

© MASCHINE

追加・補足マニュアル



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

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

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

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

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

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

著作・校正: David Gover, Nicolas Sidi

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.4.6 (06/2016)

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。

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30 29-30

D-10997 Berlin

Germany

www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard

5th Floor

Los Angeles, CA 90028

USA

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F

Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,

Tokyo 150-0001

日本

www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street

London EC2A 4NU

UK

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2016. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	MASCHINE 追加マニュアルへようこそ	12
1.1	各資料紹介	12
1.2	本資料の注釈について	12
2	MASCHINE 2.4.6 の各新規機能	15
2.1	ライブスライス	16
2.1.1	MASCHINE STUDIO を用いた Live Slicing の使用	17
2.1.2	MASCHINE を用いた Live Slicing の使用	17
2.1.3	MASCHINE MIKRO コントローラーを用いた Live Slicing の使用	18
2.2	全スライスの削除	19
2.2.1	MASCHINE STUDIO を使用してスライスを全削除する	19
2.2.2	MASCHINE を使用してスライスを全削除する	19
2.2.3	MASCHINE MIKRO を使用してスライスを全削除する	20
2.3	シーンレングスの調整	21
2.3.1	ソフトウェアを用いてシーンの長さを調整する	22
2.3.2	MASCHINE STUDIO を使用してシーンの長さを調節する	23
2.3.3	MASCHINE を使用してシーンの長さを調節する	23
2.3.4	MASCHINE MIKRO を使用してシーンの長さを調節する	24
2.4	Scene Auto Length を有効にする	24
2.4.1	ソフトウェアを用いて Scene Auto Length を起動する	24
2.4.2	MASCHINE STUDIO を用いて Scene Auto Length を起動する	25
2.4.3	MASCHINE を用いて Scene Auto Length を起動する	25
2.4.4	MASCHINE MIKRO を用いて Scene Auto Length を起動する	26

2.5	プラグイン設定	26
2.5.1	プラグインプリセットの保存	26
2.5.2	プラグインプリセットのロード	28
2.5.3	デフォルトプラグインプリセットの削除	28
2.6	オーディオのエクスポート	29
2.6.1	WAV / AIFF 形式オーディオのエクスポート	30
2.6.2	Scene Option によるオーディオのエクスポート	31
2.6.3	Range Option によるオーディオのエクスポート	32
2.6.4	Custom Name Option によるオーディオのエクスポート	33
2.7	ブラウザ内での Category / Vendor による絞り込み検索機能	34
2.7.1	Product Category の選択	35
2.8	MASCHINE STUDIO を使用して製品カテゴリをブラウズする	37
2.9	MASCHINE STUDIO を使用して製品製作者をブラウズする	37
2.10	ループング	38
2.10.1	ソフトウェアでループレンジを設定する	38
2.10.2	MASCHINE STUDIO でループレンジを設定する	39
2.10.3	MASCHINE でループレンジを設定する	40
2.10.4	MASCHINE MIKRO でループレンジを設定する	40
2.11	パターンの長さを詳細設定する	41
2.11.1	MASCHINE STUDIO でパターンの長さを詳細設定する	41
2.11.2	MASCHINE でパターンの長さを詳細設定する	42
2.11.3	MASCHINE MIKRO でパターンの長さを詳細設定する	42
2.12	Preferences の Audio & MIDI Settings	42

2.12.1	Preferences のオーディオ設定	42
2.12.2	Preferences の MIDI 設定	44
2.13	アレンジグリッド	46
2.13.1	ソフトウェアでアレンジグリッドを適用する	47
2.13.2	MASCHINE STUDIO でアレンジグリッドを適用する	47
2.13.3	MASCHINE でアレンジグリッドを適用する	48
2.13.4	MASCHINE MIKRO でアレンジグリッドを適用する	48
2.14	クイックグリッド	49
2.14.1	MASCHINE STUDIO を用いてクイックグリッドを起動する	49
2.14.2	MASCHINE を用いてクイックグリッドを起動する	49
2.14.3	MASCHINE MIKRO を用いてクイックグリッドを起動する	49
2.15	タイムラインとシーンヘッダの位置交換	50
2.16	最後の Group の削除について	50
3	MASCHINE 2.4 の新規機能	51
3.1	Native Kontrol Standard	51
3.1.1	ブラウザからプロダクトの選択とロード、バンクを選択する	53
3.1.2	プラグインメニューからの NKS のロード/第三者製プラグインのロード	57
3.2	KOMPLETE KONTROL S88 サポート	58
4	MASCHINE 2.3.1 の各新規機能	60
4.1	ブラウザで Favorites を使用する	61
4.1.1	MASCHINE STUDIO で Favorites を使用する	65
4.1.2	MASCHINE コントローラーで Favorites を使用する	67

4.1.3	MASCHINE MIKRO コントローラーで Favorites を使用する	68
4.2	Preferences – Plug-ins ページ	70
5	MASCHINE 2.3 の各新規機能	72
5.1	Drumsynth 機能	74
5.1.1	Snare Drumsynth 用 Breaker エンジン	74
5.1.2	Tom Drumsynth 用 High エンジン	77
5.1.3	Hi-hat Drumsynth 用 Hybrid エンジン	80
5.1.4	Cymbal Drumsynth 用 Crash エンジン	83
5.1.5	Cymbal Drumsynth 用 Ride エンジン	86
5.2	新規エフェクト	89
5.2.1	Cabinet Emulation	89
5.2.2	Reverb Room	91
5.2.3	Reverb Hall	93
5.2.4	Analog Distortion	95
5.2.5	Limiter Transparent モード	97
5.3	KOMplete KONTROL S-SERIES 統合用機能	99
5.3.1	モジュレーションストリップ	100
5.3.2	Arp Hold モード	102
5.3.2.1	MASCHINE STUDIO	103
5.3.2.2	MASCHINE MK1 / MK2	103
5.3.2.3	MASCHINE MIKRO	103
5.4	その他の変更点	104
5.4.1	Native Instruments プラグイン用ファイルフォーマット	104

5.4.2	Assignment エリア	104
5.4.3	ブラウザプラグインスロットセレクション	107
5.4.3.1	MASCHINE STUDIO でブラウザからプラグインスロットのフォーカスを切り替える	107
5.4.3.2	MASCHINE MK2 でブラウザからプラグインスロットのフォーカスを切り替える	107
5.4.3.3	MASCHINE でブラウザからプラグインスロットのフォーカスを切り替える	107
5.4.4	パターンエディターコンテキストメニューでイベントをクオンタイズする	107
5.4.5	MIDI エクスポート	108
5.4.6	Library Browser	109
5.4.7	サンプルスライス	110
5.4.8	MIDI Input モード	111
5.4.9	MIDI を介したシーンのトリガー	113
6	MASCHINE 2.2 の各新規機能	115
6.1	新規パフォーマ機能	116
6.1.1	パフォーマ機能概要	116
6.1.2	スケールの選択とコードの作成	118
6.1.2.1	MASCHINE STUDIO でスケールを選択、コードを演奏する	119
6.1.2.2	MASCHINE MK2 でスケールを選択、コードを演奏する	122
6.1.2.3	MASCHINE MIKRO MK2 でスケールを選択、コードを演奏する	123
6.1.3	Scale と Chord パラメーター	125

6.1.4	アルペジオと連続ノート再生	137
6.1.4.1	MASCHINE STUDIO コントローラーで Note Repeat と Arp を使用する	138
6.1.4.2	MASCHINE MK2 コントローラーで Note Repeat と Arp を使用する	142
6.1.4.3	MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーで Note Repeat と Arp を使用する	145
6.1.5	Note Repeat / Arp に適用可能なスイング機能	148
6.2	KOMplete KONTROL との統合	148
6.2.1	キーボードで MASCHINE インスタンスを切り替える	149
6.2.2	MASCHINE のトランスポートコントロール	155
6.2.3	グループでサウンドをナビゲート、コントロールする	159
6.2.4	MASCHINE ライブラリのブラウズ	166
6.2.5	パフォーマ機能の使用	171
6.2.6	タッチストリップの使用	177
6.2.7	キーボードを用いてモジュレーションを録音する	180
6.2.8	MASCHINE プリファレンス（環境設定）でキーボードを設定する	183
6.3	MASCHINE STUDIO のタッチセンシティブノブ	185
6.3.1	セレクト用リストオーバーレイ	187
6.3.2	ブラウザのリストとタグオーバーレイ	188
6.3.3	Touch Auto-Write オプション	191
6.3.4	ズームとスクロールオーバーレイ	193
6.3.5	ノブのタッチ感度の調節	194
6.4	MASCHINE 2.2 のマイナーチェンジ内容	195

6.4.1	Sounds と Groups 用 MIDI Thru for	196
6.4.2	Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー	197
6.4.3	KOMPLETE 10 統合: パラメーターページのセクション名称	199
6.4.4	MASCHINE ライブラリの向上	199
7	MASCHINE 2.1 の各新規機能	202
7.1	新規 Drumsynth 機能	202
7.1.1	Kick Drumsynth 用新規 Grit エンジン	203
7.1.2	Percussion Drumsynth の Shaker Engine 用新規 Performer モード	206
7.2	新規 MIDI 機能	210
7.2.1	スタンドアローンモード時に MIDI を介して Scenes をトリガーする ...	210
7.2.2	Group MIDI バッチ設定	212
7.3	向上したサウンドとグループの管理	215
7.3.1	ソフトウェアでの Sounds と Groups のコピー/ペースト方法	215
7.3.2	複数の Sounds と Groups 用管理設定	216
7.3.3	複数の Sounds に対して Key、Choke、Link パラメーターを設定する	217
7.4	拡張した MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の各ナビゲ ートモード	219
7.4.1	Software Navigation Mode: ソフトウェアインターフェイスの見た目 を設定する	220
7.4.2	Page Navigation Mode: チャンネルプロパティ、Plug-ins、各パラメ ーターページのナビゲート	223
7.5	MASCHINE と MASCHINE MK2 の新規 Mix モード	223

7.6	MASCHINE 2.1 のマイナーチェンジ内容	225
7.6.1	演奏中のクオンタイズ	225
7.6.1.1	ソフトウェアでインプットクオンタイズモードを選択する	226
7.6.1.2	コントローラーでインプットクオンタイズモードを選択する	226
7.6.2	ドラッグアンドドロップによる Sounds、Groups、Patterns、Scenes、 Plug-ins の複製	227
7.6.3	パターン録音時の自動メトロノーム起動	230
7.6.3.1	ソフトウェアで Auto-Enable オプションを起動、起動解除する	230
7.6.3.2	コントローラーで Auto-Enable オプションを起動、起動解除する	231
7.6.4	再生位置からのグループ全体のイベントの削除	232
7.6.5	コントローラーからサンプルを録音する: Sounds と Recording History 間のパッドの切り替え	233
8	訂正	235
8.1	Paint モードでマウスでイベントを編集する	235
8.2	ハードウェアコントロールリファレンス: [1]-[8] キーショートカット	235

1 MASCHINE 追加マニュアルへようこそ

この追加マニュアルでは MASCHINE 2 に含まれる新規機能と各アップデート内容について解説します。

1.1 各資料紹介

この追加、補足マニュアルでは MASCHINE 2 に慣れている方を対象に解説を進めます。MASCHINE 2 の基本的な使用方法に関しては以下の資料を参照してください。

- ・ MASCHINE 2.0 セットアップガイド
- ・ MASCHINE 2.0 Getting Started
- ・ MASCHINE 2.0 マニュアル
- ・ MASCHINE 2.0 ハードウェアコントロールリファレンス



全資料はハードディスク内の MASCHINE 2 インストールフォルダ内に PDF 形式で保管してあります。Application Menu Bar の [Help](#) から、または MASCHINE メニューの *Help* サブメニューからこれらの資料にアクセスすることが可能です。

1.2 本資料の注釈について

このセクションでは、本資料で使用しているテキストと表記内容について解説します。

本資料では、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容の大まかな分類を見分けます。



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- ・ ソフトウェアで表示される内容 (*Open*…、*Save as*… 等) 及び、ハードディスク、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。

- ・ ソフトウェアのその他の場所で表示されるテキスト (ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずです。
 - ・ コントローラー画面表示内容は薄い灰色で明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー画面上で確認できるはずです。
 - ・ ハードウェアコントローラーに関する表示内容はオレンジで明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
 - ・ 重要な名称とコンセプトは**ボールド体**で表示しています。
 - ・ コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Enter])。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

資料内での各呼称について

本資料では **MASCHINE コントローラー** (または**コントローラー**) はハードウェアコントローラーの事を意味し、**MASCHINE ソフトウェア** はコンピュータにインストールしてあるソフトウェアの事を指します。用語「**エフェクト**」は MASCHINE ソフト/ハード内で「**FX**」と表示してある場合があります。これらの用語の意味は同じです。

コントローラーのボタンのコンビネーションとショートカット

殆どの場面で“+”サインは組み合わせて**同時に**使うボタン(またはボタンとパッド)を表現するために用いられます。例えば以下の解説で用います。

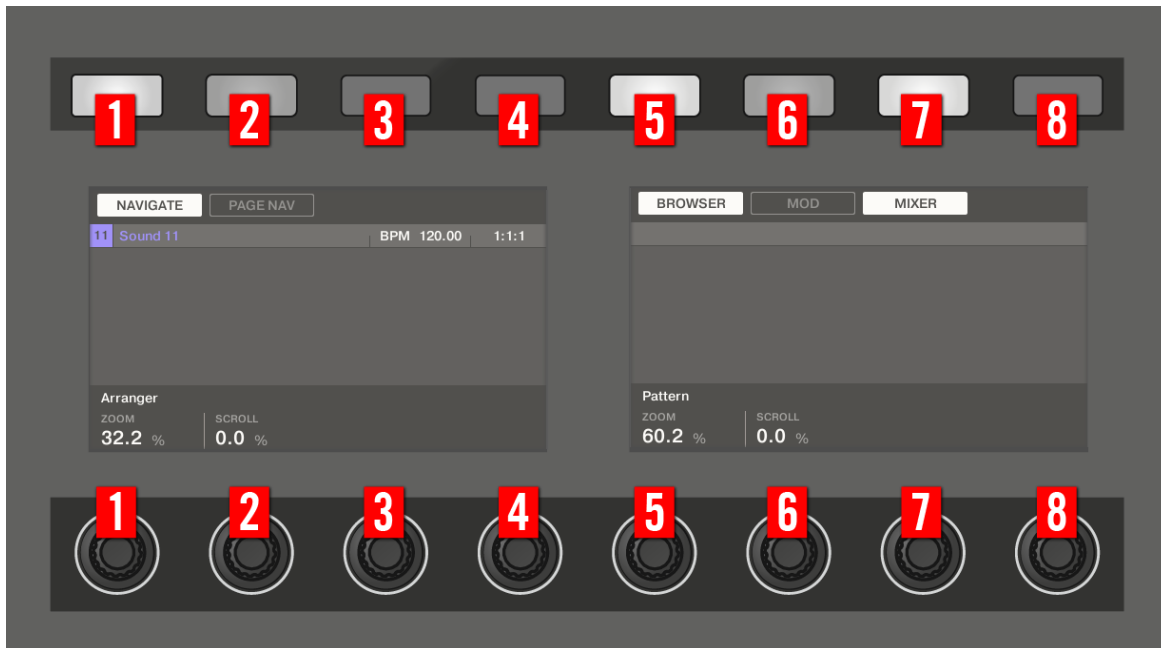
“**SHIFT** + **PLAY** を押します”

この表現の意味は以下となります。

1. **SHIFT** を押したままにします。
2. **SHIFT** を押したまま、**PLAY** を押して放します。
3. **SHIFT** を放します。

MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の無標記のボタン、ノブについて

MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO コントローラーのディスプレイの上下には名称表示のないボタンとノブがあります。



MASCHINE STUDIO コントローラーの名称のないボタンとノブです。

これらはこの資料に頻出するのでその表記法を記載しておきます。これらの部分は、ディスプレイの上のボタンの場合はボタン 1 からボタン 8、ディスプレイ下のノブはノブ 1 からノブ 8 と表記します。例えば「ボタン 2 を押して EDIT ページを開きます」とある場合、画面上にある左から 2 番目のボタンを押します。

MASCHINE MK1 と MASCHINE MK2 コントローラーのスクリーンショット

MASCHINE 追加情報において、MK1、MK2 コントローラーに関する内容は同等に扱っています。結果 MASCHINE MK1 ユーザーの場合、コントローラーのスクリーンショットの色が若干異なる場合があります。ですが MASCHINE MK1 及び MASCHINE MK2 コントローラーにおける各操作方法は同じ内容となります。

2 MASCHINE 2.4.6 の各新規機能

この章では MASCHINE 2.4.6. に採用された新機能を解説します。

以下は最も重要な新規機能、変更内容概要です。詳細は以下の各リンクを参照してください。

- ・ **サンプラーの向上**
 - **ライブスライス:** サンプルスライサー **Manual** モードでは、各コントローラーパッドによるリアルタイムでのスライスが可能になり、スライスポイントをより直感的に作成できるようになりました。詳細は [↑ 2.1, ライブスライス](#) を参照してください。
 - **全スライス削除:** ハードウェアを使ってサンプルのスライスを全削除できるようになりました。詳細は [↑ 2.2, 全スライスの削除](#) を参照してください。
 - **スライスボタン名称の変更:** スライスボタン名称は **SPLIT** (サンプルを 2 つに分けます) に変更し、スライス再生を行うと **SLICE** となる仕様変更を施しました。
 - **スライサーデフォルトモード:** マニュアルモードがサンプルスライサーのデフォルトモードとなる仕様になりました。
 - **SLICE Edit ビューからの再生ヘッドの削除:** MASCHINE 内蔵シーケンサーからスライスをトリガーする場合、スライスエディットビューでは再生ヘッドを表示しない仕様となりました。
 - **向上したスライスの音声再生:** スライス再生時のスライスエンドのクリックを除去、音声内容を向上しました。
- ・ **調整可能なシーンレングス:** シーンの長さをパターンの長さとは関係なく手動で設定できるようになりました。詳細は [↑ 2.3, シーンレングスの調整](#) を参照してください。
- ・ **内蔵プラグイン用ユーザーデフォルトプリセット:** 内蔵プラグインの設定内容をデフォルトとして保存できるようになりました。内蔵プラグイン用に「*Save As Default*」オプションを使用できるようになりました。詳細は [↑ 2.5, プラグイン設定](#) を参照してください。
- ・ **ループボタン** をトランスポートに追加、ループ再生を起動、起動解除できるようになりました。
- ・ **Category / Vendor によるブラウズ:** ソフトウェア、MASCHINE STUDIO コントローラーを介して Product Group (Category / Vendor) によるブラウズができるようになりました。
- ・ **オーディオエクスポート:** Export Audio ダイアログボックス機能内容が向上しました。
 - **シーンごとのエクスポート:** [Export Audio](#) 「Options」タブを活用してシーンごとのエクスポートが可能となりました。詳細は [↑ 2.6.2, Scene Option によるオーディオのエクスポート](#) を参照してください。
 - **AIFF Export:** [Export Audio](#) 「Export」タブを活用して AIFF 形式音声をエクスポートできるようになりました。詳細は [↑ 2.6.1, WAV / AIFF 形式オーディオのエクスポート](#) を参照してください。

- **Range Option:** [Export Audio](#) ダイアログにはさらに曲を一括エクスポートできるオプションを追加しました。詳細は [↑ 2.6.3, Range Option によるオーディオのエクスポート](#) を参照してください。
- **Custom Name Option:** また、[Export Audio](#) ダイアログにはエクスポートするアイテムの名称を設定できるオプションも追加しました。詳細は [↑ 2.6.4, Custom Name Option によるオーディオのエクスポート](#) を参照してください。
- ・ **Audio and MIDI Settings の移動:** Audio and MIDI settings は Preferences ダイアログに移動しました。詳細は [↑ 2.12, Preferences の Audio & MIDI Settings](#) を参照してください。
- ・ **パターンの長さの詳細設定:** パターンレングスを詳細設定し、異なる長さのパターンを作成できるようになりました。詳細は [↑ 2.11, パターンの長さを詳細設定する](#) を参照してください。
- ・ MASCHINE 2.4.6 のマイナーチェンジ内容
 - **Pattern Grid から Arrange Grid への名称変更:** Pattern Grid は Arrange Grid と名称変更し、ソフトウェアインターフェイスのグループリストの下に移動しました。詳細は [↑ 2.13, アレンジグリッド](#) を参照してください。
 - **ソフトウェアからの Quick Setting 機能の削除:** ソフトウェアの Pattern Grid のクイックセッティング機能を削除、この機能はハードウェアのみで利用できる機能となりました。詳細は [↑ 2.14, クイックグリッド](#) を参照してください。
 - **Timeline と Scene Header の位置変更:** Timeline と Scene ヘッダの位置を交換しました。詳細は [↑ 2.15, タイムラインとシーンヘッダの位置交換](#) を参照してください。
 - **Last Group:** グループがないプロジェクトを作成できない仕様となりました。最後に残ったグループを削除してもグループがデフォルトの状態にリセットされるようになります。詳細は [↑ 2.16, 最後の Group の削除について](#) を参照してください。
 - **Eraser Tool Update:** 削除ツールではスライス同士を仕切る境界線を削除するようになりました。
 - **Aux Sends Default Value:** これまで 0db だった Aux センドのデフォルトが $-\infty$ となりました。
 - **ログファイルの移動:** ログファイルは `/Users/<username>/Library/Logs/Native Instruments/` (OS X)、`\Users\<username>\AppData\Local\Temp\Native Instruments\` (Windows) に移動しました。

2.1 ライブスライス

ライブスライス (Live Slicing) でコントローラーのパッドを用いて、素早く直感的にサンプルにスライスを追加できるようになります。最初のパッドでサンプルをトリガーし、それ以降のパッドで必要なスライスポイントを追加できるようになります。必要であれば、Edit モードを使用してスライスのスタート、エンドポイント編集できます。



Live Slicing 機能は MASCHINE コントローラーのみで使用できます。

2.1.1 MASCHINE STUDIO を用いた Live Slicing の使用

コントローラーのパッドを用いて、手動でサンプルにスライスを追加する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押して Sampling ページに移動します。
2. ボタン 3 を押して **SLICE** を選択、スライスモードにします。
3. ノブ 1 を回して **Manual** モードを選択します。
→ パッド 1 が点滅し、最初のスライス追加の準備ができたことを示します。
4. パッド 1 を押してサンプルに最初のスライスを追加します。
→ サンプルの再生が開始され次のパッドが点滅、そのパッドに次のスライスを追加できる状態となります。
5. パッド 2 を押して 2 番目のスライスポイントを追加します。
6. それ以降のパッドを押して同様の操作を続けます。

→ サンプル再生の停止後に **EDIT** モードで任意にスライスのスタート、エンドポイントを詳細設定することができます。



SHIFT + MUTE を押すことで長いサンプルの再生を停止することができます。



SHIFT + ボタン 7 と 8 を押すことでスライスの各バンクに移動します。

2.1.2 MASCHINE を用いた Live Slicing の使用

コントローラーのパッドを用いて、手動でサンプルにスライスを追加する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押して Sampling ページに移動します。
2. ボタン 3 を押して **SLICE** を選択、スライスモードにします。
3. ノブ 1 を回して **Manual** モードを選択します。
→ パッド 1 が点滅し、最初のスライス追加の準備ができたことを示します。
4. パッド 1 を押してサンプルに最初のスライスを追加します。
→ サンプルの再生が開始され次のパッドが点滅、そのパッドに次のスライスを追加できる状態となります。

5. パッド 2 を押して 2 番目のスライスポイントを追加します。
 6. それ以降のパッドを押して同様の操作を続けます。
- サンプル再生の停止後に EDIT モードで任意にスライスのスタート、エンドポイントを詳細設定することができます。



SHIFT + MUTE を押すことで長いサンプルの再生を停止することができます。



SHIFT + ボタン 7 と 8 を押すことでスライスの各バンクに移動します。

2.1.3 MASCHINE MIKRO コントローラーを用いた Live Slicing の使用

コントローラーのパッドを用いて、手動でサンプルにスライスを追加する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押して Sampling ページに移動します。
 2. **NAV** を押し、コントロールエンコーダーを回すことで **SLICE** を選択します。
 3. ディスプレイ画面下の矢印ボタンを押して **Manual** モードを選択します。
⇒ パッド 1 が点滅し、最初のスライス追加の準備ができたことを示します。
 4. パッド 1 を押してサンプルに最初のスライスを追加します。
⇒ サンプルの再生が開始され次のパッドが点滅、そのパッドに次のスライスを追加できる状態となります。
 5. パッド 2 を押して 2 番目のスライスポイントを追加します。
 6. それ以降のパッドを押して同様の操作を続けます。
- サンプル再生の停止後に EDIT モードで任意にスライスのスタート、エンドポイントを詳細設定することができます。



SHIFT + MUTE を押すことで長いサンプルの再生を停止することができます。



SHIFT + 矢印ボタンを押すことでスライスの各バンクに移動します。

2.2 全スライスの削除

SAMPLING EDIT モードの **DELETE ALL** オプションでコントローラーを用いて簡単にサンプルの全スライスを削除することができます。

2.2.1 MASCHINE STUDIO を使用してスライスを全削除する

DELETE ALL オプションを使用してサンプルの全スライスを削除します。

サンプルから全スライスを削除する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. ボタン 3 を押して **SLICE** を選択、スライスモードにします。
3. ノブ 1 を回して **Manual** モードを選択します。
4. ボタン 4 **EDIT** を押します。
5. ボタン 8 を押して **DELETE ALL** を選択、全スライスを削除します。

→ これで現在使用しているサンプルの全スライスを削除します。

Pattern Editor に適用した後全スライスを削除する方法

he **APPLY** オプションを使用し、スライスを適用した場合は、Edit モードに戻り **DELETE ALL** オプションを選択し、キーゾーンとパターンからも削除します。

適用した後に全スライスを削除する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. ボタン 4 **EDIT** を押し、Edit モードに戻ります。
3. ボタン 8 を押して **DELETE ALL** を選択、全スライスを削除します。
4. ボタン 4 **EDIT** を押し、モードを解除します。
5. **APPLY** を押して、Sound または Group からスライスを削除します。

→ スライスとキーゾーンはキーゾーンから移動することで削除されます。

2.2.2 MASCHINE を使用してスライスを全削除する

DEL ALL オプションを使用してサンプルの全スライスを削除します。

サンプルから全スライスを削除する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. ボタン 3 を押して **SLICE** を選択、スライスモードにします。

3. ノブ 1 を回して **Manual** モードを選択します。
 4. ボタン 8 を押して **DEL ALL** を選択、全スライスを削除します。
- これで現在使用しているサンプルの全スライスを削除します。

Pattern Editor に適用した後全スライスを削除する方法

he **APPLY** オプションを使用し、スライスを適用した場合は、Edit モードに戻り **DELETE ALL** オプションを選択し、キーゾーンとパターンからも削除します。

適用した後に全スライスを削除する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. ボタン 4 **EDIT** を押し、Edit モードに戻ります。
3. ボタン 8 を押して **DELETE ALL** を選択、全スライスを削除します。
4. ボタン 4 **EDIT** を押し、モードを解除します。
5. **APPLY** を押して、Sound または Group からスライスを削除します。

→ スライスとキーゾーンはキーゾーンから移動することで削除されます。

2.2.3 MASCHINE MIKRO を使用してスライスを全削除する

DEL ALL オプションを使用してサンプルの全スライスを削除します。

サンプルから全スライスを削除する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. **NAV** を押し、コントロールエンコーダーを回すことで **SLICE** を選択します。
3. **F1** を押して **EDIT** モードを選択します。
4. **SHIFT + F3** を押して **DEL ALL** を選択、全スライスを削除します。

→ これで現在使用しているサンプルの全スライスを削除します。.

Pattern Editor に適用した後全スライスを削除する方法

he **APPLY** オプションを使用し、スライスを適用した場合は、Edit モードに戻り **DELETE ALL** オプションを選択し、キーゾーンとパターンからも削除します。

適用した後に全スライスを削除する方法は以下となります。

1. **SAMPLING** ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. **NAV** を押し、コントロールエンコーダーを回すことで **SLICE** を選択します。
3. **F1** を押して **EDIT** モードを選択します。

4. **SHIFT + F3** を押して **DEL ALL** を選択、全スライスを削除します。
5. **F1 EDIT** を押し、モードを解除します。
6. **F3APPLY** を押して、Sound または Group からスライスを削除します。

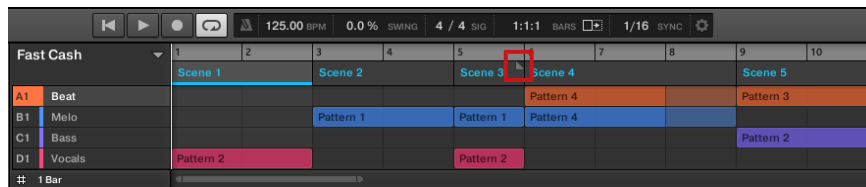
→ スライスとキーゾーンはキーゾーンから移動することで削除されます。

2.3 シーンレングスの調整

シーンとクリップは以下のルールに従います。

デフォルトでシーンの長さは自動的にシーン内の最長のクリップの長さに設定され (Auto Length) ですが、シーンの長さを手動で特定の長さに変更することもできます (Manual Length)。

- ・ **Auto Length:** デフォルトでシーンの長さはシーン内の最長のクリップの長さに同調します。シーンよりも長いクリップを挿入することで自動的にシーンが長くなります。シーン内の一番長いクリップを削除することでシーンが短くなります。一番長いクリップの長さを変更することでシーンの長さも変化します。
- ・ **Manual Length:** シーンの長さを手動で設定できます。シーン内のクリップとは異なる長さに設定することができます。シーンからクリップを追加、または削除してもシーンの長さは変わらず、マウスでタイムラインをドラッグ、または MASCHINE コントローラーを用いてシーンの長さを変更することができます。
- ・ クリップが配置されているシーンよりも短い場合は、クリップは自動的にシーンの長さに調整されます。自動調整された内容を変更することはできません。これらはオリジナルクリップとして同じパターンを参照し、シーンの最初から配置されます。連続するクリップはアレンジャー内で暗く表示され、長さが変更されたクリップマーカーが右手に表示され、シーンクリップの一部が隠れていることを示します。



- ・ シーンが手動で短くされた場合はクリップの明らかに視認できる部分の音声のみが再生されます。
- ・ クリップは常にシーンの最初から開始します。

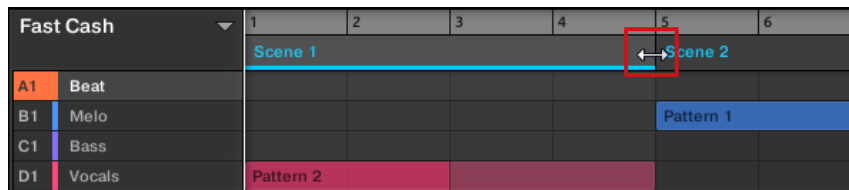
2.3.1 ソフトウェアを用いてシーンの長さを調整する

異なるシーンの長さによって参照パターンに影響することなくクリップの長さを変更することができます。この機能はこれまでのようにアレンジメントの長さに合わせてパターンを増やす必要がなくなったので便利です。

右のシーンエンドマーカークが最長のクリップの長さに到達すると、パターンが繰り返されます。右のシーンマーカークがクリップより短い場合は、クリップの明らかに視認できる部分の音声のみが再生されます。

シーンを長くする方法は以下となります。

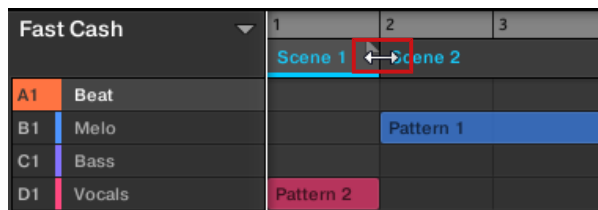
- ▶ シーンエンドマーカークをクリック、右にドラッグします。



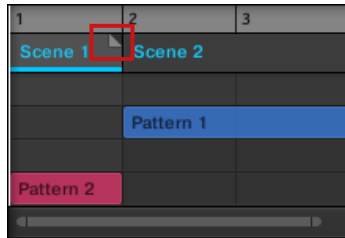
→ クリップの長さが参照パターンよりも長い場合はリピート再生されます。

シーンを短くする方法は以下となります。

- ▶ シーンエンドマーカークをクリック、左にドラッグします。



→ クリップが短くなり、参照パターンよりもクリップの長さが短い場合は、長さの異なるクリップマーカーがシーンの右手に表示され、クリップの一部が非表示となっていることを示します。再生中は明らかに視認できるクリップの一部のみが再生されます。



シーンの長さ調整時には以下のルールが適用されます。

- ・ アレンジメントグリッドの値が長さの調整時に採用されます。
- ・ 長さの変更時に [Shift] を押すと、Step Grid で設定した値が採用されます。
- ・ モディファイヤーを使用せずにシーンマーカーをドラッグする際の最小値は、Arrange Grid 一個分となります。
- ・ [Shift] を押すと、シーンマーカーの最小値は Step Grid での値でドラッグすることができます。
- ・ シーンの最小値はパターンレングスの最小値と同等です。この場合、Arrange Grid または Step Grid が **Off** となっている必要があります。

2.3.2 MASCHINE STUDIO を使用してシーンの長さを調節する

ハードウェアコントローラーを使用してシーンの長さを調節する方法は以下となります。

1. **SCENE** ボタンを押し、Scene ページを表示します。
2. ボタン 1 を押して必要であればページを固定します。
3. ノブ 4 を回してシーンの長さを任意変更します。ノブを左に回すとシーンが短く、右に回すとシーンが長くなります。
4. **SHIFT** を押してノブ 4 を回すと、シーンの長さをより小さい単位で変更することができます。

→ シーンの長さを任意に変更してください。

2.3.3 MASCHINE を使用してシーンの長さを調節する

ハードウェアコントローラーを使用してシーンの長さを調節する方法は以下となります。

1. **SCENE** ボタンを押し、Scene ページを表示します。
2. ボタン 1 を押して必要であればページを固定します。

3. ノブ 4 を回してシーンの長さを任意変更します。ノブを左に回すとシーンが短く、右に回すとシーンが長くなります。
 4. **SHIFT** を押してノブ 4 を回すと、シーンの長さをより小さい単位で変更することができます。
- シーンの長さを任意に変更してください。

2.3.4 MASCHINE MIKRO を使用してシーンの長さを調節する

ハードウェアコントローラーを使用してシーンの長さを調節する方法は以下となります。

1. **SCENE** ボタンを押し、Scene ページを表示します。
 2. 必要であれば **MAIN/CONTROL (PIN)** を押してページを固定します。
 3. ディスプレイ下の右矢印を押し **LENGTH** を選択します。
 4. コントローラーエンコーダーを回してシーンの長さを任意変更します。ノブを左に回すとシーンが短く、右に回すとシーンが長くなります。
 5. コントロールエンコーダーを押しながら回すと、シーンの長さをより小さい単位で変更することができます。
- シーンの長さを任意に変更してください。

2.4 Scene Auto Length を有効にする

デフォルトでシーンは Auto Length となっており、シーン内の内容を自動的に調節します。シーンエンドマーカーを手動で調節、シーンの長さを変更すると、Auto Length が無効となり、自動的に Manual Length に設定されます。

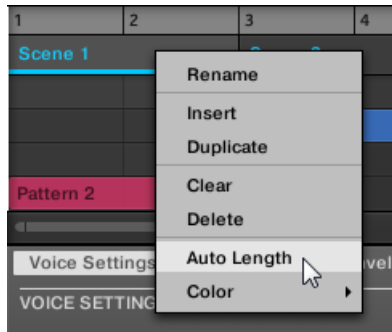
ソフトウェア、またはコントローラーを使用してシーンをリセット、Auto Length に戻し、シーンをデフォルトの状態に戻し、表示されていない部分を表示させることもできます。Auto Length が起動すると、Manual Length 設定内容が解除され、シーンのサイズがクリップの長さに同調し、手動調整を再び行うまでこの状態が保たれます。

2.4.1 ソフトウェアを用いて Scene Auto Length を起動する

ソフトウェアでシーン用に Auto Length を起動する方法は以下となります。

1. シーンを右クリックします。

- メニューで **Auto Length** をクリックします。



→ Auto Length が起動し、選択しているシーンがシーン内のクリップの長さに合わせて調節されます。この動作以前に行った手動調節の内容は解除されます。

2.4.2 MASCHINE STUDIO を用いて Scene Auto Length を起動する

コントローラーでシーン用に Auto Length を起動する方法は以下となります。

1. **SCENE** を押し、Scene ページを表示します。
2. 任意のパッドを押し、シーンを選択します。
3. ボタン 3 **AUTO LENGTH** を押して Auto Length を起動します。

→ 選択しているシーンがシーン内のクリップの長さに合わせて調節されます。この動作以前に行った手動調節の内容は解除されます。

2.4.3 MASCHINE を用いて Scene Auto Length を起動する

コントローラーでシーン用に Auto Length を起動する方法は以下となります。

1. **SCENE** を押し、Scene ページを表示します。
2. 任意のパッドを押し、シーンを選択します。
3. ボタン 3 **AUTO LENGTH** を押して Auto Length を起動します。

→ Auto Length が起動し、選択しているシーンがシーン内のクリップの長さに合わせて調節されます。この動作以前に行った手動調節の内容は解除されます。

2.4.4 MASCHINE MIKRO を用いて Scene Auto Length を起動する

コントローラーでシーン用に Auto Length を起動する方法は以下となります。

1. **SCENE** を押し、Scene ページを表示します。
2. 任意のパッドを押し、シーンを選択します。
3. **SHIFT + F3** **AUT LEN** を押して Auto Length を起動します。

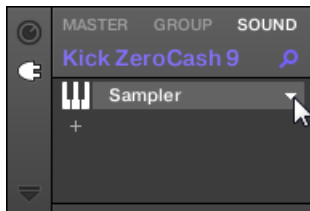
→ Auto Length が起動し、選択しているシーンがシーン内のクリップの長さに合わせて調節されます。この動作以前に行った手動調節の内容は解除されます。

2.5 プラグイン設定

プラグインの設定とアサイン内容はプリセットとして保存することができます。保存後はプラグインプリセットはソフトウェア、またはコントローラーのブラウザからアクセス可能となります。この機能によりパラメーターを特定の値に設定した状態でプラグインを呼び出すことができるので便利です。プラグインプリセットはプラグインのデフォルトプリセットとして保存することも可能でプラグインのロード時に保存した内容でロードされます。

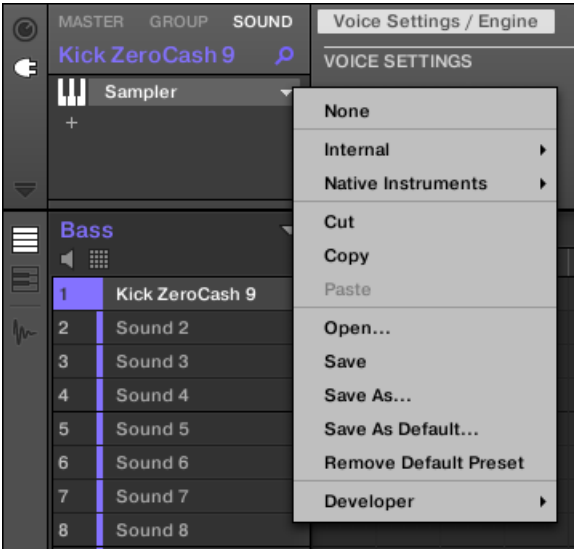
2.5.1 プラグインプリセットの保存

プラグインプリセットの保存はソフトウェアのプラグインメニューのみで実行できる機能です。プラグインメニューにアクセスするには、プラグインリストのプラグインスロットの右手にあるドロップダウンメニュー用矢印をクリックします。



プラグインメニューを開きます。

プラグインプリセット保存用コマンドはプラグインメニューの下部にあります。



プラグインメニューのプラグインプリセット用各保存、ロードコマンドです。

プラグインメニューエントリー	内容
Save	現在ロードしているプリセットの変更内容を保存します。
Save As...	現在のプラグイン設定内容がハードディスクに新規プリセットファイルとして保存されます。
Save As Default...	現在の設定とアサインをプラグイン用デフォルトプラグインプリセットとして保存します。 該当プラグインの次のロード時に、このデフォルトプリセット内容が自動ロードされます。
Remove Default Preset	現在使用しているプラグインのデフォルトプリセットを削除します。 このメニューはプリセットを <i>Save As Default...</i> メニューアイテムを使用して保存した後に表示されます。

2.5.2 プラグインプリセットのロード

プラグインメニューを使用して保存した全プラグインプリセットは、ソフトウェアとコントローラーの各ブラウザで表示されるようになります。各プラグインプリセットは自動的にブラウザ内の **LIBRARY** ペインの該当する “Instrument” または “Effect” ファイルタイプカテゴリに配置されます。更にユーザープリセットはブラウザの **LIBRARY** ペインのコンテンツセレクターで、ユーザーを選択することで閲覧することができます。



ブラウザ内でのプラグインプリセットのロード方法と保存したプラグインプリセットへのタグ付けの方法に関しては、[Help](#) メニューを介してマニュアルの 3 章を参照してください。

MASCHINE ライブラリでは MASCHINE 内蔵プラグイン用に、各プラグインプリセットを用意しています。更にコンピュータにインストールしてある Native Instruments 製品のファクトリーライブラリも MASCHINE ブラウザにインポートしてあるので、各プリセットを直接ブラウズ、ロードすることができます。



KOMplete プロダクトと MASCHINE EXPANSIONS を最新バージョンにアップデートしてから MASCHINE ライブラリで使用してください。コンピュータにインストールしてある各 Native Instruments 製品をアップデートするには Service Center を起動してください。

プラグインメニューで *Open...* コマンドを選択し、プラグインプリセットをロードし、ファイルシステムを検索して任意のプリセットファイル（拡張子はインストゥルメントプラグインプリセットが「.mxinst」、エフェクトプラグインプリセットが「.mxfx」、MASCHINE 1.x モジュールプリセットが「.mfxp」です）を選択することも可能です。

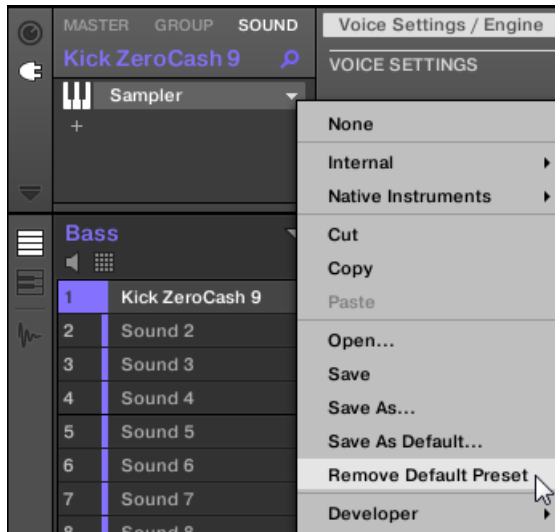
2.5.3 デフォルトプラグインプリセットの削除

各プラグインでプラグイン使用時に自動ロードされるデフォルトプリセットを設定することができます。デフォルトプラグインプリセットが必要ない場合は、プラグインメニューを使用して保存したデフォルトプリセットを削除します。

プラグインメニューを使用してプラグインのデフォルトプリセットを削除する方法は以下となります。

1. プラグインがある Sound をクリックします。
2. プラグインドロップダウンメニューをクリックします。

3. メニューで *Remove Default Preset* をクリックし、デフォルトプリセットを削除します。



→ デフォルトプラグインプリセットが削除され、次回ロードする際には初期状態のプラグインがロードされます。

環境設定（Preferences）パネルのプラグインマネージャー（Plug-in Manager）を使用して保存したデフォルトプラグインプリセットの一覧を閲覧したり、必要であれば削除することもできます。



プラグインのデフォルトプリセットの削除は、ソフトウェア上のみで行うことができます。

2.6 オーディオのエクスポート

MASCHINE 2.4.6 には以下の新規オーディオエクスポート機能を追加しています。

- ・ AIFF 形式オーディオのエクスポート
- ・ Scene Option によるオーディオのエクスポート
- ・ Range Option によるオーディオのエクスポート
- ・ Custom Name Option によるオーディオのエクスポート

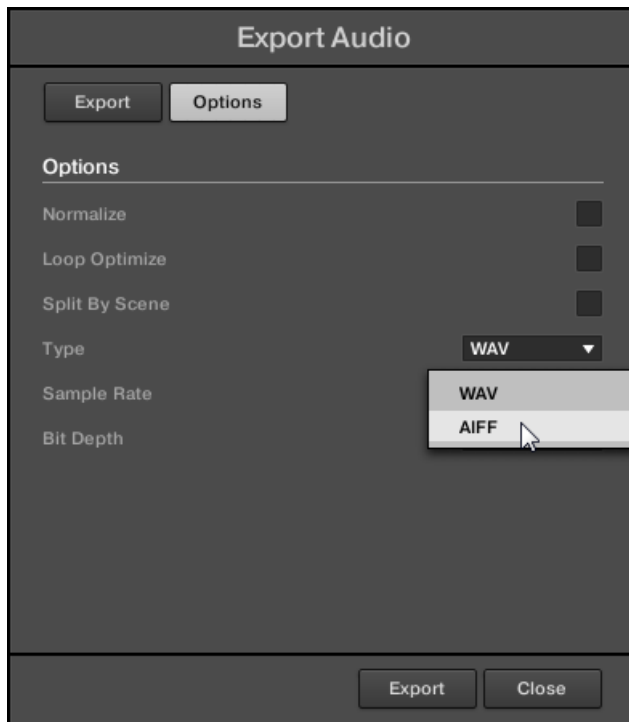
2.6.1 WAV / AIFF 形式オーディオのエクスポート

場合によっては Groups、Sounds、Project と、各段階の状態オーディオレンダリングを行い、その他のアプリケーションでのさらなる編集や CD 等に焼くといったことが考えられます。オーディオは WAV または AIFF 形式でエクスポートすることができます。この機能はソフトウェアのみで有効です。

Export Audio ダイアログの Options ページでエクスポート時の各設定を行います。

WAV / AIFF 形式オーディオをエクスポートする方法は以下となります。

1. **File > Export Audio** とクリックし、Export Audio ダイアログボックスにアクセスします。
2. **Options** タブをクリックします。
3. **Type** オプションのドロップダウンメニューをクリックし、**WAV** または **AIFF** を選択します。



→ **Export** ボタンをクリックすると、選択した形式のオーディオエクスポートを開始します。



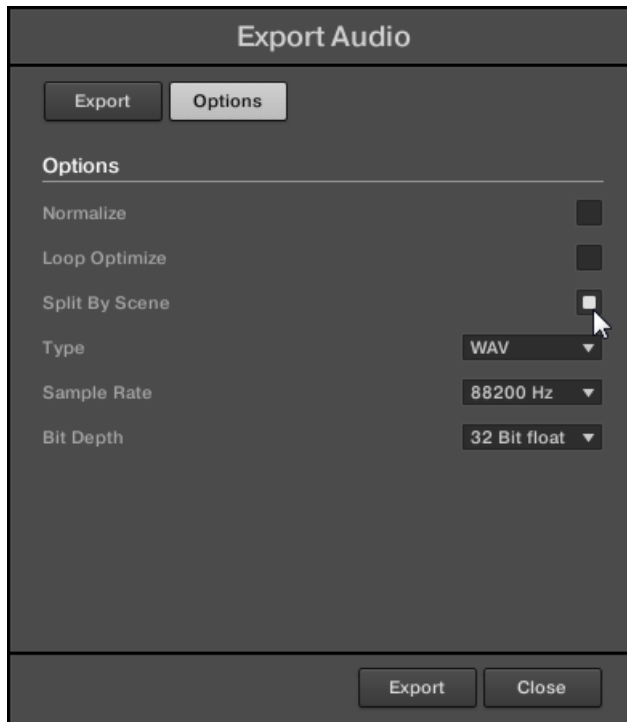
ここでオーディオの種類を変えると、Pattern Editor のドラッガーアイコンを用いて処理する音声の形式も変更されます。

2.6.2 Scene Option によるオーディオのエクスポート

Export Audio ダイアログには Split by Scene オプションがあります。これを選択すると、このオプションでループマーカの範囲内にある音声を各シーンごとにエクスポートします。ループに複数のシーンがある場合は、選択範囲内の各シーンの音声ファイルが複数作成されます。その他のエクスポート設定と併用することで任意の形式、ファイルの種類による書き出しが可能となります。単一の Scene を選択してエクスポートする場合、この機能の利点は反映されません。

各シーンのオーディオエクスポート方法は以下となります。

1. **File > Export Audio** とクリックし、Export Audio ダイアログボックスにアクセスします。
2. **Options** タブをクリックします。
3. **Split By Scene** オプションをクリックします。



4. **Export** ボタンをクリックします。

→ 各 Scenes のオーディオが、指定したフォルダ内にエクスポートされます。



Export Audio > Export > Source と併用する場合、*Master*、*Group* または *Sound* から各シーンごとにエクスポートされます。

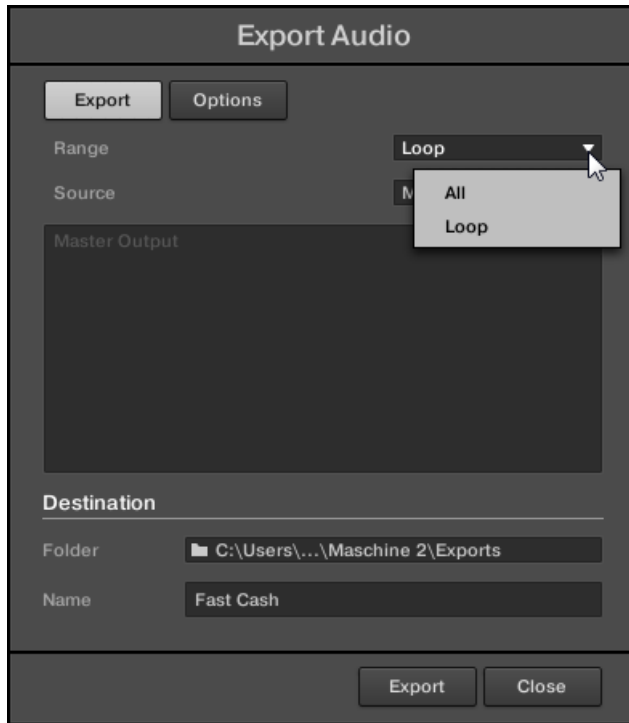
2.6.3 Range Option によるオーディオのエクスポート

Export Audio ダイアログの Range メニューには *All* オプションがあります。これで Transport の LOOP ボタンの状態、または Loop Braces の位置とは関係なく素早く簡単に全曲のオーディオをエクスポートします。その他のエクスポート設定と併用することで任意の形式、ファイルの種類を設定、エクスポート先となるフォルダの場所を指定して書き出すことが可能となります。

曲全部をエクスポートする方法は以下となります。

1. **File > Export Audio** とクリックし、Export Audio ダイアログボックスにアクセスします。
2. **Export** タブをクリックします。

3. **Range** オプション内のドロップダウンメニューをクリックして *All* を選択します。



4. **Export** ボタンをクリックします。

→ 曲のオーディオが、指定したフォルダ内に指定した形式でエクスポートされます。

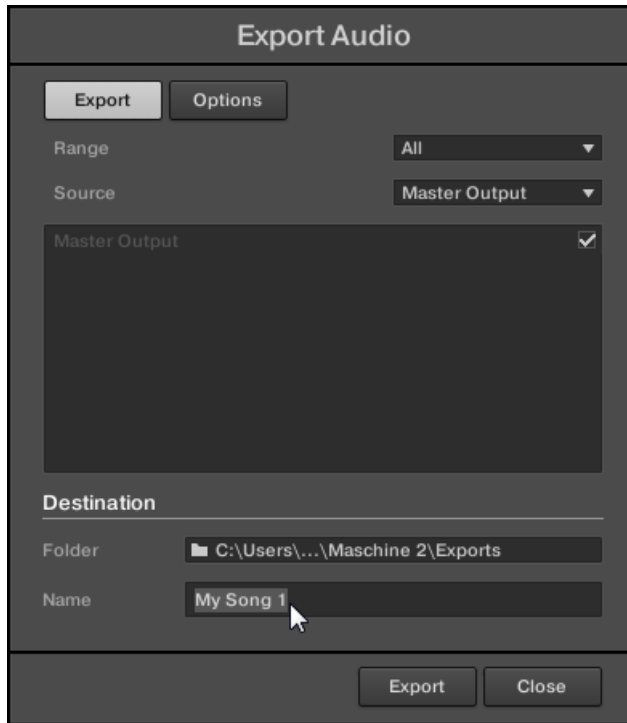
2.6.4 Custom Name Option によるオーディオのエクスポート

Export Audio ダイアログには名称設定フィールドがあり、オーディオエクスポート時に名称を設定することができます。

オーディオエクスポート時の名称設定方法は以下となります。

1. *File > Export Audio* とクリックし、Export Audio ダイアログボックスにアクセスします。
2. **Export** タブをクリックします。

3. **Range** オプション内のドロップダウンメニューをクリックして *All* を選択します。



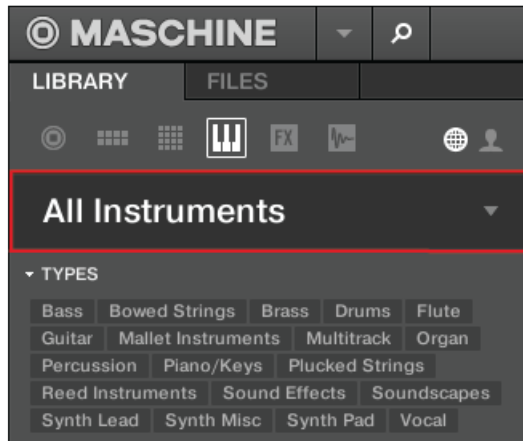
4. **Export** ボタンをクリックします。

→ 曲のオーディオが、指定したフォルダ内に指定した名称でエクスポートされます。

2.7 ブラウザ内での Category / Vendor による絞り込み検索機能

Product セレクターで製品カテゴリー、製品作成者、特定の製品、特定のバンク、製品のサブバンクの選択、検索を行います。ブラウザセレクターからデフォルトプリセットファイルを含むプロダクトを直接ロードすることもできます（以下参照）。

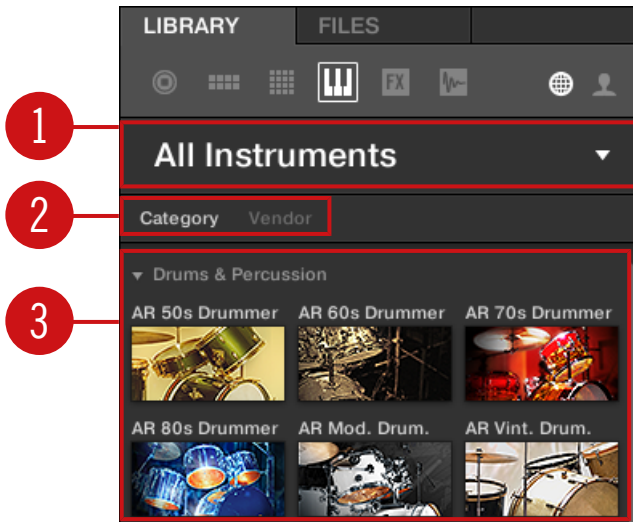
デフォルトでは Product セレクターには特定のセクションがないので、All Instruments と表示されます。



閉じた状態のプロダクトセクターヘッダです。

2.7.1 Product Category の選択

- ▶ プロダクトセクターヘッダをクリックして開きます。
- プロダクトセクターが開き、MASCHINE ライブラリにある全プロダクトが表示されます。



開いた状態のプロダクトセクターです。

(1) **インストゥルメントセクターヘッダ**: ヘッダには選択したプロダクトが表示されます。何も選択していない場合はラベルを表示します (All Instruments)。ヘッダをクリックしてプロダクトセクターを閉じます。

(2) **Category/Vendor セクター**: **Category** または **Vendor** を基準にプロダクトリストを表示します。

(3) **Product list**: MASCHINE ライブラリ内の全プロダクトを表示します。

Category/Vendor セクター で **Category** を選択すると、プロダクトリストは以下のカテゴリーによって保存されます。

- Drums & Percussion
- Sampled Instruments
- Synthesizers
- Other

Category / Vendor セクター で **Vendor** を選択すると、プロダクトリストは製造者名を基準に表示されます。

- ▶ プロダクトを選択し、関連するプリセットファイルのみを表示するには、リストのプロダクトをクリックします。

→ Product セレクターは選択によって自動的に閉じ、ヘッダにプロダクト名称とアイコンが表示され、タグフィルターと Result リスト内容が絞り込まれます。



ライブラリ内に関連ファイルがある場合、プロダクトセレクターに製品が表示されます。特定のプロダクトが表示されない場合は、Service Center を用いて最新アップデート内容をインストールしてください。

2.8 MASCHINE STUDIO を使用して製品カテゴリをブラウズする

MASCHINE ブラウザでは製品カテゴリーによって検索内容を絞り込むことができます。

MASCHINE STUDIO を使用してブラウザでカテゴリーによる絞り込み検索を行う方法は以下となります。

1. **BROWSE** を押してブラウザを表示します。
2. ボタン 2 を押してプロダクトを選択します。
⇒ これでブラウザは選択した内容によるインストゥルメント、エフェクトプラグインプリセットのみを表示するようになります。
3. **SHIFT** を押したまま **CATEGORIES / VENDORS** にアクセスします。
4. ボタン 1 を押すと、**CATEGORIES** が選択され、製品カテゴリーによる閲覧ができるようになります。
5. ノブ 1 を回して **All Categories** リストからカテゴリーを選択します。
6. ノブ 2 を回して特定のプロダクトを選択し、さらに検索内容を絞り込みます。
⇒ カテゴリーとプロダクトを選択すると、右ディスプレイに有効なプリセットリストが表示されます。
7. ノブ 8 を回してプリセットを選択します。
8. ボタン 8 を押してプリセットをロードします。

2.9 MASCHINE STUDIO を使用して製品製作者をブラウズする

MASCHINE ブラウザでは製品製作者によって検索内容を絞り込むことができます。

MASCHINE STUDIO を使用してブラウザで製作者による絞り込み検索を行う方法は以下となります。

1. **BROWSE** を押してブラウザを表示します。
2. ボタン 2 を押してプロダクトを選択します。
⇒ これでブラウザは選択した内容によるインストゥルメント、エフェクトプラグインプリセットのみを表示するようになります。

3. **SHIFT** を押したまま **CATEGORIES / VENDORS** にアクセスします。
4. 製作者によって閲覧する場合はボタン 2 を押して **VENDORS** を選択します。
5. ノブ 1 を回して **All Vendors** リストから製作者を選択します。
6. ノブ 2 を回して特定のプロダクトを選択し、さらに検索内容を絞り込みます。
→ 製作者とプロダクトを選択すると、右ディスプレイに有効なプリセットリストが表示されます。
7. ノブ 8 を回してプリセットを選択します。
8. ボタン 8 を押してプリセットをロードします。

2.10 ルーピング

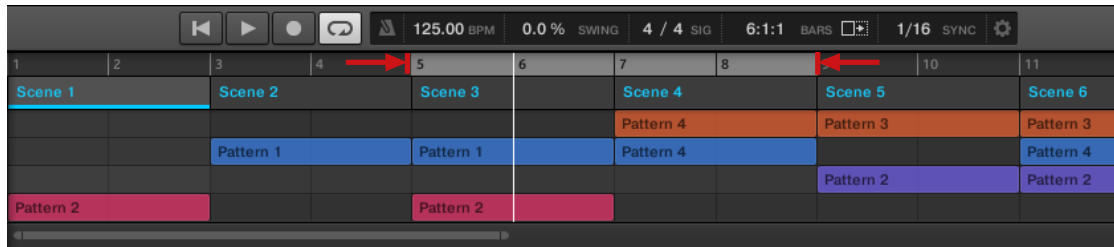
ループを起動して連続再生します。ループを起動すると Scenes のループレンジ部分が再生され、この状態はループを停止するまで止まりません。このレンジを使用して曲の特定部分を連続再生させることができます。この機能は作曲時や複数回テイクを録音する際等に便利です。ループレンジは起動、起動解除にかかわらず常に視認できる状態で、左右のポイントを移動させることでいつでもループレンジ幅を変更することができます。

2.10.1 ソフトウェアでループレンジを設定する

タイムライン上の専用スタート、エンドポイントを移動させることでループレンジを変更します。Arrange Grid で設定した値がループレンジ設定時の各ポイント移動単位となります。

ソフトウェアでループレンジを設定する方法は以下となります。

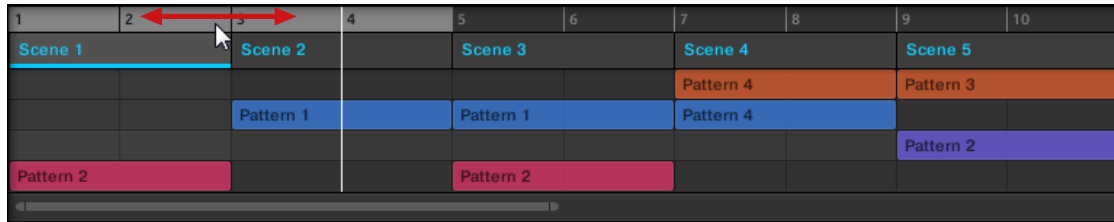
- ▶ 左右のループマーカーを移動してループレンジを変更します。



→ これでループレンジが変わります。

ソフトウェアでループ自体を移動する方法は以下です。

- ▶ ループレンジを左右にドラッグします。



→ これでループ自体が移動します。

ソフトウェアでループを起動、起動解除する

ソフトウェアでループを起動する方法は以下です。

- ▶ ヘッダのループボタンをクリックしてループを起動、起動解除します。



ループを起動するとループレンジ内の Scenes が再生されます。

2.10.2 MASCHINE STUDIO でループレンジを設定する

専用ループページでスタート、エンドポイントを移動させることでループレンジを変更します。

MASCHINE STUDIO でループレンジを設定する方法は以下となります。

1. **SHIFT + RESTART (LOOP)** を押したままループ画面にします。
2. ボタン 5 **LOOP** を押してループを起動します。
3. ノブ 3 **START** を回し、ループのスタートポイントを設定します。
4. ノブ 4 **LENGTH** を回し、ループの長さを設定します。

→ これでループレンジのスタートとエンドポイントが設定されます。

- ▶ ノブ 1 **POSITION** を回してループ自体を移動させます。

→ これでループレンジの位置が設定できました。

- ▶ ボタン 4 **ALL** を押して曲全体をループさせます。

→ これでループレンジのスタートとエンドポイントが曲の最初と最後に設定されます。

MASCHINE STUDIO でループを起動、起動解除する

コントローラーでループを起動する方法は以下です。

- ▶ **SHIFT + RESTART (LOOP)** を押してループを起動/起動解除します。

ループを起動するとループレンジ内の Scenes が再生されます。

2.10.3 MASCHINE でループレンジを設定する

専用ループページでスタート、エンドポイントを移動させることでループレンジを変更します。

MASCHINE でループレンジを設定する方法は以下となります。

1. **SHIFT + RESTART (LOOP)** を押したままループ画面にします。
2. ボタン 5 **LOOP** を押してループを起動します。
3. ノブ 3 **START** を回し、ループのスタートポイントを設定します。
4. ノブ 4 **LENGTH** を回し、ループの長さを設定します。

→ これでループレンジのスタートとエンドポイントが設定されます。

- ▶ ノブ 1 **POSITION** を回してループ自体を移動させます。

→ これでループレンジの位置が設定できました。

- ▶ ボタン 4 **ALL** を押して曲全体をループさせます。

→ これでループレンジのスタートとエンドポイントが曲の最初と最後に設定されます。

MASCHINE でループを起動、起動解除する

コントローラーでループを起動する方法は以下です。

- ▶ **SHIFT + RESTART (LOOP)** を押してループを起動/起動解除します。

ループを起動するとループレンジ内の Scenes が再生されます。

2.10.4 MASCHINE MIKRO でループレンジを設定する

専用ループページでスタート、エンドポイントを移動させることでループレンジを変更します。

MASCHINE MIKRO でループレンジを設定する方法は以下となります。

1. **SHIFT + RESTART** (LOOP) を押したままループ画面にします。
2. **F3 LOOP** を押してループを起動します。
3. ディスプレイ下の右矢印を押し **START** を選択します。
4. コントロールエンコーダーでループのスタートポイントを調整します。
5. ディスプレイ下の右矢印を押し **LENGTH** を選択します。
6. コントロールエンコーダーでループの長さを調整します。

→ これでループレンジのスタートとエンドポイントが設定されます。

- ▶ 画面下の左矢印を押し **POSITION** を選択し、コントロールエンコーダーを回してループ全体を移動します。

→ これでループレンジ自体の位置が設定できました。

MASCHINE MIKRO でループを起動、起動解除する

コントローラーでループを起動する方法は以下です。

- ▶ **SHIFT + RESTART** を押してループを起動解除します。

→ ループを起動するとループレンジ内の Scenes が再生されます。ループを起動解除するとループ内の Scene 再生は一回で停止します。

2.11 パターンの長さを詳細設定する

パターンレンジはコンピューターキーボードの [Shift] ボタン、または MASCHINE コントローラーの **SHIFT** を押してパターンレンジを設定することで、パターンの長さを必要に応じて詳細設定することができます。ここでの設定単位は Step Grid の単位となります。

2.11.1 MASCHINE STUDIO でパターンの長さを詳細設定する

1. **GRID** を押し、ボタン 4 を押して **STEP** にアクセスします。
2. ボタン 5 と 8 を使用して Step Grid サイズを設定します。
3. **PATTERN** を押してパターンページにアクセスし、必要であればボタン 1 を押してページを固定します。
4. 任意のパッドを押して編集するパターンを選択します。

5. **SHIFT** を押し、ノブ 4 **LENGTH** を回してパターンレングスを詳細設定します。
- **SHIFT** を一時的に押すことで、パターンレングスを Step Grid の値で詳細設定することができます。

2.11.2 MASCHINE でパターンの長さを詳細設定する

1. **GRID** を押し、ボタン 4 を押して **STEP** にアクセスします。
 2. ボタン 5 と 8 を使用して Step Grid サイズを設定します。
 3. **PATTERN** を押してパターンページにアクセスし、必要であればボタン 1 を押してページを固定します。
 4. 任意のパッドを押して編集するパターンを選択します。
 5. **SHIFT** を押し、ノブ 4 **LENGTH** を回してパターンレングスを詳細設定します。
- **SHIFT** を一時的に押すことで、パターンレングスを Step Grid の値で詳細設定することができます。

2.11.3 MASCHINE MIKRO でパターンの長さを詳細設定する

1. **GRID** を押し、**F3** を押すことで **STEP** にアクセスします。
 2. コントロールエンコーダーを回して任意の Step Grid サイズを選択します。
 3. **PATTERN** を押します。
 4. コントロールエンコーダーを押しながら回すことでパターンレングスの詳細設定ができます。
- コントロールエンコーダーを一時的に押すことで、パターンレングスを Step Grid の値で詳細設定することができます。

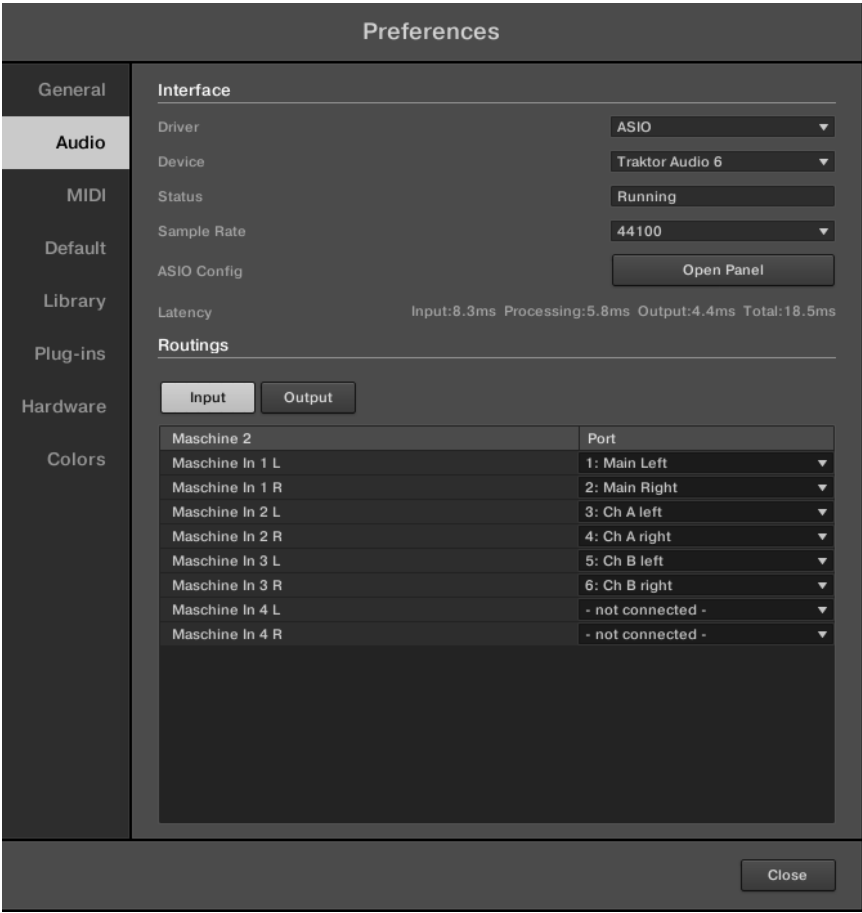
2.12 Preferences の Audio & MIDI Settings

2.12.1 Preferences のオーディオ設定

Audio ページにはオーディオインターフェイスに関する各設定項目があります。

ルーティング セクションで MASCHINE のバーチャルインプット/アウトプットとオーディオインターフェイスの物理インプット/アウトプットの各設定を行います。

- ▶ **Audio** ページを表示するには **Preferences** パネルの左の **Audio** タブをクリックします。



Preferences – Audio ページです。

セッティング	内容
インターフェイス	
Driver	ここで 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指定します。

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	ここで使用しているオーディオインターフェイスのサンプルレート を表示します。 サンプリングレートを変更した後は MASCHINE を再起動してください。
ASIO Config (Windows のみ)	Open Panel をクリックしてサウンドカードに関する特定のコントロール部にアクセスします。 詳細はサウンドカードの資料を参照してください。
Latency	<p>Mac OS X: このスライダーでオーディオインターフェイスのレイテンシーをサンプル単位で調節します。低い値で反応速度は高くなりますが、CPU とオーディオドライバへの負担が高くなる為、オーディオにクリックが生じる場合があります。大きな値で CPU への負担は軽減しますが、レイテンシーは大きくなります (例、パッドを叩いても音声が発音するまでに遅れが生じます)。各設定値を試して CPU に負担がかからずノイズが生じない程度の設定を行う必要があります。</p> <p>Windows: ASIO ドライバを使用している場合は、Audio and MIDI Settings パネルは Latency スライダーの代わりに ASIO Config ボタンを表示します。このボタンをクリックして選択した ASIO ウィンドウの設定ダイアログを表示します。</p>
ルーティング	
Inputs	Inputs をクリックして MASCHINE の 4 つのステレオインプットに対して使用するオーディオインターフェイスのインプットを指定します。 右の空欄をクリックしてオーディオインターフェイスのインプットを選択します。すると全てのインプットを表示したドロップダウンメニューが現れます。 ここで設定したインプットを例えば外部音源を使用する際に使用します。
Outputs	Outoputs (アウトプット) をクリックすると、MASCHINE の 16 個のステレオアウトプットをリスト表示します。右の欄で、オーディオインターフェイスのアウトプットにアサインします。 右の欄のフィールドをクリックしてドロップダウンメニューで任意のアウトプットを選択します。

2.12.2 Preferences の MIDI 設定

MIDI ページで MASCHINE で使用する MIDI インプットとアウトプットポートを設定します。

- ▶ MIDI ページを表示するには [Preferences](#) パネルの左の [MIDI](#) タブをクリックします。



Preferences – MIDI ページです。

セッティング	内容
Sync	

Mode	<p>Off: MIDI シンクモードを選択していない状態です。</p> <p>Master (Send Clock): MASCHINE をスタンドアローンとして起動している場合、MIDI クロックを受信可能な機器に MIDI クロック信号を送信することができます。対象機器としてはドラムマシン、他のグルーブボックス、または他のソフトウェアシーケンサー等が考えられます。</p> <p>Slave (レシーブクロック): MASCHINE をスタンドアローンモードで起動している場合、MIDI クロックを送信可能な機器から MIDI クロックを送信することで外部からの制御が可能となります。対象機器としてはドラムマシン、他のグルーブボックス、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。</p>
Clock Offset (Mode を Slave にすると表示されます。)	<p>Clock Offset コントロールを使用し、MIDI データ伝達時に起きる遅れを補完します。遅れた MIDI クロックデータによって外部機器の反応に遅れが生じ、作成しているトラックにずれが生じます。</p> <p>Clock Offset 値を調節することでレイテンシーを調節することが可能です (ミリ秒単位で調整)。MASCHINE は MIDI クロックイベントを早く伝達します。</p>
Devices	
Inputs	<p>Inputs をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI インプットを表示します。対応するポートの現在の状態を表示する Status のフィールドをクリックすることで各インプットを有効/無効にします。</p>
Outputs	<p>Outputs をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI アウトプットを表示します。対応するポートの現在の状態を表示する Status フィールドをクリックすることで各アウトプットを有効/無効にします。</p>

2.13 アレンジグリッド

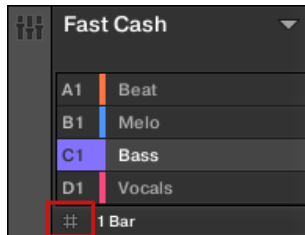
アレンジグリッド (Arrange Grid) はタイムラインに関連する全モディファイ内容をクオンタイズ処理する際に使用します。ここで設定した値は以下の機能で用いられます。

- ・ ループスタート/レンジス
- ・ ループポジション
- ・ パターンレンジス
- ・ シーンレンジス
- ・ ソングクリップスタート/レンジス
- ・ プレイヘッド移動

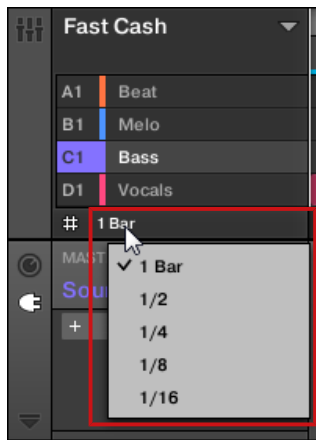
アレンジグリッド設定はアレンジャーエリアの下左隅にあり、格子シンボルを切り替えることで起動、起動解除することができます。

2.13.1 ソフトウェアでアレンジグリッドを適用する

1. 値の隣にある格子シンボルをクリックしてアレンジグリッドを起動します。



2. 現在のアレンジグリッドの値をクリックしてドロップダウンメニューを起動します。



3. アレンジグリッドの新しい値を選択します。

→ 選択したアレンジグリッドの値が適用されます。

2.13.2 MASCHINE STUDIO でアレンジグリッドを適用する

1. **GRID** ボタンを押して Grid ページにアクセスします。
2. ボタン 3 を押して **ARRANGE** を選択します。
3. ボタン 5 を押す、または任意のパッドを押してアレンジグリッド値を選択します。

→ 選択したアレンジグリッドの値が適用されます。

アレンジグリッドの起動解除方法

▶ ボタン 8 またはパッド 16 を押して OFF を選択します。

→ アレンジグリッドが起動解除されます。

2.13.3 MASCHINE でアレンジグリッドを適用する

1. **GRID** ボタンを押して Grid ページにアクセスします。
2. ボタン 3 を押して **ARRANGE** を選択します。
3. ボタン 5 を押す、または任意のパッドを押してアレンジグリッド値を選択します。

→ 選択したアレンジグリッドの値が適用されます。

アレンジグリッドの起動解除方法

▶ ボタン 8 またはパッド 16 を押して OFF を選択します。

→ アレンジグリッドが起動解除されます。

2.13.4 MASCHINE MIKRO でアレンジグリッドを適用する

1. **GRID** ボタンを押して Grid ページにアクセスします。
2. **F2** を押して **ARNG** (Arrange) を選択します。
3. 左矢印を押してメニューで **VALUE** を選択します。
4. コントロールエンコーダーを回してアレンジグリッドの値を選択します。

→ 選択したアレンジグリッドの値が適用されます。

アレンジグリッドの起動/起動解除方法

1. 右矢印を押してメニューで **ENABLE** を選択します。
2. コントロールエンコーダーを回して **ON** または **OFF** を選択します。

→ アレンジグリッドが起動、起動解除されます。

2.14 クイックグリッド

クイックグリッド (Quick Grid) で素早く簡単にコントローラーを用いてほとんどのパターンレングスを設定することができます。クイックグリッド使用時には以下の定義が適用されます。

- ・ 有効なパターンレングスは、1 小節、2 小節、4 小節、8 小節、12 小節、16 小節等となります。(+ 4 bars で常に 4 小節からスタートします)
- ・ クイックグリッドはパターンレングスのみに対して有効です。グリッド関連のその他の機能（例、再生位置の調節、ループレンジの設定等）はアレンジグリッドを使用します。
- ・ クイックグリッド設定はグローバル仕様で、全パターンに適用されます。
- ・ クイックグリッドが OFF の場合、アレンジグリッドが使用されます。
- ・ クイックグリッド機能にはコントローラーのみからアクセスできます。

2.14.1 MASCHINE STUDIO を用いてクイックグリッドを起動する

以下はコントローラーを用いてクイックグリッドを起動する方法です。

1. **GRID** を押して Grid ページにアクセスします。
2. ボタン 3 を押して **ARRANGE** を選択します。
3. ノブ 4 を回して **QUICK** グリッドを起動します。

→ クイックグリッドが起動し、全パターンに設定内容が適用されるようになります。

2.14.2 MASCHINE を用いてクイックグリッドを起動する

以下はコントローラーを用いてクイックグリッドを起動する方法です。

1. **GRID** を押して Grid ページにアクセスします。
2. ボタン 3 を押して **ARRANGE** を選択します。
3. ノブ 4 を回して **QUICK** グリッドを起動します。

→ クイックグリッドが起動し、全パターンに設定内容が適用されるようになります。

2.14.3 MASCHINE MIKRO を用いてクイックグリッドを起動する

以下はコントローラーを用いてクイックグリッドを起動する方法です。

1. **GRID** を押して Grid ページにアクセスします。
2. **F2** を押して **ARNG** (Arrange) を選択します。
3. 右矢印を押してメニューで **QUICK** を選択します。

4. コントロールエンコーダーを回して ON を選択してください。

→ クイックグリッドが起動し、全パターンに設定内容が適用されるようになります。

2.15 タイムラインとシーンヘッダの位置交換

タイムラインとシーンヘッダの場所を交換しました。 GUI の向上を目的とするため、この仕様により影響がある機能はありません。 その他の変更内容はこの資料で解説しています。

2.16 最後の Group の削除について

今回のバージョンより、グループを持たないプロジェクトを作成できない仕様となりました。 最後に残ったグループを削除してもグループがデフォルトの状態に値がリセットされるようになります。

3 MASCHINE 2.4 の新規機能

この章では MASCHINE 2.4 に採用された新機能を解説します。

以下は最も重要な新規機能、変更内容概要です。

- ・ **NKS**. Native Kontrol Standard (NKS) はソフトウェアインストゥルメント形式で、第三者製製品を MASCHINE および KOMPLETE KONTROL ハードウェアとソフトウェア上で KOMPLETE インストゥルメントと同じ精度で活用できるようにするためのものです。結果ブラウザとプラグインメニューがこれらの新規機能の使用のための改良が施されています。詳細は [↑ 3.1, Native Kontrol Standard](#) を参照してください。
- ・ **KOMPLETE KONTROL S88**. MASCHINE は KOMPLETE KONTROL S88 に対応しています。詳細は [↑ 3.2, KOMPLETE KONTROL S88 サポート](#) を参照してください。

3.1 Native Kontrol Standard

Native Kontrol Standard (NKS) はソフトウェアインストゥルメント形式で、第三者製製品を MASCHINE および KOMPLETE KONTROL ハードウェアとソフトウェア上で KOMPLETE インストゥルメントと同じ精度で活用できるようにするためのものです。

Native Kontrol Standard は以下の内容を含んでいます。

- ・ ブラウジングの一貫性を保つための MASCHINE と KOMPLETE KONTROL ブラウザでの連動性
- ・ 即座の操作に対応するフルパラメーターマッピング
- ・ Light Guide 等の KOMPLETE KONTROL S-SERIES 各機能に対応

NKS 対応インストゥルメントは KOMPLETE インストゥルメントの隣にある MASCHINE 用ブラウザにあります。各プリセットにはタグが付いているので、NKS と KOMPLETE インストゥルメントのすべてからサウンドを検索することができます。NKS にあるインストゥルメントをロードすると、各パラメーターが MASCHINE ハードウェアの各コントロール部にマップされ、これは KOMPLETE インストゥルメントのプリセットロード時と同等となります。

NKS インストゥルメントをインストールすると、直後の MASCHINE 起動時に自動的にライブラリに追加されます(NKS サポート KONTAKT インストゥルメントは除く、以下参照)。



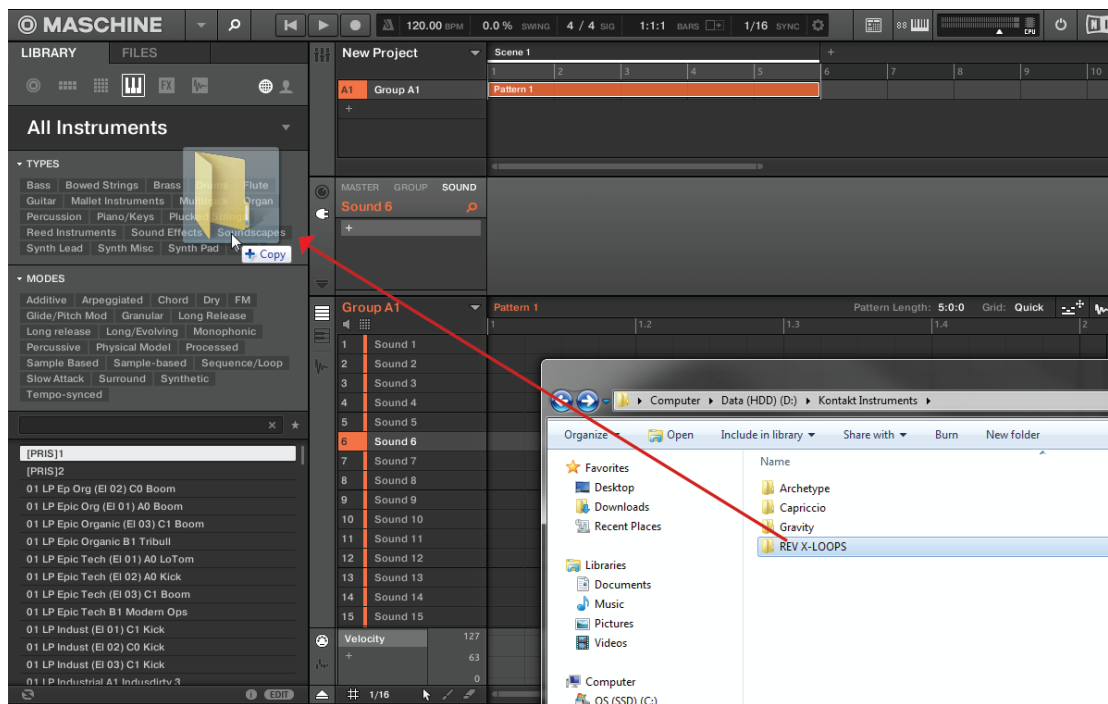
NKS サポート対応プリセットを含んだフォルダは Preferences の Library ページの Factory ペインで管理します。

NKS 対応 KONTAKT インストゥルメントのインストール

第3者製 KONTAKT インストゥルメントには、プリセットとサンプルを含んだ全インストゥルメントファイルを内包する専用フォルダが用意されます。インストーラーを起動する代わりに、このフォルダをハードドライブに保存し、KONTAKT の Add Library 機能を用いて KONTAKT ブラウザに追加する必要があります。

MASCHINE ユーザーであれば、MASCHINE ブラウザに NKS 対応の MASCHINE ライブラリフォルダをドラッグすることで、KONTAKT インストゥルメントを追加することもできます。KONTAKT を使用している場合は、インストゥルメントは自動的に KONTAKT ブラウザに追加されます。

- ▶ MASCHINE ライブラリに NKS 対応の KONTAKT インストゥルメントを追加するには、インストゥルメントフォルダを MASCHINE ブラウザにドラッグします。



- KONTAKT インストゥルメントが MASCHINE ブラウザの Library ペインに含まれるようになります。

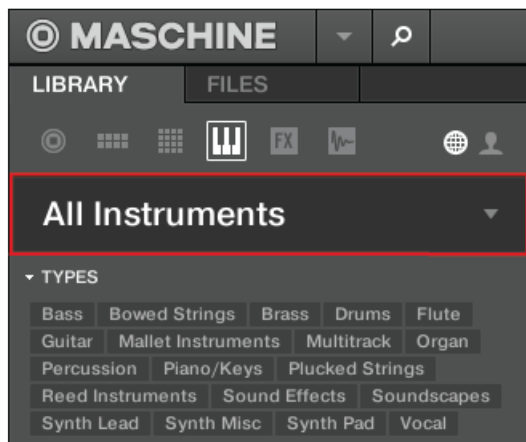


MASCHINE ライブラリと KONTAKT ブラウザはこのフォルダに含まれるファイルを参照するようになります。このフォルダはインストール後に削除したり移動しないことを推奨します。移動や削除を行った場合、MASCHINE と KONTAKT がインストールメント検索を行えなくなります。

3.1.1 ブラウザからプロダクトの選択とロード、バンクを選択する

Product セレクターで製品カテゴリー、特定の製品、製品の特定バンクの選択、検索を行います。プロダクトセレクターからデフォルトプリセットファイルを含むプロダクトを直接ロードすることもできます(以下参照)。

デフォルトでは Product セレクターには特定のセクションがないので、All Instruments と表示されます。

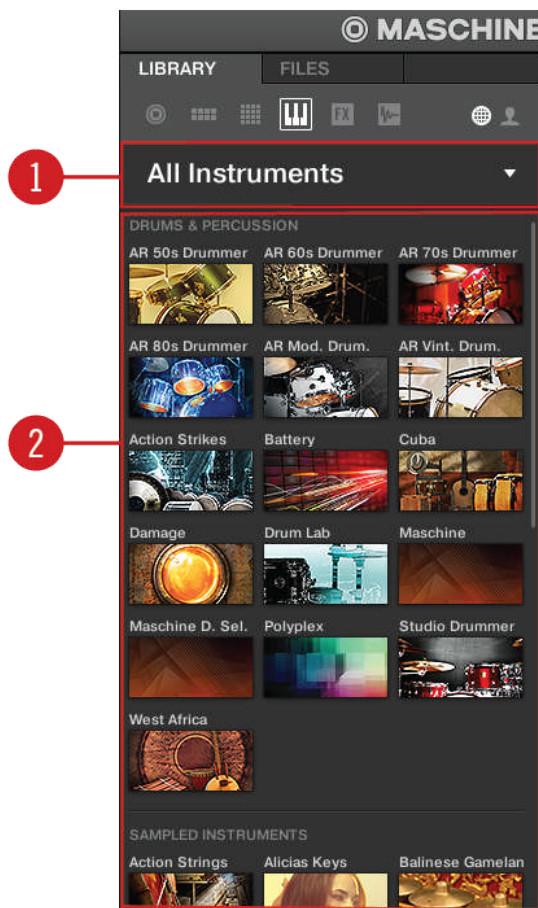


閉じた状態のプロダクトセレクターのヘッダです。

プロダクトの選択

▶ プロダクトセレクターヘッダをクリックして開きます。

→ プロダクトセレクターが開き、MASCHINE ライブラリにある全プロダクトが表示されます。



開いた状態のPRODUCTセクターです。

(1) **PRODUCTセクターヘッダ**: ヘッダには選択したPRODUCTが表示されます。何も選択していない場合はラベルを表示します (All Instruments)。ヘッダをクリックしてPRODUCTセクターを閉じます。

(2) **Product list**: MASCHINE ライブラリ内の全PRODUCTを表示します。

PRODUCTは以下のようにカテゴリ分けされます。

- ・ DRUMS & PERCUSSION
- ・ SAMPLED INSTRUMENTS
- ・ SYNTHESIZERS

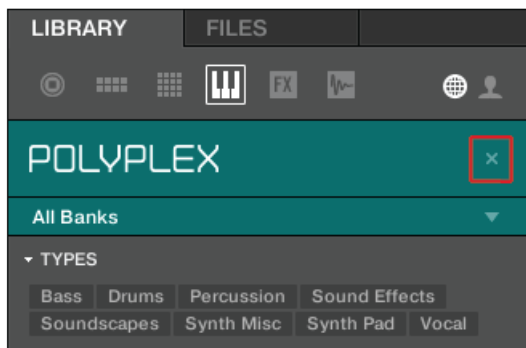
- ・ NO CATEGORY
 - ▶ プロダクトを選択し、関連するプリセットファイルのみを表示するには、リストのプロダクトをクリックします。
- Product セレクターは選択によって自動的に閉じ、ヘッダにプロダクト名称とアイコンが表示され、タグフィルターと Result リスト内容が絞り込まれます。



ライブラリ内に関連ファイルがある場合、プロダクトセレクターに製品が表示されます。特定のプロダクトが表示されない場合は、最新アップデート内容をインストールしてください。

プロダクトセレクションのリセット

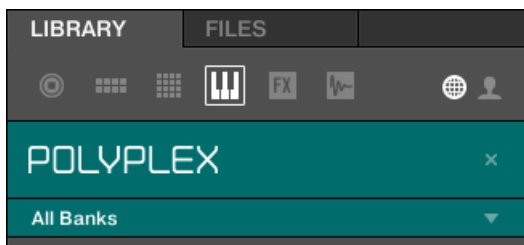
- ▶ Product セレクターでの選択内容をリセットするには、プロダクト名称の右にある小さな x をクリックしてください。



- これでここまでの選択内容がキャンセルされます。プロダクトセレクターは **All Instruments** と表示されます。この段階ではプロダクトセレクターの下のタグフィルターとリザルトリストでは全製品用ファイルを含みます。

バンクの選択

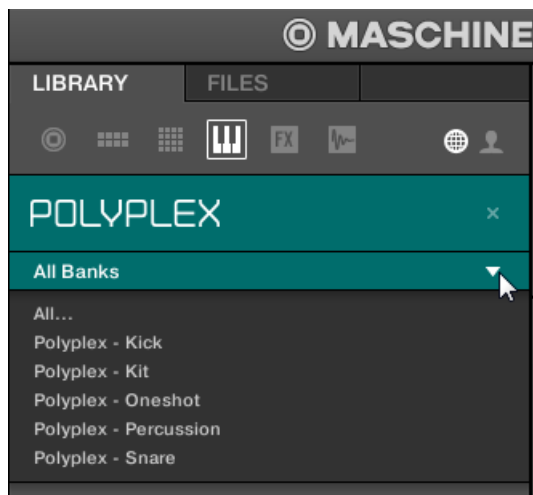
Product リスト (上参照) で特定のプロダクトを選択すると、閉じられたプロダクトセレクターの下に **Bank メニュー**が表示されます。



Bank メニューで POLYPLEX 用に All Banks と表示しています。

このバンクメニューで選択した製品のファイルの特定バンクを選択します(上図は POLYPLEX 用です)。Banks には追加ライブラリ (例、MASSIVE EXPANSIONS)、オリジナルファクトリーライブラリの異なるバージョン (例、FM7 Legacy と FM8 Factory Library)、または特定の製品 (例、POLYPLEX 用異なるドラムサウンドの各セット) のその他のコンテンツ等が含まれます。

- ▶ 選択した製品の特定のバンクを選択するには製品アイコン下のバンクメニューをクリックし、エントリーにあるバンクを選択します。



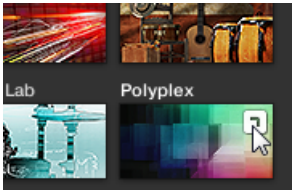
- 選択するとバンクメニューが閉じ、選択したバンクが表示されます。下のタグフィルターと Result リストで更に内容を絞り込みます。

- ▶ プロダクトセクションのように、閉じたメニューのバンク名称隣の小さな x をクリックして選択したバンクを削除することができます。

プロダクトセクターからプロダクトをロードする

プロダクトを選択して検索結果を絞り込むだけでなく、デフォルトプリセットファイルと共にプロダクトをロードしたい場合も、一連の動作をプロダクトセクターから直接行えます。

- ▶ デフォルトプリセットファイルを含んだプロダクトをロードするには、プロダクトセクターのプロダクトエントリーのどれかにマウスカーソルを置き、プロダクトエントリーの右上隅に現れる矢印をクリックします。

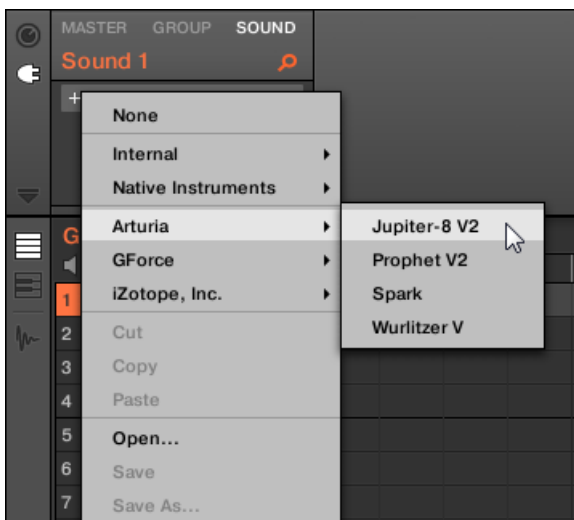


→ リザルトリストから製品と、この製品のデフォルトプリセットがロードされ、リザルトリストではこの製品に関するプリセットファイルのみを表示するようになります。

3.1.2 プラグインメニューからの NKS のロード/第三者製プラグインのロード

プラグインメニューはサブメニューに NKS と第三者製プラグインが表示されるように改良が施され、第三者製の名称を基準にした並び替えができるようになりました(ソフトウェア/ハードウェアから操作できます。)。プラグインメニューではプラグインを以下のようにリスト表示します。

	Instrument Plug-ins	Effect Plug-ins
Internal Plug-ins	Sampler、Drumsynths	MASCHINE 内蔵エフェクト
Native Instruments プラグイン	Native Instruments 各製品による VST/AU インストゥルメントプラグイン	Native Instruments 各製品による VST/AU エフェクトプラグイン
NKS および第三者製プラグイン	NKS および第三者製 VST/AU インストゥルメントプラグイン	第三者製 VST/AU エフェクトプラグイン



プラグインメニューで NKS と第三者製プラグインを表示しています。

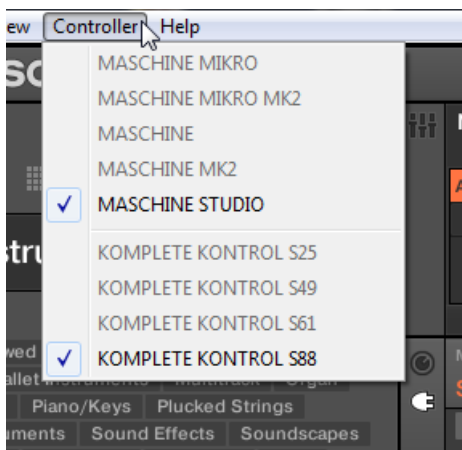
プラグインの使用方法、プラグインメニューのアクセス方法詳細に関しては MASCHINE マニュアル 6 章のプラグインの使用に関する項目を参照してください。

3.2 KOMLETE KONTROL S88 サポート

MASCHINE 2.4 は Native Instruments 社製 S-Series キーボードラインの最新作、KOMLETE KONTROL S88 に完全対応しています。KOMLETE KONTROL S88、はプロ仕様の Fatar キーベッドを採用、88 のフルウエイトハンマーアクション鍵盤を搭載しています。

KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードは MASCHINE のワークフローと密に連動します。

接続した KOMLETE KONTROL S88 はヘッダーに表示され、*Controller* メニューセクションでも確認できるようになります。



KOMLETE KONTROL S88 と MASCHINE STUDIO を選択した状態のコントローラーメニューです。

KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードと MASCHINE の連動性については [↑ 6.2, KOMLETE KONTROL との統合](#)を参照してください。

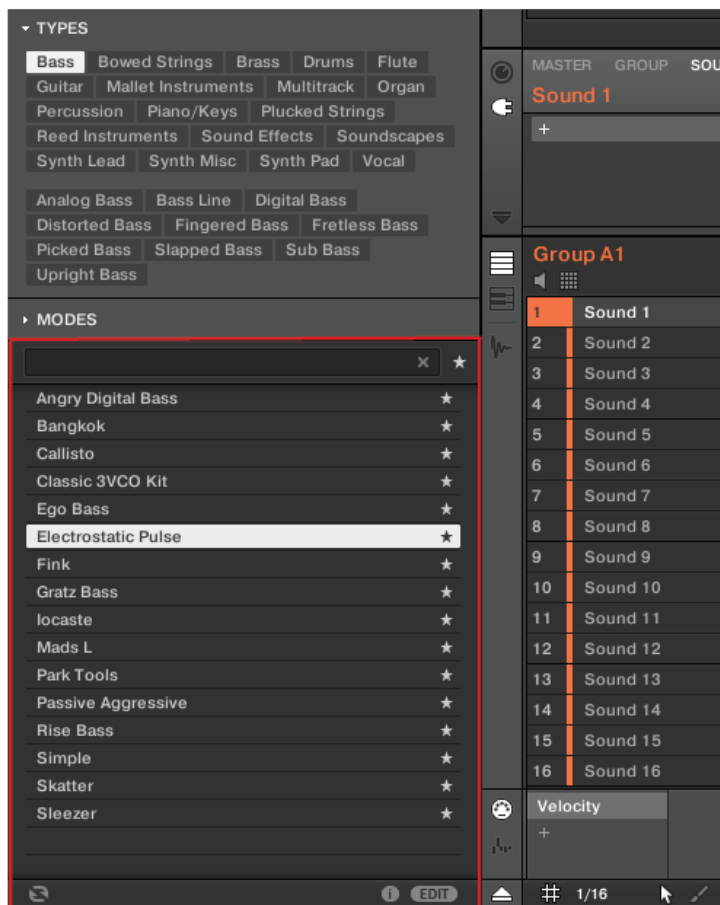
4 MASCHINE 2.3.1 の各新規機能

この章では MASCHINE 2.3.1. に採用された新機能を解説します。

以下は最も重要な新規機能、変更内容概要です。

- ・ **Browser Favorites** MASCHINE ブラウザの Favorites で頻繁に使用するアイテムを閲覧することができます。この機能の使用対象はプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメントプリセット、エフェクトプリセット、サンプルを含みます。
- ・ **Plug-in Preferences の設定** Plug-ins ページで MASCHINE 内での NI プラグインのロード時の性質を指定します。.

4.1 ブラウザで Favorites を使用する



MASCHINE ブラウザで Type Bass のタグがついたすべての Favorite Instruments を表示しています。

MASCHINE ブラウザの Favorites で頻繁に使用するアイテムを素早く閲覧、ブラウズすることができます。この機能の使用対象はプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメントプリセット、エフェクトプリセット、サンプルを含みます。これらのアイテムを Favorite にアサインすることができます。

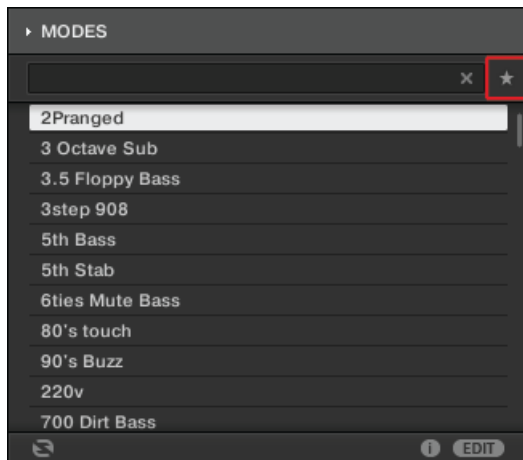
Favorites は ブラウザの追加フィルターとして機能します。この機能を起動すると、リザルトリストでは Favorite としてアサインしたアイテムであり、かつ検索内容に見合うアイテムのみを表示します。Favorites はファクトリーコンテンツとユーザーコンテンツの両方で使用できます。

以下は Favorites 使用時の重要な内容となります。

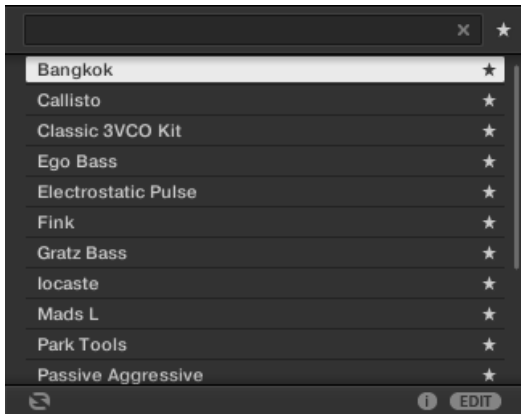
- ・ Favorites は同じコンピューター上で自動的に MASCHINE と KOMPLETE KONTROL のブラウザデータベースで共有されます。
- ・ Favorites はファイルの実際の位置とは独立しています。ファイルを移動しても機能します。
- ・ Favorites は永続的に機能します。ファイル場所が再スキャン、削除されデータベースに再度追加された場合でもフェイバリットタグが機能します。

Favorites フィルターを起動する方法は以下です。

1. 検索フィールドの隣にある Filter Favorites コントロールをクリックして Favorites 内の検索内容にあうプリセットを表示します。



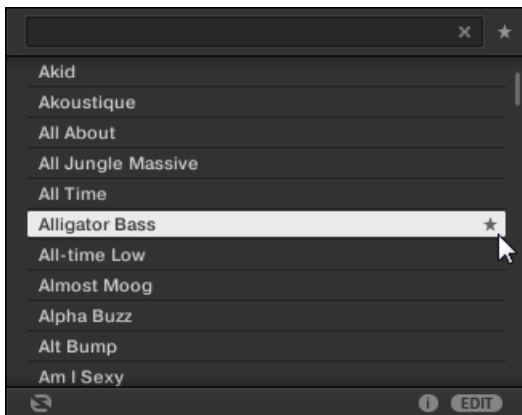
2. Filter Favorites コントロールが起動し、リザルトリストでは現在の検索内容に沿った全 Favorites を表示します。



Favorites リストにアイテムを追加する

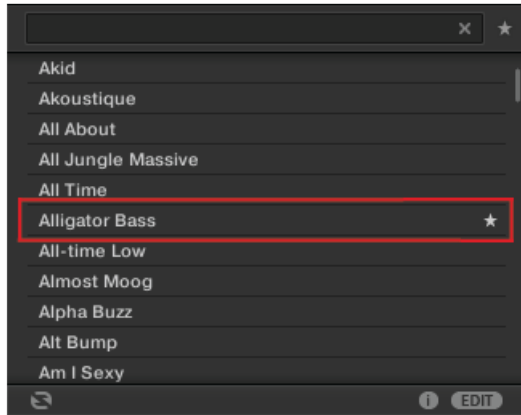
アイテムを Favorites に追加する方法は以下です。

1. リザルトリストのエントリーにマウスカーソルをあて、Set Favorite アイコンを表示します。



2. Set Favorite アイコンをクリックし、Favorites に該当するアイテムを追加します。

→ アイテムが Favorites に追加されると、名称横に Set Favorite アイコンが表示されるようになります。



選択している、していないに関わらず、Favorites に追加するアイテムは任意に選択することができます。各エントリーにマウスカーソルをあてると Set Favorites アイコンが表示されます。

Favorites リストからプリセットを削除する

プリセットを Favorites から削除する方法は以下です。

1. 点灯している Set Favorite アイコンをクリックし、Favorites から削除対象となるアイテムを追加します。



2. アイテムが Favorites から削除されると、名称横に Set Favorite アイコンが消えます。次回 Favorites フィルターを選択すると、リザルトリストにこのアイテムが表示されなくなります。



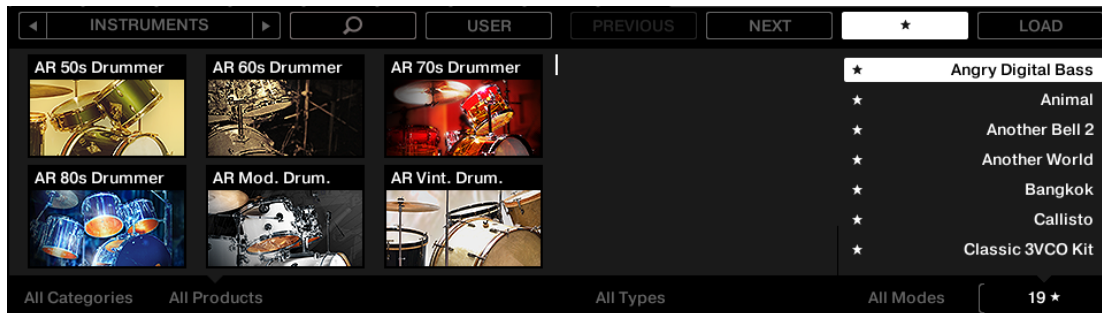
4.1.1 MASCHINE STUDIO で Favorites を使用する

コントローラーを用いて直接 Favorites を閲覧、追加することもできます。これで頻繁に使用するアイテムにコンピューターのマウスやキーボードを用いることなくアクセスできるようになります。

MASCHINE STUDIO から Favorites フィルターを起動する

コントローラーから Favorites フィルターを起動する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. ボタン 7 を押して Favorites フィルターを起動します。



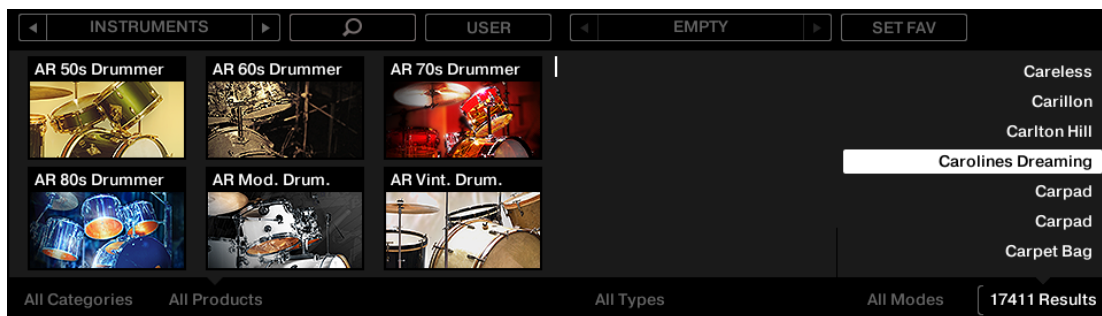
3. Favorites のリストをフィルターするには、ノブ 5 と 8 を使用します。

→ Favorites フィルターが起動し、リザルトリストでは検索内容に沿った検索結果を表示します。

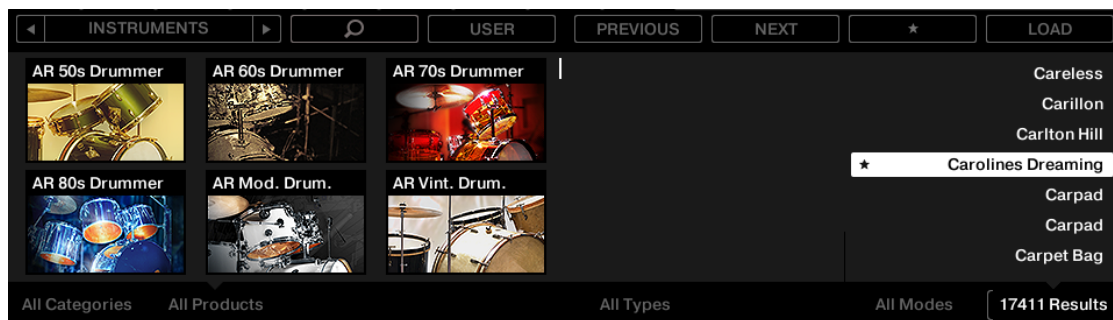
MASCHINE STUDIO を使用して Favorites にアイテムを追加する

アイテムを Favorites に追加する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. ボタン 1 または 2 を押して Favorite に追加するアイテムのタイプを選びます。
3. コントロールエンコーダーを回して Favorite に追加したいアイテムを選択します。
4. **SHIFT** + コントロールエンコーダー、または **SHIFT** + ボタン 7 を押して選択したアイテムを Favorite に追加します。



→ アイテムが Favorites に追加されると、名称横に Favorite アイコンが表示されるようになります。



MASCHINE STUDIO を使用して Favorites からアイテムを削除する

アイテムを Favorites から削除する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. コントロールエンコーダーを回して Favorite リストから削除したいアイテムを選択します。

3. **SHIFT** + コントロールエンコーダー、または **SHIFT** + ボタン 7 を押して選択したアイテムを Favorite リストから削除します。

→ Favorites リストからアイテムが削除されます。

4.1.2 MASCHINE コントローラーで Favorites を使用する

MASCHINE MK1 と MK2 コントローラーを用いて直接 Favorites を閲覧、追加することができます。これで頻繁に使用するアイテムにコンピューターのマウスやキーボードを用いることなくアクセスできるようになります。

MASCHINE コントローラーから Favorites フィルターを起動する

コントローラーから Favorites フィルターを起動する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. ボタン 7 を押して Favorites フィルターを起動します。



3. Favorites のリストをフィルターするには、ノブ 5 と 8 を回します。
- ▶ Favorites フィルターが起動し、リザルトリストでは検索内容に沿った検索結果を表示します。

MASCHINE コントローラーを使用して Favorites にアイテムを追加する

プリセットを Favorites に追加する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. コントロールエンコーダーを回して Favorite に追加したいアイテムを選択します。
3. **SHIFT** + コントロールエンコーダー、または **SHIFT** + ボタン 5 を押して選択したアイテムを Favorite に追加します。



→ アイテムが Favorites に追加されると、名称横に Favorite アイコンが表示されるようになります。



MASCHINE S コントローラーを使用して Favorites からアイテムを削除する

アイテムを Favorites リストから削除する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. コントロールエンコーダーを回して Favorite リストから削除したいアイテムを選択します。
3. **SHIFT** + コントロールエンコーダー、ボタン 5 を押して選択したアイテムを Favorite リストから削除します。

→ Favorites リストからアイテムが削除されます。

4.1.3 MASCHINE MIKRO コントローラーで Favorites を使用する

MASCHINE MIKRO MK1 と MK2 コントローラーを用いて直接 Favorites を閲覧、追加することができます。これで頻繁に使用するアイテムにコンピューターのマウスやキーボードを用いることなくアクセスできるようになります。

MASCHINE MIKRO コントローラーから Favorites フィルターを起動する

コントローラーから Favorites フィルターを起動する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. **F1** を押して **FILTER** を選択します。
3. 画面下の左右矢印ボタンを押して **FAVORITES** ページを選択します。

4. エンコーダーを回して Favorites を ON にします。



5. **F2** を押して LIST を選択します。



- ▶ Favorites フィルターが起動し、リザルトリストでは検索内容に沿った検索結果を表示します。

MASCHINE MIKRO コントローラーを使用して Favorites にアイテムを追加する

アイテムを Favorites に追加する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. **F1** を押して **FILTER** を選択します。
3. 画面下の左右矢印ボタンを押して **FILETYPE** ページを選択します。
4. エンコーダーを回して Favorite に追加したいアイテムがあるファイルタイプを選択します。
5. **F2** を押して **LIST** を選択します。
6. エンコーダーを使用してリストをスクロールし、Favorite に追加したいアイテムを選択します。

7. **SHIFT** + コントロールエンコーダーを押して選択したプリセットを Favorite に追加します。



8. **F1** を押して FILTER を選択します。
 9. 画面下の左右矢印ボタンを押して FAVORITES ページを選択します。
 10. エンコーダーを回して Favorites を ON にします。
- ▶ Favorites フィルターが起動し、リザルトリストでは検索内容に沿った検索結果を表示します。

MASCHINE MIKRO コントローラーを使用して Favorites からアイテムを削除する

アイテムを Favorites リストから削除する方法は以下です。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. **F2** を押して LIST を選択します。
3. エンコーダーを使用してリストをスクロールし、Favorite リストから削除したいアイテムを選択します。
4. **SHIFT** + コントロールエンコーダーを押して選択したプリセットを Favorite から削除します。

→ Favorites リストからアイテムが削除されます。

4.2 Preferences – Plug-ins ページ

Plug-ins ページで MASCHINE 内で NI プラグインをロードする際の性質を設定します。

Plug-ins ページを表示するには Preferences パネルの左の Plug-ins タブをクリックします。

Always use latest version of NI Plug-ins オプションでプラグインをライブラリからロードする際最新のプラグインをロードするか否かを指定します。このオプションを無効にすると、Library コンテンツはコンピュータの最低限必要な動作環境に対応するものをロードします。



Preferences パネルの Plug-ins ページです。

要因	内容
Always use latest version of NI Plug-ins	このオプションを有効にすると、Library コンテンツは最新バージョンのプラグインをロードします。 このオプションを無効にすると、Library コンテンツは最低限必要な動作環境に対応するものをロードします。

5 MASCHINE 2.3 の各新規機能

この章では MASCHINE 2.3 に採用された新機能と、向上した既存機能内容を解説します。

以下は最も重要な新規機能、変更内容概要です。

- ・ **新規 Drumsynths:** 各新規 Drumsynth エンジンと一個の新モジュールが追加されました。
 - **Breaker** エンジンは Snare 用です。
 - **High** エンジンは Tom 用です。
 - **Hybrid** エンジンは Hi-hat 用です。
 - **Crash** と **Ride** エンジンは新 Cymbal モジュールに搭載しています。

新 Drumsynths の詳細はセクション [↑6.1, 新規パフォーム機能](#) を参照してください。

- ・ **新規エフェクト、向上したエフェクト:** エフェクトには以下のように内容を向上しています。
 - **Cabinet Emulation:** 新しい "Cabinet Emulation" はキャビネットとマイクロフォンコンポーネントで、ギター音声を録音する際の「ポストアンプ」段階のフルコントロールを装備しています。Cabinet Emulation には 4 つのキャビネットタイプがあり、6 種の異なるマイクの各マイク配置設定項目も装備しています。セクション [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#) を参照してください。
 - **Reverb Room と Hall Mode:** 2 つの新しい高品質リバーブモードです。既存の Plate リバーブモードに "Room" と "Hall" を追加、新 Reverb エンジン形成しています。オリジナル Reverb エンジンにはリバーブモード、General、Guitar、Bright、Shatter があり、プラグインメニューの Reverb (Legacy) 部にも名称変更が施され、これらを使用するプロジェクト内でも以前と同じようにロードでき、変わりなく機能します。セクション [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#) を参照してください。
 - **Distortion Analog モード:** 新規ディストーションモード "Analog" が Distortion エフェクトに追加されました。オリジナルディストーションエフェクトは "Mulholland" と名称を変更しています。セクション [↑5.2.3, Reverb Hall](#) を参照してください。
 - **Limiter Transparent モード:** 新規リミッターモード "Transparent" が Limiter エフェクトに追加されました。オリジナルリミッターエフェクトは "Legacy" と名称変更しています。セクション [↑5.2.4, Analog Distortion](#) を参照してください。
- ・ **KOMPLETE KONTROL S-SERIES 対応機能:** MASCHINE 2.3 には更なる統合用機能が追加してあります。内容は以下となります。
 - Controller Editor からの Touch Strip モードは MASCHINE Preferences ページで設定できるようになり、新規 "Tempo" も追加してあります。
 - Arpeggiator に "Hold" 機能を追加しました。

新規 KOMplete Kontrol S-Series 統合用機能内容はセクション [↑ 5.2.5, Limiter Transparent モード](#) を参照してください。

・ MASCHINE 2.3 のマイナーチェンジ内容

- **Native Instruments プラグイン使用時におけるファイル内容の向上:** MASCHINE は全 Native Instruments インストゥルメントプラグインを native ファイルフォーマットで保存できるようになりました。セクション [↑ 5.4.1, Native Instruments プラグイン用ファイルフォーマット](#) を参照してください。
- **Assignment エリアの向上:** Assignment エリアの右クリックコンテキストメニューは外部プラグインパラメーター用 [Cut](#) と [Paste](#) を装備、MASCHINE マクロ設定用に [Copy](#) を装備しました。セクション [↑ 5.4.2, Assignment エリア](#) を参照してください。
- **Browser プラグインフォーカス:** ブラウザ内で選択したプラグインスロットを変更することができるようになりました。セクション [↑ 5.4.2, Assignment エリア](#) を参照してください。
- **ソフトウェアからのノートクオンタイズ:** パターンエディターの右クリックコンテキストメニューには [Quantize](#) と [Quantize 50%](#) を装備しました。セクション [↑ 5.4.4, パターンエディターコンテキストメニューでイベントをクオンタイズする](#) を参照してください。
- **MIDI Export:** MIDI エクスポート機能は改善し、Group Pattern 内にノートイベントを含んでいない Sounds を空の MIDIトラックとしてエクスポートできるようになりました。これで 16 チャンネルを常にエクスポートすることで整合性を維持することができるようになりました ([↑ 5.4.5, MIDI エクスポート](#))。
- **ライブラリブラウザ:** ライブラリブラウザの Attributes セクション ([TYPES](#) と [MODES](#)) を最小化できるようになり、画面を有効活用できるようになりました ([↑ 5.4.6, Library Browser](#) 参照)。
- **サンプルスライス:** 空の Group 内で Sound にあるサンプルをスライスすると、その Group の Sounds のルートノートは C-2 となり、スライスのキーゾーンにマッチします。セクション [↑ 5.4.7, サンプルスライス](#) を参照してください。
- **MIDI Input モード:** 向上した MIDI インプットモードで Sound に MIDI インプットがない状態に設定することができるようになり、Preferences ページを使用して、この MIDI インプット内容をデフォルト設定しておくことができるようになりました。セクション [↑ 5.4.8, MIDI Input モード](#) を参照してください。
- **MIDI を用いた Scenes のトリガー:** MASCHINE ハードウェアの SCENE モードが MIDI をアウトプットするようになり、Scene の変更内容をホストアプリケーション上で録音できるようになりました。セクション [↑ 5.4.9, MIDI を介したシーンのトリガー](#) を参照してください。

これらの追加、向上内容は以下のセクションで詳細解説しています。

関連項目

📖 KOMplete KONTROL S-SERIES 統合用機能 [→ 99]

5.1 Drumsynth 機能

MASCHINE 2.3 の Drumsynths には各新機能を追加しました。

- ・ **Breaker** エンジンは Snare 用です。
- ・ **High** エンジンは Tom 用です。
- ・ **Hybrid** エンジンは Hi-hat 用です。
- ・ **Crash** エンジンは新 Cymbal モジュールに搭載しています。
- ・ **Ride** エンジンは新 Cymbal モジュールに搭載しています。



Drumsynths の基本情報は MASCHINE 2.0 マニュアルの 10 章「Drumsynths の使用」を参照してください。各エンジンの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 10.1.1 「Engines: Many Different Drums per Drumsynth」を参照してください。

5.1.1 Snare Drumsynth 用 Breaker エンジン


Breaker snare はアコースティックハイピッチスネアドラムで、ベースが効いたミックス内でも際立ちます。ワイヤースペクトラムの調節により各スネア音声を設定することができます。Rasper Kick との相性が非常に良いです。



プラグインストリップの Snare パネルで Breaker エンジンを選択しています。



Control エリアの Snare で Breaker エンジンを選択しています (Main ページを示しています)。

 以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Snare プラグインに使用するエンジンを選択します。各エンジンの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.3 「Snares」を参照してください。
Tune	中央の C で再生する音程を MIDI ノートナンバーとセント単位で調節します。値は 61.00 (NOTE C#3) から 85.00 (NOTE C#5)です。デフォルト値は 73.00 (NOTE C#4)です。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Skin Tune	ドラムの皮部分の微細なチューニングを、パーセントで調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Impact	初期アタック量とクリック量をパーセントで付加します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 75.0 %) です。

Advanced ページ

このエンジンに Advanced ページで使用できるパラメーターはありません。

要因	内容
SPECTRA セクション	
Mode	ドラムのスナッピータイプを 2 つのノイズタイプから選択します。各モードは A (デフォルト) と B です。
Tune	ここでスナッピーノイズをチューニングします。本物のスネアにおけるスナッピーの張り具合を調節する部分です。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。

要因	内容
Decay	Main ページの Decay パラメーターとは独立した、スネアのスナッピー音声の持続音を調節するパラメーターです。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 40.0 %) です。
Amount	ドラムサウンドに適用するスナッピーサウンド量をパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 75.0 %) です。

Modulation ページ

Drumsynths のその他のエンジンと同様に、Modulation ページには Velocity パラメーターのみがありません。

要因	内容
SCALE セクション	
Velocity	ドラムのペロシティー反応を調節します。設定値幅は -100.0 % から 100.0 % (デフォルト) です。ゼロ (真ん中) に設定すると鍵盤を弾く (またはパッドを叩く) 強さとは関係なくドラム音声はフルペロシティーで発音します。真ん中の位置からノブを右に回すことでペロシティー反応が強くなり、鍵盤やパッドを叩くことによる音声のダイナミクスの起伏が大きくなります。真ん中からノブを左に回すとこの効果が逆となり、鍵盤やパッドを強く弾いたり叩いたりすることでドラムサウンドの音量が小さくなります。

5.1.2 Tom Drumsynth 用 High エンジン


High Tom はアコースティックタムで Floor Tom に相対する追加項目です。タムロールとフィルイン用のいくつかのパラメーターがあります。



プラグインストリップの Tom パネルで High エンジンを選択しています。



Control エリアの Tom で High エンジンを選択しています (Main ページを示しています)。

 以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Tom プラグインに使用するエンジンを選択します。各エンジンの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.5 「Toms」を参照してください。
Tune	中央の C で再生する音程を MIDI ノートナンバーとセント単位で調節します。値は 57.00 (NOTE A2) から 71.00 (NOTE B3)です。デフォルト値は 57.00 です。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Tension	ドラムの皮をパーセントで設定することで、ピッチベンドを長く、大きくします。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト) です。
Impact	初期アタック量とクリック量をパーセントで付加します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 80.0 %) です。

Advanced ページ

このエンジンに Advanced ページで利用できるパラメーターはありません。

Modulation ページ

Drumsynths のその他のエンジンと同様に、Modulation ページには Velocity パラメーターのみがあります。

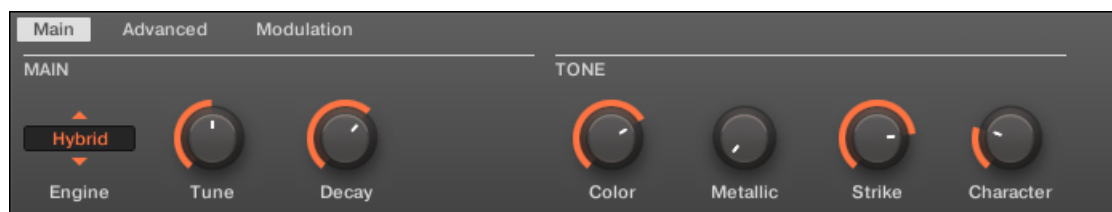
要因	内容
SCALE セクション	
Velocity	ドラムのベロシティー反応を調節します。設定値幅は -100.0 % から 100.0 % (デフォルト) です。ゼロ (真ん中) に設定すると鍵盤を弾く (またはパッドを叩く) 強さとは関係なくドラム音声はフルベロシティーで発音します。真ん中の位置からノブを右に回すことでベロシティー反応が強くなり、鍵盤やパッドを叩くことによる音声のダイナミクスの起伏が大きくなります。真ん中からノブを左に回すとこの効果が逆となり、鍵盤やパッドを強く弾いたり叩いたりすることでドラムサウンドの音量が小さくなります。

5.1.3 Hi-hat Drumsynth 用 Hybrid エンジン


Hybrid ハイハットは特徴的なサウンドを持つアコースティックエミュレーションで、電子的な側面も持ち合わせています。Rattle パラメーターによるアコースティックハットに特徴的なシズル音や Metallic パラメーターによる金属音の強調などが設定できます。これらのパラメーターをオートメーション処理することでハイハット音声を表現力豊かに設定することが可能です。



プラグインストリップの Hi-hat パネルで Hybrid エンジンを選択しています。



Control エリアの Hi-hat で Hybrid エンジンを選択しています (Main ページを示しています)。

 以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Hybrid プラグインに使用するエンジンを選択します。各エンジンの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.4 「Hi-hats」を参照してください。
Tune	中央の C で再生する音程をパーセント調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 65.0 %) です。
TONE セクション	
Color	各ローパスフィルターのカットオフ周波数を調節して任意の音色に設定します。設定値幅は 0.0 から 100 % (デフォルト: 71.5 %) です。
Metallic	音声の金属音をパーセント設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。
Strike	初期アタック量とクリック量をパーセントで付加します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 80.0 %) です。
Character	ノイズ成分の多い音声から金属音声までの設定を行います。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 25.0 %) です。

Advanced ページ

要因	内容
HYBRID セクション	
Bend	ピッチエンベロープ付加値を設定、サウンドデザインを行います。バイポーラコントロールで、設定値幅は -100.0 から 100.0% (デフォルトは 0.0%) となります。
Rattle	ハイハットのシズル音声を調節します。ディケイ設定値が長いと、この設定値が大きく反映されます。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。

Modulation ページ

Drumsynths のその他のエンジンと同様に、**Modulation** ページには **Velocity** パラメーターのみがあります。

要因	内容
SCALE セクション	
Velocity	ドラムのペロシティー反応を調節します。設定値幅は -100.0 % から 100.0 % (デフォルト) です。ゼロ (真ん中) に設定すると鍵盤を弾く (またはパッドを叩く) 強さとは関係なくドラム音声はフルペロシティーで発音します。真ん中の位置からノブを右に回すことでペロシティー反応が強くなり、鍵盤やパッドを叩くことによる音声のダイナミクスの起伏が大きくなります。真ん中からノブを左に回すとこの効果が逆となり、鍵盤やパッドを強く弾いたり叩いたりすることでドラムサウンドの音量が小さくなります。

5.1.4 Cymbal Drumsynth 用 Crash エンジン


Crash エンジンで各シンバル音声を設定します。 909 クラッシュサウンドからアコースティックなサウンドを得ることができます。 各パラメーターで様々な音声設定を施すことができます。



プラグインストリップの Cymbal パネルで Crash エンジンを選択しています。



Control エリアの Cymbal で Crash エンジンを選択しています (Main ページを示しています)。



以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Cymbal プラグインに使用するエンジンを選択します。有効なエンジンには Crash と Ride が含まれます。
Tune	中央の C で再生する音程を MIDI ノートナンバーとセント単位で調節します。設定値幅は 0.00 % から 100.0 % (デフォルトは 30.0%) です。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 70.0 %) です。
Impact	初期アタック量とクリック量をパーセントで付加します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 70.0 %) です。
Width	ステレオの広がり度をパーセントで調節します。0 で音声はモノとなり、100.0% でサウンドは広がりを持ち、ステレオマイクで録音した状態となります。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
COLOR セクション	
Density	サウンドの複雑さをパーセントで調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 100.0 %) です。
Tone	サウンドのスペクトラル値のバランスをパーセントで調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Mode	各 Metallic、Normal、Soft (デフォルトは Metallic) モードから選択します。

Advanced ページ

このエンジンに **Advanced** ページで使用できるパラメーターはありません。

Modulation ページ

Drumsynths のその他のエンジンと同様に、Modulation ページには Velocity パラメーターのみがあります。

要因	内容
SCALE セクション	
Velocity	ドラムのペロシティー反応を調節します。設定値幅は -100.0 % から 100.0 % (デフォルト) です。ゼロ (真ん中) に設定すると鍵盤を弾く (またはパッドを叩く) 強さとは関係なくドラム音声はフルペロシティーで発音します。真ん中の位置からノブを右に回すことでペロシティー反応が強くなり、鍵盤やパッドを叩くことによる音声のダイナミクスの起伏が大きくなります。真ん中からノブを左に回すとこの効果が逆となり、鍵盤やパッドを強く弾いたり叩いたりすることでドラムサウンドの音量が小さくなります。

5.1.5 Cymbal Drumsynth 用 Ride エンジン


Ride エンジンはアコースティックエミュレーションで、Edge と Bell パラメーターを使用することでシンバルの打点や演奏内容を設定します。ジャズのライドやよりノイジーなサウンドに設定することができます。



プラグインストリップの Cymbal パネルで Ride エンジンを選択しています。



Control エリアの Cymbal で Ride エンジンを選択しています (Main ページを示しています)。

 以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Cymbal プラグインに使用するエンジンを選択します。有効なエンジンには Crash と Ride が含まれます。
Tune	中央の C で再生する音程を MIDI ノートナンバーとセント単位で調節します。設定値幅は 0.00 から 1.00 です。デフォルト値は 0.30 です。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 70.0 %) です。
Impact	初期アタック量とクリック量をパーセントで付加します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 70.0 %) です。
Width	ステレオの広がり度をパーセントで調節します。0 で音声はモノとなり、100.0% でサウンドは広がりを持ち、ステレオマイクで録音した状態となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
STRIKE セクション	
Edge	シンバルの打点をパーセントで調節します。シンバルのエッジを叩く (100%) 設定でサウンドはより複雑になり、中心を叩く設定 (0.0%) にすることで音程が高くなります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Bell	高周波数を微細にパーセント設定します(デフォルト 0.0%)。

Advanced ページ

要因	内容
HYBRID セクション	
Character	ノイズ成分の多い音声から金属音声までのパーセント設定を行います。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 20.0 %) です。
Tail	エンベロープで残響音を設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 100.0 %) です。

Modulation ページ

Drumsynths のその他のエンジンと同様に、**Modulation** ページには **Velocity** パラメーターのみがありません。

要因	内容
SCALE セクション	
Velocity	ドラムのペロシティー反応を調節します。設定値幅は -100.0 % から 100.0 % (デフォルト) です。ゼロ (真ん中) に設定すると鍵盤を弾く (またはパッドを叩く) 強さとは関係なくドラム音声はフルペロシティーで発音します。真ん中の位置からノブを右に回すことでペロシティー反応が強くなり、鍵盤やパッドを叩くことによる音声のダイナミクスの起伏が大きくなります。真ん中からノブを左に回すとこの効果が逆となり、鍵盤やパッドを強く弾いたり叩いたりすることでドラムサウンドの音量が小さくなります。

5.2 新規エフェクト

5.2.1 Cabinet Emulation

Cabinet Emulation はキャビネットとマイクロフォンコンポーネントで、ギター音声を録音する際の「ポストアンプ」段階のフルコントロールを装備しています。Cabinet Emulation には 4 つのキャビネットタイプがあり、6 種の異なるマイクの各マイク配置設定項目も装備しています。



プラグインストリップの Cabinet Emulation エフェクトです。



Control エリアの Cabinet Emulation です (Main ページを示しています)。

Main ページ

要因	内容
CABINET セクション	
Cabinet	以下の 4 つのキャビネットタイプから選択します。 <ul style="list-style-type: none">・ American Cabinet・ British Cabinet・ Vintage Cabinet・ Modern Cabinet
MICROPHONE セクション	

要因	内容
マイクروفオン	以下の 6 つのマイクروفオンタイプから選択します。 <ul style="list-style-type: none">・ Dynamic 57・ Dynamic 421・ Dynamic 441・ Ribbon 121・ Condenser 47・ Condenser 67
Distance	キャビネットとマイクの距離を設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。
OUTPUT セクション	
Mix	エフェクト (wet) シグナルとオリジナル (dry) シグナルの比率を設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 100.0 %) です。

5.2.2 Reverb Room

Room モードはドラムとパーカッションサウンドに適しており、スネアに対して特に有効となります。
Room Size と Pre Delay パラメーターを調節することで特殊エフェクトを設定します。



プラグインストリップの Reverb エフェクトです。



コントロールエリアの Reverb です (図は Main ページです)。

Main ページ

要因	内容
ROOM セクション	
Mode	3 種の基本リバーブのどれかを設定します。選択肢は Room、Hall、Plate です (デフォルトは Room です)。
Reverb Time	リバーブディケイタイムを設定します。右回りに回すと、ディケイが長くなります。設定値幅は 0.5s から 20.2s (デフォルトは 1.0s) となります。
Reverb Size	シミュレーションルームのサイズを設定します。右に回すことでルームサイズが大きくなり、反響も多くなります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 20.0 %) です。
COLOR セクション	
Damping	リバーブ音声の高域成分を調節します。この設定値はディケイの高周波成分に作用します。サウンドが徐々にこもり、暖かい印象の音声となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Modulation	モジュレーションの量を設定します。0 でディレイ値がオフの状態となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Diffusion(ディフュージョン)	仮想ルームでの反響密度を設定します。低い値でサウンドは明瞭となります。高い設定値でサウンドがノイズのようになります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 80.0 %) です。
Pre Delays	オリジナル音声と初期反射音声のディレイ間隔を設定します。高い値で様々な表現で活用することができます。設定値幅は 0.0ms から 250.0ms (デフォルトは 0.0s) となります。

要因	内容
OUTPUT セクション	
Mix	エフェクト (wet) シグナルとオリジナル (dry) シグナルの比率を設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。

EQ ページ

EQ ページにはリバーブの EQ 設定を行うパラメーターがあります。

要因	内容
EQ セクション	
High Cut(ハイカット)	リバーブ音声の高域成分を調節します。設定値幅は 20.0 kHz から 2.0 kHz (デフォルト: 20.0 kHz) です。
Low Shelf	リバーブ音声の低域成分を調節します。設定値幅は -0.0 dB から -12.0 dB (デフォルト -0.0 dB) です。

5.2.3 Reverb Hall

Reverb Hall モードは音階のあるサウンドに対して有効な空間リバーブです。高い Reverb Time 値設定でアンビエントや実験音楽に向けた勢いのあるリバーブ音声を作成することができます。Room Size と Pre Delay パラメーターを調節することで特殊エフェクトを設定します。



プラグインストリップの Reverb エフェクトです。



コントロールエリアの Reverb です (図は Main ページです)。

Main ページ

要因	内容
ROOM セクション	
Mode	3 種の基本リバーブのどれかを設定します。選択肢は Room、Hall、Plate です (デフォルトは Room です)。
Reverb Time	リバーブディケイタイムを設定します。右回りに回すと、ディケイが長くなります。設定値幅は 0.5s から 20.2s (デフォルトは 2.2s) となります。
Reverb Size	シミュレーションルームのサイズを設定します。右に回すことでルームサイズが大きくなり、反響も多くなります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 10.0 %) です。
COLOR セクション	
Damping	リバーブ音声の高域成分を調節します。この設定値はディケイの高周波成分に作用します。サウンドが徐々にこもり、暖かい印象の音声となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Modulation	モジュレーションの量を設定します。0 でディレイ値がオフの状態となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 40.0 %) です。
Softness	初期反響とリバーブ残響のバランスを設定します。ここでデフュージョンの値も変化します。リバーブのアタックを減衰し、背景音としてリバーブを配置することも可能で、ドライサウンドが濁った印象となるのを避けることができます。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 90.0 %) です。

要因	内容
Pre Delays	オリジナル音声と初期反射音声のディレイ間隔を設定します。高い値で様々な表現で活用することができます。設定値幅は 0.0ms から 250.0ms (デフォルトは 0.0s) となります。
OUTPUT セクション	
Mix	エフェクト (wet) シグナルとオリジナル (dry) シグナルの比率を設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。

EQ ページ

EQ ページにはリバーブの EQ 設定を行うパラメーターがあります。

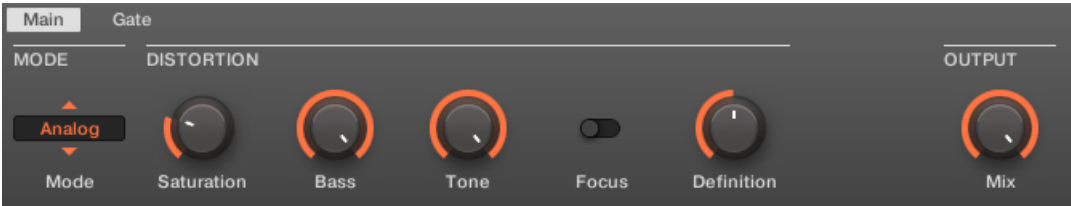
要因	内容
EQ セクション	
High Cut(ハイカット)	リバーブ音声の高域成分を調節します。設定値幅は 20.0 kHz から 2.0 kHz (デフォルト: 20.0 kHz) です。
Low Shelf	リバーブ音声の低域成分を調節します。設定値幅は -0.0 dB から -12.0 dB (デフォルト -0.0 dB) です。

5.2.4 Analog Distortion

Analog Distortion は Drums、Percussion、Lead Synths、Guitars にきらびやかな印象を付加する際に有効となります。



プラグインストリップの Analog Distortion パネルです。



Control エリアの Analog Distortion です (Main ページを示しています)。

Main ページ

要因	内容
MODE セクション	
Mode	2 つのディストーションモード Analog と Mulholland (デフォルト Mulholland) を選択できます。
DISTORTION セクション	
Saturation	音声に適用するサチュレーション量を設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 25.0 %) です。
Bass	ディストーションエフェクトの低域成分を減衰します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 100.0 %) です。

要因	内容
Tone	ハイカットフィルターの周波数を設定します。倍音成分の多いディストーション音声をフィルタリングすることで音声がソフトな印象となります。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 100.0 %) です。
Focus	音声の周波数帯域を切り替えることでミックスの前方にこの音声を押し出します。この効果は Definition を低い値に設定することでより顕著になります。
Definition	ディストーション音声の明瞭度を設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
OUTPUT セクション	
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 100.0 %) です。

5.2.5 Limiter Transparent モード

リミッターは 2 通りの音声制御を行います。一つはシグナルのデジタルクリッピングを抑え、同時に音声音量を 0db 以下に抑えます。リミッターのスレッシュホールドを下げることで、全体的な音量を上げることも可能です。マスタープラグインスロットで使用することをお勧めします。
このエフェクトはサウンドまたはグループで使用し、サイドチェーンインプットページ (コントロールエリアとコントローラーにあります) も用意しています。



プラグインストリップの Limiter パネルです。



Control エリアの Limiter で Transparent モードを選択しています (Main ページを示しています)。

Main ページ

要因	内容
MODE セクション	
Mode	2 つの異なるコンプレッサータイプを選択できます。選択肢は Legacy と Transparent です。
DEPTH セクション	
Threshold	ここで Limiter が起動するスレッシュホールドを設定します。シグナルのクリッピングを防ぐには 0 dB のままにしておき、シグナルを大きくする場合は、ノブを左に回します。設定値幅は -40.0 dB から 0.0 dB (デフォルト 0.0 dB) です。
Release	シグナルがスレッシュホールド以下となってからリミッター処理を終えるまでの持続時間を調節します。リリースタイムを長くすると通常音声に戻るまでの時間が長くなります。設定値幅は 1.0ms から 500.0ms (デフォルトは 1.0s) となります。
OUTPUT セクション	
Ceiling	最大アウトプットレベルを設定します。シグナルがこのレベル以上となることはありません。設定値幅は -40.0 dB から -0.3 dB (デフォルト -0.3 dB) です。

Side-Chain Input

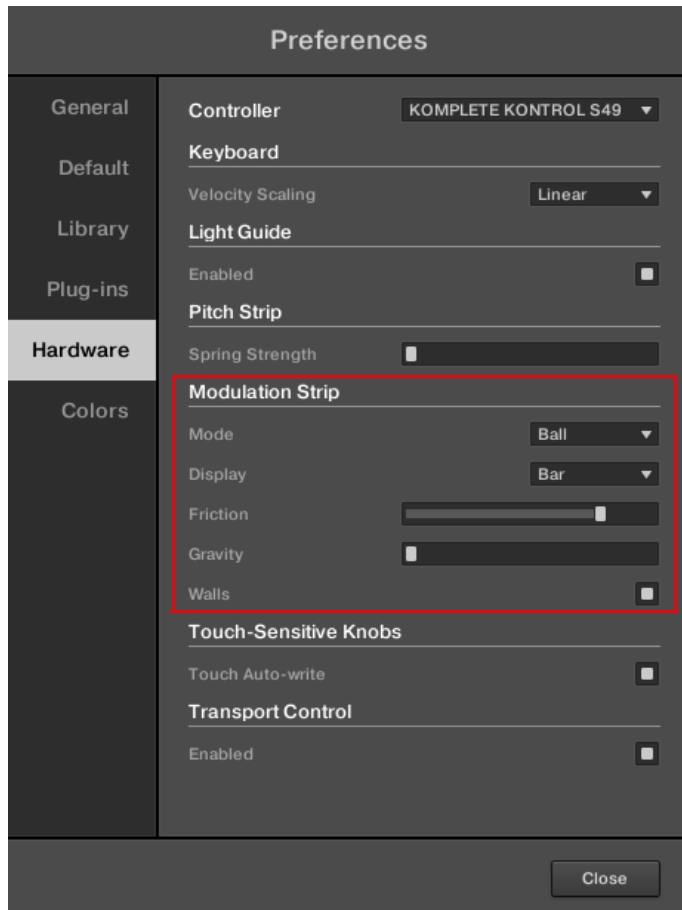
Drumsynths のその他のエンジンと同様に、[Modulation](#) ページには [Velocity](#) パラメーターのみがあります。

要因	内容
SCALE セクション	
Source	<p>プラグインを制御に用いるサイドチェーンシグナルとなるオーディオシグナルを選択します。有効なオプションは None (サイドチェーンは無効のデフォルト状態です)、全サウンドのアウトプット、全グループのアウトプットとなります。</p> <p>メニューではこれらのアウトプットは以下のように表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ グループ: [グループ名称] (例、Drums) ・ サウンド: [グループ名称]: [サウンド名称] (例、Drums: Kick) ・ セレクター画面ではこれらのアウトプットは以下のように表示されます。 ・ グループ: [グループ名称] (例、Drums) ・ サウンド: [グループレター+ナンバー]:S[サウンドナンバー] (例、グループ A1 の サウンド 4 は A1:S4 と表示されます)。
Gain	<p>プラグインに送信するサイドチェーンシグナルのインプットレベルを調節します。設定値幅は 0.00 dB から 1.00 (デフォルト 1.00) です。</p>
FILTER SECTION	
Filter	<p>サイドチェーンインプットのフィルターを起動します。このフィルターはプラグインをコントロールするサイドチェーンシグナルの特定の周波数帯域を選択できるので便利です。設定値幅は off から on (デフォルト: off) です。</p>
Center Freq	<p>フィルターの中心周波数を設定します。設定値幅は 20.0 Hz から 20.0 kHz (デフォルト: 632.5 kHz) です。</p>
Width	<p>フィルターの帯域幅を設定します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。</p>

5.3 KOMPLETE KONTROL S-SERIES 統合用機能

Native Instruments の KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードは MASCHINE のワークフローと密に連携します。これにより、MASCHINE によるプロジェクトのメロディックパートの理想的な追加コントローラーとしてこのキーボードを使用することができます。MASCHINE 2.3 には以下の統合用機能を追加しています。

5.3.1 モジュレーションストリップ



Preferences（環境設定）パネルで Modulation Strip 設定を表示しています。

KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードの右タッチストリップは、多機能モジュレーションコントロールです。このタッチストリップには 5 つのモードがあり、MASCHINE ソフトウェアの Preferences パネルにある Hardware ページの Mode メニューで選択できます。

- ・ **Standard:** これは COMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードの右モジュレーションストリップのデフォルトモードで、モジュレーションコントロールの通常操作に対応します。このモードでタッチストリップは指の位置を認識し、アサインしてあるインストールメントパラメーターに値を適用します。ストリップ上に指を置くと、値が瞬時にその値へと移動、その値が保たれます。Standard モードではモジュレーションストリップ用に以下の追加設定項目があります。
 - **Display メニュー:** ここでモジュレーションストリップの状態表示方法を選択します。 選択肢は Bar または Dot です。Bar でストリップのデフォルト位置から LED が表示を始め、現在の値を表示 (レベルメーターに似ています)、Dot では現在の値のみを LED で表示します。
- ・ **Spring:** このモードでピッチストリップの中心のデフォルト位置から離れた場合、ばねのような動きで値が反応します。ばねの現在の位置 (パラメーター値のことです) は青 LED で表示されます。ストリップ上に指を置くと、値が瞬時にその値へと移動し、指を置いている間はその値が保たれます。指を放すと値がデフォルト値に戻ります。Spring モードではモジュレーションストリップ用に以下の追加設定項目があります。
 - **Display メニュー:** ここでモジュレーションストリップの状態表示方法を選択します。 選択肢は Bar または Dot です。Bar でストリップのデフォルト位置から LED が表示を始め、現在の値を表示 (レベルメーターに似ています)、Dot では現在の値のみを LED で表示します。
 - **Strength スライダー:** ばねがデフォルト位置まで戻るまでのレートを設定します。Strength 設定を高くすると、値が元に戻る速さが早くなります。
- ・ **Ball:** このモードでタッチストリップに触れている指に対してボールが吸い付くような動きで値が反応します。ボールの現在の位置 (パラメーター値のことです) は青 LED で表示されます。ストリップの特定の場所に指を置くと、現在値から指の方向に向かって値が移動し、指の位置で値が止まります。値がたどり着く前に指を放すと、値はモジュレーション上を一定の間移動し、その後速度が落ち停止します。更に、現在値に指を置き、どちらかの方向にその値をドラッグして指を放すことで、値を滑らせることも可能です。指の移動速度によって値の移動速度が速くなります。Ball モードではモジュレーションストリップ用に以下の追加設定項目があります。
 - **Display メニュー:** ここでモジュレーションストリップの状態表示方法を選択します。 選択肢は Bar または Dot です。Bar でストリップのデフォルト位置から LED が表示を始め、現在の値を表示 (レベルメーターに似ています)、Dot では現在の値のみを LED で表示します。
 - **Friction スライダー:** 指を放したときの値の速度低下を調節します。Friction 値が高いほど、値が止まるまでの速度が速くなります。一番左に設定すると、値は止まらなくなります。一番右に設定すると、値がすぐ止まるようになります。
 - **Gravity スライダー:** 指が値をひきつける度合いを調節します。Gravity 値が高いほど、値の移動速度が速くなります。このパラメーターは値を滑らせる場合の度合いには影響しません (上記参照)。

- **Walls** ボタン: レンジ幅の限界に到達した場合の値の反応を設定します。Walls をオンにすると、値が限界値で跳ね返るようになります。Walls をオフにすると、値が反対の限界値に移動し、同じ方向に移動します。
- ・ **Tempo**: Ball モードと同様に、Tempo モードはボールが指に吸い付くように値が反応します。ボールの現在の位置（パラメーター値のことです）は青 LED で表示されます。Ball ボールモードと同様に操作することが可能ですが（上記）、この場合ボールはテンポにあわせて移動します。これにより、モジュレーションストリップでテンポと同期するモジュレーション制御を行うことができます。MASCHINE と共に KOMPLETE KONTROL を操作する場合、テンポは MASCHINE ソフトウェアのテンポを採用します。スタンドアローンの KOMPLETE KONTROL を使用している場合、ソフトウェアインターフェイスのヘッダーでテンポを設定します。Ball モードではモジュレーションストリップ用に以下の追加設定項目があります。
 - **Display** メニュー: ここでモジュレーションストリップの状態表示方法を選択します。選択肢は Bar または Dot です。Bar でストリップのデフォルト位置から LED が表示を始め、現在の値を表示（レベルメーターに似ています）、Dot では現在の値のみを LED で表示します。
 - **Rate** メニュー: 13 のタイムシグニチャーのうちの一つを選択し、テンポにあわせたボールの移動にここでの値を採用します。選択肢は 1/8 から 4/1 で、三拍子や付点も使用できます。
 - **Friction** スライダー: ボールの動きがテンポに同調するまでのレートを設定します。Friction 値を高くすると、Rate メニューで設定したビートにボールが同期する速度が速くなります。右いっぱいにすると、ボールはすぐにテンポに同調するようになります。
 - **Gravity** スライダー: 指が値をひきつける度合いを調節します。Gravity 値が高いほど、値の移動速度が速くなります。このパラメーターは値を滑らせる場合の度合いには影響しません（上記参照）。
 - **Walls** ボタン: レンジ幅の限界に到達した場合の値の反応を設定します。Walls をオンにすると、値が限界値で跳ね返るようになります。Walls をオフにすると、値が反対の限界値に移動し、同じ方向に移動します。
- ・ **Stepped**: このモードでモジュレーションストリップが 2 から 5 つのセクションに分割され、白 LED で表示されます。指で押すと、2 つから 5 つの場所に均等に割り当てられた各セクションの値が適用されます。現在有効なセクション（パラメーター値）は 3 つの青 LED で表示されます。Stepped モードではモジュレーションストリップ用に以下の追加設定項目があります。
 - **Divisions** メニュー: モジュレーションストリップのセクション分割数を設定します。

5.3.2 Arp Hold モード

アルペジエーター "Hold" 機能でアルペジエーターによるノートを発音維持することができます。ハードウェアからこの機能を使用する方法は以下となります。

MASCHINE STUDIO

1. **SHIFT + PAD MODE** を押してキーボードモードにします。
 2. **NOTE REPEAT** を押したままにしてアルペジエーターにアクセスします。
 3. ボタン 3 **HOLD** を押してアルペジエーターラッチ機能を起動します。
 4. ボタン 2 **LOCK** を押すと他のモードにアクセスしてもアルペジエーターのラッチ機能を維持することができます。
- アルペジオに使用しているノート発音が持続します。ボタン 3 を押して **HOLD** を起動解除します。



SHIFT ボタン 3 を押して FOLLOW にアクセスします。

MASCHINE MK1 / MK2

1. **SHIFT + PAD MODE** を押してキーボードモードにします。
 2. **NOTE REPEAT** を押したままにしてアルペジエーターにアクセスします。
 3. ボタン 3 **HOLD** を押してアルペジエーターラッチ機能を起動します。
 4. ボタン 2 **LOCK** を押すと他のモードにアクセスしてもアルペジエーターのラッチ機能を維持することができます。
- アルペジオに使用しているノート発音が持続します。ボタン 3 を押して **HOLD** を起動解除します。

MASCHINE MIKRO

1. **SHIFT + PAD MODE** を押してキーボードモードにします。
 2. **NOTE REPEAT** を押したままにしてアルペジエーターにアクセスします。
 3. ディスプレイの下の方右矢印ボタンを押して **HOLD** パラメーターを選択します。
 4. コントロールエンコーダーを回してアルペジエーターのラッチ機能を起動します。
 5. **F3 LOCK** を押すと他のモードにアクセスしてもアルペジエーターのラッチ機能を維持することができます。
- アルペジオに使用しているノート発音が持続します。コントロールエンコーダーを回して **HOLD** を起動解除します。

5.4 その他の変更点

5.4.1 Native Instruments プラグイン用ファイルフォーマット

MASCHINE 2.3 では Native Instruments プラグインユーザープリセット用ファイル形式を向上しました。このファイル形式によりプラグイン自身のフォーマットでプリセットを保存でき、スタンドアローンモード、MASCHINE、KOMplete KONTROL 間でファイルを自在に交換できるようになります。



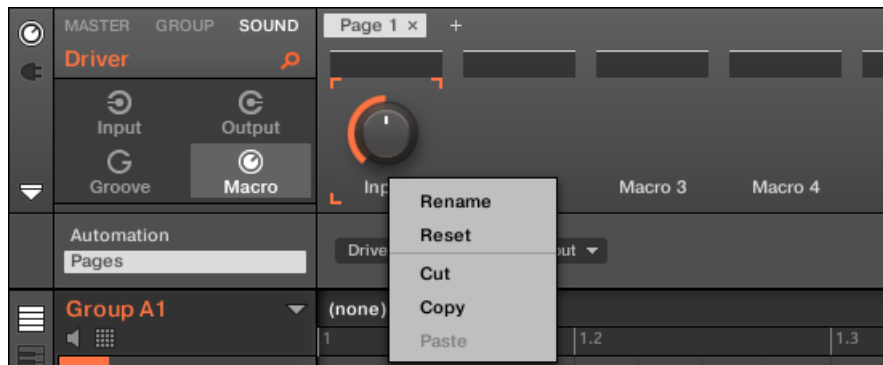
この機能を使用するには、インストールしてある全 Native Instruments プラグインをアップデートする必要があります。Service Center または Native Instruments アカウントにログインして最新アップデートを手に入れてください。

5.4.2 Assignment エリア

Assignment エリアの右クリックコンテキストメニューは外部プラグインパラメーター用 **Cut** と **Paste** を装備、MASCHINE マクロ設定用に **Copy** を装備しました。Assignment Area 各ページのコンテキストメニューには **Delete** と **Delete All** エントリーがあります。

Macros

マクロコントロールで異なるセクションからのパラメーターを同じ場所でコントロールできるようになります。各チャンネル (Sounds、Groups、Master) にあるマクロコントロール機能は画面を変えることなく各所のパラメーターを同一画面で制御できる、ライブ演奏時に特に便利な機能です。



Macro プロパティコンテキストメニューです。

Assignment エリアを開き、Pages タブを選択すると、アサインした、またはアサインしていないマクロスロットを右クリックすることでコンテキストメニューを開くことができます。
コンテキストメニューには以下のアイテムがあります。

メニューアイテム	内容	キーボードショートカット
Rename	マクロの名称変更ができます。	Ctrl + R / Cmd + R
Reset	マクロをリセットします。	
Cut	マクロを他の場所にカットアンドペーストする際に使用します。	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	マクロをコピーします。	Ctrl + C / Cmd + C
ペースト	マクロを新しい場所にカットまたはコピー、ペーストする際に使用します。	Ctrl + V / Cmd + V

Assignment エリアプラグインページ

Assignment エリアを開き、Pages タブを選択すると、アサインした、またはアサインしていないパラメータスロットを右クリックすることでコンテキストメニューを開くことができます。

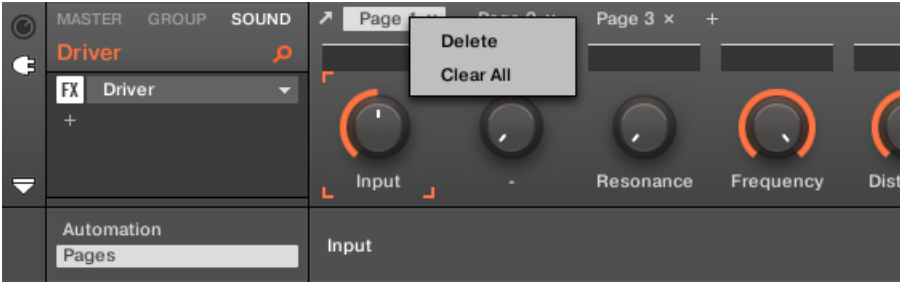


プラグインパラメーターコンテキストメニューです。
コンテキストメニューには以下のアイテムがあります。

メニューアイテム	内容	キーボードショートカット
Rename	マクロの名称変更ができます。	Ctrl + R / Cmd + R
ラン	ランモードを起動します。	
Reset	マクロをリセットします。	
Cut	マクロを他の場所にカットアンドペーストする際に使用します。	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	マクロをコピーします。	Ctrl + C / Cmd + C
ペースト	マクロを新しい場所にカットまたはコピー、ペーストする際に使用します。この機能はパラメーターがクリップボードにある場合に有効となります。ペーストは同じプラグインに対して有効で、他の場所にこのプラグインを移動することができます。	Ctrl + V / Cmd + V

Assignment エリアページ (パラメーターとマクロ)

Assignment エリアを開き、Pages タブを選択すると、ページを右クリックすることでコンテキストメニューを開くことができます。



Control Area Assignment Pages コンテキストメニューです。

コンテキストメニューには以下のアイテムがあります。

メニューアイテム	内容	キーボードショートカット
Delete	全アサインと共に現在のページを削除します。	
Clear All	全アサインと、全ページを削除します。	

5.4.3 ブラウザプラグインスロットセレクション

SHIFT ボタンを押し、ブラウザから直接プラグインスロットを選択します。**SHIFT** ボタンで、プラグインリストからプラグインスロットを選択する事ができるプラグインモードに一時的にアクセスすることができます。この機能を用いて、MASCHINE オーディオルーティングシステムの前三階層に対してブラウザからコンテツをロードすることができます。

MASCHINE STUDIO でブラウザからプラグインスロットのフォーカスを切り替える

ブラウザでプラグインスロットのフォーカスを切り替える方法は以下となります。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. **SHIFT** を押し、ボタン 5 または 6 を押してプラグインスロットを選択します。

→ ブラウザからフォーカススロットを選択できるようになります。

MASCHINE MK2 でブラウザからプラグインスロットのフォーカスを切り替える

ブラウザでプラグインスロットのフォーカスを切り替える方法は以下となります。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. **SHIFT** を押し、ボタン 7 または 8 を押してプラグインスロットを選択します。

→ ブラウザからフォーカススロットを選択できるようになります。

MASCHINE でブラウザからプラグインスロットのフォーカスを切り替える

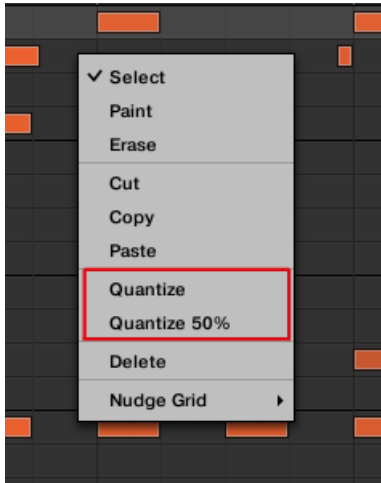
ブラウザでプラグインスロットのフォーカスを切り替える方法は以下となります。

1. **BROWSE** ボタンを押します。
2. **SHIFT** を押し、ボタン 7 または 8 を押してプラグインスロットを選択します。

→ ブラウザからフォーカススロットを選択できるようになります。

5.4.4 パターンエディターコンテキストメニューでイベントをクオンタイズする

Quantize と Quantize 50% は Pattern Editor コンテキストメニューで使用できるようになりました。このメニューでの操作は MASCHINE ハードウェアの Quantize と Quantize 50% を押す操作と同じ内容です。



Quantize と Quantize 50% は Pattern Editor コンテキストメニューで使用できるようになりました。MASCHINE ソフトウェアでフル、ハーフクオンタイズを適用する方法は以下となります。

1. Pattern Editor でクオンタイズ対象となるイベントを選択します。何も選択しない場合は、全パターンがクオンタイズされます。
2. 選択したイベントに対してフルクオンタイズを適用する場合は、マウスを右クリックし、コンテキストメニューで **Quantize** を選択します。
3. 録音したグルーブ内容を損なわないようにクオンタイズを行うにはマウスを右クリックし、コンテキストメニューで **Quantize 50%** を選択します。
4. クオンタイズをアンドゥー/リドゥーするには、ホットキー Ctrl+Z/Ctrl+Y (Cmd+Z/Cmd+Y、Mac) を使用します。



クオンタイズ、イベントの選択方法の詳細は MASCHINE ソフトウェアの Help メニューにある MASCHINE マニュアルを参照してください。

5.4.5 MIDI エクスポート

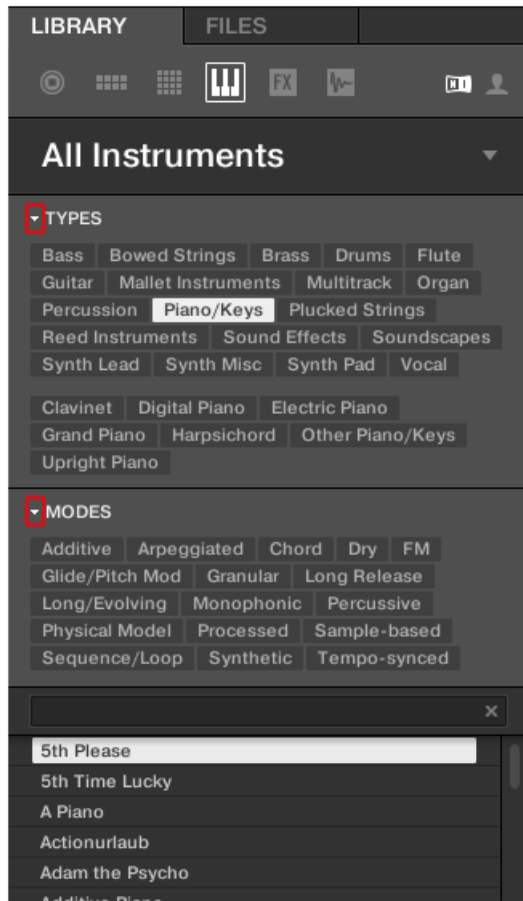
Group Pattern 内のノートイベントを含まない Sounds も空の MIDI トラックとしてエクスポートできるようになりました。これにより、これまで判別しにくかったマルチトラック内の把握がしやすくなりました。また、パターンをエクスポートし、MASCHINE に再インポートする場合、ノートが正しい Sounds に対して割り当てられるようになります。

5.4.6 Library Browser

ライブラリブラウザの Attributes セクション(TYPES と MODES) を最小化できるようになり、画面を有効活用できるようになりました。

アトリビュートセクションを最小化する方法は以下となります。

- ▶ Attributes (TYPES または MODES) の左にある小さな参画をクリックします。
- Attribute セクションが最小化されます。セクションを再表示するにはこの三角をもう一度クリックします。



Attributes のとなりにあるハイライト表示された三角です (TYPES と MODES)。

5.4.7 サンプルスライス

空の Group 内で Sound にあるサンプルをスライスすると、その Group の Sounds のルートノートは C-2 となり、スライスのキーゾーンにマッチします。

ルートノートパラメーター内容は Group の全 Sounds に対して適用されます。Sound にスライスを行うと、これらのスライスは、常にできる限り低いノートを起点として採用し、できる限り多くのスライスを確認できる状態となります。Group に既に Sounds がある場合は、ルートノートはスライスを適用してもルート

ノートに変化はなく、既にある Sounds の性質を変更しないように勤めます。これにより Sampling / Slice タブからパッドを介してスライスを使用する場合と、とスライスを適用した Sound を扱う場合にミスマッチが生じる場合があります。この場合、通常パッド 1 でルートノート C3 を再生しますが、スライスの起点が C-2 となります。このミスマッチを避け、Sampling / Slice 画面で作成した Sound のスライスに正確にアクセスするには、スライスを他の Sound のパートに何もロードしていない Group の Sounds に対してスライスを適用する必要があります。何もロードしていない Group の Sound にサンプルをロードしても同じ結果を得ることができます。

5.4.8 MIDI Input モード

MASCHINE は MIDI ノートを介してサウンドを例えばキーボード等で演奏することができます。何も設定しないデフォルトの状態では、入力 MIDI ノートは全 MIDI ポートと MIDI に送信されます。チャンネルはフォーカスしている Sound のピッチをトリガーします。更に何も MIDI インプットがない Sound を選択、MASCHINE 環境設定で MIDI インプットのデフォルト設定を行うことができます。



MIDI Input セッティングメニューです。

MIDI インプットは以下の各方法で設定することができます。

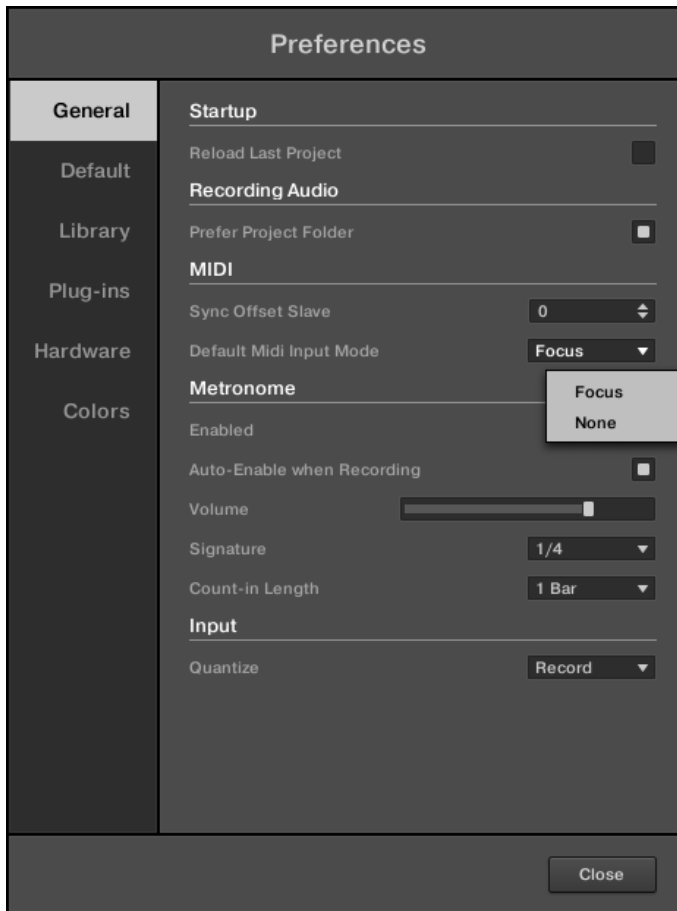
- **Default:** MASCHINE Preferences パネルでデフォルト設定します。デフォルト設定は [General](#) ページの [MIDI](#) セクションで行います。デフォルト設定は [Focus](#) または [None](#) に設定できます。
- **Focus:** 接続したコントローラーからの MIDI インプットにより、フォーカスしているサウンドスロットをトリガーします。
- **None:** Sound が MIDI データを受信しなくなります。
- **All:** Sound は接続している全 MIDI 機器からのデータを受信します。

- ・ Device Name: Sound は MIDI インプットセッティングメニューで選択した接続している機器からの情報を受信します。例えば ピッチメッセージを送信する Native Instruments KOMPLETE KONTROL S-Series キーボード等が対称機器となります。

デフォルト MIDI インプットモードの設定

デフォルト MIDI インプットモードの設定は以下となります。

1. **Preferences** パネルを表示するには、**Maschine** メニュー (Mac OS X) の *Preferences...* または Application Menu Bar の **File** メニュー (Windows) 、または MASCHINE メニューの *File* サブメニューをクリックします。
 2. General ページを選択するには Preferences パネルの左にある **General** タブをクリックします。
 3. **MIDI** セクションで任意の MIDI Input Mode を選択します。
Focus: 接続したコントローラーからの MIDI インプットにより、フォーカスしているサウンドスロットをトリガーします。
None: 選択した Sound が MIDI データを受信しなくなります。
- ▶ **Default** を MIDI インプットセッティングとして選択した場合は、Preferences パネルの MIDI インプットモードが使用されます。



MASCHINE 環境設定 (preferences) の General Section のデフォルト MIDI セッティングです。

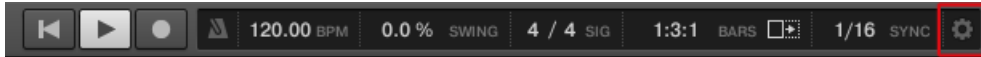
5.4.9 MIDI を介したシーンのトリガー

MASCHINE ハードウェア SCENE モードは MIDI (Notes/Program Changes) 送信するよう設定可能で、この設定によりシーンをトリガーできるようになります。MASCHINE をプラグインとして起動する場合、MIDI データはホストアプリケーションに送信されます。MASCHINE をスタンドアロンとして起動している場合、この MIDI データは全ての起動した MIDI アウトプット機器に送信されます。

MIDI Scene Change プログラムチェンジメッセージを用いてホストアプリケーションでの Scene の切り替え内容を録音し、録音された全 Scene パフォーマンス内容は DAW に保存でき、再生時に MASCHINE にこの情報が送信され、録音内容に沿って Scenes が切り替わります。

MIDI Scene Change メッセージの送信方法は以下となります。

1. MASCHINE ソフトウェアのヘッダにある歯車アイコンをクリックしてください。



2. [MIDI Scene Change](#) を選択してください。
3. [Program Change](#) をクリックしてください。



- ▶ MASCHINE ハードウェア **SCENE** ページから Scenes がトリガーされると、MASCHINE が Program Change メッセージを送信します。

6 MASCHINE 2.2 の各新規機能

この章では MASCHINE 2.2 に採用された新機能と、向上した既存機能内容を解説します。

以下は最も重要な新規機能、変更内容概要です。

- ・ **Perform 機能:** MASCHINE 2.2 ではパッド操作によるコード、スケール、アルペジオ機能を採用しています（キーボードモード時に使用できます）。これらの新規機能はパッドのライブ演奏時に新しい可能性をもたらします。セクション [↑ 6.1, 新規パフォーマンス機能](#) を参照してください。
- ・ **KOMPLETE KONTROL S-SERIES 統合:** Native Instruments の新製品である KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードは MASCHINE のワークフローと密に連携します。これにより、MASCHINE によるプロジェクトのメロディックパートの理想的な追加コントローラーとしてこのキーボードを使用することができます。セクション 4.2 を参照してください。
- ・ **MASCHINE STUDIO コントローラーのタッチセンシティブノブ:** MASCHINE STUDIO コントローラーのディスプレイ下のノブ 1-8 はタッチセンシティブです。これらのノブは回す動作に反応するだけでなく、ノブに触れる動作にも反応します。これで多くの MASCHINE ワークフローの各機能をより直感的に操作することが可能となります。セクション [↑ 6.2.8, MASCHINE プリファレンス（環境設定）でキーボードを設定する](#) を参照してください。
- ・ MASCHINE 2.2 のマイナーチェンジ内容
 - MIDI Thru を Sound または Group に対して起動できるようになり、ホスト環境としての MASCHINE 性能を向上させました。セクション [↑ 6.4.1, Sounds と Groups 用 MIDI Thru for](#) を参照してください。
 - Controller メニューを Preferences パネルの Hardware ページに追加、任意の機器に対する設定をより素早く行うことができるようになりました。セクション [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) を参照してください。
 - KOMPLETE 10 Instruments と Effects との密な連携: ソフトウェアのコントロールエリアとコントローラーのディスプレイには全 KOMPLETE 10 ファクトリーライブラリー用パラメーターページが表示され、有効なセクションが表示されます。セクション [↑ 6.4.3, KOMPLETE 10 統合: パラメーターページのセクション名称](#) を参照してください。
 - MASCHINE ライブラリの向上: KONTAKT スナップショットも MASCHINE ライブラリに表示されるようになり、ライブラリブラウザーにはインストルメントとして表示されます。Native Instruments の「User Content」フォルダーはユーザーパス内に含まれます。Standard User Directory をユーザーパスから削除することはできません。ライブラリスキャンはキャンセルできるようになりました。セクション [↑ 6.4.4, MASCHINE ライブラリの向上](#) を参照してください。

これらの追加、向上内容は以下のセクションで詳細解説しています。

関連項目

📖 KOMPLETE KONTROL との統合 [→ 148]

6.1 新規パフォーマンス機能

新規 Perform 機能は MASCHINE 2.2 バージョンの最大の追加機能の一つです。KOMPLETE KONTROL と KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードに搭載している同等機能を引き継いでおり、これらのパフォーマンス機能によって旧 MASCHINE バージョンに搭載している各演奏用機能の可能性を拡張します。



このセクションで解説する機能は旧 MASCHINE バージョンの Note Repeat、各パッドモード、Base Key、Groove 等の演奏用機能を拡張するものです。これらの機能を把握していない場合は、MASCHINE 2.0 マニュアルの 5 章、「コントローラーによる演奏」を参照してください。

6.1.1 パフォーマンス機能概要

新規パフォーマンス機能には以下のエンジンがあります。

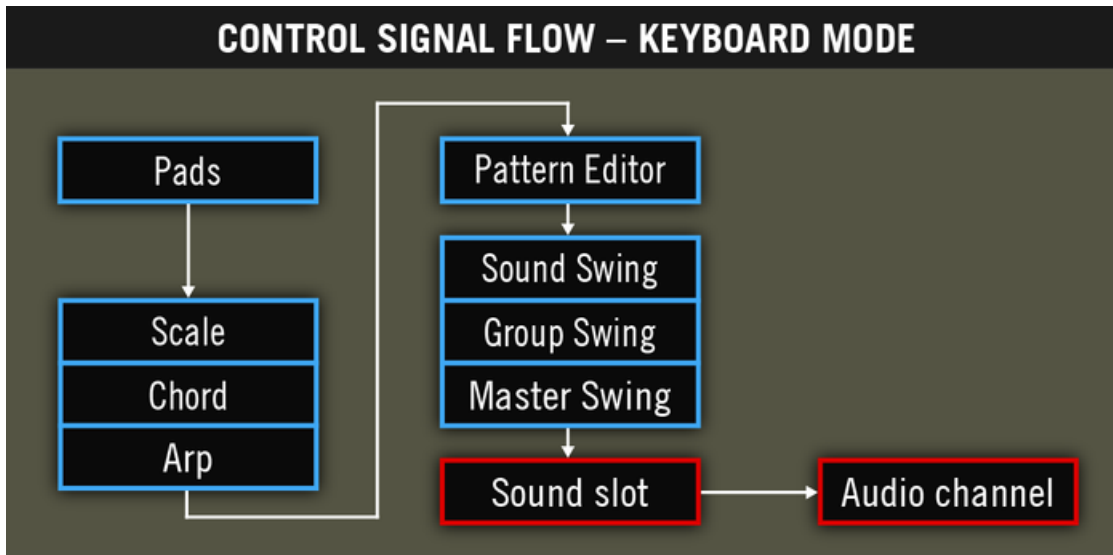
- ・ **Scale、Chords エンジン** 特定のスケールによりノートのパッドにアサイン、更にこのスケールで単一のパッドを押してコードを演奏することができます。
- ・ **Arp エンジン** 押しているパッド、またはトリガーしているコードを用いてアルペジオ演奏を行うことができます。

プロジェクトのメロディーパートを向上させるために新たに設計が施されたこれらのエンジンは、パッドを **Keyboard モード** にすることで活用できるようになります。更にこれらはハードウェアコントローラーのみで操作できる機能ですので、特にライブ演奏時にその威力を発揮します。

パッドが Group モードの場合、旧バージョンと同様に MASCHINE の Note Repeat エンジン、Choke グループ、Link グループ各機能を使用することができます。

コントロールシグナルフロー—キーボードモードのパッド

以下の図は MASCHINE 2.2 をキーボードモード時にし、パッドを叩いた場合のシグナルフローを示しています。



新規パフォーマンス機能を含んだ(Scale、Chord、Arp)、パッドをキーボードモードで使用する際のシグナルフローです。

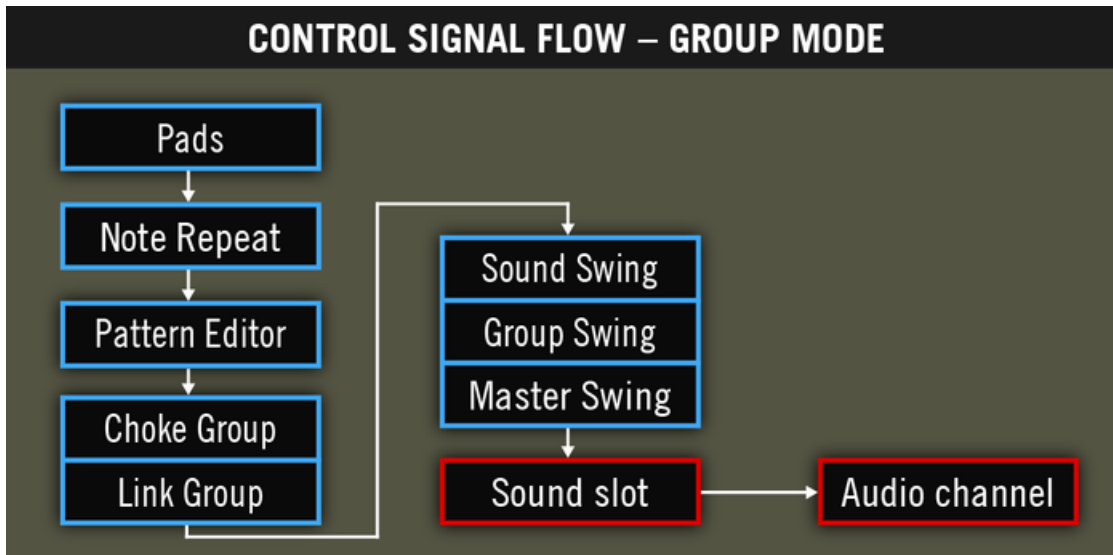
この図では青い部分がコントロールシグナルを送信するモジュール（メッセージのトリガー、パッドを押すことで送信されるノートメッセージ）を示し、赤い部分は音声を送信するモジュール（サウンドスロットにロードしてあるインストゥルメントのことで、ノートメッセージを受信する部分です）を示します。

この図から以下のことが理解できます。

- ・ Scale と Chord モジュールは Arp モジュールを経由する場合もあり、Scale モジュールは Chord モジュールにも影響します。
- ・ パッドでノートを演奏するとまずパフォーマンス機能 (Scale、Chord、Arp エンジン) に送信され、その後 Pattern Editor に演奏されるノートが示されます。言い換えると、パターン内に生成したスケール、コード、アルペジオ各ノートを録音することができます。パフォーマンス機能でパターン自体を変更することはできません。

コントロールシグナルフロー—グループモードのパッド

以下の図は MASCHINE 2.2 をグループモード時にし、パッドを叩いた場合のシグナルフローを示しています。



パッドをグループモードにした場合のパフォーマンス機能 (Note Repeat、Choke Group、Link Group) のシグナルフローです。

この図から以下のことが理解できます。

- ・ Note Repeat が Scale、Chord、Arp モジュールと同じ位置で機能し、パッドのインプット、Pattern Editor の両方で機能します。Note Repeat でパターンを変更することはできませんが、機能を用いてパターンに録音することはできます。
- ・ Choke Group と Link Group モジュールはパッドの演奏内容 と パターン内容に影響しますが、パターン内にこれらの機能自体を録音することはできません。

6.1.2 スケールの選択とコードの作成

MASCHINE 2.2 は大量のスケールとコードを用意しています。この機能を用いてコントローラーを演奏、またはパッド単体を押してコードを演奏することで、ピアノ等のインストゥルメントをミスなく、例えばマイナーペンタトニックスケールのみを演奏することができるようになります。



Scale と Chord エンジンは、パッドがキーボードモードの場合に使用することができます。

コントローラーの **Pad Mode** は、キーボードモード使用時に新規 Scale と Chord エンジン用各パラメーターが使用可能な状態に更新されました。

- ・ Choke グループと Link グループパラメーターは、Scale と Chord パラメーターに置き換えられました。
- ・ Base Key パラメーターは、Root Note パラメーターとなりました。

Pad Mode の変更内容は全て Keyboard モードに関連するモノで、そのほか全てのモードとセッティング (Group モード、16 Velocities モード、Fixed Velocity オプションと Fix Velocity パラメーター、Choke グループ、Link グループ、Group モード時の Base Key) は旧 MASCHINE バージョン内容と同じです。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルを参照してください。



これらの変更内容はコントローラーの Pad Mode に影響します。ソフトウェアの Pad View では **Key**、**Choke**、**Link** パラメーターが表示され、旧 MASCHINE バージョンと同様にサウンドスロットに影響します。異なる点としては、**Key** (Base Key パラメーターを制御するパラメーターです) に関して、パッドがグループモードの場合にサウンドスロットのパッドのみに影響する点で、パッドがキーボードモード (パターンエディターがキーボードビューの場合) の場合は音声に変化はありません。

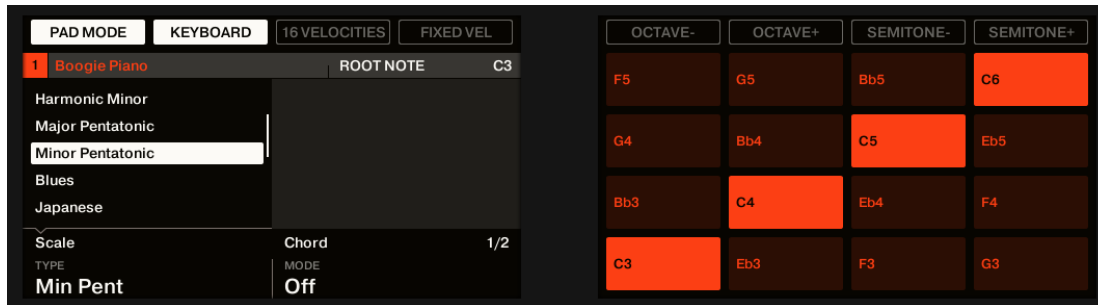
このセクションではコントローラーでスケールとコード機能を使用するための簡単な解説をします。関連パラメーターはセクション [↑6.1.3, Scale と Chord パラメーター](#) で解説しています。

MASCHINE STUDIO でスケールを選択、コードを演奏する

では特定のスケール、ここではマイナーペンタトニックを選択してみます。コントローラーで以下の操作を行ってください。

1. ポリフォニック発音するサウンドスロットを選択、またはそういったインストゥルメントをサウンドスロットにロードします。
2. **PAD MODE** ボタンを押したままにしてパッドモードにします (または **PAD MODE+** ボタン 1 を押してモードを固定します)。
3. ボタン 2 (**KEYBOARD**) を押してキーボードモードにします。
4. パラメーターの最初のページを選択しているか確認し (左ディスプレイの右下に 1/2 と表示されます)、そのページではない場合は薄く光っている左ページボタンを押して選択します。

5. ノブ 1 (Scale TYPE) を回して Minor Pentatonic を選択します。



→ パッドを何回か押します。これで、選択したスケールのノートのみがトリガーされるようになります。右ディスプレイでは各パッドで再生されているノートを表示します。更にルートノート (C3 がデフォルトです) とそのオクターブもハイライト表示され、コントローラーの該当パッドが点灯します。

では C3 の代わりに D3 スケールにしてみましょう。

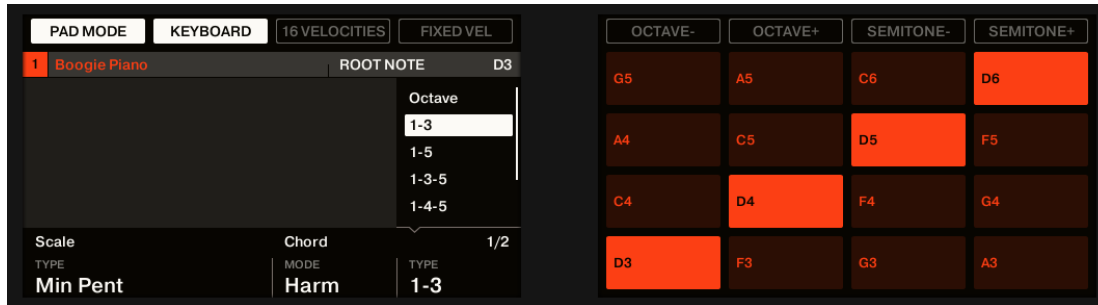
- ▶ ボタン 8 (SEMITONE+) を 2 回押します。

→ パッドを何回か押します。これで、D によるマイナーペンタトニックスケールのノートのみがトリガーされるようになります。全パッドが 2 セミトーン分上がり、パッド 1 は選択したスケールのルートノートを再生します。

では単体のパッドを押すことでコードを演奏するよう設定してみましょう。まずは現在選択しているマイナーペンタトニックスケールのコードを設定します。

1. ノブ 3 (Chord MODE) を回し、Harmonizer を選択します。

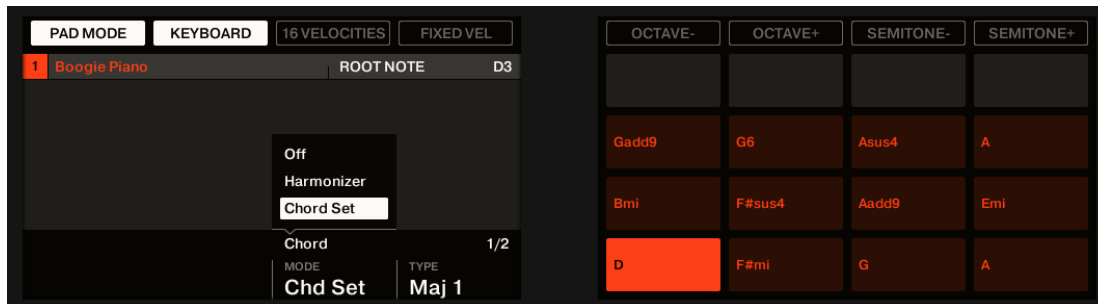
2. ノブ 4 (Chord TYPE) を回し 1-3 を選択します。



→ パッドを何回か押します。: 各パッドがパッドの元々のノート (1-3 の 1) と、2 個上のパッドノート (1-3 の 3) を含んだコードをトリガーします。どのパッドを押しても全コードには選択したスケールが反映されます (D マイナーペンタトニックコード)。

最後に他のコードモードを試してみましょう。

1. ノブ 3 を回し (Chord MODE)、Chord Set を選択します。



→ 左ディスプレイの Scale TYPE パラメーター (ノブ 1) が消え、Chord TYPE パラメーター (ノブ 4) が他のエントリーを示します。コントローラーの最上列のパッドのライトが消え、これらのパッドは無効の状態となります。その外 12 のパッドで右ディスプレイに表示されている各コードをトリガーすることができます。ノブ 4 (Chord TYPE) を回すことでその他 12 のコードセットに切り替えることができます。これらのコードはマイナーペンタトニックコードに限らなくなりますが、選択したルートノートはそのままとなります (左ディスプレイの右上に表示されます)。

MASCHINE MK2 でスケールを選択、コードを演奏する

では特定のスケール、ここではマイナーペンタトニックを選択してみます。コントローラーで以下の操作を行ってください。

1. ポリフォニック発音するサウンドスロットを選択、またはそういったインストゥルメントをサウンドスロットにロードします。
2. **PAD MODE** ボタンを押したままにしてパッドモードにします (または **PAD MODE+** ボタン 1 を押してモードを固定します)。
3. ボタン 2 (**KEYBOARD**) を押してキーボードモードにします。
4. パラメーターの最初のページを選択しているか確認 (左ディスプレイの右下に 1/2 と表示されます)、そのページではない場合は薄く光っている左ページボタンを押して選択します。
5. ノブ 1 (**SCALE TYPE**) を回して **MIN PENT** を選択します。



→ パッドを何回か押します。これで、選択したスケールのノートのみがトリガーされるようになります。右ディスプレイでは各パッドで再生されているノートを表示します。更にルートノート (C3 がデフォルトです) とそのオクターブもハイライト表示され、コントローラーの該当パッドが点灯します。

では C3 の代わりに D3 スケールにしてみましょう。

- ▶ ボタン 8 (**SEMI+**) を 2 回押します。

→ パッドを何回か押します。これで、D によるマイナーペンタトニックスケールのノートのみがトリガーされるようになります。全パッドが 2 セミトーン分上がり、パッド 1 は選択したスケールのルートノートを再生します。

では単体のパッドを押すことでコードを演奏するよう設定してみましょう。まずは現在選択しているマイナーペンタトニックスケールのコードを設定します。

1. ノブ 3 (**CHORD MODE**) を回し、**HARM** を選択します。

2. ノブ 4 (CHORD TYPE) を回し 1-3 を選択します。



→ パッドを何回か押します。: 各パッドがパッドの元々のノート (1-3 の 1) と、2 個上のパッドノート (1-3 の 3) を含んだコードをトリガーします。どのパッドを押しても全コードには選択したスケールが反映されます (D マイナーペンタトニックコード)。

最後に他のコードモードを試してみましょう。

1. ノブ 3 を回し (CHORD MODE)、CHD SET を選択します。



→ 左ディスプレイの SCALE TYPE パラメーター (ノブ 1) が消え、CHORD TYPE パラメーター (ノブ 4) が他のエントリーを示します。コントローラーの最上列のパッドのライトが消え、これらのパッドは無効の状態となります。その外 12 のパッドで右ディスプレイに表示されている各コードをトリガーすることができます。ノブ 4 (CHORD TYPE) を回すことでその他 12 のコードセットに切り替えることができます。これらのコードはマイナーペンタトニックコードに限らなくなりますが、選択したルートノートはそのままとなります (左ディスプレイの右上に表示されます)。

MASCHINE MIKRO MK2 でスケールを選択、コードを演奏する

では特定のスケール、ここではマイナーペンタトニックを選択してみます。コントローラーで以下の操作を行ってください。

1. ポリフォニック発音するサウンドスロットを選択、またはそういったインストゥルメントをサウンドスロットにロードします。
2. **PAD MODE** ボタンを押したままにしてパッドモードにします (または PAD モードを固定します)。
3. **F1** (KEYBD) を押してキーボードモードにします。
4. 必要であれば、左右矢印ボタンを押して 2/4: SCALE TYPE パラメーターを表示します。

5. コントロールエンコーダーを回して MIN PENT を選択します。



→ パッドを何回か押します。これで、選択したスケールのノートのみがトリガーされるようになります。ルートノートがあるパッドと (デフォルトは C3 です) オクターブが点灯します。

では C3 の代わりに D3 スケールにしてみましょう。

1. 左矢印ボタンを押して 1/4: ROOT NOTE パラメーターを選択します。
2. コントロールエンコーダーを回してルートノートを D3 にします。

→ パッドを何回か押します。これで、D によるマイナーペンタトニックスケールのノートのみがトリガーされるようになります。全パッドが 2 セミトーン分上がり、パッド 1 は選択したスケールのルートノートを再生します。

では単体のパッドを押すことでコードを演奏するよう設定してみましょう。まずは現在選択しているマイナーペンタトニックスケールのコードを設定します。

1. 右矢印ボタンを 2 回押して 3/4: CHORD MODE パラメーターを選択します。
2. コントロールエンコーダーを回して HARM を選択してください。



3. 右矢印ボタンを押して 4/5: CHORD TYPE パラメーターを選択します。

4. コントロールエンコーダーを回して 1-3 を選択してください。



→ パッドを何回か押します。: 各パッドがパッドの元々のノート (1-3 の 1) と、2 個上のパッドノート (1-3 の 3) を含んだコードをトリガーします。どのパッドを押しても全コードには選択したスケールが反映されます (D マイナーペンタトニックコード)。

最後に他のコードモードを試してみましょう。

1. 左矢印ボタンを押して 3/5: CHORD MODE パラメーターを選択します。
2. コントロールエンコーダーを回して CHD SET を選択します。



→ コントローラーの最上列のパッドのライトが消え、これらのパッドは無効の状態となります。その外 12 のパッドでその外の各コードをトリガーすることができます。3/4: CHORD TYPE パラメーターを選択してコントロールエンコーダーを回すことでその他 12 のコードセットに切り替えることができます。これらのコードはマイナーペンタトニックコードに限らなくなりますが、選択したルートノートはそのままとなります (ディスプレイの中央右に表示されます)。

6.1.3 Scale と Chord パラメーター

このセクションでは Scale と Chord エンジン、各パラメーターについて解説、全スケールとコード表もこのセクションで紹介します。

Scales と Chords について

- Scale と Chord パラメーターは特定のグループ内の全サウンドスロットに対して同様の内容となり、各グループで異なる Scale と Chord パラメーター値を設定することができます。各グループの Scale と Chord パラメーターはプロジェクト保存時に保存されます。しかしグループをセーブする際に Scale と Chord パラメーターが保存されることはありません。
- Scale と Chord エンジンはコントローラーのパッドからのライブインプットのみに反応します。パターンエディター内の録音データと、第 3 者製 MIDI コントローラーによるインプットによって Scale と Chord エンジン进行を制御することはできません。



KOMPLETE KONTROL S-SERIES ユーザー様へのノート: KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードによるインプットを用いて Scale と Chord エンジンを使用することは可能です。セクション [↑ 6.2.5, パフォーマンス機能の使用](#) を参照してください。

- Scale と Chord エンジンのアウトプットは Pattern Editor に録音することができます。
- Scale と Chord パラメーターを MASCHINE でモジュレート、またはオートメーション処理することはできません。
- サウンドスロットに（キースイッチ等の）コントロールノートを含んだ KOMPLETE インストゥルメントをロードしている場合はこれらのノートが Scale と Chord エンジンによってトリガーされることはありません。

各スケール

Scale エンジンは 2 つのパラメーターで制御します。

- Root Note** (デフォルトは C3 です): スケールのルートノートとパッド 1 がトリガーするキーを特定します。パッド 1 は選択したスケールのルートノートを常にトリガーします。



Root Note パラメーターは旧 MASCHINE バージョンではキーボードモード時の Base Key パラメーターの代わりに設置されています。このパラメーターは引き続きグループモード時に使用できます。Root Note はコントローラー上で Base Key と同等に編集可能ですが、これらは独立した機能として認識してください。Base Key と比較すると、Root Note は選択したスケールの起点となるノートを設定します。更にその外の全 Scale と Chord パラメーターと同様に、Root Note はグループ内の全サウンドスロットに対して同一設定となり Base Key は各サウンドに対して設定することができます。

- ・ **Scale Type** (デフォルトは Chromatic です): コントローラーのパッドにマッピングされるスケールを選択します。Root Note はパッド 1、選択した Scale Type の 2 番目のノートがパッド 2 に配置、それ以降とマッピングされます。全ノートがマッピングされると、次のパッドが次のオクターブのルートノートをトリガーします。Root Note とオクターブは完全に点灯し、その他のパッドは薄く点灯します。以下は使用できるスケールタイプです。

Scale Type	度 (1 = Root Note)
Chromatic (デフォルト)	1 #1 2 #2 3 4 #4 5 #5 6 #6 7
Major	1 2 3 4 5 6 7


Scale Type	度 (1 = Root Note)
Minor	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Harmonic Minor	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Major Pentatonic	1 2 3 5 6
Minor Pentatonic	1 ♭3 4 5 ♭7

Scale Type	度 (1 = Root Note)
Blues	1 ♭3 4 #4 5 ♭7
Japanese	1 2 ♭3 5 ♭6
Freygish	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Gypsy	1 2 ♭3 #4 5 ♭6 7

Scale Type	度 (1 = Root Note)
Flamenco	1 ♭ 2 3 4 5 ♭ 6 7
Altered	1 ♭ 2 ♭ 3 ♭ 4 ♭ 5 ♭ 6 ♭ 7
Whole Tone	1 2 3 ♯ 4 ♯ 5 ♯ 6

Scale Type	度 (1 = Root Note)
Half-Whole Diminished	1 ♭2 #2 3 #4 5 6 ♭7
Whole-Half Diminished	1 2 ♭3 #3 #4 #5 6 7

デフォルトでは Chromatic スケールが選択された状態となります。言い換えると、この状態で MASCHINE 旧バージョンのスケールと同様に使用することができます。

 Scale Type パラメーターは Chord Mode パラメーターを Chord Set にした場合使用することはできません。詳細は以下を参照してください。

各コード

Chord エンジンを用いてパッドを押すことで、コードを自動生成、または選択したスケールによるコードを生成することができます。Chord エンジンは 2 つのパラメーターで制御します。

- ・ **Chord Mode** (デフォルトではオフの状態です): 3 つのコード生成モードのどれかを選択します。
 - **Off**: コードは生成されません。パッドに対応するノートのみがトリガーされます。

- **Harmonizer:** パッドを押すと選択したスケールノートを用いたコードが生成されます。Root Note と Scale Type パラメーター内容も反映されます (上参照)。Chord Type パラメーターを使用してコードで使用するノートを指定することもできます (下参照)。コードがトリガーされると、コードに関連するパッドが点灯します。
- **Chord Set:** このモードでコントローラーの最初の 12 のパッドにコードをセットします。これらのコードはスケールタイプとは関係なく、選択した Root Note による影響を受けます。Chord Type パラメーターを使用してパッドにマッピングするコードセットを指定します (以下参照)。このモードでは起動したパッドのみが点灯します。
- ・ **Chord Type:** パッドにマッピングするコードを選択します。選択肢となるコードタイプは Chord Mode と Scale Type での設定内容によって異なります。
 - Chord Mode を Harmonizer にすると、Chord Type パラメーターで Scale Type による各スケール設定により、異なるコードを使用できるようになります。全ての有効なコードに関しては下の表を参照してください。
 - Chord Mode を Chord Set にすると、Chord Type パラメーターには 12 のコードを含んだ 16 の異なるコードセット (8 メジャーセットと 8 マイナーセット) を使用でき、Major 1、Major 2、…、Major 8、Minor 1、Minor 2、…、Minor 8 となります。12 のコードは 12 個のパッドのにマッピングされます。パッド 13-16 は無効の状態となります。

Chord Mode を **Harmonizer** にし、Scale Type を **Chromatic** にすると、このスケールは全セミトーンを含んだコードとなります。各 Chord Type は以下のコードを含みます。

Chord Type	再生ノートに追加されるセミトーン
オクターブ	12
Perfect 4	5
Perfect 5	7
Major	4 と 7
Minor	3 と 7
Suspended 4	5 と 7
Major 7	4 と 7、11
Minor 7	3 と 7、10
Dominant 7	4 と 7、10
Dominant 9	4 と 7、10、14

Chord Type	再生ノートに追加されるセミトーン
Minor 7 ♭5	3 と 6、10
Diminished 7	3 と 6、9
Augmented	4 と 8
Quartal	5 と 10、15
Trichord	5 と 11

Chord Mode を **Harmonizer** にし、Scale Type を **Chromatic** 以外のスケールにすると、コードはこのスケールにあったノートを生成します。各 Chord Type は以下のコードを含みます。

Chord Type	再生ノートに追加されるノート
オクターブ	オクターブ
1-3	3rd
1-5	5th
1-3-5	3rd と 5th
1-4-5	4th と 5th
1-3-5-7	3rd、5th、7th
1-4-7	4th と 7th

Scales と Chords: パッドの視覚的表示

スケールと/またはコードを有効にすると、パッドの LED が現在のスケールとコード設定を表示します。パッドのデフォルト点灯パターンは Scale と Chord エンジンによって以下の表のように変化します。

Chord Mode を **Off** または **Harmonizer** にすると、ルートノートのパッドが点灯します。

パッドの種類 (選択したスケール用)	デフォルトの LED の状態	パッドをトリガーしたときの LED の状態
ルートノート	完全に点灯	点滅
他のパッド	薄く点灯	点滅

Chord Mode を Harmonizer にすると、トリガーしたパッドコードに関連するパッドも点滅します。

Chord Mode を **Chord Set** にすると、パッド 1 が完全に点灯します。

パッドの種類	デフォルトの LED の状態	パッドをトリガーしたときの LED の状態
パッド 1	完全に点灯	点滅
パッド 2-12	薄く点灯	点滅
パッド 13-16	Off (パッドが無効の状態となります)	

異名同音のルートノートについて

コントローラーでは選択した Scale Type、Chord Mode、Chord Type によって全スケール、コードセットを最適な状態に保つために異名同音のルートノート表記が異なる場合があります。

条件	異名同音表記
Scale Type を Chromatic にした場合	C C# D D# E F F# G G# A A# B
Scale Type を Chromatic 以外にした場合	C C# D E♭ E F F# G A♭ A B♭ B

条件	異名同音表記
Chord Mode を Chord Set 、 Chord Type を Major 1-8 に した場合	C D♭ D E♭ E F F♯ G A♭ A B♭ B
Chord Mode を Chord Set 、 Chord Type を Minor 1-8 に した場合	C C♯ D D♯ E F F♯ G G♯ A B♭ B

ノートの削除

コントローラーで **ノート削除**を行う場合、削除されるノートは現在選択している Chord Mode によって異なります。

- ・ Chord Mode を Off にすると、押したパッドピッチに対応するノートが削除されます。
- ・ Chord Mode を Harmonizer にしている場合は、押したパッドピッチのみが削除されます。トリガーしたコードの他のノートは削除されません。
- ・ Chord Mode を Chord Set にしている場合、ノート削除機能は無効の状態となります。

6.1.4 アルペジオと連続ノート再生

MASCHINE 2.2 は柔軟で多様性ある **Arp エンジン** を搭載しており、この機能でサウンドをノートシーケンス演奏することができます。アルペジオは複数パッドを押す、または Scale と Chord エンジン(セクション ↑6.1.2, [スケールの選択とコードの作成](#) 参照) で演奏コードを設定することも可能です。



コードを有効にすると、一つ以上のパッドを押すことで対応するノートを含んだコードをアルペジオ演奏することができます。

Scale と Chord エンジンと同様に **Arp エンジン** は **キーボードモード専用機能**です。

Arp エンジンは旧 MASCHINE バージョンでも採用している Note Repeat 機能のメロディー演奏対応機能、とすることもできます。実際にキーボードモードの **Arp** の所在地は以前 Note Repeat があった場所となっています。一定のピッチノートを連続再生する代わりに、異なるピッチによるシーケンスを生成することができます。



Note Repeat 機能の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアル 5.2.1 「Note Repeat」を参照してください。

コントローラーの **Arp** と Note Repeat には似たモードがあります。パッドがグループモード、またはキーボードモードであるかで、コントローラーの **NOTE REPEAT** を押すことで Note Repeat モード、または **Arp** モードに切り替わります。Arp モードにすると、Note Repeat モードのパラメーターに加えて専用パラメーターが追加されます。

Note Repeat と **Arp** エンジンの基本ノート

- ・ Note Repeat / **Arp** パラメーターはプロジェクトの全グループの全サウンドスロットに対して共通に設定されます。これらのパラメーター設定内容はプロジェクト保存時に保存されます。
- ・ Note Repeat / **Arp** エンジンはコントローラーによるパッドのライブインプット情報のみに反応します。パターンエディター内の録音データと、第 3 者製 MIDI コントローラーによるインプットによって Scale と Chord エンジン制御することはできません。



KOMplete KONTROL S-SERIES ユーザー様へのノート: KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードによるインプットを用いて **Arp** エンジンを使用することは可能です。セクション ↑6.2.5, [パフォーマンス機能の使用](#)を参照してください。

- ・ Note Repeat / Arp エンジンはパッドへの圧力を随時検出、圧力変更により音声を変化させます (Polyphonic Aftertouch)。この機能によりアルペジオ演奏のペロシティーを変化させることができます。
- ・ Note Repeat / Arp エンジンのアウトプットは Pattern Editor に録音することができます。
- ・ Note Repeat / Arp パラメーターを MASCHINE でモジュレート、またはオートメーション処理することはできません。
- ・ トランスポートが起動してなくても Note Repeat と Arp 機能を使用することができます。この場合 Note Repeat / Arp エンジンは自己クロックを使用します。このクロックは再生を開始することでリセットされます。

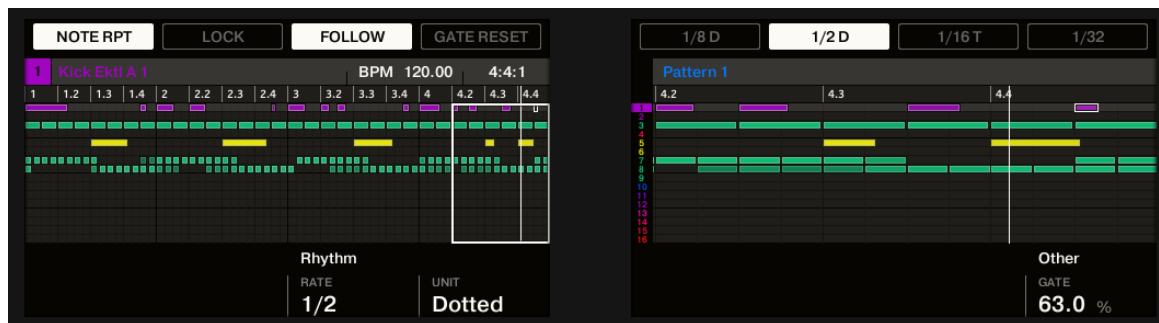


KOMPLETTE KONTROL S-SERIES ユーザー様: 自己クロックは接続している全デバイスに適用されるので、MASCHINE コントローラーからトリガーされたリピートノートと、KOMPLETTE KONTROL S-SERIES キーボードからトリガーされたアルペジオはトランスポートを起動していない状態でも同期します。

MASCHINE STUDIO コントローラーで Note Repeat と Arp を使用する

グループモードのパッド: Note Repeat

パッドがグループモードの場合、**NOTE REPEAT** を押すことでコントローラーを Note Repeat モードに切り替えることができます。



コントローラーが Note Repeat モードとなった状態です。

このモードは以下の内容を除いて旧 MASCHINE バージョンと同様です。

- ・ ボタン 2 (LOCK) で Note Repeat モードを解除しても Note Repeat 機能が有効な状態にしておくことができます。Note Repeat をロックした場合、他のコントローラーモードにしても **NOTE REPEAT** ボタンが薄く点灯した状態となり、Note Repeat が有効であることを示します。ショートカット **SHIFT + NOTE REPEAT** を用いることで LOCK の起動、解除が可能です。



Note Repeat がロックされていても、サンプリングモードでコントローラーが SLICE ページを表示している場合はロック機能は解除されます。

- ・ RATE はノブ 3 に移動しました。
- ・ TYPE は名称が UNIT に変わり、ノブ 4 に移動しました。
- ・ GATE はノブ 8 に移動しました。



更にパラメーター移動によりノブ 5 と 6 はディスプレイズーム/スクロール時に使用することがなくなりました。

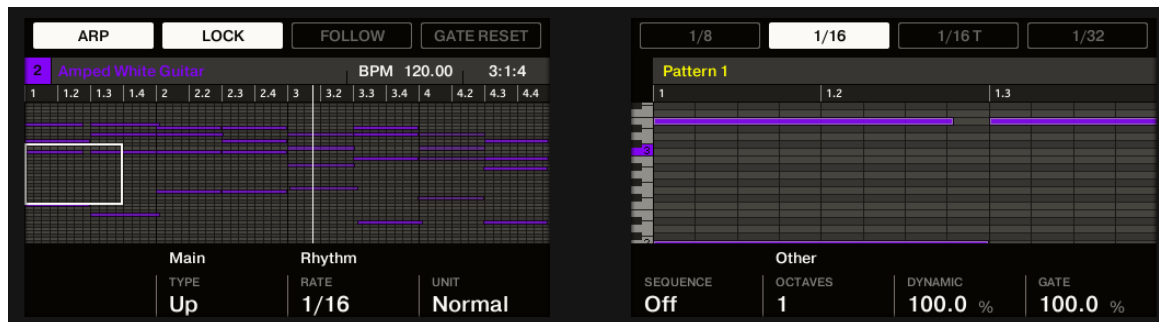
そのほか全ての Note Repeat 機能に変更はありません。



Note Repeat モードはグループモードからキーボードモードに切り替える際、途切れることなくスムーズに Arp モードに切り替わります (以下参照)。: 現在の全ての値は (LOCK の状態も含む) 保持されたままとなります。

キーボードモードのパッド: Arp

パッドがキーボードモードの場合、**NOTE REPEAT** を押すことでコントローラーが Arp モードに切り替わります。



コントローラーが Arp モードとなっています。

Arp モードで以下のセクションのように設定を行うことで演奏コードのノートのカスタマイズすることができます。

要因	内容
LOCK (ボタン 2)	これで ARP モードを離れても ARP 機能を維持したままにします。例えばアルペジオを試しながらコード設定を調整したり、他のパターンへの切り替え、プラグインの設定を編集する、といったことが可能となり便利です。ARP が固定された状態で、他のコントローラーモードに切り替えると NOTE REPEAT ボタンが薄く点灯した状態となり、ARP が有効であることを示します。 ショートカット SHIFT + NOTE REPEAT を用いることで LOCK の起動、解除が可能です。
FOLLOW(ボタン 3) を押します。	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) 右ディスプレイが曲中の再生ヘッドを追います。これは Arrange モードの FOLLOW オプションや、MASCHINE ソフトウェアの Follow 機能と同等です。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルを参照してください。
ボタン 5-8	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) 再生中、停止中に関わらず 4 種の異なるプリセットを選択することができます。各プリセットでディスプレイ下部にある TYPE 、 RATE 、 UNIT 、 SEQUENCE 、 OCTAVES パラメーターの値を保存できます (以下参照)。各ボタンの値はディスプレイに表示され、 UNIT 値 (“T” は 3 連符、“D” 付点符を意味します) も表示されます。選択したプリセットはハイライト表示されます。
TYPE (ノブ 2)	アルペジオノートの演奏順序を設定します。選択肢は以下です。 Up ではルートノートから演奏を開始し、ノートをコードに従って上げて演奏します。 Down でノートを下げながら演奏します。 Up & Down でノートの上げ下げ演奏を交互に繰り返します。 Order Played ではコントローラーのパッドを押した順番にアルペジオ演奏を行います。コードを設定している場合は、最初に押したパッドコードの全ノートをまずトリガーし、次に押したパッドのコードを演奏します。 Chord ではコードを連続的に演奏します。
RATE (ノブ 3)	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) ノートの長さ、いわゆるアルペジオレートを設定します。設定値は 1 BAR から 1/2、1/128 までとなっています。

要因	内容
UNIT (ノブ 4)	(旧 MASCHINE バージョンの TYPE パラメーターと同等です) RATE パラメーターでオリジナルノート尺の 3 つのバリエーションを選択します。 NORMAL (デフォルト) でオリジナルノートレンジでリピートし、TRIPLET で 3 連符、DOTTED で付点付きとなります。ボタン 5-8 の下で 3 連符は "T" と表示、付点付きは "D" の表示がされます。
SEQUENCE (ノブ 5)	アルペジオノートにリズムによる変化を与えます。選択肢は 8 つです。Off を選択するとデフォルトシーケンスとなります。
OCTAVES (ノブ 6)	アルペジオのノート適用設定範囲を設定します。パッドを押すことでアルペジオ範囲を 1 オクターブ以内に収める、あるいはオクターブの垣根を超えて 8 オクターブ全てを使った大胆なアルペジオシーケンス内容の変更も可能です。
DYNAMIC (ノブ 7)	各パッドに対する圧力によってベロシティを減衰します (Polyphonic Aftertouch)。値は 1 % から 200 % までです。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。
GATE (ノブ 8)	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) ノートの間隔と、無音部分の間隔を RATE(上参照) でパーセント設定します。設定値範囲は 0 % から 200 % までで、値が低いほどノートが短くなります。50 % でノートと無音部分の割合が等しくなります。100 % でノートが途切れることなくリピートされます。それ以上の値ではノートが重なり合います。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。
GATE RESET(ボタン 4)	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) このボタンを押すことで GATE パラメーターをデフォルトの 100 % にリセットします。



Note Repeat モードはグループモードからキーボードモードに切り替える際、途切れることなくスムーズに Arp モードに切り替わります (上記参照)。: 現在の全ての値は (LOCK の状態も含む) 保持されたままとなります。



Arp を用いて Note Repeat 演奏を行うには、TYPE を CHORD にし、SEQUENCE を Off、OCTAVES を 1 にします。単音をリピートするにはコードが無効になっているか確認し、(Pad Mode で Chord MODE が Off となっているか確認します)。

MASCHINE MK2 コントローラーで Note Repeat と Arp を使用する

グループモードのパッド: Note Repeat

パッドがグループモードの場合、**NOTE REPEAT** を押すことでコントローラーを Note Repeat モードに切り替えることができます。



コントローラーが Note Repeat モードとなった状態です。

このモードは以下の内容を除いて旧 MASCHINE バージョンと同様です。

- ・ ボタン 2 (LOCK) で Note Repeat モードを解除しても Note Repeat 機能が有効な状態にしておくことができます。Note Repeat をロックした場合、他のコントローラーモードにしても **NOTE REPEAT** ボタンが薄く点灯した状態となり、Note Repeat が有効であることを示します。



Note Repeat がロックされていても、サンプリングモードでコントローラーが SLICE ページを表示している場合はロック機能は解除されます。

- ・ RATE はノブ 3 に移動しました。
- ・ TYPE は名称が UNIT に変わり、ノブ 4 に移動しました。
- ・ GATE はノブ 8 に移動しました。

そのほか全ての Note Repeat 機能に変更はありません。



Note Repeat モードはグループモードからキーボードモードに切り替える際、途切れることなくスムーズに Arp モードに切り替わります (以下参照)。: 現在の全ての値は (LOCK の状態も含む) 保持されたままとなります。

キーボードモードのパッド: Arp

パッドがキーボードモードの場合、**NOTE REPEAT** を押すことでコントローラーが Arp モードに切り替わります。



コントローラーが Arp モードとなっています。

Arp モードで以下のセクションのように設定を行うことで演奏コードのノートのカスタマイズすることができます。

要因	内容
LOCK (ボタン 2)	これで Arp モードを離れても Arp 機能を維持したままにします。例えばアルペジオを試しながらコード設定を調整したり、他のパターンへの切り替え、プラグインの設定を編集する、といったことが可能となり便利です。Arp が固定された状態で、他のコントローラーモードに切り替えると NOTE REPEAT ボタンが薄く点灯した状態となり、Arp が有効であることを示します。
ボタン 5-8	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) 再生中、停止中に関わらず 4 種の異なるプリセットを選択することができます。各プリセットでディスプレイ下部にある TYPE、RATE、UNIT、SEQUENCE、OCTAVES パラメーターの値を保存できます (以下参照)。各ボタンの値はディスプレイに表示され、UNIT 値 ("T" は 3 連符、"D" 付点符を意味します) も表示されます。選択したプリセットはハイライト表示されます。
TYPE (ノブ 2)	アルペジオノートの演奏順序を設定します。選択肢は以下です。 Up ではルートノートから演奏を開始し、ノートをコードに従って上げて演奏します。 Down でノートを下げながら演奏します。 Up-Down でノートの上げ下げ演奏を交互に繰り返します。 PLAYED ではコントローラーのパッドを押した順番にアルペジオ演奏を行います。コードを設定している場合は、最初に押したパッドコードの全ノートをまずトリガーし、次に押したパッドのコードを演奏します。 CHORD ではコードを連続的に演奏します。
RATE (ノブ 3)	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) ノートの長さ、いわゆるアルペジオレートを設定します。設定値は 1 BAR から 1/2、1/128 までとなっています。

要因	内容
UNIT (ノブ 4)	(旧 MASCHINE バージョンの TYPE パラメーターと同等です) RATE パラメーターでオリジナルノート尺の 3 つのバリエーションを選択します。 NORMAL (デフォルト) でオリジナルノートレンジでリピートし、TRIPLET で 3 連符、DOTTED で付点付きとなります。ボタン 5-8 の下で 3 連符は "T" と表示、付点付きは "D" の表示がされます。
SEQUENCE (ノブ 5)	アルペジオノートにリズムによる変化を与えます。選択肢は 8 つです。OFF を選択するとデフォルトシーケンスとなります。
OCTAVES (ノブ 6)	アルペジオのノート適用設定範囲を設定します。パッドを押すことでアルペジオ範囲を 1 オクターブ以内に収める、あるいはオクターブの垣根を超えて 8 オクターブ全てを使った大胆なアルペジオシーケンス内容の変更も可能です。
DYNAMIC (ノブ 7)	各パッドに対する圧力によってベロシティを減衰します (Polyphonic Aftertouch)。値は 1 % から 200 %までです。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。
GATE (ノブ 8)	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) ノートの間隔と、無音部分の間隔を RATE(上参照) でパーセント設定します。設定値範囲は 0 %から 200 %までで、値が低いほどノートが短くなります。50 %でノートと無音部分の割合が等しくなります。100 %でノートが途切れることなくリピートされます。それ以上の値ではノートが重なり合います。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。
GATE RESET(ボタン 4)	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) このボタンを押すことで GATE パラメーターをデフォルトの 100 %にリセットします。



Note Repeat モードはグループモードからキーボードモードに切り替える際、途切れることなくスムーズに Arp モードに切り替わります (上記参照)。: 現在の全ての値は (LOCK の状態も含む) 保持されたままとなります。



Arp を用いて Note Repeat 演奏を行うには、TYPE を CHORD にし、SEQUENCE を Off、OCTAVES を 1 にします。単音をリピートするにはコードが無効になっているか確認し、(Pad Mode で Chord MODE が OFF となっているか確認します)。

MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーで Note Repeat と Arp を使用する

グループモードのパッド: Note Repeat

パッドがグループモードの場合、**NOTE REPEAT** を押すことでコントローラーを Note Repeat モードに切り替えることができます。



コントローラーが Note Repeat モードとなった状態です。

このモードは以下の内容を除いて旧 MASCHINE バージョンと同様です。

- ・ ディスプレイの上の **F3** ボタンにプリセットはアサインされません。代わりに **F3 (LOCK)** を押すことで Note Repeat モードを解除しても Note Repeat 機能が有効な状態にロックしておくことができます。Note Repeat をロックした場合、他のコントローラーモードにしても **NOTE REPEAT** ボタンが薄く点灯した状態となり、Note Repeat が有効であることを示します。



Note Repeat がロックされていても、サンプリングモードでコントローラーが **SLICE** ページを表示している場合はロック機能は解除されます。

- ・ **TYPE** は名称が **UNIT** に変わり、ノブ 4 に移動しました。

そのほか全ての Note Repeat 機能に変更はありません。



Note Repeat モードはグループモードからキーボードモードに切り替える際、途切れることなくスムーズに Arp モードに切り替わります (以下参照)。: 現在の全ての値は (**LOCK** の状態も含む) 保持されたままとなります。

キーボードモードのパッド: Arp

パッドがキーボードモードの場合、**NOTE REPEAT** を押すことでコントローラーが Arp モードに切り替わります。



コントローラーが Arp モードとなっています。

Arp モードで以下のセクションのように設定を行うことで演奏コードのノートのカスタマイズすることができます。

要因	内容
LOCK (F3)	これで Arp モードを離れても Arp 機能を維持したままにします。例えばアルペジオを試しながらコード設定を調整したり、他のパターンへの切り替え、プラグインの設定を編集する、といったことが可能となり便利です。Arp が固定された状態で、他のコントローラーモードに切り替えると NOTE REPEAT ボタンが薄く点灯した状態となり、Arp が有効であることを示します。
F1-F2	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) 再生中、停止中に関わらず 4 種の異なるプリセットを選択することができます。デフォルトで F1 と F2 で最初とその次のプリセットを選択することができます。3 番目と 4 番目のプリセットにするには SHIFT + F3 (>) を押します。元に戻すには SHIFT + F3 (<) をもう一度押します。 各プリセットでディスプレイ下部にある TYPE、RATE、UNIT、SEQUENCE、OCTAVES パラメーターの値を保存できます (以下参照)。各ボタンの値はディスプレイに表示され、UNIT 値 (“T” は 3 連符、“D” 付点符を意味します) も表示されます。選択したプリセットはハイライト表示されます。
TYPE	アルペジオノートの演奏順序を設定します。選択肢は以下です。 Up ではルートノートから演奏を開始し、ノートをコードに従って上げて演奏します。 Down でノートを下げながら演奏します。 Up-Down でノートの上げ下げ演奏を交互に繰り返します。 PLAYED ではコントローラーのパッドを押した順番にアルペジオ演奏を行います。コードを設定している場合は、最初に押したパッドコードの全ノートをまずトリガーし、次に押したパッドのコードを演奏します。 CHORD ではコードを連続的に演奏します。

要因	内容
RATE	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) ノートの長さ、いわゆるアルペジオレートを設定します。設定値は 1 BAR から 1/2、1/128 までとなっています。
UNIT	(旧 MASCHINE バージョンの TYPE パラメーターと同等です) RATE パラメーターでオリジナルノート尺の 3 つのバリエーションを選択します。 NORMAL (デフォルト) でオリジナルノートレングスでリピートし、TRIPLET で 3 連符、DOTTED で付点付きとなります。ボタン 5-8 の下で 3 連符は “T” と表示、付点付きは “D” の表示がされます。
SEQUENCE	アルペジオノートにリズムによる変化を与えます。選択肢は 8 つです。OFF を選択するとデフォルトシーケンスとなります。
OCTAVES	アルペジオのノート適用設定範囲を設定します。パッドを押すことでアルペジオ範囲を 1 オクターブ以内に収める、あるいはオクターブの垣根を超えて 8 オクターブ全てを使った大胆なアルペジオシーケンス内容の変更も可能です。
DYNAMIC	各パッドに対する圧力によってベロシティを減衰します (Polyphonic Aftertouch)。値は 1 % から 200 % までです。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。
GATE	(旧 MASCHINE バージョンと同じ機能です) ノートの間隔と、無音部分の間隔を RATE(上参照) でパーセント設定します。設定値範囲は 0 % から 200 % までで、値が低いほどノートが短くなります。50 % でノートと無音部分の割合が等しくなります。100 % でノートが途切れることなくリピートされます。それ以上の値ではノートが重なり合います。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。



Note Repeat モードはグループモードからキーボードモードに切り替える際、途切れることなくスムーズに Arp モードに切り替わります (上記参照)。: 現在の全ての値は (LOCK の状態も含む) 保持されたままとなります。



Arp を用いて Note Repeat 演奏を行うには、TYPE を CHORD にし、SEQUENCE を Off、OCTAVES を 1 にします。単音をリピートするにはコードが無効になっているか確認し、(Pad Mode で Chord MODE が OFF となっているか確認します)。

6.1.5 Note Repeat / Arp に適用可能なスイング機能

旧 MASCHINE 各サウンド、グループ、マスターにあるスイングモジュールはパターンエディターからのノートのみに対応する機能でした。MASCHINE 2.2 では Swing エンジン (各 Master、Group、Sound にあります) が **Pattern Editor** と **Arp エンジン** (Keyboard モードの場合) または **Note Repeat エンジン** (Group モードの場合) から送信される各ノートに対してスイングを適用します。言い換えると、パターンのみならず Arp や Note Repeat エンジンによるライブインプットにもスイングを適用できるようになります。



適用されたスイングはパターンエディターには録音されません。パッドを起点としたシグナルフローは [↑ 6.1.1, パフォーマンス機能概要](#) に記載しているので参考してください。

例えばパターンを再生しながらビートをライブ演奏する際、Note Repeat を活用することでパターンのグルーブを損なうことなく演奏を行うことができます。リピートノートはパターンに適用されているスイング値と同じものを使用します。



再生していない場合でもスイングは Arp (Keyboard mode) または Note Repeat (Group mode) に適用されます。コントローラーで **PLAY** を押すと、瞬時に再生し、スイング周期値もリセットされます。

6.2 KOMPLETE KONTROL との統合

MASCHINE 2.2 は Native Instruments 社製 KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードに完全対応しています。KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードは MASCHINE のワークフローと密に連動します。KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードから以下の MASCHINE 制御を行うことができます。

- ・ キーボードからの各 MASCHINE インスタンスへのフォーカス [↑ 6.2.1, キーボードで MASCHINE インスタンスを切り替える](#)
- ・ トランスポートコントロール [↑ 6.2.2, MASCHINE のトランスポートコントロール](#)
- ・ 各グループのサウンドの操作 [↑ 6.2.3, グループでサウンドをナビゲート、コントロールする](#)
- ・ MASCHINE ライブラリ内のファイルのブラウズとロード [↑ 6.2.4, MASCHINE ライブラリのブラウズ](#)
- ・ パフォーマンス機能の操作 [↑ 6.2.5, パフォーマンス機能の使用](#)
- ・ タッチストリップの活用 [↑ 6.2.6, タッチストリップの使用](#)
- ・ モジュレーション録音 [↑ 6.2.6, タッチストリップの使用](#)

MASCHINE の [Preferences](#) パネルから、セクション [↑ 6.2.8, MASCHINE プリファレンス \(環境設定\)](#) で [キーボードを設定する](#) で解説するようにキーボードの設定を行うことも可能です。



このうちいくつかの機能は KOMplete KONTROL アプリケーション内の機能と同等です。ですが機能自体独立している点に注意してください。KOMplete KONTROL とともに KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードを使用する方法詳細は KOMplete KONTROL マニュアルを参照してください。

関連項目

- キーボードを用いてモジュレーションを録音する [→ 180]

6.2.1 キーボードで MASCHINE インスタンスを切り替える

KOMplete KONTROL S-SERIES デバイスは、コンピューターでフォーカスしている内容によって各モードを起動します。

- ・ KOMplete KONTROL モード: キーボードは起動している KOMplete KONTROL インスタンス (スタンドアローン、またはプラグイン) にフォーカスします。このモードの詳細は KOMplete KONTROL マニュアルを参照してください。
- ・ MIDI モード: キーボードは MIDI コントローラーとして機能します。このモードで Controller Editor を介してキーボードの MIDI アサインを行うことができますようになります。詳細については コントローラーエディターマニュアルを参照してください。
- ・ MASCHINE モード: キーボードは起動している MASCHINE インスタンス (スタンドアローン、またはプラグイン) にフォーカスします。

キーボードのフォーカスを切り替える方法はいくつかあります。

- ・ MASCHINE または KOMplete KONTROL の新規インスタンスをロードする際、キーボードは自動的に新規インスタンスにフォーカスを切り替える場合があります。
- ・ キーボードから、フォーカスするインスタンスを選択することができます。
- ・ どのインスタンスからでも、キーボードを「呼び出す」事ができ、各インスタンス、ソフトウェアにフォーカスすることができます。

自動切換えの条件は以下で紹介しています。

新規インスタンスのデフォルトフォーカス

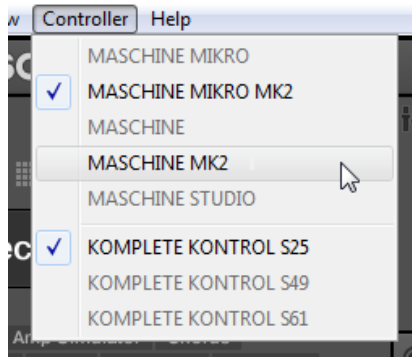
MASCHINE または KOMplete KONTROL の新規インスタンス (スタンドアローン、またはプラグイン) をロードする際、以下の条件下で KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードが自動的にフォーカスを新規インスタンスに切り替えます。

- ・ キーボードが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている、または MIDI モードの場合、インスタンスをロードすると、フォーカスがそれらの新規 MASCHINE または KOMplete KONTROL インスタンスに切り替わります。

- ## MASCHINE インスタンスからフォーカスを切り替える: コントローラーメニュー

MASCHINE - 追加・補足マニュアル - 150

MASCHINE をスタンドアローンとして起動している場合は、Application Menu Bar の **Controller** メニューを使用することもできます。



→ これで MASCHINE インスタンスが KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードにフォーカスされます。

MASCHINE 2.2 では **Controller** メニュー(または *Controller* サブメニュー) は旧 MASCHINE 2 バージョンと比較した場合、拡張した仕様となっています。

- ・ 最初のセクション (仕切り線より上の部分) は旧 MASCHINE 2 バージョンの内容と同じです。
 - このセクションでは MASCHINE コントローラーファミリーの全リスト表示します。
 - 灰色表示となっているエントリー部分はコンピューターに接続していないデバイスを示します。これらを選択することはできません。
 - 黒いエントリーはこれらのデバイスが今コンピューターに接続してあることを意味します。これらのどれかを選択することで、デバイスがこの MASCHINE インスタンスをフォーカスします。
 - 選択できるデバイスは一度に一デバイスのみです。選択したデバイスにはチェックマークが付きます。他のコントローラーを選択すると、自動的にその前に選択したデバイスの選択が解除されます。言い換えると、一つの MASCHINE コントローラーファミリーで特定の MASCHINE インスタンスのみにフォーカスできる、ということになります。
- ・ 次のセクション (仕切り線以下の部分) には全 KOMLETE KONTROL S-SERIES デバイスがリスト表示されます。この部分は上記した最初のセクションと同等に機能します。

同じ MASCHINE インスタンスに対して MASCHINE デバイスと KOMLETE KONTROL S-SERIES デバイスをフォーカスすることもできます。フォーカスするには上のセクションで任意のデバイスを選択、次のセクションのメニュー/サブメニューで任意のエントリーを選ぶのみです。この選択で両方のセクションにチェックマークが付きます (上図参照)。



Connect ボタン(MASCHINE ヘッダの小さなコントローラーアイコンです) は MASCHINE ファミリーのコントローラーのみをサポートしています。ですからこの機能自体に変更はありません。

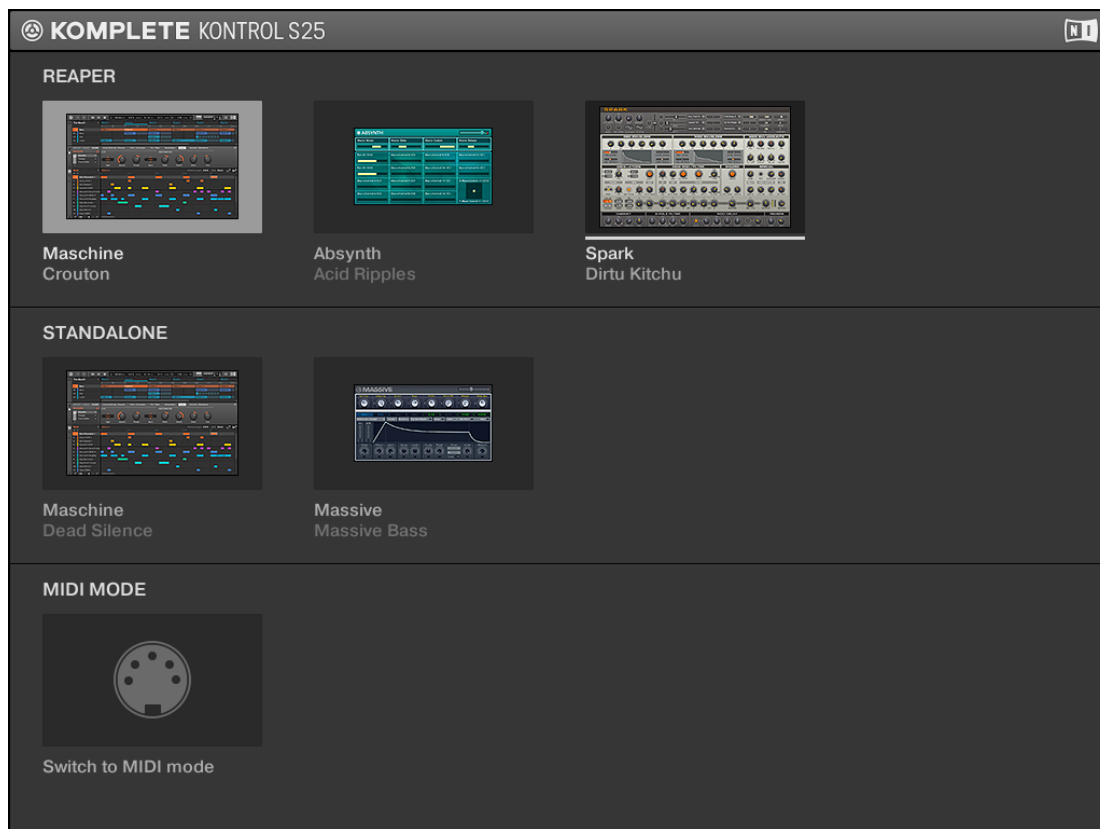
キーボードからフォーカスを切り替える

KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードから特定の MASCHINE インスタンスを直接選択することも可能です。この場合、コンピューター画面のスクリーンを活用します。このオンスクリーンオーバーレイと呼ばれる画面は MASCHINE と KOMLETE KONTROL アプリケーションでは多用する画面です。ここに**両アプリケーション**の全インスタンスがリスト表示されます。

複数の MASCHINE と/または KOMLETE KONTROL インスタンスを起動している場合は、KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードで以下の操作を行います。

1. **INSTANCE** を押します。

有効な全 MASCHINE と KOMPLETE KONTROL インスタンスがコンピューター画面のオンスクリーンオーバーレイに表示されます。



2. コントロールエンコーダーを回して任意のインスタンスを選択し、エンコーダーを押すことでインスタンスのフォーカスを切り替えます。

→ KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードで選択したインスタンスをフォーカスすることができます。他の KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードがこのインスタンスをフォーカスしている場合はそのキーボードのインスタンスへのフォーカスは自動的に解除されます。

オンスクリーンオーバーレイではフォーカスしたインスタンスがハイライト表示されます。コントロールエンコーダーを回すと、白線が表示されます。インスタンスはホスト環境下で各セクション内で管理されます。

- ・ (MASCHINE と/または KOMplete KONTROL プラグインをロードしている) 各ホストには独自のセクションがあります。これらのセクション内で、各インスタンスは図と 2 つのフィールドで表示されます。
 - まず、図では対応する NI 製品の概観図 (MASCHINE インスタンス用 MASCHINE の図、各 KOMplete KONTROL インスタンスにロードした特定の NI 製品図) を表示します。
 - インストゥルメント名称: MASCHINE インスタンスでは **Maschine** と表記されます。KOMplete KONTROL インスタンスでは KOMplete KONTROL インスタンスにロードした各 NI 製品名称が表記されます。
 - プロジェクト/プリセット名称: MASCHINE インスタンスではインスタンスをロードしたプロジェクト名称が表記されます。KOMplete KONTROL インスタンスでは KOMplete KONTROL インスタンスに現在ロードしている NI 製品のプリセット名称を表記します。
- ・ **STANDALONE** セクションではスタンドアローンモードで起動している MASCHINE と KOMplete KONTROL インスタンスを表示します。
- ・ 下部の **MIDI MODE** セクションではキーボードを MIDI モードにします。状態によってはキーボードの **SHIFT + INSTANCE** を押すことで MIDI モードに切り替えることも可能です。この方法でオンスクリーンオーバーレイを使用しなくても MIDI モードに切り替えることができます。詳細は以下を参照してください。

対応ホスト環境下でのキーボードオートフォーカス機能

対応するホストであれば、ホスト内でのトラック選択によって KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードが自動的にフォーカスを切り替えます。



この機能に該当するホスト情報に関しては、KOMplete KONTROL マニュアルを参照してください。

これらのホストではキーボードの **INSTANCE** ボタンは無効の状態となります。キーボードが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合は、**SHIFT + INSTANCE** でキーボードと MASCHINE インスタンスの接続を解除し、自動フォーカス機能が有効な状態にします。

- ・ 現在選択しているトラックで KOMplete KONTROL を使用している場合は、キーボードはそのトラックにフォーカスします。
- ・ 現在選択しているトラックで KOMplete KONTROL を *使用していない*場合は、キーボードが MIDI モードに切り替わります。

ホスト画面で任意のトラックをクリックすることでも同様の操作が行えます

- ・ KOMLETE KONTROL インスタンスを含むホストトラックをクリックすると MASCHINE インスタンスとキーボードの接続を解除し、フォーカスが KOMLETE KONTROL インスタンスに切り替わります。
- ・ KOMLETE KONTROL インスタンスを含まないホストトラックをクリックすると MASCHINE インスタンスとキーボードの接続を解除し、MIDI モードに切り替わり、自動フォーカス機能が有効となります。



以下のセクションでは KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードが MASCHINE インスタンスにフォーカスしていることを前提に解説を進めます。

6.2.2 MASCHINE のトランスポートコントロール


KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードが MASCHINE ソフトウェアにフォーカスしている状態で、キーボードの **TRANSPORT** セクションのボタンで MASCHINE の各トランスポート機能をコントロールすることができます。



キーボードの TRANSPORT セクションです。

スタンドアローンアプリケーションとして起動している MASCHINE のトランスポート機能について

キーボードが、スタンドアローンとして起動している MASCHINE インスタンスと接続しており、ホスト内に KOMLETE KONTROL インスタンスがない場合は、キーボードの 6 つ全ての **TRANSPORT** セクションは MASCHINE のトランスポート用に機能します。



コンピューターで KOMLETE KONTROL インスタンスをロードしているホストアプリケーションを起動している場合は、キーボードの **TRANSPORT** セクションで MASCHINE トランスポートの代わりにホストトランスポートを制御できるようになります。起動しているホストアプリケーションが KOMLETE KONTROL インスタンスを含んでいない場合は、キーボードの **TRANSPORT** セクションで MASCHINE とホストトランスポートを制御することができます。必要に応じて、[Preferences](#) パネルで MASCHINE トランスポートの制御を解除することも可能です（この項目最後を参照）。

状況によってはコントロールエンコーダーと **NAVIGATE** セクションの左右ナビゲートボタンと組み合わせた操作を行う場合もあります（以下表参照）。ボタンの状態は常に MASCHINE ソフトウェア（及び MASCHINE インスタンスにフォーカスしている MASCHINE コントローラー）と同期します。厳密に言えば、**TRANSPORT** セクションで MASCHINE インスタンスの以下のコマンドをトリガーできるようになります。

要素	対象 MASCHINE コマンド
基本トランスポート	
PLAY	再生/停止(Play/Stop)
SHIFT + PLAY (RESTART)	ループレンジの最初から再生を開始します。
REC	録音
SHIFT + REC (COUNT-IN)	カウントしてから録音を開始します。
STOP	停止
SHIFT + STOP	メトロノームの起動、起動解除
ループレンジ	
LOOP + コントロールエンコーダー	全ループレンジの移動
LOOP + 左ナビゲート + コントロールエンコーダー	ループレンジの起点を移動します。
LOOP + 右ナビゲート + コントロールエンコーダー	ループレンジの終点を移動します。
SHIFT + LOOP	ループレンジの全シーンを含みます。
再生ヘッドのジャンプ	
コントロールエンコーダー（回す）	パターングリッド単位で再生ヘッドを移動します。

要素	対象 MASCHINE コマンド
SHIFT + コントロールエンコーダー（回す）	ステップグリッド単位で再生ヘッドを移動します。
RWD	パターングリッド単位で再生ヘッドを巻き戻します。
FFW	パターングリッド単位で再生ヘッドを早送りします。
SHIFT + RWD	ステップグリッド単位で再生ヘッドを巻き戻します。
SHIFT + FFW	ステップグリッド単位で再生ヘッドを早送りします。


プラグインとして起動している MASCHINE のトランスポート機能について

キーボードが MASCHINE プラグインにフォーカスしている場合は、Komplete Kontrol S トランスポートコントロールでホストをコントロールできるようになります。

オンスクリーンオーバーレイを表示した状態での MASCHINE トランスポート

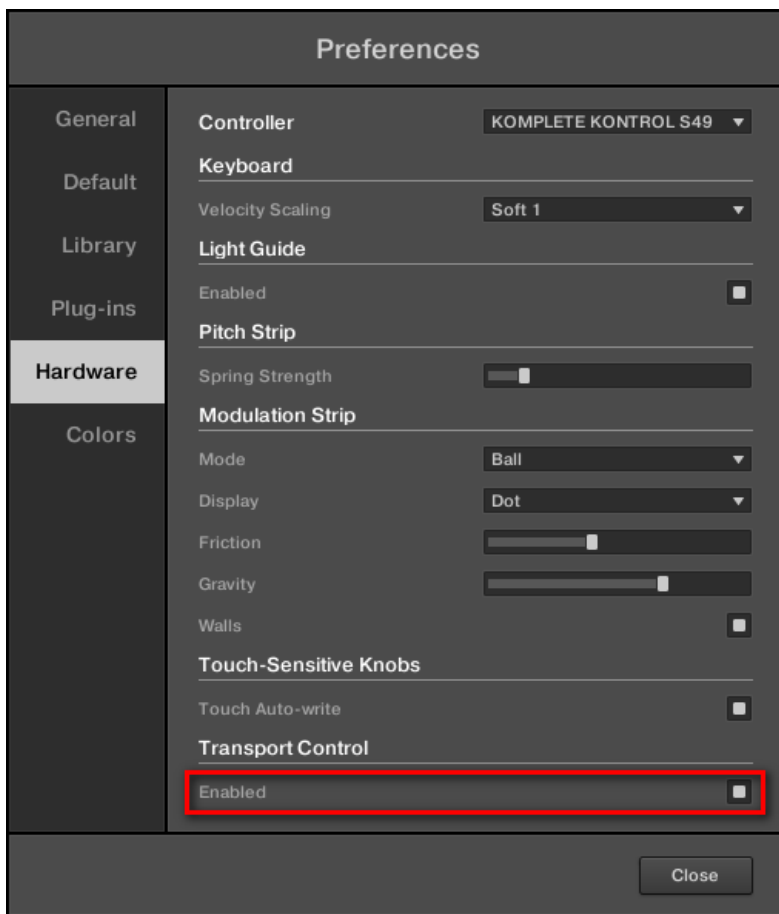
オンスクリーンオーバーレイを表示している場合でも上記したコマンドのコントロールエンコーダーを使用するコマンド以外はスタンドアローン、プラグインのどちらに対しても有効です（コントロールエンコーダーはこの場合、オンスクリーンオーバーレイのアイテムをフォーカス、選択するために用いられます）。

- ・ コントロールエンコーダー
- ・ SHIFT + コントロールエンコーダー
- ・ LOOP (+ 左右ナビゲート) + コントロールエンコーダー

 オンスクリーンオーバーレイの詳細は [↑6.2.1, キーボードで MASCHINE インスタンスを切り替える](#) と [↑6.2.4, MASCHINE ライブラリのブラウズ](#) を参照してください。

キーボードの MASCHINE トランスポート機能の起動解除

必要であれば、キーボードの MASCHINE 用トランスポート機能（デフォルトで起動します）を解除可能です。解除は Preferences パネルの Hardware ページの Transport Control で行います。



MASCHINE でキーボードのトランスポート機能を起動/起動解除可能です。

- ▶ MASCHINE でキーボードによるトランスポート機能を起動/起動解除するには、[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページの [Transport Control](#) セクションの [Enabled](#) チェックボックスをクリックします。



Preferences パネルの **Hardware** ページにある KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードのセッティングにアクセスするにはキーボードをコンピューターに接続し、MASCHINE インスタンスをコントロール可能な状態にする必要があります。更に MASCHINE ファミリーのコントローラーが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合は、キーボードが **Hardware** ページ上部の **Controller** メニューで選択されているか確認してください。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) を参照してください。

6.2.3 グループでサウンドをナビゲート、コントロールする

このセクションでは KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードと MASCHINE プロジェクトと（及び各サウンドとグループ）の連動について解説します。

キーボードでフォーカスしたグループ内のフォーカスしたサウンドをコントロールする

MASCHINE インスタンスに接続すると、KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードでプロジェクト内の **フォーカスしたグループ内にあるフォーカスしたサウンドを常にコントロール** することができます。

- ・ 鍵盤はフォーカスしたサウンドのノートをトリガーします。ピッチ、モジュレーションストリップでサウンドを変化されることも可能です。
- ・ キーボードがインストゥルメントモード（デフォルトモードです）の場合、ノブ 1-8 でフォーカスしているサウンドで選択している **Plug-in** のパラメーターページの各パラメーターをコントロールします。



Instrument モードの他に、KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードには Scale Edit モード、Arp Edit モードがあり、ディスプレイの一番左の部分である **PAGE** フィールドに **SCALE** または **ARP** と表示されます。フォーカスしているサウンドのプラグインパラメーターをノブ 1-8 でコントロールするには、**BACK** を押してデフォルトの Instrument モードにします。Scale Edit と Arp Edit モードの詳細は [↑ 6.2.5, パフォーマンス機能の使用](#) を参照してください。

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードのノブ 1-8 のフォーカスは MASCHINE ソフトウェア（及び MASCHINE ファミリーの接続したコントローラーによる、以下参照）の各サウンドのフォーカス内容と連動します。

- ・ MASCHINE ソフトウェアのコントロールエリアがフォーカスしているサウンドで使用しているプラグインにフォーカスしている場合は、キーボードのノブ 1-8 は選択したパラメーターページのパラメーターと連動します。

- ・ MASCHINE ソフトウェアのコントロールエリアでフォーカスしているサウンドのチャンネルプロパティを表示している場合、またはその外のレベル ([MASTER](#) または [GROUP](#) タブを起動している場合) でも、引き続きキーボードのノブ 1-8 でフォーカスしているサウンドにあるプラグインのパラメーターページをコントロールすることができます。



キーボードは持続的に Sound レベルにフォーカスするので、サウンドの上のレベルのグループ（またはマスター）がある MASCHINE デバイスにフォーカスし、両方のレベル、またはデバイス間をまたがって同時に各パラメーターを制御することも可能となります。また MASCHINE デバイスを他のモード (Pattern モード Scene モード等) にした状態で、キーボードを介してフォーカスしているサウンドをコントロールすることも可能となります。

ノブ 1-8 の下のディスプレイ部分はノブでコントロールできるパラメーターを表示します。最初の列はパラメーター名称を表示、次の列でセクション名称を表示、これらのセクションネームは各セクションの最初のパラメーターの下にも表示されます。

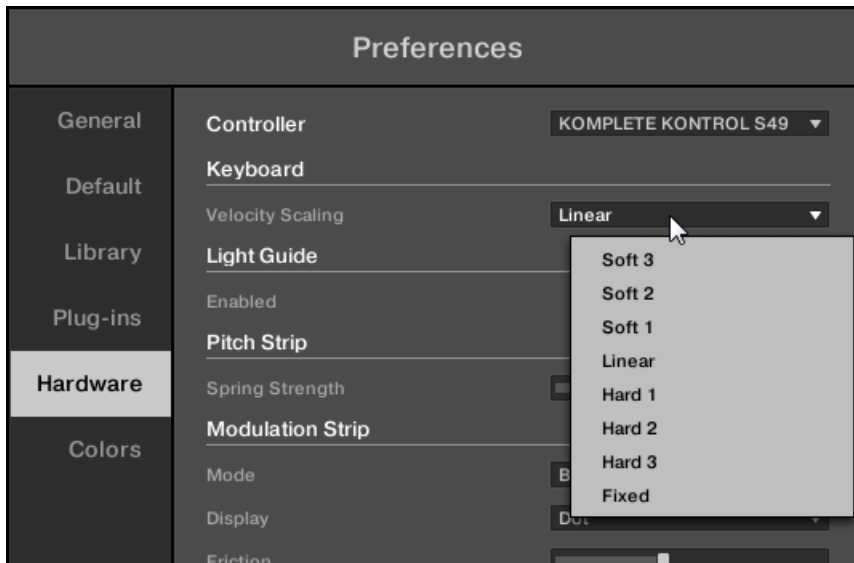
キーボードによるパラメーターの変更内容は MASCHINE ソフトウェアでも瞬時に表示され、接続してある MASCHINE ファミリーのコントローラーも反応します。



ノブ 1-8 を回しながら **SHIFT** を押すことでパラメーター値を詳細設定することも可能です。

キーボードのベロシティスケールの調整

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードの反応具合も調節できます。ここでの調整はキーボードでサウンドをどのようにコントロールするか模索する際に重要な要素となってきます。この設定はキーボードを接続し、MASCHINE インスタンスにフォーカスしてから、[Preferences](#) の [Hardware](#) ページにある、[Velocity Scaling](#) メニューで行います。



Velocity Scaling メニューを使用して鍵盤の性質を設定します。

Velocity Scaling (ベロシティースケール) メニューで演奏情報をどのようなベロシティーで対応するか選択します。選択肢は *Soft 3*(反応感度が高い) から *Linear*を介し、*Hard 3*(力を入れて鍵盤を叩かないと反応しません) までとなっています。*Fixed*を選択すると、全ノートはどのように鍵盤を演奏しても最大ベロシティーのみで発音します。



Preferences パネルの **Hardware** ページにある KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードのセッティングにアクセスするにはキーボードをコンピューターに接続し、MASCHINE インスタンスをコントロール可能な状態にする必要があります。更に MASCHINE ファミリーのコントローラーが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合は、キーボードが **Hardware** ページ上部の **Controller** メニューで選択されているか確認してください。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#)を参照してください。

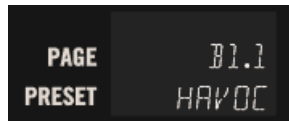
ディスプレイ左端部分の表示内容

キーボードが Instrument モードの場合、一番左のディスプレイで Parameter page / Plug-in / Sound slot / Group のどの部分を選択しているか確認することができます。

- ・ デフォルトで一番左のディスプレイはノブ 1-8 でコントロールできるプラグインのパラメーターを表示します。



- **PRESET** フィールドは現在選択しているプラグインの名称を表示します。プラグインスロットが空の場合は、このエリアの表示はありません。
- **PAGE** フィールドは現在のパラメーターページを [ページ番号]/[ページ総数] で表示します。プラグインスロットが空の場合は、フィールドは **EMPTY** となり、他のディスプレイに **PRESS BROWSE** と表示されます。**BROWSE** を押すことで MASCHINE ライブラリから任意のプラグインプリセットを選択し、このプラグインスロットにロードすることができます。
- ・ **SHIFT** を押したままにすると、一番左のディスプレイはフォーカスしているサウンドとグループを表示します。



- **PRESET** フィールドではフォーカスしているサウンドの名称を表示します。
- **PAGE** フィールドは選択したサウンドスロットのインデックスを [グループのアルファベットとナンバー].[サウンドスロットナンバー] で表示します。例えば最初のサウンドスロットで Group B1 をフォーカスしている場合は、**PAGE** フィールドは **B1.1** と表示されます。

パラメーターページ、Plug-ins、Sounds、Groups のナビゲート

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードを用いて、直接他のパラメーターページ、サウンド、グループに移動することができます。

移動先	ショートカット	ノート
パラメーターページ	Page ボタン (一番左のディスプレイの上)	一番左のディスプレイの PAGE フィールドには選択しているパラメーターページが表示されます (上記参照)。
プラグイン	左右ナビゲートボタン	一番左のディスプレイの PRESET フィールドには選択しているプラグインが表示されます (上記参照)。 最後の部分のプラグインが選択してある場合、右ナビゲートボタンを押すと PAGE フィールドが EMPTY と表示され、 PRESS BROWSE と他のディスプレイに表示されます。 BROWSE を押し、MASCHINE ライブラリから任意のプラグインプリセットを選択し、このプラグインリストの最後の部分にロードすることができます。

移動先	ショートカット	ノート
サウンドスロット	上下ナビゲートボタン	<p>一番左のディスプレイの PAGE フィールドには選択したサウンドスロットが [グループアルファベットと番号].[サウンドスロットナンバー] の表記で示され、PRESET フィールドには選択したサウンドの名称が表示されます。その後ディスプレイには選択したプラグイン名称とパラメーターページナンバーが表示されます (上記参照)。</p> <p>選択した Sound slot が空の場合は PAGE フィールドが EMPTY と表示され、他のディスプレイには PRESS BROWSE と表示されます。BROWSE を押すことで MASCHINE ライブラリから任意のプラグインプリセット、またはサウンドを選択し、このサウンドスロットにロードすることができます。</p>
グループ	SHIFT + 上下ナビゲートボタン	<p>最後の部分のグループが選択してある場合、SHIFT + 下ナビゲートボタンを押すと PAGE フィールドが EMPTY と表示され、PRESS BROWSE と他のディスプレイに表示されます。さらに MASCHINE ソフトウェア (及び接続している MASCHINE デバイス) が自動的に MASTER タブに切り替わります。BROWSE を押し、MASCHINE ライブラリから任意のファイルを選択、ロードします。</p> <p>プロジェクトをロードすると、現在のプロジェクトが切り替わります。</p> <p>グループをロードすると、グループリストに追加されます。サウンド、インストゥルメントプリセット、サンプルをロードすると、グループリストに追加された新規グループのサウンドスロット 1 にロードされます。</p> <p>エフェクトプリセットをロードすると、マスターの選択しているプラグインスロットにロードされます。</p>



KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードから MASCHINE ライブラリをブラウズする方法に関しては、[↑ 6.2.4, MASCHINE ライブラリのブラウズ](#)を参照してください。

Light Guide による表示

キーボード部の上にあるライトガイドの LED は各鍵盤の便利な情報提供部として機能します。LED の性質はフォーカスしているサウンドスロットの内容によって異なります。

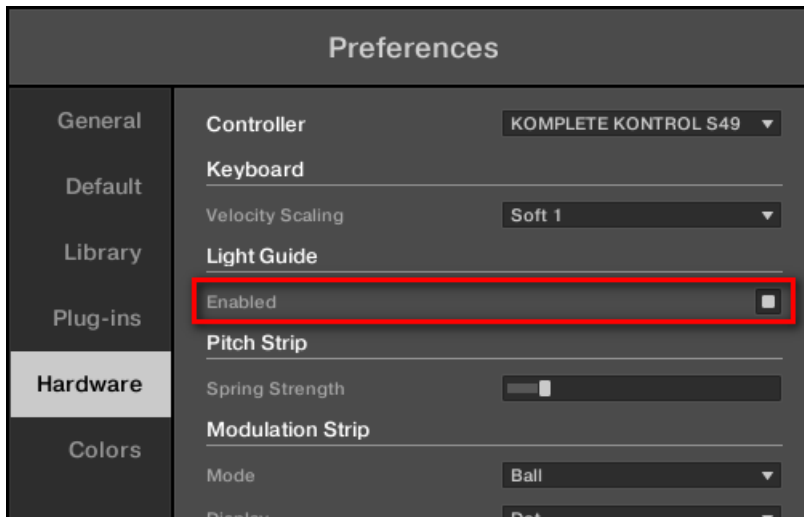
- ・ フォーカスしたサウンドスロットが空の場合

- ライトガイドはサウンドスロットの色に対応し、LED が薄く点灯します。
- そのキーを演奏すると (実際に鍵盤を演奏、またはその鍵盤が MIDI 信号を受信すると) LED が完全に点灯します。
- ・ フォーカスしているサウンドスロットが KOMPLETE Instrument ではない、または色を表示しない KOMPLETE Instrument を使用している場合
 - ライトガイドはサウンドスロットの色に対応し、LED が薄く点灯します。
 - そのキーを演奏すると (実際に鍵盤を演奏、またはその鍵盤が MIDI 信号を受信すると) LED が完全に点灯します。
- ・ フォーカスしているサウンドスロットで色情報がある KOMPLETE Instrument を使用している場合
 - Light Guide の LED は KOMPLETE Instrument の色と同じ色を発色します。
 - 鍵盤を演奏すると、LED が完全に点灯します。
 - キーボードが MIDI ノートを受信すると、対応する鍵盤がロードした KOMPLETE Instrument に設定してあるコントロールキーでなければ、LED が完全に点灯します (キースイッチ)。



SCALE が起動している場合、ライトガイドは Scale と Chord エンジンによる編集内容に対応します。セクション [↑ 6.2.5, パフォーマンス機能の使用](#) を参照してください。

Light Guide を完全に無効にすることも可能で、この設定により、キーベッドの上にある全 LED がオフの状態となります。Light Guide の起動/起動解除は [Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページにある、[Light Guide](#) セクションの [Enabled](#) チェックボックスを使用します。



Light Guide セクションの Enabled チェックボックスを使用して、鍵盤上部のキーベッドにある LED を無効化します。



KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードの設定項目にアクセス、編集を行うには、キーボードをコンピューターに接続し、MASCHINE ソフトウェアをコントロール可能な状態にし、[Hardware](#) ページの [Controller](#) メニューを選択する必要があります。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) で確認してください。

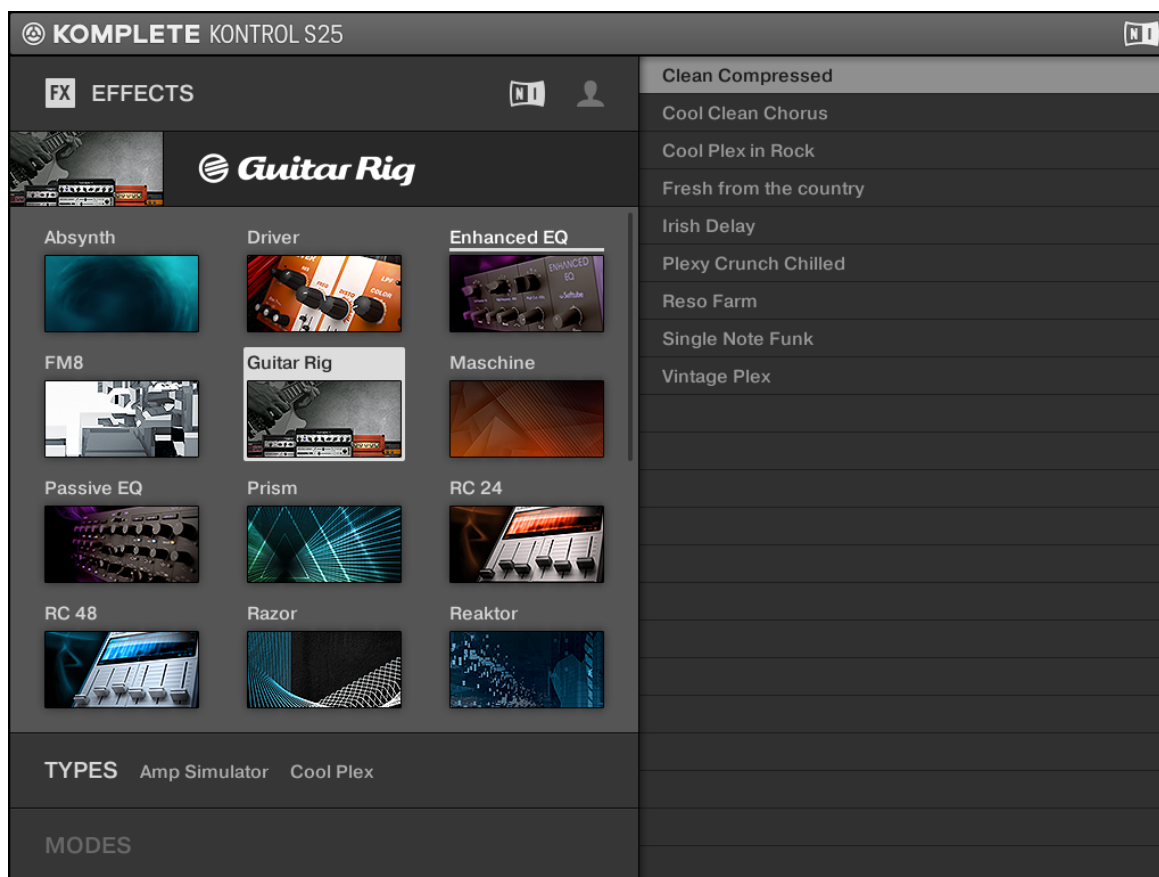
6.2.4 MASCHINE ライブラリのブラウズ

KOMplete KONTROL S-SERIES から直接 MASCHINE ライブラリをブラウズし、任意のファイルをフォーカスしている MASCHINE インスタンスにロードすることも可能です。この場合、KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードはアプリケーションの上にブラウザを表示するオンスクリーンディスプレイを表示、このスクリーンをキーボードの **NAVIGATE** セクションで操作します。

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合

- ▶ キーボードの **NAVIGATE** セクションで **BROWSE** を押し、オンスクリーンオーバーレイを表示、MASCHINE ライブラリをブラウズします。

オンスクリーンオーバーレイを表示している状態で、**BROWSE** をもう一度押すと、何もロードすることなくこの画面が閉じます。



KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードから直接 MASCHINE ライブラリのエフェクトプリセットをブラウズしています (ここではヘッダで示すように S25 をブラウズしています)。

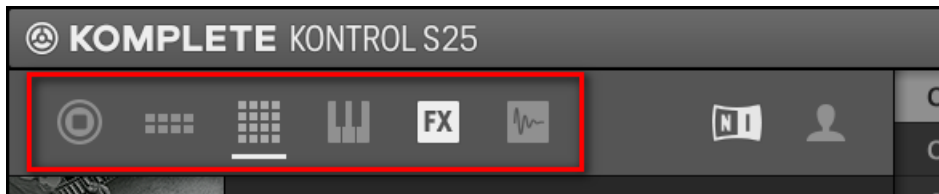
MASCHINE のオンスクリーンオーバーレイブラウザは KOMplete KONTROL ソフトウェアでの内容に見た目、使用方法と共に似ています。ここではこれらの相違点を紹介します。KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードを用いてオンスクリーンオーバーレイブラウザを使用する方法詳細は KOMplete KONTROL マニュアルを参照してください。

オンスクリーンオーバーレイと MASCHINE ブラウザの同期

MASCHINE ブラウザとオンスクリーンオーバーレイブラウザは常に **同期します**。 オンスクリーンブラウザで各選択を行うと、MASCHINE ソフトウェアのブラウザ (MASCHINE ファミリーの各コントローラーがブラウザモードであれば、それらも同期します) の **LIBRARY** ペインも同期し、その逆にソフトウェアの **LIBRARY** ペイン、またはコントローラーをブラウザモードにして各選択肢を選んだ場合も、コントローラーでの選択内容がオンスクリーンオーバーレイの選択内容を同期させます。

ファイルタイプの選択

MASCHINE ライブラリと KOMPLETE KONTROL ライブラリの最も異なる点は後者がインストゥルメントプリセットのみを含み、前者が各ファイルタイプ、Projects、Groups、Sounds、Instrument プリセット、Effect プリセット、Samples を含んでいる点です。結果、MASCHINE のオンスクリーンオーバーレイブラウザには **File Type セレクター** があり、これは MASCHINE ブラウザの **LIBRARY** ペインに似ています。



オンスクリーンオーバーレイブラウザの File Type セレクターを開きます。

MASCHINE ブラウザにクエリーがない場合は、オンスクリーンオーバーレイでは File Type セレクターがフォーカスされます。

オンスクリーンオーバーレイでも通常のナビゲーション方法で File Type セレクターを開くことができます。 **NAVIGATE** セクション (詳細は KOMPLETE KONTROL マニュアルを参照してください) 下の該当する矢印ボタンを押してください。



注、キーボードで薄く点灯している矢印ボタンがオンスクリーンオーバーレイに対して使用可能なボタンとなることが殆どです。

常に選択できるファイルタイプは 1 種類です。File Type セレクターを開くと、選択したファイルタイプがハイライト表示されます。コントロールエンコーダーを回してフォーカスが他のファイルタイプに移動し (白線が移動します) するので、任意のファイルタイプを選択してコントローラーエンコーダーを押して選択します。その後ファイルタイプセレクターが閉じ、ヘッダーが選択したファイルタイプのアイコンと名称を示し、その下にプロダクトセレクターが開きます。



MASCHINE ブラウザでファイルタイプセレクターとその右のコンテンツセレクターはお互いに独立しています。例えばファイルタイプセレクターを Sounds にし、Content セレクターをユーザーコンテンツにした場合、他のファイルタイプ、ここでは Groups を選択したとしても、Content セレクターに影響なく、ブラウザはユーザーコンテンツにある Groups を表示します。さらに Content セレクターで選択を行っても、フォーカスが次のセクションに自動的に切り替わることはありません。

プロダクトの選択

選択したファイルタイプの一つの製品のみにファイルがある場合は、この製品が自動的にプロダクトセレクター内で選択され、コントロールエンコーダーのフォーカスは直接次の有効なセクション (Bank セレクション、または **TYPES** フィルター) に移動します。



この便利な昨日ですばやく検索内容を絞り込むことができます。MASCHINE EXPANSIONS を何もインストールしていない場合は、グループを含んだ製品は MASCHINE のみとなります。File Type セレクターを Groups にした場合は、MASCHINE は自動的にプロダクトセレクター内で選択され、Bank または各 Types を直接選んで絞り込み検索を進めることができます。

3 番目のレベルでタイプを選ぶ

MASCHINE ライブラリでは、Projects、Groups、Sounds、Samples を 3 層の階層別にタグ付けすることができます。オンスクリーンオーバーレイではこれらの階層を用いて検索内容を絞り込むことができます。検索方法は KOMLETE KONTROL のものと同じで、上部で Type を選択し、その下にタグとサブタイプが表示され、新規タグクラウドに自動フォーカスし、検索のスピードアップを計ります。



注、コントロールエンコーダーを押す際に **SHIFT** を押しておくことで、特定のレベルで複数のタグを選択することができ、検索対象エリアを一旦広げてから結果を絞り込んでいくことも可能です。この操作では次のセクションに自動的にフォーカスが移動しない場合があります。



注、タグを選択解除し、フォーカスを移動し、コントロールエンコーダーを押す、といったことも可能です。

オンスクリーンオーバーレイに全タグを一度に表示しきれない場合は、フォーカス下のタグ、クラウドが全て表示されます。フォーカスがタイプの他のレベルに移動すると、セクションがスクロールし、この新規レベルのクラウドをすべて表示することができます。

検索クエリーのリセット

オンスクリーンオーバーレイブラウザを開くたびに、その内容は MASCHINE ブラウザと同調します。更にセクションのフォーカスはブラウザを閉じてでも保たれたままとなります(リザルトリスト)。キーボードには**検索を最初から始める**ためのショートカットがあり、オンスクリーンオーバーレイで**検索クエリーをリセット**することもできます。

- ▶ **BACK** を押すことでオーバーレイスクリーンに変更を加えることなく、フォーカスを File Type セクターに戻すことができます。

または

- ▶ **SHIFT + BACK** を押すことで File Type と Contents セクターを直接フォーカス、そのほか全てのセクションを選択解除します。

リザルトリストからファイルをロードする

オンスクリーンオーバーレイブラウザではリザルトリストは右部分に表示されます。この部分がフォーカスされていない場合は、右ナビゲートボタンを押すことでフォーカスが移動します。以下はリザルトリストからファイルをロードする方法です。

- ▶ コントロールエンコーダーを回してリザルトリストの任意のファイルを選択、コントロールエンコーダー (または **ENTER** ボタン) を押してファイルを MASCHINE にロードします。

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。

- ・ プロジェクトをロードすると、関係する位置にあるファイルが全て切り替わります。現在のプロジェクトにまだ保存していない内容がある場合はダイアログが表示され、現在のプロジェクトの変更内容を保存するか、という内容のメッセージが表示されます。これでデータの紛失を防ぎます。
- ・ グループの場合、現在フォーカスしているグループにロードされます。
- ・ サウンドの場合は、現在フォーカスしているサウンドスロットにロードされます。
- ・ インストゥルメントプリセットの場合は、現在使用している Sound スロットの最初のプラグインスロットにロードされます。
- ・ エフェクトプリセットの場合は、現在使用しているプラグインスロットにロードされます。

- ・ サンプルの場合は、現在フォーカスしているサウンドスロットにロードされます。サンブラープラグインが最初のプラグインスロットに自動的にロードされ、ここでサンプルを再生できるようになります。サンプルが全ベロシティ、全ノートレンジに配置されます。



新規グループ作成時にブラウザを使用することも可能です。この場合、選択したファイルの場所は上記した場合とは異なる場所にロードされます。詳細は [↑6.2.3, グループでサウンドをナビゲート、コントロールする](#) を参照してください。

リザルトリストの前後のファイルをロードする

- ▶ **PRESET** ボタン (コントロールエンコーダーの右) を押してリザルトリストで前後するアイテムをロードします。



リザルトリストは最初と最後でループしません。リザルトリストで最初のアイテムを選択すると上 **PRESET** ボタンは無効となり、リザルトリストで最後のアイテムを選択すると、下 **PRESET** ボタンが無効の状態となります。

クイックブラウザ

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードから Quick Browse 機能にアクセスすることも可能です。

- ▶ **SHIFT** + **BROWSE** を押してフォーカスしているファイルタイプ検索時に使用した検索クエリーを再呼び出しします。

6.2.5 パフォーマンス機能の使用

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードには専用 **PERFORM** セクションがあり、MASCHINE 2.2 の同機能に完全対応しています。

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードのパフォーマンス機能について

- ・ KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードのパフォーマンス機能 (Scale、Chord、Arp) と MASCHINE ファミリーのコントローラーの同機能は非常に似ており、各パラメーターもほぼ動揺となっています。デバイスで共通パラメーターを編集すると、各デバイス同士がその操作内容に反応します。

- ・ キーボードと MASCHINE コントローラーのパフォーマンス機能は非常に似ており、パラメーターもほぼ同等ですが、**これらの機能を独立して使用することも可能です**。例えばパッドの性質やモード、ディスプレイ内容に影響することなくスケール、コード、アルベジオをキーボード上で設定することが可能です（相互デバイス間で独立した設定を行うことが可能です）。
- ・ ホストでプラグインとして MASCHINE を起動し、フォーカスしている場合、Scale、Chord、Arp 機能を使用することはできません。この場合、**SCALE** と **ARP** ボタンは無効となり、**SHIFT + SCALE / SHIFT + ARP** も無効となります。



この場合、MASCHINE ファミリーのコントローラーからパフォーマンス機能に影響が生じることはありません。これらは MASCHINE をスタンドアローン、ホスト環境でプラグインとして起動している場合に有効となります。

- ・ Scale と Chord、Arp パラメーターを MASCHINE でモジュレート、またはオートメーション処理することはできません。

パフォーマンス機能の情報と MASCHINE ファミリーのコントローラーによるこの機能の使用方法に関しては [↑ 6.1, 新規パフォーマンス機能](#)を参照してください。

キーボードでスケールとコードを設定する

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードでの設定

- ▶ **SCALE** を押して Scale と Chord エンジンを開始、起動解除します。

Scale と Chord エンジンが起動すると **SCALE** ボタンが完全点灯します。

SCALE ボタンの状態と Scale と Chord エンジンの状態はプロジェクト内の各グループごとで保存されます。保存時の MASCHINE ファミリーの (各デバイス間の Scale と Chord パラメーターは同期します) 各コントローラーの Scale と Chord エンジンの状態とは独立して保存できます。キーボードを接続解除してから再接続すると、Scale と Chord エンジンと **SCALE** ボタンの状態は各グループで再現されます。



KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードは常に特定のサウンドのノートをコントロールし、Scale と Chord 機能はフォーカスしているグループがグループモード、またはキーボードモードであるかに関わらず機能します。

Scale と Chord パラメーターの調節と、使用するスケール、及び/またはコードを設定するにはキーボードを **Scale Edit モード** にします。

- ▶ **SHIFT + SCALE** を押してノブ 1-8 を Scale Edit モードにし、Scale と Chord パラメーターにアクセスします。
- ノブの下 の 1-8 ディスプレイが Scale と Chords パラメーターに切り替わります。
SHIFT を離すと、一番左のディスプレイの **PAGE** フィールドが **SCALE** と表示されます。その下の **PRESET** フィールドはフォーカスしているサウンドスロットで選択しているプラグインを表示したままとなります (図は Sampler です)。



SHIFT を押したままにすると、一番左のディスプレイではフォーカスしているサウンドスロットのインデックスレターとナンバーを表示 (**PAGE** フィールド)、さらに名称が表示されます (**PRESET** フィールド)。詳細は [↑6.2.3, グループでサウンドをナビゲート、コントロールする](#) を参照してください。

キーボードを MASCHINE インスタンスに接続している場合、Scale Edit モードでノブとパラメーターのレイアウトは、KOMPLETE KONTROL インスタンスにキーボードを接続している場合と同じとなります。

- ・ ノブ 1 で **Root Note** をコントロールします。ルートノートは KOMPLETE KONTROL で設定します。選択肢は 12 のノートとなります (C から B)。キーボードモードの MASCHINE コントローラーの Root Note ではパッド 1 で再生するノートを設定、オクターブも設定することが可能で (C1、C2、C3、等)、パッド 1 のマッピングを設定します (その他のパッドはここでの値を基準にマッピングされます)。Root Note を各デバイスで設定する度にその他のデバイスもアップデートされます (オクターブナンバーは無視されます)。MASCHINE ファミリーのコントローラーの Root Note の情報に関しては [↑6.1.3, Scale と Chord パラメーター](#) を参照してください。
- ・ ノブ 2 で **Scale Type** を設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
- ・ ノブ 3 で **Key Mode** をコントロールします。このパラメーターはキーボード専用です。KEY MODE では 2 つの操作モードを選択することができます。STANDARD モードで現在のスケール以外のキーは無効の状態となります。EASY モードでは現在のスケールは白鍵盤にマッピングされ黒鍵盤にはスケールに近いノートがマッピングされます。詳細は KOMPLETE KONTROL マニュアルを参照してください。
- ・ ノブ 5 で **Chord Mode** をコントロールします。This parameter is shared with MASCHINE controllers.

・ ノブ 6 で **Chord Type** をコントロールします。This parameter is shared with MASCHINE controllers.

まとめると、KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードと接続している MASCHINE ファミリーコントローラーの**全 Scale と Chord パラメーター値は常に同期します** (KEY MODE パラメーターは鍵盤専用ですので例外となります)。各デバイスでのオンオフの状態のみが独立しています。これらのパラメーター詳細はセクション [↑6.1.3, Scale と Chord パラメーター](#) で解説します。



整合性を保つためにキーボードのディスプレイの Root Note の異名同音は MASCHINE コントローラーの名称と同調します。詳細はセクション [↑6.1.3, Scale と Chord パラメーター](#) を参照してください。

Scales と Chords: Light Guide による視覚的表示

SCALE を起動すると、鍵盤部の上にある Light Guide の LED が現在のスケールとコード設定を表示します。LED の性質はキーボードを KOMLETE KONTROL ソフトウェアにフォーカスしている場合と同様になります。

Chord Mode を **Off** または **Harmonizer** にした場合

キーの種類 (選択したスケール用)	デフォルトの LED の状態	キーをトリガーしたときの LED の状態
ルートノート	完全に点灯	ホワイト
ルートノート以外がスケールに対応している場合	薄く点灯	完全に点灯
スケール以外のキー	Off *	Off **


* Scale エンジンとは関係なく機能するコントロールノート以外のロードした KOMLETE 10 インストゥルメントによる情報が優先されます。

** Key Mode を Standard にすると、“off” キーも選択したスケール内の鍵盤に再マッピングされるので、“off” キーを押しても対象キーが点灯し (キーによって完全に点灯、または白く点灯します) キーが反応したことを示します。

Chord Mode を Harmonizer にすると、コードの一部として認識されたノートも点灯します。

Chord Mode を **Chord Set** にした場合

キーの種類	デフォルトの LED の状態	キーをトリガーしたときの LED の状態
C キー	完全に点灯	ホワイト
その他のキー	薄く点灯	完全に点灯


この点灯性質は (SCALE がオフの場合) デフォルト LED 性質よりも優先されます。Light Guide を完全に無効にすることも可能です。詳細はセクション↑6.2.3, [グループでサウンドをナビゲート、コントロールする](#)を参照してください。

キーボードでアルペジオを設定する

KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードでの設定

- ▶ **ARP** を押して Arp エンジンを起動、起動解除します。

Arp エンジンを起動すると、**ARP** ボタンが完全に点灯し、起動していない場合は薄く点灯します。**ARP** ボタンと Scale と Chord エンジンの状態はグローバルに保存されます。この際、MASCHINE ファミリーのコントローラーの Arp エンジンの状態とは関係なく保存されます。プロジェクトをいったん閉じ、再度開く、またはキーボードをいったん接続解除して再接続、または他のデバイスにフォーカスを切り替えると、Arp エンジンの状態と **ARP** ボタンはデフォルト値（無効の状態）にリセットされます。


KOMLETE KONTROL S-SERIES キーボードは常に特定のサウンドのノートをコントロールし、Arp 機能はフォーカスしているグループがグループモード、またはキーボードモード（ノートリピート機能にこのような仕様はありません）であるかに関わらず機能します。

Arp パラメーターを調節し、使用するアルペジオを設定するには以下を行います。

- ▶ **SHIFT + ARP** を押してノブ 1-8 を Arp Edit モードにし、各 Arp パラメーターにアクセスします。

→ ノブの下 の 1-8 ディスプレイが Arp パラメーターに切り替わります。SHIFT を離すと、一番左のディスプレイの **PAGE** フィールドが **ARP** と表示されます。その下の **PRESET** フィールドはフォーカスしているサウンドスロットで選択しているプラグインを表示したままとなります (図は Sampler です)。




 **SHIFT** を押したままにすると、一番左のディスプレイではフォーカスしているサウンドスロットのインデックスレターとナンバーを表示 (**PAGE** フィールド)、さらに名称が表示されます (**PRESET** フィールド)。詳細は [↑6.2.3, グループでサウンドをナビゲート、コントロールする](#) を参照してください。

キーボードを MASCHINE インスタンスに接続すると、Arp Edit モードでは、**MAIN** セクションに含まれるプリセットセレクション (ノブ 1) 以外のレイアウト名称が、MASCHINE STUDIO または MASCHINE (MK2) コントローラーと同じ内容となります。

要因	内容
MAIN セクション	
ノブ 1	ここで 4 つの プリセット 、PRESET 1-4 のどれかを選択します。プリセットは MASCHINE コントローラーと同様です。
ノブ 2	アルペジオの Type を選択します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
RHYTHM セクション	
ノブ 3	アルペジオの Rate を設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
ノブ 4	アルペジオの Unit を設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
ノブ 5 (SEQUENCE)	アルペジオの Sequence を設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
OTHER セクション	

要因	内容
ノブ 6 (OCTAVES)	Octaves パラメーターを設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
ノブ 7 (DYNAMIC)	Dynamic パラメーターを設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.
ノブ 8 (GATE)	Gate パラメーターを設定します。This parameter is shared with MASCHINE controllers.




KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードと KOMPLETE KONTROL ソフトウェアを接続すると、最初の 4 つのノブの下ディスプレイは常にパラメーター値を表示します。デフォルトでパラメーター名称を表示、ノブに触れるとパラメーター値を表示するその他のノブとは異なります。この仕様によりライブ環境下で素早く重要なパラメーター値を確認することができます。

まとめると、接続している KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードと MASCHINE ファミリーコントローラーにおいて、**全 Arp パラメーター値は常に同期**します。これらのパラメーター詳細は[セクション 6.1.3, Scale と Chord パラメーター](#)で解説します。

6.2.6 タッチストリップの使用

キーボードが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合、左右タッチストリップでフォーカスしているサウンドの Pitch と Modulation を操作することができます。

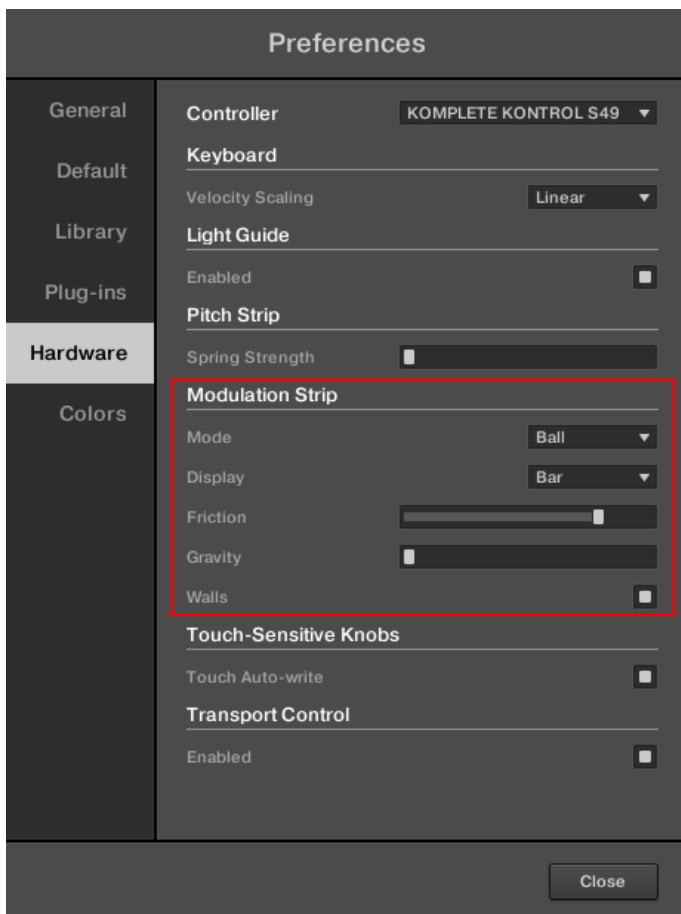


Pitch と Modulation データはフォーカスしているサウンドにロードしているプラグインによって内容が異なります。例えば MASCHINE の Sampler プラグインでは Modulation (コントロールエリアの [Velocity / Modwheel](#) ページの [MODWHEEL DESTINATION](#) セクションで設定します) 対称を設定することができます。

MASCHINE プロジェクトでパターンを録音する際、左右タッチストリップの操作は Pitch と Modulation (CC1) MIDI データとしてフォーカスしているサウンドに録音されます。これらのトラックはパターンエディター内のコントロールレーンの MIDI ペインで確認、編集することができます。 詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルを参照してください。

タッチストリップの性質

タッチストリップの反応や、動作に対する性質を設定することも可能です。これらの性質は [Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページにある [Pitch Strip](#) と [Modulation Strip](#) で選択設定することができます。



Preferences パネルの Hardware ページのタッチストリップ設定項目です。



Preferences パネルの [Hardware](#) ページにある COMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードのセッティングにアクセスするにはキーボードをコンピューターに接続し、MASCHINE インスタンスをコントロール可能な状態にする必要があります。更に MASCHINE ファミリーのコントローラーが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合は、キーボードが [Hardware](#) ページ上部の [Controller](#) メニューで選択されているか確認してください。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) を参照してください。

Pitch ストリップ (左ストリップ) はピッチベンドホイールとして機能します。現在のピッチ位置からストリップの中央部（デフォルト位置） へとばねの要領で移動した値が元に戻ります。 ストリップ上に指を置くと、値が瞬時にその値へと移動し、指を置いている間はその値が保たれます。指を放すと値がデフォルト値に戻ります。ストリップの LED はこのばねの反動を光りで表示します（青 LED がピッチ値を示します）。パラメーターは一つです。

ピッチストリップセクション	パラメーター詳細
Spring Strength	指を放してから値がデフォルト値に戻るまでの速さを設定します。Spring Strength 値を高くするほど、デフォルト値に戻る早さが加速します。

Modulation Strip (右ストリップ) は 2 つの異なる性質があり、Modulation Strip セクション上にある Mode パラメーターで設定します。

- ・ **Standard** (デフォルト): モジュレーションコントロールの通常の性質です。このモードでタッチストリップは指の位置情報を直接モジュレーション情報値として置き換えます。指をストリップの任意の位置に置くと、値が瞬時に変化し、指を放してもその位置情報が保たれます。
- ・ **Ball**: 指引き付けられるように反応するボールのような性質にすることができます。ストリップの特定の場所に指を置くと、現在値から指の方向に向かって値が移動します。値が指を置いた値に到達すると、値がそこで保持されます。値の到達の前に指を放すと、そのまま値が指があった方向（またはそれ以降）に移動していきます。ストリップに指を長く置くほど、値の移動速度が速くなります。更に、現在値に指を置き、どちらかの方向にその値をドラッグすることで、値を滑らせることも可能です。指の移動速度によって値の移動速度が速くなります。このボールの動きの調節は Friction、Gravity、Walls パラメーターでも行います (以下表参照)。

選択した性質によってセクションに表示されるパラメーター内容が異なります。

Modulation Strip セクション	パラメーター詳細
Mode	2 つの性質のどちらかを選択します:選択肢は、Standard と Ball です(上記参照)。
Display	ストリップの LED チェーンでどのように値が表示されるか設定します。 Dot: 青 LED が現在の値を示します。白 LED は無効となります。 Bar: 青 LED が現在の値を示します。更に白 LED が青の現在値からゼロ値までの間を埋めます。
Ball モード	
Friction	指を放したときの値の速度低下を調節します。Friction 値が高いほど、値が止まるまでの速度が速くなります。一番左に設定すると、値は止まらなくなります。一番右に設定すると、値がすぐ止まるようになります。

Modulation Strip セクション	パラメーター詳細
Gravity	指が値をひきつける度合いを調節します。 Gravity 値が高いほど、値の移動速度が速くなります。このパラメーターは値を滑らせる場合の度合いには影響しません (上記 Ball モードの解説を参照してください)。
Walls	レンジ幅の限界に到達した場合の値の反応を設定します。 Walls を <i>On</i> にすると、値が限界値で跳ね返るようになります。 Walls を <i>Off</i> にすると、値が反対の限界値に移動し、同じ方向に移動します。

6.2.7 キーボードを用いてモジュレーションを録音する

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードから MASCHINE でモジュレーション録音を行うことができます。録音するには、キーボードをインストゥルメントモードにする必要があります。



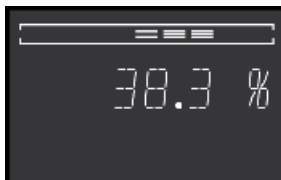
キーボードが Scale Edit または Arp Edit モードの場合、モジュレーションを録音することはできません。各モードの詳細はセクション [↑ 6.2.5, パフォーマンス機能の使用](#) を参照してください。

モジュレーション録音用にキーボードには各 MASCHINE コントローラーと同様に **Auto-write モード** と同等の機能がありますが、キーボードの Auto-write モードは常に固定された状態となります (一時モードになることはありません)。

キーボードでモジュレーション録音を行う方法は以下となります。

1. MASCHINE を再生しているか確認します。
2. キーボードで **SHIFT + Page Left + Page Right** を同時に押して Auto-write モードにします。一番左のディスプレイが **AUTO ON** となります。**SHIFT** を押すと、両方のページボタンが完全に点灯し、Auto-write モードが起動していることを示します。

モジュレートできないノブ 1-8 パラメーターの下のディスプレイ部は消え、対応するノブも無効の状態となります。モジュレート可能な値はバイポーラーモードに切り替わり、値は実際の値を%表示 (ノブに触れることで表示されます) します。



3. ディスプレイの上の任意のノブ 1-8 を回して各値を録音します。
これでモジュレーションが録音されます。各ノブの動きはモジュレーションイベントとしてパターン内に保存されます。パターンの先頭部分に到達すると録音されたオートメーション内容が再生されます。
4. 録音を終えたら、**SHIFT** + Page Left + Page Right をもう一度押して Auto-write モードを解除します。
一番左のディスプレイが **AUTO OFF** と表示されます。**SHIFT** を押すと、両方のページボタンが薄く点灯し、Auto-write モードが起動していないことを示します。
キーボードで **SHIFT** を押すことでいつでも Auto-write モードが起動しているか確認することができます。Auto-write が起動すると、両 Page ボタンが完全点灯し、そうでない場合これらのボタンは薄く点灯します。



接続しているキーボードと MASCHINE コントローラーの Auto-write モードはそれぞれ独立して機能します。他のデバイスへの干渉なくデバイスの Auto-write モードを起動、使用することができます。

ノブ 1-8 のタッチセンシティブティーの使用

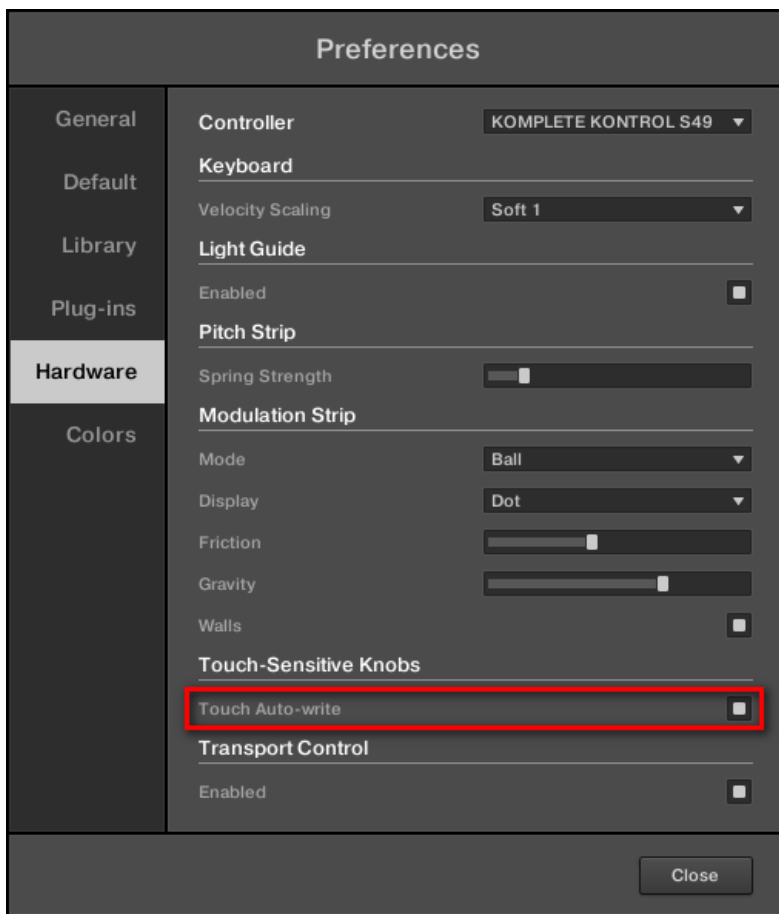
Touch Auto-write オプション を介してノブ 1-8 のタッチ感度を用いたモジュレーション録音が可能となります。

デフォルト起動する Touch Auto-write オプションでノブを回さずにノブ 1-8 に触れることでモジュレーションイベントを録音することができます。この機能で、以前録音したモジュレーション内容を保持したまま新たにモジュレーションイベントを録音でき便利です。



このオプションは MASCHINE STUDIO でも同じです。詳細は [↑ 6.3.3, Touch Auto-Write オプション](#) を参照してください。

Touch Auto-write オプションはキーボードを MASCHINE インスタンスと接続、フォーカスしている場合に、**Preferences** パネルの **Hardware** ページで起動、起動解除することができます。



Preferences パネルの Hardware ページの Touch Auto-write チェックボックスです。

- ▶ Touch Auto-write オプションを起動、起動解除するには、Preferences パネルの Hardware ページの Touch-Sensitive Knobs セクションの Touch Auto-write チェックボックスをクリックします。



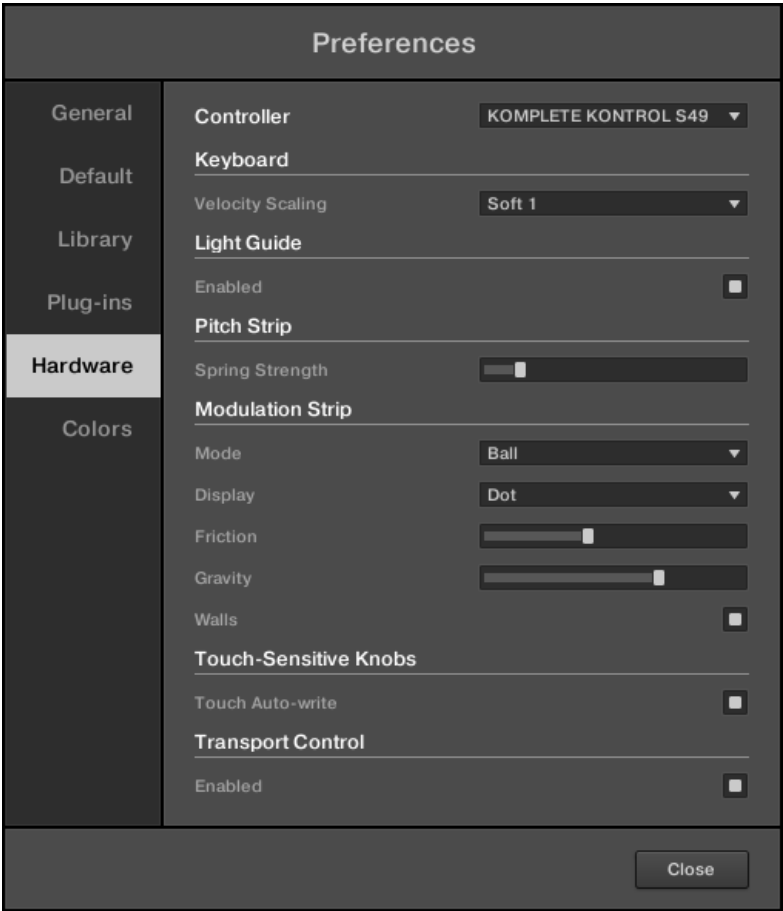
Preferences パネルの [Hardware](#) ページにある KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードのセッティングにアクセスするにはキーボードをコンピューターに接続し、MASCHINE インスタンスをコントロール可能な状態にする必要があります。更に MASCHINE ファミリーのコントローラーが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合は、キーボードが [Hardware](#) ページ上部の [Controller](#) メニューで選択されているか確認してください。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) を参照してください。

6.2.8 MASCHINE プリファレンス（環境設定）でキーボードを設定する

KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードを MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合、MASCHINE の [Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページでキーボードのいくつかの設定を行うことができます。



MASCHINE ファミリーのコントローラーが MASCHINE インスタンスにもフォーカスしている場合、[Hardware](#) ページ上部の [Controller](#) メニューで KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードを選択しており、設定可能な状態か確認してください。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) を参照してください。



Preferences パネルにある KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボード用 Hardware ページです。

有効なパラメーターは以下の表で紹介しています。対応セクションで各パラメーターについて解説しています。

セクション/パラメーター	内容
Keyboard	
Velocity Scaling メニュー	演奏内容がどのようにベロシティー値として変換されるかここで設定します。セクション↑6.2.3, グループでサウンドをナビゲート、コントロールする を参照してください。
Light Guide	
Enabled チェックボックス	Light Guide (キーボード上部) の色付き LED を起動、起動解除します。セクション↑6.2.3, グループでサウンドをナビゲート、コントロールする を参照してください。
Transport Control	
Enabled チェックボックス	MASCHINE に対するキーボードのトランスポート機能を起動、起動解除します。セクション↑6.2.2, MASCHINE のトランスポートコントロール を参照してください。
Pitch Strip と Modulation Strip	
全パラメーター	タッチストリップの性質を調節します。セクション↑6.2.6, タッチストリップの使用 を参照してください。
Touch-Sensitive Knobs	
Touch Auto-write チェックボックス	Touch Auto-write オプションを起動、起動解除します。セクション↑6.2.6, タッチストリップの使用 を参照してください。

関連項目

📖 キーボードを用いてモジュレーションを録音する [→ 180]

6.3 MASCHINE STUDIO のタッチセンシティブノブ

MASCHINE 2.2 は MASCHINE STUDIO コントローラーの強力な機能を実現します。 コントローラーのディスプレイの下 の **ノブ 1-8 はタッチセンシティブです**。 この仕様により、ノブに軽く触れる動作で操作を行うことができます。ノブを回す前、またはまったく回さなくてもノブに触れる圧力を感知します。以下のセクションではタッチセンシティブ機能に関する MASCHINE の各内容を解説します。

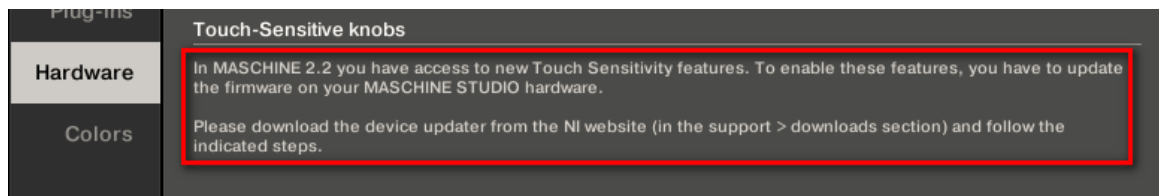
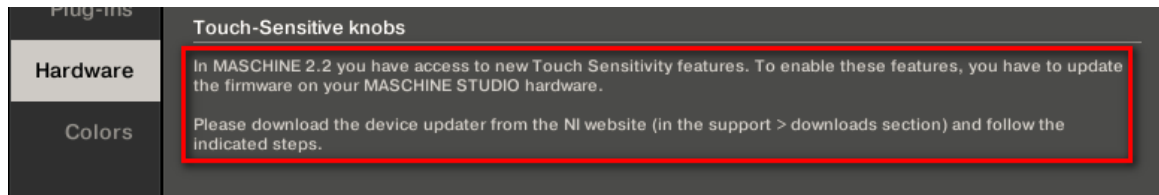


ノブ 1-8 のタッチ感度を調整することも可能です。セクション↑6.3.5, [ノブのタッチ感度の調節](#)を参照してください。

重要: コントローラーファームウェアを最新バージョンにアップデートしてください

タッチセンシティブ機能は、MASCHINE STUDIO コントローラーのファームウェアバージョンが 2.2 以降の場合機能します。

MASCHINE ソフトウェアを起動し、接続した MASCHINE STUDIO コントローラーのファームウェアバージョンが 2.2 以下の場合、タッチセンシティブ機能は動作しません。更に [Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページの新規 [Touch-Sensitive Knobs](#) セクションでの設定を行うことはできず、コントローラーのアップデート方法を示すメッセージが表示されます。



Preferences パネルの Hardware ページのメッセージが、コントローラーのファームウェアのアップデート方法を示します。

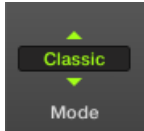
MASCHINE STUDIO コントローラーのファームウェアのアップデート方法は以下となります。

1. MASCHINE STUDIO コントローラーをコンピューターに接続し、起動します。
2. 使用しているインターネットブラウザから Native Instruments ウェブサイトの以下のページに進みます。
<http://www.native-instruments.com/en/support/downloads/>
3. “Drivers and other files” リンクをクリックし、“Maschine Controller” セクションで Device Updater をクリックし、ダウンロードします。
4. ダウンロードが完了したら、フォルダを解凍します。
5. Explorer (Windows) または Finder (Mac OS X) でフォルダを開きます。

6. フォルダ内で “DeviceUpdater.exe” ファイル (Windows) または “DeviceUpdater” ファイル (Mac) をダブルクリックします。
Device Updater が起動します。
7. Device Updater の指示に従ってファームウェアのアップデートを行います。
ここから先の解説内容は MASCHINE STUDIO コントローラーのバージョンが 22 以上であることを前提に解説を進めます。

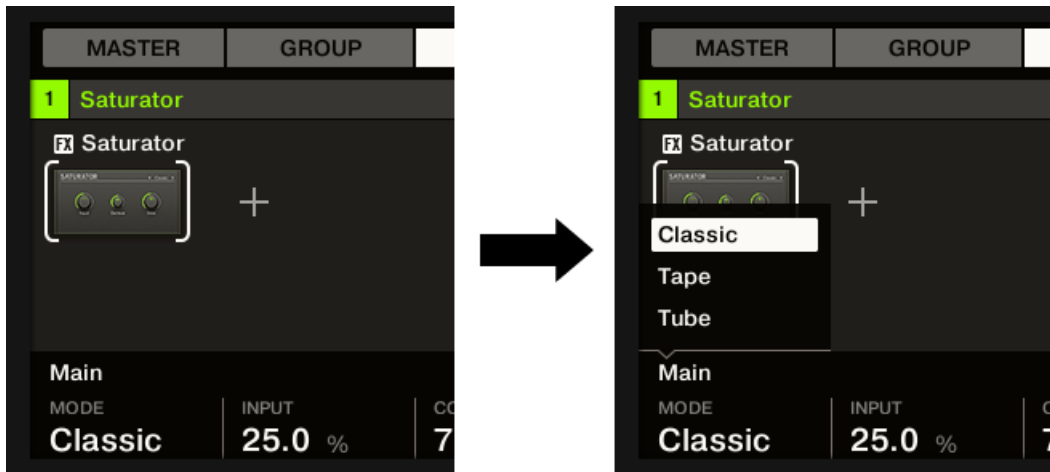
6.3.1 セレクター用リストオーバーレイ

多くの MASCHINE パラメーターはパラメータ用に使用可能な値の選択リストを備えて(セレクターと呼ばれます。例、Saturator Plug-in の [Mode](#) パラメーター、 Sound/Group の [Output](#) チャンネルセッティングの [Audio](#) ページの [Dest.](#)パラメーター)います。



セレクターです。

コントローラーではディスプレイの下に対応するノブで該当パラメーターを調整することができます。パラメーターがあるノブに触れると、 コントローラーのディスプレイのパラメーターの上にリストが表示されます。このリストは現在選択している値と共に触れることでパラメーターの有効な全値を表示し、値の選択を更に直感的なものとしします。



セクターの下のノブに触れ (左ディスプレイ下の MODE パラメーターです) このセクションで有効な全値を含んだリストを表示します。

このリストはノブに触れている間、回している間表示され続けます。ノブを離すと少し間をおいてからリストが消えます。



一度に表示できるリストはひとつです。セクターを制御する際に 2 つ以上のノブに触れた場合でも、最後に触ったノブのリストが表示されます。

6.3.2 ブラウザのリストとタグオーバーレイ

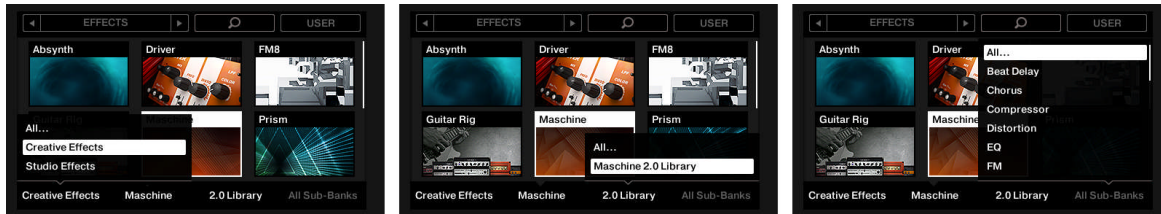
Browse モードの MASCHINE STUDIO コントローラーでライブラリをブラウズする際、タッチセンシティブノブ 1-8 を使用することで便利な機能があります。



MASCHINE ライブラリをブラウズするためにコントローラーの Browse モードを活用する方法に関しては、MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 3.2 「ライブラリからファイルを検索、ロードする」を参照してください。

Product Category、Bank、Sub-Bank 用リストオーバーレイ

左ディスプレイの下のノブ 1、3、4 を用いて製品カテゴリー、バンク、サブバンクを選択すると対応するリストオーバーレイが表示されます。これらのオーバーレイはセクション [↑6.3.1, セレクター用リストオーバーレイ](#) 出解説したオーバーレイと似ています。各リストで選択したアイテムはハイライト表示されます。



左ディスプレイでエフェクトをブラウズする場合: ノブ 1 (左にあります) で Creative Effects カテゴリーを選択し、ノブ 3 (真ん中) で 2.0 Library を選択、ノブ 4 (右) で全サブバンクを選択します。



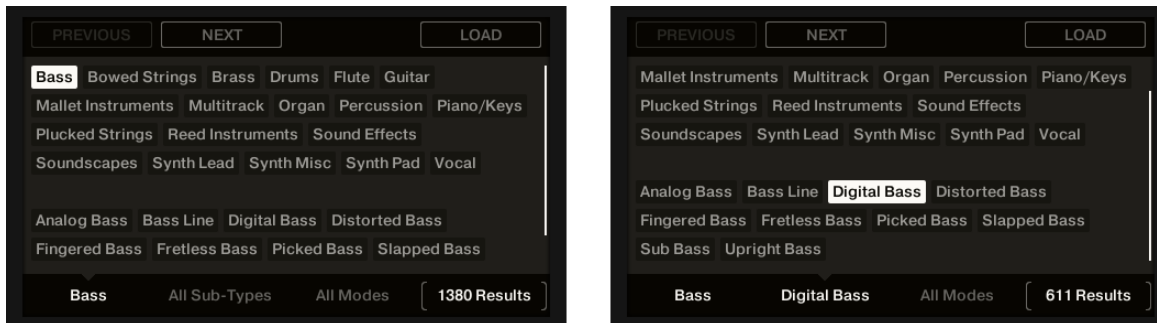
ソフトウェアと同様にこれらの各リスト上部には All... エントリーがあり、選択内容を解除できます。このエントリーを選択するには該当ノブを完全に左に回します。

Type、Sub-Type、Mode 用タグオーバーレイ

右ディスプレイの下ノブ 5-7 を介して Type、Sub-Type、Mode を選択すると、タグクラウドが表示されます。このタグクラウドはソフトウェアのブラウザと同期します。ここではライブラリにあるアイテムの全タグを表示します。このクラウドでは、選択したタグがハイライト表示されます。

ソフトウェアと同様に、Type と Sub-Type タグは同じタグクラウドを共有し、Mode タグは独自のクラウドを使用します。

クラウドの下下向きの矢印が現在どのタグクラウドを表示しているか示します。



右画面、ここではインストゥルメントをブラウズしています。ノブ 5 で Bass Type を選択 (左図) ノブ 6 (右図) で Digital Bass Sub-Type を選択します。

List と Tag オーバーレイに対してジョグホイールを使用する

MASCHINE STUDIO コントローラーが Browse モードの場合、ジョグホイールと **FUNCTION** ボタンを使用してライブラリー内をナビゲートすることもできます (詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルを参照してください)。

- ・ **FUNCTION** ボタンを押してジョグホイールを、ディスプレイの下の任意のフィールドにフォーカスします (フォーカスされたフィールドは枠表示されます)。
- ・ ジョグホイールを回してフォーカスしているフィールドの値を変更します。リザルトフィールドをフォーカスした場合 (右の最後のフィールドです) ジョグホイールを回すことでリザルトリストをナビゲートし、押すことで選択したアイテムをロードします。

以下の機能は MASCHINE 2.2 でも有効ですが、ジョグホイールは上記したようにリストとタグオーバーレイでも使用できます。

- ・ ジョグホイールをリストオーバーレイ (product category、bank、sub-bank) があるフィールドにフォーカスした場合、またはタグオーバーレイ (type、sub-type、mode) にフォーカスした場合は、ジョグホイールを押し続けることでオーバーレイが開きます。ジョグホイールを離すとオーバーレイが閉じます。ジョグホイールを押さずに回すと、旧 MASCHINE バージョンと同様にフォーカスしているフィールドの値が変更され、オーバーレイが表示されることはありません。
- ・ プロダクトフィールド (ノブ 2) にジョグホイールをフォーカスした場合、ジョグホイールを押しても何もおきません。
- ・ ジョグホイールをリザルトリスト (ノブ 8) にフォーカスすると、ジョグホイールを回すことで表示されているオーバーレイが閉じます。

6.3.3 Touch Auto-Write オプション

Touch Auto-write オプション を介してノブ 1-8 のタッチ感度を用いたモジュレーション録音が可能となります。



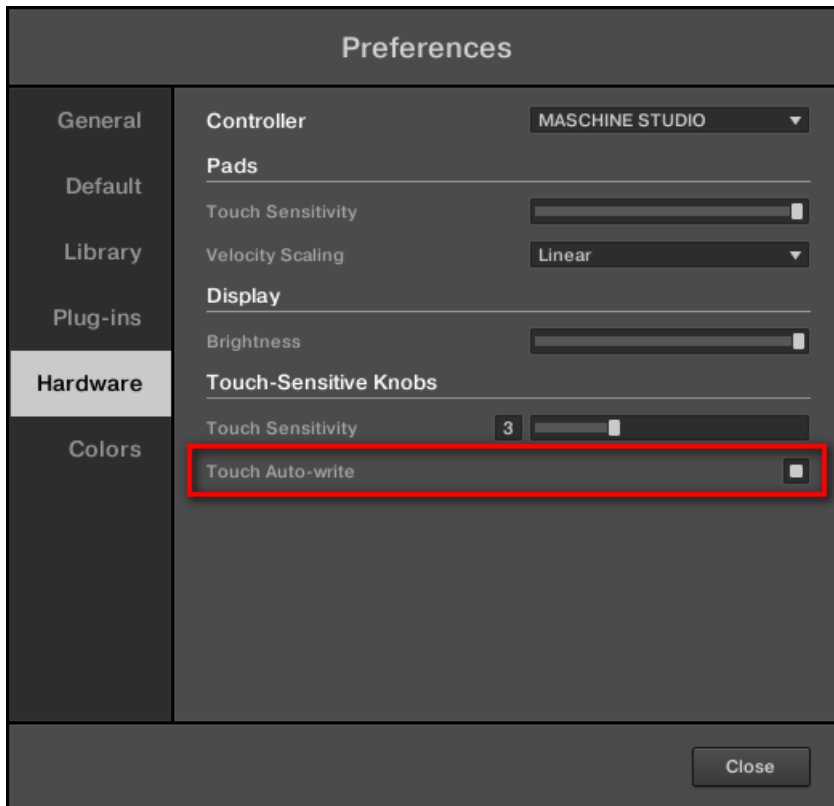
注、MASCHINE STUDIO コントローラーでモジュレーションを録音するには、まず再生し、**AUTO** を押したままにして (または **SHIFT + AUTO** で Auto-write モードを固定することもできます) コントローラーを Auto-write モードにし、ノブ 1-8 を回して録音を行います。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.5.2 「モジュレーションの録音」を参照してください。

デフォルト起動する Touch Auto-write オプションでノブを回さずにノブ 1-8 に触れることでモジュレーションイベントを録音することができます。

- ・ Touch Auto-write が無効の場合、モジュレーションイベントはノブ 1-8 (旧 MASCHINE バージョンと同様です) を回した場合のみ録音されます。
- ・ Touch Auto-write を起動している場合は、ノブを回す、回さないに関わらず、ノブ 1-8 に触れるだけでモジュレーションが録音されます。
 - ノブを回すと、対応するパラメーターの新規モジュレーション値が録音されます。
 - ノブを回さずに触れているだけであれば、これらのパラメーターの最後のモジュレーション値が**録音されたまま**の状態での新規イベントが上書きされます。ノブを放すとモジュレーション録音が終了します。

Touch Auto-Write の起動、起動解除

Touch Auto-write オプションは [Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページで起動、起動解除することができます。



Preferences パネルの Hardware ページの Touch Auto-write チェックボックスです。

- ▶ Touch Auto-write オプションを起動、起動解除するには、Preferences パネルの Hardware ページの Touch-Sensitive Knobs セクションの Touch Auto-write チェックボックスをクリックします。



Hardware ページの Touch-Sensitive Knobs セクションにアクセスするには MASCHINE STUDIO コントローラーをコンピューターに接続し、MASCHINE インスタンスをコントロールできる状態にしておく必要があります。KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードが MASCHINE インスタンスにフォーカスしている場合、Hardware ページ上部の Controller メニューで MASCHINE STUDIO コントローラーを選択しており、設定可能な状態が確認してください。詳細は ↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニューを参照してください。



Touch Auto-write オプションは KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードにもあります。詳細は [↑6.2.6, タッチストリップの使用](#) を参照してください。

使用例

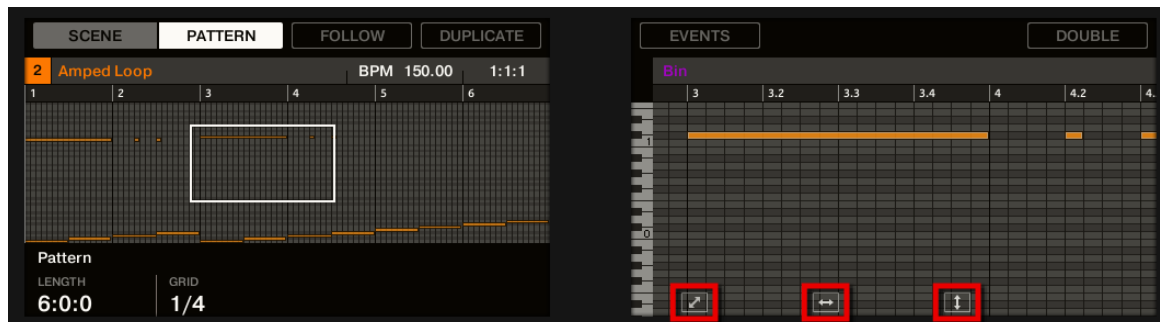
Touch Auto-write はパターン内でパラメーターのモジュレーション録音を既に行っている場合に便利な機能で、このパラメーターの再録音を行う際に一定の値を扱うことができ便利です。

- ・ Touch Auto-write を無効にすると (また旧 MASCHINE バージョンにおいて)、古いモジュレーション録音値を上書きする際に常にノブを回しておく必要があります。一定のモジュレーション値を付加するには、任意の値の付近で微妙にノブを回し続ける必要があります。
- ・ Touch Auto-write 起動すると、ノブに触れているだけで先の作業を行うことができます。ノブに触れている間は現在のモジュレーション値に新規モジュレーション値が上書きされ (再生位置のイベントが上書きされます) ます。

6.3.4 ズームとスクロールオーバーレイ

MASCHINE 2.0 以降、MASCHINE STUDIO コントローラーは特定のモードとなり、ノブ 5 と 6 を用いて右ディスプレイの内容をズーム、スクロールすることができます。Keyboard モード等で、更にノブ 7 を用いて垂直方向にコンテンツをスクロールすることができます。

MASCHINE 2.2 では関係するノブに触れるとズーム、スクロール機能用アイコンが表示されます。更に確認する場合は、右ディスプレイの下のノブのどれかに触れることでズーム、スクロール機能を使用できるか確認することができます。

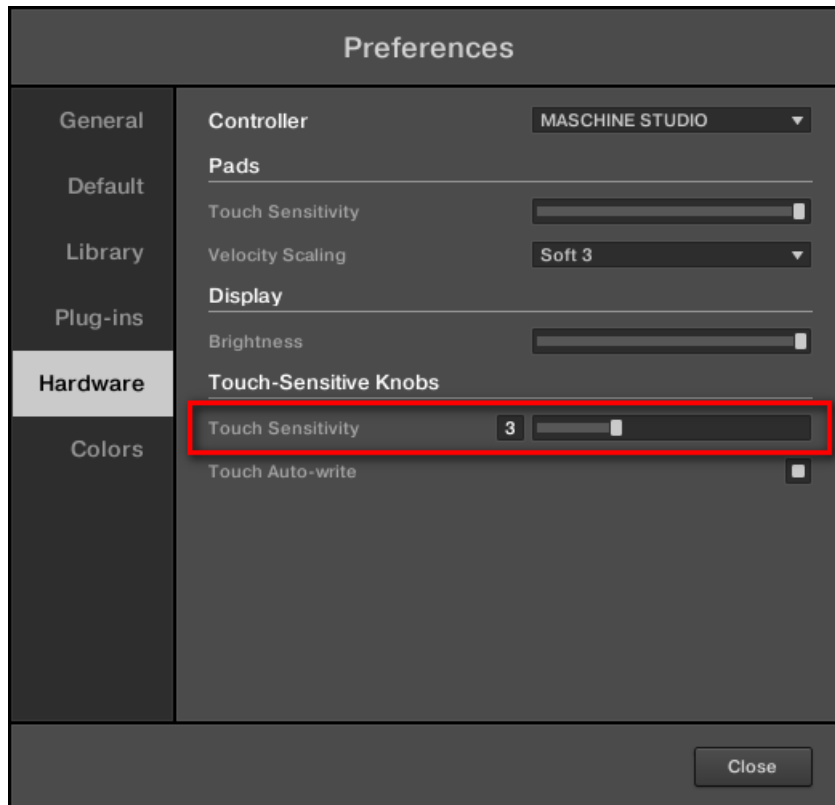


ノブ 5-8 のどれかに触れるとノブの上にディスプレイのズーム、スクロールに使用可能な小さなアイコンが表示されます。

6.3.5 ノブのタッチ感度の調節

ノブ 1-8 のタッチ感度は任意に調節することができます。この設定は関連するタッチセンシティブノブの全機能に影響します。

タッチ感度は、[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページの [Touch-Sensitive Knobs](#) セクションにある [Touch Sensitivity](#) スライダーで調節します。



Touch-Sensitive Knobs セクションの Touch Sensitivity スライダーでノブ 1-8 のタッチ感度を調節します。

- ▶ [Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページの下部にある [Touch-Sensitive Knobs](#) セクションで、[Touch Sensitivity](#) スライダーを左に動かすとノブ 1-8 のタッチ感度が下がり、右に動かすと感度が上がります。



MASCHINE STUDIO コントローラーの設定項目にアクセス、設定を行うには、コントローラーをコンピュータに接続し、MASCHINE ソフトウェアを制御できる状態にし、[Hardware](#) ページ上部の [Controller](#) メニューでコントローラーを選択する必要があります。詳細は [↑ 6.4.2, Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー](#) で確認してください。

[Touch Sensitivity](#) の設定値幅は 1 から 8 (デフォルトは 3 です) までです。

低い値にする（スライダーを左方向に動かす）と、MASCHINE が動作認識するためにノブ 1-8 を強く押す必要があります。高い感度設定（スライダーを右方向に動かす）で弱い力でも MASCHINE が動作を認識するようになります。

現在の感度値はスライダー左の番号でも表示されます。この数字を確認することで、設定状況の確認がしやすくなります。



左は触れる動作に反応していない状態で、右が反応している状態です。

1. 感度値を確認中にコントローラーディスプレイの下にあるノブ 1-8 のいずれかに触れてください。ノブに対する圧力を MASCHINE が認識すると、数値がハイライト表示されます。
2. ノブに対する圧力を試して、必要に応じて任意の感度設定を行ってください。



例えば感度を高く設定することで作業中に誤ってノブに触れた場合に対処しつつ、自然にノブを制御できる状態に設定します。適切な設定は使用状況によって異なります。



[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) の [Touch-Sensitive Knobs](#) セクションの他の設定項目については [↑ 6.3.3, Touch Auto-Write オプション](#) で解説しています。



[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) の [Touch-Sensitive Knobs](#) セクションの他の設定項目については [↑ 6.3.3, Touch Auto-Write オプション](#) で解説しています。

6.4 MASCHINE 2.2 のマイナーチェンジ内容

このセクションでは MASCHINE 2.2 に追加したワークフローの更新内容について紹介します。

6.4.1 Sounds と Groups 用 MIDI Thru for

MIDI Thru で受信 MIDI イベントが MASCHINE 2 の MIDI インプットから MIDI アウトプットにコピーされるかを決定します。旧 MASCHINE 2 バージョンでは、MASCHINE に到達する MIDI イベントは常に MIDI アウトプットにコピーされていました (MIDI Thru が常に起動した状態でした)。状況によってはこの仕様は必要ないフィードバックループを招き、例えばホスト環境でプラグインとして MASCHINE を起動、ホスト上で MIDI ノートのパッドを用いて録音する際等で支障となる場合があります。

MASCHINE 2.2 では各チャンネル (Sound または Group)ごとで MIDI Thru を起動、起動解除可能な仕様となっています。

- ・ MIDI Thru をチャンネルで起動すると、受信 MIDI イベントはチャンネルの MIDI アウトプットにコピーされます。
- ・ MIDI Thru をチャンネルで起動解除すると、受信 MIDI イベントがチャンネルの MIDI アウトプットにコピーされることが無くなります。

デフォルトで、MIDI Thru オプションは **Groups では無効の状態、Sounds では有効な状態** となります。MIDI Thru オプションは Sound また Group の **Input** プロパティにある、**MIDI ページの Thru ボタン**にあります。



Sound の Input プロパティの MIDI ページにある Thru ボタンです。



Group の Input プロパティの MIDI ページにある Thru ボタンです。

- ▶ Group または Sound の MIDI Thru を起動、起動解除するには、[Input](#) プロパティの [MIDI](#) ページの [Thru](#) ボタンをクリックします。

任意の Sound または Group の Input プロパティにナビゲートし、コントローラーから MIDI Thru オプションにアクセスするといった既存設定も可能です。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 2.3.3 「Navigating Channel Properties, Plug-ins, and Parameter Pages in the Control Area」を参照してください。

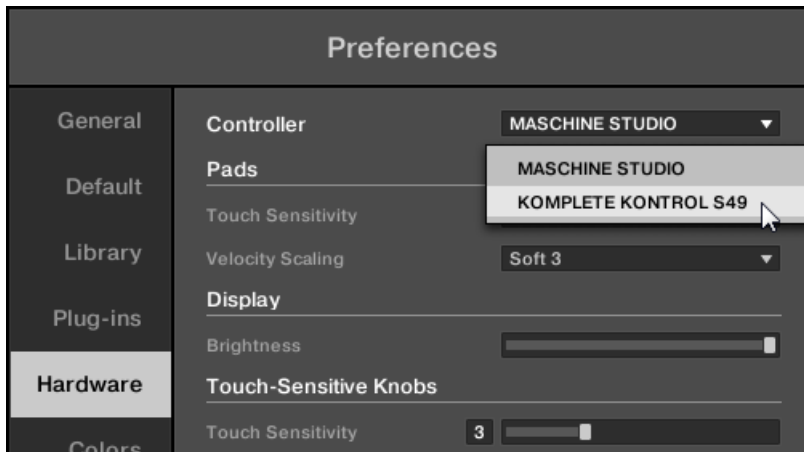
MIDI Thru について

- ・ MASCHINE 2 で Groups と Sounds は MIDI イベントを独立して受信します (各 [Input](#) プロパティの [MIDI](#) ページで設定します)。
 - Group が MIDI イベントを受信すると、Sound の MIDI 設定とは関係なく全 Sounds に MIDI イベントを送信します。
 - Sound が MIDI イベントを受信すると、サウンドがある Group の MIDI 設定とは関係なく MIDI イベントを再生します。
- ・ Group は MIDI イベント (Group の [Output](#) プロパティに [MIDI](#) ページはありません) を生成することはできませんが、MIDI Thru を起動している場合、MIDI イベントの「エコー」が生じます。
- ・ Sounds と Groups の MIDI Thru オプションはそれぞれ独立しています。特定のチャンネルの MIDI Thru オプションは MIDI イベントがチャンネルに到達し、アウトプットにコピーされる際に必要となります。
- ・ ホスト環境下でプラグインとして MASCHINE をロードしており、ホスト上で MIDI パートとしてパッドを録音し、MASCHINE インストゥルメントを演奏したい場合、録音する全 Sounds と Groups の MIDI Thru を無効にし、フィードバックループを避けます。

6.4.2 Preferences パネルの Hardware ページの Controller メニュー

旧 MASCHINE バージョンでは特定の MASCHINE インスタンスにフォーカスできるデバイスは一つで、[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページでは特定のコントローラーのセッティングを表示していました。MASCHINE 2.2 と KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードの連動仕様により、MASCHINE インスタンスにフォーカスできるデバイス数が 2 つとなり、MASCHINE ファミリーのコントローラーと KOMplete KONTROL S-SERIES キーボードの両方からのフォーカスができるようになっています。

更に、[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページには **新規 Controller メニュー** が設けられ、ここで設定を確認、編集するデバイスを選択することができます。



Controller メニューで任意のデバイスの設定を表示することができます。

このメニューでは MASCHINE インスタンスにフォーカスする最大 2 つのエントリーを表示できます。

- ・ インスタンスにフォーカスしているデバイスがない状態: [Controller](#) メニューが空となり、[Hardware](#) ページの全設定が灰色表示、無効の状態となります。MASCHINE インスタンスからこのデバイスの設定を編集するには、デバイスがコンピューターに接続され、そのインスタンスにフォーカスしている必要があります。
 - ・ 一つのデバイス (MASCHINE または KOMPLETE KONTROL S-SERIES) がインスタンスにフォーカスしている場合: [Controller](#) メニューはこのデバイス用エントリーのみを表示します。このエントリーは常に選択され、いつでもこのデバイスのセッティングを編集できます。
 - ・ インスタンスに対し、2 つのデバイス (MASCHINE ファミリーのコントローラーと KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボード) がフォーカスしている場合: [Controller](#) メニューにはフォーカスしているデバイスの各エントリーが表示され、編集する際はどちらかを選択する必要があります。
- ▶ MASCHINE インスタンスに対して 2 つのデバイスがフォーカスしている場合、[Preferences](#) パネルの [Hardware](#) ページ上部の [Controller](#) メニューをクリックし、セッティングを編集したいデバイスを選択します。

→ 選択によって全設定内容がデバイスにあわせて更新されます。

6.4.3 KOMPLETE 10 統合: パラメーターページのセクション名称



サウンドスロットにロードした ROUNDS: 現在のパラメーターページでは VOICING、PROGRESS、OUTPUT セクションを表示します。

KOMPLETE 10 インストゥルメントとエフェクトを MASCHINE 2.2 にロードすると、パラメーターページには各パラメーターを備えたセクションが用意されます (旧 MASCHINE 2 バージョンの MASCHINE Internal Plug-ins と同等の仕様です)。これらのセクションが機能別にパラメーターをセクション化し、KOMPLETE 10 ファクトリーライブラリーを更に MASCHINE コントローラー、または KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードからアクセスしやすい状態にします。

6.4.4 MASCHINE ライブラリの向上

MASCHINE 2.2 は MASCHINE ライブラリとブラウザ内容を更新しています。

KONTAKT スナップショットサポート

KONTAKT 5.4 には新機能を追加しています: KONTAKT スナップショットです。これらのスナップショット機能で KONTAKT インストゥルメントの現在の設定内容を保存、後に活用することができます。スナップショットをロードすると、KONTAKT インストゥルメントの各パラメーター設定内容がスナップショットとして保存されます。

MASCHINE 2.2 では KONTAKT スナップショットは MASCHINE ライブラリーに保存されます。MASCHINE ブラウザで検索を行うと、KONTAKT スナップショットは KONTAKT インストゥルメントの隣のリザルトリスト内に表示され、特定の設定内容を持つ KONTAKT インストゥルメントを直接ロードすることができます。



KONTAKT スナップショットの詳細は KONTAKT 5 追加マニュアルを参照してください。

MASCHINE ユーザーパスに含まれるユーザーコンテンツフォルダー

新規 NI 製品はユーザーによるコンテンツを User Content フォルダーに収める仕様を採用しています。MASCHINE 2.2 の User Content フォルダーは [Preferences](#) パネルの [Library](#) ページの [User](#) ペインのユーザーディレクトリーのリストに自動的に追加され、ファイルは MASCHINE ブラウザにも表示されるようになります。

User Content フォルダーはリストから削除、または名称変更することはできません。パスの変更は [Location](#) で行います。



ユーザーディレクトリーの管理に関しては MASCHINE 2.0 のセクション 2.5.3 「環境設定- Library ページ」を参照してください。

スタンダードユーザーディレクトリーは削除することができません。

[Preferences](#) パネルの [Library](#) ページの [User](#) ペインのリストで Standard User Directory を削除、または名称変更することはできません。パスの変更は [Location](#) で行います。

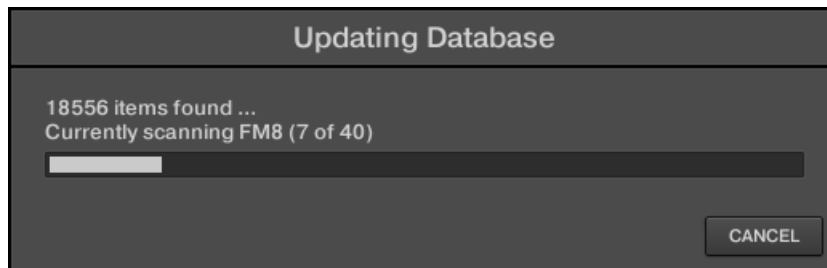


スタンダードユーザーディレクトリーの管理に関しては MASCHINE 2.0 のセクション 2.5.3 「環境設定- Library ページ」を参照してください。

ライブラリースキャンのキャンセル

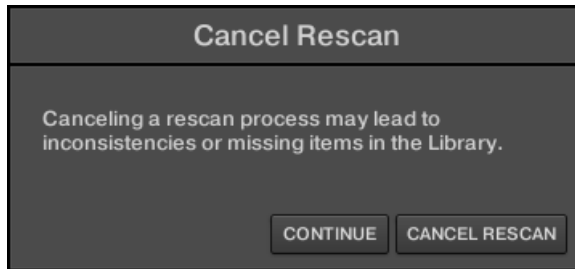
[Preferences](#) パネルの [Library](#) ページの [Rescan](#) ボタンで、選択したライブラリ (none を選択した場合は全ライブラリーをスキャンします) を再スキャンし、MASCHINE ブラウザがファイルの変更内容を確認します。[Rescan](#) ボタンでスキャンが開始し、Updating Database ダイアログがスキャンの進行状況を表示します。

Updating Database ダイアログには [CANCEL](#) ボタンがあり、データを損なうことなくスキャンを中止することができます。



Updating Database ダイアログに装備されたキャンセルボタンです。

1. [Updating Database](#) ダイアログの [CANCEL](#) をクリックしてスキャンを中止します。
[Cancel Rescan](#) ダイアログが開き、スキャンのキャンセルの実行確認を行います。



ダイアログでは MASCHINE ライブラリーに不明なファイルが現れる、またはアイテムの整合性がなくなる場合が生じることを警告します。

2. キャンセルを続ける場合は右下の [CANCEL RESCAN](#) をクリックし、スキャンをキャンセルします。
3. スキャンをキャンセルしない場合は、[CONTINUE](#) またはコンピューターのキーボードの [Esc] を押すことでスキャンが続行します。

スキャンをキャンセルした場合は、MASCHINE ライブラリー内の整合性と不明なファイルの確認は同パスで再スキャンを実行することで(上記 [Rescan](#) ボタン)行ってください。



ここで解説したスキャン過程とは別に、MASCHINE ライブラリー(ブラウザの [FILES](#) ペインを介して、または [Preferences](#) パネルの [Library](#) ページを介して) のファイルのインポート、ファイルタグとプロパティーの変更内容の適用 (ブラウザの [Attribute Editor](#) を使用) をキャンセルすることはできません。

7 MASCHINE 2.1 の各新規機能

この章では MASCHINE 2.1 に採用された新機能と、向上した既存機能内容を解説します。

以下は最も重要な新規機能、変更内容概要です。

- ・ Drumsynths: Kick の新規 Grit エンジン、及び Percussion Drumsynth 内の Shaker エンジン用新規 Performer モード
- ・ MIDI: スタンドアローンモードで MIDI を介した Scenes のトリガーが可能になりました。また、グループ内の全 Sounds の MIDI 設定を一度に行うことができるようになりました。
- ・ 各ワークフローを含んだ Sound と Group 管理機能の向上、特にソフトウェア内でのコピーアンドペースト機能、複数の Sounds/Groups に対してコマンドを適用する際の内容が向上しました。
- ・ MASCHINE STUDIO コントローラーと MASCHINE MK2/MK1 コントローラーの Navigate モードに Software Navigation サブモードを追加、この機能により MASCHINE ソフトウェアのユーザーインターフェイスを設定することが可能となりました。
- ・ MASCHINE MK2/MK1 コントローラーには Mix モーをを追加、各 Sounds または Groups のレベルと定位を一挙に調節することができるようになりました。
- ・ コントローラー演奏時のクオンタイズ機能
- ・ ソフトウェアのドラッグアンドドロップによる Sounds/Groups/Patterns/Scenes/Plug-ins の複製
- ・ パターン録音時の自動メトロノーム起動
- ・ コントローラーによる再生位置からのグループ全体のイベントの削除
- ・ サンプリング: コントローラー上で RECORD ページを表示時に Recording History と Group 内の Sounds パッドを切り変えることができるようになりました。
- ・ Native Instruments プラグイン用フローティングウィンドウを、他の Sound または Group に切り替えても表示したままにできるようになりました。
- ・ Level と pan ノブはソフトウェアで Sound List と Group List 部にカーソルを当てた際に表示されるようになりました。
- ・ Sound の Plug-in List の最初の位置にプラグインをロードすると Sound 名称が変更するようになりました。
- ・ コントローラーのモードによって Quick Edit ショートカットが起動解除するようになりました。
- ・ ブラウズモードのコントローラーのスクロールが早くなりました。

これらの追加、向上内容は以下のセクションで詳細解説しています。

7.1 新規 Drumsynth 機能

MASCHINE 2.1 の Drumsynths には 2 つの新機能を追加しました。

- ・ 新 **Grit** エンジン を Kick に追加しました [↑ 7.1.1, Kick Drumsynth 用新規 Grit エンジン](#)。
- ・ 新 **Performer** を Percussion の Shaker エンジンの エンベロープに追加しました [↑ 7.1.1, Kick Drumsynth 用新規 Grit エンジン](#)。



Drumsynths の基本情報は MASCHINE 2.0 マニュアルの 10 章「Drumsynths の使用」を参照してください。各エンジンの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 10.1.1 「Engines: Many Different Drums per Drumsynth」を参照してください。

関連項目

📖 Percussion Drumsynth の Shaker Engine 用新規 Performer モード [[→ 206](#)]

7.1.1 Kick Drumsynth 用新規 Grit エンジン

Grit kick は各音楽ジャンルに対応する電子キックドラムです。このエンジンは非常に万能で、深く、迫力があり、同時に空気感も兼ね備えていると同時に、タイトな音を作ることも可能です。高くチューニングし、「Aero Grind」「Aero Amount」値を上げることで IDM やエレクトロに向けたグリッチ音声やビットクラッシュ音声にすることができます。



プラグインストリップの Kick パネルで Grit エンジンを選択しています。



Control エリア (図は Main ページです) で Kick 用 Grit エンジンを選択した状態です。



以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Kick プラグインに使用するエンジンを選択します。この設定を変更した場合は、MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.2 「Kicks」を参照してください。
Tune	中央の C で再生する音程を MIDI ノートナンバーとセント単位で調節します。設定値幅は 31.00 から 55.00 です。デフォルト値は 43.00 です。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Bend	キックに適用するピッチエンベロープ量をパーセントで調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 6.8 %) です。
Impact	初期アタック量とクリック量をパーセントで付加します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 75.0 %) です。
Gate	起動するとノートの最後のドラムディケイ部分が短くなります。無効の状態ではドラムはワンショットサウンドとして演奏されますが、サウンド自体の長さは（上記の）Decay パラメーター設定によるものとなります。短いノート再生時に Gate を起動し、Decay パラメーター値を高くすると、Gate をオフにした状態の短い Decay 値で演奏している状態よりもパンチがあり、攻撃的な音声となります。
AERO セクション	
Grind	サウンドの「aero」成分をパーセントで調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 45.0 %) です。低い値で膨らみのあるリバース音声成分を生成します。高い値でドラムサウンドにデジタルな空気感を追加します。このパラメーターは Amount が 0 以外の設定値の場合に機能します(以下参照)。
Amount	キックサウンドに適用する空気感、またはグリット量をパーセントで調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 20.0 %) です。

Advanced ページ

このエンジンに Advanced ページで使用できるパラメーターはありません。


Modulation ページ

Drumsynths のその他のエンジンと同様に、**Modulation** ページには **Velocity** パラメーターのみがあります。

要因	内容
SCALE セクション	
Velocity	ドラムのペロシティー反応を調節します。設定値幅は -100.0 % から 100.0 % (デフォルト) です。ゼロ (真ん中) に設定すると鍵盤を弾く (またはパッドを叩く) 強さとは関係なくドラム音声はフルペロシティーで発音します。真ん中の位置からノブを右に回すことでペロシティー反応が強くなり、鍵盤やパッドを叩くことによる音声のダイナミクスの起伏が大きくなります。真ん中からノブを左に回すとこの効果が逆となり、鍵盤やパッドを強く弾いたり叩いたりすることでドラムサウンドの音量が小さくなります。

7.1.2 Percussion Drumsynth の Shaker Engine 用新規 Performer モード

Percussion Drumsynth で Shaker エンジンを選択することで、**ENVELOPE** エリアの **Mode** パラメーターにある新規 **Performer** が使用できます。このモードで Shaker エンジンはノートを押している間、自然な響きのシェイカーパターンを生成します。これによりグルーブをリアルタイムで変化させたり、フィルインやシンコペートさせたリフを追加することができるようになります。


 Percussion の Shaker エンジンの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.6.3 「Percussion – Shaker」を参照してください。



Plug-in Strip の Percussion パネルの Shaker エンジン用新規 Performer モードです。



Control エリアの Percussion の Shaker エンジン用新規 Performer モードです。

 以下で解説するパラメーターはコントロールエリア（アレンジビュー）に表示される順を追って解説します。同じパラメーターはプラグインストリップ（ミックスビュー）のプラグインパネルにもあります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9.4 「Plug-in Strip」を参照してください。

Shaker エンジンの Performer モードの各パラメーターは以下となります。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	このセクションは MASCHINE 2.0 の内容と同等です。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.6.3 「Percussion – Shaker」を参照してください。
ENVELOPE セクション	
Mode	モードは 3 種類あり、 <i>Realistic</i> (デフォルト)、 <i>Machine</i> 、 <i>Performer</i> となります。 <i>Realistic</i> と <i>Machine</i> モードは MASCHINE 2.0 マニュアルで解説しています。 <i>Performer</i> モードではワンショットサウンドを生成する代わりにシェイカーのパターンを生成します。このモードではノートを押したままにすることで任意のパターンを演奏します。
Accent	シェイカーパターン内のノート強調量を調節します。低い値で、シェイカーを規則正しく静かに演奏した状態となり、グルーヴは均一な内容となります。パラメーター値を大きくすると、パターン内の主要なノートが強調され、シェイカーにグルーヴが生まれます。高い値でシェイカーのノリが大きくなる、ということになります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 70.0 %) です。
Fill	Fill パラメーターはデフォルトでは <i>None</i> となり、演奏中に設定を変更する、またはシーケンサー上でオートメーション処理をする、ということになります。デフォルトでシェイカーは Advanced ページの (以下) Rate パラメーターの設定内容によりパターンを演奏します。 Fill パラメーターが <i>Double</i> となっている場合、パターンのスピードが倍になります。 <i>Triple</i> にすると、シェイカー演奏内容は速い 3 連符となります。この機能を使って即興でシェイカーにバリエーションを与えます。
Release	<i>Performer</i> モードでは Release パラメーターで、パターン内の個々のシェイカーサウンドの長さをパーセントで調節します。低い値でシェイカーのパターンがスタッカートを刻みます。高い値でノートが長くなります。 Release パラメーターは他のエンベロープモードでも使用されます。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 35.0 %) です。



パラメーターを 2 つのエンジンまたは 2 つのモードに対して共通使用する場合は、パラメーターノブは他のエンジン、またはモードに切り替えてもそのままの設定値を保ちます。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.1.3 「Shared Parameters」を参照してください。

Advanced ページ

[Advanced](#) ページのパラメーターは Shaker エンジンが Performer モード ([Mode](#) パラメーター参照) の場合に使用できる内容となっています。これらのパラメーターでエンベロープを更に調節します。

ENVELOPE セクション

Sync

[Sync](#) には *Lock* と *Retrig* の 2 つのオプションがあります。

Lock モードでシェイカーのパターンはソングポジションとシンクします。ノートをどのタイミングで押しても曲のテンポと同期します。

Retrig モードでシェイカーの (アクセントを含んだ) パターンが再トリガーされ、ビートと同期することはありません。

どちらの場合でも、パターンのテンポ自体は曲のテンポと同調します。

Rate

シェイカーパターンのビートを設定します。例えば 1/16 (デフォルト値) でシェイカーパターンは 16 ビートを刻みます。

Length

[Main](#) ページ (上記) の [Accent](#) パラメーターで強調されるパターンの長さを調節します。デフォルトで [Length](#) は 4 となり、パターン内で 4 回のシェイカー演奏を繰り返します (ノートの長さは上記の [Rate](#) パラメーターで設定します)。4 また 8 ([Rate](#) パラメーターが 3 連符設定の場合は 3 か 6) 以外の値を選択することでシンコペーションパターンを生成します。

Offset

シェイカーパターンのずれを設定します。この設定を微妙に調節することでパターンがずれ、ビートに対して新たなグルーブ感を演出することができます。この値を大きく変更することでノート単位でパターンをずらすことで、シンコペーションパターンにバリエーションを追加することができます (演奏時、またはシーケンサー上でのオートメーション処理)。設定値幅は -4.00 から 4.00 (デフォルト: 0.00) です。

コントローラーではノブを動かすことで大きくこの値を設定することができます (デフォルト)。ノブを動かす際に **SHIFT** ボタンを押すことで値を詳細設定できます。

Swing	シェイカーパターンのスイング、またはシャッフル値を設定します。高い値でスイング量が大きくなります。 Swing のみを調整した場合、非常に機械的になりますが、 Twist 値を (以下) 同時に設定することでより人間的なスイングとなります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。
Twist	Twist パラメーターでシェイカーパターンに「うねり」を追加します。 Swing パラメーターが 0 値のままこのパラメーターを適用すると、バランスが悪いパターンを生成します。 Swing と Twist パラメーターを微細に調節することで、自然なグルーブを生み出すことが可能となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。

Modulation ページ

[Modulation](#) ページは MASCHINE 2.0 の内容と同様です。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 10.6.3 「Percussion – Shaker」を参照してください。

7.2 新規 MIDI 機能

MASCHINE 2.1 は 2 つの新規 MIDI 機能を追加しています。

- ・ スタンドアローン時に MIDI を介して Scenes シーンをトリガーすることができるようになりました ↑ [7.2.1, スタンドアローンモード時に MIDI を介して Scenes をトリガーする](#)。
- ・ Group の全 Sounds の MIDI 設定を一挙に変更することができるようになりました ↑ [7.2.2, Group MIDI バッチ設定](#)。

7.2.1 スタンドアローンモード時に MIDI を介して Scenes をトリガーする

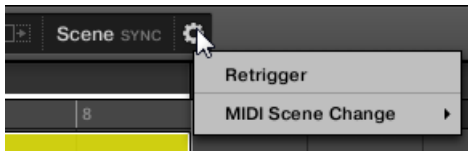
MIDI ノートまたは MIDI プログラムチェンジメッセージによるシーン変更とシーンのトリガー機能を、スタンドアローン時の MASCHINE でも使用できるようになりました。



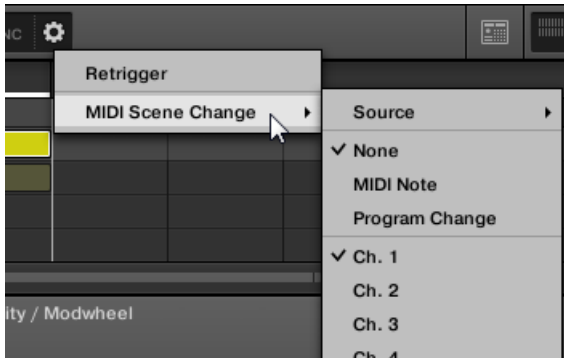
MASCHINE 2.0 で MIDI によるシーンのトリガーは、MASCHINE がホスト上でプラグインとして起動している場合のみに使用できる機能でした。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 13.4 「Triggering Scenes via MIDI (MASCHINE Plug-in Only)」を参照してください。

MASCHINE をスタンドアローンとして起動している場合、MIDI によるシーン変更機能の起動、起動解除、設定を行うには以下を参照してください。

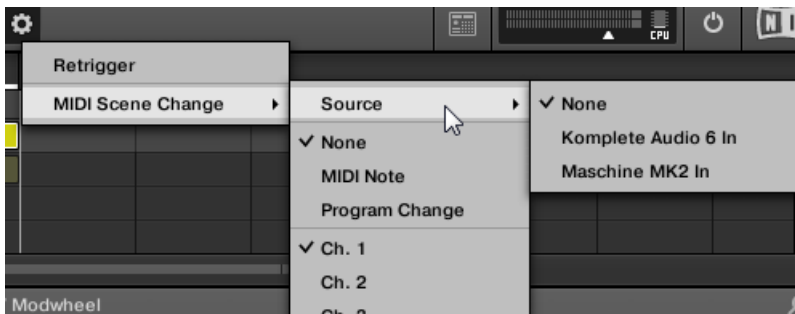
1. MASCHINE ヘッダーで歯車アイコンをクリックしてください。
これで以下のメニューが開きます。



2. メニューで *MIDI Scene Change* を選択します。
これで Scene MIDI Change サブメニューが開きます。



3. この *MIDI Scene Change* サブメニューで *Source* を選択し、任意の MIDI ソースを選択します。
Source サブメニューでは *None* エントリー (デフォルトでは MIDI を介したシーンの変更機能は無効の状態です) と起動している全 MIDI インポートポートを表示します。シーンをトリガーする為の MIDI インポートポートを選択します。



- 必要であればもう一度 *MIDI Scene Change* サブメニューを開き *MIDI Note* を選択して MIDI ノートでシーンをトリガー、*Program Change* を選択して MIDI プログラムチェンジメッセージでシーンをトリガー、*None* (デフォルト) で MIDI によるシーンチェンジ機能を無効の状態にします。
- 必要であれば、*MIDI Scene Change* サブメニューを再度開き、シーンがどの MIDI チャンネルから MIDI メッセージを受信するか設定します (デフォルトはチャンネル 1 です)。



MIDI Scene Change サブメニューの *Source* サブメニューのエントリー内容は [Audio and MIDI Settings](#) パネルで起動している MIDI インポートポートと同じ内容となります。MASCHINE の特定の MIDI インポートポートを起動、起動解除する方法は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 2.6.3 「Audio and MIDI Settings – MIDI Page」を参照してください。



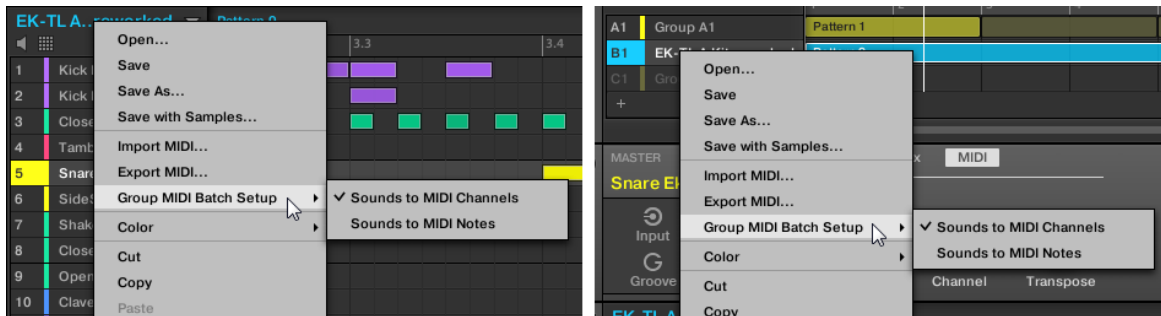
選択した MIDI インポートポートはプロジェクトに記録されます。次にプロジェクトを開いた際にこの MIDI インポートポートが使用できない場合は、*Source* サブメニューではこの MIDI インポートポートが選択された状態のまま灰色表示となります。サブメニューで他の MIDI インポートポートを選択することで灰色表示されたエントリーが無くなります。



選択した MIDI インポートポートはプロジェクトに記録されます。次にプロジェクトを開いた際にこの MIDI インポートポートが使用できない場合は、*Source* サブメニューではこの MIDI インポートポートが選択された状態のまま灰色表示となります。サブメニューで他の MIDI インポートポートを選択することで灰色表示されたエントリーが無くなります。

7.2.2 Group MIDI バッチ設定

Group の全 Sounds の MIDI アウトプットを一挙に変更することができるようになりました。変更はグループのコンテキストメニューにある新規 *Group MIDI Batch Setup* エントリーから行います。



Pattern Editor (左) と Arranger (右) 内のグループコンテキストメニューの Group MIDI Batch

Setup エントリーです。

Group MIDI Batch Setup 機能を使用することで手動でグループ内の各サウンドごとのアウトプットプロパティの MIDI ページ内の **Channel / Transpose** パラメーターを各自変更する手間が省けます。これらのパラメーターの詳細に関しては MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 8.2.4 「Sending MIDI from Sounds」を参照してください。

グループ内の全サウンドの MIDI Output プロパティを一度に設定する方法は以下となります。

1. アレンジャー内のグループ名称部分、または Pattern Editor の Sound List 上部を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS X)してグループのコンテキストメニューを開きます。
2. *Group MIDI Batch Setup* エントリーを選択します。
Sounds to MIDI Channels、*Sounds to MIDI Notes* エントリーを含んだサブメニューが開きます。チェックマークは現在の設定を示します。
3. サブメニューで任意のエントリーを選択します (以下参照)。

→ 選択したエントリーにチェックマークが入り、グループの全サウンドの MIDI Output プロパティの設定内容が変更します。

Sounds to MIDI Channels

Sounds to MIDI Channels (デフォルト設定) を選択すると、以下の設定内容となります。

- ・ グループ内の各サウンドに対して MIDI Output プロパティの **Channel** パラメーターが以下のように変更されます。
 - Sound 1: MIDI channel **1**.
 - Sound 2: MIDI channel **2**.
 - ...
 - Sound 16: MIDI channel **16**.
- ・ グループ内の各サウンドに対して MIDI Output プロパティの **Transpose** パラメーターは **0** となります。
- ・ MIDI エクスポートの構造は MASCHINE 2.0 と同等のままです。各サウンドのエクスポートした MIDI ノートは各イベントのピッチを保ったままとなります。



Sounds to MIDI Channels を選択した後に特定のサウンドの MIDI アウトプットチャンネルを手動変更すると、このサウンドは他のサウンドとして同じ MIDI チャンネルにエクスポートされる場合があります。この場合両方のサウンドのイベントは エクスポートした MIDI と結合します。

Sounds to MIDI Notes

Sounds to MIDI Notes を選択すると、以下の設定内容となります。

- ・ グループ内の全サウンドに対し、MIDI Output プロパティの **Channel** パラメーターが **Group** の MIDI **Input** プロパティの **Channel** パラメーター値と同じ値に設定されます。グループの MIDI インพุットチャンネルが **All** となり、サウンドの MIDI アウトプットチャンネルが **1** となります。
- ・ グループ内の各サウンドに対して MIDI Output プロパティの **Transpose** パラメーターが以下のように変更されます。
 - Sound 1: **Transpose** が **0** となります。
 - Sound 2: **Transpose** が **1** となります。
 - ...
 - Sound 16: **Transpose** が **15** となります。
- ・ MIDI エクスポート構造は以下となります。
 - 各 Sound はノート値を維持したままエクスポートされます。
[Group の MIDI Input プロパティの **Root Note** 値] + [特定の Sound の **Transpose** 値]
 - エクスポートしたサウンドの全イベントはノート値に従います。

追記事項

Group MIDI Batch Setup を使用する際は、以下のことを念頭において作業を進めてください。

- ・ Group MIDI Batch Setup 機能を使用した後、個々のサウンドで MIDI Output プロパティの **Channel** と **Transpose** パラメーターを手動変更すると、*Group MIDI Batch Setup* サブメニューのチェックマークが灰色表示となり、全サウンドに対してこのチェックマークの設定が施されていないことを示すようになります。全サウンドの MIDI Output プロパティをリセットするには、サブメニューで同じエントリーを再度選択します。全サウンドの MIDI Output プロパティが再設定され、チェックマークも手動設定する前の状態に戻ります。
- ・ Group MIDI Batch Setup によってパターンを MIDI としてエクスポートする設定を行うことができませんが、パターンを MIDI としてエクスポートすることではない、ということになります。パターンを MIDI にエクスポートするにはドラッグアンドドロップする方法とグループ、またはサウンドのコンテキストメニューを用いる方法があります。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.8.2 「Exporting MIDI from Patterns」を参照してください。



パターンをエクスポートする際、Group MIDI Batch Setup サブメニューで選択した設定内容は Pattern Editor が Group ビューの際にのみ適用されます。Pattern Editor が Keyboard ビューの場合、**フォーカスしているサウンド**のパターン内容のみがエクスポートされ、全ノートは各ピッチに対応してエクスポートされます (これは Group MIDI Batch Setup が *Sounds to MIDI Notes* の場合でも同じです)。

- ・ *Group MIDI Batch Setup* サブメニューで選択した設定内容はグループと共に保存されます。これはプロジェクト内の各グループで異なる設定を使用できる、ということを意味します。

7.3 向上したサウンドとグループの管理

Sounds と Groups の管理は以下のように向上しました。

- ・ ソフトウェアで Sound または Group をコピー/ペーストすると、イベント (Sounds) またはクリップ (Groups) もコピーされるようになりました [↑ 7.3.1, ソフトウェアでの Sounds と Groups のコピー/ペースト方法](#)。
- ・ 複数の Sounds または Groups に各管理コマンドを適用することができるようになりました [↑ 7.3.2, 複数の Sounds と Groups 用管理設定](#)。
- ・ When adjusting the pad parameters 複数の Sounds のパッドパラメーターを調節する際、MASCHINE 2.1 は選択した各サウンドが異なるパラメーター値を使用しているか示すようになり、これらの値を一貫して調整することができるようになりました [↑ 7.3.3, 複数の Sounds に対して Key、Choke、Link パラメーターを設定する](#)。

7.3.1 ソフトウェアでの Sounds と Groups のコピー/ペースト方法

MASCHINE 2.0 ではソフトウェアで Sounds と Groups をコピー/ペーストするとイベント (Sounds) とクリップ (Groups) がコピーされることはありませんでした。MASCHINE 2.1 ではそれが可能となり、**ソフトウェアで Sounds と Groups をコピー/ペーストすると、コピーした Sound(s) または Group(s) がイベントやクリップを内包した状態でペーストされます**。異なる Group のサウンドスロットにサウンドをペーストすると、パターンがペースト先がない場合はそこにパターンが作成され、既存のパターンにペーストする場合はサウンドスロットにコピーしたイベントが置き換えられます。



上記文中の「既存のパターン」とはコピー元のグループにある同じ ID (パターンリストの同じ位置にあるパターン) を持つパターンの事を指します。例: コピー元のグループ内の Sound にパターン 1、2、3 がある場合、パターン 1 と 4 を含んだ他の Group に Sound をペーストすると、パターン 2 と 3 にイベントを含んだパターンをペーストします。



コントローラーから Sounds と Groups をコピー/ペーストする場合は、**DUPLICATE** を押したままにして複製モードにします。複製モードではボタン 2 (+EVNT) でイベント (Sounds) とクリップ (Groups) をコピー内容に含むか設定します。詳細はセクション 4.2.6 「Sounds のコピーとペースト」と 4.3.6 「Groups のコピーとペースト」を参照してください。

7.3.2 複数の Sounds と Groups 用管理設定

複数の Sounds と Groups に対して以下の設定を活用できます。

- **Sounds**
 - 選択したサウンドの色を変更します。
 - 選択したサウンドの切り取り、コピー、ペーストを行います。
 - 選択したサウンドをリセットします。
- **Groups**
 - 選択したグループの色を変更します。
 - 選択したグループの切り取り、コピー、ペーストを行います。
 - 選択したグループを削除します。

これらのコマンドはサウンド、またはグループのコンテキストメニューから実行します。



これらの設定コマンドの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 4.2 「Managing Sounds」と 4.3 「Managing Groups」を参照してください。

複数の Sounds/Groups の色変更について

カラーパレットを開き、選択した Sounds/Groups に新しい配色を施す場合

- 選択した Sounds/Groups の配色が同じ場合、この色がパレット上でも示されます。
- 選択した Sounds/Groups の配色が異なる場合、パレットには表示されません。

カラーパレットで新しく色を選択すると、選択した全ての Sounds/Groups にその色が適用されます。

複数の Sounds/Groups の切り取り、コピー、ペーストについて

複数の Sounds と Groups の切り取り手順は以下のようになります。

- 複数の Groups を切り取った場合、クリップボードに一時保存され、グループリストからその内容は削除されます。リストの後続の各グループが削除されたスペースを埋めるために移動します。
- 複数の Sounds を切り取った場合、クリップボードに一時保存され、サウンドリストからその内容は削除されます。サウンドスロットの内容はデフォルトの状態にリセットされます。

複数の Sounds と Groups のコピー手順は以下のようになります。

複数の Sounds と Groups をコピーした場合は、クリップボードにその内容が一時保存され、サウンドリストまたは グループリストの内容はそのままとなります。

複数の Sounds と Groups の **ペースト手順**は以下ようになります。

- ・ 既存のグループに複数のグループをペーストすると、ペースト先となるグループとそれ以降のグループがコピーした内容に置き換わります。**例:** Group E2 に Groups A1 と B1 をペーストすると、Groups E2 と F2 に コピーした A1 と B1 がペーストされます。
- ・ サウンドスロットに複数の Sounds をペーストすると、ペーストしたサウンドはスロット内の現在のサウンドに連続的に配置されます。サウンドスロットの最終部に到達すると、その分のコピーしたサウンドはペーストされません。この時点で選択した複数の選択内容に影響はありません。**例:** サウンドスロット 14 に Sounds 1、2、4、7 をペーストすると、Sounds 1、2、4 はサウンドスロット 14、15、16 に複製されますが、Sound 7 はペーストされません。

7.3.3 複数の Sounds に対して Key、Choke、Link パラメーターを設定する

ソフトウェアでは選択した複数の Sounds が異なる **Key**、**Choke**、**Link** 値を持つ場合、Pad ビューの各パラメーターは **MULTI** と表示されます。コントローラーがパッドモードの場合でも、対応するパラメーターは (MULTI) と表示されます。

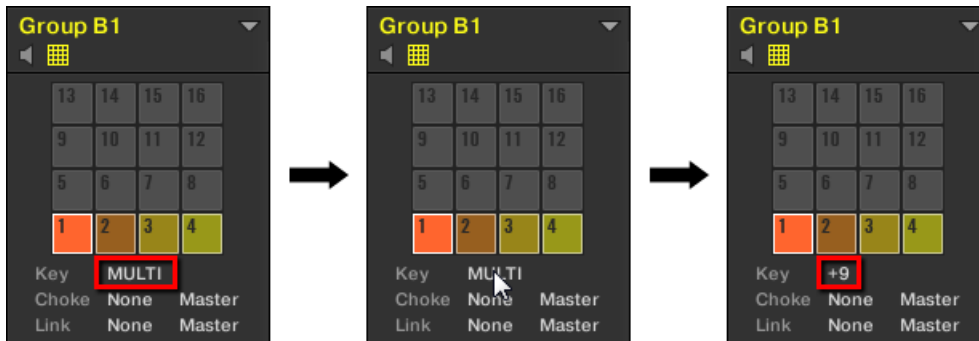
更に以下のように複数選択した Sounds のパラメーターを調節することができます。



ソフトウェアのパッドビュー、コントローラーのパッドモード、**Key**、**Choke**、**Link** 各パラメーターに関しては MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 5.1 「Adjusting Your Pads」を参照してください。

選択した複数の Sounds の Key パラメーター値が異なる場合の設定

- ▶ **Key** の隣の **MULTI** と表示してある部分をクリックドラッグして選択してある全 Sounds のベースキーを変更します。ドラッグ中に **+/-x** 値が表示され、マウスボタンを放した後全 Sounds に適用される値を表示します。

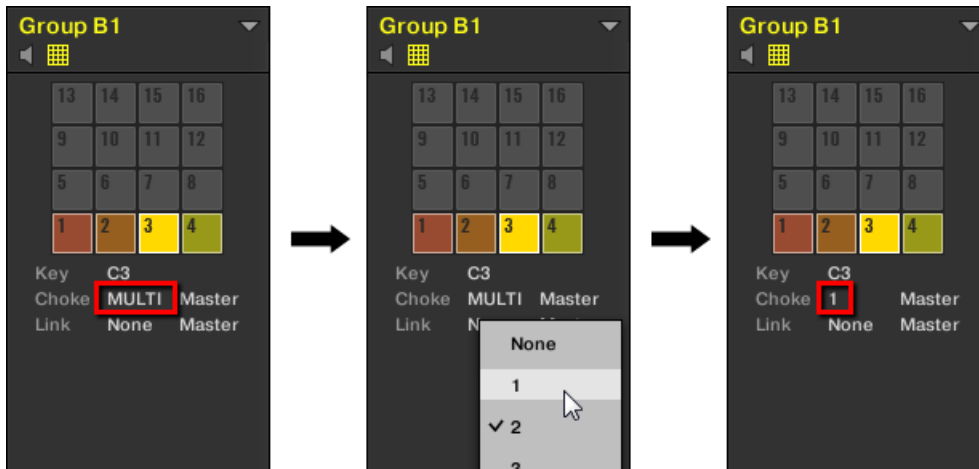


サウンドスロットの 1 から 4 を選択しています。異なる Key 値の場合、MULTI と表示されます (左)。ドラッグ (中央) すると値が表示され (右)、マウスボタンを放すと選択したサウンドにこの値が適用されます。

コントローラーでこの値を変更する場合も同様です。

選択した複数の Sounds の Choke または Link パラメーター値が異なる場合の設定

- ▶ [Choke](#) または [Link](#) の隣の MULTI とある部分をクリックし、リストから任意の値を選択し、複数選択した Sounds を同じ Choke または Link グループに設定します。操作内容はその隣の Master/Slave でも同様です。



サウンドスロットの 1 から 4 を選択しています。異なる Choke 値の場合、MULTI と表示されます (左)。クリックしてリストから新規 Choke または Link グループを選択すると (中央)、この新規グループが選択している全 Sounds に適用されます。

コントローラーでこの値を変更する場合も同様です。

7.4 拡張した MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の各ナビゲートモード

コントローラーの Navigate モードの拡張機能により、Channel プロパティと Plug-ins のパラメーターページをナビゲートすることができ (MASCHINE 2.0 から引き継いだ機能です)、ソフトウェアインターフェースの特定エリアの表示内容を設定することもできます (MASCHINE 1.8 から引き継いだ機能です)。

- ▶ ナビゲートモードにするには、NAVIGATE を押したままにします。NAVIGATE +左画面の上のボタン 1 を押すことでこのモードを固定でき、NAVIGATE を放しても、このモードが続きます。MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 2.3.5 「Pinning a Mode on Your Controller」を参照してください。

Navigate モードには 2 つのサブモードがあります。

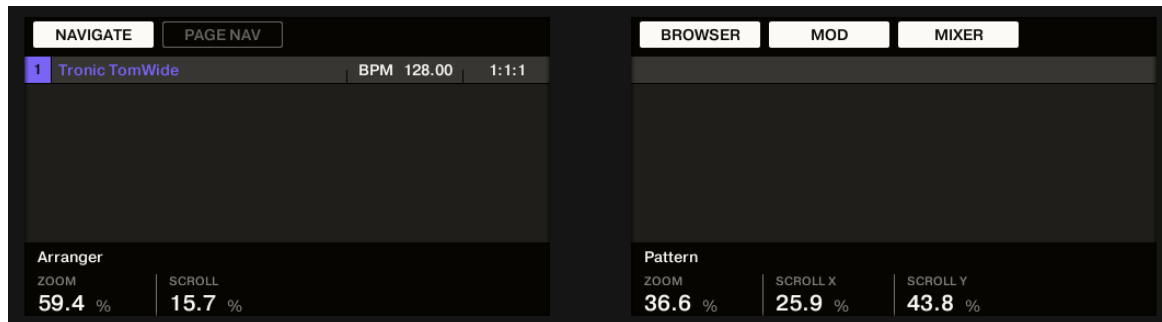
- ・ デフォルトの **Software Navigation モード**でソフトウェアインターフェイスの見た目を設定します。特定の部分を表示、非表示の状態にしたり、ズーム、スクロールの設定を行うことができます。
- ・ **Page Navigation モード**では各パラメーターページを含んだチャンネルプロパティー、Plug-ins 内を移動することができます。

Software Navigation と Page Navigation の各モードにいつでも切り替えることができます。

- ▶ コントローラーが Navigate モードの場合は、ボタン 2 (PAGE NAV) を押して Software Navigation と Page Navigation の各モードを切り替えます。
- PAGE NAV がオフの場合 (デフォルト) コントローラーは Software Navigation モードとなります。PAGE NAV をコントローラーで起動すると、Page Navigation モードとなります。

7.4.1 Software Navigation Mode: ソフトウェアインターフェイスの見た目を設定する


デフォルトで Navigate モードボタン 2 (PAGE NAV) はオフの状態となり、コントローラーは Software Navigation モードとなります。



Software Navigation モードのコントローラーです。

Software Navigation モードで MASCHINE ソフトウェアのユーザーインターフェイスをカスタマイズし、特定の部分を表示、非表示することができます (右画面上のボタン 5-7 を使用します)。また、アレンジャーとパターンエディターのズームとスクロール機能を設定することもできます (ノブ 1-2、5-7、またはパッドを使用します)。

動作	ショートカット
ブラウザの表示/非表示	ボタン 5 (BROWSER) を押す
コントロールレーンの表示/非表示	ボタン 6 (MOD) を押す
ミキサーの最大化、最小化	ボタン 7 (MIXER) を押す
アレンジャーのズームイン/アウト	ノブ 1 を回す、パッド 14/10 を押す
アレンジャーの左右スクロール	ノブ 2 を回す、パッド 9/11 を押す
パターンエディタのズームイン/アウト	ノブ 5 を回す、パッド 6/2 を押す
パターンエディタの左右スクロール	ノブ 6 を回す、パッド 1/3 を押す
パターンエディタの上下スクロール（キーボードモードのみ）	ノブ 7 を回す、パッド 8/4 を押す

 これらのショートカットは Arrange ビュー または Mix ビュー（ブラウザは例外で、各ビューで表示、非表示可能です）のソフトウェアレイアウトに影響します。ビュー設定によっては、いくつかのショートカット内容がわかりにくい場合もあります。コントローラーで **SHIFT + NAVIGATE** を押すことでソフトウェアの Arrange と Mix ビューを素早く切り替えることができます。

パッドの使用

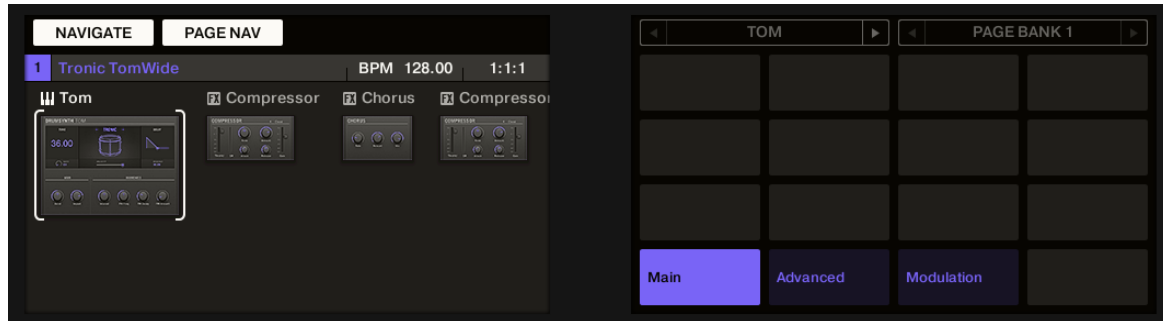
Software Navigation モードではパッドで Arranger と Pattern Editor のズームとスクロールを行うことができます。



- ・ 点灯しているパッドで各操作を行います。
- ・ この時点で薄く点灯するパッドで操作を行うことはできません (例、パターンエディターが完全に左に位置している場合、これ以上左にスクロールすることはできません)。
- ・ 点灯していないパッドは無効の状態となります。

7.4.2 Page Navigation Mode: チャンネルプロパティ、Plug-ins、各パラメーターページのナビゲート

コントローラーが Navigate モードでボタン 2 (PAGE NAV) が起動している場合、コントローラーは Page Navigation モードとなります。



Page Navigation モードのコントローラーです。

Page Navigation モードでプロジェクト内の各チャンネル (Sounds、Groups、Master) のチャンネルプロパティと Plug-ins 内の各パラメーターページを操作します。

Software Navigation モードに切り替えるために使用するボタン 2 (PAGE NAV) 以外は、Page Navigation モードでの操作内容は MASCHINE 2.0 の内容と同様です。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 2.3.3 「Navigating Channel Properties, Plug-ins, and Parameter Pages in the Control Area」を参照してください。

7.5 MASCHINE と MASCHINE MK2 の新規 Mix モード

コントローラーに専用 Mix モードを搭載しました。Mix モードで全 Groups と Sounds の Level and Pan パラメーターの確認と調整を行うことができます。

- ▶ **SHIFT** + **SAMPLING** を押してコントローラーのミックスモードを起動、起動解除します。

ミックスモードが起動すると、**SAMPLING** ボタンが点灯します。



Mix モードを解除するには **SAMPLING** ボタンをもう一度押します。

Mix モードでディスプレイは Sounds または Groups の Level または Pan 値を表示します。

GROUP				SOUND			
1. KICK SOUNDERS 2 128.00 18:3:3							
1	2	3	4	5	6	7	8
KICK..ERS	MEMO..CHOP	SHAK..ATOR	SHAK..PHAT	KETT..STAB	MEMO..ELAY	BLIP..LITCH	CLAP..BUZZ
4.6 DB	4.3 DB	1.7 DB	0.0 DB	5.4 DB	1.7 DB	7.0 DB	-4.0 DB

Mix モードのコントローラーです。ここではサウンドスロット 1-8 のレベルを表示しています。



コントローラーのミックスモードとソフトウェアのミックスビューはそれぞれ独立しています。ソフトウェアで画面を切り替えても、コントローラーの画面が切り替わることはありません。その逆も同様です。例えばミックスモードでコントローラーを使用しながら、ソフトウェアでアレンジビューを使用する、といったことが可能となります。ソフトウェアの Mix ビューの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルの 9 章「Controlling Your Mix」を参照してください。

Group/Sound パラメーター画面の切り替え

ソフトウェアのミキサーと同様に、ミックスモードで**グループレベル**（全グループ）、**サウンドレベル**（フォーカスしているグループの全サウンドスロット）のチャンネルパラメーター画面を切り替えます。

- ▶ グループパラメーターを表示するには、画面上のボタン 2 (GROUP) を押します。
- これで全グループの Level と Pan パラメーターをコントロールすることができます (以下参照)。
- ▶ サウンドパラメーターを表示するには、画面上のボタン 3 (SOUND) を押します。
- これでフォーカスしているグループの全サウンドの Level と Pan パラメーターをコントロールすることができます (以下参照)。

画面を他のグループのサウンドに切り替えるには、コントロールモードの時と同様にボタン **A-H** (グループバンクを切り替える必要がある場合は **SHIFT** を使用します) を押してグループを切り替えます。コントロールモード時と同様に、フォーカスしているチャンネル (Group または Sound) が常に左画面のインフォバーの左部分に表示されます。

Groups と Sounds のナビゲート

各レベルのチャンネルは 8 個のチャンネルのセット（各画面に 4 つ）で管理されます。

- ▶ 画面左のページボタンを使用して 8 個の前後するチャンネル (Sounds: 1-8 と 9-16、Groups: A1-H1、A2-H2、等) を移動します。

画面に表示されていないサウンド、またはグループをフォーカスすることで、自動的に関連する 8 個のチャンネル画面に切り替わります。例えばサウンドチャンネル 1-8 を表示している状態でパッド 11 を押すと、画面が自動的にサウンドチャンネル 9-16 に切り替わり、選択したサウンド 11 を表示します。



フォーカス内容はミックスモードとコントロールモードで同期します。ミックスモードでサウンドまたはグループをフォーカスすることでコントロールモードでも同じ内容がフォーカスされます。

Level と Pan パラメーターの調節

画面で任意のチャンネルを選択したら (上記)、以下のようにチャンネルの Level または Pan パラメーターを調節します。

1. ボタン 5 と 6 を押して Level と Pan パラメーター画面を切り替えます。
ボタン 5 と 6 (LEVEL または PAN) の下の部分で現在のパラメーターを表示します。
2. 任意のノブ 1-8 を回して対応するチャンネルに対応している表示されたパラメーターを調節します。



ノブ 1-8 を回しながら **SHIFT** を押すことで詳細設定が可能です。



Mix モードで表示されるパラメーターはチャンネルのアウトプットプロパティの [Audio](#) ページの [Level](#) と [Pan](#) パラメーターに対応します。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 8.1.2 「Configuring the Main Output of Sounds and Groups」を参照してください。



Mix モードで表示されるパラメーターはチャンネルのアウトプットプロパティの [Audio](#) ページの [Level](#) と [Pan](#) パラメーターに対応します。詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 8.1.2 「Configuring the Main Output of Sounds and Groups」を参照してください。

7.6 MASCHINE 2.1 のマイナーチェンジ内容

このセクションでは MASCHINE 2.1 に追加したワークフローの更新内容について紹介します。

7.6.1 演奏中のクオンタイズ

新規インプットクオンタイズ機能 **Play/Rec** を導入し、この機能により、パッド演奏中のクオンタイズが可能となりました。



この機能は MASCHINE 1.8 の機能に似ています。

以前 Input Quantization 設定で行っていた機能を新規 Input Quantization モードとして更新し、以下のように入ットクオンタイズを行うことができるようになりました。

- ・ **None:** 入ットクオンタイズが無効となります。パッドで演奏、あるいは録音したイベント内容がクオンタイズされることはありません。
- ・ **Record:** 録音中のみで入ットクオンタイズ機能が実行されます。
- ・ **Play/Rec:** パッド演奏中、または録音時に入ットクオンタイズ機能が実行されます。



Play/Rec モードでのクオンタイズの適用方法はパッド演奏中と録音時とで多少異なります。録音時は全イベントは最も近いステップにクオンタイズされます。一方パッド演奏中にこの機能を使用すると、タイムラインの時間軸に沿ってステップを半分に分けるとすると、(過ぎ去ってしまったステップにクオンタイズすることは不可能なので) 最初の半分ステップにクオンタイズは効かず、次の半分のステップがタイムライン上の次に来るステップにクオンタイズされます。

ソフトウェアで入ットクオンタイズモードを選択する

ソフトウェアで入ットクオンタイズは **Preferences** パネルの **General** ページの下の **Input** セクション内の **Quantize** セクションで行います。

- ▶ **Quantize** メニューをクリックし、各入ットクオンタイズモードのうちの一つを選択します (上記参照)。

コントローラーで入ットクオンタイズモードを選択する

MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の場合

コントローラーで入ットクオンタイズは録音設定時に行うことができます:

1. **SHIFT + GRID** を押して録音設定を表示します。
2. ノブ 5 (Quantize MODE) を回し、各入ットクオンタイズモードのうちの一つを選択します (上記参照)。

MASCHINE MIKRO、MASCHINE MIKRO MK2

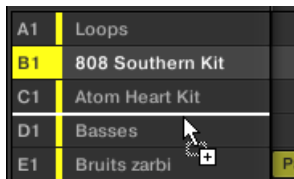
コントローラーで入ットクオンタイズは録音設定時に行うことができます:

1. **SHIFT + GRID** を押して録音設定を表示します。
2. 右矢印ボタンを数回押し、**QUANTIZE MODE** パラメーターを表示します (最後のパラメーターです)。

3. コントロールエンコーダーを回し、各インプットクオンタイズモードのうちの一つを選択します (上記参照)。

7.6.2 ドラッグアンドドロップによる Sounds、Groups、Patterns、Scenes、Plug-ins の複製

マウスとコンピューターのキーボードの [Ctrl] ([Alt]、Mac OS X) を押しながらドラッグすることでソフトウェア上で Sounds、Groups、Patterns、Scenes、Plug-ins を複製することができるようになりました。[Ctrl] ([Alt]、Mac OS X) を押し続けながらドラッグすることで、マウスカーソルが複製用カーソルに切り替わります。



グループを複製します (図は Windows です)。



[Ctrl] ([Alt]、Mac OS X) の使用開始はドラッグ開始前後で行うことが可能です。ドラッグ中に [Ctrl] ([Alt]、Mac OS X) を放すと、カーソルが元に戻り、ドラッグしていた内容はただ移動するのみとなります。複製はマウスを**放す**際に [Ctrl] ([Alt]、Mac OS X) が押され続けていることで複製機能が働きます。これにより、複製の決断をドラッグの最終段階で下すことが可能となります。

Groups、Patterns、Scenes、Plug-ins では既存のアイテムに複製内容を追加、複製内容と既存の内容を置き換えることもできます。アイテムをドラッグすると、MASCHINE 複製先となりうる各場所を表示します。

- ・ アイテムをリストの既存のアイテム間にドラッグすると白い挿入線が表示され、複製を行うとこれらのアイテムの間にアイテムが複製、配置されます。
- ・ 他のアイテムの上にアイテムをドラッグすると、このアイテムが薄く光り、複製内容とこのアイテムが置き換わります。



Sound の場合、既存のサウンドスロット同士の間には複製アイテムを挿入することはできません。複製内容は常に既存のサウンドスロットと置き換わり、内容が複製内容に変更します。

ドラッグアンドドロップによるサウンドの複製

- ▶ サウンドリストの任意の場所に Sound を [Ctrl] ([Alt]-ドラッグ Mac OS X) ドラッグすると、その場所に複製されます。

Sound をドラッグすると、複製内容の挿入先候補となるサウンドスロットがハイライト表示されます。マウスボタンを放すと複製内容がサウンドスロットに挿入され、そのスロットに既にあるサウンドと置き換わりません。



グループリストの他のグループに Sound をドラッグすることも可能です。これによりフォーカスが他のグループに切り替わり、そのグループのサウンドリスト内で Sound の複製を行うことも可能となります。



注、MASCHINE 2.1 の場合、ソフトウェアでサウンドリストのサウンドをコピー/ペーストする場合、既存のパターン内のイベントも複製されます (MASCHINE 2.0 にはない機能です)。詳細はセクション [↑7.3.1, ソフトウェアでの Sounds と Groups のコピー/ペースト方法](#) を参照してください。

複数のサウンドを一度に複製することも可能です。

- ▶ 複数の Sounds を複製するにはそれらを選択し、任意の場所に [Ctrl]-ドラッグ([Alt]-ドラッグ、Mac OS X) します。



Sounds 管理の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 4.2「Managing Sounds」を参照してください。

ドラッグアンドドロップによるグループの複製

- ▶ グループリストの任意の場所にグループを [Ctrl] ([Alt]-ドラッグ Mac OS X) ドラッグすると、その場所に複製されます。

→ Arranger のクリップ情報を備えた Group が複製されます。



注、MASCHINE 2.1 の場合、ソフトウェアでグループリストのグループをコピー/ペーストするとクリップも複製されます (MASCHINE 2.0 にはない機能です)。詳細はセクション [↑7.3.1, ソフトウェアでの Sounds と Groups のコピー/ペースト方法](#) を参照してください。

複数のグループを一度に複製することも可能です。

- ▶ 複数の Groups を複製するにはそれらを選択し、任意の場所に [Ctrl]-ドラッグ([Alt]-ドラッグ、Mac OS X) します。



Groups 管理の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 4.3 「Managing Groups」を参照してください。

ドラッグアンドドロップによるパターンの複製

Pattern Manager でパターンをドラッグアンドドロップすることで複製を行うことも可能です。パターンのリスト (左) またはパッドグリッド (右)を使用、またパターンをこれらの間でドラッグすることも可能です。



Pattern Manager の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.7.1 「The Pattern Manager and Pattern Mode」を参照してください。

- ▶ Pattern Manager の任意の場所にパターンを [Ctrl] ([Alt]-ドラッグ Mac OS X) ドラッグすると、その場所に複製されます。

ドラッグアンドドロップによるシーンの複製

Scene Manager または Arranger 上部のシーン名称部を使用した、ドラッグアンドドロップによるシーンの複製も可能です。Scene Manager を使用する際、Scenes のリスト (左) またはパッドグリッド (右) またシーンをこれらの間でドラッグすることも可能です。



Scene Manager の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 13.2.1 「Scene Management Overview」を参照してください。

- ▶ Scene Manager または アレンジャー上部の任意の場所にシーンを [Ctrl] ([Alt]-ドラッグ Mac OS X) ドラッグすると、その場所に複製されます。

ドラッグアンドドロップによるプラグインの複製

Control エリア (Arrange ビューのソフトウェア) または Mixer (Mix ビューのソフトウェア) の各プラグインリストでドラッグアンドドロップによるプラグインの複製が可能です。



プラグインの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 6.1 「Plug-in Overview」を参照してください。

- ▶ プラグインリストの任意の場所にプラグインを [Ctrl] ([Alt]-ドラッグ Mac OS X) ドラッグすると、その場所に複製されます。

7.6.3 パターン録音時の自動メトロノーム起動

メトロノームには自動起動 (Auto-Enable) オプションがあり、パターン録音を開始すると自動的にメトロノームが起動するようになります。

- ・ **Auto-Enable がオフの場合** (デフォルト): メトロノームは自動起動しません (MASCHINE 2.0 の仕様です)。
- ・ **Auto-Enable をオンにした場合**: 録音を開始すると (コントローラーで **REC** を押すと) メトロノームが自動的に起動します。録音を終えると (点灯している **REC** ボタンを押すと) メトロノームが止まります。

Auto-Enable オプションは、ソフトウェアとコントローラーの両方で起動、起動解除できます。



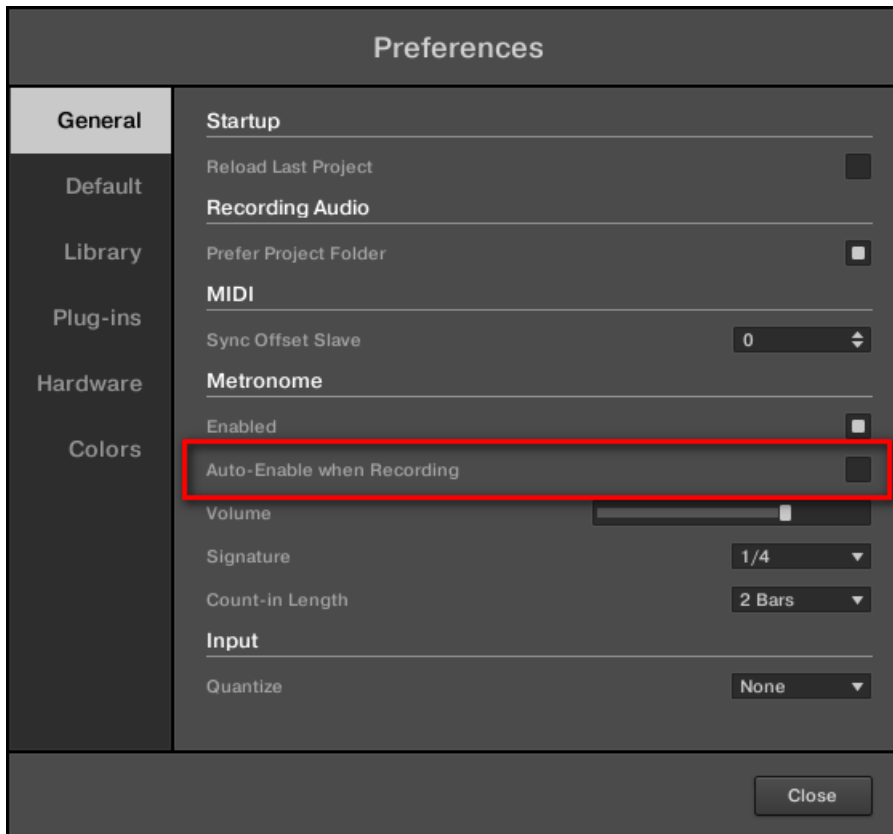
メトロノームの詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.2.3 「Using the Metronome」を参照してください。



Auto-Enable オプションは Count-in 機能に影響ありません。Auto-Enable を無効にした場合でも、**SHIFT + REC** を押すことで Count-in 機能によるメトロノームが起動します。Count-in の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.2.4 「Recording with Count-in」を参照してください。

ソフトウェアで Auto-Enable オプションを起動、起動解除する

メトロノームの Auto-Enable オプションは [Preferences](#) パネルの [General](#) ページにあります。



Preferences パネルの General ページの Metronome セクションにある新規 Auto-Enable when Recording オプションです。

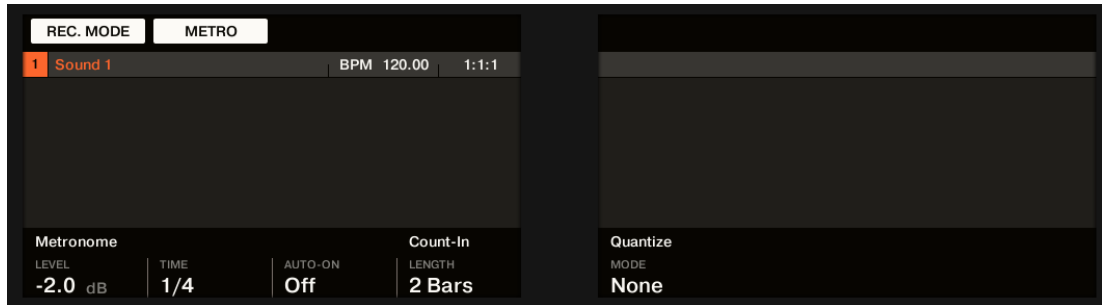
- ▶ **Auto-Enable when Recording** チェックボックスをクリックしてメトロノームの Auto-Enable オプションを起動、起動解除します。

コントローラーで Auto-Enable オプションを起動、起動解除する

MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の場合

コントローラーではメトロノームの Auto-Enable オプションは録音設定で行います。

1. **SHIFT + GRID** を押して録音設定を表示します。



2. ノブ 3 (AUTO-ON) を回してメトロノームの Auto-Enable オプションを起動、起動解除します。AUTO-ON が OFF となっている場合、Auto-Enable は無効、AUTO-ON が REC となっている場合は Auto-Enable が有効となります。



Count-in と Quantize オプションは新規 Auto-Enable オプションの導入により右に移動しました。Count-in と Quantize オプションはノブ 4 とノブ 5 で設定を行うようになります (MASCHINE 2.0 ではノブ 3、4 を使用)。

MASCHINE MIKRO、MASCHINE MIKRO MK2

コントローラーではメトロノームの Auto-Enable オプションは録音設定で行います。

1. **SHIFT + GRID** を押して録音設定を表示します。
2. 左右矢印ボタンを押して AUTO-ON パラメーターを表示します。



3. コントロールエンコーダーを回してメトロノームの Auto-Enable オプションを起動、起動解除します。AUTO-ON が OFF となっている場合、Auto-Enable は無効、AUTO-ON が REC となっている場合は Auto-Enable が有効となります。

7.6.4 再生位置からのグループ全体のイベントの削除

コントローラーで再生位置からグループ内の全サウンドのイベントを削除することができます。



MASCHINE 2.0 では再生位置から特定のサウンドのイベントのみを削除することができました。MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.4.5 「Deleting Events/Notes」を参照してください。新 MASCHINE 2.1 では再生中にグループの全サウンドに対してこの削除機能を適用できるようになりました。

MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の場合

- ▶ パターン再生中に **ERASE** + 任意のグループボタン **A-H** を押すことで、そのグループ内の全サウンドを再生位置に応じて削除していきます。

MASCHINE MIKRO、MASCHINE MIKRO MK2

- ▶ パターン再生中に **ERASE** + **GROUP** + 任意のパッド **9-16** を押すことで、そのグループ内の全サウンドを再生位置に応じて削除していきます。

7.6.5 コントローラーからサンプルを録音する: Sounds と Recording History 間のパッドの切り替え

コントローラーをサンプリングモードにし、**RECORD** ページを表示することでパッド用の性質を切り替えることができるようになりました。

- ・ デフォルトでパッドはグループの**各サウンドをトリガー**します (MASCHINE 1.8 の仕様です)。この機能により新規に録音した内容を、グループ内の他のサウンドと共に確認することができます。
- ・ 他にもパッドでフォーカスしているサウンドの**録音履歴内容をトリガー**することもできます (MASCHINE 2.0 の仕様です)。これにより異なる録音内容に切り替え、最も良い録音内容を選抜することができます。



サンプルの録音と録音履歴 (Recording History) の使用方法の詳細は MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 14.2 「Recording a Sample」とセクション 14.2.4 「Checking Your Recordings」を参照してください。

MASCHINE、MASCHINE MK2、MASCHINE STUDIO の場合

サウンドのトリガーと、録音履歴内の各録音内容のトリガーのためにパッドを切り替える方法は以下となります。

- ▶ まずコントローラーをサンプリングモードにして RECORD ページを表示、SHIFT + ボタン 5 (REC HIST) を押して Sounds と録音履歴間を切り替えます。
- REC HIST がハイライト表示されればパッドで録音履歴をコントロールすることができ、そうでない場合はフォーカスしているグループ内の各サウンドをコントロールします。



REC HIST を起動した場合、パッドで録音履歴の 16 個分の録音内容をトリガーすることができます。
16 以上の録音履歴がある場合は、SHIFT + ボタン 7/8 を押して録音履歴内を移動します。

MASCHINE MIKRO、MASCHINE MIKRO MK2

サウンドのトリガーと、録音履歴内の各録音内容のトリガーのためにパッドを切り替える方法は以下となります。

- ▶ まずコントローラーをサンプリングモードにして RECORD ページを表示、SHIFT + F3 (REC HST) を押して Sounds と録音履歴間を切り替えます。
- REC HST がハイライト表示されればパッドで録音履歴をコントロールすることができ、そうでない場合はフォーカスしているグループ内の各サウンドをコントロールします。



8 訂正

この章はオリジナル MASCHINE 2.0 資料内容の訂正です。

8.1 Paint モードでマウスでイベントを編集する

MASCHINE 2.0 マニュアルのセクション 7.4.1 「Paint モードでマウスでイベントを編集する: 概要」のパラグラフ、「Paint モードのマウス」でイベントエリアの背景部分をマウスでクリックしボタンを押したままマウスをドラッグすると、ノートをカーソルの動きにあわせて配置できる」といった趣旨の解説をしましたが、これはマウスを**水平方向に移動する場合に有効**となります。

8.2 ハードウェアコントロールリファレンス: [1]-[8] キーショートカット

MASCHINE 2.0 ハードウェアコントロールリファレンスのセクション 3.3 「Editing」で、コンピューターキーボードの [1]-[8] キーでパターングリッド解像度を調節できる、といった趣旨の解説をしました。これは誤りで、実際にはこれらのキーでステップグリッド解像度を調節します。



キー [0] でステップグリッドのオンオフを切り替えます。