

# © MASCHINE



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入したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

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

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

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

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

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

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

著作・校正: Nicolas Sidi, David Gover

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 1.8 (09/2012)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

---

## Germany

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Germany  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



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

---

---

# 目次

<b>1</b>	<b>MASCHINE へようこそ .....</b>	<b>10</b>
1.1	各資料紹介 .....	10
1.2	本マニュアルについて .....	12
1.3	マニュアルの注釈について .....	13
<b>2</b>	<b>最初のステップ .....</b>	<b>16</b>
2.1	Factory Library から Drum Kit をロードする .....	16
2.2	パッドによる演奏 .....	18
2.3	最初のパターンの作成 .....	19
2.4	パターンの演奏 .....	21
2.4.1	ミュートとソロ .....	21
2.4.2	ノートリピート .....	22
2.5	ここまでの内容を保存してください！ .....	22
2.6	まとめ .....	23
<b>3</b>	<b>ドラムキットをカスタマイズする .....</b>	<b>24</b>
3.1	プロジェクトを開く .....	24
3.2	ドラムキットのカスタマイズ .....	26
3.2.1	他のスネアサウンドを選択する .....	26
3.2.2	ボリュームとスイングの調節 .....	30
3.2.3	配色の変更 .....	32
3.2.4	Sounds と Groups の移動 .....	33
3.3	ここまでの内容を保存してください！ .....	34
3.4	まとめ .....	34

---

<b>4</b>	<b>ビートの作成 .....</b>	<b>35</b>
4.1	最初のパターンの細部を調節する .....	35
4.1.1	ソフトウェア内のパターン .....	35
4.1.2	パターンを等倍する .....	36
4.1.3	リズムのクオンタイズ .....	38
4.2	2 番目のパターンの追加 .....	40
4.2.1	パターンスロットの選択 .....	40
4.2.2	パターンの長さの設定 .....	41
4.2.3	カウントイン (Count-in) を使用したパターンの録音 .....	42
4.2.4	パターンの切り替え .....	43
4.3	ソフトウェアでパターンを編集する .....	43
4.4	ここまでの内容を保存してください！ .....	44
4.5	まとめ .....	44
<b>5</b>	<b>ベースラインの追加 .....</b>	<b>46</b>
5.1	他のグループスロットの選択 .....	46
5.2	グループスロットの名称変更と配色 .....	47
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 .....	48
5.3.1	MASSIVE プリセットのブラウズ .....	49
5.3.2	キーボードモードの使用 .....	50
5.3.3	コントローラーのパッドの基音を設定する。 .....	52
5.4	ベースラインの録音 .....	53
5.4.1	ベースパターンの作成 .....	53
5.4.2	2 番目のベースの作成 .....	53

---

---

5.4.3	追加ベースサウンドのロード .....	54
5.5	プラグインパラメーターの編集 .....	55
5.5.1	ソフトウェア上でプラグインパラメーターを表示、調節する。 .....	56
5.5.2	コントローラーでプラグインパラメーターを表示、調節する。 .....	57
5.6	ここまでの内容を保存してください！ .....	58
5.7	まとめ .....	58
<b>6</b>	<b>エフェクトの追加 .....</b>	<b>60</b>
6.1	エフェクトのロード .....	60
6.1.1	Module Slots (モジュールスロット) .....	61
6.1.2	モジュールスロットにエフェクトをロードする .....	62
6.2	エフェクトの操作 .....	65
6.2.1	エフェクトパラメーターの調整 .....	65
6.2.2	練習あるのみ .....	66
6.2.3	エフェクトのバイパス .....	66
6.3	エフェクトパラメーターのオートメーション .....	68
6.3.1	オートメーションの録音 .....	68
6.3.2	オートメーションの編集 .....	70
6.4	ここまでの内容を保存してください！ .....	70
6.5	まとめ .....	71
<b>7</b>	<b>ステップシーケンサーでビートを作成する .....</b>	<b>72</b>
7.1	ステップモードでビートを作成する .....	72
7.1.1	Step モードを使用する .....	72
7.1.2	ステップモードでパターンレングスを設定する .....	73

---

---

7.1.3	ステップモードでオートメーションを録音する .....	74
7.1.4	ステップモードのヒント .....	74
7.2	ステップグリッドの設定 .....	75
7.3	ここまでの内容を保存してください！ .....	76
7.4	まとめ .....	77
<b>8</b>	<b>シーンを使用したソングの作成 .....</b>	<b>78</b>
8.1	アレンジャー内で各クリップを作成する .....	78
8.1.1	最初のシーンの作成 .....	79
8.1.2	他のシーンの作成 .....	80
8.1.3	シーンモードの固定 .....	83
8.2	シーンの準備 .....	83
8.2.1	名称設定、配色、シーンスロットの移動 .....	84
8.2.2	シーンの配置と削除 .....	84
8.3	シーンを使ったライブ演奏 .....	86
8.3.1	ループレンジの選択 .....	86
8.3.2	他のシーンに移行する .....	87
8.4	ここまでの内容を保存してください！ .....	89
8.5	まとめ .....	89
<b>9</b>	<b>次は? .....</b>	<b>91</b>
9.1	サウンド、グループ、マスタートロパティーの変更 .....	91
9.1.1	特定のサウンドのスウィング値の設定 .....	91
9.1.2	グループのピッチを調節する。 .....	92
9.1.3	マクロコントロールを使用する .....	92

---

---

9.2	他の音源の使用 .....	94
9.2.1	音源としてサウンドとグループを使用する .....	94
9.2.2	外部音源の使用 .....	96
9.3	サンプリング .....	98
9.3.1	サンプリング方法 .....	98
9.3.2	サンプルの編集、スライス、マッピング .....	100
<b>10</b>	<b>クイックリファレンス .....</b>	<b>101</b>
10.1	MASCHINE コントローラーを使用する .....	101
10.1.1	各コントローラーモードとモードの固定 .....	101
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 .....	103
10.2	MASCHINE プロジェクトの概要 .....	105
10.2.1	サウンドコンテンツ (Sound Content) .....	106
10.2.2	アレンジメント .....	108
10.3	MASCHINE ハードウェア概観 .....	110
10.3.1	CONTROL セクション .....	111
10.3.2	MASTER セクション .....	113
10.3.3	GROUPS セクション .....	113
10.3.4	TRANSPORT セクション .....	114
10.3.5	PADS セクション .....	115
10.4	MASCHINE ソフトウェア概要 .....	118
10.4.1	ヘッダ .....	119
10.4.2	ブラウザ .....	121
10.4.3	アレンジャー .....	122

---



---

10.4.4	コントロールエリア .....	123
10.4.5	パターンエディタ .....	124
<b>11</b>	<b>トラブルシューティング-ヘルプ .....</b>	<b>126</b>
11.1	トラブルシューティング .....	126
11.1.1	MASCHINE ソフトウェアが起動しない .....	126
11.1.2	レイテンシーの問題 .....	126
11.1.3	MASCHINE ソフトウェアがクラッシュする .....	127
11.1.4	アップデート .....	127
11.2	ヘルプ .....	127
11.2.1	ナレッジ・ベース (Knowledge Base) .....	127
11.2.2	テクニカルサポート .....	128
11.2.3	レジストレーションサポート .....	128
11.2.4	ユーザーフォーラム .....	128
<b>12</b>	<b>用語解説 .....</b>	<b>129</b>
	<b>索引 .....</b>	<b>137</b>

# 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、プロ使用のサンプラー、マルチエフェクトユニット、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 RTAS 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 사용할ことが可能で、更にスタンドアロ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 は通常のグループボックス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 6 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。各資料は以下の順番で読み進めると効率がいいでしょう。

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**



セットアップガイドは製品ボックス内に紙資料として同封してあります。全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](#) メニューからアクセスすることも可能です。



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かに紹介します。

## 最初に—セットアップガイド

セットアップガイドは製品ボックス内に紙資料として同封してあります。この資料は 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。

## MASCHINE Getting Started

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。

## ビデオ・チュートリアル

Native Instruments ウェブサイトでは、複数のビデオチュートリアルを用意しており、MASCHINE の使用過程における多様な操作方法について実際に操作しながら解説しています。ビデオを観るには以下の URL <http://native-instruments.com/maschinemedia> をお好きなウェブブラウザで表示してください。

## 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。

## 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 プロジェクトに関する解説、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。

## 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。MASCHINE MIKRO ハードウェアコントローラー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。

## 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 [↑11](#), [トラブルシューティング-ヘルプ](#) を参照してください。

## 1.2 本マニュアルについて

現在読んでいる資料は MASCHINE Getting Started です。ここでは 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、この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, エフェクトの追加](#)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, 次は?](#) 章で MASCHINE マニュアルでの上級者用タスクとワークフローについて大きく紹介します。その内容は、ルーティングやサンプリングを駆使した Sound、Group、Master Properties の調整となります。
- 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 マニュアルの注釈について

このセクションでは、本マニュアル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。本マニュアルでは、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、特記事項内容のた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。
  - 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。

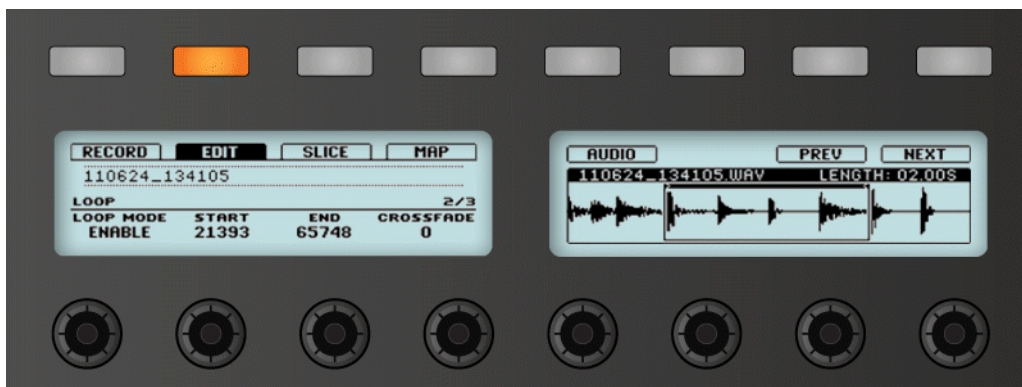
→ 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

## 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。

## 多機能ボタンとノブ

MASCHINE 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 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。

## 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”

この表現の意味は以下となります。

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。

## 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。このチュートリアルでの作業は MASCHINE コントローラーで行い、各操作に慣れ親しんでいただきます。

### 必要条件

ここからの解説はここまでを PDF、または製品ボックス内に同封している Setup Guide の指示に従って設定を行ってきたという前提で進めます。ですから、MASCHINE はコンピューターにインストール済みで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っているはずです。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。

現時点ではコンピューターから視線を放し、MASCHINE コントローラーのみを操作することをお勧めします。ではリラックスして、コントローラーを手にとってください。

## 2.1 Factory Library から Drum Kit をロードする

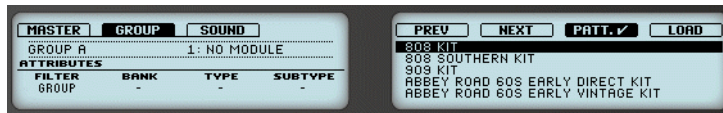
まず MASCHINE に含まれる膨大なファクトリーライブラリからドラムキットを選択、ロードしてみましょう。ロードを行うには、MASCHINE ブラウザを使用します。ブラウザで MASCHINE 上で使用する全種類の曲構成要素の検索、タグ付け、カテゴリー分類を行います。



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。ソング内では最大 8 個の Groups を使用可能で、それぞれ A から H に区別されています。では気に入ったキットを Group A にロードしてみましょう。

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** は青く点灯します。
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 2 を押して **GROUP** を選択します。
4. ディスプレイの下にあるノブ 1 を回して左側の **FILTER** フィールドを **GROUP** に切り替えます。



ここまでの操作で Groups のみが右ディスプレイに表示されます。

5. ノブ 2 を回して **BANK** フィールドを **KITS** にし、ドラムキットのみを右ディスプレイに表示します。
6. ノブ 3 を回して **TYPE** フィールドを **URBAN KIT** にし、更にドラムキットの内容を絞ります。



7. 右ディスプレイの下のノブ 5 を回して **EK-TL A KIT** を選択します。
8. その後ディスプレイの上にあるボタン 7 を押して **PATT.** 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. ボタン 8 を押し、**LOAD** コマンドを選択します。

→ これで最初の Group スロット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から、通常のコントローラーモードに戻す必要があります。

- ▶ 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。ここまでが、MASCHINE の Group スロットにドラムキットをロードするまでの一連の流れです。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、任意のバンク、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 をコントローラーの右部分にある 16 の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 16 の Sounds をトリガーします。

- ▶ 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 スロット 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。

- ▶ では他の Group ボタン (B-H) を押して選択してください。  
すると、以下の状態を確認できるはずです。
- 押した Group ボタンが完全に点灯し、パッドで選択したグループのサウンドをトリガーすることが可能となります。これらの Groups (B-H) にはまだ何もロードしていないので現在選択しているパッド以外のパッドは無灯の状態となります。
- ボタン A は薄く点灯した状態となり、Group スロット A には何か (ここでは先ほどロードした EK-TL Kit) をロードしてあることを示します。

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。ソングの各グループでは最大 64 のパターンを作成することが可能です。

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. **SHIFT + PLAY** 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. テンポを変更するにはコントローラーの左にある **TEMPO** ノブを回します。

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は **SHIFT + PLAY** を押しながら **VOLUME** ノブを回します。



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。

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** が光ります。
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。

**SHIFT + PLAY** 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

**SHIFT** + パッド **1** 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。**SHIFT** + パッド **2** 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 のほぼ全域で行うことができます。MASCHINE 上での殆どの作業の取り消し/やり直しを行うことが可能です。

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けることができます。

## 2.4 パターンの演奏

気に入ったパターンができれば、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

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。 ドラム音声が生ずるにつれ、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。



グループ全体をソロ、またはミュートすることもできます。

## 2.4.2 ノートリピート

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。

1. 内容を保存するには **SHIFT + SNAP** を押します。  
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。A Save File 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、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” バンクに格納されます。ですので、チュートリアルプロジェクトを探すにはそのバンクを選択すればいい、ということになります。

### ソフトウェア

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 ウィ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。

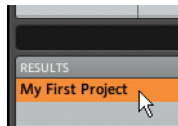
1. 左上のプロジェクトアイコンを表示しているボタンをクリックしてライブラリ内の有効なプロジェクトを表示します。



2. その下の **BANK** で **User** をクリックしてユーザープロジェクトのみを選択します。



その下の検索結果に唯一表示される、“My First Project” を選択します。



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。

## ハードウェア

では MASCHINE 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 を押して **MASTER** を選択します。

3. ディスプレイの下にあるノブ 1 を回して左側の **FILTER** フィールドを **PROJECT** に切り替えます。



ここまでの操作で Projects のみが右ディスプレイに表示されます。

4. ノブ 2 を回して **BANK** フィールドを **USER** にし、ユーザープロジェクトのみを右ディスプレイに表示します。



5. 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 5 を使用して **MY FIRST PROJECT** を右ディスプレイで選択します。
6. ボタン 8 を押してプロジェクトをロードします。
7. **BROWSE** を押してブラウザモードを解除します。  
**BROWSE** ボタンが無灯の状態となります。

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。ではもう一度ブラウザを使用して 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。

## ハードウェア

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. ボタン 3 を押して **SOUND** を選択します。

3. パッド 6 を押してサウンドを選択します。
4. ディスプレイの下にあるノブ 1 を回して左側の **FILTER** フィールドを **SAMPLE** に切り替えます。  
ブラウザはサンプルのみを表示します。
5. ノブ 2 を回して **BANK** フィールドを **DRUMS** にします。  
ブラウザはドラムサンプルのみを表示します。
6. ノブ 3 を回して **TYPE** フィールドを **SNARE** にします。  
これでブラウザはスネアサンプルのみを表示します。ですがファクトリーライブラリには多くのスネアサンプルを含んでいるので更に絞り込みます。
7. ノブ 4 を回して **SUBTYPE** を (例えば) **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。



8. ボタン 4 を押して**試聴**機能を起動します。
9. ノブ 5 を回してサイドスティックサンプルサウンド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。
10. 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 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の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 4 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 5 を使用してサンプルをスクロールする代わりに、右ディスプレイの上にあるボタン 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 Ekitl 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った場合その時点で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ふたたびそのサンプルをロードする必要がなくなります。

- ▶ 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。

## ソフトウェア

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。ここではブラウザのもう一つの使用例を紹介します。今回は、Banks または Types は選択せず、文字検索を行います。

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。

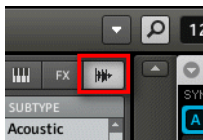


サウンドスロット 6 がハイライト表示され選択されていることを示します。

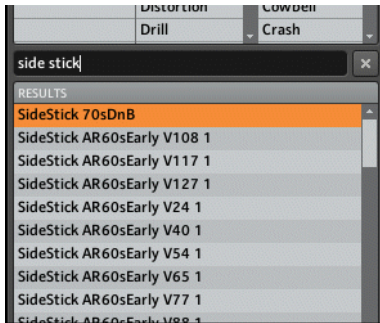
2. MASCHINE ウィンドウのブラウザの上の段にあるブラウザボタンをクリックします (ボタンがハイライト表示されます)。



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。

### 3.2.2 ボリュームとスイングの調節

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ります。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 と Sounds のボリュームとスイングの調節方法を解説します。

#### ハードウェア

- ▶ 全体のボリューム調整を行うには **VOLUME** ノブを回します。 **SHIFT** を押しながら **VOLUME** ノブを回すことで調整値を詳細設定できます。
- ▶ Group の音量調整を行うには Group ボタン (**A-H**) を押しながら **VOLUME** ノブを回します。 **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。
- ▶ 各サウンドの音量を調節するには任意のパッドを押しながら **VOLUME** ノブを回します。 **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、左ディスプレイ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することで音量を即座に確認することができます。

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。操作方法は音量調整における操作方法と似ています。

- ▶ **SWING** ノブを回してプロジェクト全体のスイング値を調節します。



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、**TEMPO** ノブを回すことでソング全体のテンポを調節することが可能です。Group ボタンやパッドを押しながらこの操作を行うことで、Group/Sound のピッチを変更することが可能です。

#### ソフトウェア

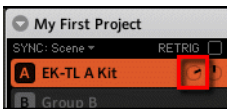
ソフトウェアで音量を調整する方法は以下となります。

- ▶ アウトプットレベル全体を調節するには、 ウィンドウの上部、 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。



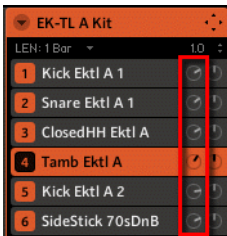
ヘッダの Master Volume スライダーを使用して MASCHINE 全体の音量を調節します。

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



Group スロット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。

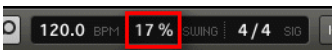


Sound スロットの左ノブを使用して各サウンドの音量を調節します。



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。

ソング全体のスイング値を調節するには、MASCHINE ウィ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。



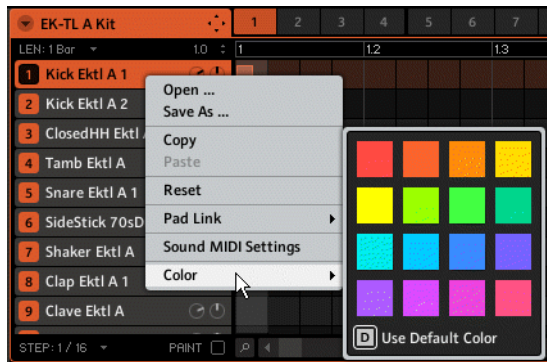
ヘッダの SWING コントロールです。

- ▶ プロジェクトのスウィ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。

### 3.2.3 配色の変更

MASCHINE では各 Group または Sound の配色を変更することが可能です。この設定は MASCHINE ソフトウェアのみで行うことができます。一目で何を演奏しているかも駆使できれば便利でしょう。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用の種類で配色します。



例として、このように配色を施しました。



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。





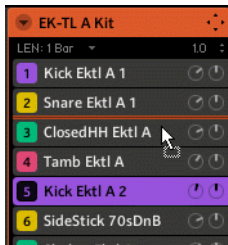
Sounds、Groups、Patterns、Scenes（Scenes については後ほど解説します）に任意の配色を施すことができます。どの色を用いるかは自由です。サウンドの種類や用途等、演奏上のワークフローにあわせて最適な状態に配色してください。

### 3.2.4 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。

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出ると、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。すでにチュートリアル用のプロジェクトを作成、保存してあるので、ここまでの内容を保存するのみです。その方法は以下となります。

- ▶ コントローラーで **SHIFT** + **SNAP** を押してプロジェクトを保存します。

または

- ▶ ソフトウェアでは [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S] ) でプロジェクトを保存します。

設定は以上です。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。

### 3.4 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任意のサウンドを選択し、サウンドを置き換えることでオリジナルのグループを作る。
- 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。

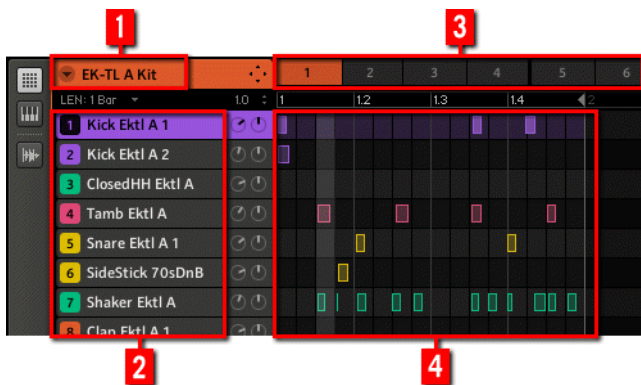
- ▶ プロジェクト “My First Project” を開いてください。

### 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 **Kick Ektl A 1** を選択しています)。
- グループ名称の右には、番号が振ってあるスロットがあります (3)。これらがそのグループの**パターンスロット**となります。常に選択しているパターンがハイライト表示されます (ここではパターンスロット 1 を選択しています)。
- 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 (灰色) と、それらの補助線 (黒線) となっています。太い半透明の灰色線は現在の再生位置を示します。下の水平上のスクロールバーで長尺パターンの見えてい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

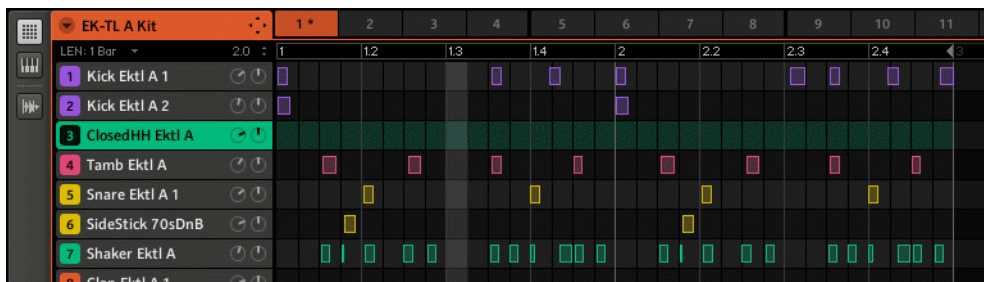
現在パターンは 4 小節です。ループ再生すると、少し単調です。ではこのループを等倍してループの最後にバリエーションをつけます。コントローラーでは以下のように操作します。

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 2 を押し **DOUBLE** を選択します。  
ソフトウェアではパターンが倍になり、各イベントも複製されたことを確認できます。
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 **CONTROL** 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 **SHIFT** + パッド 1 と **SHIFT** + パッド 2 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なら、**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 8-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。

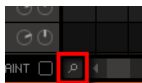
鹿苑寺にさほど入力のタイミングに気を使う必要はありません。次のセクションではクオンタイズを使ったタイミング調整とクオンタイズ値の設定について解説します。

### 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。

#### パターンの拡大

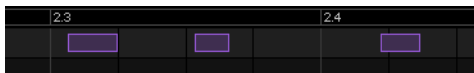
ずれを確認するには、ソフトウェア上でパターンの一部を拡大するといいいでしょう。まずソフトウェアのパターンエディタ下部に注目してください。水平上のスクロールバーの左側に、**ズームツール**という拡大鏡アイコンがあります。



パターンエディタのズームツールです。

- ▶ パターンエディタのズームツールをクリックし、マウスボタンをクリックしたままマウスを垂直にドラッグすることでパターンを拡大/縮小することができます。

単直/水平スクロールバーは常に使用できるので、パターン内での別の場所への移動に役立ちます。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。

#### 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、**SHIFT + パッド 5** 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一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。実際にグルーブ感ハ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 + パッド 6** 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。



間違っても入力しても **SHIFT + パッド 1** と **SHIFT + パッド 2** を使って入力の取り消し/やり直しができます。

## 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ため、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、その他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。

## 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。

#### ハードウェア

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オフで、パターンがありません。

#### ソフトウェア

- ▶ パターンエディタの上部で、パターン 2 をクリックします。



パターンスロット 2 をクリックして選択します。



→ 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 が薄く光っており、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。

## 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。

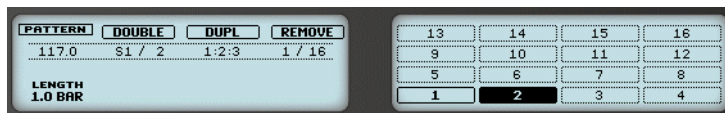


パターンにイベントを入力した後であってもパターンレングスを変更することは可能です。パターンレングスを短くした場合、短くした部分のイベントを発音しなくなりますがパターンのイベントが削除されるわけではなく、もう一度そのエリアまでパターンレングスを伸ばすことでそのイベント情報は再び発音されます。

## ハードウェア

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 BAR** となっています。



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。



**GRID** を押しながらボタン 3 を押し、任意のパッドを押すことでパターンの尺の変更単位を変えることができます。詳細はマニュアルを確認してください。

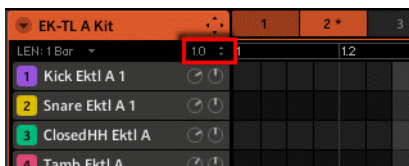
## ソフトウェア

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。



- ▶ パターンエディタの左上、タイムラインの左の値をマウスでドラッグしてパターンレングスを変更します。



パターン尺の変更単位を変更する場合は左の 1 Bar とある部分をクリックしてメニューを開き、任意の値を選択します。詳細はマニュアルを確認してください。

## 4.2.3 カウントイン (Count-in) を使用したパターンの録音

パターンズロット 2 のパターンの長さを決めたら、録音してみましょう。録音モードを起動してシーケンサーを起動し、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。この機能はコントローラーのみで使用できます。

1. コントローラーの左上にある **CONTROL** 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. **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。to start recording using the Count-in.  
シーケンサーと録音が始まる前に 一小節分メトロノームがなります。
3. 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。
4. メトロノームを停止するには **SHIFT + PLAY** 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。

## 4.2.4 パターンの切り替え

2 番目のパターンズ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。

### ハードウェア

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。

### ソフトウェア

1. MASCHINE ウィ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)。



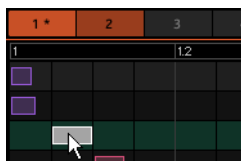
2. パターンズロット **1** と **2** を交互にクリックしてパターン同士が合うか確認します。



## 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ー (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。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。



イベントの編集に失敗してもコンピュータのキーボードのショートカット [Ctrl]/[Cmd] + [Z] and [Ctrl]/[Cmd] + Y を用いるか、コントローラーの **SHIFT** + パッド **1** と **SHIFT** + パッド **2** を使うことで簡単に取り消し/やり直しを行うことができます。

パターンエディタでの編集機能は更に、ペイントモード、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。

- ▶ コントローラーで **SHIFT** + **SNAP** を押してプロジェクトを保存します。

または

- ▶ ソフトウェアでは [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S] ) でプロジェクトを保存します。

設定は以上です。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。

## 4.5 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 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](#))。
- パターンズロットを選択する ([↑4.2.1, パターンズロットの選択](#))。
- 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 他のグループスロットの選択

ここまでではプロジェクト内にある 8 のグループスロットのうちの最初の部分のみを使用してきました。8 個のグループスロットはそれぞれ A から H とあります。では他のグループスロットを選択し、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。

## ハードウェア

コントローラーの左にある **A** から **H** のボタンが 8 個のグループスロットとなります。完全に点灯しているボタン **A** 以外は全てオフの状態です。これは最初のグループスロット (A) 以外のグループスロットにはなにも無いことを示します。

1. ボタン **B** を押してグループスロット (B) を選択します。

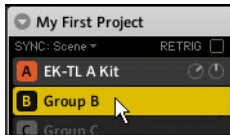
→ これでグループスロット B が選択されました。

グループボタンに目を向けてください。

- ボタン **A** が薄く光り、イベントがあるグループではあるが、このスロットを選択していないことを示します。
- ボタン **B** は完全に点灯し、そのグループスロットが選択してあることを示します。
- その他のグループボタンはオフの状態ですので、それらのグループスロットには何も無いことがわかります。

## ソフトウェア

- ▶ MASCHINE ウィンドウの上部で、**A-H** の内任意のグループスロットをクリックして選択します。



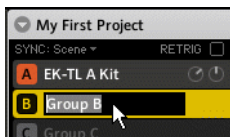
グループスロットの名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

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。

## 5.2 グループスロットの名称変更と配色

グループスロット A 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。ここではグループスロット B の名称を手動入力します。グループスロットの名称変更はソフトウェアのみで実行できます。グループ名称の変更方法は以下となります。

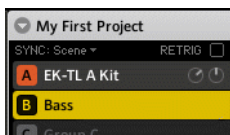
1. グループスロットの名称部をダブルクリックします。



スロットの名称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。

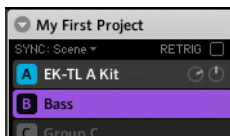
→ これでデフォルト名称から新規名称に変更されます。



グループスロット 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 ([↑ 3.2.3, 配色の変更](#))。

- ▶ 各グループ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 の内部サウンド以外のサウンドを活用することもできます。

更に 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ちろん使用できます。

MASCHINE は Native Instruments のレジェンドシンセサイザー MASSIVE を用意しています。このシンセサイザー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 (see ↑2.1, [Factory Library](#) から [Drum Kit](#) をロードする) または (see ↑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。

## ハードウェア

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 (B) 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 **3** を押して **SOUND** を選択します。
5. ディスプレイの下にあるノブ 1 を回して左側の **FILTER** フィールドを **INSTRUMENT** に切り替えます。  
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 **BANK** 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 **TYPE** フィールドを **MASSIVE FA** にします。 (“Massive Factory”).  
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 4 を回して **SUBTYPE** フィールドを **BASS** 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。

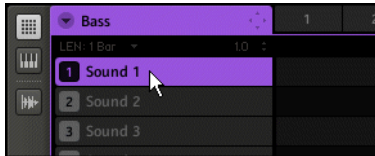


→ ノブ 5 を回してベースプリセットを選択し、ボタン 8 を使用して選択したサウンドスロット (ここではサウンドスロット 1 を使用します) に選択したプリセットをロードします。ブラウザ (Browse) モードのまま引き続き、次の各セクションでベースを選択する際の便利な機能を紹介します。

## ソフトウェア

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クターのキーボードアイコンをクリックします。



4. その下のタグフィルタの **BANK** で **Massive**、**TYPE** では **Massive Factory**、**SUBTYPE** では **Bass** を選択します。

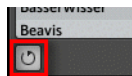
BANK	TYPE	SUBTYPE
Absynth	Massive Exp. 1	Bass
Battery	Massive Exp. 2	Bowed Stri...
FM8	Massive Factory	Brass
Massive	Massive Threat	Drums
Prism	Urban Arsenal 1	Flute
Reaktor	Urban Arsenal 2	Guitar

→ 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。

### 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ー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。

## ハードウェア

- ▶ **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 のパッドが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。

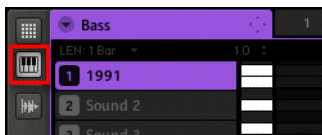
キーボードモードが起動している間は、**PAD MODE** ボタンが薄く光り、パッドが他のモードとなっていることを示します。



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。

## ソフトウェア

- ▶ 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。

### 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の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オン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。その方法は以下となります。

1. **PAD MODE** を押したままにします。

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。



2. ノブ 3 を回して **BASE KEY** フィールドを **C1** にします。
3. **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。

- ここでは低音と高音のバランスがいい“Analogue”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ム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。

- PLAY** を押します。  
ドラムパターンが再生されます。
- 演奏に慣れるまで練習してください。
- 準備ができたなら、**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。
- ベースラインができたなら、**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。

- 次のパターンズ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ズロット **2** をクリックすることで切り替えます。
- 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。
- パターンズロットを切り替えて、2 つのベースラインがしっか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。

#### 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。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. 左ディスプレイの上部で、**SOUND** が選択されているか確認します。そうではない場合はボタン 2 を押して選択します。
3. 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。



**SELECT** (必要であればボタン 2 も押して) を押してどのサウンドスロットを選択しているか視覚的に確認することができます。

## 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ー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

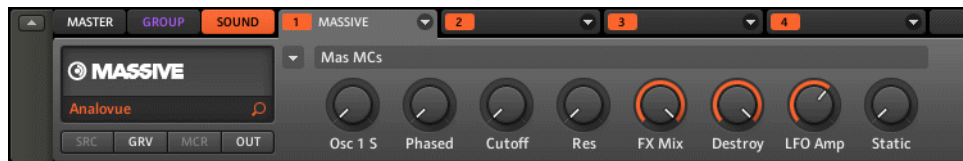
ではグループ “EK-TL A Kit” (↑3.2.3, [配色の変更](#)) に配色したように 2 種類のベースサウンドに配色してみましょう。

- ▶ 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。

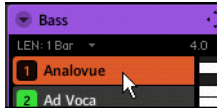


コントロールエリアで MASSIVE ベースサウンド、“Analovue” のパラメーターを表示しています。

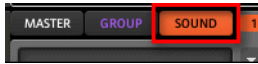
コントロールエリアでの役割は多岐にわたり、プラグインのパラメーター制御機能はその一端です。ここでは最初のベースサウンド “Analovue” のプラグインパラメーターを表示します。

## 5.5.1 ソフトウェア上でプラグインパラメーターを表示、調節する。

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. 右の **MASSIVE** タブ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、このエリアの左上にある矢印をクリックすることでメニュー内の任意のページを選択することができます。





ページメニュー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パリウムを調節してみましょう。手順は以下です。

1. 左上の矢印をクリックしてページメニューを開きます。
2. ページメニューで *Mas Osc2* エントリを選択します。  
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。
3. 4 番目のノブ (*O2-AMP*) 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 コントローラーでプラグインパラメーターを表示、調節する。

1. コントローラーの左上にある **CONTROL** 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、ボタンを押して Control モードにしてください。
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。
4. ボタン 4 を押して **MODULES** (後ほど解説します) を選択します。  
ディスプレイがこのように表示されるはずです。



→ 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。

## 例

例えば、“Analogvue”プリセットの 2 番目のオシレーターのパリウムを調節してみましょう。手順は以下です。

1. 左ディスプレイの左に **MAS OSC2** が表示されるまでページボタンを何回か押してください。右ディスプレイの右側に **6/16** (16 ページあるうちの 6 ページ目であることを意味します) と表示されます。
2. ノブ 4 を回して **O2-AMP** パラメーターの値を変更します。



ノブ 4 を回す際に **SHIFT** を押し続けることでパラメータ値を詳細設定することができます。

## 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いいでしょう。

- ▶ コントローラーで **SHIFT + SNAP** を押してプロジェクトを保存します。

または

- ▶ ソフトウェアでは [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S] ) でプロジェクトを保存します。

設定は以上です。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。

## 5.7 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 エフェクトの追加

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。ここで MASCHINE のもう一つの重要な要素であるモジュール (Modules) を紹介します。

MASCHINE はサウンド、グループ、マスターに対して使用可能なインサートエフェクト (FX) を各種用意しています。更に Native Instruments 社製、または第 3 社製の 32-ビット/64-ビット VST/AU プラグインを使用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, 他のグループスロットの選択](#))。
- 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

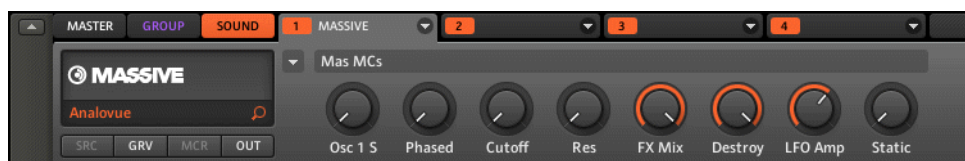
このセクションでは MASCHINE でエフェクトをロードする方法を解説します。

## 6.1.1 Module Slots (モジュールスロット)

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 slot 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。

コントロールエリアの右上に 1 から 4 の数字が振ってあるタブがあり、現在最初のタブを選択した状態となっています。これらのタブがこのサウンドで使用できる **4 つのモジュールスロット**となります。各モジュールスロットごとで一つのモジュールを扱うことができます。 **モジュール**はサウンドソース (例、サンプラー、シンセサイザー等…) またはサウンドプロセッサーとなります (エフェクト)。これらは MASCHINE や VST/AU プラグインの内部モジュールとして機能する場合があります。左から右に向かって (モジュール 1 から 4 まで) 音声処理されます。

以下は設定例です。

- サウンド“Analovue”の最初のモジュールは MASSIVE プラグインとなります。このプラグインは“Analovue”の音源です。
- グループ“EK-TL A Kit”の各サウンドの最初のモジュールは MASCHINE 内蔵サンプラーです。サンプラーは各サウンドの音源となっています。

MASCHINE ではモジュール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。

- 各レベルでそれぞれ 4 つのモジュールを使用できます。最初のモジュールスロットのみで音源 (サンプラー、または VST/AU インストゥルメントプラグイン) を使用することができますが、もちろんエフェクトも使用することができます。その他 3 つのモジュールスロットでは (2 から 4) エフェクト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 つのモジュールスロットがあり、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。



エフェクト (内蔵 MASCHINE エフェクト、またはプラグインエフェクト) をサウンドのモジュールスロット 1 に配置することで、このスロットを MASCHINE の他の音声用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 モジュールスロッ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 内蔵エフェクトである Saturator を使用します。

MASCHINE のエフェクトや他のモジュールをモジュールスロットにロードする方法は 2 通りあります。

- **ブラウザを使用する:** これまでにもブラウザを使用して Projects、Groups、Samples、VST/AU インストールメントプラグインをロードしてきました。同様にブラウザを使用して内部エフェクトや VST/AU エフェクトプラグインを検索することができます。
- **モジュールスロットメニューを使用する:** 任意のモジュールを**モジュールスロットメニュー**を使用して直接選択することが可能です。

この方法は全てのモジュールスロットに対して有効で、Sound、Group、Master レベルで選択方法は一致しています。



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、モジュールスロット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)、ここではモジュール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。

## ハードウェア

1. コントローラーの左上にある **CONTROL** 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 **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 4 を押して **MODULES** を選択します。



6. ボタン 6 を押して モジュールスロット 2 を選択します。
7. **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、モジュールスロットメニューにアクセスします。
8. 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。



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 **PLUGIN** を選択するのもよいでしょう。

右ディスプレイに MASCHINE エフェクトが表示されます。

9. ノブ 5 を回して **SATURATOR** を選択し、ボタン 8 を押してロードします。



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

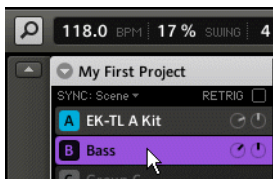
→ Saturator (サチュレーター) モジュールがモジュールスロット 2 にロードされ、使用する準備ができました。



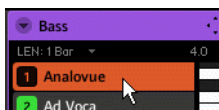
グルーブレベルにモジュールをロードするには、同様の手順を進め、3 番目のステップでボタン 3 (**SOUND**) の代わりにボタン 2 (**GROUP**) を押します。同様にマスターレベルにモジュールをロードするには前述のステップ 3 でボタン 3 (**MASTER**) を押します。

## ソフトウェア

1. MASCHINE ウィンドウの上部で、グループスロットを **Bass** クリックして選択します。



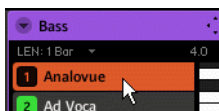
2. サウンドにサチュレーション効果を付加したいので、以下のコントロールエリアで **SOUND** タブをクリックして Sound レベルを選択します。
3. 常に現在選択しているサウンドがエフェクトがアサインされる対象となります。ではパターンエディタの左のサウンドスロット名称をクリックして (**Analovue**) そのサウンドスロットを選択します。



4. コントロールエリアで 2 番目のタブの空白部分 (2 とある部分です) をクリックしてモジュールスロット 2 を選択します。



5. タブの右にある矢印をクリックします。



モジュールスロットメニューが開き、各エフェクトを表示します。

6. このメニューで **Saturator** をクリックしてロードします。



→ Saturator (サチュレーター) モジュールがモジュールスロット 2 にロードされ、使用する準備ができました。





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はリストで *Plug-ins* を選択してプラグインをロードします。



グループレベルにモジュール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モジュール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。

## 6.2 エフェクトの操作

Saturator モジュールをモジュールスロット 2 にロードすると、モジュールスロット 2 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。



モジュールスロット 2 を選択すると、そのモジュールスロットのコントロールエリアに Saturator の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。

## ハードウェア



Saturator のパラメーターを調節します。

1. **CONTROL** 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、ボタンを押して Control モードにしてください。

2. 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。
3. 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。

## ソフトウェア

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。

### 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”) のモジュールスロット 1 にはすでに Maximizer が配置してあります。モジュールスロット 2 に 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。

## ハードウェア

1. **CONTROL** 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. **SHIFT** と右ディスプレイの上にある任意のボタン(5-8) を押して対応するモジュールスロッ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。右ディスプレイのモジュールスロットの枠が点線表示され、エフェクトをバイパスしていることを表示します。ここでは Saturator と Chorus をバイパスしています。



2. バイパスを解除するには、もう一度 **SHIFT** + とバイパスしているボタンを押します。

## ソフトウェア

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. その後任意のモジュールスロットの左にある色つきの番号 (1-4) をクリックして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。番号が灰色表示され、そのスロットがバイパスの状態となっていることを示します。



- もう一度エフェクトを起動するには灰色になっている番号部分をクリックします。



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。

## 6.3 エフェクトパラメーターのオートメーション

MASCHINE の便利な機能として突出しているのがモジュールによるパラメーターのオートメーション機能で、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。パラメーターのオートメ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。オートメ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ィープ変化を再現することができます。



オートメーション機能は 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オートメーション処理を施すことが可能となります。

### 6.3.1 オートメーションの録音

では好みのエフェクトのパラメーターをオートメーション処理してみましょう。

#### ハードウェア

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。

- CONTROL** 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。
- PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
- オートメーション処理したいエフェクトがあるモジュールを選択してください。
- AUTO WRITE** 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。

→ これでオートメ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。



オートメ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。

録音したオートメ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オートメーション内容が削除されます。

## ソフトウェア

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。このリングでオートメーションを操作します。

- ▶ オートメ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。



パラメーターのオートメーションを録音しています。

→ このリングは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。

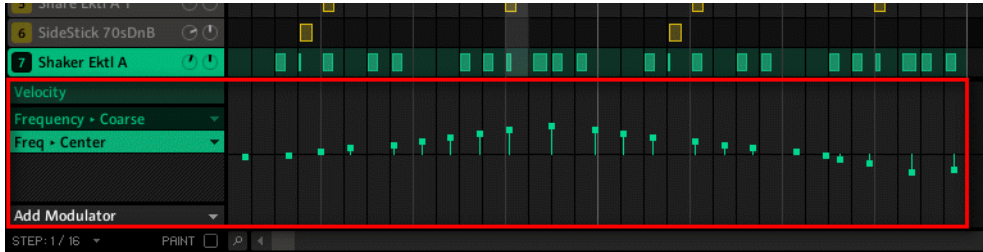
オートメーションの削除方法は以下です。

- ▶ パラメーターのオートメ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、オートメーションが削除されます。

## 6.3.2 オートメーションの編集

ソフトウェアで録音したオートメ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オートメーションレーン (Automation Lane) を使用します。



オートメーション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。

オートメーションを編集する方法は以下です。

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. オートメーションレーンでオートメーションポイントを垂直方向にドラッグします。
- 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。

- ▶ コントローラーで **SHIFT** + **SNAP** を押してプロジェクトを保存します。

または

- ▶ ソフトウェアでは [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S] ) でプロジェクトを保存します。

設定は以上です。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。



各エフェクトモジュール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。

## 6.5 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よ。

- モジュールとモジュールスロットについて理解する。
- 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。
- モジュールスロットメニューを使用してモジュールをロードする。
- モジュールパラメーターを操作する。
- モジュールスロットをバイパスする。
- モジュールパラメーターをオートメーション処理する。

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。
- Step モードでいくつかのモジュールのオートメ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](#)）
- モジュールパラメーターの調整（[↑ 5.5, プラグインパラメーターの編集](#) と [↑ 6.2, エフェクトの操作](#)）
- オートメーション（Automation [↑ 6.3, エフェクトパラメーターのオートメーション](#)）

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。

1. **A** を押してグループスロット 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. 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. 他のサウンドに切り替えるには右ディスプレイの上にあるボタン **5** と **6** を使用するか、**SELECT** ボタンと使用する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して、コントロールモードに切り替えることができます。

- ▶ コントローラーの左上にある **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。  
**STEP** ボタンが無灯となり、**CONTROL** ボタンが点灯します。

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。**CONTROL** を選択している場合は、もう一度 **STEP** を押して **STEP** 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。

- ▶ ノブ **1** を回してパターンレングス (Pattern Length) を変更します。

パッドには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** ステップを前後に移動する必要があります。

- ▶ ボタン **7** と **8** または Page ボタン(ディスプレイの左にあります) を使用してパターンの **16** ステップをページをめくる感覚で前後に移動してください。

ステップモードでは、右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 2 小節目を表示しています。

## 7.1.3 ステップモードでオートメーションを録音する

ステップモードでオートメーションを録音することも可能です。これでパラメーターの変化を正確に入力することが可能となります。

方法はいたって簡単です。

1. オートメーション処理したいステップがあるパッドを押したままにします。

パッドを押したままにしておくと、ディスプレイがコントロールモードに似た見た目となります。



2. パッドを押したまま、オートメーションを録音したいパラメーターがあるノブを回します。

→ そのステップにオートメーションの内容が保存されます。

## 7.1.4 ステップモードのヒント

ここでステップモードのヒントを紹介しておきます。

- **SELECT** を押したままにすると、パッドの点灯に関する性質が一時的にコントロールモードのものへと切り替わります。これにより、各パッドは各サウンドを割り当てた内容に戻り、サウンドを再生するとそのパッドが点灯します。これで簡単に現在再生しているサウンドの確認や、サウンドの選択が簡単になります (パッドを押してサウンドを選択してください)。
- ステップモードで全ノートはクオンタイズしてあり、グリッドに沿って完全にタイトなビートを刻みめます。詳細は [↑ 7.2, ステップグリッドの設定](#) を確認してください。
- 同じパターンに対してコントロールモードとステップモードの両方を使用することができます。例えばステップモードで基本的なタイトなビートを作っておき、コントロールモードでリアルタイム入力することでパターンにグルーブを与える、といったことが可能です。またはコントロールモードで自然なパターンを作っておき、ステップモードでタイトなことが重要なビートを入力するといったことが可能です。

## 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。ステップグリッド (Step Grid) でパターンのノートイベントを入力/編集します。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。

### ハードウェア

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。

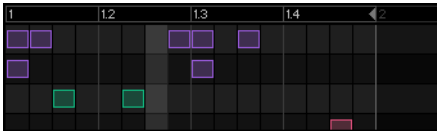
1. **GRID** ボタンを押したままにします。
2. ボタン 4 を押して **STEP** を選択し、ステップグリッドの設定モードに移ります。  
これでパッドでステップグリッドの解像度を選択することができます。解像度の選択肢は右ディスプレイに表示されます。解像度を選択すると、右ディスプレイ上でハイライト表示され、対応するパッドも点灯します。



3. 他のパッドを押して他の値を選択してください。

### ソフトウェア

パターンエディタではステップグリッドは各ステップ（黒）と各ビート（灰色）に表示されます。



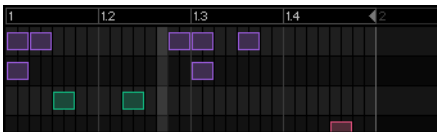
デフォルト設定の状態 (16 分音符) のステップグリッドです。

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わります。



STEP メニューで 32 分音符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。

## 7.3 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。

- ▶ コントローラーで **SHIFT** + **SNAP** を押してプロジェクトを保存します。

または

- ▶ ソフトウェアでは [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S] ) でプロジェクトを保存します。

設定は以上です。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。

## 7.4 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。
- ステップモードでオートメ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

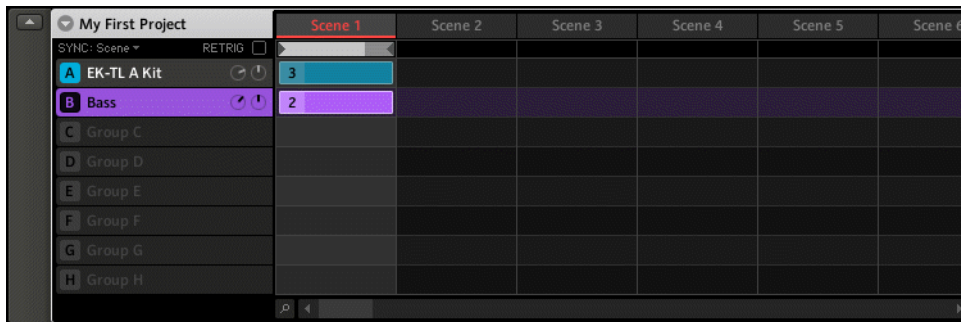
ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。特にグループ ([↑5.1, 他のグループスロットの選択](#)) とパターン ([↑4.2, 2 番目のパターンの追加](#)) の操作に慣れている必要があります。これらのタスクを実行する自信がない場合は、該当するチュートリアルをもう一度確認してください。更にここまでのチュートリアルで各グループに相応量のパターンを作成していることが必須となります。パターンがない場合は必要な分のパターンをここで作成しておいてください。プロジェクト “My First Project” を開いていない場合は、ここで開いてください。

- ▶ 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 ウィンドウの右上部分にあります。アレンジャーには 64 シーンスロットがあります。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 (左のグループスロット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。

## ハードウェア

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。  
これでパッド **1** は薄く光り、シーン 1 はクリップを含んでおり、現在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。シーケンス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。

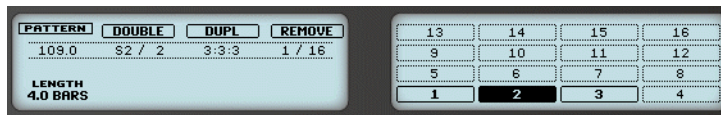
それでは各グループでパターンを選択して新規シーンを作成してみましょう。

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 4 (**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。

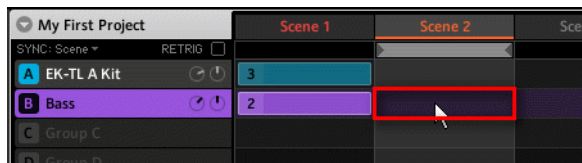


**SHIFT** + パッド 1 / パッド 2 で undo/redo することも可能です。

## ソフトウェア

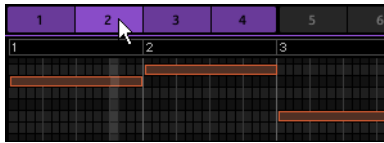
ソフトウェアでの操作は以下です。

1. アレンジャーで **Scene 2** と **Bass** が重なるセルをクリックします。  
これでシーンとグループが同時に選択されます。



**Scene 2** と **Bass** を別々に選択することでそのセルを選択することも可能です。

2. パターンエディタで任意のパターンスロット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。パターンエディタからパターンが削除されることはありません。



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。

## 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。

- 上の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、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。

### 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。

#### 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

ここまです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

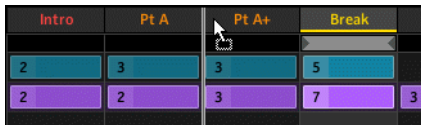
サウンドスロットとグルーブスロットの名称を変更し、シーンスロットの色を変更することで、ライブ環境下での視認性が向上します。アレンジャー内でシーンを移動することも可能です。この設定はソフトウェアのみで行うことができます。操作方法是サウンドスロット、グルーブスロットで同じです (↑5.2, グルーブスロットの名称変更と配色、↑3.2.4, Sounds と Groups の移動)。

- ▶ 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。



シーン Pt A と Pt A+ の間にシーン Break を移動します。



パターンズ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 シーンの配置と削除

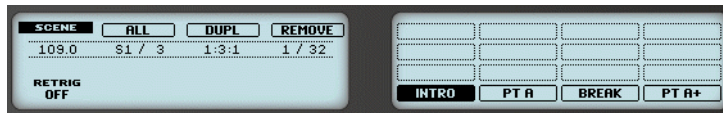
MASCHINE はシーンとシーンスロット用の各編集ツールを用意しています。以下ではその一部をコントローラーと MASCHINE ソフトウェアを使用しながら紹介します。

## ハードウェア

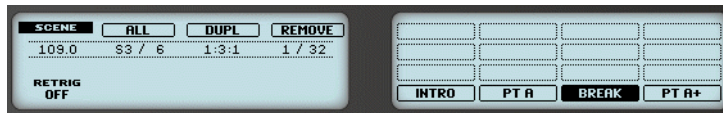
コントローラーに目を向けてください。

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。

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。



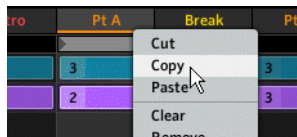
3. ボタン 3 (**DUPL**) を押してこのシーンスロットを複製します。  
シーンスロット 3 とまったく同じ内容の新規シーンスロットが複製されます。複製元となったシーンは複製されたシーンのすぐ右に移動します。  
移動したスロットは引き続き選択されたままとなります。
4. ボタン 4 (**REMOVE**) を押してアレンジメントから新規シーンスロットを削除します。

→ 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。

## ソフトウェア

ではソフトウェアのアレンジャーに目を向けてください。

1. 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 *Copy* を選択します。



シーンスロット 2 の内容がクリップボードにコピーされます。

2. ではシーンスロット 8 を選択してメニューで *Paste* を選択してください。

→ シーンスロット 2 の内容がシーンスロット 8 にペーストされます。シーンスロット 8 にクリップがある場合は、その内容はペーストされる内容へと上書きされます。



新しいシーンスロット 8 です。

## 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。



音声の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。

### ハードウェア

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。コントローラーでは対応する全シーンが点灯します。

## ソフトウェア

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. アレンジャーで、起点となるシーンのタイムライン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。

### 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。

## ハードウェア

シーンシンクの設定方法は以下です。

- 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。
- ボタン 2 を押して **SYNC** を選択します。

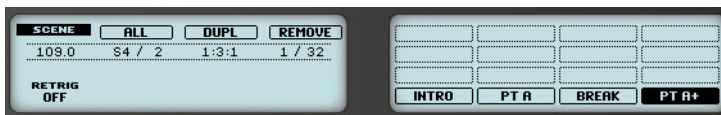


右ディスプレイにシーンシンクの設定値候補が表示されます。現在の設定値がハイライト表示され、対応するパッドが点灯します。デフォルト値の **SCENE** は次のシーンやループレンジを設定しても、現在再生している内容が最後に到達するまで次のシーンを再生しない、ということを意味します。

- 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。

- 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。



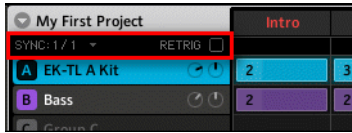
左ディスプレイの左下隅に現在のリトリガー (Retrigger) 設定値 (デフォルトは **OFF** です) を確認することができます。

- ノブ 1 を回して、例えばここでは値を **ON** にします。
- 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。

## ソフトウェア

アレンジャーでは、プロジェクト名称の真下、タイムラインの左に **SYNC** メニューと **RETRIG** チェックボックスがあります。





SYNC と RETRIG コントロール部です。

- ▶ 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、**RETRIG** 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。

## 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。

- ▶ コントローラーで **SHIFT + SNAP** を押してプロジェクトを保存します。

または

- ▶ ソフトウェアでは [Ctrl] + [S] (Mac OS X では [Cmd] + [S] ) でプロジェクトを保存します。

設定は以上です。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。

## 8.5 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 次は？

この章では更なる MASCHINE の機能を解説します。

- ここではサウンド、グループ、マスター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

### 9.1 サウンド、グループ、マスタープロパティーの変更

チュートリアルの中で、プロジェクトのボリュームとスウィング値を設定する方法を解説しました（[↑ 3.2.2, ボリュームとスウィングの調節](#)）。ボリュームとスウィングは、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**プロパティー**設定項目（ ）のほんの一端です。これらの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モジュール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下にある4つのボタンで設定を行います。



コントロールエリアのプロパティーセクターです。

これらのボタンを**プロパティーセクター（Property selector）**といい、これらを使用して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 特定のサウンドのスウィング値の設定

ソフトウェアでの設定方法は以下です。

1. アレンジャーのグループスロット **EK-TL A Kit** をクリックして選択します。
2. パターンエディタのサウンドスロット **Closed HH Ektl A** をクリックして選択します。
3. コントロールエリアの **SOUND** タブをクリックしてサウンドレベルを選択し、今選択したサウンド“Closed HH Ektl A”のパラメーターを表示します。
4. プロパティーセクターで **GRV** (上図参照) をクリックし、グループ用プロパティーを選択します。

→ 右のパラメーターエリアにドラムキットのクローズハイハット用のグループプロパティが表示されます。

- ▶ このサウンド用のスウィング値を設定するには **Swing** ノブを回します。

### 9.1.2 グループのピッチを調節する。

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上にある **CONTROL** 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** を押しシーケンサーをスタートします。
3. ボタン **A** を押しドラムキット “EK-TL A Kit” を含んだグループスロット A を選択します。
4. ボタン **2** を押し **GROUP** タブを選択します。
5. ボタン **4** を押し **MODULES** (ボタン **4** がオフの状態になります) の選択を解除します。これでモジュールのパラメーターを表示する代わりにグループのプロパティが表示されます。
6. ボタン **5 (SRC)** を押し、ソースプロパティを選択します。



7. ノブ **5** を回して **TUNE** の値を変更します。
- トラックを再生しながらこのノブを回すと、ドラムキット全体のピッチが変化します。この機能を使用して様々なバリエーションをパターンに付加してください。



チュートリアルの中で、グループボタンを押しながら **TEMPO** ノブ を回し、グループのピッチを変更するショートカットについて解説しました。↑ [3.2.2, ボリュームとスイングの調節](#) を参照してください。

### 9.1.3 マクロコントロールを使用する

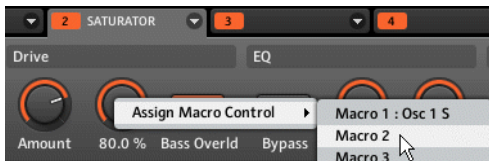
ソフトウェアでの設定方法は以下です。

1. アレンジャーのグループスロット、**Bass** をクリックして選択します。
2. コントロールエリアの **SOUND** タブをクリックしてサウンドレベルを選択し、選択したサウンドのパラメーターを表示します。

3. サウンドスロット **Analovue** をクリックして選択します。  
サウンドのパラメーターがパラメーターエリアに表示されます。
4. **MASSIVE** タブをクリックして対応するモジュールとパラメーターを表示します。
5. パラメーターページの任意のノブを右クリック ([Cmd] + click on Mac OS X) し(ここでは **Mas MCs** ページの **Osc 1 S** を選択します)、メニューで *Assign Macro Control* > *Macro 1* を選択します。

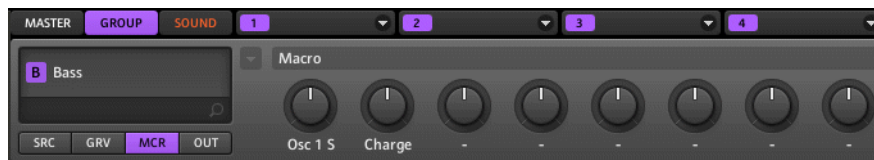


6. **SATURATOR** タブをクリックしてサチュレーターエフェクトを選択、エフェクト用パラメーターを表示します。
7. パラメーターページの任意のタブを右クリック (Mac OS X では [Cmd] + クリック) し(ここでは **Charge** を選択します)、メニューで *Assign Macro Control* > *Macro 2* を選択します。



8. 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、選択したグループ、"Bass"のパラメーターを表示します。
9. プロパティセクターで (コントロールエリアの左下) **MCR** をクリックし、マクロコントロールプロパティを選択します。

→ パラメーターエリアに目を向けると、2つのノブにアサインしたばかりのパラメーター名称が表示されます。



グループ "Bass" のマクロコントロールに、サウンド "Analovue" のパラメーターが2つ追加されました。

MASCHINE のマクロコントロール (Macro Controls) は最大限に活用できます。

- このコントロール部から異なるモジュールとサウンドのパラメーターを**同一のページ**上で制御することが可能となります。これによってライブ環境での操作を効率よく行うことが可能となります。
- マクロコントロールは**ホストアプリケーションでも活用可能**です。ホストのオートメーション機能で MASCHINE プラグインを制御することも可能です。
- マクロコントロールを **MIDI CC にアサインして** MIDI によるリモートコントロールを行うことも可能です。マクロコントロールを任意のパラメーターにマッピングすることで、外部ソフトウェア、またはハードウェア MIDI 機器を使用して Sound/Group のパラメーターをリモートコントロールすることが可能となります。

これらの機能の詳細はマニュアルを参照してください。



マクロコントロールのアサイン設定はソフトウェアのみで行うことができます。

## 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 の内部サンプラーモジュールによるものでした。
- 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。



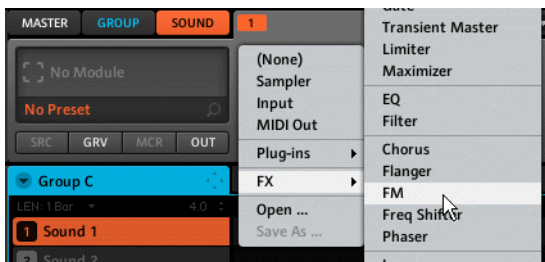
ここではソフトウェアを使用しますが、これらの設定はコントローラーで行うことも可能です。詳細はマニュアルを参照してください。

### 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モジュールスロットで設定します。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. モジュールスロット **1** のモジュールスロットメニューをクリックします。  
表示されるメニューでロードするモジュールを選択します。

4. このメニューで *FX* サブメニューにあるエフェクトを選択します（ここでは *FM* を選択します）。



FM エフェクトがロードされます。サウンドスロットの名称が自動的にエフェクトモジュール名 *FM* となります。

5. ではアレンジャーにあるグループスロット *Bass* をクリックして選択してください。  
 6. 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。  
 7. *OUT* 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。



8. *Aux 1* セクションで *Output* コントロールの *None* をクリックします。  
 表示されるメニューで、*C: FM* 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産されます。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 のサウンドスロット 1 にエフェクトモジュールを配置したので、MASCHINE の プロジェクト内の全グループとサウンドはこのモジュールをアウトプット先として認識します。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 サウンド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。
- サウンドにつき最大 4 種のエフェクトをマルチエフェクトとして使用でき、サウンドはグループごとに 16 個あるので、一つのグループごとで最大 64 種の異なるエフェクトを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、エフェクトのオートメ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ーンを構築すると、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

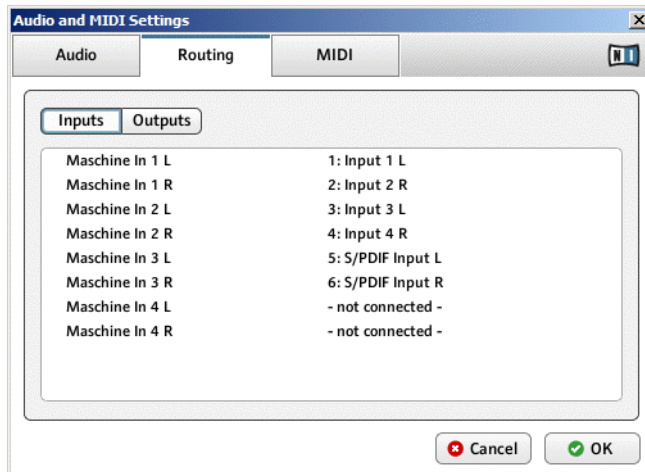
MASCHINE では上述した内部シグナルのルーティング（[↑9.2.1, 音源としてサウンドとグループを使用する](#)）だけでなく外部音源を扱うことも可能です。外部音源をルーティングするには、サウンドレベルの最初のモジュールスロットで使用することが可能なインプット（Input）モジュールを使用します。

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 セットアップダイアログが開きます。
2. オーディオと MIDI セットアップダイアログで、**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。

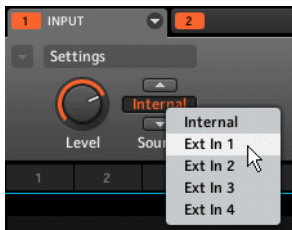


5. **OK** をクリックしてオーディオと MIDI セッティング (Audio and MIDI Settings) ダイアログを閉じます。
6. 先ほど選択したオーディオインターフェイスのインプットに任意の音源 (ターンテーブル等) を接続し、MASCHINE にその音声をルーティングしてください。
7. ではアレンジャーにあるグループスロット **D** をクリックして選択してください。
8. パターンエディタで任意のサウンドスロット **1** をクリックして選択します。
9. モジュールスロット **1** のモジュールスロットメニューをクリックします。  
表示されるメニューでロードするモジュールを選択します。
10. このメニューで **Input** を選択してください。



インプットモジュールが選択されます。サウンドスロットの名称が自動的にエフェクトモジュール名 **Input** となります。

11. インプットモジュールで **Source** セレクター (現在 **Internal** 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。必要であれば、インプットモジュールの **Level** ノブで音量を調節します。

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。

- 他の 3 つのモジュールにエフェクトをロードしてターンテーブルの信号を扱うことができます。
- 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

最後に MASCHINE のサンプル機能について紹介します。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することが可能です。この機能は MASCHINE を使用して作成したループや編集したサンプルを録音するのに便利な機能です。



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

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。



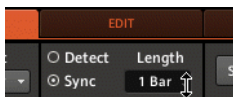
Pattern Editor が Sample Editor に切り替わります。



3. **RECORD** タブで、音源を選択します。これで内部音源 (**Int** ボタン)、または外部音源の音声 (**Ext** ボタン) を録音することが可能となります。ここではドラムキットのグループ “EK-TL A Kit” を録音するので、**Int** ボタンをクリックして **Input** メニューで **EK-TL A Kit** を選択します。



4. **RECORD** タブの次のセクションで、録音開始方法を選択します。録音方法はスレッシュホー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) **Sync** によるものか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。
5. **Sync** ラジオボタンをクリックしてレンジコントロールの画面をクリックドラッグして 1 Bar を選択します。



6. **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、スレッシュOLD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。

## 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 ハードウェア概観](#))
- 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。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を押し続ける必要があります。該当するボタンは、**NOTE REPEAT**、**GRID**、**AUTO WRITE** 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。

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](#))。
2. 以下の表のパッドとボタンと操作して MASCHINE ソフトウェアウインドウを操作します。





MASCHINE コントローラーを使用して MASCHINE ソフトウェアを制御するための各ショートカットです。

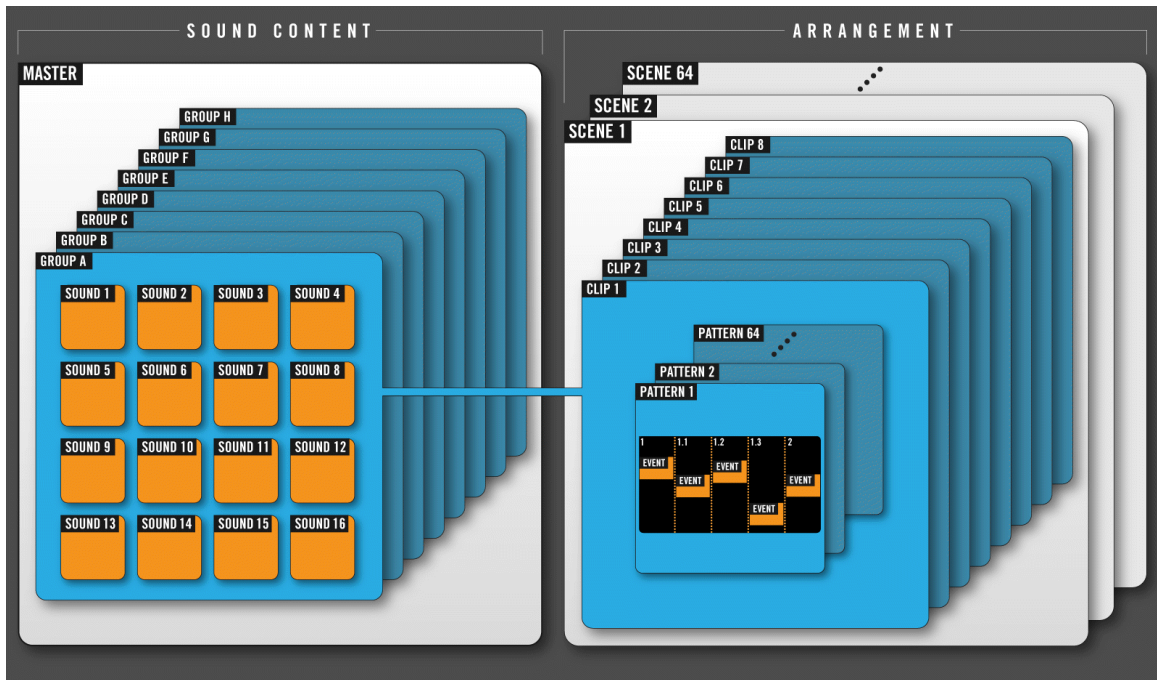
動作	ショートカット
ブラウザの表示/非表示	ボタン 5 を押します。
アレンジャーの表示/非表示	ボタン 6 を押します。



動作	ショートカット
コントロールエリアの表示/非表示	ボタン 7 を押します。
オートメーションレーンの表示/非表示	ボタン 8 を押します。
アレンジャーのズームイン/アウト	パッド 14/10 を押すか、ノブ 1 を回します。
アレンジャーの左右スクロール	パッド 9/11 を押すか、ノブ 2 を回します。
パターンエディタのズームイン/アウト	パッド 6/2 を押すか、ノブ 5 を回します。
パターンエディタの左右スクロール	パッド 1/3 を押すか、ノブ 6 を回します。
パターンエディタの上下スクロール	パッド 8/4 を押すか、ノブ 7 を回します。

## 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。



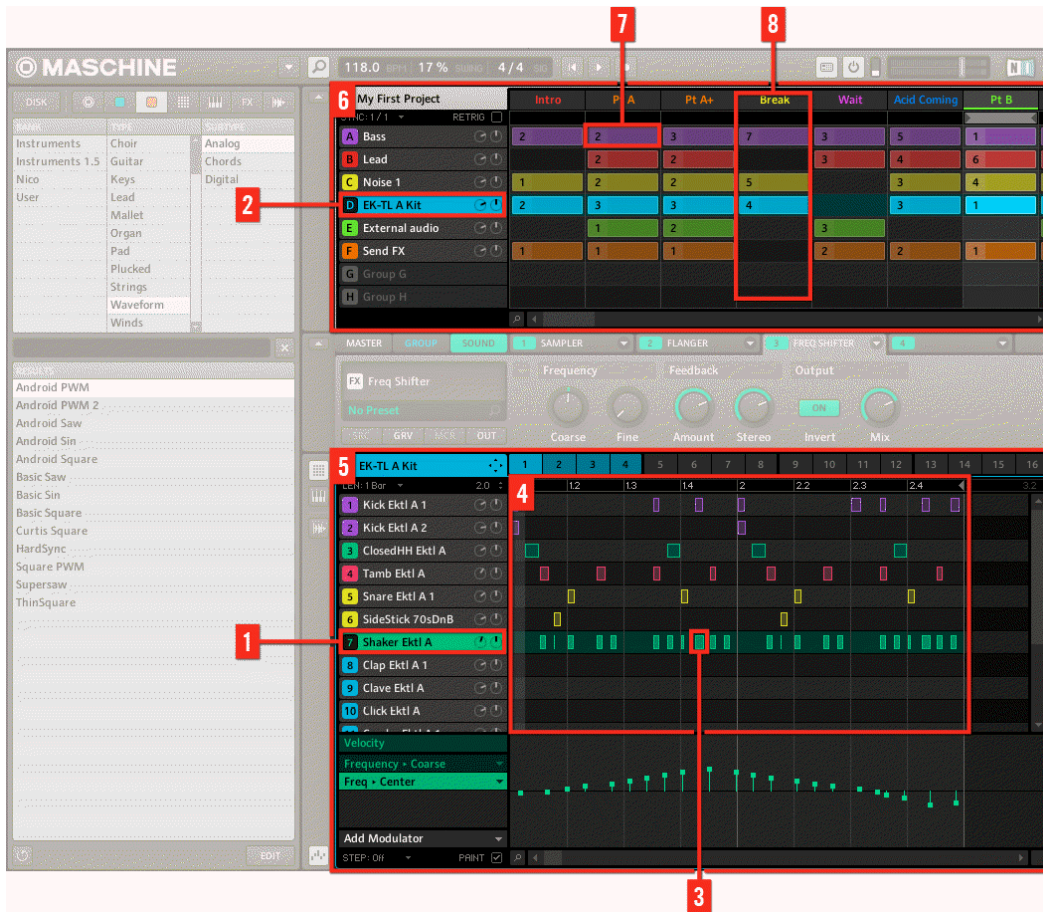
MASCHINE プロジェクトのサウンドコンテンツ構成です。

- MASCHINE プロジェクトファイル (1) は 8 のグループスロット(A-H、2) があり、各グループにはそれぞれ 16 のサウンドスロット (1-16、3) があります。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。関連コントロール部はコントロールエリア (4) にあり、この部分がミキサー、ルーティングセクション、エフェクト、プラグイン各セクションとしての機能を兼ね備えています。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させてクリップ(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 ハードウェア概観

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。

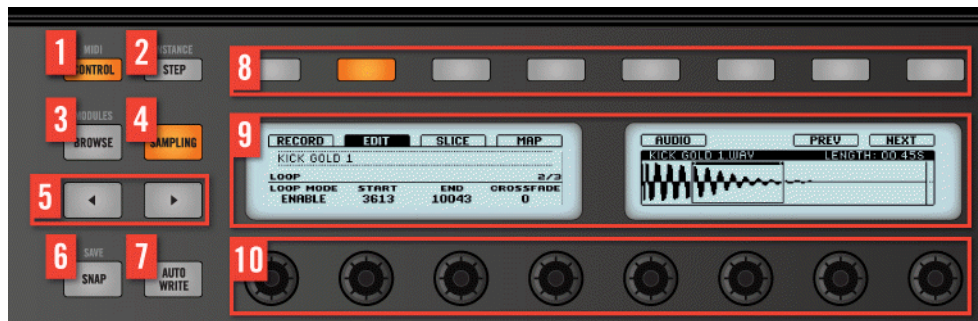


MASCHINE ハードウェアコントローラーの概観です。

- (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、ステップモード、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に関しては [↑ 10.3.1, CONTROL セクション](#) を参照してください。
- (2) **MASTER セクション**には Volume、Tempo、Swing をコントロールする各専用ノブがあります。**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に関しては [↑ 10.3.2, MASTER セクション](#) を参照してください。
- (3) **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に関しては [↑ 10.3.3, GROUPS セクション](#) を参照してください。
- (4) **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に関しては [↑ 10.3.4, TRANSPORT セクション](#) を参照してください。
- (5) **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。選択したグループのサウンドを演奏する代わりに、16 のパッドを使用して選択したコントロールモードの編集用、または選択用コマンドにアクセスします。このセクションの詳細に関しては [↑ 10.3.5, PADS セクション](#) を参照してください。

## 10.3.1 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) **CONTROL ボタン**: この **CONTROL** ボタンを押すことでデフォルトモードであるコントロールモードになります。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。**CONTROL** ボタンを使用して MIDI モード (**SHIFT + CONTROL**) 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 (詳細はコントローラーエディターマニュアルを参照してください)。

(2) **STEP** ボタン: このボタンで MASCHINE は **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。パターンが 16 ステップ以上ある場合は、**ページ** ボタンを使ってパターン内を移動します。**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。



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) **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** を押してモジュールリストにアクセスし、選択したモジュールスロットにモジュール (内蔵、または VST/AU プラグイン) をロードします。

(4) **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。

(5) **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。

(6) **SNAP** ボタン: **SNAP** 自体に説く敵の機能はありません。**SHIFT + SNAP** を押すことでプロジェクトを保存することができます。

(7) **AUTO WRITE** 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オートメ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。



Autowrite モードは固定することが可能で、**SHIFT + AUTO WRITE** でこのモードを固定します。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。

(8) **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。



(9) **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。

(10) **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。 **AUTO-WRITE** (7) を押すと、パラメーターの変更内容は瞬時にオートメーション情報として記録されます。

## 10.3.2 MASTER セクション

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



MASTER セクションの概観です。

(1-3) **VOLUME**、**TEMPO**、**SWING** の 3 つの専用ノブでプロジェクトのマスターボリューム、テンポ、スイング値を設定します。パッドを押しながら **VOLUME**、**TEMPO (Pitch)**、**SWING** ノブを操作することで、そのサウンドのボリューム、ピッチ、スウィングを調整することが可能です。グループボタンを押しながら **VOLUME**、**TEMPO (Pitch)**、**SWING** ノブを操作することで各グループのボリューム、ピッチ、スイングを調整することが可能です。

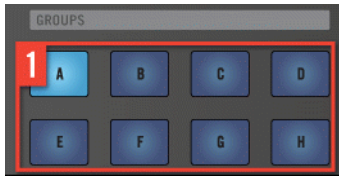
(4) **NOTE REPEAT** ボタン: Note Repeat は非常に便利なビートメイキングツールで、選択したサウンドを任意のクオンタイズでリピートすることが可能です。 **NOTE REPEAT** ボタンを押しながら演奏したいパッドを押すと、ノートが右ディスプレイで表示している値でリピート演奏します。ボタンの 5-8 で、再生中に異なる値を選択することも可能です。これらのボタンの新規値を選択するにはコントロールノブ 5-8 を使用します。更にこのボタンを使用してプロジェクトのテンポを設定することも可能です (**SHIFT** を押しながら任意のテンポで **NOTE REPEAT** ボタンを何回か繰り返し押します)。



**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。

## 10.3.3 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。

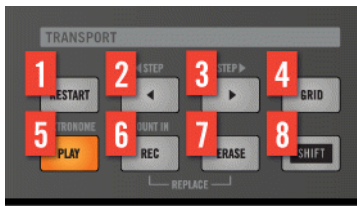


GROUP セクションの概観です。

(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。グループボタンを押しながら **VOLUME**、**TEMPO (Pitch)**、**SWING** ノブを操作することで各グループのボリューム、ピッチ、スイングを調整することが可能です。

### 10.3.4 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** ボタンを併用してメトロノームや、小節間のスキップ移動等の副次コマンドを使用することが可能です。

- (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。
- (2) **Step Backward** ボタン: ループレンジ内を 1 小節分巻き戻します。**SHIFT** + Step Backwards を押してステップごとに巻き戻します。
- (3) **Step Forward** ボタン: ループレンジ内を 1 小節分早送りします。**SHIFT** + Step Forwards を押してステップごとに早送りします。
- (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、パターンレンジやシーンが切り替わるタイミングを設定します。



**GRID** + ボタン 1 でグリッド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。

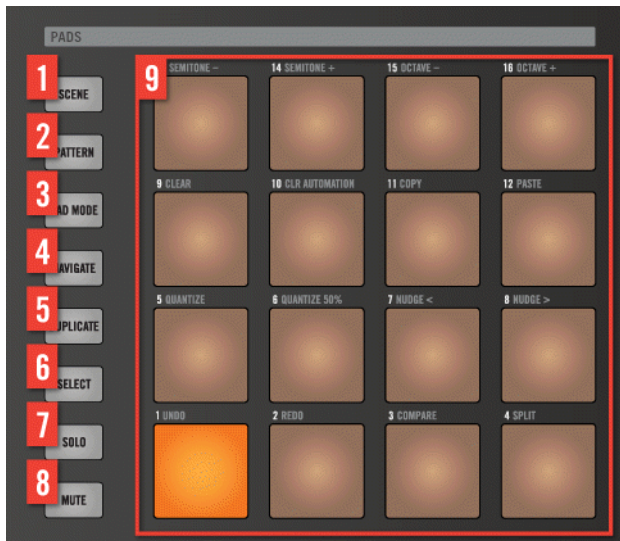
- (5) **PLAY** ボタン: 再生を開始するには **PLAY** ボタンを押します。もう一度 **PLAY** を押すと再生を停止します。**SHIFT** + **PLAY** でメトロノームが起動します。
- (6) **REC** ボタン: 再生したまま **REC** を押すと録音を開始します。再生していない状態で、**SHIFT** + **REC** を押すとカウントインの後録音を開始します。もう一度 **REC** を押すと録音が停止します。
- (7) **ERASE** ボタン: 音楽作成時に音声を素早く削除する必要がある場合があります。その場合はこのボタンを使用します。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、再生を続けながら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されており、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。

## 10.3.5 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クリップを含んでいるシーンを意味し、完全に点灯しているパッドは現在使用しているシーンを意味します。

(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、または再生中に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 3 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プ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。

(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。NAVIGATE モードを使用していれば、マウスやスクロールバーを使用、または拡大鏡を使用する必要はありません。パッドとコントロールセクションを使用してパターンやシーンのズームイン/アウト、またはスクロールすることが可能となります。詳細は [↑ 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](#) を参照してください。更にナビゲートモードでは右ディスプレイの上のボタン 5-8 を使うことでソフトウェアのユーザーインターフェイスの各部（ブラウザ、アレンジャー、コントロールエリア、オートメーションレーン）を表示/非表示することが可能となります。

(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、または特定のサウンドの特定のイベントを選択することができ、選択したノートのみをクオンタイズしたり、ノート位置の微調整、その他の処理を行います。ショートカット、**SHIFT + SELECT** + パッドを使用してパターン内のそのパッドのイベントを一気に選択することもできます。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イベントを一気に削除することもできます。

(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のパッドの機能が変化します。**SHIFT** と同時にパッドを使用することで更なる機能を使用することができます。

- **SHIFT** + パッド 1/2 を押すことで作業の取り消しとやり直しができます。

- **SHIFT** + パッド **3-16** を押すことで選択したパターンの各編集機能にアクセスします。



各機能の詳細に関してはマニュアルを参照してください。

## 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。



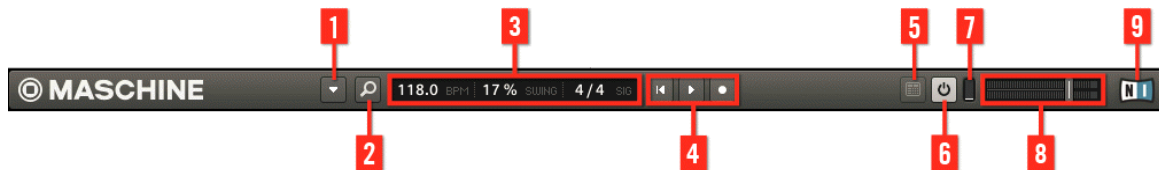
(2) **ブラウザ**: ブラウザ (Browser) でプロジェクト、グループ、サウンド、パターン、インストゥルメントプラグイン、エフェクトプリセット、サンプルの管理、検索、タグ化とカテゴリー付けを行います。この検索機能を使用してサンプルを検索、試聴することができます。

(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最大 64 の作成し、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 4 つのモジュール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、Modules (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 (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。各グループで最大 64 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、またはプラグイン) の各パラメーターのオートメーションの編集も行います。

## 10.4.1 ヘッダ



ヘッダです。

(1) **プラグインメニュー**: プラグインメニュー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、パターン、インストゥルメントプラグインとエフェクトプリセット、サンプルの管理、タグ化とカテゴリー付けを行います。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サンプ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) **ディスプレイエリア**: ディ스플레이エリア (Display エリア) でテンポ、グローバルスウィング、拍子に関する設定項目を備えています。

(4) **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。

(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) **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。

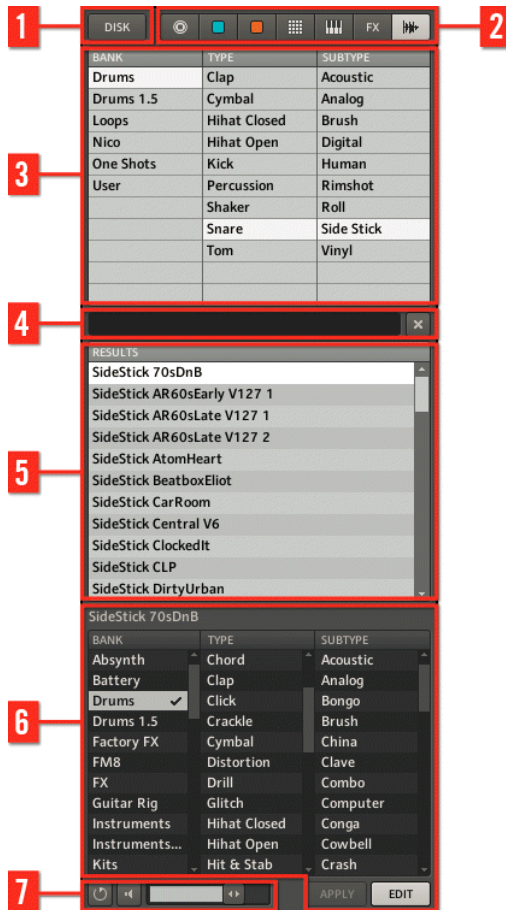
(7) **CPU Meter**: CPU メーターはコンピュータのプロセッサの現在の使用率をリアルタイムに随時表示します。この値は 70% に到達しない様に制御するのが理想的です。CPU 消費を節約するにはエクスポート機能を使用し、MASCHINE のオーディオアウトプット音声をサンプリングしておくといでしょう (詳細はマニュアルを参照してください)。

(8) **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。

(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) **DISK ボタン**: **DISK** ボタンを使用してコンピュータのハードドライブにアクセスします。
- (2) **ファイルタイプセクター**: ここには 7 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。左からファイルの種類は、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プラグインプリセット、エフェクトプリセット、サンプルとなっています。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 **RESULTS** リストに表示されます。

(3) **Tag Filter:** タグフィルターでファイルをタグで分類、検索します。ファイルは Bank、Type、Subtype カテゴリーを用いて検索を行うことができます。

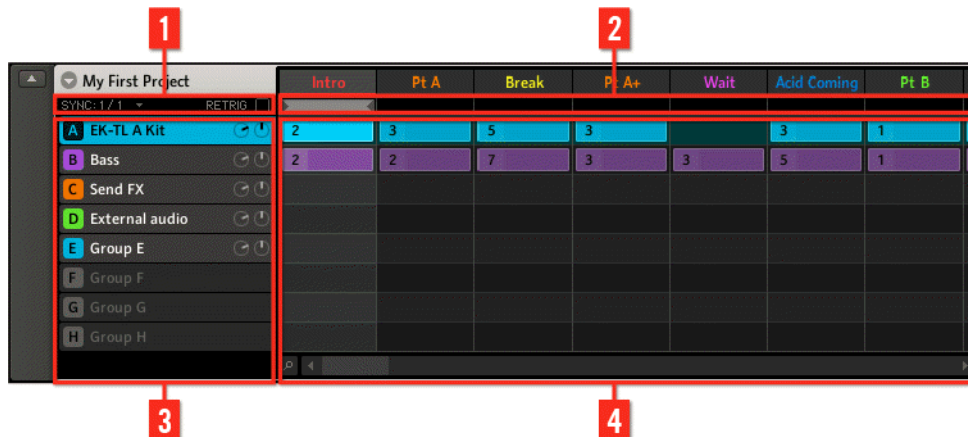
(4) **サーチフィールド:** サーチフィールドを使用してファイルの名称やアトリビュートの名称を使用してファイル検索を行います。File Type セクターで検索したいファイルの種類を選択し、ファイル名称、またはファイルのカテゴリー名称を検索フィールドに入力して探しているファイルを検索します。検索結果は下の **RESULTS** リストに表示されます。

(5) **RESULTS リスト:** **RESULTS** リストには検索結果が表示されます。

(6) **タグエディタ:** タグエディタ (Tag Editor) でファイルのタグを編集、また 新規ファイルへのタグ付け、Bank、Type、Subtype へのカテゴリ分類を行います。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。

(7) **オーディションコントロール:** オートロード (Autoload) 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が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



アレンジャーです。

(1) **シーンシンクとリトリガーコントロール:** ここでシーンシンク (Scene Sync) の設定を行い、シーンが切り替わる際のタイミングとリトリガー (Retrigger) の性質を変更します。

(2) **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。

(3) **グループスロット**: 計 8 個のグループのそれぞれで単体のグループを扱うことができます。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](#)参照)、またコントロールエリアにはグループのプロパティとモジュールを表示します (↑10.4.4, [コントロールエリア](#)参照)。

(4) **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、またはコピーペースト、デリート機能を使用しで自由に移動することが可能です。

## 10.4.4 コントロールエリア



コントロールエリアです。

(1) **MASTER タブ**: **MASTER** タブをクリックして全グループを含んだ MASCHINE のメインアウトプット音声をコントロールします。

(2) **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 のどれか) にあるグループのモジュールとプロパティにアクセスします。

(3) **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 のどれか) にあるサウンドのモジュールとプロパティにアクセスします。

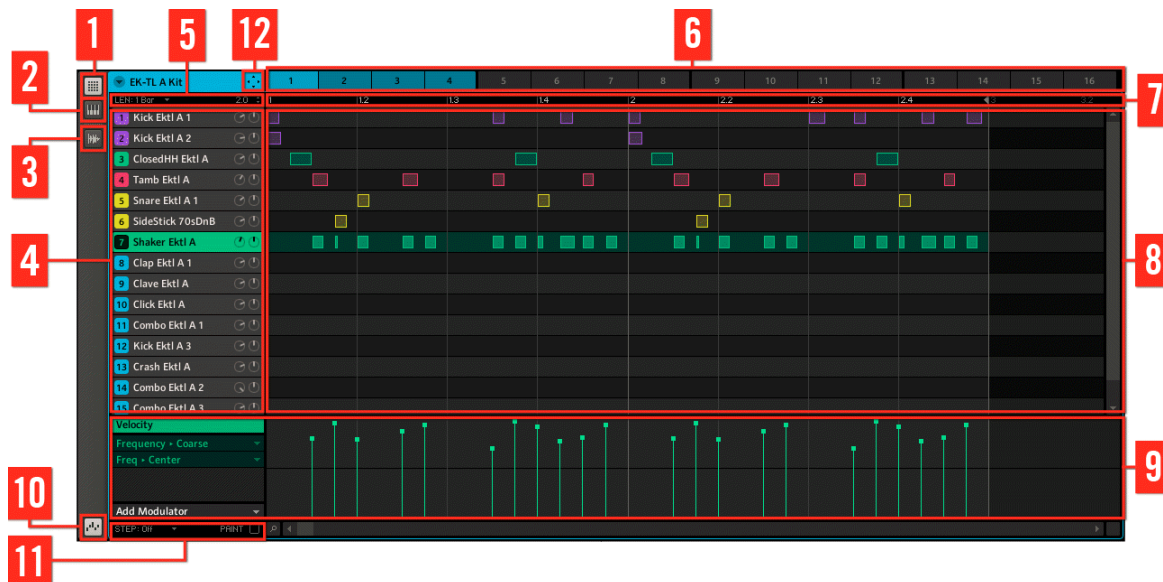
(4) **Module スロット 1-4**: 各プロジェクトレベル (Sound、Group、Master) には 4 つのモジュールスロットがあります。各スロットでは一つのエフェクトモジュールを使用できます。サウンドレベルの最初のモジュールスロットではインストゥルメントモジュール (サンプラー、VST/AU インストゥルメントプラグイン等…) を使用することができます。任意のタブをクリックすると、そのモジュール用パラメーターが下にあるパラメーターエリアに表示されます。

(5) **クイックブラウズエリア**: クイックブラウズエリア (Quick Browse エリア) には現在表示しているモジュールスロットにロードしてあるモジュールの名称が表示されます。ここで現在ロードしているファイル/プリセットの検索結果をリコールすることも可能です。VST/AU プラグインを使用している時にマウスでクイックブラウズエリアを指すと **EDIT** アイコンが表示され個々をクリックすると別ウインドウで使用しているプラグインのインターフェイスが表示されます。

(6) **プロパティセクター**: プロパティセクターをクリックし、現在選択しているサウンド/グループのいくつかのプロパティ、またはパラメーターエリアのマスター用プロパティを表示、編集します。

(7) **パラメーターエリア**: 選択したモジュール、またはプロパティ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。ページを移動する場合は、パラメーターエリアの小さな矢印をクリックして表示するパラメーターページを選択します。

### 10.4.5 パターンエディタ



パターンエディタです。

(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モジュールとプロパティ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](#)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**: 各グループには 4 つのパターンバンクがあり、各パターンバンクでは 16 のパターンスロットを扱うことができます。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プを構成する各イベントを含んでいます。パターンスロットをクリック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](#)参照)。クリップはパターンの名称とパターンスロット番号も参照します。各パターンを組み合わせることで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) **オートメーションレーン**: オートメーションレーンで各パラメーターのオートメーション内容を表示、各オートメーション編集用ツールも装備しています。
- (10) **オートメーションレーンボタン**: オートメーションレーンボタンでオートメーションレーン (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、[PAINT](#) チェックボックス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、サポート情報に関する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ため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](http://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/suppforn](http://www.native-instruments.com/suppforn).

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。 [www.native-instruments.com/regsupfrm](http://www.native-instruments.com/regsupfrm)

## 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

アレンジャーは MASCHINE ウィ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。左側でグループスロットを選択します。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時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、モジュールプリセット (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、モジュール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。

### オートメーション

オートメ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。オートメーションを録音したパラメーターはオートメーションレーン (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。

### オートメーションレーン

MASCHINE ウィンドウのパターンエディタの下にあるオートメーションレーンでは、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。

### 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モジュールのプリセット、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

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モジュールスロットでは音源を扱います。この最初のモジュールスロットにエフェクトモジュール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。

## クリップ

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

コントロールエリアは MASCHINE ウィ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パラメーター（ルーティング、エフェクト、プラグイン、ミキシング、Macro コントロールの管理等）を調節します。

## コントロールモード

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

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 の各レベルでモジュールとしてロード、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

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。

## グループプロパティ

グループプロパティ (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。グループプロパティのメインパラメーターはスウィングコントロールです。

## グループ

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、グループでも各モジュールスロットで 4 つの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 4 つのパターンバンクがあり、最大 64 のパターンを使用することが可能です。

## グループビュー

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

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、グローバルスウィング、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

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

各グループには 8 つのマクロコントロール用ページがあり、そのグループ、またはグループ内にある連続値を備えたパラメーター（主にノブで操作するパラメーターの事を指します）をマクロにアサインすることができます。これにより各グループで 8 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オートメ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。マスターバスでもモジュールスロットに 4 つの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。

## モジュール

モジュールは音源、エフェクト、内部、または外部 VST/AU プラグインの受け皿となります。サウンドスロット、グループスロットと同じように、マスターにもモジュールをロードするための 4 つのモジュールスロットがあります。

## 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

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 ペロシティーモード) 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、固定ペロシティーモードです) 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のキーボードビューは連動しており、コントローラーでキーボードモードにすると、ソフトウェアではキーボードビューが表示されます。

## パラメーターページ

パラメーターページは MASCHINE ウィ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 のモジュールとプロパティの各パラメーターを調節します。

## パターン

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

MASCHINE ウィ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

プラグインは外部 VST/AU 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。これらをモジュールスロットにモジュールとしてロードすることで音声を生成します。プラグインをモジュールスロットにロードすると、クイックブラウザにプラグインアイコンが表示されます (コントロールエリアの左部分です)。MASCHINE 内蔵インストゥルメントとエフェクトは内部モジュールと呼びます。

## 試聴

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。

## プロジェクト

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。

## プロパティー

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 のロードしているモジュールからは独立していますモジュールパラメーターと同様にソフトウェアではプロパティーパラメーターはコントロールエリアのパラメーターページに表示されます。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 のプロパティーとなります。

## 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

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。

## サンプルエディター

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

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

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、これらのシーンをを用いてソングを構築します。

## サウンド (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。各サウンドで 4 つのモジュールを使用することができます (音源、エフェクト、内蔵モジュール、プラグイン等)。

## ステップ

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

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。

## スウィング

スウィ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。

## ソロ

Mute と Solo を参照してください。



# 索引

アレンジメント [78]

アレンジャー [78] [119] [122]

定義 [129]

アレンジャータイムライン [122]

イベント

パターンエディタによる編集 [43]

定義 [131]

インサートエフェクト [131]

インプットモジュール [96]

エフェクト [60]

インサートエフェクト [131]

センドエフェクトのルーティング [94]

センドエフェクト定義 [135]

バイパス [66]

パラメーターの調節 [65]

ミュート [66]

ロード [60]

定義 [130]

オーディオエンジンボタン [120]

オーディション [29]

オートメーション [69]

ステップモードの録音 [74]

ソフトウェアで編集する [70]

削除 [69]

定義 [129]

録音 [69]

オートメーションの録音

ステップモード [74]

オートメーションレーン

オートメーションの編集 [70]

定義 [129]

オートロード [122]

サンプルの取り替え [26]

定義 [129]

カウントイン [42]

キーボードビュー [124]

定義 [132]

キーボードモード

オクターブ変更 [52]

パッドの演奏 [51]

基音 (Base Key) [52]

録音 [53]

クイックリファレンス [101]

クエリー [29]

クオンタイズ [38]

定義 [134]

グリッド [75]

グリッドボタン [75]

クリップ [78]

パターンを参照するクリップ [79]

定義 [130]

グループ

ロード [16]

定義 [131]

グループスロット [123]

グループビュー [124]

定義 [131]

グループプロパティ [131]

コネクトボタン [120]

コントローラー

CONTROL セクション [111]

GROUPS セクション [113]

MASTER セクション [113]

PADS セクション [115]  
TRANSPORT セクション [114]  
概要 [110]  
コントローラーモード [101]  
コントローラーモードのロック [101]  
コントローラーモードの固定 [101]  
コントロールエリア [119]  
    パラメーターの調節 [55]  
    定義 [130]  
コントロールモード  
    パッド [18]  
    定義 [130]  
サーチフィールド [122]  
サーチリザルト  
    更新 [29]  
サウンド  
    パラメーターの調節 [55]  
    ルーティング [94]  
    ロード [26]  
    定義 [135]  
サウンドエフェクト  
    作成 [94]  
サンプリング [98]  
    波形 [100]  
サンプリング音源 [99]  
サンプル  
    ロード [26]  
    試聴 [122]  
    定義 [134]  
サンプルエディター [100]  
    定義 [134]  
サンプルエディターボタン [99]  
シーケンサー [135]  
シーン [78]

リトリガー [88]  
切り替え [87]  
選択 (ソフトウェア) [81]  
選択 (ハードウェア) [80]  
長いループの再生 [86]  
定義 [134]  
シーンシンク [87] [122]  
シーンのリトリガー [88]  
シーンモード [83]  
スウィング  
    サウンド [91]  
    定義 [136]  
ズーム [38]  
ステップ  
    定義 [135]  
ステップグリッド [75] [125]  
    定義 [135]  
ステップシーケンサー [72]  
ステップモード [72]  
    定義 [136]  
ステップ前後ボタン [114]  
センドエフェクト  
    定義 [135]  
ソロ  
    定義 [132]  
ソロとミュート [21]  
タグエディター [122]  
ディスプレイエリア [119]  
テキストサーチ [122]  
トラブルシューティング [126]  
トランスポートコントロール [119]  
ノートスナップ [38]  
ノートのリピート  
    ノートリピート [22]

ノートリピート [22]

バスポイント [130]

パタヘーン

録音 [19]

パターン [133]

追加 [40]

編集 [43]

パターンエディタ

定義 [133]

パターンエディター [119]

イベントの編集 [43]

パターンレングス

調節 [41]

等倍 [36]

パッド [117]

キーボードモード [51]

コントロールモード [18]

シーンモード [83]

ステップモード [72]

ベロシティー [18]

パッドモード

定義 [133]

パラメーター

エフェクトの調節 [65]

サウンドの調節 [55]

パラメーターエリア [124]

パラメーターページ

定義 [133]

ファイルタイプセクター [121]

ファクトリーライブラリ

プリセット [16]

ブラウザ [16] [119]

MASSIVE プリセット [49]

エフェクトのロード [60]

グループのロード [16]

サウンドのロード [26]

サンプルのロード [26]

プラグインのロード [48]

プロジェクトのロード [24]

定義 [129]

ブラウザボタン [119]

プラグイン

パラメーター [55]

ロード [48]

定義 [133]

プラグインメニュー [119]

プロジェクト

ロード [24]

概要と構造 [105]

定義 [134]

プロパティー

調節 [91]

定義 [134]

プロパティーセクター [124]

ヘッダ

定義 [131]

ヘルプ [126]

ベロシティー

パッド [18]

ボリューム [120]

ボリューム調節

サウンド、グループ、全体の音量調節 [30]

マクロコントロール [132]

使用 [92]

マスター

定義 [132]

マスターボリュームスライダー [120]

ミュート

定義 [132]  
ミュートとソロ [21]  
メトロノーム  
  起動 [19]  
モードのロック [101]  
モードの固定 [101]  
モジュール  
  定義 [132]  
モジュールスロット  
  ロード [61]  
ライブ演奏 [86]  
リトリガー [122]  
ルーティング [94]  
ループレンジ [86]  
ロード  
  エフェクト [60]  
  グループ [16]  
  サウンド [26]  
  サンプル [26]  
  プラグイン [48]  
  プロジェクト [24]  
  モジュールスロットにロードする [62]  
音階があるサウンド  
  演奏 [48]  
開く  
  エフェクト [60]  
  グループ [16]  
  サウンド [26]  
  サンプル [26]  
  プラグイン [48]  
  プロジェクト [24]  
外部音源 [96]  
概要  
  ハードウェアコントローラー [110]

プロジェクトの構造 [105]  
基音  
  設定 [52]  
試聴 [29] [122]  
  サンプルの試聴 [26]  
  定義 [133]  
波形 [100]  
配色変更  
  グループ [47]  
  サウンド [32]  
  シーン [84]  
複製  
  パターンレングス [36]  
編集  
  サンプル [100]  
  パターン [43]  
保存 [22]  
録音  
  オートメーション [68]  
  キーボードモード [53]  
  サウンドスロット [98]  
  パターン [19]  
  
Aux  
  センドエフェクトの作成 [94]  
  
BROWSE ボタン [17] [112]

Clip エリア [123]  
CONTROL セクション [111]  
CONTROL ボタン [111]  
CPU メーター [120]

DISK ボタン [121]  
DUPLICATE ボタン [117]

ERASE ボタン [115]

FX [60]

GRID ボタン [114]  
GROUP タブ [123]  
GROUPS セクション [113]

Header [118]

MASSIVE  
    プラグインインストゥルメント [48]  
    プリセットのブラウズ [49]  
MASTER セクション [113]  
MASTER タブ [123]  
MUTE ボタン [117]

NAVIGATE ボタン [117]  
NI ロゴ [120]  
NOTE REPEAT ボタン [113]

PAD MODE ボタン [116]  
PADS セクション [115]  
Pattern slot [40]  
PATTERN ボタン [116]  
PLAY button [115]

REC ボタン [115]  
RECORD タブ [99]  
RESTART ボタン [114]  
RESULTS リスト [122]

SAMPLING ボタン [112]  
SCENE button [80]  
SCENE ボタン [116]  
SELECT ボタン [117]  
SHIFT ボタン [115]  
SOLO ボタン [117]  
SOUND タブ [123]  
STEP ボタン [112]  
SWING ノブ [113]

Tag フィルター [122]  
TEMPO ノブ [113]  
TRANSPORT セクション [111] [114]

---

VOLUME ノブ [113]  
VST/AU

プラグインインストールメントのロード [48]  
定義 [133]