

Cubase AI 10.5/LE 10.5 新機能まとめ

『基礎からわかる Cubase AI 10/LE10——コードトラックや
付属ループでカンタン音楽づくり』読者の方への、Cubase AI
10.5 / LE10.5 新機能のご案内です。

Cubase AI /LE のバージョン 10 から 10.5 で追加された機能
について解説します。


※詳しい状況設定や操作につきましては、Cubase AI / LE 10.5 に付属して
いるオンラインマニュアルをご覧ください。

■非録音時の MIDI 入力データ記録

録音（入力）操作をしていない状態でも、MIDI キーボードで弾いたデータを一時的な記録（バッファ）として保存し、あとからトラックに挿入できるようになりました。

これはたとえば、Cubase を停止モードのまま、何気なく MIDI キーボードを弾いていたなら、「あ、今弾いたフレーズ、すごくよかった。でも、どういなのだったっけ?」というときや、入力前に Cubase で再生したリズムに合わせて練習していたら、「あ、意外とうまくいった。ああ、録音しておけばよかった……」というときなどに便利です。

手順

- 1 MIDI/ インストゥルメントトラックを選択して音が鳴る状態にしておきます。
- 2 Cubase を停止または再生（録音ではない）状態で MIDI キーボードを弾き、トランスポートパネルの「」をクリックします。



- 3 選択していたトラックに、MIDI キーボードで弾いた MIDI データが入力されます。

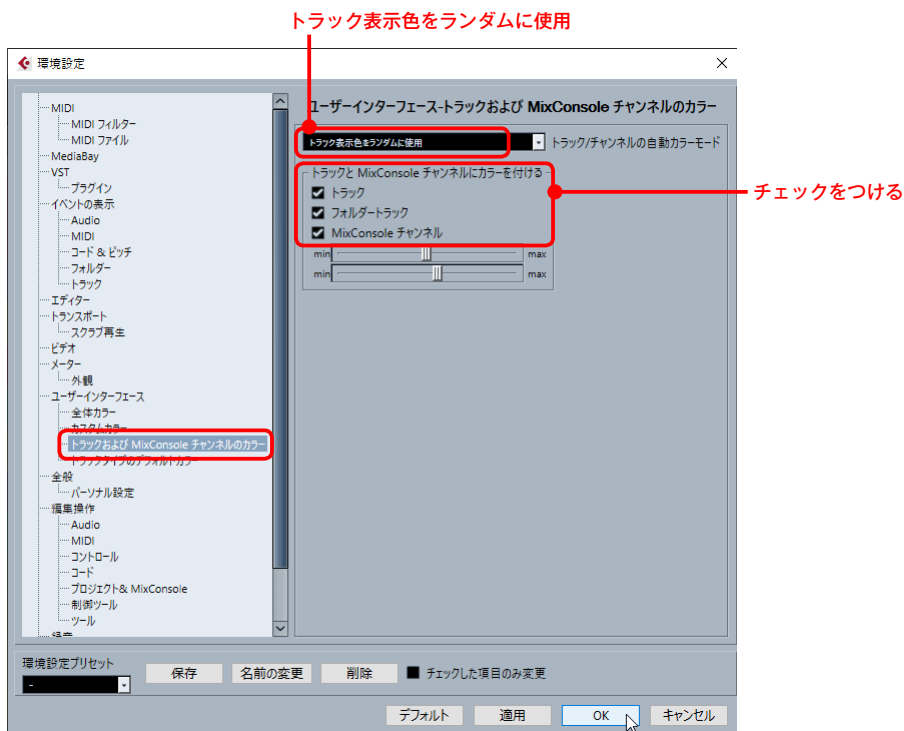


■ MixConsole チャンネルにも色づけが可能に

これまでトラックにのみ適用されていた色づけが、MixConsole（ミキサー）チャンネルにも反映されるようになりました。ここでは、トラックとフォルダトラック、MixConsole チャンネルにランダムで選択された色をつける設定を解説します。

手順

- 1 「編集」メニューから「環境設定」をクリックします。
- 2 「環境設定」ウィンドウが開くので、「ユーザーインターフェース」下の「トラックおよび MixConsole チャンネルのカラー」を選択し、「トラック / チャンネルの自動カラーモード」を「トラック表示色をランダムに使用」、そして「トラックと MixConsole チャンネルにカラーを付ける」欄で、「トラック」、「フォルダトラック」、「MixConsole チャンネル」にチェックをつけ、「OK」をクリックします。

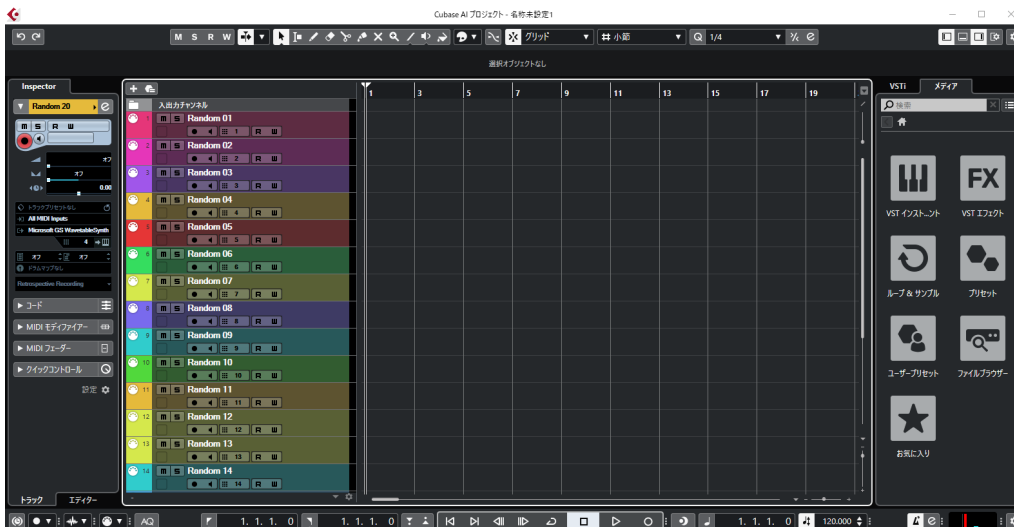


- 3 その後の操作でトラックを作成すると、トラック、および MixConsole チャンネルに色がつけられます。

ヒント

設定前に作成されていたトラックや MixConsole チャンネルには色はつきません。

トラックと MixConsole チャンネルに色がつけられた

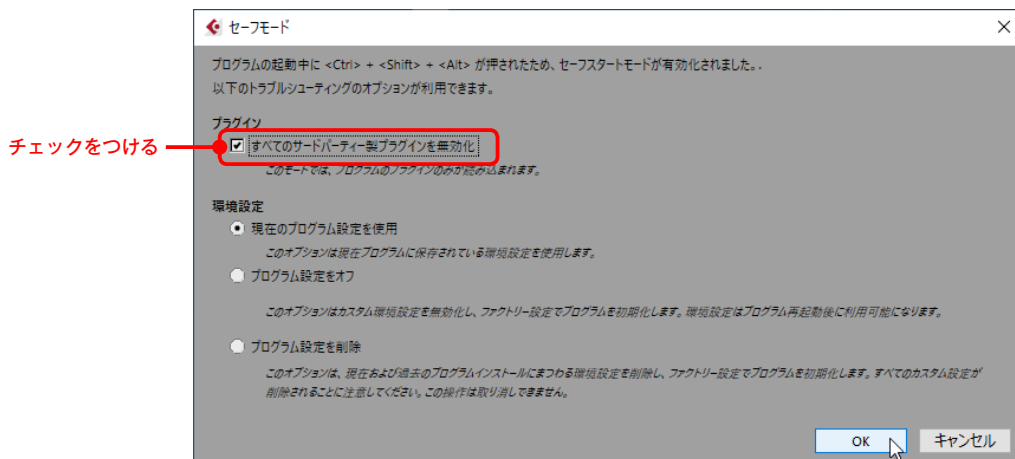


■トラブルシューティングに便利なセーフモードを装備

セーフモード自体は以前からありましたが、サードパーティー製（Steinberg 付属以外）のプラグインが原因で不具合が生じているようなときに、プラグインを停止させる項目が追加されました。

手順

- 1 Cubase のショートカットアイコンをダブルクリックしたらすぐに、Windows の場合は **Shift** + **Alt** + **Ctrl** キーを、Mac の場合は **⌘** + **option** + **Shift** キーを押すと、「セーフモード」ウィンドウが表示されます。
- 2 サードパーティー製のプラグインを停止させるには、「プラグイン」欄の「すべてのサードパーティー製プラグインを無効化」にチェックを入れ「OK」をクリックします。すべてのサードパーティー製プラグインが無効の状態 Cubase が起動します。



■プロジェクトの自動有効化の廃止

これまでは複数のプロジェクトを立ち上げた状態で、有効になっているプロジェクトを閉じると、それまで無効になっていたプロジェクトが自動的に有効になる仕様でした。しかし10.5では、「プロジェクトの有効化」をクリックしてオン（点灯）にするまで、無効のままになります。



複数のプロジェクト、たとえばプロジェクト A と B を立ち上げていたとします。プロジェクト A での作業が終わり、新規プロジェクトを起動しようとしても、これまではプロジェクト A を閉じると同時に、自動的にプロジェクト B を有効にするためにプラグインやデータの読み込みがはじまってしまいました。そのため、プロジェクト B が大きなプロジェクトだったりすると、何もできずにただプロジェクト B が有効になるのを見ているしかありませんでした。

その点 10.5 では「プロジェクトの有効」をクリックしてオンにしない限り他のプロジェクトは有効にならないので、時間の無駄を解消できるというわけです。

■エフェクトなどの表示が新しくなった

正式にはアナウンスされていませんが、内蔵エフェクトのデザインが若干変わりました。

例：VSTDynamics

バージョン 10 の「VSTDynamics」



バージョン 10.5 の「VSTDynamics」

