

Finale=2004

Finale2004の改善点

Finale とは機能は殆ど同じでも、画面や操作が大きく違うSibelius2を10回にわたって一年近く紹介してきました。その間にFinaleはSibelius2を意識して変化を遂げたようです。ちょうどこの原稿を書き始めた時にFinale2004のウィンドウズ版がリリースされ、この号が出版される頃には待望のMac版がリリースされます。ご存じの通りFinaleはFinale2000以降2001,2002,2003と言う年号バージョンで毎年マイナーチェンジをしてきました。

好評だったFinale2000に比べ去年までのFinale2003は、例えばMacユーザーの殆どがOSXに移行しているにもかかわらずUSBによるコアMidiが使えず、Classic環境でしか使えないという不便さに対応していませんでした。

もともとMacユーザーのためのFinaleでしたから今でも安定性やユティリティは依然としてMacの方が優位に立っているのですが、ウィンドウズ・ユーザーのための対応に追われて4年間もMacユーザーを放置してきたのは否めません。多くのMacユーザーがFinaleからSibelius2に乗り換えたのもこのあたりに理由がありそうです。



新しいFinale2004の画面で一番目につくのはあの四角いツールボックスが姿を消して、代わりにSibelius2ですっかりお馴染みになった上にずらりとアイコンの並んだツールパレット(メニューバーとは言わない)です。一つ一つの丸いアイコンはよく見るとあの昔懐かしいツールボックスのアイコンと同じですのとまどうこともありません。

音符は画面左に縦に配置されたアイコンから選択しま

す。ちょっとしたことですがマウスの動線がシンプルになり操作しやすくなったことは一目でわかります。

今回の新機能はSibelius2から見ればそれほど画期的ではないのにすごく新しく感じるのはなんと言ってもこの画面のせいでしょう。特に新しくなった点をいくつか紹介します。

音符入力の方法

これまでのステップ入力の方法が、従来のマウスで五線をクリックする方法に加え、MIDIでピッチを入力したり、音名と音価をコンピュータのキーボードから入力するというSibelius2と同じような方法が使えるようになりました。また、アーティキュレーションの追加や調号などの変更や音符のピッチや長さ等の変更もコンピュータのキーボードから操作出来るようになりました。

またDrumGrove機能を使えばドラムパートの入力はテンプレートにプリセットされたドラムパターンから「スタイル」や「フィーリング」などを指定するだけで自動的にドラム譜が生成できるようになりました。

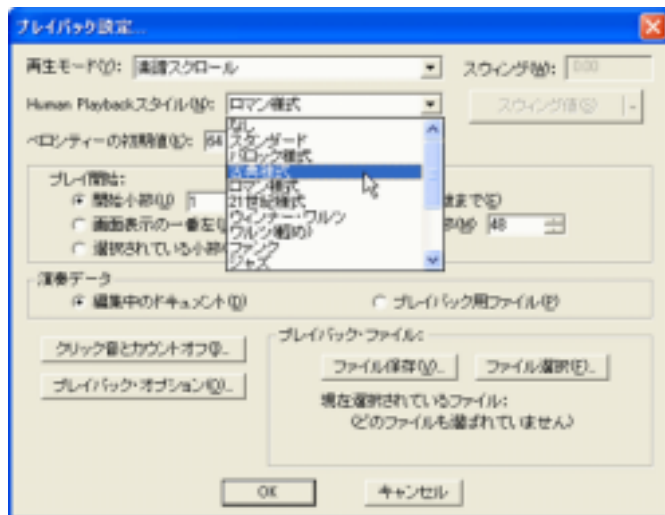
また、Vivaceでお馴染みの技術が取り入れられたPitch to MIDIのプラグインによりマイクを通した単音楽器の演奏によりMIDI楽器を持っていなくてもメトロノームにあわせて演奏すれば入力できるようになりました。ただし、Sibelius2のフレキシタイムとは異なり、メトロノームに絶対服従しなければなりませんのでかなり高い演奏能力が必要です。

プレイバック機能

従来のFinaleのプレイバック機能はおよそ音楽的とは言えませんでした。機械的でバランスが悪くておまけに音が汚いというのが一般的な風評でした。今回の改善点の大きなものとして、Human Playbackと称する新しい音源管理ではSmart Music Sound Fontというフォントを使用することで再生能力を画期的に向上させました。

プレイバック設定の画面では、HumanPlaybackのスタイルをバロック様式、ロマン様式、ファンクなどのダイヤログから選択して指定するだけです。

実際に聞き比べてみると、今までのプレイバックでは無視されていたフレーズや、ダイナミクスも反映され音源も非常に優しい柔らかい表現力のある音になり、楽器間のバランスも自然で、通常のMIDIシーケンサによる再生と何ら遜色のない演奏が楽しめます。ということは楽譜のイメージを再現するのに大きな武器を手に入れたことになります。



さらにその演奏をオーディオファイルに書き出すということまで今回のバージョンアップはねらっています。演奏させることなく .WAV .AIFF などの形式のファイルに変換してオーディオファイルを CD に焼き付けることも出来るわけです。(下図)



発想記号

従来の発想記号はなかなかドンピシャの場所に貼り付けるのが難しかったのですが、今回の改良で、

- 1、発想記号のカスタマイズ
- 2、フォントの混在が可能
- 3、発想記号の自由配置

等がある面倒くさい(そして結局は満足できない)作業が減り、かなり簡単になりました。

レイヤー間の衝突回避

従来は異なるレイヤーに音符が入力されると、特に隣接する音符の場合衝突していましたが、やも含めそれらの位置が適切に調整されるようになりました。

またレイヤー間のコピーやペーストも簡単にできるようです。

Finale Scriptで高速化

Apple Scriptなどでお馴染みのスクリプトを使うことで作業の効率を劇的に向上させることができるようになりました。面倒な一連の作業をスクリプトに記録させ素早く何回でも繰り返し一括処理させることができるようになりました。あのうんざりする単純作業の繰り返しとおさらばです。

譜めくりのポイントを自動判別

演奏しやすい楽譜は、「譜めくり」の位置がとてうまく設定されているものですが、好みのフォーマットを

指定するだけでページをめくるという物理的な作業に要する時間を計測してそれに適した場所でページが変わるようにレイアウト等が自動調整されます。

他にも細かい改善がたくさん盛り込まれていますが、グラフィックでは TIFF, EPS, などが書き出し可能です。(PICTやIllustratorへの書き出しはMacのみ)

またMIDIチャンネルは最大64です。

リアルタイム入力の可能性

最近古い富田勲氏のレコードを聴いていてアナログ技術の中に脈々と流れるリアルタイム感にハッと我にかえてしまいました。Finaleでは昔からMIDIによるリアルタイム入力が可能でした。「シーケンス採譜ツール」は今でもFinaleの独壇場だと思います。前に紹介した自由に弾ける自動伴奏システム「Home Concert2000」の一番の泣き所は「小節管理の無い」SMFは使えないということでした。

自ら非常に多くのSMFの演奏をインターネットで展開しているアメリカの有名なピアニストが、ピアノ協奏曲のファイルを作るのに、多重録音と同じ方法でソロの生演奏とステップ入力による第2ピアノのパートの作成方法に悩んで私に相談してきたことがありました。彼は最初ピアノだけのソロが数十小節続きその間沈黙していた第2ピアノの出るタイミングが設定出来ずに苦慮していたのです。ピアノコンチェルトの伴奏もよく冒頭のピアノだけのソロ部分の伴奏をメトロノームに置き換えたりしています。しかし、ステップ入力ではなく手弾きによるライブ入力では小節管理に大変苦労したわけです。

また、「ピアノ」という楽器が作り出す「音楽」は「ベロシティ」と「タイミング」の二つだけで成り立っています。特にタイミングのコントロールによる絶妙なテンポ変化が聴くものをウットリとさせます。もちろん絶妙なベロシティ・コントロールでリズム感やダイナミズムが表現されます。

DTMなるものの将来を憂える者の一人としてたかがベロシティ・コントロールと軽視できない重大な要素なのです。あちこちの学校現場で展開されるモーニング娘的「オール64」に設定されたベロシティが音楽的に将来があるわけがありません。

まして終始一貫した定速テンポで演奏される音楽なんて情感やニュアンスをどうやって表現するのでしょうか。私の授業ではピアノ曲を使い、フレーズ感による拍ごとに变化するテンポや大きなうねりのようなテンポ变化のコントロールを主眼とした練習を行っています。拙いピアニストの殆どがタイピストのようにタッチのスピードと正確さを売り物にしているの対して、ケンプの演奏するベートーベンのように音と音の関係を大切にし、文字をつづる言葉のようにニュアンスをテンポやベロシティで表現しています。このようにデリケートな演奏情報をSMFで実現するには限りなく忠実にリアルタイム情報を処理できなければなりません。今、私が考えているのはFinaleの「シーケンス採譜ツール」を利用して、生き生きとしたライブ情報を取り入れる新しいSMFの作り方です。まだまだFinaleには底力があると思うのです。