

© MASCHINE



オペレーション マニュアル



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

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

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

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

AKAI S-x000/z8, AKAI S-1000/3000/5000/6000 and MPC are trademarks of Akai Professional, L.P. and used with permission.

Emax and SP-1200 are trademarks of E-mu Systems, Inc. The trademark holders are not affiliated with the maker of this product and do not endorse this product.

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

ソフトウェアバージョン: 1.7 (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	イントロダクション	14
1.1	MASCHINE へようこそ	14
1.1.1	マニュアルの注釈について	14
1.1.2	機能名称の注釈について	15
1.2	MASCHINE 資料	16
2	基本コンセプト	18
2.1	重要な名称とコンセプト	18
2.2	一般的な操作	20
2.2.1	表示内容の切り替え	20
2.2.2	ブラウザの表示と最小化	21
2.2.3	アレンジャーの最小化	21
2.2.4	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	22
2.2.5	モジュレーションレーンの最小化	22
2.2.6	コントロールエリアのパラメーターページの操作	23
2.2.7	アンドゥーとリドゥー	24
2.2.8	モードの固定	25
2.3	スタンドアローンとプラグインモード	25
2.3.1	スタンドアローンとプラグインモードの違い	25
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	26
2.3.3	プラグインモードでソフトウェア上でプラグインを切り替える	26
2.4	環境設定 (Preferences)	26
2.4.1	プリファレンス – General タブ	27

2.4.2	プリファレンス – Defaults タブ	29
2.4.3	プリファレンス – User Paths タブ	30
2.4.4	プリファレンス – Libraries タブ	32
2.4.5	プリファレンス – Plug-ins タブ	32
2.4.6	プリファレンス – Hardware タブ	37
2.5	オーディオと MIDI の設定	38
2.5.1	Audio タブ	39
2.5.2	Routing タブ	40
2.5.3	MIDI タブ	41
2.6	外部 MIDI 機器の接続	42
2.6.1	外部 MIDI クロックへのシンク	43
2.6.2	センド MIDI クロック (Send MIDI Clock)	43
3	ブラウザ	45
3.1	ブラウザ各部	46
3.1.1	ディスクセクター	47
3.1.2	ファイルタイプセクター (File Type Selector)	48
3.1.3	タグフィルター (Tag Filter)	48
3.1.4	テキストサーチフィールド (Text Search Field)	49
3.1.5	サーチリザルトリスト (Search Result List)	50
3.1.6	見つからないサンプルの位置特定	51
3.2	サンプルの追加	52
3.2.1	ライブラリにサンプルをインポートする	53

3.2.2	Groups、Sounds、Patterns、Instruments、FX Presets、Samples のタグ付け	54
3.3	クイックブラウズ	55
3.3.1	クイックブラウズの使い方	56
3.3.2	インプレイスオーディション (In-Place Auditioning)	56
3.4	ハードウェア上のブラウザ	57
4	サウンドスロット (Sound Slots)	59
4.1	Sound スロットの役割の設定	60
4.1.1	ハードウェアを使用したソースの選択	61
4.1.2	ソフトウェアを使用したソースの選択方法	62
4.2	モジュール 1 の各サンプラーパラメーター	62
4.2.1	Page 1: Voice Settings、Engine	64
4.2.2	Page 2: Pitch/Gate、Amplitude Envelope	65
4.2.3	Page 3: FX、Filter Settings	68
4.2.4	Page 4: Modulation Envelope、Destination	69
4.2.5	Page 5: LFO、Destination	70
4.2.6	Page 6: Velocity Destination、Modwheel Destination	72
4.3	プラグインインストールメントのロード方法	73
4.3.1	プラグインウインドウの表示、非表示	76
4.4	サウンドの Output タブ (OUT) のサンプラーパラメーター	77
4.4.1	Page 1: Main、Aux 1、Aux 2	77
4.4.2	Page 2: Pre Mix Options	79
4.5	サウンドの保存	79

4.6	Sounds のコピーとペースト	80
4.7	ここで Sound をリセットします。	81
4.8	Mute と Solo	82
4.8.1	ハードウェア	82
4.8.2	ソフトウェア	83
4.9	REX ファイルのロード	85
4.10	サウンド MIDI オプション	86
4.10.1	サウンド MIDI バッチのセットアップ	86
4.10.2	Sound MIDI Settings	88
4.10.3	サウンドからの MIDI アウトプット	90
5	グループの作成	92
5.1	グループプロパティーページ (The Group Property Pages)	92
5.1.1	Page 1: Voice Settings、Pitch	92
5.1.2	Page 2: Groove	93
5.1.3	Page 3: Macro Controls	94
5.1.4	ハードウェアから Macro Controls にアクセスする	98
5.2	グループの Output パラメーター	98
5.2.1	Page 1: Routing, Volume and Pan	98
5.2.2	Page 2: Aux Pre、Post Mode (Pre Mix 1、2)	100
5.3	グループの保存	101
5.4	Groups のコピーとペースト	102
5.5	Group のリセット	102
5.6	Groups と Sounds の名称変更	103

5.7	パターン以外のグループのロード	104
5.8	MPC プログラムをグループにインポートする。	105
5.8.1	MPC プログラム用サポートパラメーター	105
5.8.2	MPC プログラムファイルのインポート	106
6	ソフトウェアでのパターン編集 (ハードウェア)	109
6.1	パターンの作成	109
6.1.1	パターンモード	109
6.1.2	PAD モード	110
6.1.3	Pad Link	111
6.1.4	Pad Link グループからパッドを削除する	112
6.1.5	パッドの録音	112
6.1.6	メトロノーム	113
6.1.7	ステップ シーケンサーの使用	113
6.1.8	ノートリピートの使用	114
6.1.9	ピアノロール/キーボードモードの使用	115
6.1.10	オートメーションの録音	116
6.1.11	ステップシーケンサーでオートメーションを録音する	117
6.1.12	ステップグリッド、パターンレンジスグリッド、クオンタイズ	117
6.2	パターンの編集	119
6.2.1	ノートとイベントの選択	119
6.2.2	Erase / Clear	120
6.2.3	Copy / Paste	120
6.2.4	Nudge	120

6.2.5	Compare / Split	120
6.2.6	Transpose	121
7	ソフトウェアでのパターン編集 (Software)	122
7.1	パターンエディタです。	122
7.1.1	パターンとパターンバンクの選択 (Selecting Patterns and Pattern Banks)	123
7.1.2	Patterns のコピーとペースト (Copy and Paste Patterns)	124
7.1.3	パターンのリセット	125
7.1.4	パターンの保存	125
7.2	パターンの編集	125
7.2.1	パターンエディタ (Pattern Editor) でのマウス動作	126
7.2.2	ズームツール	126
7.2.3	Compare / Split	127
7.2.4	ピアノロール/キーボード	128
7.2.5	オートメーションの録音と編集	129
7.2.6	モジュレーターを追加	131
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	132
7.2.8	Pad Link	136
7.2.9	Pad Link グループからパッドを削除する	137
7.2.10	Pad Link グループ内でパッドを Master または Slave にする。	138
7.2.11	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	139

7.2.12	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	141
8	エフェクト概要	143
8.1	Dynamics	143
8.1.1	コンプレッサー	143
8.1.2	Gate	144
8.1.3	リミッター	146
8.1.4	マキシマイザー (Maximizer)	146
8.2	Filtering	147
8.2.1	EQ	147
8.2.2	Filter	150
8.3	Modulation	152
8.3.1	Chorus	152
8.3.2	Flanger	153
8.3.3	FM	154
8.3.4	Freq Shifter	155
8.3.5	Phaser	156
8.4	Spatial and Reverb	157
8.4.1	Ice	157
8.4.2	Metaverb	158
8.4.3	Reflex	160
8.4.4	Reverb	161
8.5	Delay	162

8.5.1	Beat Delay	162
8.5.2	Grain Delay	163
8.5.3	Grain Stretch	164
8.5.4	Resochord	166
8.6	Distortion	167
8.6.1	Distortion	167
8.6.2	Lofi	168
8.6.3	Saturator	169
9	FX の使用法	171
9.1	サウンドにエフェクトを適用する	171
9.2	グループにエフェクトを適用する	174
9.3	マスターにエフェクトを適用する	176
9.4	エフェクトのバイパス	177
9.5	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	179
9.6	FX を外部機器で使用する	180
9.7	FX オートメーションの録音	183
9.8	FX プリセットの保存	183
9.9	センドエフェクトの作成	184
9.10	マルチエフェクトの作成	187
10	シーンを使用したソングの作成	190
10.1	シーンの選択	190
10.2	アレンジャー内のクリップの作成と削除	191
10.3	シーンシンク	193

10.4	シーンの配置と削除	195
10.5	Scenes のコピーとペースト	196
10.6	ループモードによるシーンの組み合わせ	196
10.7	MIDI を介したシーンのトリガー	197
11	サンプリングとサンプルマッピング	200
11.1	ハードウェアからサンプルをコントロールする	200
11.1.1	サンプルの録音 (ハードウェア)	200
11.1.2	サンプルの編集 (ハードウェア)	202
11.1.3	サンプルのスライス (ハードウェア)	205
11.1.4	サンプルのマッピング (ハードウェア)	207
11.1.5	サンプルの編集	209
11.1.6	サンプルのスライス	212
11.1.7	サンプルのマッピング	217
12	マスターセクション	221
12.1	Master パラメーターページ	221
12.1.1	Mix Page 1: Master Mixer	221
12.1.2	Mix Page 2: Group Panning	222
12.1.3	Groove Swing	223
12.1.4	マスターアウトプットタブ (OUT)	224
13	オーディオのエクスポート	226
13.1	Export Audio	226
13.2	サンプルを含んだプロジェクトの保存	229
14	付録 : ライブ演奏時のヒント	231

14.1	事前準備	231
14.1.1	ハードウェアに集中する	231
14.1.2	ハードウェアのパッドをカスタマイズする	231
14.1.3	演奏する前に CPU パワーを確認する	231
14.1.4	Groups、Sounds、Scenes の名称設定	231
14.1.5	マスターでリミッターを使用する	231
14.1.6	他の機器と接続し、MIDI クロックで同期させる	232
14.1.7	即興演奏	232
14.2	基本テクニック	232
14.2.1	ミュートとソロの使用	232
14.2.2	シーンモードとシーンシンクの使用	232
14.2.3	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。	232
14.2.4	ノートリピートの使用	233
14.2.5	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	233
14.3	特殊なトリック	233
14.3.1	異なる長さのパターンのバリエーションを作成する	233
14.3.2	ループモードを使用したサンプル間の循環	233
14.3.3	長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する。	233
索引	234

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 ハードウェアコントローラーには、洗練された MASCHINE ソフトウェアの編集機能を搭載しています。

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

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

本製品は VST、Audio Units または RTAS を使用できるシーケンサー内での使用が可能なので、この製品を殆ど全てのソフトウェアで使用することが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。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 6 ギガバイトのサンプリングライブラリを備えており、また洗練された使用が可能なタグ機能付きブラウザを装備、使用するサウンドを即座に検索することが可能です。

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

1.1.1 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
 - MASCHINE ハードウェア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
 - 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。

1.1.2 機能名称の注釈について

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。

多機能ボタンとノブ

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

1.2 MASCHINE 資料

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。

- MASCHINE セットアップガイド
- MASCHINE Getting Started ガイドとオンラインチュートリアルビデオ
- MASCHINE リファレンスマニュアル（この資料です）
- 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、更に DVD 内に収録してあります。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。

MASCHINE 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方法、そして多数のキーボードショートカットを紹介しています。

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 をお好きなウェブブラウザで表示してください。

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

コントローラーエディターリファレンスマニュアル (Controller Editor Reference Manual)

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ためにはコントローラーエディタ (Controller Editor) ソフトウェアを使用して、MASCHINE コントローラーの正確な MIDI アサインを行うことが必要です。コントローラーエディタは MASCHINE インストールの過程でインストールされます。MASCHINE MIKRO ハードウェアコントローラー詳細を確認するには、ハードディスク内のコントローラーエディターインストールフォルダ内のサブフォルダ、Documentation にある Controller Editor Reference Manual (PDF) を参照してください。

2 基本コンセプト

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



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

2.1 重要な名称とコンセプト

まず重要な名称とコンセプトのリストに目を通してください。

ブラウザ

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

プロジェクト

プロジェクトには曲に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。Getting Started Guide を参照して MASCHINE プロジェクトの構造を確認してください。

サウンド

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 ハードウェアコントローラー上の 16 のパッドの一つにマッピングされ、これらのパッドを叩くことでサウンドを演奏することが可能です。詳細に関しては [↑4, サウンドスロット \(Sound Slots\)](#) 章を確認してください。

グループ

グループには各自 1 つのサウンドを備えた 16 のサウンドスロットがあります。各サウンドで使用するエフェクトに加えて、グループでも 4 つのエフェクトを使用することが可能です。ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。各グループでは 4 つのパターンバンクにより最大 64 のパターンを使用することが可能です。詳細に関しては [↑5, グループの作成](#) 章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。Master でも 4 つのインサートエフェクトを使用可能で、ここで使用するエフェクトは全グループのサウンドに影響します。Master に関する詳細は [↑11.1.7, サンプルのマッピング](#) 章を参照してください。

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の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。Scenes の詳細に関しては [↑10, シーンを使用したソングの作成](#) 章を参照してください。

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。Patterns の詳細は [↑6, ソフトウェアでのパターン編集 \(ハードウェア\)](#) 章と [↑7, ソフトウェアでのパターン編集 \(Software\)](#) 章で確認してください。

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。

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。

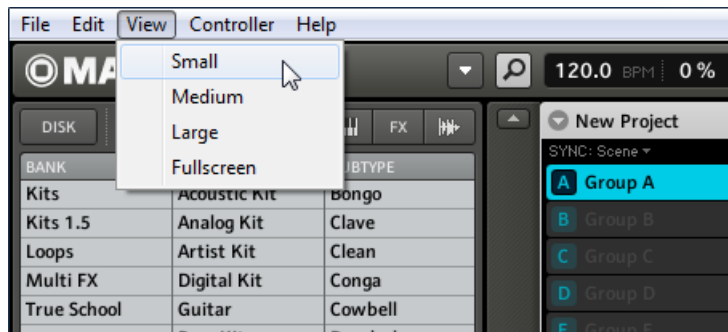
エフェクト (FX)

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。↑8, [エフェクト概要](#)章を参照してください。

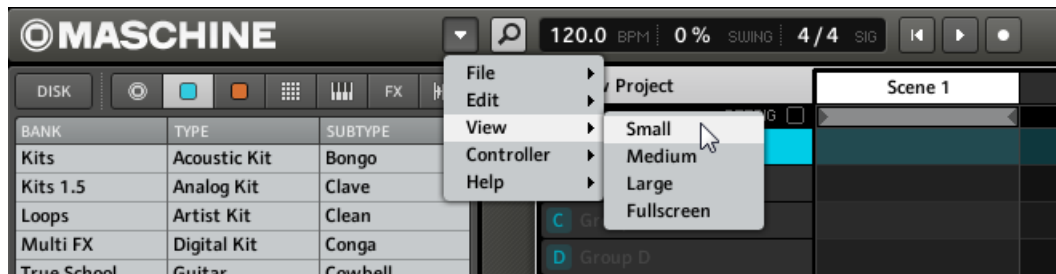
2.2 一般的な操作

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 Windows 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 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。

NAVIGATE

再度表示するには、ボタン 5 をもう一度押します。



MASCHINE ハードウェア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。

2.2.3 アレンジャーの最小化

ハードウェア

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

ソフトウェア

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



これはグループスロットでアレンジャーを最小化した状態です。

2.2.4 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

▶ NAVIGATE + 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。NAVIGATE

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。

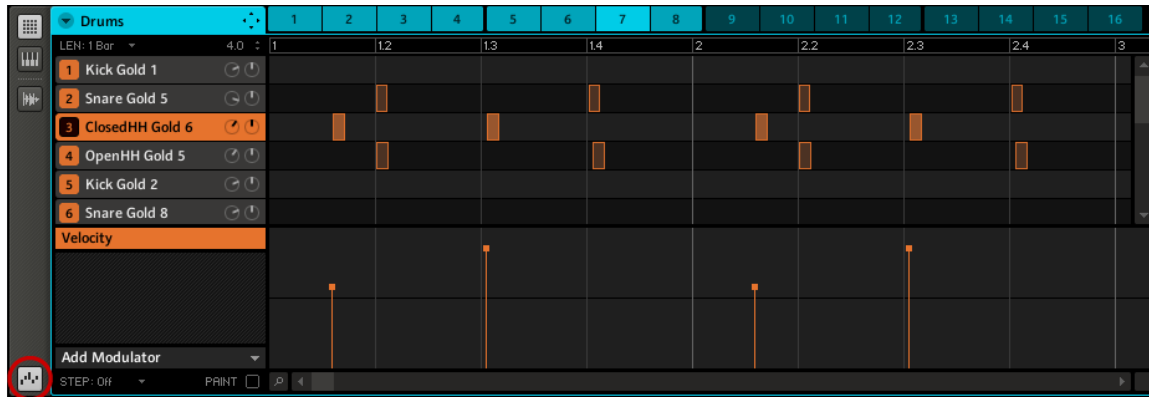
2.2.5 モジュレーションレーンの最小化

ハードウェア

▶ NAVIGATE + ボタン 8 で、モジュレーションレーンの表示を切り替えます。NAVIGATE

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。



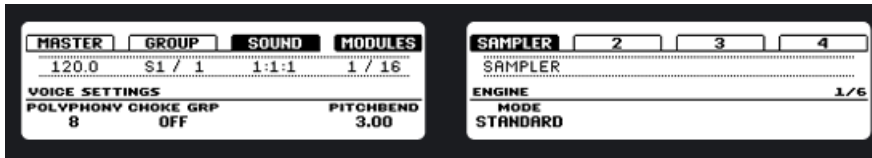
オートメーションビュースイッチ (Automation View Switch)

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



グループアウトブットタブの 1/6 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、MASCHINE ハードウェア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

ソフトウェアではパラメーター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パラメーターページセクターで Module 1 用のパラメーターセッティングの最初のページを表示しています。

2.2.7 アンドゥーとリドゥー

アンドゥーとリドゥー (Undo/Redo) は編集内容をキャンセルしたり、編集内容を比べる (Compare / Split 機能に関してはハードウェアを使用する場合は [↑ 6.2.5, Compare / Split](#) 章、ソフトウェアを使用する場合は [↑ 7.2.3, Compare / Split](#) 章を参照してください) 場合に便利です。MASCHINE ソフトウェアではプロジェクトをロード、作成以降の殆どの作業においてこの機能を使用することが出来ます。



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

ハードウェア

▶ MASCHINE ハードウェアコントローラーでアンドゥーを行うには SHIFT + パッド 1 を押します。リドゥーを行うには SHIFT + パッド 2 を押します。SHIFT 1 SHIFT2

ソフトウェア

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

2.2.8 モードの固定

各 Mode ボタン ([SCENE](#)、[PATTERN](#) 等) + 左ディスプレイ上部のボタン 1 を押すことで各モードを固定することができます。

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



SELECT モードを固定することはできません。

2.3 スタンドアローンとプラグインモード

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

2.3.1 スタンドアローンとプラグインモードの違い

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ーの CPU の許容能力に合わせて際限なく MASCHINE を起動させることが可能です。スタンドアローンバージョンとは違い、常にホストに同期します。プラグインモードではホストから MIDI プログラムチェンジメッセージを送信して MASCHINE のシーンの変更、またはマクロコントロールを使用したオートメーションを録音することも可能です。詳細は [↑ 10, シーンを使用したソングの作成](#)と [↑ 5.1, グループプロパティページ \(The Group Property Pages\)](#) 章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

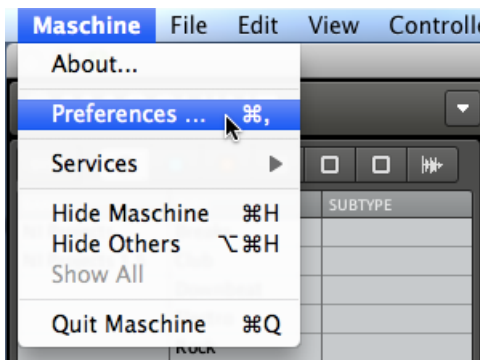
プラグインモードでプラグインから別のプラグインに切り替える場合は、**SHIFT + STEP** を押し、ノブ 5 で任意のプラグインを選択し、ボタン 8 を押してロードします。

2.3.3 プラグインモードでソフトウェア上でプラグインを切り替える

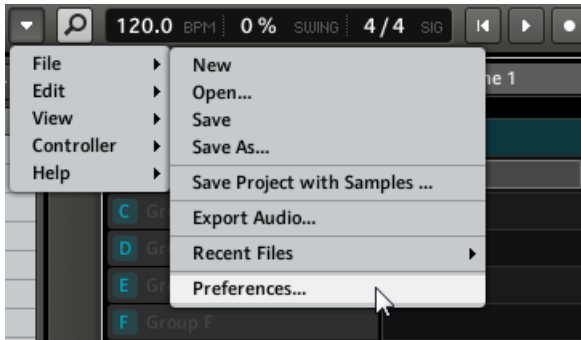
MASCHINE ヘッダのコントローラーボタンをクリックしてプラグインからコントローラーを選択することが可能です。

2.4 環境設定 (Preferences)

メインメニュー (Mac OS X) の *MASCHINE* 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 *Preferences* ダイアログがあります。

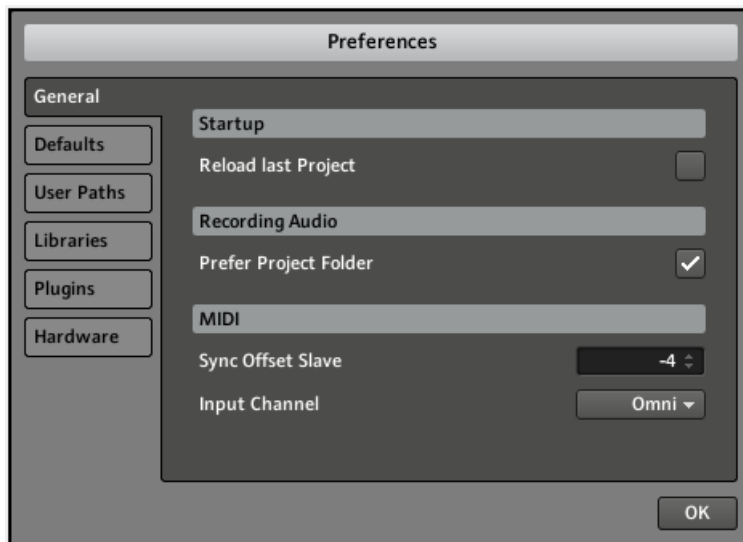


メインメニューの Preferences... (この画面は Mac OS X のものです) です。



プラグインメニューの Preferences... です。

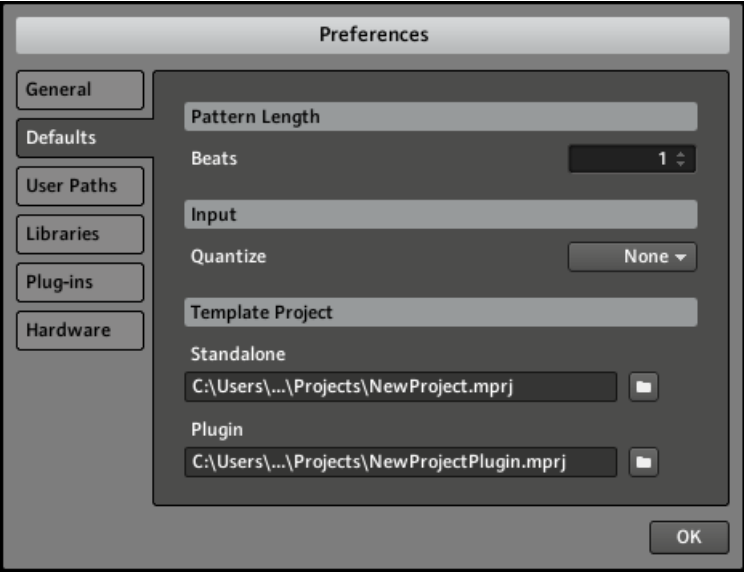
2.4.1 プリファレンス – General タブ



プリファレンス – General タブ

スクリーン部	内容
Startup	
Reload last Project	このオプションをチェックしておく、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。
Recording Audio	
Prefer Project Folder	ここをチェックすると、録音したサンプルはプロジェクト保存用フォルダのサブディレクトリに保管されます。チェックをしない場合は、録音した内容は通常のライブラリパス内のレコーディングフォルダに保管されます。
MIDI	
Sync Offset Slave	CPU の性能、オーディオインターフェイス、MIDI インターフェイス、オーディオと MIDI セッティングウィンドウ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 (↑ 6.1.6, メトロノーム 章で Metronome の再生方法を確認してください) と外部 MIDI マスター両方のメトロノームを使用し、両方が完璧に同期するまでスライダーで調節します。フランジャーのような音が聞こえると、完璧な Sync Offset Slave の値に非常に近いことを示します。フランジャーのような音や音ずれが無くなるまで、Sync Offset Slave コントロールを調節してください。
Input Channel	ここを使用して MASCHINE が MIDI メッセージを受信する MIDI チャンネルを設定します。この設定で外部同期マスター機器による MIDI インプットを制限することが可能です。 <i>Omni</i> にすることで 16 チャンネル分の MIDI メッセージを MASCHINE ソフトウェアが一手に引き受けます。

2.4.2 プリファレンス – Defaults タブ



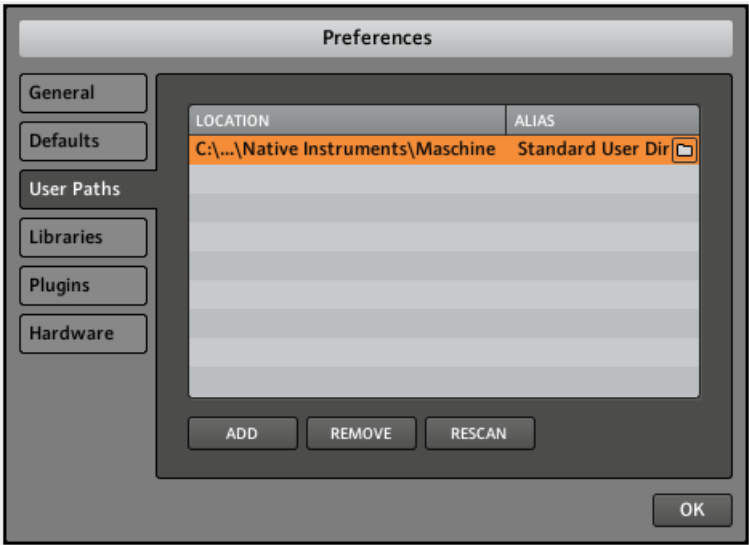
プリファレンスの Default タブです。

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。

スクリーン部	内容
Pattern Length	
Beats	ここで新規パターンのデフォルトの長さを設定します。マウスボタンを押しながら上下にドラッグすることでこの値を変更します。
Input	
Quantize	ここで以下の選択肢からクオンタイズ設定オプションを選択します。 <i>None</i> (クオンタイズ無し) <i>Record</i> (Record モード時のみクオンタイズ) <i>Play/Rec</i> (Play と Record モード時にクオンタイズ)
Template Project	

スクリーン部	内容
Standalone	ここで新規プロジェクトの起動時に自動的にロードするプロジェクトを選択します。ウインドウは現在選択している Template Project の場所を表示します。ファイルアイコンをクリックしてスタンドアローンで MASCHINE を起動する際の Template Project を選択します。Project ファイルはどれでもテンプレートとして選択可能で、MASCHINE ライブラリから選択したり、新たにファイルを作成、またはモジュールスロットに 好みのプラグインをロードした状態のファイルを選択することも可能です。
Plug-in	ここで新規プロジェクトを DAW 上で起動する際に自動的にロードするプロジェクトを選択します。ウインドウは現在選択している Template Project の場所を表示します。ファイルアイコンをクリックして MASCHINE プラグインを起動する際の Template Project を選択します。Project ファイルはどれでもテンプレートとして選択可能で、MASCHINE ライブラリから選択したり、新たにファイルを作成、またはモジュールスロットに 好みのプラグインをロードした状態のファイルを選択することも可能です。

2.4.3 プリファレンス – User Paths タブ



プリファレンス – User Paths タブです。

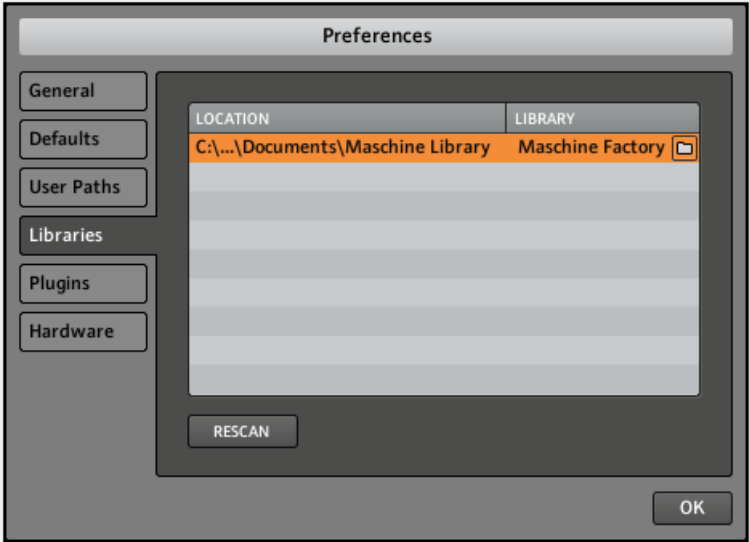
User Paths タブでは全 MASCHINE ファイルとライブラリに追加したサンプルの場所を表示します。右のフォルダアイコンをクリックして例えばサンプルフォルダを別の場所に移動した際にあわせてここでもパスを変更します。



↑ 3. ブラウザ 章を参照してサンプルの追加方法を確認してください。

スクリーン部	内容
LOCATION	ユーザーコンテンツのパスを表示します。アイコンをクリックしてパスを変更してください。
ALIAS	ALIAS は LOCATION カラムの参照パスとしての役割を果たします。要は使用しているコンピュータのフォルダの代役、またはリムーバブルドライブの代役となって直接リンク先としての機能を果たします。LOCATION カラムのパスは変更する場合がありますが、ALIAS カラムはそのままリンクとして機能するのでサンプルの消失を避けることが可能となります。Alias を用いてサンプルを他の場所に保存している場合でも異なるコンピュータのプロジェクトを使用することが可能となります。 Location を追加した後 ALIAS カラムをダブルクリックして Alias 名称を設定します。リストの最初のエントリーの ALIAS である 「standard user Directory」は編集することはできません。
ADD	ADD をクリックしてディレクトリをライブラリに手動追加します。このディレクトリにある MASCHINE で使用可能なファイルはこの方法で追加した場合タグ化されません(ファイルのインポートとタグ付けについてはブラウザ章を参照してください)。ブラウザのインポート機能を使用して追加したサンプルのパスもここに表示されます。
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。ファイルは MASCHINE ブラウザから削除されるだけで、ハードディスクから削除されることはありません。
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

スクリーン部	内容
RESCAN	このボタンをクリックして MASCHINE Factory Library または Native Instruments の他の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 – Plug-ins タブ

LOCATIONS セクション

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



Plug-ins タブの LOCATIONS セクションです。

LOCATIONS セクションでは以下の機能を装備しています。

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

MANAGER セクション

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



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



Plug-ins タブの MANAGER セクションです。

スクリーン部	内容
PLUG-IN	有効な全てのプラグインを表示します。MASCHINE を 32-Bit モードで起動している場合は有効、無効な状態の全ての 32-Bit プラグインを表示し、または MASCHINE を 64-Bit モードで起動している場合は 有効、無効な全ての 64-Bit のプラグインを表示します。
DEFAULT CONFIG	ここで Module slot の Module メニュー、またはハードウェアの Module ブラウザからプラグインをロードする際のデフォルト Module プリセットを設定します。 SELECT ボタンを使用してデフォルト Module プリセットを設定します。デフォルト Module プリセットは Module Slot メニュー (<i>Save As Default...</i>) で指定することも可能です。デフォルトを設定しないと、プラグインの各パラメーターは Module Slot にロードする際に自動的にマッピングされます。

スクリーン部	内容
RESCAN	選択したディレクトリの内容を変更した場合(プラグインの追加、削除等)、有効なプラグインのリストを最新のものにするために、プラグインディレクトリを再スキャンする必要があります。 RESCAN によってプラグインの整合性をチェックし、自動的にプラグインを探知することで追加、削除したプラグインを確認、また正常に機能しないプラグインを選択しない状態にします。
CLEAR	選択したプラグインのデフォルト設定内容を削除します。
SELECT	選択したプラグインのデフォルト設定内容を選択します。
Scan at startup	ここをチェックすることで MASCHINE を起動すると自動的に新規追加されたプラグインをスキャンするようになります。この機能を使用すると起動時間が通常よりも長くなります。この機能を使用しない場合は、プラグインを追加、または削除した場合は RESCAN ボタンで手動スキャンを行ってください。

64-BIT / 32-BIT セクション

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



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



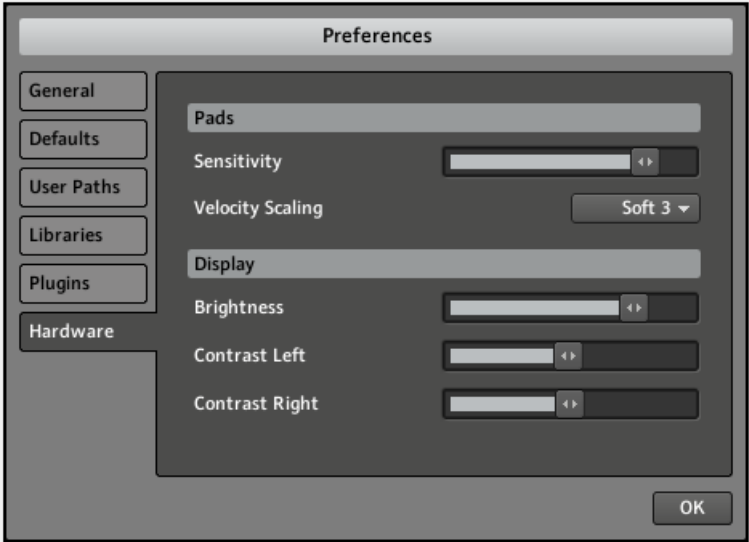
Plugins タブの 64 BIT / 32 BIT セクション (MASCHINE ビットモードによって異なります)です。

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



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

2.4.6 プリファレンス – Hardware タブ



Preferences – Hardware タブです

Hardware タブでパッド感度をの調節、MASCHINE ハードウェアコントローラーディスプレイの明るさ/コントラストを調整します。

スクリーン部	内容
Pads	
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。パッドをたたく強さによって MASCHINE ハードウェアコントローラーが入力情報を数値化する際の最低反応値を設定します。
Velocity Scaling	Velocity Scaling (ベロシティスケーリング) で演奏情報をどのようなベロシティーで対応するか選択します。選択肢は Soft 3 (反応感度が高い) から Linear を介し、Hard 3 (力を入れてパッドを叩かないと反応しません) までとなっています。
ディスプレイ	

スクリーン部	内容
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。

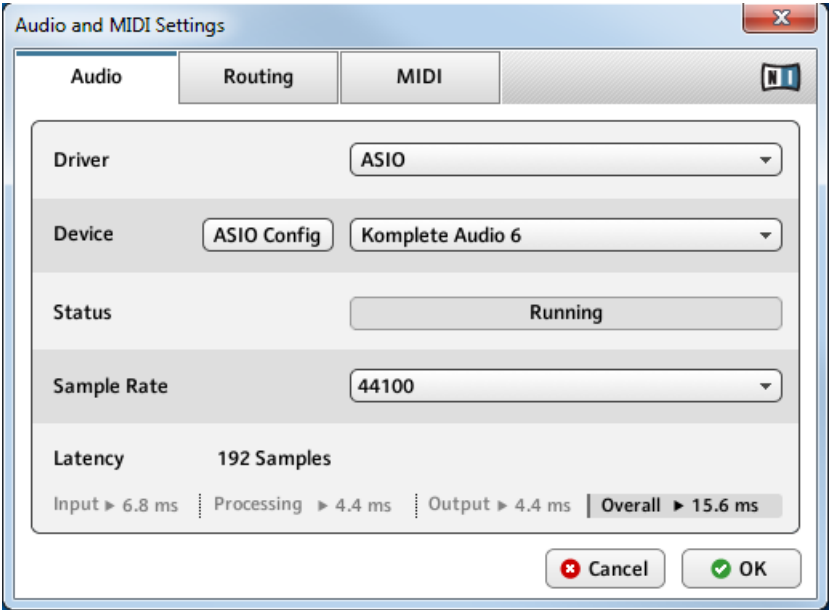
MASCHINE ハードウェアコントローラーからこれらの設定を行うことも可能です。設定を行うには、**SHIFT + CONTROL** を押して MIDI モードにする必要があります。この MIDI モードで **SHIFT + ボタン 4** を押し、セッティングディスプレイモード (Settings Display Mode) を表示します。このモードで左ディスプレイでは Velocity Scaling 以外の設定内容を全て表示します。ノブ 1-4 で Brightness、Pad Sensitivity、Contrast Left、Contrast Right の各調整を行います。

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

2.5 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。**File**

2.5.1 Audio タブ

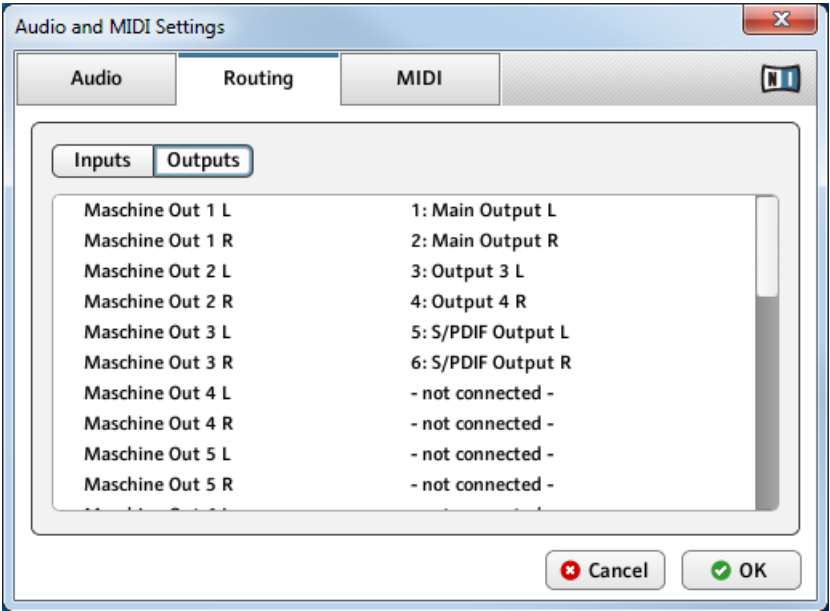


Audio and MIDI Settings ダイアログの Audio タブです。

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

スクリーン部	内容
サンプルレート	使用しているオーディオインターフェイスで現在選択しているサンプルレートです。サンプリングレートを変更した後は MASCHINE を再起動してください。
Latency (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)。各設定値を試して CPU に負担がかからずノイズが生じない程度の設定を行う必要があります。</p> <p>Windows: ASIO ドライバを使用している場合は、Audio and MIDI Settings ダイアログは Latency スライダの代わりに ASIO Config ボタンを表示します。このボタンをクリックして選択した ASIO ドライバの設定ダイアログを表示します。</p>

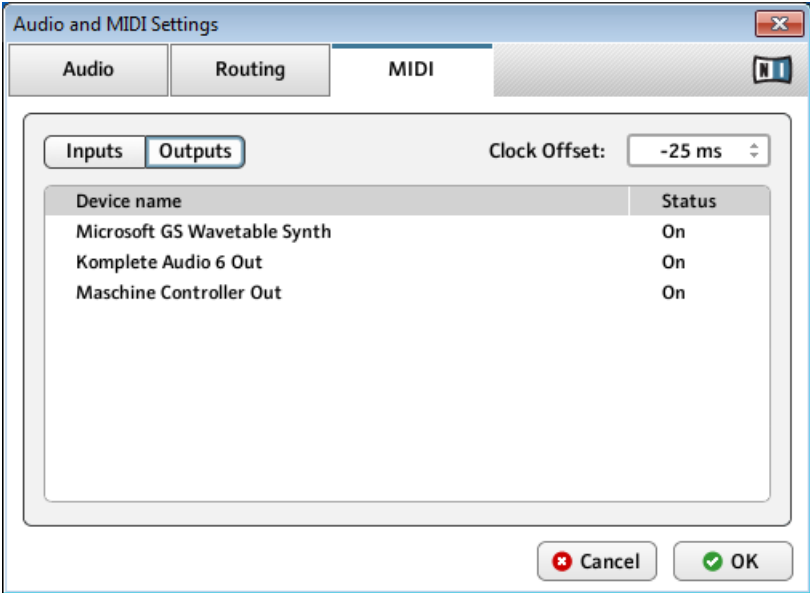
2.5.2 Routing タブ



Audio and MIDI Settings ダイアログの Routing タブです。

スクリーン部	内容
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	Outoputs (アウトプット) をクリックすると、MASCHINE の 8 個のステレオアウト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ト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。

スクリーン部	内容
Inputs	Inputs をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI インプットを表示します。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	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



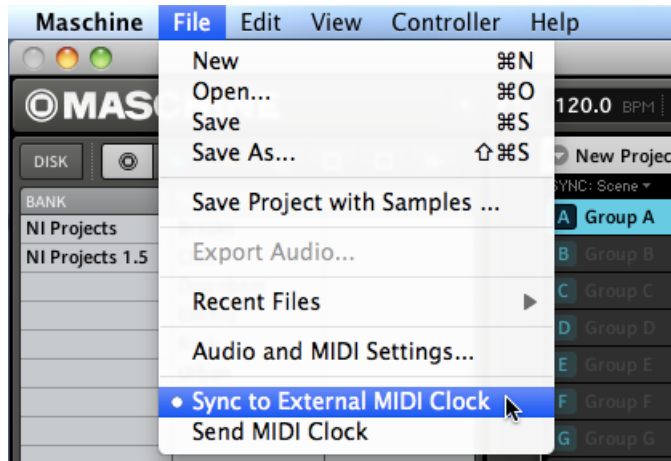
MASCHINE のリア部です。

外部 MIDI 機器を接続するには、MASCHINE ハードウェアコントローラーの MIDI In または MIDI Out ソケットを使用します。MIDI キーボードを MIDI In に接続すると、選択しているサウンドを直接演奏することが可能です。MIDI プログラムチェンジメッセージを MASCHINE に送信して Scenes を切り替えることも可能です。詳細は章を参照してください。

📖 シーンを使用したソングの作成 [→ 190]

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。



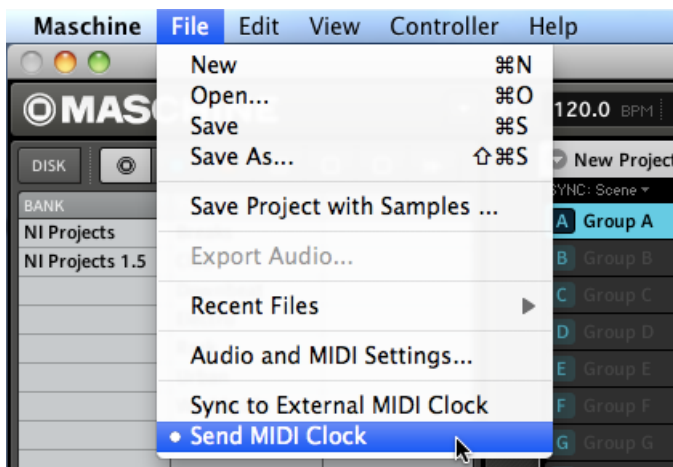
External Sync を有効にするには、Audio and Midi Settings の **MIDI** タブで最低でも一つのインプットを選択する必要があります。



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

2.6.2 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が考えられます。この機能を有効にするには **File** メニューで **Send MIDI Clock** を選択します。

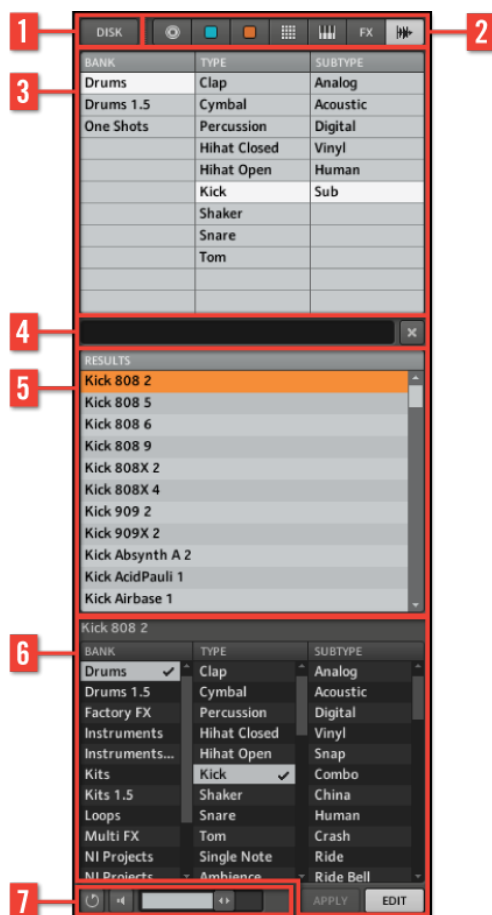


Send MIDI Clock を起動した状態です。

3 ブラウザ

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

3.1 ブラウザ各部



ブラウザ各部です。

(1) **Disk button**: DISK ボタンを使用してブラウザに切り替え、コンピュータのハード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 (**RESULTS**) 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。

3.1.1 ディスクセレクター



Browser Library を選択した状態の Disk Selector ボタンです。



DISK を選択した状態の Disk Selector ボタンです。

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

3.1.2 ファイルタイプセクター(File Type Selector)



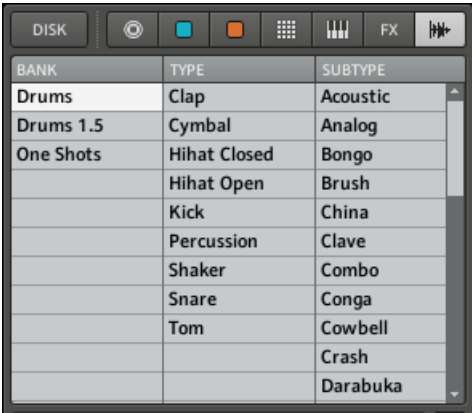
File Type セクターです。

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

ファイルタイプセクター (File Type Selector) はブラウザモードセクターで **DISK** ボタンを使用して Library を選択した場合のみで表示されます。 ファイルタイプセクターには MASCHINE の異なるファイルタイプを示す 7 つのアイコンが表示されています (Projects **(1)**、Groups **(2)**、Sounds **(3)**、Patterns **(4)**、Instruments **(5)**、FX Presets **(6)**、Samples **(7)**)。 どれかをクリックすると、選択したファイルタイプのファイルをサーチリザルトリスト (**RESULT**) 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)

ファイルタイプセクターのように、タグフィルターは、ブラウザモードセクターで 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。



Sample を選択した状態のタグフィルターです。

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

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) です。

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 (RESULT) 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 (RESULTS) では検索内容に合う全てのファイルを表示します。このリスト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。

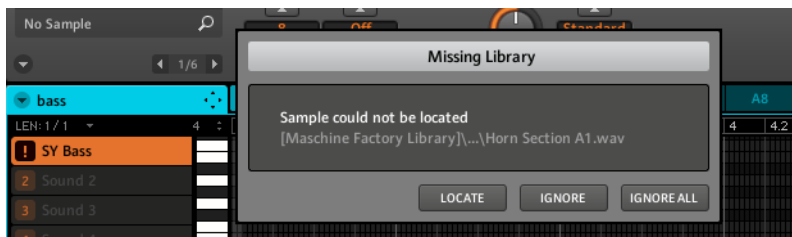
- Project をロードすると、関係する位置にあるファイルが全て切り替わります。ダイアログが表示され、現在のロードしているプロジェクトの変更内容を保存するか、という内容のメッセージが表示されます。これでデータの紛失を防ぎます。
- Group の場合、現在使用している Group スロットにロードされます。
- Sound の場合は、現在使用している Sound スロットにロードされます。
- Pattern の場合は、現在使用している Pattern スロットにロードされます。
- Instrument の場合は、選択したサウンドスロットの Module 1 にロードされ、現在ロードしている Sample、FX、Instrument もロード内容に対応して一新します。
- FX Preset の場合は、選択している Module 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。



プリセットを特定の Module にブラウザからドラッグすること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。

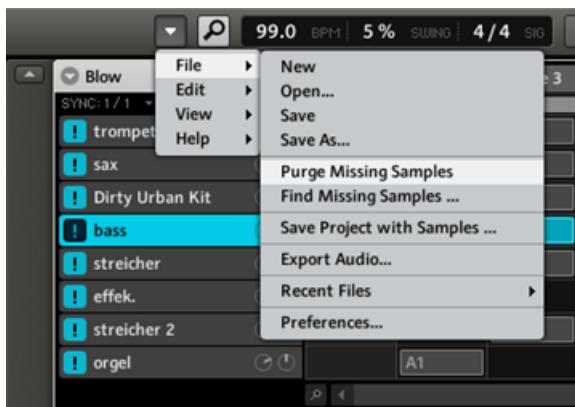


Missing Library Dialog で見つからないサンプルを探すことができます。

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から Missing Library ダイアログを手動で開くこともできます。
Purge Missing Samples と *Find Missing Samples...* メニューエントリはサンプルが上記の機能を使用しても見つからない場合に File メニューに表示されます。

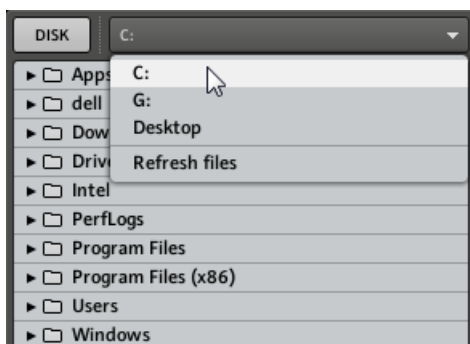


MASCHINE プラグインの File メニューにある *Purge Missing Samples* と *Find Missing Samples...* エントリです。

▶ *Purge Missing Samples* を選択して MASCHINE プロジェクトから見つからないサンプルを使用している全てのサウンドを削除します。

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, 環境設定 \(Preferences\)](#)を参照してください。ブラウザモードのセクターの **DISK** をクリックすると、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。

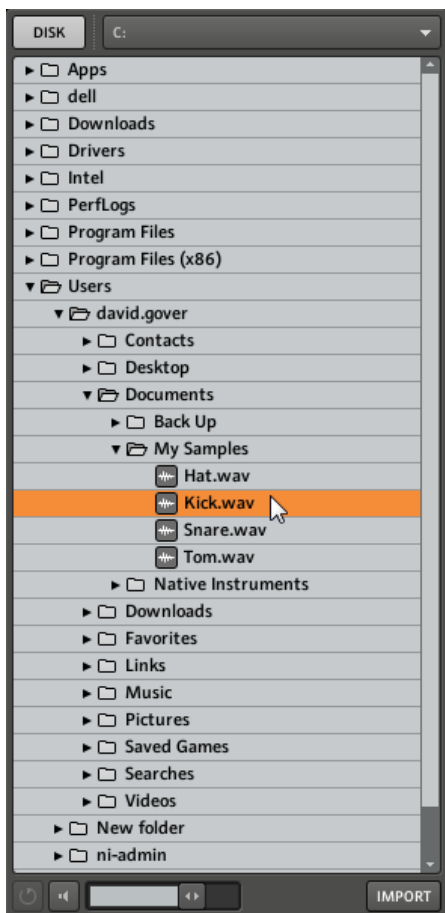
ツリービューで、インポートするサンプルがあるディレクトリを選択します。ブラウザの下にあるオーディション (Audition) 機能を起動すると、自動的にサンプルを試聴することが可能です。

1. オーディション機能を起動するには Audition Button (スピーカーのシンボルです) 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。

サンプルが見つかったら、**IMPORT** 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 [Ctrl] キー (Windows) または [Cmd] キー (Mac OS X) を押しながらかlickすることで隣り合わせていないフ

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



タグ機能には UNDO/REDO コマンドがありません。

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

タグエディタの 3 つの欄 (Bank、Type、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 (ハイライト表示され、チェックマークが付きます) のタグエディタです。

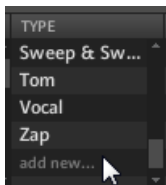


タグ付けは正確に行うことで、その後の検索がしやすくなります。

タグは複数指定することが可能です。選択したタグの脇にはチェックマークが表示されます。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。編集したいファイルをクリックすると、Search Result list (**RESULTS**) にファイルに既に設定してあるタグが表示されます。EDIT ボタンを押してタグの横のチェックマークを選択、あるいは選択をはずしてタグを設定します。



複数のファイルを選択してタグを追加/削除することも可能です。

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「Ctrl」- 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。



タグを削除することで全てのファイルからそのタグが削除されます。削除したタグを元に戻すことはできません。

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、ライブラリからキックサウンドをロードし、その後スネアサウンドを他のサウンドスロットにロードしたところで、キックの音を今選択しているキックサウンドの前にあったキックに変更したいとします。通常

はキックの名称やタグを記憶するか、全てのキックサウンドをブラウズする必要があります (MASCHINE ライブラリのキック音は 700 程あり、この作業には相当の時間がかかります)。そこでクイックブラウズ (Quick Browse) 機能を使用し、検索結果をクリック一つで復元することが可能です。クイックブラウズは Module 1 (Instruments、Sounds、Samples)、Module 2-4 (FX)、GROUP タブ (Groupe)、MASTER タブ (Projects) のそれぞれで使用可能です。

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

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

インプレイ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ハイライト表示された Swap ボタンをクリックします。



Swap ボタンをクリックして、インプレイスオーディション (In-Place Auditioning) を起動します。



インプレイ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はなく、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 ボタン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から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、BROWSE を押します。BROWSE



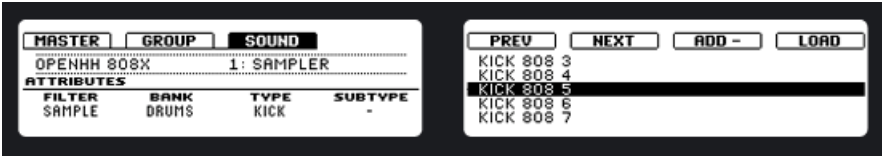
SOUND タブを表示した状態の MASCHINE ハードウェアコントローラー上のブラウザです。

Filter

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 (グループ) Patterns FX	Sound Instrument FX Sample

タグレベル	内容
<i>BANK</i>	<i>BANK</i> カテゴリーで基本構造を設定します。 ファクトリーライブラリの Bank カテゴリーから例として <i>DRUMS</i> または <i>ONE SHOTS</i> または <i>FACTORY FX</i> を使用します。
<i>TYPE</i>	<i>TYPE</i> カテゴリーは MASCHINE のカテゴリー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 <i>TYPE</i> カテゴリー例として <i>BRASS</i> 、 <i>ANALOG FX</i> 、 <i>KICK</i> を使用します。
<i>SUBTYPE</i>	<i>SUBTYPE</i> で、ファイルを更に細かく種類分けします。SUBTYPE カテゴリー例として <i>DJEMBE</i> 、 <i>GLITCH</i> 、 <i>ANALOG</i> を使用します。



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、ハードウェアからファイルにアクセスしやすくなります。

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)。

4 サウンドスロット (Sound Slots)

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、選択肢は 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 ハードウェアコントローラー上の 16 のパッドの一つにマッピングされ、これらのパッドを叩くことでサウンドを演奏することが可能です。



MASCHINE のサウンドスロットです。

MASCHINE の Sound スロットでの設定内容は以下となります。

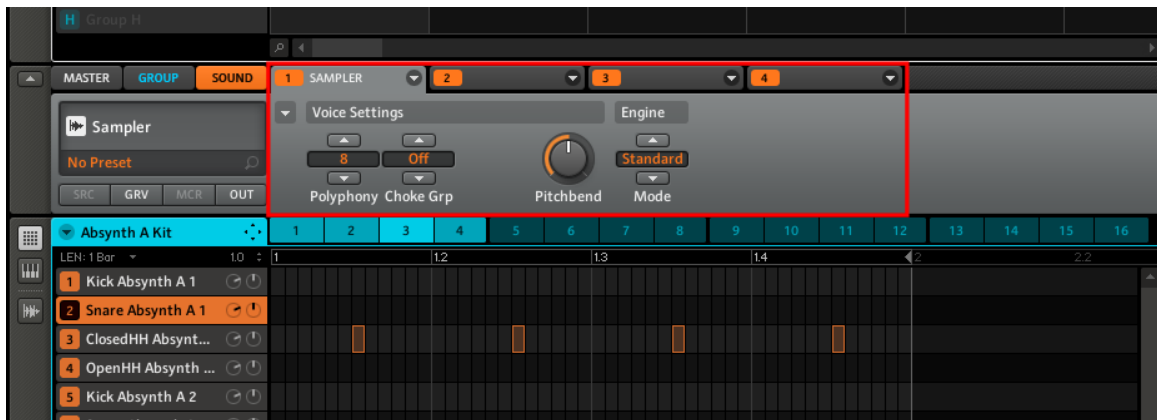
- Sampler (*Sampler*) としての活用
- 内部/外部シグナルのバスポイントとしての活用 (*Input*)
- MIDI Out モジュール (*MIDI Out*) としての活用
- VST/AU インストゥルメントのホスト (*Plug-ins*) としての活用
- 内部 MASCHINE エフェクトと VST/AU エフェクト (*FX*) のホストとしての活用

MASCHINE では以上の項目をソースと呼びます。



Sound スロットを Sampler として使用し、一つのオーディオファイル (MASCHINE ではサンプルと呼びます) またはサンプルをマッピングすることで複数のオーディオファイルを鍵盤上にマッピングすることが可能です。エフェクトソースとして使用することで例えば他の Sound 用のセンドエフェクトとして使用、または Sound スロットを介して外部オーディオ信号をルーティングすることも可能です。

これらの設定は最初の Module スロット (各 Sound スロットには 4 つのモジュールスロットがあります)で行います。



Sound スロット 2 の Modules 1-4 です。

4.1 Sound スロットの役割の設定

コントロールエリアには各サウンドスロットごとに 4 つのモジュールがあります。各モジュールではソースを以下のように扱います。

- Module 1 では全ソース (sampler、input、MIDI out、VST/AU インストゥルメントプラグイン、MASCHINE FX と VST/AU プラグインエフェクト) を使用することが可能です。
- Module 2、3、4 ではエフェクト (MASCHINE FX と VST/AU プラグインエフェクト) のみを使用できます。

以下のリストは各ソースの詳細です。

- **Sampler** で選択した Sound 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。サンプラーは Sound を設定した場合のモジュール 1 のみで使用可能です。
- **Input** で選択したサウンドスロットは外部/内部音声の受け入れ口として機能します。Input は Sound を設定した場合モジュール 1 のみで使用可能となります。
- **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。MIDI Out は Sound を設定した場合のモジュール 1 のみで使用可能です。
- **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。プラグインインストゥルメントは Sound のモジュール 1 のみで使用できます。
- **FX**: 選択することで内部 MASCHINE エフェクト、または Native Instruments 製、または第三者製外部プラグインエフェクトを使用することができます。Sound スロットは内部シグナルのバスポイントとして機能するようになります。内部 MASCHINE エフェクトとプラグインエフェクトは Sound の全モジュールで使用することができます。



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。



サウンドスロットで直接サンプルすることも可能で(詳細は [↑ 10.7, MIDI を介したシーンのトリガー](#) 章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 [↑ 4.10.3, サウンドからの MIDI アウトプット](#)参照)。

4.1.1 ハードウェアを使用したソースの選択

MASCHINE ハードウェアコントローラーでソースを選択する方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. 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 モジュールスロット 1 を選択します。
6. **SHIFT + BROWSE** を押して内部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 **INTERNAL** にします。
7. ノブ 2 を使用して、**SUBTYPE** を **INSTRUMENT** または **FX** にします。右ディスプレイでは、有効な内部ソースが表示されます。
8. ノブ 5 を使用して有効な内部ソースをブラウズします。

9. プラグイン **INSTRUMENT** または **FX** をロードする場合は **TYPE** を **PLUG-IN** にします。
10. もう一度ノブ 2 を使用して、**SUBTYPE** を **INSTRUMENT** または **FX** にします。右ディスプレイでは、有効なプラグインソースが表示されます。
11. ノブ 5 を使用して有効なソースをブラウズします。
12. 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。

4.1.2 ソフトウェアを使用したソースの選択方法

コントロールエリアの各サウンドでは 4 つのモジュールスロットを使用可能です。



モジュール 1 の小さな矢印をクリックし、そのサウンドで使用するソースを選択します。

すると以上のリストで紹介した各ソースを選択できるモジュールメニューが表示されます。

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。



内部 MASCHINE エフェクトとプラグインエフェクトに関する詳細は [↑ 9, FX の使用法](#) を参照してください。

4.2 モジュール 1 の各サンプラーパラメーター

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。 [↑ 6.1.10, オートメーションの録音](#) 章 (ハードウェア) と [↑ 7.2.5, オートメーションの録音と編集](#) 章 (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は VST/AU プラグインにはありません。

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。

- Page 1: [Voice Settings](#)、[Pitchbend](#)、[Engine Settings](#)
- Page 2: [Pitch/Gate](#)、[Amplitude Envelope](#)
- Page 3: [FX](#)、[Filter Settings](#)

- Page 4: [Modulation Envelope](#)、[Destination](#)
- Page 5: [LFO](#)、[Destination](#)
- Page 6: [Velocity Destination](#)、[Modwheel Destination](#)

ハードウェア

▶ MASCHINE ハードウェアコントローラー上では、ページボタン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

▶ ソフトウェアではパラメーターページセクターを使用して各パラメーターページを移動します。



ソフトウェアではパラメーターページセクターの矢印ボタンをクリックして各パラメーターページを移動します。

4.2.1 Page 1: Voice Settings、Engine



ハードウェアの Sampler VOICE SETTINGS です。

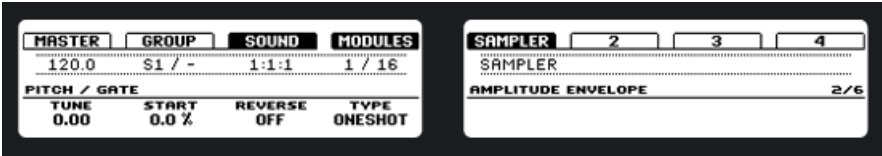


ソフトウェアの Sampler Voice Settings です。

スクリーン部	内容
ボイスセッティングコントロール (Voice Setting Controls)	
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 ↑4.10.1, サウンド MIDI バッチのセットアップ を参照してください。

スクリーン部	内容
Engine Controls	
Mode	ここでサンプリングエンジンのモードを設定します。 選択肢は <i>Standard</i> と <i>Vintage</i> です。
Model	<i>Mode</i> で <i>Vintage</i> を選択すると、2 つのモードが選択可能となり、その内容は MPC60 と SP1200 のエミュレーションとなります。 これらのサンプラーの音質はヒップホップ等のジャンルで重宝されています。
Filter	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 Page 2: Pitch/Gate、Amplitude Envelope



ハードウェアの Sampler PITCH / GATE です。



ソフトウェアの Sampler PITCH / GATE です。

ピッチ/ゲートコントロール (Pitch/Gate Controls)	
Tune	Sample の基本ピッチを設定します。ノブを右に回すと音程が高くなり、ノブを左に回すと低くなります。
Start	Sample (ペロシティーコントロールで変調することも可能です。↑4.2.6, Page 6: Velocity Destination、Modwheel Destination 参照) のスタートポイントを設定します。
Reverse	Reverse を有効にすると、Sample が逆再生します。

アンプリチュード エンベロープ (Amplitude Envelope)

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

Amplitude Envelope は 3 種類あります。



Oneshot モードを起動しています。

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 モードを起動しています。

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



ADSR モードを起動しています。

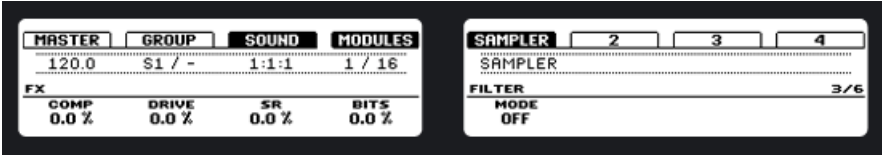
ADSR: ADSR エンベロープは複雑なダイナミクスコントロールを必要とする長尺なサステインを含んだ Samples に対して使用します。



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	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 <i>ADSR</i> モード使用時にどのぐらいの時間をかけて <i>Sustain</i> に到達するかを設定します。 <i>AHD</i> モードではどのぐらいの時間をかけて音量が減衰していくかを設定します。このパラメーターはベロシティによって変調することが可能です。
Sustain	Sustain で Decay の後にノートが終了するまでの持続時間を設定します。この設定は MIDI 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	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 Page 3: FX、Filter Settings



ハードウェアの Sampler FX セッティングです。



ソフトウェアの Sampler FX セッティングです。

FX

これは基本的な FX セレクションです。FX セクションと混同しないようご注意ください([↑8, エフェクト概要章](#))。

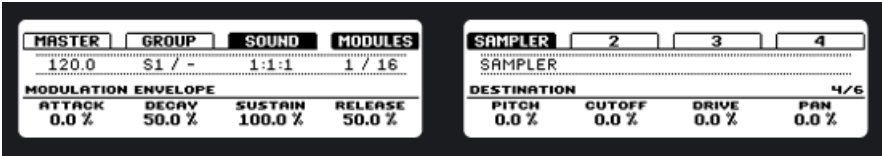
FX コントロール	
Comp	基本的なコンプレッサーで Sound に密度を与えます。
Drive	Sound に適用するサチュレーション量を設定します。
SR	SR はサンプルレート (sample rate) を意味し、元のサンプルのサンプルレートを落とすことで音声にローファイ感を与えます。
Bits	Sound のビットレートを下げ、デジタルローファイサウンドを再現します。

フィルターモード

Filter 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。矢印で各フィルターセッティングを選択してください (*Off*、*HP2*、*BP2*、*LP2*、*EQ*)。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	
LP2	LP2 は Cutoff と Resonance を備えたローパスフィルターです。 Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
BP2	BP2 は Cutoff を備えたバンドパスフィルターです。 Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
HP2	HP2 は Cutoff と Resonance を備えたハイパスフィルターです。 Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
EQ	EQ は Frequency 、 Bandwidth 、 Gain を備えたイコライザーです。

4.2.4 Page 4: Modulation Envelope、 Destination



ハードウェアの Sampler MODULATION ENVELOPE です。



ソフトウェアの Sampler の Modulation Envelope です。

Modulation Envelope

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。

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

Destination

ここでモジュレーションエンベロープを使って変調するターゲットを指定します。各ターゲットは以下となっています。

- Pitch はサンプラーパラメーターページ 2 にあります。
- Cutoff はサンプラーパラメーターページ 3 にあります。
- Drive はサンプラーパラメーターページ 3 にあります。
- Pan は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 Page 5: LFO、Destination



ハードウェアの Sampler LFO です。



ソフトウェアの Sampler LFO 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。

LFO のコントロール	
Type	ここで LFO の波形を選択します。 波形の選択肢は <i>Sine</i> 、 <i>Tri</i> (Triangle)、 <i>Rect</i> (Rectangle)、 <i>Saw</i> 、 <i>Random</i> となっています。
SPEED	LFO のスピードを 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	LFO 波形の初期位相をパーセントで調節します。
Sync	このボタンで LFO が Project のテンポと同期します。 有効にした場合は、 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

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](#) はサンプラーパラメーターページ 2 にあります。
- [Cutoff](#) はサンプラーパラメーターページ 3 にあります。
- [Drive](#) はサンプラーパラメーターページ 3 にあります。
- [Pan](#) は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: Velocity Destination、Modwheel Destination



ハードウェアの Sampler VELOCITY DESTINATION です。



ソフトウェアの Sampler Velocity Destination です。

Velocity Destination

Velocity Destination コントロール	
Start	これは内蔵モジュレーションソースで、インプットベロシティーで 2 ページ目にあるサンプル Start パラメーターを変調 (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。 ヒント-この機能でスネアのアタック音声を強く叩いたときだけ強調するといったことが可能です。これによって強く叩いたときにスナップ音が強調され、弱く叩くとスナップ音が目立たなくなります。
Decay	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	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)

Modwheel Destination コントロールです。	
Start	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	MIDI モジュレーションホイールで各フィルタータイプ LP2、BP2、HP2 (page 3) が備わったフィルターの Cutoff パラメーターを変調します。
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	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、page 1 でアウトプットパラメーターの定位を操作します。

4.3 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。

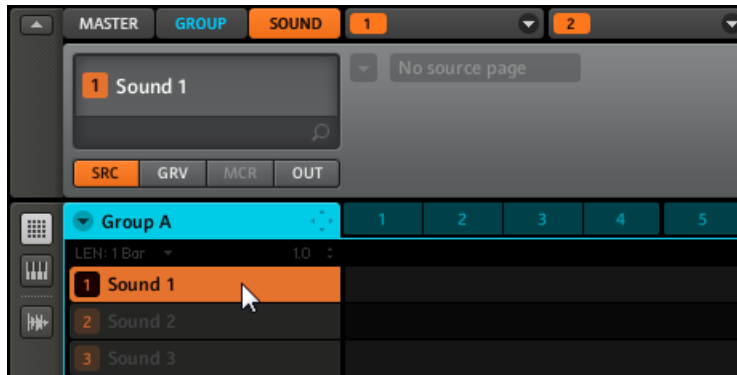
11. ここまでで、パッドを使用してインストールメントプラグインを使用することができます。
12. ノブ 1-8 を使用して各プラグインパラメーターを編集します。
13. ページボタンを押してプラグインの各パラメーターページを移動します。



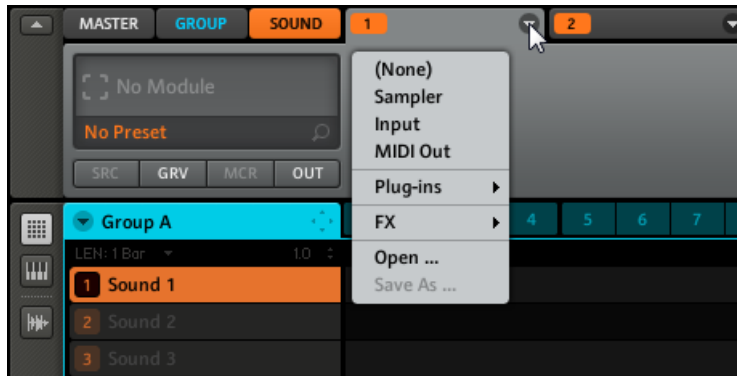
MASCHINE ハードウェアでインストールメントを音階演奏するには、SHIFT を押しながら PAD MODE (KEYBOARD) ボタンを押してキーボードモードにします。

ソフトウェア

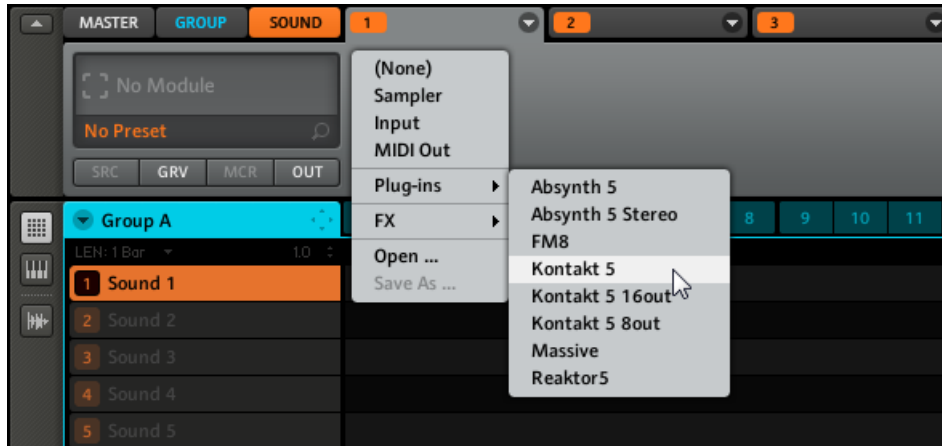
1. **SOUND** タブをクリックしてサウンド部に切り替えます。
2. インストールメントをロードするサウンドスロットを選択します。



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 のみでインストー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。



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



5. 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ールメントを演奏してください。



6. 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パラメーターページセレクトの各パラメーターページを選択します。
7. 好みの設定に編集できたら、セクション [↑ 4.4.2, Page 2: Pre Mix Options](#) 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ー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。

4.3.1 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。

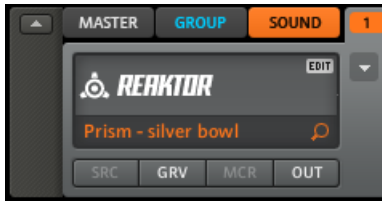


GUITAR RIG と MASSIVE プラグインユーザーインターフェイスを表示した状態の MASCHINE です。

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。

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、クイックブラウザエリアにプラグインアイコンが表示されます。



REAKTOR ロゴ上にマウスカーソルを当てると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。

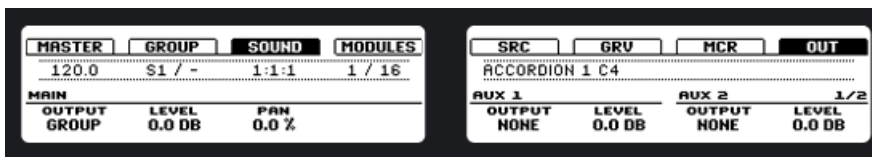


この機能は現行の MASCHINE ハードウェアコントローラーにはありません。この機能を使用するには MASCHINE ソフトウェアを使用してください。

4.4 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。↑9.9, 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。

4.4.1 Page 1: Main、Aux 1、Aux 2



ハードウェアのサンプラーアウトブットタブの 2 ページの内の 1 ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーアウトブットタブの 2 ページの内の 1 ページ目です。

Main

Main Output コントロール	
Output	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 <i>Master</i> 、 <i>Group</i> 、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 <i>None</i> となります。
Level	ここで Sound 全体のボリュームを調節します。
Pan	ステレオフィールド内の Sound の定位を設定します。



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。

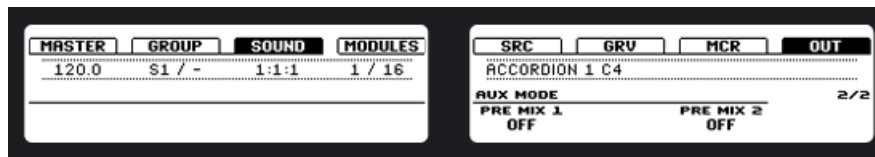
Aux 1

Aux 1 コントロール	
Destination	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、1-16 の外部アウトプット、 <i>None</i> となります。
Level	ここで Aux 1 デスティネーション選択先に送信する音声のボリュームを調節します。

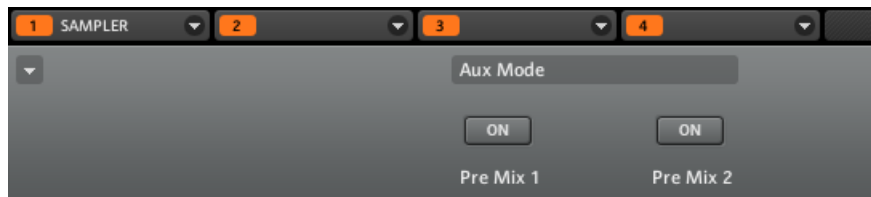
Aux 2

Aux 2 コントロール	
Destination	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	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。

4.4.2 Page 2: Pre Mix Options



ハードウェアのサンプラーアウトプットタブの 2 ページの内の 2 ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーアウトプットページの 2 ページの内の 2 ページ目です。

Aux モード	パラメーター詳細
Pre Mix 1	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。
Pre Mix 2	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。

4.5 サウンドの保存

Sound を保存するには、アレンジャーにある Sound 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 Save As… を選択します。



サウンドの保存

Sound は Library に追加され、タグ付け可能な状態になります。



Sound 保存は MASCHINE ソフトウェアのみで実行可能です。サウンドが保存、タグ処理されると、そのサウンドがブラウザに表示され、他の Groups と Projects で使用可能な状態となります。

4.6 Sounds のコピーとペースト

ハードウェア

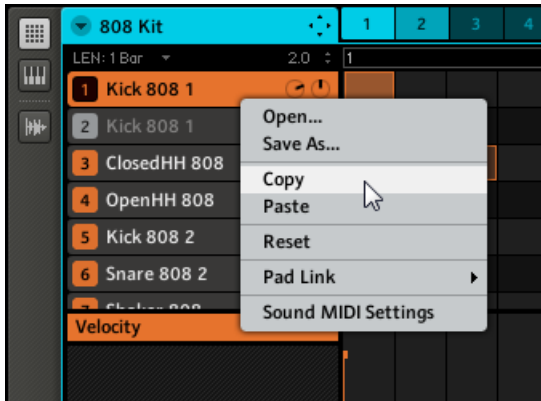
パッドから Sound を他のパッドにコピーするには、**DUPLICATE** を押したままコピーしたい Sound がある Pad を押し、ターゲットとなる Sound Slot (Group ボタンを押して空の Group を押すことで同様の動作をグループ単位で行うことが可能です) となるパッドを押します。Sound の全パラメーターは Pattern に関する項目を含めて全てコピーされます。



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 をコピーします。

4.7 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 を押したまま、リセットしたい Sound がある Pad を押します。SHIFT ERASE

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。



Sound のリセット (Resetting a Sound)

4.8 Mute と Solo

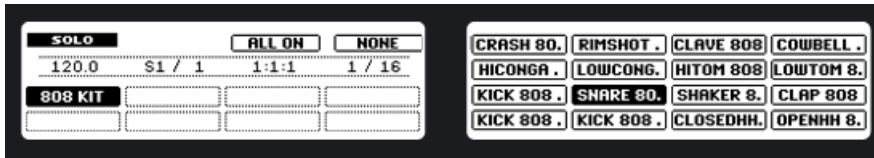
ミュート機能はサウンドまたはグループのオーディオシグナルのバイパスに使用し、ソロ機能はそれとは反対に、その他のサウンド、またはグループをミュートするので、選択したサウンド、またはグループのみの音声を確認することが可能です。両方の機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。

4.8.1 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。SOLO

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。



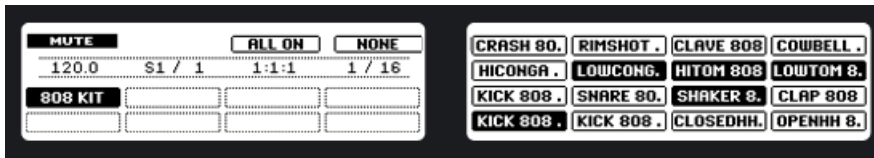
ハードウェアの Solo スクリーンです。

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、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。

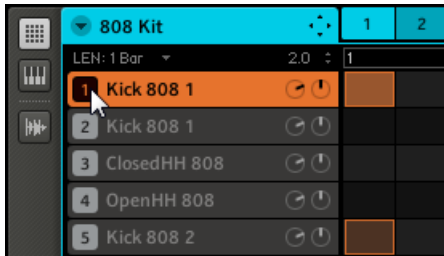


ハードウェアの Mute スクリーンです。

4.8.2 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。

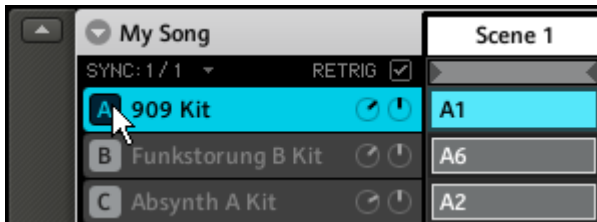


Kick サウンドをソロの状態にします。

- ▶ Sound 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: [Ctrl]-クリック) します。

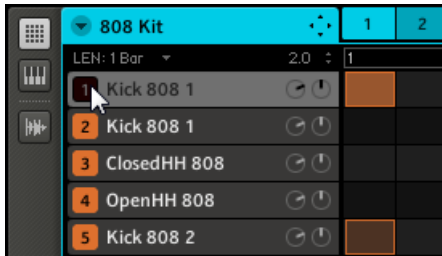


グループをソロにします。

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

サウンドのミュート

- ▶ サウンドをミュートするには、パターンエディタのパッドアイコンをクリックします。

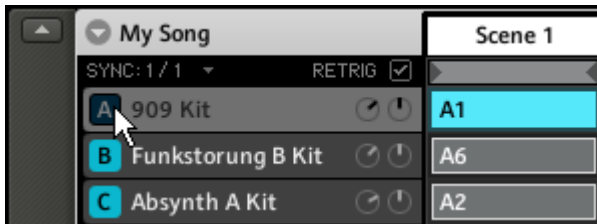


サウンドをミュートします。

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

グループのミュート

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



グループのミュート

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

4.9 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。



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

4.10 サウンド MIDI オプション

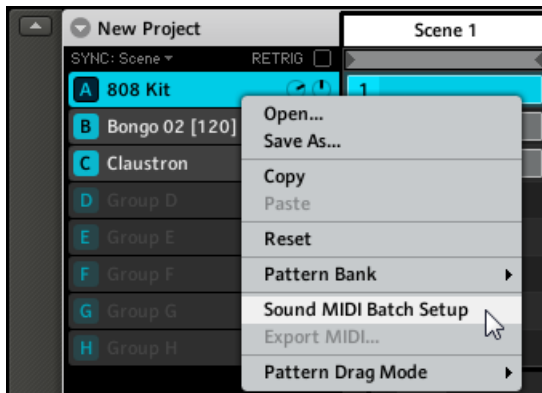
MASCHINE のグループとサウンドは MIDI によるトリガーが可能です。最適な MIDI セットアップを設定するには 2 つの機能を使用し、それらは Sound MIDI Batch Setup (グループ全体用) と Sound MIDI Settings (個々のサウンド用) です。更に MIDI データ送信に使用するサウンドのアウトプットも設定できます。



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 [↑ 10.7, MIDI を介したシーンのトリガー](#) を参照してください。

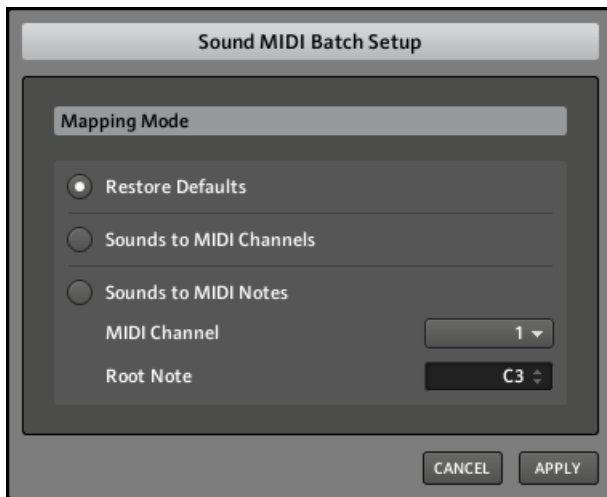
4.10.1 サウンド MIDI バッチのセットアップ

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	モードの解説
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。ドラムキットに対して便利です。
MIDI Channel	<i>Sounds to MIDI Notes</i> オプションを選択している場合は、ここで MIDI チャンネルを選択します。
Root Note	<i>Sounds to MIDI Notes</i> を選択している場合は、ルートノート (Root Note) をここで選択します。



このウィンドウはサウンドのグループを設定する為のものです。サウンドの現在の設定内容はここでは表示されません。サウンドの現在の設定内容を確認するには、次の章を参照してください。

4.10.2 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。



Sound MIDI Settings で各 Sound の設定を行います。

Sound MIDI Settings ダイアログが表示されます。



Sound MIDI Settings 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。

Sound MIDI Settings	
Status Options	
Enable	ここをクリックして Sound MIDI Settings を有効にします。
Input Options	
Channel	どの MIDI チャンネルで Sound が MIDI を受信するかドロップダウンメニューで選択します。
Low Note	MIDI に反応するサウンドとして最も低いノートを設定します。
High Note	MIDI に反応するサウンドとして最も高いノートを設定します。
Destination Options	
Root Note	選択したサウンドのルートノートをここで設定します。



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



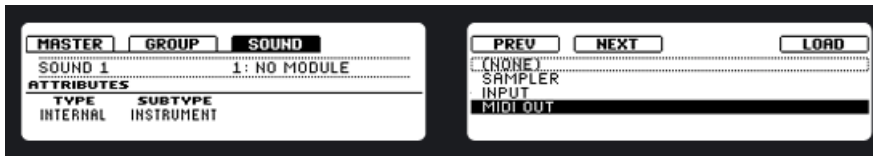
サウンドの設定はグループ設定よりも優先される項目で、グループの設定はシーンの設定よりも優先されます。

4.10.3 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、Source タブ (SRC) を選択します。
3. **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 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。



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。



Sound の名称が自動的に「MIDI OUT」 変わります。

ソフトウェア

1. 空のサウンドスロットをクリックして選択します。
2. Module **1** を選択して、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。
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。



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 4 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。パターンに関しては [↑6, ソフトウェアでのパターン編集 \(ハードウェア\)](#) 章と [↑7, ソフトウェアでのパターン編集 \(Software\)](#) 章を参照してください。

5.1 グループプロパティページ (The Group Property Pages)

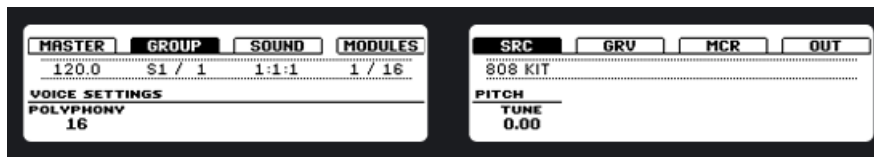
Group Property (グループプロパティ) ページを使用して Source、Groove、Macro、Output プロパティをコントロールします。

5.1.1 Page 1: Voice Settings、Pitch

ハードウェア

Voice settings and Pitch へのアクセス方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. 編集するグループボタン (**A-H**) を押します。
3. ボタン 2 を押して **GROUP** を選択します。
4. ボタン 5 を押し、**SRC** (source) を選択します。

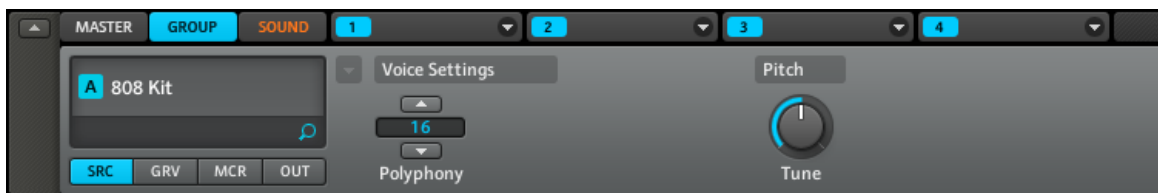


5. ノブ 1 を回して **POLYPHONY** を設定します。
6. ノブ 5 で **PITCH** を編集します。

ソフトウェア

Group Source Property ページにアクセスする方法は以下です。

1. **GROUP** レベルタブを選択します。
2. **SRC** ボタンをクリックします。



ソフトウェアの Group Source タブの各パラメーターです。

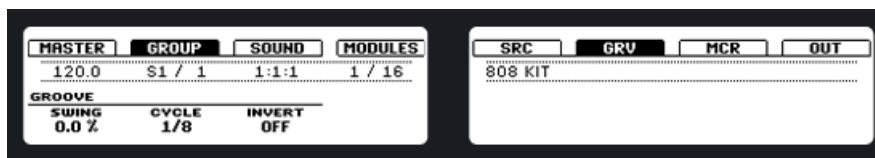
ページパラメーター	パラメーター詳細
Voice Settings	
Polyphony	ここで Group 最大同時発音数を設定します。デフォルト値は 16 で、最小値は 1、最大値は 32 ボイスです。
Pitch	
Tune	このパラメーターで、Group 全体の音程を調節します。Group の全 Sounds をここで同時に調節します。右に回す事で音程は高くなり、左に回すことで低くなります。

5.1.2 Page 2: Groove

ハードウェア

Group Swing 設定を編集する方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. **GROUP** ボタンの **A-H** までのパッドのどれかを押し、編集するグループを選択します。
3. ボタン 2 を押して **GROUP** を選択します。
4. ボタン 5 を押して **GRV** (Groove) を選択します。



5. ノブ 1 で **SWING** を設定します。
6. ノブ 2 で **CYCLE** を調節します。
7. ノブ 3 で **INVERT** のオンオフ切り替えを行います。



Group Swing を素早く簡単に設定するには、グループボタンを押して SWING ノブを回します。

ソフトウェア

Group Groove Property ページにアクセスする方法は以下です。

1. **GROUP** タブを選択します。
2. **GRV** ボタンをクリックします。



ソフトウェアの Group Groove ページです。

ページパラメーター	パラメーター詳細
Swing	
Swing	グループでは各サウンドとプロジェクト全体に適用した各スィング値とは別にグループごとにスィング値を設定することが可能です。Swing でパターンに「シャッフル感」を与えます。この機能はビンテージドラムマシン等にも採用されており、各ダンスミュージックやヒップホップで特に多用されます。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。
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	このボタンでスィングを反転し、スィング感がこれまでとは逆になります。

5.1.3 Page 3: Macro Controls

マクロコントロールで各グループで 8 個のノブを使用して選択したパラメーターをコントロールすることが可能です。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（デジタルオーディオワークステーション）のホストオートメーションを使用して MASCHINE のパラメーターと第三者製の VST/AU プラグインをオートメーション処理することも可能です。MASCHINE の全 Macro コントロールはホスト上でも表示され、各 MASCHINE Macro コントローラーのオートメーション内容もホスト上で録音可能です。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。更に各 Macro Controls を MIDI CC を介して外部 MIDI コントローラ

ーでパラメーターをコントロールすることも可能です。パターン内でこれらのオートメーションを録音することも可能です(詳細は↑7.2.5, [オートメーションの録音と編集](#)を参照してください)。Macro コントロールのアサインは MASCHINE ソフトウェアで行います。



ソフトウェアの 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 箇所にあサインでき、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。各グループモジュール (1-4) でモジュレーション可能なパラメーターのアサインを行う、または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をアサインすることも可能です。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。アサインを行うと、Macro Control にアサインしたパラメーターに小さな青い点が表示されます。

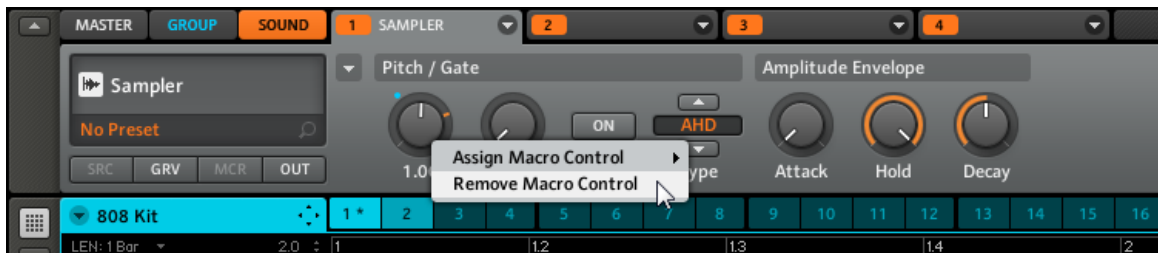


Tune を Macro Control にアサインした状態です。

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

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可能です。MASCHINE Macro コントロールに MIDI CC をアサインするには、GROUP Tab を選択することで Macro ページに戻り、MCR ボタンをクリックします。その後 Macro コントロールを右クリック (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) して MIDI CC を選択します。



MIDI CC 1 を Macro Control 1 にアサインします。

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。



メニューで Enter 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 に白い点が表示されます。

MIDI CC を受信すると、白い点の点滅が止まります。

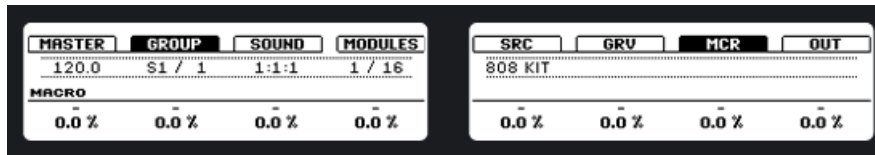


Macro Controls はホストのオートメーションでコントロールすることも可能です。各 MASCHINE Macro Control コントロールには独自のオートメーション ID があり、MASCHINE プラグインを使用することでホスト/DAW に認識されます。

5.1.4 ハードウェアから Macro Controls にアクセスする

Macro コントロールにアクセスする方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. GROUP ボタン **A-H** のどれかを押し、アクセスしたい Macro があるグループを選択します。
3. ボタン 2 を押して **GROUP** を選択します。
4. ボタン 7 を押して **MCR** (Macro) を選択します。



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

5.2 グループの Output パラメーター

5.2.1 Page 1: Routing, Volume and Pan

ソフトウェア

Group Output ページにアクセスする方法は以下です。

1. **GROUP** レベルタブを選択します。
2. **OUT** ボタンを押して Group Output ページを開きます。



ソフトウェアのグループ用 Output ページの 1/2 ページ目です。

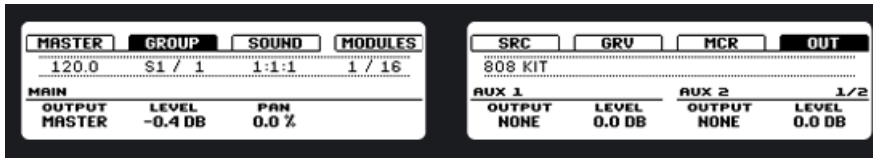
ページパラメーター	パラメーター詳細
Main	
Output	ここで Group をどこに送信するか選択します。有効なオプションは <i>Master</i> 、 <i>Input</i> を有効にしてある全ての Sounds、1-8 の外部アウトプット、 <i>None</i> となります。
Level	ここで Group のボリュームを調節します。
Pan	ステレオフィールド内の Group の定位を設定します。
Aux 1	
Destination	Aux 1 のデスティネーションは <i>Master</i> 、 <i>Input</i> を有効にしてある全ての Sounds、1-8 の外部アウトプット、 <i>None</i> となります。
Level	ここで Aux 1 デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。
Aux 2	
Destination	Aux 2 のデスティネーションは <i>Master</i> 、 <i>Input</i> を有効にしてある全ての Sounds、1-8 の外部アウトプット、 <i>None</i> となります。
Level	ここで Aux 2 デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。

ハードウェア

Group Output の page 1 にアクセスする方法は以下です。

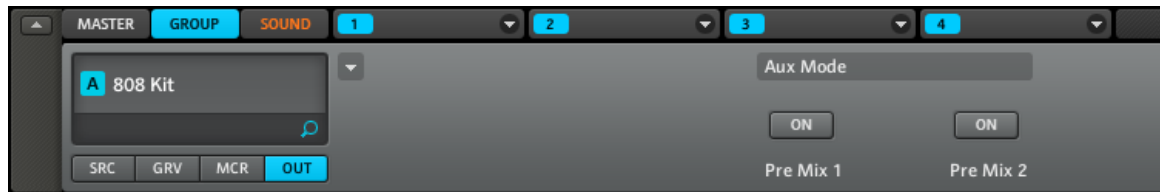
1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. **GROUP** ボタン **A-H** のどれかを押し、アクセスしたい Macro があるグループを選択します。
3. ボタン 2 を押して **GROUP** を選択します。

- ボタン 8 を押して **OUT** を選択します。



5.2.2 Page 2: Aux Pre、Post Mode (Pre Mix 1、2)

ソフトウェア



ソフトウェアのグループ Output ページの 2 ページ目です。

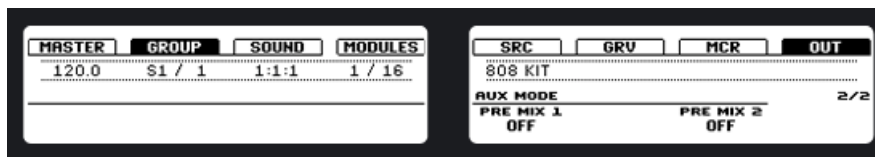
ページパラメーター	パラメーター詳細
Aux 1	
Pre Mix 1	ここを有効にすると、Group は Group のボリュームコントロールに送信される前に Aux 1 に送信されます。
Aux 2	
Pre Mix 2	ここを有効にすると、Group は Group のボリュームコントロールに送信される前に Aux 2 に送信されます。

ハードウェア

Group Output ページの page 2 にアクセスする方法は以下です。

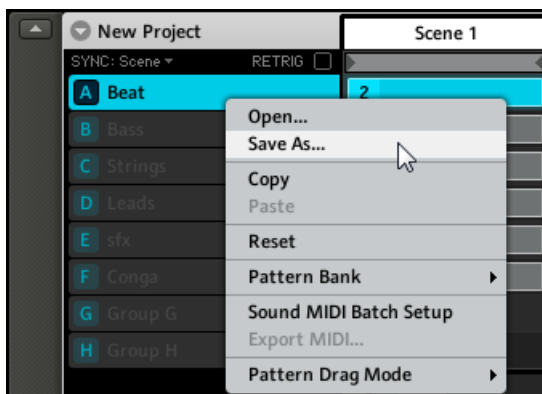
- CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
- GROUP ボタン **A-H** のどれかを押し、アクセスしたい Macro があるグループを選択します。
- ボタン 2 を押して **GROUP** を選択します。
- ボタン 8 を押して **OUT** を選択します。
- ページボタンを押してページ 2 に移動します。

6. ノブ 5 で **PRE MIX 1** のオンオフ切り替えを行います。
7. ノブ 7 で **PRE MIX 2** のオンオフ切り替えを行います。



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、ドロップダウンメニューで Save As... を選択します。



グループを保存します。

Group は Library に追加され、タグ付け可能な状態になります。



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

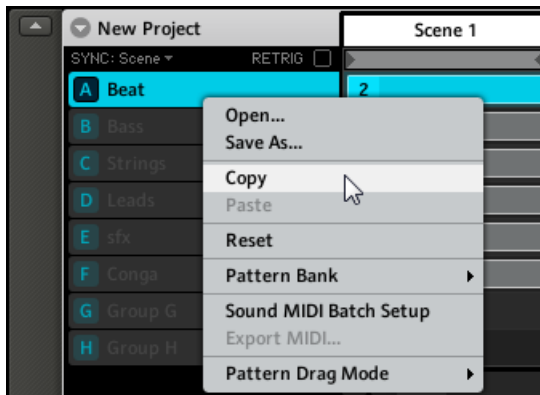
5.4 Groups のコピーとペースト

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 ボタンを押します。Select + EVNT (Events) でパターンイベントをコピーすることも可能です。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。DUPLICATE + EVNT

ソフトウェア

グループのコピー、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* を選択しグループをコピーします。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 をコピーしています。

5.5 Group のリセット

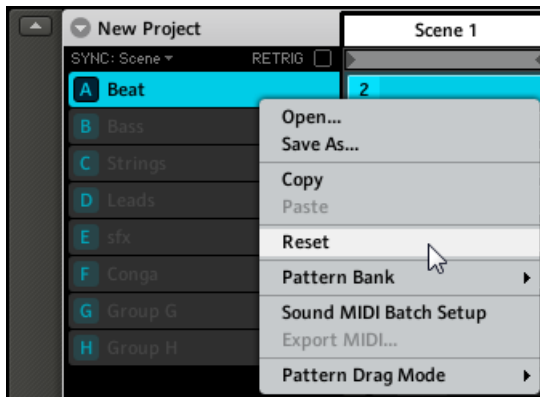
Group をリセットすると、関係する Sounds と FX 全てのグループパラメーターがデフォルト値にリセットされます。

ハードウェア

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

ソフトウェア

▶ グループ をリセットするには、グループスロットを右クリック (Mac OS X: 「Ctrl」 -クリック) し、ドロップダウンメニューで *Reset* を選択します。

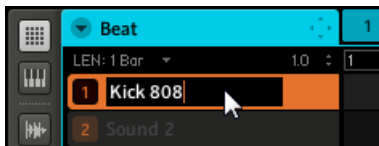


Group のリセット

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。

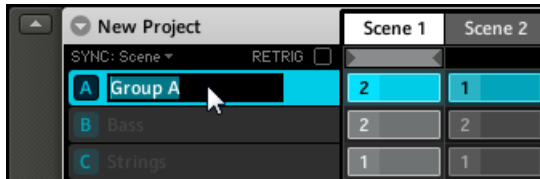


2. これで Sound の名称を変更することが可能となります。名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押して名称を適用します。



ホストによっては[Enter] 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 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 [Enter] キーを押して名称を適用します。



Group の名称設定を行っています。



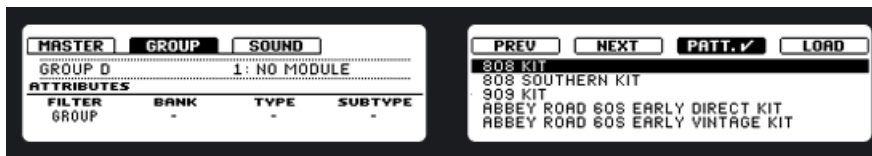
名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はハードウェアにも反映されます。

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 ハードウェアコントローラー/ MASCHINE 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。この場合、以前ロードした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そのパターンを試すことが可能となります。

ハードウェア

1. ハードウェアでは各グループボタン A-H を選択し、**BROWSE** を押してブラウザモードにし、ボタン 2 を押してグループを選択します。
2. ボタン 1 を使用して **GROUP** のファイルタイプを設定し、ブラウザの絞込み設定を行います。
3. 右ディスプレイでボタン 7 を押すことで、PATTERN 内のイベントを含んだ、または含まない状態でグループをロードするかどうか選択します。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た状態で、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でグループをロードするには、ブラウザのサーチリザルトリスト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でグループを選択しています。

5.8 MPC プログラムをグループにインポートする。

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

5.8.1 MPC プログラム用サポートパラメーター

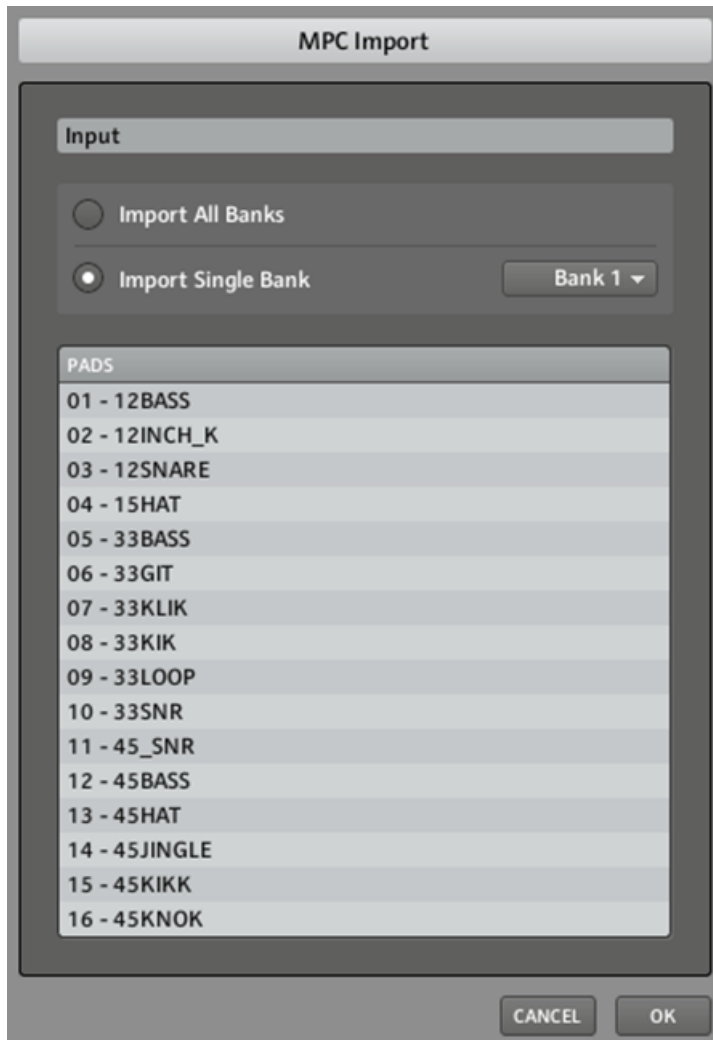
MASCHINE のパラメーター処理と名称設定方法は異なるので、このリストを参照して MPC のプログラム設定が MASCHINE 上でどのように扱われているか確認してください。

MPC パラメーター	MPC 500、 1000、 2500	MPC 4000	MPC 2000 (XL)	MPC 3000	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
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 MPC ダイアログが表示されます。



3. ダイアログウインドウの **Input** セクションでインポートオプションの一つを選択します。

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

▶ OK をクリックしてインポートを開始します。OK

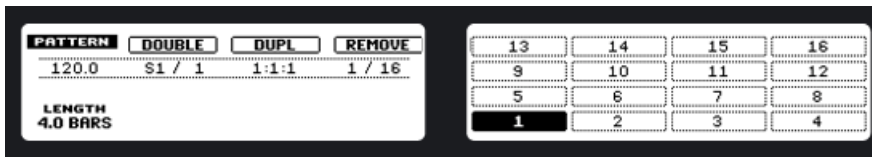
6 ソフトウェアでのパターン編集 (ハードウェア)

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。

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 4 つのバンクで管理することが可能です。MASCHINE ハードウェアコントローラーで Pattern モードにするには、**PATTERN** ボタン (同時にボタン 1 を押すとモードをロックできます)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、操作したい 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 スロットにコピーされます。

パターンのコピーアンドペースト

他のパターンスロットにパターンをコピーするには、**DUPLICATE + PATTERN** を押し、コピーするパターンがあるパッドを押して、パターンのコピー先となるパッドを押します。

Pattern の削除

ボタン 4 を押すと現在の Scene (Scenes については [↑ 10, シーンを使用したソングの作成章](#)を参照してください) 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

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 **LEN** (Pattern Length) パラメーターでの設定内容によって異なります。 [↑ 6.1.12, 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](#) 章で詳細を確認してください。

6.1.2 PAD モード

パッドモードは **PAD MODE** を押すことで起動します。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。Pad 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、パッド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 Pad Mode です。

Parameter	パラメーター詳細
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 または 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。
LINK GRP (ノブ 1)	Pad Link 機能で一つのパッドで複数のサウンドを発音します。
BASE KEY (ノブ 3)	Piano Roll/Keyboard モードの時にノブ 3 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)を変更できます。ベースキーとした音程はパッド 1 にアサインされ、そこを基準に他のパッドも対応します。
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。

6.1.3 Pad Link

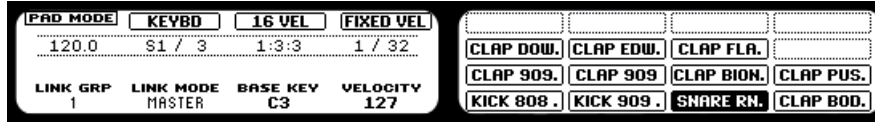
Pad Link 機能で一つのパッドで複数のサウンドを発音します。Group の各パッドは 8 個の Pad Link グループの一つに振り分けることが可能です。パッドは Master または Slave に設定します。デフォルトでパッドは Master に設定しており、同じ Pad Link グループの他のパッド音声も発音します。Slave にしてあるパッドは Pad Link グループとして設定してあっても、そのパッド以外の音声を発音することはありません。同じグループで複数の Master または Slave パッドを設定することが可能です。

Pad Link グループにパッドをアサインする

Pad Link グループにパッドをアサインする方法は以下です。

1. Pad Link を使用するグループを Group ボタン (A-H) で選択します。
2. PAD MODE ボタンを押したままにします。
3. もう既に選択している場合は、KEYBD (Keyboard) の選択を解除してから、パッドリンクグループとするパッドを押します。
4. Sound 名称が右ディスプレイ上に表示されます。

5. 左ディスプレイでノブ 1 を使用して **LINK GRP** メニュー内の Pad Link グループを任意変更します。
6. ノブ 2 を使用してパッドの Pad Link Group (**LINK MODE**) を Master または Slave モードにします。



7. Pad Link グループにリンクさせるために各パッドでこの作業を繰り返します。

6.1.4 Pad Link グループからパッドを削除する

Pad Link グループからパッドを削除する方法は以下です。

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



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

6.1.5 パッドの録音

PLAY、**RECORD** を押して録音モードを起動することで、パッドを用いて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。パッドを叩く度にパターンエディターにイベントが作成されます。各イベントの長さはパッドを押し続けた時間によって変わります。

録音モード

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

ERASE と Pad を録音中に同時に押すことで、現在再生している位置のイベントが削除されます（以下参照）。



Pad 感度と Velocity Scaling は念入りに微調整しておくことで、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。

6.1.6 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。

6.1.7 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も用意しています。



ハードウェアディスプレイのステップシーケンサーで 4 小節のパターンの最初の 16 ステップ分を表示しています。

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 **PLAY** を押します。
2. **STEP** を押します。各パッドが、パッド 1 から 16 まで順に点滅しています。これらの操作によって、**REC** を起動していなくても直ちにイベントが録音されます。
3. 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、そのパッドによるイベントが削除されます。

この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。デフォルトではパターンの最初の 16 ステップ分がパッド上に表示されます。更に長いパターンを作成するには、ノブ 1 でパターンの長さを変更します。右ディスプレイにはバーが表示され、パターンの長さを表示します。パターン内でどの 16 ステップを選択しているかは、この画面で確認することができます。ボタン 7 と 8 を使用してパターン内の次の 16 ステップを選択します。他のサウンドに切り替えるには、右ディスプレイの上にあるボタン 5 と 6 を使用するか、**SELECT** を押して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

6.1.8 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ォ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モードです。

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。

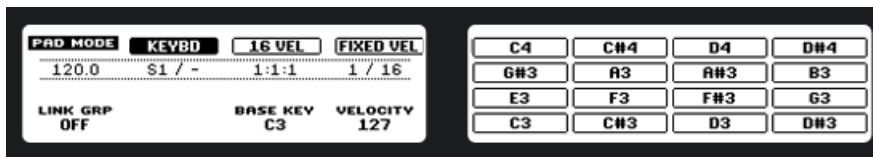


NOTE REPEAT + ボタン 1 を押すと、Note Repeat をロック可能となります。

- NOTE REPEAT では全てのパッドはペロシティー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。

6.1.9 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。PAD MODE とボタン 1 を押してパッドモードをロックします。



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。音程はセミトーンで、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。PLAY と RECORD を押すことで録音を開始します。



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

MIDI キーボードでサンプルを演奏する場合は、MASCHINE ハードウェア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, [オーディオと MIDI の設定](#)参照)で選択してある USB MIDI キーボードを使用することも可能です。接続している MIDI インプット機器は 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。

6.1.10 オートメーションの録音

MASCHINE の特筆すべき点として殆ど全ての MASCHINE パラメーターを、ハード/ソフトの両方から簡単に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 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イベントを削除し(↑6.2.1, [ノートとイベントの選択](#) 参照)、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。

6.1.11 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。 オートメーション処理したいステップがあるパッドを押します。 画面がパラメーター画面に切り替わります。 ディスプレイの左にあるページボタンでパラメーターページを選択し、ディスプレイの下にあるノブでこのステップのパラメーターを調整します。 パッドを放すとこのステップで設定した新規設定値が採用されます。



ステップで設定したオートメーション値はパターン内で次のオートメーション値を設定するまで有効となります。 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 0 値に設定しておきます。

6.1.12 ステップグリッド、パターンレンジスグリッド、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、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。

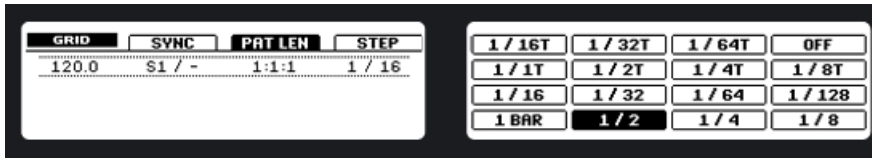
1. ステップグリッドのクオンタイズを変更するには、**GRID** を押したままボタン 4 を押し、ディスプレイ右側でどのパッドがどのグリッドを使用しているか確認しつつ作業します。



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。

パターンレンジスグリッド

パターンレンジスグリッド (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。



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設定を変更し、パターンのバリエーションを作成することが可能です。1/64 th 等の更に高い値を選択することで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リック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 (QUANTIZE 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 QUANTIZE 50% を適用し、ビートのグループ感や「ため」を失わない程度に殆ど正確なリズムに修正することも可能です。クオンタイズによってリズムがごちゃごちゃになってしまった場合は SHIFT + パッド 1 を押してアンドゥーを行ってください。

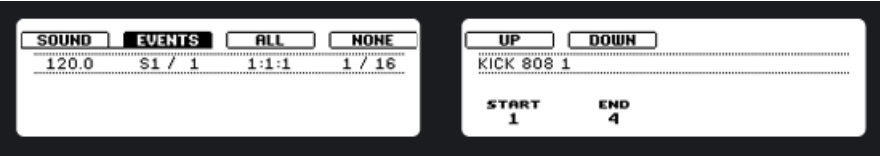
録音、再生中のクオンタイズ

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。まず PAD MODE (KEYBOARD) を押して Pad 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ことで、各処理を全パターンではなく一部に対して行うことが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。

Parameter	パラメーター詳細
ALL	<i>SELECT</i> + ボタン 3 (<i>ALL</i>) 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	<i>SELECT</i> + ボタン 4 (<i>NONE</i>) 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	<i>SELECT</i> を押しながらボタン 5 (<i>UP</i>) と 6 (<i>DOWN</i>) を使用して選択したいノートとイベントがあ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	<i>SELECT</i> 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	<i>SELECT</i> 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

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パッドを同時に押します。ノートはパッドを押している間削除されるので、パターンの削除箇所に合わせ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、パターンの全てのノートとイベントを消去します。

6.2.3 Copy / Paste

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

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プを与えます—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

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。もしパターンを編集している場合は、パターンに星印が付きます。これはこのパターンがバッファに一時的に保存されていることを意味し、**SHIFT** + パッド 3 で変更前のパターンと比較することができる常態であることを示します。他のパターンを選択、またはパターンモードを解除した場合、現在のパターンの状態が保存され、それに伴いパターンスロットの星印も消えます。

パターンを元の状態に戻すには、**SHIFT**+ パッド 3 (**COMPARE**) を押します。両方のパターンを保存する場合は、**SHIFT** + パッド 4 (**SPLIT**) を押します。

6.2.6 Transpose

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

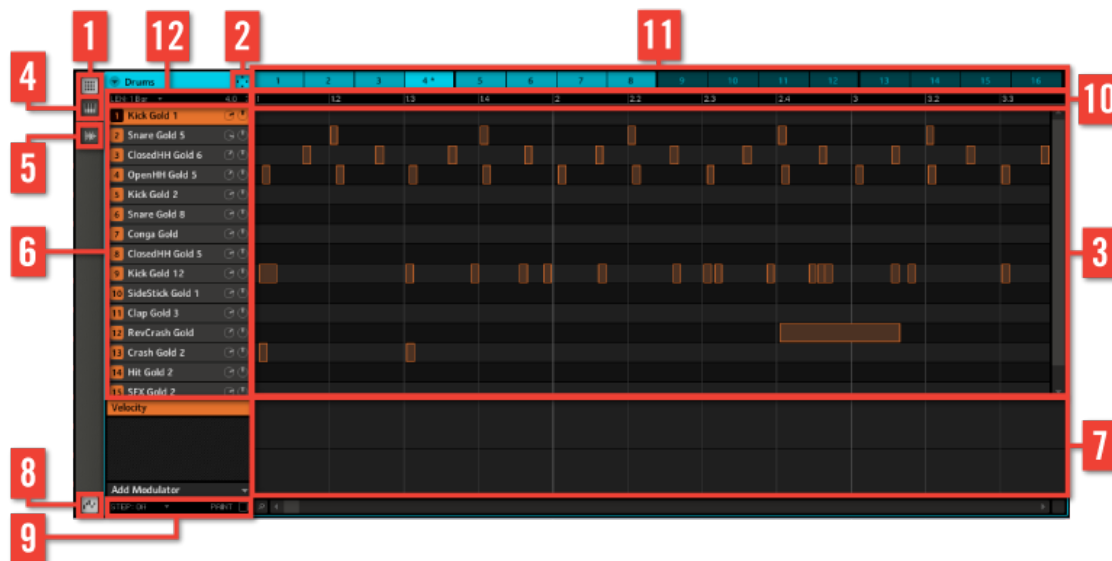
選択したノートをおクターブ下げる場合は、**SHIFT + パッド 15 (OCTAVE -)** を押し、選択したノートをおクターブ上げる場合は、**SHIFT + パッド 16 (OCTAVE +)** を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全てのノート音程が変更します。



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

7 ソフトウェアでのパターン編集 (Software)

7.1 パターンエディタです。



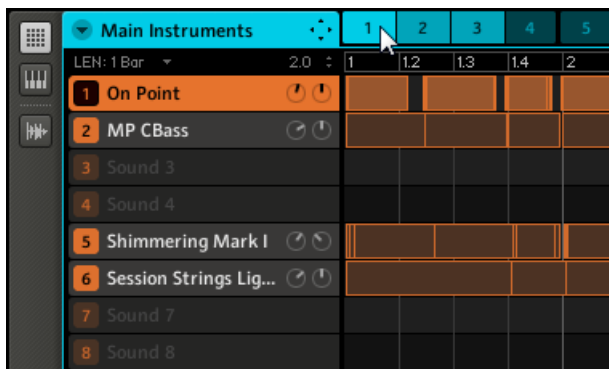
パターンエディタです。

- (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**: ドラッガーアイコンでオーディオまたは MIDI パターンをデスクトップ、またはホストソフトウェアにドラッグアンドドロップします。
- (3) **Step 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を目視することができます。Step 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選択します。
- (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、パターンレングスコントロールによるパターンの尺の変更を施します。

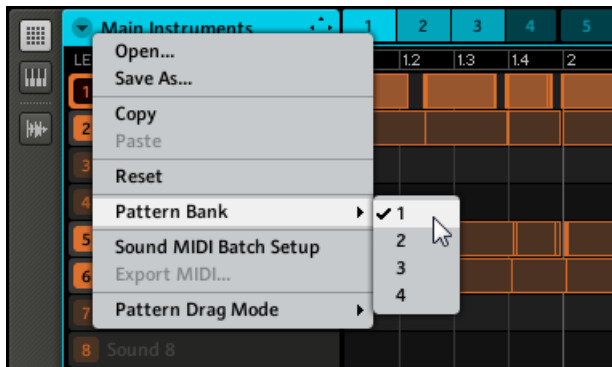
7.1.1 パターンとパターンバンクの選択 (Selecting Patterns and Pattern Banks)

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 1 を選択した状態のステップエディタです。

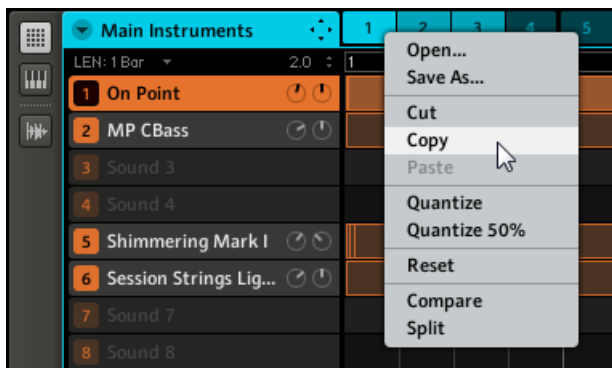
異なるパターンの状態はパターン Slots の明るさで確認でき、一番明るい Slot は選択されたパターンを示し、その次に明るいパターンは (図の Slot 2 から Slot 3)、編集したパターンを含んでいるが選択されていないパターンを示し、空のパターンは (Slot 4 以降のパターン) 最も暗い状態となります。他のパターンバンクに切り替えるには、ドロップダウンメニューで選択します。



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)

パターンをコピーするには、パターン Slots を右クリック (Mac OS 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。

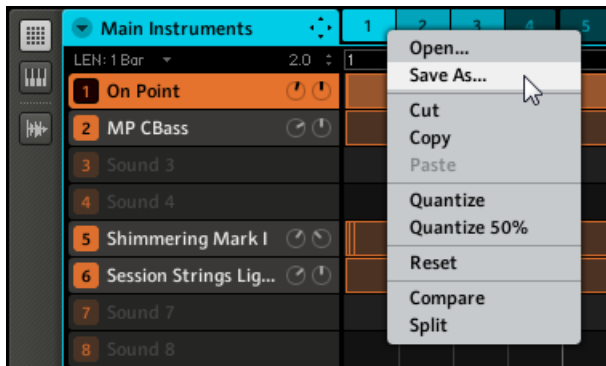
その後空のパターン (Mac OS X: [Ctrl]-クリック) のパターンスロットを右クリックし、ダウンロードメニューから *Paste* を選択します。

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]-クリック) 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す。

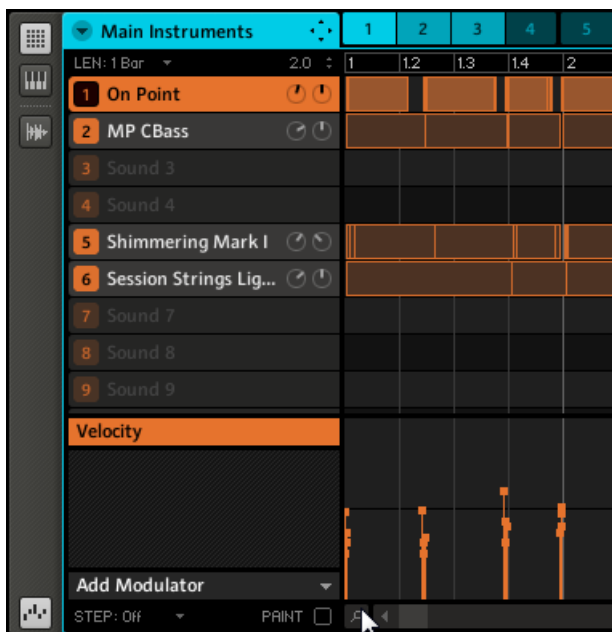
動作	機能
[Ctrl] (Mac OS X: [Alt]) + ノートのドラッグ	選択したノートのコピーします。
ノートの右端をドラッグ	ノートの長さを変更します。
[Shift] + ノートのクリック	ノートを選択内容として追加します。
グリッド内でドラッグ	複数選択 (セクションフレーム)
グリッド内でクリック	ノートの選択解除
ノートのダブルクリック	選択したノートの削除
Alt (Mac OS X: [Cmd]) + ノートを垂直方向にドラッグ	ノートのペロシティー調節

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ノートが削除されます。

7.2.2 ズームツール

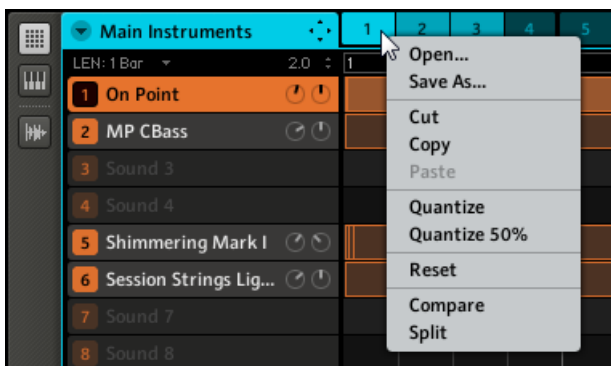
Zoom Tool を使って、Pattern Editor のズームインとズームアウトを実行します。Zoom Tool をクリックし、垂直方向に上下して調節します。



Zoom Tool を選択しています。

7.2.3 Compare / Split

コンペアとスプリット (Compare and Split) は Pattern のバリエーションの作成や、比較に使います。コンペアとスプリットには Pattern スロットを右クリックしてアクセスし、(Mac OS X: [Ctrl] + クリック) 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。



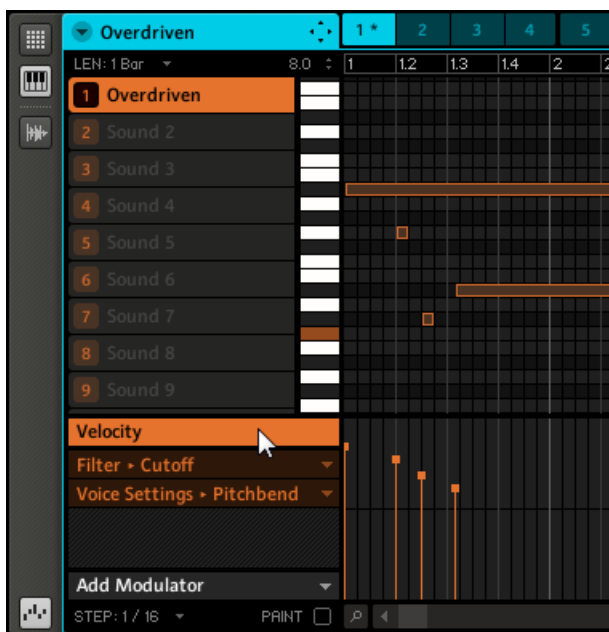
オートメーション用のノブの外側リングです。

オートメーションを削除するには外側リングを (Mac OS X: [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。



ダ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。



ペロシティー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。



FX をモジュールに追加すると自動的に使用可能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

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。すると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

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

▶ 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。

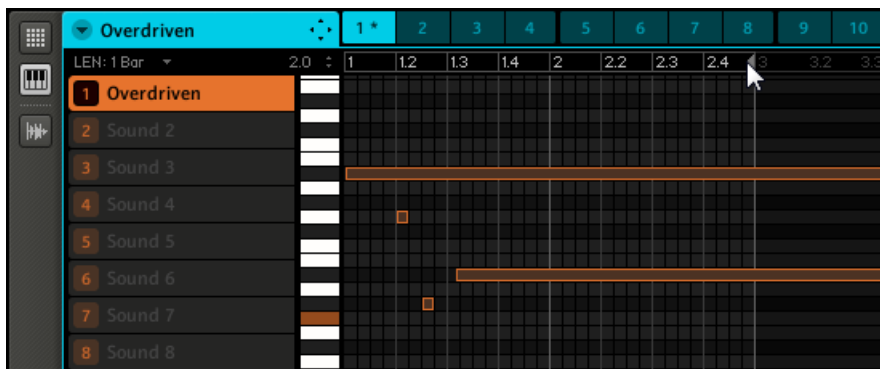


パターンの長さの設定

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。



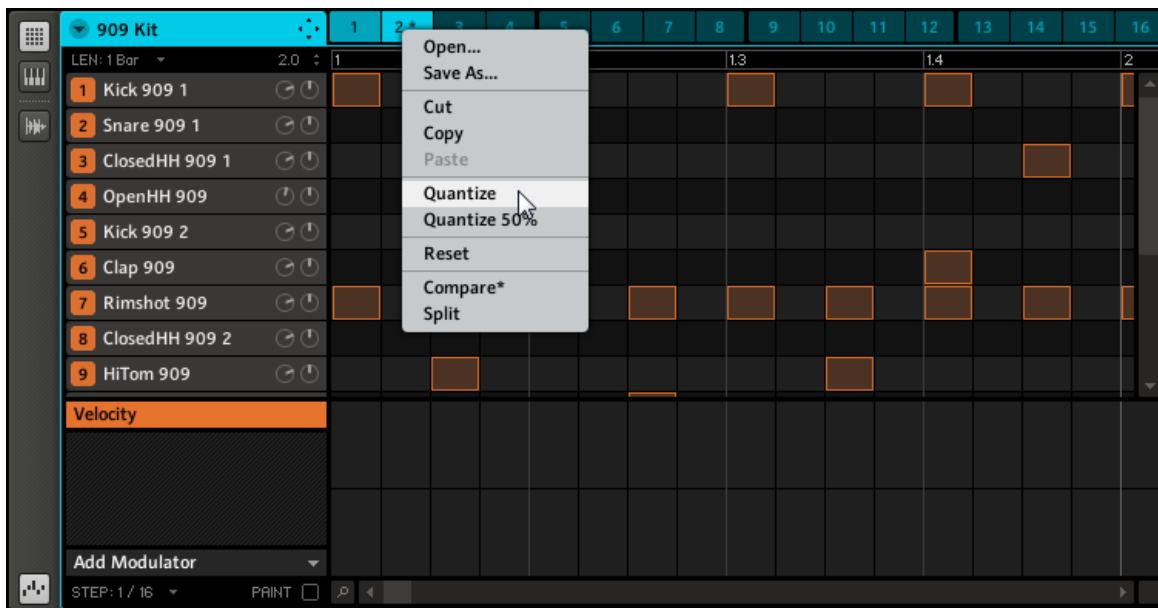
パターンの最後にある灰色の矢印をドラッグしてパターンの長さを変更することも可能です。



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を調整します。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。

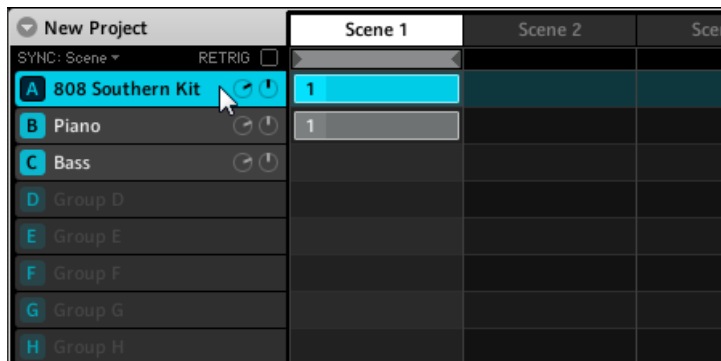
7.2.8 Pad Link

Pad Link で一つのパッドを押すことで複数のサウンドを発音可能にします。Group の各パッドは 8 個の Pad Link グループの一つに振り分けることが可能です。パッドは Master または Slave に設定します。デフォルトでパッドは Master に設定してあり、同じ Pad Link グループの他のパッド音声も発音します。Slave にしてあるパッドは Pad Link グループとして設定してあっても、そのパッド以外の音声を発音することはありません。同じグループで複数の Master または Slave パッドを設定することが可能です。

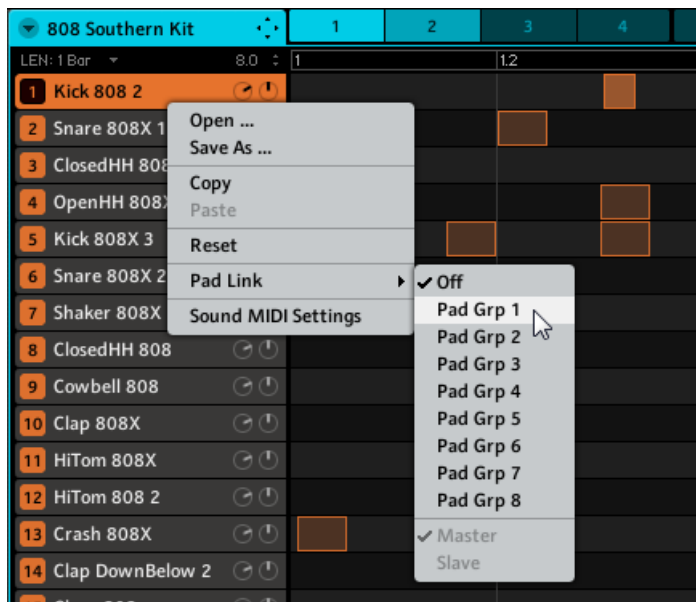
Pad Link グループにパッドをアサインする

Pad Link グループにパッドをアサインする方法は以下です。

1. グループスロット (A-H) をクリックして Pad Link を適用するグループを選択します。



2. 任意のサウンドを右クリック (Mac OS X では [Ctrl]- クリック) してメニューから *Pad Link* を選択します。

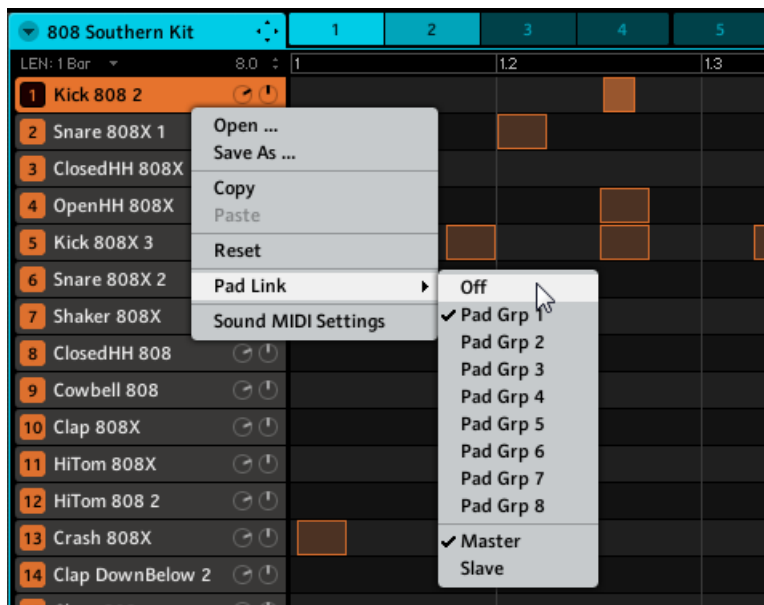


3. リストから任意の Pad Link グループを選択します。
4. Pad Link グループにリンクさせるために各パッドでこの作業を繰り返します。

7.2.9 Pad Link グループからパッドを削除する

Pad Link グループからパッドを削除する方法は以下です。

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



2. グループから削除する各パッドに対してこの作業を繰り返します。

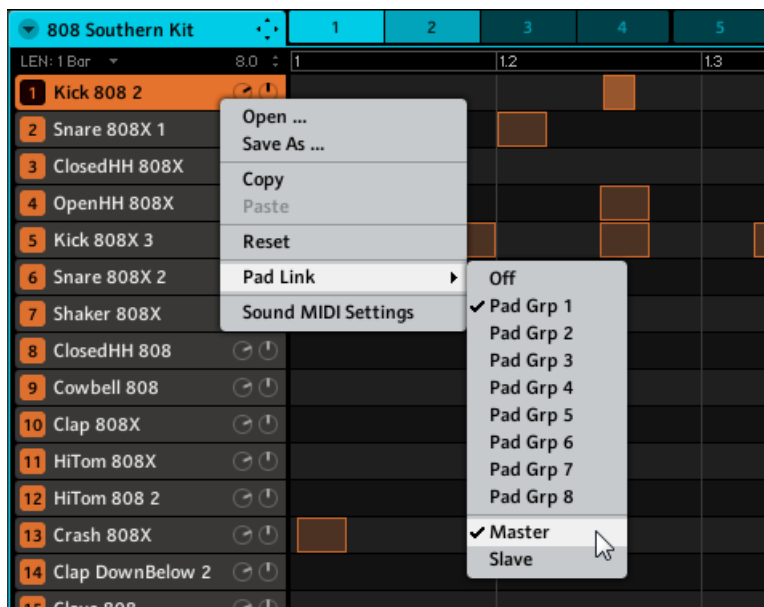
7.2.10 Pad Link グループ内でパッドを Master または Slave にする。

デフォルトでは Sound は Pad Link グループに追加した時点では Master となります。

Sound を Master から Slave にする方法は以下です。

1. Slave としてアサインしたいサウンドがあるグループを選択します。
2. Slave としてアサインしたいサウンドを選択し、右クリック (Mac OS X では [Ctrl]- クリック) します。

3. メニューで *Pad Link* をクリックします。Master の脇にチェックを入れると、サウンドは *Master* として機能します。Slave をクリックしたスレーブとしてアサインします。



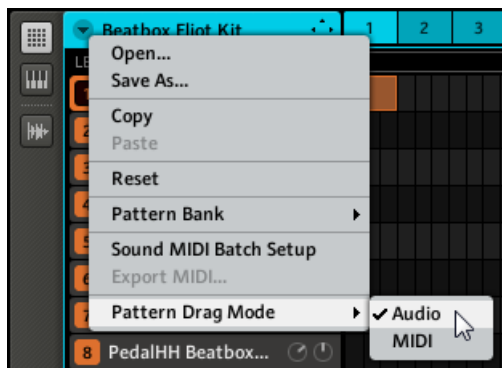
4. Slave に設定する必要がある各サウンドに対してこの作業を繰り返します。

7.2.11 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

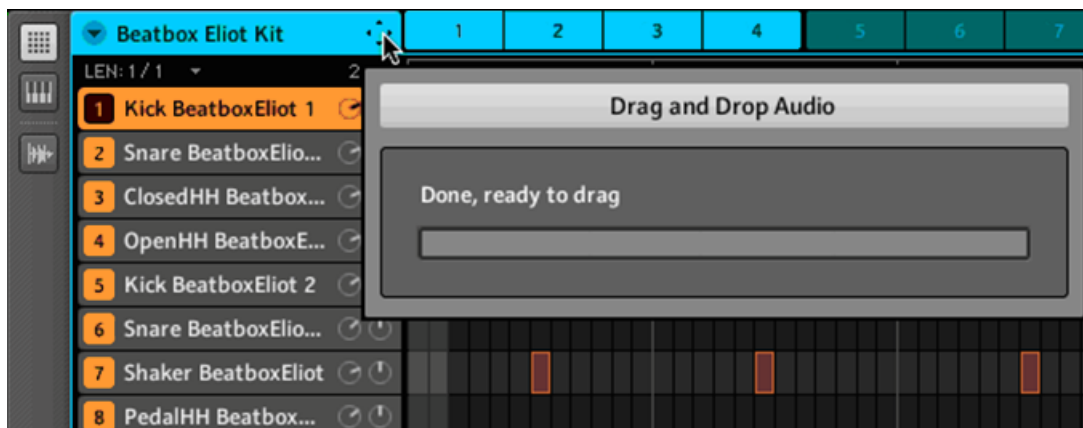
オーディオドラッグアンドドロップ機能で選択したパターンからデスクトップ、またはホストソフトウェアにグループをドラッグすることでオーディオをエクスポートすることが可能です。この機能はソフトウェアのみで有効です。オーディオは WAV または AIFF ファイルとしてエクスポート可能で、このファイル形式は Export Audio Settings オプション内で設定することができます。パターンのレンダリング方法は以下となっています。

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。するとドロップダウンメニューが表示されます。*Pattern Drag Mode* サブメニューで *Audio* を選択します。



4. パターンエディタのヘッダのドラッグ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。

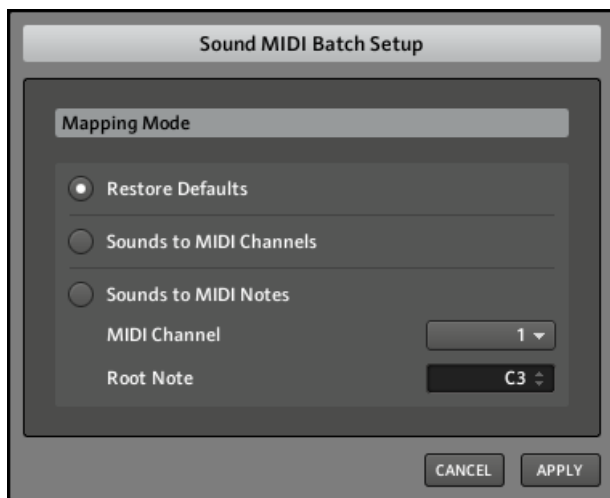


5. レンダリングが終わると、Dragger Icon がドラッグ可能な状態となったオーディオファイル名称を表示します。
6. ここまででオーディオをデスクトップ上、またはホストアプリケーションのオーディオチャンネルにエクスポート可能となります。

7.2.12 ドラッグアンドドロップを使用したパターンからの MIDI レンダリング

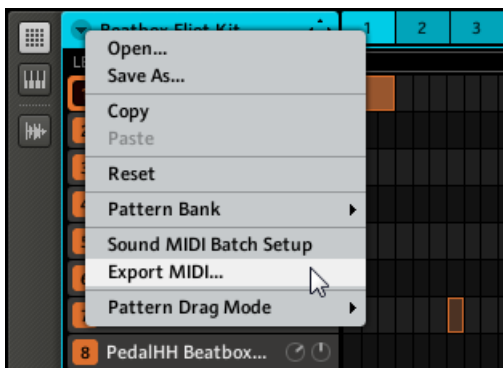
MIDI ドラッグアンドドロップ機能で選択したパターンからデスクトップ、またはホストソフトウェアの MIDI チャンネルにグループをドラッグすることで MIDI ファイルをそれぞれの位置にエクスポートすることが可能です。この機能は他のアプリケーションでオーディオ/MIDI を編集する場合に非常に便利です。パターンは Sound MIDI Batch Setup での設定によって MIDI ファイルとしてエクスポートされるので、あらかじめこの設定をしておく必要があります(↑4.10.1, サウンド MIDI バッチのセットアップ参照)。パターンの MIDI ファイルへのレンダリング方法は以下となっています。

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たままにします。するとドロップダウンメニューが表示されます。 *Pattern Drag Mode* サブメニューで *MIDI* を選択します。
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。



→ 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。



MIDI バッチセットアップの詳細は [↑ 4.10](#), [サウンド MIDI オプション](#) を参照してください。

8 エフェクト概要

MASCHINE にはサウンド、グループ、マスターに対して使用可能な 20 以上のインサートエフェクト (FX) を用意しています。MASCHINE の強力なルーティングシステムを使用して、簡単にセンドエフェクト、複雑なエフェクトチェーン、オーディオインターフェイスに接続してある外部ソース (楽器、ボーカル、ターンテーブル) へのエフェクトの適用等の各設定を簡単に行うことが可能です。ファクトリーライブラリーから Project をロードして様々な Effects を試すことをお勧めします。

この章ではエフェクトとそれらの各パラメーターについて解説します。この章以下の章ではプロジェクト内の各モジュールにエフェクトを適用する方法を解説します。

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、それらの使用法もすでに広く知られています。各エフェクトは Delays、Reverbs、Distortions と共に、エンジニアリングツールである EQs、Dynamics、Filters を装備しています。独自の Reflex、Ice、Resochord 等のエフェクトも装備しています。

8.1 Dynamics

8.1.1 コンプレッサー

オーディオ信号のダイナミクスをコントロールするためのクラシックなコンプレッションエフェクトです。このコンプレッサーを使用してドラムを厚くしたり、ダイナミックレンジが広い音声をある程度一定にコントロールします。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。

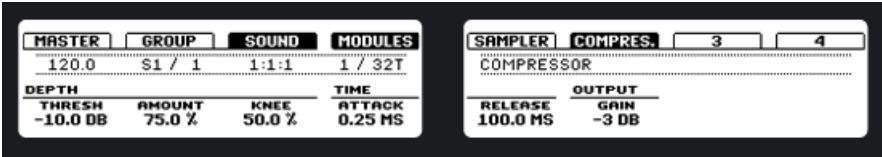


ソフトウェアのコンプレッサーです。

画面部	内容
Depth	
Thresh	ここでコンプレッサーが起動するスレッシュホールドを設定します。

画面部	内容
Amount	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	このパラメーターでコンプレッサーの起動をコントロールします。低い設定値で、穏やかにコンプレッサー処理段階へと移行し、高い設定値で、スレッシュホールドに達すると即座にコンプレッションを開始します。
Time	
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。アタックタイムが遅いほどトランジェント（音声の輪郭）がはっきりします。
Release	time でシグナルがスレッシュホールド以下となってからコンプレッサー処理を終えるまでの持続時間を調節します。 リリースタイムを長くすると通常音声に戻るまでの時間が長くなります。
Output	
Gain	ゲインコントロールでシグナルの音量をコントロールします。これは「メイクアップゲイン」とも呼ばれ、コンプレッションによって抑えられた音量を上げるために用いる為、そう呼ばれています。

ハードウェア



ハードウェアのコンプレッサーです。

8.1.2 Gate

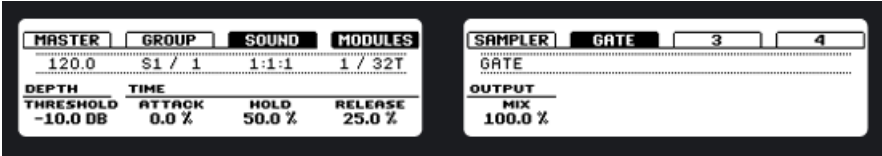
ゲートでインプットシグナルの一部をインプットスレッシュホールド以下の音声に下げます。音声をテンポにあわせて刻み、サウンドをスタッカートに近いインパクトがあるサウンドにします。



ソフトウェアのゲートです。

スクリーン部	内容
Depth	
THRESHOLD	ここでゲートが起動するスレッシュホールドを設定します。高い設定値でシグナル音量が大きい部分のみをゲート処理します。
Time	
ATTACK	ATTACK で受信シグナルに対してゲート処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなり、その結果ゲート処理が穏やかになります。
HOLD	HOLD パラメーターでゲートシグナルの処理持続時間を設定し、低い設定値にするほど、チョップ効果が顕著になります。
RELEASE	time でシグナルがスレッシュホールド以上となってからゲート処理を終えるまでの持続時間を調節します。
Output	
MIX	MIX でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

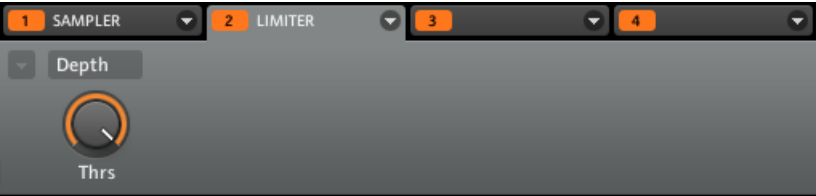
ハードウェア



ハードウェアのゲートです。

8.1.3 リミッター

リミッターで 2 つの音声制御が可能で、シグナルのデジタルクリッピングを抑え、同時に音声音量を 0db 以下に抑えます。 リミッターのスレッシュホールドを下げることで、全体的な音量を上げることも可能です。 マスターモジュールスロットでを使用することをお勧めします。 リミッターを使用すると、微細なレイテンシーが発生することを念頭に置き、作業を行ってください。



ソフトウェアのリミッターです。

スクリーン部	内容
Depth	
Thrs	ここで Limiter が起動するスレッシュホールドを設定します。シグナルのクリッピングを防ぐには 0 dB のままにしておき、シグナルを大きくする場合は、ノブを左に回します。

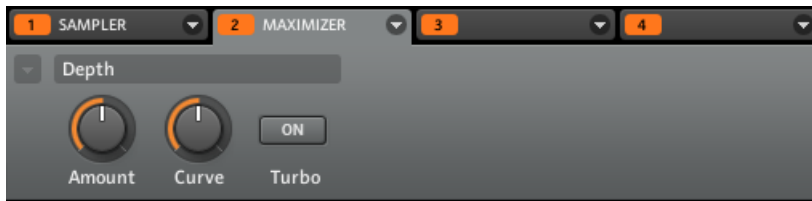
ハードウェア



ソフトウェアのリミッターです。

8.1.4 マキシマイザー (Maximizer)

Maximizer でサウンドのダイナミクスを抑え、全体的なサウンド音量を上げます。 Limiter と比較的似た機能ですが、ボリューム感の増加用に設計されています。 「Be Mine」をライブラリからロードして、マスター FX にあるマキシマイザーを確認してください。



ソフトウェアの Maximizer です。

スクリーン部	内容
Depth	
AMOUNT	このパラメーターで Maximizer エフェクトを使用する量を設定します。
CURVE	コンプレッションニーをここで設定します。設定値を高くすると、素早く激しいゲインコントロールが可能となります。
TURBO	ターボで Maximizer の効果を強めます (マキシマイズアルゴリズムが 2 回適用されます)。

ハードウェア



ハードウェアの Maximizer です。

8.2 Filtering

8.2.1 EQ

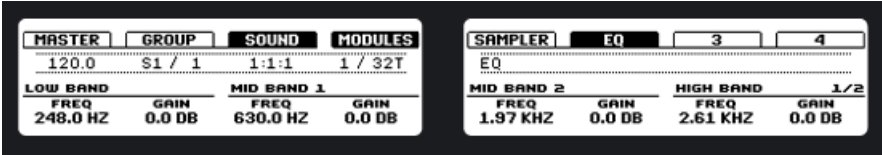
EQ を使用してオーディオ信号の選択した周波数をブースト、またはカットします。EQ は主に選択した周波数をカット、またはブースとして音声を整える目的で使用されますが、DJ プレイの際に EQ をコントロールしてミックスに緩急を与える場合にも使用します。パラメーターは 2 ページ分あります。



ソフトウェアの EQ 用ページ 1 です。

スクリーン部	内容
Page 1	
Low Band	
Freq	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	低域用ゲインコントロールです。
Mid Band 1	
Freq	中域 1 (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	Mid Band 1 用のゲインコントロールです。
Mid Band 2	
Freq	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	Mid Band 2 用のゲインコントロールです。
High Band	
Freq	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	High Band のゲインコントロールです。

ハードウェア



ハードウェアの EQ 用ページ 1 です。

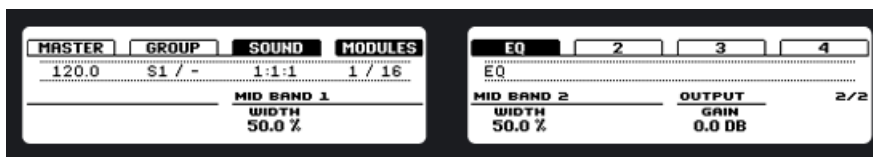
ソフトウェア



ソフトウェアの EQ 用ページ 2 です。

スクリーン部	内容
ページ 2	
Mid Band 1	
Width	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	
Width	Mid Band 2 用の帯域幅(バンドウィズ)コントロールです。
Output	
Gain	フィルター全体のゲインコントロールです

ハードウェア



ハードウェアの EQ 用ページ 2 です。

8.2.2 Filter

フィルターで選択した周波数帯域を LFO やエンベロープフォロワーで可変します。フィルター用のアプリケーションは数多くあり、シンセサイザーの音声をよりリアルにしたり、選択した周波数をフィルターで加工することによるフィルタースweepに使用します。

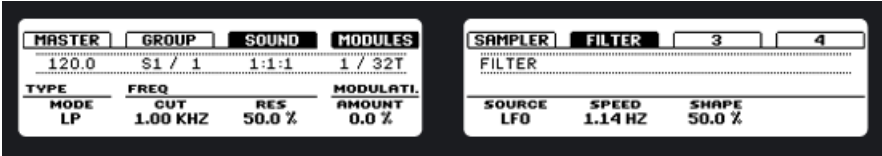


ソフトウェアのフィルターです。

スクリーン部	内容
Type	
Mode	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	
Cut	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	

スクリーン部	内容
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フィルターをどの程度変調するか調節します。これでモジュレーションソースによってカットオフをどの程度加減するか設定します。
Source	ここで 3 種の異なるモジュレーションソース (<i>Envelope</i> 、 <i>LFO Sync</i> 、 <i>LFO</i>) の一つを選択します。選択したモジュレーションソースによって右に表示されるパラメーターの内容は異なります。
Envelope Decay	<i>Decay</i> でエンベロープの減衰スピードを調節します。
Smooth	エンベロープのシェイプを滑らかにします。
SHAPE	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO Sync Speed	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	ここで LFO の波形を変更します。
Phase	LFO の開始地点の移送を調節します。
LFO Speed	0,03 Hz から 16 Hz 間での周波数 (Hertz) でモジュレーションスピードを設定します。
SHAPE	ここで LFO の波形を変更します。

ハードウェア



ハードウェアの Filter です。

8.3 Modulation

8.3.1 Chorus

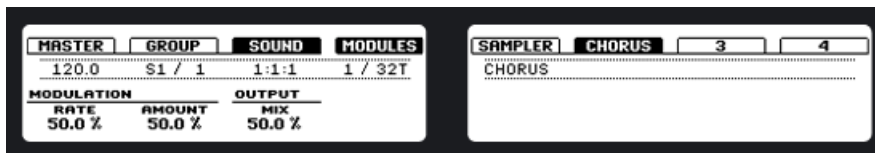
コーラスでステレオ信号に厚みを追加、または強調します。音程のある音声にその効果を発揮しますが、ハイハットサウンドを際立たせる為に使用したり、ボーカルが重なって聞こえるように使用することがあります。1 つの信号を 2 つに分けどちらかの音程を少し変えて発音します。



ソフトウェアのコーラスです。

スクリーン部	内容
Modulation	
Rate	Rate でシグナルの音程を変更するフェイズの速度を調節します。
Amount	コーラスエフェクト量をコントロールします。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアのコーラスです。

8.3.2 Flanger

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。

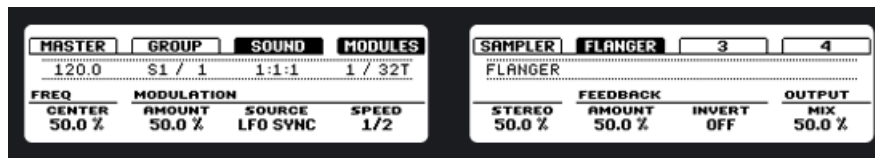


ソフトウェアのフランジャーです。

スクリーン部	内容
Freq	
Center	ここでフランジャーの中心周波数を設定します。
Modulation	
Amount	フランジャーエフェクト量をコントロールします。
Source	ここでフランジャーのモジュレーションソース (選択肢は <i>Envelope</i> 、 <i>Lfo Sync</i> 、 <i>Lfo Speed</i> です) を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
LFO Speed	LFO のスピードは 0.03 Hz から 8 Hz の間で調節します。
LFO Sync Speed	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
Envelope Shape	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
Feedback	
Amount	フィードバック量をここで調節します。
Invert	フランジャーを反転します。

スクリーン部	内容
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアのフランジャーです。

8.3.3 FM

FM シンセシスに基づいたオーディオシグナルの周波数変調エフェクトです。高周波に設定しておくと、入力シグナルに「きらめき」を与えます。

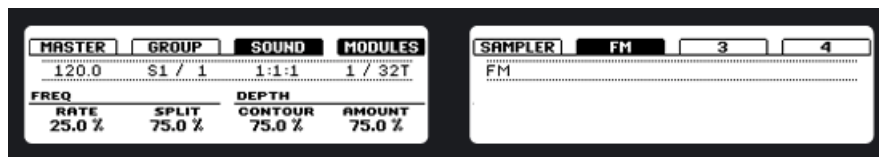


ソフトウェアの FM

スクリーン部	内容
Freq	
Rate	ここで FM モジュレーションのスピードを調節します。
Split	Split でクロスオーバーを介して FM エフェクトに適用する高周波数の値を設定します。右に回すほど周波数が高くなります。音程が高い FM 音声のノイズを消去するのに有効です。 Split の設定を高くすると、音声が更に明るくなります。

スクリーン部	内容
Depth	
Contour	Contour でインプットボリュームによってエフェクトの強さをコントロールする度合いを設定します。
Amount	FM エフェクトの量を設定します。

ハードウェア



ハードウェアの FM です。

8.3.4 Freq Shifter

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。高い周波数で音声はピッチシフター音声に近くなり、低周波数で個性あるコーラス音声となります。

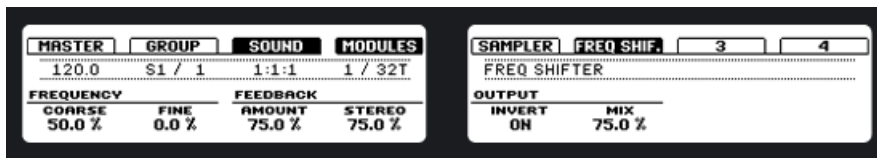


ソフトウェアの Frequency Shifter です。

スクリーン部	内容
Frequency	
Coarse	ここで Freq Shifter の大まかな周波数を設定します。
Fine	周波数の微調整をここで行います。
Feedback	

スクリーン部	内容
Amount	フリークエンシーシフター内のフィードバック量とエフェクトの強さを調節します。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
Output	
Invert	ここでフリークエンシーシフターの設定を反転します。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアの Frequency Shifter です。

8.3.5 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。

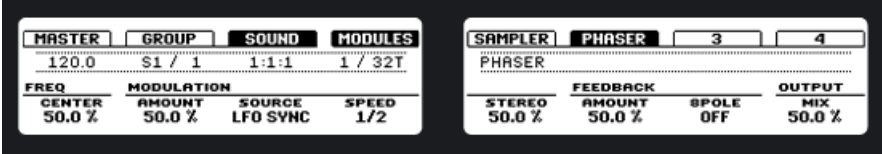


ソフトウェアのフェイザーです。

スクリーン部	内容
Freq	
Center	ここでフェイザーの中心周波数を設定します。

スクリーン部	内容
Modulation	
Amount	モジュレーションの量を設定します。
Source	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 <i>Envelope</i> 、 <i>Lfo Sync</i> 、 <i>Lfo</i> です) を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
Envelope Shape	エンベロープのシェイプを変調します。
LFO Speed	LFO のスピードは 0,03 Hz から 8 Hz の間で調節します。
LFO Sync	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	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
Feedback	
Amount	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。

ハードウェア



ハードウェアのフェイザーです。

8.4 Spatial and Reverb

8.4.1 Ice

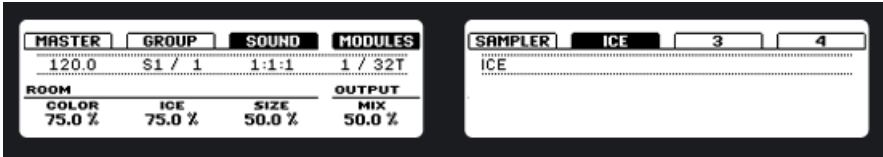
このリバーブで冷たくメタリックなサウンドを得ることができます。Ice には自励振動フィルターバンクが配備、音声に聴覚的色彩を与えます。ライブラリの「Greenhouse」で FX 音声を確認してください。



ソフトウェアの Ice リバースです。

スクリーン部	内容
Room	
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声明るくなります。
Ice	高く設定すると音声がメタリックな「ICE」サウンドになります。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	仮想空間のサイズを指定します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアの Ice リバースです。

8.4.2 Metaverb

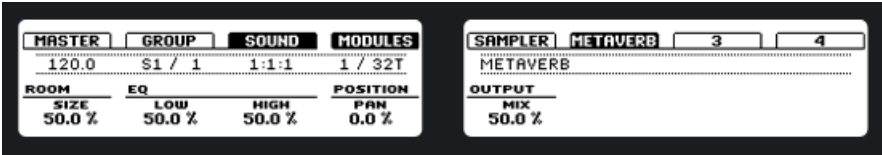
リバースと同じく、サウンドに空間情報を付加します。リバースと異なる点としては、このエフェクトには「合成音」としての特徴が強調されており、特にメロディーへの使用に効果を発揮します。



ソフトウェアの Metaverb です。

スクリーン部	内容
Room	
Size	仮想空間のサイズを指定します。
EQ	
Low	ローバンド EQ で低周波数対をカット/ブーストします。
High	ハイバンド EQ で高周波数対をカット/ブーストします。
Position	
Pan	ドライシグナルをパンします。この機能はリバーブ処理をした後ドライシグナルの定位を変更することはできないので便利です。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。


ハードウェア



ハードウェアの Metaverb です。

8.4.3 Reflex

これは特殊共鳴リバーブです。Reflex の設定を少し適用すると、小さめの「タイトな」ルームエフェクトとなります。設定を大きくするほどそのサウンドにメタリックな効果が加わります。

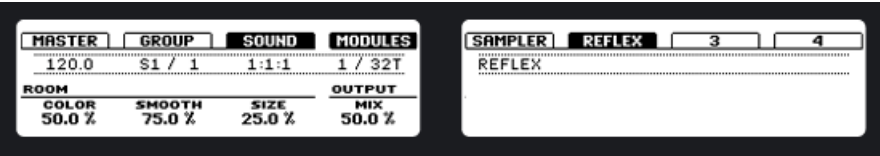
 **Color** パラメーターをオートメーションすることで得られる効果は大です。



ソフトウェアの Reflex リバーブです。

スクリーン部	内容
Room	
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声が明るくなります。
Smooth	このパラメーターで、Reflex のメタリックな音声を抑えます。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
Output	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアの Reflex リバーブです。

8.4.4 Reverb

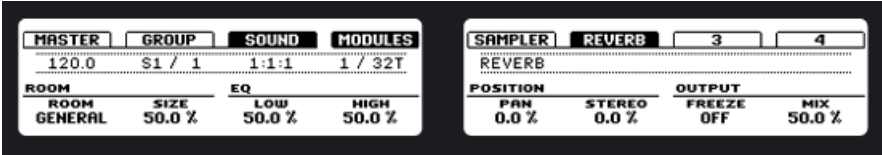
このリバーブは最も一般的なものです。リバーブでシグナルに空間の大きさの情報を付け加え、サウンドに広がりと自然さを与えます。ドラムサウンドへの使用に最適ですが、他のどんなサウンドに対しても「自然な響き」を加えることができます。



ソフトウェアの Reverb です。

スクリーン部	内容
Room	
Room	ここでリバーブのキャラクター (<i>Shatter</i> 、 <i>Guitar</i> 、 <i>Bright</i> 、 <i>General</i>) を選択します。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
Eq	
Low	ローバンド EQ で低周波数対をカット/ブーストします。
High	ハイバンド EQ で高周波数対をカット/ブーストします。
Position	
Pan	ドライシグナルをパンします。この機能はリバーブ処理をした後ドライシグナルの定位を変更することはできないので便利です。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
Output	
Freeze	リバーブのアウトプットをテンポラリバッファー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。
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。

ハードウェア

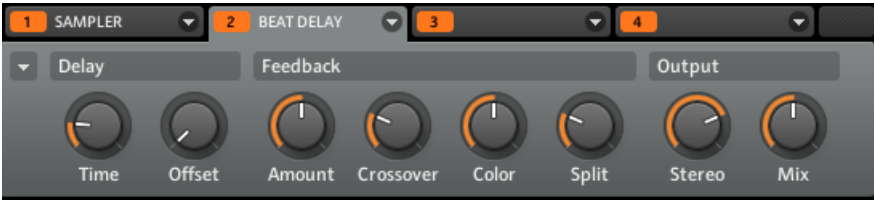


ハードウェアの Reverb です。

8.5 Delay

8.5.1 Beat Delay

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、ビートディレイの音声を確認してください。

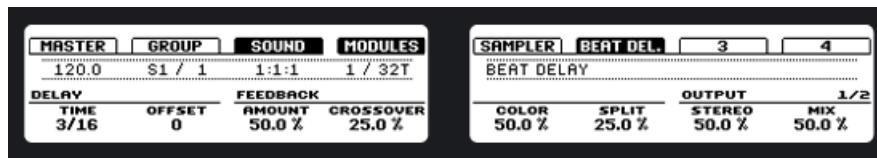


ソフトウェアの Beat Delay です。

スクリーン部	内容
Delay	
Time	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	このパラメーターでディレイ効果の始まりを、音楽的単位を使用してずらしします。
Feedback	
Amount	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。高い値でディレイが長くなります。
Crossover	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。

スクリーン部	内容
Color	フィードバックの基本周波数を設定します低い値で深みのあるサウンドになり、高い設定値でサウンドが明るくなります。
Split	左右チャンネルの周波数帯の格差をコントロールします。
Output	
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
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。

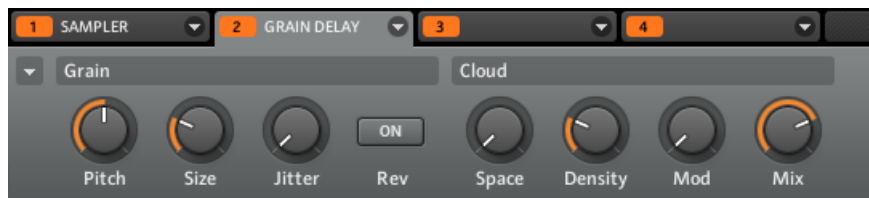
ハードウェア



ハードウェアの Beat Delay です。

8.5.2 Grain Delay

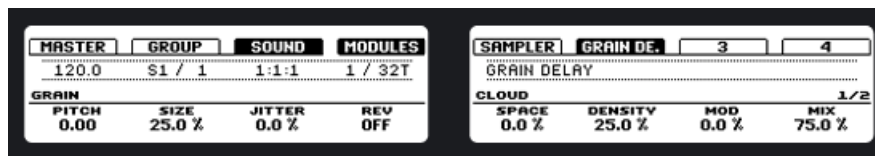
シグナルを小さな音の破片に刻みます。グレインディレイはアンビエントトクスチャーの生成に有効です。サウンドのサイズと広がり密度が変わり、どんなサウンドでもアンビエントサウンドへと変化します。この実験的なエフェクトをぜひお試しください。



ソフトウェア上の Grain Delay 画面です。

スクリーン部	内容
Grain	
Pitch	グレインのピッチを設定します。高い設定値でゆっくりとリピートするグレインとなり、高く設定するとグレインは早くなり、サウンドの音程も高く再生されます。
Size	グレイン (音の粒) の長さを設定します。
Jitter	グレインに人工的な要素を加えます。
Rev	このボタンを起動するとグレインが逆再生されます。
Cloud	
Space	グレインのまとまりの一つ一つに感覚を与えます。高い設定値でクラウド内の間隔が大きくなります。
Density	より密度のあるクラウドを生成します。高い設定値でフィードバックに似た効果が得られます。
Mod	グレインクラウドに対して適用するモジュレーションのかかり具合を調節します。
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。

ハードウェア



ハードウェアの Grain Delay です。

8.5.3 Grain Stretch

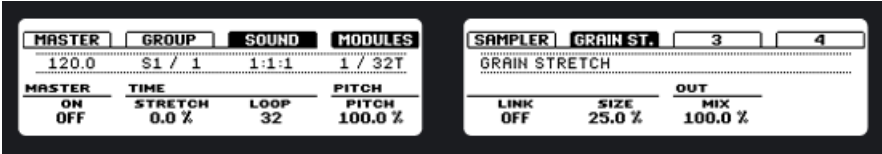
グレインストレッチエフェクト (Grain Stretch) はグレインシンセ方式を使用して入力シグナルのスピードとピッチを変調します。



ソフトウェア上の Grain Stretch です。

スクリーン部	内容
Master	
ON	エフェクトを有効にします。このボタンをオンにする度に Grain Stretch エフェクトが入力信号を 32 x 1/16th ステップ用にバッファ化します。
Time	
Stretch	タイムストレッチ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	
Pitch	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	グレインのサイズを調節します。
Out	
Mix	Mix でエフェクト信号とエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアの Grain Stretch です。

8.5.4 Resochord

Resochord は 6 つのコームフィルターのバンクで、それぞれ選択したコードにあわせ、音程を調節することが可能です。このエフェクトはメロディーのない音声に対して特に有効です。

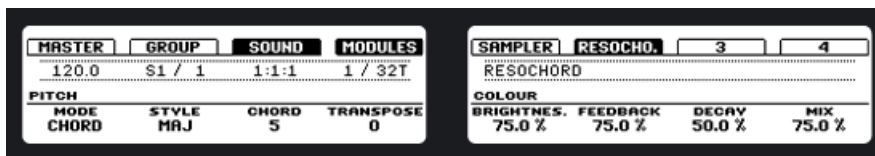


ソフトウェアの Resochord です。

スクリーン部	内容
Pitch	
Mode	Resochord には <i>Chord</i> と <i>String</i> の 2 つのモードがあります。Chord モードでは、6 つのコームは各モードに合わせて音程が調節されます。String モードでは、6 つのコームは 1 つの周波数に集まり、強力なコーラス効果となります。選択した内容によって、Pitch エリアの他のパラメーターの内容が異なります。
Spread	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	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	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。
Transpose	Transpose 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	
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。

スクリーン部	内容
Decay	Decay で Resochord の減衰スピードを調節します。
Mix	Mix でエフェクト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。

ハードウェア



ハードウェアの Resochord です。

8.6 Distortion

8.6.1 Distortion

オーバードライブと、フィードバック、モジュレーションの組み合わせで、重厚なディストーションサウンドと/ファズサウンドを生成します。このエフェクトはフィードバック生成を行う特殊エフェクトです。

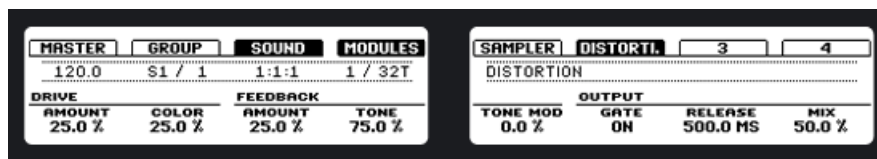


ソフトウェアの Distortion です。

スクリーン部	内容
Drive	
Amount	ディストーションの供給量を設定します。
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声明るくなります。

スクリーン部	内容
Feedback	
Amount	フィードバック量をここで調節します。
Tone	フィードバックの音調を設定します。
Tone Mod	フィードバックに対するモジュレーションです。
Output	
Gate	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	このパラメーターで Gate を有効にした場合のディストーションの減衰具合をコントロールします。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

ハードウェア



ハードウェアの Distortion です。

8.6.2 Lofi

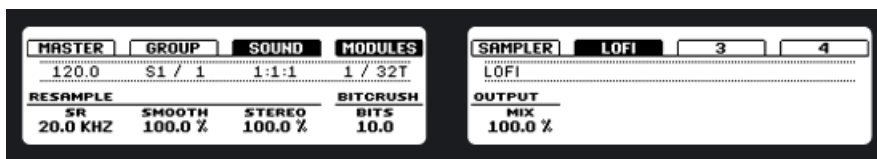
この Lofi エフェクトでオーディオシグナルのビットレートとサンプルレートを減少させ、僅かな量の使用で“ビンテージ”エフェクトとなり、設定値をあげるとデジタルディストーションとなります。



ソフトウェアの Lofi です。

スクリーン部	内容
Resample	
SR	SR はサンプルレートを意味し、CD クオリティーから、ヒス音声が激しく出る状態 (44.1 kHz から 0.1 kHz) までの設定が可能です。
Smooth	Smooth で Lofi エフェクトのエイリアス音声を抑えます。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がり調節します。
Bitcrush	
Bits	ビットリダクションによる音声の歪みを生成します。
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。

ハードウェア



ハードウェアの Lofi です。

8.6.3 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LOUDネスをあげ、倍音を追加します。Amount と Contour でサウンドに暖かみを付加します。



ソフトウェアのサチュレーターです。

スクリーン部	内容
Compress	
Amount	このパラメーターでシグナルに適用する音声の圧縮加減を調節します。
Drive	
Amount	Saturator による音声のひずみ具合の量を調節します。
Contour	Contour コントロールでインプットボリュームに対する反応精度をコントロールします。高い値で歪みが強くなります。

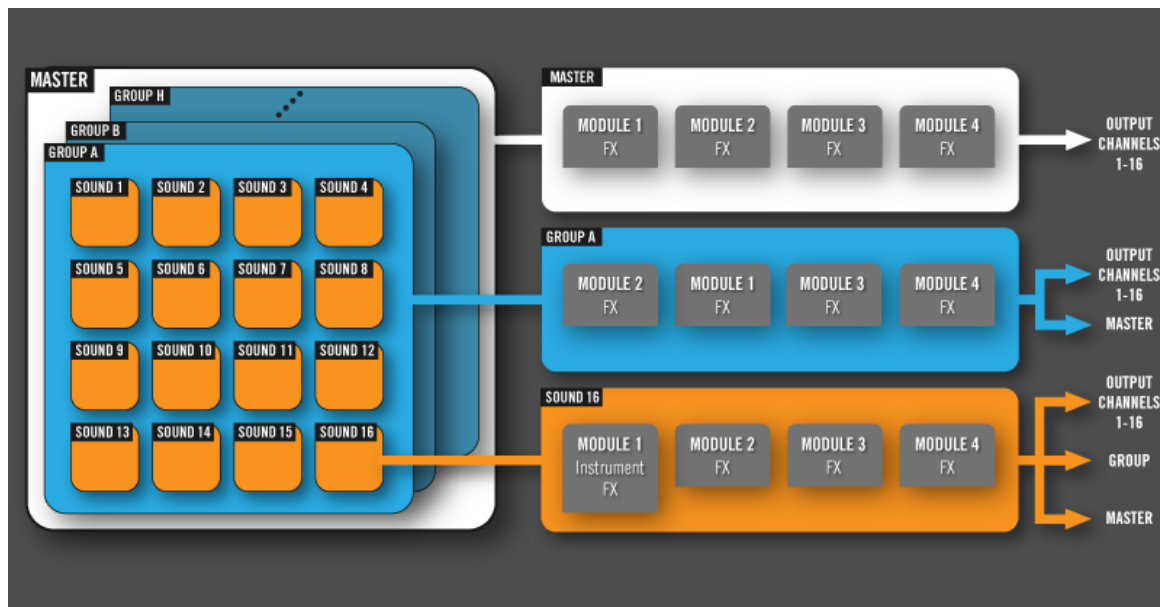
ハードウェア



ハードウェアの Saturator です。

9 FX の使用法

各プロジェクトの段階 (Sound、Group、Master) でモジュールを使用してエフェクトを追加することが可能です。各 Sound、Group、Master スロットにはそれぞれ 4 つのモジュールがあります。各モジュールで MASCHINE の内部エフェクト、または VST/AU プラグインエフェクトをロードすることができます。



Module を使用してエフェクトを適用しています。

9.1 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) をエフェクト用を選択します。



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。



サウンドスロットにプラグインをロードする方法に関しては [↑ 4.2.6, Page 6: Velocity Destination, Modwheel Destination](#) を参照してください。

ハードウェア

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードを選択します。
2. ボタン 3 を押し、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。
4. 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 2 を選択します。



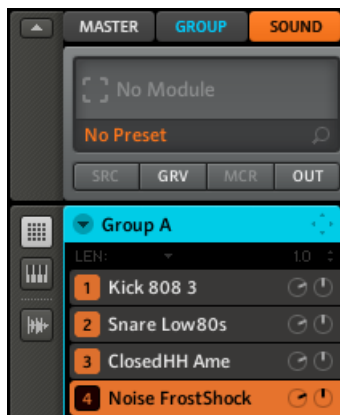
5. モジュール 2 用のエフェクトを選択するには、**SHIFT + BROWSE** を押します。
6. 左ディスプレイで Knob 1 を使用して **TYPE** を MASCHINE FX 用に **INTERNAL**、または VST/AU プラグイン用に **PLUG-IN** を選択します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。VST/AU プラグインをロードするには **PLUG-IN** を選択します。



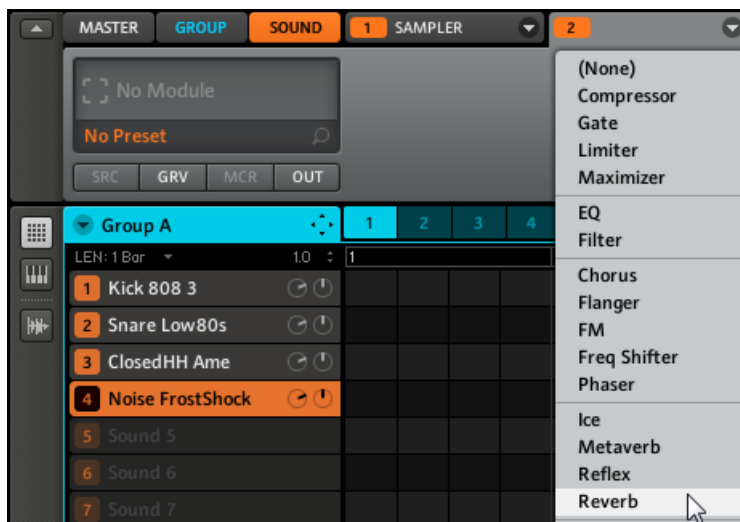
7. ノブ 5 を回すことで有効なエフェクトをブラウズ可能です。使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押しモジュール 2 にエフェクトをロードします。ボタン 5 と 6 でリスト内をブラウズしてエフェクトを直接ロードすることも可能です。
8. **CONTROL** モードボタンを押して、コントロールモードに切り替えることも可能です。
9. 各ノブを使用してエフェクトを編集します。

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。**Size** ノブでリバーブの大きさを大きくしたり、**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。

9.2 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。
- 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。

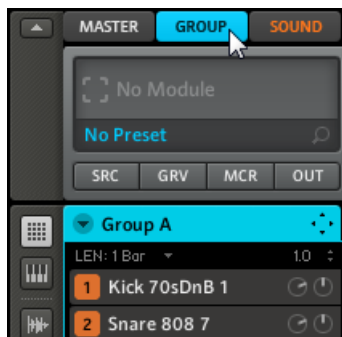
7. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 を押してエフェクトをロードします。



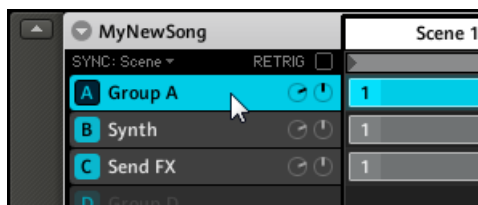
8. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。
9. 各ノブを使用してエフェクトパラメーターを編集します。

ソフトウェア

1. **GROUP** タブ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 *Compressor* を追加します。
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。



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。詳細は [↑9.8, FX プリセットの保存](#) を参照してください。



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。詳細は [↑9.8, FX プリセットの保存](#) を参照してください。

9.3 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

1. **MASTER** タブをクリックして Master に切り替えます。
2. モジュールスロットを選択して右にある矢印をクリックします。
3. メニューから **Plugins** を選択し、有効なエフェクト (FX) プラグインのリストを表示します。
4. このモジュールスロット (Module Slot) に適用するエフェクトを選択します。マウスで選択すると、プラグインがロードされ、Module 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。
5. エフェクトプラグインのパラメーターを編集してください。

6. 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。



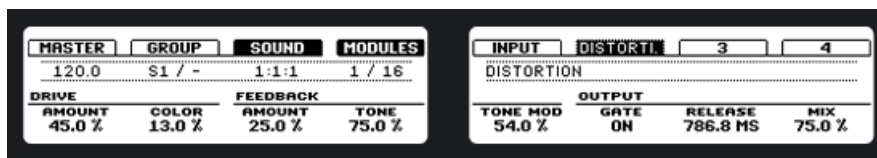
好みの FX 設定を FX プリセットとして保存することも可能です。詳細は [↑ 9.8, FX プリセットの保存](#) を参照してください。

9.4 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

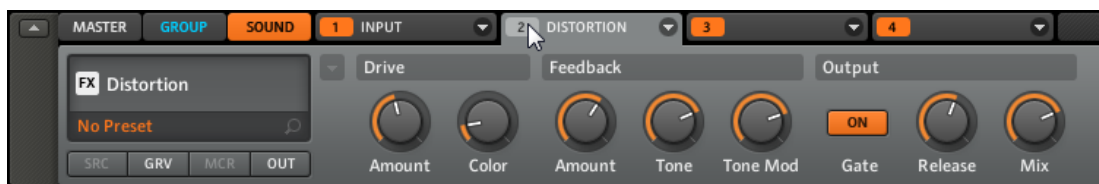
1. エフェクトをかけているタブにもよりますが、ボタン 1 (Master 用)、ボタン 2 (グループ + グループボタン)、ボタン 3 (サウンド + サウンドを含むパッド用) の各ボタンでエフェクトをバイパスすることが可能です。
2. 右ディスプレイではエフェクトを含むモジュールを表示します。エフェクトの一つをミュートとする場合は、**SHIFT** を押しながら任意でボタン 5 (Module 1)、ボタン 6 (Module 2)、ボタン 7 (Module 3)、ボタン 8 (Module 4) を押します。



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** または **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 は白表示です)エフェクトをミュート/ミュート解除します。



サウンドでエフェクトをバイパスしている場合、モジュール 1 をミュートしてサンプラー、またはインプットソース自体をミュートしないよう気をつけてください。

9.5 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簡単にオートメーション処理できる機能があげられます。

ハードウェア

▶ MASCHINE ハードウェアコントローラー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します。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

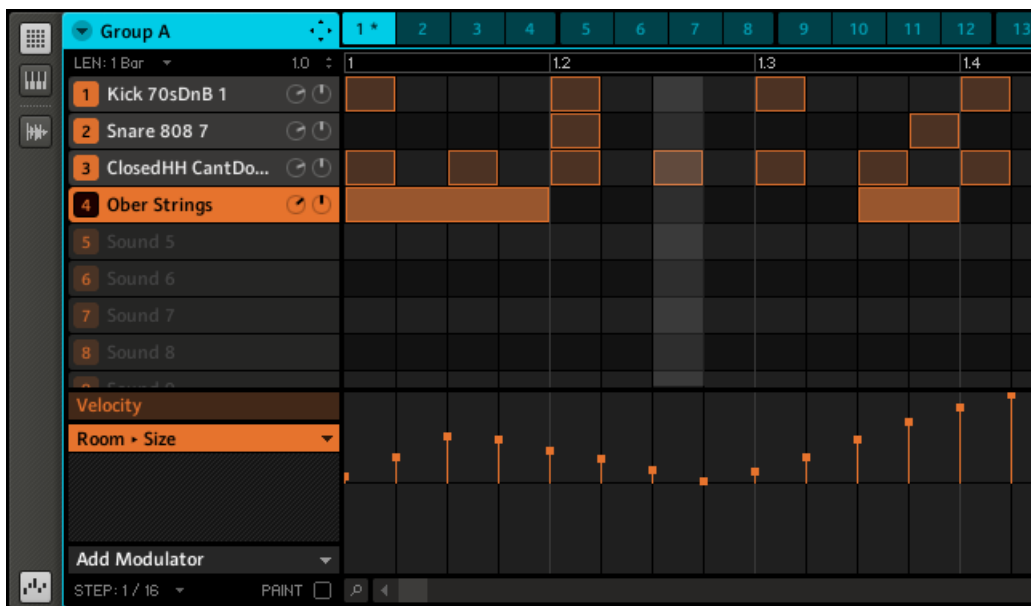
パラメーターページのノブには外柄にも調節用リングが装備されています。

▶ 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。



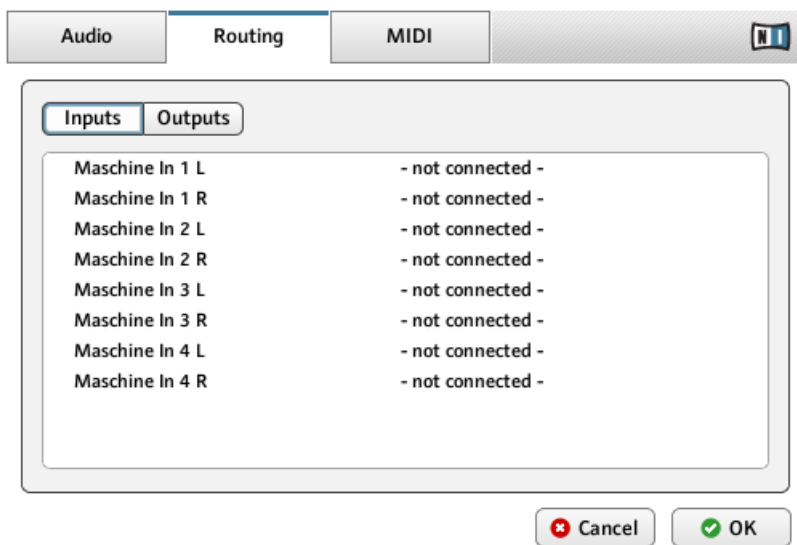
▶ オートメーションを削除するには外側リングを (Mac: [Ctrl]-クリック) 右クリックします。

▶ 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。



9.6 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。



Audio and MIDI Settings ダイアログにある MASCHINE のインプット設定画面です。

→ これで外部ソースからのオーディオシグナルが MASCHINE のエフェクトセクションを経由します。

ハードウェア

1. まず空の **GROUP** ボタンを選択します。
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。
4. 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。

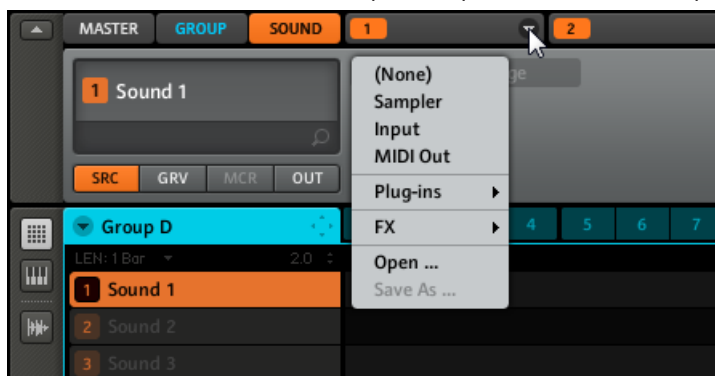


5. **BROWSE** ボタンをもう一度押すか、もう一度 **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。

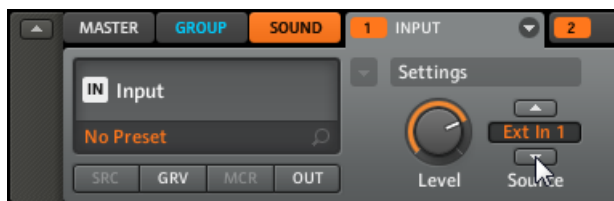
- これでノブ 2 を回すことで外部ソースを選択できます。 ボタン 6 を押して モジュールスロット 1 (Module Slot 1) を選択します。
- SHIFT + BROWSE** を押すと使用可能なエフェクトのリストが表示されます。
- ボタン 8 を使用してエフェクトをロードします。 これで外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

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ドロップダウンメニューが表示されます (*Sampler*、*Input*、*MIDI Out*)。 *Input* を選択してください。



- ここまで行くと、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。

9.7 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, ソフトウェアでのパターン編集 \(Software\)](#) 章参照)。



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

9.8 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。



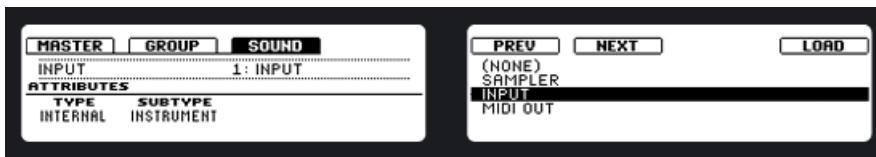
保存した FX プリセットは自動的に MASCHINE ライブラリに保管されます。

9.9 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

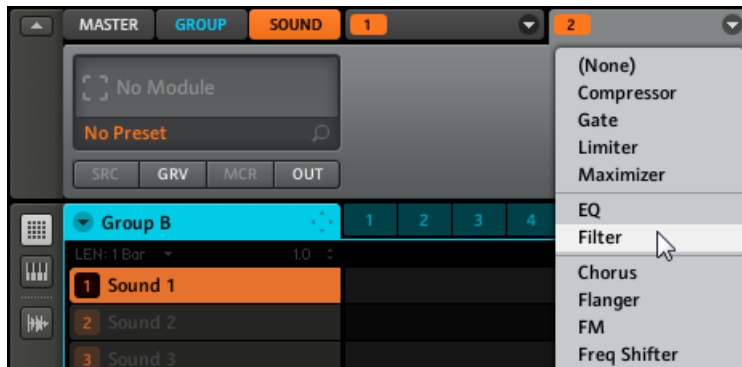
1. ここではセンドエフェクトを使用して 909 キットのスネアサウンドにリバーブをかけます。まずは、ブラウザで 909 キットをダブルクリックしてロードし、基本的なパターンを作成してください。
2. そして空のサウンドスロットと空のグループを選択します。パッドを叩いて選択してください。
3. ボタン 5 を押し、Source タブ (SRC) を選択します。その後 **SHIFT + BROWSE** を押します。
4. ボタンの 5 & 6 またはノブ 5 を使用して、**SAMPLER** または **INPUT**、**MIDI OUT** のどれかを選択します。 **INPUT** を選択し、ボタン 8 を押して選択肢を採用します。



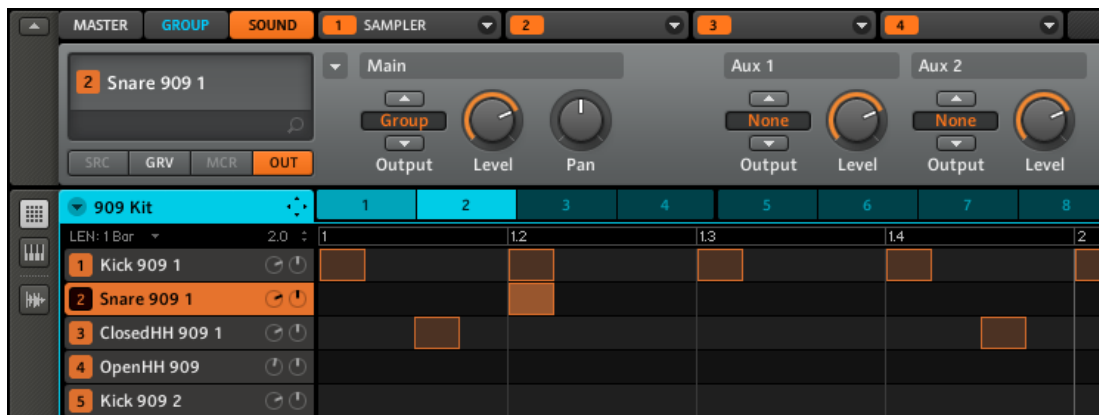
5. エフェクトスロット (Effect Slot) を選択するには、**CONTROL** ボタンを押し、ボタン 6 を押して **MODULE 2** を選択します。
 6. **SHIFT + BROWSE** を押すと使用可能なエフェクトのリストが表示されます。
 7. Reverb を選択し、ボタン 8 でロードします。**BROWSE** ボタンをもう一度押すか、もう一度 **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードに戻ります。
 8. 909 Kit グループに戻り、パッド 2 を押してスネアサウンドを選択します。
 9. Output タブ (**OUT**、ボタン 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

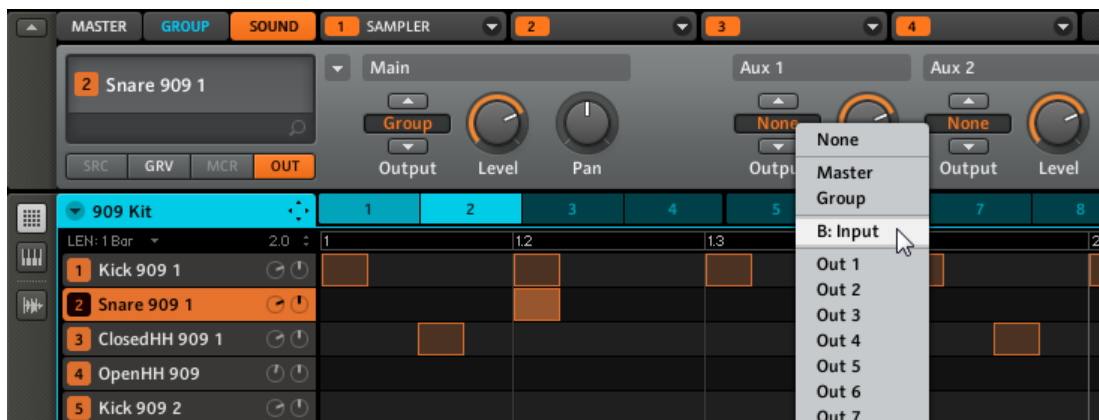
1. 空のグループの最初のサウンドスロットを選択してください。 リバーブをサウンドスロットの Module 2 にロードします。



2. Module 1 で *Input* を選択し、ソースは *Internal* のままにしておきます。
3. 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。



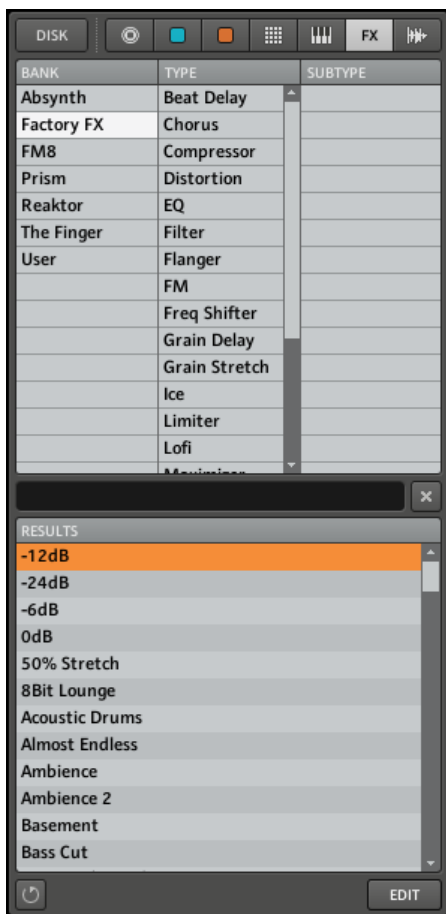
4. 2 つの Aux センド、Aux 1 と Aux 2 が確認できます。Aux 1 のドロップダウンメニューで、B: Input 1 を選択し、Sound 1 のリバーブに Snare909 1 サウンドを送ります。



→ Snare 909 サウンドがあるパッド 2 を押すとスネアサウンドにエフェクトサウンドがかかっていることを確認できます。Aux 1 レベルを上げることでリバーブ量を調節可能となります。この手順を繰り返して更に別のサウンドをエフェクトセンドに追加したり、Aux 2 を使用して他のエフェクトセンドを作成することも可能です。2Aux 1Aux 2

9.10 マルチエフェクトの作成

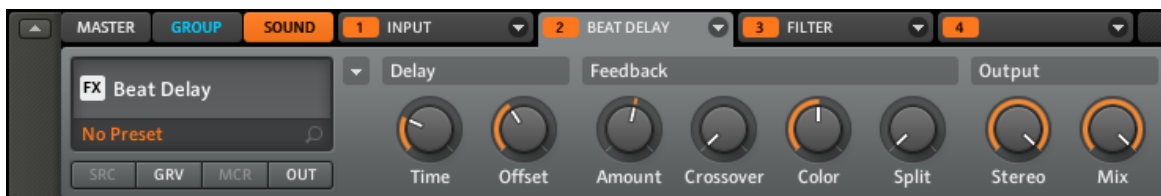
マルチエフェクトグループの作成は基本的にセンドエフェクトを作成するのと同じ手段をとります。上記の章で解説したように、グループ内のサウンドに 4 つのエフェクトを適用することが可能で、この方法でグループにつき、最大 64 のエフェクトを適用することが可能です。このエフェクト設定法でライブやスタジオ環境で好みのエフェクト設定を自由に使用することが可能です。更にその後マルチエフェクトグループに 4 つのエフェクトを適用することが可能です。追加できるエフェクトの総数は使用しているコンピュータの性能によって異なります。このマルチグループエフェクト (Multi Effect Group) にある各 Sound には、その後にユーザーバンクで混乱しない為に、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。ライブラリにはいくつかのマルチエフェクトグループが既に「Multi FX」内に備わっています。



ブラウザ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。自身のプリセットにはインストールしてある手持ちの VST/AU プラグインもユーザーバンク内に収めることが可能です。



ソフトウェアの Multi FX Dual LFO Filtered Delays プリセットです。

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 を参考にするをお勧めします。



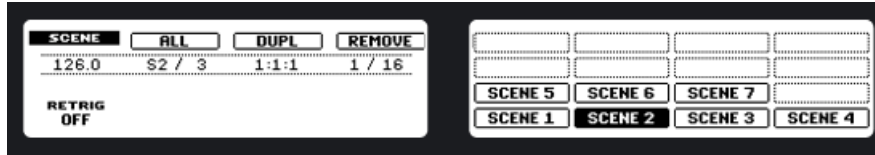
アレンジャーで Scene 2 を選択した状態のファクトリープロジェクト、「Deeper」です。

10.1 シーンを選択

ハードウェア

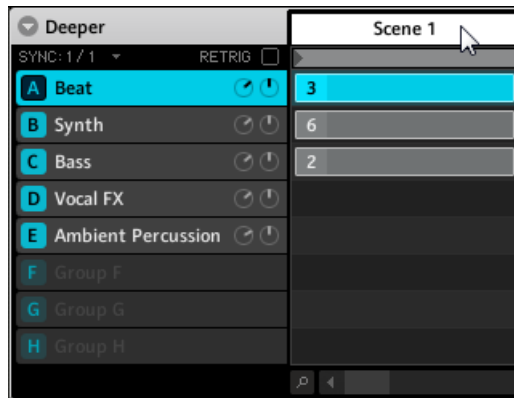
1. **SCENE** ボタンを押したままにするとシーンモードになります。ボタン 1 を同時に押すことでこのモードを固定します。右ディスプレイでは選択しているシーンをハイライト表示します。パッドが点灯していれば、そのパッドにシーンがあることを意味します。1 つ以上のパッドが点灯している場合はこれらのシーンがループ演奏されます。

- 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、[↑10.3, シーンシンク](#)) によってシーン内容が変更します。



ソフトウェア

- ▶ アレンジャーエリアでシーンスロットをクリックしてシーンを選択します。選択されると白色表示されます。



Scene 1 を選択しています。

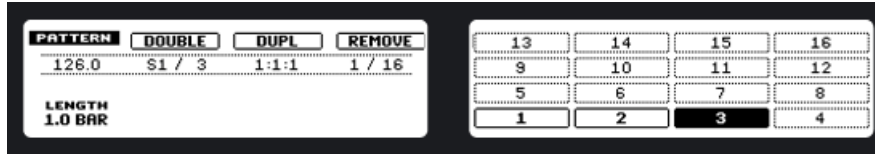
10.2 アレンジャー内のクリップの作成と削除

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

- 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。

- パッドを叩いてパターンを選択します。
- 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。

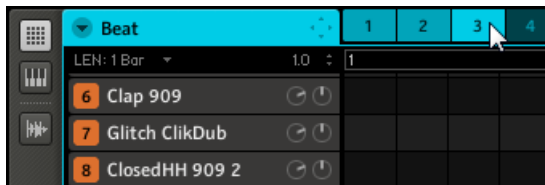


パターンの概観を右ディスプレイで表示しています。

▶ シーンからクリップを削除するには、ボタン 4 を押し REMOVE 機能を実行します。パターンモードの詳細に関しては [↑6, ソフトウェアでのパターン編集 \(ハードウェア\)](#) と [↑7, ソフトウェアでのパターン編集 \(Software\)](#) を参照してください。REMOVE

ソフトウェア

▶ シーンで使いたいパターンを、パターンエディタでクリックして選択します



パターン 3 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。



Scene 1 で新規作成されたクリップです。

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



空のシーンスロットをダブルクリックして新しく空のパターンを作成します。

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。GRID

Display Element	内容
RETRIG	RETRIG を有効にすると、(ノブ 1 を回す) 次を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、次を選択するシーンは選択したシーンシンクの設定内容と選択しているシーンの現在位置に対応して再生されます (例、ビート 3 で最初のシーンを次のシーンに切り替えるとそのシーンはビート 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。

スクリーン部	内容
RETRIG	RETRIG を有効にすると、次のシーンは強制的にシーンの先頭から再生されます。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。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の設定内容と選択しているシーンの現在位置に対応して再生されます (例、ビート 3 で最初のシーンを次のシーンに切り替えるとそのシーンはビート 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。

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。

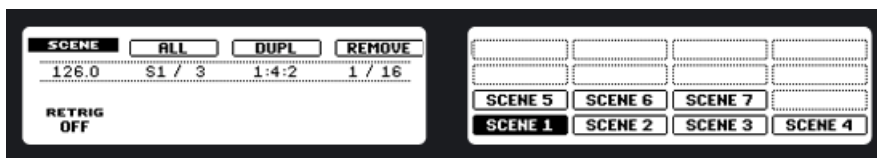
10.4 シーンの配置と削除

ハードウェア

1. シーンモードにし、(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) を使用して選択したシーンが複製、挿入されます。



Scene を削除するには、ボタン 4 (REMOVE) を押します。



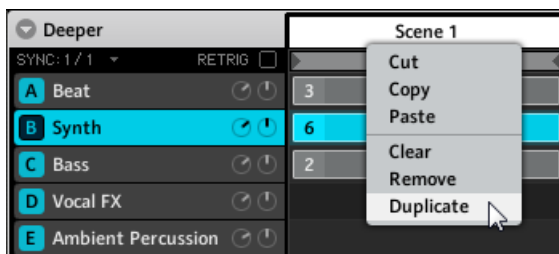
ハードウェアの Scene view です。

ソフトウェア

- ▶ シーンスロットを右クリックし、(Mac OS X [Ctrl]-クリック) *Duplicate* を選択すると、複製されたシーンが挿入されます。



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 [Ctrl]-クリック) し、*Remove* を選択します。



ソフトウェア上の Scene menu です。

10.5 Scenes のコピーとペースト

ハードウェア

▶ Scene を他の Scene スロットにコピーするには DUPLICATE を押したままコピーしたいシーンがあるパッドを押し、Scene のコピー先となるパッドを押します。コピーされたシーンはコピー先のスロットのシーンに代わって配置されます。DUPLICATE

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、[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. コピー先となるシーンスロットを右クリックして Scene メニューで *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

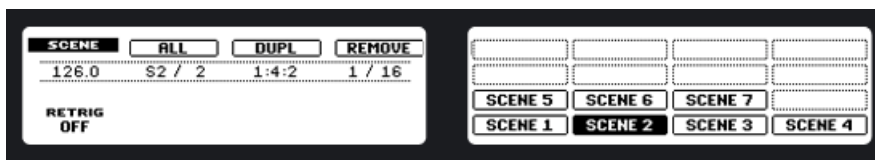
単一のシーンを選択した場合はシーンは自動的にループします。ループモードでは各シーンを複数選択して、シーンからシーンへと連続的に再生することが可能です。この機能でシーン同士がうまくマッチするか、またはシーンの配置がスムーズか確認することが可能で、ライブ環境においても便利な機能です。

ハードウェア

1. **SCENE** ボタンを押してシーンモードにし、ボタン 1 を同時に押してモードをロックします。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。ループ内で再生されているシーンは明るく点灯します。



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 スロットの下のアレンジャータイムラインをクリックし、最初のシーン (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。ループ内で再生されているシーンは明るく点灯します。



ループを解除するには、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すると有効なシーン全てをループ対象にします。

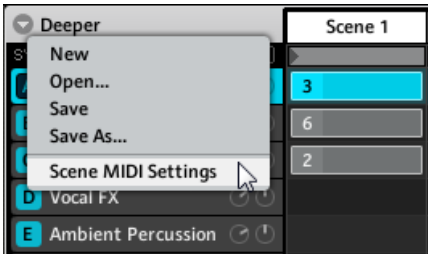
Deeper	Scene 1	Scene 2	Scene 3
SYNC: 1 / 1 RETRIG <input type="checkbox"/>			
A Beat	3	3	2
B Synth	6	2	1
C Bass	2	2	1
D Vocal FX			1
E Ambient Percussion		1	1

アレンジャー内のシーン 1、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

Scene MIDI Settings でホストから MASCHINE プラグインに MIDI ノートまたは MIDI Program Change メッセージを送信する、またはその他の MIDI 機器から MASCHINE スタンドアローンに MIDI ノートまたは MIDI Program Change メッセージを送信することでシーンの切り替えを行います。シーン MIDI セッティングにアクセスする方法は以下です。

1. プロジェクト名称の隣にあるアレンジャー (Arranger) のヘッダの矢印をクリックします。



2. ドロップダウンメニューで *Scene MIDI Settings* を選択し、シーン MIDI セッティング (Scene MIDI Settings) ダイアログを表示します。



スクリーン部	内容
Status Options	
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	

スクリーン部	内容
MIDI Note	このボタンをチェックして Scenes を MIDI ノートでコントロールします。
Channel	このドロップダウンメニューから、MIDI ノートを受信するシーン用 MIDI チャンネルを選択します。
Root Note	最初のシーンをトリガーする MIDI ノートを選択します。このノート以降のシーンは MIDI ノート各で順にトリガーされます。
MIDI Program Change	このボタンをチェックして Scenes を MIDI プログラムチェンジメッセージでコントロールします。プログラムチェンジ 1 がシーン 1 をトリガーし、それ以降のシーンもプログラムチェンジナンバー順にトリガーされます。
Channel	このドロップダウンメニューから、MIDI プログラムチェンジメッセージを受信するシーン用 MIDI チャンネルを選択します。

11 サンプリングとサンプルマッピング

MASCHINE は 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、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 [↑ 11.1.3, サンプルのスライス \(ハードウェア\)](#)、ソフトウェア [↑ 11.1.7, サンプルのマッピング](#))、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, 環境設定 \(Preferences\)](#) 参照)。サンプリングに関するビデオを Native Instruments ウェブサイト (<http://www.native-instruments.com>) で視聴する事も可能です。



外部音声を録音する前に、サウンドカードの資料を参照してオーディオ機器とインストゥルメントの接続方法について確認してください。

📖 サンプルの編集 (ハードウェア) [[→ 202](#)]

📖 サンプルの編集 [[→ 209](#)]

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。

Display Element	内容
<i>SOURCE</i>	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「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。
<i>INPUT</i>	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: <i>In 1 L</i> 、 <i>In 1 R</i> 、 <i>In 1 L + R</i> 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。
<i>MODE</i>	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。 <i>DETECT</i> : <i>DETECT</i> を選択すると、ノブ 4 で <i>THRESHOLD</i> の値を設定でき、 <i>START</i> 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。 <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、 <i>START</i> (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。 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。
<i>START</i>	<i>START</i> (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、 <i>THRESHOLD</i> の値にあわせて録音を開始します。 <i>CANCEL</i> (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。 <i>CANCEL</i> 機能は、録音を開始した後に機能します。
<i>DELETE</i>	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。

Display Element	内容
<i>PREV</i>	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。 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。
<i>NEXT</i>	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。

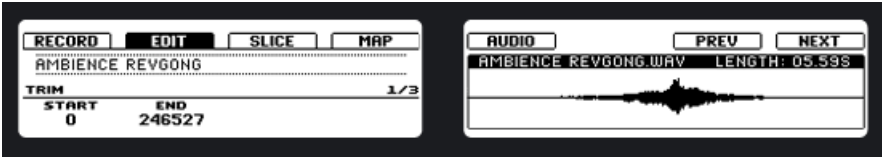


手動で録音を介し、停止する場合は、モードを DETECT のままにし、THRESHOLD を OFF にして録音を START (ボタン 5) を押すことで開始します。録音を停止するには、STOP (ボタン 5)を押します。

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。

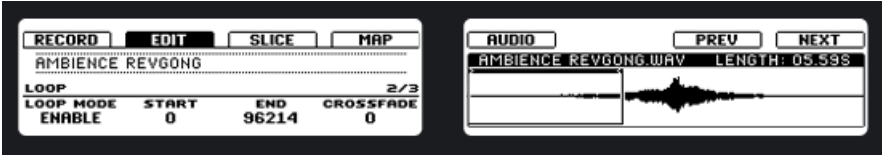
Page 1



ハードウェア上の Sample Editor 画面です。

Display Element	内容
<i>START</i>	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。
<i>END</i>	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。

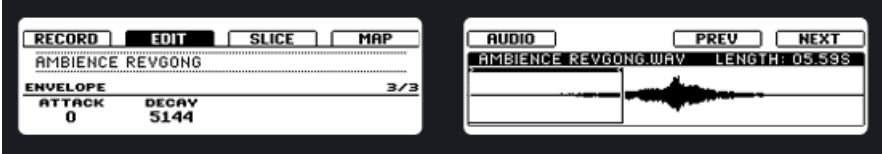
ページ 2



ハードウェアの Sample でループを設定します。

Display Element	内容
<i>LOOP MODE</i>	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。
<i>START</i>	ノブ 2 でループのスタートポイントを設定します。
<i>END</i>	ノブ 3 でループのエンドポイントを設定します。
<i>CROSSFADE</i>	<i>CROSSFADE</i> (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。

Page 3



ハードウェアで Sample のアンプリチュードエンベロープを設定します。
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。

Display Element	内容
<i>ATTACK</i>	<i>ATTACK</i> 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。
<i>DECAY</i>	<i>DECAY</i> でサンプル、またはスライスの減衰加減を調節します。

Audio Editing

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。



ハードウェアで編集しています。

Display Element	内容
<i>RANGE</i>	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。
<i>START</i>	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。
<i>END</i>	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。

Display Element	内容
<i>TRUNCATE</i>	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>	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>	サンプルをリバースします。
<i>FADE IN</i>	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>	この機能でサンプルにフェードアウト効果を与えます。
<i>DC FIX</i>	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>	サンプルの選択した範囲を無音にします。
<i>CUT</i>	この機能でサンプルの選択範囲内部分を削除します。

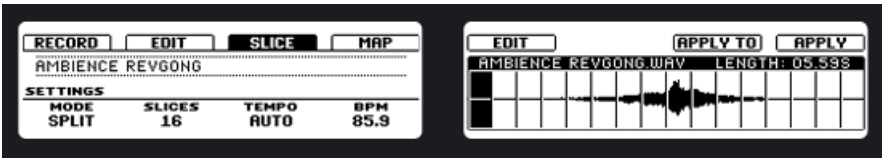
Display Element	内容
<i>COPY</i>	サンプルの選択した範囲をコピーします。
<i>PASTE</i>	サンプルの選択した範囲をペーストします。
<i>DUPLICATE</i>	サンプルの選択した範囲を複製します。

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。右ディスプレイでは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。



ハードウェアの SLICE タブです。

Display Element	内容
<i>MODE</i>	ノブ 1 を使用して、 <i>SPLIT</i> 、 <i>GRID</i> 、 <i>DETECT</i> を選択します。
<i>SPLIT MODE</i>	Split モードでサンプルは均等にスライスされます。
<i>SLICES</i>	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。
<i>TEMPO</i>	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。
<i>BPM</i>	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。
<i>GRID MODE</i>	Grid Mode で Sample が音符単位でスライスされます。
<i>LENGTH</i>	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。
<i>TEMPO</i>	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。

Display Element	内容
<i>BPM</i>	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。
<i>DETECT MODE</i>	このモードで音声のダイナミクスを基準にサンプルをスライスします。
<i>SENS</i>	トランジエント感度用パラメーターです (ノブ 2)。高い値で音声認識感度が高くなり、スライスの量が多くなり、低い値でスライスは少なくなります。このパラメーターはスライスを検出する前に調整しておいてください。
<i>TEMPO</i>	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。
<i>BPM</i>	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。
<i>EDIT</i>	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 EDIT モードです。

Display Element	内容
SELECTION	
<i>SLICE</i>	ノブ 1 を使用して編集するスライスを選択します。ディスプレイでは現在どのスライスを選択しているか表示します。パッド 1 を叩いてスライスを選択することも可能です。
SLICE	
<i>START</i>	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。
<i>END</i>	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。
<i>RESET</i>	ボタン 6 でスライスの編集内容をリセットします。

Display Element	内容
ADD	ボタン 7 を使用してスライスを追加します。
REMOVE	ボタン 8 を使用して選択したスライスを削除します。 スライス編集が完了したら、ボタン 5 をもう一度押して <i>SLICE</i> タブに戻ります。
APPLY TO	<i>APPLY TO</i> で選択した Loop を他の Group または Sound にコピーします。 <i>APPLY TO</i> 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。
APPLY	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。 <i>APPLY</i> 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、ループはプロジェクト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でボタン 4 を押し、MAP タブにします。ここでサンプルのノートレンジとベロシティー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。MAP
- ▶ 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。PrevNext
- ▶ ゾーンを削除するには、ボタン 5 (REMOVE) を押します。REMOVE

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。

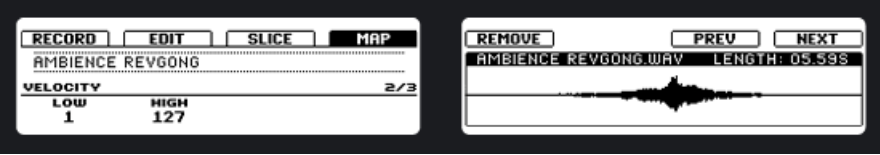
Page 1: Note Settings



ハードウェアの Mapping Editor です。

Display Element	内容
ROOT	ここでゾーンのルートキーを設定します。ここでサンプルのオリジナルピッチを発音するキーを選択します。
LOW	ここで選択しているゾーン (ノブ 2) の最低音キーを設定します。
HIGH	ここで選択しているゾーン (ノブ 3) の最高音キーを設定します。

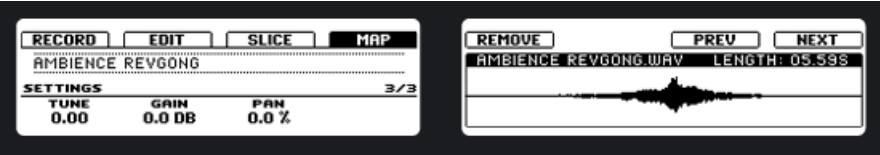
Page 2: Velocity Settings



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。

Display Element	内容
LOW	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	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。

Page 3: Tune, Gain and Pan



選択したゾーンの基本設定をハードウェア上で表示しています。

Display Element	内容
TUNE	Zone 用チューンコントロール (ノブ 1) です。
GAIN	Zone 用ボリュームコントロール (ノブ 2) です。
PAN	Zone の定位 (ノブ 3) を設定します。

11.1.5 サンプルの編集

EDIT タブ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、サンプルの開始点と終了点を調節、またはループのエンドとスタートポイントの継ぎ目をクロスフェード (Crossfade) 設定することも可能です。



ソフトウェア上の EDIT Tab です。

(1) Start and End of the Sample

「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 Settings

ここで **Loop** ボタンを押してループを設定します。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

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) Sample Editor Menu

スクリーン部	内容
<i>Truncate</i>	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>	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>	サンプルをリバースします。
<i>Fade In</i>	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>	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>	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>	サンプルの選択した範囲を無音にします。
<i>Cut</i>	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>	サンプルの選択した範囲をコピーします。
<i>Paste</i>	サンプルの選択した範囲をペーストします。
<i>Duplicate</i>	サンプルの選択した範囲を複製します。
<i>Remove sample from map</i>	ここで 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。
<i>Save sample as...</i>	編集したサンプルのコピーを保存します。

(5) Timeline

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

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

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

スクリーン部	内容
Attack	Attack でサンプル、またはスライスを発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
Decay	Decay でサンプル、またはスライスの減衰加減を調節します。

11.1.6 サンプルのスライス

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で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、スライスをお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 タブです。

(1) Mode and Slices Settings

スクリーン部	内容
Mode	ここで <i>Split</i> 、 <i>Grid</i> または <i>Detect</i> を選択します。Split 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。このモードで音声のダイナミクスを基準にサンプルをスライスします。
Slices	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 モードでは音声輪郭の認識感を調節します。高い値で音声認識感が高くなり、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 Settings

スクリーン部	内容
Auto	このボタンを選択すると、MASCHINE がテンポを自動的に算出します。
Man	このボタンを選択すると、BPM ボックスにテンポを入力することが可能となります。
BPM	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

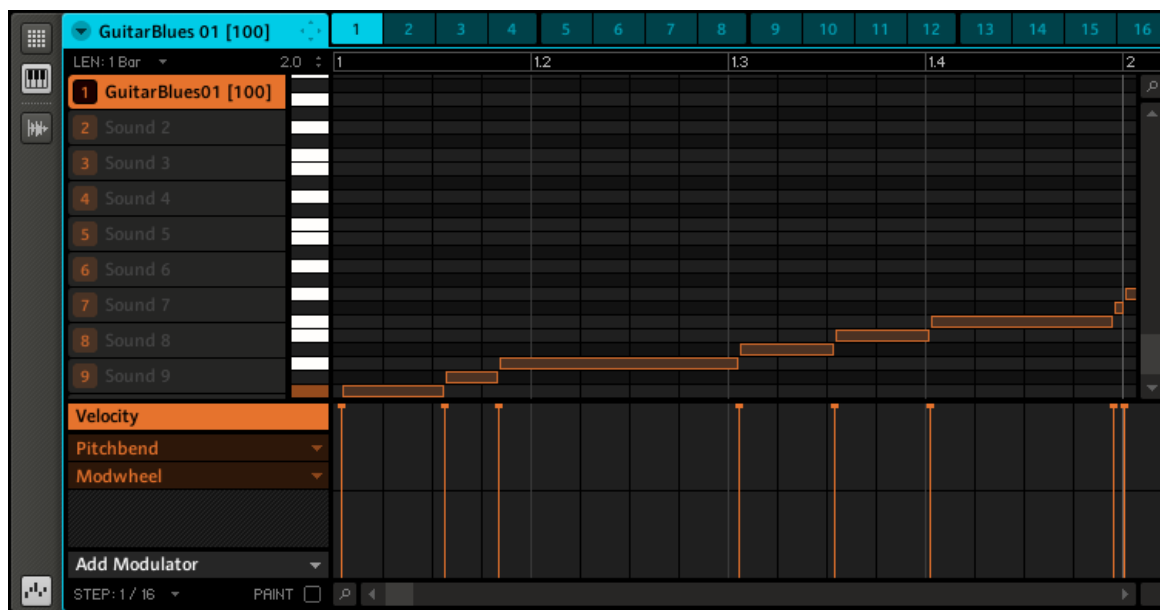
(3) ADD and REMOVE

スクリーン部	内容
ADD	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	この機能で現在選択しているスライスを削除します。

(4) APPLY and Loop Dragger

スクリーン部	内容
APPLY	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。全てのスライス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 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。



各ノートがループの各スライスとなります。



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。

スクリーン部	内容
Loop Dragger	Loop Dragger (ループドラッガー) 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。

(5) 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) Dropdown Menu

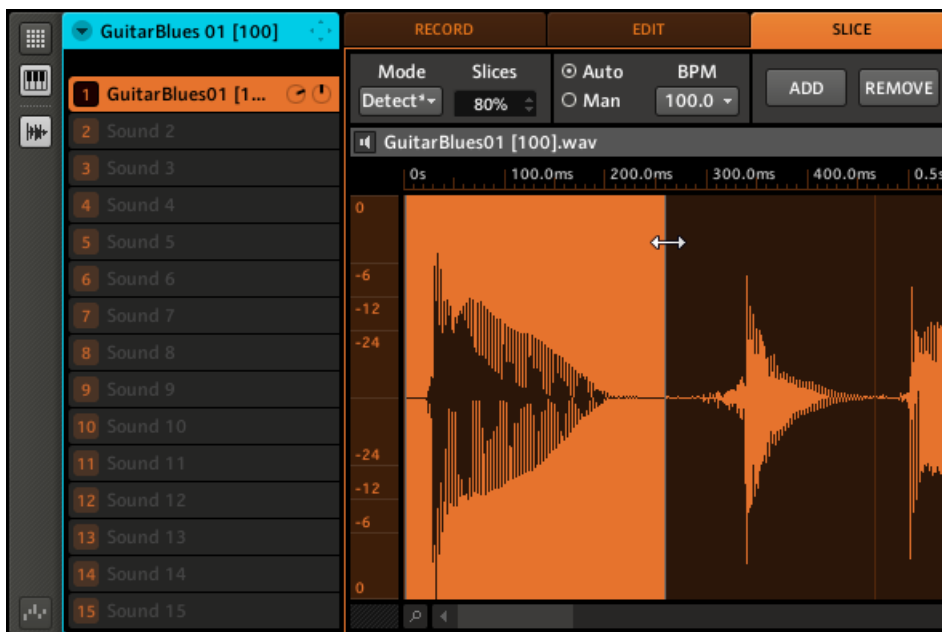
スクリーン部	内容
Remove sample from map	Sample Map からサンプルを削除可能な状態にします。
Open containing folder	サンプルがあるフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
Save As	サンプルを別ファイルとして保存します。

(7) Timeline

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)。

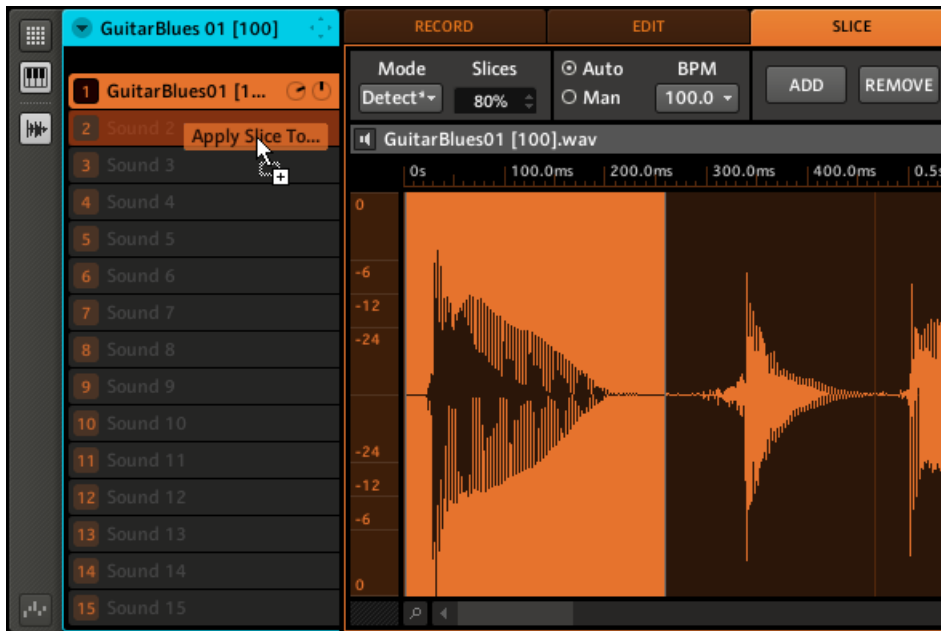
(8) Waveform Display

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

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。

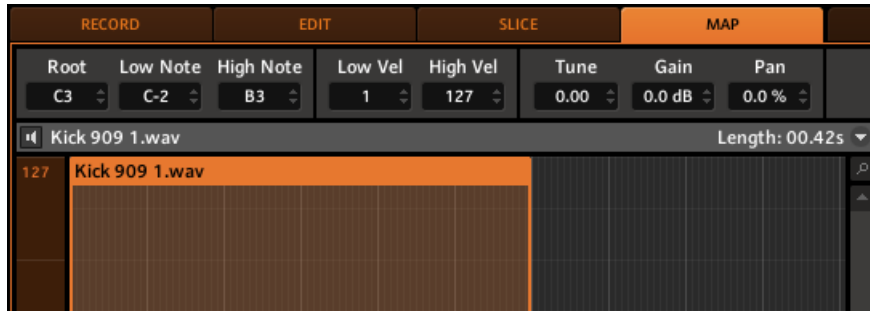
(10) Sample Pre-Listen Button

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。

11.1.7 サンプルのマッピング

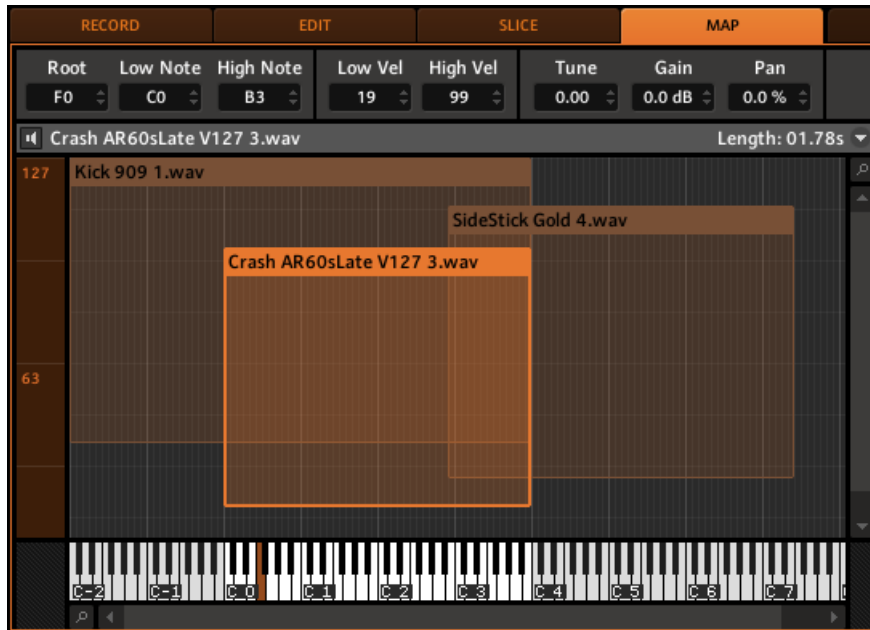
Mapping Samples で、MIDI キーボード上に一つ以上の Sample を含む Sounds を作成します。

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、**MAP** タブ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 (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. ゾーンの下どちらかの境界線をドラッグし、サンプルをベロシティによって切り替える為の値を設定します。
4. 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が、その操作のためにはまずゾーンをクリックして

選択しておく必要があります。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。



- 💡 コンピュータキーボードの [Ctrl] を押すことで複数のサンプルブラウザからマップにドラッグすることも可能です。サンプルをドラッグして任意の位置に配置してください。
- 💡 マップ内の各サンプルを選択するにはコンピュータキーボードの [Ctrl] を押しながら各サンプルをクリックします。

MAP タブ: 各コントロール部

スクリーン部	内容
Root	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	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	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	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 の下の境界線をドラッグします。
High Vel	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	Tune フィールドで Zone のチューニング調節を行います。
Gain	ここで Zone のゲインを設定します。
Pan	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	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。
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くことで、オリジナルファイルに簡単にアクセスすることが可能となります。 <i>Save sample as...:</i> ハードドライブにサンプルのコピーを保存します。

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 と同様に、Master では 4 つのインサート FX を使用することが可能です。

12.1 Master パラメーターページ

12.1.1 Mix Page 1: Master Mixer

ハードウェア

Master Mixer Level 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 1 を押して **MASTER** を選択します。
3. ボタン 5 を押して **MIX** を選択します。



4. ノブ 1-8 でグループのボリュームを設定します。

ソフトウェア

Master Mixer Level 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. **MASTER** タブを選択します。
2. パラメーターページボタンで **MIX** をクリックします。
3. ドロップダウンページセレクションメニューで **Level** を選択します。



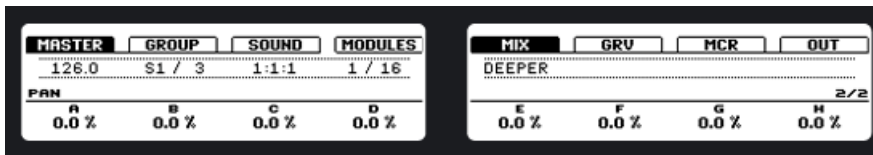
Level	
レベルノブ A-H	これらのノブで Group のボリュームを調節します。グループ OUT タブ (Group Out Tab) ですでに調整を終えている場合は、その値が反映されます。

12.1.2 Mix Page 2: Group Panning

ハードウェア

Master Mixer Pan 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 1 を押して **MASTER** を選択します。
3. ボタン 5 を押して **MIX** を選択します。
4. 右 Page ボタンを押して **PAN** を選択します。



5. ノブ 1-8 で各 Group の定位を調節します。

ソフトウェア

Pan 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. **MASTER** タブを選択します。
2. パラメーターページボタンで **MIX** をクリックします。
3. ドロップダウンページセレクションメニューで *Pan* を選択します。



ソフトウェアの Group Panning です。

Pan	
Pan knobs A-H	これらのノブで各 Group の定位を調節します。グループ OUT 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。

12.1.3 Groove Swing

ハードウェア

Groove Swing 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. [CONTROL](#) ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 1 を押して [MASTER](#) を選択します。
3. ボタン 6 を押して [GRV](#) を選択します。
4. ノブ 1 で [SWING](#) 値を変更します。



専用 SWING ノブで Master Swing 値を素早く設定することも可能です。グループ全体の値を変更するにはグループボタンを押しながら SWING ノブを回します。サウンドごとの値を変更するにはサウンドパッドを押しながら SWING を回します。

ソフトウェア

Groove 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. [MASTER](#) タブを選択します。
2. パラメーターページボタンで [GRV](#) をクリックします。



ソフトウェアの Master Swing 設定項目です。

12.1.4 マスターアウトプットタブ (OUT)

ハードウェア

Output 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 1 を押して **MASTER** を選択します。
3. ボタン 8 を押して **OUT** を選択します。
4. ノブ 1 を使用してマスター **OUTPUT** チャンネルを変更します。
5. ノブ 2 を使用してマスター **LEVEL** チャンネルを変更します。
6. ノブ 3 を使用してアウトプット信号の **PAN** を変更します。

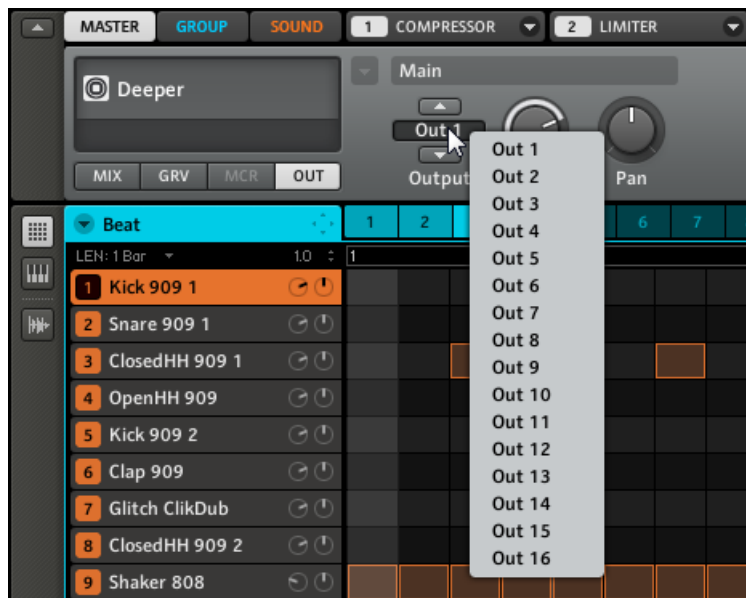


ソフトウェア

Output 設定項目にアクセスする方法は以下です。

1. **MASTER** タブを選択します。
2. パラメーターページボタンで **OUT** をクリックします。

3. ドロップダウンメニューを使用して Master アウトプット用チャンネルを選択します。



スクリーン部	内容
Main	
Output	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 Out 1-16 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。
Level	ここでマスターアウトプットの音量を調節します。
Pan	ここでマスターアウトプットの定位 (Pan) を調節します。

13 オーディオのエクスポート

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。



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。

13.1 Export Audio

▶ [File](#) メニューで Export Audio... を選択すると、以下のダイアログが表示されます。[File](#)



Export Audio ダイアログです。

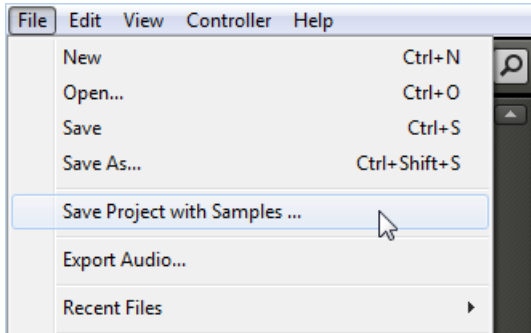
スクリーン部	内容
Source	
Region	ここでエクスポートする範囲を設定します。選択肢は、All Scenes (Project の全 Scenes をエクスポートします) と、Loop Range (Scene Loop の Scenes のみがエクスポートされます) となっています。
Output	ここでエクスポートする内容を設定します。

スクリーン部	内容
	<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	
Folder	ここでエクスポートしたオーディオファイルを保存するハードドライブ内のフォルダを選択します。
Options	
Normalize	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	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。 このオプションでエクスポートしたサウンドファイルは MASCHINE で設定したレングスを完全に追従しこのレングスの最後部にあるはずの残響音声はエクスポートする音声ファイルの先頭にレンダリングされます。このオプションを選択しなければエフェクト等による残響音はエクスポートした音声の最後部に留まり、設定したレングスは無視されます。
Bit Depth	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	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	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

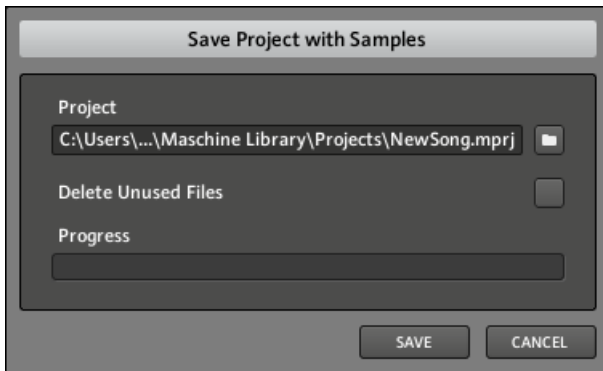
MASCHINE ライブラリ外にプロジェクトのサンプルを保存しておく便利な場合があります。他のスタジオへプロジェクトを移動する場合、またはプロジェクトに関するファイルのバックアップを取る場合に特に便利でしょう。

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



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。

スクリーン部	内容
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	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	使用していないファイルの削除処理の途中経過を表示します。

14 付録：ライブ演奏時のヒント

MASCHINE は非常にライブ演奏に適したツールですので、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。

14.1 事前準備

14.1.1 ハードウェアに集中する

ライブ環境ではラップトップで MASCHINE ソフトウェアと、MASCHINE ハードウェアコントローラーを交互に操るのは得策ではありません。

14.1.2 ハードウェアのパッドをカスタマイズする

Pad 感度と Velocity Scaling は念入りに微調整しておくことで (セクション [↑2.4.6, 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。

14.1.3 演奏する前に CPU パワーを確認する

ステージ上でコンピュータがエフェクトを処理できなくなり、クラッシュする事ほど恥ずかしい事はありません。MASCHINE ソフトウェアはクラッシュを防ぐ為に効率よく設計されていますが、使用しているコンピュータが非常に古い場合、クラッシュが起きる可能性があります。ですから、ステージでソフトを使用する前に、ライブ演奏する前提で練習し、クラッシュが起きないかチェックしてください。

14.1.4 Groups、Sounds、Scenes の名称設定

グループ、サウンド、シーン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 ハードウェアコントローラー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。

14.1.5 マスターでリミッターを使用する

少々保守的に聞こえるかもしれませんが、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。

14.1.6 他の機器と接続し、MIDI クロックで同期させる

MIDI クロックを使用するドラムマシンやシンセサイザー、シーケンサー等を使用している場合は、MASCHINE ハードウェアコントローラーの 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 [↑2.5.3](#), [MIDI タブ](#)参照)を送信させることも可能です。Sync Offset Slave ([↑2.4.1](#), [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。

14.1.7 即興演奏

計画した演奏プランを忠実に再現することも大事ですが、同じ演奏ばかりでは演奏者も観衆も退屈してしまいます。プラン外の演奏内容やちょっとしたミスも、トラックのスパイスになる場合があるので、Sounds と Samples でジャム演奏するのもよいでしょう。

14.2 基本テクニック

14.2.1 ミュートとソロの使用

ミュートとソロ(Mute、Solo) はグループとサウンドを同時にミュート、ソロ処理できるので、MASCHINE ハードウェアコントローラーを使用したライブ演奏時に非常に有効な機能です。

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。

14.2.2 シーンモードとシーンシンクの使用

シーンモード (Scene Mode) はシーンの切り替え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。

14.2.3 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。

14.2.4 ノートリピートの使用

ノートリピート (Note Repeat) はライブ演奏に非常に向いた機能で、ドラム音声の追加や、エフェクトサウンドの追加、ベースラインやメロディーの演奏が可能です。Note Repeat は音階のある Sounds に対してもその効果を発揮し、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。

14.2.5 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マルチ 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、MASCHINE ソフトウェアで 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。

14.3 特殊なトリック

14.3.1 異なる長さのパターンのバリエーションを作成する

パターンレングスグリッドで例えば $\frac{1}{4}$ ノート等の短いクオンタイズを選択し、Pattern モードで([↑6.1.12, 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クブレイク等の作成が可能です。

14.3.2 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。SHIFT ボタンを押すことで詳細値設定を行うことが可能となります。

14.3.3 長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する。

サンプラー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することができます。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。

索引

音声の歪みを防ぐ [231]

音程 [115]

外部 MIDI クロックへの同期 [43]

外部シンク [43]

各モード

 スタンドアローンとプラグイン [25]

見つからないサンプル

 発見方法 [51]

自分で作成したサンプル [52]

周波数

 カット [147]

 ブースト [147]

保存

 Groups [101]

名称設定

 Groups と Sounds [103]

イコライザー [147]

イベント

 イントロダクション [19]

エフェクト [143]

 Delay FX [162]

 Distortion FX [167]

 Filter FX [150]

 イントロダクション [20]

 サウンドの適用 [173]

 マルチエフェクトの作成 [187]

 外部機器への適用 [180]

オーディオアウトプット

 選択 [41]

オーディオインプット

 選択 [41]

オーディオドライバ

 選択 [39]

オーディオのエクスポート [226]

オーディションコントロール [47]

オートメーション (ソフトウェア)

 マウスの使用 [130]

 録音 [129]

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 [117]

オートメーションの録音 [179]

クイックブラウズ [55]

クオンタイズ (ソフトウェア) [135]

クオンタイズ (ハードウェア)

 再生中のクオンタイズ [118]

 録音後のクオンタイズ [118]

クリップ [191]

グループ

イントロダクション [19]

サウンド

イントロダクション [18]

サウンドカード [231]

サウンドソース [184]

サンプリング [200]

サンプリング (ソフトウェア)

サンプルのスライス [212]

サンプリング (ハードウェア) [200]

サンプルの録音 [200]

サンプリングモード [200]

サンプル

ライブラリへのインポート [53]

サンプルパラメーター

Output タブ内 [77]

サンプルレート

減少 [168]

選択 [40]

シーン

イントロダクション [19]

シーンカラム [192]

ステップグリッド (ハードウェア) [117]

デフォルトセッティング [117]

ステップシーケンサー (ハードウェア) [113]

スレッシュOLD [146]

スレッシュOLD (Threshold) [144]

センドエフェクト

ロード [185]

ソース [201]

外部 [201]

選択 [60]

内部 [201]

ソロ [84] [232]

ソング

作成 [190]

タグ

削除 [55]

追加 [55]

タグエディタ [47]

タグフィルター

使用 [48]

タグ付け [54]

テキストサーチ

ブラウザの使用 [49]

トランスポーズ (ハードウェア) [121]

パターン

イントロダクション [19]

コピーアンドペースト [124]

リセット [125]

パターン (ソフトウェア)

パターン尺の調節 [134]

比較 [127]

編集 [125]

保存 [125]

パターン (ハードウェア)

作成 [109]

選択 [109]

長さの調節 [110]

等倍 [109]

編集 [117] [119]

パターンエディタ [122]

パッド

録音 [112]

パッドアイコン [84]

パラメーターページ

ナビゲート [23]

非表示 [22]

ピアノロール [214]

ピアノロール (ソフトウェア) [128]

ビットレート

減少 [168]

ファイルタイプセクター [47]

ブラウザ

イントロダクション [18]

ハードウェア上 [57]

詳細 [45]

プリファレンス

General [28]

Hardware [37]

Libraries [32]

プレリスニング(試聴) [56]

プロジェクト

イントロダクション [18]

ボリューム [170]

マスター

イントロダクション [19]

マッピングサンプル/Mapping Samples [217]

マルチエフェクト

作成 [187]

ミュート [232]

メトロノーム [113]

モジュール

イントロダクション [19]

モジュレーションターゲット

設定 [70]

ループモード

シーンの組み合わせ [196]

レイテンシー

設定 [40]

ロード

プラグインインストゥルメント [61]

Amplitude Envelope [70]

コントロール [67]

Arranger

最小化 [21]

Arrow symbol [182]

Audio

exporting [226]

パターンからのレンダリング [139]

Audio and MIDI Settings

Audio [38]

Audio Source

Internal [186]

AUTO WRITE ボタン [116]

Automation [179]

ソフトウェア上での編集 [180]

削除 [179]

録音 [179]

Automation (Hardware)

録音 [116]

Aux [185] [187]

Aux Sends [77]

BP2 [68]

Browse ボタン [181] [185]

Browser

表示/非表示 [21]

Compressor [175]
Control Mode [185]
Control Mode ボタン [172] [176] [181] [185]
CONTROL ボタン [175]
Control モード [174]
Controller [232]
CPU パワー [231]
Crossfade
 設定 [209]

DISK

 selecting [47]
DISK button [46]
Distortion
 デジタル [168]
Drum プログラムファイル
 インポート [105]

Effects [174]

 muting [178]
 オートメーションの録音 [183]
 バイパス [177]
 ミュート [178]
 ロード [172]
EQ [68]
Erase Button [179]

F2 ボタン [179]

File Type

 ブラウザの選択 [48]

File Type Selector [48]

Filter

 types [68]
 モードの選択 [68]

Frequency Shifter [155]

FX [143]

 Beat Delay [162]
 Chorus [152]
 Compressor [143]
 Distortion [167]
 EQ [147]
 Filter [150]
 Flanger [153]
 FM [154]
 Frequency Shifter [155]
 Gate [144]
 Grain Delay [163]
 Grain Stretch [164]
 Ice [157]
 Limiter [146]
 Lofi [168]
 Maximizer [146]
 Phaser [156]
 Reflex [160]
 Resochord [166]
 Reverb [161]
 Saturator [169]
 センドエフェクトの作成 [184]
 バイパス [177]

GRID ボタン [117]

Grids (Software) [132]

Group [83] [174]

 Multieffect [233]

 Naming [231]

 ソロ [84]

 パターン以外のロード [104]

 ミュート [85]

 ロード [185]

Group button [178]

Group Button [83]

Group Out

 パラメーター [99]

Group アイコン [84]

Group タブ [174] [175]

Group ボタン [174]

GROUP ボタン [181]

Groups

 Voice Settings [93]

 コピーアンドペースト [102]

 使用方法 [92]

 保存 [101]

Hardware 設定

 MASCHINE コントローラーでの設定 [38]

HP2 [68]

In-Place Auditioning

 activating [56]

Input [185] [186]

 外部 [182]

 選択 [181]

INPUT Module [182]

LFO [150] [153] [156]

Limiter

 使用法 [231]

Loading

 a Sound [60]

lock [196]

LP2 [68]

Macro Controls

パラメーターのアサイン [95]

MAP tab [218]**MAP Tab** [207]**Master** [176] [178]

エフェクトの使用 [231]

Master Effects

loading [176]

適用 [176]

Master FX [176]**Master Output** [201]**Master Section**

Output [225]

Master セクション [221]

ソース [221]

Master タブ [176]**MIDI** [14]

synchronizing [232]

triggering Scenes via [197]

キーボード [116]

外部機器の接続 [42]

遅れの補完 [42]

MIDI clock [232]**MIDI Sync** [232]**Modulation Envelope** [70]**Module** [172] [182]**Multieffect** [233]**Mute**

unlock [83]

MUTE (Controller) [83]**Note Repeat** [114] [233]**OUT** [77]**Pad icon** [83]**Paint Mode**

モード切り替え [126]

Pattern Editor [123]**Pattern Length**

changing [233]

Pattern Length Grid [117]**Pattern モード** [191]

ロック [191]

Patterns (Hardware)

removing [110]

複製 [109]

Piano Roll [116]**Piano Roll (Hardware)** [115]**Pinning a mode** [25]**Pitch**

Groups [93]

Plug-in

インスタンスの切り替え [26]

Plug-ins

64-bit/32-bit [35]

loading instruments [73]

Preferences

Defaults Tab [29]

opening [26]

User Paths [31]

Redo [24]

Reverb [174]

REX ファイル

サウンドへのインポート [85]

Root Note

設定 [220]

Sampler Module [179]

Sampling (Hardware)

editing a Sample [202]

mapping a Sample [207]

サンプルのスライス [205]

Sampling (Software)

サンプルの編集 [209]

Saving

Sound [79]

Scene [190]

duplicating [196]

inserting [195]

selecting [190]

シーンの同期 [193]

SCENE Button [196]

Scene MIDI Settings [197]

Scene mode [195]

Scene Mode [196]

SCENE ボタン [190]

Search [47]

SLICE Tab [205]

Slicing [200]

Snap to Grid [117]

Solo

locking [82]

Sound [83]

SOLO (Controller) [82]

Sound [172]

Introduction [59]

saving [79]

コピーアンドペースト [80]

ミュートとソロ [82]

リセット [81]

Sound slot [181]

Sound Slot [185]

Sound タブ [172] [173] [182]

Sounds

Amplitude Envelope [66]

FX [68]

Pitch / Gate [66]

Voice Settings [64]

Source [181] [182]

Source タブ

サンプラーパラメーター [62]

SRC [62]

Step Grid (Hardware)

クオンタイズの変更 [117]

Step Sequencer [179]

Stereo Width [174]

Swing [94]

Tag フィルター [47]

Template

Plug-in [30]

Standalone [30]

Text search field [47]

Transpose (Hardware)

オクターブ単位の音程変更 [121]

セミノート分トランスポーズする [121]

Undo [24]

Velocity

fixed [110]

View

表示切替 [20]