



レコーディング／プロダクションの世界では今やマスト・ツールと言っている、「Universal Audio」の「UAD」プラットフォーム。「Analog Devices」社製のパワフルな DSP 「SHARC」を用い、実在するハードウェアをプラグイン・エフェクトとして再現するオーディオ・インターフェース／DSP デバイスだ。中でも「Apollo」シリーズと「Arrow」は世界中で大ヒットを記録しており、ここ日本でも一番人気のオーディオ・インターフェースと言っているだろう。

そして今年 5 月、そんな「UAD」プラットフォームに新機軸となる製品が登場した。「UAD-2 Live Rack」と名付けられたこの製品は、UAD プラグインをライブ・サウンドの現場で使用するための新しいデバイス。1U ラック・サイズの筐体には DSP 「SHARC」が QUAD 仕様で搭載されており、ライブ・コンソールと MADI で接続することで、1 台あたり 16ch のエフェクト処理を実現する。MADI を数珠繋ぎすることで最大 4 台 (44.1 / 48kHz 時) の併用にも対応しており、その場合は実に 64ch もの大規模なエフェクト処理が可能だ。

「Universal Audio」が満を持してライブ・サウンドの世界に投入する新製品、「UAD-2 Live Rack」。その開発コンセプトと機能について、来日した「Universal Audio」本社のユウイチロウ・ナガイ (Yuichiro Nagai) 氏に話を伺ってみた。

Prime Talk

Universal Audio
ユウイチロウ・ナガイ氏に訊く

ライブ・コンソール用 DSP プラットホーム UAD-2 Live Rack

取材協力：株式会社フックアップ

20 万人以上が愛用する UAD プラットホーム

PS 日本の音楽制作の現場で、今や「UAD」プラットフォームはスタンダードと言っている地位を築いています。業務スタジオでは UAD プラグインが当たり前のように使用され、若い人たちの間では「Apollo」シリーズが最も人気のあるオーディオ・インターフェースになっています。「UAD」プラットフォームがここまで支持を集めた理由について、メーカーとしてはどのように考えていますか。

ユウイチロウ・ナガイ (以下、YN) やはり「Apollo」シリーズと「Arrow」を発売したことが大きかったのではないかと思います。それまで「UAD」プラットフォームは、若い人たちにとっては少し敷居の高いものでしたが、「Apollo」シリーズと「Arrow」によって一気に身近な存在になりました。「Apollo」シリーズと「Arrow」は現在も世界中で売れ続けています。現時点で「UAD」プラットフォームのユーザーは世界に 20 万人以上います。しかもこの数は右肩上がりです。

PS 「Universal Audio」はインター

ネットで頻繁にアンケートを実施していますが、新規のユーザーは「UAD」プラットフォームのどのあたりに魅力を感じているのでしょうか。

YN 何と言ってもプラグインのクオリティです。みんな本音を言えば、本物の「Manley VOXBOX」が欲しいんです。しかし実機を手に入れるだけのお金が無ければ、置く場所も無く、メンテナンスもできない。たとえお金があっても手に入れることができたとしても 1 台しか使えない。そういった問題を「UAD」プラットフォームはすべてクリアしてくれるわけです。普通のプロ

ジェクトの中であれば、実機とプラグインの音の違いは、まず分からないと思います。

PS 昨日の発表会でも、「Universal Audio」のプラグインは実機のリクリエーションであるということを強調されていましたね。プラグイン化にあたって、パラメーターの設定範囲を拡張したり、新しい機能を追加したりせず、実機をそのままソフトウェアとして再現しているのだと。

YN そうです。もちろん、プラグインによっては原音とエフェクト音をミックスできる機能を追加したりしていますが、基本的には実機をそのままの形でプラグイン化しています。ユーザー・インターフェースも忠実に再現していますね。皆さん実機が欲しいわけですから、なるべく余計なことはしません。

PS 現在、ソフトウェアをアップデートするペースはどんな感じですか。

YN 「UAD Software」は現在、年に 4 回アップデートを行い、プラグインはサード・パーティー製を含めると大体 20 製品リリースしています。プラグインの開発は常にいくつかの製品が並行して進んでいて、品質チェックをクリアできたものから順次発売してい

る感じですね。ですのでプラグインによっては、開発に 2 年くらいかかるものもあります。1 つのプラグインの開発に、ここまで年月をかけるメーカーはなかなか無いのではないのでしょうか。私たちはプラグインについても、ハードウェアと変わらない「製品」だと思っているのです。

PS そんなペースで新しいプラグインを開発しているということは、社員の数もかなり増えているのではないですか。

YN 社員は現在約 180 名で、そのほとんどが開発チームに所属しています。個人的に嬉しいのは、製品のメンテナンスを行う専任のチームができたこと。「UAD」プラットフォームのようなコンピューター・ベースの製品は、発売して終わりではなく、その後のメンテナンスが重要です。どんなに慎重に開発を行ってもバグというのは出てきますし、OS や DAW がバージョン・アップすれば、それに伴う不具合も発生する。メンテナンス・チームは、そういった問題をクリアするのが仕事なんです。これまでは新製品の開発チームがメンテナンスも行なっていましたから、不具合に対応するときは製品の開

発がストップしてしまっ大変だったんですよ(笑)。しかし今は、開発がシリアルではなく、パラレルに進むようになりました。

PS 最近リリースされたプラグインの中で、特に注目を集めたのが「Antares Auto-Tune Realtime」です。

YN 「Auto-Tune」は、ずっと出したかったんですけど、なかなか我々の品質チェックを通らなくて時間がかかってしまいました。開発途中で本家の方がバージョン・アップしてしまったりして、3 回くらい発売を延期したのではないかと思います。その甲斐あって、「Antares Auto-Tune Realtime」は素晴らしいプラグインに仕上がりました。「Auto-Tune」にはいろいろなバージョンがありますが、我々の「Antares Auto-Tune Realtime」が一番処理が速いバージョンなんです。

ライブ・サウンド向け新製品 UAD-2 Live Rack

PS 今回発表された「UAD-2 Live Rack」は、これまでにないライブ・サウンド市場向けの製品ですが、なぜこのタイミングで新しい市場に参入しようと思ったのですか。

YN 一言でいえば、ごく自然な流れです。我々のメインの顧客であるミュージシャンは、曲を作ってアルバムを発表し、そのプロモーションのためにライブ・ツアーに出ます。ツアーが終われば充電し、また曲を作ってツアーに出る。これが彼らの「ライブ・フロー」なんです。しかしこれまでの「UAD」プラットフォームの製品は、作曲やアルバム制作のためのもので、ライブ・ツアーに適したものがありませんでした。それだったらライブ・サウンド向けの「UAD」プラットフォーム製品を作ればいけないかと思ったのが、「UAD-2 Live Rack」開発のスタート・ポイントで



「Universal Audio」の新製品「UAD-2 Live Rack」。レコーディング／プロダクションの世界で人気のある UAD プラグインをライブ・コンソールで使用するためのユニットだ。コンソールとは MADI で接続し、1 台あたり 16ch の処理が可能。最大 4 台併用することができ、その場合は 64ch という大規模な処理を実現する (注：スペックはすべて 44.1 / 48kHz 時)



1Uラック筐体の「UAD-2 Live Rack」。背面にはライブ・コンソールと接続するためのMADI端子、コントロール用コンピューターを接続するためのThunderbolt端子、ワード・クロック入出力端子などを装備。電源が二重化されているのも大きな特徴だ

す。ですので、我々としては新しい市場に参入するという意識はあまりありません。ミュージシャンの“ライブ・フロー”を考えれば、「UAD-2 Live Rack」の開発はごく自然な流れでした。ただ、プロジェクトがスタートしたのは約4年前のことで、実際に製品として発売するまでにはかなり時間がかかってしまいましたけどね。

PS 「UAD-2 Live Rack」の開発コンセプトをおしえてください。

YN 実は製品名が開発コンセプトを表しているんですけど、長年ライブ・サウンドの現場で使われてきたラックの再現、これが「UAD-2 Live Rack」のコンセプトなんです。その昔、アナログ・コンソールの時代は、FOHに大きなラックが何本もあったじゃないですか。そしてそのラックを使ったワークフローも確立されていて、ボーカルにはこのコンプとEQ、ドラムにはこのゲートとEQといった感じで使うエ

フェクトが大体決まっていた。ライブ・サウンドのエンジニアたちは、デジタル・コンソールの登場以前に行っていたこのワークフローをとて気に入っていたんです。だったら「UAD」プラットフォームで、巨大なエフェクト・ラックとそのワークフローを再現してしまえばいいんじゃないかと。当時エフェクト・ラックに入っていたアウトボードは、大抵プラグインで揃っているわけですからね。

PS 思っていた以上にコンセプトチュアルな製品で驚きました。

YN 開発にあたっては、ライブ・サウンドのエンジニアたちにどんなものが欲しいか話を訊いて回りました。すると多くの人が、「その昔使っていたエフェクト・ラックが欲しい」と言うんです。それで我々が開発すべき製品のコンセプトが固まりました。ちなみに「Universal Audio」の社長、ビル・パトナム・ジュニアの兄弟は現在もライ

ブ・サウンドのエンジニアとして仕事をしていたり、周りにはこの世界で働く人がけっこういるんです。

PS 「UAD-2 Live Rack」の機能についておしえてください。

YN デジタル・コンソールに接続して使用する1Uサイズのエフェクト・プロセッサです。セットアップはシンプルで、コンソールとMADIで接続し、コントロール用のコンピューターとThunderboltで接続すれば完了です。1台で16chの処理が可能で、必要に応じて4台まで併用することができます(註:44.1 / 48kHz時。88.2 / 96kHz時は最大2台)。

これだけだったら単に「Apollo」の入出力をMADIに変えただけの製品に思われるかもしれませんが、実際はそうではありません。「UAD-2 Live Rack」にはこの製品のために開発した専用のコントロール・ソフトウェア「Live Rack」が付属します。「Live Rack」は、ライブ・



「UAD-2 Live Rack」のために開発された専用コントロール・ソフトウェア「Live Rack」。タッチ操作対応で、プラグインのインサートや入れ替えなどを指先で行うことができる

サウンドの世界で使われてきた巨大なエフェクト・ラックを完全に再現したソフトウェアで、プラグインのインサートやエディット、並べ替え、プリセットの保存/リコールといった操作が直感的にワン・アクションで行えます。DAWのように、メニューからコマンドを実行したり、レイヤーを切り替えたりといったユーザー・インターフェースではありません。また、タッチ操作にも対応しているので、タッチ・スクリーンを接続すれば、ほとんどの操作を指先で行うことも可能になります。完全にライブ・サウンドに特化したコントロール・ソフトウェア、それが「Live Rack」なのです。

また、ライブ・サウンドの世界では信頼性も重要です。「UAD-2 Live Rack」は電源を2台搭載し、万が一コンピューターや「Live Rack」にトラブルが生じた場合でも、最後のオーディオ処理がそのまま行われる設計になっています。

PS DSP「SHARC」は何基搭載しているのですか？

YN 4基搭載したQUAD仕様で、コンフィギュレーションはこの1つだけです。使用できるプラグインの数と価格とのバランスを考えると、QUADがベストだろうという判断です。チャンネルあたり最大8つのプラグインをシリアル接続することができます。

PS コンソールとの接続フォーマットにMADIを採用した理由は？ DanteやAVBといったネットワーク・フォーマットは検討しませんでしたか。

YN MADIが最もシンプルで、チャンネル数も十分、接続も安定していますし、何よりIPではなくオーディオのフォーマットだからです。その昔、エフェクト・ラックとコンソールは太いマルチ・ケーブルで繋がっていましたが、それがMADIになったイメージで



6月、東京・秋葉原のライブ・ハウスで発表会が行われ、ここでは「ヤマハCL5」との組み合わせでデモが行われた

すよね。もちろん、ネットワーク・オーディオのフォーマットも検討しましたが、この製品のコンセプトには合わないという判断です。

PS コンピューターは、Mac / Windows 両対応ですか？

YN いいえ。現時点ではMacのみの対応です。Thunderboltは3だけでなく、1~2も大丈夫です。

PS 既存のUADプラグインは、すべて使用できるのでしょうか。

YN ごく一部対応させていないものもあります。例えば、マスタリング用のリミッターとか。そういうプラグインは先読み処理のためにレーテンシーが大きいんですよ。なのでライブ・サウンドの現場では使いものにならないと思ひ、あえて対応させませんでした。しかしほとんどのプラグインは対応しています。

PS 最近はレコーディングとライブ・ミックス、両方の仕事をこなすエンジニアも増えています。既に「UAD」プラットフォームの製品を使っている人は、所有しているプラグインをそのまま「UAD-2 Live Rack」でも使用できるのでしょうか。

YN もちろんです。「UAD-2 Live Rack」をアカウントに紐づければ、プラグインはそのまま使用できます。た

だ、「Console」ソフトウェアと「Live Rack」ソフトウェアは共存することができないので、コンピューターは別のものを用意するかパーテーションを分ける必要があります。

PS 最後に、この記事を読んでいる人にメッセージをお願いします。

YN プロダクションの世界で人気のあるUADプラグインが、遂にライブ・サウンドの現場でも使用できるようになりました。「UAD-2 Live Rack」は、コンソールとエフェクト・ラックを組み合わせた昔ながらのワークフローをデジタル環境で実現しますので、興味のある方はぜひ試していただきたいですね。プラグインの中では特にリバーブ系がおすすです。「UAD」プラットフォームには、「Lexicon」や「AMS」など優秀なリバーブ・プラグインがいくつも用意されていますし、リバーブというエフェクトは音の世界観を変えてしまうだけのパワーがありますからね。

Universal Audio
UAD-2 Live Rack
 市場実勢価格: UAD-2 Live Rack Core
 340,000円(税別)
UAD-2 Live Rack Ultimate
 670,000円(税別)
 問い合わせ: 株式会社フックアップ