

© MASCHINE



マニュアル



この説明書に含まれる情報は、予期せぬ変更を含み、Native Instruments GmbH の側で責任を代理するものではありません。この説明書によって記述されるソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒介に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。全ての製品・会社名は各所持者の登録商標です。

加えて、これを読む人は、このソフトを正規に購買したものであるとします。お客様のおかげで私達はより良いツールを製作していくことが可能になるので、ここに謝辞を惜しむものではありません。

Author: Benjamin Weiss, Nicolas Sidi

Editors: Nicolas Sidi, Patryk Korman

Translation: Akira Inagawa

Document Version: 1.0 (03/2010)

Product Version: 1.5 (03/2010)

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. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2010. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	イントロダクション	13
1.1	MASCHINEへようこそ	13
1.2	本マニュアルについて	14
1.3	他の資料について	15
1.4	ご使用の前に – 注意事項	15
1.4.1	銘板の位置	15
1.4.2	シリアルナンバー	15
1.4.3	安全に使用するために	16
1.4.4	廃棄処分時の注意点	16
1.4.5	仕様の変更について	17
1.4.6	著作権	17
1.4.7	免責事項	17
1.5	MASCHINEのインストール	17
1.5.1	動作環境	17
1.5.2	Windows® XP またはWindows® Vista に MASCHINEを インストールする	18
1.5.3	Mac OS® X にMASCHINE ソフトウェアをインストールする	19
1.5.4	MASCHINEの起動	20
1.5.5	MASCHINEコントローラーの接続	20
1.6	MASCHINE コントローラー: 概観	21
1.7	MASCHINE ソフトウェア: 概観	23
1.7.1	ヘッダ(Header)	24
1.7.2	アレンジャー(Arranger)	24
1.7.3	Browser (ブラウザ)	25
1.7.4	コントロールエリア(Control Area)	26
1.7.5	パターンエディタ(Pattern Editor)	27
1.7.6	サンプリングエリア(Sampling Area)	28

2	基本コンセプト	29
2.1	重要な名称とコンセプト	29
2.2	一般的な操作	31
2.2.1	表示内容の切り替え	31
2.2.2	ユーザーインターフェイスエリアの表示/最小化	31
2.2.3	コントロールエリアのパラメーターページの操作	34
2.2.4	アンドゥーとリドゥー	35
2.3	スタンドアローンとプラグインモード	36
2.3.1	スタンドアローンとプラグインモードの違い	36
2.3.2	プラグインモードでハードウェアからプラグインを切り替える	36
2.4	プリファレンス	36
2.4.1	プリファレンス – General タブ	37
2.4.2	プリファレンス – Defaults タブ	39
2.4.3	プリファレンス – User Paths タブ	40
2.4.4	プリファレンス – Libraries タブ	41
2.4.5	プリファレンス – Hardware タブ	42
2.5	Audio and MIDI Settings (オーディオと MIDI の設定)	43
2.5.1	Audio タブ	43
2.5.2	Routing タブ	45
2.5.3	MIDI タブ	46
2.6	外部MIDI機器の接続	47
2.6.1	外部 MIDI クロックへのシンク	47
2.6.2	SEND MIDI クロック(Send MIDI Clock)	48
3	ブラウザ	49
3.1	ブラウザ各部	50
3.1.1	ブラウザモードセレクター(Browser Mode Selector)	51
3.1.2	ファイルタイプセレクター(File Type Selector)	51
3.1.3	タグフィルター(Tag Filter)	52
3.1.4	テキストサーチフィールド(Text Search Field)	52
3.1.5	サーチリザルトリスト(Search Result List)	53

3.1.6	見つからないサンプルの位置特定.....	54
3.2	サンプルの追加.....	55
3.2.1	ライブラリにサンプルをインポートする.....	56
3.2.2	Samples、Sounds、Groups、FX Presets、 Patterns、Projectsのタグ付け	57
3.3	クイックブラウズ.....	58
3.3.1	クイックブラウズの使い方	58
3.3.2	インプレイスオーディション(In-Place Auditioning).....	59
3.4	ハードウェア上のブラウザ	59
4	Soundsの作成.....	62
4.1	サウンド用ソースの選択	62
4.2	サウンドのSource タブのサンプラーパラメーター(SRC)	63
4.2.1	ページ1: ボイスセッティングとエンジン	64
4.2.2	ページ 2: ピッチ/ゲートとアンプリチュードエンベロープ (Pitch/Gate and Amplitude Envelope)	65
4.2.3	ページ 3: FXとフィルターセッティング(FX and Filter Settings)	67
4.2.4	ページ 4: モジュレーションエンベロープとデスティネーション (Modulation Envelope and Destination)	68
4.2.5	ページ 5: LFOとデスティネーション(LFO and Destination)	70
4.2.6	Page 6: ベロシティデスティネーションとモジュレーショ ンホイールデスティネーション(Velocity Destination and Modwheel Destination)	71
4.3	サウンドのOutput タブ(OUT)のサンプラーパラメーター	72
4.3.1	ページ 1: Main、 Aux 1 と Aux 2.....	72
4.3.2	ページ 2: プレミックスオプション	74
4.4	サウンドの保存.....	75
4.5	Soundsのコピーとペースト	75
4.6	ここでSoundをリセットします。	76
4.7	ミュート&ソロ.....	77
4.8	REX ファイルのロード	80
4.9	サウンドMIDIオプション	81

4.9.1	サウンド MIDI バッチのセットアップ	81
4.9.2	サウンド MIDI セッティング(Sound MIDI Settings).....	83
4.9.3	サウンドからの MIDI アウトプット	84
5	グループの作成	86
5.1	グループソースタブパラメーター(The Group Source Tab Parameters)	86
5.1.1	ページ1: ボイスセッティング	86
5.1.2	ページ2:ピッチとスウィング(Pitch & Swing)	87
5.1.3	ページ 3: マクロコントロール	88
5.2	グループのOutput タブパラメーター	91
5.2.1	ページ1: Routing、Volume、Pan.....	91
5.2.2	ページ2: Aux PreとPost	92
5.3	グループの保存	93
5.4	Groupsのコピーとペースト	93
5.5	Groupのリセット(Resetting a Group)	94
5.6	Groups と Soundsの名称変更.....	95
5.7	パターン以外のグループのロード	96
5.8	グループにMPC™プログラムをインポートする.....	97
5.8.1	MPC™ プログラムサポートパラメーター	97
5.8.2	MPC™ プログラムファイルのインポート	98
6	ソフトウェアでのパターン編集(ハードウェア)	100
6.1	パターンの作成	100
6.1.1	パターンモード	100
6.1.2	Input Mode(インプットモード)	101
6.1.3	パッドの録音.....	103
6.1.4	メトロノーム.....	103
6.1.5	ステップ シーケンサーの使用	103
6.1.6	ノートリピートの使用	105
6.1.7	ピアノロール/キーボードモードの使用	105
6.1.8	オートメーションの録音	106

6.1.9	ステップシーケンサーでオートメーションを録音する	107
6.1.10	ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ	107
6.2	パターンの編集	109
6.2.1	ノートとイベントの選択.....	109
6.2.2	Erase / Clear(削除/消去)	110
6.2.3	Copy / Paste(コピー/ペースト)	110
6.2.4	Nudge(ナッジ).....	110
6.2.5	Compare / Split(コンペア/スプリット)	110
6.2.6	Transpose(トランスポーズ)	111
7	ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Software).....	112
7.1	パターンエディタ(Pattern Editor)	112
7.1.1	パターンとパターンバンクの選択 (Selecting Patterns and Pattern Banks)	113
7.1.2	Patternsのコピーとペースト(Copy and Paste Patterns)	114
7.1.3	パターンのリセット	115
7.1.4	パターンの保存.....	115
7.2	パターンの編集	116
7.2.1	パターンエディタ(Pattern Editor)でのマウス動作	116
7.2.2	ズームツール	117
7.2.3	Compare / Split(コンペア/スプリット)	118
7.2.4	ピアノロール/キーボード	119
7.2.5	オートメーションの録音と編集	119
7.2.6	モジュレーターを追加.....	121
7.2.7	ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ (Step Grid, Pattern Length Grid and Quantization)	122
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 オーディオレンダリング	125
7.2.9	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	127
8	Maschine エフェクト(FX)	129
8.1	Dynamics(ダイナミクス)	129

8.1.1	コンプレッサー(Compressor)	129
8.1.2	Gate(ゲート).....	130
8.1.3	Limiter (リミッター).....	131
8.1.4	マキシマイザー(Maximizer)	132
8.2	フィルタリング(Filtering).....	132
8.2.1	Filter (フィルター)	132
8.2.2	EQ.....	134
8.3	Modulation(モジュレーション)	135
8.3.1	Chorus(コーラス)	135
8.3.2	フランジャー(Flanger)	136
8.3.3	FM	137
8.3.4	Freq Shifter(フリークエンシーシフター)	138
8.3.5	Phaser.....	139
8.4	空間的エフェクト(Spatial and Reverb)	140
8.4.1	Ice(アイス)	140
8.4.2	Metaverb(メタバーブ)	141
8.4.3	リフレックス(Reflex)	142
8.4.4	リバーブ (Reverb)	143
8.5	Delay (ディレイ)	144
8.5.1	Beat Delay(ビートディレイ).....	144
8.5.2	Grain Delay (グレインディレイ)	145
8.5.3	グレインストレッチ(Grain Stretch).....	146
8.5.4	Resochord.....	147
8.6	Distortion (ディストーション)	148
8.6.1	Distortion (ディストーション)	148
8.6.2	Lofi(ローファイ)	149
8.6.3	Saturator(サチュレーター)	150
9	FXの使用法.....	151
9.1	SoundにFXを追加する	151
9.2	GroupにFXを追加する	153

9.3	MasterにFXを追加する	156
9.4	FXを外部機器で使用する	157
9.5	FX オートメーションの録音	159
9.6	FX プリセットの保存	159
9.7	FXのミュート	160
9.8	センドエフェクトの作成	162
9.9	マルチエフェクトの作成	165
10	シーンを使用したソングの作成	167
10.1	シーンの選択	167
10.2	アレンジャー内のクリップの作成と削除	168
10.3	シーンシンク	170
10.4	シーンの配置と削除	171
10.5	Scenes のコピーとペーストです。	172
10.6	ループモードによるシーンの組み合わせ	173
10.7	MIDI を介したシーンのトリガー	174
11	サンプリングとサンプルマッピング	176
11.1	ハードウェアからサンプルをコントロールする	176
11.1.1	サンプルの録音 (ハードウェア)	176
11.1.2	サンプルの編集 (ハードウェア)	178
11.1.3	サンプルのスライス (ハードウェア)	181
11.1.4	サンプルのマッピング (ハードウェア)	183
11.2	ソフトウェアからサンプルをコントロールする	185
11.2.1	サンプルの録音 (ソフトウェア)	185
11.2.2	サンプルの編集 (ソフトウェア)	188
11.2.3	サンプルのスライス (ソフトウェア)	190
11.2.4	サンプルのマッピング(Mapping a Sample、Software)	195
12	マスターセクション	198
12.1	Master Source タブ(SRC)	198
12.1.1	ページ 1: マスターミキサー(Master Mixer)	198

12.1.2	ページ 2: グループパン(Group Panning)	199
12.2	マスターアウトプットタブ(OUT)	199
13	オーディオのエクスポート	201
13.1	Export Audio	201
13.2	サンプルを含んだプロジェクトの保存	203
14	付録 A: MASCHINEコントローラークイックリファレンスチャート	204
14.1	シーケンサー操作概要	204
14.2	ロードと保存	205
14.3	シーンオペレーション	205
14.4	パターンオペレーション	206
14.5	基本操作	207
14.6	グループオペレーション	207
14.7	サウンドオペレーション	208
14.8	エフェクト (Effects)	208
14.9	ミュート	209
14.10	ソロ	209
14.11	オートメーション	209
14.12	基本的なサンプリング操作	210
14.13	パッドの二次機能	211
14.14	MASCHINE コントローラー上のナビゲーションショートカット	211
14.15	MASCHINE コントローラー上のその他のナビゲーションショートカット	213
15	付録 B – キーボード ショートカット	216
15.1	各ビュー	216
15.2	ナビゲーション (フォーカス)	217
15.3	編集: ステップグリッド	218
15.4	Transport (トランスポート)	219
16	付録 C: ライブ演奏時のヒント	220
16.1	事前準備	220

16.1.1	ハードウェアに集中する.....	220
16.1.2	ハードウェアのパッドをカスタマイズする.....	220
16.1.3	演奏する前にCPUパワーを確認する.....	220
16.1.4	グループとサウンドに名称設定する.....	220
16.1.5	マスターでリミッターを使用する.....	221
16.1.6	他の機器と接続し、MIDIクロックで同期させる.....	221
16.1.7	即興演奏(Improvise).....	221
16.2	基本テクニック.....	221
16.2.1	ミュート&ソロの使用.....	221
16.2.2	シーンモードとシーンシンクの使用 (Use Scene Mode and Scene Sync).....	222
16.2.3	ステップシーケンサーでドラムのバリエーションを作成する。.....	222
16.2.4	ノートリピートの使用.....	222
16.2.5	マルチFXグループのカスタマイズと、それらのオートメーション.....	222
16.3	特殊なトリック.....	222
16.3.1	異なる長さのパターンのバリエーションを作成する.....	222
16.3.2	ループモードを使用したサンプル間の循環.....	223
16.3.3	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。.....	223
17	Index.....	224

1 イントロダクション

1.1 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 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コントローラーでビート作成の楽しさと直感性を取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ょう。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、250のキットと14,000サンプルを含んだ5 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 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。この設定は、プラグイン、スタンドアローンバージョンでも使用することが可能です。

この機材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てみましょう！

—NATIVE INSTRUMENTS MASCHINEチームより

1.2 本マニュアルについて

このセクションでは、本マニュアルで使用するシンボルと文体について解説します。

特別表記

本マニュアルでは、通常とは異なる表記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。 このこれらの各表記で表示しているアイコンで、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。



感嘆符アイコンがある場合は、追加事項とヒントを含んでいます。 このシンボルがある文は注意深くお読みください。



この電球アイコンでは便利な追加情報を提示しています。 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。

特殊な書式について

このマニュアルではしばしば従来とは異なる字体を使用した箇所があります。 これらの書式を使用して、表示内容を一目で判別できるようにしています。

- **ハードウェア** と **ソフトウェア**: 殆どのMASCHINEの機能はMASCHINE コントローラーとMASCHINE ソフトウェアインターフェイスの両方からアクセスすることが可能です。 どちらの場合も操作方法はまとめて説明し、MASCHINE コントローラーに関する操作解説の冒頭はオレンジで表示、ソフトウェアの解説の場合は青で表示されます
- *Menu Item*: MASCHINEのメニュー項目はイタリック で表記しています。
- GUI ELEMENT: MASCHINEのグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)に関する表記ではSMALL CAPSを使用しています。 このフォントはMASCHINEソフトウェア上の全てのノブ、ボタン等コントローラー各部用に使用されており、 MASCHINE コントローラーのノブやパッドの表記ではこのフォントは使用しません。

1.3 他の資料について

これはMASCHINEの参照マニュアルで、MASCHINEハードウェアとMASCHINEソフトウェアの全機能と役割を細かく解説しています。製品の内容を大まかに把握しておきたい場合は、この箱に含まれている、MASCHINEの主な機能の概要を解説しているスタートマニュアル(Getting Started Manual)をまずご覧になることをお勧めします。

このMASCHINE 参照マニュアル(Reference Manual)はNative Instrumentsのサービスセンター(Service Center)アプリケーションを介して取得してください。また、以下のNative Instrumentsウェブサイトのアップデートマネージャーからリファレンスマニュアル(参照マニュアル)をダウンロードすることも可能です。

<http://www.native-instruments.com>

MASCHINEコントローラーを使用して、第3社製のMIDI機能付ソフトウェアまたは外部MIDIハードウェアをコントロールすることも可能です。これらの機能に関する詳細は、コントローラーエディタ(Controller Editor)インストールフォルダ内のドキュメントフォルダにある、コントローラーエディタマニュアルを参照してください。

1.4 ご使用の前に – 注意事項

この章では危険事項と保守事項及び、MASCHINEコントローラーハードウェアの基本事項について説明しています。以下のセクションは注意深く読み、内容を完全に理解してください。

1.4.1 銘板の位置

銘板はMASCHINE コントローラーの下部に表示してあります。ここでは製品モデル名称とその他の各情報が記載してあります。

1.4.2 シリアルナンバー

MASCHINEには2つのシリアルナンバーが存在します。MASCHINE コントローラーのシリアルナンバーは製品の下部にあります。MASCHINE ソフトウェアの本バージョンのシリアルナンバーは、インストールCDのカバーに記載してあります。

1.4.3 安全に使用するために

本機材を使用する前に以下のインストラクションを必ずお読みください。 ここにはMASCHINE コントローラーを設定するための必要事項が記載してあります。

警告

MASCHINE コントローラーを開けて分解や内蔵部品を改造しないで下さい。 MASCHINE コントローラーにはユーザー自身が修理可能な部品は含まれていません。 機器に故障等の問題が見られる場合は直ちに使用をやめ、専門の業者にご相談ください。

注意

MASCHINE コントローラー及び、接続してある他の機器の故障を防ぐ為に以下の項目を熟読、把握してください。

- 機器を雨天で使用せず、及び水のある場所、湿気の多い場所での使用はしないでください。
- 機材の破損につながる物や液体をハードウェアに置いたりかけたりしないでください。
- 異常高温状況下での使用、保管(例、車内での直射日光に機器をさらす、または暖房器具に近接した状況下)、または振動の多い場所での使用、保管を避けてください。
- MASCHINE コントローラーを物理的に不安定で、振動で落ちるような場所におかないでください。
- 機器を他の電気機器に接続する際には必ず接続する全機器の電源を切ってください。
- 電源のオン/オフは、接続してある全機器のボリュームを最小にして行ってください。 その後、各音量を最適な音量に設定してください。
- MASCHINE コントローラーを移動する際には、接続しているケーブル類を全てはずして移動してください。
- ボタン、ノブ、スイッチ、コネクター部に過度の力をかけて使用しないようにしてください。 直ちに使用をやめ、専門の業者にご相談ください。
- MASCHINE コントローラーを清掃する際には柔らかい乾燥した布を使用してください。 シンナーや、ベンジン、洗剤等の薬液、又は薬液のしみこんだ清掃用布は使用しないでください。

1.4.4 廃棄処分時の注意点

製品が修理不可能な状態になった場合、または製品を主文する場合は、お住まいの国が取り決めた法律に従って、電化製品の正規廃棄手順を取り廃棄してください。

1.4.5 仕様の変更について

これらの情報はこのマニュアルが印刷またはデジタル資料として出版されるまでの最新版です。しかしながらNative Instrumentsはこの製品に関するアップデートの権限を有し、製品の内容と本仕様書は予告なしに変更される場合があります。

1.4.6 著作権

© Native Instruments GmbH 2009.

この企業の製品の全体、又は部分的な複製、要約、転送、転写、修正システムへの保存、又は別言語への翻訳等はいかなる場合、意味においてNative Instruments GmbHの公式文書による許可なく施行することを断じて禁じます。

1.4.7 免責事項

Native Instruments GmbHはMASCHINE コントローラーの改造、または間違った使用法によるデータ及び機器の各故障、紛失、破損に対し一切の責任を負いません。

1.5 MASCHINEのインストール

この章ではMASCHINEのインストール方法を、段階を追って解説していきます。このインストールで、MASCHINEのフルインストール(MASCHINEアプリケーション、MASCHINEコントローラードライバ、サウンドライブラリ、コントローラーエディタを含む)を行います。

1.5.1 動作環境

Windows® 7/Vista/XP, Pentium®/Athlon® 2 GHz, 2 GB RAM

Mac OS® 10.5, Intel® Core™ Duo 2 GHz, 2 GB RAM

USB 2.0 ポート、DVDドライブ、インストールには 5 GB 以上のディスクスペースが必要です。

1.5.2 Windows® XP またはWindows® Vista にMASCHINEを インストールする



インストール作業はMASCHINEコントローラーを接続していない状態で行ってください。

1. Windows®用インストールDVDをコンピュータのDVD-ROMドライブに挿入してください。
2. Windows ® Explorer でDVD-ROMの内容を確認してください。
3. インストールファイル“MASCHINE Setup.exe.”をダブルクリックしてください
4. “Next.”をクリックします
5. インストールを続けるには、まずはライセンス規約にご同意いただかなければなりません。 使用許諾を読み、同意するためのチェックボックスをチェックし、“Next.”をクリックします
6. 完全インストールを行う場合は、Complete オプションにチェックが入っている状態で"Next" をクリックします。 コンポーネントの一部をインストールしない、またはMASCHINEアプリケーション、サウンドライブラリを別のファイル場所にインストールする場合は、*Custom*を選択します。 その後、“Next.”をクリックします 次のダイアログで、インストールするフォルダを選択します。 デフォルトパスを使用する場合は、そのまま、“Next”をクリックします。 MASCHINE を別の場所にインストールする場合は、“Change...”をクリックし、アプリケーションとサウンドライブラリをインストールするフォルダーを指定します。 その後、“Next.”をクリックします
7. セットアッププログラム(Setup Program)がインスタレーションの各手順を進行します。 指示される手順に従ってください。
8. インストールが正常に行われたら、“Finish”をクリックします
9. MASCHINEコントローラーハードウェアドライバをインストールするには、ここでMASCHINEコントローラーをコンピュータに接続します。 Windows ® Vista ではドライバセットアップが自動的行われます。
10. Windows® XPではダイアログがドライバを表示させるか質問します。 *No, not this time* を選択して"Next"をクリックします。



“Windows ロゴテスト”に関する警告メッセージが表示された場合でも、そのまま"Continue"をクリックしてインストールを進めてください。

11. 以下の画面で、*"Install software automatically"* を選択し、 "Next" をクリックします。
12. これで、MASCHINEコントローラーハードウェアドライバのインストールが完了です。 このあと同じ方法で、MASCHINEコントローラーUSBドライバをインストールします。

1.5.3 Mac OS® X にMASCHINE ソフトウェアをインストールする

1. コンピュータのDVD-ROMドライブにインストールDVD-ROMを挿入してください DVDのアイコンが Mac OS® XのFinderに現れます。
2. USBケーブルを使用して、MASCHINE コントローラーを接続します



MASCHINEコントローラーをUSBハブに接続する場合は、使用するハブに電源供給機能が備わっていることを確認します。バスパワーUSBハブを使用しても、MASCHINEコントローラーは機能しません。

3. DVD内で表示されているMASCHINE DVDアイコンをダブルクリックしてください
4. *MASCHINE* と書かれたインストールファイルをダブルクリックしてください。
5. 「Continue」をクリックして、先へ進んでください。
6. インストールを続けるには、まずはライセンス規約にご同意いただかなければなりません。 使用許諾に同意するには、「Continue」をクリックし、「Agree」をクリックします。
7. Maschineをインストールするハードディスクを選択してください。MASCHINEをインストールする前に、ハードディスクが動作環境と整合性のあるMac OS® Xバージョンであるか確認してから行ってください。 Mac OS® Xバージョンに対応していないハードディスクは赤く停止表示され、インストール先設定ダイアログではそれらのハードディスクを選択することはできません。
8. "Continue"をクリックします。
9. インストールしたい内容を選択し、(全てインストールを推奨していますが、必要としないプラグイン形式等を選択しない場合は、脇にあるチェックボックスのチェックをはずします。
10. MASCHINEライブラリを別のファイル位置(外部ハードディスク等)に移動する場合は、Location のフォルダアイコンをクリックし、ダイアログを開いてインストール先を指定します。



MASCHINE ソフトウェアを起動するのに必要な、サービスセンター(Service Center)アプリケーションを選択解除することは出来ません。

11. "Install"をクリックし、先に進みます。 セットアッププログラム(Setup Program)がインストーションの各手順を進行します。 指示される手順に従ってください。
12. MASCHINEコントローラーハードウェアインストールを終了するには、コンピュータを再起動する必要があります

1.5.4 MASCHINEの起動

MASCHINEを初めて立ち上げる場合は、サービスセンターを使用してMASCHINEを起動する必要があります。詳細については同封のサービスセンタークイックスタートガイドを参照してください。

サービスセンターの資料はここから閲覧することが可能です。

- Windows®: \Program Files\Native Instruments\Service Center\Documentation
- Mac OS® X: /Applications/Service Center/Documentation

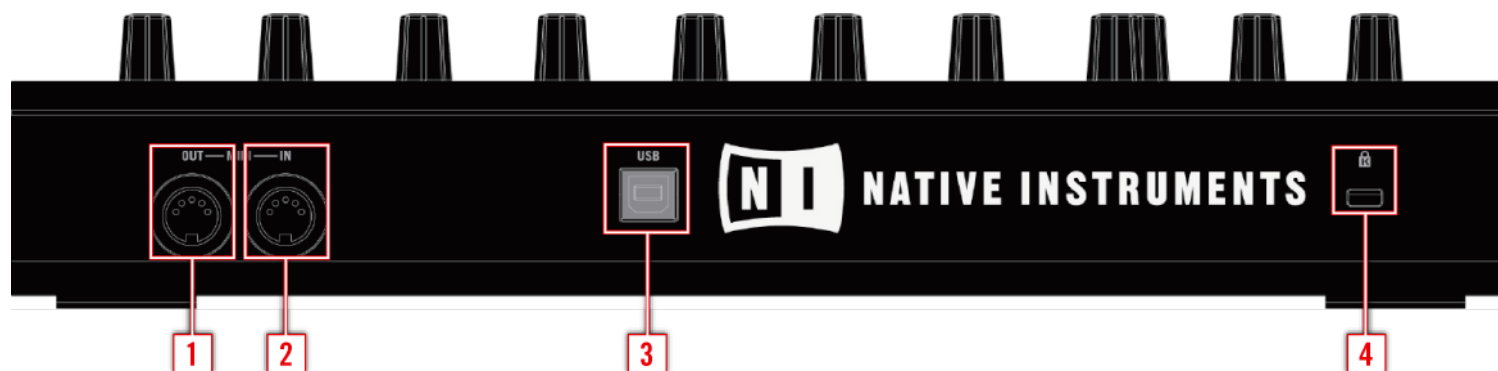
1.5.5 MASCHINEコントローラーの接続

USB ケーブルを(included in the Package)MASCHINE コントローラーの後ろにあるUSBポートに接続し、ケーブルの反対側をコンピューターのUSBポートに接続します。



MASCHINEコントローラーをUSB-ハブを介して使用する場合は、そのハブに電源供給機能があるか確認してください。MASCHINE コントローラーはバスパワーUSBハブで使用することは出来ません。

シンセサイザー、キーボード、ドラムマシーン、またはサンプラー等のMIDI機器をMASCHINEのMIDI InとMIDI Outポートに接続することも可能です。

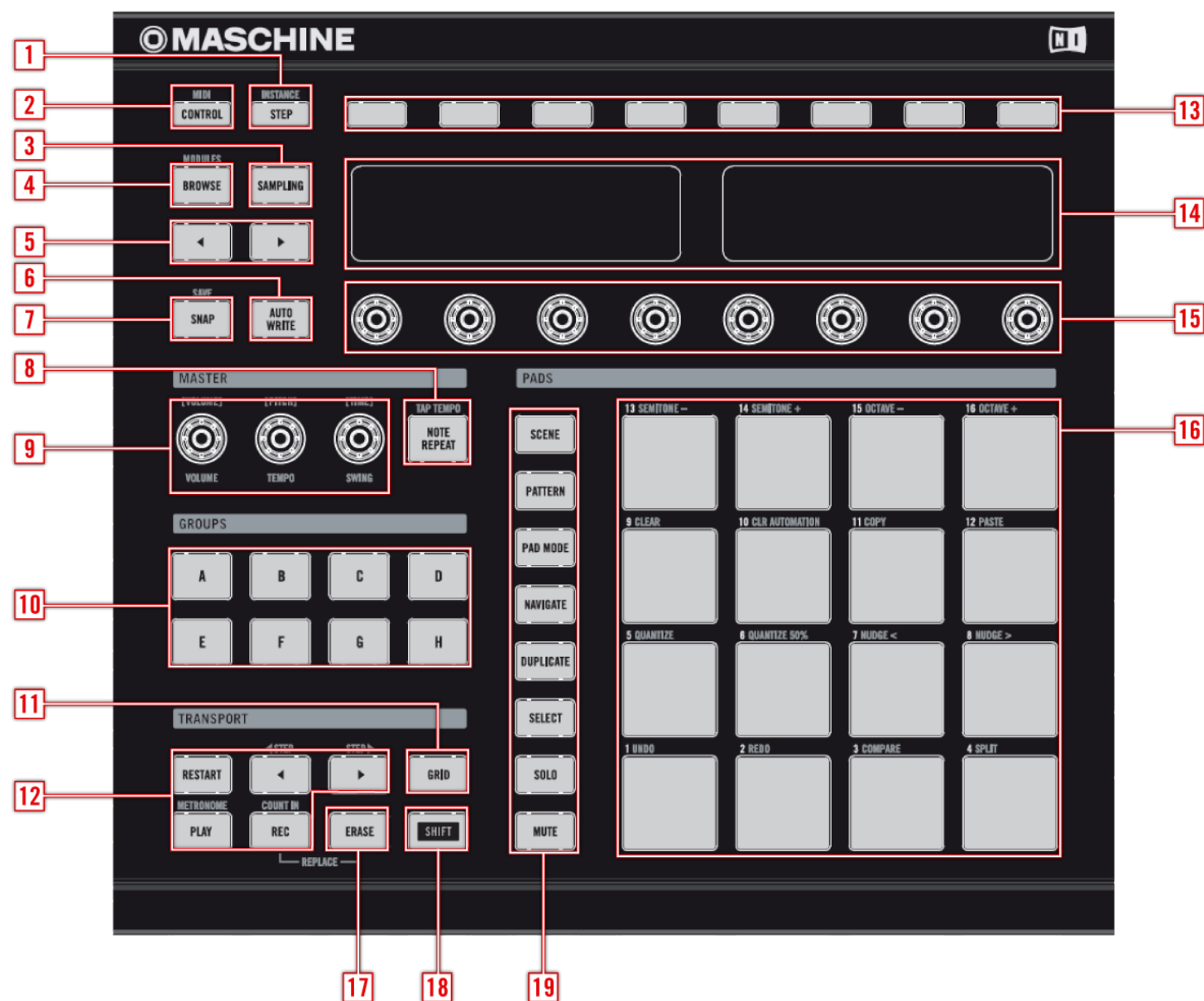


MASCHINE コントローラーのリアパネルです。

- 1 MIDI Out
- 2 MIDI In
- 3 使用しているコンピューターへの接続用USB ソケット
- 4 盗難防止用ケンジントンロックスロットでMASCHINE コントローラーを固定します。

1.6 MASCHINE コントローラー: 概観

この章ではMASCHINEコントローラーのハードウェア各部の解説をします。全ての機能は実質両方のインターフェイス上で有効で、ソフト、ハードウェアから各機能にアクセス可能です。ユーザーインターフェイスの各部名称を確認する場合は、この章を参照してください。



MASCHINEハードウェアコントローラー

- 1 ステップモード/インスタンス ボタン
- 2 CONTROL/MIDI ボタン
- 3 SAMPLING ボタン

- 4 ブラウズ/モジュールボタン
- 5 ページボタン
- 6 AUTO WRITE ボタン(F2)
- 7 SNAP/SAVE ボタン(F1)
- 8 NOTE REPEAT/TAP TEMPO ボタン
- 9 各マスターエンコーダー: VOLUME、 TEMPO、 SWING
- 10 A-H: Group ボタン
- 11 GRID ボタン
- 12 各トランスポートボタン(Transport ボタン)
- 13 1-8ボタン
- 14 各ディスプレイ
- 15 1-8ノブ
- 16 各パッド
- 17 ERASE ボタン
- 18 SHIFT ボタン
- 19 モデファイアボタン(Modifier Buttons)



旧型ハードウェアコントローラーを使用している場合、いくつかのボタン名称が異なる場合があります。
この資料では新名称を用い、必要な場合は旧名称を括弧内に記載します。

1.7 MASCHINE ソフトウェア: 概観

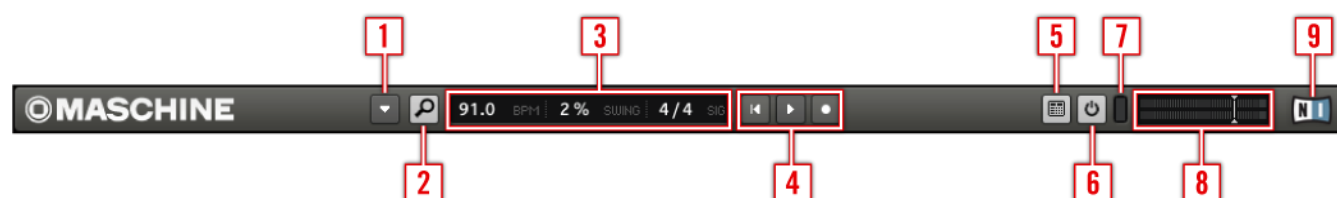
この章ではMASCHINEソフトウェアのユーザーインターフェイス各部を解説します。 MASCHINE コントローラーの概観章でも紹介したように、殆ど全ての MASCHINE 機能にMASCHINE コントローラー/ソフトウェアの両方からアクセスすることが可能です。 ユーザーインターフェイスの各部名称を確認する場合は、この章を参照してください。



MASCHINEソフトウェア

- 1 ヘッダ(Header)
- 2 ブラウザ
- 3 アレンジャー
- 4 コントロールエリア
- 5 パターンエディタ

1.7.1 ヘッダ(Header)



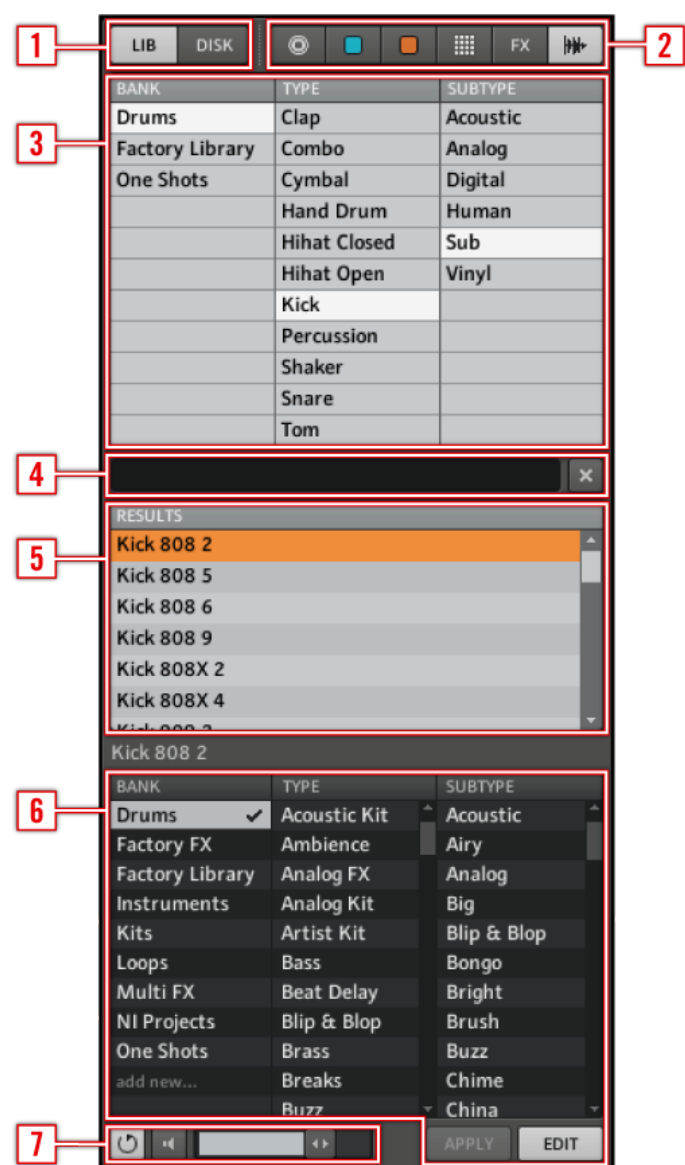
- 1 メニューボタン(Menu Button)
- 2 ブラウザボタン(Browser Button)
- 3 ディスプレイエリア(Display Area)
- 4 トランスポートコントロール(Transport Controls)
- 5 コネクトボタン(Connect Button)
- 6 オーディオエンジンボタン(Audio Engine Button)
- 7 CPUメーター(CPU Meter)
- 8 ボリュームコントロール
- 9 NIロゴ

1.7.2 アレンジャー(Arranger)



- 1 プレイモードコントロール(Play Mode Controls)
- 2 グループスロット(Group Slot)
- 3 アレンジャータイムライン(Arranger Timeline)
- 4 クリップエリア(Clip Area)

1.7.3 Browser (ブラウザ)



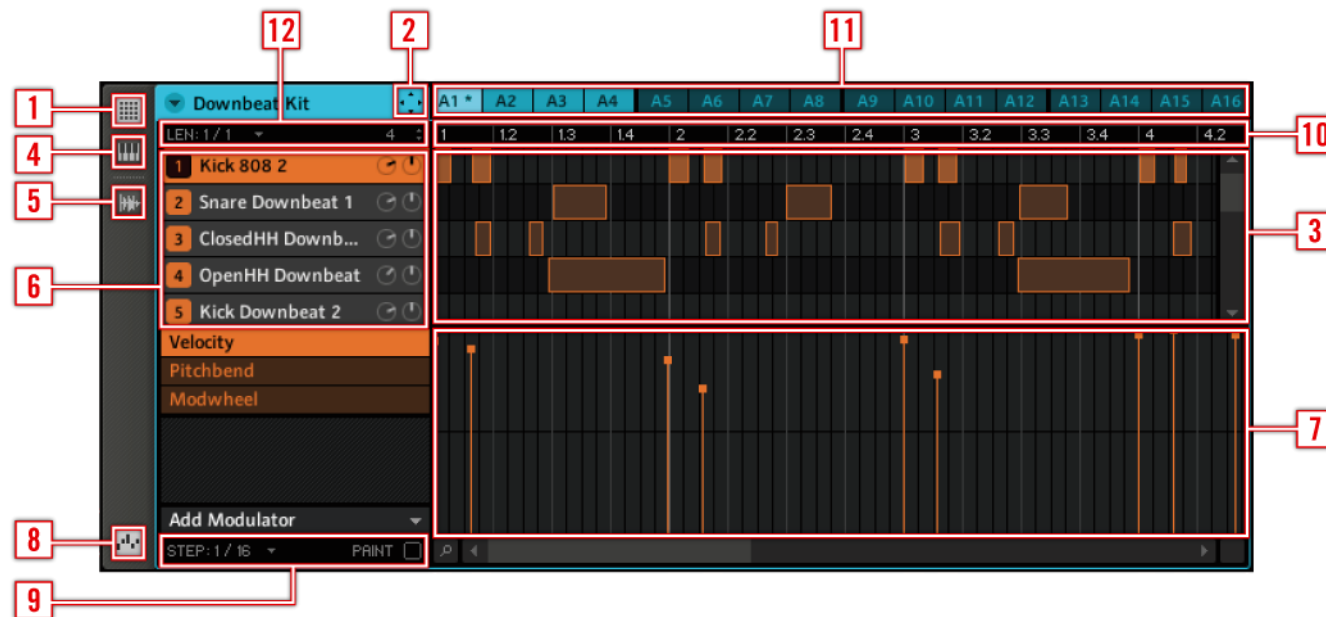
- 1 ブラウザモードセクター(Browser Mode Selector)
- 2 ファイルタイプセクター(File Type Selector)
- 3 タグフィルター(Tag Filter)
- 4 テキストサーチフィールド(Text Search Field)
- 5 サーチリザルトリスト(Search Result List)です。
- 6 タグエディター(Tag Editor)
- 7 オーディションコントロール(Audition Control)

1.7.4 コントロールエリア(Control Area)



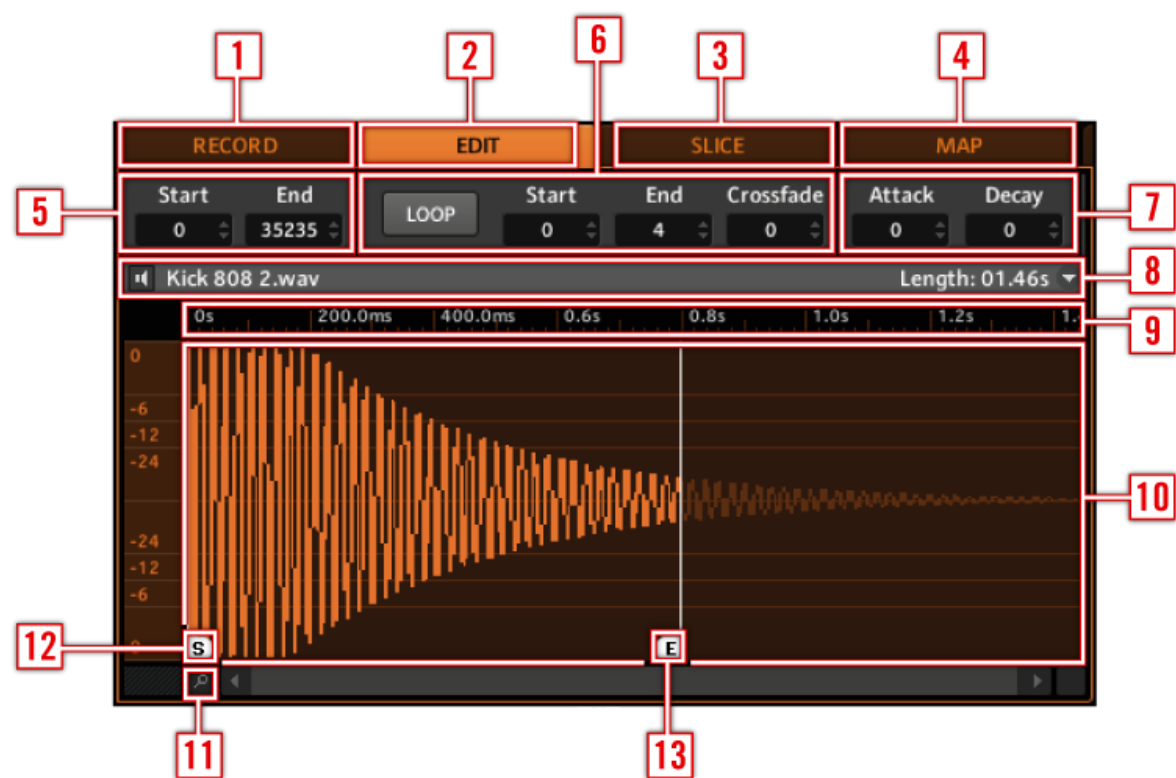
- 1 マスター タブ(Master)
- 2 グループタブ(Group)
- 3 サウンドタブ(Sound)
- 4 ソースタブ(Source)
- 5 FX1タブ
- 6 FX2タブ
- 7 アウトプットタブ(Output)
- 8 クイックブラウズエリア(Quick Browse Area)
- 9 ページセクター(Page Selector)
- 10 選択したタブとページによって変化する、パラメーターページ

1.7.5 パターンエディタ(Pattern Editor)



- 1 ステップエディタビュースイッチ(Step Editor View Switch)
- 2 ドラッガーアイコン(Dragger Icon)
- 3 ステップエディタ(Step Editor)
- 4 ピアノロール/キーボードビュースイッチ(Piano Roll/Keyboard View Switch)
- 5 サンプリングビュースイッチ(Sampling View Switch)
- 6 サウンドスロット(Sound Slots)
- 7 オートメーションレーン(Automation Lane)
- 8 オートメーションビュースイッチ(Automation View Switch)
- 9 エディットコントロール(Edit Controls)
- 10 パターンタイムライン(Pattern Timeline)
- 11 パターンスロット(Pattern Slots)
- 12 パターンレングスコントロール(Pattern Length Controls)

1.7.6 サンプリングエリア(Sampling Area)



- 1 Record タブ
- 2 Edit タブ
- 3 Slice タブ
- 4 Mapping タブ
- 5 トリムコントロール(Trim Controls)
- 6 サンプルループコントロール(Sample Loop Controls)
- 7 ゾーンエンベロープコントロール(Zone Envelope Controls)
- 8 インフォバー(Info Bar)
- 9 サンプルタイムライン(Sample Timeline)
- 10 サンプルビュー(Sample View)
- 11 ズームコントロール(Zoom Tool)
- 12 スタートマーカー(Start Marker)
- 13 エンドマーカー(End Marker)

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。基本的なコンセプトに関するビデオ“Overview” (Native Instrumentsウェブサイト<http://www.native-instruments.com>)も視聴することをお勧めします。

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、FXプリセット)の各部にアクセスする最末端部です。それぞれ保存と“タグ化”が可能で、“タグ化”は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を意味します。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章のブラウザを参照してください“ブラウザ”。

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、FX、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。詳細に関しては3章“ブラウザ”を参照してください。

サウンド

サウンドでは1つのサンプルまたはキーボードにサンプルをマッピングしたマルチサンプルを使用することが可能です。サウンドはグループで管理します(グループの項目参照)。各サウンドには2つのインサートエフェクトと6ページ分のパラメーターを備えています。現在選択しているグループの各サウンドはMASCHINE 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章の“Soundsの作成”でSoundsに関して確認してください。

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。それぞれ2つのインサートエフェクトと最大64パターンをアサインすることが可能で、それらを4つのバンクで管理します。詳細に関しては5章の“グループの作成”でグループに関して確認してください。

Patterns

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6章“ソフトウェアでのパターン編集(ハードウェア)”と7章“ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Software)”で確認してください。

シーン

シーンは関係するパターンの、異なるグループの組み合わせをまとめたものとして考えてください。シーンは最終的な曲のアレンジの為にパターンの組み合わせを構築する為に使用し、またライブ環境で曲の異なるパートを演奏する為に使用します。Scenesの詳細に関しては10章“シーンを使用したソングの作成”を参照してください。

エフェクト (FX)

MASCHINE には22の異なるエフェクトがあり、MASCHINE ではFXと呼びます。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2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。エフェクトパラメーターの変化を録音することも可能です。9章“FXの使用法”を参照してください。

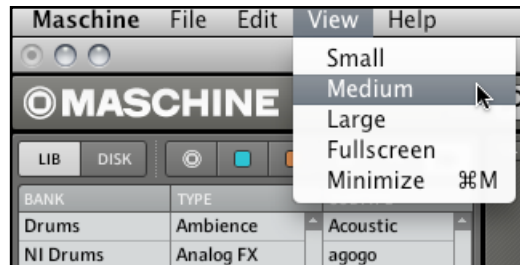
Master

ここで各GroupsとSoundsの音声が一つにまとまります。マスターバスでも2つのインサートFXを使用することが可能です。Masterに関する詳細は12章“マスターセクション”を参照してください。

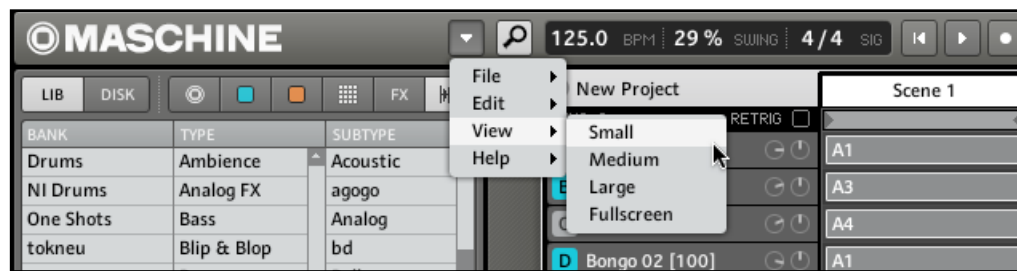
2.2 一般的な操作

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 & the 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。



メインメニューのビューエントリです(この画面はMac OS® Xのものです)。



プラグインメニューの View エントリです。

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 ユーザーインターフェイスエリアの表示/最小化

ソフトウェアのユーザーインターフェイスの一部は、画面を見やすくすることを目的に、省略表示が可能です。コンピュータに接続してあるモニターが小さい場合や、他のことに気をとられずに集中したい場合に便利です。表示内容の変更はソフトウェアと同様に、MASCHINE コントローラーからもコンピュータの表示内容を切り替えることが可能です。

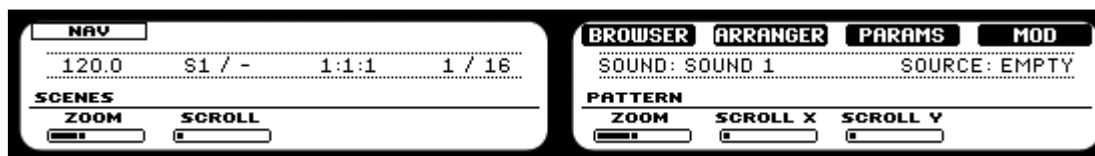
ブラウザの表示、と最小化

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 コントローラーの左右ディスプレイ上のナビゲートスクリーンです。

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。

アレンジャーの最小化

ハードウェア

- ▶ ナビゲート(NAVIGATE)を押したまま、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6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。

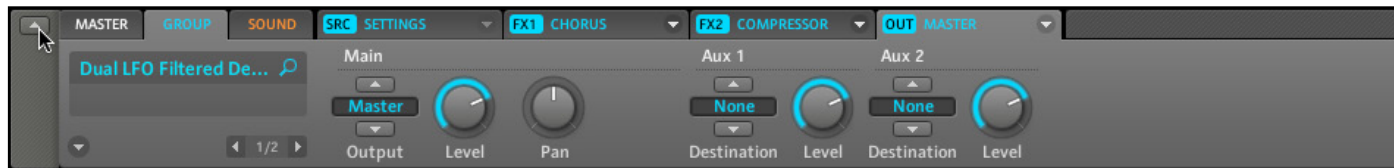
コントロールエリアのパラメーターページを最小化する

ハードウェア

- ▶ ナビゲートを押したままボタン7を押して、コントロールエリアのパラメーターページの表示を切り替えます。

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、コントロールエリアのパラメーターページの表示を切り替えます。



コントロールエリアを最大化した状態です。

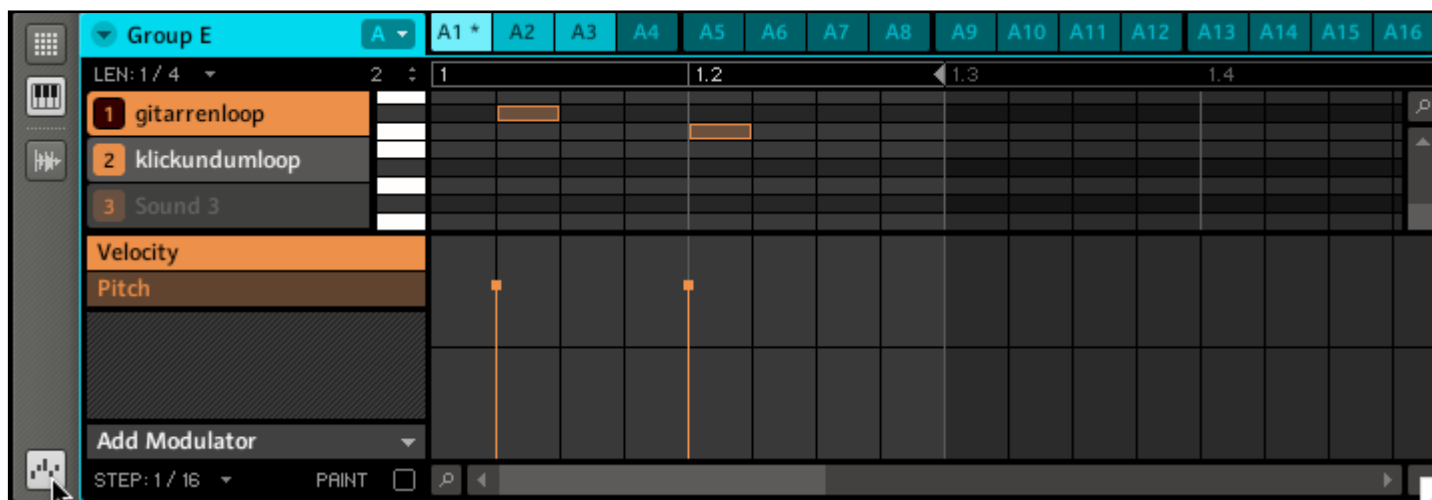
モジュレーションレーンの最小化

ハードウェア

- ▶ ナビゲートを押したままボタン8を押して、モジュレーションレーンの表示を切り替えます。

ソフトウェア

- ▶ モジュレーションレーンの左にあるオートメーションビュー(Automation View) をクリックしてモジュレーションレーンの表示を切り替えます。



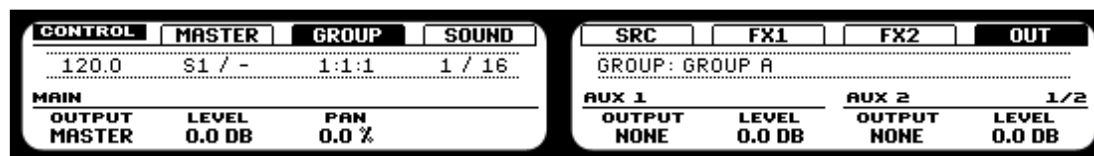
オートメーションビュースイッチ(Automation View Switch)

2.2.3 コントロールエリアのパラメーターページの操作

コントロールエリアの状態によって、ディスプレイは一度に表示できる内容よりも多くのパラメーターを含んでいます。 グループのアウトプット(Output)タブとサウンドのソース(Source)タブをサンプラーに設定した状態がこのような状況となる一例です。 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、編集することが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 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。



グループアウトプットタブのページを表示しています。

更に現在のページの左右に他のページがある場合は、コントローラー上の対応するボタンが点灯します。

ソフトウェア

ソフトウェアではページセクターをクリックしてページを変更します。



コントロールエリアのページセクターです。マスターソースタブの最初のページを表示しています

2.2.4 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(Compare / Split 機能に関しては6.2.5章“Compare / Split(コンペア/スプリット)”と7.2.3章 “Compare / Split(コンペア/スプリット)”を参照してください)場合に便利です。 MASCHINEではプロジェクトをロード、作成以降の全て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

- ▶ ハードウェア上では、シフトを押したままパッド1を押すとアンドゥー(Undo)が実行されます。 リドゥー(Redo)を実行するには、シフトを押したまま、パッド2を押します。

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 (Mac OS ® XではCommand+Z)です。 リドゥーはCTRL+Y (Mac OS ® XではCommand + Y)です。

2.3 スタンドアローンとプラグインモード

MASCHINE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 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時にプラグインをインストールしなかった場合は、1.5章“MASCHINEのインストール”を参照してインストールを行ってください。

2.3.1 スタンドアローンとプラグインモードの違い

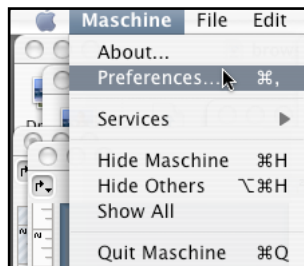
ホストアプリケーションでプラグインバージョンのMASCHINE を使用している場合、(例Cubase® や、Pro Tools® 等) 複数のMASCHINE を使用することが可能です。使用しているコンピュータのCPUの許容能力に合わせて際限なくMASCHINE を起動させることが可能です。スタンドアローンバージョンとは違い、常にホストに同期します。プラグインモードではホストからMIDIプログラムチェンジメッセージを送信してMASCHINEのシーンの変更、またはマクロコントロールを使用したオートメーションを録音することも可能です。詳細は10章“シーンを使用したソングの作成”と5.1章“グループソースタブパラメーター(The Group Source Tab Parameters)”を参照してください。

2.3.2 プラグインモードでハードウェアからプラグインを切り替える

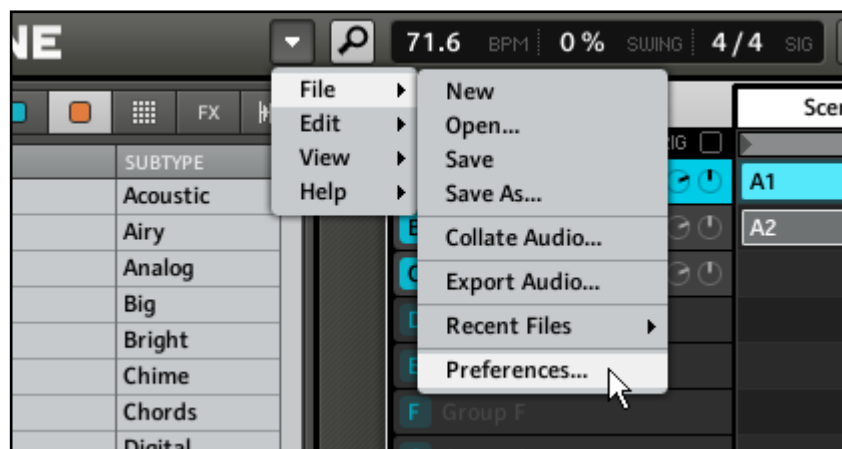
プラグインモードでプラグインから別のプラグインに切り替える場合は、Shift とStepを押し、ノブ5で任意のプラグインを選択し、ボタン8を押してロードします。

2.4 プリファレンス

MASCHINE のメインメニュー (Mac OS® X)またはFile メニュー(Windows®)またプラグインメニューのFile サブメニューにプリファレンス(Preferences)ダイアログがあります。



メインメニューのPreferences (この画面はMac OS® X のものです)です。



プラグインメニューのプリファレンスです。

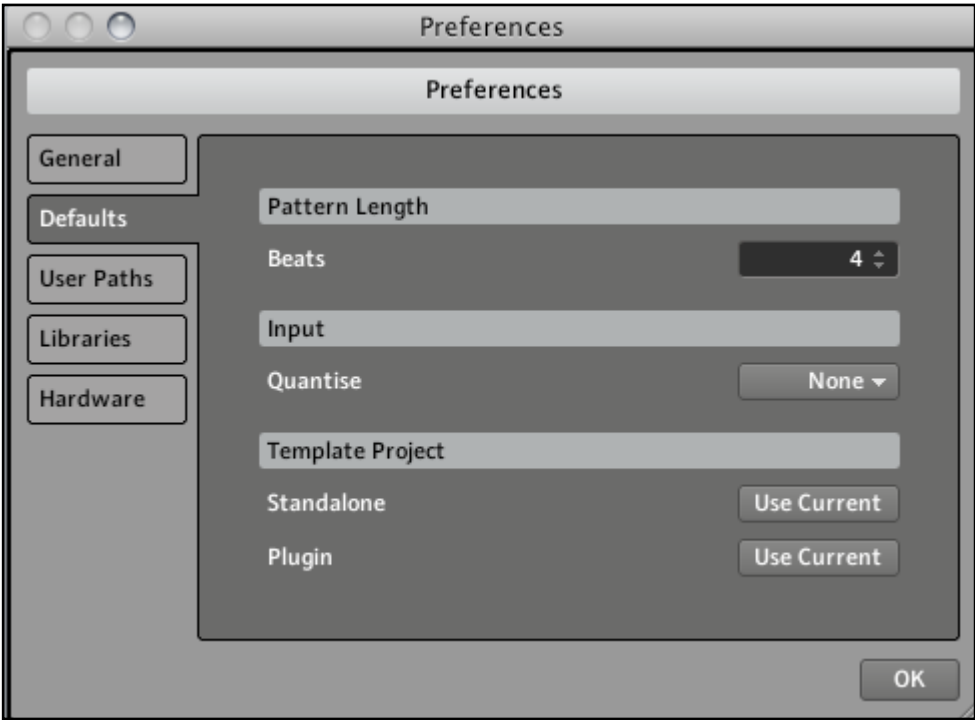
2.4.1 プリファレンス – Generalタブ



プリファレンス – Generalタブ

スタートアップ	
RELOAD LAST PROJECT	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。
オーディオの録音	
PREFER PROJECT FOLDER	ここをチェックしておくと、録音したサンプルはプロジェクトフォルダに置かれます。
MIDI	
SYNC OFFSET SLAVE	CPU、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のセッティングで設定したレイテンシー等の性能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 (6.1.4章"メトロノーム"でMetronomeの鳴らし方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	Input チャンネルコントロールで、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。MIDIインプットを一つのチャンネルに固定することで、MASCHINEが不必要なMIDIノートを送信するのを防ぎます。

2.4.2 プリファレンス – Defaults タブ

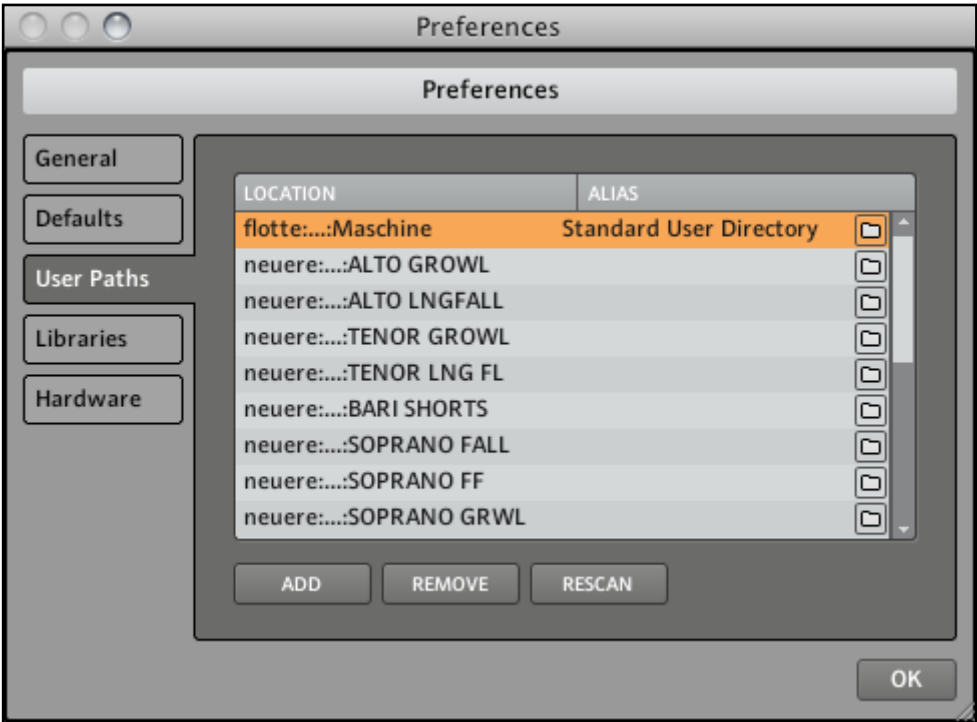


プリファレンス – Default タブ

Defaults タブ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。

パターンレングス(Pattern Length)	
BEATS	ここでパターンのデフォルトの長さを設定します。
Input(インプット)	
クオンタイズ	ここで3つのクオンタイズオプションのうちのどれかを選択します。選択肢は <i>None</i> (クオンタイズしない)、 <i>Record</i> (Record モード時のみクオンタイズ)または <i>Play/Rec</i> (Play/Record モードの両方でクオンタイズする)です。
テンプレートプロジェクト(Template Project)	
STANDALONE	ここで MASCHINE をスタンドアローンモードで起動する際に自動的にロードするプロジェクトを指定します。
PLUGIN	ここで MASCHINE をプラグインモードで起動する際に自動的にロードするプロジェクトを指定します。

2.4.3 プリファレンス – User Paths タブ

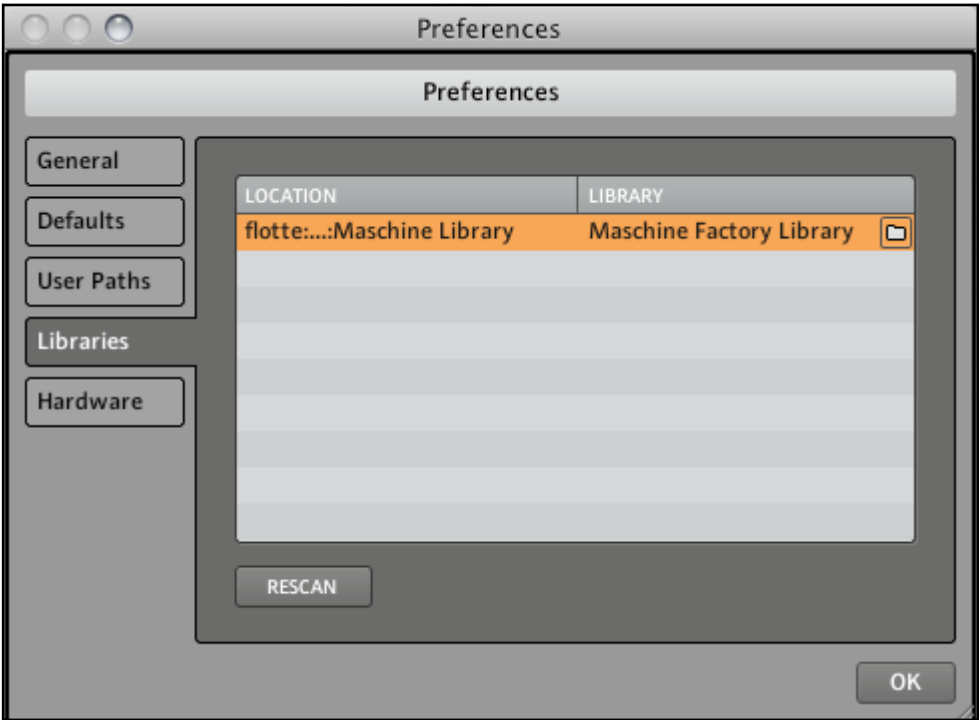


プリファレンス – User Paths タブ

User Paths タブではライブラリに追加した全てのサンプルの場所を表示します(3章“ブラウザ”でサンプルの追加方法について確認してください)。 右にある矢印をクリックすると、その場所に移動します。 右にあるフォルダアイコンをクリックすると、その場所に移動します。

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(ファイルのタグ化についてはブラウザ章を参照してください)
REMOVE	REMOVEをクリックしてライブラリからディレクトリを削除します。
RESCAN	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。

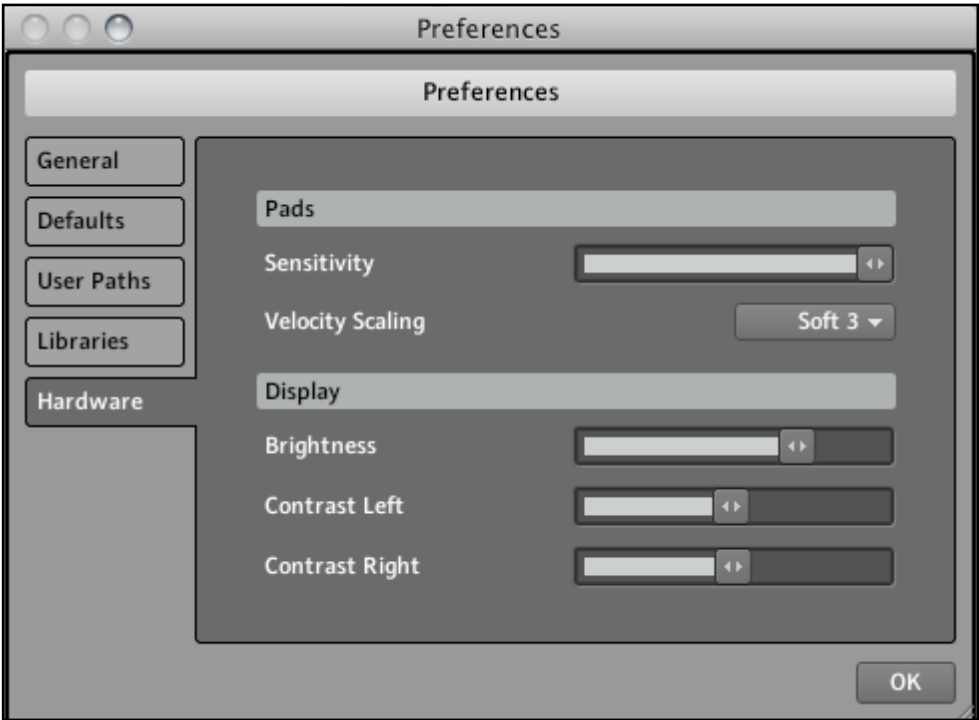
2.4.4 プリファレンス – Libraries タブ



プリファレンス – Libraries タブ

RESCAN	このボタンをクリックしてMASCHINE のファクトリーライブラリをリスキャンします。これはファクトリーライブラリを、他のハードディスクに移動した場合や、同じハードドライブの異なる場所に移動したときに便利な機能です。
--------	--

2.4.5 プリファレンス – Hardware タブ



プリファレンス – Hardware タブ

Hardware タブでパッド感度をの調節、ディスプレイの明るさ/コントラストを調整します。

各パッド	
SENSITIVITY スライダー	SENSITIVITY スライダーでパッドを叩いた時の反応感度を調節します。 どのくらいの強さでパッドをたたくとMASCHINEが入力情報として認識するか設定します。
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)となっています。
ディスプレイ(Display)	
BRIGHTNESS	Brightness(ブライトネス)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	これらのスライダーで左右ディスプレイを異なるコントラストに調整可能です。

ハードウェアで設定を行う。

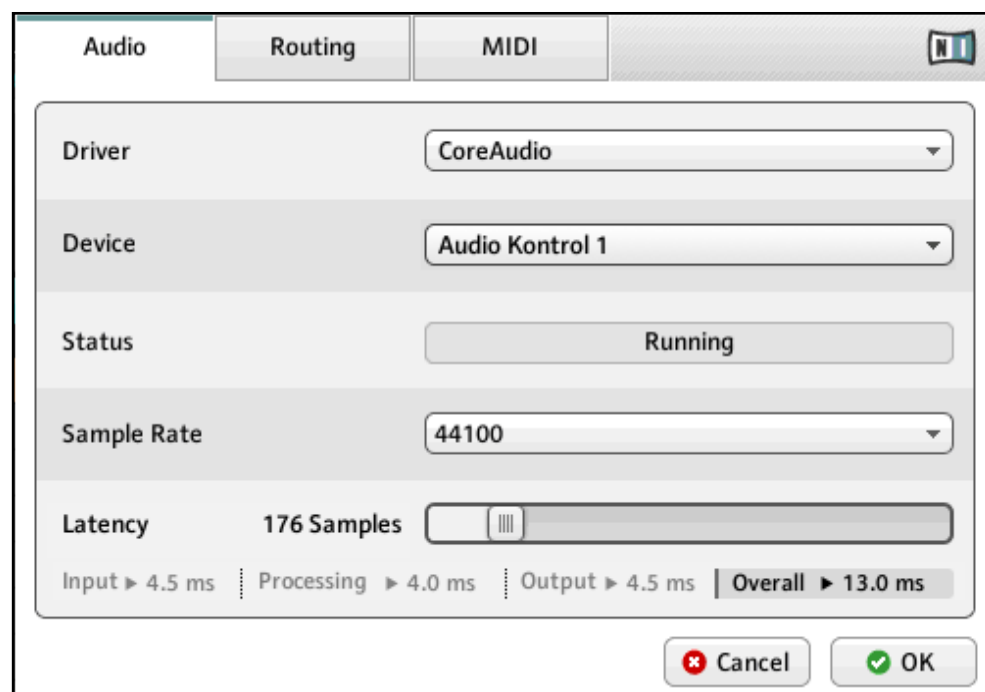
これらの設定はハードウェアで行うことも可能です。設定を行うには、SHIFT + CONTROL を押してMIDI モードにする必要があります。このMIDI モードで SHIFT + ボタン 4 を押し、セッティングディスプレイモード(Settings Display Mode) を表示します。このDisplay モードでは左ディスプレイ上でVelocity Scaling 以外の上記の設定項目全てにアクセス可能です。ノブ1-4 で Brightness、 Pad Sensitivity、 Contrast Left、 Contrast Rightの各調整を行います。

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。

2.5 Audio and MIDI Settings (オーディオと MIDI の設定)

- ▶ Audio and MIDI Settings ダイアログを開くには、File メニューで Audio and MIDI Settings… エントリを選択します。

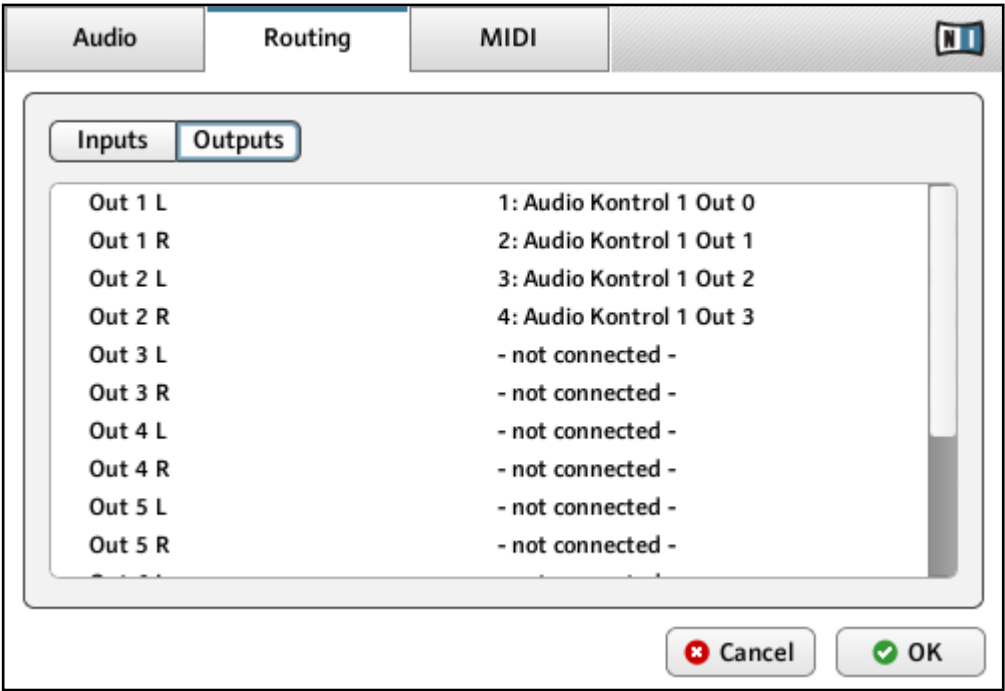
2.5.1 Audio タブ



オーディオとMIDI設定ダイアログのAudio タブです。

DRIVER (ドライバ)	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 (デバイス)	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選択します。
STATUS (ステータス)	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。
SAMPLE RATE	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。
LATENCY (レイテンシー)	<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)。CPUに負担がかからずノイズが生じない程度の設定を、各設定値を試して調節する必要があります。</p> <p>Windows®: ASIO™ドライバを選択している場合は、Audio and MIDI Settings ダイアログではレイテンシースライダーの代わりに ASIO Config ボタンが表示されます。このボタンをクリックして選択したASIOドライバの設定ダイアログを表示します。</p>

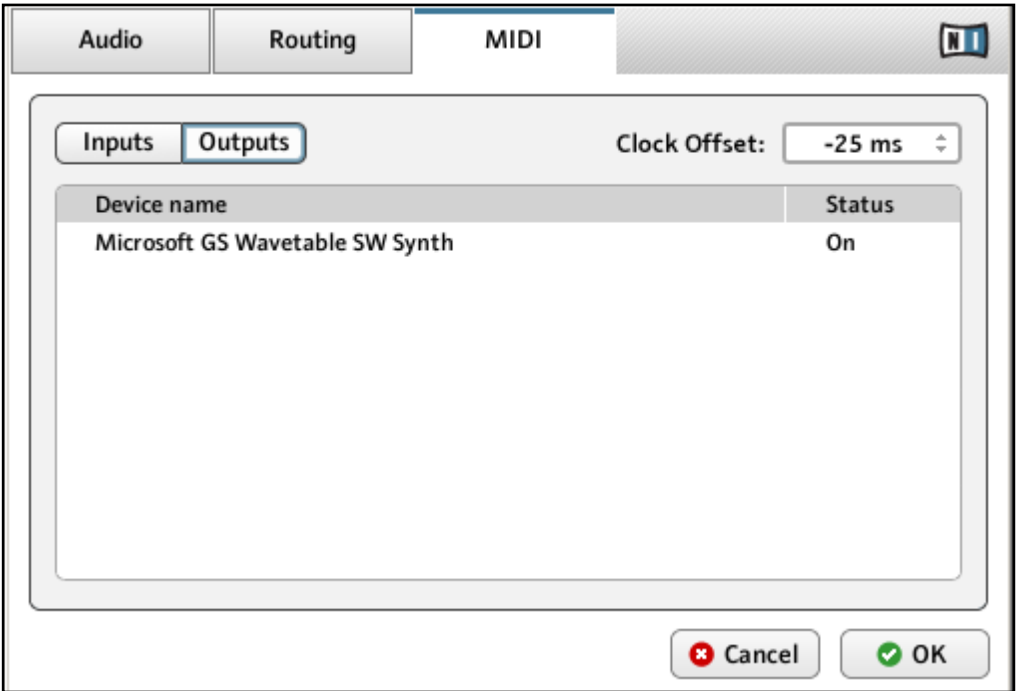
2.5.2 Routing タブ



オーディオとMIDI設定ダイアログのRouting タブです。

INPUTS	このボタンをクリックし、オーディオインターフェイスのどの2つのインプットをMASCHINEで使用するか設定します。 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 ここで選択した内容が外部ソースをサンプリングするときのインプットとなります。
OUTPUTS	OUTPUTS(アウプット)をクリックすると、MASCHINEの8個のステレオアウプットをリスト表示します。右の欄のドロップダウンメニューで、オーディオインターフェイスのアウプットへとアサインします。

2.5.3 MIDI タブ



Audio and MIDI Settings ダイアログの MIDI タブ(ここではMac OS® X バージョンの表示内容を表示しています)です。

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。 Statusの欄をクリックして各インプ ットを起動します。
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。 各アウトプットを起動するには対応す るポートの現在の状態を表示する右カラムをクリックします。
OFFSET(オフセット)	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。 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。

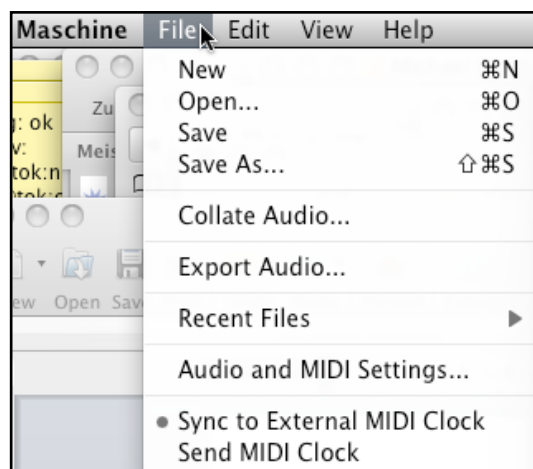
2.6 外部MIDI機器の接続



外部MIDI機器を接続するには、MASCHINE 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。10章"シーンを使用したソングの作成"を参照してください。

2.6.1 外部 MIDI クロックへのシンク

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。



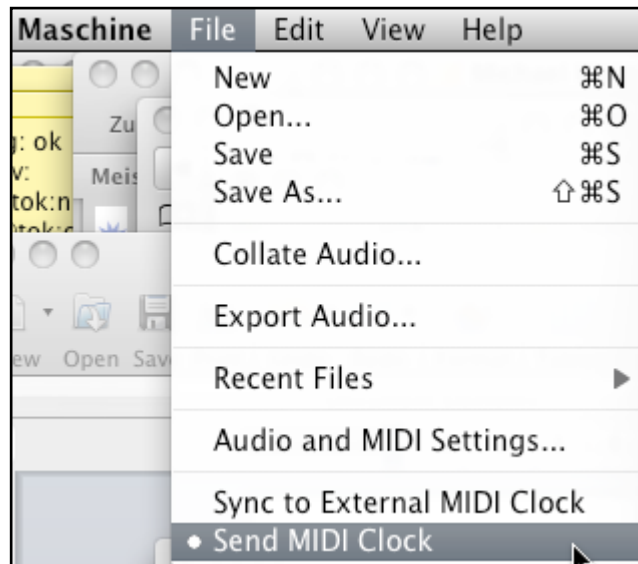
MASCHINE をプラグインとして使用する場合は、ホストアプリケーションに自動同期するので、External Sync を有効にする必要はありません。



External Syncを有効にするには、Audio and Midi SettingsのMIDI タブ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。

2.6.2 センド MIDI クロック(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。

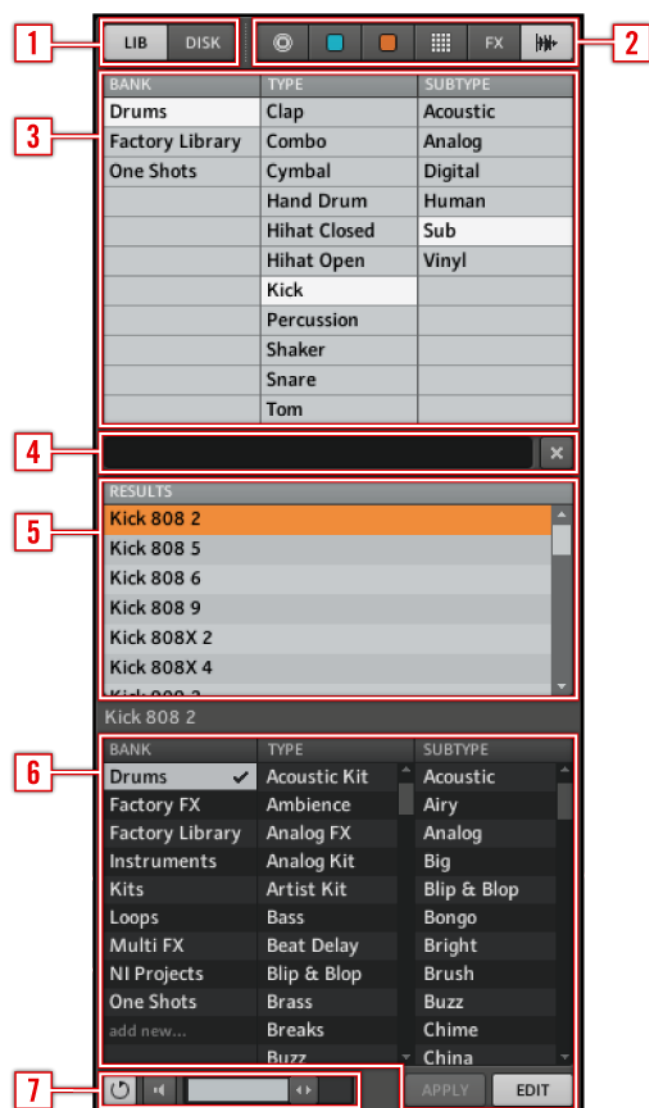


Send MIDI Clock を起動した状態です。

3 ブラウザ

ブラウザ(Browser)で全てのSamples、Sounds、Groups、Projects、FX Presets、Patterns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。詳細は、Native Instrumentsウェブサイトのチュートリアルビデオ、“Browser & Library Part One” and “Browser & Library Part Two” (<http://www.native-instruments.com>) を参考にしてください。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



- 1 ブラウザモードセクター(Browser Mode Selector)
- 2 ファイルタイプセクター(File Type Selector)
- 3 タグフィルター(Tag Filter)
- 4 テキストサーチフィールド(Text Search Field)
- 5 サーチリザルトリスト(Search Result List)です。
- 6 タグエディター(Tag Editor)
- 7 オーディションコントロール(Audition Control)

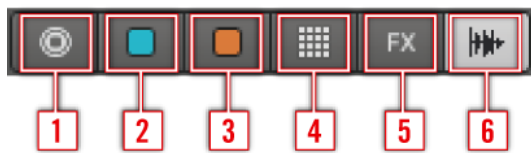
3.1.1 ブラウザモードセレクトター(Browser Mode Selector)



LIBを選択した状態のブラウザモードセレクトターです。

ブラウザモードセレクトター(Browser Mode Selector)で、ライブラリーをブラウズするか、(Libをクリック)ハードドライブをブラウズするか(Diskをクリック)選択します。

3.1.2 ファイルタイプセレクトター(File Type Selector)

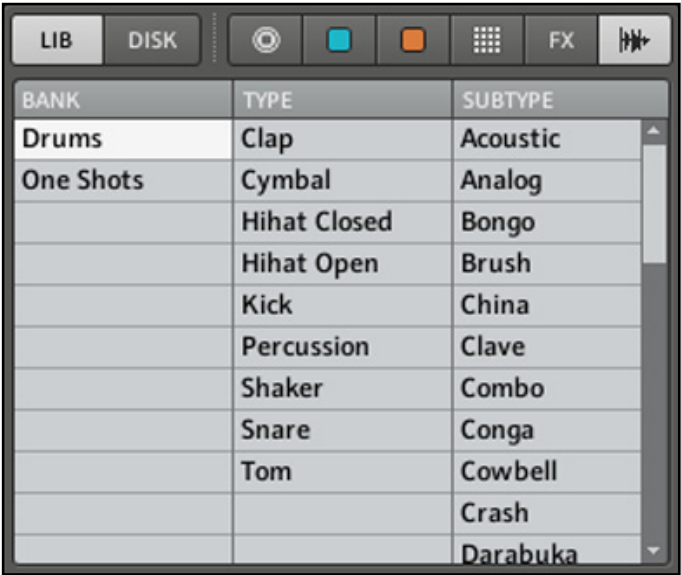


- 1 Projects (.mprj)
- 2 Groups (.mgrp)
- 3 Sounds (.msnd)
- 4 Patterns (.mpat)
- 5 FX Presets (.mfxp)
- 6 Samples (.wav, .aiff)

ファイルタイプセレクトター(File Type Selector)はブラウザモードセレクトターでLibraryタブを選択した場合のみで表示されます。 ファイルタイプセレクトターにはMASCHINEの異なるファイルタイプを示す6つのアイコンが表示されています(Projects (1)、Groups (2)、Sounds (3)、Patterns (4)、FX Presets (5)、Samples (6))。 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サーチリザルトリスト(Search Result List)で表示します。 全てのファイルを表示するにはここで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)

ファイルタイプセレクトのように、タグフィルターは、ブラウザモードセレクトでLibraryタブを選択した場合のみで表示されます。 表示するカテゴリーはBANK、TYPE、SUBTYPEとなっています。



フィルタータイプとしてSampleを選択した状態のタグフィルターです

BANK	Bankカテゴリーで内容を大きく振り分けます。 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。
タイプ	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。
SUBTYPE	SUBTYPEで、ファイルを更に細かく種類分けします。

3.1.4 テキストサーチフィールド(Text Search Field)



テキストサーチフィールド(Text Search Field)で検索内容を入力します。 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、サーチリザルトリストで絞り込み表示が始まります。 右にはリセットスイッチ(Reset Switch)があり、そこでテキストサーチ、タグサーチの両方をリセットします。

3.1.5 サーチリザルトリスト(Search Result List)

サーチリザルトリストでは検索内容に合う検索結果を表示します。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。



サーチリザルトリストでMASCHINE ファクトリーライブラリーの各キックを表示しています。

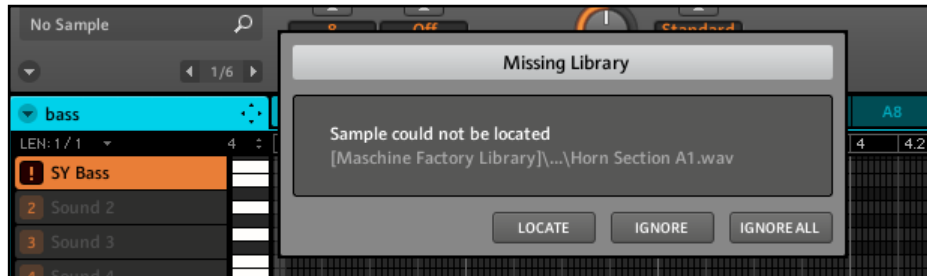
- Project をロードすると、関係する位置にあるファイルが全て切り替わります。ダイアログが表示され、現在のロードしているプロジェクトの変更内容を保存するか、という内容のメッセージが表示されます。これでデータの紛失を防ぎます。
- Group をロードすると、現在使用しているGroup スロットにロードされます。
- Sound をロードすると、現在使用しているSound スロットにロードされます。
- Pattern をロードすると、現在使用しているPattern スロットにロードされます。
- FXプリセット をロードすると、現在使用しているFX スロットにロードされます。
- Sample をロードすると、使用しているSoundの選択したゾーンにロードされます。



FXスロットにFXプリセットをロードする場合は、スロットの一つを選択しておきます。更にブラウザから任意のスロット、またはタブに各Groups、 Sounds、 Patterns、 FX プリセット、 Samples をドラッグアンドドロップでロードすることも可能です。

3.1.6 見つからないサンプルの位置特定

MASCHINE プロジェクトのロードの際に使用しているサンプルが見つからない場合は、サンプルの保管場所を特定する為のダイアログが表示されます。



Missing Library Dialog で見つからないサンプルを探すことができます。

見つからないサンプルを含んだサウンドとグループには感嘆符が表示されます。



MASCHINE プラグインメニューでMissing Library ダイアログを開くことも可能です。 *Purge Missing Samples* と *Find Missing Samples...* メニューエントリー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 メニューに表示されます。

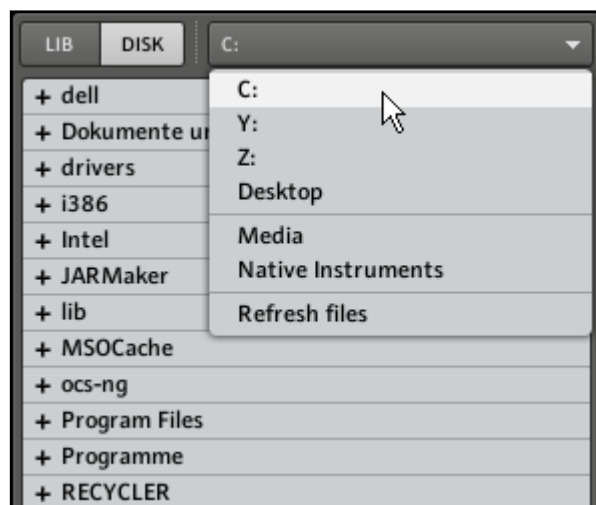


MASCHINE プラグインの File メニューにある *Purge Missing Samples* と *Find Missing Samples...* エントリーです。

- ▶ *Purge Missing Samples* を選択してMASCHINE プロジェクトから不明なサンプルを使用している全てのサウンドを削除します。

3.2 サンプルの追加

ライブラリの使用と共に、自分で作成したサンプルを使用する場合もあることでしょう。 サポートファイルタイプはWav と Aiffです。 ハードウェアからブラウザを使用してそれらを表示させるようにするには、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。 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、サンプルを移動する度に、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章“プリファレンス”](#)を参照してください ファイルタイプセクターのDISKをクリックすると、その右側にハードドライブのリストが表示されます。



DISKを選択した状態のブラウザです。

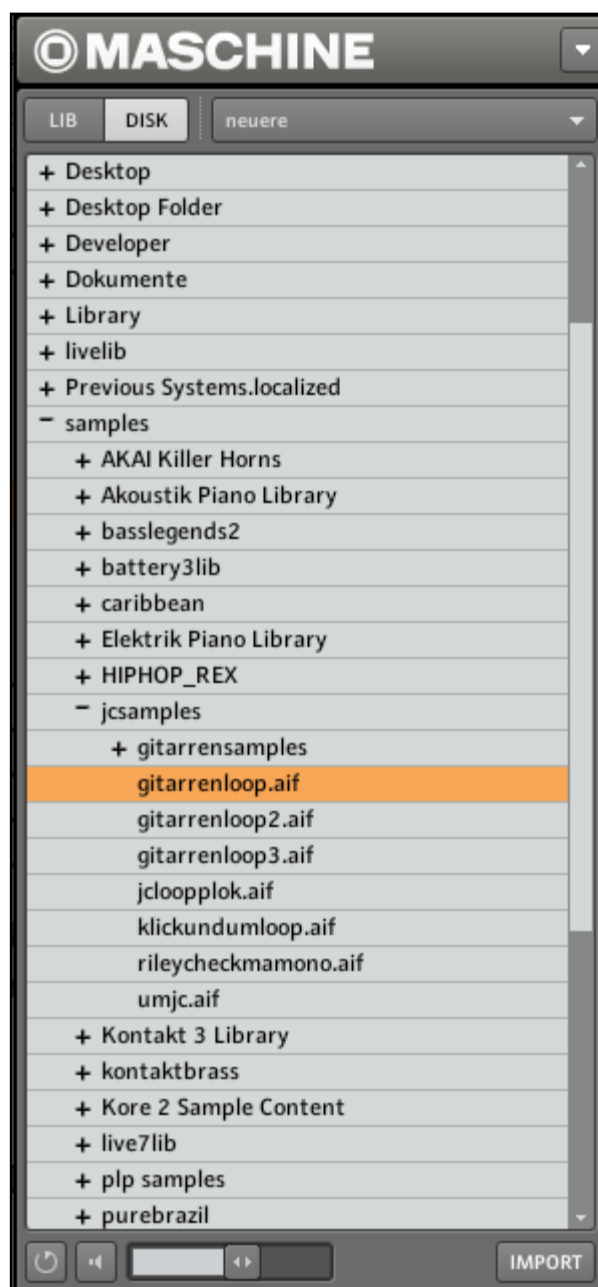
ツリービューで、インポートするサンプルがあるディレクトリを選択します。 ブラウザの下にあるオーディション(Audition)機能を起動すると、自動的にサンプルを試聴することが可能です。

1. オーディション機能を起動するにはAUDITION BUTTON をクリックします。
2. AUDITION BUTTON の右にあるボリュームスライダーで試聴する音声の音量を調節します。



左から、SWAPボタン、オーディションボタン、ボリュームスライダー、インポートボタンとなっています。

3.2.1 ライブラリにサンプルをインポートする

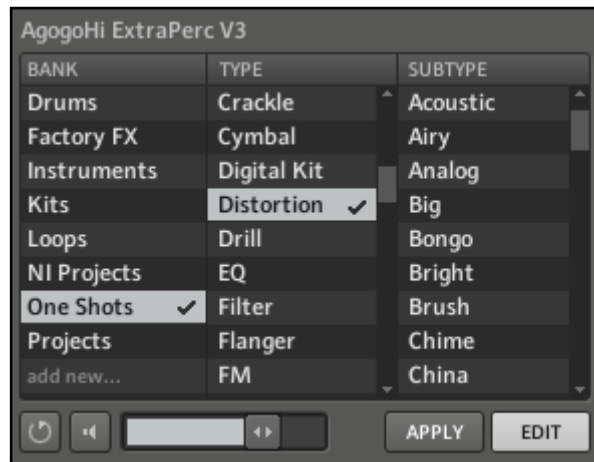


ハードドライブでサンプルを選択して下さい。

インポートするサンプルが見つかったら、インポートボタン(Import Button)をクリックしてライブラリにサンプルを追加します。同時にフォルダ等の複数のファイルを追加する場合は、フォルダ全てを選択し、単一のファイルをインポートする場合と同様に、同じダイアログを使用してまとめてタグ化します。ディレクトリ内でCtlキー (Windows®) またはコマンドキー (Mac OS® X)を押しながら隣り合わせていないファイルを選択することも可能です。インポートボタンを押した後、タグエディタ(Tag Editor)が表示されるので、そこでライブラリに追加しようとしているサンプル、または複数のサンプルのタグをつけます

3.2.2 Samples、Sounds、Groups、FX Presets、Patterns、Projectsのタグ付け

タグエディタの3つの欄(Bank, Type and Subtype)で、インポートするサンプルにあうタグを選択します。



タグを選択した状態のタグエディタ(ハイライト表示でチェックされた状態)

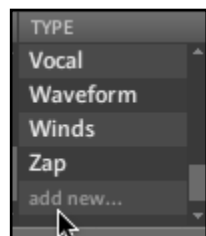


タグ付けは正確に行うことで、その後の検索がしやすくなります。

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。 サンプ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。 タグ付けが完了したら、OKボタンを押し、ライブラリにサンプルをインポート、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。

新規タグの追加

タグを新規に追加することも可能です。 タグエディターの3つの欄の下には*add new...* エントリーがあります。



Type 欄で新規タグを追加しています。

新規タグを追加するには、このエントリをクリックし、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。

タグの編集

ライブラリに既にあるファイルのタグを編集することも可能です。 サーチリザルトリストで、編集したいタグがあるファイルをクリックし、エディットボタン(EDIT ボタン)をクリックし、タグ横にあるチェックをチェック、またはチェックを削除することでタグを選択、選択解除します。

タグの削除

タグエディタ(Tag Editor)からタグを削除するにはタグを右クリックして (Mac OS® Xではtrl-クリック) 削除メニューを開きます。 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) 削除メニューを開くことも可能です。

3.3 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、ライブラリをブラウズして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 Sound タブ(SoundsとSamples)、Group タブ(Groups) Master タブ(Projects) FX タブ (FX)のそれぞれにあります。

3.3.1 クイックブラウズの使い方



Sound タブのクイックブラウズ機能です。

クイックブラウズ(Quick Browse)機能はファイル名称の隣にある虫眼鏡ツールです。 このツールをクリックすると、現在選択しているファイルの検索内容が復元され、サーチリザルト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。 コンピューターのキーボードのカーソルキーで、サーチリザルトリスト内を移動することができ、In-Placeオーディション機能が有効な場合は、瞬時にロードされます(以下参照)。

3.3.2 インプレースオーディション(In-Place Auditioning)

インプレースオーディションを有効にするには、ブラウザの下にある白くハイライト表示されたSWAPボタンをクリックします。



SWAP BUTTONをクリックして、インプレースオーディション(In-Place Auditioning)を起動します。



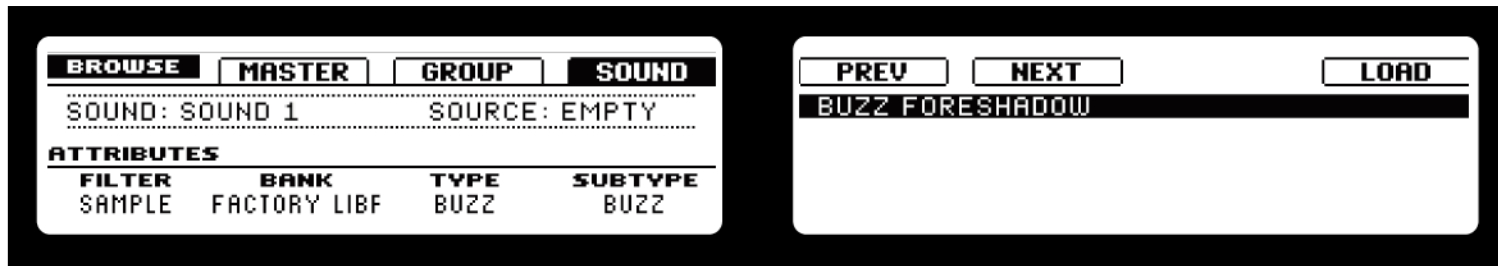
インプレースオーディションは必要なSound、Group、FX、Sampleを探す役割を果たすだけでなく、パターンの再生中にこの機能を起動してライブラリをブラウズすることで別のサウンドとサンプルを試すことも可能です。

これでSamples、Sounds、Groups、FX Presetsは瞬時に再生中のプロジェクトにロードされ、プロジェクトのバージョンを試すことが可能となります。この機能を無効にするには、ブラウザの下にあるSWAP BUTTONをもう一度クリックします。これで、任意のタブのファイル名称脇の虫眼鏡ツールをクリックしても、サーチリザルトリストは表示されますが、ブラウズしている間に自動的にロードされることは無くなります。

3.4 ハードウェア上のブラウザ

ソフトウェア上とは異なりハードウェア上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。ハードウェアのブラウザでは直接ハードドライブ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サンプ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。

MASCHINE コントローラーのブラウザを使用するには、ブラウズ(Browse)を押します。



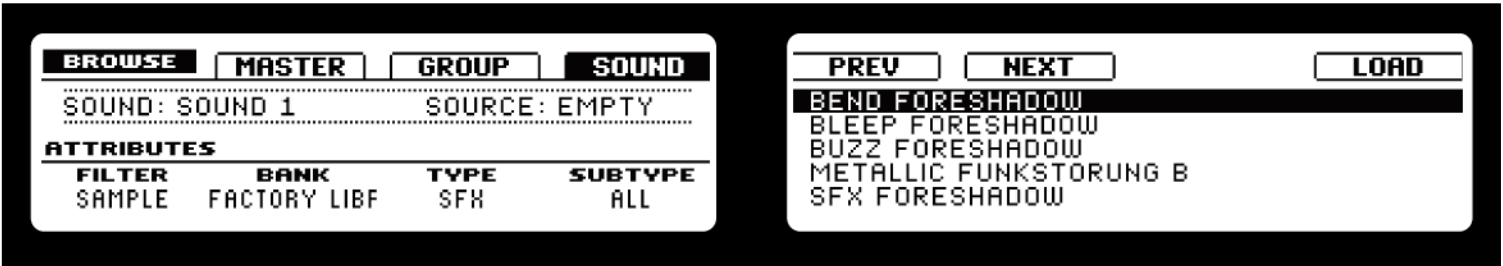
Sound タブを表示した状態のハードウェアのブラウザです。

Filter (フィルター)

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2-4のどれを選択するかで異なりますが、(上図ではボタン4を押し、Soundタブを選択した状態です)フィルター(Filter)での選択内容によりファイルタイプを限定します

Master	Group	Sound
Project FX	Group Patterns FX	Sound FX Sample

BANK	Bankカテゴリーで内容を大きく振り分けます。 ファクトリーライブラリのBankカテゴリーから例としてDRUMSまたはLOOPSまたはFACTORY FXを使用します。
タイプ	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。 ファクトリーライブラリのTYPEカテゴリーから例としてBRASS、ANALOG FX または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 カテゴリーでは例としてDJEMBE、GLITCHまたはANALOGを使用します。 左のディスプレイではノブ1-4を使用してフィルターとタグカテゴリーを選択します。 右のディスプレイではサーチリザルトリストを表示し、ファイルのロードに使用します。



ハードウェア上のブラウザでサーチリザルト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、ハードウェアからのファイルへのアクセスがしやすくなります。

サーチ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 を使用します。ボタン5と6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インプレイスオーディション機能と同等です)

クイックブラウズ

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。クイックブラウズ(Quick Browse)機能の詳細に関してはセクション3.3 “クイックブラウズ”を参照してください。

4 Soundsの作成

各グループ(Group)には各1個のオーディオ(これをMASCHINEではSampleと呼びます)を使用できる16個のサウンドスロット、またはキーボード上にマッピングされた複数のオーディオファイル、そしてエフェクト(MASCHINEではSoundと呼びます)を兼ね備えています。SoundはMASCHINE上でエフェクトソースとして使用することも可能で、Soundを使用して他のSounds用のSend Effectとして機能、また外部オーディオシグナルをSound (章“”を参照してください)にルーティングすることも可能です。サウンドスロットに直接サンプルすることも可能で(詳細は11章“サンプリングとサンプルマッピング”を参照してください)、またはこれを使用してMIDI ノートを送信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)。

4.1 サウンド用ソースの選択

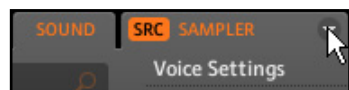
We will first look at the Source Tab of your Sound, which allows you to define what source the Sound is going to use.

ハードウェア

MASCHINE コントローラーで希望するサウンドを備えたパッドを押します。 ボタン4 を押してSound タブを選択し、その後ボタン5 を押してSource タブ(SRC)を選択します。 その後SHIFT + BROWSE を押してサウンドソースを選択します。

ソフトウェア

ソフトウェア上ではサウンドのSourceタブ (SRC) のヘッダの矢印をクリックします。



Source タブヘッダの小さな矢印をクリックしてそのサウンドが使用するソースを選択します。

ソースには3種類の選択肢(Sampler、 Input 、MIDI Out)があります。

- *Sampler* モードで、選択したスロットのSamplesを再生します。
- *Input* モードではサンプルを再生する代わりに選択したサウンドが他のサウンドを通過させる為に有効となります。 このスロットで例えばリバーブを使用し、Project内の他のSoundsにリバーブをかけます。 このモードの詳細に関しては9.8章“センドエフェクトの作成”を参照してください。
- *MIDI Out* で Sound を用いて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。 MIDI Out モードの詳細に関しては4.9.3章、“サウンドからの MIDI アウトプット”を参照してください。

以下のセクションでは上記の各モードのうち最も多く使用するSampler モードに関して解説します。

4.2 サウンドのSource タブのサンプラーパラメーター(SRC)

サンプラーパラメーター(Sampler Parameters) は個々のSoundsを詳細編集する機能を備えています。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。これらのパラメーターはオートメーション可能で、細かい操作が可能です。6.1.8章“オートメーションの録音”(ハードウェア)と7.2.5章“オートメーションの録音と編集”(ソフトウェア)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: ボイス設定、ピッチベンド、エンジン設定(Voice Settings, Pitchbend and Engine Settings)
- ページ 2: ピッチ/ゲートとアンプリチュードエンベロープ(Pitch/Gate and Amplitude Envelope)
- ページ 3: FXとフィルターセッティング(FX and Filter Settings)
- ページ 4: モジュレーションエンベロープとデスティネーション(Modulation Envelope and Destination)
- ページ 5: LFOとデスティネーション(LFO and Destination)
- Page 6: ベロシティデスティネーションとモジュレーションホイールデスティネーション(Velocity Destination and Modwheel Destination)

ハードウェア

- ▶ MASCHINE コントローラー上では、ページボタンを使用して各パラメーターページを移動します。



MASCHINEコントローラーではページボタン(Page Buttons)を押してページを移動します。

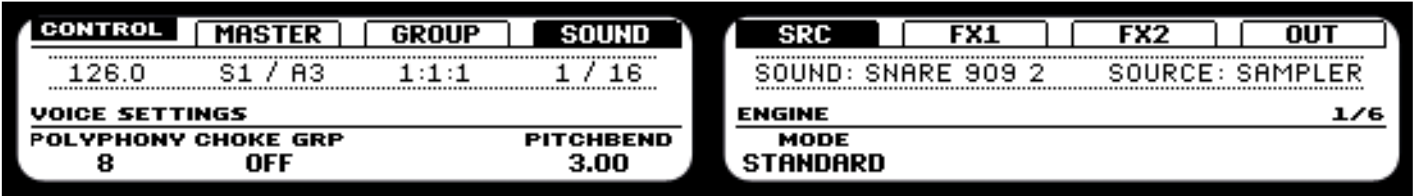
ソフトウェア

- ▶ ソフトウェアではページセレクトター(Page Selector)を使用してパラメーターページを移動します。



ソフトウェアではページセレクトター(Page Selector)の矢印ボタンを押してページを移動します。

4.2.1 ページ1: ボイスセッティングとエンジン



ハードウェアのサンプラーソースタブの1ページの内の6ページ目です。

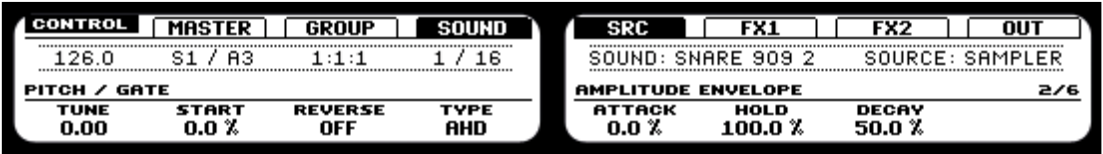


ソフトウェアのサンプラーソースタブの1ページの内の6ページ目で

ボイスセッティングコントロール	
POLYPHONY	ここでSound の最大同時発音数を設定します。 デフォルト値は8で、最小値は1、最大値は32ボイスです。 レガート (Legato)設定も可能です。
CHOKE GROUP	ここで 8 つのチョークグループ(Choke Groups)の設定が可能です(この機能はOff 設定にしておくことも可能です)。 複数のSoundを同じチョークグループにアサインすると、お互いの音声をキャンセルします。 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	Legato を選択した状態でこの機能を有効にすると、ポルタメント効果が得られます。
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、 “サウンド MIDI バッチのセットアップ”を参照してください。

エンジンコントロール	
MODE(モード)	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	Mode で <i>Vintage</i> を選択すると、ヒップホップの歴史において代表的なサンプラーエミュレーション2種のどちらかを選択可能です。
FILTER (フィルター)	S1200 モデル(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: ピッチ/ゲートとアンプリチュードエンベロープ(Pitch/Gate and Amplitude Envelope)



ハードウェアのサンプラーソーススタブの2ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソーススタブの2ページ目です。

ピッチ/ゲートコントロール(Pitch/Gate Controls)	
TUNE(チューン)	Sampleの基本ピッチウィ設定します。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(スタート)	Sample(ページ6のペロシティーコントロールで変調することも可能です)のスタートポイントを設定します。
REVERSE(リバース)	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 エンベロープでSampleの音量を時間に沿って調節することが可能です。

タイプ



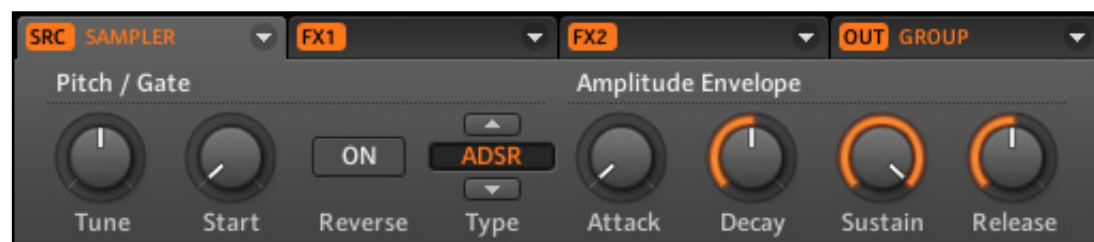
Oneshot: これは典型的なビンテージドラムマシンの性質で、サンプルは最初から最後までエンベロープ処理もないまま再生します。



ONESHOT を起動した場合、以下のパラメーターは機能しません。



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。



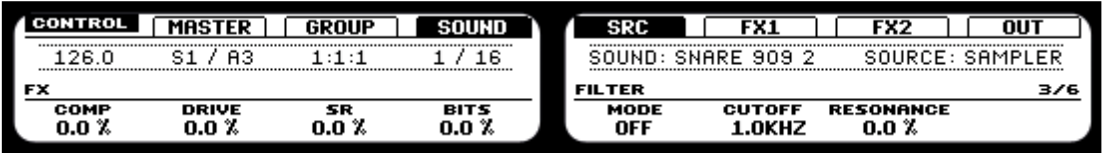
ADSR: ADSR エンベロープは複雑なダイナミクスコントロールを必要とする長尺なサステインを含んだ Samplesに対して使用します。



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。

アンプリチュード エンベロープコントロール	
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(ホールド)	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ーによって変調することが可能です。
SUSTAIN(サステイン)	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 CC 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(リリース)	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とフィルターセッティング(FX and Filter Settings)



ハードウェアのサンプラーソースタブの3ページの内の6ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの3ページの内の6ページ目です。

FX

これは基本的なFXのセクションの一部ですFXセクションと混同しないようご注意ください(9章“FXの使用法”)。

FX コントロール	
COMP(コンプ)	基本的なコンプレッサーでSoundに密度を与えます。
DRIVE(ドライブ)	Soundに適用するサチュレーション量を設定します。
SR	SR はサンプルレート(sample rate)を意味し、元のサンプル音声にローファイ感を与えます。
Bits(ビット)	Soundのビットレートを下げ、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

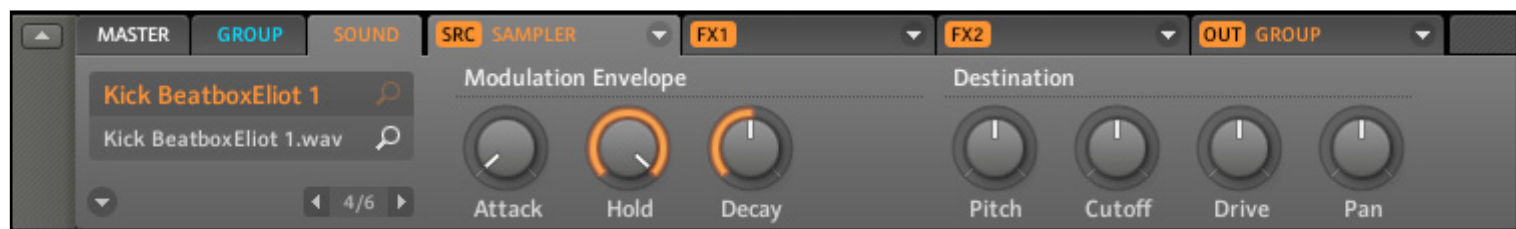
フィルターセクションの MODE メニュー で各フィルターの選択を行います。 矢印で以下のフィルタータイプを選択します(EQ、HP2、BP2、LP2、Off)。 各タイプによりその後右側に表示されるパラメーターの内容は異なります。

フィルターコントロール	
<i>EQ</i>	EQは FREQUENCY、BANDWIDTH、GAINを備えたイコライザーです。
<i>HP2</i>	HP2 はCUTOFFとRESONANCEを備えたハイパスフィルターです。 カットオフはベロシティ、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。 カットオフはベロシティ、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>LP2</i>	LP2 はCUTOFFとRESONANCEを備えたローパスフィルターです。 カットオフはベロシティ、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。

4.2.4 ページ 4: モジュレーションエンベロープとデスティネーション(Modulation Envelope and Destination)

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
128.0	S1 / A3	1:1:1	1 / 16	SOUND: SNARE 909 2	SOURCE: SAMPLER		
MODULATION ENVELOPE				DESTINATION 4/6			
ATTACK	HOLD	DECAY		PITCH	CUTOFF	DRIVE	PAN
0.0 %	100.0 %	50.0 %		0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %

ハードウェアのサンプラーソースタブの6ページの内の4ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの6ページの内の4ページ目です。

エンベロープモジュレーション

モジュレーションエンベロープ(Modulation Envelope)は、Soundに適用するモジュレーションを形作るためのエンベロープです。パラメーターはページ2のアンプリチュードエンベロープと同じで、それぞれ、ADSR (Attack、Decay、Sustain、Release) エンベロープ、またはAHD (Attack、Hold、Decay)エンベロープでモジュレーションをコントロールします。ONESHOT 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。

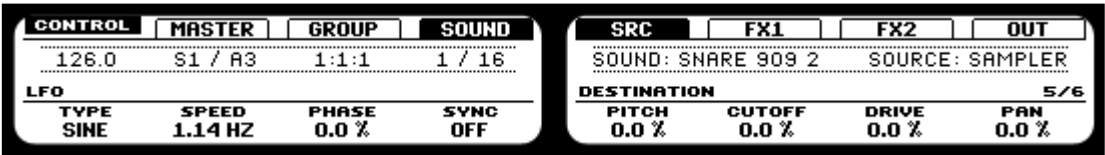
ATTACK	エンベロープが最大レベルに達するまでの時間です。
HOLD(ホールド)	エンベロープの最大音量持続時間を設定します。
DECAY	DECAY でADSR モード使用時にどのぐらいの時間をかけてサステインに到達するかを設定します。AHDモードではどのぐらいの時間をかけてエンベロープが減衰していくかを設定します
SUSTAIN(サステイン)	ノートを再生している間はエンベロープレベルを維持します。
RELEASE(リリース)	ノートの終了後にサステインレベルが0になるまでの時間です。

Destination(デスティネーション)

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を指定します。各ターゲットは以下となっています。

- PITCH、サンプラーパラメータータブの2ページ目にあります。
- CUTOFFサンプラーパラメータータブの3ページ目にあります。
- Drive、サンプラーパラメータータブの3ページ目にあります。
- Pan、アウトプットパラメーターのページ1にあります。

4.2.5 ページ 5: LFOとデスティネーション(LFO and Destination)



ハードウェアのサンプラーソースタブの5ページの内の6ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの5ページの内の6ページ目です。

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。

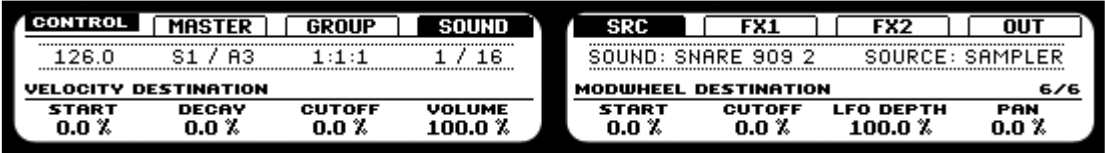
タイプ	ここでLFOの波形を選択します。 波形の選択肢は、Random、Saw、Rect (Rectangle)、Tri (Triangle)とSineとなっています。
速度調整をここで行います。	LFOのスピードをHz (Hertz)で調整します。 SYNCで波形の同期を選択すると、値をビート単位で表示します。
PHASE(フェイズ)	LFO波形の初期位相をパーセントで調節します。
SYNC(シンク)	このボタンでLFOがProjectのテンポと同期します。 有効にした場合は、SPEEDパラメーターの表示値が16/1 (= 16小節で波形を1周します)から1/32 (1/32ノートで波形を1周します)間での値で表示されます。

Destination(デスティネーション)

ここでLFOを使って変調するターゲットを最大4つ指定します。

- Pitch、サンプラーパラメータータブの2ページ目にあります。
- CUTOFFサンプラーパラメータータブの3ページ目にあります。
- DRIVE、サンプラーパラメータータブの3ページ目にあります。
- PAN、アウトプットパラメーターのページ1にあります。

4.2.6 Page 6: ベロシティーデスティネーションとモジュレーションホイールデスティネーション(Velocity Destination and Modwheel Destination)



ハードウェアのサンプラーソースタブの6ページの内の6ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの6ページの内の6ページ目です。

ベロシティーデスティネーション(Velocity Destination)

START(スタート)	これは内蔵モジュレーションソースで、2ページ目にあるサンプルStartパラメーターをインプットベロシティーで変調(モジュレート)します。 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。 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	これで2ページ目にあるアンプリチュードエンベロープのDECAY パラメーターをベロシティーによって変調させることが可能です。
CUTOFF(カットオフ)	この機能で各フィルタータイプ(LP、HP、BP)を用いてフィルターの CUTOFF パラメーターを変調します(3ページ目)。
VOLUME	これでボリュームを変調します。ベロシティーの最も一般的な活用先です。

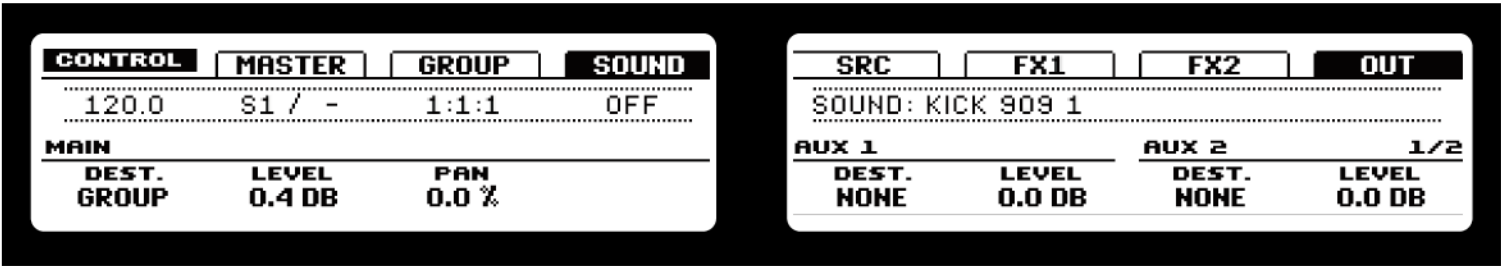
Modwheel Destination(モジュレーションホイールデスティネーション)

START(スタート)	ここで入力MIDI モジュレーションホイールデータがどのようにページ2 の START パラメーターに影響するか決定します。
CUTOFF(カットオフ)	MIDI モジュレーションホイールで各フィルタータイプ (LP、HP、BP)が備わったフィルターのカットオフパラメーターを変調します(3ページ目)。
LFO DEPTH	ページ 5 の LFO DEPTH に適用するMIDI モジュレーションホイールデータを調節します。
PAN (パン)	MIDI モジュレーションホイール用のもう一つのモジュレーションターゲットで、ページ1 のアウトプットパラメーターの定位を操作します。

4.3 サウンドのOutput タブ(OUT)のサンプラーパラメーター

サウンドのOutputタブ()でSoundをルーティングし、Aux Sendsを設定します。 Aux Sendsで他のGroupsやSoundsに設定した値を送信し、更に音声を加工します。 9.8章"センドエフェクトの作成"を参照し、Send Effectの設定方法を確認してください。

4.3.1 ページ 1: Main、 Aux 1 と Aux 2



ハードウェアのサンプラーアウトプットタブの2ページの中の1ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの1ページの中の2ページ目です。

Main(メイン)

OUTPUT(アウトプット)	ここでSoundをどこに送信するか選択します。 指定先となる選択肢はMaster、Group、ソースタイプをInputに指定してあるProject 内のSound、External Outputs(外部アウトプット) 1-8、またはNoneとなります。
LEVEL (レベル)	ここでSound全体のボリュームを調節します。
PAN (パン)	ステレオフィールド内のSound の定位を設定します。



MASCHINE をプラグインとして使用している場合、外部アウトプット(External Outputs)は ホスト内のバーチャルアウトプットと連結します。 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。

Aux 1

DESTINATION(デスティネーション)	Aux 1のデスティネーションはMaster、Group、Inputを有効にしてある全てのSounds、1-8の外部アウトプット、Noneとなります。
LEVEL (レベル)	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。

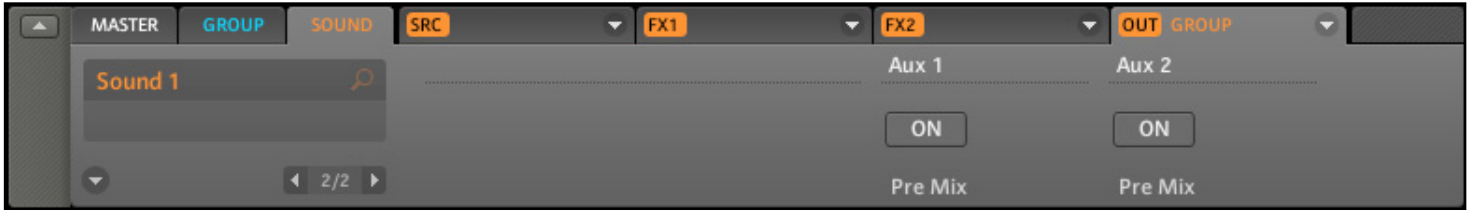
Aux 2

DESTINATION(デスティネーション)	Aux 2のデスティネーションはMaster、Group、Inputを有効にしてある全てのSounds、1-8の外部アウトプット、Noneとなります。
LEVEL (レベル)	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。

4.3.2 ページ 2: プレミックスオプション



ハードウェアのサンプラーアウトプットタブの2ページの中の2ページ目です。



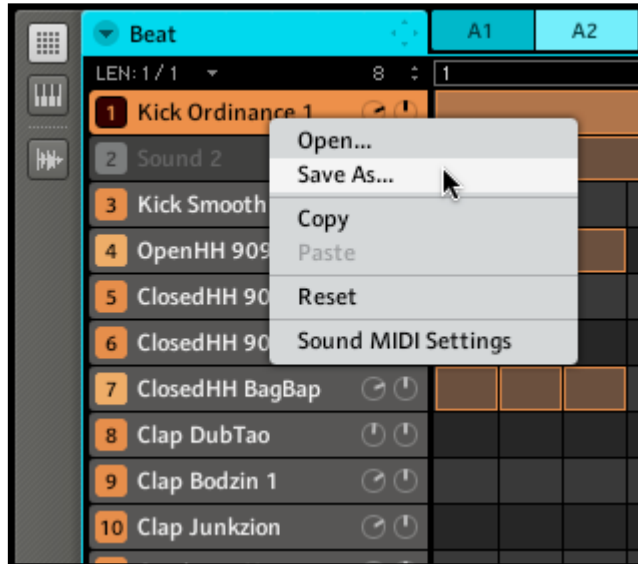
ソフトウェアのサンプラーソースタブの2ページの中の2ページ目です。

Aux 1	
PRE MIX	ここを有効にすると、SoundはMain Level とPanに送信される前にAux 1に送信されます。

Aux 2	
PRE MIX	ここを有効にすると、SoundはMain Level とPanに送信される前にAux 2に送信されます。

4.4 サウンドの保存

サウンド(Sound)を保存するには、アレンジャーにあるサウンドスロットを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)し、メニューでSave As… を選択します。



サウンドの保存

Sound はLibraryに追加され、タグ付け可能と状態になります。



Sound保存はMASCHINEソフトとウェアのみで実行可能です。

4.5 Soundsのコピーとペースト

ハードウェア

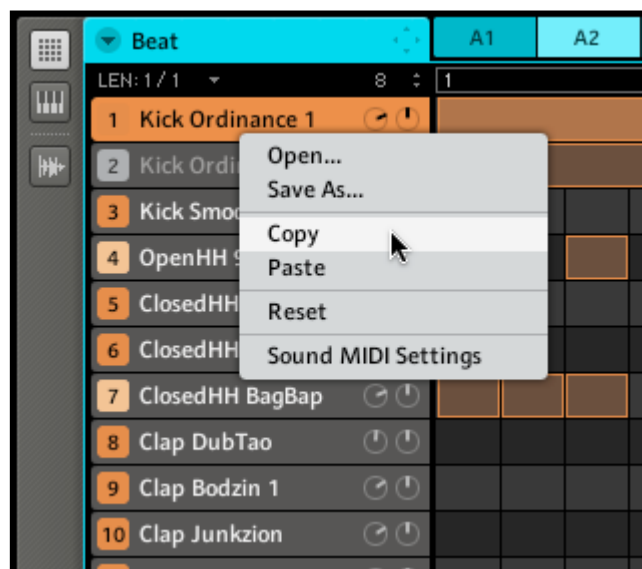
パッドからSound を他のパッドにコピーするには、DUPLICATE を押したままコピーしたいSound がある Pad を押し、ターゲットとなるSound Slot (Groupボタンを押してGroup Buttons)となるPadを押します。Sound の全パラメーターはPatternに関する項目を含めて全てコピーします。



パターンの内容を除いたサウンドを複製するには、Duplicate スクリーンの EVENTS オプション (ボタン 2) を無効にします。

ソフトウェア

Soundsのコピー、ペーストはサウンドスロットの右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)で行います。ドロップダウンメニューで*Copy* を選択しSoundをコピーします。Soundをペーストするには、空のサウンドスロットを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)し、ドロップダウンメニューで*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。



Soundをここでコピーします

4.6 ここでSoundをリセットします。

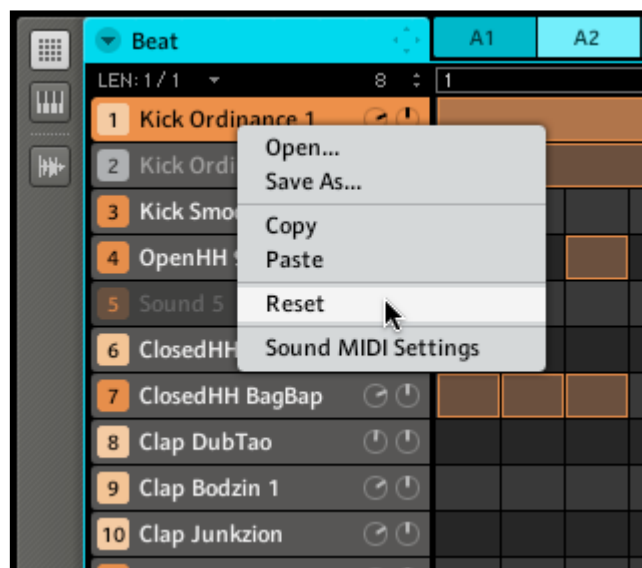
Sound をリセットすると、関係するSample(s) とFX 全てのサンプルパラメーターをデフォルト値にリセットします。

ハードウェア

- ▶ SHIFT + ERASE を押し、リセットするSoundがあるPadを押します。

ソフトウェア

- ▶ Sound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、ドロップダウンメニューで*Reset* を選択します。



ここでSoundをリセットします。

4.7 ミュート&ソロ

"Muting"はサウンドまたはグループのオーディオシグナルのバイパスに使用し、 "Soloing"はそれとは反対に、その他のサウンド、またはグループをミュートするので、選択したサウンド、またはグループのみの音声を確認することが可能です。 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。

ハードウェア

サウンドとグループのソロ

▶ SOLOを押した状態で、パッド、またはグループボタンを押すことでグループをソロにすることが可能です。

ソロ(Solo)は一時的なモードなので、この機能を使用する場合はSOLO ボタンを押し続ける必要があります。 SOLO とボタン1を同時に押すと、このソロ機能がロックされ、もう一度SOLO を押すまでソロの状態が保たれます。 Solo Modeには更にもう2つの機能があり、それらは全SoundsをオンにするAll On (ボタン 3) と、現在選択しているGroupにある全てのSoundsをオフにするNone (ボタン 4)となっています。



ハードウェア上のSolo スクリーンです。

サウンドとグループのミュート

ミュートの使用方法もソロと同様で、MUTEを押したまま任意のパッドを押すとそのサウンドがミュートし、またはグループボタンを押すと、グループがミュートされます。 MUTE とボタン1 を同時に押して ミュート機能をロックし、もう一度MUTE を押すことでロックを解除します。 Solo モードと同様に、Mute Mode には更にもう2つの機能があり、それらは全SoundsをオンにするAll On (ボタン 3) と、現在選択している Groupにある全てのSoundsをオフにするNone (ボタン 4)となっています。



SOLO以外の音声はミュートされ、MUTEボタンはミュートしているサウンドを“解放する”役割を果たすとも言えます。 この機能を応用して曲のブレイクダウン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。

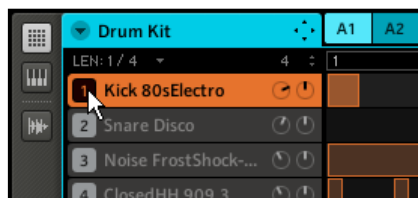


ハードウェア上のMute スクリーンです。

ソフトウェア

サウンドのソロ

- ▶ サウンドをソロにするには、パターンエディタのパッドアイコンを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)します。

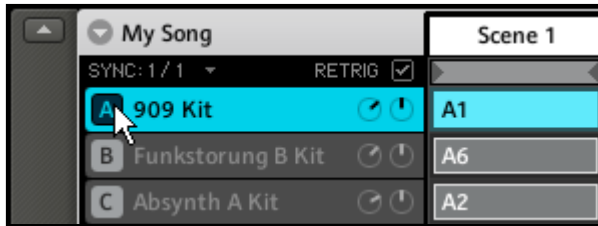


Kick サウンドのソロ

- ▶ 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: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アイコンを右クリック(Mac OS® X: Ctr-クリック)します。

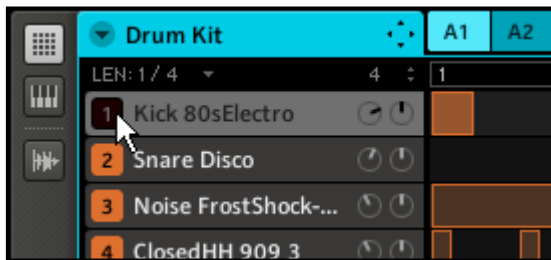


グループをソロにした状態です。

- ▶ 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: Ctr-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、パターンエディタのパッドアイコンをクリックします。

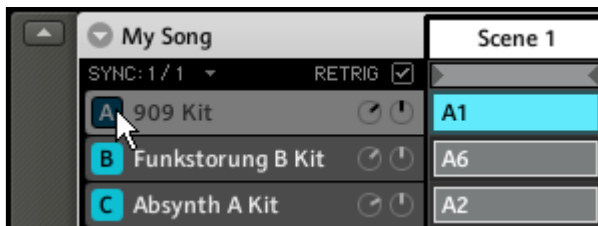


サウンドのミュート

- ▶ 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。

グループをミュートした状態です

- ▶ グループをミュートするには、アレンジャーにあるグループアイコンをクリックします。



グループをミュートした状態です

- ▶ 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。

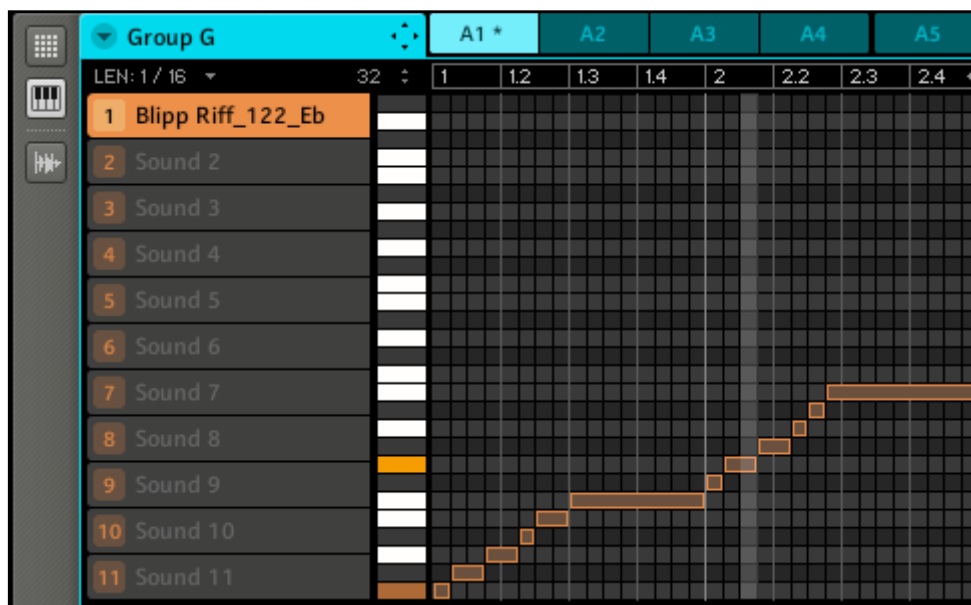
4.8 REX ファイルのロード

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。

1. まず REX ファイルをロードする空のサウンドスロットをクリックします。
2. ブラウザで ハードディスク内でロードする REX ファイルを指定します。
3. REX ファイルをダブルクリック、またはサウンドスロットにファイルをドラッグすると、新規パターンが Piano Roll / Keyboard View に表示されます。 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。



REX ファイルをサウンド 1 の Piano Roll / Keyboard View にロードしました。

4.9 サウンドMIDIオプション

MASCHINE のグループとサウンドはMIDI によるトリガーが可能です。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。更にMIDIデータ送信に使用するサウンドのアウトプットも設定できます。



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。詳細はセクション10.7、 “MIDI を介したシーンのトリガー” を参照してください。

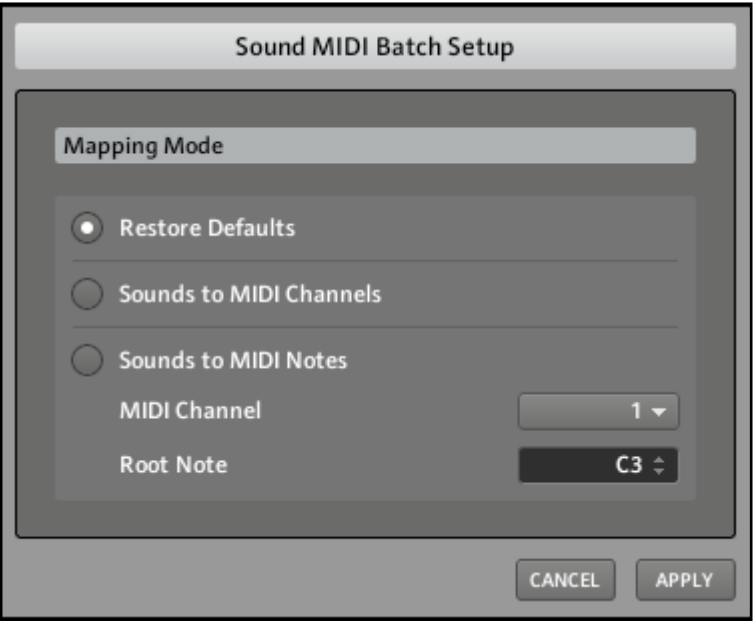
4.9.1 サウンド MIDI バッチのセットアップ

グループ全体の MIDI 設定を作成するには、サウンド MIDI バッチセットアップ(Sound MIDI Batch Setup)機能を使用します。ここでは選択したグループ(Group)のサウンドがどう MIDI に反応するか設定することが可能です。アレンジャーのグループスロットを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック) し表示されるメニューから *Sound MIDI Batch Setup* を選択します。



グループ用に Sound MIDI Batch Setup を選択しています。

Sound MIDI Batch Setup ダイアログが表示されます。



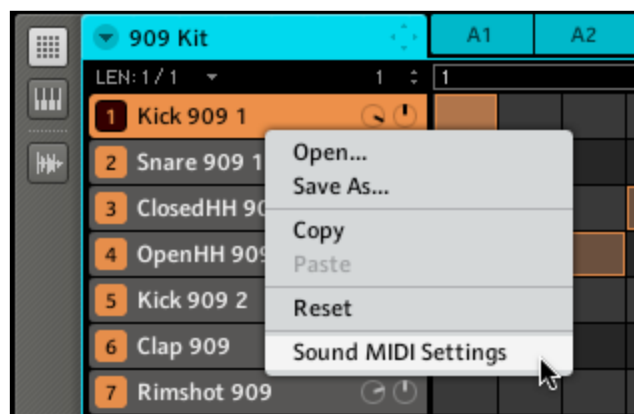
Sound MIDI Batch Setup ダイアログです。

サウンド MIDI バッチセットアップのオプション

マッピングモード	
RESTORE DEFAULTS	このボタンを選択してSound MIDI Batch Setup をデフォルトの状態に戻します。 デフォルトでは、グループ内の各サウンドは全ての MIDI チャンネル の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。 これはドラムキットの使用の際に便利です。
MIDI チャンネル	<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。

4.9.2 サウンド MIDI セッティング(Sound MIDI Settings)

MIDI に各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。サウンドのサウンドスロットを右クリックして (Mac OS® X: Ctrl-クリック) 表示されるメニューで *Sound MIDI Settings* を選択します。



サウンドで、Sound MIDI Settings を選択します。

Sound MIDI Settings ダイアログが表示されます。



サウンド MIDI セッティングダイアログです



サウンド MIDI セッティングが無効の場合は、(チェックボックスがチェックされていない状態)受信 MIDI ノートがサウンドをトリガーします。

Status Options(ステータスオプション)	
ENABLE	ここをクリックして Sound MIDI Settings を有効にします。
Input Options(インプットオプション)	
CHANNEL(チャンネル)	MIDI を受信するサウンドの MIDI チャンネルをドロップダウンメニューから選択します。
LOW NOTE (ローノート)	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(ハイノート)	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。
Destination Options(デスティネーションオプション)	
ROOT NOTE	選択したサウンドのルートノートを選択します。



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、ホストアプリケーション、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が可能となりました。

ハードウェア

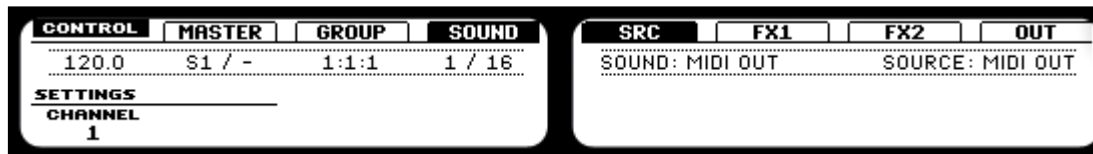
1. パッドを押し、空のサウンドスロットを選択します。
2. ボタン5を押し、ソースタブ(Source Tab、SRC)を選択します。
3. SHIFT と BROWSEを押し。 ボタンの 5 & 6 またはノブ 5 を使用して、Sampler または Input、MIDI Out を選択します。

4. MIDI Out を選択し、ボタン 8 を押して選択肢を採用します。



サウンドタブの MIDI Out を選択します。

5. BROWSE を押し、このダイアログを終了し、ノブ 1 で MIDI チャンネルを選択し、サウンドでノートデータを送信します。



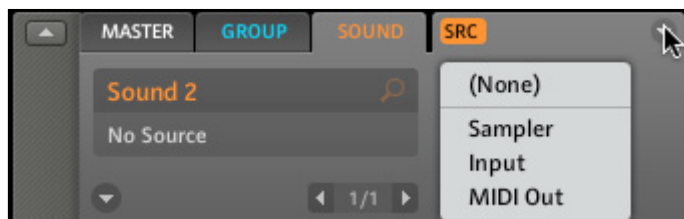
サウンドが MIDI チャンネル 1 で MIDI データを送信しています。



サウンドの名称が自動的に“MIDI Out”へと変換します。

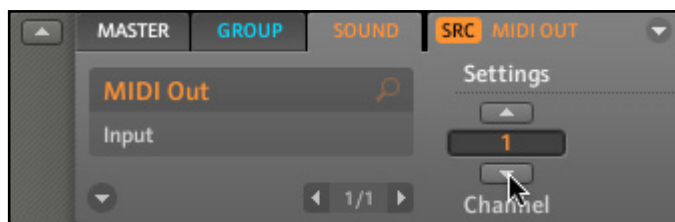
ソフトウェア

1. 空のサウンドスロットをクリック選択します。
2. Source タブ (SRC) を選択し、矢印をクリックしてドロップダウンメニューを開きます。



Source タブのドロップダウンメニューです。

3. MIDI Out を選択し、MIDI を送信するMIDI チャンネルを選択します。



サウンド 2 のアウトプットとしてMIDI チャンネル 1 を選択します。

5 グループの作成

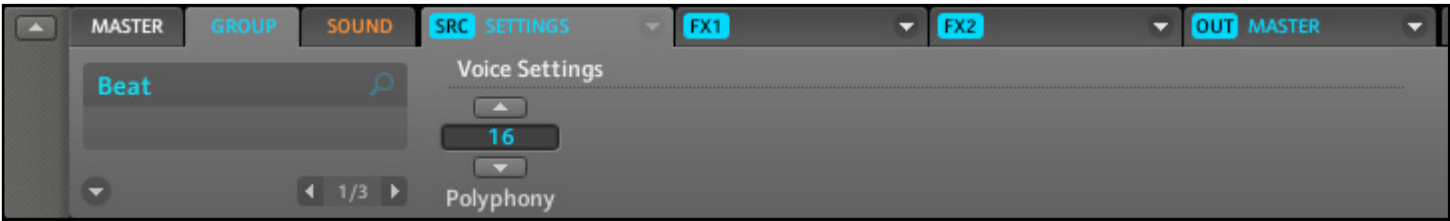
Groupには全てのパラメーターを備えた16のサウンドスロットを備えています。 それぞれ2つのインサートエフェクトと最大64パターンをアサインすることが可能で、それらを4つのバンクで管理します。 Patternsに関しては6章 “ソフトウェアでのパターン編集(ハードウェア)” と7 章”ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Software)”を参照してください。

5.1 グループソースタブパラメーター(The Group Source Tab Parameters)

5.1.1 ページ1: ボイスセッティング



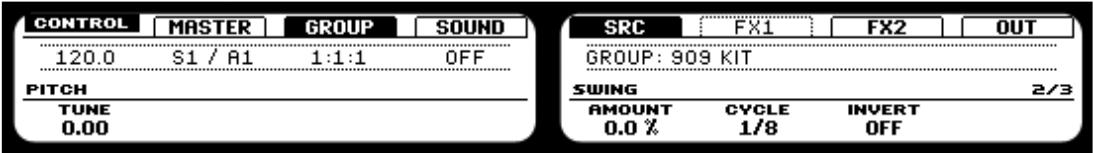
ハードウェアのグループソースタブパラメーターです。



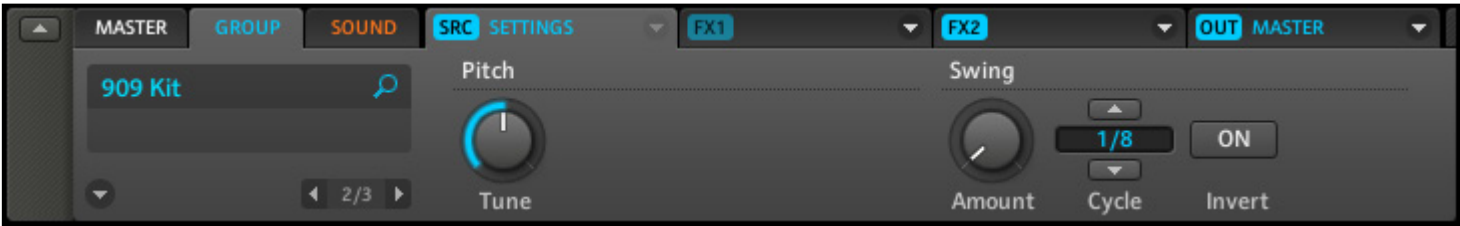
ソフトウェアのグループソースタブパラメー

ボイスセッティング	
POLYPHONY	ここでGroup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。

5.1.2 ページ2:ピッチとスウィング(Pitch & Swing)



ハードウェアのグループソースタブにある、PitchとSwingのページです。



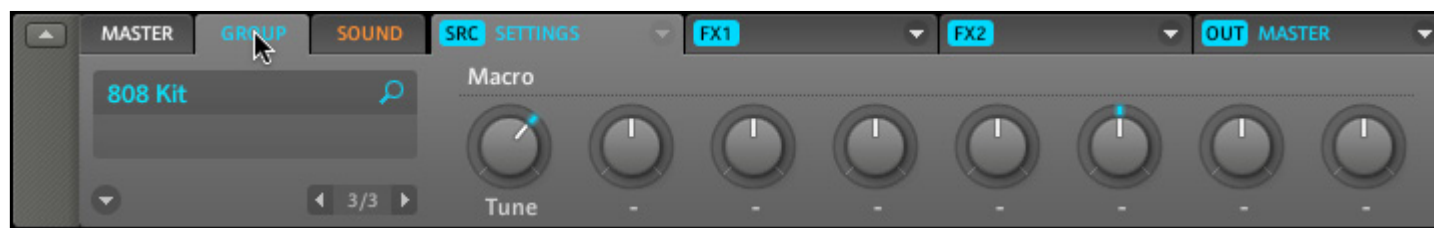
ソフトウェアのグループソースタブにある、PitchとSwingのページです。

Pitch(ピッチ)	
TUNE(チューン)	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。 右回しで音程は高くなり、左回しで低くなります。
スウィング値の変更	
AMOUNT(アマウント)	Groupsは個別のSwingをGlobal Swingでの設定値とは無関係に設定することが可能です。 SwingでPatternのリズム感を調節し、最初のノートが最大で2番目のノートの倍の長さになることで、“シャッフル効果”を生成できます。 このエフェクトはビンテージドラムマシンにもよく見られる機能で、シカゴハウスやヒップホップでも多用されています。 パラメーター値を上げるとシャッフル効果が顕著になります。 Swing の効果をご自分でもお試しください。
CYCLE	ここでSwing を拍子で調節します。 デフォルト値は1/8です。
INVERT(反転)	このButtonでスウィング効果を反転します。

5.1.3 ページ 3: マクロコントロール

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。これはスクリーンを切り替えることなく各パラメーターを操作することができるのでライブ環境で便利です。またDAWのホストオートメーションを使用してMASCHINEのパラメーターをオートメーション処理することも可能です。詳細に関しては使用しているDAWソフトウェアのマニュアルを参照してください。更にMacro Controls MIDI CC を使用して外部MIDI コントローラーからMASCHINE パラメーターをコントロールすることも可能です。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(ハードウェアでの詳細に関しては6.1.8、“オートメーションの録音”参照、ソフトウェアでの詳細に関しては7.2.5、“オートメーションの録音と編集”参照)。

ソフトウェア



ソフトウェアのMacro Controlsです。

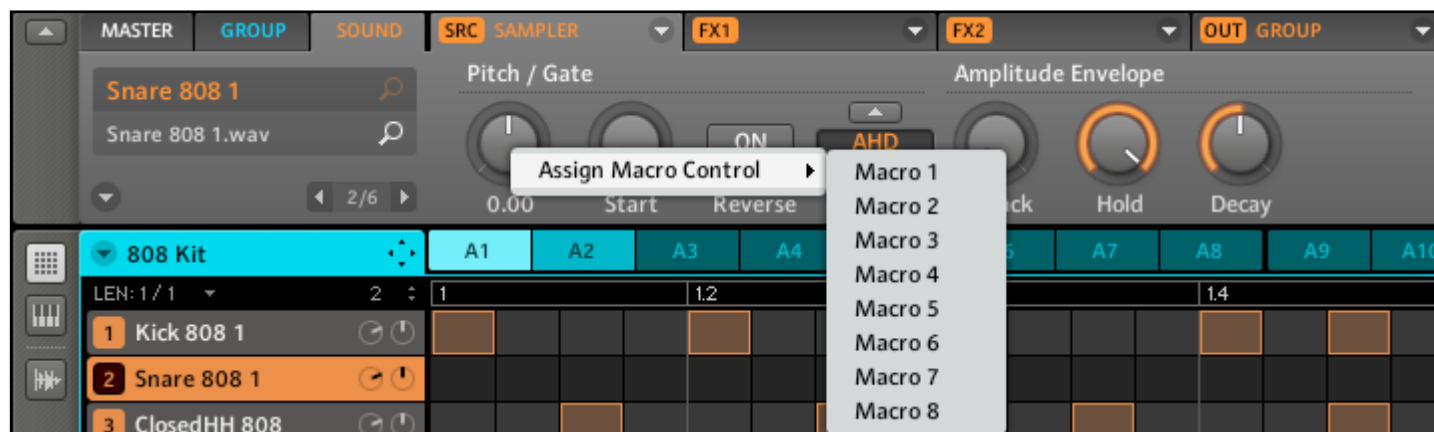
ハードウェア

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
120.0	S1 / A1	2:3:2	1 / 16	GROUP: 808 KIT			
MACRO				3/3			
TUNE							
30.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %	0.0 %

ハードウェアのMacro Controlsです。

Macro Control にパラメーターをアサインする

Macro Controls は MASCHINE ソフトウェアを使用してアサインすることが可能です。各Macro Control でそれぞれ1箇所にアサインでき、選択したパラメーターをフルレンジコントロール可能です。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。設定値は内部モジュレーションとしてアサイン先に送信され、録音も可能です。グループのSource、FX1、FX2、Output タブのモジュレーション可能なパラメーター、グループ内のサウンドのモジュレーション可能なパラメーターにアサイン可能です。グループまたはサウンドのコントロール可能なパラメーターを選択し、右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)します。



Macro Control にサウンドのTune パラメーターをアサインします。

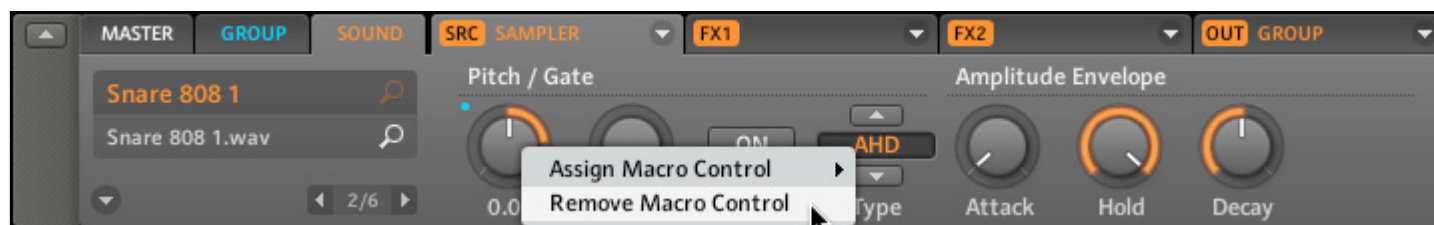
Macro Controls 1-8 のどれかを選びます。アサインが終わると、Macro Control にアサインされたパラメーターに小さな青い点が表示されます。



Tune が Macro Control にアサインされた状態です。

Macro Control からパラメーターを削除する。

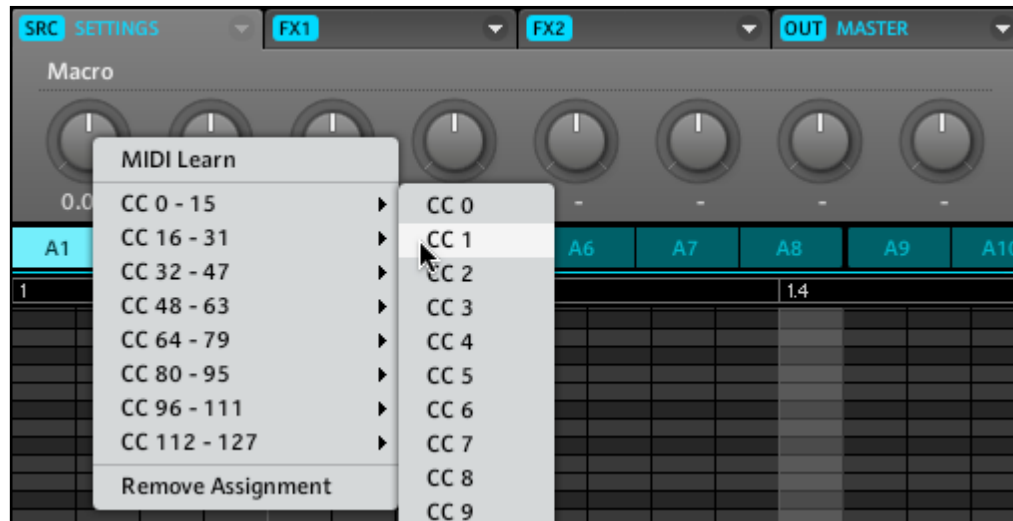
アサインしたMacro Control からパラメーターを削除するには、右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)して表示されるメニューで *Remove Macro Control* を選択します。



Macro Control からパラメーターを削除する。

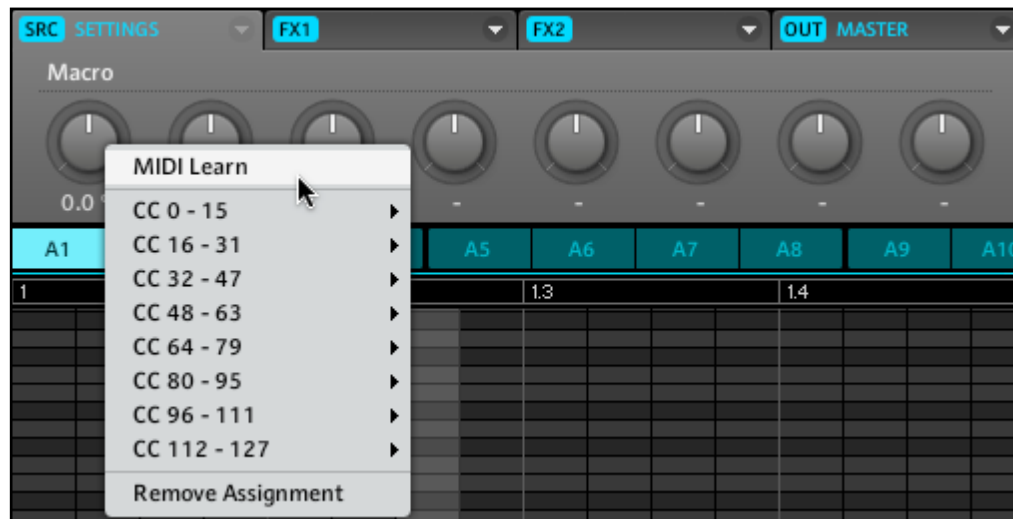
外部 MIDI CC にMacro Controls をアサインする

パラメーターアサインと同様に、MASCHINE ソフトウェア上でMIDI CC アサインを行うことができます。MIDI CC を選択するにはGroup Source タブのページ3でMacro Control を右クリック (Mac OS® X: Ctrl-クリック)し、MIDI CC を選択します。



MIDI CC 1をMacro Control 1にアサインしています。

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。メニューで*MIDI Learn* を選択して接続してあるMIDI コントローラーのノブ、またはフェーダーを動かします。



ポップアップメニューで MIDI Learn を選択します。

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。



Macro Control で白い点が点滅します。

MIDI CC を受信すると、白い点の点滅が止まります。

5.2 グループのOutput タブパラメーター

5.2.1 ページ1: Routing、Volume、Pan



ハードウェアのグループのOutput タブパラメーターの2ページの中の1ページ目です。



ソフトウェアのグループのOutput タブパラメーターの2ページの中の1ページ目です。

Main(メイン)	
OUTPUT(アウトプット)	ここでGroupをどこに送信するか選択します。 有効なオプションはMaster、Inputを有効にしてある全ての Sounds、1-8の外部アウトプット、None となります。
LEVEL (レベル)	ここでGroupのボリュームを調節します。
PAN (パン)	ステレオフィールド内のGroup の定位を設定します。

Aux 1	
DESTINATION(デスティネーション)	Aux 1のデスティネーションはMaster、Input を有効にしてある全てのSounds、1-8の外部アウトプット、None となります。
LEVEL (レベル)	ここでAux 1デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。
Aux 2	
DESTINATION(デスティネーション)	Aux 2のデスティネーションはMaster、Input を有効にしてある全てのSounds、1-8の外部アウトプット、None となります。
LEVEL (レベル)	ここでAux 2デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。

5.2.2 ページ2: Aux PreとPost



ハードウェアのグループアウトタブの2ページの中の2ページ目です。

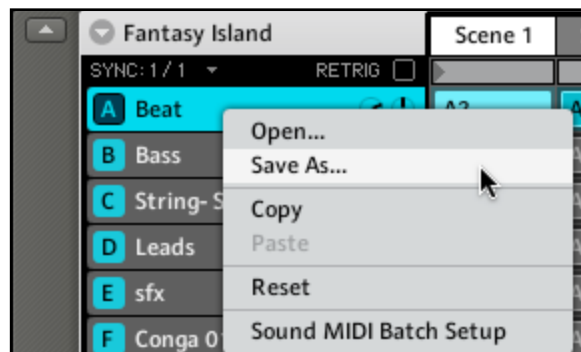


ソフトウェアのグループアウトタブの2ページの中の2ページ目です。

Aux 1	
PRE MIX	ここを有効にすると、GroupはGroupのボリュームコントロールに送信される前にAux 1に送信されます。
Aux 2	
PRE MIX	ここを有効にすると、GroupはGroupのボリュームコントロールに送信される前にAux 2に送信されます。

5.3 グループの保存

グループ(Group)を保存するには、アレンジャーにあるグループスロットを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)し、メニューでSave As...を選択します



グループの保存

Group はLibraryに追加され、タグ付け可能と状態になります。



Group保存はMASCHINEソフとウェアのみで実行可能です。

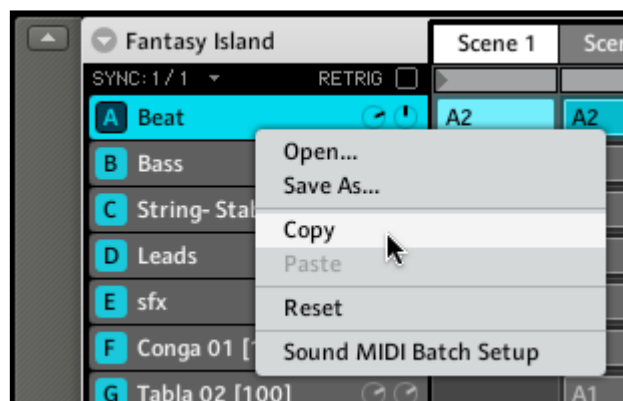
5.4 Groupsのコピーとペースト

ハードウェア

- ▶ Groupをコピー、ペーストするにはDUPLICATEを押したままコピーしたいGroupのGroupボタンを押し、コピー先のGroupのGroupボタンを押します。 Groupの全てのパラメーターは、Patternに関する項目も含めて全てコピーします。

ソフトウェア

Groupsのコピー、ペーストはグループスロットの右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)で行います。 ドロップダウンメニューでCopy を選択しGroupをコピーします。 Groupをペーストするには、空のGroupスロットを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック)し、ドロップダウンメニューでPaste を選択します。 Groupの全てのパラメーターは、Patternに関する項目も含めて全てコピーします。



Groupをここでコピーします

5.5 Groupのリセット(Resetting a Group)

Groupをリセットすると、関係するSoundsとFX 全てのグループパラメーターをデフォルト値にリセットします。

ハードウェア

- ▶ SHIFT + ERASEを押し、リセットするGroupのGroupボタンを押します。

ソフトウェア

- ▶ Group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、ドロップダウンメニューでReset を選択します。



Groupのリセット(Resetting a Group)

5.6 Groups と Soundsの名称変更

各SoundではSampleをロードするとその名称をそのまま使用します。Sampleが無い場合は、デフォルトで Sound 1-16と表示されます。 Source タブを Input または MIDI Outにすると、サウンド名称は自動的に "Input 1-16"または "MIDI Out"と変更します。

1. Soundの名称を変更するには、サウンドスロットをダブルクリックします。



サウンドの一つ、“Marcato Strings”の名称を変更しようとしています。

2. これでSoundの名称を変更することが可能となります。 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エンターキーを押して名称を適用します。



ホストによってはエンターキーがホストの機能の一つを担っ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。

Group の名称変更も同様に、Group のGroupスロットをダブルクリックして名称を変更します。 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エンターキーを押して名称を適用します。



Group Aの名称変更をしようとしています。



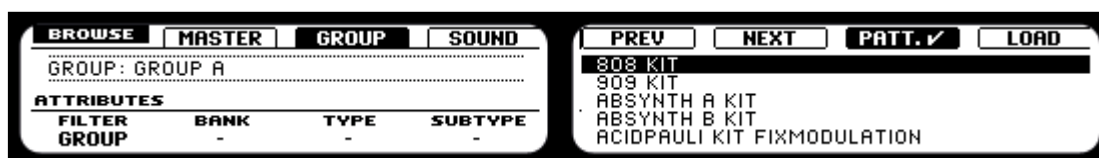
名称変更はソフトウェア上のみで可能で巣が、変更内容はハードウェアにも反映されます。

5.7 パターン以外のグループのロード

グループを再構成する際に、MASCHINE ハードウェア/ソフトウェアの両方から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可能となりました。 この機能の使用しなければ、パターンが消去されることはなく、異なるサウンドを使用してパターンを作成することが可能となります。

ハードウェア

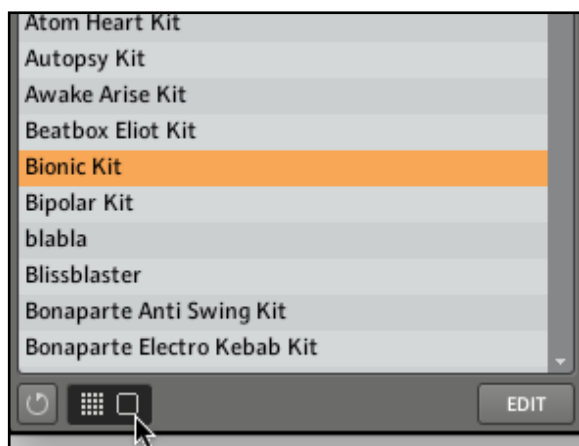
1. ハードウェア上で BROWSE を押し、ボタン 3 を押してグループタブを選択します。
2. 右ディスプレイでボタン 7 を押し、パターンを含まないでグループをロードします。 Pattern が点灯した状態なら、グループのロード時にパターンが含まれます。



パターンロードオプションを起動し、グループを選択しています。

ソフトウェア

1. パターンを含まないグループをロードするには、サーチリザルトリストのブラウザでグループを選択してください。
2. ブラウザ下のチェックマークを外します。



パターンロードオプションを解除した状態のグループです。

5.8 グループにMPC™プログラムをインポートする

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。 サポートモデルはMPC 4000™、 MPC 3000™、 MPC 2000™、MPC 500™、 MPC 1000™ と MPC 2500™ です。

5.8.1 MPC™ プログラム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。

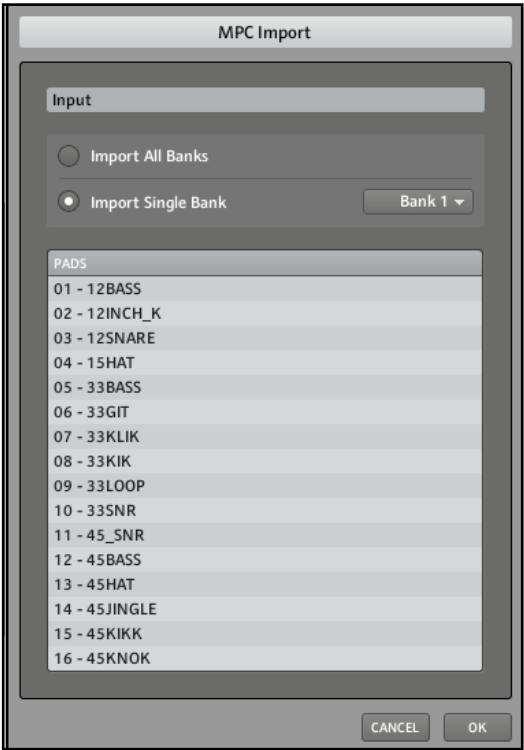
MPC™ パラメーター	MPC500™、1000™、2500™	MPC4000™	MPC2000™ (XL)	MPC3000™	MASCHINE パラメーター
Sample Name	x	x	x	x	Sample Name
Play Mode	x	x	—	—	プレイバックタイプ (ADSR、Oneshot、 AHD)
Sample Level	x	x	—	—	Zone Level
Sample Pan	—	x	—	—	Zone Pan
Range Lower/Higher	x	x	—	—	High/Low Key
Tuning	x	x	x	x	Tune
Attack	x	x	x	x	Attack
Decay	x	x	x	x	Decay
Voice Overlap	x	—	x	x	Polyphony
Filter1 Type	x	—	—	—	Filter Type
Filter1 Frequency	x	—	x	x	Filter Cutoff

*MPC is a trademark of Akai Professional, L.P. and used with permission.

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

5.8.2 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 モードにします。
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。すると以下のダイアログが表示されます。



MPC インポートダイアログです。

3. ダイアログウインドウのインプット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。

Input(インプット)	
IMPORT ALL BANKS	ここでMPCTM 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。

4. OK をクリックしてインポートを開始します。

6 ソフトウェアでのパターン編集(ハードウェア)

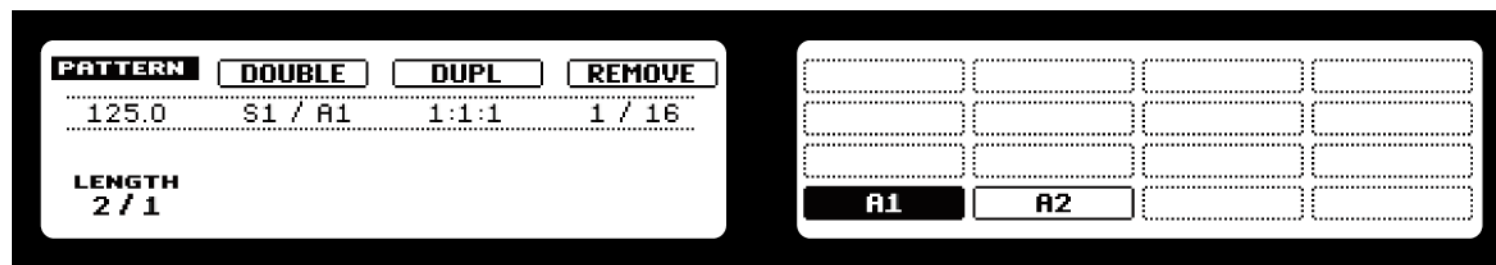
Pattern を作成し、MASCHINEの核であるシーケンサー部を存分に楽しんでください。ここでは複雑な内容を簡単な操作で操ることが可能なPattern Editor と、洗練されたオートメーション機能を装備しています。

Native Instruments のウェブサイト(<http://www.native-instruments.com>)にあるシーケンサーに関するチュートリアルビデオ、“Step Recording” と “Live Recording 1-3”もご覧になることをお勧めします。MASCHINE コントローラーは指先で操るシーケンス機器で、他の楽器と同じようにある程度練習して本製品を使いこなすことが必要ですが、その結果独自の音楽作成方法を手にすることが可能です。

6.1 パターンの作成

6.1.1 パターンモード

Pattern モードでPatternsの選択、パターン尺の変更、Patternsの削除、パターン尺の等倍処理を行います。各Group ごとに最高64 パターンを含むことが可能です。MASCHINE コントローラーでPattern モードにするには、PATTERN ボタン (同時にボタン1を押すとロックできます)を押します。



ハードウェア上でパターンモードを表示しています。

パターンの選択

右のディスプレイには、Patternsバンクの有効なPatternを表示します。Patternを選択するには、選択するPatternがあるパッドを押します。4つのパターンバンク(Pattern Banks)の切り替えを行うには、ボタン5 (バンクA),ボタン6 (バンクB)、ボタン7 (バンクC) ボタン8 (バンクD)を選択します。

パターンを等倍する

パターンの尺と内容を倍にする場合は、パターンモードのボタン2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

Pattern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にコピーされます。

パターンのコピーとペースト

他のパッドにパターンをコピーするには、DUPLICATEを押したままコピーしたいパターンのパッドを押し、パターンのコピー先のパッドを押します。

Patternの削除

ボタン4 を押すと 現在のScene (Scenesについては後ほど解説します10章"シーンを使用したソングの作成"参照)からPatternを削除します。 Pattern自体を削除するわけではありません。

パターンレングス(Pattern Length)

パターン の長さはパターンモードでノブ1 を回して調節します。 ここでの選択肢はグリッドモードの LENGTH パラメーターでの設定内容によって異なります。 6.1.10章で “ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ”詳細を確認してください。

6.1.2 Input Mode(インプットモード)

Input Mode はPAD MODE(以前はKEYBOARDと呼んでいました)ボタンを押してアクセスします。 これは一時モードで、モードをロックするにはボタン1 と共にPAD MODE (KEYBOARD) を押します。 インプットモード(Input Mode)では左ディスプレイで設定を行い、右ディスプレイでSoundsを表示、またはPiano Roll / Keyboard Modeではノートを表示します 16 ベロシティーモードに切り替えると、パッドのベロシティー値が右ディスプレイに表示されます。 このページでインプットクオンタイズ(Input Quantize)を有効にすることが可能で、演奏内容がGrid で設定した値にあわせてクオンタイズされます。 また、インプットモードではパッド用のベロシティー値を選択可能で、選択したサウンドがあるパッドを(例、ドラム音)どの強さで叩いても一定の音量で発音するようにします。



ハードウェア上のInput Modeです

KEYBD (ボタン 2)	KEYBD (ボタン2) を押すと、Piano Roll / Keyboardモードに切り替わります。このモードに関しては以下で解説します。
16 VEL (ボタン 3)	現在選択しているサウンドの16 ベロシティーセッティングを起動します。これで現在選択しているサウンドをパッドを用いて16 の異なるベロシティーを使用して演奏することが可能となります。
FIXED VEL (ボタン 4)	全てのパッドに対して既定値によるベロシティーセッティングを起動します。 16 VEL 、FIXED VEL を起動していない場合は、パッドは通常のベロシティー反応となります。
QUANTIZE (ノブ 1)	ここでインプットクオンタイズ機能が反応する条件を設定します。None (クオンタイズなし)、Record (録音時のみクオンタイズ)、Play/Rec (再生、録音中にクオンタイズします)の選択肢を選択してください。詳細は以下で解説しています。クオンタイズの内容はステップグリッド(Step Grid、GRID + ボタン3)で選択します。
BASE KEY (ノブ 2)	Piano Roll/Keyboardモードの時にノブ 2 を使用すると、右ディスプレイにあるMIDIノートマッピングの基音(ベースキー)を変更可能です。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もアサインされます。
VELOCITY (ノブ 4)	ここでベロシティーの値を既定値にします。



ベースキー(Base Key)はキーボードモードでボタン5-8を使用して変更します。ボタン5-6 でセミトーン単位で変更し、ボタン7-8 を押すと、オクターブ単位で変更可能です。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 パッドの録音

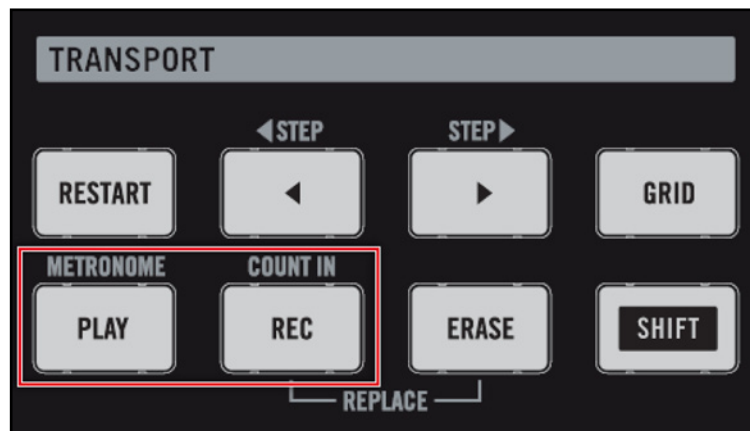
PLAY、RECORD を押し、Padsで簡単にビートを録音することが可能です。パッドを叩きながらどのように録音されていくか聞いてみましょう。



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。

6.1.4 メトロノーム

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。メトロノームを使用するには、SHIFTを押したままPLAYボタンを押します。メトロノームを解除するには、もう一度SHIFTを押したままPLAYボタンを押します。



パターンの録音: PLAY + RECを押し、パッドを叩きます。

6.1.5 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。



ハードウェアディスプレイ上のStep Sequencer 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を押します。パッド各でライトが、パッド1から16まで順に点滅しています。
3. 各パッドは16ステップのシーケンサーとして機能しているので、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、そのパッドへのサンプル設置が解除されます。

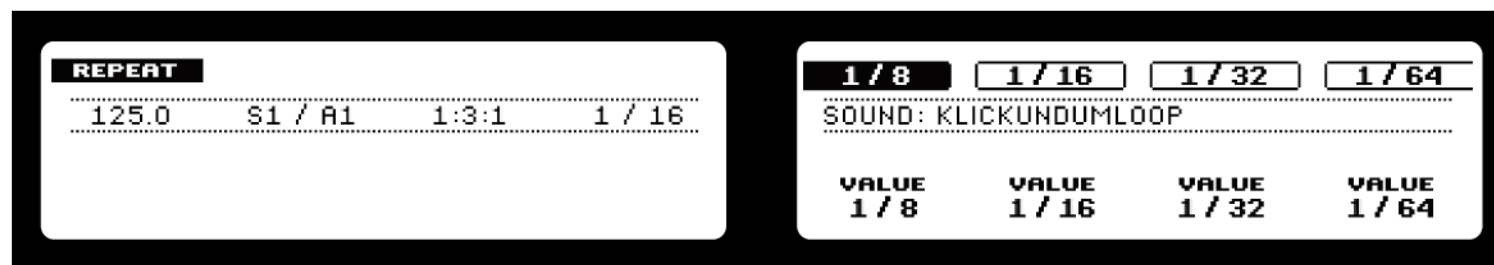
この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。ステップシーケンサー上ではデフォルトで最初の16ステップ分を表示します。それ以上の長いパターンを組んでいる場合は、ボタン7と8を使用して次の16ステップに移動、編集を行います。他のサウンドに切り替えるには、右ディスプレイにあるボタン5と6を使用、またはSELECT を押したまま切り替えたいサウンドがあるパッドを押します。



ステップシーケンサーの典型的な4/4キック配置です

6.1.6 ノートリピートの使用

ノートリピート(Note Repeat)はビートプログラムに非常に便利な機能で、選択したサウンドを自動的に設定したクオンタイズで再生します。



ハードウェアディスプレイ上のノートリピートです。

1. NOTE REPEAT を押しながら録音したいパッドを押します。 ノートが選択したクオンタイズ(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、再生中に異なるクオンタイズを選択可能です。
3. 別のクオンタイズを使用する場合は、ノブ5-8で使用したいクオンタイズ値に設定します。

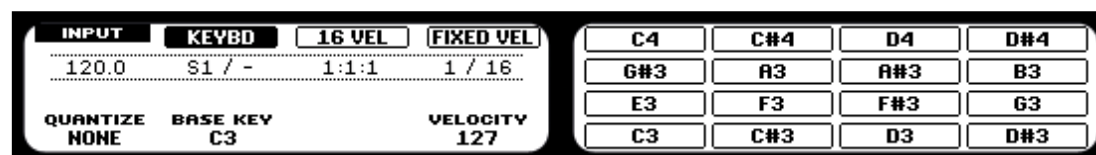


NOTE REPEAT とボタン1を押すと、Note Repeatをロック可能となります。

- NOTE REPEAT では全てのパッドはベロシティと感圧機能に対応しているので、ダイナミックなドラムロールやベースラインの演奏に最適です。
- 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、Piano Roll / Keyboard Mode 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 ピアノロール/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。 KEYBOARD / PAD MODEボタンでInput Modeに切り替え、ボタン 1を押してロックします。



ハードウェアディスプレイ上のPiano Roll/Keyboard Mode モードです。

ボタン2を押してPiano Roll/Keyboard Mode 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。ピッチスケールはセミトーンごとで、パッド1が最低音、パッド16が最高音となります。オクターブ変更する場合はボタン7 (オクターブ低くなります)とボタン 8 (オクターブ高くなります)を押します。ボタン5 (半音下がります) とボタン6 (半音あがります)で半音調整が可能です。再生ボタン、録音ボタンの順に押し、メロディーの録音を開始しましょう



キーボード/ピアノロール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MIDI Inにキーボードを接続してください。"Audio and MIDI Settings"(2.5、Audio and MIDI Settings (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。接続してあるMIDIインプット機器はPiano Roll/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 を備えたMASCHINEハードウェアの背面です。

6.1.8 オートメーションの録音

MASCHINEの特筆すべき点としてFXモジュールとサンプラーモジュールのパラメーターを、ハード/ソフトの両方からオートメーションできる機能があげられます。

- ▶ ハードウェアからパラメーターをオートメートするには、ソングを再生し、8個のノブのどれかを、Auto Write(F2)を押しながら回すだけです。

これでオートメーション録音されます。録音した内容を消去する場合は、Eraseを押しながらノブを回すことで、新規オートメーションを録音、同時に、録音されたオートメーションが削除されます。Shift+パッド10 (Clr Automation) で選択した全てのオートメーションを削除し、何も選択していない状態では、パターンの全てのオートメーションが削除されます。

マクロコントロール(Macro Controls)を含む殆ど全てのノブとボタンパラメーターはオートメーション可能ですが、以下は例外となっています。

- Limiter Threshold
- Sampler LFO Sync



ボックス選択パラメーターはオートメーション化できません。

6.1.9 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。STEP を押し、ステップシーケンサー画面へと移動します。Padを押してオートメーションするステップを指定し、オートメートするパラメーターがあるノブを回スト、その後選択したページのパラメーターがディスプレイに表示されます。



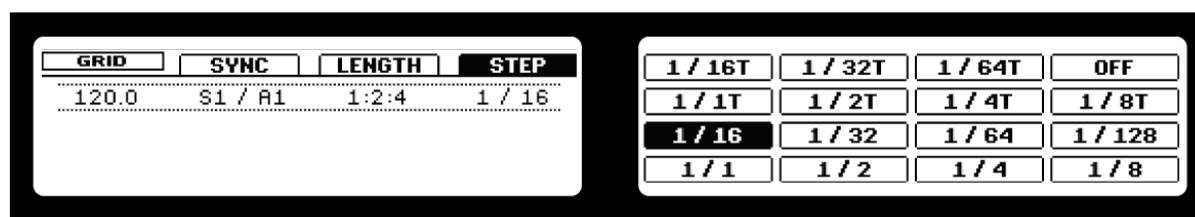
オートメーションを録音した全てのステップは同じパラメーターを共有します。一つのステップのみをオートメーションする場合は、次のステップのパラメーターをデフォルト値にします。

6.1.10 ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ

ステップグリッド(Step Grid)

ステップグリッド(Step Grid)はクオンタイズ("グリッドへのノートのスナップ")を含むパターン編集作業に大きくかわりを持つ設定領域です。デフォルトでこの設定は1/16となっており、この値は変更が可能です、この機能をまったく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クオンタイズを変更するには、GRID を押したままボタン4を押し、ディスプレイ右側でどのパッドがどのグリッドを使用しているか確認しつつ作業します。

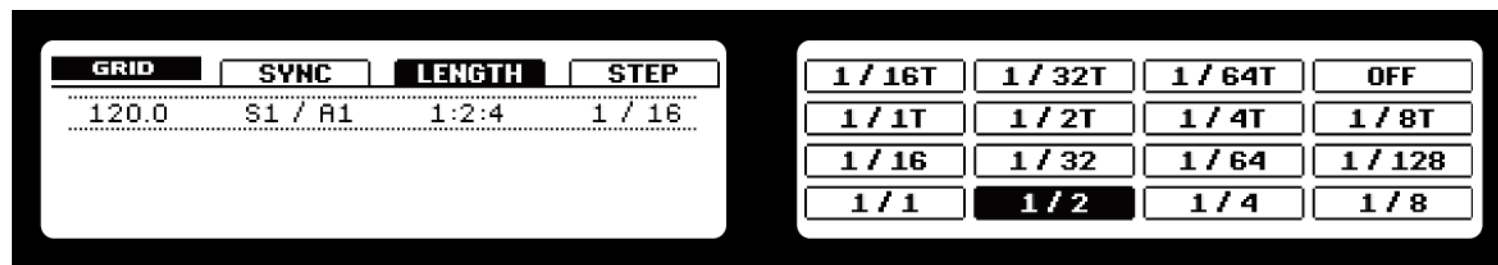


ディスプレイ右側でグリッドの選択肢を表示しています。

2. 任意のパッドを押してグリッドを選択します。

パターンレングスグリッド

パターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)はPATTERN を押したままノブ1を回すことで設定します。この値を1以下にすると、Patternページで小節単位以下の値で長さを設定することが可能です



ハードウェア上のPattern Length Grid です

Grid を押したままパッドを使用して1/1 (one full note) から1/64T (1/64 th note triplet)間での選択肢の中から任意のパターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)を選択またはパッド16 を押してグリッドを解除します。



例えば1/4 ノート等の短いクオンタイズを選択し、Patternモードでボタン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 等の更に高い値を選択してスタッターブレイク等の作成が可能です。

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オンタイズすることが可能です。 ノートはPatternで設定したStep Gridに沿って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(50%)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、Step Gridで指定した値の位置に移動します。 グループ間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Step Gridで設定した値の半分の割合分、ノートが移動します。



例えば連続で50%を適用し、ビートのグルーブ感や”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。

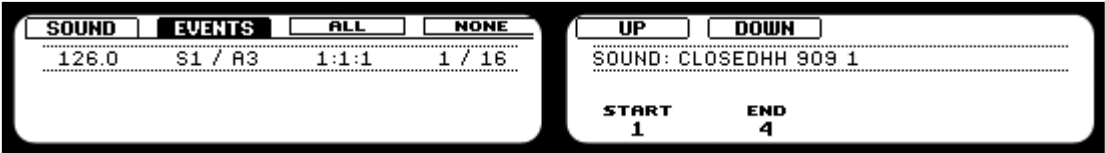
録音、再生中のクオンタイズ

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。 PAD MODE (KEYBOARD)を押してInput Modeにしてください。 ノブ1 でいつクオンタイズを実行するか選択し、選択肢は*Record* (録音中のみ)、 *Rec/Play* (録音中、再生中) または*None*でクオンタイズ処理を行わないようにします。 インプットクオンタイズ(Input Quantization)を*Record* にした場合、選択したクオンタイズの値はパターンの次の周回から適用されます。 *Play/Rec*に設定した場合は、録音中にクオンタイズされます。

6.2 パターンの編集

6.2.1 ノートとイベントの選択

ハードウェアから特定のノートとイベントを選択可能です。 選択するには、SELECT を押したままボタン2(EVENTS) を押します。 SELECTを押したままパッドを使用してサウンドのノートとイベントを選択します。 パッドを使用して選択したサウンドのノートとイベントを追加します。 パッドをもう一度押すと、サウンドのイベントが削除されます。 特定のSounds とイベントを選択すると、以下で解説する各処理を全パターンではなく一部に処理できるので便利です。



ハードウェアディスプレイのノートとイベント用の Select スクリーンです。

ALL	SELECT と Button 3 (ALL)を押して選択したサウンドの全てのイベントを選択します。
NONE	SELECT と Button 4 (NONE)を押して選択したサウンドの全てのイベントの選択を解除します。
Up/Down	SELECTを押しながらボタン 5 (UP)と 6 (DOWN)を使用してノートとイベントを選択するサウンドを選びます。 パッドを使ってサウンドを選択することも可能です。
START(スタート)	SELECT を押しながらボタン5 を使用して現在選択しているサウンドのノートとイベントの選択範囲の起点を指定します。
END(エンド)	SELECT を押しながらボタン6 を使用して現在選択しているサウンドのノートとイベントの選択範囲の終点を指定します。

6.2.2 Erase / Clear(削除/消去)

ノート削除するには、パターンを再生している間にERASE と削除するサウンドを含んだPad を同時に押します。 ノートはPadを押している間のみで削除されるので、パターンの削除箇所に合わせてタイミングを合わせて削除することが可能です。 この削除方法に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出来ます。 SHIFT +パッド 9 (CLEAR) で選択した全ノートとイベントを消去し、何も選択していない場合は、全てのノートとイベントを消去します。

6.2.3 Copy / Paste(コピー/ペースト)

ノートのコピーとペーストも可能です。 選択して全てのノートのコピーするにはSHIFT +パッド 11 (COPY) を押し、ペーストはSHIFT +パッド 12 (PASTE)で行います。 ノートはStep Gridに沿って1グリッド分ずれた状態でペーストされます。 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、選択したノートのコピーし、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)

NudgeでStep Gridの値を元に、選択したノートを移動するにはSHIFT+ パッド 7 (< NUDGE) で選択したノートを左に動かし、SHIFT + パッド8 (NUDGE>) で選択したノートを右に動かします。



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 Compare / Split(コンペア/スプリット)

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。 パターンを元の状態に戻すには、SHIFT+ パッド 3 (COMPARE)を押します。 前後のバージョン両方を保存する場合は、SHIFT + パッド 4 (SPLIT)を押します。

6.2.6 Transpose(トランスポーズ)

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ズ

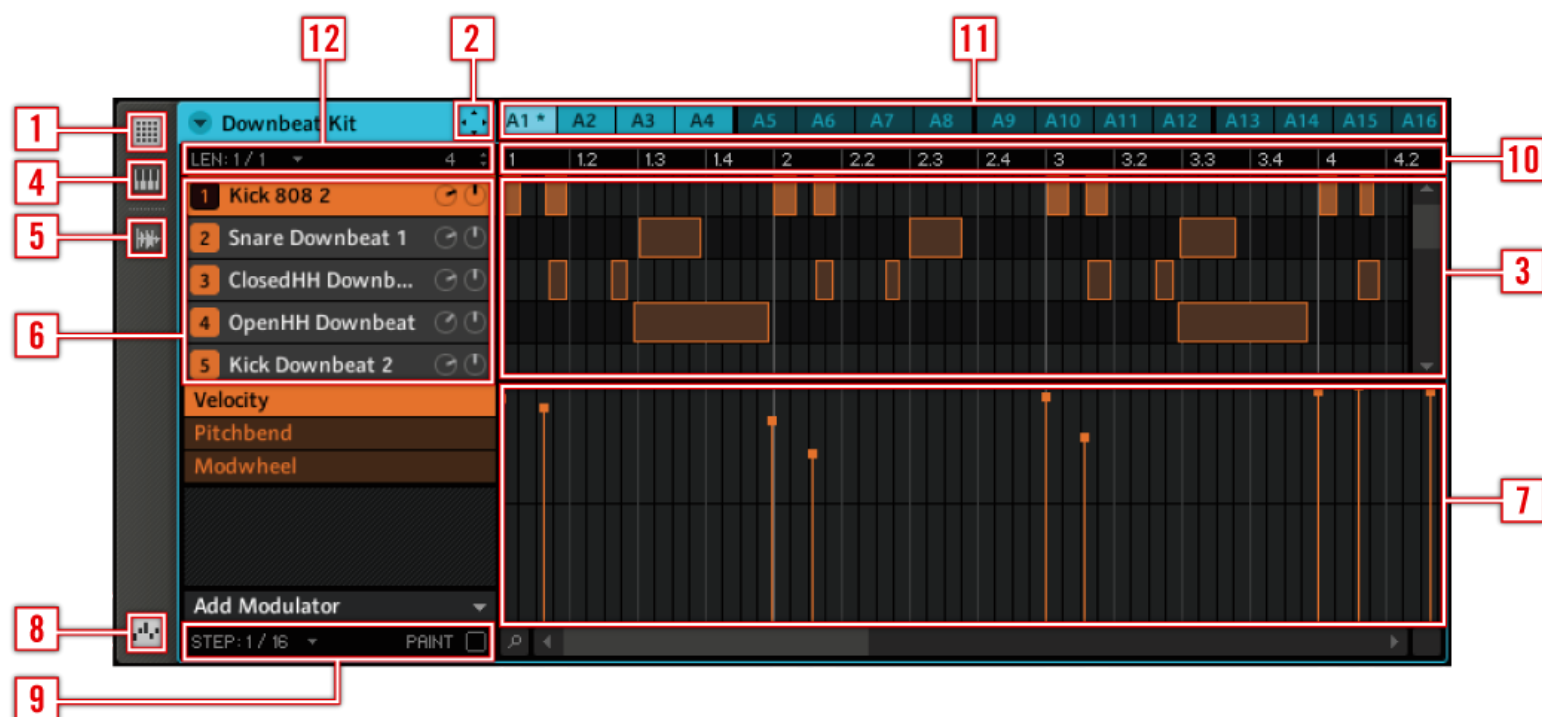
選択したノートを半音下げる場合は、SHIFT + パッド 13 (SEMITONE -)を押し、選択したノートを半音上げる場合は、SHIFT + パッド 14 (SEMITONE +)を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全てのノート音程が変更します。

オクターブ単位のトランスポーズ

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、パターン内の全てのノート音程が変更します。

7 ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Software)

7.1 パターンエディタ(Pattern Editor)

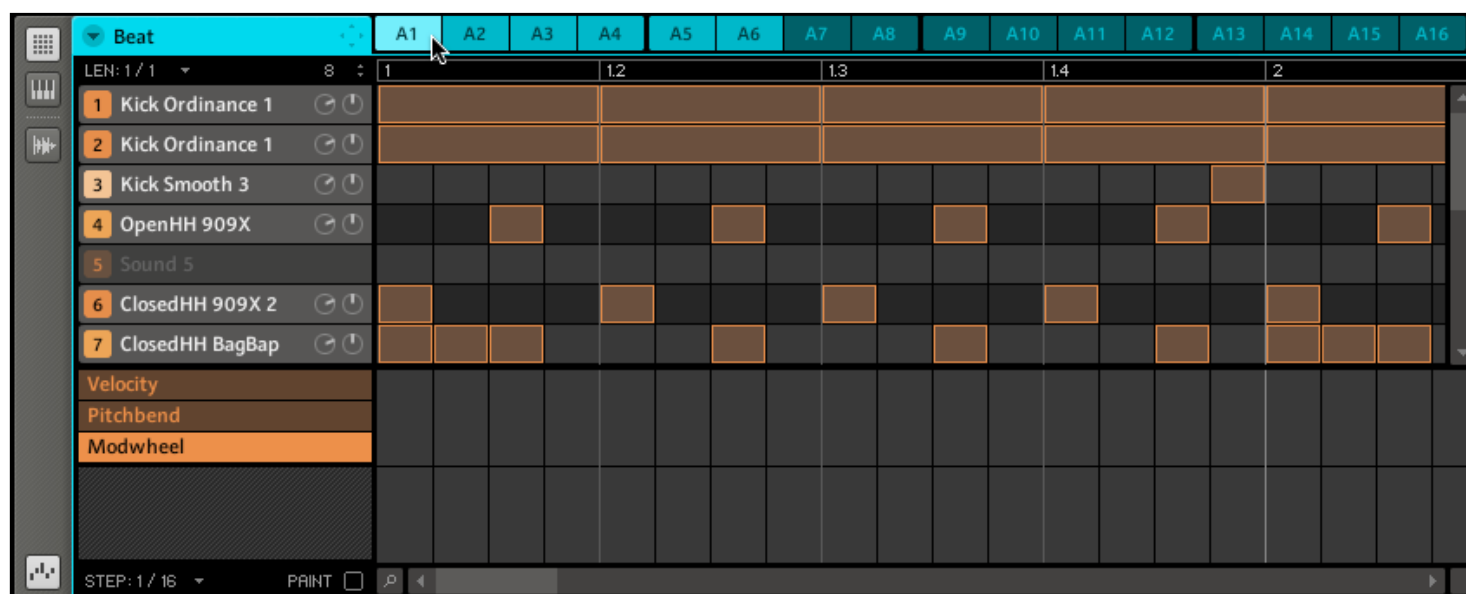


- 1 ステップエディタビュースイッチ(Step Editor View Switch)
- 2 ドラッガーアイコン(Dragger Icon)
- 3 ステップエディタ(Step Editor)
- 4 ピアノロール/キーボードビュースイッチ(Piano Roll/Keyboard View Switch)
- 5 サンプリングビュースイッチ(Sampling View Switch)
- 6 サウンドスロット(Sound Slots)
- 7 オートメーションレーン(Automation Lane)
- 8 オートメーションビュースイッチ(Automation View Switch)

- 9 エディットコントロール(Edit Controls)
- 10 パターンタイムライン(Pattern Timeline)
- 11 パターンスロット(Pattern Slots)
- 12 パターンレングスコントロール(Pattern Length Controls)

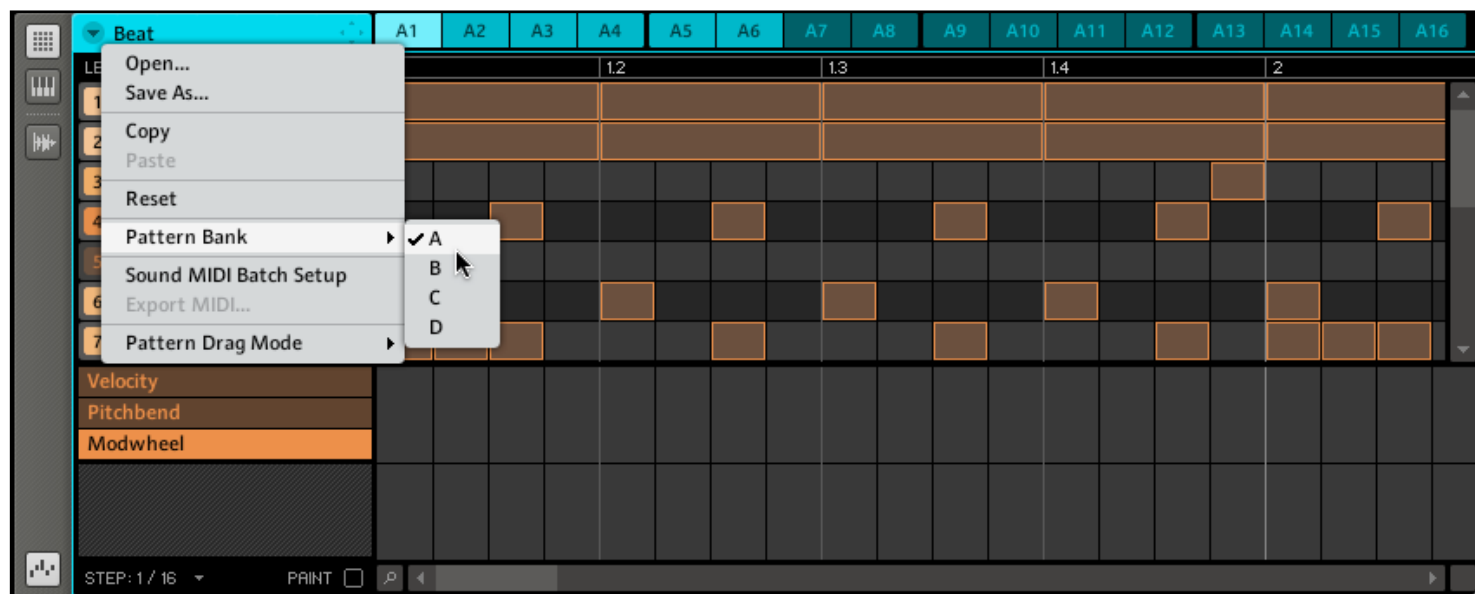
7.1.1 パターンとパターンバンクの選択(Selecting Patterns and Pattern Banks)

Pattern を選択するには、Step Editorの上にあるスロット部分をクリックします。



Pattern A1 を選択した状態のステップエディタです。

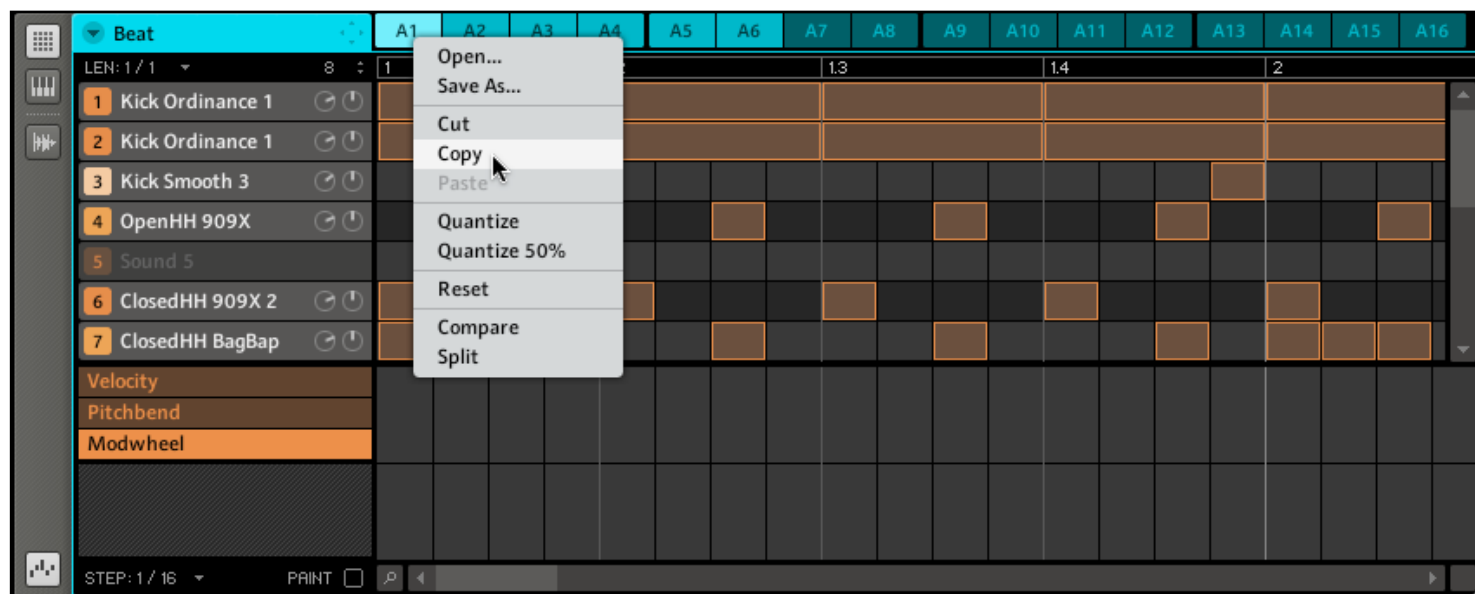
異なるパターンの状態はパターンスロットの明るさで確認でき、一番明るいスロットは選択されたパターンを示し、その次に明るいパターンは(図の A2からA6)、編集したパターンを含んでいるが選択されていないパターンを示し、空のパターンは(A7以降のパターン) 最も暗い状態となります。他のパターンバンクに切り替えるには、ドロップダウンメニューで選択します。



Pattern Bank サブメニューです。

7.1.2 Patternsのコピーとペースト(Copy and Paste Patterns)

パターンをクリックするには、パターンスロットを右クリック(Mac ® X: Ctrl-クリック) し、ダウンロードメニューから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) のパターンスロットを右クリックし、ダウンロードメニューからPasteを選択します。

7.1.3 パターンのリセット

Patternsをリセットするには上図のドロップダウンメニューで*Reset* を選択します。これで全ノート情報とオートメーション情報を削除し、パターンの長さもリセットされます。これはハードウェアのClear (SHIFT + パッド9)と同等の機能です。

7.1.4 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、Patternアイコンを右-クリック(Mac OS® X: Ctrl-click) し、ドロップダウンメニューで*Save As...* を選択します。



パターンの保存

他の保存機能と同様にPatternの保存はMASCHINE ソフトウェアのみで実行可能です。

7.2 パターンの編集

Pattern EditorのGridをダブルクリックしてノートを入力します。 ノートは選択したStep Gridを基準に入力されます。 ノート削除はダブルクリック、または右クリックで行います(Mac OS® X: Ctrl-クリック)。 ステップエディタ(Step Editor)ではノートを入力する段によってSoundが変わります。 選択しているノートは白色表示されます。

7.2.1 パターンエディタ(Pattern Editor)でのマウス動作

以下がPattern Editor (Step Editor とPiano Roll / Keyboard Modeでも有効です)でのマウスの動作リストで

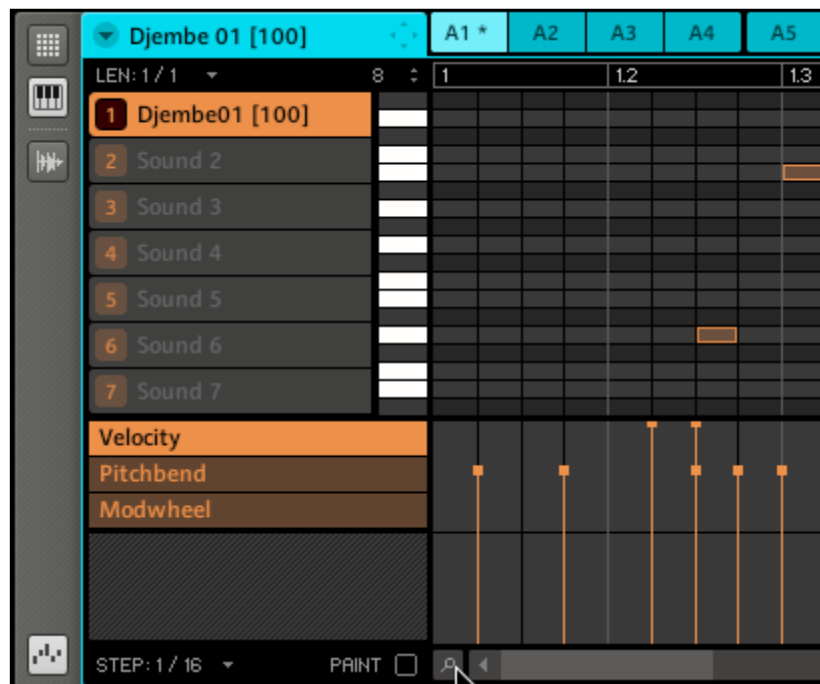
Action	Function(機能)
Ctrl (Mac OS® X: Alt) + ノートのドラッグ	選択したノートのコピーします。
ノートの右端をドラッグ	ノートの長さを変更します。
Shift + ノートをクリック	ノートを選択内容として追加します。
グリッド内でドラッグ	複数選択(セレクションフレーム)
グリッド内でクリック	ノートの選択解除
ノートのダブルクリック	選択したノートの削除
Alt (Mac OS® X: Cmd) + ノートを垂直方向にドラッグ	ノートのベロシティ調節

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。 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なぞられたノートは削除されます。

7.2.2 ズームツール

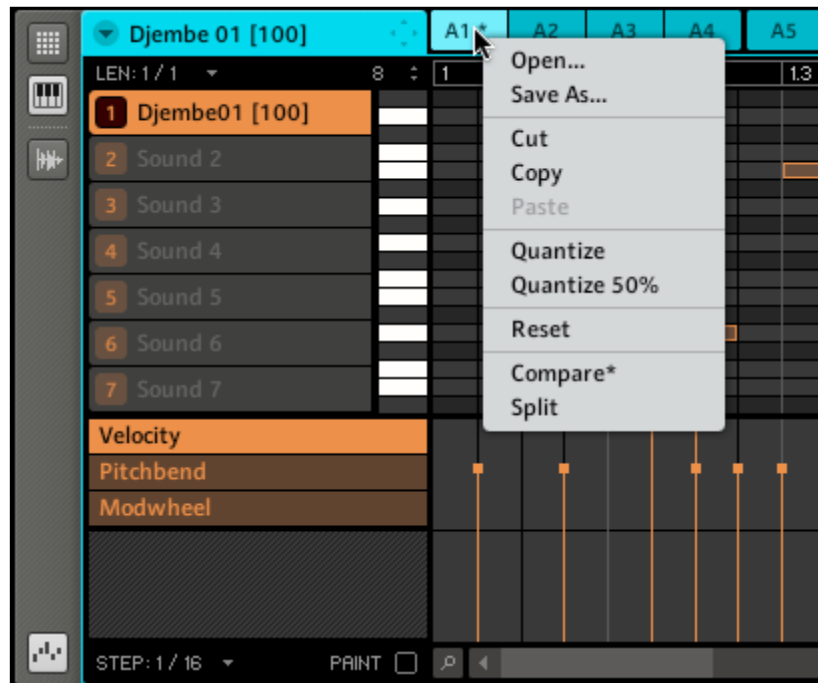
Zoom Toolを使って、Pattern Editorのズームインとズームアウトを実行します。 Zoom Toolをクリックし、垂直方向に上下して調節します。



Zoom Toolを選択しています。

7.2.3 Compare / Split(コンペア/スプリット)

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ではCtrl+クリック)ドロップダウンメニューから任意の選択肢を選択します。



ドロップダウンメニューのCompare / Split です。

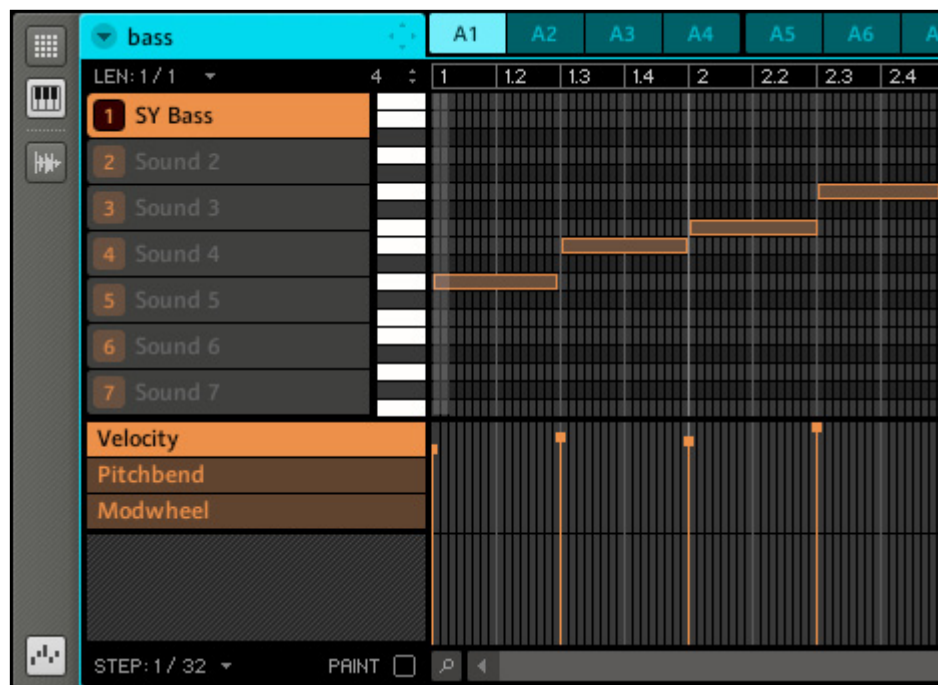
ノート入力やオートメーションを追加することで、Pattern を編集し、ドロップダウンメニューから*Compare* を選択すると編集前のパターンと比較することが可能となります。編集後のPatternも別のあいているPattern に保存する場合は、*Split* を選択します。



Patternがエディットされたことを意味する星印アイコンがパターンスロットに現れます。他のPatternを選択するとこのマークは消えます。

7.2.4 ピアノロール/キーボード

メロディーを録音するのに使用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Piano Roll/Keyboard ビュースイッチをクリックしすると、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。ステップは半音単位で入力することが可能で、一番低いノートはPiano Roll/Keyboardエディタの一番下となります。

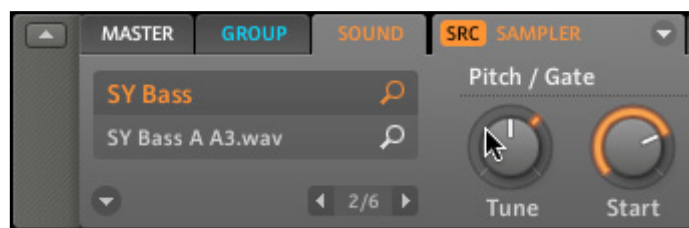


ピアノロール/キーボードエディタのソフトウェア上での見た目です。

7.2.5 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メーター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。全てのボタン以外の殆どのパラメーターを、オートメーション可能です。



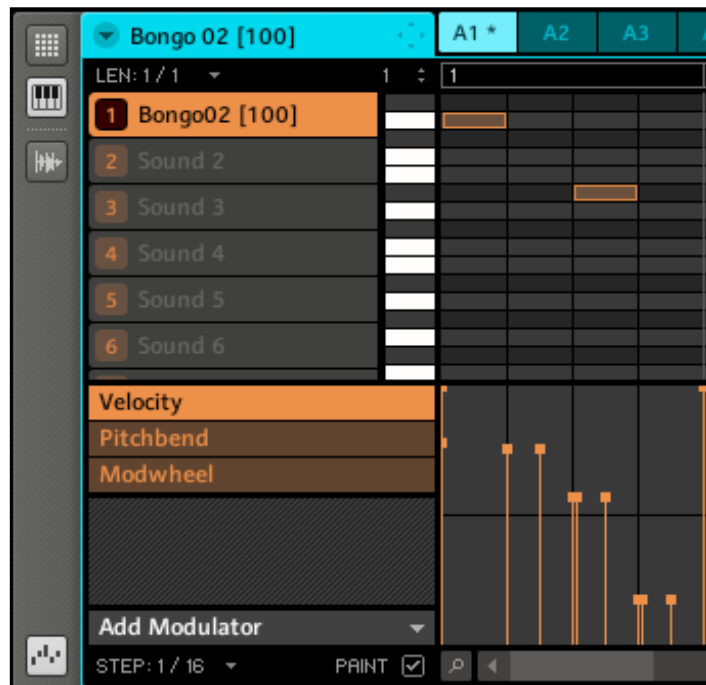
オートメーション用のノブの外側リングです。

オートメーションを削除するには外側リングを(Mac OS® Xでは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: Ctrl-クリック)。

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ドラッグします。 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、各値は同調変更します。 オートメーションを作成する他の方法としてマウスを使用する方法があります。



ブルクリックでオートメーションイベントを作成します。



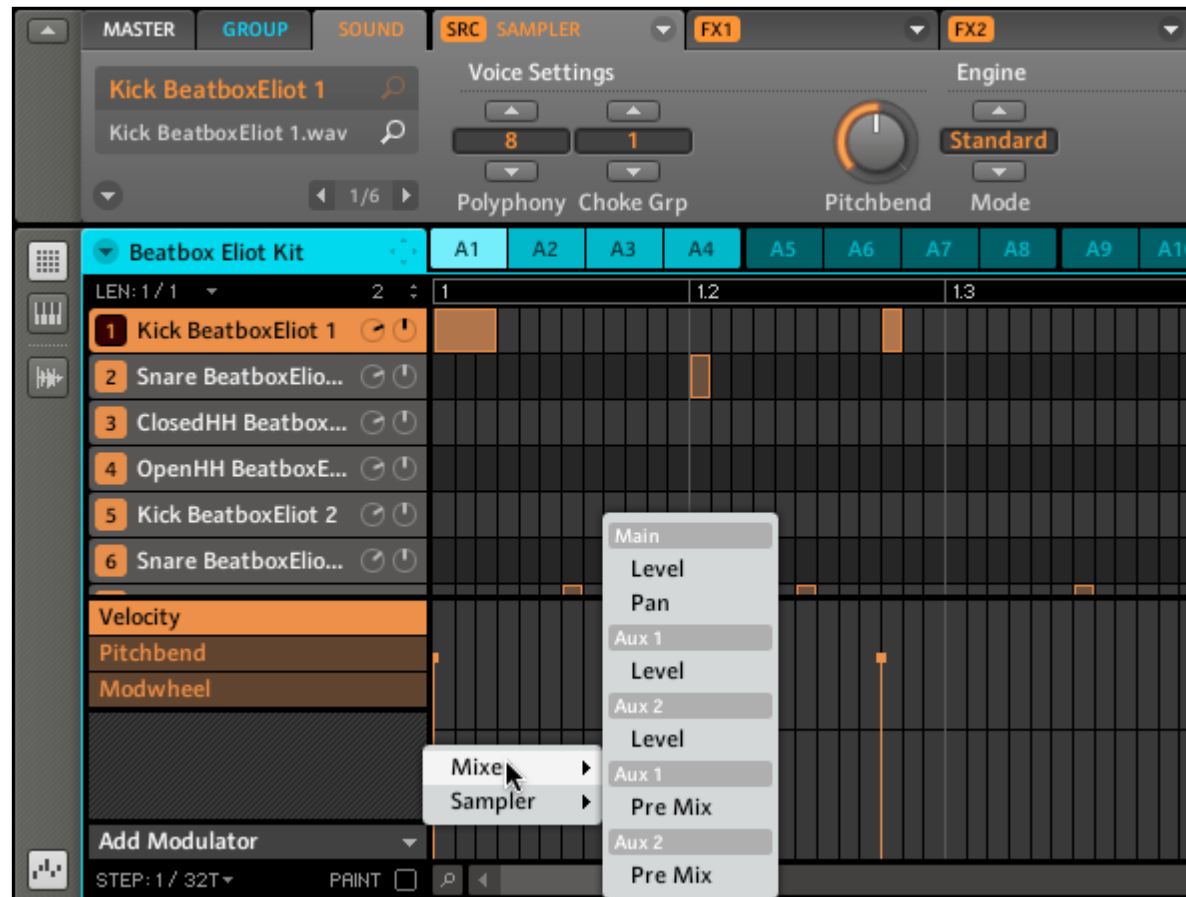
ベロシティパラメーターを表示した状態のAutomation Laneです。



オートメーションを書き込むには、下にある“Paint” ボックスにチェックし、オートメーションレーン内でクリック-ドラッグします。

7.2.6 モジュレーターを追加

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。ここをクリックすると、現在のPatternで選択したSound用のオートメーションパラメーターのリストを表示します。



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。

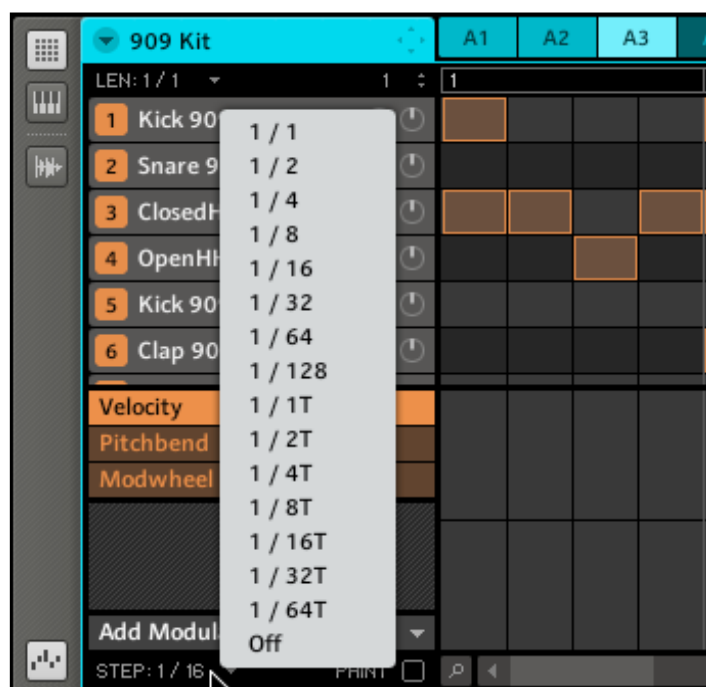
オートメーションレーン(Automation Lane)をクリックして選択したパラメーターのオートメーションポイントを追加します。オートメーションポイントは選択したStep Gridに反応して入力されます。

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。

7.2.7 ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ(Step Grid, Pattern Length Grid and Quantization)

ステップグリッド(Step Grid)

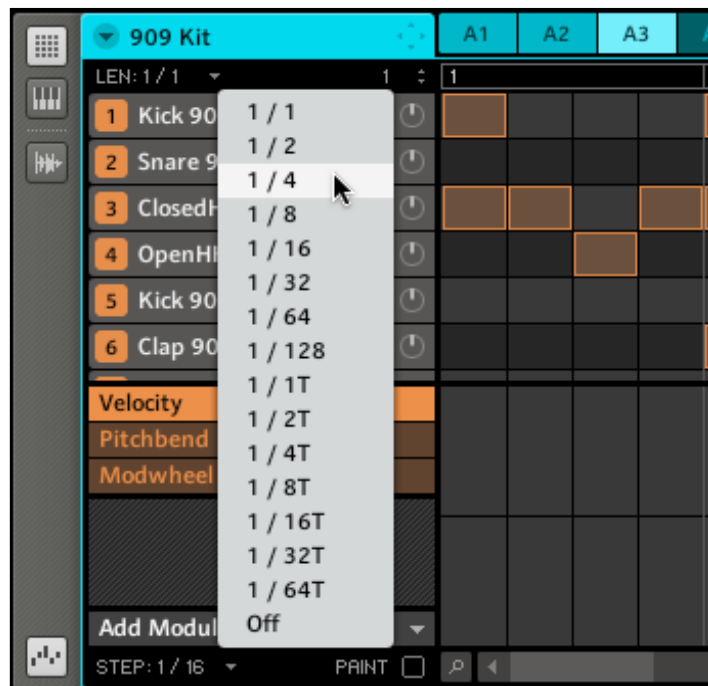
ステップグリッドでPatternに入力するノートのクオンタイズを設定します。設定範囲は1/1 (フルノート)から1/64T (1/64thノートトリプレット)、グリッドなしの状態となります。デフォルト値は1/16thです。左下にあるEdit コントロールのSTEP とある部分をクリックしてステップグリッドを選択します。この動作でドロップダウンメニューが開きます。



Step Gridのドロップダウンメニューです。

パターンレングスグリッド

Step Gridに加え、パターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)も装備し、ここでPattern レングスを調整します(以下参照)。パターンレングスコントロール(Pattern Length Control) の左上にある LEN とある部分をクリックしてパターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)を選択します。

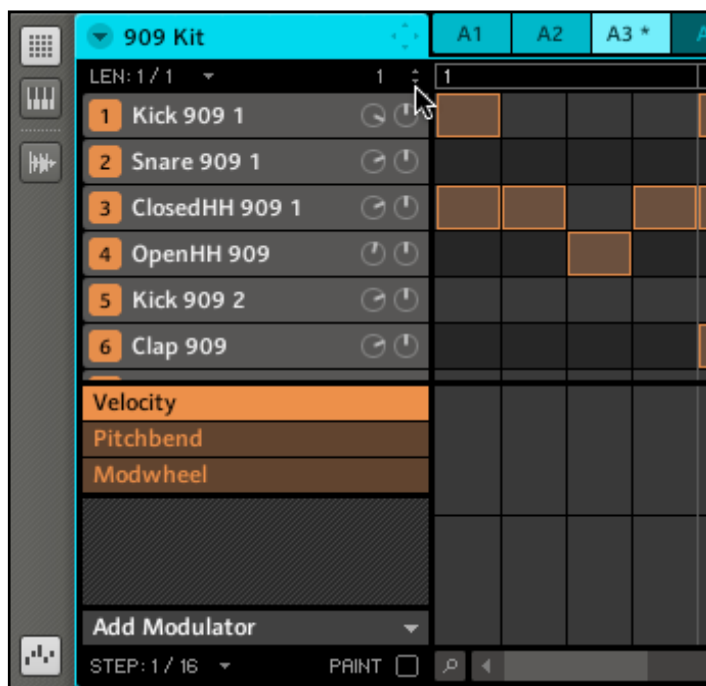


Pattern Length Gridの有効なクオンタイズ値リストです。

1/1 (one full note) から1/64T (1/64 th note triplet)間での選択肢の中から任意のパターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)を選択します。グリッドがない状態にもしておくことが可能です。

パターンレングス(Pattern Length)

- ▶ 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。

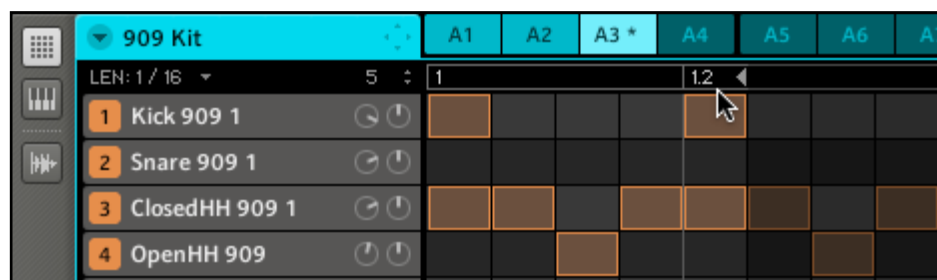


パターンの長さの設定

Pattern LengthはPattern Length Gridをガイドラインにしており、Pattern Length Gridを変化させることでPatternの長さも変更されます。



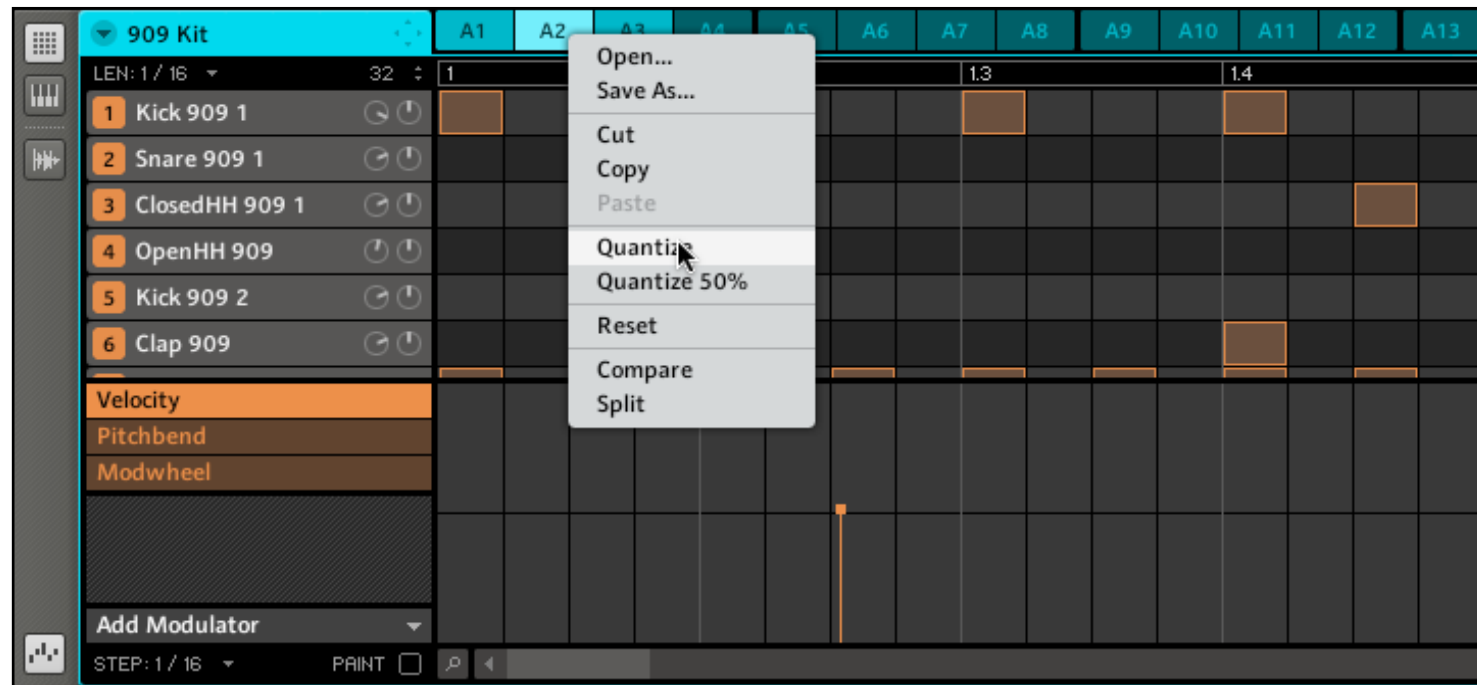
パターンの最後にある灰色の矢印をドラッグしてパターンの長さを変更することも可能です。



灰色の矢印をドラッグしてパターンレングスを変更します。

クオンタイズ

接続しているMIDI-キーボードでノートを録音した後や、ステップグリッドを他の値に変更した後は、(Mac OS® X: Ctrl-クリック)Pattern アイコンを右クリックしてクオンタイズ調整をします。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、Patternにある全ての内容がクオンタイズされます。



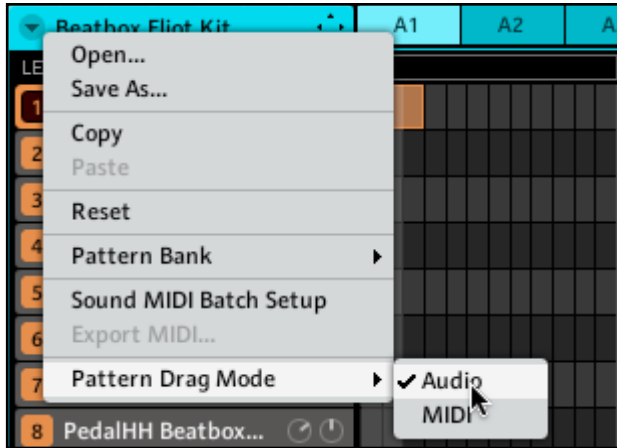
パターン用クオンタイズ機能です。

有効なクオンタイズオプションは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。

7.2.8 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

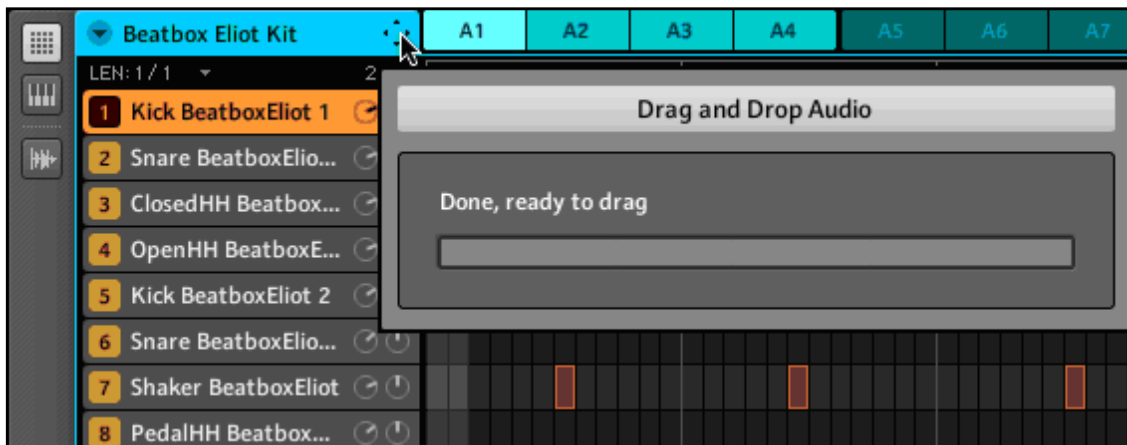
オーディオドラッグアンドドロップ機能で選択したパターンからデスクトップ、またはホストソフトウェアにグループをドラッグすることでオーディオをエクスポートすることが可能です。この機能はソフトウェアのみで有効です。オーディオは WAV または AIFF ファイルとしてエクスポート可能で、このファイル形式は Export Audio Settings オプション内で設定することができます。パターンのレンダリング方法は以下となっています。

1. オーディオをエクスポートするグループとパターンを選択します。
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。
3. パターンエディタのヘッダの左にある矢印をクリックします。 ドロップダウンメニューが開きます。 *Pattern Drag Mode* サブメニューで *Audio* を選択します。



パターンエディタヘッダのドロップダウンメニューです。

4. パターンエディタのヘッダにあるドラッガーアイコンをクリック、ホールドします。 ウィンドウが表示され、レンダリング状況を表示します。



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、DRAGGER ICON がドラッグ可能な状態となったオーディオファイル名称を表示します。

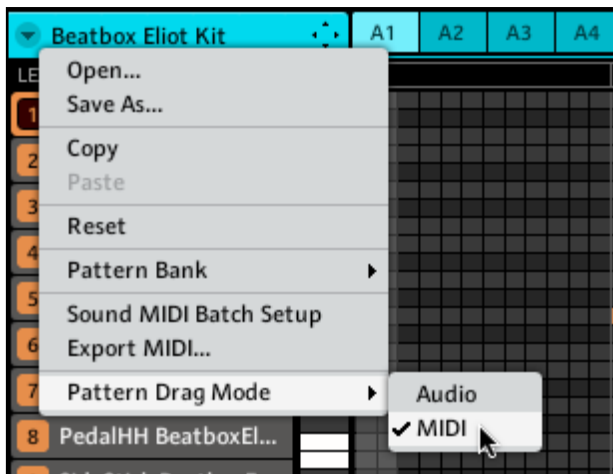


→ ここまででオーディオをデスクトップ上、またはホストアプリケーションのオーディオチャンネルにエクスポート可能となります。

7.2.9 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任意のグループをデスクトップ、またはホストソフトウェアにドラッグ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章 “サウンド MIDI バッチのセットアップ”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。
2. パターンエディタのヘッダの左にある矢印をクリックします。ドロップダウンメニューが開きます。 *Pattern Drag Mode* サブメニューで *MIDI* を選択します。



パターンエディタヘッダのドロップダウンメニューです。

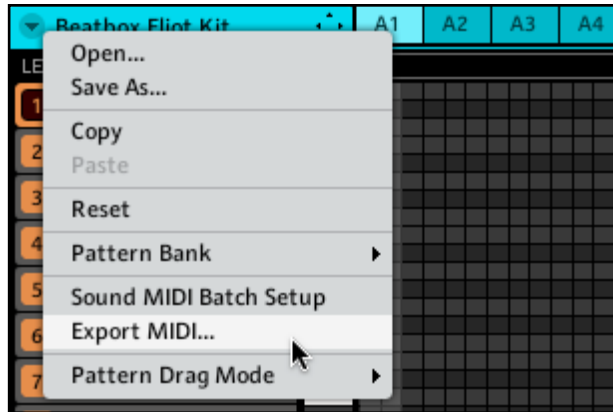
3. パターンエディタのヘッダのドラッガーアイコンをクリック、ホールドします。Dragger がドラッグ可能な状態となったMIDI ファイル名称を表示します。



レンダリングが完了し、ドラッグが可能な状態となったMIDI ファイルです。

→ 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。

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。



ドロップダウンメニューで *Export MIDI...* を選択しています。

8 Maschine エフェクト(FX)

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。手始めに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。Native Instruments ウェブサイト(www.native-instruments.com)でFXに関するチュートリアルビデオ、“FX & Automation Part 1”と“FX & Automation Part 2”をご覧ください。タイトルが示すとおり、MASCHINE FXは、モジュレーションとオートメーションに対応しています。ノブの動きを録音することで、サウンドに命が吹き込まれます。

各エフェクトの解説

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。Native Instrumentsらしいユニークな独自のReflex、Ice、Resochordを装備しています。

8.1 Dynamics(ダイナミクス)

8.1.1 コンプレッサー(Compressor)

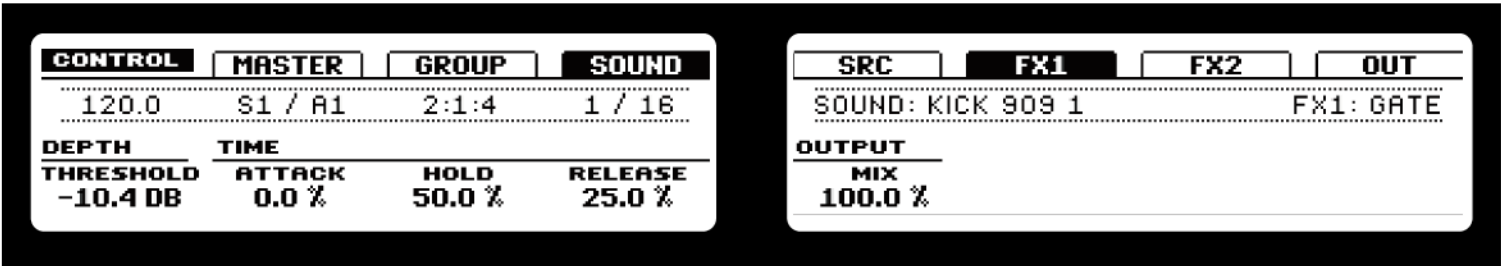


ソフトウェアのコンプレッサーです。

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。ライブラリの“Pounder”でコンプレッサーの使用状況を確認してください。

Depth(デプス)	
THRESHOLD(スレッシュョルド)	ここでコンプレッサーが起動するスレッシュョルドを設定します。
AMOUNT(アマウント)	一般的にはレシオと呼ばれ、ここでコンプレッサの適用量を設定します。
KNEE(ニー)	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、スレッシュョルドに達すると即座にコンプレッションを開始します。
Time(タイム)	
ATTACK	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。
RELEASE(リリース)	time でシグナルがスレッシュョ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。
Output(アウトプット)	
GAIN(ゲイン)	簡潔なゲインコントロールで(Gain Control)シグナルの音量をコントロールします。これは“make-up gain”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。

8.1.2 Gate(ゲート)

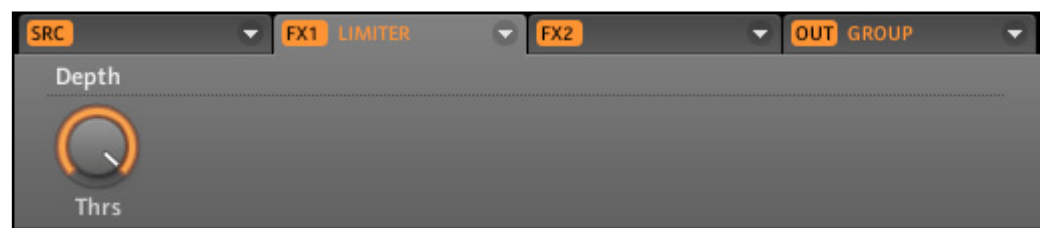


ハードウェアのゲートです。

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ョルド以下の音声に下げます。 音声のシグナルをテンポにあわせてチョップし、サウンドにインパクトを与え、また、ボーカル音声のチョップにも使用します。

Depth(デプス)	
THRESHOLD(スレッシュョルド)	ここでゲートが起動するスレッシュョルドを設定します。 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(タイム)	
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(ホールド)	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(リリース)	time でシグナルがスレッシュョ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(アウトプット)	
ミックス(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。

8.1.3 Limiter (リミッター)

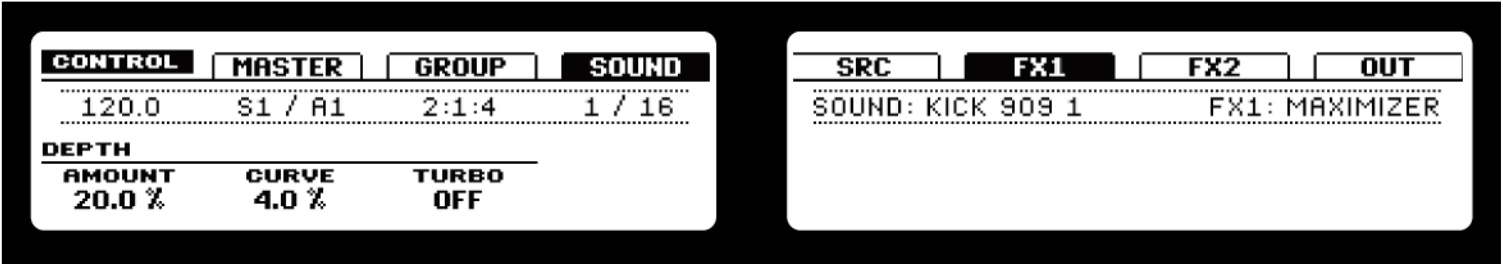


ソフトウェアのリミッターです。

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ョ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。。 マスターエフェクトスロット(Master FX slot)で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。

Depth(デプス)	
THRESHOLD(スレッシュョルド)	ここでLimiter が起動するスレッシュョルドを設定します。 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。

8.1.4 マキシマイザー(Maximizer)



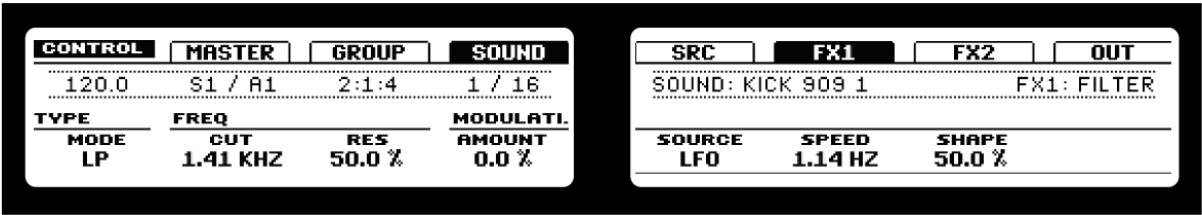
ハードウェアのマキシマイザーです。

マキシマイザー(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。

Depth(デプス)	
AMOUNT(アマウント)	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(カーブ)	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)	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)。

8.2 フィルタリング(Filtering)

8.2.1 Filter (フィルター)



ハードウェアのFilterです。

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。

タイプ	
MODE(モード)	フィルタータイプは4種類あり、それぞれ、NOTCH、HP (ハイパス)、BP (バンドパス)、LP (ローパス)となっています。 選択するフィルタータイプによって表示されるパラメーターの内容は異なります。
Freq(フリークエンシー)	
CUT(カット)	CUTはカットオフフリークエンシーを意味し、全てのフィルタータイプに備わっています。
RES	Res 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NOTCH にはこの機能はありません。
Modulation(モジュレーション)	
AMOUNT(アマウント)	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(ソース)	ここで3種の異なるモジュレーションソース (Envelope、LFO Sync 、LFO)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。
ENVELOPE DECAY(エンベロープディケイ)	DECAY でエンベロープの減衰スピードを調節します。
SMOOTH(スムーズ)	エンベロープのシェイプを滑らかにします。
SHAPE(シェイプ)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO SYNC SPEED(LFO シンクスピード)	16/1 (16 小節)から1/32音符の音楽単位でモジュレーション値を変更します
SHAPE(シェイプ)	ここでLFOの波形を変更します。
PHASE(フェイズ)	LFOの開始地点の移送を調節します。
LFO SPEED(LFO スピード)	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(シェイプ)	ここでLFOの波形を変更します。

8.2.2 EQ



ハードウェアのEQです。

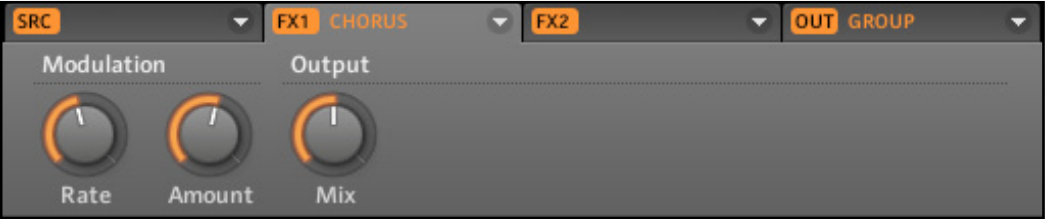
EQを使用してオーディオシグナルの選択した周波数をブースト、またはカットします。EQは主に選択した周波数をカット、またはブースとして音声を整える目的で使用されますが、DJプレイの際にEQをコントロールしてミックスに緩急を与える場合にも使用します。パラメーターは2ページ分あります。

ページ 1	
Low Band(ローバンド)	
FREQ(フリークエンシー)	低域用周波数セクターです。調整幅は20 Hz から8 kHzとなっています。
GAIN(ゲイン)	低域用ゲインコントロールです。
Mid Band 1(ミッドバンド1)	
FREQ(フリークエンシー)	Mid Band 1用周波数セクターです。調整幅は40 Hz から16 kHzとなっています。
GAIN(ゲイン)	Mid Band 1用のゲインコントロールです。
Mid Band 2(ミッドバンド2)	
FREQ(フリークエンシー)	Mid Band 2用周波数セクターです。調整幅は40 Hz から16 kHzとなっています。
GAIN(ゲイン)	Mid Band 2用のゲインコントロールです。
High Band(ハイバンド)	
FREQ(フリークエンシー)	高域用周波数セクターです。調整幅は50 Hz から20 kHzとなっています。
GAIN(ゲイン)	High Band のゲインコントロールです。

ページ 2	
Mid Band 1(ミッドバンド1)	
WIDTH(ウィズ)	Mid Band 1用の帯域幅(バンドウィズ)コントロールです。
Mid Band 2(ミッドバンド2)	
WIDTH(ウィズ)	Mid Band 2用の帯域幅(バンドウィズ)コントロールです。
Output(アウトプット)	
GAIN(ゲイン)	フィルター全体のゲインコントロールです

8.3 Modulation(モジュレーション)

8.3.1 Chorus(コーラス)



ソフトウェアのコーラスです。

コーラスでステレオシグナルに厚みを与えます。 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。

Modulation(モジュレーション)	
RATE(レート)	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(アマウント)	コーラスエフェクト量をコントロールします。

Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.3.2 フランジャー(Flanger)



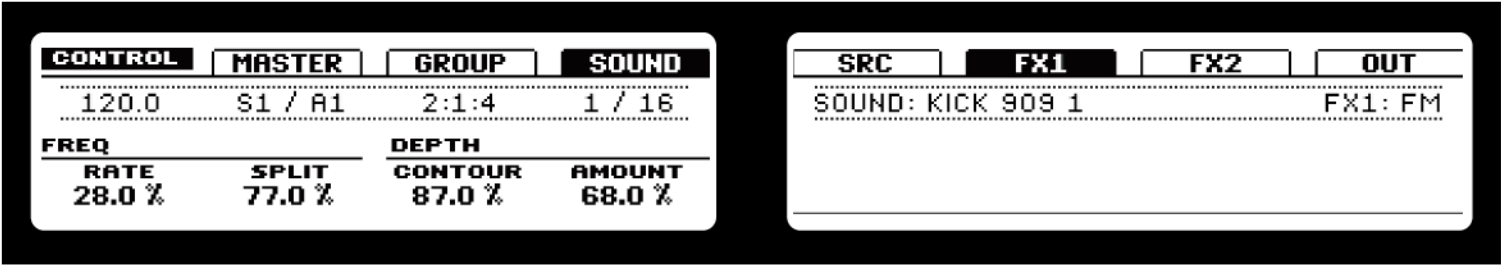
ハードウェアのフランジャーです。

LFOとエンベロープフォロワーを備えたスタンダード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、曲のテンポとの同期が可能なフィードバックパラメーターも備えています。

Freq(フリークエンシー)	
CENTER	ここでフランジャーの中心周波数を設定します。
Modulation(モジュレーション)	
AMOUNT(アマウント)	フランジャーエフェクト量をコントロールします。
SOURCE(ソース)	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 Envelope、Lfo Sync 、Lfo Speed 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。
ENVELOPE SHAPE(エンベロープシェイプ)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO SPEED(LFO スピード)	Lfo のスピードは0,03 Hzから8 Hzの間で調節します。
LFO SYNC(LFO シンク)	16/1 (16 小節)から1/16音符の音楽単位でモジュレーション値を変更します
STEREO(ステレオ)	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(アマウント)	フィードバック量をここで調節します。
INVERT(反転)	フランジャーを反転します。
Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.3.3 FM



ハードウェアのFMです。

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で、入力シグナルに"きらめき"を与えます。

Freq(フリークエンシー)	
RATE(レート)	ここでFMモジュレーションのスピードを調節します。
SPLIT (スプリット)	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、音声は更に明るくなります。
Depth(デプス)	
CONTOUR(コントゥア)	CONTOUR(コントゥア)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(アマウント)	FM エフェクトの量を設定します。

8.3.4 Freq Shifter(フリークエンシーシフター)



ソフトウェアのFrequency Shifterです。

フリークエンシーシフターで、オーディオシグナルを設定した周波数帯で変調します。

Frequency(フリークエンシー)	
COARSE(コース)	ここでFreq Shifterの大まかな周波数を設定します。
FINE(ファイン)	周波数の微調整をここで行います。
Feedback	
AMOUNT(アマウント)	フリークエンシーシフター内のフィードバック量をここで調節します。
STEREO(ステレオ)	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(アウトプット)	
INVERT(反転)	ここでフリークエンシーシフターの設定を反転します。
ミックス(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。

8.3.5 Phaser



ソフトウェアのフェイザーです。

LFOとエンベロープフォロワーモジュレーターを備えたスタンダードなフェイザーです。 フェイザーでシグナルを2分割し、一方のシグナルを連続的に変調します。

Freq(フリークエンシー)	
CENTER	ここでフェイザーの中心周波数を設定します。
Modulation(モジュレーション)	
AMOUNT(アマウント)	モジュレーションの量を設定します。
SOURCE(ソース)	ここでフェイザーのモジュレーションソース(オプションは Envelope、Lfo Sync 、Lfo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。
ENVELOPE SHAPE(エンベロープシェイプ)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO SPEED(LFO スピード)	Lfo のスピードは0,03 Hzから8 Hzの間で調節します。
LFO SYNC(LFO シンク)	16/1 (16 小節)から1/16音符の音楽単位でモジュレーション値を変更します
STEREO(ステレオ)	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(アマウント)	フィードバック量をここで調節します。
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。

8.4 空間的エフェクト(Spatial and Reverb)

8.4.1 Ice(アイス)

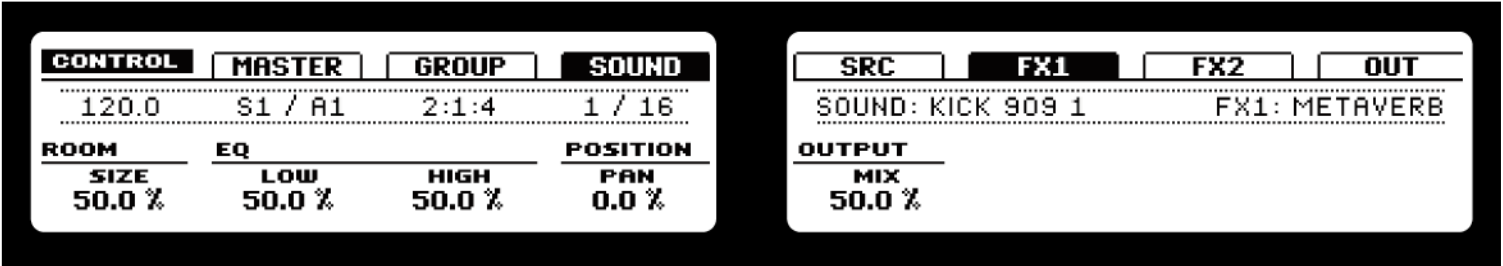


ソフトウェアのアイスです。

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。 ライブラリの“Greenhouse”で音声を確認してください。

Room(ルーム)	
COLOR(カラー)	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。
Ice(アイス)	高く設定すると音声メタリックな“ICE”サウンドになります。 パラメーターを操作してその効果を確認してください。
SIZE(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.4.2 Metaverb(メタバープ)

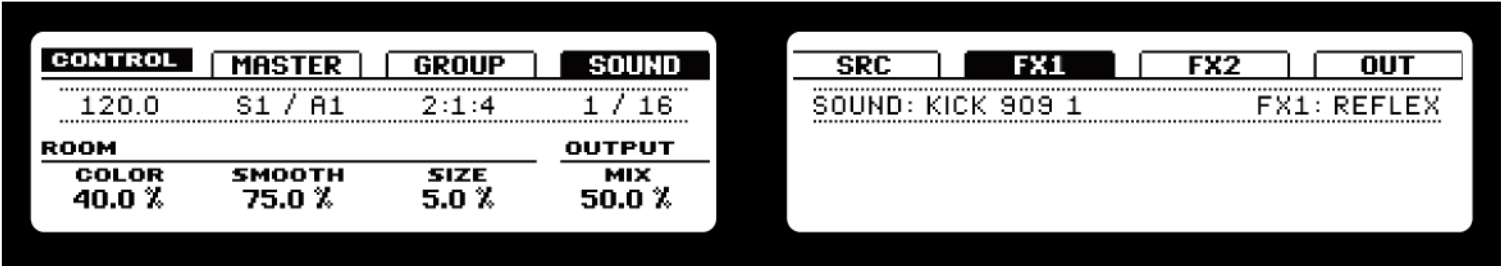


ハードウェアのメタバープです。

リバーブと同じく、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。

Room(ルーム)	
SIZE(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
EQ	
Low(ロー)	ローバンドEQで低周波数対をカット/ブースとします。
High(ハイ)	ハイバンドEQで高周波数対をカット/ブースとします。
Position(ポジション)	
PAN (パン)	メタバープのパノラマをコントロールします。
Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.4.3 リフレックス(Reflex)



ハードウェアの Reflex 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です。

Room(ルーム)	
COLOR(カラー)	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(スムーズ)	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(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.4.4 リバーブ (Reverb)



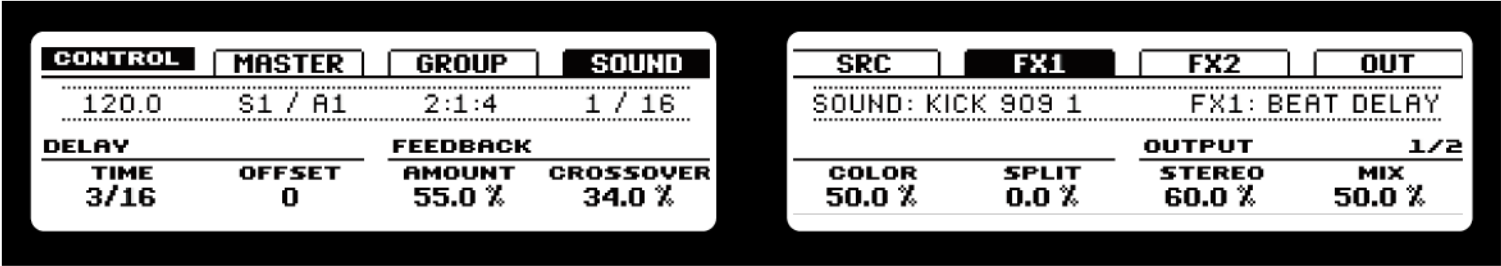
ソフトウェアのリバーブです。

リバーブでシグナルに空間の大きさの情報を付け加え、サウンドに広がりや自然さを与えます。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。

Room(ルーム)	
ROOM(ルーム)	ここでリバーブのキャラクター (Shatter、Guitar、Bright、General)を選択します。
SIZE(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
Eq	
LOW(ロー)	ローバンドEQで低周波数帯をカット/ブースとします。
HIGH(ハイ)	ハイバンドEQで高周波数帯をカット/ブースとします。
Position(ポジション)	
PAN (パン)	リバーブのパノラマをコントロールします。
STEREO(ステレオ)	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(アウトプット)	
FREEZE(フリーズ)	リバーブのアウトプットをテンポラリバッファで維持することでフリーズ効果を生成します。リアルタイム処理用に設計されています。
ミックス(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。

8.5 Delay (ディレイ)

8.5.1 Beat Delay(ビートディレイ)



ハードウェアのビートディレイです。

ビートディレイはテンポと同調する専用ディレイエフェクトです。 ライブラリから、プロジェクト“Deeper”をロードし、その音声を確認してください。

Delay (ディレイ)	
TIME(タイム)	TIMEパラメーターで1/32から16/16までの音楽的単位でディレイを設定します。
OFFSET(オフセット)	このパラメーターでディレイ効果の始まりを、音楽的単位を使用せずらします。
Feedback	
AMOUNT(アマウント)	ビートディレイで適用するフィードバック量をここで調節します。
CROSSOVER(クロスオーバー)	ステレオフィールド内でフィードバックをリズムカルに”パン振り”します。
COLOR(カラー)	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 (スプリット)	フィードバックチェーンで生じるクロスオーバー周波数をコントロールします。
Output(アウトプット)	
STEREO(ステレオ)	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。
ミックス(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。

8.5.2 Grain Delay (グレインディレイ)



ソフトウェア上のグレインディレイ画面です。

シグナルを小さな音の破片に刻みます。グレインディレイはアンビエントトクスチャーの生成に有効です。 サウンドのサイズと広がりと密度が変わり、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(グレイン)	
PITCH(ピッチ)	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り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(サイズ)	グレイン(音の粒)の長さを設定します。
JITTER(ジター)	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が逆再生されます。
クラウド(Cloud)	
SPACE(スペース)	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(デンシティー)	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(モジュレーション)	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。
Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.5.3 グ레인ストレッチ(Grain Stretch)



ソフトウェア上の Grain Stretch です。

グ레인ストレッチエフェクト(Grain Stretch)はグ레인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。

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 エフェクトが入力シグナルを 32 x 1/16th ステップ用にバッファ化します。
Time(タイム)	
STRETCH(ストレッチ)	タイムストレッチ適用量を設定します。 50% で半分の速さになります。
LOOP	ループの長さを1/16th ステップで設定します。
Pitch(ピッチ)	
PITCH(ピッチ)	グレインのピッチを調節します。
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(サイズ)	グレインのサイズを調節します。
Out	
ミックス(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。

8.5.4 Resochord



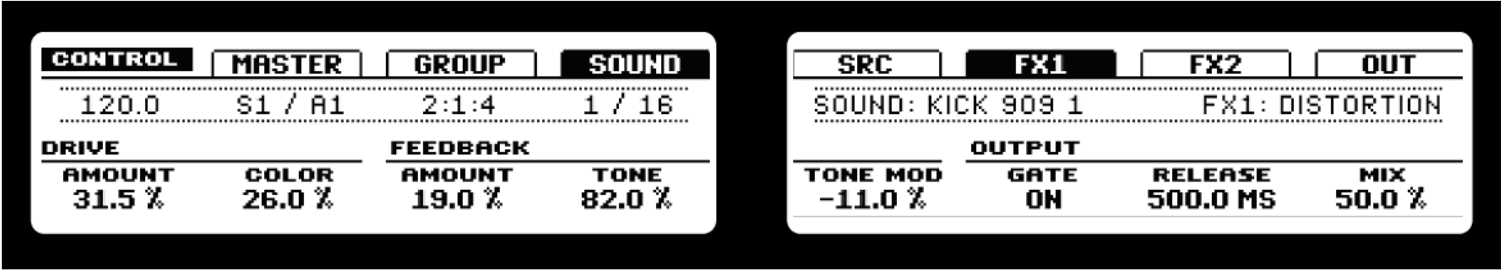
ソフトウェアのResochord です。

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。

Pitch(ピッチ)	
MODE(モード)	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 (スプレッド)	SPREAD はString モードの場合に使用可能な機能です。 ここで各コームの音程差を調節します。
STYLE(スタイル)	STYLE はChord モードを選択した場合に有効な機能です。 minor やmajor等の各スタイルから選択します。
CHORD(コード)	CHORD はChord モードを選択した場合に有効な機能です。 ここでオーディオシグナルに対して使用するコードを選択します。
TRANPOSE(トランスポーズ)	TRANPOSE はChord モードを選択した場合に有効な機能です。 Resochordを半音単位で転調します。
COLOR(カラー)	
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	フィードバック量をここで調節します。
DECAY	DECAY でResochordの減衰スピードを調節します。
ミックス(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。

8.6 Distortion (ディストーション)

8.6.1 Distortion (ディストーション)



ハードウェアのディストーションです。

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。

Drive(ドライブ)	
AMOUNT(アマウント)	ディストーションの供給量を設定します。
COLOR(カラー)	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(アマウント)	フィードバック量をここで調節します。
TONE(トーン)	フィードバックの音調を設定します。
TONE MOD(トーンモジュレーション)	フィードバックに対するモジュレーションです。
Output(アウトプット)	
GATE(ゲート)	GATE ボタンで過剰なフィードバック設定によるフィードバックループを除去します。
RELEASE(リリース)	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。
ミックス(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。

8.6.2 Lofi(ローファイ)



ソフトウェアのローファイです。

このLofi エフェクトでオーディオシグナルのビットレートとサンプルレートを減少させ、僅かな量の使用で“ビンテージ”エフェクトとなり、設定値をあげるとデジタルディストーションとなります。

Resample(リサンプル)	
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(スムーズ)	SMOOTHでLOFI エフェクトのエイリアス音声を抑えます。
STEREO(ステレオ)	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。
Bitcrush(ビットクラッシュ)	
BITS(ビット)	ビットリダクションによる音声の歪みを生成します。
Output(アウトプット)	
ミックス(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。

8.6.3 Saturator(サチュレーター)



ソフトウェアのサチュレーターです。

サチュレーターは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。

Compress(コンプレス)	
AMOUNT(アマウント)	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(ドライブ)	
AMOUNT(アマウント)	Saturatorによる音声のひずみ具合の量を調節します。
CONTOUR(コントゥア)	コントゥア(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。

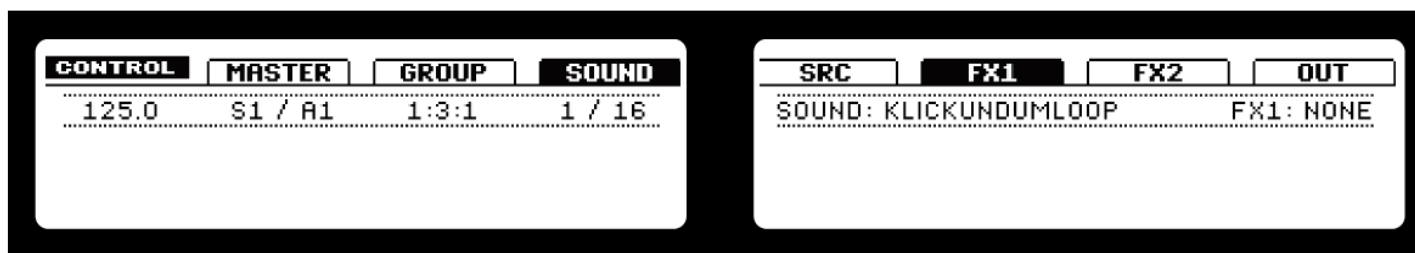
9 FXの使用法

9.1 SoundにFXを追加する

インサートエフェクトとしては、各サウンドにつき2種のエフェクトを使用することが可能です。

ハードウェア

1. コントロールモードでボタン4 を押し、ディスプレイ左にあるサウンド(Sound)タブに焦点を当て、エフェクトを適用したいサウンドのあるパッドを叩きます。 右ディスプレイで、各モジュールFX1とFX2を確認してください。 ボタン6を押して、FX1、またはボタン7 を押してFX 2 を選択します。



右ディスプレイでモジュールFX1と FX2 を表示、FX1を選択した状態です。

2. 選択したFXモジュール用のエフェクトを選択するには、Shiftを押し、Browseを押します。 右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。



右ディスプレイで、有効なエフェクトを表示しています。

3. ノブ 5 を回すことで有効なエフェクトをブラウズ可能です。 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン8を押しFX1モジュールにエフェクトをロードします ボタン5 と6 でリスト内をブラウズしてFXを素早くロードすることも可能です。

上の方法で初期設定の状態FXアルゴリズムをロードします。かわりにFX プリセットをロードする場合は、SHIFT を押さずにBROWSE を押します。これで有効なFXプリセットを表示するので、通常ノブ5を回してボタン8を押すことでロード、またはボタン5と6を使用して直接ロードします。BROWSE を押してもFX プリセットが表示されない場合は、ノブ1 を回してタグフィルターをFX にしてください。



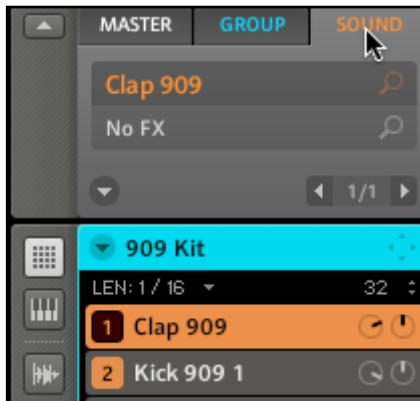
いくつかのエフェクトは数ページ分のパラメーターページを備えているので、この場合はPageボタンを使ってページを移動します。



Pageボタンを使用してBrowseを押した後、FXモジュール(FX1 or FX2)を選択することも可能です。Browseモードにする前にFXモジュールを選択するのを忘れた場合に便利です。

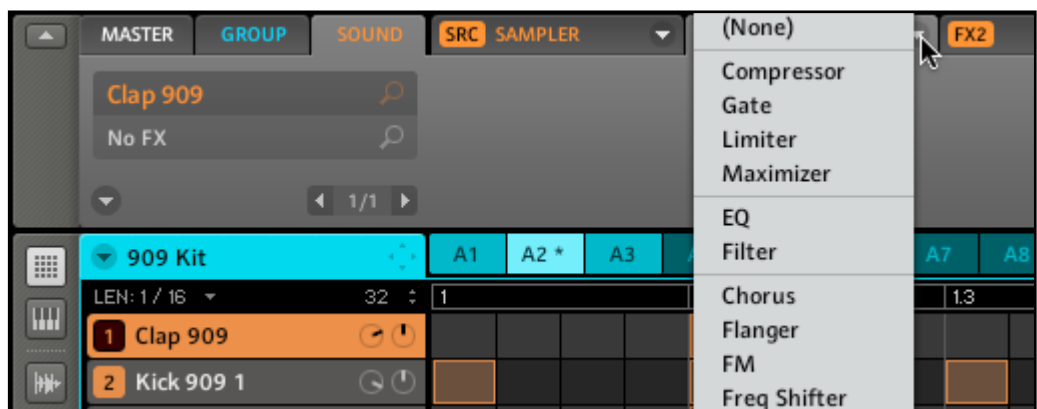
ソフトウェア

1. サウンド(Sound)タブをクリックして、エフェクトを適用するサウンドを選択します。エフェクトがアサインされる先のサウンドは常に現在選択しているサウンドで、図ではClap 909サウンドがエフェクトの適用先となります。



Clap 909サウンドが選択された状態のサウンドタブ

2. 2つのFXモジュールの一つを選択し、矢印をクリックして有効なFXのリストを表示します。



FX1モジュール用の有効なエフェクトをリスト表示しています。

3. マウスでエフェクトを選択すると、FXモジュールに各パラメータが表示されます。



リバーブのパラメーターです。



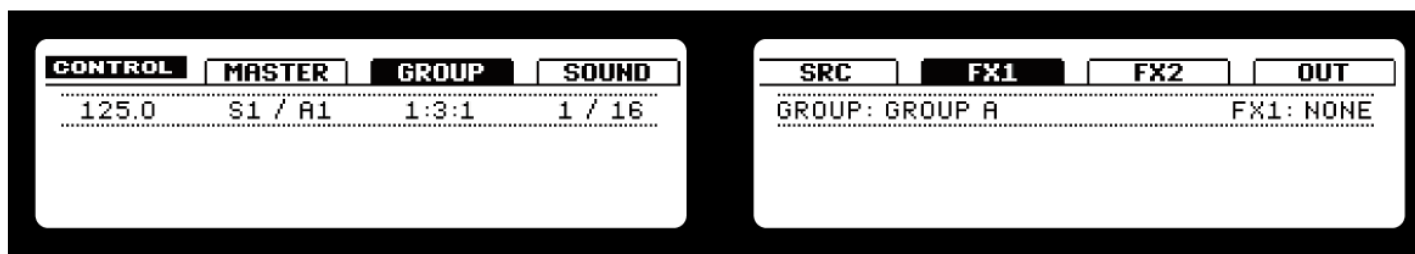
いくつかのエフェクトは数ページ分のパラメーターページを備えているので、この場合はPageセレクトターを使ってページを移動します。 Browserから FX Presetsをダブルクリック、またはFX スロットにエフェクトをドラッグしてロードします。

9.2 GroupにFXを追加する

各グループに対して2種のエフェクト(FX)を使用することが可能です。 エフェクトはエフェクト適用したグループで出力する全サウンドに適用されます。

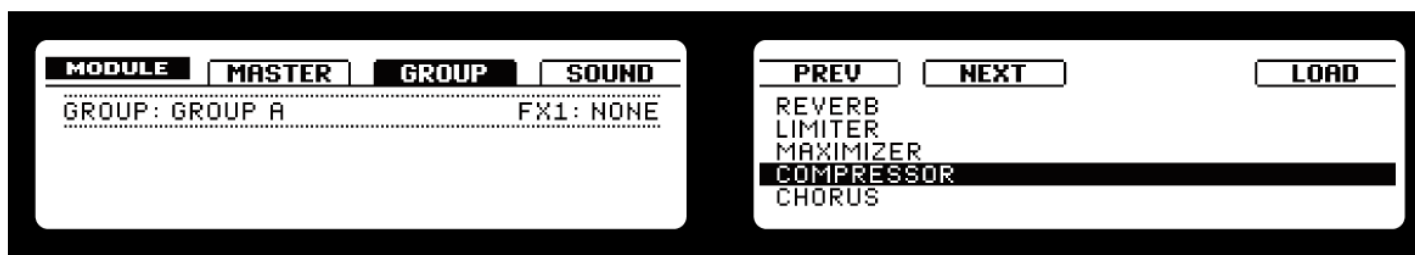
ハードウェア

1. ボタン3を押し、左側のディスプレイにあるグループ(Group)タブに焦点を当て、エフェクトを適用したいグループのグループボタンを押します。 右ディスプレイで、各モジュールFX1とFX2を確認してください。 ボタン6を押して、FX1、またはボタン7 を押してFX 2 を選択します。



右ディスプレイで、ボタン6を押してください。。

2. FXモジュール用のエフェクトを選択するには、SHIFT を押し、BROWSE を押します。 右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。 ノブ5でブラウズするか、ボタン5か6を使用して直接エフェクトをロードします。 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FXモジュールにエフェクトをロードします。

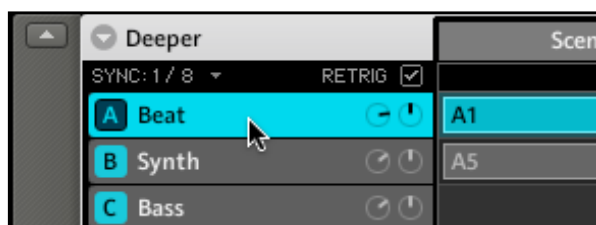


右ディスプレイで、使用できる選択肢(エフェクト)を表示しています。

- ▶ FX プリセットをロードする場合は、SHIFT を押さずにBROWSE を押します。 これで有効なFXプリセットを表示するので、ノブ5を回してボタン8を押すことでロード、またはボタン5と6を使用して直接ロードします。 BROWSE を押してもFX プリセットが表示されない場合は、ノブ1 を回してタグフィルターをFX にしてください。

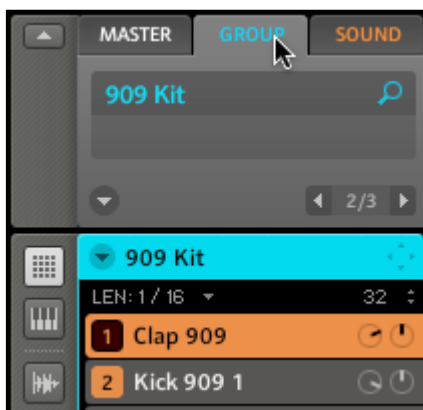
ソフトウェア

1. 選択しているサウンドにエフェクトが適用されるのと同様に、エフェクトは現在選択しているグループに適用されます。エフェクトを適用する前にはアレンジャーをクリックして選択しているグループを確認してください



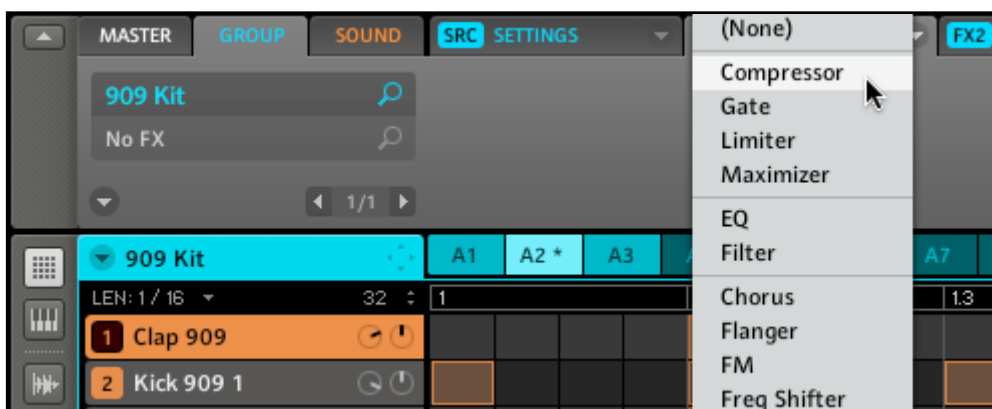
アレンジャー内で選択されているグループを確認します。

2. コントロールエリア(Control Area)のGroupタブをクリックしてGroupを切り替えます。



選択したグループタブです。

3. 2つのFXモジュールの一つを選択し、矢印をクリックして有効なFXのリストを表示します。



グループに対して有効なエフェクトをリスト表示しています。

4. マウスでエフェクトを選択すると、FXモジュールに各パラメータが表示されます。



GroupでEQを使用しています。



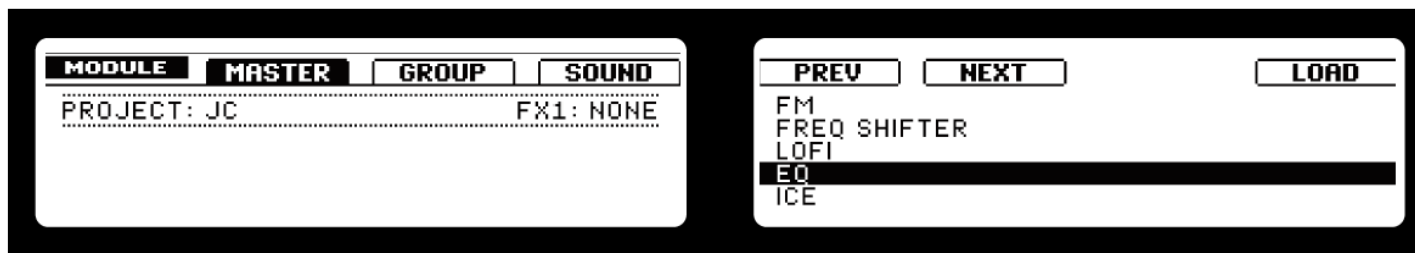
いくつかのエフェクトは数ページ分のパラメーターページを備えているので、この場合はPageセクターを使ってページを移動します。Browserから FX Presetsをダブルクリック、またはFX スロットにエフェクトをドラッグしてロードします。

9.3 MasterにFXを追加する

マスターには2種のエフェクトを適用可能で、全てのグループとサウンドにこのエフェクトが適用されます。

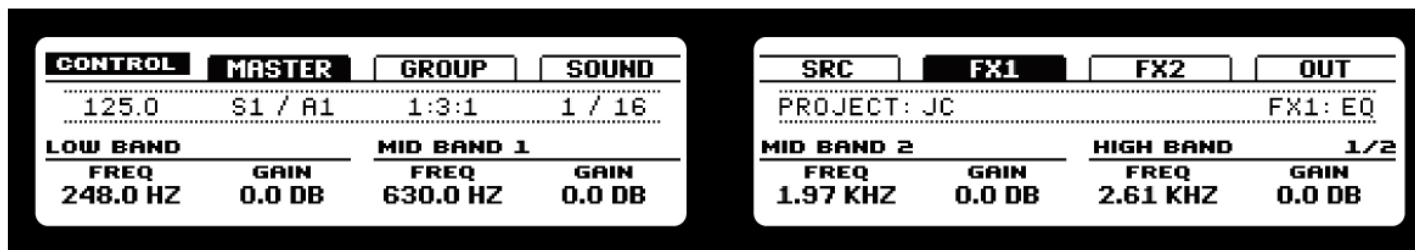
ハードウェア

1. ボタン2を押し、左ディスプレイにあるマスター(Master)タブに焦点を当てます。
2. 右ディスプレイに、FX1とFX2の各モジュールがあります。 ボタン6を押してFX1、またはボタン7 を押してFX 2 を選択します。 FXモジュール用のエフェクトをロードするには、SHIFT を押し、BROWSE を押します。 右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。 ノブ5でブラウズするか、ボタン5か6を使用し直接エフェクトをロードします。



右ディスプレイでは、有効なマスター用エフェクトが表示されます。

3. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン8を押して選択したFXモジュールにエフェクトをロードします。



左右ディスプレイのMaster タブのFX1 モジュールのEQパラメーターです。

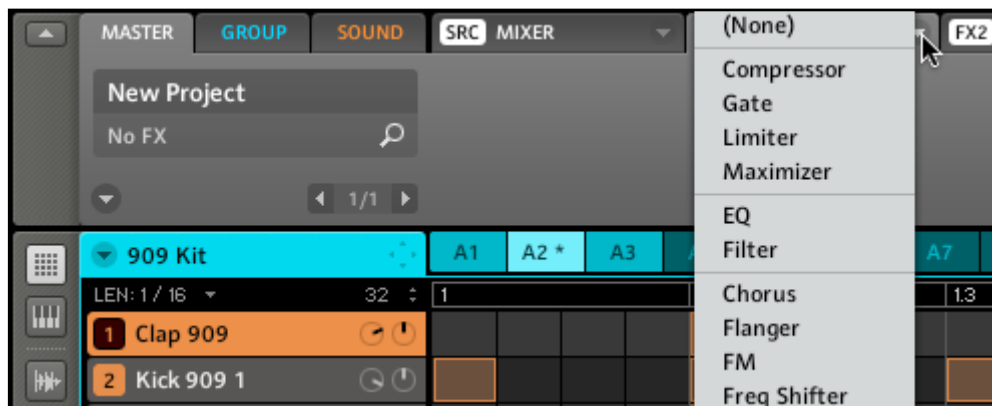


いくつかのエフェクトは数ページ分のパラメーターページを備えているので(上図EQ参照)、この場合はPageボタンを使ってページを移動します。

- ▶ FX プリセットをロードする場合は、SHIFT を押さずにBROWSE を押します。 これで有効なFXプリセットを表示するので、ノブ5を回してボタン8を押すことでロード、またはボタン5と6を使用して直接ロードします。

ソフトウェア

1. まずコントロールエリア(Control Area)でMaster タブをクリックします。
2. 各FX モジュールの右にある矢印をクリックしてマスター用エフェクトを選択します。



マスターに対して有効なエフェクトをリスト表示しています。



Browserから FX Presetsをダブルクリック、またはFX スロットにエフェクトをドラッグしてロードします。

9.4 FXを外部機器で使用する

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。設定を行うには、File メニューから *Audio and MIDI Settings...* エントリを選択し、任意のインプットをクリックして起動し、OK をクリックします。

オーディオとMIDI設定ダイアログにあるMASCHINEのインプット設定画面です。

外部ソースからのオーディオシグナルがMASCHINEのFXにルーティングされました。

ハードウェア

1. まずGroupボタンの一つで空のGroupを選択します。
2. ボタン4を押して空のサウンスロットを選択し、パッドの一つ、ここではパッド1を選択してからボタン4を押してSound タブを選択します。
3. ボタン5を押し、ソースタブ(Source Tab、SRC)を選択します。

4. SHIFTを押したままBROWSEを押します。 ボタンの 5 & 6 またはノブ 5 を使用して、Sampler または Input、MIDI Out のどれかを選択します。
5. Input を選択し、ボタン8を押して選択肢を採用します。



この画面で、インプットソースを選択します。

6. もう一度BROWSE を押してブラウズモードを解除します。 これでノブ2を回すことで外部ソースを選択できます。
 7. ボタン6を押して、FX1、またはボタン7 を押してFX 2 を選択することでFX モジュールのどちらかを選択します。
 8. SHIFTを押し、BROWSEを押します。すると、有効なエフェクトがリスト表示されます
 9. ボタン8を使用してエフェクトをロードします。 Browseを押してFXプリセットの一つを選択し、ボタン8を押してロードすることも可能です。
- 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. アレンジャーで空のグループを選択し、サウンドスロットのひとつをクリックして選択します。
2. Sound タブを選択します。
3. Source タブをクリックします。 ソースタブ(Source Tab)の右には矢印があります。 そこをクリックすると、3つの選択肢を含んだメニューが表示されます。 *Sampler* と *Input*、*MIDI Out* がそれぞれです。 *Input* を選択してください。



この画面で、インプットソースを選択します。

4. ここまで行くと、2種のパラメーターが現れ、それぞれ外部インプットレベル用 LEVEL ノブと、SOURCE と書かれている部分の2つの矢印ボタンでソースを選択します。 Sourceとして、"*Ext In 1*"を選択してください。



インプットソース *Ext In 1* を選択してください。

5. インプットセレクターの隣にあるFXモジュールをクリックし、FX タブの右隅にあるエフェクトメニューからエフェクトを選択します。 Browserから FX Presetsをドラッグ、またはダブルクリックしてロードすることも可能です。
→ 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。

9.5 FX オートメーションの録音

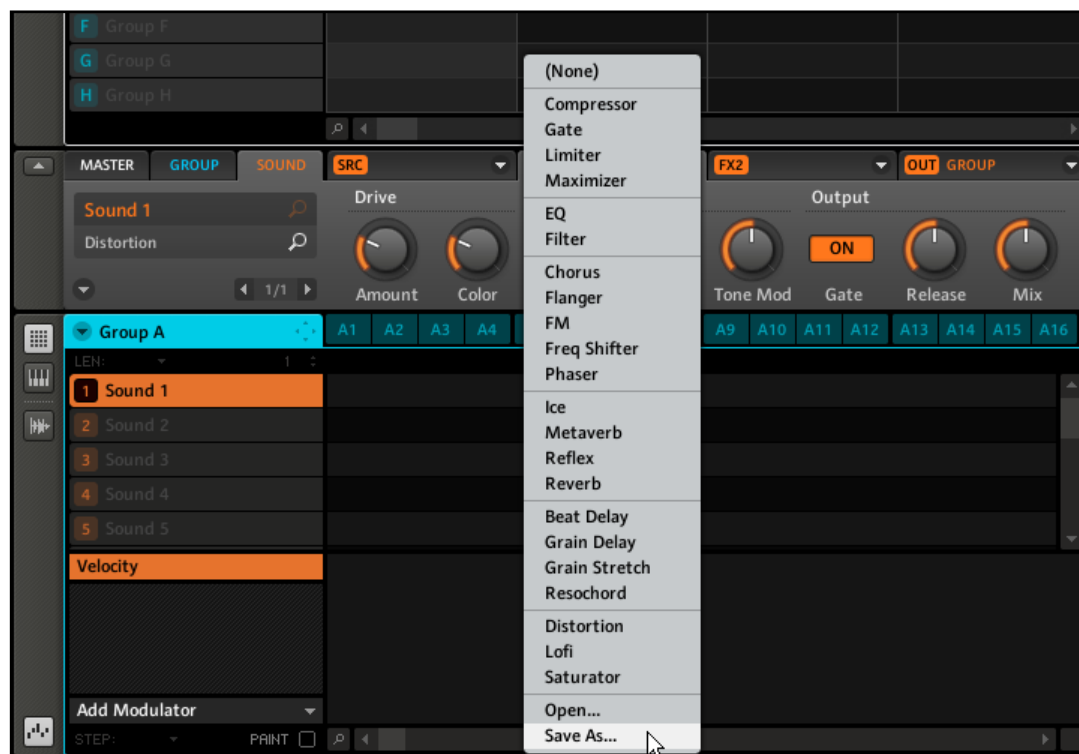
FXのオートメーションはサンプルパラメーターのオートメーションと同じ方法で行います(7章“ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Software)”参照)



エフェクトの効果の内容が不明な場合は、ハードウェアを使用してオートメーションを行うのが理想的です。

9.6 FX プリセットの保存

好みのFX設定をFX プリセットとして保存することも可能です。 FX プリセットを保存するには、保存したいエフェクトを含むFXモジュールのドロップダウンメニューで*Save As...*を選択します。



Save As...エントリのFX モジュールのドロップダウンメニューです。



この機能はMASCHINE ソフトウェアのみで有効です。



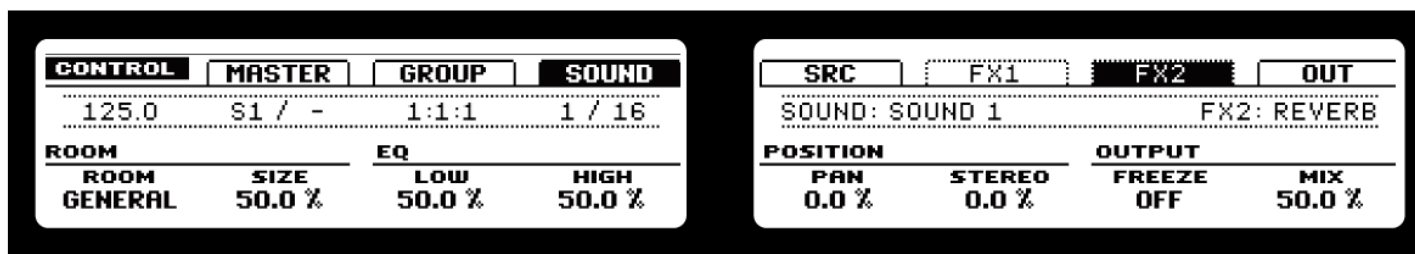
保存したFXプリセットは自動的にMASCHINE ライブラリに保管されます。

9.7 FXのミュート

FXミュートは、シグナルをドライな状態にするときに便利な機能です。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. エフェクトをかけているタブにもよりますが、ボタン2(Master用)、ボタン3(グループ+グループボタン)、ボタン4 (サウンド+サウンドを含むパッド用)の各ボタンでエフェクトをミュートすることが可能です。
2. 右ディスプレイで各FXモジュールを表示しています。 FXのどれかをミュートするには、SHIFT を押したままボタン6(FX1用)またはボタン7(FX2用)を押します。

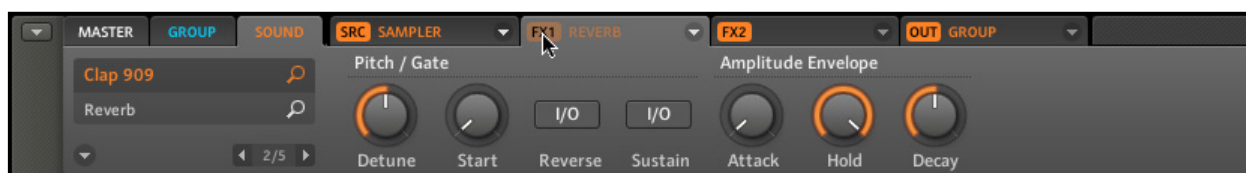


右ディスプレイでFX1とFX2をミュート表示しています。

- ▶ FXのミュートを解除するには、SHIFT を押したまま各ボタン(6または7)をもう一度押します。

ソフトウェア

1. ミュートしたいエフェクトがあるタブ(Sound、GroupまたはMaster)をクリックして選択します。正しいSound (Gridの左の任意のSound Slot をクリック) またはGroup (Arrangerの左にある任意のGroup Slot をクリック) を選択しているか確認してください。 Masterを選択するにはMasterタブをクリックします。
2. FXモジュールの左にある各部をクリックし、(Soundはオレンジ表示、Groupは青表示、Masterは白表示です)エフェクトをミュート、またはミュート解除します。



リバーブをミュートしています。

9.8 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(リバーブ処理等)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。上記した外部サウンドソースにFXを適用する方法に近い手順で設定します。設定方法は以下の通りです。

ハードウェア

1. CONTROL を押してコントロールモードにします。
2. グループボタンを押して空のグループ(ここではグループB を選択します)を選択します。
3. パッドを押して空のサウンドスロットを選択します。
4. ボタン5を押し、ソースタブ(Source Tab、SRC)を選択します。
5. SHIFT と BROWSEを押します。 ボタンの 5 & 6 またはノブ 5 を使用して、Sampler または Input、MIDI Out を選択します。
6. Input を選択し、ボタン8を押して選択肢を採用します。



この画面で、インプットソースを選択します。

7. BROWSEをもう一度押すか、もう一度CONTROL を押してコントロールモードに戻ります。 Sound の名称が自動的に “Input 1”と名称変更されます。
8. ボタン6を押して、FX1、またはボタン7 を押してFX 2 を選択します。
9. SHIFT + BROWSE を押すと使用可能なエフェクトのリストが表示されます。 使用したいエフェクトを選択し、ボタン8 でロードします。
10. BROWSEをもう一度押すか、もう一度CONTROL を押してコントロールモードに戻ります。
11. もう一度Group でセンドエフェクトを適用するSoundを選択、パッド2 (このパッドにSampleがない場合)にロードします。
12. Output タブ(OUT、ボタン8) を選択し、ノブ5 を回して Aux 1を選択します。ここでは **B INPUT 1** (グループB で Sound “Input 1”を選択します)を選択します。

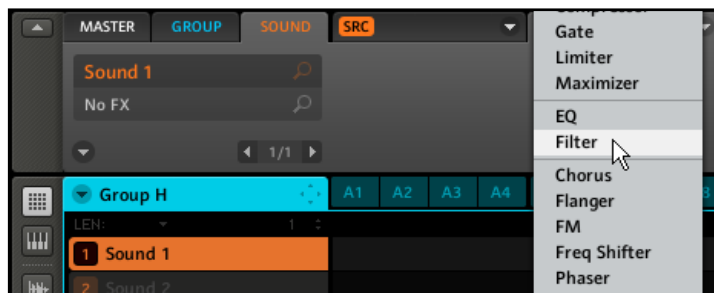
CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
120.0	S1 / -	1:1:1	1 / 16	SOUND: SNARE 808 1			
MAIN				AUX 1		AUX 2	1/2
OUTPUT	LEVEL	PAN		OUTPUT	LEVEL	OUTPUT	LEVEL
GROUP	0.0 DB	0.0 %		B: INPUT 1	0.0 DB	NONE	0.0 DB

ハードウェアでAux 1 を選択しています。

→ Soundにエフェクトの効果が適用されていることを確認してください。 Aux 1のレベルを回すと、エフェクトを調節可能です。

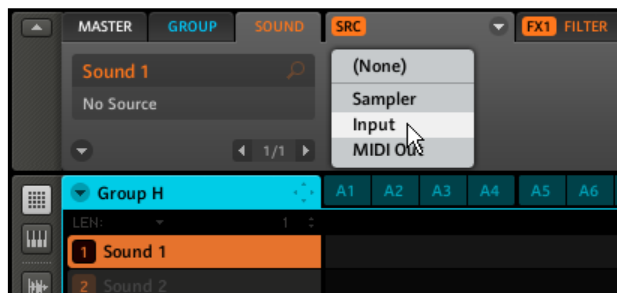
ソフトウェア

1. 空のGroupの最初のサウンドスロット(Sound Slot)を選択し、サウンドスロットのFXタブにドロップダウンメニューで選択したEffectをロードします。



フィルターをロードしています。

2. Source タブ(SRC)で、*Input*を選択し、ソースは*Internal*のままにしておきます。



Sourceタブ (SRC) を *Input* にします。



サウンドは自動的に “Input 1” (サウンド1 を選択した場合)と名称変更されます。 Effectとしてわかりやすいように、Soundに別名称をつけることをお勧めします。 名称を変更しておけばAux デスティネーションリストでSound を探しやすくなります。

- 次にセンドエフェクト(Send Effect)を適用するSound(ここでは、Snare 909を選択します)のアウトプットタブ(Output Tab、OUT))がある他のGroup(ここでは909 Kit Group)を選択します



アウトプットタブ(Output Tab)

- 2つのAuxセンド、Aux 1とAux 2が確認できます。Aux 1のドロップダウンメニューでHを選択し、Input 1を選択しグループHのサウンド“Input 1”のエフェクトにサウンド(Snare 909)を送ります。

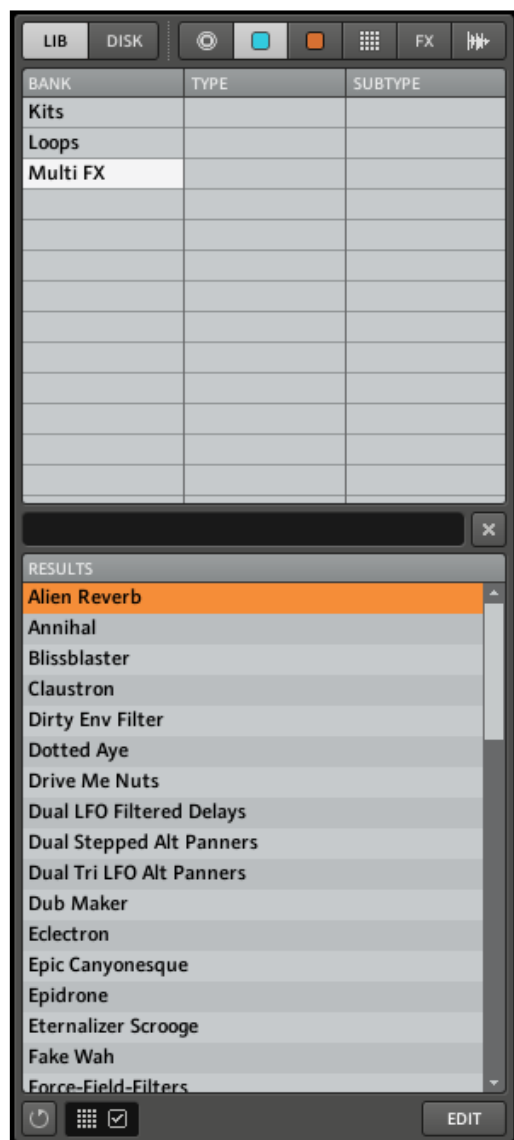


Aux1Sendを選択しています。

→ 909 スネアサウンドにエフェクトが適用されていることが判るでしょうか？ Aux 1のLEVEL ノブを回すとシグナルを送る量を調節可能です。

9.9 マルチエフェクトの作成

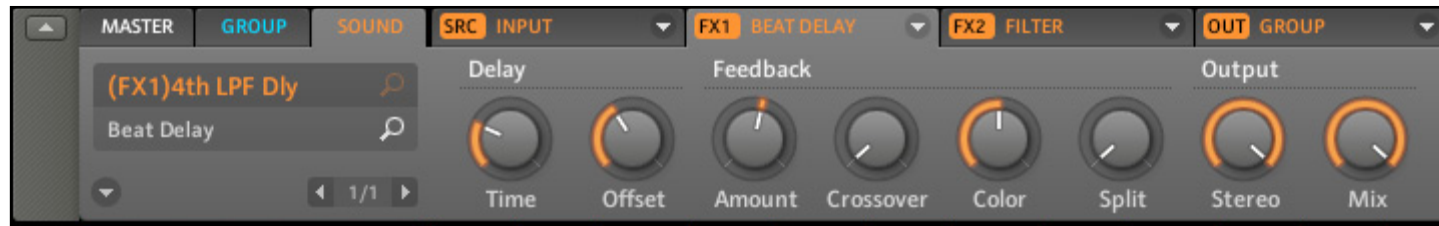
マルチエフェクトグループの作成は基本的にセンドエフェクトを作成するのと同じ手段をとります。 上記の章で解説したように、グループ内のサウンドに2つのエフェクトを適用することが可能で、この方法でグループにつき、最大32のエフェクトを適用することが可能です。 このエフェクト設定法でライブやスタジオ環境で好みのエフェクト設定を自由に使用することが可能です。 更にその後マルチエフェクトグループに2つのエフェクトを適用することが可能です。 このマルチグループエフェクト(Multi Effect Group)にある各Soundには、その後の混乱を防ぐ為に、必ずEffectであることが判別可能な新規名称を入力してください。 ライブラリではいくつかのマルチエフェクトグループに“Multi FX”とタグ付けされています。



ブラウザ内のライブラリにあるMulti FXです。

例: Multi FX Dual LFO Filtered Delays

マルチFX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FX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。



ソフトウェアのMulti FX Dual LFO Filtered Delaysです。

10 シーンを使用したソングの作成

MASCHINEを用いたソングの作成方法はいたって単純、簡潔です。基本的にソングは各クリップを並べたもので、これらがGroupのPatternとして成り立っています。垂直線上に並んだクリップをシーン(Scene)と呼び、プロジェクトごとに最大 64 のシーンを扱うことが可能です。Scenes は曲の各部分を担っており、それぞれイントロ、コーラス、間奏と、個別に切り替えることが可能です。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をご覧になることを勧めします。

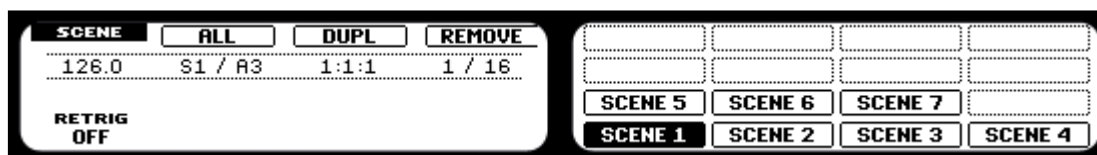


アレンジャーでシーン2を選択した状態のファクトリープロジェクト、“Deeper”です。

10.1 シーンを選択

ハードウェア

1. シーンボタン(Scene Button)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Scene Modeをロックします。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た状態で、有効なシーンの概観を表示します。
2. シーンを選択するにはパッドのどれかをたたきます。Scenes 17 – 64 を使用するには、ボタン6、7、8を使用します。以下で解説するシーンシンク設定(Scene Sync Settings)によってシーン内容が変更します



ハードウェア上のScene Modeです。

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。 選択されると白色表示されます。



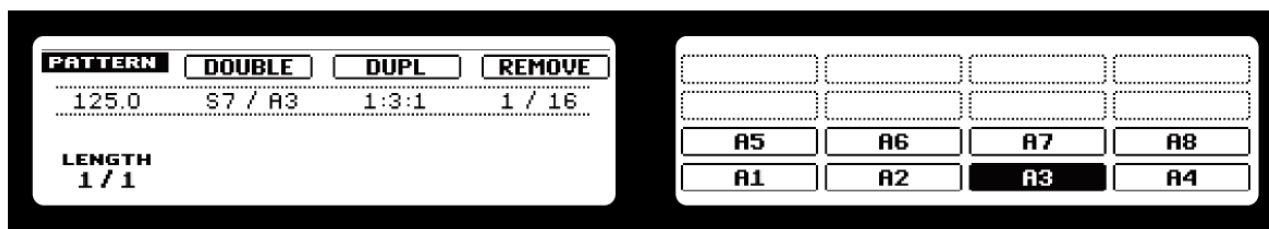
シーン1を選んでいます

10.2 アレンジャー内のクリップの作成と削除

クリップエリアアレンジャー(Clip Area Arranger)内の各クリップはパターンエディタで作成した各パターンの一つとして機能します。 パターンや他の内容を変更すると、アレンジャー内での対応するクリップも更新します。 Sceneの長さは常にそのシーン内で最長のPattern と同調します。

ハードウェア

1. パターンとボタン1を同時に押し、パターンをロックし、パターンモードに切り替えることも可能です。
2. パッドを叩いてパターンを選択します。
3. パターンバンク(Pattern Banks) A-Dを選択するには、ボタン5 (Bank A) 、 6 (Bank B)、 7 (Bank C) 、 8 (Bank D)を押します。 右ディスプレイでは選択しているPatternsをハイライト表示した状態で、有効なPatternsの概観を表示します。 選択したPatternsは自動的に選択してあるSceneに配置されます。

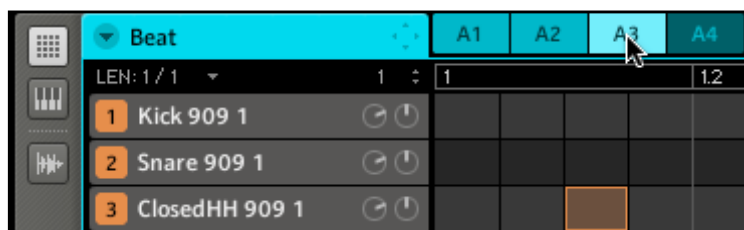


パターンの概観を右ディスプレイで表示しています。

- ▶ シーンからクリップを削除するには、“Remove”とあるボタン4 を押します。 パターンモードの詳細については、6章 “ソフトウェアでのパターン編集(ハードウェア)”と7章 “ソフトウェアでのパターン編集 (Working with Patterns、Software)”を参照してください。

ソフトウェア

- ▶ シーンで使用したいパターンを、パターンエディタでクリックして選択します



パターンA3を選択しています。

- 選択したパターンとしてのクリップが、アレンジャー内の選択してあるシーンカラムに自動的に追加、表示されます



クリップの作成

- ▶ 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。

10.3 シーンシンク

この機能でシーンの切り替わりをクオンタイズすることが可能です。新しく選択したシーンを次の小節から使用したい場合等に使用します。クオンタイズ設定選択肢は1/1 (= 1バー)、1/2、1/4、1/8、Scene と Off です。Off を選択した場合は、シーンを選択した直後にシーンが切り替わります

ハードウェア



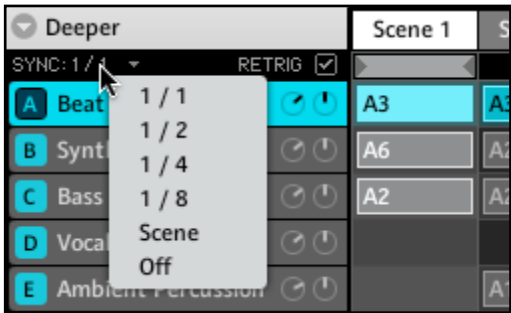
ハードウェア上のScene Syncです。

- ▶ GRID + Button 2を押しPadsを叩いてシーンシンクを選択します。

RETRIGGER(リトリガー)	RETRIG を有効にすると、(ノブ1を回す)次に選択するシーンは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。RETRIG を OFF にした場合、次に選択するシーンは選択したシーンシンクにと選択しているシーンの現在位置に沿って再生されます(例、ビート3で最初のシーンを新規シーンに切り替えるとそのシーンもビート3から再生されます)。シーンシンクをOffにした場合、シーンは選択と同時に切り替わります。
------------------	---

ソフトウェア

- ▶ Softwareのグループスロットの上にあるドロップダウンメニューをクリックして任意のクオンタイズを選択します。



ソフトウェア上のScene Sync画面です。

RETRIG	<p>上述したように他のシーン(Scene)の再生中に新規シーンを選択すると、シーンシンク(Scene Sync)で設定したクオンタイズにあわせてシーンを再生します。新規シーンは選択前のシーンがある場所で再生されるので曲のつながりもスムーズに進行可能です。この機能は実際の演奏で非常に便利です。RETRIG を起動した場合は(RETRIG の横のボックスをチェックします)、次のシーンは強制的に最初から再生されます。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。</p>
--------	--

シーンポジションマーカー(Scene Position Marker)

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。

ソフトウェア



Scene スロットの下にあるシーンポジションマーカーです。

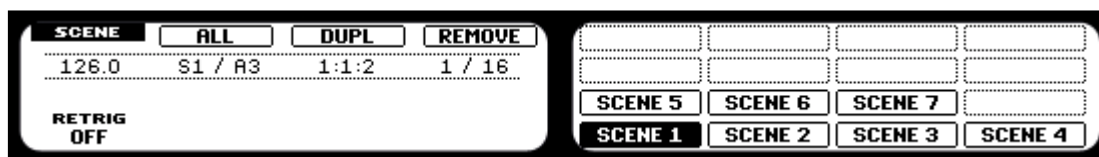
10.4 シーンの配置と削除

ハードウェア

1. シーンモードにして(SCENE とボタン1を同時に押します)ロックします。
2. ボタン3 (Dupl)を押すと、選択しているシーンをコピーし、任意のシーンに複製することが可能です。コピーしたScene はすぐに再生されます。



Sceneを削除するには、ボタン4 (Remove)を押します。



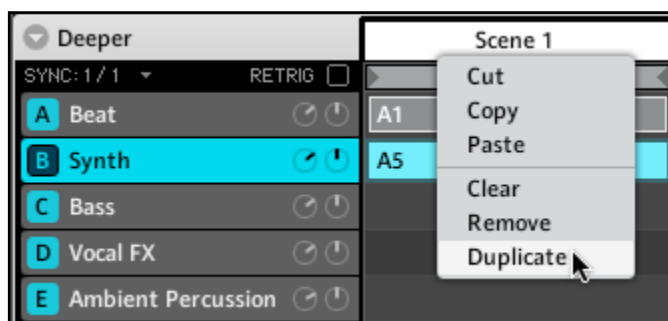
ハードウェア上のScene View です。ボタン3でシーンを複製し、ボタン4でシーンを削除します。

ソフトウェア

- ▶ シーンスロットを右クリックし、(Mac OS® X ではCtrl-クリック) *Duplicate* を選択します。 コピーしたScene はすぐに再生されます。



シーンを削除するには、シーンスロットを右クリック(Mac OS® X では Ctrl-クリック)し、*Remove*を選択します。



シーンエディットメニューです(ソフトウェア)。

10.5 Scenes のコピーとペーストです。

ハードウェア

- ▶ 他のシーンスロットにシーンをコピーするには DUPLICATE を押したままにします。 コピーしたいシーンのパッドを押し、シーンをコピーする先となるパッドを押します。

ソフトウェア

1. シーンスロットを右クリックして(Mac OS® X ではCtrl-クリック) シーンメニューを開きます。
2. コピーしたいシーンのシーンメニューから *Copy* を選択します。
3. コピー先のシーンスロットのシーンメニューから *Paste* を選択します。

10.6 ループモードによるシーンの組み合わせ

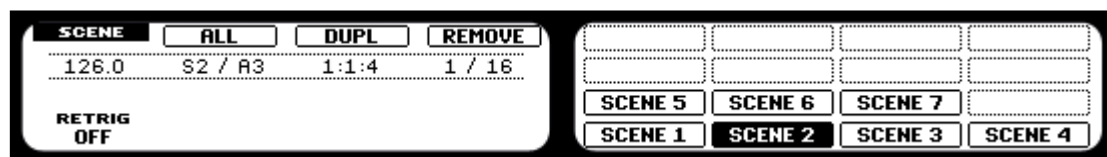
単一のシーンを選択した場合はシーンは自動的にループします。ループモードでは各シーンを複数選択して、ループからループへと連続的に再生することが可能です。。この機能でシーン同士がうまくマッチするか、またはシーンの配置がスムーズか確認することが可能で、ライブ環境においても便利な機能です。

ハードウェア

1. SCENEとボタン1を同時に押してロックし、シーンモードを起動します。 ループレンジはシーンの開始地点と終了地点を選択することで決定します。
2. 任意のパッドを押し、シーンのスタート地点を設定します。
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。
→ これで最初のシーンと次のシーンを連続的に聞くことが可能となります。この地点の間にあるシーンはループとなります。



ループを無効にするには、シーンモードのパッドを押し、他のシーンを選択します。全てのシーンをループさせるにはボタン2(ALL) を押します。



ハードウェア上のシーンビューです。ボタン 2 (ALL) を押すと、シーン1から7 までのループを作成します。

ソフトウェア

1. Scene スロットの下の暗い部分をクリックし、スタートシーン(Start Scene)を選択して右にドラッグします。
2. ループを終了するScene内でマウスを放します。現在有効なループが灰色でハイライト表示されます。
→ これで最初のシーンと次のシーンを連続的に聞くことが可能となります。この地点の間にあるシーンはループとなります。



ループを削除するには、アレンジャータイムライン(Arranger Timeline)をクリックします。同じエリアをダブルクリックして有効なシーン全てをループにします。

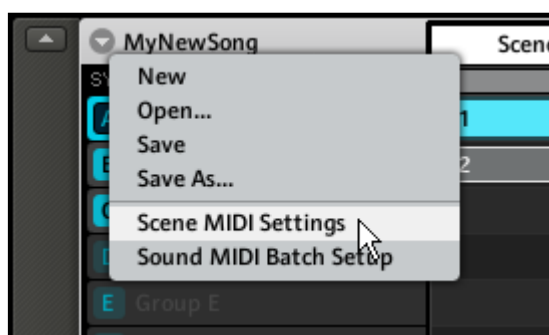
Deeper	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
SYNC: 1 / 1 RETRIG <input type="checkbox"/>				
A Beat	A3	A3	A2	A1
B Synth	A6	A2	A1	A2
C Bass	A2	A2	A1	A1
D Vocal FX			A1	A1
E Ambient Percussion		A1	A1	A1
F Group F				

アレンジャー内のシーン1と2、3を含んだループです。

10.7 MIDI を介したシーンのトリガー

シーン MIDI セッティング(Scene MIDI Settings)でMIDI ノート または MIDI プログラムチェンジメッセージを使用してシーンを切り替えることが可能です。 シーン MIDI セッティングにアクセスする方法

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。



シーン MIDI セッティングをドロップダウンメニューで選択します。

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)ダイアログを表示します。



シーン MIDI セッティングダイアログです

このダイアログでMIDI でどのようにシーンをトリガーするか設定します。

Status Options(ステータスオプション)	
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 Options(インプットオプション)	
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(チャンネル)	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(チャンネル)	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internal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 (ハードウェア 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、(ハードウェア11.1.4“サンプル”、ソフトウェア 11.2.4 “サンプルのマッピング (Mapping a Sample)”)、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。録音したファイルは、プリファレンスでの設定内容によって、Projectフォルダ、またはMASCHINE のライブラリフォルダに保管されます(2.4章“プリファレンス”参照)。サンプリングに関するビデオ、“Sampling Part 1” と“Sampling Part 2”をNative Instruments ウェブサイト (<http://www.native-instruments.com>) でご覧になることをお勧めします。

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ます。



ハードウェア上で録音ページを表示しています。

SOURCE(ソース)	ノブ1でソースを選択します。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シグナルを取り込むためには"Extern"を選択、またMASCHINE内の音声を録音するには"Intern"(Group、Master Outputの音声が録音可能です)を選択します
INPUT(インプット)	ノブ2を使用し、有効なインプットを選択します。 <i>Extern</i> を選択した場合は、MASCHINEの外部インプット: In 1 L, In 1 R, or In 1 L + Rを選択可能となります。 <i>Intern</i> 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(モード)	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。
	<p><i>Detect</i>: <i>Detect</i> を選択すると、ノブ4でスレッシュホールド (THRESHOLD)の値を設定でき、Startを押した後この設定値を越えると録音を開始します。 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。</p> <p><i>Sync</i>: <i>Sync</i>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(ボタン5)を押すとシーケンサーと録音が同時スタートします。</p> <p>注: 録音はシーケンサーの起動と共に開始します。シーケンサーが既に起動している場合は、レコーディングは次の小節の先頭から始まります。 ノブ4 を使用して録音するサンプルの長さを1、 2、 4、 8、16 barsの値から選択し、Free で自由なタイミングで録音を停止します。</p>
START(スタート)	START (ボタン5) で録音を開始します。 <i>Sync</i> 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、 <i>Detect</i> を選択した場合は、THRESHOLD の値にあわせて録音を開始します。 CANCEL (ボタン 6) で録音を取りやめ、録音していたサンプルは保存されません。 CANCEL 機能は、録音を開始した後に機能します。
DELETE	全てのサンプルは録音履歴(Recording History)に保存されます。 ボタン6 で録音履歴から削除したいサンプルを削除します。
PREV(プリビウス)	<p>一つ以上のサンプルを同一のサンプルスロットに録音した場合、ボタン7 で前のサンプルに移動します。</p> <p>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叩きます。</p>
NEXT(ネクスト)	一つ以上のサンプルを同一のサンプルスロットに録音した場合、ボタン8 で次のサンプルに移動します。



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、スレッショルド(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。

11.1.2 サンプルの編集 (ハードウェア)

ボタン2でEditタブ画面を表示し、サンプルを編集します。ここでは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。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。

ページ 1



ハードウェア上のSample Editor画面です。

START(スタート)	ノブ1を使用してサンプルのスタートポイントをここで調節します。
END(エンド)	ノブ2を使用してサンプルのエンドポイントをここで調節します。

ページ 2



ハードウェアのSampleでループを設定します。

ループモード(LOOP MODE)	ノブ 1 を回してループモードを有効、無効にします。有効にすると右ディスプレイ(上図)にループがハイライト表示されます。ループはノートがトリガーされている間は繰り返され、サンプル全体のループや一部を長く演奏するのに使用します。
START(スタート)	ノブ2でループのスタートポイントを設定します。
END(エンド)	ノブ3でループのエンドポイントを設定します。
CROSSFADE(クロスフェード)	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。

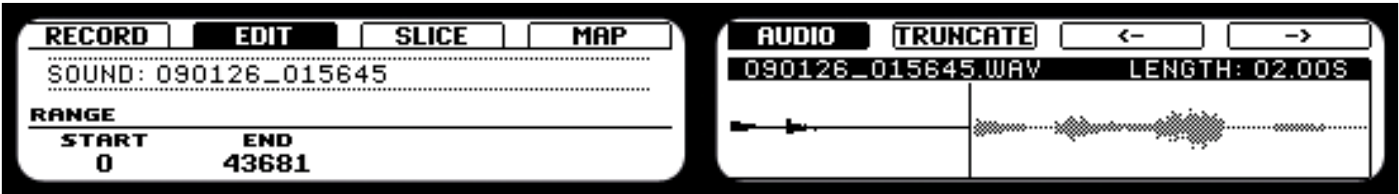


この専用アンプリチュードエンベロープはスライスのクリックをなくす為に使用します。サンプル全体、またはスライスの一部に対して使用可能です。

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。

オーディオ編集

オーディオ編集(Audio Editing)でサンプルを編集します。 ボタン5 を押してオーディオ編集モードにします。



RANGE	ノブ 1、2 を使用してサンプルを編集する範囲を設定します。 サンプル全体を編集するには、ページ1 でスタートポイントとエンドポイントを設定してください。
START(スタート)	ノブ 1 でサンプル編集範囲のスタートポイントを設定します。
END(エンド)	ノブ 2 でサンプル編集範囲のエンドポイントを設定します。

オーディオ編集内容の選択

ボタン 7、8 を使用して使用したいオーディオ編集機能にアクセスします。 サンプルでオーディオ編集機能を適用するには選択後ボタン6 を使用します。 有効な機能は以下となっています。

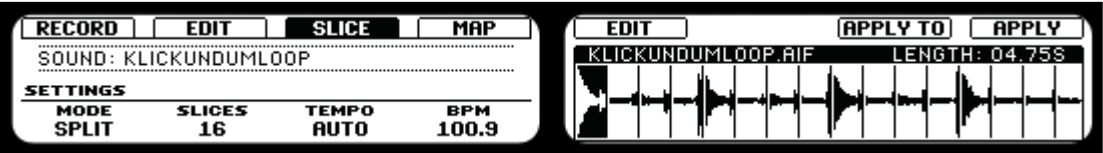
TRUNCATE(トランケート)	この機能でサンプルの選択範囲外の部分を削除します。
NORMALIZE(ノーマライズ)	この機能で選択したサンプルに歪みを加えることなくサンプル音量を最大にします。
REVERSE(リバース)	サンプルをリバースします。
FADE IN(フェードイン)	この機能でサンプルにフェードイン効果を与えます。
FADE OUT(フェードアウト)	この機能でサンプルにフェードアウト効果を与えます。
DC FIX(DC フィックス)	この機能でサンプルの最初と最後に生じるオーディオクリック(DC オフセット)を削除します。
SILENCE(サイレンス)	サンプルの選択した範囲を無音にします。
CUT(カット)	この機能でサンプルの選択範囲内部分を削除します。
COPY(コピー)	サンプルの選択した範囲をコピーします。
PASTE(ペースト)	サンプルの選択した範囲をペーストします。
DUPLICATE(複製)	サンプルの選択した範囲を複製します。

11.1.3 サンプルのスライス (ハードウェア)

SAMPLING とボタン3を押してSlice タブにします。 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。



ハードウェア上のSlice タブです。

MODE(モード)	ノブ 1を使用して、 <i>Split</i> 、 <i>Grid</i> または <i>Detect</i> を選択します。
SPLIT MODE(スプリットモード)	スプリットモードでサンプルは均等にスライスされます。
SLICES(スライス)	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。
TEMPO(テンポ)	サンプルのテンポを設定します。有効なオプションは <i>Auto</i> と <i>Manual</i> です。
BPM	テンポ設定を元にBPM を表示します。 <i>Manual</i> を選択すると、ノブ4 を使用してBPMを設定でき、 <i>Auto</i> 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。
GRID MODE(グリッドモード)	Grid Mode で Sample が音符単位でスライスされます。
LENGTH(レンジス)	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。
TEMPO(テンポ)	サンプルのテンポを設定します。有効なオプションは <i>Auto</i> と <i>Manual</i> です。
BPM	テンポ設定を元にBPM を表示します。 <i>Manual</i> を選択すると、ノブ4 を使用してBPMを設定でき、 <i>Auto</i> 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。
DETECT MODE(ディテクトモード)	ディテクト Mode で Sample が音声のダイナミクスを元にスライスされます。

SENS(センシティビティー)	トランジエント感度(ノブ2用パラメーターです。 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スライスを検出する前に調整しておいてください。
TEMPO(テンポ)	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	テンポ設定を元に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、ノブ 4 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 (編集)	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。



Slice タブのエディットモードです。

セクション	
SLICE(スライス)	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。 パッドを叩いてスライスを選択することも可能です。
Slice(スライス)	
START(スタート)	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。
END(エンド)	ここでノブ4 を使用してスライスのエンドポイントを設定します。
RESET(リセット)	ボタン 6 でスライスの編集内容をリセットします。
ADD(追加)	ボタン7 を使用してスライスを追加します。
REMOVE(削除)	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 タブに戻ります。

APPLY To(アプライトゥー)	APPLY To で選択したLoop を他のGroupまたはSoundにコピーします。 APPLY Toを押した後、ループをコピーするグループ、またはサウンドを選択します。 グループを選択した場合は、スライス各サウンドにマッピングされ、ステップエディター(Step Editor)で各スライスを含んだノートを展開し、サウンドを選択した場合は、一つのサウンドにマッピングされ、各スライスを含んだノートがあるピアノロール/キーボードエディター(Piano Roll / Keyboard Editor)を展開します。
APPLY(アプライ)	ボタン7でスライスの各設定内容を適用し、現在選択しているサウンドでスライスをトリガーするノートを作成します。 APPLYを押すと、MASCHINE は自動的にピアノロール/キーボードモード(Piano Roll / Keyboard Mode)となり、ループはProjectのテンポにあわせて再生されます。

11.1.4 サンプルのマッピング (ハードウェア)

- ▶ サンプリングモード(Sampling Mode)でボタン4を押し、マッピングタブ(Mapping Tab)画面を表示します。 ここでサンプルのノートレンジとベロシティレンジを含んだゾーン(Zones)を作成します。 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。
- ▶ 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。

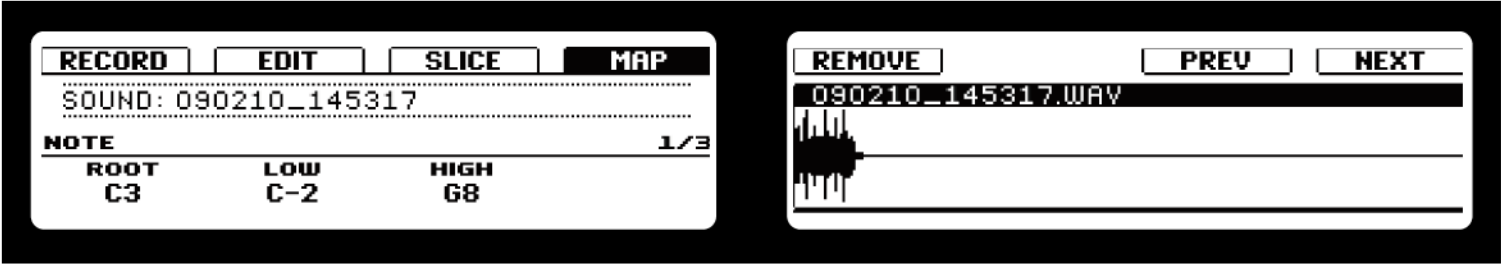
マップにサンプルを追加する

1. 新規サンプルをマップに追加するには、右ブラウザディスプレイのADD (ボタン 7) を起動します。
2. MASCHINE ブラウザでサンプルを選択します。
→ 追加したサンプル用新規ゾーンが作成されます。



サンプリングモードに戻るには SAMPLING を押します。

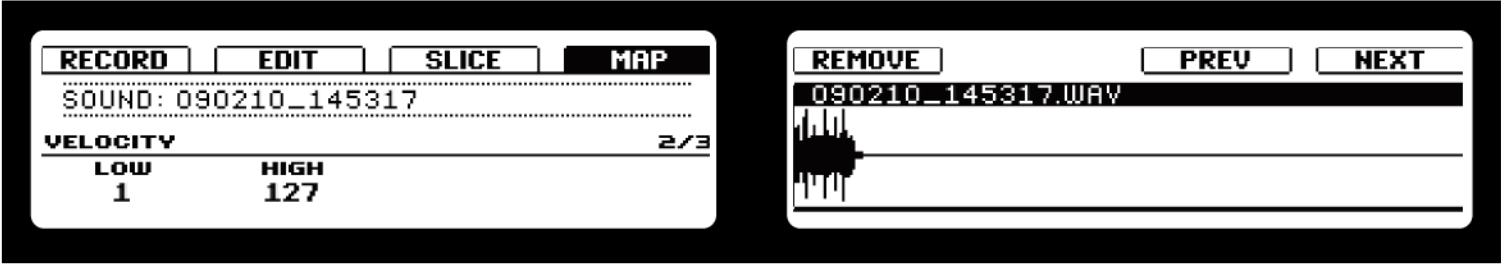
ページ 1: ノートセッティング



ハードウェア上でMapping Editor を表示しています。

Root(ルート)	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(ロー)	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(ハイ)	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。

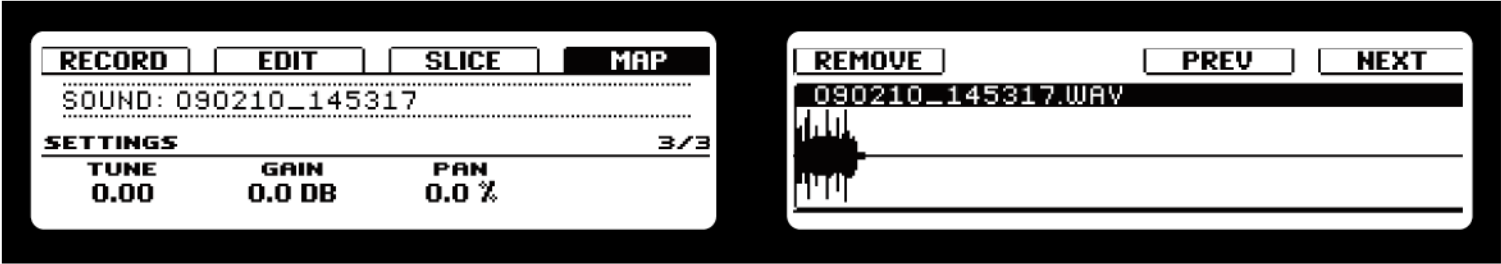
ページ2:ベロシティーセッティング



選択したゾーンのVelocity Rangeをハードウェア上で表示しています。

Low(ロー)	ノブ1 を回してゾーンのベロシティーレンジの低い値を設定します。
High(ハイ)	ノブ2 を回してゾーンのベロシティーレンジの高い値を設定します。

ページ 3: Tune、Gain、Pan



選択したゾーンの基本設定をハードウェア上に表示しています。

TUNE(チューン)	Zone用チューンコントロール(Knob 1)です。
GAIN(ゲイン)	Zone用ボリュームコントロール(Knob 2)です。
PAN (パン)	Zoneの定位(Knob 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)

- 1. 録音したい空のサウンドスロットをクリックして選択します。



空ではないサンプルスロットを選択した場合、 割り当てられている全てのサンプルが削除されます。

- 2. Record タブを開くには、PIANO ROLL/KEYBOARDボタンの右下にあるSAMPLINGボタンをクリックします



Recordタブです。

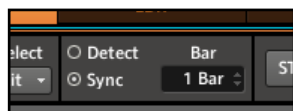
1 ソースセッティング(Source Settings)

サンプルの (ボタンでInt に切り替えます)他のグループ、サウンド、マスターアウトプットからの内部録音や、MASCHINEの外部インプット、 In 1 L, In 1 R, or In 1 L + Rの音声録音(ボタンでExtに切り替えます)が可能です。

2 Mode Settings(モード設定)

Record タブの横のタブで、録音開始方法を設定します。DETECT を選択している場合は、スレッシュホールド (Threshold) の値を設定し、(マウスを上下ドラッグして調節します) またはSYNC を選択します。

SYNC を選択した場合は録音するサンプルの長さを1、 2、 4、 8、16 barsの値から選択し、FREE で自由なタイミングで録音を停止します。



小節の長さを指定してください。

3 Start、Stop と Cancel

START で録音を開始します。 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、スレッシュホールドの値にあわせて録音を開始します。 START を押すとこのボタンはSTOPに変わり、ここで録音を停止します。 CANCELを押した場合は、録音を停止し、録音していたサンプルも削除されます。

4 インプットメーター/ ダイレクトモニタリングアイコン

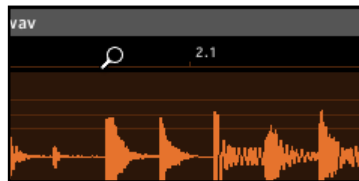
録音内容のインプットボリュームを設定 Detect モードで針を動かしスレッシュホールドレベルを調節します。 右にあるダイレクトモニタリングアイコン(Direct Monitoring Icon)をクリックし、外部ソースをオーディオインターフェイスを用いてサンプルする場合、直接モニタリングを可能な状態にします。

5 Info Bar(インフォバー)

小節単位(Syncモード使用時)、または秒単位(Detect モード使用時)でサンプルの長さを表示します。

6 Zoom Tool(ズームツール)

これを使用して波形の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。 波形のズームには更に直接的な方法があります。 波形上のタイムラインにマウスのカーソルを置くと、カーソルが小さな虫眼鏡に変わります。



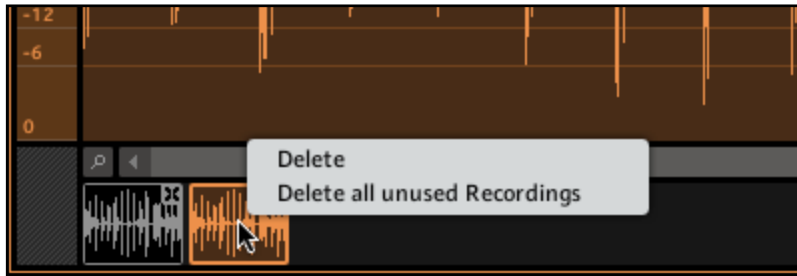
タイムライン上でカーソルは虫眼鏡アイコンに変わります。

マウスをクリックホールドしてマウスを上下に動かして波形の拡大/縮小、左右に動かして波形をスクロールします。

7 Recording History(録音履歴)

録音したサンプル波形の大きく表示してある画面の下には、このサウンドスロットに録音したサンプルが小さく表示され、それをレコーディングヒストリー(Recording History、録音履歴)と呼びます。 これらのサンプルはドラッグで他のサウンドスロットへと移動することが可能です。 録音履歴内のサンプルを右クリック(Mac OS® X: Ctrl-クリック) すると、以下のメニューを備えたドロップダウンメニューが表示されます。

- *Delete:* 選択した録音内容を削除します。
- *Delete all unused Recordings:* 使用していない録音内容を削除します。



Recording Historyのドロップダウンメニューです。

11.2.2 サンプルの編集 (ソフトウェア)

エディットタブ(Edit Tab)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、またはサンプル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。



ソフトウェア上のEdit Tabです。

1 サンプルのStartとEnd

"S" (Start)と"E" (End)の各アイコンをマウスで左右にドラッグし、サンプルの開始点と終了点を調節、またはStartとEndポイントを任意の場所に配置します

2 Loopの設定

ここでLOOP ボタンを押してLOOPを設定します。 ループはノートがトリガーされている間は繰り返され、サンプル全体のループや一部を長く演奏するのに使用します。 Start とEnd ポイントはSTART とEND の専用フィールドで編集することが可能です。 ループにあるハンドルをドラッグしてループのStart と Endを移動したり、ループのタイトルバーをドラッグしてループ全体を移動することも可能です。 Crossfade でLoopの継ぎ目のクロスフェード具合を調節することが可能です。

3 Info Bar(インフォバー)

現在選択しているサンプルのファイル名称と長さを表示します。

4 サンプルエディタメニュー

<i>Truncate</i> (トランケート)	この機能でサンプルの選択範囲外の部分を削除します。
<i>Normalize</i> (ノーマライズ)	この機能で選択したサンプルに歪みを加えることなくサンプル音量を最大にします。
<i>Reverse</i> (リバース)	サンプルをリバースします。
<i>Fade In</i> (フェードイン)	この機能でサンプルにフェードイン効果を与えます。
<i>Fade Out</i> (フェードアウト)	この機能でオーディオファイルにフェードアウト効果を加えます。
<i>DC Fix</i> (DC フィックス)	この機能でサンプルの最初と最後に生じるオーディオクリック(DC オフセット)を削除します。
<i>Silence</i> (サイレンス)	サンプルの選択した範囲を無音にします。
<i>Cut</i> (カット)	この機能でサンプルの選択範囲内部分を削除します。
<i>Copy</i> (コピー)	サンプルの選択した範囲をコピーします。
<i>Paste</i> (ペースト)	サンプルの選択した範囲をペーストします。

<i>Duplicate</i> (複製)	サンプルの選択した範囲を複製します。
<i>Remove sample from map</i> (マップからのサンプル削除)	ここでSample Mapからサンプルを削除します。
<i>Open containing folder</i> (フォルダの展開)	サンプルがあるハードドライブのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。

5 Timeline(タイムライン)

小節単位(Syncモード使用時)、または秒単位(Detect モード使用時)でサンプルの長さを表示します。 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。

6 Zoom Tool(ズームツール)

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を使用することも可能です。

7 Envelope(エンベロープ)

このアンプリチュードエンベロープはスライスのクリックをなくす為に使用します。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

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。

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)を取り出したり、ループの音程やタイミングを変えずに異なるテンポデループを演奏する場合に使用します。

ブラウザからスライスしたいLoop または他の長いSampleサンプルをドラッグし、空のSound Slotにドロップします。 SAMPLING ボタンを押してから、SLICE タブを押します。 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。



MASCHINEソフトウェアのSlice Tab画面です。

1 モードとスライス設定

MODE(モード)	ここで <i>Split</i> 、 <i>Grid</i> または <i>Detect</i> を選択します。スプリットモードでサンプルは均等にスライスされます。Grid Mode で Sample が音符単位でスライスされます。ディテクト Mode で Sample が音声のダイナミクスを元にスライスされます。
SLICES(スライス)	選択したモードによって、以下の項目を設定可能です。
	Split モードでは、スライス値の選択肢は 4、8、16、32 です。
	Grid モードでは以下の音符を選択します。選択肢は 4th、8th、16th、32nd です。
	Detect モードでは音声認識感度を調節します。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。

2 BPM 設定

AUTO(オート)	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	AUTO 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

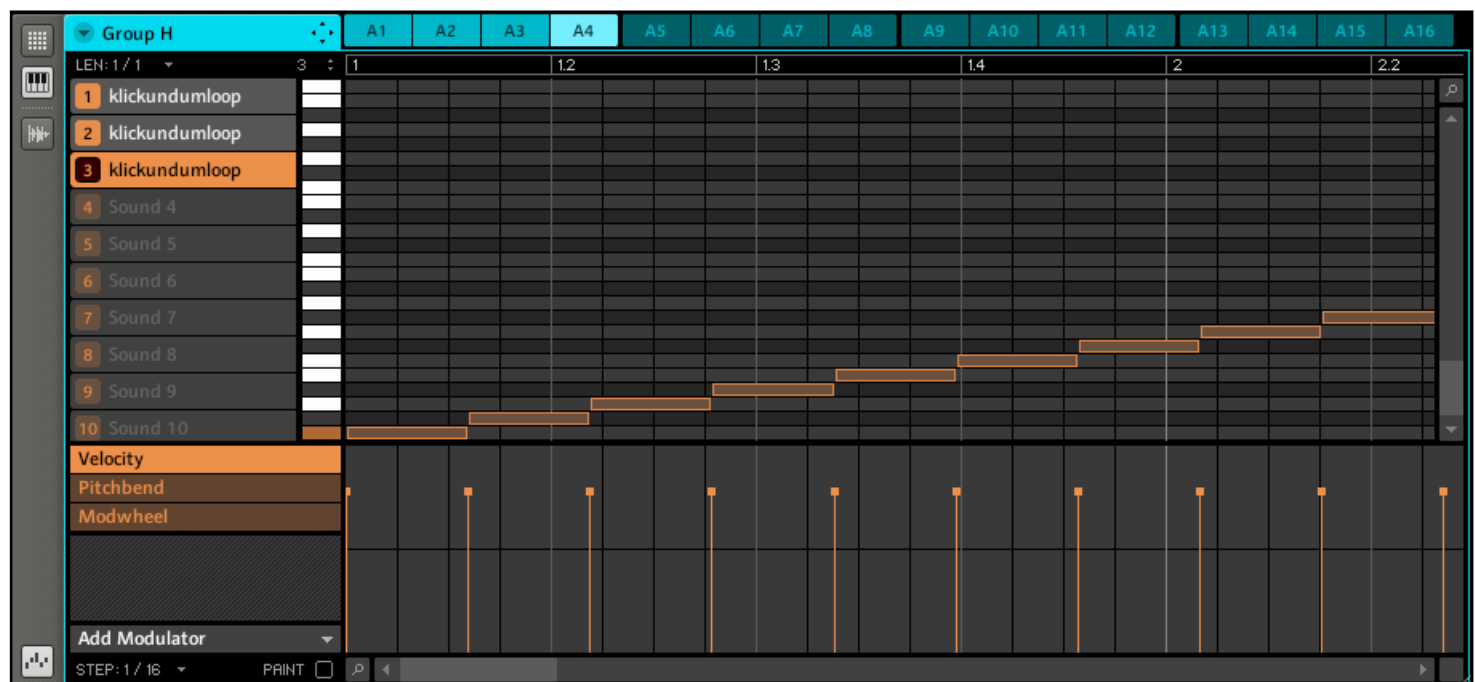
3 追加と削除(Add and Remove)

ADD(追加)	この機能で現在選択している波形にスライスを追加します。
REMOVE(削除)	この機能で現在選択しているスライスを削除します。

4 アプライとループドラッガー

APPLY(アプライ)	このボタンを押してSampleに設定したスライスを適用します。 全てのSlices は録音したループがあるサウンドスロットでマッピングされます。
-------------	--

APPLY(アプライ) を押すと、ピアノロール/キーボード(Piano Roll/Keyboard)エディタがスライスの後自動的に表示され、そこではいくつかのノートが表示されます



ループのスライスをノート表示しています。



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。

<p>LOOP DRAGGER(ループドラッガー)</p>	<p>ループドラッガー(LOOP DRAGGER)でループを他のサウンド、または別のグループにドラッグします。 グループを選択した場合は、スライスは各サウンドにマッピングされ、ステップエディター(Step Editor)で各スライスを含んだノートを展開し、サウンドを選択した場合は、一つのサウンドにマッピングされ、各スライスを含んだノートがあるピアノロール/キーボードエディター(Piano Roll / Keyboard Editor)を展開します。</p>
-------------------------------	--

5 ファイルネーム(File Name)

現在編集しているサンプルの名称を表示し、またスピーカーアイコンをクリックすることで選択したスライスを聞くことができます。

6 ドロップダウンメニュー(Dropdown Menu)

REMOVE SAMPLE FROM MAP(マップからのサンプル削除)	Sample Mapからサンプルを削除可能な状態にします。
OPEN CONTAINING FOLDER(フォルダの展開)	サンプルがあるフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
SAVE AS	サンプルを別ファイルとして保存します。

7 Timeline(タイムライン)

サンプルの長さ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(個々のスライスを編集している場合に便利です)

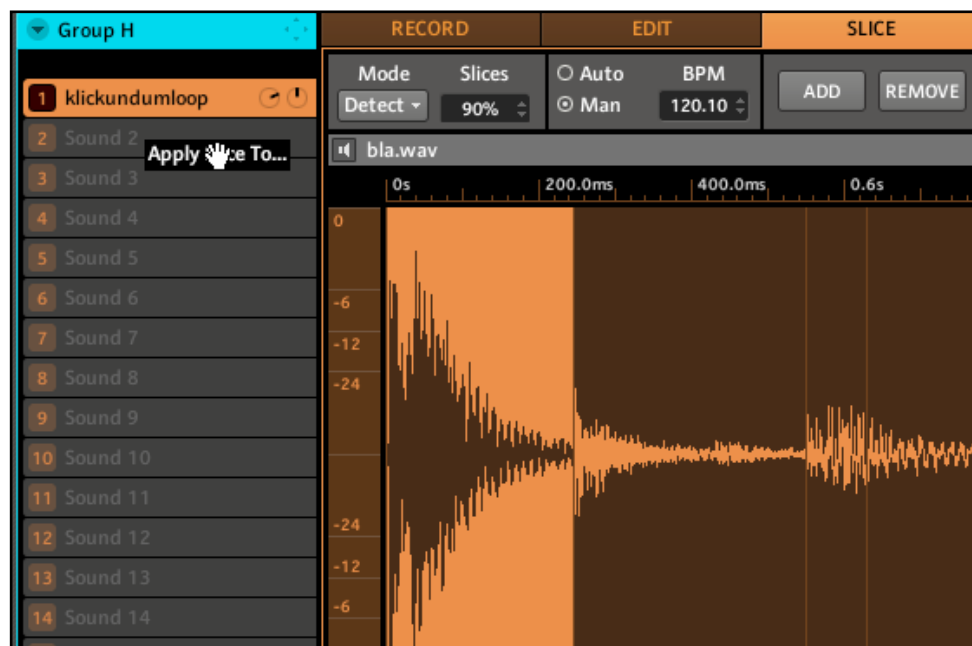
8 Waveform Display(波形ディスプレイ)

ここ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エンドポイントを調節しています。

スライスを他のサウンドにコピーするにはクリックしてドラッグします。



個々のスライスを別のサウンドにドラッグしています。

9 Zoom Tool(ズームツール)

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を使用することも可能です。

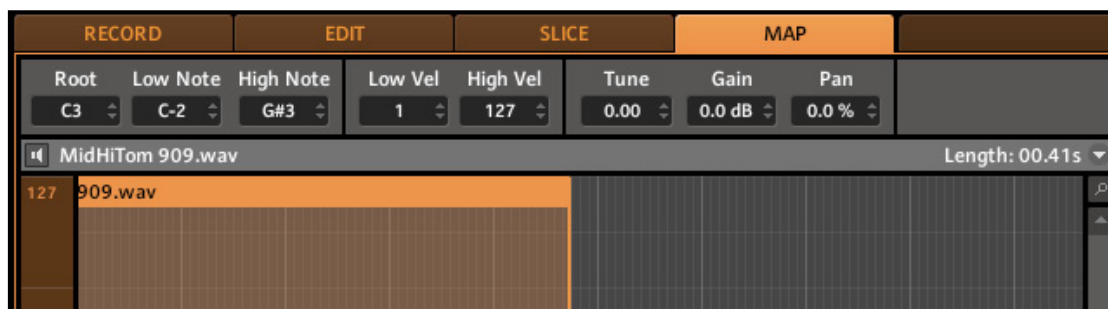
10 サンプルプレリッスンボタン

プレリッスンボタン(Pre-Listen Button、スピーカーアイコン) をクリックしてロードしたサンプルを試聴します。

11.2.4 サンプルのマッピング(Mapping a Sample、Software)

Mapping Samples で、MIDIキーボード上に一つ以上のSampleを含むSoundsを作成します。

1. 空のサウンドスロット(Sound Slot)を選択し、サンプリングビュースイッチ(波形アイコン)をクリックし、Mapping タブをクリックして選択します。



ソフトウェアでMapping タブを開きます。

2. 新規サンプルを追加するには、ブラウザ(Browser)から選択し、マッピングエリア(mapping area)にサンプルをドラッグします。 ゾーン(Zone)が作成され、ゾーンの左右の境界線をマウスでドラッグすると、この動作でノートレンジが変更されます。
3. 他のSample を追加、または既存のZoneにSample をドラッグし、現在のゾーンに上書きします。 ノートレンジ/ベロシティーレンジの各ゾーンは重複可能です。 コントロールエリアでは、ゾーンに必要なパラメーターをすべて設定することが可能です。ゾーンを選択していない状態ではこの設定はできません 選択したゾーンのサンプルを聞くには、名称の左にあるスピーカーアイコンをクリックします。



Mapping Tabの各ゾーンです。

Mapping タブ: コントロール

ROOT(ルート)	ルート(ROOT)フィールドでルートノートを選択します。 ルートノートはキーボード上で茶色にハイライト表示され、変更するには、ノートをキーボード上でドラッグします。
LOW NOTE (ローノート)	ここでZone の最低値を設定します。 Zoneの左端をドラッグして設定することも可能です。 選択したZoneのノートレンジはキーボード上で少し明るく表示されます。
HIGH NOTE(ハイノート)	ここでZone の最高値を設定します。 Zoneの右端をドラッグして設定することも可能です。
LOW VEL(ローベロシティー)	ここでゾーンのベロシティーレンジの低い値を設定します。 テキストフィールドに値を入力するか、Zoneの下境界線をドラッグします。

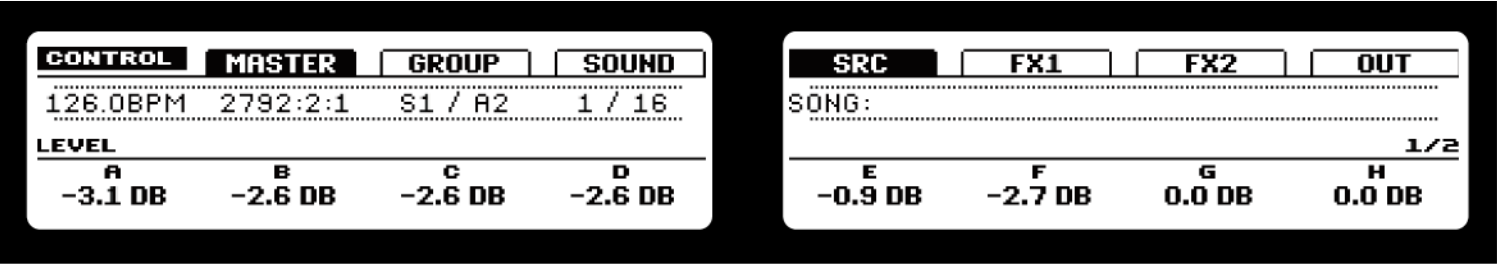
HIGH VEL(ハイベロシティー)	ここでゾーンのベロシティーレンジの高い値を設定します。 テキストフィールドに値を入力するか、Zoneの上の境界線をドラッグします。
TUNE(チューン)	チューン(TUNE)フィールドでZoneのチューニング調節を行います。
GAIN(ゲイン)	ここでZoneのゲインを設定します。
PAN (パン)	ここでZoneのパノラマを設定します。
HORIZONTAL ZOOM TOOL(水平ズームツール)	これを使用して水平方向の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。
VERTICAL ZOOM TOOL(垂直ズームツール)	これを使用して垂直方向の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。
DROPDOWN MENU(ドロップダウンメニュー)	<i>Remove sample from map:</i> Sample Mapからサンプルを削除します。 <i>Open containing folder:</i> サンプルがあるフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。

12 マスターセクション

MasterでGroups空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とどのように、Masterでは2つのインサートFXを使用することが可能です。

12.1 Master Source タブ(SRC)

12.1.1 ページ 1: マスターミキサー(Master Mixer)



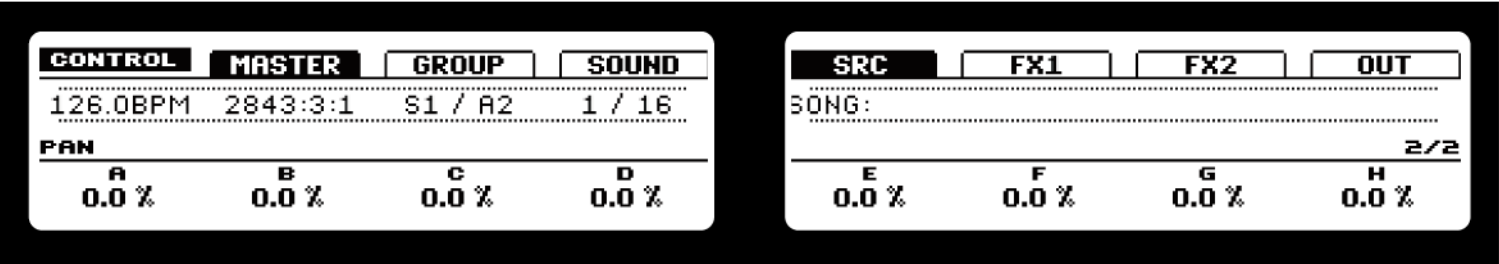
ハードウェアのMaster Mixer です。



ソフトウェアのMaster Mixer です。

Level (レベル)	
レベルノブ A-H	このノブでGroupのボリュームを調節します。 グループアウトタブ(Group Out Tab)ですでに調整を終えている場合は、その値が反映されます。

12.1.2 ページ 2: グループパン(Group Panning)



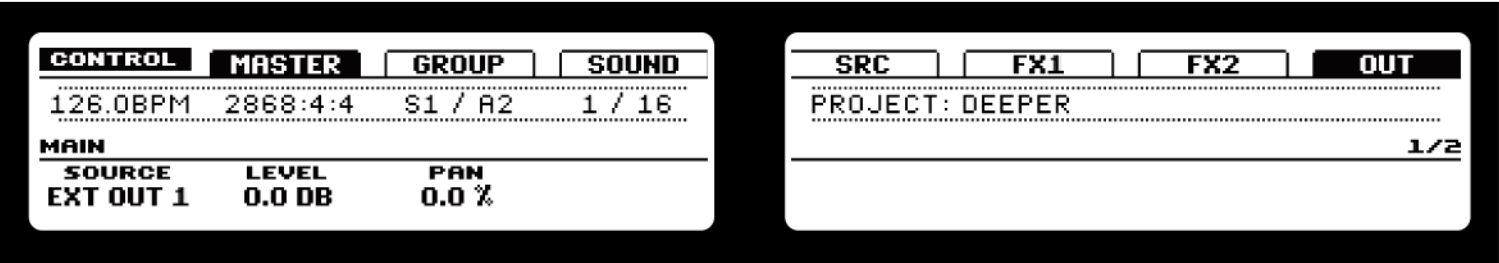
ハードウェア上のGroup Panning画面です。



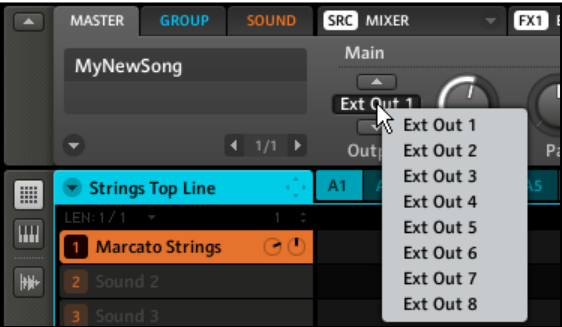
ソフトウェア上のGroup Panning画面です。

Pan	
パンノブ A-H	このノブでGroupの定位を調節します。 グループアウトタブ (Group Out Tab)ですすでに調整を終えている場合は、その値が反映されます。

12.2 マスターアウトプットタブ(OUT)



ハードウェア上のマスターアウトプットタブです。



ソフトウェア上のマスターアウトプットタブです。

Main(メイン)	
DESTINATION(デスティネーション)	ここでマスターシグナルに送信するアウトプットを選択します。選択肢はEXT OUT 1-8です。ソフトウェアでは名称部をクリックしてメニューを表示しアウトプットを選択します。ハードウェアではノブ 1 を使用します。
LEVEL (レベル)	ここでマスターアウトプットの音量を調節します。
PAN (パン)	ここでマスターアウトプットの定位(パン)を調節します。

13 オーディオのエクスポート

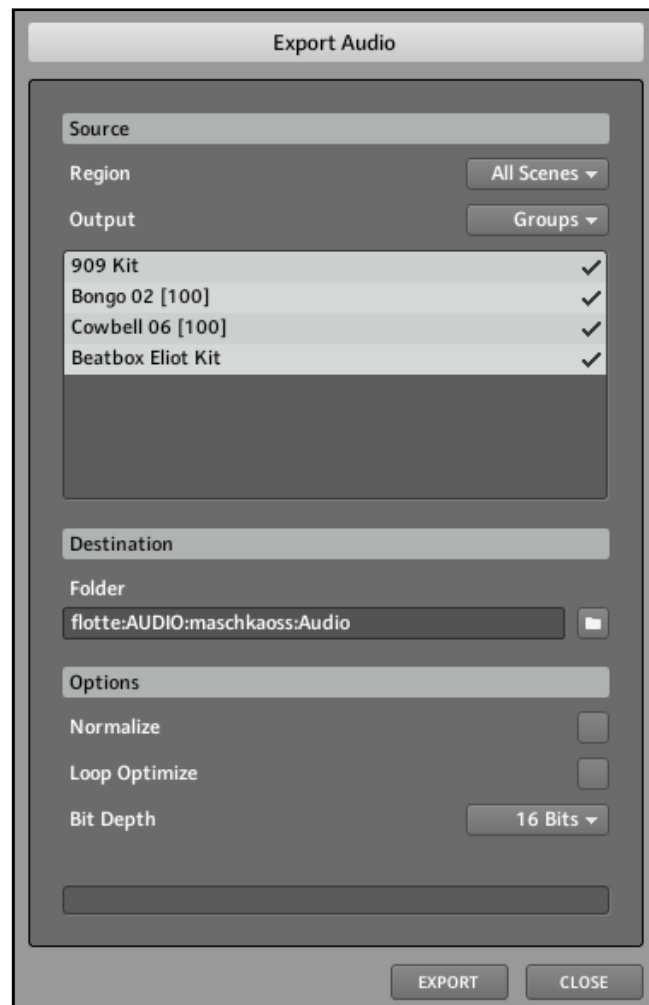


このエクスポート機能はソフトウェアのみで使用可能な機能です。

この機能でGroups、Sounds、または曲のデータ全てをエクスポートし、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。

13.1 Export Audio

▶ ファイルメニューから*Export Audio...* を選択すると、以下のダイアログが表示されます。



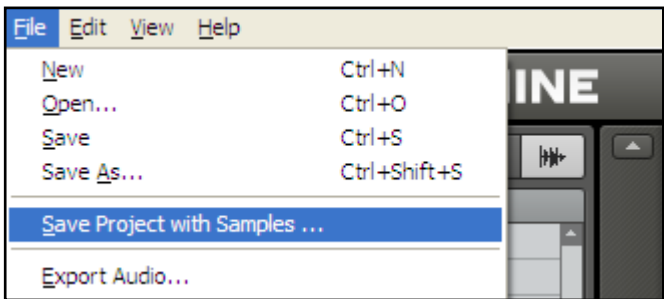
Export Audio ダイアログです。

Source(ソース)	
REGION(リージョン)	ここでエクスポートする範囲を設定します。 選択肢は、ALL SCENES (Projectの全Scenesをエクスポートします) と、LOOP RANGE (Scene LoopのScenesのみがエクスポートされます)となっています。
OUTPUT(アウトプット)	ここでエクスポートする内容を設定します。
	<i>Master:</i> マスターシグナル(Master Signal) はGroups とSounds とFXの全内容を一つのオーディオファイルに含んでいます。
	<i>Groups:</i> 選択した全てのGroups が個々のオーディオファイルとしてエクスポートされます。 下のボックスにあるGroup名称の隣にあるチェックボックスをクリックすることで、各Groupsを選択します。
	<i>Sounds:</i> 現在選択しているGroup で選択した全てのSoundsが個々のオーディオファイルとしてエクスポートされます。 下のボックスにあるSounds名称の隣にあるチェックボックスをクリックすることで、各Soundsを選択します。
Destination(デスティネーション)	
FOLDER(フォルダ)	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ドライブ内のフォルダを選択します。
オプション	
NORMALIZE(ノーマライズ)	このオプションを選択して、オーディオファイルの音量を歪まない程度の最大音量に調整します。
LOOP OPTIMIZE(ループ最適化)	このオプションでオーディオファイルをループとして使用するために最適化します。 この機能ではオーディオファイルのループの最後にリバーブをかけ、ループの途切れを防ぎます。
BIT DEPTH(ビットデプス)	ここで異なるビットデプスを設定します。 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で使用されたローファイサウンドとなります)、 <i>16 Bit</i> (CDのクオリティーです)、 <i>24 Bit</i> (MASCHINE内では最高品質のビットデプスで、マスタリングに最適です)となっています。
EXPORT(エクスポート)	オプションを選択した後、EXPORTをクリックし、エクスポートを実行します。
CLOSE(閉じる)	これでExport Audioウィンドウを閉じます。

13.2 サンプルを含んだプロジェクトの保存

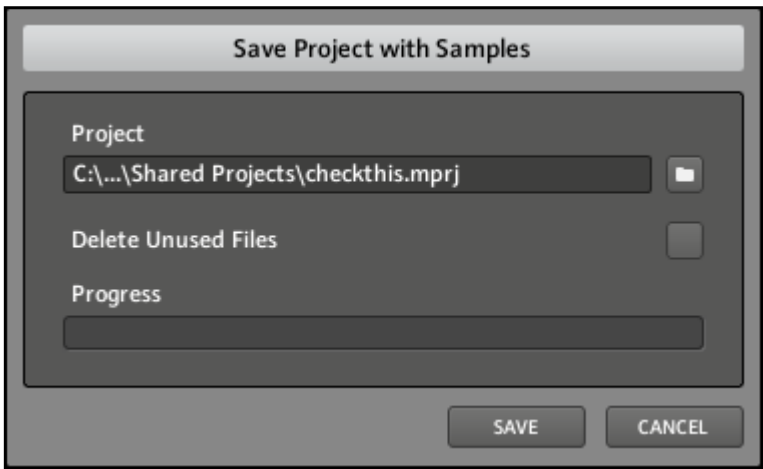
MASCHINE ライブラリ外にプロジェクトのサンプルを保存しておくとな便利な場合があります。他のスタジオへプロジェクトを移動する場合、またはプロジェクトに関するファイルのバックアップを取る場合に特に便利でしょう。

- ▶ File メニューで*Save Project with Samples...* を選択します。



File メニューで*Save Project with Samples...* を選択します。

Save Project with Samples dialog が表示されます。



Save Project with Samples ダイアログです。

PROJECT	フォルダアイコンをクリックしてファイルを保存するフォルダを選択可能です。
DELETE UNUSED FILES(使用していないファイルの削除)	このチェックボックス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	プログレス(Progress)バーで作業経過の状態を表示します。

14付録 A: MASCHINEコントローラークイックリファレンスチャート

ここではMASCHINE コントローラーで多用する機能の概要に付いて解説します。 このチャートはプリントアウトしておくとお便利でしょう。

14.1 シーケンサー操作概要

再生/停止(Play/Stop)	Playを押します。
録音の開始	RECを押します。
イベントの置き換え	REC を押しながらERASE (REPLACE) を押してイベントを新規イベントに置き換えます。
最初からLoopを演奏する。	LOOP/RESTARTを押します。
1小節分の早送り	トランスポートセクションで > を押します。
1小節分の巻き戻し	トランスポートセクションで < を押します。
テンポの変更	TEMPO ノブを回します。
スウィング値の変更	SWING ノブを回します。
ノートリピート(Note Repeat)	Note Repeatを押したまま、リピートするパッドを押します。

14.2 ロードと保存

ブラウザからのファイルのロード	BROWSE を押してブラウズモードにします。 ボタン2 - 4で任意のタブを選択します。 ノブ1を回し、ファイルタイプを選択します。 ノブ2 - 4でアトリビュートフィルターを設定します。 ノブ5でファイルを選択します。 ボタン8でロードします。 BROWSE を押してブラウズモードを解除します。
プロジェクトの保存	SHIFT とSNAP(F1)を押します。

14.3 シーンオペレーション

シーンの切り替え	Sceneを押したまま、パッドでシーンを選択します。
シーンバンクの切り替え	SCENEを押したまま、ボタン5-8でシーンバンクを切り替えます。
1シーン分の早送り	トランスポートセクションでSCENEと > を押します。
1シーン分の巻き戻し	トランスポートセクションでSCENEと < を押します。
ナッジ(Nudge)左	SCENE とページボタン'<'を押します。
ナッジ(Nudge)右	SCENE とページボタン'>'を押します。
シーンの複製	Scene モードでDUPLICATE を押したままコピーするシーンのパッドを押し、シーンをペーストするパッドを押します。
シーンの削除	ERASEとSCENEを押し、削除するシーンのパッドを押します。
シーンループの設定	シーンモードで、ループのスタートシーンを押し、続いてエンドシーンを押します。

シンクグリッド(Sync Grid)の選択	GRIDを押したままグリッド2を押します。
シンクグリッド値の変更	A) GRIDを押したままにし、トランスポートエリアの < または > で値を調節します。 B) GRIDを押したままにし、パッドを押した値を選択します。

14.4 パターンオペレーション

パターンモードのロック	PATTERN を押し、ボタン1を押します。
パターンの選択	PATTERN を押したまま、パッドでパターンを選択します。
パターンバンクの選択	Patternを押したまま、ボタン5-8でパターンバンクを切り替えます。
パターンの複製	Pattern モードでDUPLICATE を押したままコピーするパターンのパッドを押し、パターンをペーストするパッドを押します。
パターンの削除	ERASEとPATTERNを押し、削除するパターンのパッドを押します。
パターンのロード	BROWSEとボタン3を押します。 ノブ1を回しフィルターを”Pattern”にします。 ノブ5でパターンを選択します。 ボタン8を押してロードします。
レングスグリッド(Length Grid)の選択	GRIDを押したままグリッド3を押します。
レングスグリッド(Length Grid)の選択	A) GRIDを押したままにし、トランスポートエリアの < または > で値を調節します。 B) GRIDを押したままにし、パッドを押した値を選択します。

14.5 基本操作

ステップグリッド(Step Grid)の選択	GRIDを押したままグリッド4を押します。
グリッド値の変更	A) GRIDを押したままにし、トランスポートエリアの < または > で値を調節します。 B) GRIDを押したままにし、パッドを押した値を選択します。
キーボードモード	SHIFTとPAD MODE(KEYBOARD)を押します。 PAD MODE (KEYBOARD)を押したまま、ボタン2を押します。
ステップシーケンサーモード	STEPを押します。
イベントの選択	SELECT を押したまま、パッドを使用して選択したいイベントを選択します。
ノブ解像度の変更	ノブを回しながらSHIFTを押します。

14.6 グループオペレーション

グループの選択	A-Hのグループボタンの一つを押します。
グループのロード	1. BROWSEとボタン3を押します。 2. ノブ1を回しフィルターを„Group“にします。 3. ノブ5でグループを選択します。 4. ボタン8を押してグループをロードします。
グループスロットのリセット	SHIFTとERASEを押したまま、リセットしたいグループのグループボタン(A-H)を押します。
グループミキサー	1. ボタン2を押してMASTER タブを選択します。 2. ボタン5を押し、Source タブ(SRC)を選択します。 3. ノブの1-8を使用して個々のグループのボリュームを調節します。

14.7 サウンドオペレーション

サウンドの選択	使用したいサウンドが聞こえるまでパッドを押します。
サウンドのサイレント選択	SELECT と 選択したいサウンドがあるパッドを押します。
サウンドのロード	BROWSEとボタン4を押します。 ノブ1を回しフィルターを”Sound”にします。 ノブ5を回して、”Sound”を選択します。 ボタン8でロードします。
サンプルのロード	BROWSEとボタン4を押します。 ノブ1を回しフィルターを <i>Sample</i> にします。 ノブ5でサンプルを選択します。 ボタン8を押してサンプルをロードします。
ここでサウンドスロットをリセットします。	SHIFTとERASEを押し、削除するサウンドのパッドを押します。
サウンドボリューム	ボタン4でSound タブを選択します。 ボタン8でOutput タブを選択します。 ノブ2で選択したサウンドのボリュームを調節します。

14.8 エフェクト (Effects)

エフェクトのミュート	SHIFT とボタン6を押し、FX1をミュートします。 SHIFT とボタン7を押し、FX2をミュートします。
エフェクトのロード	ボタン6 または 7でFXスロットを選択します。 SHIFT と BROWSEを押します。 ノブ5でエフェクトを選択します。 ボタン8を押してエフェクトをロードします。
FX スロットのリセット	ERASE とボタン6を押し、FX1をリセットします。 ERASE とボタン7を押し、FX2をリセットします。

14.9 ミュート

ミュートモードのロック	Muteとボタン1を一緒に押します。
グループをミュートした状態です	Muteを押したままA-Hのグループボタンのどれかを押します。
サウンドのミュート	Muteを押したまま1-16のパッドのどれかを押します。
FXのミュート	SHIFT とボタン6を押し、FX1をミュートします。 SHIFT とボタン7を押し、FX2をミュートします。

14.10 ソロ

ソロモードのロック	Soloとボタン1を一緒に押します。
グループのソロ	Soloを押したままA-Hのグループボタンのどれかを押します。
サウンドのソロ	SOLO を押したまま1-16のパッドのどれかを押します。

14.11 オートメーション

パラメーターオートメーションの録音	AUTO WRITE(F2)を押したまま、オートメーション制御したいパラメーターがあるノブを回します。
オートメーションイベントの削除	ERASEを押しながらノブを回し、関係するパラメーターの全イベントを削除します。
ステップオートメーション	パッドを押したままにし、ディスプレイでステップのパラメーターを確認します。

14.12 基本的なサンプリング操作

外部ソースからのサンプリング	<ol style="list-style-type: none">1. SAMPLINGを押します。2. ノブ1でソースを”Extern”にします。3. ノブ2を回してインプットソースを選択します。4. ノブ4を回して録音用スレッシュホルドの値を設定します。5. ボタン5を押して録音を開始します。
内部ソースのサンプリング	<ol style="list-style-type: none">1. SAMPLINGを押します。2. ノブ1でソースを„Intern“にします。3. ノブ2を回してインプットソースを選択します。4. ノブ4 を回し、スレッシュホルドをOFF にします。5. ボタン5を押して録音を開始します。

14.13パッドの二次機能

Undo (アンドウ パッド1) Redo (リドゥ パッド2) Compare (コンペア パッド3) Split (スプリット パッド4) Quantize (クオンタイズ パッド5) Quantize 50% (クオンタイズ50% パッド6) Nudge left (左ナッジ パッド7) Nudge right (右ナッジ パッド8), Clear (消去 パッド9) Clear Automation (オートメーション消去 パッド10) Copy (コピー パッド11) Paste (ペースト パッド12) Semitone - (セミトーン パッド13) Semitone + (セミノート パッド14) Octave - (オクターブ パッド15) Octave + (オクターブ パッド16)	SHIFTを押しながら任意のパッドを押します。
---	-------------------------

14.14MASCHINE コントローラー上のナビゲーションショートカット

MASCHINE コントローラーで各編集画面を拡大することも可能となりました。 MASCHINE コントローラー上のナビゲーションショートカット(Navigation Shortcuts)でソフトウェアのアレンジャー、パターンエディタ、サンプリングビューの表示切替を行うことが可能です。 この操作は、ナビゲーションモード(NAVIGATEを押してナビゲートモードにし、ボタン1 でロックします)にしてノブを回して行います。



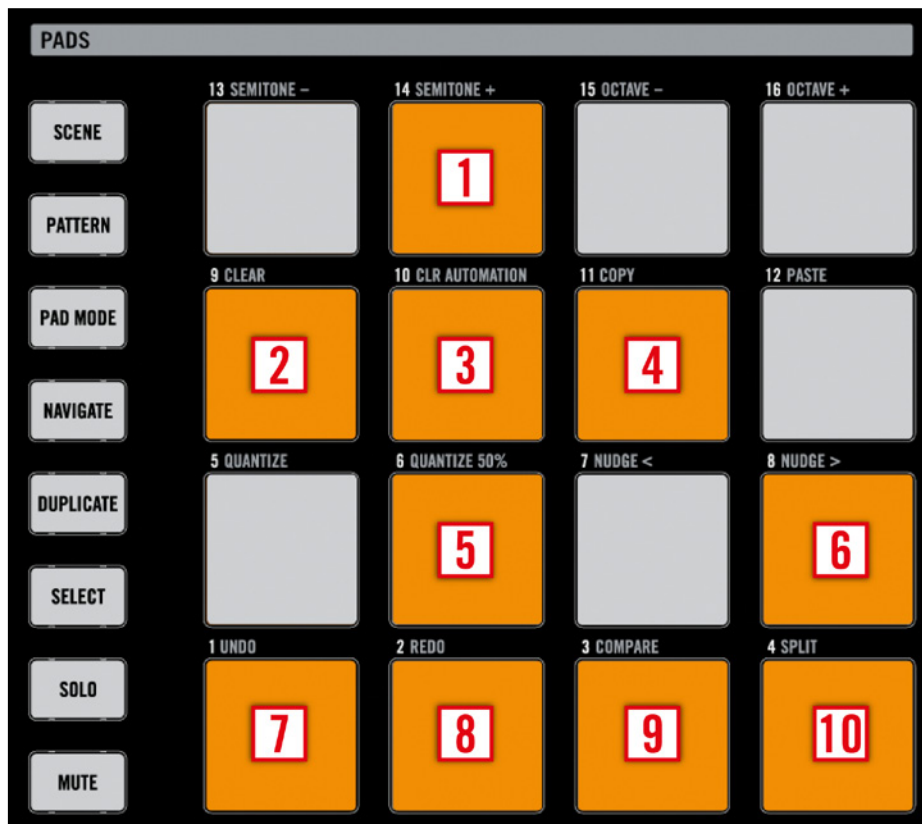
ハードウェアのナビゲートスクリーンです。

アレンジャーナビゲーション

- ▶ ノブ1 を使用してアレンジャー内のズームイン/アウトを行います。
- ▶ ノブ2 を使用してアレンジャー内をナビゲートします。

パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューナビゲーション

- ▶ ノブ5 を使用してパターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューのズームイン/アウト操作を行います。
- ▶ ノブ6 を使用してパターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューを水平方向にスクロール操作します。
- ▶ ノブ7 を使用してパターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューを垂直方向にスクロール操作します。



アレンジャーナビゲーション

- 1 パッド 14: アレンジャーのズームイン
- 2 パッド 10: アレンジャーのズームアウト
- 3 パッド 9: アレンジャー内の左移動
- 4 パッド 11: アレンジャー内の右移動

パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューナビゲーション

- 1 パッド 6: パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューのズームイン
- 2 パッド 2: パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューのズームアウト
- 3 パッド 1: パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューの左移動
- 4 パッド 3: パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューの右移動
- 5 パッド 8: パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューの上移動
- 6 パッド 4: パターンエディタ/サンプリングビュー/キーボードビューの下移動

14.15 MASCHINE コントローラー上のその他のナビゲーションショートカット

メトロノーム音量の調節

メトロノームの音量を調節するには SHIFT を押したまま MASCHINE コントローラーのPLAY を押し、ボリュームマスターエンコーダーを調節します。

カウントイン(Count-In)の起動

1小節分のカウントインを加えるには、MASCHINE コントローラーの SHIFT とRECORD を押します。

サウンドボリュームショートカット

選択したサウンドのボリュームを調節するには、任意のパッドを押して、VOLUMEマスターエンコーダーを調節します。左ディスプレイでサウンドのボリュームを一時的に表示します。

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND VOLUME: -33.7 DB				SOUND: KICK DIRTYURBA. SOURCE: SAMP.			
PITCH / GATE				AMPLITUDE ENVELOPE 2/5			
TUNE	START	REVERSE	TYPE	ATTACK	HOLD	DECAY	
0.00	0.0 %	OFF	AHD	0.0 %	100.0 %	50.0 %	

サウンドの音量を一時的に表示します。

サウンドピッチショートカット

選択したサウンドのピッチを調節するには、任意のパッドを押して、TEMPO マスターエンコーダーを調節します。左ディスプレイでサウンドのピッチを一時的に表示します。

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND PITCH: -26.00				SOUND: COWBELL06 [1. SOURCE: SAMPL.			
VOICE SETTINGS				ENGINE 1/6			
POLYPHONY	CHOKE	GRP	PITCHBEND	MODE			
8	OFF		3.00	STANDARD			

サウンドのピッチを一時的に表示します。

グループボリュームショートカット

グループのボリュームを調節するには、任意のグループボタンを押したままVOLUME マスターエンコーダーを回します。左ディスプレイでグループのボリュームを一時的に表示します。

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
GROUP VOLUME: 4.8 DB				GROUP: DIRTY URBAN KIT FX1: NONE			

グループの音量を一時的に表示します。

グループピッチショートカット

グループのピッチを調節するには、任意のグループボタンを押したままTEMPO マスターノブを回します。左ディスプレイでグループのピッチを一時的に表示します。

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
GROUP PITCH: 5.00				SOUND: COWBELL06 [1. SOURCE: SAMPL.			
VOICE SETTINGS				ENGINE 1/6			
POLYPHONY	CHOKE	GRP	PITCHBEND	MODE			
8	OFF		3.00	STANDARD			

グループのピッチを一時的に表示します。

グループスウィングショートカット

グループのスウィングを調節するには、任意のグループボタンを押したままSWING マスターエンコーダーを回します。 左ディスプレイでグループのスウィング値を一時的に表示します。

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
GROUP SWING:				39.0 %			
PITCH / GATE				SOUND: ALTO SAX SOURCE: SAMPLER			
TUNE	START	REVERSE	TYPE	AMPLITUDE ENVELOPE 2/5			
0.00	0.0 %	OFF	ADSR	ATTACK	DECAY	SUSTAIN	RELEASE
				0.0 %	50.0 %	100.0 %	33.0 %

グループスウィングの一時表示メーターです。

ステップシーケンサーのステップベロシティショートカット

ステップシーケンサーのステップのベロシティを調節するには、任意のパッドを押したまま、VOLUME マスターエンコーダーを調節します。 左ディスプレイでステップのベロシティ値を一時的に表示します。

STEP	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
STEP VEL.:				123			
VOICE SETTINGS				SOUND: KICK 909 1			
PITCHBEND				ENGINE 1/6			
0.0%							

ステップベロシティの一時表示メーターです。

ステップシーケンサーのステップピッチショートカット

ステップシーケンサーのステップのピッチを調節するには、任意のパッドを押したまま、TEMPO マスターエンコーダーを調節します。 左ディスプレイでステップのノート値を一時的に表示します。

STEP	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
STEP PITCH:				D#3			
VOICE SETTINGS				SOUND: KICK 909 1			
PITCHBEND				ENGINE 1/6			
0.0%							

ステップノート値の一時表示メーターです。

ステップシーケンサーのステップタイムショートカット

ステップシーケンサーのステップのタイミングを調節するには、任意のパッドを押したまま、SWING マスターエンコーダーを調節します。 左ディスプレイでステップの新規位置を一時的に表示します。

STEP	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
STEP TIME:				1.07			
VOICE SETTINGS				SOUND: KICK 909 1			
PITCHBEND				ENGINE 1/6			
0.0%							

ステップ位置の一時表示メーターです。

15付録 B – キーボード ショートカット

15.1 各ビュー

Key	Function(機能)
F5	フルスクリーンモード
F6	ステップエディタ(Step Editor)
F7	ピアノロールビュー
F8	サンプリングビュー
F9	ブラウザ
F10	アレンジャー(Arranger)
F11	コントロールエリア(Control Area)
F12	オートメーションレーン(Automation Lane)

15.2 ナビゲーション (フォーカス)



ナビゲーションショートカットはMASCHINE のブラウザ外で機能します。

Key	Function(機能)
ページ Up	前のグループに移動 (リストの最初で使用する则最後尾に移動します)
ページ Down	次のグループに移動 (リストの最後で使用する则最初に移動します)
数字キー -	前のパターン
数字キー +	次のパターン
数字キー /	前のパターンバンク
数字キー *	次のパターンバンク

15.3 編集: ステップグリッド

Key	Function(機能)
0	グリッドオフ
1	1/1
2	1/2
3	1/4
4	1/8
5	1/16
6	1/32
7	1/64
8	1/128
シフト + 1-7	トリプレット
Q	クオンタイズ
シフト + Q	クオンタイズ 50%
Ctrl/Cmd+D	パターン機能の複製(ハードウェア)
Ctrl/Cmd+Left	ナッジ(Nudge)左
Ctrl/Cmd+Right	ナッジ(Nudge)右
P	ペイントモードのオンオフ
ノート上でシフト+クリック(ペイントモードではない時)	選択

15.4 Transport (トランスポート)

Key	Function(機能)
スペース キー	シーケンサーのスタート/ストップ
Ctrl/Cmd+スペース	最初から再生する

16付録 C: 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ので、ここではライブ演奏時に便利なヒントを紹介します。ライブ演奏になれている方には必要ではない情報かもしれませんが、ここはひとまず目を通してください。

16.1 事前準備

16.1.1 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ハードウェアを交互に操るのは得策ではありません。

16.1.2 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は念入りに微調整にしておくことで(セクション2.4.5"プリファレンス – Hardware タブ"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。

16.1.3 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が起きないよう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。

16.1.4 グループとサウンドに名称設定する

グループとサウンドにわかりやすい名称を記載するだけで、ライブでの効率が特にMASCHINEハードウェアを使用する際に向上します。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ライブ環境下では重要です。

16.1.5 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、サウンドカード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。 Limiter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。

16.1.6 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、MIDIマスターを使用して同期させることが可能です。 更に MASCHINE にMIDI Clockシグナル (セクション2.6, “外部MIDI機器の接続” 参照)を送信させることも可能です。 Sync Offset Slave(2.4.1のプリファレンス – Generalタブを参照してください) 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。

16.1.7 即興演奏(Improvise)

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。

16.2 基本テクニック

16.2.1 ミュート&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でのライブ演奏時に非常に有効な機能です。

ミュートとソロ機能をロックして、両手が自由な状態で他の操作を行うことができます。 SOLO以外の音声はミュートされ、MUTEボタンはミュートしているサウンドを“解放する”役割を果たすとも言えます。 この機能を応用して曲のブレイクダウン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。

16.2.2 シーンモードとシーンシンクの使用(Use Scene Mode and Scene Sync)

シーンモード(Scene Mode)はシーンの切り替え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。

16.2.3 ステップシーケンサーでドラム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。

16.2.4 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、Piano Roll / Keyboard Mode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。

16.2.5 マルチFX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Multi FXを設定することも可能です。ライブラリに異なるMulti FX (Browser BankでMulti FXを探してください) があるので、まずはそこでど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。FXの設定をスムーズに変更するには、Multi FX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。Multi FX Group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。

16.3 特殊なトリック

16.3.1 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 $\frac{1}{4}$ ノート等の短いクオンタイズを選択し、Patternモードで(、"6.1.10 ステップグリッド、パターンレングスグリッド、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 等の更に高い値を選択してスタッターブレイク等の作成が可能です。

16.3.2 ループモードを使用したサンプル間の循環

Loop Modeで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。 サンプリングモードのEdit タブで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。

16.3.3 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。

サンプラーパラメーターページ(Sampler Parameter Pages)でサウンドのスタート地点をコントロール可能なことはご存知でしょう。 長いオーディオファイルをロードし、start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。 アンプリチュードエンベロープでAHDまたはADSR を選択した状態で行ってください。

17 Index

アレンジャー 23

最小化 32

アレンジャータイムライン 24

アンドゥー 35

イコライザー 134

インストール

Mac OS® X 19

Windows® 18

インフォバー 28

インプット

選択 163

エディットコントロール 27, 113

エフェクト 129

Delay FX 144

Distortion FX 148

Filter FX 132

MASCHINE コントローラーを用いたミュート 208

MASCHINE コントローラーを用いたロード 208

イントロダクション 30

オートメーションの録音 159

グループでの使用 153

サウンドへの適用 152

マスターチャンネルでの使用 156

マルチエフェクトの作成 165

モジュール 159

使用 151

外部機器への適用 157

エンドマーカ 28

オーディオ

エクスポート 201

エフェクトへのルーティング 159

パターンからのレンダリング 125

オーディオアウトプット

選択 45

オーディオインプット

選択 45

オーディオエンジンボタン 24

オーディオソース

内部 163

オーディオと MIDI の設定

オーディオ 43

オーディオとMIDIの設定

MIDI 46

オーディオとMIDI設定

ルーティング 45

オーディオドライバ

選択 44

オーディオのエクスポート 201

オーディションコントロール 25, 50

オートメーションイベント

MASCHINE コントローラーを用いた削除 209

オートメーション (ハードウェア)

ステップシーケンサーでの録音 107

録音 106

オートメーションビュー 33

オートメーションビュースイッチ 27, 112

オートメーションレーン 27, 112

クイックブラウズ 58

クイックブラウズエリア 26

クイックリファレンス 204

クオンタイズ (ソフトウェア) 125

クオンタイズ (ハードウェア)

再生中のクオンタイズ 109

録音後のクオンタイズ 108

グリッド (ソフトウェア) 122

グリッド値

変更 207

クリップ 168

クリップエリア 24

グループ 78

イントロダクション 30

グループアイコン 79

グループスロット 24

グループボタン 78, 160

クロスフェード

設定 188

ケンジントンロック 20

コネクトボタン 24

コントローラー 18, 19, 20, 221

ドライバーインストール 18

接続 20

コントローラーの接続 20

コントロールエリア 23

サーチ 25, 50

サウンド

イントロダクション 29

サウンドカード 221

サウンドスロット 27, 112

サウンドソース 162

サンプリング (ソフトウェア) 185

サンプルのスライス 190

サンプルの編集 188

サンプリング (ハードウェア) 176

サンプリング (ハードウェア)

サンプルのスライス 181

サンプルの編集 178

サンプルの録音 176

サンプリングビュースイッチ 27, 112

サンプリングモード 176

サンプル

ライブラリへのインポート 56

サンプルタイムライン 28

サンプル (ハードウェア)

サンプルのマッピング 183

サンプルパラメーター

Output タブ内 72

サンプルビュー 28

サンプルループコントロール 28

サンプルレート

減少 149

選択 44

シーン

イントロダクション 30

シーンカラム 169

ズーム

アレンジャー 212

ズームコントロール 28

スウィング 87

スタートマーカ 28

ステップエディタ 27, 112

ステップエディタビュースイッチ 27, 112

ステップオートメーション

MASCHINE コントローラーを用いた表示 209

ステップグリッド (ハードウェア) 107

クオンタイズの変更 107

デフォルトセッティング 107

ステップシーケンサー (ハードウェア) 103

スライス 176

スレッシュホールド 131

スレッシュホールド(Threshold) 130

ソース 177

内部 177

選択 62

ソース

外部 177

ゾーンエンベロープコントロール 28

ソフトウェアインターフェイス

概観 23

ソロ 79, 221

サウンド 78

ロック 77

ソング

作成 167

タグ

削除 58

編集 58

追加 57

タグエディター 25, 50

タグフィルター 25, 50

使用 52

タグ付け 57

ディスプレイエリア 24

テキストサーチ

ブラウザの使用 52

テキストサーチフィールド 25, 50

ドラッガーアイコン 27, 112

ドラムプログラムファイル

インポート 97

トランスポーズ (ハードウェア)

1オクターブトランスポーズする 111

半音トランスポーズする 111

トランスポーズ (ハードウェア) 111

トランスポートコントロール 24

トリムコントロール 28

ナビゲーションシュートカット

MASCHINE コントローラー 211

ナビゲート

アレンジャー 212

ノブ 1-8 22

ハードウェア設定

MASCHINE コントローラーからのアクセス 43

パターン

イントロダクション 30

コピーとペースト 114

リセット 115

パターンエディタ 23

パターンスロット 27, 113

パターン (ソフトウェア)

パターン尺の調節 124

保存 115

編集 116

パターンタイムライン 27, 113

パターン (ハードウェア)

作成 100

削除 101

等倍 101

編集 107, 109

複製 101

選択 100

長さの調節 101

パターンモード 168

ロック 168

パターンモードのロック 206

パターンレングス

変更 222

パターンレングスグリッド 108

パターンレングスコントロール 27, 113

パッド 22

パッドアイコン 78, 79

パラメーターオートメーション

MASCHINE コントローラーによる録音 209

パラメーターページ

ナビゲート 34

最小化 33

ピアノロール 106, 192

ピアノロール/キーボードビュースイッチ 27, 112

ピッチ

Groups 87

ピッチスケール 106

ビットレート

減少 149

ファイルタイプ

ブラウザ内での選択 51

ファイルタイプセクター 25, 50, 51

ブラウザ

イントロダクション 29

ハードウェア上 59

ファイルのロード 205

表示と最小化 32

詳細 49

ブラウザボタン 24

ブラウザモード

選択 51

ブラウザモードセクター 25, 50

プラグイン

インスタンスの切り替え 36

プリファレンス

Defaults タブ 39

General 38

Hardware 42

Libraries 41

User Paths 40

表示 36

プレイモードコントロール 24

プロジェクト

イントロダクション 29

ページセクター 26

ページボタン 22

ヘッダ 23

ベロシティ

fixed 101

ボリューム 24, 150

マスター

イントロダクション 30

マスターセクション

Output 200

マッピングサンプル/Mapping Samples 195

マニュアルアップデート 15

マルチエフェクト 222

作成 165

ミュート 221

メトロノーム 103

メトロノーム音量

- MASCHINE コントローラーでの調節 213

メニューボタン 24

モード

- スタンドアローンとプラグイン 36

モジュレーションターゲット

- 設定 69

モジュレーションレーン

- 非表示 33

モデファイアボタン 22

ユーザーインターフェイス

- 表示と最小化 31

ライブラリ 17, 19

- インストール 18

リドゥー 35

レイテンシー

- 設定 44

レコーディングヒストリー 187

保存

- Groups 93
- Sound 75

各マスターエンコーダー 22

名称変更

- Groups と Sounds 95

周波数

- カット 134
- ブースト 134

外部MIDI クロックへの同期 47

外部シンク 48

自分で作成したサンプル 55

製品起動/アクティベーション 20

見つからないサンプル

- 発見方法 54

録音

- 内部ソース 186

音声の歪みを防ぐ 221

A

Amplitude Envelope 69

- コントロール 67

AUTO WRITE ボタン 106

AUTO WRITE ボタン (F2) 22

Aux 162, 163, 164

Aux Sends 72

B

BP2 68

BROWSE/MODULES ボタン 22

Browser 23

Buttons 1-8 22

C

CONTROL/MIDI ボタン 21

CPU パワー 220

CPUメーター 24

D

Distortion

デジタル 149

E

Edit タブ 28

Effects

loading 151

EQ 68

Erase ボタン 22

F

F2 ボタン 106

Filter

types 68

モードの選択 68

Frequency Shifter 138

FX 129

Beat Delay 144

Chorus 135

Compressor 129

Distortion 148

EQ 134

Filter 132

Flanger 136

FM 137

Frequency Shifter 138

Gate 130

Grain Delay 145

Grain Stretch 146

Ice 140

Limiter 131

Lofi 149

MASCHINE コントローラーによるミュート 209

Maximizer 132

Metaverb 141

Phaser 139

Reflex 142

Resochord 147

Reverb 143

Saturator 150

センドエフェクトの作成 162

ミュート 160

ロード 208

FX1 26

FX2 26

FX Slot

MASCHINE コントローラーを用いたりセット 208

G

Grid ボタン [22](#)

GRID ボタン [107](#)

Group

MASCHINE コントローラーを用いたミュート [209](#)

MASCHINE コントローラーを用いた選択 [207](#)

ソロ [79](#)

パターン以外のロード [96](#)

マルチエフェクト [222](#)

ミュート [79](#)

名称設定 [220](#)

Group Out

パラメーター [91](#)

Groups

コピーとペースト [93](#)

ボイスセッティング [86](#)

使用方法 [86](#)

保存 [93](#)

Group Slot

MASCHINE コントローラーを用いたリセット [207](#)

Group タブ [26](#), [153](#), [155](#)

Group ボタン [22](#), [153](#), [157](#)

H

HP2 [68](#)

I

In-Place Auditioning

activating [59](#)

Input [186](#)

L

LFO [132](#), [136](#), [139](#)

Limiter

使用法 [221](#)

lock [173](#)

LP2 [68](#)

M

Macro Controls

パラメーターのアサイン [88](#)

Mapping タブ [28](#), [183](#), [195](#)

MASCHINE コントローラー

インターフェイス部 [21](#)

ディスプレイ [22](#)

安全確保 [20](#)

接続 [20](#)

MASCHINEコントローラーによるイベントの選択 [207](#)

MASCHINEコントローラーによるグループのソロ [209](#)

MASCHINEコントローラーによるグループのボリューム
調整 [207](#)

MASCHINEコントローラーによるグループのロード [207](#)

MASCHINEコントローラーによるサウンドのミュート
209

MASCHINEコントローラーによるサウンドの選択 208

MASCHINEコントローラーによるシーンの選択と切り替え 205

MASCHINEコントローラーによるシーンバンクの切り替えと選択 205

MASCHINEコントローラーによるシーンループの設定
205

MASCHINEコントローラーによるステップシーケンサーモードの使用 207

MASCHINEコントローラーによるパターンの選択と切り替え 206

MASCHINEコントローラーによるパターンバンクの選択と切り替え 206

MASCHINEコントローラーによるパターンロード 206

MASCHINEコントローラーによるミュートモードのロック 209

MASCHINEコントローラーによる内部ソースのサンプリング 210

MASCHINEコントローラーによる外部ソースのサンプリング 210

MASCHINEコントローラーのパターンの作成と切り替え 206

MASCHINE コントローラーの使用によるノートリピート 204

MASCHINEコントロールによるソロモードのロック
209

Master
エフェクトの使用 221

Master Output 177

Master セクション 198
ソース 198

Master タブ 26, 156, 157

MIDI 13
キーボード 106
同期 221
外部機器の接続 47
遅延の補正 46

MIDI Sync 221

MIDIクロック 221

MIDIによるシーンのトリガー 174

Modifier ボタン 22

Modulation Envelope 69

Mute
アンロック 78
ロック 78

MUTE (コントローラー) 78

N

NIロゴ 24

Note Repeat 105, 222

NOTE REPEAT/TAP TEMPO ボタン 22

O

OUT 72

Output タブ 26

P

Pads

録音 103

Parameter Page 26

Piano Roll (ハードウェア) 105

Pre-Listening 59

R

Record タブ 28, 186

REX ファイル

サウンドへのインポート 80

Root Note

設定 196

S

Safety 16

Sample

loading using MASCHINE Controller 208

Sampling 176

SAMPLING ボタン 21

Scene 167

シーンの同期 170

複製 172

選択 167

配置 171

Scene MIDI 設定 174

Scene Mode 173

Scenes

MASCHINE コントローラーを用いた複製 205

SCENE ボタン 167, 173

Scene モード 171

Service Center 15, 19, 20

Shift ボタン 22

Slice タブ 28, 181

SNAP/SAVE ボタン (F1) 22

Snap to Grid 107

SOLO (コントローラー) 77

Sound

MASCHINE コントローラーを用いたソロ 209

MASCHINE コントローラーを用いたロード 208

コピーとペースト 75

ミュートとソロ 77

リセット 76

保存 75

Sounds

Amplitude Envelope 66

FX 67

Pitch / Gate 65

ボイスセッティング 64

使用方法 [62](#)

Sound Slot

MASCHINE コントローラーを用いたりセット [208](#)

Sound タブ [26](#), [158](#)

Source [159](#)

Source タブ [26](#), [163](#)

サンプラーパラメーター [63](#)

Source タブ (SRC)

サウンド [62](#)

SRC [63](#)

STEP/INSTANCE ボタン [21](#)

T

Threshold [177](#)

Transport ボタン [22](#)

U

USB [19](#), [20](#)

V

View

表示切替 [31](#)