MASCHINE STUDIO

クイックスタートマニュアル

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買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: David Gover, Nicolas Sidi, Gustav Santo Tomas
マニュアル翻訳: Akira Inagawa
ソフトウェアバージョン: 2.0 (10/2013)
ソフトウェアバージョン: MASCHINE STUDIO

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

Japan
Native Instruments KK
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

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

目次

1 MASCHINE へようこそ 11
1.1 各資料紹介 11
1.1.1 最初にーセットアップガイド 12
1.1.2 MASCHINE Getting Started ガイド 12
1.1.3 サポートチャンネルビデオ 12
1.1.4 MASCHINE マニュアル 13
1.1.5 MASCHINE ハードウェアコントロールリファレンス 13
1.1.6 Controller Editor マニュアル 13
1.1.7 その他のオンライン情報 13
1.2 本資料内容 14
1.3 資料の注釈について 15
2 最初のステップ 18
2.1 Factory Library から Drum Kit をロードする 19
2.2 パッドによる演奏 24
2.3 最初のパターンの作成 26
2.4 パターンの演奏 28
2.4.1 ミュートとソロを使用する 28
2.4.2 ノートリピートの使用 30
2.5 ここまでの内容を保存してください！ 31
2.6 まとめ 32
3 ドラムキットをカスタマイズする 33
3.1 プロジェクトを開く 33

3.2 ドラムキットのカスタマイズ 36
3.2.1 他のスネアサウンドを選択する 36
3.2.2 Drumsynth のロード 41
3.2.3 ボリュームとスイング、テンポの調節 45
3.2.4 Group または Sound の色変更 49
3.2.5 Sounds と Groups の移動 51
3.3 ここまでの内容を保存してください！ 52
3.4 まとめ 52
4 ビートの作成 54
4.1 最初のパターンの細部を調節する 54
4.1.1 ソフトウェア内のパターン 54
4.1.2 パターンを等倍する 56
4.1.3 リズムのクオンタイズ 57
4.2 2 番目のパターンの追加 59
4.2.1 パターンスロットの選択 59
4.2.2 パターンの長さの設定 61
4.2.3 カウントイン（Count-in）を使用したパターンの録音 63
4.2.4 パターンの切り替え 64
4.3 ソフトウェアでパターンを編集する 64
4.4 ここまでの内容を保存してください！ 65
4.5 まとめ 66
5 ベースラインの追加 67
5.1 他のグループの選択 67

5.2 グループの名称変更と色の変更 69
5.3 ベース用プラグインインストゥルメントをロードする 70
5.3.1 MASSIVE プリセットのブラウズ 70
5.3.2 キーボードモードの使用 73
5.3.3 コントローラーのパッドの基音を設定する。 76
5.4 ベースラインの録音 77
5.4.1 ベースパターンの作成 77
5.4.2 2 番目のベースの作成 77
5.4.3 追加ベースサウンドのロード 77
5.5 プラグインパラメーターの編集 79
5.6 ここまでの内容を保存してください！ 82
5.7 まとめ 83
6 エフェクトの使用 84
6.1 エフェクトのロード 84
6.1.1 Plug-in List 85
6.1.2 Plug-in リストにエフェクトをロードする 86
6.2 エフェクトの操作 90
6.2.1 エフェクトパラメーターの調整 90
6.2.2 練習あるのみ 91
6.2.3 エフェクトのバイパス 91
6.3 エフェクトパラメーターのモジュレート 93
6.3.1 モジュレーションの録音 94
6.3.2 モジュレーションの編集 95

6.4 ここまでの内容を保存してください！ 96
6.5 まとめ 96
7 ステップシーケンサーでビートを作成する 97
7.1 ステップモードでビートを作成する 97
7.1.1 Step モードを使用する 97
7.1.2 ステップモードでパターンレングスを設定する 98
7.2 ステップグリッドの設定 99
7.3 ここまでの内容を保存してください！ 102
7.4 まとめ 102
8 シーンを使用したソングの作成 103
8.1 アレンジャー内で各クリップを作成する 103
8.1.1 最初のシーンの作成 104
8.1.2 他のシーンの作成 105
8.1.3 シーンモードの固定 108
8.2 シーンの準備 109
8.2.1 名称設定、配色、シーンスロットの移動 109
8.2.2 シーンの複製と削除 110
8.3 シーンを使ったライブ演奏 112
8.3.1 ループレンジの選択 113
8.3.2 他のシーンに移行する 114
8.4 ここまでの内容を保存してください！ 116
8.5 まとめ 116
9 詳細機能の使用 118

9.1 サウンド、グループ、マスターチャンネルプロパティーの変更 118
9.1.1 マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成する 119
9.1.2 マクロコントロール概要 119
9.1.3 マクロコントロールのアサイン 120
9.2 他の音源の使用 124
9.2.1 音源としてサウンドとグループを使用する 124
9.2.2 外部音源の使用 127
9.3 サンプリング 130
9.3.1 サンプリング方法 130
9.3.2 サンプルの編集、スライス、マッピング 133
9.4 ミックスビュー 134
9.4.1 アレンジビューとミックスビューの切り替え 135
10 クイックリファレンス 136
10.1 MASCHINE コントローラーを使用する 136
10.1.1 各コントローラーモードとモードの固定 136
10.1.2 コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする 138
10.2 MASCHINE プロジェクトの概要 140
10.2.1 サウンドコンテンツ（Sound Content） 141
10.2.2 アレンジメント 142
10.3 MASCHINE ハードウェア概要 144
10.3.1 MASCHINE STUDIO コントローラーのハードウェア概要 144
10.3.1.1 CONTROL セクション 145
10.3.1.2 LEVEL セクション 147

10.3.1.3PERFORMANCE セクション 149
10.3.1.4GROUPS セクション 149
10.3.1.5TRANSPORT セクション 150
10.3.1.6PADS セクション 151
10.3.1.7EDIT CONTROL セクション 154
10.4 MASCHINE ソフトウェア概要 155
10.4.1 ヘッダ (Header) 156
10.4.2 ブラウザ 158
10.4.3 アレンジャー（Arranger） 159
10.4.4 コントロールエリア（Control Area） 160
10.4.5 パターンエディター（Pattern Editor） 161
11 トラブルシューティング-ヘルプ 163
11.1 トラブルシューティング 163
11.1.1 MASCHINE ソフトウェアが起動しない 163
11.1.2 レイテンシーの問題 163
11.1.3 MASCHINE ソフトウェアがクラッシュする 164
11.1.4 アップデート 164
11.2 ヘルプ 164
11.2.1 ナレッジ・ベース (Knowledge Base) 164
11.2.2 テクニカルサポート 165
11.2.3 レジストレーションサポート 165
11.2.4 ユーザーフォーラム 165

12 用語解説 166
索引 174

1 MASCHINE へようこそ

MASCHINE をご購入いただき、ありがとうございます。
MASCHINE は MASCHINE コントローラーと MASCHINE ソフトウェアの総称で、スタジオおよびライブ環境下での楽曲作成、演奏の利点を結合した内容となっています。 直感的で操作性の良い楽器としての MASCHINE コントローラー、そして MASCHINE ソフトウェアの高度な編集機能と多様性により、本製品があなたの楽曲制作における中枢となります。
満足度が高い各インストゥルメントとパターンシーケンサー、プロ仕様のサンプラー、マルチスタジオ、クリエィティブエフェク VST/AU を駆使して、タイトなリズム、ハーモニーとメロディーを作成することが可能です。 専用ハードウェアで、各機能を直接コントロールすることが可能で、一度コントローラーに触れれば直感的なワークフローとその操作性の楽しさによって楽曲作成そのものへの集中力が持続します。
本製品を VST、Audio Units または AAX を使用できる DAW 内での複数使用が可能なことから、この製品を殆ど全てのアプリケーションで使用することが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。 自身で用意した音声素材をサンプリングして自在にループをスライス、再構成して自分のアイディアを最終プロダクションにまでまとめることが可能です。
MASCHINE は通常のドラムマシンやサンプラーの性能を超えた、著名アーティストによって作成された 8 ギガもの膨大なライブラリを備えており、タグによる洗練されたブラウザでそれらのサウンドをすばやく検索することが可能です。 機能はそれだけではありません。 自身のサウンドとサンプル、または Native Instruments ウェブサイトから購入可能な MASCHINE EXPANSION パックを用いてライブラリ内容を拡張することが可能です。
また外部 MIDI ハードウェアとソフトウェアを MASCHINE コントローラーで制御することが可能で、パッドやノブ、ボタンの機能をコントローラーエディタアプリケーションを用いて任意の設定にカスタマイズ可能です。
MASCHINE を存分にお楽しみください。 それでは早速はじめましょう!

1.1 各資料紹介

MASCHINE では多くの情報源を用意しています。 主な各資料は以下の順番で読み進めると効率がよいでしょう。

1. **MASCHINE セットアップガイド**
2. **MASCHINE Getting Started** (この資料) とオンライン**ビデオチュートリアル**
3. **MASCHINE マニュアル**

MASCHINE 資料はハードドライブ内の MASCHINE インストールフォルダ内に PDF 形式で保管してあります。 この資料にはアプリケーションの Help メニュー、または以下の場所からアクセスすることが可能です。
www.native-instruments.com.

Service Center または Native Instruments ウェブサイトを定期的に確認し、これらの資料が最新のものであるか確かめてください。

Service Center または Native Instruments ウェブサイトを定期的に確認し、これらの資料が最新のものであるか確かめてください。

追加資料では各項目の詳細を提供しています。

- **MASCHINE ハードウェアコントロールリファレンス**
- **Controller Editor マニュアル**

ここからは各資料について手短に紹介します。

1.1.1 最初に－セットアップガイド

セットアップガイドは MASCHINE ハードウェア/ソフトウェアをインストールする為のガイドとなり、初歩設定からスピーカーから音が出るまでの手助けとなります。
まずセットアップガイド (Setup Guide) を参照してください。 その後この MASCHINE Getting Started を手にとって MASCHINE に関する知識を深めてください。

1.1.2 MASCHINE Getting Started ガイド

セットアップガイド を読み、設定手順に従えば、MASCHINE を起動することが可能となるはずです。 次のステップはこの MASCHINE Getting Started を読むことです。 ここではチュートリアルを実践しながら MASCHINE を操作し、徐々にチュートリアルの難易度を上げることで MASCHINE に慣れ親しんでいただきます。

1.1.3 サポートチャンネルビデオ

以下の url にある Native Instruments 公式サポートチャンネルでは各ビデオを用意しています。 https://www.youtube.com/NIsupportEN コンピューターで各アプリケーションを起動し、これらのインストラクションを参照すると良いでしょう。

1.1.4 MASCHINE マニュアル

MASCHINE マニュアルでは MASCHINE ソフトウェアとハードウェアの全機能内容について包括的に紹介しています。

1.1.5 MASCHINE ハードウェアコントロールリファレンス

MASCHINE Hardware Control Reference (ハードウェアコントロールリファレンス) では MASCHINE プロジェクトに関しての解説、MASCHINE ハードウェアコントローラーを用いた各オプションの使用方法、そして多数のキーボードショートカットを紹介しています。

1.1.6 Controller Editor マニュアル

MASCHINE ハードウェアコントローラーで専用 MASCHINE ソフトウェアを使用する他にも、本ハードウェアを非常に強力で万能な MIDI コントローラーとして使用し、MIDI の使用が可能なアプリケーション、機器を操作することが可能です。 この操作を可能にする為にはコントローラーエディタ (Controller Editor) ソフトウェアを使用して、MASCHINE コントローラーの正確な MIDI アサインを行うことが必要です。 コントローラーエディタは MASCHINE インストールの過程でインストールされます。 詳細を確認するには、ハードディスク内のコントローラーエディターインストールフォルダ内のサブフォルダ、 Documentation にある Controller Editor Manual (PDF) を参照してください。

1.1.7 その他のオンライン情報

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

- ナレッジ・ベース (Knowledge Base)
- ユーザーフォーラム
- テクニカルサポート
- レジストレーションサポート

これらの詳細に関しては↑9.3, サンプリングを参照してください。

1.2 本資料内容

現在読んでいる資料は MASCHINE Getting Started です。 この資料では MASCHINE の一般的な操作を対象とした各チュートリアルを用意しています。 順番に沿ってチュートリアルを進めてください。 各チュートリアルは基本操作を段階を追って習得する内容となっています。 この流れで、MASCHINE の主要機能と各部のコンセプトをつかむことができます。 この内容を把握した後は、MASCHINE を使用して音楽作成が行える様になっている事でしょう。

> MASCHINE を熟知している場合でも、各項では様々な使用上のヒントを紹介しているのでこのチュートリアルを読んでおくことをお勧めします。 以降のチュートリアルの各タスクを行うためにも、各章の始めの必須項目はチェックしておいてください。

本資料構成は以下となっています。

- 最初のパートはこのイントロダクションです。
- 次のパート (**2 章**から **9 章**) には各チュートリアルがあります。
  - ↑2, 最初のステップ章: MASCHINE コントローラーを使用してブラウザからファクトリーライブラリのドラムキットをロードし、このキットをパッドを用いて演奏、簡単なリズムパターンを作成する。
  - ↑3, ドラムキットをカスタマイズする章: ブラウザを使用してドラムキットの音色を取替え、これらの音色の基本設定を調節することでキットをカスタマイズする。
  - ↑4, ビートの作成章: 2 番目のパターンを録音し、このパターンを微調整する。
  - ↑5, ベースラインの追加章: MASCHINE 内の VST/AU インストゥルメントプラグインを用いてパターンにベースラインを加える。
  - ↑6, エフェクトの使用章: ソング内の各インストゥルメントにエフェクトを追加し、各エフェクトパラメーターをオートメーション処理する。
  - ↑7, ステップシーケンサーでビートを作成する章: ステップシーケーンサーを用いてパターンを作成する。
  - ↑8, シーンを使用したソングの作成章: パターンをシーンとしてアレンジし、シーンによりソングを構成し、シーンをライブ演奏する。
  - 最後に ↑9, 詳細機能の使用 章 で MASCHINE マニュアルで解説するタスクとワークフローの詳細機能を紹介します。その内容は、ルーティングやサンプリングやミックス画面を駆使した Sound、Group、Master Channel Properties の編集となります。
- 3 番目、そして最後のパート (**10 章**から **12 章まで**) では MASCHINE をいつでも使用するための便利なグローバルインフォメーションを含んでいます。

- ↑10, クイックリファレンス章 では MASCHINE ハードウェアコントローラーと MASCHINE ソフトウェアのクイックリファレンスを用意しています。 ここでは MASCHINE の主要なコンセプトと各機能や、各操作用ハードウェアショートカットのリストを紹介しています。 MASCHINE マニュアルをご覧になるためのクイックガイドとして活用することもできます。
- ↑11, トラブルシューティング-ヘルプ章ではトラブルシューティングとヘルプに関する情報を記載しています。
- ↑12, 用語解説章では MASCHINE で用いる全重要事項について記載しています。

1.3 資料の注釈について

このセクションでは、本資料で使用しているテキストと表記内容について解説します。 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、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。

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。
- その他の場所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) は青色で表示されます。 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。
- MASCHINE コントローラーに関する表示内容はオレンジで明記しています。 この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
- MASCHINE コントローラー画面に表示されるテキストは灰色で明記しています。 この表記がある場合、同じ表記がコントローラー画面に表示されます。
- 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])。

▸ 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。

資料内での各呼称について

本資料では **MASCHINE コントローラー**（または**コントローラー**）はハードウェアコントローラーの事を意味し、**MASCHINE ソフトウェア** はコンピュータにインストールしてあるソフトウェアの事を指します。
用語 「**エフェクト**」 は MASCHINE ソフト/ハード内で「**FX**」 と表示してある場合があります。 これらの用語の意味は同じです。

コントローラーのボタンのコンビネーションとショートカット

殆どの場面で“+” サインは組み合わせて**同時に**使うボタン(またはボタンとパッド) を表現するために用いられます。 例えば以下の解説で用います。
“SHIFT + PLAY を押します” は次を意味します。

1. SHIFT を押したままにします。
2. SHIFT を押したまま、PLAY を押して放します。
3. SHIFT を放します。

表示される製品

この資料で表示されるいくつかの図は KOMPLETE と KOMPLETE ULTIMATE シリーズに含まれているものとなります。 これらの製品は MASCHINE には含まれていません。
これらを表示するには、無償の KOMPLETE セレクションをインストールしてください。 シリアルナンバーは DVD ブックレットに記載してあります。 詳細はセットアップガイドを参照してください。 KOMPLETE と KOMPLETE ULTIMATE の詳細は Native Instruments ウェブサイトを参照してください。

1.3.1 MASCHINE STUDIO の無表示のボタンとノブについて

MASCHINE STUDIO コントローラーのディスプレイの上下にある名称表示のないボタンとノブ は臨機応変な多機能ボタンとして機能します。

MASCHINE STUDIO コントローラーの多機能ボタンとノブです。

明解に解説するために資料内では、例えば ボタン (1-8)、ノブ (1-8) といった様に明記してあります。 例えばボタン 2 を押して EDIT ページを開く」といった解説がある場合、ディスプレイの上の左から 2 番目のボタンを押します。

2　最初のステップ

この最初のチュートリアルでは、ファクトリーライブラリからドラムキットをロードし、パッド演奏による簡単なリズムパターンの作成を行います。

MASCHINE 全概要とコントロール部を確認するにはセクション↑10, クイックリファレンスを参照してください。

必要条件

Native Instruments ウェブサイトからダウンロードできる PDF 形式の Setup Guide のインストラクションを注意深く読んでください。 この Setup Guide を読み終えるころには、MASCHINE をコンピューターにインストールし、基本的なオーディオ設定も済んでおり、ハードウェアコントローラーもコンピューターに接続してある状態となるはずです。 そうでない場合は Setup Guide を参照して上の状態になるよう設定を進めてください。

- MASCHINE を起動していなければ、一般的なソフトウェアを立ち上げるのと同様に、例えば、インストール時に設置されたデスクトップ上のショートカットアイコンをダブルクリックする等の方法で起動してください。

MASCHINE 内のプロジェクト

MASCHINE ではソング(またはトラック) 全体を **Project** と呼びます。 プロジェクト（Project）は全てのサウンド、インストゥルメント、エフェクト、設定内容、全アレンジ内容を含んでおり、言い換えると、Project が曲を形成する全要素を含んでいると言えます。

- すでに MASCHINE に触れ始めているのであれば、File メニューで New を選択、またはショートカット [Ctrl] + [N] (Mac OS X では [Cmd] + [N]) を用いて新規 Project を開いてください。

まず、 MASCHINE ソフトウェアでドラムキットをロードし、同様にハードウェアで同様の操作を行う方法を解説します。 ではじめましょう！

MASCHINE プロジェクトの全概要を確認するにはセクション 10.2 を参照してください。

2.1 Factory Library から Drum Kit をロードする

まず MASCHINE に含まれる膨大なファクトリーライブラリからドラムキットを選択、ロードしてみましょう。 ロードを行うには、MASCHINE ブラウザを使用します。 ブラウザで MASCHINE 上で使用する全種類の曲構成要素の検索、タグ付け、カテゴリー分類を行います。
基本的にドラムキットはいくつかのインストゥルメントを複数含んでおり、これらのインストゥルメントを MASCHINE では **Sounds** と呼びます。 これらの Sounds は **Group** としてまとめられ、キット全体を示します。 更に、一つの MASCHINE Project は 複数の Groups を **Banks** としてまとめて含むことができます。 最初の Group バンクは MASCHINE ソフトウェアでは A1 から H1 隣、2 番目は A2 から H2、3 番目は A3 から H3、と続きます。 では気に入ったキットをプロジェクトを、起動した際に既に選択してある Bank1 Group A にロードしてみましょう。

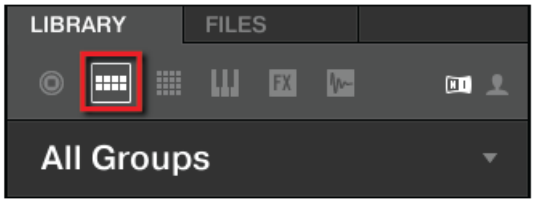
2.1.1 MASCHINE ソフトウェア上で Drum Kit を Factory Library からロードする

MASCHINE ソフトウェアではブラウザはウインドウの左部分に表示されます。
MASCHINE ソフトウェアでブラウザを確認できない場合は、MASCHINE ウインドウの上部ヘッダにある拡大鏡アイコンをクリックしてブラウザを表示します。

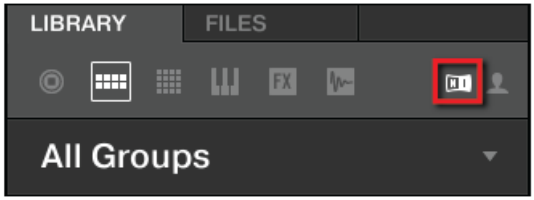
拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

ドラムキットを起動するには以下を行ってください。
1. LIBRARY タブをクリックして LIBRARY ペインを開きます。

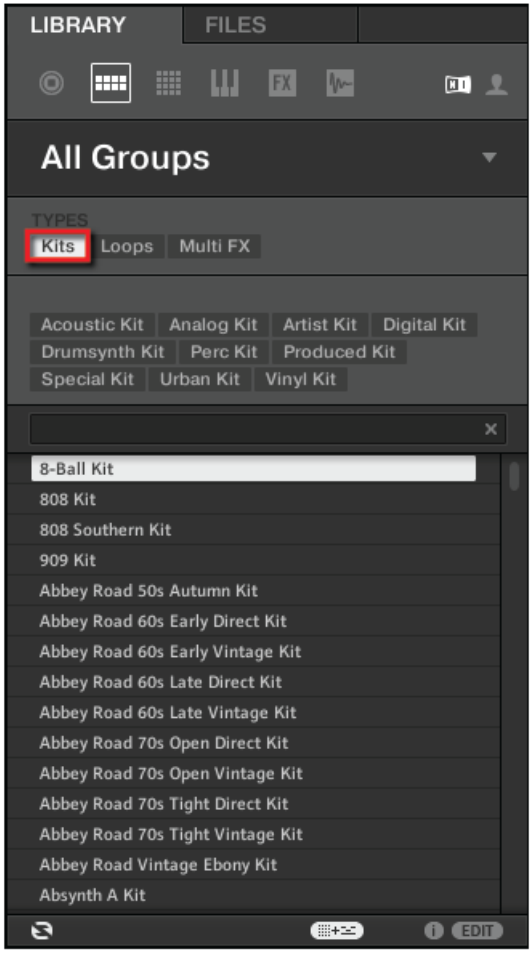
2. Group アイコンをクリックしてライブラリ内の有効な全ドラムキットのリストを表示します。



3. 右の Content セレクターで、NI アイコンを選択し、Native Instruments のファクトリーコンテンツのみを表示します。

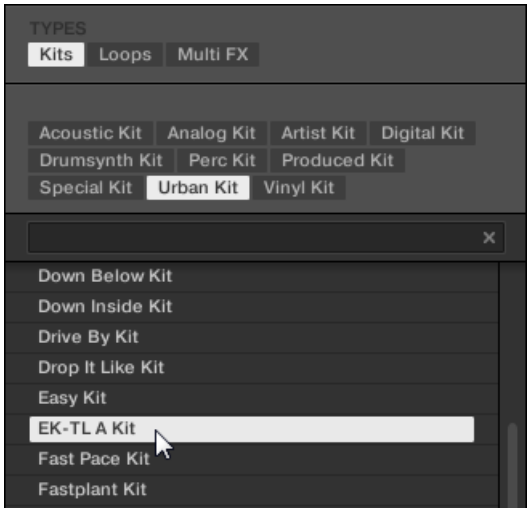


4. TYPES フィルターで Kits を選択します。
ブラウザではリザルトリスト内にキットのみを表示します。



5. Urban Kit サブタイプタグを選択し、検索結果を絞り込みます。

6. リザルトリストを下スクロールし、Group A に EK-TL A Kit をダブルクリックすることでロードします。



2.1.2 MASCHINE STUDIO コントローラーを用いて Drum Kit を Factory Library からロードする

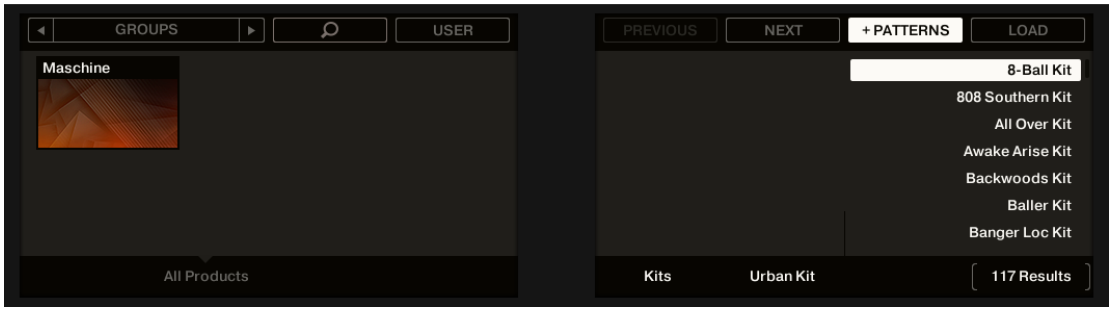
コントローラーでは以下のように操作します。

1. コントローラーの左にあるボタン A を押して最初の Group スロットを選択します。 ここがドラムキットをロードする場所となります。 選択するとボタン A が点灯します。
2. コントローラーの左上にある BROWSE ボタン を押します。
   BROWSE ボタンが点灯します。 左のディスプレイに、選択内容が表示されます。

3. ディスプレイの上にあるボタン 1 またはボタン 2 を押して GROUPS を選択します。

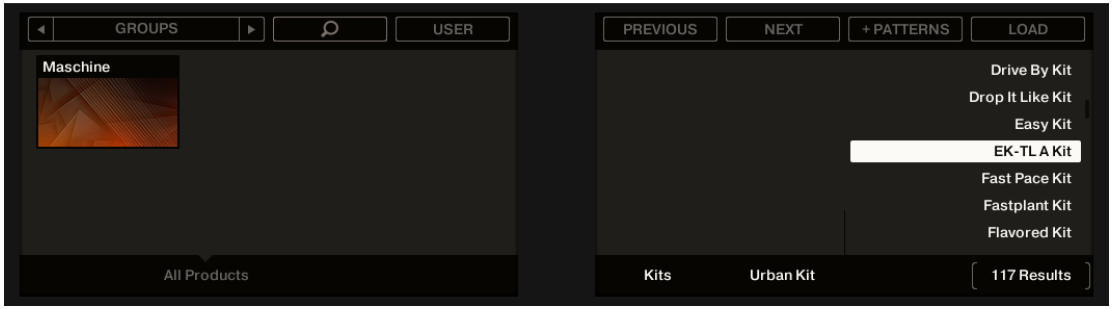
選択すると、右画面に Groups が表示されます。

4. 画面が明るくなければ画面上のボタン 4 を確認し、 USER がハイライト表示されていないことを確認します。必要に応じて、ボタン 4 を押して無効の状態にしてください。
これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを選択可能な状態となります。
5. ノブ 5 を回して Kits を選択し、右画面にドラムキットのみが表示されるようにします。
6. ノブ 6 を回して Urban Kit を選択し、右画面にそのサブタイプの内容のみが表示されるようにドラムキットの内容を絞り込みます。



7. ジョグホイール (コントローラーの右にある大きな LED 付きリングです) を回す、またはノブ 8 (右画面の下にあります) を使用してリストをスクロールし、EK-TL A KIT を選択します。

8. ではディスプレイの上にあるボタン 7 を押して +PATTERNS を*選択解除* (このボタンはオフとなっている必要があります。このことについては後ほど解説します)します。



9. ジョグホイール、またはボタン 8 (ディスプレイの上にあります) を押して選択した内容をロードします。

→ これで最初の Group A にドラムキットがロードされました。

最後にブラウザモードを解除し、デフォルトのコントローラーモードに戻る必要があります。

- 点灯している BROWSE ボタンを押してブラウザモードを解除します (ボタンが無灯の状態となります)。

設定は以上です。 これで Group にドラムキットがロードされました。 次のセクションで解説するように、これらのキットをパッドで演奏することができます。

ブラウザから選択した内容をロードするまでの流れは、全ての選択肢において同等の操作方法で行うことができます。ブラウザでは任意の選択対象を選んだ後、ファクトリー、またはユーザーコンテンツを選択し、任意に特定の製品（または製品カテゴリーを選択）を選択し、任意のコンテンツ、タイプ、サブタイプを選択し、リスト内をスクロールしてロードする内容を選択します。

2.2 パッドによる演奏

Group をロードして (ここでは EK-TL A キットを使用しています)、対応する Group スロットを選択すると (ここでは Group スロット A を使用しています)、この Group をコントローラーにあるパッドで演奏することができます。 各パッドは Group が含んでいる Sounds をトリガーします。

2.2.1 MASCHINE STUDIO コントローラーでパッド演奏する

▸ パッドを演奏して力加減による感度や反応度合い（一般的にベロシティーと呼びます）を確かめ、パッドの感触をつかんでください。

> パッドを演奏しても音がならない場合は、パッドのすぐ左にあるボタン群のうちのどれかが偶然点灯していないか確認してください (これらのボタンのうちのどれかが点灯している場合はそのボタンを押して無灯の状態にしてください)。

演奏しながらパッドに注目してください。 すると、以下の状態を確認できるはずです。

- パッドを押すと、点滅してから完全に点灯します。
- どんな状態でも完全に点灯するパッドは 1 個となります。 点灯しているパッドは最後に演奏したパッドとなります。
- その他全てのパッドは薄く点灯した状態となり、それらのパッドは Sound を含んでいることを意味します。
- 点灯していないパッドには Sound がロードされていない状態を示すので、それらのパッドを叩いても音は鳴りません。

パッドを叩きながらコントローラーの左側にある 8 個の Group ボタンに目を向けてください。 すると、以下の状態を確認できるはずです。

- ボタン A 以外の全ての Group ボタンは無灯の状態で、これらのグループには何もロードされていないことを示します。
- ボタン A は完全に点灯しており、Group A が選択されていることを示します。 これは現在パッドでこのグループのサウンドをトリガーしていることも意味しています。
- Group ボタン B が白く点灯している場合、選択すると次のグループが作成されることを意味します。

ここまでで理解できるように、 MASCHINE のパッドとボタンの操作でソフトウェアをコントロールし、操作内容に反応してソフトウェアはディスプレイや LED で現状を表示することで双方向に情報のやり取りを行います。

▸ ボタン A を押して Group A を再度選択し、引き続きパッドを演奏して操作に慣れてください。

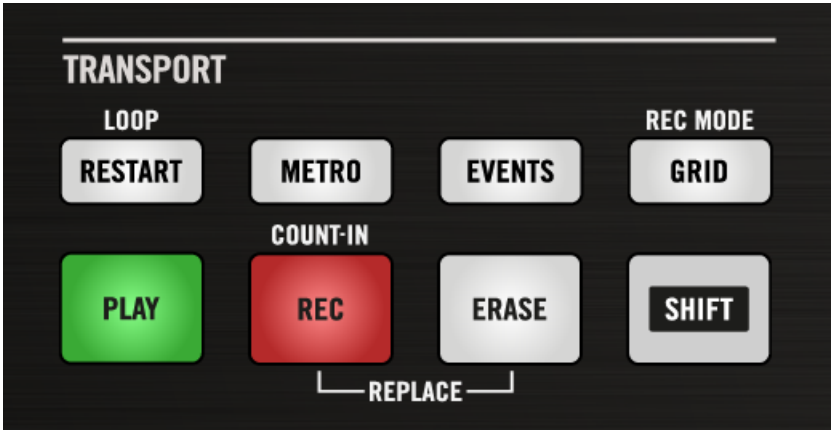
感触に慣れたら、 次のセクションに進んでこのドラムキットを用いた簡単なリズムパターンの作成に取り掛かってみましょう。

2.3 最初のパターンの作成

パッドに慣れてきたら、これらのサウンドをライブ録音して Pattern を作成してみましょう。 パターンは現在のグループにあるサウンドを用いて演奏したノートを録音したものを指します。 各 Group では各パターンバンク内で無制限にパターンを作成することが出来ます。各パターンバンクに付き 16 パターンを使用することが出来ます。

2.3.1 MASCHINE STUDIO コントローラーを使って最初のパターンを録音する

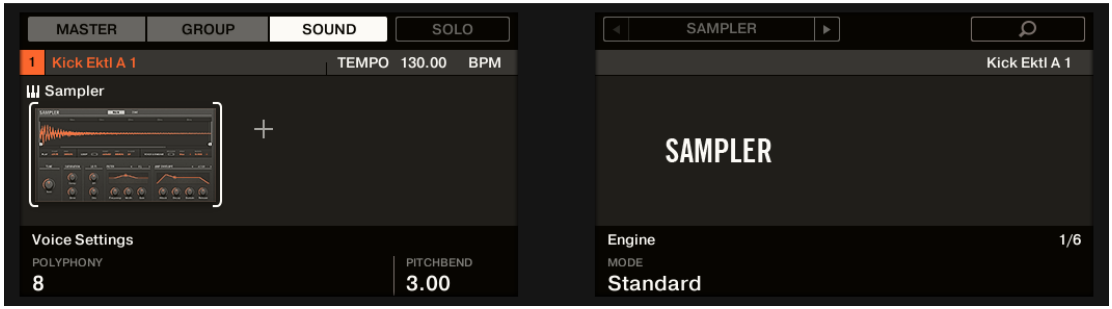
ここからはコントローラーの左下にある再生用コントロール部を使用します。



コントローラーの TRANSPORT セクションです。

1. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。
   PLAY ボタンが緑に点灯します。 現在何も録音していないので音はでません。
2. METRO を押すと、メトロノームが起動します。
   メトロノームは各ビートを音で示し、1 小節ごとの先頭部分の音が他のメトローノーム音とは異なります。
3. メトロノーム音声とともに演奏してテンポ感をつかんでください。
4. テンポ調整を行うにはコントローラーの左にある TAP ボタン (ボタンが点灯します) を押してジョグホイールを回して任意のテンポに調節（ジョグホイールが点灯します）します。 TAP ボタンを連続的に押すことによるテンポ調節も可能です。

テンポの値は左ディスプレイに表示されます。



メトロノームの音量調節は SHIFT + GRID を押しながらノブ 1 を回します。

ここでは少数のサウンドのみでシンプルな構成のパターンを作成するだけにとどめておくことをお勧めします (例、パッド 1 と 2 にキックとスネアサウンドを配置する)。 慣れてきたらパターンを複雑にしても構いません。

ここでは少数のサウンドのみでシンプルな構成のパターンを作成するだけにとどめておくことをお勧めします (例、パッド 1 と 2 にキックとスネアサウンドを配置する)。 慣れてきたらパターンを複雑にしても構いません。

では録音を開始しましょう

1. シーケンサーを再生したまま REC を押して録音モードにします。
   REC ライトが赤く光ります。
2. パッドを叩いて任意のリズムを演奏してください。 デフォルトでは 1 小節のパターンが録音されます。
   演奏内容が録音され、直ちに再生されます。 PLAY をもう一度押すまで新規パターンは再生され続けます。
3. REC をもう一度押して録音を停止します。

→ これで最初のパターンが完成しました。

METRO を押してメトロノームを停止し、新しく作成したパターンを聞いてみましょう。

▸ シーケンサーを停止するには PLAY をもう一度押します。

パターンのクイックエディット

UNDO を押すことでいつでも、その直前の操作内容を**取り消す**ことができます。 REDO を押すことで**やり直す**ことができます。

> 取り消しとやり直しコマンドは MASCHINE のほぼ全域で使用することができます。

いつでも PLAY と REC を起動してパッドを演奏することでパターンをより理想に近づける事が可能です。この方法でパターンを徐々に複雑にしていくことができます。

2.4 パターンの演奏

気に入ったパターンができたら、ここからそのパターンをライブ演奏につなげる機能を紹介します。

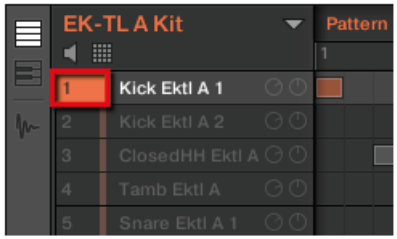
2.4.1 ミュートとソロを使用する

ミュートはサウンドまたはグループをバイパスするのに用いられ、ソロはその逆となり、サウンド、またはグループをソロにすることでそのグループ、またはその他の全グループをミュートするので結果、選択したサウンド、またはグループのみを聞くことができるようになります。 両方の機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。
サウンドに対してソロを使用すると、そのサウンドがあるグループ内でのみその効果を発揮するので、他のグループのサウンドが聞こえなくなるということにはなりません。

MASCHINE ソフトウェアでソロとミュートを使用する

サウンドのソロ

- サウンドをソロにするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にある数字を右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック)します。

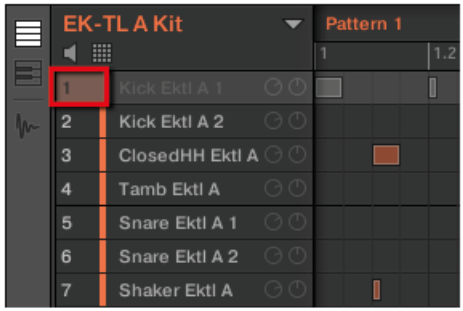


最初のキックサウンドをソロ演奏しています。

- サウンドのソロを解除するには、数字をもう一度右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。

サウンドのミュート

- サウンドをミュートするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にある数字をクリックします。



サウンドをミュートします。

- サウンドのミュートを解除するには、数字をもう一度クリックします。

> デフォルトでサウンドのミュートはイベントミュートとなります。ミュートしたサウンドのイベントは発音しなくなり増すが、ミュート直前のリバーブ残響音等は減衰するまで鳴ることになります。 サウンドの音声を完全にミュートすることもできます。このセクションの冒頭部を参照してください。

MASCHINE STUDIO コントローラーでサウンドをソロ、ミュートする

1. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。
   パターンが再生開始します。　ドラム音声が再生するにつれ、対応する各パッドが各サウンドの再生にあわせて点滅します。
2. コントローラーの下にある MUTE ボタンを押したままにしてください。
   すると全パッドが点灯します。 各パッドは引き続きリズムに合わせて点滅します。
3. MUTE を押しながら、パッド 1 を押してください。
   パッドが薄く光るようになり、キックドラムが聞こえなくなります。
4. MUTE を押したまま、各パッドを押して各サウンドのミュートを試してください。
5. MUTE を押したままもう一度パッド 1 を押してください。
   パッドが完全に点灯し、キックドラムが再び再生されます。
6. MUTE を押したままミュートしたサウンドがあるパッドを押すと、再びそのサウンドが再生されます。
7. MUTE を放してください。
8. では SOLO ボタン (MUTE のすぐ上です) を押したままにしてください。
   ここでも、全パッドが点灯し、リズムに合わせて各パッドが点滅します。
9. SOLO を押しながら、パッド 1 を押してください。
   パッド 1 が完全に点灯し、その他全てのパッドが薄く光り、それらの音が聞こえなくなります。
10. では SOLO を放して MUTE をもう一度押してください。
11. 薄く光っているパッドを順に押していくと、対応するサウンドが再び再生を始めます。

→ 以上のようにソロとミュートを駆使することで、瞬時にブレイクを作ることができます。

現時点ではグループを一つしか使っていないので後に試すことになりますが、SOLO または MUTE を押しながら任意のグループボタンを押すことで各グループをソロ/ミュートすることもできます。

2.4.2　ノートリピートの使用

ノートリピートは演奏にも、パターンのプログラムでも重宝する機能です。 この機能で選択したサウンドやノートを設定した値でリピート再生します。 サウンドやノートがあるパッドを押し続けることでこの機能を起動でき、パッドを放すまでリピート再生が続きます。

- ノートリピート時には全てのパッドがベロシティーと圧力感知に対応しているので、ドラムロールやダイナミックなベースラインの表現の際に便利でしょう。
- Note Repeat で自在にドラムやパーカッションを演奏して、曲に抑揚を与えることが可能です。
- Note Repeat はパターン作成時に一定のビートを刻む場合に便利な機能です。

- Note Repeat は音階のある Sounds に対してもその効果を発揮し、キーボードモードでシンセのアルペジオに近い演奏をすることも可能です。

Note Repeat 機能はコントローラー使用時にのみ使用可能な機能です。

MASCHINE STUDIO コントローラーで Note Repeat を使用する

1. パターンを再生しているか確認してください。再生していない場合は、PLAY を押してシーケンサーを起動してください。
2. NOTE REPEAT ボタンを押してください。
3. NOTE REPEAT を押しながら、任意のパッドを押してください。
   パッドのサウンドはコントローラーのディスプレイの下に表示される値で繰り返しトリガーされます。
4. NOTE REPEAT を押したまま右ディスプレイの上にあるボタン 5、6、7、8 を押してリピート値を変更します。

→ この値変更機能はライブ演奏時に非常に有効です。

パターン作成時にも Note Repeat 機能は非常に有効な入力ツールとなります(例、連続するハイハット入力等)。

2.5 ここまでの内容を保存してください！

ドラムパターンの作成はソング作成における典型的なスタート地点の一つです。 このドラムパターンを元に、その他全てのインストゥルメントを録音して肉付けしていくこととなるでしょう。 パターンを編集または更に音を加える前に、ここまでの内容を保存しておくことをお勧めします。

2.5.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

1. File をクリックします。
2. *Save* をクリックしてください。
   Save Project As ダイアログが開きます。
3. コンピュータのキーボードで名称を入力フィールドに入力し (例、“My First Project”) 、[Enter] を押して名称を適用します。

これでハードディスクに作成したパターンを含む新規プロジェクトが保存されました。 MASCHINE を閉じても、または他のプロジェクトを開いたとしても、後に保存したプロジェクトを再開することができます。

2.5.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

1. 内容を保存するには SHIFT + ALL を押します。
   MASCHINE コントローラーソフトウェアが MASCHINE ソフトウェアを確認するように促すメッセージを表示します。
   現在の Project をまだ保存していないので、MASCHINE は保存の際名称設定を行うための画面をコンピュータ上で表示します。 名称設定を行うには視線をコンピュータに移す必要があります。 Save Project As… ダイアログが開いているはずです。
2. コンピュータのキーボードで名称を入力フィールドに入力し (例、“My First Project”) 、[Enter] を押して名称を適用します。

これでハードディスクに作成したパターンを含む新規プロジェクトが保存されました。 MASCHINE を閉じても、または他のプロジェクトを開いたとしても、後に保存したプロジェクトを再開することができます。

2.6 まとめ

最初のチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- ブラウザを使用してグループをロードする。
- パッドを使用してグループのサウンドを演奏する。
- グループ内に簡単なパターンを作成する。
- ミュート、ソロ、ノートリピート機能を使用してパターンを変化させる。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する。

これらのタスクを自由に行えるのであれば、次のチュートリアルに進んでください。次のチュートリアルではドラムキットのカスタマイズ方法と、MASCHINE ソフトウェアユーザーインターフェイスについて解説します。

3　ドラムキットをカスタマイズする

このチュートリアルでは、ドラムキットのうちのいくつかのサウンドを交換し、関連する Project と Group の設定を行います。 途中 MASCHINE ソフトウェアユーザーインターフェイスのいくつかの機能についても紹介します。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。 以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- ブラウザを使用してグループをロードする。
- パッドを使用してグループのサウンドを演奏する。
- グループ内に簡単なパターンを作成する。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する。

これらのタスクを実行する自信がない場合は ↑2, 最初のステップ をもう一度確認してください。

3.1　プロジェクトを開く

MASCHINE 上にチュートリアル用プロジェクトが開いていない場合は (例、他のプロジェクトが開いている) まずプロジェクトを開く必要があります。 この操作はコントローラー、またはソフトウェアのどちらからでも行うことができ、例えば MASCHINE ブラウザを用いて開くことができます。

> デフォルトでは MASCHINE を閉じた時点で使用していたプロジェクトが起動時に開きます。 この設定を変更してしまった場合は、以下の解説を読んでチュートリアル用プロジェクトを開いてください。

チュートリアルプロジェクトを MASCHINE で開いている場合は、セクション ↑3.2, ドラムキットのカスタマイズ に進んでください。
コントローラーでプロジェクトを開く際にもっとも有効なのはブラウザを使用してプロジェクトを開く方法です。ブラウザはソフトウェアでも使用できます。 ここでは MASCHINE の便利な特徴を紹介します。MASCHINE で作成、保存したファイルは自動的に “User” コンテンツに格納されます。 ですので、チュートリアルプロジェクトを探すにはコンテンツセレクターで User アイコンを選択すればいい、ということになります。

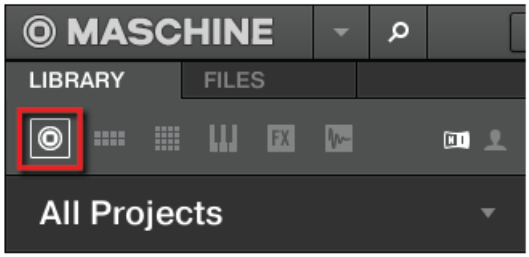
3.1.1 MASCHINE ソフトウェアで Project を開く

MASCHINE ソフトウェアではブラウザはウインドウの左部分に表示されます。
MASCHINE ソフトウェアでブラウザを確認できない場合は、MASCHINE ウインドウの上部ヘッダにある小さな拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

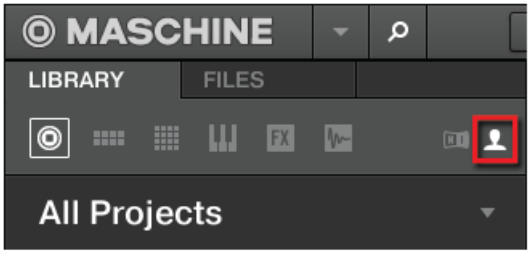
拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

チュートリアルプロジェクトを開くには以下を行います。

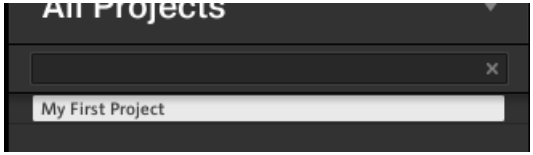
1. 左上のプロジェクトアイコンを表示しているボタンをクリックしてライブラリ内の有効なプロジェクトを表示します。



2. 右の Content セレクターで User アイコンをクリックし、ユーザーによる Projects のみを選択します。



下のリザルトリストに “My First Project” が表示されます。



3. プロジェクトを MASCHINE 上で開くにはこのエントリをダブルクリックします。

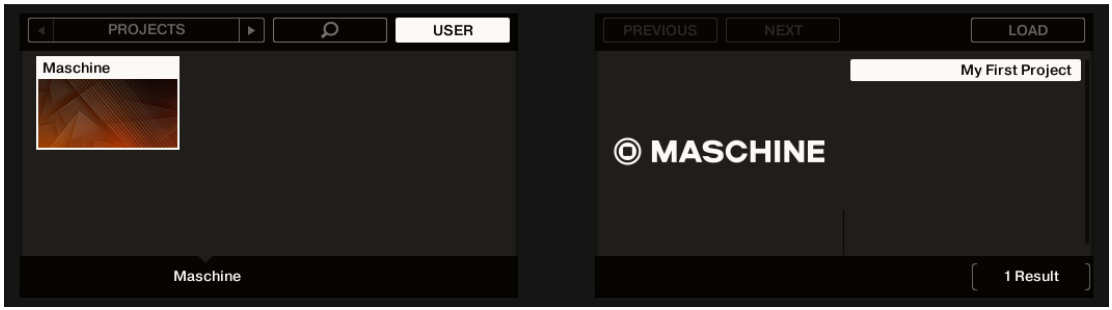
MASCHINE ですでに他のプロジェクトを作成、保存した場合はチュートリアル用プロジェクトともに表示されます。

3.1.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで Project を開く

では MASCHINE STUDIO コントローラーを使用して MASCHINE を操作してみましょう。 コントローラーを用いてプロジェクトを開くには、上記のようにプロジェクトが見つかるまで MASCHINE オブジェクトを絞り込み検索していきます。 これは最初のチュートリアルでドラムキットをロードした操作と似ています。 手順は以下です。

1. BROWSE を押してブラウザを表示します。
   BROWSE ボタンが点灯します。

2. ディスプレイの上にあるボタン 1 またはボタン 2 を押して PROJECTS を選択します。



選択すると、右画面に Projects が表示されます。

3. 画面が明るければ画面上のボタン 4 を確認し、その下の USER がハイライト表示されているか確認します。必要に応じて、ボタン 4 を押して有効にしてください。
これで User コンテンツのみが表示されます。
4. 一つ以上のプロジェクトをすでに作成してある場合は、ノブ 8 またはコントロールエンコーダーを使用して My First Project を右ディスプレイで選択します。
5. ボタン 8 を押してプロジェクトをロードします。
6. BROWSE を押してブラウザモードを解除します。

設定は以上です。 これでチュートリアルプロジェクトの編集を行う準備ができました。

コントローラーで行ったここまでの操作内容は直ちに MASCHINE ソフトウェアのブラウザに反映します。 その逆も然りです。

3.2 ドラムキットのカスタマイズ

グループ “EK-TL A Kit” のいくつかのサウンドを変更して、パターンを向上させたい場合もあることでしょう。 ではブラウザでその作業を行ってみましょう。

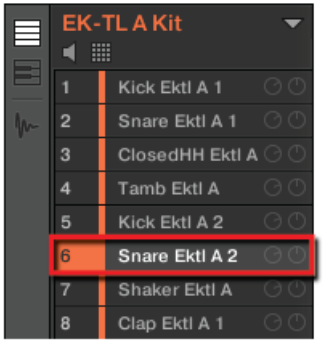
3.2.1 他のスネアサウンドを選択する

ここではパッド 6 で使用している “Snare Ektl A 2” を変更します。 ではもう少し控えめなスネアを探してみましょう。

MASCHINE ソフトウェアで他のスネアサウンドを選択する

すでにソフトウェアのブラウザを使用してチュートリアルプロジェクトを開きました。 ではここで他の事をしましょう。ここでは Types を選択する代わりに、文字検索を行います。 この強力な機能で名称でアイテムを検索することができます。

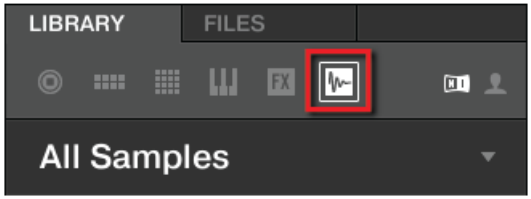
1. サウンドを変更したい “Snare Ektl A 2” があるサウンドスロットをクリックします。



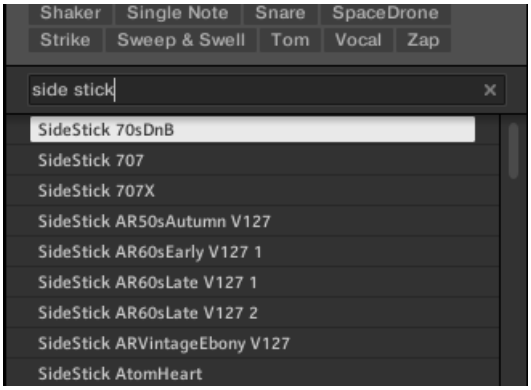
サウンドスロット 6 がハイライト表示され選択されていることを示します。

2. MASCHINE ウインドウのブラウザの上の段にあるブラウザボタンをクリックします (ボタンがハイライト表示されます)。

3. ブラウザの一番上の右にある SAMPLE アイコンをクリックし、ライブラリ内のサンプルを全てリスト表示します。



4. まだサイドスティックを検索中なので、サンプルリストの上にある入力欄に"side stick"と入力します。文字入力が増えるほど、検索文字に該当するサンプルが絞り込まれていきます。



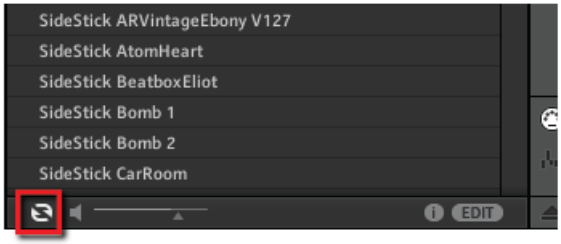
5. ここでブラウザの下にある試聴 ボタン（スピーカーのシンボルです）をクリックしてこの機能を起動します。

6. リスト内のサンプル名称をクリックすると、サイドスティックの各音声を試聴することが可能です。
7. 好みのサイドスティックサンプルが見つかったらダブルクリックし、サウンドスロットにそのサンプルをロードします。 サウンドスロットにサンプルをドラッグアンドドロップすることも可能です。

選択したバンク（ Types、Subtypes）の中から検索フィールドに文字を入力するといった方法で、これらの検索方法を組み合わせて使用することも可能です。

コントローラーで自動ロード（**Autoload**）機能を使用して、パターン内で選択したサンプルが効果的なサウンドか確かめることも可能です。 その方法は以下となります。

1. ブラウザの左下隅にある自動ロードボタンをクリックして起動します (隣にある試聴ボタンは無効の状態にしてください)



2. 検索結果リストにあるサンプルのどれかをクリックしてください。すると、現在選択しているサウンドスロット音声と選択したサンプルが置き換えられます。 パターンを再生している場合、置き換えたサンプルを直ちにパターン内で確認することができます。

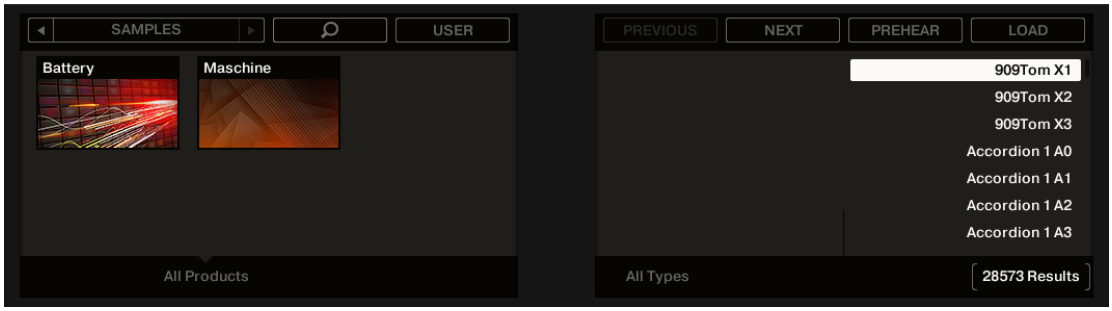
ソフトウェアとコントローラーの両方から操作してサンプルを置き換え、上記した一連の操作に慣れてください。 この方法でカスタムドラムキットを作成することができます。

空の状態のグループにサウンドを配置してドラムキットを作ることも可能です。

MASCHINE STUDIO コントローラーで他のスネアサウンドを選択する

コントローラーでは以下のように操作します。

1. BROWSE を押してブラウザを表示します。 BROWSE ボタンが点灯します。
2. パッド 6 を押してサウンドを選択します。
3. ディスプレイの上にあるボタン 1 またはボタン 2 を押して SAMPLES を選択します。



選択すると、右画面に Samples が表示されます。

4. 画面が明るくなければ画面上のボタン 4 を確認し、 USER がハイライト表示されていないことを確認します。必要に応じて、ボタン 4 を押して無効の状態にしてください。
これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを選択可能な状態となります。

5. ノブ 5 を回し、All Types セレクターを Snare にします。
6. ノブ 6 を回し、All Sub-Types セレクターを Side Stick にします。
   右ディスプレイはサイドスティックサンプルのみを表示します。

7. ボタン 7 を押して**試聴**機能を起動します。
8. ノブ 8 または ジョグホイールを回してサイドスティックサンプルをスクロールします。 試聴機能を起動しているので、サウンドを切り替えるたびにそれらの音声を確認することができます。
9. 好みのサイドスティックサウンドが見つかったら、ボタン 8 または Control エンコーダーを押して現在選択しているサウンドスロット（パッド 6）にサンプルをロードします。

どのサンプルが最もしっくり来るか決定するために MASCHINE には便利な機能、**Autoload**（自動ロード）があります。 これにより再生中のパターンで選択しているサウンドから次のサウンドへと瞬時に切り替えることができます。 ですのでパターン内でどのサンプルがフィットするか的確に判断することが可能となります。 その方法は以下となります。

1. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。
   作成したパターンが再生します。
2. ボタン 7 を押して試聴機能を*解除* します。 ディスプレイでは PREHEAR 機能が作動しなくなります。
3. ここでノブ 8 またはジョグホイール (左右 FUNCTION 矢印を使用して検索結果画面に切り替える必要がある場合もあります) を使用してサンプルをスクロールする代わりに、右画面上のボタン 5 と 6 を使用します。

→ 選択したサンプルが自動的にロードされ、パッド 6 でトリガーされるようになります。パターンは再生しているので、“Snare Ektl A 2” サンプルと選択したサンプルが置き換わります。

Autoload を有効にしている場合、気に入ったサウンドが見つかればその時点で Autoload 機能により、パターン内にそのサウンドが使用されている状態となるので再びそのサンプルをロードする必要がなくなります。 ボタン 5 PREV とボタン 6 NEXT を使用して MASCHINE ライブラリ内の他の Sounds を試してください。

- 気に入ったサウンドが見つかったら BROWSE をもう一度押してブラウザを解除してください。

3.2.2 Drumsynth のロード

このセクションでは Plug-in リストを用いて MASCHINE で Drumsynths をロードする方法を解説します。

Plug-in List

Drumsynth をロードする前に、ソフトウェアのコントロールエリアについて軽く触れておきます。

1. グループ “EK-TL A Kit” (Group A1) を選択します。
2. Sound “Kick Ektl A 2” を選択します。

ではコントロールエリアに目を向けてください。

Control エリアでキックドラム Sound 用の Sampler Plug-in パラメーターを表示しています。

Control エリアの左の Plug-in List に、Internal、Native Instruments、External Plug-in をロードすることができます。 Plug-in List には制限なく Plug-ins 用スロットにプラグインをロードすることができます。 音声は上から順に処理されます。

以下は例です。

- Group “EK-TL A Kit” の各 Sound の Plug-in List の最初のスロットには Sampler 、MASCHINE 内蔵サンプラーがあります。 サンプラーは各サウンドの音源となっています。

MASCHINE では Plug-in スロットはプロジェクトの異なる３つのレベルでそれぞれ使用できます。

- **Sound level**: 最初の Plug-in スロットでは音源 (例、Sampler、Drumsynth、Native Instruments、External Instrument) またはエフェクトを扱います。 他の Plug-in スロットではエフェクト (Internal、Native Instruments、External) のみを使用することができます。

- **グループレベル**: 各グループにも 4つのスロットがあり、そのグループ内の全サウンドに対してエフェクトを使用することができます。
- **マスターレベル**: ここでも 4 つのエフェクトを使用でき、プロジェクト全体の音声に対してエフェクトを適用しマスターから出力します。

Plug-in リストに Drumsynth をロードする

ではドラムキットの音声を他のキックドラムを加えることで太くしてみましょう。 ここでは MASCHINE 内蔵 Plug-ins である Drumsynth を使用します。
MASCHINE では Plug-in リストに Plug-ins をロードする方法は 2 通りあります。

- **ブラウザの使用**: これまでにブラウザを使用して Projects、Groups、Samples、Plug-ins をロードしてきました。 同様にプラグインエフェクトの検索も行うことができます。
- **Plug-in メニューの使用**: Plug-in メニューを介してプラグインスロットからプラグインを直接選択することもできます。

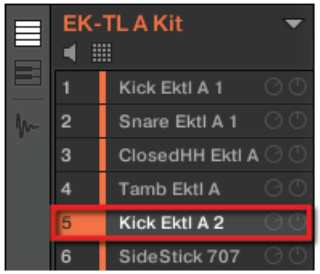
この方法は Sound、Group、Master レベルの全てで使用することができます。 Drumsynth は Sound レベルに対してのみロードすることができます。

> 2 つの Plug-in のロード方法の異なる点はブラウザ選択では *プリセット*(ファクトリーライブラリ、またはユーザーが作成したプリセット)も選択できることに対し、Plug-in メニューでの選択はデフォルトプラグインのみを選択可能な点です。

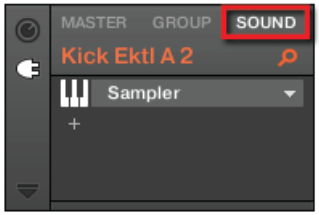
ブラウザの使用方法には慣れているはずなので (確認は↑2.1, Factory Library から Drum Kit をロードする、↑3.2.1, 他のスネアサウンドを選択するを参照してください)、ここでは Plug-in メニューを使用して Drumsynth をロードします。

ソフトウェアのプラグインリストで Drumsynth をロードする

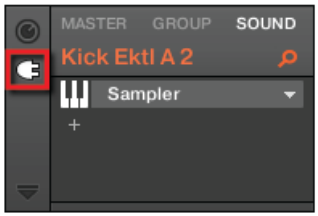
1. Pattern Editor の左で、Sound スロットの名称 (Kick Ektl A 2) をクリックして Sound スロットを選択します。



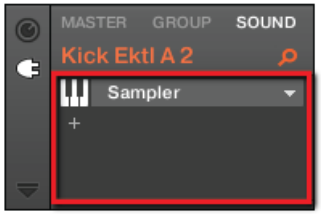
2. その上のコントロールエリアで、SOUND タブをクリックして Drumsynths をロードすることができる Sound レベルを選択します。



3. Control エリアの左端のほうにある小さな Plug-in アイコンをクリックして Plug-ins を表示します。

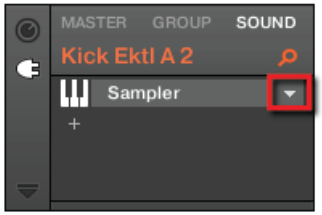


これで Control エリアの左に Plug-in リストを表示します。



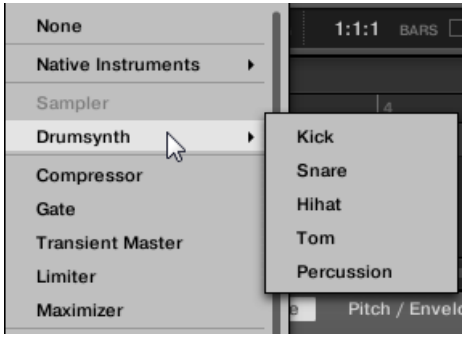
このプラグインリストには Sampler も含まれます。

4. 右にある下向きの矢印をクリックして Plug-in メニューを開きます。



Plug-in メニューが開き、有効なプラグインのリストを表示します。

5. このメニューで Drumsynth サブメニューをクリックし、Drumsynths を表示します。



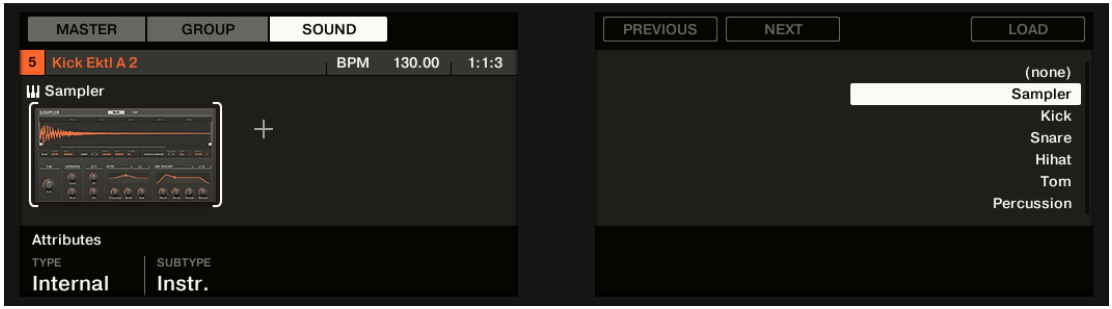
6. Kick エントリをクリックして Plug-in リストにロードします。

→ Kick Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使用してプラグインリストから Drumsynth をロードする

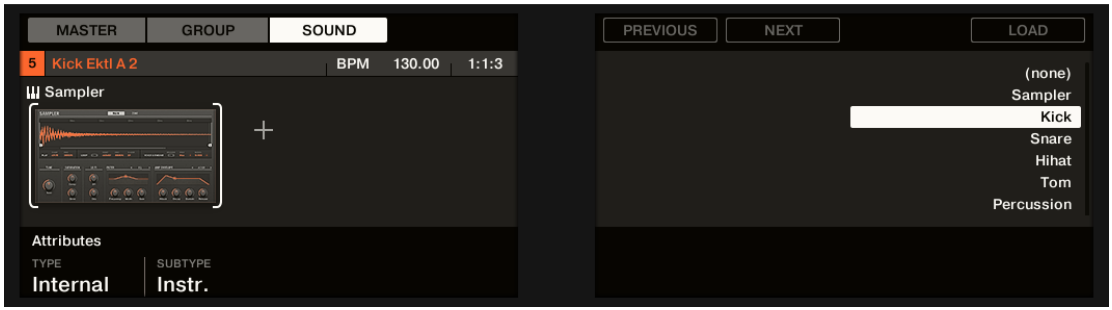
1. PLUG-IN ボタンを押して Control モードにし、Plug-in スロットを表示します。
2. SELECT + パッド 5 を押して Sound “Kick Ektl A 2” を選択します。
3. ボタン 3 を押して SOUND タブを選択します。
4. SHIFT + BROWSE を押してプラグインを選択します。
   BROWSE のみを押すと、ブラウザにアクセスします。 SHIFT を同時に押すことで、プラグインメニューにアクセスします。

5. ノブ 1 を回して TYPE を Internal (MASCHINE 内蔵プラグインはここにあります) にし、ノブ 2 で SUBTYPE を Instr にします。 (Plug-in インストゥルメントはここにあります)。



NI 製 VST/AU エフェクトプラグインをインストールしているのであれば、INTERNAL のかわりに NI を選択するのもよいでしょう。 外部プラグインをインストールしているのであれば、External を選択してください。
右画面に有効な MASCHINE インストゥルメントが表示されます。

6. ノブ 8 を回して Kick を選択し、ボタン 8 を押してロードします。



7. SHIFT + BROWSE をもう一度押してプラグインメニューを閉じます。

→ Kick Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

3.2.3 ボリュームとスイング、テンポの調節

ドラムキットを好みのサンプルに置き換えた後、音量を調節する必要がある場合があるでしょう。 MASCHINE にはパワフルなサンプラーがあり、各サウンドを微調整することが可能です。 詳細を解説する前に、Group 内の Sounds のボリュームとスイングの調節方法を解説します。

MASCHINE ソフトウェアでボリュームとスイング、テンポを調節する

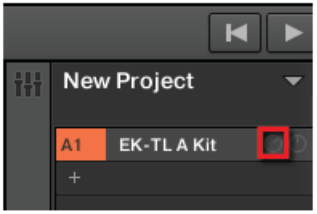
ボリューム調整

ソフトウェアで音量を調整する方法は以下となります。

- アウトプットレベル全体を調節するには、 ウインドウの上部、ヘッダの右にある Master Volume スライダーをクリック、ドラッグします。

ヘッダの Master Volume スライダを使用して MASCHINE 全体の音量を調節します。

- 任意のグループの音量を調節するには、Group にある左のノブをクリック、ドラッグします。



Group の左ノブを使用して各グループの音量を調節します。

- 各サウンドの音量を調節するには、サウンドスロットの左ノブをクリック、ドラッグします。

Sound スロットの左ノブを使用して各サウンドの音量を調節します。

各グループ、またはサウンドスロットにある右のノブで Group または Sound のパンを調節します。

Mix ビューを使用して Sound と Group の音量を調節することも可能です。 Mix ビューで全 Sounds、Groups、Master のレベルとルーティングにアクセスすることができます。 更に、全プラグインのパラメーターを調節するための直感的なインターフェイスを用意しています。 詳細はセクション↑9.4, ミックスビューを参照してください。

スイング調整

ソング全体のスイング値を調節するには、MASCHINE ウインドウの上部にあるヘッダのディスプレイを使用します。

ヘッダの SWING コントロールです。

- プロジェクトのスイング値を変更するには、SWING 値をクリックしてマウスボタンを押しながら垂直方向にドラッグします。

テンポ調節

ソング全体のテンポ値を調節するには、MASCHINE ウインドウの上部にあるヘッダのディスプレイを使用します。

ヘッダの BPM コントロールです。

- プロジェクトの Tempo (Beats Per Minute) 値を変更するには、BPM 値をクリックし、マウスをホールドしながら垂直方向にドラッグします。

MASCHINE STUDIO コントローラーでボリューム、音程、スイングを調節する

ボリューム調整

ボリューム全体を調節する方法は以下です。

1. コントローラーの右手の Input/Metering セクションで MST (Master) を選択します。
2. レベルノブを回します。

SHIFT を押しながら Level ノブを回すことで調整値を詳細設定できます。

特定のグループの音量を調節する方法は以下です。

1. 調節するグループがあるグループボタンを押します。
2. 右の Input/Metering セクションの GRP ボタンを押します。
3. Level ノブを回して選択したグループのボリュームを調節します。

SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

各サウンドのボリューム調節方法は以下です。

1. 調節したいサウンドがあるパッドを押します。
2. Input/Metering セクションの SND ボタンを押します。
3. Level ノブを回して選択したサウンドのボリュームを調節します。

SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

ボリュームを調節することで、左画面のボリューム表示値が反応して変化します。

ボリューム調整はパターンを再生しながら行うことで音量を即座に確認することができます。

音程（tune）の調節

各 Group または Sound の音程（tune）の調節方法は以下です。

1. Group ボタン、またはパッドを押しながら FUNCTION ボタン (ジョグホイールの下) を押して TUNE を選択します。
2. ジョグホイールを回して選択した Sound の音程を調節します。

SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

音程を調節することで、左画面の tune 表示値が反応して変化します。

ボリューム調整はパターンを再生しながら行うことで音量を即座に確認することができます。

スイング調整

ではプロジェクト全体のスイング値を調節してみましょう。 スイング機能でノートを少しずらし、パターンにグルーブ感を加えることができます。
プロジェクトのスイング値の調節方法は以下です。

1. CHANNEL ボタンを押します。
2. ボタン 1 を押して MASTER を選択します。
3. ボタン 5 または 6 を押して GROOVE を選択します。
4. ノブ 1 を回してグローバルスイング値を調節します。

SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

任意のグループボタン、またはパッドを押しながら ボリューム調整と同様に各グループ、各サウンドのスイング値を調節することも可能です。

- 同じように、TAP ボタンを押すことでジョグホイールを回し、ソング全体のテンポを調節することが可能となります。

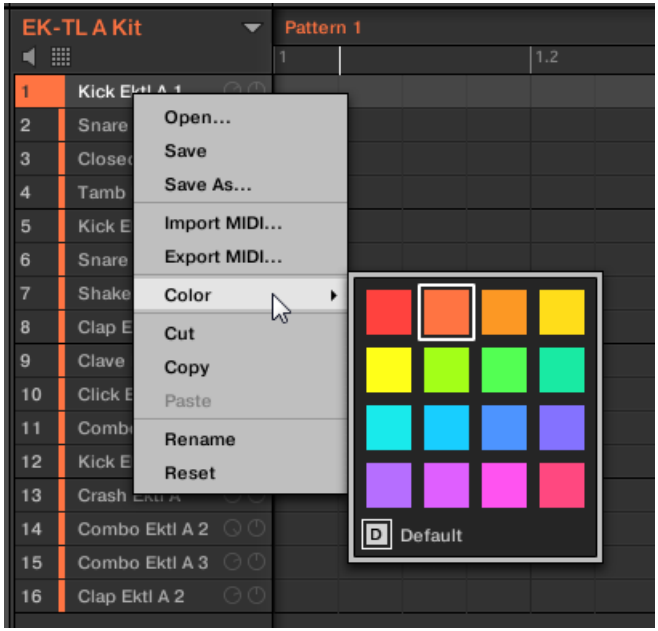
3.2.4 Group または Sound の色変更

MASCHINE では各 Group または Sound の配色を変更することが可能です。 この機能は設定によっては一目でグループやサウンドの内容を識別できるので便利です。

MASCHINE ソフトウェアでグループ、またはサウンドの色を変更する

例えば、ドラムキットの異なる打楽器に異なる色を配色してみましょう。

- 任意のサウンドスロットまたはグループを右-クリック (Mac OS X では [Cmd] + クリック) し、メニューで *Color* を選択し、サウンドスロットの打楽器の種類で区別、配色します。



これはサウンドの配色例です。

配色されたドラムキットです。

これでキックやスネアの位置を一目で確認できるようになります。

Sounds、Groups、Patterns、Scenes（Scenes については後ほど解説します） に任意の配色を施すことができます。 どの色を用いるかは自由です。 サウンドの種類や用途等、演奏上のワークフローにあわせて最適な状態に配色してください。

この配色機能はソフトウェアでのみ実行可能な機能です。

3.2.5 Sounds と Groups の移動

いつでも Sounds と Groups の場所を変更することができます。 この設定は MASCHINE ソフトウェアのみで行うことができます。 Sounds や Groups を更に使いやすく配置するためにこの機能を活用してください。 特にこの機能でサウンドを他のパッドに移動し、使いやすさを追及したグループを作成することが可能となります。

ソフトウェアでサウンドとグループを移動する

例えば “Kick Ektl A 2” と “Snare Ektl A 1” を移動し、キックをパッド 1 と 2、スネアをパッド 5 と 6 に割り当ててみましょう。

1. “Kick Ektl A 2” を含んだ サウンドスロット 5 をクリックしたままにします。
2. マウスボタンをクリックしたままマウスを上方にドラッグします。
   マウスカーソルを上に上げると、サウンドをドロップ可能な場所として表示線が現れます。

3. もう一つのキックの真下に線が表示されたら、マウスを放します。

→ 2 番目のキックが最初のキックの下のサウンドスロット 2 に配置されます。これでコントローラーのパッド 2 を使って演奏することができるようになりました。

同様にパッド 5 に “Snare Ektl A 1” を移動します。

1. “Snare Ektl A 1” があるサウンドスロット 3 をクリック、ホールドします。

2. マウスボタンをクリックしたままマウスを下方にドラッグします。 もう一つのスネアの真上に線が表示されたら、マウスを放します。

→ 2 番目のスネアが最初のスネアの上のサウンドスロット 5 に配置されます。これでコントローラーのパッド 5 を使って演奏することができるようになりました。

サウンドスロットの位置を変更することでそのパッドがトリガーするサウンドも変化します。 ですから、この移動を行うには十分な確認と練習を行ってください。

3.3 ここまでの内容を保存してください！

しつこいようですが、編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。 では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。 閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

3.3.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

- [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

3.3.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

- SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

3.4 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- ブラウザを使用してプロジェクトを開く（コントローラーとソフトウェアの両方）。
- ブラウザを使用してファクトリーライブラリから他のサンプルを選択し、オリジナルのグループのサウンドと置き換える。
- 元のグループのサウンドと Drumsynth を取り替える。
- MASCHINE 全体のボリューム調節、各 Groups と Sounds のボリューム調整を、コントローラー、ソフトウェアの両方から行う。
- ソング全体のスイング値をコントローラー、ソフトウェアの両方から設定する。
- Sounds、Groups、Patterns、Scenes (Scenes に関しては後で更に解説します)の配色を変更する。
- サウンドをグループ間で移動し、コントローラーの他のパッドに割り当てる。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。次はパターンについて更に掘り下げます。

4 ビートの作成

このチュートリアルでは以下の内容でチュートリアルプロジェクトの更なる肉付けを行います。

- パターンを等倍し、細部の調整を行います。
- ブレイク用の 2 番目のパターンを作成します。

ここまではドラムのみを扱ってきましたが、ここからは MASCHINE がリズムボックス以上のものであることを証明します。 実際、音階を含んだ楽器に対してすばらしい能力を発揮します。 次のチュートリアルでベースラインを追加するのでそれまで辛抱してください。

必要条件

ここまでで↑2, 最初のステップ と ↑3, ドラムキットをカスタマイズする のチュートリアル内容を把握しているという前提で解説を進めます。 以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- プロジェクトを開く (↑3.1, プロジェクトを開く)。
- ロードしたグループのサウンドをパッドを用いて演奏する (↑2.2, パッドによる演奏)。
- グループ内に簡単なパターンを作成する (↑2.3, 最初のパターンの作成)。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する (↑2.5, ここまでの内容を保存してください！)。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。
プロジェクト “My First Project” を開いていない場合は、ここで開いてください。

▸ プロジェクト “My First Project” を開いてください。

4.1 最初のパターンの細部を調節する

では MASCHINE の強力な編集機能を用いて最初のパターンをよりよいものにしましょう。

4.1.1 ソフトウェア内のパターン

まずソフトウェアのパターンエディタに注目してください。

パターンエディタで最初のパターンを表示しています。

パターンエディタ（Pattern Editor）で以下のことを確認できるはずです。

- 左上の (**1**) EK-TL A Kit が現在選択しているグループ名称で、これまでカスタマイズしてきたドラムキットとなります。
- グループ名称の下には Group が含んでいるサウンドがあり、各名称を確認できます (**2**)。 リストが画面にフィットしていない場合は、パターンエディタの右にあるスクロールバーを使用してサウンドを表示してください。 常に選択しているサウンドがハイライト表示されます (上図ではパッド 1 の Clap Ektl A 1 を選択しています)。

Group 名称の右のドロップダウンメニューを使用して Pattern Manager を表示します。 ここには Pattern List ビューと Pattern Pad ビュー (**3**) があります。 これらがそのグループの**パターンスロット**となります。 選択したパターンスロットは List ビューと Pad ビュー (上図、Pattern slot 1) でハイライト表示されます。 パターンには現在のグループからサウンドを発音する**イベント**を含んでいます。 これは一般的にシーケンスと呼ばれています。

- パターンエディタ (**4**) 大部分を占めるエリアは右下の部分にあり、現在選択しているパターンの**イベント** (ノート) 配置を確認することができます。 言い換えると、ここで録音した内容を確認できる、ということになります↑2.3, 最初のパターンの作成。 イベントは各サウンドの配色に対応しています。 垂直線

はビートと、それらの補助線となっています。 細い白い線はパターンの上部にあり、現在の再生位置を表示、三角が付いた細い白い線はパターンエンドマーカーとなっています。 下の水平上のスクロールバーで長尺パターンの画面では収まりきらない部分に移動します。

ここまででパターンをより理解することができたので、細部の調整に移ります。

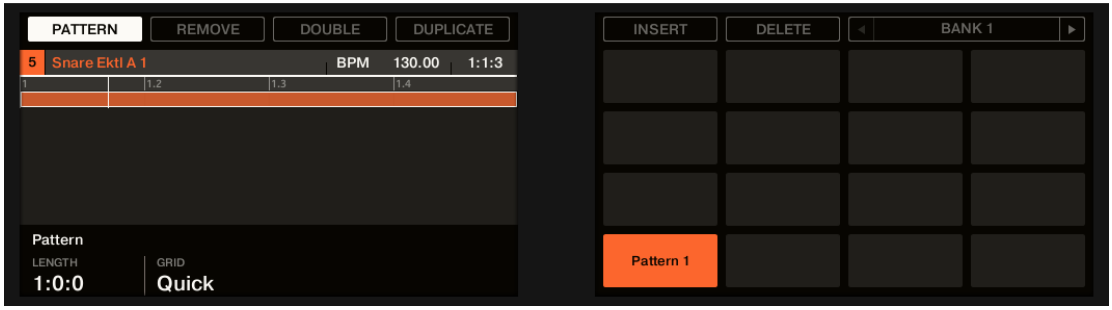
4.1.2 パターンを等倍する

ここでは 1 小節のパターンを使用します。 ループ再生すると、少し単調です。 ではコントローラーを使用してパターンの長さを複製し、 パターンの最後の部分を編集してみましょう。

この機能はコントローラーのみで使用できます。

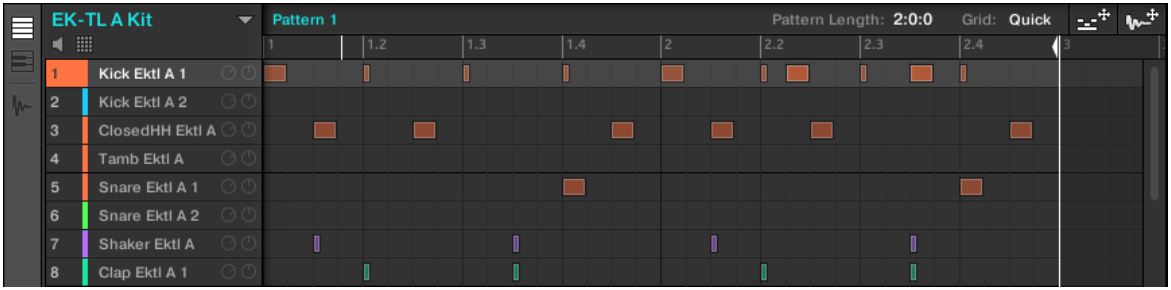
MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってパターンを複製する

1. PATTERN を押したままにします。
   ディスプレイがパターン用オプションを含んだパターンモードとなります。



2. PATTERN を押したままディスプレイの上のボタン 3 を押し DOUBLE を選択します。ソフトウェアでもパターンが複製され、等倍した状態となります。
3. PATTERN ボタンを放します。
4. PLAY を押し、パターンを確認してください。
   まったく同じ内容なので、違いを確認することはまだできません。
5. コントローラーの左上にある PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
6. REC を押して録音を開始し (ボタンが光ります) 、後ろ半分のパターン再生時にパッドを演奏してノートを入力してください。
7. 間違って入力しても UNDO と REDO ボタンを使って入力の取り消し/やり直しができます。
8. 満足いくループエンドができたら、REC を押して録音を停止します。

これでバリエーションを含んだ 2-小節のパターンが完成しました。



複製の後キックをいくつか足した状態のパターンです。

録音時にさほど入力のタイミングに気を使う必要はありません。次のセクションではクオンタイズを使ったタイミング調整とクオンタイズ値の設定について解説します。

4.1.3 リズムのクオンタイズ

パッドを使って正確にビートを刻めるようになるまでは十分な練習が必要となります。 時折 (MASCHINE を使い始めたばかりであるなら特に) 演奏タイミングがずれて録音したパターン内で目立ってしまうことがあります。 MASCHINE にはそういったずれを直す解決策があります。 これをクオンタイズといいます。

クオンタイズに関するポイント

ここにクオンタイズに関するヒントを記載しておきます。

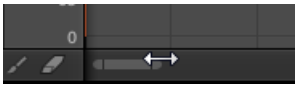
- 音楽スタイルに合わせて工夫してクオンタイズを使用するといい結果を生みます。完全にタイトなビートがフィットする音楽もあれば、ハーフクオンタイズ（またはクオンタイズをまったく使用しないほうがいい場合もあります）程度がベストな音楽もある、ということです。
- 特定のイベントを選択しなかったので、全てのイベント（または全パターン）にクオンタイズが適用されました。 パターンでイベントを選択してクオンタイズを行うと、選択したイベントのみにクオンタイズが適用されます。 イベントを選択することで例えば、キックとスネアのみをタイトにし、そのほかのアクセント音やハイハット等はルーズなままにしておく、といったことも可能です。 その結果パワフルなグルーブを作成することが可能となります。 パターン内で特定のイベントを選択する方法に関してはマニュアルを参照してください。
- 修正するイベントのクオンタイズ値を変更することも可能です。 これについては ↑7.2, ステップグリッドの設定で解説します。

- パッドの演奏中、または録音中に直接クオンタイズ処理を行うことも可能です。 デフォルトではこのオプションは無効となっています。 有効にするには、*Preferences > Defaults > Input > Quantize* と進みます。 詳細はマニュアルを参照してください。

MASCHINE ソフトウェアでリズムをクオンタイズする

パターンの拡大

ずれを確認するには、ソフトウェア上でパターンの一部を拡大するといいでしょう。 ソフトウェアの Pattern Editor の下部には水平方向に伸びるスクロールバーがあり、 パターンの拡大に使用します。

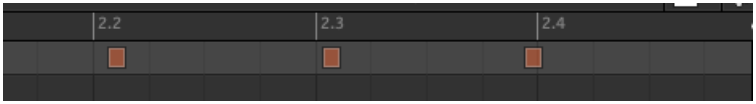


パターンエディタのズームツールです。

- 水平スクロールバーの一端のどちらかをクリックし、マウスのボタンを押したままマウスを左右にドラッグしてズームイン、またはズームアウトします。

> またスクロールバーの任意の場所をクリックして上下にドラッグすることでズームイン、ズームアウトすることも可能です。

水平、垂直バーの中間をクリックすることで常時パターンの他の部分を表示することができます。
拡大することで、演奏した内容のいくつかが予定していた場所よりもずれていることがわかります。



録音したパターンを拡大した画面です。最初の 2 つのキックが遅れ、3 番目のキックが早すぎます。

MASCHINE には強力なクオンタイズツールがあるのでこれらのずれを予定していた場所に修正することができます。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使用したリズムのクオンタイズ

パターンをクオンタイズする

クオンタイズ (ノートスナップとも呼ぶ場合があります) でイベントをビート、またはその分割拍にぴたりと割り当てることができます。 これでタイトなリズムを刻むことが可能となります。 コントローラーでは以下のように操作します。

パターンのイベントをクオンタイズするには、EDIT セクションで QUANTIZE ボタン (ジョグホイールの上) を押します。

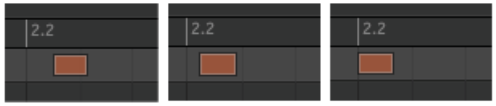
- これでパターンが正確になりました。 パターンエディタでも各イベントが完全にビートと同列となったことが確認できます。

行き過ぎたクオンタイズに注意

場合によってはタイトすぎるビートは機械的過ぎてつまらない場合があります。 実際にグルーブ感はビートのずれによって表現されます。 パターンのグルーブを完全に失わないために、MASCHINE にはイベントのずれをビートに対して半分だけ修正するハーフクオンタイズ機能を装備しています。 結果、グルーブを残したままビートをタイトにすることが可能となります。

- パターンのイベントをハーフクオンタイズするには、SHIFT + QUANTIZE を押します。

このハーフクオンタイズを連続的に行うことで、更なる微調整を行うことも可能です。
これがイベントに対するハーフクオンタイズとクオンタイズの効果です。



オリジナルイベント、ハーフクオンタイズイベント、クオンタイズイベントです。

間違って入力しても UNDO と REDO ボタンを使って入力の取り消し/やり直しができます。

4.2 2 番目のパターンの追加

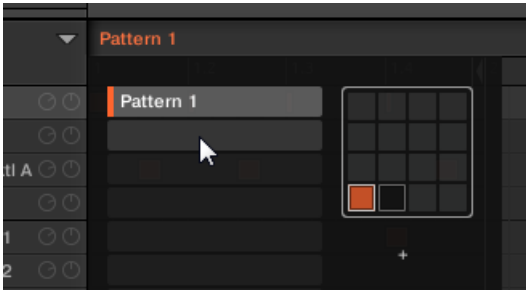
ではブレイク用に他のパターンも作ってみましょう。 この追加作業の中で MASCHINE を用いたパターンの選択方法、パターンの長さについて、カウントインについても紹介します。

4.2.1 パターンスロットの選択

ここまででではグループ内にある 64 のパターンスロットのうちの最初の部分のみを使用してきました。 ここからは次のパターンスロットを選択し、そこで次のパターンを録音します。

MASCHINE ソフトウェアでパターンスロットを選択する

- Pattern Editor の上部の Pattern Manager ドロップダウンメニューで空のパターンスロットをクリックしてください。



スロット 1 の下のスロットをクリックして空の新規パターンを作成します。

→ パターンスロット 2 が選択されます。 空のパターンスロットを選択することで自動的に空のパターンを作成します。

ソフトウェアの点灯状態と、コントローラーのパッドの点灯状態が連動します。

- パターンスロット 1 は薄く光っており、パターンはあるがこのスロットを選択していない状態です。
- パターンスロット 2 は点灯しており、現在このスロットを選択、パターンは空です。
- その他のパターンスロットにはパターンが無く、無灯の状態です。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってパターンスロットを選択する

1. PATTERN を押したままにします。
   パッド 1 以外の全てのパッドが無灯の状態となります。 これは最初のパターンスロット以外のパターンスロットにはなにも無いことを示します。
2. PATTERN を押しながら、パッド 2 を押します。

→ パターンスロット 2 が選択されます。 空のパターンスロットを選択することで自動的に空のパターンを作成します。

ではパッドに目を向けてください。

- パッド 1 は薄く光っており、パターンはあるがこのスロットを選択していない状態です。
- パッド 2 は点灯しており、現在このスロットを選択、パターンは空です。
- その他のパターンは無灯の状態で、パターンがありません。

4.2.2 パターンの長さの設定

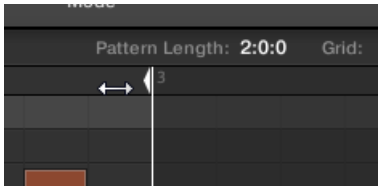
パターンを複製してパターンの長さを変更する方法はすでに解説しており、この作業でパターンの長さは倍になり、パターンの最後尾に複製されました (↑4.1.2, パターンを等倍する)。 ここではパターンイベントを変更することなくパターンレングスを変更する方法を紹介します。

パターンにイベントを入力した後であってもパターンレングスを変更することは可能です。 パターンレングスを短くした場合、短くした部分のイベントを発音しなくなりますがパターンのイベントが削除されるわけではなく、もう一度そのエリアまでパターンレングスを伸ばすことでそのイベント情報は再び発音されます。

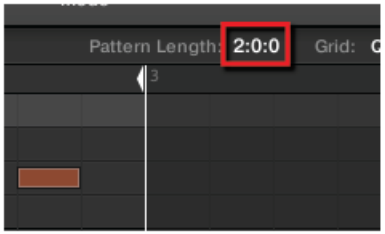
MASCHINE ソフトウェアでの長さを調節する

ソフトウェアでは 2 通りの方法でパターンレングスを変更することが可能です。

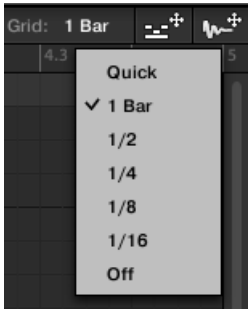
- パターンエディタのタイムラインでパターンの右端部分をクリック (小さな三角です) 、水平方向にドラッグすることでパターンの長さを調節可能です。



- Pattern Editor の右上で値をクリックしてマウスを垂直方向にドラッグすることで Pattern Length を変更します。



- Pattern Grid の解像度を変更するには、Pattern Grid コントロールのグリッドラベル付近の値をクリックしてメニューで任意の値を選択します。



→ これで Pattern Grid のサイズが指定した値に変わります。

Pattern Grid 解像度を用いて、右の Grid 値の 1 Bar をクリックし、メニューで他の値を選択することでパターンの長さを変更することも可能です。 詳細はマニュアルを参照してください。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってパターンの長さを調節する

1. PATTERN を押したままにします。
   左ディスプレイの下部には LENGTH パラメーターがあり、現在 1:0:0 となっており、1 小節を意味しています。

2. PATTERN を押したままノブ 1 を回すことでパターンレングスの設定値を変更します。

→ これでパターンスロット 2 の空のパターン尺が変更され、ソフトウェアのパターンエディタでも確認することができます。

Pattern Grid (Patten Length も変更します) の解像度を変更するにはノブ 2 GRID を回します。Pattern Grid と Pattern Length の詳細に関してはマニュアルを参照してください。

4.2.3 カウントイン（Count-in）を使用したパターンの録音

パターンスロット 2 のパターンの長さを決めたら、録音してみましょう。 シーケーンサーを起動してパターンを録音、録音モードの起動方法、更にメトロノームを鳴らしながら録音する方法に関してはすでに解説しました (↑2.3, 最初のパターンの作成)。 ここでは録音の際に使用する便利な機能、カウントインについて解説します。

Count-in 設定は *Preferences > General > Default Metronome Settings* で変更します。

Count-in の起動はソフトウェアで実行できません。 以下のようにコントローラーを操作してください。

MASCHINE STUDIO コントローラーでカウントインを用いて新規パターンを録音する

1. コントローラーの左上にある PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
2. METRO を押します。
3. SHIFT + REC を押してカウントインを使用した録音を開始します。
   シーケーンサーと録音が開始される*前に* ー小節分メトロノームがなります。
4. パッドを演奏します。
   シーケンサーがスタートすると、そのパッド演奏内容が録音されます。
5. メトロノームを停止するには METRO を押します。 録音を停止するには REC を押します。 シーケンサーを停止するには PLAY を押します。

カウントインにより、録音を開始するまでのテンポ感をつかむ、といった事前準備が行えます。

Count-in 設定は *Preferences > General > Default Metronome Settings* で変更します。

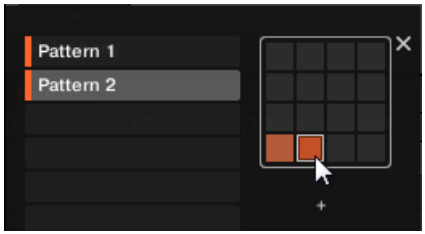
4.2.4 パターンの切り替え

2 番目のパターンスロットにパターンを録音したら、パターン同士を瞬時に切り替えることでパターン同士がマッチするか確認することができます。

MASCHINE ソフトウェアでパターンを切り替える

1. MASCHINE ウインドウの上部ヘッダにある再生ボタンをクリックしてシーケンサーを起動します(再生ボタンが点灯します)。

2. パターンマネージャードロップダウンメニューをクリックします。
3. パターンスロット 1 と 2 を交互にクリックしてパターン同士が合うか確認します。



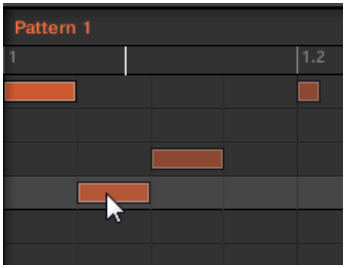
MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってパターンを切り替える

1. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。
2. PATTERN を押したままにします。
3. パッド 1 とパッド 2 を交互に押すことでパターン同士が合うか確認します。

4.3 ソフトウェアでパターンを編集する

MASCHINE ソフトウェアのパターンエディタ（Pattern Editor）で作成したパターンの編集を正確に行うことができます。 ここでは主なマウス動作のみを紹介します。

- 新規イベントを入力するには任意の位置でダブルクリックします。



グリッド上でダブルクリックして新規イベントを入力します。 削除するには右クリックします。

- イベントを削除するにはイベントを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。
- イベントを移動するには (例、クリックしてマウスボタンを押したままマウスでイベントを任意の場所に移動、マウスを放します)イベントをドラッグします。 イベントを水平に移動することで、そのサウンドを時間軸上の他の位置に移動し、垂直方向に移動することで、時間軸上の同じ場所に他のサウンドを配置することが可能となります。
- イベントを長くするには、イベントの右端をドラッグ (メロディアスなイベントに対してその効果を顕著に発揮します) します。

> ⚠ イベントを作成、ドラッグ、ストレッチする際、現在のクオンタイズ値にあわせてイベントが自動的にクオンタイズされます。 編集に関する詳細は↑7.2, ステップグリッドの設定を参照してください。

パターンエディタでのイベント編集機能は更に、ペイントモード、イレースモード、イベントの複数選択、コピー/ペースト等、多岐にわたります。 詳細はマニュアルを参照してください。

4.4 ここまでの内容を保存してください！

しつこいようですがもう一度いっておきます。編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。 閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

4.4.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

- [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

4.4.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

- SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

4.5 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- パターンを複製する。
- パターンをクオンタイズ、ハーフクオンタイズする。
- 異なるパターンスロットを選択する。
- パターンレングスを調節する。
- 録音時にカウントインを使用する。
- ソフトウェア上でパターンを編集する。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にベースラインを追加しましょう。

5　ベースラインの追加

MASCHINE はただのリズムマシンではありません。 充実したシーケンサー機能で、メロディーを作成することも可能です。 例として、ここではベースを追加します。 正確に補足すると、

- このチュートリアルでは VST/AU プラグインシンセサイザーを使用して ベースサウンド用の新しいグループを作成します。
- そしてベースラインを録音します。
- その後プラグインパラメーターを詳細設定してベースサウンドを調節します。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。 以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- プロジェクトを開く (↑3.1, プロジェクトを開く)。
- ロードしたサウンドをパッドを用いて演奏する (↑2.2, パッドによる演奏)。
- パターンスロットを選択する（↑4.2.1, パターンスロットの選択)。
- パターンを録音します (↑2.3, 最初のパターンの作成)(カウントイン↑4.2.3, カウントイン（Count-in）を使用したパターンの録音)。
- パターンをクオンタイズし(↑4.1.3, リズムのクオンタイズ)、ソフトウェアで編集します(↑4.3, ソフトウェアでパターンを編集する)。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する (↑2.5, ここまでの内容を保存してください！)。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。
プロジェクト “My First Project” を開いていない場合は、ここで開いてください。

▸ プロジェクト “My First Project” を開いてください。

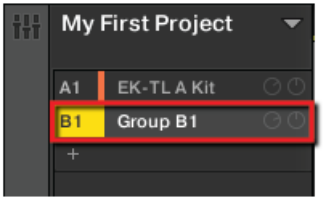
5.1　他のグループの選択

ここまでではプロジェクト内にあるグループのうちの最初の部分のみを使用してきました。 グループには A1 から H1 のラベルがあります。 では他のグループを選択し、ベースサウンドをロードします。 ここでは他のグループにベースサウンドをロードして区別しますが､ドラムキットがあるグループにベースをロードしてドラムパターンのあるパターンにベースサウンドを入力することも可能です。

MASCHINE では複数の Group バンクを使用することができます。 このチュートリアルでは Group バンク 1 のみを使用します。 各 Group バンクで 8 グループを使用することができ、グループで新規バンクが作成されると各バンクにラベルが付きます（例、Group バンク 2 のグループは A2 から H2 と表示され、Group バンク 3 では A3 から H3 と表示されます。 追加 Group バンクの作成と選択方法の詳細に関してはマニュアルを参照してください。

5.1.1 MASCHINE ソフトウェアで他の Group を選択する

▸ MASCHINE ウインドウの上部で、Group B1 をクリックして選択します。



グループスロットの名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

選択すると、その下のパターンエディタは新規に選択したグループスロットの内容を表示します。 現在は何もない状態となります。

5.1.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで他の Group を選択する

コントローラーの左にある A から H のボタンが 8 個の各バンクのグループとなります。 点灯している A 以外はオフの状態となり、白いボタン B は新規 Group を新たに作成可能であることを示します。 選択している最初のグループ（A）以外の全グループにはなにもありません。

1. ボタン B を押して次のグループ (B 1) を選択します。

→ グループ B 1 が選択されました。

グループボタンに目を向けてください。

- ボタン A は薄く光り、イベントがある Group ではあるが選択されていないことを示します。
- ボタン B は完全に点灯し、そのグループを選択していることを示します。
- その他のグループボタンはオフの状態ですのでそれらのグループは選択しておらず、イベントも無いことがわかります。

5.2 グループの名称変更と色の変更

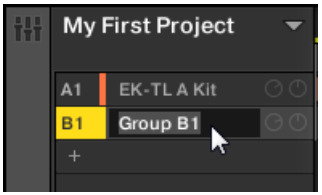
グループ A 1 にはドラムキットをロードしたので (↑2.1, Factory Library から Drum Kit をロードする) 、スロットは自動的にロードしたグループの名称 (“EK-TL A Kit”) を使用します。 ここではグループ B1 の名称を手動入力します。

この機能は MASCHINE ソフトウェアのみで有効です。

5.2.1 ソフトウェアの名称変更と色の変更

グループ名称の変更方法は以下となります。

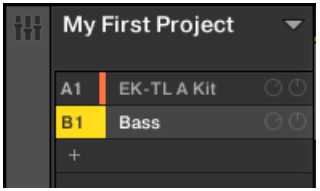
1. グループの名称部をダブルクリックします。



グループの名称部分がハイライト表示されます。

2. 新規名称 (例、“Bass”) を入力し、コンピュータのキーボードの [Enter] を押して名称を適用します。

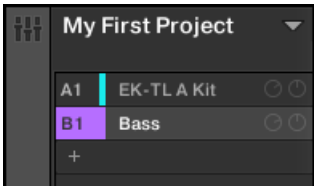
→ これでデフォルト名称から新規名称に変更されます。



グループ B の新規名称です。

ではグループに別の色を配色してみましょう。 方法はサウンドスロットで配色したときと同じです (→)。

- 各グループを右クリック(Mac OS X では [Cmd] + クリック) し、メニューで *Color* を選択してパレットから色を選択します。



各グループの新しい色です。

5.3 ベース用プラグインインストゥルメントをロードする

MASCHINE の内部サウンドの使用に加え、Native Instruments 社製、または第 3 社製の 32-ビット/64-ビット VST/AU プラグインプラグインのロードを使用することができます。 気に入っているシンセやエフェクトプラグインももちろん使用できます。
MASCHINE は既に KOMPLETE Selection を装備、 MASSIVE (シンセサイザー) 、PRISM (モーダルシンセサイザー)、SCARBEE MARK 1 (エレクトリックピアノ) 、 SOLID BUS COMP (コンプレッサー) と、全て Native Instruments 製のものを用意しました。 MASSIVE はファットなベースシンセを得意としています。

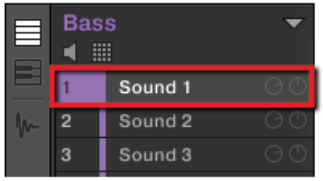
5.3.1 MASSIVE プリセットのブラウズ

MASCHINE は MASSIVE を取り込むだけではなく MASCHINE ワークフロー内部にファクトリーライブラリとしてプリセットを用意しており、それらのプリセットサウンドは MASCHINE ブラウザから直接ロードすることができます。 ですからグループ (↑2.1, Factory Library から Drum Kit をロードする) または (↑3.2.1, 他のスネアサウンドを選択する) サンプルをロードしたように、MASCHINE 内で Product、Type、Subtype と進んでベースサウンドを絞り込み検索してベースサウンドをロードすることも可能です。

ソフトウェアでプラグインインストゥルメントをロードする

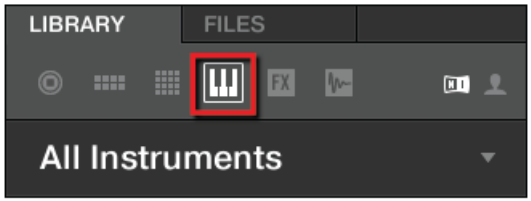
ソフトウェアでの操作は以下です。

1. 最初のサウンドスロット名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

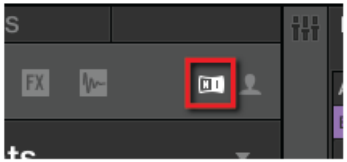


2. ブラウザを表示します (MASCHINE ヘッダの拡大鏡アイコンをクリックするとブラウザが表示されます)。

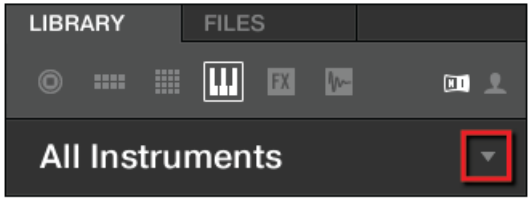
3. ブラウザ上部にファイルタイプセレクターのキーボードアイコンをクリックします。



4. コンテンツセレクターで NI アイコンを選択します。

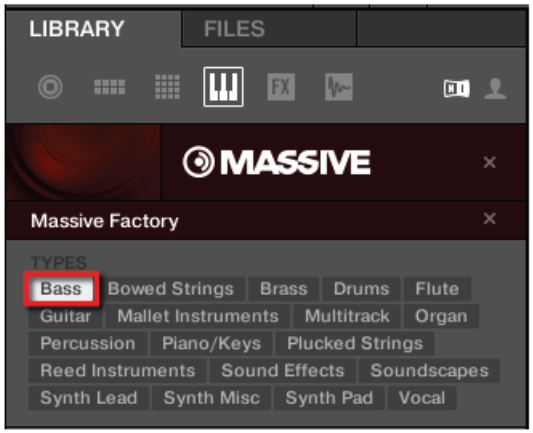


5. プロダクトセレクターでドロップダウンアローをクリック、Massive を選択します。



6. All Sub-Banks をクリックしてコンピュータにインストールしてある全 MASSIVE サブバンクを表示します。
7. MASSIVE sub-bank メニューで Massive Factory をクリックします。 検索結果が更新され、この sub-bank のプリセットのみを表示します。

8. 下の Tag Filter の TYPES セクションで、Bass をクリックします。



9. Sub-Type セクションで Bass Line をクリックし、検索結果を絞り込みます。

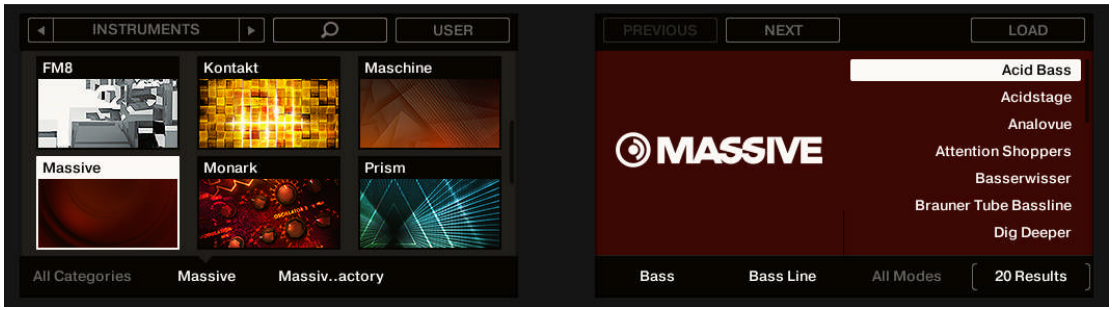
→ 検索結果のエントリをダブルクリックすることでベースプリセットをロードすることができます。 ブラウズ（Browse）モードのまま引き続き、次の各セクションでベースを選択する際の便利な機能を紹介します。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使用してプラグインインストゥルメントをロードする

コントローラーでは以下のように操作します。

1. ボタン B を押してグループスロット (B1) を選択します。
2. パッド 1 を押してサウンドスロット 1 を選択します。パッド 1 が完全に点灯します。
3. BROWSE を押してブラウザを表示します。 BROWSE ボタンが点灯します。
4. ボタン 4 は無灯の状態にする必要があります。 ボタン 4 が点灯している場合はこのボタンを押して USER を解除してください。
5. ボタン 1 または 2 を押して INSTRUMENTS を選択します。
   ここまでで、ブラウザはインストゥルメントプラグインプリセットのみを表示します。
6. ノブ 2 を回して Product フィールドを Massive にします。
   ブラウザは MASSIVE プラグインのプリセットのみを表示します。
7. ノブ 3 を回して Bank フィールドを Massiv..actory (“Massive Factory”) にします。
   これでブラウザは MASSIVE FACTORY ライブラリのみにある MASSIVE プリセットを表示します。

8. ノブ 5 を回し、All Types を Bass にします。
9. ノブ 6 を回し、All Sub-Types を Bass Line にします。
右ディスプレイで、MASSIVE のベースプリセットが表示されます。

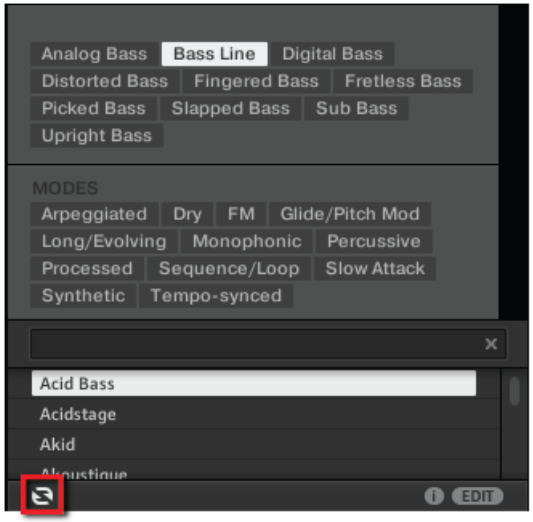


ノブ 8 を回してベースプリセットを選択し、ボタン 8 を押して選択したサウンドスロット（ここではサウンドスロット 1 を使用します）に選択したプリセットをロードします。 ブラウザモードには続きがあります、次の 2 つのセクションではベースを選択するための便利な方法を紹介します。

5.3.2 キーボードモードの使用

サンプルをブラウズしているわけではないので、ベースプリセットを選択する際にそれらの音を試聴することはできません。 その代わりに自動ロード（Autoload 、↑3.2.1, 他のスネアサウンドを選択する)機能を使用します。

- ソフトウェアで自動ロードボタンをクリックして起動、 またはコントローラーのボタン 5 と 6 を使用して自動ロード機能を起動します。

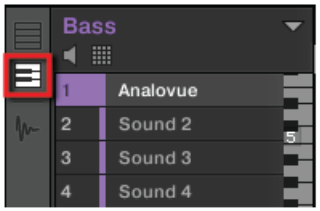


→ 選択すると各プリセットが自動的にサウンドスロット 1 にロードされます。

現時点ではパッド 1 を押すことで単音 (C3) のみを確認することができます。 このままではプリセットの選択に最適な状態ではなく、またベースの演奏にも向いていません。 ですからベースのような音階を持つインストゥルメントを扱う際のために、MASCHINE は**キーボードモードを**装備しており、この機能によってパッドによりその**音色のメロディーを奏でる**ことが可能となります。 ではキーボードモードに切り替えます。

ソフトウェアでキーボードモードの使用する

- パターンエディタの左のキーボードビューボタン（Keyboard View ボタン、キーボードアイコンです) をクリックしてキーボードビューを表示します。



キーボードビューボタンです、

パターンエディタはサウンドスロットの右に垂直状の鍵盤を表示します。 グリッドでは各サウンドスロットの変わりに選択したサウンドの各ノートを表示します。

> コントローラーのキーボードモードとソフトウェアのキーボードビューはまったく同じものでソフトウェアのキーボードビューボタンを押すことでコントローラーもコントローラーのキーボードモードを解除することで、ソフトウェアのキーボードビューも無効となります。

MASCHINE STUDIO コントローラーでキーボードモードを使用する

- SHIFT + PAD MODE (パッドの左にあります) を押します。

→ これによりコントローラーの 16 のパッドは、異なるサウンドを備えたグループから、単一のサウンドの音階を奏でるパッドへと切り替わります。 これでベースプリセットの選択とメロディーの演奏が簡単になります。

> キーボードモードを解除するには SHIFT + PAD MODE をもう一度押します。

キーボードモードが起動している間は、PAD MODE ボタンが薄く光り、このモードが起動していることを示します。

> 他のパッドモードもあります。 全パッドモードの解説に関してはマニュアルを参照してください。

5.3.3 コントローラーのパッドの基音を設定する。

パッドで各ベースプリセットを試している最中、ベース音が高すぎることが気になるはずです。 これはデフォルトで 16 のパッドの演奏音域が C3 から D#4 となっているためでベース音としてはふさわしくありません。 ですから演奏音域を下げる必要があります。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってパッドのベースキーを調節する

1. PAD MODE を押したままにします。
2. ボタン 2 KEYBOARD を押します。
   キーボードモードで右ディスプレイは各パッドで演奏できるノートを表示します。

3. ボタン 5 OCTAVE- を押し、左画面の ROOT NOTE フィールドを C1 にします。
4. PAD MODE を放します。

→ これでパッドの音階が 2 オクターブ下がりました。

> ソフトウェアの垂直キーボードで全音階を演奏できるので、この設定内容はコントローラーのみに反映されます (垂直スクロールバーを使用して使用する音域に移動します)。

これで問題なくベース音を選択できます。

1. ブラウズモードを解除している場合は、もう一度 BROWSE を押します。
2. サウンドスロットに各ベースサウンドをロードして、任意のベースサウンドを選択してください。
3. ここでは低音と高音のバランスがいい “Analovue” を選択します。 更にこの音はプロジェクトのテンポと同期するリズミカルな成分も含んでいます。

▸ 好みのベース音が見つかったら、BROWSE を押してブラウザを解除してください。

この例では自動ロード機能が機能しているので再度サウンドをロードする必要はありません。

5.4 ベースラインの録音

ではベースラインを録音します。 このセクションではこれまで行ってきた内容を復習することができます。

5.4.1 ベースパターンの作成

コントローラーでは以下のように操作します。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってベースラインを録音する

1. コントローラーの左上にある PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
2. PLAY を押します。
   ドラムパターンが再生されます。
3. 演奏に慣れるまで練習してください。
4. 準備ができたら、REC (ボタンが点灯します) を押してベースラインを録音します。
5. ベースラインができたら、REC をもう一度押します。

> カウントイン、パターンレングスの変更、録音したパターンの編集等、習得してきた内容をここでも活用してください。 それらの作業内容を行う自信が無ければ、もう一度↑2.3, 最初のパターンの作成や、 ↑4, ビートの作成に戻って内容を確認してください。

5.4.2 2 番目のベースの作成

曲を通してベースラインがずっと同じでは物足りないでしょう。 ですからバリエーションとして使える 2 番目のベースラインを録音しましょう。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使って 2 番目のベースラインを録音する

1. 次のパターンスロットに切り替えます。 コントローラーで PATTERN + パッド 2 を押すか、ソフトウェアではパターンエディタのパターンスロット 2 をクリックすることで切り替えます。
2. 次のパターンを録音します。 ここまで習得してきたチュートリアルの内容を活用してください。

パターンスロットを切り替えて、2 つのベースラインがしっくり来るか確認してください。

5.4.3 追加ベースサウンドのロード

曲を更に向上させるために、“Analovue” の他にもう一つのベースサウンドをロードしましょう。 このベースの比較的高域部を用いて、リズミカルなベースラインを作ってみましょう。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使用して Additional Bass Sound をロードする

サウンドスロット 2 の選択

他のサウンドをロードする前に、他のサウンドスロットを選択する必要があります（ここではサウンドスロット 2 を選択します）。
ソフトウェアでは、 通常通りパターンエディタの名称部をクリックしてサウンドスロット 2 を選択します。
コントローラーで今パッド 2 を押してもキーボードモードとなっているのでサウンドスロット 2 は選択できず、サウンドスロット 1 のノートが再生されるはずです。サウンドスロット 2 を選択する方法は以下となります。

1. SELECT を押したままにします。
2. 引き続き SELECT を押したままパッド 2 を押してサウンドスロット 2 を選択します。

→ これでサウンドスロット 2 が選択されました。

> パッドを押したまま SELECT を押し続けることでパッドモードとは関係なくサウンドスロットを選択することができます。キーボードモードを起動している場合、パッドを押すだけではサウンドスロットを切り替えることはできません。 SELECT ボタンを押し続けている間はパッドを押してもサウンドが再生されることはありません。 これは曲の再生中選択内容を観客に聞かせたくないときに便利です。

他のベースのロードと録音

- サウンドスロット 2 を選択したら、上記したチュートリアルの内容に沿ってベースをロードし (↑5.3, ベース用プラグインインストゥルメントをロードする) 、そのサウンドを使用して ↑5.4.1, ベースパターンの作成 と ↑5.4.2, 2 番目のベースの作成で解説したようにベースラインのパターンを 2 つを録音してください。 例えばここでは “Ad Voca” を 2 番目のベース音として選択します。

ベースサウンドの配色

ではグループ “EK-TL A Kit” (→) に配色したように 2 種類のベースサウンドに配色してみましょう。
各サウンドスロットを右クリック (Mac OS X では [Cmd] + クリック) し、メニューで *Color* を選択して任意の色を選択します。

5.5 プラグインパラメーターの編集

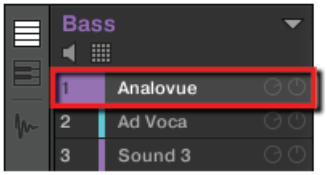
インストールした後であれば、MASSIVE は MASCHINE に完全対応しています。 MASCHINE ブラウザでファクトリープリセットを使用できるだけでなく、MASSIVE パラメーターそのものも MASCHINE で制御可能となります。 ここでは MASCHINE ソフトウェアの別の側面、**コントロールエリア**（**Control area**）をふまえて解説を進めます。
コントロールエリアは MASCHINE ソフトウェアウインドウの中ほどにあります。

コントロールエリアで MASSIVE ベースサウンド、“Analovue” のパラメーターを表示しています。

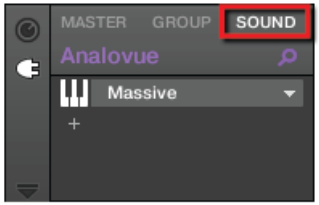
コントロールエリアでの役割は多岐にわたり、プラグインのパラメーター制御機能はその一端です。
ここでは最初のベースサウンド “Analovue” のプラグインパラメーターを表示します。

5.5.1 ソフトウェアでプラグインパラメーターにアクセスする

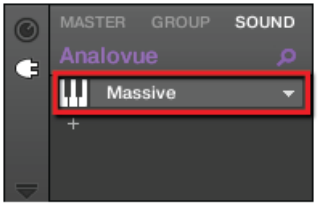
1. パターンエディタの左のサウンドスロット名称をクリックして (Analovue) そのサウンドスロットを選択します。



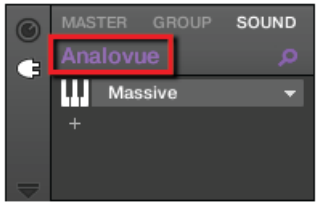
2. コントロールエリアの左上の SOUND タブをクリックして選択します (ハイライト表示されます)。



3. 下の Plug-in List で、Massive をクリックして選択します。



→ これでコントロールエリアにベースサウンド “Analovue” のパラメーターが表示されます。コントロールエリアの左部分で確認することができます。



コントロールエリアでどのパラメーターを表示しているか確認できます。

コントロールエリアの右部分をパラメーターエリア（**Parameter area**）といいます。 ここで任意のパラメーターにアクセスします。

サウンド “Analovue” 用パラメーターです。

これらのパラメーターはページで管理されており、コントロールの上にある小さなラベルをクリックすることで任意のページを選択することができます。

ページでプラグインの各パラメーターにアクセスします。

各ページでノブをクリックドラッグすることで対応するパラメーターを調節できます。

例

例えば、“Analovue”プリセットの 2 番目のオシレーターのボリュームを調節してみましょう。 手順は以下です。

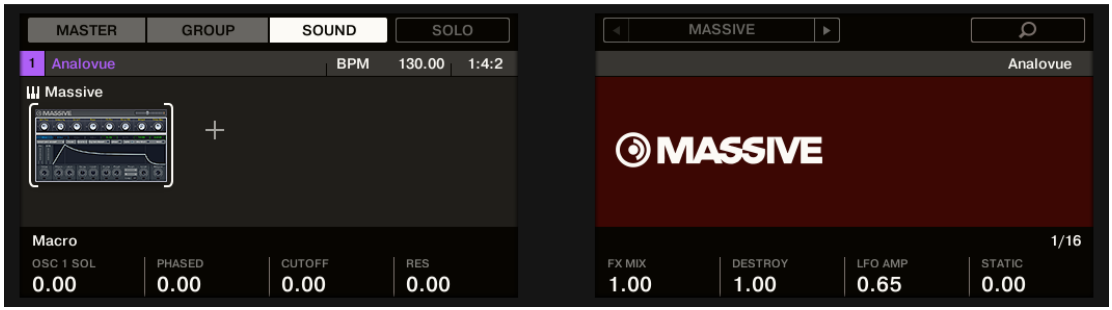
1. コントロールエリア上部の Osc2 ラベルをクリックして Osc2 パラメーターページを選択します。
   コントロールエリアに選択したページのパラメーターが表示されます。
2. 4 番目のノブ (Osc2Amp) をクリックし、マウスを垂直方向にドラッグすることで値を設定します。

マウスをドラッグする際にコンピュータの [Shift] を押すことで値を詳細設定することが可能となります。

5.5.2 MASCHINE STUDIO コントローラーを使用してプラグインパラメーターにアクセスする

1. PLUG-IN ボタンを押して Plug-in リストを表示します。
2. ボタン 3 を押して SOUND を選択します。
   選択したサウンドスロットのパラメーターを表示します。

3. “Analovue” サウンドを含んだサウンドスロット 1 を選択していない場合は、SELECT + パッド 1 を押して選択してください。
   すると画面が図のようになります。



→ これでベースサウンド “Analovue” のパラメーターにアクセス可能となりました。

コントローラーからパラメーターを調節する場合は、以下の方法で行います。

1. ノブ 1–8 のどれかを回してディスプレイに表示されるパラメーターの値を調節します。
2. ディスプレイの左にあるページボタン（2 つの矢印）を押して他のパラメーターがあるページに切り替えます。

5.6 ここまでの内容を保存してください！

しつこいようですがもう一度いっておきます。編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。 閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

このカスタムセッティングを MASSIVE プラグインのプリセットとして保存し、後に活用することができます。 詳細はマニュアルを参照してください。

5.6.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

- [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

5.6.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

- SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

5.7 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- 異なるグループを選択して名称を変更する。
- サウンドスロットに VST/AU プラグインインストゥルメントをロードする。
- コントローラーのキーボードモード（ソフトウェアではキーボードビュー）を使用し音程のあるインストゥルメントを演奏する。
- キーボードモードで基音（ベースキー）を設定する。
- コントローラー、またはソフトウェアから（コントロールエリアを使用して）プラグインパラメーターを設定する。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にサウンドとグループにエフェクトを追加しましょう。

6 エフェクトの使用

いくつかのパターンを作成したので、エフェクトを追加してみましょう。
MASCHINE はプラグインに対して使用できる各エフェクト (FX) を用意しています。 各 Sound、各 Group および Master レベルの Plug-ins スロットに制限なくインサートエフェクトを設置することができます。 各 Plug-in スロットで Internal、Native Instruments、External Effect Plug-in をロードすることができます。

> エフェクトを外部音声に対して使用したり、センドエフェクトとして使用することが可能です。 これらのタスクはマニュアルで解説しています。

このチュートリアルでは以下を行います。

- チュートリアルプロジェクトの各サウンドとグループにエフェクトを適用する。
- エフェクトを編集する。
- エフェクトパラメーターをオートメーション処理する。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。 以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- グループを選択する (↑5.1, 他のグループの選択)。
- パッド、またはソフトウェアのサウンドスロットをクリックしてサウンドを選択する。
- インストゥルメントプラグインのパラメーターにアクセスする (↑5.5, プラグインパラメーターの編集)。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。
プロジェクト “My First Project” を開いていない場合は、ここで開いてください。

▸ プロジェクト “My First Project” を開いてください。

6.1 エフェクトのロード

このセクションでは MASCHINE でエフェクトをロードする方法を解説します。

6.1.1 Plug-in List

エフェクトをロードする前に、ソフトウェアのベースサウンドである “Analovue” 用コントロールエリアをもう一度確認してみましょう (↑5, ベースラインの追加)。

1. グループ、“Bass” (Group B) を選択します。
2. サウンド “Analovue” を選択します。

ではコントロールエリアに目を向けてください。

コントロールエリアでベースサウンドの MASSIVE プラグインパラメーターを表示しています。

Control エリアの左の Plug-in List に、Internal、Native Instruments、External Effect Plug-in をロードすることができます。 Plug-in List には制限なく Plug-ins 用スロットにプラグインをロードすることができます。 音声は上から順に処理されます。

以下は設定例です。

- Sound “Analovue”では、Plug-in List の最初には MASSIVE プラグインが表示されます。 このプラグインは “Analovue” の音源です。
- Group “EK-TL A Kit” の各 Sound の Plug-in List の最初のスロットには Sampler 、MASCHINE 内蔵サンプラーがあります。 サンプラーは各サウンドの音源となっています。

MASCHINE では Plug-in スロットはプロジェクトの異なる３つのレベルでそれぞれ使用できます。

- **Sound level**: 最初の Plug-in スロットでは音源 (例、Sampler、Drumsynth、Native Instruments、External Instrument) またはエフェクトを扱います。 他の Plug-in スロットではエフェクト (Internal、Native Instruments、External) のみを使用することができます。
- **グループレベル**: 各グループにも ４つのスロットがあり、そのグループ内の全サウンドに対してエフェクトを使用することができます。
- **マスターレベル**: ここでも ４ つのエフェクトを使用でき、プロジェクト全体の音声に対してエフェクトを適用しマスターから出力します。

> Sound の最初のスロットでエフェクトプラグインを使用している場合は、このサウンドスロットが MASCHINE の他の音声を扱うためのバスポイントとして使用することができます。 詳細はマニュアルを参照してください。

6.1.2 Plug-in リストにエフェクトをロードする

では“Analovue”ベースラインをより太くし、音声全体に暖かみを与えてみましょう。 これを行うには、MASCHINE 内蔵 Plug-in エフェクトである Saturator を使用します。
MASCHINE では Plug-in リストに Plug-ins をロードする方法は 2 通りあります。

- **ブラウザの使用**: これまでにブラウザを使用して Projects、Groups、Samples、Plug-ins をロードしてきました。 同様にプラグインエフェクトの検索も行うことができます。
- **Plug-in メニューの使用**: Plug-in メニューを介してプラグインスロットからプラグインを直接選択することもできます。

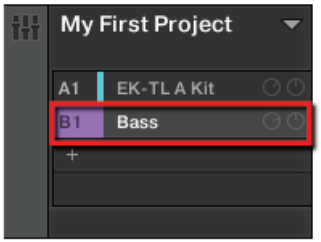
この方法は Sound、Group、Master レベルの全てで使用することができます。

> これら 2 通りのエフェクトのロード方法の相違点といえば、ブラウザではエフェクト *プリセット* を選択でき (ファクトリープリセット、またはユーザープリセットの両方から選択できます) るのに対し、プラグインメニューからはデフォルトエフェクトのみをロードできる点にあるでしょう。

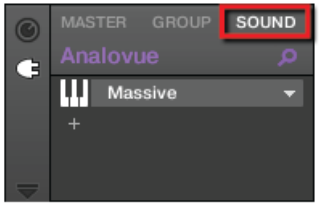
ブラウザの使用方法には慣れているはずなので (確認は↑2.1, Factory Library から Drum Kit をロードする、↑3.2.1, 他のスネアサウンドを選択する、↑5.3.1, MASSIVE プリセットのブラウズ等を参照してください)、ここではプラグインスロットメニューを使用してエフェクトをロードします。

ソフトウェアのプラグインリストでエフェクトをロードする

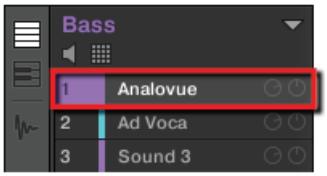
1. MASCHINE ウインドウの上部で、グループ Bass をクリックして選択します。



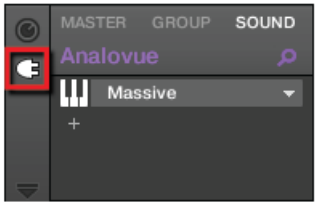
2. サウンドにサチュレーション効果を付加したいので、以下のコントロールエリアで SOUND タブをクリックして Sound レベルを選択します。



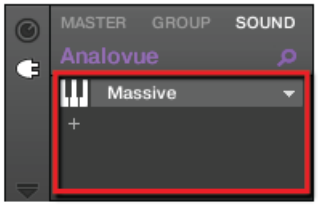
3. 常に現在選択しているサウンドがエフェクトがアサインされる対象となります。 ではパターンエディタの左のサウンドスロット名称をクリックして (Analovue) そのサウンドスロットを選択します。



4. Control エリアの左端のほうにある小さな Plug-in アイコンをクリックして Plug-ins を表示します。

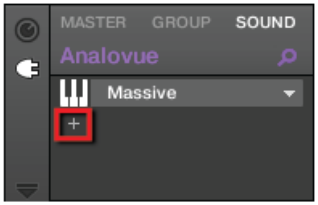


これで Control エリアの左に Plug-in リストを表示します。



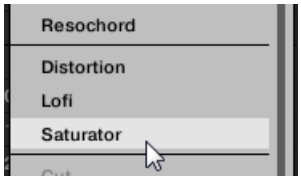
このプラグインリストには Massive も含まれます。

5. 下の “+” アイコンをクリックして Plug-in メニューを開きます。



Plug-in メニューが開き、有効なプラグインのリストを表示します。

6. このメニューで Saturator をクリックしてロードします。



→ Saturator Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

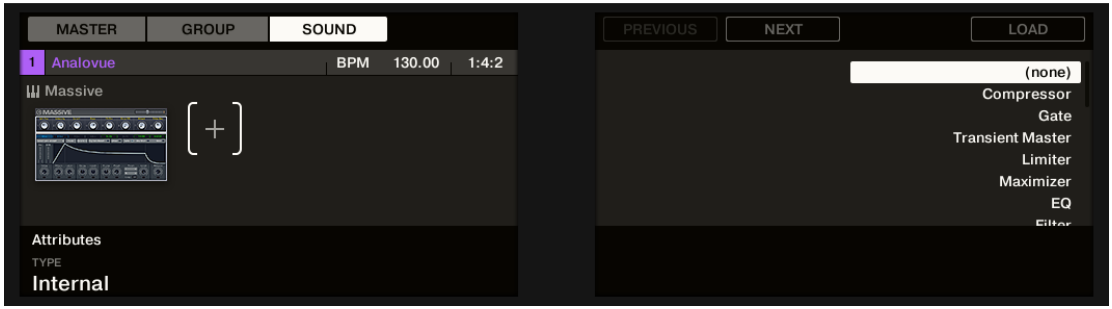
VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合、リスト上部のメニューで *Native Instruments* (Native Instruments 製品) または *External* (第三者製品) サブメニューを選択してロードすることもできます。

グループレベルにプラグインをロードする場合は、同様の手順を行いますが、2 番目の手順のみ SOUND タブの代わりに GROUP タブをクリックします。 同様にマスターレベルにプラグインをロードするにはこのステップ で MASTER タブをクリックします。

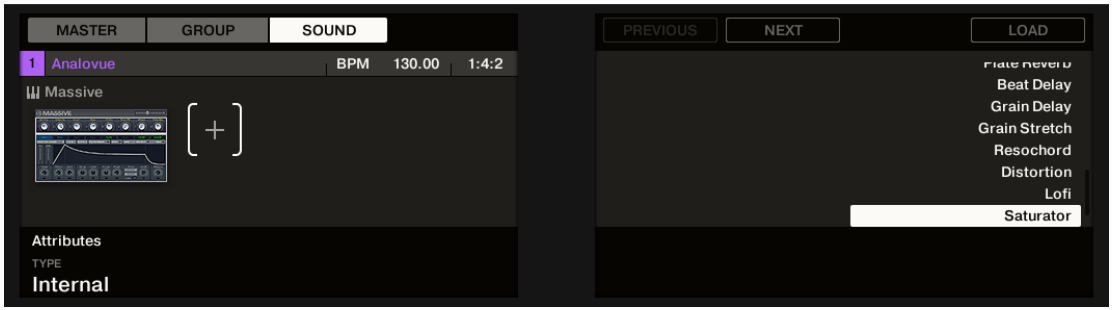
MASCHINE STUDIO コントローラーを使用してプラグインリストからエフェクトをロードする

1. PLUG-IN ボタンを押して Control モードにし、Plug-in スロットを表示します。
2. ボタン B を押してベースラインがあるグループ、”Bass” を選択します。
3. SELECT + パッド 1 を押してサウンド “Analovue” を選択します。
4. ボタン 3 を押して SOUND タブを選択します。
5. ボタン 6 を押して空いている次のプラグインスロットを選択します。

6. SHIFT + BROWSE を押してエフェクトを選択します。
   BROWSE のみを押すと、ブラウザにアクセスします。 SHIFT を同時に押すことで、プラグインメニューにアクセスします。
7. ノブ 1 を回して TYPE フィールドを Internal (MASCHINE 内蔵エフェクトのことです) に切り替えます。



   NI 製 VST/AU エフェクトプラグインをインストールしているのであれば、NI を選択しブラウズするのもよいでしょう。 外部プラグインをインストールしているのであれば、External を選択してください。
   右ディスプレイに MASCHINE エフェクトが表示されます。
8. ノブ 8 を回して Saturator を選択し、ボタン 8 を押してロードします。



9. SHIFT + BROWSE をもう一度押してエフェクト選択を終えます。

→ Saturator Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

> グループレベルにプラグインをロードするには、同様の手順を進め、3 番目のステップでボタン 3 (SOUND) の代わりにボタン 2 (GROUP) を押します。 同様にマスターレベルにプラグインをロードするには、この段階でボタン 1 (MASTER) を押します。

6.2 エフェクトの操作

Saturator プラグインをプラグインリストにロードすると、Saturator エフェクトを選択するとコントロールエリアに各パラメーターが表示されます。

プラグインリストで Saturator を選択すると、コントロールエリアに各パラメーターが表示されます。

6.2.1 エフェクトパラメーターの調整

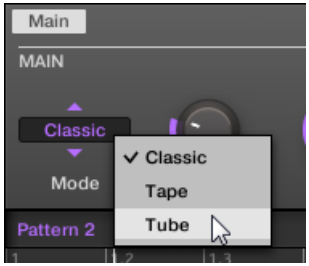
ではエフェクトパラメーターを調節します。 操作方法は ↑5.5, プラグインパラメーターの編集 で MASSIVE プラグインのパラメーターを調整したときの方法と同等です。

コントローラーで PLAY、またはコンピュータのキーボードの [Space] を押してシーケンサーを起動します。 これでサウンドに与える影響を確認しながら作業を進めることができます。

MASCHINE ソフトウェアでエフェクトパラメーターを調節する

コントロールエリアではマウスで各パラメーターを素早く調整することが可能です。

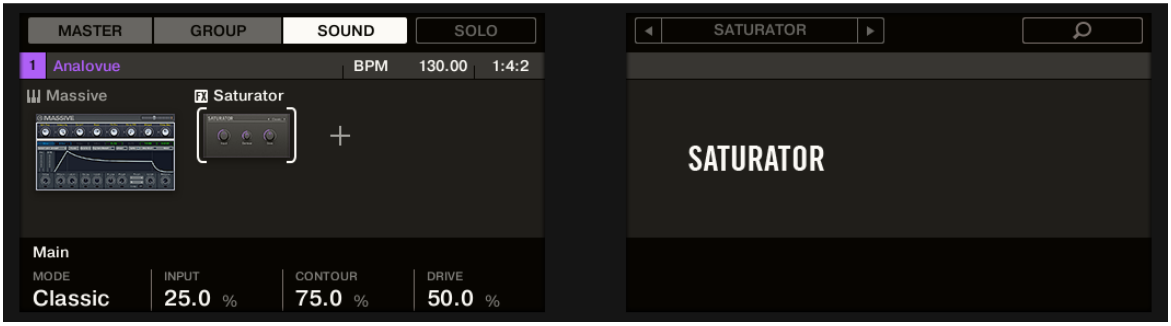
1. 左にある Mode セレクターをクリックして開かれるメニューで Tube エントリを選択します。



選択中にパラメーターエリアの各パラメーターも saturation 各モードの内容に対応して変化します。

2. パラメーターを調節するには、ノブをクリックドラッグして値を変更したり、ボタンをクリックして各機能を起動・起動解除します。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってエフェクトパラメーターを調節する



Saturator のパラメーターを調節します。

1. PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
2. ボタン 5 または 6 を押し、Saturator プラグインを選択します。
3. ノブ 1 を回して MODE フィールドを Tube にします。
   これで Saturator が Tube モードになりました。

同時に任意のノブを回して各パラメーター値を設定します。

6.2.2 練習あるのみ

練習として、チュートリアルプロジェクトの各場所でエフェクトをロードして、パラメーターを調節してください。 以下は例です。

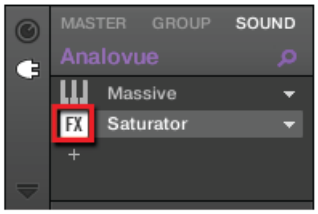
- ドラムキットグループのサウンド “Snare Ektl A 1” に Chorus をロードし、音声に少しだけ広がりを与えてください (エフェクトの Mix パラメーターを少しだけあげてください)。
- 同じドラムキットグループ内のサウンド “Shaker Ektl A” に Flanger を追加するのもいいでしょう。
- ドラムキットグループ (“EK-TL A Kit”) にはすでに Maximizer が配置してあります。 Reverb を追加してサウンドに自然な響きを与えるのもいいでしょう。

6.2.3 エフェクトのバイパス

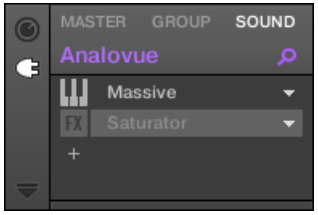
エフェクトのバイパス機能はシグナルをドライな状態にするものです。例えば、リバーブをかけすぎてドライシグナルが聞こえない場合や、ディレイのフィードバックがしつこい場合に使用します。 エフェクトをバイパスすることでライブ演奏にアクセントをつけることも可能です。

MASCHINE ソフトウェアでエフェクトをバイパスする

1. コントロールエリアの左上で、エフェクトをバイパスする対象となるレベル (SOUND、GROUP、MASTER) タブをクリックします。
2. Sound または Group レベルでエフェクトをバイパスする場合、正しい Sound (Pattern Editor の左をクリックします) または Group (Arranger の左をクリックします) を選択しているか確認してください。
3. Plug-in List のエフェクト名称の左にある FX アイコン (Arrange ビューにあります) をクリックしてください。 以下はエフェクトをバイパスする方法です。



これでエフェクト効果が一時的になくなります。 エフェクトが灰色表示され、バイパスの状態となっていることを示します。



4. バイパスを解除するには FX アイコンをクリックします。

エフェクトをバイパスすることで、エフェクト効果と元のサウンドを比較することができ便利です。エフェクトをバイパスすることでライブ演奏にアクセントをつけることも可能です。

Mix ビューから直接エフェクトをバイパスすることも可能です。 Mix ビュー Plug-in List のエフェクト名称の左にある小さな四角をクリックします。 エフェクトを再開するにはもう一度クリックします。

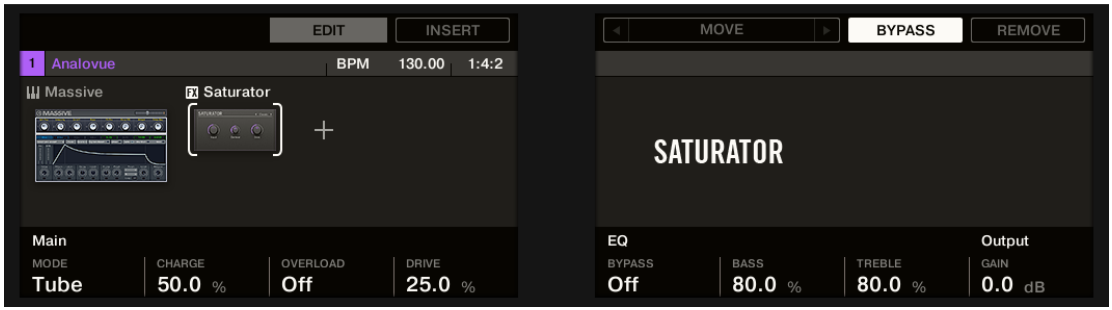
Mix ビューとエフェクトの使用方法の詳細に関しては Maschine マニュアルを参照してください。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってエフェクトをバイパスする

1. PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
2. バイパスしたいエフェクトがあるレベル (Master, Group or Sound) に応じて以下の操作を行ってください。

- Master エフェクト: ボタン 1 (MASTER) を押します。
- Group エフェクト: ボタン 2 (GROUP) を押してグループレベルを選択し、任意のグループボタン (A–H) を押してグループを選択します。
- Sound のエフェクト: ボタン 3 (SOUND) を押して Sound レベルを選択し、 任意のグループボタンを押し (A–H)、 任意のパッド (キーボードモードが有効な場合は SELECT + 任意のパッド) を押してサウンドを選択します。

1. ボタン 5 または 6 を押してバイパスするエフェクトを選択します。
2. SHIFT と右画面の上のボタン 7 を押して選択したエフェクトをバイパスします。
   これでエフェクト効果が一時的になくなります。 ここでは Saturator をバイパスしています。



3. エフェクトのバイパスを解除するにはボタン 5 または 6 を押してエフェクトを選択します。
4. SHIFT とボタン 7 を押してエフェクトを起動します。

6.3 エフェクトパラメーターのモジュレート

MASCHINE の便利な機能として突出しているのがコントロールエリアでのパラメーターの**モジュレート**機能で、コントローラーでも、ソフトウェアでもこの機能を使用できます。 パラメーターのモジュレーション内容を録音することで、曲中でパラメーターの変化を再現することが可能となります。 モジュレーションデータはパターン中に保存されます。 例えば、パターンのループでフィルターで微細なスイープ変化を再現することができます。

モジュレーション機能は MASCHINE のエフェクトに対してだけではなく、グループやサウンドにある殆ど全てのパラメーターに対して活用することができ、言い換えると、パラメーターエリアのノブでコントロールするパラメーターに対してモジュレーション処理を施すことが可能となります。

6.3.1 モジュレーションの録音

では好みのエフェクトのパラメーターをモジュレーション処理してみましょう。

MASCHINE ソフトウェアでモジュレーションを録音する

パラメーターエリアのノブの外円にも調節用リングが装備されています。 このリングでモジュレーションを操作します。

- モジュレーションを録音するには、ソング再生中にこのリングをクリックして垂直方向にドラッグします。

パラメーターのモジュレーションを録音します。

→ この色付きリングは通常パラメーターの現在の設定値を表示します。 録音内容はこのリング内の小さな印の移動で確認できます。

モジュレーションの削除方法は以下です。

- パラメーターのモジュレーションを削除するには外側リングを (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) 右クリックします。

→ リングの小さな点が中央にリセットされ、モジュレーションが削除されます。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってモジュレーションを録音する

コントローラーによるオートメーション処理方法は以下となります。

1. PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
2. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。

3. ボタン 5 または 6 を押しモジュレーション処理を行うエフェクトがあるプラグインスロットを選択します。
4. AUTO. を押したまま、オートメーション処理を行いたいパラメーターに対応するノブ 1–8 のどれかを回してください。

→ これでモジュレーションが録音されます。 次のループで、パラメーターに施した内容が再生されます。

モジュレーションの録音はステップシーケンサーを用いても可能です。 詳細は ↑7, ステップシーケンサーでビートを作成するを確認してください。

録音したモジュレーションを削除してもう一度録音する場合は、以下の手順でオートメーションを削除します。

- ERASE を押したまま、オートメーション録音用に先ほど使用したノブ 1–8 の内のどれかを回すと 該当するパラメーターのモジュレーション内容が削除されます。

6.3.2 モジュレーションの編集

ソフトウェアで録音したモジュレーションの内容を編集することもできます。 編集はパターンエディタの下部にあるコントロールンレーンを使用します。

コントロールレーンではオートメーション処理したパラメーターの変更内容を表示します。

モジュレーションの編集方法は以下となります。

1. オートメーションしたパラメーターのリスト（左にあります）の任意のパラメーターをクリックして選択します。
2. コントロールレーンでモジュレーションポイントを垂直方向にドラッグします。

モジュレーションとオートメーションの編集の詳細はマニュアルを参照してください。

6.4 ここまでの内容を保存してください！

しつこいようですがもう一度いっておきます。編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。各エフェクトプラグインの設定内容をプリセットとして保存することで、他のサウンドやグループで活用することが可能となります。 同じように、カスタマイズした エフェクトがある Sound/Group を新規 Sound/Group として保存、後に活用することが可能です。

詳細はマニュアルを参照してください。

6.4.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

- [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

6.4.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

- SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

6.5 まとめ

このチュートリアルでは、以下の内容を把握したはずです。

- Plug-in List (及び Plug-in スロット) のコンセプト
- プロジェクトの構造 (Sound レベル、Group レベル、Master レベル)を理解する。
- Plug-in メニューを使用したプラグインのロード方法
- プラグインパラメーターの操作
- Plug-in スロットのバイパス方法
- プラグインパラメーターのオートメーション方法

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にステップシーケンサーの使用方法を解説します。

7 ステップシーケンサーでビートを作成する

ここからはコントローラーを使用してパターンを作成する別の方法を紹介します。それは Step （ステップ）モードです。 ステップモードでコントローラーがステップシーケンサーに切り替わります。 クラシックなドラムマシンに馴染みがあれば、簡単に使いこなすことができるでしょう。 このチュートリアルでは、Step Grid とクオンタイズセッティングに関しても解説します。
このチュートリアルでは以下を行います。

- コントローラーを Step モードに切り替え、このモードを使用して新規パターンを作成する。
- ステップグリッド（Step Grid）を調整する。
- ステップモードを使用してモジュレーションを録音する。

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。 このチュートリアルでは特に以下の内容を把握していることを必須条件としています。

- クオンタイズの基本知識 (↑4.1.3, リズムのクオンタイズ)
- パターンレングス (Pattern Length↑4.2.2, パターンの長さの設定)
- Plug-in パラメーターの調節 (↑5.5, プラグインパラメーターの編集 、 ↑6.2, エフェクトの操作)
- モジュレーション (↑6.3, エフェクトパラメーターのモジュレート)

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。
プロジェクト “My First Project” を開いていない場合は、ここで開いてください。

▸ プロジェクト “My First Project” を開いてください。

7.1 ステップモードでビートを作成する

これまでパターンの録音は全てリアルタイムで行ってきました。シーケンサーを再生しながら、パッドを演奏し、シーケンサーにその内容を録音していく、というやり方です。 これはコントローラーが Control モードのときの録音方法です。 **ステップモード**（**Step mode**）では、選択したグループの各サウンドごとにシーケンスをプログラムし、パターンを作成していきます。 シーケンサーを再生しながら録音する必要もありません。

7.1.1 Step モードを使用する

コントローラーでは以下のように操作します。

MASCHINE STUDIO コントローラーで Step モードを使用する

1. ボタン A を押してグループ A (ドラムキットがあるグループです)を選択します。
2. PATTERN +パッド 3 を押してからの状態のパターンスロット 3 を選択します。
3. シーケンスを組む為のサウンドが割り当ててあるパッドを叩いて選択します。
4. コントローラーの左上にある STEP MODE ボタンを押してステップモードにします。
   モードが切り替わり、各パッドは 16 ステップのシーケンスとして機能し、録音したいステップのパッドを押すとそのパッドが点灯します。 パッドをもう一度押すと、入力したステップが削除されます。この方法で簡単にドラムパターンを作成することが可能です。
5. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。シーケンスが再生し、各パッドが、パッド 1 から 16 まで順に点滅しています。 再生中にパッドを押すことで再生しながらシーケンスを構築することも可能です。
6. 他の Sound に切り替えるには SELECT とシーケンスに必要なサウンドがあるパッドを押します。

→ この方法で、パターンを組んでいきます。

ステップモードをいつでも解除することができます。

▸ STEP MODE ボタンを押してステップモードを解除します。

ここではステップモードに留まり、このモードの解説を進めます。もう一度、STEP MODE を押して STEP MODE モードにしてください。

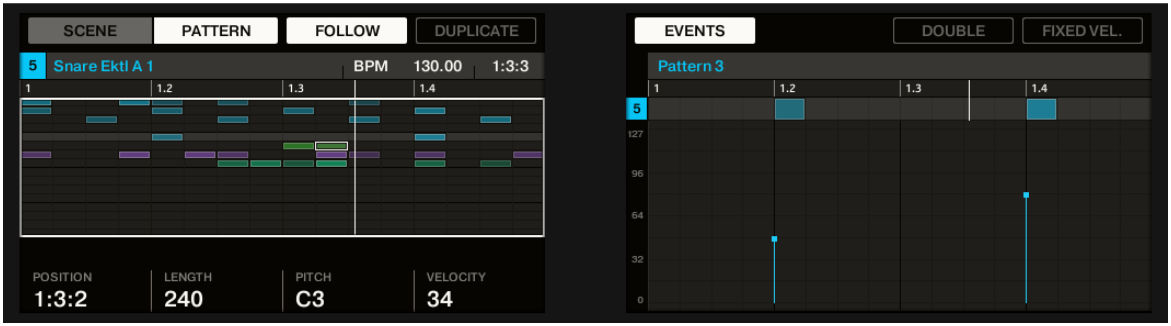
7.1.2 ステップモードでパターンレングスを設定する

ステップモードでパターンの長さはいつでも変更することが可能です。

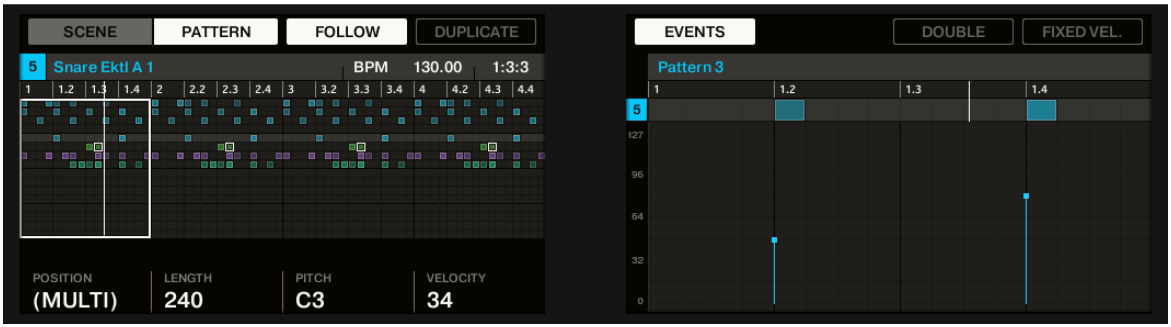
MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってステップモードでパターンの長さを調節する

1. PATTERN を押し、ノブ 1 を回してパターンレングスを調節します。
2. STEP MODE を押してステップモードにします。
   パッドに一度に表示されるシーケンスは 16 ステップ分なので、長いパターンを作成する場合は、まとまりとしての 16 ステップをノブ 6 を用いて前後に移動する必要があります。
3. ボタン 3 FOLLOW を押してシーケンスを再生すると、MASCHINE が自動的にパターンの現在地を追従、パターンの再生状況に合わせて 16 ステップ間を移動します。

ステップモードでは、左ディスプレイのバーが現在パターン内のどのパートにいるか表示します。



16 のパッドで 1 小節分のパターンを現しています。



16 のパッドで 4 小節分のパターンの冒頭部分を表示しています。

7.2 ステップグリッドの設定

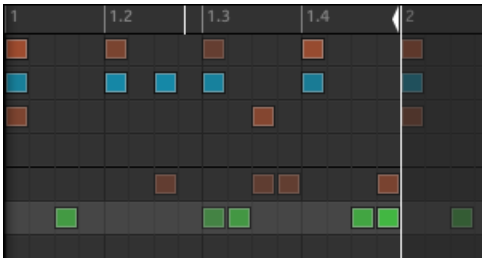
ビートは現在 4 つのステップに区切られています。 言い換えると、ステップのデフォルトサイズは 1/4 ビートで、16 分音符となります。 これらのステップを管理するのが**ステップグリッド**です。 Pattern Editor でパターンのノートイベントを入力/編集します。 Step Grid は Pattern Editor で使用するグリッドです。 ステップサイズとも言われるこのステップグリッドの解像度が、パターンの編集や正確さに直接影響します。 上記したように、デフォルト値は 16 分音符です。 この値を変更して他のステップグリッドの設定値を使用したり、完全にステップグリッドを無効の状態にすることも可能です。

> ステップモードでこのステップグリッドを紹介していますが、 ステップグリッドの設定値はステップモード、コントロールモードの両方のモードに作用します。

例として、ステップサイズを 16 分音符から 32 分音符単位に変更します。 これでノートをパターン内でより正確に配置することが可能となります。

7.2.1 MASCHINE ソフトウェアでステップグリッドを調節する

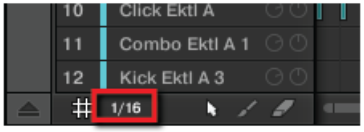
パターンエディタではステップグリッドは各ステップと各ビート上の垂直線で表示されます。



デフォルト設定の状態 (16 分音符) のステップグリッドです。

ステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. パターンエディタの左下にある STEP メニューをクリックします。



2. 表示されるリストで任意のステップサイズを選択します。

ステップグリッドの解像度が変化します。

STEP メニューで 1/32nd を選択した後のステップグリッドです。

STEP メニューで他のステップサイズを選択しても、パターン内の入力済みのステップが移動することはありません。 しかし、入力済みのイベントの位置の編集や長さの編集を行う際には新規設定した解像度に対応します。ステップモードであれば、コントローラーで新規解像度による入力を行うことができるようになります。

STEP メニューで *Off* を選択するとステップグリッドが無効の状態となります。 ステップモードでは引き続きデフォルト (16 分音符) のステップサイズが使用されます。

パターンレングスの変更 (↑7.1.2, ステップモードでパターンレングスを設定する) と同様に、ステップグリッドの解像度を変更することで 16 のパッドのみではカバーしきれない数のステップ数を扱うことになります。 この場合、前述したようにページボタンを使用してパターン内の各ステップに移動します。

7.2.2 MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってステップグリッドを調節する

コントローラーでステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. GRID ボタンを押したままにします。
2. ボタン 4 を押して STEP を選択し、ステップグリッドの設定モードに移ります。
   これでパッドでステップグリッドの解像度を選択することができます。 解像度の選択肢は右ディスプレイに表示されます。 解像度を選択すると、右ディスプレイ上でハイライト表示され、対応するパッドも点灯します。

3. 他のパッドを押して他の値を選択してください。

7.3 ここまでの内容を保存してください！

ではここで手馴れた保存を実行しておきましょう。 では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。 閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

7.3.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

- [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

7.3.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

- SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

7.4 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- コントローラーをステップモードに切り替える。
- ステップモードを使用してパターンを作成する。
- ステップモードでモジュレーションを録音する。
- ステップグリッドの解像度を調節する。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にソングの作成方法を解説します。

8　シーンを使用したソングの作成

ドラムキットのグループとベースのグループの両方でいくつかのパターンを作成したので、これらをアレンジしてソングを作成してみましょう。
MASCHINE では曲の各パートを構成する**シーン**（**Scenes**）を用いて曲を作成します。イントロ、序奏、コーラス、ブレイク等をシーンによってより柔軟に曲をアレンジします。 このチュートリアルでは以下を行います。

- ここまでのチュートリアルで作成したパターンを元にシーンを作成する。
- シーンの扱いに慣れることで曲の作成やライブ演奏の準備を行う。
- ライブ演奏用 MASCHINE ツールを使いこなす。

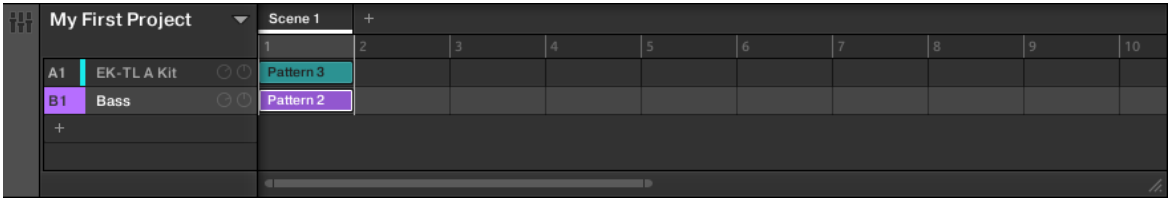
必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。 特にグループ (↑5.1, 他のグループの選択) とパターン (↑4.2, 2 番目のパターンの追加) の操作に慣れている必要があります。
これらのタスクを実行する自信がない場合は、該当するチュートリアルをもう一度確認してください。
更にここまでのチュートリアルで各グループに相応量のパターンを作成していることが必須となります。 パターンがない場合は必要な分のパターンをここで作成しておいてください。
プロジェクト “My First Project” を開いていない場合は、ここで開いてください。

▸ プロジェクト “My First Project” を開いてください。

8.1　アレンジャー内で各クリップを作成する

このセクションでは各シーンを準備します。 シーンを管理する場所を**アレンジャー**（Arranger）といい、MASCHINE ウインドウの右上部分にあります。 アレンジャーでは制限なくスロットを使用できます。 各スロットには一つのシーンが収まります。



アレンジャーでシーンを管理し、曲を構成します。 ここでは最初のシーンのみを使用します。

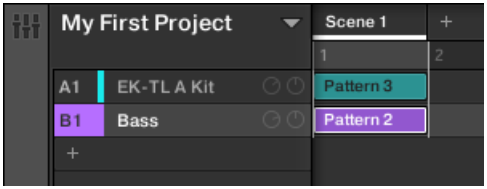
以下がシーンの内容です。

- 同時に再生できるシーンは一つです。
- 各シーンでは各グループから一つのパターンを再生することができます。 例として、上図のように Scene 1 ではグループ “EK-TL A Kit” (ドラムキット) のパターン 3 とグループ “Bass” (ベース) のパターン 2 を使用します。
- 更に各シーンで再生されるパターンは一つで、**パターンの参照情報を含む**シーンを活用して、アレンジャー内でソングを構成します。 パターンエディタでパターンを編集すると、アレンジャー内の対応するパターン情報も更新されます。 これらのパターン情報を**クリップ**といいます。 アレンジャーではパターンの参照情報であるクリップを作成、削除、編集することができます。

アレンジャーでクリップの編集を行ってもパターンには影響ありません。

8.1.1 最初のシーンの作成

まず、チュートリアルを通して（左のグループを操作したこと以外は）アレンジャーを使用していないのにも関わらず、シーン 1 になぜ2つのクリップがあるのか疑問に思っていることでしょう。
これはアレンジャーにクリップが設置される性質によるもので、**パターンエディタでパターンスロットを選択すると、直ちに**クリップがパターンを参照し、選択しているシーンに作成されます。 ここまでの各チュートリアルで両方のグループでいくつかのパターンスロットを選択してきたので、シーン 1 にはすでにアレンジャーの既存のグループによって作成されたクリップがあります。



シーン 1 にはすでにクリップがあります。

もう一度、方法はいたってシンプルです。

- 選択したシーンに特定のパターンスロットを参照するクリップを作成するには、以下の方法で行います（PATTERN + コントローラーの任意のパッド、またはパターンエディタの任意のパターンスロットをクリックします）。

選択したシーンで各グループに対して同様の操作を繰り返すことで、すばやくシーンを作成することが可能となります。

8.1.2 他のシーンの作成

では更にシーンを作成してみましょう。 まず、シーケンサーを再生しながらシーンを作成してみましょう。

- コントローラーで PLAY、またはコンピュータのキーボードの [Space] を押してシーケンサーを起動します。 これでパターン同士の組み合わせを聞きながらシーンを作成できます。

ここまでのチュートリアルでも、PLAY を押して、パターンを聞いてきました。 実際、ここまでもデフォルトで選択してある最初のシーンを再生してきました。 基本条件として、**現在選択しているシーンの内容がシーケンサーの再生によって再生されます。** ではここでは２番目のシーンを作成してみましょう。

好きなワークフローを見つける

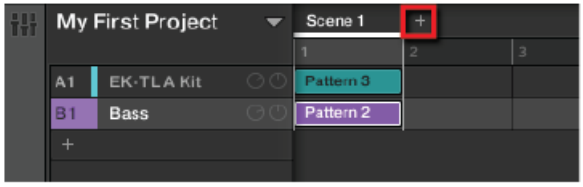
シーンを作成するまでは、様々なワークフローがあります。

- この章で解説した方法ではシーンを一つずつ作成しました (まず新規シーンを選択し、各グループにあるパターンを選択、その後次のシーンを作成する)。 この方法では各グループの様々なパターンから最良の組み合わせをすばやく見つけることができます。
- シーンをグループごとに構築する方法もあり、 例えば、ドラムキットのグループを選択してそのグループのパターンによるシーンを作り、次のグループを選択してシーンに肉付けしていく、といったことが可能です。 この方法で、各シーンを連続再生して曲の展開を確認することができるでしょう。
- 以上のワークフローを組み合わせて、ベストな曲の構成方法を見つけてください。 例えばシーンのいくつかにドラムパターンを何種類か配置しておいて、メロディーのあるグループを使ってどのリズムに合うか試す、といったことができます。

MASCHINE ソフトウェアで他のシーンを作成する

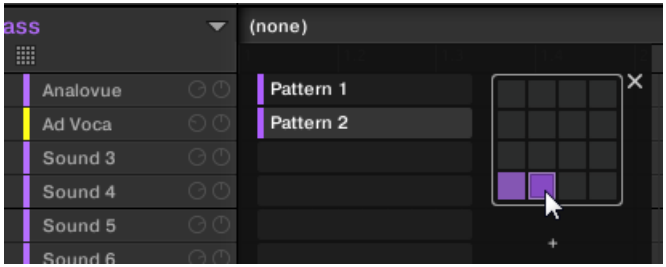
ソフトウェアでの操作は以下です。

1. アレンジャーで２番目のカラムの上にある + ボタンをクリックします。



2. 2 段目をクリックして Bass グループを選択します。

3. パターンエディタのドロップダウンメニューから任意のパターンをクリックして選択します。



選択すると、このパターンを参照するクリップが自動的にシーン 2 に配置されます。

→ シーンで使用したいパターンがある全グループでこの作業を行うことで、新規シーンを作成します。

クリップを削除する方法は以下です。

- クリップを削除するには右クリック (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) します。

→ これでシーンからクリップが削除されます。 ドロップダウンメニューには対応するパターンが残ったままとなります。

コマンド [Ctrl] + [Z]/[Y] (Mac OS X では [Cmd] + [Z]/[Y]) で undo/redo することも可能です。

MASCHINE STUDIO コントローラーで他のシーンを作成する

2 番目のシーンを選択してください。

1. SCENE ボタンを押したままにします。
   パッドが有効なシーンを表示します。 現在パッド 1 のみが点灯しており、これはシーンスロット 1 が選択され、その他のスロットが空の状態であることを意味します。
2. SCENE を押しながら、パッド 2 を押してシーン 2 を選択します。
   パッド 2 が点灯し、選択されたことを示します。
   パッド 1 は薄く光り、シーン 1 は選択されていないことを示します。
3. SCENE ボタンを放します。

→ これでシーン 2 が選択された状態で作業を進めることができます。 シーケンサーを再生している場合は、シーンには何も無いので何も聞くことができなくなります。

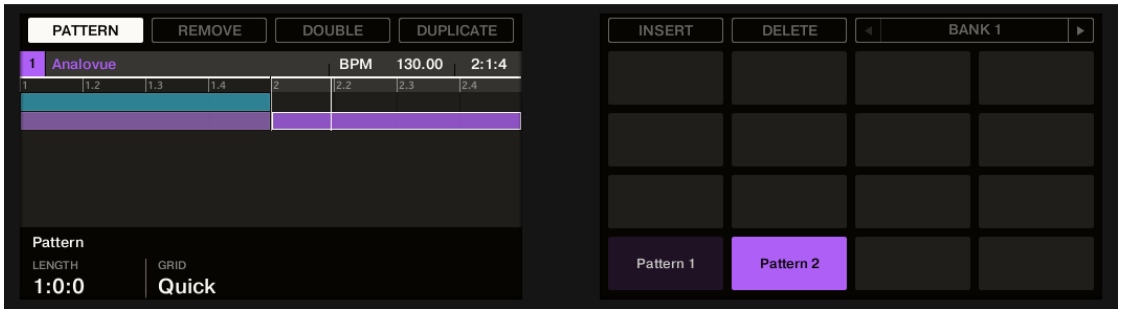
それでは各グループでパターンを選択して新規シーンを作成してみましょう。

1. グループボタン A–H のどれかを押してシーン 2 で使用するグループを選択します。
2. PATTERN + 任意のパッドを押してシーン 2 で使用するパターンを選択します。
   選択すると、このパターンを参照するクリップが自動的にシーン 2 に配置されます。

→ シーンで使用したいパターンがある全グループでこの作業を行うことで、新規シーンを作成します。

選択したシーンからクリップを削除する方法は以下です。

- 選択したシーンから選択しているグループのクリップを削除するには、PATTERN + ボタン 2 (REMOVE) を押します。



→ これでシーンからクリップが削除されます。 パターンが削除されることはありません。

UNDO または REDO で編集内容を取り消し、やり直しすることも可能です。

8.1.3 シーンモードの固定

以下ではコントローラーモードを固定することでコントローラーでのワークフローを向上する便利な機能を紹介します。

MASCHINE STUDIO コントローラーでシーンモードを固定する

コントローラーモード

ここまでは設定内容を実行するために 2 つの要素の組み合わせを多用してきました。 例えば特定のシーンを選択するためには、SCENE + パッドを押しました。 実際の操作としては通常、SCENE を押し続けることでコントローラーを**シーンモード**に切り替え、パッドを押すことでシーンを選択することが可能となります。

モードの固定

SCENE + パッド (シーン選択) と PATTERN + パッド (パターン選択) を何回も押す代わりに**コントローラーのモードを固定することができます。**

1. SCENE + ボタン 1 を押します。
2. 全てのボタンを放します。
   これでコントローラーのモードは、SCENE を放しても固定されるようになり、もう一度 SCENE を押すまでこのモードが解除されることがなくなります。 モードが有効になっている間は、ボタンが点灯します。
3. これでパッドを押すだけでシーンが選択できるようになり、PATTERN + パッドで各シーンのパターンを選択できるようになります。

→ 現在行っている作業の内容に合わせてモードを固定することで、作業の効率が向上するでしょう。

コントローラーモードとモードの固定方法の詳細は↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定を参照してください。

8.2 シーンの準備

ここまででいくつかのシーンを作成したので、ここからはソングを作成してみましょう。 アレンジャーではソング作成のための編集機能を用意しています。 ここからは、最も重要な機能を紹介します。

8.2.1 名称設定、配色、シーンスロットの移動

サウンドスロットとグループの名称を変更し、シーンスロットの色を変更することで、ライブ環境下での視認性が向上します。 アレンジャー内でシーンを移動することも可能です。 名称変更と色の変更はソフトウェアのみで実行できます。 操作方法はサウンドスロット、グループで同じです（510、↑3.2.5, Sounds と Groups の移動）。

MASCHINE ソフトウェアで名称設定、配色、シーンスロットの移動を行う

- シーンスロットの名前を変更するには、その名前をクリックして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。

最初のシーンスロットに新規名称を入力してください。

- シーンスロットを他の色にするには、シーンスロットの名称部を右クリック (Mac OS X では [Cmd] + クリック) してメニューで *Color* を選択、任意の色を指定してください。

- シーンスロットを移動するには、シーンスロットの名称部をクリックしてマウスで水平方向にドラッグして（移動先となる部分が線表示されます）任意の場所に移動、マウスを放してください。

名称変更した Break it Down を Pt A と Pt A+ 間で移動します。

パターンスロットの名称と配色も変更することができます。 更にパターン名称と配色はアレンジャー内の各クリップにも反映されます。 詳細はマニュアルを参照してください。

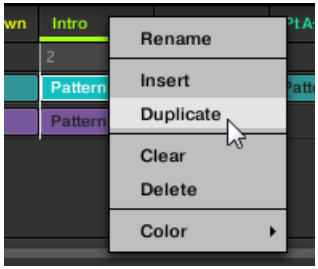
8.2.2 シーンの複製と削除

MASCHINE はシーンとシーンスロット用の各編集ツールを用意しています。 以下ではその一部をコントローラーと MASCHINE ソフトウェアを使用しながら紹介します。

MASCHINE ソフトウェアでシーンを複製、削除する

アレンジャーでシーンを複製する方法は以下となります。

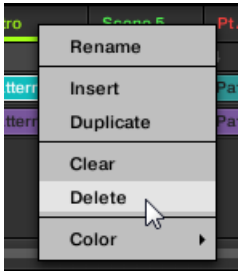
▸ 例としてここではシーンスロット 2 を右クリック (Mac OS X では [Cmd] + クリック) してメニューで *Duplicate* を選択します。



→ シーンスロット 2 の内容が次のシーンカラムにコピーされ、その他全てのシーンは右に移動します。

アレンジャーでシーンを削除する方法は以下となります。

- 例としてここではシーンスロット 2 を右クリック (Mac OS X では [Cmd] + クリック) してメニューで *Delete* を選択します。

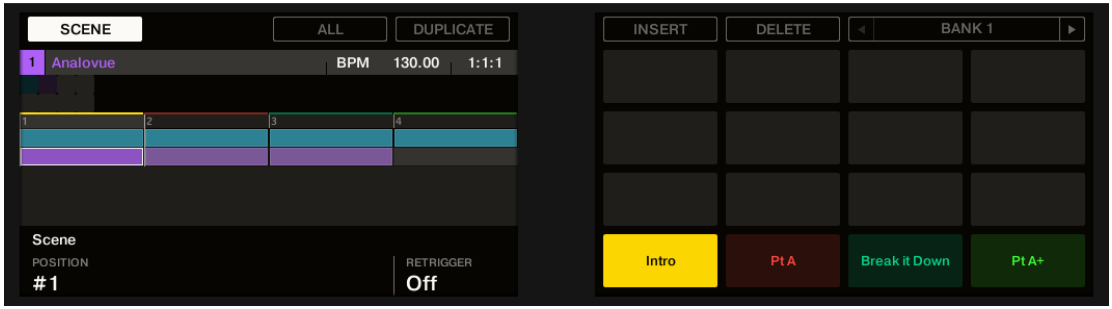


→ シーンスロット 2 の内容が削除され、その他全てのシーンが左に移動します。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使用してシーンを複製、削除する

コントローラーを用いてシーンを複製、削除する方法は以下となります。

1. SCENE を押したままにしてシーンモード (モードを固定するには SCENE + ボタン 1 を押します) にしてください。
   右ディスプレイにシーンスロットの名称が表示されます。 選択しているシーンスロットはハイライト表示されます。



2. ここではパッド 3 を押してシーンスロット 3 を選択します。

3. ボタン 4 (DUPLICATE) を押してこのシーンスロットを複製します。
シーンスロット 3 とまったく同じ内容の新規シーンスロットがすぐ右に複製されます。 複製元となったシーンは複製されたシーンのすぐ右に移動します。
移動したスロットは引き続き選択されたままとなります。
4. ボタン 6 (DELETE) を押してアレンジメントから新規シーンスロットを削除します。

→ シーンスロットが削除されます。 削除したシーンよりも右にあるシーンは左に移動します。

8.3 シーンを使ったライブ演奏

ではシーンの本領を発揮できる機会 、ソングの演奏について紹介します。

スタジオトラック、またはライブパフォーマンス？

完成した状態のソングをそのまま曲としてエクスポートする場合､各シーンを最初から最後まで曲として再生できるようにアレンジする必要があります。

音声をエクスポートする方法に関してはマニュアルを参照してください。

トラックをライブ演奏する場合、異なるシーンやグループを行き来する必要があるでしょう。 そういった場合のために、MASCHINE にはシーンを正確に制御するための各ツールを用意しています。

8.3.1 ループレンジの選択

ソフトウェアのアレンジャー内のシーンスロットをクリック、またはコントローラーで SCENE + 任意のパッドを押してシーンを選択する方法はすでに紹介しました (↑8.1.2, 他のシーンの作成)。 一つのシーンを選択した場合、シーンは自動的にループします。
MASCHINE では隣り合う各シーンを複数選択して、シーンからシーンへと連続的に再生することが可能です。 以下がシーンレンジを選択する方法です。

MASCHINE ソフトウェアでループレンジを選択する

アレンジャーではスロットの下に現在のループレンジを示すタイムラインが常に表示されます。

アレンジャーのタイムラインでシーン Pt A がループしていることを示しています。

他のループレンジの設定方法は以下となります。

1. アレンジャータイムラインで、スタートシーンのエンド部分をマウスでクリックしたままにします。
2. 終点となるシーンまでマウスをドラッグしてマウスを放します。

→ すると、この 2 つのシーンの間にある全シーンが再生されるようになります。 アレンジャーのタイムラインが新規ループレンジを表示します。

各シーンを含んだループレンジです。

> 単一のシーンを選択するだけでもシーンレンジは表示されます。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使ってループレンジを選択する

コントローラーに目を向けてください。

1. SCENE を押したままにしてシーンモード (モードを固定するには SCENE + ボタン 1 を押します) にしてください。

2. 開始地点とするシーンのパッドを押したままにします。
3. パッドを押したまま終了地点とするシーンのパッドを押します。

→ すると、この 2 つのシーンの間にある全シーンが再生されるようになります。

8.3.2 他のシーンに移行する

再生しながら他のシーン、または他のループレンジを選択してライブ演奏に役立てることもできます。MASCHINE には現在のシーンから次のループレンジに移るための２つの追加機能を装備しています。

- **シーンシンク**（**Scene Sync**）セッティングで現在再生しているシーンから他のシーンに移るタイミングを設定することができます。 このタイミングは他のシーン/レンジを選ぶと同時、または８分音符分の間隔の後、または 4 分音符分の間隔の後、またはシーンの再生を終えるまでシーンの切り替えを待機するといった内容で設定を行うことが可能です。
- リトリガー（**Retrigger**）の設定で次のループレンジへと移動しても現在の再生位置を反映させるか、次のループレンジに移動したときにシーンを先頭から再生するかを設定します。 前者（デフォルト）の設定を使えばトラックの流れ（小節感）を壊すことなく次のトラックにシフトすることができます。

MASCHINE ソフトウェアで他のシーンをジャンプする

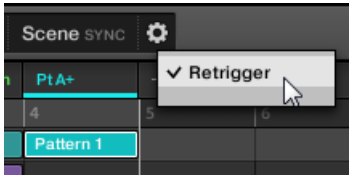
Arranger には SYNC メニューがあり、ヘッダーには *Retrigger* チェックボックスがあります。

SYNC と Retrgger コントロールです。

▸ シーンシンク（Scene Sync）設定を変更するには、SYNC メニューをクリックしてメニュー内の任意のエントリを選択します（ここでは Scene を選択します）。

→ その後次のシーン、またはループレンジを選択すると、現在再生しているシーンの終点部分に到達すると、次のシーンに切り替わります。

▸ リトリガーを起動/起動解除するには、ドロップダウンメニューの *Retrigger* チェックボックスをクリックします。

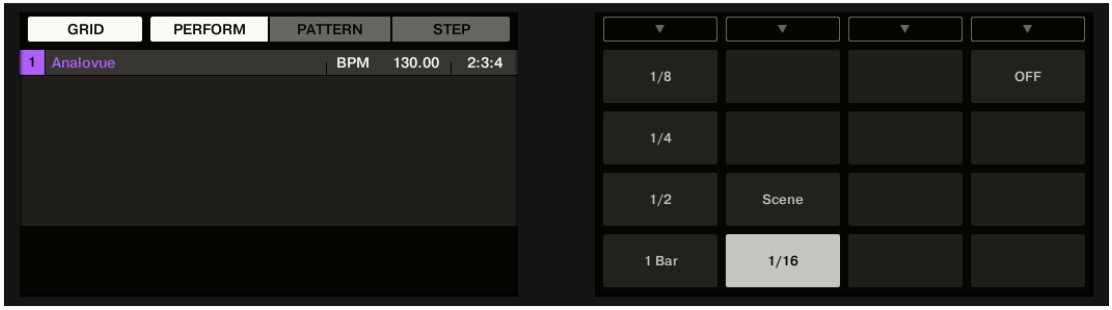


→ その後シーンまたはループレンジを選択すると、それらは先頭部分から再生を始めます。

MASCHINE STUDIO コントローラーで他のシーンにジャンプする

シーンシンクの設定方法は以下です。

1. GRID を押したままにしてグリッドモード (GRID + ボタン 1 でモードを固定できます) にします。
2. ボタン 2 を押して PERFORM を選択します。



右ディスプレイにシーンシンクの設定値候補が表示されます。 現在の設定値がハイライト表示され、対応するパッドが点灯します。 デフォルト値の SCENE は次のシーンやループレンジを設定しても、現在再生している内容が最後に到達するまで次のシーンを再生しない、ということを意味します。

3. ではパッド 3 (1/4) を押して他の設定値にします。

→ その後次のシーン、またはループレンジを選択すると、4 分音符の間隔の後シーンが切り替わります。

リトリガーの設定方法は以下となります。

1. SCENE を押したままにしてシーンモード (モードを固定するには SCENE + ボタン 1 を押します) にしてください。

左ディスプレイの右下隅に現在のリトリガー（Retrigger）設定値 (デフォルトは Off です) を確認することができます。

2. ノブ 4 を回して ON を選択します。

→ その後シーンまたはループレンジを選択すると、それらは先頭部分から再生を始めます。

8.4 ここまでの内容を保存してください！

ではここで手馴れた保存を実行しておきましょう。 では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。 閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

8.4.1 MASCHINE ソフトウェアで作業内容を保存する

▸ [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

8.4.2 MASCHINE STUDIO コントローラーで作業内容を保存する。

▸ SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

8.5 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- 異なるシーンでパターンを参照するクリップを作成する。

- シーンを選択、再生する
- 各コントローラーモードを固定する
- シーンスロットの名称変更、配色、移動、インサート、削除を行なう。
- 任意のループレンジを設定して再生する。
- シーンまたはループレンジを移動する際のシーケンサーの性質を設定する。

ここまでのタスクに慣れたら、次に進んで MASCHINE の更なる機能について理解を深めてください。

9 詳細機能の使用

この章では MASCHINE のその他の強力な各機能について触れていきます。

- ここではサウンド、グループ、マスターチャンネルプロパティーについて解説します。
- アドバンスドルーティング
- サンプリング
- ミックスビュー

これらの機能の詳細に関しては MASCHINE マニュアルを参照してください。

9.1 サウンド、グループ、マスターチャンネルプロパティーの変更

これまでのチュートリアルで、プロジェクトのボリュームとスイングの調整方法は解説しています。↑3.2.3, ボリュームとスイング、テンポの調節 を参照してください。 ボリュームとスイングは、各サウンド、グループ、マスターレベルで設定可能な多くの **Channel プロパティー**のほんの一端です。 これらのチャンネルプロパティーはサウンド、グループ、マスターにロードしてあるプラグインからは独立しています。
ソフトウェアではコントロールエリアの左上のチャンネルアイコンをクリックすると左下に 4 つのボタンが表示されます。

コントロールエリアのチャンネルプロパティーセレクターです。

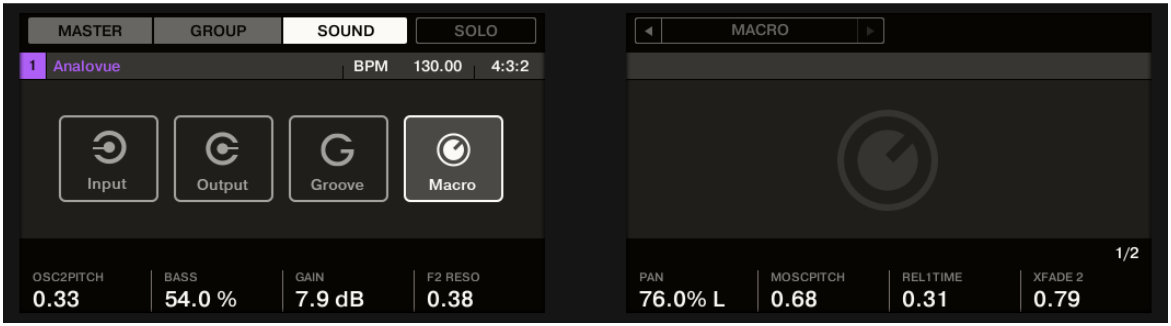
これらのボタンを**チャンネルプロパティーセレクター**といい、これらを使用してチャンネルプロパティーの設定内容を選択、右ディスプレイに表示します。
ではいくつか例を挙げます。 解説はコントローラーとソフトウェアごとに区別して進めますが、これら殆どの設定はどちらからでも行うことが可能です。

9.1.1 マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成する

マクロコントロール で異なるセクションからのパラメーターを同じ場所でコントロールできるようになります。 各チャンネル (Sounds、Groups、Master) にあるマクロコントロール機能は画面を変えることなく各所のパラメーターを同一画面で制御できる、ライブ演奏時に特に便利な機能です。
マクロコントロールは **Macro** プロパティーにあります。

ソフトウェアの Macro プロパティー (これは Sound 用のものです) です。

MASCHINE STUDIO コントローラーでマクロプロパティーを使用する



コントローラーの Macro プロパティー (これは Sound 用のものです) です。

9.1.2 マクロコントロール概要

各 Macro Control でそれぞれ 1 箇所にアサインでき、選択したパラメーターをフルレンジコントロール可能です。 同じパラメーターを、複数のマクロコントロールで扱うことが可能です。
マクロコントロールにパラメーターをアサインするときは、以下の点に注意してください。

チャンネルのマクロコントロールでプロパティー、またはそのチャンネルのプラグインパラメーター、またはその中に含まれるチャンネルをコントロールすることができます。
言い換えると、以下のようになります。

- Sounds: サウンドのマクロコントロールはサウンドのチャンネルプロパティー、またはプラグインの各パラメーターにアサインすることができます。
- Groups: グループのマクロプロパティーは、グループのチャンネルプロパティー、またはプラグインの各パラメーター、グループ内のサウンドの各パラメーターにアサインすることができます。
- Master: プロジェクト内のチャンネルプロパティー、またはプラグインの各パラメーターにマクロコントロールをアサインすることができます。

マクロプロパティーでマクロコントロール自体をアサインすることは、異なるチャンネルであってもできません。

同じパラメーターを複数のマクロコントロールにアサインすることで、例えば、サウンドの特定のパラメーターが重要な場合は、サウンド、その上層のグループ、マスターのマクロコントロールにそのパラメーターをアサインしておけば便利でしょう。 これで同じノブを Master、Group、Sound (当然、他のサウンド、グループを選択すると使用できなくなります) の各レベルで使用することができます。

MASCHINE STUDIO コントローラーでマクロコントロールショートカットを使用する

コントローラーにもマクロコントロール用の専用ボタンがあります。

- PERFORMANCE セクションで MACRO を押すことで使用しているチャンネル（サウンド、グループ、マスター）を直接マクロコントロールに切り替えることが可能です。

9.1.3 マクロコントロールのアサイン

マクロコントロールのアサインはマクロプロパティーを選択してから、アサイン（Assignment）エリアの Pages ペインで行います。

マクロコントロールのアサインはソフトウェアでのみ行うことができます。

アサインエリアでページペインを開く

まず、マクロプロパティーのアサインエリアにある Pages ペインを開く必要があります。

1. 任意のチャンネル (Sound、Group、Master) のマクロプロパティーを選択します。
2. コントロールエリアの左下の下向きの矢印をクリックし、その下に**アサインエリア**を表示します。

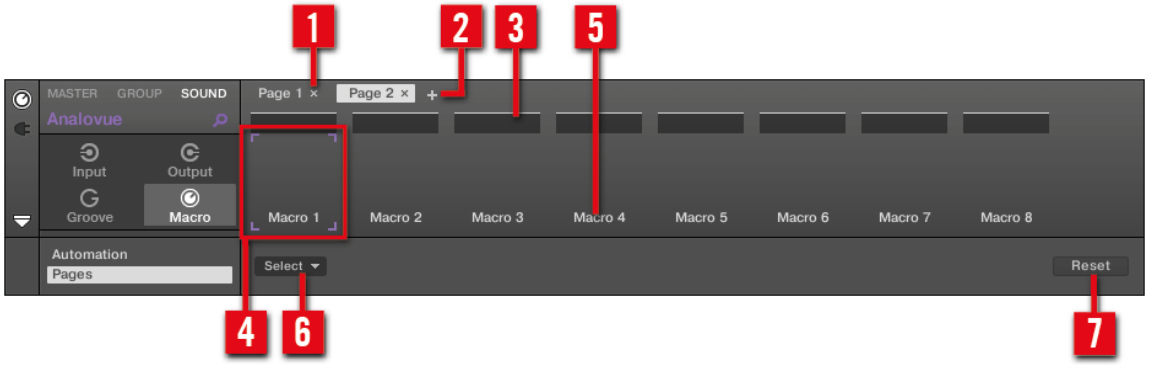
3. アサインエリアの左の Pages タブをクリックします。

→ Pages タブが点灯し、その右に Pages ペインが表示されます。 これでマクロコントロールをパラメーターにアサインすることができます。

アサインエリアが開くと、パラメーターページを切り替えることでアサインエリアも移動します。常に表示しているパラメーターに関連するアサインページを表示します。

Pages タブは Native Instruments または External Plug-ins およびマクロプロパティー使用時にクリックすることができます。 その他全てのプラグインとプロパティー、パラメーターとパラメーターページは編集することができないので、 Pages タブは無効となり、灰色表示されます。

アサインエリアの Pages ペインを開くと、その上のコントロールエリアの表示が一部変わります。



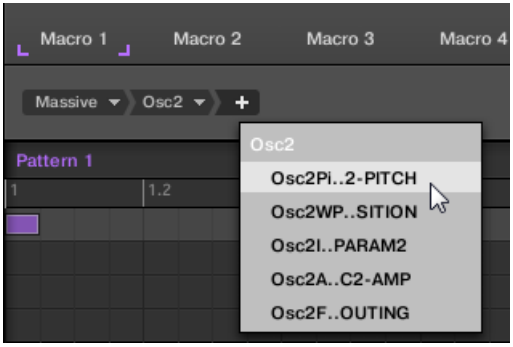
コントロールエリア下のアサインエリアを表示、 Pages ペインが起動した状態です。

(1) **ページ削除ボタン (“x” シンボル)**: ページ名称の後にある “x” をクリックしてこのパラメーターページを削除します。
(2) **ページ追加ボタン (“+” シンボル)**: ページラベルの最後にある “+” をクリックして新規ページを追加します。 デフォルトでページラベルは “Page 1”、“Page 2” となっています。 Section Label fields (**3**) でページ内のセクションを定義することでページラベルを変更することができます。
(3) **Section Label fields**: （セクションラベルフィールド）このフィールドで表示しているページ内のパラメーターのセクションを定義することができます。 このセクションに含めようとしている最初のパラメーターの上のフィールドをダブルクリックし、セクション名を任意入力、[Enter] を押して適用します。 新規セクションが関連パラメーターを全て適用します (適用内容はアサインエリアを閉じると表示内容に反映されます)。 更にパラメーターページはそのセクション名称に対応し、複数のセクションの場合でもページラベルが対応します。
(4) **Focus フレーム**: マクロコントロールがアサインされたことを示します。 マクロコントロールのどれかをクリックすると、下のターゲットセレクター(**6**) でアサインを表示、編集することができます。
(5) **Parameter Label fields** : （パラメーターレーベルフィールド）これらのフィールドをダブルクリックしてパラメーターのラベルを変更（[Enter] を押して適用してください）します。 このラベルは MASCHINE 内の対応する各パラメーターに反映されます。
(6) **Target selector**: （ターゲットセレクター）ここで選択したマクロコントロール（セレクションフレームで表示されます）のターゲットパラメーターを表示、編集します。 このマルチレベルドロップダウンウィジェットでチャンネル構造内をナビゲートし、素早く任意のパラメーターに到達することができます。 詳細は次のパラグラフで解説します。

(7) Reset Assignment button: （リセットアサインボタン）Reset ボタンをクリックして選択したノブのアサインを削除します。

ターゲットセレクターでパラメーターを選択する

ターゲットセレクター (上図参照) で各マクロコントロールで有効な全パラメーターを選択することができます。



ターゲットセレクターで任意のパラメーターを素早く選択することができます。

このツールはサブメニューの各レベルを含んだメニューと似ていますが、各セレクション間の内容が表示される点で異なります。
アサインしていない新規マクロコントロールをアサインする方法は以下となります。

1. Select メニュー (現時点でターゲットセレクターで唯一表示される内容となります) をクリックします。
   メニューはサブカテゴリーで構成され、その内容は Settings (現在のチャンネルのプロパティーをリスト表示します)、Slots (現在のチャンネルにロードしてあるプラグインをリスト表示します)と、3 番目のカテゴリーリストは次のレベルを含んだチャンネルを表示、例えばマスターのマクロプロパティーを編集している場合は Groups サブカテゴリーにプロジェクトの全グループがリスト表示され、グループのマクロを編集している場合は Sounds サブカテゴリーにそのグループの全サウンドがリスト表示されます。
2. 前のメニューでの選択内容によって、メニューの名称は選択した内容の名称を表示、その右に他のメニューが表示され、絞り込み検索可能な構造となっています (例、選択したプラグイン、またはチャンネルの全パラメーターページをリスト表示します)。 任意のパラメーターに到達するまでこの表示内容が続きます。

→ パラメーターを選択すると、このパラメーターをマクロコントロールにアサインすることができます。

ターゲットセレクターではこのパラメーターに到達するまでのパスが全て表示されるので、この選択過程を最初からやり直すことなく、選択を変更することができます。

▸ ターゲットセレクターで表示されている選択した特定のアイテムを編集するには、アイテムをクリックし、そのレベルで他のアイテムを選択します。
新しく選択した内容に整合性がない場合は内容がリセットされます。

9.2 他の音源の使用

ここまではサウンド内で２つの異なる音源を使用してきました。

- ドラムキットグループ内の全サウンドの音源は MASCHINE の内部サンプラープラグインによるものでした。
- ベースグループのサウンドの音源は、MASSIVE VST/AU プラグインによるものでした。

しかし他の音源を使用することも可能です。

- 他のグループ、または他のサウンドからの音声を使用することも可能です。
- 外部音源を使用することも可能です。

このセクションではこうした音源を活用するための設定方法を紹介します。 この設定を通じて、MASCHINE の強力なルーティング機能を紹介します。

ここではソフトウェアを使用しますが、これらの設定はコントローラーで行うことも可能です。 詳細はマニュアルを参照してください。

9.2.1 音源としてサウンドとグループを使用する

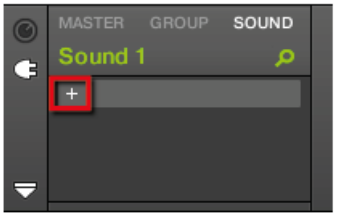
サウンドの音源は最初のプラグインスロットで設定します。

MASCHINE ソフトウェアでサウンドとグループを音源として活用する

ソフトウェアでの操作は以下です。

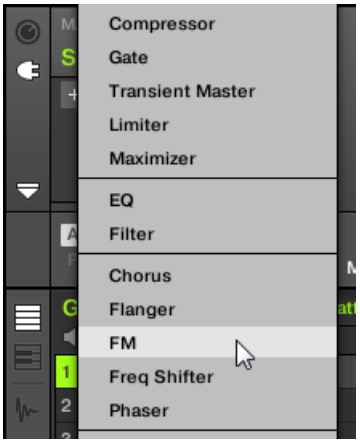
1. アレンジャーのグループスロット、C をクリックして選択します。
2. パターンエディタで任意のサウンドスロット 1 をクリックして選択します。
3. プラグインアイコンをクリックします。

4. + シンボルをクリックしてプラグインメニューを開きます。



表示されるメニューでロードするプラグインを選択します。

5. このメニューでエフェクトを選択します（ここでは FM を選択します）。

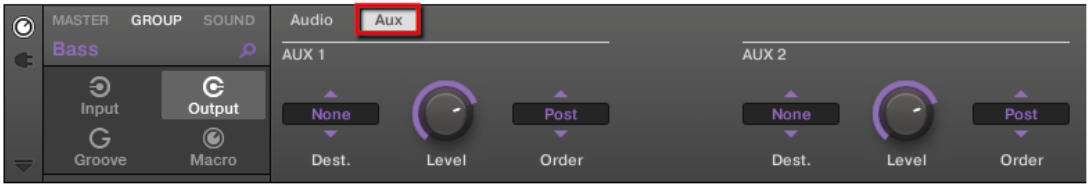


FM エフェクトをロードします。

6. アレンジャーのグループ、Bass をクリックして選択します。
7. コントロールエリアの GROUP タブをクリックしてグループレベルを選択し、グループ “Bass” 用のパラメーターを表示します。
8. チャンネルアイコンをクリックします。

9. Output アイコンをクリックしてグループのアウトプットプロパティーを選択します。

10. パラメーターページで Aux をクリックします。



11. Aux 1 セクションの Dest （デスティネーション セレクター）で None をクリックします。
表示されるメニューで C1: Sound 1-1 を選択します。

→ これで元のベースラインに加えて FM エフェクトによるベース音声が生成されます。 同じ Aux 1 セクションで生成したベースラインの音量を Level ノブで設定することができます。

これで MASCHINE 内にセンドエフェクトを設置しました。 グループ C のプラグインスロットにはエフェクトプラグインを選択したので、MASCHINE の プロジェクト内の全グループとサウンドはこのサウンドをアウトプット先として自動認識します。 グループ “Bass” の Aux 1 の Output セレクターでこのモジュールを選択することで、MASCHINE はこのグループのサウンドを FM エフェクトにルーティングします。

この機能の様々な可能性を試してください。

- グループ C のサウンドスロット 1 に他のエフェクトを追加してください。
- このエフェクトに他のサウンド、またはグループをルーティングしてください。
- 各 AUX レベルを必要に応じて調節してください。
- これでグループ C の他のサウンドスロットにエフェクトチェーンが設定されます。

ルーティングのヒント

- センドエフェクトとして使用しているサウンドを、エフェクト名称に変更すると判別しやすくなります。
- 自身のマルチエフェクトを作成することも可能で、各センドエフェクトで制限なくエフェクトを使用することができ、Sound または Group に対して使用することが可能です。

> ⚠ 多くのエフェクトを使用するほどコンピュータへの負荷が大きくなるので、コンピュータの能力に合わせてエフェクトの使用総数を調整してください。

- グループでパターンを保存できると同時に、エフェクトのモジュレーションを事前に録音したものも保存できるので、例えばフィルターの動きや、マルチエフェクトによる複雑なエフェクト効果を様々なサンプル素材に対して試してみることが可能です。

MASCHINE のルーティング機能は非常に強力で多彩です。 ご自身のエフェクトチェインを構築すると、他のサウンドを介したサウンドのルーティングや、オーディオインターフェイスを介してハードウェアエフェクトへと信号を送り、再び MASCHINE に信号を送る、といったことが可能となります。

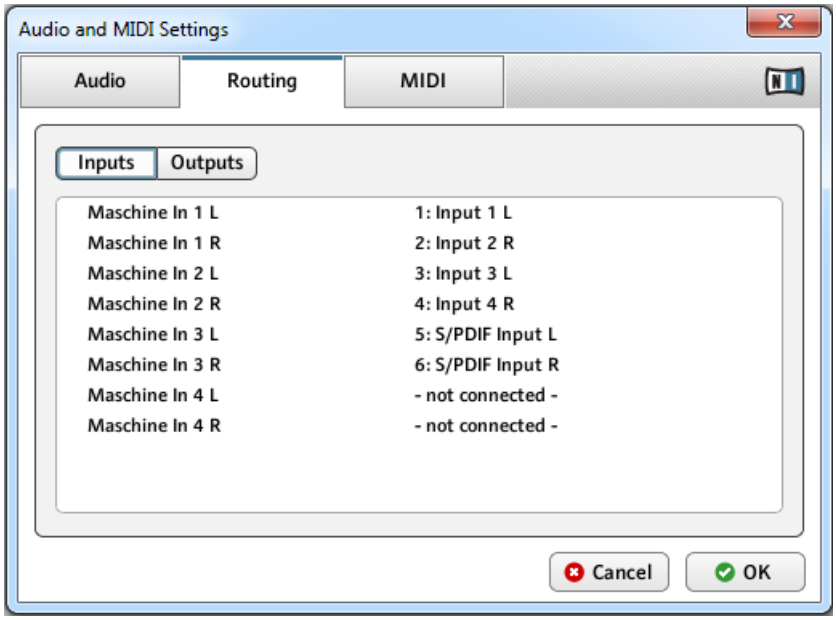
> ⚠ ルーティングの詳細はマニュアルを参照してください。

9.2.2 外部音源の使用

MASCHINE では上述した内部シグナルのルーティング（↑9.2.1, 音源としてサウンドとグループを使用する）だけでなく外部音源を扱うことも可能です。 そのためにはサウンドレベルの最初のプラグインスロットにインプットチャンネルを使用します。. ソフトウェアでの操作は以下です。

1. File > Audio and MIDI Settings…をクリックします。
   オーディオと MIDI セッティングダイアログが開きます。
2. オーディオと MIDI セッティングダイアログで、Routing タブをクリックします。

3. Routing タブで Inputs ボタンをクリックします。
左に MASCHINE インプットポートのリストが表示されます。 右にフィールドをクリックして、MASCHINE インプットポートを使用しているオーディオインターフェイスのオーディオインプットにアサインします。
4. オーディオインターフェイスのインプットには最低でも Maschine In 1 L と Maschine In 1 R をアサインしてください。



5. OK をクリックしてオーディオと MIDI セッティング（Audio and MIDI Settings）ダイアログを閉じます。
6. 先ほど選択したオーディオインターフェイスのインプットに任意の音源（ターンテーブル等）を接続し、 MASCHINE にその音声をルーティングしてください。
7. アレンジャーのグループ D をクリックして選択します。
8. パターンエディタで任意のサウンドスロット 1 をクリックして選択します。

9. コントロールエリアの左端の小さなチャンネルアイコンをクリックし、チャンネルプロパティーを表示します。

10. 左側の Input をクリックします。
11. Source セレクター (現在 None となっています) の画面をクリックし、表示されるメニューで Ext In 1 を選択します。

→ これで外部音源の音声を確認できます。 インプットセレクターの Gain ノブでレベルを調節します。

MASCHINE ではプロジェクト内で 4 つの外部音源を使用した 4 つのステレオインプットを使用することができます。 例えば以下の設定を施すことができます。

- プラグインメニューにエフェクトをロードしてターンテーブルの信号を加工します。
- 外部シグナルを ↑9.2.1, 音源としてサウンドとグループを使用するで作成したセンドエフェクトに送信します。
- 例えばマイクを接続することでパフォーマンス中に音声をリアルタイムに変化させることができます。

9.3 サンプリング

では、MASCHINE のもう一つの機能、サンプリング機能に目を向けましょう。 MASCHINE では内部音声、または外部音声をオーディオインターフェイスを使用して録音し、ループ、シングルヒット、インストゥルメントを作成することが可能です。 例えば以下の事ができます。

- MASCHINE の内部音声のリサンプリング これでループを作成することが可能です。
- 外部音源の録音
- オーディオのチョップ
- サウンドデザイン

このチュートリアルでは音声をサンプルし、チョップしたボーカル音声をトラックに追加します。 まずは外部音源を設定してマイクインプットを録音可能な状態にする必要があります。

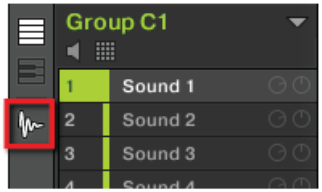
この章ではサンプリングについて軽く解説します。 ここではソフトウェアを使用しますが、これらの設定はコントローラーで行うことも可能です。 詳細に関してはマニュアルを参照してください。

9.3.1 サンプリング方法

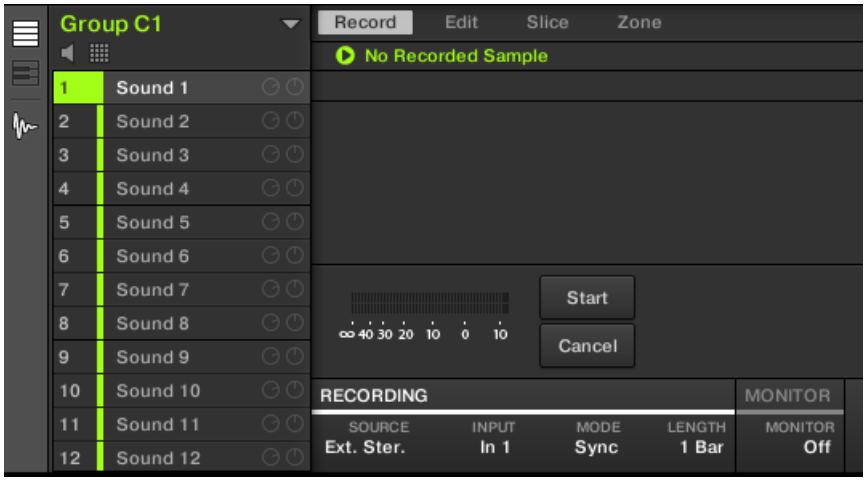
MASCHINE ソフトウェアによるサンプリング方法

1. 録音したい空のサウンドスロットをクリックして選択します。

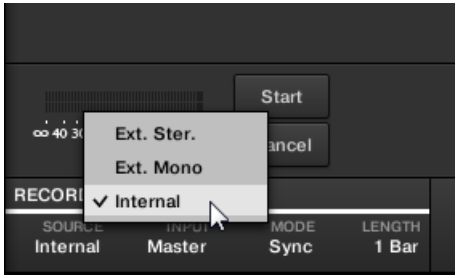
2. ではキーボードビューボタンの真下、パターンエディターの左ののサンプルエディタボタン をクリックしてください。



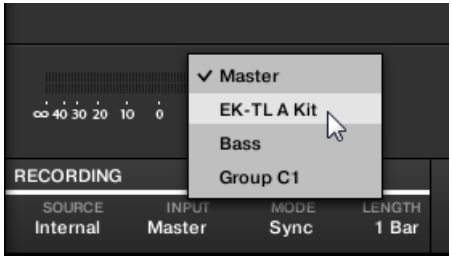
Pattern Editor がサンプリングタブに切り替わります。



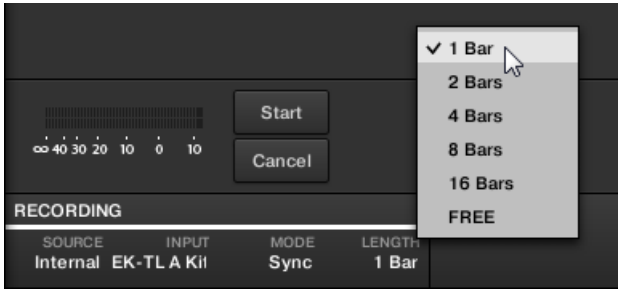
3. Record タブで、SOURCE を選択（ページ下部）します。 内部音声 (ドロップダウンメニューで Internal を選択) または外部音声 (ドロップダウンメニューで Ext. Ster. または Ext. Mono を選択) をサンプリングすることができます。 ここではドラムキットグループ “EK-TL A Kit ” をサンプリングするので、SOURCE メニューで Internal をクリックします。



4. INPUT メニューで EK-TL A Kit をクリックします。



5. INPUT の隣には MODE スイッチがあります。 ここを使用して録音開始方法を選択します。録音方法はスレッショルドの値によるものか (マウスのドラッグでこの値を調節します)、プロジェクトテンポとの Sync によるもののいずれかを設定します。 EK-TL A Kit のドラムループを録音するので、Sync を選択します。
6. Sync を選択すると、右に LENGTH メニューが表示されます。 メニューで 1 Bar をクリックします。



7. Start ボタンをクリックし、シーケンサーを起動することで録音を開始します (コントローラーの PLAY を押す、またはコンピューターのキーボードの [Space] バーを押します)。

→ 録音を停止すると、サンプルの波形が表示されます。

録音したサンプル波形の大きく表示してある画面の下には、このサウンドスロットに録音したサンプルが小さく表示され、それをレコーディングヒストリー (Recording History、録音履歴) と呼びます。 これらのサンプルはドラッグで他のサウンドスロットへと移動することが可能です。

楽器録音を行っていて、録音したサンプルが MASCHINE の MIDI クロックと同期しない場合は、手動で録音開始するか、スレッショルドモードを使用したほうがうまく同期する場合があります。 詳細はマニュアルを参照してください。

9.3.2 サンプルの編集、スライス、マッピング

MASCHINE は録音したサンプルを効率よく使用するための各機能を備えています。 これらの機能はサンプルエディタ（Sample Editor）の他の 3 つのタブにあります。

- Edit タブでサンプルの開始/終了地点を調整し、サンプルのループレンジ、サンプルのエンベロープを設定し、またサンプルの各オーディオ生成コマンドを実行します。
- Slice タブでサンプルをスライスし、キーボードに割り当てます。これでキーボードモードでパッドを叩いて各スライスを演奏することが可能となります。
- Map タブで正確に各サンプルに対してノートとベロシティー情報をアサインすることができます。

サンプルエディタに関する詳細はマニュアルを参照してください。

9.4 ミックスビュー

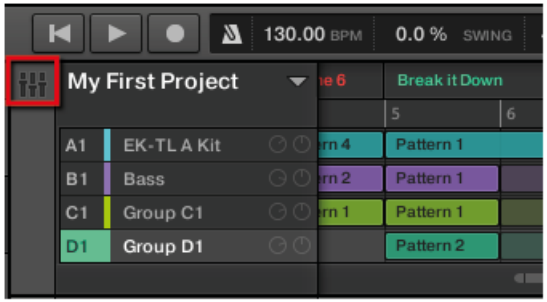
ミックスビューは MASCHINE のもう一つの主要画面です。 プロジェクトの時間軸に沿った内容を表示する代わりに、全 Sounds、Groups、Master のレベルとルーティング設定画面にアクセスすることができます。 更に、全プラグインのパラメーターを調節するための直感的なインターフェイスを用意しています。ミックスビューは作業の各所で活用することができ、例えば、ドラムキットのカスタマイズ、センドエフェクトの設定、ルーティングの作成、ライブ演奏での使用等となります。

このセクションはミックスビューを簡単に説明するのみにとどまります。詳細はマニュアルを参照してください。

Group B1 を選択した状態のミックスビューです。

9.4.1 アレンジビューとミックスビューの切り替え

MASCHINE ソフトウェアでアレンジビューとミックスビューの切り替えは常時行うことができます。



ミックスビューボタンです。

MASCHINE ソフトウェアでアレンジビューとミックスビューを切り替る

- アレンジャーの左上にあるミックスビューボタンをクリックしてアレンジビューとミックスビューを切り替えます。

MASCHINE STUDIO コントローラーでアレンジビューとミックスビューを切り替る

- SHIFT + NAVIGATE を押して MASCHINE ソフトウェアのアレンジビューとミックスビューを切り替えます。

10　クイックリファレンス

この章では MASCHINE の主なエリアとその概要を紹介します。 以下がこのセクション内容となります。

- コントロールに関する情報 (↑10.1, MASCHINE コントローラーを使用する)
- MASCHINE プロジェクトの概要と、その構造と内容の解説 (↑10.2, MASCHINE プロジェクトの概要)
- ハードウェアコントローラーの基本情報と、各コントロール部の紹介 (↑10.3, MASCHINE ハードウェア概要)
- MASCHINE ソフトウェアの基本情報 (↑10.4, MASCHINE ソフトウェア概要)

各機能と設定に関する詳細はマニュアルを参照してください。

10.1　MASCHINE コントローラーを使用する

このセクションでは MASCHINE コントローラーに関する便利な情報を記載しています。

コントローラーの全ショートカット情報はマニュアルを参照してください。

10.1.1　各コントローラーモードとモードの固定

MASCHINE コントローラーには各モードがあります。

MASCHINE STUDIO コントローラーによるコントローラーモードの使用とモードの固定

デフォルトの Control モード (パッドを叩くことでサウンドをトリガーするのはこのモードです) の他に、他のタスクを実行するための各モードがあります。 これらのモードはコントローラーの各ボタンを使用する (SCENE、BROWSE、GRID、等) ことで起動します。
モードによってはこれらのボタンを押し続けることでこのモードが持続します。 例えば、PAD MODE ボタンを押すと、パッド用のコントロールオプション画面を表示しますが、このボタンを放すと、すぐにコントロールモードに戻ります。
コントローラーの真ん中 (パッドの左) にあるこれらのボタンは押し続ける必要があります。該当するボタンは NOTE REPEAT、GRID、EVENTS、AUTO、REC、TAP ボタンです。

各モードを使用し続けるには、対応するボタンを押し続ける必要があります。

コントローラーモードの固定

これらのコントローラーモードを固定（ロック）することで、ボタンを放してもモードが切り替わらないようにすることができます。

1. コントローラーモードボタンを押します（ここでは GRID を押します）。
2. 左ディスプレイの上にあるボタン 1 を押します。

→ これで GRID コントローラーモードはグリッドモードに固定され、もう一度 GRID を押すまでこのモードのままとなります。

> ⚠ モードを一度固定すると、コントローラーで次回モードを選択したときも、モードを固定するようになります。

各ボタンとボタン 1 を同時に押すことで固定が解除されます。

> ⚠ 使用例は↑8.1.3, シーンモードの固定にあります。 各コントローラーモードの詳細に関してはマニュアルを参照してください。

10.1.2 コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする

コントローラーには MASCHINE ソフトウェア画面を切り替えるためのいくつかのショートカットがあります。

MASCHINE STUDIO コントローラーを使用してソフトウェアビューをコントロールする

1. ナビゲートモードにするには、NAVIGATE ボタンを押したままにします。 NAVIGATE + ボタン 1 でナビゲートモードを固定することもでき、NAVIGATE を放してもこのモードのままでいることができます (↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定参照)。

MASCHINE STUDIO コントローラーでナビゲートモード画面を表示しています。

左画面でノブ 1 から 4 を使用してソフトウェア画面をナビゲートします。

動作	ショートカット
アレンジャーのズームイン/アウト	ノブ 1
アレンジャーの左右スクロール	ノブ 2

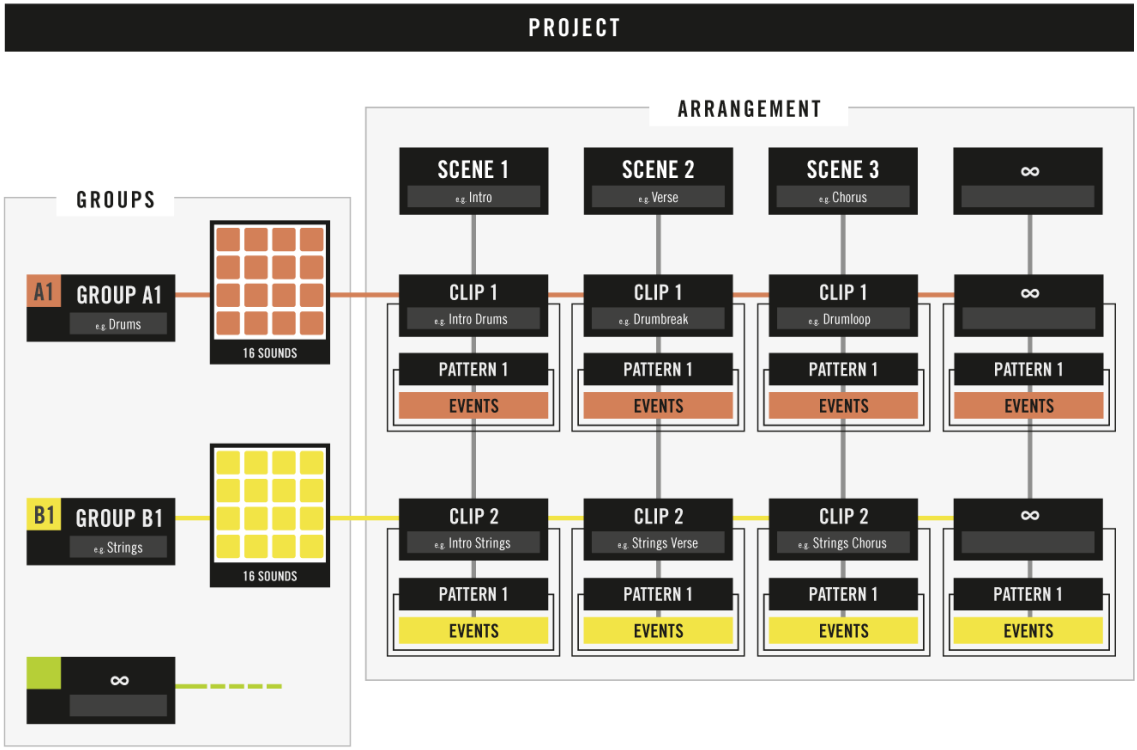
動作	ショートカット
パターンエディタのズームイン/アウト	ノブ 3
パターンエディタの左右スクロール	ノブ 4

右画面で画面とパッド上のボタンを使用してパラメーターページを素早く移動します。

動作	ショートカット
プラグインの選択	ボタン 5/6 (PLUG-IN モード時)
チャンネルの選択	ボタン 5/6 (CHANNEL モード時)
ページバンクの選択	ボタン 7/8
ページ選択	パッド 1-16

10.2 MASCHINE プロジェクトの概要

MASCHINE プロジェクトには MASCHINE で作成された楽曲の全情報が含まれます。
以下のダイアグラムで MASCHINE プロジェクトの様々な側面を確認してください。



MASCHINE プロジェクトの概観です。

- プロジェクトは全ての**サウンドコンテンツ**と、インストゥルメント、サウンドとサンプル、適用したその他全てのエフェクトを全て参照します。
- またプロジェクトでは曲の**アレンジメント**情報、パターンの構成内容、シーンとクリップの曲構成情報も記録、参照されます。

以下のセクションではこれらの内容に付いて詳細解説します。

10.2.1 サウンドコンテンツ（Sound Content）

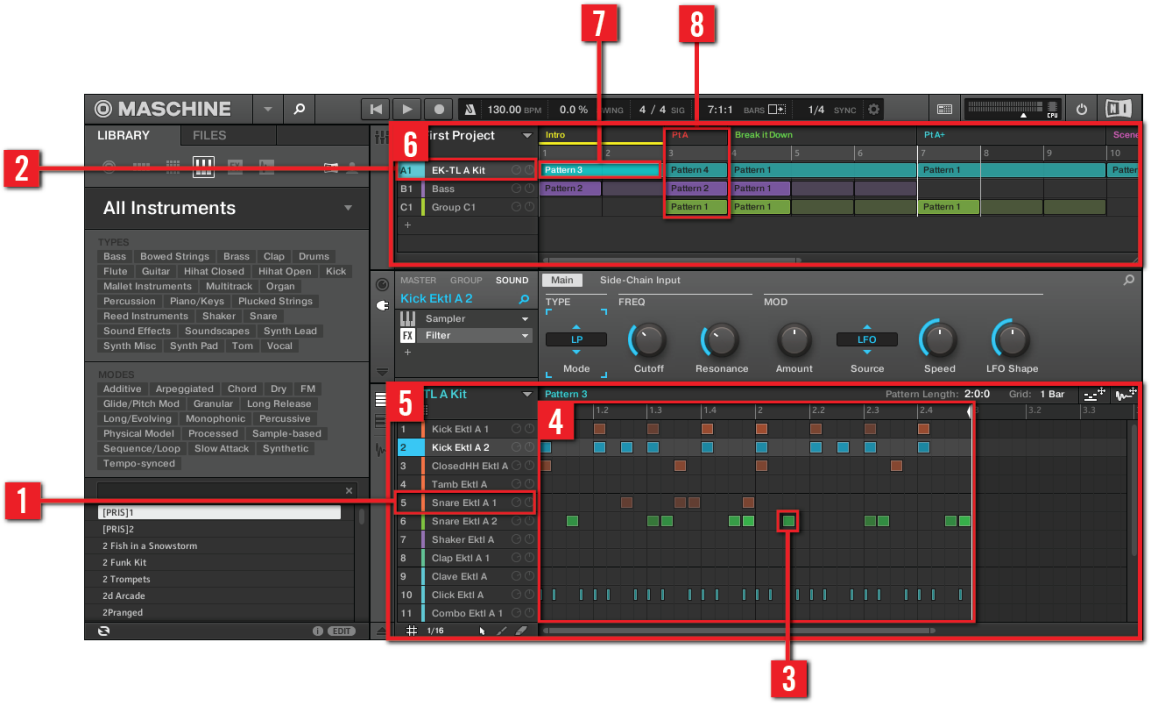
MASCHINE プロジェクトが含むサウンドコンテンツには全ての音声素材を含み、更にプロジェクトファイルにはインストゥルメントとエフェクト、それらの構成内容に関する各情報を含んでいます。

MASCHINE プロジェクトのサウンドコンテンツ構成です。

- MASCHINE Project ファイル (**1**) Groups (**2**) は Banks にあります。 各バンクには 8 Groups (A-H) あり、各 Group では 16 の Sound スロット (1–16) (**3**). 各サウンドスロットには音声素材をロードすることができます。
- サウンドは Project (または Master) 、Group 、Sound の各段階で手を加えることができます。 関係するコントロールは Control エリア (**4**) にあり、ここでプラグインパラメーター、またはチャンネルプロパティーにアクセスします。
- コントロールエリアには 3 つのタブがあり、それぞれ MASTER、GROUP、SOUND となっています。
  - SOUND セクションでの編集内容は現在選択しているサウンドスロット (1-16) に影響します。
  - GROUP セクションでのコントロール内容は選択したグループスロット (A–H) にある全サウンドスロットに影響します。
  - MASTER セクションでのコントロール内容は MASCHINE 全体、すなわち全グループのサウンドに影響します。

10.2.2 アレンジメント

MASCHINE プロジェクトはアレンジメント記録ファイルとしての側面も持ち、オーディオ素材によるパターン情報とこれらのパターンをループ、またはソングとして扱う為の情報を扱います。



MASCHINE プロジェクトのアレンジメント構造です。

MASCHINE のソング構成までの基本的なワークフローは以下となります。

- 選択したグループの (**2**) サウンドスロットに (**1**) オーディオをロードします。
- パッドを叩いてサウンドを録音する。 録音したサウンド記録情報はイベント (**3**)と呼びます。
- イベント情報全体が、このグループ (**4**) 内のパターンとなります。
- これらは全てパターンエディタ (**5**) で扱われ、ここで各グループの各パターンを作成します。
- ソフトウェアのユーザーインターフェイスの上半分はアレンジャーで (**6**)、ここで各グループのパターンを管理します。
- パターンを組み合わせてクリップ(**7**) として扱い、シーン(**8**) として構成します。
- これらのシーンの構成を仕上げることでソング(トラック、アレンジメント、ビート等、呼び方は様々です)が完成します。

主な構成要素についての紹介はここまでで、ここからはハードウェアコントローラーと MASCHINE ソフトウェアの各エリアとコントロール各部を紹介します。

10.3 MASCHINE ハードウェア概要

10.3.1 MASCHINE STUDIO コントローラーのハードウェア概要

このセクションではハードウェアコントローラーの各エリアとコントロール部を解説します。

MASCHINE STUDIO ハードウェアコントローラーの概観です。

(1) **CONTROL セクション**: この多目的セクションを使用し、コントローラーで選択しているモードの全パラメーターにアクセスします。 ブラウザ、サンプルエディタにアクセスするための専用ボタンもあります。 このセクションの詳細は↑10.3.1.1, CONTROL セクションを参照してください。
(2) **LEVEL セクション**: このセクションを使用してコントローラーとオーディオインプットチャンネル選択用関連メーターの全パラメーターにアクセスします。 ここにはレベルメーター、レベルノブ、サンプリング用インプット/メーター用アウトプットボタンがあります。 このセクションの詳細は↑10.3.1.2, LEVEL セクションを参照してください。
(3) **PERFORMANCE セクション**: ここには Tap tempo、Step Mode、Macro 等のプロジェクトの演奏に関連した専用コントロール部があります。 NOTE REPEAT ボタンもこのセクションにあり、創造力あふれるビートメイキングの手助けとなります。 このセクションの詳細は↑10.3.1.3, PERFORMANCE セクションを参照してください。
(4) **GROUPS セクション**には 各 Group ボタンがあり、瞬時に各サウンドを収納したグループにアクセスすることができます。 このセクションの詳細は↑10.3.1.4, GROUPS セクションを参照してください。
(5) **TRANSPORT セクション**にある再生、停止、中断した再生のリスタート、録音、小節間のスキップ用各ボタンを押すことで各操作を行います。 SHIFT を使用してコントローラーの副次機能にアクセスします。 このセクションの詳細は↑10.3.1.5, TRANSPORT セクションを参照してください。
(6) **PADS セクション**の左にある各モードボタンを使用して各コントローラーモードにアクセスします。 パッド 1-16 で選択したグループのサウンドを演奏します。の このセクションの詳細は↑10.3.1.6, PADS セクションを参照してください。
(7) **EDIT CONTROL セクション**: このセクションの中心には多機能ジョグホイールがあり、Tune、Swing、Volume パラメーターをコントロール、また Browse モードでのスクロール、ソングのスクラブ等を行います。 このセクションはパターンとイベントを編集するための専用ボタンも備えています。 このセクションの詳細は↑10.3.1.7, EDIT CONTROL セクションを参照してください。

CONTROL セクション

このセクションでは CONTROL セクションの概要を紹介します。

CONTROL セクションの概観です。

(1) **CHANNEL** ボタン: CHANNEL を押すことでいつでもチャンネルモードに切り替えることができます。このモードで Input、Output、Groove、Macro を含む各チャンネルプロパティーに素早くアクセスします。CHANNEL ボタンを使用して MIDI モード(SHIFT + CHANNEL) を活用することも可能です。 このモードにより MASCHINE を MIDI コントローラーとして使用することができます。

> MIDI モードの詳細に関しては Controller Editor マニュアルを参照してください。

(2) **PLUG-IN** ボタン: PLUG-IN を押すことでいつでもコントローラーのデフォルトモードである Control モードに戻ることができます。 このモードでパッドは選択しているグループのサウンドをトリガーします。同時にコントロールモードでディスプレイの上下にある 8 個のボタンと 8 個のノブを使用して全サウンド、グループ、マスターにある全パラメーターにアクセスします。 SHIFT + STEP を押すと **Instance モード**となります。 このモードで DAW で複数の MASCHINE プラグインを使用している場合に、ハードウェアコントローラーでどのプラグインを使用するか選択することができるようになります。
(3) **ARRANGE** ボタン: ARRANGE を押すことでいつでもアレンジビューにアクセスすることができます。 このモードで Scenes と Patterns を編集し、アレンジメントを完璧にします。
(4) **MIX** ボタン: MIX を押すことでいつでもミックス画面にアクセスすることができます。 Mix ビューを使用して各 Sound と Group のレベルとパンを編集します。

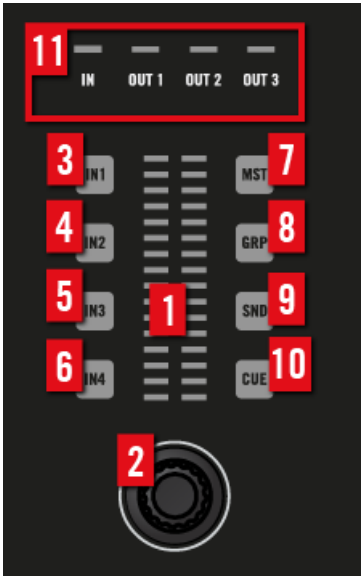
(5) **BROWSE** ボタン: **BROWSE** ボタンを押してブラウザにアクセスします。 SHIFT + BROWSE を押して選択したプラグインスロットで Plug-in メニューにアクセスし、Plug-in (Internal、Native Instruments、External、Instrument、Effect) をロードします。
(6) **SAMPLING** ボタン: SAMPLING ボタンを押してサンプルエディタにアクセスします。
(7) **Page** ボタン: ハードウェアコントローラーを用いて MASCHINE のほぼ全ての機能を制御することが可能です。 明快な画面で各パラメータを異なるページで表示します。ページ選択は **Page** ボタンで行います。
(8) **ALL** ボタン: ALL 自体には特定の機能はありません。 しかし SHIFT + ALL を押すことでプロジェクトを保存します。
(9) **AUTO** ボタン: MASCHINE では Sound と Group の各パラメーターをほぼ全て簡単にモジュレーション処理することが可能です。 このボタンを押したまま、画面の下にあ る 8 個のノブのうちのどれかを操作すると (複数操作も可能です) 、対応するパラメーターをオートメーションとして録音することが可能となります。

> Auto モードは SHIFT + AUTO を押すことで固定することができます。 詳細は↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定を参照してください。

(10) **Buttons 1-8**: ハードウェアの約 4 分の 1 は多機能コントロールエリアで、MASCHINE がマウスフリーとして成り立つ為の中枢部となっています。 ディスプレイの上部の 8 個のボタンは現在使用している機能内容によって臨機応変に変化し、各機能の詳細に素早くアクセスすることが可能となります。 制御内容は各ボタンの直下のディスプレイに表示されます。
(11) **Displays**: ディスプレイでは全ての基本情報を表示するので、コンピュータ画面を頻繁に確認する必要はありません。
(12) **Knobs 1-8**: 各ノブでディスプレイに表示されている各パラメーターをダイナミックにコントロールします。

LEVEL セクション

このセクション では LEVEL セクションを紹介します。



LEVEL セクションの概観です。

(**1**) **Level メーター** レベルメーターで選択したインプット/アウトプットの音量を表示します。 インプット (**3–6**) またはアウトプット (**7–10**) を選択してレベルメーターに表示させます。
(**2**) **Level** ノブ レベルノブを回して選択したインプット/アウトプットのレベルを調節します。
(**3–6**) **IN1–4** ボタン: これらのボタンを押してサウンド用外部音声インプットを選択します。 Level メーター (**1**) を使用してインプットレベルを確認し、Level ノブ (**2**) を使用してレベルを調節します。
(**7**) **MST ボタン** (マスターボタン) このボタンを押して Level メーター (**1**) にマスターボリュームを表示し、Level ノブ (**2**) で音量を調節します。
(**8**) **GRP** ボタン (Group ボタン) このボタンを押して Level メーター (**1**) に選択したグループの音量を表示、Level ノブ (**2**) を使用して音量を調節します。
(**9**) **SND ボタン** (Sound ボタン) このボタンを押して Level メーター (**1**) に選択したサウンドの音量を表示、Level ノブ (**2**) を使用して音量を調節します。
(**10**) **CUE ボタン** このボタンを押して Level メーター (**1**) キューレベルを表示し、Level ノブ (**2**) で音量を調節します。
(**11**) **MIDI インジケーター** : これらの LED で MIDI Input と Output (1 MIDI-In, 3 MIDI-Out) の伝達状況を表示します。

PERFORMANCE セクション

ここでは PERFORMANCE セクションについて解説します。

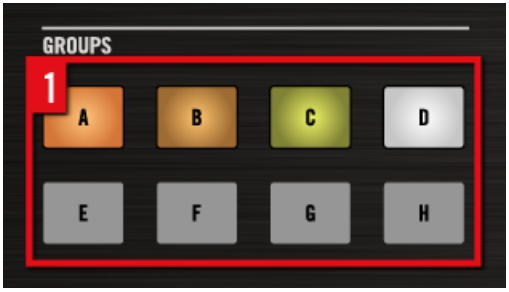
LEVEL セクションの概観です。

(1) **TAP** ボタン: TAP ボタンでソングのテンポを調節します。 タップにより平均 BPM (beats per minute) が計測され、自動的にテンポが指定されます。 TAP ボタンを押したままジョグホイールを回すことでテンポを調節することも可能です。
(2) **STEP MODE** ボタン: コントロールモードから **Step モード**となり、ステップシーケンサーとして機能します。 このモードでは各パッドは選択したステップグリッドに対応したステップとして機能します。 再生中に点滅するライトによってステップシーケンサーの位置を示します。 パッドを押すことで対応するステップをノート入力 (パッドが点灯します)、またはノートを削除します。 ステップモードの詳細は↑7, ステップシーケンサーでビートを作成するを参照してください。
(3) **MACRO** ボタン: マクロコントロール で異なるセクションからのパラメーターを同じ場所でコントロールできるようになります。 各チャンネル (Sounds、Groups、Master) にあるマクロコントロール機能は画面を変えることなく各所のパラメーターを同一画面で制御できる、ライブ演奏時に特に便利な機能です。 マクロコントロールの詳細はマニュアルを参照してください。
(4) **NOTE REPEAT** ボタン: Note Repeat は非常に便利なビートメイキングツールで、選択したサウンドを任意のクオンタイズでリピートすることが可能です。 NOTE REPEAT ボタンを押しながら演奏したいパッドを押すと、ノートを右ディスプレイで表示している値でリピート演奏します。 ボタンの 5-8 で、再生中に異なる値を選択することも可能です。 これらのボタンの新規値を選択するにはコントロールノブ 2–4 を使用します。

> NOTE REPEAT + ボタン 1 を押してノートリピートモードを固定することも可能です。 詳細は↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定を参照してください。

GROUPS セクション

このセクションで GROUP セクションの主な内容を確認することができます。



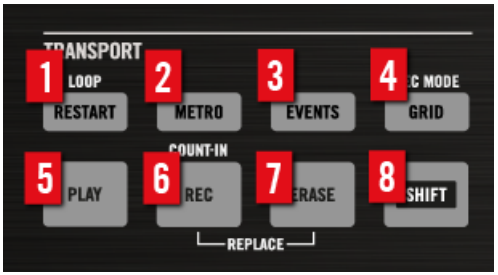
GROUP セクションの概観です。

(1) **Group** ボタン: 8 個の専用グループボタン（A–H）のうちのどれかを押すことで使用するグループを選択します。 これらのボタンは SOLO または MUTE ボタンと共に使用することでライブ環境下でのソロ/ミュート制御に活用することが可能です。

> SHIFT + Group ボタン A–H で Group バンクを選択します。 グループバンクの詳細はマニュアルを参照してください。

TRANSPORT セクション

TRANSPORT セクションで GROUP セクションの主な内容を確認することができます。



TRANSPORT セクションの概観です。

再生、停止、リスタート、録音、再生中の小節間のスキップ用各ボタンがあり、コントローラー TRANSPORT セクションのボタンを押すことで各操作を行います。 SHIFT ボタンを使用して Loop、Count-in、Rec Mode 等の二次機能にアクセスします。

(1) **RESTART** ボタン: **RESTART** ボタンを押してトラックを最初から再生します。 SHIFT + RESTART + ジョグホイールでループを移動します。 SHIFT + RESTART + ジョグホイール+ FUNCTION 左右矢印でループのスタート、エンドポイントを変更します。

(2) **METRO** ボタン: METRO を押してメトロノームをオンオフします。
(3) **EVENTS** ボタン: EVENTS + パッドでパターン内のこのパッドによる全イベントを選択します。 この機能で次に編集するイベントを確実に選択することができます。 EVENTS ボタンの詳細はマニュアルを参照してください。
(4) **GRID** ボタン: グリッドモードを起動します。 グリッドモードでステップグリッド（クオンタイズに使用されます）の解像度を設定、パターンレングスやシーンが切り替わるタイミングを設定します。 SHIFT + GRID を押して REC MODE にします。 このモードで Metronome の設定と (Level、Time シグニチャー 、Count-In レングス) 自動 Quantize モードの設定を行うことができます。

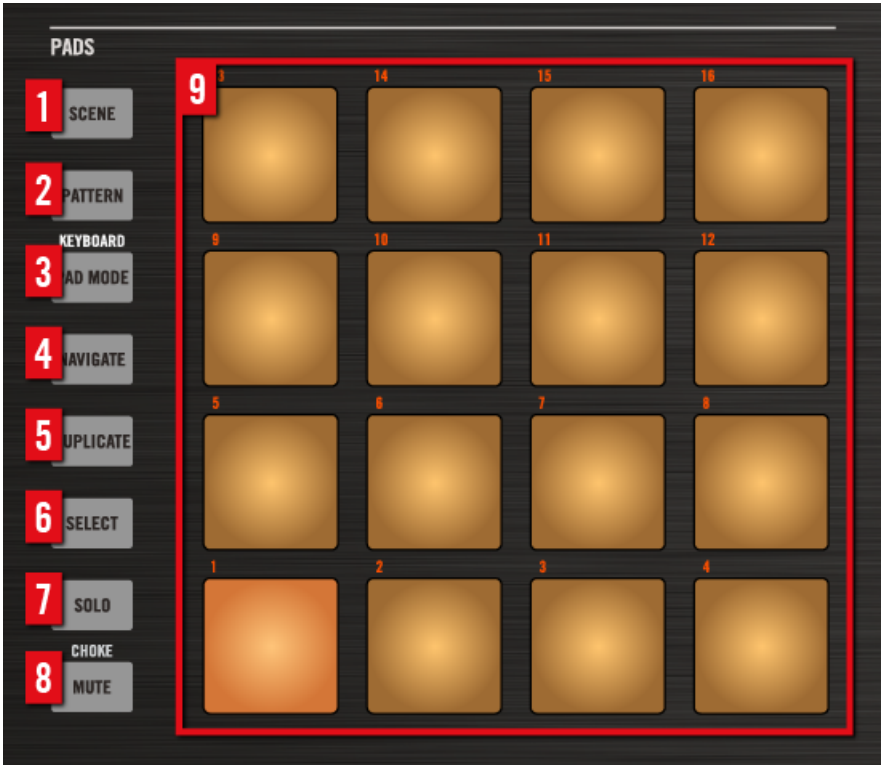
> Grid モードは GRID + ボタン 1 でモードを固定することが可能です。 詳細は↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定を参照してください。

(5) **PLAY** ボタン: 再生を開始するには PLAY ボタンを押します。 もう一度 PLAY を押すと再生を停止します。
(6) **REC** ボタン: 再生したまま REC を押すと録音を開始します。 再生していない状態で、SHIFT + REC を押すとカウントインの後録音を開始します。 もう一度 REC を押すと録音が停止します。 REC ボタンを押したマンにして Pattern Preset モードにし、このモードでイベントを録音する前に Pattern Length を事前に設定します。
(7) **ERASE** ボタン: 音楽作成時に音声を素早く削除する必要がある場合があります。その場合はこのボタンを使用します。 再生中に ERASE を押したままイベントを削除する対象となるパッドを押すと、再生を続けたままそのイベントが削除されます。 グループボタンを押したままにすると、イベントが一斉に削除されます。 ショートカット、ERASE + SELECT + パッドを使用してパターン内のそのパッドの全イベントを一気に削除することもできます。 録音したオートメーションを削除する場合は、ERASE を押したまま画面上の削除したいオートメーションがあるパラメーターの下のノブを回します。
(8) **SHIFT** ボタン: 殆どの重要な機能には専用ボタンが用意してあり、多くのショートカットは SHIFT を押しながら 1-16 のどれかのパッド、またはいくつかの他の（表示がある）ボタンを押すことでその機能を有効にします。 パラメーター値を詳細設定する場合は SHIFT ボタンを押しながらノブを使用します。

> ハードウェア用全ショートカットはハードウェアコントロールリファレンス (MASCHINE ソフトウェアの Help から開くことが可能です) で解説しています。

PADS セクション

ここでは PADS セクションについて解説します。



PADS セクションの概観です。

以下の全てのボタンは固定可能です: 任意のボタン+ ボタン 1 (左ディスプレイの上) を押して任意のモードを固定してください。 詳細は↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定を参照してください。

(1) **SCENE** ボタン: シーンモードを起動します。 シーンモードでトラックを構成するシーンを作成します。 再生中に各シーンに素早く切り替えることが可能です。 薄く点灯するパッドはシーンがあることを意味し、完全に点灯しているパッドは現在使用しているループレンジを表示します。
(2) **PATTERN** ボタン: パターンモードを起動します。 パターンモードで選択したグループ内で各パターンを作成、または異なるパターンに切り替えたり、新規パターンを作成するといった作業を行います。 このモードで薄く点灯するパッドはイベントを含んだパターンであることを意味し、現在選択しているパターンは完全に点灯します。

(3) **PAD MODE** ボタン: パッドモードを起動します。 このモードでパッドの異なるモードを起動します。例えば、パッドを切り替えて、メロディーやコードを演奏することも可能です。 以下が各パッドモードです。

- 通常のレイアウトマッピングでは、各パッドはグループ内の個々のサウンドをトリガーし、パッドを叩く強さでベロシティーをコントロールすることができます。
- **キーボードモード**でパッドは現在選択しているサウンドの 16 個のクロマティックステップキーボードとして機能し、設定したルートノートから上昇していきます。これにより、選択したサウンドを通常の鍵盤楽器と同様に演奏することが可能となります。 ノブ 5-8 を使用してパッドの基音を設定することも可能です。 SHIFT + PAD MODE を押すことでキーボードモードを起動します。
- **16 ベロシティーモード**ではパッドは現在選択しているサウンドの 16 のレベル入力パッドとして機能し、ダイナミックなグルーブの作成時に有効活用することが可能です。
- **固定ベロシティーモード**では、 各パッドはグループ内の各サウンドをトリガーし、全てのサウンドのベロシティーはパッドを叩く強さとは関係なく一定となります。

Pad Mode を使用してチョークとリンク機能にアクセスします。 詳細はマニュアルを参照してください。

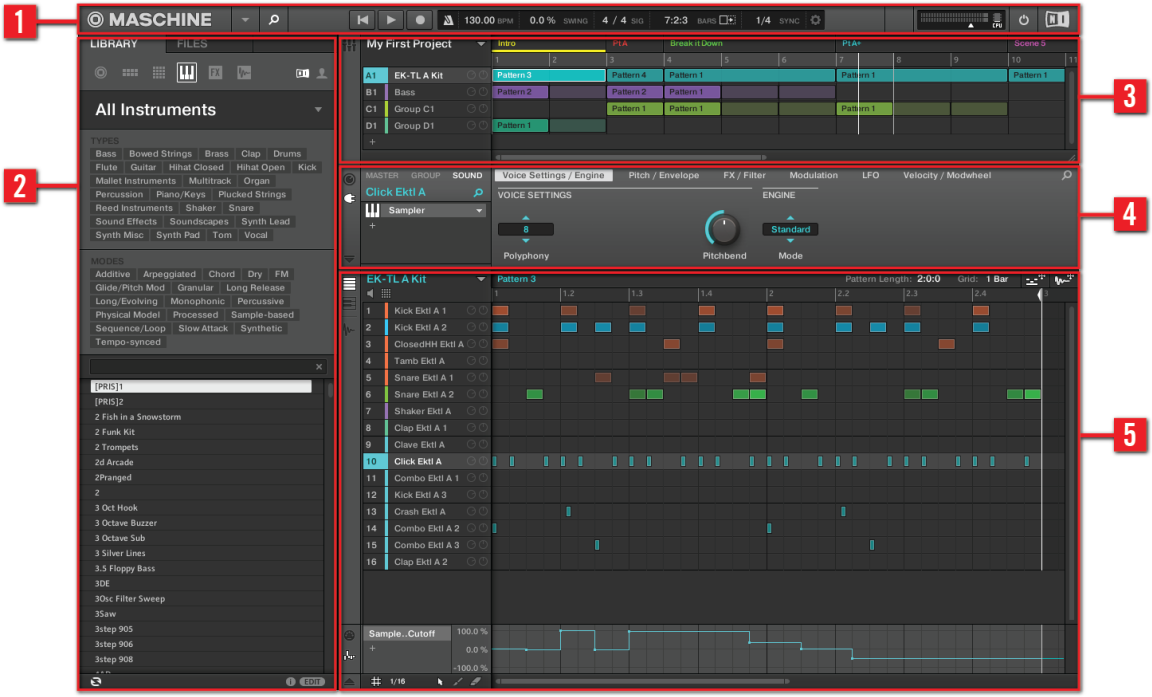
(4) **NAVIGATE** ボタン: NAVIGATE モードを起動します。 大きなプロジェクトを扱う場合、コンピュータ画面を見て確認することが必要な場合があります。 画面の上のボタンとパッドを使用してチャンネルとプラグインパラメーターにアクセスします。
(5) **DUPLICATE** ボタン: Duplicate モードを起動します。 このモードで Sound、Pattern、Group、Scene を瞬時に複製することができます。 この機能を使用して元のパターンを保持したままパターンの新規バリエーションの作成や新しくパターンを作成することが可能となります。
(6) **SELECT** ボタン: Select モードを起動します。 このモードで再生することなくサウンドを選択することができます。 Select モードでボタン 8 MULTI を押して複数のサウンドを選択します。
(7) **SOLO** ボタン: Solo モードを起動します。 このモードでパッド、またはグループボタンを押すことで、サウンド、またはグループを瞬時にソロ (その他のサウンドとグループを全てミュートします) にできるので、特定のサウンドの調整やライブ演奏時に便利です。 ソロにしたサウンド、またはグループは完全に点灯、その他のパッドは薄く光った状態（ミュートされた状態）となります。
(8) **MUTE** ボタン: Mute モードを起動します。 このモードでパッドやグループボタンを押すことで対応するサウンドやグループがミュートされます。使用している音が多すぎて、余分な音を確認する場合や、ライブ演奏時に便利な機能です。 ミュートしたサウンドやグループは薄く光り、ミュートしていないサウンドは完全に点灯した状態となります。
(9) **パッド 1–16**: サウンドを選択、演奏する他にも、使用するコントローラーモードによってこれら 16 の高感度ベロシティー対応パッドの機能が変化します。

EDIT CONTROL セクション

このセクションでは EDIT CONTROL セクションの概要を紹介します。
INSERT IMAGE
EDIT CONTROL セクションの概観です。
(1) **COPY** ボタン: COPY ボタンを押して選択したイベントをコピーします。
(2) **PASTE** ボタン: PASTE ボタンを押して選択したイベントをペーストします。
(3) **NOTE** ボタン: NOTE ボタンを押してジョグホイールを回すことで選択したイベントをセミトーン単位で調節します。 ジョグホイールを押しまわすことで選択したイベントをオクターブ単位で調節します。
(4) **NUDGE** ボタン: NUDGE を押しながらジョグホイールを回すことで、選択したイベントをステップ単位で移動します。 SHIFT+NUDGE で微調整できます。
(5) **UNDO** ボタン: UNDO を押して直前の編集内容を取り消します。 SHIFT + UNDO で更に取り消します。
(6) **REDO** ボタン: REDO を押して編集内容をやり直します。 SHIFT + REDO で更にやり直します。
(7) **QUANTIZE** ボタン: QUANTIZE ボタンを押して選択したイベント(イベントを選択していない場合は全イベントを）をステップグリッドにあわせてクオンタイズします。 SHIFT + QUANTIZE （50%）ボタンを押して選択したイベント（イベントを選択していない場合は全イベントを）をステップグリッドにあわせて 50% クオンタイズします。
(8) **CLEAR** ボタン: CLEAR ボタンを押して選択したイベントを（選択していない場合は全イベントを）削除します。 SHIFT + CLEAR (CLR AUTO) を押すと選択したサウンドの全モジュレーションが削除されます。
(9) **ジョグホイール**: デフォルトでジョグホイールはトラック内を Pattern Grid (PATTERN + ノブ 2 を回します) での設定値で移動、例えば 1 BAR に設定した場合は、ジョグホイールを回すことでトラック内を 1 小節単位で移動します。 SHIFT を押しながらジョグホイールを回すことでトラックを 1 ステップ単位で移動します。 コントローラーがブラウザモード、またはプラグインリストをブラウズしているとき、このジョグホイールを回してリストをスクロール、ジョグホイールを押して選択したエントリをロードします。 TUNE、SWING、VOLUME を起動した状態でジョグホイールはチューン、スイング、ボリュームコントロールとして機能します。 FUNCTION 矢印ボタンを使用して TUNE、SWING、VOLUME のどれかを選択してください。
(10) **BACK** ボタン: BACK ボタンを押してプロジェクト階層内を一段戻ります。 例えば ARRANGE ビューで PATTERN (ボタン 2) を選択している場合、BACK ボタンで SCENE (ボタン 1) に移動します。 更に MIX ビューで BACK ボタンを使用することで選択した Sound と Group 間を移動します。 ENTER ボタンを使用して階層の一段下に移動します。 これらのボタンを組み合わせて使用することでプロジェクト内を素早く移動することができます。

(11) **FUNCTION** ボタン: 左右矢印 FUNCTION ボタンとパッド、またはグループボタンを押して TUNE、SWING、VOLUME 機能を選択します。 点灯していない状態は、これらのボタンでジョグホイールと同様に曲内を移動します。
(12) **ENTER** ボタン: ENTER ボタンを押して、プロジェクト階層内の一段下に移動します。 BACK ボタン (10) を参照してください。 これらのボタンを組み合わせて使用することでプロジェクト内を素早く移動することができます。

10.4 MASCHINE ソフトウェア概要

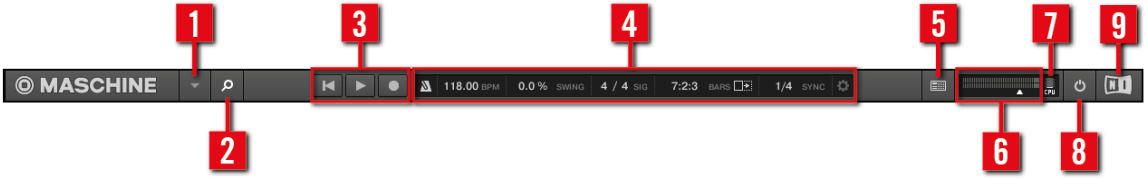


MASCHINE ソフトウェアです。

(1) **ヘッダ**: ヘッダ（Header）はディスプレイエリア、トランスポートコントロール、マスターボリュームスライダーを含む MASCHINE ソフトウェアのメインコントロール各部を装備しています。 このエリアを使用してブラウザの切り替え、ハードウェアの接続、コンピュータの CPU 負荷の確認も行うことができます。

(2) **ブラウザ**: ブラウザ（Browser）でプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの管理、検索、タグ化とカテゴリー付けを行います。 この検索機能を使用してサンプルを検索、試聴することができます。
(3) **アレンジャー**: アレンジャー（Arranger）を使用してパターンの組み合わせによるシーンを作成、トラック作成、アレンジメントを行います。
(4) **コントロールエリア**: コントロールエリア（Control エリア）で各プロジェクトレベル(サウンド、グループ、マスター) の各プラグインスロットの各コントロールパラメーターと設定内容の編集を行います。 このエリアで Groups、Sounds、Plug-ins (内蔵または VST/AU プラグイン)、MIDI、ルーティング等の各設定を行います。
(5) **パターンエディタ** : パターンエディター（Pattern Editor）はステッププログラム、リアルタイムレコーディング機能を備えた各シーンの基礎となる部分です。 各グループでパターンを作成可能で、ここで作成したパターンをアレンジャー内でシーンとして扱います。 パターンエディタで Sound、Group、Module (内蔵、または外部プラグイン) の各パラメーターのモジュレーションの編集も行います。

10.4.1 ヘッダ (Header)



ヘッダです。

(1) **MASCHINE メニュー**: MASCHINE をクリックしてソフトウェアメニューにアクセスします。 このメニューはフルスクリーンモードや、MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合に特に便利です。
(2) **Browser ボタン**: ブラウザボタンを使用してブラウザを表示します。 ブラウザでプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの管理と検索、タグ化と分類を行います。 ブラウザから直接コンピュータ内または外部ドライブを検索して新規ファイルを追加することができます。 ブラウザでサウンドを試聴して新規タグを付けることも可能です。
(3) **トランスポートコントロール**: トランスポートコントロール（Transport コントロール）には Play、Restart、Record といった一般的なテープデッキや CD プレイヤー等にある各機能を備えています。
(4) **Display エリア**: Display エリアにはテンポ、グローバルスイング、タイムシグニチャー、Follow と Sync (歯車アイコンにある Perform Grid と Retrigger です) に関連した各コントロールを備えています。

(5) **コネクトボタン**: コネクトボタン（Connect ボタン）を使用して MASCHINE ソフトウェアとハードウェアを接続します。
(6) **マスターボリュームスライダー**:ここで MASCHINE オーディオアウトプットを調節します。
(7) **CPU Meter**: CPU メーターはコンピュータのプロセッサの現在の使用率をリアルタイムに随時表示します。この値は 70% に到達しない様に制御するのが理想的です。 CPU 消費を節約するにはエクスポート機能を使用し、 MASCHINE のオーディオアウトプット音声をサンプリングしておくとよいでしょう（詳細はマニュアルを参照してください）。
(8) **オーディオエンジンボタン**: オーディオエンジンボタン（Audio Engine ボタン）をクリックして MASCHINE 全体のサウンド処理を停止します。
(9) **NI ロゴ**: NI ロゴと MASCHINE ロゴをクリックすることでアバウトスクリーンを表示、その内容は MASCHINE ソフトウェアとバージョンナンバーとエディション情報を含んでいます。

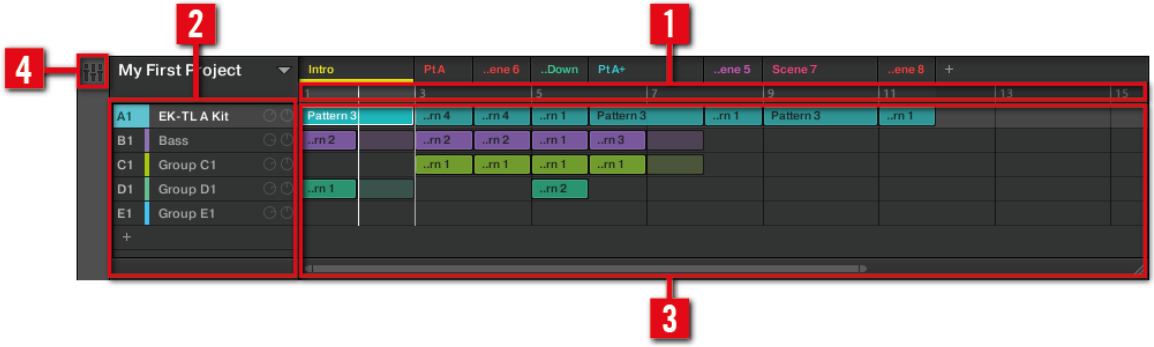
10.4.2 ブラウザ

ブラウザです。

(1) **LIBRARY タブ**: LIBRARY タブを使用して MASCHINE のセレクターとフィルターを介してコンピューターのハードドライブにアクセスします。
(2) **FILES タブ**: FILES タブを使用してコンピューターのハードドライブにアクセスします。

(3) **ファイルタイプセレクター**: ここには 6 つのアイコンがあり、MASCHINE の異なる各ファイルタイプを表示します。 左からファイルタイプは Projects、Groups、Sounds、Instruments、Effects、Samples となっています。 どれかをクリックすると、選択したファイルタイプのファイルが表示されます。
(4) **コンテンツセレクター**: コンテンツセレクターで Factory または User コンテンツのどちらかを選択します。
(5) **プロダクトセレクター**: プロダクトセレクターでファイルタイプセレクターで選択した同じファイルタイプのコンテンツをブラウズ、選択することができます。
(6) **タグフィルター**: タグフィルターでタグによる検索を行います。 タグをクリックすることで TYPES と MODES カテゴリーを元にファイルを検索することができます。
(7) **サーチフィールド**: サーチフィールドを使用してファイルの名称やアトリビュートの名称を使用してファイル検索を行います。 File Type セレクターで検索したいファイルの種類を選択し、ファイル名称、またはファイルのカテゴリー名称を検索フィールドに入力して探しているファイルを検索します。 検索結果は下の RESULTS リストに表示されます。
(8) **Results リスト**: Results リストに検索結果を表示します。
(9) **タグエディター**: タグエディターで Bank、Types、Modes とビュープロパティーからファイルにタグを適用、新規ファイルにタグ付けします。 ユーザーコンテンツでは Types と Modes プロパティーのみを編集可能です。 NI コンテンツはリードのみです。 右下にある EDIT ボタンをクリックしてこれらを表示/非表示します。
(8) **オーディションコントロール**: オートロードボタンで RESULTS リストで選択した音声をパターン内で試し、プロジェクトに合う音か確認することができます。 更にサンプルをブラウズしている場合、試聴ボタンで RESULTS リストのサンプルを試聴することができます。

10.4.3 アレンジャー（Arranger）



アレンジャーです。

(1) **アレンジャータイムライン**: このエリアにトラックの現在位置を表示し、ここでループレンジを設定します。
(2) **Groups**: グループスロットでは一つのグループを使用することができます。 ここでグループをロードする任意のスロットを選択し、パターンエディタでそのグループの内容 (Sounds、Patterns…) を表示し (↑10.4.5, パターンエディター（Pattern Editor）参照)、またコントロールエリアにはグループのチャンネルプロパティーとプラグインパラメーターを表示します (↑10.4.4, コントロールエリア（Control Area）参照)。
(3) **クリップエリア**: 各クリップはグループからのパターンとなっています。 垂直線上に並んだクリップをシーン(Scene)と呼びます。 シーンはドラッグアンドドロップで自由に移動することができ、または複製、デリート機能を使用することが可能です。
(4) **Mix ビューボタン**: Mix ビューボタンをクリックしてミックスビューにアクセスすることが可能です。Mix ビューを使用してチャンネルストリップを扱い、Sounds、Groups、Plug-ins を編集してプロジェクトをミックスします。

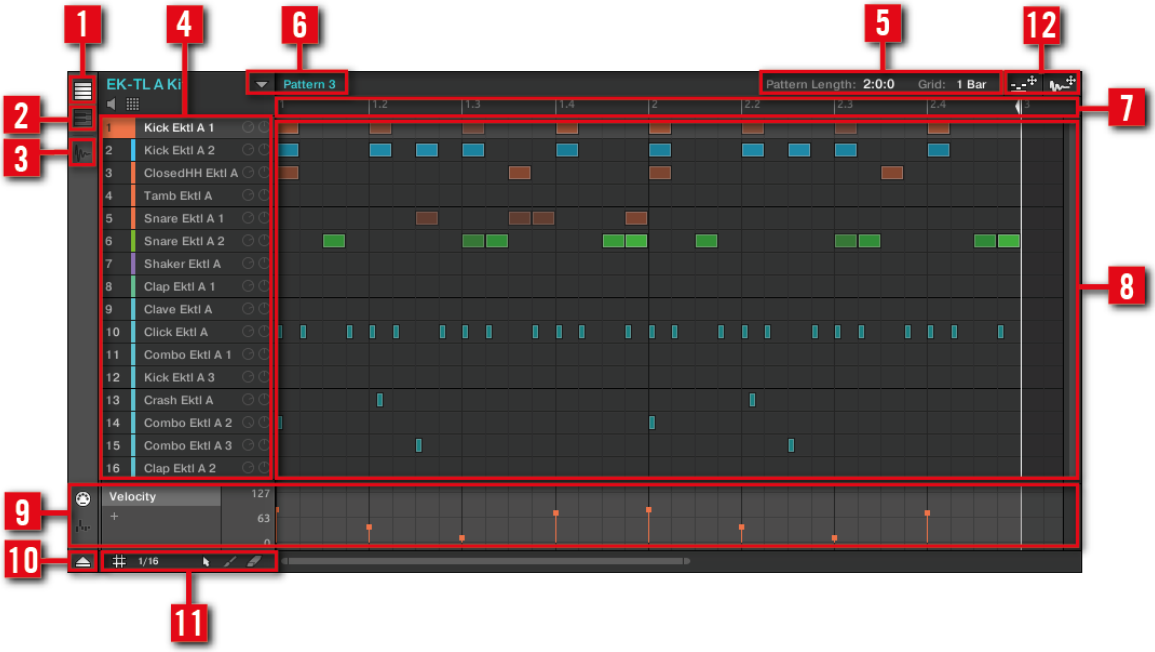
10.4.4 コントロールエリア（Control Area）

コントロールエリアです。

(1) **Channel アイコン**: Channel アイコンをクリックして Channel プロパティーにアクセスし、ここで現在選択しているサウンドやグループ、またはマスターのプロパティーを表示、編集します。
(2) **Plug-in アイコン**: プラグインアイコンをクリックして Plug-ins とそのパラメーターにアクセスします。
(3) **MASTER タブ**: MASTER タブをクリックして全グループとサウンドを含んだ MASCHINE のメインアウトプット音声をコントロールします。
(4) **GROUP タブ**: GROUP タブをクリックして現在選択しているグループスロット (A–H) にロードしてあるグループの Plug-ins と Channel プロパティーにアクセスします。

(5) **SOUND タブ**: SOUND タブをクリックして現在選択しているサウンドスロット（1-16）にあるサウンドの Plug-ins と Channel プロパティーにアクセスします。
(6) **Plug-in リスト**: 各プロジェクトレベル (Sound、Group、Master) にはプラグインスロットがあります。 各スロットでは一つのエフェクトプラグインを使用できます。 サウンドの最初のプラグインスロットではプラグインインストゥルメント (Internal、Native Instruments、External) を使用することができます。 プラグインリストでは現在ロードしているプラグインを表示します。 任意のプラグインをクリックしてパラメーターエリア (9) にパラメーターを表示します。
(7) **Quick Browse アイコン**: Quick Browse アイコンを使用して現在使用しているファイル、またはプラグイン検索時に用いた検索結果を再現します。
(8) **Parameter エリア**: 選択した Plug-in または Channel プロパティーのパラメーターを表示します。 表示されるパラメーター総数によってパラメーターページ数が増減します。 この場合、パラメーターページ名称をクリックして表示します。

10.4.5 パターンエディター（Pattern Editor）



パターンエディターです。

(1) **グループビュー ボタン**: このボタンをクリックしてグループビューを表示します。
(2) **キーボードビューボタン**: このボタンをクリックしてキーボードビューを表示します。
(3) **サンプルエディタボタン**: このボタンをクリックしてサンプルエディタを表示、非表示します。
(4) **サウンドスロット**: 選択したグループのサウンドスロット 1-16 はここにリスト表示されます。 サウンドスロットをクリックしてこのサウンドのプラグインとチャンネルプロパティーをコントロールエリアに表示します(↑10.4.4, コントロールエリア（Control Area）参照)。 キーボードビュー (2) でサウンドスロットをクリックしてステップグリッド (8) 上にイベントを表示します。
(5) **パターンレングスコントロール**: パターンレングスコントロールでパターン尺を変更する単位を選択し、現在表示しているパターンの尺を変更します。
(6) **パターンスロット**: 各グループでは制限なくパターンを作成することができます。 各パターンスロットで扱えるパターンは 1 つです。 パターンは選択したグループのフレーズやグルーブを構成する各イベントを含んでいます。 ドロップダウン用矢印をクリックして Pattern Manager を開き、パターンスロットを選択してパターンを表示、編集します。 スロットを選択することによりパターンはアレンジャーで現在選択しているシーンにある対応するグループのクリップ参照元となります (↑10.4.3, アレンジャー（Arranger）参照)。 クリップはパターンの名称を参照します。 各パターンを組み合わせて様々なクリップを作成してください。
(7) **パターンタイムライン**: ステップグリッド (8) 上部のタイムラインでは小節やビート単位情報を表示します。 タイムラインをクリックして現在選択しているパターンの尺を調節します。
(8) **ステップグリッド**: 選択したパターンスロット (6) の内容を表示します。 ここでは録音したイベントをブロックで表示します。 グループビュー (1) ではグループ内のサウンドを表示します。 キーボードビューでは (2) 選択したサウンドのノート情報をブロックで表示します。 各イベントはマウスで編集可能で、配置の変更、尺の長短の編集、または削除が可能です。
(9) **コントロールレーン**: コントロールレーンには、各 MIDI コントロールチェンジ用各パラメーターとモジュレーション用表示画面と編集ツールがあります。
(10) **コントロールレーンボタン**: コントロールレーンボタンでコントロールレーン (9) を表示、非表示します。
(11) **エディットコントロール**: STEP メニューを使用してイベントの編集単位を変更、矢印、またはペイントアイコンをクリックすることでペイントモードをオン/オフします。
(12) **ドラッガーアイコン**: ドラッガーアイコンでオーディオまたは MIDI パターンをデスクトップ、またはホストソフトウェアにドラッグアンドドロップします。 詳細はマニュアルを参照してください。

各セクションの詳細はマニュアルを参照してください。

11　トラブルシューティング-ヘルプ

この章では MASCHINE に関連した一般的な問題の解決方法と、サポート情報に関した内容を記載しています。

ヘルプを参照する前に、Service Center で MASCHINE ソフトウェアと資料が最新のものであるか確認してください。

11.1　トラブルシューティング

このセクションでは MASCHINE 使用中に起こりうる一般的な問題の解決方法を紹介します。

11.1.1　MASCHINE ソフトウェアが起動しない

- MASCHINE の動作環境を確認してください。 ここで必要最低条件を満たしている場合でも、負荷が高い (例、多くのエフェクトを使用する、複雑なルーティング等) 音声処理を行う場合に支障をきたす場合があります。 RAM 容量を増やすことでこの問題を大幅に回避可能です。
- 最新バージョンの MASCHINE ソフトウェアを使用しているか確認してください。 最新バージョンは以下のリンクにあります。 http://www.native-instruments.com/updates
- クリックしたアプリケーションのエイリアス、またはショートカットが有効なものか確認してください。
- コンピュータを再起動してください。 他のオーディオインターフェイスとコンピュータで使用している周辺機器等の接続をはずしてください。

11.1.2　レイテンシーの問題

- 始めに、使用しているコンピュータにオーディオドロップアウトがなく、リアルタイムオーディオ処理に適しているかを確認してください。 一般的に共有メモリグラフィックカードをラップトップに使用することは推奨されていません。 オーディオソフトウェアの処理を円滑に行うには十分なメモリと的確な処理精度が必要です。
- ラップトップをバッテリーのみで使用すると電源管理システムがバッテリー省エネモードとなり CPU のクロックレートを下げる可能性があるのでバッテリーのみの使用は推奨しません。
- 演奏中に使用しない機器は外して下さい (例、プリンター、スキャナー等)。 使用しない機器を外すことで音楽ソフトに対する処理能力が向上します。

- ラップトップにはオーディオ処理を妨げる Bluetooth、イーサネット ネットワークアダプターや、ワイヤレス LAN カード等の内蔵デバイスが装備されていることが多々あります。 これらの機器も MASCHINE を使用している時は、無効にしておく必要があります。

11.1.3 MASCHINE ソフトウェアがクラッシュする

ランタイム中にクラッシュする場合は、Native Instruments テクニカルサポートチームにセクション↑11.2.2, テクニカルサポートで紹介する手順でクラッシュログを提出してください。 クラッシュログは以下のフォルダにあります。

- Windows: *My Documents\Native Instruments\Maschine\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/Library/Logs/CrashReporter*

11.1.4 アップデート

問題に直面した場合は、まずソフトウェアのアップデートを確認、ダウンロードし、インストールすることをお勧めします。 アップデートは問題の解消、オペレーションシステムのアップデートへの対応、またはソフトウェアの品質向上の度にリリースされます。 ソフトウェアのバージョン番号は Native Instruments 各アプリケーションの About ダイアログで表示可能です。 このダイアログはユーザーインターフェイスの右上隅の NI ロゴをクリックしても開くことができます。 更にインストールしてある全 Native Instruments アプリケーションのバージョン番号はサービスセンターの製品一覧ページでも確認することができます。 アップデートはサービスセンターのアップデートページ、または以下当社ウェブサイトから行うことも可能です。 http://www.native-instruments.com/updates

11.2 ヘルプ

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

> 以下のセクションのリンクはサービスセンター (Service Center) アプリケーションからもアクセス可能です。

11.2.1 ナレッジ・ベース (Knowledge Base)

オンラインナレッジベースには Native Instruments 製品の各情報をまとめており、また問題解決のヒントとなる情報を用意しています。 ナレッジベースには以下からアクセスします。 www.native-instruments.com/knowledge.

11.2.2 テクニカルサポート

問題をナレッジベースで解決できない場合は、オンラインサポートフォーラムを使用して Native Instruments のテクニカルサポートチームに相談することも可能です。 オンラインサポートフォームで使用しているハードウェア、ソフトウェアについてお答えください。 ここでの情報は今後サポートチームが問題発生時に効率よく対応する為の資料となります。 オンラインサポートには以下からアクセスします。 www.native-instruments.com/suppform.

Native Instruments サポートチームとコンタクトをとる際、ハードウェア、オペレーションシステム、使用しているソフトウェアのバージョン情報、問題の詳細をチームに伝えることが問題を解決する為に非常に有効となります。

情報として提示すべき情報は以下となっています。

- 問題に到達するまでの操作手順
- 問題解決するために自分で試した解決策
- ソフトウェアバージョン、ハードウェアを含む使用しているセットアップの内容
- 使用しているコンピュータの機種を含む正確な情報

新規ソフトウェア、またはソフトウェアをインストールした場合、Readme ファイルに資料に含まれていない最新情報を書き添えてある場合があります。 テクニカルサポートにコンタクトする前に Readme をお読みください。

11.2.3 レジストレーションサポート

製品アクティベーション作業中に問題が生じた場合は、レジストレーションサポートチームに連絡を取ってください。 サポートチーム www.native-instruments.com/regsuppfrm.

11.2.4 ユーザーフォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラムでは他のユーザーやフォーラムの中心人物となるフォーラムの専門家と製品について直接会話することが可能です。 テクニカルサポートチームはフォーラムに参加することはありません。 他のユーザーと話し合っても問題が解決しない場合は、上記のコンタクト先を用いて Native Instruments のテクニカルサポートチームにコンタクトを取ってください。 ユーザーフォーラムには以下からアクセスします。 http://www.native-instruments.com/forum.

12　用語解説

この用語解説では MASCHINE 用語について解説します。 各用語について不明な点がある場合は、この用語解説に目を通してください。

アレンジャー（Arranger）

アレンジャーは MASCHINE ウインドウの上部にある大きなエリアで、ヘッダの下にあります。 左側でグループを選択します。 アレンジャーでパターンを参照するクリップによりシーンを構築、これらのシーンを構成してソングを作成します。 シーンシンク解像度を変更してシーンが切り替わるときの性質を設定することができます。

オートロード

オートロードを起動すると、ブラウザで各グループ、サウンド、パターン、プラグインプリセット (インストゥルメント、またはエフェクト), またはサンプルを選択すると、自動的に選択しているグループスロット、サウンドスロット、パターンスロット、プラグインスロットにロードされます。 これにより、選択した内容を現在作成している内容にフィットするか確認することができます。

ブラウザ

ブラウザは全 MASCHINE の要素（プロジェクト、グループ、サウンド、パターン、インストゥルメントとエフェクトプラグインのプリセット、サンプル）にアクセスするための最前線として機能します。 それぞれ保存と「タグ化」が可能で、各部に簡潔にアクセスする為にそれぞれをカテゴリー化することができます。 MASCHINE のファクトリーライブラリはすでに完全にタグ化されており、自身のファイルをライブラリにインポートする場合もタグをつけることが出来ます。

バスポイント（Bussing point）

バスポイントでオーディオルーティングシステムの各地から送信される音声を取りまとめます。 MASCHINE では通常サウンドの最初のプラグインスロットでは音源を扱います。 この最初のプラグインスロットにエフェクトプラグインをロードすることで、 その他のサウンドやグループの音声を加工するためのスロットとなります。 プロジェクト内の任意のサウンドやグループ、またはその両方のルーティングを設定し、それらの音声をこのバススポットへと送信します。 この方法で MASCHINE にセンドエフェクトを設定します。

チャンネルプロパティー

チャンネルプロパティーは各プロジェクトレベルにあるパラメーターのセットを示し(各サウンド、グループ、マスター) これらは Sound/Group/Master のロードしているプラグインからは独立しています。 プラグインパラメーターと同様にソフトウェアではチャンネルプロパティーはコントロールエリアに表示されます 。例えばボリューム、パン、スウィングコントロールは各 Sound/Group/Master チャンネルのプロパティーとなります。

クリップ（Clip）

クリップはアレンジャーにあるブロック群の事を指します。 これらのクリップで、シーンを構築します。 クリップはパターンを参照します。 シーンで各グループ単位のクリップを作成することができ、言い換えると、各シーンでは各グループの一つのパターンを使用することができる、といえます。 異なるシーンで同じパターンを参照するクリップを複数作成することが可能です。 パターンエディタでパターンを編集すると、アレンジャー内でこのパターン情報を参照する全クリップの内容も更新されます。

コントロールエリア（Control Area）

コントロールエリアは MASCHINE ウインドウのアレンジャーとパターンエディタの間にあります。 このエリアで選択したサウンド、グループ、マスター各レベルの全プラグインパラメーターとチャンネルプロパティー（ルーティング、エフェクト、マクロコントロールの管理等）を調節します。

コントロールレーン

MASCHINE ウインドウのパターンエディタの下にあるコントロールレーンで録音したオートメーションの内容を編集することが可能です。 各オートメーションポイントの追加、削除、すでにあるオートメーションポイントの位置変更や、新規にオートメーション処理するパラメーターを追加することが可能です。

コントロールモード（Control Mode）

コントロールモードは コントローラーのデフォルトモードです。 このモードでリアルタイム演奏、演奏内容を録音することができます。 コントロールモードでコントローラーの CONTROL セクションを操作し、グループとサウンドのパラメーターを簡単に制御することが可能です。

エフェクト (FX)

エフェクトで受信する音声を加工します。 MASCHINE は多くのエフェクトを装備しています。 VST/AU プラグインエフェクトも使用可能です。 エフェクトは Sound、Group、Master の各プラグインスロットにプラグインとしてロード、使用することが可能です。 MASCHINE の柔軟なルーティング機能を駆使してセンドエフェクトやマルチエフェクトを作成することも可能です。

イベント（Event）

イベントは、パターンを構成する個々のドラムヒットやノートを意味します。 パターンエディタでは、イベントはステップグリッド上にブロックとして表示されます。 パターンエディタでは、全サウンドスロットのイベントを表示する場合と (グループビュー)、 選択しているサウンドスロットのイベントのみを表示する場合 (キーボードビュー) があります。

Groove Properties

グルーヴプロパティー（Groove Properties）では選択した各 グループ/サウンド、またはマスターレベルのイベント同士のリズムによる関係性をコントロールすることが可能です。 イベントのいくつかを変更することで、パターンにシャッフル効果を付加することができます。 グルーヴプロパティーのメインパラメーターはスイングコントロールです。

Group

グループには各自 1 つのサウンドを備えた 16 のサウンドスロットがあります。 各サウンドで使用するエフェクトに加えて、グループでも各プラグインスロットでエフェクトを使用することが可能です。 ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。 各グループにはパターンバンクがあり、制限なくパターンを作成することが可能です。

グループビュー（Group View）

グループビューはパターンエディタ内の一つの表示モードで、選択しているグループの全 16 サウンドのイベントを確認/編集することが可能です。 グループビューではステップグリッドの各段が異なるサウンドスロットとなります。 このモードはドラムキット等のリズムインストゥルメントパターン構築に適しています。

インサートエフェクト

インサートエフェクトとは加工するオーディオのシグナルパス上に直接インサートするエフェクトの事を指します。

ヘッダ (Header)

ヘッダは MASCHINE ソフトウェアウインドウのコントロール部の最上部にあります。 ここには マスターボリュームスライダー、トランスポートコントロール、グローバルスイング、グローバルテンポ、拍子設定等のグローバルコントロール用各機能があります。

キーボードビュー（Keyboard View）

キーボードビューはパターンエディタ内の表示モードの一つで、選択したサウンドのイベントのみを表示します。 キーボードビューには垂直状の鍵盤が表示され、各イベントの音程を確認するガイドとして機能します。 このモードはメロディー等、音程のあるインストゥルメントの操作に適しています。 パターンエディタのキーボードビューとコントローラーのキーボードモードはお互いに同調し、パターンエディタでキーボードビューを起動すると、コントローラーも自動的にキーボードモードに切り替わります。

マクロコントロール（Macro Control）

各 Sound/Group/Master チャンネルには 8 個のマクロコントロールがあり、関連各階層にある殆ど全てのパラメーターをアサインすることが可能です。 これにより各グループ、またはサウンドで 8 個のパラメーターを設定してすばやくこのパラメーターにアクセスすることが可能となります。 更にマクロコントロールを MIDI CC にアサインすることで外部 MIDI コントローラー、またはアプリケーションによる操作も可能となります。 MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合、マクロコントロール内容をモジュレーションとしてホストに録音することも可能です。

マスター

マスターで各グループとサウンドの音声をまとめます。 マスターバスでもプラグインスロットにインサートエフェクトを使用することができます。 ここで使用するエフェクトは全グループのサウンドに影響します。

Modulation

モジュレーションでパラメーター値の変化を録音することができます。 モジュレーション録音したパラメーターはコントロールレーン (パターンエディタの下) に表示され、コントロールエリアにも選択したパラメーターの変更内容が表示されます。

ミュートとソロ

ミュートでサウンド、またはグループをミュートし、ソロではその反対となり、ソロに下サウンド、またはグループ以外のサウンドとグループを全てミュートします。 ソロ/ミュートの機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。

パッドモード（Pad Mode）

コントローラーにはパッドによるサウンドの演奏形態を変える各パッドモードがあり、選択したパッドモードによって、16 のパッド (キーボードモードと 16 ベロシティーモード) で単一のサウンドを演奏したり、各サウンドを個々のパッドでトリガーする（デフォルトモードで、固定ベロシティーモードですす）ことができます。 コントローラーのキーボードモードとソフトウェアのパターンエディターのキーボードビューは同じもので、コントローラーでキーボードモードにすると、ソフトウェアでもキーボードビューに自動的に切り替わります。

パラメーターページ（Parameter Pages）

パラメーターページは MASCHINE ウインドウのコントロールエリアの大部分を占めます。 ここで選択した Sound/Group または Master のプラグインとチャンネルプロパティーの各パラメーターを調節します。

Pattern

パターンは現在のグループでサウンドを演奏するシーケンス情報です。 パターンはグループの一部としてグループとリンクしていますが、グループとは別に保存することも可能です。 これは異なるメロディーやドラム音を同じパターンで試したい場合に便利です。 各グループで作成したパターンを使用し、アレンジャーでシーンを作成します。

パターンエディター（Pattern Editor）

MASCHINE ウインドウの下にあるパターンエディタでサウンドスロットを選択、パターンの表示、編集ステップグリッドの設定、オートメーションの作成、編集を行います。

プラグイン（Plug-in）

プラグインは内部/外部インストゥルメント、またはエフェクトユニットで、Native Instruments 社製、または第三者製のものとなります。これらをプラグインスロットにロードすることで音声を生成します。 プラグインをプラグインスロットにロードすると、プラグインリストにプラグインが表示されます (コントロールエリアの左部分です)。

試聴（Prehear）

試聴機能でブラウザからサウンドスロットにサンプルをロードしなくても音声を確認することができます。この方法でプロジェクト自体を操作することなくサンプルを選択することができます。

Project
プロジェクトには曲を構成するための全グループ、パターン、サウンド、サンプル、シーン、全設定内容、オートメーション、エフェクト、ルーティング等の全情報を含んでいます。 これは MASCHINE の全状況のスナップショットとして考えてください。

クオンタイズ
あらかじめ設定してあるステップ値を元にイベントが移動し、パターンがクオンタイズされます。 これでイベントをビート上に配置することができます。 リアルタイムに演奏録音する際に MASCHINE に自動的にイベントをクオンタイズさせることもできます。 クオンタイズにより正確にリズムを刻めますが、音楽ジャンルによってはこの設定を使いすぎるとパターンが硬くなってしまう場合があります。

サンプル（Sample）
サンプルはドラムキットの構築、メロディアスなインストゥルメント、またはソング内のループの素材となる音声です。 各サウンドスロットに一つ、または複数のサンプルをロードすることができます。

サンプル・エディタ（Sample Editor）
サンプルエディターはパターンエディタと同じ場所に表示されます。 サンプルエディタはサンプル編集用ツールです。 ここでサンプルの録音、編集や、スライスしてキーボードにマッピング等を行うことができます。

シーン
シーンは異なるグループによるクリップの組み合わせです。 各クリップはグループ内の特定のパターンを参照します。 シーンでは各グループから一つのクリップを作成することができます。 シーンはアレンジャーにあります。 ここでアレンジメントを完成させたり、ライブ演奏用の準備をすることができます。

センドエフェクト（Send Effect）
センドエフェクトは他のサウンド、またはグループにある音声を加工するエフェクトです。 これらの音声はセンドエフェクトまでルーティングして音声の加工を行います。 センドエフェクトを介して異なるサウンドやグループに対して同じエフェクト処理を施すことで CPU 負荷を軽減することができます。

シーケンサー（Sequencer）

一般的にシーケンサーは音楽のシーケンス（ドラムパターンやコード進行）を記録するためのハードウェア、またはソフトウェアの事を指します。 ハードウェアシーケンサーは通常パターンを構成するステップを使用し、これらのステップで音楽を構築します。 ステップは音楽構成要素として再生されます。 MASCHINE にもシーケンス機能があり、パターンを作成、再生したり、パターンからシーンを作成し、これらのシーンを用いてソングを構築します。

ソロ（Solo）

ミュートとソロを参照してください。

Sound

サウンドは MASCHINE の全サウンドを扱う、いわば音のブロックのようなものです。 これらをグループごとに最大 16 個使用することができます。 サウンドはコントローラーから直接演奏することが可能です。 サウンドには各プラグインを使用することができます (音源、エフェクト、内部/外部音源等)。

ステップ（Step）

ステップはビート単位を認識するための要素です。 ステップはクオンタイズ値の基準となり、またステップモードでコントローラーを用いてパターンを作成するための入力基準値ともなります。 全ステップはソフトウェアではステップグリッドとして表示されます。 ソフトウェアのパターンエディターではステップは垂直線で表示されます。 このステップサイズを調節して各イベントに対して異なるクオンタイズを施したり、ステップグリッドを細分化することでパターンを正確に編集することができます。

ステップグリッド

ステップグリッドはパターンをステップで認識するためのガイドラインであるといえます。 ステップグリッドの解像度 (ステップサイズ) を変更することで、変更した値でパターンをクオンタイズしてノートの設定値を変更したり、コントローラーのステップモードのステップ総数を変更することができます。

ステップモード（Step Mode）

ステップモードでコントローラーのパッドを使用した 16 ステップの一般的なステップシーケンサーとして使用することができます。 クラシックなドラムマシンと同様に、再生中は 1 から 16 までのパッドがシーケンスにあわせて点滅します。 サウンドを選択し、パッドをシーケンス上の任意の場所で押し、ステップを入力します。 サウンドごとでこの作業を繰り返すことでパターンを構築します。

スイング（Swing）

スイングパラメーターでパターンにシャッフル効果を加えます。

索引

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ARRANGE ボタン [146]
Arranger [156]
　定義 [166]
Audio Engine ボタン [157]
Autoload [159]
　Sounds の交換 [36]
　定義 [166]
Aux
　センドエフェクトの作成 [124]
BACK ボタン [154]
Base Key
　調節 [76]
BROWSE ボタン [22] [147]
Browser [156]
　load a Drumsynth [41]
　load a plug-in [70]
　MASSIVE presets [70]
　Project のロード [33]
　Sample のロード [36]
　Sound のロード [36]
　エフェクトのロード [84]
　定義 [166]
Browser ボタン [156]
Bussing point [166]
Channel Property セレクター [160]
Channel アイコン [160]
CHANNEL ボタン [146]
CLEAR ボタン [154]
Clip
　定義 [167]
Clip エリア [160]
Color changing
　Sounds [49]
Connect ボタン [157]
Control area [156]
　adjusting parameters [79]
　定義 [167]
Control Lane
　モジュレーション編集 [95]
CONTROL セクション [145]
Control モード
　pads [24]
　定義 [167]
Controller
　LEVEL セクション [147]
　PADS セクション [151]
COPY ボタン [154]
Count-in [63]
CPU メーター [157]
CUE ボタン [148]
Display エリア [156]
Drumsynth [41]
　load [41]
DUPLICATE ボタン [153]
EDIT CONTROL セクション [154]
Effects [84]
　インサートエフェクト [168]
　センドエフェクトのルーティング [124]
　パラメーターの調節 [90]

定義 [168]
ENTER ボタン [155]
ERASE ボタン [151]
Event
Pattern Editor で編集する [64]
定義 [168]
EVENTS ボタン [151]
FILES タブ [158]
FUNCTION 左右矢印ボタン [155]
FX [84]
Grid [99]
Grid ボタン [101] [151]
Groove properties
定義 [168]
Group
ソロ [28]
マクロプロパティー [119]
ミュートとソロ [28]
ロード [19]
定義 [168]
Group view
定義 [168]
GROUP タブ [160]
Group ビュー [162]
Groups [160]
GROUPS セクション [149]
GRP ボタン [148]
Header [155]
定義 [169]
Help [163]
IN ボタン [148]
Insert effect [168]
Keyboard mode
playing the pads [74]
Keyboard view
定義 [169]
Keyboard ビュー [162]
Keyboard モード
オクターブ変更 [76]
録音 [77]
Keyboard モード
Base Key [76]
KOMPLETE Selection
plug-in instrument [70]
LEVEL セクション [147]
Level ノブ [148]
Level メーター [148]
LIBRARY タブ [158]
Load
a Drumsynth [41]
a plug-in [70]
into a Plug-in List [42]
MACRO ボタン [149]
MASCHINE メニュー [156]
MASSIVE
browsing presets [70]
plug-in instrument [70]
Master
マクロプロパティー [119]
定義 [169]
Master Volume スライダー [157]
MASTER タブ [160]
Melodic sounds
playing [70]
METRO ボタン [151]
MIDI インジケーター [148]
MIX ボタン [146]
MST ボタン [148]

Mute
定義 [169]
Mute と Solo [30]
MUTE ボタン [153]
NAVIGATE ボタン [153]
NI logo [157]
Note Repeat [30] [31]
NOTE REPEAT ボタン [149]
Note snap [58]
NOTE ボタン [154]
NUDGE ボタン [154]
Open
a Drumsynth [41]
a plug-in [70]
a Sample [36]
a Sound [36]
エフェクト [84]
PAD MODE ボタン [153]
Pad modes
定義 [170]
Pads
in Control モード [24]
in Keyboard mode [74]
in Step モード [97]
Scene モード [108]
ベロシティー [25]
PADS セクション [151]
Parameter page
定義 [170]
Parameter エリア [161]
Parameters
adjusting a Sound [79]
エフェクトの調節 [90]
PASTE ボタン [154]
Pattern
adding a [59]
定義 [170]
編集 [64]
録音 [26]
Pattern Editor [156]
イベントの編集 [64]
定義 [170]
Pattern Length
複製 [56]
Pattern slot [59]
PATTERN ボタン [152]
PERFORMANCE セクション [149]
PLAY ボタン [151]
Plug-in
load a [70]
parameters [79]
定義 [170]
Plug-in slots
load into [41]
ロード [85]
Plug-in アイコン [160]
PLUG-IN ボタン [146]
Prehear [159]
サンプルを聞く [36]
定義 [170]
Project
ロード [33]
概要と構造 [140]
定義 [171]
Quantization [58]
定義 [171]
QUANTIZE ボタン [154]
REC ボタン [151]

Record タブ [131]
REDO ボタン [154]
Repeating notes
Note Repeat [31]
RESTART ボタン [150]
RESULTS リスト [159]
Sample
ロード [36]
定義 [171]
Sample Editor [133]
定義 [171]
Sample Editor ボタン [131]
Samples
Prehear [159]
SAMPLING ボタン [147]
Scene [103]
Retrigger [114]
切り替え [114]
選択 (ソフトウェア) [105]
選択(ハードウェア) [107]
長いループの演奏 [113]
定義 [171]
Scene Sync [114]
SCENE ボタン [107] [152]
Scene モード [108]
Search field [159]
Search results
更新 [38]
SELECT ボタン [153]
Send effect
定義 [171]
Sequencer
定義 [172]
SHIFT ボタン [151]
SND ボタン [148]
Solo
定義 [169]
Solo と Mute [30]
SOLO ボタン [153]
Sound
adjusting parameters [79]
ソロ [28]
マクロプロパティー [119]
ミュートとソロ [28]
ルーティング [124]
ロード [36]
定義 [172]
Sound slot
number [28]
SOUND タブ [161]
Step
定義 [172]
Step Grid [99] [162]
定義 [172]
STEP MODE ボタン [149]
Step モード [97]
定義 [172]
Swing
definition [173]
Tag Editor [159]
TAP ボタン [149]
Text search [159]
TRANSPORT セクション [145] [150]
UNDO ボタン [154]
Volume [157]
VST/AU
load plug-in instruments [70]
定義 [170]

Zoom [58]
開く
a Group [19]
a Project [33]
外部音源 [127]
概要
Project の構造 [140]
ハードウェアコントローラー [144]
試聴 [38]
色の変更
Groups [69]
Scenes [109]
波形 [133]
複製
Pattern Length [56]
編集
Patterns [64]
サンプル [133]
保存 [31]
録音
Keyboard モード [77]
Sound スロット [130]
パターン [26]
モジュレーション [94]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

アレンジメント [103]
アレンジャー [103]
アレンジャータイムライン [160]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

インプットチャンネル [127]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

エフェクト
バイパス [91]
ミュート [91]
ロード [84]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

オーディション [38]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

クイックリファレンス [136]
クエリー [38]
クリップ [103]
パターンの参照 [104]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
コンテンツセレクター [159]
コントローラー
CONTROL セクション [145]
EDIT CONTROL セクション [154]
GROUPS セクション [149]
PERFORMANCE セクション [149]
TRANSPORT セクション [150]
概要 [144]
コントローラーモード [136]
コントローラーモードのロック [136]
コントローラーモードの固定 [136]
コントロールレーン
定義 [167]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
サンプリング [130]
波形 [133]
サンプルソース [131]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
シーンの再トリガー [114]
ジョグホイール [154]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ステップシーケンサー [97]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
センドエフェクト
作成 [124]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ソロ
Sound or Group [28]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
タグフィルター [159]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
チャンネル
マクロプロパティー [119]
チャンネルプロパティー
調節 [118]
定義 [167]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
トラブルシューティング [163]
トランスポートコントロール [156]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
パターンの長さ
設定 [61]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ファイルタイプセレクター [159]
ファクトリーライブラリ
プリセット [19]
ブラウザ [19]
Group のロード [19]
プラグインリストへのロード [86]
プロダクトセレクター [159]
プロパティー
マクロ [119]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ベロシティー
pads [25]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ボリューム調節
Sound, Group, and overall [45]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
マクロコントロール [119]
定義 [169]
マクロコントロール (コントローラー) [120]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ミュート
Sound or Group [28]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
メトロノーム
起動 [26]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
モードのロック [136]
モードの固定 [136]
モジュレーション [95]
ソフトウェアで編集する [95]
削除 [95]
定義 [169]
録音 [94]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ライブ演奏 [112]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ
ルーティング [124]
ループレンジ [113]

アイコン[*];数字[0-9];あ;い;う;え;お;か;き;く;け;こ;さ;し;す;せ;そ;た;ち;つ;て;と;な;に;ぬ;ね;の;は;ひ;ふ;へ;ほ;ま;み;む;め;も;や;ゆ;よ;ら;り;る;れ;ろ;わ

ロード
- a Group [19]
- a Project [33]
- a Sample [36]
- a Sound [36]
- エフェクト [84]