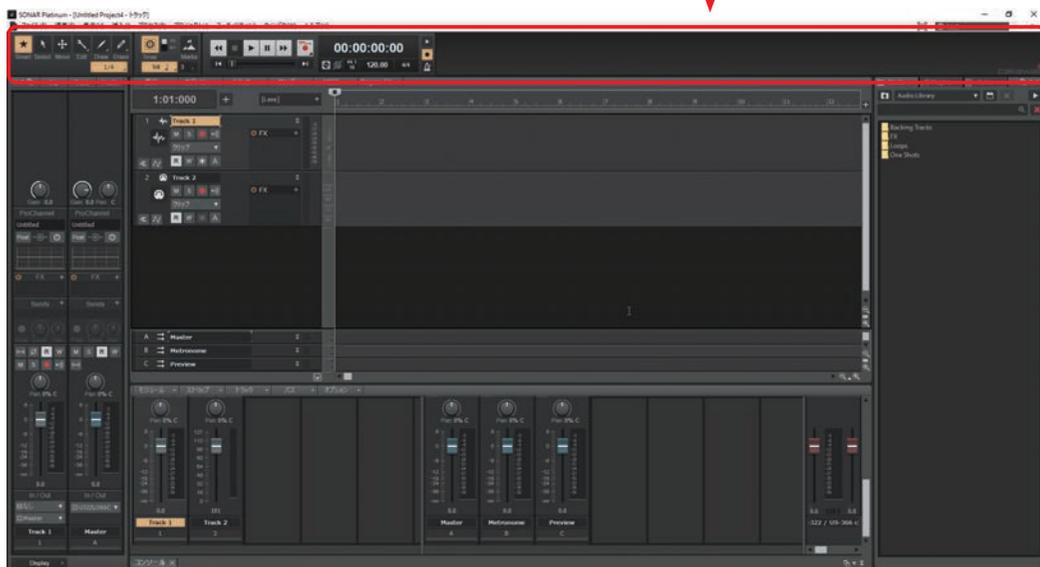


- 4 「Lens マネージャー」ダイアログが表示されるので、「機能」「設定」から非表示にしたい項目のチェックボックスをクリックしてチェックを外します。

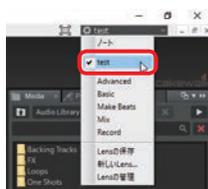
ここでは例としてControl BarのModulesから、Tools、Snap、Transport以外の項目のチェックを外して非表示にします。



- 5 「OK」をクリックするとダイアログが閉じて設定が反映されます。



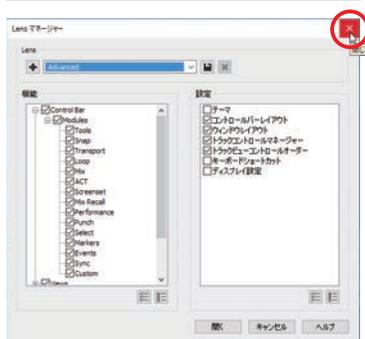
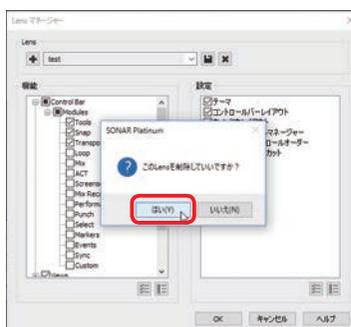
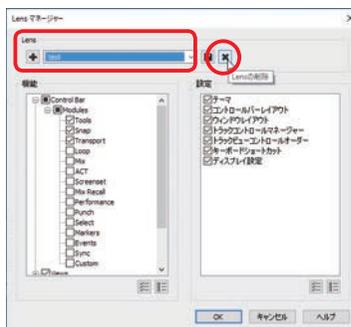
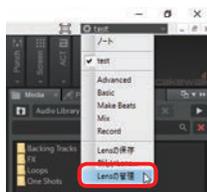
新しく作ったLensはプリセットの上に表示されます。



Lensを削除する

手順

- 画面右上から「Lensの管理」をクリックします。
- 「Lens マネージャー」ダイアログのLens欄のプルダウンメニューから削除したいLensを選択して「×」(Lensの削除) ボタンをクリックします。
- 「このLensを削除していいですか?」とダイアログが表示されるので「はい」をクリックします。
- ダイアログ右上の「×」をクリックしてダイアログを閉じます。



! hint

ここでの例のようにModulesをLensで変更した場合、Lens削除後に「Lenses」ウィンドウで「ノート」を選択しても、コントロールバーにLensで非表示にしたモジュールが表示されないことがあります。モジュールはコントロールバーで右クリックして表示されるメニューから表示させたいモジュールを選択できます。

19 新しくなったノートブラウザとシンセラックビュー

ブラウザに表示されるものが変わり、以前はシンセラックビューが表示されていた場所に新たにノートブラウザが表示されるようになりました。ノートブラウザはこれまであった情報ウィンドウが新たにリニューアルしたものです。ノートブラウザにはプロジェクトの詳細が表示され、自分でメモも書き込めるようになっています。

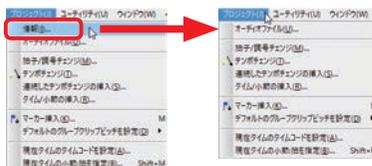
シンセラックビューは自由度の高いウィンドウになりました。Dock部分にドッキングしたり、独立したウィンドウとして浮いたままの状態で作業することもできます。

■ ノートブラウザ

以前はシンセラックビュー（Synth）だった場所がノートブラウザ（Notes）に変更されました。



情報ウィンドウがノートブラウザにリニューアルしたことでメニューの表示が変わっています（アップデート後は「情報」が消えています）。



「ファイルの...」をクリックすることでプロジェクトの詳細が表示されます。



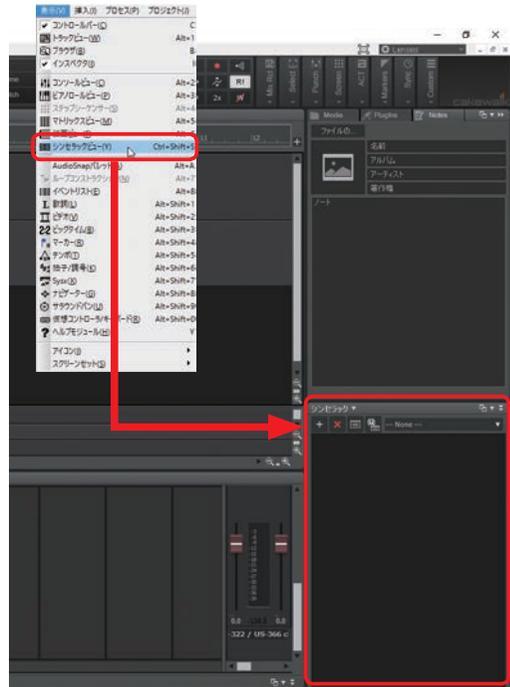
! hint

ノートブラウザに作業の進行状況などを記入しておくことで、どこまで作業したか一目でわかるようになります。

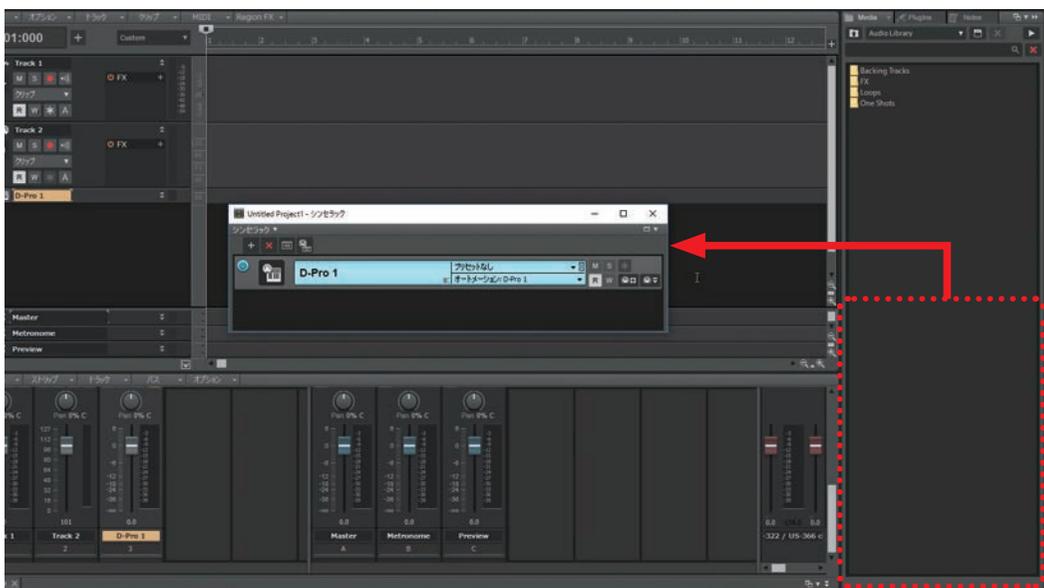
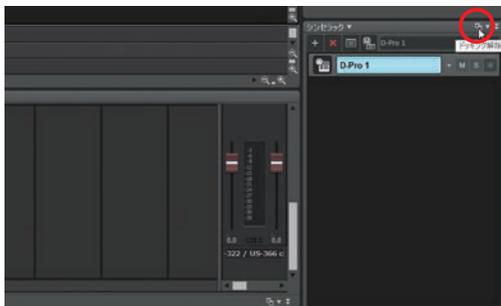


シンセラックビュー

メインメニューの「表示」から「シンセラックビュー」を選択すると、画面右下にシンセラックビューが表示されます。

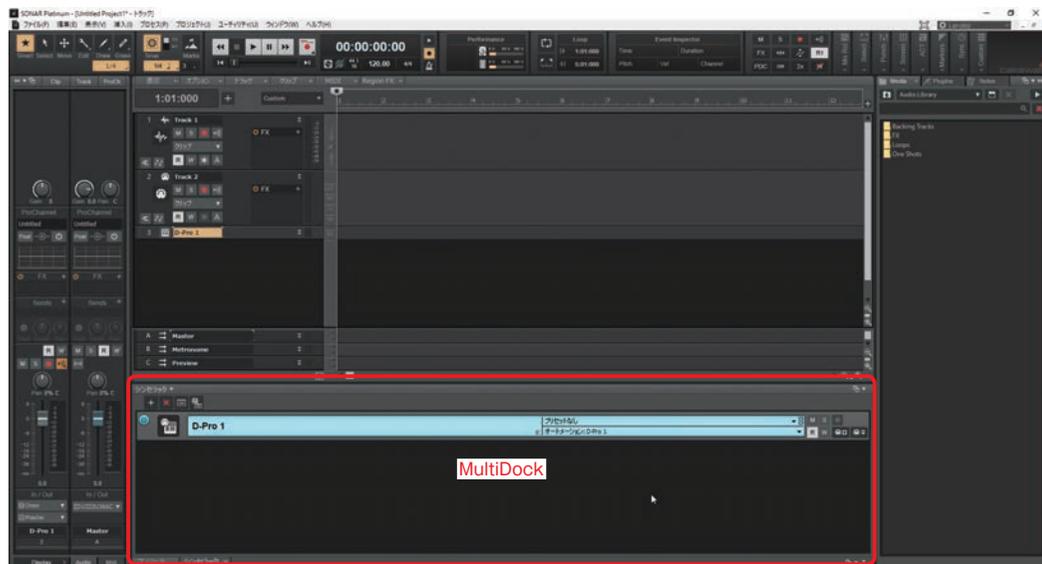


シンセラックビューは  ボタンでドッキングを解除してウィンドウを独立させることもできます。

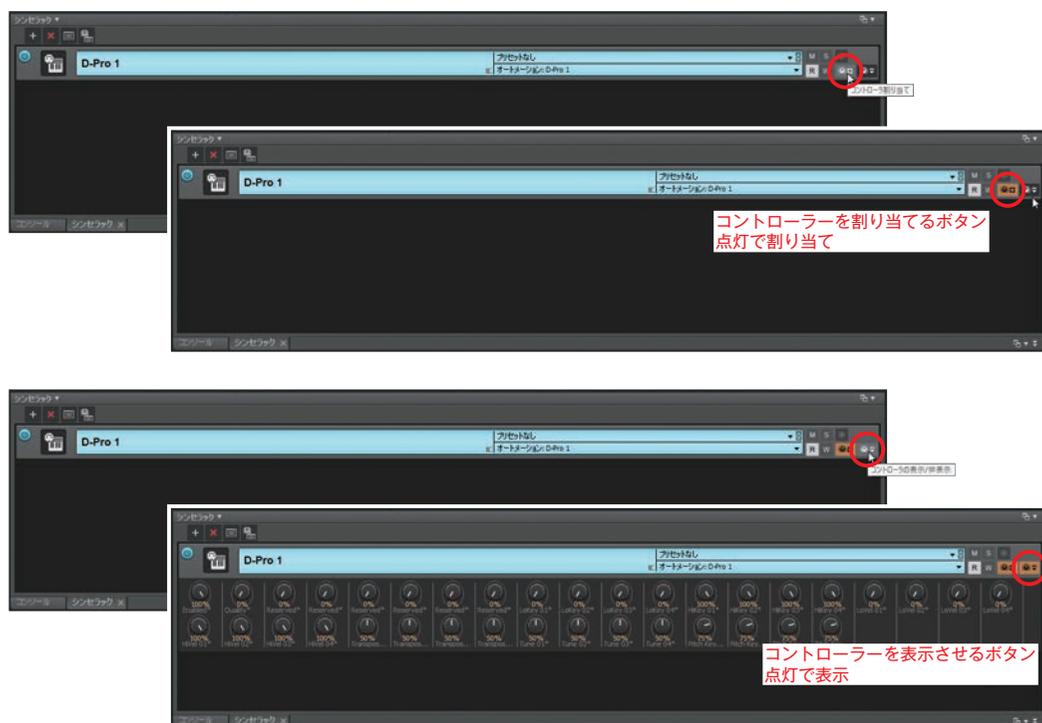


- 1章
- 2章
- 3章
- 4章
- 5章
- 6章
- 7章
- 8章
- 9章
- 10章
- 11章
- 12章
- 13章
- 14章
- 15章
- 16章

MultiDockにドッキングさせることもできます。シンセラックビュー画面右上の▼をクリックして表示されるメニューから「MultiDockへドッキング」を選択するか、シンセラックビューをMultiDockにドラッグさせることでドッキングできます。MultiDockにドッキングさせることでコントローラーの操作がしやすくなります。



プラグインシンセのコントローラーを割り当て、つまみとしてシンセラックビューに表示させることもできます。D-Proはコントローラーが自動で割り当てられています。



SONAR についてのお問い合わせ先

■タスカム カスタマーサポート

<http://tascam.jp/contact/>

※SONAR のカスタマーサポートを受けるには、ライセンスを保有している必要があります。ライセンス期間をご確認の上お問い合わせください。

この PDF は、スタイルノートから発売されている書籍『まるごと SONAR ガイドブック』（ISBN978-4-7998-0142-0）の発売後に発表された SONAR のバージョンアップ版、Version:22.12.0 BUILD 12 [2016.12] の新機能を中心に、書籍の補足説明をしたものです。



まるごと SONAR ガイドブック — 基本操作から使いこなしまで

平賀 宏之 著

ISBN 978-4-7998-0142-0 C1004 定価：4000円 + 税
詳細： <http://www.stylenote.co.jp/books/isbn978-4-7998-0142-0.html>

お求めは全国の書店へどうぞ。店頭が無い場合はお取り寄せ頂きます。

◎著者紹介

平賀宏之（ひらがひろゆき）

1974年生、ローランド・ミュージック・スクールで作編曲、コンピューターミュージックを学ぶ。

アーティストへの楽曲提供や、シンセサイザーのマニピュレーター、携帯の着メロ制作など各方面で活動中。また、ローランド・ミュージック・スクール講師資格の認定オーディションや各種研修会も担当し後進の育成にも力を注ぐ。さまざまなDAWのセミナーイベントを企画する一方、その認定講師としてこれまで300名を超える生徒へ指導を行ってきた。

これまでの経験を活かし、YouTubeにてコンピューターミュージックのレッスン動画をDTM Channelとして配信中。

MIDI検定資格指導者、ローランド・ミュージック・スクール指導スタッフ講師、トート音楽院講師。

ソ ナ ー まるごと SONAR ガイドブック 〈Version:22.12.0 BUILD 12 [2016.12] 差分〉

——基本操作から使いこなしまで

発行日 2017年1月27日 第1版

著者 ひらがひろゆき 平賀宏之

発行人 池田茂樹

発行所 株式会社スタイルノート

〒185-0021

東京都国分寺市南町2-17-9 ARTビル5F

電話 042-329-9288

(SONARに関するお問い合わせは前頁をご確認ください)

E-Mail books@stylenote.co.jp

URL <http://www.stylenote.co.jp/>

© 2017 Hiroyuki Hiraga Printed in Japan

書籍ISBN978-4-7998-0142-0 C1004

本書の内容に関する電話でのお問い合わせには一切お答えできません。メールあるいは郵便でお問い合わせください。なお、返信等を致しかねる場合もございますのであらかじめご承知置きください。

本書は著作権上の保護を受けており、特に法律で定められた例外を除くあらゆる場合における複製複製等二次使用は禁じられています。