

© MASCHINE

クイックスタートマニュアル



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

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

Authors: Benjamin Weiss

Editors: Jens Hoffmann

Manual version: 1.0 (11/2008)

Software version: 1.0

製品の向上とバグ報告に関ったベータテスト参加者に特別な感謝をささげます.

Germany

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 28

D-10997 Berlin

Germany

info@native-instruments.de

www.native-instruments.de

USA

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

5631 Hollywood Boulevard

Los Angeles, CA 90028

USA

sales@native-instruments.com

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2008. 無断複写・転載を禁じます。

1 MASCHINEへようこそ

MASCHINEをご購入いただき、ありがとうございます。

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

コンピュータを用いてビートを作る過程は往々にしてその直感性を失いがちですが、MASCHINEコントローラーでビート作成の楽しさと直感性を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。

本製品をVST、Audio UnitsまたはRTASを使用できるDAW内での複数使用が可能なことから、この製品を殆ど全てのアプリケーションで 사용할ことが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。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、著名アーティストのプログラムによる5ギガもの膨大なライブラリを備えており、タグによる洗練されたブラウザでそれらのサウンドをすばやく検索することが可能です。

また外部MIDIハードウェアとソフトウェアをMASCHINE コントローラーで制御することが可能で、パッドやエンコーダやボタンの機能を、コントローラーエディタアプリケーションを用いて任意の設定にカスタマイズ可能です。この機能はスタンドアローン、プラグインの各モードに対応しています。

MASCHINEを存分にお楽しみください。 それでは早速はじめましょう!

NATIVE INSTRUMENTS MASCHINEチームより

2 インストールとセットアップ

2.1 同封内容

MASCHINEのパッケージには以下の内容が同封されています。

1. MASCHINEコントローラー
2. インストール用DVDs
3. 本マニュアル
4. サービスセンタークイックスタートガイド
5. USBケーブル
6. シリアルナンバーカード

2.2 MASCHINE関連資料

2.2.1 本マニュアルについて

このセクションでは、本マニュアルで使用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、注釈を使用して特記事項や、危険事項について解説しています。この注釈で表示しているアイコンで、特記事項内容に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。読んでおけば、役立つ内容となっています。

特殊な書式について

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

Menu Item: MASCHINEのメニュー項目はイタリック で表記しています。

GUI ELEMENT: MASCHINEのグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)に関する表記ではSMALL CAPS を使用しています。このフォントはMASCHINEソフトウェア上の全てのノブ、ボタン等コントローラー各部用に使用されており、MASCHINE コントローラーのロータリーエンコーダやパッドの表記ではこのフォントは使用しません。

2.2.2 その他の資料

今あなたが手にしているのはゲッティングスターテッドマニュアル(Getting Started Manual)で、MASCHINEの主な機能と使用方法について解説しています。本マニュアルで記載していない内容に関しては、Native Instrumentsのサービスセンター(Service Center)で、MASCHINEリファレンスマニュアル(Reference Manual)を参照してください。以下のNative Instrumentsウェブサイトのアップデートマネージャーからリファレンスマニュアルをダウンロードすることも可能です。

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

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

2.3 MASCHINEのインストール

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

2.3.1 Windows XPまたはWindows VistaにMASCHINEをインストールする方法

1. インストールDVDをコンピュータのDVD-ROMドライブに挿入してください。
2. Windows ExplorerでDVD-ROMの内容を確認してください。
3. インストールファイル“MASCHINE Setup.exe”をダブルクリックしてください。
4. 次(Next)をクリックしてください。
5. 続行するには、使用許諾に同意する必要があります。使用許諾を読み、同意するためのチェックボックスをチェックし、“Next”をクリックします。
6. 完全インストールを行う場合は、Complete オプションにチェックが入っている状態で“Next”をクリックし、デフォルトファイル設置場所に全コンポーネントをインストールします。コンポーネントの一部をインストールしない、またはMASCHINEアプリケーション、サウンドライブラリを別のファイル場所にインストールする場合は、Customを選択します。その後、“Next”をクリックしてください。
7. セットアッププログラムがインストーションの各手順を進行します。指示される手順に従ってください。
8. インストールが正常に行われたか確認し、“Finish.”をクリックします。
9. MASCHINEコントローラーハードウェアドライバをインストールするには、ここでMASCHINEをコンピュータに接続します。Windows Vistaではドライバセットアップが自動的に行われます。Windows XPでは以下のスクリーンが表示されます。
10. “No, not this time”を選択し、“Next.”をクリックします。
11. 以下の画面で、“Install software automatically”を選択し、“Next.”をクリックします。
12. これで、MASCHINEコントローラーハードウェアドライバのインストールが完了です。このあと同じ方法で、MASCHINEコントローラーUSBドライバをインストールします。



この作業はMASCHINEコントローラーを接続していない状態で行ってください。



Windowsロゴテストに関するメッセージが表示されても、構わず“Continue”をクリックして先に進んでください。

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

1. コンピュータのDVD-ROMドライブにインストールDVD-ROMを挿入してください。 Mac OS X Finderにアイコンが表示されます。
2. DVD内で表示されているMASCHINE DVDアイコンをダブルクリックしてください。
3. インストールファイル、“MASCHINE Installer.mpkg.”をダブルクリックします。
4. “Continue”をクリックして進みます。
5. 続行するには、使用許諾に同意する必要があります。 使用許諾を読み、同意するためのチェックボックスをチェックし、“Agree.”をクリックします。 その後、“Continue” をクリックして進みます。
6. Maschineをインストールするハードディスクをインストールしてください。MASCHINEをインストールする前に、ハードディスクが動作環境と整合性のあるMac OS Xバージョンであるか確認してから行ってください。 Mac OS Xバージョンに対応していないハードディスクは赤く停止表示され、インストール先設定ダイアログではそれらのハードディスクを選択することはできません。 OS X 10.5以上ではこの画面は自動的にスキップされます。
7. “Continue.”をクリックします。
8. インストールしたい内容を選択し、(全てインストールを推奨していますが、必要としないプラグイン形式等を選択しない場合は、脇にあるチェックボックスのチェックをはずします)。MASCHINEライブラリを別のファイル位置(外部ハードディスク等)に移動する場合は、“Location”のフォルダーアイコンをクリックし、ダイアログを開いてインストール先を指定します。
9. “Install”をクリックし、先に進みます。セットアッププログラム(Setup Program)がインストールの各手順を進行します。指示される手順に従ってください
10. MASCHINEコントローラーハードウェアインストールを終了するには、コンピュータを再起動する必要があります。



サービスセンター(Service Center)はMASCHINEを起動するために必要ですので、インストール対象外にすることはできません。

2.4 MASCHINEの起動

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

2.5 MASCHINEコントローラーの接続

MASCHINEコントローラーをコンピュータに接続する方法はいたってシンプルです。USBケーブル(同封してあるものを使用してください)をMASCHINEコントローラーの後部にあるUSBに接続し、もう一方をコンピュータのUSBポートに接続します。

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

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

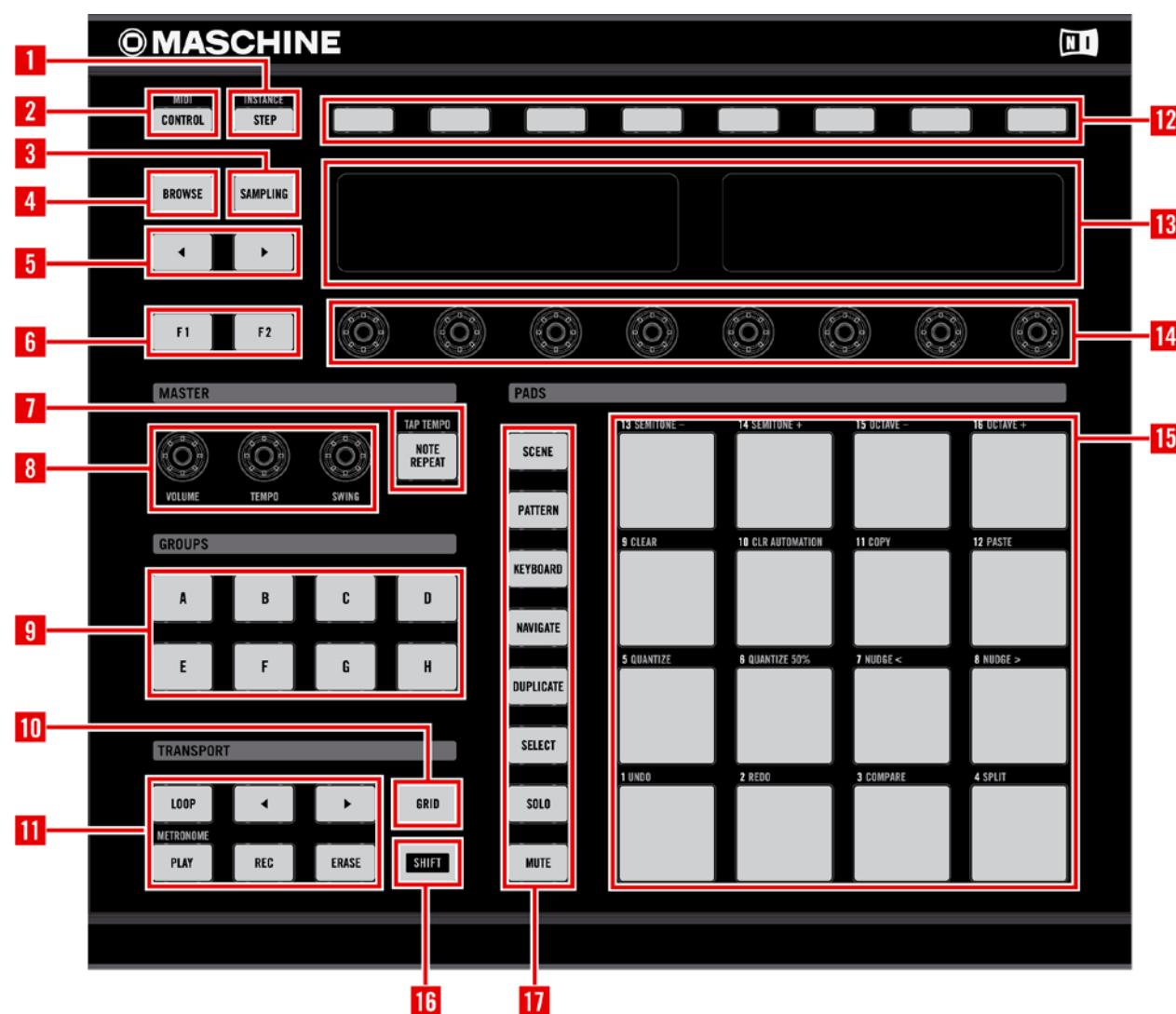


MASCHINEコントローラーの後部パネルにはMIDI InとMIDI Outポート、及びコンピュータへの接続用USBポートが配備されています。 ケンジントンロックはMASCHINEコントローラーの盗難防止に使用します。

3 概観

この章ではMASCHINEコントローラーのハードウェアとMASCHINEソフトウェアのユーザーインターフェイスの解説します。殆ど全ての機能が両製品に採用されています。ユーザーインターフェイスの各部名称を確認する場合は、この章を参照してください。

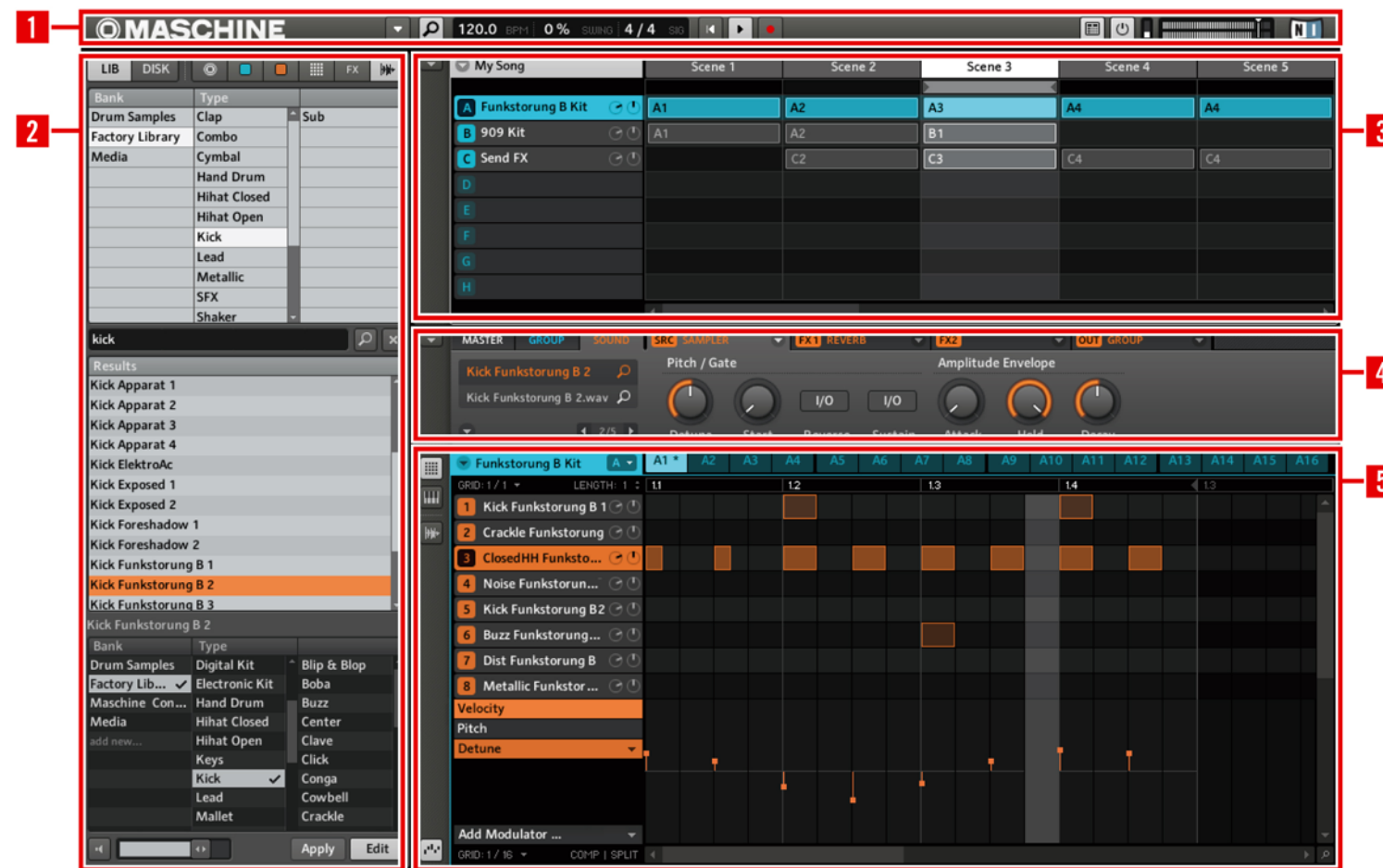
3.1 ハードウェア



MASCHINEハードウェアコントローラー

- 1 ステップモードボタン
(Step Mode Button)
- 2 コントロールモードボタン
(Control Mode Button)
- 3 サンプリングボタン
(Sampling Button)
- 4 ブラウズボタン
(Browse Button)
- 5 ページボタン
(Page Buttons)
- 6 ファンクションボタン
(Function Buttons)
- 7 ノートリピートボタン
(Note Repeat Button)
- 8 マスターエンコーダー
(Master Encoders)
- 9 グループボタン
(Group Buttons)
- 10 グリッドボタン
(Grid Button)
- 11 トランスポートボタン
(Transport Buttons)
- 12 1-8ボタン
- 13 左右ディスプレイ
(Left and Right Display)
- 14 ロータリーエンコーダー1-8
(Rotary Encoders 1-8)
- 15 パッド
(Pads)
- 16 シフトボタン
(Shift Button)
- 17 モデファイアボタン
(Modifier Buttons)

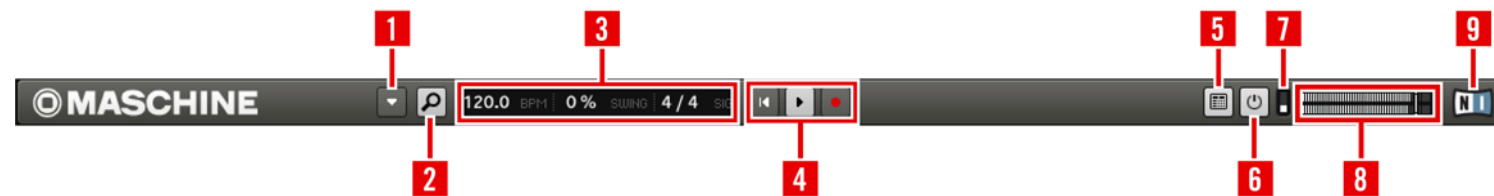
3.2 ソフトウェア



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

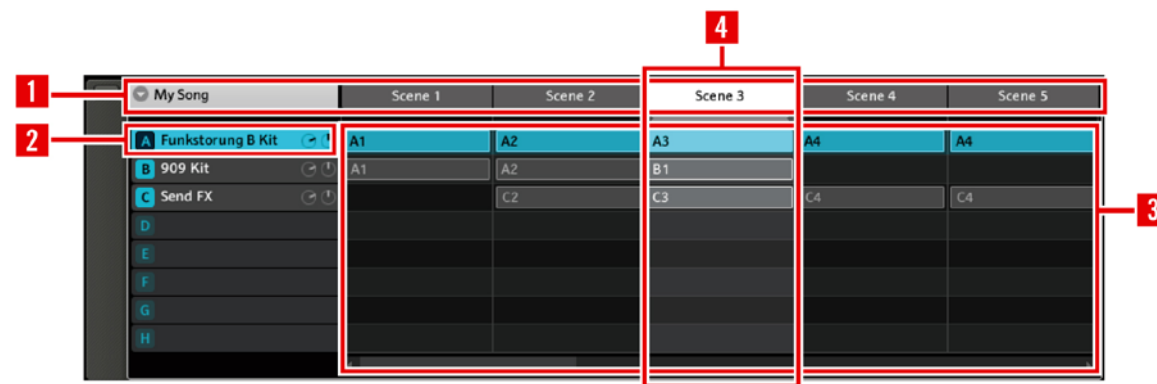
MASCHINEソフトウェア

ヘッダ(Header)



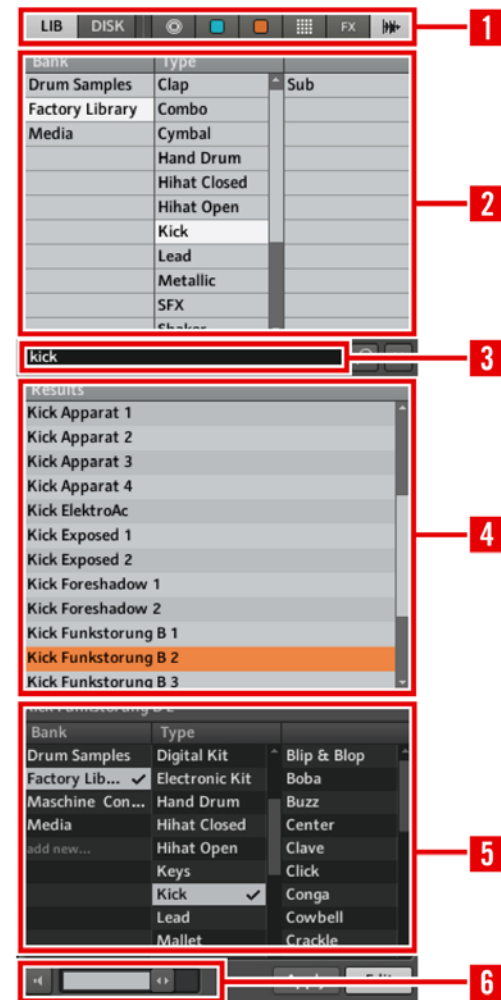
- 1 メニューボタン
(Menu Button)
- 2 ブラウザボタン
(Browser Button)
- 3 ディスプレイエリア
(Display Area)
- 4 トラポートコントロール
(Transport Controls)
- 5 コネクトボタン
(Connect Button)
- 6 オーディオエンジンボタン
(Audio Engine Button)
- 7 マスターボリュームノブ
- 8 マスターレベルメーター
- 9 マスターレベルインジケータ

アレンジャー(Arranger)



- 1 アレンジャータイムライン
(Arranger Timeline)
- 2 グループスロット
(Group Slots)
- 3 クリップエリア
(Clip Area)
- 4 シーンカラム
(Scene Column)

ブラウザー(Browser)



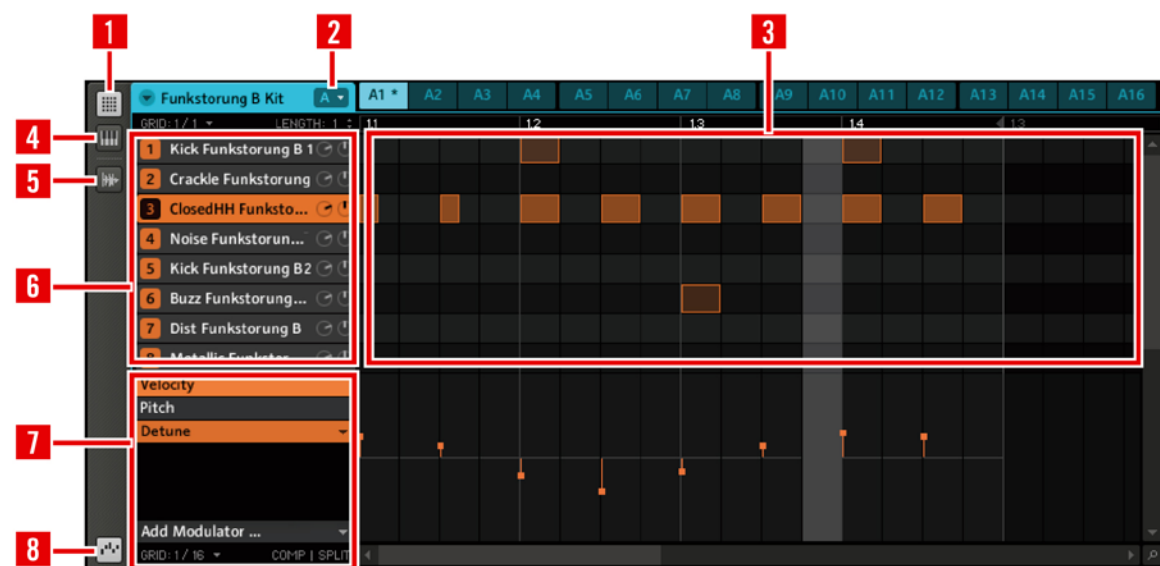
- 1 ファイルタイプセクター
(File Type Selector)
- 2 タグフィルター
(Tag Filter)
- 3 テキストサーチフィールド
(Text Search Field)
- 4 サーチリザルトリスト
(Search Result List)
- 5 タグエディタ
(Tag Editor)
- 6 オーディションコントロール
(Audition Control)

コントロールエリア(Control Area)



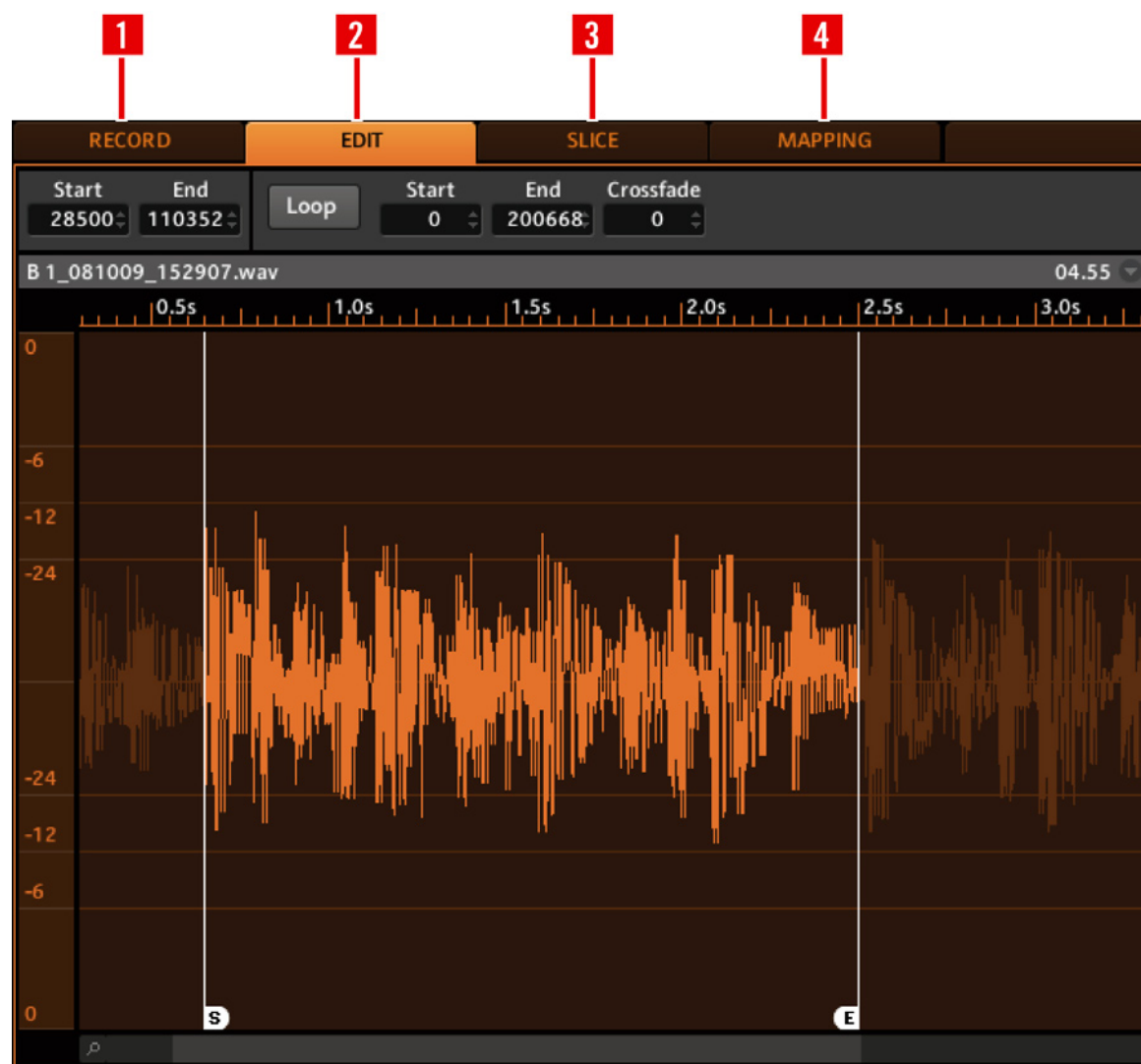
- 1 マスタータブ(Master Tab)
- 2 グループタブ(Group Tab)
- 3 サウンドタブ(Sound Tab)
- 4 ソースタブ(Source Tab)
- 5 FX1タブ
- 6 FX2タブ
- 7 アウトプットタブ(Output Tab)
- 8 クイックブラウズエリア
(Quick Browse Area)
- 9 選択したタブによって変化する、パラメーターページ
- 10 ページセクター(Page Selector)

パターンエディタ(Pattern Editor)



- 1 ステップエディタビュースイッチ
(Step Editor View Switch)
- 2 パターンバンクメニュー
(Pattern Bank Menu)
- 3 ステップエディター
(Step Editor)
- 4 ピアノロール/キーボードビュースイッチ
(Piano Roll/Keyboard View Switch)
- 5 サンプリングビュースイッチ
(Sampling View Switch)
- 6 サウンドスロット
(Sound Slots)
- 7 オートメーションレーン
(Automation Lane)
- 8 オートメーションビュースイッチ
(Automation View Switch)

サンプリングエリア(Sampling Area)



- 1 ードタブ (Record Tab)
- 2 ィットタブ (Edit Tab)
- 3 ィスタブ (Slice Tab)
- 4 ピングタブ (Mapping Tab)

4 パターンの作成

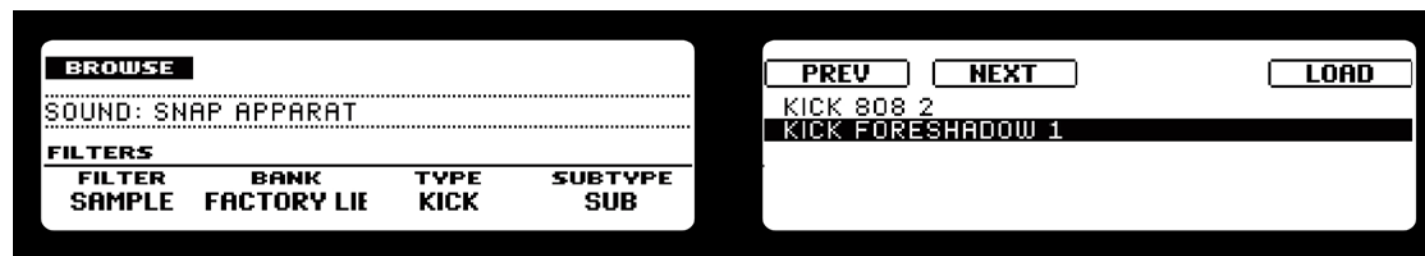
MASCHINEの使用感に慣れるために、まずはドラムとベース音とメロディーによる、基本的なパターンを作成してみましょう。パターンを作成する過程で、サウンドとグループの作成方法とエフェクト(FX)の使用方法を紹介します。

4.1 ブラウザ内でのサンプルの検索方法

ブラウザでサウンドの管理と検索、タグ化と、プロジェクト、グループ、パターン、サウンド、エフェクト、サンプルの分類を行います。ブラウザに関する詳細は、MASCHINEマニュアルの”Browser”の章を参照してください。

ハードウェア

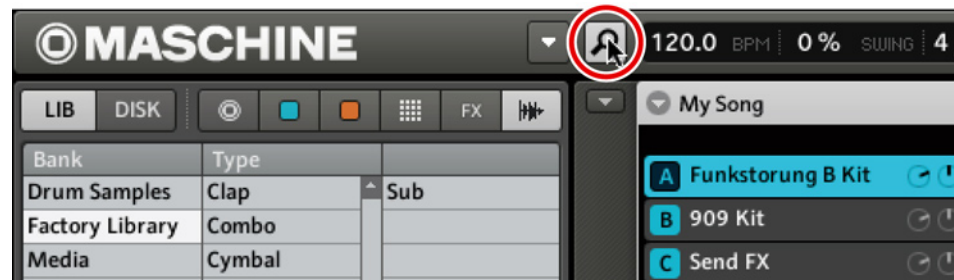
1. MASCHINEコントローラーで、Browseボタンを押します。左のディスプレイに、各選択内容が表示されます。
2. ロータリーエンコーダー1を、ディスプレイの左にあるFilterの表示が”Sample.”に変わるまで回します。これにより、右のディスプレイにサンプルのみが表示されます。
3. まずはバスドラムを探すことにして、ロータリーエンコーダー2のFactory Bankが”DRUM”を表示するまで回します。ロータリーエンコーダー3のTypeを”KICK”にし、ロータリーエンコーダー4のSubtypeを”SUB”にします。右のディスプレイではこれまでの設定でバスドラムのみを表示しているはずなので、ロータリーエンコーダー5を使用して検索内容を閲覧します。ボタン8で選択したいサウンドをサウンドスロットにロードすることが可能となります。



ハードウェア上のブラウザ

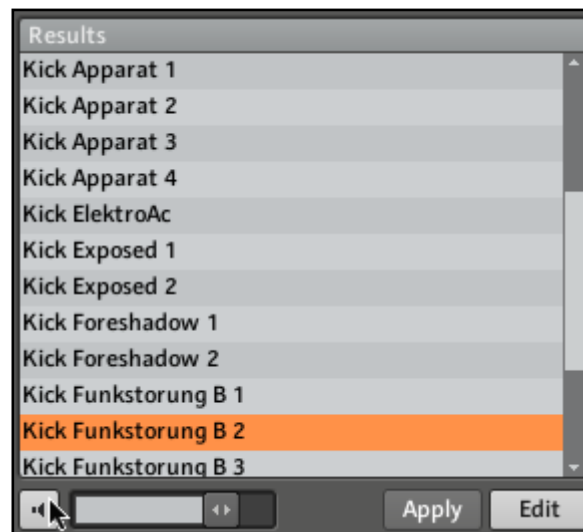
ソフトウェア

1. MASCHINEウインドウのブラウザの上の段にあるブラウザボタン(BROWSER BUTTON)をクリックします。



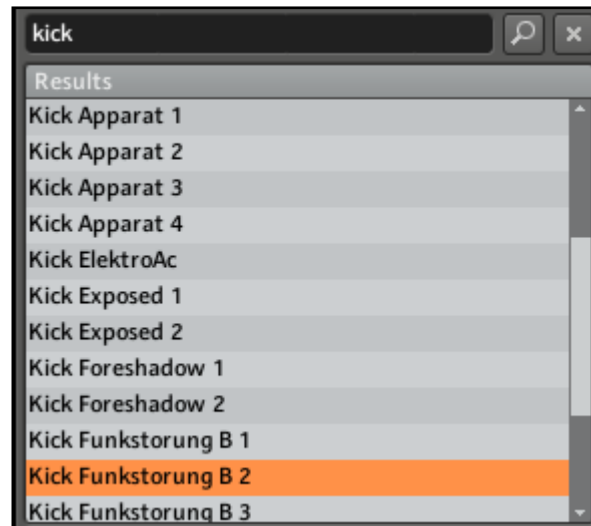
ブラウザボタン(Browser Button)をクリックしてブラウザを開きます。

2. ブラウザの一番上の部分にはパターン用のバスドラムが既に設置されているか確認しましょう。Libをクリックしてライブラリを選択した後、サンプルアイコン(Sample icon)をクリックしてライブラリ内のサンプルを確認します。リストの下にある、オーディションボタン(Audition Button、スピーカーのシンボルです)を使用してサウンドを試聴します。



ブラウザ内のサンプルのリストです。 オーディションボタンを押して選択しているサウンドを試聴します。

3. サンプルを試聴するにはサンプル名称をクリックしてください。
4. まだバスドラムを検索中なので、サンプルリストの上にある欄に”kick”と入力します。 文字入力が増えるほど、検索文字に該当するサンプルが絞り込まれていきます。



ブラウザで検索文字“kick”を使用した場合の検索結果リスト表示例です。

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

4.2 サウンドの選択とグループの作成

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

ハードウェア

MASCHINEコントローラーでは、ロータリーエンコーダー5を使用してサンプルを検索してきました。もう既に使用するバスドラムを選択しているはずです。ではMASCHINEコントローラーのボタン8を押し、サウンドをロードしてください。サウンドがロードされ、パッドで再生することが可能となります。

ソフトウェア

1. パターンエディタで、Sound1をクリックし、選択します。



Sound1が選択された状態のグループ

2. 使用したいサンプルをダブルクリックします。ここではバスドラムを選択してください。“Sound 1”の代わりに選択したサウンド名称を表示します。 サンプル名称を変更する場合は、サウンドスロット(Sound Slot)をダブルクリックし、新規名称を入力します。 サンプルをサンプルスロット1にロードすると、ハードウェアのパッド1が点灯します。 これはサンプルがパッド1にアサインされたことを示し、パッドを叩くと、バスドラムのサンプルを再生します。 バスドラムのサウンドを選択した方法と同様の方法で、バスドラムとマッチするその他のドラムサウンドも選択していきましょう。：例、ハンドクラップ、スネアドラム、ハイハット、リムショット等のサウンドを任意選択してください。

4.3 パターンの作成

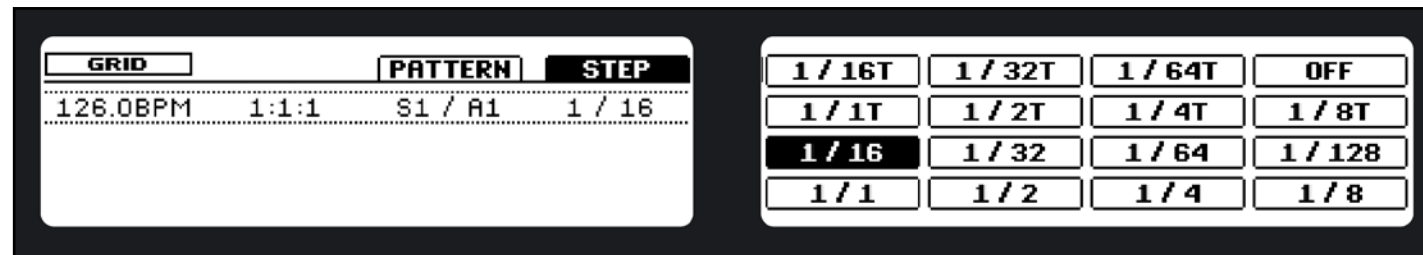
ドラムキットを揃えたら、早速パターンを録音してみましょう。

4.3.1 グリッドを使用したクオンタイズ調節

ステップグリッド(Step Grid)はクオンタイズ(“ノートスナップ”)を含むパターン編集作業に大きくかわりを持つ設定領域です。 デフォルトでこの設定は1/16となっており、この値は変更が可能です。この機能をまったく使用しない設定にすることも可能です。

ハードウェア

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



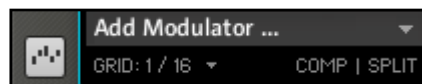
ディスプレイ右側でグリッドの選択肢を表示しています。

2. 任意のパッドを押してグリッドを選択します。

パターングリッド(Pattern Grid“パターンの長さの設定”参照), を調整するにはボタン3を押し、任意のパッドを押してパターングリッドの設定値を任意選択します。

ソフトウェア

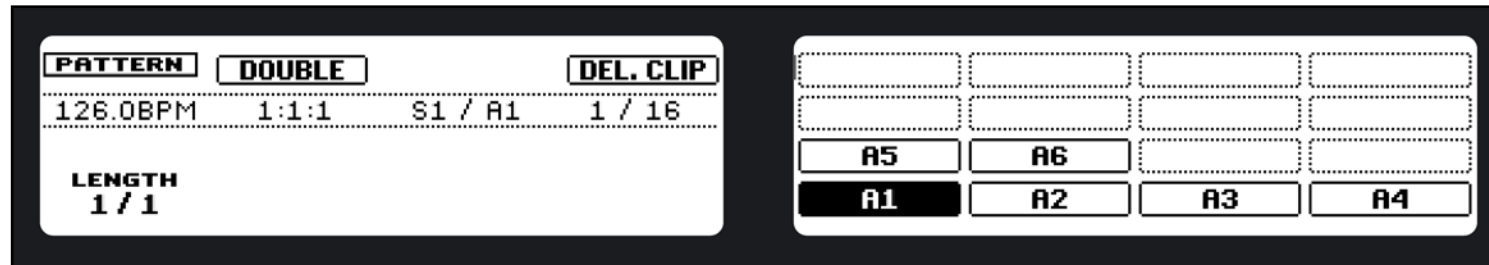
サウンドスロット(Sound Slots)の右のエリアがステップエディタ(Step Editor)です。 ステップのグリッドを変更するには、グリッドメニュー(Grid Menu)から新規設定値を選択します。



グリッドメニュー

4.3.2 パターンの長さの設定

ハードウェア



ロータリーエンコーダー1を回してパターンA1の長さを変更します。

1. パターンボタン(Pattern Button)を押し、ロータリーエンコーダー1を回します。右回しでパターンは長くなり、左回しで短くなります。
2. 前のセクションで解説してあるように、パターングリッド(Pattern Grid)のステップ幅を調節してください。

ソフトウェア



パターングリッドとパターン長メニューです

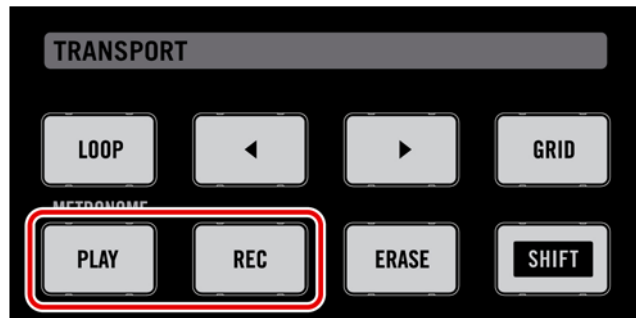
パターン長はパターン上でハイライト表示されます。パターン長を変更するには、パターンを終了したい位置でパターン長バーをクリックします。マウスをクリックした位置へとパターン長が変更され、アレンジャーグリッド(Arranger Grid)の値でクオンタイズされます。パターングリッドメニュー(Pattern Grid Men)で任意の選択地を選択することで、ステップ幅を変更可能です。

4.3.3 パターンの録音

グリッドの調整が完了したので、ドラムパターンを作成してみましょう。

ハードウェア

まずはパッドで録音してみましょう。Playボタン、Record 通して、録音モードにします。パッドを叩きながらどのように録音されていくか聞いてみましょう。リアルタイム録音のガイドとなる、メトロノーム音も使用可能です。メトロノームを使用するには、シフトを押したままPlayボタンを押します。メトロノームを解除するには、もう一度シフトを押したままPlayボタンを押します。録音内容をクオンタイズする場合は、MASCHINE コントローラーのシフトボタンを押したまま、パッド5 (Quantize)を押します。すると、設定したグリッドにあわせ録音内容がクオンタイズされます。



パターンの録音: PLAY & RECを押し、パッドを叩きます。

4.3.4 ステップシーケンサー

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

1. 録音したいサウンドが割り当ててあるパッドを叩いて選択します
2. ステップ(Step)ボタンを押してください。パッド各でライトが、パッド1から16まで順に点滅しています。各パッドは16ステップのシーケンサーとして機能しているので、録音したいステップのパッドを押すとそのパッドが点灯します。パッドをもう一度押すと、そのパッドへのサンプル設置が解除されます。この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。
3. 他のサウンドに切り替えるには、右ディスプレイの左上にあるボタン5と6を使用します。



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



ステップシーケンサーはデフォルトで最初の16ステップ文を表示します。それ以上の長いパターンを組んでいる場合は、ボタン16と7を使用して次の8ステップに移動、編集を行います。



ステップモードでの典型的な4/4キック配置です

4.3.5 ノートリピート(Note Repeat)

ここではノートリピート(Note Repeat)解説します。これはビートプログラムに非常に便利な機能で、選択したサウンドを自動的に設定したクオンタイズで再生します。 ノートリピートボタン(Note Repeat Button)を押している間に、録音したいパッドを押します。すると、サウンドが右ディスプレイで表示している値で再生を繰り返します。 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。 ディスプレイで表示しているクオンタイズ以外の設定値を使用する場合は、ロータリーエンコーダーの5-8で任意のクオンタイズを設定します


ソフトウェア

MASCHINEソフトウェアでは各サウンドの右にある、グリッドの各ステップをクリックします。




ソフトウェアのグリッド上でステップを追加します。

ステップを削除するには、右クリック(Mac OS X: Control-クリック)します。左右にドラッグしてステップを移動、ステップのまたは右端をドラッグしてステップの長さを変更することも可能です。

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

4.4 ピアノロール/キーボードモードでのパターン作成

それでは、メロディーやベースラインを作成してみましょう。上の章でドラムのサンプルを選択したときと同じように、音色としてのサンプルを選択してください。MIDIキーボードでサンプルを演奏する場合は、ハードウェアのMIDI Inにキーボードを接続してください。MASCHINEの環境設定内の”Audio and MIDI Settings”で選択してあるUSB MIDIキーボードを使用することも可能です。接続してあるMIDI入力機器は常に選択したサウンドを再生します。

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



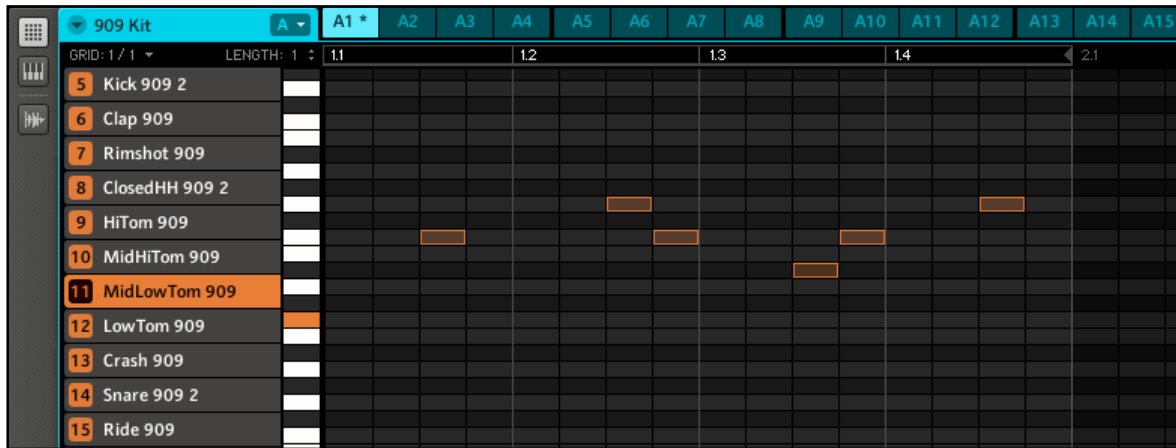
MASCHINEハードウェア背面のMIDI In

ハードウェア

1. サウンドがアサインしてあるパッドを叩きます。
2. Keyboardボタンを押したままにします。そのままパッドを叩くと、同じサンプルを異なる音程で再生します。ピッチは半音ごとで、パッド1が最低音、パッド16が最高音となります。
3. プレイボタンを押し、録音ボタンを押して、メロディーの録音を開始しましょう。

ソフトウェア

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



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

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

4.5 ミュート&ソロ

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

4.5.1 ハードウェア

ソロ

ソロボタンを押した状態で、パッド、またはグループボタンを押すことでグループをソロにすることが可能です。 ソロ(Solo)は一時的なモードなので、この機能を使用する場合はソロボタンを押し続ける必要があります。 ソロとボタン1を同時に押すと、このソロ機能がロックされ、もう一度ソロボタンを押すまでソロの状態が保たれます。

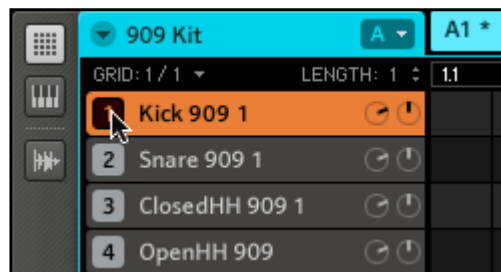
ミュート

ミュートの使用方法もソロと同様で、ミュートボタンを押したまま任意のパッドまたはグループボタンを押すと、そのグループがミュートされます。 ミュートをロックするには、ミュートボタンとボタン1を同時に押し、ミュートを解除するには、もう一度ミュートボタンを押します。

4.5.2 ソフトウェア

ソロ

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



Kick 909サウンドのソロ

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-click)します。

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

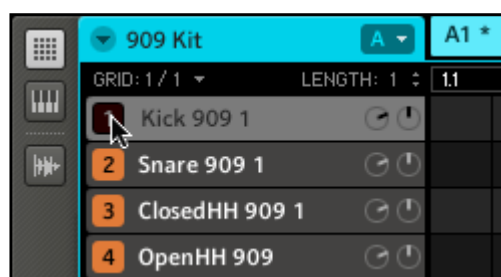


グループをソロにした状態です。

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: Control)します。

ミュート

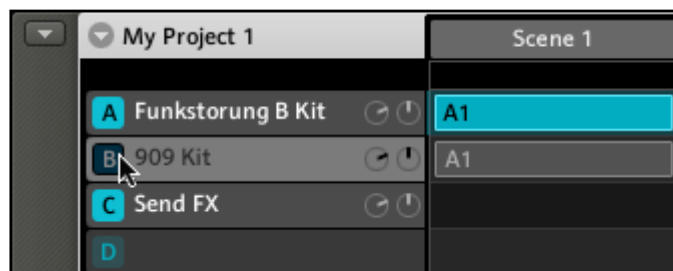
サウンドをミュートするには、パターンエディタのパッドアイコンをクリックします。



サウンドのミュート

サウンドのミュートを解除するには、パッドアイコンをもう一度クリックします。

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



グループをミュートした状態

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

5 エフェクト&ルーティングの使用

パターン作成ができたところで、エフェクトを使用してみましょう。MASCHINEにはサウンド、グループ、マスターに対して使用可能な20のインサートエフェクト(FX)を用意しています。ルーティングシステムを使用することで、エフェクトを外部インプットに対して使用したり、センドエフェクトとして使用することが可能です。

5.1 各エフェクトの解説

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

MASCHINE FXはサウンドを変化させるためにデザインされています。ノブの動きも録音することで、サウンドに命が吹き込まれます。操作方法については5.6章”FXオートメーションとサンプラーのパラメーター”で確認してください。

5.1.1 Dynamics(ダイナミクス)

リミッター(Limiter)

リミッター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。マスターエフェクトスロット(Master FX slot)で使用する则便利です。リミッターのスレッシュホールドを下げることで、全体的な音量を上げることも可能です。リミッターを使用すると、微細なレイテンシーが発生することを念頭に置き、作業を行ってください。

マキシマイザー(Maximizer)

マキシマイザー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。

コンプレッサー(Compressor)

オーディオ信号のダイナミクスをコントロールするためのクラシックなコンプレッションエフェクトです。

ゲート(Gate)

ゲートでインプット信号の一部をインプットスレッシュホールド以下の音声に下げます。音声の信号をテンポにあわせてチョップし、サウンドにインパクトを与えます。

5.1.2 モジュレーション(Modulation)

コーラス(Chorus)

コーラスでステレオ信号に厚みを与えます。メロディックなサウンドに対して特に効果を発揮します。

フランジャー(Flanger)

LFOとエンベロープフォロワーモジュレーターを備えたスタンダードなフランジャーです。

フェーザー(Phaser)

LFOとエンベロープフォロワーモジュレーターを備えたスタンダードなフェーザーです。

FM

FMシンセシスに基づいたオーディオ信号の周波数変調エフェクトです。高周波に設定しておく、入力信号に”きらめき”を与えます。

フリークエンシーシフター(Freq Shifter)

フリークエンシーシフターでオーディオ信号の選択した周波数帯を変調します。

5.1.3 フィルタリング(Filtering)

フィルター

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。

EQ

EQを使用してオーディオシグナルの選択した周波数をブースト、またはカットします。

5.1.4 空間的エフェクト(Spatial and Reverb)

リバーブ (Reverb)

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

メタバーブ(Metaverb)

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

アイス(Ice)

Iceには自励振動フィルターバンクが配備、音声に聴覚的色彩を与えます。

リフレックス(Reflex)

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。

5.1.5 ディストーション(Distortion)

サチュレーター(Saturator)

サチュレーターはコンプレッションとサチュレーションの組み合わせで、全体的なラウドネスをあげ、倍音を追加します。 コントゥア(Contour)コントロールでインプットボリュームに対する反応精度をコントロールします。

ディストーション(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。

ローファイ(Lofi)

この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。

5.1.6 ディレイ (Delay)

ビートディレイ(Beat Delay)

テンポと同調する専用ディレイエフェクトです。

グレインエフェクト(Grain Delay)

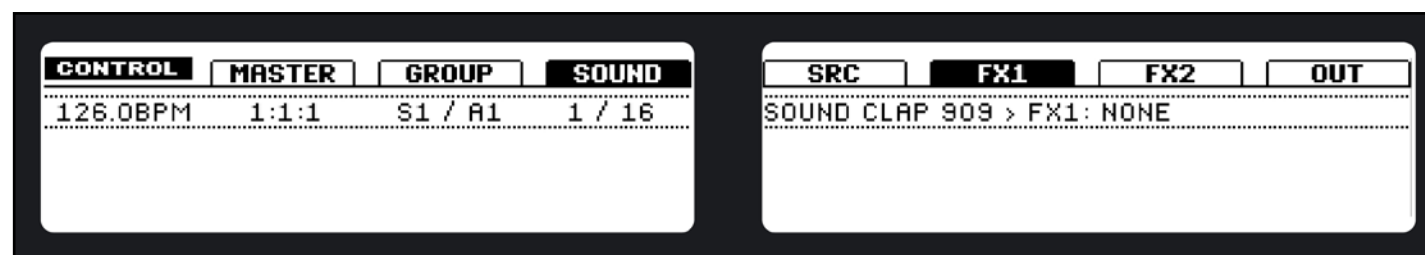
シグナルを小さな音の破片に刻みます。グレインディレイはアンビエントトクスチャーの生成に有効です。 サウンドのサイズと広がりや密度が変わり、どんなサウンドでもアンビエントサウンドへと変化します。

5.2 サウンドにFXを適用する

グループの各サウンドに対して2種のエフェクトを使用することが可能です

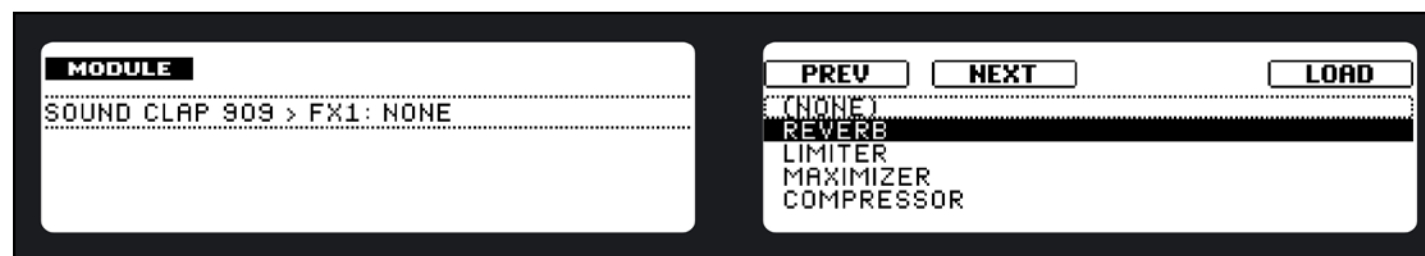
ハードウェア

1. ボタン4を押し、ディスプレイ左にあるサウンド(Sound)タブに焦点を当て、エフェクトを適用したいサウンドのあるパッドを叩きます。 右ディスプレイで、各モジュールFX1とFX2を確認してください。 ボタン1を押して、FX6を選択します。



右ディスプレイで各モジュールFX1とFX2を表示しています。

2. FX1モジュール用のエフェクトを選択するには、Shiftを押し、Browseを押します。 右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。

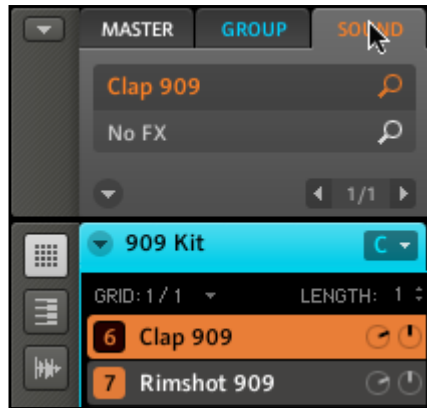


右ディスプレイで、有効なエフェクトを表示しています。

3. ロータリーエンコーダー5を回し、エフェクトを閲覧してください。 使用したいエフェクトが見つかったらボタン8を押し、FX1モジュールにエフェクトをロードしてください。 ボタンの5 と6を使用してエフェクトを選択することも可能です

ソフトウェア

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



Clap 909サウンドが選択された状態のサウンドタブ

2. つのエフェクトモジュールの一つを選択し、(ここではFX1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。



FX1モジュール用の有効なエフェクトをリスト表示しています。

- 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、FX1モジュールに各パラメータが表示されます。



リバーブのパラメーターです。

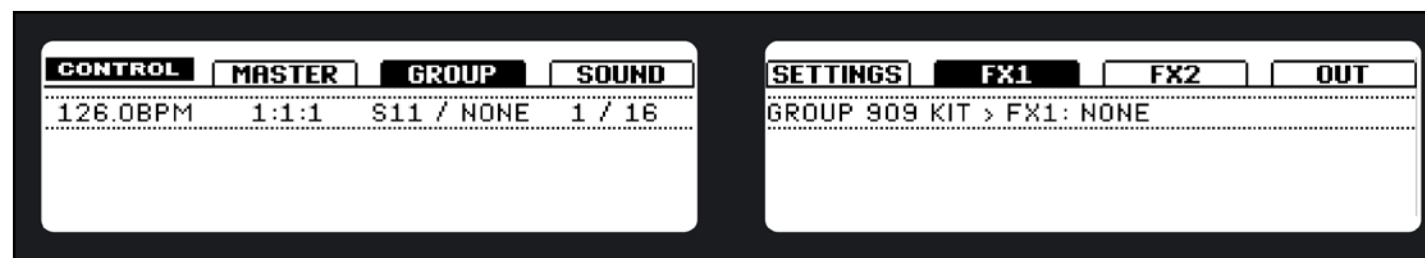
- それでは、パラメーターを操作してみましょう。サイズ(Size)ノブでリバーブの大きさを大きくしたり、ステレオ(Stereo)ノブを使用してステレオ幅を変更してください。

5.3 グループにFXエフェクトを適用する

各グループに対して2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

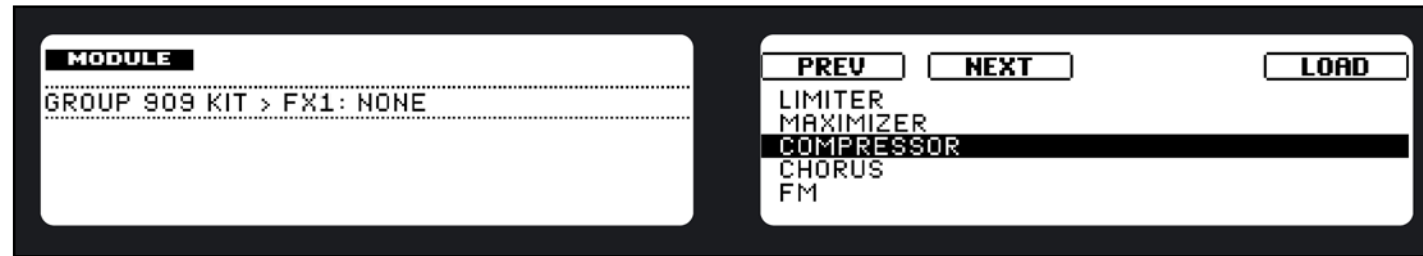
- コントロールモードでボタン3を押し、左側のディスプレイにあるグループ(Group)タブに焦点を当て、エフェクトを適用したいグループのグループボタンを押します。
- 右ディスプレイで、各モジュールFX1とFX2を確認してください。ボタン6を押して、FX1を選択します。



右ディスプレイで、ボタン6を押してください。。

- FX1モジュール用のエフェクトを選択するには、Shiftを押し、Browseを押します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。
- ロータリーエンコーダー5、またはボタン5と6を使用し、エフェクトを閲覧します。

5. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン8を押しFX1モジュールにエフェクトをロードします。

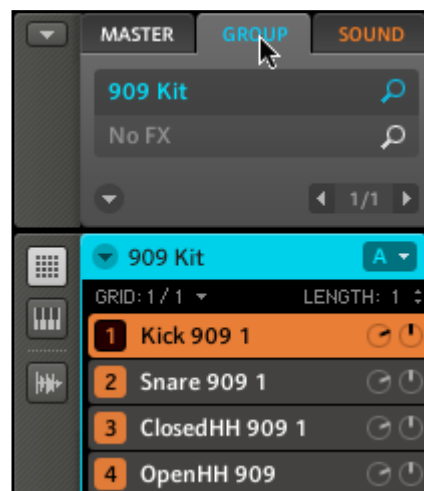


右ディスプレイで、有効なロードオプション(エフェクト)を表示しています。

6. これでロータリーエンコーダーを使用してエフェクトのエディットが可能となります。

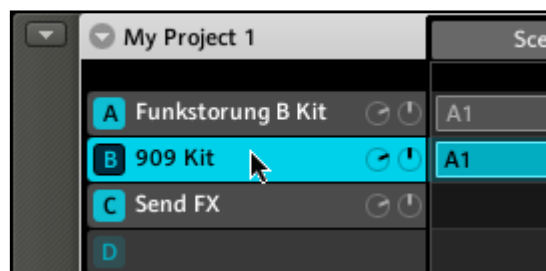
ソフトウェア

1. グループタブ(Group Tab)をクリックして切り替えます。



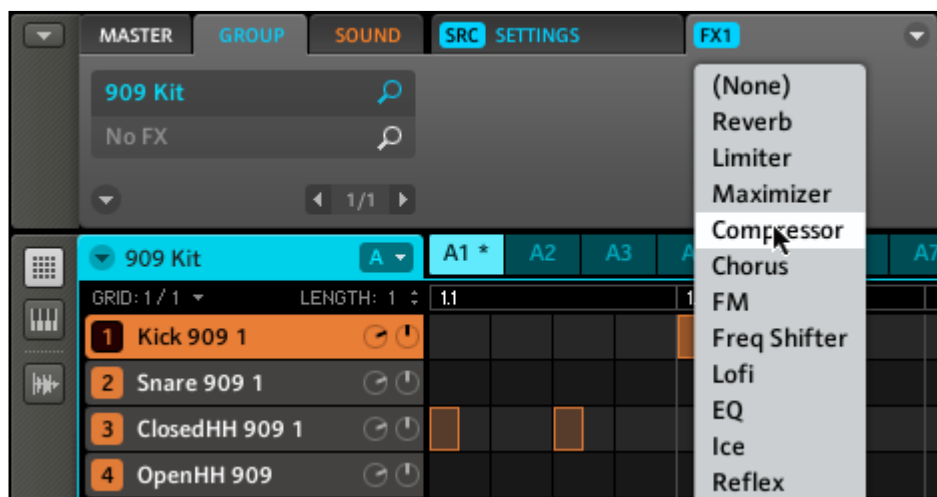
選択したグループタブです。

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は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。



アレンジャー内で選択されているグループです

3. 既にドラム用のグループを設定してあるので、このグループのFX1モジュールにコンプレッサーを設定してみましょう。



グループに対して有効なエフェクトをリスト表示しています。

4. 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。

5.4 マスターFX

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

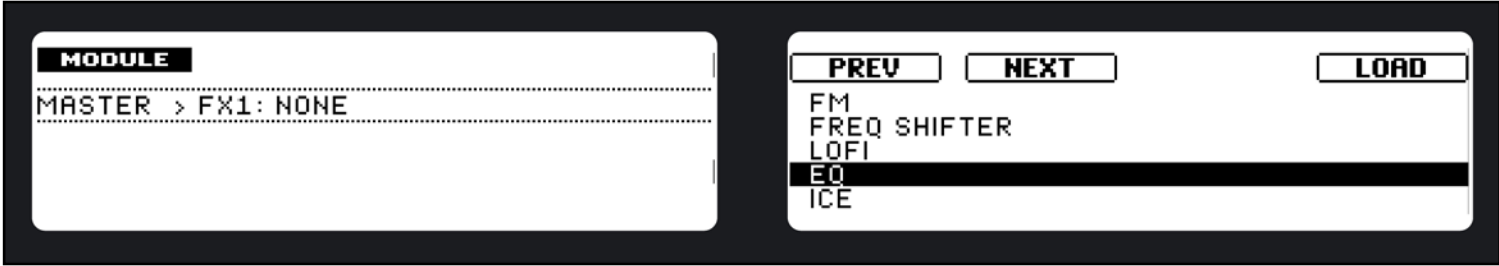
ハードウェア

ボタン2を押し、左ディスプレイにあるマスター(Master)タブに焦点を当てます。

右ディスプレイで、各モジュールFX1とFX2を確認してください。 ボタン6を押して、FX1を選択します。

FX1モジュール用のエフェクトを選択するには、Shiftを押し、Browseを押します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。

ロータリーエンコーダー5、またはボタン5と6を使用し、エフェクトを閲覧します。



右ディスプレイでは、有効なマスター用エフェクトが表示されます。

使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン8を押しFX1モジュールにエフェクトをロードします
ここではEQを使用しましょう。ロータリーエンコーダー1-8を使用してEQを調整してください。

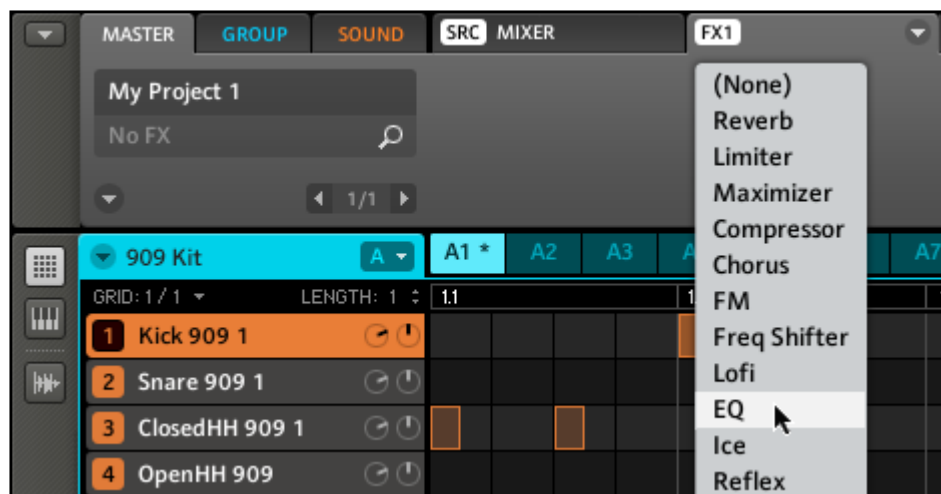


左右ディスプレイの各EQパラメーターです。

ソフトウェア

ここまでの解説を踏まえれば、ここで何をするかはもうお分かりでしょう。まずマスター(Master)タブを選択し、FX1モジュールの右にある矢印をクリックしてマスターエフェクト用エフェクトを選択します。

ここではEQを選択してみましょう。



マスターに対して有効なエフェクトをリスト表示しています。

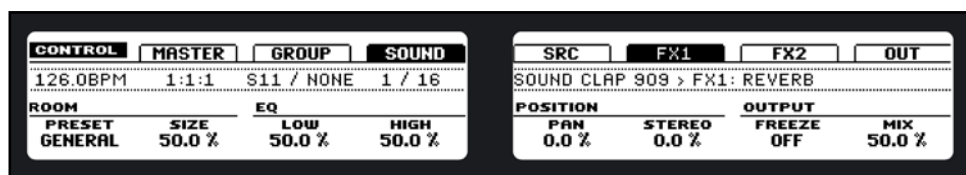
マウスでEQモジュールのノブを回すことも可能です。

5.5 FXのミュート

FXミュートは、シグナルをドライな状態にするときに便利な機能です。例えば、リバーブをかけすぎてドライシグナルが聞こえない場合や、ディレイのフィードバックがしつこい場合に使用します。

ハードウェア

1. エフェクトをかけているタブにもよりますが、ボタン2(Master用)、ボタン3(グループ+グループボタン)、ボタン4 (サウンド+サウンドを含むパッド用)の各ボタンでエフェクトをミュートすることが可能です。
2. 右ディスプレイで各FXモジュールを表示しています。FXのどれかをミュートするには、Shiftを押しボタン6(FX1用)またはボタン7(FX2用)を押します。



右ディスプレイでFX1とFX2をミュート表示しています。

3. FXのミュートを解除するには、Shiftを押してから各ボタン(6または7)をもう一度押します。

ソフトウェア

1. ミュートしたいエフェクトがあるタブ(Sound、GroupまたはMaster)をクリックして選択します。
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、またはミュート解除します。



リバーブをミュートしています。

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

ハードウェア

ハードウェアからパラメーターをオートメートするには、ソングを再生し、8個のロータリーエンコーダーのどれかを、F2ボタンを押しながら回すだけです。

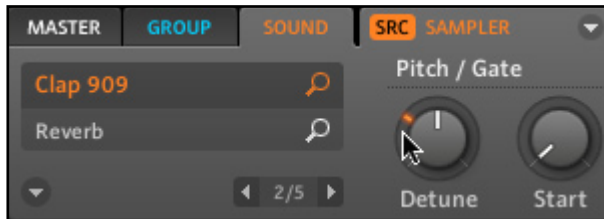
これでオートメーション録音されます。録音した内容を消去する場合は、Eraseを押しながらロータリーエンコーダーを回すことで、そのパラメーターのオートメーションが削除されます。

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。まずはステップボタンを押し、ステップシーケンサー画面へと移動します。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ロータリーエンコーダーを回します。

ソフトウェア

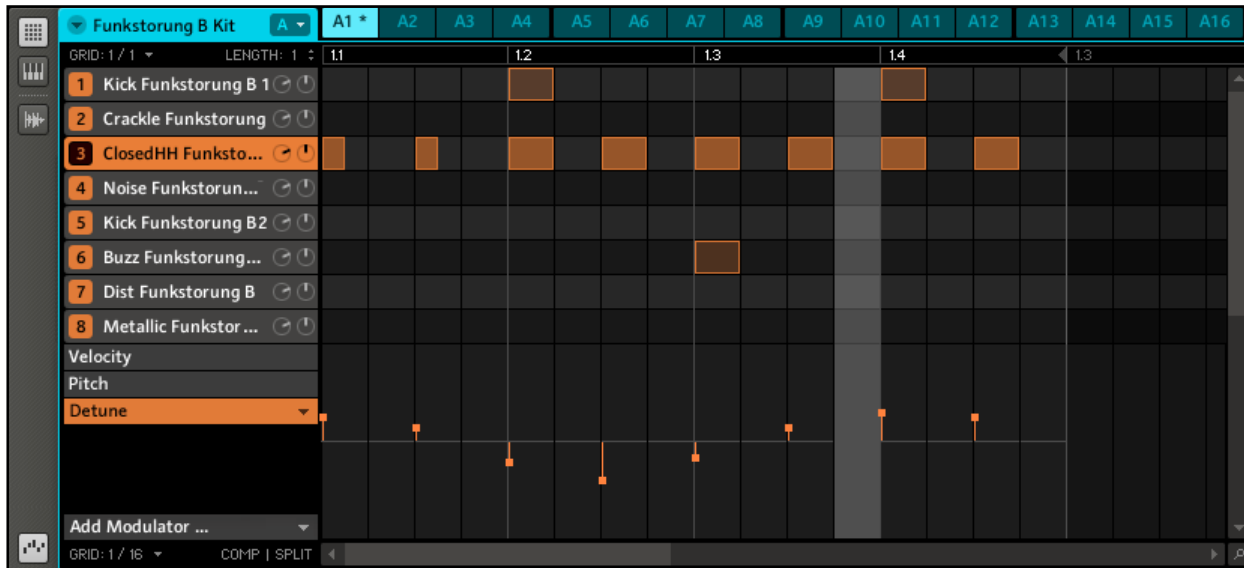
パラメーターページのノブには外柄にも調節用リングが装備されています。

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では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。



オートメーションレーン(Automation Lane)

5.7 インプットモードと、アドバンスドルーティング

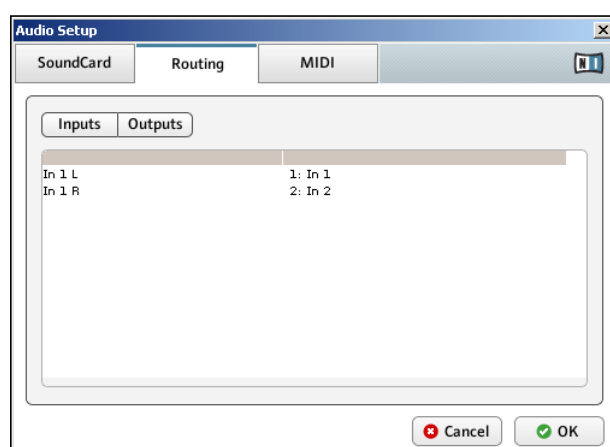
ルーティング機能でMASCHINEと外部機器のルーティングを簡単に設定することが可能です。ルーティングの可能性は広範囲を網羅しますので、ここでは、外部シグナルのエフェクトへのルーティング方法と、SEND FXの設定法について解説します。

詳細については、MASCHINEマニュアルの“ルーティング”の項目を参照してください。

5.7.1 外部オーディオシグナルにエフェクトを適用する

サウンドカードに外部オーディオシグナルソースが接続されているか確認し、さらにサウンドカードのインプットが起動しているか確認してください。 ファイルメニューからAudio & Midi Settingsを開いてください。

対応するインプットをクリックして起動し、OKをクリックします。



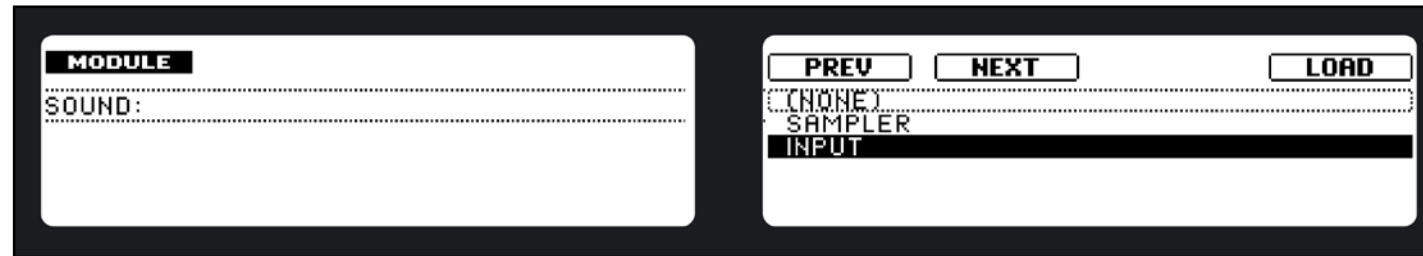
オーディオ設定ダイアログのサウンドカードのインプットです。

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

ハードウェア

1. まずグループボタンで空のグループを選択します。
2. ボタン4を押してから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を押したままBrowseを押します。

4. ボタンの5 & 6またはロータリーエンコーダー5を使用して、Samplerまたはインプットを選択します。インプットを選択しボタン8を押して選択肢を採用します



この画面で、インプットソースを選択します。

5. ロータリーエンコーダー2を回して外部ソースを選択し、その後ボタン6を押し、エフェクトスロットFX1を選択します。
6. Shiftを押し、Browseを押します。すると、有効なエフェクトがリスト表示されます。
7. ボタン8を押してエフェクトを選択、ロードします。これで、外部音源にエフェクトを使用可能となります。

ソフトウェア

1. アレンジャーで空のグループを選択し、サウンドスロットのひとつをクリックして選択します。
2. サウンドタブ(Sound Tab)を選択し、ソースタブ(Source Tab)をクリックします。
3. ソースタブ(Source Tab)の右には矢印があります。そこをクリックすると、2つの選択肢を含んだメニューが表示されます。Sampler とInputがそれです。Input を選択します。



この画面で、インプットモジュールを選択します。

4. ここまで行くと、2種のパラメーターが現れます。外部インプットレベル用ノブと、ソースを選択するボタンです。ソースとして、"Ext In 1"を選択してください。



インプットソースExt In 1を選択してください。

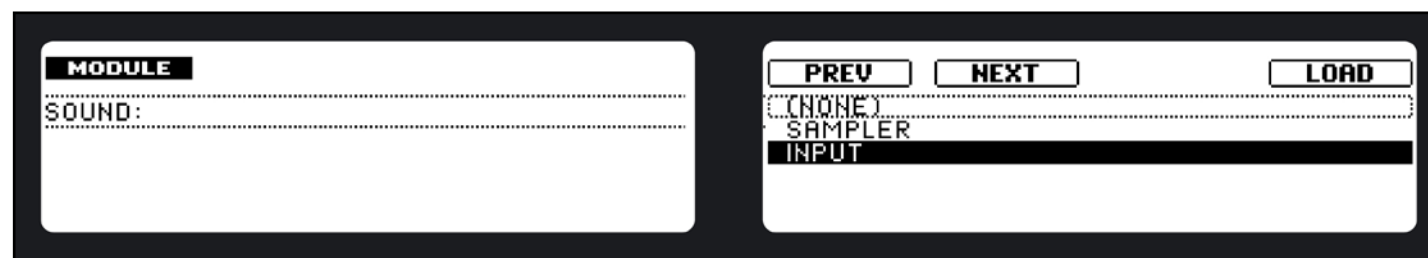
5. インプットモジュールの脇にあるFX1モジュール をクリックし、FX1タブの右上隅にあるエフェクトメニューからエフェクトを選択してください。 これで、外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

5.7.2 センドエフェクトの設定

複数のソースに対して同一のエフェクト(リバーブ処理等)処理を行う場合は、SENDエフェクトを使用すると便利です。 設定方法は以下の通りです。

ハードウェア

1. ここではSENDエフェクトを使用して909キットのスネアサウンドにリバーブをかけてみましょう。 まずは、ブラウザで909キットをダブルクリックしてロードし、基本的なパターンを作成してください。
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。ここでは、Sound 1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、ソースタブ(Source Tab、SRC)を選択します。 その後Shiftを押して、Browseを押します。
4. ボタンの5 & 6またはロータリーエンコーダー5を使用して、Samplerまたはインプットを選択します。インプットを選択しボタン8を押して選択肢を採用します。



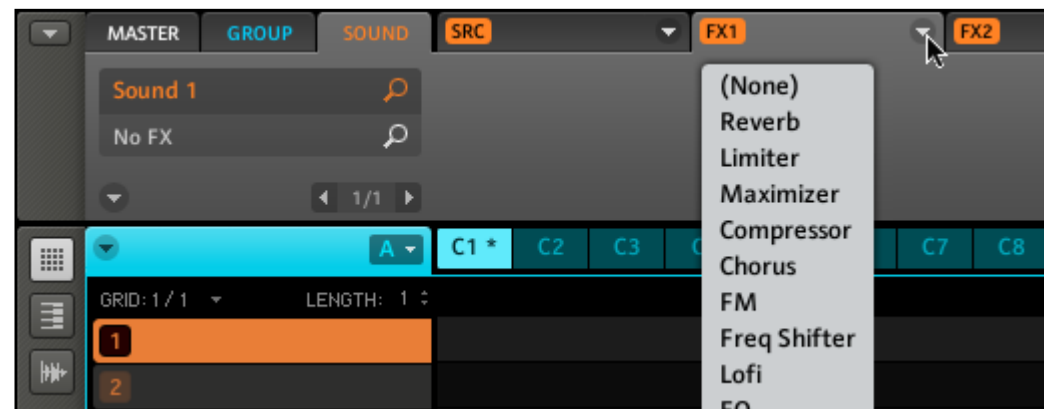
この画面で、インプットソースを選択します。

5. エフェクトスロット(Effect Slot)を選択するには、コントロールモード(Control Mode)ボタンを押し、ボタン6を押してFX1を選択します。
6. Shiftを押し、Browseを押します。すると、有効なエフェクトがリスト表示されます。
7. リバーブを選択して、ボタン8を押してロードします。 ブラウズボタンをもう一度押してコントロールモードに戻るか、もう一度コントロールモードボタン(Control Mode Button)を押します。
8. 909 Kitグループに戻り、パッド2を押してスネアサウンドを選択します。
9. アウトプットタブ(OUTボタン8)を選択し、でロータリーエンコーダー5 を回してAux 1デステイネーションを選択、sound 1をリストから選択します。

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

ソフトウェア

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



リバーブをロードしてください。

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



SRCインプットタブです。

3. 909キットグループをもう一度選択し、サウンドスネア909のアウトプットタブ(Output Tab)をクリックします。



アウトプットタブ(Output Tab)

4. 2基のAuxセンドは、Aux1とAux2です。 Aux1のドロップダウンメニューで、Sound1を選択し、Snare909サウンドをSound1のリバーブに送ります。



Aux1Sendを選択しています。

5. 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。

5.7.3 ルーティングのヒント

- ▶ SoundをSendエフェクトとして使用している場合は、Soundを使用しているエフェクト名称に変更すると判別しやすくなります。
- ▶ マルチエフェクトの可能性については以下の文を参考にしてください。サウンドにつき最大2種のエフェクトを適用でき、サウンドはグループごとに16個あるので、一つのグループごとで最大32種の異なるエフェクトを使用することが可能です。
- ▶ グループでパターンを保存できると同時に、FXのオートメーションを事前に録音したものも保存できるので、例えばフィルターの動きや、マルチFXによる複雑なエフェクト効果を様々なサンプル素材に対して試してみることが可能です。

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

6 シーンを使用したソングの作成

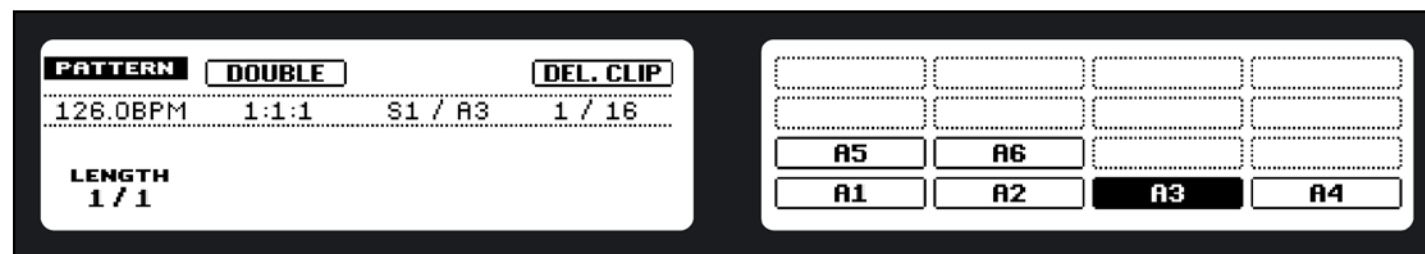
MASCHINEを用いたソングの作成方法はいたって単純、簡潔です。基本的なソング作成方法はこちらです。グループとパターンは、クリップ(Clips)でまとめることができ、クリップは特定のパターンのグループとして考えるとよいでしょう。パターン名称は通常バンクおよびパターン番号で表示されており、例を挙げると、A1が通常任意のグループのバンクA(Bank A)にある最初のパターン名称となっています。ソングは最大64シーン(Scenes)に分割することができ、このシーンは、異なるグループやその中のパターンを含んだソングの部品として成立します。

6.1 アレンジャー内でクリップを作成する

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

ハードウェア

1. シーンボタン(Scene Button)押したままにすると、シーンモード(Scene Mode)に切り替わります。右ディスプレイでは有効なシーンを表示します。パッド1を叩き、シーン1を選択します。
2. パターンとボタン1を同時に押し、パターンをロックし、パターンモードに切り替えます。
3. パッドを叩いてパターンを選択します。右ディスプレイでは有効なパターンを表示します。選択したパターンは自動的に選択してあるシーンに配置されます。

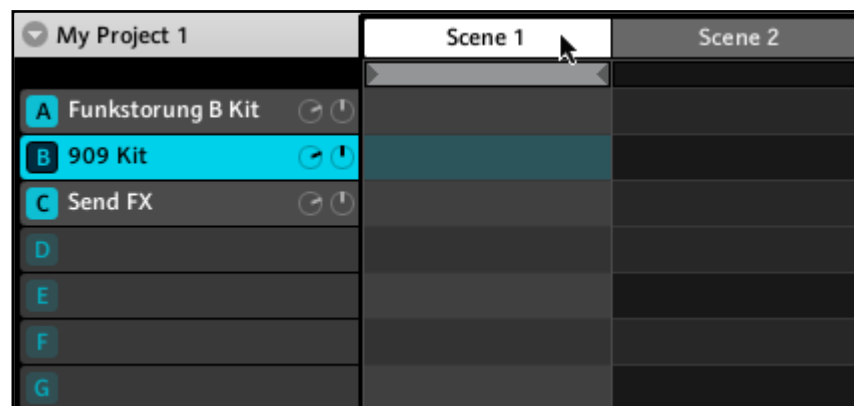


パターンを右ディスプレイで表示しています。

4. クリップを削除するには、ボタン4を押します。
5. ボタン2を押して、パターンを複製することが可能です。

ソフトウェア

1. アレンジャーエリアで選択したいシーンのシーンボタンをクリックします。



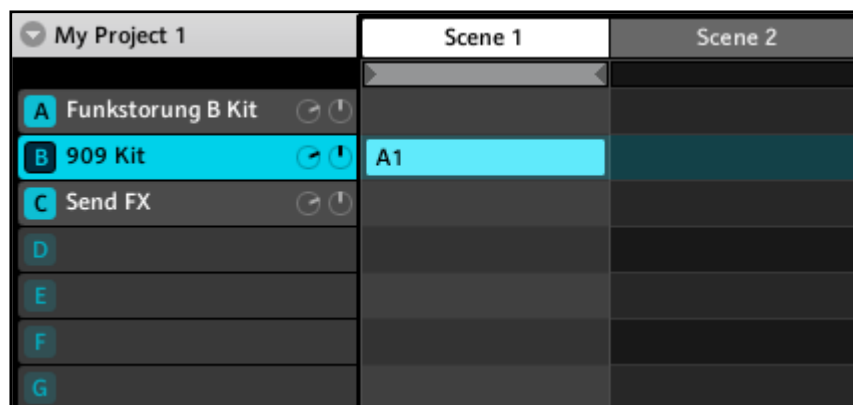
シーン1を選んでいきます

2. シーンで使用したいパターンをパターンエディタでクリック、選択します。



パターンA1を選択しています。

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



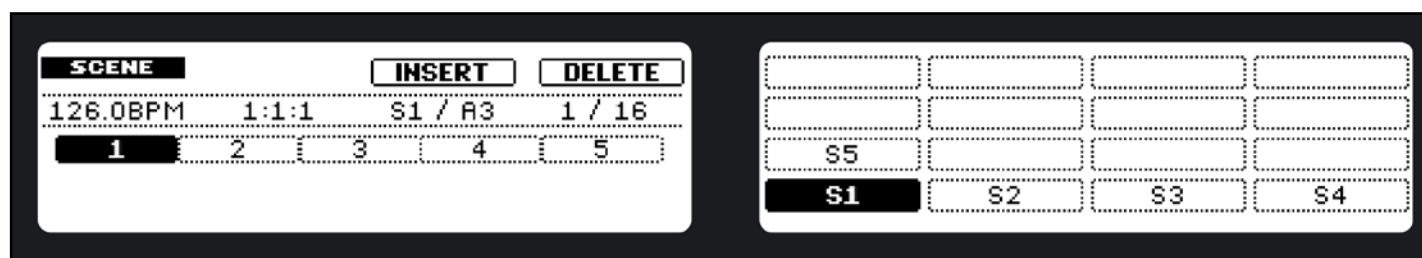
クリップの作成

クリップを削除するには、右クリック(Mac OS X: Control-クリック)します。

6.2 シーンの配置と削除

ハードウェア

1. シーンモードでロック(シーンとボタン1を同時に押します)します。
2. ボタン3(Insert)を押すと、選択しているシーンをコピーし、任意のシーンに複製することが可能です。



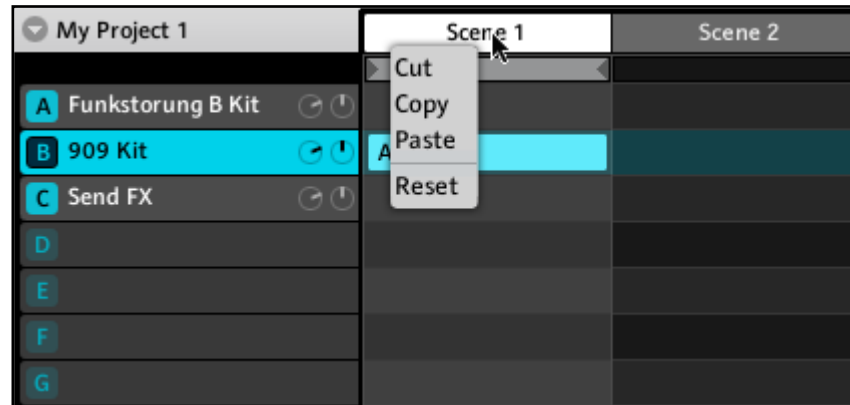
シーンの配置

3. シーンを削除するには、ボタン4を押します。

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

ソフトウェア

1. 編集したいシーンをクリック、選択します。
2. 右クリックで(Mac OS X: Control-クリック)ドロップダウンメニューを表示し、シーンの削除、コピー、ペーストシーンのリセットを実行します。



シーンのエディットオプションです。

3. シーン的位置を変更するには、配置した居場所にシーンをドラッグします。

6.3 ループモードの使用

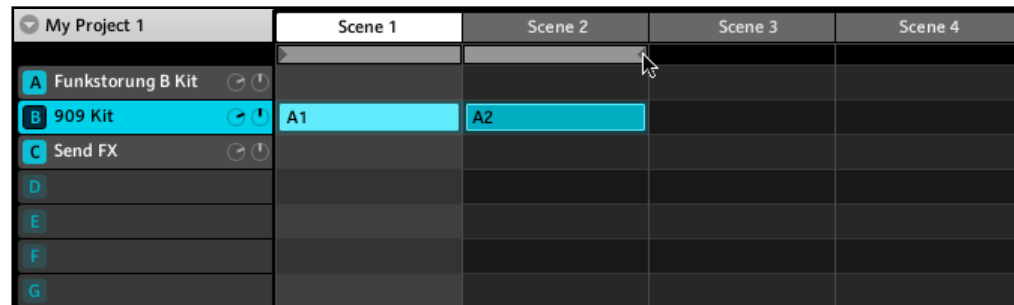
単一のシーンを選択した場合はシーンは自動的にループします。 ループモードでは各シーンを複数選択して、ループからループへと連続的に再生することが可能です。。 この機能でシーン同士がうまくマッチするか、またはシーンの配置がスムーズか確認することが可能です。

ハードウェア

1. シーンボタンとボタン1を同時に押してロックし、シーンモードを起動します。
2. ループレンジはシーンの開始地点と終了地点を選択することで決定します。 まず任意のパッドを押し、シーンのスタート地点を設定します。 その後、パッドを押したまま終了地点とするシーンのパッドを押します。

ソフトウェア

シーン1でアレンジャータイムラインをクリックし、右にドラッグします。有効なループがハイライト表示されます。シーン2でマウスを放します。これでシーン1、2が再生されます。



シーン1と2を含んだループです。

ヒント: シーンサーフィング

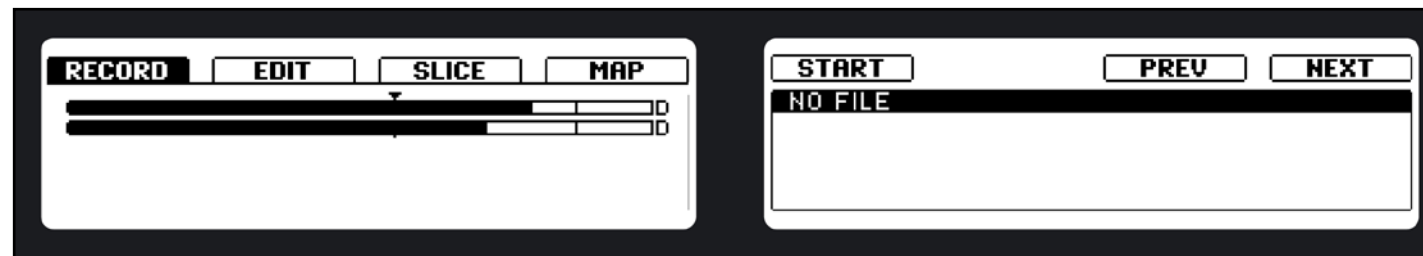
シーンを切り替え、シーン同士がマッチするか、他のシーンを追加するべきか、シーンを編集すべきか見極めることが重要です。シーンは途切れることなくループ再生されるので、あなたのひらめきの妨げにはなりません。ハードウェアでは、シーンとボタン1を押してロックし、パッドを使用してシーンを切り替えます。ソフトウェアでは、選択したいシーンをクリックします。

7 サンプリング

MASCHINEでは内部音声または外部音声をサウンドカードを解して録音することが可能です。この機能はMASCHINEを使用して作成したループや編集したサンプルを録音するのに便利な機能です。

ハードウェア

1. 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。
2. サンプリングボタンを押してサンプリングモードに切り替えます。

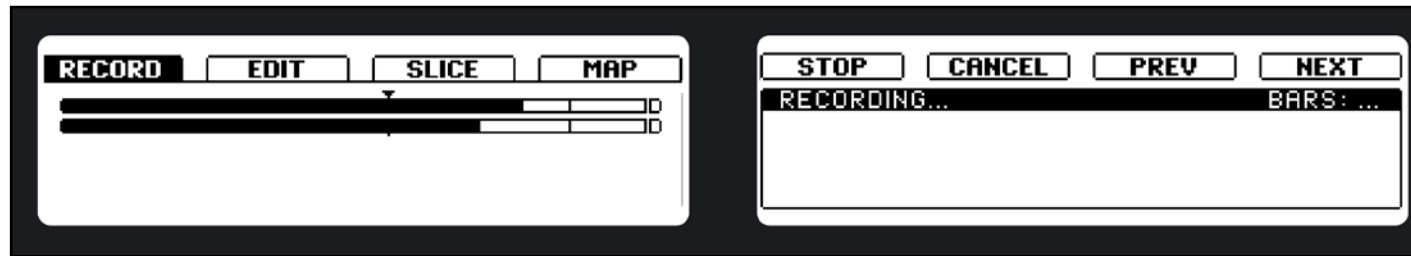


ハードウェア上の録音ページです。

3. ロータリーエンコーダー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"External"を選択、またはMASCHINE内の音声を録音するには"Internal"(Group、SoundMaster Outputの音声は録音可能です)を選択します。
4. ここではグループ909 Kitを録音します。まずロータリーエンコーダー1を回してInternalを選択し、ロータリーエンコーダー2で909 Kit グループを選択します。
5. 録音を開始するには2通りの方法があります。
 - ▶ スレッシュホールド値を設定し、インプットレベルがこのスレッシュホールドで設定した音量を超えると録音を開始します。
 - ▶ シンク(Sync)オプションを使用すると、シーケンスをスタートするのと同時に録音を開始します。

ここではドラム音声を録音しようとしているので、ロータリーエンコーダー3でSyncを選択し、ロータリーエンコーダー4で1小節の長さを指定します。

- ボタン5 (Start) を押し、Playを押してシーケンスを再生し、同時に録音を開始します。



サンプルが録音された状態のRecordタブです。

- 録音が終わると、右ディスプレイで録音したサンプルの波形を表示します。
- 複数のサンプルを録音した場合は、ボタン7とボタン8でサンプル間を移動します。これをレコーディングヒストリー(Recording History)と呼びます。

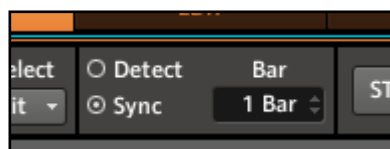
ソフトウェア

- 録音したい空のサウンドスロットをクリックして選択します。
- 次にPiano Roll/Keyboardボタンの右下にあるSamplingボタンをクリックします。



Recordタブです。

- Recordタブでソースを選択してください。サンプルの (ボタンでInt に切り替えます)他のグループ、サウンド、マスターアウトプットからの内部録音や、外部インプット(ボタンでExtに切り替えます)の音声録音が可能です。ここでは909 Kitのグループを録音します。
- Recordタブの横のパネルで、録音開始方法を選択します。録音方法はスレッシュホールドの値によるものか、(マウスのドラッグでこの値を調節します) Syncによるもののいずれかを設定します。ここでは909 Kitによるドラムループを録音するので、Sync を選択します。
- Sync切り替えボタンをクリックし、マウスをドラッグして小節の長さを調節します。



小節の長さを指定してください。

6. Startを押し、Playを押してシーケンスを再生し、同時に録音を開始します。
7. 録音を停止すると、サンプルの波形が表示されます。



録音したサンプルの波形です。

8. 録音したサンプル波形の大きく表示してある画面の下には、このサウンドスロットに録音したサンプルが小さく表示され、それをレコーディングヒストリー(Recording History)と呼びます。これらのサンプルはドラッグで他のサウンドスロットへと移動することが可能です。

7.1 サンプルの編集

ハードウェア

ボタン2でEditタブ画面を表示し、録音したサンプルを編集します。

1. ロータリーエンコーダーの1と2で録音したサンプルのスタート位置と終了位置を調整します。
2. 右のページボタンを押しループモードを起動して、次のページまで移動してロータリーエンコーダー1を回します。
3. 2番目のページでサンプル再生開始地点と終了地点をロータリーエンコーダーの2と3を使用して調節します。



ループを表示したEditタブです。

4. ここではSyncモードでドラムループを録音しているので、サンプル、またはループの開始地点と終了地点を調節する必要はありませんが、上記のようにLoopを起動する必要があります。

ソフトウェア

エディットタブ(Edit Tab)では以下のようなことも実行可能です。 サンプルの開始地点と終了地点(start/end)を調節し、ループモードを起動して、ループの開始点と終了点を調節、またはクロスフェード(Crossfade)を設定。

1. エディットタブ(Edit Tab)をクリックして選択してください。
2. “S” (Start)と“E” (End)の各アイコンをマウスでドラッグし、サンプルの開始点と終了点を調節、またはStartとEndポイントを任意の場所に配置します。

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



ソフトウェア上のEdit Tabです。

3. Syncモードでドラムループを録音しているので、StartとEndを調節する必要はありませんが、Enable ボタンでループを起動する必要があります。
4. ループエリア(Loop Area)がハイライト表示されるはずですが。サンプルのループエリア(Loop Area)では、ループのサイズを変更可能です。
5. サンプルを拡大表示する場合は、左下にある虫眼鏡アイコンを使用します。右方向へのドラッグで波形を拡大、左へのドラッグで縮小表示します。



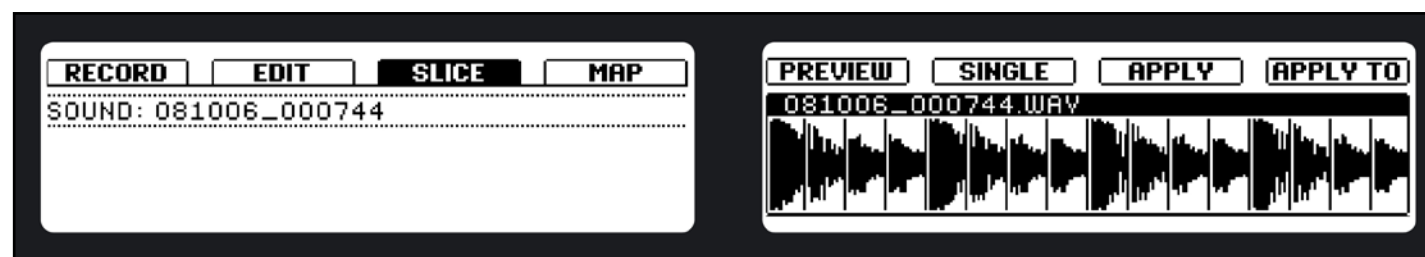
Edit Tabでループを表示しています。

7.2 サンプルのスライス

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


ハードウェア


1. ボタン3を押し、スライスタブ(Slice Tab)画面にします。



ハードウェアのSlice Tab画面です。

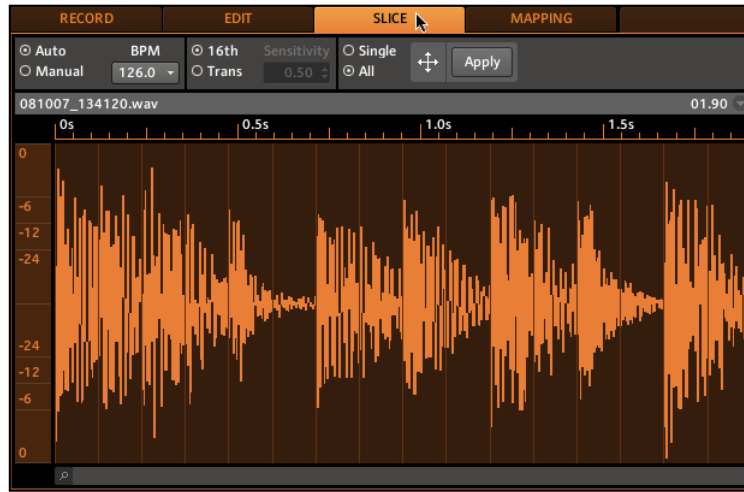
2. 右ディスプレイの波形に縦線が現れ、それらがスライスされたサンプルの区切り線として機能します。このループのテンポは現在のプロジェクトのテンポと同一ですので、ロータリーエンコーダー1を使って、“Auto”に設定します。
3. スライスモード(Slice Modes)には2種類あり、“Trans”でスライスはトランジエント(transients)を元とし、“16th”スライスで、ロープが均等に16分割されます。“Trans”を選択するにはロータリーエンコーダー3を使用します。
4. 適用(Applyボタン7)を押すとサンプルのスライスを実行します。ボタン8 (Apply To)を押すと、ここでのスライス設定を他のサウンドまたはグループスロットにも適用できます。
5. この後自動的に画面がKeyboard/Piano Rollモードに切り替わります。これでパッド上でスライスを演奏することが可能となります。
6. テンポエンコーダーでテンポを変更すると、ループのテンポも変更します。スライスにクリック音やポップ音が生じる場合は、ロータリーエンコーダー4で感度(Sensitivity)を調節して、再度スライスを行ってください。

 アプライ トゥー”Apply To”機能(ボタン8)を使用すると、他のグループでもパッドを同じように16分割することが可能です。

 スライスで軽く演奏した後は、ノートリピート(Note Repeat)を使用してパッドをたたき、スライスを細かく連続再生させたり、スライスの新しい演奏をお楽しみください。

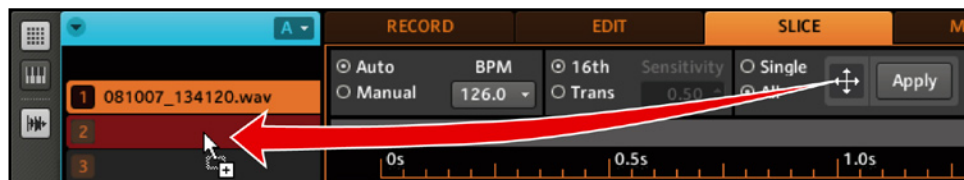
ソフトウェア

1. スライスタブ(Slice Tab)をクリックします。



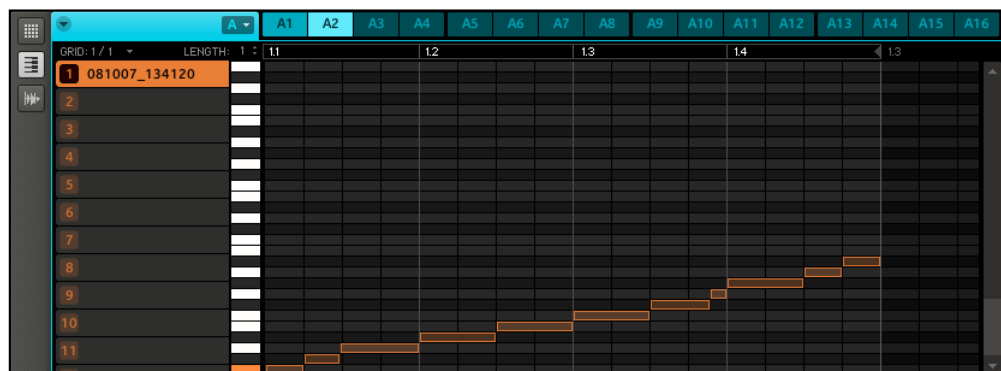
MASCHINEソフトウェアのSlice Tab画面です。

2. ここではループが均等に縦分割されており、スライスを行うと現在表示している分割線に従ってサンプルのスライスを実行します。ループのテンポはプロジェクトのテンポと同様ですので、コントロールエリア(Control Area)でAutoをクリックしても、BPMの値は変わりません。
3. 次に、ボタンをTransに切り変えます。これはループがトランジエント(transients)を元にスライスされることを意味します(16ビートに合わせて分割します)。この設定で、スライスを示す縦線が移動するのを確認してください。
4. ズーム(Zoom)インはスライスエリアの左下にある虫眼鏡を使用して行い、感度調節も感度フィールドを上下にドラッグすることで行えます。
5. ここまでの設定を行って、適用ボタン(Apply Button)をクリックし、現在選択しているサンプルをスライスします。その後、スライドラグー(Slice Dragger)をクリックし、他のサウンドやグループスロットにそのスライスを移動することも可能です。



スライスしたサウンドをサウンドスロットにドラッグします。

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



ループのスライスをノート表示しています。

これらのノートは各スライスを表し、ループを録音したときと同じように各ノートを再生します。テンポを変更することで、ループが新規テンポと同期するか確認してください。



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。

7.3 サンプルのマッピング

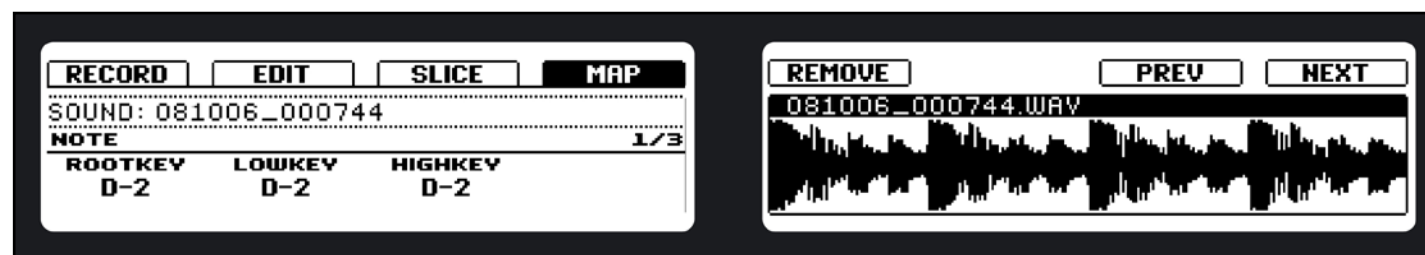
録音したドラムループはすでにスライスしてあるので、マッピングを行う必要はありません。スライス機能がすでにマッピング処理を実行しているので、すぐにスライスノートをピアノロール/キーボードエディタ(Piano Roll/Keyboard Editor)使用することが可能です。

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

ハードウェア

1. サンプリングモード(Sampling Mode)でボタン4を押し、マッピングタブ(Mapping Tab)画面を表示します。
2. 右ディスプレイでは選択したゾーン(zone)の波形が表示されているはずです。マルチサンプルのゾーンを変更するには、ボタン7とボタン8を使用してゾーンを移動します。

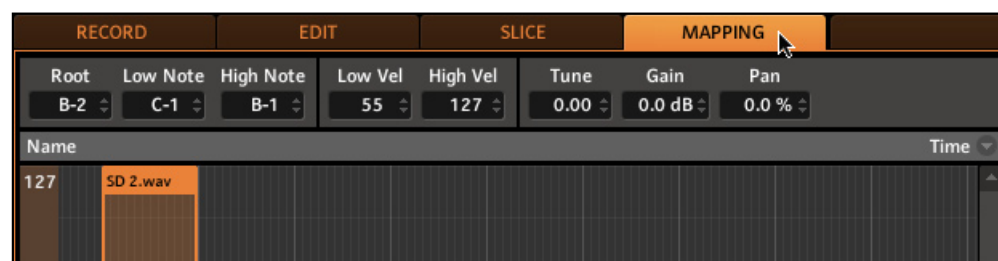
3. サンプルのベロシティーレンジ(velocity range)を変更するには、右ページボタン(Page Button)を使用して次のページに切り替えます。ベロシティーの設定値を変更するにはロータリーエンコーダー1/2を使用します。
4. 3ページ目でサンプルゾーンのチューン、ゲイン、パン(Tune、Gain、Pan)を設定します。
5. ゾーン(Zone)を削除するには、ゾーンを選択してボタン6を押します。



MASCHINEコントローラーのマップタブ(Map Tab)です。

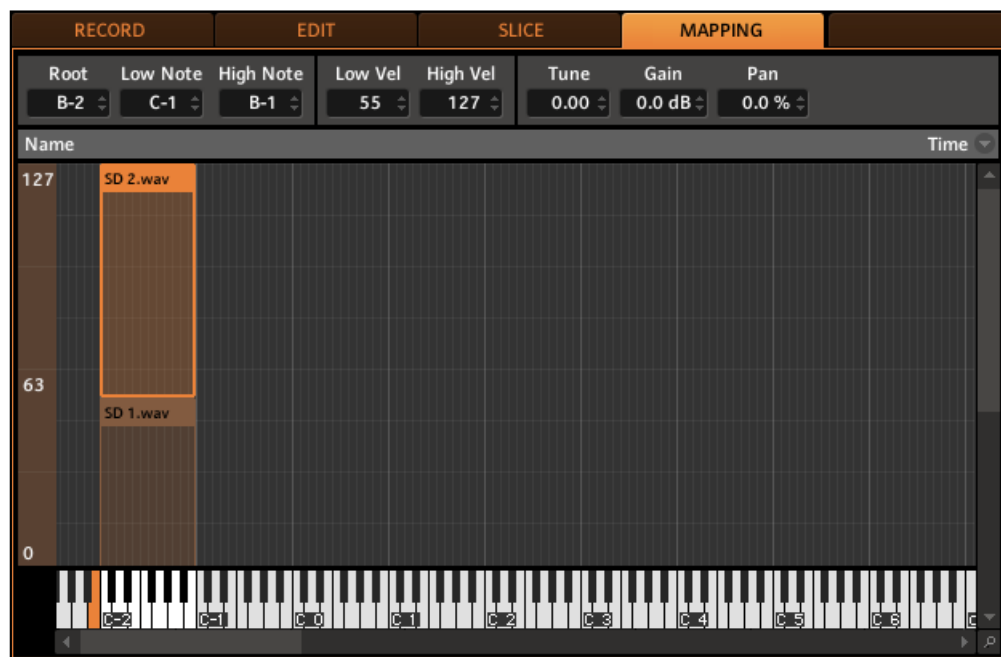
ソフトウェア

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



ソフトウェア上のMap Tabを開いています。

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。 ノートレンジの各ゾーンは重複可能です。
3. コントロールエリアでは、ゾーンに必要なパラメーターをすべて設定することが可能です。ゾーンを選択していない状態ではこの設定はできません。



Map Tabの異なるゾーンを表示しています。

4. ここまでの設定を済ませると、選択したZoneのパラメーターを設定することが可能となります。
 - ▶ ルート(Root)フィールドでルートノートを選択します。
 - ▶ Low NoteとHigh Note でノートレンジ幅を設定します。
 - ▶ Low Vel とHigh Vel フィールドで、ベロシティーレンジを設定します。
 - ▶ チューン(Tune)フィールドでチューニング調節を行います。
 - ▶ ゲイン(Gain)フィールドでゲインを設定します。
 - ▶ パン(Pan)フィールドで定位を調整します。

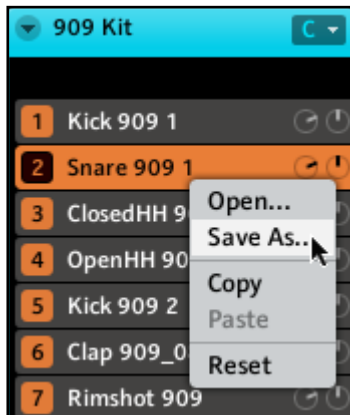
8 プロジェクトの管理

この章ではMASCHINEを効率よく使用する方法を紹介します。プロジェクト内の個々の設定内容の保存方法を紹介するので、それらを別のプロジェクトで簡単に呼び出すことが可能となります。この機能はMASCHINEソフトウェアのみで有効な機能です。ここでは、グループとサウンド、マスターアウトプットからのサウンドファイルのエクスポート方法についても紹介します。

8.1 サウンドとグループ、パターン及びFXプリセットの保存

8.1.1 サウンドの保存

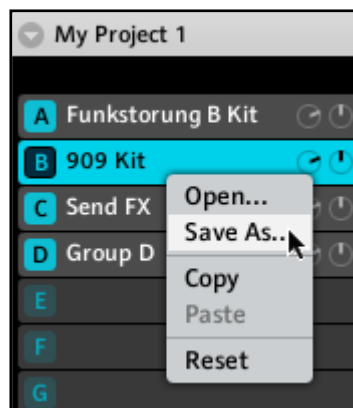
サウンド(Sound)を保存するには、アレンジャーにあるサウンドスロットを右クリック(Mac OS X: Control-クリック)し、メニューでSave As… を選択します。



サウンドの保存

8.1.2 グループの保存

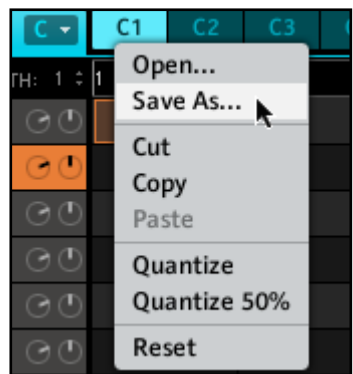
グループ(Group)を保存するには、アレンジャーにあるグループスロットを右クリック(Mac OS X: Control-クリック)し、メニューでSave を選択します。



グループの保存

8.1.3 パターンの保存

パターン(Pattern)を保存するには、アレンジャーにあるパターンを右クリック(Mac OS X: Control-クリック)し、メニューでSave を選択します。



パターンの保存

8.1.4 FXプリセットの保存

FXプリセット(FX Preset)を保存するには、FXモジュール(FX Module)の矢印をクリックし、メニューからSave As…を選択します。

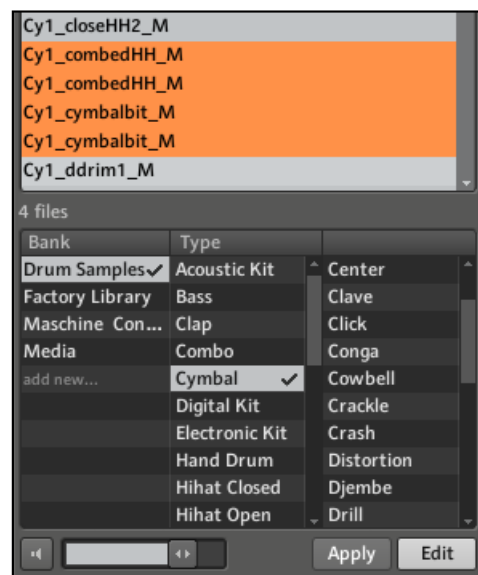


FXプリセットをここで保存します。

8.1.5 ファイルにタグをつける

4.1章で”ブラウザ内でのサンプルの検索方法”解説してあるように、サンプル(Samples)とMASCHINEブラウザのタグフィルター(Tag Filter)でその他のMASCHINEファイルタイプを見つけるのはいたって簡単です。この機能を有効に使用するにはファイルを属性によって分類する必要があり、これをMASCHINEでは、タグ”Tags”と呼びます。

1. ファイルにタグを設定するには、サーチ(Search)リザルトリストウィンドウでファイルを選択し、ブラウザの右下はしにあるEdit ボタンをクリックします。



ブラウザエリアの下にあるTag Editor です。

2. タグエディタウインドウのタグリストからタグ(Tags)を選択、または選択解除するには、タグ名称をクリックします。 一個のファイルに複数のタグをつけることも可能です。
3. 各リストの最後にあるadd new... をクリックしてタグリストに新規タグを追加することも可能です。 新規タグ名称を入力し、エンターを押してタグリストに新規タグを追加します。 新規タグが自動的に選択されます。
4. 選択したタグ(Tags)ファイルに割り当てるには、タグエディタウインドウの下にあるApply ボタンをクリックします。
5. タグは複数選択したファイルに適用することが可能です。 この機能はMASCHINEデータベースにサンプルコレクションを追加した後に便利な機能です。 サーチリザルトウインドウから複数のファイルを選択するには、シフトまたはCtrl/Cmdキーを押しながら各ファイルの名称部分をクリックします。 Ctrl+A/Cmd+A でファイル全てを選択できます。



ファイルを移動せずに MASCHINEデータベースへと、使用しているサンプルコレクションを追加することが可能です。 ファイルのインポートについては、参照マニュアルを参照してください。

8.2 オーディオのエクスポート

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

1. ファイル(File)メニューで、Export Audio を選択します。



Export WindowでRegionを設定しています。

2. エクスポートウィンドウ(Export Window)のRegion メニューで、エクスポートする範囲 (Region)を選択します。選択肢はシーン(Scenes)または現在選択しているループレンジとなります。 アウトプット(Output)メニューから、エクスポートしたい内容を選択します。選択肢は、Master、 Groups、またはSoundsとなっています。 Groups またはSounds を選択した場合、有効なグループ、またはサウンドのリストがチェックボックスと共に表示されます。エクスポートしたいサウンド、またはグループに全てチェックを入れてください。



Export WindowでOutputを設定しています。

3. Settings ボタンをクリックしてください。ここではビットデプス(Bit Depth)を選択可能です。Normalizationを有効にし、最適化したいループを選択します (Loop Optimize)。

9 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。

9.1 ハードウェアに集中する

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

9.2 演奏する前にCPUパワーを確認する

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

9.3 グループとサウンドに名称設定する

グループとサウンドにわかりやすい名称を記載するだけで、ライブでの効率が特にMASCHINEハードウェアを使用する際に向上します。名称は特別なものである必要はありませんが、簡潔にその音声の内容が判別可能な名称にする事が重要です。

9.4 ロック機能と共にミュート、ソロ、シーン、パターンを使用する。

ミュートとソロ(Mute、Solo)はグループとサウンドを同時にミュート、ソロ処理できるので、MASCHINEでのライブ演奏時に非常に有効な機能です。ミュートとソロ機能をロックして、両手が自由な状態で他の操作を行うことができます。パターン(Pattern)とシーンモード(Scene Mode)でも同様に、モードボタンと同時にボタン1を押して各モードをロックし、もう一度ボタン1を押すことでロックを解除します。

9.5 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。

9.6 自身のマルチエフェクトグループを設定する

5.7章 “インプットモードと、アドバンスドルーティング”で解説しているように、ライブで使いたい全てのセンドエフェクトを含むマルチエフェクトのグループを設定することが可能です。

9.7 マスターでリミッターを使用する

少々保守的に聞こえるかもしれませんが、サウンドカードのオーバーロードによるデジタルディストーションを避けるにはリミッターを使用することをお勧めします。

9.8 他の機器と接続し、MIDIクロックで同期させる

MIDIクロックを使用するドラムマシンやシンセサイザー、シーケンサー等を使用している場合は、MASCHINEコントローラーのMIDI Inに接続し、MASCHINEのファイルメニューでExternal MIDI Sync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を使用して同期させることが可能です。