

© MASCHINE

マニュアル



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

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

Written by Benjamin Weiss; edited by Jens Hoffmann, Joshua Fielstra

Version: 1.0 (02/2009)

Software Version: 1.0.2

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, 2009. 無断複写・転載を禁じます。

1 イン트로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が、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十分な能力を発揮する理想的な機材です。楽器として実際に手を使って使用するMASCHINE コントローラーには、洗練されたMASCHINE ソフトウェアの編集機能も付属しています。

コンピュータを用いてビートを作る過程は、アイディアの直感性を失いがちですが、MASCHINE コントローラーでビート作成の楽しさと直感性を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ょう。曲を止めることなく、曲の様々なパターンバージョンを試すことが可能です。

本製品を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ことから、この製品を殆ど全てのソフトウェアで 사용할ことが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。音声をサンプリングして、自在にループをスライス、再構成することが可能です。

MASCHINEは通常のグループボックスやサンプラーの性能を超えた、250のキットと14,000サンプルを含んだ5 ギガバイトのサンプリングライブラリを備え、洗練され、簡潔な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、その他のサウンドシェイピング機能による多くのサウンド編集オプションを含んでいます。外部MIDI ハードウェアや第三者製のソフトをMASCHINE コントローラーで操作することも可能で、パッドやエンコーダやボタンの機能を、コントロール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。この設定は、プラグイン、スタンドアローンバージョンでも使用することが可能です。

この機材を思う存分楽しんでいただけることを願います。 それでは早速はじめましょう!

– Native Instruments MASCHINEチームより

1.2 本マニュアルについて

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

注釈

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、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。

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

Ⓢ この電球アイコンでは便利な追加情報を提示しています。 ここではしばしば機能をより効率よく使用するための解決策が記載されていますが、必ずこれを実行しなければならないという内容ではありません。

特殊な書式について

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

ハードウェア と **ソフトウェア**: 殆どのMASCHINEの機能はMASCHINE コントローラーとMASCHINE ソフトウェアインターフェイスの両方からアクセスすることが可能です。 この場合章を分けることなくまとめて説明し、MASCHINE コントローラーに関する操作解説の冒頭はでオレンジ表示します。

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

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

1.3 その他の資料

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

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

www.native-instruments.com

MASCHINEコントローラーを使用して、第三者製のMIDI機能付ソフトウェアまたは外部MIDIハードウェアをコントロールすることも可能です。これらの機能に関する詳細は、コントローラーエディタ(Controller Editor)インストールフォルダ内のドキュメントフォルダにある、コントローラーエディタマニュアルを参照してください。

1.4 ご使用の前に – 注意事項

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

1.4.1 ネームプレートロケーション

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

1.4.2 シリアルナンバー

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

1.4.3 安全に使用するために

本機材を使用する前に以下のインストラクションを必ずお読みください。 ここではMASCHINE コントローラーを設定するための必要事項が記載されています。

注意事項

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

危険事項

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

- ▶ 機器を雨天で使用せず、及び水のある場所、湿気の多い場所での使用はしないでください。
- ▶ 機材の破損につながる物や液体をハードウェアに置いたりかけたりしないでください。
- ▶ 異常高温状況下での使用、保管(例、車内での直射日光に機器をさらす、または暖房器具に近接した状況下)、または振動の多い場所での使用、保管を避けてください。
- ▶ MASCHINE コントローラーを物理的に安定せず、振動で落ちるような場所におかないでください。
- ▶ 機器を他の電気機器に接続する際には必ず接続する全機器の電源を切ってください
- ▶ 接続した機材をオン/オフ切り替えする場合は、ボリュームを最小値にしてください。 ボリュームを上げる場合は一気にレベルを上げず、徐々に最適な音量になるよう調節してください。
- ▶ MASCHINE コントローラーを移動する際には、接続しているケーブル類を全てはずして移動してください。

- ▶ ボタン、ノブ、スイッチ、コネクタ部に過度の力をかけて使用しないようにし、万が一故障が生じた場合は直ちに使用をやめ、サービスチームに相談してください。
- ▶ MASCHINE コントローラーを清掃する際には柔らかい乾燥した布を使用してください。シンナーや、ベンジン、洗剤当の薬液、又は薬液のしみこんだ清掃用布は使用しないでください。

1.4.4 廃棄処分時の注意点

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

1.4.5 仕様の変更について

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

1.4.6 著作権

© Native Instruments GmbH 2009.

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

1.4.7 免責事項

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

1.5 MASCHINEのインストール

この章ではMASCHINEのインストール方法を、段階を追って解説していきます。このインストールで、MASCHINEの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。

1.5.1 動作環境

Windows® XP (SP2, 32-bit)/Vista (SP1, 32-bit, 64-bit), Pentium® or Athlon XP 2 GHz, 2 GB RAM

Mac OS® X 10.4, Intel® Core™ Duo 2 GHz, 2 GB RAM

USB 2.0 Port, DVD drive, 5 GB free disk space for full installation

1.5.2 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。 書き込み終わったらNextをクリックしてください。 次のダイアログで、インストールするフォルダを選択します。 デフォルトパスを使用する場合は、そのまま、Nextをクリックします。 MASCHINE を別の場所にインストールする場合は、Change...をクリックし、アプリケーションとサウンドライブラリをインストールするフォルダを指定します。 その後、Nextをクリックします



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



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



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

7. セットアッププログラム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
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。必要な場合は、MASCHINEコントローラーUSBドライバのインストールも同様の方法で行ってください。



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

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

1. コンピュータのDVD-ROMドライブにインストールDVD-ROMを挿入してください。Mac OS X Finderにアイコンが表示されます。
2. USBケーブルを使用して、MASCHINE コントローラーを接続します。
3. DVD内で表示されているMASCHINE DVDアイコンをダブルクリックしてください。
4. インストールファイル、MASCHINE をダブルクリックしてください。
5. Continue (続行)をクリックして進みます。
6. 続行するには、使用許諾に同意する必要があります。使用許諾に同意するには、Continueをクリックし、Agreeをクリックします。
7. Maschineをインストールするハードディスクを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。
8. Continueをクリックします



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



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

9. インストールしたい内容を選択し、(全てインストールを推奨していますが、必要としないプラグイン形式等を選択しない場合は、脇にあるチェックボックスのチェックをはずします。

MASCHINEライブラリを別のファイル位置(外部ハードディスク等)に移動する場合は、Locationのフォルダアイコンをクリックし、ダイアログを開いてインストール先を指定します。

10. 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。
11. MASCHINEコントローラーハードウェアインストールを終了するには、コンピュータを再起動する必要があります。

1.5.4 MASCHINEの起動

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

サービスセンターの資料はここから閲覧することが可能です。

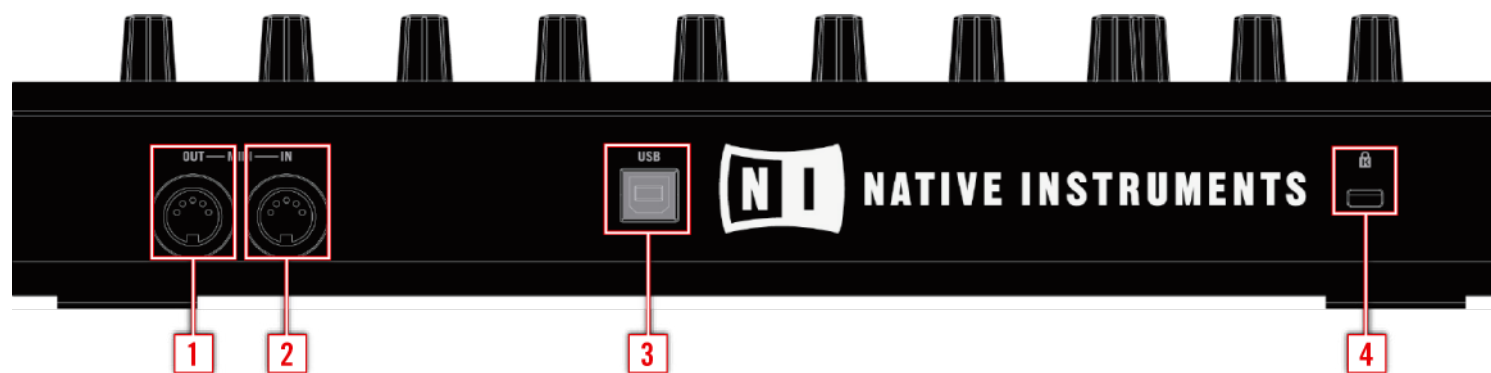
Windows: \Program Files\Native Instruments\Service Center\Documentation

Mac OS X: /Applications/Service Center/Documentation

1.5.5 MASCHINEコントローラーの接続

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

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。



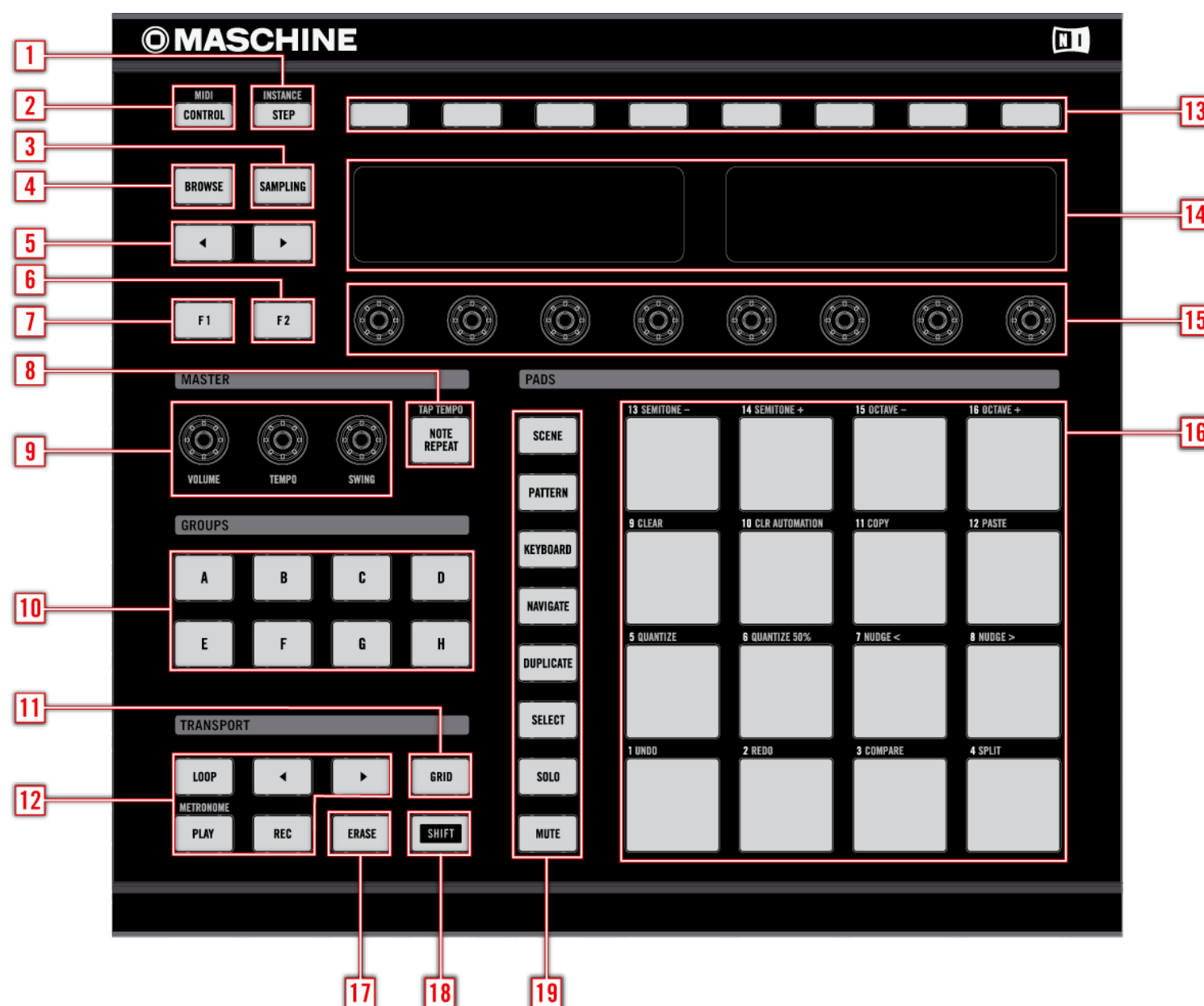
- 1 MIDI Out
- 2 1xMIDI In
- 3 コンピューター接続用1xUSBソケット
- 4 盗難防止用ケンジントンロックスロットでMASCHINE コントローラーを固定します。

MASCHINE コントローラーのリアパネルです。

1.6 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ースの解説します。全ての機能は実質両方のインターフェイス上で有効で、ソフト、ハードウェアから各機能にアクセス可能です。ユーザーインターフェー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。

1.6.1 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/インスタンスボタン (Step Mode / Instance Button)
- 2 コントロールモード/MIDIボタン (Control Mode / MIDI Button)
- 3 サンプリングボタン (Sampling Button)
- 4 ブラウズ/モジュールボタン (Browse / Modules Button)
- 5 ページボタン (Page Buttons)
- 6 スナップ (SNAP)/F1
- 7 オートライト (AUTOWRITE)/F2
- 8 ノートリピート/タップテンポボタン (Note Repeat / Tap Tempo Button)
- 9 マスターエンコーダー・ボリュームテンポ、スイング (Master Encoders: Volume, Tempo and Swing)
- 10 グループボタン (Group Buttons)
- 11 グリッドボタン (Grid Button)
- 12 トランスポートボタン (Transport Buttons)
- 13 1-8ボタン
- 14 左右ディスプレイ (Left and Right Display)
- 15 1-8ノブ
- 16 パッド
- 17 シフトボタン (Shift Button)
- 18 モデファイアボタン (Modifier Buttons)

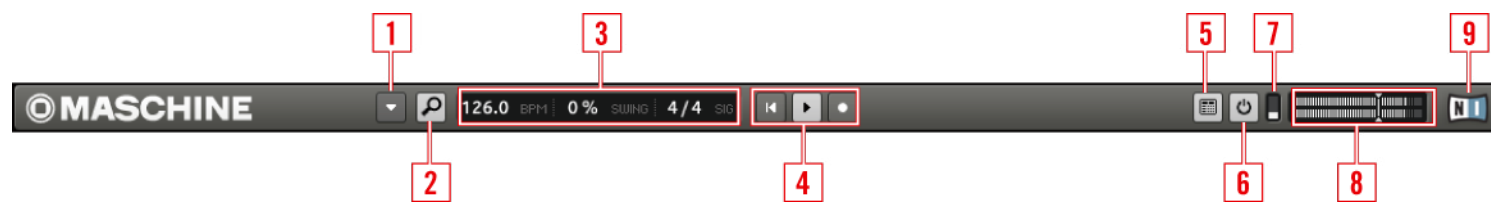
1.6.2 ソフトウェア



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

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 トランスポートコントロール
(Transport Controls)
- 5 コネクトボタン(Connect Button)
- 6 オーディオエンジンボタン(Audio
Engine Button)
- 7 CPUメーター
- 8 ボリュームコントロール
- 9 NIロゴ

アレンジャー(Arranger)



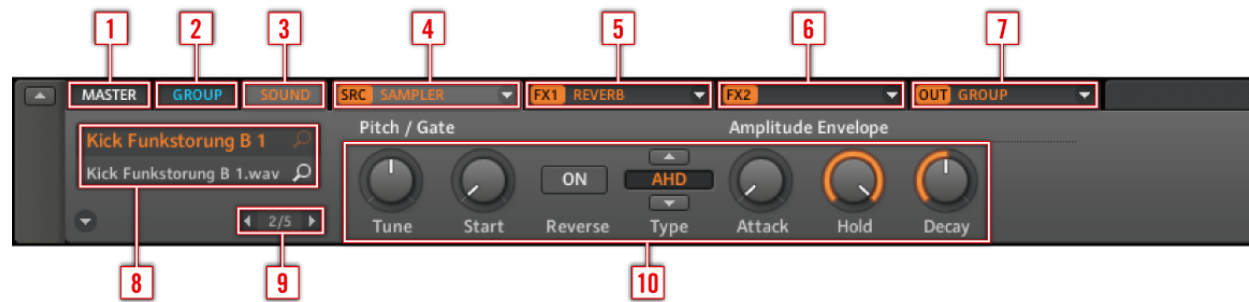
- 1 プレイモードコントロール(Play
Mode Controls)
- 2 グループスロット(Group Slots)
- 3 アレンジャータイムライン(Arranger
Timeline)
- 4 クリップエリア(Clip Area)

ブラウザ(Browser)



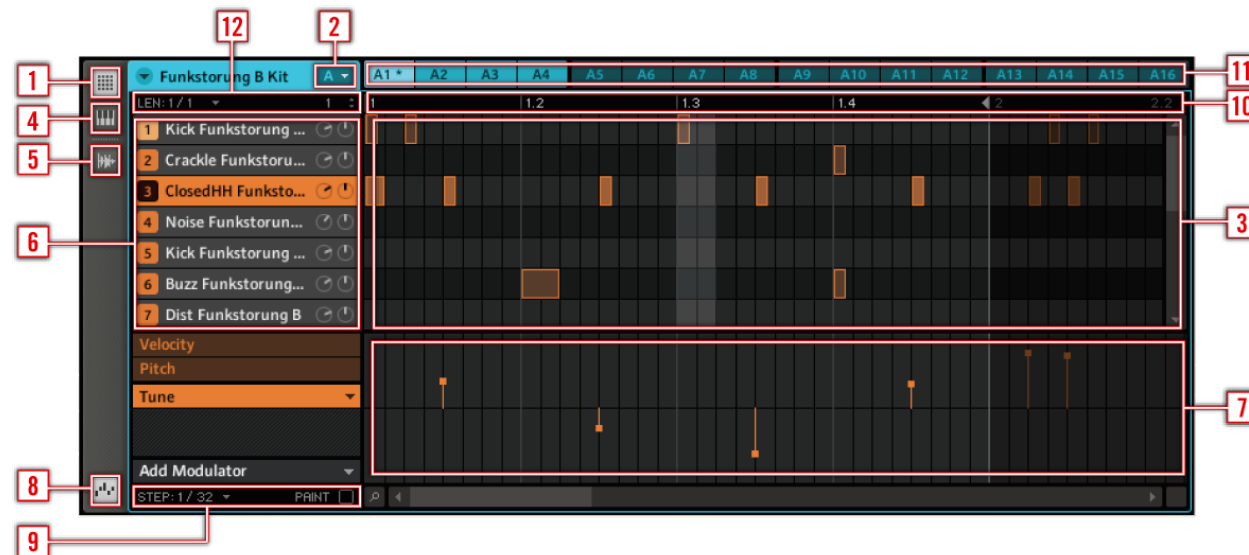
- 1 ブラウザモードセレクトター (Browser Mode Selector)
- 2 ファイルタイプセレクトター (File Type Selector)
- 3 タグフィルター (Tag Filter)
- 4 テキストサーチフィールド (Text Search Field)
- 5 サーチリザルトリスト (Search Result List)
- 6 タグエディタ (Tag Editor)
- 7 オーディションコントロール (Audition Control)

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 エフェクト1タブ(FX1 Tab)
- 6 エフェクト2タブ(FX2 Tab)
- 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 ページセクター(Page Selector)
- 10 選択したタブによって変化する、パラメーターページ

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

サンプリングエリア(Sampling Area)



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

2 基本コンセプト

この章ではMASCHINEの主な機能と基本構成、各部の関係について解説します。また、オーディオインターフェイスの設定方法とMIDI機器の接続方法についても解説します。基本的なコンセプトに関するビデオ“Overview” (Native Instrumentsウェブサイトwww.native-instruments.com)も視聴することをお勧めします。

2.1 重要な名称とコンセプト

まず重要な名称とコンセプトのリストに目を通してください。

ブラウザ

ブラウザはMASCHINE プロジェクト(プロジェクト、グループ、サウンド、サンプル、パターン、FXプリセット)の各部にアクセスする最末端部です。それぞれ保存と“タグ化”が可能で、“タグ化”は各部に簡潔にアクセスする為にそれぞれをカテゴリー化することを意味します。MASCHINE の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できます。ブラウザの詳細については3章の[ブラウザを参照してください“ブラウザ”](#)。

プロジェクト(Projects)

プロジェクトには曲が必要な全データを含んでおり、その内容は最大8グループまで収納可能なパターン群と、64シーンと全設定内容、オートメーション、FX、ルーティング、サウンドとサンプルとなっています。これはMASCHINEの全状況のスナップショットとして考えてください。詳細に関しては3章[“ブラウザ”を参照してください](#)。

グループ(Groups)

グループでは各一つのサウンドを備えた16のサウンドスロットがあります。それぞれ2つのインサートエフェクトと最大64パターンをアサインすることが可能で、それらを4つのバンクで管理します。詳細に関しては 5章の[“グループの作成\(Creating Groups\)”](#)でグループに関して確認してください。

サウンド(Sounds)

各グループには16のサウンドスロットがあり、そこでは単一サンプル、またはキーボードにマッピングした複数のサンプルを割り当てることが可能です。 これらを総称してサウンド(Sounds)と呼びます。 サウンドでは2つのインサートエフェクトと、5ページ分のパラメーターを備えることが可能です。 各サウンドはMASCHINE コントローラーの16のパッドのうちの一つに対応、それらのパッドで演奏します。詳細に関しては4章の“[Soundsの作成\(Creating Sounds\)](#)”でSoundsに関して確認してください。

パターン(Patterns)

パターンは現在のグループでサウンドを演奏するシーケンスです。 パターンはグループの一部としてグループとリンクしていますが、グループとは別に保存することも可能です。 これは異なるメロディーやドラム音を同じパターンで試したい場合に便利です。 Patterns の詳細は6章 “[ハードウェアでのパターン編集\(Working with Patterns、Hardware\)](#)”と7章 “[ソフトウェアでのパターン編集\(Working with Patterns、Software\)](#)”で確認してください。

シーン(Scenes)

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。 これらは最終的な曲のアレンジの為にパターンの組み合わせを構築する為に使用し、またライブ環境で曲の異なるパートを演奏する為に使用します。 Scenesの詳細に関しては10章 “[シーンを使用したソングの作成](#)”を参照してください。

エフェクト (FX)

MASCHINE には21の異なるエフェクトがあり、MASCHINE ではFXと呼びます。 各グループ、サウンド、マスターのそれぞれに、インサートエフェクトとして2つのエフェクトを同時に使用することが可能です。 ルーティングシステム(Routing System)でセンドエフェクトとマルチエフェクトを作成することも可能です。 エフェクトパラメーターの変化を録音することも可能です。 9章 “[FXの使用方法](#)”を参照してください。

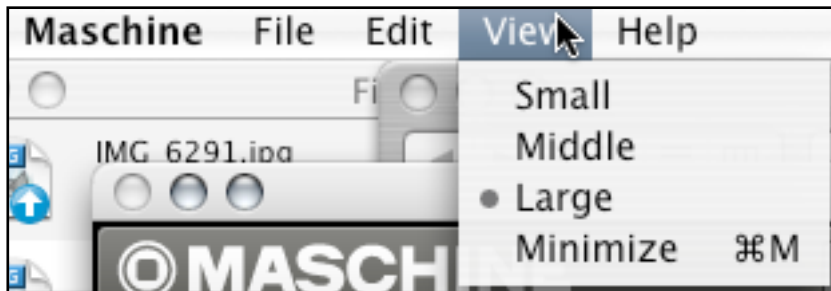
マスター(Master)

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

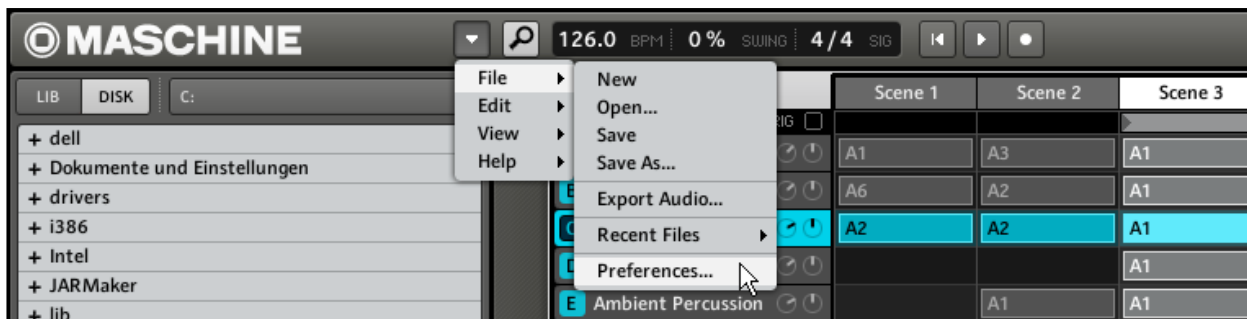
2.2 一般的な操作

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、3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。



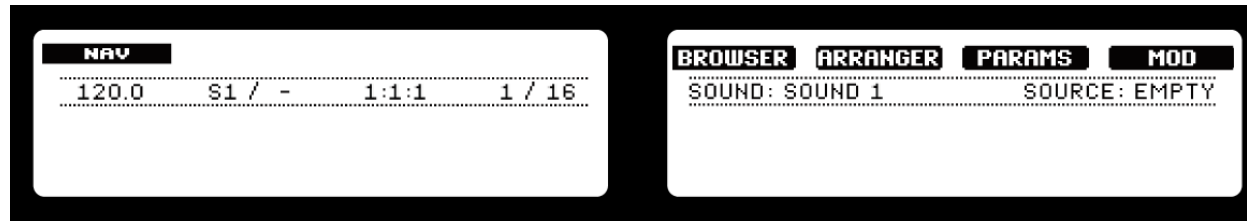
プラグインメニューのビューエントリです。

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

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にし、ボタン5を押すことで、ブラウザの表示、最小化が可能です。



MASCHINE コントローラーの左右ディスプレイ上のナビゲートスクリーンです。

ソフトウェア

ヘッダの虫眼鏡シンボルをクリックすると、ブラウザを表示、または最小化した状態にします。



ヘッダの虫眼鏡シンボルです。

2.2.3 アレンジャーの最小化

ハードウェア

ナビゲートボタンを押したまま、ボタン6を押すと現在選択しているグループスロットへとアレンジャーを最小化し、もう一度6を押すと、全てのグループスロットを表示します。

ソフトウェア

アレンジャーの左にある矢印を押すと、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6を押すと、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隠す(Hiding Parameter Pages in the Control Area)

ハードウェア

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

ソフトウェア

コントロールエリアの左の矢印をクリックして、コントロールエリアの表示を切り替えます。



コントロールエリア(Control Area)

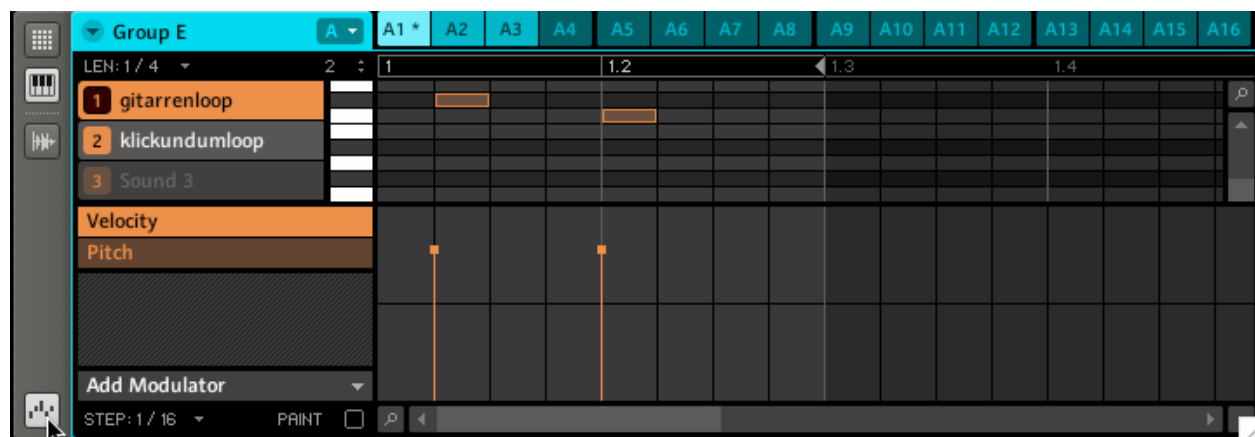
2.2.5 モジュレーションレーンの最小化(Hiding the Modulation Lane)

ハードウェア

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

ソフトウェア

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



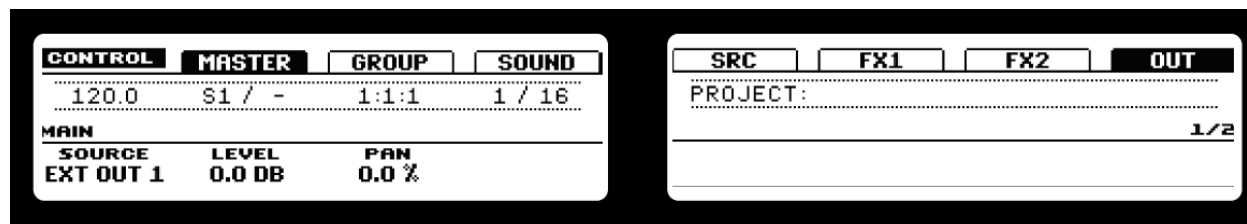
オートメーションビュースイッチ(Automation View Switch)

2.2.6 コントロールエリアのパラメーターページの操作(Navigating Parameter Pages in the Control Area)

コントロールエリアのいくつかのパラメーターページは、ディスプレイが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。 マスターアウトタブとサンプラーパラメーターページ (Master Out Tab、Sampler Parameter Pages)がその一例です。 そういった場合各パラメーターは、ハードウェアとソフトウェアそれぞれで簡単に閲覧、編集することが出来る各パラメーターページに割り当てられます。

ハードウェア

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



マスターアウトタブで現在のページを表示しています。

ソフトウェア

ソフトウェアではページボタンをクリックしてページを変更します。



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

2.2.7 アンドゥーとリドゥー(Undo and Redo)

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(6.2.5章“Compare / Split(コンペア/スプリット)”と7.2.3章 “Compare / Split(コンペア/スプリット)”のCompare / Splitも参照してください)場合に便利です。 MASCHINEではプロジェクトをロード、作成以降の全ての作業においてこの機能を使用することが出来ます。 プロジェクトを保存した場合、保存前の状態へとアンドゥー、リドゥーすることは出来ません。

ハードウェア

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

ソフトウェア

ソフトウェアではコンピューターのキーボード上で通常のアンドゥー、リドゥーショートカットキーを押します。 アンドゥーはCTRL+Z (Mac OS XではCommand+Z)です。 リドゥーはCTRL+Y (Mac OS XではCommand + Y)です。

2.3 スタンドアローンとプラグインモード

MASCHINEをスタンドアローン、または使用しているDAW上でプラグインとして使用することも可能です。MASCHINEはVST、Audio Unit、RTASプラグインの形式に対応しています。プラグインの互換性に関する詳細とホスト上でのプラグインの取り扱いに関する詳細は、ホストソフトウェアのマニュアルを参照してください。MASCHINEソフトウェアのインストール時にプラグインをインストールしなかった場合は、[1.5章“MASCHINEのインストール”](#)を参照してインストールを行ってください。

2.3.1 スタンドアローンとプラグインモードの相違点

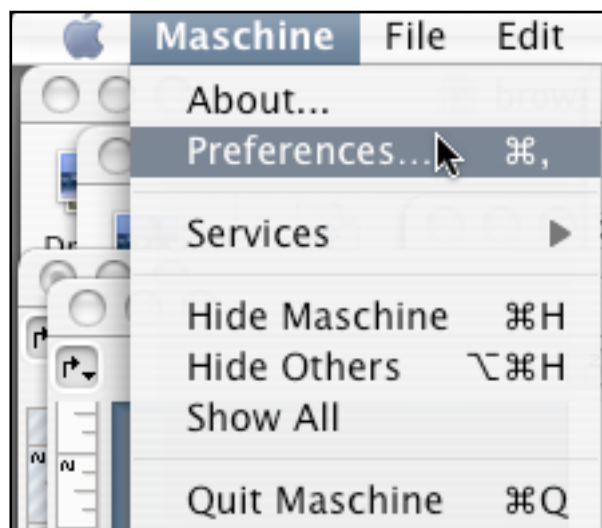
ホストアプリケーションでプラグインバージョンのMASCHINEを使用している場合、(例Cubaseや、Pro Tools等) 複数のMASCHINEを使用することが可能です。使用しているコンピュータのCPUの許容能力に合わせて際限なくMASCHINEを起動させることが可能です。スタンドアローンバージョンとは違い、常にホストに同期します。プラグインモードではホストからMIDIプログラムチェンジメッセージを送信してMASCHINEのシーンを変更することも可能です。詳細は[10章“シーンを使用したソングの作成”](#)を参照してください。

2.3.2 プラグインモードでハードウェアからプラグインを切り替える

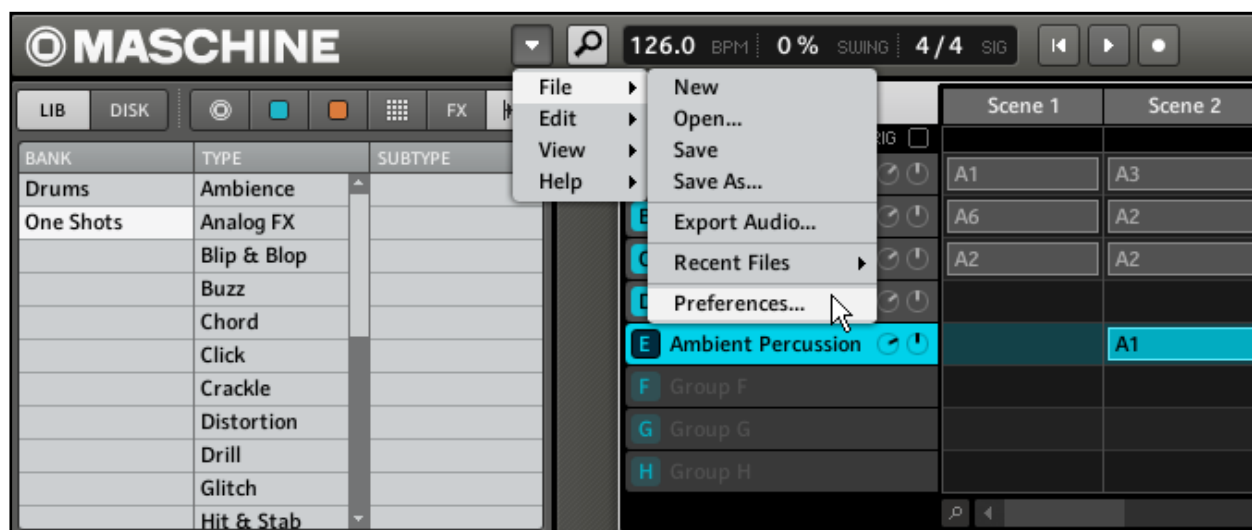
プラグインモードでプラグインから別のプラグインに切り替える場合は、Shift とStepを押し、ノブ5で任意のプラグインを選択し、ボタン8を押してロードします。

2.4 設定(Preferences)

Main Menu / Plug-inメニューのMASCHINEに環境設定(Preferences)ダイアログがあります。

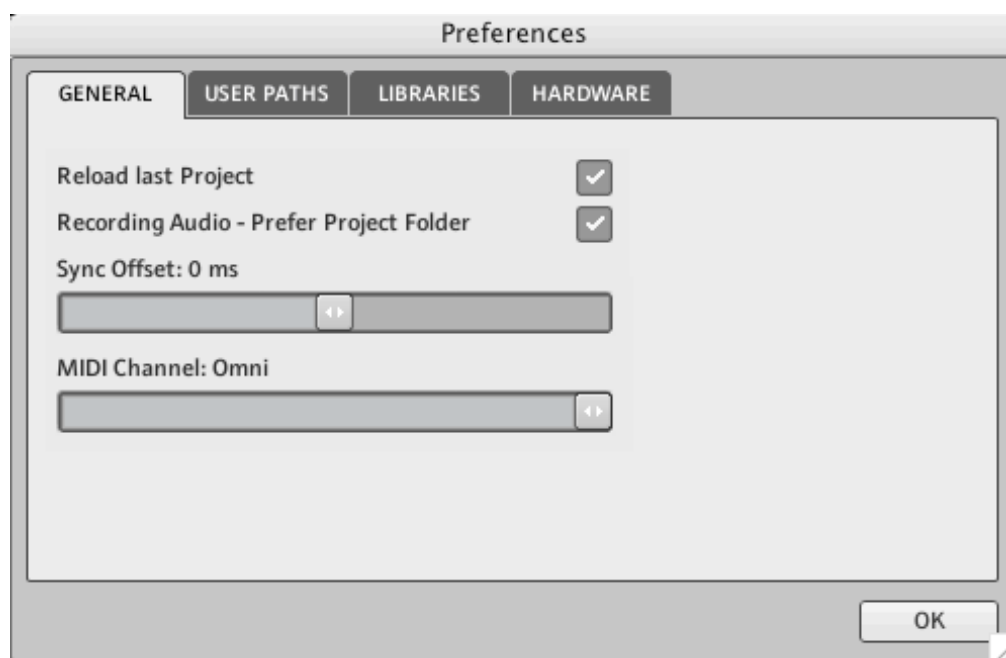


メインメニューの環境設定です



プラグインメニューの環境設定です

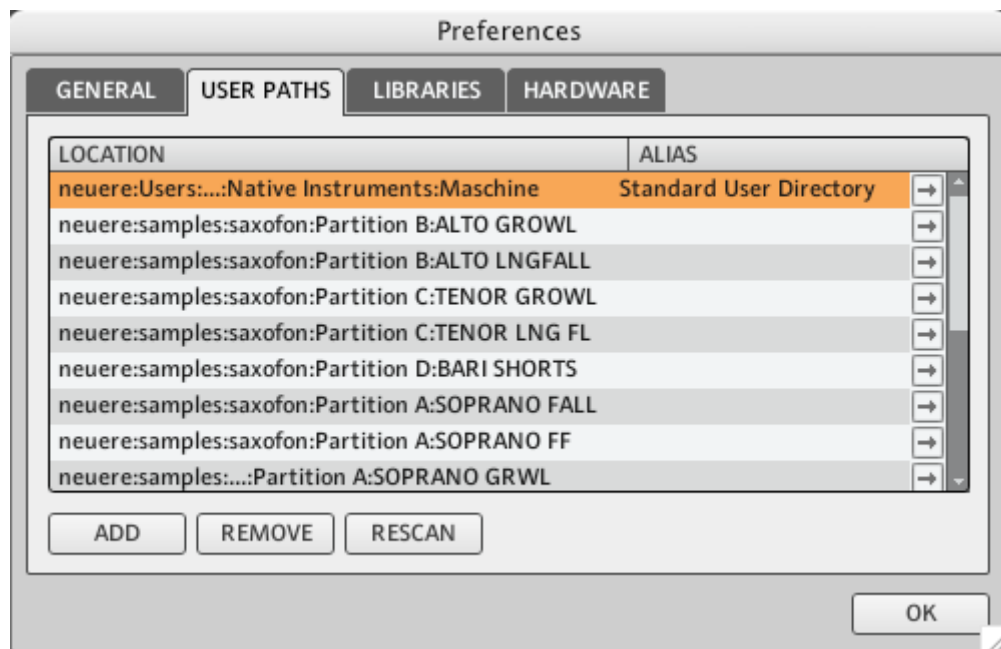
2.4.1 環境設定 – Generalタブ



環境設定 – Generalタブ

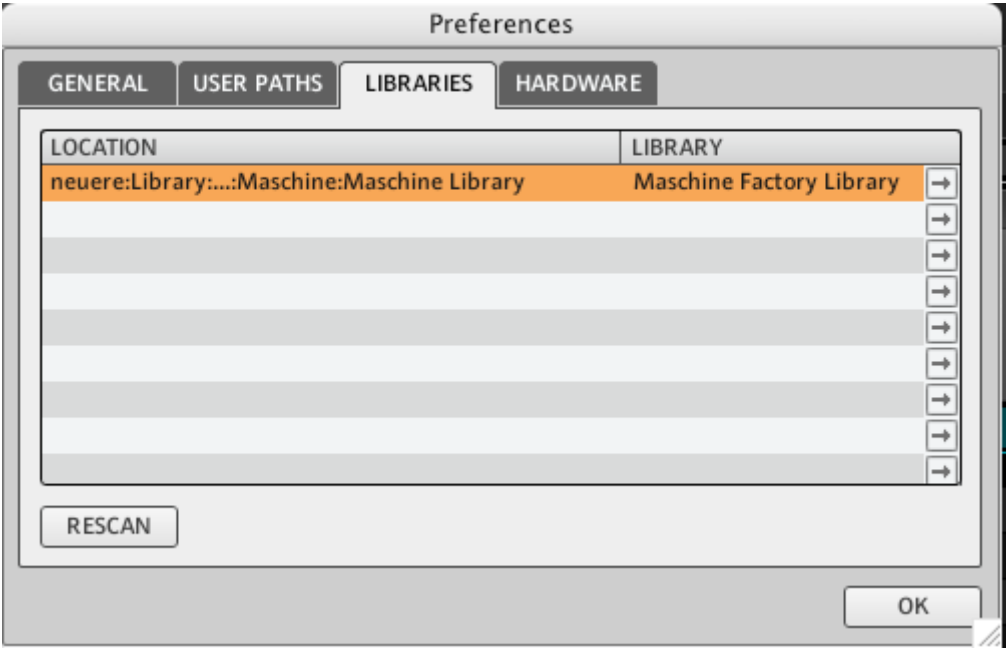
RELOAD LAST PROJECT	このオプションをチェックしておくと、MASCHINEを閉じた時のプロジェクトが次回MASCHINE を起動したときにもロードされます。
RECORDING AUDIO – PREFER PROJECT FOLDER	ここをチェックしておくと、録音したサンプルはプロジェクトフォルダに置かれます。
SYNC OFFSET	CPU、オーディオインターフェイス、MIDIインターフェイス、オーディオとMIDIのセッティングで設定したレイテンシー等の性能によって条件が変わりますが、MASCHINE と外部MIDI マスターがうまく作動しない場合があります。この問題を回避する為に、スライダーを使って環境設定のGENERALタブにあるSYNC OFFSET(シンクオフセット)をms単位で調節します。この設定を簡単に行うには4/4で刻むキックドラムのパターンや、MASCHINE (6.1.4.章メトロノームでMETRONOMEの鳴らし方を確認してください)と外部MIDIマスター両方のメトロノームを使用し、両方が完璧に同期するまでスライダーで調節します。フランジャーのような音が聞こえると、完璧なSYNC OFFSET 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を調節してください。
MIDI チャンネル	MIDIチャンネルコントロールで、MASCHINEがMIDIメッセージを受信するMIDIチャンネルを設定します。MIDIインプットを一つのチャンネルに固定することで、MASCHINEが不必要なMIDIノートを外部機器に送信するのを防ぎます。

2.4.2 環境設定 – User Paths タブ



環境設定 – USER PATHS タブ	USER PATHS タブではライブラリに追加した全てのサンプルの場所を表示します(3章“ブラウザ”でサンプルの追加方法について確認してください)。右にある矢印をクリックすると、その場所に移動します。右にある矢印をクリックすると、その場所に移動します。
ADD	ADDをクリックしてディレクトリをライブラリに手動追加します。このディレクトリにあるMASCHINEで使用可能なファイルはこの方法で追加した場合タグ化されません(ファイルのタグ化についてはブラウザ章を参照してください)。
REMOVE	REMOVEをクリックしてライブラリからディレクトリを削除します。
RESCAN	選択しているディレクトリの内容を変更した場合は、(ファイルの追加、または削除を行った場合)ファイルを一掃し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。

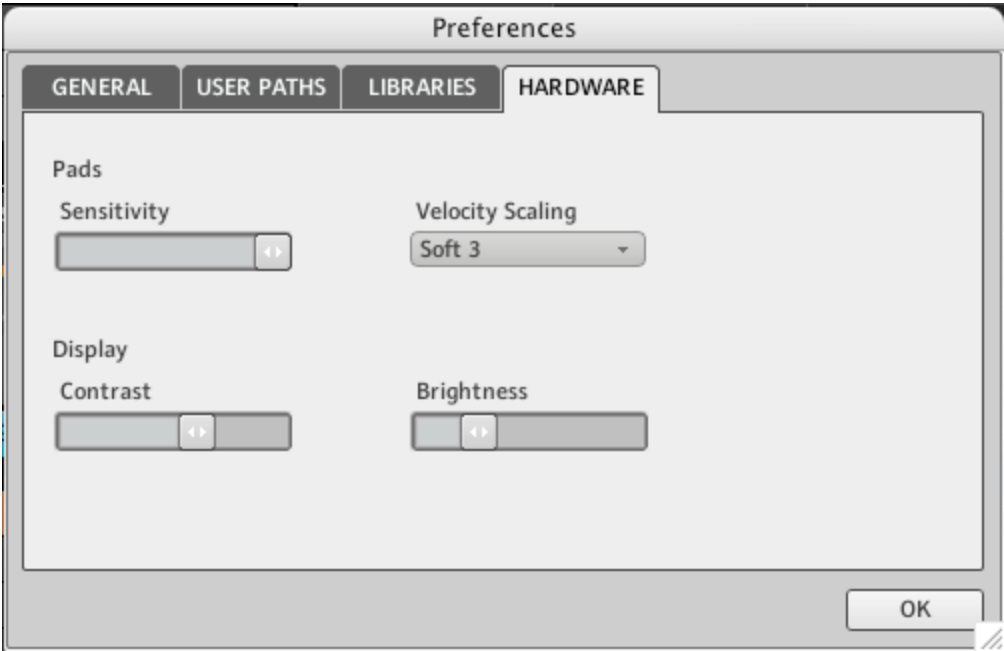
2.4.3 環境設定 – Libraries タブ



環境設定 – Libraries タブ

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

2.4.4 環境設定 – Hardware タブ



環境設定 – Hardware タブ

Hardware タブでパッドの感度や左右ディスプレイの明るさを調節します。

SENSITIVITY スライダー	SENSITIVITY スライダーでパッドを叩いた時の反応感度を調節します。 どのくらいの強さでパッドをたたくとMASCHINE が入力情報として認識するか設定します。
-------------------	--

ハードウェア上でパッド感度を調節する。

ハードウェアではShift + Controlを押し、Shiftを放してからノブ2を回してパッドの感度を調節します。

VELOCITY SCALING	VELOCITY SCALING(ベロシテースケーリング) で演奏情報をどのようなベロシティーで対応するか選択します。 選択肢はSOFT 3 (反応感度が高いです) からLINEARを介し、HARD 3 (力を入れてパッドを叩かないと反応しません)となっています
CONTRAST(コントラスト)	このスライダーでMASCHINE コントローラーの左右ディスプレイのコントラストを調節します。

ハードウェアのコントラストを調整する

ハードウェアでShift + Controlを押し、Shiftを放してからノブ3で左ディスプレイを、ノブ4で右ディスプレイを調節します。

BRIGHTNESS	BRIGHTNESS(ブライトネス)スライダーで左右ディスプレイの明るさを調節します。
------------	---

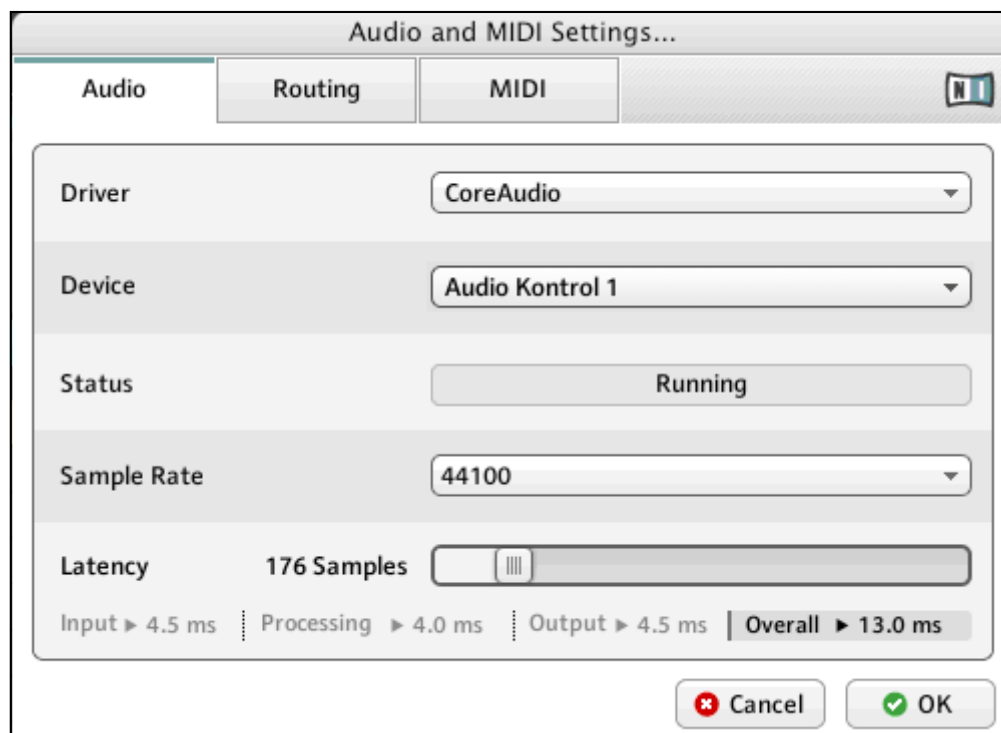
ハードウェアの明るさを調整する

ハードウェアでShift + Controlを押し、Shiftを放してからノブ1で明るさを調節します。

2.4.5 Audio と MIDIの設定

メインメニューのFileにAudio and MIDI Settings(オーディオとMIDI設定)ダイアログがあります。

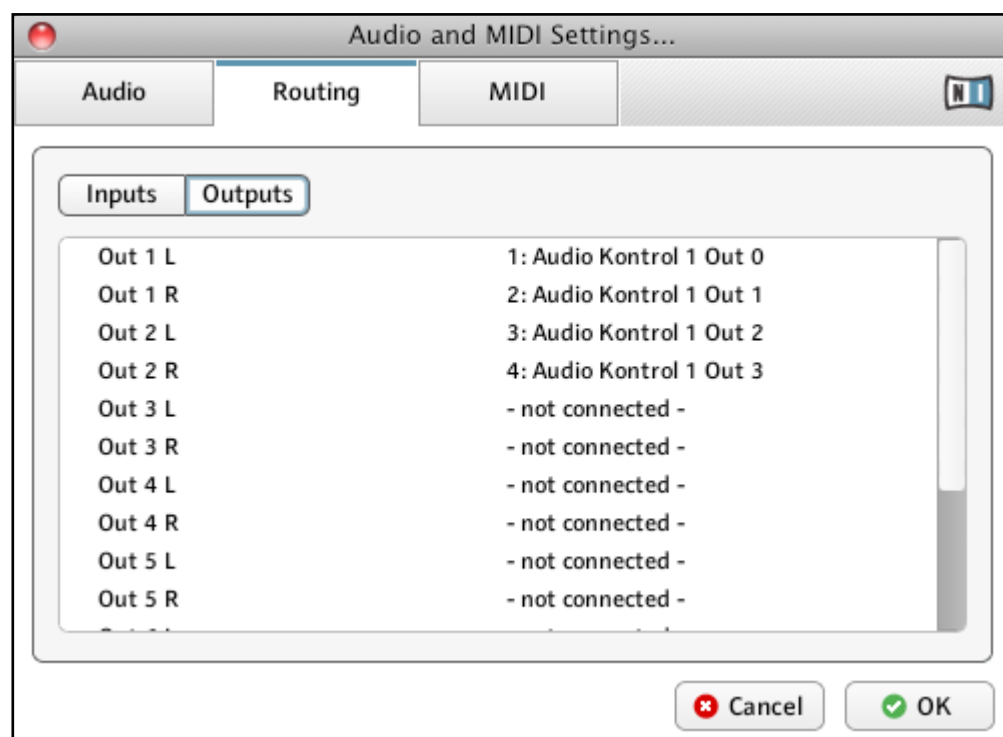
Audio and MIDI Settings – Audioタブ



Audio タブ

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。
SAMPLE RATE	使用しているオーディオインターフェイスで現在選択しているサンプルレートです。
LATENCY	このスライダーでオーディオインターフェイスのレイテンシーをサンプル単位で調節します。低い値で反応速度は高くなりますがCPUとオーディオドライバへの負担が高くなる為、オーディオにクリックが生じる場合があります。大きな値でCPUへの負担は軽減しますが、レイテンシーは大きくなります(例、パッドを叩いても音声が発音するまでに遅れが生じます)。CPUに負担がかからずノイズが生じない程度の設定を、各設定値を試して調節する必要があります。

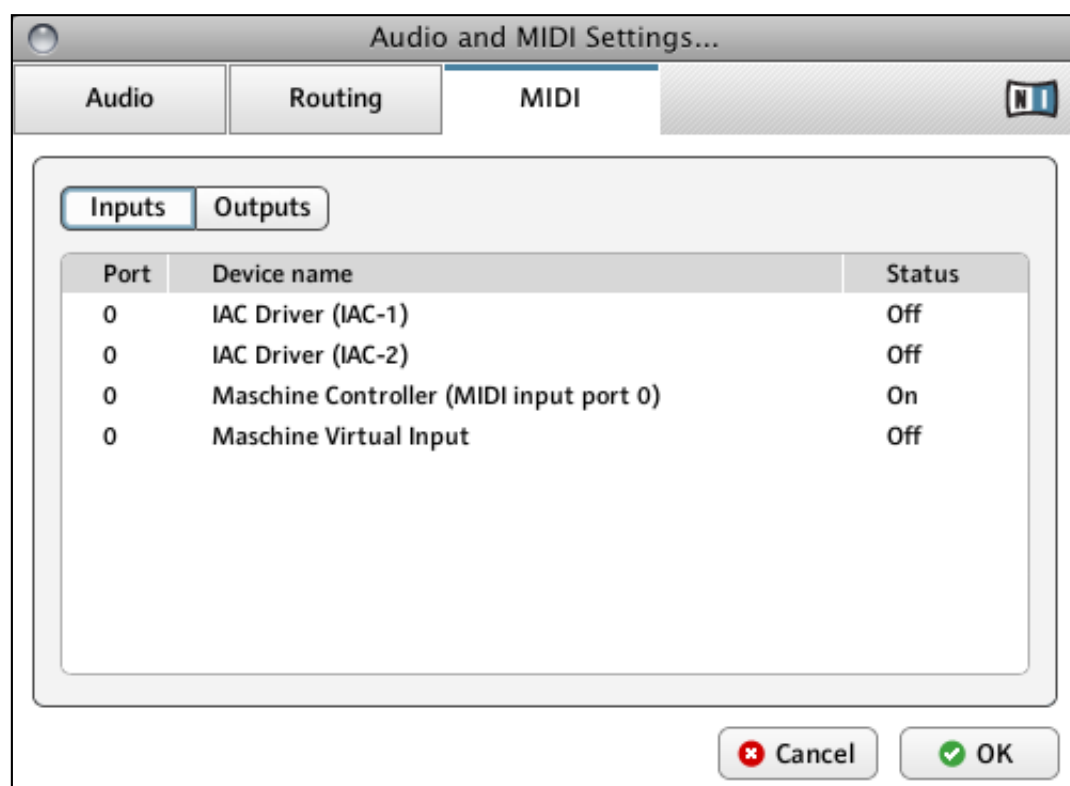
オーディオとMIDIの設定 – Routingタブ



Routing タブ

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。
OUTPUT (アウトプット)	OUTPUTS(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。

オーディオとMIDIの設定 – MIDI タブ



MIDI タブ(ここではMac OSX バージョンの表示内容を表示しています)

INPUTS	INPUT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。
OUTPUT (アウトプット)	OUTPUT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。 STATUSの欄をクリックして各アウトプットを起動します。

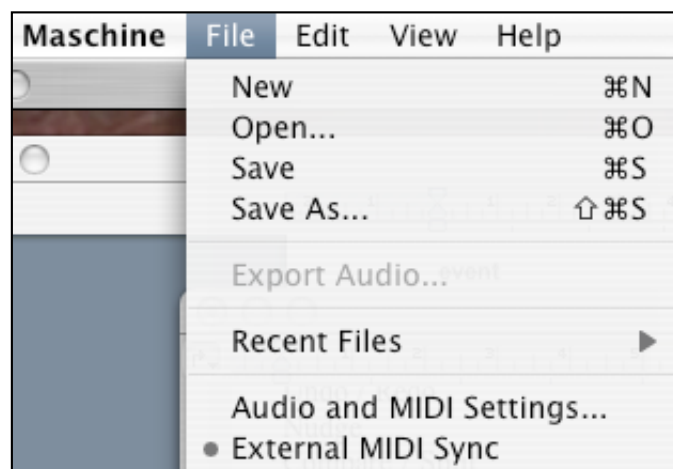
2.5 外部MIDI機器の接続



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

外部シンク(External Sync)

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。External Sync(外部シンク)を有効にするには、メインメニューからFileを選択します。



External Sync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。

3 ブラウザ

ブラウザ(Browser)で全てのSamples、Sounds、Groups、Projects、FX Presets、Patternsを管理します。ここでそれぞれのタグ化を行い、キーワード付けされカテゴリー分類されます。詳細は、Native Instrumentsウェブサイトのチュートリアルビデオ、“Browser & Library Part One” and “Browser & Library Part Two” (www.native-instruments.com) を参考にしてください。この機能に関してはMASCHINEソフトの大きな画面や、キーボードのQWERTYを使用した方がハードウェアを使用するよりも効率のよい結果を得られますので、まずはソフトウェア上のこの機能の解説をします。

3.1 ブラウザ各部



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

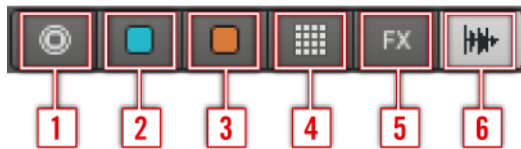
ブラウザモードセクター



LIBを選択した状態のブラウザモードセクターです。

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

ファイルタイプセクター(File Type Selector)

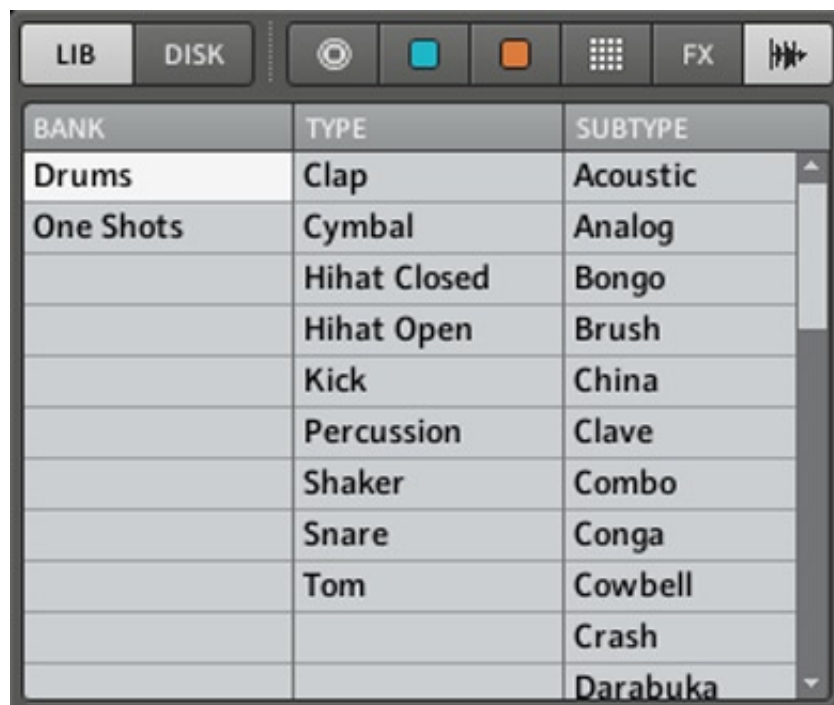


ファイルタイプセクター(File Type Selector)はブラウザモードセクターでLibraryタブを選択した場合のみで表示されます。 ファイルタイプセクターにはMASCHINEの異なるファイルタイプを示す6つのアイコンが表示されています(Projects (1)、Groups (2)、Sounds (3)、Patterns (4)、FX Presets (5)、Samples (6))。 どれかをクリックすると、選択したファイルタイプのファイルをサーチリザルトリスト(Search Result List)で表示します。 全てのファイルを表示するにはここで何も選択していない状態にします。

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

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。



フィルタータイプとしてSampleを選択した状態のタグフィルターです。

Bank	Bankカテゴリで内容を大きく振り分けます。 様々な種類のサンプルを備えたライブラリを追加する場合は、ここで大まかに内容を設定しておきます。
Type	TypeカテゴリはMASCHINEのカテゴリ階層の最初の階層で、ファイルの種類分けに使用します。
Subtype	Subtypeで、ファイルを更に細かく種類分けします。



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での表示が始まります。 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。

サーチリザルトリスト(Search Result List)

サーチリザルトリストでは検索内容に合う検索結果を表示します。 このリストにあるファイルをダブルクリックするとロードします。 選択したファイルによって、MASCHINEの異なる場所にロードされます。



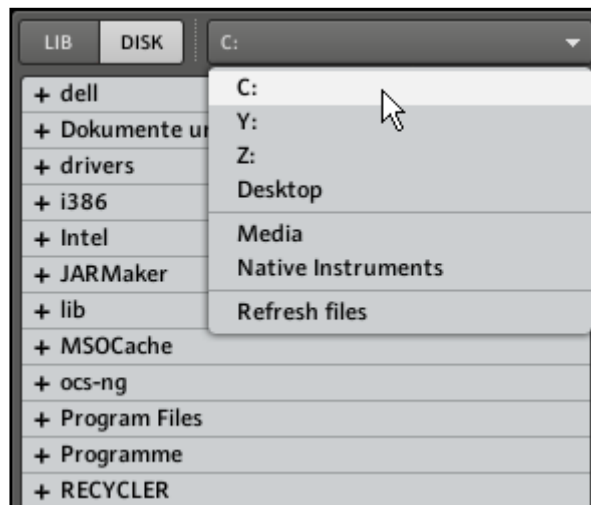
サーチリザルトリストでMASCHINE ファクトリーライブラリーのKICKを表示しています。

- ▶ 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。
- ▶ 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。
- ▶ Sound をロードすると、現在使用しているSound スロットにロードされます。
- ▶ Group をロードすると、現在使用しているGroup スロットにロードされます。
- ▶ FXプリセット をロードすると、現在使用しているFX スロットにロードされます。
- ▶ 新規Project をロードすると、現在の内容を保存するか、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。

FXスロットにFXプリセットをロードする場合は、スロットの一つを選択しておきます。 FXプリセットはブラウザから任意のプリセットを希望するFXスロットにドラッグ、ドロップすることも可能です。

3.2 サンプルの追加

ライブラリの使用と共に、自分で作成したサンプルを使用する場合もあることでしょう。 サポートファイルタイプはWav と Aiffです。 ハードウェアからブラウザを使用してそれらを表示させるようにするには、ライブラリにサンプルをインポートする必要があります。 インポートするといっても現在サンプルを保管しているファイルディレクトリを移動するというわけではなく、ブラウザにファイルディレクトリを認識させる方式を採用しています。 そのため、サンプルを移動する度に、ファイルパスを認識させる必要があります。 詳細に関しては、[2.4章“設定\(Preferences\)”](#)を参照してください。 ファイルタイプセクターのDISKをクリックすると、その右側にハードドライブのリストが表示されます。



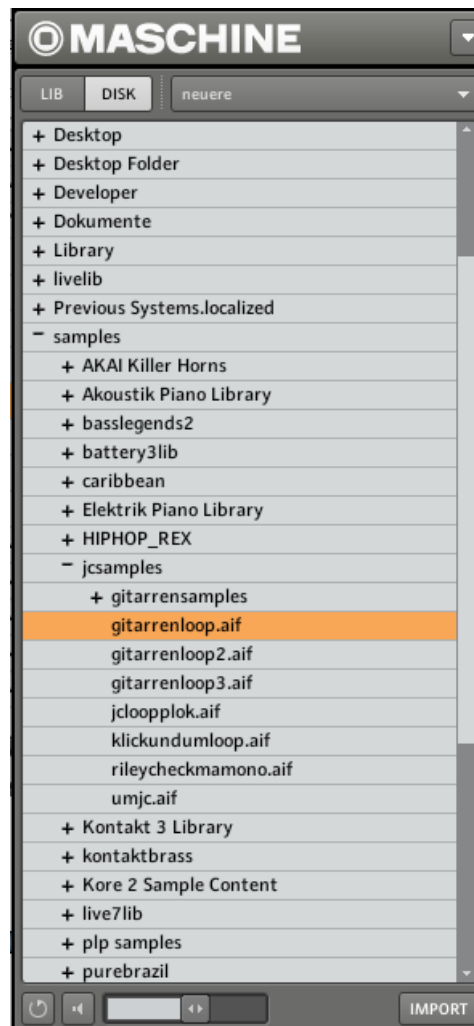
DISKを選択した状態のブラウザです。

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。 オーディションボタンをクリックしてください。 右のスライダーでボリュームをコントロールします。



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 ライブラリへのサンプルのインポート



ハードドライブでサンプルを選択して下さい。

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

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

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



タグを選択した状態のタグエディタ(ハイライト表示でチェックされた状態)

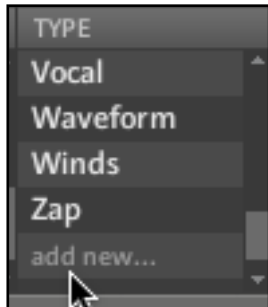
タグは複数指定することが可能です。選択したタグの脇にはチェックマークが表示されます。サンプルからいらないタグを取り除くには、もう一度そのタグをクリックします。タグ付けが完了したら、OKボタンを押し、ライブラリにサンプルをインポート、同時に指定したタグを適用します。インポートをキャンセルするにはキャンセルボタンをクリックします。



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。

新規タグの追加

タグを新規に追加することも可能です。 タグエディタの3つの欄の下にはそれぞれ“add new”エントリーがあります。



Type 欄で新規タグを追加しています。

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

タグの編集

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

3.3 クイックブラウズ

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

3.3.1 クイックブラウズの使い方



Sound タブのクイックブラウズ機能です。

クイックブラウズ(Quick Browse)機能はファイル名称の隣にある虫眼鏡ツールです。このツールをクリックすると、現在選択しているファイルの検索内容が復元され、サーチリザルトリストから同じ検索結果内にある別のファイルを選択することが可能となります。コンピュータのカーソルキーで、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。


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白くハイライト表示された Swap ボタンをクリックします。



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

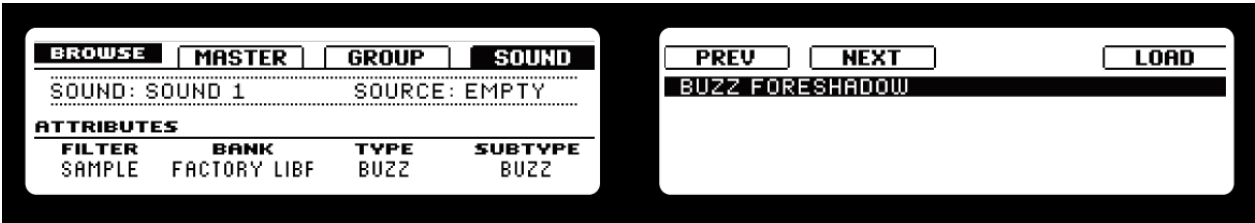
これでSamples、Sounds、Groups、FX Presetsは瞬時に再生中のプロジェクトにロードされ、プロジェクトのバージョンを試すことが可能となります。この機能が無効にするには、テキストサーチフィールドの虫眼鏡ツールをクリックします。これで、任意のタブのファイル名称脇の虫眼鏡ツールをクリックしても、サーチリザルトリストは表示されますが、ブラウズしている間に自動的にロードされることは無くなります。

 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。

3.4 ハードウェア上のブラウザ

ソフトウェア上とは異なりハードウェア上のブラウザではライブラリに追加したファイルのみをロードすることが可能です。ハードウェアのブラウザでは直接ハードドライブのディレクトリにアクセスすることは出来ません。ソフトウェアを使ってライブラリに事前にタグ化したサンプルをインポートしておくことがここで重要になってきます。

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



Sound タブを表示した状態のハードウェアのブラウザです。

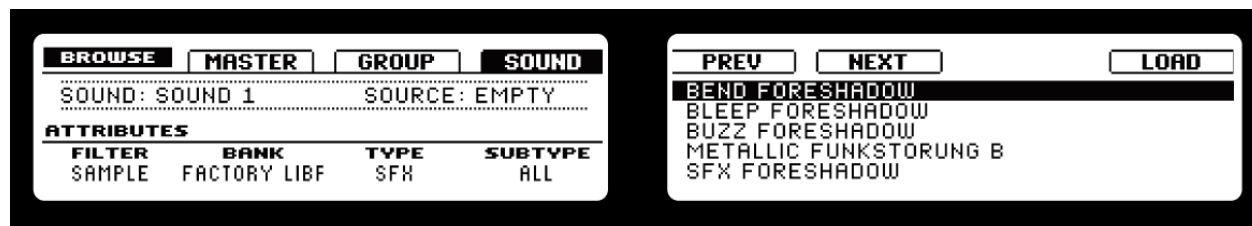
フィルター

ノブ1を回し、使用するファイルのファイルタイプを選択します。 ボタン2-4のどれを選択するかで異なりますが、(上図ではボタン4をおしSoundタブを選択した状態です)フィルター(Filter)で有効なファイルタイプのみを選択します。

MASTER	GROUP	SOUND
Project	Group	Sound
FX	Patterns	FX
	FX	Sample

BANK	BANKカテゴリーで内容を大きく振り分けます。 ファクトリーライブラリのBANKカテゴリから例としてDRUMSまたはLOOPSまたはFACTORY FXを使用します。
TYPE	TYPEカテゴリはMASCHINEのカテゴリ階層の最初の階層で、ファイルの種類分けに使用します。 ファクトリーライブラリのTYPEカテゴリから例としてBRASS、ANALOG FX またはKICKを使用します。
SUBTYPE	SUBTYPEで、ファイルを更に細かく種類分けします。 SUBTYPE カテゴリでは例としてDJEMBE、GLITCHまたはANALOGを使用します。

左のディスプレイではノブ1-4を使用してフィルターとタグカテゴリーを選択します。
右のディスプレイではサーチリザルトリストを表示し、ファイルのロードに使用します。



ハードウェアのブラウザでサーチリザルトリストを表示しています。

ノブ5を使用してサーチリザルトリスト内を移動し、ファイルをロードする場合は、ボタン8を押します。 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)。



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

4 Soundsの作成(Creating Sounds)

各グループ(Group)には各1個のオーディオ(これをMASCHINEではSampleと呼びます)を使用できる16個のサウンドスロット、またはキーボード上にマッピングされた複数のオーディオファイル、そしてエフェクト(MASCHINEではSoundと呼びます)を兼ね備えています。SoundはMASCHINE上でエフェクトソースとして使用することも可能で、Soundを使用して他のSounds用のSend Effectとして機能、また外部オーディオシグナルをSound (9章“FXの使用法”を参照してください)にルーティングすることも可能です。サウンドスロットで直接サンプルすることも可能です(詳細は11章“サンプリングとサンプルマッピング(Sampling & Sample Mapping)”を参照してください)。

4.1 サンプラーソースタブのサンプラーパラメーター(SRC)

サンプラーパラメーター(Sampler Parameters) 個々のSoundsを詳細編集する機能を備えています。音程の変更、基本的なダイナミクス、エフェクトやモジュレーション処理を施すことが可能です。これらのパラメーターはオートメーション可能で、細かい操作が可能です。6.1.8章“オートメーションの録音”(ハードウェア)と7.2.5章“オートメーションの録音と編集”(ソフトウェア)を参照してください。

サンプラーパラメーターのページは全部で5ページ分あります。

- ▶ ページ 1: ボイス設定とベロシティオートメーション(Voice Settings and Velocity Automation)
- ▶ ページ 2: ピッチ/ゲートとアンプリチュードエンベロープ(Pitch/Gate and Amplitude Envelope)
- ▶ ページ 3: FXとフィルターセッティング(FX and Filter Settings)
- ▶ ページ 4: モジュレーションエンベロープとデスティネーション(Modulation Envelope and Destination)
- ▶ ページ 5: LFOとデスティネーション(LFO and Destination)

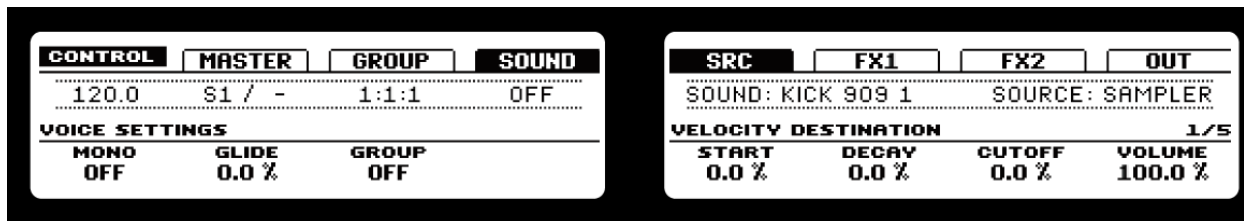


MASCHINEコントローラーではページボタン(Page Buttons)を押してページを移動します。



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

ページ 1: ボイス設定とベロシティオートメーション(Voice Settings and Velocity Automation)



ハードウェアのサンプラーソースタブの5ページの中の1ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの5ページの中の1ページ目です。

MASCHINE コントローラーで、Shift+Browseを押してサウンドソースを選択します。 Alternatively, click the Arrow in the Header of the サンプラーソースタブ(SRC)のヘッダの矢印をクリックして選択することも可能です。 モードはSamplerとInputの2種類があります。 Samplerモードで、選択したスロットのSamplesを再生します。 Inputモードでは、Sampleを再生する代わりに、選択したSoundで他のSoundを扱う為に使用します。 このスロットで例え

ばリバーブを使用し、Project内の他のSoundsにリバーブをかけます。 Samplerモードはサウンドをスロットにロードすると自動的に適用されるモードなので、サウンドをロードする度に選択する必要はありません。

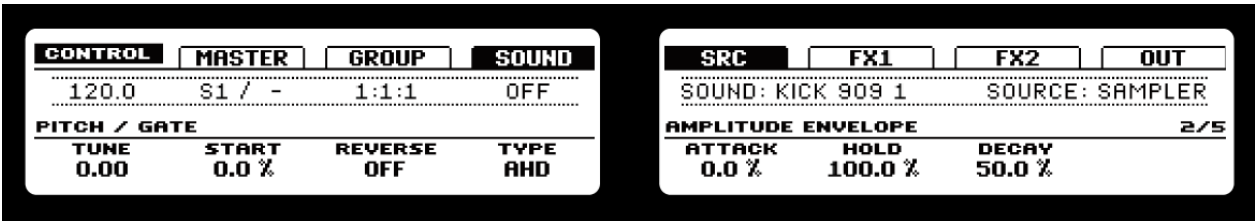
4.1.1 ボイスセッティング

MONO	このボタンを選択すると、SOUNDをモノモードで演奏することが可能です。
GLIDE	MONO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。
GROUP	8ボイスグループの一つをここで選択するか、このオプションをOFFにします。 複数のSOUNDを同じボイスグループ(VOICE GROUP)にアサインすると、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。

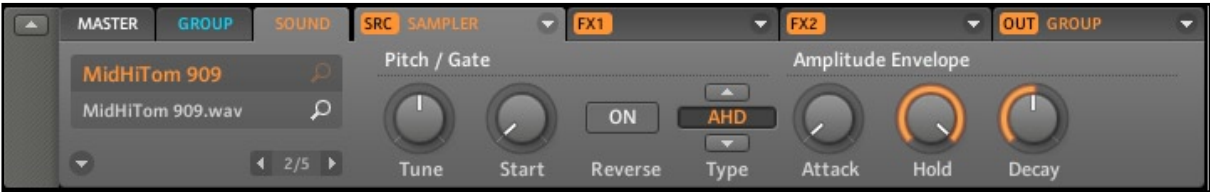
4.1.2 ベロシティーデスティネーション(Velocity Destination)

START	これは内蔵モジュレーションソースで、2ページ目にあるサンプルSTARTパラメーターをインプットベロシティーで変調(モジュレート)します。 正数値に設定すると、強く演奏するとサンプルのスタートが遅れ、負数値に設定すると強く演奏した場合サンプルのスタート地点に近づきます。 この機能でスネアのアタック音声を強く叩いたときだけ強調するといったことが可能です。 これによって強く叩いたときにスナップ音が強調され、弱く叩くとスナップ音が目立たなくなります。
DECAY(ディケイ)	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ディケイパラメーターをベロシティーによって変調させることが可能です。
CUTOFF(カットオフ)	この機能で各フィルタータイプ(LP、HP、BP)を用いてフィルターのカットオフ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。

ページ 2: ピッチ/ゲートとアンプリチュードエンベロープ(Pitch/Gate and Amplitude Envelope)



ハードウェアのサンプラーソースタブの2ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの2ページ目です。

4.1.3 Pitch / Gate

TUNE	SAMPLEの基本ピッチウィ設定します。ノブを右に回すと音程が高くなり、ノブを左に回すと低くなります。
START	SAMPLE(上記のペロシティーコントロールで変調することも可能です)のスタートポイントを設定します。
REVERSE	REVERSE を有効にすると、SAMPLEが逆再生します。

4.1.4 アンプリチュード エンベロープ(Amplitude Envelope)

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

TYPE



Oneshot: これは典型的なビンテージドラムマシンの性質で、サンプルは最初から最後までエンベロープ処理もないまま再生します。 ONESHOT を起動した場合、以下のパラメーターは機能しません。



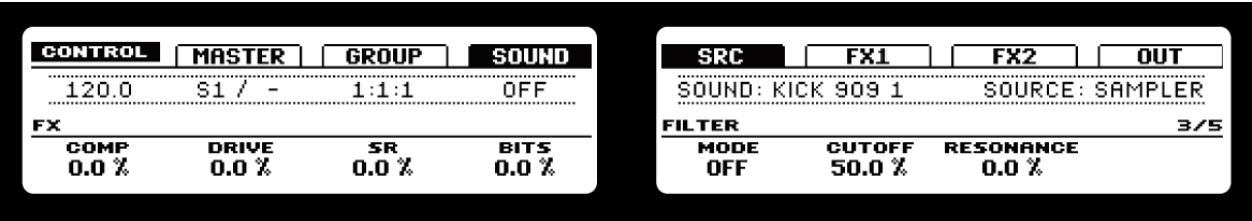
AHD: AHDモードではSustain と Releaseを省略し、代わりにHold パラメーターを使用します。 AHD モードはパッドを押している時間とは関係なく、Holdで設定した時間に忠実になります。



ADSR: ADSR エンベロープは複雑なダイナミクスコントロールを必要とする長尺なサステインを含んだSamplesに対して使用します。 他のハードウェア機器とは異なり、MASCHINEのパッドは叩いた後の押し続ける状態に対しても反応し、ADSR エンベロープを使用してパッドをMIDIキーボードのように使用しサステインを持続させることも可能です。

ATTACK(アタック)	ATTACK でSOUNDを発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
HOLD(ホールド)	HOLD でエンベロープの最大音量持続時間を設定します。
DECAY(ディケイ)	DECAY でADSR モード使用時にどのぐらいの時間をかけてサステインに到達するかを設定します。AHDモードではどのぐらいの時間をかけて音量が減衰していくかを設定します。このパラメーターはベロシティーによって変調することが可能です。
SUSTAIN(サステイン)	SUSTAIN でDECAYの後にノートが終了するまでの持続時間を設定します。
RELEASE(リリース)	RELEASE でノートが終了してからサウンドが完全に無くなるまでの時間を設定します。

ページ 3: FXとフィルターセッティング(FX and Filter Settings)



ハードウェアのサンプラーソースタブの5ページの内の3ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの5ページの内の3ページ目です。

4.2 FX

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

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

Filter(フィルター)

このセクションから異なるフィルターにアクセスします。

Mode

矢印で以下のフィルタータイプを選択します(EQ、HP2、BP2、LP2、Off)。各タイプによりその後右側に表示されるパラメーターの内容は異なります。

EQ

EQはフリークエンシー、バンドウィズ、ゲインを備えたイコライザーです。

HP2

HP2 はカットオフとレゾナンスを備えたハイパスフィルターです。 カットオフはベロシティ、モジュレーションエンベロープ、LFOで変調可能です。

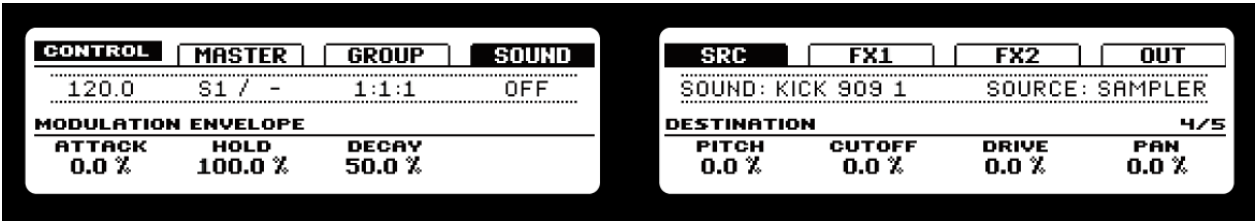
BP2

BP2 はカットオフを備えたバンドパスフィルターです。 カットオフはベロシティ、モジュレーションエンベロープ、LFOで変調可能です。

LP2

LP2 はカットオフとレゾナンスを備えたローパスフィルターです。 カットオフはベロシティ、モジュレーションエンベロープ、LFOで変調可能です。

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



ハードウェアのサンプラーソーススタブの5ページの内の4ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソーススタブの5ページの内の4ページ目です。

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エンベロープのみがモジュレーションに有効となります。

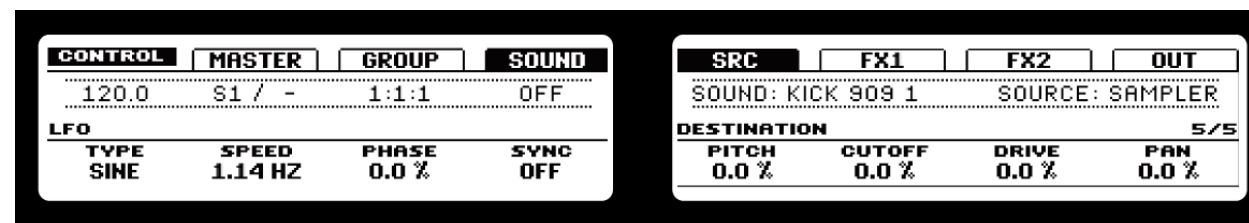
ATTACK(アタック)	エンベロープが最大レベルに達するまでの時間です。
DECAY(ディケイ)	DECAY でADSR モード使用時にどのぐらいの時間をかけてサステインに到達するかを設定します。 AHDモードではどのぐらいの時間をかけてエンベロープが減衰していくかを設定します。
HOLD(ホールド)	エンベロープの最大音量持続時間を設定します。
SUSTAIN(サステイン)	ノートを再生している間はエンベロープレベルを維持します。
RELEASE(リリース)	ノートの終了後にサステインレベルが0になるまでの時間です。

DESTINATION(デスティネーション)

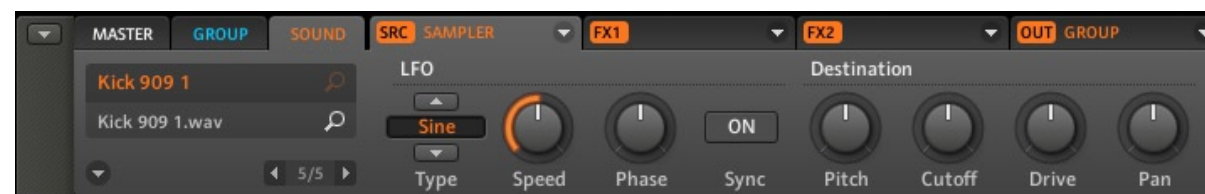
ここでモジュレーションエンベロープを使って変調するターゲットを指定します。 各ターゲットは以下となっています。

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

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



ハードウェアのサンプラーソースタブの5ページの内の5ページ目です。



ソフトウェアのサンプラーソースタブの5ページの内の5ページ目です。

LFO

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

TYPE	ここでLFOの波形を選択します。 波形の選択肢は、RANDOM、SAW、RECT (RECTANGLE)、TRI (TRIANGLE)とSINEとなっています。
SPEED(スピード)	LFOのスピードをHz (HERTZ)で調整します。 SYNCで波形の同期を選択すると、値をビート単位で表示します。
PHASE(フェイズ)	LFO波形の初期位相をパーセントで調節します。
SYNC(シンク)	このボタンでLFOがPROJECTのテンポと同期します。 有効にした場合は、SPEEDパラメータの表示値が16/1 (= 16小節で波形を1周します)から1/32 (1/32ノートで波形を1周します)間での値で表示されます。

DESTINATION(デスティネーション)

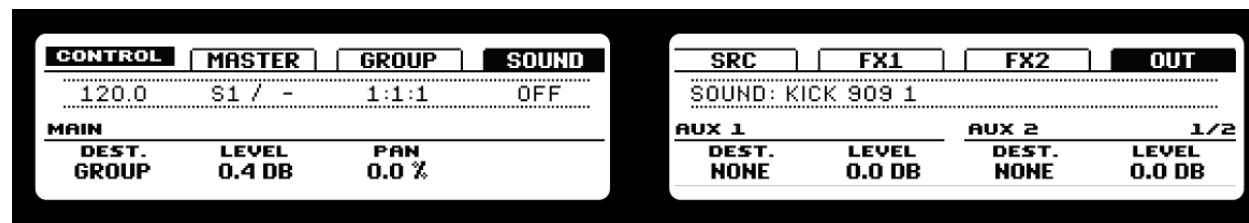
ここでLFOを使って変調するターゲットを最大4つ指定します。

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

4.3 サンプラーアウトプットタブのサンプラーパラメーター (OUT)

サンプラーアウトプットタブ(Sampler Output Tab)でSoundとAux Sendsをルーティングします。 Aux Sendsで他のGroupsやSoundsに設定した値のを送信し、更に音声を加工します。FX章を参照し、Send Effectの設定方法を確認してください。

ページ 1



ハードウェアのサンプラーアウトプットタブの2ページの中の1ページ目です。



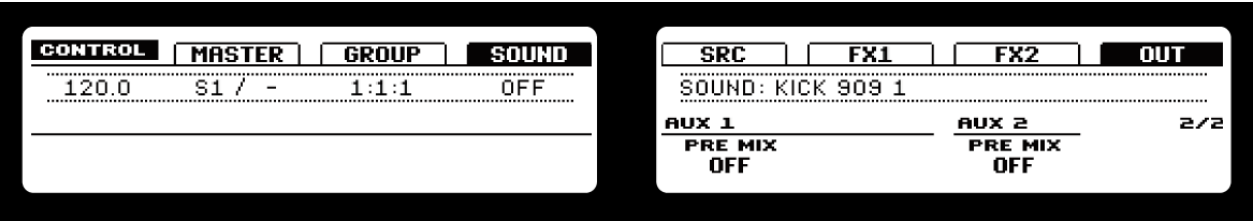
ソフトウェアのサンプラーアウトプットタブの2ページの中の1ページ目です。

メイン(MAIN)	
アウトプット (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MASTER、GROUP、SOURCEタイプをINPUTに指定してあるPROJECT 内のSOUND、EXTERNAL OUTPUTS(外部アウトプット) 1-8、またはNONEとなります。
レベル表示です。	ここでSOUND全体のボリュームを調節します。
PAN (パン)	ステレオフィールド内のSOUND の定位を設定します。
Aux 1	
DESTINATION(デスティネーション)	Aux 1のデスティネーションはMASTER、GROUP、INPUTを有効にしてある全てのSOUNDS、1-8の外部アウトプット、NONEとなります。
レベル表示です。	ここでAux 1デスティネーション選択先に送信する音声のボリュームを調節します。
Aux 2	
DESTINATION	Aux 2のデスティネーションはMASTER、GROUP、INPUTを有効にしてある全てのSOUNDS、1-8の外部アウトプット、NONEとなります。
LEVEL (レベル)	ここでAux 2デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。

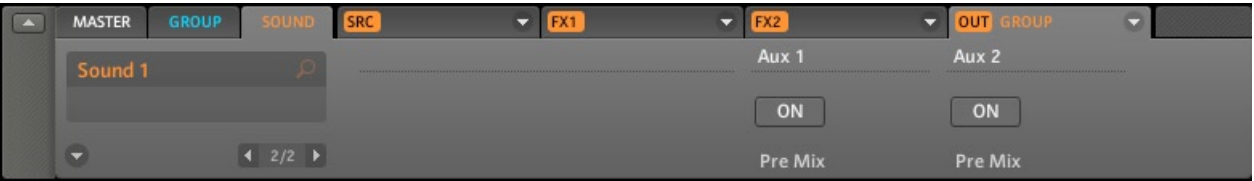


Maschineをプラグインとして使用している場合、外部アウトプット (External Outputs)は ホスト内のバーチャルアウトプットと連結します。 例えば、これでMASCHINEから個々のSoundsを使用しているDAWのミキサーチャンネルに送信可能となります。

ページ 2



ハードウェアのサンプラーアウトプットタブの2ページの中の2ページ目です。

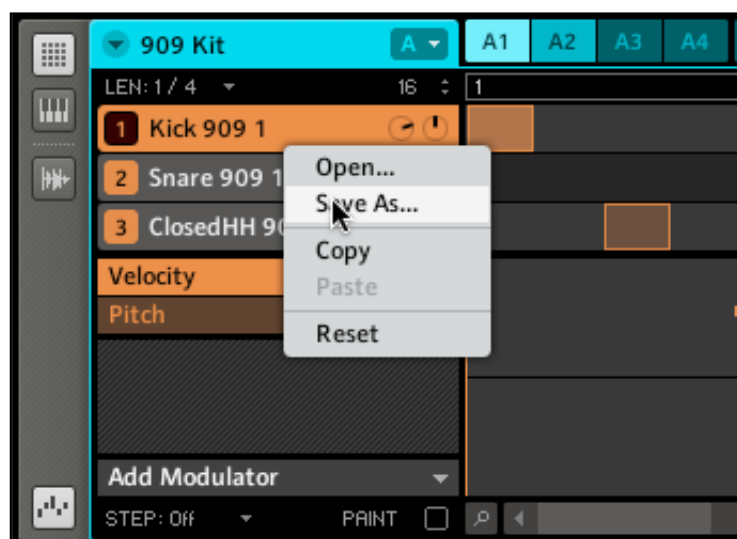


ソフトウェアのサンプラーソースタブの2ページの中の2ページ目です。

Aux 1	
PRE MIX	ここを有効にすると、SOUNDはMAIN LEVEL とPANに送信される前にAux 1に送信されます。
Aux 2	
PRE MIX	ここを有効にすると、SOUNDはMAIN LEVEL とPANに送信される前にAux 2に送信されます。

4.4 サウンドの保存

サウンド(Sound)を保存するには、アレンジャーにあるサウンドスロットを右クリック(Mac OS X: 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

Sound はLibraryに追加され、タグ付け可能と状態になります。



Sound保存はMASCHINEソフトとウェアのみで実行可能です。

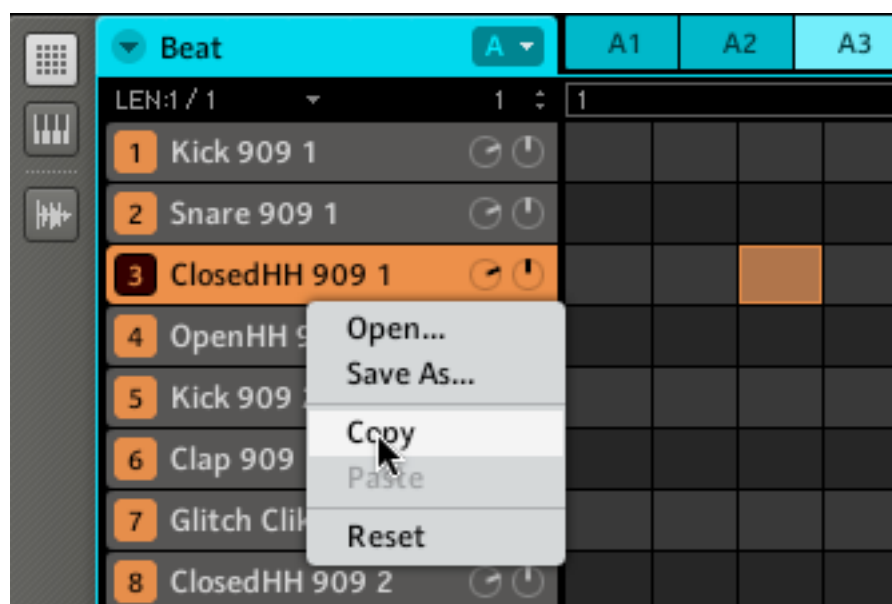
4.5 Soundsのコピーとペースト(Copying and Pasting Sounds)

ハードウェア

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

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、Control-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クリックし、ドロップダウンメニューでPasteを選択します。Soundの全パラメーターはPatternに関する項目以外を全てコピーします。



Soundをここでコピーします

4.6 Soundのリセット(Resetting a Sound)

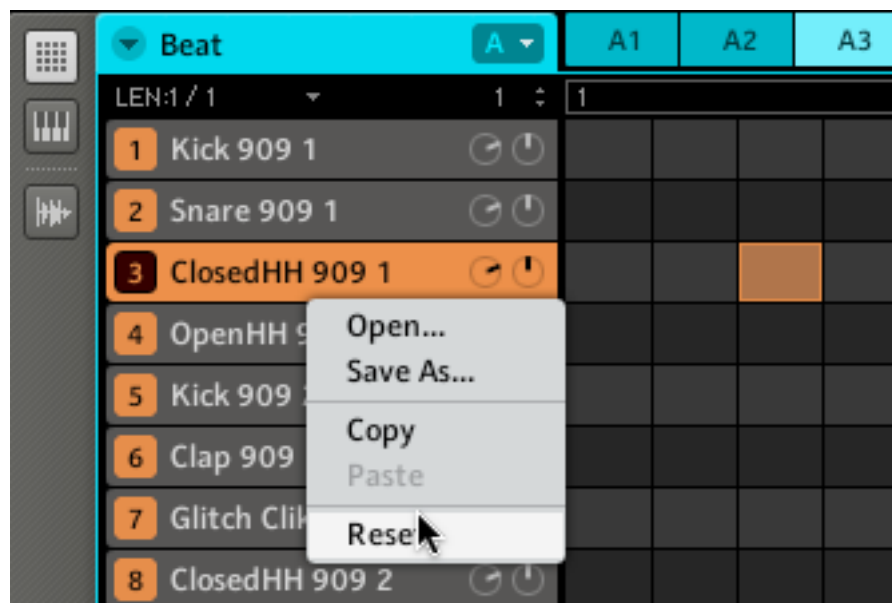
Sound をリセットすると、関係するSample(s) とFX 全てのサンプルパラメーターをデフォルト値にリセットします。

ハードウェア

Shift + Erase を押し、リセットするSoundがあるPadを押します。

ソフトウェア

Soundをリセットするには、サウンドスロットを右クリック(Mac OS X: Control-クリック)し、ドロップダウンメニューでReset を選択します。



ここでSoundをリセットします。

4.7 ミュート&ソロ

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

ハードウェア

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。Solo Modeには更にもう2つの機能があり、それらは全SoundsをオフにするAll Off (press Button 3) と、現在選択しているGroupにある全てのSoundsオンにするAll On (press Button 4)となっています。



ハードウェア上のSolo スクリーンです。

ミュート(Mute)

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。Mute Modeには更にもう2つの機能があり、それらは全SoundsをオフにするAll Off (ボタン 3) と、現在選択しているGroupにある全てのSoundsオンにするAll On (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“開放する”役割を果たすとも言えます。この機能を応用して曲のブレイクダウンに使用することも可能で、例えばキック音をソロの状態にし、Mute ボタンを押して曲を元の状態に戻します。

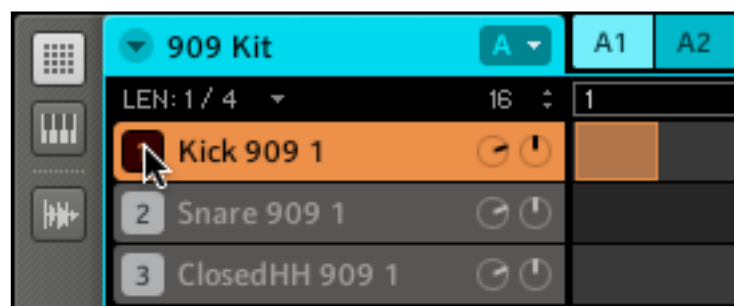


ハードウェア上のMute スクリーンです。

ソフトウェア

ソロ

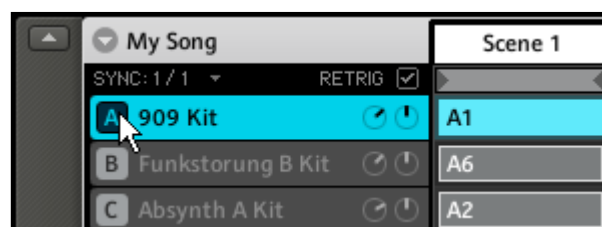
Soundをソロにするには、パターンエディタのパッドアイコンを右クリック(Mac OS X: Control-クリック)します。



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: Ctrl-クリック)します。

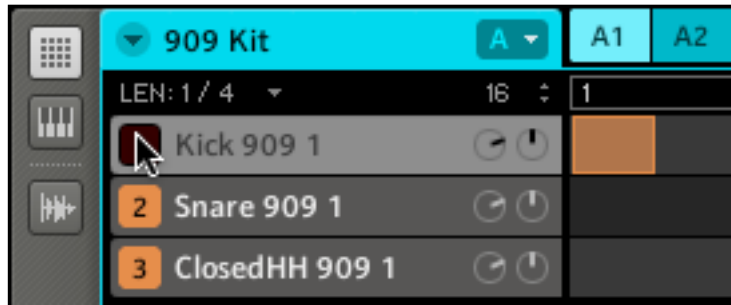


グループをソロにした状態です。

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:Ctrl-click)します。

Mute (ミュート)

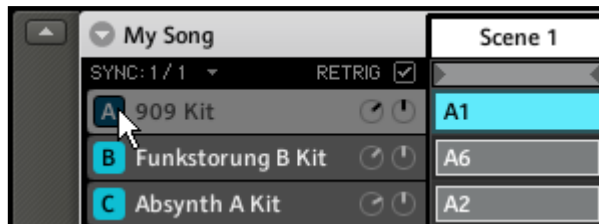
サウンドをミュートするには、パターンエディタのパッドアイコンをクリックします。



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

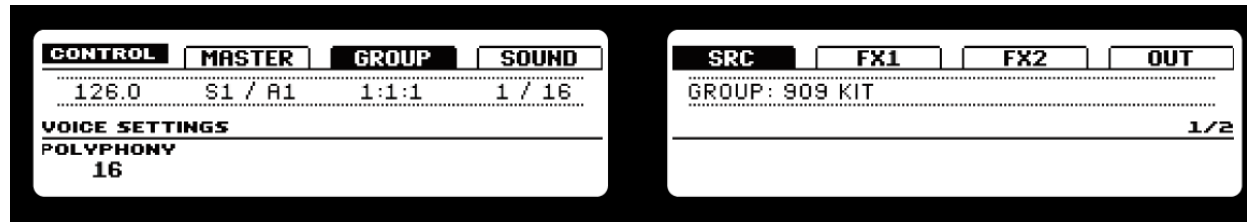
Groupのミュートを解除するには、グループアイコンをもう一度クリックします。

5 グループの作成(Creating Groups)

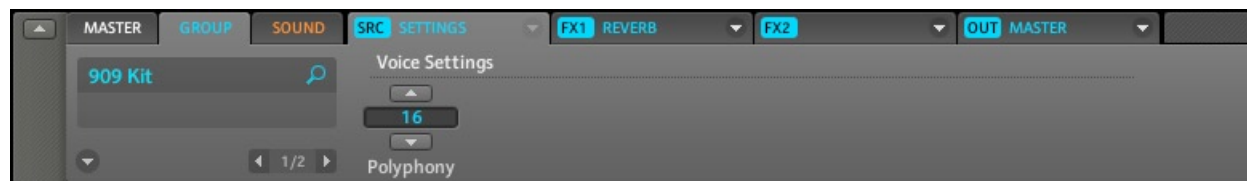
Groupには全てのパラメーターを備えた16のサウンドスロットを備えています。それぞれ2つのインサートエフェクトと最大64パターンをアサインすることが可能で、それらを4つのバンクで管理します。Patternsに関しては6章 “ハードウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Hardware)” と7 “ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns、Software)”章を参照してください。

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

ページ1: ボイスセッティング



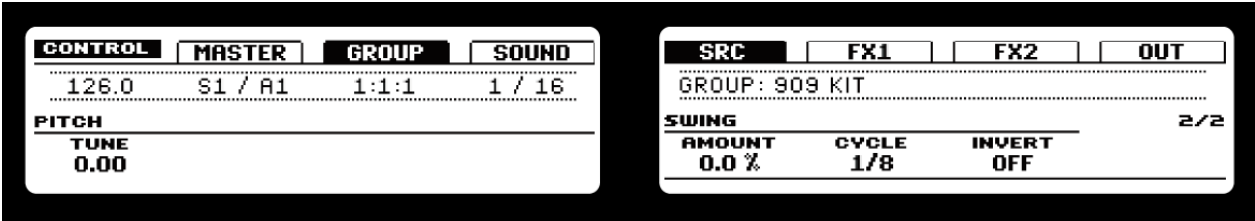
ハードウェアのグループソースタブパラメーターです。



ソフトウェアのグループソースタブパラメーターです。

ボイスセッティング	
POLYPHONY	ここでGROUP最大同時発音数を設定します。 デフォルト値は16で、最小値は1、最大値は32ボイスです。

ページ2:ピッチとスイング(Pitch & Swing)



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

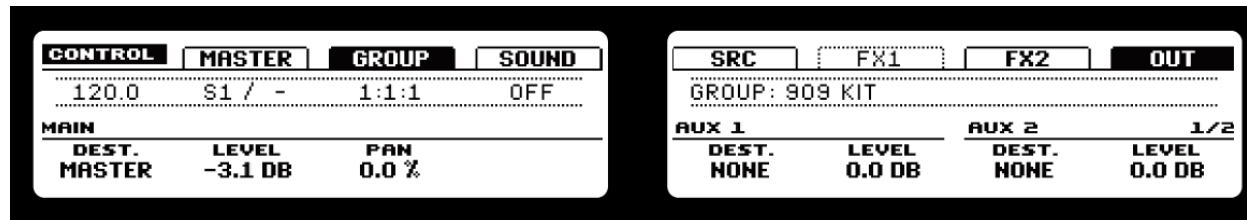


ソフトウェアのグループソースタブにある、PitchとSwingのページです。

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

5.2 グループアウトタブパラメーター(Group Out Tab Parameters)

ページ1: Routing、Volume、Pan



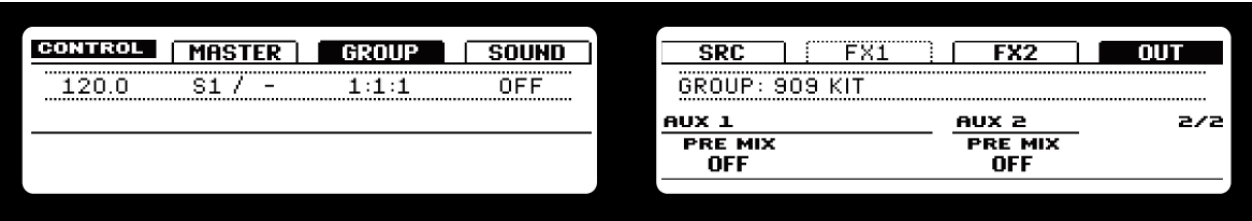
ハードウェアのグループアウトタブの2ページの内の1ページ目です。



ソフトウェアのグループアウトタブの2ページの内の1ページ目です。

メイン(MAIN)	
アウトプット (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MASTER、INPUTを有効にしてある全てのSOUNDS、1-8の外部アウトプット、NONEとなります。
LEVEL (レベル)	ここでGROUPのボリュームを調節します。
PAN (パン)	ステレオフィールド内のGROUP の定位を設定します。
Aux 1	
DESTINATION(デスティネーション)	Aux 1のデスティネーションはMASTER、INPUTを有効にしてある全てのSOUNDS、1-8の外部アウトプット、NONEとなります。
LEVEL (レベル)	ここでAux 1デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。
Aux 2	
DESTINATION(デスティネーション)	Aux 2のデスティネーションはMASTER、INPUTを有効にしてある全てのSOUNDS、1-8の外部アウトプット、NONEとなります。
LEVEL (レベル)	ここでAux 2デスティネーション選択先に送信する音声を調節します。

ページ2: Aux PreとPost



ハードウェアのグループアウトタブの2ページの内の2ページ目です。

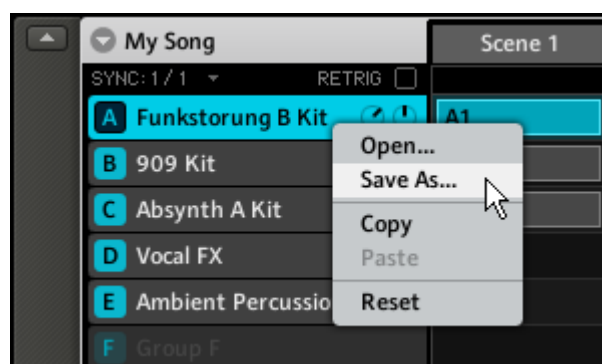


ソフトウェアのグループアウトタブの2ページの内の2ページ目です。

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

5.3 グループの保存

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



グループの保存

Group はLibraryに追加され、タグ付け可能と状態になります。



Group保存はMASCHINEソフトウェアのみで実行可能です。

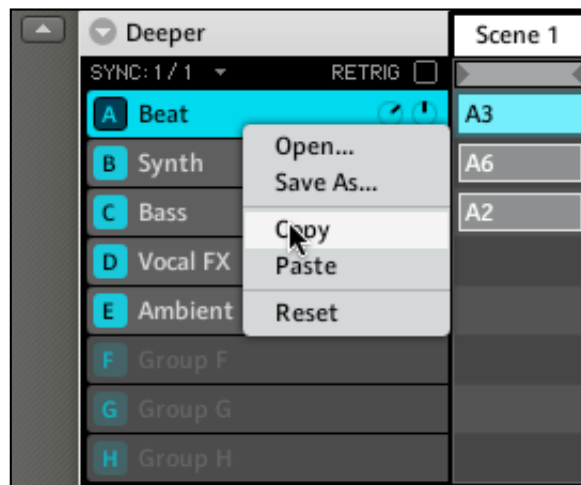
5.4 Groupsのコピーとペースト(Copy and Paste Groups)

ハードウェア

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

ソフトウェア

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



Groupをここでコピーします

5.5 Groupのリセット(Resetting a Group)

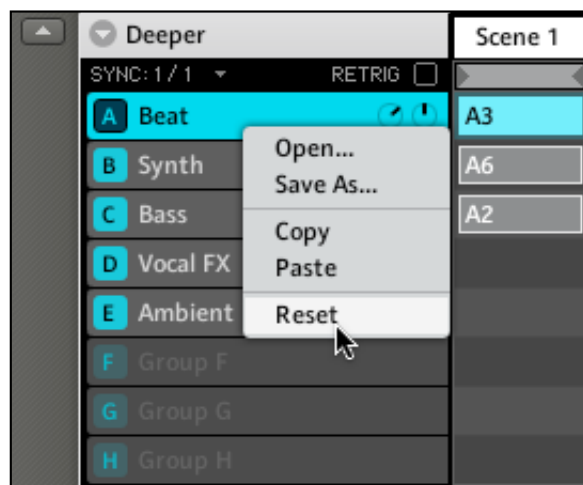
Groupをリセットすると、関係するSoundsとFX 全てのグループパラメーターをデフォルト値にリセットします。

ハードウェア

Shift + Eraseを押し、リセットするGroupのGroupボタンを押します。

ソフトウェア

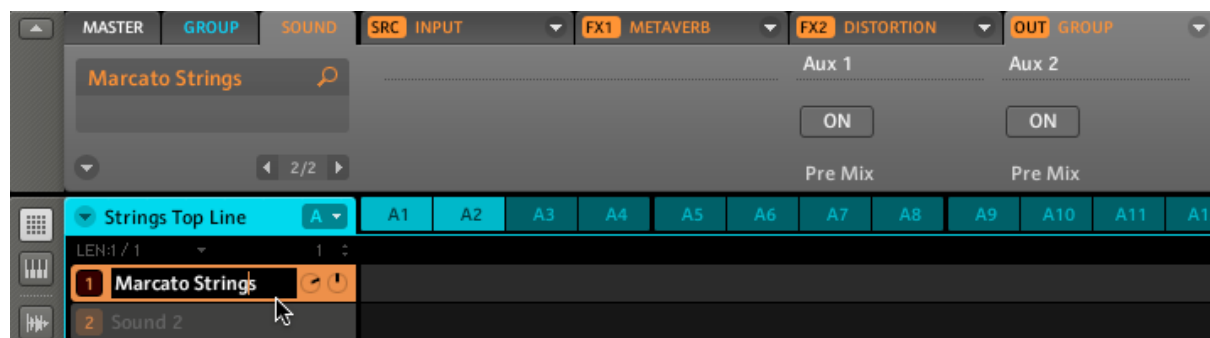
Groupをリセットするには、グループスロットを右クリック(Mac OS X: Control-クリック)し、ドロップダウンメニューでReset を選択します。



Groupのリセット(Resetting a Group)

5.6 Groups と Soundsの名称変更(Naming Groups & Sounds)

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。 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。




Sound、“Marcato Strings”の名称を変更しようとしています。

これでSoundの名称を変更することが可能となります。 Group の名称変更も同様に、GroupのGroupスロットをダブルクリックして名称を変更します。 名称を適用するには使用しているコンピュータのキーボードのリターンキーを押して名称を適用します。

! ホストによってはリターン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 Aの名称変更をしようとしています。

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

6 ハードウェアでのパターン編集 (Working with Patterns, Hardware)

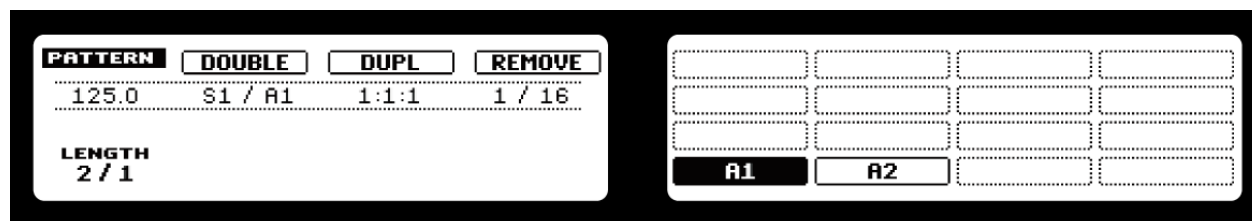
Pattern を作成し、MASCHINEの核であるシーケンサー部を存分に楽しんでください。ここでは複雑な内容を簡単な操作で操ることが可能なPattern Editor と、洗練されたオートメーション機能を装備しています。

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

6.1 パターンの作成

6.1.1 パターンモード

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



ハードウェア上でパターンモードを表示しています。

パターンの選択

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

パターンを等倍する

パターンの尺と内容を倍にする場合は、パターンモードのボタン2を押します。 このボタンを2回押すと元のパターンの尺の4倍の長さになります。

Patternの複製

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

Patternの削除

ボタン4を押すと 現在のScene (Scenesについては後ほど解説します)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。

Pattern レングス

Patternレングスはらターンモードでノブ1を回すことで調節可能です。 調整値はGridモードのLengthパラメーターの値によって異なります。 [6.1.10章で “ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ\(Step Grid, Pattern Length Grid and Quantization\)”](#)詳細を確認してください。

6.1.2 インプットモード(Input Mode)


Input Mode はKeyboard / Pad Modeボタンを押してアクセスします。これは一時的なモードで、Keyboard / Pad Mode ボタンとボタン1を同時に押すとロックすることが可能です。インプットモード(Input Mode)では左ディスプレイで設定を行い、右ディスプレイでSoundsを表示、またはPiano Roll / Keyboard Modeではノートを表示します。このページでインプットクオンタイズ(Input Quantize)を有効にすることが可能で、演奏内容がGrid で設定した値にあわせてクオンタイズされます。また、インプットモードではパッド用の2種のベロシティー値を選択可能で、選択したサウンドがあるパッドを(例、ドラム音)どの強さで叩いても一定の音量で発音するようにします。



ハードウェア上のInput Modeです。

KEYBD (ボタン 2)	KEYBD (ボタン2) を押すと、PIANO ROLL / KEYBOARDモードに切り替わります。このモードに関しては以下で解説します。
HALF (ボタン 3)	全てのパッドに対して半分のベロシティー値設定を起動します。
FULL (ボタン 4)	全てのパッドに対して最大ベロシティー値設定を起動します。
QUANTIZE (ノブ 1)	ここでインプットクオンタイズ機能が反応する条件を設定します。NONE (クオンタイズなし)、RECORD (録音時のみクオンタイズ)、PLAY/REC (再生、録音中にクオンタイズします)の選択肢を選択してください。詳細は以下で解説しています。クオンタイズの内容はステップグリッド(STEP GRID、GRID + ボタン3)で選択します。
ベースキー(BASE KEY、ノブ 2)	PIANO ROLL/KEYBOARDモードの時にノブ 2 を使用すると、右ディスプレイにあるMIDIノートマッピングの基音(ベースキー)を変更可能です。ベースキーとした音程はパッド1にアサインされ、そこを基準に他のパッドもアサインされます。
HALF (ノブ 3)	ここでベロシティーの値を半分にします。
FULL (ノブ 4)	ここでベロシティーの値を最大にします。

Half、Full を起動していない場合は、パッドが通常のベロシティー反応をします。

 ベースキー(Base Key)はキーボードモードでボタン5-8を使用して変更します。ボタン5-6 でセミトーン単位で変更し、ボタン7-8 を押すと、オクターブ単位で変更可能です。パッドの音程を耳で確認しながら調整する場合に便利な機能です。

6.1.3 パッドの録音

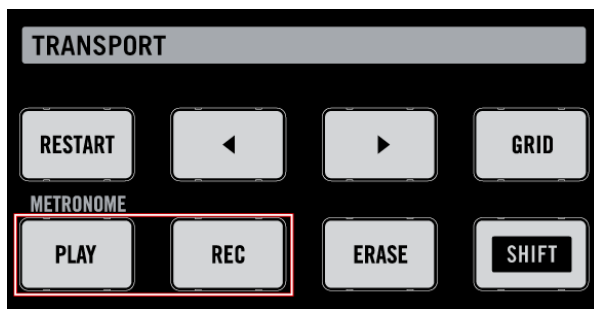
Playボタン、Recordボタンを押し、Padsで簡単にビートを作成することが可能です。パッドを叩きながらどのように録音されていくか聞いてみましょう。



Pad感度とVelocity Scalingは念入りに微調整しておくことで、MASCHINEを更にあなたの演奏スタイルになじませることが出来るでしょう。

6.1.4 メトロノーム

リアルタイム録音のガイドとなる、メトロノーム音も使用可能です。メトロノームを使用するには、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。



パターンの録音: PLAY & RECを押し、パッドを叩きます。

6.1.5 ステップ シーケンサーの使用

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



ハードウェアディスプレイ上のStep Sequencer です。

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。

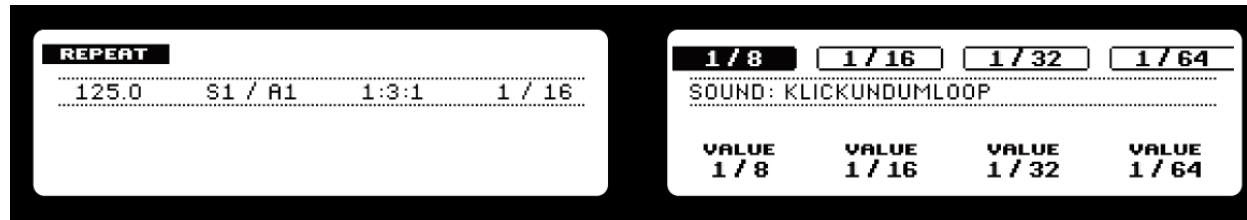
ステップ(Step)ボタンを押してください。パッド各でライトが、パッド1から16まで順に点滅しています。各パッドは16ステップのシーケンサーとして機能しているので、録音したいステップのパッドを押すとそのパッドが点灯します。パッドをもう一度押すと、そのパッドへのサンプル設置が解除されます。この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。デフォルトでは最初の16ステップはStep Sequencerに表示され、これよりも長いPatterns, を作成する場合は、ボタンの7、8を使用して次の16ステップへと移動します。他のSoundに切り替える場合は右ディスプレイにあるボタン5 と6を使用します。



ステップシーケンサーの典型的な4/4キック配置です

6.1.6 ノートリピートの使用

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



ハードウェアディスプレイ上のノートリピートです。

ノートリピートボタン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。 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。 別のクオンタイズを使用する場合は、ノブ5-8で使用したいクオンタイズ値に設定します。 Note Repeat とボタン1を押すと、Note Repeatをロック可能となります。

- ▶ Note Repeatでは全てのパッドはベロシティと感圧機能に対応しているので、ダイナミックなドラムロールやベースラインの演奏に最適です。
- ▶ Note Repeat で自在にドラムやパーカッションを演奏して、曲に抑揚を与えることが可能です。
- ▶ Note Repeat は音階のあるSounds に対してもその効果を発揮し、Piano Roll / Keyboard Modeでシンセのアルペジオに近い演奏をすることも可能です。

6.1.7 ピアノロール/キーボードモードの使用

サウンドがアサインしてあるパッドを叩きます。 Keyboard / Pad ModeボタンでInput Modeに切り替え、ロックします。



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

ボタン2を押してPiano Roll/KEYBOARDモードにします。そのままパッドを叩くと、同じサンプルを異なる音程で再生します。ピッチスケールはセミトーンごとで、パッド1が最低音、パッド16が最高音となります。オクターブ変更する場合はボタン7 (オクターブ低くなります)とボタン 8 (オクターブ高くなります)を押します。ボタン5 (半音下がります) とボタン6 (半音あがります)で半音調整が可能です。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。

MIDIキーボードでサンプルを演奏する場合は、MASCHINEコントローラーの後ろにあるのMIDI Inにキーボードを接続してください。"Audio and MIDI Settings"(2.4.1.参照)で選択してあるUSB MIDIキーボードを使用することも可能です。接続してあるMIDIインプット機器はPiano Roll/Keyboardモードに切り替えずに、常に選択したサウンドを再生します。



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です。

6.1.8 オートメーションの録音

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

ハードウェアからパラメーターをオートメートするには、ソングを再生し、8個のノブのどれかを、F2/AUTOWRITE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を押しながらノブを回すことで、新規オートメーションを録音、同時に、録音されたオートメーションが削除されます。 Shift+パッド10 (Clr Automation) で選択した全てのオートメーションを削除し、何も選択していない状態では、パターンの全てのオートメーションが削除されます。

殆ど全てのノブ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
- ▶ Destination Controls
- ▶ Reverse parameters

以下のボタンはオートメーション可能です。

- ▶ Reverb Freeze
- ▶ Maximizer Turbo
- ▶ Freq Shifter Invert
- ▶ Flanger Invert
- ▶ Grain Delay: Reverse
- ▶ Distortion Gate

オートメーション可能なセレクトボックスはSwing Cycleです。

6.1.9 ステップシーケンサーでオートメーションを録音する

ステップシーケンサーを使用してオートメーションを録音することも可能です。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。 Padを押してオートメーションするステップを指定し、オートメイトするパラメーターがあるノブを回すと、その後選択したページのパラメーターがディスプレイに表示されます。 オートメーションを録音した全てのステップは同じパラメーターを共有します。



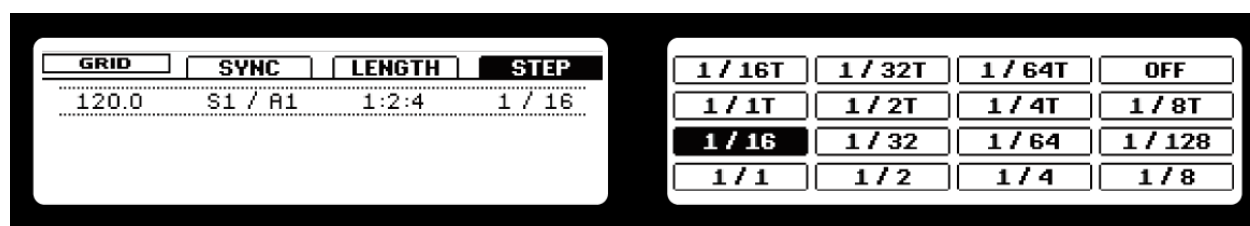
一つのステップのみをオートメーションする場合は、次のステップのパラメーターをデフォルト値にします。

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

ステップグリッド

ステップグリッド(Step Grid)はクオンタイズ(“ノートスナップ”)を含む全てのパターン編集作業に大きく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。

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

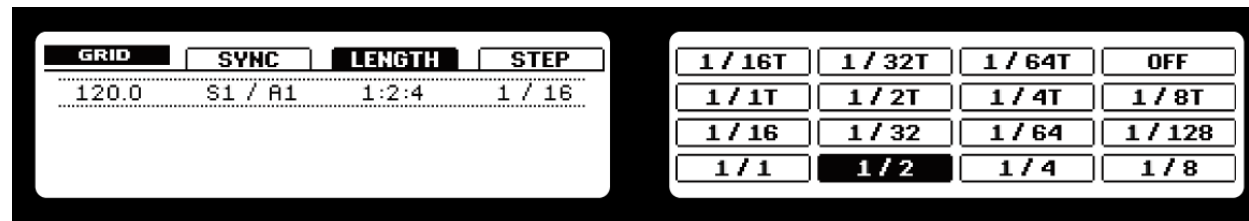


ディスプレイ右側でグリッドの選択肢を表示しています。

任意のパッドを押してグリッドを選択します。

パターンレングスグリッド

パターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)でパターンを押しながらノブ1を回したときの解像度を設定します。この値を1以下にすると、Patternページで小節単位以下の値で長さを設定することが可能です。



ハードウェア上のPattern Length Grid です

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)を選択します。

録音後のクオンタイズ

どのような録音状態でもノートをクリックすることが可能です。ノートはPatternで設定したStep Grid に沿ってクオンタイズされます。Step Gridをオフにすると、クオンタイズの効果は無効となります。クオンタイズ方法には2種類あり、それらはフルクオンタイズとハーフクオンタイズ(50%)です。フルクオンタイズはShift + パッド5 (Quantize)で実行します。選択した全てのノートが、Step Gridで指定した値の位置に移動します。グループ間を保ったまま少しだけクオンタイズする場合はShift + パッド6 (Quantize 50%)を押します。その結果Step Gridで設定した値の半分の割合分、ノートが移動します。

録音、再生中のクオンタイズ

ノートが自動的にクオンタイズされるように設定することも可能です。Pad Mode / Keyboard ボタンを押してInput Modeにしてください。ノブ1 でいつクオンタイズを実行するか選択し、選択肢はRecord (録音中のみ)、Rec/Play (録音中、再生中) またはNoneでクオンタイズ処理を行わないようにします。インプットクオンタイズ(Input Quantization)をRecord にした場合、選択したクオンタイズの値はパターンの次の周回から適用されます。Play/Recに設定した場合は、演奏内容が直にクオンタイズされます。



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 (see page 2) ボタン1を使用してパターンレングスを変更し、パターンのバリエーションを作成することが可能です。1/64th 等の更に高い値を選択してスタッターブレイク等の作成が可能です。



例えば連続で50%を適用し、ビートのグルーブ感や”ため”を失わない程度に殆ど正確なリズムに修正することも可能です。

6.2 パターンの編集

6.2.1 ノートとイベントの選択

ノートの選択はSelect Buttonを押したまま右ディスプレイでSounds を選択、イベントを選択するには関係するPadsを叩いて選択します。選択した全てのSoundsはハイライト表示されます。



ハードウェアディスプレイのSelect スクリーンです。

ボタン3 (All)を選択して全てのSounds、またはボタン4 (None) を押して全てのSoundsの選択を解除します。 特定のSoundsを選択すると、以下で解説する各処理を全パターンではなく一部に処理できるので便利です。

6.2.2 Erase / Clear(削除/消去)

ノートを削除するには、パターンが再生している間にEraseボタンと削除するサウンドを含んだPadを同時に押します。 ノートはPadを押している間のみで削除されるので、パターンの削除箇所に合わせ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 + 1, Shift + 2) 機能で元の状態に戻すことができます。 Shift + Pad 9 (Clear) で選択した全ノートとイベントを消去し、何も選択していない場合は、全てのノートとイベントを消去します。

6.2.3 Copy / Paste(コピー/ペースト)

ノートのコピーとペーストも可能です。選択して全てのノートのコピーするにはShift + Pad 11 (Copy)を押し、ペーストはShift + Pad 12 (Paste)で行います。ノートはStep Gridに沿ってグリッド一つ分ずれた状態でペーストされます。ノートのコピーをパターン同士で行うことも可能で、これを行うには、選択したノートのコピーし、コピー先のパターンを選択してペーストします。

6.2.4 Nudge(ナッジ)

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



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

6.2.5 Compare / Split(コンペア/スプリット)

この機能で選択したパターンを変更する以前の状態に戻し、例えばイベントの追加の前後の状態を比較するのに使用します。この機能を使用して簡単にバリエーションを作成したり、2つのPatternのバージョンを比較します。パターンを元の状態に戻すには、Shift + パッド 3 (Compare)を押します。前後のバージョン両方を保存する場合は、Shift + パッド 4 (Split)を押します。

6.2.6 トランスポーズ

選択したノートを半音、またはオクターブ単位で変更することが可能です。

6.2.7 半音単位のトランスポーズ

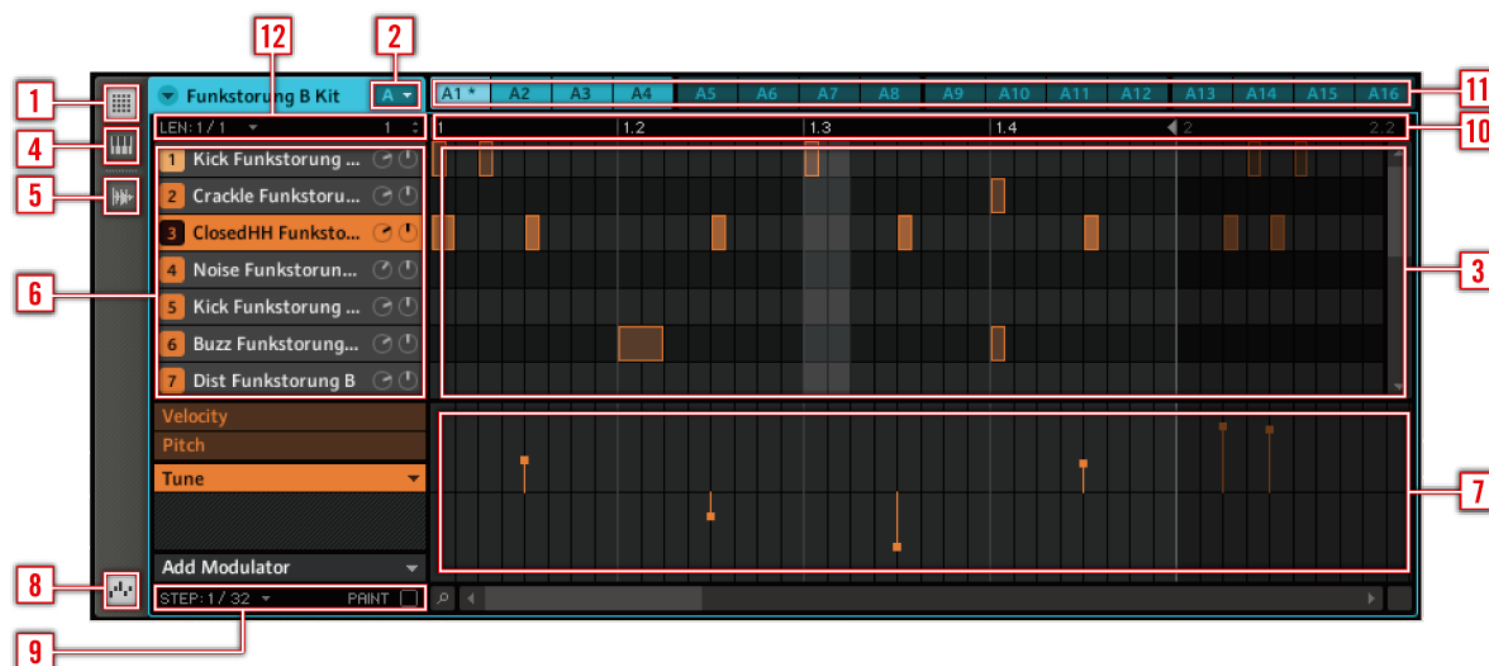
選択したノートを半音下げる場合は、Shift + パッド 13 (Semitone -)を押し、選択したノートを半音上げる場合は、Shift + パッド 14 (Semitone +)を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全てのノート音程が変更します。

6.2.8 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。

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

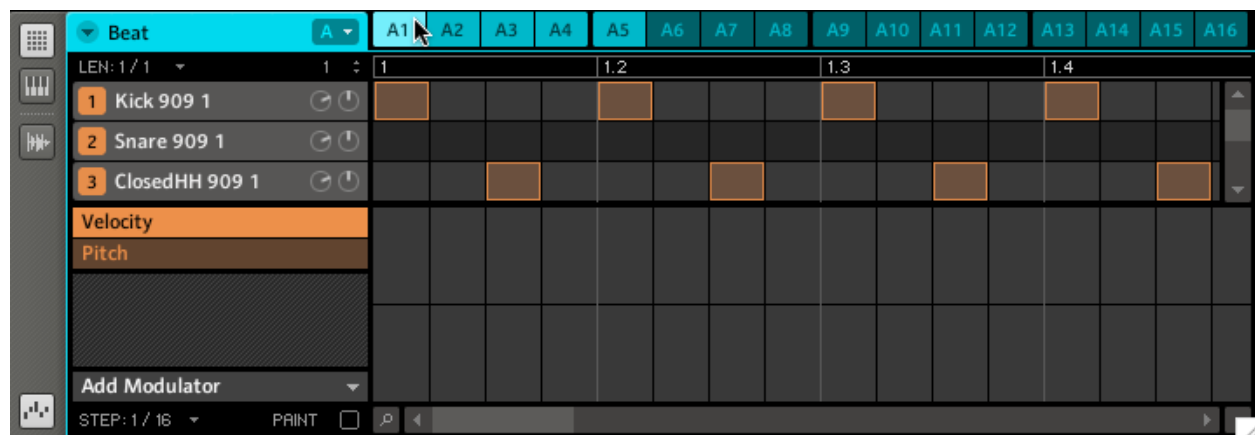
7.1 パターンエディタ(Pattern Editor)



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

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

Patternを選択するには、Step Editorにある名称部分をクリックします。



Pattern A1 を選択した状態のステップエディタです。

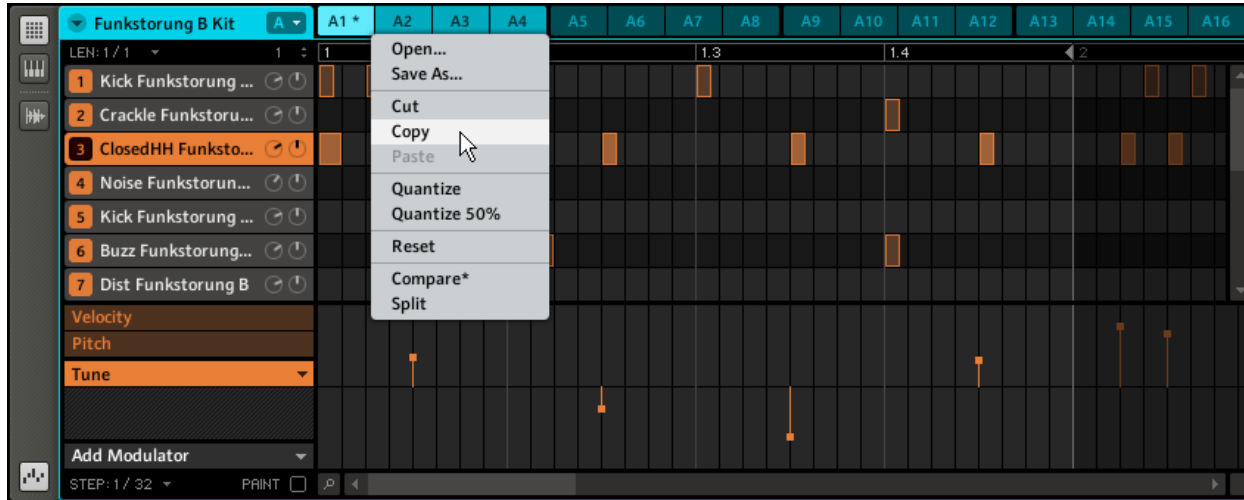
異なるPatternの状態はPatternの明るさで確認でき、一番明るいアイコンは選択されたパターンを示し、その次に明るいパターンは(図の A2、A3、A4)、編集したパターンを含んでいるが選択されていないパターンを示し、空のパターンは(A5以降のパターン) 最も暗い状態となります。他のパターンバンクに切り替えるには、パターンバンクメニューをクリックします。



パターンエディットメニューです。

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

パターンをクリックするには、パターンアイコンを右クリック(Mac OS X: Control-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。

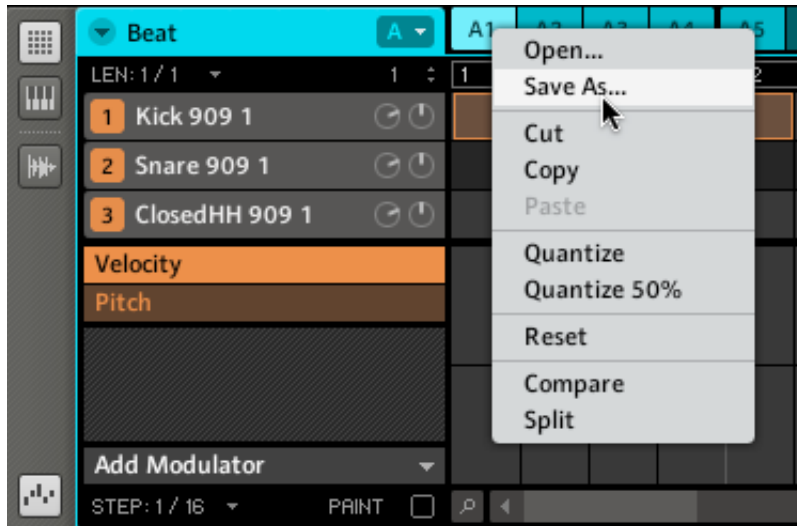
その後空のパターン(on Mac OS X: Control-click) のパターンアイコンを右クリックし、ダウンロードメニューからPasteを選択します。

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(on Mac OS X: Control-click) し、ドロップダウンメニューでSave As を選択します。



パターンの保存

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

7.2 パターンの編集

Pattern EditorのGridをダブルクリックしてノートを入力します。ノートは選択したStep Gridを基準に入力されます。ノート削除はダブルクリック、または右クリックで行います(Mac OS X: Control-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。

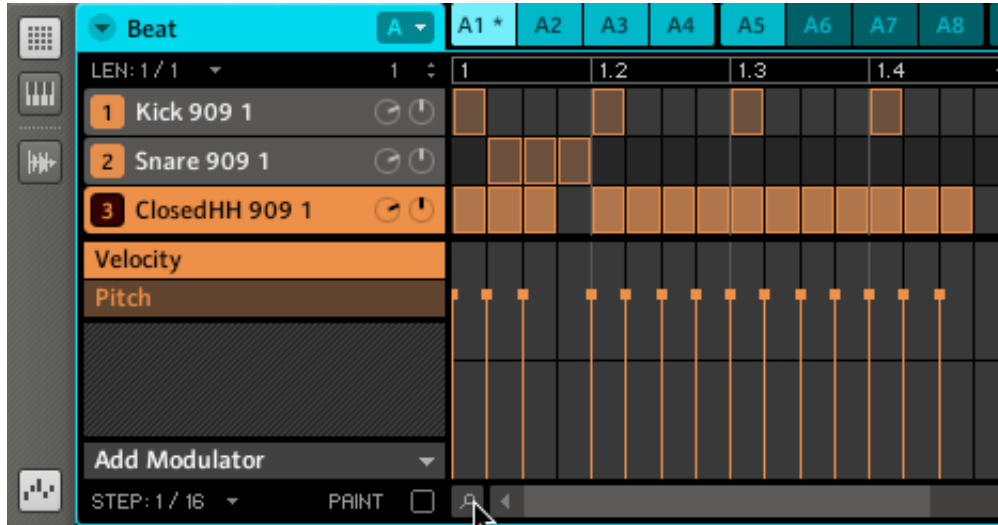
7.2.1 パターンエディタ(Pattern Editor)でのマウス動作

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。

GRIDでダブルクリック	ノート入力
グリッドでSHIFT + ドラッグ	水平方向に複数のノートを入力します。
ノートの右端をドラッグ	ノートの長さを変更します。
ノートをクリック	ノートを選択します。
GRID内でドラッグ	複数選択します。
GRID内でクリック	選択したノートの選択を解除します。
ノートのダブルクリック	選択したノートを削除します。
ノートを右クリック	選択したノートを削除します。
ノートをSHIFT + ドラッグ	水平方向に複数のノートを削除します。
ノートをドラッグ	選択したノートを移動します。
CTRL/CMND+クリック	選択したノートをコピーします。
ALT+CLICK+垂直方向にドラッグ	ノートのベロシティを変更します。
PAINT チェックボックスのクリック (STEP GRIDの下部)	ペイントモードを有効にします (水平方向にドラッグすると、複数のノートを入力します)

7.2.2 ズームツール

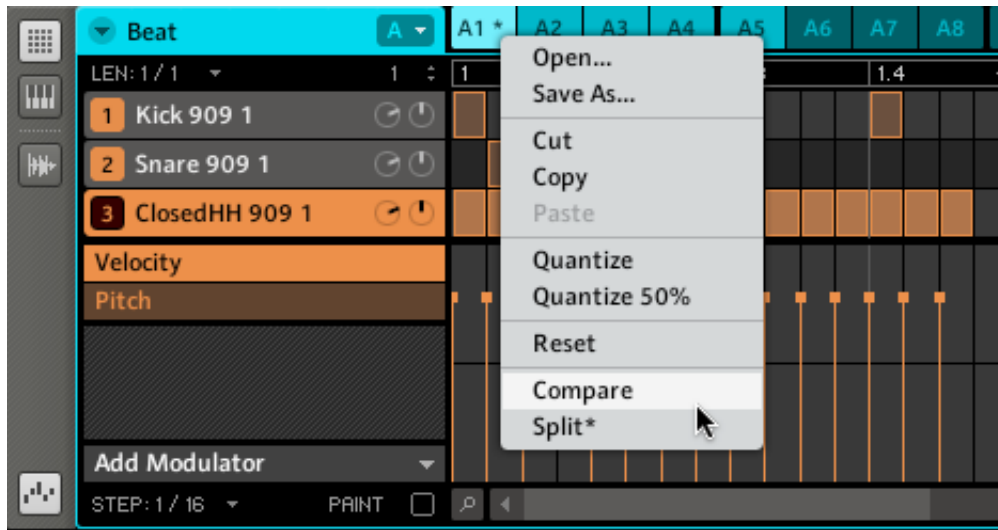
Zoom Toolを使って、Pattern Editorのズームインとズームアウトを実行します。 Zoom Toolをクリックし、垂直方向に上下して調節します。



Zoom Toolを選択しています。

7.2.3 Compare / Split(コンペア/スプリット)

コンペアとスプリット(Compare and Split)はPatternのバリエーションの作成や、比較に使います。 コンペアとスプリットにはPattern名称の右クリックでアクセスし、(Ctrl+clicking on the Mac)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。

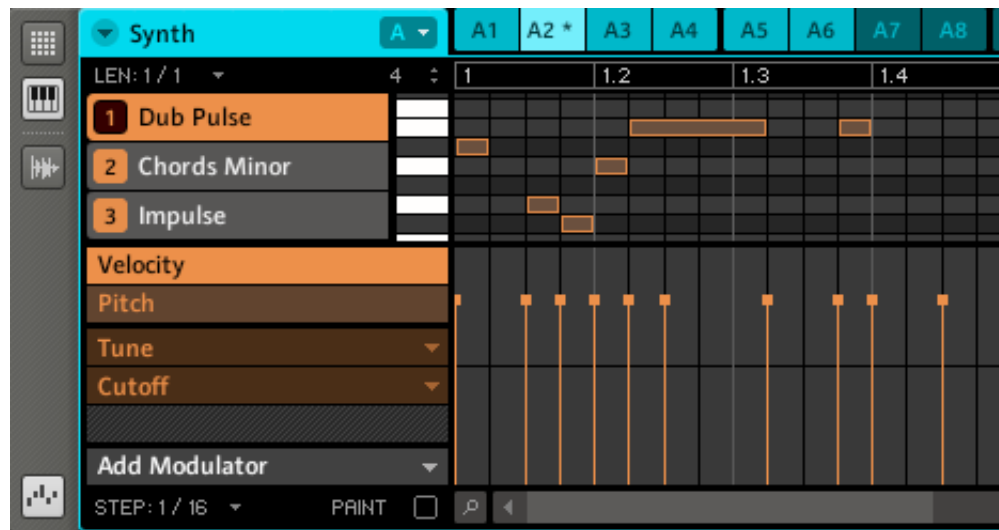
ノート入力やオートメーションを追加することで、Patternを編集し、Compare をクリックすると編集前のパターンと比較することが可能となります。編集後のPatternも別のあいているPatternに保存する場合は、Splitをクリックします。



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

7.2.4 ピアノロール/キーボード

メロディーを録音するのに使用するサウンドスロットをクリックして選択します。その後Piano Roll/Keyboard アイコンをクリックすると、Groupの全てのサウンドを表示していたGridが、選択したSoundsのみを表示します。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。

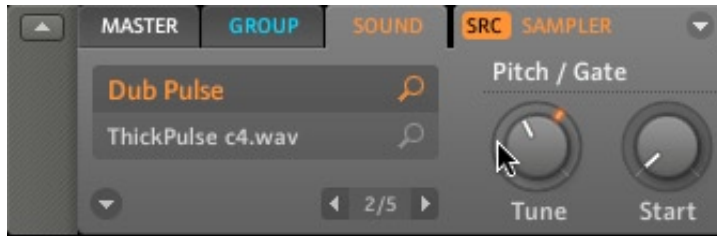


ピアノロール/キーボードエディタのソフトウェア上での見た目です。

7.2.5 オートメーションの録音と編集

パラ미터ページのリックには外側にも調節用リックが装備されており、カーソルをそこに移動させると、明るい灰色に表示されます。

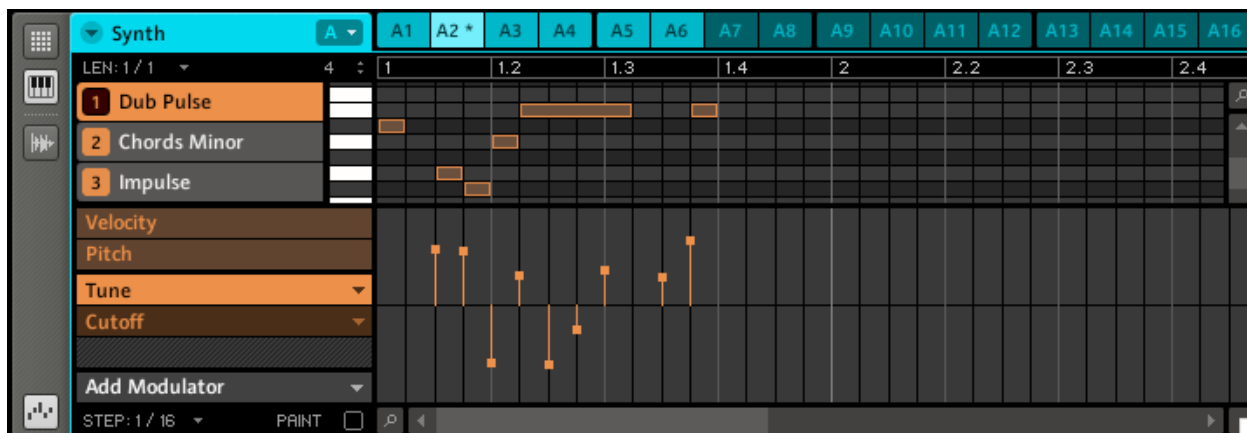
このリックを再生中に左クリックしながら上下にドラックすることでオートメーションを録音することも可能です。全てのボタン以外の殆どのパラ미터を、オートメーション可能です。



オートメーション用のリックの外側リックです。

オートメーションを削除するには外側リックを(MacではCtrl-クリック)右クリックします。Alternatively you can also select individual automation points in the オートメーションレーン(Automation Lane)でこ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: Control-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クします。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。



Tuneパラ미터を表示した状態のAutomation Laneです。



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。



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

7.2.6 モジュレーターを追加(Adding a Modulator)

オートメーションを作成するほかの方法としてマウスを使用する方法があります。 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のオートメーションパラメーターのリストを表示します。



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

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

Group パラメーターをオートメーションする場合は、コントロールエリアのGroupタブをクリックし、Groupに対して有効なパラメーターを表示します。

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

ステップグリッド(Step Grid)

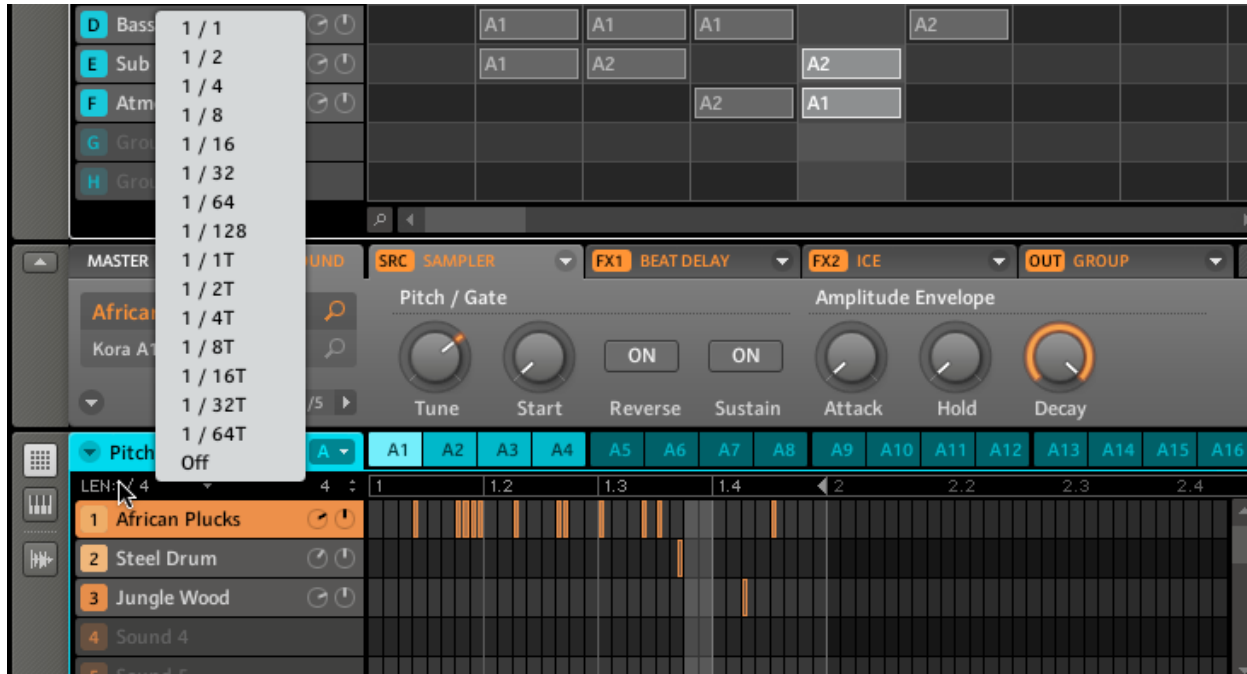
ステップグリッドでPatternに入力するノートのクオンタイズを設定します。設定範囲は1/1 (フルノート)から1/64T (1/64thノートトリプレット)、グリッドなしの状態となります。デフォルト値は1/16thです。Select the Step Grid by clicking the STEPをクリックし、表示されるドロップダウンメニューから任意のステップグリッドを選択します。



Step Gridのドロップダウンメニューです。

パターンレングスグリッド

Step Gridに加え、パターンレングスグリッド(Pattern Length Grid)も装備し、ここでPattern レングスを調整します(以下参照)。 Lenをクリックしてパターンレングスを選択します。



Pattern Length Gridの有効なクオンタイズ値リストです。

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

パターンレングス(Pattern Length)

パターンレングスの調整はパターンバンクセクター(Pattern Bank Selector、1)の下にある番号をクリックしドラッグしてパターンの長さを調節します。



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。

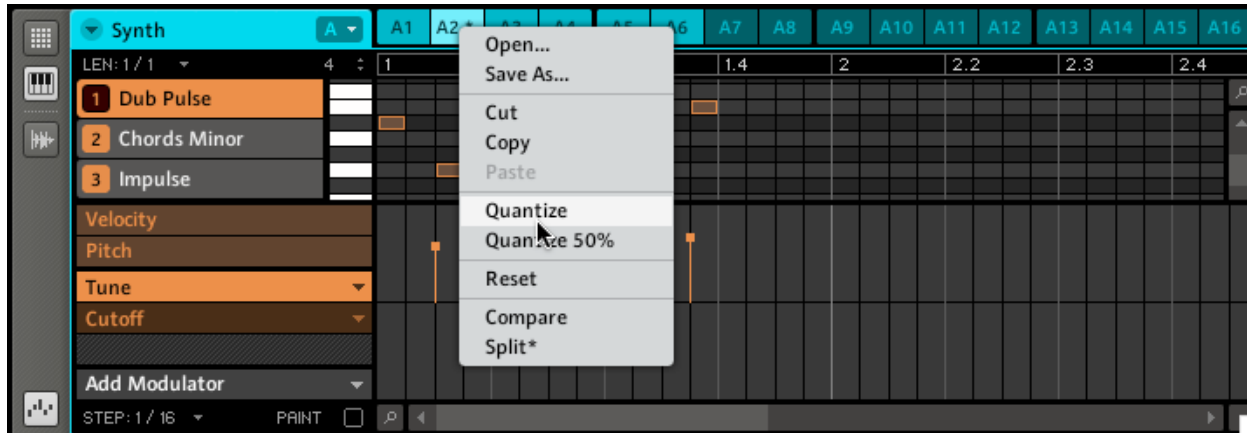
Pattern (2)の最後にある灰色の矢印をドラッグしてパターンの長さを変更することも可能です。



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: Control-クリック)Pattern アイコンを右クリックしてクオンタイズ調整をします。ノートやイベントを選択している場合は、クオンタイズは選択した対象に対してのみ有効となり、何も選択していない場合は、Patternにある全ての内容がクオンタイズされます。



Quantize function for the Patternにある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。

8 Maschine エフェクト(FX)

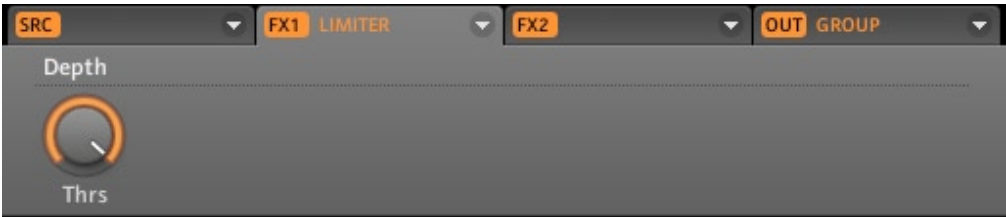
MASCHINEにはサウンド、グループ、マスターに対して使用可能な21のインサートエフェクト(FX)を用意しています。MASCHINEの強力なルーティングシステムを使用して、簡単にセンドエフェクト、複雑なエフェクトチェーン、オーディオインターフェイスに接続してある外部ソース(楽器、ボーカル、ターンテーブル)へのエフェクトの適用等の各設定を簡単に行うことが可能です。手始めにファクトリーライブラリーからProjectをロードして様々なEffectsを試すことをお勧めします。Native Instruments ウェブサイト(www.native-instruments.com)でFXに関するチュートリアルビデオ、“FX & Automation Part 1”と“FX & Automation Part 2”をご覧ください。タイトルが示すとおり、MASCHINE FXは、モジュレーションとオートメーションに対応しています。ノブの動きを録音することで、サウンドに命が吹き込まれます。

各エフェクトの解説

本製品では殆どどのエフェクトを網羅しており、それらの使用法すでに広く知られています。各エフェクトはDelays、Reverbs、Distortionsと共に、エンジニアリングツールであるEQs、Dynamics、Filtersを装備しています。Native Instrumentsとしては、ここまでに留まらず、独自のユニークなReflex、Ice、Resochordを装備しています。

8.1 Dynamics(ダイナミクス)

8.1.1 Limiter(リミッター)

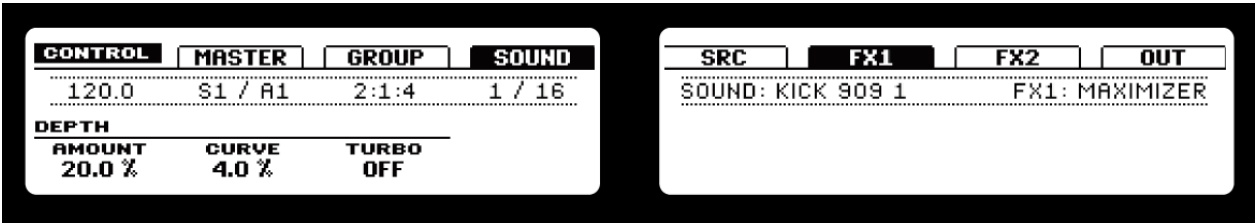


ソフトウェアのリミッターです。

リミッターで2つの音声制御が可能で、シグナルのデジタルクリッピングを抑え、同時に音声音量を0db以下に抑えます。リミッターのスレッシュホルドを下げることで、全体的な音量を上げることも可能です。。マスターエフェクトスロット(Master FX slot)で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。

DEPTH(デプス)	
THRESHOLD (スレッシュホルド)	ここでLIMITER が起動するスレッシュホルドを設定します。シグナルのクリッピングを防ぐには0 dBのままにしておき、シグナルを大きくする場合は、ノブを左に回します。

8.1.2 Maximizer(マキシマイザー)



ハードウェアのマキシマイザーです。

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。 Limiterと比較的似た機能ですが、ボリューム感の増加用に設計されています。 “Be Mine”をライブラリからロードして、マスターFXにあるマキシマイザーを確認してください。

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

8.1.3 Compressor(コンプレッサー)

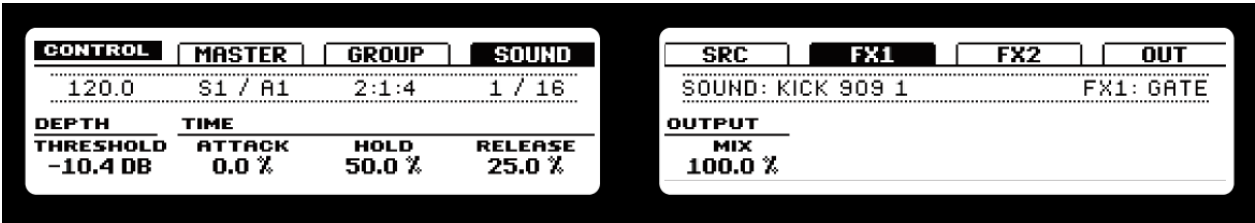


ソフトウェアのコンプレッサーです。

オーディオシグナルのダイナミクスをコントロールするためのクラシックなコンプレッションエフェクトです。このコンプレッサーを使用してドラムを厚くしたり、ダイナミックレンジが広い音声をある程度一定にコントロールします。ライブラリの“Pounder”でコンプレッサーの使用状況を確認してください。

DEPTH(デプス)	
THRESHOLD (スレッシュホルド)	ここでコンプレッサーが起動するスレッシュホルドを設定します。
AMOUNT (アマウント)	一般的にはレシオと呼ばれ、ここでコンプレッサの適用量を設定します。
KNEE (ニー)	このパラメーターでコンプレッサーの起動をコントロールします。低い設定値で、穏やかにコンプレッサー処理段階へと移行し、高い設定値で、スレッシュホルドに達すると即座にコンプレッションを開始します。
TIME (タイム)	
ATTACK (アタック)	ATTACK で受信シグナルに対してコンプレッション処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなります。
RELEASE (リリース)	TIME でシグナルがスレッシュホルド以下となってからコンプレッサー処理を終えるまでの持続時間を調節します。
OUTPUT (アウトプット)	
GAIN (ゲイン)	簡潔なゲインコントロールで(GAIN CONTROL)シグナルの音量をコントロールします。これは“MAKE-UP GAIN”とも呼ばれ、コンプレッションによって抑えられた音量を上げるために用いる為、そう呼ばれています。

8.1.4 Gate(ゲート)



ハードウェアのゲートです。

ゲートでインプットシグナルの一部をインプットスレッシュョルド以下の音声に下げます。 音声のシグナルをテンポにあわせてチョップし、サウンドにインパクトを与え、また、ボーカル音声のチョップにも使用します。

DEPTH(デプス)	
THRESHOLD (スレッシュョルド)	ここでゲートが起動するスレッシュョルドを設定します。 高い設定値でシグナル音量が大きい部分のみゲート処理されます。
TIME (タイム)	
ATTACK (アタック)	ATTACK で受信シグナルに対してゲート処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなり、その結果ゲート処理が穏やかになります。
HOLD (ホールド)	HOLD パラメーターでゲートシグナルの処理持続時間を設定し、低い設定値にするほど、チョップ効果が顕著になります。
RELEASE (リリース)	TIME でシグナルがスレッシュョルド以上となってからゲート処理を終えるまでの持続時間を調節します。
OUTPUT (アウトプット)	
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.2 Modulation(モジュレーション)

8.2.1 Chorus(コーラス)

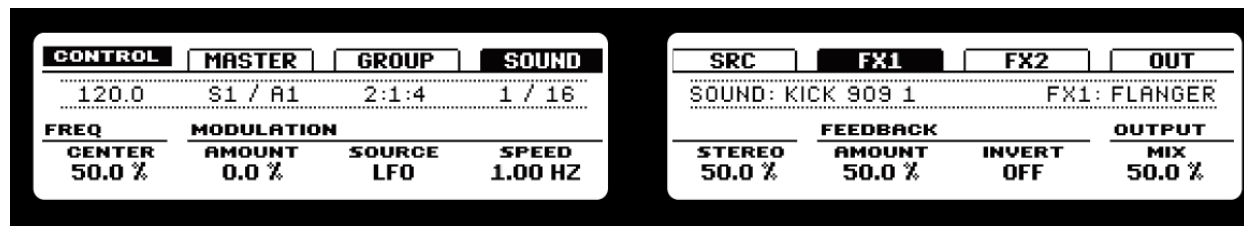


ソフトウェアのコーラスです。

コーラスでステレオシグナルに厚みを与えます。音程のある音声にその効果を発揮しますが、ハイハットに使用したり、ボーカルにも使用することがあります。1つの信号を2つに分けどちらかの音程を少し変えて発音します。

MODULATION (モジュレーション)	
RATE (レート)	RATE でシグナルの音程を変更する速度を調節します。
AMOUNT (アmount)	コーラスエフェクト量をコントロールします。
OUTPUT (アウトプット)	
Mix (ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.2.2 フランジャー(Flanger)



ハードウェアのフランジャーです。

LFOとエンベロープフォロワーを備えたスタンダードなフランジャーです。フランジャーの音声はコーラスと似ていますが、Flanger は音声をコーラスよりも早く変調し、曲のテンポとの同期が可能なフィードバックパラメーターも備えています。

FREQ (フリークエンシー)	
CENTER (センター)	ここでフランジャーの中心周波数を設定します。
モジュレーション(MODULATION)	
AMOUNT (アマウント)	フランジャーエフェクト量をコントロールします。
ソース (SOURCE)	ここでフランジャーのモジュレーションソース(オプションは ENVELOPE、LFO SYNC、LFO SPEEDです)を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
ENVELOPE SHAPE (エンベロープシェイプ)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO SPEED (LFO スピード)	LFO のスピードは0.03 Hzから8 Hzの間で調節します。
LFO SYNC (LFO シンク)	16/1 (16 小節)から1/16音符の音楽単位でモジュレーション値を変更します
STEREO (ステレオ)	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
FEEDBACK (フィードバック)	
AMOUNT (アマウント)	フィードバック量をここで調節します。
INVERT(反転)	フランジャーを反転します。
OUTPUT(アウトプット)	
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.2.3 Phaser(フェイザー)

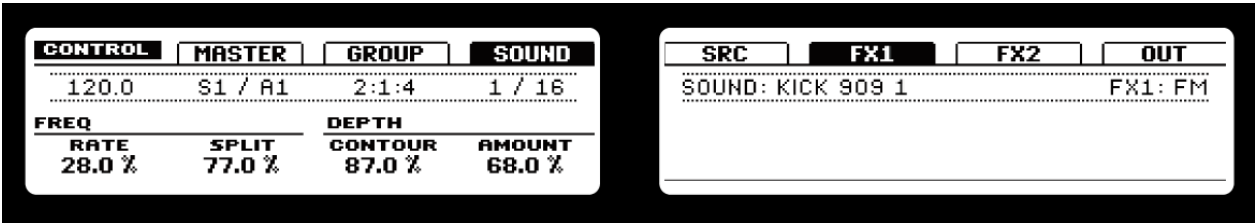


ソフトウェアのフェイザーです。

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

FREQ(フリークエンシー)	
CENTER(センター)	ここでフェイザーの中心周波数を設定します。
MODULATION(モジュレーション)	
AMOUNT(アマウント)	モジュレーションの量を設定します。
SOURCE(ソース)	ここでフェイザーのモジュレーションソース(オプションは ENVELOPE、LFO SYNC、LFOです)を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
ENVELOPE SHAPE(エンベロープシェイプ)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO SPEED(LFO スピード)	LFO のスピードは0.03 Hzから8 Hzの間で調節します。
LFO SYNC(LFO シンク)	16/1 (16 小節)から1/16音符の音楽単位でモジュレーション値を変更します
STEREO(ステレオ)	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
FEEDBACK(フィードバック)	
AMOUNT(アマウント)	フィードバック量をここで調節します。
8POLE	これを起動してフェイザーを8ポールモードにし、フェイズ効果を強調します。
OUTPUT Mix(アウトプットミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.2.4 FM



ハードウェアのFMです。

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

FREQ(フリークエンシー)	
RATE(レート)	ここでFMモジュレーションのスピードを調節します。
SPLIT(スプリット)	SPLIT でクロスオーバーを介してFMエフェクトに適用する高周波数の値を設定します。 右に回すほど周波数が高くなります。音程が高いFM音声のノイズを消去するのに有効です。 SPLITの設定を高くすると、音声が更に明るくなります。
DEPTH(デプス)	
CONTOUR(コントゥア)	CONTOUR(コントゥア)でインプットボリュームによってエフェクトの強さをコントロールする度合いを設定します。
AMOUNT(アマウント)	FM エフェクトの量を設定します。

8.2.5 Freq Shifter(フリークエンシーシフター)



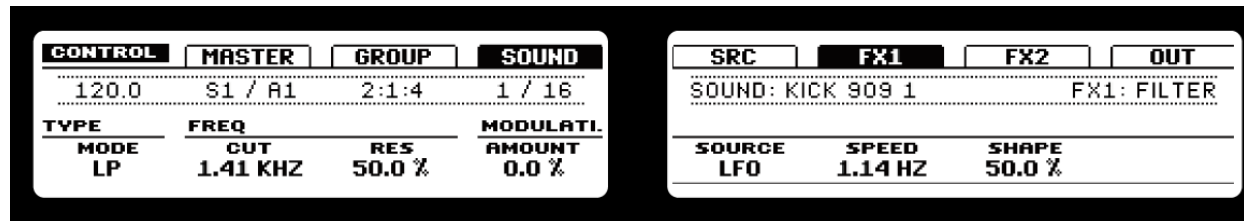
ソフトウェアのFrequency Shifterです。

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

FREQUENCY(フリークエンシー)	
COARSE(コース)	ここでFREQ SHIFTERの大まかな周波数を設定します。
FINE(ファイン)	周波数の微調整をここで行います。
FEEDBACK(フィードバック)	
AMOUNT(アマウント)	フリークエンシーシフター内のフィードバック量をここで調節します。
STEREO(ステレオ)	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
OUTPUT(アウトプット)	
INVERT(反転)	ここでフリークエンシーシフターの設定を反転します。
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.3 Filtering

8.3.1 Filter(フィルター)



ハードウェアのFilterです。

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

TYPE(タイプ)	
MODE(モード)	フィルタータイプは4種類あり、それぞれ、NOTCH、HP (ハイパス)、BP (バンドパス)、LP (ローパス)となっています。 選択するフィルタータイプによって表示されるパラメーターの内容は異なります。
FREQ(フリークエンシー)	
CUT	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。
モジュレーション(MODULATION)	
AMOUNT(アマウント)	ここでモジュレーションソースによって、フィルターをどの程度変調するか調節します。
SOURCE(ソース)	ここで3種の異なるモジュレーションソース (ENVELOPE、LFO SYNC、LFO)の一つを選択します。 選択したモジュレーションソースによって右に表示されるパラメーターの内容は異なります。
ENVELOPE DECAY(エンベロープディケイ)	DECAY でエンベロープの減衰スピードを調節します。

SMOOTH(スムーズ)	エンベロープのシェイプを滑らかにします。
SHAPE(シェイプ)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
LFO SYNC SPEED(LFO シンクスピード)	16/1 (16 小節)から1/32音符の音楽単位でモジュレーション値を変更します
SHAPE(シェイプ)	ここでLFOの波形を変更します。
PHASE(フェイズ)	LFOの開始地点の移送を調節します。
LFO SPEED(LFO スピード)	0.03 Hz から16 Hz間での周波数(HERTZ)でモジュレーションスピードを設定します。
SHAPE(シェイプ)	ここでLFOの波形を変更します。

8.3.2 Resochord



ソフトウェアのResochord です。

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

PITCH(ピッチ)	
MODE(モード)	RESOCHORDには CHORD とSTRINGの2つのモードがあります。CHORD モードでは、6つのコームは各モードに合わせて音程が調節されます。STRING モードでは、6つのコームは1つの周波数に集まり、強力なコーラス効果となります。選択した内容によって、PITCHエリアの他のパラメーターの内容が異なります。
SPREAD (スプレッド)	SPREAD はSTRING モードの場合に使用可能な機能です。ここで各コームの音程差を調節します。
STYLE(スタイル)	STYLE はCHORD モードを選択した場合に有効な機能です。MINOR やMAJOR等の各スタイルから選択します。
CHORD(コード)	CHORD はCHORD モードを選択した場合に有効な機能です。ここでオーディオシグナルに対して使用するコードを選択します。
TRANPOSE(トランスポーズ)	TRANPOSE はCHORD モードを選択した場合に有効な機能です。RESOCHORDを半音単位で転調します。
COLOR(カラー)	
BRIGHTNESS(明るさ)	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)	フィードバック量をここで調節します。
DECAY(ディケイ)	DECAY でRESOCHORDの減衰スピードを調節します。
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.3.3 EQ



ハードウェアのEQです。

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

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

ページ 2

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

8.4 空間的エフェクト(Spatial and Reverb)

8.4.1 リバーブ (Reverb)



ソフトウェアのリバーブです。

リバーブでシグナルに空間の大きさの情報を付け加え、サウンドに広がり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。

Room(ルーム)	
Room(ルーム)	ここでリバーブのキャラクター(SHATTER、GUITAR、BRIGHT、GENERAL)を選択します。
Size(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
Eq	
Low	ローバンドEQで低周波数帯をカット/ブースとします。
High	ハイバンドEQで高周波数帯をカット/ブースとします。
POSITION(ポジション)	
PAN (パン)	リバーブのパノラマをコントロールします。
STEREO(ステレオ)	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
OUTPUT(アウトプット)	
FREEZE(フリーズ)	FREEZES THE OUTPUT OF THE REVERBリバーブのアウトプットをテンポラリバッファで維持することでフリーズ効果を生成します。リアルタイム処理用に設計されています。
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.4.2 Metaverb(メタバーブ)

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND
120.0	S1 / A1	2:1:4	1 / 16
ROOM	EQ	POSITION	
SIZE	LOW	HIGH	PAN
50.0 %	50.0 %	50.0 %	0.0 %

SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND: KICK 909 1	FX1: METAVERB		
OUTPUT			
MIX			
50.0 %			

ハードウェアのメタバーブです。

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

Room(ルーム)	
SIZE(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
EQ	
Low	ローバンドEQで低周波数対をカット/ブースとします。
High	ハイバンドEQで高周波数対をカット/ブースとします。
Position(ポジション)	
PAN (パン)	メタバーブのパノラマをコントロールします。
Output(アウトプット)	
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.4.3 Ice(アイス)

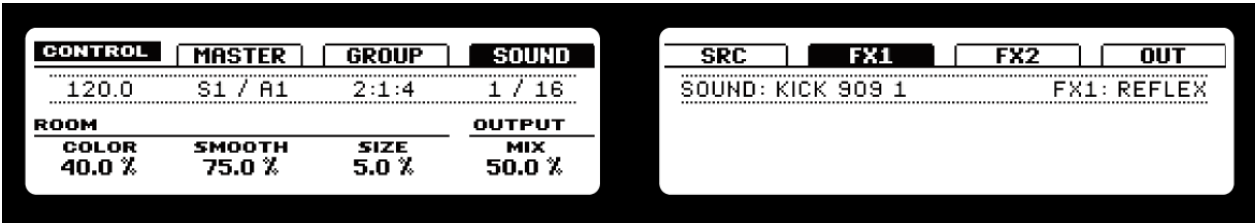


ソフトウェアのアイスです。

Iceには自励振動フィルターバンクが配備、音声に聴覚的色彩を与えます。 ライブラリの“Greenhouse”で音声を確認してください。

Room(ルーム)	
COLOR(カラー)	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。 高い設定値で音声が明るくなります。
アイス(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(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
OUTPUT(アウトプット)	
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.4.4 Reflex(リフレックス)



ハードウェアのリフレックスです。

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。

Room(ルーム)	
COLOR(カラー)	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声が明るくなります。
SMOOTH(スムーズ)	このパラメーターで、REFLEXのメタリックな音声を抑えます。
SIZE(サイズ)	仮想空間のサイズを指定します。
OUTPUT(アウトプット)	
Mix(ミックス)	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。



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。

8.5 Distortion(ディストーション)

8.5.1 Saturator(サチュレーター)



ソフトウェアのサチュレーターです。

サチュレーターはコンプレッションとサチュレーションの組み合わせで、全体的なラウドネスをあげ、倍音を追加します。

COMPRESS(コンプレス)	
AMOUNT(アマウント)	このパラメーターでシグナルに適用する音声の圧縮加減を調節します。
DRIVE(ドライブ)	
AMOUNT(アマウント)	SATURATORによる音声のひずみ具合の量を調節します。
CONTOUR(コントゥア)	コントゥア(CONTOUR)コントロールでインプットボリュームに対する反応精度をコントロールします。

8.5.2 Distortion(ディストーション)

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND
120.0	S1 / A1	2:1:4	1 / 16
DRIVE		FEEDBACK	
AMOUNT	COLOR	AMOUNT	TONE
31.5 %	26.0 %	19.0 %	82.0 %

SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND: KICK 909 1	FX1: DISTORTION		
OUTPUT		RELEASE	MIX
TONE MOD	GATE	500.0 MS	50.0 %
-11.0 %	ON		

ハードウェアのディストーションです。

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

DRIVE(ドライブ)	
AMOUNT(アマウント)	ディストーションの供給量を設定します。
COLOR(カラー)	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声明るくなります。
FEEDBACK(フィードバック)	
AMOUNT(アマウント)	フィードバック量をここで調節します。
TONE(トーン)	フィードバックの音調を設定します。
TONE MOD(トーンモジュレーション)	フィードバックに対するモジュレーションです。
OUTPUT(アウトプット)	
ゲート(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(リリース)	このパラメーターでGATEを有効にした場合のディストーションの減衰具合をコントロールします。
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.5.3 Lofi(ローファイ)



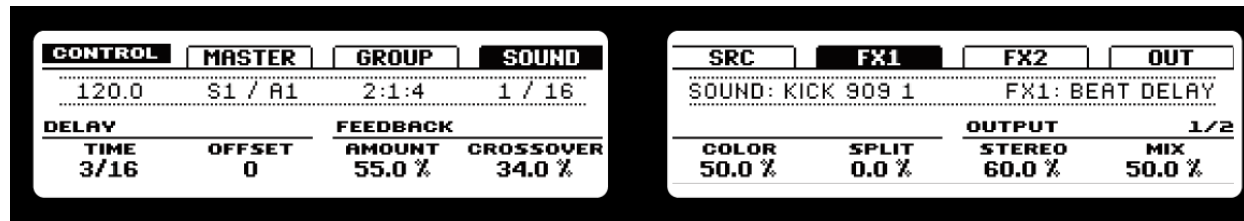
ソフトウェアのローファイです。

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

RESAMPLE(リサンプル)	
SR	SR はサンプルレートを意味し、CDクオリティーから、ヒス音声が激しく出る状態(44.1 kHzから0.1 kHz) までの設定が可能です。
SMOOTH(スムーズ)	SMOOTHでLOFI エフェクトのエイリアス音声を抑えます。
STEREO(ステレオ)	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
BITCRUSH(ビットクラッシュ)	
BITS(ビット)	ビットリダクションによる音声の歪みを生成します。
OUTPUT(アウトプット)	
Mix(ミックス)	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。

8.6 Delay (ディレイ)

8.6.1 Beat Delay(ビートディレイ)



ハードウェアのビートディレイです。

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

DELAY (ディレイ)	
TIME(タイム)	TIMEパラメーターで1/32から16/16までの音楽的単位でディレイを設定します。
OFFSET(オフセット)	このパラメーターでディレイ効果の始まりを、音楽的単位を使用せずらします。
FEEDBACK(フィードバック)	
AMOUNT(アマウント)	ビートディレイで適用するフィードバック量をここで調節します。
CROSSOVER(クロスオーバー)	ステレオフィールド内でフィードバックをリズムカルに”パン振り”します。
COLOR(カラー)	フィードバックの基本周波数を設定します低い値で深みのあるサウンドになり、高い設定値でサウンドが明るくなります。
SPLIT(スプリット)	フィードバックチェーンで生じるクロスオーバー周波数をコントロールします。
OUTPUT(アウトプット)	
STEREO(ステレオ)	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
Mix(ミックス)	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。

8.6.2 Grain Delay(グレインディレイ)



ソフトウェア上のグレインディレイ画面です。

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

GRAIN(グレイン)	
PITCH(ピッチ)	グレインのピッチを設定します。高い設定値でゆっくりと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(サイズ)	グレイン(音の粒)の長さを設定します。
JITTER(ジター)	グレインに人工的な要素を加えます。
REV	このボタンを起動するとグレインが逆再生されます。
CLOUD(クラウド)	
SPACE(スペース)	グレインのまとまりの一つ一つに感覚を与えます。高い設定値でクラウド内の間隔が大きくなります。
DENSITY(デンシティー)	より密度のあるクラウドを生成します。高い設定値でフィードバックに似た効果が得られます。
MOD(モジュレーション)	グレインクラウドに対して適用するモジュレーションのかかり具合を調節します。
OUTPUT(アウトプット)	
Mix(ミックス)	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。

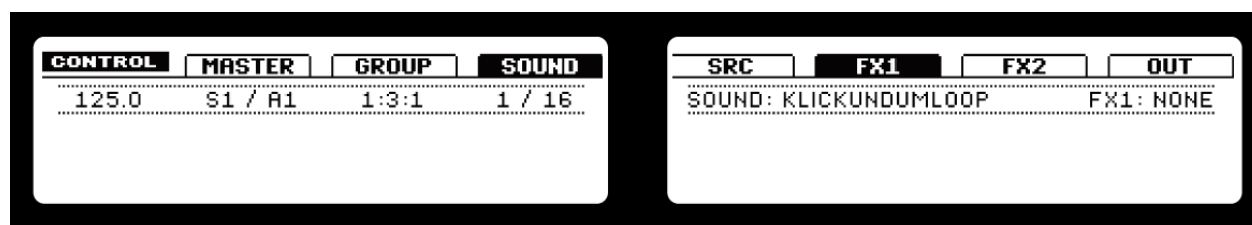
9 FXの使用法

9.1 SoundにFXを追加する

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

ハードウェア

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



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

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



右ディスプレイで、有効なエフェクトを表示しています。

有効なエフェクトをブラウズするにはノブ 5を使用します。 使用するエフェクトを指定するにはボタン8 を押して、 FXモジュールにロードします。 ボタン5 と6 でリスト内をブラウズしてFXを素早くロードすることも可能です。

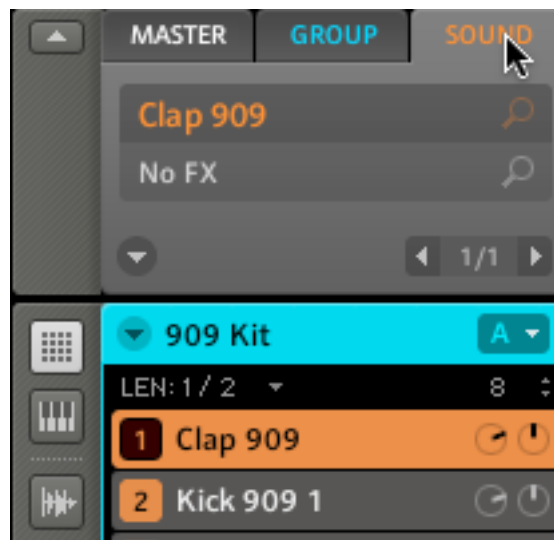
上の方法で初期設定の状態FXアルゴリズムをロードします。 代わりにFX プリセットをロードする場合は、Shiftを押さずにBrowseを押します。 これで有効なFXプリセットを表示するので、通常通りにノブ5を回してボタン8を押すことでロード、またはボタン5と6を使用して直接ロードします。 Browseを押してもFXプリセットが表示されない場合は、ノブ1でタグフィルターをFXに切り替えます。

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

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

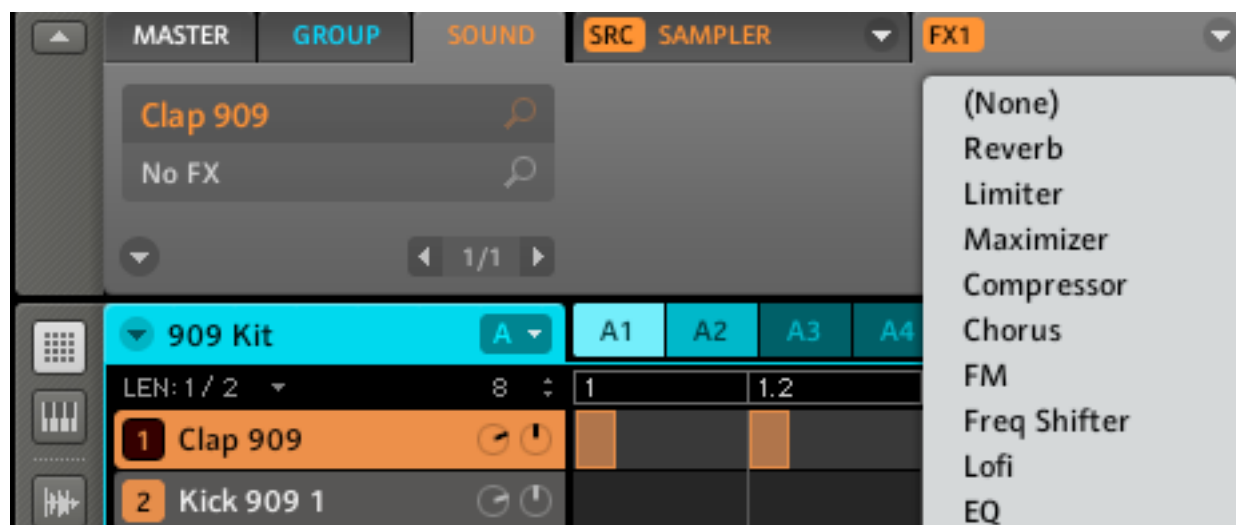
ソフトウェア

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



Clap 909サウンドが選択された状態のサウンドタブ

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



FX1モジュール用の有効なエフェクトをリスト表示しています。

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



リバーブのパラメーターです。

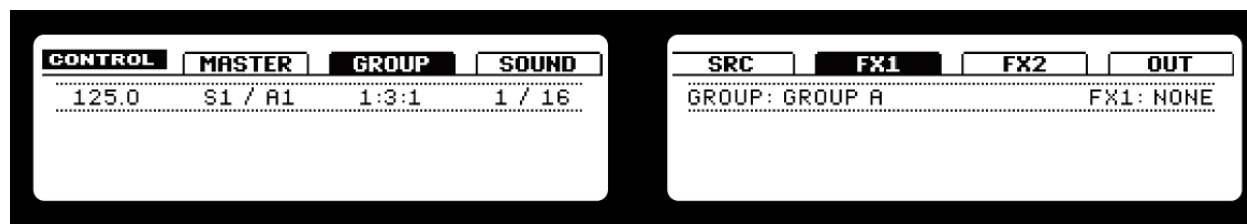
いくつかのエフェクトは数ページ分のパラメーターページを備えているので、この場合はPageセレクターを使ってページを移動します。 Browserから FX Presetsをダブルクリック、またはFX スロットにエフェクトをドラッグしてロードします。

9.2 GroupにFXを追加する

各グループに対して2種のエフェクト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まとめて適用されます。

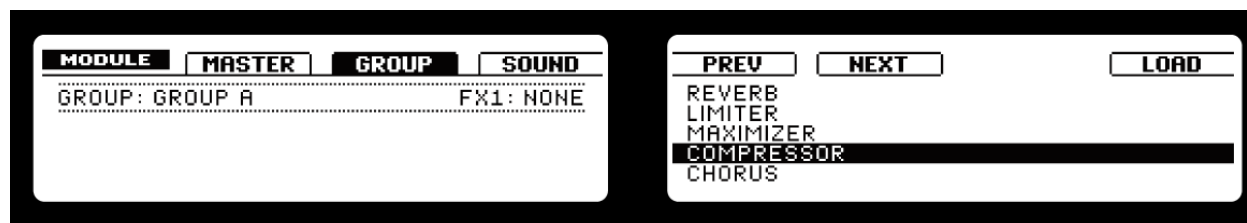
ハードウェア

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

FXモジュール用のエフェクトを選択するには、Shiftを押し、Browseを押します。右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。ノブ5でブラウズするか、ボタン5か6を使用し直接エフェクトをロードします。使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン8を押してFXモジュールにエフェクトをロードします。

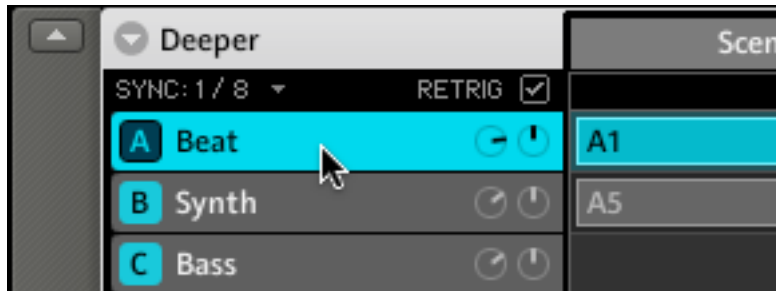


右ディスプレイで、有効なロードオプション(エフェクト)を表示しています。

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

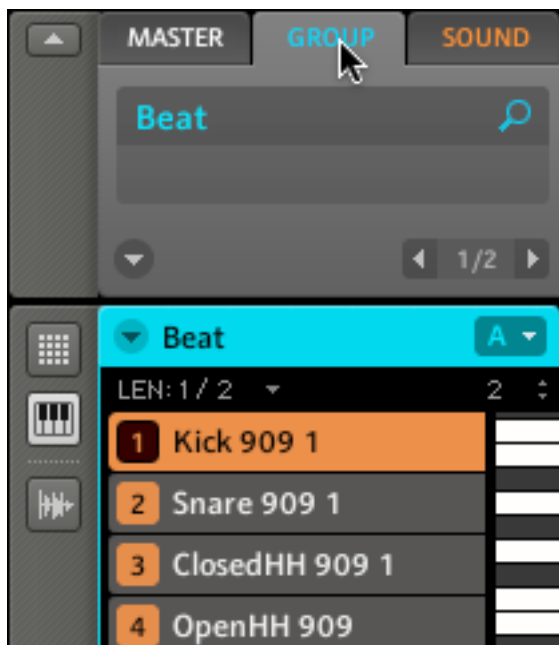
ソフトウェア

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



アレンジャー内で選択されているグループです

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



選択したグループタブです。

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



グループに対して有効なエフェクトをリスト表示しています。

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



GroupでEQを使用しています。

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

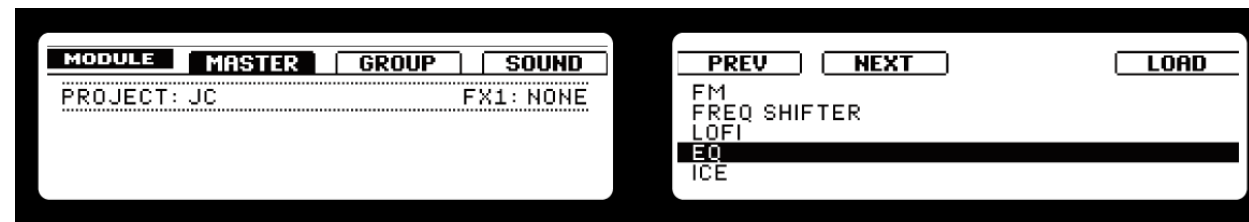
9.3 MasterへのFXの追加

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

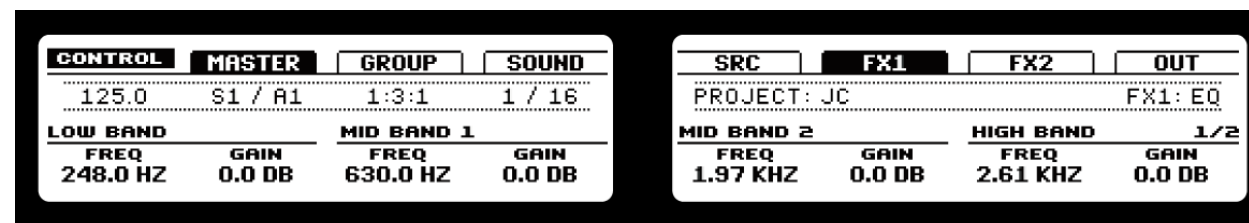
ボタン2を押し、左ディスプレイにあるマスター(Master)タブに焦点を当てます。 右ディスプレイで、各モジュールFX1とFX2を確認してください。 ボタン6を押してFX1、またはボタン7を押して、FX2を選択します。 FXモジュール用のエフェクトを選択するには、Shiftを押し、Browseを押します。 右ディスプレイでは、有効なエフェクトが表示されます。

ノブ5でブラウズするか、ボタン5か6を使用し直接エフェクトをロードします。



右ディスプレイでは、有効なマスター用エフェクトが表示されます。

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



左右ディスプレイのMaster タブの各EQパラメーターです。

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

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

ソフトウェア

コントロールエリア(Control Area)のMaster タブをクリックし、FX モジュールの右にある矢印をクリックし、Master用のエフェクトを選択します。

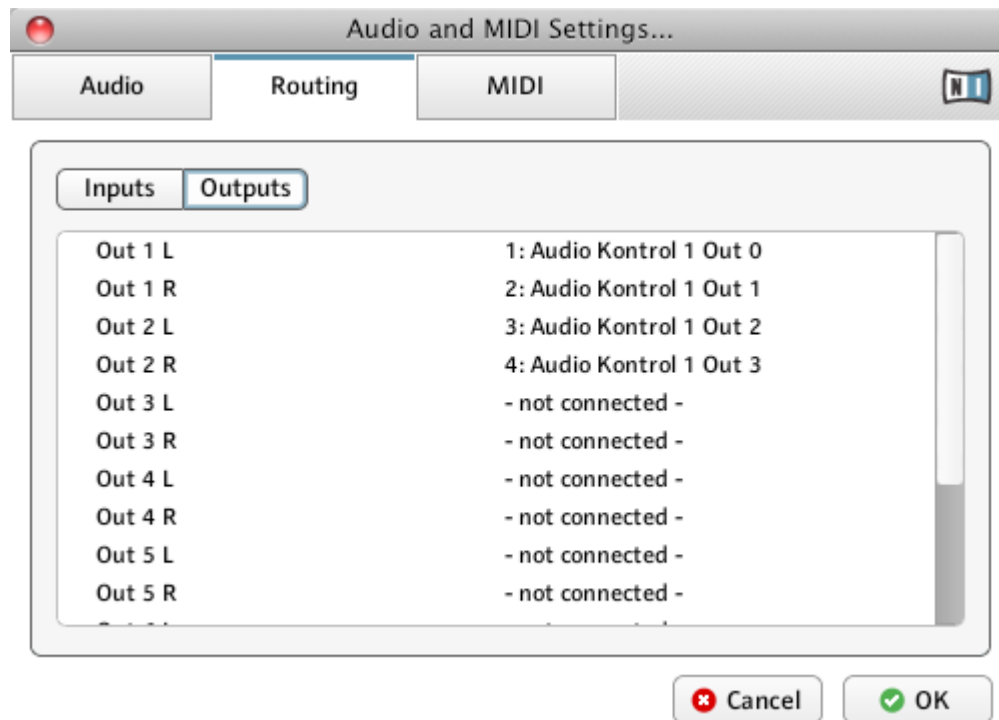


マスターに対して有効なエフェクトをリスト表示しています。

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

9.4 FXを外部機器で使用する

オーディオインターフェイスに外部オーディオシグナルソースが接続されているか確認し、さらにオーディオインターフェイスのインプットが起動しているか確認してください。 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。

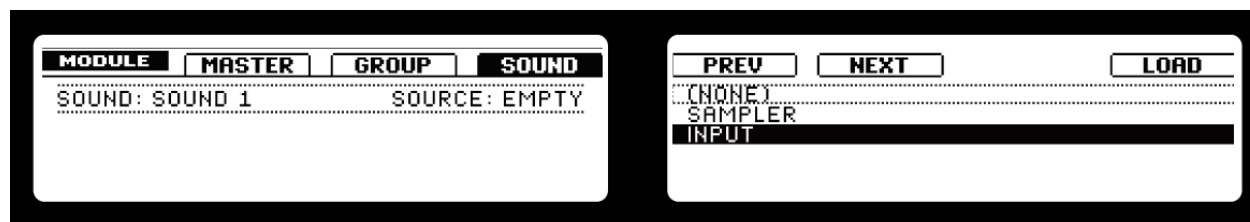


オーディオとMIDI設定ダイアログにあるMASCHINEのアウトプット設定画面です。

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

ハードウェア

まずGroupボタンで空のGroupを選択します。 ボタン4を押して空のサウンドスロットを選択し、パッドの一つ、ここではパッド1を選択します。 ボタン5を押しSRC (ソース)を選択します。 その後Shiftを押したままBrowseを押します。 ボタンの5 & 6またはノブ5を使用して、SamplerまたはInput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。

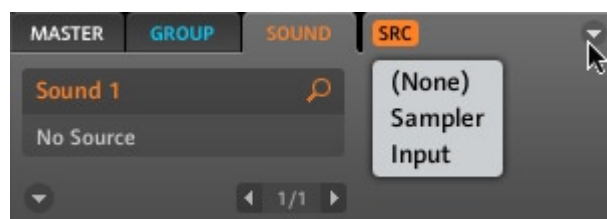


この画面で、インプットソースを選択します。

ノブ2を回してBrowseモードを移動することで、外部ソースを選択します。その後FX モジュールを選択し(FX1を選択するにはボタン6、FX2 を選択するにはボタン7を押します)ます。 Browseを押すと、有効なEffectsリストを表示します。 選択したEffectをロードするには、ボタン8を押します。 Browseを押してFXプリセットの一つを選択し、ボタン8を押してロードすることも可能です。 ここまでの設定で外部音声にエフェクトを適用することが出来ます。

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 をクリックした後Sourceタブの右にあるSource タブをクリックしてください。すると、右側に矢印が表示されます。 そこをクリックすると、2つの選択枝を含んだメニューが表示されます。 Sampler とInputがそれぞれです。 Input を選択してください。



この画面で、インプットモジュールを選択します。

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。



インプットソースExt In 1を選択してください。

インプットモジュール(Input Module)の隣にあるFXモジュールをクリックし、FX タブの右隅にあるエフェクトメニューからエフェクトを選択します。 Browserから FX Presetsをドラッグ、またはダブルクリックしてロードすることも可能です。 これで、外部オーディオにエフェクトを使用することができます。

9.5 FXオートメーションの録音

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

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

9.6 FX プリセットの保存

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



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のライブラリに保管されます。

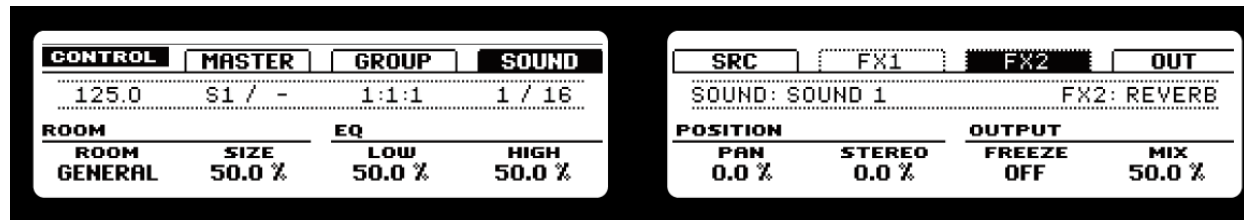
9.7 FXのミュート

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

ハードウェア

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。

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。

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

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



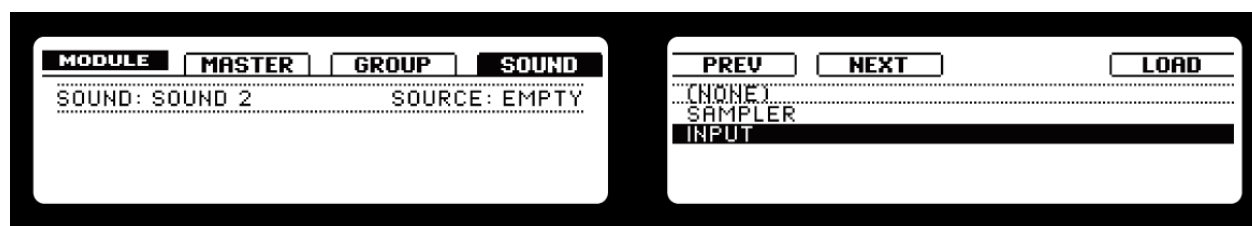
リバーブをミュートしています。

9.8 センドエフェクト(Send Effect)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。

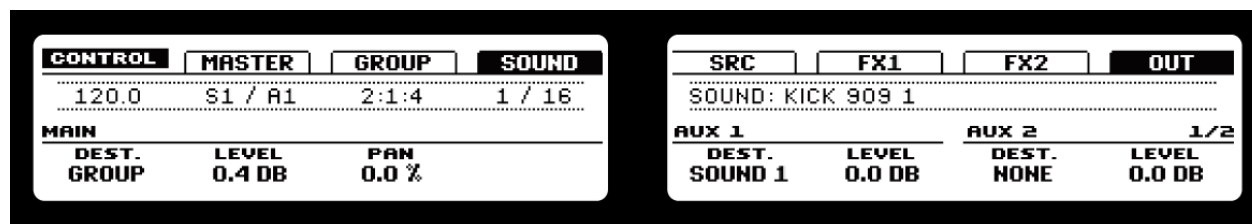
ハードウェア

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。 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。 ボタンの5 & 6またはノブ5を使用して、SamplerまたはInput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。



この画面で、インプットソースを選択します。

エフェクトスロットを選択するには、コントロールモード(Control Mode) ボタンを押し、ボタン6でFX1、またはボタン7でFX2を選択します。 Shift を押しBrowseを押すと、Effectsのリストを表示します。 使用するエフェクトを選択して、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すか、もう一度コントロールモードボタン(Control Mode Button)を押してコントロールモードに戻ります。 もう一度Group でセンドエフェクトを適用するSoundを選択、パッド2 (このパッドにSampleがない場合)にロードします。 アウトプットタブ(OUTボタン8)を選択し、でノブ5 を回してAux 1デスティネーションを選択、sound 1をリストから選択します。



ハードウェアでAux 1 を選択しています。

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

ソフトウェア

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



リバーブをロードしてください。

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。

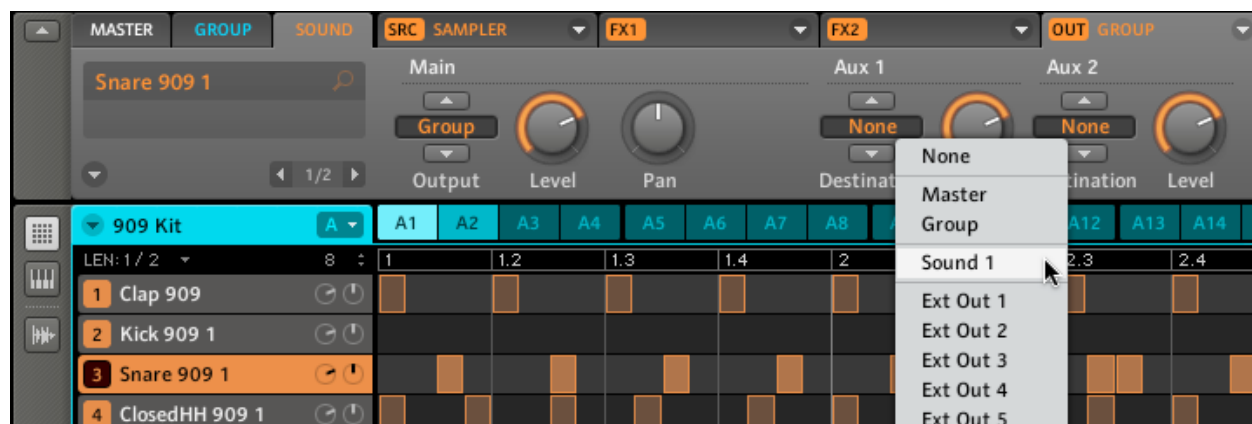
Effectとしてわかりやすいように、Soundに名称をつけることをお勧めします。 名称を変更しておけばAux デスティネーションリストでSound を探しやすくなります。

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



アウトプットタブ(Output Tab)

2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のエフェクトに送ります



Aux1Sendを選択しています。

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

9.9 マルチエフェクト(Multi Effect)の作成

マルチエフェクト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。上の「センドエフェクト(Send Effect)の作成」で解説したように、グループ内のサウンドに2つのエフェクトを適用することが可能で、この方法でグループにつき、最大32のエフェクトを適用することが可能です。このエフェクト設定法でライブやスタジオ環境で好みのエフェクト設定を自由に使用することが可能です。更にその後マルチエフェクトグループに2つのエフェクトを適用することが可能です。このマルチグループエフェクト(Multi Effect Group)にある各Soundには、その後の混乱を防ぐ為に、必ずEffectであることが判別可能な新規名称を入力してください。複雑なEffectチェーンの構築に関しては、9章の「FXの使用法」を参照してください。ライブラリではいくつかのマルチエフェクトグループに「Multi FX」とタグ付けされています。



ブラウザ内のライブラリにあるMulti FXです。

例: Multi FX Dual LFO Filtered Delays

マルチFXデュアルフィルタードディレイ(Multi FX Dual LFO Filtered Delays)はビートディレイ(Beat Delay)とフィルターの組み合わせです。 ライブラリから他のマルチFXも選択して、これらの活用法と自身のマルチエフェクトの設定方法を見出してください。



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

10 シーンを使用したソングの作成

MASCHINEを用いたソングの作成方法はいたって単純、簡潔です。基本的にソングは各クリップを並べたもので、それぞれGroupのPatternで構成されています。クリップを垂直戦線上に並べたものをScene(シーン)とよび、Project 内では最大64シーン分使用することが可能です。Scenes 曲の異なる部分を担っており、それぞれイントロ、コーラス、間奏と、個別に切り替えることが可能です。手始めにファクトリーライブラリーから既存のProjectをロードして、Arrangerをご覧くださいになることを勧めします。

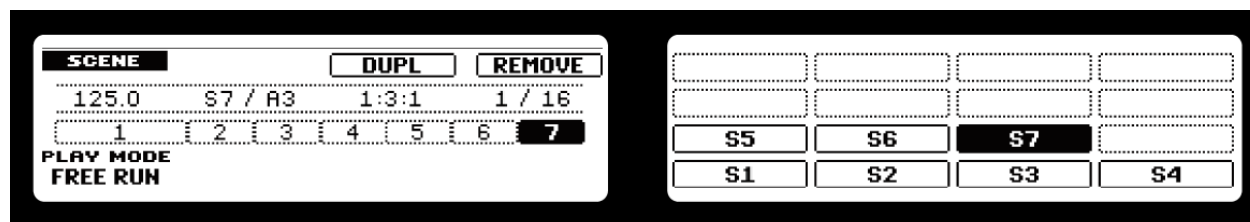


アレンジャーのシーン2を選択した状態のファクトリープロジェクト、“Deeper” です。

10.1 シーン(Scene)の選択

ハードウェア

シーンボタン(Scene Button)を押したままにするとシーンモードになります。 ボタン1を同時に押すことでScene Modeをロックします。 右ディスプレイでは選択しているシーンをハイライト表示した状態で、有効なシーンの概観を表示します。 シーンを選択するにはパッドのどれかをたたきます。 シーン17 – 64にアクセスするには、ボタン6、 7 と8を使用します。 以下で解説するシーンシンク設定(Scene Sync Settings)によってシーン内容が変更します。



ハードウェア上のScene Modeです。

ソフトウェア

アレンジャーエリアでシーンのシーンボタンをクリックします。 選択されると白色表示されます。



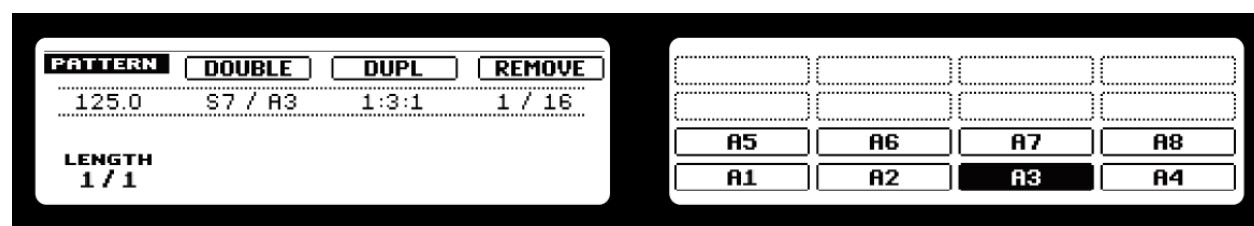
シーン1を選んでいきます

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。例えば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されます。。 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

パターンとボタン1を同時に押し、パターンをロックし、パターンモードに切り替えることも可能です。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。

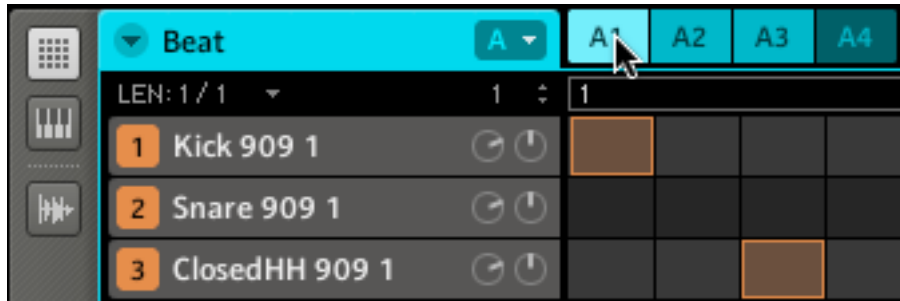


パターンの概観を右ディスプレイで表示しています。

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ついては、7章 “ソフトウェアでのパターン編集(Working with Patterns, Software)”を参照してください。

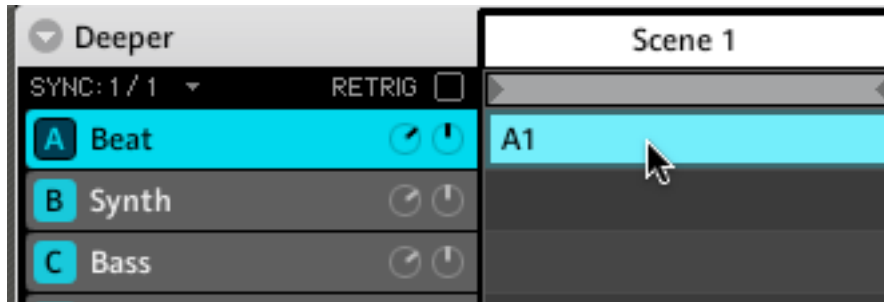
ソフトウェア

シーンで使用したいパターンを、パターンエディタでクリックして選択します。



パターンA1を選択しています。

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



クリップの作成

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

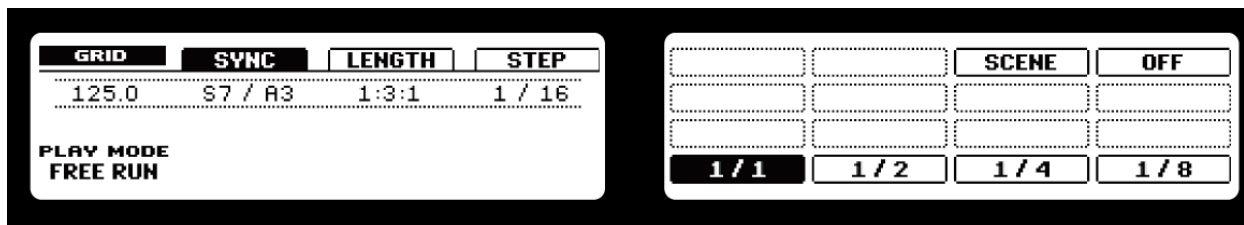


スクロールホイールが付いたマウスを使用している場合は、空のクリップエリアを上下移動してクリップを作成することも可能です。スクロールすると同時にパターンがスクロールにあわせて切り替わります。

10.3 シーンシンク(Scene Sync)

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。有効なクオンタイズ値は1/1 (= one bar)、 $\frac{1}{2}$ 、 $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{8}$ 、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。

- ▶ Play Mode(プレイモード)
- ▶ FREE RUN(フリーラン)

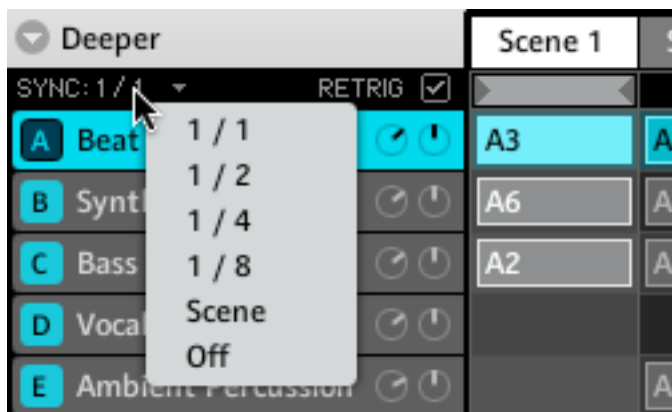
Free Run を選択すると、(シーンモードのノブ1で選択します)その後シーンを選択すると、シーンシンクで設定した内容に沿って再生されます。(例、ビート3で最初のシーンを新規シーンに切り替えるとそのシーンもビート3から再生されます)。 シーンシンクをOffにした場合、シーンは選択と同時に切り替わります。

- ▶ RETRIGGER(リトリガー)

Retrig を有効にすると、(Sceneを押したままノブ1を回します)次の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。

ソフトウェア

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



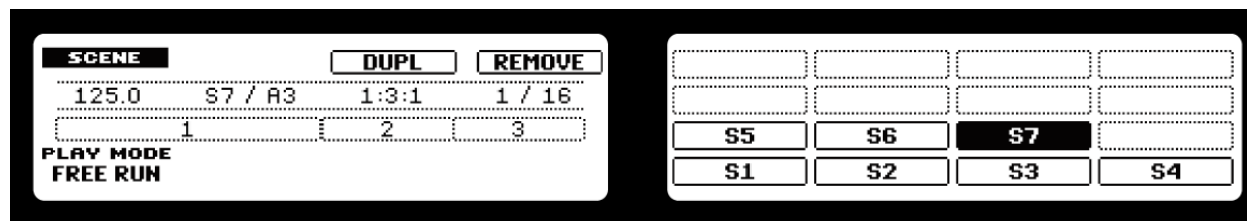
ソフトウェア上のScene Sync画面です。

RETRIG	<p>上述したように他のシーン(SCENE)の再生中に新規シーンを選択すると、シーンシンク(SCENE SYNC)で設定したクオンタイズにあわせてシーンを再生します。新規シーンは選択前のシーンがある場所で再生されるので曲のつながりもスムーズに進行可能です。RETRIGを起動した場合は(RETRIG-の横のボックスをチェックします)、次のシーンは強制的に最初から再生されます。曲の進行状況とは無関係にSCENES を最初から演奏したい場合に便利な機能です。</p>
--------	--

シーンポジションマーカー(Scene Position Marker)

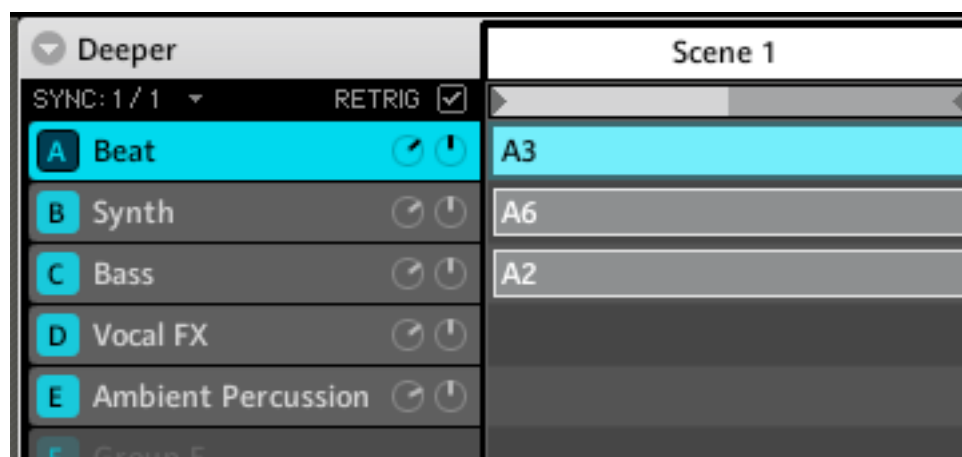
シーンポジションマーカー(Scene Position Marker)でシーン内での現在位置を確認することが可能です。

ハードウェア



ハードウェア上のシーンポジションマーカーです。

ソフトウェア

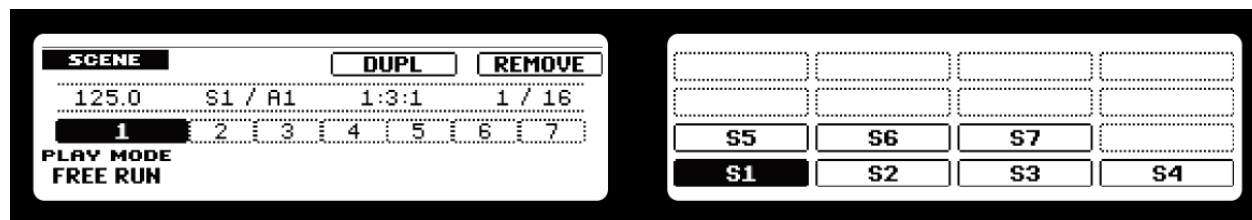


Scene の下のシーンポジションマーカーです。

10.4 シーンの配置と削除

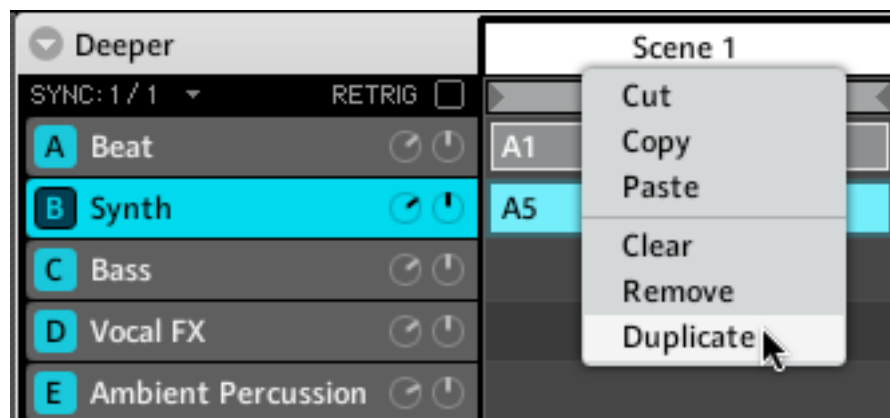
ハードウェア

シーンモードに入り、(Scene とボタン1を同時に押します)ロックします。 ボタン3 (Dupl)を押すと、選択しているシーンをコピーし、任意のシーンに複製することが可能です。 コピーしたSceneはすぐに再生されます。 Sceneを削除するには、ボタン4 (Remove)を押します。



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

ソフトウェア



シーンエディットメニューです(ソフトウェア)、

10.5 ソフトウェア上でシーンを複製する

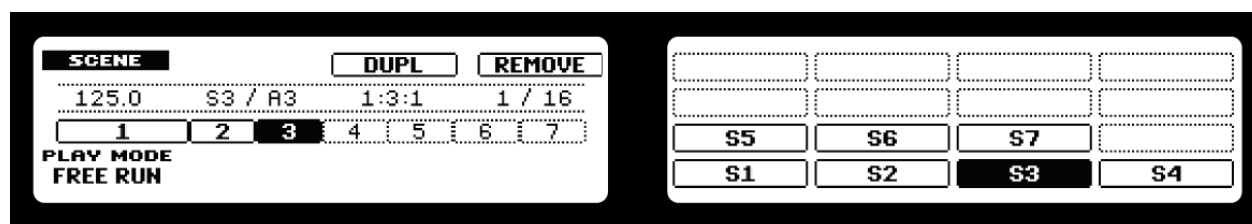
シーンを右クリックし、(Ctrl-コントロール、Mac) Duplicateを選択します。コピーしたSceneはすぐに再生されます。シーンを削除するには、シーンを右クリック(Ctrl-クリック、Mac)し、Removeを選択します。

10.6 ループモード(Loop Mode)によるシーンの組み合わせ

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

ハードウェア

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。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。この地点の間にあるシーンはループとなります。ループを無効にするには、シーンモードのパッドを押し、他のシーンを選択します。



ハードウェア上のScene View のLoopです。輪郭線でループしてあるシーンを表示しています。

ソフトウェア

Scene と表示された部分の下の暗い部分をクリックし、スタートシーン(Start Scene)を選択して右にドラッグします。 ループを終了するScene内でマウスを放します。 現在有効なループが灰色でハイライト表示されます。 これで最初のシーンと次のシーンを連続的に聞くことが可能となります。 この地点の間にあるシーンはループとなります。 ループを削除するには、アレンジャータイムライン(Arranger Timeline)の下をクリックします。 同じエリアをダブルクリックして有効なシーン全てをループにします。

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

アレンジャー内のシーン1と2、3を含んだループです。

11 サンプリングとサンプルマッピング (Sampling & Sample Mapping)

MASCHINEはinternal内部、または外部オーディオシグナルを、使用しているオーディオインターフェイスを介してシーケンサーを停止することなく録音することが可能です。この機能はMASCHINEを使用して作成したループや編集したサンプルを録音するのに便利な機能です。スライス機能 (ハードウェア 11.1.3 “サンプルのスライス”、ソフトウェア 11.2.3 “サンプルのスライス”) 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イング効果を加えることで、ループの再構成が可能です。またサンプルをマッピングして、(ハードウェア11.1.4“サンプルのマッピング”、ソフトウェア 11.2.4 “サンプルのマッピング(Mapping a Sample)”)、異なるベロシティ、ノートレンジ、ボリューム、パンを備えたマルチサンプルサウンドを作成することが可能です。この機能で楽器やシンセの性質を再現でき、また一つのSoundで多くのサンプルを装備することが可能となります。録音したファイルは、環境設定での設定内容によって、Project フォルダ、またはMASCHINE のライブラリフォルダに保管されます(2.4章“設定(Preferences)”参照)。サンプリングに関するビデオ、“Sampling Part 1” と“Sampling Part 2”をNative Instruments ウェブサイト(<http://www.nativeinstruments.com>)でご覧になることをお勧めします。

11.1 ハードウェアからサンプルをコントロールする

11.1.1 サンプルの録音 (ハードウェア)

パッドを押して録音用の空のサウンドスロットを選択してください。

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。



ハードウェア上で録音ページを表示しています。

SOURCE(ソース)	ノブ1でソースを選択します。オーディオインターフェイスに接続してあるオーディオシグナルを取り込むために"EXTERN"を選択、またMASCHINE内の音声を録音するには"INTERN"(GROUP、MASTER OUTPUTの音声で録音可能です)を選択します
INT. IN / EXT. IN	ノブ2を使用し、有効なインプットを選択します。 If EXTERN を選択した場合は、MASCHINEの外部インプット: IN 1 L, IN 1 R, OR IN 1 L + Rを選択可能となります。 INTERN を選択すると、有効なGROUPSとMASTER をソースとして選択可能となります。
MODE(モード)	MASCHINEには録音を開始する為の2つのモードを備え、ノブ3で選択します。
DETECT (ディテクト)	DETECTを選択すると、ノブ4でスレッショルド(THRESHOLD)の値を設定でき、STARTを押した後この設定値を越えると録音を開始します。 この機能はボーカルや、楽器を録音するのに便利な機能です。
SYNC(シンク)	SYNCを選択すると、録音機能とシーケンサーを同期することが可能となり、START (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。 録音はシーケンサーがスタートすると始まります。すでにシーケンサーを起動している場合は次の小節から録音がスタートします。 ノブ4を使用し、録音されるサンプルの長さを設定でき、選択肢は1、 2、 4、 8、 16 BARS で、手動で録音を停止する場合は、FREEを選択します。
START(スタート)	START (ボタン5) で録音を開始します。 SYNCを選択した場合は、 MASCHINE は録音を次の小節が始まるまで待ち、DETECTを選択した場合は、スレッショルドの値にあわせて録音を開始します。 CANCEL (ボタン 6) で録音を取りやめ、録音していたサンプルは保存されません。 キャンセル機能は、ボタン5を押して録音を開始した後に機能します。
DELETE(デリート)	全てのサンプルは録音履歴(RECORDING HISTORY)に保存されます。 ボタン6 で録音履歴から削除したいサンプルを削除します。
PREV(プリビウス)	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。
NEXT(ネクスト)	一つ以上のサンプルを同一のサンプルスロットに録音した場合、ボタン8 で次のサンプルに移動します。

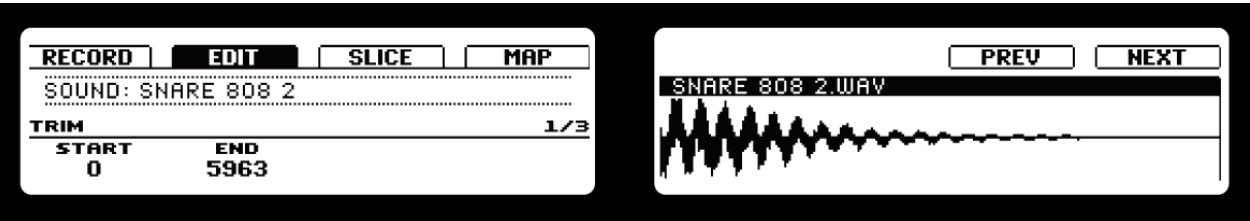


手動で録音を介し、停止する場合は、Mode をDetectのままにし、スレッショルド(Threshold)を0 dB にし、録音をStart (ボタン5)を押すことで開始します。 録音を停止するには、Stop (ボタン5)を押します。

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。

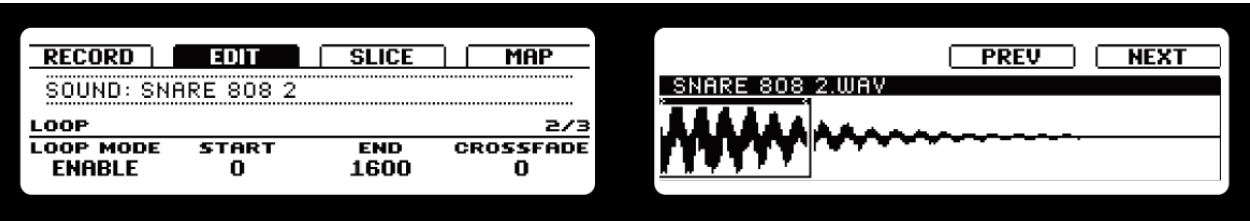
ページ 1



ハードウェア上のSample Editor画面です。

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

ページ 2



ハードウェアのSampleでループを設定します。

LOOP MODE (ループモード)	ここでノブ1を回し、ループモードをDISABLE または ENABLE の状態にします。有効 (ENABLE)した場合はループがハイライト表示されます(上図参照)。ループはノートがトリガーされている間は繰り返され、サンプル全体のループや一部を長く演奏するのに使用します。
START(スタート)	ノブ2でループのスタートポイントを設定します。
END(エンド)	ノブ3でループのエンドポイントを設定します。
CROSSFADE (クロスフェード)	CROSSFADE (ノブ4) の最初と最後の部分を少しブレンドし、ループの境目をスムーズにします。ループの境目にクリック音が生じる場合に使用します。

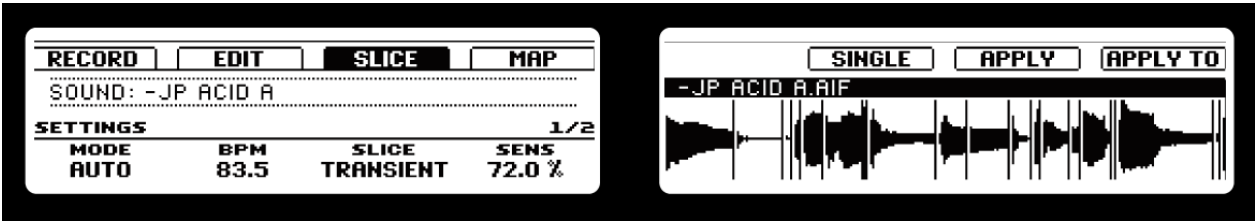
ページ 3

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

ATTACK(アタック)	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(ディケイ)	DECAY でサンプル、またはスライスの減衰加減を調節します。

11.1.3 サンプルのスライス (ハードウェア)

サンプリングボタンとボタン3を押してSlice タブにします。 右ディスプレイでスライスしたサンプルの波形を表示します。 スライスの設定によって、スライスマーカー(Slice Markers)が移動します。



ハードウェア上のSlice タブです。

MODE(モード)	ノブ1でMANUALにし、BPM (ノブ 2)を設定、またはAUTOにしてMASCHINE にテンポを自動検出させます。
BPM	ノブ 2でテンポを設定します。AUTO 事前に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。
SLICE(スライス)	ノブ3でスライスモードの選択肢であるTRANSIENT と16THどちらかをここで選択します。 TRANSIENT で音声の性質を元にサンプルをスライスし、16TH でサンプルを均等に16ビートで分割します。
SENS(センシティブ ティー)	音声特性認識感度(ノブ4)用パラメーターです。 高い値で音声認識感度が高くなり、スライスの量が多くなり、低い値でスライスは少なくなります。 このパラメーターはスライスを検出する前に調整しておいてください。

SINGLE(シングル)	ボタン6でシングルモード(SINGLE)を有効にし、サンプルからスライス一つを選択します。このモードでサンプルをスライスしてから単一のサンプルを取り出して使用する場合に便利で(キックドラム等)、ループからスライスを選択して他のパッドに割り当てます。有効にすると、選択したスライスは右ディスプレイの波形ディスプレイ内でハイライト表示され、各スライスの表示切替は各ノブの5、6、7、8で行います。
APPLY(アプライ)	ボタン7でスライスの各設定内容を適用し、現在選択しているサウンドでスライスをトリガーするノートを作成します。SINGLE を選択した場合は、APPLY機能は無効となります。APPLYを押すと、MASCHINE は自動的にピアノロール/キーボードモード(PIANO ROLL / KEYBOARD MODE)となり、ループはPROJECTのテンポにあわせて再生されます。
APPLY To(アプライトゥー)	APPLY To で選択したスライスをコピー、(SINGLE を選択している場合) または選択したLOOP を他のGROUPまたはSOUNDにコピーします。APPLY Toを押した後、ループ/スライス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。



ループ内のこのスライスにエフェクトを追加する場合は、ApplyではなくApply Toを使用します。

11.1.4 サンプルのマッピング (ハードウェア)

サンプリングモード(Sampling Mode)でボタン4を押し、マッピングタブ(Mapping Tab)画面を表示します。ここでサンプルのノートレンジとベロシティレンジを含んだゾーン(Zones)を作成します。ゾーン同士を重ねる事も可能で、異なるサンプルを同時に演奏したり、どのくらいの強さでパッドを叩くかで発音するサンプルを変えることも可能です。

ゾーン間の切り替えを行うには、ボタン7 (Prev) と8 (Next)を使用します。ゾーンを削除するには、ボタン5 (Remove)を押します。

ページ1:キーセッティング



ハードウェア上でMapping Editor を表示しています。

ROOTKEY (ルートキー)	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。
LOWKEY (ローキー)	ここで 選択しているゾーンが一番低いキー、LOW KEYを設定します(KNOB 2)。
HIGHKEY (ハイキー)	ここで 選択しているゾーンが一番高いキー、HIGH KEYを設定します(KNOB 3)。

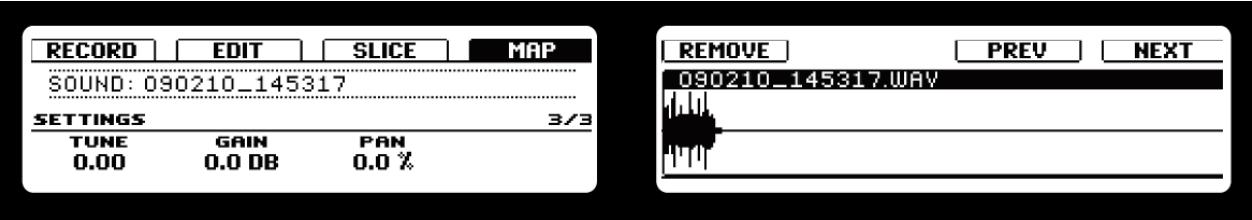
ページ2:ベロシティーセッティング



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

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

ページ3: Tune、Volume、Pan



選択したゾーンのベーシックパラメーターをハードウェア上に表示しています。

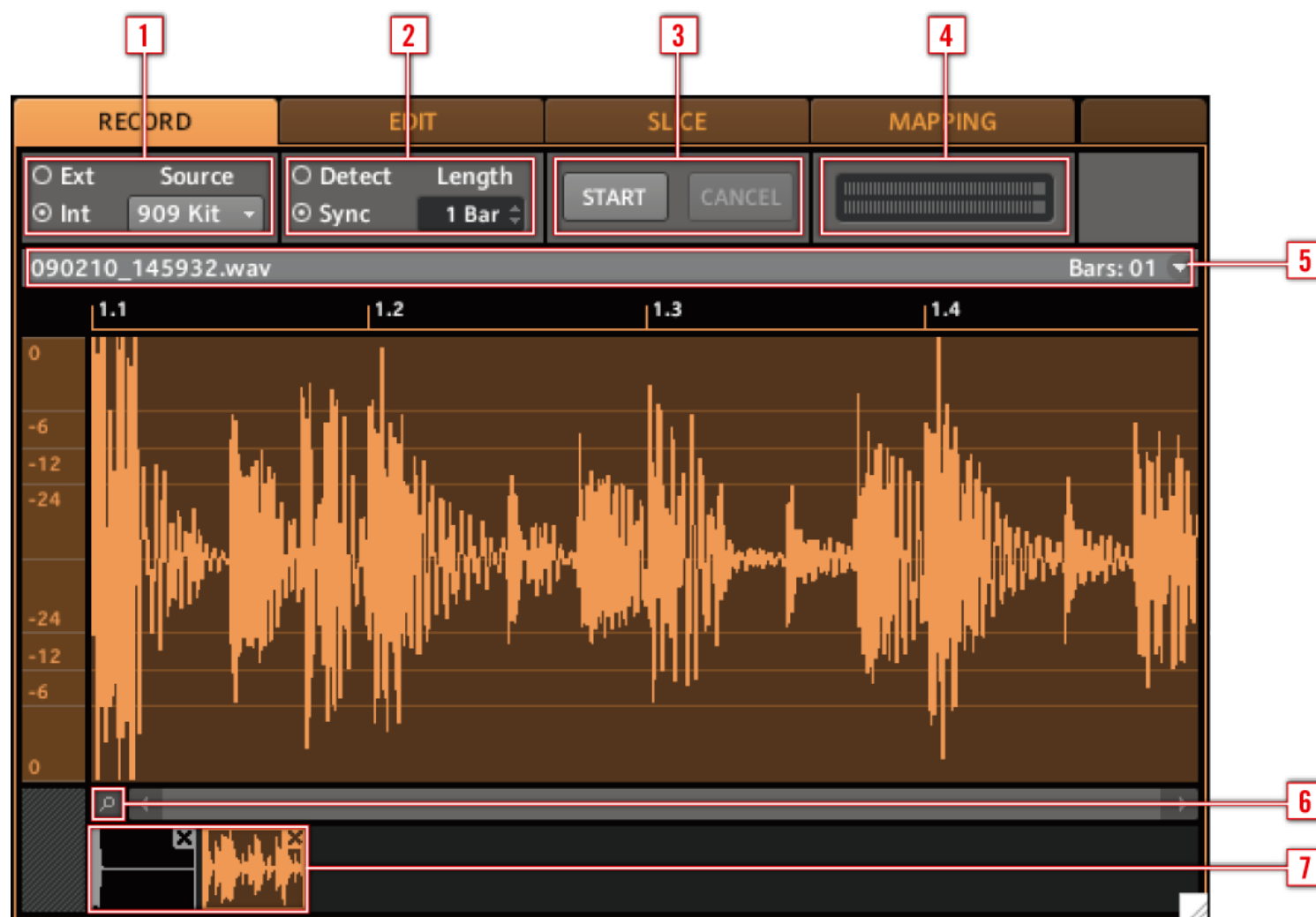
TUNE	ZONE用チューンコントロール(KNOB 1)です。
VOLUME	ZONE用ボリュームコントロール(KNOB 2)です。
PAN (パン)	ZONEの定位(KNOB 3)を設定します。

11.2 ソフトウェアからサンプルをコントロールする

11.2.1 サンプルの録音 (ソフトウェア)

録音したい空のサウンドスロットをクリックして選択します。 空ではないサンプルスロットを選択した場合、 割り当てられている全てのサンプルが削除されます。

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。



- 1 ソースセッティング(Source Settings)
- 2 Mode Settings(モード設定)
- 3 Start、 Stop と Cancel
- 4 Input Meter(インプットメーター)
- 5 Timeline(タイムライン)
- 6 Zoom Tool(ズームツール)
- 7 Recording History(録音履歴)

Recordタブです。

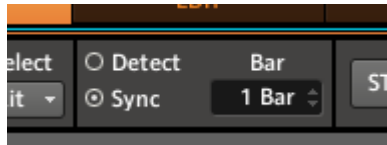
ソースセッティング(Source Settings)

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

Mode Settings(モード設定)

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

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



小節の長さを指定してください。

Start、 Stop と Cancel

START で録音を開始します。 SYNCを選択した場合は、 MASCHINE は録音を次の小節が始まるまで待ち、DETECTを選択した場合は、スレッシュヨルドの値にあわせて録音を開始します。 STARTを押すとこのボタンはSTOPに変わり、ここで録音を停止します。 CANCELを押した場合は、録音を停止し、録音していたサンプルも削除されます。

Input Meter(インプットメーター)

録音内容のインプットボリュームを設定 Detect モードで針を動かしスレッシュヨルドレベルを調節します。

Timeline(タイムライン)

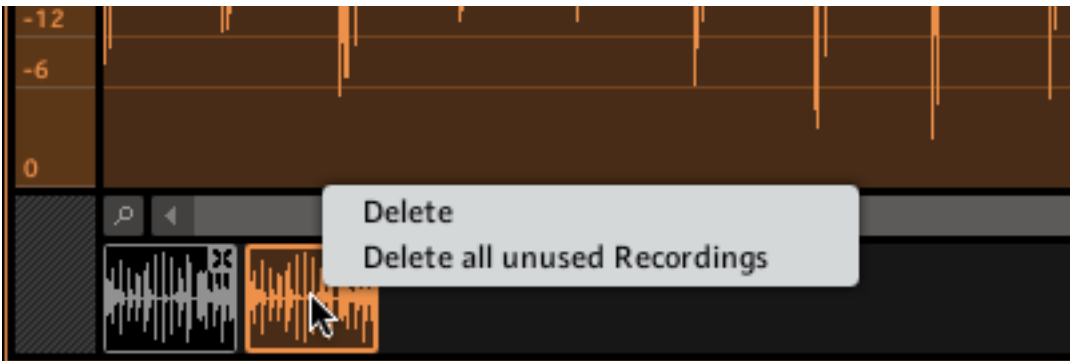
小節単位(Syncモード使用時)、または秒単位(Detect モード使用時)でサンプルの長さを表示します。

Zoom Tool(ズームツール)

これを使用してSampleの拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。

Recording History(録音履歴)

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



Recording Historyのドロップダウンメニューです。

DELETE(デリート)	選択した録音内容を削除します。
DELETE ALL UNUSED RECORDINGS	使用しない録音内容を全て削除します。

11.2.2 サンプルの編集 (ソフトウェア)

エディットタブ(Edit Tab)ではサンプルの開始地点と終了地点(start/end)を調節し、ループモードを起動して、ループの開始点と終了点を調節、またはサンプルのエンドとスタートポイントの継ぎ目をクロスフェード(Crossfade)設定することも可能です。



ソフトウェア上のEdit Tabです。

SampleのStartとEnd

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

Loopの設定

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

Info Bar(インフォバー)

現在選択しているサンプルのファイル名称と長さを表示します。

Dropdown menu(ドロップダウンメニュー)

REMOVE SAMPLE FROM MAP	ここでSAMPLE MAPからサンプルを削除します。
OPEN CONTAINING FOLDER	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。

Timeline(タイムライン)

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

Zoom Tool(ズームツール)

これを使用してSampleの拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。

Envelope(エンベロープ)

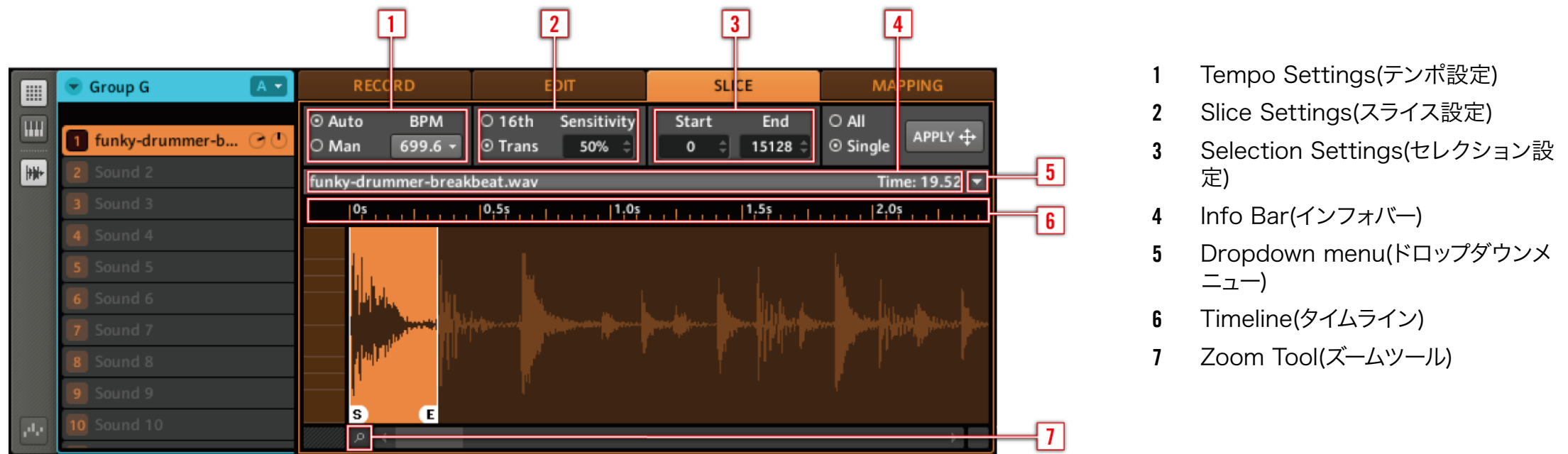
このアンプリチュードエンベロープはスライスのクリックをなくす為に使用します。サンプル全体、またはスライスの一部に対して使用可能です。

ATTACK(アタック)	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(ディケイ)	DECAY でサンプル、またはスライスの減衰加減を調節します。

11.2.3 サンプルのスライス (ソフトウェア)

スライスでLoopsをスライスし、単一のSounds (例、ドラムループのキック音のみを取り出す)を取り出したり、ループの音程やタイミングを変えずに異なるテンポデループを演奏する場合に使用します。

ブラウザからスライスしたいLoop または他の長いSampleサンプルをドラッグし、空のSound Slotにドロップします。 Sampling ボタンを押してから、Slice タブを押します。 ここではループが均等に縦分割されており、スライスをこの状態で行うと現在表示している分割線に従ってサンプルのスライスを実行します。



MASCHINEソフトウェアのSlice Tab画面です。

Tempo Settings(テンポ設定)

AUTO(オート)	このボタンを選択すると、MASCHINE は自動的にSAMPLEのテンポを設定します。
MANUAL(マニュアル)	このボタンを選択し、BPM ボックスにテンポを入力します。
BPM	ここではBPMにテンポを直接入力するか、またAUTO を選択した場合は、MASCHINEにテンポを自動的に設定させるか、テンポを倍、または半分にするオプションのうちの一つを選択します。

Slice Settings(スライス設定)

16TH	このボタンを選択すると、SAMPLEは均等に 16ビートのノートに分割されます。
TRANS	このボタンを選択した場合は、SAMPLE音声認識感度設定(SENSITIVITY)の内容によってスライスされます。
SENSITIVITY	ここで音声認識感度(SENSITIVITY)を設定します。 クリックして上にドラッグすると感度が上がり、SLICESの数が多くなり、下にドラッグすると感度が下がりSLICESの数が少なくなります。 16THを選択すると、SENSITIVITY が灰色に表示され、機能しなくなります。

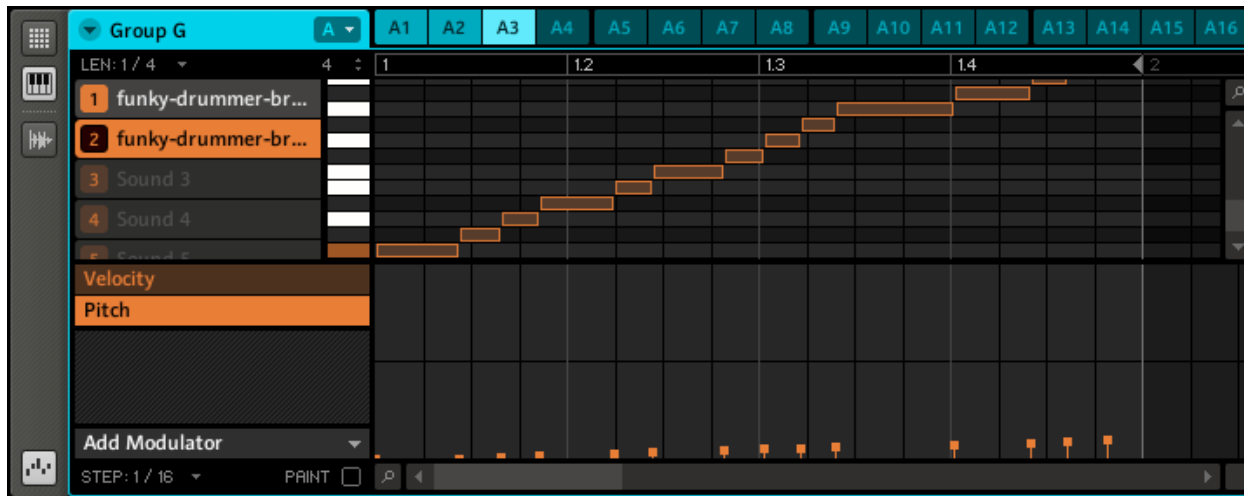
Selection Settings(セレクション設定)

ALL	このボタンを選択すると、波形をクリック、ドラッグすることでそのループ全体を他の SOUND SLOT またはGROUP SLOTに移動することが可能です。 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。
SINGLE(シングル)	このボタンを選択すると、波形をクリック、ドラッグすることでそのループ内で選択したスライス(オレンジでハイライト表示されます)を他のSOUND SLOT またはGROUP SLOTに移動することが可能です。
SLICE DRAGGER(スライスドラッガー)	SLICE DRAGGER で選択したSLICE (SINGLE を選択した場合) または LOOP (ALL を選択した場合) を他のSOUNDS/GROUPSにコピーします。



Slice Draggerを使用して、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。

APPLY(アプライ)	このボタンを押してSAMPLEに設定したスライスを適用します。 全てのSLICES は録音したループがあるサウンドスロットでマッピングされます。 アプライ を押すと、ピアノロール/キーボード(PIANO ROLL/KEYBOARD)エディタがスライスの後自動的に表示され、そこではいくつかのノートが表示されます。
-------------	--



ループのスライスをノート表示しています。

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。

トリム(Trim) (Software)

Trim でスライスアルゴリズムをSampleのStart とEnd マーカーのみに適用します(Edit タブの“1. SampleのStart と End”を見てください)。Detect Modeを使用した際に、スライスの一部のみをカットしたい場合や、長いサンプルから一部のループを取り出す場合にはこのオプションを使用します。このTRIM ボタンはEdit タブでStart またはEnd の値を変更した場合のみで有効となります。

Info Bar(インフォバー)

現在選択しているサンプルのファイル名称と長さを表示します。

Dropdown menu(ドロップダウンメニュー)

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可能な状態にします。

Timeline(タイムライン)

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

Zoom Tool(ズームツール)

これを使用してSampleの拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。

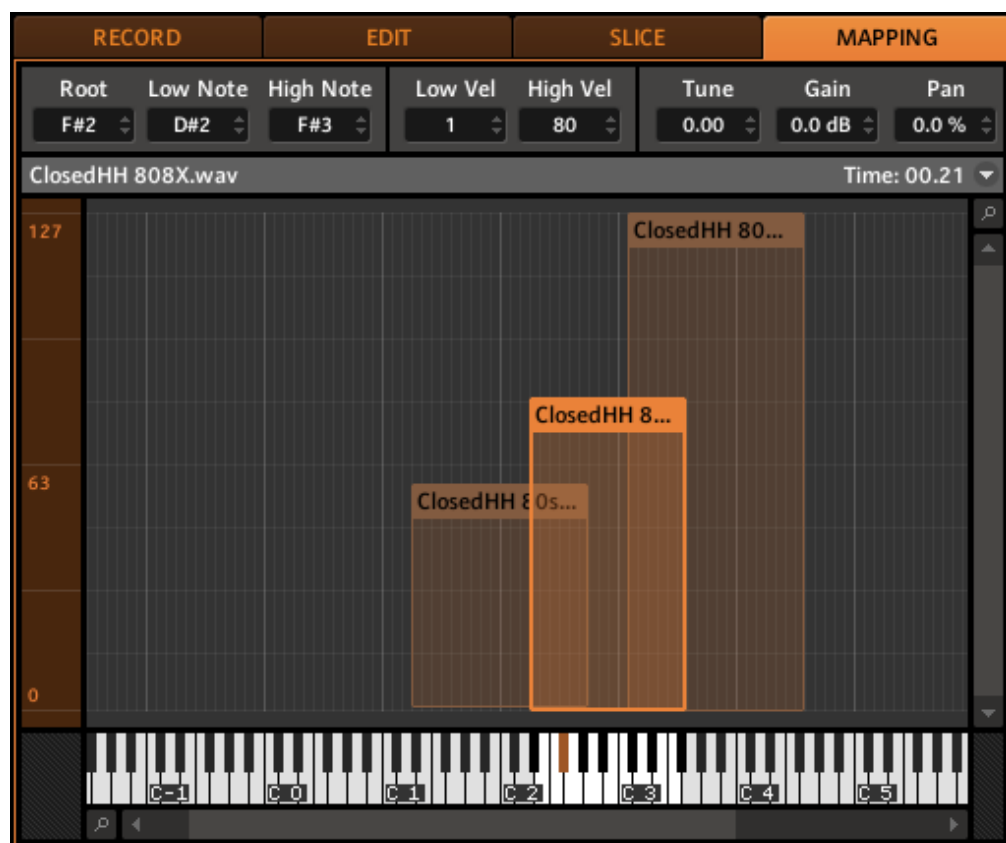
11.2.4 サンプルのマッピング(Mapping a Sample、Software)

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

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



Mapping Tabの各ゾーンです。

Root (ルート)	ルート(Root)フィールドでルートノートを選択します。 ルートノートはキーボード上で茶色にハイライト表示され、変更するには、ノートをキーボード上でドラッグします。
LOW NOTE (ローノート)	ここでZONE の一番低い値を設定します。 ZONEの左端をドラッグして設定することも可能です。 選択したZONEのノートレンジはキーボード上で少し明るく表示されます。
HIGH NOTE (ハイノート)	ここでZONE の一番高い値を設定します。 ZONEの右端をドラッグして設定することも可能です。
LOW VEL (ローベロシティー)	ここでゾーンのベロシティーレンジの低い値を設定します。 テキストフィールドに値を入力するか、ZONEの下境界線をドラッグします。
HIGH VEL (ハイベロシティー)	ここでゾーンのベロシティーレンジの高い値を設定します。 テキストフィールドに値を入力するか、ZONEの上境界線をドラッグします。
TUNE(チューン)	チューン(TUNE)フィールドでZONEのチューニング調節を行います。
GAIN(ゲイン)	ここでZONEのゲインを設定します。
PAN(パン)	ここでZONEのパノラマを設定します。

HORIZONTAL ZOOM TOOL (水平ズームツール)	これを使用して水平方向の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。
VERTICAL ZOOM TOOL (垂直ズームツール)	これを使用して垂直方向の拡大縮小表示の調節を上下ドラッグで行います。
DROPDOWN MENU(ドロップダウンメニュー)	
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。

12 マスターセクション(Master Section)

MasterでGroups空の全ての音声を取りまとめ、ボリューム調整と各定位の設定を行います。
Groups とSoundsとどのように、Masterでは2つのインサートFXを使用することが可能です。

12.1 マスターソース タブ(Master Source、SRC)

ページ 1: マスターミキサー(Master Mixer)



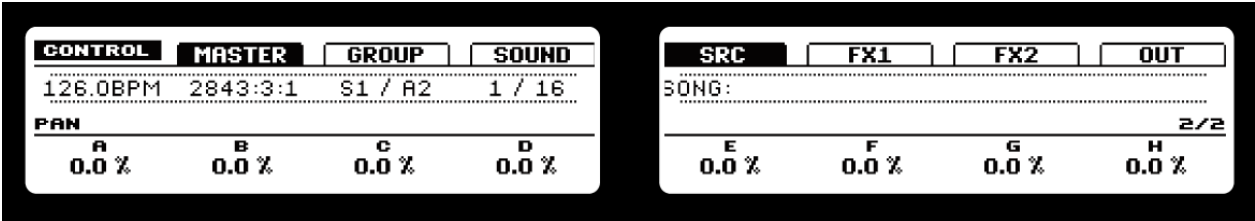
ハードウェアのMaster Mixer です。



ソフトウェアのMaster Mixer です。

レベル表示です。	
A-H	ここで各GROUPのボリュームレベルを調節します。 グループアウトタブ(GROUP OUT TAB)ですすでに調整を終えている場合は、その値が反映されます。

ページ 2: グループパン(Group Panning)



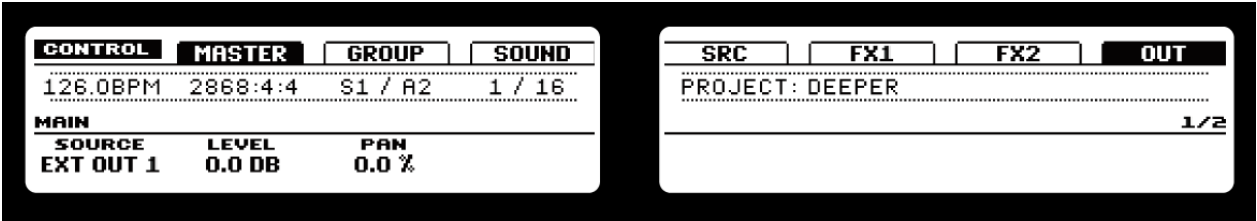
ハードウェア上のGroup Panning画面です。



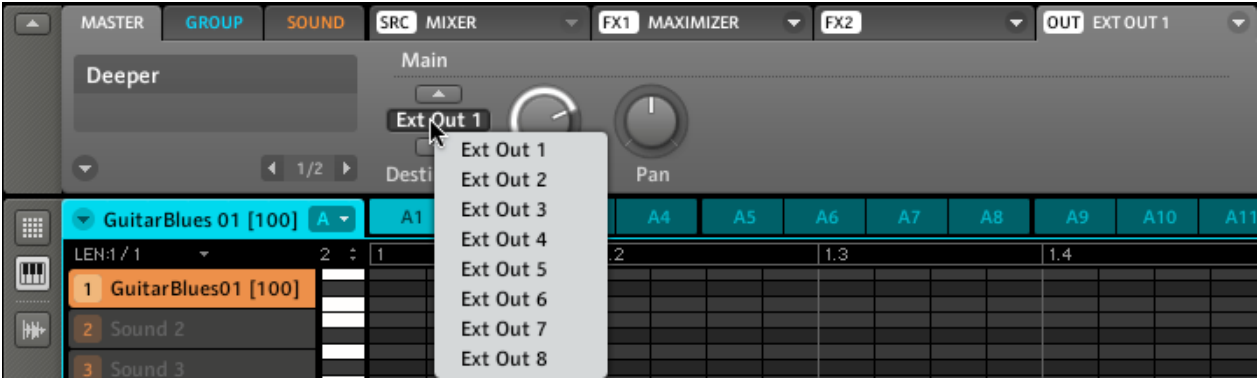
ソフトウェア上のGroup Panning画面です。

PAN (パン)	
A-H	ここで各GROUPの定位(パン)を調節します。 グループアウトタブ(GROUP OUT TAB)です でに調整を終えている場合は、その値が反映されます。

12.2 マスターアウト タブ(Master Out Tab、OUT)



ハードウェア上のMaster Out タブです。



ソフトウェア上のMaster Out タブです。

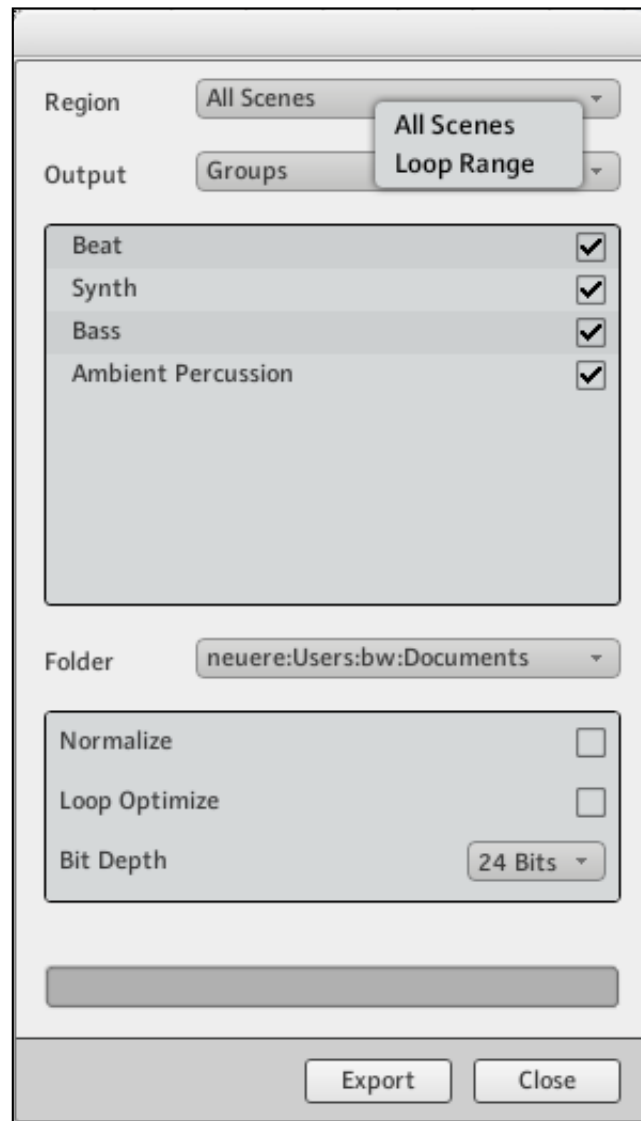
メイン	
DESTINATION (デスティネーション)	ここでどのアウトプットを使用してマスターシグナル(MASTER SIGNAL)を送信するか選択します。選択肢は、EXT OUT 1-8までとなっています。ソフトウェアでは、ここをクリックするとドロップダウンメニューが開き、選択肢を選び、ハードウェアではノブ1を使用して選択します。
LEVEL (レベル)	ここでマスターアウトプットの音量を調節します。
PAN (パン)	ここでマスターアウトプットの定位(パン)を調節します。

13 オーディオのエクスポート(Exporting Audio)

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



このエクスポート機能はソフトウェアのみで使用可能な機能です。



Export Audio ウィンドウです。

REGION(リージョン)	ここでエクスポートする範囲を設定します。 選択肢は、ALL SCENES (PROJECTの全 SCENESをエクスポートします) と、LOOP RANGE (SCENE LOOPのSCENESのみがエクスポートされます)となっています。
OUTPUT (アウトプット)	ここでエクスポートする内容を設定します。
MASTER (マスター)	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。
GROUPS (グループ)	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。
SOUNDS (サウンド)	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。
FOLDER(フォルダ)	ここでエクスポートしたオーディオファイルを保存するハードドライブ内のフォルダを選択します。
NORMALIZE (ノーマライズ)	このオプションを選択して、オーディオファイルの音量を歪まない程度の最大音量に調整します。
LOOP OPTIMIZE (ループ最適化)	このオプションでオーディオファイルをループとして使用するために最適化します。 この機能ではオーディオファイルのループの最後にリバーブをかけ、ループの途切れを防ぎます。
BIT DEPTH (ビットデプス)	ここで異なるビットデプスを設定します。選択肢は、8 Bit (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)、 16 Bit (CDのクオリティーです)、 24 Bit (MASCHINE内では最高品質のビットデプスで、マスタリングに最適です)となっています。
EXPORT (エクスポート)	オプションを選択した後、EXPORTをクリックし、エクスポートを実行します。
CLOSE(閉じる)	これでEXPORT AUDIOウィンドウを閉じます。

付録 A: MASCHINEコントローラークイックリファレンスチャート (MASCHINE Controller Quick Reference Chart)

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

シーケンサー操作概要

再生/停止(PLAY/STOP)	PLAYを押します。
録音の開始	RECを押します。
最初からLOOPを演奏する。	LOOP/RESTARTを押します。
1小節分の早送り	トランスポートセクションで > を押します。
1小節分の巻き戻し	トランスポートセクションで < を押します。
テンポの変更	TEMPO ノブを回します。
スイング値の変更	SWING ノブを回します。
ノートリピート(NOTE REPEAT)	NOTE REPEATを押したまま、リピートするパッドを押します。

保存とロード

ブラウザからのファイルのロード	<ol style="list-style-type: none">1. BROWSE を押してブラウズモードにします。2. ボタン2 - 4でタブを選択します。3. ノブ1を回し、ファイルタイプを選択します。4. ノブの2 - 4でアトリビュートフィルターを設定します。5. ノブ5でファイルを選択します。6. ボタン8でロードします。7. BROWSE を押してブラウズモードを解除します。
プロジェクトの保存	SHIFT とF1/SNAPを押します。

シーンの制御

シーンの切り替え	SCENEを押したまま、パッドでシーンを選択します。
シーンバンクの切り替え	SCENEを押したまま、ボタン5-8でシーンバンクを切り替えます。
1シーン分の早送り	トランスポートセクションでSCENEと > を押します。
1シーン分の巻き戻し	トランスポートセクションでSCENEと < を押します。
ナッジ(NUDGE)左	SCENE とページボタン'←'を押します。
ナッジ(NUDGE)右	SCENE とページボタン'→'を押します。
シーンの複製	DUPLICATEとSCENEを押し、複製するシーンのパッドを押します。
シーンの削除	ERASEとSCENEを押し、削除するシーンのパッドを押します。
シーンループの設定	シーンモードで、ループのスタートシーンを押し、続いてエンドシーンを押します。
シンクグリッド(SYNC GRID)の選択	GRIDを押したままグリッド2を押します。
シンクグリッド値の変更	<p>A) GRIDを押したままにし、トランスポートエリアの < または > で値を調節します。</p> <p>B) GRIDを押したままにし、パッドを押した値を選択します。</p>

パターンの制御

パターンモードのロック	PATTERNを押し、ボタン1を押します。
パターンの選択	PATTERNを押したまま、パッドでパターンを選択します。
パターンバンクの選択	PATTERNを押したまま、ボタン5-8でパターンバンクを切り替えます。
パターンの複製	DUPLICATEと PATTERNを押し、複製するパターンのパッドを押します。
パターンの削除	ERASEとPATTERNを押し、削除するパターンのパッドを押します。
パターンのロード	<ol style="list-style-type: none"> 1. BROWSEとボタン3を押します。 2. ノブ1を回しフィルターを„Pattern“にします。 3. ノブ5でパターンを選択します。 4. ボタン8でロードします。
レングスグリッド(LENGTH GRID)の選択	GRIDを押したままグリッド3を押します。
レングスグリッド(LENGTH GRID)の選択	<p>A) GRIDを押したままにし、トランスポートエリアの < または > で値を調節します。</p> <p>B) GRIDを押したままにし、パッドを押した値を選択します。</p>

基本操作

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

グループ制御

グループの選択	A-Hのグループボタンの一つを押します。
グループのロード	<ol style="list-style-type: none"> 1. BROWSEとボタン3を押します。 2. ノブ1を回しフィルターを„Group“にします。 3. ノブ5でグループを選択します。 4. ボタン8でロードします。
グループスロットのリセット	SHIFTとERASEを押したまま、リセットしたいグループのグループボタン(A-H)を押します。
グループミキサー	<ol style="list-style-type: none"> 1. ボタン2でMASTER タブを選択します。 2. ボタン5でSRC タブを選択します。 3. ノブの1-8を使用してここのグループのボリュームを調節します。

サウンド制御

サウンドの選択	使用したいサウンドが聞こえるまでパッドを押します。
サウンドのロード	<ol style="list-style-type: none"> 1. Browseを押し、ボタン4を押します。 2. ノブ1を回しフィルターを„Sound“にします。 3. ノブ5を回して、Soundを選択します。 4. ボタン8でロードします。
サンプルのロード	<ol style="list-style-type: none"> 1. Browseを押し、ボタン4を押します。 2. ノブ1を回しフィルターを„Sample“にします。 3. ノブ5でサンプルを選択します。 4. ボタン8でロードします。
ここでサウンドスロットをリセットします。	SHIFTとERASEを押し、削除するサウンドのパッドを押します。
サウンドボリューム	<ol style="list-style-type: none"> 1. ボタン4でSOUNDタブを選択します。 2. ボタン8でOUT タブを選択します。 3. ノブ2で選択したサウンドのボリュームを調節します。

エフェクト (Effects)

FXのミュート	SHIFT とボタン6を押し、FX1をミュートします。 SHIFT とボタン7を押し、FX2をミュートします。
FXのロード	1. ボタン6 または 7でFXスロットを選択します。 2. SHIFT と BROWSEを押しします。 3. ノブ5でFXを選択します。 4. ボタン8でロードします。
FX スロットのリセット	ERASE とボタン6を押し、FX1をリセットします。 ERASE とボタン7を押し、FX2をリセットします。

ミュート

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

ソロ

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

オートメーション

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

基本的なサンプリング操作

外部ソースからのサンプリング	<ol style="list-style-type: none">1. SAMPLINGを押します。2. ノブ1でソースを„Extern“にします。3. ノブ2を回してインプットソースを選択します。4. ノブ4を回して録音用スレッシュホルドの値を設定します。5. ボタン5を押して録音を開始します。
内部ソースのサンプリング	<ol style="list-style-type: none">1. SAMPLINGを押します。2. ノブ1でソースを„Intern“にします。3. ノブ2を回してインプットソースを選択します。4. ノブ4を回し、スレッシュホルドを0 dBにします。5. ボタン5を押して録音を開始します。

パッドの二次機能

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

付録 B: Keyboard Shortcuts

Views

Key	Function
F6	Drum Grid View
F7	Piano Roll View
F8	Sampling View
F9	Browser
F10	Arranger
F11	middle area
F12	Automation

Focus (not in Browser)

Key	Function
Page Up	Prev Group (rotate)
Page Down	Next Group (rotate)
Numeric -	Prev Pattern
Numeric +	Next Pattern
Numeric /	Prev Pattern Bank
Numeric *	Next Pattern Bank

Editing: Step Grid

Key	Function
0	Grid Off
1	1/1
2	1/2
3	1/4
4	1/8
5	1/16
6	1/32
7	1/64
8	1/128
Shift + 1-7	Triplet Version
Q	Quantise
Shift+Q	Quantise 50%
Ctrl/Cmd+D	Duplicate Pattern Function (as on HW)
Ctrl/Cmd+Left	Nudge Left
Ctrl/Cmd+Right	Nudge Right
P	Paint Mode on/off
Shift+Click on Note (not in Paint Mode)	select

Transport

Key	Function
Space	start/stop sequencer
Ctrl/Cmd+Space	start Sequencer from start

付録 C: ライブ演奏時のヒント

MASCHINEは非常にライブ演奏に適したツールですので、ここではライブ演奏時に便利なヒントを紹介します。 ライブ演奏になれている方には必要ではない情報かもしれませんが、ここはひとまず目を通してください。

準備

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。

ハードウェアのパッドをカスタマイズする

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

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。

グループとサウンドに名称設定する

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

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。

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。 シンクオフセット(2の基本コンセプト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。

即興演奏(Improvise)

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

基本テクニック

ミュート&ソロの使用

ミュートとソロ(Mute、Solo)はグループとサウンドを同時にミュート、ソロ処理できるので、MASCHINEでのライブ演奏時に非常に有効な機能です。

ミュートとソロ機能をロックして、両手が自由な状態で他の操作を行うことができます。Solo以外の音声はミュートされ、Muteボタンはミュートしているサウンドを“開放する”役割を果たすとも言えます。この機能を応用して曲のブレイクダウンに使用することも可能で、例えばキック音をソロの状態にし、Mute ボタンを押して曲を元の状態に戻します。

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

シーンモード(Scene Mode)はシーンの切り替えによるアレンジの異なるパートをトリガーするのに便利な機能です。シーンシンク(Scene Sync)用に短い値を使用して素早くシーンを組み合わせることでアレンジすることが可能です。

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。

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。

マルチFXグループのカスタマイズと、それらのオートメーション

ライブセットで使用する全てのエフェクトを備えたMulti FXを設定することも可能です。ライブラリに異なるMulti FX (Browser BankでMulti FXを探してください) があるので、まずはそこでどのような組み合わせがどんな効果をもたらすか試してください。FXの設定をスムーズに変更するには、Multi FXをパターンとしてオートメーション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。

特殊なトリック

ルーパーの作成

Loopers はヒューマンビートボックスや、ベースプレーヤー、シンガー等のライブ環境下で特に便利なツールで、演奏内容を録音し同期した状態でループします。これをMaschine内のLooper Groupで簡単に作成することが可能です。空のグループの全てのサウンドのインプットを有効にし、サンプリングソースを選択した後、各サウンドに対してパターンの最初のステップにノートを入力しておきます。Record タブでシンクモードを選択し、1小節(または好みの長さに設定します)。サウンドを録音すると、その内容がループを開始します。この方法で、最大16の同期したループを録音することが可能です。サウンドはOneshotモードにしておいてください。

異なる長さのパターンのバリエーションを作成する

パターンレングスグリッドで例えば $\frac{1}{4}$ ノート等の短いクオンタイズを選択し、Patternモードで(6.1.10ステップグリッド、パターンレングスグリッド、クオンタイズ(Step Grid, Pattern Length Grid and Quantization)参照)ボタン1を使用してパターンレングスを変更し、パターンのバリエーションを作成することが可能です。1/64th 等の更に高い値を選択してスタッターブレイク等の作成が可能です。

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。

長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する。

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