



CONTROLLER EDITOR

オペレーション マニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

著作・校正: Native Instruments GmbH

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 1.5.1 (09/2012)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2012. 無断複写・転載を禁じます。

目次

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | ようこそ Controller Editor へ。 | 13 |
| 1.1 | 本マニュアルについて | 13 |
| 1.2 | 資料の注釈について | 14 |
| 2 | インストール | 15 |
| 2.1 | Controller Editor を NI 製品インストール時に同時に行う | 15 |
| 2.2 | Native Instruments ウェブサイトから Controller Editor をダウンロードする 方法 | 15 |
| 3 | クイックスタート | 17 |
| 3.1 | NI コントローラーを MIDI モードに切り替える | 18 |
| 3.2 | MIDI アサインのロード | 20 |
| 3.2.1 | NI コントローラーの選択 | 20 |
| 3.2.2 | テンプレートの選択 | 21 |
| 3.2.3 | ノブページの選択 | 23 |
| 3.2.4 | パッドページ (MASCHINE 系コントローラーのみ) の選択 | 25 |
| 3.2.5 | 準備はいいですか? | 27 |
| 3.3 | アサイン内容の変更 | 27 |
| 3.4 | 作成したアサインを管理する | 29 |
| 3.4.1 | Templates と Pages のリスト表示 | 29 |
| 3.4.2 | Templates と Pages の名称変更 | 29 |
| 3.4.3 | Templates と Pages の整理 | 30 |
| 3.5 | テンプレートの保存とロード | 30 |
| 4 | 基本コンセプト | 33 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 4.1 | Controller Editor の仕組み | 33 |
| 4.2 | ユーザーインターフェイスの概要 | 33 |
| 4.2.1 | アプリケーションメニューバー (Application Menu Bar) | 35 |
| 4.2.2 | アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar) | 35 |
| 4.2.3 | ハードウェアエリア (Hardware Area) | 36 |
| 4.2.4 | インスペクター (Inspector) | 37 |
| 4.3 | マッピングシステム | 42 |
| 4.3.1 | アサイン | 43 |
| 4.3.2 | ノブページ | 43 |
| 4.3.3 | パッドページ (MASCHINE 系コントローラーのみ) | 44 |
| 4.3.4 | テンプレート (Templates) | 44 |
| 4.3.5 | 設定 | 45 |
| 4.4 | まとめ | 46 |
| 5 | MASCHINE コントローラーを使用する | 47 |
| 5.1 | 基本操作 | 47 |
| 5.2 | アサイン可能なコントロール部 | 49 |
| 5.3 | コントローラーの視覚的表示 | 52 |
| 5.3.1 | 各ボタン | 52 |
| 5.3.2 | 各パッド | 53 |
| 5.3.3 | 各ノブ | 53 |
| 5.4 | 各ディスプレイ | 54 |
| 5.4.1 | ディスプレイモードの切り替え | 54 |
| 5.4.2 | ノブディスプレイモード (Knobs Display Mode) | 55 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 5.4.3 | パッドページディスプレイモード (Pad Pages Display Mode) | 56 |
| 5.4.4 | ノブページディスプレイモード (Knob Pages Display Mode) | 56 |
| 5.4.5 | テンプレートディスプレイモードについて | 57 |
| 5.4.6 | モニターディスプレイモード (Monitor Display Mode) | 58 |
| 5.4.7 | セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode) | 58 |
| 6 | MASCHINE MK2 コントローラーを使用する | 60 |
| 6.1 | 基本操作 | 60 |
| 6.2 | アサイン可能なコントロール部 | 62 |
| 6.3 | コントローラーの視覚的表示 | 65 |
| 6.3.1 | 各ボタン | 65 |
| 6.3.2 | マルチカラーパッド | 67 |
| 6.3.3 | 各ノブ | 67 |
| 6.3.4 | コントロールエンコーダー | 67 |
| 6.4 | 各ディスプレイ | 68 |
| 6.4.1 | ディスプレイモードの切り替え | 68 |
| 6.4.2 | ノブディスプレイモード (Knobs Display Mode) | 69 |
| 6.4.3 | パッドページディスプレイモード (Pad Pages Display Mode) | 70 |
| 6.4.4 | ノブページディスプレイモード (Knob Pages Display Mode) | 70 |
| 6.4.5 | テンプレートディスプレイモードについて | 71 |
| 6.4.6 | モニターディスプレイモード (Monitor Display Mode) | 72 |
| 6.4.7 | セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode) | 72 |
| 7 | MASCHINE MIKRO コントローラーの使用 | 74 |
| 7.1 | 基本操作 | 74 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 7.2 | アサイン可能なコントロール部 | 76 |
| 7.3 | コントローラーの視覚的表示 | 78 |
| 7.3.1 | 各ボタン | 78 |
| 7.3.2 | 各パッド | 79 |
| 7.3.3 | コントロールエンコーダー | 79 |
| 7.4 | ディスプレイ | 80 |
| 7.4.1 | ディスプレイモードの切り替え | 80 |
| 7.4.2 | コントロールディスプレイモード | 80 |
| 7.4.3 | テンプレートディスプレイモードについて | 81 |
| 7.4.4 | セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode) | 82 |
| 8 | MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの使用 | 84 |
| 8.1 | 基本操作 | 84 |
| 8.2 | アサイン可能なコントロール部 | 86 |
| 8.3 | コントローラーの視覚的表示 | 88 |
| 8.3.1 | 各ボタン | 88 |
| 8.3.2 | マルチカラーパッド | 90 |
| 8.3.3 | コントロールエンコーダー | 90 |
| 8.4 | ディスプレイ | 90 |
| 8.4.1 | ディスプレイモードの切り替え | 90 |
| 8.4.2 | コントロールディスプレイモード | 91 |
| 8.4.3 | テンプレートディスプレイモードについて | 92 |
| 8.4.4 | セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode) | 93 |
| 9 | KORE コントローラーの使用 | 94 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 9.1 | 基本操作 | 94 |
| 9.2 | アサイン可能なコントロール部 | 97 |
| 9.2.1 | KORE 2 コントローラー | 97 |
| 9.2.2 | KORE 1 コントローラー | 99 |
| 9.3 | コントローラーの視覚的表示 | 99 |
| 9.3.1 | 各ボタン | 99 |
| 9.3.2 | コントローラーノブ | 100 |
| 9.3.3 | スクロールホイール | 101 |
| 9.3.4 | ペダルインプットとフットスイッチポート | 101 |
| 9.4 | ディスプレイ | 101 |
| 9.4.1 | ディスプレイモードの切り替え | 101 |
| 9.4.2 | コントロールディスプレイモード | 102 |
| 9.4.3 | ノブページディスプレイモード (Knob Pages Display Mode) | 104 |
| 9.4.4 | セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode) | 105 |
| 9.4.5 | オプションディスプレイモード (Options Display Mode) | 106 |
| 9.4.6 | テンプレートディスプレイモード (Templates Display Mode) | 106 |
| 10 | TRAKTOR KONTROL X1 を使用する | 108 |
| 10.1 | 基本操作 | 108 |
| 10.2 | アサイン可能なコントロール部 | 109 |
| 10.3 | コントローラーの視覚的表示 | 111 |
| 10.4 | 複数の TRAKTOR KONTROL X1 を使用する。 | 112 |
| 11 | TRAKTOR KONTROL F1 の使用 | 113 |
| 11.1 | 基本操作 | 113 |

| | | |
|-----------|---------------------------------------|------------|
| 11.2 | アサイン可能なコントロール部 | 114 |
| 11.3 | コントローラーの視覚的表示 | 116 |
| 11.3.1 | ボタンとパッド | 117 |
| 11.3.2 | 7-区分数値表示部 | 118 |
| 11.4 | 複数の TRAKTOR KONTROL F1 を使用する。 | 118 |
| 12 | TRAKTOR KONTROL S4 を使用する | 119 |
| 12.1 | 基本操作 | 119 |
| 12.2 | アサイン可能なコントロール部 | 122 |
| 12.2.1 | 左デッキのコントロール部 | 122 |
| 12.2.2 | 右デッキのコントロール部 | 124 |
| 12.2.3 | ミキサーのコントロール部 | 124 |
| 12.2.4 | アサインパラメーター | 126 |
| 12.3 | コントローラーの視覚的表示 | 126 |
| 12.3.1 | 各ボタン | 126 |
| 12.3.2 | LED チェーン | 127 |
| 13 | TRAKTOR KONTROL S2 を使用する | 128 |
| 13.1 | 基本操作 | 128 |
| 13.2 | アサイン可能なコントロール部 | 129 |
| 13.3 | コントローラーの視覚的表示 | 130 |
| 13.3.1 | 各ボタン | 130 |
| 13.3.2 | LED チェーン | 131 |
| 14 | RIG KONTROL 3 の使用 | 132 |
| 14.1 | 基本操作 | 132 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 14.2 | アサイン可能なコントロール部 | 133 |
| 14.3 | コントローラーの視覚的表示 | 134 |
| 14.3.1 | フットスイッチ | 134 |
| 14.3.2 | エクспレッション・ペダル | 135 |
| 14.3.3 | ペダルインプット | 135 |
| 14.4 | ディスプレイ | 135 |
| 15 | AUDIO KONTROL 1 の使用 | 137 |
| 15.1 | 基本操作 | 137 |
| 15.2 | アサイン可能なコントロール部 | 138 |
| 15.3 | コントローラーの視覚的表示 | 139 |
| 15.3.1 | Left Button（左ボタン） | 139 |
| 15.3.2 | コントローラーノブ | 139 |
| 15.3.3 | Middle と Right ボタン | 139 |
| 16 | 同じ種類のユニットを複数使用する | 141 |
| 16.1 | ユニットの名称変更 | 141 |
| 16.2 | 特定のユニットのテンプレートとノブページへのアクセス | 143 |
| 16.3 | 機器の干渉を解決する。 | 144 |
| 17 | リファレンス | 146 |
| 17.1 | アプリケーションメニューバー (Application Menu Bar) | 146 |
| 17.1.1 | ファイルメニュー (File Menu) | 146 |
| 17.1.2 | ビューメニュー | 147 |
| 17.1.3 | ヘルプ・メニュー (Help Menu) | 148 |
| 17.2 | 環境設定ウインドウ | 148 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 17.2.1 | ジェネラルページ (General Page) | 149 |
| 17.2.2 | コントローラーページ (Controller Page) | 150 |
| 17.3 | アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar) | 156 |
| 17.3.1 | デバイスメニュー(Device Menu) | 157 |
| 17.3.2 | コネクトボタン (Connect Button) | 158 |
| 17.3.3 | テンプレートセレクトメニュー(Template Select Menu) | 159 |
| 17.3.4 | 最小/拡張 (Minimize/Expand) ビューボタン | 160 |
| 17.3.5 | MIDI アクティビティーインジケーター (MIDI Activity Indicator) | 162 |
| 17.3.6 | NI ロゴ | 162 |
| 17.4 | ハードウェアエリア (Hardware Area) | 163 |
| 17.4.1 | ラベルフィールド | 163 |
| 17.4.2 | セレクションフレーム (Selection Frame) | 164 |
| 17.4.3 | ノブページエリアとノブページメニュー (Knob Page Area/Knob Page Menu) | 164 |
| 17.4.4 | ページボタン (MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ) と左右矢印ボタン (MASCHINE MIKRO コントローラーのみ) | 166 |
| 17.4.5 | パッドページエリアとパッドページメニュー (MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ) の選択 | 167 |
| 17.5 | インスペクター(Inspector) | 169 |
| 17.5.1 | Templates ページ | 170 |
| 17.5.2 | Pages ページ | 176 |
| 17.5.3 | Assign ページ | 183 |
| 17.6 | MIDI メッセージパラメーター | 186 |

| | | |
|--------|--------------------------------|-----|
| 17.6.1 | MIDI メッセージタイプ- Type メニュー | 186 |
| 17.6.2 | ボタンのアサイン | 189 |
| 17.6.3 | パッド用アサイン – 叩く動作 | 194 |
| 17.6.4 | ノブ等へのアサイン | 195 |
| 17.6.5 | パッド用アサイン – 押す動作 | 195 |
| 17.6.6 | デジタルエンコーダー等へのアサイン | 196 |
| 17.6.7 | アナログエンコーダー等へのアサイン | 198 |
| 17.6.8 | LED チェーンと数値表示部のアサイン | 200 |

1 ようこそ Controller Editor へ。

この強力なツールを使用することで、スタジオ/ライブ環境で使用している Native Instruments ハードウェアコントローラーが、万端で効率のいい MIDI リモートコントローラーに進化します。

Controller Editor で NI コントローラーの動作により、どの MIDI メッセージを送信するか正確に設定することが可能です。この操作によって、あなたの音楽セットアップを指先で制御することが可能となり、NI コントローラー一台で全ての MIDI 関連ソフト/ハードウェアをリモートコントロール可能となります。Controller Editor で MIDI アサインを設定を終えれば、音楽製作のみに集中することが可能です。

1.1 本マニュアルについて

本マニュアルは大きく 4 項目に分かれています。

- まず最初に短くインストールに関する解説をし、Controller Editor を紹介し (↑2, [インストール](#)章)、基本的な解説へと続きます (↑3, [クイックスタート](#)章)。
- 次の項目ではソフトウェアのユーザーインターフェイスについて触れ、Controller Editor のマッピング機能とソフトウェア上での操作方法について解説 (↑4, [基本コンセプト](#)章) します。これらの解説で Controller Editor の基本的な使用方法を把握して頂きます。
- 3 番目のパートで、NI コントローラーの実際の使用方法について解説します。
 - ↑5, [MASCHINE コントローラーを使用する](#)章、
 - ↑6, [MASCHINE MK2 コントローラーを使用する](#)章、
 - ↑7, [MASCHINE MIKRO コントローラーの使用](#)章、
 - ↑8, [MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの使用](#)章、
 - ↑9, [KORE コントローラーの使用](#)章、
 - ↑10, [TRAKTOR KONTROL X1 を使用する](#)章、
 - ↑11, [TRAKTOR KONTROL F1 の使用](#)章、
 - ↑12, [TRAKTOR KONTROL S4 を使用する](#)章、
 - ↑13, [TRAKTOR KONTROL S2 を使用する](#)章、
 - ↑14, [RIG KONTROL 3 の使用](#)章、
 - ↑15, [AUDIO KONTROL 1 の使用](#)章、
 - そして↑16, [同じ種類のユニットを複数使用する](#)章です。
- 最後に、4 項目では機能詳細について解説しており (↑17, [リファレンス](#)章)、ソフトウェアインターフェイスとその操作方法について解説しています。Controller Editor インターフェイスの全ノブとボタン、フィールドについて参照してください。MIDI メッセージとパラメーターに関するリストも用意しています。



本マニュアルでは、全ての Native Instruments ハードウェアコントローラー全般を単純に「NI コントローラー」と呼んでいます。情報が例えば MASCHINE コントローラーなどの特定のデバイスのみに関係している場合は、そのように明言してあります。

1.2 資料の注釈について

本資料では、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容を区別しています。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



この電球アイコンでは有効なヒントとなる内容を記載してあります。ここではしばしば機能をより効率よく使用するための解決策が記載されていますが、必ずこれを実行しなければならないという内容ではありません。作業効率を図るためには一度確認しておくことをお勧めします。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open*…、*Save as*…等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - スクリーン各部で表示されるテキスト(ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) はライトブルーで表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、「[Shift] + [Return]」)。
1. 作業手順を解説する部分では各手順に数字をふってあります。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

2 インストール

この章では Controller Editor の各インストール方法を解説します。

2.1 Controller Editor を NI 製品インストール時に同時に行う

ハードウェアコントローラーと専用ソフトウェアを含んだ NI 製品 (例、MASCHINE、TRAKTOR KONTROL S4、GUITAR RIG KONTROL、KORE 2) または独立したハードウェア NI コントローラー (例、RIG KONTROL 3、AUDIO KONTROL 1) を所有している場合、Controller Editor は製品ソフトウェアパッケージに含まれており、NI 製品のインストール時に自動的にインストールされます。即ち単独インストール作業を行う必要はありません。



ここでは NI 製品 (ハードウェア/ソフトウェアシステム、またはハードウェアのみ) をコンピュータに既にインストールしてあるものとします。インストール方法の詳細に関しては NI 製品に含まれるセットアップガイド(Setup Guide)を参照してください。

Controller Editor は以下の場所にあります。

- Mac OS X: *Applications/Native Instruments/Controller Editor*
- Windows: *Program Files/Native Instruments/Controller Editor*

Controller Editor がコンピュータにインストールしていない場合はその NI 製品がアップデートされているか確認してください。アップデートは Service Center または Native Instruments ウェブサイトで簡単に行うことが可能です。アップデートが可能な場合は、アップデートファイルをダウンロード、インストールします。

Native Instruments ウェブサイトから Controller Editor 単体のインストーラーをダウンロードすることも可能です。詳細は次のセクションを確認してください。

2.2 Native Instruments ウェブサイトから Controller Editor をダウンロードする方法

NI 製品のソフトウェアパッケージに同封してある場合の他にも、Controller Editor をハードウェアドライバーインストーラーとセットで、または単体のインストーラーのみをダウンロードすることが可能です。



Controller Editor 単体のダウンロードよりも、ハードウェアドライバインストーラーとのセットで Controller Editor をダウンロード、インストールすることを強く推奨します。これにより、Controller Editor と NI コントローラー用ハードウェアドライバの両方を正しくインストール、アップデートできます。

NI コントローラーを既にコンピュータにインストールしてある場合は、Service Center を使用して最新のドライバアップデートをダウンロードしてください。ドライバパッケージには Controller Editor も含まれています。

NI コントローラーをまだコンピュータにインストールしていない場合は、その NI コントローラー用ハードウェアドライバを Controller Editor と共に手動でダウンロードしてください。その方法は以下となります。

1. この方法を実行するには、インターネットブラウザを開き、以下の URL に進んでください。
<http://www.native-instruments.com/updates>
2. このページで unprotected updates、drivers and the Service Center の各リンクに進んでください。
3. 有効なダウンロードのリスト内で使用している NI コントローラーのリンクに進んでください。
4. 使用 OS (Windows /Mac OS X) 用インストールファイルをダウンロードし、ハードディスクに保存します。
5. インストールファイルを保存したファイル保存場所に移動し、そのファイルをダブルクリックします。この操作でインストールファイルが起動します。
6. このインストール作業は単純明快で、画面表示される内容に従えばインストールが完了します。

3 クイックスタート

この章では Controller Editor を実際に確認しながら解説を読み進めてください。



ここでは Controller Editor はコンピュータに既にインストールしてあるものとします。詳細は [↑2, インストール](#) 章で確認してください。

Controller Editor の使用法は単純明快です。殆どの操作は使用している NI コントローラーまたは Controller Editor インターフェイスで行うことが可能ですので、ご自分で試して音楽環境に合わせた最適な操作方法を確立してください。

この章では段階を追って以下の内容を解説します。

1. NI コントローラーの MIDI モードへの切り替え方法
2. 特定の用途の MIDI アサインをロードする。コンピュータ用にアサインのセット (Template と呼びます) 選択し、コントローラーの特定のコントロール部用にアサインのサブセット (Knob ページと呼びます) を選択します。MASCHINE (MIKRO) コントローラーでは、パッド用アサインのサブセット (Pad ページと呼びます) を選択します。
3. アサインを自分に最適な設定に編集する方法
4. カスタムアサインの管理
5. Template として全アサインセットを保存、呼び出す方法



この章では主に Controller Editor インターフェイスを使用して解説します。ここで行う操作は殆どの NI コントローラーでも操作可能な内容です。項目によっては何通りかの操作手順があります。これらの操作手順では特にライブ環境下で活用する再にも便利です。各 NI コントローラー別に対応するショートカット表を各手順ごとに設けています。コントローラーの使用法詳細に関してはこのマニュアルの後半で紹介する各コントローラー用セクションを参照してください。



Controller Editor ユーザーインターフェイスの各部詳細に関しては [↑17, リファレンス](#) を参照してください。



Controller Editor ユーザーインターフェイスの各部詳細に関しては [↑17, リファレンス](#) を参照してください。

準備

本マニュアルを参照される前に以下のことを行ってください。

- コンピュータを起動させる。

- NI コントローラーと Controller Editor ([↑2, インストール参照](#)) は既にインストールしてあります。
- NI コントローラーを USB 2.0 ケーブルを使用してコンピュータに接続します。

3.1 NI コントローラーを MIDI モードに切り替える

まず NI コントローラーを MIDI モードに切り替えます。

NI コントローラーは独立した異なる 2 つのモードで使用することができます。

- Application mode (アプリケーションモード) で専用ソフトウェア(MASCHINE ソフトウェア等) を Native Instruments の特許取得済み超高解像 NHL プロトコルでコントロールします。各ソフトウェアによってこのモードは MASCHINE モード、TRAKTOR モード、KORE モードと呼ばれます。
- MIDI モードでは、MIDI プロトコルを介して有効な様々な MIDI ターゲット (ソフトウェア、またはハードウェア) をコントロールします。

NI コントローラーから直接 MIDI モードに切り替える

NI コントローラーを MIDI モードに切り替える為に Controller Editor ソフトウェアを起動する必要はありません。この操作は直接コントローラーで行うことができます (RIG KONTROL 3 を除く)。

以下の表で各 NI コントローラーごとの MIDI モードへの切り替え方法と、コントローラーが MIDI モードとなっているか確認する方法を記載しています。

| NI コントローラー | MIDI モードの切り替え方法 | MIDI モードが起動しているか確認する方法 |
|--------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| AUDIO KONTROL 1 | n/a (常に MIDI モードです) | |
| KORE 1 コントローラー | VIEW を押し、その後 CONTROL を押す。 | VIEW を押すと MIDI テンプレートのリストを表示します。 |
| KORE 2 コントローラー | F1 を押して CONTROL を押す | F1 を押すと MIDI テンプレートのリストを表示します。 |
| MASCHINE MK2 | SHIFT + CONTROL | SHIFT ボタンが薄く点灯します。 |
| MASCHINE | SHIFT + CONTROL | SHIFT ボタンが薄く点灯します。 |
| MASCHINE MIKRO MK2 | SHIFT + F1 | SHIFT ボタンが薄く点灯します。 |
| MASCHINE MIKRO | SHIFT + F1 | SHIFT ボタンが薄く点灯します。 |
| RIG KONTROL 3 | n/a (Controller Editor からのみの操作です) | LED ディスプレイに「con」の表示 |
| TRAKTOR KONTROL S2 | SHIFT + SHIFT (両方のデッキ) | SHIFT ボタンの両方が薄く点灯します。 |

| NI コントローラー | MIDI モードの切り替え方法 | MIDI モードが起動しているか確認する方法 |
|--------------------|--------------------|----------------------------|
| TRAKTOR KONTROL S4 | SHIFT + BROWSE ボタン | ループサイズディスプレイの表示が「ON」となります。 |
| TRAKTOR KONTROL X1 | SHIFT + HOTCUE | HOTCUE ボタンが緑に点灯します。 |
| TRAKTOR KONTROL F1 | SHIFT + BROWSE | SHIFT ボタンが点灯します。 |



AUDIO KONTROL 1:MIDI のみが有効なので、常にこのモードが起動した状態となります。 よってモード切替を行う必要はありません。



RIG KONTROL 3: RIG KONTROL を使って MIDI モードへ切り換える方法はありません。 コントローラーを MIDI モードに切り替えるには、次のセクションで解説するように Controller Editor の操作を行ってください。



このマニュアルの後半に関連コントロール部の詳細解説章があります。

Controller Editor の起動による MIDI モードの切り替え

Controller Editor を起動することで接続している NI コントローラーの全てを MIDI モードに切り替えることが可能です。

- ▶ *Start > All Programs > Native Instruments > Controller Editor > Controller Editor* (Windows) または *Applications > Native Instruments > Controller Editor* (Mac OS X) と進んで Controller Editor を起動します。
- この操作により Controller Editor を起動するだけでなく、接続している MIDI コントローラーの全てを MIDI モードにします。



Controller Editor を既に開いている場合は、NI コントローラーが MIDI モードであるかすぐに確認できますが、そうではない場合は、Device メニューと [Connect](#) ボタンで MIDI モードに切り替えます (↑3.2.1, [NI コントローラーの選択](#)参照)。

いずれの方法で切り替えを行った場合でも、コントローラーを MIDI モードに切り替えると最後に使用した MIDI アサインがそのときの状態で再現されます。 Controller Editor を始めて起動する場合は、コントローラー用のデフォルト MIDI アサインがロードされます。

MIDI リモートコントローラーとして NI コントローラーを即座に使用可能となります。

3.2 MIDI アサインのロード

NI コントローラーに他の MIDI アサインをロードする場合は、Controller Editor を使用します。



既に解説したように、この操作は殆どの NI コントローラーでも行うことが可能です。詳細はこのマニュアル後半のコントローラー別に解説している章を参照してください。

Controller Editor ウィンドウの上部には、各コントロール部を備えたバーを用意しており、一番右には NI ロゴがあります。このバーをアプリケーションコントロールバー (Application Control Bar) と呼びます。



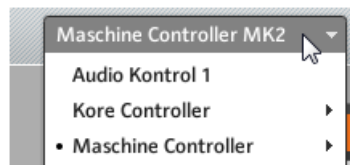
Controller Editor ウィンドウの上部にはアプリケーション・コントロール・バー (Application Control Bar) があります。

では、Application Control Bar を使用して新規 MIDI アサインをロードします。

3.2.1 NI コントローラーの選択

まず MIDI アサインをロードする NI コントローラーを選択します。
コントローラーの選択方法は以下です。

- ▶ Device メニュー (Application Control Bar の一番左にあるリストです) をクリックしてメニュー内の任意のコントローラーを選択します。



Device メニューで NI コントローラーを選択します。

では Device メニューとコントローラーの選択について少し解説します。

- メニューでは現在コンピュータに接続しているコントローラーの名称部分の先頭に印(*) が付きます。
- コントローラーを選択するとメニューが閉じ、選択したコントローラーの名称が表示されます。

- メニューの下のコントローラーの図は選択したコントローラーによってその表示内容を変えます。このエリアを Hardware エリアと呼びます。このエリアに関しては後ほど詳しく解説します。



このメニューでのコントローラーの選択する為に NI コントローラーを MIDI モードにしておく必要はありません。ここでコントローラーを選択する目的は MIDI アサインの編集を行うためのものです。

オプション: 選択したコントローラーが MIDI モードか確認する

MIDI モード(↑3.1, [NI コントローラーを MIDI モードに切り替える](#)) か確認する方法は、NI コントローラーを確認する方法以外にも、Controller Editor インターフェイスで確認する方法があります。

- ▶ アプリケーションメニューの Device メニューのすぐ右の [Connect](#) ボタンが点灯しているか
見ることを選択した NI コントローラーが MIDI モードであるか (即ち Controller Editor に
接続しているかどうか) 確認することができます。



NI コントローラーが MIDI モードである場合は、Connect ボタンが点灯します。

[Connect](#) が点灯しない(MASCHINE、KORE、GUITAR RIG、TRAKTOR ソフトウェアを Controller Editor を起動した後に起動した場合等) 場合は、このボタンをクリックして選択したコントローラーと Controller Editor を接続し、MIDI モードにします。



[Connect](#) ボタンが灰色で無効の場合は、選択した NI コントローラーをコンピュータに接続していない可能性が高いです。USB 接続を確認し、コントローラーが接続してある場合は、ドライバを正しくインストールしてあるか確認してください (↑2, [インストール](#)参照)。



MIDI アサインを行う際に NI コントローラーを MIDI モードにする必要はありませんし、コンピュータに接続する必要もありません。ですので、コントローラーが手元にない場合でも MIDI アサイン作業を行うことが可能です。

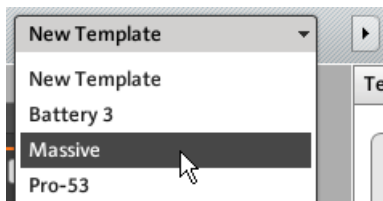
3.2.2 テンプレートの選択

まずテンプレート (NI コントローラーでアサイン可能な各コントロール用全アサインセット) を選択します。



Templates の詳細は ↑4.3, [マッピングシステム](#)を参照してください。

- ▶ Application Control Bar の右にある Template Select メニューをクリックし、リストの Template を選択します。



テンプレートセレクトメニューで、テンプレートを選択します。

ハードウェアからの選択 (KORE と MASCHINE コントローラーのみ)


いくつかの NI コントローラーでは以下のショートカットを使用して Templates を選択することが可能です。

| NI コントローラー | Template 選択方法 |
|----------------------|--------------------------|
| AUDIO KONTROL 1 | n/a |
| KORE 1 コントローラー | VIEW を押して Up/Down 矢印を押す。 |
| KORE 2 コントローラー | F1 を押して Up/Down 矢印を押す。 |
| MASCHINE (MK2) | SHIFT + Page ボタン |
| MASCHINE MIKRO (MK2) | SHIFT + 左右矢印ボタン |
| RIG KONTROL 3 | n/a |
| TRAKTOR KONTROL S4 | n/a |
| TRAKTOR KONTROL S2 | n/a |
| TRAKTOR KONTROL X1 | n/a |
| TRAKTOR KONTROL F1 | n/a |




このマニュアルの後半に関連コントロール部の詳細解説章があります。

いずれにせよ、テンプレートは選択してから自動的に読み込まれ、そのアサインが表示されるようになります。これで NI コントローラから新規ターゲットをコントロールできるようになります。ソフトウェアが、選択したテンプレートのコントロール各部における最終設定値を記憶するので、各アサインは最後に使用された状態で呼び出されます。選択したテンプレートを始めてロードする場合は、全アサインはデフォルト値となります。

 RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 のみを使用している場合は、以下のセクションは飛ばして [↑ 3.2.5, 準備はいいですか?](#) に進んでください。

3.2.3 ノブページの選択

 RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 を使用している場合、これらのコントローラー用のノブページはありません。ですので、このセクションは飛ばしても構いません。

各テンプレート(Template)の内、Knob Pages を使用して、NI コントローラーのコントロール部を、複数アサインすることが可能です。Hardware エリアで、これらのコントロール部はオレンジ枠で表示されます。



MASCHINE コントローラー用ハードウェアエリアのノブページはオレンジ枠で表示されます(詳細)。

常に有効な Knob Page が表示され、特定のコントロール部のアサインサブセットが表示された状態となります。

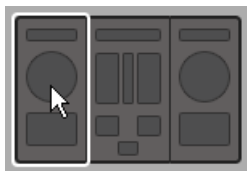
 Knob Page の詳細は [↑ 4.3, マッピングシステム](#) を参照してください。

では、Knob Page を選択してみましょう。

- ▶ Knob Page を選択するには、Knob Page メニュー (上図のオレンジ枠の上のオレンジのメニューです) をクリックしてリスト内の任意のノブページを選択します。

TRAKTOR KONTROL S4: S4 概観図

コントロール部の総数が多いので、TRAKTOR KONTROL S4 は Controller Editor では 3 つのエリア (左デッキ、ミキサー、右デッキ) に分けています。このコントローラーの Knob Page を選択する前に、これらのどれかを選択する必要があります。エリアの選択はハードウェアエリアの左上にある S4 Overview で行います。



S4 Overview を使用して任意のエリアを選択します。

各デッキ A-D 用に 2 ページ分の Knob Pages があります。特定の Knob Page を選択する方法は以下です。

1. S4 Overview の左右デッキのどちらかを選択します。
2. Knob Page メニュー (オレンジ枠にあるオレンジのメニューです) をクリックしてリスト内の任意の Knob Page を選択します。



似たような概観図が TRAKTOR KONTROL S2 にもありますが、Knob Pages はありません。特定のコントロール部を選択する際には S2 概観図を使用します ([↑ 3.3, アサイン内容の変更参照](#))。

ハードウェアからの操作

NI コントローラーから Knob Pages を選択することも可能です。

| NI コントローラー | 有効なノブページ数 | ノブページスイッチ/セレクション |
|-----------------|-----------|------------------|
| AUDIO KONTROL 1 | 2 | 左ボタン |
| KORE コントローラー | 無制限 | 上下矢印ボタン |
| MASCHINE (MK2) | 無制限 | ページボタン |

| NI コントローラー | 有効なノブページ数 | ノブページスイッチ/セレクション |
|----------------------|--------------------|--------------------|
| MASCHINE MIKRO (MK2) | 無制限 | 左右矢印ボタン |
| RIG KONTROL 3 | n/a | |
| TRAKTOR KONTROL S4 | デッキ A-D ごとに各 2 ページ | DECK C/D その後 SHIFT |
| TRAKTOR KONTROL S2 | n/a | |
| TRAKTOR KONTROL X1 | 2 | SHIFT |
| TRAKTOR KONTROL F1 | 2 | SHIFT |

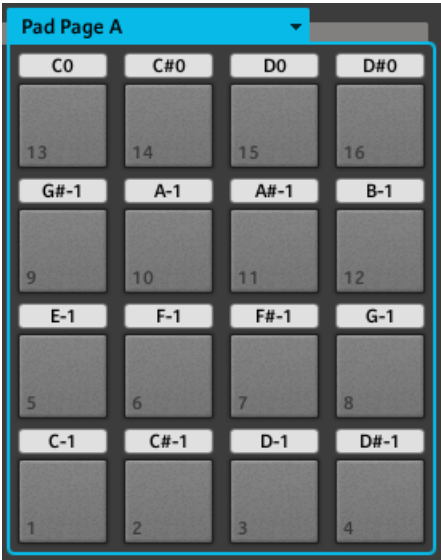


このマニュアルの後半に関連コントロール部の詳細解説章があります。


3.2.4 パッドページ (MASCHINE 系コントローラーのみ) の選択

MASCHINE (MK2) / MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーの 16 のパッドには複数のアサインを行うことが可能です。このアサインは専用ページ Pad Pages で行います。Pad Page 機能は Template から起動することも可能で、Pad Pages がない状態で Templates のみを使用したり(各 Pad につき使用できるアサインは 1 つとなります)、Pad Pages を使用して複数の機能をアサインすることが可能です。

Hardware エリアでは Pad Page 機能は現在使用している Template では起動した状態となっており、Pad Page は青枠で表示されます。



青枠は MASCHINE 系コントローラー (詳細) 用ハードウェアエリアのパッドページを示します。
常に Pad Page の一つ (パッド用アサインのサブセット) が起動した状態となります。

 Pad Page の詳細は [↑4.3, マッピングシステム](#) を参照してください。

では、Pad Page を選択してみましょう。

- ▶ Pad Page メニュー (青枠にある青のメニューです) をクリックしてリスト内の任意の Pad Page を選択します。

ハードウェアからの操作

MASCHINE (MK2) または MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーから Pad Pages を選択することも可能です。

| NI コントローラー | 有効なパッドページ数 | パッドページセレクション |
|----------------------|----------------|------------------|
| MASCHINE (MK2) | 8 (各機能を起動した場合) | グループボタン A-H |
| MASCHINE MIKRO (MK2) | 8 (各機能を起動した場合) | GROUP + パッド 9-16 |



コントローラーの各コマンドについては [↑ 5, MASCHINE コントローラーを使用する](#)、[↑ 7, MASCHINE MIKRO コントローラーの使用](#)、[↑ 7, MASCHINE MIKRO コントローラーの使用](#)、[↑ 8, MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの使用](#)の各章を参照してください。

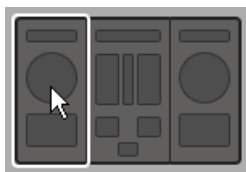
3.2.5 準備はいいですか？

テンプレートを MIDI アサイン変更を行わずに、そのまま使用する場合 (Knob Page/Pad Page もそのまま) は、これ以上の設定を行う必要はありません。ここまでの操作は、MASCHINE (MK2)、MASCHINE MIKRO (MK2)、または KORE コントローラー単体で全て行えます – これはライブ環境での使用における強力なサポートとなることを意味します。Controller Editor の役目はここまでで、これ以降は Controller Editor を終了してもかまいません。ここからは対応する NI バックグラウンドサービスが必要な機能を果たします。NI コントローラーを MIDI リモートコントロールとして直ちに使用することが可能です。

3.3 アサイン内容の変更

選択したテンプレートのいくつかのアサインを変更する場合は(更に Knob Pages と/または Pad Pages 内容も変更する場合)、以下のステップへと進んでください。

1. TRAKTOR KONTROL S2/S4 のみ: 左上の S2/S4 概観図 (Overview) でコントローラーの編集したいコントロール部がある任意のエリアをクリック (左デッキ、ミキサー、右デッキ) します。



2. 任意のコントロール部を設定してください。設定方法は 2 通りあり、Controller Editor ではハードウェア図の対応するコントロール部をクリック (コントロール部をダブルクリックすることで直接インスペクターの [Assign](#) ページに進むことが可能です) します。同じ種類の各コントロール部をいくつか [Shift]-クリック (または三角をクリックドラッグ) で選択することも可能です。または使用している NI コントローラーのコントロール部を動かします (*File > Preferences > General* の [Touch Select](#) オプションが起動している必要があります)。

どちらの方法でも、編集対象として選択したコントロール部は Controller Editor ウィンドウ内で赤枠表示されます。

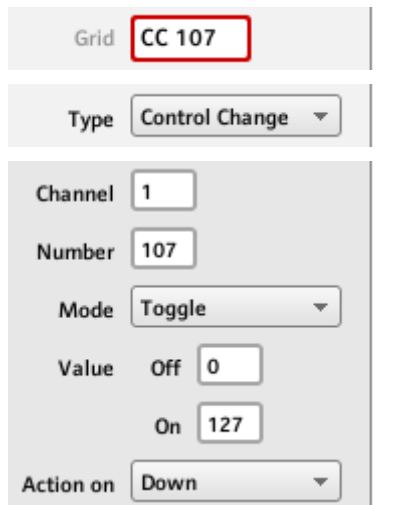


3. Inspector (Controller Editor インターフェイスの右部分)で **Assign** タブをクリックします。



Assign ページが開き、選択したコントロール部の全アサインのプロパティーが表示されます。

4. 必要に応じてアサインのプロパティーを編集してください。上部でアサイン名称の編集、その下で送信する MIDI メッセージの種類、使用する MIDI チャンネル等の全 MIDI プロパティーを編集します。アサインの詳細は選択した MIDI メッセージの種類によって異なります。



- 設定は以上です。ここまでの設定で、NI コントローラーが指定した MIDI メッセージに反応します。

3.4 作成したアサインを管理する

強力なマッピングシステムによって、Controller Editor では自由に編集したアサインを管理することが可能です。それぞれのノブページ、パッドページ、テンプレート (Knob Pages、Pad Page、Templates) を異なる使用環境に合わせて設定可能で、例えば異なる楽器に対応したノブページを設定しておくことができます。更に、ライブ用に異なる曲の設定に必要な、パッドページとノブページを備えたテンプレートを準備することも可能です。

3.4.1 Templates と Pages のリスト表示

テンプレート、ノブページ、パッドページを管理(作成、削除、複製等)する為には、Inspector 内の最初の 2 つのタブ、[Templates](#) と [Pages](#) タブを使用します。



Templates タブと Pages タブディスプレイページで、アサインを整理することが可能です。

- [Template](#) ページには全ての使用可能なテンプレート(ファクトリー/ユーザー定義)のリストが表示され、さらに [Edit](#) メニューには、全ての管理コマンドがあります (例 *New*、*Duplicate*、*Delete* 等)。以下では選択したテンプレートの追加セッティングを確認できます。各 NI コントローラーによってセッティング内容が異なります。
- [Pages](#) ページでは、各 Knob Pages (上部) が表示され、MASCHINE コントローラー用表示画面では Pad Pages (下部) と、対応する [Edit](#) メニューについての同様のリストが表示されます。



ノブページ機能は RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 にはありません。



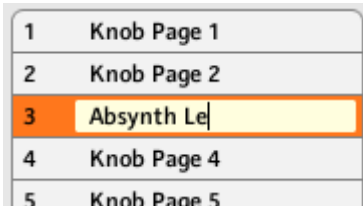
TRAKTOR KONTROL X1、F1、S4、AUDIO KONTROL 1 には [Pages](#) リスト以下に [Edit](#) メニューは無く、代わりに [Shift Mode](#) メニューがあります。このマニュアルの後半に関連項目の詳細解説章があります。

3.4.2 Templates と Pages の名称変更

ここではノブページをソフトシンセコントロール用に設定したとします。そこで目的に応じた覚えやすい名称に変更します。

1. [Page](#) リストで、設定したばかりのノブページをダブルクリックします(ここでは「[Knob Page 3](#)」を選択します)。名称部がハイライト表示されます。

2. ノブページに対して名称を入力し(例「Absynth Lead」)、変更内容を適用する為に、コンピューターのキーボードの Enter を押します。



3.4.3 Templates と Pages の整理

このノブページをリストの最上部に移動する場合は、(例、曲の最初にこのシンセを使用し、コントローラーでシンセを直接コントロールしたい場合)以下の様に移動します。

1. リスト内の「Absynth Lead」と表示されたノブページをクリックしたまま、マウスをリスト上部に向けて移動します。ノブページの移動先を表示する線が表示されます。
2. 移動先を表示する線が最上部に現れたら (または任意の位置) マウスボタンを離します。ノブページ「Absynth Lead」がこの動作でリスト内を移動しました。



TRAKTOR KONTROL X1、F1、S4、AUDIO KONTROL 1 の順番を変更することはできません。

この方法はパッドページ (この [Pages](#) ページの底部、MASCHINE コントローラーのみ)、またテンプレート (Templates ページ内)でも応用することができます。 [Edit](#) メニューには更なる管理機能があり、このマニュアル後半で解説します (主にセクション [↑ 4.2.4, インспекター \(Inspector\)](#)、[↑ 17.5, インспекター \(Inspector\)](#)、[↑ 17.6, MIDI メッセージパラメーター](#))。マッピングシステムの詳細については、セクション [↑ 4.3, マッピングシステム](#)を参照してください。

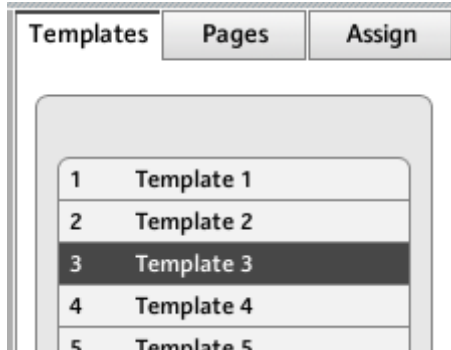
3.5 テンプレートの保存とロード

必要なアサインのセットを設定し終えたら、設定内容を保存する必要がある場合があります。

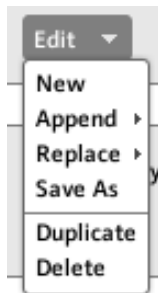
Controller Editor が使用しているテンプレートの設定内容を自動保存するので、実際さほど保存に気を使う必要はありません (保存内容には、Knob Pages、Pad Pages、シングルアサイン内容も含まれます)。ですので、テンプレートを同じコンピューターで使用する場合は、Controller Editor を終了してもテンプレートの変更内容は、次に NI コントローラーを MIDI モードで起動し、同じテンプレートを再度ロードすると同様の内容が復帰します。

ですが、ユーザーによっては、変更または新規に作成したテンプレートを他のコンピュータで使用したり、または他のユーザーとテンプレートを共有したい場合もあることでしょう。その場合、Controller Editor はテンプレートをテンプレートファイルとしてエクスポートすることが可能です。

1. Inspector の [Templates](#) ページでテンプレートリスト上のお好みのテンプレートのエントリーをクリックし、選択します。選択したテンプレートはハイライト表示されます。



2. リストの下で、[Edit](#) メニューをクリックして、[Save As](#) を選択してください。



3. 表示される Save template ダイアログで、エクスポートする Template ファイル名称を入力します。選択するファイル名は Controller Editor 内でのテンプレートの名前とは違う名前である場合があるので、注意してください。この選択が終わったら、[Save](#) をクリックし、ファイルをエクスポート用してください。



Template ファイルネームには NI コントローラーの種類によっていくつかの拡張子を使用します。
詳細は [↑ 4.3.4, テンプレート \(Templates\)](#) を参照してください。

ここまでの作業で、テンプレートファイルを他のコンピュータに移動したり、友人と同じテンプレートを共有することが可能となります。

これだけでなく、コントローラエディタでは、テンプレートファイルを読み込むこともできます。その方法は以下となります。

1. Inspector の [Templates](#) ページで、[Edit](#) メニューをクリックし、*Append* を選択し、*Open* を選択します。オープンテンプレート (Open template) ダイアログが開くので、使用しているコンピュータのファイルシステムを閲覧し、インポートするテンプレートファイルをインポートします。
2. 任意のテンプレートファイルを選択し、[Open](#) をクリックします。テンプレートがロードされ、テンプレートリストに追加されます。



Controller Editor には各 MIDI ターゲット用ファクトリーテンプレートを用意しています。使用方法に関しては Controller Editor Template 用資料を参照してください。

4 基本コンセプト

この章では、コントローラーエディター (Controller Editor) の基本的な構成を紹介します。前セクションでも、Controller Editor の初歩的な操作について触れています。ここでは、更に基本的な概要について説明しています。

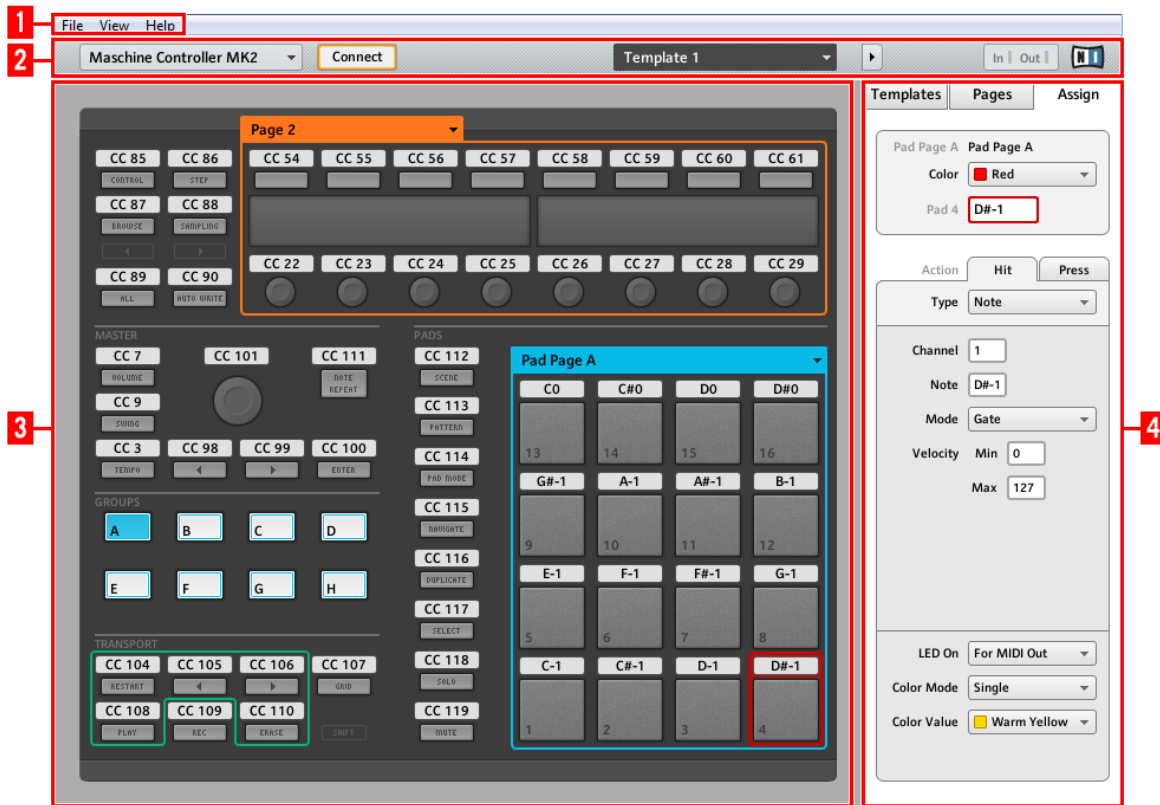
4.1 Controller Editor の仕組み

Controller Editor(コントローラーエディター)で NI コントローラーと使用しているコンピューターで起動しているオーディオアプリケーション、または外部 MIDI 機器の橋渡しの役割を果たします。NI コントローラーの動作を把握し、対応します。この目的の為に、Controller Editor では NI コントローラーのコントローラーである各ノブ、パッド、エンコーダー、フェーダー、ボタン等のそれぞれに複数の MIDI アサインが可能な、非常に強力なマッピングシステムを備えています。

コントローラーエディターは Controller Editor のインストール過程で、使用しているコンピューターにインストールされた小規模のバックグラウンドサービスの複合体です。このバックグラウンドサービスは NI とソフトウェア、ハードウェアで使用する全ての関連するコミュニケーションを管理します。このバックグラウンドサービスは Controller Editor アプリケーションを終了しても引き続きサービスを続けます。これは MIDI リモートコントローラーとして NI コントローラーを使用するときに常時 Controller Editor を起動する必要がないことを意味します。Controller Editor 内のアサインを編集選択すれば、もうこのアプリケーションを起動しておく必要はなく、この小さなバックグラウンドサービスのおかげで各アサイン (及び Templates/Knob Pages/Pad Pages 以下を参照) は有効なままとなります。Controller Editor をアサインのチェックと編集のみに使用するアサインエディターとして考えればいいのです。

4.2 ユーザーインターフェイスの概要

もう一度 Controller Editor ユーザーインターフェイスの各部について解説します。Controller Editor を起動すると、画面はこのようになります。



Controller Editor のユーザーインターフェースを大効く表示した状態です（図は MASCHINE MK2 コントローラーの Hardware エリアです）。

ユーザーインターフェースは主に以下の 4 つの領域に分割されています。

- (1) アプリケーションメニューバー (Application Menu Bar)
- (2) アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar)
- (3) ハードウェアエリア (Hardware Area)
- (4) インスペクター (Inspector)

以下のセクションではソフトウェアと各エリアについて大まかに説明し、対応する各コントロール部について説明します。各部の詳細については、[↑17, リファレンス章](#)を参照してください。

4.2.1 アプリケーションメニューバー (Application Menu Bar)

Controller Editor の上部にあるウインドウで、(Mac OS X ではコンピュータースクリーン上部) アプリケーションメニューバーは、使用しているコンピューターのアプリケーションウインドウと似ています。 ここには 3 メニューあり、(File、View、Help) ソフトウェアの基本機能を制御します。



図は Windows 上のアプリケーションメニューバー (Application Menu Bar) です。

4.2.2 アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar)

アプリケーションメニューバーのすぐ下は、アプリケーションコントロールバーで、マッピングシステムをコントロールするメニューとボタンが配備してあります。



アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar)

左から、コントロール各部は以下となっています。

- (1) デバイスメニュー (Device menu) : 他のコントローラへ切り換えることができます。ここには現在どのコントローラを使用しているかが表示されます。
- (2) Connect ボタン : Controller Editor からハードウェアへアクセスをするためのボタンです。このボタンを押すと、接続されているハードウェアを MIDI モードへ切り換えて、Controller Editor とハードウェアが連携するようになります。現在専用ソフトウェア（例えば MASCHINE ソフトウェア）にアクセスされているハードウェアは、このボタンを押すことにより、Controller Editor へ接続されるようになります。
- (3) テンプレート選択メニュー (Template Select menu) : 任意のテンプレートを選択することができます (テンプレートについては、次のセクション [↑ 4.3, マッピングシステム](#) で説明しています)。
- (4) 最小化/拡大ビューボタン (小さな矢印) : Controller Editor の二つの表示を切り換えます。これはハードウェアエリアを隠す/表示することにより行えます。
- (5) MIDI アクティビティインジケータ : 入力/出力 MIDI データを表示します。
- (6) NI Logo: アバウトスクリーンを開きます。

4.2.3 ハードウェアエリア(Hardware Area)

上記の二つの画面の下と、左には 一番大きなエリアを占めるハードウェアエリア (Hardware Area) があります。ハードウェアエリアは基本的に NI コントローラーとそのコントロール各部全てを表示しており、殆どのコントロール部は自由に MIDI メッセージをアサイン可能です。



Controller Editor がスクリーンに小さく表示されている場合は、ハードウェアエリアも隠れていることを意味します。ハードウェアエリアを表示するには、上述のアプリケーションコントロールバーにある最小化/拡大ビューボタン（小さな矢印）をクリックしてください。

ハードウェアエリアに描かれるコントローラは、アプリケーションコントロールバーにあるデバイスメニューで選択されたデバイスにより変わります（上記を確認してください）。

- ▶ ハードウェアエリアにあるアサイン可能なコントロール部をクリックし、アサインの編集を行ってください。

実機の NI コントローラと比較すると、ハードウェアエリアにはいくつかのグラフィック要素が加わっています。

- 各コントロール部は MIDI メッセージへとアサイン可能で、ラベルフィールド (Label Field) にデフォルトで現在のアサイン名称を表示します。



ハードウェアエリアのミニボタンのペアをクリックしても選択されない場合は、代わりにラベルフィールドをクリックしてください。

- 赤枠ハイライト表示されると、そのコントロール部が現在選択された状態となります。
- オレンジのノブページメニュー (Knob Page Menu) で、特定したアサインのノブページを選択することができます(セクション [↑ 4.3, マッピングシステム](#) で詳細を確認してください)。ノブページエリアはオレンジのフレームで表示され、これにはコントロール部が入っており、これらはノブページメニューでのノブページの選択に左右されます。



ノブページ機能は RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 には存在しません。

- MASCHINE コントローラのみ：パッドページ機能が有効になっている場合、追加のブルーのパッドページメニューでパッドのアサインのための特定のページを選択することができます。Pads と呼ばれる、パッドページを含んだコントロール部が、パッドページエリアとして青枠ハイライト表示されます。詳細はセクション [↑ 4.3.3, パッドページ \(MASCHINE 系コントローラーのみ\)](#) を参照してください。

- TRAKTOR KONTROL S2/S4 のみ: 左上隅にある小さな S2/S4 概観図 (Overview) で表示、編集するエリア (左デッキ、ミキサー、右デッキ) を指定します。Hardware エリアではここで選択した S2/S4 のエリアが表示されます。

各ハードウェアエリア/ NI コントローラ、そしてそれらにアサイン可能なコントロール部の詳細については、本マニュアルの各コントローラの章をご覧ください。

4.2.4 インスペクター (Inspector)

ハードウェアエリアの右側には、インスペクターが存在し、これはマッピングシステムのコントロールタワーです。NI コントローラ上のボタンを押したり、ノブを回したりする際に、ターゲットのノブやボタンに行われるべきことを、このインスペクターのエリアで正確に定義することができます。さらに、全てのアサインをノブページ、パッドページ (MASCHINE コントローラ)、テンプレートで整理することができます。セクション ↑ 17.5, [インスペクター \(Inspector\)](#) で Inspector の詳細について解説しています。

Inspector には 3 つのページ ([Templates](#) ページ、[Pages](#) ページ、[Assign](#) ページ) があり、各タブはマッピング各パートのコントロールを担っています。

Templates ページ

[Template](#) ページにより、テンプレートを管理することができます。いくつかのエディット機能とともに使用可能なテンプレートのリストが表示されます。



テンプレートは NI コントローラのコントロール部用マッピング情報の全情報を含んでいます。詳細は ↑ 4.3.4, [テンプレート \(Templates\)](#) を参照してください。



インスペクター上の Templates ページ（これは MASCHINE コントローラの例です）です。

Templates ページには、上から下へ以下の要素が入っています。

- (1) テンプレートリスト (Template List) では各テンプレート、インデックスナンバー（編集不可）、名称（編集可）を含む全ての有効なテンプレート情報を表示します。名称部をクリックして編集するテンプレートを選択し、ダブルクリックしてから名称を変更します。（アプリケーション・コントロール・バーにあるテンプレート選択メニューでテンプレートを選択することもできますし、NI コントローラからでも可能です）。
- (2) Template Edit メニュー と Factory Templates メニュー: **Edit** メニューでは *New*, *Save As* 等の各編集機能を用意しています **Factory Templates** メニューからファクトリーテンプレートをロードします。
- (3) テンプレートプロパティエリア：上部のテンプレート・リストで選択されているテンプレートのプロパティへはここからアクセスが可能です。



TRAKTOR KONTROL X1/F1/S2 にはテンプレートプロパティエリアはありません。

Pages ページ

Pages タブでページを管理します。

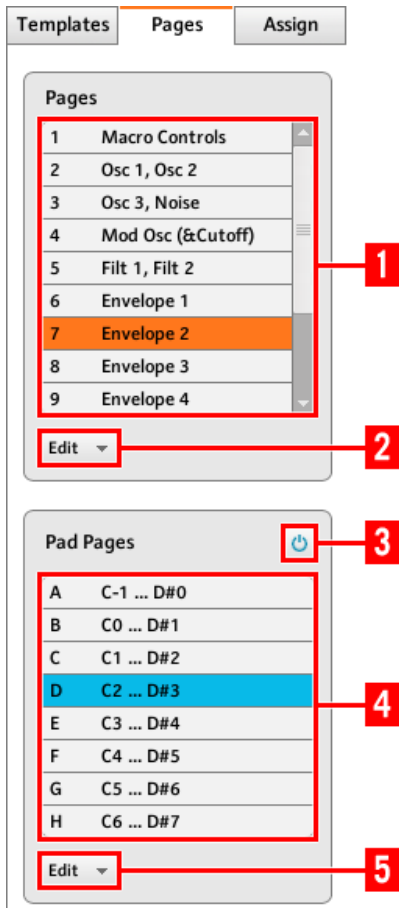


RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 にこの機能はありません。これらのコントローラーのテンプレートを編集している場合、Pages ページを起動することはできません（タブが灰色になります）。

MASCHINE 系コントローラーのみ: ここでパッドページを管理することもできます。



ノブ・ページ/パッド・ページはノブ・ページ上にあるコントロール部またはパッド（MASCHINE 系各コントローラーのみ）のためのアサイン一式です。詳細は [↑4.3.2, ノブページ](#) と [↑4.3.3, パッドページ \(MASCHINE 系コントローラーのみ\)](#) を参照してください。



MASCHINE コントローラーのためのインスペクタ上の Pages ページです。

Pages ページには以下の要素があります。

- (1) Knob Page リスト：ここでは全ての使用可能なノブ・ページが表示され、各ノブページに対して、インデックスナンバー（エディット不可）と名前が付いています。ここでは名称変更したいノブページをクリックで選択し、ダブルクリックして名称変更します。MASCHINE コントローラーと KORE コントローラーで、ドラッグアンドドロップでページの順序を変更することが可能です。ハードウェアエリアにあるオレンジのノブページメニューと NI コントローラからもノブページを選択することが可能です。
- (2) Knob Page Edit メニュー: *New*、*Duplicate* 等の各編集機能を用意しています。



TRAKTOR KONTROL X1/F1/S4、AUDIO KONTROL 1 では、この [Edit](#) メニューが Shift Mode メニューに入れ替わっていて、*Gate* と *Toggle* という二つのオプションがついています。これにより、コントローラからノブ・ページを切り換える際に、SHIFT ボタンの性質を選択することができます。このマニュアルの後半に関連項目の詳細解説章があります。

(3) Enable Pad Pages ボタン：パッドページの機能を有効、無効にします。パッドページ機能が無効の場合、残りのエリアが灰色表示になり、操作に反応しなくなります。

(4) Pad Page List: ここでは全ての使用可能なパッドページが表示され、各ノブページに対して、インデックスナンバー（エディット不可）と名前（エディット可）が付いています。ここでは名称変更したい Pad Page をクリックで選択し、ダブルクリックして名称変更します。ページの順番はドラッグ&ドロップで変更できます。ハードウェアエリアのパッドの上にあるパッド・ページ・メニューでパッド・ページを選択することができます。あるいは、ハードウェアエリアと MASCHINE コントローラーの両方にある（A-H のラベルがついた）Group ボタンで選択することもできます。

(5) Pad Page Edit メニュー: *New*、*Duplicate* 等の各編集機能を用意しています。



3 から 5 は MASCHINE コントローラーのアサインを行っている場合に有効となります。

Assign ページ

インスペクター上の最後のページは、[Assign](#) ページです。特定のコントロール部のアサインの全詳細をここで決めることができます。このページでは、現在選択されているコントロール部のプロパティが表示されています。

The image shows the 'Assign' page of the Inspector. It has three tabs: 'Templates', 'Pages', and 'Assign'. The 'Assign' tab is active. The interface is divided into two main sections, both highlighted with red boxes and numbered. Section 1 (top) is labeled 'Knob Page 1' and contains a 'Knob 1' field with the value 'CC 14'. Section 2 (bottom) is labeled 'Control Change' and contains several settings: 'Type' (Control Change), 'Channel' (1), 'Number' (14), 'Mode' (Absolute), 'Range' (From 0 to 127), 'Resolution' (360 Degrees), and 'Display' (Unipolar).

Inspector 内の Assign ページです。

[Assign](#) ページは、選択された要素のタイプにより、異なるプロパティを示します。

(1) 詳細表示エリア: このエリアは全てのコントロール部に共通しています。ここでは現在選択しているコントロール部の以下の情報を表示します。選択したコントロール部のノブページのインデックスナンバーと名称または、パッドページ(ノブページとパッドページに含まれないコントロール部を選択した場合は空欄になります)。コントロール部の詳細解説(編集できません)と名称(編集可能)です。

(2) 定義エリア: 現在コントロールしている部分の MIDI アサインプロパティを定義します。詳細はセクション [↑ 17.5.3, Assign ページ](#) を参照してください。

4.3 マッピングシステム

NI コントローラーを使用すると、Controller Editor が MIDI メッセージを任意の MIDI ポートの送信します。Controller Editor の役割は人間のハードウェアへのアクションを、MIDI イベントに変換することです

Controller Editor のマッピングシステムで、アサインを効率よく管理します。これにより、マッピング作業を簡単にし、NI コントローラーの状態を把握することが可能です。次でそれらの基本的な内容を解説します。

4.3.1 アサイン

アサインは、特定のコントロール部でどの MIDI イベントをトリガーするのかを決定します。使用可能な MIDI イベントのタイプは“MIDI Note”、“MIDI CC”などです。コントローラ要素での各動作は 1 つの MIDI イベントに変換され、対応するアサインでその内容を定義します。

コントロール部（ボタン、ノブ、パッド、フェーダー、エンコーダー、ペダル入力、フットスイッチ等）により、使用可能なアサインは異なります。各コントロール部に対応するアサインの詳細については、セクション [↑ 17.6, MIDI メッセージパラメーター](#) を参照してください。

4.3.2 ノブページ



ノブページは RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 にはありません。

コントロール部のいくつかでは、複数アサインが可能で、Knob Pages で管理することができます。これらはノブページエリア (Hardware Area のオレンジ枠、[↑ 4.2.3, ハードウェアエリア \(Hardware Area\)](#) 参照) に配置しています。ノブページにはノブページエリアに存在する全てのコントロール部のアサインがありません。ノブページは 1 つ 1 つ選択する（そしてロードする）ことができます。



KORE コントローラーでノブページは KORE 2 ソフトウェアのコントロールページに MIDI 対応します。

使用可能なノブページは、ハードウェアエリアのノブページ、あるいはインスペクタの [Pages](#) リストで切り換えることができます（この点について、インターフェイスの簡単な説明は上記セクション [↑ 4.2, ユーザーインターフェイスの概要](#) にあります）。NI コントローラからもこれを行うことができます。詳細については各 NI コントローラーの使用方法を説明した各章を参照してください。

他のノブページを選択すると、ノブページエリアにあるコントロール部の全てのアサインは、それによって更新されます。全てのノブページはインスペクタの [Pages](#) ページにエディット可能なリストとして保存されます（インスペクタについての詳細情報は [↑ 17.5, インスペクター \(Inspector\)](#) を参照してください）。

4.3.3 パッドページ (MASCHINE 系コントローラーのみ)

MASCHINE (MK2) and MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーにはノブページとよく似た、パッド専用の Pad Pages が設けられています。パッドページの機能は前述したノブページと殆ど同じですが、ノブページエリアの各コントロール部の代わりに 16 のパッドに対応しています。

Pad Pages 数は 8 ページに限られています。ノブページと同様に、パッドページも複数同時選択できません。

パッドページは、インスペクタの [Assign](#) ページの Enable Pad Page ボタンを使って、必要に応じて有効にしたり、無効にしたりすることができます。有効にすると、パッドページメニューまたはハードウェアエリアの 8 つのグループ、もしくはインスペクタのパッドページリストにより、使用可能なパッドページを切り換えることができます。NI コントローラからも、同じ Group ボタン (各 A-H) を使って同じ操作を行うことができます。

他のパッドページを選択すると、16 パッド分のアサイン内容が選択したページに合わせて切り替わります。8 ページ分の有効なパッドページは Inspector 内の [Pages](#) ページに編集可能なリストとして保存されます (Inspector の詳細に関してはセクション [↑ 17.5, インスペクター\(Inspector\)](#)を参照してください)。

4.3.4 テンプレート (Templates)

テンプレートではノブページ、有効な場合はパッドページを含む NI コントローラーの全てのコントロール部のマッピング設定情報を含んでいます。テンプレートは複数同時選択できません。またテンプレートは内部 MIDI ポート (コンピューター内で MIDI 対応しているアプリケーションへの伝達目的)、または外部 MIDI ポート (外部 MIDI 機器への伝達目的) へと MIDI イベントを送信するか判断する役割も果たします。これは当然のことながら MIDI ポートを備えたコントローラーで機能します。テンプレートの切り替えは、例えば使用しているコンピュータ内の異なるアプリケーションの認識や異なるハードウェアを対応させる為に使用します。

テンプレートは全てのノブページ/パッドページデータ、ノブ/パッドページのリスト、最後に使用したノブ/パッドページのインデックスを含んでいます。またテンプレートは各コントロール部の格差威信エディット情報を常時保存しています。

テンプレート・ファイルは、特殊なファイルとしてコンピュータ上に保存することができます。これらのファイルでは以下の拡張子を使用します。

| NI コントローラー | Template ファイル拡張子 |
|--------------|------------------|
| MASCHINE | .ncm |
| MASCHINE MK2 | .ncm2 |

| NI コントローラー | Template ファイル拡張子 |
|--------------------|------------------|
| MASCHINE MIKRO | .ncmm |
| MASCHINE MIKRO MK2 | .ncmm2 |
| KORE コントローラー | .nck |
| TRAKTOR KONTROL X1 | .nckx1 |
| TRAKTOR KONTROL F1 | .nckf1 |
| TRAKTOR KONTROL S4 | .ncks4 |
| TRAKTOR KONTROL S2 | .ncks2 |
| RIG KONTROL 3 | .ncg |
| AUDIO KONTROL 1 | .ncak1 |

有効なテンプレートを切り替えるには (内蔵、ユーザーテンプレート両方) アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar) のテンプレートセレクトメニューまたは Inspector 内のテンプレートリストで行います。これはいくつかの NI コントローラーから行うことも可能です。各 NI コントローラーの解説章を参照してください。

他のテンプレートを選択すると、インターフェイスの全てのコントロール部のアサインは全てそれによって更新されます。これにはノブ/パッド・ページが含まれます。全てのテンプレートは Inspector 内の [Templates](#) ページに編集可能なリストとして保存されます(セクション [↑17.5, インспекター\(Inspector\)](#) 参照)。



Controller Editor には各 MIDI ターゲット用ファクトリーテンプレートを用意しています。使用方法に関しては Controller Editor Template 用資料を参照してください。

4.3.5 設定

各 NI コントローラーでは有効なデータセット内に、テンプレートのリスト、リスト内のテンプレートの全データ、選択しているテンプレートのインデックスが含まれます。

このデータセットはまとめて使用しているコンピュータの設定ファイルとして保存することも可能です。この種類のファイルの拡張子は「.ncc」です。

4.4 まとめ

NI コントローラーとハードウェアサービス (Controller Editor 及び NI バックグラウンドサービス) で各 MIDI ターゲットのリモートコントロールが可能です。ライブ環境において、ハードウェアサービスの事はアサイン設定後であればまったく考える必要はありません。パフォーマンス中は NI コントローラーのみの使用に集中することが可能です。MIDI ハードウェア機器とアプリケーション設定の起動と、その場で他のアサインセット (RIG KONTROL 3 以外) を切り替えることが可能です。この作業の全ても NI コントローラー単体で可能です。

唯一コントローラから行うことができないのはアサインの変更です。これを行うには、Controller Editor を使用します。テンプレート、ノブページ、パッドページを使用したパワフルなマッピングスキーム（これは部分的に NI コントローラにも反映されています）のおかげで、好きなだけアサインを加えることができますし、またライブパフォーマンス中でもすぐにこれら呼び出すことができます。

次の章では、Controller Editor で設定したアサイン内容の、NI コントローラー上での使用方法について解説します。

5 MASCHINE コントローラーを使用する

この章では MASCHINE コントローラーについて解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- MIDI モード時の MASCHINE コントローラーディスプレイの使用方法




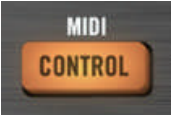








MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

5.1 基本操作

このセクションでは MASCHINE コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと MASCHINE モードの切り替え、MIDI アサインのセット (Templates) とサブセットの (Knob Pages、Pad Pages) 選択方法となっています。



これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|---|-----------------------------------|--|
| MIDI/ MASCHINE モード | SHIFT + CONTRO L |  +  |
| テンプレート (Templates) | SHIFT + Page ボタ ン |  +   |
| ノブページ (Knob Pages) | ページボ タン |   |
| パッドページ (Pad Pages) (起動している場 合) | グループ ボタン (Group Buttons) |  |
| ディスプレイモ ード | SHIFT + ボタン 1- 8 |  +  |



Templates、ノブページ（Knob Pages）とパッドページ（Pad Pages）の詳細については、[↑ 4.3, マッピングシステム](#)を参照してください。



ディスプレイモードの詳細に関しては[↑ 5.4, 各ディスプレイ](#)を参照してください。コントローラーを使用してテンプレートとノブページを選択、ロードする別の方法を解説します。

MASCHINE コントローラーが MIDI モードの場合、SHIFT ボタンが薄く点灯します。

コントローラーセッティングの調節

Setting ディスプレイモード、または *File > Preferences > Controller* と進んで MASCHINE コントローラーの各設定を調整することも可能です。詳細は [↑ 5.4.7, セッティングディスプレイモード \(Settings Display Mode\)](#)を参照してください。

5.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで MASCHINE コントローラを選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



MASCHINE コントローラー用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア(オレンジ枠)、パッドページメニューと対応するパッドページエリア(青色枠)、及び現在選択しているコントロール部(上図では Pad 10 を選択しています)を表示するセレクトションフレーム(赤色枠)の各部があります。

MASCHINE コントローラーインターフェイスは以下のエリアを含んでいます。



多くのコントロール部で使われている名前は MASCHINE ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。ここでは便宜上これらの名称をインターフェイスを説明するのみの為に使用しています。

(1) ページボタンとボタン外輪：左上部には、8 つのボタンのセットがあり、2 つのボタンが 4 列に並んでいます。8 個のボタンのうち 6 個のボタン (**CONTROL**、**STEP**、**BROWSE**、**SAMPLING**、**SNAP** 「F1」、**AUTO WRITE** 「F2」) は自由にアサイン可能で、後の 2 つのボタン左右 Page buttons には特殊な機能が備わっています(前セクションを参照してください)。

(2) Master エリア：**MASTER** エリアには 4 つの自由にアサイン可能なコントロール部があります (3 つのノブと 1 つのボタン)。

(3) GROUPS エリア：**GROUPS** エリアには、**A-H** のラベルが付いた 8 つのボタンがあります。Inspector の **Pages** ページで Enable Pad Pages ボタンを起動している場合は、これらのボタンで希望するパッド用アサインページを選択することが可能です (↑4.3.3, **パッドページ (MASCHINE 系コントローラーのみ)**参照)。パッドページが有効ではない場合は、これら 8 個のボタンは自由に M I D I イベントをアサイン可能です。

(4) TRANSPORT エリア：**TRANSPORT** エリアには 8 つのボタンがあります。そのうち 7 個は自由にアサイン可能です (**RESTART** (LOOP)、Previous、Next、**GRID**、**PLAY**、**REC**、**ERASE**)。最後の **SHIFT** ボタンは特殊なボタンです (前セクション参照)。そのため、このボタンは Controller Editor ではアサインできません。

(5) Knob Page エリア：Knob Page エリアには、8 つのボタンと 8 つのノブがあり、2 つのディスプレイの上部に配置されたボタンと下部に配置されたノブがあります。これらの 16 のコントロール部は自由にアサイン可能です。Knob Page エリアはオレンジ枠で表示しており、Knob Page メニューがあります。



Knob Page エリアのボタンとノブは起動するディスプレイモードによって様々な機能に対応します。詳細は ↑5.4, **各ディスプレイ**を参照してください。

(6) PADS エリア：**PADS** エリアには 8 つの自由にアサインできるボタン (**SCENE**、**PATTERN**、**PAD MODE** (KEYBOARD)、**NAVIGATE**、**DUPLICATE**、**SELECT**、**SOLO**、**MUTE**) と、16 の自由にアサイン可能なパッドがあります。Inspector の **Pages** ページで Enable Pad Pages ボタンを有効にすると、Pad Page エリア (青枠で表示) で各パッドと Pad Page メニューが表示されます。

まとめ

MASCHINE コントローラーの全コントロール部は以下の例外以外の各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限があります)を自由にアサイン可能です。

- Page ボタンと SHIFT ボタンには固定機能が備わっています(前セクションを参照してください)。
- A から H までの Group ボタンは Pad Page 機能を使用する場合アサインすることはできません。これらのパッドは Pad Pages の選択の為に使用します (前セクション参照)。Pad Pages を無効にした場合は、Group ボタンは他のコントロール部と同様に自由にアサイン可能となります。



ホストにトランスポートコントロールによる MIDI メッセージを送信している間に MASCHINE プラグインストゥルメントをコントロールするためにコントローラーの MIDI モードと MASCHINE モードを分けることも可能です。詳細は [↑ 17.5.1, Templates ページ](#) を参照してください。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|-------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| Pads – 叩く動作 | ↑ 17.6.3, パッド用アサイン – 叩く動作 |
| Pads – 押す動作 | ↑ 17.6.5, パッド用アサイン – 押す動作 |
| 各ノブ | ↑ 17.6.7, アナログエンコーダー等へのアサイン |

5.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の MASCHINE コントローラーとソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってコントローラーの全状態をリアルタイムに更新します。

MASCHINE コントローラーは各所で視覚的に機能の状態を表示します。

- LED を備えた全てのボタンとパッドは常時コントロール部のアサイン状況を表示します。
- ディスプレイではアサインの追加情報を表示します。

5.3.1 各ボタン

各ボタンの下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。ライトの状態はコントロール部のタイプと状態に左右されます。

以下は LED の状態を表で示したものです。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。これらの各ボタンモードについてはセクション [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンのオン/オフ状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンと LED の状態が変化します。
- トリガー、ゲート、インクリメントモード（Trigger、Gate、Increment）では使用するコントロールモード（内部または MIDI よりリモート）を選択することができます。これはインスペクターの [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで設定することができます。



ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

ディスプレイ上部にある 1-8 の各ボタンのアサイン内容は、ノブディスプレイモード (Knobs Display Mode) の場合ディスプレイ表示されます (セクション [↑ 5.4.2, ノブディスプレイモード \(Knobs Display Mode\)](#) 参照)。

5.3.2 各パッド

以下がパッドの条件です。パッド (感圧機能付きです) には 2 つの機能があるので、表示内容は以下となります。

- パッドがアサインされていない場合は、無灯となります。
- 叩く動作に関するアサインの場合、パッドの LED の性質は上記のボタンと同様になります（前セクション参照）。
- 叩く動作のアサインがなく、ノートメッセージタイプに押す動作がアサインしてある場合は、LED の明るさでオンオフを表示します。他のメッセージの場合 LED は弱い光のままとなります。

5.3.3 各ノブ

ディスプレイ下の 8 個のノブのアサイン内容はノブディスプレイモードの場合ディスプレイ表示されます。ノブに何もアサインされていない場合は、ディスプレイは「OFF」となります。

Master エリアにある Volume、Tempo、Swing ノブは他のコントロールと同様、ディスプレイがありませんが、これらの数値はディスプレイ上の Monitor ディスプレイモードの Event 項目に表示されます。



MASCHINE コントローラーの各表示モードについては次のセクションを参照してください。

5.4 各ディスプレイ

使用する各ディスプレイモードによって、MASCHINE コントローラーが表示するマッピング設定の内容が異なります。各ディスプレイモードでディスプレイの上下にあるボタン 1-8 とノブ 1-8 の性質が変わります。以下のセクションでは、MASCHINE コントローラーの異なるディスプレイモードによる内容を解説します。

5.4.1 ディスプレイモードの切り替え

ディスプレイモードを切り替えるには、MASCHINE コントローラーの SHIFT ボタンを押したままにします。すると、ディスプレイにこのように表示されます。



SHIFT ボタンを押すと、MIDI モードの MASCHINE コントローラーを表示します。

このスクリーンで希望するディスプレイモードを選択します。上部には 6 つの画面モードに対応する 6 つのフィールドがあります（左から、MONITOR、SETTINGS、KNOBS、PADS、PAGE、TEMPLATE）。

- ▶ ディスプレイモードを切り換えるには、SHIFT ボタンを押したまま、ディスプレイの上にある対応するボタン 3-8 を押してください。

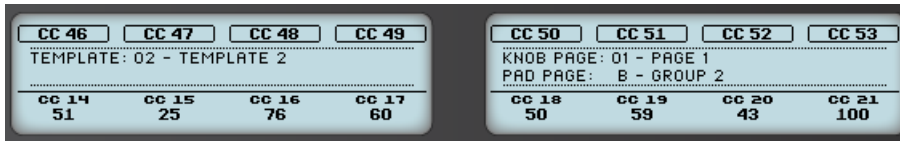
再度切り替えを行うにはもう一度 SHIFT ボタンを押したままにし、選択画面が表示されたら任意のディスプレイモードを選択します。

左ディスプレイの中央に現在のテンプレートの名称が表示されます。これは全モードで共通しているので（セッティングディスプレイモードを除く）、現在どのテンプレートを使用しているかは一目瞭然です。

すでに SHIFT ボタンを押したままにしているので、Page ボタンを押すだけで他の Template に切り替え可能であるという内容のメッセージが下に表示されます（↑[5.1](#), [基本操作](#)参照）。

5.4.2 ノブディスプレイモード (Knobs Display Mode)

ノブディスプレイモードは最も頻繁に使用することの多いディスプレイでしょう。このモードでディスプレイは現在ロードしているノブページ、上段に 8 個のボタンアサイン、下段に 8 個のノブアサインを表示します。

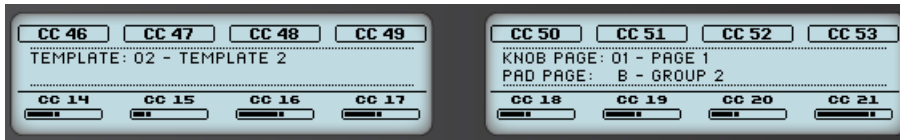


ノブディスプレイモードは現在ロードしているノブを反映します。

このディスプレイモードでは、どの MIDI メッセージがロードしてあるノブページのどのコントロール部に現在アサインされているか確認することが出来ます。このモードでは、ディスプレイの周りの 16 のコントロール部にアサインした MIDI メッセージに対応します(1-8 ボタンと 1-8 ノブ)。

各フィールドは対応するコントロール部のために Inspector 内の [Assign](#) ページで設定した内容である Label Field と同様です。設定した名称も表示されているはずですが、このコントロール部の名称をまだ設定していない場合は、ここでの名称はアサインした MIDI メッセージと同じになります。

下段では各ノブの現在の値を表示します。これらの値は 2 通りの表記方法があり、それらは数字 (上図参照) 及び小さなバー表示で表示されます。



ノブディスプレイモードの値表記方法をバーにしています。

SHIFT ボタンを押しながら、5 番目のノブを回すことで、二つのビューを切り換えることができます。

1. SHIFT を押したままにします (そうすると、上記 [↑5.4.1, ディスプレイモードの切り替え](#) に説明している通り、スクリーンが切り替わります)。
ノブ 5 の上に「SHOW BARS」(バーを表示する) または「SHOW VALUES」(数値を表示する) というオプションが現れます (表示内容はどのビューが現在選択されているかによります)。
2. ノブ 5 を回して、希望する画面を選択してください。
3. SHIFT を放します。

→ 新規画面が表示されます。

各ノブの、アサインプロパティによって、表示する数値が (またはバー表示値) 0 から 127 または -63 から 64 (バイポラー) となります。バイポラー値はコントロールの幾つかの値に有効な値です (例 ステレオバランス)。この値はディスプレイで表示される内容であり、実際の MIDI 値は 0 から 127 となります。詳細は [↑ 17.6.7, アナログエンコーダー等へのアサイン](#) を参照してください。

5.4.3 パッドページディスプレイモード (Pad Pages Display Mode)

パッドページディスプレイモード (ディスプレイ上では「PADS」と表記) は、現在のパッドページのアサイン内容を MASCHINE コントローラーでも確認できるモードです。



パッドページディスプレイモードは現在ロードしているパッドページの内容を反映します。

左のディスプレイには、テンプレートと、ノブページ、パッドページに関する基本情報が表示してあります。右ディスプレイには有効なパッドページ内に保存してあるパッドのアサインの要約が表示されます。

5.4.4 ノブページディスプレイモード (Knob Pages Display Mode)

ノブページディスプレイモードでノブページを切り替えます。



ノブページディスプレイモードでノブページ間を移動します。

左のディスプレイには、テンプレートと、ノブページ、パッドページに関する基本情報が表示してあります。右側のディスプレイ上には、インスペクターの [Pages](#) ページの [Pages](#) リストで設定したノブページのリストが表示されます。

1. 上下矢印の上にあるボタン 5 と 6 を使用してリストをスクロールし、ロードする次のノブページを選択します。ノブ 5 を回すことで同様の操作を行うことも可能です。
2. ページが見つかったら、ボタン 8 「LOAD」を押して、選択したノブページをロードしてください。

この機能はなじみのある機能で、Controller Editor ではノブページメニュー(ハードウェアエリア内) または Pages リスト(Inspector の Pages ページ)での使用、そして MASCHINE コントローラーの Page Buttons でも使用しています。 ノブページディスプレイモードでは、MASCHINE コントローラーからノブページの選択を行うことが可能です。

- ノブページメニューや Pages リストとは違い、Controller Editor を開いて他のノブページへ切り換える必要はありません。
- コントローラーの Page ボタンとは異なり、次のノブページを簡単にロードすることが可能で、更に現在ロードしているページから離れた位置にあるノブページを選択することも可能です。 アサイン名称を確認してから、ロードしたいページをスクロールして選択すればいいのです。



スクロール時にリストの最後に到達した場合、先頭部分に戻るか、その位置にとどまるか選択することができます。 この設定は *Preferences > General > Wrap Template and Page Lists* で行うことができます。

5.4.5 テンプレートディスプレイモードについて

テンプレートディスプレイモードで、テンプレート間を切り換えることができます。



テンプレートディスプレイモードで、テンプレート間を切り換えることができます。

左のディスプレイには、テンプレートと、ノブページ、パッドページに関する基本情報が表示してあります。右側のディスプレイにはテンプレートのリストがあり、これはインスペクタの [Templates](#) ページにて定義されたものです。

1. 上下矢印の上にあるボタン 5 と 6 を使用してリストをスクロールし、次にロードするテンプレートを選択します。 ノブ 5 を回すことで同様の操作を行うことも可能です。
2. ページが見つかったら、ボタン 8 「LOAD」を押して、選択したテンプレートをロードしてください。 ノブページと同様、この機能は Controller Editor では既に慣れ親しんだ機能で、テンプレートセレクトメニュー (アプリケーションコントロールバー内) またはテンプレートリスト (Inspector の [Templates](#) ページ内)、で使用しており、MASCHINE コントローラーでは Page ボタンを使用します。 テンプレートディスプレイモードでは、コントローラーから Template 選択操作を行うことが可能です。 これはノブページのセクションで説明した内容と同じです。

5.4.6 モニターディスプレイモード (Monitor Display Mode)

モニターディスプレイモードで MASCHINE コントローラーによって送信された MIDI データ情報を表示します。



モニターディスプレイモードで MASCHINE コントローラーによって送信された MIDI データ情報を表示します。

左ディスプレイでは現在のテンプレート、ノブページ、パッドページの各情報を表示します。

右ディスプレイには 2 行の文字情報が表示されます。

- コントロールラインでは現在使用しているコントロール部を表示します。
- イベントでは操作しているノブ、ボタン等のコントロール部が送信している MIDI イベントの詳細を表示します。

ディスプレイモードは使用しているコントローラーの使用状況を確認するのに非常に便利なモニターツールで、例えばデバッグの最中に MIDI チェーンに何か問題が生じた場合、MASCHINE コントローラーからどの情報を送信したか確認するといったことが可能となります。

5.4.7 セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode)

セッティングディスプレイモードでは、該当するパラメータを調節することができ、MASCHINE コントローラーについての情報が出てきます。



セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode) で MASCHINE コントローラーでアクセス可能なパラメーターを提供します。

設定項目は左ディスプレイにまとめてあります。この設定内容は *File > Preferences > Controller* (MASCHINE コントローラーをコントローラーメニューの上部で選択している場合) の内容と同様です。設定内容は以下となっています。

- Brightness: ディスプレイのバックライトを調節します。
- Pad Sensitivity: パッドの感度を調節します。
- Contrast L: 左ディスプレイのコントラストを設定します。

- Contrast R: 右ディスプレイのコントラストを設定します。

右のディスプレイでは、MASCHINE コントローラとハードウェアサービスについての重要な情報が表示されています。

- 上部のパートでは、MASCHINE コントローラーのファームウェアバージョンとシリアルナンバーを表示します。
- その下に NI ハードウェアサービスのバージョンナンバーとハードウェアドライバが記載されています。

6 MASCHINE MK2 コントローラーを使用する

この章では MASCHINE MK2 コントローラーについて解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- MIDI モード時の MASCHINE MK2 コントローラーディスプレイの使用方法










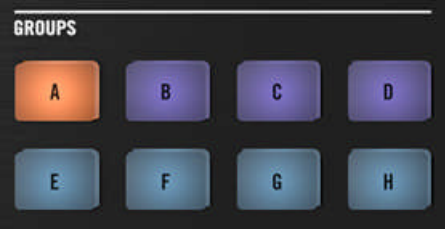


MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

6.1 基本操作

このセクションでは MASCHINE MK2 コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと MASCHINE モードの切り替え、MIDI アサインのセット (Templates) とサブセットの (Knob Pages、Pad Pages) 選択方法となっています。



これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|----------------------------------|-------------------------|--|
| MIDI/MASCHINE モード | SHIFT + CONTROL |  +  |
| テンプレート (Templates) | SHIFT + Page ボタン |  +   |
| ノブページ (Knob Pages) | ページボタン |   |
| パッドページ (Pad Pages) (起動している場合) | グループボタン (Group Buttons) |  |
| ディスプレイモード | SHIFT + ボタン 3-8 |  +  |



Templates、ノブページ (Knob Pages) とパッドページ (Pad Pages) の詳細については、[↑ 4.3, マッピングシステム](#)を参照してください。



ディスプレイモードの詳細に関しては [↑ 6.4, 各ディスプレイ](#)を参照してください。コントローラーを使用してテンプレートとノブページを選択、ロードする別の方法を解説します。

MASCHINE MK2 コントローラーが MIDI モードの場合、SHIFT ボタンが薄く点灯します。

コントローラーセッティングの調節

Setting ディスプレイモード、または *File > Preferences > Controller* と進んで MASCHINE MK2 コントローラーの各設定を調整することも可能です。詳細は [↑6.4.7, セッティングディスプレイモード \(Settings Display Mode\)](#) を参照してください。

6.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで MASCHINE MK2 コントローラを選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



MASCHINE MK2 コントローラー用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア(オレンジ枠)、パッドページメニューと対応するパッドページエリア(青色枠)、及び現在選択しているコントロール部(上図では Pad 1 を選択しています)を表示するセレクトションフレーム(赤色枠)の各部があります。

MASCHINE MK2 コントローラーインターフェイスは以下のエリアを含んでいます。



多くのコントロール部で使われている名前は MASCHINE ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。ここでは便宜上これらの名称をインターフェイスを説明するのみの為に使用しています。

(1) ページボタンとボタン外輪：左上部には、8 つのボタンのセットがあり、2 つのボタンが 4 列に並んでいます。8 個のボタンのうち 6 個のボタン (**CONTROL**、**STEP**、**BROWSE**、**SAMPLING**、**ALL**、**AUTO WR**) は自由にアサイン可能で、後の 2 つのボタン左右 Page buttons には特殊な機能が備わっています(前セクションを参照してください)。

(2) MASTER エリア: **MASTER** エリアには 8 つの自由にアサイン可能なコントロール部があります (7 個のボタンとコントロールエンコーダー)。

(3) GROUPS エリア: **GROUPS** エリアには、**A-H** のラベルが付いた 8 つのボタンがあります。Inspector の **Pages** ページで **Pad Pages** ボタンを起動している場合は、これらのボタンで希望するパッド用アサインページを選択することが可能です (↑4.3.3, **パッドページ (MASCHINE 系コントローラーのみ)**参照)。パッドページが有効ではない場合は、これら 8 個のボタンは自由に MIDI イベントをアサイン可能です。

(4) TRANSPORT エリア: **TRANSPORT** エリアには 8 つのボタンがあります。そのうち 7 個は自由にアサイン可能です (**RESTART**、Previous、Next、**GRID**、**PLAY**、**REC**、**ERASE**)。最後の **SHIFT** ボタンは特殊なボタンです (前セクション参照)。そのため、このボタンは Controller Editor ではアサインできません。

(5) Knob Page エリア: Knob Page エリアには、8 つのボタンと 8 つのノブがあり、2 つのディスプレイの上部に配置されたボタンと下部に配置されたノブがあります。これらの 16 のコントロール部は自由にアサイン可能です。Knob Page エリアはオレンジ枠で表示しており、Knob Page メニューがあります。



Knob Page エリアのボタンとノブは起動するディスプレイモードによって様々な機能に対応します。詳細は↑6.4, **各ディスプレイ**を参照してください。

(6) PADS エリア: **PADS** エリアには 8 つの自由にアサインできるボタン (**SCENE**、**PATTERN**、**PAD MODE**、**NAVIGATE**、**DUPLICATE**、**SELECT**、**SOLO**、**MUTE**) と、16 の自由にアサイン可能なパッドがあります。Inspector の **Pages** ページで **Enable Pad Pages** ボタンを有効にすると、Pad Page エリア (青枠で表示) で各パッドと Pad Page メニューが表示されます。

まとめ

MASCHINE MK2 コントローラーの全コントロール部は以下の例外以外の各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限があります)を自由にアサイン可能です。

- Page ボタンと SHIFT ボタンには固定機能が備わっています(前セクションを参照してください)。
- A から H までの Group ボタンは Pad Page 機能を使用する場合アサインすることはできません。これらのパッドは Pad Pages の選択の為に使用します (前セクション参照)。Pad Pages を無効にした場合は、Group ボタンは他のコントロール部と同様に自由にアサイン可能となります。



ホストにトランスポートコントロールによる MIDI メッセージを送信している間に MASCHINE プラグインストゥルメントをコントロールするためにコントローラーの MIDI モードと MASCHINE モードを分けることも可能です。詳細は [↑ 17.5.1, Templates ページ](#)を参照してください。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|---------------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| Pads – 叩く動作 | ↑ 17.6.3, パッド用アサイン – 叩く動作 |
| Pads – 押す動作 | ↑ 17.6.5, パッド用アサイン – 押す動作 |
| ノブ 1–8 | ↑ 17.6.7, アナログエンコーダー等へのアサイン |
| コントロールエンコーダー – 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| コントロールエンコーダー – 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |

6.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の MASCHINE MK2 コントローラーとソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってコントローラーの全状態をリアルタイムに更新します。

MASCHINE MK2 コントローラーは各所で視覚的に機能の状態を表示します。

- LED を備えた全てのボタンとパッドは常時アサイン状況を表示します。更に 16 のパッドと 8 のグループボタンには RGB LED を装備しています。
- デイスプレイではアサインの追加情報を表示します。

6.3.1 各ボタン

基本的にコントローラーの各ボタンには 3 つの状態があります。

- アサインされていません。
- アサインしているが、オフの状態
- アサインしており、オンの状態

以下のパラグラフではボタンの状態による LED 表示の内容を記載しています。

シングルカラーボタン

グループボタン以外の全ボタンの LED の状態は、オフ、薄く点灯、完全に点灯の 3 種類となります。PLAY ボタン (緑) と REC ボタン (赤) 以外のボタンは全て白です。LED の状態がボタンの状態と直結しています。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント (増分) モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。これらの各ボタンモードについてはセクション [↑17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

マルチカラーボタン

コントローラーの 8 個のグループボタンは RGB LED 仕様となっています。これにより各コントロール部の視認性が向上します。これらの点灯表示の性質はパッドページの起動/無効の状態と直結しています。

- パッドページが有効な場合、各グループボタンはパッドページで設定した内容 (設定方法は [↑17.5.3, Assign ページ](#) を参照してください) と連動します。全グループボタンは選択したパッドページ用ボタン以外は薄く光ります。
- パッドページが無効の場合は、グループボタンを自由にアサインすることができます。各グループで 16 種の色のうちの一つをオンオフの状態を示すための色として選択することができます。

パッドページが無効の場合、グループボタンで 3 種のカラーモードのうちのどれかを選択することができます。

- Single mode: オン/オフによって表示色を明るく/暗く表示します。このモードではボタンの光表示の性質はシングルカラーボタンと同等になります。
- Dual mode: オン/オフによって表示色を切り替えます。両方の表示色が明るく発光します。
- HSB mode: このモードはボタンを MIDI フィードバックによって制御する場合のみに使用できる機能です (以下参照)。HSB モードでは MIDI ターゲットによりボタンが使用する表示色を設定することが可能となります。

ボタンの状態のコントロール

シングルカラー、またはマルチカラーボタンのオン/オフ状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンと LED の状態が変化します。
- トリガー、ゲート、インCREMENTモード (Trigger、Gate、Increment) では使用するコントロールモード (内部または MIDI よりリモート) を選択することができます。これはインスペクターの [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで設定することができます。



ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

ディスプレイ上部にある 1-8 の各ボタンのアサイン内容は、ノブディスプレイモード (Knobs Display Mode) の場合ディスプレイ表示されます (セクション [↑ 6.4.2, ノブディスプレイモード \(Knobs Display Mode\)](#) 参照)。

6.3.2 マルチカラーパッド

コントローラーの 16 のパッドは RGB LED 仕様となっています。光表示の性質はマルチカラーボタンに近いですが、パッドには叩く動作と押す動作があるので表示内容は以下となります。

- パッドがアサインされていない場合は、無灯となります。
- 叩く動作に関するアサインの場合、パッドの LED の性質はマルチカラーグループボタンと同様になります (前セクション参照)。
- 叩く動作作用のアサインがなく、ノートメッセージタイプに押す動作がアサインしてある場合は、LED の明るさでオンオフを表示します。他のメッセージの場合 LED は弱い光のままとなります。

6.3.3 各ノブ

ディスプレイ下の 8 個のノブのアサイン内容はノブディスプレイモードの場合ディスプレイ表示されます。ノブに何もアサインされていない場合は、ディスプレイは「OFF」となります。



MASCHINE MK2 コントローラーの各表示モードについてはセクション [↑ 6.4, 各ディスプレイ](#) を参照してください。

6.3.4 コントロールエンコーダー

コントロールエンコーダーに視認できる要素はありませんが、画面がモニターディスプレイモードであればその他のコントロール部と同様にアサインの内容と設定値が表示されます。コントローラーエンコーダーにアサインしていない場合、ディスプレイは「NONE」と表示します。



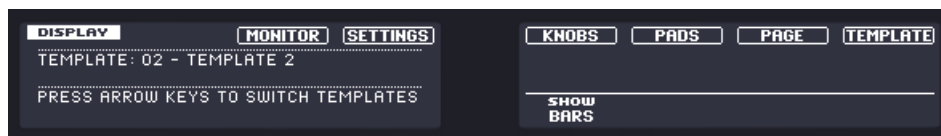
MASCHINE MK2 コントローラーの各表示モードについては次のセクションを参照してください。

6.4 各ディスプレイ

使用する各ディスプレイモードによって、MASCHINE MK2 コントローラーが表示するマッピング設定の内容が異なります。各ディスプレイモードでディスプレイの上下にあるボタン 1-8 とノブ 1-8 の性質が変わります。以下のセクションでは、MASCHINE MK2 コントローラーの異なるディスプレイモードによる内容を解説します。

6.4.1 ディスプレイモードの切り替え

ディスプレイモードを切り替えるには、MASCHINE MK2 コントローラーの SHIFT ボタンを押したままにします。すると、ディスプレイにこのように表示されます。



SHIFT ボタンを押すと、MIDI モードの MASCHINE MK2 コントローラーを表示します。

このスクリーンで希望するディスプレイモードを選択します。上部には 6 つの画面モードに対応する 6 つのフィールドがあります（左から、MONITOR、SETTINGS、KNOBS、PADS、PAGE、TEMPLATE）。

- ▶ ディスプレイモードを切り換えるには、SHIFT ボタンを押したまま、ディスプレイの上にある対応するボタン 3-8 を押してください。

再度切り替えを行うにはもう一度 SHIFT ボタンを押したままにし、選択画面が表示されたら任意のディスプレイモードを選択します。

左ディスプレイの中央に現在のテンプレートの名称が表示されます。これは全モードで共通しているので（セッティングディスプレイモードを除く）、現在どのテンプレートを使用しているかは一目瞭然です。

すでに SHIFT ボタンを押したままにしているので、Page ボタンを押すだけで他の Template に切り替え可能であるという内容のメッセージが下に表示されます（[↑6.1, 基本操作参照](#)）。

6.4.2 ノブディスプレイモード (Knobs Display Mode)

ノブディスプレイモードは最も頻繁に使用することの多いディスプレイでしょう。このモードでディスプレイは現在ロードしているノブページ、上段に 8 個のボタンアサイン、下段に 8 個のノブアサインを表示します。



ノブディスプレイモードは現在ロードしているノブを反映します。

このディスプレイモードでは、どの MIDI メッセージがロードしてあるノブページのどのコントロール部に現在アサインされているか確認することが出来ます。このモードでは、ディスプレイの周りの 16 のコントロール部にアサインした MIDI メッセージに対応します(1-8 ボタンと 1-8 ノブ)。

各フィールドは対応するコントロール部のために Inspector 内の [Assign](#) ページで設定した内容である Label Field と同様です。設定した名称も表示されているはずですが、このコントロール部の名称をまだ設定していない場合は、ここでの名称はアサインした MIDI メッセージと同じになります。

下段では各ノブの現在の値を表示します。これらの値は 2 通りの表記方法があり、それらは数字 (上図参照) 及び小さなバー表示で表示されます。



ノブディスプレイモードの値表記方法をバーにしています。

SHIFT ボタンを押しながら、5 番目のノブを回すことで、二つのビューを切り換えることができます。

1. SHIFT を押したままにします (そうすると、[↑6.4.1, ディスプレイモードの切り替え](#)に説明している通り、スクリーンが切り替わります)。
ノブ 5 の上に「SHOW BARS」(バーを表示する) または「SHOW VALUES」(数値を表示する) というオプションが現れます (表示内容はどのビューが現在選択されているかによります)。
2. ノブ 5 を回して、希望する画面を選択してください。
3. SHIFT を放します。

→ 新規画面が表示されます。

各ノブの、アサインプロパティによって、表示する数値が (またはバー表示値) 0 から 127 または -63 から 64 (バイポーラ) となります。バイポーラ値はコントロールの幾つかの値に有効な値です (例 ステレオバランス)。この値はディスプレイで表示される内容であり、実際の MIDI 値は 0 から 127 となります。詳細は [↑17.6.7, アナログエンコーダー等へのアサイン](#) を参照してください。

6.4.3 パッドページディスプレイモード (Pad Pages Display Mode)

パッドページディスプレイモード (ディスプレイ上では「PADS」と表記) は、現在のパッドページのアサイン内容を MASCHINE MK2 コントローラーでも確認できるモードです。



パッドページディスプレイモードは現在ロードしているパッドページの内容を反映します。

左のディスプレイには、テンプレートと、ノブページ、パッドページに関する基本情報が表示してあります。右ディスプレイには有効なパッドページ内に保存してあるパッドのアサインの要約が表示されます。

6.4.4 ノブページディスプレイモード (Knob Pages Display Mode)

ノブページディスプレイモードでノブページを切り替えます。



ノブページディスプレイモードでノブページ間を移動します。

左のディスプレイには、テンプレートと、ノブページ、パッドページに関する基本情報が表示してあります。右側のディスプレイ上には、インスペクターの [Pages](#) ページの [Pages](#) リストで設定したノブページのリストが表示されます。

1. 上下矢印の上にあるボタン 5 と 6 を使用してリストをスクロールし、ロードする次のノブページを選択します。ノブ 5 またはコントロールエンコーダーを回すことで同様の操作を行うことも可能です。
2. ページが見つかったら、ボタン 8 「LOAD」を押して、選択したノブページをロードしてください。

この機能はなじみのある機能で、Controller Editor ではノブページメニュー(ハードウェアエリア内) または [Pages](#) リスト(Inspector の [Pages](#) ページ)での使用、そして MASCHINE MK2 コントローラーの Page Buttons でも使用しています。 ノブページディスプレイモードでは、MASCHINE MK2 コントローラーからノブページの選択を行うことが可能です。

- ノブページメニューや [Pages](#) リストとは違い、Controller Editor を開いて他のノブページへ切り換える必要はありません。
- コントローラーの Page ボタンとは異なり、次のノブページを簡単にロードすることが可能で、更に現在ロードしているページから離れた位置にあるノブページを選択することも可能です。 アサイン名称を確認してから、ロードしたいページをスクロールして選択すればいいのです。



リストの最後に到達した場合、先頭部分に戻るか、その位置にとどまるか選択することができます。この設定は *Preferences > General > Wrap Template and Page Lists* で行うことができます。

6.4.5 テンプレートディスプレイモードについて

テンプレートディスプレイモードで、テンプレート間を切り換えることができます。



テンプレートディスプレイモードで、テンプレート間を切り換えることができます。

左のディスプレイには、テンプレートと、ノブページ、パッドページに関する基本情報が表示してあります。右側のディスプレイにはテンプレートのリストがあり、これはインスペクタの [Templates](#) ページにて定義されたものです。

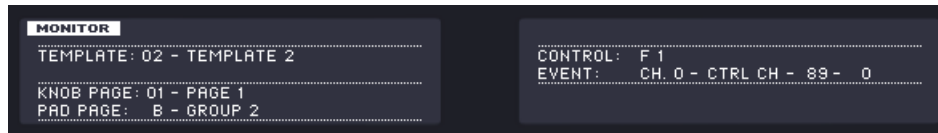
1. 上下矢印の上にあるボタン 5 と 6 を使用してリストをスクロールし、次にロードするテンプレートを選択します。 ノブ 5 またはコントロールエンコーダーを回すことで同様の操作を行うことも可能です。
2. ページが見つかったら、ボタン 8 「LOAD」を押して、選択したテンプレートをロードしてください。ノブページと同様、この機能は Controller Editor では既に慣れ親しんだ機能で、テンプレートセレクトメニュー (アプリケーションコントロールバー内) またはテンプレートリスト (Inspector の [Templates](#) ページ内)、で使用しており、MASCHINE MK2 コントローラーでは Page ボタンを使用します。 テンプレートディスプレイモードでは、コントローラーから Template 選択操作を行うことが可能です。 これはノブページのセクションで説明した内容と同じです。



リストの最後に到達した場合、先頭部分に戻るか、その位置にとどまるか選択することができます。
この設定は *Preferences > General > Wrap Template and Page Lists* で行うことができます。

6.4.6 モニターディスプレイモード (Monitor Display Mode)

モニターディスプレイモードで MASCHINE MK2 コントローラーによって送信された MIDI データ情報を表示します。



モニターディスプレイモードで MASCHINE MK2 コントローラーによって送信された MIDI データ情報を表示します。

左ディスプレイでは現在のテンプレート、ノブページ、パッドページの各情報を表示します。

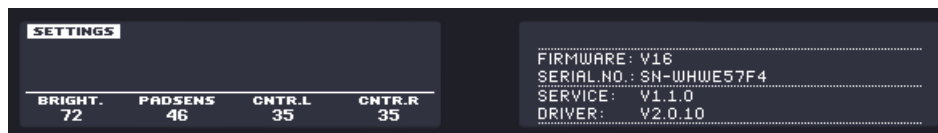
右ディスプレイには 2 行の文字情報が表示されます。

- コントロールラインでは現在使用しているコントロール部を表示します。
- イベントでは操作しているノブ、ボタン等のコントロール部が送信している MIDI イベントの詳細を表示します。

ディスプレイモードは使用しているコントローラーの使用状況を確認するのに非常に便利なモニターツールで、例えばデバッグの最中に MIDI チェーンに何か問題が生じた場合、MASCHINE MK2 コントローラーからどの情報を送信したか確認するといったことが可能となります。

6.4.7 セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode)

セッティングディスプレイモードでは、該当するパラメータを調節することができ、MASCHINE MK2 コントローラーについての情報が出てきます。



セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode) で MASCHINE MK2 コントローラーでアクセス可能なパラメーターを提供します。

設定項目は左ディスプレイにまとめてあります。この設定内容は *File > Preferences > Controller* (MASCHINE MK2 コントローラーをコントローラーメニューの上部で選択している場合) の内容と同様です。設定内容は以下となっています。

- Brightness: ディスプレイのバックライトを調節します。
- Pad Sensitivity: パッドの感度を調節します。
- Contrast L: 左ディスプレイのコントラストを設定します。
- Contrast R: 右ディスプレイのコントラストを設定します。

右のディスプレイでは、MASCHINE MK2 コントローラとハードウェアサービスについての重要な情報が表示されています。

- 上部のパートでは、MASCHINE MK2 コントローラーのファームウェアバージョンとシリアルナンバーを表示します。
- その下に NI ハードウェアサービスのバージョンナンバーとハードウェアドライバが記載されています。

7 MASCHINE MIKRO コントローラーの使用

この章では MASCHINE MIKRO コントローラーについて解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- MIDI モード時の MASCHINE MIKRO コントローラーディスプレイの使用方法












MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

7.1 基本操作

このセクションでは MASCHINE MIKRO コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと MASCHINE モードの切り替え、MIDI アサインのセット(Templates) とサブセットの (Knob Pages, Pad Pages) 選択方法となっています。



これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|----------------------------------|------------------|--|
| MIDI/MASCHINE モード | SHIFT + F1 |  +  |
| テンプレート (Templates) | SHIFT + 左右矢印ボタン |  +   |
| ノブページ (Knob Pages) | 左右矢印ボタン |   |
| パッドページ (Pad Pages) (起動している場合) | GROUP + パッド 9-16 |  +  |
| ディスプレイモード | NAV + F1-F3 |  +    |



Templates、ノブページ（Knob Pages）とパッドページ（Pad Pages）の詳細については、[↑ 4.3, マッピングシステム](#)を参照してください。



ディスプレイモードの詳細に関しては[↑ 7.4, ディスプレイ](#)を参照してください。

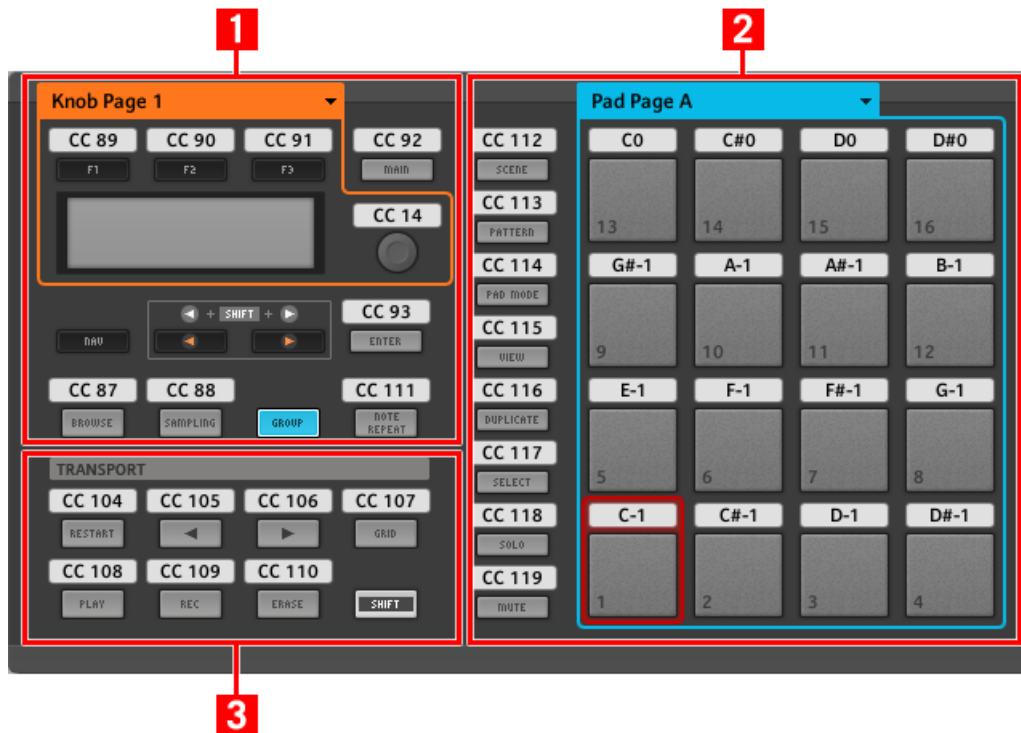
MASCHINE MIKRO コントローラーが MIDI モードの場合、SHIFT ボタンが薄く点灯します。

コントローラーセッティングの調節

Setup ディスプレイモード、または *File > Preferences > Controller* と進んで MASCHINE MIKRO コントローラーの各設定を調整することも可能です。 詳細は [↑ 7.4.4, セットアップディスプレイモード \(Setup Display Mode\)](#) を参照してください。

7.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで MASCHINE MIKRO コントローラを選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



MASCHINE MIKRO コントローラー用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア(オレンジ枠)、パッドページメニューと対応するパッドページエリア (青色枠)、及び現在選択しているコントロール部 (上図では Pad 1 を選択しています) を表示するセクションフレーム (赤色枠) の各部があります。

MASCHINE MIKRO コントローラーインターフェイスは以下のエリアを含んでいます。



多くのコントロール部で使われている名前は MASCHINE ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。ここでは便宜上これらの名称をインターフェイスを説明するのみの為に使用しています。

(1) CONTROL エリア: 左上の部分に、12 個のボタンとコントロールエンコーダーがディスプレイの周りに配置してあります。このコントロール部では 8 個のボタン (F1、F2、F3、MAIN、ENTER、BROWSE、SAMPLING、NOTE REPEAT) とコントロールエンコーダーを自由にアサインすることが可能です。残りの 4 個のボタンには (NAV、左右矢印、GROUP) 全セクションで解説したように、特殊機能があります。CONTROL セクションには Knob Page エリアもあり、オレンジ枠で示してあり、Knob Page メニューがあります。Knob Page エリアには F1、F2、F3 各ボタンとコントロールエンコーダーがあります。



Knob Page エリアのコントロール部は起動するディスプレイモードによって様々な機能に対応します。ENTER ボタンも同様です。詳細は [↑7.4, ディスプレイ](#) を参照してください。



Pad Page 機能を無効にすると、GROUP ボタンも自由にアサインすることが可能となります。

(2) PADS エリア: PADS エリアには 8 つの自由にアサインできるボタン (SCENE、PATTERN、PAD MODE、VIEW、DUPLICATE、SELECT、SOLO、MUTE) と、16 の自由にアサイン可能なパッドがあります。Inspector の Pages ページで Enable Pad Pages ボタンを有効にすると、Pad Page エリア (青枠で表示) で各パッドと Pad Page メニューが表示されます。

(3) TRANSPORT エリア: TRANSPORT エリアには 8 つのボタンがあります。これらは特殊機能 (前セクション参照) を持った SHIFT 以外は自由にアサイン可能です。

まとめ

MASCHINE MIKRO コントローラーの全コントロール部は以下の例外以外の各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限があります)を自由にアサイン可能です。

- NAV、左右矢印、SHIFT ボタンには既に機能が備わっています ([↑7.1, 基本操作](#)参照)。
- GROUP ボタンは Pad Page 機能を使用している場合はアサインすることはできません。各ボタンは Pad Pages の選択ボタンとして機能します ([↑7.1, 基本操作](#)参照)。Pad Pages を無効にした場合、Group ボタンは他のボタンと同様に自由にアサイン可能となります。



ホストにトランスポートコントロールによる MIDI メッセージを送信している間に MASCHINE プラグインストゥルメントをコントロールするためにコントローラーの MIDI モードと MASCHINE モードを分けることも可能です。詳細は [↑ 17.5.1, Templates ページ](#) を参照してください。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|---------------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| Pads – 叩く動作 | ↑ 17.6.3, パッド用アサイン – 叩く動作 |
| Pads – 押す動作 | ↑ 17.6.5, パッド用アサイン – 押す動作 |
| コントロールエンコーダー – 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| コントロールエンコーダー – 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |

7.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の MASCHINE MIKRO コントローラーとソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってコントローラーの全状態をリアルタイムに更新します。

MASCHINE MIKRO コントローラーは各所で視覚的に機能の状態を表示します。

- LED を備えた全てのボタンとパッドは常時コントロール部のアサイン状況を表示します。
- デイスプレイではアサインの追加情報を表示します。

7.3.1 各ボタン

各ボタンの下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。ライトの状態はコントロール部のタイプと状態に左右されます。

LED の状態がボタンの状態と直結しています。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。これらの各ボタンモードについてはセクション [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンのオン/オフ状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンと LED の状態が変化します。
- トリガー、ゲート、インクリメントモード（Trigger、Gate、Increment）では使用するコントロールモード（内部または MIDI よりリモート）を選択することができます。これはインスペクターの [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで設定することができます。



ボタンモードと [LED On](#) メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

更に F1-F3 ボタンとコントロールエンコーダー、特定のアサインはコントロールディスプレイモードのディスプレイに表示されます(参照)。

📖 コントロールディスプレイモード [→ 80]

7.3.2 各パッド

以下がパッドの条件です。パッド（感圧機能付きです）には 2 つの機能があるので、表示内容は以下となります。

- パッドがアサインされていない場合は、無灯となります。
- 叩く動作に関するアサインの場合、パッドの LED の性質は上記のボタンと同様になります（前セクション参照）。
- 叩く動作のアサインがなく、ノートメッセージタイプに押す動作がアサインしてある場合は、LED の明るさでオンオフを表示します。他のメッセージの場合 LED は弱い光のままとなります。

7.3.3 コントロールエンコーダー

コントロールエンコーダーのアサインはコントロールディスプレイモードのディスプレイに表示されます。ノブをアサインせずにデフォルトラベルを変更しなかった場合、ディスプレイは「OFF」と表示します。



MASCHINE MIKRO コントローラーの各表示モードについては次のセクションを参照してください。

7.4 ディスプレイ

使用する各ディスプレイモードによって、MASCHINE MIKRO コントローラーが表示するマッピング設定の内容が異なります。以下のセクションでは、異なるディスプレイモードによる MASCHINE MIKRO コントローラーディスプレイの表示内容を解説します。

7.4.1 ディスプレイモードの切り替え

まずディスプレイモードを切り替えるには、MASCHINE コントローラーの NAV ボタンを押したままにします。ディスプレイ上部には 3 つのタブがあります。



NAV を押したままにしたときの MASCHINE MIKRO コントローラーのディスプレイ上部にある 3 つのタブです。

これらのタブで Template、Control、Setup の 3 つのディスプレイモードの内の一つを選択します。

- ▶ ディスプレイモードを切り替えるには、NAV ボタンを押したままディスプレイの上にある F1-F3 ボタンのうちのどれかを押します。

再度切り替えを行うにはもう一度 NAV ボタンを押したままにし、選択画面が表示されたら任意のディスプレイモードを選択します。

7.4.2 コントロールディスプレイモード

コントロールディスプレイモードは最も頻繁に使用することの多いディスプレイでしょう。

- ▶ コントロールディスプレイモードを切り替えるには、NAV + F2 を押します。

このモードでディスプレイは現在ロードしている Knob Page のアサインと、F1-F3 までのボタン用アサイン、下の段のコントロールエンコーダーアサインを共に表示します。



コントロールディスプレイモードは現在ロードしているノブページを反映します。

このモードでは F1-F3 ボタンとコントロールエンコーダーがアサインした MIDI メッセージを発信します。各フィールドは対応するコントロール部のために Inspector 内の [Assign](#) ページで設定した内容である Label Field と同様です。設定した名称も表示されているはずです。このコントロール部の名称をまだ設定していない場合は、ここでの名称はアサインした MIDI メッセージと同じになります。

ディスプレイの中央には、現在起動している Template、Knob Page、(状況に応じて) Pad Page が表示されます。ショートカットを使用して常時これらを切り替えることが可能です ([↑ 7.1, 基本操作参照](#))。

7.4.3 テンプレートディスプレイモードについて

テンプレートディスプレイモードで、テンプレート間を切り換えることができます。

- ▶ Template ディスプレイモードを切り替えるには、NAV + F1 を押します。



Template ディスプレイモードで Template の切り替え操作を行うことが可能となります。

このモードでは、インスペクタの [Templates](#) ページで設定した Template のリストがあります。有効なテンプレートがハイライト表示されます。

1. コントロールエンコーダーでリストをスクロールし、次にロードする Template を選択します。
選択した Template は破線で表示されます。
2. ロードする Template が見つかったら、コントロールエンコーダーを押してロードします。



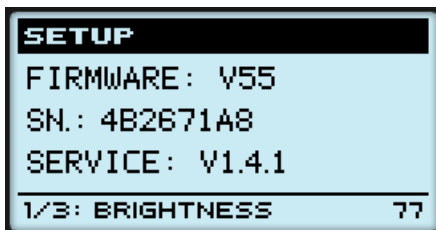
コントロールエンコーダーの代わりに左右矢印ボタンを使用してロードする Template を選択し、ENTER ボタンでロードすることも可能です。

この機能は Controller Editor では既に慣れ親しんだ機能で、テンプレートセレクトメニュー(アプリケーションコントロールバー内)、またはテンプレートリスト(Inspector の [Templates](#) ページ内)、で使用しており、MASCHINE MIKRO コントローラーではショートカット NAV + 左右矢印ボタンを使用します。Template ディスプレイモードではコントローラーから Template 選択操作を行うことが可能です。

- Controller Editor インターフェイスの Template List とは違って、他の Template に切り替えるために Controller Editor を開く必要はありません。
- MASCHINE MIKRO コントローラーでショートカット NAV + 左右矢印を使用する場合とは違って、次にロードする Template を現在ロードしている Template の直前、直後のリスト順序とは関係なくロードすることが可能です。アサイン名称を確認してから、リスト内をスクロールしてロードしたい Template を選択すればいいのです。

7.4.4 セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode)

セットアップディスプレイモードでは、該当するパラメータを調節することができ、MASCHINE MIKRO コントローラーについての情報が出てきます。



セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode) で MASCHINE MIKRO コントローラーのパラメーターにアクセスします。

セッティングは Display の下に表示されます。

1. 左右矢印ボタンを何回か押し、有効なセッティングをスクロールします。
2. コントロールエンコーダーで特定のセッティング値を変更します。

設定内容は *File > Preferences > Controller* (MASCHINE MIKRO コントローラーをコントローラーメニューの上部で選択している場合) の内容と同様です。以下がその例です。

- Brightness: ディスプレイの明るさを調節します。
- Contrast: ディスプレイのコントラストを調節します。
- Pad Sensitivity: パッドの感度を調節します。

ディスプレイ中央では、MASCHINE MIKRO コントローラとハードウェアサービスについての重要な情報が表示されています。

- 上部のパートでは、MASCHINE MIKRO コントローラーのファームウェアバージョンとシリアルナンバーを表示します。
- その下に NI ハードウェアサービスのバージョンナンバーが記載されています。

8 MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの使用

この章では MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーについて解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- MIDI モード時の MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーディスプレイの使用方法



MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

8.1 基本操作

このセクションでは MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと MASCHINE モードの切り替え、MIDI アサインのセット(Templates) とサブセットの (Knob Pages, Pad Pages) 選択方法となっています。



これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|----------------------------------|------------------|--|
| MIDI/MASCHINE モード | SHIFT + F1 |  +  |
| テンプレート (Templates) | SHIFT + 左右矢印ボタン |  +   |
| ノブページ (Knob Pages) | 左右矢印ボタン |   |
| パッドページ (Pad Pages) (起動している場合) | GROUP + パッド 9-16 |  +  |
| ディスプレイモード | NAV + F1-F3 |  +    |



Templates、ノブページ（Knob Pages）とパッドページ（Pad Pages）の詳細については、[↑ 4.3, マッピングシステム](#)を参照してください。



ディスプレイモードの詳細に関しては[↑ 8.4, ディスプレイ](#)を参照してください。

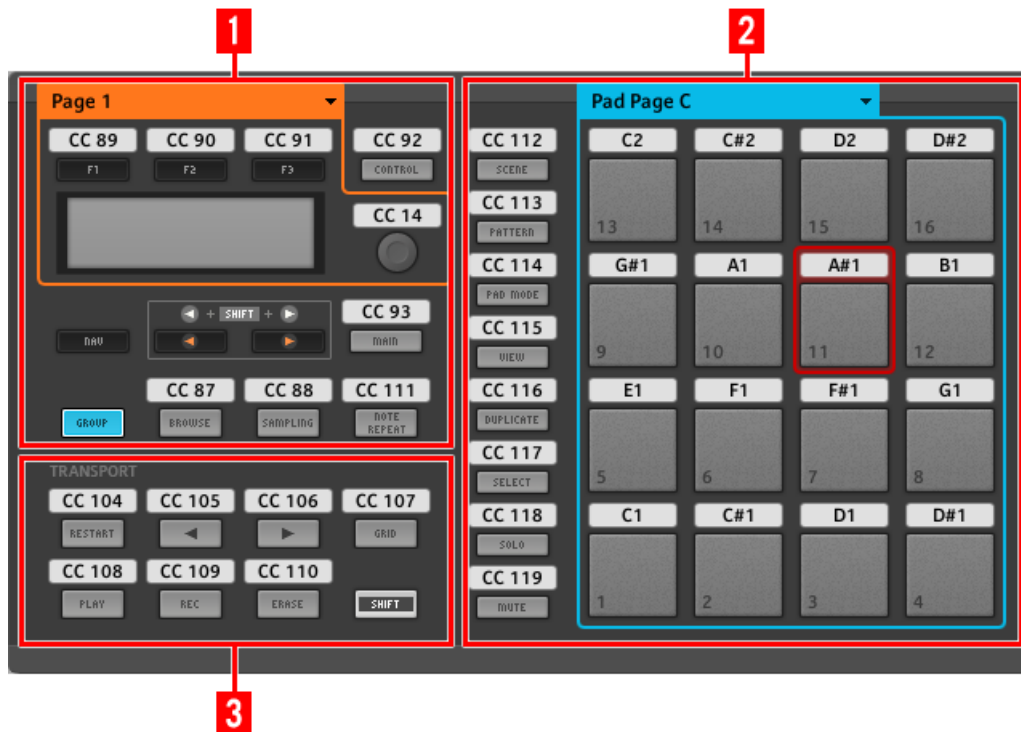
MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーが MIDI モードの場合、SHIFT ボタンが薄く点灯します。

コントローラーセッティングの調節

Setup ディスプレイモード、または *File > Preferences > Controller* と進んで MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの各設定を調整することも可能です。詳細は [↑8.4.4, セットアップディスプレイモード \(Setup Display Mode\)](#) を参照してください。

8.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで MASCHINE MIKRO MK2 コントローラを選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



MASCHINE MIKRO MK2 コントローラー用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア(オレンジ枠)、パッドページメニューと対応するパッドページエリア (青色枠)、及び現在選択しているコントロール部 (上図では Pad 11 を選択しています) を表示するセクションフレーム (赤色枠) の各部があります。

MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーインターフェイスは以下のエリアを含んでいます。



多くのコントロール部で使われている名前は MASCHINE ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。ここでは便宜上これらの名称をインターフェイスを説明するのみの為に使用しています。

(1) CONTROL エリア: 左上の部分に、12 個のボタンとコントロールエンコーダーがディスプレイの周りに配置してあります。このコントロール部では 8 個のボタン (F1、F2、F3、CONTROL、MAIN、BROWSE、SAMPLING、NOTE REPEAT) とコントロールエンコーダーを自由にアサインすることが可能です。残りの 4 個のボタンには (NAV、左右矢印、GROUP) 全セクションで解説したように、特殊機能があります。CONTROL セクションには Knob Page エリアもあり、オレンジ枠で示してあり、Knob Page メニューがあります。Knob Page エリアには F1、F2、F3 各ボタンとコントロールエンコーダーがあります。



Knob Page エリアのコントロール部は起動するディスプレイモードによって様々な機能に対応します。詳細は [↑8.4, ディスプレイ](#) を参照してください。



Pad Page 機能を無効にすると、GROUP ボタンも自由にアサインすることが可能となります。

(2) PADS エリア: PADS エリアには 8 つの自由にアサインできるボタン (SCENE、PATTERN、PAD MODE、VIEW、DUPLICATE、SELECT、SOLO、MUTE) と、16 の自由にアサイン可能なパッドがあります。Inspector の Pages ページで Enable Pad Pages ボタンを有効にすると、Pad Page エリア (青枠で表示) で各パッドと Pad Page メニューが表示されます。

(3) TRANSPORT エリア: TRANSPORT エリアには 8 つのボタンがあります。これらは特殊機能 (前セクション参照) を持った SHIFT 以外は自由にアサイン可能です。

まとめ

MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの全コントロール部は以下の例外以外の各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限があります)を自由にアサイン可能です。

- NAV、左右矢印、SHIFT ボタンには既に機能が備わっています ([↑7.1, 基本操作](#)参照)。
- GROUP ボタンは Pad Page 機能を使用している場合はアサインすることはできません。各ボタンは Pad Pages の選択ボタンとして機能します ([↑8.1, 基本操作](#)参照)。Pad Pages を無効にした場合、Group ボタンは他のボタンと同様に自由にアサイン可能となります。



ホストにトランスポートコントロールによる MIDI メッセージを送信している間に MASCHINE プラグインストゥルメントをコントロールするためにコントローラーの MIDI モードと MASCHINE モードを分けることも可能です。詳細は [↑ 17.5.1, Templates ページ](#) を参照してください。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|---------------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| Pads – 叩く動作 | ↑ 17.6.3, パッド用アサイン – 叩く動作 |
| Pads – 押す動作 | ↑ 17.6.5, パッド用アサイン – 押す動作 |
| コントロールエンコーダー – 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| コントロールエンコーダー – 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |

8.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーとソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってコントローラーの全状態をリアルタイムに更新します。

MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーは各所で視覚的に機能の状態を表示します。

- LED を備えた全てのボタンとパッドは常時アサイン内容を表示します。更に 16 のパッドと GROUP ボタンには RGB LED を装備しています。
- デイスプレイではアサインの追加情報を表示します。

8.3.1 各ボタン

基本的にコントローラーの各ボタンには 3 つの状態があります。

- アサインされていません。
- アサインしているが、オフの状態
- アサインしており、オンの状態

以下のパラグラフではボタンの状態による LED 表示の内容を記載しています。

シングルカラーボタン

GROUP ボタン以外の全ボタンの LED の状態は、オフ、薄く点灯、完全に点灯の 3 種類となります。PLAY ボタン (緑) と REC ボタン (赤) 以外のボタンは全て白です。

LED の状態がボタンの状態と直結しています。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。これらの各ボタンモードについてはセクション [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

GROUP ボタン

コントローラーの GROUP ボタンは RGB LED 仕様となっています。これにより個のボタンの視認性が向上します。これらの点灯表示の性質はパッドページの起動/無効の状態と直結しています。

- パッドページが有効な場合、GROUP ボタンはパッドページで設定した配色（設定方法は [↑ 17.5.3, Assign ページ](#) を参照してください）と連動します。
- パッドページが無効の場合、GROUP ボタンを自由にアサインすることが可能となり、16 種の色のうちの一つをオンオフの状態を示すための色として選択することができます。

パッドページが無効の場合、グループボタンで 3 種のカラーモードのうちのどれかを選択することができます。

- Single mode: オン/オフによって表示色を明るく/暗く表示します。このモードではボタンの光表示の性質はシングルカラーボタンと同等になります。
- Dual mode: オン/オフによって表示色を切り替えます。両方の表示色が明るく発光します。
- HSB mode: このモードはボタンを MIDI フィードバックによって制御する場合のみに使用できる機能です（以下参照）。HSB モードでは MIDI ターゲットによりボタンが使用する表示色を設定することが可能となります。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンのオン/オフ状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンと LED の状態が変化します。
- トリガー、ゲート、インクレメントモード（Trigger、Gate、Increment）では使用するコントロールモード（内部または MIDI よりリモート）を選択することができます。これはインスペクターの [Assign ページの LED On](#) メニューで設定することができます。



ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

更に F1-F3 ボタンで、特定のアサインはコントロールディスプレイモードのディスプレイに表示されます ([↑ 8.4.2, コントロールディスプレイモード](#)参照)。

8.3.2 マルチカラーパッド

コントローラーの 16 のパッドは RGB LED 仕様となっています。光表示の性質は GROUP ボタンに近いですが、パッドには叩く動作と押す動作があるので表示内容は以下となります。

- パッドがアサインされていない場合は、無灯となります。
- 叩く動作に関するアサインの場合、パッドの LED の性質はマルチカラーグループボタンと同様になります (前セクション参照)。
- 叩く動作のアサインがなく、ノートメッセージタイプに押す動作がアサインしてある場合は、LED の明るさでオンオフを表示します。他のメッセージの場合 LED は弱い光のままとなります。

8.3.3 コントロールエンコーダー

コントロールエンコーダーのアサインはコントロールディスプレイモードのディスプレイに表示されます。ノブをアサインせずにデフォルトラベルを変更しなかった場合、ディスプレイは「OFF」と表示します。



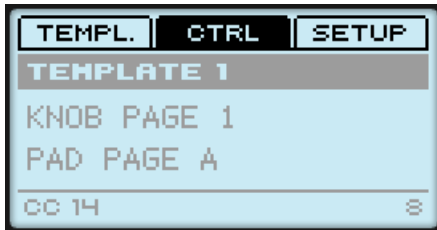
MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーの各表示モードについては次のセクションを参照してください。

8.4 ディスプレイ

使用する各ディスプレイモードによって、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーが表示するマッピング設定の内容が異なります。以下のセクションでは、異なるディスプレイモードによる MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーディスプレイの表示内容を解説します。

8.4.1 ディスプレイモードの切り替え

まずディスプレイモードを切り替えるには、MASCHINE MK2 コントローラーの NAV ボタンを押したままにします。ディスプレイ上部には 3 つのタブがあります。



NAV を押したままにしたときの MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーのディスプレイ上部にある 3 つのタブです。

これらのタブで Template、Control、Setup の 3 つのディスプレイモードの内の一つを選択します。

- ▶ ディスプレイモードを切り替えるには、NAV ボタンを押したままディスプレイの上にある F1-F3 ボタンのうちのどれかを押します。

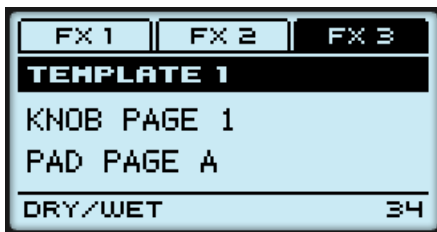
再度切り替えを行うにはもう一度 NAV ボタンを押したままにし、選択画面が表示されたら任意のディスプレイモードを選択します。

8.4.2 コントロールディスプレイモード

コントロールディスプレイモードは最も頻繁に使用することの多いディスプレイでしょう。

- ▶ コントロールディスプレイモードを切り替えるには、NAV + F2 を押します。

このモードでディスプレイは現在ロードしている Knob Page のアサインと、F1-F3 までのボタン用アサイン、下の段のコントロールエンコーダーアサインを共に表示します。



コントロールディスプレイモードは現在ロードしているノブページを反映します。

このモードでは F1-F3 ボタンとコントロールエンコーダーがアサインした MIDI メッセージを発信します。各フィールドは対応するコントロール部のために Inspector 内の [Assign](#) ページで設定した内容である Label Field と同様です。設定した名称も表示されているはずですが、このコントロール部の名称をまだ設定していない場合は、ここでの名称はアサインした MIDI メッセージと同じになります。

ディスプレイの中央には、現在起動している Template、Knob Page、(状況に応じて) Pad Page が表示されます。ショートカットを使用して常時これらを切り替えることが可能です([↑ 7.1](#), [基本操作参照](#))。

8.4.3 テンプレートディスプレイモードについて

テンプレートディスプレイモードで、テンプレート間を切り換えることができます。

- ▶ Template ディスプレイモードを切り替えるには、NAV + F1 を押します。



Template ディスプレイモードで Template の切り替え操作を行うことが可能となります。

このモードでは、インスペクタの [Templates](#) ページで設定した Template のリストがあります。有効なテンプレートがハイライト表示されます。

1. コントロールエンコーダーでリストをスクロールし、次にロードする Template を選択します。
選択した Template は破線で表示されます。
2. ロードする Template が見つかったら、コントロールエンコーダーを押してロードします。



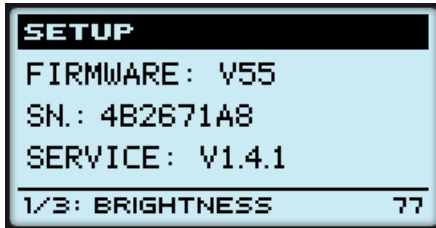
コントロールエンコーダーを回す代わりに左右矢印ボタンを使用して他の Template を選択し、コントロールエンコーダーでロードすることも可能です。

この機能は Controller Editor では既に慣れ親しんだ機能で、テンプレートセレクトメニュー(アプリケーションコントロールバー内)、またはテンプレートリスト(Inspector の [Templates](#) ページ内)、で使用しており、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーではショートカット NAV + 左右矢印ボタンを使用します。Template ディスプレイモードではコントローラーから Template 選択操作を行うことが可能です。

- Controller Editor インターフェイスの Template List とは違って、他の Template に切り替えるために Controller Editor を開く必要はありません。
- MASCHINE MIKRO コントローラーでショートカット NAV + 左右矢印ボタンを使用する場合とは違って、次にロードする Template を現在ロードしている Template の直前、直後のリスト順序とは関係なくロードすることが可能です。アサイン名称を確認してから、リスト内をスクロールしてロードしたい Template を選択すればいいのです。

8.4.4 セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode)

セットアップディスプレイモードでは、該当するパラメータを調節することができ、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーについての情報が出てきます。



セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode) で MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーのパラメーターにアクセスします。

セッティングはディスプレイの下に表示されます。

1. 左右矢印ボタンを何回か押し、有効なセッティングをスクロールします。
2. コントロールエンコーダーで特定のセッティング値を変更します。

設定内容は *File > Preferences > Controller* (MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーをコントローラーメニューの上部で選択している場合) の内容と同様です。以下がその例です。

- Brightness: ディスプレイの明るさを調節します。
- Contrast: ディスプレイのコントラストを調節します。
- Pad Sensitivity: パッドの感度を調節します。

ディスプレイ中央では、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラとハードウェアサービスについての重要な情報が表示されています。

- 上部のパートでは、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーのファームウェアバージョンとシリアルナンバーを表示します。
- その下に NI ハードウェアサービスのバージョンナンバーが記載されています。

9 KORE コントローラーの使用

この章では KORE コントローラーについて解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- MIDI モード時の KORE コントローラーディスプレイの使用方法



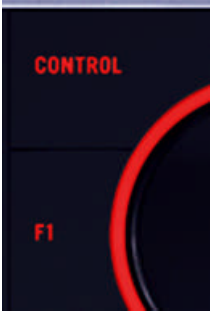

MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

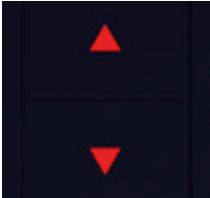
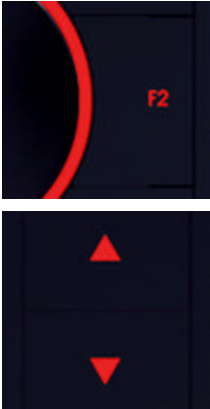
9.1 基本操作

このセクションでは KORE コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと KORE モードの切り替え、MIDI アサインのセット (Templates) とサブセットの (Knob Pages, Pad Pages) 選択方法となっています。





これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|-----------------------|--|--|
| MIDI/KORE モード | F1 を押して CONTROL を押す (KORE 1 コントローラーでは VIEW を押して CONTROL を押します) |  |
| テンプレート (Templates) | F1 を押して Up/Down 矢印を押す。 (KORE 1 コントローラーでは VIEW を押して Up/Down 矢印を押します) |  |

| 選択内容 | コマンド | |
|--------------------|------------------------|---|
| ノブページ (Knob Pages) | Up/Down 矢印 * |  |
| ディスプレイモード | F2 を押して Up/Down 矢印を押す。 | <div></div> |

* Setup と Options ディスプレイモードは除く

-  Templates、ノブページ（Knob Pages）の詳細については、[↑ 4.3, マッピングシステム](#)を参照してください。
-  ディスプレイモードの詳細に関しては[↑ 9.4, ディスプレイ](#)を参照してください。 コントローラーを使用してテンプレートとノブページを選択、ロードする別の方法を解説します。

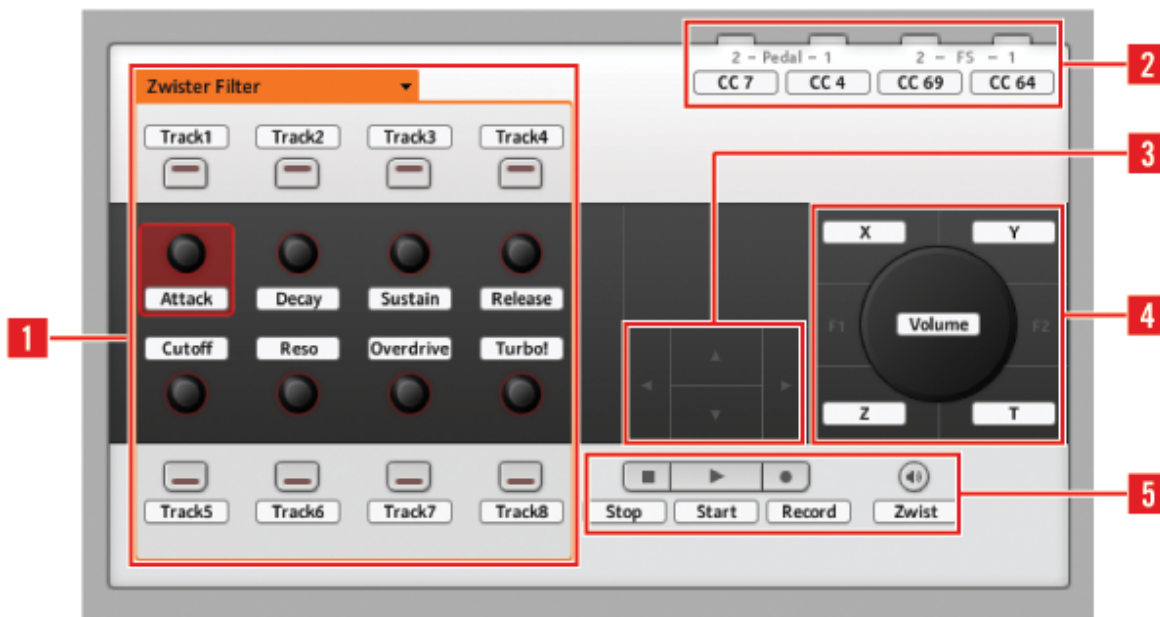
コントローラーセッティングの調節

Setup ディスプレイモード、または *File > Preferences > Controller* と進んで KORE コントローラーの各設定を調整することも可能です。 詳細は [↑ 9.4.4, セットアップディスプレイモード \(Setup Display Mode\)](#)、[↑ 9.4.5, オプションディスプレイモード \(Options Display Mode\)](#)、[↑ 17.2.2, コントローラーページ \(Controller Page\)](#) を参照してください。

9.2 アサイン可能なコントロール部

9.2.1 KORE 2 コントローラー

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで KORE 2 コントローラーを選択すると、以下のよう
なハードウェアエリアが表示されます。



KORE 2 コントローラー用ハードウェアエリアです。


このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア (オレンジ枠)、現在選択しているコントロール部 (上図では Controller Knob #1 を選択しています) を表示するセレクションフレームム(赤色枠)の各部があります。

KORE 2 コントローラーは以下のエリアを含んでいます。



多くのコントロール部にある名前は単に KORE 2 ソフトウェア上の元々の機能を示しているに過ぎません。

- (1) KORE Page エリア： ノブページエリアには 8 つのボタンと 8 つのノブがあり、これは KORE コントローラ上の 8 つのコントローラボタンと 8 つのコントローラノブを示しています。これらの 16 のコントロール部は自由にアサイン可能です。 ノブページエリアは、ノブページメニューから表示します。
- (2) ペダル・エリア：ペダルエリアには、4 つの自由にアサイン可能なコントロール部があり、これらは 2 つのペダルインプットと 2 つのフットスイッチポートに対応しています。

 外部ペダルを使用する際には、キャリブレーションを行ってください。キャリブレーションは Preferences ウィンドウの [Controller](#) ページで実行可能です。詳細は [↑ 17.2.2, コントローラーページ \(Controller Page\)](#) を参照してください。

- (3) 左右上下矢印ボタン：KORE 2 コントローラ・ビューの中央部には、4 つの矢印ボタンがあり、これらには特定の機能があります（前セクションと [↑ 9.4, ディスプレイ](#) を参照してください）。
- (4) スクロールホイールとその周りのボタン：右側には、スクロールホイールとその周りに配置された 4 つのボタンがあります（つまり、KORE 2 コントローラ上の CONTROL、SOUND、ESC、ENTER のことです）。これらの 5 つのコントロール部は自由にアサイン可能です。他の 2 つのボタン、F1 と F2 は事前に機能が定義してあり、MIDI コマンドのアサインできません（前セクションと [↑ 9.4, ディスプレイ](#) を参照してください）。
- (5) Transport エリア: トランスポートエリアには 4 つのボタンがあります（Stop、Start、Record、Pre-Listen）。これらは全て自由にアサイン可能です。

まとめ

KORE 2 コントローラーの全てのコントロール部は自由にMIDI イベントにアサイン可能です(コントロール部の種類によってはアサイン数が制限される場合もあります)。以下は例外をまとめたものです

- 4 つの矢印ボタン
- F1/F2 ボタン

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|--------------------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| Controller Knobs – 触れる動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| Controller Knobs – 回す動作 | ↑ 17.6.7, アナログエンコーダー等へのアサイン |

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|--------------|---|
| スクロールホイール | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |
| フットスイッチインプット | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| ペダルインプット | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |

9.2.2 KORE 1 コントローラー

KORE 1 コントローラーは KORE 2 コントローラーに非常に似ています。MIDI リモートコントロールによって以下の相違点があります。

- ペダル・エリアでは、2 つではなく、1 つしかインプットがありません。
- スクロールホイールの周りにあるボタンはレイアウトと名前がわずかながら違います。4 つの自由にアサイン可能なボタンは KORE 2 コントローラ上のものと全く同じ場合は、2 つの機能のボタンは（F1 ではなく）ビューと（F2 ではなく）メニューと呼ばれ、スクロールホイールの周りを横ではなく、縦に配置されます。しかし、これらのボタンはアサイン不可能ですので、あまり違いはありません。KORE 1 コントローラーをお持ちであれば、「F1」と表記してある場合は「ビュー」のことであると考え、「F2」と表記してある場合は「メニュー」のことであると考えてください。

9.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の KORE コントローラーとソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってコントロールの全状態をリアルタイムに更新します。

KORE コントローラーは各所で視覚的に機能の状態を表示します。


- 全てのアサイン可能なコントロール部は (ペダル/フットスイッチインプットは除く) コントロール部の状態を確認しやすいように LED を装備しています。
- デイスプレイではアサインの追加情報を表示します。

9.3.1 各ボタン

各ボタンの下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。点灯状態はコントロール部の状態によって変化します。

以下は LED の状態を表で示したものです。


| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |

 ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンの状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。

 ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

更にコントローラーボタン用のアサインは (例 コントローラーノブの上下にあるボタンがそれです) コントロールディスプレイモードの KORE コントローラー上で表示されます (セクション [↑9.4.2, コントロールディスプレイモード](#) 参照)。これらのボタンが 1 つもアサインされない場合は、ディスプレイは「Off」と表示されます。

9.3.2 コントローラーノブ

各コントローラーノブの周りの LED リングはノブを回す動作の状況を表示します。

- コントローラーノブをアサインしていない場合、LED リングは光りません。
- コントローラ・ノブがアサインされている場合は、LED のリングの明暗が、このコントローラ・ノブに対して規定された数値の大体の範囲内で、MIDI の数値を反映します。

コントローラーノブのアサインは現在の数値と共にコントロールディスプレイモードでの KORE コントローラのディスプレイ内で示されます ([↑9.4.2, コントロールディスプレイモード](#) 参照)。コントローラ・ノブがアサインされていない場合、ディスプレイは「Off」と表示されます。

9.3.3 スクロールホイール

LED リングの性質に関して述べると、KORE 2 コントローラのスクロールホイールはコントローラーノブを回す動作と同等に機能します（詳細については前セクションを参照してください）。

ハードウェア上でスクロールホイールのアサインを確認することはできませんが、Controller Editor ウィンドウ上では確認可能です。

9.3.4 ペダルインプットとフットスイッチポート

お分かりのように、ペダルインプットとフットスイッチ・ポートには LED がありません。

ハードウェア上でアサイン内容を確認することはできませんが、Controller Editor ウィンドウ上では可能です。

9.4 ディスプレイ

KORE コントローラー上では、ディスプレイでは必要な情報を表示するので、異なるパラメーターを調整することが可能です。ここでは KORE コントローラーが対応するので、Controller Editor を開く必要はありません。

各ディスプレイモードを有効にすることで、ディスプレイではマッピング設定各の様々な部分を表示します。5 つの有効なディスプレイモードは、Control、Knob Pages、Templates、Setup、Options となっています。各ディスプレイモードでディスプレイヘッダ (ディスプレイの最上部) が常時現在のディスプレイモードを表示します。

各ディスプレイモードは以下となっています。

9.4.1 ディスプレイモードの切り替え

ディスプレイ選択は主に F2 ボタンを介して行います。

- ▶ F2 ボタンを押して、ディスプレイ上で Overview スクリーンを表示してください。

MODE

| | | | |
|------|-----|-------|------|
| PAGE | CTL | | |
| | | [SET] | OPTN |

KORE コントローラーのディスプレイのオーバービュー画面です。

このスクリーンで希望するディスプレイモードを選択します。使用可能なディスプレイモードが 2x4 の表で表示され、それらは KORE ソフトウェアのサウンドバリエーションに似ています。有効な 4 つのディスプレイモードは以下となっています。

- ノブページ(「PAGE」 と表記)
- コントロール(「CTL」 と表記)
- セットアップ(「SET」 と表記)
- オプション(「OPTN」 と表記)

ディスプレイ選択方法は以下の通りです。

- ▶ 4 つの矢印ボタン（上、下、左、右）でナビゲートしていき、ご希望のセルの目的のフレームを定めて、ENTER ボタンを押して、選択を確定してください。

または

- ▶ KORE コントローラ上で、そのディスプレイモードに直接アクセスするため、対応するコントローラボタンを押してください。特定のディスプレイモードを有効にするコントローラボタンは光りますが、何もしないボタンはそのまま光りません。

このオーバビューースクリーンで、以前に選択したディスプレイモードへ再度切り換えることもできます。

- ▶ KORE コントローラ上の ESC ボタンを押して、前回選択したディスプレイ・モードへ切り換えてください。

F2 ボタンをもう一度押すことで、オーバビューースクリーンを表示し、いつでも他のディスプレイモードに切り替えることが可能です。

例外：テンプレート・ディスプレイ・モード

テンプレートディスプレイモードの起動方法は以下です。

- ▶ F1 ボタンを押し（詳細については、下記のセクション [↑9.4.6, テンプレートディスプレイモード \(Templates Display Mode\)](#)を参照してください）ます。

9.4.2 コントロールディスプレイモード

コントロールディスプレイモードは最も頻繁に使用することの多いディスプレイでしょう。

- ▶ コントロールディスプレイモードを有効にするには、F2 を押して（オーバビューースクリーンを表示し）、ボタン 2 または CONTROL ボタンを押してください。



F2 を押して矢印ボタンを押しオーバービュースクリーンの「CTL」を選択し、ENTER ボタンを押すことでも選択可能です。

このモードでは、ディスプレイは現在ロードしているノブページを表示します。デフォルトでは上下 8 個のコントローラーボタンのアサインと中央部の 8 個のコントローラーノブアサインを表示します。

CTL ▶ Zwister 7.1

| | | | |
|--------|--------|---------|---------|
| Track1 | Track2 | Track3 | Track4 |
| Attack | Decay | Sustain | Release |
| Cutoff | Reso | Ourdriu | Turbo! |
| Track5 | Track6 | Track7 | Track8 |

コントロールディスプレイモードは現在ロードしているノブを反映します。このディスプレイモードでは、どの MIDI メッセージがロードしてあるノブページのどのコントロール部に現在アサインされているか確認することが出来ます。このモードでは、KORE コントローラーの各 8 個のコントローラーボタンとノブはアサインされた MIDI メッセージをトリガーします。

ディスプレイヘッダはまず「CTL」（コントロールディスプレイモード使用時）と表示し、続いて現在ロードしているノブページの名称を表示します。

コントロールディスプレイモードには 3 種の表示画面があり、KORE 2 ソフトウェアと KORE コントローラーを使用している時のコントロールディスプレイモードに似ています。

All ビュー (All view)

Attack  0.83

| | | | |
|--------|--------|---------|---------|
| Track1 | Track2 | Track3 | Track4 |
| Attack | Decay | Sustain | Release |
| Cutoff | Reso | Ourdriu | Turbo! |
| Track5 | Track6 | Track7 | Track8 |

オール (All) では、コントローラーノブとボタンの全てのパラメーター名称を表示します。ハードウェアのコントローラーノブに触れると、ディスプレイヘッダでパラメーター名称と値を表示します。

Potis ビュー (Potis view)

CTL ▶ Zwister 7.1

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| Attack | Decay | Sustain | Release |
| Cutoff | Reso | Ourdriu | Turbo! |
|  |  |  |  |

Potis は KORE コントローラーのコントローラーノブにアサインしたパラメーターのみを表示するモードです。上下列にノブの値がメーター表示されます。

シングルビュー (Single view)

CTL ▶ Zwister 7.1



Single は常時現在選択しているコントローラーノブのパラメーターの名称とメーター、各数値を表示します。オプションディスプレイモード (Options Display Mode セクション [↑9.4.5, オプションディスプレイモード \(Options Display Mode\)](#)参照) で 3 種類の表示画面を切り替えます。

各ノブのアサインプロパティによって、表示する数値が 0 から 1 または -1 から 1 (バイポーラ) となります。バイポーラによる設定値はコントロール部の幾つかの設定値に有効な値です (例 ステレオバランス)。詳細は [↑17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン](#)を参照してください。

9.4.3 ノブページディスプレイモード (Knob Pages Display Mode)

ノブページディスプレイモードでノブページ間を移動します。

- ▶ ノブページディスプレイモードを有効にするには、F2 を押して (オーバービュースクリーンを表示し)、ボタン 1 を押してください。



F2 を押して矢印ボタンを押しオーバービュースクリーンの「PAGE」を選択し、Enter ボタンを押すことでも選択可能です。

KNOB PAGES



ディスプレイ上には、インスペクターの [Pages](#) ページの [Pages](#) リストで設定したノブページのリストが表示されます。

1. スクロールホイールでリストを移動し、次にロードするノブページを選択します。
2. KORE コントローラで ENTER ボタンを押し、選択したノブページを読み込んでください。



8 つのコントローラーボタンと 8 つのコントローラーノブの現在のアサインは、セットアップディスプレイモードの状態であれば、有効なままとなります。

この機能はなじみのある機能で、Controller Editor ではノブページメニュー(ハードウェアエリア内) または Pages リスト(Inspector の Pages ページ)での使用、そしてコントロールディスプレイモードの KORE コントローラーの Page Buttons (上下矢印ボタン) でも使用しています。 ノブページディスプレイモードでは、KORE コントローラーから広範囲にわたるノブページセレクションをコントロールすることが可能です。

- ノブページメニューや Pages リストとは違い、Controller Editor を開いて他のノブページへ切り換える必要はありません。
- KORE コントローラーの Page ボタンとは異なり、次のノブページを簡単にロードすることが可能で、更に現在ロードしているページから離れた位置にあるノブページを選択することも可能です。 アサイン名称を確認してから、ロードしたいページをスクロールして選択すればいいのです。

9.4.4 セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode)

セットアップディスプレイモード (Setup Display Mode) で KORE コントローラーの設定を調整することが可能です。

- ▶ セットアップディスプレイモードを有効にするには、F2 を押して (オーバービュースクリーンを表示するためです)、ボタン 7 を押してください。



F2 を押して矢印ボタンを押しオーバービュースクリーンの「SET」を選択し、ENTER ボタンを押すことでも選択可能です。

SETUP

| | |
|------------|------|
| Contrast | 18 % |
| Backlight | 57 % |
| Touch Sens | 58 % |

設定内容は *File > Preferences > Controller* (KORE コントローラーをコントローラーメニューの上部で選択している場合) の内容と同様です。 そこには以下の 3 パラメーターがあります。

- Contrast: ディスプレイのコントラストを調節します。
- Backlight: ディスプレイのバックライトを調節します。
- Touch Sens: 8 個のコントローラーノブの感圧部を調整します。

4 つの矢印ボタンを使って特定のパラメータを選択し、その数値を変更することが可能です。



8 つのコントローラ・ボタンと 8 つのコントローラーノブの現在のアサインは、セットアップディスプレイモードを有効の場合、有効な状態のままとなります。

9.4.5 オプションディスプレイモード (Options Display Mode)

- ▶ オプションディスプレイモードを有効にするには、F2 を押して（オーバービュースクリーンを表示し）、ボタン 8 を押してください。



F2 を押して矢印ボタンを押しオーバービュースクリーンの「OPTN」を選択し、Enter ボタンを押すことでも選択可能です。

OPTIONS



オプションディスプレイモードにはオプションが 1 つあります。

- View: コントロールディスプレイモードでビューを設定してください。フレーバーは「All」、「Potis」、「Single」です。これらのフレーバーについては [↑9.4.2, コントロールディスプレイモード](#) を参照してください。
- ▶ All、Potis、Single のビューモードを切り換えるには、スクロールホイールか、コントローラ上の左右矢印ボタンを使用してください。



8 つのコントローラ・ボタンと 8 つのコントローラーノブの現在のアサインは、オプションディスプレイモードを有効の場合、有効な状態のままとなります。

9.4.6 テンプレートディスプレイモード (Templates Display Mode)

テンプレートディスプレイモードは少し特殊です。

- ▶ テンプレートディスプレイモードを有効にするには、F1 ボタンを押してください。

| MIDI TEMPLATES | KORE |
|----------------|-------------|
| 1 | Massive |
| 2 | B4 II |
| 3 | Zwister 7.1 |
| 4 | FM8 |

テンプレートディスプレイモードで他のテンプレートに切り替え、MIDI モードを終了します。
このモードはインスペクターの [Templates](#) ページのテンプレートリストで定義したテンプレートのリストがあります。現在ロードしているテンプレートはハイライト表示されます。



テンプレートディスプレイモードが有効な場合、各 8 個のコントローラーノブとボタン用アサインが有効な状態になったままであることを念頭においてください。

このモードでは他の Template の選択と MIDI モードを KORE モードの切り替えが可能です。

他の Template の選択

Templates ディスプレイモードでロード候補となる他の Template を選択する方法は以下です。

- ▶ 上/下の矢印ボタンを使って前/後のテンプレートを選択してください。

または

1. スクロールホイールを使ってリスト全体をナビゲートしてください。
2. ご希望のテンプレートがドットのフレームで囲まれたら、ENTER を押して、読み込んでください。

MIDI モードから KORE モードに切り替える方法

Template ディスプレイモードで、MIDI モードから KORE モードに切り換えることができます。

- ▶ MIDI モードから KORE モードに切り換えるには、CONTROL ボタンを押してください。

KORE ソフトウェアを（スタンドアロンかプラグインとして）起動している場合、KORE 内部で前回選択したディスプレイモードを表示して、専用ソフトウェアで KORE コントローラを使用することができます。KORE ソフトウェアが起動していない場合は、ディスプレイは KORE メッセージを表示し、KORE の起動に備えて待機します。



F1 ボタンをもう一度押すか、Esc ボタンを押すと、その前に選択したディスプレイモードとなります。

10 TRAKTOR KONTROL X1 を使用する

この章では、TRAKTOR KONTROL X1 による設定に関して解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- 1 台以上の X1 ユニットを MIDI リモートコントロールとして使用するための設定方法

10.1 基本操作

このセクションでは TRAKTOR KONTROL X1 コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと TRAKTOR モードの切り替え、MIDI アサインのセット(Templates) とサブセットの (Knob Pages, Pad Pages) 選択方法となっています。



これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑ 3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|--------------------|----------------|--|
| MIDI/TRAKTOR モード | SHIFT + HOTCUE |  |
| ノブページ (Knob Pages) | SHIFT |  |



Knob Page の詳細は [↑ 4.3, マッピングシステム](#) を参照してください。



TRAKTOR KONTROL X1 から Template を切り替えることはできません。切り替えを行うには、Controller Editor インターフェイスを使用してください ([↑ 3.2, MIDI アサインのロード](#)参照)。

X1 が MIDI モードになると、HOTCUE ボタンが緑に点灯します。

Knob Pages の切り替え Gate vs. Toggle

SHIFT ボタンで 2 の操作モードを使用することができます。

- Gate モード: ボタンを押している間は Knob Page が起動します。
- Toggle モード: もう一度ボタンを押すまで Knob Page が起動します。

Controller Editor で SHIFT 用モードを選択します。その方法は以下となります。

1. Device メニューで TRAKTOR KONTROL X1 を選択しているか確認してください。
2. インспекターの [Pages](#) ページで [Shift Mode](#) メニューをクリックして *Gate* または *Toggle* を選択します。

コントローラーセッティングの調節

TRAKTOR KONTROL X1 の各設定は *File > Preferences > Controller* で行います。詳細は [↑ 17.2.2, コントローラーページ \(Controller Page\)](#) を参照してください。

10.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで TRAKTOR KONTROL X1 を選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



TRAKTOR KONTROL X1 用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア (オレンジ枠)、現在選択しているコントロール部 (上図では 左プレイボタンを選択しています) を表示するセクションフレーム (赤色枠)の各部があります。

TRAKTOR KONTROL X1 の SHIFT と HOTCUE 以外の全てのコントロール部は各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限される場合があります) に自由にアサイン可能です。これらのボタンにはそれぞれ固有の機能があります(次セクション参照)。



多くのコントロール部で使われている名前は TRAKTOR ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。

TRAKTOR KONTROL X1 には、以下のアサイン可能なコントロール部があります。

- 24 個の自由にアサイン可能なボタン
- 8 つの自由にアサイン可能なノブ
- 4 つの自由にアサイン可能なプッシュエンコーダー

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|-------------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| 各ノブ | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| プッシュエンコーダー – 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| プッシュエンコーダー – 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |

10.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の TRAKTOR KONTROL F1 とソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってハードウェアコントローラーの全状況をリアルタイムに更新します。

TRAKTOR KONTROL X1 では、全てのボタンには LED が装備しており、常時ボタンのアサイン状況を表示します。各コントロール部の下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。点灯状態はコントロール部の状態によって変化します。

以下は LED の状態を表で示したものです。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンの状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。



ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

LED の明るさを調整する

LED の明るさを調節するには、*File > Preferences > Controller > Traktor Kontrol X1 - x > LEDs* ([↑ 17.2, 環境設定ウィンドウ参照](#)) と進んで調整します。

10.4 複数の TRAKTOR KONTROL X1 を使用する。

最大で 4 台の TRAKTOR KONTROL X1 ユニットを同時に使用することが可能です。これによりコントロール可能なパラメーターの総数を増やすことが可能となります。同じコンピューター上で 1 台以上の TRAKTOR KONTROL X1 を設定する方法に関しては [↑ 16, 同じ種類のユニットを複数使用する](#) を参照してください。


11 TRAKTOR KONTROL F1 の使用




この章では、TRAKTOR KONTROL F1 の設定に関して解説します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。


- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握
- 1 台以上の F1 ユニットを MIDI リモートコントロールとして使用するための設定方法


11.1 基本操作

このセクションでは TRAKTOR KONTROL F1 コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと TRAKTOR モードの切り替え、MIDI アサインのセット (Templates) とサブセットの (Knob Pages, Pad Pages) 選択方法となっています。

 これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利な場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|--------------------|----------------|--|
| MIDI/TRAKTOR モード | SHIFT + BROWSE |  +  |
| ノブページ (Knob Pages) | SHIFT |  |

 Knob Page の詳細は [↑4.3, マッピングシステム](#) を参照してください。

 TRAKTOR KONTROL F1 から Template を切り替えることはできません。切り替えを行うには、Controller Editor インターフェイスを使用してください（[↑3.2, MIDI アサインのロード](#)参照）。

F1 が MIDI モードになると、SHIFT ボタンが点灯します。

Knob Pages の切り替え Gate vs. Toggle

SHIFT ボタンで 2 の操作モードを使用することができます。

- Gate モード: ボタンを押している間は Knob Page が起動します。
- Toggle モード: もう一度ボタンを押すまで Knob Page が起動します。

Controller Editor で SHIFT 用モードを選択します。その方法は以下となります。

1. Device メニューで TRAKTOR KONTROL F1 を選択しているか確認してください。
2. インспекターの [Pages](#) ページで [Shift Mode](#) メニューをクリックして *Gate* または *Toggle* を選択します。

コントローラーセッティングの調節

TRAKTOR KONTROL F1 の各設定は *File > Preferences > Controller* で行います。詳細は [↑ 17.2.2, コントローラーページ \(Controller Page\)](#) を参照してください。

11.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで TRAKTOR KONTROL F1 を選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



TRAKTOR KONTROL F1 用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、ノブページメニューと対応するノブページエリア (オレンジ枠)、現在選択しているコントロール部 (上図の最初の FILTER ノブ) を表示するセレクションフレーム (赤色枠)の各部があります。

TRAKTOR KONTROL F1 の SHIFT ボタン以外の全てのコントロール部は各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限される場合があります) に自由にアサイン可能です。このボタンには以下で解説する各機能があります。



多くのコントロール部で使われている名前は TRAKTOR ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。

TRAKTOR KONTROL F1 には、以下のアサイン可能なコントロール部があります。

- 11 個の自由にアサイン可能なボタン
- 4 つの自由にアサイン可能なノブ
- 4 つの自由にアサイン可能なフェーダー
- 1 つの自由にアサイン可能なエンコーダーノブ
- 1 つの自由にアサイン可能な 7-区分数値ディスプレイ
- 16 の自由にアサイン可能なパッド

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|---------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| 各パッド | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| 各ノブ | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| 各フェーダー | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| エンコーダーノブ 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| エンコーダーノブ 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |
| 7-区分数値ディスプレイ | ↑ 17.6.8, LED チェーンと数値表示部のアサイン |

11.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の TRAKTOR KONTROL F1 とソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってハードウェアコントローラーの全状況をリアルタイムに更新します。

TRAKTOR KONTROL F1 は各所で視覚的に機能の状態を表示します。

- LED を備えた全てのボタンとパッドは常時コントロール部のアサイン状況を表示します。
- 7-区分数値表示部では選択したアサインの追加情報を表示します。

11.3.1 ボタンとパッド

各ボタンの下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。点灯状態はコントロール部の状態によって変化します。

以下は LED の状態を表で示したものです。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

マルチカラーパッド

パッドでは各色による RGB LED を装備しています。これにより各コントロール部の視認性が向上します。パッドごとにオン/オフ状況の表示色（16 色）を設定することが可能です。

パッドでは 3 種の表示色モードを用意しています。

- Single mode: オン/オフによって表示色を明るく/暗く表示します。このモードでパッドはボタンと同等に発光します。
- Dual mode: オン/オフによって表示色を切り替えます。両方の表示色が明るく発光します。
- HSB mode: このモードはパッドを MIDI フィードバックによって制御する場合のみに使用できる機能です (以下参照)。HSB モードでは MIDI ターゲットによりパッドが使用する表示色を設定することが可能となります。

コントロール部の状態の制御

各ボタンとパッドの状態は 2 通りの方法で制御され、実際にコントロール部に触れる動作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではコントロール部の操作と入力 MIDI メッセージによってボタンの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。



各モードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

LED の明るさを調整する

オン/オフ時の LED の明るさを調節するには、*File > Preferences > Controller > Traktor Kontrol F1 - x > LEDs* ([↑ 17.2, 環境設定ウィンドウ参照](#)) と進んで調整します。

11.3.2 7-区分数値表示部

エンコーダーノブの隣にある数値表示部では MIDI Note ベロシティ、または MIDI CC 値を表示します。表示する値はインスペクターの [Assign](#) ページで設定したアサインの設定によって異なります。アサイン内容の詳細は [↑ 17.6.8, LED チェーンと数値表示部のアサイン](#) を参照してください。

この数値表示部は 2 つあり、0 から 127 までの数値を表示します。

- 0-99 までの値は 0-99 と表示されます。
- 100-127 の値には 0-27 と表示され、数値の左上隅に(・) が付き、+100 以上の数値であることを示します。



数値表示部で 82 (左)、126 (右) と表示しています。

11.4 複数の TRAKTOR KONTROL F1 を使用する。

最大で 4 台の TRAKTOR KONTROL F1 ユニットを同時に使用することが可能です。これによりコントロール可能なパラメーターの総数を増やすことが可能となります。同じコンピューター上で 1 台以上の TRAKTOR KONTROL F1 を設定する方法に関しては [↑ 16, 同じ種類のユニットを複数使用する](#) を参照してください。

12 TRAKTOR KONTROL S4 を使用する

この章では、TRAKTOR KONTROL S4 による設定に関して説明します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI マッピングシステムを操作する為のコントローラーの基本操作方法
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握



MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

12.1 基本操作

このセクションでは TRAKTOR KONTROL S4 コントローラーの基本操作用コマンドを紹介、その内容は MIDI モードと TRAKTOR モードの切り替え、デッキの選択、MIDI アサインのセット(Templates) とサブセットの (Knob Pages, Pad Pages) 選択方法となっています。



これら全ての操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。[↑3, クイックスタート](#) を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利の場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|------------------|---------------------------------|--|
| MIDI/TRAKTOR モード | SHIFT + BROWSE ボタン |  +  |
| デッキ (Decks) | デッキアサインボタン (DECK C / DECK D) |  と  |
| ノブページ (各デッキ) | SHIFT |  |



Knob Page の詳細は [↑ 4.3](#), [マッピングシステム](#) を参照してください。



TRAKTOR KONTROL S4 から Template を切り替えることはできません。切り替えを行うには、Controller Editor インターフェイスを使用してください（[↑ 3.2, MIDI アサインのロード](#)参照）。

S4 が MIDI モードの場合、S4 の両方のループサイズディスプレイが「ON」（MIDI モードが起動していることを意味します）と表示されます。

デッキとノブページの切り替え

MIDI モードで S4 で TRAKTOR の 4 デッキを操作することが可能となります。言い換えると、各デッキ A から D に 2 ページ分の Knob Pages（デフォルト名称は「Basic」と「Shift」です）が割り当てられます。これらの Knob Pages をロードするには以下の手順で行います。

1. Deck Assign ボタン（左右それぞれ DECK C と DECK D があります）を使用して任意のデッキに切り替えます。
下段のデッキに切り替えると（左は C、右は D となっています）、DECK C（または DECK D）インジケーターが点灯し、DECK A（または DECK B）インジケーターが消灯します。これによりどのデッキを起動しているかは一目瞭然となります。
2. デッキの SHIFT ボタンを使用して そのデッキの任意のノブページを表示します。
DECK C と DECK D ボタンは常にトグルモードとなり、どちらか一つを押すと、もう一度ボタンを押すまでデッキの切り替えようコントロールとなります。

Knob Pages の切り替え Gate vs. Toggle

SHIFT ボタンで 2 の操作モードを使用することができます。

- Gate モード: ボタンを押している間は Knob Page が起動します。
- Toggle モード: もう一度ボタンを押すまで Knob Page が起動します。

Controller Editor で SHIFT 用モードを選択します。その方法は以下となります。

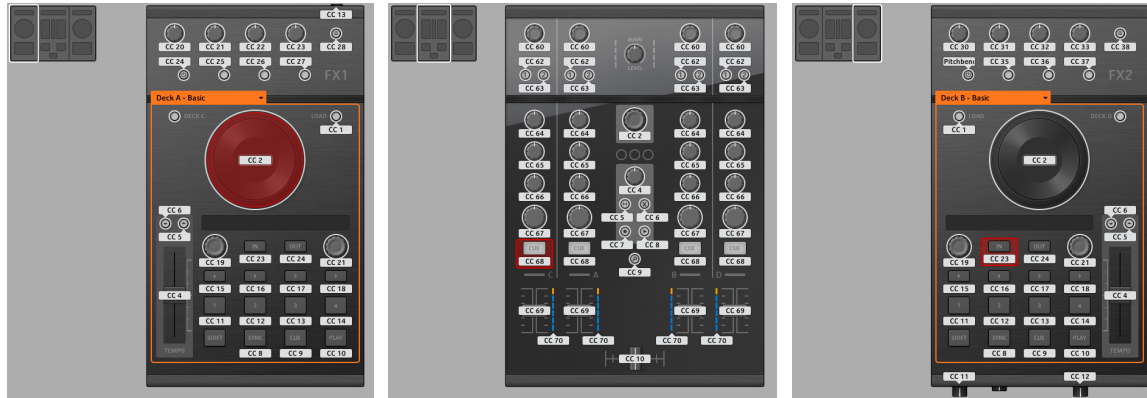
1. Device メニューで TRAKTOR KONTROL S4 を選択しているか確認してください。
2. インспекターの Pages ページで Shift Mode メニューをクリックして Gate または Toggle を選択します。

コントローラーセッティングの調節

TRAKTOR KONTROL S4 の各設定は *File > Preferences > Controller* で行います。詳細は [↑ 17.2.2, コントローラーページ（Controller Page）](#) を参照してください。

12.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで TRAKTOR KONTROL X1 を選択すると、S4 Overview（左上隅）で選択するエリアによって、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



ハードウェアエリアでは S4 の左右デッキとミキサーの各エリアを表示します。

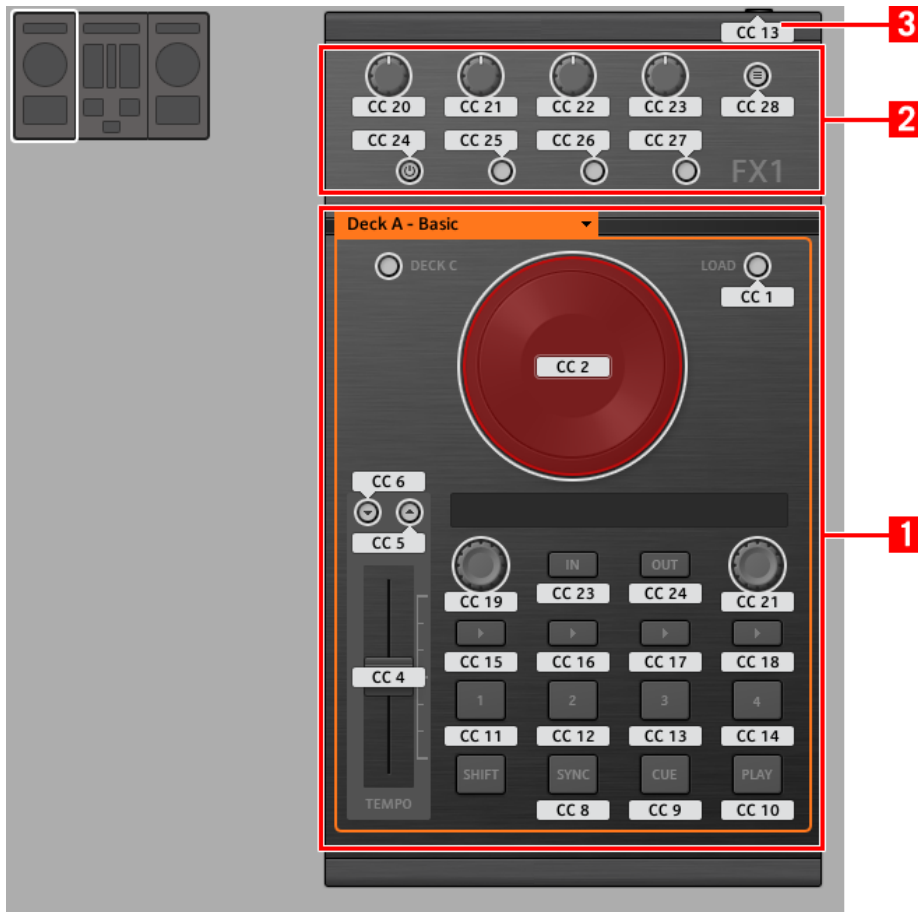
このハードウェアエリアには、ノブページメニューと左右デッキを表示した際に対応するノブページエリア (オレンジ枠)、現在選択しているコントロール部を表示するセクションフレーム (赤色枠) の各部があります。



多くのコントロール部で使われている名前は TRAKTOR ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。

12.2.1 左デッキのコントロール部

ここでは S4 の左デッキのアサイン可能な全コントロール部をリストで記載しています。



TRAKTOR KONTROL S4 の左デッキです。

TRAKTOR KONTROL S4 の左デッキには以下のエリアがあります。

- (1) Knob Page エリア: Knob Page エリアには全デッキコントロール部があります。 Deck Assign (DECK C) と SHIFT ボタン以外の全コントロール部 (17 ボタン、2 エンコーダー、1 フェーダー、1 ジョグホイール) は自由にアサイン可能です。 ノブページエリアは、ノブページメニューから表示します。
- (2) FX エリア: このエリアには 5 ボタンと 4 つのノブがあり、すべて自由にアサイン可能です。
- (3) Footswitch インプット: S4 のフットスイッチインプットも各 MIDI イベントに自由にアサイン可能です。



コントロール部のアサインパラメーターの詳細は [↑ 17.6, MIDI メッセージパラメーター](#) を参照してください。

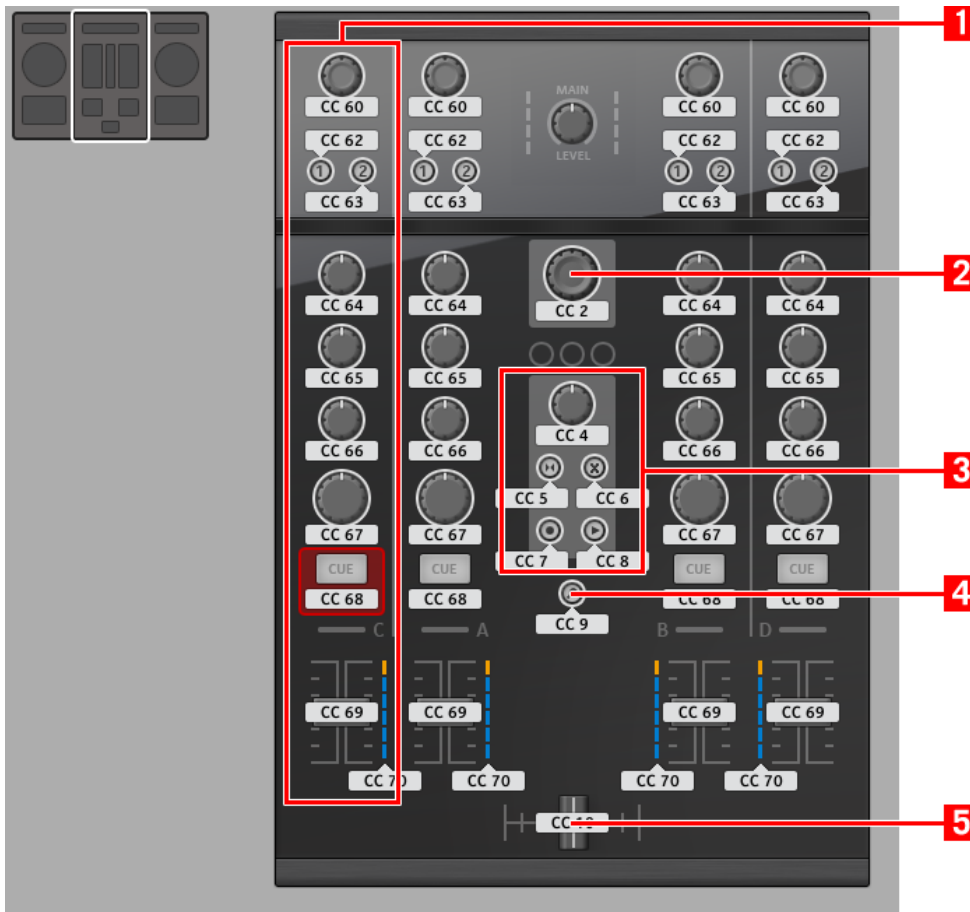
12.2.2 右デッキのコントロール部

TRAKTOR KONTROL S4 の右デッキは上述した左デッキとほぼ同様です。このデッキにも同様のコントロール部があります。以下は例外です。

- フットスイッチインプットはありません。
- S4 のフロントパネルには 2 つの追加ノブ (CUE MIX と MIC VOL) があります。これらのノブは自由にアサイン可能です。

12.2.3 ミキサーのコントロール部

ここでは S4 のミキサーのアサイン可能な全コントロール部をリストで記載しています。



TRAKTOR KONTROL S4 のミキサーです。

TRAKTOR KONTROL S4 のミキサーには以下のエリアがあります。

- (1) Channel エリア: 4 チャンネル分のチャンネルストリップには 4 ノブ、3 ボタン、1 エンコーダー、1 フェーダー、1 LED チェーンがあります。これらは全て自由にアサイン可能です。
- (2) BROWSE エンコーダー: BROWSE エンコーダーは自由にアサイン可能です。
- (3) Loop Recorder エリア: Loop Recorder エリアには 4 つのボタンと 1 ノブがあります。これらは全て自由にアサイン可能です。
- (4) BROWSE ボタン: BROWSE ボタンは自由にアサイン可能です。

(5) Crossfader: クロスフェーダーも自由にアサイン可能です。



ミキサーの Main セクション (MAIN LEVEL ノブと MAIN LEVEL メーター)、Master ディスプレイ (Alert、USB、Preview Play 各インジケーター及び SNAP、MASTER、QUANT 各ボタン) Deck Assignment インジケーターをマッピングすることはできません。言い換えると、これらのコントロール部に、各 MIDI イベントをアサインすることはできません。

12.2.4 アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|----------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| フットスイッチインプット | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| 各ノブ | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| フェーダーとクロスフェーダー | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| エンコーダー – 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| エンコーダー – 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |
| LED チェーン | ↑ 17.6.8, LED チェーンと数値表示部のアサイン |

12.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の TRAKTOR KONTROL S4 とソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってハードウェアコントローラーの全状況をリアルタイムに更新します。

12.3.1 各ボタン

TRAKTOR KONTROL S4 では、全てのボタンには LED が装備しており、常時ボタンのアサイン状況を表示します。各コントロール部の下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。点灯状態はコントロール部の状態によって変化します。

以下は LED の状態を表で示したものです。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンの状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。



ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

LED の明るさを調整する

LED の明るさを調節するには、*File > Preferences > Controller > Traktor Kontrol S4 > LEDs* ([↑ 17.2, 環境設定ウインドウ参照](#)) と進んで調整します。

12.3.2 LED チェーン

S4 のミキサーにはアサイン可能な 4 つの LED チェーンがあり、ここで対象となる各パラメーターの状態を視覚的に確認することが可能となります。各 LED チェーンが表示する内容はインスペクターの [Assign](#) ページで設定したアサインの設定によって異なります。アサイン内容の詳細は [↑ 17.6.8, LED チェーンと数値表示部のアサイン](#) を参照してください。

13 TRAKTOR KONTROL S2 を使用する

この章では、TRAKTOR KONTROL S2 による設定に関して説明します。この章を読むことで以下の項目を把握することができます。

- MIDI モードを含んだコントローラーの基本的なコントロール方法の把握
- 使用しているコントローラーのアサイン可能な全コントロール部のリストの把握
- 発光表示部の各状態の意味の把握





MIDI リモートコントローラーとして存分に NI コントローラーの機能を発揮するために、特にいくつかのコントロール部の状態と LED の性質において NI コントローラーに MIDI ターゲットのパラメーターの状態を伝える必要があります。MIDI ターゲットから送信される MIDI フィードバックチャンネルを設定、NI コントローラーに伝達することでこれを実行可能となります。この方法で、使用しているコントローラーが使用しているターゲットソフトウェア/ハードウェアの現在のパラメーターの値を随時把握できるようになります。これらの MIDI フィードバックチャンネルの設定に関してはターゲットソフトウェア/ハードウェアの資料を参照してください。

13.1 基本操作

では TRAKTOR KONTROL S2 を用いて MIDI モードと TRAKTOR モードを切り替える方法を解説します。



これらの操作は Controller Editor ユーザーインターフェイスで行うことも可能です。↑3, [クイックスタート](#)を参照してください。ライブ環境下では NI コントローラーを使用するほうが便利なが場合が多々あるでしょう。

| 選択内容 | コマンド | |
|------------------|------------------------|--|
| MIDI/TRAKTOR モード | SHIFT + SHIFT (両方のデッキ) |    |

S2 が MIDI モードの場合、両方の SHIFT ボタンは薄く点灯します (MIDI モードが起動していることを意味します)。



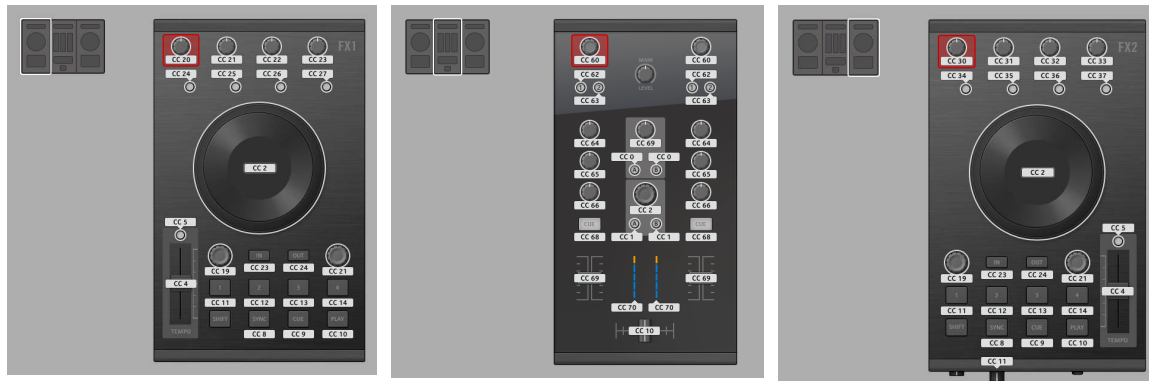
TRAKTOR KONTROL S2 から Template を切り替えることはできません。切り替えを行うには、Controller Editor インターフェイスを使用してください (↑3.2, [MIDI アサインのロード](#)参照)。

コントローラーセッティングの調節

TRAKTOR KONTROL S2 の各設定は *File > Preferences > Controller* で行います。詳細は [↑ 17.2.2, コントローラーページ \(Controller Page\)](#) を参照してください。

13.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで TRAKTOR KONTROL S2 を選択すると、S2 Overview（左上隅）で選択するエリアによって、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



ハードウェアエリアでは S2 の左右デッキとミキサーの各エリアを表示します。

ハードウェアエリアでは、現在選択しているコントロール部が赤いセクションフレームによって表示されます。



多くのコントロール部で使われている名前は TRAKTOR ソフトウェアにある元々の機能を指し示しています。

TRAKTOR KONTROL S2 の殆どのコントロール部は自由に各 MIDI イベントにアサインすることが可能です。以下はアサイン対象とはならないコントロール部です。

- 左右デッキの SHIFT ボタンには特殊機能があるので(前述したように MIDI と TRAKTOR 各モードへの切り替えに使用します)アサインすることはできません。
- ミキサーの MAIN LEVEL ノブ、Alert、USB、マイクインジケーターは MIDI マッピング対象にはなりません。フロントパネルの CUE VOL ノブと MIC ENGAGE ボタンも同様にアサイン対象から外れます。言い換えると、これらのコントロール部に、各 MIDI イベントをアサインすることはできません。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|----------------|---|
| 各ボタン | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| 各ノブ | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| フェーダーとクロスフェーダー | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| エンコーダー – 押す動作 | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| エンコーダー – 回す動作 | ↑ 17.6.6, デジタルエンコーダー等へのアサイン |
| LED チェーン | ↑ 17.6.8, LED チェーンと数値表示部のアサイン |

13.3 コントローラーの視覚的表示

素早い双方向性の TRAKTOR KONTROL S2 とソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによってハードウェアコントローラーの全状況をリアルタイムに更新します。

13.3.1 各ボタン

TRAKTOR KONTROL S2 では、全てのボタンには LED が装備しており、常時ボタンのアサイン状況を表示します。各コントロール部の下の LED は 3 種の状態（オフ、薄く点灯、明るく点灯）を使い分けます。点灯状態はコントロール部の状態によって変化します。

以下は LED の状態を表で示したものです。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | 薄く点灯 |
| アサインしてあり、オンの場合 | 明るく点灯 |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンの状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。



ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

LED の明るさを調整する

LED の明るさを調節するには、*File > Preferences > Controller > Traktor Kontrol S2 > LEDs* ([↑ 17.2, 環境設定ウィンドウ参照](#)) と進んで調整します。

13.3.2 LED チェーン

S2 のミキサーにはアサイン可能な 2 つの LED チェーンがあり、ここで対象となる各パラメーターの状態を視覚的に確認することが可能となります。各 LED チェーンが表示する内容はインスペクターの [Assign](#) ページで設定したアサインの設定によって異なります。アサイン内容の詳細は [↑ 17.6.8, LED チェーンと数値表示部のアサイン](#) を参照してください。

14 RIG KONTROL 3 の使用

この章では、RIG KONTROL 3 での設定に関してご説明致します。まずは、コントローラ上でアサイン可能な全てのコントローラ要素を挙げ、そこから各要素の状態について説明します。

14.1 基本操作

RIG KONTROL 3 に特定機能を備えたコントロール部はありません。コントローラにある全てのコントロール部を自由にアサイン可能です。



RIG KONTROL 3 を使用している場合、これらのコントローラ用のノブページはありません。



RIG KONTROL 3 から Template を切り替えることはできません。切り替えを行うには、Controller Editor インターフェイスを使用してください（[↑3.2, MIDI アサインのロード](#)参照）。

MIDI モードと GUITAR RIG モードの切り換え

RIG KONTROL 3 で MIDI モードと GUITAR RIG モードの切り替えを行うことはできません。RIG KONTROL 3 を MIDI モードに切り替える方法は以下です。

- ▶ Controller Editor を起動します。

Controller Editor を起動している場合は以下の方法で切り替えます。

- ▶ アプリケーションコントロールバー（[↑3.1, NI コントローラーを MIDI モードに切り替える](#)）にある **Connect** ボタンを使用します。

GUITAR RIG ソフトウェア（あるいはそのインスタンスのひとつ）を RIG KONTROL 3 で再度コントロールしたい場合は、もう一度接続しなおす必要があります。その方法は以下となります。

- ▶ GUITAR RIG を起動します。

もし GUITAR RIG が既に起動している場合は以下の手順で行います。

1. ラックの上部にある Toolbar のボタンを起動して GUITAR RIG ウィンドウの Virtual Rig Kontrol を表示します。

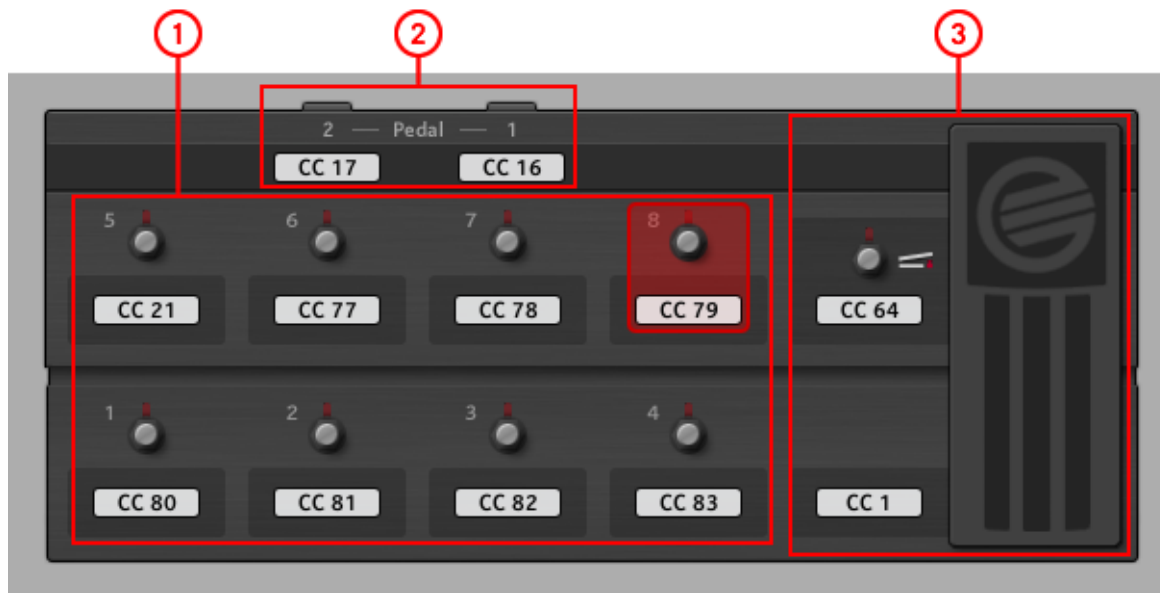


2. ラックの底部にあるバーチャル Rig Kontrol で、左上部にある **CONNECT** LED をクリックしてください。



14.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで RIG KONTROL 3 を選択すると、以下のようなハードウェアエリアが表示されます。



RIG KONTROL 3 用ハードウェアエリアです。


ハードウェアエリアでは、現在選択しているコントロール部が赤いセクションフレームによって表示されます（上図はフットスイッチ 8 です）。

RIG KONTROL の SHIFT と HOTCUE 以外の全てのコントロール部は各 MIDI イベント (コントロール部の種類によって制限される場合があります) に自由にアサイン可能です。

RIG KONTROL 3 には以下のエリアがあります。

(1) Footswitches: 左とメインパートの Footswitches には RIG KONTROL 3 の 8 個のフットスイッチを示す 8 個のボタンがあります。これらの 8 つのコントロール部は自由にアサイン可能です。

- (2) ペダルエリア：上部にはペダルエリアでは、2 つの自由にアサイン可能なコントロール部があり、2 つのペダルインプットに対応しています。
- (3) エクスプレッションペダル: 右側のエクスプレッションペダルには、自由にアサイン可能なコントロール部があります。コントロール部はエクスプレッションペダル自体とエクスプレッションペダルスイッチで、このスイッチは RIG KONTROL 3 のペダルの下にあります。

 外部ペダル（エクスプレッションペダルや外部ペダル）を使用する際には、キャリブレーションを行ってください。キャリブレーションは Preferences ウィンドウの [Controller](#) ページで実行可能です。詳細は [↑ 17.2.2, コントローラーページ \(Controller Page\)](#) を参照してください。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|------------------|-------------------------------------|
| フットスイッチ | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| エクスプレッションペダルスイッチ | ↑ 17.6.2, ボタンのアサイン |
| エクスプレッション・ペダル | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |
| ペダルインプット | ↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン |

14.3 コントローラーの視覚的表示

RIG KONTROL 3 の大半のコントロール部には LED を装備しており、コントロール部のアサイン状態をリアルタイムに示しています。素早い双方向性の RIG KONTROL 3 とソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによって NI コントローラーの全状況をリアルタイムに更新します。

各コントロール部の LED でオン/オフ 2 種類の状態を表示します。ライトの状態はコントロール部のタイプと状態に左右されます。

14.3.1 フットスイッチ

以下は RIG KONTROL 3 の 8 個のフットスイッチの LED の状態を表で示したものです。

| フットスイッチの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | Off |
| アサインしてあり、オンの場合 | On |



フットスイッチはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

フットスイッチの状態のコントロール

各フットスイッチの状態は 2 通りの方法で制御され、フットスイッチ操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではフットスイッチの操作と入力 MIDI メッセージによってフットスイッチの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。



各ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

14.3.2 エクスプレッション・ペダル

Expression Pedal のアサインは LED で表示されません。状態はペダルを見て確認してください。

Expression Pedal Switch のアサインは Pedal Switch LED (RIG KONTROL 3 の上にある Pedal とある部分です) で表示します。性質は上記のフットペダルと同様です。

14.3.3 ペダルインプット

一見して判るように、ペダルインプットには LED がありません。ハードウェア上でアサイン内容を確認することはできませんが、Controller Editor ウィンドウ上では可能です。

14.4 ディスプレイ

RIG KONTROL 3 の LED ディスプレイは単純にコントローラの現在のモードを表示します。

- GUITAR RIG モード（つまり、コントローラが専用ソフトウェアのインスタンスに接続してある場合）では、LED のディスプレイは現在読み込まれているプリセットの数を表示します。

- MIDI モード（つまり、コントローラが Controller Editor/NI ハードウェア・サービスへ接続されている場合）では、LED は「con」（Controller Editor の略）と表示します。

15 AUDIO KONTROL 1 の使用

この章では、AUDIO KONTROL 1 での設定に関してご説明致します。

AUDIO KONTROL 1 で MIDI モードを使用する場合、迷うことはありません。

- このコントローラーは、MIDI モードのみを使用します。 よってモード切替を行う必要はありません。
- コントローラーから Templates を選択することはできないので、Controller Editor を使用してください。
- 各テンプレートで AUDIO KONTROL 1 の全てのコントロール部 (Left ボタン以外) は 2 つのアサインを Knob Pages で使用することができます。 Basic ページ(デフォルト名称) では全コントローラーのアサインセットを備えており、Shift ページ (デフォルト名称) でももう一式のアサインメントセットを備えています。
- 左ボタンはノブページの切り替え用シフトボタンとして機能するので、このボタンのアサインはできません。

15.1 基本操作

AUDIO KONTROL 1 でノブページをロードする方法は以下です。

- ▶ 左ボタンを使って、2 つのノブページを切り換えてください。



AUDIO KONTROL 1 の左ボタンです。

Knob Pages の切り替え Gate vs. Toggle

左ボタンで 2 の操作モードを使用することができます。

- Gate モード: ボタンを押している間は Knob Page が起動します。
- Toggle モード: もう一度ボタンを押すまで Knob Page が起動します。

Controller Editor の左ボタンで任意のモードを選択します。 その方法は以下となります。

1. Device メニューで AUDIO KONTROL 1 を選択しているか確認してください。
2. インспекターの Pages ページで Shift Mode メニューをクリックして Gate または Toggle を選択します。

15.2 アサイン可能なコントロール部

アプリケーションコントロールバーのデバイスメニューで AUDIO KONTROL 1 を選択すると、以下のよう
なハードウェアエリアが表示されます。



AUDIO KONTROL 1 用ハードウェアエリアです。

このハードウェアエリアには、上部にノブページメニューと、現在選択しているコントロール部 (上図では右
プレイボタンを選択しています) を表示する赤いセレクトフレームがあります。

AUDIO KONTROL 1 には 3 つのボタン (左右中央ボタン) とジョグホイール (コントローラーノブ) があり
ます。

- 中央ボタンと右ボタン、コントローラーノブは自由にアサイン可能です。
- 左ボタンには特殊な性質があります (↑ 15.1, 基本操作参照)。

アサインパラメーター

以下ではコントローラーの各タイプ別アサインの全詳細を表にしています。

| コントロール部の種類 | アサインパラメーター |
|------------|--|
| 各ボタン | ↑17.6.2, ボタンのアサイン |
| コントローラーノブ | ↑17.6.7, アナログエンコーダー等へのアサイン |

15.3 コントローラーの視覚的表示

AUDIO KONTROL 1 の全コントロール部には LED を装備しており、コントロール部のアサイン状態をリアルタイムに示しています。素早い双方向性の AUDIO KONTROL 1 とソフトウェア上のハードウェアサービスのやり取りによって NI コントローラーの全状況をリアルタイムに更新します。

各コントロール部の LED の点灯/無点灯でオン/オフ 2 種類の状態を表示します。ライトの状態はコントロール部のタイプと状態に左右されます。

15.3.1 Left Button (左ボタン)

Left ボタンの LED でどのノブページが起動しているか表示します。

- 最初のノブページが起動していれば (Knob Page、デフォルト名称は「Basic」です)、左のボタンの LED はオフの状態となります。
- 2 番目ののノブページが起動していれば (Knob Page、デフォルト名称は「Shift」です)、左のボタンの LED はオンの状態となります。

15.3.2 コントローラーノブ

以下が AUDIO KONTROL 1 コントローラーノブ用 LED の表示条件です。

- コントローラーノブをアサインしていない場合、LED リングは光りません。
- コントローラ・ノブがアサインされると、LED リングが点灯します。

15.3.3 Middle と Right ボタン

以下の表は AUDIO KONTROL 1 の中央ボタンと右ボタンにある LED の各状態です。

| ボタンの状態 | LED の状態 |
|-----------------|---------|
| アサインしていない場合 | Off |
| アサインしているが、オフの場合 | Off |
| アサインしてあり、オンの場合 | On |



ボタンはインクリメント（増分）モード時には Off で 0 値、On は 0 値以上であることを示します。

ボタンの状態のコントロール

各ボタンの状態は 2 通りの方法で制御され、ボタン操作によるものと、MIDI フィードバックによるものがあります。

- Toggle モードではボタンの操作と入力 MIDI メッセージによってボタンの状態が変化します。
- Trigger、Gate、Increment 各モードでは、Inspector の [Assign](#) ページの [LED On](#) メニューで使用するコントロールモードを選択可能です。



各ボタンモードと LED On メニュー、MIDI フィードバックモードに関しては [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#)を参照してください。

16 同じ種類のユニットを複数使用する

いくつかの NI コントローラーで、Controller Editor 上で同じコンピュータに複数の機器を接続し、MIDI ターゲットによって同時にコントロールすることが可能です。複数接続を行うことで、DJ ソフトウェア上の各バーチャルデッキのコントロール、または複数のパラメーターへのアクセスが必要な各アプリケーションをコントロールすることができるので便利です。

以下は複数使用に対応している NI コントローラーの対応表です。

| NI コントローラー | 可能同時使用総数 |
|--------------------|----------|
| TRAKTOR KONTROL X1 | 4 |
| TRAKTOR KONTROL F1 | 4 |

Controller Editor を使用して、Templates、Knob Pages、及び各ユニットのアサインの作成と管理を行うことが可能です。TRAKTOR KONTROL X1 各機の区別を明確にする為に、各機器の名称を設定しておくといでしょう(例、Traktor Kontrol X1 - 1 .. Traktor Kontrol X1 - 4 等)。Traktor Kontrol X1 - 4 と表示されます)。

デフォルトでは全ての機器に同じ名称を使用しています。ですので、複数の機器を同時使用する場合は、全ての機器の名称を変更しておく必要があります。



以下のセクションでは TRAKTOR KONTROL X1 を使った使用例を紹介します。この設定方法は上の表にある各コントローラーに対しても有効です。

16.1 ユニットの名称変更

現時点で コンピューターに接続してある TRAKTOR KONTROL X1 は一つであるとします。二番目の機器を接続する前に現在接続している機器の名称を変更します。接続してある機器の名称を変更するには、以下の手順を行ってください。

1. Controller Editor を起動していない場合は、起動してください。
2. **File** メニューで *Preferences...* を選択します。
これで Preferences ウィンドウが開きます。
3. 左の **Controller** タブをクリックして **Controller** ページを開きます。

- このページで一番上のコントローラーメニューが *Traktor Kontrol X1 - 1* となっているか確認してください。そうではない場合は、このメニューをクリックし、リストの *Traktor Kontrol X1 - 1* を選択してください。Controller ページで接続してある TRAKTOR KONTROL X1 の設定を表示します。



Preferences ウィンドウの Controller ページで接続している TRAKTOR KONTROL X1 の設定内容を表示しています。

ページの一番下の Device Name menu には TRAKTOR KONTROL X1 にアサインしてある名称が表示されています。デフォルト名称は *Traktor Kontrol X1 - 1* です。

1. Device Name メニューをクリックし、他の名称を選択します (例 Traktor Kontrol X1 - 2)。選択すると、ダイアログが聞き名称を変更したことをお知らせします。



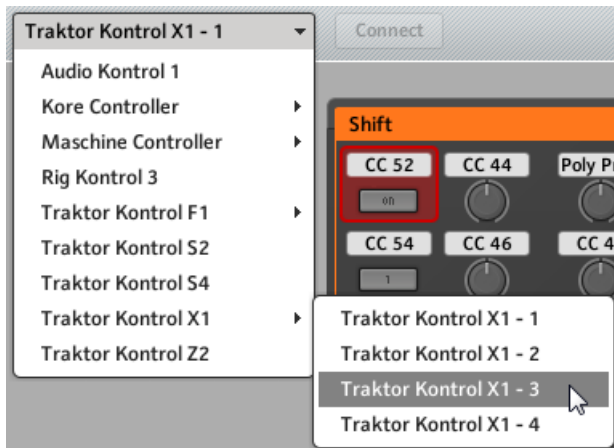
2. ダイアログの指示に従い、機器を再接続します。ダイアログが閉じます。
 3. Preferences ウィンドウの右下隅にある **OK** をクリックしてウィンドウを閉じます。
 4. 二番目の TRAKTOR KONTROL X1 をコンピュータに接続します。
- ここまでで二つの TRAKTOR KONTROL X1 をコンピュータに接続したことになります。
これらの両方を MIDI モードにし、MIDI リモートコントロール用に同時に使用することが可能となります。

二番目の TRAKTOR KONTROL X1 はデフォルト名称のままです。ここで行った名称変更は 1 番目の TRAKTOR KONTROL X1 に対してのみです。

コンピュータに更に X1 を接続する場合は、上記の手順を再度行ってください (同時に最高 4 台の X1 を接続可能です)。

16.2 特定のユニットのテンプレートとノブページへのアクセス

Templates、Knob Pages、及び TRAKTOR KONTROL X1 の各アサインの確認、編集を行うには、Application Control Bar の Device メニューでその名称を選択してください。



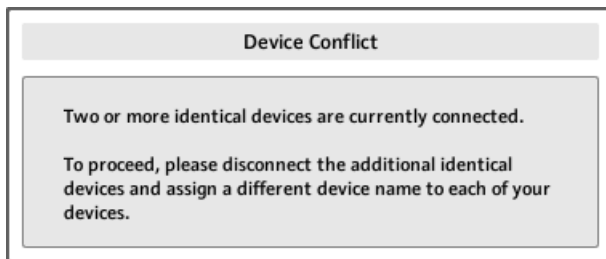
デバイスメニューです。



関係する機器が接続してある場合は、コントローラーの名称を Controller Editor で変更することが可能です。コンピュータにユニットを接続していない場合は、そのユニット用のプリファレンスウィンドウの **Controller** ページが灰色表示となり無効の状態となります。

16.3 機器の干渉を解決する。

追加した TRAKTOR KONTROL X1 の名称が既に接続してある機器と同一の名称である場合、警告ダイアログが表示されます。



このメッセージは最低 2 台の TRAKTOR KONTROL X1 を接続し、事前にどちらかの機器名称を変更していない場合に表示されます。

ダイアログの指示に従って追加した機器を取り外し、接続してある機器の名称を前述したように変更してから 2 台目の機器を接続してください。

他の TRAKTOR KONTROL X1 が使用している名称を選択すると、Controller Editor はその機器名称を現在編集している機器に適用してよいか質問します。選択する名称は現在接続していない機器名称、または他の機器に対し全く使用していない名称を選択してください。選択すると、コントローラーに名称が適用されます。機器名称を現在使用している場合 (機器を接続している場合) 機器名称の前に印「*」が表示され、その名称を用いて機器を使用中であることを示します。コントローラーの名称変更を行うには、上記の手順を繰り返してください。

17 リファレンス

この章では体系的に Controller Editor の全ユーザーインターフェイスについて解説します。Controller Editor は NI コントローラーのリモートコントロールシステムの中枢部です。マッピング・アプリケーションは、NI コントローラーによる動作と MIDI イベント (MIDI ハードウェア、ソフトウェアで実行すること) の間のやり取り、を記憶しています。

17.1 アプリケーションメニューバー (Application Menu Bar)

Controller Editor メニューバーには 3 つのメニューがあり、それらは、File Menu、View Menu、Help Menu となっています。



3 つのメニューを備えた、アプリケーションメニューバーです (Windows の画面です)。

17.1.1 ファイルメニュー (File Menu)

File メニューでは、設定ファイルを管理し、アプリケーション全体の動作を調節し、Controller Editor を終了することができます。メニューには以下のエントリーがあります。

- Open Configuration: ダイアログが開き、読み込みたい設定ファイルを選択することができます。設定ファイルには、Controller Editor で使用するための全てのデータセットが入っています。1 台の NI コントローラーの為に使用するデータのセットは、テンプレートの全リストと、現在選択しているテンプレートのインデックスを含んでいます。まとめると、コンフィギュレーションファイルには Controller Editor を使用する際の全データを全て保管しているということになります。設定ファイルを読み込むには、File メニューから *Open Configuration* を選択し、表示されるダイアログでご希望の設定ファイルを検索し、それをダブルクリックしてください (またはクリックしてから、「Open」ボタンをクリックしてください)。現在読み込まれている設定と差し替えられます。
- Save Configuration ...: でダイアログが表示され、コンフィギュレーションファイルを別名称で保存します。ダイアログ内で、新しいコンフィギュレーションファイル用の希望する名称を入力してから、Save ボタンをクリックします。



バックアップの機能として、*Save Configuration ...* というコマンドも使うことができます。設定ファイルをどこか他の所に保存し (ハードドライブ、USB キー等)、それを再度読み込むことができます。



File メニューには *Save* のエントリーはありません。Controller Editor が次にソフトウェアを開く際に、現在の設定を記憶しています。他の設定ファイルを読み込むと、現在の設定に上書きされますので、ご注意ください。

- Open Template...: ダイアログが開くと、現在選択されている NI コントローラのテンプレート・ファイルを選択できます。テンプレートはインスペクタのテンプレートリストへ追加されます。このコマンドはテンプレートエディットメニュー (Template Edit Menu) にあるコマンド *Append* と同等です (テンプレートリストとテンプレートエディットメニューに関しては [↑ 17.5.1, Templates ページ](#)を参照してください)。
- Preferences...: Preferences ウィンドウを開きます。このウィンドウで Controller Editor のグローバルパラメーターを変更します。有効なパラメーターの解説は [↑ 17.2, 環境設定ウィンドウ](#)を参照してください。
- Exit: Controller Editor アプリケーションを終了します。終了しても、背景で起動している NI Hardware Service によって全てのアサインは有効な状態を保ちます。

17.1.2 ビューメニュー

[View](#) メニューでは、Controller Editor インターフェイスのレイアウトをコントロールします。メニューには 2 つの項目があります。

- Select Device: このサブメニューでは、現在 MIDI リモートコントロールとして有効になっている全ての NI コントローラーをリスト表示します。このサブメニューでエントリーを選択することにより、閲覧/修正したい MIDI アサインがある NI コントローラーを選択します。ハードウェアエリアにはテンプレート/ノブページ/パッドページ/アサインがあり、これらはそれぞれ更新されます。アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar、[↑ 17.3.1, デバイスメニュー \(Device Menu\)](#)参照) の左にあるデバイスメニューから NI コントローラーを選択することも可能です。
- Hide/Show Hardware Device: Controller Editor インターフェイスにあるハードウェア・エリアを非表示/表示します。このコマンドはアプリケーションコントロールバーにある最小化/拡大ビューボタンと同じです。マウスを使って各コントロール部を選択し、アサインを閲覧/修正したい場合には、ハードウェアエリアを表示するのが便利です。マイナス面としては、ユーザーインターフェイスを全て表示するには、コンピュータスクリーンで多くのスペースを必要とすることです。Controller Editor が必要とするスペースを節約することもできます。このコマンドを選択して、ハードウェアエリアとアプリケーションコントロールバーの大部分を隠すことができます。ユーザーインターフェイスのこれらの部分が隠されていても、インスペクタの [Templates](#) と [Pages](#) ページで Templates、ノブページ、パッドページを管理できます。また *File > Preferences > General* ([↑ 17.2, 環境設定ウィンドウ](#)参照) と進んで

Touch Select オプションを起動し NI コントローラ上で対応するコントロール部を直接選択して各アサインの作業を続けることもできます。さらには、同じ **View** メニューにある *Select Device* エントリーで他の NI コントローラに切り換えることもできます。

17.1.3 ヘルプ・メニュー (Help Menu)

Help メニューでは Controller Editor を使用する際に役に立つ情報を提供しています。メニューには 5 つのエントリーがあります。

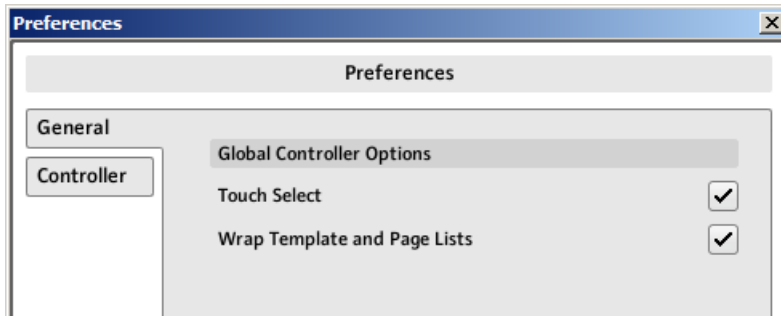
- **Open Manual**…: Controller Editor のインストールファイルにある PDF バージョンの本マニュアルを開きます。
- **Open Template Documentation**…: 特定の Native Instruments と第 3 社製品用を使用するためにファクトリーテンプレートの使用法を解説した資料 PDF を開きます。
- **Launch Service Center**…: NI サービスセンターを起動します。NI サービスセンター (NI Service Center) で Native Instruments 製品 (起動が必要な場合) のアクティベーションと製品アップデートを行います。NI サービスセンターの詳細については、サービスセンターインストールフォルダーにある別途のクイックスタートガイド (Quick Start Guide) を参照してください。
- **Visit the Knowledge Base**…: Native Instruments ウェブサイトの Knowledge Base をウェブブラウザ上で開きます。このウェブページでは各 Native Instruments 製品、及び Controller Editor の各情報を掲載しています。
- **Visit Native Instruments on the web**…: Native Instruments のホームページを開きます。
- **About**…: アバウトスクリーンを開き (Native Instruments ロゴをクリックするのと同様です) ます。このダイアログには、バージョン・ナンバー等の大切な情報が含まれています。

17.2 環境設定ウインドウ

環境設定 (Preferences) ウインドウには Controller Editor と各 NI コントローラ用のパラメーターを含んでいます。

- ▶ Preferences ウインドウを開くには、Application Menu Bar の **File** メニューをクリックし、*Preferences*…を選択します。

Preferences ウインドウは **General** ページと **Controller** ページがあり、各タブをクリックすることで表示します。



Preferences ウインドウとその左にある General と Controller タブです (General ページを表示しています)。

17.2.1 ジェネラルページ (General Page)

General ページには 2 つのオプションがあります。

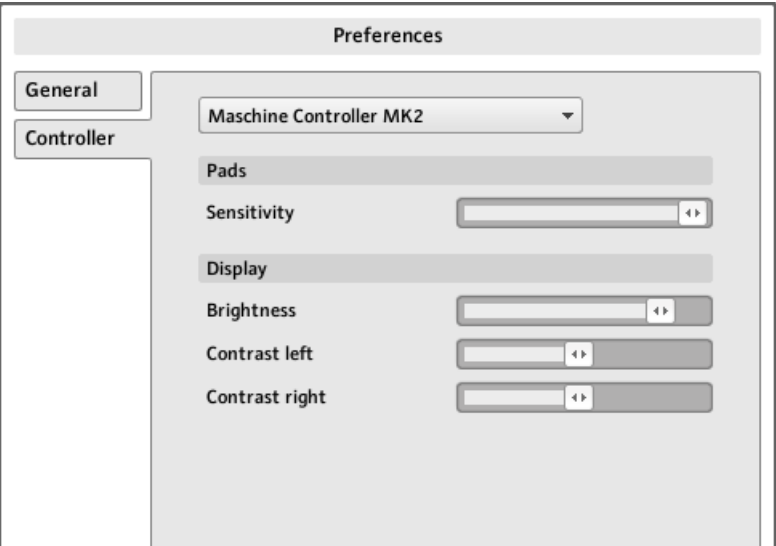
- Touch Select: このオプションが有効な場合、ご希望のコントロール部を NI コントローラから直接選択することができ、どんなコントロール部も選択が直感的です。このオプションはコントロール部をすぐにアサインするのに便利でしょう。これはハードウェアエリア（ここでコントロール部を選択します）とインスペクタの [Assign](#) ページ（ここで対応するアサインを閲覧、修正します）の間をマウスで何度も行ったり来たりする必要がなくなって便利です。NI コントローラ上の任意のコントロール部に触れると即座に、Controller Editor 上で自動的にそれが選択され（赤の選択フレームがそれをフォーカスしています）、そのアサインが自動的にインスペクタの [Assign](#) ページで表示されます。こうすることで、コンピュータスクリーン上の [Assign](#) タブに集中することができ、ハードウェア上の全ての選択が可能です。例えば、これは非常に多くのアサインをする際に非常に効率的です。さらに、これにより、ある特定の作業に対して使用する為のコントロール部のみを扱うことができます。この機能は最小化/拡大ビューボタンと一緒に使うこともできます（[↑ 17.3.4, 最小/拡張 \(Minimize/Expand\) ビューボタン](#)参照）。
- Wrap Template and Page Lists:有効にすると、コンピュータのキーボード、またはコントローラーのショートカットで Template または [Pages](#) リストの最後尾、または先頭部分からリストの先頭部分、または最後尾に移動することができます。



MASCHINE と KORE 系コントローラーではテンプレートとノブページでも同様の操作が行えます。[Wrap Template and Page Lists](#) オプションを使用しても各モードの表示内容が変わることはありません、

17.2.2 コントローラーページ（Controller Page）

Preferences ウィンドウの [Controller](#) ページで各 NI コントローラーの設定を調節します。



環境設定 (Preferences) ウィンドウの Controller ページです。ここでは MASCHINE MK2 コントローラーの設定を表示します。

1. 上部のコントローラメニューをクリックしてください。 このメニューでは、コンピュータにインストールされている全ての NI コントローラをリスト表示します。
2. ドロップダウンリストで、パラメーターを調整する NI コントローラーを選択します。

→ 選択に応じて、残りの [Controller](#) ページで、その NI コントローラーの設定が表示されます。

MASCHINE (MK2) コントローラーの設定

MASCHINE と MASCHINE MK2 コントローラー用セッティングはセッティングディスプレイモードのコントローラーのディスプレイの内容と同一です。 確認の為セッティング内容を表記しておきます。

| セクション/コントロール | 内容 |
|-----------------------------------|---------------|
| パッドセクション | |
| Sensitivity スライダー | パッドの感度を調節します。 |

| セクション/コントロール | 内容 |
|----------------------|-----------------------|
| ディスプレイセクション | |
| Brightness スライダー | ディスプレイのバックライトを調節します。 |
| Contrast left スライダー | 左ディスプレイのコントラストを設定します。 |
| Contrast right スライダー | 右ディスプレイのコントラストを設定します。 |

MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーの設定

MASCHINE MIKRO と MASCHINE MIKRO MK2 コントローラー用セッティングはセットアップディスプレイモードのコントローラーのディスプレイの内容と同一です。 確認の為セッティング内容を表記しておきます。

| セクション/コントロール | 内容 |
|-------------------|----------------------|
| パッドセクション | |
| Sensitivity スライダー | パッドの感度を調節します。 |
| ディスプレイセクション | |
| Brightness スライダー | ディスプレイの明るさを調節します。 |
| Contrast スライダー | ディスプレイのコントラストを調節します。 |

KORE コントローラの設定

KORE コントローラー用 [Controller](#) ページには以下の設定項目を含んでいます。

| セクション/コントロール | 内容 |
|---|-------------------------|
| ディスプレイセクション | |
| Display セクションのセッティングはセットアップディスプレイモードのコントローラーのディスプレイの内容と同一です。 確認の為セッティング内容を表記しておきます。 | |
| Contrast スライダー | ディスプレイのコントラストを調節します。 |
| Backlight スライダー | ディスプレイのバックライトを調節します。 |
| Touch Sensitivity スライダー | 8 個のコントローラーノブの感度を調整します。 |

| セクション/コントロール | 内容 |
|-----------------|--|
| ペダルセクション | |
| Recalibrate ボタン | KORE コントローラーの対応するインプットソケットに接続してあるペダルを再キャリブレートし、ペダルの稼動範囲情報を修正します。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |



KORE コントローラーで外部ペダルを使用する際、キャリブレーションは必ず行ってください。

RIG KONTROL 3 の設定

RIG KONTROL 3 では、Controller ページには以下の設定項目があります。

| ペダルセクション | 内容 |
|--------------------|---|
| Recalibrate ボタン | このボタンでエクスプレッションペダルと使用しているコントローラのペダルインプットに接続している外部ペダルの再キャリブレーションを行います。キャリブレーション処理を開始するには、このボタンをクリックしてください。ダイアログが表示され、全てのペダルを一番上、一番下、中心位置へと動かすよう指示されます。これでキャリブレーションは完了です。 |
| Ext Pedal 1/2 メニュー | ここで Pedal Input 1 (または 2) ソケットに接続しているハードウェアを選択します。ペダル、またはフットスイッチ、ring または tip を選択します。 |



RIG KONTROL 3 でエクスプレッションペダルと外部ペダルを使用する際、キャリブレーションは必ず行ってください。

| Initialization セクション | 内容 |
|-----------------------------|--|
| Start in MIDI-Mode チェックボックス | このチェックボックスにチェックを入れると、コンピュータを起動すると、NI コントローラーが MIDI で起動し、手動でモードを切り替える必要がなくなります。 |

TRAKTOR KONTROL X1 の設定

TRAKTOR KONTROL X1 では、Controller ページには以下の設定項目があります。

| エフェクトノブセクション | 内容 |
|-----------------|---|
| Recalibrate ボタン | このボタンで、8つのエフェクトノブ（TRAKTOR KONTROL X1 の上部にある2つの列に分かれたノブ）を再キャリブレートして、ノブの中心位置と稼動範囲の不正確な部分を修正します。キャリブレーション処理を開始するには、 Recalibrate ボタンをクリックしてください。この処理は3つのステップにわかれ、まず左一杯にノブを回し、次に右一杯にノブを回し、最後に中心位置へと回します。 |



キャリブレーションは出荷時に事前に行われているのでこの作業を必ず行う必要はありません。TRAKTOR KONTROL X1 の全ノブのキャリブレーション過程で、いくつかのノブでキャリブレーションに必要な中央ポジションの値 64 を読む動作が行われない場合があります。

| LED セクション | 内容 |
|----------------------------|---------------------------------|
| On-State brightness スライダー | コントローラーのボタンの On の状態の明るさを設定します。 |
| Off-State brightness スライダー | コントローラーのボタンの Off の状態の明るさを設定します。 |

| ステータスセクション | 内容 |
|-----------------------------|--|
| Device Name メニュー | ここで複数台接続された TRAKTOR KONTROL X1 コントローラーの各名称を選択します。複数の X1 を同時に使用する場合に便利です。詳細は ↑ 16, 同じ種類のユニットを複数使用する章 で確認してください。 |
| Start in MIDI-Mode チェックボックス | このチェックボックスにチェックを入れると、コンピュータを起動すると、コントローラーが MIDI で起動し、手でモードを切り替える必要がなくなります。 |

TRAKTOR KONTROL F1 の設定

TRAKTOR KONTROL F1 では、[Controller](#) ページには以下の設定項目があります。

| ノブセクション | 内容 |
|-----------------|--|
| Recalibrate ボタン | このボタンで F1 の上部にある4つの FILTER ノブを再キャリブレートします。キャリブレーション処理を開始するには、 Recalibrate ボタンをクリックしてください。この処理は3つのステップにわかれ、まず左一杯にノブを回し、次に右一杯にノブを回し、最後に中心位置へと回します。 |



キャリブレーションは出荷時に事前に行われているのでこの作業を必ず行う必要はありません。TRAKTOR KONTROL F1 の全ノブのキャリブレーション過程で、いくつかのノブでキャリブレーションに必要な中央ポジションの値 64 を読む動作が行われない場合があります。

| フェーダーセクション | 内容 |
|-----------------|--|
| Recalibrate ボタン | このボタンで垂直フェーダーを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |

| LED セクション | 内容 |
|----------------------------|---------------------------------|
| On-State brightness スライダー | コントローラーのボタンの On の状態の明るさを設定します。 |
| Off-State brightness スライダー | コントローラーのボタンの Off の状態の明るさを設定します。 |

| ステータスセクション | 内容 |
|-----------------------------|--|
| Device Name メニュー | ここで複数台接続された TRAKTOR KONTROL F1 コントローラーの各名称を選択します。複数の F1 を同時に使用する場合に便利です。詳細は ↑ 16, 同じ種類のユニットを複数使用する章 で確認してください。 |
| Start in MIDI-Mode チェックボックス | このチェックボックスにチェックを入れると、コンピュータを起動すると、コントローラーが MIDI で起動し、手動でモードを切り替える必要がなくなります。 |

TRAKTOR KONTROL S2/S4 の設定

TRAKTOR KONTROL S2/S4 では、[Controller](#) ページには以下の設定項目があります。

| ノブセクション | 内容 |
|-------------------------------|--|
| FX Recalibrate ボタン | このボタンで FX ノブを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |
| EQs & Filters Recalibrate ボタン | このボタンで EQ と FILTER ノブを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |

| フェーダーセクション | 内容 |
|---------------------------------|---|
| Vertical Faders Recalibrate ボタン | このボタンで垂直フェーダーを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |
| Crossfader Recalibrate ボタン | このボタンでクロスフェーダーを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |

| ジョグホイールセクション | 内容 |
|-----------------------|---|
| Left Recalibrate ボタン | このボタンで左ジョグホイールを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |
| Right Recalibrate ボタン | このボタンで右ジョグホイールを再キャリブレートします。キャリブレーションの処理を開始するには、Recalibrate ボタンをクリックし、表示される画面に従ってください。 |



S4 を始めて使用する場合や、S2/S4 を他の場所まで移動した場合は、キャリブレーション（特にジョグホイールのキャリブレーション）を実行することを推奨します。

| LED セクション | 内容 |
|----------------------------|---------------------------------|
| On-State brightness スライダー | コントローラーのボタンの On の状態の明るさを設定します。 |
| Off-State brightness スライダー | コントローラーのボタンの Off の状態の明るさを設定します。 |

| フットスイッチセクション (S4 のみ) | 内容 |
|----------------------|---|
| Active メニュー | FOOTSWITCH ソケットに接続しているフットスイッチの配線タイプを選択します。Ring または Tip を選択してください。 |

| ステータスセクション | 内容 |
|-----------------------------|---|
| Start in MIDI-Mode チェックボックス | このチェックボックスにチェックを入れると、コンピュータを起動すると、コントローラーが MIDI で起動し、手動でモードを切り替える必要がなくなります。 |

AUDIO KONTROL 1 の各設定

AUDIO KONTROL 1 では、[Controller](#) ページには以下の設定項目があります。

| Direct Monitoring Section(ダイレクトモニタリングセクション) | 内容 |
|---|---|
| Audio Channels メニュー | ここで Direct Monitoring シグナルを送信するアウトプットのペアを選択します。 1/2、 3/4 のペアを選択するか、All 選択することができます。 |

| ステータスセクション | 内容 |
|---|---|
| Start in MIDI-Mode チェックボックス | このチェックボックスにチェックを入れると、コンピュータを起動すると、コントローラーが MIDI で起動し、手動でモードを切り替える必要がなくなります。 |

17.3 アプリケーションコントロールバー (Application Control Bar)

アプリケーションコントロールバーには、Controller Editor の性質をコントロールするグローバル機能を設置してあります。



アプリケーションコントロールバーは、Controller Editor の重要な機能を含んでいます。

次のセクションでは各部の詳細を解説します。

17.3.1 デバイスメニュー(Device Menu)



デバイスメニューです。

デバイスメニューでは、どの NI コントローラーアサインで作業しているかが分かります。さらに、別の NI コントローラーに切り換えて、アサインの閲覧/エディットができます。これは、アプリケーションメニューバーの **View** メニューにある *Select Device* サブメニューと同じです。更に現在接続している全ての NI コントローラーには (*) マークがつき、機器が使用中であることを示します。

他の NI コントローラーへ切り換えるには、以下の方法で行ってください。

1. デバイスメニューをクリックして全ての MIDI を使用する NI コントローラーを含んだドロップダウンメニューを表示します。
2. リストで NI コントローラーを選択します。

ハードウェアエリアはこれに従って更新され、全てのテンプレート/ノブページ/パッドページ/アサインが新しく選択された NI コントローラーのために呼び出されます。

全てのパラメーターと設定内容は、機器メニュー (Device Menu) で選択してある NI コントローラーのコントローラーエディターインターフェイスに表示されます (アプリケーションコントロールバーの右端にある MIDI アクティビティインディケーターと NI ロゴは除く)。



現在 MIDI モードになっている全てのコントローラーは、どのコントローラーが Controller Editor で表示されていようとも、依然として有効です。

17.3.2 コネクトボタン (Connect Button)



Connect ボタン

Connect ボタンを使えば、NI コントローラが現在専用ソフトウェア（つまり、KORE、GUITAR RIG、TRAKTOR、MASCHINE）をコントロールしている場合、NI コントローラを「呼び出す」ことができます。これは MIDI モード切り替えをハードウェアショートカットを使用する代わりにソフトウェアで実行する為のものです。

NI コントローラーは同時に複数のアプリケーションに接続することは出来ません。

- NI コントローラがその対応ソフトウェア（例えば KORE2、もしくはコンピュータ上で現在起動している様々なプラグインインスタンス）へ接続することができます。

または

- NI コントローラーから全ての MIDI ターゲットをリモートコントロールするゲートの役割を担うハードウェアサービスに接続することもできます。これらのアサインは Controller Editor で行います。

Controller Editor を起動すると、Controller Editor は自動的に NI コントローラーに接続されます。基本的に最後に起動したアプリケーションが、NI コントローラーに接続される構造になっています。

Connect ボタンがオフ(ボタンが点灯していない状態です)の場合、NI コントローラーは専用ソフトウェア(例 MASCHINE コントローラーの専用ソフトは MASCHINE ソフトウェアとなります)と連動する状態になります。




- ▶ MIDI モードに切り替え NI コントローラーを Controller Editor に接続する場合は、**Connect** ボタンをクリックします。

→ **Connect** ボタンが点灯します。



RIG KONTROL 3 以外のコントローラーではコントローラーを MIDI モードに切り替えるために Controller Editor を開く必要はありません。切り替えはハードウェアのコントローラー上で行うことが可能です。詳細は [↑ 3.1, NI コントローラーを MIDI モードに切り替える](#)を参照してください。

ここでは **Connect** ボタンの各状態を記載しておきます。

| NI コントローラー | コネクトボタン (Connect Button) | |
|-------------------------|--|---|
| MIDI モードが有効な場合 | 点灯 |  |
| MIDI モードが無効な場合 | オフ (ここをクリックしてコントローラーを MIDI モードに切り替えます) |  |
| 接続していない / インストールしていない場合 | 灰色表示となります。 |  |

まとめると、[Connect](#) ボタンは常に NI コントローラーの状態を示しているということになります。

17.3.3 テンプレートセレクトメニュー(Template Select Menu)



テンプレートセレクトメニューで、ご希望のテンプレートが選択できます。

テンプレートセレクトメニューでは、デバイスメニューで選択されている NI コントローラー用に、全てのテンプレートのリストの中から 1 つテンプレートを選択することができます。メニューにはテンプレートリストの全テンプレートが含まれています(Inspector の Templates ページにあります)。



テンプレートについての詳細は、セクション [↑4.3.4, テンプレート \(Templates\)](#)を参照してください。

- ▶ 特定のテンプレートを読み込むには、テンプレートセレクトメニューをクリックして、リストからエントリを選択してください。
- 選択した Template は自動的にロードされます。それまで表示していたテンプレートと、関連する Knob Pages、Pad Pages (MASCHINE コントローラーのみ)、アサインが変更します。



詳細はセクション [↑17.5.1, Templates ページ](#)を確認してください。

17.3.4 最小/拡張 (Minimize/Expand) ビューボタン



最小化/拡大ビューボタンです。

最小化/拡大ビューボタンは、左右のどちらかの小さな矢印で表示されます。このボタンで、ハードウェアエリア（アプリケーションコントロールバーの一部）を表示/非表示にすることができ、スクリーンのスペースを節約することができます。スクリーン上の Controller Editor ウィンドウのサイズを縮小することにより、他のアプリケーションをより良く見渡せることができます。

このボタンはアプリケーションメニューバーの **View** メニューにある *Hide/Show Hardware Device* コマンドと同様です。

- ▶ ハードウェアエリアを表示している場合は、Minimize/Expand View ボタンをクリックして非表示にします。
- Controller Editor インターフェイスが縮小します(ハードウェアエリアが消え、アプリケーションメニューバーと Inspector が表示された状態となるので、アプリケーションコントロールバーは、最初/表示ビューボタン、テンプレートセレクトメニュー、最小化表示された状態の MIDI アクティビティインジケータと NI ロゴが表示されます。



最小化された Controller Editor です。

- ▶ ハードウェアエリアを再表示するには、最小化/拡大ビューボタン（Minimize/Expand View ボタン、小さな左の矢印）を再度クリックしてください。

この機能はハードウェアエリアを使用しないときに便利です。

- テンプレートとノブページ/パッドページのみを管理したい場合は、インスペクタの [Templates](#) と [Pages](#) ページのみが必要となります。

- *Preferences > General > Global Controller Options* と進んで **Touch Select** オプションを有効にすると (↑17.2.1, [ジェネラルページ \(General Page\)](#)参照)、全てのコントロール部を直接 NI コントローラから選択できます。そのため、ハードウェアエリアがなくなり、インスペクタ上でアサインを引き続き行うことができます。



Controller Editor が最小化している時に、他の NI コントローラへ切り換えることができます。これはアプリケーションメニューバーのビューメニューにある *Select Device* エントリを使って行うことができます。

17.3.5 MIDI アクティビティーインジケータ (MIDI Activity Indicator)



MIDI アクティビティ・インジケータ

MIDI アクティビティーインジケータで MIDI の送受信 (**In/Out**) 情報を表示します。この機能は Controller Editor とハードウェアとソフトウェアの MIDI が正常に機能しているか確認するために便利な機能で、特に MIDI デバッグを目的として使用します。



MASCHINE と MASCHINE MK2 コントローラーではモニターディスプレイモードを使用して MIDI メッセージの詳細を確認することができます。↑5.4.6, [モニターディスプレイモード \(Monitor Display Mode\)](#) (MASCHINE) または ↑6.4.6, [モニターディスプレイモード \(Monitor Display Mode\)](#) (MASCHINE MK2) を参照してください。

17.3.6 NI ロゴ



NI ロゴです。

アプリケーションコントロールバーの右にある NI ロゴをクリックすると、About スクリーンが開きます。About スクリーンではバージョン情報等の Controller Editor インストール内容に関する情報が含まれています。



About スクリーンは、アプリケーションメニューバーの Help メニューで *About...* エントリを選択して開くこともできます

17.4 ハードウェアエリア (Hardware Area)

ハードウェアエリアを表示すると ([↑ 17.3.4, 最小/拡張 \(Minimize/Expand\) ビューボタン](#)参照) 基本的にデバイスメニューで選択した NI コントローラーを表示します。ハードウェアエリアの目的は 2 つあります。

- このエリアでは視覚的に NI コントローラーの内容を表示します。
- ここで Template、Knob Page (RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 以外)、Pad Page (MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ)と、ロード、編集を行う各コントロール部の選択を行います。例えば、NI コントローラが現在コンピュータへ接続されていない場合に特に有用です。この方法で、ハードウェアが現在なくても、アサインを用意することができます。



ハードウェアエリアのミニボタンのペアをクリックしても選択されない場合は、代わりにラベルフィールドをクリックしてください。

ハードウェアエリアでは NI コントローラーを正確に表示するだけに留まらず、使用感を向上する為のいくつかの追加機能を備えています。ラベルフィールド、セクションフレーム、ノブページエリア、ノブページメニュー (RIG KONTROL 3、TRAKTOR KONTROL S 以外)、パッドページエリア、パッドページメニュー (MASCHINE コントローラーのみ) がそれです。機能各詳細は以下を参照してください。

17.4.1 ラベルフィールド



ハードウェアエリアのコントロール部の横にあるラベルフィールド (Label Fields) です。

ハードウェアエリア内の MIDI アサイン可能なノブ、ボタン等のコントロール部にはそれぞれラベルフィールドが設けてあります。このフィールドの内容は Inspector 内の [Assign](#) ページ上部のラベルフィールドと同じで、コントロール部を名称とともに確認することが出来ます。

コントロール部に名称が設定されていない場合、ラベルフィールドではコントロール部にアサインされたデフォルトの MIDI メッセージ名を表示します。

その他のアサイン領域と同様に、これらの名称は各ノブページ/パッドページ/テンプレートで保存されます。



コントロール部の多くはハードウェア・エリアに名前がすでにあり、この名前は単純に専用ソフトウェア (MASCHINE、KORE、TRAKTOR、GUITAR RIG) 上の元々の名前を示しています。

17.4.2 セレクションフレーム (Selection Frame)



セレクションフレーム (Selection Frame) は現在使用しているコントロール部をハイライト表示します。

セレクションフレームは現在選択しているコントロール部を赤枠でハイライト表示します。ハードウェアエリアで他のコントロール部を選択する(または NI コントローラーで環境設定の Touch Select オプションを起動)と、セレクションフレーム (Selection Frame) がそのコントロール部をハイライト表示します。同時に Inspector の [Assign](#) タブでは、そのコントロール部のアサインプロパティを表示します。



ハードウェアエリアで同じ種類のコントロール部を複数まとめて選択、編集することも可能です。コンピュータのキーボードの[Shift] を押して、各コントロール部を選択してください。マウスをクリックドラッグして各コントロール部を操作することも可能です。

17.4.3 ノブページエリアとノブページメニュー (Knob Page Area/Knob Page Menu)



Knob Page エリアと Knob Page メニューは RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 にはありません。

ノブページエリア



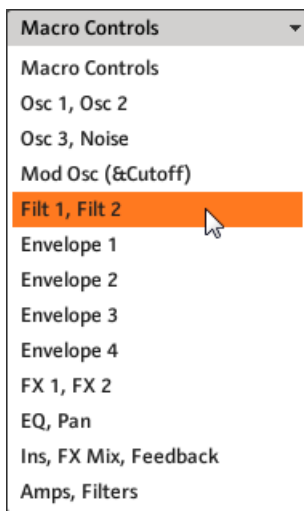
ノブページエリアでは、ノブページにある全てのコントロール部があります（ここでは MASCHINE コントローラを示しています）。

ハードウェアエリア内では、オレンジのフレームはいくつかのコントロール部を強調表示しています。このフレームはノブエリアを定義し、ここにはノブシステムに含まれている全てのコントロール部があります。



ノブページエリアにあるコントロール部に対して複数のアサインを行うことが可能で、このノブページでグループ化することも可能です。各ノブページでは、1つのコントロール部に対して1つのアサインが可能です (Controller Editor のマッピングシステムの解説はセクション [↑4.3, マッピングシステム](#)を参照してください)。

ノブページメニュー



ノブページ・メニューでは、他のノブページを選択することができます（ここでは MASCHINE コントローラーを示しています）。

ノブページエリアの左上隅のノブページメニューは、現在選択されたノブページの名前を表示します。さらに、これにより他のアサインを選択することも可能です。

- ▶ ノブページを選択するには、ノブページメニューをクリックし、リストからエントリーを選択します。このリストは Inspector の [Pages](#) ページのノブページリストと同様です。

選択されたノブ・ページは自動的に読み込まれ、現在読み込まれていたノブ・ページと差し替えとなります。

17.4.4 ページボタン (MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ) と左右矢印ボタン (MASCHINE MIKRO コントローラーのみ)



ページボタンで全 Pages リスト、またはテンプレートリストを閲覧することが可能です。

ページボタンは異なるノブページとテンプレートを検索するための別の方法です。これらの 2 つのボタンは、オレンジの矢印で示され、MASCHINE（MIKRO）コントローラの左上にあります。



MASCHINE (MIKRO) コントローラーの Page ボタン (左右矢印ボタン) を使うことも可能です。この方法はライブ環境下で便利でしょう。詳細は [↑ 5.1, 基本操作](#) と [↑ 7.1, 基本操作](#) を参照してください。

- ▶ 前/後ノブページをロードするには、ページボタンをクリックしてください。
 - 現在のノブページは [Pages](#) リストの前/後のページと差し替えになります。
- これらのボタンでテンプレートを検索することができます。
- ▶ 前/後 Template をロードするには、コンピュータキーボードの [Shift] を押しながらページボタンをクリックします。
- 現在のテンプレートはテンプレートリスト上の前/後のテンプレートと差し替えとなります。



[Pages](#) リストとテンプレートリスト内のノブページとテンプレートを管理するには、Inspector を使用してください。詳細は [↑ 17.5, インスペクター\(Inspector\)](#) を参照してください。

リストの最後に到達した時は (ここでは [Pages](#) リストのノブページの最後に到達したとします) 以下のどちらかの方法をとります。

- Preference ウィンドウ ([General](#) ページ) の [Wrap Template and Page Lists](#) オプションを有効にすると、Next ボタンを再度押すと、リストの最初へジャンプします。
- [Wrap Template and Page Lists](#) オプションを起動していない場合は、リストの末尾で Next ボタンを押してもリストの最初には移動できません。

17.4.5 パッドページエリアとパッドページメニュー (MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ) の選択

MASCHINE (MIKRO) コントローラーはノブページと似た追加ページシステムを備えており、そのページをパッドページと呼びます。パッドページで MASCHINE (MIKRO) コントローラーの 16 個のパッドの複数アサインの管理を一手に引き受けます。最大 8 ページ分の Pad Pages (全パッド用のアサインは合計 $8 \times 16 = 128$ となります) を使用することができます。

このパッドページ機能はオプション機能です。Inspector の [Pages](#) ページにある Enable Pad Pages ボタンでオンオフ切り替えしてください (セクション [↑ 17.5.2, Pages ページ](#) 参照)。

パッドページ機能が有効な場合は、8 個のパッドアサインセットにアクセス可能となります。この機能が無効の場合は、アサイン処理待機するパッド一組が表示されるのみとなります。



パッド・ページ・エリアと左上隅にある関連するパッド・ページ・メニュー。

四角で囲まれたパッドの部分は、パッドページエリアと呼ばれ、青のフレームで囲まれています。ノブページと同様、フレームの左上隅にあるパッドページメニューではパッドに対してどのアサインを現在読み込んでいるのかが表示され、ここで他のパッドページを選択することができます。

- ▶ 他のパッドページを選択するにはパッドページメニューをクリックして表示されるリストから他のエントリを選択します。ノブページと同様に、このリストは Inspector の [Pages](#) タブ内のパッドページリストと同じ内容です。

Group ボタン (MASCHINE コントローラーのみ)



GROUPS エリアには 8 つのグループボタンがあり、A-H とアルファベットがふってあります。各ボタンで 1 つのパッド・ページを選択します。

ページボタンでのノブページと同様、特定のパッドページを選択するには別の方法があります。それがグループボタンです。これらのボタンには [A](#) から [H](#) のアルファベットがふってあり、ハードウェアエリアの左中央の [GROUPS](#) にあります。

- ▶ 任意の Group ボタンを押して、対応するパッドページを選択します。



MASCHINE コントローラーの Group ボタンを使用することも可能です。この方法はライブ環境下で便利でしょう。



Enable Pad Page ボタンがインスペクターの [Pages](#) ページで無効だと、これらの8つのグループ・ボタンはハードウェアの他のコントロール・ボタンのように動作します。これらは自由にアサイン可能です。詳細については本マニュアルのセクション [↑ 17.5.2, Pages ページ](#) を参照してください。

17.5 インスペクター(Inspector)

Controller Editor のウインドウの右にある Inspector で Templates、場合によっては Knob Pages / Pad Pages、コントロールアサインの全ての編集と管理を行います。Inspector は常に表示された状態となります。



「Template」、「Knob Page」、「Pad Page」、等の詳細に関しては、セクション [↑ 4.3, マッピングシステム](#) をもう一度確認してください。

すでにお話しした通り、基本的なマッピングのワークフローとは、実際はアサインの構造を理解することにあります。もう一度 Controller Editor ウインドウで、確認してみましょう。

1. アプリケーションコントロールバーのデバイスメニュー(Device Menu)で使用する NI コントローラーを選択します。インストールしてあるコントローラーが一種類の場合は、そのコントローラーが自動的に選択されます。
2. テンプレートを選択してください。例えば、これはアプリケーション・コントロール・バーのテンプレート選択メニュー、あるいはインスペクターの [Templates](#) ページで行うことができます(下記参照)。テンプレートがロードされると、含まれている全ての有効なノブページとパッドページの各アサインが読み込まれます。
3. 編集したいコントロール部がノブページエリアにある場合は、ノブページも選択する必要があり、MASCHINE コントローラーのパッドがコントロール対象であり、パッドページを起動している場合は、パッドページを選択する必要があります。この作業はノブページ/パッドページメニュー、前後ページ/グループボタン、または Inspector の [Pages](#) ページでも行うことが可能です。コントロール対象が NI コントローラー上にある場合、この作業を行う必要はありません。

そのままのアサインのみを使用する場合は、何もする必要はありません。アサインの変更、確認をする方法は以下です。

1. エディットするコントロール部にフォーカスしてください。これはハードウェアエリアか、または (Touch Select オプションが Preferences ウィンドウの **General** ページで有効である場合) コントローラ上でご希望のコントロール部をクリック/タッチすることで、直接行うことができます。
2. インスペクタ (下記参照) の **Assign** ページを検索し、このコントロール部のアサインプロパティを微調整してください。

Inspector 内のページ

Inspector には 3 つのページがあり、各ページで Controller Editor のマッピングシステム内の各部を編集します。

- **Template** ページにより、テンプレートを管理することができます。
- **Pages** ページにより、ノブページを整理することができます。このページは RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 にはありません。MASCHINE コントローラを使用する場合は、この **Pages** ページで Pad ページを有効にし、整理することができます。
- 最後に重要なことですが、**Assign** ページにより、ハードウェア・エリアで現在選択されているコントロール部の MIDI アサインを非常に正確にエディットすることができます。

各 3 種のページについてもう一度解説します。通常使用に対応した例をとってテンプレート、ノブページ/パッドページ、アサインの順に解説します。

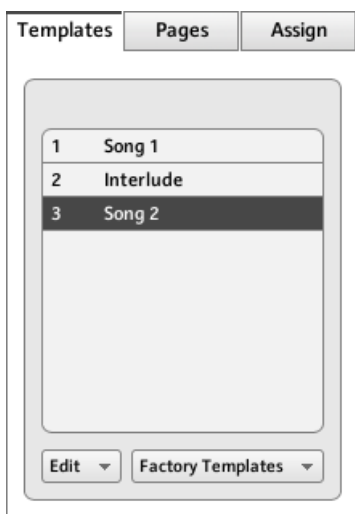
17.5.1 Templates ページ

Templates ページで Templates を選択/管理します。テンプレートは Controller Editor のマッピングシステムの最上階層に設けてあります (コンフィギュレーションファイルが更に上の階層にありますが、ここでは無視してください)。テンプレートはアサインの全設定内容、ノブページ、パッドページを含み、例えば、ハードウェア楽器の設定、ライブ用のソフトウェアの設定内容、ライブセット内の曲等に使用します。

- ▶ **Templates** ページを表示するには、インスペクターの上部にある **Templates** タブをクリックしてください。

テンプレートリスト

Templates ページの上部にはテンプレートリストがあり、ここで全てのテンプレートが表示されます。



テンプレートページの上部の Templates ページです。

このリスト内の各エントリー全てがテンプレートです。現在選択しているテンプレートはハイライト表示されます。

- ▶ 他のテンプレートを選択するには、エントリーをクリックします。
- 選択したテンプレートをロードすると、同時に対応するノブページとパッドページ、コントロールアサインもロードされます。



アプリケーション・コントロール・バーで読み込まれたテンプレート選択メニューで、他のテンプレートも選択できます (↑ 17.3.3, [テンプレートセレクトメニュー\(Template Select Menu\)](#)参照)。

テンプレートリスト内の各エントリーにはテンプレートナンバーとテンプレート名前が含まれています。テンプレートナンバー (Template Number) は、その役割の性質上編集することは出来ません。テンプレート名前は編集可能です。

- ▶ テンプレートの名前を変更するには、その名前をクリックして (ハイライト表示となります)、新しい名前を入力し、コンピュータキーボードで「Enter」を押してください。

リスト内のテンプレートをドラッグ/ドロップして任意の順序に変更することも可能です。Templates の順序を変えることで、複数のテンプレートをライブパフォーマンス等で効率よく活用することができます。MASCHINE と KORE コントローラーでは以下の方法でテンプレートの順序を変更することが可能です。

- ▶ MASCHINE コントローラー: SHIFT を押しながら Page ボタンを使用、または Template ディスプレイモードに切り替えます(↑5.4.4, [ノブページディスプレイモード \(Knob Pages Display Mode\)](#)参照)。
- ▶ KORE コントローラー: テンプレートディスプレイモードに切り換えてください (↑9.4.6, [テンプレートディスプレイモード \(Templates Display Mode\)](#)参照)。

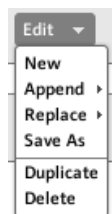


RIG KONTROL 3、TRAKTOR KONTROL X1/F1、TRAKTOR KONTROL S2/S4、AUDIO KONTROL 1 ではコントローラーからテンプレートの切り替えを行うことはできません。

テンプレートの数が増えると、右側にスクロールバーが現れるので、そのバーを使ってリスト内を移動します。

Edit メニュー

テンプレートリストの下に [Edit](#) メニューがあり、ここから重要な管理機能へアクセスすることができます。これらの機能へアクセスするには、メニューをクリックして、任意のエントリを選択してください。



Template リストの下で Edit メニューです。

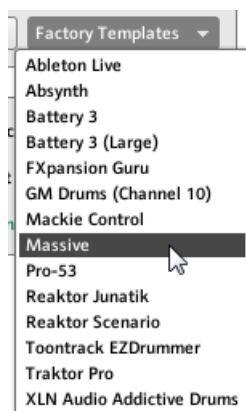
メニューには以下のコマンドがあります。

- New: で新規デフォルトテンプレートを作成します。この新規テンプレートはリストの最後に追加されます。テンプレートは制限なく作成することが可能です。
- Append: ダイアログが開き、そこでハードドライブ上のご希望のテンプレートファイルを検索し、読み込むことができます。テンプレートファイルを選択し、[OK](#) (またはテンプレートファイルをダブルクリックします) をクリックすると、テンプレートがリストの最後に移動し、自動的に現在選択しているテンプレートとしてロードされます。

- Replace: ダイアログが開き、そこでハード・ドライブ上のご希望のテンプレート・ファイルを検索し、読み込むことができます。テンプレートファイルを選択して、**OK** をクリックしてください（またはテンプレートファイルをダブルクリックしてください）。テンプレートはロードされ、テンプレートリストで現在選択されているテンプレートと切り替わります。
- Save As: 選択したテンプレートをハードディスクに保存する為のダイアログを開きます。この機能により、オリジナルのテンプレートを失うことなく新規テンプレートを作成することが可能となります。
- Duplicate: 選択したテンプレートを複製し、リスト上では現在選択しているテンプレートの一段下の場所に配置します。
- Delete: 選択したテンプレートを削除します。削除したテンプレートの下のエントリが削除にあわせて一段上に移動します。

Factory Templates メニュー

Edit メニューの隣の **Factory Templates** メニューから Controller Editor が用意したファクトリーテンプレートをロードします。テンプレートをロードするにはメニューをクリックして任意のエントリを選択します。

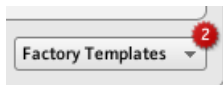


テンプレートリストの下の Factory Templates メニューです。



Factory Templates メニューで選択したテンプレートがテンプレートリストにロードされます。テンプレートリストにロードしたテンプレートを編集、削除してもファクトリーテンプレート自体に影響はありません。

更に前回 Controller Editor を使用したことにより新規ファクトリーテンプレートがある場合は、メニューの右上に印がつきます。



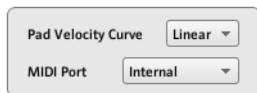
2つの新規 Factory Templates がメニューに含まれています。

テンプレートプロパティ (Template Properties)



TRAKTOR KONTROL X1/F1/S2 にはテンプレートプロパティエリアはありません。

テンプレートプロパティ (Template Properties) エリアにはテンプレートリストで選択したテンプレートの設定内容を含んでいます。



Templates 上のテンプレートプロパティ (MASCHINE コントローラー用の画面を表示しています) です。

選択しているコントローラーによって、テンプレートプロパティには最大3つの要素が含まれ、それらは [Pad Velocity Curve](#) メニュー、[MIDI Port](#) メニュー、[Host Transport Control](#) チェックボックスとなります。これらについては以下で解説します。

Pad Velocity Curve メニュー (MASCHINE 系コントローラーのみ)

最初に [パッドベロシティーカーブ](#)メニュー (Pad Velocity Curve Menu) で、コントローラーのパッドの反応の仕方を、7種のベロシティーカーブのリストから選択します。ベロシティーカーブはパッドの圧力がベロシティー値に変換される際の指標となります。[Pad Velocity Curve](#) メニューでは、3つのソフトな曲線、3つのハードな曲線、1つの直線的な曲線から選択できます。ソフトな曲線は低い圧力の値を引き上げ、より高い圧力の数値を弱めます (対数応答)。ハードな曲線は低い圧力の数値を弱め、より高い圧力の数値を引き上げます (指数関数的応答)。直線的な曲線は圧力値をベロシティー値へ比例的に翻訳します。

MIDI ポートメニュー

MIDI In/Out 端子を備えた NI コントローラー用に、**MIDI ポート**メニューで MIDI メッセージを内部（バーチャル）MIDI ポートへ送信するか、NI コントローラーの外部（フィジカル）MIDI ポートへ送信するかを決定することができます。このメニューをクリックすると、2 つのオプションが現れます。

- Internal: MIDI メッセージは内部 MIDI を通じて伝達されます。この場合、コンピュータ上で起動している他のアプリケーションをメッセージ送信対象とします（使用するアプリケーションをこの MIDI ポートに対応するように、各アプリケーションの環境設定で設定しておく必要があります）。
- External: MIDI メッセージは NI コントローラーの MIDI アウトプットに送信されます。この場合、テンプレートをコントローラーの MIDI アウト端子を介して MIDI 対応ハードウェアに割り当てることが可能です。



MASCHINE MK2 コントローラーに **MIDI Port** メニューはありません。全 MIDI メッセージは内部 MIDI ポートを通じて伝達されます。

ホストトランスポートコントロール (MASCHINE 系コントローラーのみ)

Host Transport Control は MASCHINE ソフトウェアをプラグインとしてホスト上で使用している場合の特殊機能です。この機能で MASCHINE (MK2) または MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーのコントロール部を区別し、これによっていくつかの MASCHINE の機能はそのまま使用し、その他の機能をホストをコントロールするために使用することができるようになります。コントロール部は以下のように区別可能です。

- コントローラーの TRANSPORT セクションの PLAY、RESTART、Step Backwards、Step Forwards、ERASE ボタンはテンプレートで定義した内容と同じ MIDI メッセージを扱います。
- その他全てのコントロール部はホスト上の MASCHINE プラグインをコントロールします。

これによって MIDI でシーケンサーのトランスポート機能を使用しつつ、MASCHINE プラグインをコントローラーで 사용할ことが可能となります。



Host Transport Control 機能は MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合のみで機能します。

Host Transport Control



Host Transport Control チェックボックスです。

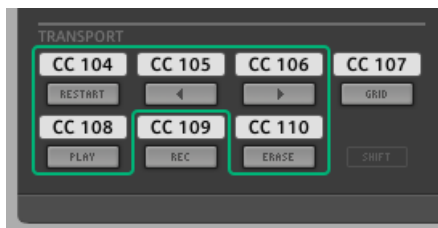
- ▶ **Host Transport Control** チェックボックスにチェックを入れることで選択しているテンプレートの Host Transport Control 機能を起動、起動解除します。



Host Transport Control オプションはテンプレートプロパティにあり、各テンプレートごとでこの機能を有効、無効に設定できます。

Host Transport Control を起動しており、コントローラーでホスト上の MASCHINE プラグインを操作している場合は次の状態になります。

- コントローラーでは PLAY、RESTART、Step Backwards、Step Forwards、ERASE ボタンが薄く点灯し、これらが MIDI モードであることを示します。
- コントローラーのその他の部分は画面も含めて MASCHINE の通常の性質となります。
- Controller Editor でハードウェアエリアの対応するボタンがハイライト表示されます。



各ボタンのアサインを編集している場合は、コントローラー全体が MIDI モードとなるので、解除する場合は SHIFT + MIDI を押して MASCHINE モードにします。

17.5.2 Pages ページ



Pages ページは RIG KONTROL 3 と TRAKTOR KONTROL S2 にはありません。

Pages ページで、ノブページとパッドページを選択、管理します。

- ▶ **Pages** ページを表示するには、インスペクターの上部にある **Pages** タブをクリックしてください。

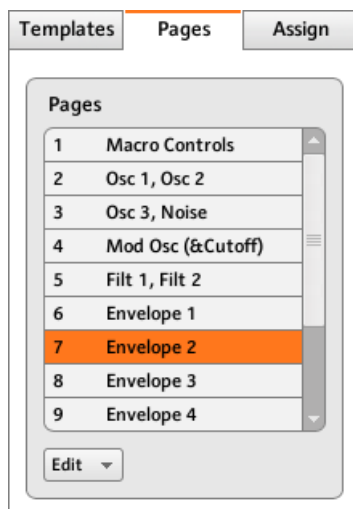


Controller Editor のマッピングシステムの構造上、**Pages** ページでの編集内容は現在選択しているテンプレート内にある、ノブページとパッドページにも反映されることを考慮しておいてください。

ノブページはハードウェアエリアのノブページエリアに存在するコントロール部のアサイン群です。例えば、ノブページはターゲットのインストゥルメントの特定のパッチのアサイン、またはインストゥルメントの特定のセクション（フィルタセクション、エフェクトセクション等）のアサイン、またはセットアップ上の異なるインストゥルメントのアサインを保存するのに使用できます。

Pages リスト

[Pages](#) ページは上記で説明した [Templates](#) ページにいくつか類似点があります。 [Templates](#) ページと同様に [Pages](#) ページ上部には [Page](#) リストがあります。このリストは現在のテンプレートで使用可能な全てのノブ・ページを表示しています。



Pages ページ上部にある Pages リストです。

このリスト内の各エントリー全てがノブページです。現在選択しているノブページはハイライト表示されます。

▶ 他のノブページを選択するには、任意のエントリーをクリックします。

→ 選択したノブページは対応するコントロールアサインと共に自動的にロードされます。



ハードウェアエリアのノブページエリアの上部のノブページメニュー、またはページボタンで他のノブページを選択することもできます。ノブページメニューとページボタンは両方ともハードウェアエリアか、NI コントローラーにあります。詳細については、[↑17.4.3, ノブページエリアとノブページメニュー \(Knob Page Area/Knob Page Menu\)](#)と[↑17.4.4, ページボタン \(MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ\)](#)と左右矢印ボタン (MASCHINE MIKRO コントローラーのみ)を参照してください。

Pages リストの各エントリーは、それぞれ番号と名称を含んでいます。ノブページナンバー (Knob Page Number) はその役割の性質上編集することはできません。ノブページネームは編集可能です。

- ▶ ノブページの名前を変更するには、その名前をクリックして (ハイライト表示となります)、新しい名前を入力し、コンピュータキーボードで「Enter」を押してください。

テンプレートリストと同様、リスト上のノブページの順番をドラッグ&ドロップで変更することができます。

- ▶ リスト上のノブページを移動するには、エントリーをクリックして、マウスを押したままマウスを縦に動かし、任意の場所でマウスボタンを放してください。

→ ノブページがリスト上の新しい場所に移動します。

リスト内の順序を管理することで、ライブでの使用時に曲の中の異なるパートに対してのノブページの使用を簡潔なものとします。順序を整然と管理しておけば、ライブ中は NI コントローラーのページボタンが使用できる場合はそれらを使用し、ページ移動操作をするのみとなります。



TRAKTOR KONTROL X1/F1/S4、AUDIO KONTROL 1.のノブページの順序を変えることはできません。

ノブページの数が増えると、右側にスクロールバーが現れるので、そのバーを使ってリスト内を移動します。

Edit メニュー (MASCHINE 系コントローラー、KORE コントローラーのみ) の選択

Pages リストの下 **Edit** メニューで各管理機能を使用します。

- ▶ これらの機能へアクセスするには、**Edit** メニューをクリックして、任意のエントリを選択してください。



Pages の下にある Edit メニューです。

メニューには以下のコマンドがあります。

- **New:** で新規デフォルトノブページを作成します。この新規ノブページはリストの最後に追加されます。ノブページは制限なく作成することが可能です。
- **Duplicate:** 選択したノブページを複製し、リスト上では現在選択しているテンプレートの一段下の場所に配置します。この機能は内容が殆ど同じノブページを、白紙の状態から作成する手間を省いて作成します。
- **Copy:** OS のクリップボードへ選択したノブ・ページが保存されます。これは特定のノブ・ページを他のテンプレートへ移動またはコピーするのに非常に便利です。希望するノブページを選択したら、この *Copy* コマンドを選択して他のテンプレートへ切り換えてください (このマニュアルで解説しています)。インスペクターの [Pages](#) ページへ戻り、コピーしたノブページを挿入したい [Pages](#) リストのエントリを選択して、*Paste* コマンドを使用してください (以下参照)。
- **Paste:** リスト内で現在選択しているノブページの下に、クリップボードにコピーしてあるノブページを挿入します。挿入されたノブページは自動的にロードされます。テンプレート間のノブページの移動には、このコマンドと上述した *Copy* コマンドを使用します。
- **Delete:** 選択したノブページを削除します。削除したエントリーより下のエントリーが削除にあわせて一段上に移動します。

シフトモードメニュー (TRAKTOR KONTROL X1/F1/S4 と AUDIO KONTROL 1 のみ)

[Pages](#) リストのすぐ下にある [Shift Mode](#) メニューで、SHIFT ボタンでコントローラーにある2つのノブ・ページを切り換えることができますようになります。使用できる設定項目は以下となっています。

- **Gate:** ボタンを押している間は Knob Page が起動します。
- **Toggle:** もう一度ボタンを押すまで Knob Page が起動します。

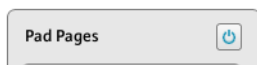
パッド・ページ機能 (MASCHINE 系コントローラのみ)

MASCHINE (MK2) と MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーでは下部の [Pages](#) ページでパッドページを管理します。

パッドページではコントローラーの 16 のパッドのアサインを設定します。例えば、パッドページはターゲットのインストゥルメントの様々なパッチのアサインやセットアップ上の異なるインストゥルメントのアサインを保存する為に活用します。



パッドページに関する詳細情報は、セクション [↑4.3.3, パッドページ \(MASCHINE 系コントローラのみ\)](#) を参照してください。



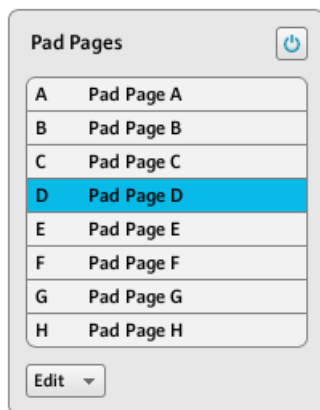
右の Enable Pad Pages ボタンでパッドページ機能を有効/無効にします。

このエリアの右上には、Enable Pad Pages ボタンがあります。このボタンで、コントローラーのパッドページの機能を有効/無効にします。

- ▶ パッドページを有効にするには、Enable Pad Pages ボタンをクリックしてください。
→ ボタンはオンに切り替わり（青）、[Pages](#) ページの下部分が有効になります。
- ▶ パッドページを無効にするには、もう一度 Enable Pad Pages ボタンをクリックしてください。
→ ボタンはオフに切り替わり、[Pages](#) ページの下部分がグレー表示となります。

このエリアの残りの部分について説明している間にも、この Enable Pad Pages ボタンは有効となっているはずです。

Enable Pad Pages ボタンの下には、Pad Pages リストがあります。このリストは現在のテンプレートで使用可能な全てのパッドページを表示します。



Pages ページの下の Pad Pages リストです。

このリストの各エントリがパッドページを示しています。現在ロードしているパッドページはリスト内でハイライト表示になります。

- ▶ 他のパッドページを選択するには、任意のエントリーをクリックします。
- 選択したパッドページは、対応する 16 個のパッド用コントロールアサインと共に自動的にロードされます。



パッドページエリアの上部にあるパッドページメニュー、またはハードウェアエリア、または MASCHINE (MK2) コントローラーのグループボタン (A-H のラベリング) で他のパッドページを選択することもできます。MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラーでは GROUP ボタンを押しながらパッド 9-16 の一つを押します。詳細は、セクション [↑17.4.5, パッドページエリアとパッドページメニュー \(MASCHINE と MASCHINE MIKRO コントローラーのみ\)](#) の選択を参照してください。

Pad Pages リストの各エントリーにはパッドページレターと、パッドページネームが含まれています。パッドページの文字は編集できません。この文字はパッドページのリスト内の順序を示します。更にこの文字はパッドページをコントローラーの対応するボタンとリンクさせる為に機能します。

- ハードウェアエリアと MASCHINE (MK2) コントローラーの対応するグループボタンです。
- ハードウェアエリアと MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラー (GROUP ボタンと共に使用します) の対応するパッド 9-16 です。

パッドページネームは編集可能です。

- ▶ パッドページの名前を変更するには、その名前をクリックして（ハイライト表示となります）、新しい名前を入力し、コンピュータキーボードで「Enter」を押してください。

他のリストと同様、リスト上でパッドページの順番をドラッグ アンド ドロップで変えることができます。

- ▶ リスト内で任意のパッドページをクリックして、マウスボタンを押しながら、マウスを上下に移動し、任意の位置でマウスボタンを離してください。

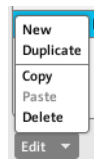
→ パッドページがリスト内で新しい位置に変更されます。

この操作は例えばライブ環境下で、曲やパート、シーケンスによっていくつかのパッドページを使い分ける場合、順序良く使い分けることが可能となり便利です。

Pad Pages 数は 8 ページに限られています。 コントローラー上でパッドページ数を確認することが可能で、リストに空のスロットがある場合は、対応するグループボタン（またはパッド）もオフの状態となります。



パッドページの A-G がアサインされており、現在 Pad Page A をロードしており、Pad Page H (ここでは MASCHINE コントローラーを使用しています) は空の状態となっています。



Pad Pages リストの下にある Edit メニューです。

Edit メニューは [Pages](#) リストの下にある [Edit](#) メニューと非常に似ています。

- **New:** で新規デフォルトパッドページを作成します。この新規パッドページはリストの最後に追加されます。既に説明したように、テンプレートにつき 8 ページ分のパッドページを使用することが可能です。
- **Duplicate:** 選択したパッドページを複製し、リスト上では現在選択しているテンプレートの一段下の場所に配置します。パッドページリストにすでに 8 ページ分のパッドページがある場合、*Duplicate* エントリーは無効の状態となります。
- **Copy:** OS のクリップボードに選択されたパッドページを保存します。これは特定のパッドページを他のテンプレートへ移動またはコピーする際に便利です。希望するパッドページを選択したら、この *Copy* コマンドを選択して、他のテンプレートへ切り換えてください（このマニュアルで説明した方法の 1 つを使用してください）。インスペクタの [Pages](#) ページに戻り、[Pad Pages](#) リストでコピーしたパッドページを挿入したいパッドページを選択し、*Paste* コマンドを使用してください（以下参照）。
- **Paste:** リスト内で現在選択しているパッドページの下に、クリップボードにコピーしてあるパッドページを挿入します。挿入されたパッドページは自動的にロードされます。テンプレート間のパッドページの移動には、このコマンドと上述した *Copy* コマンドを使用します。パッドページリストにすでに 8 ページ分の [Pad Pages](#) リストがある場合、*Paste* エントリーは無効の状態となります。
- **Delete:** 選択したパッドページを削除します。削除したエントリーより下のエントリーが削除にあわせて一段上に移動します。パッドページが 1 ページのみの場合削除は出来ません。

17.5.3 Assign ページ

[Assign](#) ページにより、特定のコントロール部に対する全ての必要な MIDI アサインの属性を決定することができます。

- ▶ [Pages](#) ページを表示するには、インスペクターの上部にある [Pages](#) タブをクリックしてください。

ここではハードウェアエリア内で現在選択しているコントロール部のアサインにアクセス、内容を表示しアサインの編集を行います。赤枠で表示される部分でもあります。

編集するコントロール部を選択するには、以下の方法を行ってください。

1. テンプレートを選択します。
2. 選択対象がノブ/パッドページにある場合は、ノブ/パッドページを選択します。
3. ハードウェアエリアでコントロール部をクリック、または [Touch Select](#) オプションが有効な場合は NI コントローラーでコントロール部に触れます。

→ すると、[Assign](#) ページではコントロール部のアサインプロパティを表示します。

詳細エリア

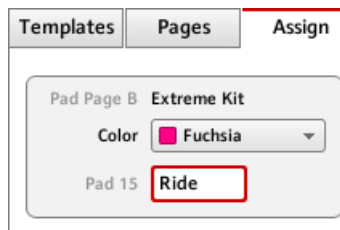
Assign ページの上部には詳細エリアがあり、そこでは選択したコントロール部についての属性説明があります。このセクションの内容はコントローラーとコントローラーのコントロール部の場所によって異なります。

- 選択したコントロール部が Knob Page または Pad Page のものである場合、まずページの番号とレターが表示され、その後に名称 (**Pages** ページの Knob/Page Page リストで設定した名称、[↑17.5.2, Pages ページ参照](#)) が表示されます。



これでどの Knob Page または Pad Page でアサイン編集を行っているか確認でき便利です。ノブページエリア、またはパッドページエリアに含まれていないコントロール部の場合、この部分は空となります。ここは編集できません。

- MASCHINE (MIKRO) MK2 コントローラーのみ、パッドを選択している場合、次の行でパッドページ全体の色を指定することができます。



Color メニューをクリックし、パレットから色を選択してください。選択した色はコントローラーのグループボタン(MASCHINE MK2)、またはパッドページを選択している場合に対応する GROUP ボタン(MASCHINE MIKRO MK2)の色も変わります。

- 最後の行で選択対象の詳細を表示します（この名称はソフトウェアの元々の機能を表記しています）。右側にはラベルフィールドがあり、ここはユーザー編集可能なフィールドとなっています。



- ラベルフィールドで名前を変更するには、名前をクリックし、新しい名前をタイプして、コンピューターキーボードで「Enter」を押してください。
- （Assign ページとハードウェアエリアにある）両方のラベルフィールドが対応して更新されます。NI コントローラーのコントロール部の一部はコントローラーのハードウェアディスプレイにも表示されます。

コントロール部に名称が設定されていない場合、ラベルフィールドではコントロール部にアサインされたデフォルトの MIDI メッセージ名を表示します。



ラベルフィールドをデフォルトの名前へリセットするには、フィールドをクリアにして、コンピューター上の [Enter] キーを押してください。

定義エリア (Definition Area)

詳細エリアの下には、NI コントローラー上のコントロール部を起動する時に、アサインプロパティーを正確に送信する為の各情報を制御する、定義エリアというエリアが存在します。

定義エリアのプロパティーは、選択しているコントロール部の種類によって異なり、ボタン、ノブ、パッドが異なる性質を持っている為、同じ種類の MIDI イベントを発信する事は出来ません。

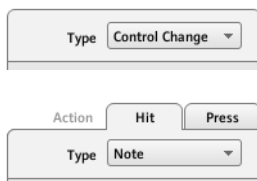
さらに、NI コントローラ上のいくつかのコントロール部は 2 つの異なる動作に反応することができます。

- MASCHINE 系コントローラのパッドは叩くことができますが、押すことも可能です。更に MASCHINE MIKRO、MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2 のコントロールエンコーダーは回す、押す操作が可能です。
- KORE コントローラーのコントローラーノブはタッチセンシティブで、通常のノブと同じように回す動作とともに、ノブに触れることによって更なる MIDI メッセージを送信します。
- TRAKTOR KONTROL X1 のプッシュエンコーダーは回すことも押すこともできます。
- TRAKTOR KONTROL F1 のエンコーダーノブは回すことも押すこともできます。

- TRAKTOR KONTROL S2/S4 のエンコーダー (各デッキの LOOP MOVE と LOOP SIZE ミキサーの BROWSE) とジョグホイールはそれぞれ回す操作と押す操作が可能です。

これら 2 つの機能を持つコントロール部は、2 つの動作が各 MIDI メッセージとつながっています。定義エリア (Definition エリア) には 2 つの対応する **Action** タブがあり、そこでそれぞれの操作の MIDI イベントを設定します。

機能が 1 つしかないコントロール部の定義エリアではタブを表示しませんが、このコントロール部用 MIDI アサインのアサインプロパティを表示します。



各コントロール部が扱う操作機能の数によって定義エリア (Definition エリア) が異なります。

上図の左にはボタン用アサインがあり、右には MASCHINE コントローラー用 **Action** タブ (**Hit** と **Press**) があります。

各タブのラベルはページで設定した MIDI メッセージを発信する為のハードウェアでの動作内容を表し、例えば、KORE コントローラーのノブでは **Turn** タブと **Touch** タブが表示されます。

次のセクションでは MIDI メッセージのアサイン用各設定を紹介します。

17.6 MIDI メッセージパラメーター

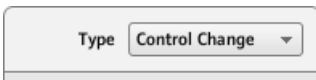
ここでは全 NI コントローラーとか全コントロール部に関連した、インスペクターの **Assign** ページにある定義エリア内に表示される全パラメーターの詳細について解説しています。

ここでは各コントロール部の基本定義を種類別に解説します。

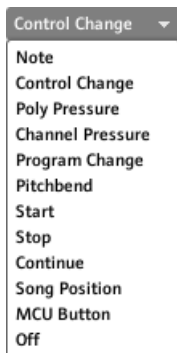
その後各コントロール部の MIDI メッセージを解説します。

17.6.1 MIDI メッセージタイプ- Type メニュー

全コントロール部において、アサインの定義は同じメニューから開始します。定義 (Definition) エリアの Type メニューがそれです。



この **Type** メニューではコントロール部の操作で送信する MIDI メッセージのタイプを指定します。ハードウェアコントロール部のタイプにより、このメニューのエントリは異なります（例えば、「Play」コマンドをノブから送信するのはあまり意味のないことです）。



Type メニューでは、様々な MIDI メッセージタイプから選択できます。

- ▶ MIDI メッセージの種類を選択するには、**Type** メニューをクリックし、リストからエントリを選択します。

Assign ページの定義エリアにある他の全てのパラメータは現在作業をしているコントロール部のタイプと、この **Type** メニューで選択された MIDI メッセージのタイプによります。

以下には、**Type** メニューにある全ての MIDI メッセージのタイプのリストです。



選択したコントロール部によって、いくつかのコントロールタイプを **Type** メニューで表示しない場合があります。次のセクションでは、NI コントローラーにある各コントロール部の詳細を説明します。

- **Note:** MIDI ノート On/Off メッセージを送信します。このメッセージはチャンネル (**Channel**) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。各チャンネルはノートパラメーター (**Note** パラメーター、C-2 から G8 まで) を介して MIDI ノートの再生、停止を指示します。メッセージはまたノート再生のベロシティも決定します。このベロシティは、選択するコントロール部の種類によって設定することが可能です(次セクション参照)。
- **Note (Relative):** MIDI ノート On メッセージを送信します。このメッセージのタイプは特定の状況で行われます。つまり、ターゲットのソフトウェアでのいくつかの機能を入力される MIDI Note On イベントでトリガーしなければならない場合です。例えば、これはリストをスクロールする際に当てはまります。この場合は、ターゲットのソフトウェアがリスト上の「前」と「後」のアイテムを選択するためのト

リガーコントロールのみを行います。この Note (Relative) メッセージのタイプで、例えば TRAKTOR KONTROL S4 のジョグホイール、または TRAKTOR KONTROL X1 のプッシュエンコーダーを使用してソフトウェアのリスト内をスクロールします。メッセージはチャンネル (Channel) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。2 つの Note パラメーターでコントローラーを左右に回したときにトリガーする MIDI ノートナンバーを設定します (0 から 127、MIDI Note としては C-1 から G9)。

- Control Change: MIDI コントロールチェンジメッセージを送信します。このメッセージはチャンネル (Channel) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。このメッセージで対象となるコンティニュアスコントローラーの値を変更し、例えば音楽ソフトのエフェクトの設定値をコントロールします。コンティニュアスコントローラー (CC) ナンバーは Number パラメーター (設定値範囲は 0 から 127 です)で設定します。コントローラーに送信される値は、選択するコントロール部の種類によって設定することが可能です(次セクション参照)。
- Poly Pressure: MIDI ポリプレッシャーメッセージを送信します(Poly Pressure メッセージ、ポリフォニックともいいます)。このメッセージはチャンネル (Channel) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。ここで MIDI ノートを押している時の圧力設定をします。MIDI ノートは Note パラメーターで設定します。圧力値は、選択するコントロール部の種類によって設定することが可能です (次セクション参照)。
- Channel Pressure: MIDI チャンネルプレッシャーメッセージを送信します (チャンネルアフタータッチともいいます)。このメッセージはチャンネル (Channel) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。ここで MIDI チャンネルの全ノートを押している時の基本圧力設定を行います。圧力値は、選択するコントロール部の種類によって設定することが可能です (次セクション参照)。
- Program Change: MIDI プログラムチェンジメッセージを送信します。このメッセージはチャンネル (Channel) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。ここで選択対象を頼課のプログラム(パッチ、プリセット等)に切り替えます。プログラムナンバーは、選択するコントロール部の種類によって設定することが可能です (次セクション参照)。
- Pitchbend: MIDI ピッチベンドメッセージを送信します。このメッセージはチャンネル (Channel) パラメーターで設定した MIDI チャンネル(全 16 チャンネル、デフォルト設定は 1 です)に送信されます。ピッチベンドホイールをコントロールするのに使用します (MIDI ピッチベンドメッセージに対応する各機能も反応します)。コントロールチェンジメッセージと似ていますが、その役割と歴史的背景により (殆どのハードウェアコントローラー/キーボードでピッチベンドは非常に独立したコントロール部として扱われています)、ピッチベンドは MIDI 設定項目の中では独立した存在として扱われます。

- **Start:** MIDI スタートソングメッセージを送信します。名称が示す通り、その役割は曲をスタートさせるコマンドです。このメッセージで曲/シーケンスを最初から再生します。このメッセージに必要なパラメーターはありません。
- **Stop:** MIDI ストップソングメッセージを送信します。名称が示す通り、その役割は曲を停止するコマンドです。このメッセージで曲/シーケンスをその位置で停止します。このメッセージに必要なパラメーターはありません。
- **Continue:** MIDI コンティニューソングメッセージを送信します。名称が示す通り、その役割は曲のシーケンスを続行させるコマンドです。このメッセージで曲/シーケンスをその位置から開始します。このメッセージに必要なパラメーターはありません。
- **Song Position:** MIDI ソングポジションメッセージを送信します。このメッセージで曲/シーケンス内の指定した位置 (キュー) へ移動します。このメッセージはキューへ移動し、再生を開始するコマンドではありません。このメッセージは曲/シーケンス内の 2 点の位置への移動に使用するものです。曲/シーケンス内で設定する移動位置はコントロール部の特性を用いて設定することが可能です (以下参照)。曲中の各移動位置は MIDI ビートでカウントされます。
- **MCU V-Pot:** Mackie 社製コントローラーの 8 V-Pots を再現しています。
- **MCU Channel:** Mackie 社製コントローラーの 8 チャンネルフェーダーを再現しています。
- **MCU Master:** Mackie 社製コントローラーのマスターフェーダーを再現しています。
- **MCU Wheel:** Mackie 社製コントローラーのホイールを再現します。
- **MCU Button:** Mackie 社製コントローラーのボタンを再現します。
- **Off:** コントロール部用 MIDI を無効にします。このエントリーを選択してコントロール部、またはその動作を無効にします。このコントロール部/動作は MIDI メッセージを送信なくなり、パラメーターも表示されなくなります。

17.6.2 ボタンのアサイン

ここで紹介するアサインは以下のコントロール部に対して有効です。

| NI コントローラー | コントロール部 |
|----------------------|-----------------------------------|
| MASCHINE | 各ボタン |
| MASCHINE MK2 | ボタン、コントロールエンコーダー (押す動作) |
| MASCHINE MIKRO (MK2) | ボタン、コントロールエンコーダー (押す動作) |
| KORE コントローラー | ボタン、コントローラーノブ (触る動作)、フットスイッチインプット |
| TRAKTOR KONTROL X1 | ボタン、プッシュエンコーダー (押す動作) |

| NI コントローラー | コントロール部 |
|-----------------------|---|
| TRAKTOR KONTROL F1 | ボタン、パッド、エンコーダーノブ (押す動作) |
| TRAKTOR KONTROL S2/S4 | ボタン、エンコーダー (Push 動作)、ジョグホイール (Push 動作)、フットスイッチインプット (S4 のみ) |
| RIG KONTROL 3 | フットスイッチ |
| AUDIO KONTROL 1 | 各ボタン |

これらのコントロール部に対して、**Type** メニューでは以下のエントリーを用意しています。*Note*、*Control Change* (デフォルト設定)、*Poly Pressure*、*Channel Pressure*、*Program Change*、*Pitch Bend*、*Start*、*Stop*、*Continue*、*Song Position*、*MCU Button*、*Off*。



これらの MIDI メッセージの詳細に関しては [↑ 17.6.1, MIDI メッセージタイプ](#) **Type** メニューを参照してください。

Mode メニュー



Mode メニューです。

上の表で示したようなボタン形状を持つコントロール部で使用可能な MIDI メッセージの種類は限られており、データを送信する方式を設定することでそのコントロール部の性質を変更します。この設定は **Mode** メニューで行います。このメニューには、**Type** メニューで選択したメッセージタイプにより、最大 4 種の選択肢を選択することが出来ます。全てのエントリのリストは以下になります。

- **Toggle** : このモードでは、コントロール部にはオンとオフという 2 つの状態があります。一回押すと、オンの状態に切り替わります。もう一度押すと、オフの状態に切り替わります。これは例えば、いくつかのエフェクトを有効にして、後で無効にする際に便利でしょう。これは殆どの場合、デフォルトモードです。このモードでは、2 つの数のフィールドがあります。このモードには 2 つの数値フィールドがあり、**Off Value** でオフの状態の数値を設定し (0 から 127、0 がデフォルト数値です)、**On Value** でオンの状態の数値を設定します (0 から 127、127 がデフォルト数値です)。
- **Gate**: このモードでは、ボタンを押している時だけオンの状態に切り替わります。ボタンを放すと、すぐにオフの状態に切り替わります。これはキーボード上のキーの動作に似ています。キーを押している間はノートは演奏されますが、キーを放すと音が止みます。Toggle モードと同様、2 つの数のフィールドがあります。**Value Off** でオフの状態の数値を定義します (0-127、デフォルトでは 0)。**Value On** でオンの状態の数値を定義します (0-127、デフォルトでは 127)。

- **Trigger**: このモードでは、コントロール部を叩くことで 1 つのメッセージを送信します。このモードにはオンとオフの状態がありません。例えば、これは他のプログラム（プリセット、パッチ等）へ切り換える場合や一回限りのサンプル（例えば、ドラム・サウンドや他のエンベロープを操作するサウンド）をトリガーするのに便利でしょう。そのためこのモードでは、**Value** という数値フィールドしかなく、このコントロール部を叩いた時に送信される数値を定義します。設定値は 0-127 です（デフォルトでは 127 です）。
- **Inc (Increment)**: インクリメントモードではコントロール部を動かし続けることでパラメーター値が増加、減少します。**Range From** と **To** の各数値フィールドで数値の変動幅を設定します。設定値は 0 から 127（デフォルトでは最小値が 0、最大値が 127 となります）となります。その下にはもう一つの数値設定フィールド (**Step**) があり、各動作ごとの増加/減少値を -127 から 127 の値で設定します（デフォルト値は 1 です）。最後に **Wrap** ボタンで、インターバルを「サイクル」させます。このボタンが有効だと、パラメータが限界点の 1 つに達したら、次回にコントロール要素を叩く時に、他のパラメータへ飛びます。**Wrap** ボタンが無効の場合は、次にボタンを押しても値の最大値/最小値を保ち続けます。

LED On メニュー



LED On メニューです。

LED が付いたコントロール部を Trigger、Gate、Increment モードで使用する場合、**LED On** メニューで LED の性質を設定することが可能となります。

- **For MIDI In** (デフォルト): MIDI フィードバックモードです。このモードで LED の性質を MIDI フィードバックチャンネルを介して MIDI ターゲットでコントロール可能となります。MIDI ターゲットは MIDI メッセージをコントローラーに送信し、LED の状態を決定します。このコントロールモードでボタン LED は常にターゲットのパラメーターの現状を示す機能を果たし、例えばこのパラメーターを他の方法で（例、マウスの操作、または使用しているソフトウェア内でのキーボードショートカットの使用）操作しても反応します。この機能を使用するには、ターゲットで送信する MIDI メッセージを設定する必要があります。
- **For MIDI Out**: internal コントロールモードを選択します。このモードで LED の性質はボタンの操作によって変わります。



コントロール部をトグルモードにした場合、LED はボタンの操作と受信 MIDI フィードバックメッセージに反応し、ボタンの表示方法の両方を使用するので、Toggle モードで LED On メニューは使用することはできません。

Action On メニュー

Toggle、Trigger、Increment モード使用時に、定義エリアの下にある **Action on** メニューを使用してメッセージを送信するタイミングを設定します。



Action On メニューです。

Action on メニューの選択肢は以下となります。

- *Down* (デフォルト): メッセージはボタンが下がった状態 (例、ボタンを押す動作) でメッセージが送信されます。
- *Up*: メッセージはボタンが上がった状態 (例、ボタンを放す動作) でメッセージが送信されます。



コントロール部を Gate モードにした場合、上下の状態は送信するオンとオフの状態がすでに定義されているため、このメニューを使用することができません。

カラーコントロール

ここで紹介するパラメーターは以下のコントロール部のみに対して有効です。

| NI コントローラー | コントロール部 |
|--------------------|----------------------|
| TRAKTOR KONTROL F1 | 各パッド |
| MASCHINE MK2 | パッド、グループボタン (A-H)です。 |
| MASCHINE MIKRO MK2 | パッド、GROUP ボタンです。 |

これらのコントロール部用にオン/オフの状態によって使用する表示色を指定することができます。この設定は定義エリア (Definition) の下にある各メニューで行います。

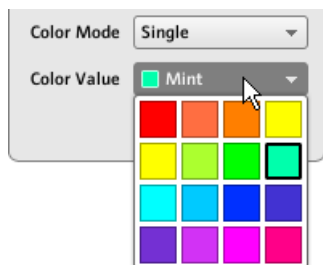
Color Mode メニューには 3 つの選択肢があり、その一つを選択します。



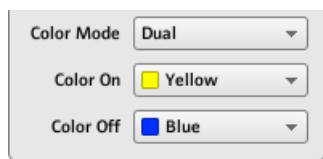
Color Mode メニューです。

モード内容は以下となっています。

- *Single*: オン/オフによって表示色を明るく/暗く表示します。 その下の **Color Value** メニューにある 16 種類の表示色の一つを選択します。



- *Dual*: オン/オフによって表示色を切り替えます。 両方の表示色が明るく発光します。 **Color On** と **Color Off** メニューで各表示色を選択します。



- *HSB* (Hue、Brightness、Saturation、順に色合い、明るさ、彩度を意味します): このモードは MIDI フィードバックによってパッドを制御する場合のみに機能します。 言い換えるとパッドを Toggle モードにした場合、または **LED On** メニューで *For MIDI In* を選択した場合に有効となります。 HSB モードでは MIDI ターゲットによりパッドが使用する表示色を設定することが可能となります。 ですから、**Assign** タブに表示色選択機能は表示されません。

パッドが HSB モードの場合、Hue、Brightness、Saturation レベルは MIDI を介してパッドにアサインしてある CC または ノート情報によってコントローラーに送信されます。 これらのメッセージを伝達する為に使用される MIDI チャンネルによって使用意図が決定付けられます。 例えば MIDI CC 9 にアサインしたパッドでは以下のような処理が可能です。

- CC 9 情報（送信値は 127 です）をチャンネル 3 に 送信、パッドの明るさを最大にします。
- CC 9 情報（送信値は 16 です）をチャンネル 1 に 送信、パッドの表示色を黄色にします。

以下の表は TRAKTOR KONTROL F1 を同時に 4 台使用する場合のパッドの配色を定義するのに使用される MIDI チャンネルをまとめたものです。

| パラメーター | MIDI 値 | Device 1 (デフォルト) | Device 2 * | Device 3 * | Device 4 * |
|------------------|--------|------------------|------------|------------|------------|
| Hue (色合い) | 0-127 | Channel 1 | Channel 4 | Channel 7 | Channel 10 |
| Saturation (彩度) | 0-127 | Channel 2 | Channel 5 | Channel 8 | Channel 11 |
| Brightness (明るさ) | 0-127 | Channel 3 | Channel 6 | Channel 9 | Channel 12 |

* これらのチャンネルはコンピュータに複数の機器を接続している場合に使用します。例えば 2 台の TRAKTOR KONTROL F1 を接続している場合、「Traktor Kontrol F1 - 2」がチャンネル 4-6 の HSB パラメーターを受信します。



F1 を複数同時に使用方法の詳細は [↑ 16, 同じ種類のユニットを複数使用する](#) を参照してください。

MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーでは上の表のチャンネル 1-3 を使用します。



HSB モードでコントロール部の色を頻繁にアップデートすると、MIDI バスオーバーロードが生じ、コントローラーが一時的に反応しなくなります。これは MIDI プロトコルアーキテクチャーの限度によるものです。コントローラーが反応しない場合は、コントローラーに送信する HSB メッセージを減らしてください。

17.6.3 パッド用アサイン – 叩く動作

ここで紹介するアサイン内容は MASCHINE 系コントローラー (MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO、MASCHINE MIKRO MK2) が対象となります。パッドを叩く動作はボタンを作動させる動作 ([↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) 参照) と似ています。

パッドを叩く動作とボタンを押す動作の相違点を以下に挙げておきます。

- *Pitchbend* エントリーは **Type** メニューにはありません。



しかし同じパッドを押すことで *Pitchbend* 操作を行うことは可能です。これによって非常に直感的なチューニングコントロールを行うことができ、MIDI ノートをトリガーするパッドを様々な圧力で叩くことでこのノートをデチューンすることが可能となります。

- **Action on** メニューはありません。

MASCHINE MK2 と MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーのパッドにはマルチカラー LED 仕様となっています。各パッドの状態に合わせて表示される色を設定することができます。詳細は [↑ 17.6.2, ボタンのアサイン](#) を参照してください。

17.6.4 ノブ等へのアサイン

コンティニュアスコントロール部は物理的な稼動幅の制限によってその性質を区別することが可能です。ここで紹介するアサインは以下のコントロール部に対して有効です。

| NI コントローラー | コントロール部 |
|-----------------------|--|
| KORE コントローラー | ペダルインプット |
| TRAKTOR KONTROL X1 | FX ノブ |
| TRAKTOR KONTROL F1 | FILTER ノブ、垂直フェーダー |
| TRAKTOR KONTROL S2/S4 | ノブ (FX、ミキサー)、垂直フェーダー (TEMPO、各チャンネル)、クロスフェーダー |
| RIG KONTROL 3 | エクスプレッションペダル、ペダルインプット |

これらのコントロール部で **Type** メニューは *Control Change* (デフォルト)、*Poly Pressure*、*Channel Pressure*、*Program Change*、*Pitchbend*、*MCU V-Pot*、*MCU Channel*、*MCU Master*、*Off* のエンターリーを含んでいます。



これらの MIDI メッセージの詳細に関しては [↑ 17.6.1, MIDI メッセージタイプ- Type メニュー](#) を参照してください。

Control Change、Poly Pressure、Channel Pressure、Program Change、Pitchbend には **Range From** と **To** があり、ここで設定値幅を設定します。両方で 0 から 127 (デフォルトでは最低値が 0、最高値が 127 となります) までの設定値を設定することが可能です。例外は Pitchbend で、設定値幅は -100.0 % から 100.0 % となります。

17.6.5 パッド用アサイン – 押す動作

ここで紹介するアサイン内容は MASCHINE 系コントローラー (MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO、MASCHINE MIKRO MK2) が対象となります。パッドを押す動作はノブを使用する場合 ([↑ 17.6.4, ノブ等へのアサイン](#) 参照) に非常に似ています。

Type メニューには *Note*、*Control Change*、*Poly Pressure* (デフォルト設定)、*Channel Pressure*、*Pitchbend* (押す圧力でサウンドのチューニングを変えるのに非常に便利です) そして Off の各エントリーがあります。



これらの MIDI メッセージの詳細に関しては [↑ 17.6.1, MIDI メッセージタイプ- Type メニュー](#) を参照してください。

Control Change、Poly Pressure、Channel Pressure、Pitchbend にはノブと同じパラメーターがあり、2つの数値入力フィールド **Range From** と **To** で最小値、最大値を設定します。両方で 0 から 127 (デフォルトでは最低値が 0、最高値が 127 となります) までの設定値を設定することが可能です。例外は Pitchbend で、設定値幅は -100.0 % から 100.0 % となります。

Note では以下のパラメーターを用意しています。

- Value: 演奏するノートのベロシティを設定します。
- Threshold Off と On: 圧力によって Note On (Off) メッセージを送信する起点となるスレッシュホールドを設定します。Threshold Off 値を Threshold On 値より小さくする必要があります。各パラメーターは 0 % から 100 % までの設定値幅を備えています。

パッドを押す動作は通常のノブ操作と非常によく似ています。以下が相違点のリストです。

- Note タイプを使用する場合、オンとオフのスレッシュホールドを設定する必要があります。
- Program Change は必要ありません。

17.6.6 デジタルエンコーダー等へのアサイン

エンコーダーはずっと回し続けることが可能なコンティニューアスコントロール部の事をさします。

ここで紹介するアサインは以下のコントロール部に対して有効です。

| NI コントローラー | コントロール部 |
|-----------------------|-----------------------------|
| MASCHINE MK2 | コントロールエンコーダー |
| MASCHINE MIKRO (MK2) | コントロールエンコーダー |
| KORE コントローラー | スクロールホイール |
| TRAKTOR KONTROL X1 | プッシュエンコーダー (回す動作) |
| TRAKTOR KONTROL F1 | エンコーダーノブ- 回す動作 |
| TRAKTOR KONTROL S2/S4 | エンコーダー (回す動作)、ジョグホイール(回す動作) |

これらのコントロール部に対して、**Type** メニューでは *Note (Relative)*、*Control Change* (デフォルト)、*Poly Pressure*、*Channel Pressure*、*Program Change*、*Song Position*、*MCU Wheel*、*Off* の各エンターリーを用意しています。



これらの MIDI メッセージの詳細に関しては [↑ 17.6.1, MIDI メッセージタイプ- Type メニュー](#) を参照してください。

Note(Relative)、コントロールチェンジと MCU ホイール以外の全てのタイプには、以下のパラメーターがあります。

- **Range From**、**To** とある数値入力フィールドで設定値幅を設定します。両方で 0 から 127 (デフォルトでは最低値が 0、最高値が 127 となります) までの設定値を設定することが可能です。
- 数値フィールド **Step** はコントロール要素の各ステップ毎に追加する増加分 (マイナスであれば減少分) を定義します (-128-127 で、デフォルトでは 1 です)。
- **Wrap** ボタンで数値を「循環」させます。このボタンが有効だと、パラメーターが限界点に達したら、次回にホイールを動かす時に、他のパラメーターにジャンプします。**Wrap** ボタンが無効の場合は、次の動作を行っても値の最大値/最小値を保ち続けます。
- S2/S4 ジョグホイールのみに関するのですが、**Tick** 数値フィールドで情報伝達感度を下げることが可能です。このパラメーターは 20 から 1000 まで変更可能です。



S2/S4 ジョグホイールの **Step** パラメーターレンジは -32 から 31 のみです。

コントロールチェンジ

Control Change には **Mode** メニューがあり、3 つの操作モードから選択できます。

- **Absolute**: このモードでコントロール部は絶対値を送信します。このパラメーターは上記で説明したものと同じです。内容は 2 つの数値フィールド **Range From** と **To**、数値フィールド **Step** と **Wrap** ボタン (上記参照) となります。
- **Relative**: このモードで送信されるメッセージは +1/-1 方式(実際は 1/127 方式ですが、ターゲットソフトウェアでは +1/-1 数値情報として認識、処理されます) で送信されます。ここでコントロール部が現在の値に基づいて新規コントロールチェンジバリューを設定します。使用するインCREMENTを決定するパラメーターは **Step** のみです。**Step** 値を大きくしてターゲットパラメーターの値を大きく変更することもできます。**Step** でマイナス値を設定するとコントロール値が反転します。

- **Relative (Offset):** このモードは上記に説明した Relative モードと似ていますが、「+1」と「-1」メッセージで送信される実際の数値はそれぞれ「65」と「63」です。言い換えれば、これらは 0 の代わりに 64 を中心にしています。これは特定のソフトウェアを実行する際に適しています。リレティブモードで [Step](#) パラメーターの増加値を設定します。



適切なモードはターゲットの内容によって異なります。ターゲットの資料を参照してどのモードが最適化確認してください。

ノート (Relative)

Note (Relative) では、[Note](#) パラメーターでコントローラーを左右に回したときにトリガーする MIDI ノートナンバーを設定します (0 から 127、MIDI Note としては C-1 から G9)。このメッセージタイプの詳細は、[セクション ↑ 17.6.1, MIDI メッセージタイプ-Type メニュー](#)を参照してください。

ディスプレイメニュー (KORE コントローラーのみ)

KORE コントローラーの各タイプ Control Change (Absolute モードのみ)、Poly Pressure、Channel Pressure、Scrollwheel では [Display](#) メニューを表示し、ここでコントローラーのディスプレイ上でどのようにパラメーターが表示されるか設定します。0 が中心となる設定 (*bipolar*) または ノブ数値の起点が 0 となる (*unipolar*、デフォルト) 設定のどちらかを選択します。このアサインでどのようにコントロールするかにもよりますので、お好みで決めて下さい。



[Display](#) は KORE コントローラーのスクロールホイールのみで有効です。TRAKTOR KONTROL X1、F1、S2、S4 には拡張ディスプレイがないので [Display](#) メニューはありません。MASCHINE MIKRO (MK2) と MASCHINE MK2 コントローラーのコントロールエンコーダーでも同じことが言えます。



[Program Change](#) は常時ユニポラー仕様なので、このパラメーターはありません。Song Position も同様です。

17.6.7 アナログエンコーダー等へのアサイン

上記したデジタルエンコーダーとは異なり、アナログエンコーダーはアナログ値をアウトプットします。有効な MIDI メッセージタイプは少し異なります。

ここで紹介するアサインは以下のコントロール部に対して有効です。

| NI コントローラー | コントロール部 |
|-----------------|-------------------|
| MASCHINE (MK2) | ノブ 1-8 (ディスプレイの下) |
| KORE コントローラー | コントローラーノブ (回す動作) |
| AUDIO KONTROL 1 | コントローラーノブ |

これらのコントロール部で **Type** メニューは *Control Change* (デフォルト)、*Poly Pressure*、*Channel Pressure*、*Program Change*、*Pitchbend*、*MCU V-Pot*、*MCU Channel*、*MCU Master*、*Off* のエントリーを含んでいます。



これらの MIDI メッセージの詳細に関しては [↑ 17.6.1, MIDI メッセージタイプ- Type メニュー](#) を参照してください。

コントロールチェンジと MCU 以外の全てのタイプには、以下のパラメータがあります。

- **Range From**、**To** とある数値入力フィールドで設定値幅を設定します。両方で 0 から 127 (デフォルトでは最低値が 0、最高値が 127 となります) までの設定値を設定することが可能です。例外は *Pitchbend* で、設定値幅は -100.0 % から 100.0 % となります。
- **Resolution** という数値入力フィールドで **Range From** と **To** 値で設定したエンコーダーの物理的角度幅を設定します。設定値は 30 から 3600 度 (360 度がデフォルト設定です) となっています。例えば、3600 度を選択すると、**Range** での設定値を最小値を起点として最大値まで到達するには、ノブ 1 周を 10 回繰り返す必要があります。

コントロールチェンジ

Control Change には **Mode** メニューがあり、3 つの操作モードから選択できます。

- **Absolute**: このモードでコントロール部は絶対値を送信します。 **Range From**、**To**、**Resolution** パラメーターは他のメッセージタイプと同様です (上記参照)。
- **Relative**: このモードで送信されるメッセージは +1/-1 方式 (実際は 1/127 方式ですが、ターゲットソフトウェアでは +1/-1 数値情報として認識、処理されます) で送信されます。ここでコントロール部が現在の値に基づいて新規コントロールチェンジバリューを設定します。2 つのパラメーターがあります。
 - **Step**: で増加値を設定します。 **Step** 値を大きくしてターゲットパラメーターの値を大きく変更することもできます。 **Step** でマイナス値を設定するとコントロール値が反転します。
 - **Response**: コントロール部の感度を調節します。高い **Response** 値で、コントロール部に軽く触れただけでもトリガーされるメッセージは大きくなります。低い **Response** 値で、はコントロール部を強く操作することでメッセージがトリガーされます。

- **Relative (Offset):** このモードは上記に説明した Relative モードと似ていますが、「+1」と「-1」メッセージで送信される実際の数値はそれぞれ「65」と「63」です。言い換えれば、これらは 0 の代わりに 64 を中心にしています。これは特定のソフトウェアを実行する際に適しています。 **Step** と **Response** パラメーターはリレティブモードと同じです(上記参照)。



適切なモードはターゲットの内容によって異なります。ターゲットの資料を参照してどのモードが最適化確認してください。

ディスプレイメニュー (KORE と MASCHINE コントローラのみ)

MASCHINE と KORE コントローラーノブの各タイプ Control Change (アプソルートモードのみ)、Poly Pressure、Channel Pressure、Pitchbend では **Display** メニューを表示し、ここでコントローラーのディスプレイ上でどのようにパラメーターが表示されるかを設定します。0 が中心となる設定 (*bipolar*) またはノブ数値の起点が 0 となる (*unipolar*、デフォルト) 設定のどちらかを選択します。このアサインでどのようにコントロールするかにもよりますので、お好みで決めて下さい。



AUDIO KONTROL 1 のコントローラーノブには **Display** メニューがありません。この機器には拡張ディスプレイがないので **Display** メニューを装備する必要がありません。



Program Change は常時ユニポラー仕様なので、このパラメーターはありません。

17.6.8 LED チェーンと数値表示部のアサイン

ここで紹介するアサインは以下のコントロール部に対して有効です。

| NI コントローラー | コントロール部 |
|-----------------------|------------|
| TRAKTOR KONTROL S2/S4 | LED チェーン |
| TRAKTOR KONTROL F1 | 7-区分ディスプレイ |

LED チェーンと数値表示部は少々特殊です。これらは MIDI メッセージを送信しませんが MIDI の受信情報を表示します。 **Assign** ページで MIDI メッセージに対してこれらがどのように反応するか設定します。このコントロール部の **Type** メニューには *Note*、*Control Change*、*Off* のエントリーがあります。

- **Note** タイプでは、**Note** 数値フィールドを使用して任意の MIDI ノートを選択します。するとコントロール部は設定した MIDI ノートを演奏する度にそのペロシティーを表示します。

- Control Change タイプでは、**Number** 数値フィールドを使用して Control Change ナンバーを選択します。コントロール部はその Control Change の値を表示します。