

© MASCHINE



クイックスタートマニュアル



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

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

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

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

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

著作・校正: David Gover

資料バージョン: 1.0 (08/2011)

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます。

Germany

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

USA

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



© Native Instruments GmbH, 2011. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	MASCHINE へようこそ	8
1.1	MASCHINE 関連資料	8
1.1.1	マニュアルの注釈について	8
1.1.2	各資料紹介	9
1.1.3	本マニュアルについて	11
2	概要	12
2.1	MASCHINE ハードウェア	13
2.1.1	CONTROL セクション	14
2.1.2	MASTER セクション	16
2.1.3	GROUPS セクション	16
2.1.4	トランスポート・セクション	17
2.1.5	PADS セクション	18
2.2	MASCHINE ソフトウェア	20
2.2.1	ヘッダ	21
2.2.2	ブラウザ	22
2.2.3	アレンジャー	23
2.2.4	コントロールエリア	24
2.2.5	パターンエディタ	25
3	MASCHINE プロジェクトについて	27
3.1	MASCHINE プロジェクトの構造	27
3.1.1	サウンドコンテンツ	28
3.1.2	アレンジメント	30

3.2	多機能ボタンとノブ	33
3.3	コントローラーモードとモードロック	33
4	パターンの作成	36
4.1	ブラウザ内でサンプルを検索する	36
4.2	サウンドの選択とグループの作成	37
4.3	パターンの作成	38
4.3.1	グリッドを使用したクオンタイズの調節	38
4.3.2	パターンの長さの設定	39
4.3.3	コントローラーによるパターンの録音	41
4.3.4	ステップシーケンサー	42
4.3.5	ソフトウェアによるパターンの録音	44
4.4	キーボードモードでパターンを作成する	44
4.5	プラグインインストールメントによるパターンの作成	46
4.5.1	Module スロット (Module Slots)	46
4.5.2	モジュールソースでソースを設定する	47
4.5.3	プラグインインストールメントのロード方法	47
4.5.4	プラグインウインドウの表示、非表示	51
4.6	ミュート&ソロ	52
4.6.1	ハードウェア	53
4.6.2	ソフトウェア	53
5	エフェクトとルーティングの活用	55
5.1	内部 Effects	55
5.1.1	Dynamics(ダイナミクス)	55

5.1.2	フィルタリング(Filtering)	55
5.1.3	Modulation(モジュレーション)	56
5.1.4	空間的エフェクト(Spatial and Reverb)	56
5.1.5	Delay	56
5.1.6	Distortion	57
5.2	サウンドにエフェクトを適用する	57
5.3	グループにエフェクトを適用する	60
5.4	マスターにエフェクトを適用する	62
5.5	エフェクトのバイパス	63
5.6	エフェクトのオートメーションとサンプラーのパラメーター	64
6	インプットモジュールと、アドバンスドルーティング	67
6.1	外部オーディオ音声にエフェクトを適用する	67
6.2	センドエフェクトの設定	70
6.3	ルーティングのヒント	73
7	シーンを使用したソングの作成	74
7.1	アレンジャー内でクリップを作成する	74
7.2	シーンの配置と削除	75
7.3	ループモードの使用	76
8	サンプリング	78
8.1	サンプリング方法	78
8.2	サンプルの編集	80
8.3	サンプルのスライス	82
8.4	サンプルのマッピング	85

9	プロジェクトの管理	88
9.1	サウンド、グループ、パターンの保存	88
9.1.1	サウンドの保存	88
9.1.2	グループの保存	89
9.1.3	パターンの保存	89
9.2	モジュールプリセットの保存とロード	90
9.2.1	モジュールプリセットの保存	90
9.2.2	モジュールプリセットのロード	90
9.3	オーディオのエクスポート	92
10	ライブ演奏時のヒント	95
10.1	ハードウェアに集中する	95
10.2	演奏する前に CPU パワーを確認する	95
10.3	グループとサウンドの名称設定	95
10.4	ロック機能と共にミュート、ソロ、シーン、パターンを使用する。	95
10.5	ノートリピートの使用	96
10.6	マルチエフェクトグループのカスタム設定	96
10.7	マスターでリミッターを使用する	96
10.8	他の機器に接続し、MIDI クロックで同期させる	96
11	用語解説	97

1 MASCHINE へようこそ

MASCHINE をご購入いただき、ありがとうございます。

MASCHINE は MASCHINE コントローラーと MASCHINE ソフトウェアの総称で、スタジオおよびライブ環境下での楽曲作成、演奏の利点を結合した内容となっています。直感的で操作性の良い楽器としての MASCHINE コントローラー、そして MASCHINE ソフトウェアの高度な編集機能と多様性により、本製品があなたの楽曲制作における中枢となります。

満足度が高い各インストゥルメントとパターンシーケンサー、プロ使用のサンプラー、マルチエフェクトユニット、VST/AU を駆使して、タイトなリズム、ハーモニーとメロディーを作成することが可能です。専用ハードウェアで、各機能を直接コントロールすることが可能で、一度コントローラーに触れば直感的なワークフローとその操作性の楽しさによって、楽曲作成そのものへの集中力が持続します。

本製品を VST、Audio Units または RTAS を使用できる DAW 内での複数使用が可能なことから、この製品を殆ど全てのアプリケーションで 사용할ことが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。自身で用意した音声素材をサンプリングして自在にループをスライス、再構成して自分のアイデアを最終プロダクションへとまとめることが可能です。

MASCHINE は通常のグループボックスやサンプラーの性能を超えた、著名アーティストによって作成された 6 ギガもの膨大なライブラリを備えており、タグによる洗練されたブラウザでそれらのサウンドをすばやく検索することが可能です。しかもこの内容は拡張可能となっています。自身のサウンドとサンプル、または Native Instruments ウェブサイトから取得可能な MASCHINE EXPANSION パックを用いてライブラリ内容に追加することが可能です。

また外部 MIDI ハードウェアとソフトウェアを MASCHINE コントローラーで制御することが可能で、パッドやノブ、ボタンの機能をコントローラーエディタアプリケーションを用いて任意の設定にカスタマイズ可能です。

MASCHINE を存分にお楽しみください。それでは早速はじめましょう！

1.1 MASCHINE 関連資料

1.1.1 マニュアルの注釈について

このセクションでは、本マニュアルで使用しているテキストと表記内容について解説します。本マニュアルでは、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容(*Open*…、*Save as*… 等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - その他の場所で表示されるテキスト(ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずです。
 - MASCHINE コントローラーに関する表示内容はオレンジで明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、"[Shift] + [Return]").
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
→ 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

資料内での各呼称について

本資料では **MASCHINE** はハードウェアコントローラーの事を意味し、**MASCHINE** ソフトウェア はコンピュータにインストールしてあるソフトウェアの事を指します。

用語 'エフェクト' は MASCHINE ソフト/ハード内で表示してあるのと同様に 'FX' と短縮する場合があります。これらの用語の意味は同じです。

1.1.2 各資料紹介

MASCHINE では多くの情報源を用意しています。主な各資料は以下の順番で読み進めるために用意しています。

1. **MASCHINE** セットアップガイド
2. **MASCHINE Getting Started** ガイド(本資料です) とオンラインチュートリアルビデオ
3. **MASCHINE** リファレンスマニュアル
4. **MASCHINE** ハードウェアコントロールリファレンス

ここからは各資料について手短かに紹介します。



セットアップガイドは製品ボックス内に紙資料として同封してあります。全資料はハードドライブ内の MASCHINE インストールフォルダ内に PDF 形式で保管してあります。この資料にはアプリケーションの Help メニューからアクセスすることも可能です。

初めにーセットアップガイド

セットアップガイドは製品ボックス内に紙資料として同封してあります。この資料は MASCHINE ハードウェア/ソフトウェアをインストールする為のガイドとなり、初歩設定からスピーカーから音が出るまでの手助けとなります。この資料内容が MASCHINE を習熟する為の最初の段階となります。

まずセットアップガイド(Setup Guide)参照してください。その後この MASCHINE Getting Started ガイドを手にとって MASCHINE に関する知識を深めてください。

MASCHINE Getting Started ガイド

セットアップガイドを読み、設定手順に従えば、MASCHINE を起動することが可能となるはずです。次のステップはこの MASCHINE Getting Started ガイドを読むことです。MASCHINE Getting Started ガイドでは MASCHINE の基本事項の把握とプロジェクト作成までの手引きとなります。

MASCHINE リファレンスマニュアル

MASCHINE リファレンスマニュアルでは MASCHINE ソフトウェア各機能の詳細と各追加情報(問題解決へのヒント、各仕様情報等)を記載しています。

MASCHINE ハードウェアコントロールリファレンス

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

ビデオ・チュートリアル

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

コントローラーエディタリファレンスマニュアル

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

1.1.3 本マニュアルについて

現在読んでいる資料は MASCHINE Getting Started ガイドマニュアルです。 マニュアル構成は以下となっています。

最初のパートはこのイントロダクションです。

- 2 章では MASCHINE ハードウェアとソフトウェア内容を手短に紹介します。
- 3 章では MASCHINE プロジェクト、サウンドとアレンジメント部分の関係性について解説します。
- 4 章は最初のチュートリアルとなっており、MASCHINE プロジェクト作成の起点となるパターン作成について解説します。 MASCHINE ハードウェアとソフトウェアを用いてどのようにドラムパターン、ベースラインとメロディーを作成するか、その方法について解説します。 これらの実用例で簡単に内容を理解することができ、ビートメイキングに慣れ親しんでいくことが可能となります。
- 5 章ではエフェクトとルーティングに関する解説と、4 章で作成したパターンにエフェクトを適用する方法について解説します。
- 6 章では Input Module とルーティングオプション詳細について解説します。
- 7 章ではアレンジャーを使用したパターンのアレンジとソングを作成するまでの手順について解説します。
- 8 章ではサウンドカードと MASCHINE ソフトウェアを用いて内部/外部音声をサンプルする方法について解説します。
- 9 章では効率よく MASCHINE プロジェクトを管理する方法と、プロジェクト内の各部を個々に保存して他のプロジェクト内で活用する方法に関して解説します。
- 10 章では MASCHINE を使用した楽曲作成のヒントと、ライブ時におけるヒントを紹介します。

2 概要

この 章では MASCHINE のメインエリアを MASCHINE ハードウェアコントローラーと MASCHINE ソフトウェア両方で紹介します。ここまでの、製品ボックスに同封してある Setup Guide を読み、MASCHINE の接続とソフトウェアの設定を終えたものとしします。



この章をよく読み、MASCHINE のワークフローと各機能について把握してください。

初めに、MASCHINE ハードウェアについて紹介します。

2.1 MASCHINE ハードウェア



MASCHINE ハードウェアコントローラーの概観です。

(1) **CONTROL** セクションでノブとエンコーダーを使用し、各 Sound、Group、Master のパラメーターにアクセスします。ソフトウェアと連動した各ディスプレイでは MASCHINE の操作状況を確認することができます。このセクションの詳細に関しては [↑2.1.1, CONTROL セクション](#) を参照してください。

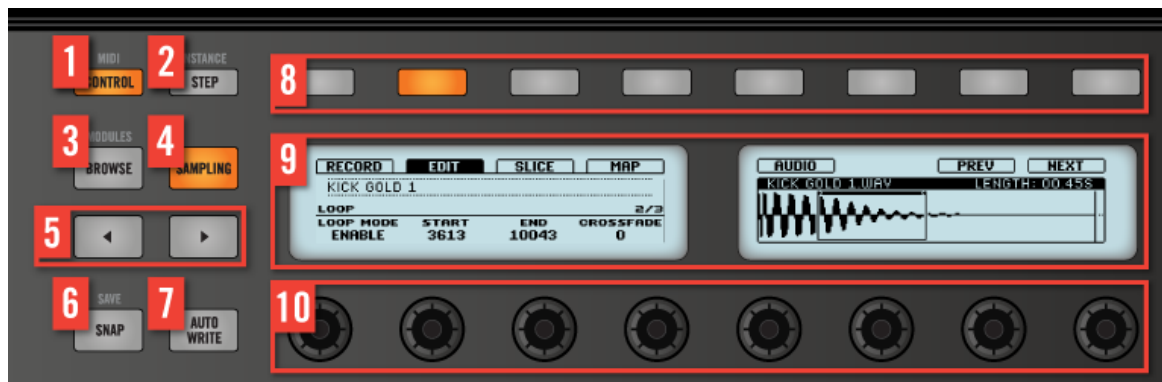
(2) **MASTER** セクションには Volume、Tempo、Swing をコントロールする各専用ノブがあります。Note Repeat ボタンもこのセクションにあり、創造力あふれるビートメイキングの手助けとなります。このセクションの詳細に関しては [↑2.1.2, MASTER セクション](#) を参照してください。

(3) **GROUPS** セクションには 各 Group ボタンがあり、瞬時に各サウンドを収納したグループにアクセスすることができます。このセクションの詳細に関しては [↑2.1.3, GROUPS セクション](#) を参照してください。

(4) **TRANSPORT** セクションには再生、停止、リスタート、録音、小節間のスキップ用各ボタンがあり、MASCHINE コントローラーのボタンを押すことで各操作を行います。このセクションの詳細に関しては [↑2.1.4, トランスポート・セクション](#) を参照してください。

(5) **PADS** セクションの左にある各ボタンを使用して MASCHINE の各モードにアクセスします。16 のパッドのどれかを押すことで各パッドにアサインしたサウンドが再生されます。このセクションの詳細に関しては [↑2.1.5, PADS セクション](#) を参照してください。

2.1.1 CONTROL セクション



CONTROL セクションの概観です。

(1) **CONTROL mode/MIDI** ボタン: **CONTROL** を押すことで MASCHINE をいつでもデフォルトモードにすることが可能です。このモードで各パッドをサウンドの再生、または内部シーケンサーへの録音、DAW (Digital Audio Workstation) での録音に活用することが可能となります。同時に **CONTROL** モードでボタンとノブを用いて全 Sound、Group、Master パラメーターにアクセスすることが可能です。**CONTROL** ボタンを使用して MIDI モード(**SHIFT** + **CONTROL**) を活用することも可能です。このモードにより MASCHINE を MIDI コントローラーとして使用することができます。

(2) **STEP Mode/Instance** ボタン: CONTROL モードの他に、MASCHINE を Step モードにしてステップシーケンサーとして使用することも可能です。このモードで各パッドは選択した GRID サイズに対応した 1 ステップとして機能します。再生中に点滅するライトによってステップシーケンサーの位置を示します。パッドを押すことが対応するステップのノート入力(パッドが点灯します)、またはノートの削除動作となります。 **Page** ボタンを使用してパターン内のステップを移動します。

SHIFT + STEP を押すと **Instance** モードとなります。DAW で複数の MASCHINE を起動している場合、このモードで使用するインスタンスを指定します。



ステップシーケンサーの使用方法詳細に関してはセクション [↑4.3.4, ステップシーケンサー](#) を参照してください。

(3) **BROWSE/MODULES** ボタン: MASCHINE には 6GB 以上のサンプルを装備しており、これらは拡張可能なライブラリ内に整備整頓してあります。ブラウザは MASCHINE ハードウェア上での使用にも完全対応しており、MASCHINE で好みのサウンド検索を素早く行うことが可能です。 **BROWSE** ボタンを押すと選択したサウンドの特長によってライブラリ内の絞込検索が行えるので(例、Drums/Snare/Analog と選択)、類似したサウンドの選定も思いのままです。この機能はクイックブラウズ機能と呼ばれています。

BROWSE ボタンを使用して **MODULES** にアクセス(**SHIFT + BROWSE**) することも可能です。



Modules に関する詳細は [↑4.5.1, Module スロット \(Module Slots\)](#) を参照してください。

(4) **SAMPLING** ボタン: MASCHINE は専用サンプリング機能を搭載しています。ターンテーブル、楽器、MP3 プレイヤー等の外部音声のサンプリングや、MASCHINE のアウトプット音声をサンプリングしてタイロートなループを作成することも可能です。

(5) **Page** ボタン: MASCHINE のほぼ全ての機能はハードウェアコントローラーを用いて制御することが可能です。マウスを頻繁に使用する必要はありません。簡潔な LCD 画面では各パラメータを異なるページで表示します。ページ選択は **Page** ボタンで行います。

(6) **SNAP/SAVE** ボタン: **SNAP** 自体には機能はありません。 **SNAP** ボタンは **SHIFT + SNAP** のコンビネーションで使用することでプロジェクトの保存を行います。

(7) **AUTO WRITE** ボタン: MASCHINE では Sound と Group の各パラメーターをほぼ全て簡単にオートメーション処理することが可能です。このボタンを押したまま 8 個のノブのうちのどれかを操作すると(複数操作も可能です)対応するパラメーターをオートメーション処理することが可能となります。

(8) **Buttons 1-8**: ハードウェアの約 4 分の 1 は多機能コントロールエリアで、MASCHINE がマウスフリーとして成り立つ為の中枢部となっています。ディスプレイの上部の 8 個のボタンは現在使用している機能内容によって臨機応変に対応し、各機能の詳細機能へと素早くアクセスすることが可能となります。制御内容は各ボタンの直下のディスプレイに表示されます。

(9) **Displays:** ディスプレイでは全ての基本情報を表示するので、コンピュータ画面を頻繁に確認する必要はありません。

(10) **Knobs 1-8:** 各ノブでディスプレイに表示されている各パラメーターをダイナミックにコントロールします。 **AUTO-WRITE** を押すと、パラメーターの変更内容は瞬時にオートメーション情報として記録されます。

2.1.2 MASTER セクション



MASTER セクションの概観です。

(1-3) **VOLUME**、**TEMPO**、**SWING** 3つの専用ノブでプロジェクトのマスターボリューム、テンポ、スイング値を設定します。パッドを押しながら **VOLUME**、**TEMPO** (Pitch)、**SWING** ノブを操作することでそのサウンドの各関連設定値を調整することが可能です。パッドを押しながら **VOLUME**、**TEMPO** (Pitch)、**SWING** ノブを操作することでそのグループの各関連設定値を調整することが可能です。

(4) **NOTE REPEAT / TAP TEMPO** ボタンはリアルタイム録音時のパフォーマンス機能として活用可能で、パッド各を押すことでサウンドをリピート再生させます。リピートする周期を4種設定することが可能で、これらの値はリアルタイムに変更することも可能です。更にノートリピート機能を使用してプロジェクトのテンポを設定することも可能です (**SHIFT** を押しながら任意のテンポで **NOTE REPEAT** ボタンを何回か繰り返し押します)。

2.1.3 GROUPS セクション



GROUP セクションの概観です。

(1) **GROUP** ボタン: 8 個の専用グループボタンのうちのどれかを押すことで使用するグループを選択します。これらのボタンは **SOLO** または **MUTE** ボタンと共に使用することでライブ環境下でのソロ/ミュート制御に活用することが可能です。パッドを押しながら **VOLUME**、**TEMPO** (Pitch)、**SWING** ノブを操作することでそのグループの各関連設定値を調整することが可能です。

2.1.4 トランスポート・セクション



TRANSPORT セクションの概観です。

(1) **RESTART** ボタン: **RESTART** でトラックを最初から再生します。プロジェクトの先頭部分から再生を開始します。

(2) **Step Backwards** ボタン: アレンジメント内を 1 小節分後退します。 **SHIFT** ボタンを押しながら **STEP** (Step Backwards ボタン)を押すことでパターンエディターのグリッドに対応したステップ分後退します。

(3) **Step Forwards** ボタン: アレンジメント内を 1 小節分前進します。 **SHIFT** ボタンを押しながら **STEP** (Step forwards ボタン)を押すことでパターンエディターのグリッドに対応したステップ分後退します。

(4) **GRID** ボタン: イベント入力時、パターンレングスの変更、シーンの切り替え時に使用するクオンタイズグリッドサイズを設定します。完全な手打ちでパターンを作成する場合は、このグリッドを off にします。

(5) **PLAY** ボタン: 再生を開始するには **PLAY** ボタンを押します。もう一度 **PLAY** を押すと再生を停止します。再生中、または録音中に **SHIFT** + **PLAY** を押すとメトロノームが起動します。もう一度 **SHIFT** + **PLAY** を押すとメトロノーム機能が停止します。

(6) **REC** ボタン: **PLAY** + **REC** を押すと録音開始します。もう一度 **PLAY** + **REC** を押すと録音が停止します。一小節置いて録音を開始するには **SHIFT** + **REC** を押します。

(7) **ERASE** ボタン: 音楽作成時に音声を素早く削除する必要がある場合があります。その場合はこのボタンを使用します。再生中に **ERASE** ボタンを押して任意のパッドを押すとそのパッド音声を使用しているパターン上から削除されます。代わりにグループボタンを押すことでそのパターンの音声が一気に削除されます。 **ERASE** ボタンを押しながら任意のノブを回すと対応するパラメーターのオートメーション情報が削除されます。

(8) **SHIFT** ボタン: 殆どの重要な機能には専用ボタンが用意しており、多くのショートカットは **SHIFT** を押しながら 1-16 のどれかのパッド、またはいくつかの他のボタンを押すことでその機能を有効にします。パラメーター値を詳細設定する場合は **SHIFT** ボタンを押しながらノブを使用します。

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

2.1.5 PADS セクション



PADS セクションの概観です。

(1) **SCENE**: トラック構成を構築するにはシーンを作成します。再生中に他のシーンに素早く切り替えることが可能です。薄く点灯するパッドはクリップを含んだシーンであることを意味し、完全に点灯しているパッドが現在選択しているシーンとなります。

(2) **PATTERN**: パターンを駆使することで同じサウンドを用いて異なるビートを作成します。再生中に異なるパターンに切り替えを行う、または新規パターンを作成します。このモードでは薄く点灯するパッドはイベントを含んだパターンがあることを意味し、現在選択しているパターンは完全に点灯します。

(3) **PAD MODE:** MASCHINE はドラムサウンドを録音するために設計してありますが、これらのパッドでメロディーやコードを奏でることも容易です。標準レイアウトマッピングの他にも、16 個全てのパッドに単一のサウンドをマッピングする方法は 2 通りあります。キーボードモードでパッドは 16 個のクロマチックステップキーボードとして機能し、設定した基音から上昇していきます。これにより、サウンドを通常の鍵盤楽器と同様に演奏することが可能となります。ボタン 7、ボタン 8 でオクターブ分上下にトランスポートすることも可能です。16 ペロシティーモードではパッドは 16 のレベル入力パッドとして機能し、ダイナミックなグルーブの作成時に有効活用することが可能です。

(4) **NAVIGATE:** 大きなプロジェクトを扱う場合、コンピュータ画面を見て確認することが必要な場合があります。MASCHINE においてはマウスやスクロールバーを使用、または拡大鏡を使用する必要はありません。パッドとノブを使用してパターンやシーンのズームイン/アウト、またはパターン内をスクロールすることが可能です。

(5) **DUPLICATE:** **DUPLICATE** ボタンを使用して Sound、Pattern、Group、Scene を瞬時に複製することができます。この機能を使用して元のパターンを保持したままパターンの新規バリエーションの作成や新しくパターンを作成することが可能となります。

(6) **SELECT:** 再生することなくサウンドを選択、または特定のサウンドを再生するノートを選択することができ、選択したノートのみをクオンタイズしたり、ノート位置の微調整、その他の処理を行います。

(7) **SOLO:** Sound または Group を瞬時にソロ演奏対象として適用し、ライブ等での状況に活用します。ソロにした Sounds と Groups の対応するボタン、またはパッドは薄く光ります。Solo モードでディスプレイスクリーンではグループとサウンドの名称とこのモードに特化した現在の状態を表示します。

(8) **MUTE:** Sounds または Groups を瞬時にミュートし、ライブ等で活用します。ミュートした Sounds と Groups 各ボタン/パッドはオフの状態となります。Mute モードでディスプレイスクリーンではグループとサウンドの名称とこのモードに特化した現在の状態を表示します。

(9) **Pads 1-16:** 高感度パッドを使用することで対応するサウンドを再生、REC を押している状態では録音します。同時に使用したサウンドはパラメーター編集が可能な状態となります。パッドを押したまま **VOLUME**、**TEMPO (TUNE)**、**SWING** ノブを使用することで選択した各サウンド、またはグループの値をそれぞれ調節することが可能となります。

2.2 MASCHINE ソフトウェア



MASCHINE ソフトウェアです。

(1) **Header:** ヘッダはディスプレイエリア、トランスポートコントロール、メインボリュームアウトプットレベルを含んだ MASCHINE ソフトウェアのメインコントロール部となっています。このエリアはブラウザの起動、MASCHINE コントローラーの接続、コンピュータの CPU 使用量の確認にも用います。

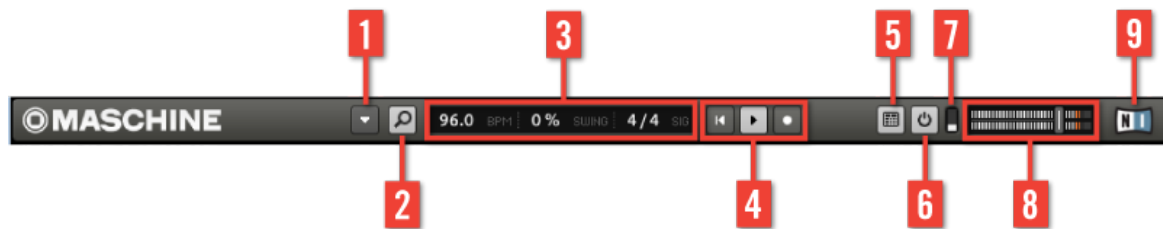
(2) **Browser:** ブラウザはプロジェクト、グループ、パターン、サウンド、サンプル、FX とプラグインプリセット各の管理、検索、タグ化とカテゴリー付けを行うツールです。検索機能を使用してサウンドの素早い検索/選抜が可能となります。

(3) **Arranger:** このエリアを使用してトラック作成に最大 64 のシーンを使用することが可能です。

(4) **Control Area:** コントロールエリアで各プロジェクトレベル(サウンド、グループ、マスター) の 4 つのモジュールの各コントロールパラメーターと設定内容の編集を行います。このエリアではサンプル、サウンド、プラグイン、内部 FX、MIDI、ルーティング用各設定項目を用意しています。

(5) **Pattern Editor:** パターンエディタはステッププログラム、リアルタイムレコーディング機能を備えた各シーンの基礎となる部分です。8 グループで最大 64 パターンを処理可能で、ここで作成したパターンをアレンジャー内でシーンとして扱います。パターンエディタではサウンド、サンプル、FX プラグイン、ミキサーパラメーターのオートメーション処理を行うことも可能です。

2.2.1 ヘッダ



ヘッダ

(1) **Menu** ボタン: Menu ボタンをクリックしてソフトウェアメニューにアクセスします。このボタンは特にフルスクリーンモード使用時、または MASCHINE を DAW プラグイン内で使用している際に便利です。

(2) **Browser** ボタン: ブラウザボタンを使用してブラウザを表示します。ブラウザはプロジェクト、グループ、パターン、サウンド、FX とプラグインプリセット各の管理、タグ化とカテゴリー付けを行うツールです。ブラウザから直接コンピュータ内または外部ドライブを検索して新規サンプルを追加することができます。ブラウザから直接サウンドをオーディションして新規タグを付けることも可能です。

(3) **Display Area:** ディスプレイエリアではテンポ、グローバルスイング値、拍子を表示します。

(4) **Transport controls:** トランスポートコントロールにはテープレコーダーや CD プレイヤーにあるような見た目の再生、停止、リスタート、録音、停止各ボタンがあります。

(5) **Connect** ボタン: コネクトボタンを使用して MASCHINE インスタンスとハードウェアコントローラーを接続します。

(6) **Audio Engine** ボタン: オーディオエンジンボタンを押して MASCHINE 内での音声処理を完全にバイパスします。

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

MASCHINE の音声をエクスポートする方法に関してはリファレンスマニュアルを参照してください。

(8) **Volume** コントロール: MASCHINE オーディオアウトプットレベルを表示し、また専用ボリュームフェーダーでアウトプットレベルをコントロールします。

(9) **NI Logo**: NI ロゴと MASCHINE ロゴでアバウトスクリーンを表示、その内容は MASCHINE ソフトウェアとバージョンナンバーとエディション情報を含んでいます。

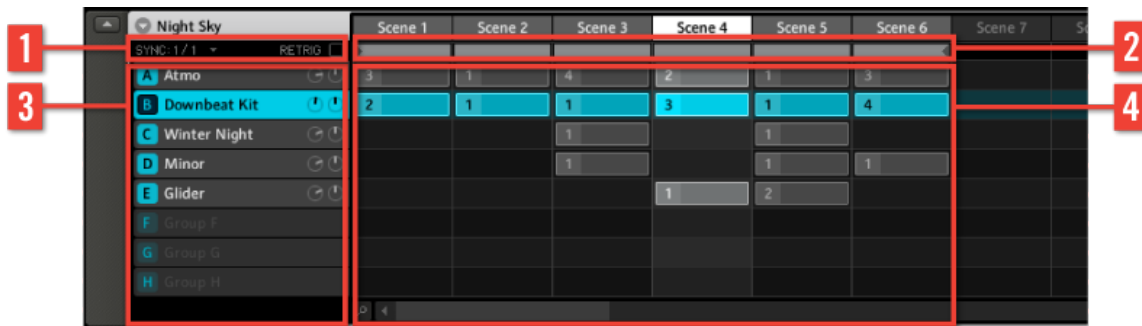
2.2.2 ブラウザ



ブラウザ

- (1) **Disk** ボタン: Disk ボタンを使用してコンピュータのハードドライブにアクセスします。
- (2) **File Type** セレクター: ここには 7 つのアイコンがあり、MASCHINE の異なる各ファイルタイプを表示します。左からファイルタイプは Project、Group、Sound、Pattern、Instrument、FX、Sample となっています。どれかをクリックすると、選択したファイルタイプのファイルをサーチリザルトリスト (Search Result List) で表示します。
- (3) **Tag Filter**: タグフィルターでファイルをタグで分類、検索します。ファイルは Bank、Type、Subtype カテゴリーを用いて検索を行うことができます。
- (4) **Text Search Field**: このテキストサーチフィールドを使用してファイルの名称やアトリビュートの名称を使用してファイル検索を行います。File Type セレクターで検索したいファイルの種類を選択し、ファイル名称、またはファイルのカテゴリー名称をテキスト検索フィールドに入力して探しているファイルを検索します。検索結果は下のサーチリザルトリストに表示されます。
- (5) **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。
- (6) **Tag Editor**: タグエディタでファイルに適用するタグの編集と以下の 3 種のカテゴリー内から新規ファイルにタグを追加します。
- (7) オーディションコントロール: プロジェクトを再生しつつ、ここでサンプル、サウンドを試聴してプロジェクトにあったサウンドを選択します。

2.2.3 アレンジャー



アレンジャー

- (1) **Play Mode** コントロール: このエリアには Scene Sync 用各コントロール部があり、シーンの切り替えをクオンタイズ値によってコントロールします。
- (2) アレンジャータイムライン: このエリアはトラックの現在位置を表示し、ここでループレンジを設定します。

(3) **Group Slots:** 各グループスロットには 16 のサウンドスロットがあり、スロットごとに 1 つのサウンドを扱うことができます。

(4) **Clip Area:** 各クリップはグループからのパターンとなっています。垂直線上に並んだクリップをシーン(Scene)と呼びます。シーンはドラッグアンドドロップ、またはコピーペースト、デリート機能を使用して自由に移動することが可能です。

2.2.4 コントロールエリア



コントロールエリアです。

(1) **Master** タブ: 全てのグループを含む MASCHINE のメインアウトプットサウンドをコントロールします。

(2) **Group** タブ: Group タブを使用して Group Modules と Group Property Pages を含むグループページにアクセスします。Group タブでの設定によって現在選択しているグループ A-H のサウンドを編集します(グループに含まれるサウンドスロットの内容も編集されます)。

(3) **Sound** タブ: Sound タブを使用して Sound Modules と Sound Property Pages を含んだ Sound ページにアクセスします。Sound ページでの編集内容は現在選択しているサウンドスロット(1-16)に影響します。

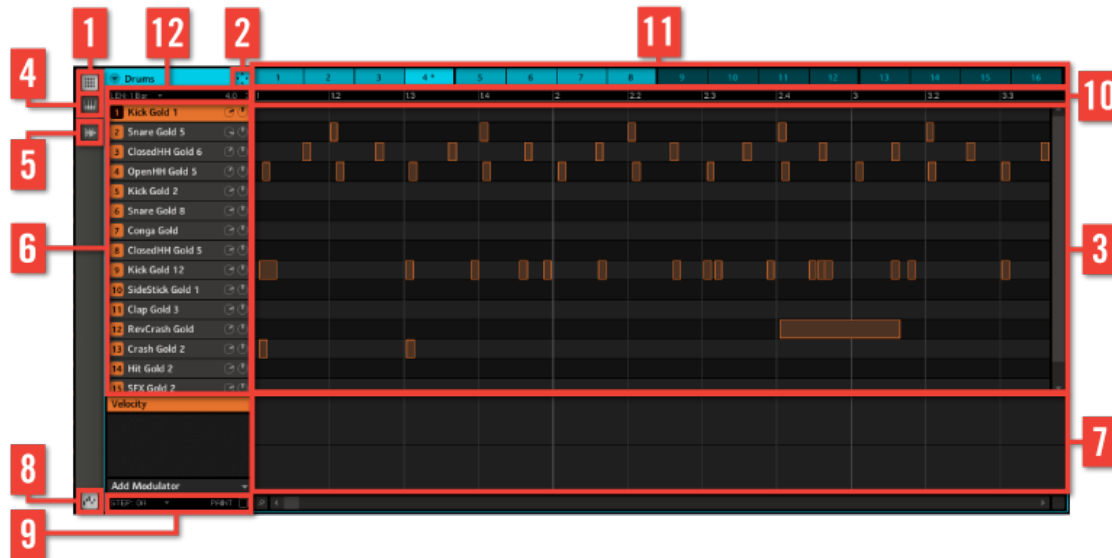
(4) **Module** タブ 1-4: 各プロジェクトレベル(Sound、Group、Master)には 4 つのモジュールがあります。これらのモジュールではインストゥルメントと FX を使用可能で、プロジェクトの骨格となります。モジュールを使用してサウンドパラメーターの編集、FX センドの設定、オーディオのルーティングを行います。設定方法の詳細は [↑ 4.5.1, Module スロット \(Module Slots\)](#) で解説します。

(5) **Quick Browse Area:** Quick Browse エリアでブラウザ内のファイルをロード、または、ファイルの検索を行います。VST/AU プラグインを使用している時にマウスで Quick Browse エリアを指すと、編集アイコンが表示されます。ここをクリックすると別ウィンドウにプラグインが表示されます。

(6) **Property Page** ボタン: Property ページを使用して Source、Groove、Macro、Output プロパティを編集、設定します。これらはプロジェクト内の各段階で編集可能です。

(7) **Parameter** ページ: 選択したタブとプロパティページの各パラメータを表示します。

2.2.5 パターンエディタ



パターンエディタです。

(1) **Step Editor** ビュースイッチ: このボタンを使用して Pattern Editor 画面を選択します。

(2) **Dragger Icon**: ドラガーアイコンでオーディオまたは MIDI パターンをデスクトップ、またはホストソフトウェアにドラッグアンドドロップします。

(3) **Pattern Editor**: ここで選択したパターンスロットからイベントと呼ばれるパターンブロックの配置を確認することができます。Pattern Editor 画面でブロックはドラムパターンの各パートとして成り立ちます。Piano Roll/Keyboard 画面でこれらのブロックは各ノートとして示されます。各イベントはマウスで編集可能で、配置の変更、尺の長短の編集、または削除が可能です。Edit コントロール (9) を使用して移動するイベントの移動幅(ステップ)を設定します。

(4) **Piano Roll / Keyboard** ビュースイッチ: このボタンを使用して Piano Roll/Keyboard 画面にします。

- (5) **Sampling** ビュースイッチ: このボタンを使用してサンプリング画面を表示します。
- (6) **Sound Slots**: 選択したグループのサウンドスロット 1-16 はここでリスト表示されます。サウンドスロットの選択はこの部分をクリックします。
- (7) **Automation Lane**: オートメーションレーンでは各パラメーターの設定内容を視覚的に表示します。
- (8) **Automation** ビュースイッチ: オートメーションビュースイッチでオートメーションレーンを表示/非表示します。
- (9) **Edit** コントロール: エディットコントロールでステップのグリッド変更を行います。ドロップダウンメニューから設定値を選択します。
- (10) **Pattern Timeline**: アレンジエリアの上部のタイムラインで小節やビート等を含んだ情報を表示します。
- (11) **Pattern Slots**: 各グループには 4 つのパターンバンクがあり、パターンスロットでは最大 64 のパターンを装備可能です。各スロットでは 1 つのパターンを構成する多くのイベントを含むことが可能です。このイベントのまとまりがドラムパターン、または曲のフレーズとなります。パターンスロットを選択すると、選択しているシーンが反応し、これがクリップとなります。クリップはパターン番号を名称として受け継ぎますが、この名称を変更することも可能です。アレンジを構成するためにパターンスロットから異なるクリップを作成します。
- (12) **Pattern Length** コントロール: Pattern Length ドロップダウンメニューで設定値を選択し、パターンレンゲスコントロールによるパターンの尺の変更を施します。



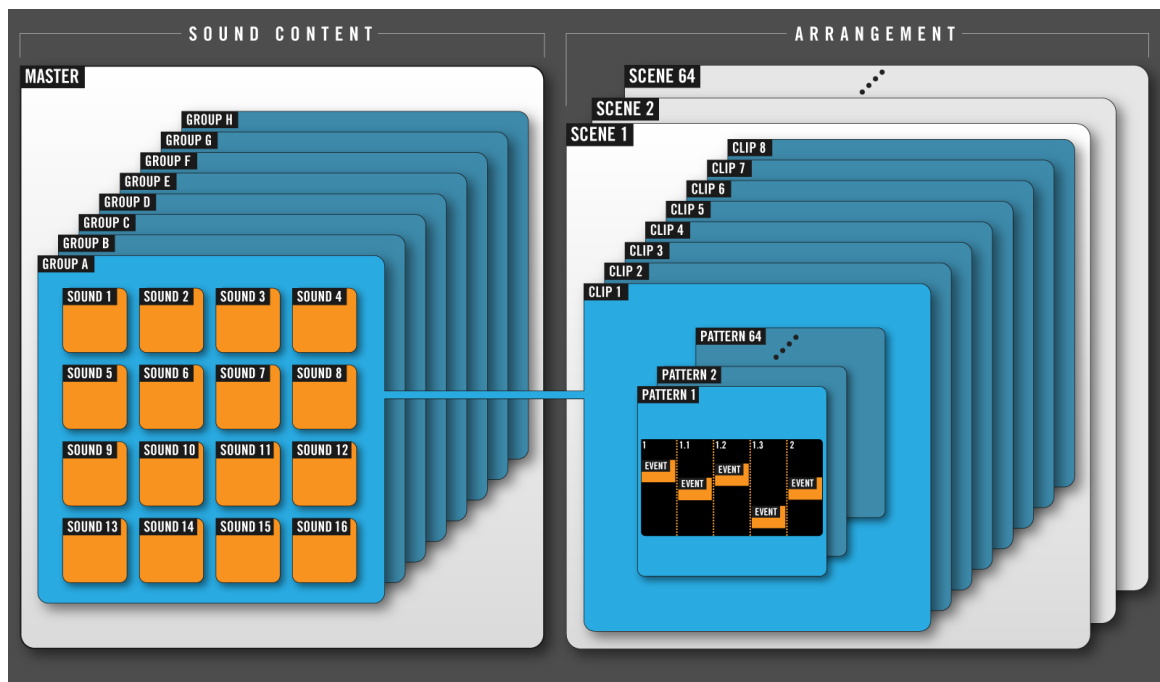
各セクションの詳細に関してはリファレンスマニュアルのセクションを参照してください。

3 MASCHINE プロジェクトについて

この章では MASCHINE の主要機能とコンセプトについて解説、また MASCHINE プロジェクトの構造について解説します。

3.1 MASCHINE プロジェクトの構造

MASCHINE の ファイル形式は MASCHINE プロジェクトといい、拡張子は".mprj "です。
MASCHINE プロジェクトには MASCHINE で作成された楽曲の全情報が含まれます。以下のダイアグラムで MASCHINE プロジェクトの様々な側面を確認してください。



MASCHINE プロジェクトの概観です。

- プロジェクトは全てのサウンドコンテンツと、インストゥルメント、サウンドとサンプル、適用したその他全てのエフェクトを全て参照します。

- またプロジェクトでは曲のアレンジメント情報、パターンの構成内容、シーンとパターンクリップの曲構成情報も記録、参照されます。

以上のことから MASCHINE プロジェクトでは大きくサウンドコンテンツとアレンジメント情報の 2 つを含むことが判ります。以下のセクションではこれらの内容に付いて詳細解説します。

3.1.1 サウンドコンテンツ



MASCHINE プロジェクトのサウンドコンテンツ構成です。

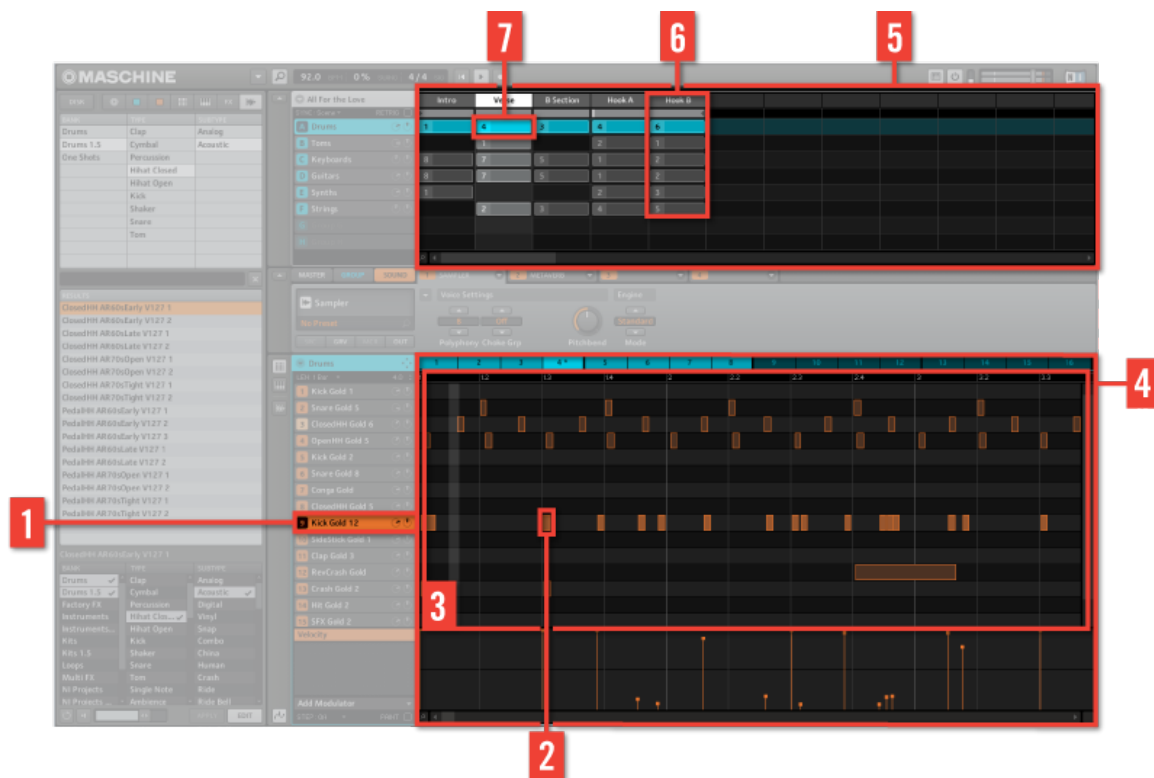
MASCHINE プロジェクトが含むサウンドコンテンツには全ての音声素材を含み、更にプロジェクトファイルにはインストゥルメントとエフェクト、それらの構成内容に関する各情報を含んでいます。

- MASCHINE プロジェクトファイル (1) は 8 グループ(A-H) あり (2)、各グループにはそれぞれ 16 のサウンドスロット(1-16) (3) があります。各サウンドスロットには音声素材をロードします。

- サウンドは Project (または Master) 、Group 、Sound の各段階で手を加えることができます。 関連コントロール部はパラメーターエリア **(4)** にあり、この部分がミキサー、ルーティングセクション、エフェクト、プラグイン各セクションとしての機能を兼ね備えています。 パラメーターエリアには 3 つのタブページがあり、それらのは **MASTER**、**GROUP**、**SOUND** となっています。
 - **MASTER** ページのコントロール部は MASCHINE のメインアウトプット音声に直接影響します。
 - **GROUP** ページでの設定内容は選択したグループ (A-H) に影響します。
 - **SOUND** ページでの編集内容は現在選択しているサウンドスロット(1-16)に影響します。

MASCHINE プロジェクトの構造上、SOUND で適用したエフェクトはそのサウンドに対してのみ効力を発揮し、Master でエフェクトを適用するとプロジェクト内の全グループと全サウンドスロットにそのエフェクトが適用されます。

3.1.2 アレンジメント



MASCHINE プロジェクトのアレンジメント構造です。

MASCHINE プロジェクトはアレンジメント記録ファイルとしての側面も持ち、オーディオ素材によるパターン情報とこれらのパターンをループ、またはソングとして扱う為の情報を扱います。MASCHINE において、ソング構成までの基本的なワークフローは以下となります。

- サンプルスロット(1) でサンプルをロード、またはオーディオをサンプルする。
- パッドを叩いてサウンドを録音する。録音したサウンド記録情報はイベント (2)と呼びます。
- イベント入力作業を繰り返し、パターン (3) を構築します。
- この作業は全てパターンエディタ (4) で行われます。
- ソフトウェアのユーザーインターフェイスの上半分はアレンジャーエリア (5)です。

- パターンを組み合わせパターンクリップ(7) として扱い、シーン(6) として構成します。
- これらのシーンの構成を仕上げることでソング(ビート、トラック、ジョイントとも呼ばれます)が完成します。

ここまでの作業を終えるには更に専門的なテクニックが含まれますが、作曲の方法論は無限にあるのでここでは解説を省きます。

ユーザーインターフェイスのその他の部分について

ここまででごく簡単な基本作業を終えたので、ユーザーインターフェイスのその他の役割について解説します。



ヘッダとブラウザエリアです。

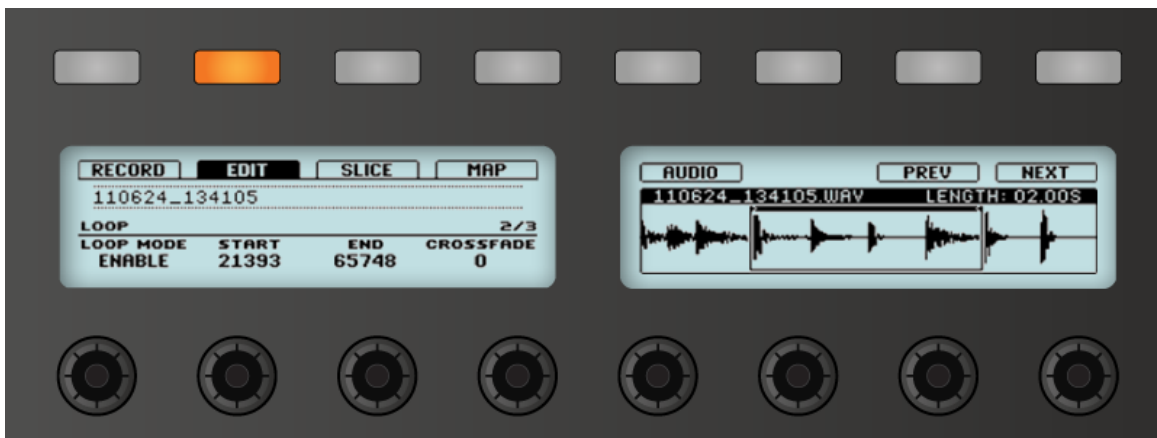
(1) **Header:** ヘッダではメインボリュームアウトプット、テンポ、スイング、各表示モード等のグローバル項目を備えています。

(2) **Browser:** ブラウザでオーディオ素材とエフェクトプリセットを管理します。MASCHINE ブラウザの詳細に関しては MASCHINE リファレンスマニュアルを参照してください。

(3) **Modules:** MASCHINE では MASCHINE プロジェクト内の各 Sound、Group、Master にモジュールスロットを設けています。モジュールではサンプラーと内部 MASCHINE エフェクトの他にも、VST と AU プラグインを使用することも可能です。設定方法の詳細は [↑ 4.5.1, Module スロット \(Module Slots\)](#) で解説します。

3.2 多機能ボタンとノブ

ディスプレイの上下にあるボタンと ノブ は臨機応変な多機能ボタンとして機能します。

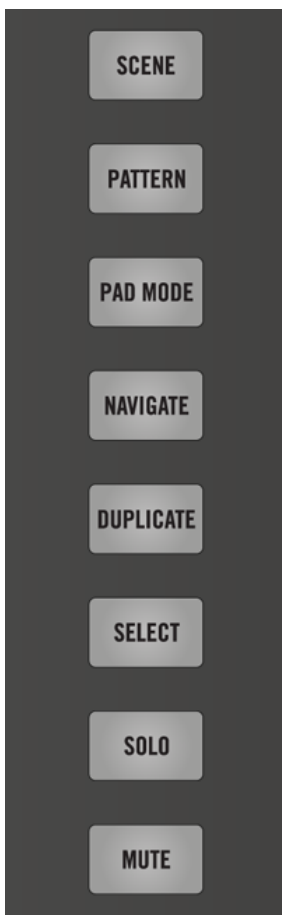


MASCHINE コントローラーの多機能ボタンとノブです。

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

3.3 コントローラーモードとモードロック

コントローラーの中央、パッドの左側には 垂直に並ぶボタンがあります。



MASCHINE コントローラーのコントローラーモードボタンです。

各ボタンはそれぞれ異なる MASCHINE MIKRO コントローラーモードで、例えば **PAD MODE** ボタンを押すと、ディスプレイではパッドに関する設定項目を表示します。ボタンを放すと、通常のコントローラーモードに切り替わります。

これらのコントローラーモードをロックして、ボタンを放してもモードが切り替わらないようにすることも可能です。

1. コントローラーモードを押したままにします (例、**PAD MODE** を押し続けてください)。
2. 左ディスプレイの上にあるボタン 1 を押します。

→ これでもう一度ボタン 1 を押すまでパッドモードが通常モードに切り替わることがなくなります。



各コントローラーモードの詳細に関してはリファレンスマニュアルを参照してください。

4 パターンの作成

以下のチュートリアルはワークフローを中心とした単純な操作から紹介し、徐々に複雑な内容へと解説を進めることで、MASCHINE に慣れ親しんでいただきます。

ではドラムとベースラインとメロディーによる、基本的なパターンを作成してみましょう。この内容を読み終えた後は、サウンドとグループを作成できるようになるはずです。

4.1 ブラウザ内でサンプルを検索する

ブラウザでプロジェクト、グループ、パターン、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの分類、検索、タグ化を行います。



ブラウザに関する詳細は、リファレンスマニュアルのブラウザの章を参照してください。

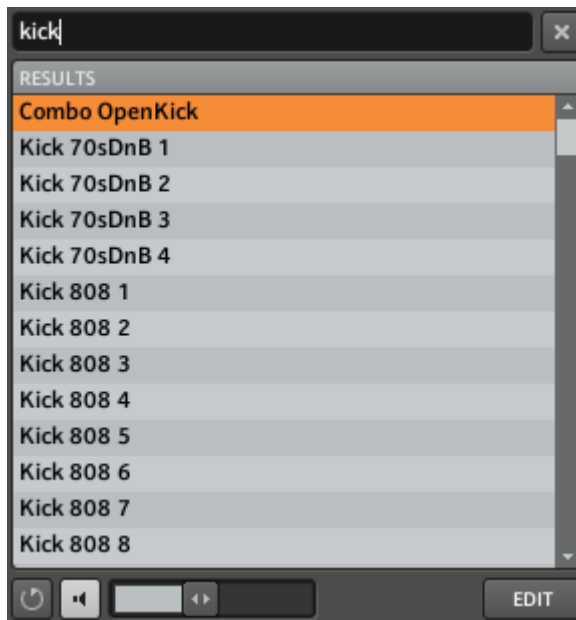
ハードウェア

1. MASCHINE コントローラーで、**BROWSE** ボタンを押します。左のディスプレイに、各選択内容が表示されます。
2. 左ディスプレイの上にあるボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択します。
3. ディスプレイの左にある Filter の表示が **SAMPLE** に変わるまでノブ 1 を回します。これにより、右のディスプレイにサンプルのみが表示されます。
4. キックドラムを探しているので、ノブ 2 の **BANK** エントリーが **DRUMS** と表示されるまで回します。ノブ 3 の **TYPE** を **KICK** にし、ノブ 4 の **SUBTYPE** を **SUB** にします。右のディスプレイではこれまでの設定でバスドラムのみを表示しているはずなので、ノブ 5 を使用して検索内容を閲覧します。ボタン 8 で選択したいキックドラムサウンドをサウンドスロットにロードすることが可能となります。



ソフトウェア

1. MASCHINE ウィンドウのブラウザの上の段にあるブラウザボタンをクリックします (ボタンがハイライト表示されます)。
2. ではパターンで使用するキックドラムを検索します。ブラウザの一番上の右にある SAMPLE アイコンをクリックし、ライブラリ内のサンプルを全てリスト表示します。リストの下にある、オーディションボタン(Audition Button、スピーカーのシンボルです)を使用してサウンドを試聴します。
3. サンプルを試聴するにはサンプル名称をクリックしてください。
4. まだキックドラムを検索中なので、サンプルリストの上にある欄に"kick"と入力します。文字入力が増えるほど、検索文字に該当するサンプルが絞り込まれていきます。



5. リスト内のサンプル名称をクリックすると、バスドラムの各音声を試聴することが可能です。MASCHINE ライブラリ内のサンプル検索方法は、名称入力で検索する方法以外に、ブラウザのタグフィルタータグを使用して検索内容を絞り込むことも可能です。

4.2 サウンドの選択とグループの作成

サンプルの検索方法を理解した上で、次にそれらのサンプルを最大 16 サンプルと 64 パターンを格納可能なグループの作成方法を紹介します。

ハードウェア

MASCHINE コントローラーでは、ノブ 5 を使用してサンプルを検索してきました。気に入ったキックサウンドは見つかりましたか？ では MASCHINE コントローラーのボタン 8 を押し、サウンドをロードしてください。サウンドスロットにサウンドがロードされ、パッドを押すことで再生することが可能となります。

ソフトウェア

1. パターンエディタで、**Sound 1** をクリックし、選択します。
2. ブラウザで使用したいサンプルをダブルクリック、またはサンプル(ここではキックドラムを使用します)をサンプルスロットにドラッグアンドドロップします。サンプルをサンプルスロット 1 にロードすると、ハードウェアのパッド 1 が点灯します。これはサンプルがパッド 1 にアサインされたことを示し、パッドを叩くと、バスドラムのサンプルを再生します。
3. バスドラムのサウンドを選択した方法と同様の方法で、キックドラムとマッチするその他のドラムサウンドも選択しましょう。例えば、ハンドクラップ、スネアドラム、ハイハット、シンバル等のサウンドを任意選択し各サウンドスロットに選択したサンプルをアサインしてください。



サンプル名称を変更する場合は、サウンドスロットをダブルクリックして新規名称を入力します。

4.3 パターンの作成

ドラムキットを揃えたら、早速パターンを録音してみましょう。

4.3.1 グリッドを使用したクオンタイズの調節

ステップグリッド (Step Grid) はクオンタイズ(ノートスナップ)を含む全てのパターン編集作業に大きく関わりを持つ設定領域です。デフォルトでこの設定は 1/16 となっていますが、この値は変更が可能で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。

ハードウェア

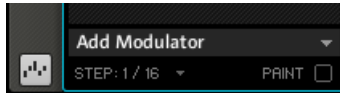
1. ステップグリッドのクオンタイズを変更するには、MASCHINE コントローラーの **GRID** ボタンを押したままにし、ディスプレイ右側でどのパッドがどのグリッドを使用しているか確認しつつ作業します。



2. 任意のパッドを押してステップグリッドの解像度を選択します。
▶ パターングリッド(↑4.3.2, [パターンの長さの設定参照](#))を調整するにはボタン 3 を押し、任意のパッドを押してパターングリッドの設定値を任意選択します。

ソフトウェア

サウンドスロット (Sound Slots) の右のエリアがパターンエディタです。 ステップのグリッドを変更するには、グリッドメニューから新規設定値を選択します。



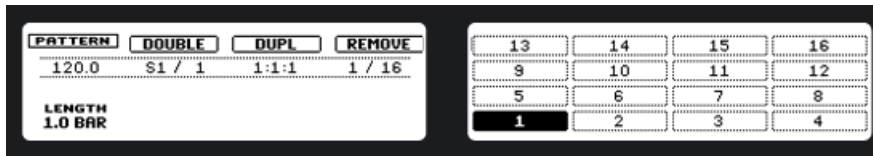
Grid メニューです。

4.3.2 パターンの長さの設定

パターングリッドを調節したので、パターンレングスを調整します。

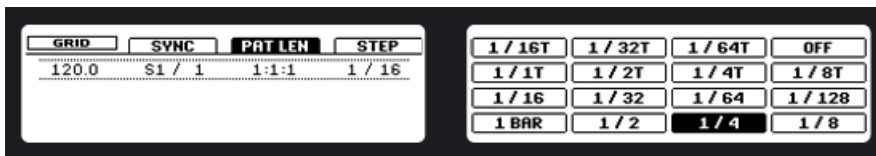
ハードウェア

- ▶ パターンレングスを変更するには **PATTERN** ボタンを押してノブ 1 を回します。 右に回すことでパターンが長くなり、左に回すとパターンが短くなります。 **PATTERN**



ノブ 1 を回してパターン 1 の長さを変更します。

▶ パターンレングスパラメーター(Pattern Grid)のステップ幅を調整するには、**GRID** ボタンを押したまま左ディスプレイのボタン 3 を押し、右ディスプレイに各パッドと各グリッドの関係を表示します。 任意のパッドを押してパターングリッドの解像度を選択します。**GRID**

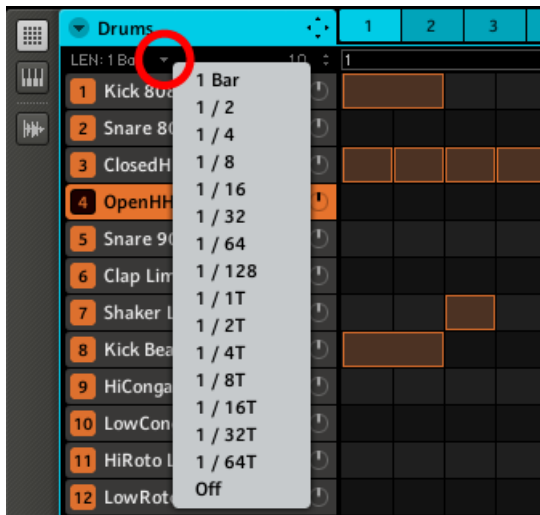


ソフトウェア



パターンの長さの設定

パターンの長さはパターン上でハイライト表示されます。パターンレングスを変更するには、パターンを終了したい位置でパターンレングスバーをクリック、またはエンドポイントをドラッグします。マウスをクリックした位置へとパターンレングスが変更し、パターングリッドの値でクオンタイズされます。パターングリッドドロップダウンメニューで任意の選択値を選択することで、ステップ幅を変更可能です。



パターングリッドメニュー

4.3.3 コントローラーによるパターンの録音

グリッドの調整が完了したので、ドラムパターンを作成してみましょう。

ライブ録音

まずはパッドで録音してみましょう。PLAY ボタンと RECORD ボタン(RED)を押して、録音モードにします。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。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。録音内容をクオンタイズする場合は、MASCHINE コントローラーの SHIFT ボタンを押したまま、パッド 5 (Quantize)を押します。すると、設定したグリッドにあわせパターンがクオンタイズされます。



パターンの録音: PLAY + REC を押し、パッドを叩きます。

4.3.4 ステップシーケンサー

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。

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ます。
2. **STEP** ボタンを押してください。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。この方法で簡単にドラムパターンを作成することが可能です。
3. **PLAY** を押してパターンを聞いてください。各パッドが、パッド 1 から 16 まで順に点滅しています。再生中にパッドを押すことで再生しながらシーケンスを構築することも可能です。
4. 他のサウンドに切り替えるには右ディスプレイの上にあるボタン 5 と 6 を使用するか、**SELECT** ボタンを押して有効なサウンドのリストを閲覧し、対応するパッドを使用して選択します。



MASCHINE コントローラーにはアンドゥ機能も搭載しています。**SHIFT** ボタンを押したまま、パッド 1 を押して作業内容をやり直します。



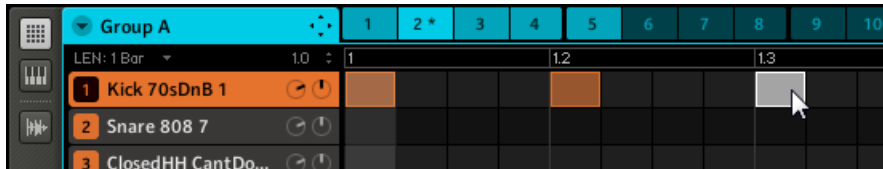
ステップシーケンサーはデフォルトで最初の 16 ステップ分を表示します。それ以上の長いパターンを組んでいる場合は、右矢印ボタンを使用して次の 16 ステップに移動、編集を行います。



ステップモードでの典型的な 4/4 キック配置です。

4.3.5 ソフトウェアによるパターンの録音

▶ MASCHINE ソフトウェアでは各サウンドの右にある、グリッドをダブルクリックしてステップを設定します。



▶ ステ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。左右にドラッグしてステップを移動、ステップのまたは右端をドラッグしてステップの長さを変更することも可能です。



MASCHINE ソフトウェアのエディットメニューまたは、キーボードの [Ctrl]/[Cmd]+[Z] でアンドゥー機能を使用することが可能です。

4.4 キーボードモードでパターンを作成する

ではドラムパターンの上にメロディーとベースラインを重ねましょう。MASCHINE で [↑4.2, サウンドの選択とグループの作成](#) でドラムサンプルを選択する場合を解説したように内部のサンプルを選択するか、VST/AU インストゥルメントをサウンドソースとして使用することも可能です ([↑4.5, プラグインインストゥルメントによるパターンの作成](#) 参照)。

MIDI キーボードでサンプルを演奏する場合は、MASCHINE ハードウェアの MIDI In にキーボードを接続してください。 **Audio and MIDI Settings** ウィンドウで選択してある 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 インプット機器は常に選択したサウンドを再生します。



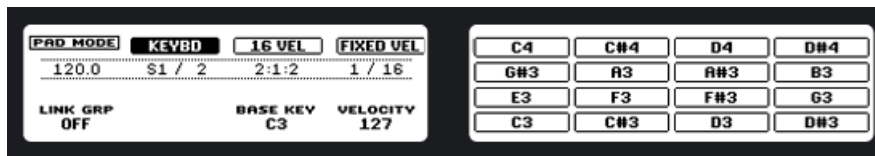
MASCHINE コントローラー背面の MIDI In です。



Audio と MIDI 設定詳細に関しては Setup Guide を参照してください。

ハードウェア

1. サウンドがアサインしてあるパッドを叩きます。
2. **PAD MODE** (Keyboard) ボタンを押したままにします。左ディスプレイで希望のパッドモードを選択します。左ディスプレイ上のボタン 2 を押してピアノロール/キーボードモードを選択し、その後 **PAD MODE** (Keyboard) ボタンを放します (ボタンが点灯したままとなります)。



3. そのままパッドを叩くと、同じサンプルを異なる音程で再生します。ピッチは半音ごとで、パッド 1 が最低音、パッド 16 が最高音となります。
4. プレイ **PLAY** ボタンを押し、**RECORD** ボタンを押して、メロディーの録音を開始します。

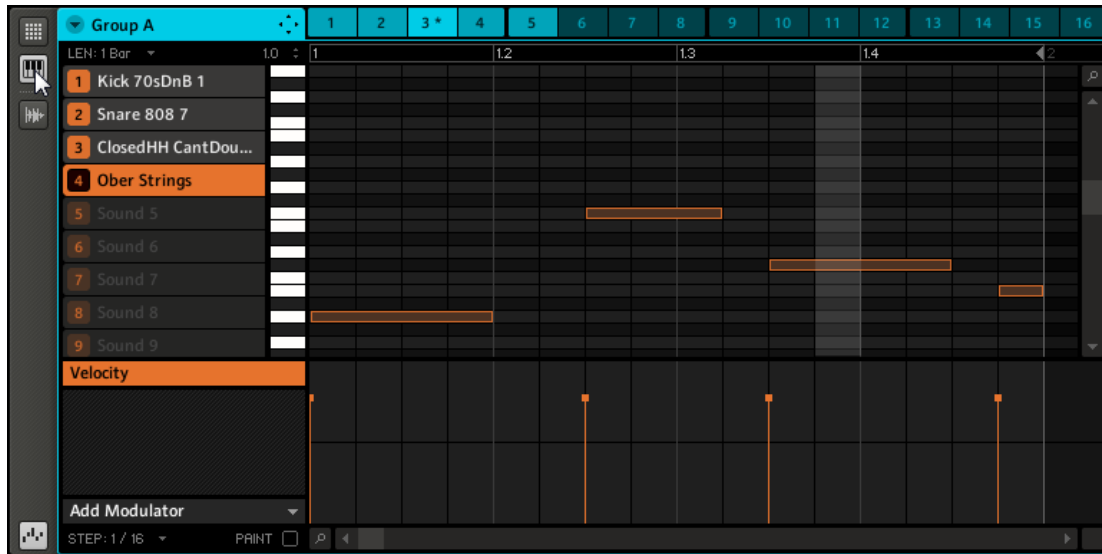


キーボードモードでボタン 7/8 を使用してパッドの音程を 1 オクターブ分上下にトランスポートします。

ソフトウェア

1. メロディーを録音するのに使用するサウンドの名称部をクリックして選択します。

2. ピアノロール/キーボードアイコンをクリックすると、グループ内の全てのサウンドを表示していたグリッド画面が選択したサウンド専用画面に切り替わり、サウンドは音階化されます。



4.5 プラグインインストゥルメントによるパターンの作成

MASCHINE の内部サウンドの使用に加え、Native Instruments 社製、または第 3 社製の 32-ビット/64-ビット VST/AU プラグインを使用することができます。

4.5.1 Module スロット (Module Slots)



Native Instruments KONTAKT を設置した状態のモジュールスロット 1 です。

MASCHINE では MASCHINE プロジェクト内の各 Sound、Group、Master にそれぞれ 4 つのモジュールスロットを設けています。サンプラーと内蔵 MASCHINE エフェクトの他に、これらのモジュールスロットではインストゥルメントプラグイン、エフェクトプラグインを使用することが可能です。

- Module Slot 1 では単体のエフェクト、またはインストゥルメントプラグインを使用することができません。
- Module Slots 2、3、4 ではエフェクトプラグインのみを使用することができます。

詳細は以下のセクションを参照してください。

4.5.2 モジュールソースでソースを設定する

Module Slot 1 のドロップダウンメニューには 4 種のソース選択肢があり、それらは **Sampler**、**Input**、**MIDI Out**、**Plugins** となります。

- **Sampler** で選択したスロットをサンプル再生用に使用します。これは本製品で通常用いるソース (Source) タイプで、サンプルをサウンドスロット (Sound Slot) に追加することで自動的にモジュールソース (Module Source) が **Sampler** となります。
- **Input** で選択したサウンドスロットは外部音声の受け入れ口として機能します。
- **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。
- **Plug-ins**: Native Instruments 製、または第三者製 VST/AU プラグインを使用できます。



Slot 1 で MIDI Out モジュールを使用しても Slots 2-4 には影響しません。

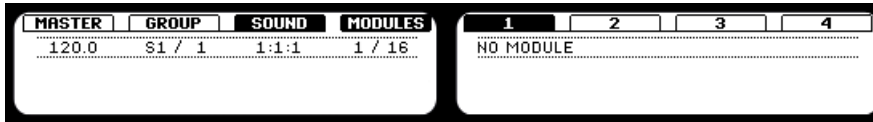
4.5.3 プラグインインストゥルメントのロード方法

プラグインインストゥルメントのロードは、4 つのモジュールスロットがあるサウンドスロットで行います。モジュールスロット 1 ではソースモジュール、またはエフェクトモジュールを使用することができます。モジュールスロット 2、3、4 ではエフェクトモジュールのみを使用可能です (次の章でエフェクトの使用方法を解説します)。サウンドスロットにインストゥルメントプラグインをロードする方法は以下です。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. インストゥルメントをロードするパッドを押します。
3. ボタン 3 を押して Sound タブを選択します。

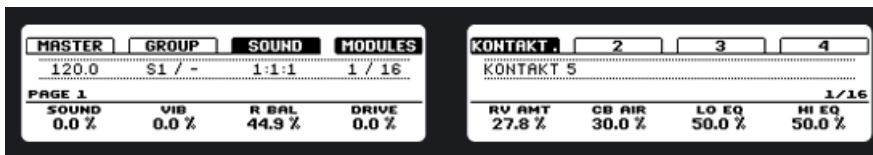
4. モジュールスロット 1 から 4 を表示する為に **MODULES** を起動してあるか確認します (ボタン 4)。



5. ボタン 5 を押してスロット 1 を選択します。
 6. **SHIFT** + **BROWSE** を押してサウンドソースを選択します。左ディスプレイでノブ 1 を使用して TYPE を **PLUG-IN** にします。
 7. ノブ 2 を使用して、**SUBTYPE** を **INSTRUMENT** にします。右のディスプレイでは有効なインストゥルメントプラグインを表示します。



8. ノブ 5 を使用して有効なインストゥルメントをブラウズします。
 9. 使用したいインストゥルメントプラグインが見つかったら、ボタン 8 を押してロードします。
 10. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。
 11. ここまで、パッドを使用してインストゥルメントプラグインを使用することができます。
 12. ノブ 1-8 を使用して各プラグインパラメーターを編集します。



13. >< を押してプラグインの各パラメーターページを移動します。



MASCHINE ハードウェアでインストゥルメントを音階演奏するには、**SHIFT** を押しながら **PAD MODE (KEYBOARD)** ボタンを押してキーボードモードにします。

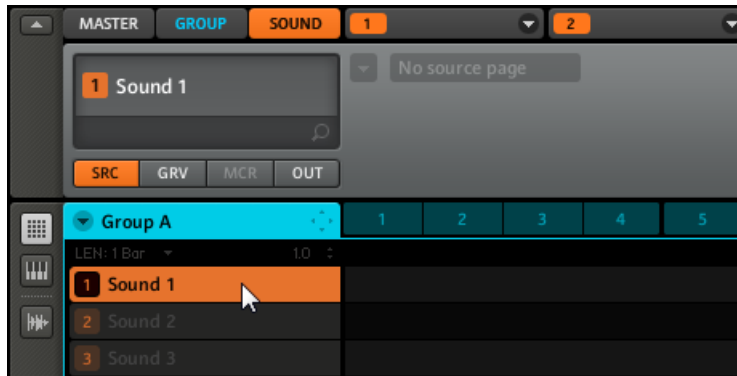


プラグインパラメーターの編集とアサインに関しては MASCHINE リファレンスマニュアルを参照してください。

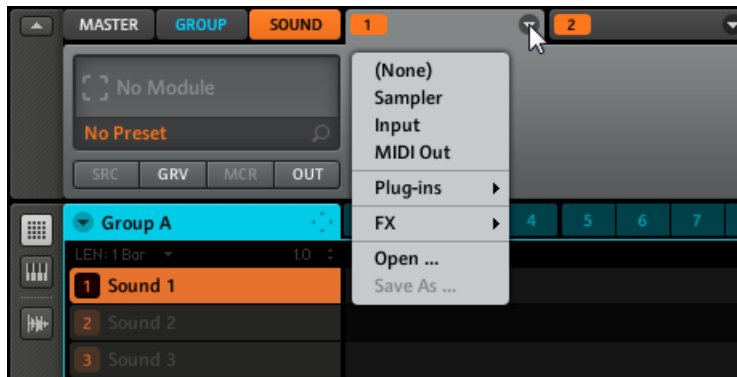
ソフトウェア

1. **SOUND** タブをクリックしてサウンド部に切り替えます。

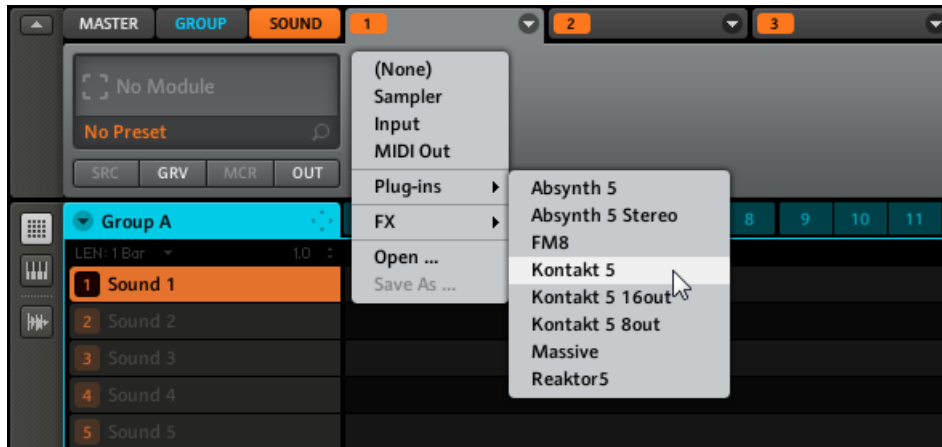
2. インストゥルメントをロードするサウンドスロットを選択します。



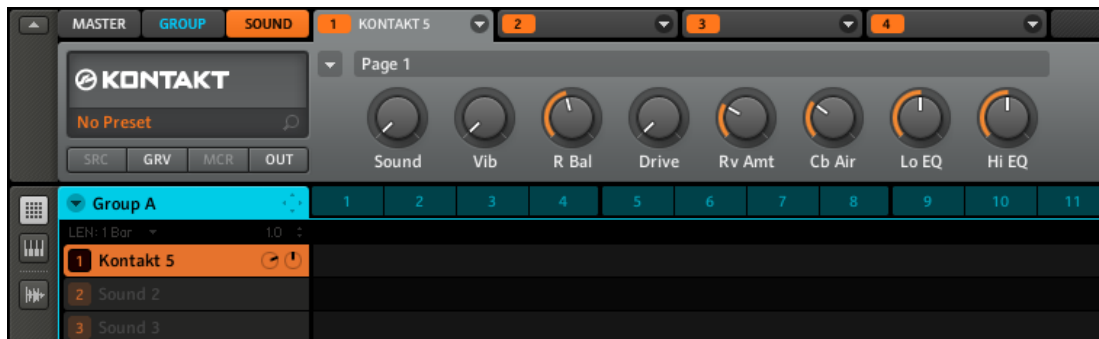
3. 最初のモジュールスロットをクリックし (モジュールスロット 1 のみでインストゥルメントプラグインを使用することができます) その右にある矢印をクリックします。



- メニューで *Plug-ins* を選択し、有効なインストゥルメントプラグインを表示します。



- ここでは例として Native Instruments KONTAKT プラグインをロードします。マウスで選択すると、KONTAKT がロードされ、Module タブのパラメーターエリアに各パラメーターが表示されます。パッドを押してこのインストゥルメントを演奏してください。



- パラメーターエリアの左上にある矢印をクリックすることでページメニューの各パラメーターページを移動します。
- 好みの設定に編集できたら、セクション [↑9.2, モジュールプリセットの保存とロード](#) で解説するようにプリセット保存します。



MASCHINE ハードウェアでインストゥルメントを音階演奏するには、*SHIFT* を押しながら *PAD MODE* (KEYBOARD) ボタンを押してキーボードモードにします。



プラグインパラメーターの編集とアサインに関しては MASCHINE リファレンスマニュアルを参照してください。

4.5.4 プラグインウィンドウの表示、非表示

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



4.1 GUITAR RIG と MASSIVE プラグインユーザーインターフェイスを表示した状態の MASCHINE です。

プラグイン用フローティングウィンドウの表示、非表示方法は以下となります。

ハードウェア

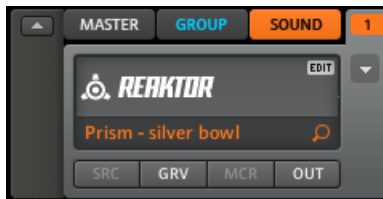
1. ボタン 5-8 を押してプラグインをロードするモジュールスロットを選択します。
2. 選択したモジュールスロットボタンをもう一度押すとプラグインウィンドウがコンピュータ画面に表示されます。 もう一度ボタンを押すとプラグインウィンドウが閉じます。

MASTER	GROUP	SOUND	MODULES	REAKTOR5	2	3	4
103.9	S1 / 3	1:1:1	1 / 32	PRISM - SILVER BOWL			
PAGE 1							1/16
P0001	P0002	P0003	P0004	P0005	P0006	P0007	P0008
0.0 %	100.0 %	50.0 %	52.6 %	29.5 %	73.7 %	0.0 %	50.0 %

MASCHINE コントローラーのボタン 5 を押して REAKTOR 5 のフローティングウィンドウの表示/非表示を切り替えます。

ソフトウェア

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



REAKTOR ログ上にマウスカーソルを当てると編集用アイコンが表示されます。

プラグイン用フローティングウィンドウを表示する方法は以下となります。

1. プラグインアイコンにマウスカーソルを当てると、**EDIT** ボタンが表示されます。
2. **EDIT** ボタンをクリックして別のフローティングウィンドウでプラグインを表示します。もう一度 **EDIT** ボタンを押すとプラグインウィンドウが閉じます。

4.6 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信号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。

4.6.1 ハードウェア

ソロ

SOLO ボタンを押した状態で、パッド、またはグループボタンを押すことでサウンド、またはグループをソロにすることが可能です。 **SOLO** は一時的なモードなので、この機能を使用する場合はソロ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。

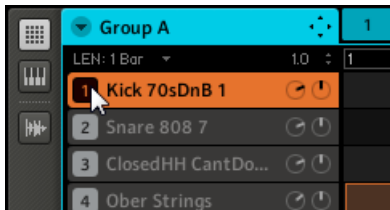
ミュート

ミュートモードの操作はソロモードとほぼ同様に、**MUTE** ボタンを押したまま任意のパッドまたはグループボタンを押してミュートします。 **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。

4.6.2 ソフトウェア

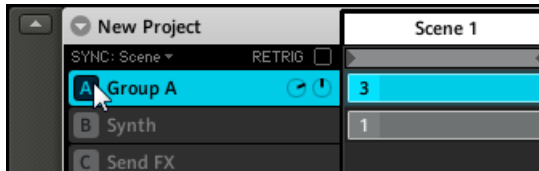
ソロ

▶ 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。



▶ 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: [Ctrl]+クリック) します。

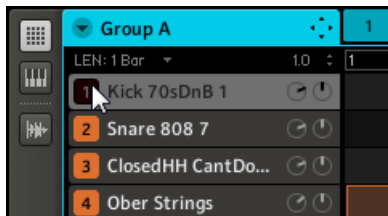
- ▶ グループをソロにするには、アレンジャーのグループアイコンを右クリック (Mac: [Ctrl]+クリック) します。



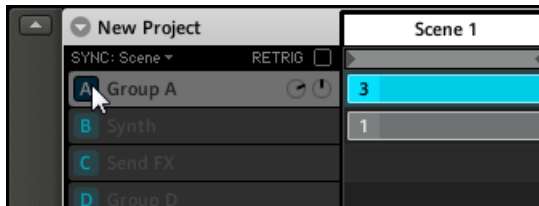
- ▶ サウンドのソロを解除するには、グループアイコンをもう一度右クリック (Mac: [Ctrl]+クリック) します。

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。



- ▶ サウンド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。
- 次の章では MASCHINE のエフェクトの使用方法と、その強力なルーティングシステムについて解説します。

5 エフェクトとルーティングの活用

パターン作成ができたところで、エフェクトを使用してみましょう。MASCHINE はサウンド、グループ、マスターに対して使用可能なインサートエフェクト(FX)を各種用意しています。更に Native Instruments 社製、または第 3 社製の 32-ビット/64-ビット VST/AU プラグインを使用することができます。オーディオと MIDI の設定でルーティングダイアログを使用することで、エフェクトを外部インプットに対して使用したり、センドエフェクトとして使用することが可能です。



Audio と MIDI 設定のルーティングダイアログに関しては Setup Guide を参照してください。

5.1 内部 Effects

MASCHINE の内蔵エフェクトでサウンドの可能性を広い範囲で拡張することが可能です、各エフェクトのパラメーターの詳細については、リファレンスマニュアルの **Effects** の章を参照してください。

MASCHINE エフェクトはサウンドを変化させるためにデザインされています。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。この手順については、セクション [↑5.6, エフェクトのオートメーションとサンプラーのパラメーター](#) で説明しています。

5.1.1 Dynamics(ダイナミクス)

- **Compressor:** 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。
- **Gate:** ゲートでインプット信号の一部をインプットスレッシュホールド以下の音声に下げます。音声の信号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す。
- **Limiter:** リミッターで信号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。このエフェクトは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。リミッターのスレッシュホールドを下げることで、全体的な音量を上げることも可能です。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。
- **Maximizer:** 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。

5.1.2 フィルタリング(Filtering)

- **EQ:** EQ を使用してオーディオ信号の選択した周波数をブースト、またはカットします。

- **Filter:** フィルターで選択した周波数帯域を LFO やエンベロープフォロワーで可変します。

5.1.3 Modulation(モジュレーション)

- **Chorus:** コーラスでステレオシグナルに厚みを与えます。メロディックなサウンドに対して特に効果を発揮します。
- **Flanger:** 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ランジャーです。
- **FM:** FM シンセシスに基づいたオーディオシグナルの周波数変調エフェクトです。高周波に設定しておく、入力シグナルに"きらめき"を与えます。
- **Freq Shifter:** フリークエンシーシフターでオーディオシグナルの選択した周波数帯を変調します。
- **Phaser:** 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ーザーです。

5.1.4 空間的エフェクト(Spatial and Reverb)

- **Ice:** 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。
- **Metaverb:** リバーブと同じく、Metaverb で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。
- **Reflex:** Reflex の設定を適切に行うことで、小さめの“タイトな”ルーム効果を得ることができます。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。
- **Reverb:** 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。ドラムサウンドに特に有効です。

5.1.5 Delay

- **Beat Delay:** ビートディレイはテンポと同調する用に設計されたディレイエフェクトです。
- **Grain Delay:** 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テ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や密度が変わり、どんなサウンドでもアンビエントサウンドへと変化します。
- **Grain Stretch:** グレインストレッチエフェクト(Grain Stretch)はグレインシンセ方式を使用して入力シグナルのスピードとピッチを変調します。Time、Loop、Pitch を変更してサウンドをワープ、またはストレッチさせます。
- **Resochord:** Resochord は 6 つのコームフィルターのバンクで、それぞれ特定のコードにあわせ、音程を調節することが可能です。Resochord は自身の倍音成分をインプット素材に付加します。

5.1.6 Distortion

- **Distortion:** オーバードライブと、フィードバック、モジュレーションの組み合わせで、重厚なディストーションサウンドと/ファズサウンドを生成します。
- **Lofi:** 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。
- **Saturator:** 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。 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。

5.2 サウンドにエフェクトを適用する

Sound では 4 種のモジュールスロットを使用可能です。 各モジュールスロットを使用して、最大 4 種の MASCHINE エフェクト、または VST/AU プラグインエフェクトを各サウンドスロットで使用することが可能です。



Module 1 は通常 Sampler または live Input を使用する為のモジュールなので、ここではその他のモジュール (2-4) をエフェクト用に選択します。

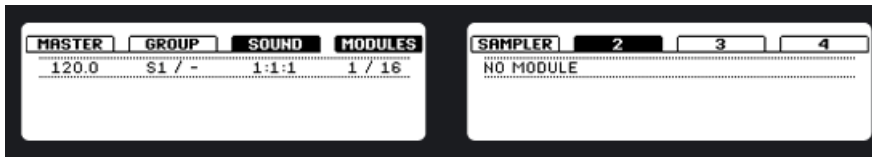


内蔵 MASCHINE エフェクトまたはプラグインエフェクトをサウンドのモジュールスロット 1 で使用すると、他のサウンド用のバスエフェクトとして機能し、他のサウンドスロットの **Main** コントロールセクションの **Output** メニューから使用できるようになります。 モジュールスロット 1 のエフェクトに MIDI イベントをルーティングさせることも可能です。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードを選択します。
2. ボタン 3 を押し、ディスプレイ左にある **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。
3. ボタン 4 を押して **MODULES** タブを選択します。

- 右ディスプレイで、各モジュール 1-4 を確認してください。 ボタン 6 を押して Module Slot 2 を選択します。



- モジュール 2 用のエフェクトを選択するには、**SHIFT + BROWSE** を押します。
- 左ディスプレイで Knob 1 を使用して **TYPE** を MASCHINE FX 用に **INTERNAL**、または VST/AU プラグイン用に **PLUG-IN** を選択します。 右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。 VST/AU プラグインをロードするには **PLUG-IN** を選択します。



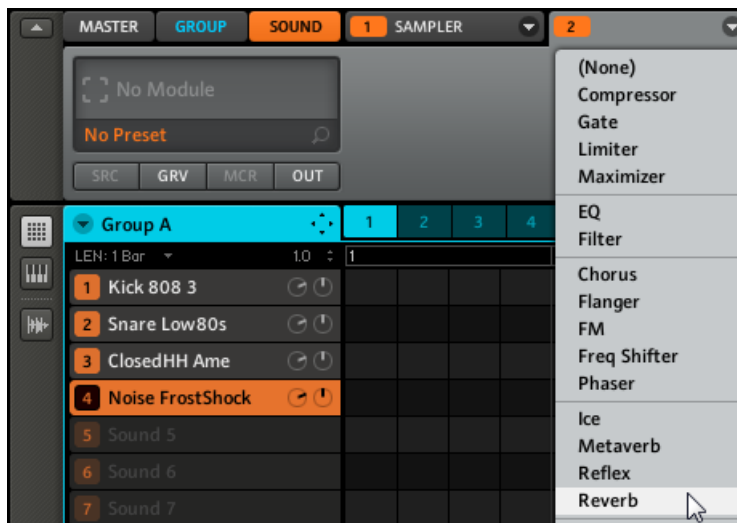
- ノブ 5 を回すことで有効なエフェクトをブラウズ可能です。 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押しモジュール 2 にエフェクトをロードします。 ボタン 5 と 6 でリスト内をブラウズしてエフェクトを直接ロードすることも可能です。
- CONTROL** モードボタンを押して、コントロールモードに切り替えることも可能です。
- 各ノブを使用してエフェクトを編集します。

ソフトウェア

1. **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サウンドは当然現在選択しているサウンドとなり、例図では **Noise FrostShock** サウンドがエフェクトの適用先となります。



2. モジュールの一つを選択し、(ここではモジュール 2 を選択します) 矢印をクリックして有効なエフェクトのリストを表示します。



- 例えば、**Reverb** エフェクトを選択してみましょう。マウスでリバーブを選択すると、モジュール 2 のコントロールエリアに各パラメータが表示されます。



- それでは、パラメーターを操作してみましょう。サイズ(**Size**)ノブでリバーブの大きさを大きくしたり、ステレオ(**Stereo**)ノブを使用してステレオ幅を変更してください。



VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合はリストで *Plug-ins* を選択してプラグインをロードします。

5.3 グループにエフェクトを適用する

各グループに対して 4 種のエフェクトを使用することが可能です。エフェクトはグループ内の全サウンドに適用されます。

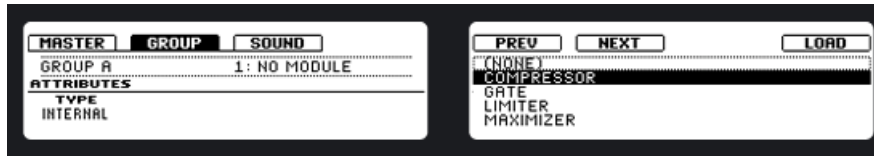
ハードウェア

- コントロールモードでボタン 2 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 **GROUP** ボタンを押します。
- ボタン 4 を押しして **MODULES** タブを選択します。
- 右ディスプレイで、各モジュール 1-4 を確認してください。ボタン 5 を押しして Module 1 を選択します。



- モジュール 1 用のエフェクトを選択するには、**SHIFT + 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。

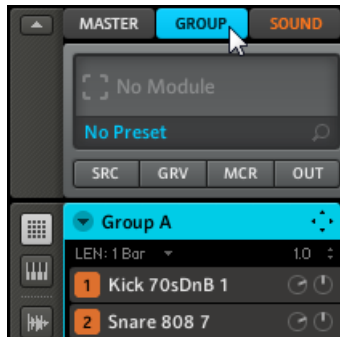
5. 左ディスプレイで Knob 1 を使用して **TYPE** を MASCHINE FX 用に **INTERNAL**、または VST/AU プラグイン用に **PLUG-IN** を選択します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。VST/AU プラグインをロードするには **PLUG-IN** を選択します。
6. ノブ 5 を回すことで各エフェクトを閲覧可能です。
7. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押してエフェクトをロードします。



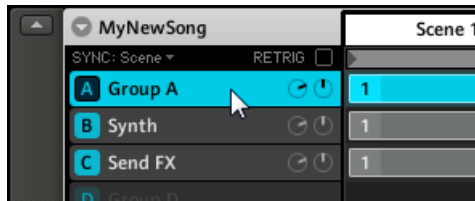
8. **CONTROL** モードボタンを押して、コントロールモードに切り替えることも可能です。
9. 各ノブを使用してエフェクトパラメーターを編集します。

ソフトウェア

1. **GROUP** Tab をクリックして切り替えます。



2. 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アレンジャーで選択しているグループを確認してください。



3. このグループは主にドラム用なので、モジュール 1 にコンプレッサーを追加してみましょう。
4. コンプレッサーの各パラメーターを設定、調整してください。



VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合はリストで *Plug-ins* を選択してプラグインをロードします。

5.4 マスターにエフェクトを適用する

マスターには 4 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

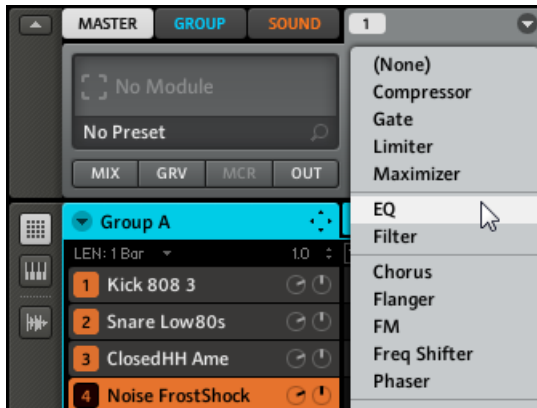
1. ボタン 1 を押し、左ディスプレイにある **MASTER** タブに焦点を当てます。
2. 右ディスプレイで、各モジュール 1-4 を確認してください。ボタン 5 を押して Module 1 を選択します。
3. モジュール 1 用のエフェクトを選択するには、**SHIFT + BROWSE** を押します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。
4. 左ディスプレイで Knob 1 を使用して **TYPE** を MASCHINE FX 用に **INTERNAL**、または VST/AU プラグイン用に **PLUG-IN** を選択します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。VST/AU プラグインをロードするには **PLUG-IN** を選択します。
5. ノブ 5 を回す、またはボタン 5/6 を使用することで各エフェクトを閲覧します。



6. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押しモジュール 1 にエフェクトをロードします。
7. **CONTROL** モードボタンを押して、コントロールモードに切り替えることも可能です。
8. 各ノブを使用してエフェクトパラメーターを編集します。

ソフトウェア

MASTER タブ を選択し、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。ここでは **EQ** を選択してみましょう。



マスター用エフェクトのリストです。

▶ マウスで EQ モジュールのノブを回すことも可能です。他のページがあればページセクターを使用して他のページに移動します。



ソフトウェア内のページセクターです。

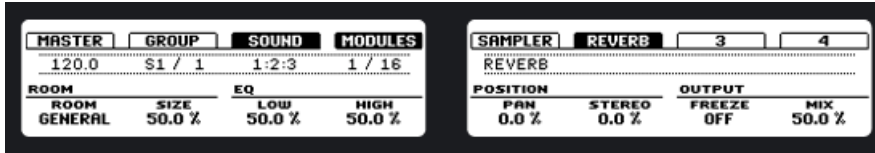
5.5 エフェクトのバイパス

エフェクトのバイパス機能はシグナルをドライな状態にするものです。例えば、リバーブをかけすぎてドライシグナルが聞こえない場合や、ディレイのフィードバックがしつこい場合に使用します。

ハードウェア

1. エフェクトをかけているタブにもよりますが、ボタン 1 (Master 用)、ボタン 2 (グループ+グループボタン)、ボタン 3 (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バイパスすることが可能です。

2. 右ディスプレイではエフェクトを含むモジュールを表示します。エフェクトの一つをバイパスとする場合は、**SHIFT** を押しながら任意でボタン 5 (Module 1)、ボタン 6 (Module 2)、ボタン 7 (Module 3)、ボタン 8 (Module 4)を押します。



3. エフェクトのバイパスを解除するには、**SHIFT** を押してからミュートしたボタン(5-8)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、MASTER)をクリックして選択します。
2. 正しい Sound (グリッドの左をクリック)または Group(アレンジャーの左をクリック)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。
3. 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 な白表示です)エフェクトをバイパスします。同じ部分をもう一度クリックしてエフェクトのバイパスを解除します。



5.6 エフェクトのオートメーションとサンプラーのパラメーター

MASCHINE の特筆すべき点としてエフェクト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

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

→ これでオートメーションが録音されます。

▶ 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、そのパラメーターのオートメーションが削除されます。**ERASE**

ステップシーケンサーを使用してオートメーションを録音することも可能です。

1. **STEP** ボタンを押し、ステップシーケンサー画面へと移動します。
2. オートメーションを録音するパッドを押したままオートメーションするパラメーターがあるノブを回します。

ソフトウェア

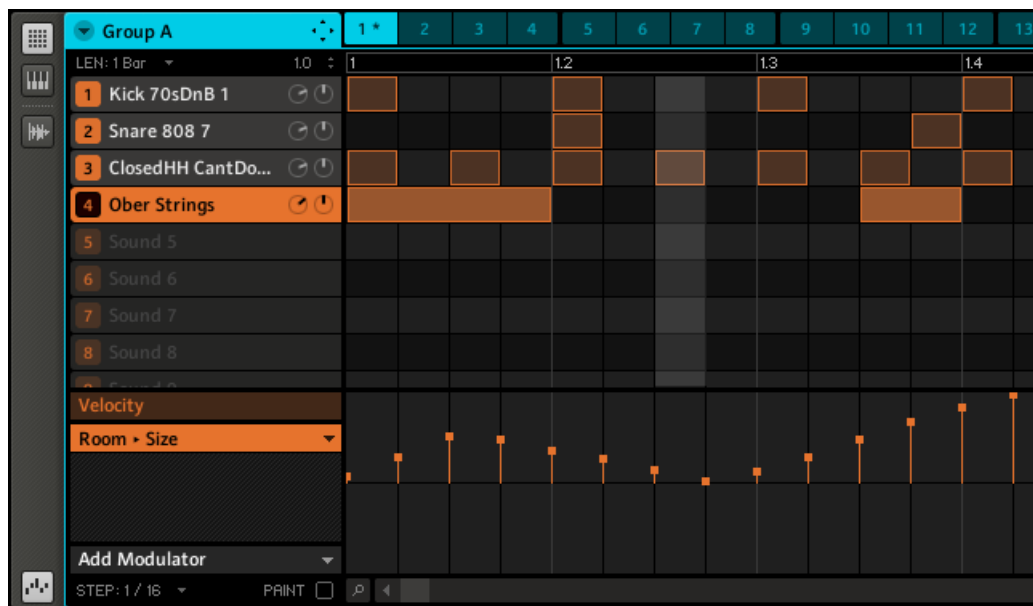
パラメーターページのノブには外柄にも調節用リングが装備されています。

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



▶ オートメーションを削除するには外側リングを(Mac: [Ctrl]+クリック)右クリックします。

- ▶ オートメーションを編集するには、オートメーションレーンのオートメーションポイントをドラッグします。



6 インプットモジュールと、アドバンスドルーティング

ルーティング機能で MASCHINE と外部機器のルーティングを簡単に設定することが可能です。ルーティングの可能性は広範囲を網羅しますので、ここでは外部シグナルをエフェクトにルーティングする方法と、センズエフェクトの設定法について解説します。

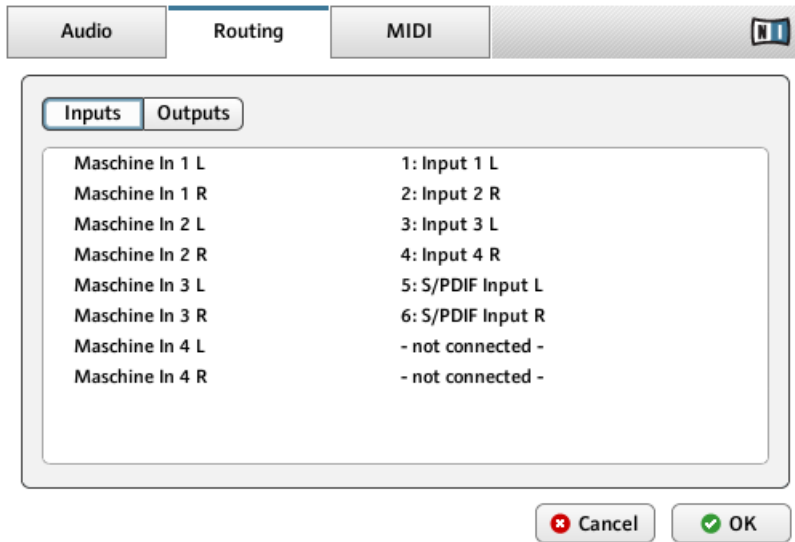


詳細については、リファレンスマニュアルのルーティングの項目を参照してください。

6.1 外部オーディオ音声にエフェクトを適用する

サウンドカードに外部オーディオシグナル用音源が接続されているか確認し、さらにサウンドカードのインプットが起動しているか確認してください。File メニューから *Audio and Midi Settings* を選択してください。

フィールドの右をクリックして使用しているサウンドカードの物理インプットを選択することで対応するインプットを起動し、OK をクリックします。



オーディオと MIDI 設定ダイアログのサウンドカードのインプットです。

→ これで、外部からの音声は MASCHINE のエフェクト用モジュールにルーティングされます。オーディオシグナルをサンプリングすることも可能です。



外部音声のサンプリングに関してはリファレンスマニュアルを参照してください。

ハードウェア

1. まず **GROUP** ボタンので空のグループを選択します。
2. ボタン 4 を押して空のサウンドスロットを選択し、任意のパッドを選択します。ここではパッド 1 を選択します。
3. ボタン 5 を押し、**SRC** (source)を選択します。その後 **SHIFT** + **BROWSE** を押します。

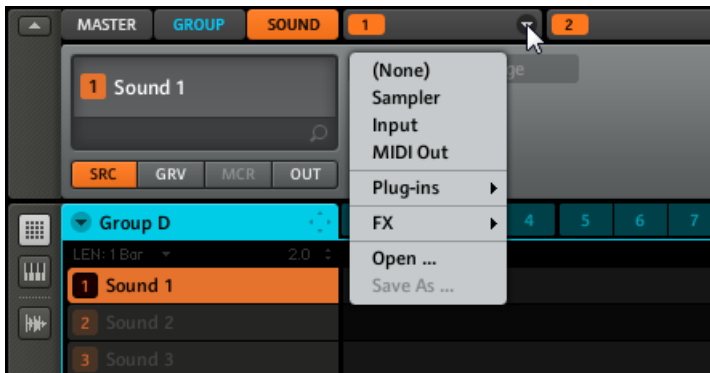
- ボタン 5 か 6、またはノブ 5 を使用して、**SAMPLER** または **INPUT**、**MIDI OUT** のどれかを選択します。 **INPUT** を選択し、ボタン 8 を押して選択肢を採用します。



- BROWSE** ボタンをもう一度押すか、もう一度 **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。
- これでノブ 2 を回すことで外部ソースを選択できます。次に、例えばボタン 6 を押してモジュール 2 を選択します。
- 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。
- ボタン 8 を使用してエフェクトをロードします。これで、外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

ソフトウェア

- 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。
- SOUND** タブを選択し、モジュール 1 をクリックします。
- Module 1** タブ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* がそれです。 *Input* を選択してください。



- ここで行うと、2 種のパラメーターが現れます。外部インプットレベル用ノブと、Source(音源)を選択するボタンです。 **Source** として、*Ext In 1* を選択してください。



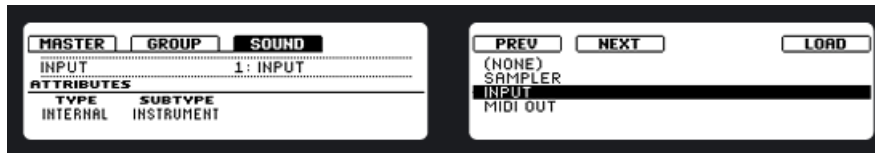
- INPUT モジュールの脇にある Module 2 をクリックし、**Module 2** タブの右上隅にあるエフェクトメニューからエフェクトを選択してください。
→ これで、外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

6.2 センドエフェクトの設定

複数の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。 設定方法は以下の通りです。

ハードウェア

- ここではセンドエフェクトを使用して 909 キットのスネアサウンドにリバーブをかけてみましょう。まずは、ブラウザで 909 キットをダブルクリックしてロードし、基本的なパターンを作成してください。
- そして空のサウンドスロットと空のグループを選択します。 パッドを叩いて選択してください。
- ボタン 5 を押し、Source タブ(**SRC**)を選択します。 その後 **SHIFT + 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。 **INPUT** を選択し、ボタン 8 を押して選択肢を採用します。

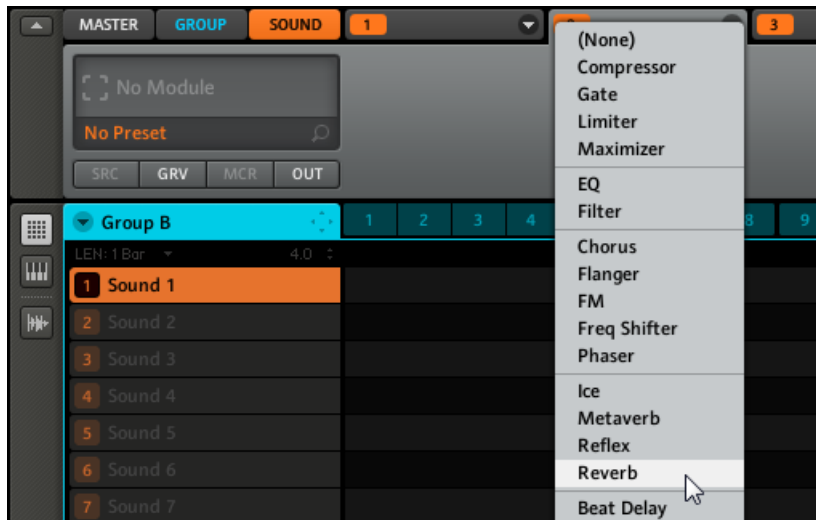


- エフェクトスロット(Effect Slot)を選択するには、**CONTROL** ボタンを押し、ボタン 6 を押して MODULE 2 を選択します。
- SHIFT + BROWSE** を押すと使用可能なエフェクトのリストが表示されます。

7. Reverb を選択し、ボタン 8 でロードします。 **BROWSE** ボタンをもう一度押すか、もう一度 **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。
8. 909 Kit グループに戻り、パッド 2 を押してスネアサウンドを選択します。
9. アウトプットタブ(**OUT** ボタン 8)を選択し、ノブ 5 を回して Aux 1 用デスティネーションを選択、**B: INPUT 1** をリストから選択します。
→ スネアにリバーブ効果が適用されていることが判るでしょうか? Aux 1 のレベルを回すと、リバーブ効果を調節可能です。

ソフトウェア

1. 空のグループの最初のサウンドスロットを選択してください。リバーブをサウンドスロットタブのエフェクトタブにロードします。



- 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。



- 909 キットグループをもう一度選択し、サウンド *Snare 909 1* のアウトプットタブ(OUT)をクリックします。



- 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、*B: Input 1* を選択し、Sound 1 のリバーブに *Snare909 1* サウンドを送ります。



→ スネアにリバーブ効果が適用されていることが判るでしょうか？ Aux 1 のレベルを回すと、リバーブ効果を調節可能です。

6.3 ルーティングのヒント

- Sound をセンドエフェクトとして使用している場合は、Sound を使用しているエフェクト名称に変更すると判別しやすくなります。
- サウンドにつき最大 3 種のエフェクトをマルチエフェクトとして使用でき、サウンドはグループごとに 16 個あるので、一つのグループごとで最大 48 種の異なるエフェクトを使用することが可能です。



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

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

MASCHINE のルーティング機能は非常に強力で多彩です。ご自身のエフェクトチェーンを構築すると、他のサウンドを介したサウンドのルーティングや、サウンドカードを介してハードウェアエフェクトへと信号を送り、再び MASCHINE に信号を送る、といったことが可能となります。詳細については、参照マニュアルのルーティングの項目を参照してください。

7 シーンを使用したソングの作成

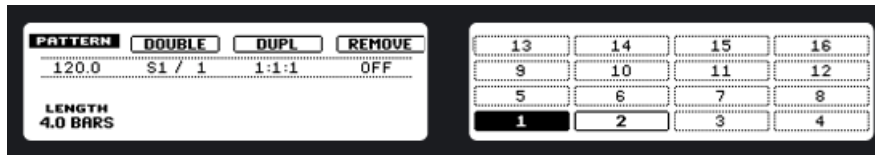
MASCHINE を用いたソングの作成方法はいたって単純、簡潔です。基本的なソング作成方法はこうです。グループとパターンは、クリップでまとめることができ、クリップは特定のパターンのグループとして考えるといいでしょう。パターンには自動的にパターン番号 が付きますが、この番号をパターン名称に変更することも可能です。ソングは最大 64 シーン(Scenes)に分割することができ、このシーンは、異なるグループやその中のパターンを含んだソングの部品として成立します。

7.1 アレンジャー内でクリップを作成する

アレンジャー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。例えばパターンの長さをパターンエディタで変更すると、アレンジャー内での対応するクリップも更新されます。

ハードウェア

1. **SCENE** ボタンを押したままにすると、Scene モードに切り替わります。右ディスプレイでは有効なシーンを表示します。パッド 1 を叩き、シーン 1 を選択します。
2. **PATTERN** 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ます。
3. パッドを叩いてパターンを選択します。右ディスプレイでは有効なパターンを表示します。選択した Patterns は自動的に選択してある Scene に配置されます。



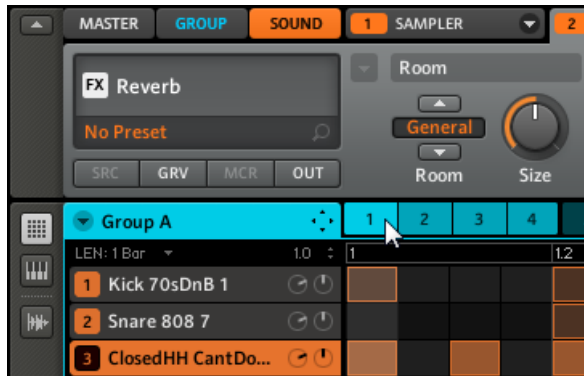
- ▶ クリップを削除するには、ボタン 4 を押します。
- ▶ ボタン 2 を押すと、パターンの尺を倍にすることが可能です。
- ▶ ボタン 3 で現在選択しているパターンを複製します。

ソフトウェア

1. アレンジャーエリアで **Scene 1** をクリックしてこのシーンを編集します。



2. シーンで使用したいパターンを、パターンエディタ内でクリックして選択します。



3. 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。



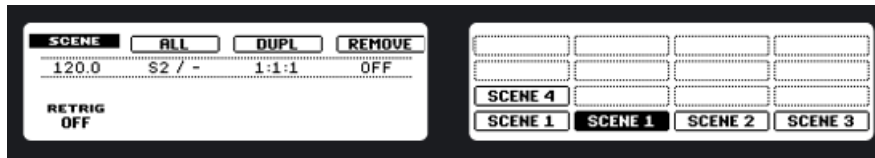
- ▶ クリップを削除するには、右クリック (Mac OS X: [Ctrl]+クリック) します。

7.2 シーンの配置と削除

ハードウェア

1. **SCENE** ボタンとボタン 1 を同時に押してロックし、シーンモードを起動します。

- ボタン 3 (Duplicate)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。



- ▶ シーンを削除するには、ボタン 4 を押します。
- ▶ シーンの配置を再アレンジするには、ディスプレイ左のページボタンを使用します。



複製先にすでにシーンがある場合は、シーンが一段上の番号に移動します。シーンを削除すると、自動的にシーンが移動します。

ソフトウェア

- 編集したいシーンをクリック、選択します。
- 右クリックで(Mac OS X: [Ctrl]+クリック)ドロップダウンメニューを表示し、シーンのカット、コピー、ペースト、またシーンのリセット、削除、複製を実行します。



- シーンの再アレンジを行うには、使用しているコンピューターの[Ctrl]を押したまま[左][右]矢印を使用します。

7.3 ループモードの使用

一つのシーンを選択した場合、シーンは自動的にループします。ループモードでは各シーンを複数選択して、シーンからシーンへと連続的に再生することが可能です。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す。

ハードウェア

- SCENE** ボタンとボタン 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。まず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。その後、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。

ソフトウェア

Scene 1 でアレンジャータイムラインをクリックし、右にドラッグします。起動しているループがハイライト表示されます。Scene 2 でマウスを放します。これで Scene 1 と Scene 2 を連続的に聞くことが可能となります。



2つのシーンを含んだループです。



シーンを切り替えることでシーン同士がマッチするか、他のシーンを追加するべきか、シーンを編集すべきか見極めてください。シーンは途切れることなくループ再生されるので、あなたのひらめきの妨げにはなりません。ハードウェアではシーンとボタン1を押してロックし、パッドを使用してシーンを切り替えます。ソフトウェアでは、選択したいシーンをクリックします。

8 サンプリング

MASCHINE では内部音声または外部音声をサウンドカードを使用して録音することが可能です。この機能は MASCHINE を使用して作成したループの再アレンジや自身のサンプルを録音するのに便利です。



オーディオルーティングに関しては [↑6](#), [インプットモジュール](#)と、[アドバンスドルーティング](#)章を参照してください。詳細はリファレンスマニュアルを参照してください。

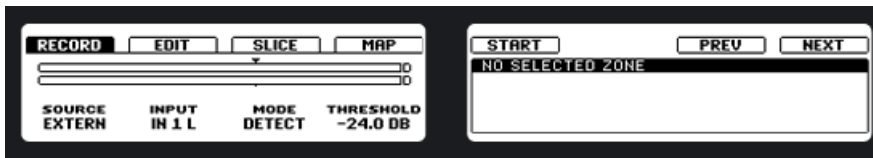


この章はサンプリングの紹介章ですので、詳細に関してはリファレンスマニュアルを参照してください。

8.1 サンプリング方法

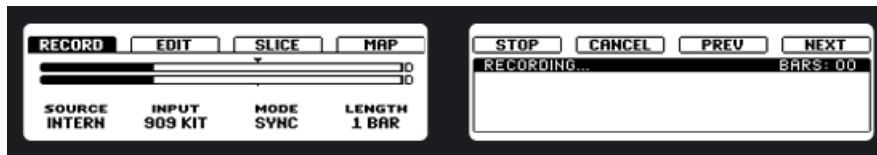
ハードウェア

1. グループ B でパッドを叩き、録音に使用する空のサウンドスロットを選択してください。
2. **SAMPLING** ボタンを押してサンプリングモードに切り替えます。



3. ノブ 1 で音源(ソースと呼びます)を選択します。オーディオインターフェイスに接続してあるオーディオ信号を取り込むためには **Extern** を選択、また MASCHINE 内の音声を録音するには **Intern**(Group、Sound、Master Output の音声は録音可能です)を選択します。
4. ここではグループ A から 909 Kit の音声を録音するので、ノブ 1 を使用して **INTERN** にし、ノブ 2 を使用して 909 Kit グループを選択します。
5. 録音を開始するには 2 通りの方法があります。
 - スレッシュホールド値を設定し、インプットレベルがこのスレッシュホールドで設定した音量を超えると録音を開始します。
 - シンク(Sync)オプションを使用すると、シーケンスをスタートすると同時に録音を開始します。ここではドラムループを録音しようとしているので、ノブ 3 で **SYNC** を選択し、ノブ 4 で 1 bar に設定します。

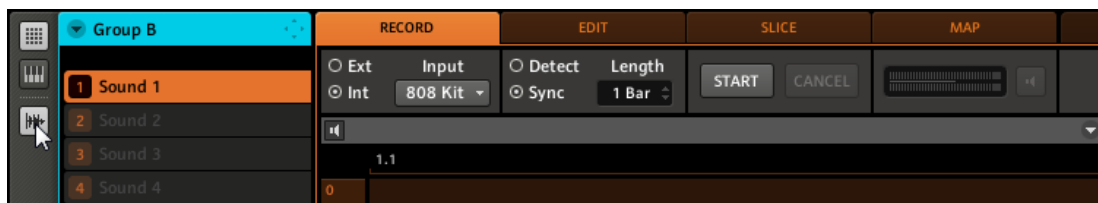
1. ボタン 5 (**START**) を押し、**PLAY** を押してシーケンスを再生し、同時に録音を開始します。



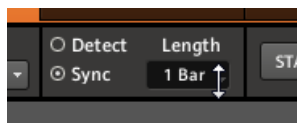
- 録音が終わると、右ディスプレイに録音したサンプルの波形が表示されます。
- 複数のサンプルを録音した場合は、ボタン 7 とボタン 8 でサンプル間を移動します。これをコーディングヒストリーと呼びます。

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。
2. 次に PIANOROLL/KEYBOARD ボタンの右下にある SAMPLING ボタンをクリックします。



3. **RECORD** タブでソースを選択してください。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、外部インプット(ボタンで **Ext** に切り替えます)の音声録音が可能です。ここでは 808 Kit のグループを録音します。
4. **RECORD** タブの横のパネルで、録音開始方法を選択します。録音方法はスレッシュホールドの値によるものか、(マウスのドラッグでこの値を調節します) Sync によるもののいずれかを設定します。ここでは 808 Kit によるドラムループを録音するので、**Sync** を選択します。
5. **Sync** 切り替えボタンをクリックし、マウスをドラッグして小節の長さを調節します。



6. **START** ボタンを押し、Play ボタンも押してシーケンスを再生し、録音を開始します。

→ 録音を停止すると、サンプルの波形が表示されます。



大きく表示してある録音したサンプル波形画面の下には、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履歴(Recording History)と呼びます。これらのサンプルはドラッグで他のサウンドスロットへと移動することが可能です。



楽器録音を行っていて、録音したサンプルが MASCHINE の MIDI クロックと同期しない場合は、手動で録音開始するか、スレッシュOLDモードを使用したほうがうまく同期する場合があります。

8.2 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、録音したサンプルを編集します。

1. ノブ 1 と 2 でサンプルのスタート位置と終了位置を調整します。
2. 右 PAGE ボタンを押し次のページに移動してからノブ 1 を回し、ループモードを起動します。

- 2 番目のページでサンプル再生開始地点と終了地点をノブの 2 と 3 を使用して調節します。



- ここでは Sync した状態でドラムループを録音しているので、サンプル、またはループの開始地点と終了地点を調節する必要はありませんが、上記のように Loop を起動する必要があります。
- 波形の任意の位置を拡大するには、**NAVIGATE** ボタンを押したままノブ 5 と 6 で波形内の移動と任意の場所の拡大を行います。

ソフトウェア

- Sampling ボタンをクリックして Sampling Area を開きます。
- EDIT タブをクリックして選択してください。
- S(Start)と E(End)の各アイコンをマウスでドラッグし、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。



- LOOP** ボタンを押してループを設定します。

- ループエリアがハイライト表示されるはずですが。サンプルのループエリア(Loop Area)では、ループのサイズを変更可能です。
- サンプルを拡大表示するには、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。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。



8.3 サンプルのスライス

サンプルをスライスしてループを再アレンジすることも可能で、またスライスしたサンプルを異なるテンポに合わせて再生することも可能です。早速録音したドラムループをスライスしてみましょう。

ハードウェア

- ボタン 3 を押し、**SLICE** タブ画面にします。



2. 右ディスプレイの波形に縦線が現れ、それらがスライスされたサンプルの区切り線として機能します。このループのテンポは現在のプロジェクトのテンポと同一ですので、ノブ 3 を使って、Auto に設定します。
3. スライスモードは 3 種類あり、**SPLIT**ではあらかじめ設定されたスライス数でサンプルをスライスし、**GRID**ではあらかじめ設定された均等の長さのスライスでサンプルをスライスし、**DETECT**ではサンプルの音声内容を認識(感度調節可能)してスライス作業を行います。
4. ノブ 1 を使用して **DETECT** を選択します。
5. **APPLY**(ボタン 7)を押すとサンプルのスライスを実行します。 **APPLY TO**(ボタン 8)を押すと、ここでのスライス設定を他のサウンドまたはグループスロットにも適用できます。

この後自動的に画面が Keyboard/Piano Roll モードに切り替わります。これでパッド上でスライスを演奏することが可能となります。

▶ テンポエンコーダーでテンポを変更すると、ループのテンポも変更します



APPLY TO機能(ボタン 8)を使用して、他のグループに 16 のスライスを割り当てることが可能です。



スライスを軽く演奏してどのようにスライスされたか確認してください。 **NOTE REPEAT**を使用してスライスをリピート演奏したり、スライスを自由に叩いてサンプルの再アレンジを試してください。



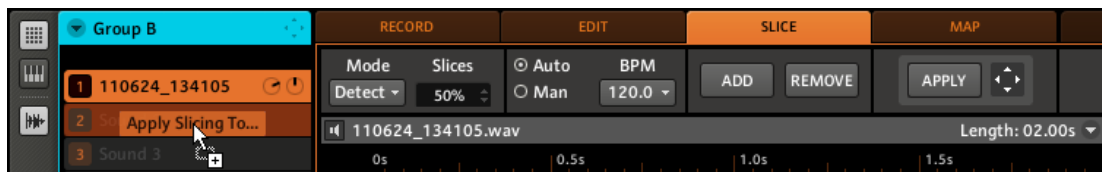
スライスの最初と最後にクリック音が生じる場合はそのスライスのアタックとディケイを調節すると良いでしょう。

ソフトウェア

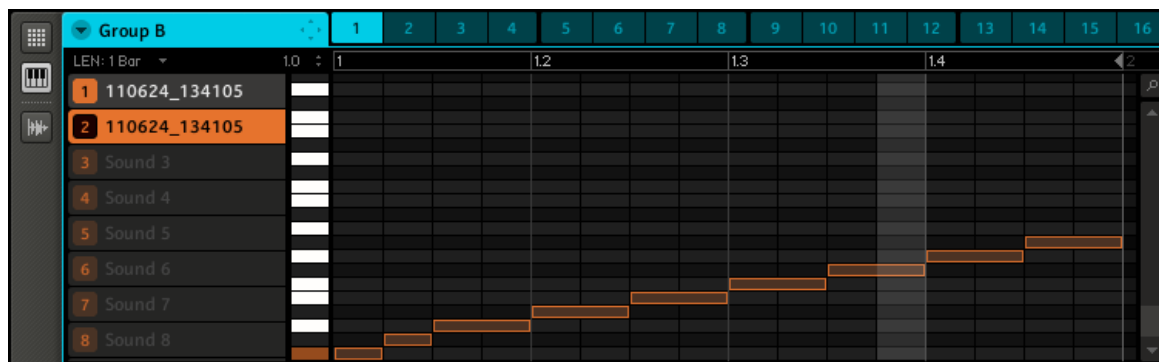
1. SLICE タブをクリックします。



2. 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。ループのテンポはプロジェクトのテンポと同様ですので、コントロールエリア(Control Area)で **AUTO** をクリックしても、BPM の値は変わりません。
3. 次に左端の **Mode** メニューで **Detect** を選択します。これはループがトランジエント(transients)を元にスライスされることを意味します(設定されたスライス数、均一の長さにはスライスされることはありません)。この設定で、スライスを示す縦線が移動するのを確認してください。
4. ここまでの設定を行って、**APPLY** ボタンをクリックし、現在選択しているサンプルをスライスします。その後、スライスドラッグャー(Slice Dragger)をクリックし、他のサウンドやグループスロットにそのスライスを移動することも可能です。



→ 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。



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、ループを録音したときと同じように各ノートを再生します。

▶ 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。

8.4 サンプルのマッピング

マッピングはマルチサンプルを使用するときに非常に有効です。 マッピングエディタ(Mapping Editor)でルートノート()と、キーボード上のノートレンジ、ベロシティーレンジ()、そして各サンプルのチューン、ゲイン、パン(Tune、Gain、Pan)を設定します。

ハードウェア

1. サンプリングモードでボタン 4 を押し、Mapping タブ(MAP)画面を表示します。
2. 右ディスプレイでは選択したゾーン(zone)の波形が表示されているはずです。 マルチサンプルのゾーンを変更するには、ボタン 7 とボタン 8 を使用してゾーンを移動します。
3. サンプルのベロシティーレンジを変更するには、右ページボタンを使用して次のページに切り替えます。ベロシティーの設定値を変更するにはノブ 1/2 を使用します。
4. 3 ページ目でサンプルゾーンのチューン、ゲイン、パン(Tune、Gain、Pan)を設定します。

5. ゾーン(Zone)を削除するには、削除するゾーンを選択してボタン 6 を押します。



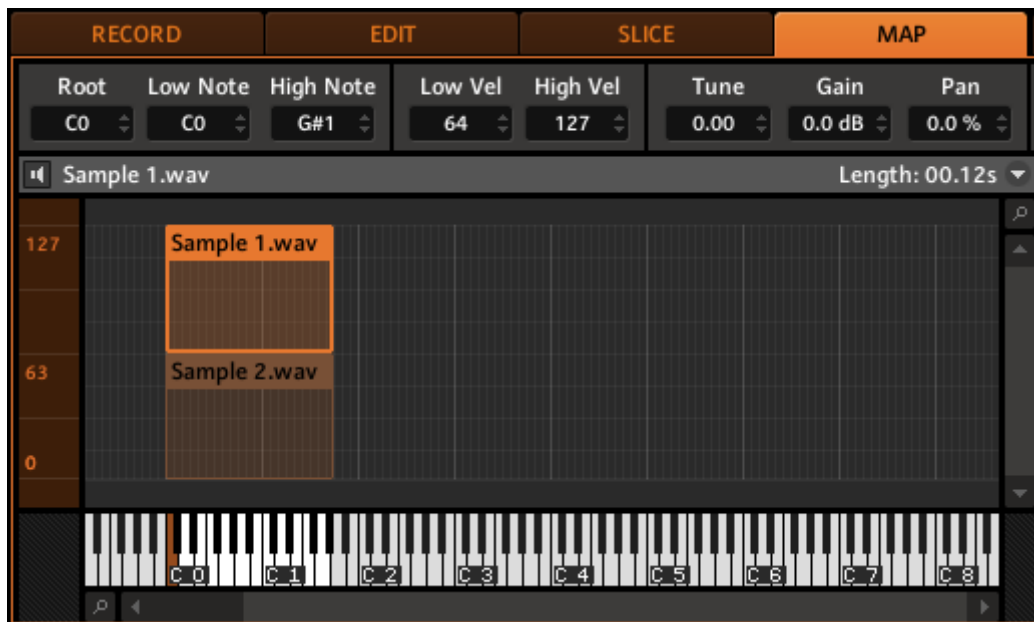
ソフトウェア

1. 空のサウンドスロットを選択し、サンプリングアイコンをクリックし、Mapping タブ(MAP)をクリックして選択します。



2. 新規サンプルを追加するには、ブラウザから選択し、マッピングエリア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。ノートレンジの各ゾーンは重複させて使用することも可能です。

3. 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。



→ ここまでの設定を済ませると、選択した Zone のパラメーターを設定することが可能となります。

- **Root** フィールドでルートノートを選択します。
- **Low Note** と **High Note** でノートレンジ幅を設定します。
- **Low Vel** と **High Vel** フィールドで、ペロシティーレンジを設定します。
- **Tune** フィールドでチューニング調節を行います。
- **Gain** フィールドでゲインを設定します。
- **Pan** フィールドで定位を調整します。

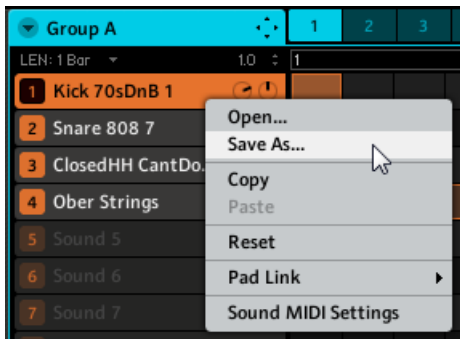
9 プロジェクトの管理

この章ではプロジェクト内の個々の設定内容の保存方法を紹介し、保存後それらを別のプロジェクトで簡単に呼び出すことが可能となります。この機能のいくつかは MASCHINE ソフトウェアのみで有効な機能です。ここでは、グループとサウンド、マスターアウトプットからオーディオファイルをエクスポートする方法についても紹介します。

9.1 サウンド、グループ、パターンの保存

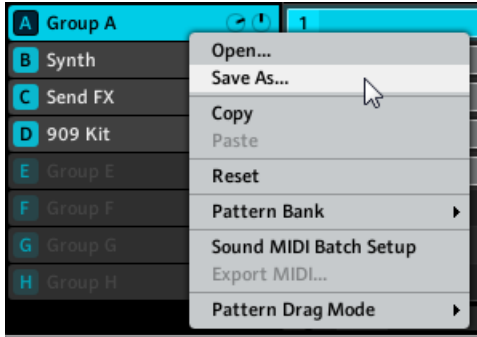
9.1.1 サウンドの保存

► 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。



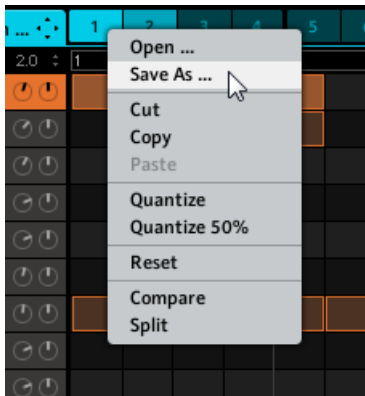
9.1.2 グループの保存

▶ Group を保存するには、アレンジャーにある Groups 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。



9.1.3 パターンの保存

▶ Pattern を保存するには、アレンジャーにある Pattern 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。



9.2 モジュールプリセットの保存とロード

9.2.1 モジュールプリセットの保存

MASCHINE モジュールスロット (Module Slot) の全設定とアサインは Module プリセットとして保存可能です。保存したモジュールプリセットは MASCHINE ブラウザからアクセス可能となります。これにより、各プラグインとそれらのパラメーターアサイン内容を素早く再現することが可能となります。Module メニューにアクセスするには、Module タブの右手にある矢印をクリックします。



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

▶ モジュールメニューから *Save As ...* を選択して Module プリセットを保存します。プリセットには自動的にモジュールのタイプがタグ付けされます。VST/AU プラグインの場合はタイプアトリビュートはプラグインの名称となります。

9.2.2 モジュールプリセットのロード

↑9.2.1, [モジュールプリセットの保存](#)で解説した手順で保存した全てのモジュールプリセットは MASCHINE ブラウザで閲覧することが可能となります。各モジュールプリセットは自動的にモジュールタイプがタグ付けされ、MASCHINE のブラウザで閲覧することが可能となります。

ハードウェア

1. MASCHINE コントローラーで *BROWSE* ボタンを押します。

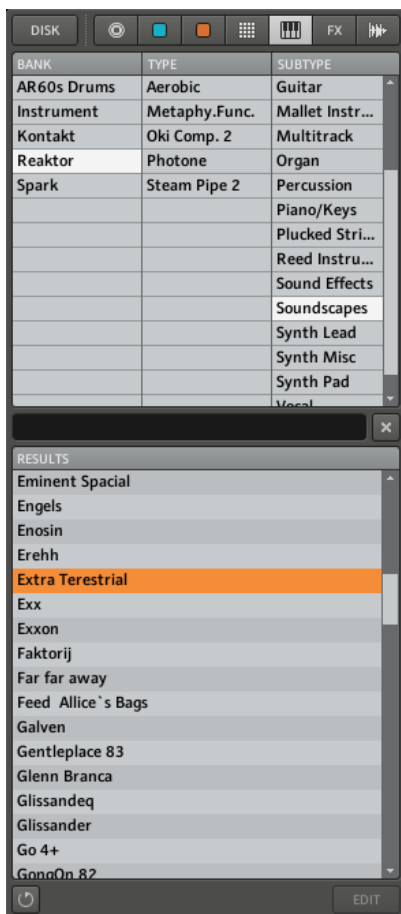
2. ノブ 1 で フィルターメニューから **INSTRUMENT** を選択します。
3. ノブ 2 で **BANK** から **USER** に設定します。
4. ノブ 3 を用いて TYPE を閲覧したいモジュールプリセットがあるプラグインの名称を選択します。
5. 右ディスプレイに選択したプラグイン用に保存した全モジュールプリセットが表示されます。
6. ノブ 5 を使用してモジュールプリセットのリスト内を移動します。
7. ボタン 8 を押してモジュールプリセットを選択します。

ソフトウェア



MASCHINE ブラウザのファイルタイプセクター内にある Instrument ボタンです。

1. タイプセクターが表示されていない場合は、**DISK** ボタンをクリックします。
2. モジュールプリセットは Instruments または FX セクションにあります。例えば VST/AU プラグインエフェクトを探す場合は、ブラウザヘッダで FX ボタンをクリックします。
3. **TYPE** 欄で使用するプラグイン名称を選択します。
4. 表示されるリストでモジュールプリセットをダブルクリック、またはモジュールスロットにプリセットをドラッグすることでロードします。

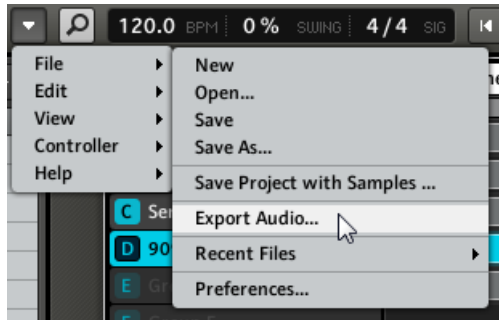


MASCHINE ブラウザの Instrument プリセットです。

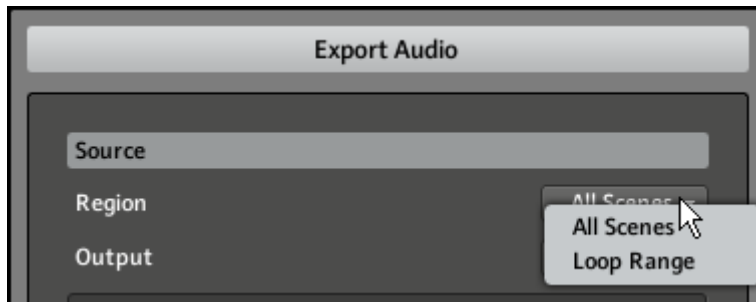
9.3 オーディオのエクスポート

MASCHINE にオーディオファイルをエクスポートする方法は以下の通りです。

1. *File* メニューで、*Export Audio* を選択します。



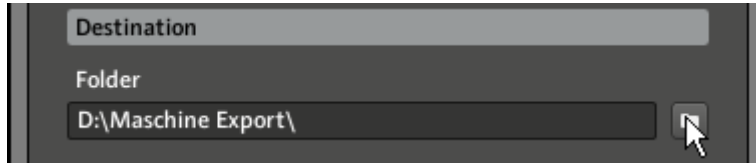
2. Export ウィンドウが開きます。
3. エクスポートウィンドウ(Export Window)の *Region* メニューで、エクスポートする範囲(Region)を選択します。選択肢はシーン(Scenes)または現在選択しているループレンジとなります。



4. アウトプット(Output)メニューから、エクスポートしたい内容を選択します。選択肢は、Master、Groups、または Sounds となっています。 *Groups* または *Sounds* を選択した場合、有効なグループ、またはサウンドのリストがチェックボックスと共に表示されます。エクスポートしたいサウンド、またはグループに全てチェックを入れてください。



5. **Folder** フィールドでオーディオのエクスポート先となるフォルダを選択します。



6. **Options** セクションで **Bit Depth** を選択することができ、また Normalization(**Normalize**)を有効することも可能で、選択したループの最適化(**Loop Optimize**)も実行可能です。
7. 設定を終えたら、下の **Export** ボタンをクリックします。キャンセルする場合は代わりに **Close** ボタンをクリックします。

10 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。

10.1 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。

10.2 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やプラグインを処理できなくなり、クラッシュする事ほど恥ずかしい事はありません。MASCHINE ソフトウェアはクラッシュを防ぐ為に効率よく設計されていますが、使用しているコンピュータが古い場合、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。必要であれば、MASCHINE のヘッダにある CPU メーターを確認して再生中に負荷が高くないか確かめる必要があります。

10.3 グループとサウンドの名称設定

シーン、クリップ、グループ、サウンドにわかりやすい名称を付けるだけで、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重要です。

10.4 ロック機能と共にミュート、ソロ、シーン、パターンを使用する。

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。パターンとシーンモードでも同様で、モードボタンと同時にボタン 1 を押して各モードをロックし、もう一度ボタン 1 を押すことでロックモードの切替を行います。

10.5 ノートリピートの使用

ノートリピート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。

10.6 マルチエフェクトグループのカスタム設定

↑6, [インプットモジュール](#)と、[アドバンスドルーティング](#)章 で解説しているように、ライブで使用したい全てのセンドエフェクトを含むマルチエフェクトのグループを設定することが可能です。

10.7 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。

10.8 他の機器に接続し、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。

11 用語解説

ブラウザ

ブラウザは MASCHINE プロジェクト(プロジェクト、グループ、サウンド、サンプル、パターン、インストゥルメント FX プリセット)の各部にアクセスする最末端部です。それぞれ保存と「タグ化」が可能で、各部に簡潔にアクセスする為にそれぞれをカテゴリー化することができます。MASCHINE のファクトリ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。

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。

サウンド

各サウンドでは 4 つのモジュールを使用することができ、その内訳は Sampler、VST/AU プラグインインストゥルメントまたは FX、MASCHINE 内蔵 FX、外部インプット、または MIDI Out モジュールとなります。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。

グループ

グループには各自 1 つのサウンドを備えた 16 のサウンドスロットがあります。各サウンドで使用するエフェクトに加えて、グループでも 4 つのエフェクトを使用することが可能です。ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。各グループでは 4 つのパターンバンクにより最大 64 のパターンを使用することが可能です。

Master

ここで各 Groups と Sounds の音声が一つにまとまります。Master でも 4 つのインサートエフェクトを使用可能で、ここで使用するエフェクトは全グループのサウンドに影響します。

Modules

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

Scenes

Scene 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(アレンジメントエリアのクリップと呼ばれるものです)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。

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クエンスです。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。

Events

Events はパターンを構成する最小単位です。Step Editor モードではこれらのイベントを MASCHINE ソフトウェア上で確認することができます。Piano Roll モードでこれらのイベントはノート情報として確認することができます。各イベントは個別のノート、またはドラムヒットということです。

エフェクト (FX)

MASCHINE には多くの異なるエフェクトがあり、MASCHINE では FX と呼びます。VST/AU プラグインエフェクトも使用可能です。各グループ、サウンド、マスターのそれぞれに、インサートエフェクトとして 4 つのエフェクトを同時に使用することが可能です。ルーティングシステム(Routing System)でセンドエフェクトとマルチエフェクトを作成することも可能です。