

© MASCHINE

オペレーション マニュアル



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

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

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

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

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

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

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

著作・校正: 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

USA

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



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

目次

1	MASCHINE へようこそ	16
1.1	各資料紹介	16
1.2	MASCHINE 1.8 の各新規機能	18
1.3	マニュアルの注釈について	20
2	基本コンセプト	23
2.1	重要な名称とコンセプト	23
2.2	一般的な操作	25
2.2.1	表示内容の切り替え	25
2.2.2	ブラウザの最小化	26
2.2.3	アレンジャーの最小化	27
2.2.4	コントロールエリアの最小化	27
2.2.5	オートメーションレーンを隠す	28
2.2.6	パラメーターエリアのパラメーターページの操作	29
2.2.7	アンドゥーとリドゥー	30
2.2.8	モードの固定	31
2.2.9	複数以上のハードウェアコントローラーの使用	31
2.3	スタンドアローンとプラグインモード	32
2.3.1	スタンドアローンとプラグインモードの違い	32
2.3.2	プラグインモードでインスタンスを切り替える	33
2.3.3	異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする	33
2.3.4	プラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する。	34
2.4	環境設定 (Preferences)	34

2.4.1	Preferences – General ページ	35
2.4.2	Preferences – Defaults ページ	37
2.4.3	Preferences – User Paths ページ	39
2.4.4	Preferences – Libraries ページ	41
2.4.5	Preferences – Plug-ins ページ	43
2.4.6	Preferences – Hardware ページ	47
2.4.7	Preferences – Colors ページ	49
2.5	オーディオと MIDI の設定	50
2.5.1	Audio Page	51
2.5.2	Routing ページ	52
2.5.3	MIDI ページ	54
2.6	外部 MIDI 機器の接続	55
2.6.1	Sync to External MIDI Clock	55
2.6.2	Send MIDI Clock	56
3	ブラウザ	58
3.1	ブラウザ各部	59
3.1.1	DISK ボタン	60
3.1.2	ファイルタイプセレクター(File Type Selector)	61
3.1.3	タグフィルター(Tag Filter)	61
3.1.4	Search Field.....	62
3.1.5	RESULTS リスト	63
3.1.6	オーディションコントロール	64
3.1.7	パターンとともにグループをロードする	65

3.2	不明なサンプルの位置特定	66
3.3	自身のファイル のインポート	68
3.4	ファイルにタグをつける	70
3.5	クイックブラウズ	71
3.6	ハードウェア上のブラウザ	72
3.6.1	ライブラリのブラウズ	72
3.6.2	追加機能	74
4	サウンドの活用	76
4.1	サウンドの基本	76
4.1.1	各モジュール	77
4.1.2	モジュールスロット 1: サウンドの基本性質を決める	79
4.1.3	モジュールのロード	79
4.1.4	モジュールパラメーターの調節	82
4.1.5	モジュールスロットのバイパス	83
4.1.6	モジュールの移動	83
4.1.7	モジュールプリセットの保存	86
4.1.8	モジュールプリセットのロード	89
4.2	サンプラーモジュール	91
4.2.1	ページ 1: Voice Settings、Engine	92
4.2.2	ページ 2: Pitch/Gate、Amplitude Envelope	93
4.2.3	ページ 3: FX と Filter	96
4.2.4	ページ 4: Modulation Envelope、Destination	97
4.2.5	ページ 5: LFO、Destination	99

4.2.6	ページ 6: Velocity Destination、Modwheel Destination	100
4.3	VST/AU プラグインの使用	101
4.3.1	プラグインのロード	102
4.3.2	プラグインウィンドウの表示、非表示	105
4.3.3	プラグインパラメーターのアサイン	106
4.3.4	VST/AU プラグインプリセットの使用	112
4.4	サウンドプロパティ	113
4.4.1	プロパティセットの選択	113
4.4.2	プロパティの調整	114
4.4.3	Sound – Groove Properties (GRV)	115
4.4.4	Sound – Output Properties (OUT)	117
4.5	サウンドの管理	119
4.5.1	サウンドスロットの名称変更	119
4.5.2	サウンドの配色の変更	120
4.5.3	サウンドの保存	121
4.5.4	Sounds のコピーとペースト	122
4.5.5	サウンドスロットの移動	124
4.5.6	サウンドスロットのリセット	124
4.6	ミュートとソロ	125
4.6.1	ハードウェアでのミュートとソロ	126
4.6.2	ソフトウェアでのミュートとソロ	127
4.7	全ノートのチョーク	129
4.8	REX ファイルのロード	130

4.9	サウンドと MIDI の活用	130
4.9.1	Sound MIDI Batch Setup	131
4.9.2	Sound MIDI Settings	134
4.9.3	サウンドからの MIDI アウトプット	136
5	グループの活用	139
5.1	グループプロパティ	139
5.1.1	グループ - ソースプロパティ (SRC)	139
5.1.2	グループ - グループプロパティ (GRV)	140
5.1.3	グループ - Macro Properties (MCR) と Macro Controls	141
5.1.4	グループ - Output Properties (OUT)	148
5.2	グループの管理	150
5.2.1	グループスロットの名称変更	150
5.2.2	グループの配色の変更	151
5.2.3	グループの保存	152
5.2.4	サンプルとともにグループを保存する。	153
5.2.5	グループのコピーとペースト	155
5.2.6	グループスロットの移動	156
5.2.7	グループスロットのリセット	157
5.3	MPC プログラムをグループにインポートする	158
5.3.1	MPC プログラム用サポートパラメーター	158
5.3.2	MPC プログラムファイルのインポート	159
6	パターン編集 (コントローラー)	162
6.1	パターンの作成	162

6.1.1	パターンモード	162
6.1.2	パッドモード	164
6.1.3	Pad Link	167
6.1.4	パッドの録音	168
6.1.5	メトロノームとカウントインの使用	169
6.1.6	ステップシーケンサーの使用	169
6.1.7	ノートリピートの使用	171
6.1.8	キーボードモードの使用	171
6.1.9	オートメーションの録音	172
6.1.10	ステップシーケンサーでオートメーションを録音する	174
6.1.11	ステップグリッド、パターンレンジス、クオンタイズ	174
6.2	パターンの編集	176
6.2.1	選択、クイックセレクト、クイックエディットイベント/ノート	177
6.2.2	イベント/ノートの削除	183
6.2.3	イベントノートのコピーとペースト	184
6.2.4	Nudge(ナッジ)	184
6.2.5	イベント/ノートのトランスポート	185
6.2.6	Compare / Split	185
7	ソフトウェアでのパターン編集 (ソフトウェア)	186
7.1	パターンエディター	186
7.1.1	パターンエディター概要	186
7.1.2	パターンとパターンバンクの選択	187
7.1.3	ステップグリッドとクオンタイズ	189

7.1.4	パターンの長さの設定	190
7.1.5	ステップグリッドのマウス操作	192
7.1.6	ズームツール	193
7.1.7	Compare / Split	194
7.1.8	キーボードビューの使用	194
7.1.9	オートメーションの録音と編集	195
7.1.10	Pad Link	198
7.2	パターンの管理	202
7.2.1	パターンの名称設定	202
7.2.2	パターンの配色の変更	203
7.2.3	パターンの保存	204
7.2.4	パターンのコピーとペースト	205
7.2.5	パターンスロットの移動	206
7.2.6	パターンスロットのリセット	206
7.2.7	ドラッグアンドドロップを使用したパターンからのオーディオレンダリ ング	207
7.2.8	ドラッグアンドドロップを使用したパターンからの MIDI レンダリング	209
8	エフェクトリファレンス	211
8.1	Dynamics	211
8.1.1	コンプレッサー	211
8.1.2	Gate	213
8.1.3	Transient Master	214
8.1.4	リミッター	214

8.1.5	Maximizer	215
8.2	フィルターエフェクト	216
8.2.1	EQ	216
8.2.2	Filter	218
8.3	モジュレーションエフェクト	220
8.3.1	Chorus	220
8.3.2	Flanger	221
8.3.3	FM	222
8.3.4	Freq Shifter	223
8.3.5	Phaser	224
8.4	空間的エフェクト	226
8.4.1	Ice	226
8.4.2	Metaverb	227
8.4.3	Reflex	228
8.4.4	Reverb	229
8.5	ディレイ	230
8.5.1	Beat Delay	230
8.5.2	Grain Delay	232
8.5.3	Grain Stretch	234
8.5.4	Resochord	235
8.6	ディストーションエフェクト	237
8.6.1	Distortion	237
8.6.2	Lofi	238

8.6.3	Saturator	239
9	エフェクトの使用	244
9.1	Sound、Group、Master にエフェクトを適用する	245
9.2	エフェクトのバイパス	249
9.3	エフェクトを外部機器に適用する	251
9.4	センドエフェクトの作成	255
9.4.1	サウンドをセンドエフェクトとして設定する	255
9.4.2	センドエフェクトに音声をルーティングする	258
9.4.3	センドエフェクト-備考	260
9.5	マルチエフェクトの作成	261
10	シーンを使用したソングの作成	264
10.1	シーンの選択	265
10.2	クリップの作成と削除	266
10.3	シーンの操作	268
10.3.1	シーンスロットの名称変更	268
10.3.2	シーン配色の変更	268
10.3.3	シーンスロットの移動	269
10.3.4	シーンスロットの複製、クリア、削除	270
10.3.5	シーンのカット、コピー、ペースト	271
10.4	シーンの演奏	272
10.4.1	シーンポジションマーカー(Scene Position Marker)	272
10.4.2	ループレンジの選択	272
10.4.3	他のシーンに移行する	274

10.5	MIDI を介したシーンのトリガー	276
11	サンプリングとサンプルマッピング	278
11.1	ハードウェアからサンプルをコントロールする	278
11.1.1	サンプルの録音 (ハードウェア)	278
11.1.2	サンプルの編集 (ハードウェア)	280
11.1.3	サンプルのスライス (ハードウェア)	286
11.1.4	サンプルのマッピング (ハードウェア)	289
11.2	ソフトウェアからサンプルをコントロールする	292
11.2.1	サンプルの録音 (ソフトウェア)	292
11.2.2	サンプルの編集 (ソフトウェア)	295
11.2.3	サンプルのスライス (ソフトウェア)	302
11.2.4	サンプルのマッピング(ソフトウェア)	308
12	Master	314
12.1	マスタープロパティ	314
12.1.1	Master – Mix プロパティ (MIX)	315
12.1.2	Master – Groove プロパティ (GRV)	316
12.1.3	Master – Output プロパティ (OUT)	317
12.2	オーディオのエクスポート	318
12.2.1	Export Audio	319
12.2.2	サンプルとともにプロジェクトを保存する。	321
13	トラブルシューティング-ヘルプ	324
13.1	トラブルシューティング	324
13.1.1	MASCHINE ソフトウェアが起動しない	324

13.1.2	レイテンシーの問題	324
13.1.3	MASCHINE ソフトウェアがクラッシュする	325
13.1.4	アップデート	325
13.2	ヘルプ	325
13.2.1	ナレッジ・ベース (Knowledge Base)	325
13.2.2	テクニカルサポート	326
13.2.3	レジストレーションサポート	326
13.2.4	ユーザーフォーラム	326
14	付録：ライブ演奏時のヒント	327
14.1	準備	327
14.1.1	ハードウェアに集中する	327
14.1.2	ハードウェアのパッドをカスタマイズする	327
14.1.3	演奏する前に CPU パワーを確認する	327
14.1.4	Groups、Patterns、Sounds、Scenes の名称と配色	327
14.1.5	マスターでリミッターを使用する	328
14.1.6	他の機器と接続し、MIDI クロックで同期させる	328
14.1.7	即興演奏	328
14.2	基本テクニック	328
14.2.1	ミュートとソロの使用	328
14.2.2	シーンモードとシーンシンクの使用	329
14.2.3	ステップシーケンサーでドラムパターンのバリエーションを作成する。	329
14.2.4	ノートリピートの使用	329

14.2.5	マルチエフェクトグループのカスタマイズと、それらのオートメーショ ン	329
14.3	特殊なトリック	330
14.3.1	異なる長さのパターンのバリエーションを作成する	330
14.3.2	ループを使用したサンプル間の循環	330
14.3.3	長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する	330
15	用語解説	331
	索引	341

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、慣れ親しんだクラシックグループボックスの機能を、コンピューターのシステムにより斬新に発展した形で扱うことが可能なグループプロダクションスタジオです。MASCHINE はライブ、またはスタジオでの使用において十分な能力を発揮する理想的な機材です。楽器として実際に手を使って使用する MASCHINE ハードウェアコントローラーには、洗練された MASCHINE ソフトウェアの編集機能を搭載しています。

コンピュータを用いてビートを作る過程は、アイディアの直感性を失いがちですが、MASCHINE ハードウェアコントローラーでビート作成の楽しさと直感性をとり戻すことが可能です。パッドまたは Note Repeat 機能によるジャム演奏も可能です。または従来のドラムマシンのようにステップシーケンサーを用いてビートを組み立てることも可能です。

パターンはより直感的に作成、再編成が可能でその結果、よりよいパターンのアイディアが生まれることでしよう。曲を止めることなく、曲の様々なパターンバージョンを試すことが可能です。

本製品は VST、Audio Units または RTAS を使用できるシーケンサー内での使用が可能なので、この製品を殆ど全てのソフトウェアで 사용할 ことが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。音声 をサンプリングして、自在にループをスライス、再構成することが可能です。

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、6 ギガバイトのサンプリングライブラリを備えており、また洗練された使用が可能なタグ機能付きブラウザを装備、使用するサウンドを即座に検索することが可能です。

更に、MASCHINE には内蔵エフェクトや、その他のサウンドエディット機能による多くの編集オプションを含んでいます。外部 MIDI ハードウェアや第三者製のソフトを MASCHINE ハードウェアコントローラーで操作することも可能で、パッドやエンコーダ、ボタンの機能を、コントローラーエディター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。この製品を思う存分楽しんでいただけることを願います。それでは早速はじめましょう！

— Native Instruments MASCHINE チームより。

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** ガイドとオンラインチュートリアルビデオ
3. **MASCHINE マニュアル** (この資料です)



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。全資料はハードディスク内の 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に紹介します。

初めに—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 プロジェクトに関しての解説、MASCHINE ハードウェアコントローラーを用いた各オプションの使用方法、そして多数のキーボードショートカットを紹介しています。

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 [↑ 13, **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 MASCHINE 1.8 の各新規機能

ここでは向上した MASCHINE 1.8 ソフトウェアとハードウェアに関して簡単に紹介します。

各新機能

- **MASCHINE MK2 と MASCHINE MIKRO MK2 サポート:** MASCHINE 1.8 は RGB LED を搭載した MASCHINE MK2 および MASCHINE MIKRO MK2 ハードウェアコントローラーに対応しています。
- **カラーサポート:** このバージョンでは Sounds、Groups、Patterns、Scenes でそれぞれ任意の色を配色することが可能です。セクション [↑ 4.5.2, サウンドの配色の変更](#)、[↑ 5.2.2, グループの配色の変更](#)、[↑ 7.2.2, パターンの配色の変更](#)、[↑ 10.3.2, シーン配色の変更](#) を参照してください。
- **オフラインタイムストレッチング / ピッチシフティング:** 新規ストレッチ機能によって各サンプルをタイムストレッチ、ピッチシフト処理することが可能となりました。詳細は [↑ 11.1.2, サンプルの編集 \(ハードウェア\)](#) と [↑ 11.2.2, サンプルの編集 \(ソフトウェア\)](#) を参照してください。
- **テープとチューブサチュレーション:** サチュレーターモジュールにテープ/チューブサチュレーションモードを追加しました。詳細は [↑ 8.6.3, Saturator](#) を確認してください。

- **トランジェントマスターエフェクト:** モジュールセクションに Native Instruments 社の TRANSIENT MASTER をベースにした新規トランジェントマスターエフェクトを追加しました。セクション [↑ 8.1.3, Transient Master](#) を参照してください。
- **プレイヘッドインジケータ:** サンプルエディターとサンプリングモードのコントローラーに新プレイヘッドインジケータを搭載し、サンプルの現在の再生位置を表示するようになりました。詳細は [↑ 10.5, MIDI を介したシーンのトリガー](#) 章で確認してください。
- **向上した不明なサンプル検索機能:** 不明なサンプルの新規パスを指定することで、Missing Samples 機能は他の不明なサンプルを探す際にもこの新規パスを自動的に使用します。セクション [↑ 3.2, 不明なサンプルの位置特定](#) を参照してください。
- **サンプルを含んだグループの保存:** グループをそのグループで使用している全サンプルとともに保存することができるようになりました。これでそのグループを他のユーザー、または他のコンピュータで使用する事が容易になります。セクション [↑ 5.2.4, サンプルとともにグループを保存する](#) を参照してください。
- **複数のコントローラーの選択:** 異なる種類の MASCHINE コントローラーを複数使用して複数の MASCHINE ソフトウェアを同時に操作することが可能となり、各ソフトウェアで使用するコントローラーを選択することができるようになりました。詳細は [↑ 2.2.9, 複数以上のハードウェアコントローラーの使用](#) と [↑ 2.3.3, 異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする](#) を参照してください。

ハードウェアの新機能とワークフローの向上

- **拡張したセレクトモード:** コントローラーの Select イベントレンジをイベントインデックスの代わりにタイミングで選択できるようになり、各イベントの選択やイベント位置、長さ、ピッチ、ベロシティの変更を選択したイベントに対してすばやく行えるようになりました。更に Select モードを固定することも可能となりました。セクション [↑ 6.2.1, 選択、クイックセレクト、クイックエディットイベント/ノート](#) を参照してください。
- **ホストトランスポートコントロール:** MASCHINE をホストシーケンサー上でプラグインとして起動している場合、コントローラーのコントロール部の役割を分担することで、コントローラーのトランスポート部を使用して MIDI によるシーケンサーの操作を行いつつ、コントローラーの他の部分を MASCHINE プラグインに対して使用することが可能となりました。セクション [↑ 2.3.4, プラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する](#) を参照してください。
- **クイックセレクトイベント:** 新規ショートカット **SHIFT + SELECT** + パッドでそのパッド（各パッドモードにより選択対象となるイベントが異なります）に関連する全パッドを選択することが可能となりました。セクション [↑ 6.2.1, 選択、クイックセレクト、クイックエディットイベント/ノート](#) を参照してください。

- **クイックイレースイベント**: 新規ショートカット **ERASE + SELECT** + パッドでそのパッド (各パッドモードにより選択対象となるイベントが異なります) に関連する全パッドを削除することが可能となりました。セクション [↑ 6.2.2, イベント/ノートの削除](#) を参照してください。
- **Auto Write** モードを固定することも可能となりました。セクション [↑ 6.1.9, オートメーションの録音](#) を参照してください。
- 新規 **Choke All Notes** 機能: ショートカット **SHIFT + MUTE** で演奏している全ノートをチョーク、すなわち MASCHINE のオーディオエンジンを停止することなく、音声を停止することができます。セクション [↑ 4.7, 全ノートのチョーク](#) を参照してください。
- ブラウザの**試聴機能**をコントローラーでも使用できるようになりました。セクション [↑ 3.6.2, 追加機能](#) を参照してください。
- コントローラーの **MASTER セクション** のコントロールエンコーダーと **VOLUME**、**SWING**、**TEMPO** ボタンも向上しています。 詳細は [↑ 12.1.2, Master – Groove プロパティ \(GRV\)](#) と [↑ 12.1.3, Master – Output プロパティ \(OUT\)](#) を参照してください。

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、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open…*、*Save as…* 等) 及び、ハードディスク、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が、
- 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が、
- 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 基本コンセプト

この章では MASCHINE の主な機能と基本構成、各部の関係について解説します。また、オーディオインターフェイスの設定方法と MIDI 機器の接続方法についても解説します。



この章を読む前にまず MASCHINE Getting Started ガイドを呼んでおくことを推奨します。

2.1 重要な名称とコンセプト

まず重要な名称とコンセプトのリストに目を通してください。

ブラウザ

ブラウザは MASCHINE プロジェクト(プロジェクト、グループ、サウンド、サンプル、パターン、インストゥルメント FX プリセット)の各部にアクセスする最末端部です。各部に簡潔にアクセスする為に保存と「タグ付け」を行うことが可能です。MASCHINE のファクトリライブラリはすでに完全にタグ化されており、自身のサンプ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。ブラウザの詳細については [↑3, ブラウザ](#) 章を参照してください。

プロジェクト

プロジェクトには曲が必要な全データを含んでおり、その内容は最大 8 グループまで収納可能なパターン群と、64 シーンと全設定内容、オートメーション、エフェクト、ルーティング、サウンドとサンプルとなっています。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。MASCHINE Getting Started Guide を参照して MASCHINE プロジェクトの構造を確認してください。

サウンド

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。サウンドでは最大 4 つのモジュールを搭載可能で、Sampler、VST/AU プラグインインストゥルメント、エフェクト、内蔵 MASCHINE エフェクト、または Input、MIDI Out の各モジュールを使用します。選択しているグループの各サウンドは MASCHINE ハードウェアコントローラー上の 16 のパッドの一つにマッピングされ、これらのパッドを叩くことでサウンドを演奏することが可能です。詳細に関しては [↑4, サウンドの活用](#) 章を確認してください。

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 4 つのインサート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。各グループでは 4 つのパターンバンクにより最大 64 のパターンを使用することが可能です。詳細に関しては [↑ 5, グループの活用](#) 章を参照してください。

マスター

ここで各 Groups と Sounds の音声が一つにまとまります。Master でも 4 つのインサートエフェクトを使用可能で、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。Master に関する詳細は [↑ 12, Master](#) 章を参照してください。

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。Patterns の詳細は [↑ 5.3.2, MPC プログラムファイルのインポート](#) 章と [↑ 7, ソフトウェアでのパターン編集 \(ソフトウェア\)](#) 章で確認してください。

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。

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。

モジュール

MASCHINE では MASCHINE プロジェクト内の各 Sound、Group、Master にそれぞれ 4 つのモジュールスロットを設けています。MASCHINE モジュールの内容は MASCHINE Sampler、VST/AU プラグインインストゥルメントまたはエフェクト、MASCHINE 内蔵エフェクト、インプットモジュール、または MIDI Out モジュールとなります。

エフェクト

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。各グループ、サウンド、マスターのそれぞれに、インサートエフェクトとして 4 つのエフェクトを同時に使用することが可能です。ルーティングシステム (Routing System) でセンドエフェクトとマルチエフェクトを作成することも可能です。↑ 4, [サウンドの活用](#)章を参照してください。

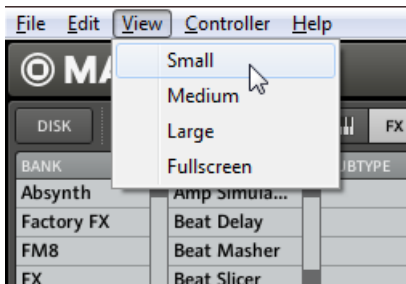


詳細については本マニュアルの最後、セクション ↑ 15, [用語解説](#)を参照してください。

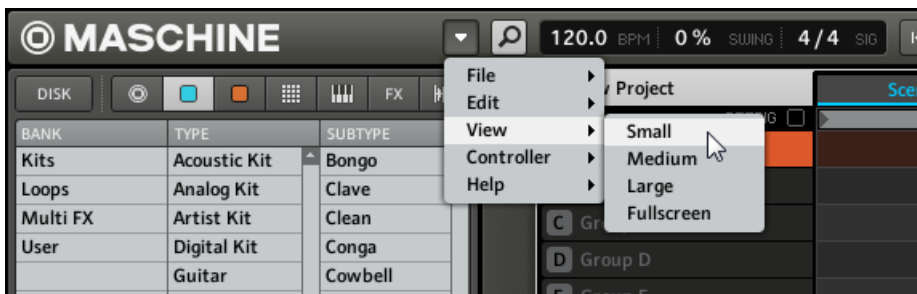
2.2 一般的な操作

2.2.1 表示内容の切り替え

メインメニューとプラグインメニュー (Main Menu と Plug-in Menu) から、4 種ある MASCHINE のソフトウェア GUI 表示画面の一つを選択します。



アプリケーションメニューバーの View メニューです (図は Windows のものです)。



プラグインメニューの View サブメニューです。



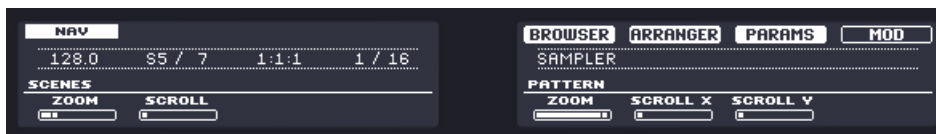
フルスクリーンビューはコンピュータのキーボードの「F5」キーを押すことでも表示することが可能です。

2.2.2 ブラウザの最小化

ハードウェア

- ▶ ナビゲート **NAVIGATE** ボタンを押したまま、ボタン 5 を押すことでブラウザを最小化します。

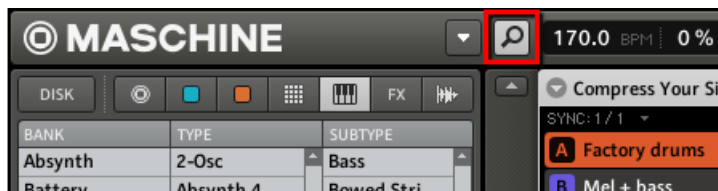
再度表示するには、ボタン 5 をもう一度押します。



MASCHINE コントローラーでナビゲートモード画面を表示しています。ボタン 5 を押してブラウザを表示/非表示します。

ソフトウェア

- ▶ ヘッダのブラウザボタン (虫眼鏡シンボル) をクリックしてブラウザを表示、または最小化した状態にします。



ヘッダのブラウザボタン (Browser Button) です。



[F10] ファンクションキーを使用して、コンピューターのキーボードからブラウザを表示/非表示することができます。

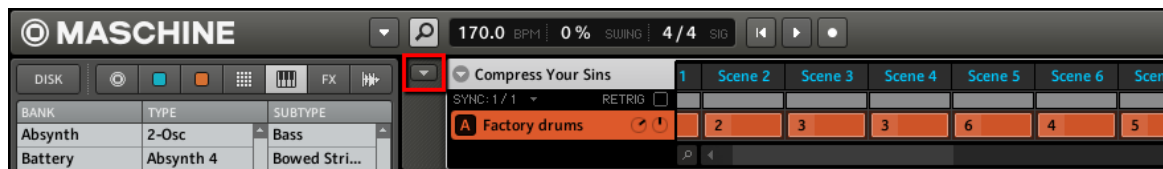
2.2.3 アレンジャーの最小化

ハードウェア

NAVIGATE + ボタン 6 を押すと現在選択しているグループスロットへとアレンジャーを最小化し、もう一度を押すと、全てのグループスロットを表示します。

ソフトウェア

- ▶ アレンジャーの左にある最小化ボタン (矢印) を押すと、現在選択しているグループスロットへとアレンジャーを最小化し、もう一度押すと、全てのグループスロットを表示します。



これはグループスロットでアレンジャーを最小化した状態です。



[F10] ファンクションキーを使用して、コンピューターのキーボードからアレンジャーを表示/非表示することができます。

2.2.4 コントロールエリアの最小化

ハードウェア

- ▶ **NAVIGATE** + ボタン 7 を押して **MASTER**、**GROUP**、**SOUND** タブやモジュールスロットがある列に向かってコントロールエリアを最小化します。

ソフトウェア

- ▶ コントロールエリアの左の最小化ボタン (矢印) をクリックして最小化/最大化します。



コントロールエリアを最大化した状態です。



[F11] ファンクションキーを使用して、コンピューターのキーボードからコントロールエリアを表示/非表示することができます。

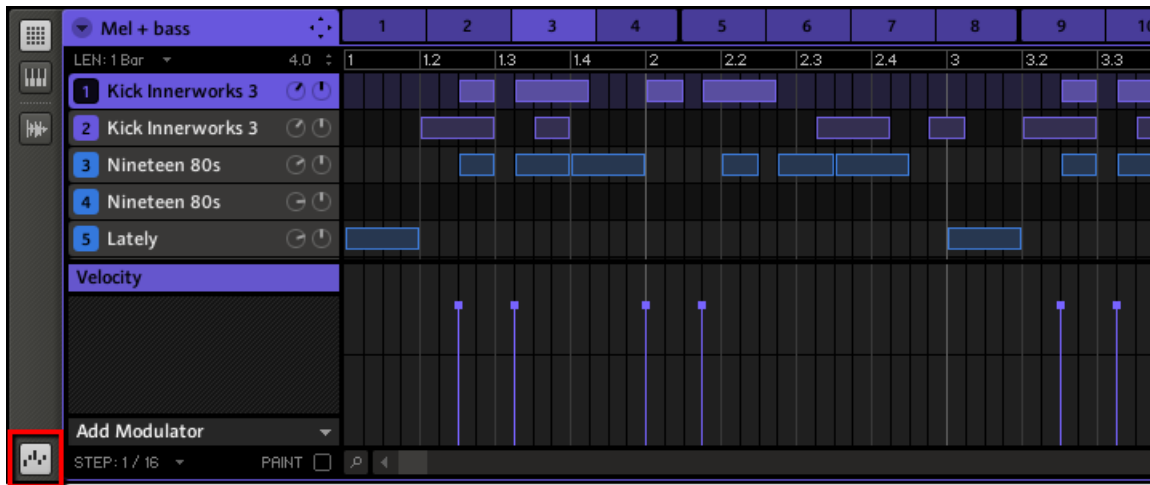
2.2.5 オートメーションレーンを隠す

ハードウェア

- ▶ **NAVIGATE** + ボタン 8 で、オートメーションレーンの表示を切り替えます。

ソフトウェア

- ▶ パターンエディターの左下オートメーションボタンをクリックして表示を切り替えます。



オートメーションレーンボタン



[F12] ファンクションキーを使用して、コンピューターのキーボードからオートメーションレーンを表示/非表示することができます。

2.2.6 パラメーターエリアのパラメーターページの操作

場合によっては選択してモジュールまたはプロパティのパラメーターをコントローラーやソフトウェアのパラメーターエリアで一度に表示しきれない場合があります。例えばグループやサウンドのやサンプラーモジュールのアウトプットプロパティ (コントローラーの **OUT** タブ、ソフトウェアの **OUT** ボタン)用のパラメーターがそうなります。そういった場合各パラメーターは、ハードウェアとソフトウェアそれぞれで簡単に閲覧出来る各**パラメーターページ**に割り当てられます。

ハードウェア

MASCHINE ハードウェアコントローラー上ではページボタン (Page Buttons) を使用してパラメーターページを閲覧、編集します。ページが 1 ページ以上ある場合は、右ディスプレイの右側にこのように表示されます。

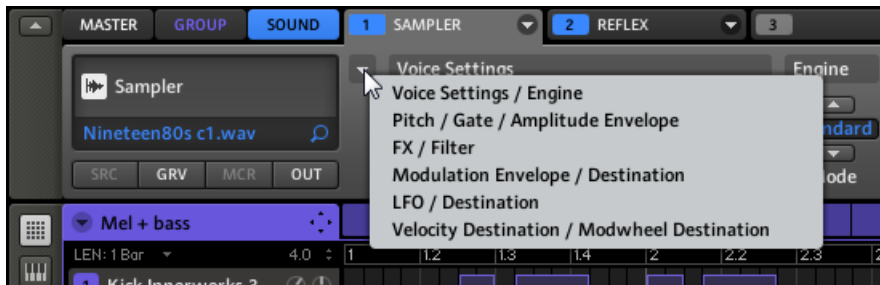


画面でグループのアウトプットプロパティ(OUT タブ)のページ 1 を表示しています。

更に現在のページの左右に他のページがある場合は、MASCHINE ハードウェアコントローラー上の対応するページボタンが薄く点灯します。

ソフトウェア

ソフトウェアではパラメーターエリアの左上隅のページメニューをクリックしてページを移動します。



パラメーターエリアのページメニューでサンプラーモジュールの最初のパラメーターページです。

2.2.7 アンドゥーとリドゥー

アンドゥーとリドゥー(Undo/Redo)は編集内容をキャンセルしたり、編集内容を比べる場合に便利です。プロジェクトをロード、作成してからのだどの作業においてこの機能を使用することが出来ます。



プロジェクトを保存した後は、保存前の状態へとアンドゥー、リドゥーすることは出来ません。

ハードウェア

- ▶ MASCHINE ハードウェアコントローラーではアンドゥーは **SHIFT + パッド 1** を押すことで実行します。 リドゥーは **SHIFT + パッド 2** を押すことで実行します。

ソフトウェア

ソフトウェアではコンピューターのキーボード上で通常のアンドゥー、リドゥーショートカットキーを押します。アンドゥーは [Ctrl]+[Z] ([Cmd]+[Z]、Mac OS X) です。リドゥーは [Ctrl]+[Y] ([Cmd]+[Y]、Mac OS X) です。Edit メニューで *Undo* と *Redo* を選択して同様の作業を実行することも可能です。

2.2.8 モードの固定

コントローラーの各 Mode ボタン (SCENE、PATTERN 等) + 左ディスプレイ上部のボタン 1 を押すことで各モードを固定することができます。

このモードを選択するとモード用画面が固定されます。一時的な表示画面に戻すにはモードボタン + ボタン 1 をもう一度押します。これでモードボタンを押している間だけこの画面が表示されます。

以下はコントローラーでボタン 1 を同時に押すことでモードを固定できる全ボタンのリストです。

- パッドの左列上にある全ボタン (SCENE、PATTERN、…、SOLO、MUTE)。
- GRID ボタン
- NOTE REPEAT ボタン
- AUTO WRITE ボタン: ボタン 1 を使用する代わりに SHIFT + AUTO WRITE を押して AUTO WRITE ボタンを固定します。

2.2.9 複数以上のハードウェアコントローラーの使用

コンピューターの各種 MASCHINE コントローラー (MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, MASCHINE, and MASCHINE MIKRO) を接続している場合でも、MASCHINE ソフトウェアを操作可能なコントローラーは 1 台のみとなります。



コンピューター上で複数の MASCHINE ソフトウェアインスタンスを起動している場合、各インスタンスを各コントローラーで制御することが可能です。 [↑ 2.3.3, 異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする](#) を参照してください。



MASCHINE ソフトウェアに接続していないコントローラーを MIDI モードで (MIDI コントローラーとして) 他のコントローラーと同時に使用することができます。MIDI モードに関して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。

MASCHINE ソフトウェアを制御するために使用するコントローラーを選択することができます。選択はコントローラー、またはソフトウェアからの両方で行うことができます。

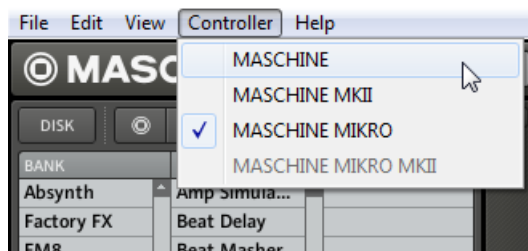
ハードウェア

MASCHINE ソフトウェア用に使用するコントローラーを選ぶ方法は以下です。

- MASCHINE (MK2) コントローラー: **SHIFT + STEP** を押し、ノブ 5 を回して任意のインスタンスを選択し、ボタン 8 を押してロードします。
- MASCHINE MIKRO (MK2) コントローラー: **SHIFT + F2** を押し、コントロールエンコーダーを回して任意のインスタンスを選択し、コントロールエンコーダーを押してロードします。

ソフトウェア

Controller メニュー (アプリケーションメニューバー、またはプラグインメニュー) から任意のコントローラーを選択することも可能です。



Controller メニューをクリックして使用するコントローラーを選択します (図は Windows のものです)。

2.3 スタンドアローンとプラグインモード

MASCHINE ソフトウェアをスタンドアローン、または使用している DAW 上でプラグインとして使用することも可能です。MASCHINE ソフトウェアは VST、Audio Unit、RTAS プラグインの形式に対応しています。プラグインの互換性に関する詳細とホスト上でのプラグインの取り扱いに関する詳細は、ホストソフトウェアのマニュアルを参照してください。MASCHINE ソフトウェアのインストールの後にプラグインをインストールしなかった場合は、印刷されたセットアップガイド、または PDF バージョンのこの資料を MASCHINE ソフトウェアインストールフォルダの資料 (documentation) フォルダから表示してください。

2.3.1 スタンドアローンとプラグインモードの違い

MASCHINE をスタンドアローンモードで使用すると、オーディオ、MIDI インターフェイスと直接信号のやり取りを行います。オーディオインターフェイスで使用する物理オーディオ/MIDI ポートを選択することができ、サンプルレートなどの必要不可欠な設定を行います。これらの設定は Audio and MIDI Settings ウィンドウ ([↑ 2.5, オーディオと MIDI の設定参照](#)) で行います。

MASCHINE をホストアプリケーション(Cubase や Pro Tools 等) 上でプラグインとして使用する場合オーディオ、MIDI インターフェイスとのやり取りはホストを介され、MASCHINE プラグインはホストのみとやり取りを行います。オーディオと MIDI の設定に関してはホストの資料を参照してください。

ホストアプリケーションでプラグインバージョンの MASCHINE を使用している場合、複数の MASCHINE を使用することが可能です。使用しているコンピューターの CPU の許容能力に合わせて際限なく MASCHINE を起動させることが可能です。スタンドアローンバージョンとは違い、常にホストに同期します。プラグインモードではホストから MIDI プログラムチェンジメッセージを送信して MASCHINE のシーンの変更、またはマクロコントロールを使用したオートメーションを録音することも可能です。詳細は [↑ 10.5, MIDI を介したシーンのトリガー](#) 章と [↑ 5.1.3, グループ - Macro Properties \(MCR\) と Macro Controls](#) 章を参照してください。

2.3.2 プラグインモードでインスタンスを切り替える

複数の MASCHINE ソフトウェアインスタンスを起動している場合、ハードウェアコントローラーで制御するインスタンスをどれかに絞る必要があります。インスタンスの選択はコントローラー、またはソフトウェアからの両方で行うことができます。

ハードウェア

プラグインモードでプラグインから別のプラグインに切り替える場合は、**SHIFT + STEP** を押し、ノブ 5 で任意のプラグインを選択し、ボタン 8 を押してロードします。

ソフトウェア



コネクトボタンをクリックしてインスタンスとコントローラーを接続します。

MASCHINE ヘッドのコントローラーボタンをクリックしてプラグインからコントローラーを選択することが可能です。

2.3.3 異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする

複数の異なる MASCHINE コントローラー(MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2、MASCHINE、MASCHINE MIKRO) を同時に異なる MASCHINE ソフトウェア (スタンドアローンモードでは一つのインスタンスのみを使用できます) インスタンスに対して使用することができます。設定方法は以下です。

- 一度に接続可能な MASCHINE コントローラーは一つのインスタンスに対して一台となります。各コントローラーでどのインスタンスを使うか設定する方法は [↑2.2.9, 複数以上のハードウェアコントローラーの使用](#) で解説しています。
- MASCHINE ソフトウェアの新規インスタンスを起動すると、以下の原則を元に MASCHINE コントローラーの一台に接続されます。
 - ルール 1: MK2 コントローラー (MASCHINE MK2 と MASCHINE MIKRO MK2) がレガシータイプのコントローラーよりも優先的に選択されます (MASCHINE と MASCHINE MIKRO)。
 - ルール 2: MASCHINE コントローラー (レガシーと MK2) は MASCHINE MIKRO コントローラー (レガシーと MK2) よりも優先的に接続されます。
 - ルール 1の方がルール 2 よりも優先されます。

2.3.4 プラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する。

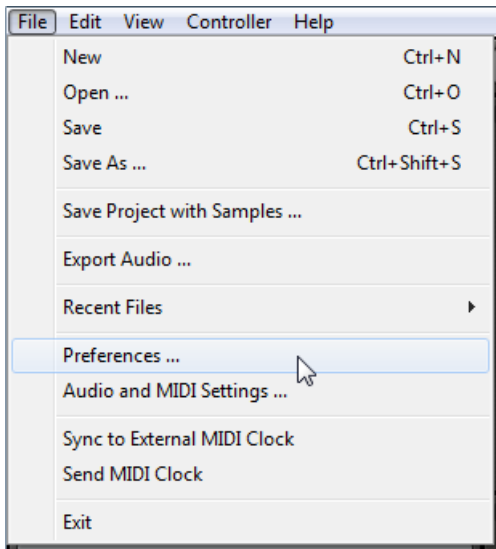
MASCHINE をホスト内でプラグインモードで使用する際、Host Transport Control 機能でコントローラーによる制御先を分けることができます。

- **TRANSPORT セクション**の **PLAY**、**RESTART**、Step Backwards、Step Forwards、**ERASE** ボタンでホストアプリケーションを MIDI を介してコントロールすることが可能です。
- その他のコントロール部は MASCHINE プラグインインスタンスをコントロールします。

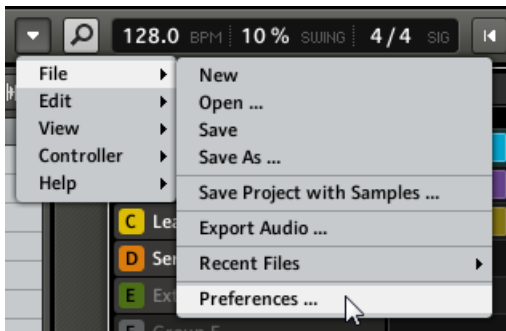
Host Transport Control 機能の起動は Controller Editor で行います。詳細はコントローラーエディターマニュアルを参照してください。

2.4 環境設定 (Preferences)

環境設定 (Preferences)はアプリケーションメニューバーの **Maschine** メニュー (Mac OS X) または **File** メニュー (Windows) にあり、プラグインメニューでは **File** サブメニューにあります。



アプリケーションメニューバーの File メニューにある Preferences... です (図は Windows のものです)。



プラグインメニューの Preferences... です。

2.4.1 Preferences – General ページ

General ページにはいくつかのグローバル設定項目があります。**General** ページを表示するには左の **General** タブをクリックします。



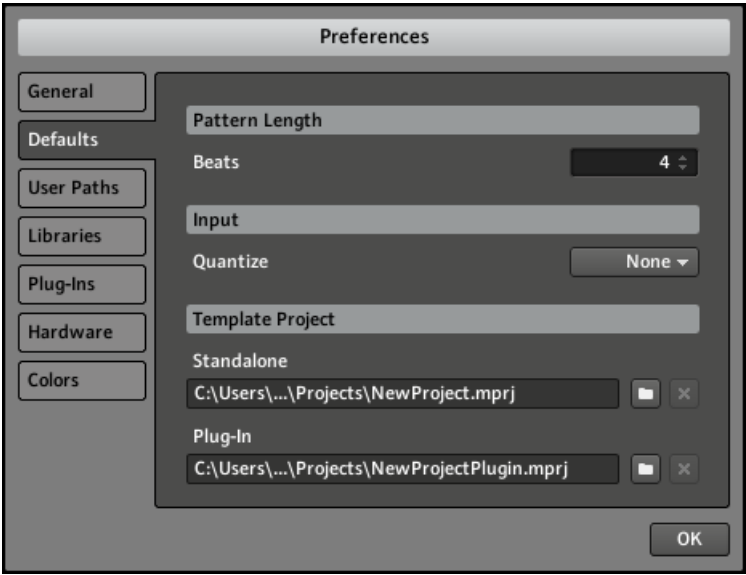
環境設定 – General ページです。

セッ ティ ング	内容
Sta rtu p	
Rel oad last Proj ect	このオプションをチェックしておくと、MASCHINE を閉じた時のプロジェクトが次回 MASCHINE を起動したときにもロードされます。
Rec ord ing Au dio	

セッ ティ ング	内容
Prefer Project Folder	ここをチェックすると、録音したサンプルはプロジェクト保存用フォルダのサブディレクトリに保管されます。チェックをしない場合は、録音した内容は通常のユーザーディレクトリ内のレコーディングフォルダに保管されます (↑2.4.2, Preferences – Defaults ページ参照)。
MIDI	
Sync Offset Slave	CPU の性能、オーディオインターフェイス、MIDI インターフェイス、オーディオと MIDI セットアップウィンドウ (↑2.5, オーディオと MIDI の設定) で設定したレイテンシー値によって条件が変わりますが、MASCHINE と外部 MIDI マスターがうまく作動しない場合があります。うまく作動するように Sync Offset Slave 値をミリ秒単位で調節します。この設定を簡単に行うには 4/4 で刻むキックドラムのパターンや、MASCHINE (↑6.1.5, メトロノームとカウントインの使用章で Metronome の再生方法を確認してください) と外部 MIDI マスター両方のメトロノームを使用し、両方が完璧に同期するまでスライダーで調節します。フランジャーのような音が聞こえると、完璧な Sync Offset Slave の値に非常に近いことを示します。フランジャーのような音や音ずれが無くなるまで、Sync Offset Slave コントロールを調節してください。
Input Channel	ここを使用して MASCHINE が MIDI メッセージを受信する MIDI チャンネルを設定します。この設定で外部同期マスター機器による MIDI インプットを制限することが可能です。Omni にすることで 16 チャンネル分の MIDI メッセージを MASCHINE ソフトウェアが一手に引き受けます。

2.4.2 Preferences – Defaults ページ

Defaults ページで新規プロジェクトに対して毎回適用するデフォルト設定を設定します。Defaults ページを表示するには左の Defaults タブをクリックします。



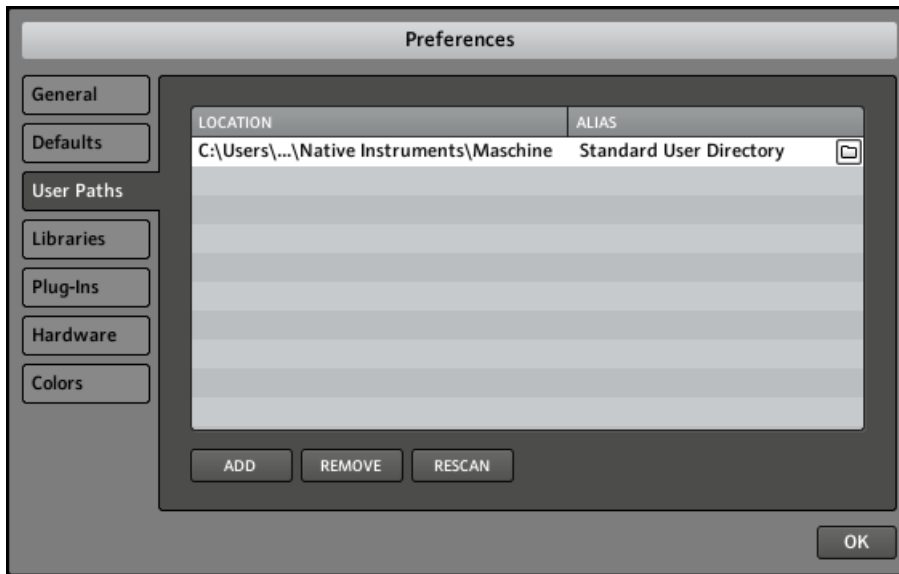
環境設定 – Defaults ページです。

セ ッ テ ィ ン グ	内容
Pat ter n Len gth	
Bea ts	ここで新規パターンのデフォルトの長さを設定します。マウスボタンを押しながら上下にドラッグすることでこの値を変更します。
Inp ut	

セ ッ テ ィ ン グ	内容
Qua ntiz e	<p>ここでパッド演奏時のクオンタイズ設定オプションを 3 つの選択肢から選択します。</p> <p><i>None</i> (クオンタイズ無し)</p> <p><i>Record</i> (Record モード時のみクオンタイズ)</p> <p><i>Play/Rec</i> (Play と Record モード時にクオンタイズ)</p>
Te mpl ate Pro jec t	
Sta nda lon e	<p>ここで新規プロジェクトの起動時に自動的にロードするプロジェクトを選択します。このフィールドでは現在選択している Template Project の場所を表示します。フォルダアイコンをクリックして MASCHINE スタンドアローンアプリケーションを起動する際の Template Project を選択します。Project ファイルはどれでもテンプレートとして選択可能で、MASCHINE ライブラリから選択したり、新たにファイルを作成することでモジュールスロットに好みのインストゥルメントとエフェクトをロードした状態のファイルをテンプレートとして使用することも可能です。テンプレートプロジェクトを新規に準備する場合は、× アイコンをクリックし、新規プロジェクトを白紙の状態からはじめるのもよいでしょう。</p>
Plu g-in	<p>ここで新規プロジェクトを DAW 上で起動する際に自動的にロードするプロジェクトを選択します。このフィールドでは現在選択している Template Project の場所を表示します。フォルダアイコンをクリックして MASCHINE プラグインを起動する際の Template Project を選択します。Project ファイルはどれでもテンプレートとして選択可能で、MASCHINE ライブラリから選択したり、新たにファイルを作成することでモジュールスロットに好みのインストゥルメントとエフェクトをロードした状態のファイルをテンプレートとして使用することも可能です。テンプレートプロジェクトを新規に準備する場合は、× アイコンをクリックし、新規プロジェクトを白紙の状態からはじめるのもよいでしょう。</p>

2.4.3 Preferences – User Paths ページ

User Paths ページではユーザーライブラリに追加した全 MASCHINE ファイルの場所が表示されます。User Paths ページを表示するには左の User Paths タブをクリックします。




Preferences – User Paths ページです。

右のフォルダアイコンをクリックして例えばサンプルフォルダを別の場所に移動した際にあわせてここでもパスを変更します。



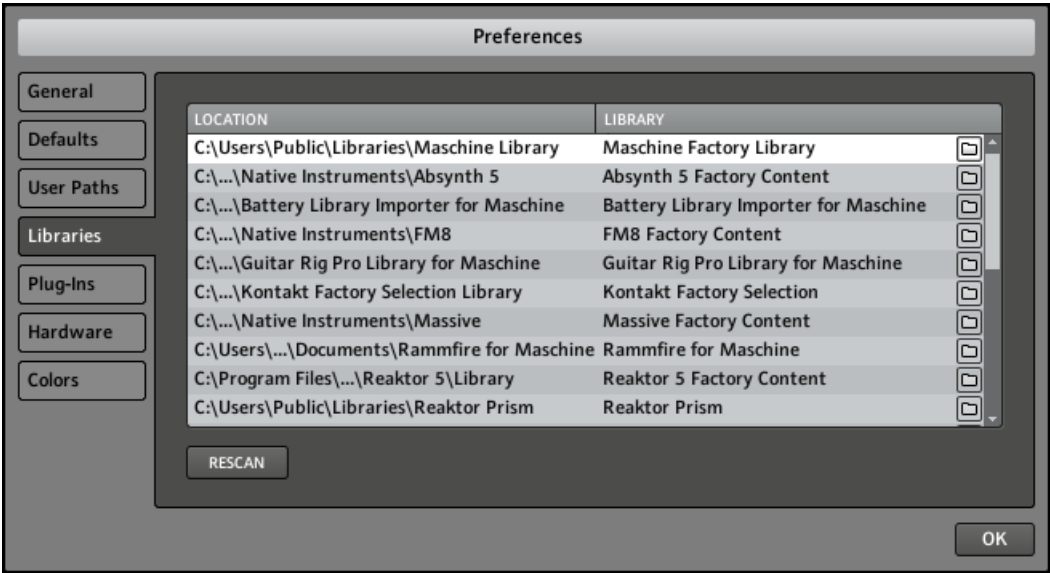
↑ 3. [ブラウザ](#) 章を参照してサンプルの追加方法を確認してください。

セッ ティ ング	内容
LOC ATIO N	ユーザーコンテンツのパスを表示します。フォルダアイコンをクリックしてパスを変更してください。
ALIA S	ALIAS は LOCATION カラムの参照パスとしての役割を果たします。要は使用しているコンピュータのフォルダの代役、またはリムーバブルドライブの代役となって直接リンク先としての機能を果たします。 LOCATION カラムのパスは変更する場合がありますが、 ALIAS カラムはそのままリンクとして機能するのでサンプルの消失を避けることが可能となります。Alias を用いてサンプルを他の場所に保存している場合でも異なるコンピュータのプロジェクトを使用することが可能となります。 ロケーションを追加した後 (以下 ADD 参照)、 ALIAS 項目の下にあるエリアをダブルクリックして新規ロケーション用 Alias を設定します。リストの最初のロケーションのエイリアスである Standard User Directory は編集することはできません。
ADD	ADD をクリックしてディレクトリをライブラリに手動追加します。このディレクトリにある MASCHINE で使用可能なファイルはこの方法で追加した場合タグ化されません(ファイルのインポートとタグ化については ↑3, ブラウザ 章を参照してください)。ブラウザのインポート機能を使用して追加したサンプルのパスもここに表示されます。
REM OVE	REMOVE をクリックしてユーザーライブラリからディレクトリを削除します。ファイルは MASCHINE ブラウザから削除されるだけで、ハードディスクから削除されることはありません。
RES CAN	選択しているディレクトリの内容を変更した場合は、(ファイルの追加、または削除を行った場合) ファイルをリスキャンし MASCHINE にファイルの管理状況を確認させ、 MASCHINE ライブラリを整理します。

 この環境設定ウインドウのサイズは通常コンピューター上で行う方法と同様の方法で変更することができます。各項目欄の境界線をドラッグして各欄のサイズ変更を行うこともできます。


2.4.4 Preferences – Libraries ページ

Libraries ページでは全 **MASCHINE** ファクトリーファイルの全ロケーションを表示します。このファイルには NI 製品のライブラリ、**MASCHINE EXPANSION** バックからインポートされたライブラリも含まれます。**Libraries** ページを表示するには左の **Libraries** タブをクリックします。



Preferences – Libraries ページです。

セッ ティ ング	内容
LOC ATIO N	各ライブラリのパスを表示します。
LIBR ARY	各ライブラリの名称を表示します。右のフォルダアイコンをクリックしてライブラリのパスを変更します。
RES CAN	このボタンをクリックしてリストされた全ライブラリを再スキャンします。他のハードディスクにライブラリを移動した場合や、同じハードディスクの異なる場所にライブラリを移動したときに便利な機能です。

 この環境設定ウインドウのサイズは通常コンピューター上で行う方法と同様の方法で変更することができます。各項目欄の境界線をドラッグして各欄のサイズ変更を行うこともできます。

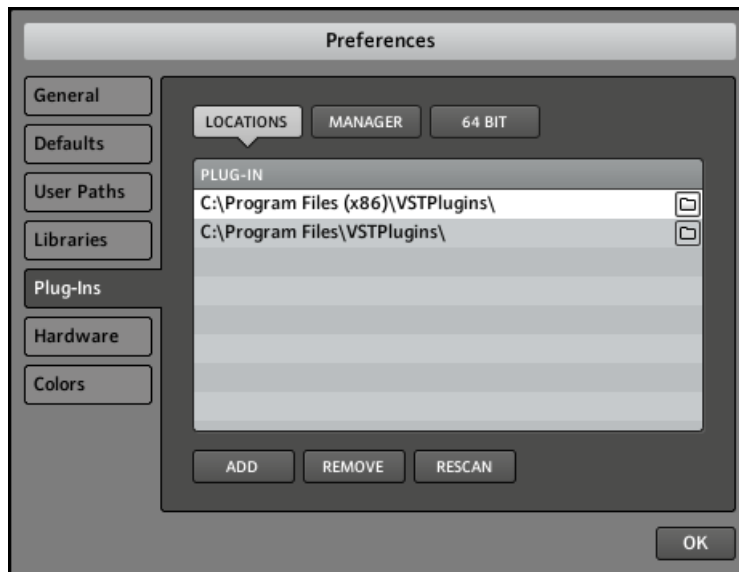
2.4.5 Preferences – Plug-ins ページ

Plug-ins ページで MASCHINE で使用する VST/AU プラグインを管理します。Plug-ins ページを表示するには左の Plug-ins タブをクリックします。

ページ上部の LOCATIONS、MANAGER、64 BIT (or 32 BIT) ボタンでこのページの各セクションを表示します。

LOCATIONS セクション

Plug-ins ページの LOCATIONS セクションで有効なプラグインのフォルダを管理します。エントリの右にあるフォルダアイコンをクリックし、そのプラグインディレクトリのパスを変更することが可能です。



Plug-Ins ページの LOCATIONS セクションです。

LOCATIONS セクションでは以下の機能を装備しています。

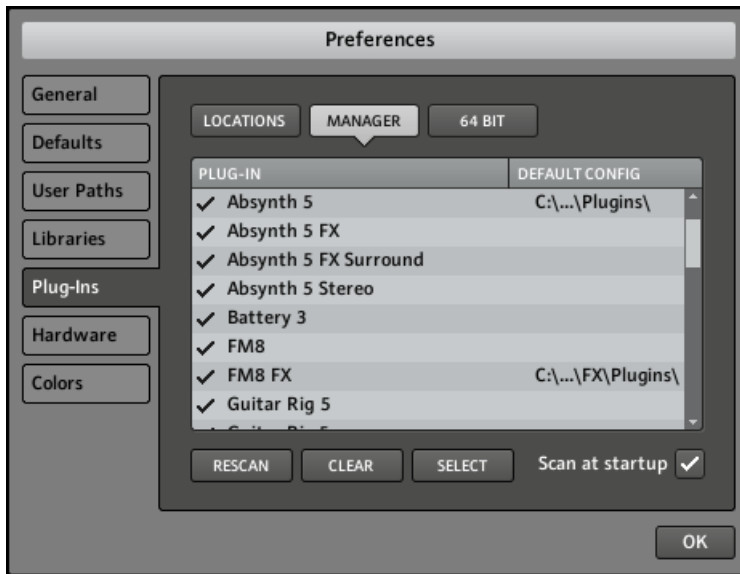
コマンド	内容
ADD	ADD をクリックすることでプラグインディレクトリを手動で追加します。
REMOVE	REMOVE をクリックして選択したディレクトリを削除します。
RESCAN	選択したディレクトリの内容を変更した場合(プラグインの追加、削除等)、有効なプラグインのリストを最新のものにするために、プラグインディレクトリを再スキャンする必要があります。 RESCAN をクリックすることでプラグインの整合性をチェックし、自動的にプラグインを探知することで追加、削除したプラグインを確認、また正常に機能しないプラグインを選択しない状態にします。

MANAGER セクション

Plug-ins ページの **MANAGER** セクションで、プラグインの有効/無効化、プラグインディレクトリのリスキャン、プラグイン用デフォルト Module プリセットを設定します。



プラグインを無効にすると、そのプラグインは Module メニューに表示されなくなります。例えば MAC で VST プラグインを使用しない場合、これらを無効にすることで VST をリスト上で表示しない状態にすることが可能となります。



Plug-Ins ページの MANAGER セクションです。

セッティング、またはコマンド	内容
PLUG-IN	LOCATIONS セクション (上記参照)で特定したディレクトリにある全てのプラグインをリスト表示します。MASCHINE を 32-Bit モードで起動している場合は有効、無効な状態の全ての 32-Bit プラグインを表示し、または MASCHINE を 64-Bit モードで起動している場合は 有効、無効な全ての 64-Bit のプラグインを表示します。
DEFAULT CONFIG	コントローラーのモジュールリスト、またはモジュールスロットのモジュールから各プラグインをロードする際のデフォルト Module プリセットを設定することができます。SELECT ボタンを使用してデフォルト Module プリセットを設定します。デフォルトモジュールプリセットはモジュールメニュー (Save As Default...) で設定することも可能です。デフォルトを設定しないと、プラグインの各パラメーターはモジュールスロットにロードする際に自動的にマッピングされます。
RESCAN	選択したディレクトリの内容を変更した場合(プラグインの追加、削除等)、有効なプラグインのリストを最新のものにするために、プラグインディレクトリを再スキャンする必要があります。RESCAN をクリックすることでプラグインの整合性をチェックし、自動的に追加、削除したプラグインを確認、また正常に機能しないプラグインを選択しない状態にします。

セッティング、またはコマンド	内容
CLEAR	これで選択したプラグインのデフォルトモジュールプリセットの設定内容を削除します。
SELECT	プラグインをコントローラーのモジュールリスト、またはモジュールスロットのモジュールメニューからロードする際のデフォルトモジュールプリセットを選択します。
Scan at startup	ここをチェックすることで MASCHINE が起動する際に自動的に新規プラグインの有無をチェックします。この機能を使用すると起動時間が通常よりも長くなります。このチェックボックスにチェックしない場合、プラグインのインストール時、または削除した場合に手動で RESCAN ボタンを使用する必要があります。

64-BIT / 32-BIT セクション

MASCHINE によって検知されたにもかかわらず現在のビットモードでは使用できない 32 ビット/64 ビットプラグインを表示します。




現在使用しているビットモードを確認するには、MASCHINE の **Help** メニューの About スクリーン右上にある **Mode** セクションを確認してください。



Plug-Ins ページの 64 BIT / 32 BIT セクションです (使用している MASCHINE のビットモードによって内容が異なります)。

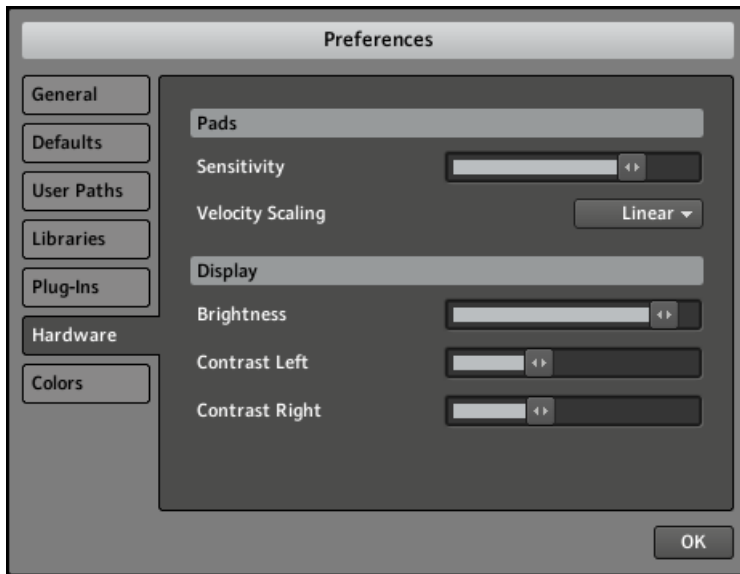
要因	内容
PLUG-IN	このプラグインのリストで MASCHINE が認識しているにもかかわらず、現在使用しているビットモードでは使用できないプラグインを表示します。このセクションは情報参照用です。MASCHINE を 64-Bit モードで使用している場合、32-Bit プラグインが表示されます (32-Bit モードで使用している場合、64-Bit プラグインが表示されます)。32-Bit または 64-Bit プラグインのどちらかのみがインストールしてある場合、64-BIT または 32-BIT タブが表示されることはありません。



DAW 内で MASCHINE を使用する場合、64-bit MASCHINE プラグインは 64-bit プラグインのみを使用可能となり、逆に 32-bit プラグインを使用すると 32-bit プラグインのみが使用可能な状態となります。

2.4.6 Preferences – Hardware ページ

Hardware ページ でパッドの感度や MASCHINE コントローラーディスプレイの明るさ、コントラストを調節します。Hardware ページを表示するには左の Hardware タブをクリックします。



Preferences – Hardware ページです。

セッティング	内容
Pads	
Sensitivity	Sensitivity スライダーでパッドを叩いた時の反応感を調節します。パッドを叩く強さによって MASCHINE コントローラーが入力情報を数値化する際の最低反応値を設定します。
Velocity Scaling	Velocity Scaling (ベロシティースケーリング) で演奏情報をどのようなベロシティーで対応するか選択します。選択肢は Soft 3 (反応感度が高い) から Linear を介し、 Hard 3 (力を入れてパッドを叩かないと反応しません) までとなっています。
Display	
Brightness	Brightness スライダーで MASCHINE コントローラーの左右ディスプレイの明るさを調節します。
Contrast Left & Right	このスライダーで左右ディスプレイの各コントラストを調整します。

ハードウェアで設定を行う。

これらの設定はコントローラーで行うことも可能です。設定を行うには、**SHIFT + CONTROL** を押して MIDI モードにする必要があります。この MIDI モードで **SHIFT + ボタン 4** を押し、セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode) を表示します。このモードで左ディスプレイでは Velocity Scaling 以外の設定内容を全て表示します。ノブ 1-4 で Brightness、Pad Sensitivity、Contrast Left、Contrast Right の各調整を行います。

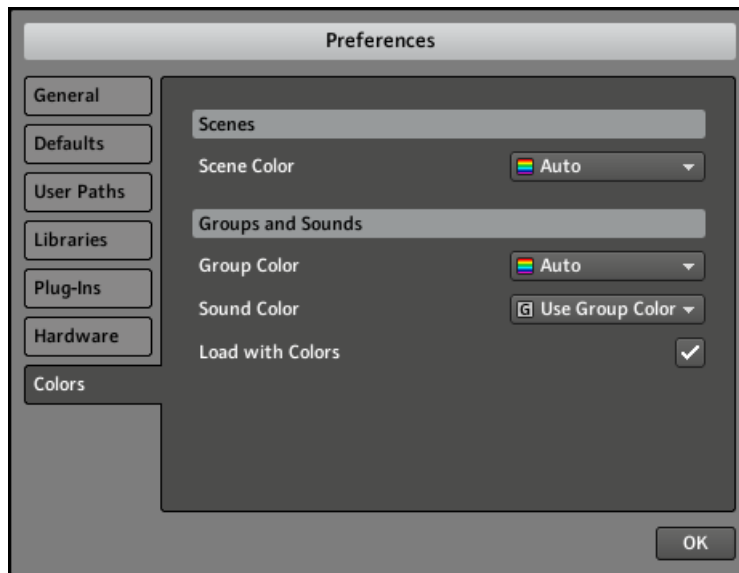
設定を終えたら **SHIFT + CONTROL** をもう一度押して MIDI モードを終了し、MASCHINE モードに戻ります。



MIDI モードに関して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。

2.4.7 Preferences – Colors ページ

Colors ページでシーン、グループ、サウンドの配色設定を行います。Colors ページを表示するには左の Colors タブをクリックします。



Preferences – Colors ページです。

セッティング	内容
Scenes	
Scene Color	シーンのデフォルト色を設定します。メニューの 16 色パレットから任意の色を選択してください。デフォルトに選択した色はメニュー内でハイライト表示されます。 <i>Auto</i> (デフォルト) で各シーンに異なる配色が施されます。
Groups and Sounds	
Group Color	グループのデフォルト色を設定します。メニューの 16 色パレットから任意の色を選択してください。デフォルトに選択した色はメニュー内でハイライト表示されます。 <i>Auto</i> (デフォルト) で各グループに異なる配色が施されます。
Sound Color	サウンドのデフォルト色を設定します。メニューの 16 色パレットから任意の色を選択してください。デフォルトに選択した色はメニュー内でハイライト表示されます。 <i>Auto</i> (デフォルト) で各サウンドに異なる配色が施されます。 <i>Use Group Color</i> (デフォルト) を選択するとグループの色をサウンドも使用します。
Load with Colors	色設定の内容は MASCHINE ファイル (プロジェクト、サウンド、グループ等) に保存されます。 Load with Colors (デフォルトでチェックされています) のチェックをはずすと、保存した配色は次にファイルをロードしても適用されず、ロードしたファイルは Colors ページで設定した内容で配色されます。



この Preferences ページのメニューではデフォルト 色を設定し、これらの配色はプロジェクト作成時、グループ、サウンドをリセットした場合、または [Load with Colors](#) にチェックを入れなかった場合 (上記参照) に適用されます。プロジェクト内の特定の対象 (Scenes, Groups, Patterns, Sounds) の色を変更する場合は、ソフトウェアのオブジェクトのコンテキストメニュー内の *Color* サブメニューを使用してください。↑4.4.4, [Sound – Output Properties \(OUT\)](#)、↑5.2.2, [グループの配色の変更](#)、↑7.2.2, [パターンの配色の変更](#)、↑10.3.2, [シーン配色の変更](#) を参照してください。

2.5 オーディオと MIDI の設定

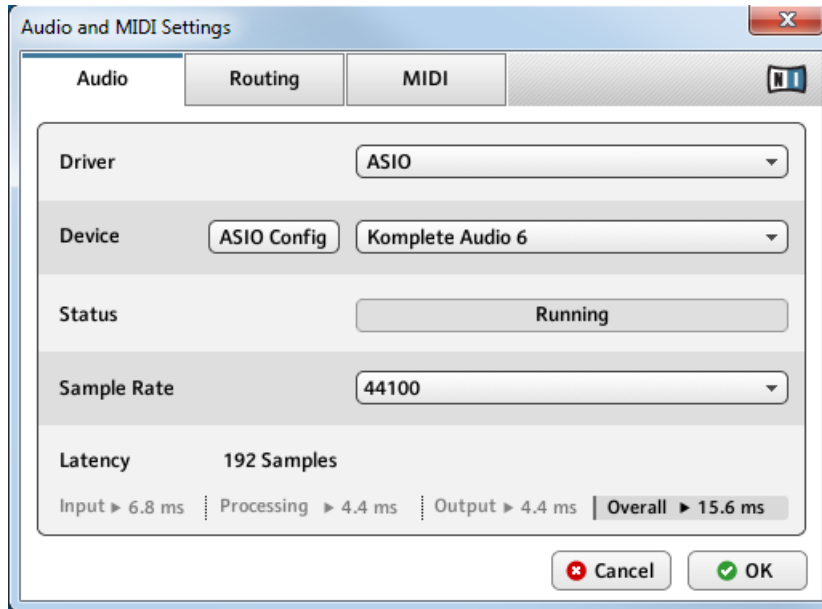
オーディオと MIDI セッティング (Audio and MIDI Settings) ウィンドウで MASCHINE で使用しているオーディオと MIDI 機器の設定とオーディオルーティングの設定を行います。

- ▶ Audio and MIDI セッティングウィンドウを開くには、[File](#) メニュー (アプリケーションメニューバー、またはプラグインメニューにあります) の *Audio and MIDI Settings...* エントリを選択します。

Audio and MIDI セッティングウィンドウには 3 つのページがあります。各ページは上部のタブをクリックすることで表示します。

2.5.1 Audio Page

Audio ページにはオーディオインターフェイスに関連する設定項目があります。



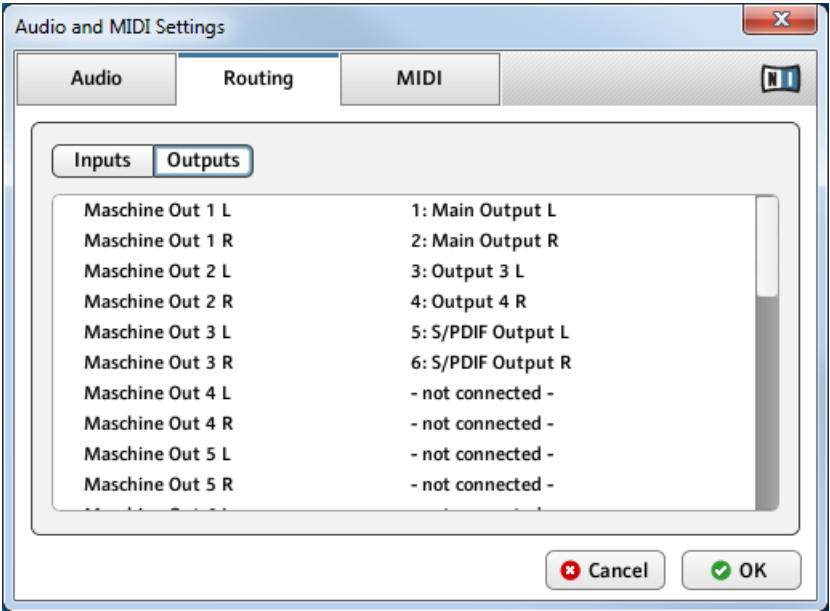
Audio and MIDI Settings ウィンドウの Audio ページです。

セッティング	内容
Driver	ここで使用しているオーディオドライバを選択します。
Device	複数のオーディオインターフェイスを接続している場合は、ここで使用する機器を指定します。
Status	ここでオーディオインターフェイスが正常に機能しているか確認します。

セッティング	内容
サンプルレート	使用しているオーディオインターフェイスで現在選択しているサンプルレートです。サンプリングレートを変更した後は MASCHINE を再起動してください。
Latency	<p>Mac OS X: このスライダーでオーディオインターフェイスのレイテンシーをサンプル単位で調節します。低い値で反応速度は高くなりますが、CPU とオーディオドライバへの負担が高くなる為、オーディオにクリックが生じる場合があります。大きな値で CPU への負担は軽減しますが、レイテンシーは大きくなります (例、パッドを叩いても音声が発音するまでに遅れが生じます)。各設定値を試して CPU に負担がかからずノイズが生じない程度の設定を行う必要があります。</p> <p>Windows: ASIO ドライバを使用している場合は、Audio and MIDI Settings ウィンドウは Latency スライダの代わりに ASIO Config ボタンを表示します。このボタンをクリックして選択した ASIO ウィンドウの設定ダイアログを表示します。</p>

2.5.2 Routing ページ

[Routing](#) ページで MASCHINE のバーチャルインプット/アウトプットと、オーディオインターフェイスの物理インプット/アウトプットの接続を設定します。

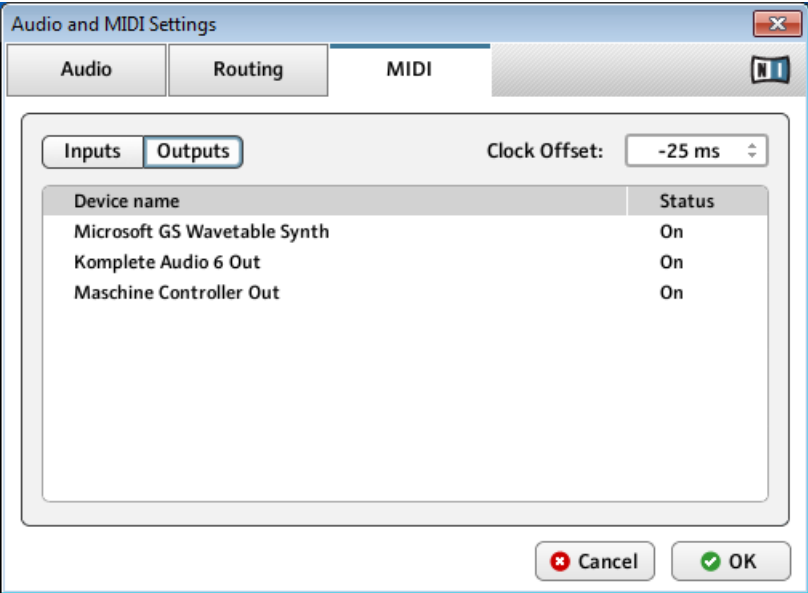


Audio and MIDI Settings ウィンドウの Routing ページです。

要因	内容
Inputs	<p>Inputs をクリックして MASCHINE の 4 つのステレオインプットに対して使用するオーディオインターフェイスのインプットを指定します。右の空欄をクリックしてオーディオインターフェイスのインプットを選択します。すると全てのインプットを表示したドロップダウンメニューが現れます。ここで設定したインプットを例えば外部音源を使用する際に使用します。</p>
Outputs	<p>Outoutputs (アウトプット) をクリックすると、MASCHINE の 16 個のステレオアウトプットをリスト表示します。右の欄で、オーディオインターフェイスのアウトプットにアサインします。 右の欄のフィールドをクリックしてドロップダウンメニューで任意のアウトプットを選択します。</p>

2.5.3 MIDI ページ

MIDI ページで MIDI MASCHINE で使用する MIDI インプットとアウトプットポートを設定します。



Audio and MIDI Settings ウィンドウ (コンピュータによってエントリ内容が異なります) の MIDI ページです。

要因	内容
Inputs	Inputs をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI インプットを表示します。対応するポートの現在の状態を表示する Status のフィールドをクリックすることで各インプットを有効/無効にします。
Outputs	Outputs をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI アウトプットを表示します。対応するポートの現在の状態を表示する Status のフィールドをクリックすることで各アウトプットを有効/無効にします。
Clock Offset	Clock Offset コントロールを使用し、MIDI データ伝達時に起きる遅れを補完します。遅れた MIDI クロックデータによって外部機器の反応に遅れが生じ、作成しているトラックにずれが生じます。 Clock Offset 値を調節することでレイテンシーを調節することが可能です (ミリ秒単位で調整)。MASCHINE は MIDI クロックイベントを早く伝達します。

2.6 外部 MIDI 機器の接続

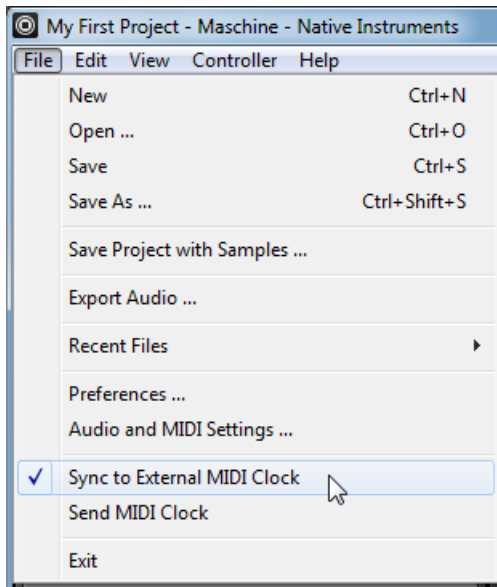


MASCHINE のリアパネルです。

外部 MIDI 機器を接続するには、MASCHINE ハードウェアコントローラーの MIDI In または MIDI Out ソケットを使用します。MIDI キーボードを **MIDI IN** に接続すると、選択しているサウンドを直接演奏することが可能です。MIDI プログラムチェンジメッセージを MASCHINE に送信して Scenes を切り替えることも可能です。詳細についてはセクション [↑ 10.5, MIDI を介したシーンのトリガー](#)を参照してください。

2.6.1 Sync to External MIDI Clock

MASCHINE は MIDI クロックを送信可能な機器からコントロールすることが可能です。対象機器としてはドラムマシン、他のグループボックス、または他のソフトウェアシーケンサー等の使用が考えられます。この機能を有効にするには、[File](#) メニューから *Sync to External MIDI Clock* エントリを選択します。



Sync to External MIDI Clock を起動した状態です。



MASCHINE をプラグインとして使用する場合は、ホストアプリケーションに自動同期するので、外部 MIDI Sync を有効にする必要はありません。



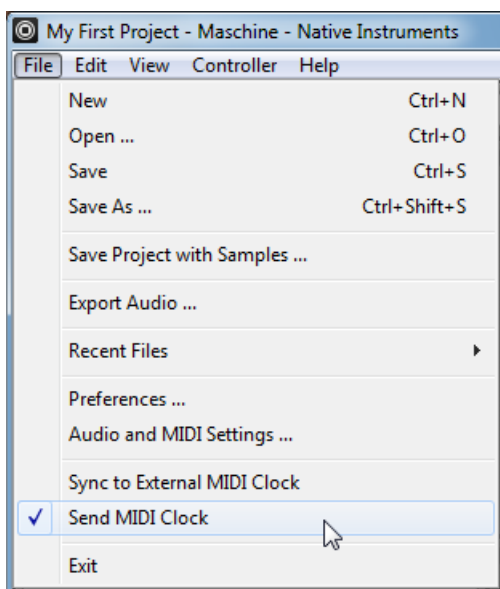
Sync to External MIDI Clock を有効にするには、Audio and Midi Settings の **MIDI** ページで最低でも一つのインプットを選択する必要があります。



Sync to External MIDI Clock にチェックを入れてあれば MASCHINE ヘッドと MASCHINE コントローラーのプレイボタンは無効の状態となります。

2.6.2 Send MIDI Clock

MASCHINE は MIDI クロックを受信可能な機器に MIDI クロックシグナルを送信することも可能です。対象機器としてはドラムマシン、他のグループボックス、または他のソフトウェアシーケンサー等が考えられます。この機能を有効にするには **File** メニューで *Send MIDI Clock* を選択します。

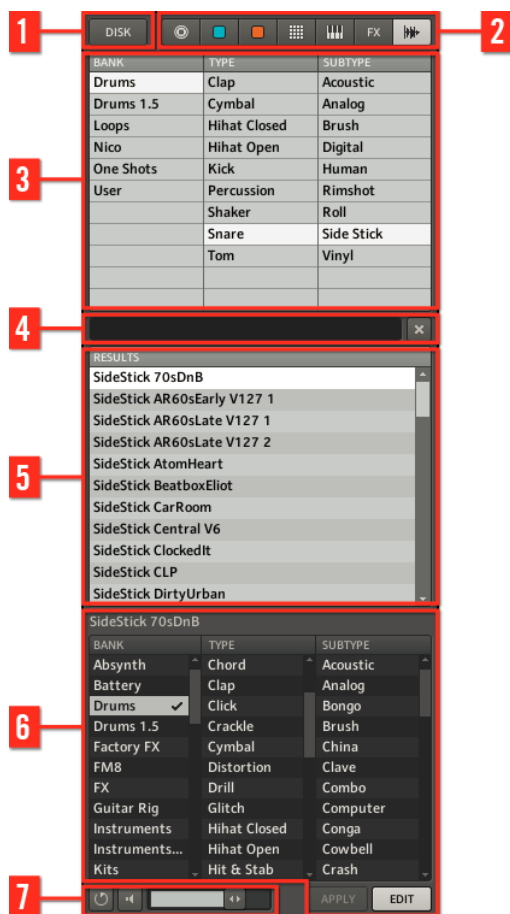


Send MIDI Clock を起動した状態です。

3 ブラウザ

ブラウザ (Browser) で全ての Samples、Sounds、Groups、Projects、Patterns、Instruments、FX Presets を管理します。ここでそれぞれのタグ化を行い、キーワード付けされカテゴリー分類されます。この機能に関しては MASCHINE ソフトの大きな画面や、キーボードの QWERTY を使用した方がハードウェアを使用するよりも効率のよい結果を得られますので、まずはソフトウェア上のこの機能の解説をします。

3.1 ブラウザ各部



ブラウザ各部です。

(1) **Disk button:** **DISK** ボタンを使用してブラウザに切り替え、コンピュータのハードディスクにアクセスします。

(2) **File Type セレクター**: 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。左からファイルタイプは Project、Group、Sound、Pattern、Instrument プリセット、FX プリセット、Sample 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タグ付けしたアトリビュートの名称を使用してファイル検索を行います。File Type セレクター(2)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。検索結果は下のサーチリザルト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) **Tag Editor**: タグエディターでファイルに適用するタグの編集と以下の 3 種のカテゴリー内から新規ファイルにタグを追加します。

(7) **オーディションコントロール**: これらのコントロールで選択作業の効率化を図るためにブラウザから直接選択したサンプルを自動的にプロジェクト内にロードし、実際にプロジェクト内でそのサンプルを試聴することができます。

3.1.1 DISK ボタン



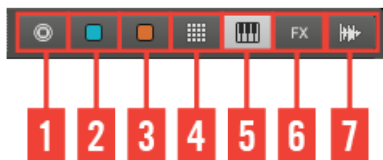
DISK ボタンオフ: ブラウザは MASCHINE ライブラリを表示します。



DISK ボタンオン: ブラウザはハードドライブの内容を表示します。

ブラウザでライブラリーをブラウズするか、ハードディスクをブラウズするか選択します。**DISK** ボタンを押してライブラリとハードディスク内容とで選択の切り替えを行います。

3.1.2 ファイルタイプセクター(File Type Selector)



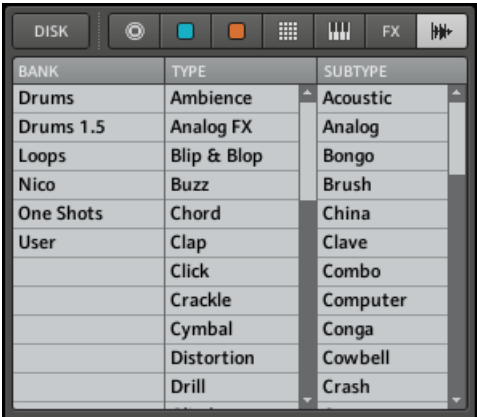
File Type セクターです。

- (1) **Project:** (.mprj)
- (2) **Groups:** (.mgrp)
- (3) **Sounds:** (.msnd)
- (4) **Patterns:** (.mpat)
- (5) **Instrument presets:** (.mfxp)
- (6) **Effect presets:** (.mfxp)
- (7) **Samples:** (.wav, .aiff)

File Type セクターはライブラリをブラウズする場合に (DISK ボタンオフ) 表示されます。File Type セクターには 7 つのアイコンがあり、それぞれ MASCHINE の異なるファイルとなっています (Projects (1)、Groups (2)、Sounds (3)、Patterns (4)、インストゥルメントプリセット (5)、エフェクトプリセット (6)、Samples (7))。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を **RESULT** リストで表示します。全てのファイルを表示するにはここでも何も選択していない状態にします。

3.1.3 タグフィルター(Tag Filter)

File Type セクターと同様に、タグフィルターは **DISK** ボタンをオフの状態にした場合に現れます。表示するカテゴリーは **BANK**、**TYPE**、**SUBTYPE** となっています。



Sample を選択した状態のタグフィルターです。

要因	内容
BANK	BANK カテゴリーで基本構造を設定します。様々な種類のサンプルを備えたライブラリを追加する場合は、ここで大まかに内容を設定しておきます。
TYPE	TYPE カテゴリーは MASCHINE のカテゴリ階層の最初の階層で、ファイルの種類分けに使用します。
SUBTYPE	SUBTYPE で、ファイルを更に細かく種類分けします。

タグが Tag Filter 画面に収まりきらない場合は、スクロールバーを私用して任意のタグを表示します。タグフィルターの下の境界線部分をマウスでクリックドラッグすることでサイズを変更することも可能です。



タグフィルターのサイズは変更することができます。

3.1.4 Search Field

サーチフィールドに検索文字を入力して検索を行うこともできます。

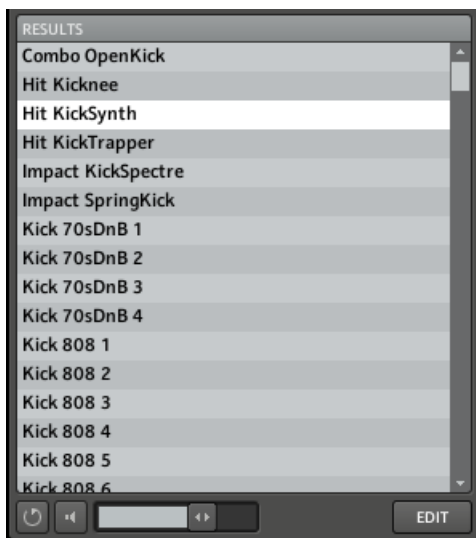


Search Field です。

検索範囲はファイルパス、ファイル名称、各タグにまで及びます。2つの単語の組み合わせから検索する場合は、(例「bass」と「analog」)単語間に空白を入れた状態で検索単語を入力します。入力を始めるとすぐに、**RESULTS** リストで検索結果の絞り込みが始まります。サーチフィールドの右のリセットボタン（小さなx）で文字検索とタグ検索をリセットすることができます。

3.1.5 RESULTS リスト

RESULTS リストでは検索内容に合う全てのファイルを表示します。このリストから任意のファイルをプロジェクト、または他のプロジェクトにロードすることができます。



RESULTS リストで MASCHINE ライブラリのキックを表示しています。

リストが膨大すぎて一度に表示しきれない場合は、スクロールバーを使用してリスト内を移動します。**RESULTS** リストの上のタグフィルタのサイズを変更して(セクション [↑ 3.1.3, タグフィルター \(Tag Filter\)](#)) リザルトリスト内容を更に表示することも可能です。

ダブルクリックによるファイルのロード

このリストにあるファイルをダブルクリックするとロードします。選択したファイルによって、MASCHINE の異なる場所にロードされます。

- Project をロードすると、関係する位置にあるファイルが全て切り替わります。ダイアログが表示され、現在のプロジェクトの変更内容を保存するか、という内容のメッセージが表示されます。これでデータの紛失を防ぎます。
- Group の場合、現在使用している Group スロットにロードされます。
- Sound の場合は、現在使用している Sound スロットにロードされます。
- Pattern の場合は、現在使用している Pattern スロットにロードされます。
- インストゥルメントプリセットの場合は、現在使用している Sound スロットのモジュールスロット 1 にロードされます。
- エフェクトプリセットの場合は、現在使用しているモジュールスロットにロードされます。
- Sample の場合は、現在使用している Sound スロットにロードされます。サンプラーモジュールがモジュールスロット 1 に自動的にロードされます。サンプルが全ベロシティ、全ノートレンジに配置されます。



各スロットにすでに何かある場合に Group/Pattern/Sound/Module 各スロットに対してロードすると、現在使用しているファイルは置き換えられてしまいます。If 必要であればショートカット[Ctrl] + [Z]/[Y] (Windows)または[Cmd] + [Z]/[Y] (Mac OS X) を使用して操作内容をアンドゥー/リドゥーすることもできます。

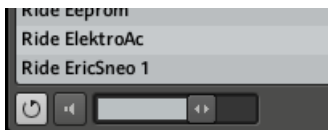
ドラッグアンドドロップによるファイルのロード

プロジェクト以外は [RESULTS](#) リストからファイルをドラッグアンドドロップしてファイルをロードすることもできます。この操作は以下の利点があります。

- 現在選択していない Group、Sound、Module、Pattern スロットにファイルをロードできる。
- サンプルエディターの [MAP](#) ページのゾーンにサンプルをロードできる。詳細はセクション [↑11.2.4, サンプルのマッピング\(ソフトウェア\)](#)を参照してください。

3.1.6 オーディションコントロール

ブラウザの下のオーディションコントロールで [RESULTS](#) リストの内容をすばやく確認することができます。



オーディションコントロールです。左から、オートロードボタン (起動した状態です)、試験ボタン (起動していない状態です) 試験ボリュームスライダーです。

ここでは Autoload と Prehear の 2 つの主要機能があります。

オートロード

オートロードボタンを押してオートロード機能を有効/無効にします。

オートロードを有効にすると、RESULTS リストで選択した内容が自動的に各 Group/Sound/Pattern/Module スロットにロードされ、現在の内容と入れ替わります。これでプロジェクト内でその内容を実際に試すことができます。



プロジェクトに対してオートロード機能は使用できません。



オートロードは必要な Sound、Group、エフェクト、Sample を探す役割を果たすだけでなく、パターンの再生中にこのオートロード機能を起動してライブラリをブラウズすることで別のサウンドとサンプルを試すことも可能です。

試聴 (Prehear)

サンプルブラウズ時にオートロードボタンの隣にある試聴ボタンと試聴ボリュームスライダーを使用することができます。試聴ボタンを押して試聴機能を有効/無効にします。試聴ボタンを起動すると、RESULTS リスト内のサンプルを選択することでそれらを直接試聴することができます。隣にある試聴ボリュームスライダーで試聴するサンプルの音量を調節します。



試聴とオートロード機能は同時に使用することはできません。

3.1.7 パターンとともにグループをロードする

ファクトリーライブラリの全グループはパターンを含んでいます。同様に、自身のグループをライブラリに保存する際に、そこで作成したパターンもそのグループ内に保存することができます。

グループをブラウズ (ブラウザ上部のファイルタイプセレクトの青いアイコンを選択している状態) する際、各グループをパターンとともに、またはパターンが無い状態でロードすることができます。これにはブラウザ下部のロードパターンチェックボックスを使用します。

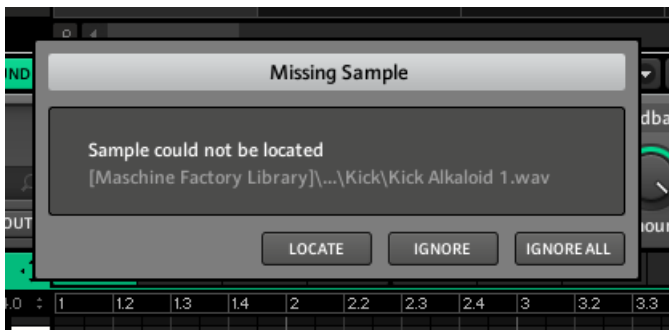


ロードパターンチェックボックスです。

- ロードパターンチェックボックスを起動した場合 (デフォルト): グループはパターンとともにロードされます。これでグループ内に保存した自身のパターンを使用することが可能となります。ロードの際、すでにグループスロット内にパターンがある場合はその内容は上書きされます。
- ロードパターンチェックボックスを起動していない場合: グループはパターンが無い状態でロードされます。これで現在使用しているパターンに対して他のサウンドを使用することができます。現在のパターンに対して他のサウンドを使用する場合に便利です。

3.2 不明なサンプルの位置特定

MASCHINE プロジェクトをロードし、その中で使用するサンプルが何らかの理由で見つからない場合、不明なサンプルを探すためのダイアログが表示されます。



不明なサンプルを探すための Missing Sample ダイアログです。

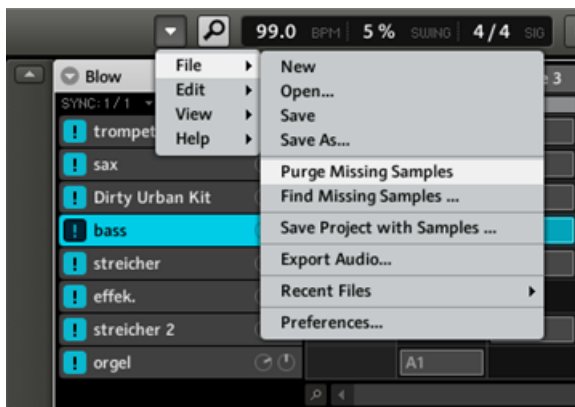
見つからないサンプルを含んだサウンドには感嘆符が表示されます。更にグループにも感嘆符が表示されます。

Missing Sample サンプルに見つからないサンプル名が表示されます。下部にあるボタンを使用して次の操作を行います。

- **LOCATE:** このボタンを押すと Locate Missing Sample ダイアログが表示され、手動で不明なサンプルを特定することができます。ファイルシステム内で任意のサンプルを特定し、**Open** をクリックします。これによりプロジェクト内では不明なサンプルの代わりに特定したサンプルが使用されることになります。他にも不明なサンプルがある場合、MASCHINE は先ほど使用したパスを用いた不明なサンプルの特定作業を行います。
- **IGNORE:** このボタンをクリックすると不明なサンプルは無視され、プロジェクトがロードされます。その後不明なサンプルを探すことも可能です (以下参照)。
- **IGNORE ALL:** このボタンを押すと、全ての不明なサンプルが無視されます。その後不明なサンプルを探すことも可能です (以下参照)。

プロジェクトをロードしてから不明なサンプルを探す。

プラグインメニューから Missing Sample ダイアログを手動で開くこともできます。 *Purge Missing Samples* と *Find Missing Samples...* メニューエントリはサンプルが上記の機能を使用しても見つからない場合に *File* サブメニューに表示されます。これらは対象となるグループ/サウンドのグループ/サウンドのコンテキストメニューにも表示されます。



プラグインメニューの File サブメニューにある Purge Missing Samples と Find Missing Samples... エントリです。

- ▶ *Purge Missing Samples* を選択してプロジェクトから見つからないサンプルを使用している全てのサウンドを削除します。
- ▶ *Find Missing Samples...* を選択して Missing Sample ダイアログを開き、不明なサンプルを特定します。

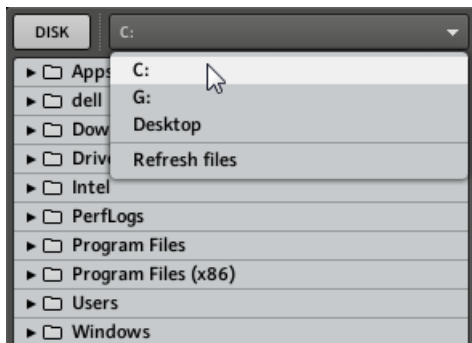
3.3 自身のファイル のインポート

膨大な MASCHINE ライブラリの他に、自身のサンプル、または他のユーザーからの MASCHINE ファイルを使用する場合もあるでしょう。ハードウェアからブラウザを使用してそれらを表示する（[↑ 3.6, ハードウェア上のブラウザ](#)参照）には、ライブラリにサンプルをインポートする必要があります。ファイルをインポートするといっても現在サンプルを保管しているファイルディレクトリを移動するというわけではなく、ブラウザにファイルディレクトリを認識させる方式を採用しています。そのため、ファイルを移動する度にファイルパスを認識させる必要があります。詳細に関しては、[↑ 2.4.2, Preferences – Defaults ページ](#)を参照してください。



このセクションでは MASCHINE ライブラリにファイルをインポートする方法を紹介しています。プロジェクト内の各オブジェクト（Project、Groups、Patterns、Sounds、Module プリセット、Samples）をライブラリに保存することも可能です。保存方法はこのマニュアルの各オブジェクトを解説する章を確認してください。

- ▶ ブラウザの [DISK](#) ボタンをクリックしてその右のメニューをクリックしてハードディスクのリストから任意のボリュームを選択してください。

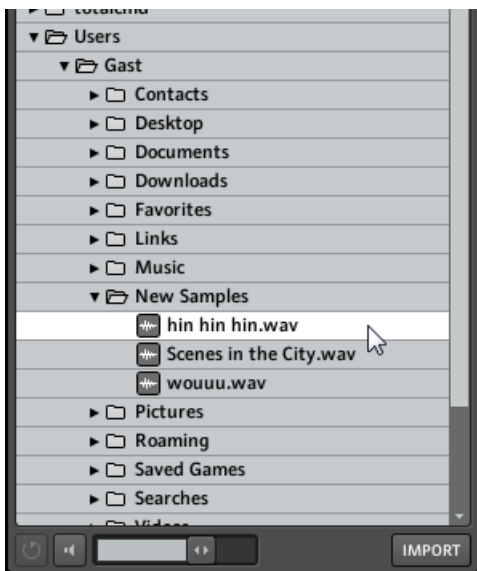


DISK を起動した状態のブラウザです。

ツリービューで、インポートしたいファイルがあるディレクトリを選択します。フォルダを展開/閉じるには、名称部分をダブルクリック、またはその左のフォルダアイコンをクリックします。ブラウザには MASCHINE で使用できるファイルのみが表示されます。



MASCHINE では WAVE と AIFF 形式のサンプルのみを使用できます。



ハードディスクでサンプルを選択して下さい。

インポートするファイルを選択するにはツリービューでファイルをクリックします。

複数のファイルを選択することも可能です。

- 連続するファイルを複数選択するには、コンピューターのキーボードの [Shift] を押しながら、選択対象となるファイルの最初と最後をクリックします。
- 連続していないファイルを複数選択する場合は、[Ctrl] (Windows) または [Cmd] (Mac OS X) を押しながら各ファイルをクリックします。
- フォルダ内の全てのファイルを選択するには、フォルダをクリックします。

任意のファイルを選択した後、ブラウザの右下にある **IMPORT** ボタンをクリックしてライブラリにファイルを追加します。ライブラリにファイルをインポートする際に、タグエディタが表示されます。タグエディターについては [↑ 3.4, ファイルにタグをつける](#) を参照してください。



タグの追加、削除はインポート後いつでも行うことが可能です。しかしその後の手間を考えると、インポート直後にタグをつけておくことが懸命でしょう。



タグ機能には UNDO/REDO コマンドがありません。

3.4 ファイルにタグをつける

タグエディター（Tag Editor）でブラウザ内で判別しやすいように MASCHINE ファイルのタグ付けを行います。タグエディターは以下の状況で使用できます。

- ライブラリにファイルをインポートする際、ブラウザの右下の **IMPORT** をクリックすることでタグエディターが開き、インポート対象となるファイルにタグを付けることができます。
- ライブラリのブラウズ中に **RESULTS** リストでライブラリにすでにあるファイルを選択し、ブラウザの右下にある **EDIT** ボタンをクリックすることでタグを編集することができます。



複数のファイルを選択している場合は選択したファイル全てに編集したタグが適用されます。

タグエディターには 3 つの カテゴリがあり(**BANK**、**TYPE**、**SUBTYPE**) これらをクリックすることでファイルに適用するタグを選択します。



タグを選択した状態のタグエディターです。



タグ付けは正確に行うことで、その後の検索がしやすくなります。

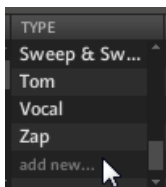
タグは複数指定することが可能です。選択したタグの脇にはチェックマークが表示されます。ファイルからいらないタグを取り除くには、もう一度そのタグをクリックします。

ファイルのインポート時にタグ付けが完了したら、**OK** ボタンを押し、ライブラリにファイルをインポート、同時に指定したタグを適用します。インポートをキャンセルするには **CANCEL** ボタンをクリックします。

ライブラリでファイルを編集している場合は、タグ付けが終わったら **APPLY** をクリックして設定したタグの内容を適用します。編集をキャンセルするには **EDIT** ボタンをクリックします。

新規タグの作成

自身のタグを作成することも可能です。作成にはタグエディターの 3 つの欄の下にある *add new...* エントリーを使用します。



TYPE 欄で新規タグを追加します。

新規タグを追加するには、このエントリーをクリックし、コンピューターのキーボードで新規タグ名称を入力し [Enter]を押します。これでここに新規タグカテゴリが設置されます。

タグの削除

タグエディターからタグを削除するにはタグを右クリック (on Mac OS X: [Ctrl]-click) し、コンテキストメニューで *Delete Bank* (Banks) または *Delete Attribute* (Types と Subtypes) を選択します。タグフィルター (Tag Filter) で複数のタグを選択してから右クリックして (Mac OS X では「Ctrl」-クリック) コンテキストメニューを開くことも可能です。



削除したタグはブラウザに表示されなくなり、全ファイルからもそのタグが消えます。削除したタグを元に戻すことはできません。

3.5 クイックブラウズ

クイックブラウズ機能で検索結果をすばやく表示、ファイルにアクセスすることも可能です。ここでは例として、ライブラリからキックサウンドをロードし、その後スネアサウンドを他のサウンドスロットにロードしたところで、キックの音を今選択しているキックサウンドの前にあったキックに変更したいとします。通常はキックの名称やタグを記憶するか、全てのキックサウンドをブラウズする必要があります (MASCHINE ライブラリのキック音は 700 程あり、この作業には相当の時間がかかります)。そこでクイックブラウズ (Quick Browse) 機能を使用し、検索結果をクリック一つで復元することが可能です。クイックブラウズは Modules (instruments と effects)、Sounds、Groups で使用できます。



Sound の MASSIVE Module で使用しているクイックブラウズ機能です。

クイックブラウズ (Quick Browse) 機能はコントロールエリアの左のファイル名称部の隣にある虫眼鏡をクリックして起動します。この虫眼鏡をクリックすると、ブラウザ内に現在選択しているファイルの検索内容が復元され、RESULTS リストから同じ検索結果内にある別のファイルを選択することが可能となります。ブラウザのサーチクエリーを使用しても Module、Sound、Group がロードされなかった場合は、クイックブラウズ機能と虫眼鏡が無効の状態となっています。

クイックブラウズ機能で正しいファイルを選択する

クイックブラウズ機能は常にコントロールエリアで選択している MASCHINE オブジェクトと連動します。

- Master、Group、Sound レベルのモジュールスロットを選択している場合、クイックブラウズ機能はそのモジュールスロットにロードしてあるモジュールと連動します。
- Sound または Group のプロパティを選択している場合、クイックブラウズ機能はその Sound または Group と連動します。



MASCHINE コントローラーのブラウザは必要なファイルの検索動作に応じて検索内容を更新します。

3.6 ハードウェア上のブラウザ

ソフトウェア上とは異なりコントローラーのブラウザではライブラリに追加したファイルのみをロードすることが可能です。コントローラーのブラウザから直接ハードディスクのディレクトリにアクセスすることは出来ません。ソフトウェアを使ってライブラリに事前にタグ化したファイルをインポートしておくことがここで重要になってきます。

3.6.1 ライブラリのブラウズ

- ▶ MASCHINE コントローラーのブラウザを使用するには、**BROWSE** を押します。



MASCHINE コントローラーのブラウザです。ここでは MASTER タブを表示しています。

コントローラーのディスプレイではブラウザは次のように管理されます。

- 左ディスプレイでファイルタイプと任意のタグを選択し、検索内容を絞り込みます。
- 右ディスプレイでは対応する検索結果をリスト表示します。ここでファイルを選択、ロードします。

左ディスプレイ – FILTER フィールド

左ディスプレイの左下に、**FILTER** フィールドがあり、これがソフトウェアのファイルタイプセクター (セクション [↑ 3.1.2, ファイルタイプセクター \(File Type Selector\)](#) 参照) と連動します。ノブ 1 を回し、使用するファイルのファイルタイプを選択します。ボタン 1-3 のどれを選択するかで異なりますが、(上図ではボタン 3 を押し、**SOUND** タブを選択した状態で) **FILTER** フィールドでの選択内容によりファイルタイプを限定します。

選択したタブ	FILTER フィールドに表示される有効なフィルタータイプ	ロード場所
MASTER (ボタン 1)	Project エフェクトプリセット (FX)	現在のプロジェクトに代わりロードされます。 選択しているモジュールスロット
GROUP (ボタン 2)	Group Pattern エフェクトプリセット (FX)	選択しているグループスロット 選択しているパターンズスロット 選択しているモジュールスロット
SOUND (ボタン 3)	Sound インストゥルメントプリセット エフェクトプリセット (FX)	選択しているサウンドスロット モジュールスロット 1 のみ 選択しているモジュールスロット



ブラウザからファイルをロードする前に任意の Group、Pattern、Sound、Module スロットを選択しているか確認して誤った場所にファイルをロードするのを避けてください。確認を行うには、ブラウザを一時的に解除してスロットを確認してください。間違えた場合は SHIFT + パッド 1 / SHIFT + パッド 2 を押してアンドゥー/リドゥーを行ってください。

左ディスプレイ – BANK、TYPE、SUBTYPE フィールド

左ディスプレイの下のその他の 3 つのフィールドで、タグフィルターの 3 つのカテゴリからタグを選択することができます(↑3.1.3, [タグフィルター\(Tag Filter\)](#)参照)。左ディスプレイの下のノブ 2-4 を回して Bank、Type、Subtype カテゴリの任意のタグを選択します。

タグカテゴリ	内容
BANK	BANK カテゴリで大きくファイルを絞り込みます。ファクトリーライブラリの Bank カテゴリから例として DRUMS または ONE SHOTS または FACTORY FX を使用します。
TYPE	TYPE カテゴリは MASCHINE のカテゴリ階層の最初の階層で、ファイルの種類分けに使用します。ファクトリーライブラリの TYPE カテゴリ例として BRASS、ANALOG FX、KICK を使用します。
SUBTYPE	SUBTYPE で、ファイルを更に細かく種類分けします。SUBTYPE カテゴリ例として DJEMBE、GLITCH、ANALOG を使用します。

右ディスプレイ – ロードするファイルの選択



右ディスプレイで検索結果のリストを表示しています。



ハードウェアを多用する場合は、使用するファイル全てをタグ化しておくことを忘れずに行ってください。この作業を行うことで、ハードウェアからファイルにアクセスしやすくなります。

リザルトリストの閲覧にはノブ 5 を使用します。ファイルをロードするにはボタン 8 (LOAD) を使用します。リザルトリストをブラウズし、MASTER セクションのコントロールエンコーダーを回してから押すことでファイルをロードします。選択したファイルは Group、Pattern、Sound、Module スロットにロードされます。

3.6.2 追加機能

MASCHINE ソフトウェアで利用できる殆どのブラウズ用機能をコントローラーでも使用することができます。

オートロード

ボタン 5 (**PREV**) と 6 (**NEXT**) でサーチリザルトリスト内の前後するファイルを直接ロードすることが可能で、各サウンドを比較することが可能です (ソフトウェアにあるオートロード機能と同等です)。オートロードの詳細は、セクション [↑3.1.6, オーディションコントロール](#) を参照してください。

サンプルの試聴

サンプルのブラウズ時に (左ディスプレイ上部で **SOUND** を選択し、**FILTER** フィールドで **SAMPLE** を選択してください) ボタン 4 を押すことで試聴機能を起動/起動解除することができます。試聴機能に関してはセクション [↑3.1.6, オーディションコントロール](#) を参照してください。

パターンとともにグループをロードする

グループのブラウズ時に (左ディスプレイ上部で **GROUP** を選択し、**FILTER** フィールドで **GROUP** を選択してください)、ボタン 7 (**PATT.**) を押すことでグループのロード時にパターンを含んだ状態でロードする、またはパターンを含まない状態でグループをロードすることができます。これはソフトウェアの Load Patterns チェックボックスの機能と同等です。詳細はセクション [↑3.1.7, パターンとともにグループをロードする](#) を参照してください。

サンプルのロード: 現在使用しているサンプルの置き換え、または維持

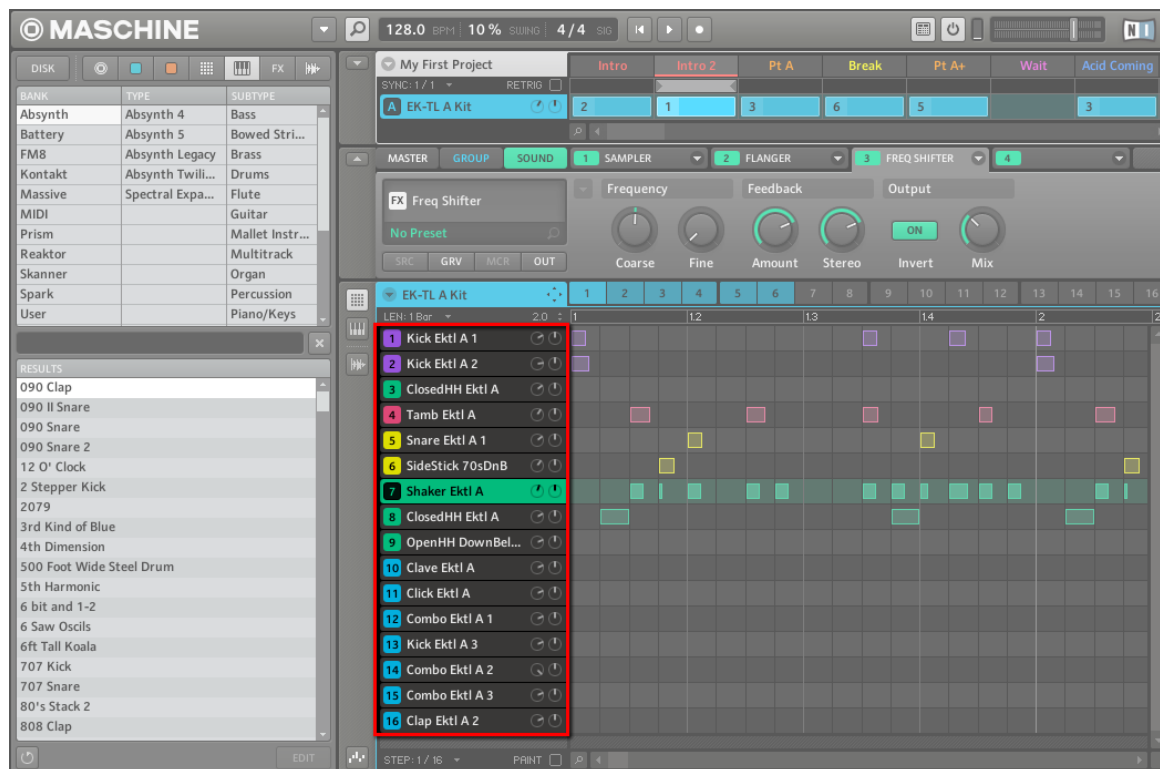
サンプルのブラウズ時に (左ディスプレイ上部で **SOUND** タブを選択し、**FILTER** フィールドで **SAMPLE** を選択してください)、ボタン 7 (**ADD**) を押して選択したサンプルをどのようにロードするか選択することができます。

- **ADD** を無効にすると、現在使用しているサンプルがある場合は、新規サンプルをロードすることで現在使用しているサンプルと取り替えられます。
- **ADD** を有効にすると、現在使用しているサンプルはそのままとなり、新規サンプルはサウンドのサンプルマップのゾーンにロードされます。詳細はセクション [↑11.1.3, サンプルのスライス \(ハードウェア\)](#) を参照してください。

4 サウンドの活用

4.1 サウンドの基本

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。サウンドはグループ内で管理し、各グループでは 16 のサウンドスロットがあり、各サウンドスロットで 1 つのサウンドを使用することができます。ソフトウェアではサウンドスロットはパターンエディタの左に表示され、各スロットをクリックすることで選択することができます。

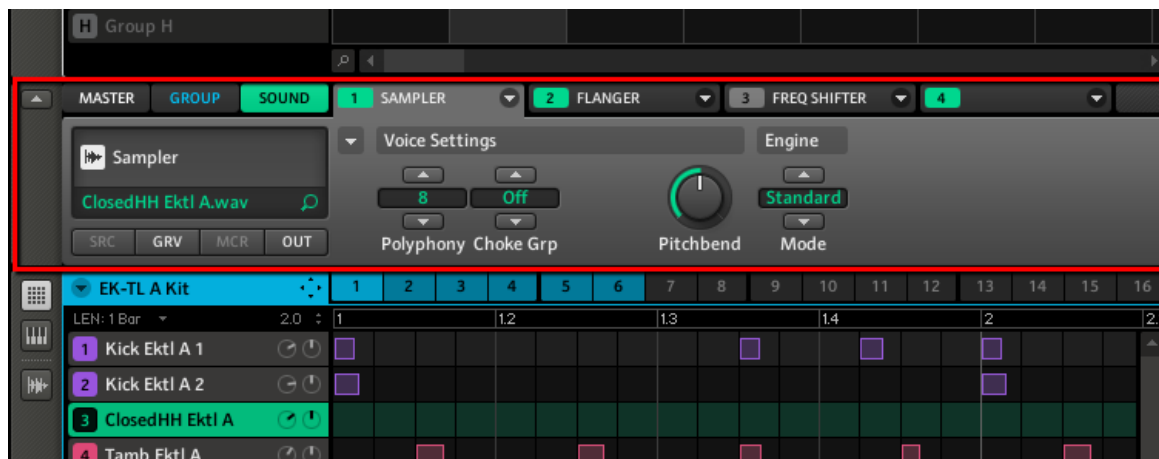


サウンドスロット 7 を選択した状態の MASCHINE のサウンドスロット部です。

選択しているグループの各サウンドはデフォルトで MASCHINE ハードウェアコントローラー上の 16 のパッドの一つにマッピングされ、これらのパッドを叩くことでサウンドを演奏することが可能です。

4.1.1 各モジュール

選択したサウンドの内容と設定は **SOUND** タブを選択すると**コントロールエリア**（ソフトウェアウインドウの中央部）に表示されます。



選択したサウンドスロット 2 の Sound ClosedHH Ektl A の内容を表示した状態のコントロールエリアです。

各サウンドの**モジュールスロット**で 4 つの**モジュール**を使用することができます。サウンドに各モジュールをロードすることでサウンドの音声を形成します。例えば、上図のコントロールエリアではサンプラーモジュールをロードした状態のモジュールスロット 1 の内容を表示しており、コントロールエリアの上列のタブを確認すると、モジュールスロット 2 には Flanger モジュールがあり、モジュールスロット 3 には Freq Shifter モジュール (これらのモジュールは MASCHINE 内蔵エフェクトです) があります。

常に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。



モジュールに加え、各サウンドにはプロパティーがあります。これについてはセクション [↑4.4, サウンドプロパティー](#) で解説します。

異なる種類のモジュール

モジュールには各種あります。

	Instrument Modules	Effect Modules
Internal Modules	Sampler、Input、MIDI Out	MASCHINE 内蔵エフェクト
External Modules	VST/AU インストゥルメントプラグイン	VST/AU エフェクトプラグイン

- **Instruments:** 殆どのモジュールは音声を生成します。これらはモジュールスロット 1 のみで使用することができます。 インストゥルメントモジュールは内部 (MASCHINE 内蔵) または外部 (VST/AU plug-ins) のものに区別されます。以下は使用可能なモジュールです。
 - **Sampler:** サンプラーモジュールで選択したサウンドでサンプルを再生します。サンプルは最も一般的な音源の一つで、サウンドにサンプルを追加することで自動的にサウンドが有する最初のモジュールスロットにサンプラーをロードします。
 - **Input:** インプットモジュールで オーディオインターフェイスのインプット音声を MASCHINE のシグナルフローに取り込み、サウンドスロットを他のシグナルを扱うためのバスポイントとして使用することができます。
 - **MIDI Out:** サウンドに MIDI Out モジュールを配置することで MIDI ノートをホストアプリケーション、または外部 MIDI 機器に送信します。
 - **VST/AU インストゥルメントプラグイン:** Native Instruments または第 3 社製 VST/AU プラグインインストゥルメントを使用することができます。
- **Effects:** これらのモジュールでモジュールスロット 1 の音声を加工します。このモジュールは 4 つ全てのモジュールスロットで使用することができます。エフェクトモジュールは 内部 (MASCHINE 内蔵) または外部 (VST/AU プラグイン) のどちらかとなります。以下は使用可能なモジュールです。
 - **MASCHINE 内蔵エフェクトです。** [↑4, サウンドの活用](#) 章で MASCHINE 全内蔵エフェクトについて解説しています。
 - **VST/AU インストゥルメントプラグイン:** Native Instruments または第 3 社製 VST/AU プラグインインストゥルメントを使用することができます。

サウンドレベルの 4 つのモジュールスロットで以下の種類のモジュールを使用することができます。

- モジュールスロット 1 では全てのモジュールを使用することができます (instruments と effects)。
- Module スロット 2、3、4 ではエフェクト (MASCHINE 内蔵エフェクトと VST/AU エフェクトプラグイン) のみを使用できます。

4.1.2 モジュールスロット 1: サウンドの基本性質を決める

モジュールスロット 1 にロードしたモジュールがサウンドの基本的性質を決定付けます。

- モジュールスロット 1 にサンプラー、または VST/AU インストゥルメントがロードしてある場合は、サウンドは音声を生成します。
- モジュールスロット 1 にエフェクトモジュール (内蔵エフェクト、または VST/AU エフェクトプラグイン) をロードしてある場合は、サウンドは MASCHINE の他のシグナルを受け入れるためのバスポイントとして機能します。これでセンドエフェクトを作成することも可能です。詳細はセクション [↑9.4, センドエフェクトの作成](#) を参照してください。
- モジュールスロット 1 にインプットモジュールをロードしている場合は、サウンドは外部音声用バスポイントとして機能します。詳細はセクション [↑9.3, エフェクトを外部機器に適用する](#) を参照してください。
- モジュールスロット 1 に MIDI Out モジュールをロードしている場合は、サウンドは音声を生成する代わりに MIDI ノートを送信します。スロット 2-4 は機能しなくなります。詳細はセクション [↑4.9.3, サウンドからの MIDI アウトプット](#) を参照してください。



サウンドスロットに直接サンプルをロードすることも可能です。これによりモジュールスロット 1 には自動的にサンプラーがロードされます。詳細は [↑10.5, MIDI を介したシーンのトリガー](#) を参照してください。

4.1.3 モジュールのロード

モジュールのロード方法は全レベル (Sound、Group、Master) で共通しています。例えばサウンドのスロット 1 にインストゥルメントモジュールをロードしてみましょう。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. **SELECT** + インストゥルメントのロード先となるパッドを押します。
3. ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択します。
4. モジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** を起動してあるか確認します (ボタン 4)。
5. ボタン 5 を押して モジュールスロット 1 を選択します。
6. **SHIFT** + **BROWSE** を押して有効なモジュールをブラウズします。
7. 左ディスプレイでノブ 1 を使用して **TYPE** から **INTERNAL** に変更します。
右ディスプレイでは、有効な内部モジュールが表示されます。

8. ノブ 2 を使用して、SUBTYPE フィールドを INSTRUMENT にします。
9. ノブ 5 を回して有効な内部インストールモジュールをブラウズします。
10. 代わりにインストールプラグインをロードする場合は、ノブ 1 を回して TYPE を PLUG-IN にし、2 を回して SUBTYPE を INSTRUMENT にします。
右のディスプレイでは有効なプラグインインストールメントを表示します。
11. ノブ 5 を使用して有効なモジュールをブラウズします。
12. 使用したいモジュールが見つかったら、ボタン 8 を押してロードします。
13. 現在モジュールスロットにロードしているモジュールを削除するには右ディスプレイのリスト上部にある (NONE) を選択します。

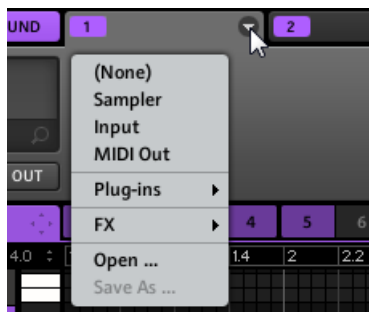
ソフトウェア

1. モジュールをロードするサウンドスロットを選択します。
コントロールエリアの左上で SOUND タブをクリックします。



右にはモジュールスロット 1-4 の 4 つのタブがあります。

2. モジュールスロット 1 のタブの右にある矢印をクリックします。
これで任意のモジュールを選択、ロードすることができるモジュールメニューを開きます。



3. 現在モジュールスロットにロードしているモジュールを削除するにはモジュールメニュー上部にある (NONE) を選択します。

モジュールメニューのエントリー内容は選択したモジュールスロットによって内容が異なります。

- サウンドのモジュールスロット 1 (上図): (None) で現在ロードしているモジュールを削除でき、モジュールメニューでは有効なインストールメントとエフェクトモジュールを表示します。
 - **Sampler、Input、MIDI Out:** これらは MASCHINE 内蔵インストールメントです。

- **Plug-ins サブメニュー:** このサブメニューで有効な VST/AU インストゥルメントプラグインをリスト表示します。
- **FX サブメニュー:** このサブメニューで有効なエフェクトモジュールを表示、FX サブメニューの下に全 MASCHINE 内部エフェクトをリスト表示、*Plug-ins* サブメニューでは有効な VST/AU エフェクトプラグインをリスト表示します。
- Sound、Group、Master レベルにあるその他全てのモジュールスロットではエフェクトのみを使用でき、それらのモジュールメニューにはインストゥルメントエントリーがありません。 (*None*) で現在ロードしているモジュールを削除することができ、上記した FX サブメニューが続きます。
 - 全 **MASCHINE 内部エフェクト**
 - **Plug-ins サブメニュー:** このサブメニューで有効な VST/AU エフェクトプラグインをリスト表示します。

全モジュールスロット (サウンドのモジュールスロット 1 を含む) のモジュールメニューの下部にはモジュールプリセットを管理するための各コマンドがあります。

- *Open...*: 保存したモジュールプリセットを開きます。
- *Save As...*: 現在のモジュール設定内容をプリセットとして保存します。
- *Save As Default...* (VST/AU プラグインのみ): 現在のモジュール設定内容をデフォルトプリセットとして保存します。このデフォルトプリセットはモジュールメニューからモジュールをロードするたびに再現されます。

これらのコマンドの詳細に関しては [↑4.1.5, モジュールスロットのバイパス](#) と [↑4.1.7, モジュールプリセットの保存](#) を参照してください。

プラグインに関してはモジュールメニューの上部に VST/AU プリセットインポート用の追加エントリーを用意しています。



Sampler、Input、MIDI Out モジュールに関してはそれぞれ [↑4.2, サンプラーモジュール](#)、[↑9.3, エフェクトを外部機器に適用する](#)、[↑4.9.3, サウンドからの MIDI アウトプット](#) で解説しています。



プラグインの使用方法に関しては [↑4.2.6, ページ 6: Velocity Destination, Modwheel Destination](#) を参照してください。



エフェクトの使用方法に関しては (内部エフェクト、プラグインエフェクト)、[↑8, エフェクトリフレックス](#) を参照してください。全 MASCHINE 内部エフェクトに関しては [↑4, サウンドの活用](#) を参照してください。

4.1.4 モジュールパラメーターの調節

モジュールの調節方法はモジュールの全種類で共通しています。モジュールのパラメーターが 8 個以上の場合はパラメーターページ上で処理されます。

ハードウェア

1. MASCHINE ハードウェアコントローラー上では、ページボタンを押して各パラメーターページを移動します。

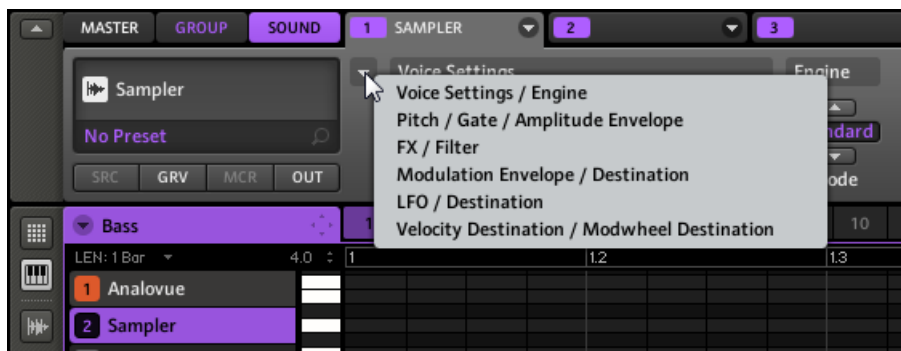


2. ノブ 1-8 を使用して表示されたページの各パラメーター値を調節します。

ソフトウェア

ソフトウェアではコントロールエリアのメインパートで選択したモジュールのパラメーターが表示されます。これをパラメーターエリアといいます。

1. ソフトウェアではパラメーターエリアの左上のページメニュー（小さな矢印です）をクリックし各ページを移動します。



2. マウスを使用して表示されたページの各パラメーター値を調節します。

4.1.5 モジュールスロットのバイパス

モジュールスロットをバイパス（またはミュート）することもできます。モジュールスロットをバイパスすると、シグナルフローから一時的にそのモジュールスロットが除外され、このスロットを介した音声の加工がなくなります。代わりに音声はその次のモジュールスロットを通過し音声を生成します。

モジュールのバイパス方法は [↑9.2, エフェクトのバイパス](#) で詳細を解説しています。

4.1.6 モジュールの移動

MASCHINE ソフトウェアではドラッグアンドドロップでモジュールを移動し、他のモジュールスロットに移動させることができます。

- ▶ モジュールを移動するには現在ロードしているスロットのタブをクリックして任意のモジュールスロットにドラッグします。

→ モジュールが元のスロットから無くなり、移動先のスロットに設定内容を保ちながら移動します。モジュールを移動先にすでにモジュールがある場合はモジュール内容は上書きされます。

モジュールの移動中はマウスカーソルの下にモジュール名称が表示され、マウスカーソルは現在の位置にモジュールをドロップできるか表示します。



左: このモジュールに Freq Shifter モジュールをドロップすることはできません。右: このスロットに Freq Shifter モジュールをドロップ可能です(図は Windows です)。

モジュールをドラッグすることで簡単にサウンドを加工するためのエフェクトを交換したり、他のエフェクトをサウンドに追加することができるので便利です。



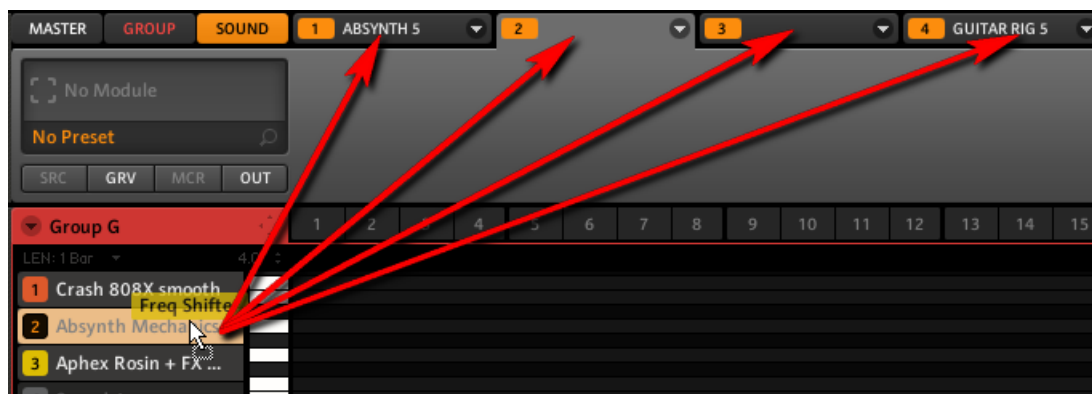
その他のドラッグ可能な MASCHINE オブジェクト (Sound スロット、Group スロット、Pattern スロット…) とは違い、モジュールスロット の代わりにモジュール自体 をドラッグします。これはモジュール同士の間にモジュールを挿入できないことを意味します。

Sounds と Groups 間でモジュールを移動する

モジュールの移動はサウンド内のみならず、サウンド、グループ、各レベル (例 Sound から Group に移動) 内で行ったり、異なるグループのサウンドに移動することも可能です。サウンドスロット (Pattern Editor) からグループスロット (Arranger) への移動といったことが可能となります。



Freq Shifter (Sound slot 3) を Sound slot 2 に移動し、マウスボタンを押したまま待機します。



しばらくするとコントロールエリアが Sound slot 2 に切り替わり Freq Shifter を任意のモジュールスロットにドロップすることができるようになります。

操作方法は以下です。

- モジュールを**サウンドスロット** (Pattern Editor) にドラッグし、マウスボタンを押したままそのまま待機するとコントロールエリアがそのサウンドのモジュール内容に切り替わります。モジュールスロットのいずれかにモジュールをドロップしてください (2 つ上の図を参照してください)。
- モジュールを**グループスロット**上にドラッグし、マウスボタンを押したまま待機すると、2 つのことが起こります。
 - コントロールエリアがグループのモジュールコンテンツに切り替わります。モジュールスロットのいずれかにモジュールをドロップしてください。
 - パターンエディターがグループのサウンド (およびパターン) コンテンツに切り替わります。モジュールをサウンドスロットのどれかにドラッグし、マウスボタンを押したまま待機すると、最終的にサウンドのモジュールスロットのどれかにモジュールをドロップすることができるようになります。



モジュールを直接 Sound/Group スロットにドロップすることも可能です。この動作では最初のからのモジュールスロットに自動的に配置されます。

以下の表では可能な操作内容を示しています。

モジュール移動内容	動作
同じサウンド、またはグループ内でスロットを他のスロットに移動する	モジュールを移動先のモジュールスロットまでドラッグする
同じグループ内でサウンドを他のサウンドに移動する	モジュールを移動先のサウンドスロット (パターンエディター) までドラッグし、コントロールエリアが移動先のサウンドの内容になるまでマウスのボタンを押したままにし、任意のモジュールスロットにモジュールをドロップする
グループからそのグループのサウンドに移動する	
サウンドからグループに移動する	モジュールを移動先のグループスロット (アレンジャー) までドラッグし、コントロールエリアが移動先のグループの内容になるまでマウスのボタンを押したままにし、任意のモジュールスロットにモジュールをドロップする

モジュール移動内容	動作
グループを他のグループに移動する	
サウンドを他のグループの他のサウンドに移動する	モジュールをアレンジャーの移動先となるグループスロットまでドラッグし、パターンエディターが移動先のグループの内容に切り替わるまでマウスボタンを押したままにし、モジュールをドラッグしてパターンエディターの任意のサウンドスロットまで移動し、コントロールエリアが移動先となるサウンドスロットの内容に切り替わるまでマウスのボタンを押したままにし、切り替わったら任意のモジュールスロットにモジュールをドロップします。

ヒント: コントローラーを使用したターゲットオブジェクトの選択

モジュールをドラッグしている間 (そしてマウスのボタンを押し続ける間)、Sound/Group スロットにドラッグしてコントロールエリア、またはパターンエディター画面が切り替わるのを待つ代わりに、コントローラーで移動先の Sound/Group を選択することですばやくモジュールを移動することができます。例えばモジュールをグループ A のサウンドスロット 2 からグループ B のサウンドスロット 5 に移動する場合は以下の手順となります。

1. コントローラーでグループボタン **A** を押してグループ A を選択し、パッド **2** (キーボードモードが起動している場合は **SELECT** + パッド **2** を押します) を押してサウンドスロット 2 を選択します。
2. ソフトウェアで、モジュールスロットのタブをクリックしてマウスボタンを押しながらモジュールをドラッグします。
3. マウスボタンを押しながらコントローラーのグループボタン **B** を押してグループ B を選択し、パッド **5** (キーボードモードが起動している場合は **SELECT** + パッド **5** を押します) を押してサウンドスロット 5 を選択します。
ソフトウェアの画面もコントローラーでの選択内容に対応します。
4. ソフトウェアで任意のモジュールスロットにモジュールをドロップしてください。

4.1.7 モジュールプリセットの保存

モジュールの全設定内容とアサイン内容はモジュールプリセットとして保存可能です。保存後はモジュールプリセットはソフトウェア、またはコントローラーのブラウザからアクセス可能となります (セクション [↑ 4.1.7, モジュールプリセットの保存](#) 参照)。この機能によりパラメーターを特定の値に設定した状態でモジュールを呼び出すことができるので便利です。

モジュールプリセットの保存はソフトウェアのモジュールメニューのみで実行できる機能です。モジュールメニューにアクセスするにはモジュールスロットタブの右手にあるドロップダウン用矢印をクリックします。



Module メニューではモジュールのロード、モジュールプリセットの保存、ロード用各オプションを表示します。

モジュールプリセット保存用コマンドはモジュールメニューの下部にあります。

M o d u l e M e n u E n t r y	内容
S a v e A s ...	現在のモジュール設定をプリセットとして保存します。
S a v e A s D e f a u l t ...	このモジュールスロットに既に VST/AU プラグイン (インストゥルメントまたはエフェクト) をロードしている場合に有効になります。このコマンドで現在の設定とアサインをプラグイン用デフォルトモジュールプリセットとして保存します。このデフォルトプリセットはコントローラーのモジュールリスト、またはソフトウェアのモジュールメニューからこのプラグインをロードしたときに再現されます。プラグインの管理とデフォルトプリセットの詳細に関しては ↑ 2.4.5, Preferences – Plug-ins ページ を参照してください。

4.1.8 モジュールプリセットのロード

↑4.1.7, [モジュールプリセットの保存](#)で保存方法を解説した全てのモジュールプリセットは MASCHINE ブラウザに表示されます。各モジュールプリセットは自動的にブラウザ内の対応する “Instrument” または “FX” ファイルタイプカテゴリに配置されます。ユーザープリセットには “User” バンクタグがつきます。



保存したモジュールプリセットに自動的についたタグは変更することができます。タグの編集は MASCHINE ソフトウェアのブラウザで行います。詳細は [↑3.4, ファイルにタグをつける](#) を参照してください。

更に MASCHINE ライブラリにはすでに MASCHINE 内蔵エフェクト用モジュールプリセット群を用意しています。更にコンピュータにインストールしてある Native Instruments 製品のファクトリーライブラリも MASCHINE ブラウザにインポートしてあるので MASCHINE からこれらのファクトリライブラリを直接ブラウズ、ロードすることができます。

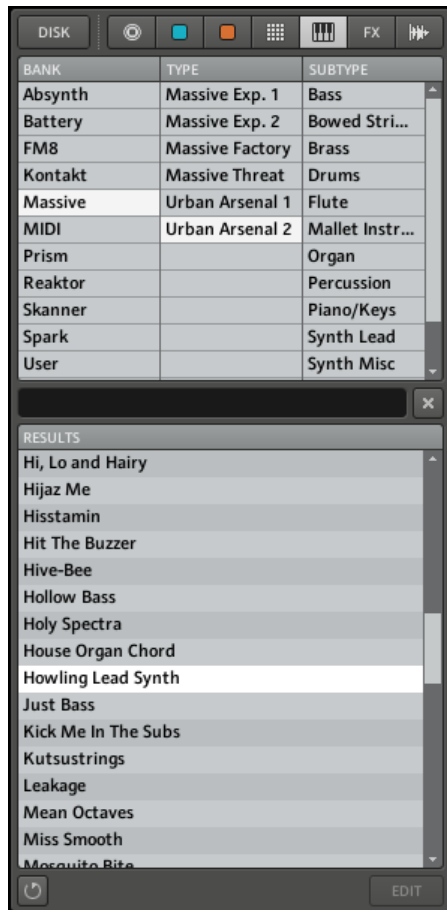
ハードウェア



ブラウザの MASSIVE プラグイン用モジュールプリセットです。

1. コントローラーの **BROWSE** ボタンを押します。
2. ノブ 1 を回して **FILTER** を **INSTRUMENT** に、または **FX** にしてインストゥルメント、またはエフェクトのモジュールプリセットを選択します。
3. ノブ 2 を回して **BANK** をブラウズしたいモジュールプリセットがあるプラグインの名称にします。この前の段階で **FX** を選択した場合は、**FACTORY FX** をここで選択して MASCHINE 内部エフェクト用プリセットをブラウズすることもできます。
4. ノブ 3 と 4 を回して特定のエフェクト Module、Expansion Pack 等の絞込みを行ってください。
5. 右ディスプレイには検索内容にしたがってモジュールプリセットが表示されます。
6. ノブ 5 を使用してモジュールプリセットのリスト内を移動します。
7. ボタン 8 を押してモジュールプリセットを選択します。

ソフトウェア



ブラウザの MASSIVE プラグインの “Urban Arsenal 2” ライブラリ用モジュールプリセットです。

1. ブラウザ上部で **DISK** ボタンが起動していないことを 確認してください (起動している場合は起動解除してください)。

2. 右側の File Type セレクターで Instrument または FX ボタンを選択してください。



3. タグフィルターの **BANK** で任意のプラグイン名称を選択してください。内蔵エフェクトを選択するには **Factory FX** を選択します。ユーザープリセット(内蔵エフェクト用ユーザープリセットも含む)を使用する場合は **User** を選択します。
4. タグフィルターの **TYPE** と **SUBTYPE** で任意のライブラリ(プラグインインストゥルメント)、またはエフェクトの種類を選択(エフェクト)することで検索内容を絞り込むことも可能です。
5. **RESULTS** リストで任意のモジュールプリセットをダブルクリック、またはモジュールをドラッグして選択したモジュールスロットにロードします。



ブラウザを使用した MASCHINE オブジェクトのロード方法に関しては [↑3, ブラウザ](#) を参照してください。

モジュールメニューで *Open...* コマンドを選択し、ファイルシステム内の任意のプリセットファイル(拡張子は“.mfxp”です)を選択することでモジュールプリセットをロードすることも可能です。

4.2 サンプラーモジュール

サンプラーモジュールでファクトリーライブラリの Groups、Sounds、Samples を含んだ MASCHINE の全サンプルを再生することが可能です。サンプラーには各サウンドを更に調節するための各パラメーターがあります。音程の変更、基本的なダイナミクス、エフェクトやモジュレーション処理を施すことが可能です。

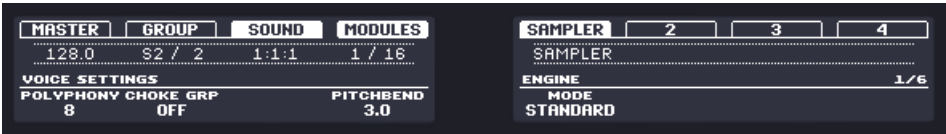


これらの殆どのパラメーターはオートメーション処理することが可能です。コントローラーによるオートメーションは [↑6.1.9, オートメーションの録音](#) を、ソフトウェアのオートメーションに関しては [↑7.1.9, オートメーションの録音と編集](#) を参照してください。

サンプラーパラメーターのページは全部で 6 ページ分あります。

- ページ 1: [Voice Settings](#) と [Engine](#)
- ページ 2: [Pitch/Gate](#) と [Amplitude Envelope](#)
- ページ 3: [FX](#) と [Filter](#)
- ページ 4: [Modulation Envelope](#) と [Destination](#)
- ページ 5: [LFO](#) と [Destination](#)
- ページ 6: [Velocity Destination](#) と [Modwheel Destination](#)

4.2.1 ページ 1: Voice Settings、Engine



サンプラーパラメーター – ページ 1 の VOICE SETTINGS と ENGINE です (コントローラー)。



サンプラーパラメーター – ページ 1 の VOICE SETTINGS と ENGINE です (ソフトウェア)。

パラメーター	内容
Voice Settings	
Polyphony	ここでサウンドの最大同時発音数を設定します。この総数を超えると、一番最初にトリガーしたサウンドを消すことで一番新しい音に切り替わります。デフォルト値は 8 で、最小値は 1、最大値は 32 ボイスです。この設定を <i>Legato</i> にし、ポリフォニーを 1 にし、連続的にノート演奏することで音程の切り替えが連続的になります。この設定値はグループの最大発音数にも影響します(↑ 5.1.1, グループ – ソースプロパティ (SRC) 参照)。
Choke Group	8 チョークグループの一つをここで選択するか、このオプションを Off にします。複数の Sound を同じボイスグループ(Voice Group)にアサインすると、同時にこれらの音声が発音することはありません。この性質はビンテージドラムマシン等に見られ、(クローズドハイハットがオープンハイハットの音をさえぎる) また同時に一音しか発音しないモノフォニックシンセサイザーにも見られる性質です。
Glide	Polyphony パラメーターで <i>Legato</i> を選択すると、音程が連続的に変化する程度を調節することができます。
Pitchbend	ここで Sound が外部 MIDI コントローラー、またはホストアプリケーションから受信する MIDI ピッチベンドメッセージに対してどのように反応するか設定します。MIDI を受信する為の Sounds の設定方法に関してはセクション ↑ 4.9.1, Sound MIDI Batch Setup を参照してください。

パラメーター	内容
Engine	
Mode	ここでサンプリングエンジンのモードを設定します。選択肢は <i>Standard</i> と <i>Vintage</i> です。
Model	<i>Mode</i> で <i>Vintage</i> を選択すると、ヒップホップで愛用されてきた 2 機のサンプラーのサウンドを模倣することができます。選択肢は <i>MP60</i> と <i>SI200</i> です。
Filter	<i>SI200</i> (上記) を選択した場合、フィルターを起動することでこのエミュレーションモデルを更に好みのサウンドに調整可能となります。フィルターの選択肢は <i>None</i> (フィルター無し)、 <i>Low</i> 、 <i>Lo-Mid</i> 、 <i>Hi-Mid</i> 、 <i>High</i> です。

4.2.2 ページ 2: Pitch/Gate、Amplitude Envelope



Sampler パラメーター – ページ 2 の PITCH / GATE と AMPLITUDE ENVELOPE です (コントローラー)。

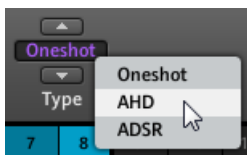


Sampler パラメーター – ページ 2 の PITCH / GATE と AMPLITUDE ENVELOPE です (ソフトウェア)。

パラメータ	内容
Pitch / Gate	
Tune	Sample の基本ピッチを設定します。ノブを右に回すと音程が高くなり、ノブを左に回すと低くなります。
Start	Sample (ベロシティコントロールで変調することも可能です。↑ 4.2.5, ページ 5: LFO、Destination 参照) のスタートポイントを設定します。
Reverse	Reverse を有効にすると、Sample が逆再生します。

アンプリチュード エンベロープ (Amplitude Envelope)

アンプリチュード エンベロープ セクションで Sample の音量を時間によって調節することが可能です。



Type セレクターです。

Type セレクターでの 3 種の Amplitude Envelopes のどれかを選択します。選択したエンベロープの種類によって Amplitude Envelope セクションのパラメーターの内容が異なります(以下図参照)。

- *Oneshot*: これは典型的なビンテージドラムマシンの性質で、サンプルは最初から最後までエンベロープ処理もないまま再生します。*Oneshot* を選択すると、Amplitude Envelope に表示されるパラメーターがなくなります。



- **AHD**: AHD モードでは Sustain と Release を省略し、代わりに Hold パラメーターを使用します。AHD モードはパッドを押している時間とは関係なく、Hold で設定した時間に忠実になります。



- **ADSR**: ADSR エンベロープは複雑なダイナミクスコントロールを必要とする長尺なサステインを含んだ Samples に対して使用します。

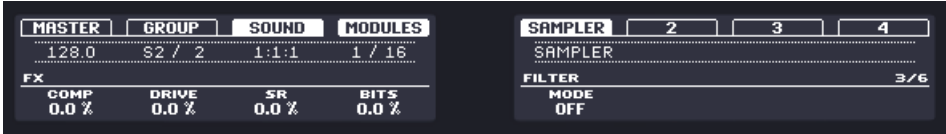


他のハードウェア機器とは異なり、MASCHINE のパッドは叩いた後の押し続ける状態に対しても反応し、ADSR エンベロープを使用してパッドを MIDI キーボードのように使用しサステインを持続させることも可能です。

パラメーター	内容
Amplitude Envelope	
Attack	Attack で Sound を発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
Hold	Hold でエンベロープの最大音量持続時間を設定します。
Decay	Decay で ADSR モード使用時にどのぐらいの時間をかけて Sustain に到達するかを設定します。AHD モードではどのぐらいの時間をかけて音量が減衰していくかを設定します。このパラメーターはベロシティによって変調することが可能です。

パラメーター	内容
Sustain	Sustain で Decay の後にノートが終了するまでの持続時間を設定します。この設定は MIDI Control Change 64 を使用して外部 MIDI コントローラーまたはキーボードで設定可能です。
Release	Release でノートが終了してからサウンドが完全に無くなるまでの時間を設定します。

4.2.3 ページ 3: FX と Filter



サンプラーパラメーター - ページ 3 の FX と FILTER です (コントローラー)。



サンプラーパラメーター - ページ 3 の FX と FILTER です (ソフトウェア)。

FX

これは基本的なエフェクトセレクションです。[↑8, エフェクトリファレンス](#)章のエフェクトモジュールコレクションと混同しないでください。

パラメーター	内容
FX	
Comp	基本的なコンプレッサーで Sound に密度を与えます。
Drive	Sound に適用するサチュレーション量を設定します。

パラメーター	内容
SR	SR はサンプルレート (sample rate) を意味し、元のサンプルのサンプルレートを落とすことで音声にローファイ感を与えます。
Bits	Sound のビットデプスを下げ、デジタルローファイサウンドを再現します。

フィルターモード

Filter セクションの **Mode** セレクターで各フィルターの選択を行います。矢印をクリック、または現在選択しているタイプをクリックして異なるフィルタータイプ *Off*、*HP2*、*BP2*、*LP2*、*EQ* を選択することができます。各タイプによりその後右側に表示されるパラメーターの内容は異なります。

フィルターモード	内容
<i>Off</i>	フィルターなし
<i>LP2</i>	LP2 は Cutoff と Resonance を備えたローパスフィルターです。 Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
<i>BP2</i>	BP2 は Cutoff を備えたバンドパスフィルターです。 Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
<i>HP2</i>	HP2 は Cutoff と Resonance を備えたハイパスフィルターです。 Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
<i>EQ</i>	EQ は Frequency 、 Bandwidth 、 Gain を備えたイコライザーです。

4.2.4 ページ 4: Modulation Envelope、Destination

MASTER	GROUP	SOUND	MODULES	SAMPLER	2	3	4
128.0	S2 / 2	1:1:1	1 / 16	SAMPLER			
MODULATION ENVELOPE				DESTINATION	4/6		
ATTACK	HOLD	DECAY		PITCH	CUTOFF	DRIVE	PAN
0.0 %	50.0 %	50.0 %		0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %

サンプラーパラメーター – ページ 4 の MODULATION ENVELOPE と DESTINATION です (コントローラー)



サンプラーパラメーター – ページ 4 の MODULATION ENVELOPE と DESTINATION です（ソフトウェア）。

Modulation Envelope

Modulation Envelope セクションにはパッドの演奏具合によって特定のサンプラーパラメーターを変化させるエンベロープがあります。パラメーターはページ 2 の **Amplitude Envelope** セクション(↑ 4.2.1, ページ 1: **Voice Settings**、**Engine** 参照)と同等で、パラメーターを変化させるための ADSR (Attack、Decay、Sustain、Release) エンベロープ、または AHD (Attack、Hold、Decay) エンベロープがあります。ワンショットモードを選択した場合は、AHD エンベロープ (図参照) のみがモジュレーションに有効となります。

Envelope Controls	内容
Attack	エンベロープが最大レベルに達するまでの時間です。
Hold	エンベロープの最大音量持続時間を設定します。
Decay	Decay で ADSR モード使用時にどのぐらいの時間をかけてサステインに到達するかを設定します。AHD モードではどのぐらいの時間をかけてエンベロープが減衰していくかを設定します。
Sustain	ノートを再生している間はエンベロープレベルを維持します。
Release	ノートの終了後にサステインレベルが 0 になるまでの時間です。

Destination

ここでモジュレーションエンベロープを使って変調するターゲット(エンベロープを用いてコントロールするパラメーター) を指定します。ノブで以下のターゲットの変調の程度を調節します。

パラメーター	Modulation Destination
Pitch	ページ 2 の Pitch / Gate セクションの Tune パラメーター
Cutoff	ページ 3 の Filter セクション (LP2 、 HP2 、 BP2 があります) の Cutoff パラメーター

パラメーター	Modulation Destination
Drive	ページ 3 の FX セクションの Drive パラメーター
Pan	サウンドのアウトプットプロパティ(↑4.4, サウンドプロパティ 参照) の Pan パラメーター

4.2.5 ページ 5: LFO、Destination



サンプラーパラメーター – ページ 3 の LFO と DESTINATION です (コントローラー)。



サンプラーパラメーター – ページ 3 の LFO と DESTINATION です (ソフトウェア)。

LFO

LFO (Low Frequency Oscillator) は別のモジュレーションソースで、異なる波形を使用します。

LFO のコントロール	内容
Type	ここで LFO の波形を選択します。波形の選択肢は <i>Sine</i> 、 <i>Tri</i> (Triangle)、 <i>Rect</i> (Rectangle)、 <i>Saw</i> 、 <i>Random</i> となっています。
SPEED	LFO の値を Hz (Hertz)で調整します。 <i>Sync</i> で同期を選択すると、値をノート単位で表示します。
Phase	LFO 波形の初期位相をパーセントで調節します。
Sync	このボタンで LFO が Project のテンポと同期します。有効にすると <i>Speed</i> パラメーターが 16/1 (= 16 小節)から 1/32 (1/32 分音符) の値でリズムカルに変調します。

Destination

ここで LFO を使って変調するターゲット (LFO を用いてコントロールするパラメーター) を指定します。ノブで以下のターゲットの変調の程度を調節します。

パラメーター	Modulation Destination
Pitch	ページ 2 の Pitch / Gate セクションの Tune パラメーター
Cutoff	ページ 3 の Filter セクション (LP2、HP2、BP2 があります) の Cutoff パラメーター
Drive	ページ 3 の FX セクションの Drive パラメーター
Pan	サウンドのアウトプットプロパティ (↑ 4.4, サウンドプロパティ 参照) の Pan パラメーター

4.2.6 ページ 6: Velocity Destination、Modwheel Destination



サンプラーパラメーター – ページ 6 の VELOCITY DESTINATION と MODWHEEL DESTINATION です (コントローラー)。



サンプラーパラメーター – ページ 6 の VELOCITY DESTINATION と MODWHEEL DESTINATION です (ソフトウェア)。

Velocity Destination

このセクションでインプットベロシティ値を使用した各パラメーターの変調を行います。

パラメーター	Modulation Destination
Start	ページ 2 の Pitch / Gate セクションの Start パラメーターです。正数値に設定すると、強く演奏するとサンプルのスタートが遅れ、負数値に設定すると強く演奏した場合サンプルのスタート地点に近づきます。 ヒント-この機能でスネアのアタック音声を強く叩いたときだけ強調するといったことが可能です。これによって強く叩いたときにスナップ音が強調され、弱く叩くとスナップ音が目立たなくなります。
Decay	ページ 2 の Amplitude Envelope セクションの Decay パラメーターです。
Cutoff	ページ 3 の Filter セクション (<i>LP2</i> 、 <i>HP2</i> 、 <i>BP2</i> があります) の Cutoff パラメーター
Volume	これでボリュームを変調します。ベロシティの最も一般的な活用先です

Modwheel Destination

ここでモジュレーションホイールによる入力 MIDI データがどのように各パラメーターに影響するか決定します。

パラメーター	Modulation Destination
Start	ページ 2 の Pitch / Gate セクションの Start パラメーター
Cutoff	ページ 3 の Filter セクション (<i>LP2</i> 、 <i>HP2</i> 、 <i>BP2</i> があります) の Cutoff パラメーター
LFO Depth	このノブを使用してモジュレーションホイールの動きがページ 5 で設定した LFO モジュレーションにどの程度影響するか調節します。
Pan	サウンドのアウトプットプロパティ(↑ 4.4 , サウンドプロパティ 参照) の Pan パラメーター

4.3 VST/AU プラグインの使用

このセクションでは MASCHINE で VST/AU プラグインを扱う方法について解説します。

MASCHINE に VST または AU プラグインをロードし、MASCHINE 内蔵インストゥルメントやエフェクトと同様にモジュールとして使用することができます。内蔵モジュールと同様に、VST/AU プラグインのロードには以下のルールが適用されます。

- インストゥルメントプラグインはサウンドのモジュールスロット 1 のみにロード可能です。

- エフェクトプラグインは Sound、Group、Master レベルのどのモジュールスロットにもロードできません。

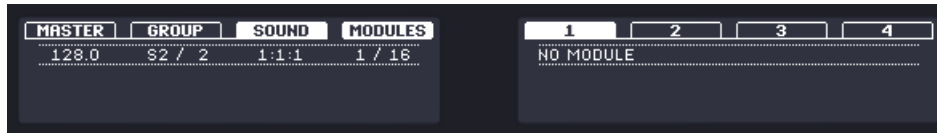
以下のサブセクションではインターナルモジュールとプラグインを特定のタスクを例に挙げ比較しています。

4.3.1 プラグインのロード

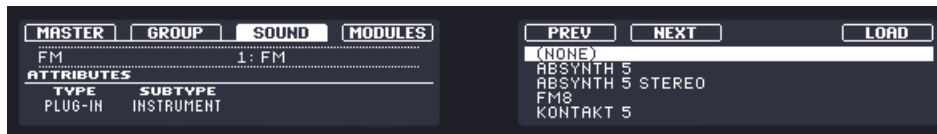
ではサウンドのモジュールスロットにインストゥルメントプラグインをロードしてみましょう。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. **SELECT** + インストゥルメントのロード先となるパッドを押します。
3. ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択します。
4. モジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** を起動してあるか確認します (ボタン 4)。



5. ボタン 5 を押してスロット 1 を選択します。
6. **SHIFT** + **BROWSE** を押してモジュールをブラウズします。
7. 左ディスプレイでノブ 1 を使用して **TYPE** を **PLUG-IN** にします。
8. ノブ 2 を使用して、**SUBTYPE** を **INSTRUMENT** にします。右のディスプレイでは有効なインストゥルメントプラグインを表示します。



9. ノブ 5 を使用して有効なインストゥルメントをブラウズします。
10. 使用したいインストゥルメントプラグインが見つかったら、ボタン 8 を押してロードします。
11. **SHIFT** + **BROWSE** をもう一度押す、または **CONTROL** を押してコントロールモードに戻ります。
12. ここまでで、パッドを使用して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。
13. ノブ 1-8 を使用して各プラグインパラメーターを編集します。



14. ページボタンを押してプラグインの各パラメーターページを移動します。



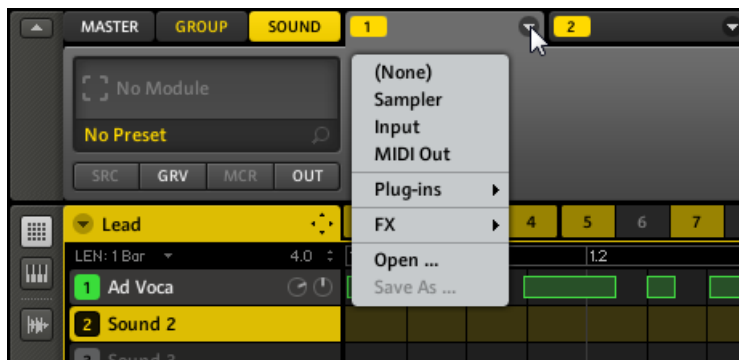
MASCHINE ハードウェアでインストゥルメントを音階演奏するには、SHIFT + PAD MODE を押してキーボードモードにします。詳細はセクション [↑ 6.1.2, パッドモード](#) を参照してください。

ソフトウェア

1. コントロールエリアで **SOUND** タブをクリックしてサウンドレベルに切り替えます。
2. 下のパターンエディターでインストゥルメントをロードするサウンドスロットをクリックします。



3. コントロールエリアに戻り、最初のモジュールスロットのモジュールメニューをクリックします (Module slot 1 のみでインストゥルメントプラグインを扱えます)。



4. メニューで *Plug-ins* を選択し、有効なインストールプラグインを表示します。



5. 例としてここでは Native Instruments ABSYNTH 5 プラグインを選択します。マウスで選択すると、ABSYNTH 5 がロードされ、パラメーターエリアに各パラメーターが表示されます。ここまでで、パッドを使用してインストールプラグインを使用することができます。



6. パラメーターエリアの左上にある小さな矢印をクリックすることでページメニューの各パラメーターページを移動します。
7. 好みの設定に編集できたら、セクション [↑4.1.5, モジュールスロットのバイパス](#) で解説するようにプリセット保存します。



コントローラーでインストールプラグインを音階演奏するには、パターンエディターの左にあるキーボードビューボタンをクリックしてキーボードモードに切り替えます。

4.3.2 プラグインウィンドウの表示、非表示

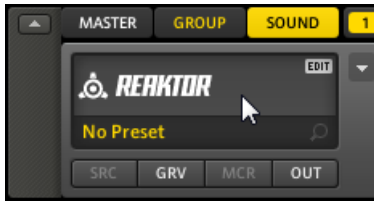
MASCHINE プロジェクト内の全プラグインを別ウィンドウ上で表示することが可能です。MASCHINE は選択した Sound、Group、Master 用フローティングウィンドウを常に表示します。



MASCHINE で ABSYNTH、GUITAR RIG、FM8 プラグインインターフェイスを表示しています。プラグイン用ウィンドウの表示、非表示方法は以下となります。

ソフトウェア

モジュールスロットにプラグインがアサインされると、クイックブラウズエリアにプラグインアイコンが表示されます。



REAKTOR ロゴ上にマウスカーソルを当てると EDIT アイコンが表示されます。

プラグイン用フローティングウィンドウを表示する方法は以下となります。

1. プラグインアイコンにマウスカーソルを当てると、EDIT ボタンが表示されます。
2. このエリアのどこかをクリックすると、別ウィンドウにプラグインが表示されます。もう一度このエリアをクリックするとプラグインウィンドウが閉じます。

ハードウェア

プラグイン用フローティングウィンドウを表示する方法は以下となります。

1. ボタン 5-8 を押してプラグインをロードするモジュールスロットを選択します。
2. 5-8 ボタンの同じボタンをもう一度押してプラグインを別ウィンドウで表示します。もう一度同じボタンを押すとプラグインウィンドウが閉じます。

4.3.3 プラグインパラメーターのアサイン

プラグインパラメーターで各プラグインを個別に編集することができます。もちろんプラグインのユーザーインターフェイスを使用してプラグインのパラメーターを調節することも可能です。MASCHINE ではプラグインの各パラメーターがパラメーターページとディスプレイの下のノブ 1-8 に自動的にアサインされるので、プラグインパラメーターを簡単に編集することができます。MASCHINE のパラメーターページにプラグインのパラメーターが設置されることで以下の利点を得ることができます。

- ページボタンでパラメーターページを移動することでプラグイン全てのパラメーターを 8 のノブで直接試することができる(↑4.3.1, [プラグインのロード](#)参照)。
- プラグインパラメーターをグループやサウンドレベルの他のパラメーターと同様にオートメーション処理できる(ハードウェアでの操作は↑6.1.9, [オートメーションの録音](#)参照、ソフトウェアによる操作は↑7.1.9, [オートメーションの録音と編集](#)参照)。
- プラグインパラメーターの現在の状態をブラウザにプリセットとして保存、後に有効活用できる(セクション↑4.3.4, [VST/AU プラグインプリセットの使用](#) 参照)。



ソフトウェアの MASSIVE プラグインのパラメーターページです。



コントローラーの MASSIVE プラグインのパラメーターページです。

自分の好みに合わせてプラグインのパラメーターページをカスタマイズすることも可能です。以下のセクションでは MASCHINE パラメーターページにプラグインパラメーターをアサインする方法を解説します。



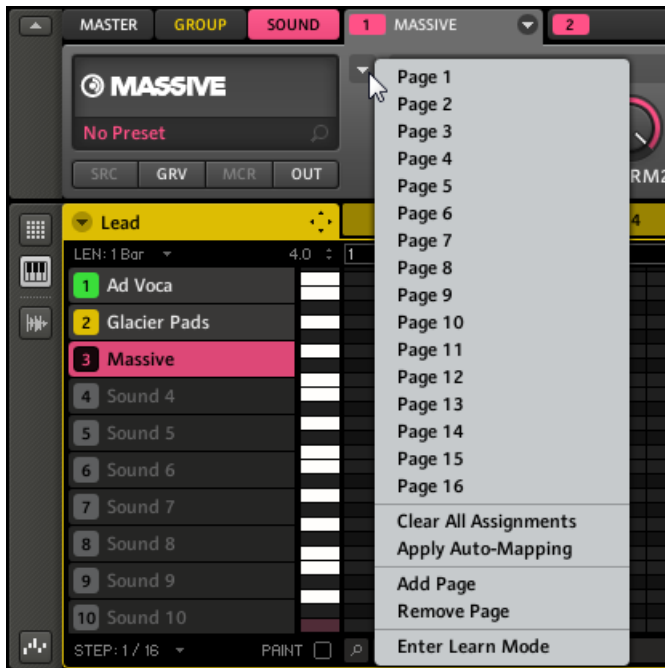
プラグインパラメーターは一つのノブのみにアサイン可能です。

パラメーターページの設定

他のモジュールと同様に VST/AU プラグインモジュールのパラメーターはページで管理されます。各モジュールでは最大 32 ページを扱うことが可能で、プラグインパラメーターにアサイン可能な 8 このノブを装備しています。

パラメーターページは自動マッピングによるアサイン、または **Learn** (ラーン) モードによる個別アサインが可能です。Learn モードで必要なパラメータのみをアサインすることで独自のページを作成することが可能です。

パラメーターのアサインを始めるには、モジュールの左にある矢印をクリックしてドロップダウン Page メニューを展開します。



MASSIVE プラグインのページメニューです。

ページメニューのエントリー	内容
<i>Page 1-32</i>	各モジュールでは最大 32 のパラメーターページ使用することができ、各ページでは一度に 8 ノブ分のパラメーターを表示します。任意のエントリーを押して、対応するページを表示します。メニューに表示されるページ総数はプラグインによって異なります。
<i>Clear All Assignments</i>	全てのパラメーターページを削除し、アサイン処理が施されていない状態の Page 1 を作成します。
<i>Apply Auto-Mapping</i>	全てのページを削除し、プラグインの全オートメーション可能なパラメーターを自動的にページ上にアサインします。
<i>Add Page</i>	ページリストの最後に新規ページを追加します。

ページメニューのエン트리	内容
<i>Remove Page</i>	現在表示しているページを削除します。
<i>Enter Learn Mode</i>	このモードで直感的なラーン機能を用いて任意のプラグインパラメーターを現在表示しているパラメーターページの 8 個のノブにアサインします。ラーンモードを起動すると、ページの各ノブはノブ 1 (ノブで白い点が点滅します) から順にフォーカスし、プラグインのユーザーインターフェイスでパラメーターに触れると、(↑4.3.2, プラグインウィンドウの表示、非表示参照)フォーカスしているノブにそのパラメーターがアサインされます。ノブがアサインされると、その右のノブが点灯し始め、そのままノブ 8 までのアサイン作業を行います。ここまですを終了すると自動的にこのラーンモード機能が終了します。パラメーターアサインを途中で完了するには、 <i>Leave Learn Mode</i> をページメニューで選択します。ラーンモードを起動しているときにパラメーターエリアの任意のノブをクリックすることで主導でアサイン対象となるノブを選択することができます。



プラグインパラメーターをパラメーターページにアサインしたら、MASCHINE Macro Controls(マクロコントロール) を使用して頻繁に使用するパラメーターをここで設定することも可能です。詳細は↑5.1.3, [グループ - Macro Properties \(MCR\)](#) と [Macro Controls](#) を参照してください。

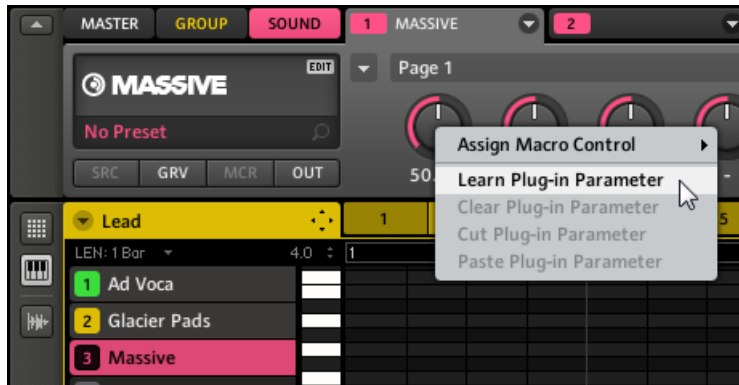
単一パラメーターのアサイン

上記で現在使用しているパラメーターページの 8 個全てのノブにすばやくプラグインパラメーターをアサインする方法を解説しました。更に、プラグインモジュールのパラメーターページの特定のノブに手動で単一のパラメーターをアサインすることもできます。

単一のプラグインパラメーターをアサインする方法は以下です。

1. Modules のパラメーターページのノブを選択し、右クリックします (Mac OS X では [Ctrl]- クリックしてください)。パラメーターメニューが開きます。

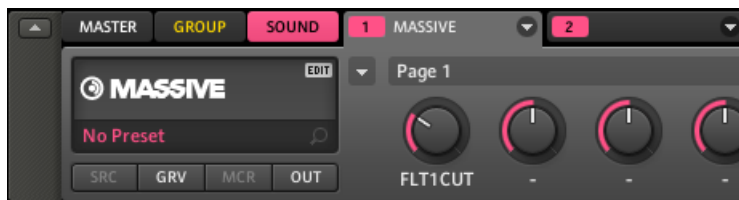
2. メニューで *Learn Plug-in Parameter* を選択してください。



白い点が点滅し、ノブがランモードになります。

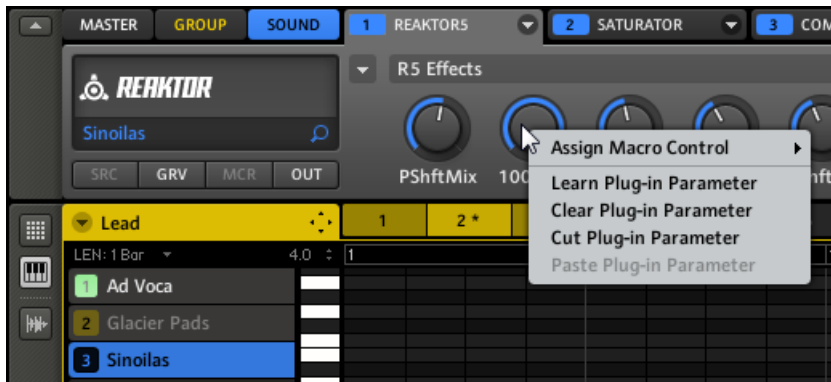
3. プラグインのユーザーインターフェイスで、アサインするパラメーターを操作します (プラグインを表示する方法は [↑ 4.3.2, プラグインウィンドウの表示、非表示](#) を参照してください)。パラメーターが反応すると、ランモードのノブにパラメーターがアサインされます。

白いドットが消え、パラメーター名称の略称が MASCHINE ノブの下に表示され、パラメーターがアサインされたことを知らせます。



プラグインパラメーターをアサインせずにランモードを解除するにはノブを右クリックして (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) パラメーターメニューで *Learn Plug-in Parameter* を選択します。

上記したランモードの他にも、パラメーターメニューには各プラグインパラメーターを編集するための便利な機能を用意しています。



パラメーターメニューでプラグイン用 clear、cut、paste 編集コマンドを表示しています。

パラメーターメニューエントリー	内容
<i>Assign Macro Control</i>	このコントローラーに Macro Control をアサインします。詳細はセクション ↑5.1.3, グループ – Macro Properties (MCR) と Macro Controls を参照してください。
<i>Learn Plug-in Parameter</i>	ノブのパラメーターアサインを削除し、このノブに対してラーンモードを起動します。これでプラグインのユーザーインターフェイスでパラメーターを動かすことですばやく新規パラメーターをノブにアサインすることができます。
<i>Clear Plug-in Parameter</i>	このノブ用のパラメーターアサインを削除します。
<i>Cut Plug-in Parameter</i>	ノブのパラメーターアサインを削除し、クリップボードにコピーします。
<i>Paste Plug-in Parameter</i>	ノブのパラメーターアサインをノブにペーストし、クリップボードからその内容を削除します。パラメーターアサインのペーストは一度行うことができるのみとなります。



プラグインパラメーターは一つのノブのみにアサイン可能です。

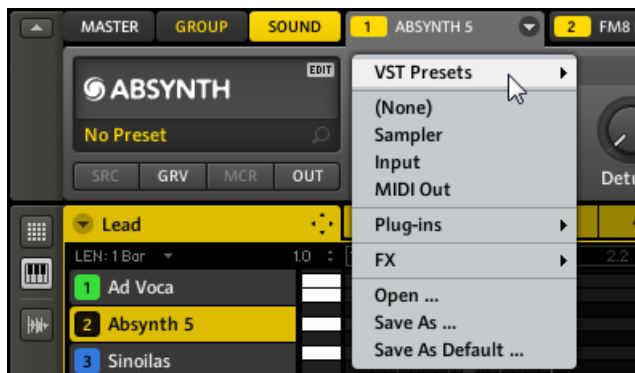
4.3.4 VST/AU プラグインプリセットの使用

VST/AU プラグインの中には、使用したいファクトリープリセット、またはユーザープリセットをすでに備えているものがあることでしょう。MASCHINE ではこれらのプリセットをモジュールスロットに直接ロードしてモジュールプリセットとして保存することができます。この作業は MASCHINE ソフトウェアのみで行うことができます。プラグインプリセットをモジュールプリセットとして保存することで MASCHINE ブラウザからのアクセスが可能となります。

VST/AU プリセットへのアクセス

VST/AU プリセットにアクセスするには、モジュールスロットに対応する VST/AU プラグインをロードする必要があります。

1. 任意の VST/AU プラグインをモジュールスロットにロードします(セクション [↑4.3.1, プラグインのロード](#) 参照)。
2. モジュールスロットのタブの右にある小さな矢印をクリックしてモジュールメニューを開きます。モジュールメニューにサブメニュー *VST Presets* (Windows) または *AU Presets* (Mac OS X) が表示されます。



このサブメニューでは MASCHINE で使用できる VST/AU プラグインの全プリセットを表示します。

3. このサブメニューで任意のプリセットを選択してください。

→ プリセットがプラグインにロードされます。

プリセットの使用方法は各 VST/AU プラグインによって異なります。プラグインの資料を確認してホスト上でのプリセットの表示方法に関して確認してください。



例えば ABSYNTH 5 と FM8 では、**Program List** リストを起動して任意のパッチを表示しなければ MASCHINE の *VST/AU Presets* サブメニューに表示されることはありません。



いくつかの VST/AU プラグインはインストゥルメント、またはエフェクトとしても機能します。こういったプラグインのプリセットをロードする場合、現在のモジュールスロットにプリセットを効率よくロードできるか確認する必要があります。サウンドレベルのモジュールスロット 1 にインストゥルメントプラグインをロードする場合は特に気を使ってください。

モジュールプリセットとして VST/AU プリセットを保存する

VST/AU プラグインのプリセットをロードしたら、モジュールメニューのコマンド *Save As...* または *Save As Default...* を使ってこれらをモジュールプリセットとして保存することができます(セクション [↑4.1.5, モジュールスロットのバイパス](#) 参照)。保存したら、VST/AU プリセットは MASCHINE ブラウザ内に他のモジュールプリセットとともに表示されるようになります。

4.4 サウンドプロパティー

このセクションではサウンドレベルのプロパティーについて解説します。プロパティーはグローバルセッティングで、サウンドのモジュールスロットにモジュールをロードしてもプロパティーの設定内容に影響はありません。

4.4.1 プロパティーセットの選択

プロパティーはセットで管理されています。有効なプロパティーのセットは Sound、Group、Master レベルで内容が異なります。ここではサウンドレベルでプロパティーのセットを選択する方法について解説しますが、選択方法は Group や Master レベルでも同じです。

サウンドレベルには以下のプロパティーセットがあります。

- Groove Properties
- Output Properties

ハードウェア

コントローラーでサウンド用の特定のプロパティーを選択する方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択します。
3. **SELECT** + 表示したいプロパティーを含んでいるサウンドに対応するパッドを押します。

4. サウンドプロパティを表示するために **MODULES** (ボタン 4) が起動解除 してあるか確認してください。
5. ボタン 6 (**GRV**) または 8 (**OUT**) を押して Groove Properties または Output Properties を選択します。

→ コントローラーのディスプレイに対応するプロパティが表示されます。

ソフトウェア

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セクターです。

これらのボタンを**プロパティセクター** (Property selector) といい、これらを使用してプロパティの設定内容を選択、右ディスプレイに表示します。

ソフトウェアでサウンド用の特定のプロパティを選択する方法は以下です。

1. 表示したいプロパティがあるサウンドを含んだサウンドスロットをクリックします。
2. コントロールエリアの左上で **SOUND** タブをクリックします。
3. コントロールエリアの左下のプロパティセクターで **GRV** または **OUT** ボタンをクリックします。

→ 対応するプロパティがパラメーターエリアの右に表示されます。

4.4.2 プロパティの調整

プロパティのパラメーター調整方法はモジュールパラメーターの調整方法と似ていますが、任意のモジュールスロットを選択する代わりに任意のプロパティを選択します(↑4.4.1, [プロパティセットの選択](#)参照)。
プロパティのパラメーターが8個以上の場合は**パラメーターページ**上で処理されます。

ハードウェア

1. コントローラーでページボタンを押して各パラメーターページを移動します。



2. ノブ 1-8 を使用して表示されたページの各パラメーター値を調節します。

ソフトウェア

ソフトウェアではパラメーターエリアで選択したプロパティのパラメーターが表示されます。

1. ソフトウェアではパラメーターエリアの左上のページメニュー（小さな矢印です）をクリックし各ページを移動します。

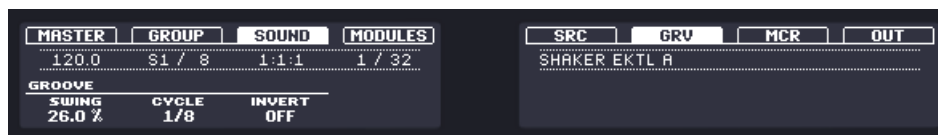


2. マウスを使用して表示されたページの各パラメーター値を調節します。

4.4.3 Sound – Groove Properties (GRV)

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表示方法に関しては [↑ 4.4.1, プロパティセットの選択](#) を参照してください。



コントローラー上のサウンドのグループプロパティです。



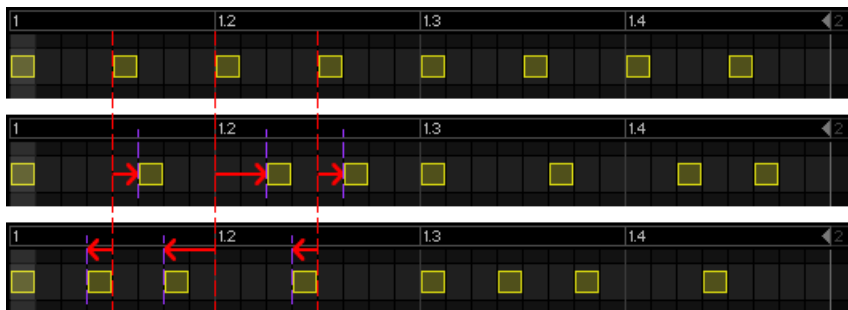
ソフトウェア上のサウンドのグループプロパティです。

コントロール	内容
Groove Section	
Swing	イベントをシフトする値を設定します。0 % でイベントに変化はありません。Swing 値を上げることでこの機能の効果を高めます。
Cycle	ここで Swing を適用する値を音符単位で調節します。ここを調節することでシフト対象となるイベントに直接影響を与えます。値は全音符を分割したものとなります。
Invert	このボタンで Swing 機能を反転させることにより、遅いタイミングにずらしていたパターンのイベントを前にずらします。

スウィングがもたらすリズムへの影響例

例えば 8 ビートを刻む 1 小節のリズムがあるとします。Cycle パラメーターを 1/2 にします。以下の図では以下のセッティングでリズムがどのように聞こえるようになるか 示しています。

- 上: Swing 値 0 % (スウィングしません)。
- 中央: Swing 値 100 % 、 Invert は off にします。
- 下: Swing 値は 100 % で Invert を起動しています。



各スウィング値の設定で通常のリズムがどのように変化するかを示しています。

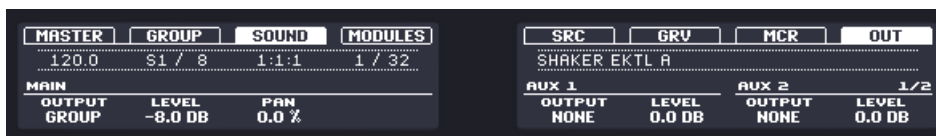


上の図ではスウィング機能がサウンド に対してどのように機能するかを示しています。 Groove Properties を調節しても実際のパターンエディター上のパターンにあるイベントは移動しません。

4.4.4 Sound – Output Properties (OUT)

サウンドの Output Properties でサウンドのオーディオアウトプットのルーティングと “Aux sends” の設定を行います。Aux sends で他のサウンド（または他のグループ）にサウンドのアウトプットを送信し、更に音声加工します。典型的なセンドエフェクトの設定は [↑ 9.4, センドエフェクトの作成](#) を参照してください。

ページ 1: Main、Aux 1、Aux 2




コントローラーのサウンドのアウトプットプロパティ用ページ 1 です。



ソフトウェアのサウンドのアウトプットプロパティ用ページ 1 です。

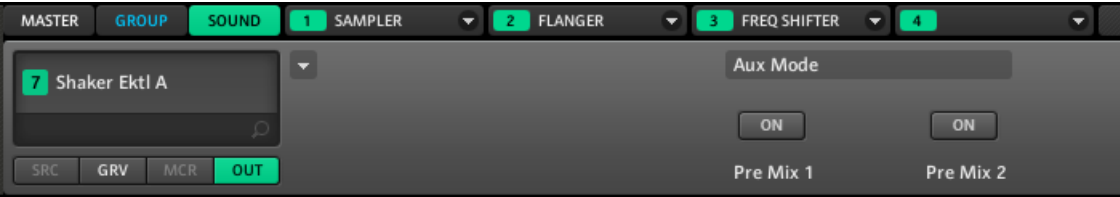
コントロール	内容
Main Section	
Output	ここで Sound のメインオーディオアウトプットをどこに送信するか選択します。選択肢は <i>None</i> (アウトプットなし)、 <i>Master</i> 、 <i>Group</i> (デフォルト)、プロジェクト内でバスポイントとして機能しているサウンド、16 外部ステレオアウト <i>Out 1-16</i> となります。
Level	ここで Sound 全体のボリュームを調節します。
Pan	ステレオフィールド内の Sound の定位を設定します。
Aux 1 Section	
Output	Aux 1 デスティネーション: 選択肢は <i>None</i> (アウトプットなし)、 <i>Master</i> 、 <i>Group</i> (デフォルト)、プロジェクト内でバスポイントとして機能しているサウンド、16 外部ステレオアウト <i>Out 1-16</i> となります。
Level	ここで Aux 1 デスティネーション選択先に送信する音声のボリュームを調節します。
Aux 2 Section	
Output	Aux 2 デスティネーション: 選択肢は <i>None</i> (アウトプットなし)、 <i>Master</i> 、 <i>Group</i> (デフォルト)、プロジェクト内でバスポイントとして機能しているサウンド、16 外部ステレオアウト <i>Out 1-16</i> となります。
Level	ここで Aux 2 デスティネーション選択先に送信する音声のボリュームを調節します。

 MASCHINE をプラグインとして起動している場合、**Main**、**Aux 1** と **Aux 2** セクションがホストのバーチャルアウトプットに対応し、**Output** セレクターに外部ステレオアウトプット *Out 1-16* が表示されるようになります。例えば、これで MASCHINE から個々の Sounds を使用している DAW のミキサーチャンネルに送信可能となります。

ページ 2: Aux Mode



コントローラーのサウンドのアウトプットプロパティー用ページ 2 です。



ソフトウェアのサウンドのアウトプットプロパティー用ページ 2 です。

コントロール	内容
Aux Mode Section	
Pre Mix 1	ここを起動すると、Sound は Main セクション (ページ 1) の Level と Pan 設定を通過する前に Aux 1 を経由します。
Pre Mix 2	ここを起動すると、Sound は Main セクション (ページ 2) の Level と Pan 設定を通過する前に Aux 1 を経由します。

4.5 サウンドの管理

このセクションではサウンドとサウンドスロット用グローバル編集機能について解説します。

4.5.1 サウンドスロットの名称変更

デフォルトでサウンドスロットの名称は Sound 1-16 となっています。各サウンドは以下の状況で自動的に名称が変更します。

- Sound、Module プリセット、または Sample をサウンドスロットにロードすると、サウンドスロットはサウンド、またはサンプルの名称を引き継ぎます。

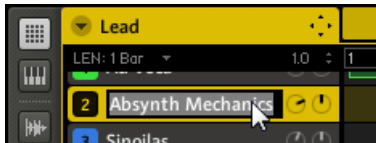
- モジュールメニュー（ソフトウェア）、またはモジュールリスト（コントローラー）からモジュールをモジュールスロット 1 にロードすると、サウンドスロットはモジュールの名称を引き継ぎます。サウンドスロットの名称を手動で変更することも可能です。名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーにも反映されます。



スロットを手動で変更すると、上記した自動名称変更機能は部分的に無効となります。このスロットに他のモジュールプリセットをロード、またはモジュールスロット 1 に他のモジュールをロードしても名称が変更されることがなくなります。

サウンドスロットの名称変更方法は以下です。

1. 任意のサウンドスロットをダブルクリックします。
サウンドスロットの名称部分がハイライト表示されます。



2. サウンドスロットの名称を変更します。名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。



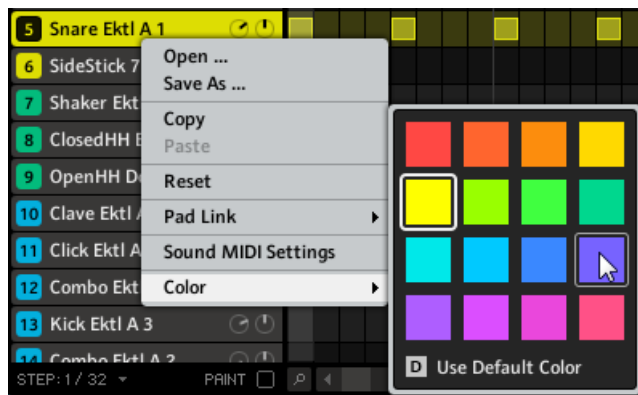
MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウィンドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

4.5.2 サウンドの配色の変更

ソフトウェアで各サウンドの色を設定することができます。その方法は以下となります。

1. 任意のサウンドを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、コンテキストメニューで *Color* を選択します。

カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択している色がハイライト表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレット下部の *Use Default Color* を選択してサウンドの配色をデフォルトの状態に戻すことも可能です。

→ MASCHINE MK2 コントローラーのパッドが選択した色に切り替わります。



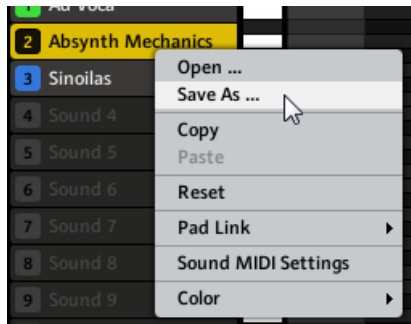
デフォルトでサウンドはグループの色を使用します。ですが *Preferences > Colors > Group and Sounds > Sound Color* と進んでサウンドのデフォルト色を設定することもできます。詳細はセクション ↑ 2.4.7, [Preferences – Colors](#) ページを参照してください。

4.5.3 サウンドの保存

サウンドをファイルとして(拡張子は “.msnd” です) 保存することもできます。この設定はソフトウェアのみで行うことができます。

サウンドの保存方法は以下です。

1. パターンエディターのサウンドスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、コンテキストメニューで **Save As...** を選択します。



A **Save File As...** が表示されます。デフォルトではサウンドファイルはサウンドの名称を使用し、Standard User Directory (*Preferences > User Paths* で設定したディレクトリです。↑[2.4.2, Preferences – Defaults ページ](#) 参照)に保存されます。

2. 必要であれば他のパスを選択し、コンピューターのキーボードで名称を入力してください。
3. [Enter] を押して適用し、Save File As... ダイアログを終了します。

→ サウンドが保存されました。

サウンドがライブラリに保存され、ブラウザでタグ付けを行うことができるようになりました。詳細は↑[3.4, ファイルにタグをつける](#) を参照してください。



サウンドを個別に保存しなくても、現在の設定内容はプロジェクト内で保存することができます。しかしサウンドを保存、タグ付けすることで、そのサウンドがブラウザに表示され、他の Groups と Projects で使用可能な状態となり便利です。

4.5.4 Sounds のコピーとペースト

プロジェクト内のサウンドスロットにサウンドをコピー、ペーストすることができます。

ハードウェア

サウンドがあるパッドを他のパッドにコピーする方法は以下となります。

1. **DUPLICATE** を押したままにします。
2. コピー元となるサウンドがあるパッドを押して選択します。

3. コピー先となるサウンドスロットがあるパッドを押します (このパッドが他のグループにある場合はまずそのパッドがあるグループボタンを押します)。

→ そのサウンドにあるパターンも含めた全パラメーターがコピーされます。



サウンド複製時にパターン内容も含める場合は DUPLICATE を押しながら + EVNT オプション (ボタン 2) を押します。

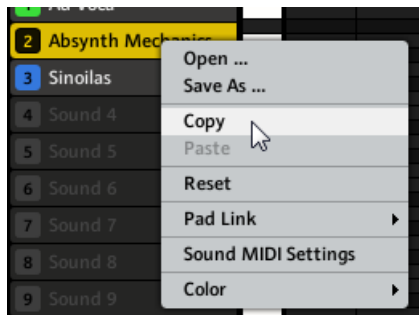


DUPLICATE を押し続ける代わりに DUPLICATE + Button 1 を押してこのモードを固定することができます。その後 DUPLICATE を放しても DUPLICATE をもう一度押すまでこのモードが固定されたままとなります。詳細はセクション [↑ 2.2.8, モードの固定](#) を参照してください。

ソフトウェア

ソフトウェアでサウンドをコピー、ペーストする方法は以下となります。

1. コピーしたいサウンドがあるサウンドスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。
2. コンテキストメニューで *Copy* を選択してサウンドをコピーします。



3. サウンドをペーストするには他のサウンドスロットで右クリックし (Mac OS X では [Ctrl]-クリック)、(他のグループ内のサウンドスロットにペーストする場合は、まずアレンジャーで任意のグループを選択する必要があります) コンテキストメニューで *Paste* を選択します。

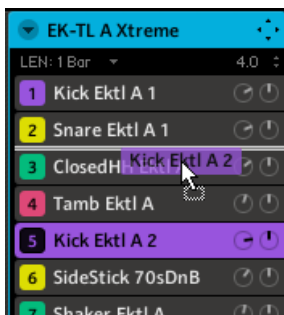
→ Sound の全パラメーターは Pattern に関する項目以外を全てコピーします。

4.5.5 サウンドスロットの移動

ソフトウェアでドラッグアンドドロップすることでサウンドスロットの順番を変更することもできます。Sounds 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。

サウンドスロットの移動方法は以下です。

1. サウンドスロット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任意の位置に垂直にドラッグします。
マウスカーソルを移動すると、サウンドスロットをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。
→ サウンドスロットがグループ内の新しい位置に移動します。 コントローラーではサウンドスロットの左の番号と同じパッドを押すとそのサウンドをトリガーします。

4.5.6 サウンドスロットのリセット

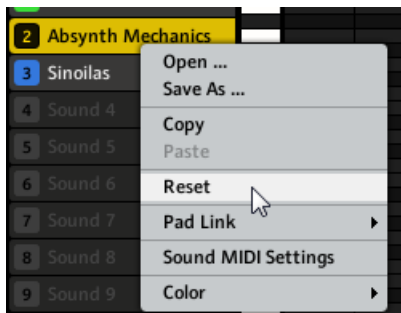
サウンドスロットをリセットすることでサウンドとその全設定内容 (プロパティ、名称、配色等…) をデフォルトの状態に戻します。

ハードウェア

- ▶ **SHIFT + ERASE** を押したまま、リセットしたいサウンドスロットがあるパッドを押します。

ソフトウェア

- ▶ サウンドをリセットするには、サウンドスロットを右クリック (Mac OS X: 「Ctrl」-クリック) し、コンテキストメニューで *Reset* を選択します。



サウンドをリセットしています。

4.6 ミュートとソロ

ミュートはサウンドまたはグループをバイパスするのに用いられ、ソロはその逆となり、サウンド、またはグループをソロにすることでそのグループ、またはその他の全グループをミュートするので結果、選択したサウンド、またはグループのみを聞くことができるようになります。両方の機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。

サウンドに対してソロを使用すると、そのサウンドがあるグループ内でのみその効果を発揮するので、他のグループのサウンドが聞こえなくなるということにはなりません。



グループレベルでのミュートはオーディオの停止を意味し、ミュートしたグループの全音声バイパスされます。サウンドレベルではミュートすることでミュートしたサウンドのパターンイベントをトリガーしなくなりますが、ミュートしたサウンドの持続音声はミュート後もその音が消えるまで継続します。全サウンドとグループの音声をミュートする方法はセクション [↑ 4.7, 全ノートのチョーク](#)を参照してください。

4.6.1 ハードウェアでのミュートとソロ

サウンドとグループのソロ

1. **SOLO** を押したままにします。
コントローラーがソロモードになります。
2. パッドを押すことでサウンドをソロにし、グループボタンを押すことでグループをソロにします。



SOLO を押し続ける代わりに SOLO + ボタン 1 を押すことでこのモードを固定することができます。その後 SOLO を放しても、もう一度 SOLO を押すまでこのモードが固定されます。詳細はセクション [↑ 2.2.8, モードの固定](#) を参照してください。

ソロモードには更に 2 つの機能があります。

- **ALL ON** (ボタン 3) で全サウンドをオンにします。
- **NONE** (ボタン 4) で選択したグループの全サウンドをオフにします。



コントローラーのソロモードです。

サウンドとグループのミュート

ミュートはソロとほぼ同様に機能します。

1. **MUTE** を押したままにします。
コントローラーがミュートモードになります。
2. パッドを押すことでサウンドをミュートし、グループボタンを押すことでグループをミュートします。



MUTE を押し続ける代わりに MUTE + ボタン 1 を押すことでこのモードを固定することができます。詳細はセクション [↑ 2.2.8, モードの固定](#) を参照してください。

ソロモードと同様にミュートモードには更に 2 つの機能があります。

- **ALL ON** (ボタン 3) で全サウンドをオンにします。
- **NONE** (ボタン 4) で選択したグループの全サウンドをオフにします。



コントローラーのミュートモードです。

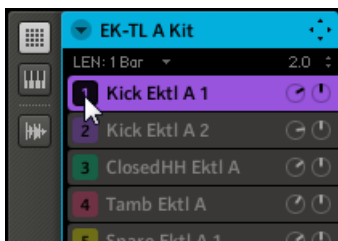


サウンドをソロにし、その他のサウンドをミュートしている間、MUTE ボタンはミュートしているサウンドのリリースボタンとして機能していると言えます。この機能を応用して曲のブレイクに使用することも可能で、例えばキック音をソロの状態にし、MUTE ボタンを押しながらその他の音を一気にミュート解除することで曲を元の状態に戻します。

4.6.2 ソフトウェアでのミュートとソロ

サウンドのソロ

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

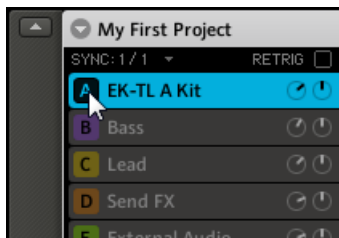


最初のキックサウンドをソロ演奏しています。

- ▶ サウンドのソロを解除するには、パッドアイコンをもう一度右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。

グループをソロにした状態です。

- ▶ グループをソロにするにはアレンジャーのグループスロットの左のグループアイコンを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。

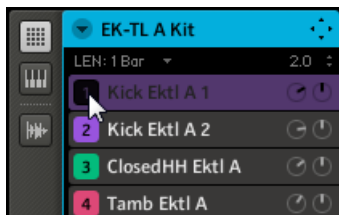


グループをソロにします。

- ▶ サウンドのソロを解除するには、グループアイコンをもう一度右クリック (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) します。

サウンドのミュート

- ▶ サウンドをミュートするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にあるパッドアイコンをクリックします。



サウンドをミュートします。

- ▶ サウンドのミュートを解除するには、パッドアイコンをもう一度クリックします。

グループのミュート

- ▶ グループをミュートするにはアレンジャーのグループスロットの左のグループアイコンを右クリックします。



グループのミュート

- ▶ Group のミュートを解除するには、グループアイコンをもう一度クリックします。

4.7 全ノートのチョーク

Choke All Notes 機能でプロジェクト内で再生しているノート、またはイベントをカットすることができます。この機能の影響の範囲は全サンプラーモジュールのサンプルや全 VST/AU インストゥルメントプラグインにも及びます。

Choke All Notes 機能はコントローラーのみで利用できる機能です。

- ▶ **SHIFT + MUTE** を押して演奏している全ノートをカットします。

この機能は各状況で活用することができます。

- ライブ演奏中に活用することも可能です。
- ワークフローのツールとしてシーケンサーを停止してからもなり続ける持続音の長いサンプルを停止することも可能です。
- ですからパニックボタンとしてこの機能を使用して出所がわからないサウンドに一気に対処するといったことができます。



ミュート機能とは異なり、Choke All Notes 機能がグループやサウンドを別の状態にするといったことはありません。その代わり現在演奏している音声は瞬時にカットされます。 カットした音声はミュート機能のようにもう一度再生することはできず、この操作は同時発音数にも影響します。引き続き演奏されるノートは通常通り演奏されます。

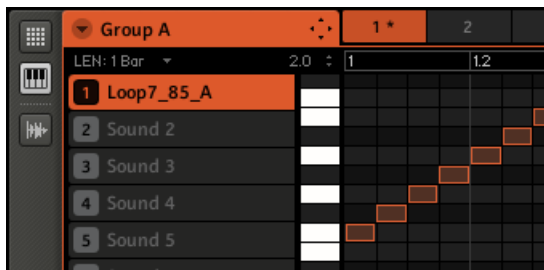
4.8 REX ファイルのロード

MASCHINE で REX (ReCycle) ファイルを使用することが可能となりました。REX ファイルはすでにスライス、MIDI ノートにマッピングされたループです。



現在 REX2 ファイルのみをサポートしています。

→ サンプルがサウンドスロットにロードされます。新規パターンがパターンエディター（パターン詳細を確認するにはパターンエディターからキーボードモードに切り替えてください）に作成されます。このパターンには REX ファイルのシーケンスデータも含まれています。REX ファイルをインポートするたびにパターンが作成、追加されます。



サウンドスロット 1 にロードされた REX ファイルです。

4.9 サウンドと MIDI の活用

MASCHINE には多くの状況で活用できる MIDI 機能を用意しています。

受信 MIDI

MASCHINE のグループとサウンドは MIDI によるコントロールが可能です。

- デフォルトでは受信 MIDI ノートは現在選択しているサウンドスロットをコントロールします。受信 MIDI ノートをマッピングすることでこのデフォルト設定を変更、必要に応じて MASCHINE を適応させることが可能です。最適な MIDI セッティングを設定するには 2 つの機能を使用し、それらは Sound MIDI Batch Setup (グループ全体用) と Sound MIDI Settings (個々のサウンド用) です。詳細は [↑ 4.9.1, Sound MIDI Batch Setup](#) と [↑ 4.9.2, Sound MIDI Settings](#) を確認してください。

- MIDI CC メッセージを使ってグループとサウンドのパラメーターをマクロコントロール(詳細は [↑5.1.3, グループ – Macro Properties \(MCR\) と Macro Controls](#) を確認してください)でコントロールすることができます。



MIDI メッセージを使用してシーンをトリガーすることも可能です。詳細は [↑10.5, MIDI を介したシーンのトリガー](#) を参照してください。



MIDI メッセージを特定の MIDI チャンネルで受信するための設定は *Preferences > General > MIDI > Input Channel* で行います。詳細はセクション [↑2.4.1, Preferences – General](#) ページを参照してください。

MIDI 出力情報

グループとサウンドから MIDI データを送ることも可能です。

- サウンドが音声を生成する代わりに MIDI を送信するように設定することも可能です(セクション [↑4.9.3, サウンドからの MIDI アウトプット](#) 参照)。
- MASCHINE をプラグインとして使用している場合、パッドの演奏情報を MIDI ノートとしてホストアプリケーションに録音します (セクション [↑4.9.1, Sound MIDI Batch Setup](#) 参照)。

4.9.1 Sound MIDI Batch Setup

Sound MIDI Batch Setup 機能を MIDI データの送受信時に活用することができます。

- 受信 MIDI ノートを全グループにマッピングすることで選択したグループの全サウンドがどのように MIDI に反応するか設定することができます。
- MASCHINE をプラグインとして使用している場合、ホストアプリケーションに MIDI ノートを送信しています。これによってパッドを演奏することで直接ホストに MIDI パターンを直接録音することができます。

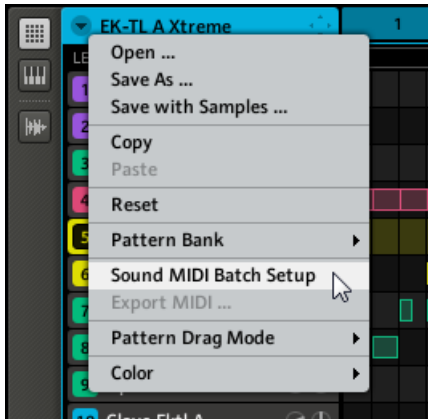


MIDI ノートをホストアプリケーションで録音できる状態にするには、ホストを設定して MASCHINE プラグインの MIDI データを受信できる状態に設定する必要があります。詳細はホストアプリケーションの資料を参照してください。

- パターンを MIDI ファイルとしてエクスポートする。パターンをどのようにエクスポートするか設定することができます([↑7.2.8, ドラッグアンドドロップを使用したパターンからの MIDI レンダリング](#) 参照)。

Sound MIDI Batch Setup の設定方法は以下です。

1. グループヘッダ(サウンドスロットの上)の小さな矢印をクリックしてグループメニューを開き、メニューで *Sound MIDI Batch Setup* を選択します。



アレンジャーのグループスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) してコンテキストメニューで *Sound MIDI Batch Setup* を選択することも可能です。



2. 表示される Sound MIDI Batch Setup ウィンドウでグループの全サウンドの MIDI 設定を行います (有効な設定を下図で紹介しています)。



3. 設定を終えたら **APPLY** を押して設定内容を適用、または **CANCEL** で設定を取りやめます。Sound MIDI Batch Setup ウィンドウには以下の設定項目があります。

マッピングモード	内容
Restore Defaults	このラジオボタンを選択して MIDI マッピングをデフォルトの状態に戻します。デフォルトでは選択したサウンドのみが MIDI ノートを受信します。
Sounds to MIDI Channels	このボタンを選択してサウンドを各 MIDI チャンネルにマッピングします。これはサウンドに音階をつけて演奏する場合に便利です。
Sounds to MIDI Notes	このボタンを選択して、サウンドを ルートノートを起点に MIDI ノートにマッピングします (以下参照)。ドラムキットに対して便利です。
MIDI Channel	<i>Sounds to MIDI Notes</i> オプションを選択している場合は、ここで MIDI チャンネルを選択します。
Root Note	<i>Sounds to MIDI Notes</i> を選択している場合は、ルートノート (Root Note) をここで選択します。これでサウンドスロット 1 でサウンドをトリガーするノートを指定します。他の 15 サウンドはキーボード上の 15 のノート上で演奏することができます。

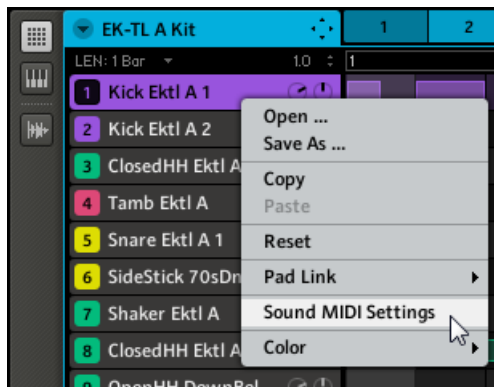


このウィンドウはグループのサウンドのマッピングを行う場合 のみで使用します。これらのサウンドの現在のマッピングは表示しません。特定のサウンドの現在のマッピングを確認したい場合はセクション ↑4.9.2, [Sound MIDI Settings](#) を参照してください。

4.9.2 Sound MIDI Settings

受信 MIDI ノートに個別のサウンドをアサインすることも可能です。この設定は Sound MIDI Settings で行います。

1. パターンエディターのサウンドスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) してコンテキストメニューから *Sound MIDI Settings* を選択します。



2. 表示される Sound MIDI Settings ウィンドウでそのサウンドの MIDI 設定を行います (有効な設定を下図で紹介しています)。



3. 設定を終えたら **OK** を押して設定内容を適用、または **CANCEL** で設定を取りやめます。



Sound MIDI Settings が無効の場合(上部の **Enable** チェックボックスにチェックが入っていない)は、サウンドはデフォルトの MIDI 設定となり、受信 MIDI ノートはサウンドを選択している間はそのサウンドをトリガーします。

Sound MIDI Settings	内容
Status Section	
Enable	サウンドのカスタム MIDI 設定を起動するには、このチェックボックスにチェックを入れます。
Input Section	
Channel	どの MIDI チャンネルで Sound が MIDI を受信するかドロップダウンメニューで選択します。
Low Note	MIDI に反応するサウンドとして最も低いノートを設定します。
High Note	MIDI に反応するサウンドとして最も高いノートを設定します。

Sound MIDI Settings	内容
Destination Section	
Root Note	選択したサウンドのルートノートをここで設定します。



シーン、グループ、サウンドの MIDI 設定を組み合わせ、カスタム MIDI セットアップを作成し、ライブ用にキーボード上でスプリット設定を行うことも可能です(例、最初のオクターブでシーンをコントロールし、次のオクターブでドラムキットをコントロール、三番目でピアノ等のサウンドをコントロール)。



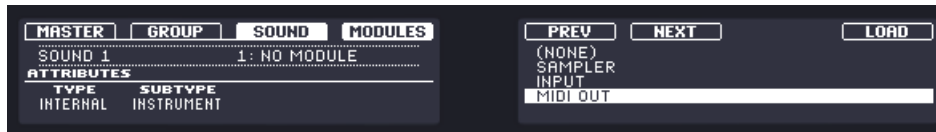
サウンドの設定はグループ設定よりも優先される項目で、グループの設定はシーンの設定よりも優先されます。

4.9.3 サウンドからの MIDI アウトプット

各サウンドから MIDI ノートをアウトプットし、MIDI を使用できるアプリケーション、または外部 MIDI 機器を MASCHINE のシーケンサーでコントロールすることも可能です。

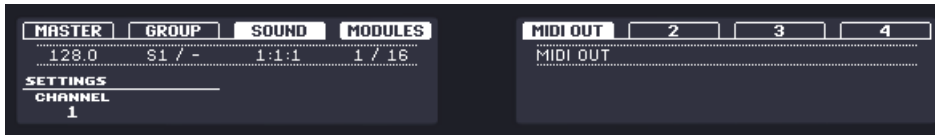
ハードウェア

1. パッドを押し、空のサウンドスロットを選択します。
2. **MODULES** が無効の場合は、(ボタン 4 が薄く点灯します) ボタン 4 を押して起動してください。
3. ボタン 5 を押して モジュールスロット **1** を選択します。
4. **SHIFT + BROWSE** を押してモジュールリストを表示します。
5. ノブ 1 を回して **TYPE** を **INTERNAL** にします。
6. ノブ 2 を回して、**SUBTYPE** を **INSTRUMENT** にします。
7. ノブ 5 を回してモジュールリストで **MIDI OUT** を選択し、ボタン 8 を押してこのモジュールをロードします。



8. **SHIFT + BROWSE** をもう一度押してモジュールリストを閉じます。

9. ノブ 1 を回してサウンドでノートデータを送信する MIDI チャンネルを選択します。



- これでパッドやパターンを演奏している間、サウンドが特定のチャンネルに MIDI ノートを送信します。



Sound の名称が自動的に「MIDI OUT」に変わります。



サウンドのモジュールスロット 1 に MIDI Out モジュールがロードしてある場合、その他 3 つのモジュールスロット (2-4) はバイパスされます。

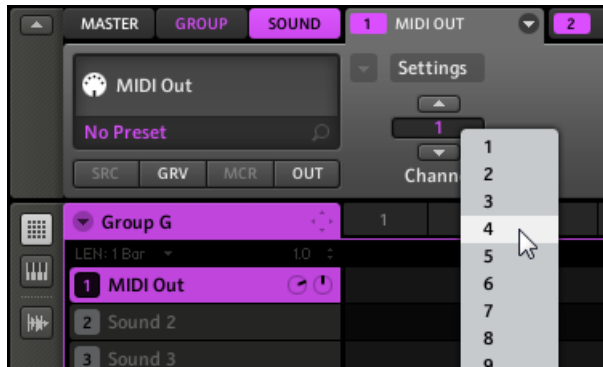
ソフトウェア

1. 空のサウンドスロットをクリックして選択します。
2. コントロールエリアで **SOUND** タブをクリックしてサウンドレベルに切り替えます。
3. モジュールスロット 1 のタブをクリックして選択します。
4. タブの右側の矢印をクリックしてモジュールメニューを開き、メニューで *MIDI Out* を選択します。



MIDI Out モジュールがモジュールスロット 1 にロードされます。

5. **Channel** セクターの画面をクリックして MIDI を送信するサウンドの MIDI チャンネルを選択します。



6. これでパッドやパターンを演奏している間、サウンドが特定のチャンネルに MIDI ノートを送信します。



Sound の名称が自動的に「MIDI OUT」に変わります。



サウンドのモジュールスロット 1 に MIDI Out モジュールがロードしてある場合、その他 3 つのモジュールスロット (2-4) はバイパスされます。

5 グループの活用

グループは全てのパラメーターを備えた 16 のサウンドスロットを備えています。それぞれ 4 つのインサートエフェクトと最大 64 パターンを作成することが可能で、それらを 4 つのバンクで管理します。パターンに関しては [↑5.3.2, MPC プログラムファイルのインポート](#) 章と [↑7, ソフトウェアでのパターン編集 \(ソフトウェア\)](#) 章を参照してください。

5.1 グループプロパティ

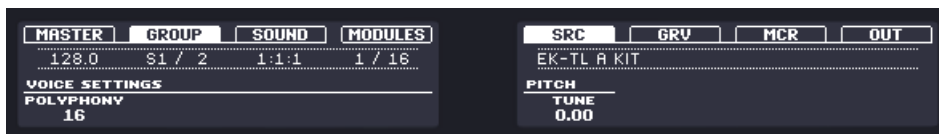
グループプロパティは Source、Groove、Macro、Output 各プロパティで管理しています。



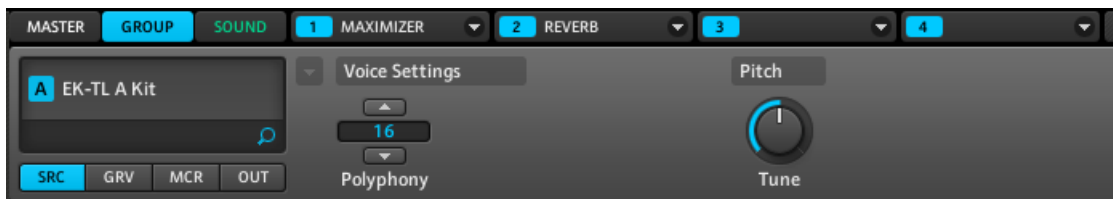
プロパティの表示方法と編集方法に関しては [↑4.4.1, プロパティセットの選択](#) と [↑4.4.2, プロパティの調整](#) を参照してください。

5.1.1 グループ - ソースプロパティ (SRC)

ソースプロパティでグローバルポリフォニーの設置とサウンドのピッチの設定を行います。セクション [↑4.4.1, プロパティセットの選択](#) を参照してグループのソースプロパティへのアクセス方法を確認してください。



コントローラー上のグループのソースプロパティです。



ソフトウェア上のグループのソースプロパティです。

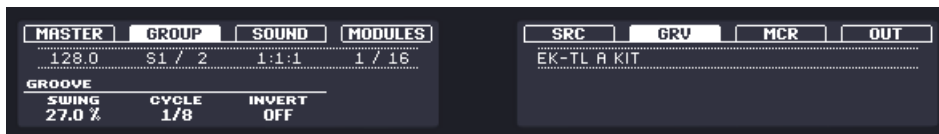
コントロール	内容
Voice Settings	
Polyphony	ここでグループの最大同時発音数を設定します。デフォルト値は 16 で、最小値は 1、最大値は 32 ボイスです。
Pitch	
Tune	このパラメーターで、Group 全体の音程を調節します。Group の全 Sounds をここで同時に調節します。右に回す事で音程は高くなり、左に回すことで低くなります。

5.1.2 グループ – グループプロパティ (GRV)

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。

グループレベルでグループプロパティでの設定内容はそのグループの全サウンドに影響します。グループのスウィング値は各サウンド用グループプロパティのスウィングに影響を及ぼします。

セクション [↑ 4.4.1, プロパティセットの選択](#) を参照してグループのグループプロパティへのアクセス方法を確認してください。



コントローラー上のグループのグループプロパティです。



ソフトウェア上のグループのグループプロパティです。

コントロール	内容
Groove	
Swing	イベントをシフトする値を設定します。0 % でイベントに変化はありません。Swing 値を上げることでこの機能の効果を高めます。
Cycle	ここで Swing を適用する値を音符単位で調節します。ここを調節することでシフト対象となるイベントに直接影響を与えます。値は全音符を分割したものとなります。デフォルト値は 1/8 です。
Invert	このボタンで Swing 機能を反転させることにより、遅いタイミングにずらしていたパターンのイベントを前にずらします。



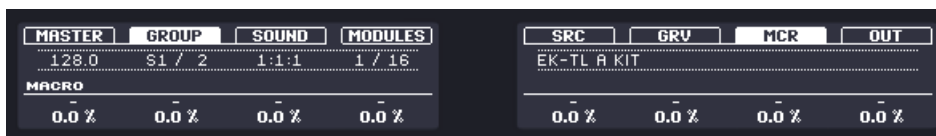
スウィングに関する詳細は [↑ 4.4.3, Sound – Groove Properties \(GRV\)](#) を参照してください。

5.1.3 グループ – Macro Properties (MCR) と Macro Controls

マクロコントロール で各グループで 8 個のノブを使用して選択したパラメーターをコントロールすることが可能です。マクロコントロールには以下の利点があります。

- グループの各サウンドの各パラメーターをここにアサインし、画面を変えることなくグループ内のパラメーターを制御できるのでライブ環境下で特に便利です。
- またマクロコントロールを操作して DAW（デジタルオーディオワークステーション）のホストオートメーションを活用して MASCHINE のパラメーターと第三者製の VST/AU プラグインをオートメーション処理することも可能です。全 MASCHINE マクロコントロールはホストでも確認できるので各 MASCHINE マクロコントロールのオートメーションをホスト上で録音することも可能です。詳細は使用している DAW ソフトウェアの資料を確認してください。
- 更に各 Macro Controls を MIDI CC を介して外部 MIDI コントローラーでパラメーターをコントロールすることも可能です。
- サウンドとグループレベルの他のパラメーターと同様に、パターン内でこれらのオートメーションを録音することも可能です(詳細は [↑ 7.1.9, オートメーションの録音と編集](#) を参照してください)。

セクション [↑ 4.4.1, プロパティセットの選択](#) を参照してグループのマクロプロパティへのアクセス方法を確認してください。



コントローラー上の 8 個のマクロコントロールを備えたグループのマクロプロパティです。まだマクロコントロールには何もアサインしていない状態です。

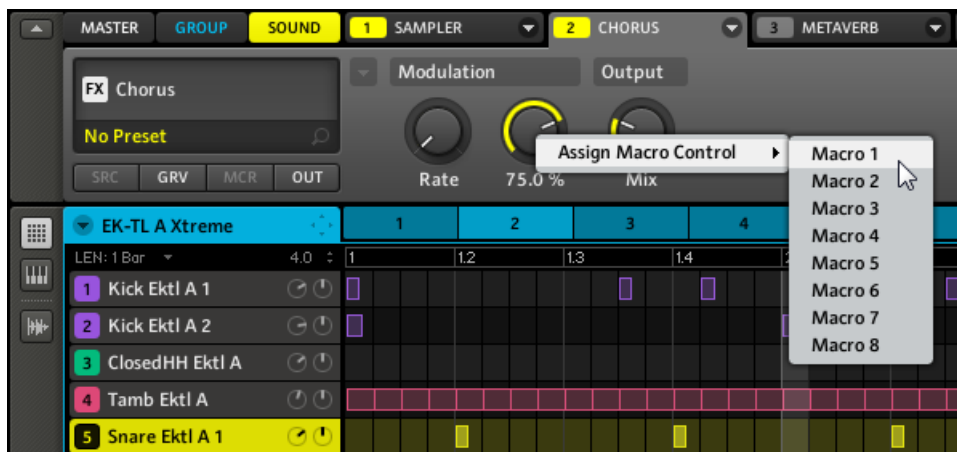


ソフトウェア上の 8 個のマクロコントロール(まだアサインしていない状態です)を備えたグループのマクロプロパティです。

Macro Control にパラメーターをアサインする

マクロコントロールのアサインは MASCHINE ソフトウェアで行います。アサインはグループのマクロプロパティで行います。各 Macro Control でそれぞれ 1 箇所のアサインでき、選択したパラメーターをフルレンジコントロール可能です。Macro Controls は -100% から +100% (0%が中心です) の調整幅を持つバイポーラノブです。グループモジュールとプロパティ、グループ内の全サウンドのモジュレーション可能な全パラメーター（基本的にノブとボタンでコントロールするパラメーターは全てアサインすることが可能です）をアサインすることが可能です。

1. グループまたはサウンドの変調可能なパラメーターを選択し、右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。



2. コンテキストメニューで *Macro 1-8* のどれかを選択します。
アサインされると、パラメーターの左上に青い点が表示され、マクロコントロールにアサインされたことを示します。



→ マクロページではマクロコントロールの下にアサインしたパラメーター名称が表示されます。



プラグインパラメーターをマクロコントロールにアサインすることも可能です。

Macro Control からパラメーターを削除する。

パラメーターのページ、またはグループのマクロプロパティからアサインしたマクロコントロールにあるパラメーターを削除することもできます。

- ▶ アサインしたマクロコントロールからパラメーターを削除するには、パラメーターを右クリック (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) して表示されるコンテキストメニューで *Remove Macro Control* を選択します。



または

- ▶ グループのマクロプロパティでマクロコントロールを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテキストメニューで *Remove Assignment* を選択することでパラメーターのアサインを解除します。



マクロコントロールを MIDI コントロールチェンジメッセージにアサインする

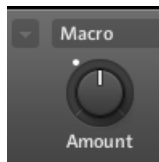
各マクロコントロールにパラメーターをアサインした後、これらのマクロコントロールを MIDI Control Change メッセージ (MIDI CCs) にアサインしてこれらを MIDI でコントロールすることも可能です。MIDI CC アサインは MASCHINE ソフトウェアのグループマクロプロパティで行います。

MIDI CC を MASCHINE マクロコントロールにアサインする方法は以下です。

1. **GROUP** を選択してプロパティセクターの **MCR** ボタンをクリックしてマクロプロパティを表示します。
2. 任意のマクロコントロールを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテキストメニューで MIDI CC を選択します。



→ 選択した MIDI CC にマクロコントロールがアサインされます。アサインされると、マクロコントロールの左上に**白い点**も示されます。



更に MASCHINE が MIDI CC に反応するように設定することも可能です。

1. コンテキストメニューで *Enter MIDI Learn* を選択します。



Enter MIDI Learn を選択すると、ソフトウェアが MIDI CC を受信するまで白い点が点滅します。



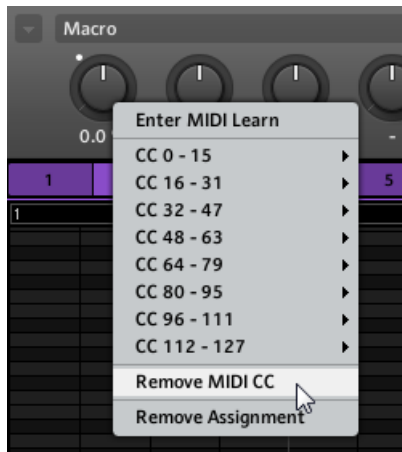
2. 接続している MIDI コントローラーのノブかフェーダーを動かします。
→ MIDI CC を受信すると白い点が点滅をやめ、点灯したままとなりマクロコントロールが MIDI CC にアサインされたことを示します。



アサインしないで MIDI ラーンモードを解除するにはマクロコントロールを右クリックして表示されるコンテキストメニューで *Leave MIDI Learn* を選択します。

MIDI CC アサインの削除

- ▶ アサインしたマクロコントロールから MIDI CC アサインを削除するにはマクロコントロールを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) して表示されるコンテキストメニューで *Remove MIDI CC* を選択します。



マクロコントロールとホストオートメーション

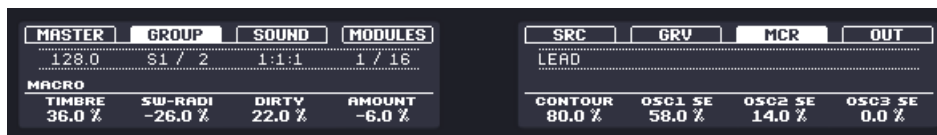
MASCHINE をプラグインとして使用している場合、マクロコントロールをホストオートメーションでコントロールすることも可能です。各 MASCHINE Macro Control コントロールには独自のオートメーション ID があり、MASCHINE プラグインを使用することでホスト/DAW に認識されます。ホストオートメーションに関してはホスト/DAW 資料を参照してください。

コントローラーからマクロコントロールにアクセスする

コントローラーからマクロコントロールにアクセスする方法は以下となります。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. **GROUP** ボタン **A-H** のどれかを押し、アクセスしたいマクロコントロールがあるグループを選択します。
3. ボタン **2** を押して **GROUP** を選択します。

4. ボタン 7 を押して **MCR** (Macro) を選択します。



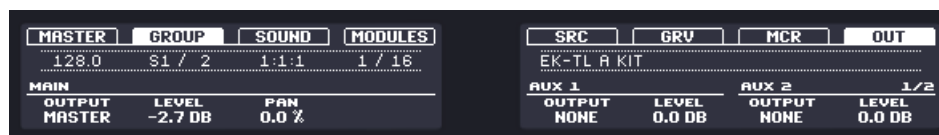
→ これでノブ 1-8 を使用して MASCHINE ソフトウェアのアサインしたパラメーターを調節することが可能となります。

5.1.4 グループ - Output Properties (OUT)

グループのアウトプットプロパティでグループのオーディオアウトプット (全サウンドのアウトプット) のルーティングの設定と、AUX センドの設定を行うことができます。Aux センドでグループの音声を他のグループのサウンドに送信し、音声を更に加工することができます。センドエフェクトの設定方法に関しては [↑ 9.4, センドエフェクトの作成](#) を参照してください。

セクション [↑ 4.4.1, プロパティセットの選択](#) を参照してグループのアウトプットプロパティへのアクセス方法を確認してください。

ページ 1: Main、Aux 1、Aux 2



コントローラーのグループのアウトプットプロパティ用ページ 1 です。



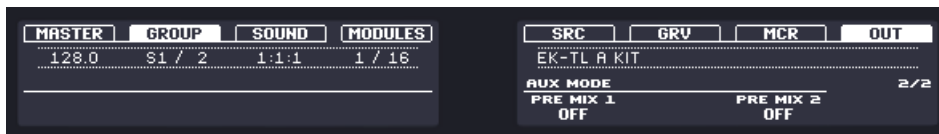
ソフトウェアのグループのアウトプットプロパティ用ページ 1 です。

コントロール	内容
Main	
Output	ここでグループのメインオーディオアウトプットをどこに送信するか指定します。選択肢は <i>Out 1-16</i> の 16 の外部ステレオアウトから選んでください。
Level	グループ全体の音量を設定します。
Pan	ステレオフィールド内のグループの定位を設定します。
Aux 1	
Output	Aux 1 デスティネーション: 選択肢は <i>None</i> (アウトプットなし)、 <i>Master</i> 、バスポイントとして機能している (他のグループ内の) サウンド、16 外部ステレオアウト <i>Out 1-16</i> となります。
Level	ここで Aux 1 デスティネーション選択先に送信する音声のボリュームを調節します。
Aux 2	
Output	Aux 2 デスティネーション: 選択肢は <i>None</i> (アウトプットなし)、 <i>Master</i> 、バスポイントとして機能している (他のグループ内の) サウンド、16 外部ステレオアウト <i>Out 1-16</i> となります。
Level	ここで Aux 2 デスティネーション選択先に送信する音声のボリュームを調節します。

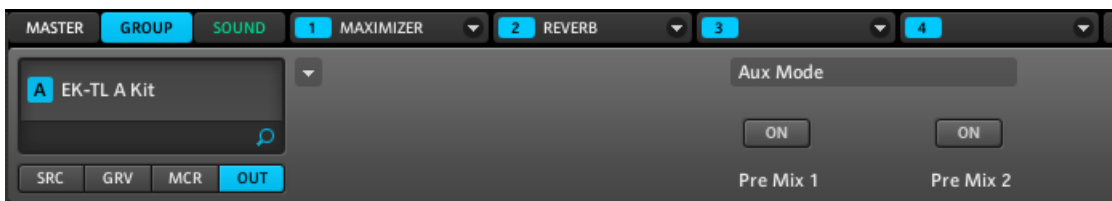


MASCHINE をプラグインとして起動している場合、**Main**、**Aux 1** と **Aux 2** セクションがホストのバーチャルアウトプットに対応し、**Output** セクターに外部ステレオアウトプット *Out 1-16* が表示されるようになります。例えば、これで MASCHINE から個々のグループを、使用している DAW のミキサーチャンネルに送信可能となります。

ページ 2: Aux Mode



コントローラーのグループのアウトプットプロパティ用ページ 2 です。



ソフトウェアのグループのアウトプットプロパティ用ページ 2 です。

コントロール	内容
Aux Mode	
Pre Mix 1	ここを起動すると、グループは Main セクション（ページ 1）の Level と Pan 設定を通過する前に Aux 1 を経由します。
Pre Mix 2	ここを起動すると、グループは Main セクション（ページ 2）の Level と Pan 設定を通過する前に Aux 1 を経由します。

5.2 グループの管理

このセクションではグループとグループスロット用グローバル編集機能について解説します。

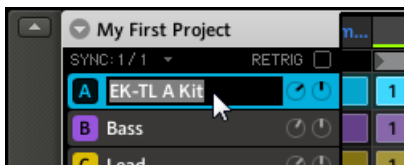
5.2.1 グループスロットの名称変更

デフォルトでグループスロットの名称は Group A-H となっています。例えばブラウザからグループスロットにグループをロードすると、スロットは自動的にグループの名称を引き継ぎます。

グループスロットの名称を手動で変更することも可能です。名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーにも反映されます。

グループ名称の変更はサウンド名称の変更と同様に行うことができます。

1. 任意のグループスロットをダブルクリックします。
グループスロットの名称部分がハイライト表示されます。



2. グループスロットの名称を変更します。名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。



MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウィンドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

5.2.2 グループの配色の変更

ソフトウェアで各サウンドの色を設定することができます。その方法は以下となります。

1. 任意のグループを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、コンテキストメニューで *Color* を選択します。

カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択している色がハイライト表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレット下部の *Use Default Color* を選択してグループの配色をデフォルトの状態に戻すことも可能です。

→ MASCHINE MK2 コントローラーのグループボタンが選択した色に切り替わります。



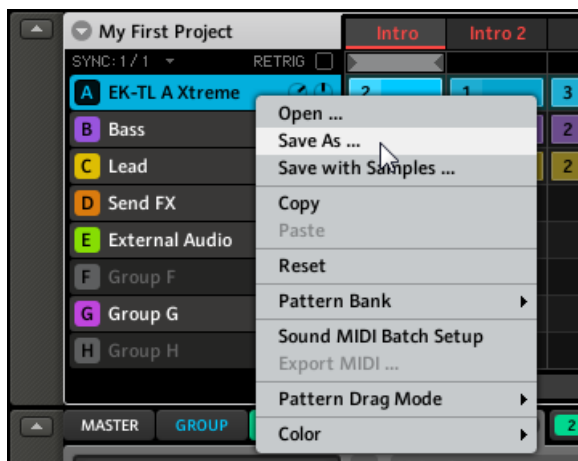
デフォルトで各グループには異なる配色が施してあります。グループ共通のデフォルトを配色するには *Preferences > Colors > Group and Sounds > Group Color* で設定します。詳細はセクション [↑ 2.4.7, Preferences – Colors](#) ページを参照してください。

5.2.3 グループの保存

グループを個別のファイル (拡張子は “.mgrp” です) として保存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。

グループの保存方法は以下となります。

1. アレンジャーのグループスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、コンテキストメニューで *Save As...* を選択します。



A *Save File As...* ダイアログが表示されます。デフォルトではグループファイルはグループスロットの名称を使用し、Standard User Directory (*Preferences > User Paths* で設定したディレクトリ) です。 [↑ 2.4.2, Preferences – Defaults](#) ページ 参照)に保存されます。

2. 必要であれば他のパスを選択し、コンピューターのキーボードで名称を入力してください。
3. [Enter] を押して適用し、*Save File As...* ダイアログを終了します。

→ これでグループが保存されます。

グループがライブラリに保存され、ブラウザでタグ付けを行うことができるようになりました。詳細は [↑ 3.4, ファイルにタグをつける](#) を参照してください。



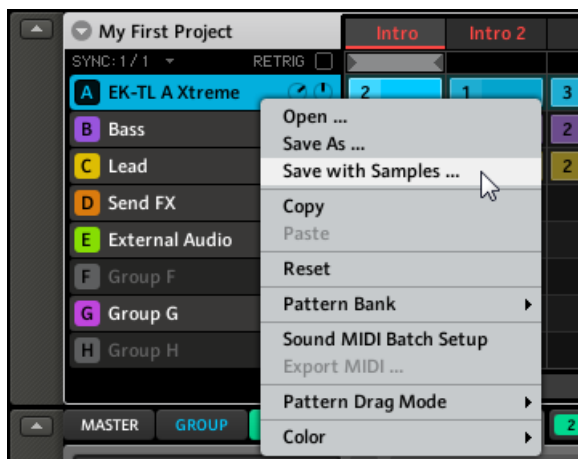
グループの保存は MASCHINE ソフトウェアのみで実行可能です。グループが保存、タグ処理されると、そのグループがブラウザに表示され、他の Projects で使用可能な状態となります。

5.2.4 サンプルとともにグループを保存する。

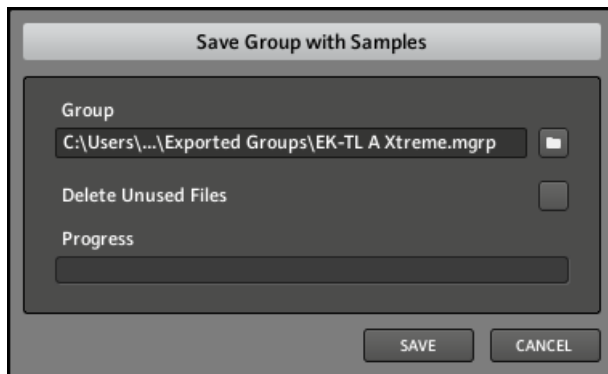
場合によっては MASCHINE ライブラリ以外の場所にサンプルを含んだグループを保存しておくと便利な場合があります。他のスタジオへグループを移動する場合、またはカスタムドラムキットを他の人とシェアする場合に特に便利でしょう。

サンプルとともにグループを保存する方法は以下となります。

1. アレンジャーのグループスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテキストメニューで *Save with Samples...* を選択します。



すると Save Group with Samples ウィンドウが表示されます。



2. このウィンドウで設定を行い (下表参照) **SAVE** をクリックして設定内容を適用、または **CANCEL** をクリックして設定を取り消します。

コントロール	内容
Group	グループファイルを作成する名称と場所を表示します。サンプルは同じ場所の同じ名称を使用したフォルダに収納されます。デフォルトではグループファイルはグループスロットの名称を引き継ぎ、Standard User Directory (<i>Preferences > User Paths</i> , 詳細は ↑ 2.4.2, Preferences – Defaults ページ を確認してください) の「Groups」サブフォルダに保存されます。右のフォルダアイコンをクリックして名称やパスを選択します。
Delete Unused Files	このチェックボックスにチェックを入れることで使用していないファイルを削除し、オーディオデータ量を最小化します。
Progress	MASCHINE がサンプルを含んだグループのエクスポート処理の途中経過を表示します。



サンプルとともに全プロジェクトを保存することもできます。詳細はセクション [↑ 12.2.1, Export Audio](#) を参照してください。

5.2.5 グループのコピーとペースト

プロジェクト内のグループスロットにグループをコピー、ペーストすることができます。

ハードウェア

グループボタンからグループをコピーし、他のグループにペーストする方法は以下です。

1. **DUPLICATE** を押したままにします。
2. グループボタン (A-H) のどれかを押してコピーするグループを選択します。
3. ペーストするグループスロットのグループボタンを押します。

→ グループの全パラメーターは (全 Sounds、Group effects、Group Properties) パターンの全内容とともにコピーされます。



アレンジャーのクリップも含んだ状態でグループをコピーするには **DUPLICATE** を押しながら + EVNT オプション (ボタン 2) を押します。

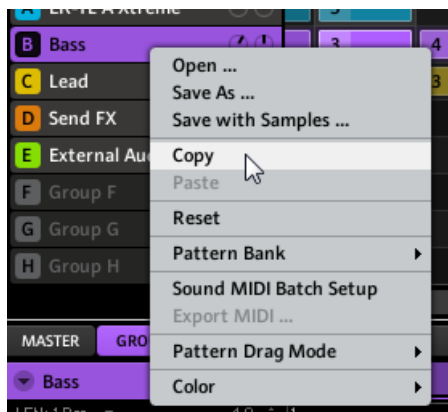


DUPLICATE を押し続ける代わりに DUPLICATE + Button 1 を押してこのモードを固定することができます。その後 DUPLICATE を放しても DUPLICATE をもう一度押すまでこのモードが固定されたままとなります。詳細はセクション [↑ 2.2.8, モードの固定](#) を参照してください。

ソフトウェア

ソフトウェアでグループをコピー、ペーストする方法は以下となります。

1. コピーしたいグループがあるグループスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。
2. コンテキストメニューで *Copy* を選択してグループをコピーします。



3. グループをペーストするには他のグループスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) して表示されるコンテキストメニューで *Paste* を選択します。

→ グループ内のクリップ以外の全パラメーター(パターンはコピーされます) がコピーされます。

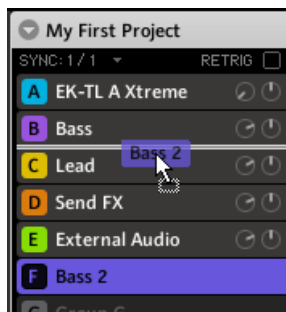
5.2.6 グループスロットの移動

ソフトウェアでドラッグアンドドロップすることでグループスロットの順番を変更することもできます。グループ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。

グループスロットの移動はサウンドスロットの移動と同じように行うことができます。

1. グループスロット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任意の位置に垂直にドラッグします。
マウスカーソルを移動すると、グループスロットをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。
→ グループスロットが新しい位置に移動します。コントローラーでグループボタンを押してそのグループを選択すると、グループスロットの左にレターが現れます。

5.2.7 グループスロットのリセット

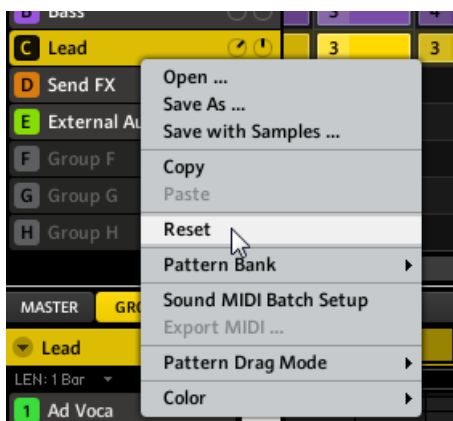
グループスロットをリセットすることでグループ内のサウンドとエフェクト、各グループパラメーター(プロパティー、名称、配色等…) がデフォルトの状態になります。

ハードウェア

- ▶ **SHIFT** + **ERASE** を押し、リセットするグループがあるグループボタンを押します。

ソフトウェア

- ▶ グループをリセットするには、グループスロットを右クリック (Mac OS X: 「Ctrl」-クリック) し、コンテキストメニューで *Reset* を選択します。



Group のリセット

5.3 MPC プログラムをグループにインポートする

MASCHINE でグループに Akai MPC シリーズからドラムプログラムファイル (.PGM と .AKP) をインポート可能です。サポート対象モデルは MPC4000、MPC3000、MPC2000、MPC500、MPC1000、MPC2500 を含んでいます。

5.3.1 MPC プログラム用サポートパラメーター

MASCHINE のパラメーター処理と名称設定方法は異なるので、このリストを参照して MPC のプログラム設定が MASCHINE 上でどのように扱われているか確認してください。

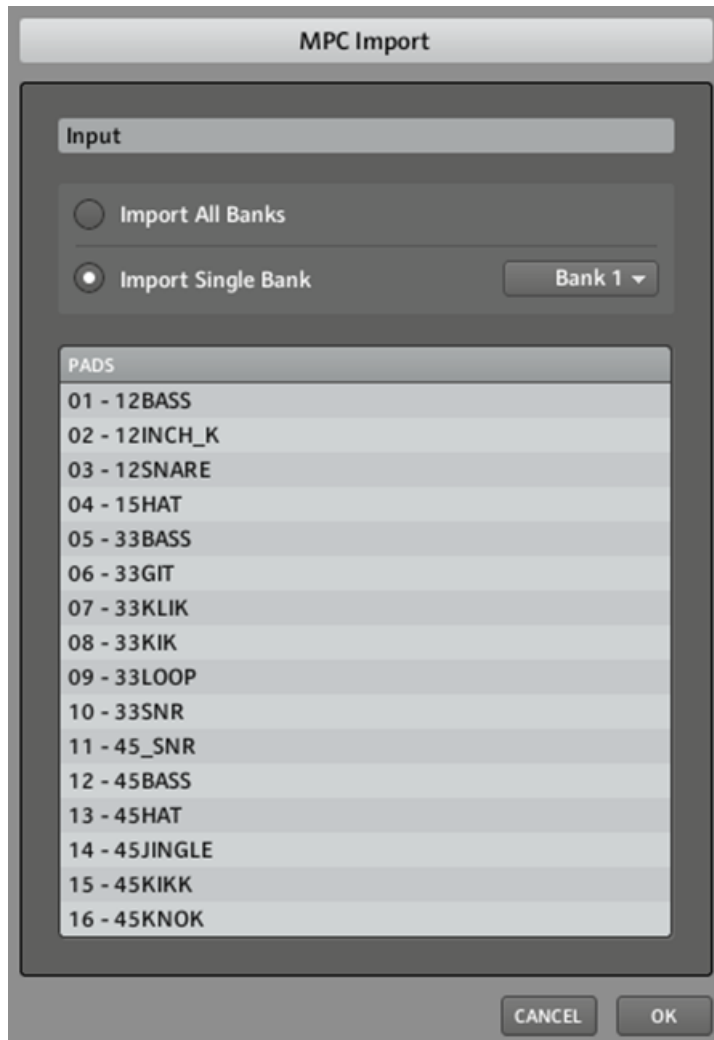
MPC パラメーター	MPC500, 1000, 2500	MPC400 0	MPC200 0 (XL)	MPC300 0	MASCHINE パラメーター
Sample Name	x	x	x	x	Sample Name
Play Mode	x	x	–	–	プレイバックタイプ (ADSR、Oneshot、AHD)
Sample Level	x	x	–	–	Zone Level
Sample Pan	–	x	–	–	Zone Pan
Range Lower/Higher	x	x	–	–	High/Low Key

MPC パラメーター	MPC500, 1000, 2500	MPC400 0	MPC200 0 (XL)	MPC300 0	MASCHINE パラメーター
Tuning	x	x	x	x	Tune
Attack	x	x	x	x	Attack
Decay	x	x	x	x	Decay
Voice Overlap	x	–	x	x	Polyphony
Filter1 Type	x	–	–	–	Filter Type
Filter1 Frequency	x	–	x	x	Filter Cutoff
Filter1 Resonance	x	–	x	x	Filter Resonance
Filter1 Velocity to Frequency	x	–	–	–	Velocity Cutoff
Mixer Level	x	x	x	x	Track Level
Mixer Pan	x	–	x	x	Track Pan
Velocity to Level	x	–	–	–	Velocity to Volume
Mute Group	x	–	–	–	Choke Group

5.3.2 MPC プログラムファイルのインポート

1. MPC プログラムファイルをインポートするには MASCHINE ソフトウェアのブラウザを開き、[DISK](#) ボタンを起動します。

2. インポートする MPC プログラムを選択してダブルクリックします。すると MPC インポートウインドウが表示されます。



3. ダイアログウインドウの **Input** セクションでインポートオプションの一つを選択します（以下表参照）。
4. **OK** をクリックしてインポートを開始します。

コントロール	内容
Import All Banks	ここで MPC プログラムの全てのバンクをインポート可能となります。各バンクはそれぞれのグループにロードされます。
Import Single Bank	単一のバンクをインポートするにはこのオプションを選択します。右のドロップダウンメニューでインポートしたいバンクを選択します。下のリストでは選択した MPC バンク内のサウンドのプレビューを表示します。

6 パターン編集 (コントローラー)

Pattern を作成し、MASCHINE の核であるシーケンサー部を存分に楽しんでください。コントローラーにはビートを作成、編集するための強力な各ツールを用意しています。

6.1 パターンの作成

6.1.1 パターンモード

パターンモードでパターンを選択し選択したパターンを編集します。各 Group ごとに最高 64 パターンを 4 つのバンクで管理することが可能です。

- ▶ コントローラーをパターンモードにするには、**PATTERN** ボタン (同時にボタン 1 を押すとモードを固定できます)を押します。
- コントローラーがパターンモードになります。モードが起動すると **PATTERN** ボタンが点灯します。



ハードウェア上でパターンモードを表示しています。

右ディスプレイではパターンバンク (バンク A がデフォルトです) で有効なパターンスロットを 4x4 セルの画面で確認することができます。

- 各セルではパターンスロットの番号を表示します。パターンの名称を設定してある場合は、そのパターンスロットに対応するセルに名称が表示されます。
- 選択されたパターンスロットのセルはハイライト表示されます。
- 全線枠で囲われたセルにはパターンがあることを意味し、点線枠で囲われるセルにはパターンが無いことを示します。

パターンバンクの選択

右ディスプレイの上のボタン 5-8 がパターンバンクとなっています。

- 選択されたパターンバンク用ボタンは点灯します。

- 薄く点灯しているボタンにはパターンがあることを意味します。
- 無灯のボタンは何もパターンが無いことを意味します。

他のパターンバンクのパターンを選択するには対応するパターンバンク用のボタンを押します。

- ▶ 4つのパターンバンクを切り替えるには右ディスプレイの上のボタン 5 (Bank A)、ボタン 6 (Bank B)、ボタン 7 (Bank C) またはボタン 8 (Bank D) を押します。

パターンの選択

- ▶ パターンスロットと実際のパターンを選択するには、パターンモードにして任意のセルに対応するパッドを押します。

パターンスロットを選択すると以下ようになります。

- パターンがソフトウェアのパターンエディター上に表示されます。その後コントローラーとソフトウェアの両方からパターンを編集することが可能となります。
- パターンは現在のシーンで選択しているグループのクリップに参照されます。パターンスロットを選択することでこのクリップの内容も切り替わります (詳細は [↑ 10, シーンを使用したソングの作成](#) を参照してください)。



編集コマンドを使わずに他のパターンをすばやく選択したい場合は、パターンモードを起動解除してショートカット PATTERN + パッドを押して任意のパターンを選択します。

パターンを等倍する

パターンの長さを等倍するにはパターンモードを起動し、対応するパッドを押してパターンを選択し、ボタン 2 (DOUBLE) を押します。このボタンを 2 回押すと元のパターンの尺の 4 倍の長さになります。

Pattern の複製

パターンを複製するにはパターンモードで該当するパッドを押し、ボタン 3 を押します (DUPL)。Pattern は空いている Pattern スロットにコピーされます。



DUPLICATE ボタン (以下) を使用して任意のパターンスロットにパターンをコピーすることができます。

パターンのコピーアンドペースト

上記した方法が一番早いコピーの方法ですが コントローラーの **DUPLICATE** ボタンで任意のパターンスロットにパターンをコピーする方法もあります。パターンモードで **DUPLICATE** を押したままにし、コピーしたいパターンのパッドを押してパターンのペースト先となるパターンがあるパッドを押します。この操作方法には以下の利点があります。

- 現在選択しているパターン以外のパターンを選択できる。
- 任意のパターンスロットにパターンをペーストします。ペースト先にすでにパターンがある場合は、内容が上書きされます。
- 他のパターンバンクでペースト先となるパターンスロットを選択することも可能です。パターンをコピーしたらボタン 5-8 を使用して任意のパターンバンクに切り替え、任意のパターンスロットを選択します。
- このコマンドは（パターンモードで **DUPLICATE** を押す代わりに） **DUPLICATE + PATTERN** を押すことでパターンモード以外でも使用することができます。



ここで解説している内容はパターン全体のコピーアンドペーストに関するものです。パターン内部、またはパターン間でイベントやノートをコピーアンドペーストすることも可能です。詳細は [↑6.2.3, イベントノートのコピーとペースト](#) を参照してください。

シーンからクリップを削除する

パターンモードでボタン 4 (**REMOVE**) を押すことで現在のシーンから選択したパターンを参照しているクリップを削除することができます(クリップとシーンの詳細は [↑10, シーンを使用したソングの作成](#) を参照してください)。この操作を行ってもパターン自体は削除されません。

パターンレングス

選択したパターンの長さを変更するにはパターンモードでノブ 1 を回します。ここでの設定単位はグリッドモードの **PAT LEN** (Pattern Length) パラメーターで設定します。詳細は [↑6.1.11, ステップグリッド、パターンレングス、クオンタイズ](#) で確認してください。

6.1.2 パッドモード

デフォルトではパッドで選択したグループの全サウンドを再生し、これを**グループモード**といいます。更にこれらはペロシティーに対応しているのでパッドを叩く強さによって音量が変わります。この反応具合は変更可能で、また演奏環境に合わせて他のパッドモードを使用することもできます。これをパッドモードといいます。

- ▶ パッドモードにするには **PAD MODE** を押します。**PAD MODE** + ボタン 1 を押してこのモードを固定することもできます。

パッドモードでは左ディスプレイで各設定を行い、右ディスプレイでパッドの各アサインを確認することができます。



コントローラーでパッドモードを起動しています。

パラメーター	パラメーター詳細
KEYBD (ボタン 2)	キーボードモード を起動/起動解除します。このモードでパッドで選択したサウンドを 16 のパッドで音階演奏できるようになります。このモードは音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。右ディスプレイでは各パッドの演奏ピッチを表示します。このモードの詳細は ↑6.1.8, キーボードモードの使用 で確認してください。
16 VEL (ボタン 3)	16 ペロシティーモード を起動/起動解除します。このモードで同じサウンドを 16 のペロシティーで演奏することが可能となります。このモードは複雑なタッチのドラムのフィルインを打ち込む場合に最適です。右ディスプレイには各パッドのペロシティー地が表示されます。

パラメーター	パラメーター詳細
FIX ED VEL (ボタン 4)	Fixed Velocity オプションを起動/起動解除します。このオプションはパッドがグループモード (デフォルト)、またはキーボードモードの場合に有効です。このオプションを起動すると、パッドを叩く強さを変えても一定のベロシティーを保ちます。当然このモードは 16 Velocities モードで使用することはできません。
LIN K GR P (ノブ 1)	選択したパッドの Pad Link を設定します。Pad Link 機能で一つのパッドで複数のサウンドを発音します。詳細は以下のセクション ↑6.1.3, Pad Link を参照してください。
BA SE KE Y (ノブ 3)	グループモードでのサウンドの再生ピッチを指定します。キーボードモードでは個の値を設定することで右ディスプレイの MIDI ノートマッピングのベースキーを指定します。ベースキーとした音程はパッド 1 にアサインされ、そこを基準に他のパッドが対応します。
VEL OCI TY (ノブ 4)	ここで Fixed Velocity モード (上記参照) 使用時のベロシティー値を設定します。



ベースキーはボタン 5-8 を使用することで変更可能で、ボタン 5-6 でセミトーン単位でベースキーを設定、ボタン 7-8 でオクターブ単位でベースキーを設定することができます。パッドの音程を耳で確認しながら調整する場合に便利な機能です。

6.1.3 Pad Link

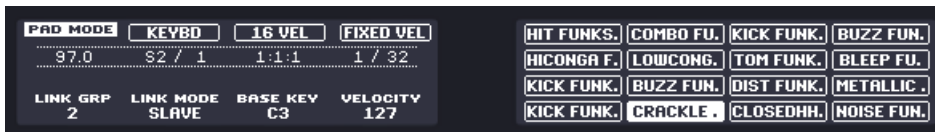
Pad Link 機能で一つのパッドで複数のサウンドを発音します。

- 選択したグループの各パッドを 8 個の **Pad Link グループ**の一つに振り分けることが可能です。
- Pad Link グループにアサインしたパッドをそのパッドリンクグループの Master または Slave に設定することもできます。
 - デフォルトでパッドは **Master** に設定してあり、同じ Pad Link グループの他のパッド音声も発音します。
 - **Slave** にしてあるパッドは Pad Link グループとして設定してあっても、そのパッド以外の音声を発音することはありません。しかし同じパッドグループのマスターを演奏すると、このサウンドは必ず発音します。
- 同じグループで複数の Master また Slave パッドを設定することが可能です。

Pad Link グループにパッドをアサインする

Pad Link グループにパッドをアサインする方法は以下です。

1. Pad Link を使用するグループを Group ボタン (A-H) で選択します。
2. **PAD MODE** ボタンを押したままにします。
3. もう既に選択している場合は、**KEYBD** (Keyboard) の選択を解除してから、パッドリンクグループとするパッドを押します。
4. 左ディスプレイでノブ 1 (**LINK GRP**) を使用してこのパッドのパッドリンクグループを設定します。
5. ノブ 2 (**LINK MODE**) を使用してパッドを Master または Slave にします。



6. 各パッドでこの作業を繰り返します。

Pad Link グループからパッドを削除する

Pad Link グループからパッドを削除する方法は以下です。

1. Pad Link グループから削除したいパッドがあるグループボタンを押します。

2. **PAD MODE** ボタンを押したままにします。
3. もう既に選択している場合は、**KEYBD** (Keyboard) の選択を解除してから、パッドリンクグループから削除したいサウンドがあるパッドを押します。
4. 左ディスプレイでノブ 1 を使用して Pad Link を **OFF** にします。



5. Pad Link グループから削除する各パッドに対してこの作業を繰り返します。

6.1.4 パッドの録音

これらのパッドで簡単にビートを作成することもできます。

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。
2. **REC** を押して録音モードにします。
REC ボタンが点灯します。
3. パッドを叩きながらどのように録音されていくか聞いてみましょう。パッドを叩く度にパターンエディターにイベントが作成されます。各イベントの長さはパッドを押し続けた時間によって変わります。
4. 録音が終わったらもう一度 **REC** を押して録音モードを解除します。



パターンの録音: **PLAY** と **REC** を押し、パッドを叩きます。

録音モード

デフォルトでは全てのパッドを叩いた内容はパターン内にイベントとして記録されます。これを**オーバーダブモード**と呼びます。**Replace モード**に切り替えるには、**REC + ERASE** を同時に押します。この Replace モードでは既に録音してある内容に現在演奏している内容が上書きされます。

ERASE とパッドを録音中に同時に押すことで、現在再生している位置のイベントが削除されます（↑6.2.2, イベント/ノートの削除参照）。



Pad 感度と Velocity Scaling は念入りに微調整にしておくことで、MASCHINE を更にあなたの演奏スタイルになじませることが出来るでしょう。これらの設定は *Preferences > Hardware > Pads* で行うことが可能です。↑2.4.6, [Preferences – Hardware ページ](#)を参照してください。

6.1.5 メトロノームとカウントインの使用

リアルタイム録音のガイドとなる、メトロノーム音も使用可能です。

- ▶ **SHIFT** + **PLAY** を押してメトロノームを起動/起動解除します。

メトロノームボリューム

メトロノームの音量を調節するには **VOLUME** を起動して **SHIFT** + **PLAY** を押しながらコントロールエンコーダーを回します。

カウントイン

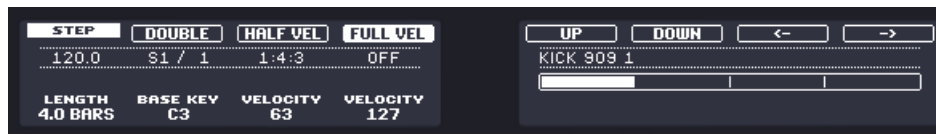
カウントインで録音を開始する前の 1 小節分メトロノームを鳴らします。完璧なダウンビートのタイミングで録音を行いたい場合に便利な機能です。

- ▶ **SHIFT** + **REC** を押すとカウントインを起動します。

→ 1 小節分メトロノームが鳴ってから録音モードが開始します。

6.1.6 ステップ シーケンサーの使用

ドラムマシン等の操作に慣れている方向けに、ステップシーケンサーを使用してパターンを組み立てる操作方法も用意しています。



コントローラーのステップモードディスプレイです。

1. 録音したいサウンドが割り当ててあるパッドを叩いて選択し **PLAY** を押します。
2. **STEP** を押してコントローラーを**ステップモード**にします。各パッドが、パッド 1 から 16 まで順に点滅しています。これらの操作によって、**REC** を起動していなくても直ちにイベントが録音されます。
3. 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、ステップが削除されます。

この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。デフォルトではパターンの最初の 16 ステップ分がパッド上に表示されます。更に長いパターンを作成するには、ノブ 1 でパターンの長さを変更します。右側にバーが表示され、パターンの長さを表示します。パターン内でどの 16 ステップを選択しているかは、この画面で確認することができます。ボタン 7 と 8 を使用してパターン内の次の 16 ステップを選択します。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** を押したまま **SOUND** (ボタン 2) が選択してあるか確認し、切り替えたいサウンドがあるパッドを押します。

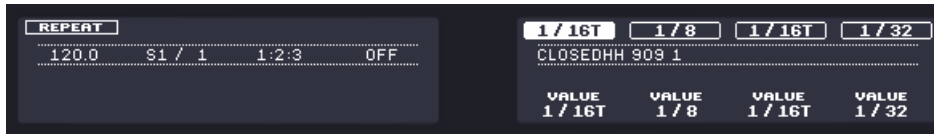
ステップのデフォルトサイズは 4 ビートです。このサイズはグリッドモードで変更できます。↑6.1.11, [ステップグリッド](#)、[パターンレングス](#)、[クオンタイズ](#)を参照してください。



ステップモードでの典型的な 4/4 キック配置です。

6.1.7 ノートリピートの使用

ノートリピートは演奏にも、パターンのプログラムでも重宝する機能です。この機能で選択したサウンドを設定した値でリピート再生します。



コントローラーディスプレイの Note Repeat モードです。

1. **NOTE REPEAT** を押しながら演奏/録音したいパッドを押します。ノートが選択した値 (右ディスプレイ) で繰り返し再生されます。
2. ボタンの 5-8 でこの値を変更、再生中に異なる値を選択することも可能です。
3. 表示されている値以外の値を使用する場合は、ノブ 5-8 を回してボタン 5-8 で使用できる状態にします。



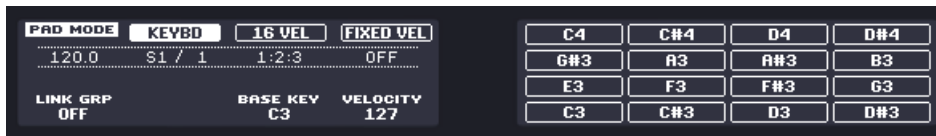
NOTE REPEAT + ボタン 1 を押すことでこのモードを固定することができます。

- ノートリピートモードで全てのパッドでペロシティーと圧力感知に対応しているのでドラムロールやダイナミックなベースラインの表現の際に便利でしょう。
- Note Repeat で自在にドラムやパーカッションを演奏して、曲に抑揚を与えることが可能です。
- Note Repeat は音階のある Sounds に対してもその効果を発揮し、キーボードモードでシンセのアルペジオに近い演奏をすることも可能です。

6.1.8 キーボードモードの使用

サウンドがアサインしてあるパッドを叩きます。**PAD MODE** とボタン 1 を押してパッドモードを固定します。

ボタン 2 を押してキーボードモードにします。そのままパッドを叩くと、同じサンプルを異なる音程で再生します。ピッチはセミトーン単位で演奏可能で、パッド 1 が最低音、パッド 16 が最高音となります。右ディスプレイに現在の音階が表示されます。



パッドモードでコントローラーディスプレイでキーボードモードを表示している状態です。

音階をオクターブ単位で変更するにはボタン 7 (オクターブ下がります) またはボタン 8 (オクターブ上がります)を押します。ボタン 5 (セミトーン下がります) とボタン 6 (セミトーンあがります) を押して音程をセミトーン単位で変更することも可能です。**PLAY** と **RECORD** を押すことで録音を開始します。



キーボードモードでサンプルを低音/高音再生することで、ありきたりのサンプルがフレッシュなサウンドに生まれ変わることもあります。

MIDI キーボードでサンプルを演奏する場合は、MASCHINE コントローラーの後ろにあるの MIDI In 端子にキーボードを接続してください。Audio and MIDI Settings(↑ 2.5, オーディオと MIDI の設定参照)で選択してある USB MIDI キーボードを使用することも可能です。接続している MIDI インプット機器は Keyboard モードに切り替えずに、常に選択したサウンドを再生します。



MIDI In 端子を備えた MASCHINE ハードウェアのリアパネルです。

6.1.9 オートメーションの録音

MASCHINE の特筆すべき点として殆ど全ての MASCHINE パラメーターを、コントローラー/ソフトウェアの両方から簡単にオートメーションできる点があげられます。

コントローラーによるパラメーターのオートメーション録音方法は以下となります。

1. まずソングを再生しているか確認し (**PLAY** が点灯しているはずです) コントローラーがコントロールモードか確認 (**CONTROL** が点灯しているはずです)します。
2. **AUTO WRITE** を押したままにします。

3. **AUTO WRITE** を押したままディスプレイの下のノブ 1-8 を回します。

→ これでオートメーションが録音されます。各ノブの動きはオートメーションイベントとしてパターン内に保存されます。パターンの先頭部分に到達すると録音されたオートメーション内容が再生されます。



SHIFT + AUTO WRITE を押すことでこのモードを固定することができます。これで両手でノブ 1-8 を操作できるようになり、パラメーターを複数同時に録音することが可能となります。録音を終えたら、AUTO WRITE をもう一度押してオートメーションの録音作業を終了します。

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** を押しながらオートメーション録音に使用したノブを回すとオートメーション内容が削除されます。

全オートメーションイベントを削除することもできます。

- ▶ **SHIFT** + パッド **10 (CLR AUTO)** を押して全パラメーターの全オートメーションイベントを削除します。

オートメーション録音可能なパラメーターについて

オートメーション可能なパラメーターはモジュール、またはプロパティにあります(パターンレンジス、またはステップグリッドをオートメーションすることはできません)。オートメーション可能なパラメーターの条件は以下となります。

- ソフトウェアで**ノブ、またはボタンでコントロール**するパラメーターはオートメーション可能で、セクターでコントロールするパラメーターはオートメーションできません。
- パラメーターは**グループ、またはサウンドレベル**にある必要があります。マスターレベルのパラメーターをオートメーションすることはできません。



この2番目の条件はマスターレベルにロードしてあるモジュールをオートメーション処理できないことを意味しており、同じモジュールはグループ、またはサウンドにロードしてある場合は各パラメーターにオートメーション処理を施すことは可能です。

この条件に合う殆ど全てのパラメーター (マクロコントロールも含む) はオートメーション可能ですが、以下に例外を記載しておきます。

- Sampler Module: **SYNC** (LFO セクションのページ 5/6)
- Transient Master Module: **LIMIT**
- Limiter Module: **THRS** (Threshold)
- Saturator Module: Tube モードの **BASS OVER** (DRIVE セクション) と **BYPASS** (EQ セクション)

6.1.10 ステップシーケンサーでオートメーションを録音する

ステップシーケンサーを使用してオートメーションを録音することも可能です。

1. **STEP** (または **STEP** + ボタン 1 を押してステップモードを固定します) を押してステップモードにします。
2. ボタン 5 と 6 を使用して任意のサウンドを選択します。
3. オートメーションするステップがあるパッドを押したままにし(ボタン 7 と 8 を使用してパターン内を移動することもできます)ます。
ディスプレイがパラメーター値を表示したコントロールモードのような画面を表示します。
4. コントロールモードと同様に、ボタン 2 または 3 を押してグループ、またはサウンドレベルを選択し、ボタン 4 でそのレベル内モジュール、またはプロパティを表示し、ボタン 5-8 を使用してオートメーション処理を行いたいモジュールスロット、またはプロパティを選択します。
5. パッドを押したままディスプレイの左のページボタンでパラメーターページを選択し、ディスプレイの下のノブ 1-8 を使用してこのステップのパラメーターを編集します。パッドを放すとこのステップで設定した新規設定値が採用されます。



ステップで設定したオートメーション値はパターン内で同じパラメーターを設定するまで有効となります。これは新規オートメーションを入力するまでこの設定値がステップに影響し続けるということを意味します。パターン内の一つのステップのみをオートメーションする場合は、次のステップのパラメーターを 0 値に設定しておきます。

6.1.11 ステップグリッド、パターンレンジス、クオンタイズ

ステップグリッド

パターン内の全ステップのセットを**ステップグリッド**といいます。ステップグリッドはパターン内のノート/イベントを作成/編集するためのフレームといえるでしょう。ステップグリッドの解像度はステップサイズに対応し、この値がクオンタイズを含んだ全パターンの編集作業の精度に関ってきます。この値はステップシーケンサーにも影響を与え、ステップグリッドの解像度を上げる(ステップサイズを小さくする)ことでパター

内に配置することができるイベント用ステップ総数が多くなります。デフォルトでステップサイズは 1/16th です。もちろん他のステップサイズを使用したり、ステップグリッドを使用しない設定にすることも可能です。

1. ステップグリッドの解像度を変更するには、**GRID** を押したまま **STEP** (ボタン 4) を選択し、右ディスプレイにどのパッドがどの解像度に対応しているか表示します。



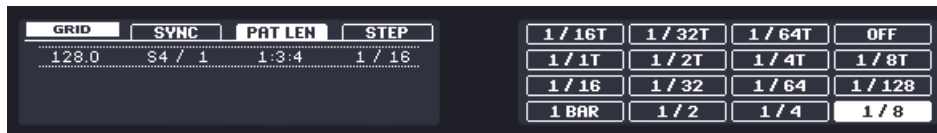
2. 任意のパッドを叩いて解像度を選択してください。

→ 選択した値は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。

パターンレングス

パターンレングスの解像度設定によりパターンレングス値を調節 (**PATTERN** + ノブ 1) する際の設定幅を設定します。この値を 1 以下にすると、1 小節以下の値で長さを設定することが可能となります。

1. パターンレングス解像度を変更するには **GRID** を押したまま **PAT LEN** (ボタン 3) を選択します。すると右ディスプレイに解像度の選択肢が表示されます。



2. パッドを使用して 1/1 から 1/64T の選択肢の中から任意のパターンレングス解像度を選択、またはパッド **16** を押してグリッドを解除します。

→ 選択した値は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。



パターンレングス解像度は全パターンに対応します。



¼ のような大きな値 (荒い解像度) を選択し **PATTERN** + ノブ 1 を使用することでパターンレングスを変更し、パターンのバリエーションを作成することも可能です。1/64th といった小さい値 (細かい解像度) を選択することで音を刻むようなブレイクやドラムロールを作成することができます。

録音後のクオンタイズ

どのような録音状態でもノートをクリックサイズすることが可能です。ノートは選択したステップサイズ (Step Grid resolution) でクオンタイズされます。Step Grid をオフにすると、クオンタイズの効果は無効となります。クオンタイズ方法には 2 種類あり、それらはフルクオンタイズとハーフクオンタイズです。

- ▶ フルクオンタイズは **SHIFT** + パッド 5 (**QUANTIZE**) で実行します。
- 選択した全てのノートが、設定している Step Grid 値の位置に移動します。
- ▶ グループ感を保ったまま少しだけクオンタイズする場合は **SHIFT** + パッド 6 (**QUANTIZE 50%**) を押します。
- その結果設定した Step Grid 値の半分の割合分、ノートが移動します。



例えば連続で **QUANTIZE 50%** を適用し、ビートのグループ感や「ため」を失わない程度に殆ど正確なリズムに修正することも可能です。クオンタイズによってリズムがごちゃごちゃになってしまった場合は **SHIFT** + パッド 1 を押してアンドゥを行ってください。

録音、再生中のクオンタイズ

パッドの演奏中にノートが自動的にクオンタイズされるように設定することも可能です。これをインプットクオンタイズといいます。

1. **GRID** を押したままにしてグリッドモードにします。
2. ボタン 4 を押して **STEP** を選択します。
3. ノブ 1 を使用してクオンタイズを行う状況を指定します。
 - **NONE**: インプットクオンタイズは無効となります。
 - **RECORD**: 録音時のみにインプットクオンタイズ機能が起動します。パターンの録音中に自動的にクオンタイズされ、パターンが先頭部分に達すると選択している設定値でクオンタイズされた状態で再生されます。
 - **PLAY/REC**: 再生時と録音時にインプットクオンタイズが実行されます。演奏内容が自動的にクオンタイズされます。

6.2 パターンの編集

このセクションではコントローラーで使用可能なパターンとパターンのノート/イベントを編集するための各機能を解説します。



基本的にイベントとノートは同じもので、特定のベロシティ、ピッチ、レングス等でサウンドをトリガーします。使い分けるとすれば、音程のあるものをノート、ドラムキットの音声をイベントと分ける事ができますが、MASCHINE では同じものとして扱っています。

6.2.1 選択、クイックセレクト、クイックエディットイベント/ノート

コントローラーを使用して現在選択しているパターンの特定のイベント/ノートを選択し、他のノート/イベントに影響なくすばやく編集することができます。

ノートとイベントのクイックセレクト

以下が最速のイベント/ノート選択方法です。

- ▶ **SHIFT + SELECT** + と任意のパッドを押すことでそのサウンドの全イベントを選択(パッドがグループモードの場合)、またはそのピッチの全ノートを選択することができます(パッドがキーボードの場合)。

選択したパッドが点灯します。**SHIFT + SELECT** を押しながら点灯していないパッドを押すことでそのイベント/ノートを選択内容に追加、または選択対象から外すことができます(パッドのライトが消えます)。



例えばこの機能を使ってドラムキットの特定の楽器のみをクオンタイズすることができます。

セレクトモードの使用

込み入った選択をするためにコントローラーには便利なツール、セレクトモードがあります。

パターンでイベントを選択する方法は以下です。

1. **SELECT** を押したままにしてセレクトモードする、または **SELECT** + ボタン 1 を押してセレクトモードを固定します。
2. ボタン 2 (**EVENTS**) を押します。

これでパッド、ボタン 5-8、ノブ 1-4、ページボタン (ディスプレイの左)を使ってノート/イベントを選択することが可能となります。以下で解説するように選択しているパッドモード (グループモード、またはキーボードモード [↑6.1.2, パッドモード](#)参照) によってこれらのツールが選択するイベントは異なります。

イベントの選択 (グループモードのパッド)

グループモード(パッドのデフォルトモードです) で各パッドは個々のサウンドを発音します。



グループモードの状態です。コントローラーのパッドでイベントを選択しています。

ここでは以下のツールを使用できます。

選 択 ツ ー ル	内 容
各 パ ッ ド	パッドを押すことでそのサウンドの全イベントが選択されます。サウンドの全イベントが選択されるとそのパッドが点灯します (パッドに何もイベントがない場合は点灯しません)。更にパッドを押すことでそのパッドのイベントを追加選択することもできます。点灯しているパッドを押すとそのサウンドのイベント選択が解除されます (パッドが無灯となります)。
ボ タ ン 7/8 (AL L/ NO NE)	全サウンドの全イベント/ノート (全パターン) を選択します。
ボ タ ン 5/6 (UP / DO WN)	前後するサウンドを選択してセレクションにイベントを追加、または削除します。選択されたサウンド名称が右ディスプレイの UP と DOWN ラベルの下に表示されます。

選 択 ツ ー ル	内 容
ノ ブ 1/2 (ST AR T/ EN D)	現在のサウンドの選択対象の起点と終点を設定することができます。このタイムライン上に含まれる全イベントが選択されます。
ペ ー ジ ボ タ ン	選択対象範囲を左右に動かし START と END を設定します。選択範囲が移動することでイベントが選択、または選択解除されます。
ノ ブ 4 (EV EN T)	イベントのインデックスナンバー（パターン内で現れる順番によって番号がつきます）を使って現在のサウンドの各イベントを選択します。選択内容が複数の場合、 EVENT フィールドに (MULTI) と表示されます。

これらの機能を組み合わせることで編集対象となるイベントを正確に選択することが可能となります。

パッドは常に各イベントの選択状況を表示します。

パッドの状態	内 容
Off	このサウンドのイベントは現在選択されていないことを意味します。
薄く点灯	現在このサウンドのいくつかのイベントを選択していることを意味します。
完全に点灯	現在このサウンドの全イベントを選択していることを意味します。

現在の選択対象として含まれているイベント総数は右ディスプレイに表示されます。

ノートの選択 (キーボードモードのパッド)

キーボードモードでは各パッドは選択したサウンドの各ピッチを表示します。



キーボードモードの状態ではコントローラーのパッドでイベントを選択しています。

ここでは以下のツールを使用できます。

選 択 ツ ー ル	内容
各 パ ッ ド	薄く点灯しているパッドを押すことでそのパッドのピッチの全ノートが選択されます。パッドが点灯し、そのピッチのノートが全部選択されたことを示します(パッドに何もイベントがない場合は点灯しません)。更に他のパッドを押すことでそのパッドにあるピッチのイベントを追加選択することもできます。点灯しているパッドを押すと選択対象からそのパッドのピッチの全イベントが選択対象から外されます。
ボ タ ン 7/8 (AL L/ NO NE)	現在のサウンドの全ピッチの全ノートを選択/選択解除します。

選 択 ツ ー ル	内 容
ボ タ ン 5/6 (UP / DO WN)	前後するサウンドを選択してセクションにノートを追加、または削除します。選択されたサウンド名称が右ディスプレイの UP と DOWN ラベルの下に表示されます。
ノ ブ 1/2 (ST AR T/ EN D)	現在のサウンドの選択対象の起点と終点を設定することができます。この設定タイムインターバルと LOW と HIGH 設定によるピッチ指定 (see below) により該当するイベントが選択されます。
ペ ー ジ ボ タ ン	タイムラインで選択対象範囲を左右に動かし START と END を設定します。選択範囲が移動することでノートが選択、また範囲外となったノートは選択解除されます。
ノ ブ 3/4 (LO W/ HIG H)	現在のサウンドの選択範囲をピッチの高低で指定します。START と END で指定した音域内のイベントが選択されます。

これらの機能を組み合わせることで編集対象となるノートを正確に選択することが可能となります。

パッドは常に各イベントの選択状況を表示します。


パッドの状態	内容
Off	サウンドの選択したピッチは現在パターン内で使用されていません。
薄く点灯	パターン内にそのピッチによるイベントが 1 つ以上あります (イベントを選択していない場合でもこの場合薄く点灯します)。
完全に点灯	そのピッチの全ノートを選択しています。

現在の選択対象として含まれているノート総数は右ディスプレイに表示されます。

選択したイベントのクイックエディット

セレクトモードにはノブ 5-8 を使用して操作する基本的な編集機能を備えています。これらの機能は現在選択しているイベント/ノートに対して機能します。

編集ツール	内容
ノブ 5 (POSITION)	選択したイベントを時間軸上で 1 ステップずつ移動します (移動単位は Step Grid で設定します)。単一のイベントのみを選択した場合は、POSITION に現在位置が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。
ノブ 6 (LENGTH)	選択したイベントを時間軸上で 1 ステップずつ移動します (移動単位は Step Grid で設定します)。各イベントが異なる長さの場合は、イベントのひとつが 1 ステップ以下に設定しない限り元の長さに対応して変化します。単一のイベントのみを選択した場合は、LENGTH に長さが表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。
ノブ 7 (PITCH)	選択したイベントをセミトーン単位で音階移動します。単一のイベントを選択している場合は PITCH の下に音程が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。
ノブ 8 (VELOCITY)	選択したイベントのベロシティを調節します。各イベントが異なるベロシティ値を持つ場合は、値が 0 か 127 に到達しない限りは元のベロシティ値に応じて値を調節します。単一のイベントのみを選択している場合は PITCH の下にベロシティ地が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。

 これらの編集機能を使用してライブ演奏中にすばやくパターンのバリエーションを作成することも可能です。

以下のセクションではパッドを用いて操作可能な各編集機能を解説します。

6.2.2 イベント/ノートの削除

コントローラーには現在のパターンからノート/イベントを削除するための各ツールがあります。

イベント、またはノートのクイックイレース

簡単にイベント/ノートを削除する方法は以下です。

- ▶ **ERASE + SELECT** + 任意のパッドを押してサウンドの全イベントをパターンから削除 (グループモードの場合) または選択したサウンドの特定のピッチの全ノート削除 (キーボードモードの場合) します。



各パッドモードについては、セクション [↑6.1.2, パッドモード](#) を参照してください。

ERASE + SELECT を押し続けると、削除対象となるイベントがあるパッドが点灯します。

- パッドがグループモードの場合、パッドが点灯するとパターン内にそのサウンドを使用したイベントがあることを意味します。
- パッドがキーボードモードの場合、点灯している各音程パッドにはパターンで使用しているイベントがあることを意味します。

無灯のパッドには削除対象となるイベントがないので選択する必要はありません。**ERASE + SELECT** を押しながら各パッドを押すことで対応する各イベント/ノートを削除します。



イベント/ノートを誤って削除してしまった場合、**SHIFT + パッド 1** を押すことで (複数回押すこともできます) 削除した内容を元に戻すことができます。

選択したイベント/ノートの削除

特定のイベント/ノートを選択したら ([↑6.2.1, 選択、クイックセレクト、クイックエディットイベント/ノート参照](#))、パターンからそれらを削除することもできます。

- ▶ **SHIFT + パッド 9 (CLEAR)** を押して選択したイベント/ノートを削除します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

演奏中にイベント/ノートを削除する。

シーケンサー再生中でも、再生位置のイベント/ノートを削除することができます。

- ▶ パターンの再生中に **ERASE** + 任意のパッドを押すことで再生位置に差し掛かったサウンドのイベントを削除 (パッドがグループモードの場合) または特定のピッチのノートを削除 (パッドがキーボードモードの場合) することができます。

→ パッドを押している間は再生位置が進むにつれ各イベント/ノートが削除されます。

この機能でパターン内の任意の位置のイベントを削除することができます。



この削除方法はテンポの速いパターンの処理で特に慣れが必要ですが、失敗しても Undo/Redo (SHIFT + パッド 1、SHIFT + パッド 2) 機能で元の状態に戻すことができます。

6.2.3 イベントノートのコピーとペースト

選択したイベント/ノートをコピー、ペーストすることも可能です。

1. 選択したイベント/ノートをコピーするには **SHIFT** + パッド **11 (COPY)** を押します。
2. ペーストするには **SHIFT** + パッド **12 (PASTE)** を押します。

→ イベント/ノートは Step Grid の設定値を元に、ステップ 1 つ分右にずれた状態でペーストされます。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

ノートのコピーをパターン同士で行うことも可能で、これを行うには、選択したノートをコピーし、コピー先のパターンを選択してペーストします。

6.2.4 Nudge(ナッジ)

ナッジ機能で選択したイベントをステップグリッドの設定値で移動します。

- ▶ **SHIFT** + パッド **7 (< NUDGE)** を押して選択したイベントを左に、**SHIFT** + パッド **8 (NUDGE >)** を押すと選択したイベントを右に移動します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。



ステップグリッド (Step Grid) を「Off」にし、Nudge 機能でノートを微調整します。この機能でパターンにグルーブを与えます—例えばスネアをずらすことで「ため」を作ったり、ファンクドラムで多用される「in the pocket」奏法を再現することも可能です。

6.2.5 イベント/ノートのトランスポート

選択したノートを半音、またはオクターブ単位で変更することが可能です。

半音単位のトランスポート

- ▶ 選択したノートを半音下げる場合は、SHIFT + パッド 13 (SEMITONE -) を押し、選択したノートを半音上げる場合は、SHIFT + パッド 14 (SEMITONE +) を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

オクターブ単位のトランスポート

- ▶ 選択したノートをオクターブ下げる場合は、SHIFT + パッド 15 (OCTAVE -) を押し、選択したノートをオクターブ上げる場合は、SHIFT + パッド 16 (OCTAVE +) を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

6.2.6 Compare / Split

この機能で選択したパターンを変更する以前の状態に戻し、例えばイベントの追加の前後の状態を比較するのに使用します。この機能を使用して簡単にバリエーションを作成したり、2 つの Pattern のバージョンを比較します。パターンを編集した場合、ソフトウェアのパターンエディターのパターンスロットに印しがつきます。これはこのパターンの編集内容を一時的にここで保存していることを意味し、編集前のパターンと比較 (Compare) することができます。他のパターンを選択すると現在のパターンの状態が保存され、それに伴いパターンスロットの星印も消えます。

- ▶ パターンを元の状態に戻すには、SHIFT + パッド 3 (COMPARE) を押します。

編集前後のパターン両方を保存したい場合は以下の方法で保存を行います。

- ▶ 編集したパターンを次の空のスロットに保存する場合は SHIFT + パッド 4 (SPLIT) を押します。



ハードウェアショートカットのリストは [Help](#) メニューにあるハードウェアコントロールリファレンスを参照してください。

7 ソフトウェアでのパターン編集 (ソフトウェア)

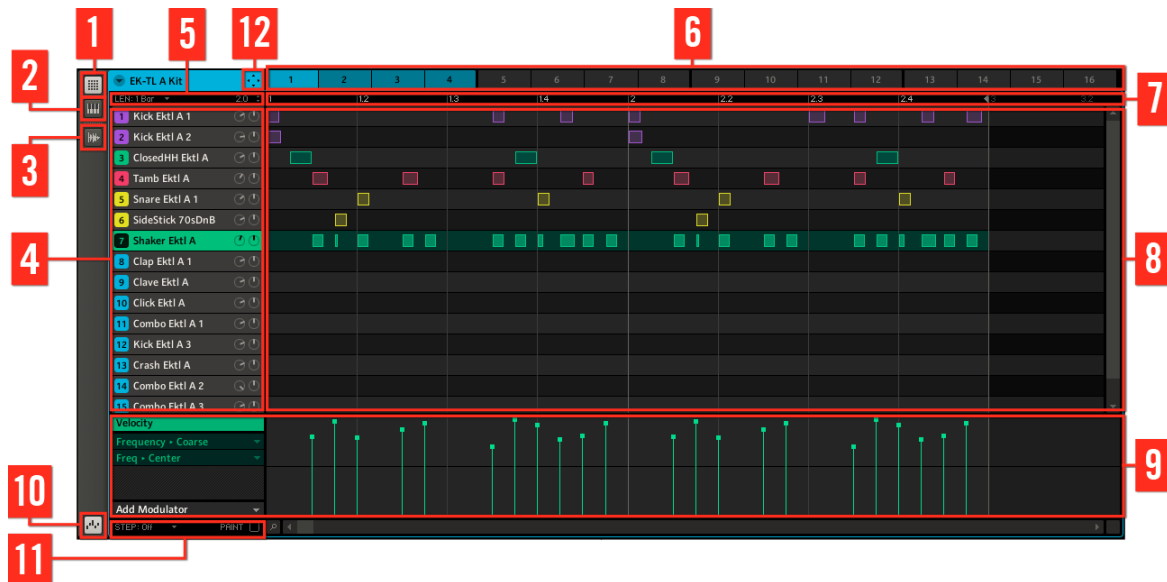
MASCHINE ソフトウェアの編集機能はコントローラーの編集機能よりも多くの編集機能を備えています。

7.1 パターンエディター

パターンエディターは MASCHINE ソフトウェアのオールインワンパターン編集ツールです。

7.1.1 パターンエディター概要

このパターンエディターの概要では主要機能と各コントロール部を紹介します。



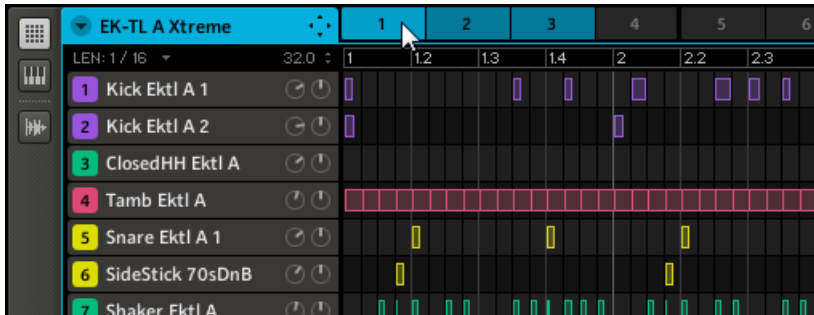
パターンエディターです。

- (1) グループビュー ボタン: このボタンをクリックしてグループビューを表示します。
- (2) キーボードビューボタン: このボタンをクリックしてキーボードビューを表示します。
- (3) サンプルエディタボタン: このボタンをクリックしてサンプルエディタを表示、非表示します。サンプルエディターに関しては [↑ 10.5, MIDI を介したシーンのトリガー](#) を参照してください。

- (4) **Sound Slots:** 選択したグループのサウンドスロット 1-16 はここで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。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。↑7.1.4, [パターンの長さの設定](#)を参照してください。
- (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 (↑7.1.2, [パターンとパターンバンクの選択](#)参照)。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 (またはノートと呼びます) 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, [シーンを使用したソングの作成](#)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様々なクリップを作成してください。詳細は↑10, [シーンを使用したソングの作成](#)章を参照してください。
- (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↑7.2.7, [ドラッグアンドドロップを使用したパターンからのオーディオレンダリング](#)、↑7.2.8, [ドラッグアンドドロップを使用したパターンからの MIDI レンダリング](#)を参照してください。

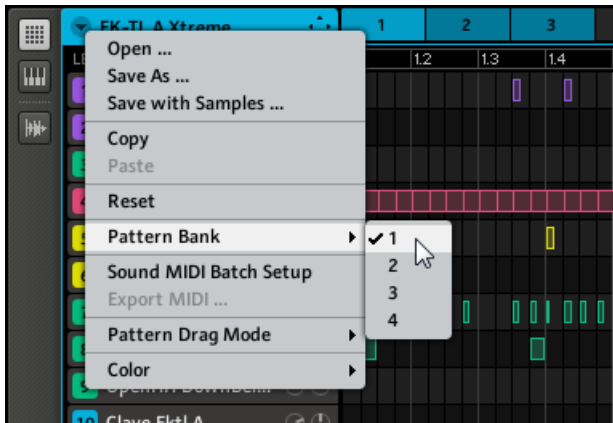
7.1.2 パターンとパターンバンクの選択

パターンを選択するには、ステップグリッドの上にあるスロット部分をクリックします。



パターンスロット 1 を選択した状態のパターンエディターです。

パターンスロットの明るさでパターンの状態を確認することができます。一番明るいパターンスロットは選択しているパターン、薄く点灯しているパターンスロット (スロット 2 と 3) はそのパターンを選択していないがパターンがある状態、灰色のパターンスロットは空の状態であることを意味します (スロット 4 以降)。他のパターンバンクに切り替えるにはグループの名称の左の小さな矢印をクリックしてグループメニューを開き、*Pattern Bank* サブメニューで任意のパターンバンクを選択します。



Pattern Bank サブメニューです。

7.1.3 ステップグリッドとクオンタイズ

ステップグリッド

ステップグリッド はイベント/ノートを作成、移動等を行う場合の指標となるいわば時間軸です。ステップグリッドの解像度はステップサイズに対応し、この値がクオンタイズを含んだ全パターンの編集作業の精度に関ってきます。

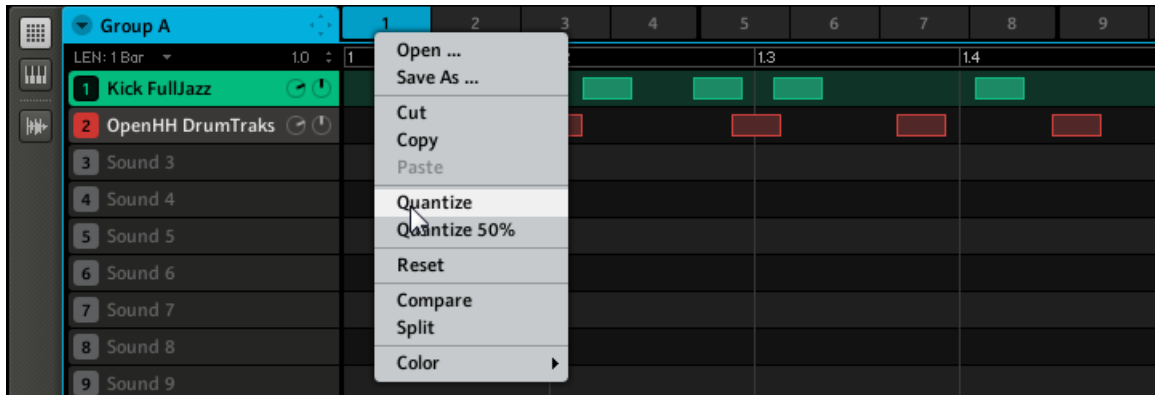
- ▶ ステップサイズを選択するには Edit コントロールで **STEP** メニューをクリック (パターンエディターの左下) し、任意のステップサイズを選択します。選択肢は *1 Bar* から *1/64T* (*1/64th* ノートトリプレット) で、オフにすることもできます。デフォルト値は *1/16th* ノートです。



STEP メニューでステップグリッド値を設定します。

クオンタイズ

MIDI キーボードを使用してノートを録音した後、またはステップグリッド値を他の値にした後、クオンタイズするにはパターンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、スロットのコンテキストメニューで *Quantize* または *Quantize 50%* を選択します。ノートやイベントを選択している場合は、クオンタイズは選択した対象に対してのみ有効となり、何も選択していない場合は、パターンにある全ての内容がクオンタイズされます。

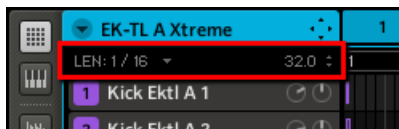


パターンをクオンタイズしています。

有効なクオンタイズコマンドは *Quantize* (選択した Step Grid に忠実にクオンタイズします) と *Quantize 50%* (選択した Step Grid の半分の値でクオンタイズします) です。MIDI キーボードやパッドを使用してノートを録音した場合は、重複ノートを入力してしまいがちですが、MASCHINE ではこの重複音を自動的にクオンタイズの時点で検出し、削除します。

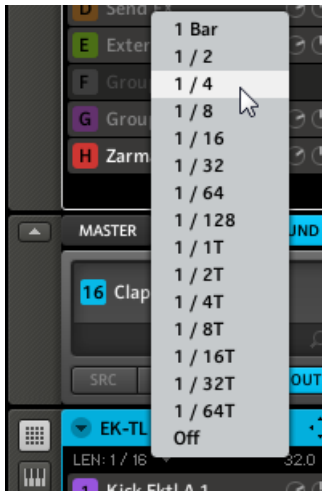
7.1.4 パターンの長さの設定

ステップグリッドと同様にパターンレングスを設定するための他の調整値があります (以下参照)。このパターンレングス解像度はパターンレングスそのものとともにサウンドスロットの上にあるパターンレングスコントロールで調節することもできます。



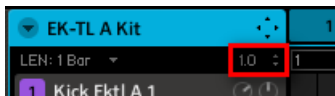
パターンレングスコントロールです。

1. パターンレングスの解像度 (パターンのサイズ変更を行うための設定単位) を変更するにはパターンレングスコントロールの左にある **LEN** メニューをクリックします。



2. 1 Bar から 1/64T (1/64th ノーとトリプレット)の選択肢からパターンレングスを調節するための設定単位を選択します。パターンレングスを自由に設定するためにこの値をオフにすることも可能です。パターンレングスを任意に変更することも可能です。2 種類の設定方法があります。

- ▶ パターンレングスの調整はパターンレングスコントロールの右の番号部分をクリックして行います。上下にドラッグすることでパターンの長短が変化します。



または

- ▶ パターンの長さを変更するにはタイムライン上のパターンの最後にある灰色の矢印をドラッグします。



7.1.5 ステップグリッドのマウス操作

イベント/ノート作成編集用コマンドはパターンエディターのステップグリッド内でマウス動作によって行うことができます。ノートは選択した Step Grid を基準に入力されます。グループビューでは選択しているサウンドがクリックした内容によって変化します。選択しているノートは白色表示されます。

以下はパターンエディターでのマウス操作のリストです (グループ/キーボードモードで機能します [↑7.1.8, キーボードビューの使用参照](#))。

動作	機能
ノートの作成	
ステップグリッド上でダブルクリック	ノートを作成します。
ノートの選択	
選択されていないノートをクリックします。	ノートを選択します。
[Shift] + 選択されていないノートをクリック	現在選択している内容にそのノートを追加します。
[Shift] + 選択しているノートのクリック	ノートを選択から外します。
ステップグリッド上でドラッグする	複数選択 (セクションフレーム)
ステップグリッド上でクリックする	全ノートの選択を解除します。
選択したノートの編集	
水平方向にドラッグ	選択したノートを時間軸上で移動します。
ノートを垂直方向にドラッグ	グループビューでは選択したノートをグループ内のほかのサウンドに移動します。 キーボードビューでは選択したノートを他のピッチに移動します。
[Ctrl] (Mac OS X: [Alt]) + ノートのドラッグ	選択したノートを複製します。
ノートの右端をドラッグ	選択したノートの長さを調整します。
Alt (Mac OS X: [Cmd]) + ノートを垂直方向にドラッグ	選択したノートのベロシティを調節します。

動作	機能
ノートのダブルクリック	選択したノートを削除します。
右クリック (Mac OS X: [Ctrl]-クリック)	選択したノートを削除します。

* 編集時にマウスの動作は選択した全ノートに対して実行されます。

ペイントモードへの切り替え

マウスの性質をペイントモードに変更するには、パターンエディタの下にある **PAINT** チェックボックスにチェックを入れます。

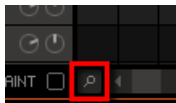


PAINT チェックボックスをクリックしてペイントモードを起動します。

ペイントモードを有効にするとマウスがペイントブラシツールのように機能します。マウスを左クリックしたままカーソルを動かすと連続的にノートが配置されます。逆にマウスを右クリックしたままカーソルでノートをなぞるとノートが削除されます。

7.1.6 ズームツール

ズームツールを使って、パターンエディターを水平方向にズームイン/ズームアウトします。パターンエディタの下にあるズームツールをクリックして(小さな拡大鏡) 上下にドラッグしてズームイン/アウトを行います。



ズームツールです。

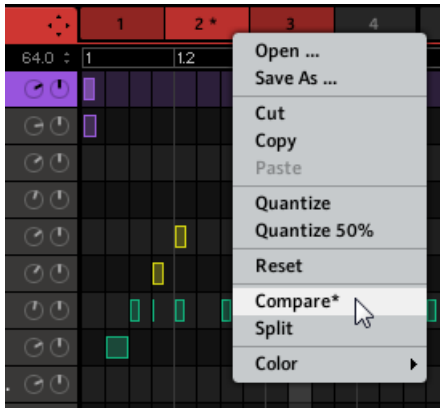


コントローラーの NAVIGATE + ノブ 5 で水平方向にズームすることも可能です。

パターンエディターがキーボードモードの場合は、右側のスクロールバーで垂直方向のズームを使うことも可能となります。このズームツールでピッチ軸のズームイン/アウトを行うことが可能となります。

7.1.7 Compare / Split

コンペアとスプリット (Compare and Split) は Pattern のバリエーションの作成や、比較に使います。コンペアとスプリットには Pattern スロットを右クリックしてアクセスし、(Mac OS X: [Ctrl] + クリック) コンテキストメニューから任意の選択肢を選択します。



コンテキストメニューの Compare と Split です。

ノート入力やオートメーションを追加することで、Pattern を編集し、ドロップダウンメニューから *Compare* を選択すると編集前のパターンと比較することが可能となります。編集後の Pattern も別のあいている Pattern に保存する場合は、*Split* を選択します。



Pattern がエディットされたことを意味する印がパターンスロット（コンテキストメニューの Compare エントリーにも印されます）に現れます。他の Pattern を選択するとこのマークは消えます。

7.1.8 キーボードビューの使用

メロディーを録音するサウンドスロットをクリックして選択します。その後キーボードビューボタンをクリックすると、Group の全てのサウンドを表示していた Grid が、選択した Sounds のみを表示します。ノートは半音単位で入力することが可能で、一番低いノートはキーボードビューの一番下となります。



キーボードビューのパターンエディターです。

ソフトウェアのキーボードビューは常にコントローラーのキーボードモードと連動し、ソフトウェアでグループビューとキーボードビューを切り替えることでコントローラーのグループモードとキーボードモードも切り替わります。

7.1.9 オートメーションの録音と編集

コントロールエリアのパラ미터ページのノブには外側にも調節用リングが装備されており、カーソルを外周リング上に移動させると、明るい灰色に表示されます。

このリングを再生中に左クリックしながら上下にドラッグすることでオートメーションを録音することも可能です。



オートメーション用のノブの外側リングです。

パラメーターの全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。オートメーションレーン (Automation Lane) で個々のオートメーションポイントを選択するには、右クリックします (Mac OS X では [Ctrl]-クリック)。

オートメーション録音可能なパラメーターについて

オートメーション可能なパラメーターはモジュール、またはプロパティにありますが (パターンレンジス、またはステップグリッドをオートメーションすることはできません)。オートメーション可能なパラメーターの条件は以下となります。

- ソフトウェアで**ノブ**、または**ボタンでコントロール**するパラメーターはオートメーション可能で、セクターでコントロールするパラメーターはオートメーションできません。
- パラメーターは**グループ**、または**サウンドレベル**にある必要があります。マスターレベルのパラメーターをオートメーションすることはできません。



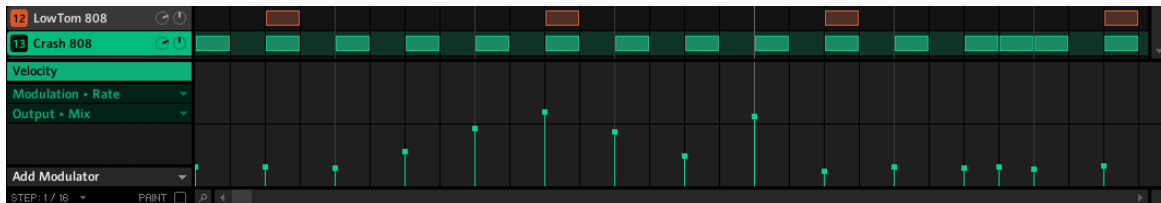
2 番目の条件はマスターレベルにロードしたモジュールにも当てはまり、パラメーターをオートメーションすることはできませんが、同じモジュールをグループ、またはサウンドレベルにロードした場合はそのパラメーターをオートメーションすることができます。

この条件に合う殆ど全てのパラメーター (マクロコントロールも含む) はオートメーション可能ですが、以下に例外を記載しておきます。

- サンプラーモジュールの **Sync** ボタンです (LFO セクションのページ 5/6)
- Transient Master Module: **LIMIT** ボタン
- Limiter Module: **THRS** (Threshold) ノブ
- Saturator Module: Tube モードの **Bass Overld** ボタン (Drive セクション) と **Bypass** ボタン (EQ セクション)

オートメーションレーンの使用

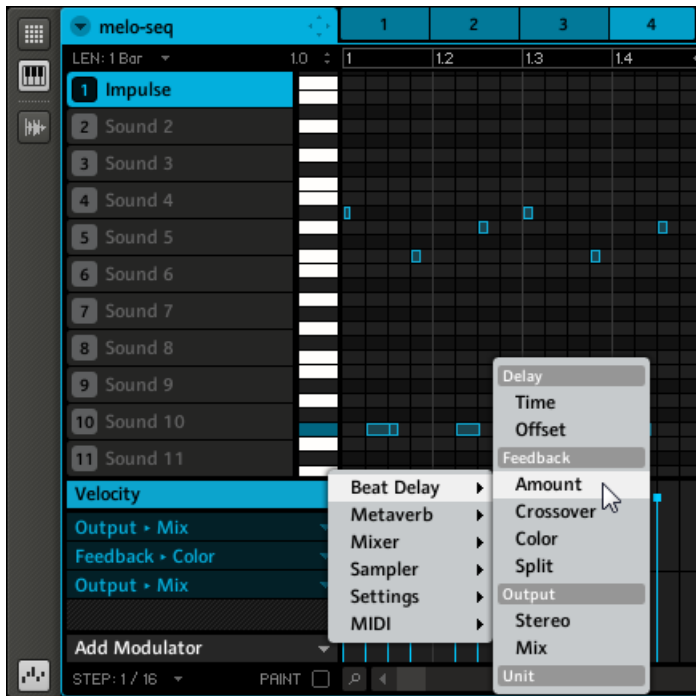
オートメーションレーンで各オートメーションポイントを選択して編集することもできます。オートメーションを編集するには、オートメーションレーンのオートメーションポイントを垂直方向にドラッグします。オートメーションポイントを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]+クリック) することで削除します。オートメーションレーンの複数のオートメーションポイントを選択するにはクリック-ドラッグで表示される長方形を使用して選択し、上下に移動して編集します。選択したエリアの内容を変更すると、各値が同調します。オートメーションレーンをダブルクリックすることでオートメーションポイントを作成し、そのステップにあった値が上書きされます。オートメーションを作成する別の方法はペイントモード (パターンエディターの下の **PAINT** チェックボックスをチェックします) を使用する方法で、マウスをクリックしたままドラッグすることでポイントを描きます。



ベロシティパラメーターを表示した状態のオートメーションレーンです。

モジュレーター追加

オートメーションレーン (Automation Lane) の左には **Add Modulator** (モジュレーション追加) ドロップダウンメニューがあります。クリックすると選択しているレベル(Group または Sound) でオートメーション可能な各パラメーターがリスト表示されます。



オートメーション可能なパラメーターのリストを表示した状態の、Add Modulator ドロップダウンメニューです。

オートメーションレーン (Automation Lane) をクリックして選択したパラメーターのオートメーションポイントを追加します。オートメーションポイントは選択したステップグリッドに反応して入力されます。Group パラメーターをオートメーションする場合は、コントロールエリアの **GROUP** タブをクリックし、Group に対して有効なパラメーターを表示します。



モジュールスロットにエフェクトをロードすると有効なパラメーターが自動的に表示されます。

7.1.10 Pad Link

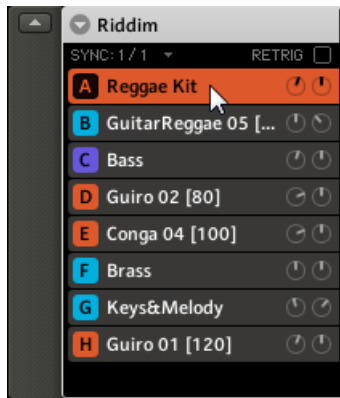
パッドがグループモードの場合、Pad Link を使用して単一のパッドを押すことで複数のサウンドをトリガーすることが可能となります。Group の各パッドは 8 個の Pad Link グループの一つに振り分けることが可能です。パッドリンクグループ内のパッドを Master または Slave に設定することもできます。デフォル

トでパッドは Master に設定してあり、同じ Pad Link グループの他のパッド音声も発音します。スレーブに設定したパッドを叩くとそのサウンドがパッドグループの一部であってもそのサウンドのみを発音します。同じグループで複数の Master また Slave パッドを設定することが可能です。

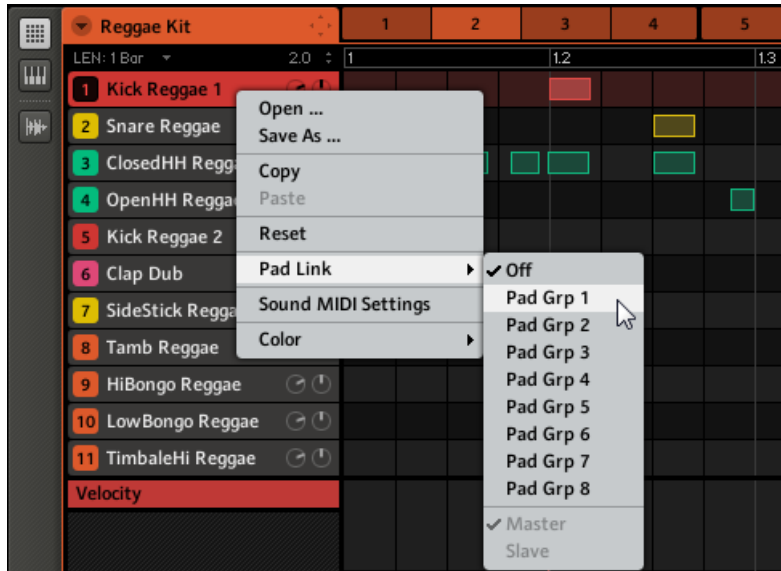
Pad Link グループにパッドをアサインする

Pad Link グループにパッドをアサインする方法は以下です。

1. アレンジャーでパッドリンク機能を使用したいグループスロット (A-H) のどれかをクリックします。



2. パターンエディターで任意のサウンドを右クリック ([Ctrl]+click on Mac OS X) して表示されるコンテキストメニューで *Pad Link* サブメニューを選択します。



3. リストから任意の Pad Link グループを選択します。
4. パッドリンクグループにしたい各パッドで同じ設定を繰り返します。

Pad Link グループからパッドを削除する

Pad Link グループからパッドを削除する方法は以下です。

1. Pad Link グループから削除するサウンドを選択し、右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) して *Pad Link* サブメニューで *OFF* を選択します。



2. Pad Link グループから削除する各パッドに対してこの作業を繰り返します。

Pad Link グループ内でパッドを Master または Slave にする。

デフォルトでは Sound は Pad Link グループに追加した時点では Master となります。このパッドを叩くとパッドリンクの他の全サウンドをトリガーすることを意味します。

Sound を Master から Slave にする方法は以下です。

1. アレンジャーで Slave としてアサインしたいサウンドがあるグループを選択します。
2. パターンエディターで *Slave* としてアサインしたいサウンドがあるサウンドスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) します。

3. メニューで *Pad Link* をクリックします。*Master* の脇にチェックを入れると、サウンドは Master として機能します。*Slave* をクリックしてサウンドをスレーブにします。



→ これでこのパッドを叩くことでそのサウンドのみをトリガーできるようになります。同じパッドリンクグループ内でマスターにしてあるパッドを叩いてもこのスレーブサウンドがトリガーされます。

7.2 パターンの管理

このセクションではパターンとパターンスロット用グローバル編集機能について解説します。

7.2.1 パターンの名称設定

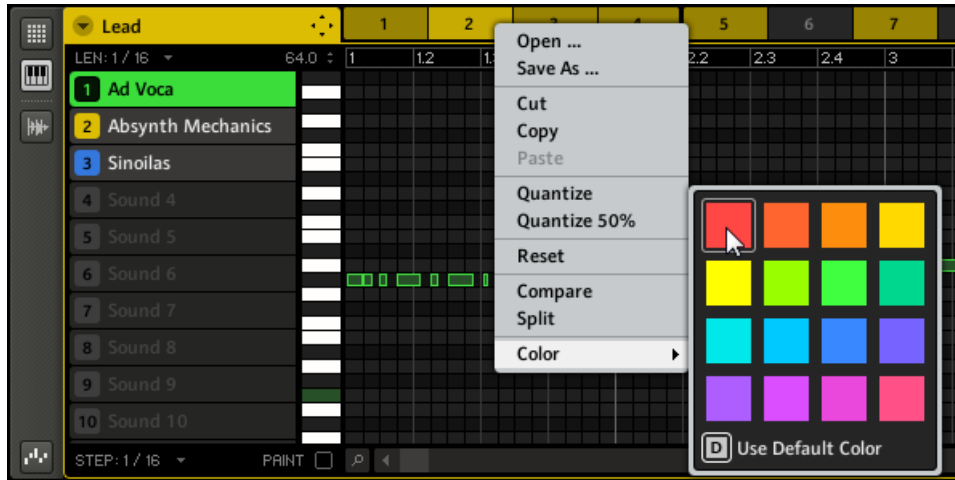
パターンの名称を設定したい場合もあるでしょう。名称変更はこのパターンを参照しているアレンジャー内のクリップ名称を変更することで行います (パターンを現在パターンエディタで表示している場合は、アレンジャーの選択しているシーンに対応するクリップが表示されているはずです)。

-

- 

MASCHINE MK2 - オペレーション マニュアル - 203

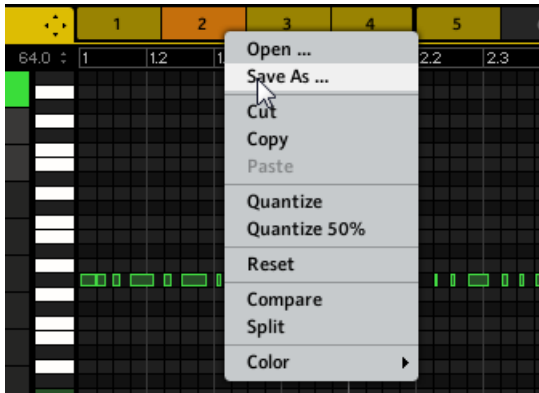
1. 任意のパターンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、コンテキストメニューで *Color* を選択します。
カラーパレットが表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレット下部の *Use Default Color* を選択してパターンの配色をデフォルトの状態に戻すことも可能です。
- パターンスロットの色が変更されます。アレンジャーでこのパターンを参照しているクリップにもその色が反映されます。コントローラーのパッドにもこの色が反映されます。

7.2.3 パターンの保存

Group とは別に、Pattern を個々に保存することも可能です。これは異なる Sounds で Pattern を試したい場合に便利です。Pattern を保存するには、パターンスロットを右-クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、コンテキストメニューで *Save As...* を選択します。

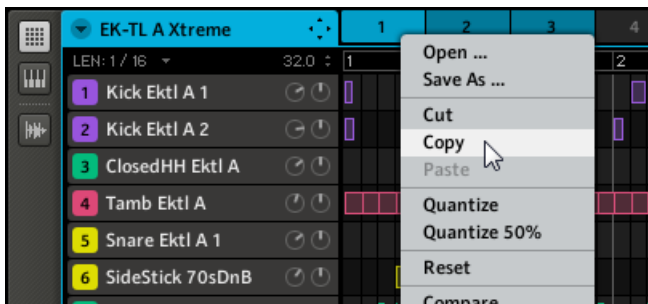


パターンの保存

他の保存機能 (プロジェクト保存用 **SHIFT** + **ALL** ショートカットは除く) と同様に、パターンの保存は MASCHINE ソフトウェア のみで実行できます。

7.2.4 パターンのコピーとペースト

パターンをコピーするにはステップグリッドの背景部分をクリックしてイベントの選択を解除し、パターンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]+クリック) してスロットのコンテキストメニューで *Copy* を選択します。



パターンをコピーしています。

その後空のパターン (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) をクリック、パターンスロットを右クリックし、コンテキストメニューで *Paste* を選択します。



パターンでイベントを選択している状態でこの作業を行うと、コピー/ペースと作業はこの選択した内容のみに反映されます。

7.2.5 パターンスロットの移動

ソフトウェアでパターンスロットをドラッグドロップすることでパターンスロットの順序を変更することもできます。パターン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。

パターンスロットの移動はサウンド/グループスロットの移動と同じように行うことができます。

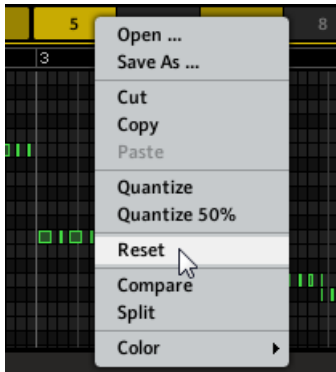
1. パターンスロットをクリックホールドします。
2. マウスボタンをクリックしたままマウスを任意の位置に水平にドラッグします。
マウスカーソルを移動すると、パターンスロットをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。
→ パターンスロットが移動します。パターン移動時に表示されるガイド線よりも右にあったパターンスロットは 1 スロット分右に移動します。移動したパターンを参照しているクリップもアップデートされます。

7.2.6 パターンスロットのリセット

パターンをリセットするには、パターンスロットを右クリック (Mac OS X では「Ctrl」-クリック) し、スロットのコンテキストメニューで *Reset* を選択します。



パターンをリセットしています。

これで各イベント情報、オートメーション情報やその他全てのパターン設定内容が消去され、デフォルトの状態に戻ります。

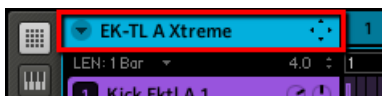
7.2.7 ドラッグアンドドロップを使用したパターンからのオーディオレンダリング

オーディオドラッグアンドドロップ機能で選択したパターンからデスクトップ、またはホストソフトウェアにグループをドラッグすることでオーディオをエクスポートすることが可能です。この機能はソフトウェアのみで有効です。オーディオは WAV または AIFF ファイルとしてエクスポート可能で、このファイル形式は Export Audio Settings オプション内で設定することができます。

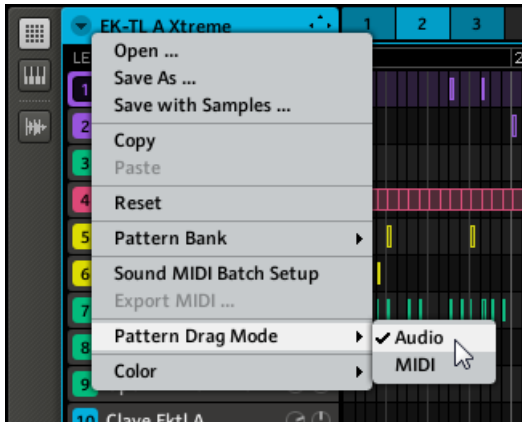
パターンのレンダリング方法は以下となっています。

1. アレンジャーでオーディオをエクスポートするグループを選択し、アレンジャーのタイムラインでエクスポートする範囲を指定します (ループレンジの設定方法に関しては [↑ 10.4.2, ループレンジの選択](#) を参照してください)。
2. エクスポートするオーディオに必要なサウンドがある場合は、サウンドをミュートします。逆に、ソロボタンをクリックしてエクスポートするサウンドを選択します。サウンドとグループのミュート方法は [↑ 4.6, ミュートとソロ](#) を参照してください。

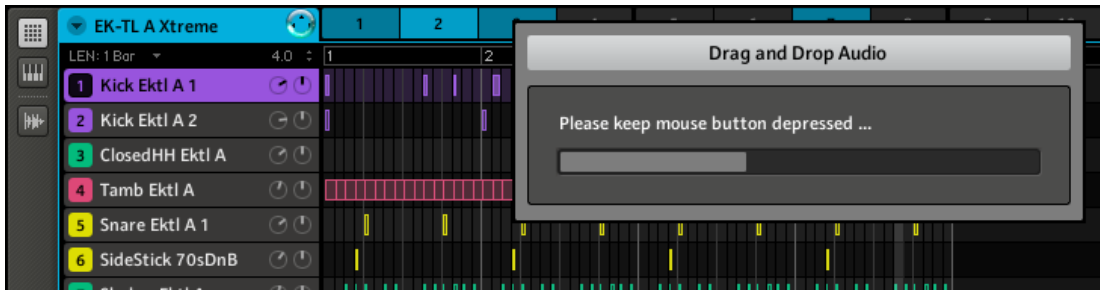
ここからの作業はパターンエディターの左上の**グループヘッダー**で行います。



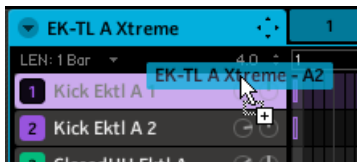
3. グループヘッダーでグループ名称の前にある矢印をクリックしてグループメニューを開きます。このグループメニューの *Pattern Drag Mode* サブメニューで *Audio* を選択します。



4. グループヘッダーのグループ名称の右にあるドラッガーアイコンをクリックします。ウィンドウが表示され、レンダリング状況を表示します。



5. レンダリングが終わると、マウスカーソルにドラッグ可能な状態となったオーディオファイル名称が表示されます。



- デスクトップ、またはホストアプリケーションのオーディオチャンネル、または MASCHINE の他のサウンドにそのオーディオをドラッグしてください。



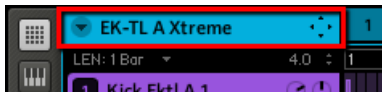
単一のパターンをエクスポートする場合は、そのパターンがあるシーンを選択し、ループレンジでシーンのみを選択します。

7.2.8 ドラッグアンドドロップを使用したパターンからの MIDI レンダリング

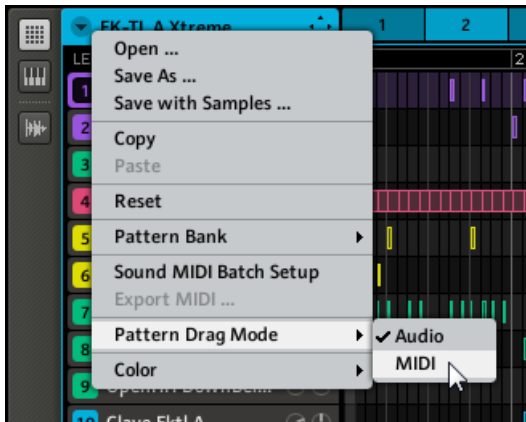
MIDI ドラッグアンドドロップ機能で選択したパターンからデスクトップ、またはホストソフトウェアの MIDI チャンネルにグループをドラッグすることで MIDI ファイルをそれぞれの位置にエクスポートすることが可能です。この機能は他のアプリケーションでオーディオ/MIDI を使用/編集する場合に非常に便利です。パターンは Sound MIDI Batch Setup での設定によって MIDI ファイルとしてエクスポートされるので、あらかじめこの設定をしておく必要があります(↑4.9.1, [Sound MIDI Batch Setup](#) 参照)。

パターンの MIDI ファイルへのレンダリング方法は以下となっています。

1. MIDI をエクスポートするグループとパターンを選択します。
ここからの作業はパターンエディターの左上の**グループヘッダー**で行います。



2. グループヘッダーでグループ名称の前にある矢印をクリックしてグループメニューを開きます。このグループメニューの *Pattern Drag Mode* サブメニューで *MIDI* を選択します。



3. グループヘッダーのグループ名称の右にある**ドラッガーアイコン**をクリックします。Dragger がドラッグ可能な状態となった MIDI ファイル名称を表示します。

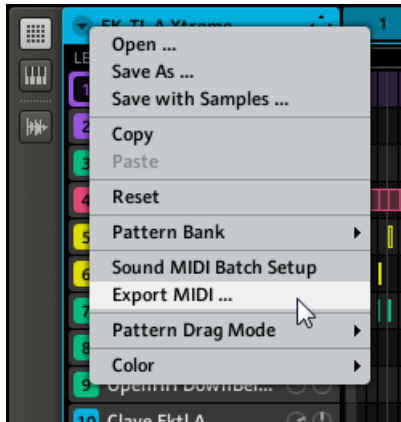


- ここまでで MIDI ファイルをデスクトップ上、またはホストアプリケーションの MIDI チャンネルにエクスポート可能となります。



Sound MIDI Batch Setup をまだ設定していない場合は、ドラッガーアイコンをクリックすることで自動的に設定画面が表示されます。必要に応じて Sound MIDI Batch Setup を設定し、**APPLY** をクリックして設定内容を適用、設定画面を閉じ、ドラッガーアイコンをもう一度クリックしてください。Sound MIDI Batch Setup の詳細は [↑ 4.9.1, Sound MIDI Batch Setup](#) を参照してください。

ドロップダウンメニューから *Export MIDI...* エントリを選択することも可能です。



グループメニューで *Export MIDI...* を選択しています。

MIDI ドラッグアンドドロップ機能を使用する際にも、Sound MIDI Batch Setup をまず設定する必要があります。この設定を行わない限り、グループメニューの *Export MIDI...* エントリは無効の状態のままとなります。

8 エフェクトリファレンス

MASCHINE にはサウンド、グループ、マスターに対して使用可能な 20 以上のインサートエフェクト (FX) を用意しています。MASCHINE の強力なルーティングシステムを使用して、簡単にセンドエフェクト、複雑なエフェクトチェーン、オーディオインターフェイスに接続してある外部ソース (楽器、ボーカル、ターンテーブル) へのエフェクトの適用等の各設定を簡単に行うことが可能です。ファクトリーライブラリーから Project をロードして様々な Effects を試すことをお勧めします。

この章ではエフェクトとそれらの各パラメーターについて解説します。プロジェクト内でのエフェクトの使用方法は [↑8, エフェクトリファレンス](#) を参照してください。

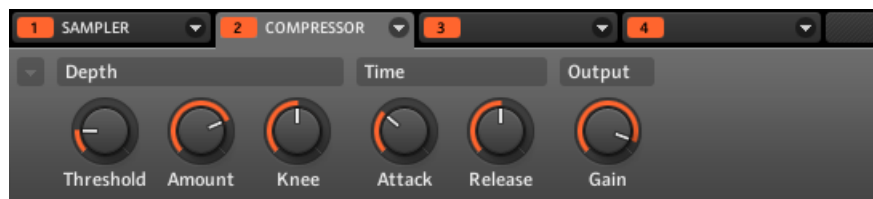
有効なエフェクト

本製品では殆どのエフェクトを網羅しており、それらの使用法もすでに広く知られています。各エフェクトは Delays、Reverbs、Distortions と共に、エンジニアリングツールである EQs、Dynamics、Filters を装備しています。独自の Reflex、Ice、Resochord 等のエフェクトも装備しています。

8.1 Dynamics

8.1.1 コンプレッサー

オーディオ信号のダイナミクスをコントロールするためのクラシックなコンプレッションエフェクトです。このコンプレッサーを使用してドラムを厚くしたり、ダイナミックレンジが広い音声をある程度一定にコントロールします。MASCHINE ライブラリ内のプロジェクト「Pounder」でコンプレッサーの使用状況を確認してください。



ソフトウェアのコンプレッサーです。

パラ メー ター	内容
Dep th	
Thre shol d	ここでコンプレッサーが起動するスレッシュホールドを設定します。
Amo unt	一般的にはレシオと呼ばれ、ここでコンプレッションエフェクトの適用量を設定します。
Knee	このパラメーターでコンプレッサーの起動をコントロールします。低い設定値で、穏やかにコンプレッサー処理段階へと移行し、高い設定値で、スレッシュホールドに達すると即座にコンプレッションを開始します。
Tim e	
Atta ck	Attack を使用して受信シグナルに対してコンプレッション処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなります。アタックタイムが遅いほどトランジエント（音声の輪郭）がはっきりします。
Rele ase	time でシグナルがスレッシュホールド以下となってからコンプレッサー処理を終えるまでの持続時間を調節します。リリースタイムを長くすると通常音声に戻るまでの時間が長くなります。
Out put	
Gain	ゲイン コントロールでシグナルの音量をコントロールします。これは「メイクアップゲイン」とも呼ばれ、コンプレッションによって抑えられた音量を上げるために用いる為、そう呼ばれています。



コントローラーのコンプレッサーです。

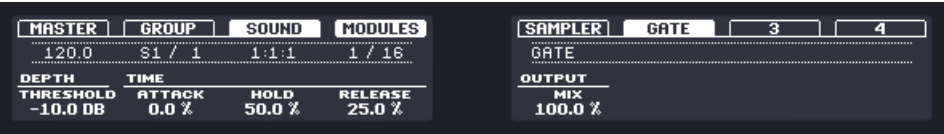
8.1.2 Gate

ゲートでインプットシグナルの一部をインプットスレッシュォルド以下の音声に下げます。音声をテンポにあわせて刻み、サウンドをスタッカートに近いインパクトがあるサウンドにします。



ソフトウェアのゲートです。

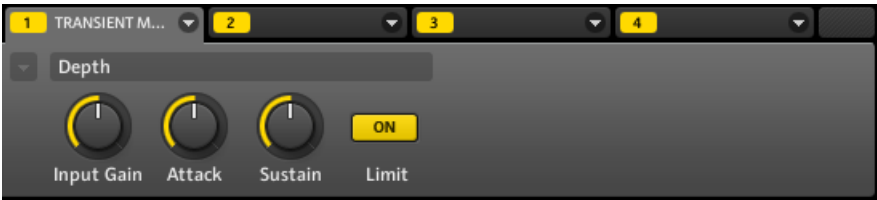
パラメーター	内容
Depth	
Thresh old	ここでゲートが起動するスレッシュォルドを設定します。高い設定値でシグナル音量が大きい部分のみをゲート処理します。
Time	
Attack	Attack で受信シグナルに対してゲート処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなり、その結果ゲート処理が穏やかになります。
Hold	Hold パラメーターでゲートシグナルの処理持続時間を設定し、低い設定値にするほど、チョップ効果が顕著になります。
Release	time でシグナルがスレッシュォルド以上となってからゲート処理を終えるまでの持続時間を調節します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーのゲートです。

8.1.3 Transient Master

トランジェントマスター（Transient Master）で音声素材のアタックとサステインを強調、減衰します。他のダイナミクスエフェクト（コンプレッサー、リミッター等…）とは違い、Transient Master はエフェクトを起動するためにインプットシグナルを使用せずにシグナル全体に効果を発揮します。これで音声の音楽的キャラクターを保ちながら音声のアタックやサステインを調節することができます。

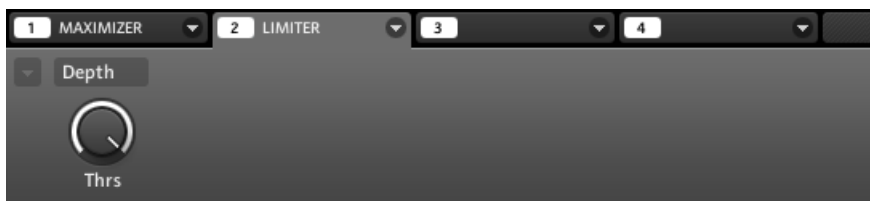


ソフトウェアの Transient Master です。

パラメーター	内容
Depth	
Input Gain	インプットシグナル音量を設定します。これでエフェクトを適用する際に減衰、または増幅されすぎた音量を調整します。
Attack	シグナルのアタック成分を強調、または減少させます。ノブが中心であればアタック成分に何の影響もありません。この Attack ノブを左に回すとアタック成分が減少し、右に回すと強調されます。
Sustain	シグナルのサステインを強調/減少させます。ノブが中心であればアタック成分に何の影響もありません。この Sustain ノブを左に回すとサステイン成分が減少し、右に回すと強調されます。
Limit	アウトプットでハードリミッターを起動し、シグナルのクリッピングを避けます。 Attack ノブの設定値を高くした場合に特に有効な機能です。

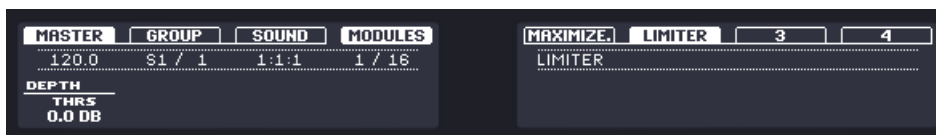
8.1.4 リミッター

リミッターで 2 つの音声制御が可能で、シグナルのデジタルクリッピングを抑え、同時に音声音量を 0db 以下に抑えます。リミッターのスレッシュホールドを下げることで、全体的な音量を上げることも可能です。マスターモジュールスロットでを使用することをお勧めします。リミッターを使用すると、微細なレイテンシーが発生することを念頭に置き、作業を行ってください。



ソフトウェアのリミッターです。

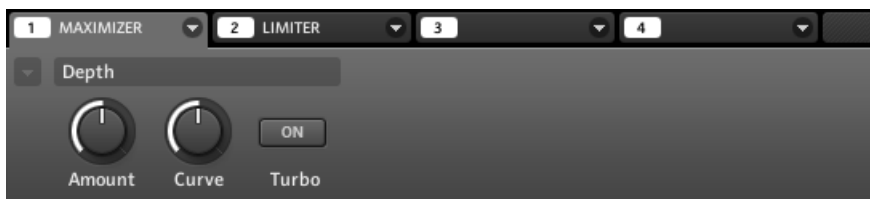
パラメーター	内容
Depth	
Thrs	ここで Limiter が起動するスレッシュホールドを設定します。シグナルのクリッピングを防ぐには 0 dB のままにしておき、シグナルを大きくする場合は、ノブを左に回します。



コントローラーのリミッターです。

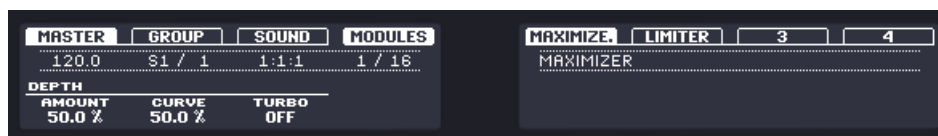
8.1.5 Maximizer

Maximizer でサウンドのダイナミクスを抑え、全体的なサウンド音量を上げます。Limiter と比較的似た機能ですが、ボリューム感の増加用に設計されています。「Be Mine」を MASCHINE ライブラリからロードして、マスター FX にあるマキシマイザーを確認してください。



ソフトウェアの Maximizer です。

パラメーター	内容
Depth	
Amount	このパラメーターで Maximizer エフェクトを使用する量を設定します。
Curve	コンプレッションニーをここで設定します。設定値を高くすると、素早く激しいゲインコントロールが可能となります。
Turbo	ターボで Maximizer の効果を強めます (マキシマイズアルゴリズムが 2 回適用されます)。



コントローラーのマキシマイザーです。

8.2 フィルターエフェクト

8.2.1 EQ

EQ を使用してオーディオ信号の選択した周波数をブースト、またはカットします。EQ は主に選択した周波数をカット、またはブーストして音声を整える目的で使用されますが、DJ プレイの際に EQ をコントロールしてミックスに緩急を与える場合にも使用します。EQ パラメーターは 2 ページ分あります。パラメーターページの 2 ページ目にはコントロールエリアの最初のパラメーターの左の矢印を使用してアクセスします。

ページ 1



ソフトウェアの EQ 用ページ 1 です。

ページ 1 - パラメーター	内容
Low Band	
Freq	低周波数帯域用周波数セクターです。調整幅は 20 Hz から 8 kHz です。
Gain	低周波数帯域用ゲインコントロールです。
Mid Band 1	
Freq	1 つ目の中周波数帯域用周波数セクターです。調整幅は 40 Hz から 16 kHz です。
Gain	1 つ目の中周波数帯域用ゲインコントロールです。
Mid Band 2	
Freq	2 つ目の中周波数帯域用周波数セクターです。調整幅は 40 Hz から 16 kHz です。
Gain	2 つ目の中周波数帯域用ゲインコントロールです。
High Band	
Freq	高周波数帯域用周波数セクターです。調整幅は 50 Hz から 20 kHz です。
Gain	高周波数帯域用ゲインコントロールです。



コントローラーの EQ 用ページ 1 です。

ページ 2



ソフトウェアの EQ 用ページ 2 です。

ページ 2 - パラメーター	内容
Mid Band 1	
Width	1 つ目の中周波数帯域幅用コントロールです。
Mid Band 2	
Width	2 つ目の中周波数帯域幅用コントロールです。
Output	
Gain	EQ 全体のゲインコントロールです



コントローラーの EQ 用ページ 2 です。

8.2.2 Filter

フィルターで選択した周波数帯域を LFO やエンベロープフォロワーで可変します。フィルター用のアプリケーションは数多くあり、シンセサイザーの音声をよりリアルにしたり、選択した周波数をフィルターで加工することによるフィルタースイープに使用します。



ソフトウェアのフィルターです。

パラメータ	内容
Type	
Mode	ここで 4 つの異なるフィルターモードを選択できます。選択肢は <i>LP</i> (low-pass)、 <i>BP</i> (band-pass)、 <i>HP</i> (high-pass)、 <i>Notch</i> です。選択する各モードによって表示されるパラメーターの内容が異なります。
Freq	
Cut	<i>Cut</i> はカットオフフリークエンシーを意味し、全てのフィルターモードに備わっています。
Res	<i>Res</i> でカットオフフリークエンシー付近を増幅するレゾナンスをコントロールします。 フィルタータイプ <i>Notch</i> にはこの機能はありません。
Modulation	
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フィルターをどの程度変調するか調節します。
Source	ここで 3 種の異なるモジュレーションソース (<i>LFO</i> 、 <i>LFO Sync</i> 、 <i>Envelope</i>) の一つを選択します。選択したモジュレーションソースによって右に表示されるパラメーターの内容は異なります。
Source: LFO	
SPEED	0,03 Hz から 16 Hz 間での周波数 (Hertz) でモジュレーションスピードを設定します。
SHAPE	ここで LFO の波形を変更します。
Source: LFO Sync	
SPEED	16/1 (16 小節) から 1/32 分音符の単位でモジュレーション値を変更します
SHAPE	ここで LFO の波形を変更します。

パラメータ	内容
Phase	LFO の開始地点の移送を調節します。
Source: Envelope	
Decay	Decay でエンベロープの減衰スピードを調節します。
Smooth	エンベロープのシェイプを滑らかにします。
SHAPE	ここでエンベロープのシェイプを変更します。

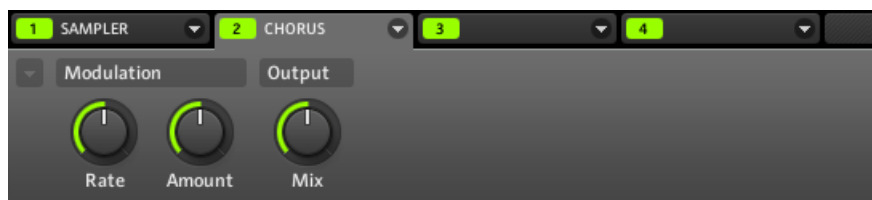


コントローラーのフィルターです。

8.3 モジュレーションエフェクト

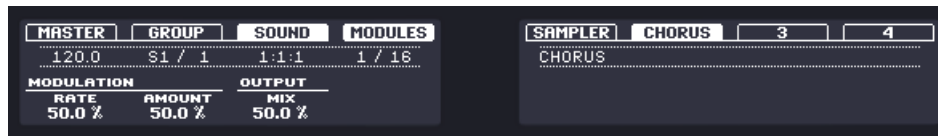
8.3.1 Chorus

コーラスでステレオ信号に厚みを追加、または強調します。音程のある音声にその効果を発揮しますが、ハイハットサウンドを際立たせる為に使用したり、ボーカルが重なって聞こえるように使用することがあります。1 つの信号を 2 つに分けどちらかの音程を少し変えて発音します。



ソフトウェアのコーラスです。

パラメーター	内容
Modulation	
Rate	Rate でシグナルの音程を変更するフェイズの速度を調節します。
Amount	コーラスエフェクト量をコントロールします。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーのコーラスです。

8.3.2 Flanger

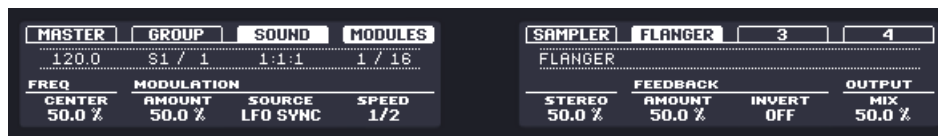
LFO とエンベロープモジュレーション機能を備えたクラシックなフランジャーです。フランジャーの音声はコーラスと似ていますが、Flanger は音声をコーラスよりも早く変調し、プロジェクトのテンポとの同期が可能なフィードバックメカニズムも備えています。



ソフトウェアのフランジャーです。

パラメーター	内容
Freq	
Center	ここでフランジャーの中心周波数を設定します。
Modulation	
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フランジャーをどの程度変調するか調節します。

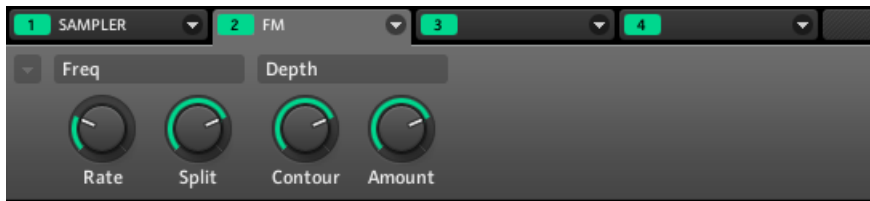
パラメーター	内容
Source	ここでフランジャーのモジュレーションソース (選択肢は <i>LFO</i> 、 <i>LFO Sync</i> 、 <i>Envelope</i> です) を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
Speed (LFO)	LFO のスピードを 0.03 Hz から 8 Hz の間で調節します。
Speed (LFO Sync)	16/1 (16 小節) から 1/16 分音符の単位で LFO のスピードを変更します
Shape (Envelope)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
Feedback	
Amount	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。
Invert	フランジャーを反転します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーのフランジャーです。

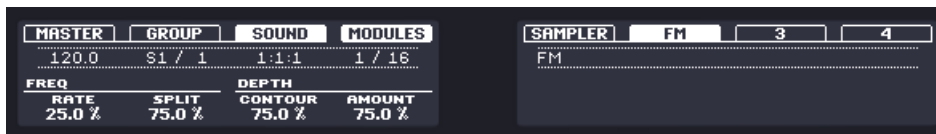
8.3.3 FM

FM シンセシスに基づいたオーディオシグナルの周波数変調エフェクトです。高周波に設定しておくと、入力シグナルに「きらめき」を与えます。



ソフトウェアの FM です。

パラメータ	内容
Freq	
Rate	ここで FM モジュレーションのスピードを調節します。
Split	Split でクロスオーバーを介して FM エフェクトに適用する高周波数の値を設定します。右に回すほど周波数が高くなります。音程が高い FM 音声のノイズを消去するのに有効です。 Split の設定を高くすると、音声に更なる明るさを与えます。
Depth	
Contour	Contour でインプットボリュームによってエフェクトの強さをコントロールする度合いを設定します。
Amount	FM エフェクトの量を設定します。



コントローラーの FM です。

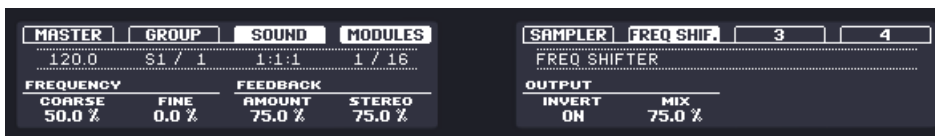
8.3.4 Freq Shifter

Freq Shifter で、オーディオ信号を設定した周波数帯で変調します。高い周波数で音声はピッチシフト一音程に近くなり、低周波数で個性あるコーラス音声となります。



ソフトウェアの Freq Shifter です。

パラメータ	内容
Frequency	
Coarse	ここで Freq Shifter の大まかな周波数を設定します。
Fine	ここで周波数を詳細設定します。
Feedback	
Amount	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。この値を上げることで効果が強まります。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
Output	
Invert	Freq Shifter の設定を反転します。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーのフリークエンシーシフターです。

8.3.5 Phaser

LFO とエンベロープモジュレーションを備えたクラシックなフェイザーです。



ソフトウェアのフェイザーです。

パラメーター	内容
Freq	
Center	ここでフェイザーの中心周波数を設定します。
Modulation	
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フェイザーをどの程度変調するか調節します。
Source	ここでフェイザーのモジュレーションソース (選択肢は <i>LFO</i> 、 <i>LFO Sync</i> 、 <i>Envelope</i> です) を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
Speed (LFO)	LFO のスピードを 0.03 Hz から 8 Hz の間で調節します。
Speed (LFO Sync)	16/1 (16 小節) から 1/16 分音符の単位で LFO のスピードを変更します
Shape (Envelope)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
Feedback	
Amount	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。
8Pole	これを起動してフェイザーを 8 ポールモードにし、フェイズ効果を強調します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーのフェイザーです。

8.4 空間的エフェクト

8.4.1 Ice

このリバーブで冷たくメタリックなサウンドを得ることができます。Ice には自励振動フィルターバンクが配備、音声に聴覚的色彩を与えます。MASCHINE ライブラリの「Greenhouse」で FX 音声を確認してください。



ソフトウェアの Ice リバーブです。

パラメーター	内容
Room	
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。Color を高く設定することで音声が明るくなります。
Ice	高く設定すると音声がメタリックな“ICE”サウンドになります。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Ice リバーブです。

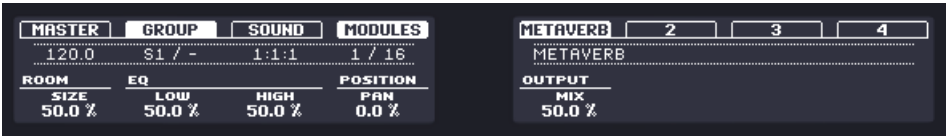
8.4.2 Metaverb

リバーブと同じく、Metaverb はサウンドに空間情報を付加します。リバーブと異なる点としては、このエフェクトには「合成音」としての特徴が強調されており、特にメロディーへの使用に効果を発揮します。



ソフトウェアの Metaverb です。


パラメーター	内容
Room	
Size	仮想空間のサイズを指定します。
Eq	
Low	ローバンド EQ で低周波数対をカット/ブーストします。
High	ハイバンド EQ で高周波数対をカット/ブーストします。
Position	
Pan	ドライシグナルをパンします。この機能はリバーブ処理をした後ドライシグナルの定位を変更することはできないので便利です。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Metaverb です。

8.4.3 Reflex

これは特殊共鳴リバーブです。Reflex の設定を少し適用すると、小さめの“タイトな”ルームエフェクトとなります。設定を大きくするほどそのサウンドにメタリックな効果が加わります。

 **Color** パラメーターをオートメーションすることで得られる効果は大きいです。



ソフトウェアの Reflex リバーブです。

パラメーター	内容
Room	
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声明るくなります。
Smooth	このパラメーターで、Reflex のメタリックな音声を抑えます。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Metaverb リバーブです。

8.4.4 Reverb

このリバーブは最も一般的なものです。リバーブでシグナルに空間の大きさの情報を付け加え、サウンドに広がり と自然さを与えます。ドラムサウンドへの使用に最適ですが、他のどんなサウンドに対しても「自然な響き」を加えることができます。



ソフトウェアの Reverb です。

パラメーター	内容
Room	
Room	ここでリバーブのキャラクター (<i>Shatter</i> 、 <i>Guitar</i> 、 <i>Bright</i> 、 <i>General</i>) を選択します。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
Eq	
Low	ローバンド EQ で低周波数対をカット/ブーストします。
High	ハイバンド EQ で高周波数対をカット/ブーストします。
Position	
Pan	ドライシグナルをパンします。この機能はリバーブ処理をした後ドライシグナルの定位を変更することはできないので便利です。

パラメーター	内容
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
Output	
Freeze	Freeze を起動することでドライシグナルをミュート、リバーブ音声の現在響いている状態を文字通りフリーズさせます。これはライブ演奏で特に効果を発揮します。同時に Mix ノブを操作することでブレイクを作成することも可能です。EQ の Low と High コントロールでエフェクト効果を際立たせることが可能です。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーのリバーブです。

8.5 ディレイ

8.5.1 Beat Delay

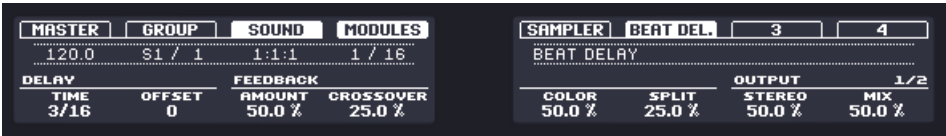
ビートディレイはテンポと同調するディレイエフェクトです。MASCHINE ライブラリからプロジェクト「Deeper」をロードし、ビートディレイの音声を確認してください。Beat Delay 用パラメーターは 2 ページ分あります。パラメーターページの 2 ページ目にはコントロールエリアの最初のパラメーターの左の矢印を使用してアクセスします。

ページ 1



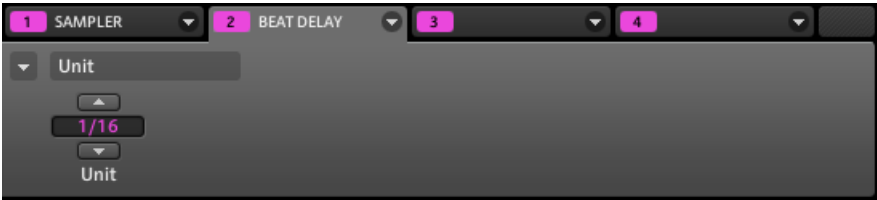
ソフトウェアの Beat Delay のページ 1 です。

ページ 1 - パラメ ーター	内容
Delay	
Time	Time パラメーターで音符単位でディレイを設定します。設定値はページ 2 の Unit パラメーターで設定した内容によって異なります。設定範囲は半ユニットから 16 ユニットとなります。
Offset	このパラメーターでディレイ効果の始まりを、音楽的単位を使用してずらしします。
Feedba ck	
Amount	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。高い値でシグナルの反復が多くなり、よってディケイが長くなります。
Crossov er	ステレオフィールド内でフィードバックシグナルをリズムカルに"パン振り"します。
Color	フィードバックの基本周波数を設定します。低い値で深みのあるサウンドになり、高い設定値でサウンドが明るくなります。
Split	左右チャンネルの周波数帯の格差をコントロールします。左一杯に回すと、この機能は無効の状態となります。
Output	
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。This 設定値幅は -100.0 % to 100 % で、マイナス値でこの効果のステレオフィールドが反転します。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Beat Delay 用ページ 1 です。

ページ 2



ソフトウェアの Beat Delay のページ 2 です。

ページ 2 - パラメーター	内容
Unit	
Unit	ページ 1 の Time と Offset パラメーターで使用するユニットをここで設定します。



コントローラーの Beat Delay 用ページ 2 です。

8.5.2 Grain Delay

インプット音声を小さな断片にし、これらの順序を変える Grain Delay はアンビエントサウンドの作成時に特に効果を発揮します。サウンドのサイズと広がりや密度が変わり、どんなサウンドでもアンビエントサウンドへと変化します。この実験的なエフェクトをぜひお試しください。Grain Delay 用パラメーターは 2 ページ分あります。パラメーターページの 2 ページ目にはコントロールエリアの最初のパラメーターの左の矢印を使用してアクセスします。

ページ 1



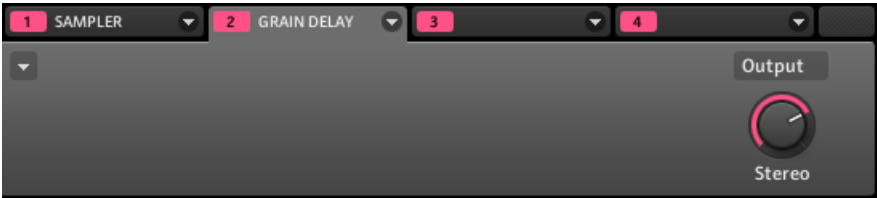
ソフトウェアの Grain Delay のページ 1 です。

ページ 1 - パ ラメー ター	内容
Grain	
Pitch	グレインのピッチを設定します。高い設定値でゆっくりとリピートするグレインとなり、高く設定するとグレインは早くなり、サウンドの音程も高く再生されます。
Size	グレイン (音の粒) の長さを設定します。
Jitter	グレインに人工的な要素を加えます。
Rev	このボタンを起動するとグレインをリバースします。
Cloud	
Space	グレインのまとまりの一つ一つに感覚を与えます。高い設定値でクラウド内の間隔が大きくなります。
Density	より密度のあるクラウドを生成します。高い設定値でフィードバックに似た効果が得られます。
Mod	グレインクラウドに対して適用するモジュレーションのかかり具合を調節します。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Grain Delay 用ページ 1 です。

ページ 2



ソフトウェアの Grain Delay のページ 2 です。

ページ 2 - パラメーター	内容
Output	
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。設定値幅は 0 % (ステレオ効果なし)から 100 % (フルステレオ) です。



コントローラーの Grain Delay 用ページ 2 です。

8.5.3 Grain Stretch

Grain Stretch エフェクトはグレインシンセ方式を使用して入力シグナルのスピードとピッチを変調します。



ソフトウェア上の Grain Stretch です。

パラメーター	内容
Master	
On	エフェクトを有効にします。このボタンをオンにする度に Grain Stretch エフェクトが入力信号を 32 x 1/16th ステップ用にバッファ化します。
Time	
Stretch	タイムストレッチ量を設定します。50.0 % で半分 of の速さになります。
Loop	ループの長さを 1/16th ステップで設定します。
Pitch	
Pitch	グレインのピッチをコントロールします。
Link	オンにするとグレインのサイズがピッチによって修正されます。
Size	グレインのサイズをコントロールします。
Out	
Mix	Mix でエフェクト信号とエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Grain Stretch です。

8.5.4 Resochord

Resochord は 6 つのコームフィルターのバンクで、それぞれ選択したコードにあわせ、音程を調節することが可能です。このエフェクトはメロディーのない音声に対して特に有効です。



ソフトウェアの Resochord です。

パラメータ	内容
Pitch	
Mode	Resochord には <i>Chord</i> と <i>String</i> の 2 つのモードがあります。Chord モードでは、6 つのコームは各モードに合わせて音程が調節されます。String モードでは、6 つのコームは 1 つの周波数に集まり、強力なコーラス効果となります。選択した内容によって、Pitch エリアの他のパラメーターの内容が異なります。
Spread (String モード)	ここで各コームの音程差を調節します。
Style (Chord モード)	minor や major 等の各スタイルから選択します。
Chord (Chord モード)	ここでオーディオ信号に対して使用するコードを選択します。
Tune	Resochord を半音単位で転調します。
Colour	
Brightness	ここで Resochord のサウンドのキャラクターを設定します。高い値で明るい周波数を追加し、音質が明るくなります。
Feedback	インプットに再入力されるアウトプット信号量を設定します。
Decay	Decay で Resochord の減衰スピードを調節します。
Mix	Mix でエフェクト信号とエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Resochord です。

8.6 ディストーションエフェクト

8.6.1 Distortion

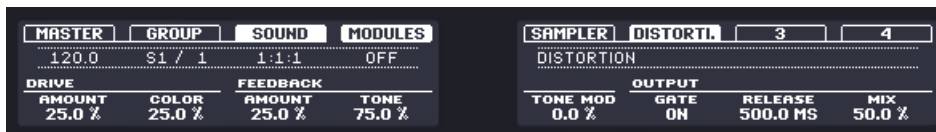
オーバードライブと、フィードバック、モジュレーションの組み合わせで、重厚なディストーションサウンドと/ファズサウンドを生成します。このエフェクトはフィードバック生成を行う特殊エフェクトです。



ソフトウェアの Distortion です。

パラメーター	内容
Drive	
Amount	ディストーションの供給量を設定します。
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声明るくなります。
Feedback	
Amount	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。
Tone	フィードバックシグナルのトーンを設定します。
Tone Mod	フィードバックシグナルに対するモジュレーションです。
Output	
Gate	Gate ボタンで過剰な Amount 設定によるフィードバックループを除去します。

パラメーター	内容
Release	このパラメーターで Gate を有効にした場合のディストーションの減衰具合をコントロールします。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Distortion です。

8.6.2 Lofi

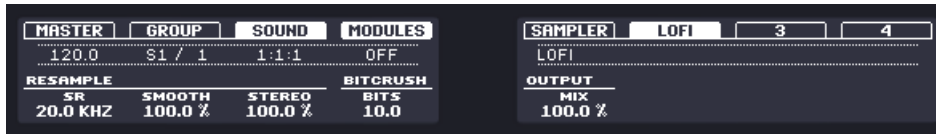
Lofi オーディオシグナルのビットデプス とサンプルレート を少し減衰してビンテージサウンドを模倣したり、大きく減衰することでデジタルディストーション 効果を得ることができます。



ソフトウェアの Lofi です。

パラメーター	内容
Resample	
SR	SR はサンプルレートを意味し、CD クオリティーから、ヒス音声が激しく出る状態 (44.1 kHz から 0.1 kHz) までの設定が可能です。
Smooth	Smooth で Lofi エフェクトのエイリアス音声を抑えます。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
Bitcrush	
Bits	ビットリダクションによる音声の歪みを生成します。

パラメーター	内容
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Lofi です。

8.6.3 Saturator

Saturator はシグナルに様々な種類のサチュレーション効果を付加する柔軟なツールです。Saturator には Classic、Tape、Tube の 3 つのモードがあります。モード選択は [Mode](#) セレクター (最初のパラメーターです) で行います。各モードでパラメーターが異なるので以下で解説しています。

パラメータ	内容
Mode	
Mode	Classic、Tape、Tube の各サチュレーションモードのどれかを選択します。パラメーター内容はここでの設定によって異なります。

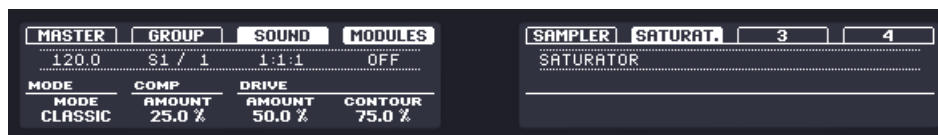
Classic Mode

Classic モードはレガシーモードです。コンプレッションとサチュレーションの組み合わせで、全体的なラウドネスをあげ、倍音を追加します。



ソフトウェアの Classic モードのサチュレーターです。

Classic Mode – パラメーター	内容
Comp	
Amount	このパラメーターでシグナルに適用する音声の圧縮加減を調節します。
Drive	
Amount	Saturator による音声のひずみ具合の量を調節します。
Contour	Contour コントロールでインプットボリュームに対する反応精度をコントロールします。高い値で歪みが強くなります。



コントローラーの Classic モードのサチュレーターです。

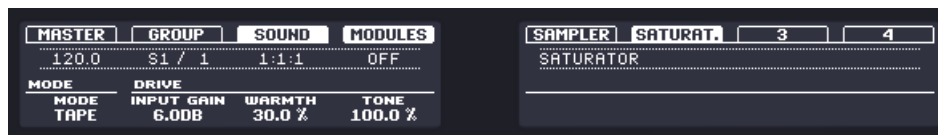
Tape Mode

Tape モードでソフトコンプレッションとアナログ磁気テープ録音によるサチュレーション音声をエミュレートします。サウンドに暖かみやカラーを与えたり、攻撃的なディストーションを加えることが可能です。



ソフトウェアの Tape モードのサチュレーターです。

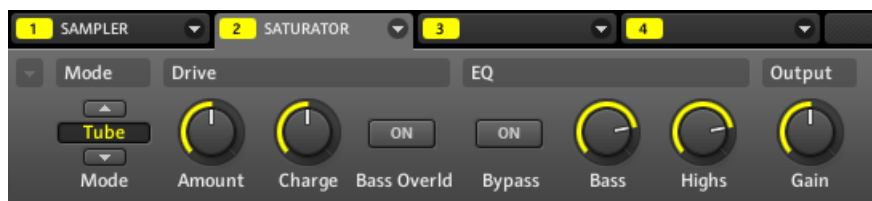
Tape Mode - パラメーター	内容
Drive	
Input Gain	エフェクトのインプットゲインをコントロールします。これによりテープディストーションとコンプレッション量が増加します。
Warmth	エフェクト低周波帯域を加減調節します。
Tone	高周波数帯域のロールオフの起点となる周波数を設定します。この地点以上の周波数は減衰します。



コントローラーの Tape モードのサチュレーターです。

Tube Mode

Tube モードでオーバー度ラプチューブアンプの滑らかなサチュレーションをエミュレートします。このモードにはフィードバックダイナミックコンプレッションと追加 EQ セクションがあり、生成した音声を調整することができます。



ソフトウェアの Tube モードのサチュレーターです。

Tube Mode - パラメーター	内容
Drive	
Amount	インプットシグナル音量を設定します。チューブディスーションの量に直接影響します。
Charge	Tube モードで Saturator はアウトプットの低音成分量に基づいてサチュレーターのインプットを減衰するネガティブフィードバックループ機能を備えています。これでサチュレーション内の余分な低音成分を取り除くことができます。 Charge パラメーターでフィードバック量を調節します。 0 (左一杯) でフィードバックループ機能が無効の状態となります。 Charge 値をお菊することでエフェクト効果が増します。高い設定値でコンプレッサーのような効果を得ることも可能です。
Bass Overload	インプットシグナルの低域成分を強調します。 Charge パラメーターと使用することで分厚いサウンドを生成することが可能となります。
EQ	
Bypass	このボタンで EQ セクションをバイパスします。
Bass	低域レベルを調節します。
Highs	高域レベルを調節します。
Output	
Gain	エフェクトのアウトプットレベルを調節します。ここを調整してインプットゲインとシグナルコンプレッションによって変化した音量を補います。

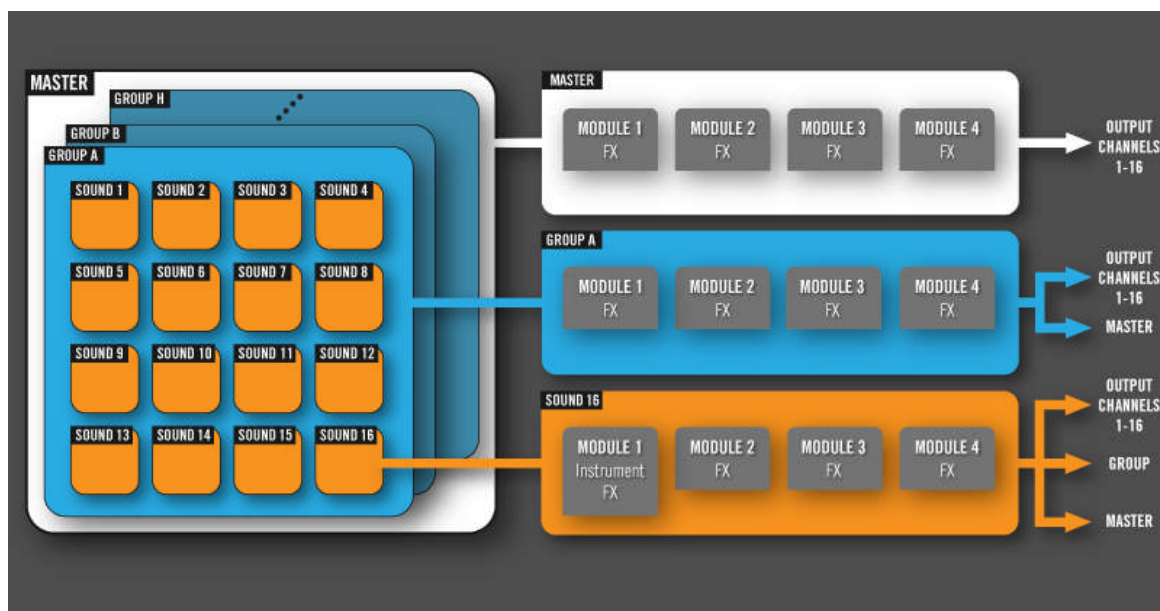
MASTER	GROUP	SOUND	MODULES	SAMPLER	SATURAT.	3	4
120.0	S1 / 1	1:1:1	OFF	SATURATOR			
MODE	DRIVE			EQ			OUTPUT
MODE	AMOUNT	CHARGE	BASS OVER.	BYPASS	BASS	HIGHS	GAIN
TUBE	50.0 %	50.0 %	OFF	OFF	80.0 %	80.0 %	0.0DB

コントローラーの Tube モードのサチュレーターです。

9 エフェクトの使用

各プロジェクトレベル (Sound、Group、Master) でモジュールを使用してエフェクトを追加することが可能です。各 Sound、Group、Master レベルにはそれぞれ 4 つのモジュールスロットがあります。各モジュールスロットで MASCHINE の内部エフェクト、または VST/AU プラグインエフェクトをロードすることができます。各モジュールスロットを使用して各 Sound、Group、Master に対してそれぞれ 4 つのエフェクトを使用することができます。

常にモジュール 1 から 4 に向かって音声処理されます。



Module を使用してエフェクトを適用しています。この図ではセンドエフェクト等の高度ルーティングを施していません。



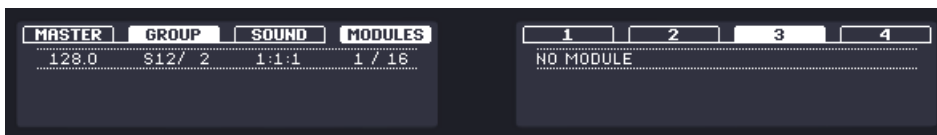
Sounds では殆どの場合 Module slot 1 はインストゥルメントモジュール (Sampler、VST/AU インストゥルメントプラグイン等) 用として使用されます。サウンドの Module slot 1 にエフェクトをロードすると、この Sound はサウンドとグループのバスポイントとして機能し、他のサウンドスロットやグループスロットのアウトプットプロパティの **Output** セレクターでこのサウンドを選択することができるようになります。詳細は [↑9.4, センドエフェクトの作成](#) を参照してください。

9.1 Sound、Group、Master にエフェクトを適用する

Sound、Group、Master レベルでエフェクトを適用する方法はほぼ同等です。

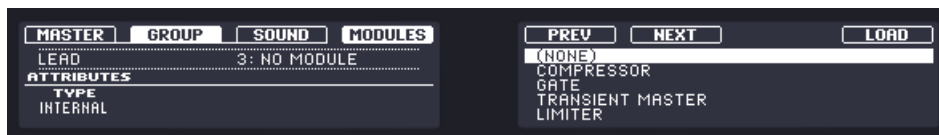
ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードを選択します。
2. マスターにエフェクトを適用する場合 (プロジェクト全体の音声を加工する場合)、ボタン 1 を押して **MASTER** タブを選択します。
3. Group (Group 全体のサウンドを加工する場合) にエフェクトを適用する場合は、ボタン 2 を押して **GROUP** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押して任意のグループを選択します。
4. Sound にエフェクトを適用する場合は、ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押してそのサウンドがあるグループを選択し、**SELECT** + サウンドがあるパッドを押します (そのサウンドがあるグループを使用している場合は、そのサウンドがあるパッドを押すこともできます)。
5. 右ディスプレイでモジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** (ボタン 4) が起動してあるか確認します。
6. ボタン 5-8 を押してモジュールスロット 1-4 (下の図例ではグループの Module slot 3 を選択しています) を選択します。



7. **SHIFT** + **BROWSE** を押してモジュールリストを開き、有効なエフェクトモジュールをブラウズします。
8. 左ディスプレイでノブ 1 を使用して **TYPE** を MASCHINE エフェクト用に **INTERNAL**、または VST/AU プラグインエフェクト用に **PLUG-IN** を選択します。

右ディスプレイには対応するモジュールのリスト(以下の例では MASCHINE エフェクトを表示しています)が表示されます。



9. ノブ 5 を使用して有効なモジュールをブラウズします。
 10. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押してロードします。ボタン 5 と 6 でリスト内をブラウズして各エフェクトを直接ロードすることも可能です。
 11. **CONTROL** (**SHIFT** + **BROWSE** をもう一度押します) を押してコントロールモードを切り替えます。
- 各ノブ 1-8 とページボタンを使用してエフェクトパラメーターを編集します。



すでにモジュールスロットにモジュールがある場合は、新規モジュールと切り替わります。



エフェクトパラメーターの編集方法に関しては [↑ 4.1.4, モジュールパラメーターの調節](#) を参照してください。



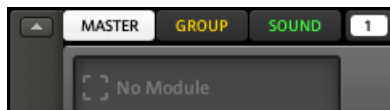
好みのエフェクト設定をモジュールプリセットとして保存することも可能です。詳細は [↑ 4.1.5, モジュールスロットのバイパス](#) を参照してください。



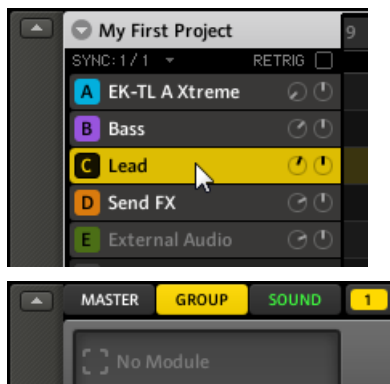
VST/AU プラグインに関する情報は [↑ 4.2.6, ページ 6: Velocity Destination、Modwheel Destination](#) を参照してください。

ソフトウェア

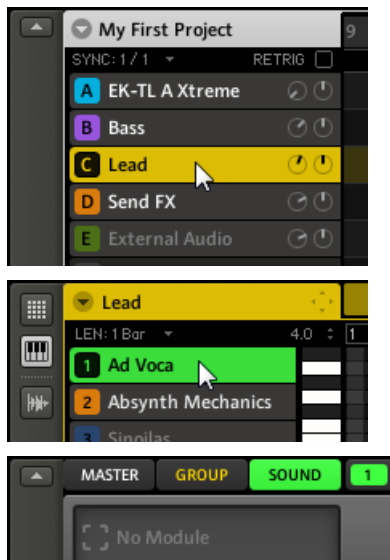
1. マスターにエフェクトを適用するには (プロジェクト全体の音声を加工するには) コントロールエリアの **MASTER** タブをクリックしてください。



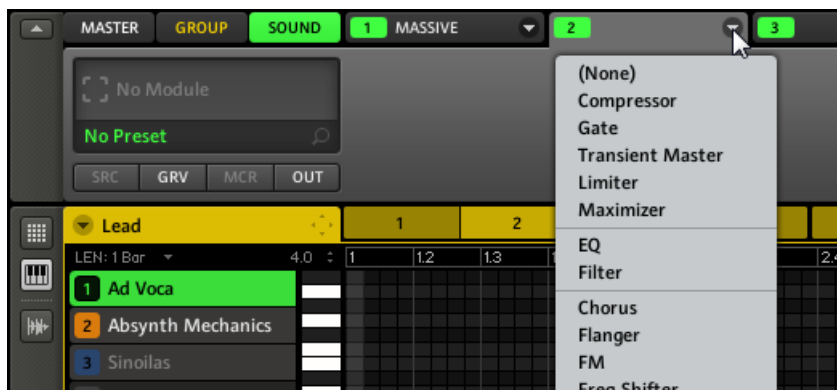
2. グループにエフェクトを適用する (グループ全体の音声を加工するには)には、アレンジャー内の任意のグループスロットをクリックしてからコントロールエリアで **GROUP** タブをクリックします。



3. サウンドにエフェクトを適用する場合は、アレンジャーでサウンドを含んでいるグループのグループスロットをクリックし、パターンエディターで任意のサウンドスロットをクリックしてコントロールエリアで **SOUND** タブをクリックします。



4. コントロールエリアの右上で、任意の Module slot 1-4 のタブの右にある矢印をクリックし (以下の例ではサウンドの Module slot 2 を選択しています)ます。
モジュールメニューが開き、有効な全エフェクトをリスト表示します。



5. リストの任意のエントリーをクリックします。VST/AU エフェクトプラグインがインストールしてある場合は、リスト下部にある *Plug-ins* サブメニューをクリックしてそれらを選択することもできます。
- 選択することによってエフェクトがロードされ、その下のパラメーターエリアにパラメーターが表示されます (以下の例ではモジュールメニューで *Phaser* エフェクトを選択しています)。



すでにモジュールスロットにモジュールがある場合は、新規モジュールと切り替わります。



エフェクトパラメーターの編集方法に関しては [↑ 4.1.4, モジュールパラメーターの調節](#) を参照してください。



好みのエフェクト設定をモジュールプリセットとして保存することも可能です。詳細は [↑ 4.1.5, モジュールスロットのバイパス](#) を参照してください。



VST/AU プラグインに関する情報は [↑ 4.2.6, ページ 6: Velocity Destination、Modwheel Destination](#) を参照してください。

エフェクトの削除

エフェクトの削除はエフェクトを選択した内容と同じです([↑ 9.1, Sound、Group、Master にエフェクトを適用する](#) 参照)。有効なモジュールのリストをブラウズし、ソフトウェアではモジュールメニューで *(None)* を選択、コントローラーではモジュールリストの **(NONE)** を選択します。

エフェクトのその他の操作

モジュールスロットにロードした他のモジュールと同様に、エフェクトを操作することも可能です。内容としてはエフェクトパラメーターの操作、エフェクトの移動、エフェクトプリセットの保存、リコール等です。詳細はセクション [↑ 4.1, サウンドの基本](#) を参照してください。

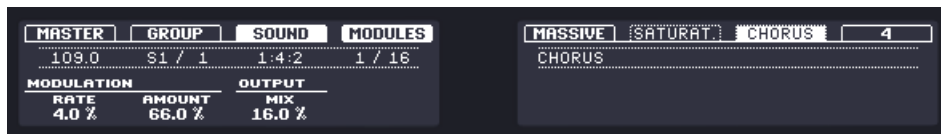
9.2 エフェクトのバイパス

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。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードを選択します。
2. マスターのエフェクトをバイパスするにはボタン 1 を押して **MASTER** タブを選択します。
3. グループのエフェクトをバイパスする場合は、ボタン 2 を押して **GROUP** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押して任意のグループを選択します。
4. Sound のエフェクトをバイパスする場合は、ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押してそのサウンドがあるグループを選択し、**SELECT** + サウンドがあるパッドを押します(そのサウンドがあるグループを使用している場合は、そのサウンドがあるパッドを押すこともできます)。
5. 右ディスプレイでモジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** (ボタン 4) が起動してあるか確認します。
6. **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。

→ エフェクトがバイパスされそのエフェクト効果がなくなります。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。



同じ方法でエフェクトのバイパスを解除します。

- ▶ エフェクトを解除するには **SHIFT** を押したまま該当するボタン(5-8)をもう一度押します。



この方法はエフェクトモジュールだけでなく全てのモジュールスロットに対して有効です。



殆どの場合モジュールスロット 1 では Sampler または Input Module を使用します。このスロットをバイパスすると全サウンドがミュートされます。

ソフトウェア

1. マスターのエフェクトをバイパスする場合は、コントロールエリアの **MASTER** タブをクリックします。
2. グループのエフェクトをバイパスするには、アレンジャー内の任意のグループスロットをクリックしてからコントロールエリアで **GROUP** タブをクリックします。
3. サウンドのエフェクトをバイパスする場合は、アレンジャーでサウンドを含んでいるグループのグループスロットをクリックし、パターンエディターで任意のサウンドスロットをクリックしてコントロールエリアで **SOUND** タブをクリックします。
4. 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。



同じ方法でエフェクトのバイパスを解除します。

- ▶ 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。



この方法はエフェクトモジュールだけでなく全てのモジュールスロットに対して有効です。



殆どの場合モジュールスロット 1 では Sampler または Input Module を使用します。このスロットをバイパスすると全サウンドがミュートされます。

9.3 エフェクトを外部機器に適用する

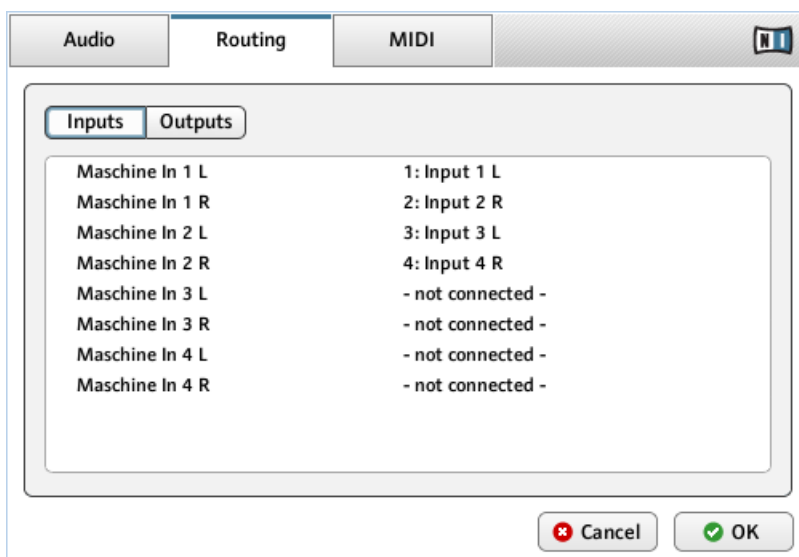
MASCHINE の柔軟なルーティング機能で外部音声にエフェクトを適用することも可能です。この外部音声は MASCHINE をスタンドアローンモードで使用している場合はオーディオインターフェイスのインプットから送信され、MASCHINE をプラグインとしてホスト上で使用している場合はホストの音声を使用することも可能です。

設定には Sound を選択し、**Input Module** を使用します。

スタンドアローンモードの MASCHINE

オーディオインターフェイスに外部オーディオシグナルソースが接続されているか確認し、さらにオーディオインターフェイスのインプットが起動しているか確認してください。その方法は以下となります。

1. Audio and MIDI Settings ウィンドウを開くには、**File** メニューで *Audio and MIDI Settings...* エントリを選択します。
2. Audio and MIDI Settings ウィンドウで **Routing** タブをクリックし、**Inputs** ボタンをクリックして任意のインプットをクリックして選択し、**OK** をクリックします。



Audio and MIDI Settings ウィンドウにある MASCHINE のインプット設定画面です。

→ これで外部ソースからのオーディオシグナルが MASCHINE のエフェクトセクションを経由します。



Audio and MIDI Settings ウィンドウの詳細は [↑ 2.5, オーディオと MIDI の設定](#) を参照してください。

プラグインモードの MASCHINE

MASCHINE をホスト上でプラグインとして起動している場合、MASCHINE プラグインはホストからの音声のみを受信します。ホストの資料でオーディオチャンネルを MASCHINE のバーチャルオーディオインプットにルーティングする方法を確認してください。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードを選択します。
2. ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押してそのサウンドがあるグループを選択し、**SELECT** + サウンドがあるパッドを押します (そのサウンドがあるグループを使用している場合は、そのサウンドがあるパッドを押すこともできます)。

3. 右ディスプレイでモジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** (ボタン 4) が起動してあるか確認します。
4. ボタン 5 を押して モジュールスロット 1 を選択します。
5. **SHIFT + BROWSE** を押して右ディスプレイにモジュールリストを表示し、有効なエフェクトモジュールをブラウズします。
6. ノブ 1 を回して **TYPE** を **INTERNAL** にします。
7. ノブ 2 を回して、**SUBTYPE** を **INSTRUMENT** にします。
8. ノブ 5 を回して **INPUT** を選択し、ボタン 8 を押してインプットモジュールをロードします。



9. コントロールモードに戻るには **SHIFT + BROWSE** ボタンをもう一度押すか、もう一度 **CONTROL** ボタンを押します。
 10. ノブ 2 を回して **SOURCE** を外部音源 **EXT IN 1-4** のどれかに接続します。
 11. ボタン 6-8 を押して他のモジュールスロット 1 を選択します。
 12. **SHIFT + BROWSE** を押して右ディスプレイにモジュールリストを表示し、有効なエフェクトモジュールをブラウズします。
 13. ノブ 1 を回して MASCHINE の内蔵エフェクト (**INTERNAL**) または VST/AU エフェクトプラグイン (**PLUG-IN**) を選択します。
 14. ノブ 5 を回してエフェクトを選択し、ボタン 8 を押してロードします。
- これで、外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

ソフトウェア

1. 使用したいサウンドを含んでいるグループのグループスロットをクリックし、パターンエディターでサウンドをクリックし、コントロールエリアで **SOUND** タブをクリックします。

2. モジュールスロット 1 のタブの右の矢印をクリックし、メニューで *Input* を選択します。

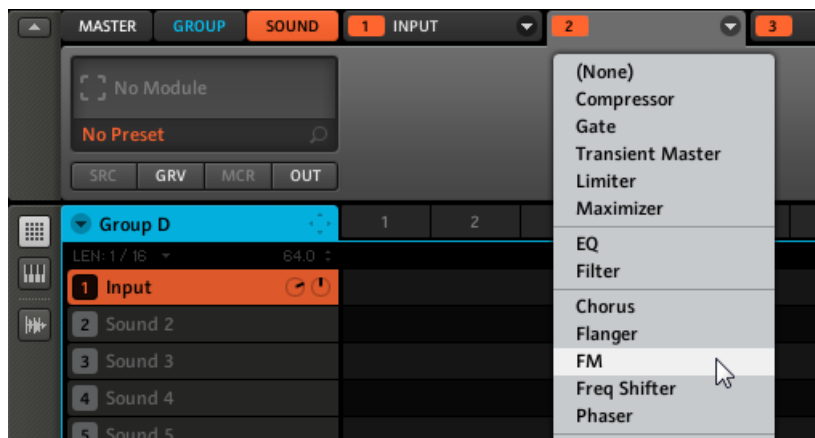


インプットモジュールがモジュールスロット 1 にロードされ、その下のパラメーターエリアに各パラメーターが表示されます。

3. このパラメーターはインプットレベル用ノブと、ソース（音源）を選択するセクターとなります。
Source セクターを *Ext In 1* にします。



4. モジュールスロット 2 のタブをクリックし、モジュールメニュー (タブの右上隅の矢印を使用します) からエフェクトを選択します。



→ これで、外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

9.4 センドエフェクトの作成

複数のサウンドソースに対して同一のエフェクト (リバース処理等) 処理を行う場合は、センドエフェクトを使用すると便利です。センドエフェクトの設定方法は以下となります。

- センドエフェクトとして使用する Sound を設定します。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この設定が完了します。
- オーディオ信号をサウンドとグループからそのセンドエフェクトにルーティングします。この設定はサウンドとグループのアウトプットプロパティーで行います。

以下のセクションではこの 2 つの設定を更に詳しく解説しています。

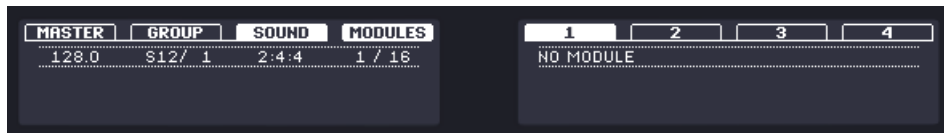
9.4.1 サウンドをセンドエフェクトとして設定する

サウンドをセンドエフェクトとして設定する方法は、最初のモジュールスロットにエフェクトをロードするだけで、後は MASCHINE が対応するのでいたって簡単です。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードを選択します。

- ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押してセンドエフェクトとして使用するサウンドがあるグループを選択し、**SELECT** + サウンドがあるパッドを押します (そのサウンドがあるグループを使用している場合は、そのサウンドがあるパッドを押すこともできます)。
- 右ディスプレイでモジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** (ボタン 4) が起動してあるか確認します。
- ボタン 5 を押して モジュールスロット 1 を選択します。



- SHIFT** + **BROWSE** を押してモジュールリストを開き、有効なエフェクトモジュールをブラウズします。
- 左ディスプレイでノブ 1 を使用して TYPE を MASCHINE エフェクト用に INTERNAL、または VST/AU プラグインエフェクト用に PLUG-IN を選択し、ノブ 2 を使用して **SUBTYPE** を **FX** にします。

右ディスプレイには対応するモジュールのリスト(以下の例では MASCHINE エフェクトを表示しています) が表示されます。



- ノブ 5 を使用して有効なモジュールをブラウズします。
 - 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押してロードします。ボタン 5 と 6 でリスト内をブラウズして各エフェクトを直接ロードすることも可能です。
 - CONTROL** (**SHIFT** + **BROWSE** をもう一度押します) を押してコントロールモードを切り替えます。
- 各ノブ 1-8 を使用してエフェクトパラメーターを編集します。サウンドの最初のモジュールスロットのエフェクトをロードすると、MASCHINE は自動的にサウンドのインプットをプロジェクト内の他のサウンドやグループの音声を受信するように設定し、モジュールスロットから送信するようになります。これでセンドエフェクトが機能するようになります。



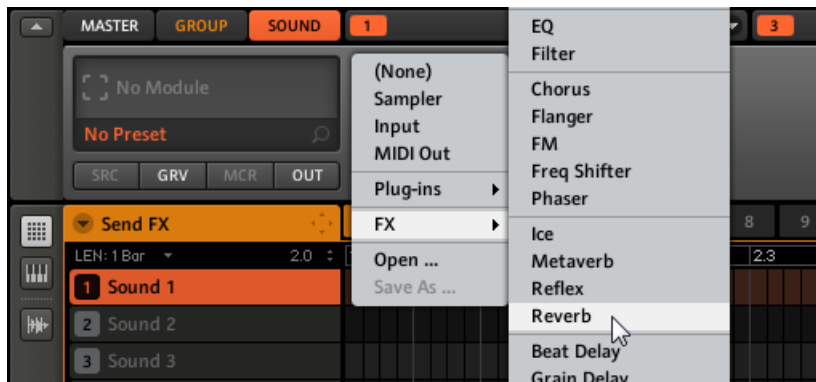
モジュールメニューを使用する代わりにブラウザからエフェクトプリセットをロードすることも可能です。エフェクトプリセットのロード方法に関しては [↑4.1.7, モジュールプリセットの保存](#) を参照してください。



最初のモジュールスロットにエフェクトをロードすると MASCHINE が自動的にサウンドスロットの名称をモジュールの名称に変更します。これにより他の音声をこのセンドエフェクトにルーティングするときに確認しやすくなります。詳細は [↑9.4.2, センドエフェクトに音声をルーティングする](#) を参照してください。

ソフトウェア

1. 任意のサウンドを選択、表示するには、アレンジャーでセンドエフェクトとして使用したいサウンドがあるグループのグループスロットをクリックし、パターンエディターで任意のサウンドスロットをクリックし、コントロールエリアで **SOUND** タブをクリックします。
2. コントロールエリアの右上でモジュールスロット **1** のタブの右にある矢印をクリックしてモジュールメニューを開き、**FX** サブメニューをクリックしてリストで任意のエントリーを選択します (VST/AU プラグインをロードする場合は *Plug-ins* サブメニューを選択します)。



→ 選択するとエフェクトがロードされ、パラメーターエリアに各パラメーターが表示されます。サウンドの最初のモジュールスロットのエフェクトをロードすると、MASCHINE は自動的にサウンドのインプットをプロジェクト内の他のサウンドやグループの音声を受信するように設定し、モジュールスロットから送信するようになります。これでセンドエフェクトが機能するようになります。



モジュールメニューを使用する代わりにブラウザからエフェクトプリセットをロードすることも可能です。エフェクトプリセットのロード方法に関しては [↑4.1.7, モジュールプリセットの保存](#) を参照してください。



最初のモジュールスロットにエフェクトをロードすると MASCHINE が自動的にサウンドスロットの名称をモジュールの名称に変更します。これにより他の音声をこのセンドエフェクトにルーティングするときに確認しやすくなります。詳細は [↑9.4.2, センドエフェクトに音声をルーティングする](#) を参照してください。

9.4.2 センドエフェクトに音声をルーティングする

Sound をセンドエフェクトとして設定すると([↑9.4.1, サウンドをセンドエフェクトとして設定する](#) 参照)、そのサウンドに他のサウンドやグループの音声を送信することができます。各 Sound/Group のアウトプットプロパティの 2 つの AUX アウトプットを活用してルーティングを行ってください。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. グループのアウトプットをセンドエフェクトにルーティングする場合は、ボタン 2 を押して **GROUP** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押して任意のグループを選択します。
3. Sound のアウトプットをセンドエフェクトにルーティングする場合は、ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択し、グループボタン **A-H** を押してそのサウンドがあるグループを選択し、**SELECT** + サウンドがあるパッドを押します (そのサウンドがあるグループを使用している場合は、そのサウンドがあるパッドを押すこともできます)。
4. プロパティを表示するために **MODULES** (ボタン 4) が起動解除してあるか確認してください。
5. ボタン 8 (**OUT**) を押してアウトプットプロパティを表示します。
コントローラーのディスプレイにアウトプットプロパティが表示されます(下の例ではグループのアウトプットプロパティを表示しています)。

MASTER	GROUP	SOUND	MODULES
128.0	S12/ 1	1:1:1	1 / 16
MAIN			
OUTPUT	LEVEL	PAN	
GROUP	-2.2 DB	0.0 %	

SRC	GRV	MCR	OUT
SHRRE EKT A 1			
AUX 1		AUX 2	1/2
OUTPUT	LEVEL	OUTPUT	LEVEL
NONE	0.0 DB	NONE	0.0 DB

- ノブ 5 (AUX 1 OUTPUT) またはノブ 7 (AUX 2 OUTPUT) を回して任意のセンドエフェクトに対応する AUX アウトプットをアサインします。両方のフィールドの通常のエントリーの他に、センドエフェクトとして設定した全サウンドも表示されます。それぞれのエントリーにはグループのレターとサウンド名称が表示されます (以下の例では D: REVERB を AUX 1 で選択しています)。



- ノブ 6 (AUX 1 LEVEL) またはノブ 8 (AUX 2 LEVEL) を使用してオグジュアリーアウトプットに送信する音声のレベルを調節します。



各 AUX アウトプットシグナルはメインアウトプットレベルコントロールを適用した後にコントロールします。この設定はアウトプットプロパティの 2 ページ目で設定することができます。サウンドのアウトプットプロパティの詳細は [↑ 4.4, サウンドプロパティ](#)、グループのアウトプットプロパティに関しては [↑ 5.1, グループプロパティ](#) を参照してください。

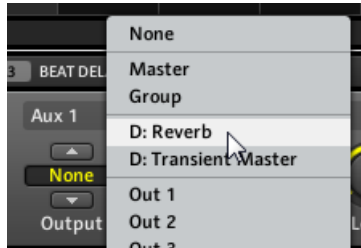
同じセンドエフェクトに Sounds/Groups をルーティングするには同じ方法を繰り返し、同じ Sound/Group を他のセンドエフェクトに送信するには **AUX 2** を使用します。

ソフトウェア

- センドエフェクトにグループのアウトプットをルーティングするには、アレンジャーで任意のグループスロットをクリックし、コントロールエリアで **GROUP** タブをクリックします。
- センドエフェクトにサウンドのアウトプットをルーティングする場合は、アレンジャーでサウンドを含んでいるグループのグループスロットをクリックし、パターンエディターで任意のサウンドスロットをクリックしてコントロールエリアで **SOUND** タブをクリックします。
- コントロールエリアの左下のプロパティセクターの **OUT** をクリックしてアウトプットプロパティを表示します (以下の例では Sound の Output Properties を表示しています)。



4. 右の **Aux 1** または **Aux 2** セクションで **Output** セレクターをクリックし、音声を送信するためにセンドエフェクトとして設定したサウンドを選択します。両方のメニューの通常のエントリーの他に、センドエフェクトとして設定した全サウンドも表示されます。それぞれのエントリーにはグループのレターとサウンド名称が表示されます (以下の例では **D: REVERB** を **AUX 1** で選択しています)。



5. 同じセクションの **Level** ノブを使用してオグジュアリーアウトプットに送信する音声のレベルを調節します。



各 AUX アウトプットシグナルはメインアウトプットレベルコントロールを適用した後にコントロールします。この設定はアウトプットプロパティの 2 ページ目で設定することができます。詳細はセクション [↑ 4.4, サウンドプロパティ \(Sounds\)](#) と [↑ 5.1, グループプロパティ \(Groups\)](#) を参照してください。

同じセンドエフェクトに Sounds/Groups をルーティングするには同じ方法を繰り返し、同じ Sound/Group を他のセンドエフェクトに送信するには **AUX 2** を使用します。

9.4.3 センドエフェクト-備考

センドエフェクトを使用する際には以下の点を念頭に置いてください。

- センドエフェクトにマスターアウトプットを送信することはできません。
- センドエフェクトのアウトプットをそのセンドエフェクト自体に送信することはできません。

センドエフェクトとして設定した Sounds を上記した方法 ([↑ 9.4.2, センドエフェクトに音声をルーティングする参照](#)) で他のセンドエフェクトに送信することもできます。これでルーティングの可能性が無限に広がります。



複雑なルーティングを行う場合は、フィードバックループを起こさないように注意してください。

更に以下のポイントについても記載しておきます。

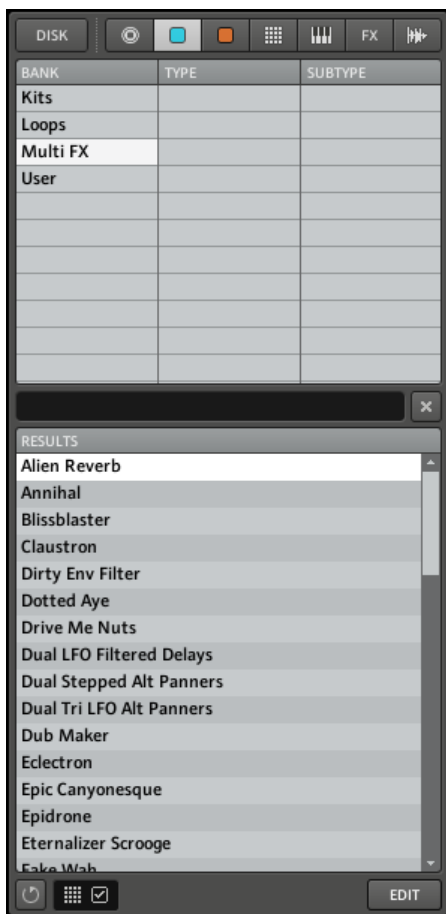
- **CPU load:** センドエフェクトで CPU 消費量を節約することができます。一つのリバーブを多くのサウンドやグループに対して使用することで、各サウンドやグループに多くのリバーブを置くよりも大きく CPU 消費を抑えることができます。節約するために各サウンドとグループのアウトプットプロパティでリバーブを使用できるように設定する必要があります。
- **MIDI control:** 他の Sound と同様に、Sounds をSENDエフェクトとして使用し、MIDI で制御することができます。Macro Controls ([↑5.1.3, グループ – Macro Properties \(MCR\)](#) と [Macro Controls](#) 参照) を使用した全エフェクトパラメーターの制御だけでなく、受信音声を使用したエフェクト(ボコーダー等)を制御することも可能です。 [↑4.9, サウンドと MIDI の活用](#)を参照してください。
- **Use Patterns:** SENDエフェクトでパターンを作成してパターンを生き生きとすることも可能です。コントロール、またはステップモードで任意のパラメーターのオートメーションを録音、または入力シグナルが必要なエフェクトのノートを録音することも可能です (例、ボコーダー)。
- **Input Module:** インプットモジュールの [Source](#) セレクターには外部音声用エントリに加えて *Internal* エントリーもあります。これはレガシーバージョンの MASCHINE でSENDエフェクトを設定する場合に用いられました。このエントリーは旧タイプに対応するためのエントリーで、新規SENDエフェクト作成のためにこのエントリーを使用することは推奨しておらず、上記 [↑9.4.1, サウンドをSENDエフェクトとして設定する](#)の方法でSENDエフェクトの設定を行うことを推奨しています。ちなみに以前の設定方法と比べ、新規設定方法を使うことでモジュールスロットを節約することができます。

9.5 マルチエフェクトの作成

マルチエフェクトの設定方法は基本的にSENDエフェクトの作成方法と同じですが、グループレベルに設定範囲が及びます。上記のセクション [↑9.4, SENDエフェクトの作成](#)で解説したように、グループ内のサウンドに4つのエフェクトを適用することが可能で、この方法でグループにつき、最大64のエフェクトを適用することが可能です。サウンドを任意のグループにルーティングすることが可能となり、これらを全てルーティングしつつ、パラレルエフェクトとして使用することが可能となります。

このマルチグループエフェクトを保存することも可能です。このエフェクト設定法でライブやスタジオ環境で好みのエフェクト設定を自由に使用することが可能です。更にその後マルチエフェクトグループに4つのエフェクトを適用することが可能です。追加できるエフェクトの総数は使用しているコンピュータの性能によって異なります。

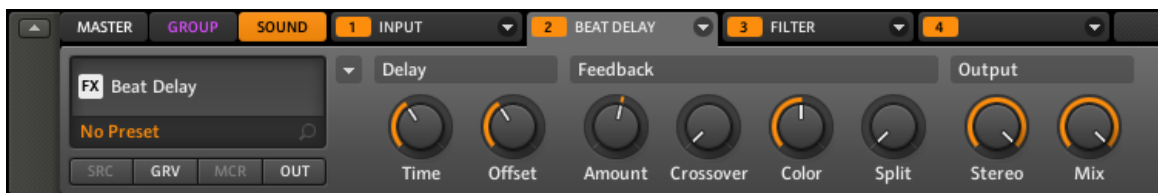
このマルチグループエフェクト (Multi Effect Group) にある各 Sound には、その後にユーザーライブラリで混乱しない為にも、Effect であることが判別可能な新規名称を入力してください。MASCHINE ライブラリにはいくつかのマルチエフェクトグループが既に「[Multi FX](#)」内に備わっています。



ブラウザのライブラリのグループ用 Multi FX バンクです。

例: マルチエフェクトグループ “Dual LFO Filtered Delays”

マルチエフェクトデュアルフィルタードディレイ (Multi FX Dual LFO Filtered Delays) はビートディレイ (Beat Delay) とフィルターの組み合わせです。ライブラリから他のマルチエフェクトも選択して、これらの活用法と自身のマルチエフェクトの設定方法を見出してください。自身のプリセットにはインストールしてある手持ちの VST/AU プラグインもブラウザ内に収めることが可能です。



ソフトウェアのマルチエフェクトグループ “Dual LFO Filtered Delays” です。

10 シーンを使用したソングの作成

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。シーンを管理する場所を**アレンジャー**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 のシーンスロット列があります。各スロットには一つのシーンが収まります。

手始めにファクトリーライブラリーから既存の Project をロードして、Arranger を参考にするをお勧めします。



アレンジャーで Scene 2 を選択した状態のファクトリープロジェクト、「Deeper」です。

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 (例、各アレンジャーの列) グループのパターンを一つ選択できます。例えば上図では **Scene 1** では **Beat** グループのパターン **2**、**Synth** グループのパターン **6**、**Bass** グループのパターン **2** を再生します。
- 各シーンで再生されるパターンは一つで、シーンは**パターンの情報を参照**するのみで、アレンジャー内でソングを構成します。例えば上図では **Scene 2**、**4**、**6** では **Beat** グループのパターン **1** を使用しています。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。
- Scene の長さは常にそのシーン内で最長の Pattern と同調します。



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が、クリップをダブルクリックすることでこのパターンの名称を変更することができます。詳細は [↑7.2.1, パターンの名称設定](#) を参照してください。

10.1 シーンを選択

ハードウェア

1. **SCENE** ボタンを押したままにするとシーンモードになります。ボタン 1 を同時に押すことでこのモードを固定することができます。

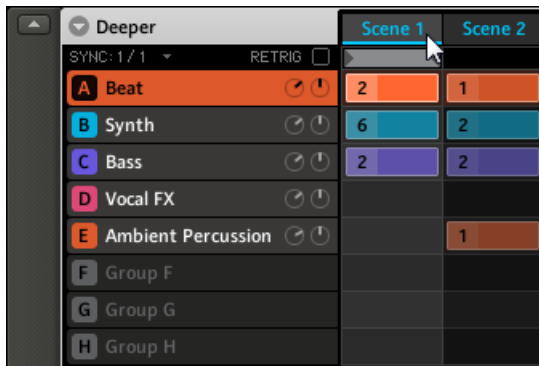


右ディスプレイでは選択しているシーンをハイライト表示します。パッドが点灯していれば、そのパッドにシーンがあることを意味します。1 つ以上のパッドが点灯している場合はこれらのシーンがグループ演奏されます。

2. シーンを選択するにはパッドのどれかを叩きます。シーン 17 – 64 を使用するには、ボタン 6、7、8 を使用します。

ソフトウェア

- ▶ アレンジャーエリアでシーンスロットをクリックしてシーンを選択します。選択されるとハイライト表示されます。



Scene 1 を選択しています。

10.2 クリップの作成と削除

アレンジャーに配置されたクリップは対応するグループのパターンエディターにあるパターンの一つを参照します。結果「クリップを作成する」ことは「選択しているシーンで参照元となるパターンを選択する」ということを意味し、「クリップの削除」は「シーンからパターンの参照情報を削除する」ことを意味します。

ハードウェア

1. **SCENE** + 任意のパッドを押して作成、または削除するクリップがあるシーンを選択します (↑10.1, シーンの選択参照)。
2. 任意のグループボタン **A-H** を押して選択したいパターンがあるグループを選択します。
3. **PATTERN** + 任意のパッドを押して選択したシーンで使用するパターンを選択します。



PATTERN を押したままにすると右ディスプレイでは各パターンを表示、選択したパターン（このパターンがそのグループの選択したシーン内で現在参照されています）がハイライトされた状態で表示されます。

→ 選択するとこのパターンを参照するクリップが選択しているシーンにインサートされます（クリップが合った場合は上書きされます）。



PATTERN を押したままの状態パターンバンク A-D をボタン 5 (Bank A)、6 (Bank B)、7 (Bank C) または 8 (Bank D) を押すことで選択することができます。パターンモードの詳細に関しては [↑ 5.3.2, MPC プログラムファイルのインポート](#) と [↑ 7, ソフトウェアでのパターン編集 \(ソフトウェア\)](#) を参照してください。

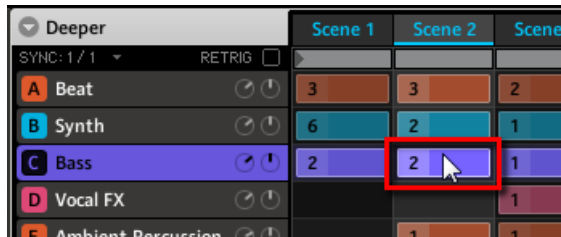
クリップの削除もパターンモードで行います。

- ▶ 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。
- クリップが削除され、選択したシーンでは対応していたパターンが再生されなくなります。パターン自体が削除されることはありません。

ソフトウェア

アレンジャーでは横列はシーン、縦列はグループをあらわします。

1. アレンジャーで任意のシーンと任意のグループが重なるセルをクリックします。
これで対応するシーンとグループが同時に選択されます。



任意のシーンとグループを順に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選択しているシーンにインサートされます (クリップが合った場合は上書きされます)。



アレンジャーのからのセルをダブルクリックすることで空のパターンを参照する新規クリップを作成することも可能です。

アレンジャーでクリップを削除することもできます。

- ▶ 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。

→ クリップが削除され、選択したシーンでは対応していたパターンが再生されなくなります。パターン自体が削除されることはありません。

10.3 シーンの実作

このセクションではシーンとシーンスロット用グローバル編集機能について解説します。

10.3.1 シーンスロットの名称変更

デフォルトでシーンスロットは **Scene 1-64** となっています。

シーンスロット名称を手動で変更することも可能です。名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーにも反映されます。

シーン名称の変更はサウンド名称の変更と同様に行うことができます。

1. 任意のシーンスロットをダブルクリックします。

シーンスロットの名称部分がハイライト表示されます。



2. グループスロットの名称を変更します。名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。



MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

10.3.2 シーン配色の変更

ソフトウェアで各シーンの色を設定することができます。その方法は以下となります。

1. アレンジャーの任意のシーンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテキストメニューで *Color* を選択します。

カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択している色がハイライト表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレット下部の *Use Default Color* を選択してシーンの配色をデフォルトの状態に戻すことも可能です。



デフォルトで各シーンには異なる配色が施してあります。シーンで一貫したデフォルトカラーを設定するには *Preferences > Colors > Scenes > Scene Color* で設定します。詳細はセクション [↑ 2.4.7, Preferences – Colors ページ](#) を参照してください。

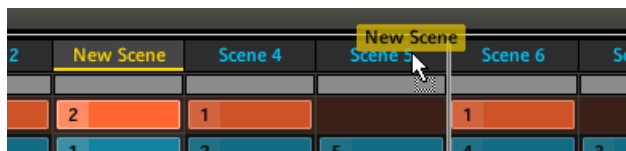
10.3.3 シーンスロットの移動

ソフトウェアでドラッグアンドドロップすることでシーンスロットの順番を変更することもできます。シーンの管理や曲のアレンジの際に便利な機能です。

シーンスロットの移動はサウンドスロットの移動と同じように行うことができます。

1. シーンスロット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任意の位置に水平にドラッグします。
マウスカーソルを移動すると、シーンスロットをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。
→ シーンスロットが新しい位置に移動します。コントローラーではこのシーンを選択して新規位置に対応するパッドを押して移動先を指定することもできます。

10.3.4 シーンスロットの複製、クリア、削除

シーンスロットを複製するとまったく同じ内容の新規シーンスロットがすぐ隣に複製されます。それまでそこにあったシーンは一つ右に移動します。

シーンスロットをクリアすることでスロットとその内容を削除します。それまでそこにあったシーンは一つ左に移動します。

シーンスロットをクリアすることでスロットを空の状態にします。



コントローラーを使用してシーンスロットを削除することはできません。

ハードウェア

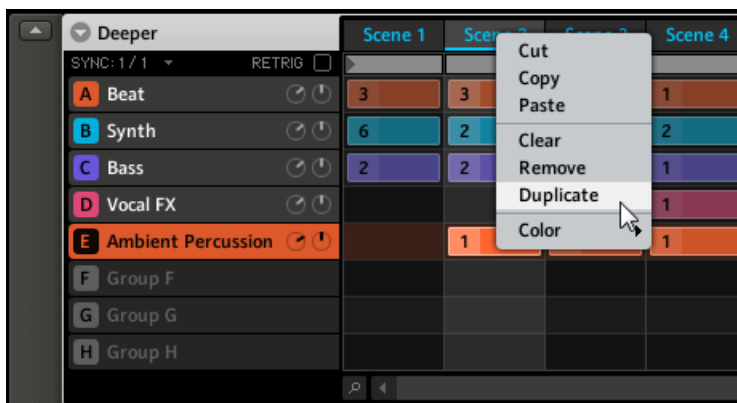


コントローラーの DUPL (ボタン 3) と REMOVE (ボタン 4) コマンドです。

1. **SCENE** を押したままにしてシーンモードにします (同時にボタン 1 を押すことでモードを固定することもできます)。
2. 複製、または削除対象となるシーンスロットがあるパッドを押します。
3. ボタン 3 (**DUPL**) を押して選択したシーンスロットを複製、 ボタン 4 (**REMOVE**) を押して削除します。

ソフトウェア

- ▶ シーンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、 *Duplicate* で選択したシーンを複製、 *Remove* で削除します。



ソフトウェアのシーンメニューのコマンド Clear、Remove、Duplicate です。

10.3.5 シーンのカット、コピー、ペースト

シーンをカット、またはコピーして他のシーンスロットにペーストすることもできます。シーンをコピーすることでクリップボードにコピーし、シーンをカットすることでシーンスロットからシーンを削除します。カット、またはコピーしたシーンのクリップと名称と配色内容をペースト先のシーンスロットにペーストすることができ、そこに他のシーンがある場合は上書きされます。

ハードウェア

1. **SCENE** を押したままにしてシーンモードにします (同時にボタン 1 を押すことでモードを固定することもできます)。
2. **DUPLICATE** を押したままにします。
3. コピーしたいシーンがあるパッドを押します。
4. 複製先となるシーンがあるパッドを押します。



コントローラーを使用してシーンをカット（切り取り）することはできません。

ソフトウェア

1. コピー、またはカットするシーンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテキストメニューで *Cut* または *Copy* を選択します。
2. ペースト先となるシーンスロットを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテキストメニューで *Paste* を選択します。

10.4 シーンの演奏

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。

スタジオトラック、またはライブパフォーマンス？

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



音声をエクスポートする方法に関しては [↑ 12.2, オーディオのエクスポート](#) 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。ホストシーケンサーを操作している場合でも MASCHINE プラグインが演奏するシーンをコントロールする必要もあります。こういった場合、以下のセクションで解説する MASCHINE ツールを使用します。

10.4.1 シーンポジションマーカー(Scene Position Marker)

ソフトウェアではシーンポジションマーカー (Scene Position Marker) でシーン内での現在位置を確認することが可能です。現在位置は灰色のバーで確認することができます。



Scene スロットの下にあるシーンポジションマーカーです。

10.4.2 ループレンジの選択

基本条件として、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。

シーン全てを一度に選択することも可能です。

- ▶ 全シーンを選択するには **SCENE** + ボタン 2 (**ALL**) を押します。

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。

シーン全てを一度に選択することも可能です。

- ▶ アレンジャータイムラインをダブルクリックして全シーンを選択します。

10.4.3 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 には現在再生している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** での設定でシーンの切り替えタイミングを設定します。現在のシーンから次のシーンに移動するタイミングをここで設定します。新しく選択したループを次の小節から使用したい場合等に使用します。有効な設定値は1小節、その半分、4分の1、8分の1、シーン全部、そしてOffです。Offを選択すると、次のシーンを選択した瞬間に切り替わります。
- **Retrigger** セットアップで次のシーンがどのように再生を開始するか設定します。
 - Retrigger を起動すると、選択した次のループを強制的に最初から演奏します。曲の進行状況とは無関係に Scenes を最初から演奏したい場合に便利な機能です。
 - Retrigger を無効 (デフォルト設定です) にすると、次のループレンジを選択すると、再生位置がそのまま引き継がれ、例えばビートの3拍目で次のループに移動した場合、次のループも3拍目から演奏します。これでループの切り替えがスムーズになります。

ハードウェア

シーンシンクの設定方法は以下です。

1. **GRID** を押したままにしてグリッドモード (**GRID** + ボタン 1 でモードを固定できます) にします。
2. ボタン 2 を押して **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** (パッド 15) は次のシーンやループレンジを設定しても、現在再生している内容が最後に到達するまで次のシーンを再生しない、ということを意味します。

3. ではパッド 3 (1/4) を押して他の設定値にします。

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

リトリガーの設定方法は以下となります。

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



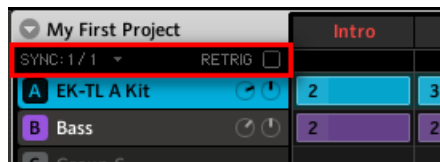
左ディスプレイの左下隅に現在のリトリガー (Retrigger) 設定値 (デフォルトは **OFF** です) を確認することができます。

2. 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。

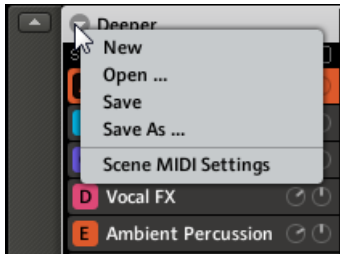
- ▶ リトリガーを起動/起動解除するには、**RETRIG** チェックボックスをクリックします。

→ 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。

10.5 MIDI を介したシーンのトリガー

Scene MIDI Settings によるトリガーでホストから MASCHINE プラグインに MIDI ノートまたは MIDI Program Change メッセージを送信する、またはその他の MIDI 機器から MASCHINE スタンドアローンに MIDI ノートまたは MIDI Program Change メッセージを送信することでシーンの切り替えを行います。シーン MIDI セッティングにアクセスする方法は以下です。

1. プロジェクト名称の隣にあるアレンジャー (Arranger) のヘッダの矢印をクリックします。



2. ドロップダウンメニューで *Scene MIDI Settings* を選択し、シーン MIDI セッティング (Scene MIDI Settings) ウィンドウを表示します。



3. 任意に設定を行い **OK** をクリックして変更内容を適用します(または **CANCEL** で変更内容を破棄します)。

パラメーター	内容
Status Section	
Enable	このチェックボックスをクリックして Scene MIDI Settings を有効にします。
Input section	
MIDI Note	このボタンをチェックして Scenes を MIDI ノートでコントロールします。
Channel	このドロップダウンメニューから、MIDI ノートを受信するシーン用 MIDI チャンネルを選択します。
Root Note	最初のシーンをトリガーする MIDI ノートを選択します。このノート以降のシーンは MIDI ノート各で順にトリガーされます。
MIDI Program Change	このボタンをチェックして Scenes を MIDI プログラムチェンジメッセージでコントロールします。プログラムチェンジ 1 がシーン 1 をトリガーし、それ以降のシーンもプログラムチェンジナンバー順にトリガーされます。
Channel	このドロップダウンメニューから、MIDI プログラムチェンジメッセージを受信するシーン用 MIDI チャンネルを選択します。

11 サンプリングとサンプルマッピング

MASCHINE は内部、または外部オーディオシグナルを、使用しているオーディオインターフェイスを介してシーケンサーを停止することなく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。

スライス機能 (コントローラー ↑11.1.3, サンプルのスライス (ハードウェア)、ソフトウェア ↑11.2.3, サンプルのスライス (ソフトウェア)) でどんなテンポでもピッチやタイミングを変更することなく演奏する為にループをスライスします。ループから単音 (例、ドラムループからスネアの音を抜き出す) を抜き出す場合にも便利で、またスライスを編集、ミュート、スライスの順序の変更、異なるクオンタイズやスウィング効果を加えることで、ループの再構成が可能です。

またサンプルをマッピングして、(コントローラー ↑11.1.3, サンプルのスライス (ハードウェア)、ソフトウェア ↑11.2.4, サンプルのマッピング(ソフトウェア))、異なるベロシティ、ノートレンジ、ボリューム、パンを備えたマルチサンプルサウンドを作成することが可能です。この機能で楽器やシンセの性質を再現でき、また一つの Sound で多くのサンプルを装備することが可能となります。

サンプリングに関するビデオを Native Instruments ウェブサイト (<http://www.native-instruments.com>) で視聴する事も可能です。



外部音声を録音する前に、オーディオインターフェイスの資料を参照してオーディオ機器とインストールメントの接続方法について確認してください。

11.1 ハードウェアからサンプルをコントロールする

11.1.1 サンプルの録音 (ハードウェア)

パッドを押して録音用の空のサウンドスロットを選択してください

SAMPLING を押してサンプリングモードにし、ボタン 1 を押して **RECORD** ページを選択します。



コントローラーの RECORD ページです。

パラメーター	内容
SOURCE	ノブ 1 で録音音源を選択します。オーディオインターフェイスに接続してあるオーディオ信号を取り込むために「 EXTERN 」を選択、また MASCHINE 内の音声を録音するには「 INTERN 」(Group、Master Output の音声は録音可能です) を選択します。
INPUT	ノブ 2 を使用し、有効なインプットを選択します。 SOURCE として EXTERN を選択している場合は、MASCHINE の 4 つの外部ステレオインプットのの一つを選択します。左右各チャンネルのどちらか、あるいは両方を選択することができます。例えば最初の外部インプットは IN 1 L 、 IN 1 R 、 IN 1 L+R となります。 INTERN を選択すると、有効な Groups と Master をソースとして選択可能となります。
MODE	MASCHINE には録音を開始する為の 2 つのモードを備え、ノブ 3 で選択します。 DETECT : DETECT を選択すると、ノブ 4 (THRESHOLD) を使用して録音を開始する音量を設定することができます。スレッシュホールドは左ディスプレイのレベルメーターの上の小さな矢印で確認することができます。ボタン 5 (START) を押してインプット音声がこの設定値を超えると録音を開始します。録音を停止するにはボタン 5 (STOP) をもう一度押します。この機能はボーカルや、楽器を録音するのに便利な機能です。 SYNC : SYNC を選択すると、録音機能とシーケンサーを同期することが可能となり、ボタン 5 (START) を押すとシーケンサーと録音が同時スタートします。録音は次の小節から開始します。ノブ 4 を使用して録音するサンプルの長さを設定することも可能で、1、2、4、8、16 小節分の録音をそれぞれ選択するか、 FREE を選択してボタン 5 (STOP) をもう一度押すことで録音を終了します。
START	ボタン 5 (START) を押して録音を開始します。 SYNC を選択した場合は、MASCHINE は録音を次の小節が始まるまで待ち、 DETECT を選択した場合は、 THRESHOLD の値にあわせて録音を開始します。録音を開始すると、ボタン 5 が STOP と表示し、これで手動で録音を終了することができ、ボタン 6 (CANCEL) を押すことで録音を終了し、そのサンプルは保存されません。
DELETE	録音した全てのサンプルは録音履歴 (Recording History) に保存されます。録音が停止してから、ボタン 6 (DELETE) を押すことで選択したサンプルを録音履歴から削除します。
PREV	サウンドスロットで複数のサンプルを録音した場合、ボタン 7 (PREV) を押して録音履歴の前のサンプルを選択することができます。 サンプルを演奏するには、サンプリングに使用したパッドを押します。
NEXT	サウンドスロットで複数のサンプルを録音した場合、ボタン 8 (NEXT) を押して録音履歴の次のサンプルを選択することができます。



手動で録音を介し、停止する場合は、モードを DETECT のままにし、THRESHOLD を OFF にして録音を START (ボタン 5) を押すことで開始します。録音を停止するには、STOP (ボタン 5) を押します。

サンプルを録音すると、サンプラーモジュールが自動的にサウンドのモジュールスロット 1 にロードされ、コントローラーの対応するパッドを押すことでサンプルを再生することができます。



録音したサンプルは右ディスプレイに表示されます(プレイヘッドインジケータとともに表示しています)。

右ディスプレイでは録音したサンプルの波形を表示します。サンプルを再生すると、プレイヘッドインジケータが波形の現在の再生位置を表示します。

録音したサンプルの場所と名称

デフォルトでは録音したサンプルは Preferences ウィンドウの User Paths ページで設定した Standard User Directory の Recordings サブフォルダに保存されます ([↑ 2.4.2, Preferences – Defaults ページ](#)参照)。Preferences ウィンドウ ([↑ 2.4.1, Preferences – General ページ](#)) の General Page で [Prefer Project Folder](#) オプションを起動している場合、録音したサンプルは Recordings サブフォルダの代わりに現在のプロジェクトを保存しているフォルダに保存されます。

録音したサンプルは以下の定義に従って自動的に名称変更されます。

[YYMMDD]_[HHMMSS].wav

[YYMMDD] は現在の日付(年、月、日)、[HHMMSS] は現在の時間(時、分、秒)を示します。

11.1.2 サンプルの編集 (ハードウェア)

ボタン 2 を押して **EDIT** ページにアクセスします。ここでサンプルのスタートとエンドポイントを編集し、ループを作成します。右ディスプレイでは録音したサンプルの波形を表示します。ノブ 5 を使用してサンプルの波形を拡大し、ノブ 6 でナビゲートします。



サウンドに複数のサンプルがある場合は、EDIT ページでの編集内容は MAP ページで現在選択している Zone のサンプルに影響します。MAP ページでゾーンを選択する方法は [↑ 11.1.3, サンプルのスライス \(ハードウェア\)](#) を参照してください。

コントローラーの対応するパッドを押すことでサンプルを常に演奏することができます。サンプルを再生すると、右ディスプレイのプレイヘッドインジケータが波形の現在の再生位置を表示します。

左ディスプレイにあるパラメーターは 3 ページ分あります。ディスプレイの左にあるページボタンを押して任意のページを表示します。

ページ 1 – トリムパラメーター



コントローラーの EDIT ページのページ 1 でサンプルのスタートポイントとエンドポイントを設定します。

パラメーター	内容
START	ノブ 1 を使用してサンプルのスタートポイントを調節します。
END	ノブ 2 を使用してサンプルのエンドポイントを調節します。



SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

ここで設定したスタート/エンドポイントはサンプル音声の生成時にも活用されます。詳細は以下を参照してください。



Sample (ページ 2 参照) でループを設定すると、常に設定したサンプルのスタート/エンドポイントの領域でループを再生します。よってサンプルのスタート/エンドポイントを互いに近づけることでループが短くなります。

ページ 2 – ループパラメーター



コントローラーの EDIT ページ 2 でサンプル内のループを設定します。

パラメーター	内容
LOOP MODE	ここでノブ 1 を回し、ループモードを disable または enable の状態にします。有効 (enable) した場合はループがハイライト表示されます (上図参照)。再生位置がループに差し掛かると、ノートを押している間はループ再生を続けます。これはサンプルを部分的、または全体を繰り返し再生することで元のサンプル音声よりも長い時間再生したい場合に便利です。この機能はサンプラーのパラメーターページのアンプエンベロープ (AHD または ADSR) を選択することで機能します(↑ 4.2.1, ページ 1: Voice Settings、Engine 参照)。
START	ノブ 2 でループのスタートポイントを設定します。
END	ノブ 3 でループのエンドポイントを設定します。
CROSSFADE	CROSSFADE (ノブ 4) の最初と最後の部分を少しブレンドし、ループの境目をスムーズにします。ループの境目にクリック音が生じる場合に使用します。



SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。



ループのスタート・エンドポイントを互いに近づけることでループの尺が非常に短くなり、ライブ等でグリッチノイズを演奏する場合に有効となります。

ページ 3 – アンプリチュード エンベロープパラメーター



コントローラーの EDIT ページのページ 3 でサンプルのアンプリチュードエンベロープを設定します。

このアンプリチュードエンベロープをスライスのクリックをなくす為に使用することも可能です。サンプル全体、またはスライスの一部に対して使用可能です。

パラメーター	内容
ATTACK	ATTACK パラメーターでサンプル、またはスライスを発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
DECAY	DECAY でサンプル、またはスライスの減衰加減を調節します。



SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

オーディオ編集

EDIT ページはサンプルを編集するためのその他の機能も装備しています。



コントローラーの右ディスプレイのオーディオ編集機能です。

ボタン 5 と 7 を使用して任意のオーディオ機能を選択します。このオーディオ編集機能による設定はパラメーターページ 1 で設定した **START** と **END** (上記参照) の範囲内に適用されます。



これらの音声編集機能によってサンプルの素材を編集します。しかしオリジナルサンプル自体が編集されることなく、各オーディオ編集によってサンプルのコピーが作成されます。

有効な機能は以下となっています。

パラメーター	内容
TRUNCATE	設定した範囲以外のサンプルが削除されます。
NORM	選択した範囲をクリップ直前までの音量まで引き上げます。
REVERSE	選択範囲内のサンプルをリバースさせます。

パラメーター	内容
FADE IN	選択範囲内のサンプルにフェードイン処理を施します。
FADE OUT	選択範囲内のサンプルにフェードアウト処理を施します。
DC FIX	DC オフセットを取り除きます。DC オフセット ("Direct Current offset") は各オーディオ生成ユニットを起因にもつ必要ないシグナルレベルの変異のことです。このオフセットによりヘッドルームが埋まってしまうことがあります。
SILENCE	選択範囲内のサンプルを無音にします。
CUT	サンプルから選択した範囲を削除し、クリップボードに一時的に保存します。
COPY	サンプルの選択した範囲をコピーし、クリップボードに一時的に保存します。
PASTE	カット、コピーしたサンプルを現在選択しているサンプルにペーストします。
DUPL	サンプルの選択した範囲を複製します。複製した内容は元の選択範囲のすぐ後にペーストされます。
STRETCH	この機能でサンプルの選択した範囲をタイムストレッチ、またはピッチシフトします。以下の詳細説明を参照してください。

Time Stretching / Pitch Shifting

STRETCH を選択してボタン 8 (**SETTINGS**) を押すことで選択した範囲へのタイムストレッチ/ ピッチシフトの度合いを設定することができます。ノブ 1-8 で各パラメーターを調節します。タイムストレッチ/ ピッチシフトはそれぞれ別に行うことが可能です。



ストレッチ機能のパラメーターです。

パラメーターの内容は以下となります。

パラメーター	内容
PITCH セクション	Pitch shifting パラメーター
TUNE	ピッチシフト値をセミトーン単位で設定します。この値を 0 にするとオリジナルピッチが保たれます。
FORMANT C (Formant Correction)	フォルマント修正機能を起動/起動解除します。この機能でピッチシフトした音声の音色を元のオーディオに可能な限り近いものにします。この機能は音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。
SRC TIME セクション	Time stretching: オリジナル音声用パラメーター
MODE	タイムストレッチモードには 2 種類あります。 BEAT: このモードでオリジナル音声のテンポを元に新規テンポを設定します。この機能はドラムパターン等のリズムカルな音声に対して有効です。 FREE: このモードでは元の音源のテンポとは関係なく新規テンポを設定します。リズムが無いサンプルに対して有効です。このモードでは SPEED (以下参照) パラメーターのみを使用できます。
AUTO DTCT (ビートモードのみ)	AUTO DTCT (Auto Detection) を起動すると MASCHINE は自動的にオリジナルサンプルのテンポを検出します。
SRC (ビートモードのみ)	SRC (Source BPM) でオリジナル音声のテンポを検出します (BPM)。このテンポは AUTO DTCT での設定値によって検出内容が異なる場合があります。 AUTO DTCT を起動すると、オリジナル音声の長さを小節単位で設定することができます。設定値は 1、2、4 小節となります。カッコ内の数字は設定した小節値による算出テンポとなります。 AUTO DTCT を無効にすると、オリジナル音声のテンポに直接手を加えることが可能となります。
NEW TIME セクション	Time stretching: ピッチシフト処理される音声用パラメーター
NEW BPM (ビートモードのみ)	タイムシフトした音声の目標テンポを設定します。
LENGTH (Auto Detection を起動したビートモードで使用できます)	Auto Detection を有効にすると、加工される音声の長さを小節単位で設定できます。 SRC 値 (上記) を変更することでもこの LENGTH 値が変更します。オリジナル音声の長さを小節単位で設定すると、ここで他の小節値を設定することができ、加工される音声のテンポが乗除されます。選択肢は 1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8 小節と、各設定値の三連符となります。
SPEED (Free モードのみ)	オリジナルテンポを元に新規テンポを割合で設定します。最低値は 10 % です。



ビートモードではオリジナルテンポの 10 分の 1 のターゲットテンポを設定すると STRETCH の隣に感嘆符が表示されボタンが使用できなくなります。このボタンを起動するには設定値をあげてください。

パラメーターを任意の設定値にしたら、ボタン 6 (STRETCH) を押すとサンプルの選択範囲にこれまでに設定した内容が適用されます。

11.1.3 サンプルのスライス (ハードウェア)

SAMPLING を押しボタン 3 を押して **SLICE** ページを表示します。**SLICE** ページで **スライス** を準備し、その後同じサウンドの異なるノート、または同じグループの異なるサウンドで使用することができます。右ディスプレイでスライスしたサンプルの波形を表示します。スライスの設定によって、スライスマーカー (Slice Markers) が移動します。ノブ 5 と 6 を使用してスライスをズーム、ナビゲートします。



サウンドに複数のサンプルがある場合は、SLICE ページでの編集内容は MAP ページで現在選択している Zone のサンプルに影響します。MAP ページでゾーンを選択する方法は [↑11.1.3, サンプルのスライス \(ハードウェア\)](#) を参照してください。

点灯しているパッドを叩くことで最初の 16 個のスライスを演奏することができます。パッドが無灯の場合はそのパッドにスライスはありません。完全に点灯しているパッドには選択したスライスがあります。スライスを再生すると、右ディスプレイのプレイヘッドインジケーターがスライスの波形の現在の再生位置を表示します。

スライスの準備



コントローラーの SLICE ページです。

パラメーター	内容
MODE	ノブ 1 を使用して、 SPLIT 、 GRID 、 DETECT を選択します。 SPLIT : このモードでサンプルは均等にスライスされます。 GRID : このモードで Sample が音符単位でスライスされます。 DETECT : このモードで音声のダイナミクスを基準にサンプルをスライスします。 以下のパラメーター内容は選択したモードで異なります。
SLICES (Split モード のみ)	ここで均等分割するスライス数を 4、8、16、32 の選択肢から選びます。
LENGTH (Grid モード のみ)	ノブ 2 を使用してスライス単位を選択します。選択肢は 4 th、8 th、16 th、32 nd 音符です。
SENSITIVITY (Detect モード のみ)	トランジエント感度用パラメーターです（ノブ 2）。高い値で音声認識感度が高くなり、スライスの量が多くなり、低い値でスライスは少なくなります。このパラメーターはスライスを検出する前に調整しておいてください。
TEMPO	サンプルのテンポを設定します。有効なオプションは AUTO と MANUAL です。
BPM	TEMPO パラメーターでの設定を元に BPM を表示します。 MANUAL を選択すると、ノブ 4 を使用して BPM を設定でき、 AUTO を選択すると MASCHINE が算出したテンポから BPM を選択できます。
EDIT	Edit Mode でスライスの編集を行うことも可能です。ボタン 5 を押して Edit Mode (下図参照) にします。

Edit Mode

エディットモードで各スライスを詳細設定できます。

- ▶ サンプリングモードの **SLICE** ページでボタン 5 (**EDIT**) を押してエディットモードにします。



SLICE ページのエディットモードです。

パラメータ	内容
SELECTION セクション	
SLICE	ノブ 1 を使用して編集するスライスを選択します。ディスプレイでは現在どのスライスを選択しているか表示します。パッド 1 を叩いてスライスを選択することも可能です。
SLICE セクション	
START	ノブ 3 を使用してスライスのスタートポイントを設定します。SHIFT を押したまノブを回すことで設定値を微調節できます。
END	ノブ 4 を使用してスライスのエンドポイントを設定します。SHIFT を押したまノブを回すことで設定値を微調節できます。
ボタン 6-8	
RESET	ボタン 6 でスライスの編集内容をリセットします。
ADD	ボタン 7 を使用すると、現在のモードにあわせてスライスを追加します。
REMOVE	ボタン 8 を使用して選択したスライスを削除します。

- ▶ スライス編集が完了したら、ボタン 5 をもう一度押して SLICE ページに戻ります (EDIT がオフとなります)。

スライスのエクスポート

上記で設定したスライスを演奏するには、ボタン 7 (APPLY TO) かボタン 8 (APPLY) を押す必要があります。

パラメーター	内容
AP PL Y TO	スライスを他のグループ、またはサウンドにエクスポートします。ボタン 7 (APPLY TO) を押し、任意のグループボタン A-H、またはパッドを押すことでスライスをグループ、またはサウンドにエクスポートします。 グループを選択するとスライスは各サウンドにマッピングされ、コントローラーのパッドがグループモードに切り替わり、新規パターンが各サウンドのノートに作成され、そのパターンでもとのスライス前のサンプルを演奏します。コントローラーは自動的にコントロールモードに切り替わります。 サウンドを選択するとスライスはサウンドの各ノートにマッピングされ、コントローラーのパッドがキーボードモードに切り替わり、新規パターンが各サウンドの各ビッチに作成され、そのパターンでスライス前のサンプルを演奏します。
AP PL Y	スライスを同じサウンドにエクスポートします。ボタン 8 (APPLY) を押すと、スライスがサウンドの各ノートにマッピングされ、コントローラーのパッドはキーボードモードに切り替わり、新規パターンが各ビッチに作成され、パターンがスライス前のサンプルを再生します。コントローラーは自動的にコントロールモードに切り替わります。

11.1.4 サンプルのマッピング (ハードウェア)

MAP ページでサウンドに含まれる各サンプルのノートレンジとベロシティレンジを設定するための **Zones** を調節することができます。ゾーン同士を重ねる事も可能で、異なるサンプルを同時に演奏したり、どのくらいの強さでパッドを叩くかで発音するサンプルを変えることも可能です。全ゾーンのセットでサウンドの **サンプルマップ** (または **“マップ”**) を設定します。

- ▶ サンプリングモードでボタン 4 を押して **MAP** ページを開きます。



コントローラーのサンプリングモードの MAP ページです。

右ディスプレイでは選択したゾーンのサンプルの波形を表示します。コントローラーの対応するパッドを押すことでサンプルを常に演奏することができます。サンプルを再生すると、右ディスプレイのプレイヘッドインジケータが波形の現在の再生位置を表示します。

- ▶ ゾーン間の切り替えを行うには、ボタン 7 (Prev) と 8 (Next) を使用します。
- ▶ ゾーンを削除するには、ボタン 5 (REMOVE) を押します。

マップにサンプルを追加する

現在のサウンドのマップに新規サンプルを追加する方法は以下です。

1. **BROWSE** を押してブラウザを表示します。
2. MASCHINE ブラウザで現在のサウンドのマップに追加したいサンプルを選択します (ブラウザの使用方法に関しては [↑ 3.6, ハードウェア上のブラウザ](#) を参照してください)。
3. ブラウザ右ディスプレイで **ADD** オプション (ボタン 7) を起動します。
ADD を起動することでサンプルをロードすることで現在のサンプルが上書きされないようにし、そのサウンドの新規ゾーンにインサートするようにします。
4. ボタン 8 を押してサンプルをロードします。
追加したサンプルを含んだ新規ゾーンが作成されます。
5. サンプリングモードに戻るには **SAMPLING** を押します。

ページ 1: Note Settings



コントローラーの MAP ページのページ 1 の note settings です。

パラメータ	内容
ROOT	ここでゾーンのルートキーを設定します。ここでサンプルのオリジナルピッチを発音するキーを選択します。
LOW	ここで選択しているゾーン (ノブ 2) の最低音キーを設定します。
HIGH	ここで選択しているゾーン (ノブ 3) の最高音キーを設定します。

ページ 2: Velocity Settings



コントローラーの MAP ページのページ 2、velocity settings です。

パラメーター	内容
LOW	ノブ 1 を回してゾーンの低い値を設定します。
HIGH	ノブ 2 を回してゾーンの高い値を設定します。

ページ 3: Tune、Gain、Pan セットアップ



コントローラーの MAP ページのページ 3 の tune、gain、pan セットアップです。

パラメーター	内容
TUNE	Zone 用チューンコントロール (ノブ 1) です。
GAIN	Zone 用ボリュームコントロール (ノブ 2) です。
PAN	Zone の定位 (ノブ 3) を設定します。

11.2 ソフトウェアからサンプルをコントロールする

11.2.1 サンプルの録音 (ソフトウェア)

ソフトウェアのサンプルを録音する方法は以下です。

1. 録音するにはまず、パターンエディターで空のサウンドスロットを選択します。
2. パターンエディターの左のサンプルエディターボタンをクリックしてサンプルエディターに切り替えます。



サンプルエディターが表示されます。

3. サンプルエディターの上部で **RECORD** タブ (一番左のタブです) をクリックして **RECORD** ページを表示します。

→ **RECORD** ページの上部で録音用設定を行い、新規サンプルを録音します。



ソフトウェアの RECORD ページです。

(1) Source セットアップ

左の Source セレクターを使用して録音対象となる音源タイプを選択します。Ext ("External") でオーディオインターフェイスに接続してある音声を、Int ("Internal") で MASCHINE による音声を録音します。右の Input メニューで各インプットを選択します。

- Source セレクターを Ext にした場合、MASCHINE で 4 つの外部ステレオインプットのの一つを選択できます。左右各チャンネルのどちらか、あるいは両方を選択することができます。例えば最初の外部インプットは IN 1 L、IN 1 R、IN 1 L+R となります。
- Source セレクターを Int にした場合、グループとマスターを音源として使用することができます。

(2) Start セットアップ

MASCHINE には録音を開始する為の 2 つのモードを備え、左のスタートモード (Start Mode) セレクターで選択します。

- **Detect:** **Detect** を選択すると、右の **Threshold** でスレッシュホールドを選択することができます。**START** をクリックしてからインプットシグナルがこの設定値を超えると録音を開始します。**STOP** をクリックすることで手動で録音を停止することができます。この機能はボーカルや、楽器を録音するのに便利な機能です。



スレッシュホールドはレベルメーターの水平線と 2 つの小さな矢印でも確認することができます (4)。スレッシュホールドの設定値はマウスでこのインジケーターをドラッグすることで変更することも可能です。

- **Sync:** **Sync** を選択すると、録音機能とシーケンサーを同期することが可能となり、**START** をクリックするとシーケンサーと録音が同時スタートします。次の小節から録音を開始します。右の **Length** コントロールでサンプルを録音する時間を設定することができ、選択肢は 1、2、4、8、16 小節、また **STOP (3)** をクリックして手動で録音を停止する場合は **Free** を選択します。

(3) START、STOP、CANCEL

START をクリックして録音を開始します。Start Mode セレクターを **Sync** にした場合は、MASCHINE 発議の小節になるまで録音を開始しません。**Detect** を選択した場合は、**Threshold** での設定値を超えると録音を開始します。録音を停止するには、**STOP** をクリックして手動で録音を停止するか、**CANCEL** をクリックして録音をキャンセルします。キャンセルすると録音したサンプルは保存されません。

(4) Monitoring コントロール

レベルメーターは常に選択した音源のレベルを表示します。この機能は **Detect** モードでスレッシュホールドを設定する際に便利です。Source セレクターを **Ext** にすると、モニターボタン (スピーカーのシンボルです) でその音源を試聴することができます。

(5) Info bar

録音したサンプルのファイル名称と長さを表示します。左のスピーカーアイコンをクリックしてサンプルを試聴します。サンプルを再生すると、プレイヘッドインジケーター (8) が波形の現在の再生位置を表示します。

(6) Record メニュー

コマンド	内容
<i>Delete recording</i>	録音履歴から録音したサンプルを削除します。録音履歴の選択している小さな波形部分の右上隅にある小さな x をクリックするのと同じです。
<i>Open containing folder</i>	サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。

(7) Timeline

時間軸を小節単位で表示します。マウスカーソルをタイムライン上に置くと、カーソルが小さな虫眼鏡に変わります。マウスを水平にドラッグすると波形をスクロールし、垂直にドラッグすると波形のズームイン/アウトとなります。

(8) プレイヘッドインジケーター

サンプルを再生すると、この白い垂直線が波形の現在の再生位置を表示します。

(9) Zoom Tool

これを使用して Sample の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。上記のタイムライン (7) を使用することも可能です。

(10) Recording History

録音した全サンプルは録音履歴 (Recording History) に保管され、[Record](#) ページの下に小さな波形を表示します。以下の操作を行うことができます。

- 小さな波形をクリックして対応する録音内容を表示します。サンプルエディターの他のページでこの内容を編集できます
- 小さな波形部分の右上隅にある小さな x をクリックするとその録音内容を削除することができます。
- 小さな波形をサウンドスロットにドラッグすることでそのサウンドをロードすることができます。

録音したサンプルの場所と名称

デフォルトでは録音したサンプルは Preferences ウィンドウの User Paths ページで設定した Standard User Directory の Recordings サブフォルダに保存されます ([↑ 2.4.2, Preferences – Defaults ページ](#) 参照)。Preferences ウィンドウ ([↑ 2.4.1, Preferences – General ページ](#)) の [General Page](#) で [Prefer Project Folder](#) オプションを起動している場合、録音したサンプルは Recordings サブフォルダの代わりに現在のプロジェクトを保存しているフォルダに保存されます。

録音したサンプルは以下の定義に従って自動的に名称変更されます。

[YYMMDD]_[HHMMSS].wav

[YYMMDD] は現在の日付(年、月、日)、[HHMMSS] は現在の時間 (時、分、秒) を示します。

11.2.2 サンプルの編集 (ソフトウェア)

[EDIT](#) ページではサンプルの開始地点と終了地点 (start/end) を調節し、ループモードを起動して、ループの開始点と終了点を調節、またはループのエンドとスタートポイントの継ぎ目をクロスフェード (Crossfade) 設定することも可能です。

⚠ サウンドに複数のサンプルがある場合は、EDIT ページでの編集内容は MAP ページで現在選択している Zone のサンプルに影響します。MAP ページでゾーンを選択する方法は [↑11.2.4, サンプルのマッピング\(ソフトウェア\)](#)を参照してください。



ソフトウェアの EDIT ページです。

(1) Start and end points of the Sample

マウスで S (Start) と E (End) とある白いアイコンをドラッグ、またはここで **Start** と **End** パラメーターを調節することでサンプルのスタート/エンドポイントを設定します

💡 ここで設定したスタート/エンドポイントはサンプル音声の生成時にも活用されます。詳細は以下を参照してください。

⚠ Sample (以下参照) でループを設定すると、常に設定したサンプルのスタート/エンドポイントの領域でループを再生します。よってサンプルのスタート/エンドポイントを互いに近づけることでループが短くなります。

(2) Loop settings

ここで **LOOP** ボタンをクリックしてループを設定します。再生位置がループに差し掛かると、ノートを押している間はループ再生を続けます。これはサンプルを部分的、または全体を繰り返し再生することで元のサンプル音声よりも長い時間再生したい場合に便利です。この機能はサンプラーのパラメーターページのアンペロップ (AHD または ADSR) を選択することで機能します ([↑ 4.2.1, ページ 1: Voice Settings, Engine 参照](#))。ループの Start と End ポイントは **Start** と **End** パラメーターで編集することが可能です。ループの境界線をドラッグすることでこれらを調整することも可能で、またタイトルバーをドラッグすることでループ全体を移動することも可能です。**Crossfade** でループの最初と最後を微妙にブレンドし、自然なループにすることができます。ループの境目にクリック音が生じる場合に使用します。



ループのスタート・エンドポイントを互いに近づけることでループの尺が非常に短くなり、ライブ等でグリッチノイズを演奏する場合に有効となります。

(3) Envelope settings

このアンプリチュードエンベロップをスライスのクリックをなくす為に使用することも可能です。サンプル全体、またはスライスの一部に対して使用可能です。

パラメーター	内容
Attack	Attack でサンプル、またはスライスを発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
Decay	Decay でサンプル、またはスライスの減衰加減を調節します。

(4) Info bar

編集したサンプルのファイル名称と長さを表示します。左のスピーカーアイコンをクリックしてサンプルを試聴します。サンプルを再生すると、プレイヘッドインジケーター **(7)** が波形の現在の再生位置を表示します。

(5) Edit menu

EDIT メニューにはサンプルを編集するためのその他の機能も装備しています。メニューをクリックしてして任意のオーディオ機能を選択します。オーディオ機能は **Start** と **End** パラメーター **(1)** で設定した内容でサンプルを再生します。

各オーディオ機能は以下となります。

(6) Timeline

時間軸を秒単位で表示します。マウスカーソルをタイムライン上に置くと、カーソルが小さな虫眼鏡に変わります。マウスを水平にドラッグすると波形をスクロールし、垂直にドラッグすると波形のズームイン/アウトとなります。

(7) プレイヘッドインジケーター

サンプルを再生すると、この白い垂直線が波形の現在の再生位置を表示します。

(8) Zoom Tool

これを使用して Sample の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。上記のタイムライン (6) を使用することも可能です。

エディットメニューのオーディオ機能

オーディオ機能は **Start** と **End** パラメーター (1) で設定した内容でサンプルを再生します。



これらの音声編集機能によってサンプルの素材を編集します。しかしオリジナルサンプル自体が編集されることなく、各オーディオ編集によってサンプルのコピーが作成されます。

エディットメニュー (5) には以下のオーディオ生成機能があります。

コマンド	内容
<i>Truncate</i>	設定した範囲以外のサンプルが削除されます。
<i>Normalize</i>	選択した範囲をクリップ直前までの音量まで引き上げます。
<i>Reverse</i>	選択範囲内のサンプルをリバースさせます。
<i>Fade In</i>	選択範囲内のサンプルにフェードイン処理を施します。
<i>Fade Out</i>	選択範囲内のサンプルにフェードアウト処理を施します。
<i>DC Fix</i>	DC オフセットを取り除きます。DC オフセット ("Direct Current offset") は各オーディオ生成ユニットを起因にもつ必要ないシグナルレベルの変異のことです。このオフセットによりヘッドルームが埋まってしまうことがあります。
<i>Silence</i>	選択範囲内のサンプルを無音にします。
<i>Cut</i>	サンプルから選択した範囲を削除し、クリップボードに一時的に保存します。
<i>Copy</i>	サンプルの選択した範囲をコピーし、クリップボードに一時的に保存します。

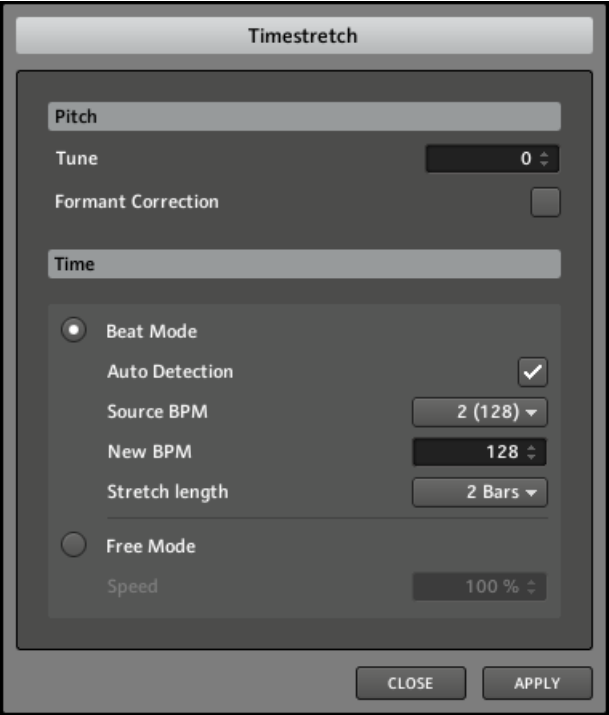
コマンド	内容
<i>Paste</i>	カット、コピーしたサンプルを現在選択しているサンプルにペーストします。
<i>Duplicate</i>	サンプルの選択した範囲を複製します。複製した内容は元の選択範囲のすぐ後にペーストされます。
<i>Stretch</i>	この機能でサンプルの選択した範囲をタイムストレッチ、またはピッチシフトします。以下の詳細説明を参照してください。

更にエディットメニューには以下の管理コマンドがあります。

コマンド	内容
<i>Remove sample from map</i>	Map からサンプルを削除します。 ↑ 11.2.4, サンプルのマッピング(ソフトウェア) を参照してください。
<i>Open containing folder</i>	サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
<i>Save sample as...</i>	編集したサンプルのコピーを保存します。

Time Stretching / Pitch Shifting

エディットメニューで *Stretch* を選択すると、[Timestretch](#) ウィンドウが開きます。このウィンドウで選択した範囲に適用するタイムストレッチ/ ピッチシフトの事前設定を行うことができます。タイムストレッチ/ ピッチシフトはそれぞれ別に行うことが可能です。



Timestretch ウィンドウです。
パラメーターの内容は以下となります。

パラメーター	内容
PITCH セクション	Pitch shifting パラメーター
Tune	ピッチシフト値をセミトーン単位で設定します。この値を 0 にするとオリジナルピッチが保たれます。
Formant Correction	フォルマント修正機能を起動/起動解除します。この機能でピッチシフトした音声の音色を元のオーディオに可能な限り近いものにします。この機能は音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。

パラメーター	内容
Time セクション	Time stretching パラメーター
Beat モード	ビートモードを使用するにはラジオボタンをクリックします。このモードでオリジナル音声のテンポを元に新規テンポを設定します。この機能はドラムパターン等のリズムカルな音声に対して有効です。
Auto Detection (Beat Mode のみ)	起動すると、MASCHINE は自動的にオリジナル音声のテンポを検出します。
Source BPM (Beat Mode のみ)	オリジナル音声のテンポを検出します (BPM)。このテンポは Auto Detection での設定値によって検出内容が異なる場合があります。 Auto Detection を起動すると、オリジナル音声の長さを小節単位で設定することができます。設定値は 1、2、4 小節となります。カッコ内の数字は設定した小節値による算出テンポとなります。 Auto Detection を無効にすると、オリジナル音声のテンポに直接手を加えることが可能となります。
New BPM (Beat Mode のみ)	タイムシフトした音声の目標テンポを設定します。
Stretch length (Auto Detection を起動した Beat Mode で使用できます)	Auto Detection を有効にすると、加工される音声の長さを小節単位で設定できます。 Source BPM 値 (上記) を変更することでもこの Stretch length 値が変更します。オリジナル音声の長さを小節単位で設定すると、ここで他の小節値を設定することができ、加工される音声のテンポが乗除されます。選択肢は 1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8 小節と、各設定値の三連符となります。

パラメーター	内容
Free Mode	Free モードを使用するにはラジオボタンをクリックします。このモードでは元の音源のテンポとは関係なく新規テンポを設定します。リズムが無いサンプルに対して有効です。このモードでは Speed (以下参照) パラメーターのみを使用できます。
SPEED (Free Mode のみ)	オリジナルテンポを元に新規テンポを割合で設定します。最低値は 10 % です。



Beat モードでオリジナルテンポの 10 分の 1 のテンポにすると、全パラメーターが赤くなり、**APPLY** ボタンが無効の状態となります。**APPLY** ボタンをもう一度使用可能な状態にするにはこの設定値をあげてください。

- ▶ 任意の値に設定し、**APPLY** をクリックすることでサンプルの選択範囲にタイムストレッチ/ピッチシフトを適用、または **CLOSE** を押すことでこの設定を取りやめます。

11.2.3 サンプルのスライス (ソフトウェア)

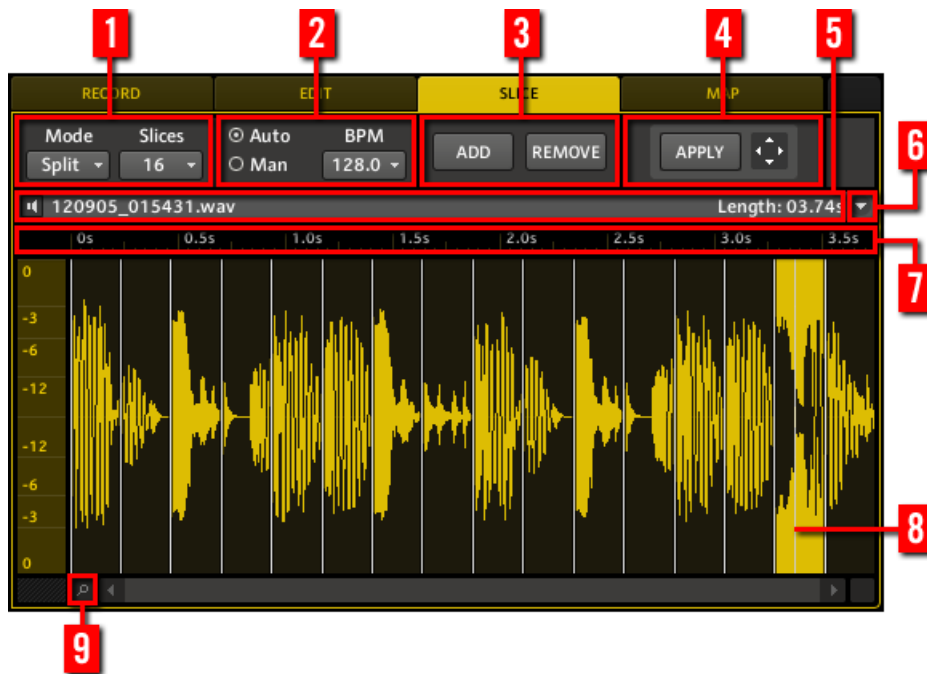
スライスで Loops をスライスし、単一の Sounds (例、ドラムループのキック音のみを取り出す)を取り出し、ループの音程やタイミングを変えずに異なるテンポでループを演奏する場合に使用します。



サウンドに複数のサンプルがある場合は、**SLICE** ページでの編集内容は **MAP** ページで現在選択している Zone のサンプルに影響します。**MAP** ページでゾーンを選択する方法は [↑ 11.2.4, サンプルのマッピング\(ソフトウェア\)](#)を参照してください。

- ここではループが均等に縦分割されており、スライスをこの状態で行うと現在表示している分割線に従ってサンプルのスライスを実行します。

波形の各部をクリックすることで個々のスライスを選択、聞くことができます。



ソフトウェアの SLICE ページです。

(1) Slicing モードセッティング

パラメーター	内容
Mode	<p>ここで <i>Split</i>、<i>Grid</i> または <i>Detect</i> を選択します。</p> <p>Split モードでサンプルは均等にスライスされます。</p> <p>GRID モード: このモードで Sample が音符単位でスライスされます。</p> <p>Detect モード: このモードで音声のダイナミクスを基準にサンプルをスライスします。</p>
Slices	<p>選択したモード（上記 <i>Mode</i> を参照）によって、以下の項目を設定可能です。</p> <p>Split モードの、<i>Slices</i> 値の選択肢は 4、8、16、32 です。</p> <p>Grid モードの <i>Length</i> でスライスの長さを設定、選択肢は 4th、8th、16th、32nd となります。</p> <p>Detect モードの <i>Sens</i> でトランジェント感度を設定します。高い値で音声認識感度が高くなり、スライスの量が多くなり、低い値でスライスは少なくなります。このパラメーターは波形上でスライスを検出するまで調整してください。</p>

(2) Tempo セッティング

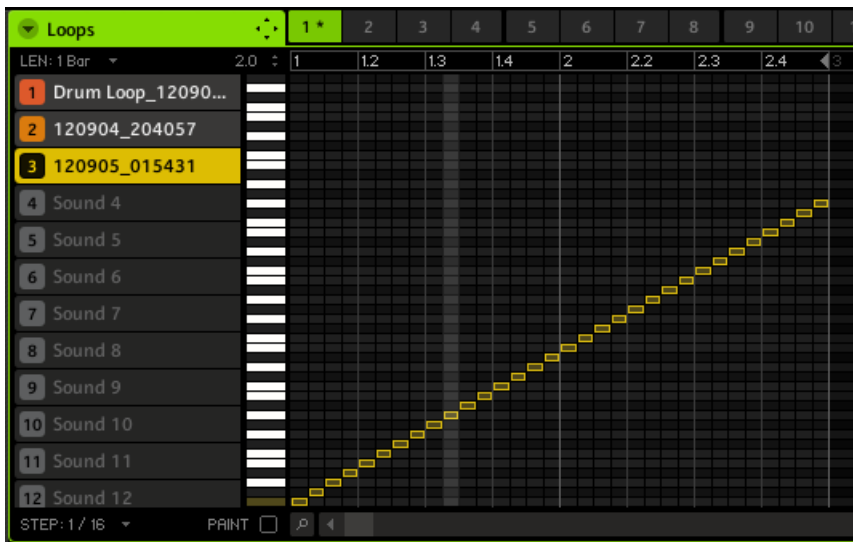
パラメーター	内容
Auto	このボタンを選択すると、MASCHINE がテンポを自動的に算出します。
Man	このボタンを選択すると、BPM ボックスにテンポを入力することが可能となります。
BPM	<i>Auto</i> を選択している場合は、MASCHINE が検出したテンポを選択するか、その倍、または半分のテンポを選択します。 <i>Man</i> を選択すると、手動でテンポを調節できます。

(3) ADD and REMOVE

要因	内容
ADD	Slicing Mode で設定したスライス基準で選択したスライス内の音声を更にスライスします。
REMOVE	選択したスライスを削除します。

(4) APPLY and Loop Dragger

要因	内容
APPLY	スライスを同じサウンドにエクスポートします。 APPLY をクリックするとスライスがこのサウンドの個々のノートにマッピングされ、サンプルエディターがキーボードビューのパターンエディターに切り替わり、単一のノートを持つ新規パターンが各ピッチに作成され、パターンはスライスされる前のオリジナルサンプルを再生します。



サンプルの各スライスを各ノートに割り当てた状態の新規パターンです。



スライスのいくつかのノートを削除したり、ノートをクオンタイズ、または各スライスを完全に再アレンジしてください。

これらのノートは各スライスを表し、ループを正確なタイミングとピッチで再生します。テンポを変更することで、ループが新規テンポと同期するか確認してください。

要因	内容
Loop Dragger	Loop Dragger（ループドラッガー）でスライスを他のサウンド、または別のグループにエクスポートします。
Group	グループにスライスをドラッグすると、スライスは個々のサウンドにマッピングされ、サンプルエディターはグループビューのパターンエディターに切り替わり、各サウンドにノートを備えた新規パターンが作成され、そのパターンはグループを選択するとスライスは各サウンドにマッピングされ、コントローラーのパッドがグループモードに切り替わり、スライス前のオリジナルサンプルを演奏します。
Sound	サウンドにスライスをドラッグすると、スライスはそのサウンドにマッピングされ、サンプルエディターはキーボードビューのパターンエディターに切り替わり、各ピッチを備えた新規パターンが作成され、そのパターンはグループを選択するとスライスは各サウンドにマッピングされ、コントローラーのパッドがグループモードに切り替わり、スライス前のオリジナルサンプルを演奏します。

(5) Info bar

編集したサンプルのファイル名称と長さを表示します。左のスピーカーアイコンをクリックして選択したスライスを試聴します。スライスを再生すると、プレイヘッドインジケーター (8) が波形の現在の再生位置を表示します。

(6) Slice メニュー

Remove sample from map Map からサンプルを削除します。 [↑ 11.2.4, サンプルのマッピング\(ソフトウェア\)](#)を参照してください。

Open containing folder サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。

Save sample as... サンプルのコピーを保存します。

(7) Timeline

時間軸を秒単位で表示します。マウスカーソルをタイムライン上に置くと、カーソルが小さな虫眼鏡に変わります。マウスを水平にドラッグすると波形をスクロールし、垂直にドラッグすると波形のズームイン/アウトとなります。

(8) プレイヘッドインジケーター

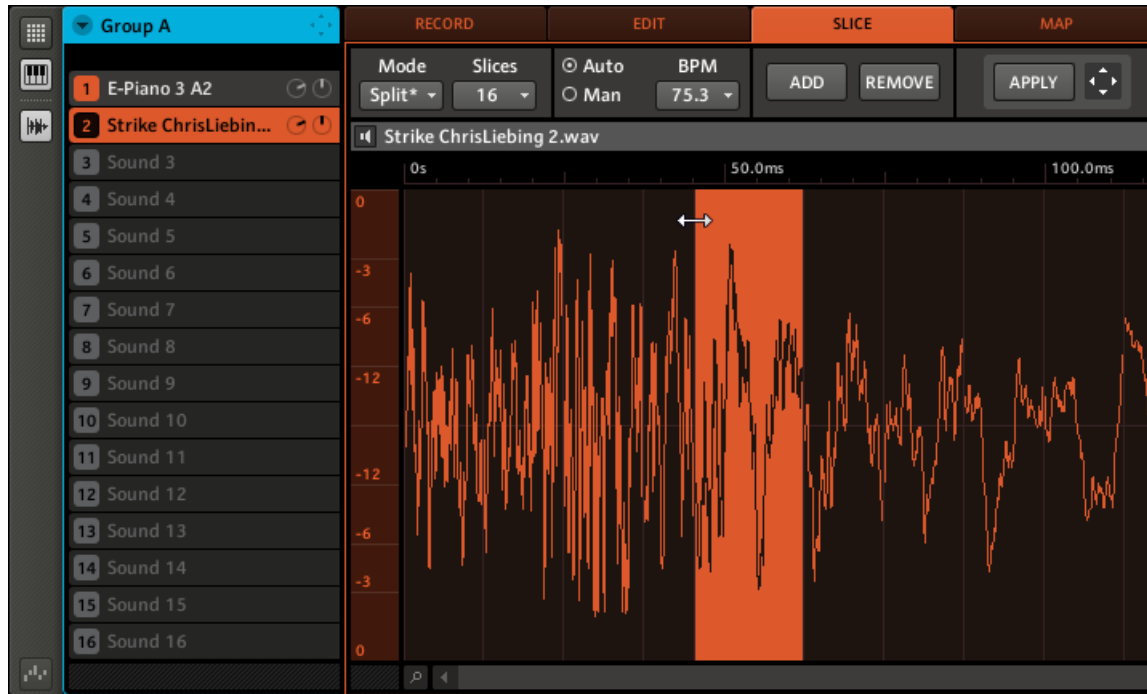
選択したスライスを再生すると、この白い垂直線が波形の現在の再生位置を表示します。

(9) Zoom Tool

これを使用して Sample の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。上記のタイムライン（7）を使用することも可能です。

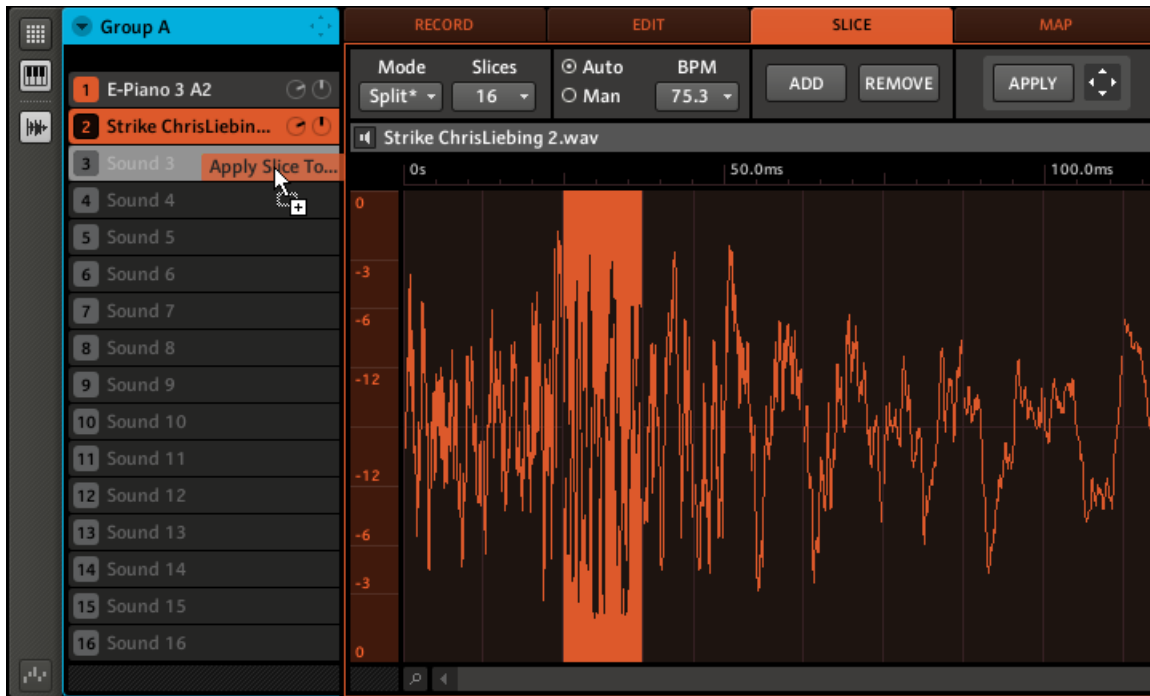
波形ディスプレイでスライス进行调整する

波形ディスプレイで境界線をドラッグしてスライスを調整します。



スライスの境界線をドラッグしてスタートポイントを調整しています。

個々のスライスを他のサウンドにドラッグアンドドロップでコピーすることも可能です。



個々のスライスを別のサウンドにドラッグしています。

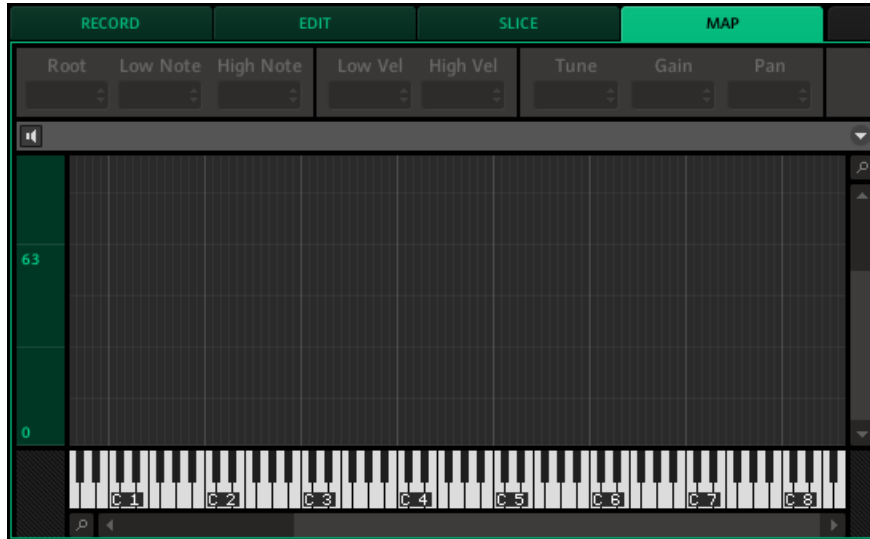
11.2.4 サンプルのマッピング(ソフトウェア)

サンプルをマッピングすることで、MIDI キーボード上に異なるベロシティを持つ複数の Sample を含む Sounds を作成することも可能です。MAP ページでサウンドに含まれる各サンプルのキー（ピッチ）レンジとベロシティレンジを設定するための **Zones** を調節することができます。サンプルはゾーンで設定したキーレンジとベロシティ値で演奏したときのみトリガーされます。

ゾーン同士を重ねる事も可能で、異なるサンプルを同時に演奏したり、どのくらいの強さでパッドを叩くかで発音するサンプルを変えることも可能です。全ゾーンのセットでサウンドの**サンプルマップ**（または“**マップ**”）を設定します。

サンプルマップにサンプルを追加する

1. 空のサウンドスロットを選択し、サンプルエディターを開き (パターンエディターの左の波形アイコンをクリックします)、**MAP** タブをクリックすることで **MAP** ページを開きます。



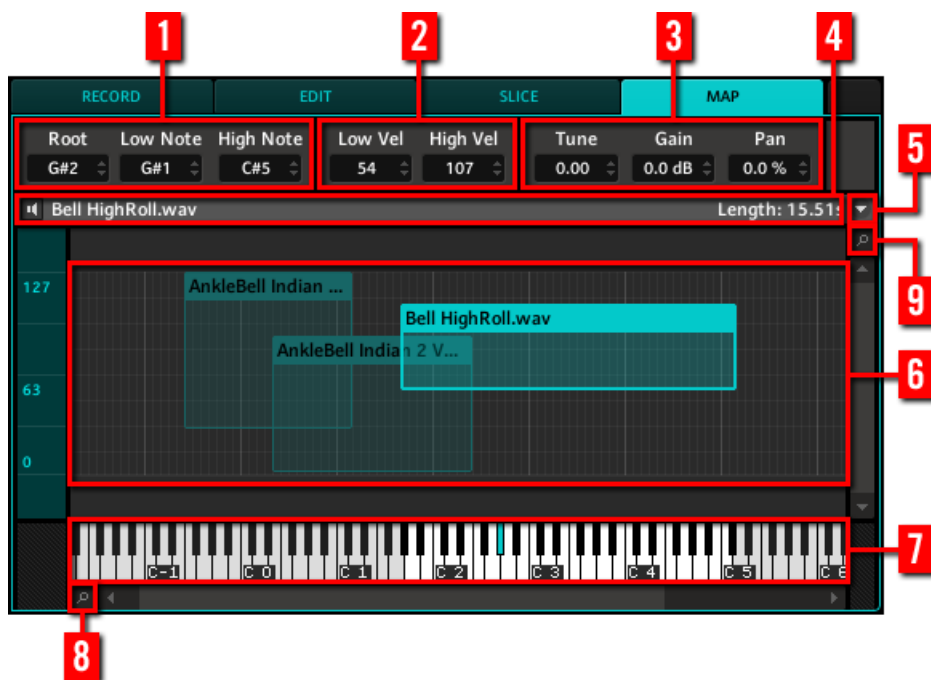
- ▶ 新規サンプルを追加するにはブラウザからサンプルを選択し、マッピングエリアにドラッグします (**MAP** ページの一番大きなエリアです)。マッピングエリアにマウスを当て、マウスを放す前に 以下の事を行ってください。
 - マウスを水平方向に動かして新規ゾーンのルートノートを選択します。
 - マウスを垂直方向に動かしてキーレンジを設定します。マウスでマッピングエリアの下部に設定すると、ゾーンはルートノートのみとなり、上にマウスを動かすとゾーンはルートノートから 1 オクターブ分広がり、マウスでマッピングエリアの最上部まで動かすとゾーン全域にマッピングされます。
- マウスボタンを放すとゾーンが作成されます。

この方法で各サンプルを追加してください。



コンピューターのキーボードを押しながらブラウザ内で複数のサンプルを選択し、サンプルマップに一度にドラッグすることも可能です。

ノートレンジ/ベロシティレンジの各ゾーンは重複可能です。



ソフトウェアの MAP ページです。

(1) Note セッティング

ここでの設定は Mapping エリア (6) で選択しているゾーンに対して有効となります。

パラメーター	内容
Root	選択したゾーンのルートノートを設定し、このノートがサンプルのオリジナルピッチを再生します。ルートノートはバーチャルキーボード (7) でも表示されます。ルートノートを変更するには他のノートにドラッグします。
Low Note	選択したゾーンの最下ノート (key)を設定します。マッピングエリア (6) でゾーンの左端をドラッグすることでも設定できます。
High Note	選択したゾーンの最上ノート (key)を設定します。マッピングエリア (6) でゾーンの右端をドラッグすることでも設定できます。

(2) Velocity セッティング

ここでの設定は Mapping エリア (6) で選択しているゾーンに対して有効となります。

パラメーター	内容
Low Vel	選択したゾーンの最低ベロシティ値を設定します。マッピングエリア (6) でゾーンの下部をドラッグすることでも設定できます。
High Vel	選択したゾーンの最高ベロシティ値を設定します。マッピングエリア (6) でゾーンの上部をドラッグすることでも設定できます。

(3) Tune、Gain、Pan セッティング

ここでの設定は Mapping エリア (6) で選択しているゾーンに対して有効となります。

パラメーター	内容
Tune	選択したゾーンのチューニングを設定します。
Gain	選択したゾーンのゲインを設定します。
Pan	ここで選択したゾーンの定位を設定します。

(4) Info bar

選択したゾーンに含まれるサンプルのファイル名称と長さを表示します。左のスピーカーアイコンをクリックしてサンプルを試聴します。

(5) Map メニュー

マップメニューには以下のコマンドがあります。

コマンド	内容
<i>Remove sample(s) from map</i>	選択したゾーンと対応するサンプルを削除します。
<i>Open containing folder</i>	選択したゾーンで使用しているサンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
<i>Save sample as...</i>	選択したゾーンで使用しているサンプルのコピーを保存します。

(6) Mapping エリア

マッピングエリアではサウンドに含まれる全ゾーンを表示します。水平軸は C-2 から G8 のキーを示し、垂直軸は 0 から 127 までのベロシティを示します。各ゾーンは特定したキーレンジとベロシティレンジによる長方形で表示されます。このキーとベロシティに該当するゾーン内のサンプルがトリガーされます。ズームツール (8) と (9) を使用して縦横方向にズームイン/アウトすることができます。各ゾーンのヘッダでは対応するサンプル名称を表示します。

ゾーンをクリックして選択します。選択したゾーンはハイライト表示され、各情報とパラメーターが上のディスプレイ部に (1)–(5) 表示されます。コンピューターのキーボードで [Shift] を押しながら各ゾーンをクリックすることで複数のゾーンを選択することができます。

マウスでマッピングエリアのゾーンに対して各操作を行います。詳細は次を参照してください。

(7) Virtual keyboard

マッピングエリアの下にはバーチャルキーボードがあります。キーボードで選択されたゾーン内の鍵盤は白と黒で表示され、その他の鍵盤は灰色となります。選択したゾーンのルートキーは色付きで表示されます。この色が付いたルートノートをクリックして移動することが可能です。

(8) Horizontal Zoom ツール

これを使用して水平方向の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。

(9) Vertical Zoom ツール

これを使用して垂直方向の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。

マウスでゾーンを選択、編集する

マッピングエリアでマウスを操作してゾーンを選択、編集することができます。以下の操作を行うことができます。

マウス動作	編集コマンド
ゾーンのクリック	このゾーンを選択します。選択したゾーンがハイライト表示されます。その後そのサンプルを EDIT ページで編集、更に SLICE ページでスライスすることも可能です。
[Shift] を押したまま各ゾーンをクリック	クリックしたゾーン全てをが選択されます。これで各ゾーンを一度に編集することができます。
マッピングエリアのセレクションフレームのクリックドラッグ	フレーム内にあるゾーン同士、または重なり合う全ゾーンを選択します。
ゾーンの左右ボーダーのドラッグ	サンプルをトリガーする設定値となるゾーンのキーレンジを設定します。
ゾーンの上下ボーダーのドラッグ	サンプルをトリガーする設定値となるゾーンのベロシティレンジを設定します。
ゾーンの隅のドラッグ	ゾーンのキーレンジとベロシティレンジを同時に調節します。
ゾーンの内側をクリックしてドラッグ	マッピングエリア内でゾーンを移動します。
ゾーンのダブルクリック	EDIT ページでそのサンプルを表示します。



EDIT と SLICE ページの詳細は [↑ 11.2.2, サンプルの編集 \(ソフトウェア\)](#) と [↑ 11.2.3, サンプルのスライス \(ソフトウェア\)](#) を参照します。

12 Master

Master で Groups からの全ての音声を取りまとめ、ボリューム調整と各定位の設定を行います。Groups と Sounds と同様に、Master では 4 つのインサート FX を使用することが可能です。

12.1 マスタープロパティー

Master プロパティーは 3 つ分のセットがあり、それらは Mix、Groove、Output プロパティーとなります。ここではこのプロパティーの選択方法と設定方法に触れておきます。プロパティーの表示方法と調整方法に関しては [↑4.4.1, プロパティーセットの選択](#) と [↑4.4.2, プロパティーの調整](#) を参照してください。

ハードウェア

Master プロパティーの表示方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 1 を押して **MASTER** を選択します。
3. マスタープロパティーを表示するために **MODULES** (ボタン 4) が起動解除してあるか確認してください。
4. ボタン 5 (**MIX**)、ボタン 6 (**GRV**) ボタン 8 (**OUT**) を押して各 Mix、Groove、Output プロパティーを選択します。

→ コントローラーのディスプレイに対応するプロパティーが表示されます。

表示しているプロパティーの調節方法は以下です。

1. ディスプレイの左の薄く光ったページボタンを押して各パラメーターページを表示します。パラメーターが 1 ページに収まる場合は、ページボタンはオフの状態となります。
2. ノブ 1-8 を回して表示されたページの各パラメーター値を調節します。

ソフトウェア

Master プロパティーの表示方法は以下です。

1. コントロールエリアの左上で **MASTER** タブをクリックします。
2. コントロールエリアの左下のプロパティーセクターで **MIX**、**GRV** または **OUT** ボタンをクリックします。

→ 対応するプロパティーがパラメーターエリアの右に表示されます。

表示しているプロパティーの調節方法は以下です。

- 1. ソフトウェアではパラメーターエリアの左上のページメニュー（小さな矢印です）をクリックし各ページを移動します。全パラメーターが1 ページ分に収まる場合は、ページメニューの矢印が灰色表示となり、使えなくなります。
- 2. マウスを使用して表示されたページの各パラメーター値を調節します。

12.1.1 Master – Mix プロパティー (MIX)

Mix プロパティーでプロジェクトの各グループのレベルと定位を設定します。ここでグループをミックスしてマスターアウトプットに送信する、ともいえます。

ページ 1: Level



コントローラーのマスターの Mix プロパティー用ページ 1 です。



ソフトウェアのマスターの Mix プロパティー用ページ 1 です。

コントロール	内容
Level	
ノブ A-H	これらのノブで Group のボリュームを調節します。これらのコントロールは対応するグループの Output プロパティーにもあります (詳細は ↑ 5.1.4, グループ – Output Properties (OUT) を参照してください)。

ページ 2: 定位



コントローラーのマスターの Mix プロパティ用ページ 2 です。



ソフトウェアのマスターの Mix プロパティ用ページ 2 です。

コントロール	内容
Pan セクション	
ノブ A-H	これらのノブで各 Group のステレオフィールド内での定位を調節します。これらのコントロールは対応するグループの Output プロパティにもあります (詳細は ↑ 5.1.4, グループ – Output Properties (OUT) を参照してください)。

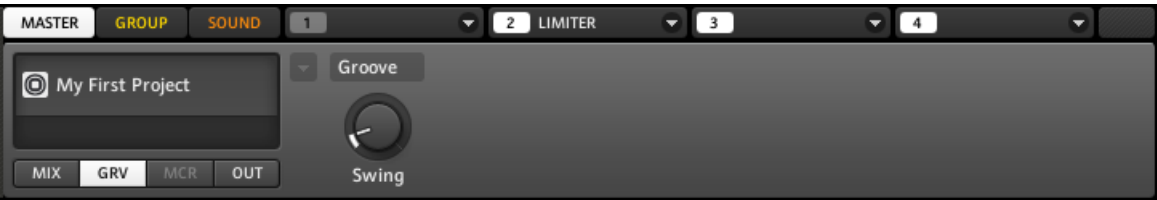
12.1.2 Master – Groove プロパティ (GRV)

Groove Properties でイベントのグループをコントロールします。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。

Master レベルの Groove Properties の設定は全グループの全サウンドに影響します。マスターのスウィング値は各サウンドとグループのグループプロパティのスウィングに影響を及ぼします。




コントローラー上のマスターのグループプロパティです。



ソフトウェア上のマスターのグループプロパティです。

コントロール	内容
Groove	
Swing	イベントをシフトする値を設定します。0 % でイベントに変化はありません。Swing 値を上げることでこの機能の効果を高めます。



コントローラーの MASTER セクションにある SWING を起動し、コントロールエンコーダーを回すことで Master Swing 値を素早く設定することも可能です。グループ全体のスウィング値を変更するには SWING を起動し、任意のグループボタンを押しながらコントロールエンコーダーを回します。サウンドごとのスウィング値を変更するには SWING を起動し、任意のパッドを押しながらコントロールエンコーダーを回します。

12.1.3 Master – Output プロパティ (OUT)

マスターの Output プロパティで MASCHINE プロジェクトの全オーディオアウトプットをルーティングすることができます。16 バーチャルアウトプットの任意のステレオアウトプットを選択することができます。





コントローラー上のマスターのアウトプットプロパティです。



ソフトウェア上のマスターのアウトプットプロパティです。

コントロール	内容
Main	
Output	ここで MASCHINE プロジェクトのマスターアウトプットをどこに送信するか指定します。表示されている値をクリックして 16 の外部ステレオアウトプット <i>Out 1-16</i> から任意のアウトプットを選択します。
Level	マスターアウトプット全体のレベルを調節します。このコントロールは MASCHINE ウィンドウの右にあるヘッダのボリュームスライダーと同じ役割を果たします。
Pan	ステレオフィールド内のマスターアウトプットの定位を設定します。

-  MASCHINE をプラグインとして起動している場合、**Output** セレクターの外部ステレオアウトプット *Out 1-16* がホストのバーチャルアウトプットに対応します。
-  コントローラーの MASTER セクションにある VOLUME を起動し、コントロールエンコーダーを回すことでマスターのレベルを素早く設定することも可能です。グループ全体のアウトプットレベルを変更するには VOLUME を起動し、任意のグループボタンを押しながらコントロールエンコーダーを回します。サウンドごとのアウトプットレベルを変更するには VOLUME を起動し、任意のパッドを押しながらコントロールエンコーダーを回します。

12.2 オーディオのエクスポート

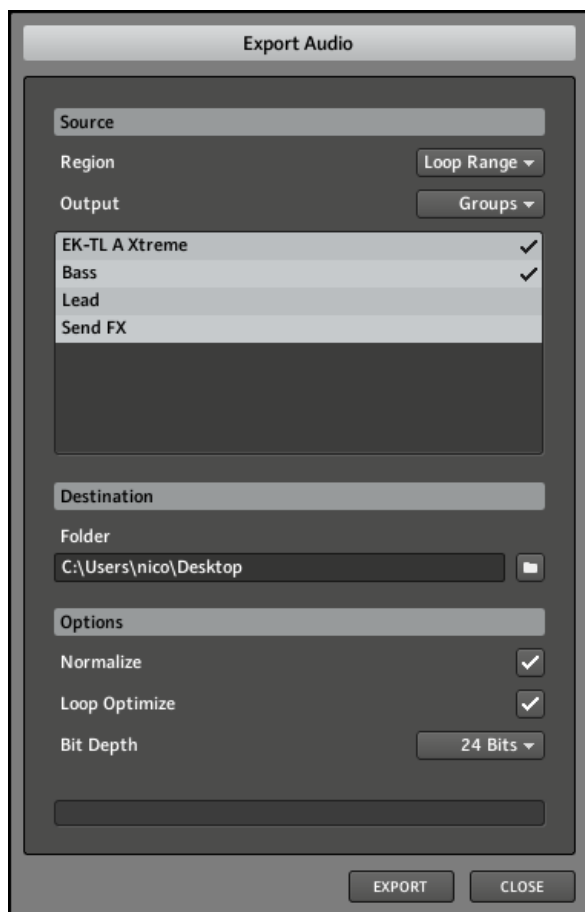
MASCHINE にはプロジェクトからオーディオファイルをエクスポートするための柔軟な機能が備わっています。

12.2.1 Export Audio

この機能で Groups、Sounds、または曲のデータ全てをオーディオファイルとしてエクスポートし、他のアプリケーションでの編集や、CD を作成するのに使用します。エクスポート時のファイル形式は WAV です。



このエクスポート機能はソフトウェアのみで使用可能な機能です。



Export Audio ウィンドウです。

Export Audio ウィンドウでどのようにオーディオをエクスポートするか設定します。パラメーターの内容は以下となります。

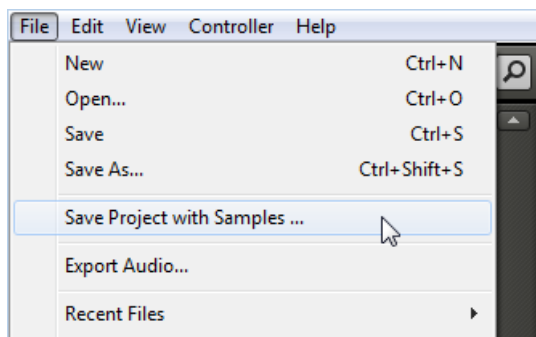
要因	内容
Source	
Region	エクスポートする範囲を指定します。 <i>All Scenes</i> : 全シーンのオーディオをエクスポートします。 <i>Loop Range</i> : 現在のループレンジをオーディオエクスポート対象とします。ループレンジに関しては ↑ 10.4.2, ループレンジの選択 を参照してください。
Output	どの内容をエクスポートするか選択します。 <i>Master</i> : マスターアウトプットシグナルをオーディオファイルとしてエクスポートします (全グループとサウンド、関係するエフェクトを含みます)。 <i>Groups</i> : 特定のグループを各オーディオファイルとしてエクスポートします。このエントリーを選択すると、グループ選択用リストが表示されます。空のグループスロット、ミュートしているグループ、ミュートしたサウンドのみを含むグループはこのリストにありません。リスト内のエントリーをクリックしてエクスポートするグループを選択します。チェックの入ったグループのみがエクスポートされます。 <i>Sounds</i> : 特定のサウンドを各オーディオファイルとしてエクスポートします。このエントリーを選択すると、サウンド選択用リストが表示されます。空のサウンドスロット、ミュートしているサウンドはこのリストにありません。リスト内のエントリーをクリックしてエクスポートするサウンドを選択します。チェックの入ったサウンドのみがエクスポートされます。
Destination	
Folder	ここでエクスポートしたオーディオファイルを保存するハードディスク内のフォルダを選択します。
Options	
Normalize	このオプションにチェックを入れると、オーディオファイルがノーマライズされ、エクスポートしたファイル音声の音量は限りなく (0 dBFS) に近い状態となります。

要因	内容
Loop Optimize	エクスポートしたオーディオファイルをループとして活用できるように最適化します。 Loop Optimize を無効にすると、エクスポートしたオーディオファイルの（リバーブ等の）残響音も込みでエクスポートされます。 Loop Optimize を有効にすると、エクスポートしたオーディオファイルの音声はエクスポート用に設定した範囲の長さを正確に保ちます。エフェクトの残響音はオーディオファイルの最初に加えられます。
Bit Depth	エクスポート音声の ビットデプスを選択します。選択肢は <i>8 Bit</i> (ビンテージサンプラーやドラムマシンのローファイサウンドを模倣します)、 <i>16 Bit</i> (オーディオ CD のビットデプスです)、 <i>24 Bit</i> (MASCHINE では最高位のビット解像度で、マスタリングに向いています)。
EXPORT	EXPORT をクリックして現在の設定値でのオーディオエクスポートを開始します。
CLOSE	CLOSE をクリックしてエクスポートを取りやめます。

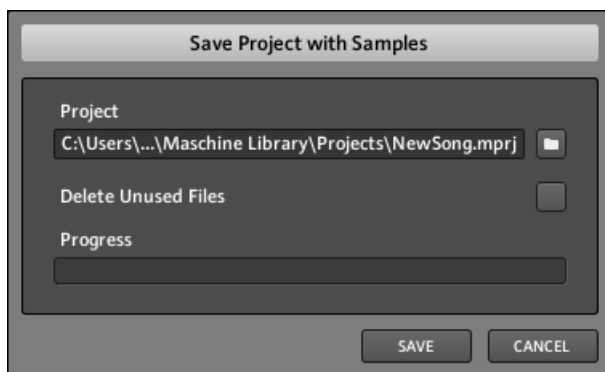
12.2.2 サンプルとともにプロジェクトを保存する。

MASCHINE ライブラリ外にプロジェクトの全サンプルを保存しておくとな便利な場合があります。他のスタジオプロジェクトを移動する場合、またはプロジェクトに関係するファイルのバックアップを取る場合に特に便利でしょう。

1. **File** メニュー、またはプラグインメニューの **File** サブメニューで *Save Project with Samples...* を選択します。



Save Project with Samples ウィンドウが表示されます。



2. このウィンドウで設定を行い (下表参照) **SAVE** をクリックして設定内容を適用、または **CANCEL** をクリックして設定を取り消します。

要因	内容
Project	プロジェクトファイルを作成する名称と場所を表示します。サンプルは同じ場所の同じ名称を使用したフォルダに収納されます。デフォルトではプロジェクトファイルはプロジェクトの名称を引き継ぎ、Standard User Directory (<i>Preferences</i> > <i>User Paths</i> , 詳細は ↑ 2.4.2, Preferences – Defaults ページ を確認してください) の「Projects」サブフォルダに保存されます。右のフォルダアイコンをクリックして名称やパスを選択します。
Delete Unused Files	このチェックボックスにチェックを入れることで使用していないファイルを削除し、オーディオデータ量を最小化します。
Progress	MASCHINE がサンプルを含んだプロジェクトのエクスポート処理の途中経過を表示します。



サンプルとともに単一のグループを保存することも可能です。詳細は [↑ 5.2.4, サンプルとともにグループを保存する](#)。を参照してください。

13 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。

13.1 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。

13.1.1 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。

13.1.2 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。

13.1.3 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 [↑ 13.2.2, 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、提出時にはクラッシュが起きる直前まで行っていた作業について詳しく詳細を知らせてください。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*

13.1.4 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](http://www.native-instruments.com/updates) 行うことも可能です。

13.2 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。

13.2.1 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

13.2.2 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。以下のオンライン・サポートにご連絡いただけます。

www.native-instruments.com/suppform

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

情報として提示すべき情報は以下となっています。

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

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

13.2.3 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/regsuppfrm

13.2.4 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は以下にあります。

www.native-instruments.com/forum

14 付録：ライブ演奏時のヒント

MASCHINE は非常にライブ演奏に適したツールです。ここではライブ演奏時に便利なヒントを紹介します。ライブ演奏に慣れているのであれば、参照する必要がないかもしれませんが、今後のライブのヒントとなる情報が含まれている場合もあります。

14.1 準備

14.1.1 ハードウェアに集中する

ライブ環境ではラップトップで MASCHINE ソフトウェアと、MASCHINE ハードウェアコントローラーを交互に操るのは得策ではありません。

14.1.2 ハードウェアのパッドをカスタマイズする

Pad 感度と Velocity Scaling は念入りに微調整しておくことで (セクション [↑ 2.4.6, Preferences – Hardware ページ](#) 参照)、MASCHINE を更にあなたの演奏スタイルになじませることが出来るでしょう。

14.1.3 演奏する前に CPU パワーを確認する

ステージ上でコンピュータがエフェクトを処理できなくなり、クラッシュする事ほど恥ずかしい事はありません。MASCHINE ソフトウェアはクラッシュを防ぐ為に効率よく設計されていますが、使用しているコンピュータが非常に古い場合、クラッシュが起きる可能性があります。ですから、ステージでソフトを使用する前に、ライブ演奏する前提で練習し、クラッシュが起きないかチェックしてください。MASCHINE ソフトウェアのヘッダにある CPU メーターを参照してここが赤くならないようにしてください。必要であれば、Latency 値 ([↑ 2.5, オーディオと MIDI の設定](#) 参照) を上げてください。

14.1.4 Groups、Patterns、Sounds、Scenes の名称と配色

グループ、パターン、サウンド、シーンにわかりやすい名称を付け、配色を設定することで現在何をしているか判断しやすくなります。配色した内容はコントローラーにも表示されます。特に MASCHINE ハードウェアコントローラーを使用する際の作業効率が向上します。名称は特別なものである必要はありませんが、簡潔にその音声の内容が判別可能な名称にする事が重要です。

14.1.5 マスターでリミッターを使用する

少々保守的に聞こえるかもしれませんが、オーディオインターフェイスのオーバーロードによるデジタルディストーションを避けるにはリミッターを使用することをお勧めします。リミッターの使用中に音量を上げすぎると、音声がフラットでこもった印象になりますので、この点に注意してください。様々な設定を試し、好みの設定にしてください。↑ [8.1.3, Transient Master](#) を参照してください。

14.1.6 他の機器と接続し、MIDI クロックで同期させる

MIDI クロックを使用するドラムマシンやシンセサイザー、シーケンサー等を使用している場合は、MASCHINE コントローラーの MIDI IN 端子に接続し、MASCHINE のファイルメニューで *Sync to External MIDI Clock* を起動し、機器同士を同期させることをお勧めします。MASCHINE では MIDI ポートを介して、MIDI Clock を受信することが可能なので、他のソフトウェアを使用して同期させることが可能です。MASCHINE の File メニューで *Send MIDI Clock* を起動して MASCHINE に MIDI クロックを送信させることも可能です。この機能の詳細は、↑ [2.5.3, MIDI ページ](#) を参照してください。Sync Offset Slave (↑ [2.4.1, Preferences – General ページ](#) を参照してください) 値を正しく設定し、全ての機器と MASCHINE が完璧に同期するようにします。

14.1.7 即興演奏

計画した演奏プランを忠実に再現することも大事ですが、同じ演奏ばかりでは演奏者も観衆も退屈してしまいます。プラン外の演奏内容やちょっとしたミスも、トラックのスパイスになる場合があるので、Sounds と Samples でジャム演奏するのもよいでしょう。

14.2 基本テクニック

14.2.1 ミュートとソロの使用

ミュートとソロ (Mute、Solo) はグループとサウンドを同時にミュート、ソロ処理できるので、MASCHINE コントローラーを使用したライブ演奏時に非常に有効な機能です。

Mute と Solo モード (ボタン 1 を同時に押します) を固定することでサウンドとグループのソロ/ミュート処理をハンズフリーで行うことができるようになります。サウンドをソロにし、その他のサウンドをミュートしている間、MUTE ボタンはミュートしているサウンドのリリースボタンとして機能していると言えます。この機能を応用して曲のブレイクに使用することも可能で、例えばキック音をソロの状態にし、MUTE ボタンを押して曲を元の状態に戻します。詳細は↑ [4.6, ミュートとソロ](#) を参照してください。

14.2.2 シーンモードとシーンシンクの使用

シーンモード (Scene Mode) はシーンの切り替えまたはループレンジの変更によるアレンジの異なるパートをトリガーするのに便利な機能です。シーンシンク (Scene Sync) 用に短い値を使用して素早くシーンを組み合わせてアレンジすることが可能です。詳細はセクション [↑ 10.4, シーンの演奏](#) を参照してください。

14.2.3 ステップシーケンサーでドラムパターンのバリエーションを作成する。

ステップシーケンサー内でステップを追加したり削除したりしてドラムパターンの異なるバージョンを作成することが可能です。間奏部分やスネアロール、倍テンポのハイハット等を瞬時に作成できます。ステップシーケンサーに関しては [↑ 6.1.6, ステップシーケンサーの使用](#) を参照してください。

14.2.4 ノートリピートの使用

ノートリピート (Note Repeat) はライブ演奏に非常に向いた機能で、ドラム音声の追加や、エフェクトサウンドの追加、ベースラインやメロディーの演奏が可能です。Note Repeat は音階のある Sounds に対してもその効果を発揮し、キーボードモードでシンセのアルペジオに近い演奏をすることも可能です。 [↑ 6.1.7, ノートリピートの使用](#) を参照してください。

14.2.5 マルチエフェクトグループのカスタマイズと、それらのオートメーション

ライブセットで使用する全てのエフェクトを備えたマルチエフェクトを設定することも可能です。ライブラリに異なるマルチエフェクト (Browser Bank で [Multi FX](#) を探してください) があるので、まずはそこでのような組み合わせがどんな効果をもたらすか試してください。エフェクトの設定をスムーズに変更するには、MASCHINE ソフトウェアでマルチエフェクトをパターンとしてオートメーションを録音しておくのがよいでしょう。マルチエフェクトグループ用に Patterns を使用して例えばフィルタースイープやビートディレイをトリガーします。詳細は [↑ 9.5, マルチエフェクトの作成](#) を確認してください。

14.3 特殊なトリック

14.3.1 異なる長さのパターンのバリエーションを作成する

パターンレングスグリッドで例えば長さが短いパターンを選択し、Pattern モードで ([↑6.1.11, ステップグリッド](#)、[パターンレングス](#)、[クオンタイズ](#)参照) ボタン 1 を使用してパターンレングスを変更し、パターンのバリエーションを作成することが可能です。1/64th 等の更に小さな解像度の値を選択してスタッターブレイク等の作成が可能です。

14.3.2 ループを使用したサンプル間の循環

ループを使用してサンプル内を行き来してグリッチやスタッターエフェクト、またはサウンドスケープを作成することが可能です。コントローラーでサンプリングモードの **EDIT** ページで **LOOP MODE** を起動し、ループのスタート、エンドポイントをリアルタイムに動かします。**SHIFT** ボタンを押すことで詳細値設定を行うことが可能となります。詳細は [↑11.1.2, サンプルの編集 \(ハードウェア\)](#) を参照してください。この機能はサンプラーのパラメーターページのアンプエンベロープ (AHD または ADSR) を選択することで機能します ([↑4.2, サンプラーモジュール](#)参照)。

14.3.3 長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する

サンプラーのパラメーターページでサンプルのスタートポイントをコントロールすることができます ([↑4.2, サンプラーモジュール](#))。長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントをリアルタイム調整することでサウンドに変化をもたらします。

15 用語解説

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

アレンジャー (Arranger)

アレンジャーは MASCHINE ウ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ときの性質を設定することができます。

オートロード

オートロードを起動すると、ブラウザで各グループ、サウンド、パターン、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 (Automation)

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 (Automation Lane)

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。

BPM

BPM “beats per minute” の略称です。音楽のテンポを表示するための最も一般的な単位です。

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 (Bussing point)

バスポイントでオーディオルーティングシステムの各地から送信される音声を取りまとめます。MASCHINE では通常サウンドの最初の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 (Clip)

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

コントロールエリア (Control Area)

コントロールエリアは MASCHINE ウ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 (Control Mode)

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

エフェクト (FX)

エフェクトで受信する音声を加工します。MASCHINE は多くのエフェクトを装備しています。VST/AU プラグインエフェクトも使用可能です。エフェクトは Sound、Group、Master の各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 (Event)

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

Groove Properties

グループプロパティ (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。

Group

グループには各自 1 つのサウンドを備えた 16 のサウンドスロットがあります。各サウンドで使用するエフェクトに加えて、グループでも各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 (Group View)

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

インサートエフェクト

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

インスタンス

ホスト環境で複数の MASCHINE プラグインインスタンスをコンピュータが許容できる限りの数使用することができます。ハードウェアコントローラーで使用するプラグインインスタンスのうちのどれかに切り替えることができます。異なるプラグインインスタンスをコントロールするために異なるコントローラーを使用 (例 MASCHINE MK2 コントローラーと MASCHINE MIKRO MK2 コントローラー) することができます。

ヘッダ (Header)

ヘッダは MASCHINE ソフトウェアウィ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 (Keyboard View)

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

Latency (レイテンシー)

レイテンシーはコンピューター (またはデジタル機器) がオーディオを処理するための所要時間をさします。表示単位は通常ミリセカンドを使用します。このレイテンシーが高すぎる場合、音楽の再生や録音の妨げになります。例えば MIDI コントローラーキーボードでソフトウェアインストゥルメントを録音する場合、レイテンシーが高すぎると鍵盤を叩いてから音声スピーカーを通して再生されるまでに遅れが生じます。ですから、この音声の遅れを抑えるためにレイテンシーを低くする必要があります。しかしレイテンシーを低くしすぎるとディストーションや音声途切れで音声をすばやく生成するための妨げともなります。この場合、レイテンシーをあげて再生内容がスムーズに再生されるようにします。

Library

MASCHINE は Samples、Sounds、Module プリセット、Patterns、Groups、Projects を装備した膨大なファクトリーライブラリがあります。もちろん自身のライブラリでこの内容を更に大きくすることも可能です。

マクロコントロール (Macro Control)

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 (Module)

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。

モジュールプリセット

各サウンド、グループ、マスターレベルにあるモジュールスロットに、各種モジュールをロードすることができます。モジュールの現在の設定内容をモジュールプリセットとして保存し、後に活用することも可能です。保存したモジュールプリセットは MASCHINE ブラウザで閲覧可能となります。

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。

Pad Link

Pad Link でパッド同士をリンクし、パッドのサウンドを他のパッドを叩くことによってトリガーすることが可能となります。複数のパッドを含んだパッドリンググループを作成することができ、各パッドを Master または Slave に設定することで、マスターにしたパッドはそのサウンドとともにスレーブにした他の全パッドをトリガー、スレーブにしたサウンドはそのパッドのサウンドのみをトリガーします。

パッドモード (Pad Mode)

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

パラメーターページ (Parameter Pages)

パラメーターページは MASCHINE ウ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。

Pattern

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

パターンエディター (Pattern Editor)

MASCHINE ウ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 (Plug-in)

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 (Prehear)

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

Project

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

プロパティー (Properties)

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 (Sample)

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

サンプル・エディタ (Sample Editor)

MASCHINE ソフトウェアの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。コントローラーのサンプリングモードと同様です。

サンプルマップ

サンプルマップはサウンド内の全ゾーンのセットで、サンプルをトリガーするための各キーレンジとペロシティーレンジ情報を備えたサウンドに含まれる全サンプルのいわば「マップ」として機能します。

Sample Rate (サンプルレート)

オーディオシグナルのサンプルレートは音声のある一定時間内（通常は 1 秒単位です）にやり取りするサンプル総数を示します。デジタルオーディオシグナルは値の離散系列、すなわち「サンプル」で構成されています。これらのサンプルをまとめてオリジナル音声のデジタル処理バージョン音声として再構成します。一秒の音声に含まれるサンプル総数をシグナルの「サンプルレート」といいます。ここで言及する「サンプル」は MASCHINE オブジェクトである「サンプル」とは関係ありません。

シーン

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

センドエフェクト (Send Effect)

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

シーケンサー (Sequencer)

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

Slice(スライス)

サンプルを分割したものをスライスといい、サウンド、または特定のノートにエクスポートして使用することができます。MASCHINE ソフトウェアのサンプルエディター (コントローラーのサンプリングモードと同等です) でサンプル、またはループを設定した内容でスライスに分割し、各ノート、またはサウンドにエクスポートします。これでスライスを各パッドで演奏して新規パターンを作成することができます。

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 (Step)

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

ステップグリッド

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

ステップモード (Step Mode)

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

スウィング (Swing)

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。グループプロパティのメインパラメーターです。

ソロ (Solo)

ミュートとソロを参照してください。

テンポ

プロジェクトのテンポとは曲が再生されるスピードのことです。テンポの通常の表示単位は BPM です。

Time Signature

Project (または曲)の拍子 (Time Signature) でプロジェクトの時間単位とプロジェクトの小節の長さを設定します。拍子は分数で表示され、3/8 の場合は、プロジェクトの拍子が 8 分音符で構成され、プロジェクトの小節は 3 つ分の 8 分音符の長さとなります。

VST/AU プリセット

MASCHINE のサウンド、グループ、マスターレベルの各モジュールスロットにモジュールとして VST/AU プラグインをロードして使用することができます。これらの VST/AU プラグインにプリセットがあることでしょう。これらのプリセットを MASCHINE では「VST/AU プリセット」といい、MASCHINE にこれらの VST/AU プリセットをロードして使用できるだけでなく、モジュールプリセットとして保存することができ、そうすることで MASCHINE ブラウザからこれらを閲覧可能となり、ブラウザ機能をフル活用してこれらのプリセットを役立てることが可能となります。

ゾーン

ゾーンはサンプルをトリガーするためのキーレンジとベロシティーレンジ設定値の総称です。サウンド内の各サンプルは独自のゾーンを備えており、各自キーレンジとベロシティーレンジを含んでいます。サンプルエディターの MAP ページでゾーンは長方形で表示されます。ゾーンを複雑に設定し、各ノートとベロシティーに反応するサウンドを作成することができます。

索引

イベント/ノートのトランスポート (コントローラ
ー) [185]

インサートエフェクト [333]

エフェクト [211] [244]

Beat Delay [230]

Chorus [220]

Compressor [211]

Distortion [237]

EQ [216]

Filter [218]

Flanger [221]

FM [222]

Freq Shifter [223]

Gate [213]

Grain Delay [232]

Grain Stretch [234]

Ice [226]

Limiter [214]

Lofi [238]

Maximizer [215]

Phaser [224]

Reflex [228]

Resochord [235]

Reverb [229]

Saturator [239]

Transient Master [214]

インサートエフェクト [333]

センドエフェクト [255]

センドエフェクトの作成 [255]

マルチエフェクト [261]

ロード [245]

エフェクトカテゴリー

delays [230]

distortions [237]

dynamics [211]

filtering [216]

modulation [220]

spatial and reverbs [226]

エフェクトのバイパス [249]

エフェクトのミュート [249]

エフェクトの削除 [249]

エフェクトの操作 [249]

エフェクトの適用 [245]

エフェクトを外部音声に適用する [251]

オーディオインターフェイス [328]

インプットとアウトプットの選択 [52]

セッティング [51]

オーディオドライバ (選択) [51]

オーディオのエクスポート [318]

Patterns [207]

オーディションコントロール [60] [64]

オートメーションレーン [197]

オートロード [65]

カウントイン [169]

クイックブラウズ [71]

クリップの作成 [266]

クリップの削除 [266]

グループ

イントロダクション [24]

グループアイコン [128]

グループの活用 [139]

コピー/ペースト

Group [155]

Pattern (コントローラー) [164]
Pattern (ソフトウェア) [205]
Scene [271]
Sound [122]
イベント/ノート (コントローラー) [184]
イベント/ノート (ソフトウェア) [192]
コントローラーセッティング [49]
サーチフィールド [60]
サウンドカード [328]
 インプットとアウトプットルーティング [52]
 セッティング [51]
サウンドのコピーとペースト [122]
サウンドをセンドエフェクトとして設定する
 [255]
サンプラーモジュール [91]
サンプルの試聴 [65]
スタンドアローンアプリケーション [32]
ステップグリッド [187]
ステップサイズ [187]
センドエフェクト [255]
ソロ
 Sound または Group [125]
タグ [70]
タグエディター [60] [70]
タグの作成 [71]
タグの削除 [71]
タグフィルター [60]
タグフィルターの使用 [61]
ディレイエフェクト [230]
ドライバ
 オーディオドライバの選択 [51]
ドラッガー [187]
トラブルシューティング [324]
バイパス

 Module slots [83]
 エフェクト [249]
バスポイント [332]
パターン
 イントロダクション [24]
パッドアイコン [127]
プラグイン [32] [101]
 インスタンスの切り替え [33]
ペイントモード [193]
ヘルプ [324]
ホストオートメーション
 Macro Controls の活用 [147]
マスター
 イントロダクション [24]
マルチエフェクト [261] [329]
ミュート
 Module slot [83]
 Sound または Group [125]
メトロノーム [169]
モードの固定 [31]
モジュールスロットのバイパス [83]
モジュールのバイパス [83]
ライブラリへのインポート [68]
リコール
 Module preset [89]
リセット
 Group slot [157]
 Pattern slot [206]
 Sound slot [124]
リミッターの使用 [328]
ルーティング [244]
ロード
 Module [79]
 Module preset [89]

移動

- Group slot [156]
- Module [83]
- Pattern slot [206]
- Scene slot [269]
- Sound slot [124]

音声の歪みを避ける [328]**画面の切り替え [25]****外部シンク [56]****外部音声 [251]****環境設定**

- 開く [34]

空間的エフェクト

- Metaverb [227]

試聴 [65]**配色**

- Group [151]
- Pattern [203]

不明なサンプル [66]**複製**

- Group [155]
- Scene [270]
- Sound [122]

保存

- Group [152]
- Module preset [86]
- Pattern [204]
- Sound [121]

名称

- Group slot [150]
- Pattern [202]
- Scene slot [268]
- Sound slot [119]

録音補助

メトロノームとカウントイン機能 [169]

Amplitude Envelope (サンプラー) [94] [98]**Arranger [264]**

最小化 [27]

定義 [331]

ASIO ドライバ [52]**AU プラグイン [101]****Audio**

パターンからのレンダリング [207]

プロジェクトからのレンダリング [318]

Audio and MIDI セッティング [50]

Audio ページ [51]

MIDI ページ [54]

Routing ページ [52]

AUTO WRITE ボタン [172]**Autoload**

定義 [331]

Automation

コントロールモードでの録音 (コントローラー)
[172]

ステップモードでの録音 (コントローラー)
[174]

マウスでの線描 [197]

定義 [331]

録音 (ソフトウェア) [195]

Automation Lane

定義 [331]

Beat Delay [230]

Bit depth

オーディオエクスポート [321]

減衰 (エフェクト) [238]

BP2 (Filter モード) [97]

BPM

定義 [331]

Browser

イントロダクション [23]

コントローラー [72]

詳細 [58]

定義 [332]

表示/非表示 [26]

Choke All Notes [129]

Chorus [220]

Classic saturation [239]

Clip

定義 [332]

Color

Scene [268]

Sound [120]

Compare Patterns

コントローラー [185]

ソフトウェア [194]

Compressor [211]

Control area

定義 [332]

Control mode

定義 [332]

Control エリア

最小化 [27]

CPU power [327]

Crossfade [295]

Digital distortion [238]

DISK ボタン [59] [60]

Distortion [237]

Drum プログラムファイル

インポート [158]

Dynamics エフェクト [211]

EDIT page

コントローラー [280]

ソフトウェア [295]

Effects

イントロダクション [25]

定義 [333]

EQ [216]**EQ (Filter モード) [97]****Equalizer [216]****Events**

イントロダクション [24]

コピー (コントローラー) [184]

ソフトウェアでの編集 [192]

トランスポート (コントローラー) [185]

ペースト (コントローラー) [184]

移動 (コントローラー) [184]

削除 (コントローラー) [183]

選択 (コントローラー) [177]

定義 [333]

External source (サンプリング) [279]**File Type**

ブラウザ内での選択 [61]

File Type セレクター [60] [61]**Filter [218]****Filter (サンプラー) [97]****Filtering エフェクト [216]****Flanger [221]****FM [222]****Frequency Shifter [223]****Gate [213]****Grain Delay [232]****Grain Stretch [234]****Groove Properties**

定義 [333]

Groove Properties (GRV)

Group [140]

Master [316]

Sound [115]

Group

Groove Properties (GRV) [140]

Output Properties (OUT) [148]

Properties [139]

Source Properties (SRC) [139]

エフェクトの適用 [245]

コピーとペースト [155]

サンプルとともに保存する [153]

スロットのリセット [157]

スロットの移動 [156]

ソロ [125]

ペースト [155]

マルチエフェクト [261] [329]

ミュートとソロ [125]

定義 [333]

配色 [151]

複製 [155]

保存 [152]

名称変更 [150]

Group mode (コントローラー) [164]

イベントのクイックイレース [183]

イベントのクイックセレクト [177]

イベントの選択 [177]

Group slot

リセット [157]

移動 [156]

名称変更 [150]

Group view

定義 [333]

Group ビュー [186]

Header

定義 [334]

HP2 (Filter モード) [97]

Ice [226]

IMPORT ボタン [69]

Input Module [251]

Internal source (サンプリング) [279]

Keyboard mode (コントローラー) [171]

イベントのクイックイレース [183]

イベントのクイックセレクト [177]

ノートの選択 [180]

Keyboard view

定義 [334]

Keyboard ビュー [186] [194]

Latency [52] [327] [334]

LFO [218] [221] [224]

Library

自身のファイルのインポート [68]

Limiter [214]

Lofi [238]

Loop range (Scenes) [272]

LP2 (Filter モード) [97]

Macro Controls [141]

- MIDI CC アサインの削除 [147]
- MIDI CC へのアサイン [145]
- コントローラーからのアクセス [147]
- パラメーターアサインの削除 [144]
- パラメーターのアサイン [142]
- ホストアプリケーション [147]
- 定義 [335]

Macro Properties (MCR) [141]**MAP page**

- コントローラー [289]
- ソフトウェア [309]

MASCHINE 1.8 新規機能 [18]**MASCHINE ソフトウェア**

- スタンドアローンとプラグイン [32]

Master [314]

- Groove Properties (GRV) [316]
- Mix Properties (MIX) [315]
- Output Properties (OUT) [317]
- エフェクトの適用 [245]
- 定義 [335]

Master output [279]**Master Properties** [314]**Maximizer** [215]**Metaverb** [227]**MIDI** [16]

- MIDI Output Module [136]
- Sound MIDI Batch Setup [131]
- Sound MIDI Settings [134]
- キーボード [172]
- サウンドでの活用 [130]
- シーンのトリガー [276]
- パターンからのレンダリング [209]

外部機器の接続 [55]

設定 [54]

遅れの補完 [54]

同期 [55] [328]

MIDI Clock [328]**Mix Properties (MIX)** [315]**Modulation エフェクト** [220]**Module**

- イントロダクション [24]
- パラメーターの調節 [82]
- プリセットのリコール [89]
- プリセットのロード [89]
- プリセットの保存 [86]
- ミュート [83]
- ロード [79]
- 移動 [83]
- 定義 [335]

Module slot

- ミュート [83]

Move

- イベント/ノート (ソフトウェア) [192]

Mute [328]

- エフェクト [249]
- 定義 [335]

MUTE (コントローラー) [126]

Note Repeat [171] [329]**Notes**

- コピー (コントローラー) [184]
- ソフトウェアでの編集 [192]
- トランスポート (コントローラー) [185]
- ペースト (コントローラー) [184]
- 移動 (コントローラー) [184]
- 削除 (コントローラー) [183]
- 選択 (コントローラー) [177] [180]

Nudge (コントローラー) [184]**Octaves**

- イベント/ノートのトランスポーズ [185]

Output Properties (OUT)

- Group [148]
- Master [317]
- Sound [117]

Pad Link

- コントローラー [167]
- ソフトウェア [198]

Pad modes (コントローラー) [164]

- 定義 [336]

Pads

- 録音 [168]

Parameter page

- 定義 [336]

Parameter ページ

- 操作 [29]

Parameter ページ

- 最小化 [27]

Pattern

- editing (ソフトウェア) [186]
- MIDI のレンダリング [209]
- イベント/ノートのクオンタイズ (コントローラー) [176]
- イベント/ノートのクオンタイズ (ソフトウェア) [190]
- イベント/ノートのコピー (コントローラー) [184]
- イベント/ノートのトランスポート (コントローラー) [185]
- イベント/ノートの移動 (コントローラー) [184]
- イベント/ノートの移動 (ソフトウェア) [192]
- イベント/ノートの削除 (コントローラー) [183]
- イベント/ノートの選択 (コントローラー) [177]
- イベント/ノートの選択 (ソフトウェア) [192]
- イベント/能登の削除 (ソフトウェア) [192]

オーディオのレンダリング [207]
クリップの削除 (コントローラー) [164]
コピーとペースト (コントローラー) [164]
コピーとペースト (ソフトウェア) [205]
コントローラー [162]
コントローラーモードでの録音 (コントローラー) [168]
コンペア (コントローラー) [185]
コンペア (ソフトウェア) [194]
ステップモードでの録音 (コントローラー) [169]
スプリット (コントローラー) [185]
スプリット (ソフトウェア) [194]
スロットのリセット [206]
ソフトウェア [186]
ペイントモード (ソフトウェア) [193]
ペースト (コントローラー) [164]
ペースト (ソフトウェア) [205]
移動 [206]
作成 (コントローラー) [162]
選択 (コントローラー) [163]
長さの調節 (コントローラー) [164]
長さの調節 (ソフトウェア) [190]
定義 [336]
等倍 (コントローラー) [163]
配色 [203]
複製 (コントローラー) [163]
編集 (コントローラー) [176]
保存 [204]
名称変更 [202]
Pattern Editor [186]
 定義 [336]
Pattern Length
 解像度 (コントローラー) [175]

 解像度 (ソフトウェア) [190]
Pattern slot
 リセット [206]
 移動 [206]
Pattern モード [162]
Phaser [224]
Pitch
 Group [140]
Pitch scale [171]
Plug-in
 定義 [336]
Plug-ins
 64-bit/32-bit [46]
Preferences
 Colors ページ [49]
 Defaults ページ [37]
 General ページ [35]
 Hardware ページ [47]
 Libraries ページ [41]
 Plug-ins ページ [43]
 User Paths ページ [39]
Prehear
 定義 [336]
Preset
 VST/AU プリセットの使用 [112]
 プリセットモジュールのリコール [89]
 モジュールプリセットのロード [89]
 モジュールプリセットの保存 [86]
Project
 イントロダクション [23]
 定義 [337]
Properties
 Group [139]
 Master [314]

Sound [113]

定義 [337]

Quantization

パターンのクオンタイズ (ソフトウェア) [190]

再生中または録音中のクオンタイズ [176]

定義 [337]

録音後のクオンタイズ (コントローラー) [176]

RECORD page

コントローラー [278]

ソフトウェア [292]

Redo [30]

Reflex [228]

Resochord [235]

RESULTS リスト [60] [63]

Retrigger Scenes [274]

Reverb [229]

Reverberation effects [226]

REX ファイル

サウンドへのインポート [130]

Root note

セッティング [310]

Sample

グループとともにエクスポートする [153]

プロジェクトとともにエクスポートする [321]

ライブラリへのインポート [68]

定義 [337]

不明なサンプル [66]

Sample Editor [292]

定義 [337]

Sample rate

減衰 (エフェクト) [238]

選択 [52]

Sampler Module

Amplitude Envelope [94]

Sampling

スライス (コントローラー) [286]

スライス (ソフトウェア) [302]

マッピング (コントローラー) [289]

マッピング (ソフトウェア) [308]

編集 (コントローラー) [280]

編集 (ソフトウェア) [295]

録音 (コントローラー) [278]

録音 (ソフトウェア) [292]

Sampling mode (コントローラー) [278]

Saturator [239]

Save

グループをサンプルとともに保存する [153]

Scene [264]

color [268]

MIDI によるトリガー [276]

Position marker [272]

Retrigger [274]

イントロダクション [24]

カット、コピーペースト [271]

スロットの移動 [269]
スロットの複製 [270]
スロットの名称変更 [268]
ペースト [271]
ループレンジの選択 [272]
切り替え [274]
選択 [265]
定義 [338]
Scene MIDI セッティング [276]
Scene slot
移動 [269]
複製 [270]
名称変更 [268]
Scene Sync [274]
SCENE ボタン [265]
Select mode
イベントのクイックエディット [182]
イベントの選択 [177]
Semitones
イベント/ノートのトランスポーズ [185]
Send effect
定義 [338]
Sequencer
定義 [338]
Slice [286] [302]
エクスポート (コントローラー) [288]
エクスポート (ソフトウェア) [305]
SLICE page
コントローラー [286]
ソフトウェア [302]
Solo [328]
定義 [335]
SOLO (コントローラー) [126]
Song [264]

Sound

Groove Properties (GRV) [115]
MIDI の使用 [130]
Output Properties (OUT) [117]
Properties [113]
イントロダクション [23] [76]
エフェクトの適用 [245]
スロットのリセット [124]
スロットの移動 [124]
ソロ [125]
ペースト [122]
ミュートとソロ [125]
定義 [339]
配色 [120]
複製 [122]
保存 [121]
名称変更 [119]
Sound MIDI Batch Setup [131]
Sound MIDI Settings [134]
Sound slot
リセット [124]
移動 [124]
名称変更 [119]
Source [254] [279]
Source Properties (SRC) [139]
Split Patterns
コントローラー [185]
ソフトウェア [194]
Step
定義 [339]
Step Grid
コントローラー [174]
ソフトウェア [189]
定義 [339]

Step mode (コントローラー) [169]

定義 [339]

Step sequencer (コントローラー) [169]

Step size

コントローラー [174]

ソフトウェア [189]

Swing

定義 [339]

Sync to External MIDI Clock [55]

Undo [30]

Voice Settings

Group [140]

VST プラグイン [101]

Tape saturation [240]

Template Project

スタンドアローン [39]

プラグイン [39]

Text search

ブラウザの使用 [62]

Threshold [213] [214]

Transient Master [214]

Tube saturation [241]