オペレーション マニュアル



MASCHINE

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

この説明書に含まれる情報は、予告なしに変更され、Native Instruments GmbH の側で責任を意味するものではありません。この説明書で記述されているソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒体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。
“Native Instruments”、“NI” と、関連ロゴ(登録済み) は Native Instruments GmbH のトレードマークです。
ASIO, VST, HALion and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.
その他の製品名、社名は、それらの各所有者の商標™あるいは登録商標®です。それらの使用は、それらとの何らの提携あるいはその推薦を意味するものではありません。

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: 2.7.6 (05/2018)
ソフトウェアバージョン: MASCHINE MK2
バグ探索に協力、ソフトの向上に貢献してくださったベータテストチームに感謝します。

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 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
Japan
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.co.uk

NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL
113 Rue Saint-Maur
75011 Paris
France
www.native-instruments.com

SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY Limited
203B & 201B, Nanshan E-Commerce Base Of Innovative Services
Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen
China
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS

© Native Instruments GmbH, 2018. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1 MASCHINE へようこそ! 25
1.1 MASCHINE 資料 25
1.2 マニュアル特定表記について 27
1.3 MASCHINE 2.7.4 の新機能 29
1.4 MASCHINE 2.7.3 の新機能 31
2 基本コンセプト 33
2.1 重要な名称とコンセプト 33
2.2 MASCHINE ユーザーインターフェイスの使用 36
2.2.1 インターフェイスのサイズの調節 36
2.2.2 アイディアビューとアレンジャービューの切り替え 37
2.2.3 ブラウザの表示と最小化 38
2.2.4 ミキサーの最小化 38
2.2.5 コントロールレーンの表示、非表示 39
2.3 一般的な操作 40
2.3.1 コントローラーのモードを固定する 40
2.3.2 Undo/Redo 41
2.3.3 Group または Sound にフォーカスする 43
2.3.4 Master、Group、Sound レベルの切り替え 47
2.3.5 コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート 48
2.3.5.1 コントローラーによるナビゲートモードの拡張設定 53
2.3.6 複数以上のハードウェアコントローラーの使用 56

2.4 Native Kontrol Standard 58
2.5 スタンドアローンとプラグインモード 59
2.5.1 スタンドアローンとプラグインモードの違い 59
2.5.2 インスタンスの切り替え 61
2.5.3 異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする 61
2.6 環境設定 (Preferences) 62
2.6.1 Preferences – General ページ 63
2.6.2 Preferences – Audio ページ 66
2.6.3 Preferences – MIDI ページ 68
2.6.4 Preferences – Default ページ 70
2.6.5 Preferences – Library ページ 74
2.6.6 Preferences – Plug-ins ページ 81
2.6.7 Preferences – Hardware ページ 86
2.6.8 Preferences – Colors ページ 89
2.7 MIDI セットアップに MASCHINE を導入する 90
2.7.1 外部 MIDI 機器の接続 91
2.7.2 外部 MIDI クロックへの同期 92
2.7.3 MIDI クロックの送信 93
2.8 Ableton Link を用いて MASCHINE を同期させる 93
2.8.1 ネットワークの接続 94
2.8.2 Link セッションへの参加、退出 94
3 ブラウザ 96
3.1 ブラウザの基本 96

3.1.1 MASCHINE ライブラリ 96
3.1.2 ライブラリの閲覧とハードディスクの閲覧 97
3.2 ライブラリからファイルを検索、ロードする 98
3.2.1 LIBRARY ペインの概観 98
3.2.2 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 102
3.2.3 Product Category、Product、Bank、Sub-Bank の選択 106
3.2.3.1 コントローラーで Product Category、Product、Bank、Sub-Bank を選択する 110
3.2.4 ファイルタイプの選択 111
3.2.5 ファクトリー、ユーザーコンテンツの選択 112
3.2.6 Type と Mode タグの選択 112
3.2.7 テキスト検索の方法 118
3.2.8 リザルトリストからファイルをロードする 119
3.3 追加ブラウズツール 124
3.3.1 選択したファイルの自動ロード 124
3.3.2 インストゥルメントプリセットのオーディション 125
3.3.3 サンプルのオーディション 126
3.3.4 パターンとともにグループをロードする 128
3.3.5 ルーティーングとグループのロード 128
3.3.6 ファイル情報の表示 129
3.4 ブラウザで Favorites を使用する 129
3.5 ファイルタグとプロパティーの編集 136
3.5.1 アトリビュートエディターの基本的な使用方法 136

3.5.2 BANK ページ 137
3.5.3 TYPES と MODES ページ 138
3.5.4 PROPERTIES ページ 140
3.6 ファイルシステムからファイルをロード、インポートする 141
3.6.1 FILES ペインの概観 141
3.6.2 Favorites (お気に入り) の使用 143
3.6.3 ロケーションバーの使用 144
3.6.4 最近使った場所への移動 145
3.6.5 リザルトリストの使用 146
3.6.6 MASCHINE ライブラリにファイルをインポートする 148
3.7 不明なサンプルの位置特定 150
3.8 クイックブラウズの使い方 152
4 Sounds、Groups、Project の管理 155
4.1 Sounds、Groups、Master の概観 155
4.1.1 Sound、Group、Master Channels 156
4.1.2 Sounds と Groups の類似点と相違点 157
4.1.3 複数の Sounds または Groups の選択 158
4.2 サウンドの管理 163
4.2.1 サウンドのロード 164
4.2.2 サウンドの試聴 165
4.2.3 サウンドスロットの名称変更 166
4.2.4 サウンドの配色の変更 166
4.2.5 Sound の保存 168

4.2.6 Sounds のコピーとペースト 170
4.2.7 サウンドの移動 173
4.2.8 サウンドスロットのリセット 174
4.3 グループの管理 175
4.3.1 グループの作成 177
4.3.2 グループのロード 178
4.3.3 グループの名称変更 179
4.3.4 グループの配色の変更 180
4.3.5 グループの保存 181
4.3.6 グループのコピーとペースト 183
4.3.7 グループ配置の変更 186
4.3.8 グループの削除 186
4.4 MASCHINE オブジェクトとオーディオのエクスポート 188
4.4.1 サンプルとともにグループを保存する 188
4.4.2 サンプルとともにプロジェクトを保存する。 190
4.4.3 オーディオのエクスポート 192
4.5 第三者製ファイル形式のインポート 197
4.5.1 サウンドスロットに REX ファイルをインポートする 197
4.5.2 MPC プログラムをグループにインポートする 198
5 コントローラーによる演奏 202
5.1 パッドの調節 202
5.1.1 ソフトウェアのパッドビュー 202
5.1.2 Pad Input Mode の選択 204

5.1.3 ベースキーの調節 206
5.1.4 Choke グループの使用 208
5.1.5 Link グループの使用 210
5.2 複数の Sounds に対して Key、Choke、Link パラメーターを設定する 212
5.3 ベースキーの調節 214
5.4 再生ツール 215
5.4.1 ミュートとソロ 216
5.4.2 Choke All Notes 220
5.4.3 Groove 221
5.4.4 コントローラーのレベル、テンポ、チューン、グルーヴ用各ショートカット 223
5.5 パフォーマンス機能 226
5.5.1 パフォーム機能概要 226
5.5.2 スケールの選択とコードの作成 228
5.5.3 Scale と Chord パラメーター 230
5.5.4 アルペジオと連続ノート再生 240
5.5.5 Note Repeat / Arp Output のスイング機能 244
5.6 Lock スナップショットの使用 244
5.6.1 Lock スナップショットの作成 245
5.6.2 Extended Lock の使用 245
5.6.3 Lock スナップショットの更新 246
5.6.4 Lock スナップショットを呼び出す 246
5.6.5 Lock スナップショット間のモーフィング 247

5.6.6 Lock スナップショットの削除 247
5.6.7 MIDI による Lock スナップショットのトリガー 248
6 プラグインの使用 251
6.1 プラグイン概要 251
6.1.1 プラグインの基本 251
6.1.2 Sounds の最初のプラグインスロット: サウンドの基本性質を決める .255
6.1.3 プラグインのロード、削除、取替え 255
6.1.3.1 ブラウザプラグインスロットセレクション 260
6.1.4 プラグインパラメーターの調節 263
6.1.5 プラグインスロットのバイパス 263
6.1.6 サイドチェーンの使用 265
6.1.7 プラグインの移動 265
6.1.8 プラグインストリップ 267
6.1.9 プラグインプリセットの保存とロード 267
6.1.9.1 プラグインプリセットの保存 267
6.1.9.2 プラグインプリセットのロード 269
6.1.9.3 デフォルトプラグインプリセットの削除 269
6.2 サンプラープラグイン 270
6.2.1 ページ 1: Voice Settings / Engine 271
6.2.2 ページ 2: Pitch / Envelope 273
6.2.3 ページ 3: FX / Filter 275
6.2.4 ページ 4: Modulation 277
6.2.5 ページ 5: LFO 278

6.2.6 ページ 6: Velocity / Modwheel 280
6.3 Native Instruments と外部各プラグインの使用 281
6.3.1 プラグインウインドウの表示、非表示 282
6.3.2 VST/AU プラグインパラメーターの使用 285
6.3.3 自身のパラメーターページの設定 286
6.3.4 VST/AU プラグインプリセットの使用 291
6.3.5 マルチアウトプットプラグインとマルチティンバープラグイン 293
7 Audio プラグインの使用 294
7.1 Audio プラグインにループをロードする 297
7.2 Loop モードの使用 298
7.3 Gate モードの使用 300
8 Drumsynths の使用 302
8.1 Drumsynths – 基本的な使用方法 302
8.1.1 Engines: Drumsynth の異なるドラム 303
8.1.2 共通パラメーター 303
8.1.3 共有パラメーター 305
8.1.4 各ベロシティー反応 305
8.1.5 ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノート 305
8.2 The Kicks 306
8.2.1 Kick – Sub 308
8.2.2 Kick – Tronic 310
8.2.3 Kick – Dusty 312
8.2.4 Kick – Grit 313

8.2.5 Kick – Rasper 315
8.2.6 Kick – Snappy 316
8.2.7 Kick – Bold 318
8.2.8 Kick – Maple 319
8.2.9 Kick – Push 321
8.3 The Snares 322
8.3.1 Snare – Volt 324
8.3.2 Snare – Bit 325
8.3.3 Snare – Pow 327
8.3.4 Snare – Sharp 328
8.3.5 Snare – Airy 330
8.3.6 Snare – Vintage 331
8.3.7 Snare – Chrome 333
8.3.8 Snare – Iron 335
8.3.9 Snare – Clap 337
8.3.10 Snare – Breaker 338
8.4 The Hi-hats 340
8.4.1 Hi-hat – Silver 342
8.4.2 Hi-hat – Circuit 343
8.4.3 Hi-hat – Memory 345
8.4.4 Hi-hat – Hybrid 347
8.4.5 クローズ、オープンハイハットを用いてパターンを作成する 348
8.5 The Toms 349

8.5.1 Tom – Tronic 351
8.5.2 Tom – Fractal 352
8.5.3 Tom – Floor 355
8.5.4 Tom – High 357
8.6 The Percussions 358
8.6.1 Percussion – Fractal 360
8.6.2 Percussion – Kettle 362
8.6.3 Percussion – Shaker 364
8.7 The Cymbals 367
8.7.1 Cymbal – Crash 369
8.7.2 Cymbal – Ride 370
9 Bass Synth の使用 373
9.1 Bass Synth – 基本的な使用方法 373
9.1.1 パラメーターについて 374
9.1.2 Bass Synth パラメーター 375
10 パターン 378
10.1 パターンの基本 378
10.1.1 パターンエディター概要 378
10.1.2 イベントエリアのナビゲート 381
10.1.3 パターンの再生位置を追従する 383
10.1.4 パターン内の他の場所への移動 384
10.1.5 グループビューとキーボードビュー 386
10.1.6 アレンジグリッドとパターンレングスの調整 388

10.1.7 ステップグリッドとナッジグリッドの調節 391
10.2 リアルタイムパターン録音 395
10.2.1 ライブでパターンを録音する 395
10.2.2 レコードプリペア（Record Prepare）モード 397
10.2.3 メトロノームの使用 398
10.2.4 録音時のカウントインの使用 400
10.2.5 録音時のクオンタイズ 401
10.3 ステップシーケンサーでパターンを録音する 402
10.3.1 ステップモードの基本 402
10.3.2 ステップモードでイベントを編集する 408
10.3.3 ステップモードでモジュレーションを録音する 410
10.4 イベントの編集 411
10.4.1 マウスでイベントを編集する-概要 412
10.4.2 イベント/ノートの作成 415
10.4.3 イベント/ノートの選択 416
10.4.4 選択したイベント/ノートの編集 420
10.4.5 イベント/ノートの削除 424
10.4.6 イベント/ノートのカット、コピーとペースト 426
10.4.7 イベント/ノートのクオンタイズ 429
10.4.8 演奏中のクオンタイズ 430
10.4.9 パターンを等倍する 431
10.4.10 パターンバリエーションの追加 432
10.5 録音と モジュレーションの編集 435

10.5.1 モジュレーション録音可能なパラメーターについて 436
10.5.2 モジュレーションの録音 437
10.5.3 コントロールレーンでモジュレーションを作成、編集する 439
10.6 MASCHINE で白紙の状態から MIDI トラックを作成する 444
10.7 パターンの管理 446
10.7.1 パターンマネージャーとパターンモード 446
10.7.2 パターンとパターンバンクの選択 448
10.7.3 パターンの作成 450
10.7.4 パターンの削除 452
10.7.5 パターンバンクの作成と削除 453
10.7.6 パターンの名称設定 455
10.7.7 パターンの配色の変更 458
10.7.8 パターンの複製、コピー、ペースト 459
10.7.9 パターンの移動 461
10.7.10 パターンの長さを詳細設定する 462
10.8 パターンでのオーディオと MIDI のインポート、エクスポート 463
10.8.1 パターンからのエクスポート 463
10.8.2 パターンから MIDI をエクスポートする 464
10.8.3 パターンに MIDI をインポートする 466
11 オーディオルーティング、リモートコントロール、マクロコントロール 475
11.1 MASCHINE のオーディオルーティング 475
11.1.1 サウンドに外部音声を送信する 477
11.1.2 サウンドとグループのメインアウトプットの設定 481

11.1.3 サウンドとグループ用にオグジュアリーアウトプットを設定する 486
11.1.4 MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定 489
11.1.5 Mono Audio Inputs 494
11.1.5.1 ミックスビューのサウンドに外部インプットを設定する 495
11.1.5.2 MASCHINE の Sounds 用に外部インプットを設定する 499
11.2 MIDI コントロールとホストオートメーションの使用 499
11.2.1 MIDI ノートでサウンドをトリガーする 500
11.2.2 MIDI を介したシーンのトリガー 506
11.2.3 MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロール ..508
11.2.4 MIDI プログラムチェンジによる VST/AU プラグインプリセットの選択 515
11.2.5 サウンドから MIDI を送信する 516
11.3 マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成する 520
11.3.1 マクロコントロール概要 521
11.3.2 ソフトウェアを用いたマクロコントロールのアサイン 521
12 ミックスのコントロール 528
12.1 ミックスビューの基本 528
12.1.1 アレンジビューとミックスビューの切り替え 528
12.1.2 ミックスビューについて 529
12.2 ミキサー 531
12.2.1 グループ表示とサウンドの表示 532
12.2.2 ミキサーレイアウトの調整 534
12.2.3 チャンネルストリップの選択 535

12.2.4 ミキサーでチャンネルを管理する 536
12.2.5 チャンネルストリップの設定を調節する 537
12.2.6 キューバスの使用 542
12.3 プラグインチェーン 543
12.4 プラグインストリップ 544
12.4.1 プラグインヘッダ 546
12.4.2 Drumsynths と内蔵エフェクト用パネル 548
12.4.3 サンプラーのパネル 549
12.4.4 Native Instruments プラグイン用カスタムパネル 552
12.4.5 プラグインパネルを切り離す (Native Instruments と外部プラグインのみ) 556
12.5 コントローラーでミックスをコントロールする 558
13 エフェクトの使用 561
13.1 Sound、Group、Master にエフェクトを適用する 561
13.1.1 エフェクトの追加 561
13.1.2 エフェクトのその他の操作 569
13.1.3 サイドチェーンインプットの使用 572
13.2 外部音声にエフェクトを適用する 574
13.2.1 ステップ 1: MASCHINE オーディオインプットの使用 574
13.2.2 ステップ 2: 外部インプットを受信するようにサウンドを設定する 576
13.2.3 ステップ 3: エフェクトをロードしてインプット音声を加工する 577
13.3 センドエフェクトの作成 579

13.3.1 ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定する 579
13.3.2 ステップ 2: センドエフェクトに音声をルーティングする 584
13.3.3 センドエフェクト-備考 585
13.4 マルチエフェクトの作成 586
14 エフェクトリファレンス 589
14.1 Dynamics 590
14.1.1 コンプレッサー 590
14.1.2 ゲート 593
14.1.3 Transient Master 597
14.1.4 リミッター 598
14.1.5 Maximizer 602
14.2 フィルターエフェクト 605
14.2.1 EQ 605
14.2.2 Filter 607
14.2.3 Cabinet 611
14.3 モジュレーションエフェクト 612
14.3.1 Chorus 612
14.3.2 Flanger 614
14.3.3 FM 615
14.3.4 Freq Shifter 617
14.3.5 Phaser 618
14.4 空間的エフェクト 620

14.4.1 Ice 620
14.4.2 Metaverb 621
14.4.3 Reflex 622
14.4.4 Reverb (Legacy) 624
14.4.5 Reverb 625
14.4.5.1 Reverb Room 626
14.4.5.2 Reverb Hall 628
14.4.5.3 Plate Reverb 630
14.5 ディレイ 631
14.5.1 Beat Delay 631
14.5.2 Grain Delay 634
14.5.3 Grain Stretch 636
14.5.4 Resochord 638
14.6 ディストーションエフェクト 640
14.6.1 Distortion 640
14.6.2 Lofi 641
14.6.3 Saturator 642
14.6.4 Analog Distortion 646
14.7 Perform FX 647
14.7.1 Filter 648
14.7.2 Flanger 650
14.7.3 Burst Echo 651
14.7.4 Reso Echo 654

14.7.5 Ring 656
14.7.6 Stutter 659
14.7.7 Tremolo (トレモロ) 661
14.7.8 Scratcher 663
15 アレンジャーの使用 665
15.1 アレンジャーの基本 665
15.1.1 アレンジャーの操作 667
15.1.2 プロジェクトの再生位置を追従する 669
15.1.3 他のシーンにジャンプする 671
15.2 アイディアビューの使用 673
15.2.1 シーンオーバービュー 673
15.2.2 シーンの作成 674
15.2.3 パターンのアサインと削除 675
15.2.4 シーンの選択 678
15.2.5 シーンの削除 680
15.2.6 シーンバンクの作成と削除 681
15.2.7 シーンの消去 682
15.2.8 シーンの複製 682
15.2.9 シーン配置の変更 684
15.2.10 Making Sc 685
15.2.11 シーンをアレンジメントに追加する 686
15.2.12 シーンの名称変更 687
15.2.13 シーンの色の変更 688

15.3 Song View の使用 690
15.3.1 セクション管理概要 690
15.3.2 各セクションの作成 693
15.3.3 セクションにシーンをアサインする 693
15.3.4 セクションとセクションバンクの選択 694
15.3.5 セクションの配置変更 698
15.3.6 セクションの長さの設定 699
15.3.6.1 ソフトウェアを用いてセクションの長さを調整する 700
15.3.6.2 コントローラーを用いてセクションの長さを調整する 701
15.3.7 ソングビューでパターンを削除する 702
15.3.8 セクションの複製 702
15.3.8.1 独立機能（Unique） を用いたセクションの作成 703
15.3.9 セクションの削除 704
15.3.10 シーン名称の変更 706
15.3.11 セクションの消去 707
15.3.12 セクションバンクの作成と削除 708
15.3.13 ソングビューでパターンを編集する 708
15.3.13.1 ソングビューでパターンを作成する 708
15.3.13.2 ソングビューでパターンを選択する 708
15.3.13.3 ソングビューでパターンを削除する 709
15.3.13.4 ソングビューでパターンの名称を変更する 709
15.3.13.5 ソングビューでパターンの色を変更する 709
15.3.13.6 ソングビューでパターンを削除する 709

15.3.13.7 ソングビューでパターンを複製する 710
15.3.14 Auto Length を有効にする 710
15.3.15 ルーピング 711
15.3.15.1 ソフトウェアでループレンジを設定する 711
15.3.15.2 コントローラーを使ってループレンジを設定する 712
15.4 セクションの再生 713
15.4.1 プロジェクト内の他の場所への移動 713
15.5 MIDI を介したセクションとシーンのトリガー 715
15.6 アレンジグリッド 717
15.7 クイックグリッド 719
16 サンプリングとサンプルマッピング 720
16.1 サンプルエディターを開く 720
16.2 オーディオの録音 722
16.2.1 Record ページを開く 722
16.2.2 ソースと録音モードの選択 724
16.2.3 録音準備、録音開始、録音停止 729
16.2.5 録音内容の確認 731
16.2.6 録音したサンプルの場所と名称 735
16.3 サンプルの編集 735
16.3.1 エディットページの使用 736
16.3.2 オーディオ編集機能 740
16.4 サンプルのスライス 746
16.4.1 Slice ページを開く 747

16.4.2 スライスの設定 748
16.4.3 ライブスライス 752
16.4.3.1 MASCHINE を用いた Live Slicing の使用 752
16.4.3.2 全スライスの削除 753
16.4.4 スライスを手動で調節する 754
16.4.5 スライスの適用 757
16.5 ゾーンにサンプルをマッピングする 763
16.5.1 Zone ページを開く 763
16.5.2 Zone ページ概要 764
16.5.3 ゾーンリストでゾーンを選択、管理する 765
16.5.4 マップビューでゾーンを選択、編集する 770
16.5.5 サンプルビューでゾーンを編集する 774
16.5.6 ゾーンセッティングの調節 776
16.5.7 サンプルマップにサンプルを追加する 781
17 付録：ライブ演奏時のヒント 783
17.1 準備 783
17.1.1 ハードウェアに集中する 783
17.1.2 ハードウェアのパッドをカスタマイズする 783
17.1.3 演奏する前に CPU パワーを確認する 783
17.1.4 Groups、Patterns、Sounds、Scenes の名称と配色 783
17.1.5 マスターでリミッターを使用する 784
17.1.6 他の機器と接続し、MIDI クロックで同期させる 784
17.1.7 即興演奏 784

17.2 基本テクニック 784
17.2.1 ミュートとソロの使用 784
17.2.2 シーンモードを使用してループレンジを調節する 785
17.2.3 ステップシーケンサーでドラムパターンのバリエーションを作成する。 785
17.2.4 ノートリピートの使用 785
17.2.5 マルチエフェクトグループのカスタマイズと、それらのオートメーション 785
17.3 特殊なトリック 786
17.3.1 異なる長さのパターンのバリエーションを作成する 786
17.3.2 ループを使用したサンプル間の循環 786
17.3.3 長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する 786
18 トラブルシューティング 787
18.1 ナレッジベース 787
18.2 テクニカルサポート 787
18.3 レジストレーションサポート 788
18.4 ユーザーフォーラム 788
19 用語解説 789
索引 797

1 MASCHINE へようこそ!

MASCHINE をご購入いただき、ありがとうございます。
MASCHINE は、慣れ親しんだクラシックグルーヴボックスの機能を、コンピューターのシステムにより斬新に発展した形で扱うことが可能なグルーヴプロダクションスタジオです。MASCHINE はライブ、またはスタジオでの使用において十分な能力を発揮する理想的な機材です。楽器として実際に手を使って使用する MASCHINE ハードウェアコントローラーには、洗練された MASCHINE ソフトウェアの編集機能を搭載しています。
コンピューターを用いてビートを作る過程は、アイディアの直感性を失いがちですが、MASCHINE ハードウェアコントローラーでビート作成の楽しさと直感性をとり戻すことが可能です。パッドまたは Note Repeat 機能によるジャム演奏も可能です。または従来のドラムマシンのようにスッテップシークエンサーを用いてビートを組み立てることも可能です。
パターンはより直感的に作成、再編成が可能でその結果、よりよいパターンのアイディアが生まれることでしょう。曲を止めることなく、曲の様々なパターンバージョンを試すことが可能です。
本製品は VST、AU または AAX を使用できるシーケンサー内での使用が可能なので、この製品を殆ど全てのソフトウェアで使用することが可能で、更にスタンドアローンとして使用することも可能です。音声をサンプリングして、自在にループをスライス、再構成することが可能です。
MASCHINE は通常のグルーヴボックスやサンプラーの性能を超えた、7 ギガバイトのサンプリングライブラリを備えており、また洗練された使用が可能なタグ機能付きブラウザを装備、使用するサウンドを即座に検索することが可能です。
更に、MASCHINE は内蔵エフェクトや、その他のサウンドエディット機能による多くの編集オプションを含んでいます。 外部 MIDI ハードウェアや第三者製のソフトを MASCHINE ハードウェアコントローラーで操作することも可能で、パッドやエンコーダ、ボタンの機能を、コントローラーエディターアプリケーションを用いて任意の設定にカスタマイズ可能です。 この製品を存分に楽しんでいただけることを願います。 それでは早速はじめましょう!
— Native Instruments MASCHINE チームより

1.1 MASCHINE 資料

Native Instruments は、MASCHINE に関する多くの情報源を用意しています。主な各資料は、以下の順番で読み進めると効率がよいでしょう。

1. **MASCHINE Getting Started:** この資料ではチュートリアルを実践しながら MASCHINE を操作し、徐々にチュートリアルの難易度を上げることで MASCHINE に慣れ親しんでいただきます。

2. **MASCHINE Manual** （本資料） MASCHINE マニュアルでは MASCHINE ソフトウェアとハードウェアの全機能内容について包括的に紹介しています。

追加資料では各項目の詳細を提供しています。

- **Controller Editor Manual:** MASCHINE ハードウェアコントローラーで専用 MASCHINE ソフトウェアを使用する他にも、本ハードウェアを非常に強力で万能な MIDI コントローラーとして使用し、MIDI の使用が可能なアプリケーション、機器を操作することが可能です。この操作を可能にする為には、コントローラーエディター (Controller Editor) ソフトウェアを使用して MASCHINE コントローラーの正確な MIDI アサインを行うことが必要です。コントローラーエディターは MASCHINE インストールの過程でインストールされます。詳細を確認するには、コントローラーエディターの Help メニューにある Controller Editor Manual (PDF) を参照してください。
- **オンラインサポートビデオ:** 以下の URL https://www.youtube.com/NIsupportEN にある Native Instruments 公式サポートチャンネルでは各ビデオを用意しています。これらのインストラクションの内容に沿って該当するアプリケーションをコンピューター上で起動し、解説内容を実際に行ってみることを推奨します。

その他のオンライン資料: Native Instruments 製品に問題が生じ、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプを有効利用してください。

- ナレッジベース
- ユーザーフォーラム
- テクニカルサポート
- レジストレーションサポート

これらの詳細に関してはトラブルシューティングを参照してください。



MASCHINE 資料は PDF 形式です。この資料にはアプリケーションの Help メニュー、または以下の場所からアクセスすることが可能です。
www.native-instruments.com



Native Instruments ウェブサイトを定期的に確認し、これらの資料が最新のものであるか確かめてください。

1.2　　マニュアル特定表記について

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



スピーチバブルアイコンはヒントや、効率よく作業を進めるためのヘルプを表示します。



感嘆符（！）は内容の本質となる重要な情報を示します。



赤い十字のアイコンは特に注意しなければならない問題や危険事項について表記してます。

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。

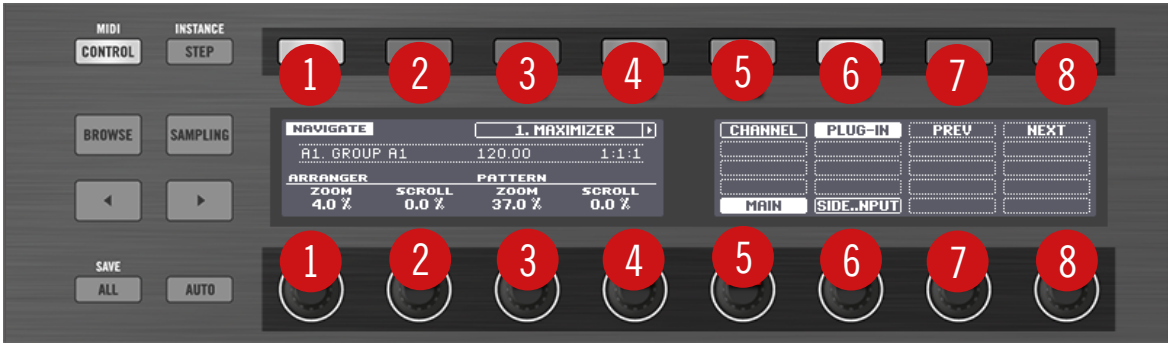
コントローラーのボタンのコンビネーションとショートカット

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。

コントローラーの無表示のボタンについて

MASCHINE 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 コントローラーの多機能ボタンとノブです。

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。

1.3 MASCHINE 2.7.4 の新機能

本アップデートでは以下の新機能と、更新内容を追加しています。

オーディオプラグインの向上

- サンプリングページのループレコーディングモードに新規追加された Target パラメーターで、新規録音終了時の設定を行えるようになりました。 Take では現在使用しているプラグインのオーディオプールに新規録音した内容を追加し、Sound では使用していないサウンドスロットのオーディオプラグインに新規録音内容を配置 (ギタールーパーペダルのように活用して音声をレイヤリングすることができるようになります)し、Pattern に設定すると新規録音内容が使用していないサウンドスロットのオーディオプラグインに配置され、さらにこのループを使用した場所に新規パターンが作成されます(特定のパートのバージョンを作成し、素早くパターンを聞き比べることもできるようになります)。 詳細は↑16.2, オーディオの録音を参照してください。
- MASCHINE JAM への追加ワークフローとして素早いサンプリングとレイヤリングを可能にする新規 Target パラメーターのオートメーション機能も導入しました。 IN 1 ボタンを押し続けることでこの新規 Loop Recording モードを起動(IN 1 と SONG ボタンを押すことでモードを固定することもできます)します。 この新規 Loop Recording モードを起動すると、既存のパターンを押すことで新規ループの録音を開始し、その内容が既存のパターンの新規 Sound に追加され、この操作を繰り返すことでレイヤーを重ねていくことができるようになります。空のパターンボタンを押すと録音を開始、新規サウンドスロットにその内容を配置し、さらに新規ループを再生した場所に新規パターンが作成されます。IN 1 ボタンを押すと External Input 1 が録音用入力ソースとして選択されます。 ループレコーディングモードの際 GRP を押すとフォーカスしているグループが入力ソースとして選択されます。MST を押すと MASCHINE のマスターアウトプットが録音音源となり(現在再生している内容をリサンプリングします)ます。 詳細は MASCHINE JAM マニュアル（*Help* メニューから開くことができます）を参照してください。
- サンプリング用フットスイッチコントロールを追加しました。 サンプリングページ、またはループレコーディングモードを MASCHINE JAM から起動でき、その際の操作をフットスイッチを介して行えるようになりました。 現在の設定内容にあわせてフットスイッチを押すことで録音機能が制御できます。録音開始前にフットスイッチをもう一度押すと録音を取りやめることができます。 録音を開始している場合は、フットスイッチを一度押すことで録音を停止、二度フットスイッチを押すことで録音内容を削除することができます。 録音を終え停止している状態でフットスイッチを長押しすると、アンドゥー機能が起動し、もう一度任意の録音を再開することができます。 詳細は *Help* メニューから MASCHINE JAM マニュアルを参照するか、MASCHINE MK3 または MASCHINE STUDIO を使用している場合は以下のセクションフットスイッチを用いて音声を録音するを読み進めてください。

- オーディオプラグインのテンポ検知機能が向上し、現在のテンポに合わせた店舗を設定することができるようになりました。 例えば プロジェクトテンポが 170 BPM の場合、174 BPM のループをロードすると、MASCHINE は ソーステンポとしてこれまでは 87 BPM を選択していたのに対し、 174 BPM を設定するようになります。
- オーディオプラグインに Re-Pitch シンクモードを追加し、ループ音程をよりプロジェクトのテンポに対して自然に鳴るように設定できるようになりました。 このモードはデフォルトモードよりも CPU 負荷が軽くなりますが、ループの音程設定はできなくなります(Gate モードで設定した音程は無視されるようになり、設定したノートのタイミングのみがノート発音に反映されるようになります)。 詳細は ↑7, Audio プラグインの使用 を参照してください。

MASCHINE MK3 の向上

- MASCHINE MK3 に Ableton Live DAW のミキサー、基本 DAW コントロール用サポートが施されました。 これにより MASCHINE MK3 ハードウェアから Ableton Live ミキサーの Volume、Pan、Mute / Solo / Arm にアクセスできるようになり、これらは画面に表示されるようになりました。 また Play / Stop / Record / Session 録音、Clip Navigation、Launch & Record、Quantize、Undo / Redo、Automation Toggle、Tap Tempo、Loop Toggle の各基本機能にもアクセスできるようになりました。 詳細は ホスト連携 を参照してください。

その他の機能向上

- サンプラーとオーディオプラグインに対して Take 管理システム (旧“録音履歴”の新規名称です) を向上し、プロジェクトの一部として各 Take を保存、呼び出せるようになりました。
- 基本録音レイテンシー補填による外部音声録音機能の向上。 モニタリングパラメーターをオフにし、外部入力音声を録音する際にこの機能が起動します。 このシステムは現状選択しているオーディオインターフェイスが算出するレイテンシーを用います。
- パターンエディター上での右クリックによるイベント削除機能はこのバージョンから機能停止しました。 代わりにコンテクストメニューが表示されます。 イベントはこれまで通りダブルクリックとペイント、削除ツールを用いることでも削除できます。 詳細は ↑10.4.5, イベント/ノートの削除 を参照してください。
- アレンジャー内での右クリックの仕様を変更しました。 本バージョンよりシーンからパターンの削除を実行しなくなりました。 代わりに右クリックでコンテクストメニューを表示、アレンジの際に便利な各オプションを用意しています。 ソングビューでのパターンコンテクストメニューの使用内容詳細は ↑15.3.13, ソングビューでパターンを編集する を参照してください。
- パターンエディターのイベントサイズ変更用カーソルの使用を変更しました。 イベントサイズ調整用エリアが増えました。

1.4 MASCHINE 2.7.3 の新機能

本アップデートでは以下の新機能と、更新内容を追加しています。

オーディオプラグインの向上

- ループモードに各パターンのオーディオプラグインの再生、再生停止機能を追加しました。 波形をダブルクリックすることで選択したパターンの再生を切り替えます。 ハードウェアコントローラーの STEP ページからループを起動、起動解除できるようにもなりました。 詳細は ↑7.2, Loop モードの使用 を確認してください。
- Record タブにループレコーディングモードを追加、Record タブはサンプラーとオーディオ各プラグインで使用できるようになりました。 新しくループモードを選択すると、録音開始がパターンの開始と同調します。 更に録音を終えると、ループは自動的にオーディオプラグインにロードされ、即座に再生を開始します。 詳細は ↑16.2, オーディオの録音 を確認してください。

MASCHINE コントローラーの向上

- MASCHINE MK3 と MASCHINE STUDIO にアイディアビューを追加しました。 MASCHINE MK3 ハードウェアからアイディアビューにアクセスできます。 詳細は ↑15.2, アイディアビューの使用 を確認してください。
- MASCHINE MK3 の 4-D エンコーダーに Event Editing を追加しました。 4-D エンコーダーを用いて（ハードウェアスクリーンの）イベントウィンドウ上でイベントの選択、ナッジ、ピッチシフトとノートレングスの変更を行えます。 詳細は↑10.4, イベントの編集を確認してください。
- MASCHINE MK3 に Apple Logic DAW のミキサー、基本 DAW コントロール用サポートが施されました。
  - これにより MASCHINE MK3 ハードウェアから Logic ミキサーの Volume、Pan、Mute / Solo にアクセスできるようになり、これらは画面に表示されるようになりました。
  - また Play / Stop / Record /Quantize、Undo / Redo、Automation Toggle、Tap Tempo、Loop Toggle の各基本機能にもアクセスできるようになりました。

その他の機能向上

- MASCHINE に KOMPLETE KONTROL の Scale を追加しました。 詳細は↑5.5.2, スケールの選択とコードの作成を確認してください。
- グループプラグインチェーンの最後尾に Perform FX をロードできるようになりました。
- MASCHINE MIKRO の Pattern Duplicate 使用時の問題を解決しました。

- DAW 使用時に起きる MASCHINE Transport Loop の干渉による Ideas View 再生内容の問題を解決しました。
- Section 名称で特殊文字使用時にアレンジャーを水平ズームする際に起きるクラッシュを解決しました。
- Scenes と Sections の名称変更時に起きる問題を解決しました。
- 32-bit バージョンのスタンドアローンアプリケーションとプラグインは削除しました。
- MASCHINE MK3 の Controller Editor に Velocity Curves を追加しました。
- Native Access からサウンドプレビューファイルをダウンロードする旨を伝えるスタートアップダイアログを削除しました。 プレビューファイルは引き続き Native Access のインストール時に有効となります。

2　基本コンセプト

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



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

2.1　重要な名称とコンセプト

まず重要な名称とコンセプトのリストに目を通してください。

アレンジャービュー

アレンジャービューは MASCHINE ウインドウの上部にある大きなエリアで、ヘッダの下にあります。左側でグループを選択します。アレンジャーでシーンを用いて各セクションを構築、ソングを作成します。

ブラウザ

ブラウザ は MASCHINE プロジェクト(プロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、FX プリセット、サンプル)の各部にアクセスする最末端部です。各部に簡潔にアクセスする為に保存と「タグ付け」を行うことが可能です。MASCHINE のファクトリーライブラリとコンピューター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にはタグ付けが済んでいます。自身のファイルをライブラリにインポートし、タグをつけることが出来ます。ブラウザの詳細については↑3, ブラウザ章を参照してください。

アイディアビュー（Ideas View）

アイディアビュー でタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。シーンはアレンジャービューの各セクションに追加し、楽曲構成へと進展させることが可能です。

プロジェクト

プロジェクト は曲が必要な全情報を含んでおり、それらの内容はパターンを含んだグループ、全シーンと全設定内容、モジュレーションエフェクト、ルーティングサウンド、サンプルとなります。これは MASCHINE の全状況のスナップショットとして考えてください。MASCHINE Getting Started Guide を参照して MASCHINE プロジェクトの構造を確認してください。

サウンド

サウンドは MASCHINE の全サウンドを扱う、いわば音のブロックのようなものです。サウンドでは無制限にプラグインを使用することができます。選択しているグループの各サウンドはハードウェアコントローラー上の 16 のパッドの一つにマッピングされ、これらのパッドを叩くことでサウンドを演奏することが可能です。詳細に関しては↑4, Sounds、Groups、Project の管理章を確認してください。

Group（グループ）

グループには 16 のサウンドスロットがあります。各サウンドで使用するエフェクトプラグインに加えて、グループでもインサートエフェクトを使用することが可能です。ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。グループ内で使用できるパターン数は無制限です (16 パターンを管理可能なバンクによってまとめられます)。詳細に関しては↑4, Sounds、Groups、Project の管理章を参照してください。

マスター

ここで各グループとサウンドの全音声がミックス、まとめられます。 Master チャンネルでもインサートエフェクトを無制限に使用可能で、ここで使用するエフェクトは全グループの各サウンドに影響します。Master に関する詳細は↑4, Sounds、Groups、Project の管理章を参照してください。

パターン

パターン はグループでサウンドを演奏するシーケンス情報です。 パターンはグループ内で管理され、グループが保存されればパターン内容も保存されます。各シーンを選択することで再生するパターンがあるグループが選択されます。パターンの詳細に関しては↑10, パターン章を参照してください。

シーン

シーン は異なるグループのパターンの組み合わせです。これらを用いてパターンを組み合わせ、楽曲のアイディアを構成します。シーンはアイディアビューで作成でき、アレンジャービューの各セクションに追加され、アレンジメントを構築します。Scenes の詳細に関しては↑15.3, Song View の使用章を参照してください。

セクション

セクション はアレンジャービューのタイムラインの特定のシーンのまとまりを指します。これらを配置することで各シーンから楽曲へと進展させます。セクションを活用することで各セクションでシーンを入れ替え、曲の内容を任意に更新していくことができます。

イベント

イベントは、パターンを構成する個々のドラムヒットやノートを意味します。パターンエディタでイベントは、Event エリア上にブロックとして表示されます。パターンエディタでは、全サウンドスロットのイベントを表示する場合と (グループビュー)、 選択しているサウンドスロットのイベントのみを表示する場合 (キーボードビュー) があります。Events の詳細は↑10, パターン章で解説しています。

Plug-in

各 Sound、Group、Master で複数のプラグインを扱うことができます。プラグインの種類はインストゥルメント、またはエフェクトとなり、内蔵プラグイン (MASCHINE 内蔵プラグインのことです)、Native Instruments 製品 (インストゥルメントまたはエフェクト)、または外部プラグイン(第三者製 VST/AU プラグインとなります)。サウンドの最初のプラグインスポットではインストゥルメントとエフェクトプラグインを使用することができます。サウンドの他のプラグインスロット、またはグループ、マスターのプラグインスロットではエフェクトプラグインのみを使用できます。各レベル (Sound、Group、Master) でプラグインは基本的にサウンドからマスターへの順で音声を処理します。↑6, プラグインの使用章を参照してください。

エフェクト

MASCHINE は多くの異なるエフェクトを内蔵プラグインとして装備しています。 更に Native Instruments 社製、または第 3 者製の VST/AU エフェクトプラグインを使用することができます。 各 Sound、各 Group、Master の各所でインサートエフェクトとして無制限にエフェクトを使用できます。 柔

軟なルーティングシステムでセンドエフェクト、マルチエフェクト、サイドチェーンを作成することができます。 MASCHINE エフェクトの使用方法詳細は ↑13, エフェクトの使用 を参照してください。MASCHINE 内蔵エフェクト全詳細は ↑14, エフェクトリファレンス 章にあります。

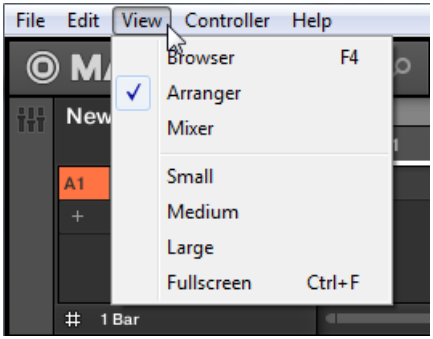
詳細については本マニュアルの最後、セクション↑19, 用語解説を参照してください。

2.2 MASCHINE ユーザーインターフェイスの使用

MASCHINE ソフトウェアユーザーインターフェイスは非常に柔軟です。表示する内容を設定することで、作業を効率よく進めることができます。このセクションでは MASCHINE GUI を作業用途に合わせて表示する方法を解説します。

2.2.1 インターフェイスのサイズの調節

Application Menu Bar の View メニューと MASCHINE メニューの View サブメニューで、MASCHINE のソフトウェア GUI を 4 つのサイズから選ぶことができます。



アプリケーションメニューバーの View メニューです (図は Windows のものです)。

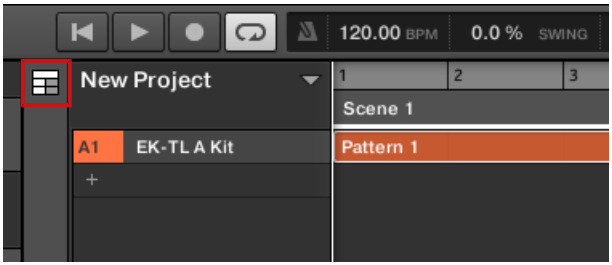


MASCHINE メニューの View サブメニューです。

フルスクリーンビューはコンピュータのキーボードの [Ctrl]+[F] (Mac OS: [Cmd]+[F]) キーを押すことでも表示することが可能です。

2.2.2 アイディアビューとアレンジャービューの切り替え

アレンジャービューボタンを押すことで、アイディアビューとアレンジャービューを切り替えることができます。



左上隅のアレンジャービューボタンです。

► アレンジャービューボタンをクリックし、アイディアビューとアレンジャービューを切り替えます。

→ アレンジメントエリアがアイディアビュー（デフォルトビューです）に切り替わります。ボタンをもう一度クリックしてアイディアビューに戻ります。

アイディアビューとアレンジャービューの詳細は ↑15.3, Song View の使用 を参照してください。

コントローラーを用いたアイディアビューとアレンジャービューの切り替え

コントローラーに目を向けてください。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. NAVIGATE + ボタン 3 ARRANGER を押してアレンジャービューに切り替えます。

→ ソフトウェアのアレンジメントエリアがアイディアビュー、またはアレンジャービューに切り替わります。

SHIFT + SCENE を押すことで素早くアイディアビューとアレンジャービューを切り替えることができます。

2.2.3 ブラウザの表示と最小化

▶ ヘッダのブラウザボタン (虫眼鏡) をクリックしてブラウザを表示、非表示します。Application Menu Bar の *View* メニュー、または MASCHINE メニューの View サブメニューから *Browser* を選択することができます。



ヘッダのブラウザボタン (Browser Button) です。

[F4] ファンクションキーを使用して、コンピューターのキーボードからブラウザを表示/非表示することができます。

2.2.4 ミキサーの最小化

MASCHINE がミックスビューの場合は、MASCHINE ウインドウの上部でミキサーを最大、最小化します。

► ミキサーの左下の矢印ボタンをクリックしてミキサーのチャンネル詳細を表示、非表示します。

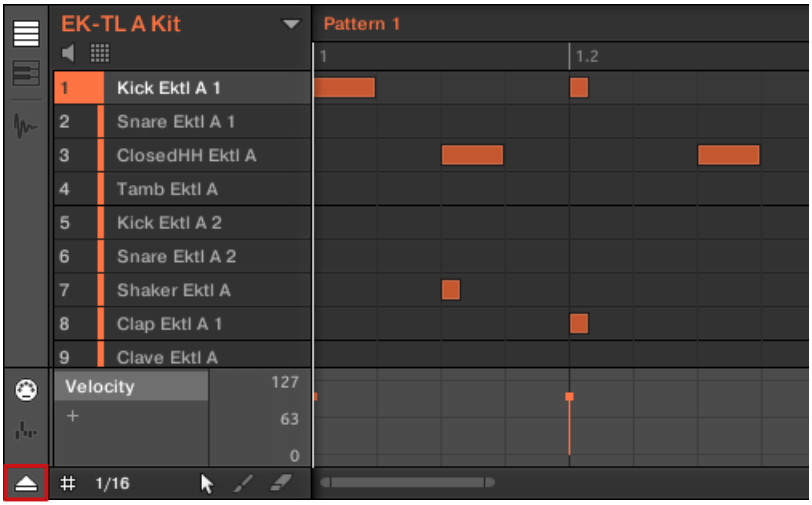


ミキサーを最小化、最大化します。

2.2.5 コントロールレーンの表示、非表示

MASCHINE が Arrange ビューの場合は、Pattern Editor 下部でコントロールレーンを表示、非表示します。

► Pattern Editor の左下の矢印ボタンをクリックしてコントロールレーンを表示、非表示します。



Pattern Editor の左下の矢印ボタンをクリックしてコントロールレーンを表示、非表示します。

2.3 一般的な操作

このセクションでは MASCHINE 操作時に頻出する操作内容について解説します。

2.3.1 コントローラーのモードを固定する

デフォルトコントロールモードの他にコントローラーにはいくつかのモードがあり、 専用のボタンでそれらの各モードを選択します。 目的とワークフローによって、2 種類のコントローラーモードを使い分けることができます。

- **一時モード**でコントローラーボタンを押している間のみ各モードを起動することができます。ボタンを放すとコントローラーはコントロールモードに戻ります。例えば MUTE ボタンはそのような性質を持っています。
- **固定モード**ではボタンを放してもそのモードが継続します。これらの起動を解除するにはボタンをもう一度押す必要があります。例えば BROWSE ボタンはそのような性質を持っています。

場合によっては一時モードのボタンを放してもそのモードを使用し続けたい、といった場合があり、これにより、コントローラーの操作をより円滑に進めることが可能となります。この目的のため、MASCHINE では一時モードを固定(またはロック)し、固定モードとして使用することができます。

► コントローラーのモードを固定するには、関連モードボタンを押し(SCENE、PATTERN 等) + 左画面上のボタン 1 を押します。

→ これでモードを選択すると常にモードが固定されます。

► モードの固定を解除するには、モードボタン + ボタン 1 をもう一度押します。

→ これでモードボタンを押している間だけこの画面が表示されます。

以下はコントローラーでボタン 1 を同時に押すことでモードを固定できる全ボタンのリストです。

- パッドの左列上にある全ボタン (SCENE、PATTERN、 …、SOLO、MUTE)。
- GRID ボタン
- NOTE REPEAT ボタン
- AUTO ボタン(旧コントローラーの AUTO WR です): ボタン 1 を使用する代わりに SHIFT + AUTO を押して AUTO モードを固定します。このモードを解除すると自動的にモード固定も解除されるので、AUTO をもう一度押してもモードが固定されることはありません。

2.3.2 Undo/Redo

アンドゥーとリドゥー機能 は編集内容をキャンセルしたり、編集内容を比べる場合に便利です。プロジェクトをロード、作成してからの殆どの作業においてこの機能を使用することが出来ます。



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

MASCHINE には 2 種類の undo/redo 機能があり、用途に合わせて使い分けると便利です。

- **Step Undo** で最後に行った操作を取り消します。
- **Take Undo** で一連の動作を取り消すことができます。

Step Undo

Step Undo/Redo 機能は一般的な undo/redo 機能です。最後に行った操作を取り消します。
ソフトウェアでは以下のキーボードショートカットを用いて Step Undo と Step Redo 機能を使用します。

► 最後の操作をキャンセルする (Step Undo) 場合は、[Ctrl]+[Shift]+[Z] ([Cmd]+ [Shift]+ [Z] 、macOS) を押します。最後の操作をやり直す (Step Redo) 場合は、[Ctrl]+[Shift]+[Y] ([Cmd]+ [Shift]+ [Y] 、macOS) を押します。Application Menu Bar の *Edit* メニュー、または MASCHINE メニューの *Edit* サブメニューで Undo Step と *Redo Step* を選択することができます。



Edit メニューのコマンドではどの操作をキャンセル、またはやり直しするか表示されます。

Take Undo

ここでは 4 小節分の 16 ビートのハイハットを録音し、これをキャンセルすることにします。 通常 64 ノートをキャンセルするには、64 回アンドゥー機能を使用する必要があります。 こういった場合に、Take Undo 機能を使用します。
Take Undo/Redo 機能は undo/redo の拡張機能で、録音内容等の一まとまりの操作を一気に処理することができます。
Take Undo/Redo が MASCHINE ではデフォルトとなっています。ソフトウェアではコンピューターのキーボード上で通常のアンドゥー、リドゥーショートカットキーを押します。

- ► 一連の操作をキャンセルするには [Ctrl]+[Z] ([Cmd]+[Z]、macOS) を押します。一連の操作をやり直すには、[Ctrl]+[Y] ([Cmd]+[Y] on macOS) を押します。Application Menu Bar の *Edit* メニュー、または MASCHINE メニューの *Edit* サブメニューで Undo と *Redo* を選択することができます。



Edit メニューのコマンドではどの操作をキャンセル、またはやり直しするか表示されます。

コントローラーで Undo/Redo モードを使用する

コントローラーで Step Undo と Take Undo の両方を使用することができます。

1. MASCHINE ハードウェアコントローラーで Take Undo 操作を行うには SHIFT + パッド 1 (UNDO) を押します。Take Redo 操作を行うには、SHIFT + パッド 2 (REDO) を押します。
2. MASCHINE ハードウェアコントローラーで Step Undo 操作を行うには SHIFT + パッド 3 (STEP UNDO) を押します。Step Redo 操作を行うには、SHIFT + パッド 4 (STEP REDO) を押します。

Take Undo は以下の状況で使用できます。

- コントロールモードでの録音時
- ステップモードでの録音時
- モジュレーションの録音時



この条件以外では Take Undo 機能は Step Undo (上記) と同等に機能します。

2.3.3 Group または Sound にフォーカスする

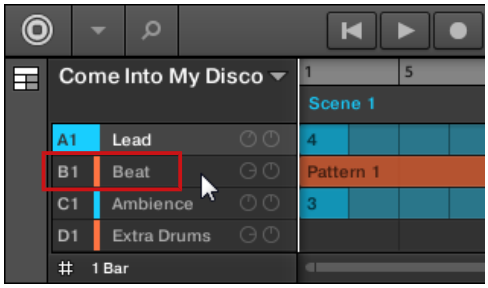
特定の Sound または Group の内容とパラメーターを表示するにはまずそれらにフォーカスする必要があります。

若干回りくどい言い方ですが、ここでフォーカスという言葉を用いるのは Sound または Group をただ選択するのみとは多少異なるからで、フォーカスとは表示した上で、更に編集することによって影響されるセレクションを含む部分を表示するという意味となります。フォーカスしている Sound/Group は常に選択された状態である、ということになります。重要なのは、フォーカスすることで選択した複数の Sounds または Groups を一度に編集できる、という点にあります。詳細はセクション↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。

ここでは MASCHINE が Arrange ビュー (デフォルトビュー) のときに Sounds と Groups をフォーカスする方法を解説します。Mix ビュー時に Sounds と Groups をフォーカスする方法に関しては↑12.2.3, チャンネルストリップの選択を参照してください。

Group のフォーカス

► Group をフォーカスするには、Arranger の Group List のグループをクリックします。



→ フォーカスしたグループがハイライト表示されます。Pattern Editor にグループの Sounds と Patterns が表示されます。



フォーカスした Group がハイライト表示され、Pattern Editor にその内容が表示されます。

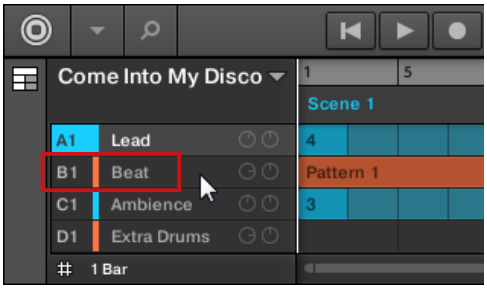
必要な Group が Group List に表示されない場合は、アレンジャーの右下のスクロールバーを使用する、またはアレンジャー上でマウスのホイールを使用して隠れている Groups を表示します。アレンジャーを広げるにはマウスで右下隅の部分を垂直方向にドラッグします。

複数の Groups を一度に選択して一挙に編集することも可能です。 詳細は↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。

Sound のフォーカス

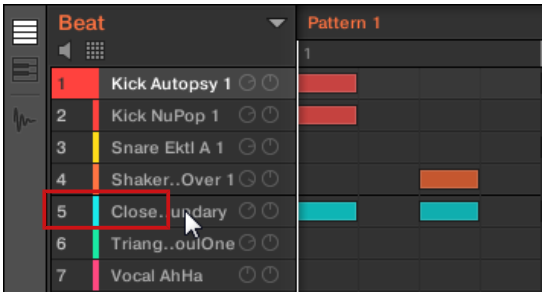
Sound をフォーカスする方法は以下です。

1. 任意のサウンドがあるグループをフォーカスするにはアレンジャーの左の Group List をクリックします(上参照)。

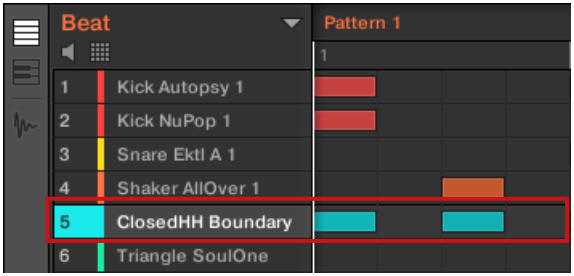


フォーカスしたグループがハイライト表示されます。Pattern Editor にグループの Sounds と Patterns が表示されます。

2. Pattern Editor の Sound List にある任意のサウンドスロットをクリックします。



→ フォーカスしたサウンドスロットがハイライト表示されます。



フォーカスしたサウンドスロットがハイライト表示されます。

必要なサウンドがサウンドリストに表示されない場合は、パターンエディターの右下のスクロールバーを使用する、またはパターンエディター上でマウスのホイールを使用して隠れているサウンドを表示します。

複数の Sounds を一度に選択して一挙に編集することも可能です。 詳細は↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。

ハードウェアで Group にフォーカスする

1. 必要であれば SHIFT + 任意の Group ボタン A–H を押して必要なグループがあるグループバンクに切り替えます。
2. 任意の Group ボタン A–H を押します。

→ 対応するグループがフォーカスされます。

Group のフォーカス後、左画面の上のボタン 1–3 を使用して Master、フォーカスしている Group、グループ内で最後にフォーカスした Sound を表示します。 詳細は↑2.3.4, Master、Group、Sound レベルの切り替えを参照してください。

ハードウェアで Sound をフォーカスする

1. 他の Group にあるサウンドにフォーカスする場合は、上で解説したようにサウンドがあるグループをフォーカスします。
2. SELECT を押したままにします。
3. SELECT を押したまま、ボタン 2 (EVENTS) が無効になっているか確認、有効な場合はボタンを押して無効の状態にします。
4. SELECT を押しながら、任意のサウンドがあるパッドを押します。

→ 対応するサウンドがフォーカスされます。

コントローラーのパッドが Group モードの場合は、任意のサウンドがあるパッドを押してサウンドをフォーカスします。

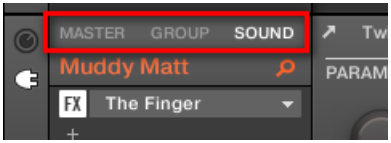
Sound のフォーカス後、左画面の上のボタン 1–3 を使用して Master、フォーカスしている Group、フォーカスしている Sound を表示します。 詳細は↑2.3.4, Master、Group、Sound レベルの切り替えを参照してください。



複数の Sounds を一度に選択して一挙に編集することも可能です。 詳細は↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。

2.3.4 Master、Group、Sound レベルの切り替え

コントロールエリアは常に切り替えに応じるので、即座に Master、フォーカスしているグループ、フォーカスしているサウンドの各パラメーターにアクセスすることが可能です。



任意のタブをクリックしてコントロールエリアの表示内容を切り替えます。

▶ コントロールエリアの左上隅の MASTER、GROUP、SOUND タブをクリックすることで Master、フォーカスしている Group、またはフォーカスしている Sound の各 Plug-in パラメーターとチャンネルプロパティーをそれぞれ表示します。

→ 選択したタブが点灯します。Project 名称、フォーカスしている Group またはフォーカスしている Sound は MASTER、GROUP、SOUND タブ(上図の Muddy Matt Sound のように表示されます)の下に表示され、その他のコントロールエリアでは Plug-in パラメーター、および Master のチャンネルプロパティー、フォーカスしている Group またはフォーカスしている Sound をそれぞれ表示します。

コントローラーによる Master、Group、Sound レベルの切り替え

コントローラーに目を向けてください。

1. CHANNEL または PLUG-IN ボタンを押してコントロールモードにします。
2. 左画面上のボタン 1 (MASTER)、ボタン 2 (GROUP) 、ボタン 3 (SOUND) を押して Master、フォーカスしている Group、またはフォーカスしている Sound の各 Plug-in パラメーターとチャンネルプロパティーをそれぞれ表示します。

→ 選択したタブが点灯します。Project 名称、フォーカスしている Group またはフォーカスしている Sound は左画面に表示され (MASTER、GROUP、SOUND タブの下)、 Master、フォーカスしている Group、またはフォーカスしている Sound の各 Plug-in パラメーターとチャンネルプロパティーをそれぞれ表示します。

2.3.5 コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート

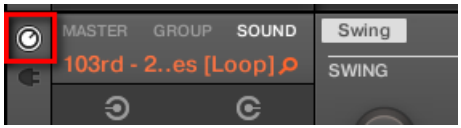
ここでは Sound、Group、Master にあるプラグインパラメーター、チャンネルプロパティーの表示と編集方法を解説します。
特定の Plug-in またはチャンネルプロパティーの特定のセットを選択するには、まずマスターのパラメーター、任意のグループ、またはサウンドを表示する必要があります。

1. 特定の Group または Sound のパラメーターを表示するには、Group List または Sound List でクリックしてフォーカスする必要があります(セクション ↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする 参照)。
2. コントロールエリアの左上隅の MASTER、GROUP、SOUND タブをクリックすることで Master、フォーカスしている Group、またはフォーカスしている Sound の各パラメーターをそれぞれ表示します。

→ コントロールエリアでは任意のサウンド、グループ、マスターのプラグインパラメーターとチャンネルプロパティーを表示します。

チャンネルプロパティーの選択

1. コントロールエリアの左端の小さな**チャンネルアイコン**（小さなノブです）をクリックし、チャンネルプロパティーを表示します。



ボタンが点灯します。 コントロールエリアの左部分に **Channel Property セレクター** が現れ、Sound、Group、Master のそれぞれに対応するチャンネルプロパティーを備えた 4 つの四角ボタンが表示されます。

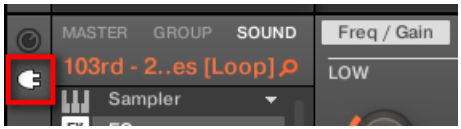


2. チャンネルプロパティーセレクターでの各ボタン (Input、Output、Groove、Macro) をクリックして任意のチャンネルプロパティーを選択します。

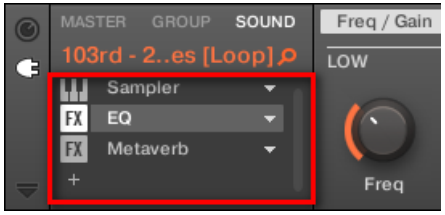
→ 選択されたボタンはハイライト表示され、選択したチャンネルプロパティーのパラメーターが **Parameter エリア** (パラメーターエリア、コントロールエリアの右部分、一番大きなエリアです) に表示されます。

プラグインの選択

1. Control エリアの左端のほうにある小さな **Plug-in アイコン** をクリックして Plug-ins を表示します。



アイコンが点灯します。 コントロールエリアの左部分に **Plug-in List** が表示され、選択した Sound、Group、Master にロードしてあるプラグインを全て表示します。



2. プラグインリストの任意のプラグインスロットをクリックしてプラグインを選択します。

→ **Parameter エリア** (コントロールエリアの右部分にある一番大きな場所です) に選択したプラグインのパラメーターが表示されます。

プラグインリストに 「+」 サインのみが表示される場合は、Sound、Group、Master に何もプラグインがないことを示します。「+」 をクリックすることで新規プラグインをロードできます。セクション↑6.1.3, プラグインのロード、削除、取替えを参照してください。

パラメーターページの操作

場合によっては選択したプラグイン、またはチャンネルプロパティーのパラメーターをコントローラーやソフトウェアのパラメーターエリアで一度に表示しきれない場合があります。例えばグループやサウンドのサンプラープラグインのアウトプットプロパティー 用のパラメーターがそうなります。そういった場合各パラメーターは、ハードウェアとソフトウェアのそれぞれで簡単に閲覧 できる各**パラメーターページ**に割り当てられます。

ソフトウェアでは有効なページ名称がパラメーターエリア上部に表示されます。現在選択しているページ名称はハイライト表示されます。

► パラメーターエリア上部の任意のページ名称部をクリックして対応するパラメーターページを表示します。



Sound のアウトプットプロパティーのパラメーターページです。Audio (現在表示しています)、Aux、MIDI があります。

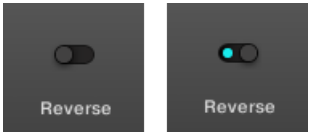
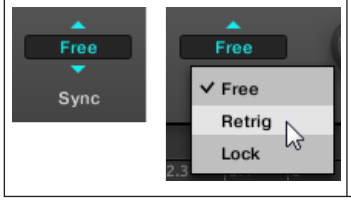
パラメーターページ上部で前ページ名称を表示できない場合は、左に 2 つの小さな矢印が表示され、その部分をクリックしてページ間を移動します。



► 左右矢印をクリックして追加ページにアクセスします。

パラメーターの調節

パラメーターエリアには各コントロール部とその名称があります。以下は有効なコントロール部の種類です。

要因	動作
	**ノブ**: ノブをクリックしてマウスを垂直方向にドラッグすることでパラメーター値を変更します。コンピューターキーボードで [Shift] を押したままマウスをドラッグすることで値を詳細調節できます。
	**ボタン**: ボタンをクリックして状態を切り替えます。ボタンを有効にすると、小さなカラー LED が表示されます。
	**セレクター**: 表示値をクリックしてドロップダウンリストを開き、リストで他の値をクリックして選択します。

コントローラーによるチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート

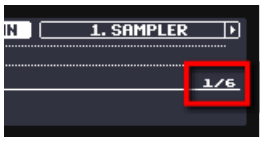
MASCHINE コントローラーをコントロールモードにし、以下のように操作します。

1. 任意の Sound、Group、Master をフォーカスします (セクション↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。
2. ボタン 1 (MASTER)、ボタン 2 (GROUP) 、ボタン 3 (SOUND) を押して Master、フォーカスしている Group、またはフォーカスしている Sound の各 Plug-in とチャンネルプロパティーをそれぞれ表示します。
3. ボタン 5 (CHANNEL) を押してチャンネルプロパティーを表示、ボタン 6 (PLUG-IN) を押して選択したサウンド、グループ、マスターの Plug-in スロットを表示します。
4. ボタン 7/8 を押してチャンネルプロパティー、または Plug-ins (選択したチャンネルプロパティーの名称または Plug-in の名称がボタン 7 と 8 の下の左右矢印の間に表示されます) をナビゲートします。選択したチャンネルプロパティーまたは Plug-in のパラメーターがコントローラー画面に表示されます。

5. **Page ボタン**を使用して選択したチャンネルプロパティー、または Plug-in のパラメーターページをナビゲートします。



ページが 1 ページ以上ある場合は、右ディスプレイの右側にこのように表示されます。



更に現在のページの左右に他のページがある場合は、コントローラー上の対応するボタンが薄く点灯します。

6. 画面のノブ 1–8 を使用して選択したページのパラメーター値を設定します。連続的な設定値の場合、ノブ使用時に SHIFT を押すことで設定値の詳細設定が可能となります。

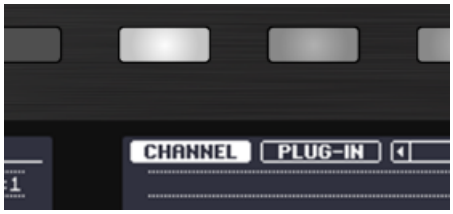


ナビゲートモードの使用

更にチャンネルプロパティーとプラグインの各パラメーターページはコントローラーを**ナビゲートモード**にすることで操作することもできます。

1. NAVIGATE を押したまま (または NAVIGATE + ボタン 1 を押すことでモード固定) にすることでナビゲートモードにします。
2. SHIFT ボタンを押し、ボタン 2 (PAGE NAV) を押します。

3. ボタン 5 (CHANNEL) を押してチャンネルプロパティーを表示、ボタン 6 (PLUG-IN) を押して選択したサウンド、グループ、マスターの Plug-in スロットを表示します。



4. ボタン 3/4 を押してチャンネルプロパティー、または Plug-ins (選択したチャンネルプロパティーの名称または Plug-in の名称がボタン 3 と 4 の下の左右矢印の間に表示されます) をナビゲートします。
5. 薄く光ったパッドを押して任意のパラメーターページを選択します。有効なパラメーターページの短縮名称が、対応するパッドとともに右画面に表示されます。
6. 選択によってパッドが完全に点灯し、右画面にページ名称がハイライト表示されます。
7. 大量のページがある場合は、ボタン 7/8 を押して前後する 16 ページに移動します。
8. NAVIGATE を放して (モードを固定した場合は NAVIGATE をもう一度押します) コントロールモードに戻ります。

→ 選択したパラメーターページが画面に表示されます。

コントローラーによるナビゲートモードの拡張設定

コントローラーで Navigate モードを使用し、Channel プロパティーと Plug-ins のパラメーターページをナビゲート、そしてソフトウェアインターフェイスの特定エリアの表示内容を設定することができます。

► 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。セクション ↑2.3.1, コントローラーのモードを固定する 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、SHIFT + 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。

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 。また、アイディアビュー、アレンジャービュ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。

動作	ショートカット
アイディアビューへのアクセス	ボタン 2 (IDEAS) を押す
アレンジャービューへのアクセス	ボタン 3 (ARRANGER) を押す
ミキサーの最大化、最小化	ボタン 4 (MIXER) を押す
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 7 (MOD) を押す
ソングフォロー	ボタン 8 (FOLLOW) を押す
タイムラインのズームイン、アウト（アレンジャービューのみ）	ノブ 1 を回す、パッド 14/10 を押す
タイムラインの左右スクロール（アレンジャービューのみ）	ノブ 2 を回す、パッド 9/11 を押す
パターンエディターのズームイン/アウト	ノブ 5 を回す、パッド 6/2 を押す
パターンエディターの左右スクロール	ノブ 6 を回す、パッド 1/3 を押す
Sound Lane Height (Group モードのみ)	ノブ 7 を回す
パターンエディター 上下スクロール （グループモード以外）	ノブ 8 を回す、パッド 8/4 を押す



コントローラーで SHIFT + SCENE を押すことでソフトウェアのアイディアビューとアレンジャービューを素早く切り替えることができます。

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ーと Plug-ins 内の各パラメーターページを操作します。

► ページナビゲーションモードにアクセスするには NAVIGATE + SHIFT + ボタン 2 を押します。

→ ページナビゲーションモードを起動すると、コントローラーはページナビゲーションモードを表示します。

左ディスプレイは選択したチャンネル概要、または選択したサウンドのプラグインを表示します。

▶ 各チャンネル、または選択したサウンドのプラグインにアクセスするにはボタン 5 と 6 を押します。

→ プラグインを選択すると、ソフトウェアとコントローラーの右ディスプレイに対応するページが表示されます。

右ディスプレイは選択したチャンネル、またはプラグイン用ページの概要を表示します。

▶ 選択したチャンネル、またはプラグイン用各ページにアクセスするには、パッド 1-16 を押します。

→ パッドを押すと選択したページがソフトウェアに表示され、NAVIGATE ボタンを押してナビゲーションモードを解除してもコントローラーに選択したページが表示されます。

チャンネル、またはプラグイン用ページが 16 ページ以上の場合はページバンクを使用します。

▶ ページバンクで他のページにアクセスするにはボタン 7、8 を使用します。

選択したバンクの各ページはソフトウェアとコントローラー上に表示されます。

▶ ページナビゲーションモードにアクセスするには NAVIGATE + SHIFT + ボタン 2 を押します。

→ ページナビゲートモードを起動すると、コントローラーはページナビゲーションモードを表示します。

左ディスプレイは選択したチャンネル、または選択したサウンドのプラグインを表示します。

▶ 各チャンネル、または選択したサウンドのプラグインにアクセスするにはボタン 3 と 4 を押します。

→ チャンネル、またはプラグインを選択すると、ソフトウェアとコントローラーの右ディスプレイに対応するページが表示されます。

右ディスプレイは選択したチャンネル、またはプラグイン用ページの概要を表示します。

▶ 選択したチャンネル、またはプラグイン用各ページにアクセスするには、パッド 1-16 を押します。

→ パッドを押すと選択したページがソフトウェアに表示され、NAVIGATE ボタンを押してナビゲーションモードを解除してもコントローラーに選択したページが表示されます。

チャンネル、またはプラグイン用ページが 16 ページ以上の場合はページバンクを使用します。

▶ ページバンク内の他のページにアクセスするにはボタン 7、8 を使用します。

→ 選択したバンクの各ページはソフトウェアとコントローラー上に表示されます。

2.3.6 複数以上のハードウェアコントローラーの使用

コンピューターの各種 MASCHINE コントローラー (MASCHINE STUDIO、MASCHINE MK3、MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2、MASCHINE、MASCHINE MIKRO、MASCHINE JAM) を接続している場合でも、MASCHINE ソフトウェアを操作可能なコントローラーは 1 台のみとなります。

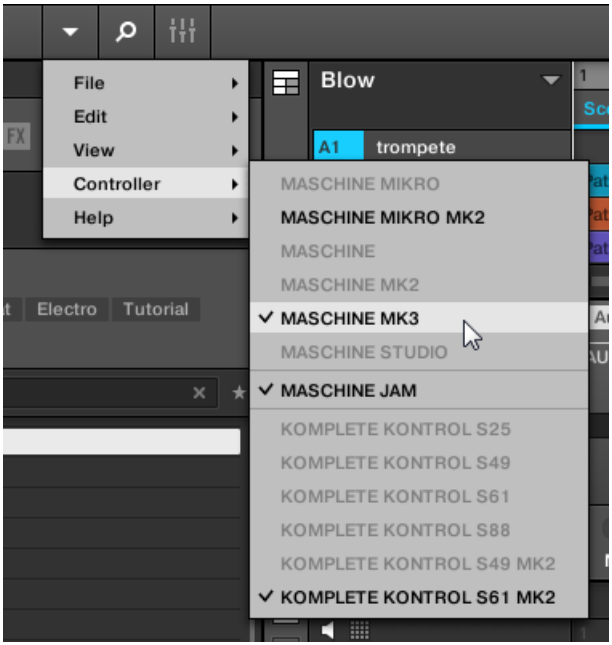


コンピューター上で複数の MASCHINE ソフトウェアインスタンスを起動している場合、各インスタンスを各コントローラーで制御することが可能です。詳細は ↑2.5.3, 異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする を参照してください。



MASCHINE ソフトウェアに接続していないコントローラーを MIDI モードで (MIDI コントローラーとして) 他のコントローラーと同時に使用することができます。MIDI モードに関し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 ソフトウェアを制御するために使用するコントローラーを選択することができます。選択はコントローラー、またはソフトウェアからの両方で行うことができます。
Controller メニュー (アプリケーションメニューバーの Controller メニュー、または MASCHINE メニューの *Controller* サブメニュー) から任意のコントローラーを選択することも可能です。



MASCHINE メニューをクリックして使用したいコントローラーをクリックします。

ハードウェア

MASCHINE ソフトウェア用に使用するコントローラーを選ぶ方法は以下です。

- MASCHINE (MK3) コントローラー: SHIFT + PLUG-IN を押し、4-D エンコーダーを回して任意のインスタンスを選択し、4-D エンコーダー、またはボタン 4 を押してロードします。
- MASCHINE STUDIO コントローラー: SHIFT + PLUG-IN を押し、ジョグホイールを回して任意のインスタンスを選択、ジョグホイール、またはボタン 8 を使用してロードします。
- MASCHINE (MK1 & MK2) コントローラー: SHIFT + STEP を押し、ノブ 8 を回し（またはボタン 5/6 を押します）て任意のインスタンスを選択し、ボタン 8 を押してロードします。
- MASCHINE MIKRO (MK1 & MK2) コントローラー: SHIFT + F2 を押し、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、コントロールエンコーダーを押してロードします。
- MASCHINE JAM コントローラー: SHIFT + H (INSTANCE) を押し、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、コントロールエンコーダーを押してロードします。
- KOMPLETE KONTROL キーボード MK1: INSTANCE を押し、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、コントロールエンコーダーを押してロードします。

- KOMPLETE KONTROL キーボード MK2: INSTANCE を押し、4-D エンコーダーを回して任意のインスタンスを選択し、4-D エンコーダーを押してロードします。

2.4 Native Kontrol Standard

Native Kontrol Standard (NKS) はソフトウェアインストゥルメントフォーマットで、第 3 者製品を MASCHINE と KOMPLETE KONTROL ハードウェア、ソフトウェアの両方で連動させ、KOMPLETE インストゥルメントと同等の操作性を確保するためのファイル形式となっています。
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 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 ブラウザにあります。 全プリセットにはタグ付けが施してあり、ブラウザでの絞り込み検索結果には、KOMPLETE インストゥルメントと NKS インストゥルメントの内容が含まれます (↑3.2.6, Type と Mode タグの選択参照)。
NKS インストゥルメントにあるプリセットをロードすると、各パラメーターが KOMPLETE KONTROL S-SERIES キーボードのコントロール部にマッピングされ、通常の KOMPLETE インストゥルメントと同様に扱うことができるようになります。
NKS インストゥルメントをインストールすると、MASCHINE と KOMPLETE KONTROL 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 (↑2.6.5, Preferences – Library ページ参照)。

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する必要があります。 インストゥルメントはその後 Native Access で起動します (MASCHINE/KOMPLETE KONTROL ライブラリに追加されます)。 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。
NKS 対応 の KONTAKT インストゥルメントを起動し、MASCHINE ライブラリに追加する方法は以下です。

1. MASCHINE ソフトウェアのスタンドアロンバージョンを起動します。
2. File メニューで *Manage Products…* をクリックします。
   - Native Access が開き、インストールしている全ての製品を表示します。
3. Native Access の左上隅の Add a serial をクリックします。

4. インストゥルメントのシリアル番号を入力し、ADD SERIAL をクリックします。
   - Native Access はインストゥルメントファイルを含むフォルダをブラウズするよう提案します。これを行う前に、コンピューターのフィルダ内のエンドロケーションにコピーしたか確認する必要があります。
5. BROWSE をクリックし、ファイルダイアログでインストゥルメントファイルを含むフォルダを表示します。
6. INSTALL をクリックし、MASCHINE ライブラリにインストゥルメントを追加します。

→ インストゥルメントがインストールされました。MASCHINE は自動的に新規コンテンツをスキャンし、MASCHINE ブラウザにインストゥルメントを追加します。



MASCHINE/KOMPLETE KONTROL 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、KOMPLETE KONTROL と KONTAKT がインストゥルメント検索を行えなくなります。インストゥルメントが見つからない場合は Preferences の Library ページの Rescan 機能を用いてライブラリをアップデートし、正しいフォルダ位置を検出してください（↑2.6.5, Preferences – Library ページ参照）。

2.5 スタンドアローンとプラグインモード

MASCHINE ソフトウェアをスタンドアローン、または使用しているホスト上でプラグインとして使用することも可能です。MASCHINE ソフトウェアは VST、Audio Unit、AAX プラグインの形式に対応しています。プラグインの互換性に関する詳細とホスト上でのプラグインの取り扱いに関する詳細は、ホストソフトウェアのマニュアルを参照してください。

2.5.1 スタンドアローンとプラグインモードの違い

トランスポート機能

MASCHINE スタンドアローンとプラグインモードの最もわかりやすい相違点は MASCHINE のシーケンサーにあります。MASCHINE をプラグインとしてホストシーケンサー(Cubase または Pro Tools 等) 上で使用する場合、MASCHINE のシーケンサーはホストアプリケーションから操作することができます。MASCHINE から手動再生、再生内容の停止、停止した地点からの再生を開始、MASCHINE プラグインからプロジェクトのテンポを変更する、といったことはできず、完全にホストのテンポとトランスポートコントロ

ールに従います。MASCHINE をプラグインとして使用すると、Restart と Play ボタン、Tempo と Time Signature フィールドが灰色表示となり、MASCHINE ヘッダで制御することができなくなります。MASCHINE コントローラーからも当然 MASCHINE の再生やテンポ変更を行うことはできなくなります。



ホストアプリケーションの代わりにコントローラーでトランスポートコントロールを行うことも可能です。詳細はプラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する。を参照してください。

オーディオと MIDI のやり取り

MASCHINE をスタンドアローンモードで使用すると、オーディオ、MIDI インターフェイスと直接信号のやり取りを行います。オーディオインターフェイスで使用する物理オーディオ/MIDI ポートを選択することができ、サンプルレートなどの必要不可欠な設定を行います。これらの設定は Audio と MIDI の設定 パネル (Audio and MIDI Settings 参照↑2.7, MIDI セットアップに MASCHINE を導入する)

MASCHINE をホストアプリケーション上でプラグインとして使用する場合オーディオ、MIDI インターフェイスとのやり取りはホストを介され、MASCHINE プラグインはホストのみとやり取りを行います。Native Instruments のオンラインナレッジベースには MASCHINE プラグインをホスト上でマルチトラック、マルチトラックアウトプット対応させるためのルーティング方法が記載してあります。

- MASCHINE を Ableton Live でマルチアウト用にルーティングする方法は以下にあります。
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1705
- MASCHINE を Cubase でマルチアウト用にルーティングする方法は以下にあります。
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1707
- MASCHINE を Pro Tools でマルチアウト用にルーティングする方法は以下にあります。
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1709
- MASCHINE を Logic Pro でマルチアウト用にルーティングする方法は以下にあります。
  http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1711



使用しているホストアプリケーションの各資料を参照し、オーディオと MIDI の設定を行ってください。

複数のプラグインインスタンス

ホストアプリケーションでプラグインバージョンの MASCHINE を使用している場合、複数の MASCHINE を使用することが可能です。使用しているコンピューターの CPU の許容能力に合わせて際限なく MASCHINE を起動させることが可能です。スタンドアローンバージョンとは違い、常にホストに同期します。プラグインモードでホストから MIDI Program Change メッセージを送信して MASCHINE の

Scenes または MASCHINE にロードしてあるプラグインのプリセットの切り替え、MASCHINE パラメーターオートメーションの録音を行うことができます。詳細は↑15.5, MIDI を介したセクションとシーンのトリガーと↑11.2, MIDI コントロールとホストオートメーションの使用を参照してください。

2.5.2 インスタンスの切り替え

複数の MASCHINE ソフトウェアインスタンスを起動している場合(DAW 上の異なるトラックでプラグインとして複数起動している場合)、ハードウェアコントローラーで制御するインスタンスをどれかに絞る必要があります。インスタンスの選択はコントローラー、またはソフトウェアからの両方で行うことができます。

► 特定の MASCHINE インスタンスからコントローラーを選択するには、使用するインスタンスの MASCHINE ヘッダで Connect ボタンをクリックします。



コネクトボタンをクリックしてインスタンスとコントローラーを接続します。

コントローラーを使ってインスタンスを切り替える

MASCHINE インスタンスの切り替え方法は以下となります。

1. SHIFT + STEP を押します。
2. コントロールエンコーダーを回してインスタンスを選択します。
3. コントロールエンコーダーを押してそのインスタンスをロードします。

ノブ 5 またはボタン 5 と 6 を使用して任意のインスタンスを選択、ボタン 8 を押してロードします。

2.5.3 異なるコントローラーで各インスタンスをコントロールする

複数の異なる MASCHINE コントローラー(MASCHINE STUDIO、MASCHINE MK3、MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2、MASCHINE、MASCHINE MIKRO) を同時に異なる MASCHINE ソフトウェア (スタンドアローンモードでは一つのインスタンスのみを使用できます) インスタンスに対して使用することができます。設定方法は以下です。

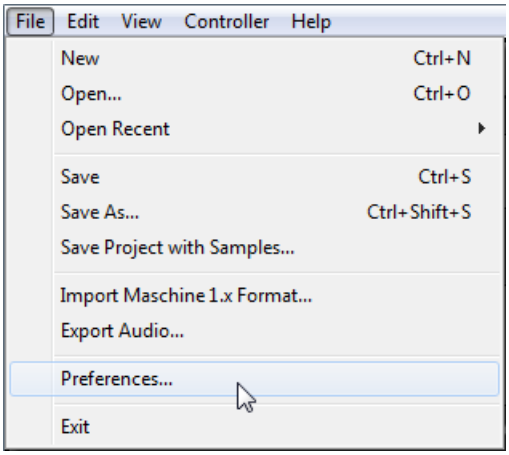
- 一度に接続可能な MASCHINE コントローラーは一つのインスタンスに対して一台となります。各コントローラーでどのインスタンスを操作するか選択する方法は↑2.5.2, インスタンスの切り替えを参照してください。

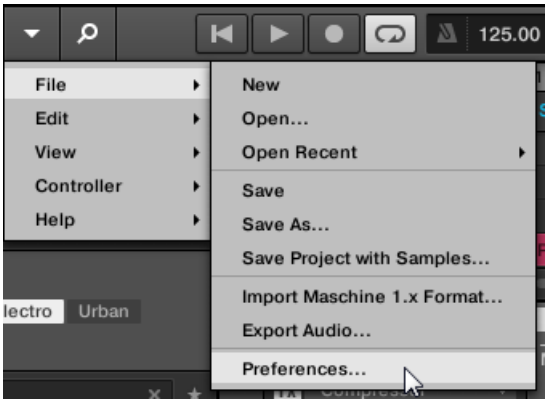
- MASCHINE ソフトウエアの新規インスタンスを起動すると、以下の原則を元に MASCHINE コントローラーの一台に接続されます。
  - 定義 1: MASCHINE STUDIO は MK3 コントローラーを優先し、これよりも旧型のコントローラー (MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2、MASCHINE、MASCHINE MIKRO) は常に優先順位の最後に位置します。
  - 定義 2: MASCHINE コントローラー (レガシーと MK3) は、MASCHINE MIKRO コントローラー (レガシーと MK2) よりも優先的に接続されます。
  - ルール 1 の方がルール 2 よりも優先されます。

2.6 環境設定 (Preferences)

Preferences で MASCHINE の各設定を行います。

► Preferences パネルを表示するには、*Maschine* メニュー (macOS) 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て *Preferences…* を開きます。





Application Menu Bar の File メニュー(Windows)と、MASCHINE メニューの File サブメニューの Preferences… です。

環境設定（Preferences）パネルには以下のページがあります。

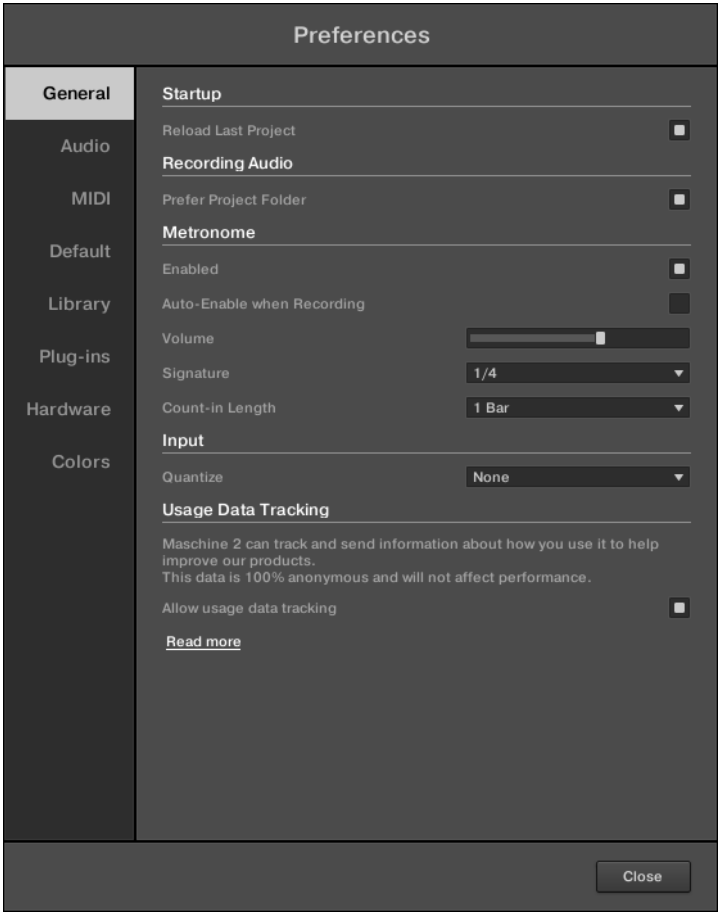
- **General**: ↑2.6.1, Preferences – General ページ参照
- **Audio**: ↑2.6.2, Preferences – Audio ページ参照

- **MIDI**: ↑2.6.3, Preferences – MIDI ページ参照
- **Default**: ↑2.6.4, Preferences – Default ページ参照
- **Library**: ↑2.6.5, Preferences – Library ページ 参照
- **Plug-ins**: ↑2.6.6, Preferences – Plug-ins ページ参照
- **Hardware**: ↑2.6.7, Preferences – Hardware ページ参照
- **Colors**: ↑2.6.8, Preferences – Colors ページ参照

2.6.1 Preferences – General ページ

General ページには MASCHINE 用全グローバル設定項目があります。

► General ページを表示するには、Preferences パネルの左にある General タブをクリックします。



環境設定 – General ページです。

セッティング	内容
Startup	
Reload last Project	ここをチェックすると次回起動時に自動的に最後に編集していたプロジェクトをロードするようになります。
Recording Audio	

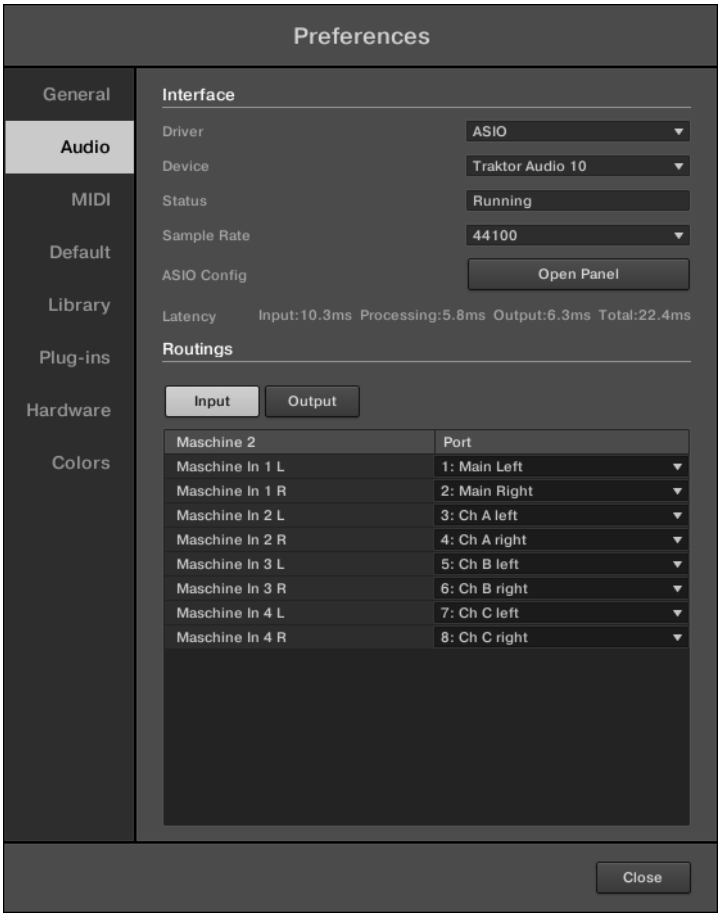
セッティング	内容
Prefer Project Folder	ここをチェックすると、録音したサンプルはプロジェクト保存用フォルダのサブディレクトリに保管されます。チェックをしない場合は、録音した内容は通常のユーザーディレクトリ内のレコーディングフォルダに保管されます（↑2.6.4, Preferences – Default ページ参照)。
Metronome	
Enabled	このボックスをクリックしてメトロノームを起動します。MASCHINE ヘッダでメトロノームボタンを押すことでメトロノームを起動することも可能です (↑10.2.3, メトロノームの使用参照)。
Auto-Enable when Recording	ここをチェックして Auto-Enable オプションを有効にします。これで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。 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) メトロノームが止みます。 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。 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。 詳細はセクション ↑10.2.4, 録音時のカウントインの使用 を参照してください。
Volume	スライダーをクリックしてメトロノーム の音量を調節します。
Signature	メトロノーム の刻み具合を設定します。デフォルトでメトロノームはビートを刻みます (1/4)。ここで他の値を選択します。
Count-in Length	Count-in の設定を行うことで、録音を開始するまでのインターバルを設定できます。
Link	
Enabled	ここをチェックして Link プロトコルをデフォルトで有効にします。これで同じネットワーク上のリンクセッションに Ableton Link をサポートするアプリケーションを介して参加できるようになります。Link の詳細は ↑2.8, Ableton Link を用いて MASCHINE を同期させる を参照してください。
Input	

セッティング	内容
Quantize	Input Quantize で自動的に MASCHINE 入力内容がクオンタイズされます。 以下の各 Input Quantization モードのどれかを選択してください。 None: インプ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: 録音中のみでインプ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、または録音時にインプ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割るとすると、(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。
使用データトラッキング	
Allow usage data tracking	ここで Usage Data Tracking 機能を起動、起動解除します。 使用データトラッキング技術により MASCHINE は自動的に使用データを匿名情報として扱います。このデータ共有機能は許可または拒否することができます。 データトラッキングを有効にすることで Native Instruments アプリケーションが実際の環境でどのように使用されているか把握することは非常に有益であり、今後の技術向上を目的に当社はこれを推奨します。この機能を用いて Native Instruments に送信されるデータは完全に匿名情報として扱われ、操作環境に支障が生じることはありません。 使用データトラッキングに関する詳細は、Native Instruments ウェブサイトで記載しているナレッジベース記事を参照してください。 https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/209545029

2.6.2 Preferences – Audio ページ

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

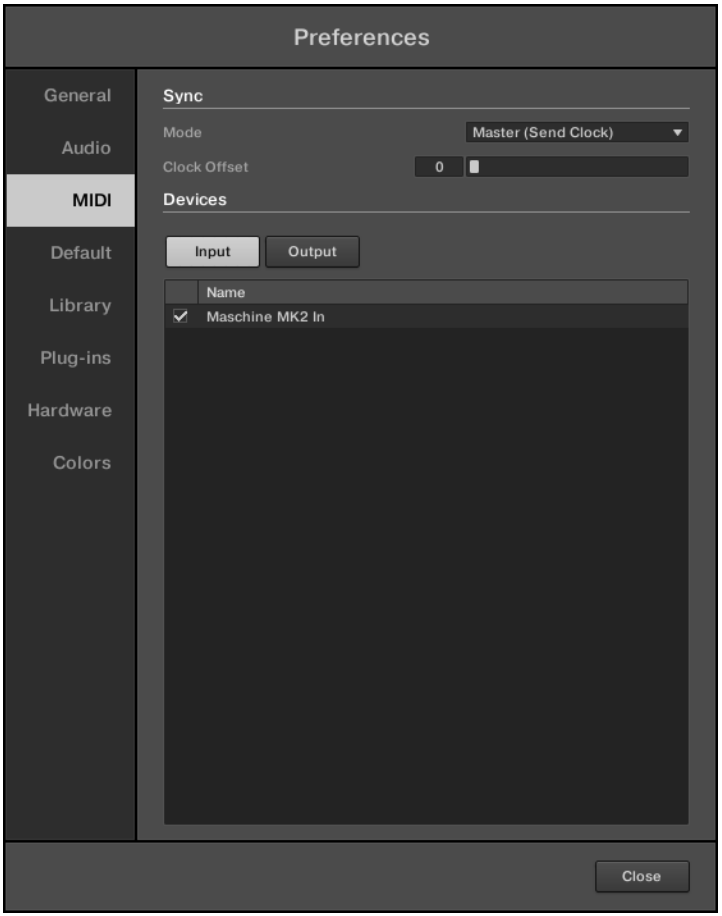
セッティング	内容
Interface	
Driver	ドロップダウンメニューで オーディオドライバを選択します。
Device	複数のオーディオインターフェイスを接続している場合は、ここで使用する機器を指定します。

セッティング	内容
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 をクリックしてオーディオインターフェイスに関する特定のコントロール部にアクセスします。詳細はオーディオインターフェイスの資料を参照してください。
Latency	**macOS:** 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る場合があります)。 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。 **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 ウインドウの設定ダイアログを表示します。
Routings	
Input	Inputs をクリックして Routing インプットを表示します。 ここで MASCHINE の 4 つのステレオインプット用に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。 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。
Output	Output をクリックして Routing アウトプットを表示します。ここでは 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。

2.6.3 Preferences – MIDI ページ

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。



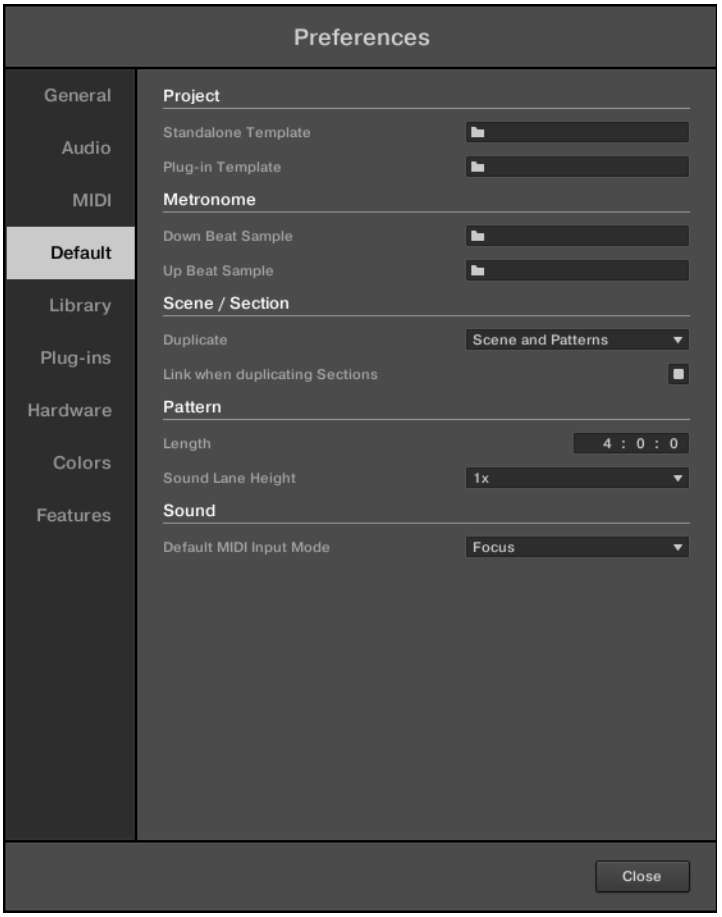
Preferences – MIDI ページです。

セッティング	内容
Sync	
Mode	ドロップダウンメニューをクリックして MASCHINE 用 MIDI Sync mode preference を設定します。 Off:MIDI シンクモードを選択していない状態です。 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 クロックシグナル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、他のグルーヴボックス、または他のソフトウェアシーケーンサー等が考えられます。 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、他のグルーヴボックス、シーケンサー、または他のソフトウェアシーケーンサー等が考えられます。 Slave (Receive Clock) オプションは LINK の起動時には機能しません。Link の詳細は ↑2.8, Ableton Link を用いて MASCHINE を同期させる を参照してください。
Clock Offset (Mode を *Slave* にすると表示されます。)	Clock Offset スライダーをクリックして動かして、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。 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。
Devices	
Inputs	Input をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI インプットを表示します。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。
Outputs	Output をクリックすると、システムで有効な全ての MIDI アウトプットを表示します。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。

2.6.4 Preferences – Default ページ

Defaults ページ で新規プロジェクトに対して毎回適用するデフォルト設定を設定します。

► Default ページを表示するには、Preferences パネルの左にある Default タブをクリックします。



Preferences の Default ページです。

セッティング	内容
プロジェクト	
Standalone	ここ で MASCHINE をスダンドアローンで使用する際の新規プロジェクトの起動時に、自動的にロードするプロジェクトを選択します。このフィールドでは選択している Template Project の場所を表示します。フォルダアイコンをクリックして他の Template Project を選択します。Project ファイルはどれでもテンプレートとして選択可能で、MASCHINE ライブラリから選択したり、新たにファイルを作成することでプラグインスロットに好みのインストゥルメントとエフェクトを既にロードした状態のファイルをテンプレートとして使用することも可能です。テンプレートプロジェクトを新規に準備する場合は、× アイコンをクリックし、新規プロジェクトを白紙の状態からはじめるのもよいでしょう。
プラグイン	ここ で MASCHINE をプラグインモードで使用、DAW 上で新規プロジェクトを起動する際に自動的にロードするプロジェクトを選択します。このフィールドでは選択している Template Project の場所を表示します。フォルダアイコンをクリックして他の Template Project を選択します。Project ファイルはどれでもテンプレートとして選択可能で、MASCHINE ライブラリから選択したり、新たにファイルを作成することでプラグインスロットに好みのインストゥルメントとエフェクトを既にロードした状態のファイルをテンプレートとして使用することも可能です。テンプレートプロジェクトを新規に準備する場合は、× アイコンをクリックし、新規プロジェクトを白紙の状態からはじめるのもよいでしょう。
メトロノーム設定	
Down Beat Sample と Up Beat Sample	ここでメトロノームのアップビート、ダウンビート音声を設定することができます。フィールドではメトロノーム音声用に選択している音声ファイルがある場所を表示します。フィールドをクリックして他のファイルを選択します。フィールド右の小さな x をクリックしてカスタムしたオーディオファイルを削除し、デフォルトのメトロノームサウンドを復帰します。
Scene / Section	

セッティング	内容
Duplicate	MASCHINE の Duplicate 機能がシーン複製時にどのように動作するかドロップダウンメニューで選択します。 *Scene Only* シーンのみが複製されます。この設定で、パターン内容のみを複製、シーンリンクしない状態でシーンを複製します。 *Scene and Patterns* シーンに加えて全パターンも複製されます。複製された新規 Scene と Patterns は、元のシーンから完全に独立します。
Link when duplicating Sections	チェックボックスをクリックし、Duplicate 機能使用時のセクションのリンクコピー機能を起動します。デフォルトではこの機能は無効となっています。 起動すると、*Duplicate* 機能でリンクしたセクションのコピーを作成します。リンクした状態のコピーで変更を行うと、リンクしている全セクション内容が自動的に更新されます。この機能で、セクション編集の手間が省けるようになります。
パターン	
Length	ここで新規パターンのデフォルトの長さを設定します。 長さの単位は bars、beats、16ths となります。 値を変更するには任意の値 (bars、beats、16ths) をクリックし、垂直方向にドラッグします。 詳細は↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。
Sound Lane Height	メニューで *1x* または *2x* のどちらかを選択して Pattern Editor の Sound レーンのデフォルトの高さを設定します。 *1x* で 16 すべてのサウンドを表示、*2x* でグループ内の最初の 8 つのサウンドを表示します。
サウンド	
Default MIDI Input Mode	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、各 MIDI ポートの入力 MIDI ノートとフォーカスしたサウンドの音程をトリガーします。 更に何も MIDI インプットがない Sound を選択、Default MIDI input Mode を環境設定で選択することで MIDI インプットのデフォルト設定を行うことができます。 このドロップダウンメニューには以下の MIDI インプットモードオプションがあります。 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。

2.6.5 Preferences – Library ページ

Library ページ でブラウザの LIBRARY ペインに表示される全 MASCHINE ライブラリーファイルの場所を編集できます。



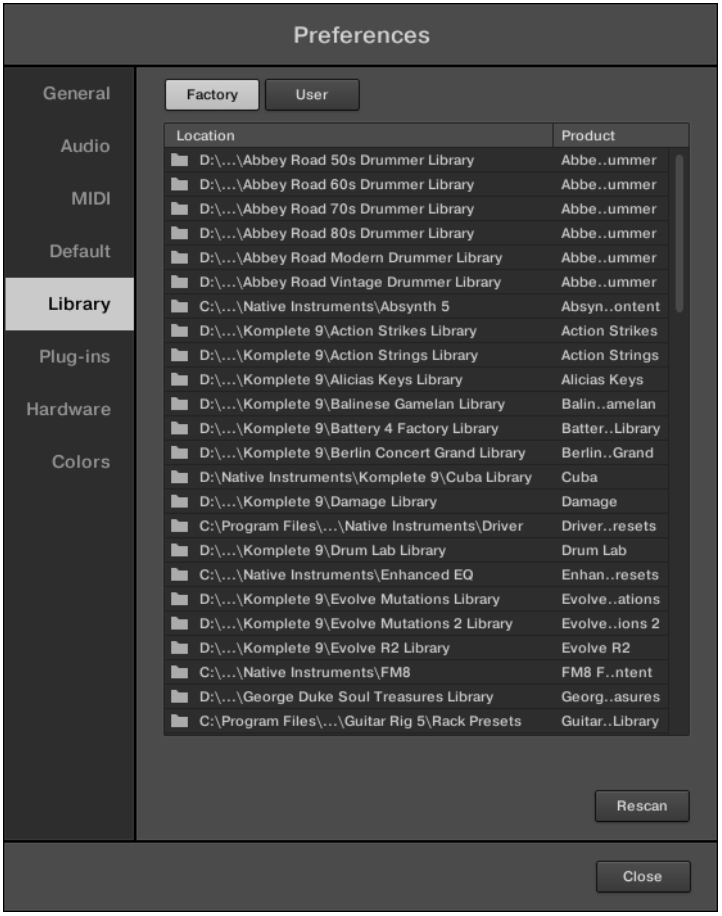
ブラウザの LIBRARY ペインの詳細は ↑3.2, ライブラリからファイルを検索、ロードする にあります。

► Library ページを表示するには Preferences パネルの左にある Library タブをクリックします。

ページの上部にある Factory と User ボタンで Factory ペイン User ペインを切り替えます。

Factory ペイン

► Factory ペインを表示するには Library ページ上部の Factory ボタンを押します。



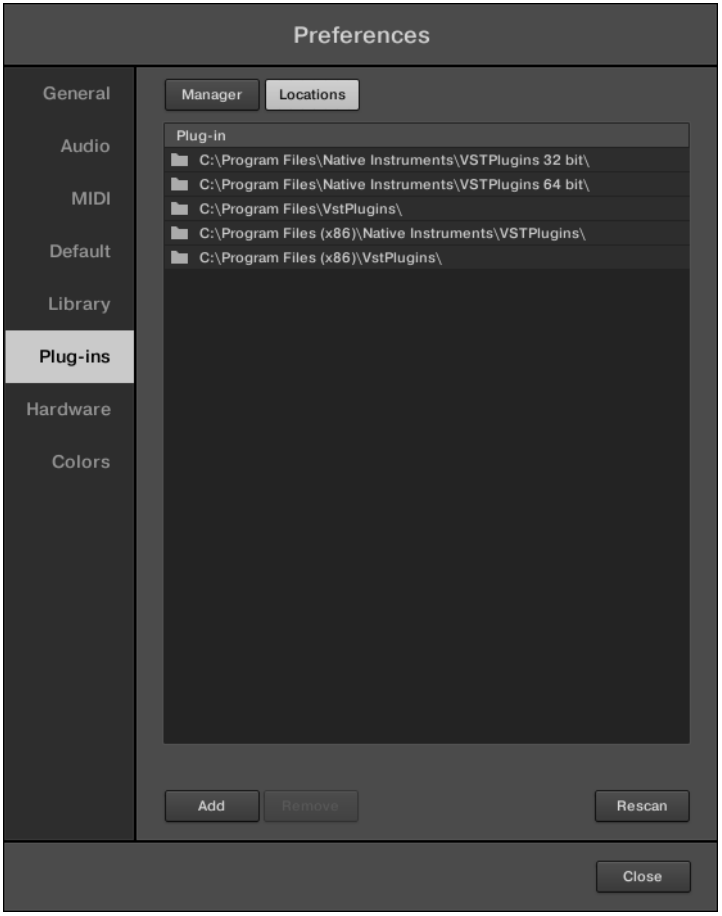
Preferences パネル– Library ページの Factory ペインです。

Factory ペインでは有効な全ファクトリーライブラリを表示します。ここでは MASCHINE ファクトリライブラリ、他の NI 製品からインポートされたライブラリ、インストールされた MASCHINE EXPANSIONS が含まれます。
これらのライブラリはブラウザの Library ペインの Factory ビューに表示されます。

要因	内容
Location カラム	各ライブラリのパスを表示します。コンピューターの他の場所にライブラリを移動した場合は、ライブラリの左のフォルダアイコンをクリックして新規パスを指定します。
Product カラム	各製品名称を表示します。これらの名称は編集できません。
Rescan ボタン	ライブラリの内容を変更した場合 (例、場所の変更)は、リストのこの部分をクリックし、Rescan ボタンをクリックしてライブラリの内容を再スキャンします。

User ペイン

► User ペインを表示するには、Library ページ上部の User ボタンをクリックします。



Preferences パネル– Library ページの User ペインです。

User ペインでは現在使用している全ユーザーライブラリを表示します。ここには MASCHINE のスタンダードユーザーディレクトリとその他のディレクトリが含まれます。これらのライブラリはブラウザの Library ペインの User ビューに表示されます。

要因	内容
Location カラム	各ライブラリのパスを表示します。コンピューターの他の場所にライブラリを移動した場合は、ライブラリの左のフォルダアイコンをクリックして新規パスを指定します。
Alias カラム	各ライブラリ用に保存されたエイリアスを表示します。エイリアスをクリックして編集します。ユーザーフォルダー用にエイリアスを設定することは必須ではありませんが、異なるコンピューターを使用する際に大変便利です（以下参照）。ロケーションを追加した後 (以下 Add 参照)、新規項目欄のフィールド部をクリックし、Alias カラムで新規ロケーション用エイリアスを設定します。 デフォルトユーザーフォルダーエイリアスである Standard User Directory は編集することができません。ここにデフォルトで全ユーザーファイルが保存されます。
Add ボタン	Add をクリックしてユーザーライブラリにディレクトリを手動で追加します。詳細は以下を参照してください。
Remove ボタン	Remove をクリックして選択したユーザーライブラリを削除します。ファイルは MASCHINE ブラウザから削除されるだけで、ハードディスクから削除されることはありません。
Rescan ボタン	ライブラリの内容を変更した場合 (例、ファイルの追加、削除後)は、リストのこの部分をクリックし、Rescan ボタンをクリックしてライブラリの内容を再スキャンします。
Scan user content for changes at start-up チェックボックスです。	このチェックボックスをクリックすると MASCHINE 起動時にユーザーコンテンツをスキャン、内容更新します。



この Preferences（環境設定）パネルのサイズは通常コンピューター上で行う方法と同様の方法で変更することができます。各項目欄の境界線をドラッグして各欄のサイズ変更を行うこともできます。

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

Native Instruments 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 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。

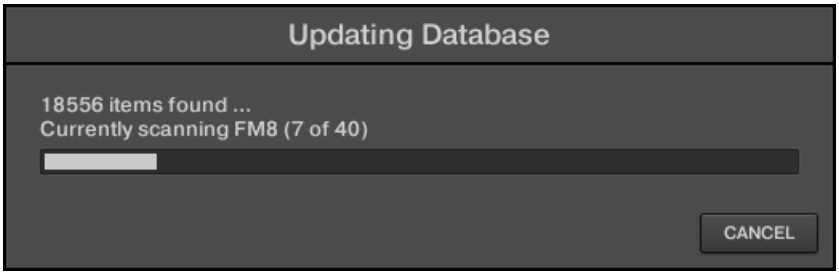
スタンダードユーザーディレクトリーは削除することができません。

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。

ライブラリースキャンのキャンセル

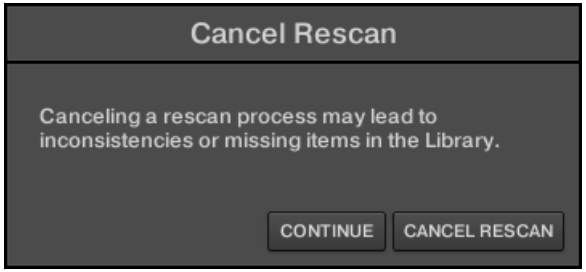
Preferences パネルの Library ページの Rescan ボタンで、選択したライブラリ (none を選択した場合は全ライブラリーをスキャンします) を再スキャンし、MASCHINE ブラウザがファイルの変更内容を確認します。Rescan ボタンでスキャンが開始し、Updating Database ダイアログがスキャンの進行状況を表示します。

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。

► 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。

- 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。

- 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。

エイリアスの使用

Alias カラムにあるエイリアスは Location カラムと同様にパス参照部として機能します。Project を保存すると、保存されるデータにはプロジェクトで使用した各ファイルのパスとエイリアスの両方が含まれます。これで Project で使用したファイルが各コンピュータの異なる場所にある場合でも別のコンピューターでプロジェクトを使用することができるようになります。各コンピューターでロケーションを特定するための共通エイリアスが使用されるため、MASCHINE は最初のコンピューターで保存したパスを用いてエイリアスを共有、他のコンピューター上でファイルを特定、再現することができるので、サンプルを特定できない等の問題を事前回避することができるようになります。

ユーザーライブラリにフォルダを追加する

Library ページの User ペインで MASCHINE ライブラリのユーザーコンテンツに他のフォルダを追加することができます。方法は以下となります。

1. ペインの下の Add をクリックします。
   フォルダ選択ダイアログが表示されます。
2. ダイアログでコンピューター上の任意のフォルダを選択、 OK をクリックします(Choose、選択 、macOS)。

→ 選択したフォルダ内の全 MASCHINE-互換フィルが MASCHINE のユーザーコンテンツに追加されます。

更にインポートしたファイルには以下のようにアトリビュートセット (product/bank/sub-bank、Type/Sub-Type/Mode tags プロパティー) が付属します。

- 全ファイルで、ファイルに既にあるアトリビュートが付属されます。
- Samples の場合は、product/bank/sub-bank アトリビュートが空の場合は、サンプルがあるフォルダにそのアトリビュートが設定されます。
  - 製品の場合は、選択したフォルダ名称が設定されます。

- このフォルダーのサブフォルダー内に Samples がある場合は、サブフォルダーの名称がバンクとして使用されます。
- このサブフォルダーのサブフォルダーに Samples がある場合は、下位サブフォルダーの名称がサブバンクとして使用されます。

MASCHINE ライブラリーのユーザーコンテンツにフォルダーを追加する場合は、ブラウザの LIBRARY ペインにファイルを作成して検索とロードがスムーズに行えるようにしてください。ブラウザの LIBRARY ペインの使用方法詳細はセクション↑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。



ブラウザの FILES ペインの IMPORT ボタンを介して追加したフォルダーのパスもここに表示されます。ここで解説する Preferences パネルで Add ボタンを使用してフォルダーを追加する方法とブラウザの FILES ペインの IMPORT ボタンを使用してフォルダーを追加する方法の相違点は、後者ではインポートしたファイルに直接タグをつけることが可能な点にあります。セクション↑3.6.5, リザルトリストの使用を参照して FILES ペインからフォルダーをインポートしてください。

フォルダ選択時に User または Factory ペインに既に表示してあるフォルダを選択、またそのフォルダを含んだフォルダを選択することはできません。フォルダーセレクションダイアログで OK 、(Choose macOS) を押した時点で MASCHINE が上に該当するようなフォルダを検出した場合は Duplicate Location メッセージが表示されるので、OK をクリックしてフォルダーセレクションダイアログに戻り、コンピューターで他のフォルダーを選択します。

ユーザーライブラリからフォルダを削除する

ライブラリーからデフォルトユーザー以外のユーザーフォルダーを削除することもできます。

2.6.6 Preferences – Plug-ins ページ

Plug-ins ページ で、 MASCHINE で使用する Native Instruments、External プラグインを管理することができます。

► 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。

ページ上部の Manager と Locations ボタンで Manager ペイント Locations ペインを切り替えます。

Manager ペイン

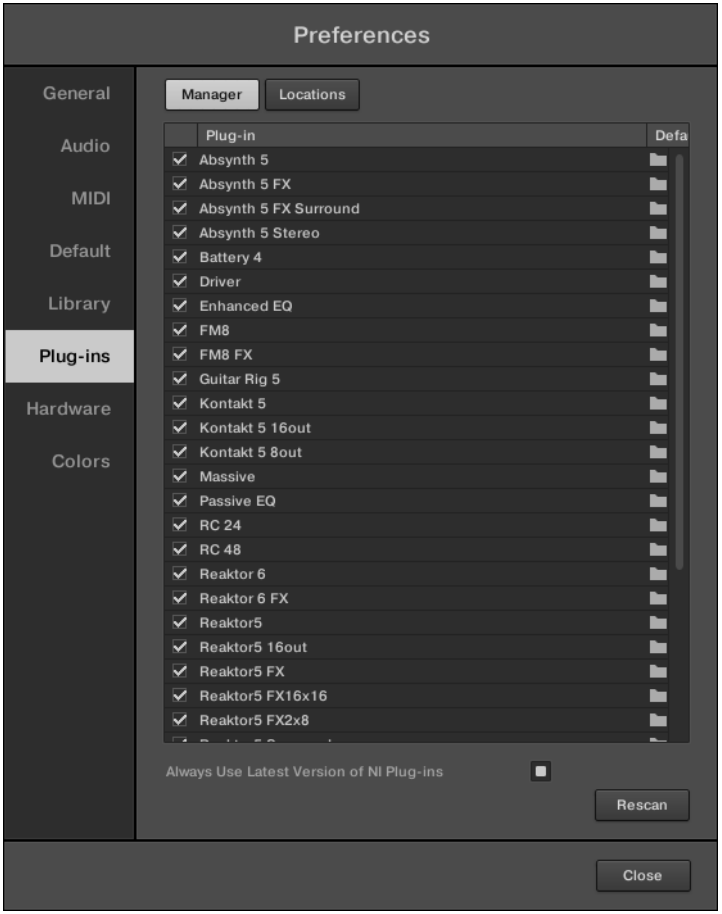
► Manager ペインを表示するには、Plug-ins ページ上部の Manager ボタンをクリックします。

Plug-ins ページの Manager ページで VST/AU プラグインの起動/起動解除や、プラグインディレクトリの再スキャン、Native Instruments および External Plug-ins のデフォルトプリセット設定を行います。

Native Instruments または External Plug-in を無効にすると、(ソフトウェアの各プラグインメニュー、またはコントローラーの Plug-in ブラウザから) ロードすることができなくなります。例えば MASCHINE で特定の VST プラグインを使用しない場合は、これらをロード対象から外すことで必要ないプラグインを表示しないようにすることができて便利です。



Native Instruments Plug-ins、External Plug-ins、その他の MASCHINE 内 Plug-ins に関する詳細は↑6, プラグインの使用を参照してください。



Preferences パネル – Plug-ins ページの Manager パネルです。

要因	内容
Plug-in カラム	Locations ペイン(以下参照) で指定したディレクトリから有効な全 VST/AU プラグインをリスト表示します。MASCHINE を 32-Bit モードで起動している場合は有効、無効な状態の全ての 32-Bit VST/AU プラグインを表示し、または MASCHINE を 64-Bit モードで起動している場合は 有効、無効な全ての 64-Bit の VST/AU プラグインを表示します。リスト内の各プラグインの左のチェックボックスでこのプラグインを MASCHINE で有効/無効にするかを設定します。プラグインを無効にすると、MASCHINE には表示されなくなります。
Default Config カラム	各プラグインをロードする際のデフォルトプリセットを設定することができます。左のフォルダーアイコンをクリックしてデフォルトプラグインプリセットを選択します。プラグインメニューの *Save As Default…* エントリーでプラグインのデフォルトプリセットを設定することも可能です。デフォルトを設定しないと、プラグインの各パラメーターはプラグインスロットにロードする際に自動的にマッピングされます。 デフォルトプラグインプリセットを削除するには、右の小さな x をクリックします。
Rescan ボタン	Locations ペイン (以下参照) で指定したディレクトリの内容を変更した場合は、プラグインをリスキャンして外部プラグインのリストを最新の内容にアップデートしておく必要があります。Rescan をクリックすることでプラグインの整合性をチェックし、自動的に追加、削除したプラグインを確認、また正常に機能しないプラグインを選択しない状態にします。上のリストで無効にしてあるプラグインは無視されます。
Always Use Latest Version of NI Plug-Ins チェックボックス	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ー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。

Manager ペイン: Use NI Audio Units チェックボックス (macOS のみ)

macOS の Manager ペインには Use NI Audio Units チェックボックスがあります。このボックスにチェックを入れ、ソフトウェアの Plug-in メニューとコントローラーの Plug-in ブラウザに Audio Units (AU) バージョンの Native Instruments プラグインを使用可能な状態にします。

- このチェックを外すと (デフォルト)、Native Instruments AU プラグインはリスト表示されますが、無効の状態となります(チェックボックスにチェックが入っていない状態となります)。これらの Plug-ins は Plug-in メニュー (ソフトウェア) または Plug-in ブラウザ (コントローラー) の *Native Instruments* サブメニューに表示されることがなくなります。更に Native Instruments Plug-ins (VST) 名称の脇に (VST) と表示されることがなくなります。

- Use NI Audio Units チェックボックスを有効にすると、全 Native Instruments AU プラグインがリスト上に表示され、MASCHINE 上にロードすることが可能となります。Plug-in メニューと Plug-in ブラウザの *Native Instruments* サブフォルダにはプラグイン名称の脇に (VST) または (AU) と表示されるので使い分けが可能となります。

上記で解説したようにチェックボックスを使用することでリスト内の Native Instruments AU プラグインを個別に有効/無効にすることができます。チェックを入れることで、Use NI Audio Units チェックボックスが自動的に起動します。



Use NI Audio Units チェックボックスは Native Instruments AU プラグインを対象とした機能です。第三者製 AU プラグインはこの設定内容に影響されません。

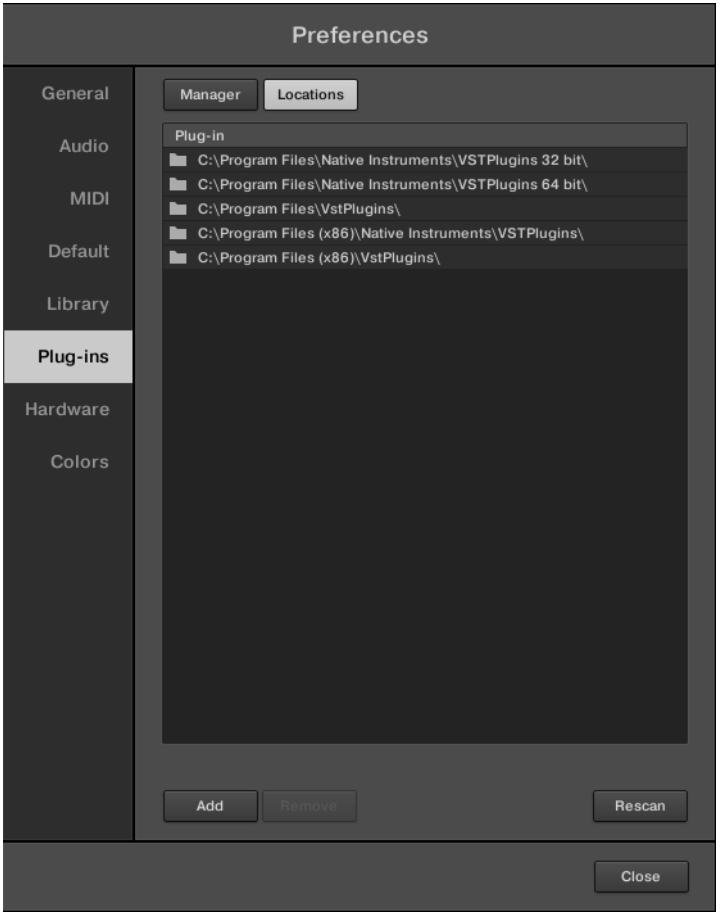


Use NI Audio Units チェックボックスを無効、あるいは Native Instruments AU プラグインを無効にした場合でも、該当する AU プラグインを使用したプロジェクトを開くことは可能です。

Location ペイン

► Location ペインを表示するには Plug-ins ページ上部の Location ボタンを押します。

Plug-ins ページの Locations セクションで MASCHINE で使用する各プラグインディレクトリを管理します。



Preferences パネル – Locations ペインの Plug-ins ページです。

LOCATIONS ペインでは以下の機能を装備しています。

要因	内容
Plug-in カラム	MASCHINE で使用する全プラグインディレクトリを全てリスト表示します。エントリの左にあるフォルダアイコンをクリックし、そのプラグインディレクトリのパスを変更することが可能です。
Add ボタン	Add をクリックしてプラグインディレクトリを追加します。

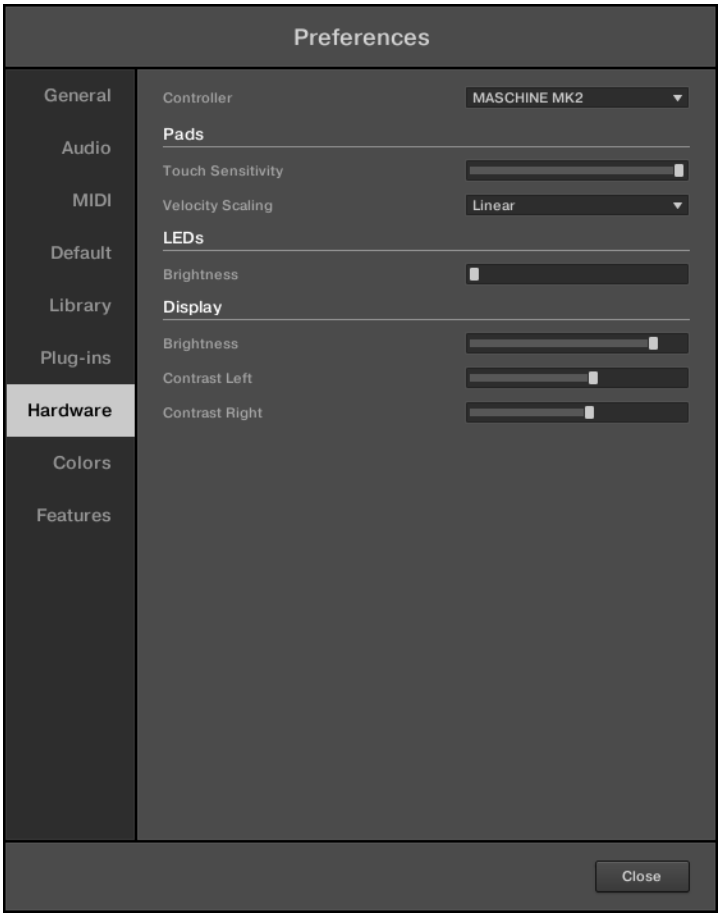
要因	内容
Remove ボタン	Remove をクリックして選択したディレクトリを削除します。
Rescan ボタン	ディレクトリの内容を変更した場合(プラグインの追加、削除等)、有効なプラグインのリストを最新のものにするために、プラグインディレクトリを再スキャンする必要があります。Rescan をクリックすることでプラグインの整合性をチェックし、自動的に追加、削除したプラグインを確認、また正常に機能しないプラグインを選択しない状態にします。

2.6.7 Preferences – Hardware ページ

Hardware ページでパッドの感度、画面の明るさを調節できます。

► Hardware ページを表示するには Preferences パネル左の Hardware タブをクリックします。

→ 接続してある Native Instruments コントローラーは選択して調整することができます。



Preferences パネル – Hardware ページ

セッティング	内容
コントローラー	*Controller menu* で接続した機器を選択し、設定内容を調節します。 MASCHINE ファミリー、KOMPLETE KONTROL S-シリーズキーボードでは MASCHINE インスタンスで同時にフォーカスできる機器は 2 台です。 *Controller menu* で新規機器を選択すると Hardware ページの表示内容は更新され各オプションを表示します。
各パッド	
Sensitivity	Sensitivity スライダーでパッドを叩いた時の反応感度を調節します。パッドを叩く強さによって MASCHINE コントローラーが入力情報を数値化する際の最低反応値を設定します。
Velocity Scaling	Velocity Scaling (ベロシティースケーリング) で演奏情報をどのようなベロシティーで対応するか選択します。選択肢は *Soft 3* (反応感度が高い) から *Linear* を介し、*Hard 3* (力を入れてパッドを叩かないと反応しません) までとなっています。
Display	
Brightness	Brightness スライダーで MASCHINE コントローラーの左右画面の明るさを調節します。
Contrast Left と Right	このスライダーで左右画面の各コントラストを調整します。

ハードウェアで設定を行う

コントローラーから Sensitivity、Brightness、Contrast Left、Contrast Right 設定を行うことも可能です。設定を行うには、MIDI モードにする必要があります。

1. SHIFT + CONTROL (MIDI) を押してコントローラーを MIDI モードにします。
2. Press SHIFT + Button 4 (SETTINGS) to show the Settings Display mode.

- ノブ 1 (BRIGHT) を回して上記の Brightness パラメーターを調節します。
- ノブ 2 (PADSENS) を回して上記のパッド感度（Sensitivity）パラメーターを調節します。
- ノブ 4 (CNTR.L) と 5 (CNTR.R) を回して上記の Contrast Left と Contrast Right パラメーターを調節します。

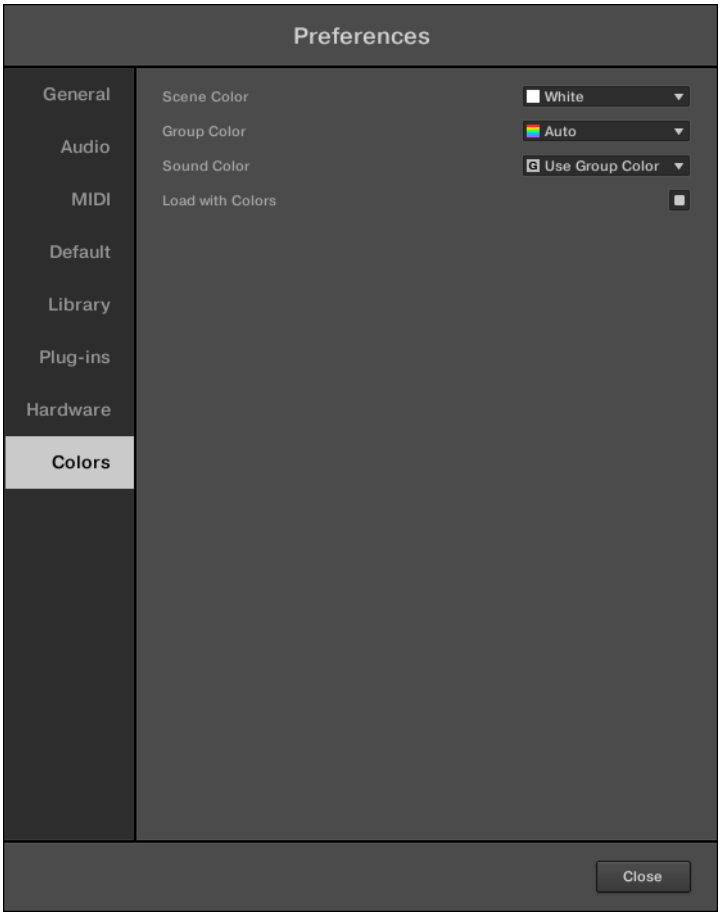
► 設定を終えたら SHIFT + CONTROL (MIDI) をもう一度押して MIDI モードを終了し、MASCHINE モードに戻ります。

MIDI モードに関し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。

2.6.8 Preferences – Colors ページ

Colors ページでシーン、グループ、サウンドの配色設定を行います。

► Colors ページを表示するには Preferences パネルの左にある Colors タブをクリックします。



Preferences パネル – Colors ページ

セッティング	内容
Scene Default	シーンのデフォルト色を設定します。メニューの 16 色パレットから任意の色、または *White* (白、デフォルト) を選択してください。デフォルト用に選択した色はメニュー内でハイライト表示されます。*Auto* (デフォルト) で各 Scene に異なる配色が施されます。
Group Default	グループのデフォルト色を設定します。メニューの 16 色パレットから任意の色を選択してください。デフォルト用に選択した色はメニュー内でハイライト表示されます。*Auto* (デフォルト) で各グループに異なる配色が施されます。
Sound Default	サウンドのデフォルト色を設定します。メニューの 16 色パレットから任意の色を選択してください。デフォルト用に選択した色はメニュー内でハイライト表示されます。*Auto* (デフォルト) で各サウンドに異なる配色が施されます。*Use Group Color* (デフォルト) を選択するとそのグループ内のサウンドもグループの色を使用します。
Load with Colors	ここをチェックすると、色設定の内容は MASCHINE ファイル (プロジェクト、サウンド、グループ等) に保存されます。 Load with Colors (デフォルトでチェックされています) のチェックをはずすと、次にファイルをロードしても保存した配色が適用されなくなります。代わりに Colors ページで設定したデフォルト色が適用されます。



この Colors ページセッティングでは*デフォルト*色を設定し、これらの配色はプロジェクト作成時、グループ、サウンドをリセットした場合、または Load with Colors にチェックを入れなかった場合(上記参照)に適用されます。プロジェクト内の特定の対象 (Sounds、Groups、Patterns、Scenes) の色を変更する場合は、ソフトウェアのオブジェクトのコンテクストメニュー内の *Color* サブメニューを使用してください。↑4.2.4, サウンドの配色の変更、↑4.3.4, グループの配色の変更、↑10.7.7, パターンの配色の変更、↑15.2.13, シーンの色の変更を参照してください。



Scene、Sound、Group、Pattern の各オブジェクトでデフォルト色を使用することで、この色は各リストでの位置を示すこととなります。特に、オブジェクトを他の部分に移動した場合はオブジェクトにこの配色が引き続き適用されることはなく、新しい場所でのデフォルト色を引き継ぎます。

2.7 MIDI セットアップに MASCHINE を導入する

使用している MIDI セットアップに MASCHINE を簡単に取り入れることができます。
MASCHINE の MIDI を用途に合わせて使用することができます。使用例

- MASCHINE と他の MIDI 機器の MIDI クロックシグナルを同期させることができます。↑2.7.2, 外部 MIDI クロックへの同期 と↑2.7.3, MIDI クロックの送信 参照
- MIDI キーボードを MIDI IN に接続すると、選択しているサウンドを直接演奏することが可能です。
- 受信 MIDI データで Sounds と Groups を発音、または任意のポートに MIDI データを送信することができます。詳細は↑11.2, MIDI コントロールとホストオートメーションの使用を参照してください。
- MIDI ノート、MIDI プログラムチェンジメッセージを MASCHINE に送信して Scenes を切り替えることも可能です。詳細はセクション↑15.5, MIDI を介したセクションとシーンのトリガーを参照してください。

2.7.1 外部 MIDI 機器の接続



外部 MIDI 機器を接続する方法は以下となります。

1. MASCHINE ハードウェアコントローラーのリアパネルにある MIDI IN または MIDI OUT 端子に接続します。
2. MASCHINE をスタンドアローンアプリケーションとして使用している場合は、Preferences パネル (↑2.6.3, Preferences – MIDI ページ) の MIDI ページで MASCHINE STUDIO コントローラーの対応する MIDI インプット、またはアウトプットを有効にしてください。
3. MASCHINE をホストアプリケーションでプラグインとして起動している場合は、MIDI の設定はホスト上で行います（↑2.5, スタンドアローンとプラグインモード参照）。MIDI の設定に関してはホストの資料を参照してください。

2.7.2 外部 MIDI クロックへの同期

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、他のグルーヴボックス、または他のソフトウェアシーケーンサー等の使用が考えられます。

MASCHINE をプラグインとして使用する場合は、ホストアプリケーションに自動同期するので、外部 MIDI Sync を有効にする必要はありません。ホスト上で MASCHINE をプラグインとして使用する方法詳細は ↑2.5, スタンドアローンとプラグインモード を参照してください。

以下は MASCHINE で外部機器から MIDI クロックを受信させる方法です。

1. *File* メニューで Preferences を選択します。
2. MIDI ページを選択します。
3. Sync セクションでメニューから *Slave (Receive Clock)* を選択します。
4. Input ボタンを選択して接続してある機器のリストを表示します。
5. MIDI クロックを送信している機器の名称をチェックします(MASCHINE を同期させる機器がチェック対象となります)。

→ MASCHINE で外部機器からの MIDI クロックを受信することもできます。

MASCHINE を同期させるために MIDI ページの Devices セクションで 最低でも一つの MIDI インプット機器を選択します。

Slave (Receive Clock) を選択すると、MASCHINE ヘッダのプレイボタンとコントローラーの PLAY ボタンが無効の状態となります。

MIDI クロック以外の他の MIDI メッセージに反応するために MASCHINE を設定する場合、特に MIDI で MASCHINE のノートとパラメーターを制御する場合はセクション↑11.2, MIDI コントロールとホストオートメーションの使用を参照してください。

2.7.3 MIDI クロックの送信

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 クロックシグナル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、他のグルーヴボックス、または他のソフトウェアシーケーンサー等が考えられます。

MASCHINE プラグインを使用している場合は MIDI クロックシグナルを送信することはできません。ホスト上で MASCHINE をプラグインとして使用する方法詳細は ↑2.5, スタンドアローンとプラグインモード を参照してください。

以下は MASCHINE で外部機器から MIDI クロックを受信させる方法です。

1. *File* メニューで Preferences を選択します。
2. MIDI ページを選択します。
3. Sync セクションでメニューから *Master (Send Clock)* を選択します。

→ MASCHINE は接続してある MIDI クロックを受信可能な機器に MIDI クロックシグナルを送信することも可能です。

Preferences パネルの MIDI ページで MIDI クロックオフセットを設定することができます。詳細は ↑2.6.3, Preferences – MIDI ページ を参照してください。

MASCHINE で MIDI クロック以外の MIDI メッセージを送信、特に MASCHINE で再生しているノートを他の MIDI 機器に送信する方法は、セクション↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信するを参照してください。

2.8 Ableton Link を用いて MASCHINE を同期させる

Ableton Link は、同一コンピューター上、または共有ネットワーク上で Link 機能を起動したアプリケーション用いてビート同期、フェイズやテンポを同期させるためのプロトコルです。その結果、異なる機器を必要最低限の設定により同期させ、ジャムセッション等で便利に活用することができるようになります。Link を介して各アプリケーションと各システムを接続することで共通のタイムラインで全システムを同期、接続した各アプリケーションそれぞれでグローバルテンポを設定することができるようになります。

2.8.1 ネットワークの接続

Ableton Link に対応するアプリケーションを同じネットワークに接続させることで、Link によりセッションを同期させることができます。 MASCHINE で Ableton Link を起動させるには、MASCHINE が起動しているコンピューターと、リンクさせたい他のアプリケーションがあるローカルネットワークを接続します。接続方法はローカルネットワークを用いる場合と、 ad-hoc (コンピューター同士の接続) による場合があります。

Link 使用中の機密性と確実性を最大限確保するには、以下の各点について考慮する必要があります。

- 確実性を確保するにはイーサネットケーブルを用いて、ルーターを介してローカルネットワークに接続します。
- Wi-Fi ネットワークを使用する場合は、パスワードを用いて、部外者がセッションに無断で関わることを防ぐようにしてください。
- 最も安全で確実な接続方法は、Thunderbolt またはイーサネットケーブルを用いてコンピューター同士の直接接続により、Link セッション用接続を確保する方法です。

Link を用いる為の更なる情報に関しては、以下 Ableton ウェブサイトの Link FAQs にある各記事を参照してください。

https://help.ableton.com/hc/en-us/articles/209776125-Link-FAQs.

2.8.2 Link セッションへの参加、退出

Link セッションには LINK ボタンをクリックすることでいつでも加わることができます。Link を有効にしたその他のアプリケーションが加わると、LINK ボタン周辺に専用バーが表示されます（MASCHINE トランスポートが起動していなくても表示されます）。このバーは Link セッションに参加しているアプリケーション全てのグローバルフェイズとなります。

再生ボタンをクリックすると、LINK ボタン周辺に表示されるバーが反応し、ダウンビートに合わせて再生を開始します。セッションに最初に加わったアプリケーションが初期テンポの設定機となり、その後セッションに加わった参加者達も各アプリケーションから自由にテンポを変更することができます。同時に複数の参加者が一斉にテンポ変更を行った場合は、その時の最後にテンポ変更した参加者の値が適用されます。

以下は Link セッションを開始、または参加する方法です。

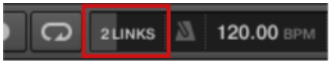
1. ヘッダの LINK ボタンをクリックします。



- MASCHINE が既存の Link セッションに参加、または新規セッションを開始します。

2. プレイボタンをクリックし、MASCHINE の再生を開始します。
   - MASCHINE の再生内容が Link タイムラインに同期するようになります。
3. Link の使用を止め、退出するにはもう一度 LINK を押します。

接続中 LINK ボタンは Link を介して接続している、他の Link セッション参加アプリケーション総数を表示します。以下の例では他に 2 つのアプリケーションが接続されている状態を示しています。



他に 2 つのインスタンスが接続され、起動している状態の Link セッションです。

Link 起動中は、MASCHINE を受信 MIDI クロックにスレーブ同期させることはできません。Link 機能が優先されます。MASCHINE をマスターとして使用し、MIDI クロックを送信することは可能です。

3　ブラウザ

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

3.1　ブラウザの基本

このセクションではブラウザの基本的な内容を解説します。

3.1.1　MASCHINE ライブラリ

ファイルの管理、検索、場所の特定、ロード等の MASCHINE ファイルに関する項目を**ライブラリー**でこなします。MASCHINE ライブラリでは MASCHINE のファクトリーコンテンツを含むだけでなく、その他のファクトリーコンテンツ (MASCHINE EXPANSIONS または Native Instruments 製品によるもの) またはユーザーコンテンツを含んでいます。

迅速、かつ効率よく正確にファイル検索を行うには、通常のオペレーションシステムのフォルダ構造の上を行くライブラリを駆使する必要があります。例えば、ライブラリの各ファイルには以下の指標によって分類されます。

- **ファイルタイプ**: Project、Group、Sound 等
- ファイルの**コンテンツタイプ**、プロダクトのファクトリーライブラリ内にあるのか、ユーザーによって作成されたものか、といった内容による分類です。
- ファイルが含まれている**製品** — この分類では製品カテゴリー、特定の製品、製品のバンク、またはサブバンクによって分類されます。
- 各ファイルの特徴で分類するには**タグ**が用いられ、例えばエフェクトの種類、音声の特徴、使用コンテンツ等でファイルを分類します。



ライブラリはファイルを表示、アクセスするための手段の一つに過ぎません。ファイルシステムで同様のファイルを検索することも可能です。ライブラリの特徴はそのファイルの音楽的性質の*関連性* によってファイルを検索できる点にあります。

MASCHINE ライブラリに含まれるファイルの種類

MASCHINE ライブラリに含まれるファイルは Preferences パネルの Library ページにリスト表示されるフォルダ内の全 MASCHINE 関連ファイルとなります。ライブラリフォルダ詳細はセクション ↑ 2.6.4, Preferences – Default ページを確認してください。

3.1.2 ライブラリの閲覧とハードディスクの閲覧

ブラウザは MASCHINE ライブラリ用インターフェイスです。ここには任意のファイルを検索するための各ツールを装備しており、予想外のファイルを提示することで楽曲作成のヒントとなる場合もあります。更にブラウザでは一般的な方法でファイルシステム内を閲覧することもできます。これらは次のセクションで解説します。

ブラウザには 2 つの操作モードがあり、それぞれ専用ツールを使用することができます。

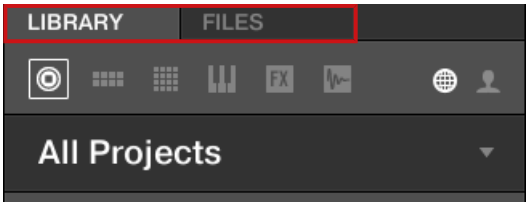
- LIBRARY ペインで MASCHINE ライブラリ内をブラウズします。この検索方法で、音楽の用途に合わせてファイルを検索することができます。このペインでファイルに自由にタグ付けすることができます。
- FILES ペインでオペレーションシステムの階層構造を用いてハードディスク内をブラウズすることができます。例えばこのブラウズ方法で MASCHINE ライブラリにインポートしていないファイルを検索し、インポートすることができます。



ソフトウェア上とは異なりコントローラーのブラウザではライブラリに追加したファイルのみをロードすることが可能です。コントローラーのブラウザから直接ハードディスクのディレクトリにアクセスすることは出来ません。ソフトウェアを使ってライブラリに事前にタグ化したファイルをインポートしておくことがここで重要になってきます。

LIBRARY と FILES ペインの切り替え

► ブラウザの LIBRARY ペイン、または FILES ペインを表示するには、ブラウザ上部の該当するタブをクリックします。



任意のタブをクリックしてブラウザの対応するペインを表示します。

LIBRARY ペインはセクション ↑3.2, ライブラリからファイルを検索、ロードする で解説、FILES タブはセクション↑3.6, ファイルシステムからファイルをロード、インポートするで解説しています。

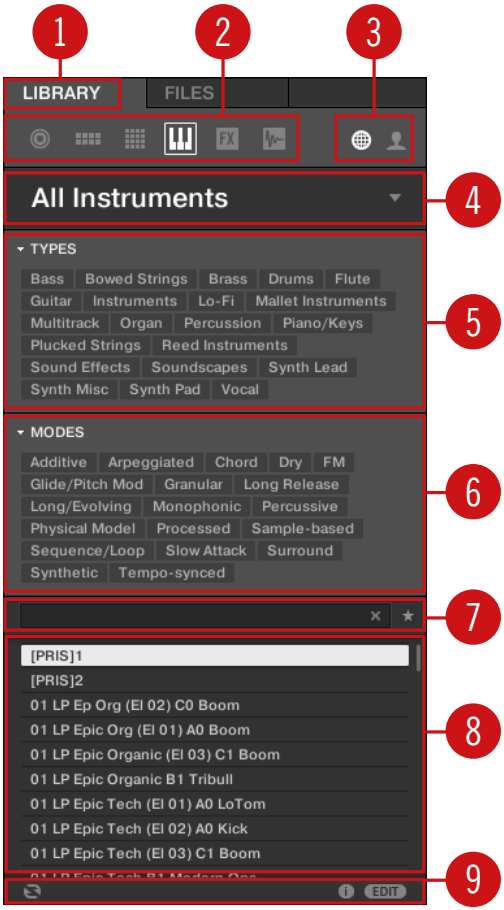
3.2 ライブラリからファイルを検索、ロードする

ブラウザの LIBRARY ペインで MASCHINE ライブラリの各ファイルを検索します。

► LIBRARY ペインを表示するには、 ブラウザの左上隅にある LIBRARY タブをクリックします。

3.2.1 LIBRARY ペインの概観

LIBRARY ペインは以下の内容を含んでいます。



LIBRARY ペイン各部

(**1**) **LIBRARY タブ**: LIBRARY タブをクリックしてここで解説するように LIBRARY ペインを開きます。
(**2**) **File Type セレクター**: ここには 6 つのアイコンがあり、MASCHINE の異なる各ファイルタイプを表示します。左からファイルタイプは Project、Group、Sound、Instrument プリセット、エフェクトプリセット、Sample となっています。 どれかをクリックすると、選択したファイルタイプのファイルをリザルトリスト (Result List、**8**)で表示します。セクション↑3.2.4, ファイルタイプの選択を参照してください。

(**3**) **Content セレクター**: NI アイコン (左側) をクリックしてファクトリーコンテンツを選択、またはユーザーアイコン (右側) をクリックしてユーザーコンテンツを選択します。ここで選択したコンテンツに関係するファイルのみがリザルトリスト (**8**) に表示されます。セクション↑3.2.5, ファクトリー、ユーザーコンテンツの選択を参照してください。
(**4**) **Product セレクター**: ドロップダウンメニューをクリックして特定の製品、製品のカテゴリー、状況によっては選択した製品のバンクとサブバンクを選択します。選択した内容に関連するファイルのみがリザルトリスト (**8**) に表示されます。セクション↑3.2.3, Product Category、Product、Bank、Sub-Bank の選択を参照してください。
(**5**) **TYPES フィルター**: で Type と Sub-Type タグに関連したファイルを検索します。セクション↑3.2.6, Type と Mode タグの選択を参照してください。
(**6**) **MODES filter** (Instrument/Effect プリセットのみ): で Mode タグに関連したファイルのみを選択します。セクション↑3.2.6, Type と Mode タグの選択を参照してください。
(**7**) **サーチフィールド**: この検索フィールドに文字を入力することで、入力文字列に該当するファイルを検索します。セクション↑3.2.7, テキスト検索の方法を参照してください。
(**8**) **Result リスト**: Result リスト（検索結果リスト）で 上記のツールを用いた検索内容に見合うファイルを表示します。セクション↑3.2.8, リザルトリストからファイルをロードするを参照してください。
(**9**) **Control バー**: ブラウザの下部にある Control バーには MASCHINE ライブラリのブラウズ時に便利なツールがあり、これらは File Type セレクター (**2**) での選択内容によって異なります。

- Project 以外の全ファイルに対してはコントロールバーの左端にある **Autoload** ボタンをクリックすると、自動的に選択したファイルがロードされ、Project の再生中にそのファイルがプロジェクトに合うか確かめることができます。セクション↑3.3.1, 選択したファイルの自動ロードを参照してください。
- Instruments Presets / Samples 用に **Prehear ボタン**を起動し、ボタンの隣にあるフェーダーを調節してブラウザで選択したアイテムを直接試聴します。詳細は↑3.3.3, サンプルのオーディションと↑3.3.2, インストゥルメントプリセットのオーディションを参照してください。
- Groups で Load Patterns チェックボックスを有効にすることで、グループとともにグループ内のパターンもロードします。セクション↑3.3.4, パターンとともにグループをロードするを参照してください。
- 全ファイルに対して **EDIT** ボタン近くの情報ボタン(小さな「i」です) をクリックすることで選択したファイルの各情報を表示します。セクション↑3.3.6, ファイル情報の表示を参照してください。
- 全ファイルに対してバーの右端の EDIT ボタンをクリックすることで **Attribute Editor** を開き、選択したファイルにアサインしたタグとプロパティーを編集します。セクション↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集を参照してください。

LIBRARY ペインの検索ワークフロー

LIBRARY ペインでファイルを検索するには典型的な検索方法で絞り込み検索を行うことができます。

最初の 2 つのステップは必ず行う必要があります。

1. File Type セレクター (**2**) でファイルタイプを選択します。
2. コンテンツセレクター (**3**) で Factory または User コンテンツのどちらかを選択します。

ここからのステップは必要に応じて行ってください。これらの機能を用いて検索結果を絞り込み検索することでファイルの選択を効率よく行うことができます。

1. 製品カテゴリー、または製品を Product セレクターで選択します (**4**)。製品選択後、各バンクがある場合は、製品の特定のバンク、またはサブバンクを指定します。
2. 必要に応じて TYPES フィルター (**5**) でタグを選択し、MODES フィルター (**6**) で Instrument と Effect プリセットを選択します。

以上の方法を行う際は、Search フィールド (**7**) を用いて文字検索を同時進行で行い、Result リスト (**8**) の内容を絞り込むことができます。
上記のステップの詳細は以下のセクションで更に解説しています。

MASCHINE コントローラーによるライブラリのブラウズ

► BROWSE を押してブラウザモードを起動/起動解除します。



コントローラーのブラウザです。

コントローラーのディスプレイではブラウザは次のように管理されます。

- 左画面と両サイドのボタンとノブでファイルタイプやコンテンツタイプ (ファクトリー、またはユーザー) 、製品、バンク、サブバンクと任意のタイプ(状況によってはモード) タグを選択することで検索結果を絞り込みます。
- 右ディスプレイでは対応する検索結果をリスト表示します。ここでファイルを選択、ロードします。コントロールエンコーダー、またはノブ 8 を回すことでリストのエントリーを選択し、コントロールエンコーダー、またはボタン 8 (LOAD) を押してロードします。

上記のステップの詳細は以下のセクションで更に解説しています。更にコントローラーにはソフトウェアに対応した検索関連機能を備えています。セクション ↑3.3, 追加ブラウズツール を参照してください。

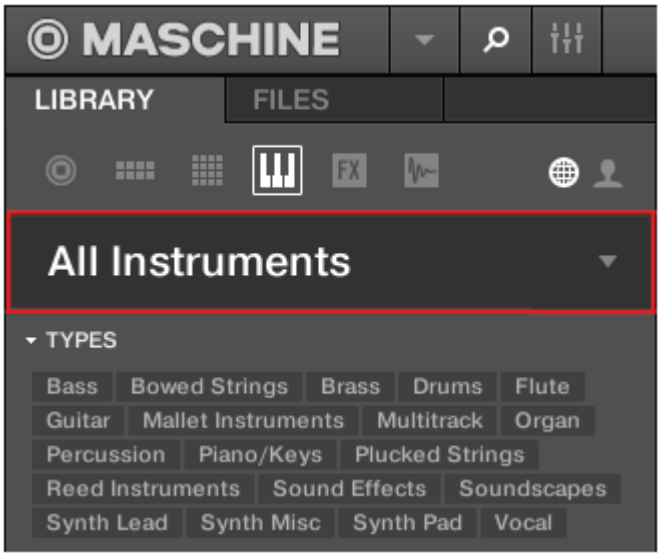


頻繁に使用するすべてのファイルにタグ付けすることで、コントローラーを用いてこれらに便利にアクセスできるようになります。

3.2.2 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レクションがないので、All Instruments と表示されます。

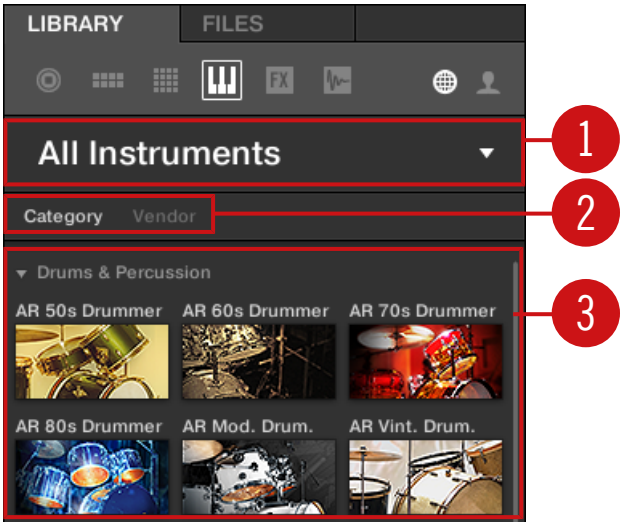


閉じた状態のプロダクトセレクターヘッダです。

Product Category 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。



開いた状態のプロダクトセレクターです。

(1) **プロダクトセレクターヘッダ**: 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レクターを閉じます。
(2) **Category/Vendor** セレクター: 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 セレクター** 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 セレクターで 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。

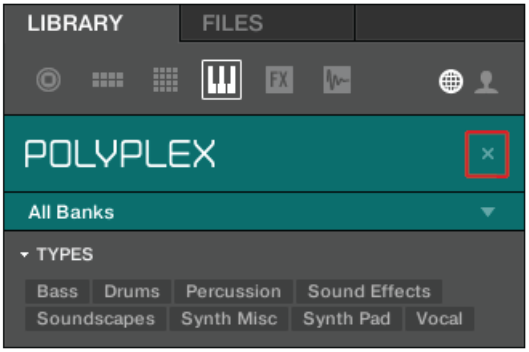
► プロダクトを選択し、関連するプリセットファイルのみを表示するには、リストのプロダクトをクリックします。

→ 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。

プロダクトセレクションのリセット

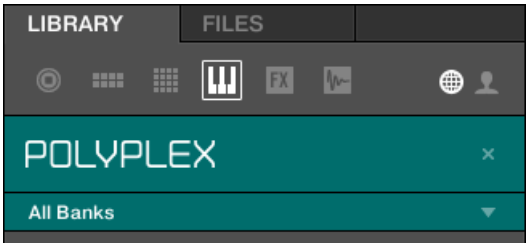
► Product セレクターでの選択内容をリセットするには、プロダクト名称の右にある小さな x をクリックしてください。



→ 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

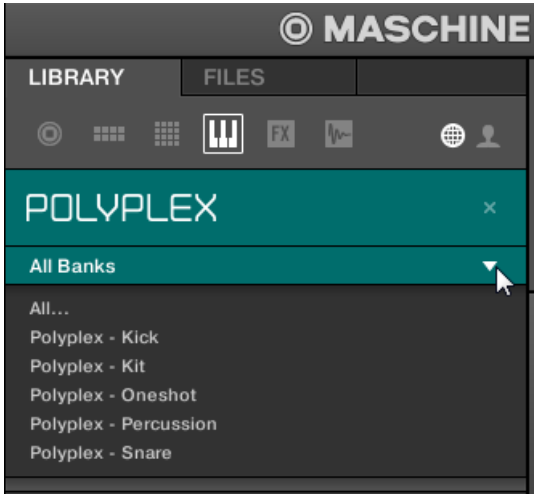
Product リスト (上参照) で特定のプロダクトを選択すると、閉じられたプロダクトセレクターの下に **Bank メニュー**が表示されます。



Bank メニューで POLYPLEX 用の All Banks を表示しています。

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。



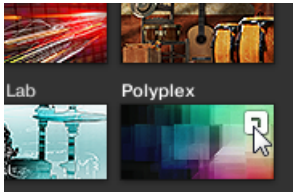
→ 選択するとバンクメニューが閉じ、選択したバンクが表示されます。下のタグフィルターと Result リストで更に内容を絞り込みます。

► プロダクトセレクションのように、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。

プロダクトセレ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レクターから直接行えます。

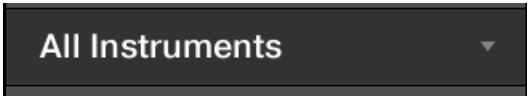
► デフォルトプリセットファイルを含んだプロダクトをロードするには、プロダクトセレクターのプロダクトエントリーのどれかにマウスカーソルを置き、プロダクトエントリーの右上隅に現れる矢印をクリックします。



→ 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係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。

3.2.3 Product Category、Product、Bank、Sub-Bank の選択

Product セレクターで製品カテゴリー、特定の製品、製品の特定のバンク、バンク内のサブバンクを選択、検索を行います。
デフォルトで Product セレクターは何も選択されていません。ここでは上記のファイルタイプセレクターで選択した内容によって All Projects、All Groups、All Sounds、All Instruments、All Effects、All Samples が表示されます(セクション↑3.2.4, ファイルタイプの選択参照)

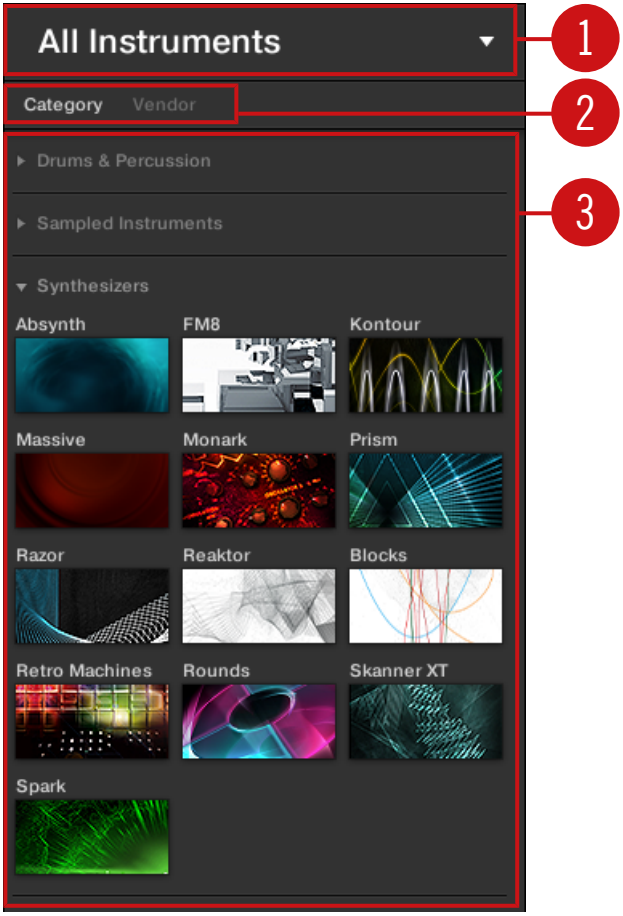


インストゥルメントを何も選択していない状態の Product セレクターです。

Product、Product Category の選択

► プロダクトセレクターをクリックして開きます。

→ プロダクトセレクターが開き、以下の内容を表示します。



インストゥルメントプリセット用にプロダクトセレクターを開いています。

(1) **Product セレクターヘッダ**: ヘッダでは選択しているプロダクト、またはプロダクトカテゴリーを表示します。選択していない場合はファイルタイプセレクターで選択したファイルタイプに対応するラベルを表示します(上図では All Instruments となっています) 。ヘッダをクリックしてプロダクトセレクターを閉じます。

(2) **Product Category フィルター**: MASCHINE ライブラリ内にファイルがあるプロダクトのカテゴリーを表示します。プロダクトのカテゴリーをクリックして選択、選択解除します。カテゴリーを選択することで以下のプロダクトリスト (3) に表示される製品数が制限されます。カテゴリーの複数選択はできません。カ

テゴリを選択し、ヘッダ (1) をクリックすることでプロダクトセレクターを閉じます、ヘッダ (1) は選択したカテゴリーを表示、TYPES フィルター (状況によっては MODES フィルターも表示されます) で Result リスト内を絞り込みます。
(3) **Product リスト**: MASCHINE ライブラリ内にあるプロダクトファイルを表示します。リストの任意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。



インストゥルメント選択後の閉じた状態の Product セレクターです。

プロダクトカテゴリーとプロダクトセレクターは MASCHINE ライブラリ内に関連ファイルがある場合に表示されます。例えば KOMPLETE の Native Instruments エフェクトがコンピューターにインストールしてあり、MASCHINE にユーザープリセットを何も保存していない場合は、コンテンツセレクターでユーザーコンテンツを選択してもプロダクトセレクターにプロダクトアイコンが表示されることはありません。同様に特定の Native Instruments エフェクト/インストゥルメントをアップデートしていない状態でコンテンツセレクターでファクトリーコンテンツを選択してもプロダクトセレクターにプロダクトアイコンが表示されない場合があります。全 Native Instruments プロダクトをアップデートしてこのような事態を回避してください。

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。Product セレクターでは選択したファイルタイプに対応するラベル (Project、Group、Sound、Instrument preset、Effect preset、Sample) を表示します。この段階では Product 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。

Bank と Sub-Bank の選択

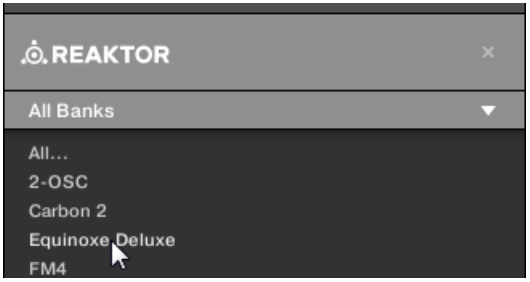
Product リスト (上参照) で特定のプロダクトを選択すると、閉じられたプロダクトセレクターの下に **Bank メニュー**が表示されます。



Bank メニューで REAKTOR エフェクト用 All Banks を表示しています。

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 MASCHINE 用です)。

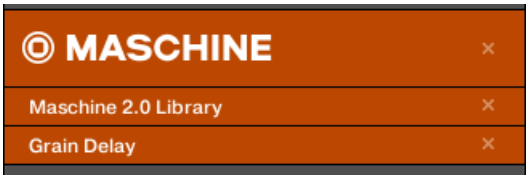
► 選択した製品の特定のバンクを選択するには製品アイコン下のバンクメニューをクリックし、エントリーにあるバンクを選択します。



→ 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。

Banks には追加ライブラリ (MASSIVE EXPANSIONS 等)、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 (eFM7 Legacy と FM8 Factory Library 等)、または特定の製品のその他のコンテンツ等が含まれます。

同様に、いくつかのバンク内にはサブバンクが含まれる場合があります。この場合バンクメニュー内に Sub-Bank メニューが表示されるので、ここで特定のサブバンクを選択します。例えば以下の図では MASCHINE Effect プリセット用に Maschine 2.0 Library バンクの Grain Delay サブバンクを選択しています。



Maschine 2.0 Library バンク内の Grain Delay サブバンクです。

上のプロダクトのように、閉じたメニューのバンク、またはサブバンクの右の小さな x をクリックして選択したバンクとサブバンクを削除することができます。

ユーザーコンテンツ用プロダクトとバンク

自信の MASCHINE ファイルを保存すると以下のように自動的にプロダクト、バンク、サブバンクがアサインされます。

- Projects、Groups、Sounds を保存すると、これらは自動的に Maschine プロダクトに設定されます。
- Instrument または Effect プリセット保存時は以下のようになります。
  - 内部プラグイン用プリセットの場合: プロダクトは Maschine に設定され、バンクはプリセットを保存時に使用した特定の内部プラグイン(Sampler、Kick、Flanger 等) に設定されます。
  - Native Instruments プラグイン用プリセットの場合: プロダクトは特定の Native Instruments エフェクト、またはインストゥルメントに設定されます。バンクとサブバンクは　各 Native Instruments プロダクトによって内容が異なります。
  - 外部プラグイン用プリセットの場合: プロダクトは VST/AU プラグイン製造者に設定され、バンクはプリセット保存に使用された特定の VST/AU プラグインに設定されます。サブバンクは空の状態となります。更にプリセットは External Plug-ins プロダクトカテゴリーにアサインされます。

コントローラーで Product Category、Product、Bank、Sub-Bank を選択する

ブラウズモードのコントローラーです。

► 各ページボタン (画面の左) を押してノブ 1–3 の 3 つのフィールド上の ヘッダを PRODUCT と表示します。



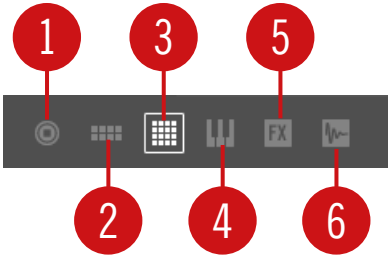
コントローラーで Product、Bank、Sub-Bank を選択します。

その後ノブ 1–3 を以下のように使用できます。

1. ノブ 1 でプロダクトを選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（全プロダクトが選択された状態となります）。
2. プロダクトを選択してノブ 2 を回すことで選択したプロダクトのバンクを選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（選択しているプロダクトの全バンクが選択された状態となります）。
3. バンクを選択してノブ 3 を回すことで選択したバンクのサブバンクを選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（選択しているバンクの全サブバンクが選択された状態となります）。

3.2.4 ファイルタイプの選択

File Type セレクター には異なる MASCHINE のファイルタイプを示す 6 つのアイコンがあります。



File Type セレクターです。

(**1**) **Project**: (.mxprj)
(**2**) **Groups**: (.mxgrp)
(**3**) **Sounds**: (.mxsnd)
(**4**) **Instrument Plug-in プリセット**: (.mxinst)
(**5**) **Effect Plug-in プリセット**: (.mxfx)
(**6**) **Samples**: (.wav, .aiff)

► File Type セレクターで任意のアイコンをクリックし、Result リストにそのタイプのファイルのみを表示します。

→ 選択したアイコンがハイライト表示され、ファイルが絞り込まれます。

Selecting a File Type on the MASCHINE Controller

ブラウズモードのコントローラーです。

► 左画面の左上のボタン 1 または 2 を押して任意のファイルタイプを選択します。ファイルは PROJECTS、GROUPS、SOUNDS、INSTRUMENTS、EFFECTS、SAMPLES となります。

3.2.5 ファクトリー、ユーザーコンテンツの選択

コンテンツセレクターには 2 つのアイコンがあり、左がファクトリーコンテンツ、右がユーザーコンテンツとなります。



コンテンツセレクターです。

► NI アイコンをクリックしてファクトリーコンテンツ、ユーザーアイコンをクリックしてユーザーコンテンツを検索します。

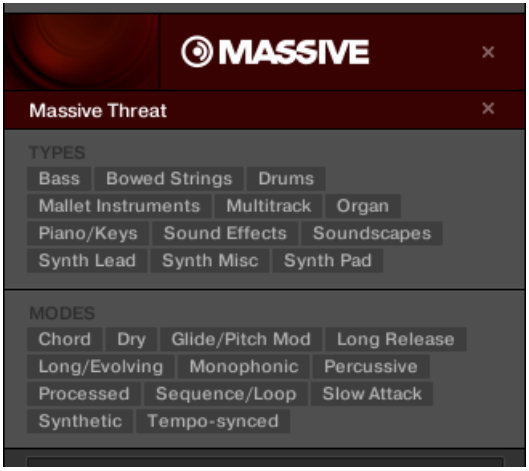
コントローラーでファクトリー、またはユーザーコンテンツを選択する

ブラウズモードのコントローラーです。

► 左画面の右上のボタン 4 (USER) を押してユーザーコンテンツ (ボタンが点灯し、USER がハイライト表示されます) またはファクトリーコンテンツ (ボタンは無灯となり、USER のハイライトが消えます) をブラウズします。

3.2.6 Type と Mode タグの選択

Product セレクター下のタグフィルターで特定の性質、エフェクトタイプ、音声の特徴等によるファイル検索を行います。



MASSIVE プラグインの Massive Threat バンク用 TYPES と MODES フィルターです。

► タグフィルターの任意のタグをクリックして選択し、絞り込んだファイルの検索を行います。選択したタグをもう一度クリックして選択解除することで、選択範囲を広げます。

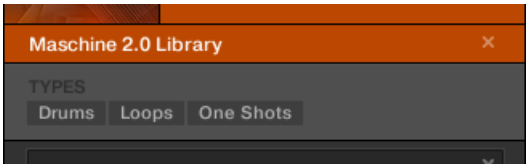
Projects、Groups、Sounds、Samples 用各タグ: 3 タイプレベル

Projects、Groups、Sounds、Samples 用タグはタイプと呼ばれる 3 階層構造で分類されています。 TYPES フィルターでこれらを選択します。

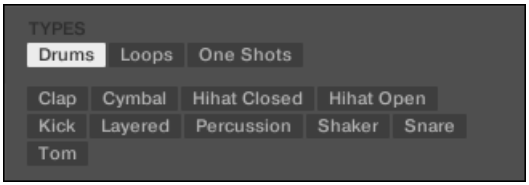
- まず TYPES フィルターでは上層のタグのみを表示します。
- 上層部でタグを選択すると、選択したタグの下にサブタグが表示されます。
- 階層構造とは各タグに含まれる各サブタグによる構造となっています。

例: ここでは MASCHINE ファクトリーライブラリでシェイカーサンプルを検索します。

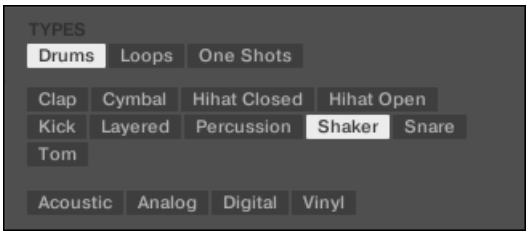
- 既にプロダクトセレクターでプロダクトとして Maschine とこの製品用 Maschine 2.0 Library バンクを(↑3.2.3, Product Category、Product、Bank、Sub-Bank の選択参照) 選択しているはずです。現時点で TYPES フィルターは上層タグのみを表示しているはずです。



- シェイカーを検索するには、TYPES フィルターで Drums タイプを選択します。
  選択すると、タグの次の階層が表示されます。



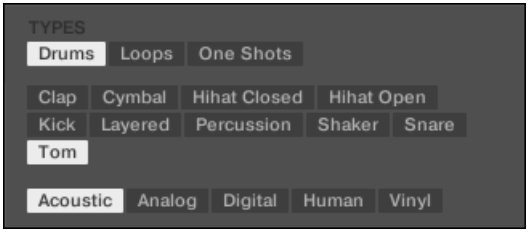
  この階層でサブタイプ、Shaker を選択します。
  Acoustic、Analog 等のタグがある 3 つ目の層が表示されます。



  これらのタグの一つ、Acoustic を選択すると、このシェイカーサブタイプ内のファイルが更に絞り込まれます。



- ここまででアコースティックシェイカーサンプルをロードし、その他のドラムサンプル（ここではタム）を検索したいとします。TYPES フィルターの Drums タグは選択したままにし、直接 2 番目の層に移動し、Shaker のかわりに Tom を選択します。 Tom を選択すると、3 番目の層のサブタイプの内容が Tom タグのサブタイプの内容に換わります。ここまで行っても、行った選択内容を維持することは可能で、ここでの場合は Shaker と Tom タグの両方には Acoustic タグがあるので、Shaker タグの下階層で Acoustic タグを選択すると、Tom タグ下の Acoustic タグも自動的に選択されます。



これで似たような特徴を持つ各 Samples を（異なるインストゥルメントであっても）素早く検索することが可能となります。

Instrument と Effect プリセット用タグ: 2 Type Levels と 1 Mode Level

Instrument と Effect プリセットのタグの種類は Type または Mode となります。TYPES と MODES フィルターを介してそれぞれ選択します。

- TYPES フィルターは他の全ファイルタイプでも上記のように機能しますが、2 つの階層レベルはその例外対象となります。 以上の詳細説明を参照してください。
- MODES フィルターには Type レベルとは独立した追加レベルを備えています。
  - 基本的に Mode タグは技術的な内容によって分類されています(例、Arpeggiated、Percussive、Synthetic 等)。
  - MODES フィルターは常に表示されます。TYPES フィルターを使用する前に MODES フィルター（あるいは MODES フィルターのみを用いて）を用いて検索を開始することができます。
  - MODES フィルター内の有効なタグのリストは TYPES フィルターで選択した内容によって異なります。選択した Type と Mode タグの両方にファイルが何もない場合は、Type タグが Mode タグの代わりに表示されます。

TYPES または MODES フィルターでタグを何も選択しないと、Result リストでは全タグに関連する全ファイルが表示されます。

同じレベルで複数のタグを選択する

TYPES と MODES フィルターの両方の同じレベルで**複数のタグ**を選択することが可能です。

1. コンピューターキーボードの [Shift] を押したままクリックすることで同一階層で隣り合う、または連続する複数のタグを選択します。
2. コンピューターキーボードの [Ctrl] ([Cmd]、Mac OS) を押しながら同一レベルのタグをクリックすることで各タグを選択することができます。

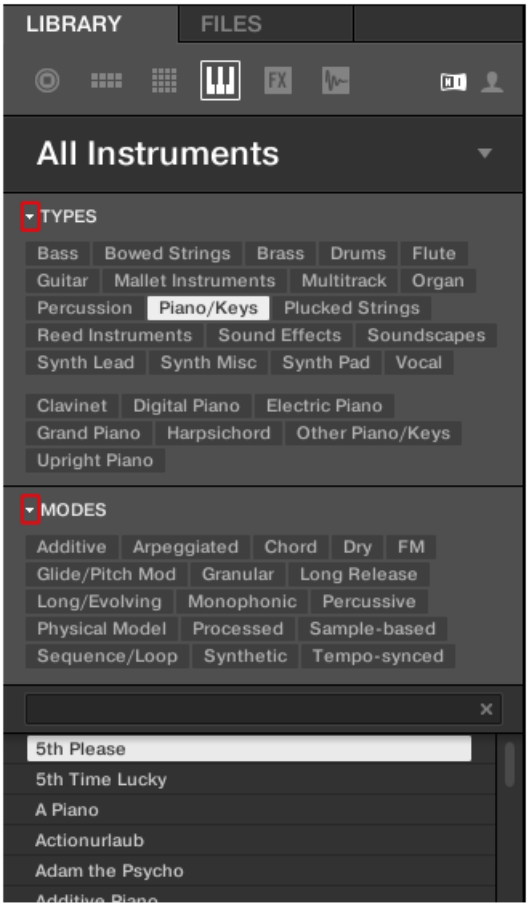
→ Result リストにはタグ選択内容に関連する全ファイルが表示されます。

アトリビュート（Attributes）セクションの展開と最小化

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 の隣にあるハイライト表示された三角です (TYPES と MODES)。

MASCHINE コントローラーを使って Type と Mode タグを選択する

ブラウズモードのコントローラーです。

► 各ページボタン (画面の左) を押してノブ 1–3 の 3 つのフィールド上の ヘッダを TYPES または TYPES / MODES と表示します。



コントローラーで Type タグを選択しています (図は Sounds です)。

Projects、Groups、Sounds、Samples 用各タグの選択

Projects、Groups、Sounds、Samples のブラウズ時は 3 つのフィールドの上のヘッダに TYPES と表示されます。 その後ノブ 1–3 を以下のように使用できます。

1. ノブ 1 を回して Type を選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（全 Type が選択された状態となります)。
2. タイプを選択してノブ 2 を回すことで選択したタイプのサブタイプを選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（選択しているタイプの全サブタイプが選択された状態となります)。
3. サブタイプを選択してノブ 3 を回すことで選択したサブタイプのサブタイプを選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（選択しているサブタイプの全サブタイプが選択された状態となります)。

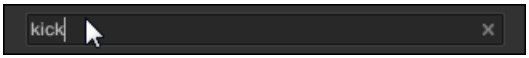
Instrument と Effect プリセット用タグの選択

Instrument または Effect プリセットブラウズ時は 3 つのフィールドの上のヘッダが TYPES / MODES と表示されます。 その後ノブ 1–3 を以下のように使用できます。

1. ノブ 1 を回して Type を選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（全 Type が選択された状態となります)。
2. タイプを選択してノブ 2 を回すことで選択したタイプのサブタイプを選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（選択しているタイプの全サブタイプが選択された状態となります)。
3. ノブ 3 を回して Mode を選択します。ノブを左に回しきることで特定の選択内容を解除します（全モードが選択された状態となります)。

3.2.7 テキスト検索の方法

検索フィールドに検索ワードを入力します。



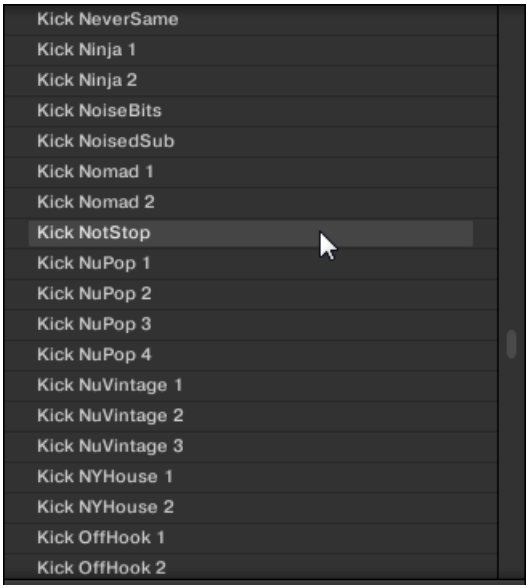
Search Field です。

► サーチフィールドをクリックして任意のテキストを入力することでこのテキストを含んだファイルが絞り込み検索されます。

検索はファイルパスファイル名称、products/banks/sub-banks、タグ、プロパティーディレクトリで扱われる文字に対して使用できます。 2 つの単語の組み合わせから検索する場合は、(例「bass」と「analog」) 単語間に空白を入れた状態で検索単語を入力します。 入力を始めるとすぐに、下のリザルトリストで絞り込み表示が始まります。
サーチフィールドの右の**リセットボタン**（小さな x ）で文字検索とタグ検索をリセットすることができます。リセットによるプロダクトの選択内容はありません。

3.2.8 リザルトリストからファイルをロードする

サーチリザルトリスト（RESULTS）では検索内容に合う全てのファイルを表示します。



リザルトリストで MASCHINE ライブラリのキックを表示しています。

リストが膨大すぎて一度に表示しきれていない場合はマウス、またはスクロールバーを使用してリスト内を移動します。
リザルトリストでは以下のことが行えます。

- 任意のファイルの選択
- プロジェクト、または他のプロジェクトへの任意のファイルのロード
- ハードディスクとライブラリからの選択したファイルの削除
- オペレーションシステムの選択したファイルのナビゲート
- ブラウザーの右下にある EDIT ボタンのクリックによる選択したファイルのアトリビュートの閲覧と編集。 詳細はセクション↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集を参照してください。

リザルトリストでファイルを選択する

▶ リザルトリストで単一のファイルを選択するにはエントリーをクリックします。

リザルトリストで複数のファイルを選択し、一挙に編集することも可能です。
連続するファイルを複数選択するには以下を行います。

▶ コンピューターキーボードの [Shift] を押したままリザルトリスト内の２つのファイルを選択することで同一階層で隣り合う、または連続する複数のタグを選択します。

離れあったファイルを複数選択するには以下を行います。

▶ [Ctrl] ([Cmd]、Mac OS) を押したまま、選択したい全ファイルをそれぞれクリックします。

ダブルクリックによるファイルのロード

このリストにあるファイルをダブルクリックするとロードします。選択したファイルによって、MASCHINE の異なる場所にロードされます。

- Project をロードすると、関係する位置にあるファイルが全て切り替わります。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。
- Group の場合、現在使用している Group にロードされます。
- Sound の場合は、現在使用している Sound スロットにロードされます。
- 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。
- Sample の場合は、現在使用している Sound スロットにロードされます。サンプ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ー、全ノートレンジに配置されます。



ファイルのロード先に既にファイルがある場合はロードするファイルと入れ替わります。必要であればショートカット[Ctrl] + [Z]/[Y] (Windows)または[Cmd] + [Z]/[Y] (Mac OS) を使用して操作内容をアンドゥー/リドゥーすることもできます。

ドラッグアンドドロップによるファイルのロード

プロジェクト以外はリザルトリストからファイルをドラッグアンドドロップしてファイルをロードすることもできます。この操作は以下の利点があります。

- 選択していない Group または Sound スロット、またはプラグインスロットにファイルをロードすることもできます。
- サンプルエディターの Zone ページのゾーンにサンプルをロードすることもでき、その場合はロードしたサンプル用に新規ゾーンが設置されます。 詳細は↑16.5.7, サンプルマップにサンプルを追加するを参照してください。



グループとサウンドのドラッグアンドドロップはアレンジビューのみで行うことができます。

ドラッグアンドドロップによる複数ファイルのロード

リザルトリスト(上記参照)で複数のファイルを選択した場合、MASCHINE の関連する場所にこれらのファイルをドラッグアンドドロップすることも可能です。この場合以下の点に注意してください。

- Group リストに**複数のグループ**をドラッグする場合は、以下のようになります。
  - 隣り合うグループの間にグループをドロップする場合は、(線でドロップ場所が表示されます)ドロップしたグループはこれらのグループの間にドロップされます。
  - 既にあるグループの上にグループをドロップすると、グループが切り替わります。
  - グループリストの最後の 「+」 にグループをドロップすると、グループリストの既存のグループに追加されます。
- **複数のサウンド**をドラッグする場合は以下のようになります。
  - 既存のグループにサウンドをドロップする場合は、サウンドはそのグループの空のサウンドスロットにロードされます。サウンドスロットの量が十分でない場合は、サウンドは最初のサウンドスロットにロードされ、そこに既にあったサウンドも新しいサウンドに切り替わります。
  - グループリストの最後の 「+」 にサウンドをドロップすると、既存のグループに新規グループが追加され、そこにサウンドがロードされます。
  - サウンドリストにサウンドをドロップすると、ドロップした場所から連続するサウンドスロットにサウンドがロードされます。

- **複数のインストゥルメントプリセット**をロードすると、サウンドをドラッグする場合と同じ条件で各ドロップを行うことができます（上記参照）。各インストゥルメントプリセットはサウンドにロードされ、サウンドはプリセット名称を引き継ぎます。
- **複数の Effect プリセット**をドラッグする場合は以下のようになります。
  - グループリストのグループまたはサウンドリストのサウンドにエフェクトプリセットをドロップする場合は、ドロップ先となるグループ、またはサウンド内のプラグインリストに既にあるプラグインに追加されます。
  - プラグインリスト内の各プラグインの間にエフェクトプリセットをドロップすると、これらのプラグインの間に新規プリセットが追加されます。
  - 各チャンネルのプラグインリストのプラグインにエフェクトプリセットをドロップすると、プラグインが切り替わります。
- **複数のサンプル**をドラッグする場合は以下のようになります。
  - 既存のグループ、グループリストの最後の 「+」 、またはサウンドリストにサンプルをドロップする場合は、いくつかのサウンドをドロップする場合と同じ条件下でドロップすることとなります（上記参照）。各サンプルは最初のプラグインスロットのサンプラープラグインのサウンドにロードされ、ここでサンプルを再生します。サンプルが全ベロシティー、全ノートレンジに配置されます。
  - Sample Editor の Zone ページにサンプルをドロップすることもできます。この場合全 Samples がフォーカスしている Sound にロードされ、各サンプルに対応する Zone が設置されます。詳細はセクション↑16.5.7, サンプルマップにサンプルを追加するを参照してください。



複数のプロジェクトを同時にロードすることはできません。



グループとサウンドのドラッグアンドドロップはアレンジビューのみで行うことができます。

リザルトリストでファイルを削除する

リザルトリストから直接ユーザーファイルを削除することも可能です。

1. 任意のユーザーファイルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Delete* を選択します。複数のファイルを同時に削除する場合は、上記したように選択してから右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) します。
   警告ダイアログが表示され、この削除によって MASCHINE ライブラリのみではなくハードウェアからも選択しているファイルを削除する、といった趣旨のメッセージが表示されます。

2. OK をクリックして削除します(または Cancel をクリックして削除をキャンセルします)。

→ ファイルは MASCHINE ライブラリとハードディスクから削除されます。



ファクトリーコンテンツを使用する場合は、コンテクストメニューに *Delete* エントリーは表示されません。

オペレーションシステムでファイルをナビゲートする

リザルトリストで表示されている特定のファイルの場所を知るには以下を行います。

► リザルトリストの任意のファイルを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、コンテクストメニューで *Find in Explorer* (*Find in Finder* 、Mac OS) を選択すると、Explorer/Finder ウインドウを表示、オペレーションシステム内のファイルの位置を確認することができます。

MASCHINE MK2 コントローラーのリザルトリストからファイルをロードする

ブラウズモードで、コントローラーの右画面で対応するリザルトリストを表示します。ここでファイルを選択、ロードします。



右画面のリザルトリストで MARKADELLIC Sound を選択しています。



ブラウザからロードを行う際は任意のグループ、サウンドまたは任意のプラグインスロットを選択しているか確認し、ファイルが意図とは異なる場所にロードされないようにしてください。グループ、またはサウンドをフォーカスするには、ブラウズモードのままグループボタン A–H と各パッドを押します(↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。特定のプラグインスロットを選択するには、一時的にブラウズモードを解除し、正しいスロットを選択します(詳細は↑2.3.4, Master、Group、Sound レベルの切り替え、↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート を参照してください)。間違えた場合は SHIFT + パッド 1 / SHIFT + パッド 2 を押してアンドゥー/リドゥーを行ってください。

- このファイルはフォーカスしているグループ、サウンド、選択しているプラグインスロット (インストゥルメントプラグインの場合は、フォーカスしているサウンドの最初のプラグインスロットにロードされます) にロードされます。

プロジェクトをロードすると、現在開いているプロジェクトが切り替わります。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、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。ボタン 8 (SAVE) を押して保存、ボタン 7 (DISCARD) で現在のプロジェクトの編集内容を保存しないでプロジェクトを閉じる、ボタン 5 (CANCEL) で操作をキャンセルし、現在のプロジェクトを続けます。

3.3 追加ブラウズツール

ブラウザの下部のコントロールバーにはファイルを素早く確認できる便利な各ツールを用意しています。



ブラウザーの下のコントロールバーです。

いくつかのツールは特定のファイルタイプ限定で使用可能な機能です。次のセクションで各機能を解説します。

コントロールバーの右端の EDIT ボタン (LIBRARY ペイン) または IMPORT ボタン (FILES ペイン) で上のリザルトリストで選択したファイルのアトリビュートを編集します(FILES ペインにはライブラリにインポートしたファイルが、LIBRARY ペインには既にライブラリにあるファイルが表示されます)。詳細はセクション ↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集を参照してください。

3.3.1 選択したファイルの自動ロード

► オートロード ボタンを押してオートロード機能を有効/無効にします。



Autoload ボタンです。

Autoload を起動すると、LIBRARY ペインまたは FILES ペインのリザルトリストで選択した内容が自動的にフォーカスしているグループ、またはサウンド、選択しているプラグインスロットにロードされ、現在の内容と切り替わります。これでプロジェクト内でその内容を実際に試すことができます。

プロジェクトに対してオートロード機能は使用できません。

Prehear 機能を起動した状態でサンプルをブラウズしている場合、オートロード機能を使用することはできません（セクション↑3.3.3, サンプルのオーディション参照）。

オートロードは必要な Sound、Group、プラグインプリセット、Sample を探す役割を果たすだけではなく、パターンの再生中にこのオートロード機能を起動してライブラリをブラウズすることで別のサウンドとサンプルを試すことも可能です。

コントローラーでオートロードを使用する

ブラウズモードのコントローラーです。

- 右画面上のボタン 5 (PREV) と 6 (NEXT) を押してリザルトリストの前後するファイルを直接ロードします。

プロジェクトに対してオートロード機能は使用できません。

Prehear 機能を起動した状態でサンプルをブラウズしている場合、オートロード機能を使用することはできません（セクション↑3.3.3, サンプルのオーディション参照）。Prehear （試聴）機能を起動してボタン 5 と 6 を用いると自動ロード機能は機能しませんが、リザルトリスト内の前後するサンプルを選択することができます。

3.3.2 インストゥルメントプリセットのオーディション

インストゥルメントプリセットのブラウズ時にオートロードボタンの隣にある試聴ボタンと試聴ボリュームスライダーを使用することができます。



Prehear コントロールです。

- 試聴ボタン（小さなスピーカーアイコンです）を押して試聴機能を有効/無効にします。

Prehear を有効にすると、LIBRARY ペイン、または FILES ペインのリザルトリストで選択したインストゥルメントプリセットを試聴できるようになります。

- Prehear ボタンの隣の Prehear Volume スライダーをドラッグして試聴インストゥルメントプリセットの音量を調節します。

Prehear シグナルは MASCHINE のキューバスに送信されます。これで MASCHINE のメインアウトプットと関係なくヘッドフォンアウトプット等でインストゥルメントプリセットを試聴できるようになります 。キューバスの詳細はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

この機能はコントローラーで特に便利な機能です。詳細は以下を参照してください。

コントローラーを用いたインストゥルメントプリセットのオーディション

コントローラーでインストゥルメントプリセットをブラウズします。

► SHIFT + ボタン 6 (PREHEAR) を押して Prehear 機能を起動/起動解除します。

以下は Prehear を起動した場合です。

- ノブ 4 を回して Prehear 音量を変更します。
- リザルトリストでインストゥルメントプリセットはフォーカスしているサウンドのパッド、またはロードしていないその他のパッドからトリガーすることが可能です。
- 他のパッドを押すことでフォーカスを変更することなくサウンドをトリガーすることができます。他のサウンドをフォーカスするには、SELECT + とパッドを押して Prehear を起動解除します。
- コントロールエンコーダーまたはノブ 8 を回してリザルトリストの前後するインストゥルメントプリセットを選択します。このインストゥルメントプリセットを選択すると、以前のインストゥルメントプリセットに変わってこのインストゥルメントプリセットが再生されます。
- ボタン 5 (PREV) と 6 (NEXT) の使用でインストゥルメントプリセットが自動ロードされることはなくなりますが、通常通り選択され(↑3.3.1, 選択したファイルの自動ロード参照) 再生されます。
- インストゥルメントプリセットをロードするには、コントロールエンコーダー、またはボタン 8 (LOAD) を押します。

Prehear を起動解除すると、試聴中のインストゥルメントプリセットの再生が止みます。

Prehear シグナルは MASCHINE のキューバスに送信されます。キューバスの詳細はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

関連項目

選択したファイルの自動ロード [→ 124]

3.3.3 サンプルのオーディション

サンプルブラウズ時にオートロードボタンの隣にある試聴ボタンと試聴ボリュームスライダーを使用することができます。



Prehear コントロールです。

► 試聴ボタン（小さなスピーカーアイコンです）を押して試聴機能を有効/無効にします。

Prehear を有効にすると、LIBRARY ペイン、または FILES ペインのリザルトリストで選択したサンプルを試聴できるようになります。

► Prehear ボタンの隣の Prehear Volume スライダーをドラッグして試聴サンプルの音量を調節します。

Prehear シグナルは MASCHINE のキューバスに送信されます。これで MASCHINE のメインアウトプットと関係なくヘッドフォンアウトプット等でサンプルを試聴できるようになります。キューバスの詳細はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

試聴とオートロード機能は同時に使用することはできません。オートロード機能詳細は、セクション↑3.3.1, 選択したファイルの自動ロードを参照してください。

コントローラーを用いてサンプルを試聴する

コントローラーでサンプルをブラウズします。

► SHIFT + ボタン 6 (PREHEAR) を押して Prehear 機能を起動/起動解除します。

以下は Prehear を起動した場合です。

- ノブ 4 を回して Prehear 音量を変更します。
- リザルトリストで選択しているサンプルはフォーカスしているサウンドのパッド、またはロードしていないその他のパッドからトリガーすることが可能です。
- 他のパッドを押すことでフォーカスを変更することなくサウンドをトリガーすることができます。他のサウンドをフォーカスするには、SELECT + とパッドを押して Prehear を起動解除します。
- コントロールエンコーダーまたはノブ 8 を回してリザルトリストの前後するサンプルを選択します。このサンプルを選択すると、以前のサンプルに変わってこのサンプルが再生されます。
- ボタン 5 (PREV) と 6 (NEXT) の使用でサンプルが自動ロードされることはなくなりますが、通常通り選択され(↑3.3.1, 選択したファイルの自動ロード参照) 再生されます。
- サンプルをロードするにはコントロールエンコーダー、またはボタン 8 (LOAD) を押します。

Prehear を起動解除すると、試聴中のサンプルの再生が止みます。

Prehear シグナルは MASCHINE のキューバスに送信されます。キューバスの詳細はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

3.3.4 パターンとともにグループをロードする

ファクトリーライブラリの全グループはパターンを含んでいます。同様に、自身のグループをライブラリに保存する際に、そこで作成したパターンもそのグループ内に保存することができます。
グループをブラウズする際、各グループをパターンとともに、またはパターンが無い状態でロードすることができます。これにはブラウザ下部の + PATTERNS ボタンを使用します。

- + PATTERNS ボタンを起動した場合: グループはパターンとともにロードされます。これでグループ内に保存した自身のパターンを使用することが可能となります。ロード時にフォーカスしているグループのパターンが入れ替わり、選択したシーンに最初のパターンを使用したクリップが作成されます。
- + PATTERNS ボタンを起動していない場合: グループはパターンが無い状態でロードされます。これで現在使用しているパターンに対して他のサウンドを使用することができます。現在のパターンに対して他のドラムキットを使用する場合に特に便利です。



+PATTERNS はグループのブラウズ時に有効な機能です。

コントローラーでパターンを含んだグループをロードする

コントローラーでグループをブラウズします。

▶ SHIFT + ボタン 4 (+ PAT) を押してグループのロード時にパターンを含めるか、含めないかを選択します。

→ このオプションを起動すると、(ボタン 4 が点灯+ PAT ラベルがハイライト表示された状態) グループはパターンとともにロードされます。

3.3.5 ルーティーングとグループのロード

ファイルタイプ Groups を選択すると、+ROUTING ボタンがブラウザのコントロールバーに表示されます。+ROUTING ボタンを起動すると、オーディオと MIDI ルーティング内容がグループに保存され、ロード時にもその設定内容が反映されます。+ROUTING ボタンが起動していない場合は、グループで使用しているその設定内容は使用されず、新しくグループを差し替えても現在使用しているグループの設定内容を引き続き使用できます。

コントローラーでルーティング設定を含んだグループをロードする

► SHIFT + ボタン 3 (+ ROUTING) を押してグループのロードの際にルーティング設定内容を含む、または含まないようにします。

→ このオプションを起動すると、(ボタン 3 が点灯 + ROUTING ラベルがハイライト表示された状態) グループはオーディオと MIDI ルーティング設定を含んだ状態でロードされます。

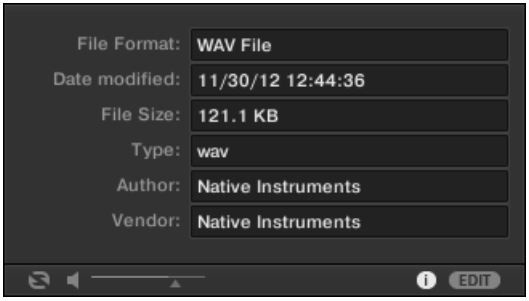
3.3.6 ファイル情報の表示



情報ボタンです。

► コントロールバーの右の EDIT ボタンの隣にある Info ボタン (小さな「i」です) を押してリザルトリストで選択したファイルの情報を表示します。

→ 選択したファイルの各情報を示すボックスが表示されます。その内容は File Format、Date modified、File Size、Type、Author、Vendor プロパティーとなります (↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集参照)。



情報ボックスには選択したファイルの各情報が表示されます。

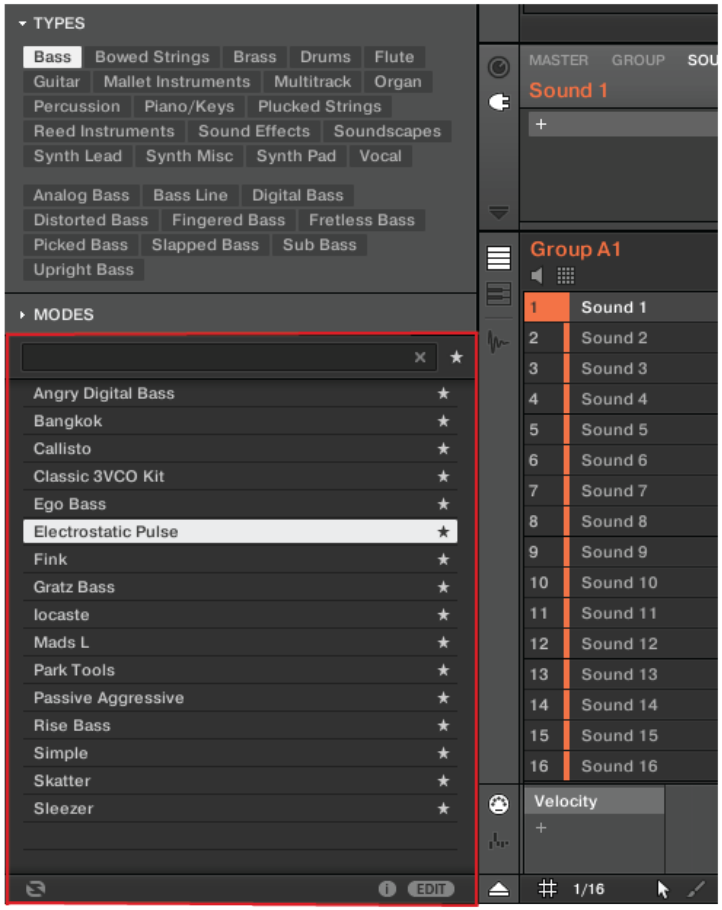
選択したファイルに異なる特徴がある場合は、情報ボックスの該当表示部分が multi と表記されます。

3.4 ブラウザで Favorites を使用する

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 Projects、Groups、Sounds、Instrument プリセット、Effect プリセット、Samples です。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。

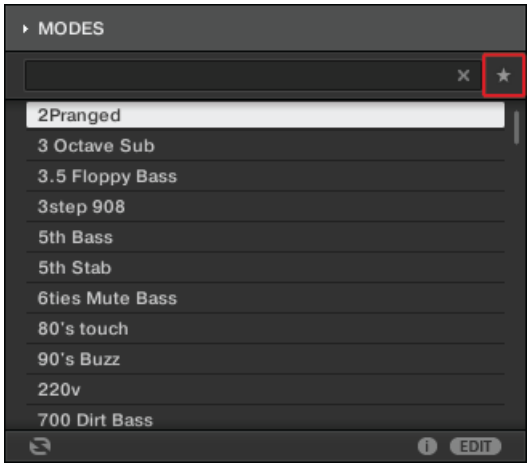
- Favorites は同じコンピューター上で自動的に MASCHINE と KOMPLETE KONTROL のブラウザデータベースで共有されます。
- Favorites はファイルの実際の位置とは独立しています。 ファイルを移動しても機能します。
- Favorites は永続的に機能します。 ファイル場所が再スキャン、削除されデータベースに再度追加された場合でもフェイバリットタグが機能します。



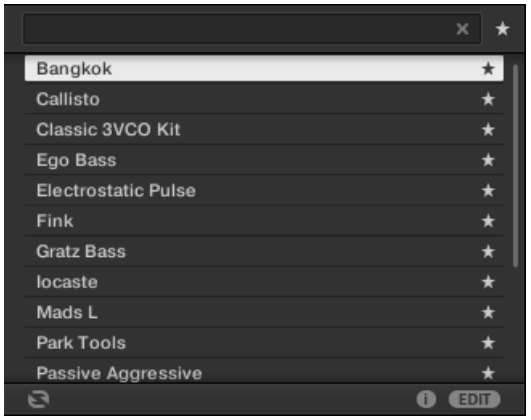
MASCHINE ブラウザで Type Bass のタグがついたすべての Favorite Instruments を表示しています。

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。



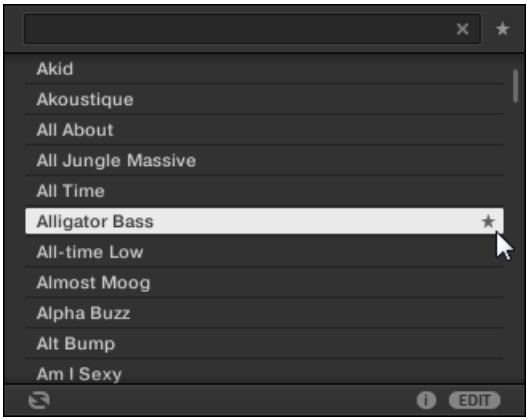
2. Filter Favorites コントロールが起動し、リザルトリストでは現在の検索内容に沿った全 Favorites を表示します。



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。

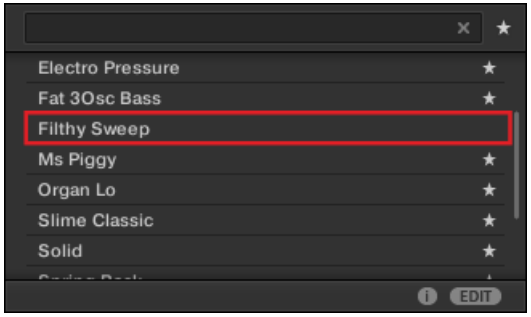
Favorites リストからプリセットを削除する

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 から削除対称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。



コントローラーで Favorites を使用する

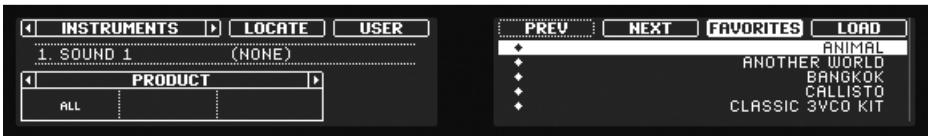
MASCHINE MK1 と MK2 コントローラーを用いて直接 Favorites を閲覧、追加することができます。これで頻繁に使用するアイテムにコンピューターのマウスやキーボードを用いることなくアクセスできるようになります。

Favorites フィルターの起動

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。

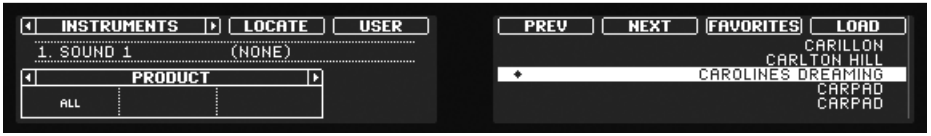
Favorites にアイテムを追加する

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、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。



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。

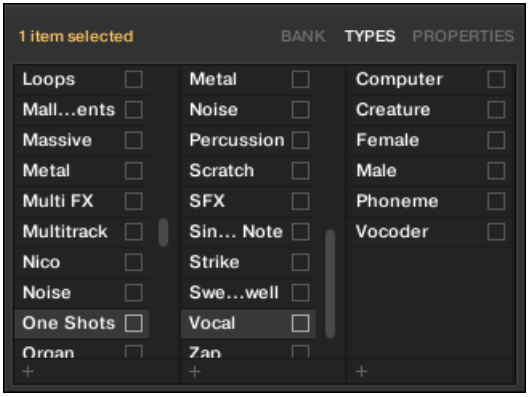
3.5 ファイルタグとプロパティーの編集

アトリビュートエディター（）で MASCHINE ファイルにタグとプロパティーをアサイン、または編集し、LIBRARY ペインを用いて (↑3.2, ライブラリからファイルを検索、ロードする参照) MASCHINE ライブラリをブラウズするときに簡単にファイルを検索できるようしておきます。

3.5.1 アトリビュートエディターの基本的な使用方法

アトリビュートエディターは以下の状況で使用できます。

- LIBRARY のリザルトリストでライブラリにすでにあるユーザーファイルを選択し、ブラウザの右下にある EDIT ボタンをクリックすることでタグとプロパティーを編集することができます。編集を終えたら APPLY をクリックして選択したファイルの編集内容を適用、または EDIT ボタンをもう一度押すことで Attribute Editor を閉じ、編集内容をキャンセルします。LIBRARY ペイン詳細はセクション↑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。
- ブラウザの FILES ペインから MASCHINE ライブラリにフォルダーをインポートするには、ブラウザの右下の IMPORT をクリックすることで Attribute Editor が自動的に表示され、そこでインポートしたファイルにタグをつけます。タグ付けを終えたら OK をクリックしてライブラリにファイルをインポートし、選択したタグを適用、または CANCEL をクリックしてインポートをキャンセルします。FILES ペイン詳細はセクション↑3.6, ファイルシステムからファイルをロード、インポートするを参照してください。



Attribute Editor (TYPES ページを表示しています)です。

Attribute Editor は LIBRARY ペイン (↑3.2.8, リザルトリストからファイルをロードする参照)のリザルトリストで選択している内容、または FILES ペインにインポートするために選択したフォルダ内のファイルに対して影響します (↑3.6, ファイルシステムからファイルをロード、インポートする参照)。
Attribute Editor は各ページで管理します。

- ブラウザの LIBRARY ペインでは前ページ BANK、TYPES、MODES (Instrument/Effect プリセットのみ)と PROPERTIES が有効となります。
- ブラウザの FILES ペインでは TYPES と MODES ページのみが有効となります。

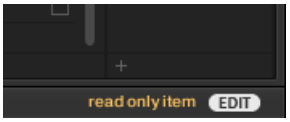
► Attribute Editor の右上の任意のタブをクリックして対応するページを表示します。

Attribute Editor 上部をドラッグして表示サイズを変更することができます。

Attribute Editor の左上隅に黄色で選択したアイテム総数が表示されます。

ファクトリーファイルのアトリビュートの表示

LIBRARY ペインのブラウズ時に、リザルトリストで選択したファイルがファクトリーファイルの場合 (ファクトリーコンテンツのファイル) はブラウザの下の EDIT ボタンの隣の read only item ラベルが黄色く表示されます。

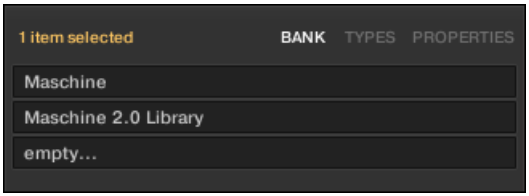


Attribute Editor にファクトリーファイルがロードされます。

Attribute Editor はこれらのファイルの各アトリビュート（属性）を表示しますが、この内容を編集することはできません。

3.5.2 BANK ページ

BANK ページは LIBRARY ペインで Attribute Editor を開く場合に有効なページとなります。



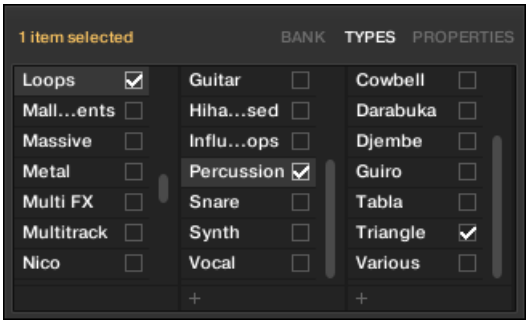
Attribute Editor の BANK ページです。

BANK ページでは上からプロダクト、バンク、選択したファイルのサブバンクを表示します。対応するフィールドでアトリビュートが設定されていない場合は empty…と表示されます。
BANK ページのアトリビュートは編集することができません。これらは MASCHINE によって自動的にアサインされたものです。

3.5.3 TYPES と MODES ページ

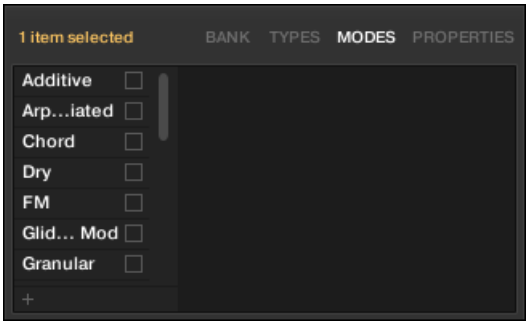
TYPES と MODES ページで上のリザルトリストで選択しているファイルのタグを編集することができます。

- TYPES ページは LIBRARY ペインと FILES ペインで Attribute Editor を開くと全ファイルタイプに対して使用できます。 ここにはタイプタグの階層によって 3 つのカラム (Projects、Groups、Sounds、Samples 用) または 2 つのカラムがあり(Instrument と Effect プリセット用) ます(セクション↑3.2.6, Type と Mode タグの選択参照)。



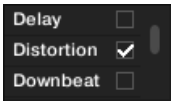
- MODES ページは LIBRARY ペインから Attribute Editor を開くことで使用可能なページで、ここで Instrument と Effect プリセットのタグを編集します。新規ファイルをインポートするために FILES ペインから Attribute Editor を開くと、MODES ページが常に有効な状態となりますが、該当対象は

Instrument または Effect プリセットのインポート時のみとなります。MODES ページのカラムは一つです。

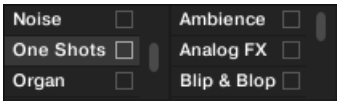


タグの表示

- TYPES と MODES ページの両方で、選択したファイルにタグがアサインされると名称の右にチェックマークが付きます。



- TYPES ページでタグの名称をクリックすると、右のカラムにサブタイプが表示されます。各カラムで選択可能なタグは一つです。選択したタグはハイライト表示されます。



タグのアサイン

▶ 任意のタグ名称の右にある空のチェックボックスをクリックして選択したファイルにタグをアサインします。

→ チェックボックスにチェックマークが付きます。

更に、TYPES ページのタグをチェックします。

- タグに次のカラムがある場合は自動的にチェックされ、次のカラムにサブタイプが表示されます。このカラムの各サブタイプをチェックすることで更に情報を追加することができます。

- サブタイプにチェックを入れる時点でその上層階層にチェックが入っていない場合はそれらのタグにもチェックが自動的に付きます。



タグ付けは正確に行うことで、その後の検索がしやすくなります。

タグのアサインの解除

▶ 任意のタグの右のチェックマークをクリックして選択したファイルタグのアサインを取り除きます。

→ チェックマークが無効の状態となります。

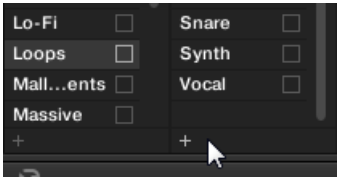


TYPES ページでサブタグのアサインがある場合、その上の層のタグを解除することでサブタグのチェックが外れます。

新規タグの作成

TYPES と MODES ページで自身のタグを作成することも可能です。

▶ 各カラムで新規タグを作成するにはカラム下部の「+」 シンボルをクリックし、コンピューターキーボードで任意のタグ名称を入力し、[Enter] を押して適用します。



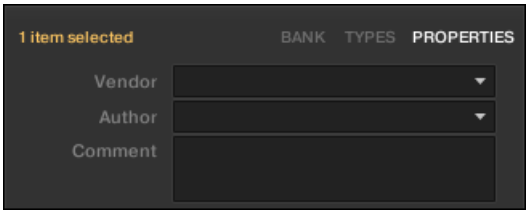
Loops タイプに新規タグを追加しています。

タグの削除

TYPES と MODES ページのタグは手動で削除することはできません。ファイルにアサインされているタグがなくなった場合はカラムから自動的に削除されます。

3.5.4 PROPERTIES ページ

PROPERTIES ページは LIBRARY ペインで Attribute Editor を開く場合に有効なページとなります。



Attribute Editor の PROPERTIES ページです。

PROPERTIES ページで選択したファイルの 3 つの追加アトリビュートを表示します。

- Vendor: このフィールドで選択したファイルの製造者を表示します。右の下向きの矢印をクリックし、ライブラリ内で他のファイルに対して使用されている Vendor アトリビュートを素早く選択します。
- Author: このフィールドで選択したファイルの作成者名を表示します。右の下向きの矢印をクリックし、ライブラリ内で他のファイルに対して使用されている Author アトリビュートを素早く選択します。
- Comment: このフィールドを使用して選択したファイルに他の情報を追加します。

Attribute Editor の他のページと同様に、PROPERTIES ページのフィールドはリザルトリストでユーザーファイルを選択した場合のみ編集することができます。ファクトリーファイルのアトリビュートを編集することはできません。

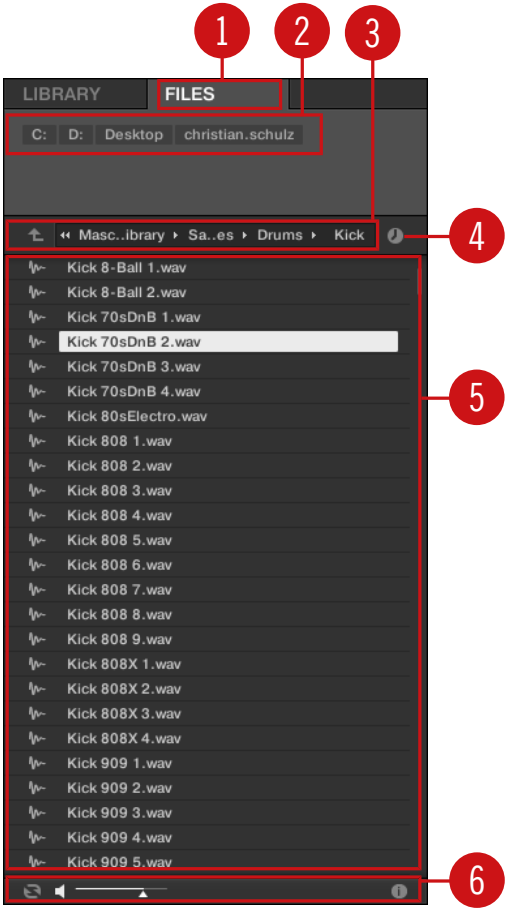
3.6 ファイルシステムからファイルをロード、インポートする

ブラウザ FILES ペインでファイルシステムをブラウズし、任意のフォルダを MASCHINE ライブラリにインポートします。

► FILES ペインを表示するには、 ブラウザの左上隅にある FILES タブをクリックします。

3.6.1 FILES ペインの概観

FILES ペインは以下の内容を含んでいます。



FILES ペインの各部です。

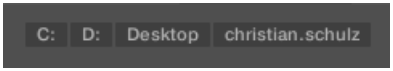
(**1**) **FILES タブ**: FILES タブをクリックしてここで解説するように FILES ペインを開きます。
(**2**) **Favorite バー**: 全 Favorites を表示します。各 Favorite をクリックして特定のパスに直接移動し、リザルトリスト (**5**) にその内容を表示します。セクション↑3.6.2, Favorites (お気に入り) の使用を参照してください。
(**3**) **Location バー**: 現在選択しているパスを表示します。このロケーションバーにはファイルシステムを素早く制御するための各ツールを用意しています。セクション↑3.6.3, ロケーションバーの使用を参照してください。

(**4**) **Recent Locations ボタン**: このボタンをクリックして最後に閲覧した場所のリストを表示するので、任意の場所に素早く移動することができます。セクション↑3.6.4, 最近使った場所への移動を参照してください。
(**5**) **Result list**: でロケーションバー(**3**) にロードしてあるフォルダの内容（ファイル、またはフォルダ）を表示します。MASCHINE に互換性のあるファイルのみが表示されます。セクション↑3.6.5, リザルトリストの使用を参照してください。
(**6**) **Control バー**: ブラウザの下部にある Control バーにはファイルシステムのブラウズ時に便利なツールがあり、これらはリザルトリスト内で選択したファイルの内容によって異なります。

- Project 以外の全ファイルに対してはコントロールバーの左端にある **Autoload** ボタンをクリックすると、自動的に選択したファイルがロードされ、Project の再生中にそのファイルがプロジェクトに合うか確かめることができます。セクション↑3.3.1, 選択したファイルの自動ロードを参照してください。
- Samples 用に **Prehear ボタン**を起動し、ボタンの隣にあるフェーダーを調節してブラウザで選択したサンプルを直接試聴します。セクション↑3.3.3, サンプルのオーディションを参照してください。
- Groups で Load Patterns チェックボックスを有効にすることで、グループとともにグループ内のパターンもロードします。セクション↑3.3.4, パターンとともにグループをロードするを参照してください。
- 全ファイルに対して **EDIT** ボタン近くの情報ボタン(小さな「i」です) をクリックすることで選択したファイルの各情報を表示します。セクション↑3.3.6, ファイル情報の表示を参照してください。
- フォルダを選択してバーの右端にある IMPORT ボタンを押して選択したフォルダを MASCHINE ライブラリにインポートします。IMPORT ボタンをクリックすると **Attribute Editor** が開くのでそこでインポートしようとしているファイルにタグをアサインします。セクション↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集を参照してください。

3.6.2 Favorites (お気に入り) の使用

FILES ペインの上部には Favorite バーがあり、ここに全 Favorite を表示します。



FILES ペイン上部の Favorite バーです。

Favorites はファイルシステム内の特定の場所へのショートカットとして機能します。

► Favorite バーで任意の Favorite をクリックして各場所に移動します。

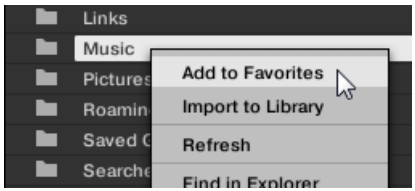
→ 選択した場所はロケーションバーにロードされ、リザルトリストにその内容が表示されます。

FILES ペイン内でファイルシステムをブラウズする際、同じ場所を頻繁に使用する場合は Favorites 機能は非常に便利です。頻繁に使う場所を Favorite として保存することで、常にこの場所に素早く移動することが可能となります。
デフォルト Favorites はハードディスクのルートフォルダ、デスクトップフォルダ、ユーザーフォルダとなります。

Favorites の追加と削除

Favorites バーに任意の Favorite を追加することもできます。 この操作はリザルトリストで行います。

1. Favorite として使用したいフォルダを含む親フォルダに進み、このフォルダがリザルトリストで表示されるようにします。
2. リザルトリストで任意のフォルダを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Add to Favorites* を選択します。

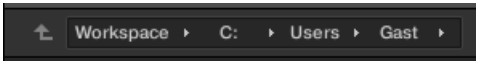


Favorite バーから各 Favorite を削除することも可能です。

- Favorite を削除するには、Favorite バーで右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、*Remove from Favorites* を選択します。

3.6.3 ロケーションバーの使用

ロケーションバーで使用しているパスの表示と編集を行います。リザルトリストではここで表示しているパスの内容を表示します。

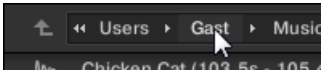


ロケーションバーです。

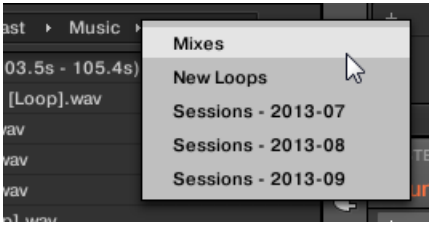
ロケーションバーには以下のツールがあります。

- **上矢印**: 左の上矢印をクリックしてファイルシステム階層を上に移動します。
- **選択したパス**: パスを表示した状態で以下のことが行えます。

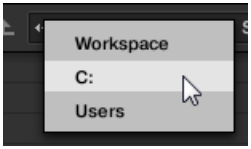
- **フォルダ名称**をクリックしてそのフォルダに移動します。



- **右矢印**をクリックしてサブフォルダを表示、その中のエントリーをクリックして各フォルダに移動します。

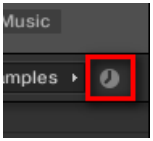


- パスで全レベルを表示しきれない場合は、パスの二つの左向き矢印をクリックして残りの上部レベルを表示し (Workspace がファイルシステム内の最上部となります)、リストの各エントリーをクリックすることでその場所に移動します。



3.6.4 最近使った場所への移動

ロケーションバーの右の時計アイコンはリセントロケーション（Recent Locations) ボタンです。



リセントロケーションボタンです。

MASCHINE は最後に使用した 10 の場所を記憶し、保存します。

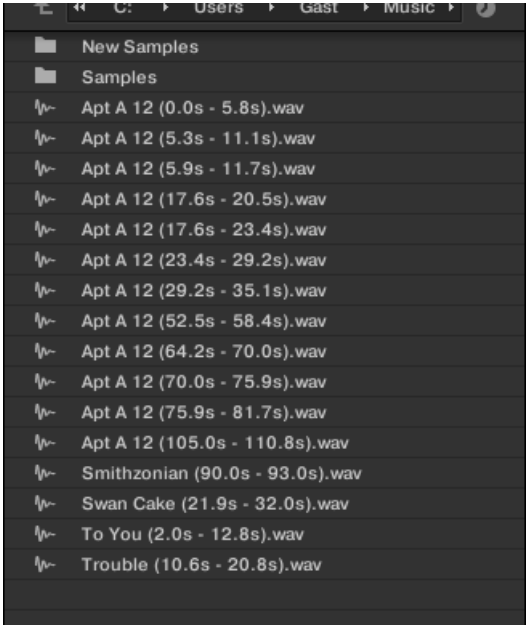
► リセントロケーションボタンを押し、リスト表示される最近使用した場所に移動します。

→ 場所はロケーションバーにロードされ、リザルトリストにはその内容が表示されます。

3.6.5 リザルトリストの使用

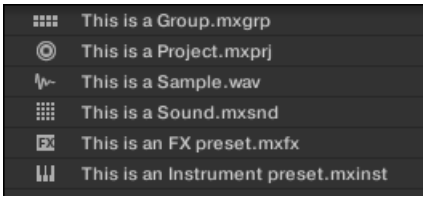
FILES ペインのリザルトリストはロケーションバーにロードしてあるパス内のフォルダとファイルを表示します。(↑3.6.3, ロケーションバーの使用参照)。

MASCHINE-に互換性のあるファイルのみがリザルトリストに表示されます。



FILES ペインのリザルトリストです。

リストが膨大すぎて一度に表示しきれていない場合はマウス、またはスクロールバーを使用してリスト内を移動します。
各ファイルにはファイルの種類を示すアイコンが表示されます。



各ファイルタイプ用アイコンです。

リザルトリスト内でファイルをナビゲートする

表示しているフォルダを開くことでリザルトリスト内のファイルシステムを更にブラウズします。

► フォルダをダブルクリックして内容を表示します。

前のフォルダに戻る、または現在表示しているフォルダ以外の他のフォルダに移動するには、リザルトリストにある各ツールを使用します。

- Favorites（お気に入り）: ↑3.6.2, Favorites (お気に入り) の使用
- Location（ロケーション）バー: ↑3.6.3, ロケーションバーの使用
- Recent Locations （リザルトロケーション）ボタン: ↑3.6.4, 最近使った場所への移動

リザルトリストでファイルとフォルダを選択する

► リザルトリストで単一のファイルとフォルダを選択するにはエントリーをクリックします。

リザルトリストで複数のファイルとフォルダを選択し、一挙に編集することも可能です。
連続するファイルを複数選択するには以下を行います。

► コンピューターキーボードの [Shift] を押したままリザルトリスト内の２つのファイルを選択することで同一階層で隣り合う、または連続する複数のタグを選択します。

離れあったファイルを複数選択するには以下を行います。

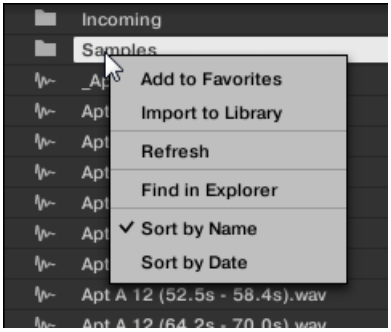
► [Ctrl] ([Cmd]、Mac OS) を押したまま、選択したい全ファイルをそれぞれクリックします。

リザルトリストからファイルをロードする

LIBRARY ペインのリザルトリストの使用方法と同様にダブルクリック、またはドラッグアンドドロップでリザルトリストからファイルをロードすることができます。詳細は↑3.2.8, リザルトリストからファイルをロードするを参照してください。

リザルトリストの追加機能

► リザルトリストの各エントリーを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)することで追加コマンドを含んだコンテクストメニューを開きます。



FILES ペインのリザルトリストのコンテクストメニューです (図は Windows の内容です)。

コマンドは以下となります。

コマンド	内容
Add to Favorites (フォルダのみ)	Favorites に選択したフォルダを追加します。 詳細は↑3.6.2, Favorites (お気に入り) の使用を参照してください。
Import to Library (フォルダのみ)	ライブラリに選択したフォルダをインポートします。 詳細は↑3.6.5, リザルトリストの使用を参照してください。
Refresh	フォルダの内容を編集した場合にリスト内容をリフレッシュします。
Find in Exporer / Find in Finder	選択したフォルダがある Explorer/Finder ウインドウを表示します。
Sort by Name	アイテムの名称によってリザルトリスト順を並び替えます。
Sort by Date	アイテムの日付によってリザルトリスト順を並び替えます。

3.6.6 MASCHINE ライブラリにファイルをインポートする

MASCHINE ファクトリーライブラリーの他に、自身のサンプル、または他のユーザーからの MASCHINE ファイルを使用する場合もあるでしょう。以前解説したように FILES ペインからファイルをインポートすることが可能です。MASCHINE コンテクスト内で扱うファイルを確認するといった通常膨大な時間を費やす作業を頻繁に行う場合に便利な機能です。更に LIBRARY ペイン (セクション↑3.2, ライブラリからファイルを検索、ロードする参照)やコントローラーからファイルを見つけることができない場合に使用します。

まずはライブラリにファイルをインポートしてください。ファイルをインポートするといっても現在サンプルを保管しているファイルディレクトリを移動するというわけではなく、ブラウザにファイルディレクトリを認識させる方式を採用しています。そのため、ファイルを移動する度に、Preferences パネルの Library ページでファイルパスを認識させる必要があります。詳細には↑2.6.4, Preferences – Default ページを参照してください。



このセクションでは MASCHINE ライブラリにファイルをインポートする方法を紹介しています。プロジェクト内の各オブジェクト (Project, Groups、Sounds、プラグインプリセット、Samples) をライブラリに保存することも可能です。保存方法はこのマニュアルの各オブジェクトを解説するセクションを確認してください。



MASCHINE は WAVE (.wav) と AIFF (.aiff) サンプル形式をサポートしており、サンプルレートは 44.1 kHz 以上、ビット解像度は 16 ビット、 24 ビット、32 ビットフロートに対応しています。

FILES ペインでは全フォルダをインポートすることができます。選択したフォルダ内の MASCHINE-に互換性のある全ファイルがインポートされます。
フォルダのインポート方法は以下となります。

1. ブラウザ上部の FILES タブをクリックして FILES ペインを開きます。
2. FILES ペインでインポートするフォルダがあるフォルダまでナビゲートします。これを行うには上記のセクションで解説した各ツールを使用します。
3. 上記のように任意のフォルダを選択します。
4. ファイルブラウザの右下にある IMPORT をクリックしてください。
   Attribute Editor が表示されます。
5. Attribute Editor でライブラリにインポートするファイルにタグ付けを行います (↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集参照)。
6. タグ付けを終えたらブラウザ右下の OK をクリックしてライブラリにファイルをインポートします。

→ 選択したフォルダ内の MASCHINE-に互換性のある全フォルダがライブラリにインポートされます。これらはユーザーコンテンツとして追加されます (LIBRARY ペインのコンテンツセレクターでユーザーアイコンを選択します。セクション↑3.2.5, ファクトリー、ユーザーコンテンツの選択参照)。 更にインポートしたフォルダのパスが Preferences パネルの Library ページにある User ペインのユーザーライブラリリストに追加されます。セクション↑2.6.4, Preferences – Default ページを参照してください。

インポートするフォルダに異なるファイルタイプ (例、Samples。Sounds。Groups) が含まれる場合は、インポートした各ファイルは File Type セレクターで対応する各ファイルタイプを選択することで表示されます。 (セクション↑3.2.4, ファイルタイプの選択参照)。

タグの追加、削除はインポート後いつでも行うことが可能です。しかしその後の手間を考えると、インポート時にタグをつけておくことが懸命でしょう。

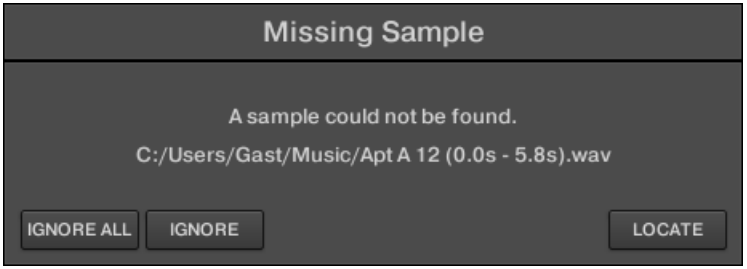
インポート時の他のアトリビュートセット

Type (および) Mode タグに加えて、インポートするファイルに手動でタグをつけることも可能です。他のアトリビュートは以下の内容で自動的に設定されます。

- 全ファイルで、ファイルに既にアサインしてあるアトリビュートが付属されます。
- Samples の場合は、product/bank/sub-bank アトリビュートが空の場合は、サンプルがあるフォルダにそのアトリビュートが設定されます。
  - 製品の場合は、選択したフォルダ名称が設定されます。
  - このフォルダーのサブフォルダー内に Samples がある場合は、サブフォルダーの名称がバンクとして使用されます。
  - このサブフォルダーのサブフォルダーに Samples がある場合は、下位サブフォルダーの名称がサブバンクとして使用されます。

3.7 不明なサンプルの位置特定

MASCHINE プロジェクトをロードし、その中で使用するサンプルが何らかの理由で見つからない場合、不明なサンプルを探すためのダイアログが表示されます。



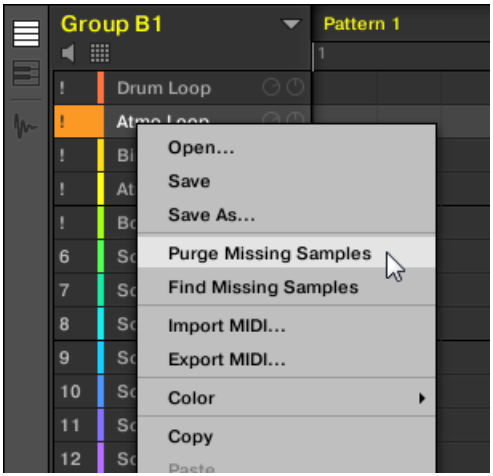
不明なサンプルを探すための Missing Sample ダイアログです。

見つからないサンプルを含んだサウンドには感嘆符が表示されます。更にグループにも感嘆符が表示されます。
Missing Sample ダイアログに見つからないサンプル名が表示されます。 ダイアログ下部にある 3 つのボタンを使用して次の操作を行います。

- IGNORE: このボタンをクリックすると不明なサンプルは無視され、プロジェクトがロードされます。その後不明なサンプルを探すことも可能です (以下参照)。
- IGNORE ALL: このボタンを押すと、全ての不明なサンプルが無視されます。その後不明なサンプルを探すことも可能です (以下参照)。
- LOCATE: このボタンを押すとロケートセレクションダイアログが表示され、手動で不明なサンプルを特定することができます。ファイルシステム内で任意のサンプルを特定し、Open をクリックします。これによりプロジェクト内では不明なサンプルの代わりに特定したサンプルが使用されることになります 。他にも不明なサンプルがある場合、MASCHINE は先ほど使用したパスを用いた不明なサンプルの特定作業を行います。

不明なサンプルのプロジェクトロード後の検索、削除する。

サンプルが上記の機能を使用しても見つからない場合、*Purge Missing Samples* と *Find Missing Samples* 追加コマンドがサウンドリストの対象となるサウンドのコンテクストメニューに表示されます。



サンプルが不明なサウンドのコンテクストメニューに Purge Missing Samples と Find Missing Samples エントリーが表示されます。

1. サウンドスロットのコンテクストメニューで *Purge Missing Samples* を選択し、サウンドから不明なサンプルを削除します。

2. サウンドスロットのコンテクストメニューで *Find Missing Samples* を選択し、Missing Sample ダイアログをもう一度開いてサウンドの不明なサンプルを検索します。

グループリストの親グループのコンテクストメニュー、または（MASCHINE ヘッダの） MASCHINE メニューの *File* サブメニューにも同様のコマンドが表示されます。

- 親グループのコンテクストメニューでこれらのコマンドをグループ内の全サウンドの不明なサンプルに対して使用できます。
- MASCHINE メニューの *File* サブメニューでこれらのコマンドをプロジェクト内の不明なサンプルに対して使用できます。

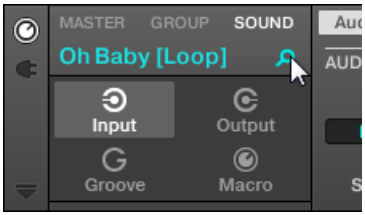
3.8 クイックブラウズの使い方

クイックブラウズ 機能で検索結果をすばやく表示、ファイルにアクセスすることも可能です。ここでは例として、ライブラリからキックサンプルをロードし、その後スネアサンプルを他のサウンドスロットにロードしたところで、キックサンプルの音を今選択しているキックサンプルの前にあったキックに変更したいとします。通常はキックの名称やタグを記憶するか、全てのキックサンプルをブラウズする必要があります (MASCHINE ライブラリのキックサンプルは数百あり、この作業には相当の時間がかかります)。そこでクイックブラウズ (Quick Browse) 機能を使用し、検索結果をクリック一つで復元することが可能です。
クイックブラウズは Samples、プラグインプリセット (instruments と effects)、Sounds、Groups で使用できます。探しているファイルの種類によってクイックブラウズ機能は以下の場所の拡大鏡アイコンをクリックすることで起動することができます。

- **Projects、Groups、Sounds のクイックブラウズ**: コントロールエリアの左上の色つきファイル名称部の右の拡大鏡アイコンをクリックしてこのファイル検索に使用した検索クエリーを再現します 。 表 示されるファイルは以下となります。
  - 上部で GROUP タブを選択している場合はフォーカスしているグループ



- 上部で SOUND タブを選択している場合はフォーカスしているサウンド



- **サンプル用 Instrument/Effect プリセットのクイックブラウズ**: コントロールエリアの右上隅の拡大鏡アイコンをクリックして選択したスロット用にプラグインを選択したときに使用した検索クエリーを再現します。
  - サンプラープラグイン選択時はサンプラーにロードしたサンプル検索時に使用した検索クエリーを再現します。サンプラーに複数のサンプルをロードしている場合は、ゾーンリスト内に選択しているゾーンのサンプル用検索クエリーを再現します。



  - その他の Instrument または Effect Plug-in を選択すると、プラグインにロードしたプラグインプリセット用検索クエリーを再現します(拡大鏡アイコンの上にプリセット名称が表示されます)。



拡大鏡をクリックすることで対応するファイルの検索クエリーが (ファイル検索時の各ペインの使用状況に対応して) ブラウザの LIBRARY または FILES ペインに再現されます。リザルトリストにもファイルが表示されます。必要に応じて表示内容をスクロールしてください。その後リザルトリストでクエリーから他の内容を選択します。



クイックブラウズ機能はコントローラーから使用することも可能です。詳細は以下を参照してください。

ファイルに対して検索クエリーが表示されない場合

ブラウザ検索でプロジェクトのファイルを検索していなかった場合は、当然検索クエリーが再現されることはありません。このような場合でもクイックブラウザは各機能を駆使してそのファイルの出自を検索します。例えばデスクトップまたはコンピューターの他の場所からドラッグアンドドロップでファイルをロードした場合であれば、クイックブラウザは FILES ペインにその場所を表示します。

コントローラーでクイックブラウズを使用する

クイックブラウズ機能はコントローラーから使用することも可能です。使用するにはまずプロジェクトの任意のファイルを選択する必要があります。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. グループまたはサウンドのクイックブラウズを起動するには、グループ、またはサウンドをフォーカスします。 セクション↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスするを参照してください。
3. サンプルまたはプラグインプリセットのクイックブラウズを起動するには、プラグイン (サンプルではサンプルをロードしてあるサンプラープラグインを選択してください) のスロットを選択します。セクション↑2.3.4, Master、Group、Sound レベルの切り替えと↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。

任意のファイルをフォーカス/選択したら、コントローラーのブラウザを使用して続けます。

1. BROWSE を押してブラウザを表示します。
2. ボタン 1 と 2 を押してフォーカス/選択したファイルに対応するファイルタイプを選択します。
3. ボタン 3 (LOCATE)を押してクイックブラウズ機能を起動します。

→ コントローラーのブラウザが該当ファイルに対して使用した検索クエリーを自動的に再現します。

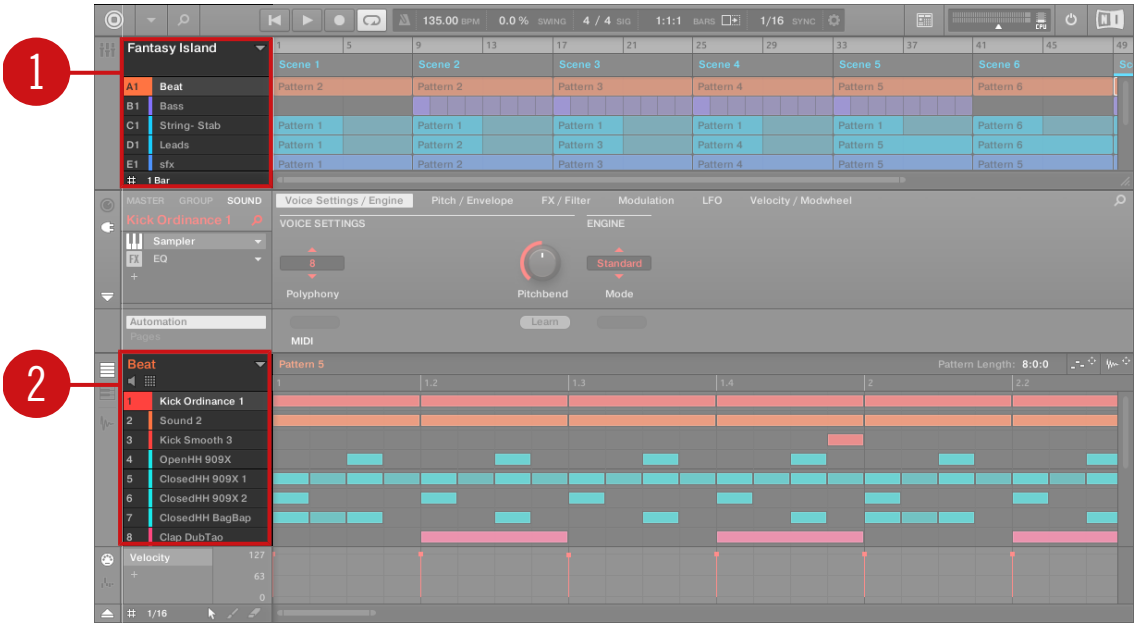
4 Sounds、Groups、Project の管理

この章では MASCHINE Project を構成する各オブジェクト Sounds、Groups、Master について解説します。

4.1 Sounds、Groups、Master の概観

MASCHINE Project のオブジェクトは 3 つの各階層レベルで構成されています。

- **Sounds** はパッドによって再生されます。これらは Sound スロットにロードします。ソフトウェアの Arrange ビューの Pattern Editor のカラムに Sound スロットが表示されます **Sound リスト** (**1**)。選択しているグループの各サウンドはデフォルトで MASCHINE ハードウェアコントローラー上の 16 のパッドの一つにマッピングされ、これらのパッドを叩くことでグループの全サウンドを演奏することが可能です。Sounds は制限なく使用できる Plug-ins によって構成、これらで音声を生成、加工します。Sounds は MASCHINE 内で Instrument Plug-ins を使用可能な唯一のオブジェクトで、Sounds の最初の Plug-in スロットに配置されます。この最初の Plug-in スロットにロードされるプラグインの種類 (Instrument または Effect)が Sound の性質を決定します (音源またはバスポイント等)。プラグインと Sound の性質に関してはセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。
- **Groups** にはそれぞれ専用パラメーターを備えた 16 の Sound スロットがあります。コントローラーの 16 のパッドで一度に全グループを再生することができます。ソフトウェアの Arrange ビュー内の Arranger の左にあるカラムに Group が表示されます **Group リスト** (**2**)。更に、一つの MASCHINE Project は 複数の Groups を Banks （各バンクで 8 のグループを使用できます）としてまとめて含むことができます。各 Group ではインサートエフェクトを無制限に使用することが可能で、このエフェクトはグループ内の全サウンドに対して適用され、16 パターン構成のバンクで無制限にパターンを作成することができます。パターンに関しては↑10, パターン章を参照してください。
- **Master** で Groups による全音声を取りまとめ、ボリューム調整と各定位の設定を行います。Groups と Sounds と同様に、Master ではインサート FX を無制限に使用することが可能です。



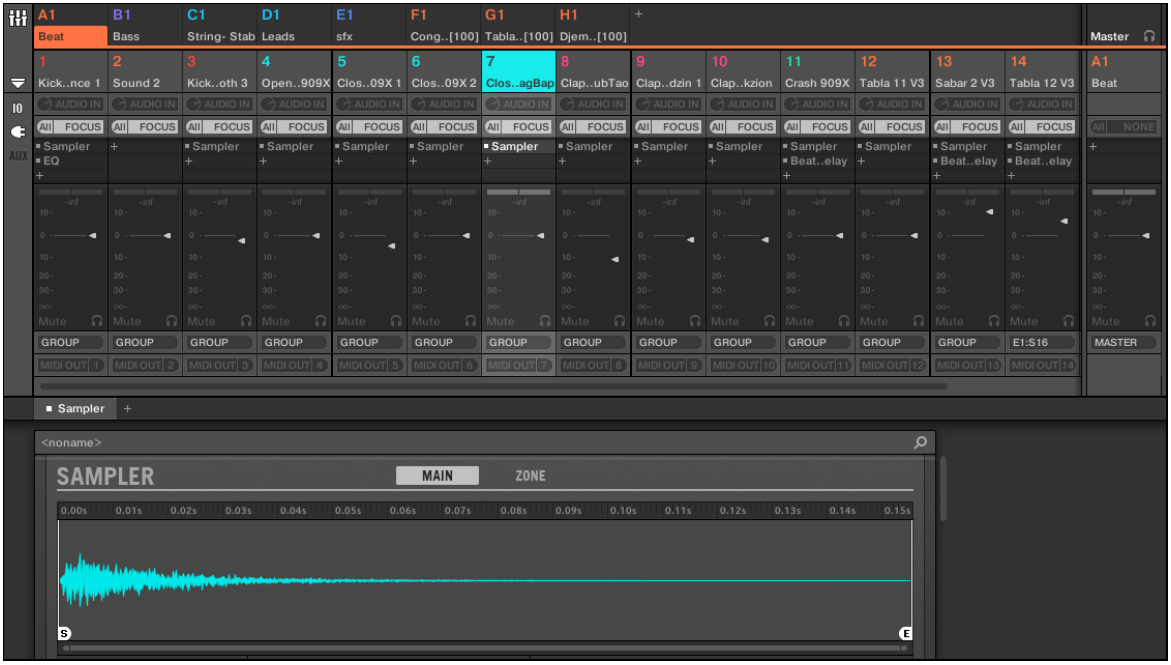
Group リスト (1) と Sound リスト (2) はソフトウェアの Arrange ビューにあります。

4.1.1 Sound、Group、Master Channels

ルーティングの観点では、各 Sound、Group、Master は MASCHINE 内の各**チャンネル**として機能します。Group 内の 16 Sounds のチャンネルはミックス後に Group チャンネルに送信され、これらの音声が Group のプラグインによって更に加工されます。同様に Project 内の全 Groups はミックスされ、Master チャンネルに送信、ここでも Master にあるプラグインによって音声が加工されます。最終的に音声は MASCHINE のアウトプットに送信されます。

各チャンネルにはインプット、アウトプット、グルーヴ、マクロチャンネルを特定の Sound、Group、または Master、それらに含まれるプラグインに対して設定するためのチャンネルプロパティーを装備しています,。詳細は↑11, オーディオルーティング、リモートコントロール、マクロコントロール章とセクション↑5.4.3, Groove を参照してください。

ソフトウェアの Mix 画面の場合、Sounds、Groups、Master はミキサーのチャンネルストリップ上で表示されます。この画面には Sound、Group、Master のオーディオと MIDI ルーティング用に設けられた直感的な各コントロール部があります。詳細はセクション↑12.2, ミキサーを参照してください。



Mixer では Group の全 Sounds 用チャンネルストリップを表示します。

4.1.2 Sounds と Groups の類似点と相違点

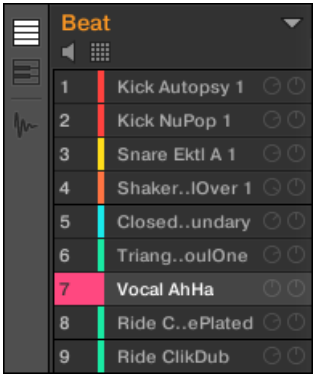
Sounds と Groups は同じように扱うことができます。詳細は以下のセクション↑4.2, サウンドの管理 と ↑4.3, グループの管理 を参照してください。ここでは相違点をリストアップします。

- 各 Group では常に 16 の **Sound スロット**を使用します。パッド演奏時の必要性からスロット間に間を空ける場合もあり、これにより間のサウンドスロットは空の状態になる場合もあります。Sound スロットを作成することはできませんが、各グループの 16 のサウンドスロットにサウンドをロードすることができます。
- Project で使用可能な **Groups 総数に制限はありません。** 必要に応じてグループを作成、削除してください。 グループを削除すると、グループリストの後続の各グループが移動します。 8 個以上の Groups を使用すると他のグループバンクが自動的に作成されます。

4.1.3 複数の Sounds または Groups の選択

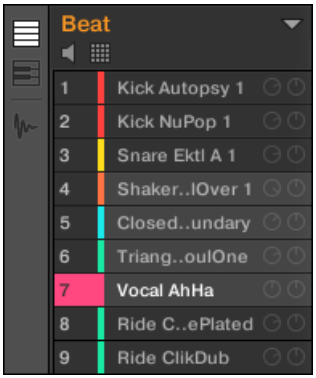
MASCHINE では**複数の Sounds または Groups を一気に選択することが可能です。** これで選択した Sounds/Groups のパラメーター値を一挙に変更することが可能となります。
そのため、MASCHINE ではフォーカスと選択（またはセレクション）という言葉を使用しています。

- **フォーカス**はコントロールエリアとコントローラーで表示される内容を設定することを意味します。例えば、サウンドリストでサウンドをクリックし、サウンドにフォーカスすることで、コントロールエリアとコントローラーでは各関連パラメーター(チャンネルプロパティー、Plug-ins 等) を表示します。フォーカス時は以下の定義が用いられます。
  各レベル (Sound と Group) には一つのオブジェクトのみがフォーカスされます。
  フォーカスしているオブジェクトは Sound/Group リストでハイライト表示され、オブジェクト名称 数値部分がオブジェクトの色を共有します。



Sound Vocal AhHa をフォーカスしています (同時に選択されています)。

- **セレクション**（選択）は操作が直接影響する部分となります(例、パラメーターの調節、等)。例えばフォーカスしたサウンド (Sound リストでクリックしたサウンド) は暗に選択されているわけですが、これはサウンドのパラメーターが表示されており、これらのパラメーターを操作することで内容が直接変更されることを意味しています。しかしフォーカスしているオブジェクト上部で追加オブジェクトを選択することでセレクション（選択内容）を追加することになります。選択したオブジェクトは Sound/Group リスト内でハイライト表示されますが、これらの名称、数値部分は灰色のままとなります。



Sounds をセレクションの一部として追加しています(フォーカスとは異なります)。

正確には、Group または Sound を現在フォーカスしている状態では、他の Groups または Sounds を追加選択できるということになります。フォーカスしたグループとサウンドは編集内容に影響されます。

Sounds と Groups を同時に選択することはできません。

各 Group は Sound セレクションとフォーカスを記憶します。
新規 Sound または Group をフォーカスする場合は次の定義が適用されます。

- 選択していない Sound または Group をフォーカスすると、フォーカスとセレクションは新規 Sound または Group に移動します。
- 既にセレクションの一部となっている Sound または Group にフォーカスすると、フォーカスは新規 Sound または Group に移動しますが、セレクション内容が変更されることはありません。これで選択した Sound または Group のパラメーター数値を確認しながら全セレクションを編集することができるようになります。

複数セレクションが及ぼす影響

複数の Sounds または Groups を選択すると、フォーカスした Sound/Group の以下の設定内容が変更し、選択しているその他の Sounds/Groups の数値も同調します。

- **Channel プロパティー**: パラメーター内容の変更は、選択している全 Sounds/Groups のチャンネルプロパティーのパラメーターに対して適用されます。チャンネルプロパティーに関しては↑11, オーディオルーティング、リモートコントロール、マクロコントロールを参照してください。

- **Plug-ins**: パラメーター変更内容は選択した全 Sounds/Groups にある同じプラグインスロットの同じプラグインに対して適用されます。プラグインに関しては↑6, プラグインの使用を参照してください。
- **Pad ビュー**: Base key、Choke group、Link group 設定内容が選択した全 Sounds に適用されます。詳細はセクション↑5.1, パッドの調節を参照してください。
- 複数の Sound スロット、または Groups を一挙に**移動**することも可能です。詳細は↑4.2.7, サウンドの移動と↑4.3.7, グループ配置の変更で確認してください。
- 複数の Sound スロットを**リセット**、または Groups を一挙に**削除**することも可能です。詳細は↑4.2.8, サウンドスロットのリセットと↑4.3.8, グループの削除で確認してください。



Assignment エリアで変更した内容は選択した他の Sound/Group に影響することはありません。

更にパラメーターの種類によって対象となる Sounds/Groups の関連パラメーターの反応が異なります。

- 連続値を持つパラメーター (ノブ): 選択した全 Sounds/Groups の値はフォーカスしている Sound/Group の設定値に連動します。設定値を超えると値がクリップします。
- その他のパラメーター (ボタン、またはセレクター): 選択した全 Sounds/Groups の値はフォーカスしている Sound/Group の値に連動します。

ソフトウェアで複数の Sounds または Groups を選択する

MASCHINE ソフトウェアで複数の Sounds または Groups を選択するには、オペレーションシステムで一般的に使用するキーボードショートカットを使用します。ショートカット使用対象は Sound List または Sounds 用 Pad ビュー、Groups の Group List となります。以下の操作を行うことができます。

動作	機能
オブジェクトの選択 (Sounds または Groups)	
選択していないオブジェクトのクリック	オブジェクトを選択し、フォーカスします。
選択したオブジェクトのクリック	セレクションを保ちながら、オブジェクトにフォーカスします。
選択していないオブジェクトを [Ctrl]-クリック ([Cmd]-クリック、macOS) します。	オブジェクトのセレクションへの追加
選択したオブジェクトを [Ctrl]-クリック ([Cmd]-クリック、macOS) します。	オブジェクトを選択解除します。フォーカスしているオブジェクトが選択解除されることはありません。

動作	機能
オブジェクトを [Shift]-クリックします。	フォーカスオブジェクトから [Shift]-クリックするオブジェクトの全てを選択します。
いくつかのオブジェクトが選択されていない場合は [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] 、macOS) を使用します。	リストのオブジェクトの全選択
全オブジェクトがリストで選択されている場合は [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] 、Mac OS) を使用します。	フォーカスしているオブジェクト以外の全オブジェクトを選択解除します。

上のショートカット表は以下の各 MASCHINE ウインドウで使用できます。

- 複数の Groups を選択するには Group List でこれらのショートカットを使用してください。
- 複数の Sounds を選択する場合は、Sound List または Pad ビューで (セクション↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビュー参照) これらのショートカットを使用します。

コントローラーを使って複数の Sounds/Groups を選択する

コントローラーの Select モードで複数の Sounds または Groups を選択します。

1. SELECT を押したままにして Select モードにします。SELECT + ボタン 1 を押してこのモードを固定することもできます。
2. EVENTS (ボタン 2) が無効になっているか確認、有効な場合はボタン 2 を押して無効にします。

→ これで複数の Sound または Group を選択できます。



Select モードで Sounds と Groups を選択します。

ここでは以下のツールを使用できます。

選択ツール	内容
各パッド	任意のパッドを押すことで特定の Sound slot にフォーカスします。パッドが点灯し、Sound slot がフォーカスされ、選択されたことを示します。点灯していないパッドは選択されていない空の Sound slots であることを意味し、薄く点灯するパッドには Sounds があるが選択されていないことを示します。MULTI オプション (ボタン 8 以下参照) の状態によって選択時の性質が異なります。
グループボタン A–H	任意のグループボタンを押して現在のグループバンクの特定のグループにフォーカスします。ボタンが点灯し、Group がフォーカスされ、選択されたことを示します。点灯していないグループボタンには対応するグループがないので押すことができず、薄く点灯する Group ボタンには選択していないがグループがあることを示します。MULTI オプション (ボタン 8 以下参照) の状態によって選択時の性質が異なります。
ボタン 3/4 (PREV/NEXT)	前後のグループバンクを選択します。
ボタン 5 (ALL)	フォーカスを変えることなく現在のグループの全サウンドを選択します。
ボタン 6 (NONE)	現在のグループ内のフォーカスしているサウンド以外の全サウンドを選択解除します。
ボタン 8 (MULTI)	複数選択モードを起動/起動解除します。このオプションを切り替えても現在のフォーカスとセレクションに影響はありませんが、選択時の性質が変わります（以下参照)。

MULTI オプション (ボタン 8) で単一選択、複数選択各モードに切り替えます。

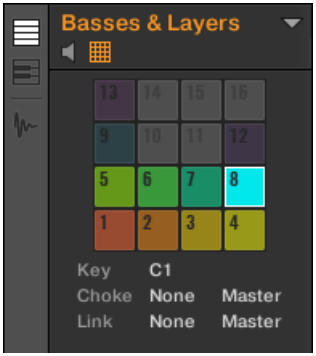
- MULTI を無効にした場合 (ボタン 8 がオフの場合)
  - **選択していない** Group/Sound のグループボタン/パッドを押すことで、その Group/Sound にフォーカスし、現在の Group/Sound セレクションを削除します (フォーカスしている Group/Sound のみが選択されます)。Group ボタン / パッドが点灯します。
  - **選択した** Group/Sound のグループボタン/パッドを押すことで、現在の Group/Sound セレクションを変更することなくその Group/Sound にフォーカスします。Group ボタン / パッドが点灯したままとなります。
- MULTI を起動した場合 (ボタン 8 がオンの場合)
  - **選択していない** Group/Sound のグループボタン/パッドを押すことで、現在の Group/Sound セレクションとフォーカスを変更することなくその Group/Sound を追加します。Group ボタン / パッドが点灯します。
  - **選択した** Group/Sound のグループボタン/パッドを押すことでフォーカスしている Group/Sound 以外の Group/Sound を選択解除します。グループボタンが薄く点灯し、パッドは薄く点灯 (Sound がある場合) またはオフの状態 (空の場合)となります。

4.2 サウンドの管理

このセクションではサウンドとサウンドスロット用グローバル編集機能について解説します。

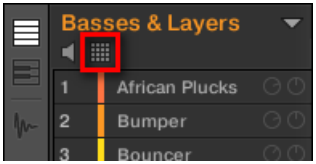
Sounds: Sound List と Pad View

Sound slots に限定する場合以外は、以下のセクションで解説する内容は Sound List と Pad view の両方にある機能です。**Pad view** は Sound slots のもう一つの姿で、コントローラーのパッドに特化した機能を含んでいます。



Pad ビュー

Pad view は Sound List の上の Pad View ボタンを押すことで起動します。



Pad View ボタンです。

► Pad View ボタンをクリックして Pad view を表示、非表示します。

→ Pad view は Pattern Editor の左の Sound List と切り替わります。

Pad view の各セルはコントローラーのパッドに対応、また現在のグループの Sound slot に対応します。Sound slots は Sound List と Pad view の両方で用途に合わせて選択することができセレクションは完全に同じ内容となります。

以下セクションで解説するサウンド管理機能に加えて、Pad view にはパッドの性質を設定するための各項目を備えています。 詳細は↑5.1, パッドの調節を参照してください。

4.2.1 サウンドのロード

ブラウザ、またはオペレーションシステムから既存のサウンドをロードすることができます。Sound は MASCHINE ライブラリに含まれる内容、または EXPANSION PACK の内容、または自身で作成し、保存したサウンドを用いることができます。
サウンドのロードには以下の方法があります。

- **ドラッグアンドドロップ**: ブラウザまたはオペレーションシステムで任意のサウンドを選択、Sound List (または対応する Pad view のパッドグリッドの任意のセル) の任意の Sound slot にドラッグしてロードします。そのスロットにサウンドが既にある場合は、新規サウンドに入れ替わります。
- **ダブルクリック**: Browser のサウンドをダブルクリック、またはオペレーティングシステムの Sound ファイルをクリックすることで Sound リストでフォーカスしているサウンドと交換します。
- **コンテクストメニュー**: サウンドリスト内の任意のサウンドスロット、またはパッドビューのパッドグリッドの対応するセルを右-クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) して表示されるコンテクストメニューで *Open…* を選択します。Load Sound ダイアログが開くので、コンピュータで任意のサウンドファイルを選択し、Open （開く）をクリックしてロードします。サウンドをロードすることでそのスロットに既にあるサウンドと入れ替わります。

フォーカスしているサウンドスロットに現在ロードしてあるサウンドを検索したときに使用した検索クエリーを再現することも可能です。 詳細は↑3.8, クイックブラウズの使い方を参照してください。

オペレーションシステムの各 Sound ファイルには「.mxsnd」(MASCHINE 2) または「.msnd」(MASCHINE 1.x) の拡張子が付きます。

ブラウザに関する詳細は↑3, ブラウザ章で確認してください。

コントローラーによるサウンドのロード

コントローラーでブラウザを使用してサウンドをロードします。

- 任意のサウンドを MASCHINE ライブラリでブラウズします。詳細はセクションを参照してください。

- 更に、フォーカスしているサウンドスロットに現在ロードしてあるサウンドを検索したときに使用した検索クエリーを再現することも可能です。 詳細は↑3.8, クイックブラウズの使い方を参照してください。

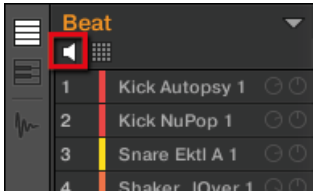
関連項目

ライブラリからファイルを検索、ロードする [➙ 98]

4.2.2 サウンドの試聴

ソフトウェアでフォーカスしたときと同様にフォーカスしたグループのサウンドを試聴することができます。方法は以下となります。

► Sound List (または Pad view) の上のスピーカーボタンをクリックして、フォーカスしているグループのサウンドの試聴機能を起動/起動解除します。



→ スピーカーボタンを有効にすると、Sound List または Pad ビューでサウンドをクリックしてフォーカスすることで、このサウンドが再生されます。Group にロードしているサウンドを確認する際に便利な機能です。

試聴機能 (スピーカーボタン) を起動した状態のままで Sound List 内のサウンドを削除することはできません。

コントローラーでサウンドを試聴する

コントローラーではデフォルトでサウンドを試聴可能な設定となっています。コントロールモードではパッドを押すことでサウンドをトリガー、同時にそのサウンドをフォーカスします。ですから、箱から出したばかりであれば、フォーカスしたグループのサウンドの試聴のための設定を行う必要はありません。

サウンドをトリガーすることなくフォーカスする

現在のグループのサウンドは、トリガーすることなくフォーカスすることができます。この方法はライブで余計なサウンドを発音（トリガー）したくないときに便利です。 実行するには Select モードを使用します。

1. SELECT ボタンを押したままにします。

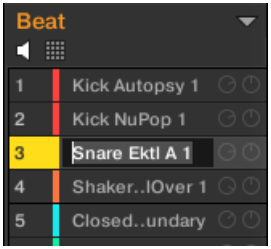
2. ボタン 2 (EVENTS) が*無効*になっているか確認、有効な場合はボタン 2 を押して無効にします。
3. 任意のサウンドがあるパッドを押します。

→ Sound がトリガーされることなくフォーカスされます。

4.2.3 サウンドスロットの名称変更

デフォルトでサウンドスロット名称は Sound 1–16 となります。Sound、プラグインプリセット、または Sample を（ブラウザ等から）サウンドスロットにロードすると、サウンドスロットはサウンドのプリセット名称、またはサンプルの名称を引き継ぎます。
サウンドスロットの名称を手動で変更することも可能です。名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーにも反映されます。
サウンドスロットの名称変更方法は以下です。

1. 任意の Sound slot をダブルクリック、サウンドスロットを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) してコンテクストメニューで *Rename* を選択します。
   Sound slot の名称がハイライト表示され、編集可能な状態となります。



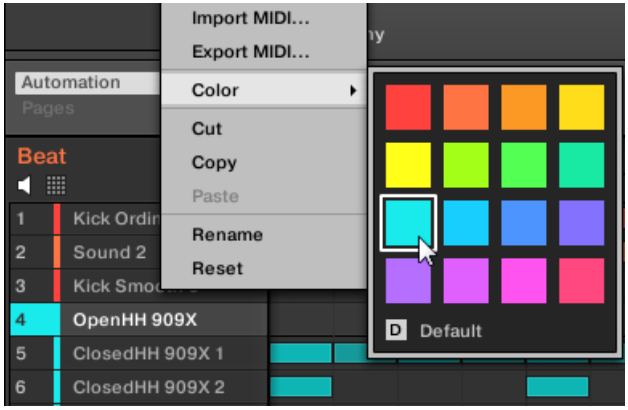
2. コンピューターのキーボードでサウンドスロットの名称を変更します。名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。

MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

4.2.4 サウンドの配色の変更

ソフトウェアで各サウンドの色を設定することができます。方法は以下となります。

1. Sound List または Pad view にある任意のサウンドを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Color* を選択します。
   カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択している色がハイライト表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレットの *Default* を選択してサウンドの配色をリスト順序によるデフォルトの状態に戻すことも可能です。

→ MASCHINE STUDIO、MASCHINE MK3、MASCHINE MK2、MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーのパッドは選択した Sound 配色に対応します。

複数のサウンドの編集

複数の Sounds 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。

これらのコマンドはサウンドのコンテクストメニューから実行します。

複数の Sounds の色変更について

カラーパレットを開き、選択した Sounds に新しい配色を施す場合

- 選択した Sounds 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 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 にその色が適用されます。

デフォルトでサウンドはグループの色を使用します。ですが *Preferences* > *Colors* > *Sound Default* と進んでサウンドのデフォルト色を設定することもできます。 詳細は ↑2.6.8, Preferences – Colors ページを参照してください。

上記のようにサウンドに配色を施した場合、Sound はサウンドリスト内を移動してもその色を保ち、サウンドその色が記録されるので、その後にサウンドを使用してもその色が引き続き使用されます。デフォルトで設定してある色を選択し他場合でもその色は保存されるので、サウンドを移動してもその色が使用されます。

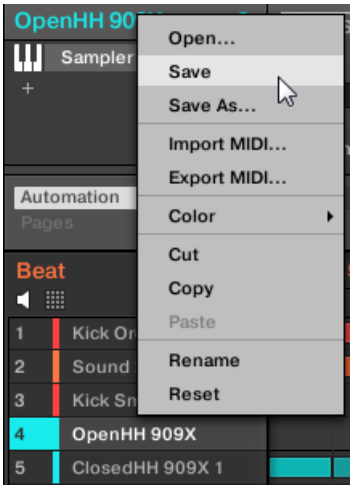
4.2.5 Sound の保存

サウンドをファイルとして(拡張子は「.mxsnd」です) 保存することもできます。この設定はソフトウェアのみで行うことができます。

オリジナルサウンドファイルに編集した内容を保存する

Project にロードしたサウンドを編集した場合、以下の方法でその内容を保存することができます。

► Sound List または Pad view にあるサウンドスロットを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Save* を選択します。



→ サウンドファイルに編集した内容が保存されます。

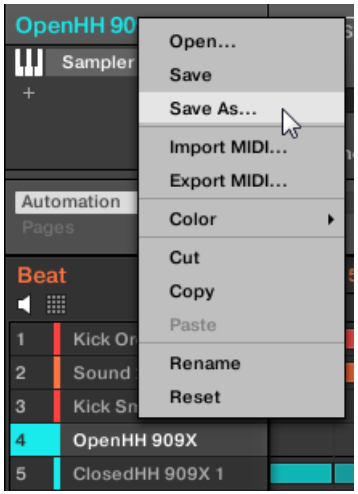
サウンドを個別に保存しなくても、現在の設定内容はプロジェクト内で保存することができます。しかしサウンドを保存、タグ付けすることで、そのサウンドがブラウザに表示され、他の Groups と Projects で使用可能な状態となり便利です。

ファクトリーファイルは読み専用で、保存することはできません。ファクトリーファイルで *Save* コマンドを使用すると、コマンドは自動的に *Save As…* となり、表示される Save Sound ダイアログで編集したサウンドをユーザーライブラリに保存します。詳細は次のセクションを参照してください。サウンドを白紙の状態から作成した場合も同様に保存します。

編集したサウンドを新規サウンドとして保存する

ファクトリーライブラリーのサウンドを編集しこのサウンドを保存する場合、または元のサウンドに上書き保存したくない場合、サウンドを白紙の状態から作成した場合は、サウンドを新規サウンドファイルとして保存することができます。

- Sound List または Pad view にあるサウンドスロットを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Save As…* を選択します。



Save Sound ダイアログが表示されます。デフォルトではサウンドファイルはサウンドスロットの名称を使用し、スタンダードユーザーディレクトリ（*Preferences* > *Library* > *User* で設定したディレクトリです。↑2.6.4, Preferences – Default ページ参照)に保存されます。

1. 必要であれば他のパスを選択し、コンピューターのキーボードで名称を入力してください。

2. [Enter] を押して適用し、Save Sound ダイアログを終了します。

→ サウンドが保存されました。

サウンドがユーザーライブラリに保存され、ブラウザでタグ付けを行うことができるようになりました。詳細は↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集を参照してください。



サウンドを個別に保存しなくても、現在の設定内容はプロジェクト内で保存することができます。しかしサウンドを保存、タグ付けすることで、そのサウンドがブラウザに表示され、他の Groups と Projects で使用可能な状態となり便利です。

4.2.6 Sounds のコピーとペースト

プロジェクト内のサウンドスロットとグループでサウンドをコピー、ペーストすることができます。

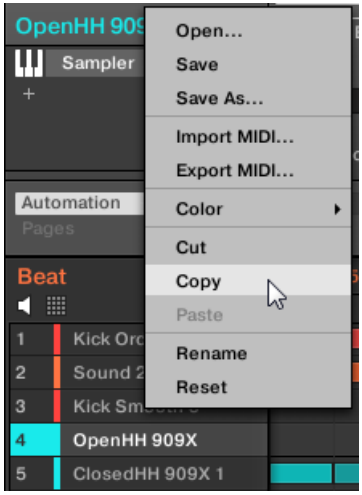


ソフトウェアではサウンドはパターンのノート内容を無視してコピーされます。コピー時にこのノート情報を含める場合は、コントローラーで DUPLICATE を使用します。

ソフトウェアでサウンドをコピー、ペーストする方法は以下となります。

1. コピーしたいサウンドがある (Sound List または Pad view の) サウンドスロットを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) します。

2. コンテクストメニューで *Copy* を選択してサウンドをコピーします。



3. サウンドをペーストするには他のサウンドスロットで右クリックし (Mac OS では [Ctrl]-クリック) 、(他のグループ内のサウンドスロットにペーストする場合は、まずアレンジャーのグループリストで任意のグループをクリックする必要があります) コンテクストメニューで *Paste* を選択します。

→ Sound の全パラメーターは Pattern に関する項目以外を全てコピーします。そのサウンドスロットにサウンドが既にある場合は、新規サウンドに入れ替わります。

複数の Sounds 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 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 の**コピー手順**は以下のようになります。

複数の Sounds 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、サウンドリストの内容はそのままとなります。

複数の Sounds の**ペースト手順**は以下のようになります。

- 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。



一度以上 Sound をコピーする場合は、サウンドスロットのコンテクストメニューで *Paste* を繰り返し選択します。

ソフトウェアで Sounds をコピー/ペーストすると、コピーした Sound(s) がイベント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に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 のみがある他の 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。

コントローラーによるサウンドの複製

コントローラーをコントロールモードにし、パッドから他のパッドにサウンドをコピーするには以下のように操作します。

1. DUPLICATE を押したままにします。
2. サウンド複製時にパターン内容も含める場合は + EVENTS オプション (ボタン 5) を起動します。
3. コピー元となるサウンドがあるパッドを押して選択します。
   サウンドのパッドが点滅します。
4. コピー先となるサウンドスロットがあるパッドを押します (このパッドが他のグループにある場合はまずそのパッドがあるグループボタンを押します)。

→ + EVENTS オプションを使用している場合は、そのサウンドにあるパターンも含めた全パラメーターがコピーされます。既にあるサウンドとコピーしたサウンドが入れ替わります。

Sound をペーストすると、そのパッドが点滅し始め、他のサウンドスロットにペースト可能であることを示します。サウンドを一度以上複製するには、元のパッドを押して、ペースト先となる任意のパッドを連続的に押します。



DUPLICATE を押し続ける代わりに、Duplicate モードを固定するには、DUPLICATE + ボタン 1 を押します。固定後は DUPLICATE を放してももう一度 DUPLICATE を押すまでこのモードが固定されます。 詳細は↑2.3.1, コントローラーのモードを固定するを参照してください。

4.2.7 サウンドの移動

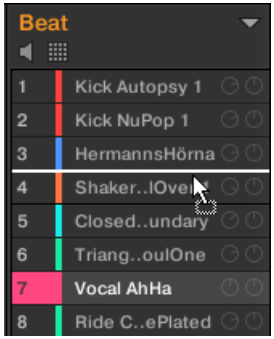
ソフトウェアでサウンドをドラッグアンドドロップすることで順番を変更することもできます。Sounds を更に使いやすく配置するためにこの機能を活用してください。特にこの機能でサウンドを他のパッドに移動し、使いやすさを追及したグループを作成することが可能となります。



複数の Sounds を一度に選択して一挙に移動することも可能です。詳細は ↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択 を参照してください。

単一、または複数のサウンドを移動する方法

1. Sound List または Pad view で任意のサウンドスロットをクリックしたままにします。
2. マウスボタンをクリックしたままマウスを Sound List または Pad view の任意の位置にドラッグします。
   マウスカーソルを移動すると、サウンドスロットをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



3. Sound List または Pad view の希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。

→ サウンドがグループ内の新しい位置に移動します。コントローラーでサウンドは各パッドでトリガーされ、Sound List の Sound slots の左、または Pad view のセルに該当する数字が表示されます。

Arranger のグループリストの他のグループにサウンドをドラッグすることも可能です。サウンドはそのグループの最初の空のスロットに配置され、そのグループは自動的にフォーカスされます。しかしこの場合サウンドのパターンの内容は移動しません。



試聴機能 (スピーカーボタン) を起動した状態のままで Sound List 内のサウンドを削除することはできません。



サウンドをグループリストの「+」 にドラッグすると、新規グループが自動的に作成され、サウンドはグループの最初のサウンドスロットに移動します。

4.2.8 サウンドスロットのリセット

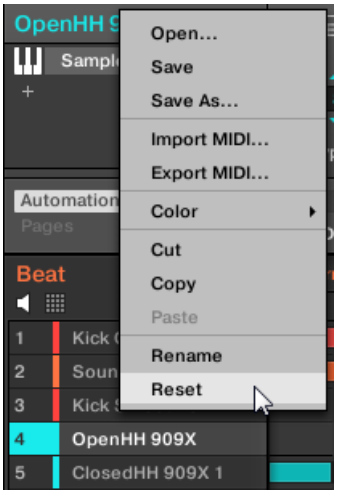
サウンドスロットをリセットすることでサウンドとその全設定内容 (チャンネルプロパティー、名称、配色等…) をデフォルトの状態に戻します。



複数の Sounds スロットを一度に選択して一挙にリセットすることも可能です。詳細は ↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択 を参照してください。

► サウンドスロットをリセットするには、Sound List または Pad view でスロットを選択し、コンピューターのキーボードで [Del] を押す、またはサウンドスロットを右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Reset* を選択します。

→ サウンドスロットの内容は削除され、サウンドスロットがデフォルトの状態に戻ります。



サウンドスロットをリセットしています。

コントローラーでサウンドスロットをリセットする

▶ サウンドスロットをリセットするには、SHIFT + ERASE を押したまま、リセットしたいサウンドスロットがあるパッドを押します。

→ パッドからサウンドが削除され、パッドが無灯の状態となります。

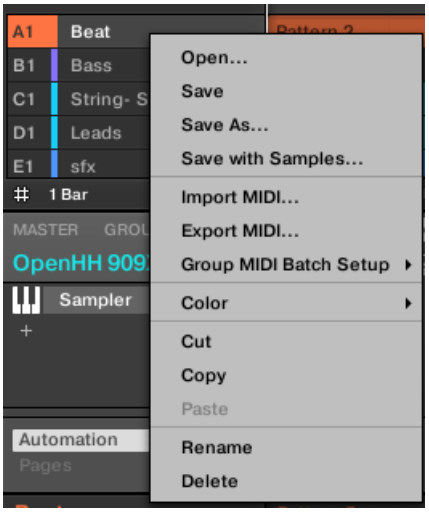
4.3 グループの管理

このセクションではグループとグローバル編集機能について解説します。

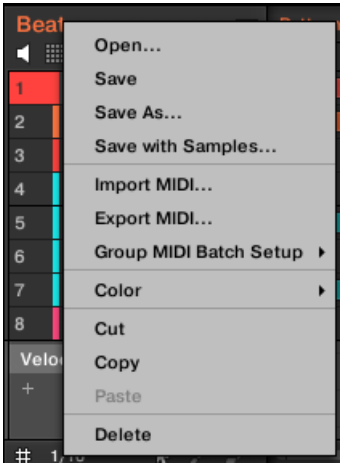
グループメニュー

以下のセクションで解説する多くの機能は以下の 2 つの**コンテクストメニュー**にあります。

- Group List 内のグループのコンテクストメニューは任意のグループで右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)することで開きます。



- Pattern Editor でフォーカスしているグループのコンテクストメニューは、Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) することで開きます。

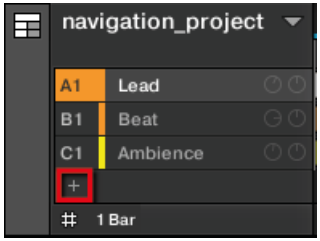


両方のコンテクストメニューは同等ですので、状況に合わせて使用してください。

4.3.1 グループの作成

Group を作成することでグループリストの最後に新規グループを追加します。このグループに任意のサウンドを配置します。

▶ グループを作成するには、グループリストの最後で「+」をクリックします。



→ デフォルト名称と色を備えた空の新規グループがグループリストの最後に作成されます。

コントローラーでグループを作成する

コントローラーに既にあるグループはグループボタン A–H で表示されます。

- フォーカスしているグループのグループボタンは点灯します。
- プロジェクト内の他のグループボタンは薄く点灯し、各グループボタンは対応するグループの色で表示されます。
- 最後のグループバンクの末尾のグループボタンは薄く点灯し（白のボタンです）既存のグループには対応しておらず、プロジェクト内の他のグループを作成可能なことを示します。

新規グループを作成する方法は以下です。

1. SHIFT と最後の点灯しているグループボタンを押し、最後のグループバンクを選択します。
2. SHIFT を放します。
3. 点灯しているそのほか全てのグループボタンの最後にある薄く点灯している白いグループボタンを押します。

→ 既にあるグループの後に、デフォルト名称と色を備えた空の新規グループが作成されます。

最後の Group bank に既に 8 個のグループがある場合は、SHIFT + この解説の最初の部分で点灯していたグループボタンを押すことで新規グループバンクに空の新規グループを直接作成します。

自動グループバンク管理

MASCHINE グループバンクは自動的に管理されるので手動で作成、削除する必要はありません。Group List 内のグループは常に隣り合い、Group List または Group bank に間隔をあけることはできません。新規グループを作成すると、以下のようになります。

- グループバンクが 8 個以上でない場合は、新規グループはそのバンク内に作成されます。
- バンクに 8 個以上のグループがある場合は、新規バンクが自動的に作成され、新規グループは新規バンク内に設置されます。

関連項目

コントローラーのモードを固定する [➙ 40]

4.3.2 グループのロード

ブラウザ、またはオペレーションシステムから既存のグループをロードすることができます。Group は MASCHINE ライブラリに含まれる内容、または EXPANSION PACK の内容、または自身で作成し、保存したグループを用いることができます。

グループのロードにはアイディアビュー、アレンジャービューの両方で以下の方法をとります。

- **ドラッグアンドドロップ**: ブラウザ、またはオペレーションシステム内のグループファイルの任意のグループを選択して Group List にドラッグします。
  - グループリストの既存のグループにドラッグすると新規グループに切り替わります。
  - 2 つのグループの間にドラッグする事もできます。
  - グループリストの最後の「+」 にドラッグすることで既存のグループに追加します。
- **ダブルクリック**: Browser の Group をダブルクリック、またはオペレーティングシステムの Group ファイルをクリックすることで Group リストでフォーカスしている Group と交換します。
- **コンテクストメニュー**: グループリストの任意のグループ、または Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Open…* を選択します。Load Group ダイアログが開くので、コンピューターで任意の Group ファイルを選択し、Open （開く）をクリックしてロードします。Group をロードすることでそのグループリストに既にある Group と入れ替わります。



フォーカスしている Group スロットに現在ロードしてある Group を検索したときに使用した検索クエリーを再現することも可能です。 詳細は↑3.8, クイックブラウズの使い方を参照してください。

オペレーションシステムの各 Group ファイルには 「.mxsgrp」 (MASCHINE 2) または 「.mgrp」 (MASCHINE 1.x) の拡張子が付きます。

ブラウザに関する詳細は↑3, ブラウザ章で確認してください。

コントローラーによるグループのロード

コントローラーでブラウザを使用してグループをロードします。

- 任意のグループを MASCHINE ライブラリでブラウズします。詳細はセクションを参照してください。
- 更に、フォーカスしているサウンドスロットに現在ロードしてあるグループを検索したときに使用した検索クエリーを再現することも可能です。 詳細は↑3.8, クイックブラウズの使い方を参照してください。

関連項目

ライブラリからファイルを検索、ロードする [→ 98]

4.3.3 グループの名称変更

デフォルトで新規グループは Group Ax–Hx となり、「x」 にはバンクナンバーが記載されます (Group A1–H1、Group A2–H2、等)。
必要に応じてグループの名称を変更してください。名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーにも反映されます。
グループ名称の変更はサウンド名称の変更と同様に行うことができます。

1. グループリストで任意のグループをダブルクリック、またはグループを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) してコンテクストメニューで *Rename* を選択します。
   グループの名称がハイライト表示され、編集可能な状態となります。



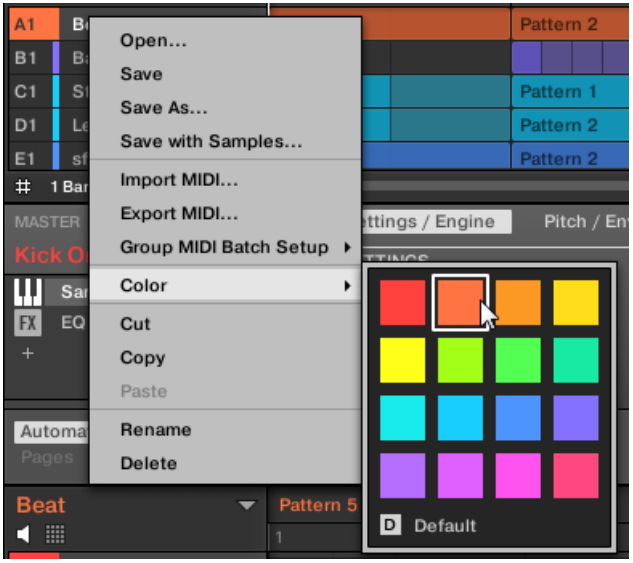
2. グループの名称を編集します。名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。

MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

4.3.4 グループの配色の変更

ソフトウェアで各サウンドの色を設定することができます。方法は以下となります。

1. グループリストの任意のグループ、または Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Color* を選択します。
   カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択している色がハイライト表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレットの *Default* を選択してグループの配色をリスト順序によるデフォルトの状態に戻すことも可能です。

→ MASCHINE STUDIO と MASCHINE MK3、MASCHINE MK2 コントローラーのグループボタンと MASCHINE MIKRO MK2 コントローラーのパッドは (GROUP ボタンを押すと) 選択したグループの色に対応します。

デフォルトで各グループには異なる配色が施してあります。グループ共通のデフォルトを配色するには *Preferences* > *Colors* > *Group Default* で設定します。 詳細は ↑2.6.8, Preferences – Colors ページを参照してください。

上記のようにグループに配色を施した場合、グループはグループリスト内を移動してもその色を保ち、グループその色が記録されるので、その後にグループを使用してもその色が引き続き使用されます。デフォルトで設定してある色を選択し他場合でもその色は保存されるので、グループを移動してもその色が使用されます。

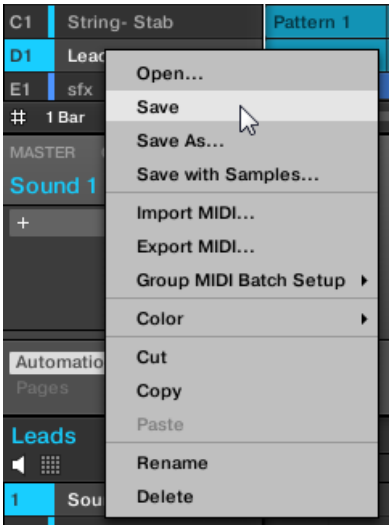
4.3.5 グループの保存

グループをファイルとして(拡張子は「.mxsnd」です) 保存することもできます。この設定はソフトウェアのみで行うことができます。

オリジナルグループファイルに編集した内容を保存する

Project にロードしたグループを編集した場合、以下の方法でその内容を保存することができます。

► グループリストのグループ、または Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Save* を選択します。



→ サウンドファイルに編集した内容が保存されます。

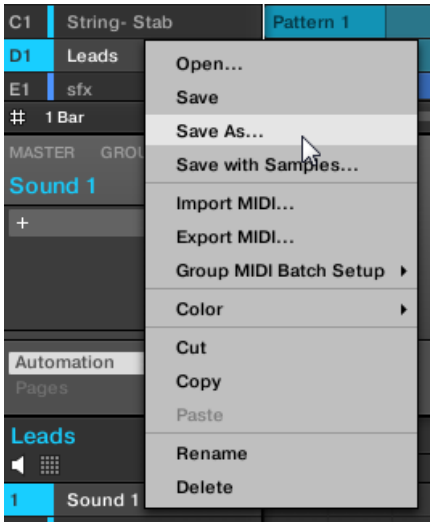
グループを個別に保存しなくても、現在の設定内容はプロジェクト内で保存することができます。しかしグループを保存、タグ付けすることで、そのグループがブラウザに表示され、他の Projects で使用可能な状態となり便利です。

ファクトリーファイルは読み専用で、保存することはできません。ファクトリーファイルで *Save* コマンドを使用すると、コマンドは自動的に *Save As…* となり、表示される Save Group ダイアログで編集したグループをユーザーライブラリに保存します。詳細は次のセクションを参照してください。グループを白紙の状態から作成した場合も同様に保存します。

編集したグループを新規グループとして保存する

ファクトリーライブラリーのグループを編集しこのグループを保存する場合、または元のグループに上書き保存したくない場合、サウンドを白紙の状態から作成した場合は、グループを新規グループファイルとして保存することができます。

1. グループリストのグループ、または Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Save As…*を選択します。



   Save Group ダイアログが表示されます。デフォルトでグループファイルはスタンダードユーザーディレクトリ （*Preferences* > *Library* > *User* で設定したディレクトリです。 ↑2.6.4, Preferences – Default ページ参照)に保存されます。

2. 必要であれば他のパスを選択し、コンピューターのキーボードで名称を入力してください。

3. [Enter] を押して適用し、Save Group ダイアログを終了します。

→ これでグループが保存されます。

グループがライブラリに保存され、ブラウザでタグ付けを行うことができるようになりました。詳細は↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集 を参照してください。

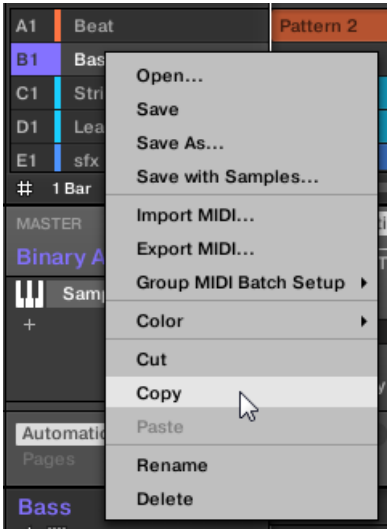


グループで使用している全サンプルとともに Group を保存することもできます。他のコンピューターでドラムキットを使用する場合や、他のユーザーとグループを共有する場合に便利です。 詳細は↑4.4.1, サンプルとともにグループを保存するを参照してください。

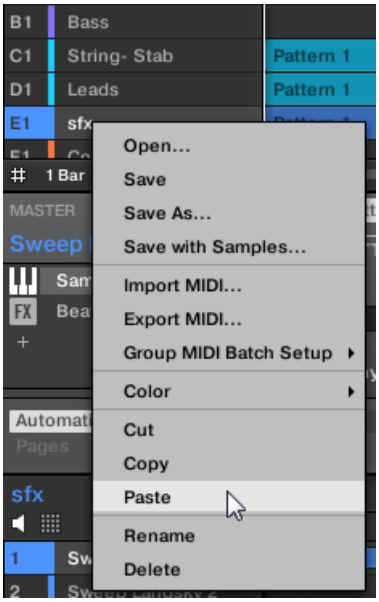
4.3.6 グループのコピーとペースト

プロジェクト内のグループをコピー、ペーストすることができます。
ソフトウェアでグループをコピー、ペーストする方法は以下となります。

1. グループリストでコピーしたいグループ、または Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)します。
2. コンテクストメニューで *Copy* を選択してグループをコピーします。



3. グループリストのグループを右クリック (Mac OS、[Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Paste* を選択し、グループをコピーした内容にします。既存のグループに影響なくグループをペーストする場合は、まずグループの最後で「+」 をクリックして空の状態の新規グループを作成、そこにグループをペーストします。



→ グループの全パラメーターが全てコピーされます。グループリストの既存のグループにペーストすると、ペーストした内容に切り替わります。

複数の 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 Group の**コピー手順**は以下のようになります。

複数の 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、グループリストの内容はそのままとなります。

複数の Groups の**ペースト手順**は以下のようになります。

- 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。



一度以上 グループを複製する場合は、グループスロットのコンテクストメニューで *Paste* を繰り返し選択します。

ソフトウェアで Sounds または Groups をコピー/ペーストすると、コピーした Sound(s) または Group(s) がイベントやパターン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に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 のみがある他の 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。



[Alt] キー (PC では[Ctrl]) を押しながらグループスロットをクリックし、マウスをドラッグすることでアイディアビューとアレンジャービューの両方でグループを複製することができます。 マウスを放すと、グループのコピーが作成されます。

コントローラーによるグループの複製

コントローラーをコントロールモードにし、グループボタンから他のグループボタンにグループをコピーするには以下のように操作します。

1. DUPLICATE を押したままにします。
2. パターンを含んだ状態でグループを複製するには + EVENT オプション (ボタン 5) を起動します。
3. グループボタン (A-H) のどれかを押してコピーするグループを選択します。
   グループボタンが点滅します。
4. 複製先のグループとなるグループボタンを押します (他のグループバンクにある場合は、まずボタン 3/4 を押してグループバンクを選択します)。既存のグループに影響なくグループをペーストする場合は、各グループボタンの最後にある白いグループボタン（薄く点灯しています）を押して新規グループを作成し、自動的にそのグループにコピーしたグループをペーストします。

→ グループの全パラメーター (Sounds、グループエフェクト、グループのチャンネルプロパティー) が (+ EVENT オプションを起動している場合はアレンジャーのパターン) コピーされます。コピーしたグループはグループリストのその位置に既にあるグループと入れ替わります。

グループをペーストすると、対象となるグループボタンが点滅し始め、ペースト可能であることを示します。グループを一度以上複製するには、元のグループボタンを押して、ペースト先となる任意のグループボタンを連続的に押します。



DUPLICATE を押し続ける代わりに、Duplicate モードを固定するには、DUPLICATE + ボタン 1 を押します。固定後は DUPLICATE を放してももう一度 DUPLICATE を押すまでこのモードが固定されます。 詳細は↑2.3.1, コントローラーのモードを固定するを参照してください。

4.3.7 グループ配置の変更

ソフトウェアのアイディアビューとアレンジャービューでグループをドラッグアンドドロップすることで順番を変更することもできます。グループ管理に有用な機能です。



複数の Group を一度に選択して一挙に移動することも可能です。詳細は ↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択 を参照してください。

グループの配置変更はサウンドの移動と同じように行うことができます。

1. グループをクリックホールドします。
2. マウスボタンをクリックしたままアイディアビューではマウスを水平に、アレンジャービューでは垂直にドラッグし、グループリスト内の任意の位置に移動します。
   ⇨ マウスカーソルを移動すると、グループをドロップ可能な場所として表示線が現れます。
3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。

→ グループがグループリスト内の新しい位置に移動します。移動によってコントローラーのパッドもその配置を変更します。

4.3.8 グループの削除

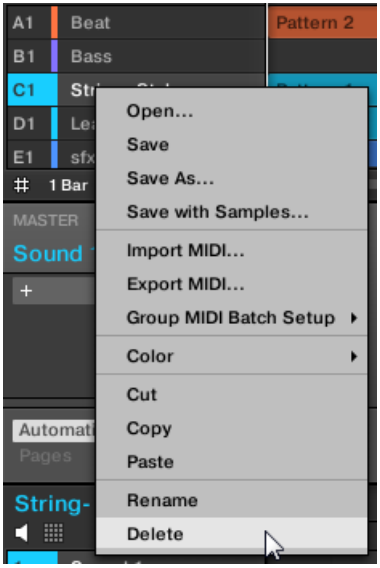
グループを削除することでグループリストからグループを削除します。

グループを持たないプロジェクトを作成することはできません。 プロジェクトの最後のグループを削除した場合、グループがデフォルトの状態に値がリセットされます。

複数の Group を一度に選択して一挙に削除することも可能です。詳細は ↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択 を参照してください。

▶ グループを削除するには、グループリストでグループを選択してコンピューターキーボードで [Del] を押します。グループリストのグループ、または Pattern Editor の左上隅のグループ名称を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Delete* を選択して削除することもできます。

→ グループが削除されます。グループを削除すると、グループリストの後続の各グループが移動します。グループを削除することでグループがあったグループバンクが空になると、そのバンクも削除されます。



グループの削除

コントローラーでグループを削除する

コントローラーをコントロールモードにし、グループを削除するには以下のように操作します。

► グループを削除するには SHIFT + ERASE を押したまま削除するグループがあるグループボタンを押します。

→ グループが削除されます。グループリストの後続の各グループが移動します。

4.4 MASCHINE オブジェクトとオーディオのエクスポート

このセクションでは他の MASCHINE でグループ、またはプロジェクトを使用するために保存する方法と、プロジェクトの各所でオーディオをエクスポートする方法を解説します。

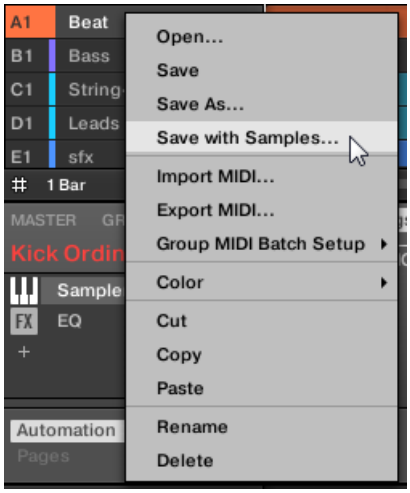


パターンのドラッグアンドドロップによるオーディオ、または MIDI ファイルへのエクスポートも可能です。セクション↑10.8.1, パターンからのエクスポート と ↑10.8.2, パターンから MIDI をエクスポートする を参照してください。

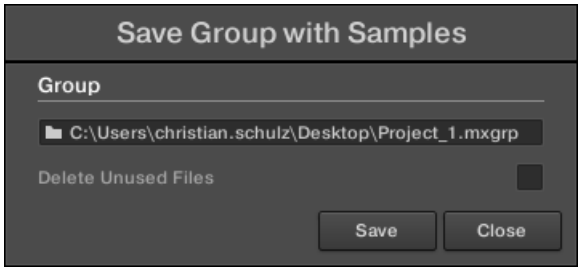
4.4.1 サンプルとともにグループを保存する

場合によっては MASCHINE ライブラリ以外の場所にサンプルを含んだグループを保存しておくと便利な場合があります。他のスタジオへグループを移動する場合、またはカスタムドラムキットを他の人とシェアする場合に特に便利でしょう。
サンプルとともにグループを保存する方法は以下となります。

1. アレンジャーの左のグループリストのグループを右クリック(Mac OS、[Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Save with Samples…* を選択します。



Save Group with Samples パネルが表示されます。



2. このパネルで設定を行い (下表参照) Save をクリックして設定内容を適用、または Close をクリックして設定を取り消します。

コントロール	内容
Group（グループ）	グループファイルを作成する名称と場所を表示します。サンプルは同じ場所の同じ名称を使用したフォルダに収納されます。 デフォルトではグループファイルはプロジェクト内のグループスロットの名称を引き継ぎ、スタンダードユーザーディレクトリ(*Preferences* > *Library* > *User*、詳細は↑2.6.4, Preferences – Default ページを確認してください) の「Groups」サブフォルダに保存されます。右のフォルダアイコンをクリックして名称やパスを選択します。
Delete Unused Files	このチェックボックスにチェックを入れることで使用していないファイルを削除し、エクスポートするオーディオデータ量を最小化します。



このコマンドはサウンドリストのグループ名称を右クリックすることで表示されるグループメニュー ([Ctrl]-クリック、Mac OS) にもあります。

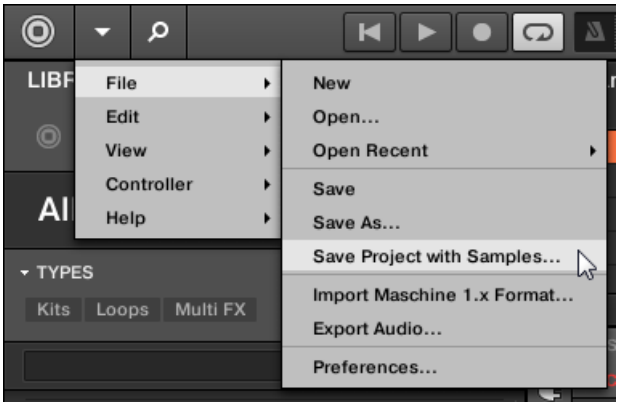


サンプルとともに全プロジェクトを保存することもできます。セクション↑4.4.2, サンプルとともにプロジェクトを保存する。を参照してください。

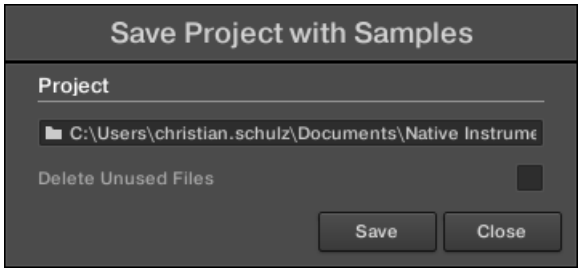
4.4.2 サンプルとともにプロジェクトを保存する。

場合によっては MASCHINE ライブラリ以外の場所に全サンプルを含んだプロジェクトを保存しておくと便利な場合があります。他のスタジオへプロジェクトを移動する場合、またはプロジェクトに関係するファイルのバックアップを取る場合に特に便利でしょう。

1. *File* メニュー、または MASCHINE メニューの File サブメニューで *Save Project with Samples…* を選択します。



Save Project with Samples パネルが表示されます。



2. このパネルで設定を行い (下表参照) Save をクリックして設定内容を適用、または Close をクリックして設定を取り消します。

要因	内容
プロジェクト	プロジェクトファイルを作成する名称と場所を表示します。サンプルは同じ場所の同じ名称を使用したフォルダに収納されます。 デフォルトではプロジェクトファイルはプロジェクトの名称を引き継ぎ、スタンダードユーザーディレクトリ(*Preferences > Library > User*、詳細は↑2.6.4, Preferences – Default ページを確認してください) の「Projects」サブフォルダに保存されます。右のフォルダアイコンをクリックして名称やパスを選択します。
Delete Unused Files	このチェックボックスにチェックを入れることで使用していないファイルを削除し、エクスポートするオーディオデータ量を最小化します。

サンプルとともに単一のグループを保存することも可能です。↑4.4.1, サンプルとともにグループを保存する を参照してください。

4.4.3 オーディオのエクスポート

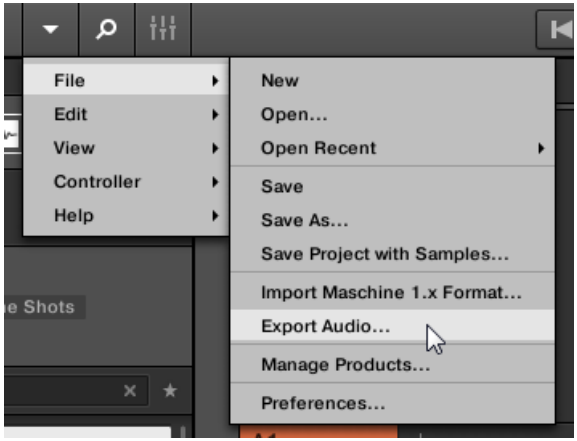
ソフトウェアの Export Audio パネルを用いてアレンジャービューから全アレンジメントをオーディオとしてエクスポート、またアイディアビューから各シーン、またはセクションをオーディオファイルとしてレンダーします。

特定のパターンをドラッグアンドドロップでオーディオとしてエクスポートすることも可能です。ここで解説する設定によって音声がエクスポートされます。 詳細は↑10.8.1, パターンからのエクスポート を参照してください。

Export Audio パネルは Ideas ビューと Arrangement ビューの両方で使用できるようになりました。 アイディアビューで Export Audio パネルを用いて各シーン、または全シーンをエクスポートできるようになりました。
アレンジャービューでは Export Audio パネルを用いてプロジェクトの全アレンジメント内容、またはループレンジ範囲内の各セクションのアレンジメント内容をエクスポートできるようになりました。 エクスポートするオーディオの正確な長さは Options セクションの Loop Optimize 設定(以下参照) によって異なります。
Export Audio パネルはエクスポート元となるソース（Master、Groups、Sounds）を設定する各オプションも含んでいます。
MASCHINE から音声をエクスポートする方法は以下となります。

1. エクスポートしたい長さに Loop Range を設定します。

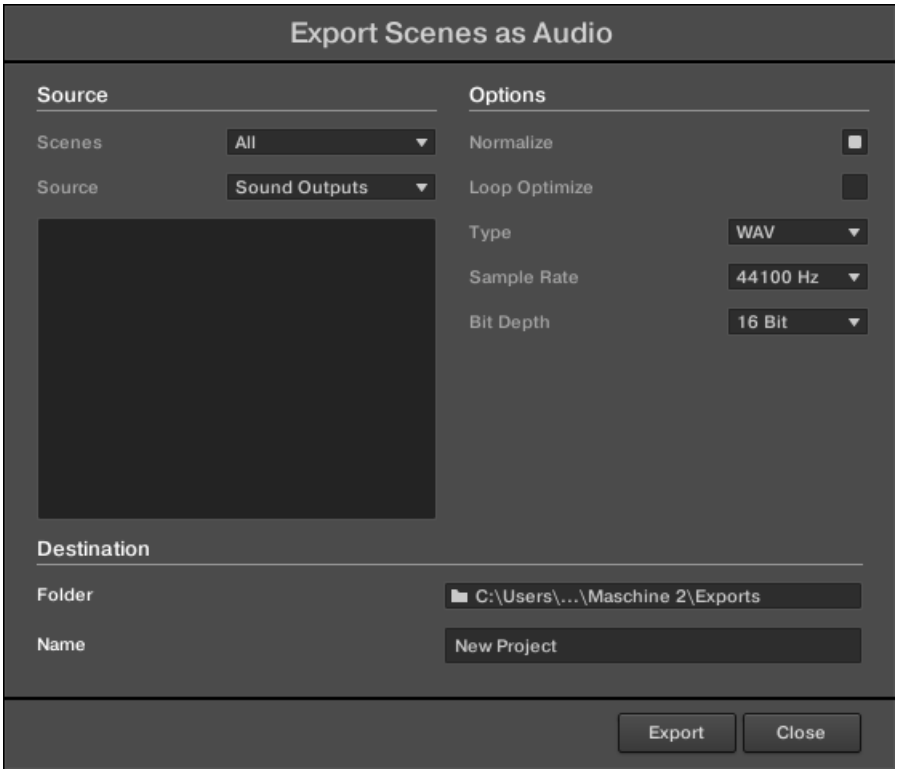
2. *File* メニュー、または MASCHINE メニューの File サブメニューで *Export Audio*…を選択します。



   Export Scenes as Audio パネルが表示されます (以下図参照)。
3. Range と Source、デスティネーションを選択します (以下参照)。
4. 必要であれば Options セクションでエクスポートオプションを設定します(以下参照)。
5. パネル下部で Export をクリックしエクスポートを開始、または Close をクリックして操作をやめ、エクスポートをキャンセルします。

オーディオパネルでのシーン/アレンジメントエクスポート

Export Audio パネルでソースとデスティネーションを選択し、アイディアビューとアレンジメントビューからエクスポートする音声用に各設定を行います。



Export Scenes as Audio パネルです。

以下のパラメーターは Export Audio パネルにあり、そこには Source、Options、Destination の 3 つのセクションがあります。

Source セクション

Source セクションでエクスポートする内容を設定します。

要因	内容
Range	エクスポートする音声の長さを設定します。 ここでのオプション内容は MASCHINE でアイディアビューを選択、またはアレンジャービューを選択しているかでその内容が異なります。 アイディアビューでは以下のオプションが使用できます。 *All*: このオプションを選択すると全シーンを音声としてエクスポートします。 *Selected*: このオプションを選択すると選択したシーンを音声としてエクスポートします。 アレンジャービューでは以下のオプションが使用できます。 *All*: このオプションを選択するとアレンジメント内の全セクションを音声としてエクスポートします。 *Loop*: このオプションを選択すると、アレンジメント内の選択したセクションを音声としてエクスポートします。
Source	エクスポートする内容を選択します。 メニューの下のアウトプットリストの内容はメニューでの選択内容によって異なります。 *Master Output*: マスターアウトプットシグナルをオーディオファイルとしてエクスポートします (全グループとサウンド、関係するエフェクトを含みます)。下の Output リストには Master Output エントリーのみが表示されます。このエントリーにはチェックが入り灰色表示となります（チェックを外すことはできません)。 *Group Outputs*: 特定のグループを各オーディオファイルとしてエクスポートします。Output リストではエクスポート可能な全グループが表示されます。空のグループは (空の Sound slots を含んだグループ) ここには表示されません。リスト内の任意のエントリーのチェックボックスをクリックしてエクスポートするグループを選択します。チェックの入ったグループのみがエクスポートされます。 *Sound Outputs*: 特定のサウンドを各オーディオファイルとしてエクスポートします。このエントリーを選択すると、Output リストではエクスポート可能な全サウンドが表示されます。空のサウンドスロットはこのリストに表示されません。各エントリーは各サウンドを含んだグループをルートとしたツリー構成で表示されます。デフォルトで全グループは折り畳まれており、全グループとサウンドにチェックが入った状態になっています。グループの左の小さな矢印をクリックして各サウンドを表示/非表示します。リスト内の任意のエントリーのチェックボックスをクリックしてエクスポートするサウンドを選択します。チェックの入ったサウンドのみがエクスポートされます。グループエントリーのチェックボックスで、グループの全サウンドをチェック/チェック解除します。グループでいくつかのサウンドのみをチェックした場合、グループのチェックは薄く表示されます。

Options セクション

Options セクションでオーディオエクスポート時の音声品質を設定します。

要因	内容
各オプション	
Normalize	このオプションにチェックを入れると エクスポート時に音声をノーマライズし、クリップしない程度に音量が上がるようになります (0 dBFS)。
Loop Optimize	ループ使用時に適した内容に音声を最適化します。 Loop Optimize にチェックを入れ、音声のエクスポート時にループレンジを的確に保持します。エフェクトの残響音はオーディオファイルの最初に加えられます。 ファイルにはメタ情報としてテンポ (BPM) と長さ (小節) が追加されます。 Loop Optimize のチェックを外すと、リバーブの残響音といった内容分の長さがエクスポートされる音声に追加されます。 エクスポートするオーディオの末尾部分が小節単位で対応します。
Split By Section	このオプションにチェックを入れてループ範囲がエクスポートされます。 ループに複数のセクションがある場合は、選択範囲内の各セクションの音声ファイルが複数作成されます。 単一のセクション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。
Type	任意の音声形式を選択します 。 選択肢は非圧縮 *WAV* または *AIFF* となります。ここで選択した音声形式はパターンエディターのオーディオドラッガーアイコンを用いて処理する音声形式にも反映します。
Sample Rate	エクスポートするオーディオに対して 5 つのサンプルレートを選択することができます（設定値は *44100 Hz* (CD の音質です)、*48000 Hz*、*88200 Hz*、*96000 Hz*、*192000 Hz*)。
Bit Depth	エクスポートするオーディオに対して異なるビットデプス を設定します。 *16 Bit* は CD 音質に対応しています。 *24 Bit* はマスタリングに向いています。 *32 Bit float* は MASCHINE の内部音声生成に用いられています。 オーディオをエクスポートして、このビットデプスに対応する他のデジタルオーディオ機器やアプリケーションで更に音声を加工することができます。 この設定はヘッドルームに余裕がありますが、ファイルの大きさが大きくなります。

Destination Section

Destination セクションで音声の保存場所と名称を設定します。

要因	内容
各オプション	
Folder	ここでエクスポートしたオーディオファイルを保存するハードディスク内のフォルダを選択します。保存先を変更するには、フィールドをクリックし、表示されるナビゲーションダイアログで任意のフォルダを選択します。
名称	保存場所での音声ファイル名称を表示、デフォルトではプロジェクト名称を用います。 名称変更する際はフィールドをクリックします。

エクスポートしたオーディオファイルの名称

エクスポートしたオーディオファイルの名称は以下の条件で設定されます。

- アウトプットメニューで *Master Output* を選択した場合オーディオファイルは以下のようになります。
  [プロジェクト名称] - [BPM].wav/aiff
- アウトプットメニューで *Group Outputs* を選択した場合オーディオファイルは以下のようになります。
  [プロジェクト名称] - [Group オーダーナンバー] [Group インデックス(アルファベット+ 番号)] [Group 名] - [BPM].wav/aiff
  Group オーダーナンバーは 2 つのデジット番号で、グループリスト内の表示順番号を示します。 エクスポートしたファイルのアルファベット部はプロジェクト内での構成に対応しています。
- アウトプットメニューで *Sound Outputs* を選択した場合オーディオファイルは以下のようになります。
  [プロジェクト名称] - [Sound 名称] - [BPM].wav/aiff

更にエクスポートしようとしているファイルの名称がエクスポート先のデスティネーションで使用されている場合は、上書きを防ぐためその名称の隣にハイフンと数字が追加されます(例、「 - 1、」 「 - 2、」 「 - 3、」) 。

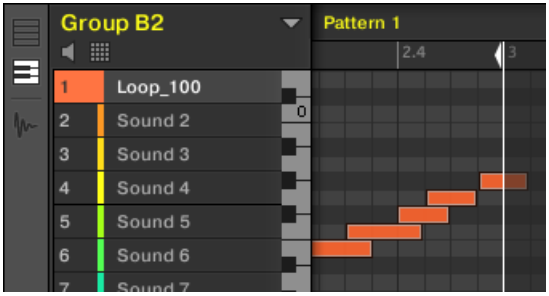
4.5 第三者製ファイル形式のインポート

4.5.1 サウンドスロットに REX ファイルをインポートする

MASCHINE で REX (ReCycle) ファイルを使用することが可能となりました。REX ファイル はすでにスライス、MIDI ノートにマッピングされたループです。

現在 REX2 ファイルのみをサポートしています。

- サンプルがサウンドスロットにロードされます。新規パターンがパターンエディターのグループに直接ロード（パターン詳細を確認するにはパターンエディターからキーボードモードに切り替えてください。↑10.1.5, グループビューとキーボードビュー参照）、作成されます。このパターンには REX ファイルのシーケンスデータも含まれています。REX ファイルをインポートするたびにパターンが作成、追加されます。



最初のサウンドスロットにロードされた REX ファイルです。

4.5.2 MPC プログラムをグループにインポートする

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

MPC プログラム用サポートパラメーター

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

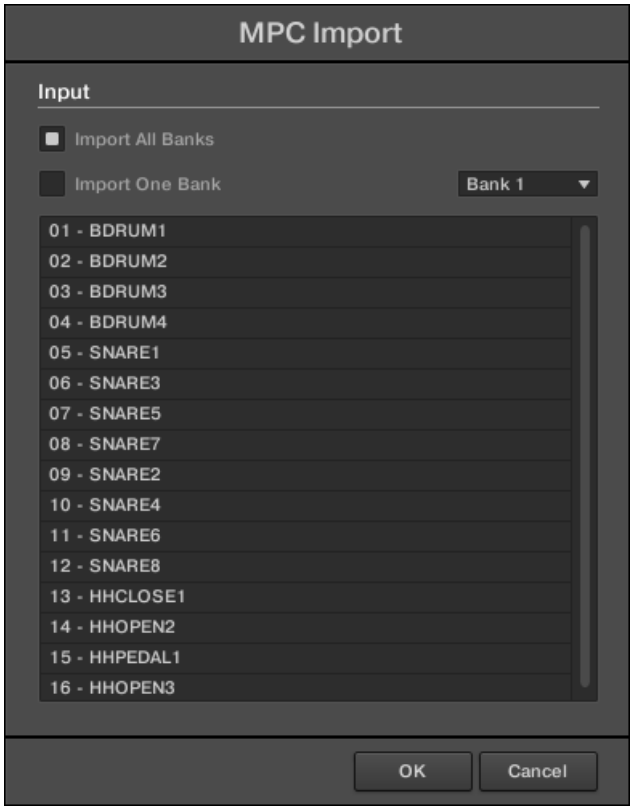
MPC パラメーター	MPC500, 1000, 2500	MPC4000	MPC2000 (XL)	MPC3000	MASCHINE パラメーター
Sample Name	x	x	x	x	Sample Name
Play Mode	x	x	–	–	Playback Type (ADSR, One-shot, AHD)

MPC パラメーター	MPC500, 1000, 2500	MPC4000	MPC2000 (XL)	MPC3000	MASCHINE パラメーター
Sample Level	x	x	–	–	Zone Level
Sample Pan	–	x	–	–	Zone Pan
Range Lower/Higher	x	x	–	–	High/Low Key
Tuning	x	x	x	x	Tune
Attack	x	x	x	x	Attack
Decay	x	x	x	x	Decay
Voice Overlap	x	–	x	x	Polyphony
Filter1 Type	x	–	–	–	Filter Type
Filter1 Frequency	x	–	x	x	Filter Cutoff
Filter1 Resonance	x	–	x	x	Filter Resonance
Filter1 Velocity to Frequency	x	–	–	–	Velocity Cutoff
Mixer Level	x	x	x	x	Track Level
Mixer Pan	x	–	x	x	Track Pan
Velocity to Level	x	–	–	–	Velocity to Volume
Mute Group	x	–	–	–	Choke Group

MPC プログラムファイルのインポート

1. MPC プログラムファイルをインポートするには MASCHINE ソフトウェアのブラウザを開き、FILES タブをクリックします。

2. インポートする MPC プログラムファイルを選択してダブルクリックします。
MPC Import パネルが表示されます。



3. パネルの Input セクションでインポートオプションの一つを選択します（以下表参照)。
4. OK をクリックしてインポートを開始します (または Cancel をクリックしてインポートをキャンセルします)。

コントロール	内容
Import All Banks	ここで MPC プログラムファイルの全バンクをインポートします。各バンクはそれぞれのグループにロードされます。
Import One Bank	単一のバンクをインポートする場合に選択します。右のドロップダウンメニューでインポートしたいバンクを選択します。下のリストでは選択した MPC バンク内のサウンドのプレビューを表示します。

5　コントローラーによる演奏

この章では MASCHINE による演奏を調整、サポートするためのいくつかの機能について解説します。これらの機能はライブ演奏、パターン録音時の両方で有効な機能です。

5.1　パッドの調節

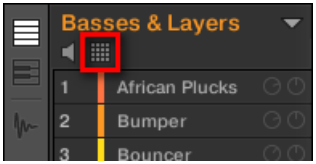
コントローラーのパッドで演奏する際のパッド反応を詳細設定することも可能です。

- **パッドモード**を選択して設定を行ってください（↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビュー参照)。
- ベースキー（**base key**）を調節してパッドのノートのピッチを設定します（↑5.1.3, ベースキーの調節参照)。
- チョークグループ（**Choke groups**）を設定して他のサウンドのトリガー時に任意のサウンドを瞬時に止めます（↑5.1.4, Choke グループの使用参照)
- リンクグループ（**Link groups**）を設定して単体のパッドを押すことで複数のサウンドをトリガーします（↑5.1.5, Link グループの使用参照)。

パッド用の殆どの設定項目はパッドビュー(↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビュー参照)とコントローラーをパッドモード (セクション↑5.1.2, Pad Input Mode の選択参照) にすることで使用できます。

5.1.1　ソフトウェアのパッドビュー

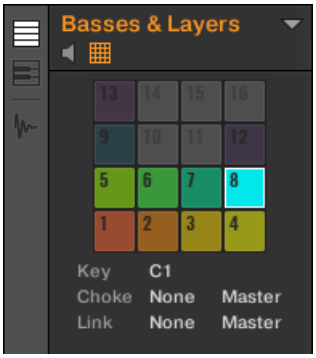
ソフトウェアでパッドの設定はパッドビュー（**Pad view**）で行います。Pattern Editor の Sound List の上の Pad View ボタンを押してください。



Pad View ボタンです。

► Pad View ボタンをクリックして Pad view を表示、非表示します。

Pad View ボタンを起動すると、Sound List がパッドビューに切り替わります。



Sound List が Pad view に切り替わります。

Pad view の上部に**パッドのグリッド**が表示され、現在のグループの全サウンドスロットにアクセスすることが可能となります。フォーカスしたパッドが完全に点灯し、サウンドを含んだ他のパッドは薄く点灯、サウンドがないパッドは無灯の状態となります。 グリッドでは以下の設定を行うことができます。

- パッドをクリックして任意のサウンドスロットを選択します。選択することで、下にあるパラメーターと上にある Control エリアの表示内容が更新します。
- パッドをドラッグアンドドロップしてグリッド内の任意の場所に移動します。これは Sound List 内で Sound slots を移動するのとまったく同じです(セクション↑4.2.7, サウンドの移動参照)。
- 任意のパッドを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) してコンテクストメニューを開きます（Sound List のメニューと同等の内容となります)。各コマンド内容はセクション↑4.2, サウンドの管理を参照してください。

Sound List と同様にパッドのグリッド内で複数のパッドを選択し、パッドビューとコントロールエリアの各パラメーターを同時に調節することも可能です。複数選択の詳細はセクション↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。

パッドグリッドの下には以下のパラメーターがあります。

パラメーター	内容
Key	選択したパッドのベースキーを設定します。詳細は以下のセクション↑5.1.3, ベースキーの調節を参照してください。
Choke	選択したパッドの Choke Group を設定します。詳細は以下のセクション↑5.1.4, Choke グループの使用を参照してください。
Link	選択したパッドの Pad Link を設定します。詳細は以下のセクション↑5.1.5, Link グループの使用を参照してください。

5.1.2 Pad Input Mode の選択

デフォルトではパッドで選択したグループの全サウンドを再生し、これを **グループモード**といいます。更にこれらはベロシティーに対応しているのでパッドを叩く強さによって音量が変わります。この反応具合は変更可能で、また演奏環境に合わせて他のパッドモードを使用することもできます。
Pad Mode を使用してパッドの性質を変更します。

► パッドモードにするには PAD MODE を押したままにします。PAD MODE + ボタン 1 を押してこのモードを固定することもできます。



コントローラーの Pad Mode です。

コントローラーが Group モード (デフォルトモードです) の場合、右画面に各パッドの名称が表示されます。Pad Mode には左画面の下のノブ 1–4 で操作する 2 ページ分のパラメーターページを備えています。 画面左の Page ボタンでパラメーターページを選択します。

パラメーター	内容
KEYBOARD (ボタン 2)	**キーボードモード**を起動/起動解除します。このモードでフォーカスしたサウンドを 16 のパッドで音階演奏できるようになります。このモードは音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。右ディスプレイでは各パッドの演奏ピッチを表示します。このモードの詳細は次のセクションで詳細解説します。Keyboard モードは 16 Velocities モード (以下参照) に対応していません。
16 VEL (ボタン 3)	**16 ベロシティーモード**を起動/起動解除します。このモードでフォーカスしたサウンドを 16 のベロシティーで演奏することが可能となります。複雑なドラムのフィルインを組む場合に便利です。右ディスプレイでは各パッドのベロシティー値を表示します 。右ディスプレイでは各パッドのベロシティー値を表示します (フォーカスしているサウンドの色が反映されます)。Keyboard モード（上記参照)、および Fixed Velocity オプション (以下参照) は 16 Velocities モードに対応していません。
FIX VEL (ボタン 4)	**Fixed Velocity** オプションを起動/起動解除します。このオプションはパッドがグループモード（デフォルト)、またはキーボードモードの場合に有効です。このオプションを起動すると、パッドを叩く強さを変えても一定のベロシティーを保ちます。当然このモードは 16 Velocities モードで使用することはできません。
OCT-、OCT+、SEMI-、SEMI + (ボタン 5–8)	選択したパッドのベースキーを設定します。詳細は以下のセクション↑5.1.3, ベースキーの調節を参照してください。
Page 1	
CHOKE セクション (ノブ 1 と 2)	選択したパッドの Choke Group を設定します。 詳細は↑5.1.4, Choke グループの使用を参照してください。
LINK セクション (ノブ 3 と 4)	選択したパッドの Link Group を設定します。 詳細は↑5.1.5, Link グループの使用を参照してください。
Page 2	
FIX VEL (ノブ 1)	ここで Fixed Velocity モード (上記参照) 使用時のベロシティー値を設定します。

キーボードモードの使用

1. サウンドがアサインしてあるパッドを叩きます。
2. PAD MODE を押しながらボタン 1 を押してパッドモードを固定します (PAD MODE を放してもモードが固定されたままとなります)。
3. ボタン 2 を押してキーボードモードにします。

→ そのままパッドを叩くと、同じサンプルを異なる音程で再生します。パッドモードを解除すると、PAD MODE ボタンが薄く光り、Keyboard モードが起動していることを示します。

更に以下のショートカットを使用することもできます。

► どのモードの場合でも、SHIFT + PAD MODE を押すことでパッドを Keyboard モード、または Group モードに切り替えることが可能です。

ピッチはセミトーン単位で演奏可能で、パッド 1 が最低音、パッド 16 が最高音となります。右ディスプレイに現在の音階が表示されます。





関連項目

Preferences – MIDI ページ [➙ 68]

5.1.3 ベースキーの調節

グループモードで ベースキー（**Base Key**）を調節することで選択したサウンドのパッドを押したときのピッチを設定します。Keyboard モードで、コントローラーのパッド 1 のキーを指定、そのピッチを基準にパッド 2–16 を [base key + 1 セミトーン] から [base key + 15 セミトーン] の音程で演奏することができます。

ベースキーでの設定内容はステップシーケンサーの各イベントの音程にも影響します。詳細は↑10.3.1, ステップモードの基本で確認してください。

ベースキーの影響範囲はコントローラーで押したパッドのみとなります。パターンに録音したノートに影響はありません。パターンのノートの音程の変更方法は↑10.4, イベントの編集を参照してください。

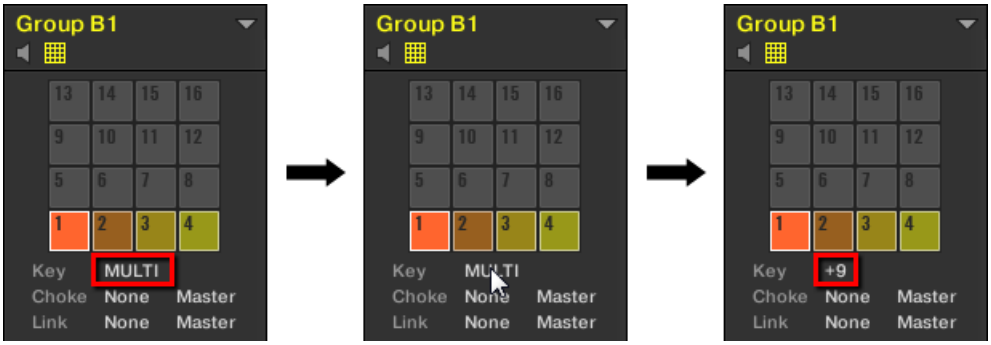
複数のパッドを選択し、各ベースキーを一度に変更することも可能です。詳細は↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。

デフォルトで全サウンドスロットのベースキーは C3 となっています。ソフトウェアで単一、または複数のパッド / サウンドスロットのベースキーを変更する方法は以下となります。

1. Pattern Editor にある Sound List の上の Pad View ボタンをクリックしてフォーカスしたグループの Pad view を表示します。
2. Key 値をクリックして垂直方向にドラッグ、またはダブルクリックしてコンピューターのキーボードで新しい値を 入力、[Enter] を押して値を適用します。

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。

コントローラーで単一、または複数のパッド / サウンドスロットのベースキーを変更する方法は以下となります。

1. PAD MODE ボタンを押して、パッドモードにします。
   右画面でパッド 1 (左下隅) の現在のベースキーを表示しています。
2. ボタン 5 (OCT-) / 6 (OCT+) を押してオクターブ単位でキーを調節、ボタン 7 (SEMI-) / 8 (SEMI+) を押すことでセミトーン単位でキーを調節します。
   新しい値が右画面に表示されます。
3. PAD MODE (モードを固定している場合はこのボタンをもう一度押します) を放します。

5.1.4 Choke グループの使用

パッドが Group モードの場合、**Choke グループ** 機能で同時に鳴らさないサウンドを指定することができます。この性質はビンテージドラムマシン等に見られ、(クローズドハイハットがオープンハイハットの音をさえぎる) また同時に一音しか発音しないモノフォニックシンセサイザーにも見られる性質です。
Group の各パッドは 8 個の Choke グループの一つにアサインすることが可能です。 パッドを Choke グループにアサインすると、その Choke グループ内で Master または Slave を設定することができます。

- パッドを **Master** (デフォルト) にすると、同じ Choke グループの他のパッドのサウンドを止めます。
- パッドを **Slave** にすると、このパッドをトリガーしても Choke グループ内の他のパッドを止めなくなり、同一グループで Master にしたパッドのみでサウンドを止めることができるようになります。

同じグループで複数の Master また Slave パッドを設定することが可能です。



Choke グループはパッドで演奏するノートとパターンによってトリガーされるノートだけではなく、サウンドをコントロールする MIDI ノートにも影響します。



複数の Sounds を選択して一挙に特定の Choke グループにアサインすることができます。

選択した Sound スロットを Choke グループにアサインし、各 Choke モード (Master または Slave) を設定する方法は以下となります。

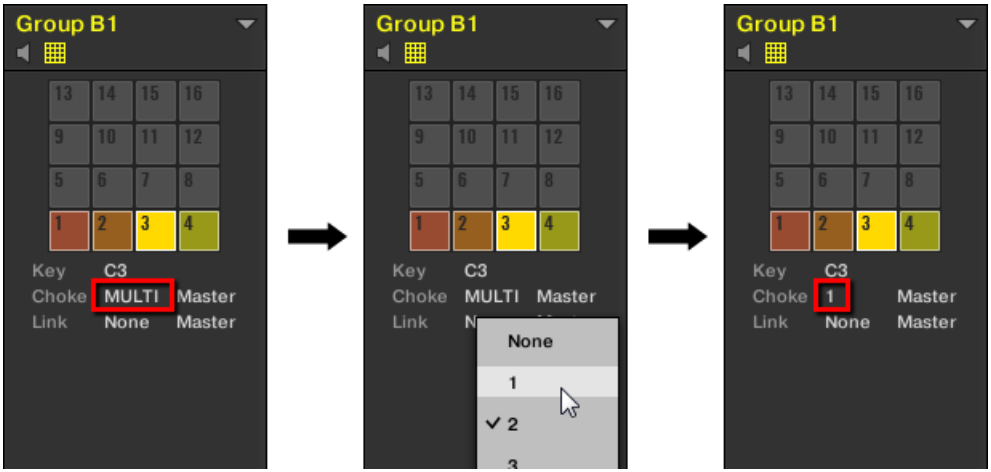
1. Pattern Editor にある Sound List の上の Pad View ボタンをクリックしてフォーカスしたグループの Pad view を表示します。
2. Choke セクションで Group 値をクリックし、リストで任意のグループ *1–8* を選択、または *None* (デフォルト)を選択して現在の Choke グループから Sound を削除します。

3. 同じ Choke セクションで Mode 値 (Master または Slave) をクリックし、サウンドを Master (デフォルト) または Slave モードにします。
4. この方法を繰り返し、同じ Choke グループの他のパッドもアサインします。

この機能はハイハットで特に有効な機能です。詳細は↑8.4.3, Hi-hat – Memory を確認してください。

異なるチョーク設定値で複数のサウンドのチョークを調整する

► Choke 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 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。
コントローラーで選択したパッド/ Sound スロットを Choke グループにアサインし、各 Choke モード (Master または Slave) を設定する方法は以下となります。

1. PAD MODE ボタンを押して、パッドモードにします。

2. 必要であれば、Page Left ボタンを押して Pad Mode の最初のパラメーターページに切り替えます。
3. ノブ 1 (CHOKE GROUP) を回して任意の Choke group 1–8 を選択してパッドを選択、または NONE (デフォルト) を押して現在の Choke グループからパッドを削除します。
4. ノブ 2 (CHOKE MODE) を回してそのパッドの Choke モードを MASTER（デフォルト)、または SLAVE のどちらかに設定します。
5. PAD MODE (モードを固定している場合はこのボタンをもう一度押します) を放します。

5.1.5 Link グループの使用

Group モード時に Link グループでパッド同士をリンクさせ、単一のパッドを押すことで複数のサウンドをトリガーすることが可能となります。 Group の各パッドは 8 個の Link グループの一つにアサインすることが可能です。リンクグループ内のパッドを Master または Slave に設定することもできます。

- パッドを **Master** (デフォルト) にすると、同じ Link グループの他のパッドのサウンドをトリガーします。
- **Slave** に設定したパッドを叩いても、そのサウンドがパッドグループの一部であってもそのサウンドのみを発音し、Master に設定したサウンドのみが一度に複数のサウンドをトリガーします。

同じグループで複数の Master また Slave パッドを設定することが可能です。



Link グループはパッドで演奏するノートとパターンによってトリガーされるノートだけではなく、サウンドをコントロールする MIDI ノートにも影響します。



Link グループはノートの*トリガー*時にのみ反応するライブ演奏用機能です。Record モードでは Link グループはパターンに録音してあるノートに対してその効力を発揮しません。リンクしたパッドを同時に録音することはできません。ですから、録音後に Link グループの再アサインを行うことができます。パターン内でサウンドのノートを他のサウンドにコピーする方法はセクション↑10.4, イベントの編集を参照してください。



複数の Sounds Slot を選択して一挙に特定の Link グループにアサインすることができます。

選択した Sound を Link グループにアサインし、各 Link モード (Master または Slave) を設定する方法は以下となります。

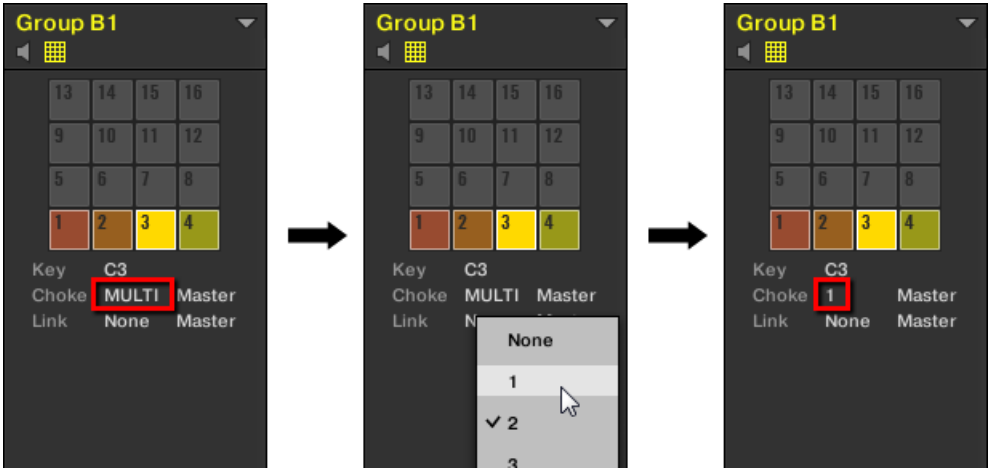
1. Pattern Editor にある Sound List の上の Pad View ボタンをクリックしてフォーカスしたグループの Pad view を表示します。

2. Link セクションで Group 値をクリックし、リストで任意のグループ *1–8* を選択、または *None* (デフォルト)を選択して現在の Link グループから Sound を削除します。
3. 同じ Link セクションで Mode 値 (Master または Slave) をクリックし、サウンドを Master (デフォルト) または Slave モードにします。

Link グループ機能は複数のパッド/サウンドをアサインすることで成立する機能です。

選択した複数の Sounds の Link パラメーター値が異なる場合の設定

► 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 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。
コントローラーで選択したパッド/ Sound スロットを Link グループにアサインし、各 Link モード (Master または Slave) を設定する方法は以下となります。

1. 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)。
2. 必要であれば、Page Left ボタンを押して Pad Mode の最初のパラメーターページに切り替えます。
3. ノブ 3 (LINK GROUP) を回して任意の Link group 1–8 を選択してパッドを選択、または NONE (デフォルト) を押して現在の Link グループからパッドを削除します。
4. ノブ 4 (LINK MODE) を回してそのパッドの Link モードを MASTER（デフォルト)、または SLAVE のどちらかに設定します。
5. PAD MODE (モードを固定している場合はこのボタンをもう一度押します) を放します。

5.2 複数の Sounds に対して Key、Choke、Link パラメーターを設定する

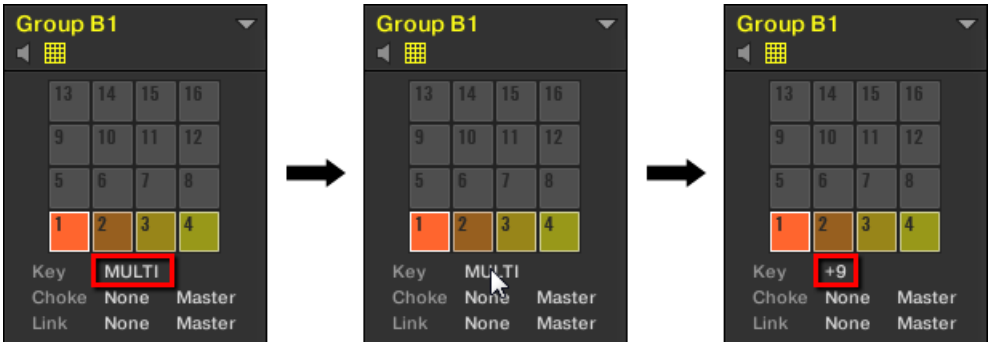
ソフトウェアでは選択した複数の Sounds が異なる Key、Choke、Link 値を持つ場合、Pad ビューの各パラメーターは MULTI と表示されます。コントローラーがパッドモードの場合でも、対応するパラメーターは (MULTI) と表示されます。
更に以下のように複数選択した Sounds のパラメーターを調節することができます。



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。

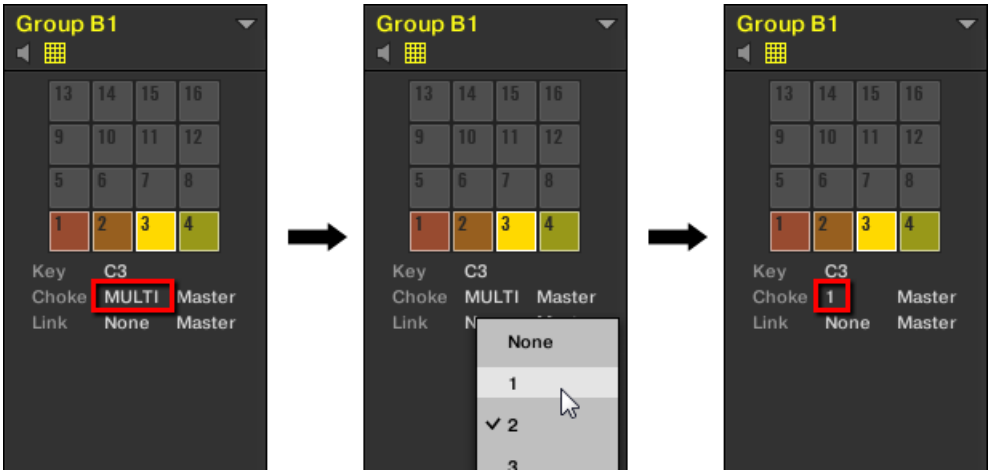


サウンドスロットの 1 から 4 を選択しています。異なる Key 値の場合、MULTI と表示されます (左)。ドラッグ (中央) すると値が表示され (右) 、マウスボタンを放すと選択したサウンドにこの値が適用されます。

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。

5.3 ベースキーの調節

グループモードで ベースキー（**Base Key**）を調節することで選択したサウンドのパッドを押したときのピッチを設定します。Keyboard モードで、コントローラーのパッド 1 のキーを指定、そのピッチを基準にパッド 2–16 を [base key + 1 セミトーン] から [base key + 15 セミトーン] の音程で演奏することができます。

ベースキーでの設定内容はステップシーケンサーの各イベントの音程にも影響します。詳細は↑10.3.1, ステップモードの基本で確認してください。

ベースキーの影響範囲はコントローラーで押したパッドのみとなります。パターンに録音したノートに影響はありません。パターンのノートの音程の変更方法は↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。



複数のパッドを選択し、各ベースキーを一度に変更することも可能です。詳細は↑10.4, イベントの編集を参照してください。

ソフトウェアでベースキーを調節する

デフォルトで全サウンドスロットのベースキーは C3 となっています。ソフトウェアで単一、または複数のパッド / サウンドスロットのベースキーを変更する方法は以下となります。

1. Pattern Editor にある Sound List の上の Pad View ボタンをクリックしてフォーカスしたグループの Pad view を表示します。
2. Key 値をクリックして垂直方向にドラッグ、またはダブルクリックしてコンピューターのキーボードで新しい値を 入力、[Enter] を押して値を適用します。

コントローラーでベースキーを調節する

コントローラーで単一、または複数のパッド / サウンドスロットのベースキーを変更する方法は以下となります。

1. PAD MODE ボタンを押して、パッドモードにします。
   右画面でパッド 1 (左下隅) の現在のベースキーを表示しています。
2. ボタン 5 (OCT-) / 6 (OCT+) を押してオクターブ単位でキーを調節、ボタン 7 (SEMI-) / 8 (SEMI+) を押すことでセミトーン単位でキーを調節します。
   新しい値が右画面に表示されます。
3. PAD MODE (モードを固定している場合はこのボタンをもう一度押します) を放します。

5.4 再生ツール

上記のセクションで解説した各パッド設定 (↑5.1, パッドの調節参照)に加えて、MASCHINE にはライブ演奏用各演奏ツールを備えています。

- **Mute** と **Solo** で Sounds と Groups をミュート、ソロします（↑5.4.1, ミュートとソロ）。
- **Choke All Notes** で再生している音声を全て止めます（↑5.4.2, Choke All Notes）。
- **Groove** で各 Sounds/Groups または Project 全体のシャッフル値を設定します（↑5.4.3, Groove）。
- **Hardware Shortcuts** で各チャンネル（Sound、Group、Master）の重要な機能に素早くアクセスします（↑5.4.4, コントローラーのレベル、テンポ、チューン、グルーヴ用各ショートカット）。

5.4.1 ミュートとソロ

ミュートは サウンドまたはグループを無音状態にする為に用いられ、ソロはその逆となり、サウンド、またはグループをソロにすることでそのグループ、またはその他の全グループをミュートするので結果、選択したサウンド、またはグループのみを聞くことができるようになります。両方の機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。
サウンドに対してソロを使用すると、そのサウンドがあるグループ内でのみその効果を発揮するので、他のグループのサウンドが聞こえなくなるということにはなりません。



ここではソフトウェアのアレンジビューでグループとサウンドのミュート/ソロを行う方法を解説しますが、ミックスビューにあるミキサーの各チャンネルストリップの Mute ボタンを使用することも可能です。 詳細は ↑12.2.5, チャンネルストリップの設定を調節するを参照してください。

Audio Mute vs. Event Mute

グループレベルでのミュート機能は**オーディオの停止**を意味し、ミュートしたグループの全アウトプット音声がバイパスされます。サウンドレベルではミュートすることでミュートしたサウンドのパターンイベントを**トリガーしなくなります**が、ミュートしたサウンドの持続音声はミュート後もその音が消えるまでなり続けます。この性質は Sound の Output プロパティー内の Audio ページの Audio Mute ボタン(セクション ↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定参照) を起動することで変更することができ（コントローラーの Solo と Mute モードで変更することもできます)、サウンドのオーディオミュート機能を起動することでイベントとその残響音が同時に無音の状態となります。

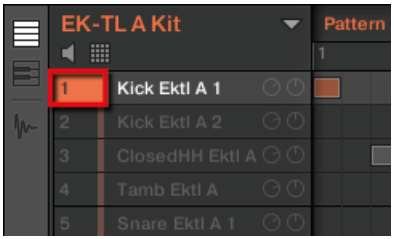


全 Sounds と Groups を一時的にミュートする方法に関しては、セクション ↑5.4.2, Choke All Notes を参照してください。

ソフトウェアでのミュートとソロ

サウンドのソロ

- ▶ サウンドをソロにするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にある番号 を右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック)します。

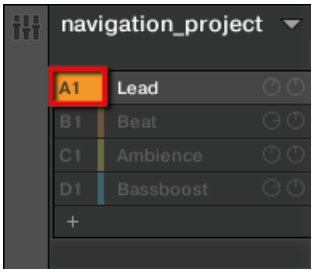


最初のキックサウンドをソロ演奏しています。

► サウンドのソロを解除するには、番号をもう一度右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) します。

グループのソロ

► グループをソロにするにはアレンジャーのグループの左のグループインデックス を右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) します。

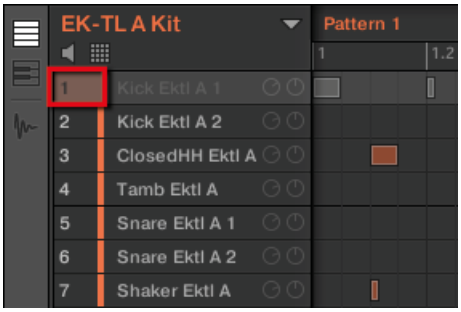


グループをソロにします。

► グループのソロを解除するには、グループインデックスをもう一度右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) します。

サウンドのミュート

► サウンドをミュートするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にある番号をクリックします。



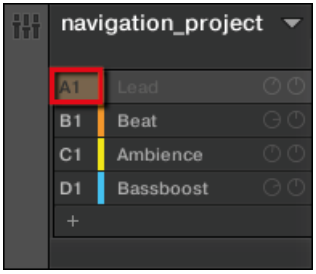
サウンドをミュートします。

► サウンドのミュートを解除するには、番号をもう一度クリックします。

デフォルトでサウンドのミュートはイベントミュートとなります。ミュートしたサウンドのイベントは発音しなくなりますが、ミュート直前のリバーブ残響音等は減衰するまで鳴ることになります。サウンドの音声を完全にミュートすることもできます。このセクションの冒頭部を参照してください。

グループのミュート

► グループをミュートするにはアレンジャーのグループインデックスの左のグループアイコンを右クリックします。



グループをミュートします。

► Group のミュートを解除するには、グループインデックスをもう一度クリックします。

コントローラーでミュート、ソロ機能を使用する

コントローラーでソロモードにする方法は以下となります。



コントローラーのソロモードです。

1. を押したまま、SOLO を押してソロモードにします。SOLO + ボタン 1 を押してこのモードを固定することもできます。
2. 各パッドを押してサウンドをソロにし、グループボタンを押して現在のグループバンクのグループをソロにします。ボタン 3 と 4 を押して任意のグループバンクに切り替えます。

コントローラーでミュートモードにする方法は以下となります。



コントローラーのミュートモードです。

1. を押したまま、MUTE を押してミュートモードにします。MUTE + ボタン 1 を押してこのモードを固定することもできます。
2. 各パッドを押してサウンドをミュートし、グループボタンを押して現在のグループバンクのグループをミュートします。ボタン 3 と 4 を押して任意のグループバンクに切り替えます。

ソロとミュートの両機能で、以下の状態を確認できます。

- コントローラーではミュートしていないパッドとグループボタンは完全に点灯し、ミュートされたものは薄く点灯します(空のものは無灯となります)。
- 画面ではミュートしていないサウンドとグループはハイライト表示され、そうでないものはハイライト表示されません(空のものは何もない状態となります)。

両方のモードで画面ではいくつかの機能を使用することができます。

- ALL ON (ボタン 5)で選択しているグループの全サウンドを起動します。
- NONE (ボタン 6) で選択したグループの全サウンドをオフにします。

- ボタン 8 (AUDIO) を押している間に、オーディオミュートしているサウンドがあるパッドを確認することができます。オーディオミュートを起動したサウンドは完全に点灯し、イベントのみをミュートしている場合は薄く点灯します。この状態は右画面でも確認することができます (オーディオミュートしたサウンドはハイライト表示されます)。ボタン 8 (AUDIO) を押しながらパッドを押すことでそのサウンドのオーディオミュートのオンオフを切り替えることができます。



サウンドに対してオーディオミュートを起動、起動解除する場合、ミュート自体を起動、起動解除することはありません。ここでの設定はイベントミュートとオーディオミュートの設定を切り替えるのみで、通常のミュート機能（MUTE + パッド）を使用する際にその効力を発揮します(MUTE + パッドを押します)。



サウンドをソロにし、その他のサウンドをミュートしている間、MUTE ボタンはミュートしているサウンドのリリースボタンとして機能していると言えます。この機能を応用して曲のブレイクに使用することも可能で、例えばキック音をソロの状態にし、MUTE ボタンを押しながらその他の音を一気にミュート解除することで曲を元の状態に戻します。

5.4.2 Choke All Notes

Choke All Notes 機能でプロジェクト内で再生しているノート、またはイベントをカットすることができます。この機能は全プラグイン (Internal、Native Instruments、External) 音声に対して有効です。
Choke All Notes 機能はコントローラーのみで使用できる機能です。

► SHIFT + MUTE を押して演奏している全ノートをカットします。

この機能は各状況で活用することができます。

- ライブ演奏中に活用することも可能です。
- ワークフローのツールとしてシーケンサーを停止してからもなり続ける持続音の長いサンプルを停止することも可能です。
- ですからパニックボタンとしてこの機能を使用して出所がわからないサウンドに一気に対処するといったことができます。



ミュート機能とは異なり、Choke All Notes 機能がグループやサウンドを別の状態にするといったことはありません。その代わり現在演奏している音声が瞬時にカットされます。 カットした音声をもう位置を再生することはできず、同時発音設定の音数分演奏できる状態となります。引き続き演奏されるノートは通常通り演奏されます。

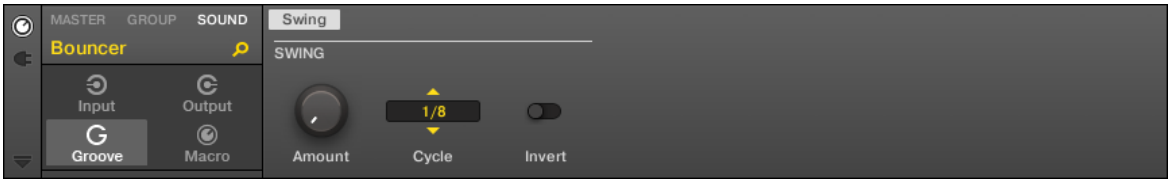
5.4.3 Groove

グルーヴコントロールで選択したチャンネルの (Sound、Group、Master) リズム要素を調整します。イベントのいくつかを変更することで、パターンにシャッフル効果を付加することができます。
グルーヴは **Groove プロパティー**を使用して各チャンネルごとに調節することが可能です。
グルーヴを設定したチャンネル内の全チャンネルがその設定内容を適用します。

- Sound レベルではグルーヴプロパティーの設定内容はサウンド単体に影響します。
- グループレベルでグルーヴプロパティーでの設定内容はそのグループの全サウンドに影響します。グループのスウィング値は各サウンド用グルーヴプロパティーのグルーヴに影響を及ぼします。
- Master レベルの Groove Properties の設定は全グループの全サウンドに影響します。マスターのスウィング値は各サウンドとグループのグルーヴプロパティーのグルーヴに影響を及ぼします。

グルーヴプロパティーにはパラメーターページ、**Swing** があります。

セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してチャンネルプロパティーの表示と操作方法を確認してください。



ソフトウェア上のサウンド用グルーヴプロパティーです。



コントローラー上のサウンド用グルーヴプロパティーです。

コントロール	内容
SWING セクション	
Amount	イベントをシフトするスイング値を設定します。0 % でイベントに変化はありません。Amount 値を上げることでスイング機能の効果を高めます。
Cycle	ここでグルーヴを適用する値を音符単位で調節します。ここを調節することでシフト対象となるイベントに直接影響を与えます。値は全音符を分割したものとなります。
Invert	このボタンでグルーヴを反転させることにより、遅いタイミングにずらしていたパターンのイベントを前にずらします。

グルーヴがもたらすリズムへの影響例

例えば 8 ビートを刻む 1 小節のリズムがあるとします。 Cycle パラメーターを *1/2* にします。
以下の図では以下のセッティングでリズムがどのように*聞こえるようになるか* 示しています。

- 上: Amount は 0.0 % (グルーヴなし) です。
- 中: Amount は 100.0 % で Invert はオフの状態です。
- 下: Amount は 100.0 % で Invert を起動した状態です。



各グルーヴ値の設定で通常のリズムがどのように変化するかを示しています。

上の図ではグルーヴ機能が *サウンド*に対してどのように機能するかを示しています。 グルーヴプロパティーを調節しても実際のパターンエディター上のパターンにあるイベントは移動しません。

5.4.4 コントローラーのレベル、テンポ、チューン、グルーヴ用各ショートカット

コントローラーは重要な各パラメーター用ショートカットを装備しています。これらのパラメーターの殆どは Sounds、Groups、Master 用各チャンネルプロパティーにあります。ここで紹介するショートカットで各パラメーターに素早くアクセスします。特にライブ演奏時に有効となります。
コントローラーの MASTER セクションでマスターのレベル、チューン、グルーヴ、またグループ、またはサウンドのアウトプットレベル、テンポ、グルーヴを素早く変更することができます。

Level ショートカット



コントローラーの MASTER セクションの VOLUME ボタンを起動した状態です。

1. VOLUME (ボタンが点灯します)を押します。
2. Master (MASCHINE 全体の音量) のアウトプットレベルを変更するには、4-D エンコーダーを回します。
3. Group のアウトプットレベルを変更するには Group ボタン (必要であれば Group バンクを選択します)を押して 4-D エンコーダーを回します。
4. 各サウンドのアウトプットレベルを設定するには、パッド(またはキーボードモードの場合は SELECT + パッドを押します) を押したまま 4-D エンコーダーを回します。Keyboard モードで SELECT + 任意のサウンドのパッドを押し、任意のパッド (Sound で調節するピッチを指定することとなります)を押したまま 4-D エンコーダーを回します。

→ 調節値は左画面に一時的に表示されます。

4-D エンコーダーを押し回して (または SHIFT を押したまま回すことで) 値を詳細設定することも可能です。

これらのショートカットで Master、Group、Sound の Output プロパティーの AUDIO にある LEVEL パラメーターをコントロールします。これらのプロパティーの詳細は↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定 と ↑11.1.4, MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定 を参照してください。

ソフトウェアではヘッダにある Master Volume スライダーでマスターアウトプットレベルを調節します。



ソフトウェアのヘッダの Master Volume スライダーです。

Master のアウトプットレベルを 0 dB にするには、Master Volume スライダーをダブルクリックします。

Groove ショートカット



コントローラーの MASTER セクションの SWING ボタンを起動した状態です。

1. SWING (ボタンが点灯します)を押します。
2. Master のグルーヴを変更するには、4-D エンコーダーを回します。
3. Group のグルーヴを変更するには Group ボタン (必要であれば Group バンクを選択します)を押して 4-D エンコーダーを回します。
4. 各サウンドのグルーヴを設定するには、パッド(またはキーボードモードの場合は SELECT + パッドを押します) を押したまま 4-D エンコーダーを回します。Keyboard モードで SELECT + 任意のサウンドのパッドを押し、任意のパッド (Sound で調節するピッチを指定することとなります)を押したまま 4-D エンコーダーを回します。

→ 調節値は左画面に一時的に表示されます。

4-D エンコーダーを押し回して (または SHIFT を押したまま回すことで) 値を詳細設定することも可能です。

これらのショートカットで Master、Group、Sound の Groove プロパティーの SWING ページにある AMOUNT パラメーターをコントロールします。これらのプロパティーの詳細は↑5.4.3, Groove を参照してください。

ソフトウェアでプロジェクトのスイング値の設定はヘッダの SWING コントロールで行います。



ソフトウェアのヘッダの SWING コントロールです。

Tempo と Tune ショートカット



コントローラーの MASTER セクションの TEMPO ボタンを起動した状態です。

1. TEMPO (ボタンが点灯します)を押します。
2. Master のテンポ（プロジェクトのテンポ）を変更するには、4-D エンコーダーを回します。
3. Group の全サウンドのチューンを変更するには Group ボタン (必要であれば Group バンクを選択します)を押して 4-D エンコーダーを回します。
4. 各サウンドの音程を設定するには、パッド(またはキーボードモードの場合は SELECT + パッドを押します) を押したまま 4-D エンコーダーを回します。Keyboard モードで SELECT + 任意のサウンドのパッドを押し、任意のパッド (Sound で調節するピッチを指定することとなります)を押したまま 4-D エンコーダーを回します。

→ 調節値は左画面に一時的に表示されます。

4-D エンコーダーを押し回して (または SHIFT を押したまま回すことで) 値を詳細設定することも可能です。

Master レベルではショートカットでヘッダのテンポパラメーターをコントロールします。



ソフトウェアのヘッダにあるテンポパラメーターです。

グループとサウンドレベルでショートカットは、Sampler または Drumsynth プラグインを含んだサウンドに対してのみ使用できます。ショートカットで Sampler の Pitch / Envelope ページの Pitch / Gate セクションの TUNE パラメーターと、Drumsynth の Main ページにある Main セクションの TUNE パラメーターをコントロールします。Group ボタンを押したままにすると、ショートカットを Sampler または Drumsynth プラグインの全サウンドとグループに対して使用することができます。TUNE パラメーターの詳細はセクション↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノート（Sampler)とセクション↑6.2.1, ページ 1: Voice Settings / Engine （Drumsynths)を参照してください。

5.5 パフォーマンス機能

MASCHINE のパフォーマンス(Performance)機能は 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ついでいます。これにより、ワークフローが一体化します。

5.5.1 パフォーム機能概要

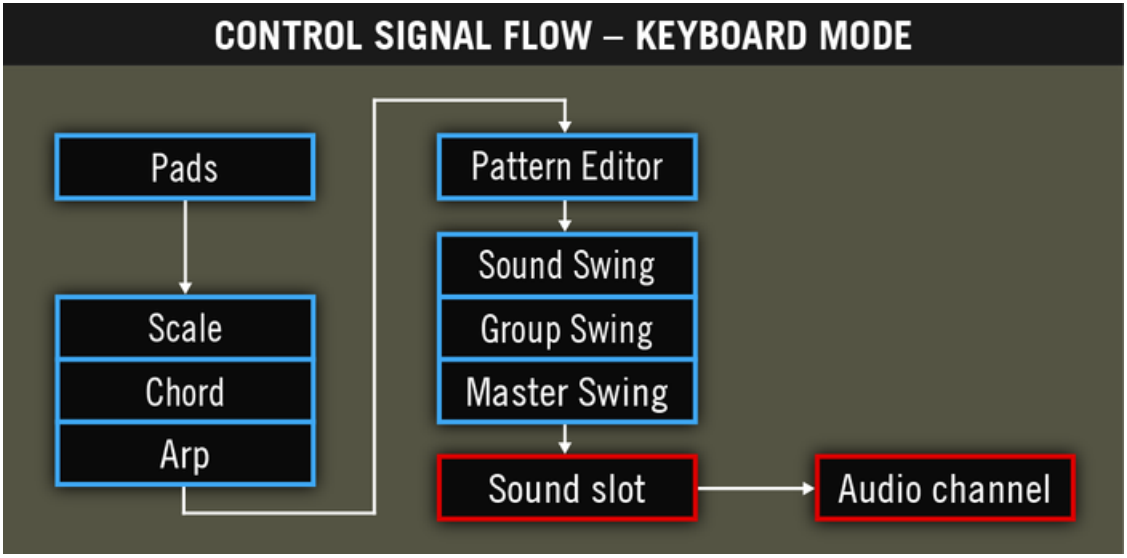
パフォーム機能には以下のエンジンがあります。

- **Scale、Chords エンジン** 特定のスケールによりノートをパッドにアサイン、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**にすることで活用することが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 をキーボードモードにし、パッドを叩いた場合のシグナルフローを示しています。



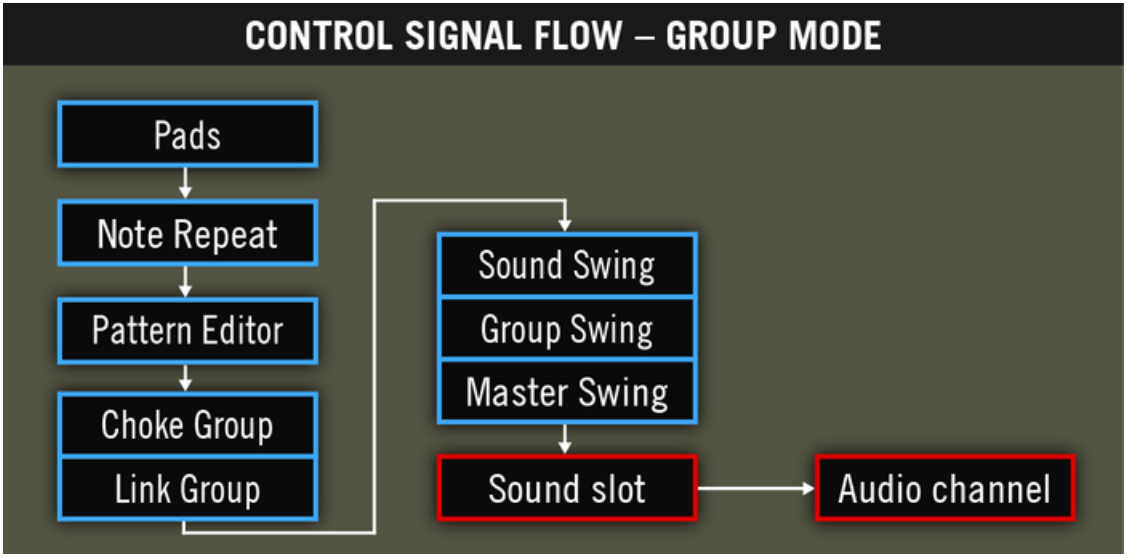
新規パフォーム機能を含んだ (Scale、Chord、Arp) 、パッドをキーボードモードで使用する際のシグナルフローです。

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ム機能 (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。パフォーム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

以下の図はグループモードにし、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ム機能 (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。

5.5.2 スケールの選択とコードの作成

MASCHINE 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。

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 ↑5.5.3, Scale と Chord パラメーター で解説しています。
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 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。

► 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)。

新規グループを作成すると、最後に選択した Scale が自動的にアサインされます。

5.5.3 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 Using the Perform Features 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、その外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。

スケール	Bank	Type	スケール内容
Chromatic	*Main*	*Chrom*	1 ♭2 2 ♭3 3 4 ♭5 5 ♭6 6 ♭7 7
Major	*Main*	*Major*	1 2 3 4 5 6 7
Minor	*Main*	*Minor*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Harm Min	*Main*	*Harm Min*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Maj Pent	*Main*	*Maj Pent*	1 2 3 5 6
Min Pent	*Main*	*Min Pent*	1 ♭3 4 5 ♭7
Blues	*Main*	*Blues*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Japanese	*Main*	*Japanese*	1 2 ♭3 5 ♭6
Freygish	*Main*	*Freygish*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Gypsy	*Main*	*Gypsy*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Arabic	*Main*	*Arabic*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Altered	*Main*	*Altered*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 ♭6 ♭7
Whole Tone	*Main*	*WH Tone*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♭7
H-W Dim	*Main*	*H-W Dim*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
W-H Dim	*Main*	*W-H Dim*	1 2 ♭3 4 ♯4 ♯5 6 7
Ionian	*Modes*	*Ionian*	1 2 3 4 5 6 7
Dorian	*Modes*	*Dorian*	1 2 ♭3 4 5 6 ♭7
Phrygian	*Modes*	*Phrygian*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Lydian	*Modes*	*Lydian*	1 2 3 ♯4 5 6 7
Mixolydian	*Modes*	*Mixolyd*	1 2 3 4 5 6 ♭7

スケール	Bank	Type	スケール内容
Aeolian	*Modes*	*Aeolian*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Locrian	*Modes*	*Locrian*	1 ♭2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Ionian b2	*Modes*	*Ion b2*	1 ♭2 3 4 5 6 7
Dorian b5	*Modes*	*Dor b5*	1 2 ♭3 4 ♭5 6 ♭7
Harm Phryg	*Modes*	*Har Phry*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Phryg Major	*Modes*	*Phry Maj*	1 ♭2 ♭3 4 5 6 7
Lydian b3	*Modes*	*Lyd b3*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 7
Major Locrian	*Modes*	*Maj Loc*	1 2 3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Minor Locrian	*Modes*	*Min Loc*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Super Locrian	*Modes*	*Sup Loc*	1 ♭2 ♭3 ♭4 ♭5 ♭6 ♭7
Lydian ♭7	*Jazz*	*Lyd ♭7*	1 2 3 ♯4 5 6 ♭7
Altered	*Jazz*	*Altered*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 ♭6 ♭7
Diminished	*Jazz*	*Diminshd*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Mixo b13	*Jazz*	*Mix b13*	1 2 3 4 5 ♭6 ♭7
Mixo b9 b13	*Jazz*	*Mixb9b13*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Lydian ♭7 b2	*Jazz*	*Lyd ♭7b2*	1 ♭2 3 ♯4 5 6 ♭7
Bebop	*Jazz*	*Bebop*	1 2 3 4 5 6 ♭7 7
Whole Tone	*Jazz*	*Whole Tn*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♭7
Blues Maj	*Jazz*	*Blues Ma*	1 2 ♭3 3 5 6
Blues Min	*Jazz*	*Blues Mi*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Blues Combined	*Jazz*	*BluesCmb*	1 2 ♭3 3 4 ♯4 5 6 ♭7
Lydian #5	*Jazz*	*Lyd #5*	1 2 3 ♯4 ♯5 6 7
Jazz Minor	*Jazz*	*Jazz Mi*	1 2 ♭3 4 5 6 7
Half Dim	*Jazz*	*Half Dim*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7

スケール	Bank	Type	スケール内容
Augmented	*Jazz*	*Augmentd*	1 ♭3 3 5 ♯5 7
Hungarian Min	*World*	*Hung Min*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Hungarian Maj	*World*	*Hung Maj*	1 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Neapolitan	*World*	*Neapoltn*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Spanish	*World*	*Spanish*	1 ♭2 ♭3 3 4 5 ♭6 ♭7
Greek	*World*	*Greek*	1 2 ♭3 ♭4 5 ♭6 ♭7
Jewish 1	*World*	*Jewish 1*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Jewish 2	*World*	*Jewish 2*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 ♭7
Indian 1	*World*	*Indian 1*	1 ♭2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Indian 2	*World*	*Indian 2*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 7
Indian 3	*World*	*Indian 3*	1 ♭2 2 4 5 ♭6 6
Indian 4	*World*	*Indian 4*	1 ♯2 3 4 5 ♯6 7
Mid East 1	*World*	*M East 1*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Mid East 2	*World*	*M East 2*	1 ♭2 3 4 ♭5 ♭6 7
Mid East 3	*World*	*M East 3*	1 ♭2 ♭3 4 ♭5 6 ♭7
Mid East 4	*World*	*M East 4*	1 ♭2 3 4 ♭5 6 ♭7
Penta I	*5-Tone*	*Pent I*	1 2 3 5 6
Penta II	*5-Tone*	*Pent II*	1 2 4 5 ♭7
Penta III	*5-Tone*	*Pent III*	1 ♭3 4 ♭6 ♭7
Penta IV	*5-Tone*	*Pent IV*	1 2 4 5 6
Penta V	*5-Tone*	*Pent V*	1 ♭3 4 5 ♭7
Hirajoshi	*5-Tone*	*Hira*	1 2 ♭3 5 b6
Insen	*5-Tone*	*Insen*	1 ♭2 4 5 ♭7
Kokin Joshi	*5-Tone*	*Kokin*	1 2 4 5 b6

スケール	Bank	Type	スケール内容
Akebono	*5-Tone*	*Akebono*	1 2 ♭3 5 6
Ryukuan	*5-Tone*	*Ryukuan*	1 3 4 5 7
Abhogi	*5-Tone*	*Abhogi*	1 2 ♭3 4 6
Bhupkali	*5-Tone*	*Bhupkali*	1 2 3 5 b6
Hindolam	*5-Tone*	*Hindolam*	1 ♭3 4 ♭6 ♭7
Bhupalam	*5-Tone*	*Bhupalam*	1 ♭2 ♭3 5 b6
Amritavarshini	*5-Tone*	*Amrita*	1 3 ♯4 5 7
Octatonic	*Modern*	*Octatonc*	1 2 ♭3 4 ♯4 ♯5 6 7
Acoustic	*Modern*	*Acoustic*	1 2 3 ♯4 5 6 ♭7
Augmented	*Modern*	*Augmentd*	1 ♭3 3 5 ♯5 7
Tritone	*Modern*	*Tritone*	1 ♭2 3 ♭5 5 ♭7
Leading Wh Tone	*Modern*	*Lead Wh*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♯6 7
Enigmatic	*Modern*	*Enigmatc*	1 ♭2 3 ♯4 ♯5 ♯6 7
Scriabin	*Modern*	*Scriabin*	1 2 3 ♯4 6 ♭7
Tcherepnin	*Modern*	*Tcherepn*	1 ♯1 ♯2 3 4 5 ♯5 6 7
Messiaen I	*Modern*	*Mes I*	1 2 3 ♯4 ♯5 #6
Messiaen II	*Modern*	*Mes II*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Messiaen III	*Modern*	*Mes III*	1 2 ♭3 3 ♯4 5 ♭6 ♭7 7
Messiaen IV	*Modern*	*Mes IV*	1 ♭2 2 4 ♯4 5 ♭6 7
Messiaen V	*Modern*	*Mes V*	1 ♭2 4 ♯4 5 7
Messiaen VI	*Modern*	*Mes VI*	1 2 3 4 ♯4 ♯5 ♯6 7
Messiaen VII	*Modern*	*Mes VII*	1 ♭2 2 ♭3 4 ♯4 5 ♭6 6 7
Natural	*Major*	*Natural*	1 2 3 4 5 6 7
Lydian	*Major*	*Lydian*	1 2 3 ♯4 5 6 7

スケール	Bank	Type	スケール内容
Mixolydian	*Major*	*Mixolyd*	1 2 3 4 5 6 ♭7
Major Minor	*Major*	*Maj Min*	1 2 3 4 5 ♭6 ♭7
Harmonic Major	*Major*	*Har Maj*	1 2 3 4 5 ♭6 7
Dbl Har Major	*Major*	*Dbl Maj*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Neapolitan Maj	*Major*	*Nea Maj*	1 ♭2 3 4 5 6 7
Major Locrian	*Major*	*Maj Loc*	1 2 3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Blues Major	*Major*	*Blues Ma*	1 2 ♭3 3 5 6
Bebop Major	*Major*	*Bebop Ma*	1 2 3 4 5 ♯5 6 7
Hexa 1	*Major*	*Hexa 1*	1 2 3 5 6 7
Hexa 2	*Major*	*Hexa 2*	1 2 3 4 5 6
Penta 1	*Major*	*Penta 1*	1 2 3 5 6
Penta 2	*Major*	*Penta 2*	1 3 4 5 7
Penta 3	*Major*	*Penta 3*	1 3 5 6 7
Natural	*Minor*	*Natural*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Dorian	*Minor*	*Dorian*	1 2 ♭3 4 5 6 ♭7
Phrygian	*Minor*	*Phrygian*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Minor Major	*Minor*	*Min Maj*	1 2 ♭3 4 5 6 7
Harmonic Minor	*Minor*	*Har Min*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Dbl Har Minor	*Minor*	*Dbl Min*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Neapolitan Min	*Minor*	*Nea Min*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Minor Locrian	*Minor*	*Min Loc*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Blues Min	*Minor*	*Blues Mi*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Bebop Minor	*Minor*	*Bebop Mi*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7 7
Hexa 1	*Minor*	*Hexa 1*	1 2 ♭3 5 ♭6 ♭7

スケール	Bank	Type	スケール内容
Hexa 2	*Minor*	*Hexa 2*	1 2 ♭3 4 5 b6
Penta 1	*Minor*	*Penta 1*	1 2 ♭3 5 b6
Penta 2	*Minor*	*Penta 2*	1 ♭3 4 5 ♭7
Penta 3	*Minor*	*Penta 3*	1 ♭3 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。これによりデフォルトで各パッドで音階をセミトーン単位で演奏することができますが、新規グループを作成すると最後に選択したスケールが適用されます。

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。

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
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

Chord Type	再生ノートに追加されるノート
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	**全キー**	**C**	**C#**	**D**	**D#**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**G#**	**A**	**A#**
Scale Type を Chromatic *以外*にした場合	**C**	**C#**	**D**	**E♭**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**A♭**	**A**	**B♭**	**B**
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。

5.5.4 アルペジオと連続ノート再生

MASCHINE 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 ↑5.5.2, 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 Note Repeat 機能のメロディー演奏対応機能、ととることもできます。 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。

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 エンジンを制御することはできません。
- 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ベ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いなくても 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。この場合 Note Repeat エンジンは自己クロックを使用します。

KOMPLETE 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、KOMPLETE 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。

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。



コントローラーの Note Repeat モードです。

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。

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。



コントローラーの Arp モードです。

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を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。
HOLD (ボタン 3)	こ のボタンでアルペジエーターが持続するようになります。 これでパッドを放してもアルペジオがそのまま演奏を続けるようになります。HOLD (ボタン 3) をもう一度押すとアルペジオ演奏が止みます。
GATE RESET(ボタン 4)	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。

要因	内容
ボタン 5–8	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)	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 (ノブ 4)	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 (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ーを減衰します (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)	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。

5.5.5 Note Repeat / Arp Output のスイング機能

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 ↑ 5.5.1, パフォーム機能概要に記載しているので参考にしてください。

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ヴ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。

5.6 Lock スナップショットの使用

Lock で 最大 64 のスナップショットを作成、16 のパッド 4 つのバンクを用いて管理することが可能です。 各スナップショットはソロやミュート設定を含むプロジェクト内のモジュレーション可能なパラメーターの設定内容をスナップショットとして記録します。 スナップショット作成後、Extended Lock を使用してこれらを瞬時に切り替えることができるようになり、またスナップショット間をプロジェクトのテンポに合わせた状態でモーフすることができるようになります。 ロックスナップショット機能はモジュレーションの可能性を広げる他、ライブ演奏時での活用や、単にミックスを比較する際にも活用できる便利なツールとして機能します。
Lock ボタンでスナップショットを作成、また一つ呼び出すことができ、Extended Lock 機能を用いることでスナップショットのアップデート、必要ないスナップショットの削除等のスナップショットの管理ができます。

5.6.1 Lock スナップショットの作成

Lock ボタンを用いて一つの Lock スナップショットを記録、または呼び出すことができます。



スナップショットが作成されると Extended Lock 内のフォーカスしているスナップショット内容も更新されます。 Extended Lock の詳細は ↑5.6.2, Extended Lock の使用 を参照してください。

Lock スナップショットを作成する方法は以下となります。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 4 LOCK を押し、スナップショットを記録します。
   ⇨ LOCK ボタンがハイライト表示され、記録されたことを示します。これで気兼ねなくパラメーターをさらに変更、またソロやミュートの設定を変更することができます。
3. ボタン 4 LOCK を押し、スナップショットを呼び戻します。

→ ock スナップショットが呼び戻され、LOCK のハイライトが消えます。スナップショットにアクセスするには Extended Lock モードにします。 Extended Lock の詳細は ↑5.6.2, Extended Lock の使用 を参照してください。更にいい設定内容となったら LOCK ボタンをもう一度押し、スナップショット内容を更新してください。

► SHIFT + ALL （SAVE）を押して Project を保存します。



スナップショットを保存するにはプロジェクトを保存する必要があります。

5.6.2 Extended Lock の使用

Extended Lock は Lock スナップショット全てを把握するために使用します。 ここでスナップショットの呼び出し、アップデート、削除を行います。 2 つのスナップショット間のモーフィング設定を行うこともできます。
Lock ビューにする方法は以下です。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. SHIFT + ボタン 4 (EXT LOCK) を押します。

→ パッドが全 Lock スナップショットを示す表示に切り替わります。薄く点灯しているクリックパッドは保存したスナップショットがあることを示します。明るく点灯するパッドは選択しているスナップショットを示します。

5.6.3 Lock スナップショットの更新

より良い Lock スナップショット設定ができれば Lock スナップショットを更新できます。 方法としては 2 つあり、Lock オプションを用いる方法、Extended Lock 内で直接更新する方法となります。 どちらの方法でも Extended Lock モードで選択した内容が上書きされます。
保存した Lock スナップショットの更新方法は以下です。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. SHIFT + ボタン 4 EXT LOCK を押します。
3. 更新したいスナップショットがあるパッドを選択します。必要であれば ボタン 7/8 を押して他のバンクから Lock スナップショットを選択します。
   - 選択したスナップショットが点灯します。
4. ボタン 4 (EXT LOCK) を押して Extended Lock を解除します。
5. スナップショットを更新していい状態までコントローラーで設定を調整します。ボタン 5/6 を押してチャンネルパラメーターとプラグインパラメーターを切り替えます。
6. SHIFT + ボタン 4 EXT LOCK を押して Extended Lock ビューにします。
7. ボタン 5 UPDATE を押し、スナップショットをアップデートします。
   - 選択したスナップショットが更新されます。
8. 同じ方法で他の Lock スナップショットを更新します。

5.6.4 Lock スナップショットを呼び出す

Extended Lock で保存した Lock スナップショットを呼び出すことができます。
Lock スナップショットを呼び出す方法は以下となります。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. SHIFT + ボタン 4 EXT LOCK を押します。
3. 呼び戻したいスナップショットがあるパッドを選択します。必要であれば ボタン 7/8 を押して他のバンクから Lock スナップショットを選択します。

→ スナップショットが呼び出され、パラメーター内容が変化します。オンスクリーンオーバーレイで設定することでスナップショット間をモーフィングさせることもできます。

5.6.5 Lock スナップショット間のモーフィング

保存した 2 つのスナップショット間で切り替えを行う際に、MASCHINE で設定値の変化をモーフィングさせることができ、曲に新たなパートを加えることができます。 Extended Lock 内でモーフ機能を起動し、モーフの同期機能とタイミングパラメーターを設定することができます。
Lock スナップショット間のモーフィング方法は以下です。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. SHIFT + ボタン 4 EXT LOCK を押します。
3. ノブ 1 を回し、MORPH 設定機能を起動します。
4. モーフモードとタイムを必要に応じて設定します。各モードの内容は以下の表に記してあります。

→ これでスナップショットを切り替えると設定した値でスナップショット間をモーフィングするようになります。

要因	内容
MORPHING	
MORPH	モーフィングモードの ON /OFF 切り替えです。
MODE	TRAVEL でグリッドにシンクすることなくモーフィングします。モーフィングは次の小節を待つことなくすぐに開始されます。モーフィング時間は TIME パラメーターで設定します。 TARGET で *Bar*、または設定したグリッド値に同期しながらモーフィングします。
TIME/GRID	TRAVEL モードでモーフ時間はここで設定した小節分となります。 TARGET モードでモーフ時間はグリッドで設定した値でモーフィングします。

5.6.6 Lock スナップショットの削除

Extended Lock で保存した Lock スナップショットを削除することができます。
Lock スナップショットを削除する方法は以下となります。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. SHIFT + ボタン 4 EXT LOCK を押します。

3. 削除したいスナップショットがあるパッドを選択します。必要であれば ボタン 7/8 を押して他のバンクから Lock スナップショットを選択します。
4. ボタン 6 DELETE を押し、スナップショットを削除します。
5. 削除したいスナップショットがあるパッドを選択します。

→ スナップショットが削除されます。

5.6.7 MIDI による Lock スナップショットのトリガー

ホスト内で MASCHINE をプラグインとして使用している場合、 MIDI Note または MIDI Program Change メッセージをホストからプラグインに送信することで Lock スナップショットのトリガー、または切り替えを行うことができます。
この機能を有効にすると、MIDI ノートメッセージ、またはプログラムチェンジメッセージが MASCHINE の Lock スナップショットにリンクします（スナップショットがない場合でもリンクします）。

Matrix クリックパッド/Snapshot	MIDI ノートナンバー	プログラムチェンジナンバー
1	0 (C-2)	1
2	1 (C#-2)	2
3	2 (D-2)	3
…	…	…
64	63 (D#3)	64

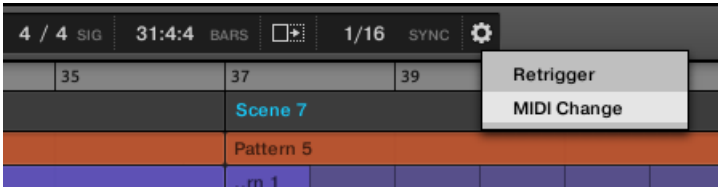
MASCHINE をプラグインモードで使用する場合に MIDI を介して Lock スナップショットをトリガーできます。また、キーボード等の外部 MIDI 機器を用いてスナップショットをトリガーすることもできます。

MIDI ノートナンバー: ホストアプリケーションは MIDI ノートの名称設定時に各ルールを用います。例えば MASCHINE では MIDI ノートナンバー 0 は C-2 、MIDI ノートナンバー 60 (真ん中の C です) は C3 となります。ホストの資料を参照してどのルールを使用しているか確認してください。

プログラムチェンジナンバー: ホストによってはプログラムチェンジナンバーが [1–128] ではなく [0–127] となる場合もあります。 その場合、プログラムチェンジナンバー 0 でスナップショットスロット 1 をトリガーし、プログラムチェンジナンバー 1 がスナップショットスロット 2 をトリガーします。ホストの資料を参照してプログラムチェンジナンバーを確認してください。

MIDI Lock Change 機能の起動

MIDI Lock Change 機能を起動、起動解除する方法は以下です。

1. MASCHINE ヘッダーで歯車アイコンをクリックしてください。
2. *MIDI Change* をクリックします。
3. 

   - これで以下のダイアログが開きます。
   

   - ダイアログで Lock Enabled をクリックします。
4. 表示されるサブメニューで MIDI Program Change メッセージを変更するためのソースを選択します。 ドロップダウンメニューに接続されたコントローラーの名称が表示されます。この機能を使用しない場合は None を選択します。
5. MIDI Note を選択して MIDI ノートで Lock スナップショットをトリガー、Program Change を選択して MIDI プログラムチェンジメッセージで Lock スナップショットをトリガーします。

6. 必要であれば、同じサブメニューをクリックして、Lock Changes 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 チェンジは Lock change よりも優先されます。Lock とシーン変更用に同じ MIDI チャンネルとソースを選択している場合、MIDI ソースからのイベントに対応してシーンのみがトリガーされます。対応する Lock スナップショットは呼び出されなくなります。

DAW を使用した Lock スナップショットのトリガー方法に関しては、Native Instruments ウェブサイトのナレッジベースを参照してください。

6　プラグインの使用

プラグインは MASCHINE の全サウンドを扱う、いわば音のブロックのようなものです。 プラグインは MASCHINE オーディオルーティングシステム内の 3 つの全レベル（Sounds、Groups、Master)で使用することができます。
この章ではプラグインの基本的解説と各詳細解説をしていきます。

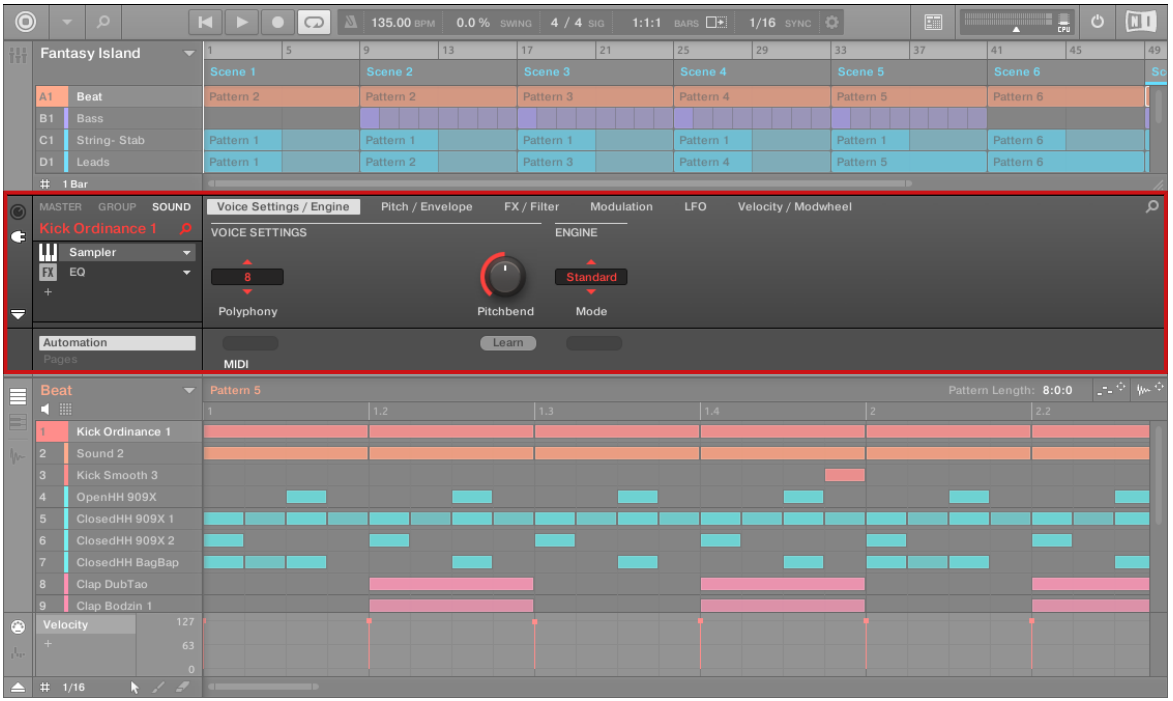
- プラグインの概要とその使用方法は↑6.1, プラグイン概要を参照してください。
- MASCHINE の全サンプルコンテンツの再生に関わる内蔵インストゥルメントである、Sampler に関しては↑6.2, サンプラープラグインを参照してください。
- Native Instruments と外部各プラグインに関しては↑6.3, Native Instruments と外部各プラグインの使用を参照してください。

6.1　プラグイン概要

このセクションではプラグインの基本的内容を解説します。解説内容はプラグインの探し方、設定方法、管理方法となります。

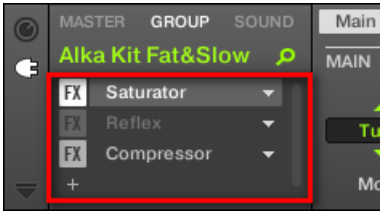
6.1.1　プラグインの基本

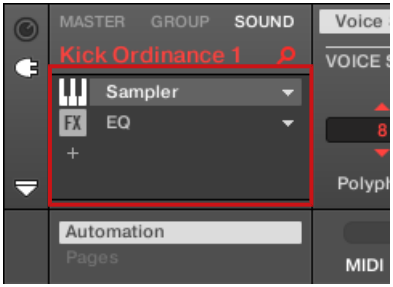
アレンジビューで、フォーカスしたサウンド/グループ、またはマスターの内容とその設定内容は **Control area**（コントロールエリア、ソフトウェアウインドウの中央部です ）に表示されます。



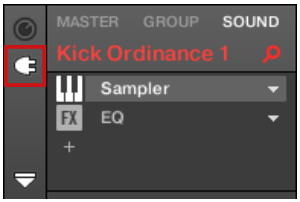
選択したサウンドスロット 1 の Sound Kick Ordinance の内容を表示した状態のコントロールエリアです。

各 Sound、Group、Master で制限なくプラグインを扱うことができます。プラグインはコントロールエリアの左の**プラグインリスト**に表示されます。





► プラグインリストを表示するには、コントロールエリアの左端にある小さな**プラグインアイコン**をクリックします。



プラグインリストでは上から順に音声が生成、または処理されます。

プラグインに加えて各サウンド、グループ、マスターにはチャンネルプロパティーというグローバル設定項目が設けてあります。詳細は↑5.4.3, Groove と↑11, オーディオルーティング、リモートコントロール、マクロコントロールを確認してください。

各種プラグインについて

プラグインの種類は以下となります。

	Instrument Plug-ins	Effect Plug-ins
Internal Plug-ins	Audio、Sampler、Drumsynth、Bass Synth	MASCHINE 内蔵エフェクト
Native Instruments Plug-ins	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
External Plug-ins	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

- **Instruments**: これらのプラグインは音声を生成します。インストゥルメントプラグインは、サウンドの最初のプラグインスロットにのみロードすることができます。その内容は以下となります。
  - **Audio**: MASCHINE 内蔵 Audio プラグインでプロジェクトのテンポに合わせてオーディオループを再生することができます。 Sound スロットに ブラウザから Loops タブで音声を追加すると Sound の最初のプラグインスロットに Audio プラグインを自動的にロードします。 詳細は↑7, Audio プラグインの使用を確認してください。
  - **Sampler**: MASCHINE 内蔵 Sampler プラグインで選択した Sound 内のサンプルを再生します。サウンドにサンプルを追加することで、自動的にサウンドが有する最初のプラグインスロットにサンプラーをロードします。詳細は↑6.2, サンプラープラグインを確認してください。
  - **Drumsynths**: MASCHINE 内蔵プラグインで、これらのプラグインはドラムサウンド生成専用プラグインです。詳細は↑8, Drumsynths の使用を参照してください。
  - **Bass Synth**: MASCHINE 内蔵のこのプラグインはモノフォニックシンセで、ベース音声生成に特化しています。 詳細は↑9, Bass Synth の使用を参照してください。
  - **Native Instruments**: コンピュータにインストールしてある Native Instruments KOMPLETE に含まれる全 VST/AU インストゥルメントプラグイン(例、MASSIVE、あらかじめ MASCHINE に内蔵してあります) を使用することができます。Native Instruments 製品はスムーズに MASCHINE で使用できる仕様となっています。
  - **External**: 第三者製 VST/AU インストゥルメントプラグインを使用することもできます。
- **Effects**: これらのプラグインで最初のプラグインスロットで生成された音声を加工 (Sound の最初のプラグインスポットにエフェクトをロードしてある場合は入力音声を加工します) します。エフェクトプラグインはどのプラグインスロットに対しても使用することができます。その内容は以下となります。
  - **Internal Effects**: MASCHINE 内蔵エフェクトプラグインです。MASCHINE の各内蔵エフェクトの詳細は ↑11, オーディオルーティング、リモートコントロール、マクロコントロール と ↑14, エフェクトリファレンス を参照してください。
  - **Native Instruments**: コンピュータにインストールしてある Native Instruments KOMPLETE に含まれる全 VST/AU エフェクトプラグインを使用することができます。Native Instruments 製品はスムーズに MASCHINE で使用できる仕様となっています。

- **External**: 第三者製 VST/AU エフェクトプラグインを使用することもできます。

ロード内容とロード場所に関して

選択しているレベル (Sound、Group、Master) とスロットによってロード可能なプラグインの種類が異なります。

- 内蔵、外部エフェクトプラグインは、全レベル (Sound、Group、Master) の全プラグインスロットにロードできます。
- 内蔵、外部インストゥルメントプラグインは、サウンドの最初のプラグインスロットにのみロードすることができます。

6.1.2 Sounds の最初のプラグインスロット: サウンドの基本性質を決める

Sound の最初のプラグインスロットにロードするプラグインの種類のよってそのサウンドの性質が決まります。

- 最初のプラグインスロットに**インストゥルメントプラグイン** (Sampler、Drumsynth、Native Instruments、External Instrument 上記参照) をロードすると、サウンドでは音声を生成します。
- 最初のプラグインスロットに**エフェクトプラグイン**(Internal、Native Instruments、External)をロードすると、Sound は他の音声を加工するためのバスポイントとして機能します。これにより、センドエフェクトの作成や、外部音声の可能が可能となります。 詳細は↑13.3.1, ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定するを参照してください。

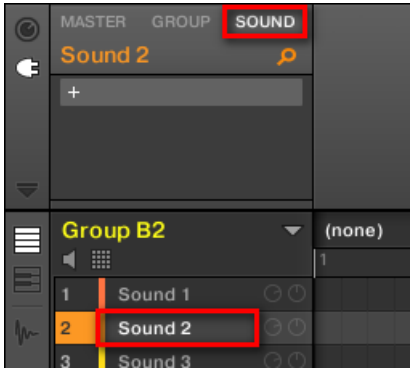


サウンドスロットに直接サンプルをロードすることも可能です。これで自動的に Sampler が最初のプラグインスロットにロードされます。詳細は↑14, エフェクトリファレンスを参照してください。

6.1.3 プラグインのロード、削除、取替え

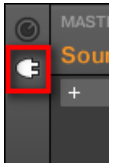
デフォルト設定のプラグインをロードする方法は全レベル (Sound、Group、Master) と全プラグインタイプ (Internal、Native Instruments、External、Instrument、Effect) で同じです。

1. プラグインをロードしたい Sound、Group、Master にフォーカスします(↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。下の図では Pattern Editor のサウンドリストの空のサウンドスロットをクリックし、上のコントロールエリアの SOUND タブをクリックしています。

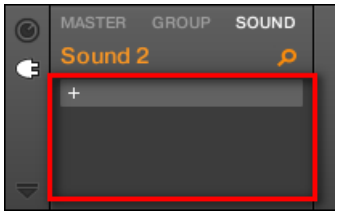


コントロールエリアで選択したサウンドの内容 (チャンネルプロパティー、またはプラグイン) を表示します。

2. Control エリアの左端のほうにある小さな Plug-in アイコンをクリックして Plug-ins を表示します。



コントロールエリアの左にプラグインリストが表示されます。



空のサウンドスロットを選択したので、プラグインリストは空のままです。ここで確認できるのは左上の 「+」 アイコンのみです。

3. プラグインリストの上部で 「+」 アイコンがあるスロットをクリックします。
これで任意のプラグインを選択できる**プラグインメニュー**が開きます (プラグインメニューの内容の詳細に関しては以下を参照してください)。



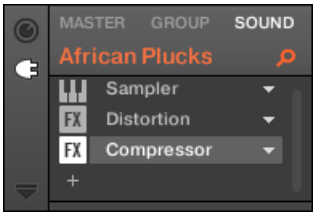
→ 選択することで選択したプラグインが（ここまでの設定で）サウンドの最初のプラグインスロット、プラグインリストの最上部に配置されます。更にいくつかの Native Instruments と外部プラグインの場合は別ウインドウが自動的に開く場合があります (↑6.3.1, プラグインウインドウの表示、非表示 参照)。

ここまでの手順を行っていれば、 “+” アイコンは次のスロットに移動しているはずです。アイコンをクリックすることで、同じサウンド内のプラグインスロットに更にプラグインをロードできます。

プラグインメニューを使用してデフォルトの状態のプラグインをロードする代わりに、ブラウザを使用してプラグインの特定のプリセットをロードすることも可能です。特にこの方法は、新規プラグインをプラグインリストに既にあるプラグイン同士の中間にプラグインをロードする場合に便利です。詳細は↑3.2, ライブラリからファイルを検索、ロードする章を参照してください。

プラグインの削除と取替え

プラグインスロットにプラグインをロードすると、スロットではロードしたプラグイン名称、プラグインの種類を示すアイコン(Instrument または Effect) 下向きの矢印が表示されます。



いくつかのプラグインをロードした状態です。

下向きの矢印はプラグインを既に備えているスロット用プラグインメニューを表示します。

- プラグインリストでプラグイン名称部の右にある下向きの矢印をクリックすることでそのスロット用プラグインメニューを開きます。スロットのプラグイン名称部を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) することも可能です。

これで**ロードしたプラグインを削除**することもできます。

- スロットにロードしてあるプラグインを削除するには、プラグインメニューを開き、メニュー上部の *None* を選択します。



→ スロットからプラグインが削除されます。後続の各プラグインが上に移動します。

更にプラグインメニューでは**ロードしたプラグインを取り替える**ことも可能です。

- スロットに現在ロードしてあるプラグインを取り替えるには、プラグインメニューを開き、メニューで他のプラグインを選択します。

→ プラグインが新規プラグインに切り替わります。その他のプラグインに影響はありません。

プラグインスロットに現在ロードしてあるプラグインプリセットを検索した時に使用した検索クエリーを再度使用することも可能です (セクション↑3.8, クイックブラウズの使い方参照)。

プラグインメニュー内容

プラグインメニューの内容はプラグインスロットの内容によって異なります。

- **サウンドの最初のプラグインスロット**ではインストゥルメントとエフェクトを使用することができます。プラグインメニューの内容は以下のようになります。
- Sound、Group、Master レベルにある**その他全てのプラグインスロット**ではエフェクトプラグインのみを扱うことができます。インストゥルメントプラグイン以外のプラグインメニューとそのサブメニューは同じエントリーを含んだ内容となります。

プラグインメニューには以下のエントリーが含まれます。

プラグインメニューエントリー	内容
Plug-ins	
Presets サブメニュー (Native Instruments または外部プラグインをロードした場合)	MASCHINE で使用可能な VST/AU プリセットのリスト表示します。これで任意の VST/AU プラグインを MASCHINE 内で使用することができます。 詳細は↑6.3.4, VST/AU プラグインプリセットの使用を参照してください。
None	*None* を選択して現在ロードしているプラグインを削除します (上記参照)。
Native Instruments サブメニュー	有効な Native Instruments インストゥルメント (サウンドの最初のプラグインスロットにロードできます) とエフェクトをリスト表示します。Instrument 、Effect の両方の機能を兼ね備えているプラグインの場合はこのプラグイン名称に *FX* が付きます。プラグインの種類は *(VST)* または *(AU)* と表記されるので判別することができます。 詳細は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を参照してください。
External サブメニュー	有効な第三者製外部 VST/AU インストゥルメント (サウンドの最初のプラグインスロットにロードできます) とエフェクトをリスト表示します。各エントリーでプラグインの種類が *(VST)* または *(AU)* と表記されるので判別することができます。詳細は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を参照してください。
Sampler (サウンドの最初のプラグインスロットのみ)	Sampler は内蔵インストゥルメントプラグインで、MASCHINE で全サンプルを再生することができます。このプラグインの詳細は↑6.2, サンプラープラグインを参照してください。
Drumsynth サブメニュー (サウンドの最初のプラグインスロットのみ)	Drumsynths （*Kick*、*Snare*、*Hi-hat*、*Tom*、*Percussion*）をリスト表示します。MASCHINE 内蔵のこのインストゥルメントプラグインはドラムサウンド生成専用です。詳細は↑8, Drumsynths の使用を参照してください。
全 MASCHINE 内蔵エフェクト	MASCHINE 内蔵エフェクトプラグインです。これらのエントリーは各カテゴリー(ダイナミクス、フィルタリング、モジュレーション、リバーブ等)に分かれています。これらの使用方法は ↑8.6.3, Percussion – Shaker を参照、MASCHINE 内蔵エフェクトプラグインの各詳細は↑14, エフェクトリファレンスを参照してください。
エディットコマンド	

プラグインメニューエントリー	内容
Cut	現在のスロットからプラグインを削除し、クリップボードにそのプラグインの内容を保存、後にペースト可能となります。
Copy	クリップボードにそのプラグインの内容を保存、後にペースト可能となります。
ペースト	現在のスロットにプラグインをロードし、他のスロットからカット、またはコピーした内容を再現します。この機能により各レベル (Sounds、Groups、Master) で同じ設定内容のプラグインを使用できます。
プリセット管理	
Open…	保存したプラグインプリセットを開きます。
Save As…	現在のプラグイン設定内容をプリセットとして保存します。このプリセットはブラウザに表示されます。
Save As Default… (Native Instruments または外部プラグインがロードしてある場合)	現在のプラグイン設定内容をデフォルトプリセットとして保存します。このデフォルトプリセットはプラグインメニューからプラグインをロードするたびに再現されます。



最初の 2 つのサブメニュー *Native Instruments* と *External* では Preferences パネルの Plug-ins ページで起動したプラグインのみを表示します。 詳細はセクション↑2.6.6, Preferences – Plug-ins ページを参照してください。



エディットコマンド（*Cut*、*Copy*、*Paste*）とプリセット管理コマンド（*Open*、*Save As…*、*Save As Default…*）はプラグインメニューの下部にあります。↑6.1.7, プラグインの移動 と↑6.1.9, プラグインプリセットの保存とロードを参照してください。

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ンツをロードすることができます。
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。

コントローラーでプラグインをロード、削除、取り替える

MASCHINE コントローラーでは以下のように操作します。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. プラグインをロード、削除、取替えたい Sound、Group、Master を選択します(↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。
3. ボタン 6 (PLUG-IN) を押して選択したサウンド、グループ、マスターの Plug-in スロットを表示します。
4. ボタン 7/8 を押して任意のプラグインスロットを選択します。
   選択した Plug-in の名称がボタン 7 と 8 の下の左右矢印ボタンの間のフィールドに表示されます。このチャンネルにプラグインがない場合は (NONE) と表示されます。

→ これで以下で解説するようにプラグインをインサート、削除、取替えできる状態となりました。

プラグインをロードする

選択したプラグインスロットにプラグインをロードする方法は以下となります。

1. SHIFT + BROWSE を押してプラグインブラウザを開き、有効なプラグインをブラウズします。
2. 左画面でノブ 1 を回して TYPE を INTERNAL、NI、EXTERNAL のどれかにします。
   右画面では連動して Internal、Native Instruments、External プラグインのリストを表示します。
3. Sound の最初のプラグインスロットを選択している場合はノブ 2 を回して SUBTYPE を INSTR (Instruments) または EFFECT にします。
   他のプラグインスロットを選択しても SUBTYPE フィールドが表示されることはありません。エフェクトプラグインのみが右画面にリスト表示されます。
4. コントロールエンコーダー、またはノブ 5 を回して TYPE (と SUBTYPE) セレクションに該当するプラグインをブラウズします。
5. 使用したいプラグインが見つかったら、ボタン 8 を押してロードします。



選択したプラグインスロットが空ではない場合は、新規プラグインに切り替わります。

プラグインブラウザを使用する代わりに、通常のブラウザを使用してプラグインの特定のプリセットをロードすることもできます。詳細はセクション↑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。

プラグインのインサート

選択したプラグインスロットに直接プラグインをインサートする方法は以下となります。

1. SHIFT + ボタン 4 (INSERT) を押します。
   これでコントローラーのブラウザが自動的に開き、File Type が EFFECT (通常ブラウザで File Type を選択するボタン 1 と 2 が無効の状態となります) に固定されます。
2. ブラウザを通常通りに使用して任意のプラグインプリセットを選択、ロードします (↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。

→ 最後にボタン 8 (LOAD) を押すとコントローラーがコントロールモードに戻り、次のプラグインスロットに新規プラグインがロードされます。後続の各プラグインが下に移動します。

プラグインの削除

プラグインをスロットから削除する方法は以下となります。

▶ SHIFT + ボタン 6 (REMOVE) を押します。

→ スロットからプラグインが削除されます。後続の各プラグインが上に移動します。

あるいは、SHIFT + BROWSE を押し、ノブ 5 を回して右画面の上部にある (NONE) を選択、ボタン 8 (LOAD) を押します。

プラグインの取替え

▶ プラグインを取り替えるには、上記したようにスロットに新規プラグインをロードしてください。

プラグインスロットに現在ロードしてあるプラグインプリセットを検索した時に使用した検索クエリーを再度使用することも可能です (セクション↑3.8, クイックブラウズの使い方参照)。

6.1.4 プラグインパラメーターの調節

プラグインパラメーターの調節方法は、全プラグインタイプと全チャンネルプロパティーで一貫して同じです。詳細はセクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。



Native Instruments と外部プラグインのみ: 各 VST/AU プラグインのユーザーインターフェイスで、プラグインパラメーターを調節することも可能です。詳細は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を確認してください。

6.1.5 プラグインスロットのバイパス

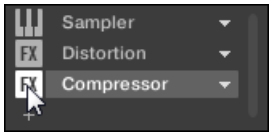
各プラグインスロットをバイパス（ミュート）することもできます。 プラグインスロットをバイパスすると、シグナルフローから一時的にそのプラグインスロットが除外され、このスロットを介した音声の加工がなくなります。 代わりに音声はその次のプラグインスロットを通過し音声を生成します。
プラグインのバイパスは以下のような状況等で非常に便利です。

- ライブ中にエフェクトをバイパス、バイパス解除する。
- エフェクトの有無で聞き比べてみる。
- トラブルシューティング、複雑なエフェクトチェーンとルーティング (「例、不明な残響音の出所を確認するには？).

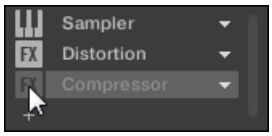
プラグインのバイパス方法は以下となります。

1. マスターのプラグインをバイパスするには、コントロールエリアの左上隅の MASTER タブをクリックします。
2. グループのプラグインをバイパスするには、アレンジャーの左の任意のグループをクリックし、 コントロールエリアの左上隅の GROUP タブをクリックします。
3. サウンドのプラグインをバイパスするには、アレンジャーのサウンドがある任意のグループをクリックし、 パターンエディターの左の任意のサウンドスロットをクリックし、コントロールエリアの左上隅の SOUND タブをクリックします。

4. プラグインリストで、プラグイン名称の左のアイコン (インストゥルメントの場合は鍵盤アイコン、エフェクトは FX と表示されている部分です) をクリックしてそのプラグインをバイパスします。



これでそのプラグインの効果がなくなります。アイコンが灰色表示され、そのスロットがバイパスの状態となっていることを示します。



同じ方法でプラグインのバイパスを解除します。

► もう一度エフェクトを起動するには灰色になっているアイコン部分をクリックします。

殆どの場合、最初のプラグインスロットではインストゥルメントプラグイン(例、Sampler)を使用します。このスロットをバイパスすると全サウンドがミュートされます。

コントローラーを使ってプラグインスロットをバイパスする

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. マスターのプラグインをバイパスするには、ボタン 1 を押して MASTER タブを選択します。
3. グループのプラグインをバイパスする場合は、ボタン 2 を押して GROUP タブを選択し、グループボタン A–H を押して任意のグループを選択します。必要であれば最初に SHIFT + 任意の Group ボタン A–H を押して必要なグループがあるグループバンクに切り替えます。
4. サウンドのエフェクトをバイパスする場合は、ボタン 3 を押して SOUND タブを選択し、上記で解説したようにサウンドがあるグループを選択し、SELECT + サウンドがあるパッドを選択 (パッドがグループモードの場合はそのパッドを押します)します。
5. PLUG-IN (ボタン 6) を起動し、プラグインスロットを表示します。
6. ボタン 7/8 を押して任意のプラグインスロットを選択します。
   選択した Plug-in の名称がボタン 7 と 8 の下の左右矢印ボタンの間のフィールドに表示されます。このチャンネルにプラグインがない場合は (NONE) と表示されます。
7. SHIFT + 右画面上のボタン 5 (BYPASS) を押して該当するプラグインスロットをバイパスします。

→ プラグインがバイパスされそのエフェクト効果がなくなります。SHIFT を押すと、ボタン 5 が完全に点灯し、右画面の BYPASS ラベルがハイライト表示され、プラグインスロットがバイパスされます。



同じ方法でエフェクトのバイパスを解除します。

▶ エフェクトのミュートを解除するには、SHIFT + 点灯したボタン 5 (BYPASS) を押します。

殆どの場合、最初のプラグインスロットではインストゥルメントプラグイン(例、Sampler)を使用します。このスロットをバイパスすると全サウンドがミュートされます。

6.1.6 サイドチェーンの使用

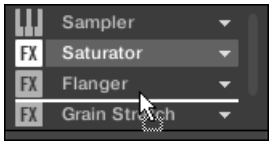
プラグインによってはサイドチェーンを使用できます。これで他のオーディーシグナルをサイドチェーンインプットに送信し、音声をコントロールすることが可能となります。このルーティング機能の詳細は↑13.1.3, サイドチェーンインプットの使用を参照してください。

6.1.7 プラグインの移動

MASCHINE のプラグインはプラグインリスト内、またはサウンド、グループ内で移動させることができます。

プラグインリスト内でプラグインを移動する

▶ プラグインリスト内でプラグインを移動するには、名称をクリックして垂直方向にドラッグします。マウスボタンを押している間は移動先となる指示線が表示され、マウスを放すとその場所にプラグインが移動します。任意の場所に指示線が表示されるまでマウスをドラッグし、マウスボタンを放すことでその場所にプラグインを配置します。



→ プラグインは以前の設定内容を保ったままその場所に移動します。その他のプラグインは移動に対応してその配置を変更します。



プラグインをドラッグすることでそのチャンネル内の音声加工順序を素早く変更することができます。

Sounds と Groups 間でプラグインを移動する

プラグインの移動はサウンド内のみならず、サウンド、グループ、各レベル (例 Sound から Group に移動) 内で行ったり、異なるグループのサウンドに移動することも可能です。
他のサウンド、グループ、マスターにプラグインを移動する方法は以下となります。

1. 移動したいプラグインがあるスロットの下向きの矢印をクリックします。
2. 表示されるプラグインメニューで *Cut* を選択します。
3. プラグインの移動先となる Sound、Group、Master を選択します(セクション↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。
4. プラグイン移動先となるスロットの下向きの矢印をクリックします。
5. 表示されるプラグインメニューで *Paste* を選択します。

→ その場所に設定内容を保ったままのプラグインが配置されます。

Sounds と Groups 間でプラグインを複製する

元のスロットのプラグインメニューで *Cut* を選択(上記)する代わりに *Copy* を選択して他のスロットにプラグインを複製します。

コントローラーを使ってプラグインスロットを移動する

コントロールモードのコントローラーで Sound、Group、Master で同じ内容のプラグインを複製することができます。方法は以下となります。

1. 任意のプラグインを選択します(セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート参照)。
2. SHIFT + ボタン 7/8 を押してプラグインを前後のスロットに移動します。

→ プラグインは以前の設定内容を保ったままその場所に移動します。その他のプラグインは移動に対応してその配置を変更します。

6.1.8 プラグインストリップ

MASCHINE のミックスビューのプラグインストリップでプラグインをコントロールすることもできます。この機能の詳細は↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

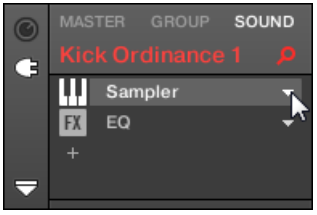
6.1.9 プラグインプリセットの保存とロード

プラグインのすべての設定、アサイン内容はプラグイン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 (セクション↑3.2, ライブラリからファイルを検索、ロードする参照)。 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。Native Instruments プラグイン用 MASCHINE 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することが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。

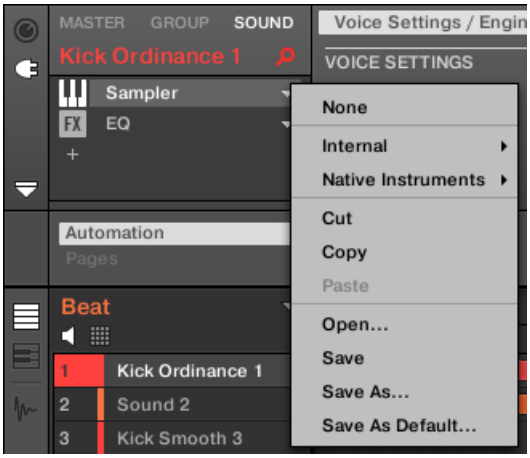
プラグインプリセットの保存

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 *Save As Default...* 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。

Save As… と *Save As Default…* コマンドで MASCHINE ライブラリに Native Instruments インストゥルメントとエフェクトのユーザープリセットと、第三者製インストゥルメントとエフェクトのファクトリーとユーザープリセットをインポートすることができます。詳細はセクション↑6.3.4, VST/AU プラグインプリセットの使用を参照してください。

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、↑3, ブラウザ章を参照してください。

更に MASCHINE ライブラリはすでに MASCHINE 内蔵プラグイン用プラグインプリセット群を用意しています。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 MASCHINE からこれらのファクトリライブラリを直接ブラウズ、ロードすることができます。



保存したプラグインプリセットにタグをアサインすることもできます。タグの編集は MASCHINE ソフトウェアのブラウザで行います。詳細はセクション↑3.5, ファイルタグとプロパティーの編集を参照してください。



KOMPLETE プロダクトと MASCHINE EXPANSIONS を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。

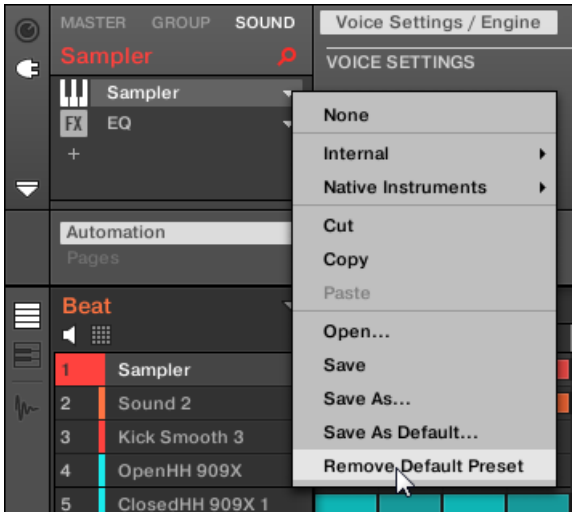
プラグインメニューで *Open…* コマンドを選択し、プラグインプリセットをロードし、ファイルシステムを検索して任意のプリセットファイル（拡張子はインストゥルメントプラグインプリセットが「.mxinst」、エフェクトプラグインプリセットが「.mxfx」、MASCHINE 1.x モジュールプリセットが「.mfxp」です）を選択することも可能です。

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。

6.2 サンプラープラグイン

サンプラープラグインでファクトリーライブラリの Groups、Sounds、Samples を含んだ MASCHINE の全サンプルを再生することが可能です。サンプラーには各サウンドを更に調節するための各パラメーターがあります。音程の変更、基本的なダイナミクス、エフェクトやモジュレーション処理を施すことが可能です。

これらの殆どのパラメーターをモジュレート、オートメーション処理することが可能です。詳細は↑10.5, 録音と モジュレーションの編集と↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロールを参照してください。

サンプラープラグインにロードするサンプルを MASCHINE が見つけられなかった場合は、Missing Sample ダイアログが表示され、ここで不明なサンプルを探します。詳細はセクション↑3.7, 不明なサンプルの位置特定を参照してください。

このセクションではサンプラーの各機能を解説します。サンプラーを含む各プラグインの各機能と性質に関してはセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。

ここではアレンジビューのコントロールエリアで表示されるサンプラーパラメーターを解説します。サンプラーにはカスタムパネルもあり、ミックスビューのプラグインストリップで使用できます。このパネルに関してはセクション↑12.4.3, サンプラーのパネルで解説しています。

サンプラーパラメーターのページは全部で 6 ページ分あります。

- Page 1: Voice Settings / Engine: ↑6.2.1, ページ 1: Voice Settings / Engine.
- Page 2: Pitch / Envelope: ↑6.2.2, ページ 2: Pitch / Envelope.
- Page 3: FX / Filter: ↑6.2.3, ページ 3: FX / Filter.
- Page 4: Modulation: ↑6.2.4, ページ 4: Modulation.
- Page 5: LFO: ↑6.2.5, ページ 5: LFO.
- ページ 6: Velocity / Modwheel: ↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel.

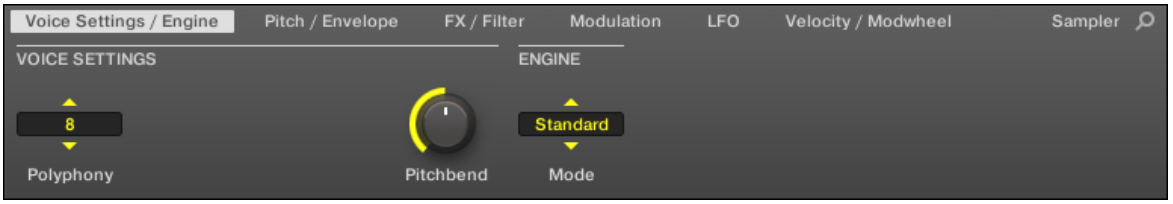
これらのパラメーターページはセクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートで解説するように選択し、表示、編集することができます。以下はその例です。

► ソフトウェアで特定のパラメーターページを表示するには、コントロールエリア上部のラベルをクリックします。

6.2.1 ページ 1: Voice Settings / Engine



サンプラーパラメーター – コントローラーのページ 1 の VOICE SETTINGS と ENGINE です。



サンプラーパラメーター – ソフトウェアのページ 1 の VOICE SETTINGS と ENGINE です。

パラメーター	内容
VOICE SETTINGS	
Polyphony	ここでサウンドの最大同時発音数を設定します。この総数を超えると、一番最初にトリガーしたサウンドを消すことで一番新しい音に切り替わります。設定値は、*1*、*2*、*4*、*8* (デフォルト)、*16*、*32*、*64* です。この設定を *Legato* にすると、ポリフォニーが 1 となり連続的にノート演奏することで音程の切り替えが連続的になります。
Glide	*Polyphony* パラメーターで Legato を選択すると、音程が連続的に変化する程度を調節することができます。
Pitchbend	ここで Sound が外部 MIDI コントローラー、またはホストアプリケーションから受信する MIDI ピッチベンドメッセージに対してどのように反応するか設定します。MIDI を受信する為の Sounds の設定方法に関してはセクション↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーするを参照してください。
ENGINE	
Mode	これでサンプリングエンジンを切り替えます。*Standard* の他に *MP60* と *S1200* のオプションがあり、ヒップホップで多用されている機材の音質を再現します。後者には各オプションがあり、*S1200* (フィルターなし)、*S1200 L* (ローパスフィルター)、*S1200 LM* (ローミッドフィルター)、*S1200 HM* (ハイミッドフィルター)、*S1200 High* (ハイパスフィルター)となっています。

6.2.2 ページ 2: Pitch / Envelope



Sampler パラメーター – コントローラーのページ 2 の PITCH / GATE と AMPLITUDE ENVELOPE です。

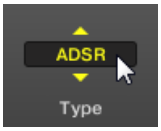


Sampler パラメーター – ソフトウェアのページ 2 の PITCH / GATE と AMPLITUDE ENVELOPE です。

パラメーター	内容
PITCH / GATE	
Tune	Sample の基本ピッチを設定します。ノブを右に回すと音程が高くなり、ノブを左に回すと低くなります。
Start	サンプルのスタートポイントを設定します。このパラメーターは Velocity コントロールで変更することも可能です（↑6.2.5, ページ 5: LFO）。
Reverse	Reverse を有効にすると、Sample が逆再生します。
Type	3 種類の異なるタイプのアンプリチュードエンベロープを選択します。詳細は以下を参照してください。

アンプリチュード エンベロープ (Amplitude Envelope)

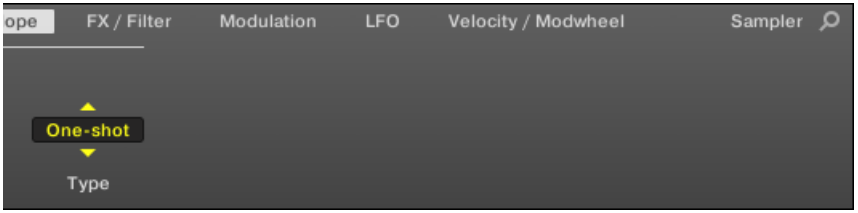
AMPLITUDE ENVELOPE セクションで Sample の音量を時間に沿って調節することが可能です。



Type セレクターです。

Type セレクターでの 3 種のアンプリチュードエンベロープのどれかを選択します。 選択したエンベロープの種類によって AMPLITUDE ENVELOPE セクションのパラメーターの内容が異なります(以下表参照)。

- *Oneshot*: これは典型的なビンテージドラムマシーンの性質で、サンプルは最初から最後までエンベロープ処理もないまま再生します。*Oneshot* を選択すると、AMPLITUDE ENVELOPE に表示されるパラメーターがなくなります。



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



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



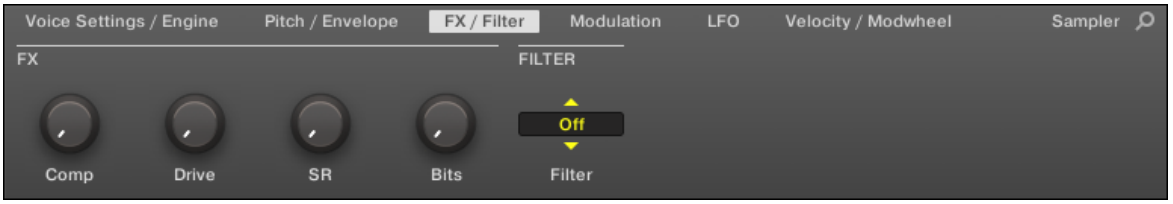
他のハードウェア機器とは異なり、MASCHINE のパッドは叩いた後の押し続ける状態に対しても反応し、ADSR エンベロープを使用してパッドを MIDI キーボードのように使用しサステインを持続させることも可能です。

パラメーター	内容
AMPLITUDE ENVELOPE	
Attack (AHD and ADSR)	Attack で Sound を発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
Hold (AHD のみ)	Hold でエンベロープの最大音量持続時間を設定します。
Decay (AHD と ADSR)	Decay で ADSR モード使用時にどのぐらいの時間をかけて Sustain に到達するかを設定します。AHD モードではどのくらいの時間をかけて音量が減衰していくかを設定します。このパラメーターは Velocity コントロールで変更することも可能です（↑6.2.5, ページ 5: LFO）。
Sustain (ADSR のみ)	Sustain で Decay の後にノートが終了するまでの持続時間を設定します。この設定は MIDI Control Change 64 を使用して外部 MIDI コントローラーまたはキーボードで設定可能です。
Release (ADSR のみ)	Release でノートが終了してからサウンドが完全に無くなるまでの時間を設定します。

6.2.3 ページ 3: FX / Filter



サンプラーパラメーター – コントローラーのページ 3 の FX と FILTER です。



サンプラーパラメーター – ソフトウェアのページ 3 の FX と FILTER です。

FX

これは基本的なエフェクトセレクションです。↑14, エフェクトリファレンス章のエフェクトプラグインコレクションと混同しないでください。

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

FILTER

FILTER セクションの Filter セレクターで各フィルターの選択を行います。矢印をクリック、または現在選択しているタイプをクリックして異なるフィルタータイプ *Off*、*LP2*、*BP2*、*HP2*、*EQ* を選択することができます。各タイプによりその後右側に表示されるパラメーターの内容は異なります。

フィルターモード	内容
Off	フィルターなし
LP2	LP2 は Cutoff と Resonance パラメーターを備えたローパスフィルターです。Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
BP2	BP2 は Cutoff パラメーターを備えたバンドパスフィルターです。Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
HP2	HP2 は Cutoff と Resonance パラメーターを備えたハイパスフィルターです。Cutoff はベロシティー、モジュレーションエンベロープ、LFO または MIDI モジュレーションホイールで変調可能です。
EQ	EQ は Frequency、Bandwidth、Gain パラメーターを備えたイコライザーです。

6.2.4 ページ 4: Modulation



サンプラーパラメーター – コントローラーのページ 4 の MODULATION ENVELOPE と DESTINATION です。



サンプラーパラメーター – ソフトウェアのページ 4 の MODULATION ENVELOPE と DESTINATION です。

MODULATION ENVELOPE

MODULATION ENVELOPE セクションにはパッドの演奏具合によって特定のサンプラーパラメーターを変化させるエンベロープがあります。パラメーターはページ 2 の AMPLITUDE ENVELOPE セクション(↑6.2.1, ページ 1: Voice Settings / Engine 参照)と同等で、パラメーターを変化させるための ADSR (Attack、Decay、Sustain、Release) エンベロープ、または AHD (Attack、Hold、Decay) エンベロープがあります。ワンショットモードを選択した場合は、AHD エンベロープ (図参照) のみがモジュレーションに有効となります。

Envelope Controls	内容
Attack	エンベロープが最大レベルに達するまでの時間です。
Hold	エンベロープの最大音量持続時間を設定します。

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

DESTINATION

ここでモジュレーションエンベロープを使って変調するターゲット(エンベロープを用いてコントロールするパラメーター)を指定します。ノブで以下のターゲットの変調の程度を調節します。

パラメーター	Modulation Destination
Pitch	Pitch / Envelope ページ (ページ 2) の PITCH / GATE セクションの Tune パラメーターです。
Cutoff	FX / Filter ページ (ページ 3) の FILTER セクション (*LP2*、*HP2*、*BP2* で使用できます)の Cutoff パラメーターです。
Drive	FX / Filter ページ (ページ 3) の FX セクションの Drive パラメーターです。
Pan	Sound の Output プロパティー (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定) の Audio ページの Pan パラメーターです。

6.2.5 ページ 5: LFO



サンプラーパラメーター – コントローラーのページ 3 の LFO と DESTINATION です。



サンプラーパラメーター – ソフトウェアのページ 3 の LFO と DESTINATION です。

LFO

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

LFO のコントロール	内容
Type	ここで LFO の波形を選択します。波形の選択肢は *Sine*、*Tri* (Triangle)、*Rect* (Rectangle)、*Saw*、*Random* となっています。
Speed	LFO の値を Hz (Hertz)で調整します。Sync で Speed の同期を選択すると、値をノート単位で表示します。
Phase	LFO 波形の初期位相を *-0.50* から *0.50* で調節します。
Sync	Sync セレクターはプロジェクトのテンポと LFO を同期させる場合に使用します。*Free* を選択すると、LFO 値はプロジェクトのテンポとは関係なくなります。 *Retrig* または *Lock* を起動すると Speed パラメーター値がノート値に切り替わり、16/1 (16 小節) から 1/32 (分音符) で表示されるようになり、プロジェクトテンポと同期します。*Retrig* では新規ノートごとに LFO 周期を最初の部分に戻し、*Lock* では LFO 周期は全ノート再生中に一定の周期を繰り返します。

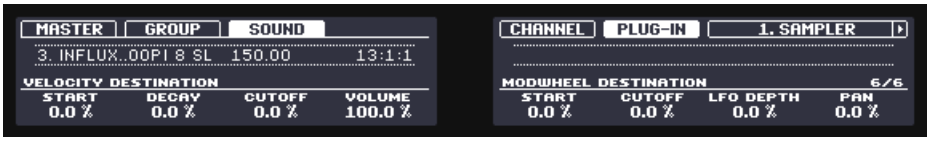
DESTINATION

ここで LFO を使って変調するターゲット (LFO を用いてコントロールするパラメーター) を指定します。ノブで以下のターゲットの変調の程度を調節します。

パラメーター	Modulation Destination
Pitch	Pitch / Envelope ページ (ページ 2) の PITCH / GATE セクションの Tune パラメーターです。
Cutoff	FX / Filter ページ (ページ 3) の FILTER セクション (*LP2*、*HP2*、*BP2* で使用できます)の Cutoff パラメーターです。

パラメーター	Modulation Destination
Drive	FX / Filter ページ (ページ 3) の FX セクションの Drive パラメーターです。
Pan	Sound の Output プロパティー (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定) の Audio ページの Pan パラメーターです。

6.2.6 ページ 6: Velocity / Modwheel



サンプラーパラメーター – コントローラーのページ 6 の VELOCITY DESTINATION と MODWHEEL DESTINATION です。



サンプラーパラメーター – ソフトウェアのページ 6 の VELOCITY DESTINATION と MODWHEEL DESTINATION です。

VELOCITY DESTINATION

このセクションでインプットベロシティー値を使用した各パラメーターの変調を行います。

パラメーター	Modulation Destination
Start	Pitch / Envelope ページ (ページ 2) の PITCH / GATE セクションの Start パラメーターです。正数値に設定すると、強く演奏するとサンプルのスタートが遅れ、負数値に設定すると強く演奏した場合サンプルのスタート地点に近づきます。 ヒント-この機能でスネアのアタック音声を強く叩いたときだけ強調するといったことが可能です。これによって強く叩いたときにスナップ音が強調され、弱く叩くとスナップ音が目立たなくなります。
Decay	Pitch / Envelope ページ (ページ 2) の AMPLITUDE ENVELOPE セクションの Decay パラメーターです。
Cutoff	FX / Filter ページ (ページ 3) の FILTER セクション (*LP2*、*HP2*、*BP2* で使用できます)の Cutoff パラメーターです。
Volume	これでボリュームを変調します。ベロシティーの最も一般的な活用先です

MODWHEEL DESTINATION

ここでモジュレーションホイールによる入力 MIDI データがどのように各パラメーターに影響するか決定します。

パラメーター	Modulation Destination
Start	Pitch / Envelope ページ (ページ 2) の PITCH / GATE セクションの Start パラメーターです。
Cutoff	FX / Filter ページ (ページ 3) の FILTER セクション (*LP2*、*HP2*、*BP2* で使用できます)の Cutoff パラメーターです。
LFO Depth	このノブを使用してモジュレーションホイールの動きが LFO ページ (ページ 5) で設定した LFO モジュレーションにどの程度影響するか調節します。
Pan	Sound の Output プロパティー (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定) の Audio ページの Pan パラメーターです。

6.3 Native Instruments と外部各プラグインの使用

MASCHINE で Native Instruments (Native Instruments プラグイン) 、または第三者製 (外部プラグイン) VST/AU プラグインを MASCHINE 内蔵プラグインと同様に使用することができます。
内蔵プラグインと同様に、Native Instruments と外部プラグインをロードするには以下のルールが適用されます。

- インストゥルメントプラグインは、サウンドの最初のプラグインスロットにのみロードすることができます。
- エフェクトプラグインは Sound、Group、Master レベルのどのプラグインスロットにもロードできます。

以下のセクションでは内蔵プラグインと比較した場合の Native Instruments と外部プラグインに関する固有の機能を解説します。その他の操作方法に関しては (ロード方法やプラグインパラメーターの調節方法等) セクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。

6.3.1 プラグインウインドウの表示、非表示

Native Instruments または外部プラグインをプラグインスロットにロードすると、Native Instruments または第三者製インストゥルメント/エフェクトのユーザーインターフェイス用ウインドウが別に表示されます。

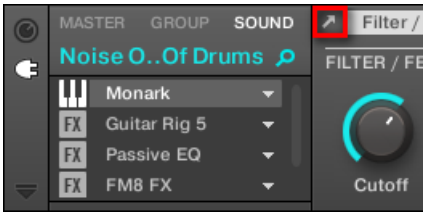


Native Instruments 製プラグイン(REAKTOR、KONTAKT、GUITAR RIG) をプラグインメニューからロードすると別ウインドウが自動的に表示されます。その他の Native Instruments プラグインと外部プラグインはデフォルトで別ウインドウが開くことはありませんが、使用していた最後の状態を再現します。以前これらのプラグインを別ウインドウで表示している場合は、同じプラグインをロードすると新規別ウインドウが表示されます。



MASCHINE が各 Native Instruments プラグイン (MONARK、PASSIVE EQ、GUITAR RIG、FM8) のユーザーインターフェイスを表示しています。

プラグインスロットに Native Instruments または外部プラグインをロードすると、小さな斜めの矢印がコントロールエリア上部のパラメーターページタブの左に表示されます。



パラメーターページタブの隣の小さな斜めの矢印です。

► Native Instruments または外部プラグインの別ウインドウを表示、非表示するには、このプラグインを選択して、コントロールエリア上部のパラメーターページタブの左にある小さな斜めの矢印をクリックします。リストのプラグイン名称部をダブルクリックすることもできます。



オペレーションシステムによって異なりますがウインドウの右隅、あるいは左隅にあるボタンを他のアプリケーションと同様にクリックすることでウインドウを閉じることもできます。

MASCHINE は選択している Sound、Group、Master 用別ウインドウを常に表示します。他のサウンド、グループ、マスターにフォーカスすると、全別画面が消え、 新しくフォーカスしたサウンド、グループ、マスターに新たにロードした Native Instruments または外部プラグインを表示します。

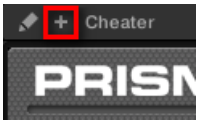


プラグインセレクションに関しては↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。

Native Instruments プラグインのデフォルト、追加、エディットビュー

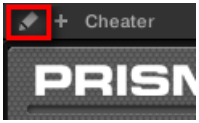
別ウインドウの Native Instruments プラグインは以下の機能を備えています。

- **プラグインヘッダ**: ソフトウェアのミックスビューのプラグインストリップのプラグインと同じ内容ですが、以下で解説するエディットボタンを備えています。詳細はセクション↑12.4.4, Native Instruments プラグイン用カスタムパネルを参照してください。
- **Default（デフォルト）ビュー** と **Additional（追加）ビュー**: 各 Native Instruments プラグインは省略したコントロールセットとともに一つ、または二つのカスタムビューを備えています。デフォルトビューは全 Native Instruments プラグインにあり、追加ビューは特定の Native Instruments プラグインのみが装備しています。Native Instruments プラグインに追加ビューがある場合は、プラグインヘッダの “+” をクリックすることでデフォルト、追加ビューを切り替えることができます。

  これらのビューはプラグインストリップのプラグインのパネルにもあります (ソフトウェアのミックスビューです)。詳細はセクション↑12.4.4, Native Instruments プラグイン用カスタムパネルを参照してください。

- **Edit (エディット) ビュー**: エディットビューではオリジナル Native Instruments 製品のユーザーインターフェイスを表示します。プラグインヘッダのエディットボタンを押すことでエディットビューを表示、非表示します。



コントローラーを使ってプラグインウインドウを表示、非表示する

MASCHINE コントローラーで Native Instruments または外部プラグインの別ウインドウを表示、非表示する方法は以下となります。

1. 任意の Native Instruments または外部プラグインを選択します(↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート)。
2. 点灯しているボタン 6 (PLUG-IN) を押してプラグインの別ウインドウにユーザーインターフェイスを開きます。ボタン 6 をもう一度押して別ウインドウを閉じます。

6.3.2 VST/AU プラグインパラメーターの使用

Native Instruments と外部プラグインのパラメーターで各インストゥルメント/エフェクトを個別に編集します。もちろん、プラグインのユーザーインターフェイス上でこれらのパラメーターも調節することが可能です（↑6.3.1, プラグインウインドウの表示、非表示)。MASCHINE で各 Native Instruments または外部プラグインのパラメーターに素早くアクセスすることも可能です。プラグインロード時にこれらのパラメーターは内蔵プラグインと同様にパラメーターページ（ソフトウェアではコントロールエリアにあり、コントローラーではコントロールモードで使用できます）に**自動マッピング**されます。
MASCHINE のパラメーターページにプラグインのパラメーターが設置されることで以下の利点を得ることができます。

- Native Instruments または外部プラグインをロードした直後から、通常の操作方法でパラメーターページを移動し、コントローラーで各パラメーターを調節できます(↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート)。
- 他のパラメーターと同様に、プラグインパラメーターをオートメーションすることもできます(↑10.5, 録音と モジュレーションの編集)。
- プラグインパラメーターの現在の状態をブラウザにプリセットとして保存し、後に有効活用できます(↑6.1.9, プラグインプリセットの保存とロード)。



ソフトウェアの MASSIVE プラグイン用に自動マッピングされたパラメーターページです。



コントローラーの MASSIVE プラグイン用に自動マッピングされたパラメーターページです。

更に各プラグインの特定のワークフローにあわせて Native Instruments プラグインの各パラメーターページのパラメーターをグループ化することもできます。 例えば MASSIVE プラグインでは MASSIVE 用に 8 個のマクロコントロールが設けてあり、これらを一つのパラメーターページにグループ化して、例えば Oscillator 1 用主要パラメーターを他のパラメーターページに設置する、といったことが可能となります。

6.3.3 自身のパラメーターページの設定

他のプラグインと同様に、Native Instruments または外部プラグインパラメーターはページで管理しています。各プラグインで制限なくページを使用することができ、各ページに VST/AU インストゥルメント、またはエフェクトパラメーターをアサイン可能な 8 個のノブを備えています。
パラメーターページは**自動マッピング**（↑6.3.2, VST/AU プラグインパラメーターの使用）によるアサイン、または **Learn (ラーン) モード**による個別アサインが可能です。ラーンモードで自身のワークフローに必要なパラメーターのみを備えたカスタムページを作成することが可能です。更に各パラメーターページでパラメーターセクションを作成することが可能で、パラメーター、セクション、パラメーターページ全体に対して任意のラベルをつけることができます。

Native Instruments と外部プラグインのパラメーターは MASCHINE のノブにアサインされます。これは MASCHINE ソフトウェアでも同様です。

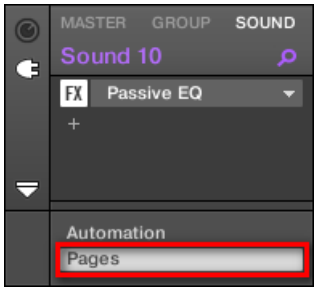
Native Instruments と外部プラグインのパラメーターはノブのみにアサインすることができます。

パラメーターのアサイン方法は以下です。

1. パラメーターのアサインを行うプラグインを選択します。
2. コントロールエリアの左下の下向きの矢印をクリックし、その下に**アサインエリア**を表示します。



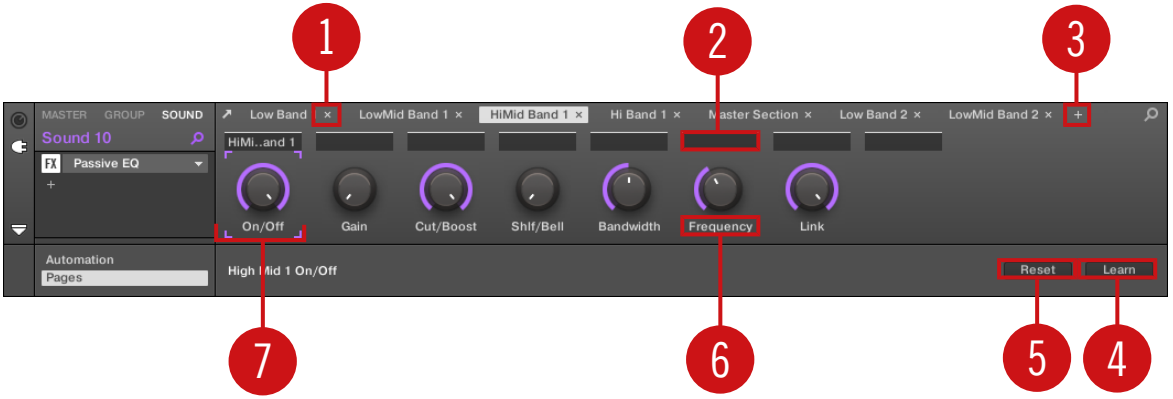
3. アサインエリアの左の Pages タブをクリックします。



→ Pages タブが点灯し、その右に Pages ペインが表示されます。これでパラメーターページにパラメーターをアサイン可能な状態となります。

Pages タブは Native Instruments または External Plug-ins およびマクロプロパティー使用時にクリックすることができます。その他全てのプラグインとチャンネルプロパティー、パラメーターとパラメーターページは編集することができないので、Pages タブは無効となり、灰色表示されます。マクロプロパティーとマクロコントロールの設定については↑11.3, マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成するを参照してください。

アサインエリアの Pages ペインを開くと、その上のコントロールエリアの表示が一部変わります。



コントロールエリア下のアサインエリアを表示、 Pages ペインが起動した状態です。

(**1**) **ページ削除ボタン (「x」 シンボル)**: ページ名称の後にある「x」 をクリックしてこのパラメーターページを削除します。

(**2**) **Section Label fields**:（セクションラベルフィールド）このフィールドで表示しているページ内のパラメーターのセクションを定義することができます。このセクションに含めようとしている最初のパラメーターの上のフィールドをダブルクリックし、セクション名を任意入力、[Enter] を押して適用します。新規セクションが関連パラメーターを全て適用します (適用内容はアサインエリアを閉じると表示内容に反映されます)。更にパラメーターページはそのセクション名称に対応し、複数のセクションの場合でもページラベルが対応します。

(**3**) **ページ追加ボタン (「+」 シンボル)**: ページラベルの最後にある 「+」 をクリックして新規ページを追加します。デフォルトでページラベルは 「Page 1」、「Page 2」 となっています。Section Label fields (**2**) でページ内のセクションを定義することでページラベルを変更することができます（上記参照)。

(**4**) **Focus フレーム**: ノブがアサインされたことを示します。ノブをクリックしてアサインを編集します。

(**5**) **Parameter Label fields** :（パラメーターレーベルフィールド）これらのフィールドをダブルクリックしてパラメーターのラベルを変更（[Enter] を押して適用してください）します。このラベルは MASCHINE 内の対応する各パラメーターに反映されます。

(**6**) **Reset ボタン**: Reset ボタンをクリックして選択したノブのアサインを削除します。

(**7**) **Learn ボタン**: Learn をクリックしてラーンモードにします。 このモードで直感的にラーン機能を用いて任意のプラグインパラメーターを現在表示しているパラメーターページの 8 個のノブにアサインします。ラーンモードを起動すると、ページの各ノブが選択したノブを基準に連続的にフォーカスされ、随時フォーカスフレーム (**4**) が表示されます。 プラグインのユーザーインターフェイスで次のパラメーターを選択すると、(↑6.3.1, プラグインウインドウの表示、非表示) フォーカスしているノブにパラメーターがアサインされま

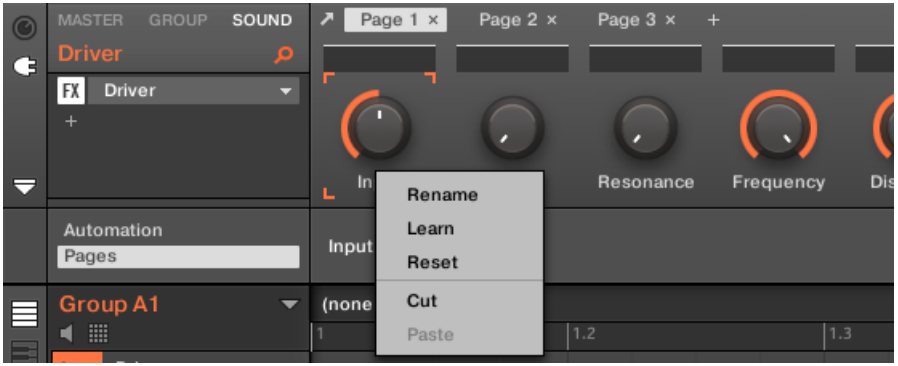
す。 ノブがアサインされると、その右のノブが反応します。この流れで 8 個のノブのアサイン作業を行います。 ここまでを終了すると自動的にこのラーンモード機能が終了します。 パラメーターアサインを途中で完了するには、Learn をもう一度クリックします。 ラーンモードを起動しているときにパラメーターエリアの任意のノブをクリックすることで手動でアサイン対象となるノブを選択することができます。



プラグインパラメーターをパラメーターページにアサインしたら、 MASCHINE Macro Controls(マクロコントロール) を使用して頻繁に使用するパラメーターをここで設定することも可能です。詳細は↑11.3, マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成するを参照してください。

パラメータースロット - コンテクストメニュー

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ースロットのラベルを右クリックすることでコンテクストメニューを開くことができます。



パラメータースロットのコンテクストメニューです。

コンテク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	パラメーター名称を変更します。	Ctrl + R / Cmd + R
ラーン	ラーンモードを起動します。	
Reset	パラメーターをリセットします。	
Cut	パラメーター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

メニューアイテム	内容	キーボードショートカット
Copy	パラメーターをコピーします。	Ctrl + C / Cmd + C
ペースト	カットまたはコピーしたマクロを新しい場所に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

ページ名称 - コンテクストメニュー

Assignment エリアを開き、Pages タブを選択すると、パラメーターエリア上部のページ名称を右クリックすることでコンテクストメニューを開くことができます。



パラメーターページのコンテクストメニューです。

コンテク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。	

6.3.4 VST/AU プラグインプリセットの使用

Native Instruments または第三者製 VST/AU プラグインの中には、使用したいファクトリープリセット、またはユーザープリセットをすでに備えているものがあることでしょう。MASCHINE ではこれらのプリセットを直接ロードしてプラグインプリセットとして MASCHINE 内に保存することができます。MASCHINE 内にプラグインプリセットとして VST/AU を保存すると、MASCHINE ブラウザからアクセス可能となるので、ソフトウェア、またはコントローラーから使用することが可能となります。



プリセットの保存は MASCHINE ソフトウェアのみで行うことができます。

Native Instruments インストゥルメント/エフェクトのファクトリープリセットにアクセスする

Native Instruments インストゥルメントとエフェクトのファクトリープリセットにアクセスする方法は、コンピューターにインストールしてある全 Native Instruments インストゥルメント/エフェクト用ファクトリープリセットが既に MASCHINE ライブラリに内蔵されているので簡単です。ファイルタイプセレクターで任意のファイルタイプ (Instruments/Effects) を選択し、ブラウザでプリセットを探します。その後右の NI ロゴをクリックしてファクトリーコンテンツを選択、下に表示されるドロップダウンリストで任意の NI 製品を選択します。当然、コントローラーのブラウザの同じ場所にもこれらのプリセットが表示されます。



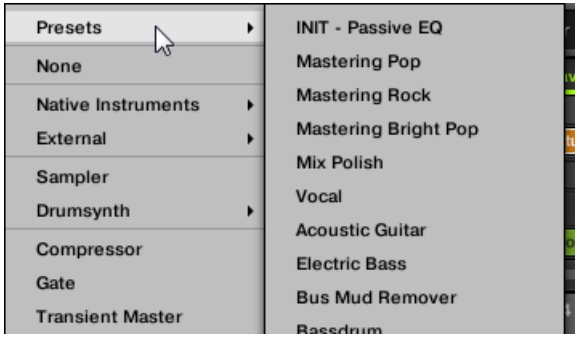
MASCHINE ライブラリにコンピュータにインストールしてある Native Instruments 製品で作成したユーザープリセットを追加することもできます。Preferences パネルの Library ページにある User ペインにあるリストに任意のパスを追加してください。セクション↑2.6.4, Preferences – Default ページで詳細を確認してください。

VST/AU プリセットへのアクセス

Native Instruments インストゥルメント/エフェクトのユーザープリセット、または第三者製 VST/AU プラグインのファクトリー、ユーザープリセットにアクセスするにはまずプラグインスロットに任意の Native Instruments または外部プラグインをロードする必要があります。

1. 任意の Native Instruments または外部プラグインをプラグインスロットにロードします(↑6.1.3, プラグインのロード、削除、取替え)。

2. プラグインスロットの右にある小さな矢印をクリックしてプラグインメニューを開きます。
プラグインメニューには新しく *Presets* サブメニューを追加、*Native Instruments* と *External* サブメニューサブメニュー下に配置しました。



このサブメニューでは MASCHINE で使用できる VST/AU プラグインの全プリセットを表示します。

3. このサブメニューで任意のプリセットを選択してください。

→ プリセットがプラグインにロードされます。

プリセットの使用方法は各 VST/AU インストゥルメント/エフェクトによって異なります。プラグインの資料を確認してホスト上でのプリセットの表示方法に関して確認してください。

例えば MASSIVE、ABSYNTH 5 と FM8 では、Program List リストを起動して任意のパッチを表示しなければ MASCHINE のプラグインメニューの *Presets* サブメニューに表示されることはありません。

いくつかの VST/AU プラグインはインストゥルメント、またはエフェクトとしても機能します。こういったプラグインのプリセットをロードする場合、現在のプラグインスロットにプリセットを効率よくロードできるか確認する必要があります。 サウンドの最初のプラグインスロットにインストゥルメントプラグインをロードする場合は特に気を使ってください。失敗を防ぐために、VST/AU プリセットに適切な名称を設定してください（例、エフェクトには名称の最後に FX と付ける、等）。

MASCHINE は MIDI プログラムチェンジメッセージを使用して Native Instruments または第三者製 VST/AU プラグインのプリセットを変更することができます。詳細は↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロールを詳細してください。

MASCHINE プラグインプリセットとして VST/AU プリセットを保存する

上記の方法で VST/AU プリセット (Native Instruments インストゥルメント/エフェクトのユーザープリセット、または第三者製 VST/AU インストゥルメント/エフェクトのプリセット) をロードした場合、プラグインメニューの *Save As…* または *Save As Default…* で MASCHINE にプラグインプリセットを保存することができます(↑6.1.9, プラグインプリセットの保存とロード参照)。保存することで、MASCHINE ブラウザの Instrument または Effect カテゴリ内にユーザープリセットが保存されます。

6.3.5 マルチアウトプットプラグインとマルチティンバープラグイン

MASCHINE ではマルチアウトプットプラグインとマルチティンバープラグインに対応しています。

マルチアウトプットプラグイン

マルチアウトプットプラグインとは複数のオーディオアウトを扱うプラグインの事を指します。
サウンドにマルチアウトプットプラグインをロードすると、MASCHINE は以下のように対応します。

- プラグインの最初のアウトプットのペアは通常のプラグインシグナルチェーンに組み込まれ、このアウトプットは次のプラグインスロットのインプットに送信されます (またはそのプラグインがプラグインスロットの最後にある場合は、チャンネルアウトプットに送信されます)。
- プラグインの追加アウトプットは同じグループ内の他のサウンドの音源にも対応します (これらはサウンドのインプットプロパティーの Audio ページの Source メニューに表示されます)。これで MASCHINE で複雑なルーティング設定を行うことができます。サウンドのオーディオインプットの設定に関しては↑11.1.1, サウンドに外部音声を送信するを参照してください。

マルチティンバープラグイン

マルチティンバープラグインとは MIDI を扱えるプラグインの事を指します。
Sound にマルチティンバープラグインをロードすると、同じグループのサウンドがこのプラグインに MIDI データを送信できるようになります。プラグインはサウンドのアウトプットプロパティーの MIDI ページの Dest. メニューで追加ポートとして表示されます。サウンドの MIDI アウトプットの設定に関しては↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信するを参照してください。

7 Audio プラグインの使用

Audio プラグイン は各サンプル (ドラム、パーカッション、 ベースライン、ギターリフ等) を再生、プロジェクト内のテンポと同期します。 使用モードは **Loop** モードと **Gate** モードとなります。

- **Loop** モード はデフォルトセッティングで、グループ内の起動パターンとともにロードしたループが連続再生されます。 サンプル波形は Pattern Editor で表示されるので、パターン内での動向を確認できます。
- **Gate** モード はロードしたループを連続再生する Loop モードに似ています。 しかしこのモードの場合ループはパターン内でノートを設置した場所のみで再生されます。 Stretch モード使用時はループのピッチは設置したノートの位置に従って音程を変えます。

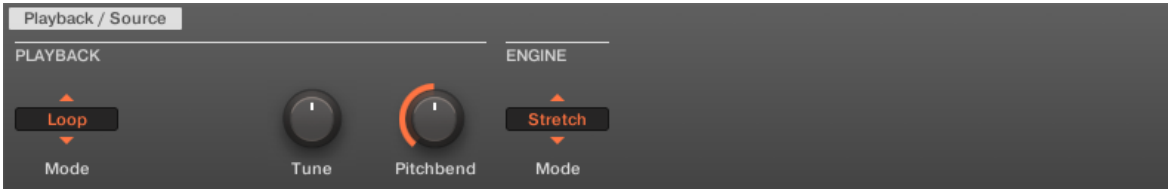
オーディオプラグインはプロジェクトと同期して音声をループ再生する状況に特化しており、ループのキーに影響なくループ再生させることもできます。 さらにループ再生中にトランスポーズして曲のキーと同調させることもできます。
ブラウザのからサンプル音声を試聴することができ、Sound に直接ドラッグアンドドロップすることができます。 空のサウンドに Loops タグを含んだサンプルをドラッグすると Audio モジュールが自動的にロードされます。
ループをロードすると、Pattern Editor にサンプル波形が表示され、Patten Length の調整、全体の音程調整、ソーステンポ、サンプルの長さの調整を行うことでサンプルを編集、またはループ間に MIDI イベントを配置することで任意のタイミングと音程でサンプルを発音させることができます。 詳細調節する際はパターンエディターでクローズアップビューを起動することでイベントを編集します。



オーディオループを録音する方法に関しては ↑16, サンプリングとサンプルマッピング を参照してください。

Audio プラグインのロード

Audio プラグインは Group の Sound にロードすることができます。 MASCHINE プラグイン内では通常のプラグインワークフローのすべてに対応します。 ですから Audio プラグインのロード、削除、入れ替え、挿入、移動、コピー/ペースト方法及び Audio プラグインパラメーターの調整とデフォルトプリセットのロード/保存方法に関しては ↑6, プラグインの使用 を参照してください。
Audio プラグインをロードすると、MASCHINE ソフトウェアとコントローラー上でその存在を確認できるようになります。



MASCHINE Audio プラグインです。

以下は Audio プラグインの 各パラメーターの概要となります。

要因	内容
PLAYBACK セクション	
Mode	再生モード Loop または Gate のどちらかを選択します。 Loop: 音声再生のデフォルトモードで、サンプルはパターン内でトリガーすることなく再生されます。 このモードでは Playback と Source パラメーターを調整（Tune、Pitchbend、Tempo、Length）することができます。 Gate: Gate モードを選択するとサンプルは MIDI ノートイベントによって再生されるようになります。 サンプルは設置した MIDI ノートイベントの長さに合わせて再生され、サンプルの音程もこれらのイベントに合わせて変化するようになります。
Fade (Gate モードのみ)	Gate モード使用時にクリックノイズ等を避けるため、音声のフェードイン/アウトを設定します。 Gate モードのフェード値を強調するには、Fade ノブをクリックして上方向にドラッグすることで時計回りにノブを回します。 Gate モードのフェード値を強調するには、Fade ノブをクリックして上方向にドラッグすることで時計回りにノブを回します。ノブを回す際にコンピューターのキーボードの [SHIFT] を押すことでフェード値を詳細設定します。
Tune	Audio プラグインの音程を調節 (設定値幅は -36 から +36 セミトーンです) します。 このノブでループ音声のピッチを C にして、パターン内でノートのプログラムを行うと他の楽器とのピッチが合い効率がいいでしょう。 サンプルの音程をセミトーン単位であげるには、Tune ノブをクリックして上方向にドラッグすることで時計回りにノブを回します。 サンプルの音程をセミトーン単位で下げるには、Tune ノブをクリックして下方向にドラッグすることで反時計回りにノブを回します。 ノブを回す際にコンピューターのキーボードの [SHIFT] を押すことで音程をセント単位で設定できます。

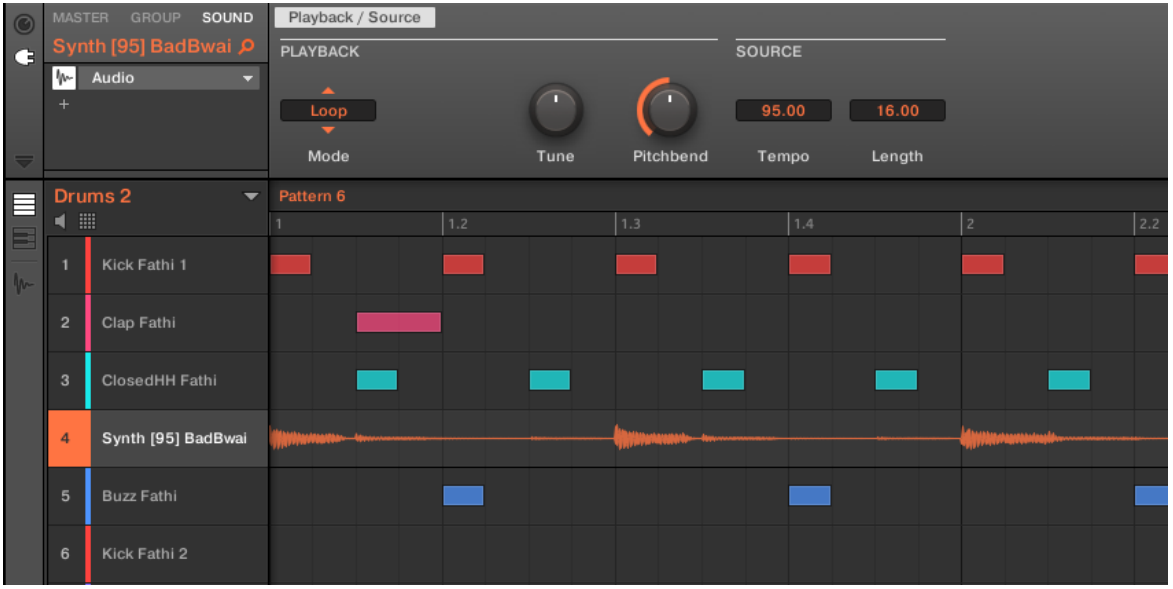
要因	内容
Pitchbend	Audio プラグインのピッチベンド値 (-12 – +12) を設定します。 この値は MIDI コントローラーの ピッチホイール/スライダーに影響します。 ピッチベンド幅を大きくするには、Pitchbend ノブをクリックして上方向にドラッグすることで時計回りにノブを回します。 ピッチベンド幅を小さくするには、Pitchbend ノブをクリックして下方向にドラッグすることで反時計回りにノブを回します。 ノブを回す際にコンピューターのキーボードの [SHIFT] を押すことでピッチベンド値をセント単位で設定します。
ENGINE セクション	
Stretch	この再生エンジンはテンポとピッチがそれぞれ独立しています。 このエンジンによりピッチを変えることなくループのテンポを変更、またはテンポを変更することなくピッチを変更、またテンポとピッチを同時に変更することもできます。 このモードでゲートモード使用時にパターンエディター内に各イベントを配置し、ピッチ変更をオートメーション処理することもできます。 このモードではピッチとテンポは完全に独立して機能するので、ポリフォニック素材に対して使用できることから、他のエンジンと比べて多くの CPU を使用します。
Re-Pitch	この再生エンジンはではループのテンポがプロジェクトのテンポ変更に同調し、ループの再生レートを変更することでループのピッチも変化します。 これはレコードと同様で再生スピードが速いほどピッチが高くなりスピードを遅くするとピッチが低くなります。 このモードは音程がないドラムやパーカッション等の素材に対して特に有効で、音声のトランジエントがシャープなままに保たれ、さらに Stretch エンジンと比べて CPU が軽く済むので作業がスムーズに進みます。 このエンジンではテンポとピッチは独立していないのでゲートモード時のイベント設置によるピッチオートメーションがある場合でもその内容は無視され、イベントのリズムのみが反映され、ループのオンオフトリガーとして機能します。
SOURCE セクション	

要因	内容
テンポ	サンプルのオリジナルテンポを調節することでプロジェクトで任意のテンポを設定しても Audio プラグインの音声が正しく同期するようになります。 これは MASCHINE がサンプルをロードする際に異なるテンポを認識した場合に特に便利です。 再生中に Tempo を変更するとサンプルの同期が乱れる場合があります。 Tempo をクリックして上方向にドラッグしてテンポを上げます。Tempo を下げるにはクリックして下方向にドラッグします。ドラッグする際にコンピューターのキーボードの [SHIFT] ボタンを押すと詳細調節が可能となります。
Length	サンプルのオリジナルテンポを調節することでプロジェクトで任意のテンポを設定しても Audio プラグインの音声が正しく同期するようになります。 これは MASCHINE がサンプルをロードする際に長さを誤認識した場合に特に便利です。 再生中に Length を変更するとサンプルの同期が乱れる場合があります。 Length をクリックして上方向にドラッグして長くします。 Length を短くするにはクリックして下方向にドラッグします。 ドラッグする際にコンピューターのキーボードの [SHIFT] を押すと詳細調節が可能となります。

7.1 Audio プラグインにループをロードする

Sampler プラグインを用いてマイク、エレクトリックギター等の楽器をサウンドカードを介して直接音声を録音し、自身のループを作成することが可能です。またブラウザの Loops タグを用いて MASCHINE ライブラリ内の音声を素早く試聴することもできます。 ブラウザでのループの絞り込み検索に関しては ↑3.2.6, Type と Mode タグの選択 を参照してください。

Loops タグが付いたサンプルはブラウザから直接からのサウンドにドラッグアンドドロップすることができ、パターン内にサンプルが表示されるようになります。 パターンにサンプルをロードすると、サンプル波形が表示され、MASCHINE はそのサンプルのテンポと長さを設定し、プロジェクトのテンポに合うようにサンプルを自動的にタイムストレッチ処理します。 音声をロードすると即座に再生が始まります。



Loop モードの Audio プラグインを Sound 4 にロードした状態のパターンエディターです。

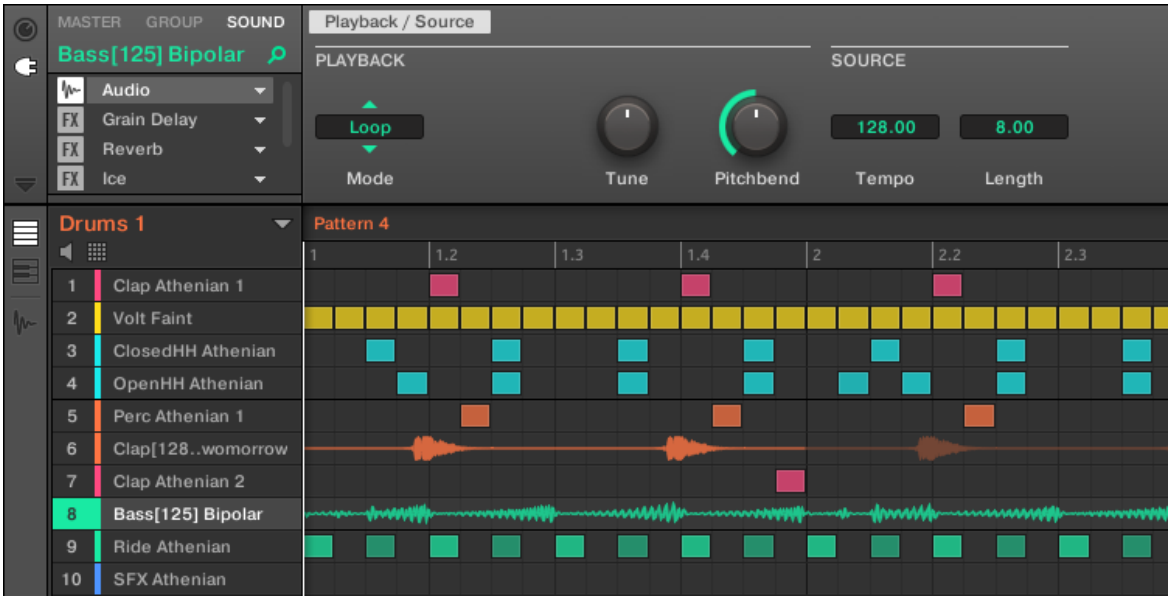
デフォルトで Audio プラグインは Loop モードでサンプルを再生、サンプルの長さとは関係なくパターンの尺に合わせてサンプルを連続再生します。 ループをチョップして音程を付ける場合は Gate モードを使用します。 Gate モードに関しては ↑7.2, Loop モードの使用 を参照してください。

Sampler プラグインのサンプルを Audio プラグインに切り替えて使用したい場合は、コントローラーを用いて切り替えを素早く行うことができます。 この機能は Loops タグが付いていない音声をサンプラーにロードしている場合に便利です。 プラグインの選択に関しては ↑6.1.3.1, ブラウザプラグインスロットセレクション を確認してください。

7.2 Loop モードの使用

Loop モード は Audio プラグインのデフォルトモードで、プロジェクト内でタイミングよく音声を再生します。 Sound にこのプラグインをロードすると、音声はパターンエディター上で波形として表示され、パターンで連続再生されます。 波形の詳細は Keyboard ビューで確認できます。

Pattern Length を音声より短く設定した場合、パターンプレイバックは音声のすべての再生を終える前にループの始点に戻るので、パターン内で音声のすべてを再生するようにするには、最低でも音声の尺分のパターンレングスを設定する必要があります。 パターンレングスを音声よりも長くした場合、音声は自動的にパターン尺に合わせて音声がループ再生されるように自動処理されます。ループ部分の波形の色は暗めになります。 Pattern Length の変更の詳細は ↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整 を参照してください。
Loop モードを使用するには、Sound に音声をロードし、 Audio プラグインのパラメーターから Loop モードを選択します。



Loop モードでベースを録音している Audio プラグインです。

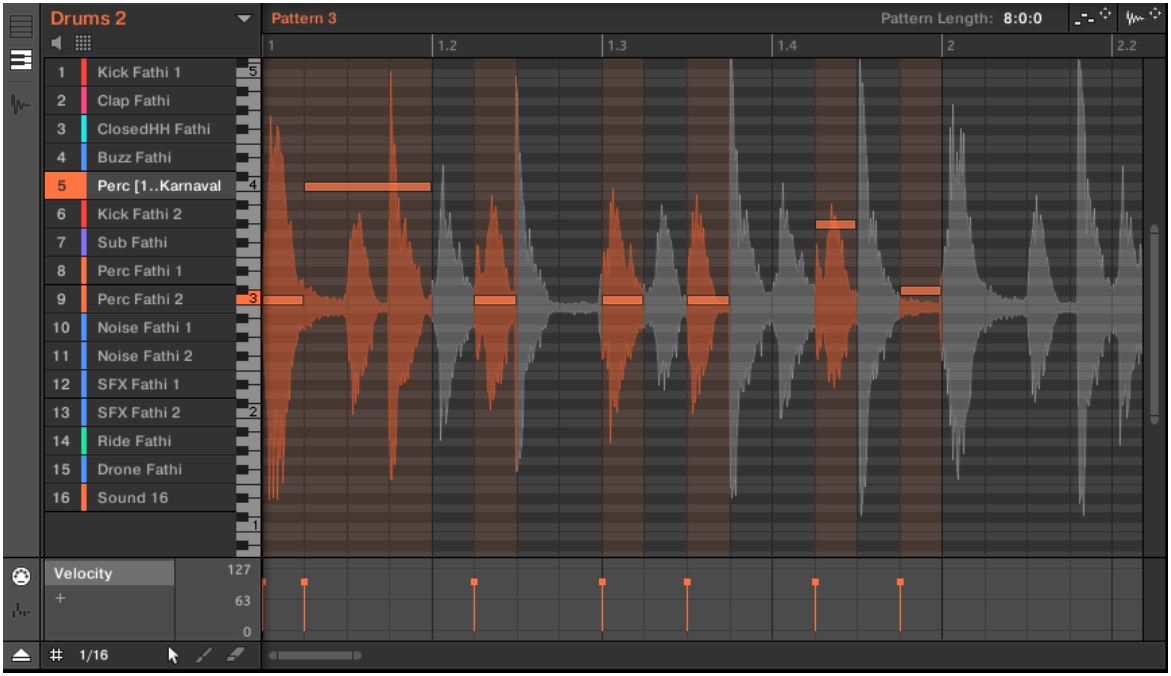
パターンごとの音声の起動と起動解除

オーディオプラグインでループモード使用時にパターンエディター内の現在使用しているパターンの音声を起動/起動解除することができます。 デフォルトではオーディオプラグインを使用して音声を録音する際、または「Loop」とタグ付けしブラウザから直接ロードする際にパターン内で起動し、プレイボタンを押すことでその内容の再生を開始します。

音声を起動解除し、一時的にパターン内での再生を停止するには波形をダブルクリックします。 もう一度その波形をクリックするとパターンでの再生が再開します。

7.3 Gate モードの使用

Gate モード Pattern Editor の Keyboard ビューで選択した範囲のサンプルのチョップと音程を MIDI ノートを配置することで設定、またはコントローラーを用いて MIDI ノートを録音します。 各イベントはサンプル発音のきっかけとして機能し、イベントの長さは再生時間を設定、イベントの音程配置でピッチ設定できます。 ループをチョップ、音程を設定することで、ループのメロディアスな演奏やドラムを効果的に使用したりすることができます。
Keyboard ビューで MIDI ノートイベントはサンプル波形の上に配置され、いつでも編集や削除ができ、パターン上で MIDI ノートイベントを保持したままサンプルのみを変更することができ、これでメロディー自体を保ったまま他のサンプルを使用することができます。



サンプルと MIDI イベントを設置した状態のゲートモードのパターンエディターです。

Gate モードの使用の流れは、Sound 音声ループをロード、Audio プラグインのパラメーターで Gate モードを選択、パターン内でサンプルのチョップとピッチを設定するために MIDI イベントを配置、またはコントローラーでプレイボタンを押し、パッドを用いてサンプルを演奏します。 イベントの録音と編集に関しては ↑10, パターン を参照してください。



パターンをズームインするには、パターンエディター右の垂直スクロールバーをダブルクリックします。

8 Drumsynths の使用

Drumsynths は強力なモノフォニック内部インストゥルメントプラグイン (MASCHINE 内蔵インストゥルメントプラグインです) ドラムサウンド専用のプラグインとなっています。他のインストゥルメントプラグインと同様に、サウンドの最初のプラグインスロットにこれらをロードすることができます。
Drumsynths は MASCHINE コントローラーの高品質パッド、またはベロシティーセンシティブ MIDI キーボードを用いることで高い演奏性を発揮するよう設計されています。これらで素早くカスタムドラムサウンドを作成し、各ドラムの性質を制御することができます。他のプラグインと同様にライブ中で各パラメーターを調節したり、オートメーションしてください。



オートメーションの詳細は↑10.5, 録音と モジュレーションの編集で確認してください。

この章では以下の内容を解説します。

- Drumsynths 概要と**各基本機能**は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法で解説します。
- 以下は各 Drumsynth の詳細となります。
  - Kick プラグイン: ↑8.2, The Kicks
  - Snare プラグイン: ↑8.3, The Snares
  - Hi-hat プラグイン: ↑8.4, The Hi-hats
  - Tom プラグイン: ↑8.5, The Toms
  - Percussion プラグイン: ↑8.6, The Percussions



ここでは Drumsynths の操作とパラメーターを解説します。Drumsynths を含む各プラグインの各機能と性質に関してはセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。

8.1 Drumsynths – 基本的な使用方法

このセクションでは Drumsynths の基本的な使用方法と各機能を解説します。

Drumsynths の管理

Drumsynths は MASCHINE プラグインで、通常のプラグインの操作方法で使用できます。ですので、Drumsynths のロード、削除、取り替え、インサート、移動、コピー、ペーストおよび Drumsynth パラメーターの調節方法、プリセットのロード、保存方法はセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。

8.1.1 Engines: Drumsynth の異なるドラム

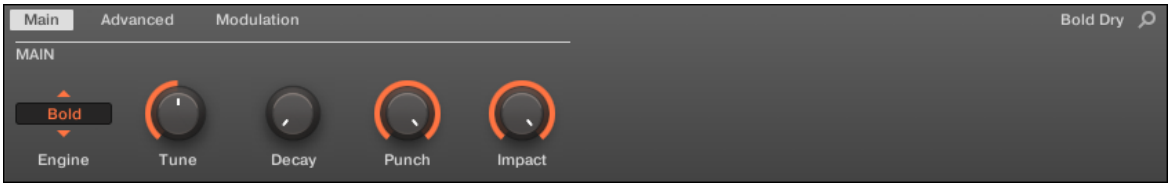
各 Drumsynths は異なる複数のドラム(Kick、Snare、Hi-hat、Tom、Percussion) を含んでおり、各 Drumsynth でドラムサウンドを生成するための特定の**エンジン**を選択する事ができます。 同じ Drumsynth 内でも各エンジンは独自のアルゴリズム、パラメーター、音声特性を備えており、それぞれ各ドラムの特性を踏まえたエンジンを搭載しています。 例えばキックには 8 個の異なるエンジンを搭載しています。 いくつかのエンジンはアコースティックな音声、いくつかは電子的なサウンドの生成に向いています。各 Drumsynth の最初のパラメーター (Engine) で使用したいエンジンを選択します。その他の殆どのパラメーターは選択したエンジンによって内容が異なります。

8.1.2 共通パラメーター

全 Drumsynths はアレンジビューのコントロールエリア、ミックスビューのプラグインストリップで同じようなパラメーター構成を備えています。

コントロールエリア（アレンジビュー）の共通パラメーターページ

アレンジビューで全 Drumsynths のパラメーターは、コントロールエリアのものと同じようにグループ化されています。



全 Drumsynths はコントロールエリアの同じパラメーター構成を共有します。

- これらのパラメーターは同じ 3 つのパラメーターページでグループ化されています。
  - **Main ページ**では各ドラムの最も重要なパラメーターを装備しています。ここで使用するエンジン、チューニング、ディケイ等を設定します。
  - **Advanced ページ**にはドラムサウンドを更に調節する項目を装備しています。
  - **Modulation ページ**でベロシティーによるドラムの反応を設定します。
- Main ページは常に **MAIN セクション**からスタートします。ページのその他のセクションは各 Drumsynth とエンジンによって異なります。

プラグインストリップの共通レイアウト (ミックスビュー)

ミックスビューの全 Drumsynths のプラグインパネルはプラグインストリップのレイアウトと似ています。



全 Drumsynths はプラグインストリップのグローバルレイアウトを共有します。

- パネル上部で Tune パラメーターを調節、任意のエンジンを選択し、ベロシティー反応を設定し、Decay パラメーター(Percussion の Shaker エンジンでは Filter パラメーター) を調節します。
- パネル下部には、選択したエンジンのサウンドを調節するその他のパラメーターがあります。

プラグインストリップの各プラグインの詳細は↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

8.1.3 共有パラメーター

各 Drumsynth のいくつかのパラメーターは**各エンジン**で同じものを**共有**します (例、Tune パラメーター)。共有パラメーターは Drumsynth 内で他のエンジンに切り替えてもその**設定値を保ちます**。これで各エンジンによるサウンドを比較することができます。



共有パラメーターはエンジンによって異なります。例えば Tune パラメーターで、は他のエンジンに切り替え同じ音程で各サウンドを比較することができます。

エンジン内で共有するパラメーターを見極める方法は簡単です。複数のエンジンに同じパラメーターがある場合は、それらが共有パラメーターです。



他の Drumsynth (例、Kick があるプラグインスロットを Hi-hat に切り替えた場合) に切り替えると、これらのパラメーター値が保たれることはありません。

8.1.4 各ベロシティー反応

各 Drumsynth のエンジンは演奏するノートのベロシティーによって異なる反応を示します。 エンジンは 2 つのカテゴリーに分けることができます。

- **アコースティックな音声を生成する**エンジンはベロシティーに敏感に反応します。ベロシティーはサウンドを生成する多くの要素に影響し、表現力豊かなドラムを演奏することができます。
- **エレクトロニックな音声**を生成するエンジンは比較的ベロシティーには反応しません。殆どの場合、ベロシティーでサウンドのアウトプット音量を変化させます。

アコースティック、エレクトロニック両方のエンジンで、全体的なベロシティー感度は Velocity コントロールの Modulation ページで設定します。

8.1.5 ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノート

全 Drumsynths はクロマティック演奏が可能です。サウンドの音程は MIDI 鍵盤の演奏ノートによって (または h キーボードモードでパッドを叩くことで) 弾きわけることができます。
全エンジンの **Tune** パラメーターでサウンドのパッド (グループモード時) または鍵盤の真ん中の C (MIDI ノート 60) を演奏したときの音程を設定します。



MASCHINE では MIDI ノート 60 は C3 となります。

各エンジンには異なるピッチレンジが設定してあります。

- 殆どのエンジンの**ピッチレンジは制限**されており、例えば Snare の Chrome エンジンにピッチレンジは MIDI ノート 60 から 84 で、Iron エンジンのピッチレンジとなる MIDI ノートは 46 から 70 となります。受信 MIDI ノートがエンジンのピッ時レンジ以外の値を受信すると、ピッチはエンジンが許容できるピッチレンジで対応します。
- いくつかのエンジンには**ピッチレンジはなく**、例えば Kick の Sub エンジン、Tom の Fractal と Tronic エンジン、Percussion の Fractal エンジンはその対象となります。

いくつかのドラムエンジンは MIDI ノートで正確にチューニングができない仕様となっています。これらの Tune パラメーターは 0 % から 100 % の値で設定します。

8.2 The Kicks

Kick Drumsynth で多種多様なキックサウンドを生成します。



コントロールエリアの Kick です (図は Main ページです)。



プラグインストリップの Kick パネルです。

全 Drumsynth で、エンジンは Main ページの Engine セレクターで選択します。各エンジンは以下で解説するように、異なる特性とパラメーターセットを含んでいます。
Kick は以下のエンジンを備えています。

- **Sub** (デフォルト): ↑8.2.1, Kick – Sub
- **Tronic**: ↑8.2.2, Kick – Tronic.
- **Dusty**: ↑8.2.3, Kick – Dusty.
- **Rasper**: ↑8.2.5, Kick – Rasper.
- **Snappy**: ↑8.2.6, Kick – Snappy.
- **Bold**: ↑8.2.7, Kick – Bold.
- **Maple**: ↑8.2.8, Kick – Maple.
- **Push**: ↑8.2.9, Kick – Push.

各エンジンの詳細は↑8.1.1, Engines: Drumsynth の異なるドラムを参照してください。Kick とその他の Drumsynths の詳細は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法を参照してください。

8.2.1 Kick – Sub

Sub は Kick のデフォルトエンジンです。
アナログドラムマシーンのキック音声を元にした Sub kick は、クリーンで重低音が効いたサイン波によるキックドラムで、サブベースやタム、鍵盤で演奏することでブリープリードとして効果的に使用することができます。

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↑12.4, プラグインストリップ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、↑8.2, The 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	サウンドが鳴っている間に適用され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。ゼロで音声がなっている間オリジナルの音程が保たれます。Bend 値を増やすほど、ピッチエンベロープの適用量が増えます。これはドラム音声の初期値が高い値で始まり、サウンドが鳴り止むにつれ音程がオリジナルのピッチに戻っていくことを意味します。Bend 値が大きいほど、初期音程が高くなります。

要因	内容
Time	ピッチエンベロープのディケイ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: 30 %) です。Decay 値に対して Time 値が長すぎる場合は、音程の降下は初期段階のみに生じます。この場合、Tune での設定音程よりも高い音程が確認できます。
ATTACK Section	
Mode	アタックの種類をここで設定します。*Thin* でクリックが細くなり、*Thick* でノイズが追加された若干丸いクリックが追加され、*Noise* でクリックが少ないノイズを多く含んだアタックとなります。
Color	*Mode* セレクターで *Thick* または Noise を選択した場合使用できます。アタックにカラー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: 50.0 %) です。低い値でアタックが鈍くなります。Color 値を大きくすることでアタックが鋭くなります。
Amount	アタックレベルを調節します。設定値幅は 0.0 % (ソフトなアタック) から 100.0 % (強いアタック) です。デフォルト値は 50.0 % 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。

8.2.2 Kick – Tronic

ファットでパンチが効いた、暖かい Tronic キックは、30 年以上無数の電子音楽やダンスミュージックを支えてきたアナログキックドラムの音声です。Tronic キックはこのクラシックキックのポテンシャルを各パラメーターと音階演奏機能によって高めた内容となっており、更に特別に設計されたディストーションセクションにより、キックの音声自由度を豊かにした内容となっています。

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↑12.4, プラグインストリップ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、↑8.2, The 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	サウンドが鳴っている間に適用され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。低い値でサウンドがやさしくなります。Bend 値を増やすと、キックのパンチ力が増し、更に高くすることでピッチエンベロープの効果が増します。
Impact	アタック値を調節します。設定値幅は 0.0 % (ソフトなアタック) から 100 % (強いアタック) です。デフォルト値は 75.0 % です。

Advanced ページ

Advanced ページにはディストーション用コントロール部があります。

要因	内容
DISTORTION セクション	
Gain	ディストーションゲイン値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: 70.0 %) です。Gain を増やすとドラムサウンドの歪みが増します。
Tone	ディストーションカラー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: 25.0 %) です。
Bias	ディストーション音色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。ゼロでディストーションは対称となり、奇数倍音成分を多く生成します。Bias 値を大きくすると、ディストーションは非対称となり、ハーモニック成分が増します。結果 Gain セッテイングを微細にすることで異なる音声成分を生成します。
Mix	クリーンな音声とディストーション音声の比率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。ゼロでディストーション音声は生成されません。100.0 % でディストーション音声のみが発音されます。



ディストーションパラメーターの変更内容は Mix パラメーターを 0 % 以上にすることで確認できます。

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。

8.2.3 Kick – Dusty

Dusty キックはオーガニックな感触を含んだ電子キックです。壊れたような音や、ダスティーな音、雷のような割れる音を作成することが可能です。



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↑12.4, プラグインストリップ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、↑8.2, The Kicks 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。
Impact	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 % (ソフトなアタック) から 100.0 % (強いアタック) です。デフォルト値は 75.0 % です。
CHARACTER Section	
Filter	ドラム音色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: 40.0 %) です。値を大きくすることで豊かな高周波数帯域音声を生成します。
Noise	ノイズ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: 10.0 %) 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。

8.2.4 Kick – Grit

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 やエレクトロに向い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。



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。

要因	内容
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。
ゲート	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ブ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。

8.2.5 Kick – Rasper

Rasper キックはドラムアンドベースやダブステップに違和感なく取り入れることができる、ユニークでオーガニックなアコースティックベースドラムエミュレーションです。 2 つのクリスプモードでこのベースドラムの可能性を広げます。

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↑12.4, プラグインストリップ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、↑8.2, The 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 38.00 から 62.00 です。デフォルト値は 50.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。
Punch	ピッチエンベロープ量とアタック部分のノイズ量を同時に調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト) です。

要因	内容
Impact	ドラムをどのくらいの強さで叩くかを設定します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。
CRISPNESS セクション	
Mode	2 つのクリスプモードのどちらかを選択します: *A* (デフォルト) はタンバリンに近く、*B* はスネアのようなサウンドです。
Decay	この効果の持続時間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: 34.0 %) です。
Amount	クリスプ値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。

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。

8.2.6 Kick – Snappy

Snappy キックは Snap コントロールを介してマイクオシレーションをコントロールできる、アコースティックベースドラムエミュレーションです。パンチパラメーターでベースドラムサウンドの中域をコントロールすることができます。

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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

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、↑8.2, The 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 36.00 から 60.00 です。デフォルト値は 48.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。
Snap	ドラムを叩く直前のビーターによる空気振動をエミュレートします。このパラメーターで波形に追加されるスナップ音の長さを調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Impact	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。
PUNCH セクション	
Mode	異なるパンチモード *A* (デフォルト) と *B* を選択します。
Decay	パンチの長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: 50.0 %) です。
Amount	パンチ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) 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。

8.2.7 Kick – Bold

Bold キックはアグレッシブでパンチが効いたサウンドを生成する、アコースティックベースドラムエミュレーションです。ロックに向いたキックやタイトなサブキック音声等を生成します。

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↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノート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、↑8.2, The Kicks 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。
Punch	アンプリチュード量とアタック部分のノイズのディケイタイム量を同時に調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト) です。
Impact	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 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。

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。

8.2.8 Kick – Maple

Maple キックはリアルでオーガニックなベースドラム音声をエミュレートしたエンジンです。サポートキックでの使用に有効です。このキックはアコースティック楽器にマッチし、ルームパラメーターを調節することで自然にミックスにフィットします。

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↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノート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、↑8.2, The Kicks を参照してください。

要因	内容
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 42.00 から 54.00 です。デフォルト値は 48.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。
ROOM セクション	
Mode	ドラムを演奏するルーム環境を 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。
Size	ルームサイズ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。
Amount	ドラムサウンドに適用するルームエフェク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: 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。

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。

8.2.9 Kick – Push

Push キックは真鍮素材による攻撃的なベースドラム音声をエミュレートしたエンジンです。ダーティーでタイトなキックが必要なときにこのキックが力を発揮します。ノイジーでクリックが聞いた音声を生成することも可能です。

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↑12.4, プラグインストリップ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、↑8.2, The Kicks 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。

要因	内容
Punch	ピッチエンベロープ量とアタック部分のノイズ量を同時に調節します。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト) です。
Impact	ドラムをどのくらいの強さで叩くかを設定します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 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。

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。

8.3 The Snares

Snare Drumsynth で多種多様なスネアサウンドを生成します。



コントロールエリアの Snare です (図は Main ページです)。



プラグインストリップの Snare パネルです。

全 Drumsynth で、エンジンは Main ページの Engine セレクターで選択します。各エンジンは以下で解説するように、異なる特性とパラメーターセットを含んでいます。
Snare は以下のエンジンを備えています。

- **Volt** (デフォルト): ↑8.3.1, Snare – Volt
- **Bit**: ↑8.3.2, Snare – Bit
- **Pow**: ↑8.3.3, Snare – Pow
- **Sharp**: ↑8.3.4, Snare – Sharp
- **Airy**: ↑8.3.5, Snare – Airy
- **Vintage**: ↑8.3.6, Snare – Vintage
- **Chrome**: ↑8.3.7, Snare – Chrome
- **Iron**: ↑8.3.8, Snare – Iron

- **Clap**: ↑8.3.9, Snare – Clap

各エンジンの詳細は↑8.1.1, Engines: Drumsynth の異なるドラムを参照してください。Snare とその他の Drumsynths の詳細は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法を参照してください。

8.3.1 Snare – Volt

Volt は Snare のデフォルトエンジンです。
Volt snare はアナログ電子スネアです。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The 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。設定値幅は 53.00 から 77.00 です。デフォルト値は 65.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。
ゲート	起動すると MIDI ノートの最後のディケイ部分が短くなります。無効の状態 (デフォルト) でドラムはワンショットサウンドとして演奏されます。
Osc Mode	オシレーターモードを選択します: *Tonal* (デフォルト) を選択すると、エンジンは 2 つのオシレーターを並列使用し、高いほうのエンジンがベロシティーに反応します。*Punchy* を選択すると、エンジンはピッチエンベロープを備えたオシレーターを使用します。

要因	内容
Osc Mix	これは *Osc Mode* セレクター（上記）で Tonal を選択すると使用できる機能です。各オシレーターのミックス具合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。
Punch	これは *Mode* セレクター（上記）で Punchy を選択すると使用できる機能です。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: 25.0 %) です。
NOISE セクション	
Color	スネアサウンドのトーン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。
Amount	サウンドのスネアサウンドレベル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: 25.0 %) 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。

8.3.2 Snare – Bit

Bit snare は薄く鋭いデジタルスネアです。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The Snares 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します (デフォルト: 50.0 %)。
ゲート	起動すると MIDI ノートの最後のディケイ部分が短くなります。無効の状態 (デフォルト) でドラムはワンショットサウンドとして演奏されます。
Grit	ビットクラッシュ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: 30 %) です。
NOISE セクション	
Color	デジタルノイズトーン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。
Amount	デジタルノイズレベル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: 25.0 %) 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。

8.3.3 Snare – Pow

Pow snare はフィルターノイズショットで、電子スネア、エフェクトとしての使用、または他のスネアにレイヤーすることで効果的に使用することができます。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The Snares 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
Decay	サウンドの残響音の長さをパーセントで設定します (デフォルト: 50.0 %)。
Bend	サウンドのビットスイープをパーセントで調節します。設定値幅は -100.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。
Focus	サウンドのアタックとピッチエンベロープのスピードとシェイプを調節し、異なるクオリティーのアタックとシャープさを生成します。設定値幅は 0.0 から 100 % (デフォルト: 50.0 %) 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。

8.3.4 Snare – Sharp

Sharp snare は 70 年代のディスコスネアにインスパイアされた、アコースティックスネアドラムのエミュレーションです。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The Snares 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。

要因	内容
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	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。
Body	Advanced ページで設定する (以下参照) レベル調整部とは独立している設定項目で、ここではスネア胴体のレベルを調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 75.0 %) です。
Noise	スナッピーサウンドのレベルと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: 40.0 %) 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。

8.3.5 Snare – Airy

Airy snare はリアルなメタルスネアサウンドのアコースティックスネアドラムです。Advanced ページには 2 つのモードがあり、そこでスナッピーの張り具合を選択することでミックス内で異なる効果を得ることができます。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The 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。設定値幅は 52.00 から 76.00 です。デフォルト値は 64.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。

Advanced ページ

Advanced ページにはドラムのスナッピー（スネアの裏側にある針金のことです）部分をコントロールするパラメーターがあります。

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。
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。

8.3.6 Snare – Vintage

Vintage snare は木製の古いアコースティックスネアドラムのエミュレーションです。Tune パラメーターを微調節することで、幅広いレンジのスネアサウンドを得ることができます。



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↑ 12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The 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。設定値幅は 61.00 から 79.00 です。デフォルト値は 70.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。

Advanced ページ

Advanced ページにはドラムのスナッピー（スネアの裏側にある針金のことです）部分をコントロールするパラメーターがあります。

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。

8.3.7 Snare – Chrome

Chrome snare は明るいアコースティックスネアドラムのエミュレーションです。Advanced ページでは異なるスナッピーの性質を設定するための 2 つのモード（ノイジーとクリスピー）を用意しています。



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↑ 12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The 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。設定値幅は 60.00 から 84.00 です。デフォルト値は 72.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	ドラムをどのくらいの強さで叩くかを設定します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。

Advanced ページ

Advanced ページにはドラムのスナッピー（スネアの裏側にある針金のことです）部分をコントロールするパラメーターがあります。

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。

8.3.8 Snare – Iron

Iron snare はメタリックで明るいスネアドラムのエミュレーションです。Advanced ページでは異なるスナッピーの性質を設定するための 2 つのモードを用意しています。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.3, The 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。設定値幅は 46.00 から 70.00 です。デフォルト値は 58.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 75.0 % です。
Body	Advanced ページで設定する (以下参照) スナッピーレベル調整部とは独立している設定項目で、ここではスネア胴体のレベルを調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 75.0 %) です。

Advanced ページ

Advanced ページにはドラムのスナッピー（スネアの裏側にある針金のことです）部分をコントロールするパラメーターがあります。

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。

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。

8.3.9 Snare – Clap

熱狂的な支持者がいるクラップサウンドです。



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↑ 12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑ 8.3, The Snares を参照してください。

要因	内容
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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
Decay	音声の持続音をパーセント調節することで、各クラップをより明確にします。 設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Room	ドライサウンド（クラップサウンド自体）と生成されるルームサウンドとのバランス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。高い値で空気感が増します。
Focus	各クラップの鋭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: 50.0 %) です。0.0 % でスムーズなサウンド、100.0 % でクラップは非常にシャープでスタッカートのような音声になります。

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。

8.3.10 Snare – Breaker

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。

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↑12.4, プラグインストリップ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。各エンジン詳細については、セクション↑8.3, The 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。

8.4 The Hi-hats

Hi-hat Drumsynth で多様なハイハットサウンドを生成します。



コントロールエリアの Hi-hat です (図は Main ページです)。



プラグインストリップの Hi-hat パネルです。

全 Drumsynth で、エンジンは Main ページの Engine セレクターで選択します。各エンジンは以下で解説するように、異なる特性とパラメーターセットを含んでいます。
Hi-hat は以下のエンジンを備えています。

- **Silver** (デフォルト): ↑8.4.1, Hi-hat – Silver
- **Circuit**: ↑8.4.2, Hi-hat – Circuit
- **Memory**: ↑8.4.3, Hi-hat – Memory

更に Choke グループの使用方法を、クローズ/オープンハイハットを例にとって解説します↑8.4.5, クローズ、オープンハイハットを用いてパターンを作成する。

各エンジンの詳細は↑8.1.1, Engines: Drumsynth の異なるドラムを参照してください。Snare とその他の Drumsynths の詳細は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法を参照してください。

8.4.1 Hi-hat – Silver

Silver は Hi-hat のデフォルトエンジンです。
パーカッションやサウンドエフェクトとして使用されるクラシックなアナログハイハットです。



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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Hi-hat 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、↑8.4, The 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
Decay	サウンドの長さをパーセントで調節します。短いディケイでクローズ、長いディケイでオープンハイハット、またはシンバル音声となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 65.0 %) です。
ゲート	起動するとノートの最後のシンバルディケイ部分が短くなります。無効の状態 (デフォルト) でシンバル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。
TONE セクション	
Color	サウンドに適用するフィルターの中心周波数をヘルツで調節します。設定値幅は 932.3 Hz から 16.7 kHz (デフォルト: 7.4 kHz) です。デフォルト設定で一般的な金属製アナログハイハット音声となります。この値を下げるとサウンドの中域が強調され、パーカッション、またはエフェクトに適した音声となります。このパラメーターはある意味 Tune パラメーターよりも効果的に使用できるチューニングコントロールといえるでしょう。Color パラメーターは Tune キーボードの各ノート情報を参照します。

要因	内容
Saturate	サウンドに適用するアナログスタイルサチュレーション量をパーセントで調節することで、音を厚くすることができます。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 19.0 %) です。
Noise	オシレーターバンクとホワイトノイズのバランスをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (オシレーターバンクのみ) から 100.0 % (ホワイトノイズのみ) となります。デフォルト値は 10.0 % 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。

8.4.2 Hi-hat – Circuit

Silver hi-hat に近い Circuit hi-hat は複雑なオシレーターを使用することでよりデジタルでロボティックなサウンドを生成します。



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↑ 12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Hi-hat 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、↑8.4, The 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
Decay	サウンドの長さをパーセントで調節します。短いディケイでクローズ、長いディケイでオープンハイハット、またはシンバル音声となります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 65.0 %) です。
ゲート	起動するとノートの最後のシンバルディケイ部分が短くなります。無効の状態 (デフォルト) でシンバル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。
TONE セクション	
Color	サウンドに適用するフィルターの中心周波数をヘルツで調節します。設定値幅は 932.3 Hz から 16.7 kHz (デフォルト: 7.4 kHz) です。デフォルト設定で一般的な金属製アナログハイハット音声となります。この値を下げるとサウンドの中域が強調され、パーカッション、またはエフェクトに適した音声となります。このパラメーターはある意味 Tune パラメーターよりも効果的に使用できるチューニングコントロールといえるでしょう。Color パラメーターは Tune キーボードの各ノート情報を参照します。
Saturate	サウンドに適用するアナログスタイルサチュレーション量をパーセントで調節することで、音を厚くすることができます。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 19.0 %) です。
Seed	ランダムシーケンスを選択して、オシレーターによって生成される波形をコントロールします。各 31 の（seed）値は異なるランダムピッチと倍音をランダムに生成します。
Dissonance	オシレーターに適用するランダム値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: 25.0 %) です。高い値でランダム値が高くなり、非常にノイジーになります。低い値でメロディアスなオシレーターのようなサウンドとなります。

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。

8.4.3 Hi-hat – Memory

Memory hi-hat は典型的なサンプラーの進化型で、分析、再構成された音色を使用するシンバル音声が特徴的な内容となっています。



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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Hi-hat 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、↑8.4, The 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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。

要因	内容
Decay	サウンドの長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: 65.0 %) です。短いディケイでクローズ、長いディケイでオープンハイハット、またはシンバル音声となります。
ゲート	起動するとノートの最後のシンバルディケイ部分が短くなります。無効の状態 (デフォルト) でシンバル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。
Source	音源として使用するサンプル音色を選択します。モードは 6 つあり、*A* (デフォルト)、*B*、*C*、*D*、*E*、*F* それぞれ異なるシンバル音声となっています。
TONE セクション	
Color	サウンドの周波数カーブ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: 71.5 %) です。高い値で明るいサウンド、低い値で鈍いサウンドとなります。
Strike	シンバルのアタック部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: 75.0 %) です。
Distress	ローファイサウンドを演出します。設定値幅は 0.0 %(デフォルト) から 100.0 %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。

8.4.4 Hi-hat – Hybrid

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。

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 ↑12.4, プラグインストリップ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。各エンジン詳細については、セクション ↑8.4, The 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。バイポラーコントロールで、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。

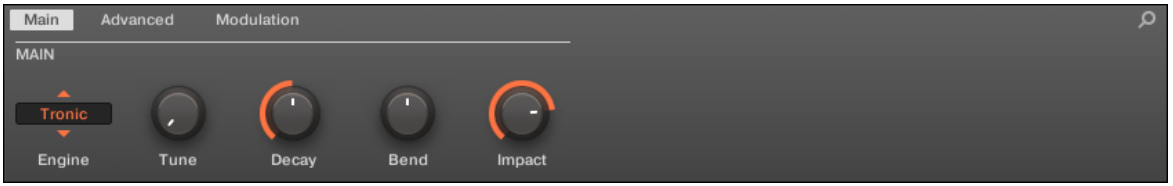
8.4.5 クローズ、オープンハイハットを用いてパターンを作成する

Choke グループ機能を活用して複数の Hi-hat プラグインによるパターン作成に役立ててください。 異なる設定の 2 つのハイハットプラグイン（オープンとクローズハイハット）を 2 つの異なるサウンド部にロードし、各サウンドを同じ Choke グループに設定、両方を Master にすることで両方の音を同時に発音することがない本物のハイハットの構造を構築することができます。 この機能は 2 つのハイハットだけではなく、チョークグループに追加する 3 つ目のサウンドとしてハーフオープンハットを使用することもできます。チョークグループの使用方法詳細は↑5.1.4, Choke グループの使用を参照してください。

単一の Hi-hat プラグインで Gate を無効にし、パターンで Decay をモジュレートすることでオープン、クローズハットによるパターンを構築することもできます。この方法でハイハットサウンドに異なる長さを設定することができるようになるので、よりプレイヤーの演奏に近い状態を再現することができます。更にこの方法はシングルサウンドによるものなので、Hi-hat プラグインのほかのパラメーターを調節することで、この変更内容を他のハイハット音声でも使用できるようになります。

8.5 The Toms

Tom Drumsynth で多様なタムサウンドを生成します。



コントロールエリアの Tom です (図は Main ページです)。



プラグインストリップの Tom パネルです。

全 Drumsynth で、エンジンは Main ページの Engine セレクターで選択します。各エンジンは以下で解説するように、異なる特性とパラメーターセットを含んでいます。
Tom は以下のエンジンを備えています。

- **Tronic** (デフォルト): ↑8.5.1, Tom – Tronic
- **Fractal**: ↑8.5.2, Tom – Fractal
- **Floor**: ↑8.5.3, Tom – Floor

各エンジンの詳細は↑8.1.1, Engines: Drumsynth の異なるドラムを参照してください。Snare とその他の Drumsynths の詳細は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法を参照してください。

8.5.1 Tom – Tronic

Tronic は Tom のデフォルトエンジンです。
2 つの調節可能なオシレーターと 調節可能な FM オシレーターを備えたファットなアナログスタイルのタムです。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.5, The 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。設定値幅は 36.00 から 60.00 です。デフォルト値は 36.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	サウンドのビットスイープをパーセントで調節します。設定値幅は -100.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。ゼロで音声がなっている間オリジナルの音程が保たれます。高い値で高くピッチベンドします。低い値で低くピッチベンドします。
Impact	アタックをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (ソフトなアタック) から 100.0 % (強いアタック) です。デフォルト値は 80.0 % です。

Advanced ページ

Advanced ページには各オシレーターをコントロールするパラメーターがあります。

要因	内容
HARMONICS セクション	
Interval	2 つのオシレーターの間隔をセミトーンとセントで設定します。 設定値幅は -0.50 から 13.50 (デフォルト: 6.50) です。 低い値でオシレーターは近くに設定され、デチューンしたサウンドはベースラインとして使用することも可能です。
FM Freq	FM オシレーターの周波数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。
FM Decay	FM オシレーターのディケイ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: 35.0 %) です。短いディケイでタムのアタックやインパクトを強調することができます。長いディケイを微妙に適用することで効果的にタムの音色を装飾します(以下 FM Amount 参照)。
FM Amount	FM オシレーターによるフリークエンシーモジュレーション適用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: 10.0 %) です。0.0 % でフリークエンシーモジュレーションは適用されないので、その他の FM コントロール (FM Freq と FM Decay) にも影響はありません。

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。

8.5.2 Tom – Fractal

Fractal tom は最新の電子タムで、純粋なアナログサウンドからオーガニックでパーカッシブなサウンド、またはベルのような音声と、幅広く音声を生成します。このタムはトーンオシレーターとフィードバックオシレーターバンク (Percussion の Fractal エンジンで使用するものに近い内容です。↑8.6.1, Percussion –

Fractal 参照) を使用し、Advanced ページの Mix パラメーターでこれらのバランスを調節します。トーンオシレーター自体は、ブリープ音声に近いシンプルなタムを生成します。フィードバックバンク機能を追加して使用することでサウンドの幅が広がります。

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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.5, The 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。設定値幅は 48.00 から 72.00 です。デフォルト値は 48.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。インストゥルメントのピッチは Advanced ページの設定に大きく影響されます (以下参照)。
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	サウンドのビットスイープをパーセントで調節します。設定値幅は -100.0 から 100.0 % (デフォルト: 0.0 %) です。ゼロで音声がなっている間オリジナルの音程が保たれます。高い値で高くピッチベンドします。低い値で低くピッチベンドします。
Impact	アタックをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (ソフトなアタック) から 100.0 % (強いアタック) です。デフォルト値は 80.0 % です。

要因	内容
Color	サウンドの明るさに影響するシンプルなフィルターです。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
Glide	Fractal tom のチューニングは各ノートで固定されます。言い換えると新規ノートを受信したときに音程の変更が適用されます。 Glide パラメーターをゼロよりも上にすることでシンチ音程に対してピッチがスムーズに移動します。Glide パラメーターでは音程の移動にかかる時間をミリ秒単位で設定します。Glide 値を上げると、音程の移動時間が遅くなり、変化を顕著に確認することができます。 タムを鍵盤で演奏したときもこの変化が適用されます。 設定値幅は None (変化なし)から 350.0 ms (ゆっくりと変化します) です。デフォルト値は 5.5 ms です。

Advanced ページ

Advanced ページには各オシレーターをコントロールするパラメーターがあります。

要因	内容
HARMONICS セクション	
KTr. Mode (キートラッキングモード)	2 つのキートラッキングモード、*Harmonic* (デフォルト) と *Dissonant* を選択します。*Harmonic* モードで全オシレーターは Tune パラメーター (Main ページにあります) と鍵盤を均等に追従します。ドラムは Tune パラメーターでの設定値を保ち、キーボード上でクロマティックスケールで演奏することができます。 *Dissonant* モードでオシレーターは鍵盤上で Tune パラメーターの設定を不均等に扱います。ドラムのチューニングがなくなり Tune パラメーターを調節、または異なるノートを演奏すると、チューニングが合っていない倍音が生成されます。
Mix	トーンオシレーターとフィードバックオシレーターのバランスをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (トーンオシレーターのみ) から 100.0 % (フィードバックオシレーターバンクのみ) となります。デフォルト値は 5.0 % です。
Transpose	フィードバックオシレーターバンクのピッチトランスポーズをセミトーンとセントで設定します。トーンオシレーターに対してチューニングを行う再に便利な機能です。設定値幅は -12.00 から 12.00 セミトーン (デフォルト: 0.00) です。
Freq A	フィードバックオシレーターバンクのオシレーター A のピッチ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) です。

要因	内容
Freq B	フィードバックオシレーターバンクのオシレーター B のピッチ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。このコントローラーは FM と AM がゼロとなっている場合は何も影響がありません (以下参照)。
FM	フィードバックオシレーターバンクによるフリークエンシーモジュレーション適用量をパーセントで調節します。フリークエンシーモジュレーションはベルのような多くの倍音成分が特徴的です。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。
AM	フィードバックオシレーターバンクによるアンプリチュードモジュレーション適用量をパーセントで調節します。アンプリチュードモジュレーションは強くて明るい倍音が特徴的です。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。

8.5.3 Tom – Floor

Floor Tom はアコースティックなタムセットのエミュレーションです。基本的には低い音程のフロアタムやロータムへの使用に適していますが、ミッドタム、ハイタム音声の生成も可能です。更にピッチベンドとミュートパラメーターによって多様なサウンドを生成できます。



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↑12.4, プラグインストリップ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。この設定を変更した場合は、↑8.5, The 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。設定値幅は 48.00 から 62.00 です。デフォルト値は 48.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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	ドラムを叩く強さをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (弱い) から 100.0 % (強い) です。デフォルト値は 80.0 % です。
Flex	皮の弾力をパーセントで調節することで、ドラムを叩いたときのピッチベンド量を調節します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 30.0 %) です。
MUTE セクション	
Skin	ドラムの皮に適用するサウンドミュート量をパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 %(デフォルト) から 100.0 %です。
Air	空間に適用するサウンドミュー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: 50.0 %) 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。

8.5.4 Tom – High

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。

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↑12.4, プラグインストリップ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。各エンジン詳細については、セクション↑8.5, The 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。

8.6 The Percussions

Percussion Drumsynth で多様なパーカッションサウンドを生成します。



コントロールエリアの Percussion です (図は Main ページです)。



プラグインストリップの Percussion パネルです。

全 Drumsynth で、エンジンは Main ページの Engine セレクターで選択します。各エンジンは以下で解説するように、異なる特性とパラメーターセットを含んでいます。

Percussion は以下のエンジンを備えています。

- **Fractal** (デフォルト): ↑8.6.1, Percussion – Fractal.
- **Kettle**: ↑8.6.2, Percussion – Kettle.
- **Shaker**: ↑8.6.3, Percussion – Shaker.

各エンジンの詳細は↑8.1.1, Engines: Drumsynth の異なるドラムを参照してください。Snare とその他の Drumsynths の詳細は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法を参照してください。

8.6.1 Percussion – Fractal

Fractal は Percussion のデフォルトエンジンです。
Fractal percussion モードは Fractal tom のフィードバックオシレーターバンクを基礎としています (↑8.5.2, Tom – Fractal)。ベルのような金属音、シンバル、サブ音声、メロディアス、一風変わったサウンド等幅広く生成し、鍵盤で演奏することができます。

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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Percussion 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、↑8.6, The Percussions 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 60.00 から 108.00 です。デフォルト値は 84.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。インストゥルメントのピッチは Advanced ページの設定に大きく影響されます (以下参照)。
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。
Tune Hold	Tune Hold を起動すると、Fractal tom と同様のチューニング性質を採用し、チューニングは次の音を受信するまで固定されたままとなります(↑8.5.1, Tom – Tronic)。これでノート再生中に Tune パラメーターを使用してアルペジオ演奏を行うことができます。 Tune Hold を無効(デフォルト) にするとチューニングの性質は他のモジュールと同様になり、Tune パラメーターの値を採用します。

要因	内容
Glide	新規ノート間でのピッチ変化をミリ秒単位で調節します。Glide パラメーターをゼロよりも上にすることでシンチ音程に対してピッチがスムーズに移動します。 Glide パラメーターではピッチ変化にかかる時間を設定します。設定値幅は None (変化なし) から 762.8 ms です。
Impact	アタックをパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 % (ソフトなアタック) から 100.0 % (強いアタック) です。デフォルト値は 60.0 % です。

Advanced ページ

Advanced ページには各オシレーターをコントロールするパラメーターがあります。

要因	内容
HARMONICS セクション	
KTr. Mode (キートラッキングモード)	2 つのキートラッキングモード、*Harmonic* (デフォルト) と *Dissonant* を選択します。*Harmonic* モードで全オシレーターは Tune パラメーター (Main ページにあります) と鍵盤を均等に追従します。ドラムは Tune パラメーターでの設定値を保ち、キーボードまたはパッドでクロマティックスケールで演奏することができます。 *Dissonant* モードでオシレーターは鍵盤上で Tune パラメーターの設定を不均等に扱います。ドラムのチューニングがなくなり Tune パラメーターを調節、または異なるノートを演奏すると、チューニングが合っていない倍音が生成されます。
Freq A	フィードバックオシレーターバンクのオシレーター A のピッチ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。
Freq B	フィードバックオシレーターバンクのオシレーター B のピッチ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。このパラメーターは FM と AM がゼロとなっている場合は何も影響がありません (以下参照)。
Freq C	フィードバックオシレーターバンクのオシレーター C のピッチ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: 29.1 %) です。このパラメーターは FM と AM がゼロとなっている場合は何も影響がありません (以下参照)。

要因	内容
FM	フィードバックオシレーターバンクによるフリークエンシーモジュレーション適用量をパーセントで調節します。フリークエンシーモジュレーションはベルのような多くの倍音成分が特徴的です。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 34.4 %) です。
AM	フィードバックオシレーターバンクによるアンプリチュードモジュレーション適用量をパーセントで調節します。アンプリチュードモジュレーションは強くて明るい倍音が特徴的です。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 18.6 %) 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。

8.6.2 Percussion – Kettle

Kettle percussion はティンパニのエミュレーションです。



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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Percussion 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、↑8.6, The Percussions 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 33.00 から 57.00 です。デフォルト値は 45.00 です。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
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。
Puff	ドラムに適用するフィードバックノイズ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: 25.0 %) です。
Damp	ミュート量をパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 %(デフォルト) から 100.0 % です。
Impact	アタック値を調節します。設定値幅は 0.0 % (ソフトなアタック) から 100.0 % (強いアタック) です。デフォルト値は 60.0 % 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。

8.6.3 Percussion – Shaker

Shaker はシェイカー、マラカス用エンジンです。

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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
MAIN セクション	
Engine	Percussion 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、↑8.6, The Percussions を参照してください。
Tune	中央の C で再生するノイズソースに適用するフィルターの中心周波数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。詳細は↑8.1.5, ピッチレンジ、チューニング、MIDI ノートを確認してください。
Filter	ノイズソースに適用するフィルターのバンドウィズをパーセントで調節します。高い値でフィルター幅が広くなります。低い値で狭くなります。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 70.0 %) です。
Grain	ノイズソースの音色をパーセントで調節します。高い値でより粒の大きいリアルなシェイカーサウンドを再現します。設定値幅は 0.0 から 100.0 % (デフォルト: 50.0 %) です。Grain パラメーターをベロシティーにアサインすることもできます。
ENVELOPE セクション	

要因	内容
Mode	2 つのエンベロープモード、*Realistic* (デフォルト) と *Machine* のどちらかを選択します。 *Realistic* モードではアタックとリリースが緩やかで、よりリアルな音声となります。 *Machine* モードのエンベロープは直線を用いているので機械的な音声となります。 *Performer* 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。
Attack	エンベロープのアタック部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: 40.0 %) です。
Hold (Machine モードのみ)	エンベロープのホールド部分（エンベロープピークの持続時間です）をパーセントで調節します。設定値幅は 0.0 %(デフォルト) から 100.0 %です。
Accent (Performer モードのみ)	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 (Performer モードのみ)	Fill パラメーターはデフォルトでは *None* 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 *Double* となっている場合、パターンのスピードが倍になります。*Triple* 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	エンベロープのリリース時間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: 35.0 %) です。

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	

要因	内容
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。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

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。

8.7 The Cymbals

Cymbal Drumsynth で多様なシンバルサウンドを生成します。



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)。



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。

全 Drumsynth で、エンジンは Main ページの Engine セレクターで選択します。各エンジンは以下で解説するように、異なる特性とパラメーターセットを含んでいます。

Cymbal は以下のエンジンを備えています。

- **Crash** (デフォルト): ↑8.7.1, Cymbal – Crash.
- **Ride**: ↑8.7.2, Cymbal – Ride.

各エンジンの詳細は↑8.1.1, Engines: Drumsynth の異なるドラムを参照してください。Cymbal とその他の Drumsynths の詳細は↑8.1, Drumsynths – 基本的な使用方法を参照してください。

8.7.1 Cymbal – Crash

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。



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 ↑ 12.4, プラグインストリップ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。

8.7.2 Cymbal – Ride

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。

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 ↑ 12.4, プラグインストリップ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。

要因	内容
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	高周波数をパーセントで詳細設定します（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。

9 Bass Synth の使用

Bass Synth は簡単に楽しむことができる内蔵モノフォニックシンセサイザーモジュールで、素早く表現力の高いベースラインを作成することができます。他のインストゥルメントプラグインと同様に Sound の最初のプラグインスロットにロードすることで、コントロールパネル、またはハードウェアコントローラーで各パラメーターを完全コントロールすることができます。芳醇なベーストーンやアシッドラインを思いのままに作成することが可能です。
内蔵エフェクトを追加することでベースシンセサウンドに深みを追加することも可能で、他のプラグインと同様に、演奏中に各パラメーターを操作したり、オートメーション録音を行うことが可能です。
Bass Synth 主要機能

- One Oscillator (モノフォニック)
- 鋸波から矩形波、その中間にある波形間のスムーズなモーフィング
- オクターブスイッチ
- Filter、Mod エンベロープ、Decay、Drive (バイポラーサチュレーション/ディストーション)、Glide Time
- MASCHINE JAM との完全互換: MASCHINE JAM の 8x8 クリックパッドマトリクスで直接ベースとアシッドラインのノートとグライドを入力することができます。MASCHINE JAM で Bass Synth を操作する方法に関しては、*Help* メニューと Native Instruments ウェブサイトにある MASCHINE JAM マニュアルを参照してください。



オートメーションの詳細は↑10.5, 録音と モジュレーションの編集で確認してください。

この章では以下の内容を解説します。

- Bass Synth の概要: ↑9.1, Bass Synth – 基本的な使用方法.
- Bass Synth 各パラメーターの解説: ↑9.1.2, Bass Synth パラメーター



Drumsynths の操作方法と各パラメーターについてはこの章で解説しています。 Bass Synth を含む各プラグインの基本機能と性質については ↑6.1, プラグイン概要 を参照してください。

9.1 Bass Synth – 基本的な使用方法

このセクションでは Bass Synth の基本的な使用方法と各機能を解説します。

Bass Synth の管理

Bass Synth は MASCHINE プラグインで、通常のプラグインと同様に操作、機能します。ですので、Bass Synth のロード、削除、取り替え、インサート、移動、コピー、ペーストおよび Bass Synth パラメーターの調節方法、プリセットのロード、保存方法はセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。

Bass Synth のプリセットはブラウザで SOUNDS、MASCHINE、BASS SYNTH と選択することでロードすることができます。

9.1.1 パラメーターについて

Bass Synth はアレンジヴューのコントロールエリアとミックスビューのプラグインストリップで同じパラメーターを備えています。

コントロールエリアの各パラメーターページ (アレンジビュー)

アレンジビュー (アイディアビューとアレンジャービュー) で Bass Synth の各パラメーターはコントロールエリアにまとめられています。



コントロールエリアの Bass Synth パラメーター群です。

- パラメーターページは 2 ページにまとめられています。
  - **Main ページ** では最も重要なパラメーターを備えています。ここにあるのはオシレーター波形用 Shape 、フィルター Cutoff と Resonance エンベロープモジュレーション用 (Mod. Amt.) とエンベロープ用 Decay と Drive 、Glide Time となります。
  - **Advanced ページ** には Glide on/off パラメーターがあります。

プラグインストリップの共通レイアウト (ミックスビュー)

Mix ビューではプラグインストリップの Bass Synth プラグインパネルはパラメーターが簡単に操作できるようになっており、オシレーター波形も直ちに確認できるようになっています。



プラグインストリップの Bass Synth レイアウトです。

- パネルの最上段はエンベロープ Mod. Amt. (モジュレーションアマウント) と Decay パラメーターで、メイン Shape (オシレーター波形)、Octave レンジ、Drive パラメーターが続きます。
- パネル下段にはフィルター Cutoff、Resonance、Glide Time パラメーターがあります。

プラグインストリップの各プラグインの詳細は↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

9.1.2 Bass Synth パラメーター

アレンジビューのコントロールエリアとミックスビューのプラグインストリップでは以下のパラメーターを備えています。

これらの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↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

Main ページ

要因	内容
OSC セクション	
Shape	正弦波から矩形波までの波形を連続的に変化させることで調節します。波形を設定するには、Shape ノブをクリックして上下にドラッグします。波形はミックスビューのプラグインストリップで確認することができます。
オクターブ	Bass Synth (範囲: -3 – 3) のベースキーを設定します。ベースキーを設定するには、Octave ノブをクリックし、上下にドラッグします。
フィルターセクション (Filter Section)	
Cutoff	ローパスフィルターの周波数を設定します (範囲: 14.6 Hz – 23.7 KHz)。カットオフフリークエンシーを設定するには、Cutoff ノブをクリックして上下にドラッグします。
Resonance	カットオフフリークエンシー周辺のブースト値を設定 (範囲: 0.0% – 120%)、Resonance は値を 100.0 % 以上に設定することで自励するようになります。レゾナンス値を設定するには、Resonance ノブをクリックして上下にドラッグします。
Envelope Section	
Mod. Amt.	フィルターカットオフに適用するエンベロープ値を設定します (範囲: 0.0% – 100%)。Cutoff に適用するモジュレーション値を増幅するには、Mod. Amt. ノブをクリックして上方向にドラッグします。
Decay	音声が無音の状態になるまでの値を設定します (範囲: 0.0% – 100%)。ディケイ値を増幅させるには、Decay ノブをクリックして上方向にドラッグします。
トーンセクション(Tone Section)	
Drive	ドライブ値 (範囲: -100% – 100%) は -100% フィルター用インプットレベルを増幅し、音声のサチュレーション値が上がり、100% でシグナルチェーンの末端部にあるディストーションのドライブ値が増幅します。ドライブ値をあげるには、Drive ノブをクリックして上下にドラッグします。

要因	内容
ノートセクション	
Glide Time	異なるノートを発音する際に元のピッチから大正ピッチに変化するまでの時間を設定します (範囲: 10 ms – 1000 ms)。このグライドタイムを変更するには、Glide Time ノブをクリックして上下にドラッグします。

Advanced ページ

このモジュール用 Advanced ページにあるパラメーターは一つです。

要因	内容
ノートセクション	
Glide	グライドパラメーターを起動します。起動すると、ノートは常にモノ発音するようになります。

10　パターン

パターンを作成し、MASCHINE の核であるシーケンサー部を存分に楽しんでください。コントローラーとソフトウェアには自身のビートを作成、編集するための強力な各ツールを揃えています。
この章の構成は以下となっています。

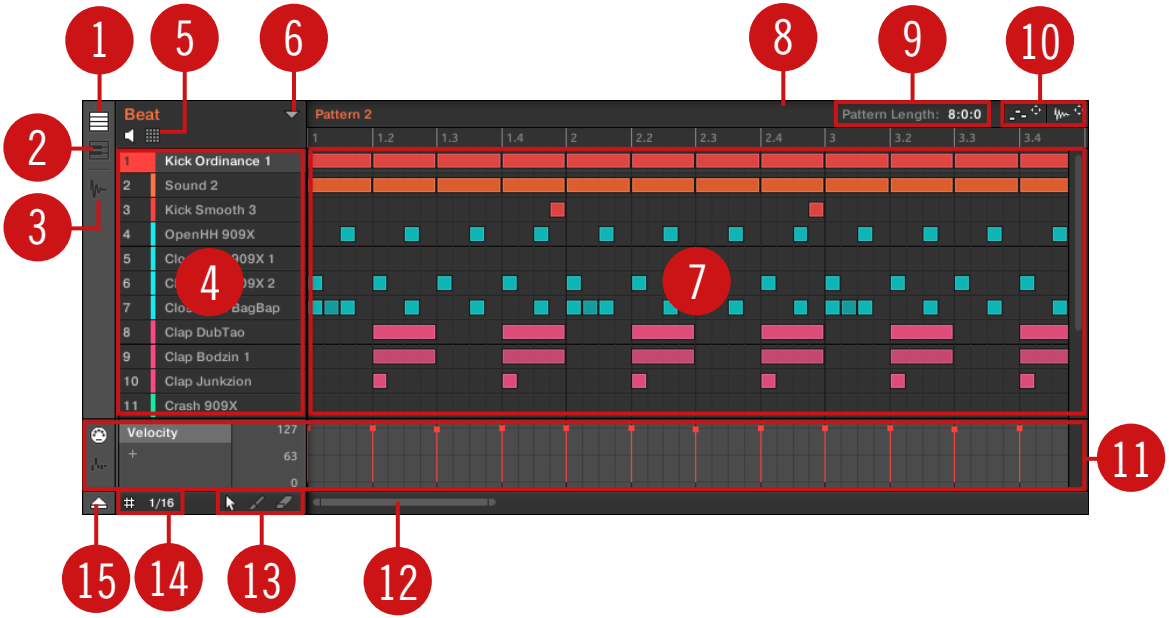
- パターンとパターンエディターの基本 ↑10.1, パターンの基本
- コントローラーでリアルタイムにパターンを録音する方法 ↑10.2, リアルタイムパターン録音
- コントローラーのステップシーケンサーを用いてパターンを録音する方法 ↑10.3, ステップシーケンサーでパターンを録音する
- パターン内のイベント/ノートの作成、編集方法 ↑10.4, イベントの編集
- パターン内のモジュレーションの作成、編集方法 ↑10.5, 録音と モジュレーションの編集
- パターン内で MIDI トラックを作成する方法 ↑10.6, MASCHINE で白紙の状態から MIDI トラックを作成する
- プロジェクト内でパターンを管理する方法 ↑10.7, パターンの管理
- パターンでの MIDI のインポート、エクスポート方法と、パターンのオーディオのエクスポート方法 ↑10.8, パターンでのオーディオと MIDI のインポート、エクスポート

10.1　パターンの基本

パターンは選択したグループのサウンドを用いたフレーズやグルーヴを構成する各イベント（またはノートと呼びます）を含んでいます。パターンでサウンド、またはグループのパラメーターをモジュレートした場合は、それらのモジュレーションデータも含みます。パターンはグループ内で管理され、グループとともにパターン内容も保存されます。各グループで制限なくパターンを使用することができます。各パターンはパターンバンクとして管理され、各パターンバンクに付き 16 パターンを使用することが出来ます。

10.1.1　パターンエディター概要

パターンエディターは MASCHINE ソフトウェアのオールインワンパターン編集ツールです。
このパターンエディターの概要では主要機能と各コントロール部を紹介します。



パターンエディターです（図はグループビューです）。

(**1**) **グループビュー ボタン**: このボタンをクリックしてグループビューを表示します。セクション↑10.1.5, グループビューとキーボードビューを参照してください。

(**2**) **キーボードビューボタン**: このボタンをクリックしてキーボードビューを表示します。セクション↑10.1.5, グループビューとキーボードビューを参照してください。

(**3**) **サンプルエディターボタン**: このボタンをクリックしてパターンエディターとサンプルエディタを切り替えます。サンプルエディターに関しては↑16, サンプリングとサンプルマッピングを参照してください。

(**4**) **サウンドリスト**: 選択したグループのサウンドスロット 1-16 はここでリスト表示されます。キーボードビュー (**2**) でサウンドスロットをクリックしてイベントエリア (**7**) にイベントを表示します。

(**5**) **パッドビューボタン**: このボタンをクリックしてサウンドリスト (**4**) とパッドビューを切り替えます。パッドビューはサウンドスロットの別画面で、コントローラーのパッドにフォーカスします。パッドビューでパッドでサウンドがどのようにトリガーされるか設定します。セクション↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビューを参照してください。

(**6**) **パターンマネージャーボタン**: パターンマネージャーを表示、非表示します。パターンマネージャーでパターンの各管理コマンドにアクセスします。パターンエディタで編集したいパターンを選択し、アレンジャーの現在のシーンで使用します。ここにはパターン管理用コマンドも用意しています (↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード参照)。
(**7**) **イベントエリア**: 選択したパターンの内容を表示します。ここでは録音したイベントをブロックで表示します。グループビュー (**1**) ではグループ内のサウンドを表示します。キーボードビューでは (**2**) 選択したサウンドのノート情報をブロックで表示します。長方形の各ブロックの長さはイベントの長さを示し、色の濃さでベロシティーを表示します (ベロシティーが弱くなるにつれ、イベントの色が薄くなります)。マウスを使用してイベントを編集することも可能で、新規場所への移動やイベントの長さを変更するにはドラッグし、各エディットモード (**13**) を使用してイベントを作成、削除します。イベントエリアではステップグリッドを表示、これらは編集時の解像度を示す垂直線です。ステップグリッド (**14**) の設定によって編集内容をこのグリッドにあわせることができます。
(**8**) **パターンタイムライン**: イベントエリア (**7**) 上部のタイムラインでは小節やビート単位情報を表示します。タイムラインの任意の場所をクリックして再生ヘッドをこの位置に移動します(セクション↑10.1.4, パターン内の他の場所への移動参照)。パターンレングスマーカーを水平方向にドラッグし、パターンレングスを調節します(この操作はパターンレングスコントロール (**9**) で行うことも可能です。↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整参照)。
(**9**) **パターンレングスコントロール**: パターンレングスコントロールでパターン尺を変更する単位を選択し、現在表示しているパターンの尺を変更します。セクション↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。
(**10**) **MIDI、オーディオ用ドラッガー**: MIDI ドラッガーとオーディオドラッガーで、パターンから MIDI またはオーディオをデスクトップ、またはホストソフトウェアにドラッグアンドドロップします。詳細は↑10.8.1, パターンからのエクスポートと↑10.8.2, パターンから MIDI をエクスポートするで確認してください。
(**11**) **コントロールレーン**: コントロールレーンには、各パラーメーター用モジュレーションと MIDI/ホストオートメーション用表示画面と編集ツールを用意しています。 詳細は↑10.5, 録音と モジュレーションの編集と↑11.2, MIDI コントロールとホストオートメーションの使用で確認してください。
(**12**) **水平ズームスクロールバー**: スクロールバーをクリックし、マウスを水平方向にドラッグすることでイベントエリアを水平方向にスクロール、垂直方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの左右ハンドルをクリックして水平方向にドラッグすることで、パターンを固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、パターン全体を表示します。キーボードビュー (**2**) パターンエディターの右には同様の機能を備えた**垂直ズームスクロールバー**があります。 詳細は↑10.1.2, イベントエリアのナビゲートを参照してください。

(13) **エディットモードセレクター**: エディットモードセレクターでパターン編集用各モード（Select、Paint、Erase ）を選択します。詳細は ↑10.4.1, マウスでイベントを編集する-概要 を参照してください。
(14) **ステップグリッドセッティング**: ステップグリッドボタンを使用してステップグリッドを起動/起動解除し、ステップグリッドメニューでステップグリッドの解像度を変更します。 詳細は ↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。
(15) **コントロールレーンボタン**: コントロールレーンボタンをクリックしてコントロールレーン (11) を表示/非表示します。

コントローラーのパターン

コントローラーはパターン用各モードを用意しています。

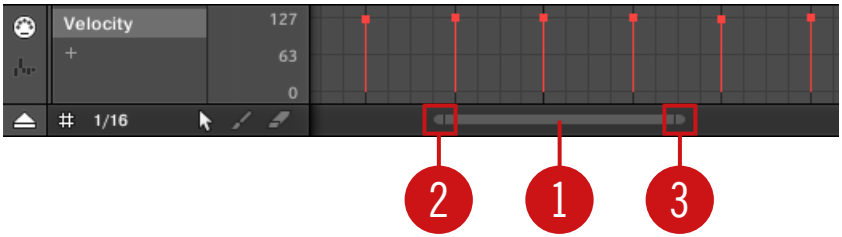
- パターンモードでパターンを選択、管理します ↑10.7, パターンの管理。
- コントロールモード (コントローラーのデフォルトモードです) で各録音モードでリアルタイムにパターンを録音します ↑10.2, リアルタイムパターン録音。
- ステップモードでステップシーケンサーでパターンを録音します。 ↑10.3, ステップシーケンサーでパターンを録音する
- セレクトモードで任意のイベントを選択、編集します（↑10.4.3, イベント/ノートの選択、↑10.4.4, 選択したイベント/ノートの編集）。
- グリッドモードでステップグリッドを調節します ↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節。

10.1.2 イベントエリアのナビゲート

パターンエディターのイベントエリアは必要に応じてスクロール、ズームイン/アウトすることが可能です。

水平方向にパターンエディターをナビゲートする (時間軸)

ズームスクロールバー はパターンエディター下部にあります。このツールで、イベントエリアとコントロールレーンを時間軸に沿って水平方向にスクロール、ズームイン/アウトします。



ズームスクロールバーはパターンエディター下部にあります。

水平ズームスクロールバーは以下のように使用します。

- スクロールバーの**メイン部分** (**1**) をクリックしたままにします。
  - マウスを水平方向にドラッグし、イベントエリアを時間軸に沿ってスクロールします。
  - マウスを垂直方向にドラッグすることで、この時間軸上にあるイベントエリアをズームイン/アウトします。拡大地点はマウスでカーソルを置いた場所が基準となります。
- スクロールバーの**左ハンドル** (**2**) をクリックしてマウスボタンを押したままマウスを水平方向にドラッグすることで、パターンを固定したままイベントエリアをズームイン/アウトします。
- 同様に、スクロールバーの**右ハンドル** (**3**) をクリックしてマウスボタンを押したままマウスを水平方向にドラッグすることで、パターンを固定したままイベントエリアをズームイン/アウトします。
- **メインの部分** (**1**) をダブルクリックしてズームをリセットし、パターン全体を表示します。



イベントエリアとコントロールレーンは常に時間軸に同調します。コントロールレーンの詳細はセクション↑10.5.3, コントロールレーンでモジュレーションを作成、編集するを参照してください。

パターンエディターを垂直方向にナビゲートする (サウンドまたはピッチ)

パターンエディターがグループビューの場合、パターンエディターの右で典型的なスクロールバーを使用できます。パターンエディターに全サウンドスロットが納まりきらない場合は、このバーでスクロールします。パターンエディターがキーボードモードの場合は、垂直ズームスクロールバーがパターンエディターの右に表示され、このバーで音階軸に沿ってスクロール、またはズームイン/アウトします。このバーは上記で解説した水平バーと同様に機能します。



グループとキーボードビューの詳細は↑10.1.5, グループビューとキーボードビューを参照してください。

パターンエディターの高さを調節してアレンジャーの表示部分を変更することで、サウンドスロットを一度に表示する数を変更することができます（↑15.1.1, アレンジャーの操作）。

コントローラーでイベントエリアをナビゲートする

コントローラーでイベントエリアの位置とズーム度合いをコントロールすることも可能です。

1. ナビゲートモードにするには、NAVIGATE を押したままにします。
2. ボタン 2 IDEAS を押して必要であればアイディアビューにします。
3. ノブ 5 (Pattern Zoom) を回してエディットエリアをズームイン/アウトします。
4. ノブ 6 (Pattern Scroll) を回してエディットエリアをスクロールします。

10.1.3 パターンの再生位置を追従する

イベントエリアが選択したループレンジを全て表示しない場合は、再生ヘッドが表示されていない部分に移動し、再生位置を見失い、不便な場合があります。これを防ぐために、イベントエリアを移動して再生ヘッドを常に確認できる方法があります。



フォローボタンを起動してイベントエリア内の再生ヘッドを追従します。

▶ 再生中にイベントエリアの再生ヘッドをフォローするには、MASCHINE ヘッダのフォローボタンをクリックします。

→ MASCHINE ヘッダでフォローボタンが点灯します。再生ヘッドが表示部分の最後に到達すると、イベントエリアがパターン内の次のセクションに移動します。これでどの部分を再生しているか常に確認することができます。

フォロー機能は（コントローラー、またはソフトウェア上で）アレンジャー、またはパターンエリアを手動スクロールすると同時に解除されます。

フォロー機能はパターンエディターとアレンジャーに同時に影響します(詳細は↑15.1.2, プロジェクトの再生位置を追従するを参照してください)。

コントローラーの再生位置の追従

再生中にイベントエリアの再生ヘッドをフォローする方法は以下となります。

1. ナビゲートモードにするには、NAVIGATE を押します。
2. ボタン 8 (FOLLOW) を押します。

→ ボタン 8 と FOLLOW ラベルが点灯します。ソフトウェアでは再生ヘッドが表示部分の最後に到達すると、イベントエリアがパターン内の次のセクションに移動します。この方法でどの部分を再生しているか常に確認することができます。NAVIGATE をもう一度押してナビゲートモードを解除し、他のモードに切り替えます。フォロー機能は起動したままとなります。

パターンの他の場所に手動でスクロール、またはズームすると、同時にイベントエリアが再生ヘッドの追従をやめます。

フォロー機能はソフトウェアとコントローラーのいくつかの画面に影響します。

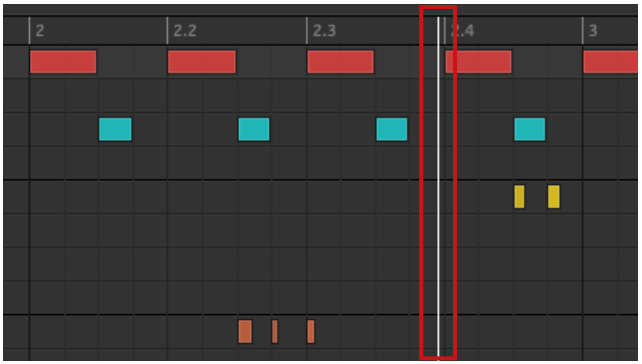
- ソフトウェアでフォロー機能はパターンエディターとアレンジャーに影響します。
- コントローラーでフォロー機能はシーンモードでアレンジサブモードを起動した場合、いくつかの画面に影響します。更にステップモードでフォロー機能はパッドにも影響します。フォローを起動すると、再生ヘッドがコントローラーのパッドの 16 ステップ分の最後に到達すると、パターンが 16 ステップ以上ある場合はパッドが次の 16 ステップに移動します。 詳細は↑10.3, ステップシーケンサーでパターンを録音するを確認してください。



再生位置が現在表示しているパターン以外の場所にある場合、フォロー機能が起動していてもイベントエリアは再生ヘッドをフォローすることはありません。再生ヘッドが該当するパターンに到達すると、イベントエリアが再生ヘッドを追従し始めます。

10.1.4 パターン内の他の場所への移動

イベントエリアの上のタイムラインを使用して任意の場所から再生することができます。例えば異なるパターン同士の切り替えを確認する場合、全ループレンジの再生を終えるまで待つ時間が省けて便利です。
イベントエリア上のタイムラインで、再生ヘッドはパターン内の現在の再生位置を白い垂直線で表示します。



タイムラインの再生ヘッドが現在の再生位置を表示します。

パターン内で任意の位置に移動することができます。

- ▶ イベントエリアのタイムライン上の任意の位置をクリックして再生ヘッドをパターン内の任意の位置に移動します。

パターンエディターのタイムラインで再生ヘッドを移動することで、アレンジャーの再生ヘッドも自動的に対応します。パターンエディターのタイムラインを使用して現在表示しているパターンの外に移動することはできません。外に移動するには、アレンジャーのタイムライン (↑15.4.1, プロジェクト内の他の場所への移動参照)、またはコントローラーを使用 (以下参照) します。

再生状況によって以下のように反応します。

- 再生していない場合は、現在のステップグリッドの設定にあわせてマウスカーソルの手前に再生ヘッドが移動します。ステップグリッドが無効の場合は、再生ヘッドはクリックした位置に正確に移動します。

ステップグリッドの詳細はセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。

- 再生している状態では再生ヘッドがパターングリッドにあわせてマウスのカーソルの一番近い位置に移動します。これでリズムが途切れることなくスムーズに移動します。パターングリッドを Off (無効の状態) または Quick にすると、現在の小節にあわせて再生ヘッドが移動します。

パターングリッドの詳細はセクション↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。

再生例: パターンが 4 小節で、パターングリッドを 1 小節に設定した場合は、タイムラインで 1.4 (1 小節目の 4 ビート目) 近辺をクリックした場合、3.3 (3 小節目の 3 ビート目) に到達すると再生ヘッドが 3.3 から 1.3 (1 小節目の 3 ビート目) に移動、再生を続けます。

コントローラーでパターン内の再生位置をコントロールする

セクション↑15.4.1, プロジェクト内の他の場所への移動で解説するように、コントローラーのコントロールエンコーダー、またはロケートボタンを使用して再生位置をコントロールすることも可能です。 以下はその方法です。

▶ コントロールエンコーダーを回してロケートボタン (TRANSPORT セクションにあります) を押してパターングリッド間を移動します。SHIFT を押しながらコントロールエンコーダーを回す(またはロケートボタンを押す) ことで前後のグリッドに移動します。

再生している場合は、グリッドの解像度 (パターングリッドでは SHIFT なし、ステップグリッドでは SHIFT を使用) にあわせて再生ヘッドが移動します。

ここで解説するようにコントロールエンコーダーを使用するには、VOLUME、SWING、TEMPO ボタンをオフにする必要があります点灯している場合は各ボタンを押して解除して上の操作を行ってください。

コントローラーを使用して、現在のパターンの外に移動することもできます。 セクション↑15.4.1, プロジェクト内の他の場所への移動で詳細を確認してください。

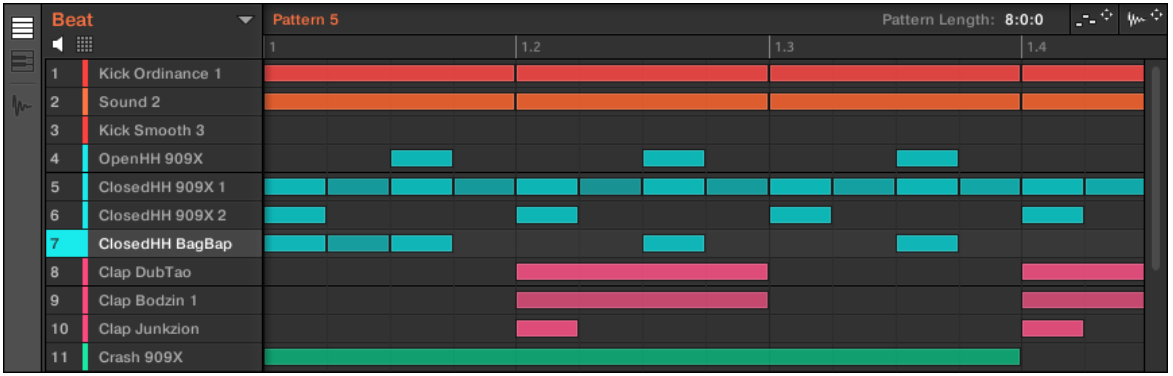
10.1.5 グループビューとキーボードビュー

パターンエディターで選択したグループの全 16 のサウンドスロットのイベントを編集することができます。これを**グループビュー**といいます。

► パターンエディターの左のグループビューボタン（小さな段）をクリックし、グループビューにします。



グループビューではイベントエリアの各段が異なるサウンドスロットとなります。



グループビューのパターンエディターでグループの全サウンドのイベントを表示しています。

この画面はイベントの音程を気にせずイベントの作成編集ができ、また全サウンドのイベントを一挙に表示、編集できるのでリズミカルなインストゥルメント(例、ドラムキット) の使用に適しています。

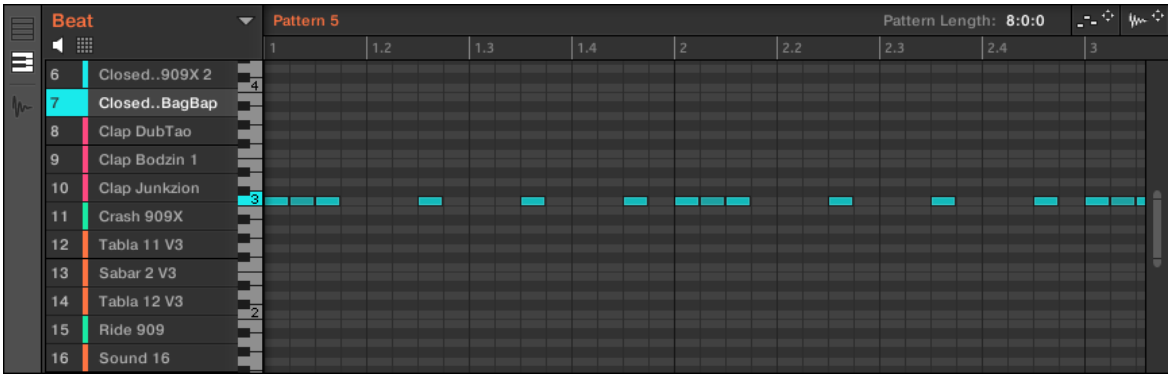
キーボードビュー

パターンエディターを**キーボードビュー**に切り替えることも可能です。

▶ パターンエディターの左のキーボードビューボタン（鍵盤）をクリックし、キーボードビューにします。



→ イベントエリアには選択したサウンドのノートのみが表示されます。ノートは半音単位で入力、編集することが可能で、一番低いノートはキーボードビューの一番下となります。



キーボードビューのパターンエディタで、特定のサウンドの全ノートを表示しています。

左のサウンドリストで他のサウンドを選択すると、全イベントエリアが切り替えたサウンド内のノートを表示します。

イベントエリアの左の垂直ピアノロールでイベントロールの音階を表示します。各 C では番号でオクターブを表示しており、真ん中の C、MASCHINE の C3 には「3」と表示されます。ピアノロールの鍵盤をクリックして選択したサウンドを各音程で確認することができます。

このビューは特定のサウンドにフォーカスして各音程を編集することができるので、メロディーがあるインストゥルメントでの使用に適しています。

コントローラーでグループビューとキーボードビューを切り替える

ソフトウェアのグループ/キーボードビューは常にコントローラーのパッドのグループ/キーボードモードと連動し、ソフトウェアでグループビューとキーボードビューを切り替えることでコントローラーのグループモードとキーボードモードも自動的に切り替わります。
パターンエディターをグループ、キーボード各モードに切り替えることで、パッドもグループ、キーボードモードに切り変える必要があります。

▶ コントローラーで SHIFT + PAD MODE を押すことでパターンエディターをグループ、またはキーボードモードに切り替えます。

コントローラーで使用できる各パッドモードに関しては↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビューを参照してください。

10.1.6 アレンジグリッドとパターンレングスの調整

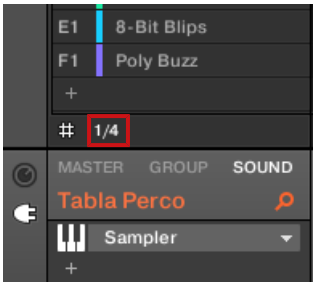
アレンジグリッド で特に以下の状況でタイミングを均等にします。

- パターンレングスの調整（以下参照）
- セクションレングスの設定

アレンジグリッドの調整

アレンジグリッドを調節する方法は以下です。

▶ アレンジグリッドの解像度を変更するには、アレンジビューのグループの下の値をクリックし、メニューで任意の設定値を選択します（設定値に関しては上記内容を確認してください）。



→ これでアレンジグリッドのサイズが指定した値に変わります。

アレンジグリッド設定値は以下です。

- **1 Bar**, **1/2 note**, …, **1/16th note**: これらの各設定でパターンレングスを規定値で設定します。

- **Off**: アレンジグリッドが起動解除されます。これでパターンレングスと再生位置を自由に設定することができます。
- **Quick** (デフォルト): この設定でパターンに使用できる値は 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)。 パターングリッドのその他の使用では (再生位置の調節やループレンジの設定)1 小節単位が用いられます。 アレンジグリッドのその他の使用では (再生位置の調節やループレンジの設定) 1 小節単位が用いられます。

パターンの長さの設定

必要に応じてパターンの長さを調整することもできます。 パターンレングスは小節とビートを基準にしています。最長パターンの長さは 256 小節分です。新規パターンを作成すると、(↑10.7.3, パターンの作成)パターンには Preferences パネル (↑2.6.1, Preferences – General ページ) の Default ページで設定したパターンの長さが設置されます。
パターンレングスの変更方法は 2 通りあります。

▶ パターンレングスを変更するには Pattern Length フィールドをクリックしてドラッグすることでパターンの長短を変更します。表示されている値をダブルクリックし、新規数値をコンピュータのキーボードで入力することができます(入力が終わったら[Enter]を押して数値を適用してください)。



または

▶ パターンの長さを変更するにはタイムライン上のパターンの最後のエンドマーカーをドラッグします。



両方の方法で、使用できる長さの設定値はパターングリッド解像度（上記）の内容によって異なります。
パターンの長さを短くすることでパターンの最後にあるイベントを省略します。この操作でイベント自体が削除されるわけではなく、イベントエリアには残った状態となり（暗くなります）パターンを長くすることで、このイベントが再びパターン内に追加されます。
パターン自体から除外されているこれらのイベントもソフトウェアで編集することができます。コントローラーからこれらのイベントを編集することはできません。セクション↑10.4, イベントの編集を参照してイベントの編集方法を確認してください。

コントローラーを使ってパターンレングスとアレンジグリッドを調節する

コントローラーで選択したパターンの長さと、この長さを調節するために設定するパターングリッド解像度はパターンモード、グリッドモード、レコードプリペアモードで調節できます。ワークフローにあう方法を任意に選択してください。

コントローラーを使ってパターンの長さを調節する

パターンモードで現在のパターンのパターンの長さを調節することができます。

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。PATTERN + ボタン 1 を押してパターンモードを固定することで、PATTERN (↑2.3.1, コントローラーのモードを固定する) を放して編集することができます。
2. ノブ 1 (LENGTH) を回してパターングリッドの現在の設定値にあわせてパターンレングスを変更します。
3. ノブ 4 (LENGTH) を回してパターングリッドの現在の設定値にあわせてパターンレングスを変更します。

コントローラーでグリッドを調節する

グリッドモードでアレンジグリッド解像度を含んだ MASCHINE 内で使用する各グリッドを設定します。アレンジグリッドは、パターンレングスとセクションレングスで設定されたステップサイズにより変更されます。

1. GRID を押したままにしてグリッドモードにします。ボタン 1 を押してグリッドモードを固定することで GRID (↑2.3.1, コントローラーのモードを固定する) を放して編集することができます。
2. ボタン 3 (ARRANGE) を押してアレンジグリッド設定を行います。
   右画面ではどのパッドでどの値を設定できるか表示されます。
3. 任意のパッドを押して値を選択します。ボタン 5、6、8 を押すことで対応するカラムの各値を選択することもできます。

→ 選択した値は右ディスプレイ上でハイライト表示され、対応するパッドが完全に点灯します。

パターングリッドを起動解除するには、右隅の OFF を選択します。

► パターングリッドを起動解除するには、GRID を押したままボタン 3 (ARRANGE) を押し、パッド 16 (OFF)を押します。



OFF (パッド 16) 以外の値を選択することでパターングリッドが起動するので、コントローラーでパターングリッドを起動する必要はありません。

レコードプリペア（Record Prepare）モードを使用したグリッドの調整

この方法は新規録音を開始する際に非常に便利です。レコードプリペアモード（ Record Prepare モード、点灯していない REC ボタンを押したままにすることで起動します) はコントロールモードの録音時のワークフローに密に組み込まれています。詳細は↑10.2.2, レコードプリペア（Record Prepare）モードを参照してください。

10.1.7 ステップグリッドとナッジグリッドの調節

ステップグリッドでイベント/ノートを作成、移動するための間隔を設定します。ステップグリッド解像度はステップサイズに対応し、クオンタイズを含んだパターン編集作業に直接影響します(クオンタイズに関しては↑10.4.7, イベント/ノートのクオンタイズを参照してください)。



ステップグリッドはコントローラーのステップシーケンサーにも影響を与え、ステップグリッドの解像度を上げる(ステップサイズを小さくする) ことでパターン内に配置することができるイベント用ステップ総数が多くなります。ステップシーケンサーに関しては↑10.4.2, イベント/ノートの作成を参照してください。

パターンエディターでステップグリッドはイベントエリアに灰色の垂直線で表示されます。



イベントエリアのステップグリッドを示す垂直線です。

デフォルトでステップグリッドは起動した状態となり、解像度は 1/16th に設定してあります。以下のように、他のステップサイズを使用したり、ステップグリッドを使用しない設定にすることも可能です。

現在のズーム度合いとステップグリッドの設定よっては、ステップグリッドの垂直線が蜜に表示されすぎることを防ぐために、この線が表示されない場合もあります。例えば 6 または 8 小節を表示した状態でステップグリッドを 1/64th に設定している場合はこれらのグリッド線は表示されなくなります。

現在のステップグリッド解像度とは関係なく、ビートを示す灰色の線と小節を区切る黒い線はイベントエリアに常に表示されます。

ステップグリッドの起動と起動解除

▶ ステップグリッドを起動、起動解除するには、パターンエディターの左下隅のステップグリッドボタン (小さなグリッドアイコンです) をクリックします。



ステップグリッドを起動します。

ステップグリッドの設定

ステップグリッドの解像度は、パターンエディターの左下のグリッドアイコンの隣の値がある、ステップサイズメニューで調節することもできます。



ステップサイズメニューでステップグリッド解像度を調節します。

▶ 編集内容に影響するステップサイズを選択するには、パターンエディターの左下のグリッドアイコンの隣の値をクリックし、ドロップダウンメニューで任意のステップサイズを選択します。 選択値は *1 Bar* から *1/128* で、3 連符も含んでいます。デフォルト値は 1/16th ノートです。

ナッジグリッド

上で解説したステップグリッドに加え、2 番目のグリッド関連コントロール部でパターンのイベント/ノートのタイミングをコントロールするための値を設定します。機能名は**ナッジグリッド**といいます。

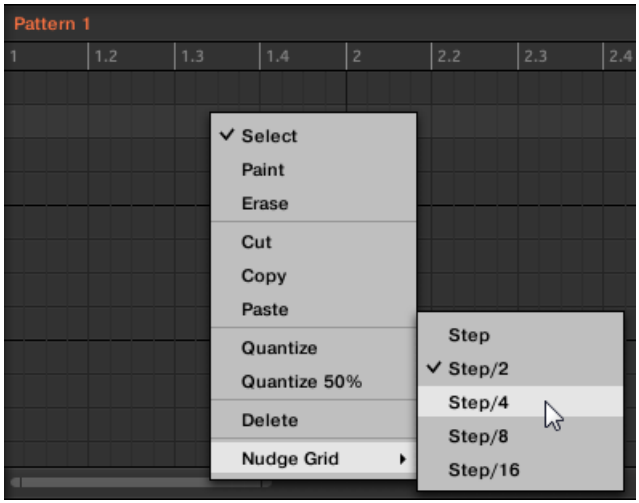
イベントのナッジとは、現在の位置からイベントを前後に微妙にずらすことを指します。詳細は ↑10.4.4, 選択したイベント/ノートの編集 を参照してください。

ナッジグリッドはステップグリッドを基礎にしています。

- ナッジグリッドを起動する事ができるのは、ステップグリッドを起動している場合です。ステップグリッドを無効にすると、イベントをナッジすることでシーケンサー上の最大解像度単位で移動します。
- デフォルトでナッジグリッド解像度はステップの半分に設定してあり、イベントは半ステップ単位でナッジします。
- ナッジグリッド解像度をフルステップにすると、ナッジグリッドはステップグリッドと同じ状態となります。
- ナッジグリッド解像度を小さな値にすることで、ステップグリッドよりも小さな単位となります。これでイベントを微細にナッジ調節することができます。

ナッジグリッド解像度はイベントエリアのコンテクストメニューで調節することができます。

► ナッジグリッドを調節するにはイベントエリアの何もない部分をダブルクリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、メニューで *Nudge Grid* を選択、サブメニューで *Step*、*Step/2*、*Step/4*、*Step/8*、*Step/16* のどれかの値を選択します。



ナッジグリッドは、パターンエディターのイベントエリアには表示されません。

コントローラーでステップグリッドとナッジグリッドを調節する

ステップグリッドを起動、起動解除し、コントローラーでステップグリッドとナッジグリッドの解像度を調節することができます。

ステップグリッドの起動と起動解除、調節

ステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. GRID を押してグリッドモードにします。
2. ボタン 4 (STEP) を押してステップとナッジグリッドセッティングにアクセスします。
   右画面ではどのパッドでどの値を設定できるか表示されます。



3. 任意のパッドを叩いて解像度を選択してください。ボタン 5-8 を何回か押すことで対応するカラムの各解像度を選択することもできます。

→ 選択した値は右ディスプレイ上でハイライト表示され、対応するパッドが完全に点灯します。

ステップグリッドを起動解除するには、右隅の OFF を選択します。

▶ ステップグリッドを起動解除するには、GRID を押したままボタン 4 (STEP) を押し、パッド 16 (OFF) を押します。



OFF (パッド 16) 以外の値を選択することでパターングリッドが起動するので、コントローラーでステップグリッドを起動する必要はありません。

ナッジグリッドの調節

ナッジグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. GRID を押してグリッドモードにします。
2. ボタン 4 (STEP) を押してステップとナッジグリッドセッティングにアクセスします。
3. ノブ 4 (NUDGE) を回して任意のナッジグリッド解像度を選択します。

ステップグリッドを起動する（上記）ことで、新規ナッジグリッドを使用できる状態となります。

10.2　リアルタイムパターン録音

このセクションではコントローラーでパターンをリアルタイム録音するための各方法、機能、ツールについて解説していきます。

- 最も一般的な方法はオーバーダブといわれるものです。録音した内容は上書き録音することも可能です。これらはセクション↑10.2.1, ライブでパターンを録音するで解説します。
- 新規パターンを録音する前に、レコードプリペア（Record Prepare）モードを使用し、パターンの重要な設定をしておく必要があります↑10.2.2, レコードプリペア（Record Prepare）モード。
- メトロノームはいつでも起動、カスタマイズすることができます↑10.2.3, メトロノームの使用。
- カウントインを使用して録音を開始することもできます↑10.2.4, 録音時のカウントインの使用。
- 録音時はパッド演奏内容を MASCHINE に自動クオンタイズさせることも可能です↑10.2.5, 録音時のクオンタイズ。

10.2.1　ライブでパターンを録音する

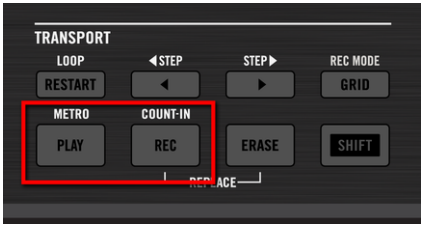
コントロールモードでコントローラー上で フォーカスしたグループのパターンをライブ録音するためのいくつかのツールを用いることができます。



Pad 感度と Velocity Scaling は念入りに微調整にしておくことで、コントローラーを更にあなたの演奏、録音スタイルになじませることが出来るでしょう。これらの設定は *Preferences* > *Hardware* > *Pads* で行うことが可能です。詳細は ↑2.6.6, Preferences – Plug-ins ページ を参照してください。

オーバーダブモード

オーバーダブ モードは最も使用する録音モードです。このモードで全パッド演奏内容がパターンにイベント/ノートとして追加されます。



パターンの録音: PLAY と REC を押し、パッドを叩きます。

1. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。
   PLAY ボタンが点灯します。
2. REC を押して録音を開始します。
   REC ボタンが点灯します。
3. パッドを叩きながらどのように録音されていくか聞いてみましょう。
   パッドを叩く度にパターンエディターにイベントが作成されます。各イベントの長さはパッドを押し続けた時間によって変わります。演奏内容がイベントを含んだ現在のパターンに追加され続けます。これは連続的なパターンでも同様です。
4. 録音を終えたら、REC をもう一度押してそのパッドの録音作業を終了します。
   削除が終わると、ボタンの REC ボタンが消えます。シーケンサーはもう一度 PLAY を押すまで再生を続けます。

リプレイス（置き換え）モード

このモードで録音を行うと、選択したサウンドのイベントは演奏内容に応じて置き換えられます。

1. イベントを置き換えたいサウンドを選択し、グループモードの場合は、複数のサウンドを選択でき(↑ 4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択)、キーボードモードではフォーカスしているサウンドのイベントのみを置き換えることができます。
2. PLAY を押してシーケンサーをスタートします。
   PLAY ボタンが点灯します。
3. ERASE + REC を押してリプレイスモードで録音を開始します。
   ERASE と REC ボタンが点灯します。
4. 録音したいパッドを叩きます。
   パッドを叩く度にパターンエディターにイベントが作成されます。各イベントの長さはパッドを押し続けた時間によって変わります。選択したサウンド内にあるイベントが再生ヘッドの進行に合わせて削除されていきます。
5. 録音を終えたら、REC をもう一度押してそのパッドの録音作業を終了します。
   ERASE と REC ボタンが消えます。シーケンサーはもう一度 PLAY を押すまで再生を続けます。

間違えてイベントを削除するのを防ぐために以下の状況でリプレイスモードは**自動的に起動解除**(ERASE がオフとなります) し、録音自体はオーバーダブモードで続行します。

- ループ再生している場合 (ループレンジの最後、またはプロジェクトの最後に到達するとモードが解除されます Project)。
- シーケンサーを停止する(点灯している PLAY ボタンを押す)。

- プロジェクト内の他の場所に移動する (↑10.1.4, パターン内の他の場所への移動参照)。
- コントローラーを他のモードに切り替える(例、SCENE、PATTERN、等を押す)。
- 他のグループにフォーカスする。

オーバーダブモードに切り替えることでもリプレイスモードが**手動解除**されます。

▶ リプレイスモードで録音を行っている場合に ERASE ボタンを押すことでもリプレイスモードを解除できます。

→ 録音はオーバーダブモードとなります（上記）。



録音モードにしなくてもイベントを削除することは可能で、再生中（または録音中に）に ERASE と任意のパッドを押すことで現在の再生位置にあるイベントが削除されます (↑10.4.5, イベント/ノートの削除参照)。

どこにイベントが録音されるか

パッドで録音を始めると、イベントは以下のように録音されます。

- パターンを既に選択している場合は、 (パターンエディターにロードしている場合は) イベントはそのパターン内に録音されます。アレンジャーの再生ヘッドがパターン内で自動ループしている場合も同様です。
- パターンを選択していない場合は、録音することで(オーバーダブ、リプレイスのどちらの場合でも) 自動的にデフォルトパターンレングスの空のパターンを作成します。新規パターンが現在のシーンの最初のクリップに用いられている場合は、シーン全体をリピートします。



デフォルトパターンレングスは Preferences パネルの Defaults ページで調節します。 詳細は↑2.6.1, Preferences – General ページを参照してください。

録音開始時にコントローラーでレコードプリペアモードを使用し、素早く任意の長さの新規パターンを設定してから録音を開始することもできます。詳細はセクション↑10.2.2, レコードプリペア（Record Prepare）モードを参照してください。

10.2.2 レコードプリペア（Record Prepare）モード

この録音準備モード (レコードプリペアモード) は新規録音時に便利なモードです。 ここで録音直前にパターンレングスとパターングリッド解像度を設定することができます。この方法で任意のパターンレングスの新規パターンを素早く作成し、そのパターンにイベントを録音することができます。



レコードプリペアモードを使用して既存のパターンのレングスを変更することも可能です。

コントローラーでレコードプリペアモードを使用する

1. REC が無効の状態で REC を押したままにすることでレコードプリペアモードにします。
   数秒後に以下の画面が表示されます。



2. REC を押したまま録音しようとしているパターンのパターンレングスを調節するにはノブ 4 (LENGTH) を回す、またはボタン 5–8 を押して 2、4、8、16 bars の各プリセットのうちのどれかを選択します。
3. REC を放します。

→ 録音モードとなり (REC が点灯します) パターンの長さが設定した内容となります。PLAY を押してシーケンサーを起動し、パッドを演奏して録音を開始します。パターンの録音詳細は↑10.2, リアルタイムパターン録音を確認してください。



レコードプリペアモード（Record Prepare、録音準備モード）でボタン 2 を押すことでメトロノームを起動、起動解除することもできます。メトロノームの詳細はセクション↑10.2.3, メトロノームの使用を参照してください。

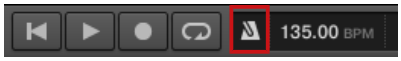


リプレイスモード (↑10.2.1, ライブでパターンを録音する)で録音している状態でレコードプリペアモードにすることも可能です。ERASE + REC を押し、コントローラーがレコードプリペアモードになるまで REC を押し続けてください。これはカウントインの使用の際でも同様です (↑10.2.4, 録音時のカウントインの使用)。

10.2.3 メトロノームの使用

リアルタイム録音のガイドとなる、メトロノームも使用可能です。

► MASCHINE ヘッダのメトロノームアイコンをクリックしてメトロノームを起動/起動解除します。



シーケンサーを起動することでメトロノーム音声を確認することができます。

メトロノーム音声はキューバスに送信されます。キューバスの使用方法は↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。
Preferences パネルでメトロノームをカスタマイズすることも可能です。

- メトロノームの音量と拍子は Preferences の General ページ (↑2.6.1, Preferences – General ページ参照)で調節できます。
- メトロノームのダウンビートとアップビートをカスタム音声にするには Preferences の Default ページ (↑2.6.4, Preferences – Default ページ参照)で設定します。

メトロノームの拍子（タイムシグニチャーともいいます）はプロジェクトの拍子とは関係なく設定することができます。これでパターンでの変拍子等の録音に役立てることができます。プロジェクトの拍子は MASCHINE ヘッダ (MASCHINE がスタンドアローンモードの場合) またはホストアプリケーション (MASCHINE をプラグインとして起動している場合) で設定することができます。

コントローラーに目を向けてください。

► SHIFT + PLAY を押してメトロノームを起動/起動解除します。

メトロノームのボリュームと拍子の設定

コントローラーの録音設定時にメトロノームの音量と拍子を設定する方法は以下となります。

1. SHIFT + GRID を押して録音設定を表示します。



2. ノブ 1 (METRONOME LEVEL) を回してメトロノームの音量を設定します。
3. ノブ 2 (METRONOME TIME) を回して拍子を設定します。

メトロノームの設定時にボタン 2 (METRO) を押すことでメトロノームを起動、起動解除することができます。これは上記した SHIFT + PLAY を押す動作と同じです。

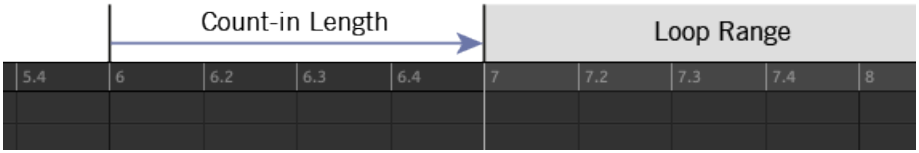
10.2.4 録音時のカウントインの使用

カウントインでシーケンサーと録音を開始する前にメトロノームを開始することができます。完璧なダウンビートのタイミングで録音を行いたい場合に便利な機能です。
カウントインを使用して録音を開始すると、次のような状態となります。

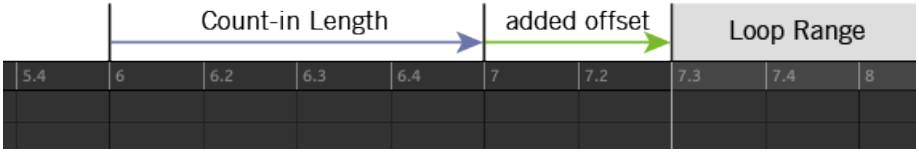
- 再生ヘッドがループレンジの最初の部分に移動します。
- カウントインの間 (1、2、4 bars)はメトロノーム音声のみが確認できます。
- カウントインの後、オーバーダブモード(↑10.2.1, ライブでパターンを録音する)で録音が開始します。カウントイン前にメトロノームをオフの設定にしてある場合はメトロノームはその時点で止みます。

メトロノームの音量、拍子、ダウンビート/アップビート音声を設定することができます。 詳細は↑10.2.3, メトロノームの使用を参照してください。

現在のループレンジが小節の最初から開始しない場合はカウントインがダウンビートとともに開始し、設定した値でカウント (1、2 、4 bars)し、ループレンジの間に合わせて小節の頭に間を追加し、実際のループレンジが開始します。



ループレンジが小節の最初から開始する場合のカウントイン



ループレンジが小節の最初から開始しない場合

カウントインを使用してリプレイスモードで録音を開始することも可能です。

カウントインの小節の設定

録音が実際に開始する前にメトロノームを鳴らす間隔を設定することができます。ソフトウェアでこの設定は Preferences パネルの General ページにある Count-in Length で設定します。設定値は 1 bar、2 bars、4 bars となります。セクション↑2.6.1, Preferences – General ページを参照して Preferences パネルにあるカウントインとメトロノーム設定の詳細を確認してください。
コントローラーに目を向けてください。

- SHIFT + REC を押してカウントインを開始、録音はオーバーダブモードで行います。

または

- SHIFT + ERASE + REC を押してカウントインと録音をリプレイスモード (リプレイスモードに関しては↑10.2.1, ライブでパターンを録音するを参照してください)で開始します。

カウントインの小節の設定

録音設定の時点で カウントインの長さを設定することができます。

1. SHIFT + GRID を押して録音設定を表示します。



2. ノブ 4 (LENGTH) を回してカウントインの長さを設定します。

10.2.5　　録音時のクオンタイズ

パッドを用いて録音する場合に自動的にノートがクオンタイズされるようにすることもできます。これを**インプットクオンタイズ**といいます。

録音したノートのクオンタイズはいつでも行うことができます。 詳細は↑10.4.7, イベント/ノートのクオンタイズを参照してください。

コントローラーでインプットクオンタイズを使用する

1. SHIFT + GRID を押して録音設定を表示します。



2. ノブ 5 (QUANTIZE MODE) を回してインプットクオンタイズを起動 (ON) または起動解除 (OFF) します。

→ インプットクオンタイズを起動すると、選択したステップサイズ（ステップグリッド解像度のことです）にあわせてパッドで録音したノートがクオンタイズされます。Step Grid をオフにすると、クオンタイズの効果は無効となります。ステップグリッドとステップサイズに関しては↑ 10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。

10.3 ステップシーケンサーでパターンを録音する

既存の クラシックドラムマシンを使いこなせるのであれば、ステップシーケンサーを使ってパターンをプログラムしたい場合もあるでしょう。

10.3.1 ステップモードの基本

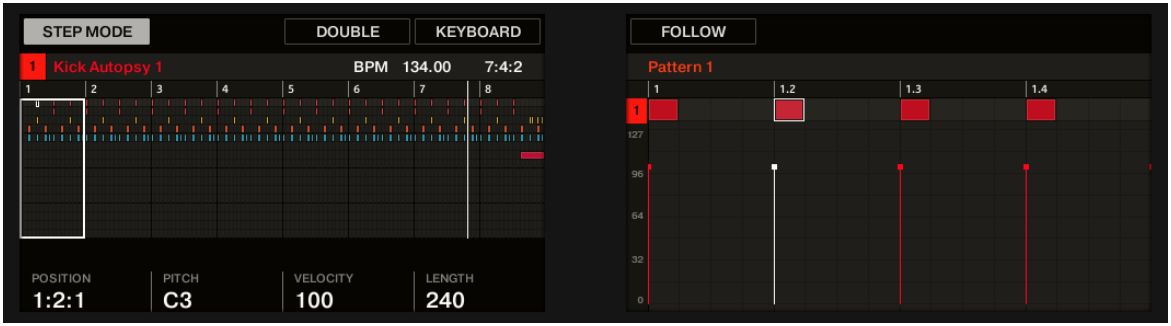
コントローラーでステップシーケンサーは**ステップモード**（Step mode）で使用することができます。ステップモードで現在のグループのフォーカスしているサウンドを各ステップごとにプログラムすることができます。

1. STEP を押してコントローラーを ステップモードにします。
2. 4-D エンコーダーを上下に操作してサウンドを選択します。

ステップモードはアレンジモードの PATTERN ページにあるイベントエディット（Event Edit）モードのサブモードとなっています(イベントエディットモードに関しては↑ 10.4.4, 選択したイベント/ノートの編集を参照)。ですから、この機能はイベントエディットモードに似ています。
イベントエディットモードとの大きな違いは、ステップモードではコントローラーの各パッドがフォーカスしているサウンドの 16 ステップシーケンスとなっている点です。ステップのサイズはステップグリッド解像度の設定によって異なります。点灯しているパッドは該当するステップにイベントがあることを示します。

ステップグリッドの詳細はセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。

コントローラー画面では以下を表示します。



コントローラーのステップモードディスプレイです。

左画面ではパターン全体を表示、右画面ではパッドでコントロールしているステップがあるパターンの一部を表示します。画面で表示する内容はパッドの現在のモードによって異なります。

- パッドがグループモードの場合
  - 左画面はグループの全サウンドのイベントを表示します。
  - 右画面ではフォーカスしているサウンドのイベントをベロシティーとともに表示します。
- パッドがキーボードモードの場合は両画面でフォーカスしたサウンドを音階で表示、各ノートを表示します。使用しているノートのピッチにもよりますが、ノブ 7 を回すことで右画面をスクロールして各ピッチ間を移動して表示することもできます（左画面は自動的に調節され、全ノートを表示します）。

シーケンスの録音

1. 4-D エンコーダーを上下に押す、または SELECT を押したまま任意のサウンドがあるパッドを押すことでサウンドにフォーカスします(↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする)。
2. PLAY を押します。
   各パッドが、パッド 1 から 16 まで順に点滅していくことで、再生位置を確認することができます。いつでも PLAY を起動、起動解除することができます(起動することでパターンの内容を確認することができます)。

3. 点灯していないパッドを押すことでそのステップにイベントを作成します。
   パッドが点灯し、そのステップにイベントがあることを示します。新規イベントは 1 ステップ分となります。再生位置がこのステップに到達すると、この新規イベントが再生されます。
4. 点灯しているパッドを押してステップを削除します。
   ⇨ パッドが無灯の状態となり、そのステップのイベントが削除されます。
5. そのサウンドの打ち込みを終えたら、他のサウンドに対しても以上の方法を用いてシーケンスの入力を行います。

この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。
ステップモードイベントには以下の設定内容があります。

- Sound のベースキーによってイベントの**ピッチ**が設定されます。サウンドのキーの変更方法は↑5.1.3, ベースキーの調節を参照してください。
- イベントの**ベロシティー**はフィックスドベロシティー（Fixed Velocity、以下）オプションを有効にしていなければ、パッドを叩く強さによって設定されます。
- **レングス**（length）は 1 ステップ分 (現在のステップグリッド設定によって異なります) に設定されます。
- イベント**ポジション**は叩くパッドによって設定されます。

シーケンスの確認 (右画面)

コントローラーの右画面にはシーケンス情報が更に表示されます。

- 個別のイベント/ノートは長方形のブロックで表示されます。これでパッドによる各ステップを確認することができます。グループとキーボードモードでベロシティーはイベントの色の濃さで表示されます。色が薄くなるほど、べろして x-も弱くなります (グループモードでベロシティーは画面の各イベントの下に表示されます)。
- パターンの再生位置は左から移動する再生ヘッドで確認することができます。
- ステップグリッドは背景に表示されます。

右画面でシーケンスの他の場所のパッドに切り替えるには 2 つの方法があります。

► FOLLOW ボタンまたはディスプレイの上のボタン 5 (FOLLOW)を押してフォロー機能を起動/起動解除します。

このフォロー 機能を起動すると、現在表示している再生部分の最終地点に到達すると、右画面とパッドが次の 16 ステップに自動的に切り替わります。

► コントローラーの左上にある STEP を押してコントローラーをステップモードにします。

ステップモードではコントローラーの各パッドが、フォーカスしているサウンドの 16 ステップシーケンスとなります。ステップのサイズはステップグリッド解像度の設定によって異なります。点灯しているパッドは該当するステップにイベントがあることを示します。

ステップグリッドの詳細はセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。

この方法でパターンを簡単に作成することが可能です。



ステップモードでの典型的な 4/4 配置です。

ステップモードイベントには以下の設定内容があります。

- Sound のベースキーによってイベントの**ピッチ**が設定されます。サウンドのキーの変更方法は↑5.1.3, ベースキーの調節を参照してください。
- イベントの**ベロシティー**はフィックスドベロシティー（Fixed Velocity、以下）オプションを有効にしていなければ、パッドを叩く強さによって設定されます。

- **レングス**（length）は 1 ステップ分 (現在のステップグリッド設定によって異なります) に設定されます。
- イベント**ポジション**は叩くパッドによって設定されます。

シーケンスの確認 (右画面)



コントローラーのステップモードディスプレイです。

コントローラーの右画面にはシーケンス情報が更に表示されます。

- 個別のイベントは長方形のブロックで表示されます。これでパッドによる各ステップを確認することができます。イベントベロシティーはブロックとともに垂直線で表示されます (この線が高くなるほどベロシティーが高くなります)。
- パターンの再生位置は左から移動する再生ヘッドで確認することができます。
- グリッドは 4 ステップごとに背景上に表示されます(ステップグリッド解像度を三連符に設定した場合は三本線が表示されます)。
- ステップの下のスクロールバーは、パターン内のどの部分を画面とパッドで現在表示しているかを示します。デフォルトでは最初の 16 ステップに対応します。

右画面でシーケンスの他の場所のパッドに切り替えるには 2 つの方法があります。

► ボタン 5 (FOLLOW) を押してフォロー機能を起動、起動解除します。

→ この機能を起動すると、現在表示している再生部分の最終地点に到達すると、右画面とパッドが次の 16 ステップに自動的に切り替わります。



このフォロー機能はソフトウェアのフォロー機能と同調します。詳細は ↑10.1.3, パターンの再生位置を追従する を参照してください。



特定のパッドを押したままにすると (このステップのパラメーターを素早く編集する場合、↑10.3.2, ステップモードでイベントを編集する参照)、フォロー機能は一時的に解除され、パッドを放すことで自動的にフォロー機能が再び起動します。ステップモードでモジュレーションを録音する方法は以下を参照してください。

前後のステップに手動で移動することもできます。

► ボタン 5 (FOLLOW) が無効の場合はボタン 7 と 8 を押して手動でパッド、または右画面の前後する 16 ステップを移動します。

パターンの調節 (左画面)

コントローラーの左画面でパターンのいくつかの設定を調節することができます。
PATTERN セクションでパターンレングスとパターングリッドを調節します。

► ノブ 1 (LENGTH) を回してパターンレングスを調節し、ノブ 2 (GRID) でパターングリッド解像度を調節します。



詳細は↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整で確認してください。

パターンの内容を瞬時に等倍することも可能です。

► ボタン 3 (DOUBLE) を押してパターンの内容を等倍します。

→ パターンの長さが等倍します。元のパターンの全イベントは拡張されたパターンに複製されます。元のパターンの最後尾以降にあるイベントは等倍されたパターンの最後尾以降に移動します。



パターンモードでパターンを等倍することもできます↑10.4.9, パターンを等倍する。

次のイベントの準備（左画面）

コントローラーの左画面でパッドを押すことで、作成する次のイベントのピッチとベロシティーを調節することもできます。この調節は EVENTS セクションで行います。

► ノブ 3 (PITCH) を回して次に作成されるイベントのピッチを調節します。

作成するイベントのベロシティーはフィックスドベロシティーオプションの使用状況によって異なります。

► ボタン 4 (FIX VEL)を押してフィックスドベロシティーオプションを起動、起動解除します。

- このオプションを起動すると、作成する全イベントのベロシティーはノブ 4 (VELOCITY) で設定した値になります。
- このオプションを無効にすると、イベント作成時にパッドを叩いた強さによってベロシティーが入力されます。

これらのパラメーターはこの設定以降に叩くパッドに影響します。既存のイベントに影響はありません。既に作成したイベントのピッチとベロシティー、イベントの位置を変更する方法は↑10.3.2, ステップモードでイベントを編集するを参照してください。

10.3.2 ステップモードでイベントを編集する

ステップモードで特定のステップのイベントパラメーターを素早く調節することができます。

コントローラーを用いてステップモードでイベントを編集する

左画面でイベントの各設定を調節することができます。

1. 編集したいステップがあるパッドを押したままにします。最後に作成したステップを調節したい場合は、既にこのステップを選択した状態となっているのでこの手順は省いてください。4-D エンコーダー、または画面左のページボタンを押して各ステップを素早く選択します。
2. 以下の表で示すようにノブ 1–4 を使用して選択したイベントの位置、長さ（レングス）、ピッチ、ベロシティーを編集します。

編集ツール	内容
ノブ 1 (POSITION)	選択したイベントを少しずらし（ナッジ、ナッジグリッドに沿って設定した値で選択したイベントを移動させます)ます。 SHIFT を押しながらノブを回すことで一時的にナッジグリッドクオンタイズ機能が起動し、微細にイベント配置を調節することができます。ナッジグリッドの詳細はセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。 単一のイベントのみを選択した場合は、POSITION に現在位置が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。
ノブ 2 (PITCH)	選択したイベントをセミトーン単位で音階移動します。 単一のイベントを選択している場合は PITCH の下に音程が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。

編集ツール	内容
ノブ 3 (VELOCITY)	選択したイベントのベロシティーを調節します。各イベントが異なるベロシティー値を持つ場合は、値が 0 か 127 に到達しない限りは元のベロシティー値に応じて値を調節します。単一のイベントのみを選択している場合は VELOCITY の下にベロシティー値が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。
ノブ 4 (LENGTH)	選択したイベントの末尾を設定したステップグリッドに合わせて移動します。 SHIFT を押しながらノブを回すことで一時的にステップグリッドクオンタイズ機能が起動し、微細にイベントレングスを調節することができます。 各イベントが異なる長さの場合は、イベントのひとつが 1 ステップ以下に設定しない限り元の長さに対応して変化します。 単一のイベントのみを選択した場合は、LENGTH に長さが表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。

選択したステップのクイックエディットショートカット

クイックエディット（ Quick Edit ）ショートカットでイベントのベロシティー、ピッチ、ポジションを素早く編集することが可能です。

1. 編集したいステップがあるパッドを押したままにします。
2. イベントのベロシティーを調節するには VOLUME (Velocity) ボタンを押して 4-D エンコーダーを回します。
   調節値は左画面に表示されます。
3. イベント位置を詳細設定するには SWING (Position) ボタンを押し 4-D エンコーダーを回します。
   調節値は左画面に表示されます。
4. イベントのピッチを調節するには、 TEMPO (Tune) を押し、4-D エンコーダーを回します。
   調節値は左画面に表示されます。
5. 編集を終えたら、パッドを放します。



イベント位置は現在のステップグリッドとは関係なく調節されます。この機能は現在のステップに対応して調整するよう設計してあります。

コントローラーを用いてステップモードでイベントを編集する

クイックエディット（ Quick Edit ）ショートカットでイベントのベロシティー、ピッチ、ポジションを素早く編集することが可能です。



クイックエディットショートカット用各 VOLUME、SWING、TEMPO ボタンとコントロールエンコーダーです。

1. 編集したいステップがあるパッドを押したままにします。最後に作成したステップを調節したい場合は、既にこのステップを選択した状態となっているのでこの手順は省いてください。画面左のページボタンを押して各ステップを素早く選択します。
2. イベントのベロシティーを調節するには、VOLUME を押して起動し、コントロールエンコーダーを回します。
   調節値は左画面に表示されます。
3. イベントのピッチを調節するには、 TEMPO を押して起動し、コントロールエンコーダーを回します。
   調節値は左画面に表示されます。
4. イベントの位置を調節するには、 SWING を押して起動し、コントロールエンコーダーを回します。
   調節値は左画面に表示されます。
5. 編集を終えたら、パッドを放します。

イベント位置は現在のステップグリッドとは関係なく調節されます。この機能は現在のステップに対応して調整するよう設計してあります。

更にコントローラーの EDIT セクションで選択したイベントを編集することもできます。セクション↑10.4.4, 選択したイベント/ノートの編集、↑10.4.5, イベント/ノートの削除、↑10.4.6, イベント/ノートのカット、コピーとペースト、↑10.4.7, イベント/ノートのクオンタイズ を参照してください。

10.3.3 ステップモードでモジュレーションを録音する

モジュレーションを ステップモードで記録することもできます。パターンの各所で特定の値を設定する際便利な機能です。

モジュレーション詳細は↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。

1. モジュレートするステップがあるパッドを押したままにし(ボタン 7、8 を使用してパターン内の任意の場所に事前に移動しておくこともできます)ます。
   ディスプレイがパラメーター値を表示したコントロールモードのような画面を表示します。
2. コントロールモードと同様に、ボタン 2 または 3 を使用してグループ、またはサウンドレベルを選択し、ボタン 5、6 を押してこのレベルのプラグイン、またはチャンネルプロパティーを表示、ボタン 7 と 8 を使用して任意のプラグインスロット、またはチャンネルプロパティーを選択し、ページボタン (画面の左) を押してモジュレーションを録音したいパラメーターを含んだパラメーターページを選択します。
   モジュレート可能なパラメーターのみが画面の下に表示されます。
3. パッドを押したまま画面下のノブ 1–8 を回してこのステップの該当するパラメーターのモジュレーションを編集します。

→ このステップのモジュレーション値が録音されます。

ステップに設定したモジュレーション値はこのステップのみに有効となります。パターン内のいくつかのステップに対してこのモジュレーションを使用したい場合は、モジュレーション値を設定する際に該当する全パッドを押したままにします。

10.4 イベントの編集

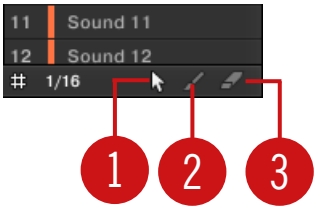
イベント/ノート作成編集用コマンドはパターンエディターのイベントエリア内でマウス動作によって行うことができます。ノートは選択したステップグリッド解像度を基準に入力されます（↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節)。グループビューでは選択しているサウンドがクリックした内容によって変化します。選択したノートがハイライト表示されます。

イベントとノート

基本的に イベントとノートは同じもので、特定のベロシティー、ピッチ、レングス等でサウンドをトリガーします。使い分けるとすれば、音程のあるものをノート、ドラムキットの音声をイベントと分ける事ができますが、MASCHINE では同じものとして扱っています。

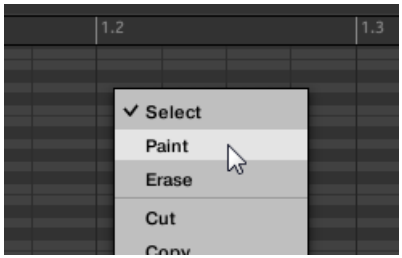
10.4.1 マウスでイベントを編集する-概要

ソフトウェアでは 3 種の**マウスエディットモード** を選ぶことができます。各モードはイベントエリアでのマウス動作が異なります。



エディットモードセレクターです。

- マウスエディットモードを選択するには、パターンエディターの左下にあるエディットモードセレクターの任意のアイコンをクリックします。イベントエリアの背景を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、コンテクストモードで任意のモードを選択することができます。



(1) **Select モード**: イベント/ノートを作成、選択、編集削除するためのモードです。
(2) **Paint モード**: イベント/ノートを素早く作成、サイズ変更、削除するためのモードです。
(3) **Erase モード**: イベント/ノートを一挙に削除するためのモードです。
このリストではマウスエディットモードで使用できる全動作です。特定の動作に関しては次のセクションを参照してください。

セレクトモードのマウス

以下の表はセレクトモード時のマウス動作一覧です(グループビューとキーボードビューの両方で使用できます↑10.1.5, グループビューとキーボードビュー)。この内容詳細は以下のセクションで解説しています。

動作	機能
ノートの作成 (↑10.4.2, イベント/ノートの作成参照)	
イベントエリアの背景をダブルクリック	ノートを作成します。
ノートの削除 (↑10.4.5, イベント/ノートの削除参照)	
ノートのダブルクリック	選択したノートを削除します。
右クリック (macOS: [Ctrl]-click) してメニューで *Delete* を選択します。	選択したノートを削除します。
ノートの選択 (↑10.4.3, イベント/ノートの選択参照)	
選択されていないノートをクリック	ノートを選択します。
[Shift] + 選択されていないノートをクリック	現在選択している内容にそのノートを追加します。
[Shift] + 選択しているノートのクリック	ノートを選択から外します。
イベントエリアの背景をドラッグします。	複数選択 (セレクションフレーム)
イベントエリアの背景をクリックします。	全ノートの選択を解除します。
選択したノートの編集* (↑10.4.4, 選択したイベント/ノートの編集参照)	
水平方向にドラッグ	選択したノートをステップグリッドにあわせて移動します。
[Ctrl] + ノートを水平方向にドラッグ (Mac OS: [Cmd] + ノートのドラッグ)	選択したノートを自由に移動します (ステップグリッドは関係なくなります)。
[Alt] + ノートのドラッグ	選択したノートを複製します。水平方向にドラッグすると、ステップグリッドにあわせて複製内容を移動させることができます。
ノートの左右端をドラッグ	選択したノートの最初/最後を移動し、ステップグリッドにあわせてイベントのサイズを変更することができます。

動作	機能
[Ctrl] + ノートの左右端をドラッグ (Mac OS: [Cmd] + 左右端をドラッグ)	選択したノートの最初/最後を自由に移動し、(ステップグリッドは関係なくなります)ノートのサイズを変更することができます。
ノートを垂直方向にドラッグ	グループビューでは選択したノートをグループ内のほかのサウンドに移動します。 キーボードビューでは選択したノートを他のピッチに移動します。

* 編集時にマウスの動作は選択した全ノートに対して実行されます。

ペイントモードでのマウスの使用

ペイントモードを有効にするとマウスがペイントブラシツールのように機能します。

- ▶ イベントエリアの背景をクリックし、ボタンを押したままマウスをドラッグすることでカーソルを動かすとともにノートが配置されます。ノートはノート配置を開始したサウンドに対してのみ追加されます。

逆のことも可能です。

- ▶ ノートをクリックしたままマウスカーソルでノートをなぞると、カーソルが通過したノートが削除されます。選択したサウンドのノートのみが削除されます。

セレクトモードと同様にノートをサイズ変更することも可能です。

- ▶ ノートの左右端の部分を水平方向にドラッグすることでステップグリッドにあわせてノートの最初/最後を移動させることができます。[Ctrl] ([Cmd] Mac OS) を押しながらドラッグすることでクオンタイズを無視することができます。

イレースモードでのマウスの使用

イレースモードを起動すると、マウスでノートを削除することができます。

- ▶ 左マウスボタンをクリックしたままカーソルを動かすと連続的にノートが削除されます。



ペイントモードとは逆に、イレースモードでノートは常に削除されます。更にイレースモードでノートはいくつかのサウンドをまたいで削除することができます。

10.4.2 イベント/ノートの作成

ソフトウェアではマウスを使用してイベントエリアのどこにでも新規イベントを作成することができます。イベント作成方法は、起動しているマウスエディットモード(Select、Paint、Erase)によって異なります。各イベントはマウスカーソルを置いたステップに作成することができ、ステップグリッドにあわせて配置されます。ステップグリッドが無効の場合は、イベントはマウスカーソルを置いた場所に正確に配置されます。グループビューではフォーカスしているサウンドとは関係なく、グループ内の全サウンドのベースキーでイベントを作成します。キーボードビューではフォーカスしているサウンドの全音階を用いてノートを作成することができます。他のサウンドのノートを作成するにはまず該当するサウンドにフォーカスする必要があります。

セレクトモードのマウス

- セレクトモードで新規イベントを作成するには、イベントエリアの背景部分の任意の場所をダブルクリックします。

ペイントモードでのマウスの使用

- ペイントモードで新規イベントを入力するには任意の位置でクリックします。マウスをクリックしたままカーソルを水平方向に動かすことでイベントを連続的に配置します。



イレースモードでイベントを作成することはできません。

パターンエンド以降にイベントを作成する

イベントエリアのパターンエンド以降にイベントを作成すると、パターンは自動的にパターングリッドを拡大し、パターンがそのイベントを含むようになります。



パターンレングスとパターングリッドの詳細は↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。

コントローラーでイベントを作成する方法はいくつかあります。コントローラーではイベント作成は「パターンの録音」として認識することができます。詳細は↑10.2, リアルタイムパターン録音と↑10.3, ステップシーケンサーでパターンを録音するを参照してください。

10.4.3 イベント/ノートの選択

MASCHINE ではパターンのイベント/ノート選択用に数種の方法を用意しています。この機能で次に編集するイベントを確実に選択することができます。
ソフトウェアではエディットモードセレクターで**セレクトモード**を選択した場合のみマウスでイベントを選択することができます。



左のカーソルアイコンをクリックしてマウスでイベントを選択します。

動作	機能
イベントの選択	
選択されていないイベントをクリック	イベントを選択します。
[Shift] + 選択されていないイベントをクリック	現在選択している内容にそのイベントを追加します。
[Shift] + 選択しているイベントのクリック	イベントを選択から外します。
イベントエリアの背景をドラッグします。	複数選択 (セレクションフレーム)
イベントエリアの背景をクリックします。	全イベントの選択を解除します。

全イベントの選択

イベントエリアで表示している全イベントを選択するには、オペレーションシステムで一般的に用いられているキーボードショートカットを使用します。

▶ イベントエリアをクリックしてコンピューターのキーボードで [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] 、Mac OS) を押すことで表示している全イベントを選択します。

→ パターンエディターがグループビューの場合は、パターンの全サウンドの全イベントを選択します。パターンエディターがキーボードビューの場合は、フォーカスしているサウンド内の全ピッチ範囲の全イベントを選択します。

コントローラーを使ってイベント/ノートを選択する

コントローラーを用いて現在のパターンから特定のイベントを素早く イベントセレクトモード(コントローラー) することができます。他のイベントに影響なくこれらを編集することができます。

ノートとイベントのクイックセレクト

以下は素早く簡単にイベントを選択する方法です。

▶ SHIFT + SELECT + 薄く点灯している任意のパッドを押してサウンドの全イベントを選択 (パッドがグループモードの場合)、またはフォーカスしているサウンドの全ノートを選択します (パッドがキーボードモードの場合)。

→ 選択したパッドが点灯し、全イベントが選択されます。SHIFT + SELECT を押しながら他の薄く点灯しているパッドを押すことでそのイベント/ノートを選択内容に追加、また完全に点灯しているパッドを押してセレクションからイベントを外す事ができます(パッドが薄く点灯した状態になります)。

点灯していないパッドはパターン内に何もイベントがないことを示します。これらを押しても何もおきません。

例えばグループモードでこの機能を用いてドラムキット内の特定のキットをクオンタイズする、といったことが可能となります。SHIFT + SELECT + 任意のドラムがあるパッドを押し、SHIFT + パッド 5 (QUANTIZE) を押せばクオンタイズが完了します。

セレクトモードでイベントとノートを選択する

込み入った選択をするためにコントローラーには便利なツール、セレクトモードがあります。
パターンでイベントを選択する方法は以下です。

1. SELECT を押したままにしてセレクトモードする、または SELECT + ボタン 1 を押してセレクトモードを固定します。
2. ボタン 2 (EVENTS) を押します。
   ボタン 2 が点灯し、左画面の EVENTS がハイライト表示されます。

これでパッド、ボタン 5–8、ノブ 1–4、ページボタン (ディスプレイの左)を使ってノート/イベントを選択することが可能となります。以下で解説するように選択しているパッドモード (グループモード、またはキーボードモード↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビュー参照) によってこれらのツールが選択するイベントは異なります。

セレクトモード: イベントの選択(グループモードのパッド)

グループモード (パッドのデフォルトモードです) で各パッドはフォーカスしているグループの特定のサウンドとして機能します。



グループモードの状態でコントローラーのパッドでイベントを選択しています。
ここでは以下のツールを使用できます。

選択ツール	内容
各パッド	**点灯していないパッド**はサウンドのそのパターンに何もイベントがないことを示します。これらを押しても何もおきません。 **薄く点灯しているパッド**はサウンドのイベントを選択できることを示しています。薄く点灯しているパッドを押してセレクションにサウンドの全イベントを追加してください。パッドが完全に点灯し、全イベントが選択されたことを示します。 更に薄く点灯しているパッドを押すことでそのパッドのイベントを追加選択することもできます。薄く点灯しているパッドを押して該当するサウンドにフォーカスを切り替えます。 **完全に点灯しているパッド**はサウンドの全イベントを選択していることを示します。点灯している任意のパッドを押してセレクションから全イベントを削除します(パッドが薄く点灯します)。
ボタン 7/8 (ALL/NONE)	全サウンドの全イベント/ノート（パターンの全イベント）を選択/選択解除します。
ボタン 5/6 (UP/DOWN)	前後するサウンドに切り替え、セレクションからイベントを追加/削除します (ノブ 1、2、4、ページボタンを使用します。以下参照)。右画面の中央左部分に選択したサウンド名称が表示されます。
ノブ 1/2 (START/END)	フォーカスしているサウンドの選択対象の起点と終点を設定することができます。このタイムライン上に含まれる全イベントが選択されます。
ページボタン	現在のセレクションを取り消し、フォーカスしているサウンドの前後する個別のイベントを選択します。
ノブ 4 (EVENT)	イベントのインデックスナンバー（パターン内で現れる順番によって番号がつきます）を使ってフォーカスしているサウンドの各イベントを選択します。選択内容が複数の場合、EVENT フィールドに (MULTI) と表示されます。

これらの機能を組み合わせることで編集対象となるイベントを正確に選択することが可能となります。
現在の選択対象として含まれているイベント総数は右画面の中央右部分に表示されます。

セレクトモード-ノートの選択 (キーボードモードのパッド)

キーボードモードで各パッドはフォーカスしているサウンドの各ピッチを演奏できる状態になります。



キーボードモードの状態でコントローラーのパッドでイベントを選択しています。

ここでは以下のツールを使用できます。

選択ツール	内容
各パッド	**点灯していないパッド**はパターンに何もイベントがないことを示します。これらを押しても何もおきません。 **薄く点灯しているパッド**は各音程のノートを選択できることを示しています。薄く点灯しているパッドを押してセレクションにその音程の全ノードを追加してください。パッドが完全に点灯し、全ノートが選択されたことを示します。更に薄く点灯しているパッドを押すことでそのパッドのノートを追加選択することもできます。 **完全に点灯しているパッド**は音程の全ノートを選択していることを示します。点灯している任意のパッドを押してセレクションから全ノートを削除します(パッドが薄く点灯します)。
ボタン 7/8 (ALL/NONE)	現在のサウンドの全ピッチの全ノートを選択/選択解除します。
ボタン 5/6 (UP/DOWN)	前後するサウンドにフォーカスしてセレクションにノートを追加、または削除します。右画面の中央左部分にフォーカスしたサウンド名称が表示されます。
ノブ 1/2 (START/END)	フォーカスしているサウンドの選択対象の起点と終点を設定することができます。この設定タイムインターバルと LOW と HIGH 設定によるピッチ指定 (以下参照) により該当するイベントが選択されます。
ノブ 3/4 (LOW/HIGH)	フォーカスしているサウンドの選択範囲をピッチの高低で指定します。START と END で指定した音域内のイベントが選択されます。
ページボタン	現在のセレクションを取り消し、フォーカスしているサウンドの前後する個別のイベントを選択します。

これらの機能を組み合わせることで編集対象となるノートを正確に選択することが可能となります。
現在の選択対象として含まれているノート総数は右ディスプレイに表示されます。

10.4.4　選択したイベント/ノートの編集

特定のイベントを選択したら、各方法で編集できるようになります。
ソフトウェアではエディットモードセレクターで**セレクトモード**を選択した場合のみマウスでイベントを編集することができます。



左のカーソルアイコンをクリックしてマウスでイベントを選択します。

動作	機能
選択したノートの編集	
水平方向にドラッグ	選択したノートをステップグリッドにあわせて移動します（クオンタイズの性質は以下参照）。
[Ctrl] + ノートを水平方向にドラッグ (Mac OS: [Cmd] + ノートのドラッグ)	選択したノートを自由に移動します (ステップグリッドは関係なくなります)。
[Alt] + ノートのドラッグ	選択したノートを複製します。水平方向にドラッグすると、ステップグリッドにあわせて複製内容を移動させることができます（クオンタイズの性質は以下参照）。
ノートの左右端をドラッグ	選択したノートの最初/最後を移動し、ステップグリッドにあわせてイベントのサイズを変更することができます（クオンタイズの性質は以下参照）。
[Ctrl] + ノートの左右端をドラッグ (Mac OS: [Cmd] + 左右端をドラッグ)	選択したノートの最初/最後を自由に移動し、（ステップグリッドは関係なくなります）ノートのサイズを変更することができます。
ノートを垂直方向にドラッグ	グループビューでは選択したノートをグループ内のほかのサウンドに移動します。 キーボードビューで選択したノートを トランスポーズします。
ノートのダブルクリック	選択したノートを削除します。
右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック)	選択したノートを削除します。

複数のノートを選択した場合は、マウスの動作は選択した全ノートに対して実行されます。
上のリストの全アクションを現在選択していないノートに実行すると、セレクションが取り消され、編集内容は現在編集しているノートにのみ実行されます。

単一イベント/ノート編集時のクオンタイズ

デフォルトで時間軸上の全ドラッグはステップグリッドにあわせてクオンタイズされます。

- ノートを (または複製したばかりの内容を) 水平方向にドラッグすると、ステップグリッドに対するずれは保たれたままとなります。ノートをグリッドラインの近くまでドラッグすると、ノートはグリッドに吸い付きます。
- ノートの最初/最後をドラッグすることでノートサイズを調整、ステップグリッドに吸い付きます。



ドラッグ時に [Ctrl] ([Cmd] 、Mac OS) を押すことでクオンタイズとは関係なく任意の場所にドラッグすることができます。

複数のイベント/ノート編集時にまとめてクオンタイズする

時間軸上で複数のノートをドラッグ、またはステップグリッドにあわせて複数のノートのサイズ変更を行う際に、選択している各ノートは以下のように反応します。

- クリックしたノートは上記のクオンタイズ内容に沿って移動、またはサイズ変更されます。
- 選択しているその他のノートも同じように移動、またはサイズ変更します。 サイズ変更時に各ノートが異なる長さの場合は、ノートのひとつを 1 ステップ以下に設定しない限り元の長さに対応して変化します。



例えばドラムロールや不規則なシーケンスがビートのすぐ後に設定してある場合は、この機能でビートのタイミングを保ったまま全シーケンスを他のビートに移動することができます。

ドラッグとナッジ

マウスで ドラッグする動作はコントローラーのナッジ操作とは異なります。

- ドラッグはステップグリッドを基準にするのに対し、ナッジコマンドはナッジグリッドを基準にします (↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節参照)。
- ドラッグでパターンの最後尾以降にノートを移動できるのに対し、ノートのナッジでは自動的にパターンの先頭部に移動します。
- ステップグリッド上にノートがない場合は、ステップグリッドを起動してドラッグすることで、ステップグリッドへの移動と、オリジナルのノート配置を保ったドラッグを使い分けることができます (上記クオンタイズルールを参照してください)。

ソフトウェアでナッジコマンドはマウスではなくキーボードショートカットで実行します。

▶ コンピューターキーボードの [Alt] + 左右カーソルキーで、選択したノートをナッジグリッドにあわせてナッジします。ノートを何も選択していない場合は、パターン内の全てのノート音程が変更します。

ナッジコマンドに関しては以下のハードウェアセクションを参照してください。
コントローラーは選択したイベントを編集するための各機能を備えています。

セレクトモードでイベントとノートを編集する

セレクトモードは基本的な編集機能を備えています。これらの機能は現在選択しているイベントに対して機能します。

1. SELECT を押したままにしてセレクトモードする、または SELECT + ボタン 1 を押してセレクトモードを固定します。
2. ボタン 2 (EVENTS) を押します。
   ボタン 2 が点灯し、画面の EVENTS がハイライト表示されます。

編集ツール	内容
ノブ 5 (POSITION)	選択したイベントを少しずらし（ナッジ、ナッジグリッドに沿って設定した値で選択したイベントを移動させます)ます。SHIFT を押しながらノブを回すことで一時的にナッジグリッドクオンタイズ機能が起動し、微細にイベント配置を調節することができます。ナッジグリッドの詳細はセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。 単一のイベントのみを選択した場合は、POSITION に現在位置が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。 以下の方法も参照してください。
ノブ 6 (LENGTH)	選択したイベントの末尾を設定したステップグリッドに合わせて移動します。 SHIFT を押しながらノブを回すことで一時的にステップグリッドクオンタイズ機能が起動し、微細にイベントレングスを調節することができます。各イベントが異なる長さの場合は、イベントのひとつが 1 ステップ以下に設定しない限り元の長さに対応して変化します。 単一のイベントのみを選択した場合は、LENGTH に長さが表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。
ノブ 7 (PITCH)	選択したイベントをセミトーン単位で音階移動します。 単一のイベントを選択している場合は PITCH の下に音程が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。 以下の方法も参照してください。
ノブ 8 (VELOCITY)	選択したイベントのベロシティーを調節します。各イベントが異なるベロシティー値を持つ場合は、値が 0 か 127 に到達しない限りは元のベロシティー値に応じて値を調節します。単一のイベントのみを選択している場合は VELOCITY の下にベロシティー値が表示されます。複数のイベントを選択している場合は (MULTI) と表示されます。

これらの編集機能を使用してライブ演奏中にすばやくパターンのバリエーションを作成することも可能です。

以下のセクションではパッドを用いて操作可能な各編集機能を解説します。これらの機能はセレクトモードでない場合でも使用することができます。

イベントとノートのナッジ

選択したイベントを少しずらし（ナッジ、ナッジグリッドに沿って設定した値で選択したイベントを移動させます)ます。

ナッジグリッドはステップグリッドをベースにしており、ステップグリッドよりも微細に選択したイベントを移動することができます。セクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節で詳細を確認してください。

- SHIFT + パッド 7 (NUDGE <) を押して選択したイベントを左にナッジ、SHIFT + パッド 8 (NUDGE >) を押して選択したイベントを右にナッジします。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

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

イベントとノートのトランスポーズ

選択したイベントをセミトーンまたはオクターブ単位でトランスポーズすることができます。

1. 選択したイベントをセミトーン単位で下げる場合は、SHIFT + パッド 13 (SEMITONE -) を押し、選択したイベントをセミトーン単位で上げる場合は、SHIFT + パッド 14 (SEMITONE +) を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。
2. 選択したイベントをセミトーン単位で下げる場合は、SHIFT + パッド 15 (OCTAVE -) を押し、選択したイベントをオクターブ単位で上げる場合は、SHIFT + パッド 16 (OCTAVE +) を押します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベントに影響します。

10.4.5 イベント/ノートの削除

ソフトウェアでマウスを用いてイベントエリアでイベントを削除することができます。イベント作成方法は、起動しているマウスエディットモード(Select、Paint、Erase)によって異なります。

セレクトモードのマウス

▶ パターンからイベントを削除するにはダブルクリック、または右クリック (macOS: [Ctrl]-クリック) し、メニューで *Delete* を選択します。 これは複数選択したイベントに対しても有効です。

いくつかのイベントを選択した状態で、コンピューターのキーボードの [Del] または [Backspace] を押すことで削除することもできます。イベントの選択方法詳細は↑10.4.3, イベント/ノートの選択を参照してください。

ペイントモードでのマウスの使用

▶ イベントを削除するにはクリックします。クリックホールドしたままカーソルを動かすことで連続的にイベントを削除することができます。

イレースモードでのマウスの使用

▶ イベントを削除するにはクリックします。イベントエリアの任意の部分でクリックホールドしたままカーソルを動かすことで連続的にイベントを削除することができます。

コントローラーを使ってイベント/ノートを削除する

コントローラーは選択したイベントを削除するための各機能を備えています。

イベント、またはノートのクイックイレース

以下は最も素早く簡単にイベントを削除する方法です。

▶ SELECT + ERASE + 任意のパッドを押してパターンからこれらのパッドの全イベントを削除します。

SELECT + ERASE を押し続けると、削除対象となるイベントがあるパッドが点灯します。

- パッドがグループモードの場合、パッドが点灯するとパターン内にそのサウンドを使用したイベントがあることを意味します。
- パッドがキーボードモードで、EVENTS (ボタン 2) を左画面で**起動している**場合は、点灯したパッドはイベントを含んだパターンのフォーカスしているサウンドのピッチを示します。

- パッドがキーボードモードで、EVENTS (ボタン 2) が左画面で**無効**となっている場合は、点灯したパッドはイベントを含んだパターン内のサウンドを示します（グループモード）。



各パッドモードについては、セクション↑5.1.1, ソフトウェアのパッドビューを参照してください。

SELECT + ERASE を押した状態で、無灯のパッドには削除対象となるイベントがないのでこれらのパッドを押す必要はありません。



セレクトモードすることで、SELECT を放し、ERASE を押すだけでパッドを押すことで任意のイベントを削除することができます。モード固定の詳細は↑2.3.1, コントローラーのモードを固定するで確認してください。



間違えてイベントを削除した場合は、 SHIFT + パッド 1 を押してください。

選択したイベント/ノートの削除

特定のイベントを選択したら (↑10.4.3, イベント/ノートの選択参照)、パターンからそれらを削除することもできます。

► SHIFT + パッド 9 (CLEAR) を押して選択したイベントを削除します。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

演奏中にイベントまたはノートを削除する

シーケンサー再生中でも、再生位置のイベントを削除することができます。

► パターンの再生中に ERASE + 任意のパッドを押すことで再生位置に差し掛かったサウンドのイベントを削除 (パッドがグループモードの場合)、またはフォーカスしたサウンドの特定のピッチのノートを削除 (パッドがキーボードモードの場合) することができます。

→ パッドを押している間は再生ヘッドが進むにつれ各イベントが削除されます。

この機能でパターン内の任意の位置のイベントを削除することができます。



この削除方法はテンポの速いパターンの処理で特に慣れが必要ですが、失敗しても Undo/Redo (SHIFT + パッド 1、SHIFT + パッド 2) 機能で元の状態に戻すことが出来ます。

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。

▶ 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。

トランスポート機能を用いてイベントまたはノートをを削除する

シーケンサーを再生していない場合は、再生ヘッドを手動で移動することで再生ヘッドの両端のイベントを削除することができます。

▶ 再生していない状態で、ERASE を押しながらコントロールエンコーダーを回す、またはロケートボタン(TRANSPORT セクションにあります) を押すことで前後ステップに移動し、選択しているサウンド内でイベントを通過するとそのイベントが削除されます。

以下で各状況を解説します

- 複数のサウンドを選択している場合はそれらのイベント全てにこの操作が影響します。 詳細は↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択を参照してください。
- 移動単位はステップグリッドで設定した値となります。 詳細は↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。
- このコマンドはグループモード、キーボードモードの両方で同様に機能します。

10.4.6 イベント/ノートのカット、コピーとペースト

その他の各パターンの各サウンドに対して選択したイベントをカット、コピー、ペーストすることもできます。

ソフトウェアで選択したイベントまたはノートをカット、コピーペーストする方法は以下となります。

1. 選択したイベントをカット、またはコピーするには、 [Ctrl] + [X] または [Ctrl] + [C] ([Cmd] + [X] または [Cmd] + [C] 、Mac OS)を押します。イベントエリアの背景を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、コンテクストメニューで *Cut* または *Copy* を選択します。
   選択したイベントはクリップボードに保管され、これでペーストできる状態となります。*Cut* コマンドを選択すると、元の位置からは削除されます。
2. 他のパターンにイベントをペーストする場合は、パターンマネージャーを開き、イベントをペーストしたいパターンをダブルクリックします(パターンマネージャーに関しては↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモードを参照してください)。
3. 選択したパターンのイベントエリアをクリックしてください。

4. イベントをペーストするには [Ctrl] + [V] ([Cmd] + [V]、Mac OS)を押します。イベントエリアの任意の背景部分を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、コンテクストモードで *Paste* を選択します。

→ イベントは以下で解説する内容に沿ってペーストされます。何もイベントを選択していない場合は、表示している全イベントに影響します。キーボードビューでは全イベントはフォーカスしているサウンドに属し、グループビューで全イベントはグループ内の全サウンドに属しています (グループビューとキーボードビューに関しては↑10.1.5, グループビューとキーボードビューを参照してください)。



グループビューのパターンエディターで複数のサウンドのイベントをコピーした場合は、イベントをペーストする前にキーボードビューに切り替えると、直前にフォーカスしていたサウンドでコピーされたイベントのみが新規にフォーカスしたサウンドにペーストされます。

ペーストのルール

カット、またはコピーしたイベントは各状態によって以下のルールでコピーされます。

- 最初にペーストしたイベントが現在のステップグリッドに習ってクオンタイズされても、それ以降のペーストしたイベントはタイミングを保ちます。
- イベントエリアの背景のコンテクストメニューで *Paste* を選択してイベントをペーストする場合は以下となります。
  - コピーした最初のイベントは時間軸のマウスカーソルに一番近いステップにペーストされます。
  - グループビューでサウンドリストから一番上のサウンドのイベントをコピーした場合、フォーカスしているサウンドにペーストされます。キーボードビューでコピーしたイベントの最高音部はマウスでさしている段にペーストされます。
  - コピーしたイベントは時間軸、垂直軸（グループビューではサウンドリスト、キーボードビューではその音程）のタイミング、配置を保ちます。
  - イベントエリアのパターンエンド以降にイベントがペーストされると、パターンがパターングリッドを拡大し、パターンがそのイベントを含むようになります。
- **再生中に**コンピューターのショートカットキーでイベントをペーストすると、以下のようになります。
  - サウンドのフォーカスを変更していない場合は、イベントは元のイベントの 1 ステップ後にペーストされます。
  - サウンドのフォーカスを変更した場合は、元のイベントと同じ場所にペーストされます。グループビューでサウンドリストから一番上のサウンドのイベントをコピーした場合、フォーカスしているサウンドにペーストされ、他のイベントは垂直方向の配置を保ったままとなります。
- **再生していない状態で**コンピューターのショートカットキーでイベントをペーストすると、以下のようになります。

- サウンドのフォーカスまたは再生ヘッドの位置を変更していない場合は、イベントは元のイベントの 1 ステップ後にペーストされます。
- サウンドフォーカスを変更せずに再生ヘッドの位置を変更した場合は、 イベントは再生ヘッドの位置に最初のイベントがペーストされます。それ以外のイベントが後に続き、各タイミングと配置を保った状態でペーストされます。
- サウンドのフォーカスを変更し、再生ヘッドの位置は変更していない場合は、イベントはそのままの状態でペーストされます。グループビューでサウンドリストから一番上のサウンドのイベントをコピーした場合、フォーカスしているサウンドにペーストされ、他のイベントは垂直方向の配置を保ったままとなります。
- サウンドのフォーカスと再生ヘッドの位置を両方とも変更した場合(例、イベントエリアの上のタイムラインをクリックした場合、↑10.1.4, パターン内の他の場所への移動参照)は、再生ヘッドの位置に最初のイベントをペーストします。グループビューでサウンドリストの最上部のサウンドからイベントをコピーすると、フォーカスしているサウンドにペーストされ、その他のイベントは時間軸、垂直軸（グループビューではサウンドリスト、キーボードビューではその音程）のタイミング、配置を保ちます。

コントローラーを使ってイベント/ノートをカット、コピー、ペーストする

コントローラーで選択したイベントをコピー、ペーストする方法は以下となります。

1. 選択したイベントをコピーするには、SHIFT + パッド 11 (COPY)を押します。
2. ペーストする前に選択したイベントをカットするには、SHIFT + パッド 9 (CLEAR)を押してコピー元のイベントを削除します。
3. ペーストするには SHIFT + パッド 12 (PASTE) を押します。

→ イベントはソフトウェアのキーボードショートカットを使用したときと同じルールが適用されます (上記参照)。何もイベントを選択していない場合は、表示している全イベントに影響します。キーボードビューでは全イベントはフォーカスしているサウンドに属し、グループビューで全イベントはグループ内の全サウンドに属しています (グループビューとキーボードビューに関しては↑10.1.5, グループビューとキーボードビューを参照してください)。



イベントのコピーをパターン同士で行うことも可能で、これを行うには、選択したイベントをコピーし、コピー先のパターンを選択してペーストします。

10.4.7 イベント/ノートのクオンタイズ

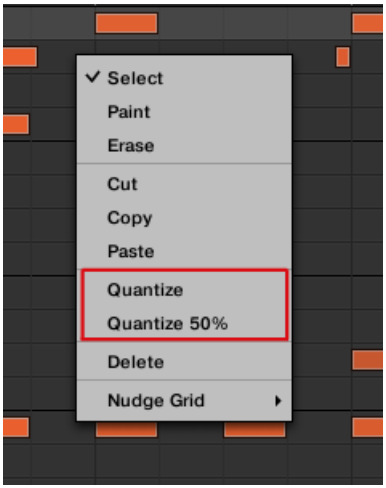
クオンタイズ で各イベントを最も近いステップに移動させ例えばリズム等を整然とさせます。どのような録音状態でもいつでもノートをクオンタイズすることが可能です。ノートは選択したステップサイズ (ステップグリッド解像度) でクオンタイズされます。Step Grid をオフにすると、クオンタイズの効果は無効となります。上記のセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してステップグリッドとステップサイズについて確認してください。
クオンタイズ方法には 2 種類あります。

- **フルクオンタイズ**: 各イベントを現在のステップグリッドの一番近いステップに移動します。これで均等なリズムを刻むことができます。
- **ハーフクオンタイズ (50%)**: 各イベントをステップグリッドの一番近い位置に半分移動します。これでグルーヴを保つことができます。

更に MIDI キーボードやパッドを使用してノートを録音する場合は、重複ノートを入力してしまいがちですが、MASCHINE ではこの重複音を自動的にクオンタイズの時点で検出し、削除します。

パターンエディターコンテク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 コンテクストメニューにあります。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 コンテク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、コンテクストメニューで *Quantize* を選択します。
3. 録音したグルーヴ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、コンテクストメニューで *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 OS) を使用します。

コントローラーでクオンタイズを使用する

どのような録音状態でもいつでもノートをクオンタイズすることが可能です。ノートは選択したステップサイズ (ステップグリッド解像度) でクオンタイズされます。Step Grid をオフにすると、クオンタイズの効果は無効となります。ステップグリッドとステップサイズに関しては↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。



パッドの録音中にノートが自動的にクオンタイズされるように設定することも可能です。 詳細は↑10.2.5, 録音時のクオンタイズを参照してください。

フル、ハーフクオンタイズの適用方法は以下となります。

1. クオンタイズす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。イベントの選択方法は↑10.4.3, イベント/ノートの選択を参照してください。
2. 選択したイベントをフルクオンタイズするには SHIFT + パッド 5 (QUANTIZE) で実行します。
3. グルーヴ感を保ったまま少しだけクオンタイズする場合は SHIFT + パッド 6 (QUANTIZE 50%) を押します。



例えば連続で QUANTIZE 50% を適用し、ビートのグルーヴ感や「ため」を失わない程度にステップグリッドに沿った殆ど正確なリズムに修正することも可能です。クオンタイズによってリズムがぎこちなくなってしまった場合は SHIFT + パッド 1 を押してアンドゥーを行ってください。

10.4.8 演奏中のクオンタイズ

インプットクオンタイズ機能では、パッド*演奏中*にクオンタイズを行うことができます。

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、以下各モードを Preferences で設定し、インプ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**: インプ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**: 録音中のみでインプ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、または録音時にインプ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割るとすると、(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。

インプットクオンタイズモードを選択する

ソフトウェアでインプ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)。

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

コントローラーでインプ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)。

10.4.9 パターンを等倍する

コントローラーには現在のパターンの長さと内容を等倍するためのショートカットがあります。ソフトウェアでは全イベントをコピーし、パターンの最後に再生ヘッドを移動し、イベントをペーストすることで等倍することができます(パターンレングスも自動的に等倍されます)。
パターンの長さと内容を等倍する 方法は以下となります。

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。
2. パッドを押して任意のパターンを選択します。
3. ボタン 3 (DOUBLE) を押します。

→ パターンが等倍します。



このボタンを 2 回押すと、元のパターンの尺の 4 倍の長さになります。

10.4.10 パターンバリエーションの追加

バリエーション を作成することで、停滞しているワークフローの活気を取り戻せる場合があります。 バリエーションエンジンには 2 つのモードがあります。

- **Humanize**: このモードでは、プログラムしたシーケンスに微細なリズムの揺らぎを追加することができます。
- **Random**: このモードでは、カスタマイズできる値でビートやメロディーのバリエーションやパターンを作成します。

Variation は Pad モードと Keyboard モードで使用することができ、Sound に対して適用することができます。 Keyboard モードでの Variation Random モード使用時にはメロディーに変化をつけるための専用パラメーターが追加されます。



パターンにバリエーションを追加する際、Random モードでも選択したスケールを使用します。

Variation モードにアクセスする方法は以下です。

1. バリエーションを作成したいサウンドがある Group (A-H) を選択します。
2. SELECT + Sound (1-16) を押します。
3. SHIFT + PATTERN を押し、バリエーションコントロールにアクセスします。
4. ボタン 1 を押してバリエーションページを固定します。

ディスプレイにはパッドモード、キーボードモードによって以下のパラメーターを表示します。

要因	内容
HUMANIZE	このモードでより自然なリズムを生成、これらのリズムはこのモードで設定した値によって生成されます。
RANDOM	このモードでの各設定値に基づいてビートとメロディーのバリエーションを生成します。
APPLY	選択しているサウンドの 現在の設定に適用されます。

Humanize モードパラメーター

要因	内容
Apply	選択しているサウンドの 現在の設定に適用されます。
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	この値より下のベロシティー部分は設定されなくなります。
Velocity Hi	この値より上のベロシティー部分は設定されなくなります。
TIME SHIFT	
ステップ	ステップごとのタイムシフト値を設定します。この値は全ノートに適用され、この値によりノートが前後移動します。 値の設定幅は +/- 0-50% で 5% ごと変更することができます。SHIFT を押すことで 1% 単位で詳細設定できるようになります。

ランダムモードパラメーター

要因	内容
PROBABILITY (Keyboard モード))	
Probability	ノートがどの程度頻繁に設置されるかその度合いを設定します。 50% で半分の割合でノートが生成されます。 100% でパターン内の全ステップにノートが設置されます。 この値は 10% ずつ 10-100% の範囲で設定できます。 SHIFT を押すことで 1% の単位を詳細設定できるようになります。
NOTE RANGE (Keyboard モード)	
Note Lo	設定値より下のノートが設置されなくなります。
Note Hi	設定値より上のノートが設置されなくなります。
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	この値より下のベロシティー値が設定されなくなります。
Velocity Hi	この値より上のベロシティー値が設定されなくなります。

要因	内容
CHORDS (Keyboard モード)	
Note Count	ステップに設置するコードを構成するノート数を設定します。DISTRIBUTIONS セクションの Note Count にも関係してくる値です。Note Count レンジは 1 から 6 までです。
NOTE LENGTH	
Steps	各ステップのノートの長さを設定します。 ノートの設定値は 1 から 6 です。SHIFT を押すことで詳細設定できるようになります。
TIME SHIFT)	
ステップ	ステップごとのタイムシフト値を設定します。この値は全ノートに適用され、この値によりノートが前後移動します。 タイムシフトの設定幅は +/- 0-50% で 5% ごと変更することができます。SHIFT を押すことで 1% 単位で詳細設定できるようになります。
DISTRIBUTIONS)	
Note Count (Keyboard モード)	Fixed: ノートカウントが固定されます。CHORDS セクションの Note Count で設定した値がここでは優先されます。 Equal: ノートカウントが NOTE RANGE を通じて均等に配置されます。 Gauss: ノートカウントは NOTE RANGE 中央部に集まります。 ½ Gauss: ノートカウントは NOTE RANGE 中央部、下部セクションに集まります。
ノート (Keyboard モード)	Equal: ノートはステップグリッドに沿って均等にパターン内に配置されます。 Gauss: ノートはノートレンジ中央部に配置されることが多くなります。 ½ Gauss: ノートはステップグリッドに沿ってパターンの中央部と下部に集まるようになります。
Note Length	Fixed: ノートはパターンを通じて同じ長さとなります。 Equal: ノートレングスはパターン内で均等となります。 Gauss: パターン中央部のノートレングスが短くなります。 ½ Gauss: パターン中央部、下部のノートレングスが短くなります。

10.5 録音と モジュレーションの編集

MASCHINE の特筆すべき点として、殆ど全ての MASCHINE パラメーターを、コントローラー/ソフトウェアの両方から簡単にモジュレートできる点があげられます。
MASCHINE では**モジュレーション**は MASCHINE パラメーターの**内部**パラメーターオートメーションの事を指します。変更値は以下となります。

- **テンポラリー**: このモジュレーション値はクリップの最後まで有効となります。シーンがループし、最初の地点に戻る、または再生を止め、再開すると、パラメーター値による変化がなくなります。
- **リレティブ** (ノブのみ): 連続値によるパラメーター(これらのパラメーターはソフトウェアではロータリーノブでコントロールします)で、新規パラメーター値は現在の値を元に偏差値が算出されます。セレクターとボタンでモジュレーションはアブソルート値の代わりに設定されます。

モジュレーションとオートメーション

両方とも MASCHINE パラメーターの自動変化に関わるものですが、*モジュレーション*と *オートメーション*は分けて扱う必要があります。以下の表は主な相違点です。

	Modulation	オートメーション
コントロールソース	内部 (オートライトで録音した変化内容)	外部 (外部 MIDI シーケンサー、またはホストのオートメーショントラックによるもの)
変化する時間	テンポラリー (クリップの最後まで有効となります)	パーマネント
ターゲットパラメーター	サウンドとグループレベルのみ（以下参照）	各レベル全て (サウンド、グループ、マスター)
変更性質 (連続パラメーターのみ)	リレティブ (モジュレーションがない状態の値を比較した偏差値を設定します)	アブソルート (モジュレーションがない状態の値とは関係なく、新規値を設定します)



このセクションでは MASCHINE を使用したモジュレーションを解説します。オートメーションに関しては↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロールを参照してください。

モジュレーションとオートメーションは互いに孤立しているわけではなく、MASCHINE でパラメーターをモジュレートしてホスト等で同時に*オートメーションを行うことも* 可能です。 結果パラメーター値は録音モジュレーションとオートメーション値の偏差値を取ります。



例えばここではフィルタープラグインを例にとって Cutoff パラメーターのモジュレーションを録音したとします。モジュレーションはリレティブモードとなっているので、 Cutoff パラメーターを手動で調節することで周波数のスイープを周波数全体で調節することができます。この Cutoff パラメーターを MIDI コントロール、またはオートメーション ID (セクション↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロール参照) にアサインしてフィルタースイープを周波数帯域全体で使用することができるようになります。

10.5.1 モジュレーション録音可能なパラメーターについて

モジュレートできる全パラメーターはプラグイン、またはチャンネルプロパティーにあります (Pattern Length や Step Grid 解像度をモジュレートすることはできません)。これはモジュレートできる全パラメーターがコントロールエリアのパラメーターページにあることを意味します(ソフトウェアがアレンジビューの場合)。
モジュレートするには、プラグインとチャンネルプロパティーのパラメーターが以下の条件を満たしている必要があります。

- パラメーターはソフトウェアの**ノブかボタンでコントロール可能**なものであること。殆どのパラメーターは (モードの選択やフィルタータイプの選択用) セレクターなのでモジュレートすることはできません。
- パラメーターは**グループ、またはサウンドレベル**にある必要があります。マスターレベルのパラメーターはモジュレートすることができません。



この 2 番目のルールはプラグインに対しても同じで、マスターレベルにプラグインがロードしてある場合、それらのパラメーターをモジュレートすることはできませんが、グループやサウンドレベルにある同じプラグインのパラメーターはモジュレートすることができます。

これらの条件を満たす殆どのパラメーターをモジュレーションできますが、以下は例外となります。

- プラグイン
  - Saturator: Tube モードの Bass Overload ボタン (MAIN セクション) と Bypass ボタン (EQ セクション)
  - Percussion (Drumsynth): Fractal モードの Main ページの Tune Hold ボタン
- チャンネルプロパティー

- サウンドとグループのアウトプットプロパティー: Audio ページの Cue ボタン
- グループのインプットプロパティー: MIDI ページの Root Note ノブ



サウンドとグループレベルの同じパラメーターはオートメート、モジュレートすることができます。オートメーション詳細はセクション↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロールを参照してください。

各ターゲットパラメーターがモジュレーション可能であれば、そのパラメーターをアサインしたマクロコントロールをモジュレートすることも可能です。マクロコントロールの詳細は↑11.3, マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成するを参照してください。

10.5.2 モジュレーションの録音

ソフトウェアがアレンジビューの場合、コントロールエリアのパラメーターページのノブには外側にも調節用リングが装備されており、カーソルを外周リング上に移動させると、明るい灰色に表示されます。



ノブの外側のリングをドラッグしてモジュレーションを録音します。

► ノブのモジュレーションをリアルタイム録音するには、外側のリングをクリックして再生中にリングを上下にドラッグします。

→ パターンにモジュレーションが録音され、再生するとその内容が反映されます。

パラメーターにモジュレーションを録音すると以下のようになります。

- ノブの外側リングに(通常は現在のパラメーター値を表示する部分です)色つきの**マークが**付きモジュレーション値を表示するようになります。 再生中にこの小さなマークが録音した内容で移動します。モジュレートしていない通常のパラメーター値はノブに白く表示されます。モジュレーションがリレティブの場合は、ノブを回すと録音した値との偏差値を設定します。
- コントロールエリアのモジュレーションペイン（パターンエディターの下）にパラメーターのモジュレーション内容が、モジュレーションポイントで表示されます。これらを編集することも可能です↑10.5.3, コントロールレーンでモジュレーションを作成、編集する。

モジュレーションの削除

外側のリングを使用してノブの全モジュレーションを削除することもできます。

▶ ノブの全モジュレーションを削除するには外側リングを (Mac OS: [Ctrl]-クリック) 右クリックします。



コントロールレーンで直接モジュレーショントラックを作成、編集することも可能です。 詳細は↑10.2.2, レコードプリペア（Record Prepare）モードを参照してください。

コントローラーでパラメーターをモジュレートする方法は以下となります。

1. まずソングを再生しているか確認し (PLAY が点灯しているはずです) コントローラーがコントロールモードか確認 (CONTROL が点灯しているはずです)します。
2. モジュレートするパラメーターを選択します。選択するにはまず任意のグループまたはサウンドにフォーカスし(↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする)、任意のプラグイン、またはチャンネルプロパティーに進んでパラメーターを含んだパラメーターページに進みます (↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート)。
3. AUTO (旧バージョンの AUTO WR.です) を押したままにしてオートライトモードにします。
モジュレートできないパラメーターが、画面の下に表示されなくなります。 残りのパラメーターはモジュレーション可能で、各連続パラメーターはパーセント表示に切り替わります。
4. AUTO (旧バージョンの AUTO WR.)を押したまま画面下の任意のノブ 1–8 を回すことで任意の値に設定します。

→ 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。



SHIFT + AUTO (旧バージョンの AUTO WR.) を押すことでこのモードを固定することができます。これで両手でノブ 1–8 を操作できるようになり、パラメーターを複数同時に録音することが可能となります。 録音を終えたら、AUTO (旧バージョンの AUTO WR.) をもう一度押してモジュレーションの録音作業を終了します。

録音したモジュレーションを削除してもう一度録音する場合は、以下の手順でモジュレーションを削除します。

▶ ERASE を押しながらモジュレーション録音に使用したノブを回すことでこのパラメーターの全モジュレーションを削除します。

チャンネルの全パラメーターの全モジュレーションイベントを削除することもできます。

► SHIFT + パッド 10 (CLR AUTO) を押してフォーカスしているグループ、またはサウンドの全パラメーターの全モジュレーションを削除します。



ステップシーケンサーを用いてモジュレーションを録音することもできます。詳細は ↑10.3.3, ステップモードでモジュレーションを録音する を参照してください。

10.5.3 コントロールレーンでモジュレーションを作成、編集する

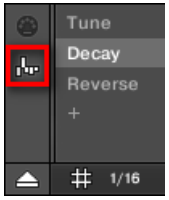
コントロールレーンの**モジュレーションペイン**で各モジュレーションポイントを作成、選択、編集することができます。

コントロールレーンでモジュレーションペインを表示する

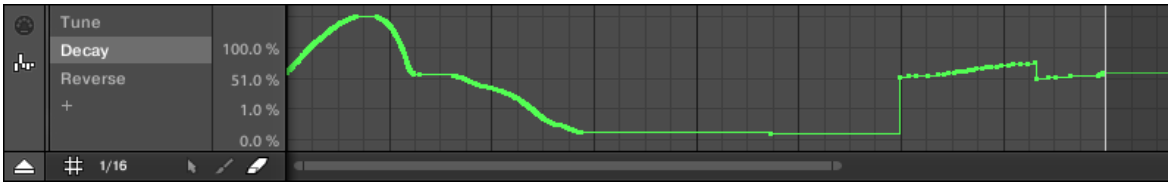
1. サウンドのパラメーターのモジュレーションを表示、編集するには、サウンドリストで任意のサウンドをクリックし(パターンエディターの左)、コントロールエリアの SOUND タブをクリックします。
2. グループのパラメーターのモジュレーションを表示、編集するには、グループリストの任意のグループをクリックし(アレンジャーの左)、コントロールエリアの GROUP タブをクリックします。
3. コントロールレーンがパターンエディターの下に表示されていない場合は、パターンエディターの左下隅の上向きの矢印をクリックして表示します。



4. コントロールレーンの左の小さなバーアイコンをクリックしてモジュレーションペインを表示します。



→ モジュレーションペインが表示されます。



モジュレーションペインで Decay パラメーター（左にあります）のモジュレーショントラックを表示しています。

モジュレーションペインは以下の内容を含んでいます。

- 左の部分の**モジュレーターリスト**に、フォーカスしているサウンド、またはグループで現在モジュレートしている全パラメーターを表示します。各エントリーをクリックすることで右側にそのパラメーターのモジュレーショントラックを表示します。リストの最後にある “+” シンボルをクリックすることで、他のパラメーター用のモジュレーショントラックを追加します（以下参照）。全エントリーがリストに収まらない場合は、リストの右にスクロールバーが現れます。
- 右のもっとも大きな場所で、モジュレーターリストで選択したパラメーターの**モジュレーショントラック**を表示します。
  - 各モジュレーショントラックには**モジュレーションポイント**を含んでおり、これらでパラメーターの値を変化させます。
  - モジュレーショントラックのズーム度合いとスクロール位置は常にその上のイベントエリアと連動します。
  - モジュレーショントラックの左の垂直スケールはそのパラメーターの設定値範囲を示します。モジュレーショントラックで、モジュレーションポイントを作成、編集、削除することができます（以下参照）。



モジュレーショントラックの左の垂直スケールの設定値範囲は現在選択しているパラメーターのモジュレーションされていない値を基準にします。設置される新規モジュレーションポイントはこのパラメーターのモジュレーションされていない値に対して *リレティブ*となっているので、このスケールではトラックの各モジュレーションポイントで実際の値を確認することができます。

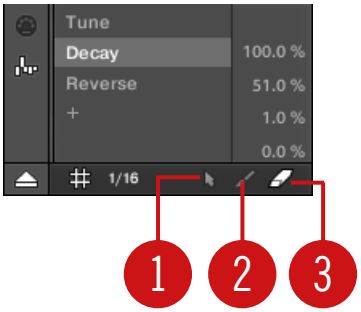


コントロールレーン上部をマウスでドラッグしてレーンの高さを変更することができます。

グループの特定のパターンのパラメーターのモジュレーションが録音されると、対応するモジュレーターとモジュレーショントラックがグループの**全パターン**に**表示され**ます。パラメーターのモジュレーションをまだ録音していなければ、そのパターン用トラックは空の状態となります。同様にモジュレーターリストのモジュレーターと、パターンのモジュレーショントラックを削除すると (削除方法は以下参照) グループの**その他全てのパターン内の**モジュレーターとモジュレーショントラックも削除されます。

モジュレーションポイントの編集

マウスで表示しているモジュレーショントラックのモジュレーションポイントを作成、編集削除することができます。上のイベントエリアと同様に、コントロールレーンのマウスの性質は、パターンエディターの左下にあるエディットモードセレクターで選択したマウスエディットモードによって異なります。



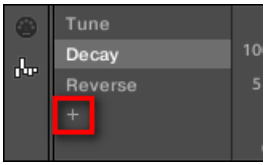
エディットモードセレクターです。

コントロールレーンでの全動作はステップグリッドによってクオンタイズされます。 ステップグリッドについては、セクションを参照してください。

マウスエディットモード	使用できるマウス操作
(1) **セレクトモード**	コントロールレーンをダブルクリックすることでモジュレーションポイントを作成し、そのステップにあった値が上書きされます。 モジュレーションポイントを削除するには、右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) します。 既存のモジュレーションポイントを編集するには、垂直方向にドラッグします。モジュレーションポイントの上にマウスカーソルを当てる、またはそれに続く部分にカーソルを当てると、そのポイントのパラメーター値が表示されます。表示される値はマウスでドラッグすることで変化します。 ポイント周辺をクリックドラッグすることでコントロールレーンを複数選択することができます。これでドラッグすることで一挙にポイントを編集することができます。これらのポイントが最高、最低地点に達するまでは、元の各ポイントによるカーブを保ったまま編集することができます。
(2) **ペイントモード**	カーソルを動かすことでモジュレーションポイントを設定します。
(3) **イレースモード**	カーソルを動かすことでモジュレーションポイントを削除します。

モジュレーショントラックの追加

ソフトウェア、またはコントローラーで新規パラメーター用にモジュレーションを録音すると、モジュレーションポイントを備えた新規モジュレーショントラックが自動的に作成されます。コントロールレーンで新規モジュレーショントラックを白紙の状態から作成することも可能です。設定方法は以下です。
モジュレーターリストの最後の (コントロールレーンの左部分です) 部分で 「+」 シンボルをクリックして新規モジュレーショントラックを作成します。

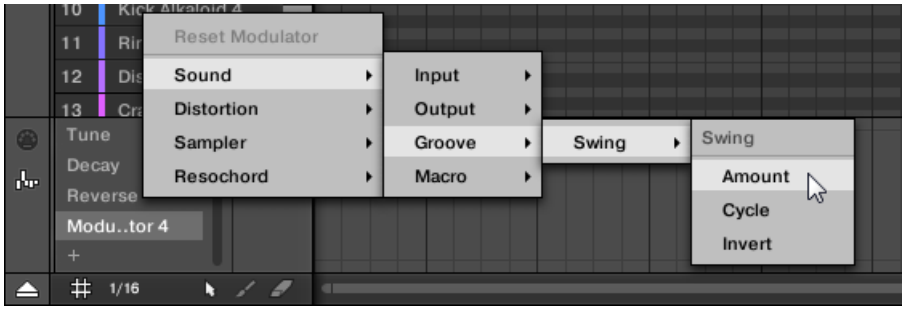


“+” シンボルをクリックして新規モジュレーショントラックを追加します。

新規モジュレーショントラックを作成する方法は以下となります。

1. サウンドのパラメーターの新規モジュレーショントラックを作成するには、サウンドリストで任意のサウンドをクリックし(パターンエディターの左)、コントロールエリアの SOUND タブをクリックします。
2. グループのパラメーターの新規モジュレーショントラックを作成するには、グループリストの任意のグループをクリックし(アレンジャーの左)、コントロールエリアの GROUP タブをクリックします。

3. モジュレーターペインのモジュレーターリストの最後の部分で「+」シンボルをクリックして新規モジュレーショントラックを作成します。
リストの最後に新規 Modulator X エントリーが表示され(X は番号となります)、自動的に選択されます。該当するモジュレーショントラックはまだ空の状態です。更にまだパラメーターをアサインしていないので、トラックにモジュレーションポイントを作成することはできません。
4. Modulator X ラベル部分を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS) してチャンネルでモジュレーションできる全パラメーターを含んだメニューを表示します。
5. メニューを下がって任意のパラメーターを選択します。チャンネルプロパティーのパラメーターを選択するには、*Sound > [チャンネルプロパティーのセット] > [パラメーターページ] > [パラメーター]* と進みます。プラグインのパラメーターを選択するには、*[プラグイン名称] > [パラメーターページ] > [パラメーター]* と進みます。



メニューでパラメーターを選択すると、モジュレーターリストの Modulator X の部分にパラメーターが表示され、右のモジュレーショントラックを編集できるようになります。

→ モジュレーショントラックで上記したように選択したパラメーターのモジュレーションポイントを追加、編集します。モジュレーショントラックがグループの全パターンに追加されるので、トラックを用いて他のパターンでもモジュレーションポイントを作成できます。

チャンネル（サウンドまたはグループ）にプラグインをロードすると、チャンネルをフォーカスするとモジュレート可能なパラメーターは自動的に有効なパラメーターとともにメニュー表示されます。

モジュレーショントラックのリセット

▶ パラメーターのモジュレーショントラックをリセットするには、モジュレーターリストの任意のエントリーを右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、メニュー上部で *Reset Modulator* を選択します。

→ グループの全パターンの全モジュレーションポイントが削除され、そのパラメーターの新規モジュレーションを位置からやり直すことができます。

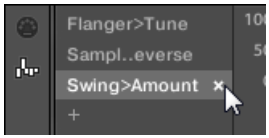
モジュレーショントラックの再アサイン

▶ モジュレーショントラックのパラメーターアサインを変更するには、モジュレーターリストの任意のエントリーを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) し、上記のメニューで他のパラメーターを選択します。

→ 選択することで全モジュレーションポイントが削除され、トラックが新規パラメーターにアサインされます。以前のパラメーターをモジュレートすることはできなくなります。

モジュレーショントラックの削除

▶ モジュレーショントラックを削除するには、マウスでモジュレーターリストのエントリにカーソルを当て、表示される x をクリックします。



→ モジュレーショントラックとモジュレーターリストのエントリーが全パターンのモジュレーションペインから削除されます。パラメーターをモジュレートすることはできなくなります。

関連項目

ステップグリッドとナッジグリッドの調節 [➙ 391]

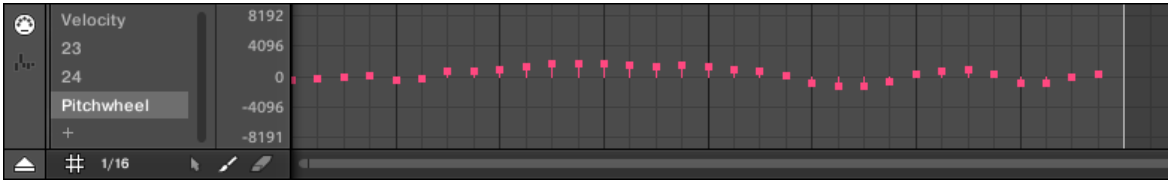
10.6 MASCHINE で白紙の状態から MIDI トラックを作成する

MASCHINE でプロジェクトのサウンド用に MIDI トラックを白紙の状態から作成することができます。MASCHINE の MIDI オートメーショントラックには 2 つの用途があります。

- 再生するとこのトラックの内容が、リアルタイムに MIDI データとしてサウンドの MIDI アウトプットを介して送信されます。サウンドの MIDI アウトプットの設定はサウンドのアウトプットプロパティーの MIDI ページで行います。詳細は↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信するを参照してください。
- 他の環境での使用のために MIDI ファイルをエクスポートする際、MIDI オートメーショントラックはエクスポートする MIDI ファイル内に含まれます。 詳細は↑10.8.2, パターンから MIDI をエクスポートするを参照してください。

グループ、マスター用に MIDI トラックを作成することはできません。

MIDI トラックの作成と編集はコントロールレーンの **MIDI ペイン**で行います。



MIDI トラックの作成はコントロールレーンの MIDI ペインで行います。

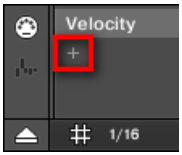
1. Pattern Editor の左の Sound List にある任意のサウンドをクリックします。
2. コントロールレーンがパターンエディターの下に表示されていない場合は、パターンエディターの左下隅の上向きの矢印をクリックして表示します。



3. コントロールレーンの左の MIDI アイコンをクリックして MIDI ペインを表示します。



4. 近くの MIDI コントロールのリストの最後の「+」をクリックして新規 MIDI トラックを追加します。



新規エントリーが追加され、Not assigned と表示されます。

5. Not assigned エントリーを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、任意の MIDI をコンテクストメニューから選択します。

6. モジュレーショントラックで使用した各ツールで新規 MIDI トラックのイベントを追加、編集します (↑10.5.3, コントロールレーンでモジュレーションを作成、編集する参照)。

→ これで MIDI トラックを作成しました。

MIDI ペインには常に表示される MIDI トラック、Velocity トラックがあります。このトラックにはパターン内のフォーカスしたサウンドの全イベントのベロシティーを含んでいます。Velocity トラックを削除することはできません。

MIDI トラックの削除

► MIDI トラックを削除するには、左の MIDI コントロール内のリストのエントリにカーソルを当て、表示される x をクリックします。



→ MIDI トラックと MIDI コントロールのリスト内のエントリーが全パターンの MIDI ペインから削除されます。

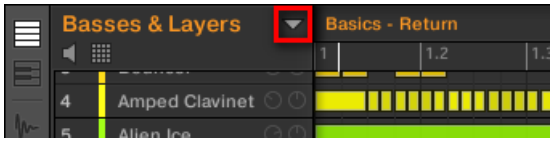
10.7 パターンの管理

このセクションではパターン、パターンスロット、パターンバンクの管理豊方法を解説します。

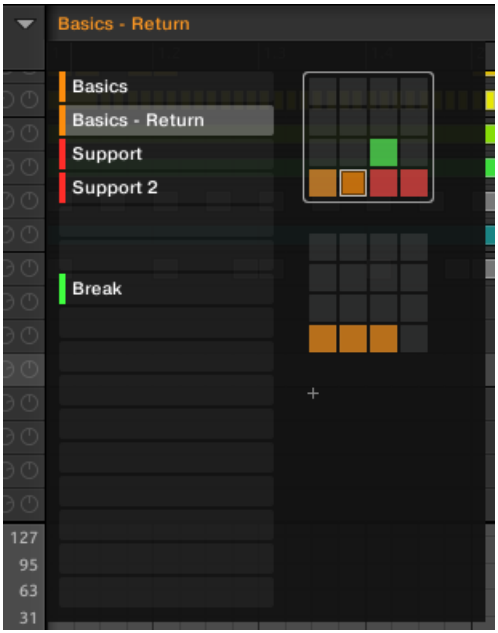
10.7.1 パターンマネージャーとパターンモード

ソフトウェアでは全パターン管理は**パターンマネージャー**で行います。

► パターンマネージャーを開くには、選択したパターンの左にある下向きの矢印、パターンマネージャーボタンをクリックします。



→ 下にパターンマネージャーが表示されます。



パターンマネージャーを使用してパターンを管理します。

- 左には選択したパターンバンクの 16 のパターンスロットがあります。スロットには左に色つきのパターンとパターン名称があります。他のスロットにはパターンはありません。選択したパターンはハイライト表示されます（上はパターン、 Basics - Return です)。
- 右にはパッドグリッドで各パターンバンクを確認でき、パッドグリッドはコントローラーのパッドと同様に 4 x 4 となっています。各パターンバンクの色つきのセルはパターンを含んだパターンスロットを意味し、点灯していなければ空のパターンスロットであることを示します。選択したパターンバンクは白枠で表示されます (写真上の最初のバンクです)。標準サイズのパターンマネージャー内にパターンバンクが納まらない場合は、マウスのスクロールホイールを使用してスクロールします。
- 左のパターンスロットと右の選択したパッドグリッドのセルは同じ内容となっており、各スロット、または該当するセルを使って次のセクションで解説する全管理コマンドを実行します。

パターンマネージャーの閉じ方

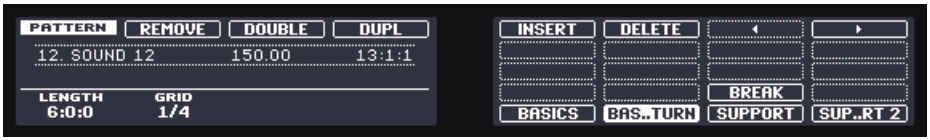
► パターンマネージャーを閉じるには、マネージャー以外の部分をクリックします。

コントローラーのパターンモード

パターンモードでパターンを選択、管理します。

▶ コントローラーでパターンモードにするには、PATTERN (同時にボタン 1 を押すことでモードを固定することもできます) を押したままにします。

→ コントローラーがパターンモードになります。モードが起動すると PATTERN ボタンが点灯します。



ハードウェア上でパターンモードを表示しています。

右ディスプレイでは選択したパターンバンクで有効なパターンスロットを 4x4 セルの画面で確認することができます。

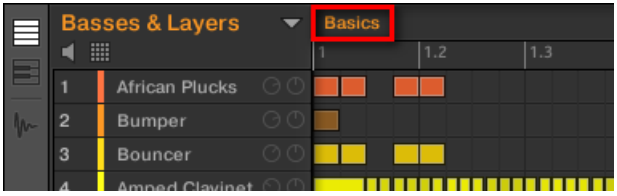
- 選択されたパターンスロットのセルはハイライト表示されます。
- 名称があるセルはパターンスロットにパターンがあることを示します。
- 空のセルは何もないパターンスロットであることを意味します。

セルのグリッドはコントローラーのパッドに該当します。

- 完全に点灯しているパッドには選択したパターンスロットがあります。
- 薄く点灯したパッドはパターンスロットにパターンを含んでいることを意味します。
- 点灯していないパッドは何もないパターンスロットであることを意味します。

10.7.2 パターンとパターンバンクの選択

パターンエディターの最上部左側に、選択したパターン名称が表示されます。



選択したパターン名称は Basics です。

以下はパターン選択方法です。

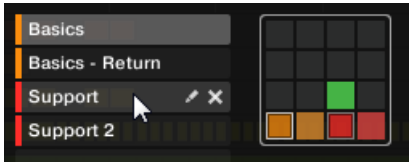
1. パターンマネージャーを開きます（↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）

2. 既に選択している場合は右のパッドグリッドをクリックして任意のパターンを含んだパターンバンクを選択します。



選択したパターンバンクは白枠表示され、パターンマネージャーの左ではそのバンクのパターンスロットを表示します。

3. 左のリストの名称をクリック、または右の選択しているパッドグリッドのセルをクリックすることで任意のパターンを選択します。



→ 選択したパターンはパターンエディターにロードされ、イベントエリアにイベントが表示されます。更にこのパターンはアレンジャーの現在のシーンで選択しているグループのクリップに使用されます 。パターンスロットを選択することでこのクリップの内容も切り替わります(詳細は↑15.3, Song View の使用を参照してください)。

アレンジャーの複数以上のクリップに対してパターンを選択したい場合は、各クリップをクリックしてパターンエディターの参照パターンをロードします。これでアレンジを崩すことはなくなります。

コントローラーでパターンとパターンバンクを選択する

選択したパターン以外の他のパターンバンクにあるパターンを選択するには、まずパターンバンクを選択する必要があります。

▶ PATTERN + ボタン 7 または 8 を押して前後するパターンバンクを任意に選択します。

最後のパターンバンクを選択していてそこが空でなければ、 ボタン 8 の下に 「+」が表示され、ボタン 8 を押すことで新たに空のパターンバンクを作成します。詳細は↑10.7.5, パターンバンクの作成と削除を参照してください。

パターンの選択

► 現在のパターンバンクのパターン選択するには、PATTERN + 右画面の任意のパターンに該当するセルを示す、薄く点灯したパッドを押します。

→ パターンを選択すると以下のようになります。

- パターンがソフトウェアのパターンエディター上に表示されます。その後コントローラーとソフトウェアの両方からパターンを編集することが可能となります。
- パターンは現在のシーンで選択しているグループのクリップに参照されます。パターンスロットを選択することでこのクリップの内容も切り替わります(詳細は↑15.3, Song View の使用を参照してください)。



編集コマンドを使わずに他のパターンをすばやく選択したい場合は、パターンモードを起動解除してショートカット PATTERN + パッドを押して任意のパターンを選択します。

10.7.3 パターンの作成

まずイベントを作成する前に空のパターンを作成する必要はありません。

- パターンを何も選択していなければ、イベントを作成することで(ソフトウェアの空のイベントエリア、またはコントローラーでパッドを録音することで)、新規パターンが作成されます。セクション↑10.4.2, イベント/ノートの作成を参照してイベントの作成方法を確認してください。
- アレンジャーのセルをダブルクリックすると、アレンジ内に該当するグループの新しい空のパターンを使用したクリップが作成されます(↑15.2.3, パターンのアサインと削除)。

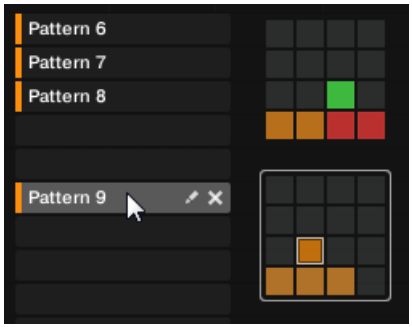
ソフトウェアで手動で空の新規パターンを作成することもできます。

1. パターンマネージャーを開きます（↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 既に選択している場合は、右のパッドグリッドをクリックしてパターンを作成するパターンバンクを選択します。



選択したパターンバンクは白枠表示され、パターンマネージャーの左ではそのバンクのパターンスロットを表示します。

3. 左のリスト内の空のパターンスロット、または右の選択したパッドグリッドの点灯していないセルをクリックして殻の新規パターンを作成します



→ 新規パターンが選択したパターンスロットに作成されます。空のイベントエリアを含んだ新規パターンがパターンエディターにロードされます。更にこのパターンはアレンジャーの現在のシーンで選択しているグループのクリップに使用されます。パターンスロットを選択することでこのクリップの内容も切り替わります(詳細は↑15.3, Song View の使用を参照してください)。

コントローラーで新規パターンを作成する

▶ 現在のパターンバンクに空の新規パターンを作成するには PATTERN + 点灯していないパッドを押します。

→ 現在のパターンバンクのこの場所に空の新規パターンが作成されます。更に

- 新規パターンがソフトウェアのパターンエディター上に表示されます。その後コントローラーとソフトウェアの両方からパターンを編集することが可能となります。
- 新規パターンは現在のシーンで選択しているグループのクリップに参照されます。パターンスロットを選択することでこのクリップの内容も切り替わります(詳細は↑15.3, Song View の使用を参照してください)。

イベントを作成する前であれば新規パターンを作成する必要はありません。パターンを選択していない状態でイベントを録音することで、新規パターンが作成されます。セクション↑10.4.2, イベント/ノートの作成を参照してイベントの作成方法を確認してください。

コントローラーで現在のパターンの後に新規パターンを挿入する

特定のパターンの後に新規パターンをインサートすることも可能です。

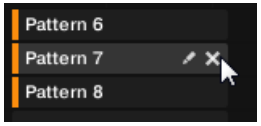
1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。
2. ボタン 7 と 8 を押して任意のパターンバンクを選択します。
3. 直後に新規パターンを挿入したいパターンを選択します。
4. ボタン 5 (CREATE) を押します。

→ 選択したパターンのすぐ後に新規パターンが挿入されます。それ以降のパターンは次のスロットに移動します。

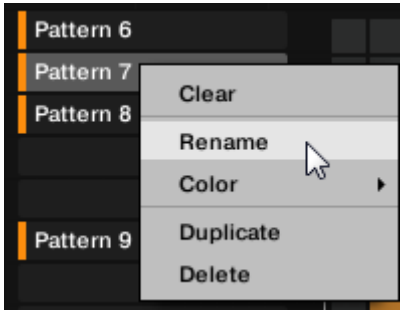
10.7.4 パターンの削除

パターンの削除方法は以下です。

1. パターンマネージャーを開きます（↑ 10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 必要であれば右のパッドグリッドをクリックして任意のパターンを含んだパターンバンクを選択します。
   選択したパターンバンクは白枠表示され、左のリストにパターンが表示されます。
3. パターンスロット右の小さな x アイコンをクリックします。



パターンスロットまたはパッドグリッドの該当するセルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Delete* を選択します。



→ パターンが削除されます。

アレンジャーのクリップでパターンを使用している場合は、これらのクリップも削除されます。

コントローラーでパターンを削除する

コントローラーでパターンを削除する方法は以下となります。

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。
2. ボタン 7 と 8 を押して任意のパターンバンクを選択します。
3. 削除するパターンに対応するパッドを押します。
4. ボタン 6 (DELETE) を押します。

→ パターンが削除されます。

他の方法

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。
2. ボタン 7 と 8 を押して任意のパターンバンクを選択します。
3. ERASE + 削除するパターンに対応するパッドを押します。

→ パターンが削除されます。

任意のパターンバンクを既に選択している場合は (またはパターンバンクが一つしかない場合は)、この方法は ERASE + PATTERN + 削除するパターンに該当するパッドを押すだけの動作となります。

アレンジャー内で使用しているパターンを削除するとアレンジメント内からもそのパターンが削除されます。

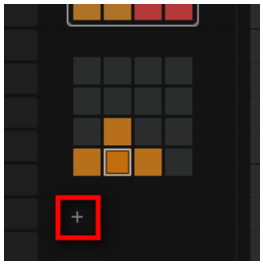
10.7.5 パターンバンクの作成と削除

パターンを任意の状態に保つために、パターンバンクを作成、削除することができます。

パターンバンクの作成

最後のパターンバンクが最低でも一つのパターンを含んでいる場合は、この最後のバンクの後にパターンバンクを追加作成することができます。方法は以下となります。

1. パターンマネージャーを開きます（↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 右のパッドグリッドの最後にある“+”シンボルをクリックして他のパターンバンクを作成します。



→ 空の新規パターンバンクが作成され、“+” シンボルの場所にパッドグリッドが表示されます。

最後のパターンバンクが空の場合は、パッドグリッドの下に“+”シンボルは表示されず、新規パターンバンクを作成することはできなくなります。

パターンバンクの削除

パターンバンクの削除方法は以下です。

1. パターンマネージャーを開きます（↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. マウスで任意のパターンバンクのパッドグリッドにカーソルを当てます。
   パッドグリッドの右上に小さなアイコンが表示されます。



3. 小さな x をクリックしてパターンバンクを削除します。

→ パターンバンクにパターンを含んでいる場合はパターンごと削除されます。後続の各バンクが移動します。

アレンジャーのクリップでパターンを削除したパターンバンクのパターンを使用している場合は、これらのクリップも削除されます。

コントローラーでパターンバンクを作成する

最後のパターンバンクが最低でも一つのパターンを含んでいる場合は、この最後のバンクの後にパターンバンクを追加作成することができます。方法は以下となります。

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。
2. ボタン 8 を何回か押して最後のパターンバンクを選択します。
   この最後のバンクに最低でも一つのパターンを含んでいれば、ボタン 8 の下のラベルが 「+」シンボルとなります。
3. もう一度ボタン 8 を押してもう一つのパターンバンクを作成します。

→ 空の新規パターンバンクが作成され、右にその内容が表示されます。

最後のパターンバンクが空の場合は、ボタン 8 の下に「+」シンボルは表示されず、新規パターンバンクを作成することはできなくなります。

コントローラーでパターンバンクを削除する

パターンバンクの削除方法は以下です。

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします。
2. ボタン 7 と 8 を押して任意のパターンバンクを選択します。
3. SHIFT + ボタン 6 (DELETE) を押して選択したパターンバンクを削除します。

→ パターンバンクにパターンを含んでいる場合はパターンごと削除されます。後続の各バンクが移動します。

アレンジャーのクリップでパターンを削除したパターンバンクのパターンを使用している場合は、これらのクリップも削除されます。

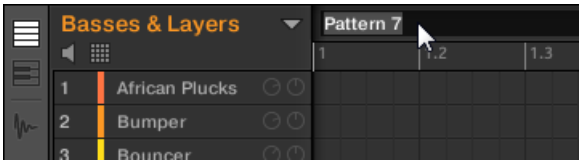
10.7.6 パターンの名称設定

パターンのデフォルト名称を自分で設定することも可能です。名称設定はパターンエディター、パターンマネージャー、アレンジャーで行うことができます。

パターンエディターでパターンの名称を変更する

パターンエディターでパターンの名称を変更する方法は以下となります。

1. パターンエディターの左上のパターン名称をダブルクリックします。



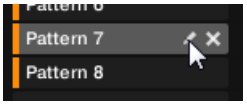
2. コンピューターで名称を入力し、[Enter] (または[Esc] を押して名称変更をキャンセルします)を押して適用します。

→ パターンの名称が変更されます。アレンジャー内でこのパターンを使用しているクリップはこの新規パターン名称に対応します。

パターンマネージャーでパターンの名称を変更する

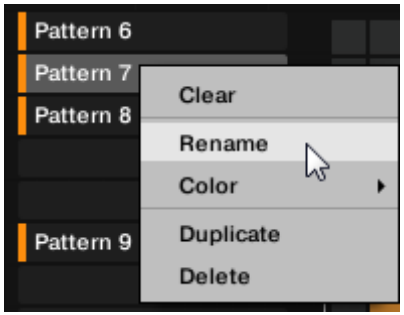
パターンを選択していなくても名称を変更することができます。

1. パターンマネージャーを開きます（↑ 10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 必要であれば右のパッドグリッドをクリックして任意のパターンを含んだパターンバンクを選択します。
   選択したパターンバンクは白枠表示され、左のリストにパターンが表示されます。
3. パターンスロット右の小さなペンアイコンをクリックします。



パターンスロットまたはパッドグリッドの該当するセルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック)

し、コンテクストメニューで *Rename* を選択します。



パターン名称がハイライト表示され、編集可能な状態となります。

4. コンピューターで名称を入力し、[Enter] (または[Esc] を押して名称変更をキャンセルします)を押して適用します。

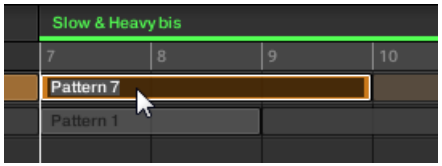
→ パターンの名称が変更されます。アレンジャー内でこのパターンを使用しているクリップはこの新規パターン名称に対応します。

MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

アレンジャーでパターンの名称を変更する

アレンジャーでそのパターンを使用しているクリップを用いてパターン名称を変更することも可能です。

1. 名称を設定したいパターンを参照しているクリップをダブルクリックします。
すると クリップに名称が入力できる状態となります。



2. 名称を入力し、名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。

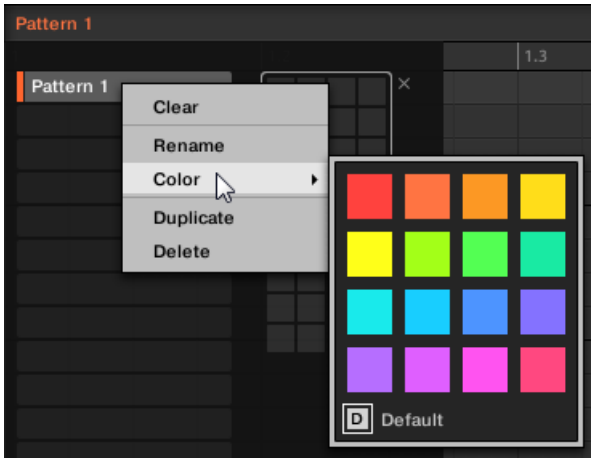
→ パターンの名称が変更されます。このパターンを使用するパターンクリップの全てがこの名称に切り替わります。

MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

10.7.7 パターンの配色の変更

デフォルトではパターンはグループで設定した配色を使用します。しかし各パターンごとにこの色を変更することも可能です。方法は以下となります。

1. パターンマネージャーを開きます（↑ 10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 必要であれば右のパッドグリッドをクリックして任意のパターンを含んだパターンバンクを選択します。
   選択したパターンバンクは白枠表示され、左のリストにパターンが表示されます。
3. 任意のパターンスロットまたはパッドグリッドの該当するセルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Color* を選択します。
   カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択しているパターンの色がハイライト表示されます。



4. パレットで任意の色を選択します。カラーパレット下部の *Default* を選択してパターンの配色をデフォルトの状態に戻すことも可能です。

→ パターンスロットの色が変更されます。アレンジャーでこのパターンを参照しているクリップにもその色が反映されます。

デフォルトでパターンはグループの色を使用します。

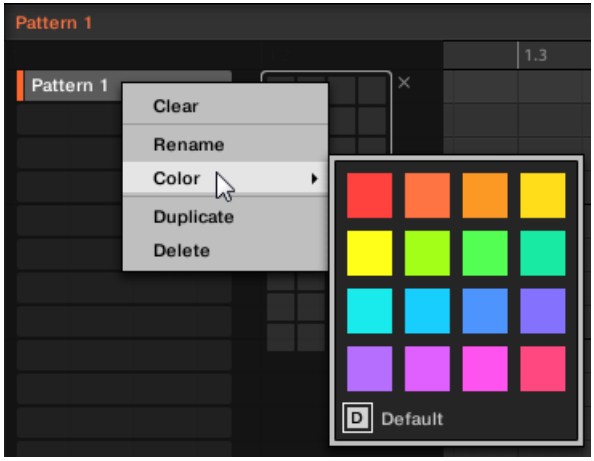
10.7.8 パターンの複製、コピー、ペースト

MASCHINE でパターンをコピー/ペーストするための方法はいくつかあります。

Pattern の複製

パターンの複製方法は以下となります。

1. パターンマネージャーを開きます（↑ 10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 必要であれば右のパッドグリッドをクリックして任意のパターンを含んだパターンバンクを選択します。
   選択したパターンバンクは白枠表示され、左のリストにパターンが表示されます。
3. 任意のパターンスロットまたはパッドグリッドの該当するセルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Duplicate* を選択します。

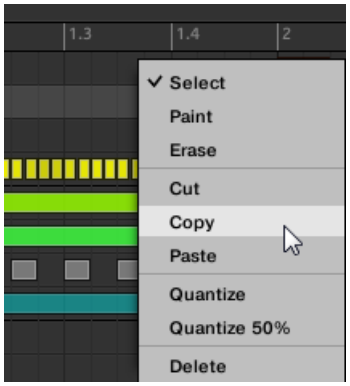


→ パターンのコピーはパターンバンク内の元のパターンの直後に複製されます。後続のパターンは次のスロットに移動します。

パターンのコピーとペースト

パターンのコンテンツをカット、またはコピーし、他のパターンにペーストする方法は以下となります。

1. イベントエリアのは池尾をクリックし、任意のイベントを選択解除します(マウスはセレクトモードである必要があります)。
2. イベントエリアの背景部分を右クリック (Mac OS、[Ctrl]+クリック)し、コンテクストメニューで *Copy* を選択します。



3. パターンの内容をペーストしたいグループを選択します。
4. パターンマネージャーを開き、空のパターンを選択、または作成し、パターンマネージャーを閉じます。パターンエディターに選択、または作成したパターンが表示されます。
5. イベントエリアの背景部分を右クリック (Mac OS、[Ctrl]+クリック)し、コンテクストメニューで *Paste* を選択しパターンをペーストします。

パターンでイベントを選択している状態でこの作業を行うと、コピー/ペースト作業はこの選択した内容のみに反映されます。詳細は↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモードを参照してください。

コントローラーでパターンを複製、コピー、ペーストする

上記した方法が一番早い複製の方法ですが、コントローラーの DUPLICATE ボタンで任意のパターンスロットにパターンをコピーする方法もあります。

1. PATTERN を押したままにしてパターンモードにします (ボタン 1 を押すとモードを固定できます)。
2. DUPLICATE (ボタン 1 を押すとモードを固定できます) を押したままにします。

3. コピー元となるパターンがあるパッドを押します。
   パッドが点滅します。
4. パターンのコピー先となるパッドを押します。

→ そのパッドにパターンがコピーされます。パッドが点滅し、他のスロットにもコピー/ペーストができるようになります。

この操作方法には以下の利点があります。

- 任意のパターンスロットにパターンをペーストします。ペースト先にすでにパターンがある場合は、内容が上書きされます。
- 他のパターンバンクでペースト先となるスロットを選択することも可能です。 パターンをコピーしたらペースト先となるスロットを選択する前にボタン 7–8 を使用して任意のパターンバンクに切り替えます。
- このコマンドは（パターンモードで DUPLICATE を押す代わりに） DUPLICATE + PATTERN を押すことでパターンモード以外でも使用することができます。



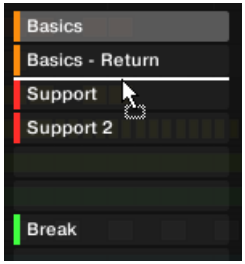
ここで解説している内容はパターン全体のコピーアンドペーストに関するものです。パターン内部、またはパターン間でイベントをコピーアンドペーストすることも可能です。詳細は↑10.4.4, 選択したイベント/ノートの編集を参照してください。

10.7.9 パターンの移動

ソフトウェアでパターンをドラッグアンドドロップすることでグループの順番を変更することもできます。パターンを更に使いやすく配置するためにこの機能を活用してください。
パターン移動方法は以下となります。

1. パターンマネージャーを開きます（↑10.7.1, パターンマネージャーとパターンモード）
2. 必要であれば右のパッドグリッドをクリックして任意のパターンを含んだパターンバンクを選択します。
   選択したパターンバンクは白枠表示され、左のリストにパターンが表示されます。
3. パターンスロット、またはパッドグリッドの該当するセルをクリックしたままにします。

4. マウスボタンをクリックしたままマウスを任意の位置にドラッグします。
マウスカーソルを移動すると、パターンスロットをドロップ可能な場所としてスロットがハイライト表示、またはスロット間に表示線が現れます。



5. 任意のスロットがハイライト表示、または表示線が任意のスロット間に表示されたら、マウスボタンを放します。

→ パターンが移動します。パターンをスロットにドロップすると、そのスロットにパターンが既にある場合は新規内容に切り替わります。このパターンを使用しているクリップ内容も新しい内容に切り替わります。

当然のことながら、そのパターンを使用している全クリップ内容も切り替わります。



パッドグリッドからパッドリストにパターンをドラッグすることも可能（その逆も可能）です。

10.7.10 パターンの長さを詳細設定する

パターンレングス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グスを設定することで、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 の単位と同じとなります。

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、または関連するパッドを押して使用する 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。

→ パターンレングスは Step Grid の値を基に詳細設定することができます。

10.8 パターンでのオーディオと MIDI のインポート、エクスポート

パターンエディターでドラッグアンドドロップすることでパターンから MIDI とオーディオをエクスポート、パターンに MIDI をインポートすることができます。

10.8.1 パターンからのエクスポート

オーディオドラッグアンドドロップ機能で、選択したパターンからデスクトップ、またはホストソフトウェアにパターンをドラッグすることでオーディオをエクスポート することが可能です。この機能はソフトウェアのみで有効です。

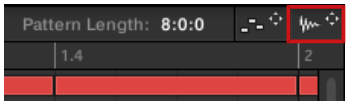
オーディオは Export Audio パネルでの現在の設定（↑4.4.3, オーディオのエクスポート参照）を元に WAV オーディオファイルとしてエクスポートされます。以下は例外です。

- エクスポート範囲は現在の Loop Range とは関係なく、選択したパターンの長さを採用します。Loop Optimize 設定内容は保たれたままとなります。
- エクスポートしたオーディオ内容はフォーカスしているグループ、またはフォーカスしているサウンドのものとなり、言い換えれば、イベントエリアで現在表示しているものを含む、ということになります。
- オーディオ名称は以下のように変更されます。
  - グループビューでエクスポートした場合: [グループ名称] - [パターン名称] - [BPM].wav
  - キーボードビューでエクスポートした場合: [グループ名称] - [パターン名称] [サウンド名称] - [BPM].wav

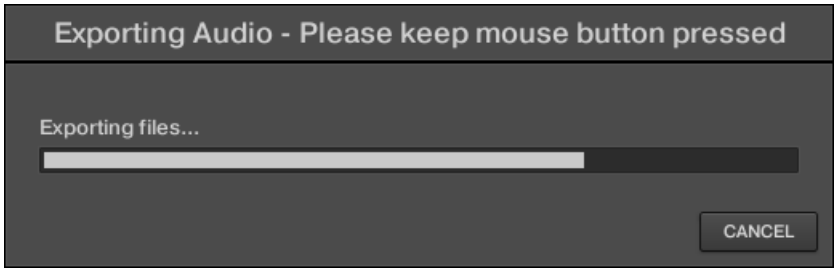
パターンのレンダリング方法は以下となっています。

1. オーディオをエクスポートするパターンを選択します（↑10.7.2, パターンとパターンバンクの選択）。
2. グループの複数のサウンドをエクスポートする場合は、パターンエディターを切り替えグループビューにし、オーディオファイルとしてエクスポートしたくないサウンドをミュートし(↑5.4.1, ミュートとソロ)、グループ自体がミュートされていないか確認します（ミュートしたままエクスポートすると、無音の状態となります）。
3. グループの単一のサウンドをエクスポートする場合は、パターンエディターを切り替えてキーボードモードにし、任意のサウンドをフォーカスし、そのサウンドをミュートしていないか確認します(↑5.4.1, ミュートとソロ)。ミュートしている場合オーディオは無音の状態となります。パターンエディターをグループビューにしてそのサウンドをソロにすることも可能です。

4. パターンエディターの右上隅で**オーディオドラッガーアイコン**をクリックします。



5. マウスのボタンを押しながらアイコンをドラッグすることでエクスポートを開始します。
メッセージが表示され、レンダリング状況を表示します。



レンダリングが終了したら、マウスカーソルがドラッグしているパターン名称を表示します。

→ デスクトップ、またはホストアプリケーションのオーディオチャンネル、または MASCHINE の他のサウンドまたはグループにそのオーディオをドラッグしてください。

グループのオーディオファイルをドロップすると、そのグループ内の最初の空のスロットにロードされます。

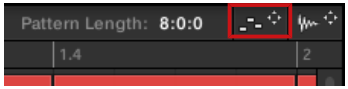
10.8.2 パターンから MIDI をエクスポートする

選択したパターンから MIDI ファイルをエクスポートすることも可能です。 この機能は他のアプリケーションでオーディオ/MIDI を使用/編集する場合に非常に便利です。この機能はソフトウェアのみで有効です。
MIDI ファイルはエクスポートする各サウンドのアウトプットプロパティーの MIDI ページの Channel と Transpose での設定を基準にエクスポートされます。これらのパラメーターに関しては↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信するを参照してください。
MIDI ファイルのエクスポート方法は 2 種類あり、ドラッグアンドドロップによるものと、グループ、またはサウンドのコンテクストメニューによるものとなります。

ドラッグアンドドロップによる MIDI エクスポート

選択したパターンを MIDI ファイルにレンダリングするには、任意の場所にドラッグするか、直接ホストソフトウェアの MIDI チャンネルにドロップします。

1. MIDI オをエクスポートするパターンを選択します（↑10.7.2, パターンとパターンバンクの選択）。
2. 全グループの MIDI をエクスポートするには、パターンエディターをグループビューに切り替えてください。フォーカスしているサウンドのみから MIDI をエクスポートする場合は、パターンエディターをキーボードビューに切り替えます。詳細は↑10.1.5, グループビューとキーボードビューを参照してください。
3. パターンエディターの右上隅で **MIDI ドラッガーアイコン**をクリックします。



アイコンをドラッグし始めると、マウスがエクスポートしようとしているパターン名称を表示するようになります。



4. デスクトップ、またはホストアプリケーションの MIDI チャンネルにアイコンをドラッグします。

→ 選択した場所に MIDI ファイルがエクスポートされます。

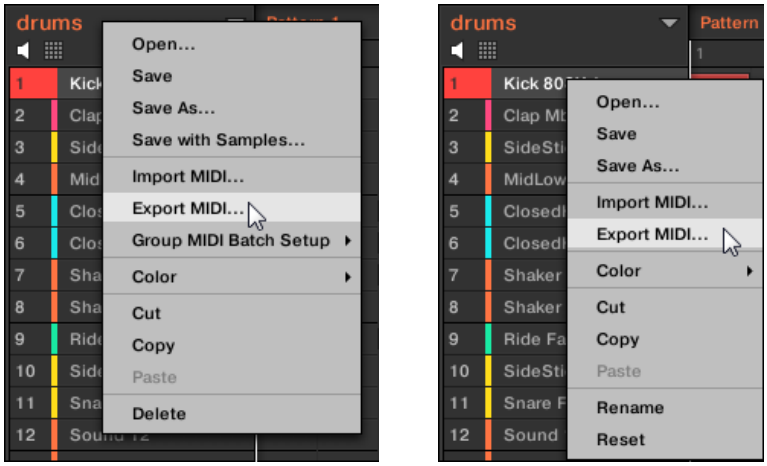
MIDI ドラッガーアイコンを MASCHINE の他のグループ、またはサウンドにドラッグすることもできます。この場合、MIDI ファイルはセクション↑10.8.3, パターンに MIDI をインポートするで解説するように選択したグループ内のパターンに直接インポートされます。

コンテクストメニューを使用して MIDI をエクスポートする

サウンドまたはグループのコンテクストメニュー内にある Export MIDI… エントリーを用いてハードディスクに選択したパターンを MIDI ファイルとしてレンダリングすることが可能です。

1. MIDI オをエクスポートするパターンを選択します（↑10.7.2, パターンとパターンバンクの選択）。
2. 全グループの MIDI をエクスポートする場合は、パターンエディターをグループビューにし、（アレンジャーの左にある）グループリストの任意のグループを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) してコンテクストメニューを表示します。サウンドリストの上のグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、MacOS) することもできます。
   特定のサウンドの MIDI をエクスポートする場合は、（パターンエディターの左にある）サウンドリストの任意のサウンドスロットを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) してコンテクストメニューを表示します。

3. コンテクストメニューで *Export MIDI…* (以下の図ではサウンドのコンテクストメニューを表示します) を選択します。



4. 表示される Export MIDI ダイアログで、コンピューターの任意の場所を指定し、MIDI ファイル名称を入力して Save をクリックして適用します。

→ 選択した場所に MIDI ファイルがエクスポートされます。

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。

10.8.3 パターンに MIDI をインポートする

パターンに MIDI ファイル (拡張子 「.mid」) をインポートすることもできます。これで MASCHINE MIDI ファイルを他のアプリケーションで使用できるようになります。この機能はソフトウェアのみで有効です。



パターンに MIDI データを既にデータ（ノート、モジュレーショントラック、MIDI トラック）を含んでいるパターンにインポートすると、データが切り替わります。結果が良くなければ、ソフトウェア、ハードウェアの両方で取り消すことができます(↑2.3.2, Undo/Redo)。

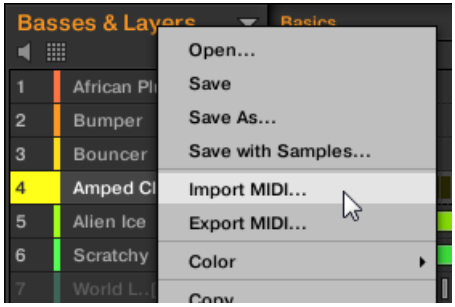
MIDI ファイルはグループ、または各サウンドにインポートすることができます。 インポート方法は 3 通りあり、グループ、サウンドのコンテクストメニューを使用するやり方、ドラッグアンドドロップによる方法、ブラウザの FILES ペインを使用する方法となります。 複数の MIDI ファイルを一度にインポートすることも可能です。 以下はこれらのセッティングに関する内容です。

グループに MIDI ファイルをインポートする

全グループに MIDI ファイルをインポートすることも可能です。特にドラムキットの全ドラムパターンをインポートする際に便利です。インポート方法は、グループのコンテクストメニューによるものと、ドラッグアンドドロップによるものとなります。

方法 1: グループのコンテクストメニューを使用する方法

1. アレンジャーの左のグループリストで、MIDI ファイルをインポートするグループをクリックします。これでグループにフォーカスし、その下のパターンエディターにパターンを表示します。
2. MIDI ファイルをインポートするパターンを選択します。
3. グループリストのグループを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Import MIDI…* を選択します。



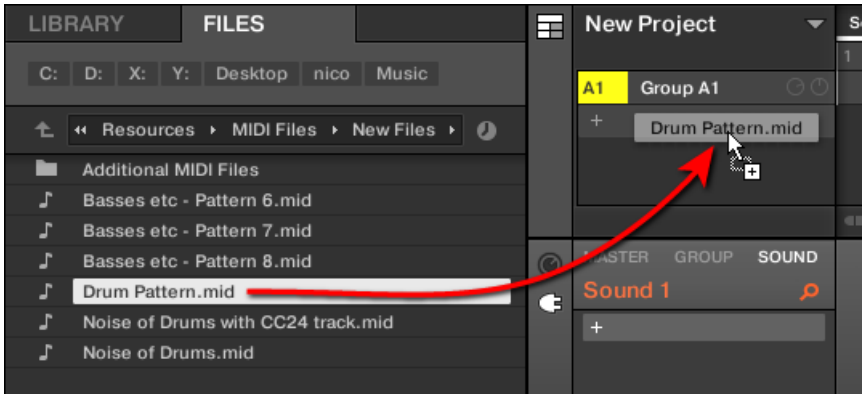
サウンドリストの上のヘッダのグループ名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) して同じエントリーを選択することも可能です。

4. インポート MIDI ダイアログが開くので、コンピュータで任意の MIDI ファイルを選択し、Open （開く）をクリックして適用します。

→ MIDI ファイルは以下のインポート時の条件に沿ってグループ内の選択したパターンにインポートされます。

方法 2: ドラッグアンドドロップ

1. アレンジャーの左のグループリストで、MIDI ファイルをインポートするグループをクリックします。これでグループにフォーカスし、その下のパターンエディターにパターンを表示します。
2. MIDI ファイルをインポートするパターンを選択します。
3. オペレーションシステム内の Explorer/Finder を使用、または MASCHINE ブラウザの FILES ペインを使用して任意の MIDI ファイルを検索します。
4. アレンジャーの左にあるグループリスト内の任意のグループに MIDI ファイルをドラッグします。



→ MIDI ファイルは以下のインポート時の条件に沿ってグループ内の選択したパターンにインポートされます。

パターンエディターがグループビューの場合、MIDI ファイルを直接イベントエリアにドラッグすることでグループにインポートすることもできます。

MIDI をグループにインポートする際のルール: グループに MIDI ファイルをインポートする際、MASCHINE は MIDI ファイルが異なるインストゥルメントのデータを含むことを認識し、インポートはその内容に対応して実行されます。MIDI ファイルは以下のようにインポートされます。

- インポートした MIDI データは選択したパターンの既存のデータを(ノート、MIDI トラックとモジュレーショントラック) インポート内容に切り替えます。
- MIDI ファイルが**単一の MIDI チャンネル**のデータを含んでいる場合: MIDI ノートはグループ内の異なるサウンドの各ピッチに対してインポートされます。
  - MIDI ノートデータはグループインプットプロパティーの MIDI ページの Root Note パラメーターの内容に沿ってグループの各サウンドにインポートされます(↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーする参照)。このパラメーターでサウンドスロット 1 に適用するグループの最低ノート値を

設定します。
例、Root Note を C1 (MASCHINE の MIDI ノートナンバー 36 です)に設定した場合は、MIDI ファイルの MIDI ノートナンバー 36 を使用した全ノートがサウンドスロット 1 の最初のサウンドにインポートされます。ノートナンバー 37 を使用した全ノートは次のサウンド（サウンドスロット 2）にインポートされます。
- 各サウンドで MIDI ノートはデフォルトルートノート C3 にインポートされるので、インポートした MIDI データが全 MASCHINE ファクトリーキットを正確にトリガーします。
- MIDI CC データは MIDI ノートをインポートした全サウンドにコピーされます。

- MIDI ファイルデータが**複数の MIDI チャンネル**データを含んでいる場合は、各チャンネルからのデータが各サウンドにインポートされます。
  - MIDI ファイルからのチャンネルがグループの特定のサウンドの MIDI インプットチャンネルに対応している場合は、チャンネルデータがサウンドにインポートされます。各サウンドの MIDI インプットチャンネルはサウンドのインプットプロパティーの MIDI ページの Channel パラメーターで設定します（↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーする参照）。
  - MIDI ファイルのその他全てのチャンネルでは (グループのサウンドの MIDI インプットチャンネルがどのチャンネルにも対応していないことを指します) 各チャンネルのデータは現在行っているインポートによってデータを何も受信していない各サウンドにインポートされます。一番低い番号を持つチャンネルが一番低いスロットナンバーを持つサウンドにインポートされます。
    例、MIDI ファイルがチャンネル 2、3、5 のデータを含んでおり、MIDI インプットチャンネルをグループのサウンドで何も設定していない場合は、サウンドスロット 1 がチャンネル 2 のデータを受信、サウンドスロット 2 はチャンネル 3、サウンドスロット 3 はチャンネル 5 のデータを受信します。

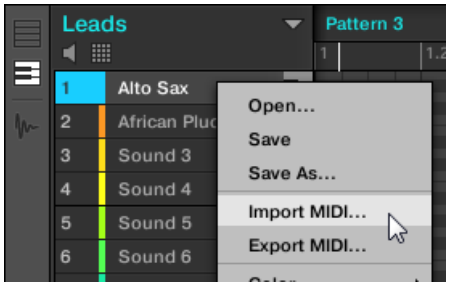
サウンドに MIDI ファイルをインポートする

単一のサウンドに MIDI ファイルをインポートすることも可能です。例えばメロディアスなインストゥルメントをインポートする際に便利です。インポートはサウンドのコンテクストメニューを使用する方法、ドラッグアンドドロップ、ブラウザの FILES ペインを使用する方法があります。

方法 1: サウンドのコンテクストメニューを使用する方法

1. アレンジャーの左のグループリストで、MIDI ファイルをインポートするサウンドがあるグループをクリックします。
   これでグループにフォーカスし、その下のパターンエディターにサウンドとパターンを表示します。
2. MIDI ファイルをインポートするパターンを選択します。

3. サウンドリストのサウンドを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Import MIDI…* を選択します。



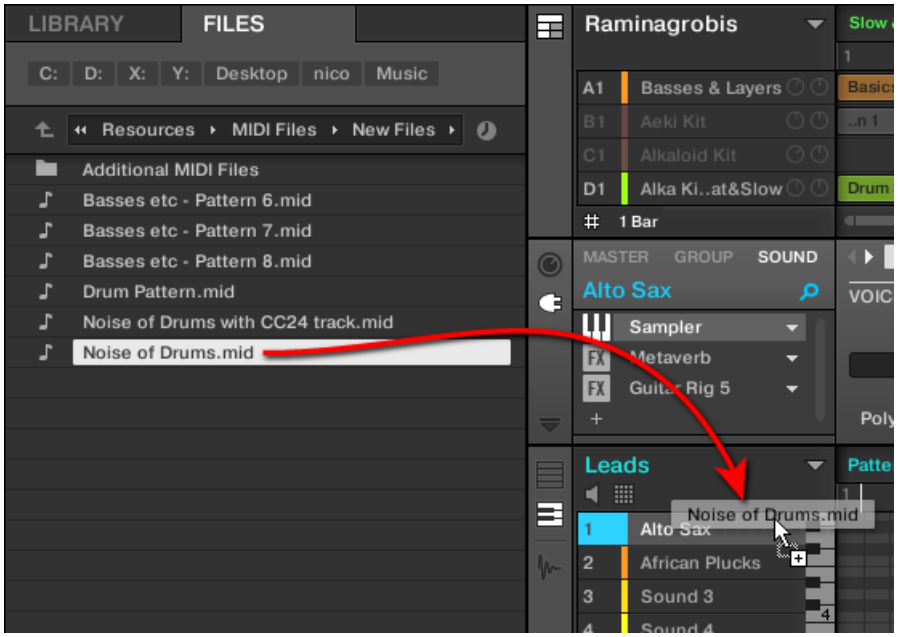
4. インポート MIDI ダイアログが開くので、コンピュータで任意の MIDI ファイルを選択し、Open （開く）をクリックして適用します。

→ MIDI ファイルは以下のインポート時の条件に沿ってサウンド内の選択したパターンにインポートされます。

方法 2: ドラッグアンドドロップ

1. アレンジャーの左のグループリストで、MIDI ファイルをインポートするサウンドがあるグループをクリックします。
これでグループにフォーカスし、その下のパターンエディターにサウンドとパターンを表示します。
2. MIDI ファイルをインポートするパターンを選択します。
3. オペレーションシステム内の Explorer/Finder を使用、または MASCHINE ブラウザの FILES ペインを使用して任意の MIDI ファイルを検索します。

4. Pattern Editor の左の Sound List にある任意のサウンドに MIDI ファイルをドラッグします。



→ MIDI ファイルは以下のインポート時の条件に沿ってサウンド内の選択したパターンにインポートされます。

パターンエディターがキーボードビューの場合、MIDI ファイルを直接イベントエリアにドラッグすることでフォーカスしているサウンドにインポートすることもできます。

方法 3: ブラウザの **FILES ペインの使用**

1. アレンジャーの左のグループリストで、MIDI ファイルをインポートするサウンドがあるグループをクリックします。
   これでグループにフォーカスし、その下のパターンエディターにサウンドとパターンを表示します。
2. MIDI ファイルをインポートするパターンを選択します。
3. Pattern Editor の左の Sound List にある任意のサウンドをクリックしてフォーカスします。
4. ブラウザの FILES ペインを開き、任意の MIDI ファイルを検索します(FILES ペインに関しては↑3.6, ファイルシステムからファイルをロード、インポートするを参照してください)。

5. MIDI ファイルをダブルクリック、またはクリックしてコンピューターキーボードで「Enter」を押してください。

→ MIDI ファイルは以下のインポート時の条件に沿ってフォーカスしたサウンド内の選択したパターンにインポートされます。

MIDI をサウンドにインポートする際のルール: コンテクストメニューを介してサウンドに MIDI ファイルをインポートする際、MASCHINE は MIDI ファイルに単一のインストゥルメントのデータが含まれていることを認識し、インポートはその内容に対応して実行されます MIDI ファイルは以下のようにインポートされます。

- インポートした MIDI データは選択したパターンのサウンドの既存のデータを(ノート、MIDI トラックとモジュレーショントラック) インポート内容に切り替えます。他のサウンドのパターンの内容に影響はありません。
- MIDI ファイルのチャンネル情報は無視されます。特定のサウンドの同じパターン内に全ノートが表示されます。MIDI ファイル内の異なるチャンネルで同じ MIDI ノートナンバーと MIDI CC ナンバーが使用されている場合は、ノートデータとオートメーションデータがなくなります。相互干渉は以下のように解消されます。
  - ノートの重複: 一番長いノートが採用されます。
  - モディファイヤー (モジュレーションホイール、ピッチベンド等)、ベロシティー、MIDI CC の場合は高い値が採用されます。

グループまたはサウンドに複数の MIDI ファイルをインポートする

複数の MIDI ファイルを選択して一度にグループまたはサウンドにファイルをインポートすることもできます。
上記の単一ファイルのインポート時とは逆に、複数のファイルをインポートしても選択したパターンの内容は切り替わることなく、変わりに選択した各 MIDI ファイル用に新規パターンが作成されます。

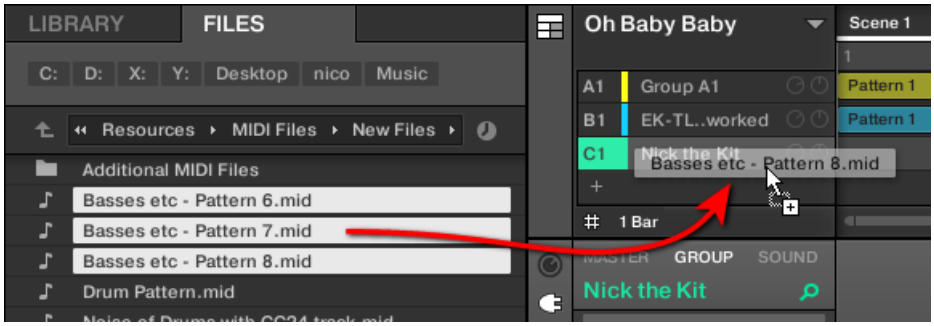


その結果複数の MIDI ファイルインポート時に事前に特定のパターンを選択しておく必要がなくなります。

複数の **MIDI ファイルをグループにインポートする方法**

1. オペレーションシステム、またはブラウザの FILES ペインを使用して複数の MIDI ファイルを選択します。

2. グループリストの任意のグループに複数のセレクションをドラッグアンドドロップします。

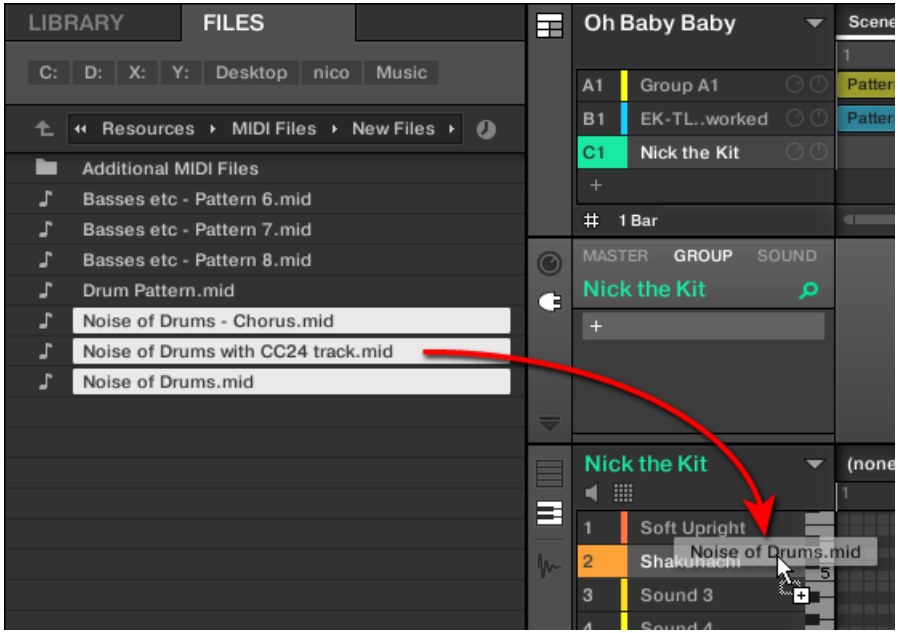


→ グループに新規パターンが作成されます。別に、各新規パターンは MIDI ファイルの各データを受信します。別に、各 MIDI ファイルはグループに単一の MIDI ファイルとしてインポートされます（上記参照）。

複数の **MIDI ファイルをサウンドにインポートする方法**

1. オペレーションシステム、またはブラウザの FILES ペインを使用して複数の MIDI ファイルを選択します。

2. サウンドリストの任意のサウンドに複数のセレクションをドラッグアンドドロップします。



→ 新規パターンはグループのサウンドに作成され、各新規パターンは MIDI ファイルの各データを受信します。このサウンドのみが新規パターンのノートを含みます。別に、各 MIDI ファイルはサウンドに単一の MIDI ファイルとしてインポートされます（上記参照）。

更にブラウザの FILES ペインで MIDI ファイルを選択する場合は、コンピューターのキーボードの [Enter] を押してフォーカスしたサウンドに複数のセレクションをインポートします。

11　オーディオルーティング、リモートコントロール、マクロコントロール

この章では MASCHINE のルーティングとアサインシステムについて解説します。これらを理解することでより高度に MASCHINE ワークフローを使いこなすことが可能となります。

- MASCHINE のオーディオルーティングの仕組みとその有効活用法は↑11.1, MASCHINE のオーディオルーティングで解説します。
- サウンドとグループでの MIDI シグナルのルーティング方法と、MIDI とホストオートメーションを用いた MASCHINE パラメーターのコントロール方法は↑11.2, MIDI コントロールとホストオートメーションの使用で解説します。
- 任意のパラメーターを指先でコントロール可能なマクロコントロールについては↑11.3, マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成するで解説します。

チャンネルプロパティー

ここで解説する殆どの機能は**チャンネルプロパティー**からアクセスします。チャンネルプロパティーはグローバルセッティングで、プラグインスロットにロードしてあるプラグインとは別に、特定のサウンド、グループ、マスターで設定することができます。

チャンネルプロパティーは 4 つのセットで管理されています。 プロパティーの同じようなセットが全チャンネル (Sounds、Groups、Master)にあり、それらは**インプットプロパティー** (マスターにはありません)、**アウトプットプロパティー**、**グルーヴプロパティー**、**マクロプロパティー**となっています。

チャンネルプロパティーと各パラメーターにアクセスする方法はプラグインにアクセスする方法と同じで、ソフトウェア、コントローラーの両方からアクセスすることができます。詳細は、セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。

インプットプロパティー、アウトプットプロパティー、マクロプロパティーは以下のセクションで解説しています。グルーヴプロパティーについては、セクション↑5.4.3, Groove を参照してください。

11.1　MASCHINE のオーディオルーティング

MASCHINE は強力なオーディオルーティングシステムを搭載しており、必要にあわせて微細にカスタマイズすることができます。

デフォルトで MASCHINE の各チャンネルはシンプルな階層構造を保っています。

- 一番下の各サウンドにはそれぞれチャンネルがあります。サウンドのチャンネルのアウトプットはその上の層にあるグループに送信されます。
- 中間レベルのグループもチャンネルを備えており、ここで各サウンドの全チャンネルをまとめます。グループチャンネルのアウトプットはマスターに送信されます。
- 最上部のマスターも独自のチャンネルを備えており、ここで全グループのチャンネルをまとめ、MASCHINE のメインアウトプットとして送信されます。マスターのアウトプットのチャンネルはアンプシステム（スタンドアローンの場合）やホストアプリケーション（プラグインモードの場合）に送信されます。

デフォルト基本設定はいくつかの方法でカスタマイズすることができます。Sound、Group、Master レベルのインプットとアウトプットプロパティーでオーディオ設定項目を使用することができ、以下で解説するように状況にあわせて複雑なルーティングを構築することができます。

- 外部音声をサウンドのインプットに送信する ↑11.1.1, サウンドに外部音声を送信する
- Sounds と Groups のメインアウトプットを調節し、各デスティネーションにルーティングする ↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定。
- オグジュアリーアウトプットを他のデスティネーションに送信する↑11.1.3, サウンドとグループ用にオグジュアリーアウトプットを設定する。
- マスターアウト（MASCHINE のメインアウト）と試聴に使用するキューバス用ルーティングを設定する ↑11.1.4, MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定.

ミックスビューまたはアレンジビュー

オーディオと MIDI 設定を行う際は、ミックスビューを用いたほうが設定しやすいでしょう。ミックスビューを使い慣れたミキシングデスクに見立て、使用したいパラメーターをすぐに見つけ、簡単にルーティングを行うことができます。以下のセクションではアレンジビューとミックスビューの両方の解説を進めます。ミックスビューの詳細は↑12, ミックスのコントロール章を参照してください。
ここで解説する各ルーティングの便利な各設定例は↑13, エフェクトの使用章で紹介しています。

コントローラーでオーディオルーティングを設定する

以下のセクションで解説する内容はチャンネルプロパティーで行います。コントローラーで同じ操作を行うことも可能です。コントローラーをコントロールモードにし、↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートで解説するように任意のチャンネルプロパティーを選んでください。

11.1.1 サウンドに外部音声を送信する

各 Sound は外部音声を受信するよう設定することもできます。この音声は以下の音源を用いたものとなる場合が殆どです。

- MASCHINE (MASCHINE をスタンドアローンで使用している場合はオーディオインターフェイスからの音声、MASCHINE をプラグインで使用している場合はホストからの音声となります)以外の音声。
- プロジェクト内にロードしたマルチアウトプットプラグインの追加アウトプット

各サウンドでは各一個の外部ステレオアウトプットを使用できます。同じ外部シグナルを複数のサウンドに送信することもできます。

例えばこの方法でサウンドにロードしたプラグインで外部音声を加工することで、いわば MASCHINE のルーティングと音声加工システムにより、外部音声を組み込むことができる、ということになります。詳細は↑13.2, 外部音声にエフェクトを適用するを参照してください。

サウンドに外部インプット音声を設定するには、サウンドのインプットプロパティーの Audio ページで行います。

インプットプロパティーの Audio ページはサウンドのみにあります。

MASCHINE 1.x オーナーへ: サウンドのインプットプロパティーの Audio ページは、MASCHINE 旧バージョンのインプットモジュールの進化版です。



ソフトウェアのサウンド用インプットプロパティーの Audio ページです。



コントローラーのサウンド用インプットプロパティーの Audio ページです。



セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからインプットプロパティーの Audio ページにアクセスする方法を確認してください。

コントロール	内容
AUDIO セクション	
Source	サウンドにルーティングする外部オーディオインプットを選択します。 選択肢は *None* (外部インプットなし) と 4 つの外部オーディオインプット *Ext. 1–4*、同じグループの他のサウンドにマルチアウトプットプラグインをロードしている場合は、その追加アウトプットとなります。 Audio and MIDI Settings パネルの Routing ページを確認してオーディオインターフェイスの物理インプットを、MASCHINE のバーチャルオーディオインプットにルーティングします。
Gain	入力音声のゲインを調節します。



MASCHINE をプラグインとして起動している場合は、*MAIN* セクションの *Source* セレクターで外部ステレオインプット Ext. 1–4 を使用できるようになり、ホストのバーチャルインプットに対応します。例えば、これで MASCHINE から個々の Sounds を使用している DAW のミキサーチャンネルに送信可能となります。ホストの資料でシグナルを MASCHINE プラグインのバーチャルオーディオインプットにルーティングする方法を確認してください。



チャンネルプロパティーやプラグインのパラメーターページと同様に、このページはコントローラーでも使用できます。パラメーターページにアクセスしてパラメーターを変更する方法は↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。更に↑13.2, 外部音声にエフェクトを適用するで詳しく解説しています。

ミックスビューのサウンドに外部インプットを設定する

MASCHINE のミキサーで簡単にサウンドに外部音声を送信することもできます。

1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。



2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。



3. ミキサーの左で IO ボタンを起動しているか確認します。起動していない場合は、クリックすることで起動し、各チャンネルストリップのインプット/アウトプット用項目を表示します。

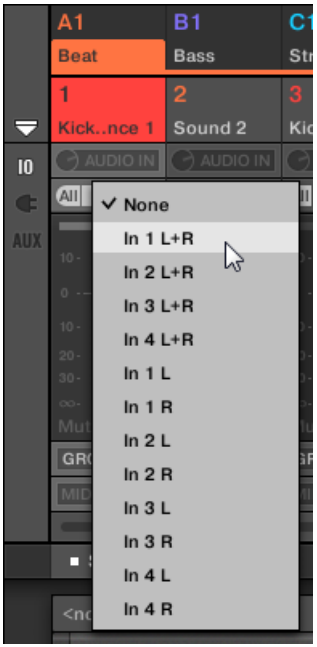


4. ミキサーが現在グループチャンネルを表示している場合は、設定したいサウンドがあるグループのヘッダ（ヘッダはミキサー上部にあります）をダブルクリックします。ミキサーが現在サウンドのチャンネルを表示している場合は、任意のグループのヘッダをクリックします。



ミキサーは選択したグループの全サウンドのチャンネルストリップを表示します。

5. 設定したいサウンドのチャンネルストリップの上部のサウンド名称の下の最初のフィールドをクリックし、表示されるメニューで任意の外部インプットを選択してください。



これは上記した Source パラメーターの設定と同様です。

6. 左にある小さなノブを回してインプットゲインを調節してください。



これは上記した Gain パラメーターの設定と同様です。

11.1.2 サウンドとグループのメインアウトプットの設定

デフォルトでグループ全のサウンドのアウトプットはこのグループに送信され、ミックス、またはこのグループ内にあるプラグインによって音声が加工されます。同様に、デフォルトで全グループのアウトプットはマスターに送信され、マスター内にプラグインがある場合は、グループ音声を加工し、マスター音声としてまとめられます。

このデフォルト性質は必要に応じてカスタマイズ可能で、チャンネルアウトプットのレベルと定位の調節や、試聴用にキューバスに送信することもできます。更に、個別のサウンドやグループ全体をオーディオインターフェイスの他のアウトプットペアに送信することで、個別に加工することができるようになります。アウトプットルーティング設定は、サウンドとグループ用アウトプットプロパティーの Audio ページにあります。

ここではサウンドとグループ用アウトプットプロパティーの Audio ページに関してのみ解説します。マスターの関連ページに関しては↑11.1.4, MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定を参照してください。



ソフトウェアの（サウンド用）アウトプットプロパティーの Audio ページです。



コントローラーの（サウンド用）アウトプットプロパティーの Audio ページです。

セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからアウトプットプロパティーの Audio ページにアクセスする方法を確認してください。

コントロール	内容
AUDIO セクション	
Dest.	チャンネルのメインオーディオアウトプットをどこに送信するか選択します。 サウンドで有効なオプションは *None* (アウトプットなし)、*Master*、*Group* (上の階層のグループ、デフォルト)、他のグループ、バスポイントとして機能しているサウンド (最初のプラグインスロットでエフェクトプラグインを使用している場合)、外部ステレオアウトプット *Ext. 1–16* となります。 グループで有効なオプションは *None* (アウトプットなし)、*Master*（デフォルト)、バスポイントとして機能しているグループ (最初のプラグインスロットでエフェクトプラグインを使用している場合)、他のグループでバスポイントとして機能しているグループ、外部ステレオアウトプット *Ext. 1–16* となります。 有効なバスポイントには、以下のようにラベルが表示されます。
Cue	Cue を有効にすると、チャンネルのメインアウトプットは通常のルーティング先の代わりに（上記 Dest.ではなく）キューバスに送信されます。例えば、パフォーマンス内容に取り入れる前にチャンネルを試聴できるので便利です。詳細は↑12.2.6, キューバスの使用で確認してください。 Cue を起動すると、チャンネルの Aux 1 と Aux 2 アウトプットがミュートされますが、これらはキューバスに送信されません（↑11.1.3, サウンドとグループ用にオグジュアリーアウトプットを設定する参照)。
Level	チャンネルのボリューム全体を調節します。
Pan	ステレオフィールド内のチャンネル定位を設定します。
Audio Mute (サウンドのみ)	Audio Mute を起動すると、このサウンドをミュートするとイベントをバイパスするだけではなくオーディオアウトプットもミュートし、通常のミュート使用時の残響音もこのミュートを使うと同時に途切れます。 詳細は↑5.4.1, ミュートとソロを参照してください。

MASCHINE をプラグインとして起動している場合は *MAIN* セクションの *Dest.* で外部ステレオアウトプット Ext. 1–16 が有効となり、ホストのバーチャルアウトプットに対応します。これで MASCHINE から個々のサウンド、またはグループを使用している DAW のミキサーチャンネルに送信可能となります。

Dest. のバスポイント用各ラベル セレクター

Dest. セレクター (上表参照)の有効な各バスポイントのドロップダウンメニューとセレクター画面内には異なるラベルが表示されます。

- ドロップダウンメニュー内のラベル内容は以下となります

  - 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]-[インプットナンバー]** (例、*Drums: Kick-1*)
- セレクター画面では以下のように表示されます。
  - グループ: **[グループレター+ナンバー]** (例、A2)
  - サウンド: **[グループレター+ナンバー]:S[サウンドナンバー]-[インプットナンバー]** (例、グループ A2 の サウンド 4 の最初のインプットは A2:S4-1 と表示されます)。



コントローラーで DEST. パラメーター内のバスポイントは上記したセレクター画面に表示されます。

サウンドとグループ用レベルとパンショートカット

上記した Level と Pan パラメーターは、パターンエディターとアレンジャーの左にあるサウンドリストとグループリスト内の小さなノブで調整します。 各チャンネル(Sound/Group) の左のノブでレベル、右のノブでパンを調節します。



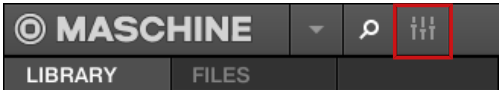
各 Sound/Group のノブのペアでチャンネルレベルとパンを調節します。

サウンドスロットではノブは、パターンエディターがグループモードの場合に表示されます。キーボードモードではノブは表示されません。

ミックスビューでサウンドとグループのメインアウトプットを設定する

ミキサーで、MASCHINE のサウンドとグループのアウトプットを簡単に設定することができます。

1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。

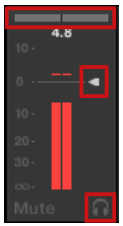


2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。



アウトプットを設定したいチャンネルを選択するには、サウンドの場合は階層の上のグループのヘッダをクリック(ミキサーが現在グループチャンネルストリップを表示している場合はダブルクリック)、グループの場合はグループのチャンネルストリップを表示します(ミキサーが現在サウンドチャンネルストリップを表示している場合は、グループヘッダをダブルクリックします)。

3. チャンネルのレベル、パン、キューの状態を調節するには、 チャンネルのフェーダー、フェーダーの上のバランスコントロール、フェーダーの下のヘッドフォンボタンを操作します。



この設定内容は上記した Level、Pan、Cue パラメーター内容と同じです。

4. チャンネルのアウトプットを他のデスティネーションに選択するには、レベルメーターの下の最初のエリアをクリックし、メニューで任意のディスティネーションを選択します。



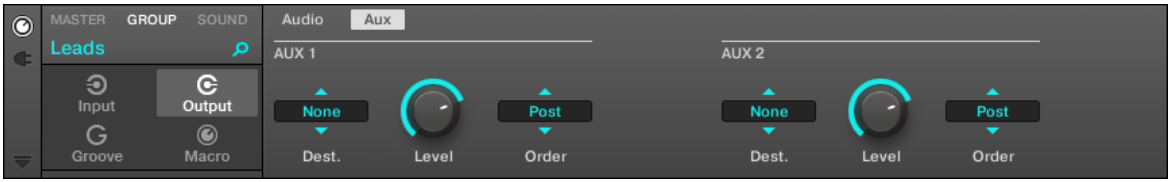
これは上記した Dest. パラメーターの設定と同様です。

11.1.3 サウンドとグループ用にオグジュアリーアウトプットを設定する

プロジェクトの各 Sound または Group には 2 つのオグジュアリーアウトプットがあり、更にルーティングを行うことが可能です。 例えば他のチャンネルにチャンネルのオーディオアウトプットを更に加工するために、一定量送信することができます。 これでセンドエフェクトを設定できます。一般的なセンドエフェクトの設定方法は↑13.3, センドエフェクトの作成を参照してください。
サウンド/グループのオグジュアリーアウトプットはアウトプットプロパティーの Aux ページで設定します。



マスターのアウトプットプロパティーに Aux ページはありません。



ソフトウェアの（グループ用）アウトプットプロパティーの Aux ページです。



コントローラーの（グループ用）アウトプットプロパティーの Aux ページです。

セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからアウトプットプロパティーの Aux ページにアクセスする方法を確認してください。

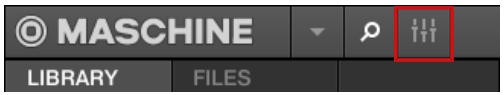
コントロール	内容
AUX 1 / AUX 2 セクション	
Dest.	チャンネルの Aux 1 または Aux 2 アウトプットをどこに送信するか選択します。有効なオプションは Aux 1 と Aux 2 のデフォルトデスティネーションが None であること以外は Audio ページの *Dest.* セレクター(↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定)と同じで、デフォルトではオグジュアリーセンドは設定されていない状態となっています。
Level	Aux 1 または Aux 2 アウトプットに送信するシグナル量を設定します。
Order	Order を *Pre* にすると、チャンネルは *Audio* ページの MAIN セクションの Level と Pan 設定を適用する前に Aux 1 または Aux 2 に送信されます。Order を *Post* (デフォルト)にすると、メインアウトプットの Level と Pan 設定が、オグジュアリーアウトプットに送信するシグナルに影響します。

MASCHINE をプラグインとして起動している場合は *AUX 1* と *AUX 2* セクションの Dest. セレクターで外部ステレオアウトプット Ext. 1–16 が有効となり、ホストのバーチャルアウトプットに対応します。 これで MASCHINE から個々のサウンド、またはグループのオグジュアリーアウトプットを使用している DAW のミキサーチャンネルに送信可能となります。

ミックスビューでサウンドとグループのオグジュアリーアウトプットを設定する

MASCHINE のミキサーで、サウンドとグループのオグジュアリーアウトプットを設定することができます。

1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。



2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。
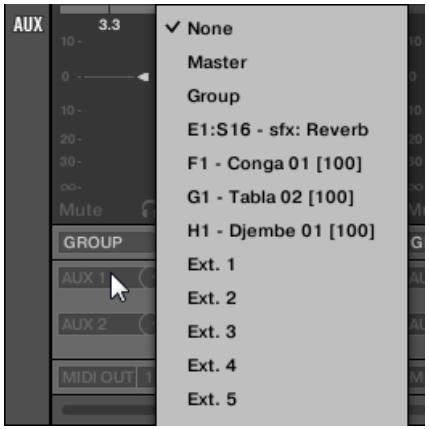


3. ミキサーの左で AUX ボタンを起動しているか確認します。起動していない場合は、クリックすることで起動し、各チャンネルストリップのオグジュアリーアウトプット用項目を表示します。



4. オグジュアリーアウトプットを設定したいチャンネルを選択するには、サウンドの場合は階層の上のグループのヘッダをクリック(ミキサーが現在グループチャンネルストリップを表示している場合はダブルクリック)、グループの場合はグループのチャンネルストリップを表示します(ミキサーが現在サウンドチャンネルストリップを表示している場合は、グループヘッダをダブルクリックします)。

5. 任意のサウンドまたはグループのチャンネルストリップで、ストリップの下にある AUX 1 または AUX 2 ラベル (デフォルトラベル) をクリックし、メニューで任意のデスティネーションを選択します。



これは上記した Dest. パラメーターの設定と同様です。

6. メニュー右の小さなノブを使用してオグジュアリーアウトプットレベルを小節します。



これは上記した Level パラメーターの設定と同様です。

7. メニューの真下にある Post (または Pre) ラベルをクリックしてオグジュアリーアウトプットの状態を変更します。



これは上記した Order パラメーターの設定と同様です。

11.1.4 MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定

マスターにルーティングされた全チャンネルはマスターにプラグインがある場合、そのプラグインによって音声が加工されます。その後マスターアウトプット (MASCHINE のメインアウトプットのことです) に出力されます。

試聴用にキューバスにルーティングしてある全チャンネルは、キューアウトプットにまとめて送信されます。



キューバスの使用方法はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

オーディオインターフェイス、またはホストのどのアウトプットがマスターとキューを送信するか選択でき、さらに各レベルと定位を設定することができます。この設定はマスター用アウトプットプロパティーの Audio ページで行うことができます。



ソフトウェアのマスター用アウトプットプロパティーの Audio ページです。



コントローラーのマスター用アウトプットプロパティーの Audio ページです。



セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからアウトプットプロパティーの Audio ページにアクセスする方法を確認してください。

コントロール	内容
AUDIO セクション	
Output	ここで MASCHINE プロジェクトのマスターアウトプットをどこに送信するか選択します。有効なオプションは 16 の外部ステレオアウトプット *Ext. 1–16* となります。
Level	マスターアウトプット全体のレベルを調節します。このコントロールは MASCHINE ウインドウの右にあるヘッダのボリュームスライダーと同じ役割を果たします。

コントロール	内容
Pan	ステレオフィールド内のマスターアウトプットの定位を設定します。
キューセクション	
Output	ここで MASCHINE プロジェクトのキューバスをどこに送信するか選択します。有効なオプションは 16 の外部ステレオアウトプット *Ext. 1–16* となります。メインステレオアウトプットとして選択しているアウトプット以外のアウトプットを選択することで、各チャンネルをそのアウトプットをキューバスを介して（ヘッドフォンで）試聴できます。キューバスにチャンネルを送信するには、アウトプットプロパティーの Audio ページの Cue スイッチを起動します (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定参照)。
Level	キューアウトプットレベルを調節します。
Pan	ステレオフィールド内のキューアウトプットの定位を設定します。

MASCHINE をプラグインとして起動している場合は *MAIN* セクションと *CUE* セクションの Output セレクターで外部ステレオアウトプット Ext. 1–16 が有効となり、ホストのバーチャルアウトプットに対応します。

ミックスビューでマスターとキューアウトプットを設定する

ミキサーで、MASCHINE のマスターとキューアウトプットを簡単に設定することができます。両方ともミキサー右端の同じチャンネルストリップを使用します。
マスター/キューチャンネルストリップを表示する方法は以下となります。

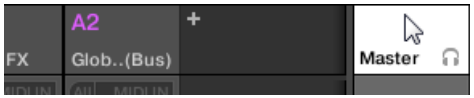
1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。



2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。



3. ミキサーの右上隅の最後のヘッダの背景部分をクリックします。



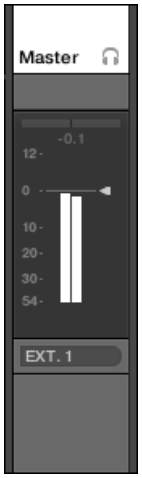
その下にマスター/キューチャンネルストリップが表示されます。

このマスター/キューチャンネルストリップで以下のように**マスターチャンネル**のアウトプットを設定します。

1. ストリップのヘッダの Master をクリックしてマスターチャンネルのコントロール部を表示します。



2. メインアウトのレベル、パン、 チャンネルのフェーダー、フェーダーの上のバランスコントロールを操作します。



この設定内容は上記した MAIN セクションの Level、Pan、パラメーター内容と同じです。

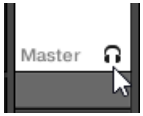
3. マスターのアウトプットを他のデスティネーションに選択するには、レベルメーターの下の最初のエリアをクリックし、メニューで任意のディスティネーションを選択します。



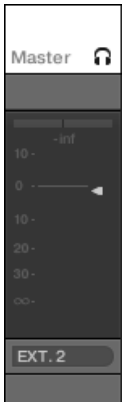
これは上記した MAIN セクションの Output パラメーター内容と同じです。

このマスター/キューチャンネルストリップで以下のように**キューチャンネル**のアウトプットを設定します。

1. ストリップのヘッダのヘッドフォンアイコンをクリックしてキューチャンネルのコントロール部を表示します。



2. キューアウトのレベル、パン、 チャンネルのフェーダー、フェーダーの上のバランスコントロールを操作します。



この設定内容は上記した MAIN セクションの Level、Pan、パラメーター内容と同じです。

3. キューアウトプットを他のデスティネーションに選択するには、レベルメーターの下の最初のエリアをクリックし、メニューで任意のディスティネーションを選択します。



これは上記した MAIN セクションの Output パラメーター内容と同じです。

11.1.5 Mono Audio Inputs

各サウンドを設定し、外部音声シグナルをステレオ、モノで受信するよう設定することもできます。これで MASCHINE 外部の音声を使用できます (MASCHINE をスタンドアロンで使用している場合はオーディオインターフェイスからの音声、MASCHINE をプラグインで使用している場合はホストからの音声となります)。

MASCHINE は 4 のステレオインプット、または 8 つのモノインプットを扱うことができます。各 Sound でも外部モノ、ステレオインプットを使用できます。同じ外部シグナルを複数のサウンドに送信することもできます。
例えばこの方法でサウンドにロードしたプラグインで外部音声を加工することで、いわば MASCHINE のルーティングと音声加工システムに外部音声を組み込むことができるようになります。
サウンドに外部インプット音声を設定するには、サウンドのインプットプロパティー（Input Properties）の Audio ページで行います。



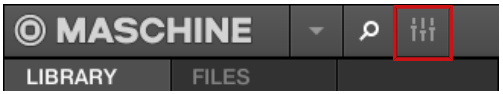
Input Properties で External Audio Inputs を設定します。

サウンド（Sounds）に外部音声を送信する方法、オーディオルーティングの詳細は MASCHINE マニュアルの 8 章を参照してください。

ミックスビューのサウンドに外部インプットを設定する

MASCHINE のミキサーで簡単にサウンド（Sounds）に外部音声をステレオ、またはモノで送信することもできます。

1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。



2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。



3. ミキサーの左で IO ボタンを起動しているか確認します。起動していない場合は、クリックすることで起動し、各チャンネルストリップのインプット/アウトプット用項目を表示します。

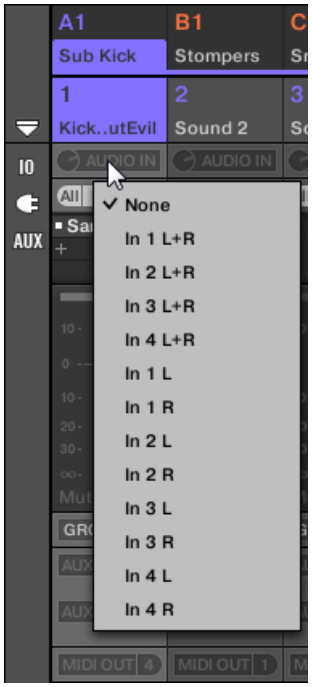


4. ミキサーが現在グループチャンネルを表示している場合は、設定したいサウンドがあるグループのヘッダ（ヘッダはミキサー上部にあります）をダブルクリックします。ミキサーが現在サウンドのチャンネルを表示している場合は、任意のグループのヘッダをクリックします。

- ミキサーは選択したグループの全サウンドのチャンネルストリップを表示します。



5. 設定したいサウンドのチャンネルストリップの上部のサウンド名称の下の最初のフィールドをクリックし、表示されるメニューで任意の外部インプットを選択してください。



- これは上記した Source パラメーターの設定と同様です。

6. 左にある小さなノブを回してインプットゲインを調節してください。



MASCHINE の Sounds 用に外部インプットを設定する

個々のモノ L と R チャンネルを含むすべてのインプットチャンネルは、インプットセレクションドロップダウンメニュー下部にあります。モノインプット用メーターもデュアルモノとして表示されます。
Sound 用に外部インプットを設定する方法は以下となります。

1. 外部音声インプットにするグループ、とサウンドを選択します。
2. CONTROL ボタンを押します。
3. ボタン 3 SOUND を押します。
4. ボタン 5 CHANNEL を押します。
5. ボタン 7 を何回か押して INPUT を選択します。
6. ノブ 1 を回してインプット音源を選択します。



→ ステレオとモノインプットのリストが提示されます。

11.2 MIDI コントロールとホストオートメーションの使用

MASCHINE は多くの状況で活用できる MIDI リモートコントロールとホストオートメーション機能を用意しています。

入力 MIDI とホストオートメーション

MASCHINE のマスター、グループ、サウンドは MIDI ホスト（MASCHINE プラグインを使用している場合）によってコントロールすることができます。

- デフォルトで、起動した MIDI インプットポートに入力される MIDI データは、フォーカスしているグループのフォーカスしているサウンドによって受信されます。MASCHINE の MIDI インプットポートの起動、起動解除方法に関しては↑2.6.3, Preferences – MIDI ページを参照してください。
- **MIDI ノートでサウンドをトリガーする**: デフォルトで、入力 MIDI ノートはフォーカスしているサウンドをトリガーします。受信 MIDI ノートをマッピングすることでこのデフォルト設定を変更、必要に応じて MASCHINE を適応させることが可能です。各サウンド、またはグループ全体の適切な MIDI 設定は、インプットプロパティーの MIDI ページで行います。これらはセクション↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーするで解説します。

- **MIDI メッセージとホストオートメーションでパラメーターをコントロールする**: MIDI メッセージとホストオートメーション (MASCHINE をプラグインとして使用している場合) を介して、チャンネルプロパティーのパラメーターと(サウンド、グループ、マスター)チャンネル内のプラグインをコントロールすることができます。セクション↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロールを参照してください。
- **MIDI プログラムチェンジメッセージでプラグインパッチを切り替える**: MIDI プログラムチェンジメッセージを使用して、サウンドレベルにロードしてある Native Instruments および外部各プラグインのパッチ（またはプログラム、プリセット等）を切り替えることができます。セクション↑11.2.4, MIDI プログラムチェンジによる VST/AU プラグインプリセットの選択を参照してください。

MASCHINE をホストでプラグインとして起動している場合は、MIDI ノートまたは MIDI プログラムチェンジメッセージを使用して各シーンを切り替えることができます。詳細はセクション↑15.5, MIDI を介したセクションとシーンのトリガーを参照してください。

MIDI 出力

サウンドから MIDI データを送信することもできます。例えばホスト環境でプラグインとして MASCHINE を使用している場合は、ホストアプリケーションに MIDI パターンとしてパッドの演奏内容を録音することができます。セクション↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信するを参照してください。

11.2.1 MIDI ノートでサウンドをトリガーする

MASCHINE で MIDI ノートを介して MIDI キーボード等からサウンドを演奏することができます。
デフォルトで何も設定を行っていない場合は、MIDI ポートと MIDI チャンネルに対する MIDI 入力ノートによって現在フォーカスしているサウンドを異なるピッチで演奏することができます。
フォーカスしているサウンドとは関係なく MIDI ノートを介してサウンドを演奏するには、サウンドまたはグループの MIDI インプットの設定を行う必要があります。これにより、サウンドまたはグループがどのように MIDI 入力ノートに対応するかを設定します。この設定はグループ、またはサウンドのインプットプロパティーの MIDI ページで行います。

マスターのインプットプロパティーに MIDI ページはありません。

MIDI インプット設定時は、以下の点を念頭に置いてください。

- **グループで MIDI インプット設定を行うと、**グループ内の全サウンドに影響します。各サウンドは異なる MIDI ノートによってトリガーされます。一般的にこの設定で全ドラムキットの MIDI リモートコントロールを設定します。
- **サウンドで MIDI インプット設定を行うと、**そのサウンドのみに設定内容が反映されます。入力 MIDI ノートはこのサウンドの異なるノートをトリガーします。一般的に MIDI でメロディアスなインストゥルメントをコントロールします。入力 MIDI ノートはサウンドの最初のプラグインスロットにルーティングされます。

サウンドにプラグインがない場合は、入力 MIDI ノートはサウンドの MIDI アウトプットを起動している場合はそこを経由します(↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信する)。

- 設定によっては、サウンドとその上の階層にあるグループの MIDI インプットセッティング内容は同化します。例えばグループを MIDI チャンネル 1 の入力ノートに反応するように設定し、サウンドを MIDI チャンネル 2 の入力ノートに反応するよう設定した場合、このサウンドは MIDI チャンネル 1 の一つの入力ノートと、チャンネル 2 の全入力ノートに反応します (上記したルールに沿って反応します) 。
- ここで解説する MIDI インプット設定内容は以下のその他の MASCHINE 機能にも影響します。
  - Native Instruments と外部各プラグイン用 MIDI プログラムチェンジによるプリセットセレクションです。 詳細は↑11.2.4, MIDI プログラムチェンジによる VST/AU プラグインプリセットの選択を参照してください。
  - サウンドとグループに MIDI ファイルをインポートする際の一連の流れです。 詳細は↑10.8.3, パターンに MIDI をインポートするを参照してください。
  - パターンエディターで MIDI ドラッガーを使用し、サウンドをホストソフトウェアにドラッグする際の一連の流れです。
- MIDI オートメーション (MIDI による MASCHINE パラメーターのコントロール)は、ここで設定する内容に影響されません。MIDI オートメーション詳細はセクション↑11.2.3, MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロールを参照してください。



ソフトウェアの（グループ用）インプットプロパティーの MIDI ページです。



コントローラーの（グループ用）インプットプロパティーの MIDI ページです。

セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからインプットプロパティーの MIDI ページにアクセスする方法を確認してください。

サウンドとグループの MIDI インプットセッティングには以下のパラメーターがあります。

コントロール	内容
MIDI ROUTING セクション	
Key Mode (Group モードのみ)	選択したサウンド/グループ用に MIDI ノートインプットを起動します(デフォルトでは無効となっています)。MASCHINE プラグインに MIDI シグナルをルーティングする方法は、ホストの資料を参照してください。 Key Mode には以下のオプションがあります。 *Off*. このオプションを選択して選択したグループの MIDI ノートインプット機能を解除します。 *Drumkit*. このオプションを選択して選択したグループの MIDI ノートインプットを設定して C2 を起点に各サウンドを配置します。 サウンドを何もロードしていない場合は一切発音しません。 Native Instruments KOMPLETE KONTROL S-シリーズキーボードを使用している場合、Light Guide は白いままとなり、何もサウンドがロードされていないことを示します。 さらに KOMPLETE KONTROL S-シリーズキーボードには専用 KEY MODE ボタンがあるので素早く MASCHINE で選択しているグループの *Drumkit* オプションを起動することができます。 *Drumkit* を選択することでパターンエディターで MIDI ドラッガーを使用する際 MASCHINE から MIDI がどのように他のシーケンサーにエクスポートされるか、その状態が変化します。詳細は ↑10.8, パターンでのオーディオと MIDI のインポート、エクスポート を参照してください。 *Manual*. このオプションで任意に MIDI ノートインプットを *Source*、*Channel*、*Start Note*、*Thru* の各設定項目を使用して設定できます。

コントロール	内容
Source (スタンドアローン、Manual モードのみ)	MIDI ポートを選択し、どのサウンドまたはグループが MIDI ノートを受信するか設定します。有効なエントリは *None* (デフォルト、MIDI ノートが無効の状態です)、*All* (有効な全インプットポートで MIDI ノートを受信します)、各有効な MIDI インプットポートとなります。Audio and MIDI Settings パネルの MIDI ページで MIDI インターフェイスの任意の MIDI インプットポートを有効にします (↑2.6.3, Preferences – MIDI ページ)。サウンドとその上の階層のグループで *None* を選択すると、サウンドをフォーカスした場合、全 MIDI ポートと MIDI チャンネルの MIDI ノートを受信します。
Channel (Manual モードのみ)	MIDI チャンネルを選択し、どのサウンドまたはグループが MIDI ノートを受信するか設定します。*All* (デフォルト) を選択すると、サウンドまたはグループが全チャンネルの MIDI ノートを受信します。 サウンドの Channel パラメーターはグループにマルチチャンネル MIDI ファイルをインポートする際に使用します。詳細は↑10.8.3, パターンに MIDI をインポートするを参照してください。
Start Note (Manual モードのみ)	グループの MIDI ルートノートを設定します (デフォルトは C1 です)。MIDI ルートノートとその上の 15 MIDI ノート ([Root Note] から [Root Note 以降 15 個分]) は、サウンドスロット 1–16 のルートノートをトリガーします。このレンジの外にある MIDI ノートはグループでは無視されます。 Start Note パラメーターはグループにシングルチャンネル MIDI ファイルをインポートする際に使用します。詳細は↑10.8.3, パターンに MIDI をインポートするを参照してください。
Thru (Manual モードのみ)	このパラメーターを起動して入力イベントを MIDI アウトプットに送信します。これで MASCHINE でノートを演奏し、ホストシーケンサーに録音することができたり、MASCHINE を音源として使用し、ホストシーケンサーで演奏することができるようになります。 このパラメーターを起動解除して入力イベントを MIDI アウトプットに送信しないようにします。

これらのいくつかのパラメーターは MIDI ファイルインポートに影響します。サウンドの Channel パラメーターはグループにマルチチャンネル MIDI ファイルをインポートする際に使用し、Root Note パラメーターはグループにシングルチャンネル MIDI ファイルをインポートする際に使用します。MIDI ファイルインポートの詳細はセクション↑10.8.3, パターンに MIDI をインポートするを参照してください。

MASCHINE をホストでプラグインとして使用し、MIDI ノートでシーンをトリガーするように設定した場合は、おなじ MIDI チャンネルに設定したサウンドトリガーよりもシーントリガーが優先されます。. シーンの MIDI コントロールの設定方法に関しては↑15.5, MIDI を介したセクションとシーンのトリガーを参照してください。

ミックスビューでサウンドとグループの MIDI ノートインプットを設定する

ミキサーで、MASCHINE のサウンドとグループの MIDI ノートインプットを簡単に設定することができます。

1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。



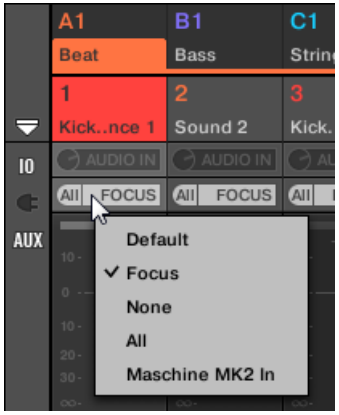
2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。



3. ミキサーの左で IO ボタンを起動しているか確認します。起動していない場合は、クリックすることで起動し、各チャンネルストリップのインプット/アウトプット用項目を表示します。



4. 設定するサウンド、またはグループのチャンネルストリップのフェーダーエリアの上で、右の大きなフィールドをクリック (デフォルトでは MIDI IN となっています) し、メニューで任意の MIDI ポートを選択します。

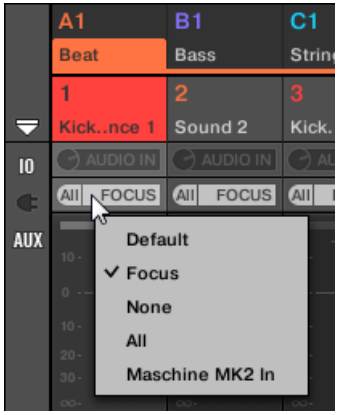


これは上記した Source パラメーターの設定と同様です。
MASCHINE をプラグインとして起動している場合は、MIDI IN ボタンが表示されます。クリックしてホストからの MIDI インプットを有効にします。



これは上記した Active ボタンを有効にするのと同様です。

5. 左の小さなフィールドをクリックして MIDI チャンネルを選択します。



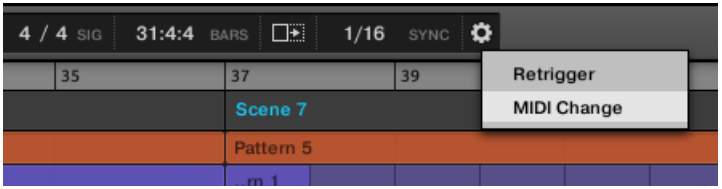
これは上記した Channel パラメーターと同様です。

11.2.2 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 をスタンドアロー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

MIDI Lock Scene 機能を起動、起動解除する方法は以下です。

1. MASCHINE ヘッダーで歯車アイコンをクリックしてください。
2. *MIDI Change* をクリックします。
3. 

- これで以下のダイアログが開きます。



- ダイアログで Scene Enabled をクリックします。

4. 表示されるサブメニューで MIDI Program Change メッセージを変更するためのソースを選択します。 ドロップダウンメニューに接続されたコントローラーの名称が表示されます。この機能を使用しない場合は None を選択します。
5. ドロップダウンメニューで MIDI Note を選択して MIDI ノートで Scene 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 Scene をトリガーします。
6. 必要であれば、同じサブメニューをクリックして、Scene changes 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 チェンジは Lock change よりも優先されます。Lock とシーン変更用に同じ MIDI チャンネルとソースを選択している場合、MIDI ソースからのイベントに対応してシーンのみがトリガーされます。対応する Lock スナップショットは呼び出されなくなります。

► MIDI Lock Changes の詳細情報については、セクション↑5.6.7, MIDI による Lock スナップショットのトリガーを参照してください。

11.2.3 MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロール

プロジェクトの各チャンネル (Sounds、Groups、Master) にあるチャンネルプロパティーとプラグインのパラメーターを MIDI メッセージにアサインし、MIDI による制御やオートメーションが可能となります。
更に MASCHINE をプラグインとして起動している場合は、これらのパラメーターをオートメーション ID にアサインしてホストのオートメーショントラックでコントロール、またはオートメーション処理することができます。

MIDI とホストオートメーションの設定はソフトウェアのみで行うことができます。

MASCHINE で**オートメーション**は**外部ソース**（MIDI またはホスト）で MASCHINE パラメーターを操作することを意味します。変更値は以下となります。

- **Permanent（パーマネント）**：新規パラメーター値は再生内容がループ、または再生を再スタートした場合でも新規設定値が（MIDI または手動で）設定されるまで有効となります。
- **Absolute（アブソルート）**：新規パラメーター値は現在の値とは関係なく設定されます。

オートメーションとモジュレーション

両方とも MASCHINE パラメーターの自動変化に関わるものですが、*モジュレーション* と *オートメーション* は分けて扱う必要があります。以下の表は主な相違点です。

	Modulation	オートメーション
コントロールソース	内部 (オートライトで録音した変化内容)	外部 (外部 MIDI シーケンサー、またはホストのオートメーショントラックによるもの)
変化する時間	テンポラリー (クリップの最後まで有効となります)	パーマネント
ターゲットパラメーター	サウンドとグループレベルのみ	各レベル全て (サウンド、グループ、マスター)
変更性質 (連続パラメーターのみ)	リレティブ (モジュレーションがない状態の値を比較した偏差値を設定します)	アブソルート (モジュレーションがない状態の値とは関係なく、新規値を設定します)

このセクションでは MASCHINE を使用したモジュレーションを解説します。オートメーションに関しては↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。
モジュレーションとオートメーションは互いに孤立しているわけではなく、MASCHINE でパラメーターをモジュレートしてホスト等で同時に*オートメーションを行うことも* 可能です。 結果パラメーター値は録音モジュレーションとオートメーション値の偏差値を取ります。

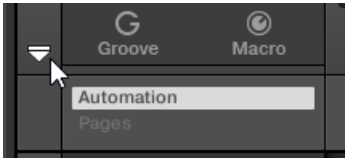
アサインエリアでオートメーションペインを使用する

MIDI とホストコントロールは**アサインエリア**の**オートメーションペイン**で設定します。



アサインエリアの Automation ペインです。

1. コントロールエリアの左下の下向きの矢印をクリックし、その下に**アサインエリア**を表示します。



2. アサインエリアの左の Automation タブをクリックします。



→ Automation タブが点灯し、その右に Automation ペインが表示されます。これで現在のパラメーターページのパラメーターを MIDI とホストオートメーションで設定できるようになります。

アサインエリアが開くと、パラメーターページを切り替えることでアサインエリアも移動します。常に表示しているパラメーターに関連するアサインページを表示します。

MASCHINE 1.x オーナーへ: 旧バージョンの MASCHINE ではマクロコントロールのみで MIDI/ホストオートメーションを扱うことができます。このバージョンでは MIDI/ホストオートメーションとマクロコントロールは関係ありません。MIDI/ホストオートメーションはマクロコントロールの朝院内用とは関係なく各パラメーターで直接設定することができます。マクロコントロールはパラメーターのショートカットとして機能します。詳細は↑11.3, マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成するを参照してください。

Automation ペインには 2 つのタブがあります。

- **MIDI タブ**: MIDI タブをクリックして メッセージをオートメーション可能なパラメーターにアサインします。これで MIDI を扱うデバイス、ソフトウェアで MASCHINE をリモートコントロール、オートメーション処理することができるようになります。扱うことができる MIDI メッセージは、ピッチホイール、プログラムチェンジ、MIDI CC 0–127 となります。
- **Host タブ**: MASCHINE プラグインを使用している場合は、Host タブをクリックしてオートメーション ID をオートメーション可能なパラメーターにアサインします。これでホストアプリケーションで MASCHINE をリモートコントロール、オートメーション処理することができるようになります。

現在のパラメーターページのオートメーション可能なパラメーターの下のオートメーションペインには**アサインフィールド**が表示され、このパラメーターの現在のアサイン内容を表示します。パラメーターに何もアサインしていない場合は、アサインフィールドは Learn (MIDI タブ) または Enable (Host タブ) と表示されます。パラメーターをオートメーション処理できない場合は、アサインフィールドは灰色表示となり無効な状態となります(オートメーション可能なパラメーターを確認するには以下を参照してください)。



現在のパラメーターページ用 MIDI CC アサインです。



現在のパラメーターページのホストオートメーションアサインです。

以下では MIDI コントロールとホストオートメーション ID を MASCHINE パラメーターにアサインする方法の詳細を解説します。

オートメーション処理可能な MASCHINE パラメーターについて

オートメーション可能なパラメーターはプラグイン、またはチャンネルプロパティーにあります(パターンレングス、またはシーンの色をオートメーションすることはできません)。ソフトウェアのミックスビューで、オートメーション可能なパラメーターはコントロールエリアのパラメーターページにあります。
オートメートするには、プラグインとチャンネルプロパティーのパラメーターが以下の条件を満たしている必要があります。

- ソフトウェアの**ノブ、またはボタンでコントロールする**パラメーターはオートメーション可能で、セレクターでコントロールする殆どのパラメーター はオートメーションできません。

この条件に合う全てのパラメーターはオートメーション可能ですが、以下に例外を記載しておきます。

- プラグイン
  - Saturator: Tube モードの Bass Overload ボタン (MAIN セクション) と Bypass ボタン (EQ セクション)
  - Percussion (Drumsynth): Fractal モードの Main ページの Tune Hold ボタン
- チャンネルプロパティー
  - サウンドとグループのアウトプットプロパティー: Audio ページの Cue ボタン
  - グループのインプットプロパティー: MIDI ページの Root Note ノブ
  - マスターのグルーヴプロパティー: Swing ページの Amount ノブと Invert トグル

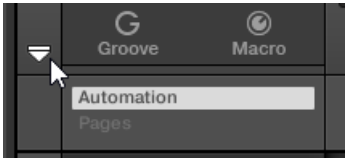


オートメーション可能なパラメーターの定義はモジュレーション可能なパラメーターと同等ですが、モジュレーション可能なパラメーターはサウンドとグループ内にあり、マスターにはありません。サウンドとグループレベルの同じパラメーターはオートメート、モジュレートすることができます。モジュレーション詳細はセクション↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。

マクロコントロールのパラメーターがオートメーション可能なパラメーターであれば、これらをオートメーション処理することも可能です。マクロコントロールの詳細は↑11.3, マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成するを参照してください。

ホストオートメーション ID をパラメーターにアサインする (MASCHINE プラグイン)

1. コントロールエリアの左下の下向きの矢印をクリックし、その下にアサインエリアを表示します。



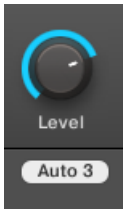
2. アサインエリアの左の Automation タブをクリックして Automation ペインを表示し、このペインで Host タブをクリックします。



3. アサインしていないパラメーターの下のアサインフィールドの Enable ラベルをクリックすることで、次の空いているオートメーション ID にパラメーターを自動的にアサインします。



→ アサインフィールドではそのパラメーター用のオートメーション ID を表示します。これでホストでパラメーターをコントロールすることができます。



オートメーション ID の削除は簡単です。

► アサインしたパラメーターがある空ではないアサインフィールドをクリックし、現在そのパラメーターにアサインしているオートメーション ID を削除します。

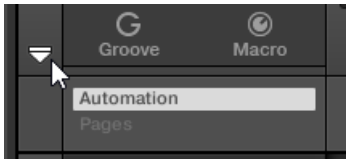
→ そこにあったオートメーション ID がオートメーションフィールドから削除され、ホストオートメーションでそのパラメーターを制御することができなくなります。

ホストから VST/AU プラグインパラメーターをオートメーション処理する方法に関しては、ホストの資料を参照してください。

パラメーターに MIDI コントロールをアサインする

MASCHINE のパラメーターに MIDI コントロールをアサインするには、直感的な**ラーンモード**を使用します。

1. コントロールエリアの左下の下向きの矢印をクリックし、その下にアサインエリアを表示します。



2. アサインエリアの左の Automation タブをクリックして Automation ペインを表示し、このペインで MIDI タブをクリックします。



このタブではオートメーション可能なアサインフィールドは Learn と表示されます。

3. パラメーターのアサインフィールドの Learn をクリックしてそのパラメーター用にラーンモードにします。
アサインフィールドで Learning が点灯します。



4. MIDI コントローラーで任意のコントロール部（ノブ、ボタン等）を操作します。

→ アサインフィールドが自動的に受信する MIDI メッセージタイプを (CC ナンバー、プログラムチェンジを意味する PC、ピッチベンドを意味する PW) 表示します。これでこのパラメーターを MIDI でコントロールすることが可能となります。

作成したアサインで、有効にしている全 MIDI ポートの全チャンネルの MIDI メッセージを受信します。

ラーンモードで MIDI コントロールできるようにするには MASCHINE で正確に MIDI を設定する必要があります。MASCHINE がスタンドアローンモードの場合は、この設定は Preferences パネルの MIDI ページで行います（↑2.6.3, Preferences – MIDI ページ を参照）。MASCHINE をホストアプリケーションでプラグインとして起動している場合は、MIDI の設定はホスト上で行います（↑2.5, スタンドアローンとプラグインモード 参照）。

パラメーターに既に MIDI をアサインしている場合は、新規 MIDI アサインに切り換わります。新規 MIDI コントロール部のアサインをやめる場合は、Learn 点滅中にアサインフィールドをもう一度クリックしてコンピューターのキーボードで [Esc] を押します。

MASCHINE の一つ以上のパラメーターに同じ MIDI コントロール部をアサインすることはできません。パラメーターに MIDI コントロールぶがすでにアサインしてある場合は、他のパラメーターをアサインすると最初のアサイン内容は自動的に削除されます。

何も録音しないで MIDI アサインを削除する方法は以下となります。

► パラメーターの下の空ではないアサインフィールドを右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS) してメニューの *Unlearn* を選択、そのパラメーターの MIDI アサインを削除します。



→ MIDI アサインがアサインフィールドから削除され、MIDI でパラメーターをコントロールすることができなくなります。

もちろんこの方法は MASCHINE にロードしてある各 Native Instruments と外部プラグインに対して有効です。

11.2.4 MIDI プログラムチェンジによる VST/AU プラグインプリセットの選択

サウンドに Native Instruments または第三者製 VST/AU プラグインをロードしている場合は、MIDI プログラムチェンジメッセージでプラグインのプリセット（またはパッチ、プログラム等）を切り替えることができます。
この機能を使用するには、まずホストでプラグインのプリセット（または特定のプリセットのセット）を開く必要があります。プリセットの使用方法は各 VST/AU インストゥルメント/エフェクトによって異なります。プラグインの資料を参照してホスト上でのプリセットの表示方法を確認してください。

例えば MASSIVE、ABSYNTH 5、FM8 では Program List を有効にし、任意のパッチを選定し、MASCHINE がそれらを認識、MIDI プログラムチェンジメッセージで各パッチを切り替えることができるようになります。

Native Instruments または第三者製 VST/AU プラグインは各サウンドのインプットプロパティーの MIDI ページで設定した Source と Channel 設定によりプログラムチェンジメッセージを適用します。このページに関しては上記の↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーする で解説しています。

11.2.5 サウンドから MIDI を送信する

サウンドは MIDI ノートとオートメーションデータを出力するように設定でき、これで MASCHINE のシーケンサーから MIDI を使用するアプリケーション、外部 MIDI 機器をコントロールできるようになります。MIDI アウトプットを起動することでサウンドは以下の内容を送信します。

- 現在のパターンのサウンドが演奏するノートに対応する MIDI ノート
- パッドを叩く動作に対応する MIDI ノート
- パターンエディターの下のコントロールレーンの MIDI オートメーションペインで作成した MIDI トラックの全イベント。詳細はセクション↑10.6, MASCHINE で白紙の状態から MIDI トラックを作成する を参照してください。



サウンドにプラグインを何もロードしていなくても上記の MIDI データを送信することができます。更にサウンドに何もプラグインがない場合は、入力 MIDI ノートは MIDI アウトプットを経由します。サウンドの MIDI ノートインプットを設定する方法は ↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーする を参照してください。

サウンドの MIDI アウトプットはサウンドのアウトプットプロパティーの MIDI ページで設定します。



アウトプットプロパティーの MIDI ページはサウンドのみにあります。



MASCHINE 1.x オーナーへ: サウンドのアウトプットプロパティーの MIDI ページは、MASCHINE 旧バージョンの MIDI Out モジュールの進化版です。



ソフトウェアのサウンド用アウトプットプロパティーの MIDI ページです。



コントローラーのサウンド用アウトプットプロパティーの MIDI ページです。

セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからアウトプットプロパティーの MIDI ページにアクセスする方法を確認してください。

コントロール	内容
MIDI セクション	
Dest.	どのサウンドが MIDI データを送信するか MIDI ポートを選択します。 MASCHINE が**スタンドアローンモード**の場合、有効なエントリーは *None* (MIDI アウトプットが無効のデフォルト設定です)、有効にした全 MIDI アウトプットポート、MIDI 受信が可能なプラグイン（マルチティンバープラグイン）を含んだ同じグループのサウンドとなります。Preferences パネルの MIDI ページで MIDI インターフェイスの任意の MIDI アウトプットポートを有効にします (↑2.6.3, Preferences – MIDI ページ)。 MASCHINE を**プラグイン**としてホストで起動している場合は、有効な MIDI アウトプットポートエントリーは *None* (MIDI アウトプットが無効のデフォルト設定です) と *Host* となります。*Host* を選択している場合、MASCHINE はサウンドからの MIDI データをホストアプリケーションに送信します。これでパッドの演奏内容をホストで MIDI ファイルとして録音することが可能となります。この内容を元に、更なる編集や、他のインストゥルメントの演奏等が可能となります。
Channel	どのサウンドが MIDI データを送信するか MIDI チャンネルを選択します。デフォルトでサウンドスロット 1 はチャンネル 1 に MIDI データを送信、サウンドスロット 2 はチャンネル 2 にデータを送信します。
Transpose	ノートを送信する前に MIDI ノートナンバーにオフセットを（番号をずらして）適用します。 設定値幅は -48 (48 セミトーン、4 オクターブ分)から +48 (48 セミトーン、4 オクターブ分)までです。 デフォルト値は 0 です。

ミキサービューのサウンドに MIDI アウトプットを設定する

MASCHINE のミキサーで、サウンドの MIDI アウトプットを簡単に設定することができます。

1. アレンジャーの左のミックスビュー（Mix View）ボタンをクリックし、アレンジビューをミックスビューに切り替えます。



2. ミキサーの左の下向きの矢印をクリックし、ミキサーの拡張画面を表示します。



3. ミキサーの左で IO ボタンを起動しているか確認します。起動していない場合は、クリックすることで起動し、各チャンネルストリップのインプット/アウトプット用項目を表示します。



4. ミキサーが現在グループチャンネルを表示している場合は、設定したいサウンドがあるグループのヘッダ（ヘッダはミキサー上部にあります）をダブルクリックします。ミキサーが現在サウンドのチャンネルを表示している場合は、任意のグループのヘッダをクリックします。



ミキサーは選択したグループの全サウンドのチャンネルストリップを表示します。

5. 設定したいサウンドのチャンネルストリップの下部の左の大きなフィールドをクリックし、表示されるメニューで任意の MIDI ポートを選択してください。



これは上記した Dest. パラメーターの設定と同様です。

6. 右の小さなフィールドをクリックして MIDI チャンネルを選択します。



これは上記した Channel パラメーターと同様です。

11.3 マクロコントロールでパラメーターのカスタムセットを作成する

マクロコントロール で異なる場所にある各パラメーターを一つの場所で操作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。

MASCHINE 1.x オーナーへ: MASCHINE 1.x でマクロコントロールは、MIDI あるいはホストオートメーションで MASCHINE パラメーターをオートメーション処理するための機能でした。MASCHINE 2.0 ではオートメーションとマクロコントロールは別の機能として扱われています。MASCHINE パラメーターは MIDI コントロール部、またはホストオートメーション ID に直接アサインできるようになり(↑11.1.4, MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定)、マクロコントロールは MASCHINE 全レベルの任意のパラメーターのショートカットを制限なく用いることができる場所として機能します。

マクロコントロールは **Macro プロパティー**にあります。



ソフトウェアの Macro プロパティー (これは Sound 用のものです) です。



コントローラーの Macro プロパティー (これは Sound 用のものです) です。

セクション↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してソフトウェアとコントローラーからマクロプロパティーにアクセスする方法を確認してください。

11.3.1 マクロコントロール概要

各 Macro Control でそれぞれ 1 箇所にアサインでき、選択したパラメーターをフルレンジコントロール可能です。 同じパラメーターを、複数のマクロコントロールで扱うことが可能です。
マクロコントロールにパラメーターをアサインするときは、以下の点に注意してください。
チャンネルのマクロコントロールでプロパティーにあるパラメーター、またはそのチャンネルのプラグインパラメーター、またはその中に含まれるチャンネルのパラメーターをコントロールすることができます。言い換えると、以下のようになります。

- Sounds: サウンドのマクロコントロールはそのプロパティー、またはプラグインの各パラメーターにアサインすることができます。外部 MIDI 機器のコントロール用にマクロコントロールに MIDI コントロールチェンジメッセージ、ピッチベンド、プログラムチェンジをアサインすることができます。
- Groups: グループのマクロプロパティーは、そのプロパティー、またはプラグインの各パラメーター、グループ内のサウンドの各パラメーターにアサインすることができます。
- Master: プロジェクト内の各チャンネルのプロパティー、またはプラグインの各パラメーターにマクロコントロールをアサインすることができます。

マクロプロパティーでマクロコントロール自体をアサインすることは、異なるチャンネルであってもできません。

同じパラメーターを複数のマクロコントロールにアサインすることで、例えば、サウンドの特定のパラメーターが重要な場合は、サウンド、その上層のグループ、マスターのマクロコントロールにそのパラメーターをアサインしておけば便利でしょう。これで同じノブを Master、Group、Sound (当然、他のサウンド、グループを選択すると使用できなくなります) の各レベルで使用することができます。

11.3.2 ソフトウェアを用いたマクロコントロールのアサイン

マクロコントロールのアサイン方法は 2 種類あります。 もっとも簡単な方法はパラメーターから直接マクロコントロールを作成する方法です。 もう一つの方法はアサインエリアの Pages ペインを用いる方法です。

マクロコントロールのアサインはソフトウェアのみで行うことができます。

パラメーターからマクロコントロールをアサインする

チャンネルまたはプラグインプロパティーから Macro としてパラメーターをアサイン するのが最も簡単です。パラメーター名称を右クリック ([Ctrl]-クリック Mac OS) し、アサインする Macro を選択します。
以下はパラメーターから直接マクロコントロールをアサインする方法です。

1. プラグインがあるアイコンを選択し、アサインするパラメーターを見つけます。
2. パラメーターがある場所に合わせて MASTER、GROUP 、SOUND のいずれかを選択します。
3. アサインするパラメーター名称を右クリックし (ノブ、スイッチ、メニューの下のテキスト部分で、Mac OS では [Ctrl]-クリックします)、パラメーターをアサインしたい場所を Create Master Macro、Create Group Macro、 Create Sound Macro のどれかを選択することで指定します。
   ⇨ パラメーターがマクロとしてアサインされ、チャンネルプロパティーの Macro を選択することでアサイン内容を確認できるようになり、マクロコントロールをアサインしたレベル (MASTER、GROUP、SOUND) も確認できるようになります。
4. マクロを削除するには、パラメーターをもう一度クリックし、Remove Macro を選択します。

→ 選択したマクロが削除されます。

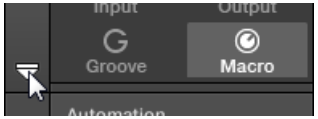
Pages ペインを用いたマクロコントロールのアサイン

マクロコントロールのアサインは マクロプロパティーを選択した状態の Assignment エリアの Pages ペインで行います。この方法は、MASCHINE のパラメーターページに VST/AU プラグインのパラメーターをアサインする方法に似ています (↑6.3.3, 自身のパラメーターページの設定)。

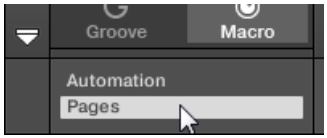
アサインエリアでページペインを開く

まず、マクロプロパティーのアサインエリアにある Pages ペインを開く必要があります。方法は以下となります。

1. 任意のチャンネル (Sound、Group、Master) のマクロプロパティーを選択します（↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート)。
2. コントロールエリアの左下の下向きの矢印をクリックし、その下に**アサインエリア**を表示します。



3. アサインエリアの左の Pages タブをクリックします。

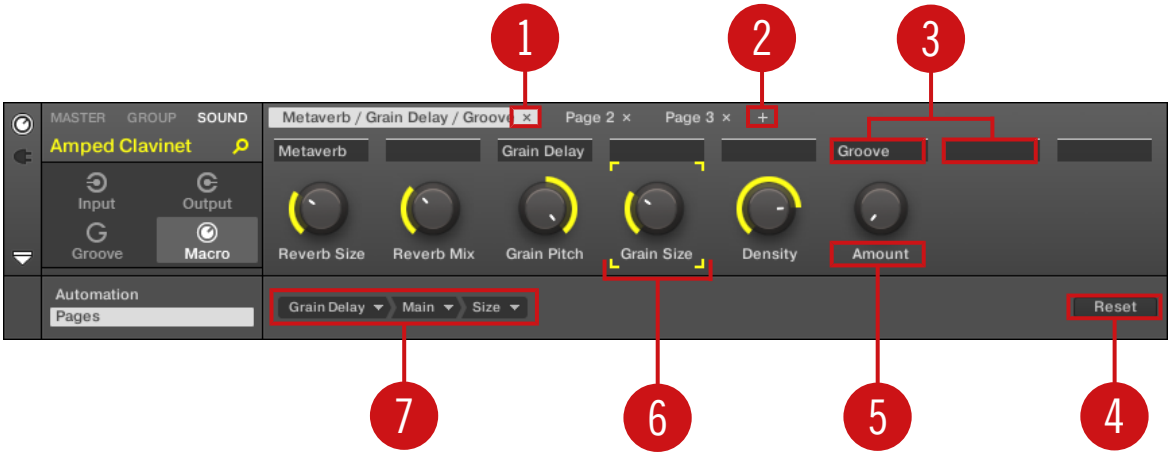


→ Pages タブが点灯し、その右に Pages ペインが表示されます。これでマクロコントロールをパラメーターにアサインすることができます。

アサインエリアが開くと、パラメーターページを切り替えることでアサインエリアも移動します。常に表示しているパラメーターに関連するアサインページを表示します。

Pages タブは Plug-ins、外部 MIDI 機器コントロールチェンジアサイン、マクロプロパティー使用時にクリックすることができます。その他全てのプラグインとチャンネルプロパティー、パラメーターとパラメーターページは編集することができないので、 Pages タブは無効となり、灰色表示されます。Native Instruments または外部プラグインのパラメーターをパラメーターページにアサインする方法は↑6.3.3, 自身のパラメーターページの設定を参照してください。

アサインエリアの Pages ペインを開くと、その上のコントロールエリアの表示が一部変わります。

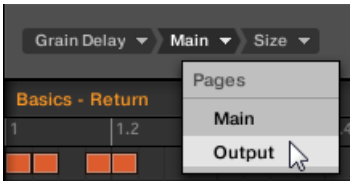


コントロールエリアのマクロプロパティーを表示、その下のアサインエリアで Pages ペインを起動しています。

(**1**) **ページ削除ボタン (「x」 シンボル)**: ページ名称の後にある「x」 をクリックしてこのパラメーターページを削除します。
(**2**) **ページ追加ボタン (「+」 シンボル)**: ページラベルの最後にある 「+」 をクリックして新規ページを追加します。デフォルトでページラベルは 「Page 1」、 「Page 2」 となっています。Section Label fields (**3**) でページ内のセクションを定義することでページラベルを変更することができます。
(**3**) **Section Label fields**:（セクションラベルフィールド）このフィールドで表示しているページ内のパラメーターのセクションを定義することができます。このセクションに含めようとしている最初のパラメーターの上のフィールドをダブルクリックし、セクション名を任意入力、[Enter] を押して適用します。新規セクションが関連パラメーターを全て適用します (適用内容はアサインエリアを閉じると表示内容に反映されます)。更にパラメーターページはそのセクション名称に対応し、複数のセクションの場合でもページラベルが対応します。
(**4**) **Reset ボタン**: Reset ボタンをクリックして選択したノブのマクロコントロールアサインを削除します。
(**5**) **Parameter Label fields** :（パラメーターレーベルフィールド）これらのフィールドをダブルクリックしてパラメーターのラベルを変更（[Enter] を押して適用してください）します。このラベルは MASCHINE 内の対応する各パラメーターに反映されます。
(**6**) **Focus フレーム**: マクロコントロールがアサインされたことを示します。マクロコントロールのどれかをクリックすると、下のターゲットセレクター(**4**) でアサインを表示、編集することができます。
(**7**) **ターゲットセレクター**: ここで選択したマクロコントロール（フォーカスフレーム **(5)**で表示されます）のターゲットパラメーターを表示､編集します。このマルチレベルドロップダウンウィジェットでチャンネル構造内をナビゲートし､素早く任意のパラメーターに到達することができます。詳細は次のパラグラフで解説します。

ターゲットセレクターでパラメーターを選択する

ターゲットセレクター (上図参照) で各マクロコントロールで有効な全パラメーターを選択することができます。



ターゲットセレクターで任意のパラメーターを素早く選択することができます。

このツールはサブメニューの各レベルを含んだメニューと似ていますが、各セレクション間の内容が表示される点で異なります。
アサインしていない新規マクロコントロールをアサインする方法は以下となります。

1. Select メニュー (現時点でターゲットセレクターで唯一表示される内容となります) をクリックします。
   メニューはサブカテゴリーで構成され、その内容は *Settings* (現在のチャンネルのプロパティーをリスト表示します)、*Slots* (現在のチャンネルにロードしてあるプラグインをリスト表示します)と、3 番目のカテゴリーリストは次のレベルを含んだチャンネルを表示、例えばマスターのマクロプロパティーを編集している場合は *Groups* サブカテゴリーにプロジェクトの全グループがリスト表示され、グループのマクロを編集している場合は *Sounds* サブカテゴリーにそのグループの全サウンドがリスト表示され、また、サウンドのマクロプロパティーを編集している場合は、マクロコントロールにアサイン可能なコントロールチェンジメッセージが *MIDI* メニューにすべてリスト表示されます。



Macro Control メニューアイテム *Select* > *MIDI* は 0-127 までの MIDI コントロールチェンジメッセージのフルレンジをリスト表示、これらは各自マクロコントロールにアサインし、外部 MIDI 機器のパラメーターをコントロールするのに活用することができます。特定のパラメーターをコントロールするために使用する MIDI コントロールチェンジメッセージがどれか不明な場合は、MIDI 機器の資料を参照してください。

2. 前のメニューでの選択内容によって、メニューの名称は選択した内容の名称を表示、その右に他のメニューが表示される場合は、絞り込み検索可能な構造となっています (例、選択したプラグイン、またはチャンネルプロパティーの全パラメーターページをリスト表示します)。任意のパラメーターに到達するまでこの表示内容が続きます。

→ パラメーターを選択すると、このパラメーターをマクロコントロールにアサインすることができます。

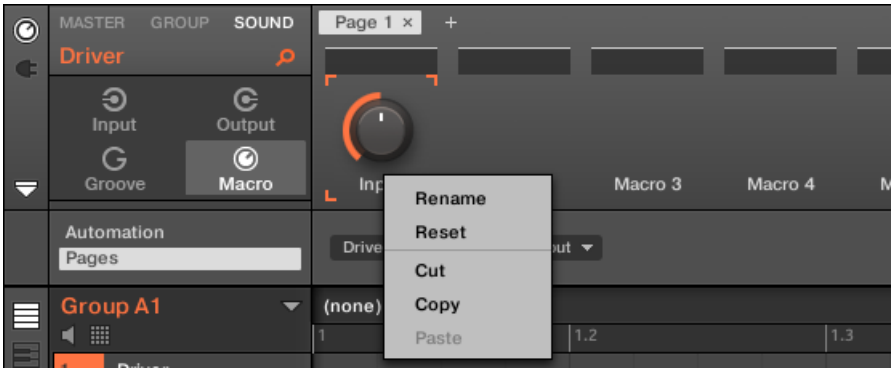
ターゲットセレクターではこのパラメーターに到達するまでのパスが全て表示されるので、この選択過程を最初からやり直すことなく、選択を変更することができます。

▶ ターゲットセレクターで表示されている選択した特定のアイテムを編集するには、アイテムをクリックし、そのレベルで他のアイテムを選択します。

→ 選択したアイテムの左のアイテムには影響がなく、その右のアイテムはリセットされます。

マクロアサインメント – コンテクストメニュー

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クストメニューを開くことができます。



Macro プロパティーコンテクストメニューです。

コンテク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	カットまたはコピーしたマクロを新しい場所にペーストする際に使用します。	Ctrl + V / Cmd + V

Assignment Area ページ - コンテクストメニュー

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クストメニューを開くことができます。



Control Area Assignment Pages コンテクストメニューです。

コンテク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。	

12　ミックスのコントロール

MASCHINE ソフトウェアのデフォルトビューはアレンジビューで、最上部にはアレンジャー、真ん中にはコントロールエリア、下にはパターン/サンプルエディターがあります。アレンジビューはタイムラインのメロディーとリズムを管理するのに向いており、ここで例えばパターンエディターの各グループのパターンを詳細編集し、アレンジャーでクリップとしてまとめることで曲を完成させます。
ミックスビューは MASCHINE のもう一つの主要画面です。プロジェクトの時間軸に沿った内容を表示する代わりに、全 Sounds、Groups、Master のレベルとルーティング設定画面にアクセスすることができます。更に、全プラグインのパラメーターを調節するための直感的なインターフェイスを用意しています。
ミックスビューは作業の各所で活用することができ、例えば、ドラムキットのカスタマイズ、センドエフェクトの設定、ルーティングの作成、ライブ演奏での使用等となります。

12.1　ミックスビューの基本

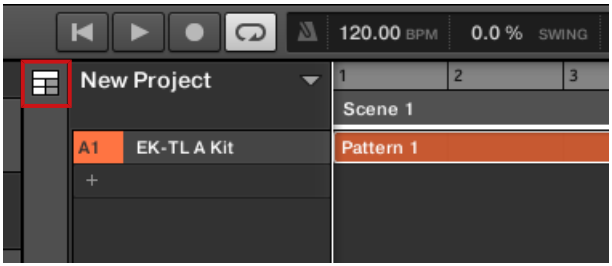
このセクションではミックスビューの基本的な使用方法を解説します。

ミックスビューとアレンジビュー

アレンジビューにない機能をミックスビューが装備しているわけではないことを強調しておく必要があります。言い換えると、ミックスビューの全操作はアレンジビューで行うことができます。ミックスビューはおもにレベルとルーティング設定に特化したもので、これらの機能の設定時にはこのミックスビューがワークフローを大幅に効率化します。
この章の残りの部分では、ミックスビューの操作方法とともに、アレンジビューでの同じ内容の設定方法を紹介していきます。

12.1.1　アレンジビューとミックスビューの切り替え

MASCHINE ソフトウェアでアレンジビューとミックスビューの切り替えは常時行うことができます。



ミックスビューボタンです。

- アレンジャーの左上にあるミックスビューボタンをクリックしてアレンジビューとミックスビューを切り替えます。
- SHIFT + NAVIGATE を押して MASCHINE ソフトウェアのアレンジビューとミックスビューを切り替えます。

12.1.2 ミックスビューについて

MASCHINE ソフトウェアをミックスビューに切り替えると、アレンジャー、コントロールエリア、パターンエディターの表示が無くなり、以下の 3 つの部分が切り替わります。



上にミキサー(1) 、真ん中にプラグインチェーン (2)、下にプラグインストリップ (3) を備えたミキサーです。

(1) **Mixer**: 上部のミキサーではフォーカスしている全サウンド、またはプロジェクト内の全グループの音量と全ルーティングを一目で確認することができます。これらのセッティングはチャンネルを選択、フォーカスすることですぐに変更することが可能です。右端で親チャンネルの各設定を行います(ミキサーがサウンドチャンネルを表示している場合はグループチャンネル、ミキサーがグループチャンネルを表示している場合はマスター/キューチャンネルが親チャンネルとなります)。 詳細は↑12.2, ミキサーを参照してください。

(2) **プラグインチェーン**: 真ん中のプラグインチェーンではフォーカスしているチャンネル（サウンド、グループ、マスター）の全プラグインをリスト表示します。詳細は↑12.3, プラグインチェーンを参照してください。

(3) **プラグインストリップ**: 下のプラグインストリップではフォーカスしているチャンネル（サウンド、グループ、マスター）にロードしてある各プラグインを表示します。プラグイン自体のインターフェイスを使用して各パラメーターを調節することも可能です。詳細は↑12.4, プラグインストリップを参照してください。

12.2 ミキサー

ミックスビューの一番上にあるミキサーで、異なるチャンネルのレベルとルーティング設定を素早く確認、調節することができます。



MASCHINE ソフトウェアのミキサーです。

ミキサーは一般的なミキシングデスクの形態をとっており、いくつかの**チャンネルストリップ**を装備しています。レイアウトとともに表示される特定のチャンネルストリップは以下の状態で表示内容が異なります。

- サウンドまたはグループレベルを選択して表示している場合 ↑12.2.1, グループ表示とサウンドの表示

- ミキサーの最小化/表示に関わらず、このセクションを表示することができます。↑12.2.2, ミキサーレイアウトの調整.

12.2.1 グループ表示とサウンドの表示

ミキサーには 2 つの表示モードがあり、現在の内容にフォーカスすることができます。

- **グループレベル**: ミキサーではプロジェクトのグループのチャンネルストリップを表示します。
- **サウンドレベル**: ミキサーではフォーカスしているグループの全サウンドのチャンネルストリップを表示します。

各表示モードは以下で解説しています。

MASCHINE ウインドウが小さすぎてチャンネルストリップを表示しきれない場合は、ミキサーの下にスクロールバーが表示されるのでこれを用いて隠れたチャンネルを表示します。



必要であればスクロールバーを用いて隠れたチャンネルを表示します。



スクロールバーの有無に関わらず、ミキサーの一番右のアウトプットストリップは常に表示されます。

ミキサーでグループレベルを表示する

ミキサーでは**全グループを同時に**表示可能です。



このモードでデスクのインプットストリップ (**1**) はプロジェクトの全グループとなり、一番右のアウトプットストリップ(**2**) はマスター/キューチャンネルとなります。ミキサーの上部にはグループとマスター/キューチャンネル (**3**) のヘッダが表示されます。フォーカスしているチャンネルはハイライト表示されます。

ミキサーでサウンドレベルを表示する

ミキサーは**特定のグループのサウンドスロット**を表示します。



このモードでデスクのインプットストリップ (**1**) はフォーカスしているグループの全サウンドとなり、一番右のアウトプットストリップ (**2**) はフォーカスしているグループとなります。 ミキサー上部には 2 つの欄が表示されます。

- 最初の欄 (**3**) にはマスター/キューチャンネルの全グループのヘッダを含みます。フォーカスしているグループのヘッダ (または一番右のマスター/キュー) はハイライト表示されます。
- 2 番目の欄 (**4**) にはフォーカスしているグループのサウンドスロットのヘッダが表示されます。 フォーカスしているサウンドスロットのヘッダ (または一番右の親グループ) はハイライト表示されます。

ミキサーでグループ、サウンドレベルに切り替える

いつでもこの表示モードを切り替えることができます。

▶ プロジェクトの全グループと、特定のグループの全サウンドスロット画面をミキサーで切り替えるには、ミキサー上部のグループヘッダの背景をダブルクリックします。

→ ミキサーでサウンドストリップを表示している場合、ダブルクリックすることで全グループを表示、ダブルクリックしたグループがフォーカスされます。ミキサーでグループストリップを表示している場合、ダブルクリックすることでそのグループのサウンドを表示します。グループで最後にフォーカスしていた部分がもう一度フォーカスされます。



ヘッダの左上隅のナンバー、またはナンバーとレター部分ではなく、ヘッダの背景部分をダブルクリックするようにしてください。ナンバー部分をクリックすると、ミキサー画面が切り替わる代わりにそのグループがミュート、ミュート解除されます。

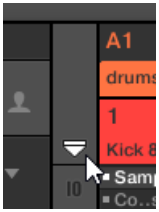
12.2.2 ミキサーレイアウトの調整

ミキサーでグループ、またはサウンドのどちらの画面を表示しているかに関わらず、以下のように現在の作業にあわせてレイアウトを調節することも可能です。

ミキサーの最大、最小化

ミキサーを最小/最大化し、グループまたはサウンドのヘッダのみ、または全チャンネルストリップを表示します。

▶ ミキサーの左下の矢印ボタンをクリックしてミキサーのチャンネル詳細を表示、非表示します。



ミキサーを最小化、最大化します。

ミキサーを最小化すると、チャンネルストリップはヘッダのみを表示します。



ミキサーを最小化した状態のチャンネルストリップです。

ストリップの特定の部分の表示/非表示

全グループチャンネル、または特定のグループのサウンドチャンネルを表示している際、ミキサーでストリップに表示されるセクションを選択することができます。 セクションの表示/非表示は、ミキサー下の矢印をクリックしてから左の 3 つのボタンを使用してください。



チャンネルでどの部分を表示するか選択してください。

ボタンは上から、以下となります。

- **IO ボタン**: このボタンを押して、チャンネルストリップの（MIDI とオーディオの）インプット、アウトプットセッティング内容を表示/非表示します。
- **プラグインアイコン**: ここを押してチャンネルストリップのプラグインリストを表示/非表示します。
- **AUX ボタン**: このボタンを押してチャンネルストリップのオグジュアリーアウトプットセッティングを表示/非表示します。

IO ボタンを無効にした場合でも、メインオーディオアウトプットの設定内容は常に表示されます。

チャンネルストリップの設定内容詳細は以下の↑12.2.5, チャンネルストリップの設定を調節するを参照してください。

12.2.3 チャンネルストリップの選択

ミックスビューは MASCHINE チャンネル、セレクションを表示、アクセスするためのもう一つの方法で、アレンジビューのミキサーとほぼ同様に機能します。

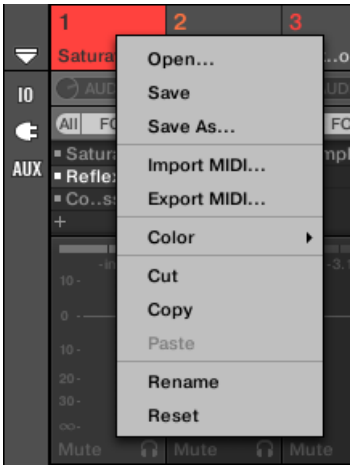
- 特定のチャンネル (Sound または Group) にフォーカスするには、ミキサー上部の 2 つの欄にあるヘッダの背景部分をクリック(上の欄がグループ、マスター/キュー、下がサウンドとなります)、またはコントローラーでコマンドを使用します（セクション↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスする参照)。フォーカスしたチャンネルのヘッダがハイライト表示されます。
- ミキサーの特定のチャンネルストリップにフォーカスすると、対応するサウンド、グループ、アレンジビューのマスターに自動的にフォーカスされます。
- ミキサーがグループ内のサウンドストリップを表示している場合は、 上の欄の他のグループヘッダをクリックすることでミキサーはサウンドレベルに留まりながら選択したグループ内のサウンドストリップを表示します。
- ストリップを表示している状態で複数のチャンネルストリップを選択することも可能です。フォーカスしているストリップが常に選択されます。複数選択のルールはアレンジビューのものと同等です (セクション↑4.1.3, 複数の Sounds または Groups の選択参照)。

どのチャンネルストリップをフォーカスしても、ミックスビューの下のプラグインストリップは特定のチャンネルにロードされたプラグインを表示します (セクション↑12.4, プラグインストリップ参照)。

12.2.4 ミキサーでチャンネルを管理する

ミキサーにはアレンジビューと同様のサウンドとグループ管理画面を用意しており、使用方法もほぼ同様です。殆どの機能はチャンネルのコンテクストメニューにあります。

▶ チャンネルのコンテクストメニューを開くには、チャンネルヘッダの背景部分を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS) します。



チャンネルのコンテクストメニューを開くことで、自動的にそのチャンネルにフォーカスします。

チャンネルのコンテクストメニューは、アレンジビューと同様のエントリーを含んでいます。
ミキサーには以下の管理コマンドがあります。

管理コマンド	動作
名称変更	ヘッダのチャンネル名称をダブルクリックしてコンピューターで名称を入力し、[Enter] を押して適用 (または[Esc] を押して名称変更をキャンセル)します。チャンネルのコンテクストメニューを開いて *Rename* を選択して名称変更することも可能です。 詳細は↑4.2.3, サウンドスロットの名称変更と↑4.3.3, グループの名称変更を参照してください。
チャンネルの色変更	チャンネルのコンテクストメニューを開いて *Color* を選択します。 詳細は↑4.2.4, サウンドの配色の変更と↑4.3.4, グループの配色の変更を参照してください。
チャンネルのコピーとペースト	チャンネルのコンテクストメニューを開いて *Copy* または *Paste* を選択します。 詳細は↑4.2.6, Sounds のコピーとペーストと↑4.3.6, グループのコピーとペーストを参照してください。
サウンドチャンネルのリセット	サウンドチャンネルのコンテクストメニューを開いて *Reset* を選択します。 セクション↑4.2.8, サウンドスロットのリセットを参照してください。
グループチャンネルの削除	グループチャンネルのコンテクストメニューを開いて *Delete* を選択します。 セクション↑4.3.8, グループの削除を参照してください。
チャンネルの保存	チャンネルのコンテクストメニューを開いて *Save As…* を選択します。 詳細は↑4.2.5, Sound の保存と↑4.3.5, グループの保存を参照してください。

ミキサー内ではドラッグアンドドロップでサウンドとグループを移動することはできません。移動はアレンジビューのみで行うことができます。詳細は↑4.2.7, サウンドの移動と↑4.3.7, グループ配置の変更を参照してください。

12.2.5 チャンネルストリップの設定を調節する

サウンドとグループのレイアウトは一般的なミキシングデスクのものとほぼ同様です。シグナルは上から順に経由し、順路は上部のインプットルーティングセッティングからチャンネルにロードした各プラグインを経由し、パンとレベルコントロールに進み、一番下のアウトプットルーティングセッティングに進みます。
各チャンネルストリップで有効なセッティングはアレンジビューのコントロールエリアに表示されるチャンネルプロパティーの殆どのパラメーターと同様で、ここでは更に直感的に調節することが可能となります (このセクションの最後のリストで有効なパラメーターのリストを確認してください)。

素早く設定を調節する

ミキサーにはアレンジビューにはない機能も備えており、チャンネルフォーカスすることなく表示しているチャンネルストリップで素早く設定を変更することができます。設定は単純に、表示しているチャンネルストリップの任意の設置項目をクリックすることで素早く行うことができます。現在選択/フォーカスしている内容に影響はありません。

ヒント: 右端の親チャンネルストリップの使用

ミキサーの両方のディスプレイモードで、一番右のチャンネルストリップは (ミキシングデスクのアウトプットストリップの部分です) 親チャンネルとなります。

- ミキサーが現在全グループを表示している場合は、一番右のストリップはマスター（キュー）チャンネルとなります。
- ミキサーが現在選択しているグループの全サウンドを表示している場合は、一番右のストリップはグループとなります。

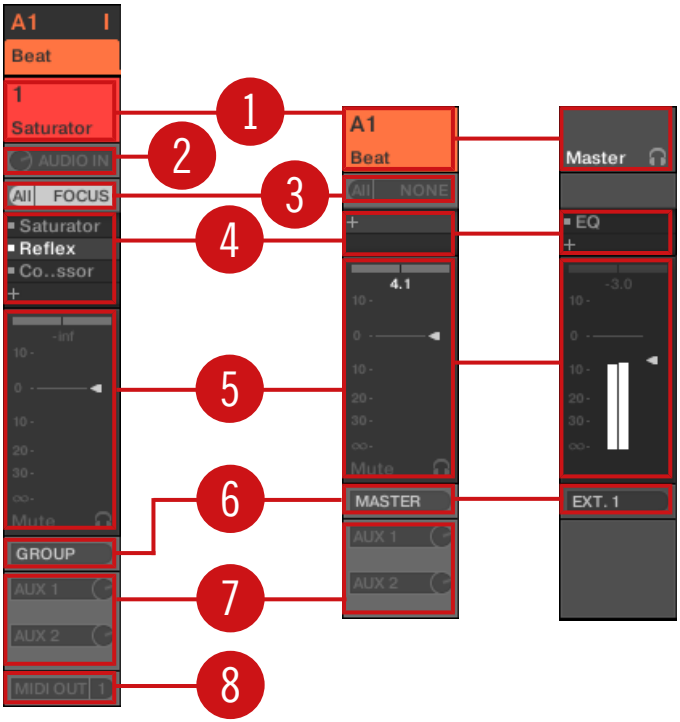
特にサウンドレベルでは、ミキサー画面をグループレベルに切り替えることなくサウンドがある親グループのレベルを確認、素早く調整が行えるので便利です。

例えばドラムキットでキックが大きすぎる場合は、キックのレベルを落としながら親グループのレベルを確認し、必要であれば親グループの音量を大きくする、といったことが可能となります。

サウンド/グループチャンネルストリップにある設定項目

以下のリストはチャンネルストリップをすべて表示した場合の各部内容です。リストの各部分でストリップ各部の基本的な操作内容とアレンジビューで対応するパラメーターを記載しています。

設定内容が表示されていない場合は、ミキサー左の各表示ボタンを押してミキサー内容を全て表示してください。詳細は↑12.2.2, ミキサーレイアウトの調整を参照してください。



ミキサーのチャンネルストリップの全容です(左がサウンド、右がグループとマスターです)。

(**1**) **ヘッダ**: グループの名称とインデックス (レター + 番号) またはサウンドの番号を表示します。 ミキサーのヘッダの一番上の欄はグループ、(サウンドレベルを表示している場合) 2 番目のヘッダ欄はサウンドとなります。 チャンネルストリップの他の部分が見えない場合は、ヘッダは右上隅に小さなレベルインジケーターを表示します。 以下の操作を行うことができます。

- ミキサーをサウンドまたはグループ画面に切り替えます(↑12.2.1, グループ表示とサウンドの表示)。
- 特定のチャンネルをフォーカス/選択します(↑12.2.3, チャンネルストリップの選択)。
- チャンネル名称を変更するには、現在の名称部分をダブルクリックしてコンピューターで名称を入力し、[Enter] を押して適用 (または[Esc] を押して名称変更をキャンセル)します。チャンネルのコンテクストメニューを開き、*Rename* を選択して名称変更することも可能です。
- 他の管理コマンドを使用する場合は、ヘッダの背景部分を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) してチャンネルのコンテクストメニューを開きます (↑12.2.4, ミキサーでチャンネルを管理する)。

(2) **オーディオインプットセッティング** (サウンドストリップのみ): ここでオーディオインプットルーティングを設定します。ミキサーの IO ボタンを起動すると表示されます。AUDIO IN ラベルをクリックしてオーディオインプットを選択し、左の小さなノブでレベルを調節します。これらのコントロールはサウンドのインプットプロパティーの Audio ページの Source と Gain パラメーターと同様です。 詳細は↑11.1.1, サウンドに外部音声を送信するを参照してください。
(3) **MIDI インプットセッティング**: ここで MIDI インプットルーティングを設定します。ミキサーの IO ボタンを起動すると表示されます。MIDI IN ラベルをクリックして MIDI インプットポートを選択し、その右の小さなメニューでチャンネルを選択します。これらのコントロールはサウンドとグループのインプットプロパティーの MIDI ページの Source と Channel セレクターと同様です。 詳細は↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーするを参照してください。
(4) **プラグインリスト**: チャンネルにロードしたプラグインを表示します。ミキサー左のプラグインアイコンを起動すると表示されます。以下の操作を行うことができます。

- 小さな "+" シンボルをクリックしてプラグインメニューを開き、リストの最後に新規プラグインをロードします。
- 既にあるプラグインを右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック)して他のプラグインと交換、または削除 (メニューで *None* を選択します)します。
- プラグイン名称をクリックして選択します。このプラグインがミキサー下のプラグインストリップ内に隠れている場合は、 自動的にそのプラグインのインターフェイス部分にスクロールします (↑12.4, プラグインストリップ)。
- プラグインの左の小さな四角をクリックしてバイパス (バイパスされたプラグインは灰色表示されます) または再度そのシグナルチェーンにプラグインを復帰させます。
- プラグインをドラッグアンドドロップしてリスト内を移動します。

このプラグインリストはアレンジビューのコントロールエリアのプラグインリストと同じ内容です。詳細はセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。
(5) **フェーダーセクション**: ここでチャンネルのレベル、定位、ミュート、キューの各設定を行います。以下の操作を行うことができます。

- 垂直方向に**フェーダー**を移動してチャンネルのレベルを調整します。 これはチャンネルのアウトプットプロパティーの Audio ページの Level パラメーターと同様です (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定)。 更に**レベルメーター**では常にチャンネルのレベルを表示します。 **ピークレベル**値はレベルメーターとフェーダーの上に灰色表示されます。 このピーク値が 0 以上になると、この部分が白く表示され、クリップを示します。リセットするにはこの値をクリックします。
- 上にある水平方向に伸びるスライダーをドラッグしてチャンネルのステレオ**定位**を設定します。これはチャンネルのアウトプットプロパティーの Audio ページの Pan パラメーターと同様です (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定)。

- **ミュートボタン**をクリックしてチャンネルをミュート、右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS) してその他全てのチャンネルをミュートします (ソロ機能です)。 詳細は↑5.4.1, ミュートとソロを参照してください。
- 小さな**ヘッドフォンボタン**をクリックしてチャンネルをキューバスに送信、送信解除します。これはチャンネルのアウトプットプロパティーの Audio ページの Cue パラメーターと同様です。 詳細は↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

(6) **メインオーディオアウトプットメニュー**: チャンネルのメインオーディオアウトプットのデスティネーションを選択します。デフォルトでサウンドチャンネルはその親グループにアウトプットされ、グループチャンネルはマスターにアウトプットされ、マスターはアウトプットの最初のステレオペアに出力されます。ラベルをクリックして他のデスティネーションを選択します。このコントロールはサウンドとグループ (↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定) およびマスター(↑11.1.4, MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定) のアウトプットプロパティーの Audio ページの Dest. セレクターと同様です。

(7) **Aux ルーティング設定**: 各オグジュアリーアウトプットのルーティングを調節します。ミキサーの AUX ボタンを起動すると表示されます。AUX 1 または AUX 2 ラベルをクリックしてこのオグジュアリー (Aux) アウトプットのデスティネーションを選択して、右の小さなノブでレベルを調節、 Post または Pre ラベルをクリックして選択します。これらのコントロールはサウンドとグループのアウトプットプロパティーの Aux ページの Dest.、Level、Order パラメーターと同様です(↑11.1.3, サウンドとグループ用にオグジュアリーアウトプットを設定する)。

(8) **MIDI アウトプットセッティング**(サウンドストリップのみ): ここで MIDI アウトプットを選択します。ミキサーの IO ボタンを起動すると表示されます。MIDI OUT ラベルをクリックして MIDI アウトプットポートを選択、右の追加メニューでチャンネルを選択します。これらのコントロールはサウンドのアウトプットプロパティーの MIDI ページの Dest. と Channel セレクターと同様です(↑11.2.5, サウンドから MIDI を送信する)。



パラメーターモジュレーションはミキサーには表示されません。結果ミキサーのコントロール部が固定の位置を保っている場合でも、編集したパラメーター値が変化する場合があります。例えばチャンネルフェーダーを下げきった状態でもチャンネルレベルは変化するので、チャンネルの実際のレベルが一時的にフェーダーの位置を越えると、オーディオシグナルがメーターに表示されます。アレンジビューのコントロールエリアの場合。モジュレーション内容は連続パラメーターの変化をノブの周りの円で表示します。パラメーターのモジュレーションに関しては↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。

マスターとキューチャンネルストリップにある設定項目

マスターとキューチャンネルストリップは上記したサウンド/グループチャンネルと似ていますが、以下の部分において異なります (番号は上記解説の図をさすものです)。

- フェーダーセクション (5) の **Mute** ボタンはありません。
- オーディオインプットセッティング (**2**) と MIDI インプットセッティング (**3**) はありません。
- Aux ルーティングセッティング (**7**) と MIDI アウトプットセッティング (**8**) はありません。
- キューチャンネルストリップ (**4**) にプラグインリストはありません。

12.2.6 キューバスの使用

MASCHINE には専用キューバスがあります。キューバスでメイン MASCHINE アウトプットに影響なく、各チャンネル（サウンドまたはグループ）を別アウトプットにルーティングすることができます。例えばこの機能を用いてライブ中にヘッドフォンでサウンド、またはグループの音声を確認することができます。まずキューバスに空のチャンネルを送信、ブラウザから任意のサウンド、またはグループをロード（または新規作成）し、プラグインを追加、チャンネルの各パラメーターを調節してグループにパターンを録音、準備ができたらキューバスへのルーティングを解除し、実際の演奏にその音声を取り入れます。
キューバスは以下機能を使用することもできます。

- ブラウザのサンプルの試聴(↑3.3.3, サンプルのオーディション)。
- メトロノームの使用(↑10.2.3, メトロノームの使用)。
- サンプルの録音（↑16.2.2, ソースと録音モードの選択)、スライス（↑16.4, サンプルのスライス）時のサンプルエディターの試聴機能の使用。

キューバスにサウンドとグループチャンネルを送信する

▶ チャンネルストリップで小さなヘッドフォンボタンをクリックしてこのチャンネルをキューバスに送信します。

→ ヘッドフォンボタンが点灯します。チャンネルは設定してあるデスティネーションに送信されなくなり、キューバスに送信されます。

チャンネルをキューバスから解除してもとのアウトプットデスティネーションに戻すには、もう一度このヘッドフォンアイコンをクリックします。
キューバスに複数のサウンドとグループを送信することも可能です。



アレンジビューでこのヘッドフォンボタンと同様の機能を使用するには、サウンドとグループのアウトプットプロパティーの Audio ページの Cue スイッチを使用します(↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定)。



チャンネルのミュートとソロ機能はキューバス内のチャンネルには適用されません。キューバスに送信する内容は元のチャンネルのミュート内容とは関係なく常にキューチャンネルで再生されます。

ミキサーでキューチャンネルを調節する

キューバスの全シグナルはキューチャンネルストリップに到達します。ミキサーでキューチャンネルストリップを表示する方法は以下となります。

1. ミキサーの右上隅のマスター/キューストリップのヘッダをクリックします。



ミキサーがサウンドレベルを表示していた場合は、グループレベルに切り替わります。マスター/キューチャンネルストリップが表示され、同時にフォーカスされます。

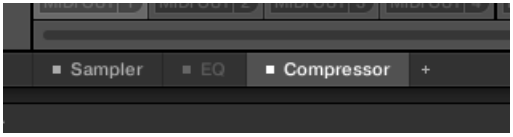
2. マスターヘッダのヘッドフォンアイコンをクリックします。



→ マスターチャンネルストリップがキューチャンネルストリップに切り替わります。ここでキューチャンネルのレベルと定位を設定し、またキューチャンネルのルーティングを行います。ルーティング先として、ヘッドフォンを接続できるアウトプットを選択します。この設定はセクション↑11.1.4, MASCHINE のマスターとキューアウトプットの設定で解説します。

12.3 プラグインチェーン

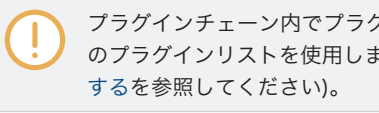
ミックスビューの中央には、フォーカスしたチャンネルにロードしてある全プラグインをリスト表示する部分である**プラグインチェーン**があります。プラグインチェーンには水平線上にプラグインが配置されており、オーディオはこのチャンネルのチェーンを左から順に通過します。



Compressor を選択、EQ をバイパスした状態のプラグインチェーンです。

水平にレイアウトされていること以外は、プラグインチェーンはその上のミキサーにあるチャンネルストリップのプラグインリストと同様の機能を果たします。

- プラグイン名称をクリックして選択します。その下のプラグインストリップにプラグインが隠れている場合は、プラグインは自動的にスクロールし、プラグインのインターフェイスを表示します。
- チェーンの最後にある小さな “+” アイコンをクリックして、プラグインメニューでプラグインを選択し、そのプラグインをチェーンの最後にロード、またはプラグイン名称を右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) してその他のプラグインに交換します。 詳細は↑6.1.3, プラグインのロード、削除、取替えを参照してください。
- プラグイン名称の左の小さな四角をクリックしてプラグインスロットをバイパスします (バイパスしたスロットは灰色表示されます)。小さな四角をもう一度クリックしてプラグインスロットをミュート解除し、そのプラグインを復帰します。 詳細は↑6.1.5, プラグインスロットのバイパスを参照してください。
- プラグイン名称を右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) し、*Open…*、*Save As…*、*Save As Default…* (Native Instruments と外部プラグインのみ) コマンドを使用してプラグインプリセットを管理します。詳細は↑6.1.9, プラグインプリセットの保存とロードと↑6.3.4, VST/AU プラグインプリセットの使用で確認してください。



プラグインチェーン内でプラグインを移動することはできません。移動するには例えばミキサーのチャンネルのプラグインリストを使用します (プラグインリストの詳細は↑12.2.5, チャンネルストリップの設定を調節するを参照してください)。

12.4 プラグインストリップ

MASCHINE ウインドウの下のミックスビューにはフォーカスしているチャンネル（サウンド、グループ、マスター)にロードしてあるプラグインの直感的な操作部分である**プラグインストリップ**があります。プラグインストリップは各パネルを供えた**プラグインパネル**としてロードしたプラグインを表示します。
その上の小さなプラグインチェーンには水平線上にプラグインが配置されており、オーディオはこのチャンネルのチェーンを左から順に通過します。



各プラグイン専用パネルを供えたチャンネルのプラグインストリップです。

プラグインストリップに表示されるプラグインパネル内容はプラグインの種類 (内部、Native Instruments、外部)以下のように異なります。

- プラグインの全タイプで、パネルには**プラグインヘッダ**が表示されます（↑12.4.1, プラグインヘッダ）。
- **内部エフェクトと Drumsynths** にはカスタムパネルが表示されます（↑12.4.2, Drumsynths と内蔵エフェクト用パネル）。
- **サンプラー** プラグインには専用拡張パネルを装備しています（↑12.4.3, サンプラーのパネル）。
- **Native Instruments プラグイン**には各 Native Instruments 製品に近いユーザーインターフェイスを使用した専用パネルが表示されます（↑12.4.4, Native Instruments プラグイン用カスタムパネル）。
- Native Instruments と外部プラグインは**切り離して**別ウインドウで表示することができます（↑12.4.5, プラグインパネルを切り離す (Native Instruments と外部プラグインのみ)）。

プラグインストリップのナビゲート

MASCHINE ウインドウが小さすぎてプラグインストリップのプラグインパネルを全て表示しきれない場合は、その上のプラグインチェーンの任意のプラグイン名称をクリックすると、プラグインストリップがそのパネルまでスクロールします。



プラグインチェーンのプラグインをクリックして下のプラグインストリップのパネルを表示します。

MASCHINE ウインドウが小さすぎて全プラグインパネルを表示しきれない場合は、プラグインストリップ下部に表示される水平スクロールバーを使用して隠れた部分を表示します。



水平スクロールバーを使用してプラグインパネルを表示します。

MASCHINE ウインドウの高さが低すぎてプラグインパネルを表示しきれない場合は、パネルの右に表示される垂直バーを使用して隠れた場所を表示します。



水平スクロールバーを使用してプラグインの隠れた部分を表示します。

12.4.1 プラグインヘッダ

全プラグインの種類に共通して (内部、Native Instruments、外部) 、プラグインパネルはその上部に**プラグインヘッダ**を表示します。



プラグインパネル上部のプラグインヘッダです。

プラグインヘッダは左から順に以下の内容を表示します。

(1) **プラグインウインドウオープンボタン**(Native Instruments と外部プラグインのみ): 小さな矢印アイコンをクリックして別ウインドウにプラグインインターフェイスを表示します(もう一度押すと最小化します)。詳細はセクション↑12.4.4, Native Instruments プラグイン用カスタムパネルを参照してください。

(2) **追加表示ボタン**(特定の Native Instruments プラグインのみ): いくつかの Native Instruments プラグインは 2 種類のパネル表示画面を備えています。 小さな「+」をクリックしてデフォルトビュー、または追加ビューに切り替えます。 詳細はセクション↑12.4.4, Native Instruments プラグイン用カスタムパネルを参照してください。

(3) **プリセット名称**: 現在ロードしているプリセット名称を表示します。

(4) **クイックブラウズボタン**: 拡大鏡をクリックしてクイックブラウズ機能を起動し、プリセットロード時に用いた検索クエリーを呼び出します。

12.4.2 Drumsynths と内蔵エフェクト用パネル

プラグインストリップの Drumsynths と内蔵エフェクト用パネルでは専用パネルを使用することができ、これらで直感的にパラメーターを操作することができます。



Drumsynth と 2 つの内蔵エフェクトを備えたプラグインパネルです。

他のプラグインと同様に、Drumsynths と内蔵プラグインは上部にプラグインヘッダを表示します。このヘッダは現在のプリセット名とクイックブラウズアイコンを備えています（↑12.4.1, プラグインヘッダ）。パラメーターはアレンジビューのパラメーターページとは異なっていますが、Drumsynths a と内蔵エフェクトのパネルはアレンジビューのパラメーターページと同一のパラメーターを含んでいます。

> Compressor と Gate、Limiter は例外で、パネルにはコントロールエリアでは表示されないレベルメーターが追加されています(Compressor ではゲインリダクション、Gate と Limiter ではインプットレベル用メーターが追加されます)。

各パネルにある各パラメーター詳細は↑8, Drumsynths の使用（Drumsynths）と ↑14, エフェクトリファレンス（内蔵エフェクト）を参照してください。

パラメーターモジュレーションは内蔵プラグインパネルには表示されません。結果パネルでコントロール部が動いていない場合でも、モジュレーション値が変動する場合があります。パラメーターのモジュレーションに関しては↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。

12.4.3 サンプラーのパネル

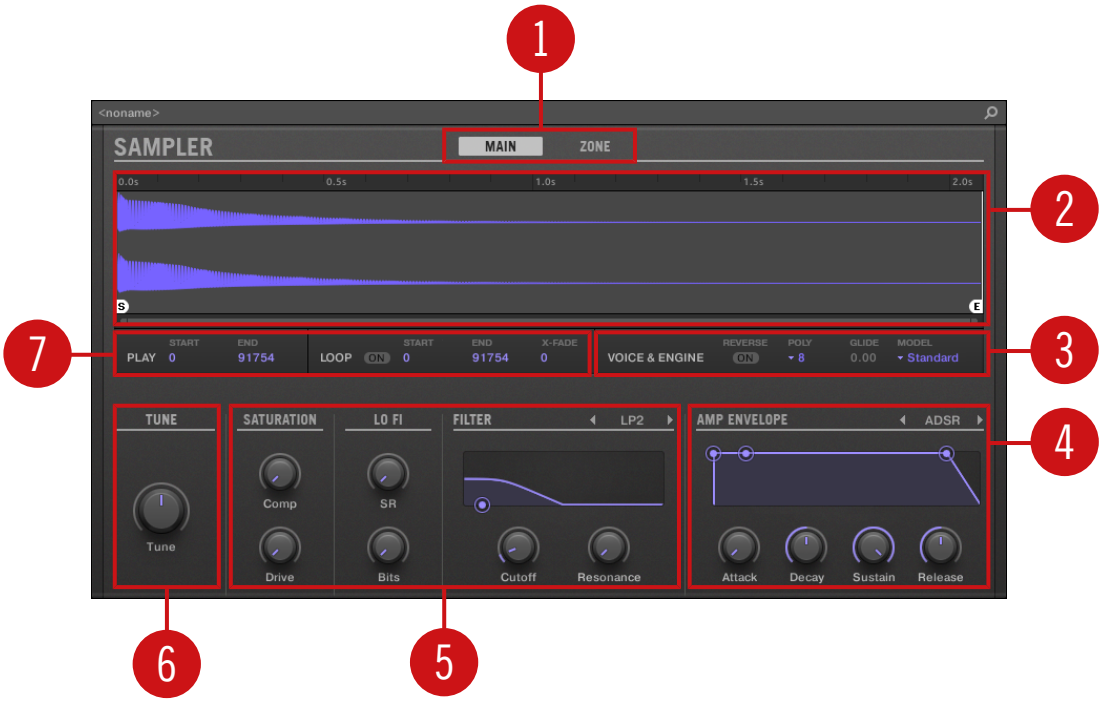
サンプラー使用時、プラグインストリップではコントロールエリアに表示される最初の 3 ページ分のパラメーターを含んだパネルを表示、更に、サンプルエディターに含まれる Zone ページ用パラメーターも表示されます。

その他のプラグインと同様に、サンプラーパネル上部にはプラグインヘッダが表示されます。このヘッダは現在のプリセット名とクイックブラウズアイコンを備えています（↑12.4.1, プラグインヘッダ）。

サンプラーパネルには MAIN ペイント、ZONE ペインがあります。これらのペインはサンプラーインターフェイス上部のペインセレクターで MAIN と ZONE ボタンを押すことで使用することができます。

パラメーターモジュレーションは内蔵プラグインパネルには表示されません。結果パネルでコントロール部が動いていない場合でも、モジュレーション値が変動する場合があります。パラメーターのモジュレーションに関しては↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。

Sampler – MAIN ペイン

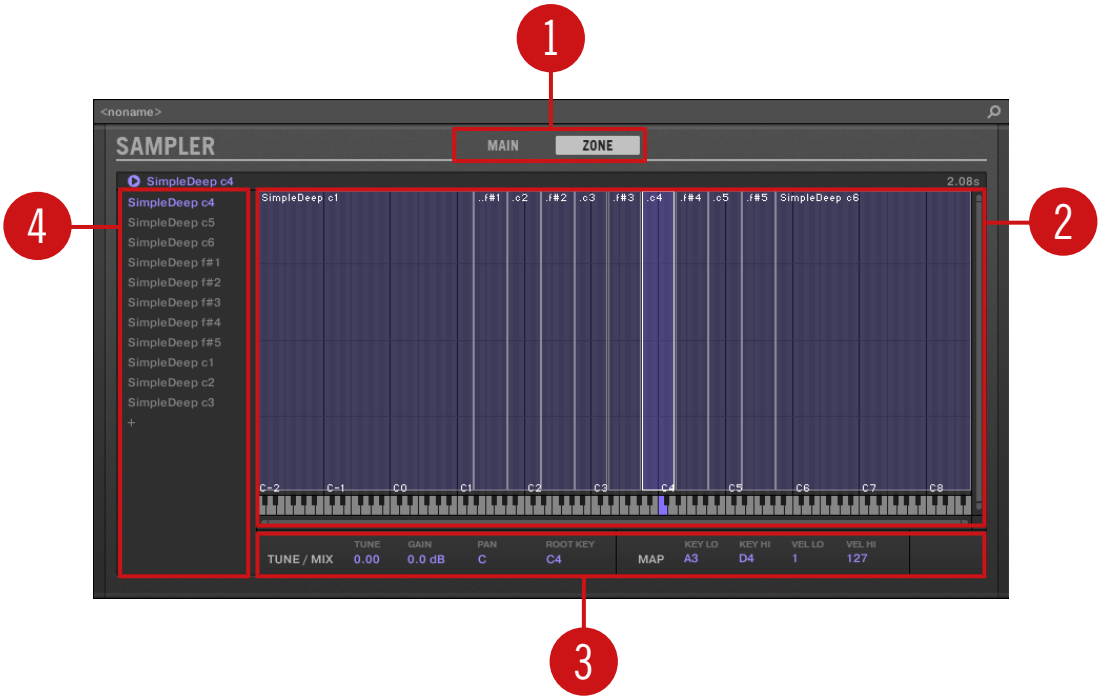


プラグインストリップの Sampler です。

(**1**) **ペインセレクター**: MAIN または ZONE をクリックしてプラグインの該当するペインを表示します。
(**2**) **サンプル波形**: 波形、または選択しているゾーンで使用しているサンプルを表示します。ここにはサンプルエディターの Zone ページのサンプルビューにある波形部分と同じ機能を装備しており、各機能は、Start、End 各マーカー、ズーム機能等となっています。詳細はセクション↑16, サンプリングとサンプルマッピングを参照してください。
(**3**) **VOICE & ENGINE セクション**: コントロールエリアの Voice Settings / Engine の Polyphony、Glide、Mode パラメーターとコントロールエリアの Pitch/Envelope ページの Reverse ボタンを制御します。詳細は ↑6.2.1, ページ 1: Voice Settings / Engine と ↑6.2.2, ページ 2: Pitch / Envelope を参照してください。

(4) **AMP ENVELOPE セクション**: コントロールエリアの Pitch/Envelope ページの Type パラメーターとエンベロープパラメーターを調節します。詳細はセクション↑6.2.2, ページ 2: Pitch / Envelope を参照してください。
(5) **SATURATION、LO FI、FILTER セクション**:コントロールエリアの FX/Filter ページのパラメーターを設定します。詳細はセクション↑6.2.3, ページ 3: FX / Filter を参照してください。
(6) **TUNE セクション**: コントロールエリアの Pitch/Envelope ページの Tune パラメーターを調節します。詳細はセクション↑6.2.2, ページ 2: Pitch / Envelope を参照してください。
(7) **PLAY と LOOP セクション**: 選択したゾーンの再生レンジとループの設定を行います。ここにはサンプルエディターの Zone ページにある PLAY RANGE と LOOP セクションと同等の機能を装備しています。詳細はセクション↑16, サンプリングとサンプルマッピングを参照してください。

Sampler – ZONE ペイン



プラグインストリップの Sampler です。

(1) **ペインセレクター**: MAIN または ZONE をクリックしてプラグインの該当するペインを表示します。
(2) **サンプルマップ**: ここでゾーンのキー、ベロシティーレンジを設定します。これはサンプルエディターの Zone ページのマップビューと同様です。詳細はセクション↑16, サンプリングとサンプルマッピングを参照してください。
(3) **TUNE / MIX と MAP セクション**: ゾーンのチューニング、ゲインパラメーターとキー、ベロシティーレンジを設定します。これらはサンプルエディターの Zone ページの TUNE と MAP セクションと同様です。詳細はセクション↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節を参照してください。
(4) **ゾーンリスト**: ここでゾーンを管理します。これはサンプルエディターの Zone ページのゾーンリストと同様です。詳細はセクション↑16, サンプリングとサンプルマッピングを参照してください。



全内部プラグインと同様に、サンプラーパネルにはパラメーターモジュレーションは表示されません。結果パネルでコントロール部が動いていない場合でも、モジュレーション値が変動する場合があります。パラメーターのモジュレーションに関しては↑10.5, 録音と モジュレーションの編集を参照してください。

12.4.4 Native Instruments プラグイン用カスタムパネル

Native Instruments プラグインパネルには各 Native Instruments 製品のスタイルにあわせたユーザーインターフェイスデザインが施してあり、一つか二つの**カスタム画面**でプラグインの重要なパラメーターを表示します。

- **デフォルトビュー**は全 Native Instruments プラグイン共通画面です。
- **追加ビュー**は 特定の Native Instruments プラグインに追加される画面で、プラグインのコントロールを更に表示します。

以下はその例です。

- ABSYNTH 5 のデフォルト画面は ABSYNTH 5 のパフォームウインドウの主要各部を表示します。



- MASSIVE のデフォルト画面ではシンセビューの特定のパートを表示します (上に 8 個のマクロコントロール、下にモジュレーションページが表示されます)。



- GUITAR RIG のデフォルト画面ではミニラックと、簡略化したバージョンのグローバルヘッダを表示します。



その他のプラグインと同様に、Native Instruments プラグインパネルのプラグインヘッダが表示され、そこにはプラグインを別ウインドウに表示するためのボタンと現在のプリセット名称とクイックブラウズアイコンが表示されます。詳細は↑12.4.1, プラグインヘッダを参照してください。
追加ビューがある Native Instruments プラグインのヘッダには、**追加ビューボタン** (小さな「+」シンボル)が表示され、これでデフォルトと追加ビューを切り替えます。



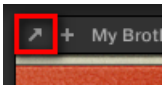
ヘッダの “+” をクリックしてデフォルトビュー、または追加ビューに切り替えます。

Mac OS ユーザー: プラグインストリップに Native Instruments 製品用デフォルトビューを表示させるためには、これらの製品の VST プラグインをインストールする必要があります。Native Instruments 製品で通常 AU プラグインを使用している場合でも、MASCHINE でこのプラグインを完全に融合させるためには VST バージョンをインストールする必要があります。プラグインメニュー（ソフトウェア）とプラグインブラウザ（コントローラー）で Native Instruments プラグインの AU バージョンを表示/非表示するには、Preferences パネルの Plug-ins ページの Use NI Audio Units チェックボックスを使用します。詳細は↑2.6.6, Preferences – Plug-ins ページを参照してください。

Native Instruments プラグインを切り離して別ウインドウで表示することもできます。この別ウインドウでデフォルトビューと、オリジナルの Native Instruments 製品ユーザーフェイス画面を切り替えることができます。詳細は↑12.4.5, プラグインパネルを切り離す (Native Instruments と外部プラグインのみ)を参照してください。

12.4.5 プラグインパネルを切り離す (Native Instruments と外部プラグインのみ)

プラグインヘッダの小さな斜めの矢印をクリックすることで Native Instruments または外部プラグインパネルを別ウインドウに切り離すこともできます。



プラグインを別ウインドウに表示させるには小さな斜めの矢印をクリックします。

▶ プラグインヘッダの左の小さな斜めの矢印をクリックすることで Native Instruments または外部プラグインパネルを別ウインドウに切り離します。

→ 別ウインドウにプラグインが表示されます。

Native Instruments プラグインを切り離すと、プラグインストリップのそのパネルはプラグインプレイスホルダーに切り替わります（以下参照）。

Native Instruments 製プラグイン(REAKTOR、KONTAKT、GUITAR RIG) をプラグインメニューからロードすると別ウインドウが自動的に表示されます。

MASCHINE はフォーカスしている Sound、Group、Master 用別ウインドウを常に表示します。このチャンネルでは複数の別ウインドウを表示することができます。他のチャンネルにフォーカスすると、全別画面が消え、 新しくフォーカスしたサウンド、グループ、マスターに新たにロードした Native Instruments または外部プラグインを表示します。



プラグイン別ウインドウはアレンジビューと同じです。セクション↑6.3.1, プラグインウインドウの表示、非表示を参照してください。

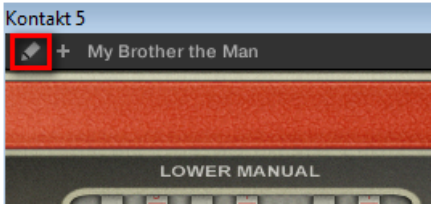
Native Instruments プラグインを切り離す

Native Instruments プラグインを別ウインドウに表示すると、以下のようになります。

- プラグインストリップでプラグインパネルは斜めの小さな矢印のみを表示する**プラグインプレイスホルダー**として表示されます。これでプラグインプラグインストリップに戻します（以下参照）。



- 別ウインドウ上部ではプラグインヘッダも表示されます。セクション↑12.4.4, Native Instruments プラグイン用カスタムパネルで解説したヘッダの各部に加え、このヘッダには追加**エディットボタン**(鉛筆アイコン)が表示され、これでエディットビューに切り替え、Native Instruments 製品のオリジナルのユーザーインターフェイスを使用できる状態となります。



プラグインの別ウインドウを閉じる

► Native Instruments または外部プラグインをプラグインストリップに戻すには、プラグインプレイスホルダーの小さな斜めの矢印をクリック (Native Instruments プラグイン) 、またはプラグインストリップのプラグインパネルのヘッダをクリック (外部プラグイン) します。

オペレーションシステムによって異なりますがウインドウの右隅、あるいは左隅にあるボタンを他のアプリケーションと同様にクリックすることでウインドウを閉じることもできます。プラグインがプラグインストリップに戻ります。

12.5 コントローラーでミックスをコントロールする

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。



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↑12, ミックスのコントロール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ーの Audio ページの Level と Pan パラメーターに対応します。詳細はセクション↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定を参照してください。

13　エフェクトの使用

各プロジェクトレベル (Sound、Group、Master) でプラグインを使用してエフェクトを追加することが可能です。各 Sound、各 Group および Master レベルの Plug-ins スロットに制限なくインサートエフェクトを設置することができます。各 Plug-in スロットで Internal、Native Instruments、External Effect Plug-in をロードすることができます。
音声処理の順序はコントロールエリア（アレンジビュー）のプラグインリストとミキサー（ミックスビュー）のチャンネルストリップで同様で、上から順に加工されます。ミックスビューのプラグインストリップの音声処理順序は左から右となります。



Sounds で最初のプラグインスロットでは殆どの場合はインストゥルメントプラグイン (Sampler、Drumsynth、Native Instruments または外部プラグイン)を使用します。これで Sounds が音声を生成します。サウンドの最初のプラグインスロットにエフェクトをロードすると、この Sound はサウンドとグループのバスポイントとして機能し、他のサウンドやグループのアウトプットプロパティーの各 Dest. セレクターでこのサウンドを選択することができるようになります。 詳細は↑13.1, Sound、Group、Master にエフェクトを適用するを参照してください。

この章で解説する方法で使用する機能の殆どは既に↑6, プラグインの使用で解説しています。MASCHINE ではエフェクトはプラグインの種類の一つです。ここでは各エフェクトの使用例を紹介していきます。更にデフォルトアレンジビューの代わりにミックスビューを使用します。ミックスビューは例えば直感的なルーティングを行うことができて便利です。

13.1　Sound、Group、Master にエフェクトを適用する

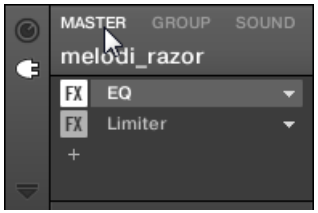
Sound、Group、Master レベルにエフェクトを適用する方法は似ています。

13.1.1　エフェクトの追加

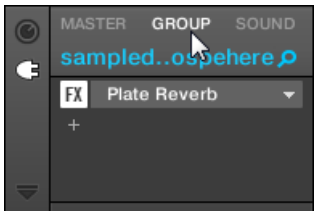
ではプロジェクト内のどこかにエフェクトプラグインを追加してみましょう。まずアレンジビューでの追加方法、次にミックスビューでの追加方法を紹介します。

エフェクトをインサートするチャンネルを選択する

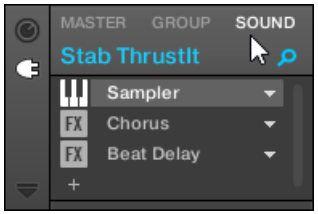
1. マスターにエフェクトを適用するには (プロジェクト全体の音声を加工するには) 、コントロールエリアの左上隅にある MASTER タブをクリックしてください。



2. グループにエフェクトを追加する（グループ全体の音声を加工する）には、アレンジャーの左の任意のグループをクリックし、コントロールエリアの左上隅にある GROUP タブをクリックします。

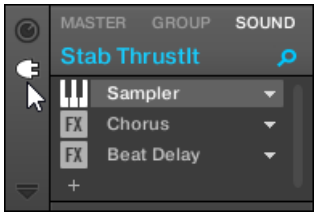


3. サウンドにエフェクトを追加するには、グループリスト（アレンジャーの左にあります）の親グループをクリックし、 サウンドリスト（パターンエディターの左にあります）で任意のサウンドスロットをクリックし、コントロールエリアの左上隅にある SOUND タブをクリックします。

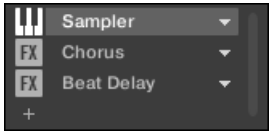


エフェクトを新規スロットにロードする

1. Control エリアの左端のほうにある小さな Plug-in アイコンをクリックして選択したチャンネルの Plug-ins を表示します。

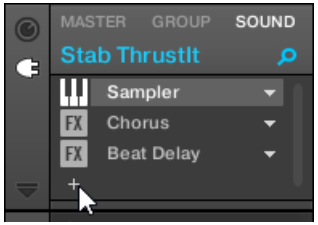


アイコンが点灯します。プラグインリストが表示され、チャンネルに既にロードしてある全プラグインを表示します。

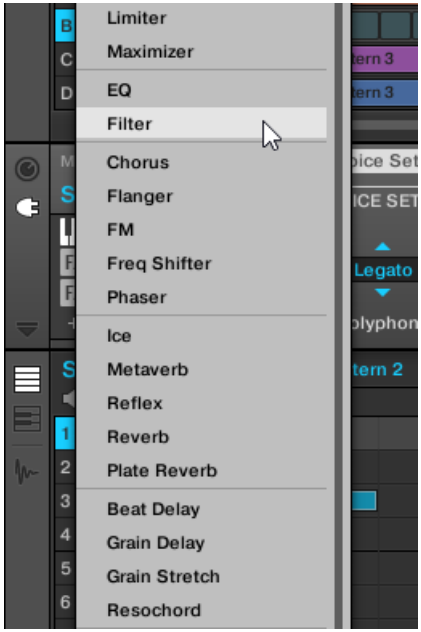


プラグインリストには各プラグインごとにスロットがあります。

2. リストの最後のプラグインの下にある “+” アイコン(リストが空の場合は上部にあります)をクリックします。



プラグインメニューが表示され、全エフェクトプラグインのリストを表示します。



サウンドを選択し、プラグインリストが空の場合は、プラグインメニューでは全インストゥルメントプラグインも表示します。

3. リストの任意のエントリーをクリックします。VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合、リスト上部のメニューで *Native Instruments* (Native Instruments 製品) または *External* (第三者製品) サブメニューを選択してロードすることもできます。

→ 選択することでリストの最後の新規プラグインスロットにエフェクトがロードされ、そのままチャンネル音声の加工を開始します。エフェクトパラメーターは右のパラメーターエリアに表示されます (以下の例ではプラグインメニューで *Phaser* エフェクトを選択しています)。



ソフトウェアでエフェクトをロードする際のノートとヒント

- “+” をクリックして新規スロットにエフェクトをロードする変わりに、既存のスロットの右にある下向きの矢印をクリックしてプラグインメニューを表示することもできます。メニューで選択したエフェクトは、現在ロードしているスロットにあるプラグインと**交換**されます。
- プラグインメニューを使用する代わりに、通常の**ブラウザ**を使用してエフェクトの特定のプリセットをロードすることもできます。特にこの方法は、新規エフェクトをプラグインリストに既にあるプラグイン同士の中間にロードする場合に便利です。詳細はセクション↑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。更にクイックブラウザを使用して特定のプリセットをロードする際に用いた検索クエリーを再現することもできます。詳細は↑3.8, クイックブラウズの使い方を参照してください。
- 各 MASCHINE エフェクトパラメーター詳細は↑14, エフェクトリファレンスを参照してください。
- VST/AU プラグインに関する情報は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を参照してください。
- 好みのエフェクト設定を**プラグインプリセット**として保存することも可能です。詳細は↑6.1.9, プラグインプリセットの保存とロードを参照してください。

ミックスビューでエフェクトを追加する

ミックスビューでエフェクトを追加することもできます。操作方法はアレンジビューでの操作方法と似ています。



プロジェクトの全グループと、特定のグループの全サウンドスロット画面をミキサーで切り替えるには、ミキサー上部のグループヘッダの背景をダブルクリックします。 詳細は↑12.2.1, グループ表示とサウンドの表示を参照してください。

まず、ミックスビューでプラグインリストを表示します。

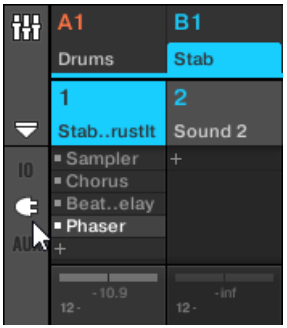
1. アレンジャーの左のミックスビューボタン（3 つの小さなフェーダーがあるアイコンです）をクリックしてアレンジビューをミックスビューに切り替えます。



2. まだ開いていない場合は、ミキサーの左の下向きの矢印をクリックしてミキサーの拡張画面を表示します。

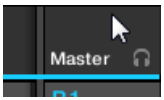


3. ミキサーの左でプラグインアイコン起動しているか確認します。起動していない場合は、クリックすることで起動し、各チャンネルストリップのプラグインリストを表示します。



その後エフェクトをロードしたいチャンネル (Master、Group、Sound) をフォーカスします。

1. **マスターチャンネル**をフォーカスする方法: ミキサーの右上隅で、Master ラベルとヘッドフォンアイコンの上の余白部分をクリックして Master/Cue チャンネルストリップをフォーカスします。



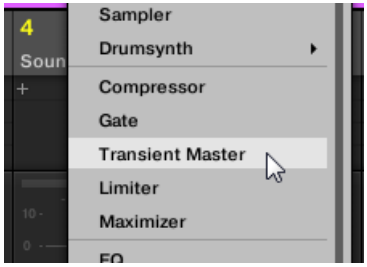
必要であればヘッダの Master をクリックして、キューチャンネルからマスターチャンネルに切り替えます。

2. **グループチャンネル**をフォーカスする方法: ミキサーが現在グループチャンネルストリップを表示している場合は、ミキサー上部で任意のグループのヘッダをクリックしてください。ミキサーが現在サウンドチャンネルストリップを表示している場合は、ミキサー上部で任意のグループのヘッダをダブルクリックしてください。

3. **サウンドチャンネル**にフォーカスする方法:ミキサーが現在グループチャンネルストリップを表示している場合は、ミキサー上部の任意のサウンドを含んでいるヘッダの空白部分をダブルクリックし、その下の任意のサウンドのヘッダをクリックします。ミキサーが現在サウンドチャンネルストリップを表示している場合は、上の欄の任意のサウンドがあるグループのヘッダをクリックし、その下のそのサウンドがあるヘッダをクリックします。

最後に、フォーカスしたチャンネルストリップにエフェクトをロードします。

▶ フォーカスしたチャンネルのプラグインリストの “+” をクリックしてリストにエフェクトを追加、既にあるプラグインスロットを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) して表示されるプラグインメニューで任意のエフェクトを選択、プラグインを置き換えます。



→ エフェクトがロードされ、そのままチャンネル音声の加工を始めます。エフェクトはミキサーの下のプラグインストリップにも表示され、そこで各パラメーターを調節できます。

エフェクトをロードする際に、チャンネルにフォーカスする必要はありません。ただミキサーでそのチャンネルを表示してください。表示したら「+」シンボルをクリック、または既にあるプラグインスロットを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) することでそのチャンネルにエフェクトをロードします。とはいってもチャンネルにフォーカスすることで、ミキサーの下のプラグインストリップに新規エフェクトを表示し、パラメーターを調節することができるので便利です。

MASCHINE のミックスビューとミキサーに関しては↑12.2, ミキサーを参照してください。

コントローラーでエフェクトを追加する

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. マスターにエフェクトを適用する場合 (プロジェクト全体の音声を加工する場合)、ボタン 1 を押して MASTER タブを選択します。

3. Group (Group 全体のサウンドを加工する場合) にエフェクトを適用する場合は、ボタン 2 を押して GROUP タブを選択し、グループボタン A–H を押して任意のグループを選択します。任意のグループが他のバンクにある場合は、グループを選択する前に SHIFT + と該当するグループボタン A–H を押してグループバンクを選択する必要があります。
4. サウンドにエフェクトを適用する場合は、ボタン 3 を押して SOUND タブを選択し、サウンドがあるグループを選択し、SELECT + サウンドがあるパッドを押します (パッドがグループモードであれば、パッドを押して選択することもできます)。
5. ボタン 6 (PLUG-IN) を押して選択したチャンネル（サウンド、グループ、マスター）のプラグインスロットを表示します。
6. ボタン 7/8 を押してエフェクトをロードしたいプラグインスロットに進み (ボタン 7/8 の下の左右矢印の間に選択しているスロットにロードしてあるプラグイン名称が表示されます)ます。既にあるプラグインにエフェクトを追加したい場合は、ボタン 8 を何度か押して (NONE) を選択します。



7. SHIFT + BROWSE を押してプラグインブラウザを開き、有効なエフェクトプラグインをブラウズします。
8. 左ディスプレイでノブ 1 を回し、Instrument または Effect で TYPE を選択します。
右のディスプレイは有効なインストゥルメント/エフェクトプラグインを表示します。
9. サウンドの最初のプラグインスロットを選択し、ノブ 2 を回して INTERNAL から VENDOR を選択、ここでは Native Instruments にします。
他のプラグインスロットを選択しても TYPE フィールドが表示されることはありません。エフェクトプラグインのみが右画面にリスト表示されます。
10. ノブ 5 を回して有効なエフェクトプラグインをブラウズします。
11. 使用したいエフェクトが見つかったら、ボタン 8 (LOAD) を押してロードします。ボタン 5 と 6 でリスト内をブラウズして各エフェクトを直接ロードすることも可能です。
12. CONTROL (または SHIFT + BROWSE を押す) を押すことでプラグインブラウザを閉じ、コントロールモードに戻ります。

→ 選択したプラグインスロットにエフェクトがロードされ、コントローラーに自動的に表示されます。各ノブ 1–8 とページボタンを使用してエフェクトパラメーターを編集します。詳細は↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。

コントローラーでエフェクトをロードする際のノートとヒント

- 既にプラグインがあるプラグインスロットを選択した場合は、このプラグインと新規エフェクトプラグインが切り替わります。(NONE) を選択した場合は、新規エフェクトプラグインがロードしてあるプラグインのリストに追加されます。
- プラグインブラウザを使用する代わりに、BROWSE を押して通常のブラウザを使用してエフェクトプラグインの特定のプリセットをロードすることもできます。詳細はセクション↑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。
- 選択したプラグインスロットにエフェクトをロードする代わりに (またはプラグインを既にあるプラグインと切り替える代わりに)、選択したスロットの後にエフェクトを**インサート**することもできます(新規プラグインスロットは自動的に作成されます)。 コントロールモードで任意のプラグインスロットを選択した後、SHIFT + ボタン 4 (INSERT) を押して自動的に開かれるブラウザでエフェクトプリセットを選択します。ロードするとコントローラーはブラウザモードを自動的に解除し、コントロールモードに戻ります。エフェクトプリセットのロード方法詳細はセクション↑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。
- 連続的に各プラグインスロットにエフェクトをロードすることも可能です。上記の最後の段階でプラグインブラウザーを解除しないで NAVIGATE を押したままボタン 3/4 を押して他のプラグインスロットを選択、NAVIGATE を放してこのスロットに他のエフェクトをロードします。
- 全 MASCHINE エフェクトパラメーター詳細は↑14, エフェクトリファレンスを参照してください。
- VST/AU プラグインに関する情報は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を参照してください。
- ソフトウェアで好みのエフェクト設定をプラグインプリセットとして保存することも可能です。詳細は↑6.1.9, プラグインプリセットの保存とロードを参照してください。

13.1.2 エフェクトのその他の操作

プラグインスロットにロードした他のプラグインと同様に、エフェクトを操作することも可能です。内容としてはエフェクトパラメーターの操作、エフェクトの削除、他のプラグインスロットへのエフェクトの移動、エフェクトプリセットの保存、リコール等です。
ここでは各使用方法を、アレンジビューとミックスビューの両方で解説します。

以下の使用方法で、アレンジビューとミックスビューで操作方法が異なるのは、プラグインメニューを開く方法のみです。アレンジビューではプラグインスロットの下向きの矢印をクリックすることで開き、ミックスビューではプラグインリストのエフェクト名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS)することでプラグインメニューが開きます。

動作	手順
All Effects	
既にあるプラグインの後にエフェクトをインサートします。	ブラウザ、またはオペレーションシステムから任意のエフェクトプリセットをプラグインスロット同士の間にドラッグアンドドロップします。
エフェクトの切り替え	プラグインメニューを開き、メニューで他のエフェクトを選択します。
エフェクトの削除	プラグインメニューを開き、メニューで他 *None* を選択します。
プラグインリスト内でエフェクトを移動する	プラグインリストでエフェクトをクリックアンドホールドし、任意の位置にマウスをドラッグして (エフェクトがドロップされる位置に指示線が表示されます)、マウスボタンを放します。
他のチャンネル（サウンド、グループ、マスター）にエフェクトを移動する	まず元となるスロットのプラグインメニューを開き *Cut* を選択します。ターゲットチャンネル (Sound、Group、Master) の任意のスロットのプラグインメニューを表示し、*Paste* を選択します。
エフェクトの複製	まず元となるスロットのプラグインメニューを開き *Copy* を選択します。ターゲットチャンネル (Sound、Group、Master) の任意のスロットのプラグインメニューを表示し、*Paste* を選択します。
エフェクトのバイパス	プラグインリストのエフェクト名称の左にある FX アイコン (Arrange ビューにあります) または小さな四角（ミックスビュー）をクリックします。エフェクトを再開するにはもう一度クリックします。
現在のエフェクト設定をプリセットして保存する	プラグインメニューを開き、メニューの下の *Save As…* を選択します。
エフェクトプリセットのリコール	ブラウザ (↑3, ブラウザ) またはプラグインメニューを開き、メニューの下で *Open…* を選択します。
Native Instruments と外部エフェクト	

動作	手順
エフェクトウインドウを開く/閉じる	アレンジビュー: パラメーターエリア（最初のページタブの左）の左上隅の小さなウインドウアイコンをクリックします。 ミックスビュー: ミキサーの下のプラグインストリップで、エフェクトパネルの左上隅の小さな矢印をクリックします。
現在のエフェクト設定をデフォルトプリセットして保存する	プラグインメニューを開き、メニューの下の *Save As Default…* を選択します。

詳細はセクション↑6.1, プラグイン概要を参照してください。Native Instruments と外部エフェクトの使用方法の詳細は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を参照してください。

コントローラーによるその他のエフェクト制御

Sound、Group、Master でエフェクトプラグインを選択すると、以下の操作を行うことができます。

動作	手順
選択したエフェクトの後にエフェクトをインサートする	SHIFT + ボタン 4 を押します。 ブラウザが自動的に開き、現在選択しているプラグインの後にインサートされる任意のエフェクトプリセットを選択します。
エフェクトの切り替え	↑13.1.1, エフェクトの追加で解説したように交換するエフェクトを選択し、プラグインブラウザ (SHIFT + BROWSE を押す) またはブラウザ (BROWSE) を使用します。
エフェクトの削除	SHIFT + ボタン 6 を押します。 プラグインスロットからエフェクトが削除され、以下に続くエフェクトが全て移動します。
エフェクトの移動	SHIFT + ボタン 7/8 を押してエフェクトを前後のスロットに移動します。
エフェクトのバイパス	SHIFT + ボタン 5 を押します。
エフェクトプリセットのリコール	ブラウザを使用して (BROWSE を押します) エフェクトプリセットにアクセス、ロードします。詳細はセクション↑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。
Native Instruments と外部エフェクト	
エフェクトウインドウを開く/閉じる	点灯しているボタン 6 (PLUG-IN) を押します。

プラグイン操作の詳細は↑6.1, プラグイン概要を参照してください。Native Instruments と外部エフェクトの使用方法の詳細は↑6.2.6, ページ 6: Velocity / Modwheel を参照してください。

13.1.3 サイドチェーンインプットの使用

プラグインによっては、MASCHINE でサイドチェーンインプットを使用して音声を制御することができます。

サイドチェーンインプットとは

エフェクトユニットをメインインプットに入力されるシグナルを加工する機能として考えるのであれば、**サイドチェーン**はそのユニットの２番目のインプット（サイドチェーンインプット）に２番目の信号（サイドチェーンシグナル）を入力して音声加工を制御することを意味します。通常サイドチェーンシグナルの音量がメインシグナルを *どの程度* 加工するか決定するための値となります。
音楽制作においてサイドチェーンシグナルはプロジェクト内の他のオーディオトラックを使用します。一般的な使用例はキックドラムを使用してベーストラックのコンプレッサーを制御する方法です。各キックによりコンプレッサーがベース音声を圧縮し、ダンスミュージックでは一般的な低音がぶつかり合うキックとベースをコントロールすることができます。

サイドチェーンパラメーターページ

以下の内部、Native Instruments、外部プラグインでサイドチェーンを使用できます。

- 内蔵プラグイン: Compressor、Maximizer、Limiter、Gate、Filter
- AU プラグイン (Native Instruments と外部): サイドチェーンインプットがある AU プラグイン
- VST プラグイン (Native Instruments と外部): マルチインプットがある VST プラグイン

これらのプラグインをサウンド、またはグループにロードすると、Side-Chain Input パラメーターページがページリストの最後に表示されます。



サイドチェーン処理を Master レベルで行うことはできません。



コントロールエリアの Compressor プラグインの Side-Chain Input ページです。



コントローラーの Compressor プラグインの Side-Chain Input ページです。

パラメーターページにアクセスする方法は↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲートを参照してください。

サイドチェーンインプット用パラメーターはプラグインストリップのプラグインパネルにはありません。

パラメーター	内容
INPUT セクション	
Source	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。 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。 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)。

パラメーター	内容
Gain	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。
FILTER セクション	
Filter	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。
Center Freq	フィルターの中心周波数を設定します。
Width	フィルターの帯域幅を設定します。



コントローラーではアウトプットは SOURCE パラメーターにあり、上記した Source セレクターの画面に表示されます。



Side-Chain Input ページでの設定内容はサイドチェーンを使用可能な他のプラグインに切り替えた場合でも引き続き使用できます。この機能によりサイドチェーンの設定内容を失うことなく異なるコンプレッサーや異なるコンプレッサープリセットに切り替えて効果を試すことが可能となります。

13.2 外部音声にエフェクトを適用する

MASCHINE の 柔軟なルーティング機能で外部音声にエフェクトを適用することも可能です。この外部音声は MASCHINE をスタンドアローンモードで使用している場合は、オーディオインターフェイスのインプットから送信され、MASCHINE をプラグインとしてホスト上で使用している場合は、ホストの音声を使用することも可能です。
これにはサウンドを選択し、**インプットプロパティー**の **Audio ページ**を使用します。

13.2.1 ステップ 1: MASCHINE オーディオインプットの使用

MASCHINE オーディオインプットの設定は、ソフトウェアのみで行うことができます。また、この設定は MASCHINE をスタンドアローンで使用する場合のものです。



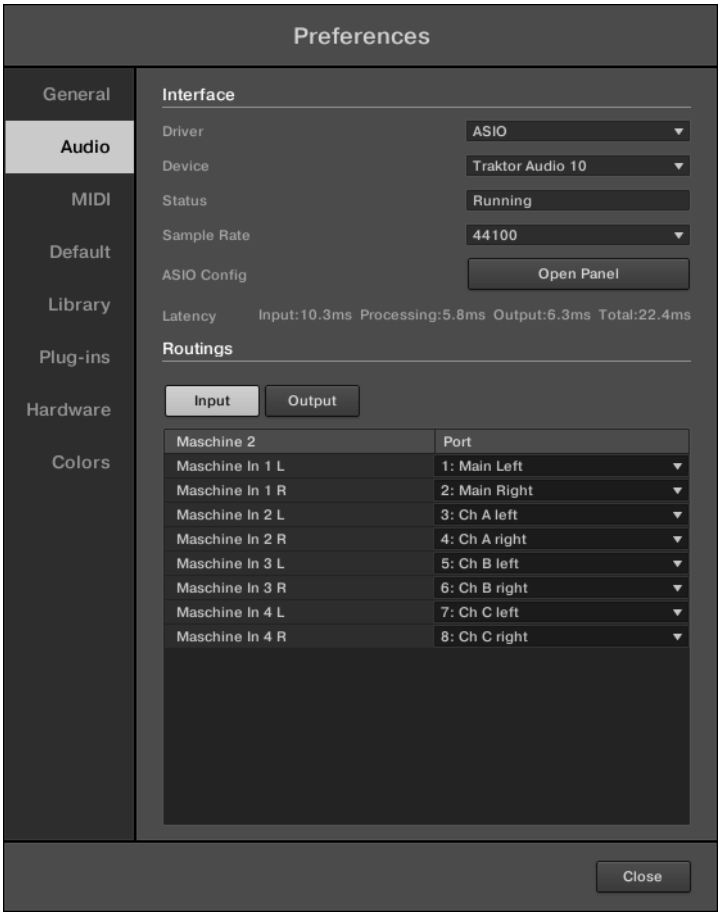
ホストアプリケーションで MASCHINE をプラグインとして使用する場合は、MASCHINE の 8 つのモノバーチャルインプットに各ホストの音声を受信することができます。ホストの資料で、シグナルを MASCHINE プラグインのバーチャルインプットに音声をルーティングする方法を確認してください。このステップが終わったら↑13.2.2, ステップ 2: 外部インプットを受信するようにサウンドを設定するに進んでください。

スタンドアローンモードの MASCHINE

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

1. *File* メニューから Preferences…を選択し、Preferences パネルを開きます。
2. Audio ページで Input ボタンをクリックし、Port カラムのフィールドをクリックすることで任意のインプットを選択、ドロップダウンメニューで物理インプットを選択、Close をクリックします。

→ 選択したインプットに接続した外部音声が MASCHINE インプットにルーティングされます。



Preferences パネルの Audio ページに関しては ↑2.6.2, Preferences – Audio ページ を参照してください。

プラグインモードの MASCHINE

MASCHINE をホスト上でプラグインとして起動している場合、MASCHINE プラグインはホストからの音声のみを受信します。ホストの資料でオーディオチャンネルを MASCHINE のバーチャルオーディオインプットにルーティングする方法を確認してください。
この例では、MASCHINE の最初のバーチャルインプットペアにホストのオーディオチャンネルをルーティングしていることにします

13.2.2 ステップ 2: 外部インプットを受信するようにサウンドを設定する

ここではアレンジビューでの方法を解説します。ミックスビューで同じ事を行うこともできます(↑11.1.1, サウンドに外部音声を送信する)。

- これで外部音声はこのサウンドにルーティングされます。入力シグナル音量は Gain ノブで調節します。

サウンドのインプットプロパティーの Audio ページに関してはセクション↑11.1.1, サウンドに外部音声を送信するを参照してください。

コントローラーに目を向けてください。

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 3 を押して SOUND タブを選択します。
3. グループボタン A–H を押して使用したい空のサウンドがあるグループを選択します。選択したいグループが他のバンクにある場合は、グループを選択する前に SHIFT + と該当するグループボタン A–H を押してグループバンクを選択する必要があります。
4. SELECT + 任意の Sound がある点灯していないパッドを押します (Group モードの場合は点灯していないパッドを押します)。
5. ボタン 5 (CHANNEL) を押して選択したサウンドのチャンネルプロパティーを表示します。
6. ボタン 7 を何回か押してインプットプロパティーを選択 (ボタン 7/8 の下の右画面の右上に INPUT と表示されます)します。

7. NAVIGATE + パッド 1 を押して AUDIO パラメーターページを選択します。AUDIO ページがインプットプロパティーの最初のページなので、Page Left ボタンが無灯になるまで押すことも可能です。



左画面の下に 2 つのパラメーターが表示されます。それらは SOURCE (ソースを選択します) と GAIN (インプットレベルを調節します) です。

8. ノブ 1 を回して SOURCE を Ext. 1 にします。



→ これで外部音声はこのサウンドにルーティングされます。ノブ 2 (GAIN) を回して入力シグナルレベルを調節します。

13.2.3 ステップ 3: エフェクトをロードしてインプット音声を加工する

ここではアレンジビューでの方法を解説します。ミックスビューで同じ事を行うこともできます(↑13.1.1, エフェクトの追加)。

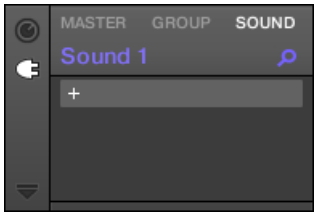
このサウンドにエフェクトをインサートして入力シグナルを加工することも可能です。

1. Control エリアの左端のほうにある小さなプラグインアイコンをクリックしてサウンドのプラグインを表示します。

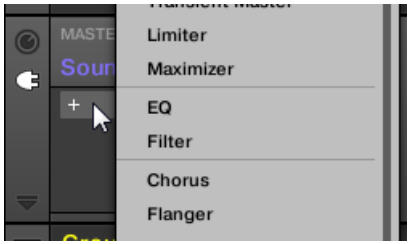


アイコンが点灯します。プラグインリストが表示されます。上のセクションで空のサウンドを選択し

ているので↑13.2.2, ステップ 2: 外部インプットを受信するようにサウンドを設定する、プラグインリストは空のはずです。



2. プラグインリストの上部で「+」アイコンをクリックします。
プラグインメニューが表示され、全インストゥルメントとエフェクトプラグインのリストを表示します。



3. リストの任意のエフェクトをクリックします。VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合、リスト上部のメニューで *Native Instruments* (Native Instruments 製品) または *External* (第三者製品) サブメニューを選択してロードすることもできます。

→ 選択することで新規プラグインスロットにエフェクトがロードされ、そのまま外部音声の加工を開始します。

コントローラーでエフェクトをロードし、インプット音声を加工する

コントローラーに目を向けてください。

1. ボタン 6 （PLUG-IN） を押して選択したサウンドのプラグインスロットを表示します。
空のサウンドを選択したので、ボタン 7/8 とこれらのボタンは無効の状態で、 (NONE) と表示されます。
2. SHIFT + BROWSE を押してプラグインブラウザを開き、有効なインストゥルメントとエフェクトプラグインをブラウズします。
3. 左ディスプレイでノブ 1 を回し、TYPE Effect を選択します。

- 右のディスプレイは有効なインストゥルメント/エフェクトプラグインを表示します。

4. サウンドの最初のプラグインスロットを選択し、ノブ 2 を回して INTERNAL から VENDOR を選択、ここでは NI （Native Instruments）にします。
   - 右画面には選択した種類のエフェクトプラグインのみが表示されます。



5. ジョグホイール、またはノブ 5 を回して有効なプラグインをブラウズします。
6. 使用したいエフェクトが見つかったら、ジョグホイール、またはボタン 8 を押してロードします。ボタン 5/6 を使用してリスト内をブラウズして各エフェクトを直接ロードすることも可能です。

→ 選択することで新規プラグインスロットにエフェクトがロードされ、そのまま外部音声の加工を開始します。CONTROL または SHIFT + BROWSE を押すことでコントロールモードに戻り、エフェクトを調節します。

13.3 センドエフェクトの作成

複数のサウンドソースに対して同一のエフェクト (リバーブ処理等) 処理を行う場合は、センドエフェクトを使用すると便利です。センドエフェクトの設定方法は以下となります。

- ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定する 最初のプラグインスロットにエフェクトをロードすることでこの設定が完了します（↑13.3.1, ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定する）。
- ステップ 2: サウンドとグループからオーディオシグナルを、そのセンドエフェクトにルーティングする。この設定はサウンドとグループのアウトプットプロパティーで行います（↑13.3.2, ステップ 2: センドエフェクトに音声をルーティングする）。

13.3.1 ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定する

サウンドまたはグループをセンドエフェクトとして設定する方法は簡単です。最初のプラグインスロットにエフェクトをロードすることで、MASCHINE のプロジェクト内の音声を扱うことができるようになります。

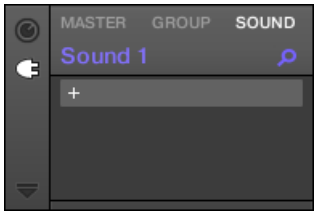
ここではアレンジビューでの設定方法を解説します。ミックスビューで同じ事を行うこともできます（↑13.1.1, エフェクトの追加）。

この例では空のサウンドを使用します。

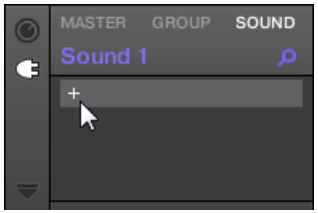
1. センドエフェクトとして使用する空のサウンドの選択方法: アレンジャーの左でサウンドを含んだグループをクリックし、パターンエディターの左で任意のサウンドスロットをクリック、コントロールエリアの左上隅の SOUND タブをクリックします。
2. Control エリアの左端のほうにある小さなプラグインアイコンをクリックしてサウンドのプラグインを表示します。



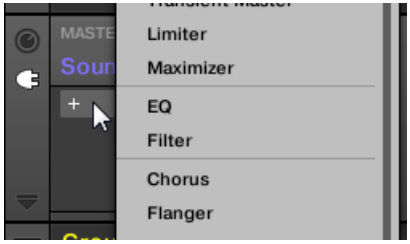
アイコンが点灯します。プラグインリストが表示されます。空のサウンドを選択したので、プラグインリストは空となります



3. プラグインリストの上部で「+」アイコンをクリックします。



プラグインメニューが表示され、全インストゥルメントとエフェクトプラグインのリストを表示します。



4. リストの任意のエフェクトをクリックします。VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合、リスト上部のメニューで *Native Instruments* (Native Instruments 製品) または *External* (第三者製品) サブメニューを選択してロードすることもできます。

→ 選択するとエフェクトがロードされ、パラメーターエリアに各パラメーターが表示されます。サウンドの最初のプラグインスロットにエフェクトをロードすると、MASCHINE は自動的にサウンドのインプットでプロジェクト内の他のサウンドやグループの音声を受信するように設定し、プラグインスロットから送信するようになります。これでセンドエフェクトが機能するようになります。



プラグインメニューを使用する代わりにブラウザからエフェクトプリセットをロードすることも可能です。エフェクトプリセットのロード方法に関しては↑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。

エフェクトのロード後に、サウンドスロット名称をプラグイン名称に変更しておくことをお勧めします。変更しておくことで、センドエフェクトに他のシグナルをルーティングする際に判別しやすくなり便利です (↑13.3.2, ステップ 2: センドエフェクトに音声をルーティングする参照)。サウンドスロットの名称変更方法は以下です。

1. サウンドリストのサウンドスロットの名称をダブルクリックします。
名称がハイライト表示されます。

2. プラグイン名称を入力し、名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。

→ サウンドスロットの名称がプラグイン名称と同一になります。



サウンドスロットの名称変更詳細は↑4.2.3, サウンドスロットの名称変更で確認してください。

コントローラーでサウンドをセンドエフェクトとして設定する

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. ボタン 3 を押して SOUND タブを選択します。
3. グループボタン A–H を押して使用したい空のサウンドがあるグループを選択します。選択したいグループが他のバンクにある場合は、グループを選択する前に SHIFT + と該当するグループボタン A–H を押してグループバンクを選択する必要があります。
4. SELECT + 任意の Sound がある点灯していないパッドを押します (Group モードの場合は点灯していないパッドを押します)。
5. ボタン 6 （PLUG-IN） を押して選択したサウンドのプラグインスロットを表示します。
空のサウンドを選択したので、ボタン 7/8 とこれらのボタンは無効の状態で、 (NONE) と表示されます。



6. SHIFT + BROWSE を押してプラグインブラウザを開き、有効なインストゥルメントとエフェクトプラグインをブラウズします。
7. ノブ 1 （TYPE）を回して MASCHINE 内部インストゥルメントとエフェクト (INTERNAL)、Native Instruments 製 VST/AU プラグイン (NI) または第 3 者製 VST/AU プラグイン (EXTERNAL) を選択します。

8. ノブ 2 を回して SUBTYPE を EFFECT にします。
右画面には選択した種類のエフェクトプラグインのみが表示されます。



9. ノブ 5 を回して有効なプラグインをブラウズします。
10. 使用したい（MASCHINE Compressor 等の）エフェクトが見つかったら、またはボタン 8 (LOAD) を押してロードします。ボタン 5/6 を使用してリスト内をブラウズして各エフェクトを直接ロードすることも可能です。
11. CONTROL (SHIFT + BROWSE をもう一度押します) を押してコントロールモードを切り替えます。

→ 各ノブ 1–8 とページボタンを使用してエフェクトパラメーターを編集します（↑2.3.5, コントロールエリア内のチャンネルプロパティー、Plug-ins、パラメーターページのナビゲート）。サウンドの最初のプラグインスロットにエフェクトをロードすると、MASCHINE は自動的にサウンドのインプットでプロジェクト内の他のサウンドやグループの音声を受信するように設定し、プラグインスロットから送信するようになります。これでセンドエフェクトが機能するようになります。

プラグインメニューを使用する代わりにブラウザからエフェクトプリセットをロードすることも可能です。エフェクトプリセットのロード方法に関しては↑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。

エフェクトのロード後に、サウンドスロット名称をプラグイン名称に変更しておくことをお勧めします。変更しておくことで、センドエフェクトに他のシグナルをルーティングする際に判別しやすくなり便利です (以下参照)。ソフトウェアでサウンドの名称を変更します。

1. サウンドリストのサウンドスロットの名称をダブルクリックします。
名称がハイライト表示されます。
2. プラグイン名称を入力し、名称を適用するには使用しているコンピューターのキーボードの [Enter] キーを押します。

→ サウンドスロットの名称がプラグイン名称と同一になります。

サウンドスロットの名称変更詳細は↑4.2.3, サウンドスロットの名称変更で確認してください。

13.3.2 ステップ 2: センドエフェクトに音声をルーティングする

サウンド、またはグループをセンドエフェクトとして設定すると(↑13.3.1, ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定する参照)、そのサウンドに他のサウンドやグループの音声を送信することができます。 各サウンド/グループのアウトプットプロパティーの 2 つのオグジュアリーアウトプットを活用してルーティングを行ってください。

ここではアレンジビューでの方法を解説します。ミックスビューで同じ事を行うこともできます(↑11.1.2, サウンドとグループのメインアウトプットの設定)。

同じセンドエフェクトにサウンド/グループをルーティングするには同じ方法を繰り返し、同じサウンド/グループを他のセンドエフェクトに送信するには AUX 2 を使用します。

コントローラーでセンドエフェクトに音声をルーティングする

1. CONTROL ボタンを押してコントロールモードにします。
2. グループのアウトプットをセンドエフェクトにルーティングするには、ボタン 2 を押して GROUP タブを選択し、必要であれば SHIFT + グループを含んだバンクがあるグループボタン A–H のどれかを押し、グループボタン A–H を押して任意のグループを選択します。
3. サウンドのアウトプットをセンドエフェクトにルーティングする場合は、ボタン 3 を押して SOUND タブを選択し、上記で解説したようにそのサウンドがあるグループを選択し、SELECT + サウンドがあるパッドを押します (パッドがグループモードの場合は、そのサウンドがあるパッドを押します)。
4. ボタン 5 (CHANNEL) を押して選択したサウンド/グループのチャンネルプロパティーを表示します。



5. ボタン 7/8 を押して OUTPUT を選択します。
コントローラーのディスプレイにアウトプットプロパティーが表示されます(下の例ではサウンドのアウトプットプロパティーを表示しています)。



6. NAVIGATE + パッド 2 を押して AUX ページを選択します。選択にはページボタンを使用することもできます



7. ノブ 1 (AUX 1 DEST.) を回して最初のオグジュアリーアウトプットを任意のセンドエフェクトにアサインします。通常のエントリーに加え、最初のプラグインスロットにエフェクトプラグインをロードしてあるサウンド、またはグループが表示されます (↑13.3.1, ステップ 1: センドエフェクトとして使用するサウンドまたはグループを設定する参照)。各サウンドで、それぞれのエントリにはグループのレターとナンバー、サウンドナンバーが表示されます (以下の例では A1:S1-1 を AUX 1 で選択しています)。



8. ノブ 2 (AUX 1 LEVEL) を使用してオグジュアリーアウトプットに送信する音声のレベルを調節します。

各 AUX アウトプットシグナルはメインアウトプットレベルコントロールを適用した後にコントロールします。ノブ 3 (AUX 1 ORDER) で変更することもできます。詳細は↑11.1.3, サウンドとグループ用にオグジュアリーアウトプットを設定するで確認してください。

同じセンドエフェクトにサウンド/グループをルーティングするには同じ方法を繰り返し、同じサウンド/グループを他のセンドエフェクトに送信するには AUX 2 を使用します。

13.3.3 センドエフェクト-備考

センドエフェクトを使用する際には以下の点を念頭に置いてください。

- センドエフェクトにマスターアウトプットを送信することはできません。
- サウンドエフェクトのアウトプットをそのセンドエフェクト、またはそのサウンドがあるグループのアウトプットに送信することはできません。

以下の内容は実行できます。

- センドエフェクトとして設定したいくつかのサウンドを、上記した方法 (↑13.3.2, ステップ 2: センドエフェクトに音声をルーティングする参照) で他のセンドエフェクトに送信することはできます。

- グループにロードしたエフェクトプラグインでサウンドを加工し、他のサウンド/グループに送信することは可能です。

これでルーティングの可能性が無限に広がります。



複雑なルーティングを行う場合は、フィードバックループを起こさないように注意してください。

更に以下のポイントについても記載しておきます。

- **CPU load**: センドエフェクトで CPU 消費量を節約することができます。一つのリバーブを多くのサウンドやグループに対して使用することで、各サウンドやグループに多くのリバーブを置くよりも大きく CPU 消費を抑えることができます。節約するために各サウンドとグループのアウトプットプロパティーで Level コントロールを調節し、リバーブを使用できるように設定する必要があります。
- **MIDI コントロール**: 他の Sound と同様に、サウンドをセンドエフェクトとして使用し、MIDI で制御することができます。全エフェクトパラメーターの制御を行うことが可能ですが、このエフェクトでは入力ノート情報を必要とします (ボコーダー等)。詳細は ↑11.2.1, MIDI ノートでサウンドをトリガーする を参照してください。
- **Use Patterns**: センドエフェクトでパターンを作成してパターンを生き生きとすることも可能です。コントロール、またはステップモードで任意のパラメーターのオートメーションを録音、または入力シグナルが必要なエフェクトのノートを録音することも可能です (例、ボコーダー)。

関連項目

MIDI とホストオートメーションによるパラメーターのコントロール [➙ 508]

13.4 マルチエフェクトの作成

マルチエフェクトユニット の作成は基本的にグループ内でセンドエフェクトとして並列したサウンドを作成することと同じです。以前のセクション↑13.3, センドエフェクトの作成で解説したようにグループの各サウンドで、コンピューターが処理できる可能な限りの数のエフェクトを含んだセンドエフェクトを作成することができます。グループ内で各サウンドをルーティングすることが可能となり、これらを全てルーティングしつつ、パラレルエフェクトとして別々に使用することが可能となります。

各サウンドでエフェクトを管理する

複数の並列エフェクトを組み合わせてマルチエフェクトを作成する場合、エフェクト作成方法は複数あります。各サウンドで無制限にエフェクトを使用できるので、単一のサウンドに全エフェクトを設置することも可能です。しかし各サウンドにいくつかのエフェクトを設置し、これらのアウトプットから次のエフェクトが設

置してあるサウンドのインプットに送信していく、といった方法を用いるほうが賢明でしょう（上記のように単一のサウンドに設置した無数のエフェクトを分割して各サウンドに設置する方法です）。この設置方法で有利な点がいくつかあります。

- 各サウンドでプラグインリストを確認する場合よりも、サウンドリストを用いることで一挙にエフェクトの配列を確認できます。
- 各サウンドは内包するエフェクトにあわせて名称変更と色の変更ができます。
- コントローラーでエフェクトを制御しやすくなります。
- サウンドのルーティングを変更することで簡単にエフェクト配列を変更することができます。

並列に接続した各サウンドの使用方法、サウンドのアウトプットを他のサウンドのインプットに送信する方法はセクション ↑13.3, センドエフェクトの作成で解説しています。

どの Main、Aux 1、Aux 2 アウトプットを使用するか

各サウンドには３つのアウトプット Main、Aux 1、Aux 2 があります。 各サウンドを介したエフェクト配列を作成するには、配列を構成する各サウンドのアウトプットとインプットを接続する必要があります。そのためにはオグジュアリーアウトプットを使用するよりもサウンドの*メインアウトプット* を使用することを推奨します。これにより、オグジュアリーアウトプットでは使用できない便利な各機能を使用することができます。

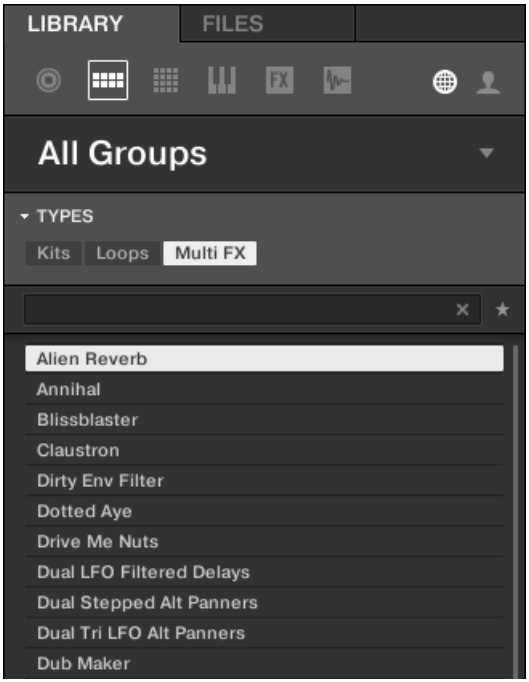
- Cue スイッチ: サウンドのメインアウトをキューバスに送信し、異なる MASCHINE アウトプットで (ヘッドフォン等で)そのチャンネルの音声を確認できます。Cue スイッチを起動することで Aux 1 と Aux 2 アウトプットをミュートします。これらの音声をキューバスに送信することはありません。
- ハードウェアコントロール: コントローラーには各ショートカットがあり、サウンドのメインアウトプットを素早く制御することができます。

これらの機能は複雑なエフェクトルーティングを構築する際に非常に便利です。

マルチエフェクトの保存

このマルチグループエフェクトを保存することも可能です。このエフェクト設定法でライブやスタジオ環境で好みのエフェクト設定を自由に使用することが可能です。各サウンドを用いたマルチエフェクトの後のグループにエフェクトを追加することも可能です。

このマルチエフェクトグループにある各サウンドには、その後にユーザーライブラリで混乱しない為にも、エフェクトであることが判別可能な新規名称を入力してください。 MASCHINE ライブラリにはいくつかのマルチエフェクトグループが既に「Multi FX」内に備わっています。



LIBRARY ペインの各 Multi FX です。

14　エフェクトリファレンス

MASCHINE にはサウンド、グループ、マスターに対して使用可能な 20 以上のエフェクトプラグインを用意しています。MASCHINE の強力なルーティングシステムを使用して、簡単にセンドエフェクト、複雑なエフェクトチェーン、オーディオインターフェイスに接続してある外部ソース (楽器、ボーカル、ターンテーブル) へのエフェクトの適用等の各設定を簡単に行うことが可能です。ファクトリーライブラリーから Project をロードして様々な Effects を試すことをお勧めします。
この章ではエフェクトとそれらの各パラメーターについて解説します。プロジェクト内でのエフェクトの使用方法は↑13, エフェクトの使用を参照してください。

有効なエフェクト

本製品では殆どのエフェクトを網羅しており、それらの使用法もすでに広く知られています。各エフェクトは Delays、Reverbs、Distortions と共に、エンジニアリングツールである EQs、Dynamics、Filters を装備しています。独自の Reflex、Ice、Resochord 等のエフェクトも装備しています。
エフェクトは以下のカテゴリーがあります。

- **ダイナミクス**: Compressor、Gate、Transient Master、Limiter、Maximizer があります。セクション↑14.1, Dynamics を参照してください。
- **フィルターエフェクト**: EQ、Filter があります。セクション↑14.2, フィルターエフェクトを参照してください。
- **モジュレーションエフェクト**: Chorus、Flanger、FM、Freq Shifter、Phaser があります。セクション↑14.3, モジュレーションエフェクトを参照してください。
- **空間系、リバーブエフェクト**: Ice、Metaverb、Reflex、Reverb、Plate Reverb があります。セクション↑14.4, 空間的エフェクトを参照してください。
- **ディレイ**: Beat Delay、Grain Delay、Grain Stretch、Resochord があります。セクション↑14.5, ディレイを参照してください。
- **ディストーションエフェクト**: Distortion、Lofi、Saturation があります。セクション↑14.6, ディストーションエフェクトを参照してください。
- **Performance FX**: 録音、ライブ演奏時に有効活用可能な即興用エフェクトです。セクション↑14.7, Perform FX を参照してください。

14.1 Dynamics

14.1.1 コンプレッサー

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

クラシックモードに加えて、**Feedback モード**を追加しています。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 Compressor パネルです。

Main ページ



コントロールエリアの Compressor 用 Main ページです。

パラメーター	内容
MODE セクション	
Mode	２つのモード、*Classic* (デフォルト)と *Feedback* のどちらかを選択します。Classic モードではクリーンで正確なコンプレッション処理を行い、Feedback モードでトランジエントと周波数レスポンスに微細な変化をもたらすコンプレッション処理を行います。レシオとゲインがコンプレッションニーによって設定される、メモリーベースのエンベロープ検出方式を採用したビンテージコンプレッサーモードです。
DEPTH セクション	
Threshold	ここでコンプレッサーが起動するスレッショルドを設定します。
Knee	このパラメーターでコンプレッサーの起動をコントロールします。低い設定値で、穏やかにコンプレッサー処理段階へと移行し、高い設定値で、スレッショルドに達すると即座にコンプレッションを開始します。
Amount	一般的にはレシオと呼ばれ、ここでコンプレッションエフェクトの適用量を設定します。
TIME セクション	
Attack	Attack を使用して受信シグナルに対してコンプレッション処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなります。アタックタイムが遅いほどトランジエント（音声の輪郭） がはっきりします。
Release	time でシグナルがスレッショルド以下となってからコンプレッサー処理を終えるまでの持続時間を調節します。リリースタイムを長くすると通常音声に戻るまでの時間が長くなります。
OUTPUT セクション	
Gain	ゲインでシグナルの音量をコントロールします。これは「メイクアップゲイン」とも呼ばれ、コンプレッションによって抑えられた音量を上げるために用いる為、そう呼ばれています。



コントローラーの Compressor 用 MAIN ページです。

サイドチェーンインプットページ



コントロールエリアの Compressor 用 Side-Chain Input ページです。

パラメーター	内容
INPUT セクション	
Source	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。 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。 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	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。
FILTER セクション	
Filter	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。
Center Freq	フィルターの中心周波数を設定します。
Width	フィルターの帯域幅を設定します。

コントローラーではアウトプットは SOURCE パラメーターにあり、上記した Source セレクターの画面に表示されます。

サイドチェーンインプットの使用方法詳細はセクション↑13.1.3, サイドチェーンインプットの使用を参照してください。



コントローラーの Compressor 用 SIDE-CHAIN INPUT ページです。

Compressor パネルのレベルメーター (プラグインストリップ)

プラグインストリップの Compressor パネルはコントロールエリアにはない、いくつかの機能を搭載しています。

- Threshold と Gain フェーダー (コントロールエリアの Main ページの Threshold と Gain パラメーターに相当します) はインプットとアウトプットレベルを目視できるメーターを装備しています。特に Threshold フェーダーのインプットを比べることで圧縮される音声を確認できるので、その値に応じて Threshold フェーダーを調節します。
- GR レベルメーターではインプットシグナルに適用されている音声の圧縮レベルを**ゲインリダクション**値として表示します。

14.1.2 ゲート

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

Main ページ



コントロールエリアの Gate 用 Main ページです。

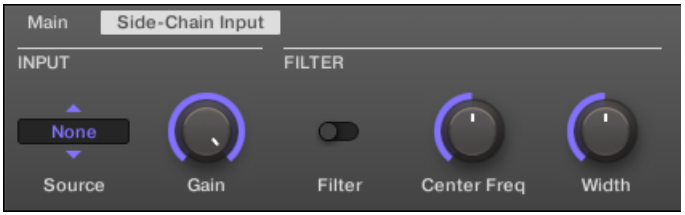
パラメーター	内容
DEPTH セクション	
Threshold	ここでゲートが起動するスレッショルドを設定します。高い設定値でシグナル音量が大きい部分のみをゲート処理します。
TIME セクション	
Attack	Attack で受信シグナルに対してゲート処理を行う対応速度を設定し、右に回すほど対応速度が遅くなり、その結果ゲート処理が穏やかになります。
Hold	Hold パラメーターでゲートシグナルの処理持続時間を設定し、低い設定値にするほど、チョップ効果が顕著になります。
Release	time でシグナルがスレッショルド以上となってからゲート処理を終えるまでの持続時間を調節します。

パラメーター	内容
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。



コントローラーの Gate 用 MAIN ページです。

サイドチェーンインプットページ



コントロールエリアの Gate 用 Side-Chain Input ページです。

パラメーター	内容
INPUT セクション	
Source	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。 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。 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)。

パラメーター	内容
Gain	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。
FILTER セクション	
Filter	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。
Center Freq	フィルターの中心周波数を設定します。
Width	フィルターの帯域幅を設定します。

コントローラーではアウトプットは SOURCE パラメーターにあり、上記した Source セレクターの画面に表示されます。

サイドチェーンインプットの使用方法詳細はセクション↑13.1.3, サイドチェーンインプットの使用を参照してください。



コントローラーの Gate 用 SIDE-CHAIN INPUT ページです。

Gate パネルのインプットレベルメーター (プラグインストリップ)

プラグインストリップの Gate パネルにはコントロールエリアにはない各機能を備えています。Threshold フェーダー (コントロールエリアの Main ページの Threshold パラメーターに相当します) にはインプットレベルを確認するための専用レベルメーターを設けてあります。Threshold フェーダーでインプットレベルを比べることで、圧縮される音声を確認できるので、ゲートを通過するシグナルを簡単に確認することができます。

14.1.3 Transient Master

トランジエントマスター（Transient Master）で音声素材のアタックとサステインを強調、減衰します。例えばスネアやキックのアタックを強調することで、自然な音の「鳴り」を損なうことなく強力なパーカッシブ音声に加工することができます。他のダイナミクスエフェクト (コンプレッサー、リミッター等…) とは違い、Transient Master はエフェクトを起動するためにインプットシグナルを使用せずにシグナル全体に効果を発揮します。これで音声の音楽的キャラクターを保ちながら音声のアタックやサステインを調節することができます。



プラグインストリップの Transient Master パネルです。



コントロールエリアの Transient Master です。

パラメーター	内容
DEPTH セクション	
Input Gain	インプットシグナル音量を設定します。これでエフェクトを適用する際に減衰、または増幅されすぎた音量を調整します。

パラメーター	内容
Attack	シグナルのアタック成分を強調、または減少させます。ノブが中心であればアタック成分に何の影響もありません。この Attack ノブを左に回すとアタック成分が減少し、右に回すと強調されます。
Sustain	シグナルのサステインを強調/減少させます。 ノブが中心であればアタック成分に何の影響もありません。この位置から Sustain ノブを左に回すとサステイン成分が減少し、右に回すと強調されます。
Limit	アウトプットでハードリミッターを起動し、シグナルのクリッピングを避けます。Attack ノブの設定値を高くした場合に特に有効な機能です。



コントローラーの Transient Master です。

14.1.4 リミッター

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ョルド（Threshold）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。 リミッターを使用すると、微細なレイテンシーが発生することを念頭に置き、作業を行ってください。
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。

Main ページ



コントロールエリアの Limiter 用 Main ページです。

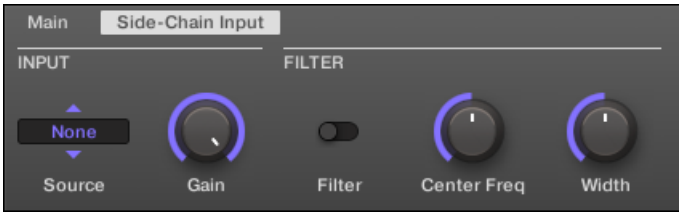
要因	内容
MODE セクション	
Mode	2 つの異なるリミッタータイプを選択できます。選択肢は **Legacy** と **Transparent** です。
DEPTH セクション (Transparent モードのみ)	
Threshold	ここで Limiter が起動するスレッショルドを設定します。シグナルのクリッピングを防ぐには 0 dB のままにしておき、シグナルを大きくする場合は、ノブを左に回します。設定値幅は -40.0 dB から 0.0 dB (デフォルト 0.0 dB) です。
Release	シグナルがスレッショルド以下となってからリミッター処理を終えるまでの持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。

要因	内容
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。



コントローラーの Limiter 用 MAIN ページです。

サイドチェーンインプットページ



コントロールエリアの Limiter 用 Side-Chain Input ページです。

Modulation ページには **Velocity** パラメーターのみがあります。

要因	内容
INPUT セクション	
Source	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。 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。 ▪ 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	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。
FILTER セクション	
Filter	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。設定値は off と on (デフォルト: off) です。
Center Freq	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。

コントローラーではアウトプットは SOURCE パラメーターにあり、上記した Source セレクターの画面に表示されます。

サイドチェーンインプットの使用方法詳細はセクション↑13.1.3, サイドチェーンインプットの使用を参照してください。



コントローラーの Limiter 用 SIDE-CHAIN INPUT ページです。

Limiter パネルのインプットレベルメーター (プラグインストリップ)

プラグインストリップの Limiter パネルにはコントロールエリアにはない各機能を備えています。Threshold フェーダー (コントロールエリアの Main ページの Threshold パラメーターに相当します) にはインプットレベルを確認するための専用レベルメーターを設けてあります。Threshold フェーダーのインプットを比べることでリミッター処理される音声を確認できるので、その値に応じて Threshold フェーダーを調節します。

14.1.5 Maximizer

マキシマイザー(Maximizer)でサウンドのダイナミクスを抑え、全体的なサウンド音量を上げます。Limiterと比較的似た機能ですが、ボリューム感の増加用に設計されています。
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 Maximizer パネルです。

Main ページ



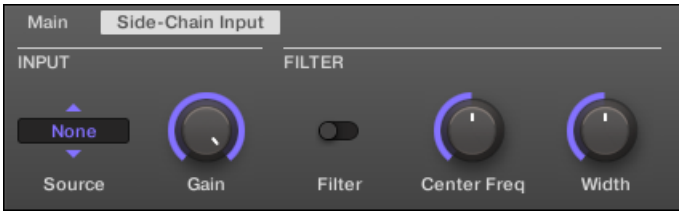
コントロールエリアの Maximizer 用 Main ページです。

パラメーター	内容
DEPTH セクション	
Amount	このパラメーターで Maximizer エフェクトを使用する量を設定します。ノブを時計回りに回すと、音声のラウドネスが上がります。
Curve	コンプレッションニーをここで設定します。設定値を高くすると、素早く激しいゲインコントロールが可能となります。
Turbo	ターボで Maximizer の効果を強めます (マキシマイズアルゴリズムが 2 回適用されます)。



コントローラーの Maximizer 用 MAIN ページです。

サイドチェーンインプットページ



コントロールエリアの Maximizer 用 Side-Chain Input ページです。

パラメーター	内容
INPUT セクション	
Source	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。 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。 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	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。
FILTER セクション	
Filter	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。
Center Freq	フィルターの中心周波数を設定します。
Width	フィルターの帯域幅を設定します。

コントローラーではアウトプットは SOURCE パラメーターにあり、上記した Source セレクターの画面に表示されます。



サイドチェーンインプットの使用方法詳細はセクション↑13.1.3, サイドチェーンインプットの使用を参照してください。



コントローラーの Maximizer 用 SIDE-CHAIN INPUT ページです。

14.2 フィルターエフェクト

14.2.1 EQ

EQ を使用して音声の任意の帯域をコントロールします。 EQ は主に選択した周波数をカット、またはブーストして音声を整える目的で使用されますが、DJ プレイの際に EQ をコントロールしてミックスに緩急を与える場合にも使用します。 コントロールエリアとコントローラーには EQ 用パラメーターが 2 ページ分あります。



プラグインストリップの EQ パネルです。

Freq / Gain ページ



コントロールエリアの EQ 用 Freq / Gain ページです。

パラメーター	内容
LOW セクション	
Freq	低周波数帯域用周波数セレクターです。調整幅は 20 Hz から 8 kHz となっています。
Gain	ここで選択した周波数帯域の加減調節を行います。
LOW-MID セクション	
Freq	1 つ目の中周波数帯域用周波数セレクターです。 調整幅は 40 Hz から 16 kHz です。
Gain	ここで選択した周波数帯域の加減調節を行います。
HIGH-MID セクション	
Freq	2 つ目の中周波数帯域用周波数セレクターです。調整幅は 40 Hz から 16 kHz です。
Gain	ここで選択した周波数帯域の加減調節を行います。
HIGH セクション	
Freq	高周波数帯域用周波数セレクターです。調整幅は 50 Hz から 20 kHz です。
Gain	ここで選択した周波数帯域の加減調節を行います。



コントローラーの EQ 用 FREQ / GAIN ページです。

Width / Output ページ



コントロールエリアの EQ 用 Width / Output ページです。

パラメーター	内容
LOW-MID セクション	
Width	1 つ目の中周波数帯域幅用コントロールです。
HIGH-MID セクション	
Width	2 つ目の中周波数帯域幅用コントロールです。
OUTPUT セクション	
Gain	EQ 全体のゲインコントロールです



コントローラーの EQ 用 WIDTH / OUTPUT ページです。

14.2.2 Filter

フィルターで選択した周波数帯域を LFO やエンベロープフォロワーで可変します。フィルター用のアプリケーションは数多くあり、シンセサイザーの音声をよりリアルにしたり、選択した周波数をフィルターで加工することによるフィルタースイープに使用します。
このエフェクトをサウンドまたはグループで使用する場合、**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) も使用することができます。



プラグインストリップの Filter パネルです。

Main ページ



コントロールエリアの Filter 用 Main ページです。

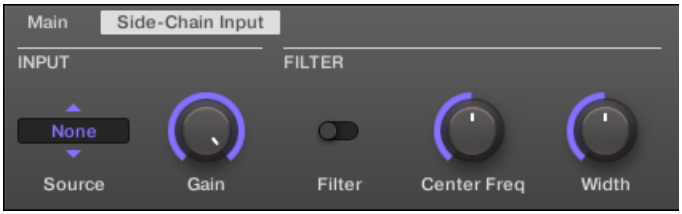
パラメーター	内容
TYPE セクション	
Mode	ここで 4 つの異なるフィルターモードを選択できます。選択肢は *LP* (low-pass)、*BP* (band-pass)、*HP* (high-pass)、 *Notch* です。 選択する各モードによって表示されるパラメーターの内容が異なります。
FREQ セクション	
Cutoff	フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。
Resonance	カットオフフリークエンシー付近を増幅するレゾナンスをコントロールします。フィルタータイプ *Notch* にはこの機能はありません。
MOD セクション	

パラメーター	内容
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フィルターをどの程度変調するか調節します。
Source	ここで 3 種の異なるモジュレーションソース (*LFO*、*LFO Sync*、*Envelope*) の一つを選択します。 選択したモジュレーションソースによって右に表示されるパラメーターの内容は異なります。
Source: LFO	
Speed	0,03 Hz から 16 Hz 間での周波数 (ヘルツ) でモジュレーションスピードを設定します。
LFO Shape	LFO エンベロープを設定します。
Source: LFO Sync	
Speed	16/1 (16 小節) から 1/32 分音符の単位でモジュレーション値を変更します
LFO Shape	LFO エンベロープを設定します。
Phase	LFO の開始地点の移送を調節します。
Source: Envelope	
Decay	Decay でエンベロープの減衰スピードを調節します。
Smooth	エンベロープシェイプを滑らかにします。
Shape	ここでエンベロープのシェイプを変更します。



コントローラーの Filter 用 MAIN ページです。

サイドチェーンインプットページ



コントロールエリアの Filter 用 Side-Chain Input ページです。

パラメーター	内容
INPUT セクション	
Source	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。 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。 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	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。
FILTER セクション	
Filter	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。
Center Freq	フィルターの中心周波数を設定します。
Width	フィルターの帯域幅を設定します。

コントローラーではアウトプットは SOURCE パラメーターにあり、上記した Source セレクターの画面に表示されます。

サイドチェーンインプットの使用方法詳細はセクション↑13.1.3, サイドチェーンインプットの使用を参照してください。



コントローラーの Filter 用 SIDE-CHAIN INPUT ページです。

14.2.3 Cabinet

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。 ▪ American Cabinet ▪ British Cabinet ▪ Vintage Cabinet ▪ Modern Cabinet
MICROPHONE セクション	
マイクロフォン	以下の 6 つのマイクロフォンタイプから選択します。 ▪ 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。

14.3 モジュレーションエフェクト

14.3.1 Chorus

Chorus は音声に厚みを追加したり、ステレオ効果を狙う場合に有効なエフェクトです。 音程のある音声にその効果を発揮しますが、ハイハットサウンドを際立たせる為に使用したり、ボーカルが重なって聞こえるように使用することがあります。 1 つの信号を 2 つに分けどちらかの音程を少し変えて発音します。



プラグインストリップの Chorus パネルです。



コントロールエリアの Chorus です。

パラメーター	内容
MOD セクション	
Rate	Rate でシグナルの音程を変更するフェイズの速度を調節します。
Amount	コーラスエフェクト量をコントロールします。
OUTPUT 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。



コントローラーの Chorus です。

14.3.2 Flanger

LFO とエンベロープモジュレーション機能を備えたクラシックな Flanger（フランジャー）です。フランジャーの音声はコーラスと似ていますが、Flanger は音声をコーラスよりも早く変調し、プロジェクトのテンポとの同期が可能なフィードバックメカニズムも備えています。



プラグインストリップの Flanger パネルです。



コントロールエリアの Flanger です。

パラメーター	内容
MAIN セクション	
Frequency	ここでフランジャーの中心周波数を設定します。
Feedback	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。
Invert	フランジャーを反転します。
MOD セクション	

パラメーター	内容
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フランジャーをどの程度変調するか調節します。
Source	ここでフランジャーのモジュレーションソース (選択肢は *LFO*、*LFO Sync*、*Envelope* です) を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
Speed (LFO)	LFO のスピードを 0.03 Hz から 8 Hz の間で調節します。
Speed (LFO Sync)	16/1 (16 小節) から 1/16 分音符の単位で LFO のスピードを変更します
Shape (Envelope)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
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。



コントローラーの Flanger です。

14.3.3 FM

FM で FM シンセシスに基づいてオーディオシグナルの周波数変調を行います。高周波に設定しておくと、入力シグナルに「きらめき」を与えます。



プラグインストリップの FM パネルです。



コントロールエリアの FM です。

パラメーター	内容
FREQ セクション	
Rate	ここで FM モジュレーションのスピードを調節します。
Split	Split でクロスオーバーを介して FM エフェクトに適用する高周波数の値を設定します。右に回すほど周波数が高くなります。音程が高い FM 音声のノイズを消去するのに有効です。 Split の設定を高くすると、音声が更に明るくなります。
DEPTH セクション	
Contour	Contour でインプットボリュームによってエフェクトの強さをコントロールする度合いを設定します。
Amount	FM エフェクトの量を設定します。



コントローラーの FM です。

14.3.4 Freq Shifter

Freq Shifter（フリークエンシーシフター） で、オーディオシグナルを設定した周波数帯で変調します。高い周波数で音声はピッチシフター音声に近くなり、低周波数で個性あるコーラス音声となります。



プラグインストリップの Freq Shifter パネルです。



コントロールエリアの Freq Shifter です。

パラメーター	内容
FREQ セクション	
Coarse	ここで Freq Shifter の大まかな周波数を設定します。
Fine	ここで周波数を詳細設定します。

パラメーター	内容
OUTPUT セクション	
Feedback	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。この値を上げることで効果が強まります。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
Invert	Freq Shifter の設定を反転します。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Freq Shifter です。

14.3.5 Phaser

LFO とエンベロープモジュレーションを備えたクラシックな Phaser（フェイザー）です。



プラグインストリップの Phaser パネルです。



コントロールエリアの Phaser です。

パラメーター	内容
MAIN セクション	
Frequency	ここでフェイザーの中心周波数を設定します。
Feedback	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。
8Pole	これを起動してフェイザーを 8 ポールモードにし、フェイズ効果を強調します。
MOD セクション	
Amount	ここでモジュレーションソースによって、フェイザーをどの程度変調するか調節します。
Source	ここでフェイザーのモジュレーションソース (選択肢は *LFO*、*LFO Sync*、*Envelope* です) を選択します。選択した内容によって、右のパラメーターが変わります。
Speed (LFO)	LFO のスピードを 0.03 Hz から 8 Hz の間で調節します。
Speed (LFO Sync)	16/1 (16 小節) から 1/16 分音符の単位で LFO のスピードを変更します
Shape (Envelope)	ここでエンベロープのシェイプを変更します。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
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。



コントローラーの Phaser です。

14.4 空間的エフェクト

14.4.1 Ice

鋭利で金属的な表現をするリバーブの一種です。 Ice には自励振動フィルターバンクが配備、音声に聴覚的色彩を与えます。 MASCHINE ファクトリーライブラリのプロジェクト、「Come Into My Disco」のシーン 6 のブレイク部分でエフェクト音声を確認してください。



プラグインストリップの Ice パネルです。



コントロールエリアの Ice です。

パラメーター	内容
ROOM セクション	
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。Color を高く設定することで音声が明るくなります。
Ice	高く設定すると音声がメタリックな「ICE」サウンドになります。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
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。



コントローラーの Ice です。

14.4.2 Metaverb

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



プラグインストリップの Metaverb パネルです。



コントロールエリアの Metaverb です。

パラメーター	内容
ROOM セクション	
Size	仮想空間のサイズを指定します。
EQ セクション	
Low	ローバンド EQ で低周波数対をカット/ブーストします。
High	ハイバンド EQ で高周波数対をカット/ブーストします。
POSITION セクション	
Pan	ドライシグナルをパンします。この機能はリバーブ処理をした後ドライシグナルの定位を変更することはできないので便利です。
OUTPUT 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。



コントローラーの Metaverb です。

14.4.3 Reflex

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

Color パラメーターをオートメーションすることで得られる効果は大です。



プラグインストリップの Reflex パネルです。



コントロールエリアの Reflex です。

パラメーター	内容
ROOM セクション	
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声が明るくなります。
Smooth	このパラメーターで、Reflex のメタリックな音声を抑えます。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
OUTPUT 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。



コントローラーの Reflex リバーブです。

14.4.4 Reverb (Legacy)

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



プラグインストリップの Reverb パネルです。



コントロールエリアの Reverb です。

パラメーター	内容
ROOM セクション	
Room	ここでリバーブのキャラクター (*Shatter*、*Guitar*、*Bright*、*General*) を選択します。
Size	仮想空間のサイズを指定します。
EQ セクション	
Low	ローバンド EQ で低周波数対をカット/ブーストします。
High	ハイバンド EQ で高周波数対をカット/ブーストします。
POSITION セクション	
Pan	ドライシグナルをパンします。この機能はリバーブ処理をした後ドライシグナルの定位を変更することはできないので便利です。
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。
OUTPUT セクション	
Freeze	Freeze を起動することでドライシグナルをミュート、リバーブ音声の現在響いている状態を文字通りフリーズさせます。 これはライブ演奏で特に効果を発揮します。同時に Mix ノブを操作することでブレイクを作成することも可能です。EQ の Low と High コントロールでエフェクト効果を際立たせることが可能です。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Reverb です。

14.4.5 Reverb

Reverb エフェクトには以下の 3 つのモードがあります。



プラグインストリップの Room Reverb パネルです。

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。
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。

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い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。
Room 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。
Pre Delay	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。

Plate Reverb

Plate Reverb" key-sort="Plate Reverb" />プレートリバーブエミュレーションです。ビンテージプレートリバーブを元に設計されたこのリバーブは、効率よく各所で使用することができます。各コントロール部で Plate Reverb を制御し、柔軟で独特なサウンドを使用することができます。Plate Reverb は金属的なビンテージサウンドを生成するのに向いています。このリバーブは特にボーカル音声に向いていますが、スネアドラムへの使用にも適しています。



プラグインストリップの Plate Reverb エフェクトです。



コントロールエリアの Plate Reverb です。

パラメーター	内容
MAIN 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) 。
Decay	プレートをダンプすることで、リバーブのディケイタイムを直接調節します。
EQ セクション	
Low Shelf	リバーブ音声の低域成分を調節します。
High Damp	リバーブ音声の高域成分を調節します。
Pre Delay	オリジナル音声と初期反射の間隔を設定します。
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。



コントローラーの Plate Reverb です。

14.5 ディレイ

14.5.1 Beat Delay

Beat Delay はテンポに同期するディレイです。 MASCHINE ファクトリーライブラリからプロジェクト、「Big Stream」をロードし、Beat Delay の音声を確認してください。 コントロールエリアとコントローラーには Beat Delay 用パラメーターが 2 ページ分あります。



プラグインストリップの Beat Delay パネルです。

Main ページ



コントロールエリアの Beat Delay 用 Main ページです。

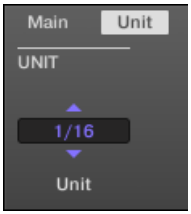
パラメーター	内容
DELAY セクション	
Time	Time パラメーターでディレイの長さを設定します。設定値は Unit ページの Unit パラメーターでの設定値によって異なります (以下参照)。設定値はユニットの半分の長さから 16 ユニット分となります。
Offset	このパラメーターでディレイ効果の始まりを、音楽的単位を使用してずらします。
Feedback	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。高い値でシグナルの反復が多くなり、よってディケイが長くなります。
Crossover	ステレオフィールド内でフィードバックシグナルをリズミカルに「パン振り」します。

パラメーター	内容
Color	フィードバックの基本周波数を設定します。低い値で深みのあるサウンドになり、高い設定値でサウンドが明るくなります。
Split	左右チャンネルの周波数帯の格差をコントロールします。左一杯に回すと、この機能は無効の状態となります。
OUTPUT セクション	
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。This 設定値幅は -100.0 % to 100 % で、マイナス値でこの効果のステレオフィールドが反転します。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Beat Delay 用 MAIN ページです。

Unit ページ



コントロールエリアの Beat Delay 用 Unit ページです。

パラメーター	内容
UNIT セクション	
Unit	Main ページの Time と Offset パラメーターで使用するユニットをここで設定します。



コントローラーの Beat Delay 用 UNIT ページです。

14.5.2 Grain Delay

インプット音声を小さな断片にし、これらの順序を変える Grain Delay はアンビエントサウンドの作成時に特に効果を発揮します。サウンドのサイズと広がりと密度が変わり、どんなサウンドでもアンビエントサウンドへと変化します。この実験的なエフェクトをぜひお試しください。コントロールエリアとコントローラーには Grain Delay 用パラメーターが 2 ページ分あります。



プラグインストリップの Grain Delay パネルです。

Main ページ



コントロールエリアの Grain Delay 用 Main ページです。

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



コントローラーの Grain Delay 用 MAIN ページです。

Output ページ



コントロールエリアの Grain Delay 用 Output ページです。

パラメーター	内容
OUTPUT セクション	
Stereo	このパラメーターでエフェクトのステレオの広がりを調節します。設定値幅は 0 % (ステレオ効果なし)から 100 % (フルステレオ) です。



コントローラーの Grain Delay 用 OUTPUT ページです。

14.5.3 Grain Stretch

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



プラグインストリップの Grain Stretch パネルです。



コントロールエリアの Grain Stretch です。

パラメーター	内容
MASTER セクション	
On	エフェクトを有効にします。このコントロール部を起動すると Grain Stretch エフェクトが入力シグナルを 32 x 1/16th ステップ用にバッファ化します。
TIME セクション	
Stretch	タイムストレッチ量を設定します。*50.0 %* で半分の速さになります。
Loop	ループの長さを 1/16th ステップで設定します。
PITCH セクション	
Pitch	グレインのピッチをコントロールします。
Link	オンにするとグレインのサイズがピッチによって修正されます。
Size	グレインのサイズをコントロールします。

パラメーター	内容
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。



コントローラーの Grain Stretch です。

14.5.4 Resochord

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



プラグインストリップの Resochord パネルです。



コントロールエリアの Resochord です。

パラメーター	内容
PITCH セクション	
Mode	Resochord には *Chord* と *String* の 2 つのモードがあります。 Chord モードでは、6 つのコームは各モードに合わせて音程が調節されます。 String モードでは、6 つのコームは 1 つの周波数に集まり、強力なコーラス効果となります。 選択した内容によって、Pitch エリアの他のパラメーターの内容が異なります。
Spread (String モード)	ここで各コームの音程差を調節します。
Style (Chord モード)	minor や major 等の各スタイルから選択します。
Chord (Chord モード)	ここでオーディオシグナルに対して使用するコードを選択します。
Tune	Resochord を半音単位で転調します。
COLOR セクション	
Brightness	ここで Resochord のサウンドのキャラクターを設定します。高い値で明るい周波数を追加し、音質が明るくなります。
Feedback	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。
Decay	Decay で Resochord の減衰スピードを調節します。
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。



コントローラーの Resochord です。

14.6 ディストーションエフェクト

14.6.1 Distortion

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



プラグインストリップの Distortion パネルです。



コントロールエリアの Distortion です。

パラメーター	内容
MAIN セクション	
Drive	ディストーションの供給量を設定します。
Color	低い設定値で音声全体がこもった印象となります。高い設定値で音声が明るくなります。
Feedback	インプットに再入力されるアウトプットシグナル量を設定します。

パラメーター	内容
Tone	フィードバックシグナルのトーンを設定します。
Tone Mod	フィードバックシグナルに対するモジュレーションです。
OUTPUT セクション	
ゲート	Gate ボタンで過剰な Feedback 設定によるフィードバックループを除去します。
Release	このパラメーターで Gate を有効にした場合のディストーションの減衰具合をコントロールします。
Mix	Mix でエフェクトシグナルとエフェクト前の音声の量のバランスをコントロールします。



コントローラーの Distortion です。

14.6.2 Lofi

Lofi オーディオシグナルのビットデプス とサンプルレート を少し減衰してビンテージサウンドを模倣したり、大きく減衰することでデジタルディストーション 効果を得ることができます。



プラグインストリップの Lofi パネルです。



コントロールエリアの Lofi です。

パラメーター	内容
RESAMPLE セクション	
SR	SR はサンプルレートを意味し、CD クオリティーからヒス音声が激しく出る状態 (44.1 kHz から 99.5 Hz) までの設定が可能です。
BITCRUSH セクション	
Bits	ビットリダクションによる音声の歪みを生成します。
Smooth	Lofi エフェクトのエイリアス音声を抑えます。
Stereo	エフェクトのステレオの広がりを調節します。
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。



コントローラーの Lofi です。

14.6.3 Saturator

Saturator はシグナルに様々な種類のサチュレーション効果を付加する柔軟なツールです。 Saturator には Classic、Tape、Tube の 3 つのモードがあります。 モード選択は Mode セレクターで行います。 各モードでパラメーターが異なるので以下で解説しています。



プラグインストリップの Saturator パネル（Tube モード使用時）です。

Classic Mode

Classic モードはレガシーモードです。コンプレッションとサチュレーションの組み合わせで、全体的なラウドネスをあげ、倍音を追加します。



コントロールエリアの Classic モードの Saturator です。

Classic Mode – パラメーター	内容
MAIN セクション	
Mode	*Classic*、*Tape*、*Tube* の各サチュレーションモードのどれかを選択します。パラメーター内容はここでの設定によって異なります。
Input	エフェクトのインプットゲインをコントロールします。Input を増やすことでシグナルに適用する音声の圧縮加減を調節します。
Contour	インプットボリュームに対する Saturator 反応精度をコントロールします。高い値で歪みが強くなります。
Drive	Saturator による音声のひずみ具合の量を調節します。



コントローラーの Classic モードの Saturator です。

Tape Mode

Tape モードでソフトコンプレッションとアナログ磁気テープ録音によるサチュレーション音声をエミュレートします。サウンドに暖かみやカラーを与えたり、攻撃的なディストーションを加えることが可能です。



コントロールエリアの Tape モードの Saturator です。

Tape Mode – パラメーター	内容
MAIN セクション	
Mode	*Classic*、*Tape*、*Tube* の各サチュレーションモードのどれかを選択します。パラメーター内容はここでの設定によって異なります。
Input	エフェクトのインプットゲインをコントロールします。これによりテープディストーションとコンプレッション量に影響します。
Contour	高周波数帯域のロールオフの起点となる周波数を設定します。この地点以上の周波数は減衰します。
Drive	エフェクト低周波帯域を加減調節します。

Tube Mode

Tube モードでオーバー度ラブチューブアンプの滑らかなサチュレーションをエミュレートします。このモードにはフィードバックダイナミックコンプレッションと追加 EQ セクションがあり、生成した音声を調整することができます。



コントロールエリアの Tube モードの Saturator です。

Tube Mode – パラメーター	内容
MAIN セクション	
Mode	*Classic*、*Tape*、*Tube* の各サチュレーションモードのどれかを選択します。パラメーター内容はここでの設定によって異なります。
Charge	Tube モードで Saturator はアウトプットの低音成分量に基づいてサチュレーターのインプットを減衰するネガティブフィードバックループ機能を備えています。これでサチュレーション内の余分な低音成分を取り除くことができます。Charge パラメーターでフィードバック量を調節します。0 (左一杯) でフィードバックループ機能が無効の状態となります。Charge 値を大きくすることでエフェクト効果が増します。高い設定値でコンプレッサーのような効果を得ることも可能です。
Overload	インプットシグナルの低域成分を強調します。Charge パラメーターと使用することで分厚いサウンドを生成することが可能となります。
Drive	インプットシグナル音量を設定します。チューブディスーションの量に直接影響します。
EQ セクション	
Bypass	このボタンで EQ セクションをバイパスします。
Bass	低域レベルを調節します。
Treble	高域レベルを調節します。
OUTPUT セクション	
Gain	エフェクトのアウトプットレベルを調節します。ここを調整してインプットゲインとシグナルコンプレッションによって変化した音量を補います。

14.6.4 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	

要因	内容
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。
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。

14.7 Perform FX

録音、ライブ演奏時に有効活用可能な 8 つの即興用エフェクトです。

- **Filter**: Filter はアナログモデリングを採用した LP/BP/HP フィルターで、サチュレーションパラメーターとレゾナンスパラメーターを備えており、最終的には自励するまで音声を加工することができます。詳細は ↑14.7.1, Filter を参照してください。
- **Flanger**: Flanger はコームフィルターエフェクトです。一般的なフランジャー/フェイザー効果から、ディケイとディレイタイムを調節することで大胆なディレイ効果を得ることができます。各音声コントロール部を備えています。詳細は ↑14.7.2, Flanger を参照してください。
- **Brst Echo**: Burst Echo は暖かみのある包括的なエコーで様々な特性を備えています。ダブエコーとしての使用や、サウンドデザインに用いることができます。詳細は ↑14.7.3, Burst Echo を参照してください。
- **Reso Echo**: Reso Echo はサイケデリックエコーです。詳細は ↑14.7.4, Reso Echo を参照してください。
- **Ring**: 厳選されたリングモジュレーターバンクで、ベルのような音声からメロディックなサウンドを得ることができます。追加プレートリバーブで各ノートを調節することができます。詳細は ↑14.7.5, Ring を参照してください。

- **Stutter**: Stutter はビートエフェクトで、ドラムパターン等にグリッチやフィルを追加します。詳細は↑14.7.6, Stutter を参照してください。
- **Tremolo**: Tremolo はトレモロ/ビブラートエフェクトで、モジュレーションによる表現力を音声に追加することができます。詳細は↑14.7.7, Tremolo (トレモロ)を参照してください。
- **Scratcher**: Scratcher はヴァイナルを操作しているときの音声を再現します。更にピッチシフトを Smart Strip で操作することにより様々なサウンドデザインを行うことが可能となります。詳細は↑14.7.8, Scratcher を参照してください。

14.7.1 Filter

アナログモデルのハイ、ロー、バンドパスフィルターで、サチュレーションとレゾナンスによる自然な鳴りを得ることができます。高域をロールオフすることで分厚い音声を得ることができ、またレゾナンスを使用して迫力ある音声を作成することもできます。



プラグインストリップの Filter Perform FX です。



コントロールエリアの Filter Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE セクション	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP セクション	
Engage	フィルターを有効にします。
Frequency	min/max レンジパラメーターでカットオフ周波数を設定します。
FILTER	
Type	Low Pass、Band Pass、High Pass モードのどれかを選択します。
Resonance	フィルターのレゾナンスを設定します。100% を超えた設定で音声が自励し始めます。大音量による自励音の発生を避けるには Output Gain (代わりに Saturation をあげます) を下げるとよいでしょう。サチュレーション値が低いほどレゾナンス音声がはっきりと聞き取れるようになります。

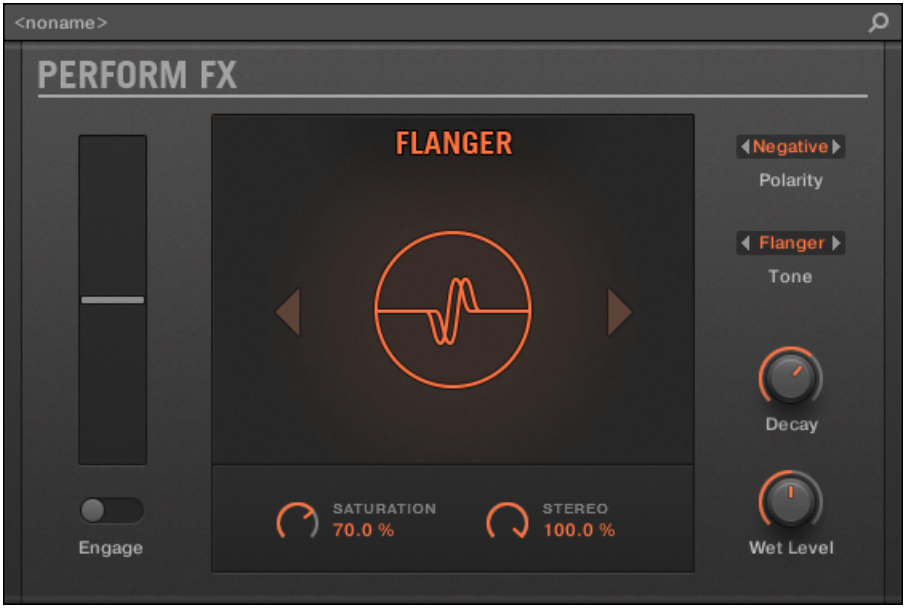
セットアップページ

パラメーター	内容
RANGE セクション	
Min. Freq	カットオフ周波数の最低値を設定します。
Max. Freq	カットオフ周波数の最高値を設定します。
SATURATION セクション	

パラメーター	内容
Saturation	フィルターのインプットゲインを設定します。
Out Level	フィルターのアウトプットゲインを設定します。

14.7.2 Flanger

様々な可能性を秘めたコームフィルターエフェクトです。フランジャーやフェイザーとしての使用はもちろん、ディケイとフリークエンシー値を高く設定することでピンポンディレイのようなサウンドを生成することもできます。



プラグインストリップの Flanger Perform FX です。



コントロールエリアの Flanger Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	
Engage	エフェクトを有効にします。
Frequency	コームフィルターのボリュームをコントロールします。
FLANGER	
Decay	ディケイタイムをコントロールします。
SATURATION	フィードバックパスのサチュレーションをコントロールし、より荒い音、または圧縮された音声へと加工します。
STEREO	エフェクトのステレオの広がりを調整します。

セットアップページ

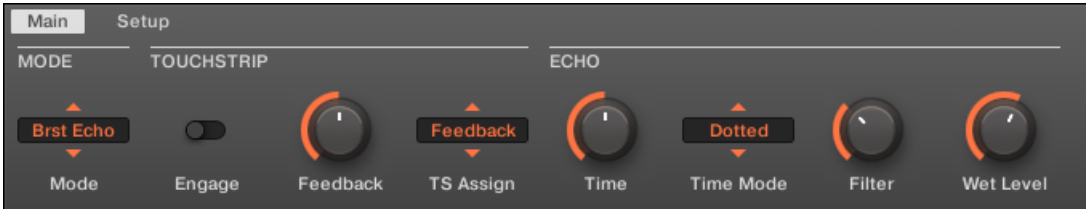
パラメーター	内容
COLOR	
Polarity	フィードバックループの位相を逆転させます。ネガティブ値でピッチをオクターブ下げ、少し軽い音声へと加工します。
Tone	Flanger モードでコームフィルター、またはショートディレイとなり、Phaser モードでフィードバックループの位相を逆転させ、軽い音声となります。

14.7.3 Burst Echo

多様性と暖かみのあるエコーで、偶発的なエコーを生成するエフェクトとして設計が施されています。強いアタックは残響音の中でも音声の輪郭をはっきりと強調、ダブでその効果を発揮、より強烈なサウンドデザインにも活用することができます。



プラグインストリップの Burst Echo Perform FX です。



コントロールエリアの Burst Echo Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	

パラメーター	内容
Engage	エフェクトを有効にします。起動すると、大量の音声をエフェクトに送ります (Feed パラメーターで送信量を設定します)。
TS Assign	コントロールを Feedback または Time にアサインします。 Feedback: エフェクトを起動するとディレイフィードバックを生成します。エフェクトを解除するとフィードバックが減少します。
ECHO	
Time	Time Mode を設定可能なディレイタイムをコントロールします。
Time Mode	ディレイのリズムモードを設定、クオンタイズノート設定 (Straight/Dotted/Free) またはクオンタイズなし (ミリセカンド) のどちらかを選択します。
Filter	フィードバックループ用 LP と HP フィルターです。0% でフィルターが完全に開きます。高い設定値で HPF 周波数が増え、LPF 周波数が減少し、より尖った音声となります。
Wet Level	ディレイシグナルの音量を調整します。

セットアップページ

パラメーター	内容
ROUTING	
Mix Mode	Mix mode で音声のルーティングを設定します。 ▪ Mix モードで Wet Level パラメーターを調節、ドライシグナルは加工前の音声を送信、ウェットシグナルは加工後のシグナルを送信します。 ▪ Replace モードでドライシグナルはディレイ音声が始まるとともにがミュートされ、ディレイの残響音のみが発音するようになります。 ▪ Wet Only モードでドライシグナルがミュートされるようになります。
Feed	エフェクトを起動したときのディレイインプットに送信される音声の長さを設定します。 短い設定 (例、100-150ms) でノートやドラムヒットを引き立たせることができます。 長い設定 (1 秒まで) でフレーズを作成することも可能です。 最大値 (>99%) にすることでこのモードは解除され、エフェクトを起動する毎にディレイが送信されるようになります。

14.7.4 Reso Echo

フィードバックとサチュレーションの詳細設定項目を設けた複雑なレゾナントエコーで、サイケデリックな処理を行うことができます。エコー内容はタイト、パンチの効いたレゾナントハム、広大なハウリング音と、サウンドを別次元へといざないます。



プラグインストリップの Reso Echo Perform FX です。



コントロールエリアの Reso Echo Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	

パラメーター	内容
Engage	エフェクトを有効にします。
Frequency	フィルターバンクのフィルターの周波数をコントロールし、音声のトーンを変化させます。
ECHO	
Time	ディレイタイムを設定します。
Feedback	ディレイフィードバックを設定します。
Pump	フィードバックループに対するコンプレッション値をコントロールします。
Wet Level	ディレイシグナルの音量を調整します。
Mix Mode	音声のルーティングを設定します。 Mix モードで Wet Level パラメーターを調節、ドライシグナルは加工前の音声を送信、ウェットシグナルは加工後のシグナルを送信します。 -Insert モードで、ドライシグナルはフィルター加工され、ウェットシグナルが追加されます。Wet Level パラメーターは起動時の全エフェクトアウトプットレベルコントロールとなります。 -Wet Only モードでドライシグナルがミュートされるようになります。

セットアップページ

COLOUR	
Saturation	フィードバックパスに対するサチュレーション値をコントロールします。
Resonance	フィルターバンクのフィルターのレゾナンスをコントロールします。レゾナンスを高く設定することで「鳴り」の度合いが多くなります。

14.7.5 Ring

丁寧に厳選されたリングモジュレーターバンクで、ベルのような音声からメロディックなサウンドを得ることができます。追加プレートリバーブを使用しノブ、または Smart Strip を用いることで個々のノートを強調、高らかに鳴り響かせることができます。



プラグインストリップの Ring Perform FX です。



コントロールエリアの Ring Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	

パラメーター	内容
Engage	エフェクトを有効にします。
Frequency	リングモジュレーターの周波数をコントロールします。
OSC	
Spread	リングモジュレーターの周波数の広がり度合いをコントロールします。低い設定値でリングモジュレーター用モジュレーションフリークエンシーが一番少ない数となります。高い値オシレーターフリークエンシーが大きく離れていきます。
Glide	ピッチスライドの度合いを設定します。
REVERB	
Rev Time	プレートリバーブのディケイタイムをコントロールします。
Rev Mix	プレートリバーブのドライ/ウェット値をコントロールします。
MIX	
Dry/Wet	エフェクト全体のドライ/ウェット値をコントロールします。

セットアップページ

パラメーター	内容
ROUTING	
Mix Mode	Mix mode で音声のルーティングを設定します。 ▪ Mix モードで Wet Level パラメーターを調節、ドライシグナルは加工前の音声を送信、ウェットシグナルは加工後のシグナルを送信します。 ▪ Wet Only モードでドライシグナルがミュートされるようになります。Ring を（パッドサウンド等に適用し）インストゥルメントとして活用する場合に便利です。

14.7.6 Stutter

パフォーマンスエフェクト Stutter の操作部をまずは操作してください。このエフェクトではグリッチ、フィル、ピッチベンド処理ができ、特にビートのダイナミクスをクリエィティブに変化させることができます。



プラグインストリップの Stutter Perform FX です。



コントロールエリアの Stutter Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	
Engage	バイパス機能のコントロールです。このコントロールを起動すると、ループが起動し、解除するとコントロールがバイパスされます。
Length	Length (ループレングス- デフォルト) または Pitch (リレティブピッチ) にアサインするには、TS Assign を使用します。
TS Assign	コントロールを Length または Pitch にアサインします。
STUTTER	
ゲート	ボリュームエンベロープをループに適用し、スタッターエフェクトを強調します。 パラメーターを 100% にすることでこの効果が無くなり、0% にするとこの効果が最も強調されます。
Pitch	コントロールを Length にアサインすると再生ピッチをコントロール、パラメーターで Pitch にアサインすると Length でループの長さをコントロールできるようになります。アサインしなければこれらの機能は非表示の状態で機能しなくなります。
LOOP	
Direction	ループ方向をコントロールし、Forward (常に前進)、Reverse (常に逆転) または Both のどれかを選択します。Both モードで方向はデフォルトで前進となりますが、最後に行った方向操作を追従するようになります。 Direction パラメーターは TS Assign を Length にアサインした場合に有効になります。
Quantize	ループレングスとスタートポイントをソングポジションとテンポにクオンタイズさせます。Quantize をオフにすると、ループレングスはミリセカンド単位で変動するようになり、クオンタイズ処理はされません。クオンタイズは Reverse または Both 使用時に有用な機能となります。

14.7.7 Tremolo (トレモロ)

ベーシックなトレモロとビブラートエフェクトで、音声に動きを即座に追加します。簡単に表現力を増すことができ、Rate、Depth レンジ、Stereo ノブを使用することでオートパンエフェクトを作成することもできます。



プラグインストリップの Tremolo Perform FX です。



コントロールエリアの Tremolo Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	
Engage	エフェクトを有効/無効にします。
Position	トレモロ/ビブラートのレートとデプスを 2 ページ目の Min/Max で定義した設定値でコントロールします。
TREMOLO	
Trem/Vibr	トレモロ (音量のモジュレーション) とビブラート (ピッチのモジュレーション) のバランスをコントロールします。
Vibr Mode	ビブラートモードにします。Varispeed で音声の再生スピードをモジュレートし、テープやターンテーブルの音声に近い状態となり、Freq Shift ではフリークエンシーシフターとして機能します。Freq Shift でチューンサウンドを生成し、低域のほうが高域に比べて顕著に音程変化します。Varispeed でピッチをスケール化しますが、発音タイミングが変化するようになります。
Attk/Rel	エフェクトを起動してから加工音声が発音されるまでのスピードを設定し、解除すると、残響音も停止するようになります。
Stereo	モジュレーションのステレオ幅を設定します。

セットアップページ

パラメーター	内容
DEPTH RANGE	
Depth Min	パラメーターポジションを 0% にした場合の音量モジュレーションを設定します。
Depth Max	パラメーターポジションを 100% にした場合の音量モジュレーションを設定します。
DEPTH RANGE	

パラメーター	内容
Rate Min	パラメーターポジションを 0% にした場合のレートモジュレーションを設定します。
Rate Max	パラメーターポジションを 100% にした場合のレートモジュレーションを設定します。

14.7.8 Scratcher

Scratcher でサウンドをターンテーブルのように処理することができます。サウンドを「ブレイク」し、このエフェクトを使用することでヴァイナルスクラッチを行うことができます。またピッチシフターディレイを使用することで音声を分厚くし、エイリアンサウンドを作成することもできます。



プラグインストリップの Scratcher Perform FX です。



コントロールエリアの Scratcher Perform FX です。

Main ページ

パラメーター	内容
MODE	
Mode	エフェクトを選択します。
TOUCHSTRIP	
Engage	スクラッチが可能な状態にします。解除するとこの機能が使用できなくなります。
Position	ブレイクスピード (高い値 = ゆっくりブレイク)、スクラッチポジション (高い値 = 前進)、ディレイタイム (高い値 = 長いディレイタイム) をコントロールします。
SWIRL	
Delay Time	ディレイタイムレンジをコントロールします。長い値でディレイエフェクトとなります。短い値でコームフィルターとなります。パラメーターポジションはこのディレイタイムをさらに計測するための参照値となります。
Feedback	ディレイフィードバックを設定します。
Freq Shift	ディレイフィードバックループのフリークエンシーシフターをコントロールします。12 時方向でフリークエンシーシフターは無効となります。金属的なサウンドはフリークエンシーシフターを起動し、フィードバック量を増やすことで生成されます。
Wet Level	ディレイエフェクトレベルをコントロールします。

15　アレンジャーの使用

アレンジャーは MASCHINE ウインドウの上部にある大きなエリアで、ヘッダの下にあります。
MASCHINE のアレンジャーにはアイディアビューとアレンジャービューの 2 つがあり、選択内容によってコントローラーの内容も切り替わります。 各ビューは曲構成のワークフローに対して特定の用途を備えていますが、基本的には同等の内容を含んでいます。 アイディアビューでタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。 ここで各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。
アレンジャービューではアイディアビューで作成した各シーンを曲構成のためのセクションとしてタイムライン上にアサインし、それらを広範囲にわたって編集することで楽曲構成を行うことができます。

15.1　アレンジャーの基本

アレンジャーには**アイディアビュー**と**アレンジャービュー**の 2 つがあります。 各ビューは曲構成のワークフローに対して特定の用途を備えていますが、基本的には同等の内容を含んでいます。

アイディアビューとアレンジャービューの切り替え



アレンジャービューボタンです。

► アレンジャービューボタンをクリックし、 アイディアビューとアレンジャービューを切り替えます。

→ ボタンが無灯の状態でアイディアビューが起動、ボタンが点灯している状態でアレンジャービューが起動していることを示します。

Ideas View（アイディアビュー）

アイディアビューでタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。ここで各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。



タイムラインに影響なく音楽アイディアをアイディアビューで試すことができます。

(1) **Scenes**: このエリアではプロジェクトの現在のシーンをすべて表示します。+ シンボルをクリックしてシーンを作成した後、各グループでパターンを選択してシーンを構築します。各シーン名称をクリック (シーンスロット) することでシーンを切り替え任意のシーンを構成することができます。
マウスでシーンスロットを右クリック ([Ctrl] + 右クリック Mac OS) してメニューで *Append to Arrangement* を選択、アレンジャービューで曲を構築します。右クリックで表示されるメニューには *Clear*、*Duplicate*、*Delete* Scenes、*Rename*、*Color* 各オプションがあります。
(2) **パターンエリア**: 曲内の全パターンはここに表示されます。空のスロットをダブルクリックして新規パターンを作成、または既にあるパターンをクリックして選択したシーンにそのパターンをアサインします。アサインを行うと、パターンがハイライト表示され、もう一度クリックすることで選択しているシーンから該当パターンが削除されます。パターン名称を右クリック ([Ctrl] + クリック Mac OS) し、パターンを *Clear*、*Duplicate*、*Delete* することができます。*Rename* または *Color* オプションでパターンを判別しやすいよう設定することもできます。
(3) **Groups**: グループスロットで扱えるグループはそれぞれ一つです。ここでグループをロードする任意のスロットを選択し、パターンエディターでそのグループの内容 (Sounds、Patterns…) を表示し (パターンエディター（Pattern Editor）参照)、またコントロールエリアにはグループのチャンネルプロパティーとプラグインパラメーターを表示します (コントロールエリア（Control Area）参照)。グループをミュートするには例えば A1 をクリック、右クリック ([Ctrl] + クリック Mac OS) でそのグループをソロにします。マウスでグループの名称部を右クリック ([Ctrl] + クリック Mac OS) し、各オプションにアクセスします。

アレンジャービュー

アレンジャービューではアイディアビューで作成した各シーンを曲構成のためのセクションとしてアサインし、それらを広範囲にわたって編集することで楽曲構成を行うことができます。



アレンジャービューでタイムライン上の音楽アイディアを曲に発展させます。

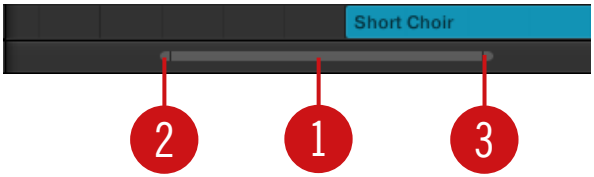
(1) **グループ**: グループスロット ではそれぞれ一つのグループを使用できます。ここでグループをロードする任意のスロットを選択し、パターンエディターでそのグループの内容 (Sounds、Patterns…) を表示し (パターンエディター（Pattern Editor）参照)、またコントロールエリアにはグループのチャンネルプロパティーとプラグインパラメーターを表示します (コントロールエリア（Control Area）参照)。
(2) **アレンジャータイムライン**: にトラックの現在位置を表示し、ここでループレンジを設定します。
(3) **セクションスロット**: このエリアではセクション スロットを表示します。セクションはタイムライン上で各シーンを含む場所となります。セクションの名称部をクリックし、ドラッグアンドドロップすることで自由に移動することが可能です。セクションのエンドマーカーを左にドラッグするとセクションが短くなり、右にドラッグすると長くなります。 マウスでセクションを右クリック ([Ctrl] + クリック Mac OS) し、メニューで *Select* を選択し、セクションにシーンをアサインします。メニューには *Insert*、 *Duplicate*、*Delete*、*Clear*、*Remove*、*Rename*、*Color* の各オプションがあります。
(4) **パターンエリア**: 各アレンジメントのセクションではセクションにアサインされたシーンの名称が表示され、シーンのパターンがプロジェクトの各グループごとに縦方向に表示されます。ここで表示されるパターンはアイディビューにあるシーンと同じ内容となります。

15.1.1 アレンジャーの操作

アレンジャーは必要に応じてスクロール、ズームイン/アウトすることが可能です。

水平方向にアレンジャーを操作する (時間軸)

ズームスクロールバーはアレンジャー下部にあります。このツールで、イベントエリアとコントロールレーンを時間軸に沿って水平方向にスクロール、ズームイン/アウトします。



ズームスクロールバーはアレンジャー下部にあります。

水平ズームスクロールバーは以下のように使用します。

- スクロールバーの**メイン部分** (**1**) をクリックしたままにします。
  - マウスを水平方向にドラッグし、アレンジャーを時間軸に沿ってスクロールします。
  - マウスを垂直方向にドラッグすることで、この時間軸上にあるアレンジャーをズームイン/アウトします。
- スクロールバーの**左ハンドル** (**2**) をクリックしてマウスボタンを押したままマウスを水平方向にドラッグすることで、曲の位置を固定したままアレンジャーをズームイン/アウトします。
- 同様に、スクロールバーの**右ハンドル** (**3**) をクリックしてマウスボタンを押したままマウスを水平方向にドラッグすることで、曲を固定したままアレンジャーをズームイン/アウトします。
- **メイン部分** (**1**) をダブルクリックしてズームをリセットし、全シーンを表示します。

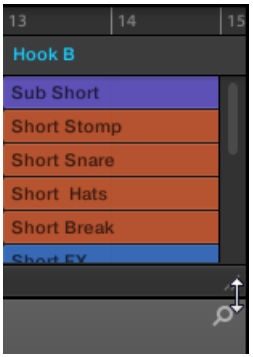
垂直方向にアレンジャーを操作する (グループ)

アレンジャーの右には一般的なスクロールバーがあります。アレンジャーに全グループが納まりきらない場合は、このバーでスクロールします。



アレンジャーの右には一般的なスクロールバーがあります。

マウスで右下部分をドラッグすることでアレンジャーの高さを調節し、グループを表示する範囲を調節することができます。



ハンドルをドラッグしてアレンジャーの高さを調節します。

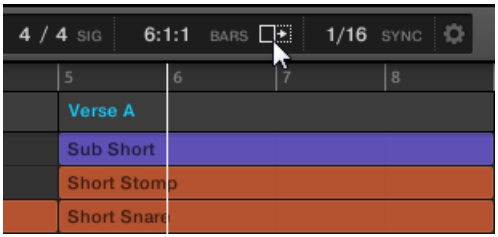
コントローラーを使用してアレンジャービューを制御する

コントローラーでアレンジャービューの位置とズーム度合いをコントロールすることも可能です。

1. コントロールモードで NAVIGATE を押したままにしてナビゲートモードにします。
2. ボタン 3 (ARRANGER) を選択します。
3. ノブ 1 (ARRANGER ZOOM) を回してアレンジャーをズームイン、ズームアウトします。
4. ノブ 2 (ARRANGER SCROLL) を回してアレンジャーをスクロールします。

15.1.2 プロジェクトの再生位置を追従する

アレンジャーが選択したループレンジを全て表示しない場合は、再生ヘッドが表示されていない部分に移動し、再生位置を見失い、不便な場合があります。これを防ぐために、アレンジャーを移動して再生ヘッドを常に確認できる方法があります。



フォローボタンを起動してアレンジャー内の再生ヘッドを追従します。

► 再生中にアレンジャーの再生ヘッドをフォローするには、MASCHINE ヘッダのフォローボタンをクリックします。

→ MASCHINE ヘッダでフォローボタンが点灯します。再生ヘッドが表示部分の最後に到達すると、アレンジャーがプロジェクト内の次のセクションに移動します。この方法でどの部分を再生しているか常に確認することができます。

フォロー機能は（コントローラー、またはソフトウェア上で）アレンジャー、またはパターンエディターを手動スクロールすると同時に解除されます。

フォロー機能はパターンエディターとアレンジャーに同時に影響します(詳細は↑10.1.3, パターンの再生位置を追従するを参照してください)。

コントローラーの再生位置の追従

再生中にイベントエリアの再生ヘッドをフォローする方法は以下となります。

1. ナビゲートモードにするには、NAVIGATE を押します。
2. ボタン 8 を押して (FOLLOW) 再生中にイベントエリアの再生ヘッドをフォローする方法は以下となります。

→ ボタン 8 と FOLLOW ラベルが点灯します。ソフトウェアでは再生ヘッドが表示部分の最後に到達すると、アレンジャーがプロジェクト内の次のセクションに移動します。NAVIGATE をもう一度押してナビゲートモードを解除し、他のモードに切り替えます。フォロー機能は起動したままとなります。

フォロー機能はパターンエディター、またはアレンジャーの別部分を手動でスクロールすると自動的に解除されます。

フォロー機能はソフトウェアとコントローラーのいくつかの画面に影響します。

- ソフトウェアでフォロー機能はパターンエディターとアレンジャーに影響します。
- コントローラーでフォロー機能はシーンモードでアレンジサブモードを起動した場合、いくつかの画面に影響します。 更にステップモードでフォロー機能はパッドにも影響します。フォローを起動すると、再生ヘッドがコントローラーのパッドの 16 ステップ分の最後に到達すると、パターンが 16 ステップ以上ある場合は自動的にパッドが次の 16 ステップに移動します。 詳細は↑10.4.2, イベント/ノートの作成を確認してください。

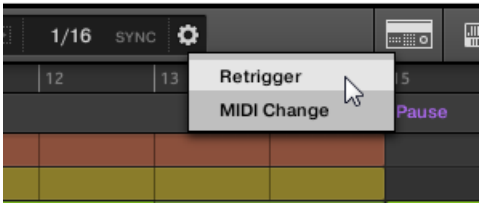
15.1.3 他のシーンにジャンプする

MASCHINE は現在再生しているシーンから次の選択した次のシーンに移るための２つの追加機能を装備しています。

- **パフォームグリッド**での設定で、シーン切り替えタイミングを設定します。現在のセクションから次のセクションに移動するタイミングをここで設定します。 新しく選択したループを次の小節から使用したい場合等に使用します。 有効な設定値は 1 小節、その半分、4 分の 1、8 分の 1、16 分の 1、セクション全部、 そして Off です。 Off を選択すると、次のセクションを選択した瞬間に切り替わります。
- **Retrigger** セッティングで次のシーンがどのように再生を開始するか設定します。
  - Retrigger を起動すると、選択した次のセクションを強制的に最初から演奏します。曲の進行状況とは無関係にセクションを最初から演奏したい場合に便利な機能です。
  - Retrigger を無効(デフォルト) に設定すると、次に選択されたセクションは再生位置を引き継ぎます。例えば現在のセクションの 3 ビート目で次のセクションに移動すると、新規セクションの 3 ビート目から再生します。 これでシーンの切り替えがスムーズになります。

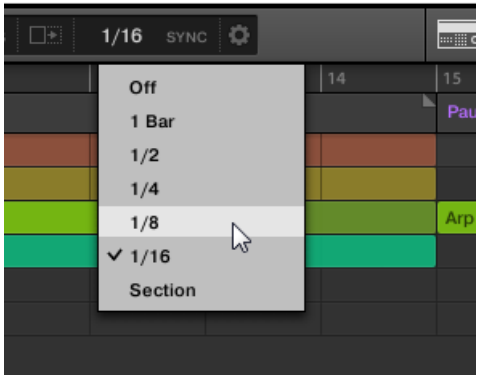
MASCHINE ソフトウェアで他のセクションにジャンプする

ソフトウェアではパフォームグリッドと Retrigger 設定は MASCHINE ヘッダで行います。



パフォームグリッドと Retrigger 設定を調節します。

► パフォームグリッド（Perform Grid）を調節するには、MASCHINE ヘッダの SYNC ラベルの左の値をクリックし、メニューで任意の値を選択します。



→ その後次のセクション、またはループ用にまとめて各セクションを選選択すると、ここで設定した値を使用してセクションが切り替わります。

► Retrigger 設定を起動/起動解除するには、MASCHINE ヘッダの小さな歯車をクリックしてメニューで *Retrigger* を選択します。

→ その後次のセクション、またはループ用にまとめてセクションを選択すると、新規ループはセクションの最初から再生（Retrigger を起動した状態）、または現在のセクションの再生位置を引き継ぎます（Retrigger を起動解除した状態）。

コントローラーで他のセクションに移動する

セクションシンクの設定方法は以下です。

1. GRID を押したままにしてグリッドモード (GRID + ボタン 1 でモードを固定できます) にします。
2. ボタン 2 を押して PERFORM を選択します。
   ⇒ 右ディスプレイにセクションシンクの設定値候補が表示されます。現在の設定値がハイライト表示され、対応するパッドが点灯します。デフォルト値の SECTION は次のセクションやループレンジを設定しても、現在再生している内容が最後に到達するまで次のセクションを再生しない、ということを意味します。
3. ではパッド 9 (1/4) を押して他の設定値にします。

→ その後次のセクション、またはループレンジを選択すると、4 分音符の間隔の後セクションが切り替わります。

リトリガーの設定方法は以下となります。

1. SCENE を押したままにしてシーンモード (モードを固定するには SCENE + ボタン 1 を押します) にしてください。
2. 右ページボタンを押してページ 2 に移動します。
3. 左ディスプレイの左下隅で現在の RETRIGGER 設定値 (デフォルトは OFF です) を確認することができます。
4. ノブ 1 を回して ON を選択します。

→ その後セクションまたはループレンジを選択すると、それらは先頭部分から再生を始めます。

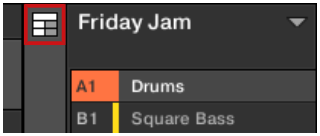
15.2 アイディアビューの使用

アイディアビューでタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。ここで各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。
MASCHINE のアイディアビューで全シーンとパターン、グループを把握することができます。ここで各グループでパターンを選択することにより、シーンを作成、シーンの複製、シーンの削除、シーンのトリガーを行い、実際の演奏内容を確認することができます。
シーンモードでパッドを押すことでシーンをトリガーし、アサインしたパターンをすべて再生します。アイディアの追加時にシーンモードはその即興性の高さを発揮します。

15.2.1 シーンオーバービュー

ソフトウェアで全てのシーンはアイディアビューで管理することができます。

▶ アイディアビューを表示するには、アレンジャーの左にあるアレンジャービューボタンをクリックします。



→ ボタンが無灯の状態でアイディアビューが起動、ボタンが点灯している状態でアレンジャービューが起動していることを示します。



アイディアビューです。

- 最上部にはシーンスロットがあります。選択したシーンがハイライト表示されます。
- 選択したシーンには現在のシーン用に選択したパターンが表示されます。

コントローラーのシーンモード

シーン モードでシーン選択と管理を行います。
コントローラーでシーンモードにする方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE (同時にボタン 1 を押すことでモードを固定することもできます) を押したままにします。

→ コントローラーがシーンモードになります。モードが起動すると SCENE ボタンが点灯します。

右ディスプレイでは選択したシーンバンクで有効なシーンスロットを 4x4 セルの画面で確認することができます。

- 選択されたシーンスロットのセルはハイライト表示されます。
- 名称があるセルはシーンスロットにシーンがあることを示します。
- 空のセルは何もないシーンスロットであることを意味します。

セルのグリッドはコントローラーのパッドに該当します。

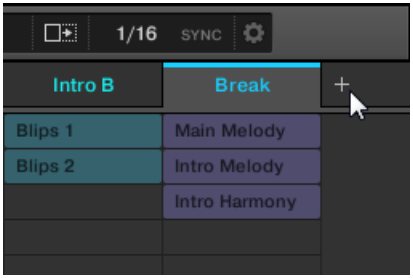
- 完全に点灯しているパッドには選択したシーンスロットがあります。
- 薄く点灯したパッドはシーンスロットにパターンを含んでいることを意味します。
- 点灯していないパッドは何もないシーンスロットであることを意味します。

15.2.2 シーンの作成

アイディアビューで新規シーンを作成することができます。

アイディアビューでシーンを作成する

► 新規シーンを作成するには、アイディアビュー上部の全シーンの最後にある “+” ボタンをクリックします。



“+” ボタンをクリックして新規シーンを作成します。

- 全シーンの最後に新たに空のシーンが作成されます。

コントローラーで新規シーンを作成する

コントローラーを用いてアイディアビューで新規シーンを作成することができます。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. 現在のシーンバンクに空のシーンを作成するには SCENE + 無灯のパッドを押します。

→ 空の新規シーンが作成されます。その後コントローラー/ソフトウェアを用いてパターンをアサインします（↑15.2.3, パターンのアサインと削除 参照）。

15.2.3 パターンのアサインと削除

アレンジャー (アイディアビューまたはアレンジャービュー) に配置された各パターンは各グループのパターンエディター内の各パターンを参照します。
アイディアビューでは各列はグループを示します。シーンを選択すると、パターンスロットをクリックすることでパターンをアサイン、または削除することができます。
アレンジャービュー、アイディアビューで行った編集内容はそれぞれのビューに反映されます。

アイディアビューでパターンをアサイン、削除する方法

1. シーンスロットを選択します。



2. その後シーン用にアサインしたい、または削除したいパターンスロットを選択します。



→ 選択すると、選択したシーンにパターンが配置されます。

- パターンはシーンそのグループ用に配置してあったパターンと入れ替わります。
- パターンはその名称と色を示します。
- これでパターンがそのシーン上で演奏されます。
- 更にこのパターンはパターンエディターにロードされ、編集可能な状態となります。



パターンとパターンエディターに関しては↑10, パターンを参照してください。

アイディアビューで空の新規パターンを作成する

アイディアビューで空の新規パターンを作成することも可能です。

▶ アイディアビューで任意のグループ列にある空のパターンスロットをクリックします。

→ 空の新規パターンが作成されます。

アイディアビューでパターンを削除する

アイディアビューのシーンからパターンを削除することも可能です。

▶ グループにあるハイライト表示されたパターンをクリックし、シーンから削除します。

→ シーンからパターンが削除されます。

- これでパターンがそのシーン上で演奏される事がなくなります。
- パターン自体が削除されることはありません。

コントローラーでパターンをシーンにアサインする

パターンのアサインはパターンモードで行います。
まずパターンをアサインしたいシーンを選択します。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE を押したままにしてシーンモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のシーンバンクを選択します。
4. パターンをアサインしたいシーンに該当するパッドを押します。

任意のグループ用にパターンを作成します。

1. 任意のグループボタン A–H を押して選択したいパターンがあるグループを選択します。
2. PATTERN を押したままにします。

パッドと右画面では有効なパターンの概要を表示します。薄く点灯しているパッドにはパターンがあることを示します。グループ用に選択したシーン内にパターンが既にある場合は、参照されているパターンはハイライト表示され、パッドは完全に点灯します。

▶ PATTERN を押しながらボタン 7/8 を押して任意のパターンバンクを選択し、その後任意のパッドを押して（またはページボタンを押して）シーンで使用するパターンを選択します。

→ 薄く点灯しているパッドを押すと、パターンが選択したシーンに配置されます。点灯していないパッドを押すと、新規パターンが自動的にシーン内に作成されます。どちらの場合もそのグループ用のシーンにクリップが既にある場合は、パターンが入れ替わります。

更に以下のようになります。

- アレンジャー（アイディアビューとアレンジャービュー）でパターンはパターン名称と色を表示します。
- これでパターンがそのシーン上で演奏されます。
- 更にこのパターンはパターンエディターにロードされ、編集可能な状態となります。



パターンモードの詳細は↑10.7, パターンの管理を参照してください。

コントローラーでパターンをシーンから削除する

パターンの削除もパターンモードで行います。

▶ 選択したシーンから選択しているグループのパターンを削除するには、PATTERN + ボタン 2 (REMOVE) を押します。

→ シーンからパターンが削除されます。

- これでパターンがそのシーン上で演奏される事がなくなります。
- パターン自体が削除されることはありません。
- シーン内で削除したパターンが最も長かった場合は、シーンがその次に長いパターンにあわせて長さを変更します。

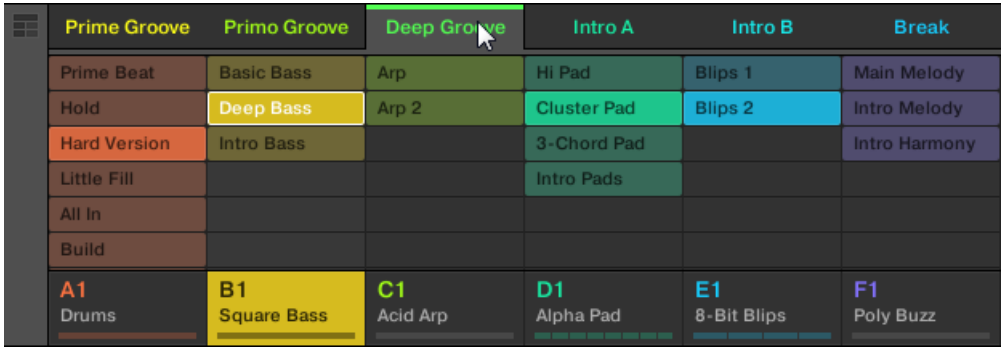
15.2.4 シーンの選択

アイディアビューで任意のシーンを選択することができます。

アイディアビューでシーンを選択する

アイディアビューでシーンを選択する方法は以下です。

► アイディアビュー上部の名称をクリックして任意のシーンを選択します。



→ シーン名称部がハイライト表示され、シーンが選択されたことを示します。

シーン選択後

シーンを選択すると、以下のようになります。

- 選択したパターンスロットがフォーカスされ、シーンがハイライト表示されます。パターンエディターに白枠が付いたパターンスロットが表示されます。選択していないパターンスロットは薄く表示されます。フォーカスしているシーンでパターンスロットを選択していない状態、またはパターンが何もない場合はパターンエディターは空の状態となります。
- 再生していない場合は、選択したシーンの最初の部分に移動します。再生している場合は、パターングリッドの設定によって再生ヘッドが移動します。

コントローラーでシーンとシーンバンクを選択する

シーンバンクの選択

現在選択している場所とは別のシーンバンクにシーンがある場合は、まずそのシーンバンクを選択する必要があります。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE + ボタン 7 または 8 を押して前後するシーンバンクを選択します。



最後のシーンバンクを選択していてそこが空でなければ、 ボタン 8 の下に “+” が表示され、ボタン 8 を押すことで新たに空のパターンバンクを作成します。詳細は↑15.2.6, シーンバンクの作成と削除を参照してください。

シーンの選択

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. 現在のシーンバンクでシーンを選択するには、SCENE + 右画面の任意のシーンに該当するセルを示す、薄く点灯したパッドを押します。
   更に SCENE + ページボタンを押して前後するシーンを選択します。

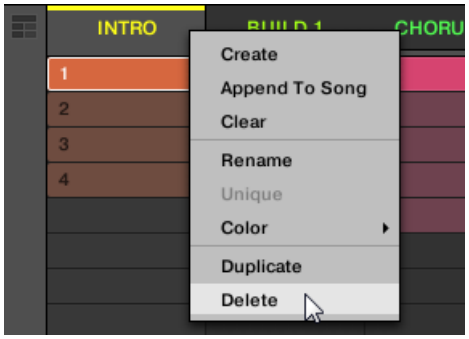
選択すると、以下のようになります。

- パターンエディターではシーン内でフォーカスしているグループ内にある、パターンを表示します。シーン内でフォーカスしているグループに該当するパターンがない場合は、パターンエディターが空になります。
- 再生していない場合は、選択したシーンの最初の部分に移動します。再生している場合は、パターングリッドの設定によって再生ヘッドが移動します（他のシーンに移動する）。

15.2.5 シーンの削除

アイディアビューでシーンを削除する方法は以下です。

▶ アイディアビュー上部で削除したいシーン名称を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Delete* を選択します。



→ シーンとシーン内のパターンが削除されます。削除したシーン以後のシーンが移動します。

シーンを完全に削除する代わりに、シーンを消去することでクリップのみを削除し、そこに空の状態のシーンを残すこともできます。シーンの消去に関しては↑15.2.7, シーンの消去を参照してください。

コントローラーでシーンを削除する

コントローラーでシーンを削除する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE を押したままにしてシーンモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のシーンバンクを選択します。
4. 削除するシーンに対応するパッドを押します。ページボタンを押すことでシーンを選択することもできます。
5. ボタン 6 (DELETE) を押します。

→ シーンとシーン内のパターンが削除されます。削除したシーン以後のシーンが移動します。

他の方法

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE を押したままにしてシーンモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のシーンバンクを選択します。
4. ERASE + 削除するシーンに対応するパッドを押します。

→ シーンとシーン内のパターンが削除されます。削除したシーン以後のシーンが移動します。



任意のシーンバンクを既に選択している場合は (またはシーンバンクが一つしかない場合は)、この方法は ERASE + SCENE + 削除するシーンに該当するパッドを押すだけの動作となります。

15.2.6 シーンバンクの作成と削除

新規シーンバンクは 全バンクがシーンで全て埋まると自動的に作成されます。

コントローラーでシーンバンクを削除する

シーンバンクの削除方法は以下です。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE を押したままにしてシーンモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のシーンバンクを選択します。
4. SHIFT + ボタン 6 (DELETE) を押して選択したシーンバンクを削除します。

→ シーンバンクにシーンを含んでいる場合はシーンごと削除されます。後続の各バンクが移動します。

15.2.7 シーンの消去

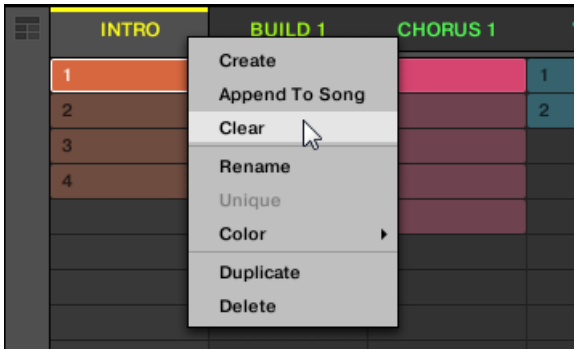
シーンを消去することでシーン内の全パターンを削除、空のシーンにします。シーン消去機能はソフトウェアのみで使用できます。



シーン削除でアレンジからシーン全部を削除するのに対し、消去ではシーンの中身のみを削除します。シーンはアレンジ内に留まりますが、内容が空の状態となります。 詳細は↑15.2.5, シーンの削除を確認してください。

シーンの消去方法は以下となります。

▶ 消去したいシーン名称を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Clear* を選択します。



→ シーン内の全パターンが消去されます。

15.2.8 シーンの複製

アイディアビューでシーンを複製 することもできます。この機能は Preferences の Default ページ設定と連動します。
これらのオプション設定で、

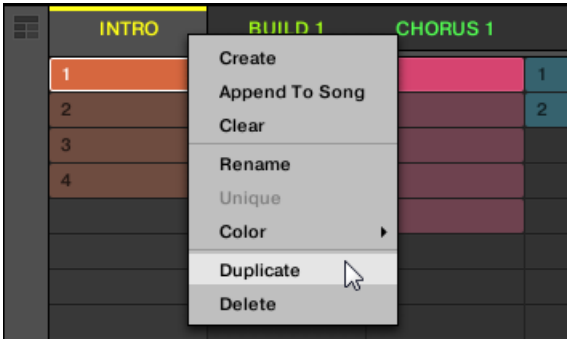
- シーンの複製
- シーンとパターンの複製
- セクションの複製時のリンクを実行します。

Preferences の Default ページに関しては ↑2.6.4, Preferences – Default ページ を参照してください。

ソフトウェア上でシーンを複製する

ソフトウェアでシーンを複製する方法は以下となります。

▶ 右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテクストメニューで *Duplicate* を選択します。



- 選択したシーンは Preferences の Default ページで設定した内容に沿って複製されます。



[Alt] キー(PC では [Ctrl]) を押しながらシーンスロットヘッダーをクリックし、マウスをドラッグすることでシーンを複製することもできます。マウスを放すと、シーンのコピーが作成されます。

コントローラーでシーンを複製する

コントローラーでシーンを複製する方法は以下となります。

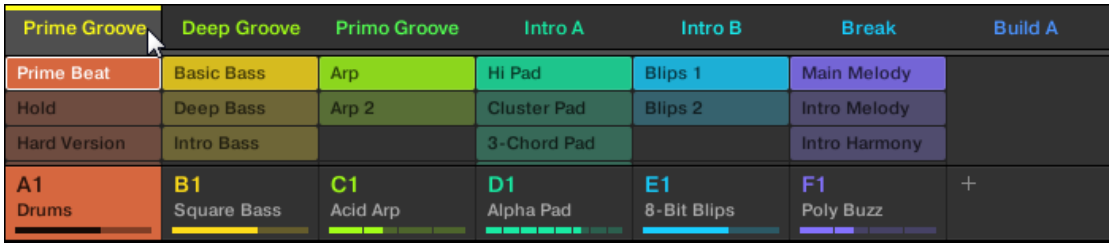
1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE を押し、複製対象のシーンがあるパッドを押します。
3. シーン複製には無灯の状態のパッドを押します。

→ 選択したシーンは Preferences の Default ページで設定した内容に沿って複製されます。詳細は ↑ 2.6.4, Preferences – Default ページを参照してください。

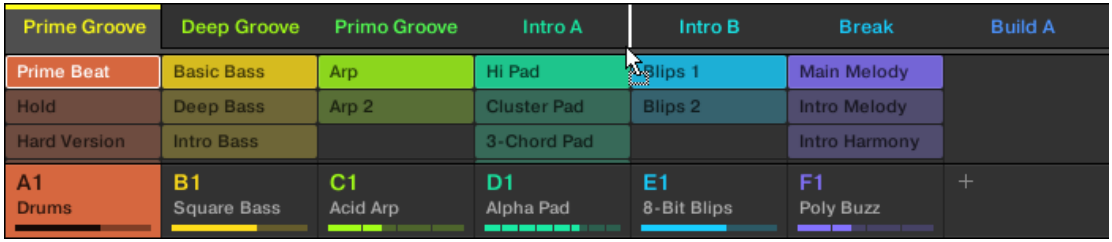
15.2.9 シーン配置の変更

アイディアビューで シーンの位置を変更することでアイディアを整理し、コントローラーの任意のパッドに割り当て、操作しやすいようにすることができます。 シーンの位置を変更してもアレンジメント自体に影響はありません。
ソフトウェアのアイディアビューでシーン配置を変更することができます。
シーンの配置変更方法は以下です。

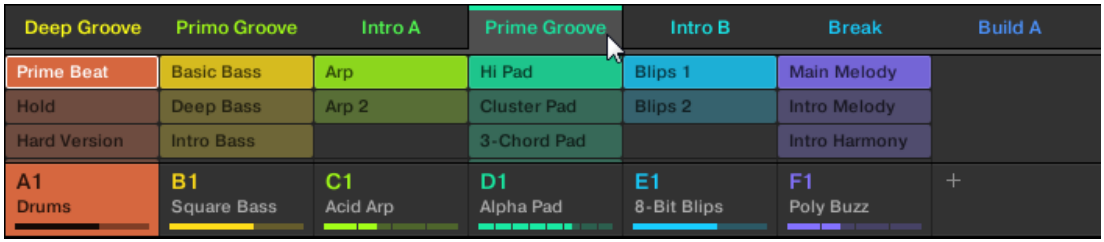
1. アイディアビューでシーン名称をクリックしたままにします。



2. マウスボタンをクリックしたままマウスを任意の位置に水平にドラッグします。
   マウスカーソルを移動すると、シーンをドロップ可能な場所として表示線が現れます。
3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。



→ シーンが新しい位置に移動します。コントローラーのシーンモードでは、このシーンを選択して新規位置に対応するパッドを押して移動先を指定することもできます。

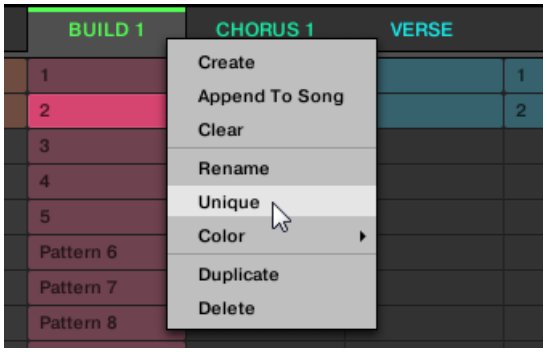


15.2.10 Making Sc

同じパターンを参照しているシーンであれば *Unique* を選択することでシーンのコピーとパターンを別に複製することもできます。 これでシーンとパターンをそれぞれ別に編集することができるようになります。 *Unique* と *Duplicate* を同時に使用してください。 *Duplicate* オプションの詳細は ↑15.2.8, シーンの複製 を参照してください。

アイディアビューで別にシーンを作成する方法は以下となります。

► アイディアビュー上部で別々に作業したいシーン名称を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Unique* を選択します。



→ シーンとパターンのコピーがそれぞれ作成されます。

このオプションは選択したシーンが他のシーンと同様のパターンを使用する場合に有効なオプションとなります。

コントローラーで独立したシーン（Unique 機能）を作成する

コントロールを用いて独立したシーンを作成する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。
2. SCENE を押したままにしてシーンモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のシーンバンクを選択します。
4. 独立させたいシーンに対応するパッドを押します。
5. ボタン 2 (UNIQUE) を押します。

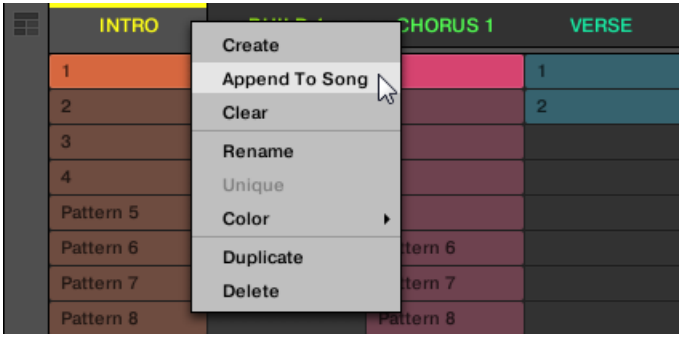
→ シーンとパターンのコピーがそれぞれ作成されます。

15.2.11 シーンをアレンジメントに追加する

納得いくシーンができたら、アレンジャービューで直接シーンを追加させることができます。

ソフトウェアでアレンジメントにシーンを追加する

▶ アイディアビュー上部でアレンジメントに追加したいシーン名称を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Append To Arrangement* を選択します。



- シーンがアレンジメントの最後尾にセクションとして追加されます。シーンを含むセクションスロットをクリック、ドラッグしてアレンジャーの任意のタイムライン位置に移動させます。

コントローラーでアレンジメントにシーンを追加する

コントローラーを使用してアレンジメントにシーンを追加します。

1. NAVIGATE + ボタン 2 IDEAS を押してアイディアビューに切り替えます。

2. SCENE を押したままにしてシーンモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のシーンバンクを選択します。
4. ボタン 3 (APPEND) を押します。
5. 追加したいシーンに対応するパッドを押します。パッドをいくつか続けて押すことで複数のシーンをアレンジャーの最後尾にセクションとして追加、複数のシーンを一気にアレンジャー上に追加することも可能です。

→ 追加が終わったら、SCENE ボタンを放す、または APPEND を押します。

15.2.12 シーンの名称変更

デフォルトでシーン名称は Scene 1、Scene 2、Scene 3 と続きます。このシーン名称は任意に変更することができます。 名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーにも反映されます。

アレンジャーでシーン名称を変更する

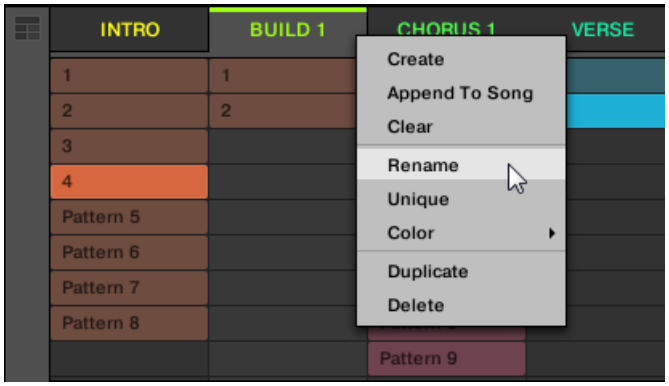
アレンジャーでシーン名称を変更する方法は以下となります。

1. アレンジャー上部のシーン名称をダブルクリックします。



シーンスロットまたはパッドグリッドの該当するセルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック)

し、コンテクストメニューで *Rename* を選択します。



シーン名称がハイライト表示され、編集可能な状態となります。

2. コンピューターで名称を入力し、[Enter] (または[Esc] を押して名称変更をキャンセルします)を押して適用します。

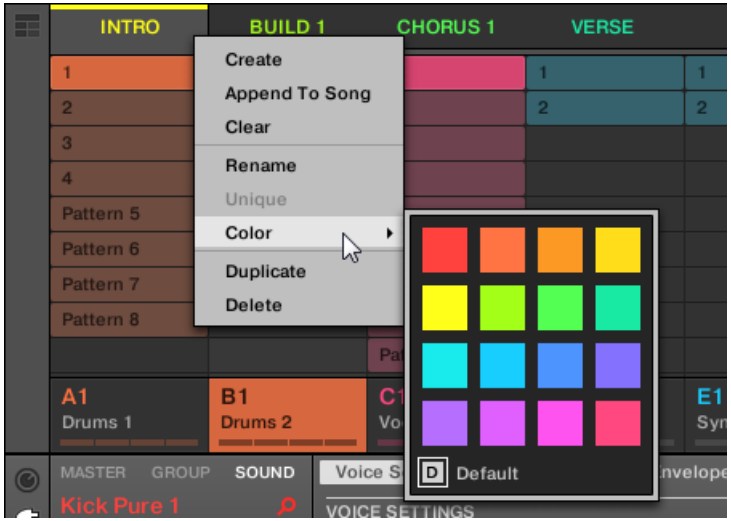
→ シーン名称が変更されます。

MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

15.2.13 シーンの色の変更

ソフトウェアで各サウンドの色を設定することができます。方法は以下となります。

1. アレンジャー、またはシーンマネージャーの任意のシーンの名称部分を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS) してコンテクストメニューで *Color* を選択します。
カラーパレットが表示されます。パレットでは現在選択している色がハイライト表示されます。



2. パレットで任意の色を選択します。カラーパレット下部の *Default* を選択してシーンの配色をデフォルトの状態に戻すことも可能です。

→ シーンスロットの色が変更されます。

デフォルトでシーンの色は白です。ですが *Preferences* > *Colors* > *Scene Default* と進んでシーンのデフォルト色を設定することもできます。 詳細は↑2.6.8, Preferences – Colors ページを参照してください。

上記のようにシーンに配色を施した場合、シーンはアレンジャービューを移動してもその色を保ち、シーンその色が記録されるので、その後にシーンを使用してもその色が引き続き使用されます。デフォルトで設定してある色を選択した場合でもその色は保存されるので、シーンを移動してもその色が使用されます。

15.3 Song View の使用

MASCHINE で曲はいくつかのシーンを構成することで成り立ち、その構成要素はイントロ、A メロ、コーラス、間奏、B メロ等となります。 ソングビューではシーンをタイムライン上のセクションとして構成することで曲を構築していきます。

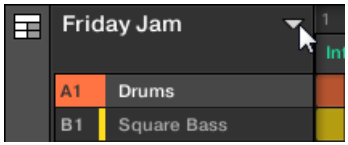
ソングビューでシーンを構成し、最終アレンジメントに仕上げます。 ここでの作成工程はタイムライン上のセクションの作成と、シーンをアサインすることで成り立ちます。 ソングビューにあるシーンはアレンジャービューでセクションとしてアサインすることができます。 ここではセクションの長さの変更（シーンを演奏する長さを設定することになります）、または各セクションを並び替えることができます。 タイムライン上では同一シーンをセクションとして何度も使用することができ、またセクションとして無音部分を作ることもできます。

ソングビューとアレンジャービューでは、各ビューでの内容が双方同じであることからその整合性が常に保たれます。 これによりシーンの内容を変更すると、そのシーンに関わるインスタンスの内容が自動更新され、一貫性を保つための作業を省くことができます。 例えばタイムライン上の 3 か所にシーンをアサインし、そのどれかが含むパターンを変更すると、その他 2 つのシーンのパターンも変更されます。 アレンジメントを行った後の各パターンやシーンの変更はすぐに各アレンジメント内容に反映され、この作業はアイディアビュー、ソングビューの両方で行うことができます。

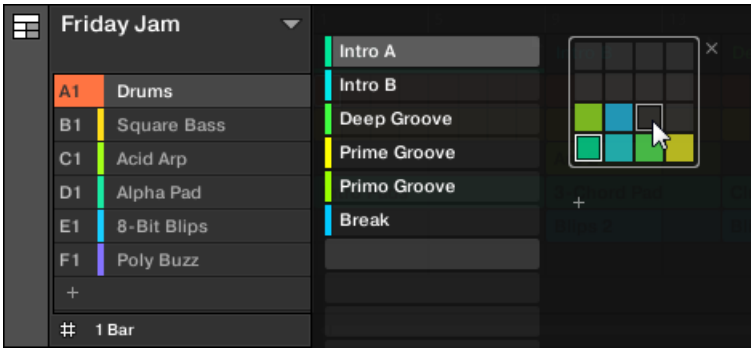
15.3.1 セクション管理概要

ソフトウェアで全てのセクションはソングビューで管理することができます。

▶ ソングビューを表示するには、アレンジャーの左にあるアレンジャービューボタンをクリックします。



→ 右にソングビューが表示されます。



セクションマネージャーを使用してセクションを管理します。

- 左には選択したセクションバンク用の 16 のセクションスロットがあります。スロットにはセクション名称と色を備えたセクションが表示されます。他のスロットにセクションはありません。選択したセクションがハイライト表示されます（上図は Intro A です）。
- 右にはパッドグリッドで各セクションバンクを確認でき、パッドグリッドはコントローラーのパッドと同様に 4 x 4 となっています。 各セクションバンクで色つきのセルはセクションがあることを示し、点灯しないセルには何もセクションがないことを示します。 選択したセクションバンクは白枠で表示されます (写真上はバンク 2 です)。 標準サイズのセクションマネージャー内にセクションバンクが納まらない場合は、マウスのスクロールホイールを使用してスクロールします。
- 左のセクションスロットと右の選択したパッドグリッドのセルは同じ内容となっており、各スロット、または該当するセルを使って次のセクションで解説する全管理コマンドを実行します。

セクションマネージャーの閉じ方

► セクションマネージャーを閉じるには、マネージャー以外の部分をクリックします。

セクションマネージャーとアレンジャーの上部欄

全セクション操作はセクションマネージャーで行い、殆どの操作は**アレンジャー上部**で行います。



アレンジャー上部です。

セクションマネージャーとアレンジャー上部の唯一の相違点は、セクションマネージャーではセクションバンクを管理することができることで、この管理はアレンジャー上部で行うことはできません。これ以外はアレンジャーとセクションマネージャーは同等の機能を果たします。

コントローラーのセクションモードとセクションアレンジモード

セクションモードでセクション選択と管理を行います。

▶ コントローラーでセクションモードにするには、SCENE (同時にボタン 1 を押すことでモードを固定することもできます) を押したままにします。

→ コントローラーがセクションモードになります。モードが起動すると SCENE ボタンが点灯します。

右ディスプレイでは選択したセクションバンクで有効なセクションスロットを 4x4 セルの画面で確認することができます。

- 選択されたセクションスロットのセルはハイライト表示されます。
- 名称があるセルはセクションスロットにシーンがあることを示します。
- 空のセルは何もないセクションスロットであることを意味します。

セルのグリッドはコントローラーのパッドに該当します。

- 完全に点灯しているパッドには選択したセクションスロットがあります。
- 薄く点灯したパッドはセクションスロットにシーンを含んでいることを意味します。
- 点灯していないパッドは何もないセクションスロットであることを意味します。

セクションアレンジモード

▶ セクションモードでボタン 2 (ARRANGE) を押してセクションアレンジモードに切り替えます。

セクションアレンジモードはコントローラーの右画面がアレンジ内容を表示すること以外はセクションモードと似ています。アレンジの全セクションはシーケンス上で表示されます。

- 選択したセクションがハイライト表示されます。
- セクションの上にはタイムラインがあり、小節とビートを示します。
- 再生ヘッドインジケーターとループレンジが表示されます。
- ノブ 5 と 6 を回してアレンジ内をズームイン/アウト、スクロールします。 ボタン 3 (FOLLOW) を起動すると、右画面のアレンジ上の再生ヘッドを追従します。詳細は↑15.1.2, プロジェクトの再生位置を追従するを参照してください。

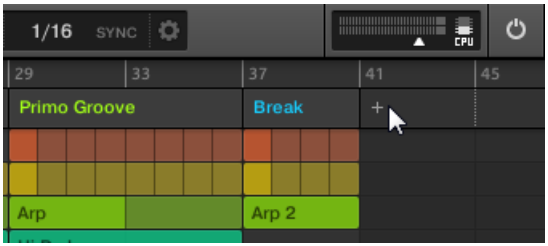
これ以外は、セクションアレンジモードとセクションモードは同等の機能を持ちます。特にセクション及びセクションアレンジモードで便利なセクション管理用各コマンドを装備しています。これらは以下のセクションで解説しています。

15.3.2　各セクションの作成

アレンジャービューで新規セクションを作成することができます。

ソフトウェアを使用したセクションの選択方法

▶　新規セクションを作成するには、アレンジャービュー上部の全セクションの最後にある “+” ボタンをクリックします。



「+」ボタンをクリックして新規セクションを作成します。

- 全セクションの最後に新たに空のセクションが作成されます。その後コントローラー/ソフトウェアを用いてシーンをアサインします（↑15.3.3, セクションにシーンをアサインする 参照）。

コントローラーで新規セクションを作成する

コントローラーで新規セクションを作成する方法は以下です。

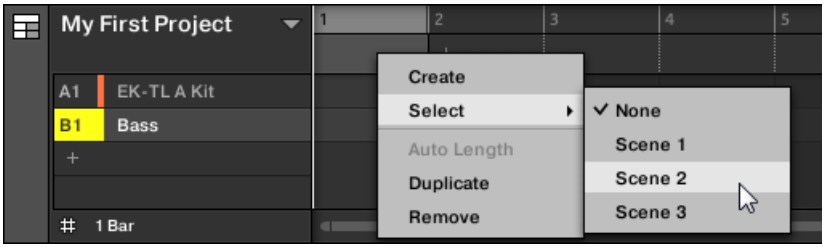
1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. 現在のセクションバンクに空のセクションを作成するには SCENE + 無灯のパッドを押します。

→　空の新規セクションが作成されます。その後コントローラー/ソフトウェアを用いてシーンをアサインします（↑15.3.3, セクションにシーンをアサインする 参照）。

15.3.3　セクションにシーンをアサインする

アレンジャーのタイムラインで空のセクションを作成したので、ソングビューにアイディアビューで構成したシーンを追加してみましょう。
アレンジャーのタイムラインのセクションにシーンをアサインする方法は以下となります。

► シーンスロットを右クリック (Mac OS では [Cmd] + クリック) してコンテクストメニューで *Append* を選択し、その後例えばサブメニューで *Scene 2* を選択します。



→ 選択したシーンがセクションに追加されます。

各新規セクションでこの作業を繰り返すことで、アレンジャーに素早くシーンを追加することができます。
コントローラーからソングビューのセクション にシーンを追加する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押し、ノブ 2 を回してセクションに追加するシーンを選択します。

→ 選択したシーンがセクションに追加されます。

各新規セクションでこの作業を繰り返すことで、アレンジャーに素早くシーンを追加することができます。

15.3.4 セクションとセクションバンクの選択

セクションマネージャー、またはソングビューで任意のセクションを選択することができます。

ソングビューでセクションを選択する

ソングビューでセクションを選択する方法は以下です。

► ソングビュー上部の名称をクリックして任意のセクションを選択します。

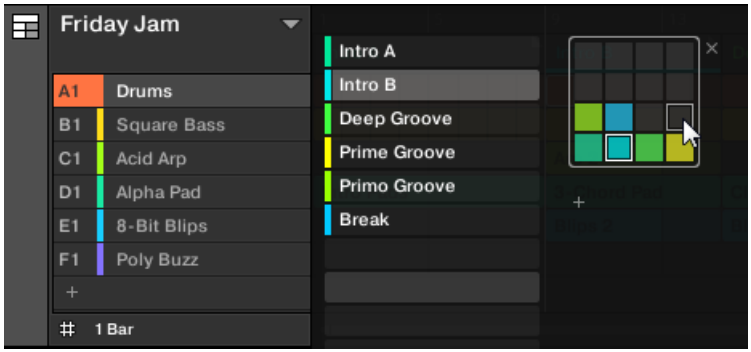


→ セクション名称部がハイライト/下線表示され、セクションが選択されたことを示します。

セクションマネージャーでセクションとセクションバンクを選択する

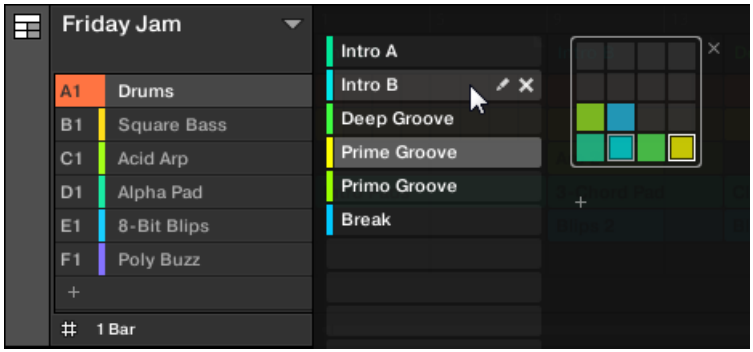
セクションマネージャーでセクションを選択する方法は以下です。

1. セクションマネージャーを開きます（↑15.3.1, セクション管理概要）
2. 既に選択している場合は右のパッドグリッドをクリックして任意のセクションを含んだセクションバンクを選択します。



選択したセクションバンクは白枠表示され、セクションマネージャーの左ではそのバンクのセクションスロットを表示します。

3. 左のリストの名称を含むスロットをクリック、または右の選択しているパッドグリッドのセルをクリックすることで任意のセクションを選択します。



→ セクションスロットと右の対応するセルがハイライト表示され、セクションが選択されたことを示します。

セクション選択後

上記の各方法でセクションを選択すると、以下のようになります。

- パターンエディターではセクション内でフォーカスしているグループ内にある、該当するパターンを表示します。セクション内でフォーカスしているグループに該当するパターンがない場合は、パターンエディターが空になります。
- 更に選択したセクションがループレンジよりも外にある場合は以下のようになります。
  - ループレンジが選択したセクションに設定されます。
  - 再生していない場合は、選択したセクションの最初の部分に移動します。再生している場合は、パターングリッドの設定によって再生ヘッドが移動します。



ループレンジの詳細は↑15.3.1, セクション管理概要を参照してください。パターングリッドの詳細は↑15.3.1, セクション管理概要を参照してください。

コントローラーからセクションとセクションバンクを選択する

セクションバンクの選択

現在選択している場所とは別のセクションバンクにセクションがある場合は、まずそのセクションバンクを選択する必要があります。

1. NAVIGATE + ボタン 3 を押してソングビューに切り替えます。
2. SCENE + ボタン 7 または 8 を押して前後するセクションバンクを選択します。

→ 任意のセクションバンクが選択されます。



最後のセクションバンクを選択していてそこが空でなければ、ボタン 8 の下に 「+」 が表示されます。 ボタン 8 を押すことで新たに空のセクションバンクを作成します。 詳細は↑15.3.12, セクションバンクの作成と削除を参照してください。

セクションの選択

現在のセクションバンクでセクションを選択する方法は以下です。

1. NAVIGATE + ボタン 3 を押してソングビューに切り替えます。

2. SCENE を押したままにしてセクションモード (モードを固定するには SCENE + ボタン 1 を押します) にしてください。
   右ディスプレイにセクションスロットの名称が表示されます。選択しているセクションスロットはハイライト表示されます。
3. SCENE + 右画面の任意のセクションに該当するセルを示す、薄く点灯したパッドを押します。
   更に SCENE + ページボタンを押して前後するセクションを選択します。

選択すると、以下のようになります。

- パターンエディターではセクション内でフォーカスしているグループ内にある、該当するパターンを表示します。セクション内でフォーカスしているグループに該当するパターンがない場合は、パターンエディターが空になります。
- パッドでセクションを選択した場合、またはページボタンで現在のループレンジ以外にあるセクションを選択した場合は以下のようになります。
  - ループレンジが選択したセクションに設定されます（ループレンジの選択）。
  - 再生していない場合は、選択したセクションの最初の部分に移動します。 再生している場合は、パターングリッドの設定によって再生ヘッドが移動します（他のシーンに移動する）。
- ページボタンを用いて現在選択しているループレンジ内のセクションを選択した場合は、ループレンジと再生位置に何も影響はありません。

コントローラーからセクションとセクションバンクを選択する

セクションバンクの選択

現在選択している場所とは別のセクションバンクにセクションがある場合は、まずそのセクションバンクを選択する必要があります。

1. SHIFT + SCENE を押してソングビューにします。
2. SCENE を押したままにしてシーンモード (モードを固定するには SCENE + CONTROL を押します) にしてください。
3. SHIFT + 左右矢印ボタンで前後するセクションバンクを選択します。



最後のセクションバンクを選択していてそこが空でなければ、SHIFT + 右矢印ボタンを押すことで新たに空のセクションバンクを作成します。詳細は↑15.3.12, セクションバンクの作成と削除を参照してください。

セクションの選択

► 現在のセクションバンクでセクションを選択するには、SCENE + セクションに該当する薄く点灯したパッドを押します。

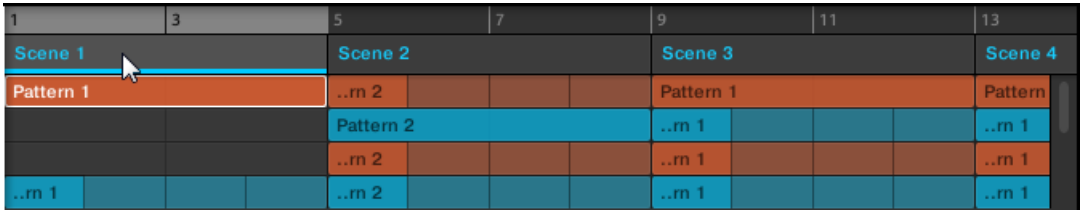
選択すると、以下のようになります。

- パターンエディターではセクション内でフォーカスしているグループ内にある、パターンを表示します。セクション内でフォーカスしているグループに該当するパターンがない場合は、パターンエディターが空になります。
- ループレンジが選択したセクションに設定されます（ループレンジの選択）。
- 再生していない場合は、選択したセクションの最初の部分に移動します。 再生している場合は、パターングリッドの設定によって再生ヘッドが移動します（他のシーンに移動する）。

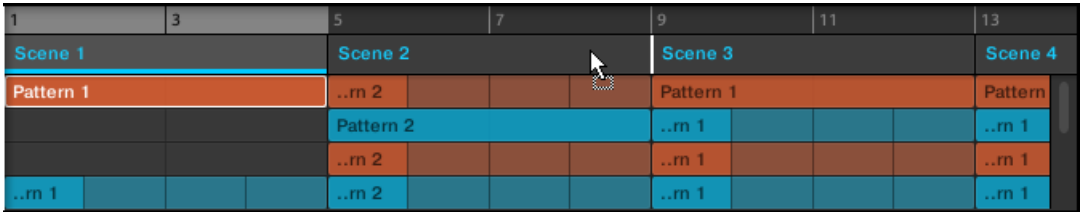
15.3.5 セクションの配置変更

セクションの配置変更はセクションの管理、または曲のアレンジには必要不可欠な要素です。
ソフトウェアではアレンジャーとセクションマネージャーでセクションを移動することができます。
セクションの配置変更方法は以下となります。

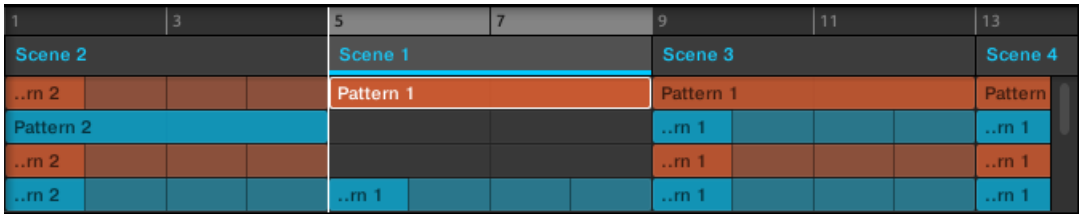
1. アレンジャーでセクション名称をクリックしたままにします。



2. マウスボタンをクリックしたままマウスをアレンジャーの任意の位置に水平にドラッグします。
マウスカーソルを移動すると、セクションをドロップ可能な場所として表示線が現れます。
3. 希望する位置に線が表示されたら、マウスを放します。



→ セクションが新しい位置に移動します。コントローラーのセクションモードでは、このセクションを選択して新規位置に対応するパッドを押して移動先を指定することもできます。



コントローラーでセクションを移動する

コントローラーを用いてセクションを移動する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押したままにしてセクションモードにします (ボタン 1 を押すとモードを固定できます)。
3. ボタン 7 と 8 を押して移動したいセクションがあるセクションバンクを選択します。
4. 移動したいセクションがあるパッドを押します。ページボタンを押すことでセクションを選択することもできます。
5. ノブ 1 (POSITION) を回して選択したセクションをアレンジ内の他の場所に移動します。

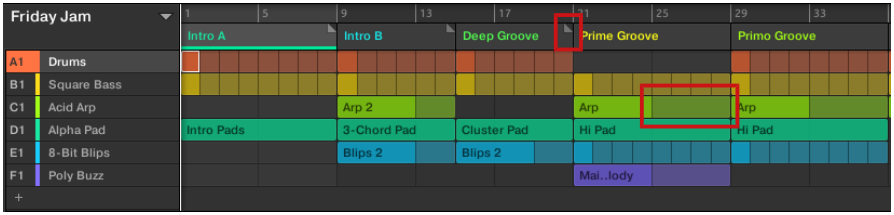
→ セクションが新しい位置に移動します。セクションモードでは、このセクションを選択して新規位置に対応するパッドを押して移動先を指定することもできます。

15.3.6 セクションの長さの設定

セクション、シーン、パターンの長さをアレンジャーで設定する際、 幾つかの定義があります。
デフォルトでセクションの長さは自動的にシーン内の最長のパターンの長さに設定され (**Auto Length**) ますが、セクショ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**: デフォルトでセクションの長さはセクション内のシーンで使用されている最長のパターンの長さに同調します。セクションよりも長いパターンを挿入することで自動的にセクションが長くなります。セクション内の一番長いパターンを削除することでセクションが短くなります。一番長いパターンの長さを変更することでセクションの長さも変化します。
- **Manual Length**: セクションの長さを手動で設定できます。シーン内のパターンとは異なる長さに設定することができます。シーンからパターンを追加、または削除してもセクショ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セクションの長さを変更することができるようになります。

- パターンが配置されているセクションよりも短い場合は、パターンは自動的にセクショ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。これらはセクションの最初から配置されている同じパターンを参照します。連続するパターンはアレンジャー内で暗く表示され、長さが変更されたパターンマーカーが右手に表示され、パターンのセクションの一部が隠れていることを示します。

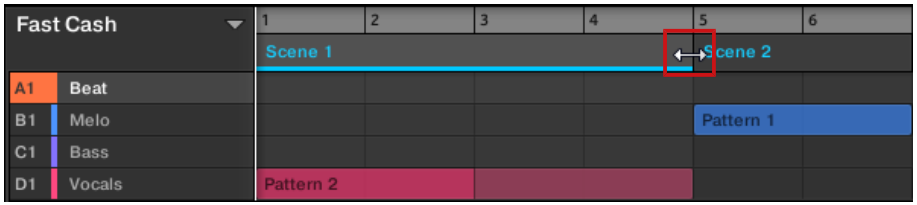


- セクションが手動で短くされた場合はパターンの明らかに視認できる部分の音声のみが再生されます。
- パターンは常にセクションの最初から開始します。

ソフトウェアを用いてセクションの長さを調整する

Variable Section で 参照元となるオリジナルパターンの長さを変更することなくアレンジャーのタイムラインのシーン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シーンを増やす必要がなくなったので便利です。
右のセクションエンドマーカーがシーンの長さに到達すると、パターンが繰り返されます。右のセクションエンドマーカーが参照しているシーンより短い場合は、パターンの明らかに視認できる部分の音声のみが再生されます。
セクションを長くする方法は以下となります。

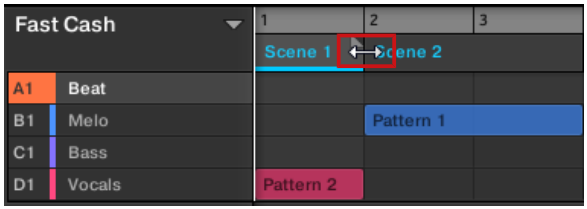
▶ セクションエンドマーカーをクリック、右にドラッグします。



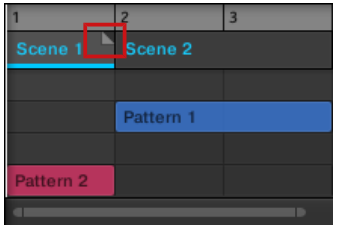
→ シーンの長さが参照パターンよりも長い場合はリピート再生されます。

セクションを短くする方法は以下となります。

► セクションエンドマーカーをクリック、左にドラッグします。



→ シーンが短くなり、参照パターンよりも調整値が短い場合は、長さの異なるクリップマーカーがセクションの右手に表示され、シーン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シーンの一部のみが再生されます。



セクションの長さ調整時には以下のルールが適用されます。

- アレンジグリッドの値が長さの調整時に採用されます。アレンジグリッドの詳細は↑15.6, アレンジグリッドを参照してください。
- 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。ステップグリッドの詳細は↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。
- モディファイヤーを使用せずにセクションマーカーをドラッグする際の最小値は、アレンジグリッド一個分となります。
- [Shift] を押すと、セクショ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。
- セクションの最小値はシーンレングスの最小値と同等です。この場合、アレンジグリッドまたは Step Grid が Off となっている必要があります。

コントローラーを用いてセクションの長さを調整する

ハードウェアコントローラーを用いてセクションの長さを変える 方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押してセクションモードにします。
3. 調節したいセクションがあるパッドを選択します。

4. ノブ 4 を回してセクションの長さを任意変更します。ノブを左に回すとセクションが短く、右に回すとセクションが長くなります。
5. SHIFT を押してノブ 4 を回すと、セクションの長さをより小さい単位で変更することができます。

→ セクションの長さを任意に変更してください。

15.3.7 ソングビューでパターンを削除する

パターンを消去することでパターン内の全内容を削除、空のパターンにします。
ソングビューでパターンを削除する方法は以下となります。

1. 削除したいパターン名称を右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) します。
2. コンテクストメニューで *Clear* を選択します。

→ これでパターンの全内容が削除されます。

関連項目

シーンの削除 [→ 680]

15.3.8 セクションの複製

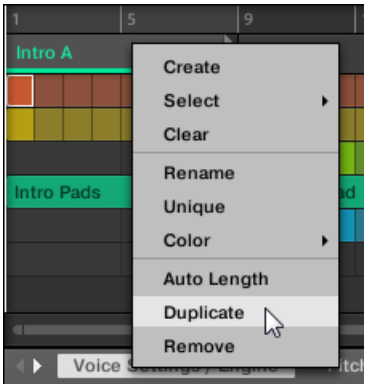
ソングビューではセクションを複製 できます。 この機能は Preferences の Default ページ設定と連動します。
これらのオプション設定で、

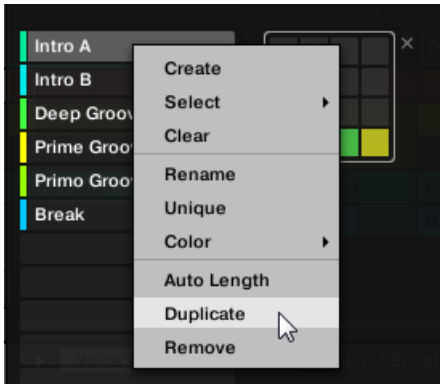
- シーンの複製や、
- シーンとパターンの複製、
- セクションの複製時のリンクを実行します。

Preferences の Default ページに関しては ↑2.6.4, Preferences – Default ページ を参照してください。

セクションの複製

► 右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、表示されるコンテクストメニューで *Duplicate* を選択します。





- 選択したセクションは Preferences の Default ページで設定した内容に沿って複製されます。

コントローラーでセクションを複製する

コントローラーでセクションを複製する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押し、複製対象のセクションがあるパッドを押します。
3. 無灯のパッドを押してセクションを複製します。

→ 選択したセクションは Preferences の Default ページで設定した内容に沿って複製されます。

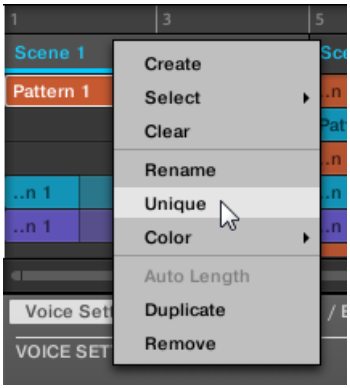
独立機能（Unique） を用いたセクションの作成

リンクしているセクションはいつでも独立させることができます。この作成方法で同じ場所に新規セクションを作成、新規パターンを作成します。ここからコピー元となったセクションに影響を与えることなく、複製したセクション内のパターンを自由に編集することができます。これで曲構成内にバリエーションをつけることができるようになるので便利です。

MASCHINE ソフトウェアでセクションを独立させる方法は以下となります。

1. タイムラインで独立させるセクションを右クリック（OS X では[Ctrl]-クリック）します。コンテクストメニューが開きます。

2. *Unique* をクリックします。



→ セクションがリンクしている各セクション群から独立し、元のセクションに影響することなくパターン内容を編集できるようになります。

ハードウェアでセクションを独立させる

ハードウェアでセクションを独立させる方法は以下です。

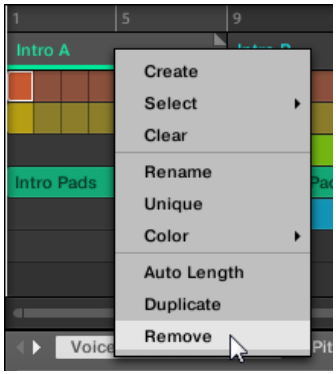
1. SHIFT + SCENE を押します。
2. パッドを押して独立させたいセクションを選択します。
3. ボタン 2 UNIQUE を押します。

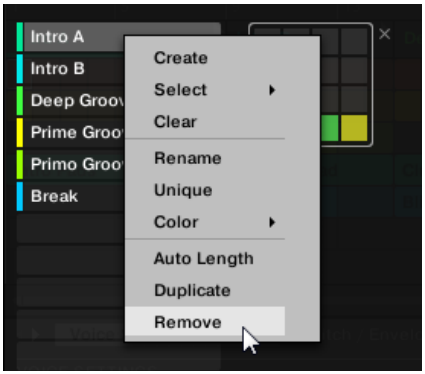
→ セクションがリンクしている各セクション群から独立し、元のセクションに影響することなくパターン内容を編集できるようになります。

15.3.9 セクションの削除

アレンジメントからセクションを削除する方法は以下です。

► ソングビュー上部で削除したいセクション名称を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS)し、コンテクストメニューで *Remove* を選択します。





→ アレンジメントからセクションが削除されます。削除したセクション以後のセクションが移動します。

セクションを完全に削除する代わりに、セクション内容を消去することでそこに空の状態のセクションを残すこともできます。 セクションの消去に関しては↑15.3.11, セクションの消去を参照してください。

コントローラーでセクションを削除する

コントローラーを用いてセクションを削除する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押したままにしてセクションモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のセクションバンクを選択します。
4. 削除するセクションに対応するパッドを押します。ページボタンを押すことでセクションを選択することもできます。
5. ボタン 6 (REMOVE) を押します。

→ アレンジメントからセクションが削除されます。削除したセクション以後のセクションが移動します。

他の方法

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押したままにしてセクションモードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のセクションバンクを選択します。

4. ERASE + 削除するセクションに対応するパッドを押します。

→ アレンジメントからセクションが削除されます。削除したセクション以後のセクションが移動します。

任意のセクションバンクを既に選択している場合は (またはセクションバンクが一つしかない場合は)、この方法は ERASE + SCENE + 削除するセクションに該当するパッドを押すだけの動作となります。

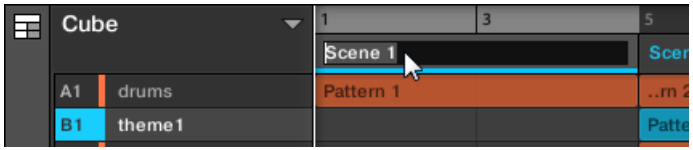
15.3.10 シーン名称の変更

デフォルトでセクションは参照しているシーン名称を使用、例えば Scene 1、Scene 2、Scene 3 となります。曲を管理するためにこの名称を変更することもできます。 名称変更はソフトウェア上のみで可能ですが、変更内容はコントローラーのアイディアビュー、ソングビューにも反映されます。

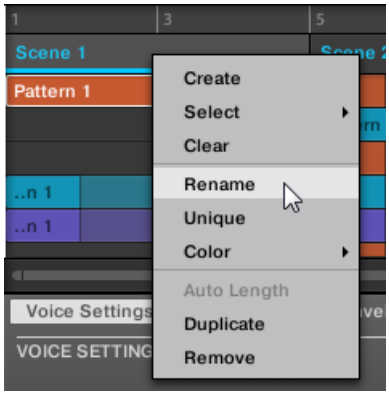
ソングビューでシーン名称を変更する

ソングビューでシーン名称を変更する方法は以下となります。

1. ソングビュー上部のシーン名称をダブルクリックします。



シーンスロットまたはパッドグリッドの該当するセルを右クリック (Mac OS では [Ctrl]-クリック) し、コンテクストメニューで *Rename* を選択します。



シーン名称がハイライト表示され、編集可能な状態となります。

2. コンピューターで名称を入力し、[Enter] (または[Esc] を押して名称変更をキャンセルします)を押して適用します。

→ シーン名称が変更されます。

MASCHINE をプラグインとして使用している場合、[Enter] をホストの他の用途で使用している場合があります。この場合は、MASCHINE プラグインウインドウ内の好きな場所をクリックすることで、入力した名称が適用されます。

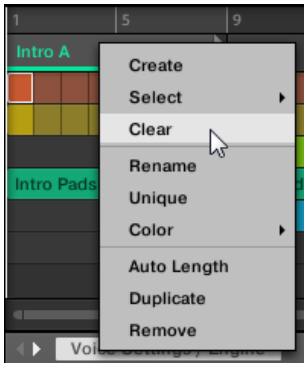
15.3.11 セクションの消去

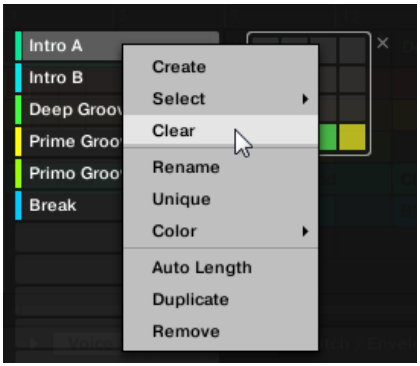
セクションを消去することでセクション内の参照シーンを削除、空のセクションにします。セクション消去機能はソフトウェアのみで使用できます。

セクション削除でアレンジからセクション全部を削除するのに対し、消去ではセクションの中身のみを削除します。セクションはアレンジ内に留まりますが、内容が空の状態となります。 詳細は↑15.3.9, セクションの削除を確認してください。

セクションの消去方法は以下となります。

▶ ソングビューでセクションの名称部分を右クリック([Ctrl]-クリック、Mac OS) してコンテクストメニューで *Clear* を選択します。





→ セクション内容が消去されます。

15.3.12　セクションバンクの作成と削除

新規セクションバンクは 全バンクがセクションで全て埋まると自動的に作成されます。

コントローラーでセクションバンクを削除する

セクションバンクの削除方法は以下です。

1. NAVIGATE + ボタン 3 SONG を押してソングビューにします。
2. SCENE を押したままにして SECTION モードにします。
3. ボタン 7 と 8 を押して任意のセクションバンクを選択します。
4. SHIFT + ボタン 6 (DELETE) を押して選択したセクションバンクを削除します。

→ セクションバンクにセクションを含んでいる場合はセクションごと削除されます。後続の各バンクが移動します。

15.3.13　ソングビューでパターンを編集する

アレンジャーソングビューで右クリックし、 パターン編集時に便利なオプションを各種そろえたコンテクストメニューにアクセスします。

ソングビューでパターンを作成する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューでセクションに新規パターンを作成することができます。
ソングビューで新規パターンを作成する方法は以下となります。

▶ 新規パターンを作成したいセクションで空のセルを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS)し、メニューで *Create* を選択します。

→ 選択したセクションに空の新規パターンが作成されます。

ソングビューでパターンを選択する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューでセクションで別のパターンを選択することができます。
ソングビューでパターンを選択する方法は以下となります。

▶ 選択したいパターンを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) し、メニューで *Select* をクリックします。

→ このシーンで別のパターンが選択され、このシーンを使用している各セクションでもその選択内容が反映されます。

ソングビューでパターンを削除する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューでパターン内容を削除することができます。内容を削除することでパターンから全イベントとオーディオループを削除します。
ソングビューでパターンの内容を削除する方法は以下となります。

▶ 削除したいパターンを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) し、メニューで *Clear* をクリックします。

→ これで選択したパターンの内容が削除されます。

ソングビューでパターンの名称を変更する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューでセクションのパターンの名称を変更することができます。
ソングビューでパターンの名称変更を行う方法は以下となります。

▶ 名称変更したいパターンを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) し、メニューで *Rename* をクリックします。

→ パターンの名称が変更されます。

ソングビューでパターンの色を変更する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューでセクション内のパターン配色を設定することができます。
ソングビューでパターンの配色を変更する方法は以下となります。

1. 配色変更したいパターンを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) し、メニューで *Color* を選択します。
2. 色を指定します。

→ これで選択したパターンの配色が変更されます。

ソングビューでパターンを削除する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューでセクションからパターンを削除することができます。
ソングビューのセクションからパターンを削除することも可能です。

► 削除したいパターンを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) し、メニューで *Remove* をクリックします。

→ セクションからパターンが削除されます。 パターン自体は存在するので、右クリックして表示されるメニューで *Select* をクリックし、他のシーンでそのパターンを使用することができます。

Select の詳細は↑15.3.13.2, ソングビューでパターンを選択するを参照してください。

ソングビューでパターンを複製する

ソングビューで右クリックし、表示されるコンテクストメニューで選択したシーンのパターンを複製することができます。
ソングビューでパターンを複製する方法は以下となります。

► 複製したいパターンを右クリック ([Ctrl]-クリック、macOS) し、メニューで *Duplicate* をクリックします。

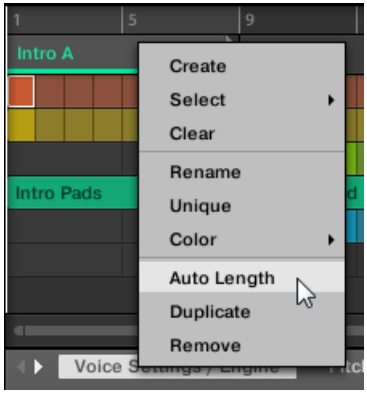
→ 選択したパターンが複製されます。 複製されたパターンはシーンにもともとあったパターンに添えられる形となり、アレンジメント内でそのシーンを使用している各セクションでもその内容が反映されます。

15.3.14 Auto Length を有効にする

デフォルトでセクションは Auto Length となっており、セクション内の内容を自動的に調節します。セクションを手動で調節、またはセクションエンドマーカーの長さを変更すると、Auto Length が無効となり、セクションは自動的に 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セクションをリセット、Auto Length に戻し、セクショ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、セクションのサイズがシーンにアサインされたパターンの長さに同調し、手動調整を再び行うまでこの状態が保たれます。
ソフトウェアでセクション用に Auto Length を起動する方法は以下となります。

1. セクションで右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) します。

2. メニューで Auto Length をクリックします。



→ Auto Length が起動し、選択しているセクションがアサインされたシーン内のパターン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。

コントローラーでセクション用に Auto Length を起動する方法は以下となります。

1. SCENE を押し、セクションページを表示します。
2. 任意のパッドを押し、セクションを選択します。
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、選択しているセクションがアサインされたシーン内のパターン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。

15.3.15 ループピング

ループを起動して連続再生します。ループを起動するとセクション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。

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。アレンジグリッド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。

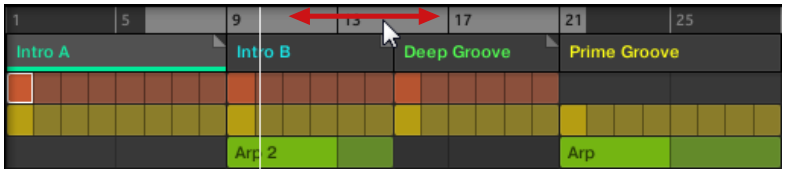
► 左右のループマーカーを移動してループレンジを変更します。



→ 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セクションが再生されます。

コントローラーを使って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自体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。

15.4 セクションの再生

MASCHINE はセクションを正確に制御するための各ツールを用意しています。

スタジオトラック、またはライブパフォーマンス？

完成した状態のソングをそのまま曲としてエクスポートする場合、各セクションを最初から最後まで曲として再生できるようにアレンジする必要があります。

音声をエクスポートする方法に関しては↑4.4.3, オーディオのエクスポートを参照してください。

トラックをライブ演奏する場合、アイディアビューで異なるシーンやグループを行き来することもあるでしょう。
ホストシーケンサーを操作している場合でも MASCHINE プラグインが演奏するシーンまたはセクションをコントロールする必要もあります。こういった場合、以下のセクションで解説する MASCHINE ツールを使用します。

15.4.1 プロジェクト内の他の場所への移動

アレンジャーのシーンヘッダ上のタイムラインを使用して任意の場所から再生することができます。
タイムラインとアレンジャーで、再生ヘッドはプロジェクト内の現在の再生位置を表示します。



再生ヘッドが現在の再生位置を表示します。

プロジェクト内で任意の位置に移動することができます。

► タイムライン上の任意の位置をクリックして再生ヘッドをプロジェクト内の任意の位置に移動します。

再生状況によって以下のように反応します。

- 再生していない場合は、現在のパターングリッドの設定にあわせてマウスカーソルの手前に再生ヘッドが移動します。パターングリッドが Off となっている場合は、再生ヘッドはクリックした位置に正確に移動します。パターングリッドが Quick に設定してある場合は、プレイヘッドがクリックした場所にある小節の最初に移動します。
- 再生している状態では再生ヘッドがアレンジャーグリッドにあわせてマウスのカーソルの一番近い位置に移動します。これでリズムが途切れることなくスムーズに移動します。パターングリッドを Off (無効の状態) または Quick にすると、現在の小節にあわせて再生ヘッドが移動します。

パターングリッドの詳細はセクション↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。

再生例: パターングリッド解像度を 1 小節に設定した場合は、タイムラインで 8.3 (8 小節目の 3 ビート目) 近辺をクリックした場合、3.2 (3 小節目の 2 ビート目) に到達すると再生ヘッドが 3.2 から 8.2 (8 小節目の 2 ビート目) に移動、再生を続けます。

他のシーンに切り替えることで再生位置を変更することもできます。パターングリッドの設定によって移動のタイミングが異なります。 詳細は↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。

コントローラーで、2 つの異なる解像度で再生位置をコントロールすることができます。

ここで解説するようにコントロールエンコーダーを使用するには、VOLUME、SWING、TEMPO ボタンをオフにする必要があります点灯している場合は各ボタンを押して解除して上の操作を行ってください。

パターングリッドによる移動

▶ コントロールエンコーダーを回して前後するパターングリッドに移動します。TRANSPORT セクションのロケートボタン (左右矢印) を押す事もできます。

→ 再生状況によって以下のように反応します。

- 再生していない場合は、現在のパターングリッドの設定にあわせて前後するグリッドの最初の部分に再生ヘッドが移動します。
- 再生している場合も、現在のパターングリッドの設定にあわせて前後するグリッドの最初の部分に再生ヘッドが移動します。これでリズムが途切れることなくスムーズに移動します。

パターングリッドを OFF (無効) または QUICK にしている場合は、小節単位で移動します。



パターングリッドの詳細はセクション↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整を参照してください。

ステップグリッドによる移動

移動具合を詳細設定することもできます。

▶ SHIFT を押しながらコントロールエンコーダーを回すことで、現在のステップグリッド設定にあわせて前後するステップに移動します。SHIFT を押しながら TRANSPORT セクションのロケートボタン (左右矢印) を押す事もできます。

→ 再生状況によって以下のように反応します。

- 再生していない場合は、再生ヘッドは前後するステップの最初の部分に移動します。
- 再生している場合も、前後するステップの最初の部分に再生ヘッドが移動します。

ステップグリッドを OFF (無効) にしている場合は、小節単位で移動します。



ステップグリッドの詳細はセクション↑10.1.7, ステップグリッドとナッジグリッドの調節を参照してください。

15.5 MIDI を介したセクションとシーンのトリガー

ホストから MASCHINE プラグイン、または MIDI コントローラーに MIDI ノート、または MIDI プログラムチェンジメッセージを送り、セクションとシーンのトリガーや変更を行うこともできます。

この機能を有効にすると、MIDI ノート、またはプログラムチェンジメッセージが最初の 128 のセクションスロットとシーンにリンクします（シーンスロットが空でもリンクします）。

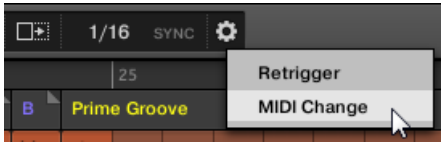
セクション/シーンスロット	MIDI ノートナンバー	プログラムチェンジナンバー
1	0	1
2	1	2
3	2	3
…	…	…
128	127	128

MIDI ノートナンバー: ホストアプリケーションは MIDI ノートの名称設定時に各ルールを用います。例えば MASCHINE では MIDI ノートナンバー 0 は C-2 、MIDI ノートナンバー 60 (真ん中の C です) は C3 となります。ホストの資料を参照してどのルールを使用しているか確認してください。

プログラムチェンジナンバー: ホストによってはプログラムチェンジナンバーが [1–128] ではなく [0–127] となる場合もあります。 その場合、プログラムチェンジナンバー 0 でセクション/シーンスロット 1 をトリガーし、プログラムチェンジナンバー 1 がセクション/シーンスロット 2 をトリガーします。ホストの資料を参照してプログラムチェンジナンバーを確認してください。

セクション/シーン MIDI チェンジ機能を起動/起動解除するには、以下の方法を行ってください。

1. MASCHINE ヘッダーで歯車アイコンをクリックしてください。
2. メニューで *MIDI Change* をクリックします。



→ MIDI Change ダイアログが表示されます。



MIDI Change ダイアログでは以下のようになります。

1. Scene オプションで Enabled チェックボックスをクリックしてアイディアビューのシーントリガー機能を有効にします。Section オプションで Enabled チェックボックスをクリックしてアレンジャービューのセクションをトリガーできるようにします。
2. Source サブメニューでコントローラー名称を選択します。
3. シーン/セクション用サブメニューで Trigger を選択して MIDI Note 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)でシーン MIDI チェンジを無効の状態にします。
4. Channel サブメニューで MIDI チャンネルを選択、シーンまたはセクションが MIDI メッセージを受信できるようにします。

15.6 アレンジグリッド

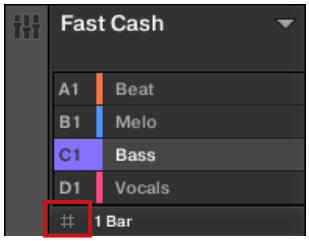
アレンジグリッド（Arrange Grid）はタイムラインに関連する全モディファイ内容をクオンタイズ処理する際に使用します。ここで設定した値は以下の機能で用いられます。

- ループスタート/レングス

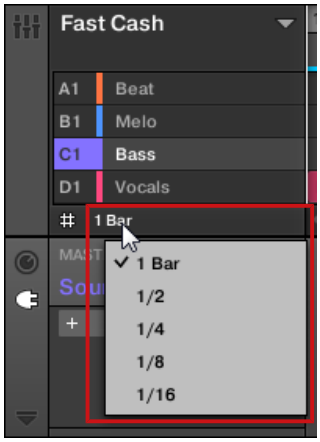
- ループポジション
- パターンレングス
- シーンレングス
- ソングクリップスタート/レングス
- プレイヘッド移動

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。

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開きます。



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。

コントローラーに目を向けてください。

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。

15.7 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ができます。



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。

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。

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。

16　サンプリングとサンプルマッピング

MASCHINE は内部、または外部オーディオシグナルを、使用しているオーディオインターフェイスを介してシーケンサーを停止することなく録音することが可能です。この機能は MASCHINE を使用して作成したループや編集したサンプルを録音するのに便利な機能です。
各破壊編集機能で録音音声やサウンドで使用したいサンプルを編集します。
スライス機能でどんなテンポでもピッチやタイミングを変更することなく演奏する為にループをスライスします。ループから単音 (例、ドラムループからスネアの音を抜き出す) を抜き出す場合にも便利で、またスライスを編集、ミュート、スライスの順序の変更、異なるクオンタイズやスウィング効果を加えることで、ループの再構成が可能です。
またサンプルを特定のゾーンにマッピングして、異なるベロシティー、ノートレンジ、ボリューム、パンを備えたマルチサンプルサウンドを作成することが可能です。この機能で楽器やシンセの性質を再現でき、また一つの Sound で多くのサンプルを装備することが可能となります。
この設定はサンプルエディターで行います。
サンプリングに関するビデオを Native Instruments ウェブサイト (http://www.native-instruments.com) で視聴する事も可能です。

外部音声を録音する前に、オーディオインターフェイスの資料を参照してオーディオ機器とインストゥルメントの接続方法について確認してください。

16.1　サンプルエディターを開く

ソフトウェアでサンプルエディターにアクセスする方法は以下となります。

1. パターンエディターの左のサウンドリストにある任意のサウンドをクリックしてフォーカスします。サウンドをフォーカスする方法は↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスするを参照してください。

2. パターンエディターの左のサンプルエディターボタンをクリックしてサンプルエディターに切り替えます。



サンプルエディターが表示され、フォーカスしているサウンドのサンプルを表示します。

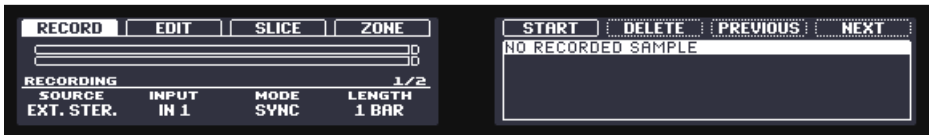
3. サンプルエディターで上部の任意のタブをクリックして該当するページにアクセスします。

- Record ページで音声を録音します。↑16.2, オーディオの録音
- Edit ページでサンプルを編集します。↑16.3, サンプルの編集
- Slice ページでサンプルのスライスを作成します。↑16.4, サンプルのスライス
- Zone ページでサウンドのサンプルを特定のノート、またはベロシティーレンジ (ゾーンといいます) にアサインし、各ゾーンで各再生設定を行います。↑16.5, ゾーンにサンプルをマッピングする

コントローラーでサンプリングモードにする

サンプルエディターのコントローラー版は**サンプリングモード**といいます。サンプリングモードにするには以下を行います。

1. コントローラーがコントロールモードのときに、任意のサウンドのパッドを押してフォーカスします。サウンドをフォーカスする方法は↑2.3.3, Group または Sound にフォーカスするを参照してください。
2. SAMPLING を押してサンプリングモードにし、フォーカスしているサウンドのコンテンツにアクセスします。



3. ボタン 1–4 を押して任意のページを選択します。

- Record ページで音声を録音します。↑16.2, オーディオの録音
- Edit ページでサンプルを編集します。↑16.3, サンプルの編集
- Slice ページでサンプルのスライスを作成します。↑16.4, サンプルのスライス

- Zone ページでサウンドのサンプルを特定のノート、またはベロシティーレンジ (ゾーンといいます) にアサインし、各ゾーンで各再生設定を行います。↑16.5, ゾーンにサンプルをマッピングする



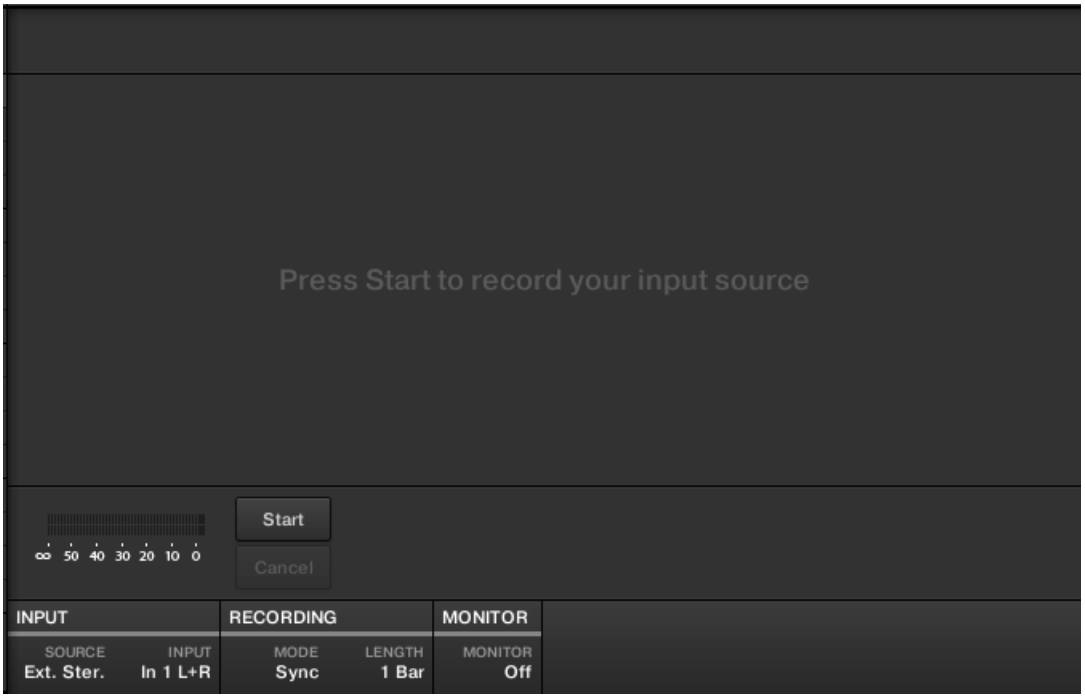
ソフトウェアのサンプルエディターはコントローラーのサンプルモードと同期します。コントローラーでサンプルモードを起動/起動解除することでソフトウェアのサンプルエディターも起動/起動解除します。サンプルエディター、サンプリングモードで表示しているページも同期します。

16.2 オーディオの録音

MASCHINE は音声を録音するための各機能を装備しています。

16.2.1 Record ページを開く

ソフトウェアで音声の録音はサンプルエディターで行います。 デフォルトでサンプルエディターは空の Record ページでタブは存在しません。 音声を録音することで Record ページタブ等のタブが表示されるようになります。
Record ページの見た目が以下のようになります。

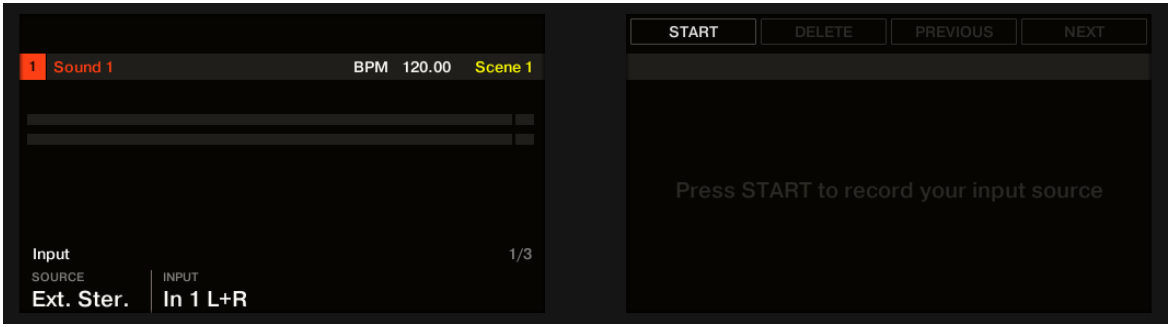


ソフトウェアの Record ページです。

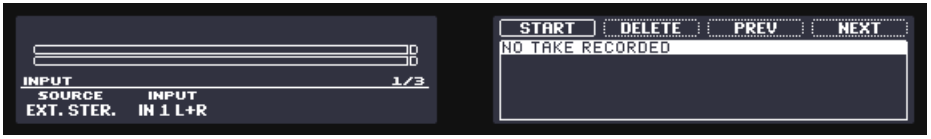
コントローラーで RECORD ページを開く

▶ サンプリングモードでボタン 1 を押して RECORD ページにアクセスします。

RECORD ページの見た目が以下のようになります。



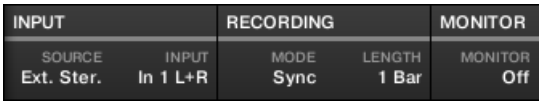
コントローラーの RECORD ページです。



コントローラーの RECORD ページです。

16.2.2 ソースと録音モードの選択

Record ページの下の INPUT セクションと RECORDING セクションの各パラメーターで録音音源と録音方法を設定します。



ソフトウェアで録音ソースとモードを設定します。

録音ソースの選択

► 左の SOURCE セレクターをクリックして録音音源を設定します。

- 接続してあるオーディオインターフェイスから外部音声を録音する場合は、*Ext. Ster.*（ステレオシグナル用）または *Ext. Mono*（モノシグナル用）を選択します。
- MASCHINE 音声を録音する場合は、*Internal* を選択します。

► INPUT セレクターをクリックして任意のインプットを選択します。

- SOURCE を Ext. Ster. にした場合、MASCHINE の４つの外部ステレオインプット *In 1–4* のどれかを選択します。
- SOURCE を Ext. Mono にした場合、 MASCHINE の８個の外部モノインプットのどれかを選択します（各インプットペア *In 1–4* の “*L*” または “*R*” のどちらかを選択します）。
- SOURCE を Internal にした場合は、グループ、またはマスターの任意のアウトプットを選択します。



SOURCE を Internal にすることでサウンドをソロにし、INPUT セレクターでそのサウンドがあるグループを選択することで特定のサウンドのアウトプットを簡単に録音することができます。

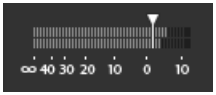


SOURCE を Internal にし、INPUT としてドラムキットをロードしてあるグループを選択することで、ドラムキットをライブ演奏して録音を行うことも可能です。 サンプルとして自身の演奏を録音したら、MASCHINE の他のサンプルとともにそのサンプルを使用、編集、スライス等を行うことができるようになります。

録音モードの選択

► MODE セレクターをクリックして 3 種の録音モードの内のどれかを選択します。

- **Detect**: Detect モードを選択すると設定したスレッシュルドの値を使用して録音を開始します。 実際の音声を録音する際に無音が冒頭にない状態で録音したい場合に便利です。 フォーカスしているサウンドスロットにオーディオ、サンプルプラグインがない場合は、録音された音声は自動的にサンプラープラグインに収納された状態で表示されます。 サンプラーの音声をトリガーするにはパターン内で MIDI イベントを設置する必要があります。
  - Detect を選択すると、右の THRESHOLD でスレッショルドを選択することができます。 Start をクリックしてからインプットシグナルがこの設定値を超えると録音を開始します。 Stop をクリックすることで手動で録音を停止することができます。 RECORDING セクションの上の水平インプットレベルメーターのスライダーをドラッグすることでスレッショルド値を調節することができます。

    このスライダーポジションにインプットレベルが到達すると、録音を開始します。 スライダーをダブルクリックしてスレッショルド値をデフォルト値 (-12 dB) にします。
- **Sync**: Sync を選択してパターングリッドに合わせて音声を録音します。 フォーカスしているサウンドスロットにオーディオ、サンプルプラグインがない場合は、録音されたサンプルは自動的にサンプラープラグインに収納された状態で表示されます。 サンプラーの音声をトリガーするにはパターン内で MIDI イベントを設置する必要があります。

- Sync を選択すると、Start クリック後にシーケンサーと同期した状態で録音を開始します。 録音は次の小節の開始と同時に始まります。 右の LENGTH コントロールで録音時間を小節単位で設定でき、その選択肢は 1、2、4、8、16 小節、または録音時間を設定したくない場合は、*Free* を選択し、自由な長さで録音します。 録音を停止するには Stop をクリック、次の小節の起点で録音が停止します。

- **Loop**: Loop はオーディオプラグインを用いてプロジェクトと同期した状態で再生する場合に特化した録音機能です。 録音自体は Sync と同じですが、Loop モードを選択すると、Target パラメーターを使用できるようになります。 Loop モードで録音内容はオーディオプラグインにロードされ、すぐにその内容を再生できる状態となります。 Target パラメーターでオーディオプラグインに新規録音内容をロードする際の性質を MASCHINE に対して設定できます。
  - Take: 選択するとフォーカスしているサウンドスロットに新規テイクを毎回録音します。 初回テイクをまず録音すると、オーディオプールに表示されるようになり、再生対象として自動選択されます。 録音した各テイクはオーディオプールで確認することができ，オーディオプラグインで再生する内容を選択することができます。
  - Sound: この Target パラメーターを選択してテイクをレイヤーし、ギターループペダルのように使うことができます。 このモードを使用すると、各録音内容が、現在使用しているグループとパターンがある場所に空のサウンドスロットにロードされ、再生を開始します。 録音を行うごとに現在使用しているグループとパターンに音声がレイヤーされていくということになります。 新規サウンドに各テイクを重ねていくことでパターンを作成する、ということになります。 グループ内のすべてのサウンドスロットを使い切るまでレイヤーを重ね続けることができ、その後の録音はオーディオプラグインを含むグループの最後のサウンドでおこなわれます(全テイクは保存され続けるので自由にテイクを切り替えることができます)。
  - Pattern: この Target パラメーターは上記の Sound とほぼ同様の録音手段ですが、新規録音を行うごとに新規パターンとして保存されるという点において異なります。 様々なパターンのバリエーションを録音してその後必要なパターンだけ使用できる便利な機能です。 例えば最初の録音はグループの最初の使用可能なサウンドスロットのオーディオプラグインに配置され、新規パターンは新たに録音した内容がある場所のみで作成されます。 次の録音を行うと、使用していない他のサウンドスロットにロードされ、新規パターンが新たに作成され、そこで新規録音した内容が再生されます。 その後直前のパターンに切り替えると、直前に録音した内容が再生最も新しい録音内容は自動的に再生停止します。

インプットシグナルのモニタリング



インプットシグナルを視覚的にコントロールします。

RECORDING セクションの上のレベルメーターでは選択した音源のレベルを表示します。 この機能は Detect モードでスレッショルドを設定する際に便利です。 この場合 Detect モードでレベルメーターはスレッショルドレベルを調節するためのフェーダーを表示し、このフェーダーは上記した THRESHOLD コントロールと同等の機能を果たします。 これで簡単にインプットシグナルにあわせてスレッショルド値を設定することができます。



インプットシグナルのモニタリング

更に外部シグナルを(SOURCE で Ext. Ster. または Ext. Mono を選択した場合)選択した場合は、MONITOR セクションが右に表示されます。 このセクションで MONITOR ボタンを起動してインプットシグナルを MASCHINE のキューバスに送信し、録音しようとしている音声を別チャンネルで（ヘッドフォン等で）確認することができるようになります。

キューバスの使用方法はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

コントローラーでソースと録音モードを選択する

左画面の下の RECORDING セクションの各パラメーターで録音ソースと録音開始、停止方法を設定します。

録音ソースの選択

まず SOURCE と INPUT パラメーターで録音に使用する音源ソースを選択します。

パラメーター	内容
SOURCE (ノブ 1)	ここを選択して録音する音声の種類を選択します。 接続してあるオーディオインターフェイスから外部音声を録音する場合は、EXT. STER.（ステレオシグナル用）または EXT. MONO（モノシグナル用）を選択します。 MASCHINE 音声を録音する場合は、INTERNAL を選択します。
INPUT (ノブ 2)	ここで有効なインプットを選択します。有効なインプット内容は SOURCE 設定 (上記) によって異なります。 SOURCE を EXT. STER. に設定した場合は、MASCHINE で 4 つの外部ステレオインプット IN 1–4 の一つを選択します。 SOURCE を EXT. MONO にした場合、 MASCHINE の 8 個の外部モノインプットのどれかを選択します（各インプットペア IN 1–4 の「L」または「R」のどちらかを選択します）。 SOURCE を INTERNAL にした場合は、グループ、またはマスターの任意のアウトプットを選択します。

SOURCE を INTERNAL にすることでサウンドをソロにし、INPUT セレクターでそのサウンドがあるグループを選択することで特定のサウンドのアウトプットを簡単に録音することができます。

SOURCE を INTERNAL にし、INPUT としてドラムキットをロードしてあるグループを選択することで、ドラムキットをライブ演奏して録音を行うことも可能です。 サンプルとして自身の演奏を録音したら、MASCHINE の他のサンプルとともにそのサンプルを使用、編集、スライス等を行うことができるようになります。

録音モードの選択

任意の音源を選択したら、録音モードを選択します。

パラメーター	内容
MODE (ノブ 3)	録音モードには Detect, Sync or Loop があります。 これらのモードの詳細は ↑ 16.2.2, ソースと録音モードの選択 を参照してください。

インプットシグナルのモニタリング

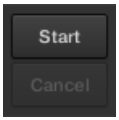
RECORDING セクションの上のレベルメーターでは選択した音源のレベルを表示します。この機能は Detect モードでスレッショルドを設定する際に便利です。この場合 Detect モードでレベルメーターにはスレッショルドレベルを示す小さな下向きの矢印が表示されます。

更に外部シグナルを(SOURCE で EXT. STER. または EXT. MONO を選択した場合)選択した場合は、右ページボタンを押すことで MONITOR セクション表示がされます。 このセクションでノブ 1 を回して MONITOR を ON にし、インプットシグナルを MASCHINE のキューバスに送信し、録音しようとしている音声を別チャンネルで（ヘッドフォン等で）確認することができるようになります。



キューバスの使用方法はセクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

16.2.3 録音準備、録音開始、録音停止



Start と Cancel ボタンです。

► Start をクリックして録音機能を起動します。

録音機能起動後の性質は選択した録音モード(MODE セレクターで設定、↑16.2.2, ソースと録音モードの選択参照)によって異なります。

- **Detect** モードで録音機能を起動した場合は以下となります。
  - 録音はインプットレベルが THRESHOLD 値を超えると開始されます。それまでは Start ボタンは点灯する Waiting ラベルとなり、Waiting for input… とメッセージが波形ディスプレイの上のインフォメーションバーに表示されます。この待機中に Waiting ボタンを押すことで録音を手動で開始、または Cancel をクリックすることで録音自体を取りやめることもできます。
  - 録音が開始してから Stop をクリックすると録音が停止し、または Cancel を押して録音を取りやめることができます（キャンセルすると録音したサンプルは保存されません）。
- **Sync** モードで録音機能を起動した場合は以下となります。
  - 次の小節から録音を開始します。それまでは Start は点灯する Waiting となり、Waiting for the next bar… とメッセージが波形ディスプレイの上のインフォメーションバーに表示されます。
  - 録音が開始されると、LENGTH コントロール (↑16.2.2, ソースと録音モードの選択参照) で設定した間音声が録音されます。録音は Stop を押すことでいつでも停止でき、また Cancel で録音そのものを取りやめる (この場合録音内容は保存されません) 事もできます。
- **Loop** モードで録音する場合は以下の内容となります。

- 録音は次のパターン開始と同時に始まります。 それまでは Start は点灯する Waiting となり、Waiting for the next bar… とメッセージが波形ディスプレイの上のインフォメーションバーに表示されます。
- 録音が開始されると、LENGTH コントロール (↑16.2.2, ソースと録音モードの選択参照) で設定した間音声が録音されます。録音は Stop を押すことでいつでも停止でき、また Cancel で録音そのものを取りやめる (この場合録音内容は保存されません) 事もできます。



手動で録音を開始、停止する場合は、MODE を Detect のままにし、THRESHOLD を OFF にして録音を Start をクリックすることで開始します。録音を停止するには、Stop を押します。

録音した音声は録音を開始したフォーカスしているサウンドに保存されます。

録音後

録音を終えると以下の状態になります。

- 各テイクに名称が付きハードディスクにファイルとして保存されます (↑16.2.6, 録音したサンプルの場所と名称参照)。
- 波形ディスプレイに波形が表示され、その上のインフォメーションバーに名称が表示されます。
- 録音内容は自動的にサウンドのオーディオプールに追加されます (以下↑16.2.5, 録音内容の確認参照)。
- サンプラープラグインが自動的にサウンドのプラグインスロットにロードされ、録音内容を再生できる状態となります。 そのサウンドにロードしてあった全プラグインは削除されます。 Loop モードで録音している場合、 Audio プラグインがロードされます。 Loop 録音の際にすでにサンプルプラグインがある場合は、サンプラーがオーディオプラグインに切り替わることはないのでサンプラーを手動でオーディオプラグインと取り換える必要があります。 この場合においても全ての録音内容は保存されます。
- サウンドスロットは録音名称を使用します。
- サンプラープラグインを Detect モード、または Sync モードで使用すると、Zone ページでは録音内容が新規ゾーンとして全キーとベロシティーに対してマッピングされ、サウンドスロットを介して新規サンプルをパッドで直接演奏することが可能となります(キーボードモードの場合は全パッドを用いて演奏することができるようになります)。 それまであったゾーンは新規内容にあわせて切り替わります。サンプルはパターンエディターで MIDI イベントを配置することで発音します。 ゾーンの詳細は↑16.5, ゾーンにサンプルをマッピングするで確認してください。
- Loop オーディオプラグインを使用している場合、最後に録音したテイクが自動的にパターンで再生されます。

現在のパターン内のそのサウンド用 MIDI イベントはそのままとなります。 ですからこの MIDI イベントで新規録音内容をすぐに演奏することが可能となります。

16.2.4 コントローラーによる録音準備、録音開始、録音停止

► ボタン 5 (START) を押して録音機能を起動します。

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

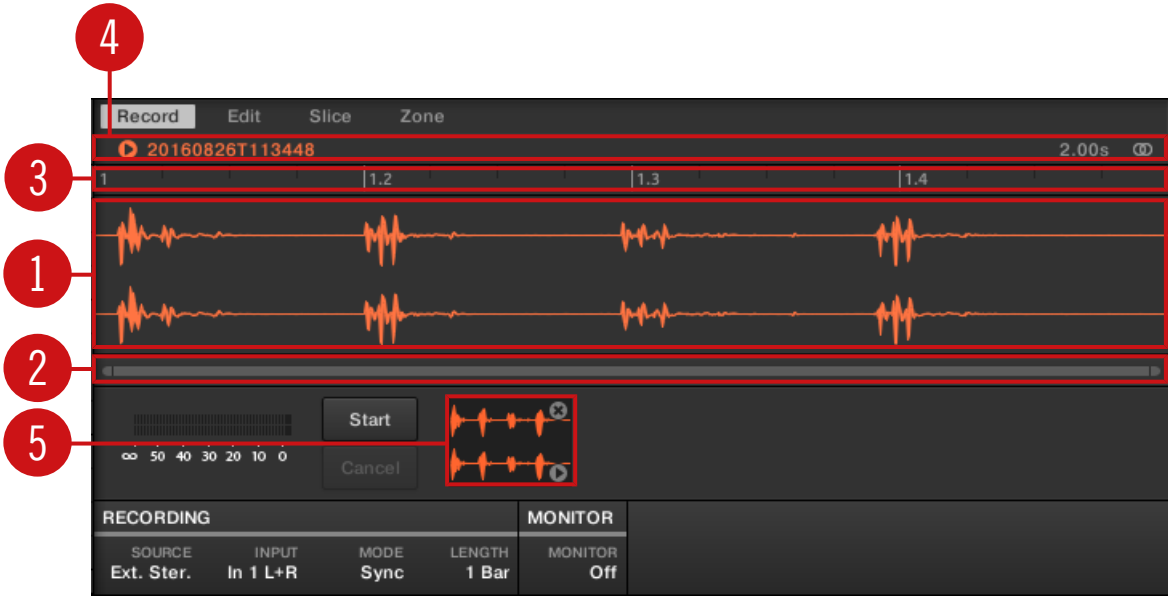
録音した音声は録音を開始したフォーカスしているサウンドに保存されます。

関連項目

- ソースと録音モードの選択 [→ 724]
- 録音したサンプルの場所と名称 [→ 735]
- 録音内容の確認 [→ 731]
- ゾーンにサンプルをマッピングする [→ 763]

16.2.5 録音内容の確認

現在のサウンドで録音した内容を視覚化することもできます。



録音内容は波形ディスプレイと情報バーで表示されます。

(1) 波形ディスプレイ

オーディオプール (**5**) で現在選択している録音内容の波形を表示します。デフォルトでは最後に録音した内容を表示します。

- マウスのスクロールホイールを使用してズームイン/アウトします。ズーム用スクロールバー (**2**) を使用することも可能です。
- サンプルを再生 (パッドを押す、または情報バーの小さな再生用アイコン(**4**)をクリックします) すると、**再生ヘッドインジケーター**(白い垂直線です) が波形内での現在の再生位置を表示します。
- 波形内の任意の部分を右クリック (Mac OS、[Ctrl]-クリック) して以下のコマンドを控えた**コンテクストメニュー**を表示します。

コマンド	内容
Open containing folder	サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
Save Sample As…	Save Sample As ダイアログが開き、コンピューター内に別名で保存、またはコンピューター内の他の場所に録音したサンプルを保存します。

(2) ズーム用スクロールバー
スクロールバーをクリックし、マウスを水平方向にドラッグすることで波形を水平方向にスクロール、垂直方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの左右ハンドルをクリックして水平方向にドラッグすることで、波形を固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、波形全体を表示します。更にマウスで波形ディスプレイにカーソルを当て、スクロールホイールを使用することで (**1**) ズームイン/アウトすることもできます。
(3) Timeline
タイムスケールを小節 (Sync モード) または秒 (Detect モード) 単位で表示します。
(4) 情報バー
録音したサンプルのファイル名称と長さを表示します。 左にある小さな再生アイコンをクリックしてサンプルをキューバスで試聴します(↑12.2.6, キューバスの使用 参照)。 右端にある小さな丸いアイコン (または 2 つの丸) をクリックして波形ディスプレイ(**1**) の表示チャンネルを設定します。
(5) Audio Pool（オーディオプール）
現在のプロジェクトの全テイクの内容は、オーディオプールとして波形ディスプレイの下に小さな波形で保存されます。 以下の操作を行うことができます。

- テイクをクリックして対応する録音内容を表示し、サンプルエディターの他のページでこの内容を編集することもできます。 選択すると、録音内容は Zone ページに新規ゾーンとして全キーとベロシティーレンジを使用した状態で自動的にマッピングされます。 それまであったゾーンは新規内容にあわせて切り替わります。
- 下右隅の小さな再生アイコンをクリックしたままにし、波形ディスプレイにロード、または Zone ページにロードすることなくキューバスを介してサンプルを試聴することができます。
- 小さな波形部分の右上隅にある小さな x をクリックするとその録音内容を削除することができます。
- 小さな波形をサウンドスロットにドラッグすることでそのサウンドをロードすることができます。

オーディオプールの小さな波形を右クリック (Mac OS: [Ctrl]-クリック) することで以下のコマンドを控えた**コンテクストメニュー**を開きます。

コマンド	内容
Delete	オーディオプールから表示しているテイクを削除します。 オーディオプールの選択している小さな波形部分の右上隅にある小さな x をクリックするのと同じです。
Remove unused recordings	Zone ページでゾーンにマッピングしていないテイクをオーディオプールから全て削除します。
Map recordings to zones	自動的にオーディオプールの全録音内容を Zone ページの各ゾーンにマッピングします。 作成されたゾーンは隣り合うように作成され、全ベロシティーレンジを網羅した内容となります。 それまであったゾーンは新規内容にあわせて切り替わります。

オーディオプールの全録音内容 (テイク) はプロジェクトとともに保存されます。 現在のプロジェクトを閉じると、全テイクはオーディオファイルとして保存され、(MASCHINE または OS を介して) オーディオファイルを完全に削除しない限りオーディオプールを介してその後も活用できます。

コントローラーでテイクを確認する

コントローラーの右画面では現在のサウンドで作成した最後の録音内容を表示します。



録音したサンプルは右ディスプレイに表示されます。

表示しているサンプル名と長さが波形の上に表示されます。サンプルを再生する (例、完全に点灯しているパッドを押して演奏する) と、プレイヘッドインジケーターが波形の現在の再生位置を表示します。

► ノブ 5 を回してサンプルの波形を拡大し、ノブ 6 でスクロールします。

オーディオプールの活用

現在のプロジェクトの全録音内容は、オーディオプールに保存されます。 以下の操作を行うことができます。

- 各録音内容を選択するにはボタン 7 (PREV) とボタン 8 (NEXT) を使用します。
- 選択した録音内容は自動的にプラグインにロードされます。
  - サンプラープラグインを使用している場合、選択したサンプルはサンプリングモードで各パッドを使用することで編集することができます。 選択すると、録音内容は ZONE ページに新規ゾーンとして全キーとベロシティーレンジを使用した状態で自動的にマッピングされます。 それまであったゾーンは新規内容にあわせて切り替わります。
  - オーディオプラグインを使用している場合、コントロールパネルで Playback モード、Engine モード、Source Tempo、Length が設定できます。
- サンプラープラグインを使用している場合、完全に点灯しているパッド (フォーカスしているサウンドスロット) を押してキューバスで表示している録音内容を試聴します (↑12.2.6, キューバスの使用参照)。
- ボタン 6 (DELETE) を押して選択した録音内容を削除します。

オーディオプールの全録音内容 (テイク) はプロジェクトとともに保存されます。 現在のプロジェクトを閉じると、全テイクはオーディオファイルとして保存され、(MASCHINE または OS を介して) オーディオファイルを完全に削除しない限りその後も活用できます。

16.2.6 録音したサンプルの場所と名称

デフォルトで録音したサンプル（テイク）は Standard User Directory の Recordings サブフォルダに保存されます（ Standard User Directory は Preferences パネルの Library ページの User ペインで指定します。 ↑2.6.4, Preferences – Default ページ参照)。 Preferences パネル (↑2.6.1, Preferences – General ページ) の General ページで Prefer Project Folder オプションを起動している場合、録音したサンプルは Recordings サブフォルダの代わりに現在のプロジェクトを保存しているフォルダに保存されます。

録音したサンプルは以下の定義に従って自動的に名称変更されます。

[YYMMDD]T[HHMMSS].wav

[YYMMDD] に現在の日付(年、月、日) 、[HHMMSS] は現在の時間 (時、分、秒) を示します。

16.3 サンプルの編集

ソフトウェアのサンプルエディターの Edit とコントローラーのサンプリングモードの EDIT ページでサンプル、またはスライスのスタート、エンドポイントの設定、またはサンプル編集用各機能を使用します。



サンプルの編集はサンプラープラグインのみで行うことができ、オーディオプラグインでは機能しません。 オーディオプラグインでサンプルを編集する場合はまずサンプラープラグインに切り替え、編集し、オーディオプラグインに戻す必要があります。

どのサンプルがエディットページに表示されるか

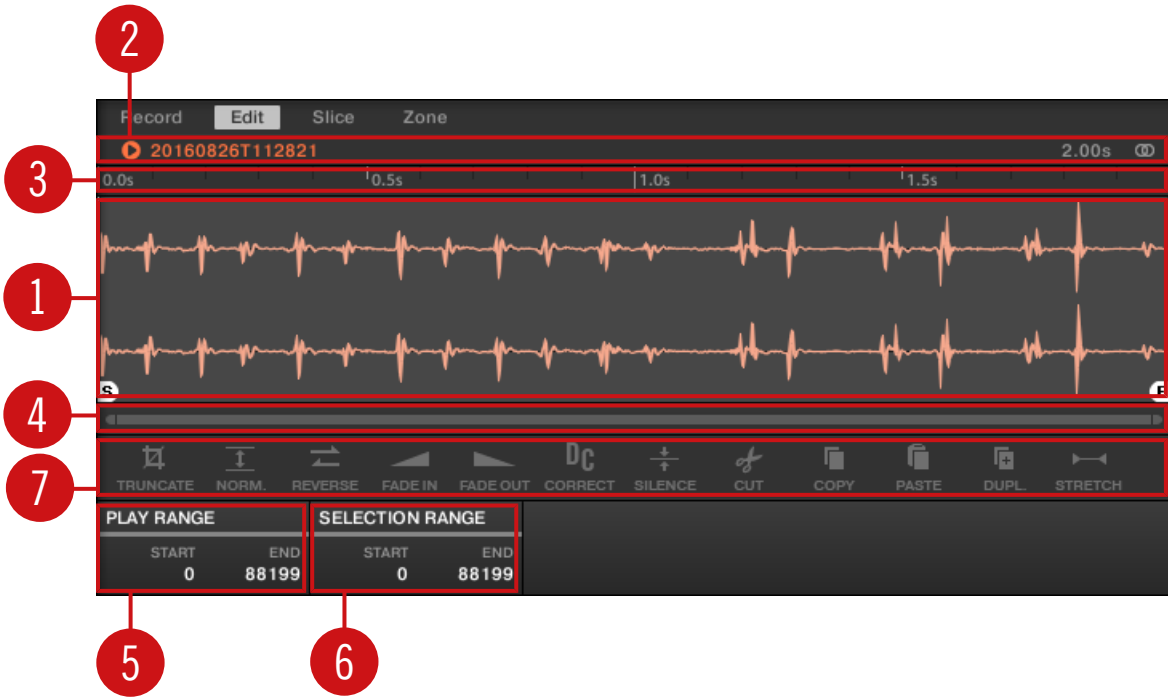
Edit ページ (コントローラーの EDIT ページ) では常に現在選択しているゾーンのサンプルを表示 (↑16.5.3, ゾーンリストでゾーンを選択、管理するでゾーンの選択方法を確認してください)し、このページでの操作内容はそのサンプルに適用されます。以下はその例です。

- サンプルを録音したばかりであれば、ここに直接表示されます。 一つ以上のサンプルを録音した場合は、録音履歴でサンプルを選択することでここに表示されます (録音履歴に関しては↑16.2.5, 録音内容の確認を参照してください。
- サウンド内のサンプルを既にスライスした場合は、各スライスは各ゾーンにマッピングされ、フォーカスしたゾーンのスライスがここに表示されます。サンプルのスライスに関する詳細は↑16.4, サンプルのスライスで確認してください。

16.3.1 エディットページの使用

► サンプルエディター上部の Edit タブをクリックして Edit ページを開きます。

Edit ページの見た目は以下のようになります。



ソフトウェアの Edit ページです。

(1) 波形ディスプレイ

フォーカスしたゾーンのサンプルの波形を表示します。波形ディスプレイには以下のツールがあります。

- サンプルを波形にドラッグしてフォーカスしているゾーンの現在のサンプルを交換します。まだサンプルをロードしていない場合は、この操作でサウンドにサンプラープラグインを自動的にロードし、全キーとベロシティーレンジを含んだゾーンを作成します。
- マウスのスクロールホイールを使用してズームイン/アウトします。ズーム用スクロールバー (**4**) を使用することも可能です。

- **再生レンジ**: S と E のマーカーで再生範囲を設定します。マウスでこれらをドラッグしてサンプル再生範囲を設定します。この操作は PLAY RANGE セクション(**5**)を使用して設定することも可能です。
- **ループレンジ**: ループを設定した場合はその範囲も波形ディスプレイで表示されます。境界線をドラッグしてループを調節したり、ループのタイトルバーをドラッグしてループ全体を移動することも可能です。ループは Zone ページでも設定することができます（↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集する参照)。 ループは常に再生レンジ内に留まります。 よってサンプルのスタート/エンドポイントを互いに近づけることでループが短くなります。
- **再生ヘッドインジケーター**: サンプルを再生 (パッドを押す、または情報バーの小さな再生用アイコン(**2**)をクリックします) すると、再生ヘッドインジケーター(白い垂直線です) が波形内での現在の再生位置を表示します。
- **セレクションレンジ**: マウスをクリックしたままドラッグしてセレクションレンジを作成します。このセレクションレンジで設定した音声にオーディオツールバー (**7**) の各機能が適用されます。セレクションの境界線、セレクション上部をドラッグすることでセレクションの範囲を変更します。波形の内の S と E のマーカーの間のエリアをダブルクリックすることで再生レンジがセレクションレンジとして設定されます。コンテクストメニュー（以下参照）で特定のレンジを設定、または SELECTION RANGE セクション (**6**) でレンジを設定することもできます。
- **コンテクストメニュー**: 波形内の任意の部分を右クリック (Mac OS、[Ctrl]-クリック) して以下のコマンドを控えたコンテクストメニューを表示します。

コマンド	内容
Deselect	現在のセレクションレンジをキャンセルします。
Select All	サンプル全体を選択します。
Select Play Range	再生レンジを S と E マーカーで設定します。ここでの操作は波形の再生レンジ内をダブルクリックする操作と同じです。
Select Loop	ループレンジを選択します。
Open containing folder	サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
Save Sample As…	Save Sample As ダイアログが開き、コンピューター内に別名で保存、またはコンピューター内の他の場所にサンプルを保存します。

(2) 情報バー

録音したサンプルのファイル名称と長さを表示します。 左にある小さな再生アイコンをクリックしてサンプルをキューバスで試聴します(↑12.2.6, キューバスの使用参照)。 右端にある小さな丸いアイコン (または 2 つの丸) をクリックして波形ディスプレイ(**1**) の表示チャンネルを設定します。

(3) Timeline
時間軸を秒単位で表示します。
(4) ズーム用スクロールバー
スクロールバーをクリックし、マウスを水平方向にドラッグすることで波形を水平方向にスクロール、垂直方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの左右ハンドルをクリックして水平方向にドラッグすることで、波形を固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、波形全体を表示します。更にマウスで波形ディスプレイにカーソルを当て、スクロールホイールを使用することで (**1**) ズームイン/アウトすることもできます。
(5) PLAY RANGE セクション
ノートのトリガー時に再生される範囲を調節します。Start と End パラメーターでサンプルのスタートとエンドポイントを設定します。波形ディスプレイ (1)上の S and **E** マーカーをマウスでドラッグすることで同じ操作を行うことができます。
(6) セレクションレンジ（SELECTION RANGE)セクション
音声編集適用範囲を設定します。波形ディスプレイ (**1**) 上でマウスをドラッグすることで同じ操作を行うことができます。
(7) オーディオツールバー
ここには音声を編集する各ツールを備えています。これらの機能は現在選択している選択範囲に適用されます。各機能は↑16.3.2, オーディオ編集機能で解説しています。

Zone ページで再生、ループレンジを編集することもできます。 詳細は↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節を参照してください。

コントローラーで EDIT ページを使用する

▶ サンプリングモードでボタン 2 を押して EDIT ページにアクセスします。



コントローラーの EDIT ページです。

右ディスプレイでは選択したサンプルの**波形**を表示します。

- ノブ 5 を回してサンプルの波形を拡大し、ノブ 6 でスクロールします。
- サンプル名と長さが波形の上の情報バーに表示されます。

- コントローラーの対応するパッドを押すことでサンプルを常に演奏することができます。サンプルを再生すると、右ディスプレイのプレイヘッドインジケーターが波形の現在の再生位置を表示します。

左ディスプレイ下部にあるパラメーターは 2 ページ分あります。

► ディスプレイの左にあるページボタンを押して任意のページを表示します。

ページ 1 – PLAY RANGE パラメーター

PLAY RANGE セクションの各パラメーターでノートをトリガーした時の再生範囲を設定します。



コントローラーの EDIT ページの 1 ページ目でサンプルの再生レンジを設定します。

パラメーター	内容
START (ノブ 1)	サンプル再生範囲のスタートポイントを設定します。
END (ノブ 2)	サンプル再生範囲のエンドポイントを設定します。

SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

右画面の波形では再生範囲以外の部分は灰色表示となります。

サンプルにループを設定した場合はその範囲も波形ディスプレイで表示されます。ループは ZONE ページでも設定することができます（↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集する参照）。 ループは常に再生レンジ内に留まります。 よってサンプルのスタート/エンドポイントを互いに近づけることでループが短くなります。

ページ 2 – SELECTION RANGE パラメーター

SELECTION RANGE セクションの各パラメーターでオーディオ編集機能を適用する範囲を設定します。



コントローラーの EDIT ページの 2 ページ目でサンプルのセレクションレンジを設定します。

パラメーター	内容
START (ノブ 1)	サンプルセレクションのスタートポイントを設定します。
END (ノブ 2)	サンプルセレクションのエンドポイントを設定します。

SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

右画面ではセレクションレンジがハイライト表示されます。

再生レンジを変更することでセレクションレンジも自動調整されます。

オーディオ編集

EDIT ページにはサンプルを編集するためのその他の機能も装備しています。右画面上のボタン 5–8 にある各機能の解説は次のセクション↑16.3.2, オーディオ編集機能で行っています。

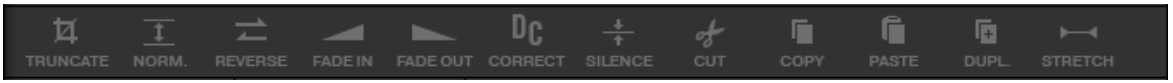
16.3.2 オーディオ編集機能

Edit ページのオーディオツールバーは各音声編集機能を備えています。編集内容は SELECTION RANGE セクションの Start と End パラメーターで設定した範囲に適用されます (↑16.3.1, エディットページの使用 参照)。

- ▶ サンプルで設定した範囲に各機能を適用するにはオーディオツールバーの任意のアイコンをクリックします。

これらの音声編集機能によってサンプルの素材を編集します。しかしオリジナルサンプル自体が編集されることはなく、各オーディオ編集によってサンプルのコピーが作成されます。

サンプルの各再生設定は Zone ページで行うことも可能です。 詳細は↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集するを参照してください。



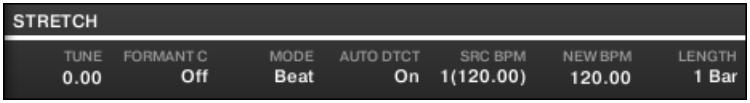
オーディオツールバーです。

オーディオツールバーには以下の音声編集機能があります。

コマンド	内容
TRUNCATE	設定した範囲以外のサンプルが削除されます。
NORM. (Normalize)	選択した範囲をクリップ直前までの音量まで引き上げます。
REVERSE	選択範囲内のサンプルをリバースさせます。
FADE IN	選択範囲内のサンプルにフェードイン処理を施します。
FADE OUT	選択範囲内のサンプルにフェードアウト処理を施します。
DC CORRECT	DC オフセットを取り除きます。DC オフセット（「Direct Current offset」）は各オーディオ生成ユニットを起因にもつ必要ないシグナルレベルの変異のことです。このオフセットによりヘッドルームが埋まってしまうことがあります。
SILENCE	選択範囲内のサンプルを無音にします。
CUT	サンプルから選択した範囲を削除し、クリップボードに一時的に保存します。
COPY	サンプルの選択した範囲をコピーし、クリップボードに一時的に保存します。
PASTE	カット、コピーしたサンプルを現在選択しているサンプルにペーストします。
DUPL. (Duplicate)	サンプルの選択した範囲を複製します。複製した内容は元の選択範囲のすぐ後にペーストされます。
STRETCH	この機能でサンプルの選択した範囲をタイムストレッチ、またはピッチシフトします。以下の詳細説明を参照してください。

タイムストレッチ / ピッチシフト

オーディオツールバーで STRETCH を選択すると、Edit ページの下の部分が以下のコントロール内容に切り替わります。



エディットページ下部のストレッチ用コントロールです。

これらのコントロールで選択した範囲に適用するタイムストレッチ/ ピッチシフトの事前設定を行うことができます。タイムストレッチ/ ピッチシフトはそれぞれ別に行うことが可能です。
パラメーターの内容は以下となります。

パラメーター	内容
STRETCH セクション	
TUNE	ピッチシフト値をセミトーン/セント単位で設定します。この値を 0.00 にするとオリジナルピッチが保たれます。
FORMANT C (フォルマントコレクション)	フォルマント修正機能を起動/起動解除します。この機能でピッチシフトした音声の音色を元のオーディオに可能な限り近いものにします。この機能は音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。
MODE	Beat または Free モードを選択します。 この Beat モードでオリジナル音声のテンポを元に新規テンポを設定します。この機能はドラムパターン等のリズミカルな音声に対して有効です。 Free モードでは元の音源のテンポとは関係なく新規テンポを設定します。リズムが無いサンプルに対して有効です。このモードでは SPEED (以下参照) パラメーターのみを使用できます。
AUTO DTCT (自動検出機能、Beat モードのみ)	起動すると、MASCHINE は自動的にオリジナル音声のテンポを検出します。
SRC BPM (Source BPM、Beat モードのみ)	オリジナル音声のテンポを検出します (BPM) 。このテンポは AUTO DTCT での設定値によって検出内容が異なる場合があります。 AUTO DTCT を起動すると、オリジナル音声の長さを小節単位で設定することができます。設定値は 1/2、1、2 小節となります。カッコ内の数字は設定した小節値による算出テンポとなります。 AUTO DTCT を無効にすると、オリジナル音声のテンポに直接手を加えることが可能となります。
NEW BPM (Beat モードのみ)	タイムシフトした音声の目標テンポを設定します。

パラメーター	内容
LENGTH (Stretch Length、Beat モードで Auto Detection を起動した場合のみ)	AUTO DTCT を有効にすると、加工される音声の長さを小節単位で設定できます。SRC BPM 値 (上記) を変更することでもこの LENGTH 値が変更します。オリジナル音声の長さを小節単位で設定すると、ここで他の小節値を設定することができ、加工される音声のテンポが乗除されます。選択肢は 1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8 小節と、各設定値の三連符となります。
SPEED (Free モードのみ)	オリジナルテンポを元に新規テンポを割合で設定します。最低値は 10 % です。

Beat モードでオリジナルテンポの 10 分の 1 以下のテンポにすると、Apply ボタンが無効の状態となります。 Apply ボタンをもう一度使用可能な状態にするには、この設定値をあげてください。

► 任意の値に設定し、Apply をクリックすることでサンプルの選択範囲にタイムストレッチ/ピッチシフトを適用、または Cancel を押すことでこの設定を取りやめます。

コントローラーの音声編集機能

EDIT ページはサンプルを編集するためのその他の機能も装備しています。



コントローラーの右ディスプレイのオーディオ編集機能です。

1. ボタン 5 と 6 を使用して任意のオーディオ機能を選択します。
2. 選択したオーディオ編集機能を使用するにはボタン 8 を押します。

→ 音声編集機能はページ 2 の SELECTION RANGE セクションの START と END パラメーターで設定した範囲に適用されます (↑16.3.1, エディットページの使用参照)。

これらの音声編集機能によってサンプルの素材を編集します。しかしオリジナルサンプル自体が編集されることはなく、各オーディオ編集によってサンプルのコピーが作成されます。

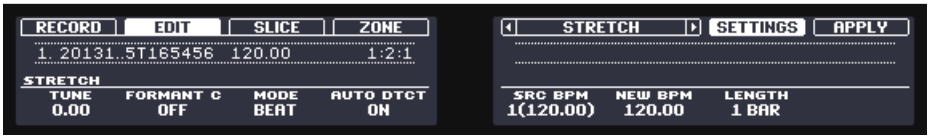
サンプルの各再生設定は ZONE ページで行うことも可能です。 詳細は↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集するを参照してください。

有効な機能は以下となっています。

パラメーター	内容
TRUNCATE	設定した範囲以外のサンプルが削除されます。
NORMALIZE	選択した範囲をクリップ直前までの音量まで引き上げます。
REVERSE	選択範囲内のサンプルをリバースさせます。
FADE IN	選択範囲内のサンプルにフェードイン処理を施します。
FADE OUT	選択範囲内のサンプルにフェードアウト処理を施します。
FIX DC	DC オフセットを取り除きます。DC オフセット（「Direct Current offset」）は各オーディオ生成ユニットを起因にもつ必要ないシグナルレベルの変異のことです。このオフセットによりヘッドルームが埋まってしまうことがあります。
SILENCE	選択範囲内のサンプルを無音にします。
CUT	サンプルから選択した範囲を削除し、クリップボードに一時的に保存します。
COPY	サンプルの選択した範囲をコピーし、クリップボードに一時的に保存します。
PASTE	カット、コピーしたサンプルを現在選択しているサンプルにペーストします。
DUPLICATE	サンプルの選択した範囲を複製します。複製した内容は元の選択範囲のすぐ後にペーストされます。
STRETCH	この機能でサンプルの選択した範囲をタイムストレッチ、またはピッチシフトします。以下の詳細説明を参照してください。

タイムストレッチ / ピッチシフト

STRETCH を選択してボタン 7 (SETTINGS) を押すことで選択した範囲へのタイムストレッチ/ ピッチシフトの度合いを設定することができます。ノブ 1–8 で各パラメーターを調節します。タイムストレッチ/ ピッチシフトはそれぞれ別に行うことが可能です。



ストレッチ機能のパラメーターです。

各パラメーターはノブ 1–8 にあります。

パラメーター	内容
STRETCH セクション	
TUNE	ピッチシフト値をセミトーン/セント単位で設定します。この値を 0.00 にするとオリジナルピッチが保たれます。
FORMANT C (Formant Correction)	フォルマント修正機能を起動/起動解除します。この機能でピッチシフトした音声の音色を元のオーディオに可能な限り近いものにします。この機能は音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。
MODE	タイムストレッチモードには 2 種類あります。 **BEAT**: このモードでオリジナル音声のテンポを元に新規テンポを設定します。この機能はドラムパターン等のリズミカルな音声に対して有効です。 **FREE**: このモードでは元の音源のテンポとは関係なく新規テンポを設定します。リズムが無いサンプルに対して有効です。このモードでは SPEED (以下参照) パラメーターのみを使用できます。
AUTO DTCT (自動検出機能、Beat モードのみ)	AUTO DTCT (Auto Detection) を起動すると MASCHINE は自動的にオリジナルサンプルのテンポを検出します。
SRC BPM (Source BPM、Beat モードのみ)	SRC BPM でオリジナル音声のテンポ(BPM)を検出します 。このテンポは AUTO DTCT での設定値によって検出内容が異なる場合があります。 AUTO DTCT を起動すると、オリジナル音声の長さを小節単位で設定することができます。設定値は 1/2、1、2 小節となります。カッコ内の数字は設定した小節値による算出テンポとなります。 AUTO DTCT を無効にすると、オリジナル音声のテンポに直接手を加えることが可能となります。
NEW BPM (ビートモードのみ)	タイムシフトした音声の目標テンポを設定します。

パラメーター	内容
LENGTH (Stretch Length、Beat モードで Auto Detection を起動した場合のみ)	AUTO DTCT を有効にすると、加工される音声の長さを小節単位で設定できます。SRC BPM 値 (上記) を変更することでもこの LENGTH 値が変更します。オリジナル音声の長さを小節単位で設定すると、ここで他の小節値を設定することができ、加工される音声のテンポが乗除されます。選択肢は 1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8 小節と、各設定値の三連符となります。
SPEED (Free モードのみ)	オリジナルテンポを元に新規テンポを割合で設定します。最低値は 10 % です。

Beat モードで新規テンポ値を (NEW BPM) 元のテンポ (SRC BPM) の 10 分の一以下のテンポにすると、ボタン 8 (APPLY) が灰色になり、無効の状態となります。 このボタンを起動するには設定値をあげてください。

► パラメーターを任意の設定値にしたら、ボタン 8 (APPLY) を押すことでサンプルの選択範囲に設定した内容が適用されます。この設定を適用したくない場合はボタン 7 (SETTINGS) をもう一度押して音声機能選択に戻ります。

16.4 サンプルのスライス

スライスで Loops をスライスし、単一の Sounds (例、ドラムループのキック音のみを取り出す)を取り出したり、ループの音程やタイミングを変えずにループを演奏する場合に使用します。その後**スライス**を同じサウンドの異なるノート、または同じサウンドの異なるサウンドにエクスポートすることができます。
ソフトウェアのサンプルエディターの Slice ページとコントローラーのサンプリングモードの SLICE ページでサンプルを各方法でスライスします。
サンプルの典型的なスライス方法は以下となります。

1. Slice ページ (コントローラーの SLICE ページ)を開きます（↑16.4.1, Slice ページを開く）。
2. 各スライス方法を選択、スライス方法で異なる各設定を行います（↑16.4.2, スライスの設定）。
3. 必要であれば手動でスライスを調節します（↑16.4.4, スライスを手動で調節する）。
4. サンプルにスライスを適用し、スライスをその/他のサウンド/グループにエクスポートします（↑16.4.5, スライスの適用）。

どのサンプルがスライスページに表示されるか

Slice ページ (コントローラーの SLICE ページ) では常に現在選択しているゾーンのサンプルを表示 (↑16.5.3, ゾーンリストでゾーンを選択、管理するでゾーンの選択方法を確認してください)し、このページでの操作内容はそのサンプルに適用されます。以下はその例です。

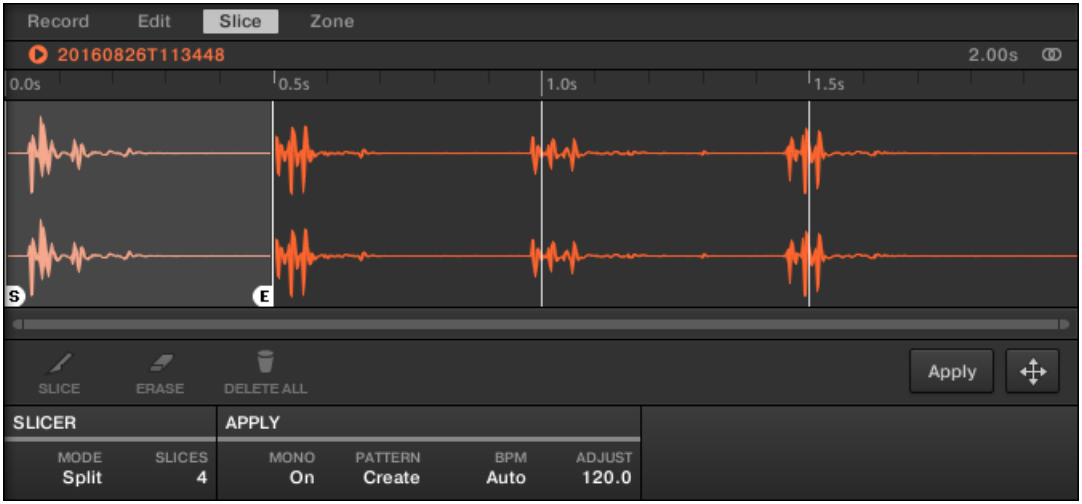
- サンプルを録音したばかりであれば、ここに直接表示されます。一つ以上のサンプルを録音した場合は、録音履歴でサンプルを選択することでここに表示されます (サンプル録音方法に関しては↑16.2, オーディオの録音を参照してください。
- フォーカスしたサウンドスロットにサンプルをドラッグ、またはブラウザ、オペレーションシステム内からサンプルを Slice ページに直接ドラッグすることも可能です。ページに表示され、サウンドにサンプルがすでにロードしてある場合はサンプルが交換されます。

16.4.1 Slice ページを開く

ソフトウェアでサンプルのスライスはサンプルエディターの Slice ページで行います。

▶ サンプルエディターの Slice タブをクリックして Slice ページを開きます。

Slice ページの見た目は以下のようになります。



ソフトウェアの Slice ページです。

コントローラーで SLICE ページを開く

▶ サンプリングモードでボタン 3 を押して SLICE ページにアクセスします。

SLICE ページの見た目は以下のようになります。



コントローラーの SLICE ページ 1 です。

16.4.2 スライスの設定

Slice ページ下部の各項目を設定してサンプルがどのようにスライスされるか設定します。



Slice ページ下部で各スライス用項目を設定します。

ここでの設定内容は上に表示される波形のスライスマーカーの数と配置に直接影響します。
点灯しているパッド、または波形ディスプレイで各スライスをクリックすることでキューバスを介してスライスを視聴することもできます (↑12.2.6, キューバスの使用参照)。
パラメーターの内容は以下となります。

パラメーター	内容
SLICER セクション	
MODE	ここで *Split*、*Grid*、*Detect*、*Manual* のどれかを選択します。 **Detect モード**: このモードで音声のダイナミクスを基準にサンプルをスライスします。 **Split モード**でサンプルは均等にスライスされます。 **GRID モード**: このモードで Sample が音符単位でスライスされます。 **Manual モード**: コントローラーのパッドを用いて手動でスライスポイントを設定、またはスライスのスタート、エンドポイントを設定します。

パラメーター	内容
SLICES (Split と Grid モードのみ)	MODE を Split (上記) にすると、SLICES でスライスする数を設定することができます (設定値は 4、8、16、32 です)。 MODE を Grid (上記) にすると、SLICES でスライスするノート値を設定することができます(設定値は 4th、8th、16th、32nd ノートです)。
AUTO-SNAP (Manual モードのみ)	Sample Slicer Manual モードの Auto-Snap 機能で、パッドを押した際にスライスポイントを一番近いトランジエントに自動配置します。この機能を解除してパッドを押したタイミングに正確にスライスポイントを設置することもできます。Auto-Snap 機能を使用するにはスライス対象となるサンプルの分析を行う必要があります。この分析は素早く終わりますが、分析対象となる音声の長さに合わせてその時間も長くなります。
SENSITIVITY (Detect モードのみ)	MODE を Detect (上記)にすると、SENSITIVITY でスライス感度を調節することができます。高い値で音声認識感度が高くなり、スライスの量が多くなり、低い値でスライスは少なくなります。このパラメーターは波形上でスライスを検出するまで調整してください。
APPLY セクション	
MONO	Sample Slicer Mono オプションを起動すると、グループ内でのスライス時に自動的に全サンプルスライスの Voice と Choke Group が 1 になります。 これでスライス同時発音数の設定を個別に行うことなくサンプルのスライスが複数発音することを解消することができ、例えばドラムループで必要ない音が同時になることを避けることができます。Mono を選択するとグループにスライスが適用され、サンプラーのポリフォニーが自動的に 1 に設定され、一度に発音される音声が一つとなります。 Choke Group も自動的に 1 となるのでパッドを連続的に複数押しても複数音が発音することはなくなります。この性質はビンテージドラムマシン等に見られ、(クローズドハイハットがオープンハイハットの音をさえぎる) また同時に一音しか発音しないモノフォニックシンセサイザーにも見られる性質です。
BPM (BPM モード)	テンポでスライスするための値を設定します。*Auto* にすると、MASCHINE はテンポを自動算出します。*Manual* を選択すると、BPM を手動設定できます。
ADJUST	BPM を Auto にしている場合は、MASCHINE が検出した テンポを選択するか、その倍、または半分のテンポを選択することができます。BPM を Manual にしている場合は、テンポを手動で調節できます。
ENGINE セクション	**(Detect モードのみ)**
ZERO-X (ゼロクロシング、Detect モードのみ)	MODE を Detect にすると、ZERO-X を起動することでオーディオシグナルが限りなくゼロ地点に近い位置にスライスを配置します。これによりクリック音声を回避できます。

コントローラーでスライス設定を調節する

左画面の下の各項目を設定してサンプルがどのようにスライスされるか設定します。



ノブ 1–4 でスライス設定項目を調整します。

ここでの設定内容は画面に表示される波形のスライスマーカーの数と配置に直接影響します。

パッドでスライスを選択、試聴する

スライスはパッドで確認することができます。完全に点灯したパッドは選択しているスライスを示し、薄く点灯しているパッドはその他のスライスを示します。

▶ 各パッドを押して各スライスをキューバスを介して試聴します (↑ 12.2.6, キューバスの使用 参照)。

キューチャンネルについては、セクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

16 以上のスライスがある場合は、パッドでトリガーする 16 スライスのセットを選択することができます。

▶ 16 以上のスライスがある場合は SHIFT + ボタン 7 または 8 を押して各 16 スライスのセット間を移動します。

まだスライスをパッドに適用していないので、この時点ではパッドで適用されるスライス音声の*確認のみ*ができる状態となっています。スライスの適用方法は↑16.4.5, スライスの適用を参照してください。

スライス用パラメーター

パラメーターの内容は以下となります。

パラメーター	内容
TIME セクション	
MODE	ここで DETECT、 SPLIT、GRID、MANUAL を選択します。 **Detect モード**: このモードで音声のダイナミクスを基準にサンプルをスライスします。 **Split モード**でサンプルは均等にスライスされます。 **GRID モード**: このモードで Sample が音符単位でスライスされます。 **Manual モード**: コントローラーのパッドを用いて手動でスライスポイントを設定、またはスライスのスタート、エンドポイントを編集します。
SLICES (Split と Grid モードのみ)	MODE を SPLIT (上記) にすると、SLICES でスライスする数を設定することができます (設定値は 4、8、16、32 です)。 MODE を GRID (上記) にすると、SLICES でスライスするノート値を設定することができます(設定値は 4th、8th、16th、32nd ノートです)。
AUTO-SNAP (Manual モードのみ)	Sample Slicer Manual モードの Auto-Snap 機能で、パッドを押した際にスライスポイントを一番近いトランジエントに自動配置します。この機能を解除してパッドを押したタイミングに正確にスライスポイントを設置することもできます。Auto-Snap 機能を使用するにはスライス対象となるサンプルの分析を行う必要があります。この分析は素早く終わりますが、分析対象となる音声の長さに合わせてその時間も長くなります。
SENSITIVITY (Detect モードのみ)	MODE を DETECT (上記)にすると、SENSITIVITY でスライス感度を調節することができます。高い値で音声認識感度が高くなり、スライスの量が多くなり、低い値でスライスは少なくなります。このパラメーターは波形上でスライスを検出するまで調整してください。
BPM (BPM モード)	テンポでスライスするための値を設定します。AUTO にすると、MASCHINE はテンポを自動算出します。MANUAL を選択すると、BPM を手動設定できます。
ADJUST	BPM を AUTO にしている場合は、MASCHINE が検出した テンポを選択するか、その倍、または半分のテンポを選択することができます。BPM を MANUAL にしている場合は、テンポを手動で調節できます。

MODE を DETECT にしている場合は、左画面下にパラメーターセクション ENGINE が表示されます。

► MODE を DETECT にし、右ページボタンを押すと ENGINE セクションが表示されます。



ENGINE セクションです。

ENGINE セクションには ZERO-X パラメーターがあります。

パラメーター	内容
ENGINE セクション	**(Detect モードのみ)**
ZERO-X (ゼロクロシング、Detect モードのみ)	MODE を DETECT にすると、ZERO-X を起動することでオーディオシグナルが限りなくゼロ地点に近い位置にスライスを配置します。これによりクリック音声を回避できます。

16.4.3 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、エンドポイントを編集できます。

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

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。

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。
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。

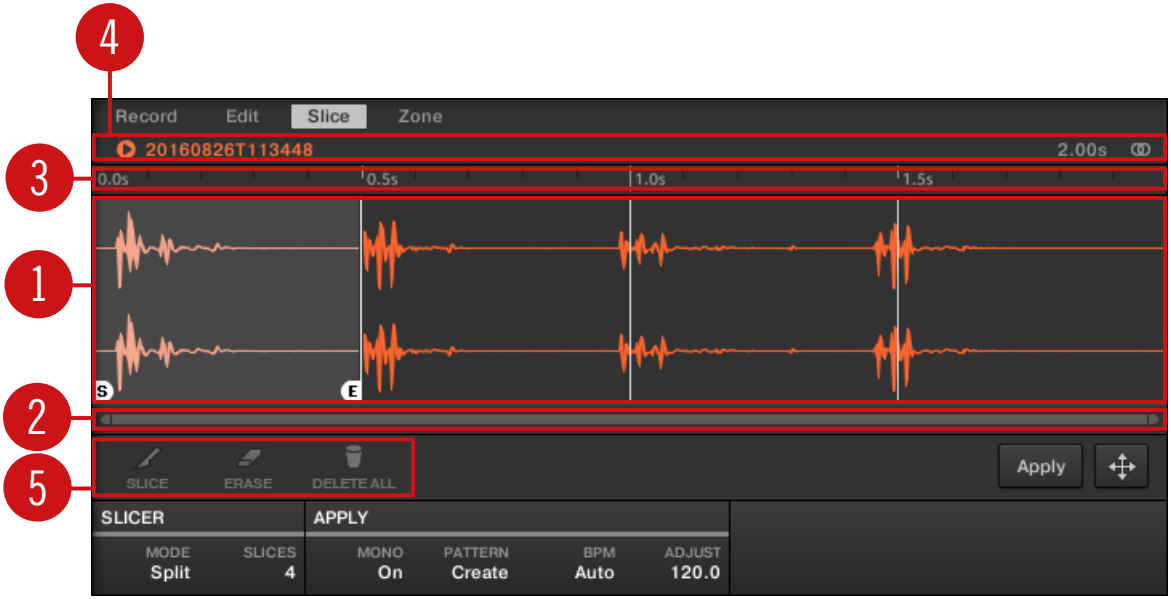
1. SAMPLING ボタンを押してサンプラーモードにします。
2. ボタン 4 EDIT を押し、Edit モードに戻ります。
3. ボタン 8 を押して DELETE ALL を選択、全スライスを削除します。
4. ボタン 4 EDIT を押し、EDIT モードを解除します。
5. APPLY を押して、Sound または Group からスライスを削除します。

→　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。

16.4.4　スライスを手動で調節する

スライスを自動で作成する Detect、Split、Grid、Manual モード (上記↑16.4.2, スライスの設定参照) に加え、マウスで波形ディスプレイ、各編集ツールを使用して手動でスライスを調節することもできます。

MODE セレクターで Manual を選択することでスライスを調節、または MASCHINE の適用していない状態のスライスを直接手動で調節（↑16.4.2, スライスの設定）することもできます。この場合、MODE セレクターは自動的に Manual に切り替わります。



スライスを手動で調節します。

(1) 波形ディスプレイ

選択したサンプルに分割線が表示してあり、スライスをこの状態で行うと現在表示している分割線に従ってサンプルのスライスを実行します。

- マウスでスライスを選択します（ハイライト表示されます）。スライスの下に小さく “S” と “E” マーカーが表示され、これらはスライスの起点と終点を示します。

- マウスのスクロールホイールを使用してズームイン/アウトします。ズーム用スクロールバー (**2**) を使用することも可能です。
- サンプルまたは各スライスを再生すると、**プレイヘッドインジケーター**が波形の現在の再生位置を表示します。
- **コンテクストメニュー**: スライスの任意の部分を右クリック (Mac OS、[Ctrl]-クリック) して以下のコマンドを控えたコンテクストメニューを表示します。

コマンド	内容
Open containing folder	サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
Save Sample As…	Save Sample As ダイアログが開き、コンピューター内にファイルとしてそのスライスを保存します。

デフォルトでスライスはマウスで以下のように調節できます。

- スライス内をクリックしてキューバス内でスライスを再生します (セクション ↑12.2.6, キューバスの使用参照)。
- スライスの境界線をドラッグして調節します。以下は各設定内容です。
  - 前後するスライスの終点と起点が密接している場合は、境界線の*垂直線* をドラッグして前後するスライスの終点と起点を移動します。
  - 垂直線の下の小さな「S」(または」E」) マーカーをドラッグして前後するスライスの起点と終点を別々に移動します。前のスライスにこの境界線を連動させるようにするには、前にあるスライスに向かって（「*S*」/「E」マーカーの代わりに）垂直線 をドラッグします。



スライスの起点と終点をドラッグすることで、スライス同士がオーバーラップするように設定したり、スライス間に間を空けることができます。

これらのデフォルトマウス動作はエディットツール (5) で SLICE と **REMOVE** ボタンを無効にしている状態で実行できます。これらのボタンを起動することでマウスの操作内容が以下のように異なります。

(2) ズーム用スクロールバー

スクロールバーをクリックし、マウスを水平方向にドラッグすることで波形を水平方向にスクロール、垂直方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの左右ハンドルをクリックして水平方向にドラッグすることで、波形を固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、波形全体を表示します。更にマウスで波形ディスプレイにカーソルを当て、スクロールホイールを使用することで (**1**) ズームイン/アウトすることもできます。

(3) Timeline

時間軸を秒単位で表示します。

(4) 情報バー

編集したサンプルのファイル名称と長さを表示します。左にある小さな再生アイコンをクリックしてサンプルをキューバスで試聴します(↑12.2.6, キューバスの使用参照)。右端にある小さな丸いアイコン (または 2 つの丸) をクリックして波形ディスプレイ(**1**) の表示チャンネルを設定します。

(5) エディットツール

エディットツールの 3 つのボタンでスライスを追加、削除します。

- SLICE: SLICE ボタンを有効にすると、波形ディスプレイでマウスを以下のように操作できるようになります。
  - スライスの任意の位置をクリックすることでそのスライスを分割します。
  - 波形ディスプレイ (**1**) で上記で解説したように、スライスの境界線を調整します。
- REMOVE: REMOVE ボタンを有効にすると、波形ディスプレイ上でマウスが消しゴムアイコンに切り替わり、マウスで以下のように操作できるようになります。
  - スライスの起点線をクリックすることでその線が消え、スライスはその前のスライスに吸収されます。
  - スライスの境界線同士の間をクリックすると、全スライスが削除されます。サンプルの該当する部分が灰色表示となり、スライスとしてエクスポートされることがなくなります。
- DELETE ALL: DELETE ALL ボタンを押すとスライスが全て削除され、もう一度最初からスライスを行うことができるようになります。



SLICE と REMOVE ボタンは同時に使用できるボタンではありません。



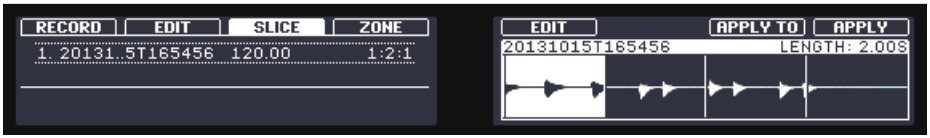
SLICE または REMOVE を起動した場合でも、コントローラーで各スライスのパッドを叩くことで試聴することができます。

コントローラーで手動でスライスを調節する

コントローラーには専用スライスエディットモードがあり、ここで各スライスを編集します。

▶ サンプリングモードの SLICE ページでボタン 5 (EDIT) を押してエディットモードを起動/起動解除します。

→ スライスエディットモードを起動すると、ボタン 5 が完全に点灯し、その下の EDIT ラベルがハイライト表示されます。



SLICE ページのエディットモードです。

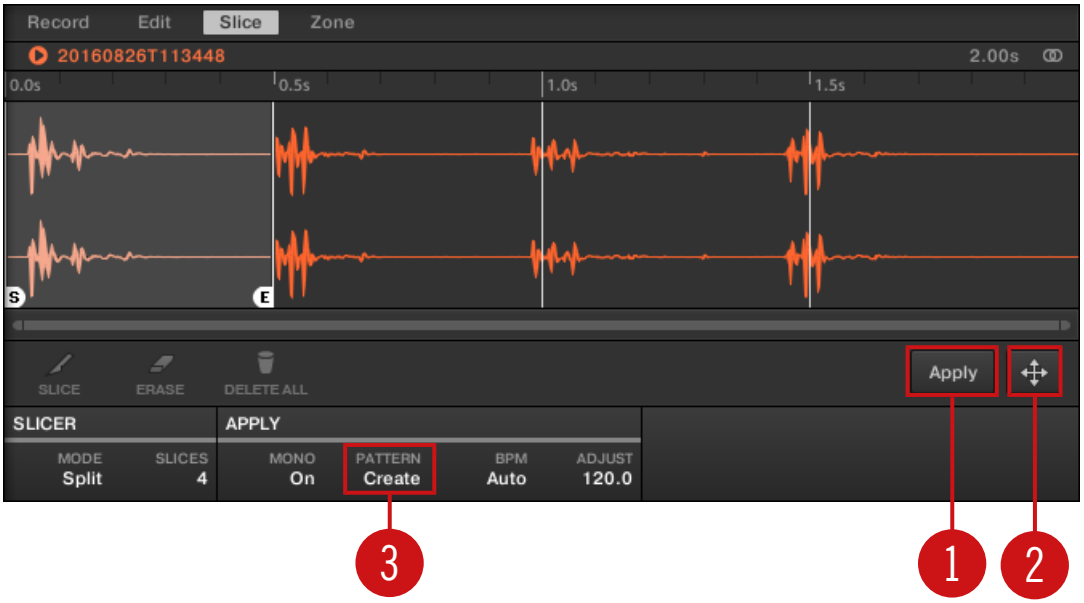
スライスエディットモードには以下のパラメーターとコマンドがあります。

パラメーター	内容
SELECTION セクション	
SLICE (ノブ 1)	編集するスライスを選択します。ディスプレイでは現在選択しているスライスを表示します。パッド 1 を叩いてスライスを選択することも可能です。
START (ノブ 3)	選択したスライスのスタートポイントを調節します。SHIFT を押しながらノブを回すとパラメーターの詳細設定ができます。前後するスライスの終点と起点が密接している場合は、スライスの起点をドラッグすることで前のスライスの終点も移動します。
END (ノブ 4)	選択したスライスのエンドポイントを調節します。SHIFT を押しながらノブを回すとパラメーターの詳細設定ができます。*START* パラメーター（上記）操作時とは違って、スライスの終点を移動しても次のスライスの起点を動かすことはありません。
ボタン 6、7、8	
SPLIT/SLICE	サンプルを半分に分割、またはパッドでトリガーしたスライスの後にスライスを追加することができます。
REMOVE (ボタン 7)	選択したスライスの起点の線を削除し、前のスライスと結合します。
DEL ALL (ボタン 8)	全スライスを削除します。

► スライス編集が完了したら、ボタン 5 (EDIT) をもう一度押してスライスエディットモードを解除します。

16.4.5 スライスの適用

編集したスライスの内容が気に入れば(↑16.4.2, スライスの設定)、この内容を適用して実際にオリジナルサンプルをスライスする段階となります。これは Slice ページ右下の 3 つの操作部を用います。



スライスの適用方法はいくつかあります。

(1) Apply ボタン

スライスを同じサウンドにエクスポートします。Apply をクリックすると、スライスがこのサウンドの各ノートにマッピングされ、サウンドエディターはキーボードビューのパターンエディターに切り替わり、コントローラーのパッドもキーボードモードに切り替わり、パッドでスライスを演奏可能な状態となります。更に、パターンクリエイションセレクター (**3**) の設定内容によって、各スライスに対応していくつかのノートが自動的に作成されます（以下参照）。

(2) スライスドラッガー

スライスドラッガーをドラッグしてスライスを他のサウンド、またはグループにエクスポートします。

- 以下はサウンド（サンプルエディターの左のサウンドリスト）にドラッグした場合です。
  - スライスがこのサウンドの各ノートに (MASCHINE の C-2 を起点に)マッピングされます。サウンドのベースキーは最低音部の C に設定されます(↑5.1.3, ベースキーの調節参照)。既にあったサウンドの内容は置き換えられます。
  - サンプルエディターはキーボードビューのパターンエディターに切り替わります。
  - コントローラーのパッドもキーボードモードに切り替わり、パッドでスライスを演奏可能な状態となります。

- パターンクリエイションセレクター (**3**) の設定内容によって、各スライスに対応していくつかのノートが自動的に作成されます（以下参照）。



言い換えると、Apply ボタン (**1**) はフォーカスしているサウンドに用いるスライスドラッガーのショートカット、ということもできます。

- 以下はグループ（アレンジャーの左のグループリスト）にドラッグした場合です。
  - スライスは各サウンドスロットにマッピングされ、現在ロードしてある内容がある場合は入れ替わります。最初の 16 スライスのみをエクスポート可能です。
  - サンプルエディターはグループビューのパターンエディターに切り替わります。
  - コントローラーのパッドもグループモードに切り替わり、パッドでスライスを演奏可能な状態となります。
  - パターンクリエイションセレクター (**3**) の設定内容によって、各スライスに対応していくつかのノートが自動的に作成されます（以下参照）。

(3) パターンクリエイションセレクター

スライスのエクスポート時に用いる自動ノート作成機能には 3 種類のモードがあります。 ここで選択したモードは Apply ボタン (**1**) 使用時と、スライスドラッガー (**2**) 使用時に用いられます。オプションは以下となっています。

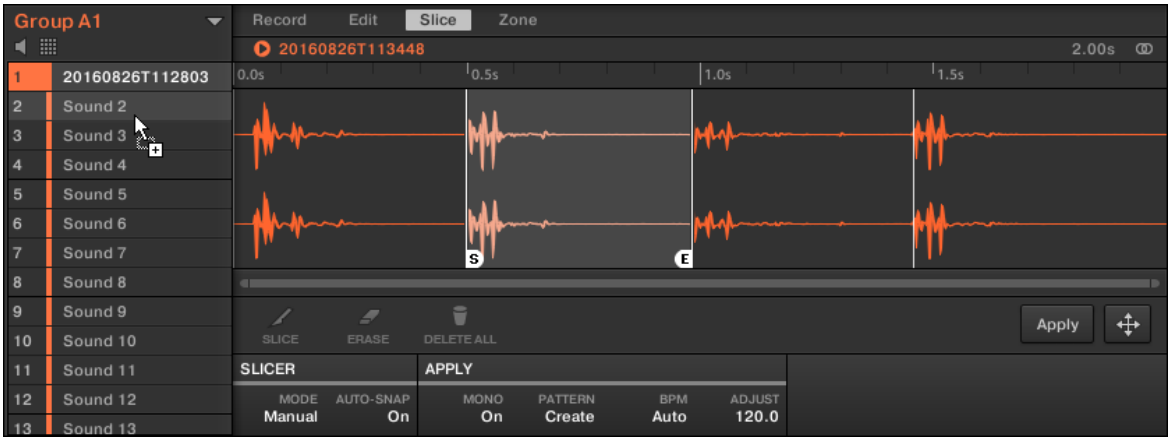
- *Create Pattern* (デフォルト設定): スライスのエクスポート時に新規パターンを作成、その時各ピッチにノートが作成される場合（スライスをサウンドにエクスポートした場合）と、各サウンドにノートが作成される場合 (スライスをグループにエクスポートした場合)があり、どちらのの場合でもパターンでは元のサンプルをスライスで再現します。
- *Replace Pattern*: スライスのエクスポート時に現在のパターンにノートが作成され、パターンは自然にスライスで元のサンプルを再現します。シーケンスが現在のパターンよりも短い場合はパターン内を埋めるために栗かされたパターンを作成します。シーケンスがパターンよりも長い場合は、パターンがパターングリッドの設定と他のサウンドの長さに沿って延長されます。
  - スライスをサウンドにエクスポートした場合ノートのシーケンスは各ピッチごとに割り当てられます。そのサウンドに既にあるノートは新しい内容に置き換えられます。パターン内の他のサウンドのノートに影響はありません。
  - スライスをグループにエクスポートした場合ノートのシーケンスは各サウンドごとに割り当てられます。これらのサウンドに既にあるノートは新しい内容に置き換えられます。パターン内の他のサウンドのノートに影響はありません。
- *No Pattern*: パターンが作成されなくなり、現在使用しているパターンに影響はありません。

スライスのいくつかのノートを削除したり、ノートをクオンタイズ、または各スライスを完全に再アレンジしてください。

上の図のノートはスライスを示し、サンプルを正確なタイミングとピッチで再生します。プロジェクトテンポを変更することで、ループが新規テンポと同期するか確認してください。

単一のスライスのエクスポート

個々のスライスを他のサウンドにドラッグアンドドロップでエクスポートすることも可能です。



個々のスライスを別のサウンドにドラッグしています。

サウンドにスライスしたサンプルを適用する

スライスをグループリストのグループにドラッグ (アレンジャーの左にドラッグ) すると、スライスはそのグループの最初のサウンドスロットにエクスポートされます。そのサウンドスロットにサウンドが既にある場合は、新規サウンドに入れ替わります。

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保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。

コントローラーでスライスをエクスポートする

編集したスライスの内容が気に入れば （↑16.4.2, スライスの設定)、この内容を適用して実際にオリジナルサンプルをスライスすることができます。これは右画面上部の 2 つのコマンド、APPLY... （ボタン 8）を使用します。

スライスの適用先を指定する

▶ ボタン 8 (APPLY...) を押してプロジェクト内の任意のサウンド、またはグループにスライスをエクスポートします。

→ 画面がセレクションモードとなり、ここでスライスのエクスポート先を指定します。



スライスのエクスポート先を選択します。

このセレクションモードで、スライスをサウンド、またはグループにエクスポートするか選択します。

スライスをサウンドにエクスポートする

1. エクスポート先となるサウンドがあるグループをボタン A–H から選択します。プロジェクトに 8 個以上のグループがある場合は、ボタン 3 と 4 を押してまずグループバンクを選択する必要があります。選択されたグループボタンが点滅し、該当するグループが左画面に表示されます。パッドはグループ内のサウンドスロットとして表示されます。
2. パッドを押してエクスポート先となるサウンドを選択します。
   グループボタンが点灯をやめ、選択したパッドが点滅し、エクスポート先として選択されたことを示します。
3. ボタン 8 (OK) を押してスライスをエクスポートします。

→ スライスがこの選択したサウンドの各ノートに (MASCHINE の C-2 を起点に)マッピングされます。サウンドのベースキーは最低音部の C に設定されます(↑5.1.3, ベースキーの調節参照)。既にあったサウンドの内容は置き換えられます。コントローラーのサンプルモードが解除され、コントロールモードに戻ります。パッドもキーボードモードに切り替わり、パッドでスライスを演奏可能な状態となります。更にソフトウェアの Slice ページのパターンクリエイションセレクターの設定によって、各スライスに対応してノートが自動的に作成されます (上記参照)。

スライスをグループにエクスポートする

1. グループボタン (A-H) のどれかを押して任意のグループを選択します。プロジェクトに 8 個以上のグループがある場合は、ボタン 3 と 4 を押してまずグループバンクを選択する必要があります。
   選択されたグループボタンが点滅し、該当するグループが左画面に表示されます。
2. ボタン 8 (OK) を押してスライスをエクスポートします。

→ スライスは各サウンドスロットにマッピングされ、現在ロードしてある内容がある場合は入れ替わります。最初の 16 スライスのみをエクスポート可能です。コントローラーのサンプルモードが解除され、コントロールモードに戻ります。パッドもグループモードに切り替わり、パッドでスライスを演奏可能な状態となります。更にソフトウェアの Slice ページのパターンクリエイションセレクターの設定によって、各スライスに対応してノートが自動的に作成されます (以下参照)。



いつでもボタン 7 (CANCEL) を押すことでエクスポートをキャンセルし、SLICE ページに戻ることができます。

単一のスライスのエクスポート

全スライスをエクスポートする代わりに、選択したスライスのみをエクスポートすることもできます。

1. ボタン 7 (APPLY TO) を押します。
   コントローラーが、上記したセレクションモードになります。
2. ボタン 5 (SINGLE) を押して選択したスライスのみをエクスポートします。
3. 上記したようにエクスポート先となるサウンド、またはグループを選択します。
4. ボタン 8 (APPLY) を押して選択したスライスをエクスポートします。

APPLY: 同じサウンドにスライスをエクスポートする

► SLICE ページでボタン 8 (APPLY) を押してフォーカスしているサウンドに全スライスをエクスポートします。

→ サウンドに現在ロードしているサンプルは各スライスに置き換わり、各ノートにマッピングされた状態となります。

これはボタン 7 (APPLY TO) を押してスライスがあるサウンドを選択するのと同じです。

16.5 ゾーンにサンプルをマッピングする

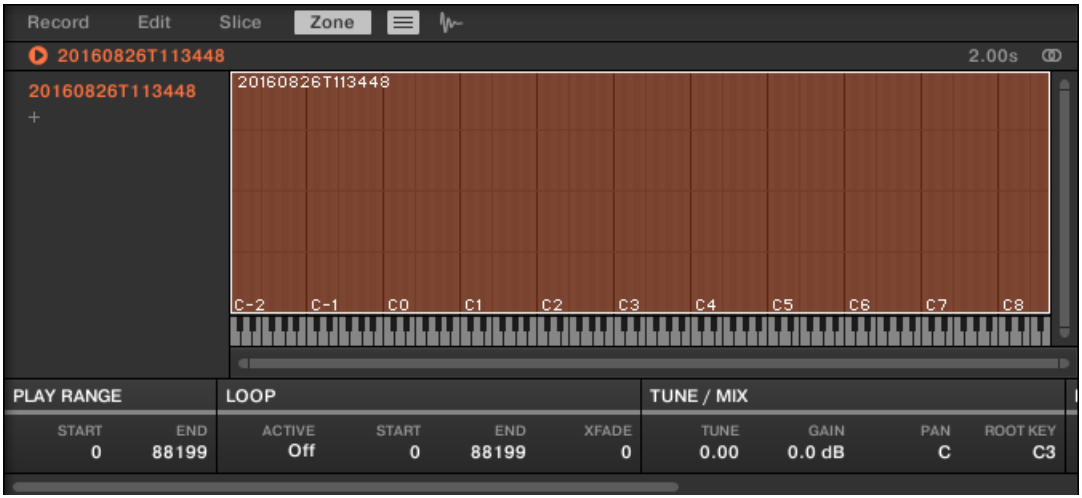
サンプルをマッピングすることで、MIDI キーボード上に異なるベロシティーを持つ複数のサンプルを含むサウンドを作成することも可能です。サウンドに含まれる各サンプルのキー（ピッチ）レンジとベロシティーレンジを設定するためには **Zones** を使用します。サンプルはゾーンで設定したキーレンジとベロシティー値で演奏したときのみトリガーされます。

ゾーン同士を重ねる事も可能で、異なるサンプルを同時に演奏したり、どのくらいの強さでパッドを叩くかで発音するサンプルを変えることも可能です。各ゾーンの各サンプルに対して各再生設定を施すことができます。全ゾーンのセットでサウンドの**サンプルマップ** (または “**マップ**”) を設定します。

16.5.1 Zone ページを開く

マッピングは サンプルエディターの Zone ページで行います。

▶ サウンドスロットを選択し、サンプルエディターを開き (パターンエディターの左の波形アイコンをクリックします)、Zone タブをクリックすることで Zone ページを開きます。



Zone ページ (空のサウンドのものです) です。

コントローラーで ZONE ページを開く

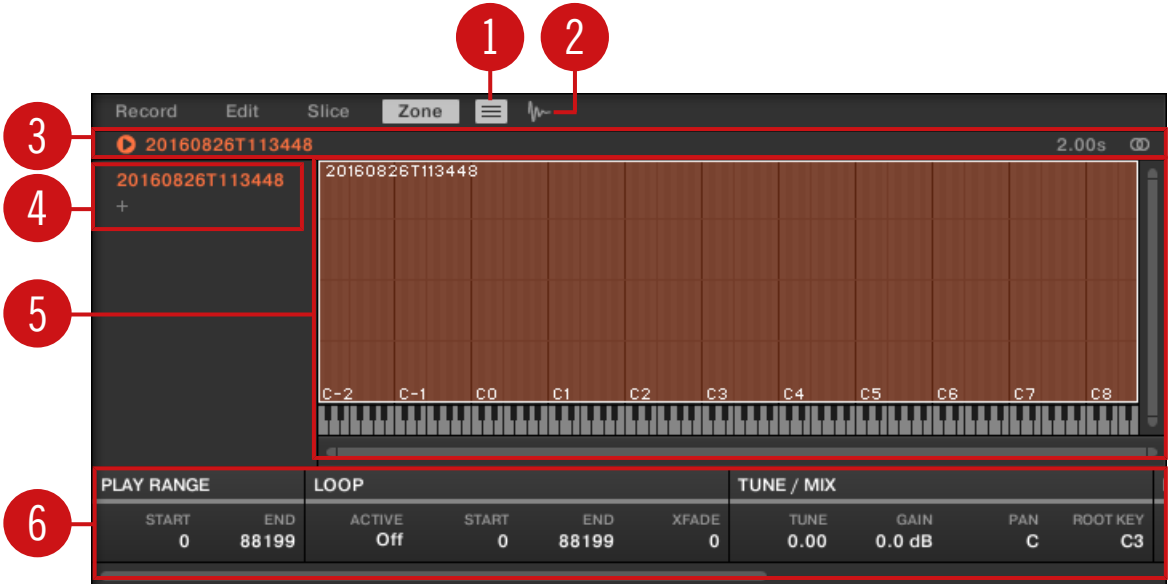
► サンプリングモードでボタン 4 を押して ZONE ページにアクセスします。



コントローラーの ZONE ページです。

16.5.2 Zone ページ概要

Zone ページは以下を備えています。



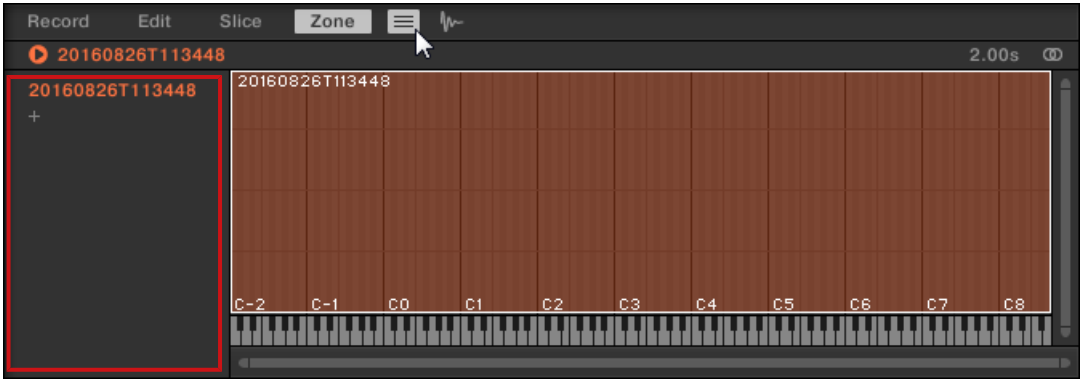
Zone ページの概要

(1) **ゾーンリストボタン**: ゾーンリスト(4) を表示/非表示します。
(2) **サンプルビューボタン**: ゾーンページをマップビューとサンプルビュー (5) に切り替えます。

(3) **情報バー**: フォーカスしているゾーンのサンプルのファイル名称と長さを表示します。左にある小さな再生アイコンをクリックしてサンプルをキューバスで試聴します(↑12.2.6, キューバスの使用参照)。右端にある小さな丸いアイコン (または 2 つの丸) をクリックして波形ディスプレイ(**1**) の表示チャンネルを設定します。
(4) **ゾーンリスト**: 全ゾーンをリスト表示します。ゾーンリストはゾーンリストボタン(**1**) を押すことで表示/非表示します。リストのエントリーをクリックしてゾーンにフォーカスします。複数のゾーンの選択や、ゾーンのドラッグアンドドロップ、またリストにゾーンを追加、削除することが可能です。ゾーンリストの詳細は↑16.5.3, ゾーンリストでゾーンを選択、管理するを参照してください。
(5) **マップビュー/ サンプルビュー**: マップビューがデフォルトビューです(上図)。ここでサウンドに含まれる全ゾーンを表示、編集します。サンプルビューではフォーカスしているゾーンのサンプル波形を表示、各編集を行います。サンプルビューボタン (**2**) をクリックしてマップビューとサンプルビューを切り替えます。マップビューとサンプルビューの詳細は ↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集する と ↑16.5.5, サンプルビューでゾーンを編集するを参照してください。
(6) **ゾーンセッティング**: フォーカスしているゾーンのパラメーターを表示します。各パラメーターに関しては ↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節 を参照してください。

16.5.3 ゾーンリストでゾーンを選択、管理する

ゾーンリストではフォーカスしたサウンドの全ゾーンが表示されます。



Zone ページのゾーンリストです。

► Slice タブの隣のゾーンリストボタンをクリックしてゾーンリストを表示/非表示します。

ゾーンリストでリスト内のゾーンを追加、削除、置き換え、選択、並び替えします。

右の境界線をドラッグすることでゾーンリストの幅を調節します。

ゾーンリストに新規ゾーンを追加する

ゾーンリストにゾーンを追加する方法は 2 通りあります。

▶ ブラウザの LIBRARY または FILES ペイン、またはオペレーションシステムからサンプルをドラッグし、ゾーンリストの空白部分にドロップします。



または

1. ゾーンリストの最後の「+」をクリックします。

   Load Sample ダイアログが開きます。
2. オペレーションシステム内の任意のオーディオファイルを選択し、[Enter] を押します。

→ ドラッグ、または選択したサンプル用新規ゾーンがリストの最後に作成されます。

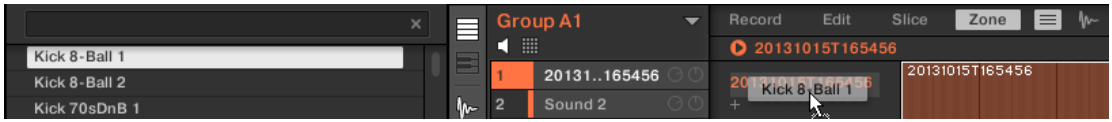
複数のサンプルを一度にドラッグアンドドロップすることもできます。これで複数の新規ゾーンが作成されます。

マップビューのサンプルマップに直接サンプルをドラッグアンドドロップすることで、サウンドにゾーンを追加することもできます。詳細はセクション↑16.5.7, サンプルマップにサンプルを追加するを参照してください。

既存のゾーンのサンプルの置き換え

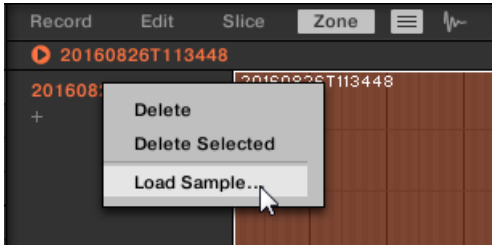
新規サンプルを既にあるゾーンに配置し、そのゾーンに含まれているサンプルを交換することもできます。ここでも方法は 2 通りあります。

▶ ブラウザの LIBRARY または FILES ペイン、またはオペレーションシステムからサンプルをドラッグし、ゾーンリストの任意のエントリーにドロップします。



または

1. ゾーンリストの任意のエントリーを右クリック ([Ctrl]-click on Mac OS) し、表示されるメニューで *Load Sample…* を選択します。



Load Sample ダイアログが開きます。

2. オペレーションシステム内の任意のオーディオファイルを選択し、[Enter] を押します。

→ ドラッグ、または選択したサンプルがそのゾーンにあったサンプルと切り替わります。

リストでゾーンを選択する

▶ ゾーンリストでゾーンをクリックしてフォーカスします。

→ フォーカスしたゾーンはリストとマップビューでハイライト表示されます。更に

- フォーカスしたゾーンはサンプルビューに表示され、ページ下部のゾーンセッティングにその設定内容が表示されます。詳細はセクション↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節を参照してください。
- フォーカスしたゾーンは Edit と Slice ページにも表示され、更に含んでいるサンプルを調節することができます。Edit と Slice ページの詳細は↑16.3, サンプルの編集と↑16.4, サンプルのスライスを参照してください。

リストで複数のゾーンを選択する

オペレーションシステムで一般的に使用する方法で、リスト内のいくつかのゾーンを一度に選択することもできます。複数選択のルールは以下となります。

- フォーカスしたゾーンは自動的に選択されます。サウンドの色でハイライト表示され、その波形とパラメーターは Slice ページの Sample ビューと Zone セッティング、Edit と Slice ページに表示されます。
- 選択した他のゾーンは白くハイライト表示されます。これらのセッティングは表示されることはありませんが、ゾーンリストとマップビューでで設定を行うと設定内容がこれらのゾーンにも適用されます(↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集する参照)。

マウスとキーボードの動作	コマンド
複数選択	
[Ctrl] ([Cmd]、Mac OS) を押したままリストの各エントリーをクリックします。	クリックしたゾーン全てをが選択されます。選択してあるゾーンをクリックして選択解除します。
[Shift] を押したまま 2 つのエントリーをクリックします。	これらのゾーンとその間にあるゾーンを全て選択します。
[Ctrl]+[A] ([Cmd]+[A]、Mac OS)を押す	リストの全ゾーンを選択/選択解除します。選択解除時、フォーカスしているゾーンは選択されたままとなります。

リストからゾーンを削除する

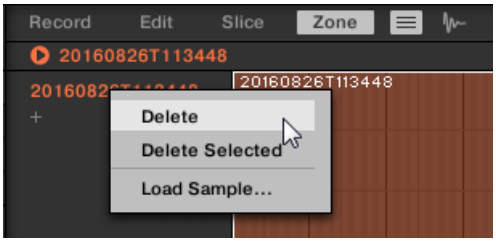
ゾーンリストからゾーン、複数のゾーンを削除する方法

1. 削除したいゾーン（複数のゾーン）を選択します。
2. コンピュータのキーボードにある、[Del] または [Backspace] キーを押してください。

→ 選択したゾーンはゾーンリストとサンプルマップから削除され、対応するサンプルをそのサウンドで使用することができなくなります。

削除したいゾーンを選択し、コンテクストメニューを使用することもできます。

1. 削除したいゾーン（複数のゾーン）を選択します。
2. 選択したゾーンを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) します。
   メニューが表示されます。

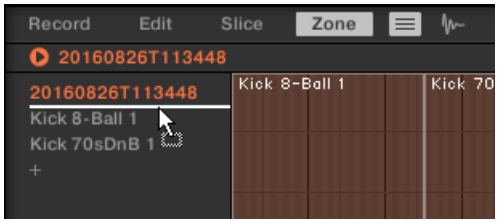


3. メニューで *Delete* を選択してフォーカスしているゾーンのみを削除、*Delete Selected* を選択して選択した全ゾーンを削除します。

リストでゾーンを移動する

ゾーンリスト内でゾーンをドラッグアンドドロップすることで各ゾーンを移動することもできます。

1. 移動したいゾーン（複数のゾーン）を選択します。
2. マウスボタンをクリックホールドし、垂直方向にマウスをドラッグします。
   マウスカーソルが移動するにつれ、各エントリーの移動先となる部分に線が表示されます。



3. 希望する位置に線が表示されたらマウスを放し、この場所に選択したゾーン（複数のゾーン）を移動します。



ゾーンを移動することでゾーンリストの順序を入れ替えることができます。例えばこの機能をサンプルマップのコンテクストメニューの *Map as Drum Kit* コマンドを使用する前に使用することで、サンプルを使いやすくマッピングすることができるようになります。サンプルマップの詳細はセクション↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集するを参照してください。

コントローラーでゾーンを選択、管理する

コントローラーでゾーンを選択、削除することができます。

ゾーンの選択

▶ サンプリングモードの ZONE ページでボタン 7 (PREVIOUS) または 8 (NEXT) を押してゾーンリストの前後するゾーンにフォーカスします。

→ このフォーカスしたゾーンのサンプルの波形は右画面に表示され、ゾーンの設定内容は左画面下に表示されます。

コントローラーで複数選択はできません。前後するゾーンにフォーカスすると、自動的に他のゾーンを選択解除し、フォーカスしているゾーンのみが選択しているゾーンとなります。

コントローラーの対応するパッドを押すことでサンプルをキューチャンネルで再生することができます。サンプルを再生すると、右ディスプレイの再生ヘッドインジケーターが波形の現在の再生位置を表示します。

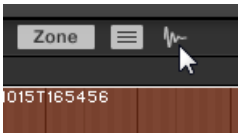
キューチャンネルについては、セクション↑12.2.6, キューバスの使用を参照してください。

ゾーンの削除

▶ サンプリングモードの ZONE ページでボタン 5 (REMOVE) を押してサウンドからフォーカスしているゾーンを削除します。

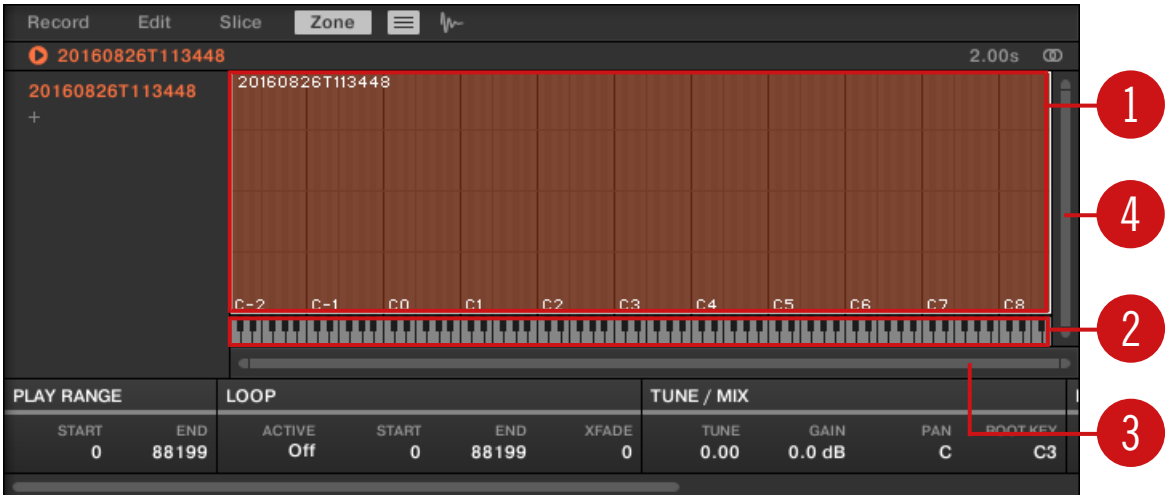
16.5.4 マップビューでゾーンを選択、編集する

マップビューはサンプルビューボタン (Zone タブの右の小さな波形アイコンです) を無効にすることで表示されます。



サンプルビューボタンを無効にしてマップビューを表示します。

マップビューは以下の内容を含んでいます。



Zone ページのマップビューです。

(1) サンプルマップ

サンプルマップではサウンドに含まれる全ゾーンを表示します。

- 水平軸は C-2 から G8 のキーを示し、垂直軸は 0 から 127 までのベロシティーを示します。
- 各ゾーンは特定したキーレンジとベロシティーレンジによる長方形で表示されます。このキーとベロシティーに該当するゾーン内のサンプルがトリガーされます。
- ズーム用スクロールバー (**3**) と (**4**) を使用して縦横方向にズームイン/アウトすることができます。
- 各ゾーンのヘッダでは対応するサンプル名称を表示します。
- マップでゾーンをクリックしてフォーカスします。フォーカスしたゾーンがハイライト表示され、Zone ページ下部のゾーンセッティングに各情報とパラメーターが表示されます。
- 複数のゾーンを一度に洗濯することもできます。マップビューでの全編集内容 (移動、サイズ変更等) は選択した全ゾーンに適用されます。以下を参照してマップのセレクションと編集用各コマンドについて確認してください。



サンプルマップにサンプルをドラッグすることでサンプルを追加することもできます。 詳細は↑16.5.7, サンプルマップにサンプルを追加するを参照してください。

(2) バーチャルキーボード

マッピングビューの下にはバーチャルキーボードがあります。選択したゾーンのルートキーは色付きで表示されます。 この色が付いたルートキーをドラッグして移動することが可能です。

(3) 水平ズームスクロールバー
スクロールバーをクリックし、マウスを水平方向にドラッグすることでサンプルマップを水平方向にスクロール、垂直方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの左右ハンドルをクリックして水平方向にドラッグすることで、サンプルマップを固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、ピッチレンジ全体を表示します。
(4) 垂直ズームスクロールバー
スクロールバーをクリックし、マウスを垂直方向にドラッグすることでサンプルマップを垂直方向にスクロール、水平方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの上下にあるハンドルをクリックして垂直方向にドラッグすることで、サンプルマップを固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、ベロシティーレンジ全体を表示します。

マップでの操作

マッピングでマウスとキーボードを操作してゾーンを選択、編集することができます。以下の操作を行うことができます。

マウスとキーボードの動作	コマンド
選択コマンド	
ゾーンのクリック	ゾーンをフォーカスします。フォーカスしたゾーンはハイライト表示されます。Zone ページの下のゾーンセッティングでフォーカスしているゾーンとサンプルの再生設定を編集、サンプルの音声素材を Edit エディットページで編集、Slice ページでサンプルのスライスを編集することができます。
[Ctrl] ([Cmd]、Mac OS) を押したままいくつかのゾーンをクリックします。	クリックしたゾーン全てをが選択されます。選択してあるゾーンをクリックして選択解除します。
[Shift] を押したまま 2 つのゾーンをクリック	これらのゾーンとその間にあるゾーンを全て選択します。
サンプルマップのセレクションフレームのクリックドラッグ	フレーム内にあるゾーン同士、または重なり合う全ゾーンを選択します。
[Ctrl]+[A] ([Cmd]+[A]、Mac OS)を押す	全ゾーンを選択/選択解除します。選択解除時、フォーカスしているゾーンは選択されたままとなります。
エディットコマンド	
ゾーンの左右ボーダーのドラッグ	選択したゾーンのキーレンジを設定します。
ゾーンの上下ボーダーのドラッグ	選択したゾーンのベロシティーレンジを設定します。

マウスとキーボードの動作	コマンド
ゾーンの隅のドラッグ	選択したゾーンのキーレンジとベロシティーレンジを同時に調節します。
ゾーンの内側をクリックしてドラッグ	選択したゾーンをサンプルマップに移動します。各ゾーンのルートキーも対応して変更されます。
ゾーンのダブルクリック	ゾーンのキーレンジとベロシティーレンジを拡張することで、キーとベロシティー幅を最大限に使用することができます。これで各ゾーンで使用されていなかったキーとベロシティーの余地を有効利用することができるようになります。
ゾーンを右クリック ([Cmd]-クリック、Mac OS) します。	サンプルマップメニューが開きます (以下参照)。
[Del] または [Backspace] キーを押します。	選択したゾーンがサンプルマップから削除されます。

Zone ページ下部のゾーンセッティングでゾーンのキーレンジとベロシティーレンジを調節することができます。↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節を参照してください。

Edit と Slice ページの詳細は↑16.3, サンプルの編集と↑16.4, サンプルのスライスを参照してください。

サンプルマップメニュー

サンプルマップメニューには以下の編集機能を装備しています。

► ゾーンを右クリック ([Ctrl]-クリック、Mac OS) してサンプルマップメニューを開きます。

サンプルマップメニューのコマンドは選択した全ゾーンに対して適用されます。メニューには以下のコマンドがあります。

コマンド	内容
Delete	選択したゾーンがサンプルマップから削除されます。
Map as Drum Kit	各ゾーンが単一ノート限定となり、C3 を起点に各ゾーンがマッピングされます。各ゾーンにアサインされた実際のノートはゾーンリストのゾーンは位置によって設定されます。一番上のゾーンが C3 にアサインされ、その下のゾーンが C#3 にアサイン、と続きます。

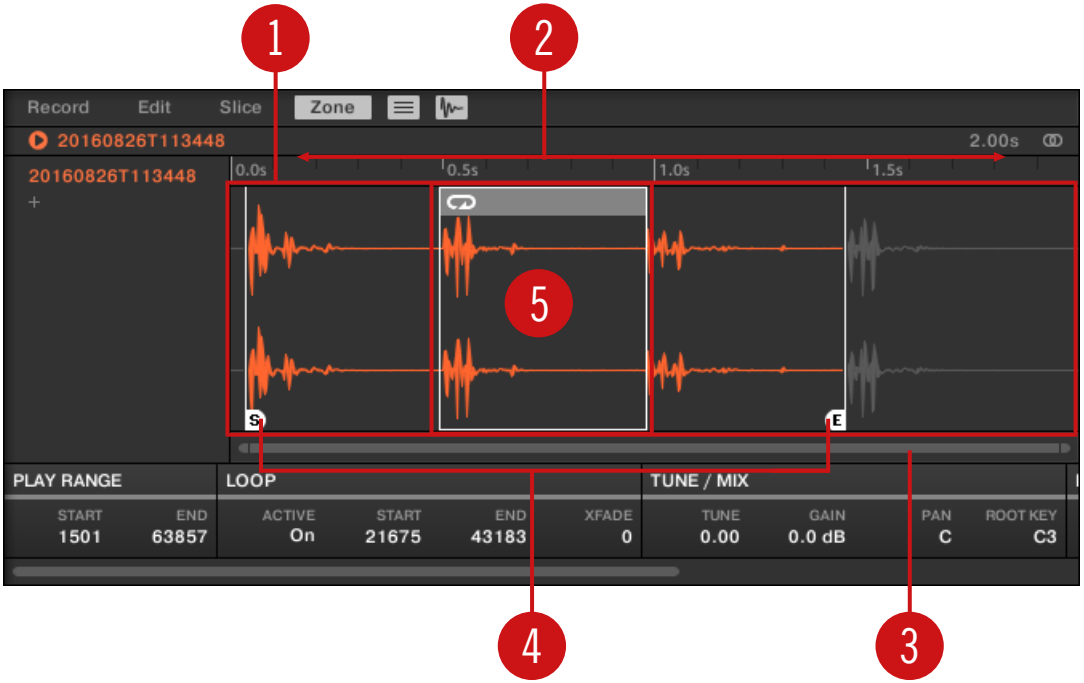
16.5.5 サンプルビューでゾーンを編集する

サンプルビューはサンプルビューボタン (Zone タブの右の小さな波形アイコンです) を有効にすることで表示されます。



サンプルビューボタンを有効にしてサンプルビューを表示します。

サンプルビューは以下の内容を含んでいます。



Zone ページのサンプルビューです。

(1) 波形ディスプレイ

フォーカスしたゾーンのサンプルの波形を表示します。波形ディスプレイには以下のツールがあります。

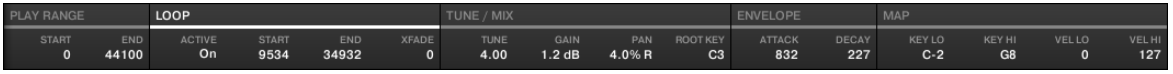
- マウスのスクロールホイールを使用してズームイン/アウトします。ズーム用スクロールバー (**3**) を使用することも可能です。
- **プレイレンジマーカー (4) とループマーカー(5)**: 以下参照
- **再生ヘッドインジケーター**: サンプルを再生 (パッドを押す、または波形の上の情報バーの小さな再生用アイコンをクリックします) すると、再生ヘッドインジケーター(白い垂直線です) が波形内での現在の再生位置を表示します。
- **コンテクストメニュー**: 波形内の任意の部分を右クリック (Mac OS、[Ctrl]-クリック) して以下のコマンドを控えたコンテクストメニューを表示します。

コマンド	内容
Open containing folder	サンプルがあるハードディスクのフォルダを開き、オリジナルファイルにアクセスします。
Save Sample As…	Save Sample As ダイアログが開き、コンピューター内に別名で保存、またはコンピューター内の他の場所にフォーカスしているゾーンのサンプルを保存します。

(2)タイムライン
時間軸を秒単位で表示します。
(3) ズーム用スクロールバー
スクロールバーをクリックし、マウスを水平方向にドラッグすることで波形を水平方向にスクロール、垂直方向にドラッグすることで画面をズームイン/アウトします。スクロールバーの左右ハンドルをクリックして水平方向にドラッグすることで、波形を固定したままズームイン/アウトします。スクロールバーをダブルクリックしてズームをリセットし、波形全体を表示します。更にマウスで波形ディスプレイにカーソルを当て、スクロールホイールを使用することで (**1**) ズームイン/アウトすることもできます。
(4) プレイレンジマーカー
S と E のマーカーで再生範囲を設定します。マウスでこれらをドラッグしてサンプル再生範囲を設定します。この設定は波形ディスプレイの下のゾーンセッティングの PLAY RANGE セクションで設定することも可能です (↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節参照)。
(5) ループマーカー
サンプルにループを設定した場合はその範囲も波形ディスプレイで表示されます。境界線をドラッグしてループを調節したり、ループのタイトルバーをドラッグしてループ全体を移動することも可能です。波形ディスプレイの下のゾーンセッティングの LOOP セクションでループの作成/設定が可能です (↑16.5.6, ゾーンセッティングの調節参照)。 ループは常に再生レンジ内に留まります。 よってサンプルのスタート/エンドポイントを互いに近づけることでループが短くなります（上記参照)。

16.5.6 ゾーンセッティングの調節

Zone ページ下部のゾーンセッティングで各ゾーンの再生内容を設定することができます。



ソフトウェアのゾーンセッティングです。

各セクションでは常にフォーカスしているゾーンの値を表示します。

MASCHINE ウインドウでは全ゾーンセッティングを一度に表示することはできないので、水平バーを用いて各セクションにスクロールしてください。

パラメーターの内容は以下となります。

(1) PLAY RANGE セクション

PLAY RANGE セクションの各パラメーターでゾーンをトリガーした時のサンプルの再生部分を設定します。

パラメーター	内容
START	フォーカスしたゾーンのサンプルのスタートポイントを設定します。
END	フォーカスしたゾーンのサンプルのエンドポイントを設定します。

(2) LOOP セクション

LOOP セクションのパラメーターでサンプルのループする範囲を設定します。

パラメーター	内容
ACTIVE	ここを起動することでフォーカスしたゾーンのサンプルのループを起動します。再生位置がループに差し掛かると、ノートを押している間はループ再生を続けます。これはサンプルを部分的、または全体を繰り返し再生することで元のサンプル音声よりも長い時間再生したい場合に便利です。この機能を使用するには、Pitch / Envelope ページでサンプラーの *Type* セレクターを *AHD* または ADSR にする必要があります (↑6.2.2, ページ 2: Pitch / Envelope 参照)。
START	ループのスタートポイントを調節します。

パラメーター	内容
END	ループのエンドポイントを調節します。
XFADE (クロスフェード)	ここでサンプルの最初と最後を少しブレンドし、ループの境目をスムーズにします。ループの境目にクリック音が生じる場合に使用します。

サンプルビューのループの境界線をドラッグしてループスタートとエンドを調節したり、ループのタイトルバーをドラッグしてループ全体を移動することも可能です。



ループのスタート・エンドポイントを互いに近づけることでループの尺が非常に短くなり、ライブ等でグリッチノイズを演奏する場合に有効となります。



ループは常にサンプル再生レンジ内に留まります。よってサンプル再生スタート/エンドポイントを互いに近づけることでループが短くなります。

(3) TUNE / MIX セクション

TUNE / MIX セクションにはサンプルのピッチと音量を調節するための各パラメーターを備えています。

パラメーター	内容
TUNE	フォーカスしたゾーンのチューニングを設定します。
GAIN	フォーカスしたゾーンのゲインを設定します。
PAN	ここで選択したゾーンの定位を設定します。
ROOT KEY	**ルートキー**フォーカスしたゾーンのルートキーを設定し、このキーがサンプルのオリジナルピッチを再生します。ルートキーはバーチャルキーボードでも色で表示されます。ルートノートを変更するには他のノートにドラッグします。

(4) ENVELOPE セクション

このアンプリチュードエンベロープをスライスのクリックをなくす為に使用することも可能です。全サンプルのゾーン、または選択したスライスの各ゾーンに対して使用可能できます。

パラメーター	内容
ATTACK	サンプル、またはスライスを発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
DECAY	サンプル/スライスの減衰速度を設定します。

(5) MAP セクション

MAP セクションにはゾーンのキーレンジとベロシティーレンジを設定するためのパラメーターを装備しています。

パラメーター	内容
KEY LO (最低キー)	フォーカスしたゾーンの最下ノート (key)を設定します。マップ内のゾーンの左端をドラッグして設定することも可能です。
KEY HI (最高キー)	フォーカスしたゾーンの最上ノート (key) を設定します。マップ内のゾーンの右端をドラッグして設定することも可能です。
VEL LO (ベロシティー最低値)	フォーカスしたゾーンの最低ベロシティー値を設定します。マップ内のゾーンの下の境界線をドラッグして設定することも可能です。
VEL HI (ベロシティー最高値)	フォーカスしたゾーンの最高ベロシティー値を設定します。マップ内のゾーンの高い位置にある境界線をドラッグして設定することも可能です。

コントローラーによるゾーン編集

左画面下部のゾーンセッティングで各ゾーンの再生内容を設定することができます。



コントローラーのゾーンセッティングです。

各パラメーターでは常に**フォーカスしているゾーン**の値を表示します。
ゾーンセッテイングのパラメーターは 5 ページ分あります。

► ディスプレイの左にあるページボタンを押して任意のページを表示します。

ページ 1 – PLAY RANGE パラメーター

PLAY RANGE ページの各パラメーターでゾーンをトリガーした時のサンプルの再生部分を設定します。



コントローラーの ZONE ページにある、1 ページ目の PLAY RANGE パラメーターです。

パラメーター	内容
START (ノブ 1)	フォーカスしたゾーンのサンプルのスタートポイントを設定します。
END (ノブ 2)	フォーカスしたゾーンのサンプルのエンドポイントを設定します。

► SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

右画面の波形では再生範囲以外の部分は灰色表示となります。

ページ 2 – LOOP パラメーター

LOOP ページのパラメーターでサンプルのループする範囲を設定します。



コントローラーの ZONE ページにある、2 ページ目の LOOP パラメーターです。

パラメーター	内容
ACTIVE (ノブ 1)	ここを起動することでフォーカスしたゾーンのサンプルのループを起動します。再生位置がループに差し掛かると、ノートを押している間はループ再生を続けます。これはサンプルを部分的、または全体を繰り返し再生することで元のサンプル音声よりも長い時間再生したい場合に便利です。この機能を使用するには、PITCH / GATE セクションでサンプラーの TYPE セレクターを AHD または ADSR にする必要があります (パラメーターページ 2、↑6.2.2, ページ 2: Pitch / Envelope 参照)。
START (ノブ 2)	ループのスタートポイントを調節します。
END (ノブ 3)	ループのエンドポイントを調節します。
XFADE (ノブ 4)	ここでサンプルの最初と最後を少しブレンドし、ループの境目をスムーズにします。ループの境目にクリック音が生じる場合に使用します。

SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

ループのスタート・エンドポイントを互いに近づけることでループの尺が非常に短くなり、ライブ等でグリッチノイズを演奏する場合に有効となります。

ページ 3 – TUNE / MIX パラメーター

TUNE / MIX ページにはサンプルのピッチと音量を調節するための各パラメーターを備えています。



コントローラーの ZONE ページにある、3 ページ目の TUNE / MIX パラメーターです。

パラメーター	内容
TUNE (ノブ 1)	フォーカスしたゾーンのチューニングを設定します。
GAIN (ノブ 2)	フォーカスしたゾーンのゲインを設定します。
PAN (ノブ 3)	ここで選択したゾーンの定位を設定します。
ROOT KEY (ノブ 4)	**ルートキー**フォーカスしたゾーンのルートキーを設定し、このキーがサンプルのオリジナルピッチを再生します。

ページ 4 – ENVELOPE パラメーター

このアンプリチュードエンベロープをスライスのクリックをなくす為に使用することも可能です。全サンプルのゾーン、または選択したスライスの各ゾーンに対して使用可能できます。



コントローラーの ZONE ページにある、4 ページ目の ENVELOPE パラメーターです。

パラメーター	内容
ATTACK (ノブ 1)	サンプル、またはスライスを発音してから最大音量に達するまでの時間を設定します。
DECAY (ノブ 2)	サンプル/スライスの減衰速度を設定します。

SHIFT を押しながらノブを回すと値の微調整ができます。

ページ 5 – MAP パラメーター

MAP ページにはゾーンのキーレンジとベロシティーレンジを設定するためのパラメーターを装備しています。



コントローラーの ZONE ページにある、5 ページ目の MAP パラメーターです。

パラメーター	内容
KEY LO (最低キー、ノブ 1)	フォーカスしたゾーンの最下ノート (key)を設定します。
KEY HI (最高キーノブ 2)	フォーカスしたゾーンの最上ノート (key) を設定します。
VEL LO (ベロシティー最低値、ノブ 3)	フォーカスしたゾーンの最低ベロシティー値を設定します。
VEL HI (ベロシティー最高値、ノブ 4)	フォーカスしたゾーンの最高ベロシティー値を設定します。

16.5.7 サンプルマップにサンプルを追加する

Zone ページのマップビューに直接サンプルを追加することもできます。



マップビューを表示するには、サンプルエディター上部の Zone タブの隣のサンプルビューボタンが無効になっているか確認してください。無効になっていない場合は、ボタンをクリックして無効にしてください。

► 新規サンプルを追加するには、ブラウザ、またはオペレーションシステムからサンプルをマップビューのサンプルマップにドラッグします (Zone ページ真ん中の一番大きな部分です)。サンプルマップにマウスを当て、マウスを放す*前に* 以下の事を行ってください。

- マウスを水平方向に動かして新規ゾーンのルートキーを選択します。
- マウスを垂直方向に動かしてキーレンジを調節します。マウスでサンプルマップの下半分にするとゾーンはルートキーのみのレンジとなり、マウスをサンプルマップの上半分にするとゾーンのキーレンジがルートキーよりも 1 オクターブ分上に拡張され、マウスをサンプルマップの最上部に動かすとゾーンは全キーレンジを含んだ状態となります。
- マウスボタンを放すとゾーンが作成されます。

この方法で各サンプルを追加してください。

キーレンジ/ベロシティーレンジの各ゾーンは重複可能です。

複数のサンプルを一度に追加する

サンプルマップに複数のサンプルを同時に追加することも可能です。

1. コンピューターキーボードの [Ctrl] ([Cmd]、Mac OS) を押したまま、または [Shift] を押したままブラウザ、またはオペレーションシステムの任意のサンプルを複数選択します。
2. 選択したサンプルをサンプルマップにドラッグします。

→ これで連続した複数のゾーンを作成します。これらのゾーンの幅（キーレンジ）はサンプルマップ上のどこにドロップするかで異なります。高い部分にドロップするほど各ゾーンの幅が広がります。最上部にドラッグすることで全ゾーンがキーボード全体を含んだ状態となります。

ゾーンの配置はセレクションリストの元のサンプルの位置によって設定されます。最初に選択したサンプルはキーレンジの低い部分のゾーンに配置され、次に選択したサンプルはその次のゾーンに配置されます。

コントローラーでサンプルマップにサンプルを追加する

現在のサウンドのサンプルマップに新規サンプルを追加する方法は以下です。

1. SAMPLING を押してサンプリングモードにし、ボタン 4 (ZONE) を押して ZONE ページを開きます。
2. ボタン 6 (ADD) を押します。
   コントローラーが自動的に SAMPLE を選択した状態のブラウザに切り替わります。サンプルのみを選択、ロードできる状態なので、ボタン 1 と 2 は無効の状態となります。
3. ブラウザで現在のサウンドのマップに追加したいサンプルを選択します (ブラウザの使用方法に関しては↑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)。
4. ボタン 8 (LOAD) を押してサンプルをロードします。

→ 追加したサンプルを含んだ新規ゾーンが作成されます。コントローラーは自動的にサンプリングモードに切り替わり、右画面に新規ゾーンが選択され調節可能な状態となります。



ブラウザでボタン 6 (CANCEL) を押して新規サンプルを追加せずにサンプリングモードに戻ることもできます。

17　付録：ライブ演奏時のヒント

MASCHINE は非常にライブ演奏に適したツールです。ここではライブ演奏時に便利なヒントを紹介します。ライブ演奏に慣れているのであれば、参照する必要がないかもしれませんが、今後のライブのヒントとなる情報が含まれている場合もあります。

17.1　準備

17.1.1　ハードウェアに集中する

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

17.1.2　ハードウェアのパッドをカスタマイズする

Pad 感度と Velocity Scaling は念入りに微調整にしておくことで (セクション↑2.6.6, Preferences – Plug-ins ページ参照)、MASCHINE を更にあなたの演奏スタイルになじませることが出来るでしょう。

17.1.3　演奏する前に CPU パワーを確認する

ステージ上でコンピュータがエフェクトを処理できなくなり、クラッシュする事ほど恥ずかしい事はありません。MASCHINE ソフトウェアはクラッシュを防ぐ為に効率よく設計されていますが、使用しているコンピュータが非常に古い場合、クラッシュが起きる可能性があります。ですから、ステージでソフトを使用する前に、ライブ演奏する前提で練習し、クラッシュが起きないかチェックしてください。MASCHINE ソフトウェアのヘッダにある CPU メーターを参照してここが赤くならないようにしてください。必要であれば、Latency 値 (↑2.6.1, Preferences – General ページ参照) を上げてください。

17.1.4　Groups、Patterns、Sounds、Scenes の名称と配色

グループ、パターン、サウンド、シーンにわかりやすい名称を付け、配色を設定することで現在何をしているかか判断しやすくなります。配色した内容はコントローラーにも表示されます。特に MASCHINE ハードウェアコントローラーを使用する際の作業効率が向上します。名称は特別なものである必要はありませんが、簡潔にその音声の内容が判別可能な名称にする事が重要です。

17.1.5　マスターでリミッターを使用する

少々保守的に聞こえるかもしれませんが、オーディオインターフェイスのオーバーロードによるデジタルディストーションを避けるにはリミッターを使用することをお勧めします。リミッターの使用中に音量を上げすぎると、音声がフラットでこもった印象になりますので、この点に注意してください。様々な設定を試し、好みの設定にしてください。詳細は ↑14.1.4, リミッター を参照してください。

17.1.6　他の機器と接続し、MIDI クロックで同期させる

MIDI クロックを使用するドラムマシンやシンセサイザー、シーケンサー等を使用している場合は、MASCHINE コントローラーの MIDI IN 端子に接続し、MASCHINE の *File* メニューで Sync to External MIDI Clock を起動し、機器同士を同期させることをお勧めします。MASCHINE では MIDI ポートを介して、MIDI Clock を受信することが可能なので、他のソフトウェアを使用して同期させることが可能です。*Preferences* で Send MIDI Clock を起動して MASCHINE に MIDI クロックシグナルを送信させることも可能です。この機能の詳細は ↑2.7, MIDI セットアップに MASCHINE を導入するを参照してください。Sync Offset Slave (↑2.6.1, Preferences – General ページ参照し) 値を正しく設定し、全ての機器と MASCHINE が完璧に同期するようにします。

17.1.7　即興演奏

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

17.2　基本テクニック

17.2.1　ミュートとソロの使用

ミュートとソロ(Mute、Solo) はグループとサウンドを同時にミュート、ソロ処理できるので、MASCHINE コントローラーを使用したライブ演奏時に非常に有効な機能です。
Mute と Solo モード (ボタン 1 を同時に押します) を固定することでサウンドとグループのソロ/ミュート処理をハンズフリーで行うことができるようになります。サウンドをソロにし、その他のサウンドをミュートしている間、MUTE ボタンはミュートしているサウンドのリリースボタンとして機能していると言えます。この機能を応用して曲のブレイクに使用することも可能で、例えばキック音をソロの状態にし、MUTE ボタンを押して曲を元の状態に戻します。詳細は ↑17.2.4, ノートリピートの使用を参照してください。

17.2.2 シーンモードを使用してループレンジを調節する

シーンモード (Scene Mode) でシーンを切り替え、ループレンジを調節することでライブ演奏に新たな側面をもたらします。パターングリッドを短い値に設定して素早くシーンを組み合わせてアレンジすることが可能です。詳細はセクション--- MISSING LINK ---を参照してください。

17.2.3 ステップシーケンサーでドラムパターンのバリエーションを作成する。

ステップシーケンサー内でステップを追加したり削除したりしてドラムパターンの異なるバージョンを作成することが可能です。間奏部分やスネアロール、倍テンポのハイハット等を瞬時に作成できます。ステップシーケンサーに関しては↑10.3, ステップシーケンサーでパターンを録音するを参照してください。

17.2.4 ノートリピートの使用

ノートリピート(Note Repeat)はライブ演奏に非常に向いた機能で、ドラム音声の追加や、エフェクトサウンドの追加、ベースラインやメロディーの演奏が可能です。Note Repeat は音階のある Sounds に対してもその効果を発揮し、キーボードモードでシンセのアルペジオに近い演奏をすることも可能です。詳細は ノートリピート (Note Repeat) を参照してください。

17.2.5 マルチエフェクトグループのカスタマイズと、それらのオートメーション

ライブセットで使用する全てのエフェクトを備えたマルチエフェクトを設定することも可能です。ブラウザの LIBRARY ペインに各マルチエフェクトを用意しているので、まずはこれらを試してください。エフェクトの設定をスムーズに変更するには、MASCHINE ソフトウェアでマルチエフェクトをパターンとしてモジュレーションを録音しておくのがよいでしょう。マルチエフェクトグループ用に Patterns を使用して例えばフィルタースイープやビートディレイをトリガーします。セクション↑13.4, マルチエフェクトの作成で詳細を確認してください。

17.3 特殊なトリック

17.3.1 異なる長さのパターンのバリエーションを作成する

パターングリッド解像度で例えば長さが短いノートを選択し、パターンレングス（↑10.1.6, アレンジグリッドとパターンレングスの調整）を変更してパターンのバリエーションを作成することが可能です。1/64th 等の更に小さな解像度の値を選択してスタッターブレイク等の作成が可能です。

17.3.2 ループを使用したサンプル間の循環

ループを使用してサンプル内を行き来してグリッチやスタッターエフェクト、またはサウンドスケープを作成することが可能です。コントローラーのサンプリングモードで ZONE ページを表示し、LOOP ページの ACTIVE パラメーターを起動することでループのスタート、エンドポイント用パラメーターを調節します。SHIFT ボタンを押すことで詳細値設定を行うことが可能となります。詳細は↑6.2.1, ページ 1: Voice Settings / Engine を参照してください。この機能はサンプラーのパラメーターページのアンプエンベロープ（AHD または ADSR） を選択することで機能します(↑16.5.4, マップビューでゾーンを選択、編集する参照)。

17.3.3 長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントを変更する

サンプラーのパラメーターページでサンプルのスタートポイントをコントロールすることができます（↑6.2.1, ページ 1: Voice Settings / Engine）。長いオーディオファイルをロードし、スタートポイントをリアルタイム調整することでサウンドに変化をもたらします。

18　トラブルシューティング

NATIVE INSTRUMENTS 製品に問題が生じ 、既存の資料で問題が解決できない場合は、次のヘルプヘルプトラブルシューティングヘルプを有効利用してください。

ヘルプを参照する前に、Native Acess を用いて MASCHINE ソフトウェアと資料が最新のものであるか確認してください。

18.1　ナレッジベース

オンラインナレッジベースには Native Instruments 製品の各情報をまとめており、また問題解決のヒントとなる情報を用意しています。ナレッジベースには以下からアクセスします。 www.native-instruments.com/knowledge.

18.2　テクニカルサポート

問題をナレッジベースで解決できない場合は、オンラインサポートフォーラムを使用して Native Instruments のテクニカルサポートチームに相談することも可能です。オンラインサポートフォームで使用しているハードウェア、ソフトウェアについてお答えください。ここでの情報は今後サポートチームが問題発生時に効率よく対応する為の資料となります。オンラインサポートには以下からアクセスします。 www.native-instruments.com/suppform.

Native Instruments サポートチームとコンタクトをとる際、ハードウェア、オペレーションシステム、使用しているソフトウェアのバージョン情報、問題の詳細をチームに伝えることが問題を解決する為に非常に有効となります。

情報として提示すべき情報は以下となっています。

- 問題に到達するまでの操作手順
- 問題解決するために自分で試した解決策
- ソフトウェアバージョン、ハードウェアを含む使用しているセットアップの内容
- 使用しているコンピュータの機種を含む正確な情報

新規ソフトウェア、またはソフトウェアをインストールした場合、Readme ファイルに資料に含まれていない最新情報を書き添えてある場合があります。テクニカルサポートにコンタクトする前に Readme をお読みください。

18.3　レジストレーションサポート

製品アクティベーション作業中に問題が生じた場合は、レジストレーションサポートチームに連絡を取ってください。 サポートチーム www.native-instruments.com/regsuppfrm.

18.4　ユーザーフォーラム

Native Instruments ユーザーフォーラムでは他のユーザーやフォーラムの中心人物となるフォーラムの専門家と製品について直接会話することが可能です。 テクニカルサポートチームはフォーラムに参加することはありません。 他のユーザーと話し合っても問題が解決しない場合は、上記のコンタクト先を用いて Native Instruments のテクニカルサポートチームにコンタクトを取ってください。ユーザーフォーラムには以下からアクセスします。 http://www.native-instruments.com/forum.

19　用語解説

この用語解説では MASCHINE 用語について解説します。各用語について不明な点がある場合は、この用語解説に目を通してください。

アレンジャー（Arranger）
アレンジャーは MASCHINE ウインドウの上部にある大きなエリアで、ヘッダの下にあります。

アレンジャービュー
アレンジャービュー でシーンを用いて各セクションを構築、ソングをタイムライン上で作成します。

オートロード
オートロードを起動すると、ブラウザで各グループ、サウンド、パターン、プラグインプリセット (インストゥルメント、またはエフェクト)、またはサンプルを選択すると、自動的に選択しているグループスロット、サウンドスロット、パターンスロット、プラグインスロットにロードされます。これにより、選択した内容を現在作成している内容にフィットするか確認することができます。

ブラウザ
ブラウザは全 MASCHINE の要素（プロジェクト、グループ、サウンド、パターン、インストゥルメントとエフェクトプラグインのプリセット、サンプル）にアクセスするための最前線として機能します。それぞれ保存と「タグ化」が可能で、各部に簡潔にアクセスする為にそれぞれをカテゴリー化することができます。MASCHINE のファクトリーライブラリーはすでに完全にタグ化されており、自身のファイルをライブラリーにインポートする場合もタグをつけることが出来ます。

バスポイント（Bussing point）
バスポイントでオーディオルーティングシステムの各地から送信される音声を取りまとめます。MASCHINE では通常サウンドの最初のプラグインスロットでは音源を扱います。この最初のプラグインスロットにエフェクトプラグインをロードすることで、 その他のサウンドやグループの音声を加工するためのスロットとなります。プロジェクト内の任意のサウンドやグループ、またはその両方のルーティングを設定し、それらの音声をこのバススポットへと送信します。この方法で MASCHINE にセンドエフェクトを設定します。

チャンネルプロパティー

チャンネルプロパティーは各プロジェクトレベルにあるパラメーターのセットを示し(各サウンド、グループ、マスター) これらは Sound/Group/Master のロードしているプラグインからは独立しています。プラグインパラメーターと同様にソフトウェアではチャンネルプロパティーはコントロールエリアに表示されます 。例えばボリューム、パン、スウィングコントロールは各 Sound/Group/Master チャンネルのプロパティーとなります。

コントロールエリア（Control Area）

コントロールエリアは、MASCHINE ウインドウのアレンジャーとパターンエディターの間にあります。このエリアで選択したサウンド、グループ、マスター各レベルの全プラグインパラメーターとチャンネルプロパティー（ルーティング、エフェクト、マクロコントロールの管理等）を調節します。

コントロールレーン

MASCHINE ウインドウのパターンエディターの下にあるコントロールレーンで録音したオートメーションの内容を編集することが可能です。各オートメーションポイントの追加、削除、すでにあるオートメーションポイントの位置変更や、新規にオートメーション処理するパラメーターを追加することが可能です。

コントロールモード（Control Mode）

コントロールモードは コントローラーのデフォルトモードです。このモードでリアルタイム演奏、演奏内容を録音することができます。コントロールモードでコントローラーの CONTROL セクションを操作し、グループとサウンドのパラメーターを簡単に制御することが可能です。

エフェクト (FX)

エフェクトで受信する音声を加工します。MASCHINE は多くのエフェクトを装備しています。VST/AU プラグインエフェクトも使用可能です。エフェクトは Sound、Group、Master の各プラグインスロットにプラグインとしてロード、使用することが可能です。MASCHINE の柔軟なルーティング機能を駆使してセンドエフェクトやマルチエフェクトを作成することも可能です。

イベント

イベントは、パターンを構成する個々のドラムヒットやノートを意味します。パターンエディターでは、イベントはステップグリッド上にブロックとして表示されます。パターンエディターでは、全サウンドスロットのイベントを表示する場合と (グループビュー)、 選択しているサウンドスロットのイベントのみを表示する場合 (キーボードビュー) があります。

グルーヴプロパティー

グルーヴプロパティー（Groove Properties）では選択した各 グループ/サウンド、またはマスターレベルのイベント同士のリズムによる関係性をコントロールすることが可能です。イベントのいくつかを変更することで、パターンにシャッフル効果を付加することができます。グルーヴプロパティーのメインパラメーターはスイングコントロールです。

Group（グループ）

グループには各自 1 つのサウンドを備えた 16 のサウンドスロットがあります。各サウンドで使用するエフェクトに加えて、グループでも各プラグインスロットでエフェクトを使用することが可能です。ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。各グループにはパターンバンクがあり、制限なくパターンを作成することが可能です。

グループビュー（Group View）

グループビューはパターンエディター内の一つの表示モードで、選択しているグループの全 16 サウンドのイベントを確認/編集することが可能です。グループビューではステップグリッドの各段が異なるサウンドスロットとなります。このモードはドラムキット等のリズムインストゥルメントパターン構築に適しています。

アイディアビュー（Ideas View）

アイディアビュー でタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。シーンはアレンジャービューの各セクションに追加し、楽曲構成へと進展させることが可能です。

インサートエフェクト

インサートエフェクトとは加工するオーディオのシグナルパス上に直接インサートするエフェクトの事を指します。

ヘッダ

ヘッダは MASCHINE ソフトウェアウインドウのコントロール部の最上部にあります。ここには マスターボリュームスライダー、トランスポートコントロール、グローバルスイング、グローバルテンポ、拍子設定等のグローバルコントロール用各機能があります。

キーボードビュー（Keyboard View）

キーボードビューはパターンエディター内の表示モードの一つで、選択したサウンドのイベントのみを表示します。キーボードビューには垂直状の鍵盤が表示され、各イベントの音程を確認するガイドとして機能します。このモードはメロディー等、音程のあるインストゥルメントの操作に適しています。パターンエディターのキーボードビューとコントローラーのキーボードモードはお互いに同調し、パターンエディターでキーボードビューを起動すると、コントローラーも自動的にキーボードモードに切り替わります。

マクロコントロール（Macro Control）

各 Sound/Group/Master チャンネルには 8 個のマクロコントロールがあり、関連各階層にある殆ど全てのパラメーターをアサインすることが可能です。これにより各グループ、またはサウンドで 8 個のパラメーターを設定してすばやくこのパラメーターにアクセスすることが可能となります。更にマクロコントロールを MIDI CC にアサインすることで外部 MIDI コントローラー、またはアプリケーションによる操作も可能となります。MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合、マクロコントロール内容をモジュレーションとしてホストに録音することも可能です。

マスター

マスターで各グループとサウンドの音声をまとめます。マスターバスでもプラグインスロットにインサートエフェクトを使用することができます。ここで使用するエフェクトは全グループのサウンドに影響します。

Modulation

モジュレーションでパラメーター値の変化を録音することができます。モジュレーション録音したパラメーターはコントロールレーン (パターンエディターの下) に表示され、コントロールエリアにも選択したパラメーターの変更内容が表示されます。

ミュートとソロ

ミュートでサウンド、またはグループをミュートし、ソロではその反対となり、ソロに下サウンド、またはグループ以外のサウンドとグループを全てミュートします。ソロ/ミュートの機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。

パッドモード（Pad Mode）

コントローラーにはパッドによるサウンドの演奏形態を変える各パッドモードがあり、選択したパッドモードによって、16 のパッド (キーボードモードと 16 ベロシティーモード) で単一のサウンドを演奏したり、各サウンドを個々のパッドでトリガーする（デフォルトモードで、固定ベロシティーモードですす）ことができ

ます。コントローラーのキーボードモードとソフトウェアのパターンエディターのキーボードビューは同じもので、コントローラーでキーボードモードにすると、ソフトウェアでもキーボードビューに自動的に切り替わります。

パラメーターページ（Parameter Pages）

パラメーターページは MASCHINE ウインドウのコントロールエリアの大部分を占めます。ここで選択した Sound/Group または Master のプラグインとチャンネルプロパティーの各パラメーターを調節します。

パターン

パターン　はグループでサウンドを演奏するシーケンス情報です。これらのパターンで、シーンを構築します。各グループから一つのパターンをシーンに追加することができます。異なるシーンで同じパターンを参照することが可能です。パターンエディターでパターンを編集すると、アレンジャー内のパターンも更新されます。

パターンエディター（Pattern Editor）

MASCHINE ウインドウの下にあるパターンエディターでサウンドスロットを選択、パターンの表示、編集ステップグリッドの設定、オートメーションの作成、編集を行います。

Plug-in

プラグインは内部/外部インストゥルメント、またはエフェクトユニットで、Native Instruments 社製、または第三者製のものとなります。これらをプラグインスロットにロードすることで音声を生成します。プラグインをプラグインスロットにロードすると、プラグインリストにプラグインが表示されます (コントロールエリアの左部分です)。

試聴（Prehear）

試聴機能でブラウザからサウンドスロットにサンプルをロードしなくても音声を確認することができます。この方法でプロジェクト自体を操作することなくサンプルを選択することができます。

プロジェクト

プロジェクトには曲を構成するための全グループ、パターン、サウンド、サンプル、シーン、全設定内容、オートメーション、エフェクト、ルーティング等の全情報を含んでいます。これは MASCHINE の全状況のスナップショットとして考えてください。

クオンタイズ

あらかじめ設定してあるステップ値を元にイベントが移動し、パターンがクオンタイズされます。これでイベントをビート上に配置することができます。リアルタイムに演奏録音する際に MASCHINE に自動的にイベントをクオンタイズさせることもできます。クオンタイズにより正確にリズムを刻めますが、音楽ジャンルによってはこの設定を使いすぎるとパターンが硬くなってしまう場合があります。

サンプル（Sample）

サンプルはドラムキットの構築、メロディアスなインストゥルメント、またはソング内のループの素材となる音声です。各サウンドスロットに一つ、または複数のサンプルをロードすることができます。

サンプル・エディター（Sample Editor）

サンプルエディターはパターンエディターと同じ場所に表示されます。サンプルエディターはサンプル編集用ツールです。ここでサンプルの録音、編集や、スライスしてキーボードにマッピング等を行うことができます。

シーン

シーン は異なるグループのパターンの組み合わせです。これらを用いてパターンを組み合わせ、楽曲のアイディアを構成します。シーンはアイディアビューで作成でき、アレンジャービューの各セクションに追加され、アレンジメントを構築します。

セクション

セクション はアレンジャービューのタイムラインの特定のシーンのまとまりを指し、これらを配置することで各シーンから楽曲へと進展させます。セクションを活用することで各セクションでシーンを入れ替え、曲の内容を任意に更新していくことができます。

センドエフェクト（Send Effect）

センドエフェクトは他のサウンド、またはグループにある音声を加工するエフェクトです。これらの音声はセンドエフェクトまでルーティングして音声の加工を行います。センドエフェクトを介して異なるサウンドやグループに対して同じエフェクト処理を施すことで CPU 負荷を軽減することができます。

シーケンサー（Sequencer）

一般的にシーケンサーは音楽のシーケンス（ドラムパターンやコード進行）を記録するためのハードウェア、またはソフトウェアの事を指します。ハードウェアシーケンサーは通常パターンを構成するステップを使用し、これらのステップで音楽を構築します。ステップは音楽構成要素として再生されます。MASCHINE にもシーケンス機能があり、パターンを作成、再生したり、パターンからシーンを作成し、これらのシーンを用いてソングを構築します。

ソロ（Solo）

ミュートとソロを参照してください。

サウンド

サウンドは MASCHINE の全サウンドを扱う、いわば音のブロックのようなものです。これらをグループごとに最大 16 個使用することができます。サウンドはコントローラーから直接演奏することが可能です。サウンドには各プラグインを使用することができます (音源、エフェクト、内部/外部音源等)。

ステップ

ステップはビート単位を認識するための要素です。ステップはクオンタイズ値の基準となり、またステップモードでコントローラーを用いてパターンを作成するための入力基準値ともなります。全ステップはソフトウェアではステップグリッドとして表示されます。ソフトウェアのパターンエディターではステップは垂直線で表示されます。このステップサイズを調節して各イベントに対して異なるクオンタイズを施したり、ステップグリッドを細分化することでパターンを正確に編集することができます。

ステップグリッド

ステップグリッドはパターンをステップで認識するためのガイドラインであるといえます。ステップグリッドの解像度 (ステップサイズ) を変更することで、変更した値でパターンをクオンタイズしてノートの設定値を変更したり、コントローラーのステップモードのステップ総数を変更することができます。

ステップモード（Step Mode）

ステップモードでコントローラーのパッドを使用した 16 ステップの一般的なステップシーケンサーとして使用することができます。クラシックなドラムマシンと同様に、再生中は 1 から 16 までのパッドがシーケンスにあわせて点滅します。サウンドを選択し、パッドをシーケンス上の任意の場所で押し、ステップを入力します。サウンドごとでこの作業を繰り返すことでパターンを構築します。

Swing

スイングパラメーターでパターンにシャッフル効果を加えます。

索引

A

Ableton Link
ネットワークへの接続 [94]
Link セッションへの参加 [94]
ンプリチュードエンベロープ (サンプラー) [273]
アレンジグリッド [388]
アレンジャービューボタン [665]
アレンジャービュー [690]
定義 [33] [789]
グループ [667]
パターンエリア [667]
セクション [667]
タイムライン [667]
アレンジャー
定義 [789]
ビューの切り替え [665]
ASIO driver [68]
マクロコントロールのアサイン
MIDI CC メッセージ [522]
Pages ペイン [522]
マクロコントロールをアサインする
パラメーターから [522]
パターンのアサイン [675]
Attribute Editor [136]
AU プラグイン [281]
オーディオドライバ(選択) [67]
Audio インプット [574]
オーディオインプット [477]
オーディオインターフェイス
インプットとアウトプットルーティング [66]
インプットとアウトプットの選択 [66]
設定 [66]
回避 [784]
Audio plug-in
Gate mode [294]
loading [294]
Audio プラグイン [294]
Gate モード [300]
Loop モード [294] [298]
各パラメーター [295]
Audio Type
音声のエクスポート [196]
オーディオ
パターンからのレンダリング [463]
AUTO ボタン [438]
AUTO WR. ボタン [438]
Autoload [124]
オートロード
定義 [789]

B

ベースキー [206] [214]
Beat Delay [631]
ビットデプス
オーディオエクスポート [196]
減衰（エフェクト） [641]
BP2 (Filter モード) [276]
Browser
+ PATTERNS ボタン [128]
パターンを含んだロード [128]
ブラウザ
定義 [33] [789]
ファイルタイプセレクター [111]
詳細 [96]
表示と非表示 [38]
バスポイント [789]
バイパス
プラグインスロット [263]

C

Channel
Groove プロパティー [221]
Channel プロパティー
Groove [221]
チャンネルプロパティー [475]
定義 [790]
インプット [477] [574]
マクロ [520]
アウトプット [481] [486] [489]
チャンネル
インプットプロパティー (Audio ページ) [477] [574]
マクロプロパティー [520]
アウトプットプロパティー (Audio ページ) [481]
アウトプットプロパティー (Aux ページ) [486]
Choke All Notes [220]
Choke グループ [208]
Chorus [612]
Classic Saturation [643]
パターンの削除
ソングビュー [709]
消去
Scene（ソフトウェア） [682] [702]
セクション（ソフトウェア） [707]
パターン配色
ソングビュー [709]
配色
Group [180]
パターン [458]
Scene [688]
Sound [166]

Compressor [590]
コントロールエリア
定義 [790]
コントロールレーン [439]
定義 [790]
コントロールモード
定義 [790]
コントローラーモード
一時、または固定モード [40]
コントローラー設定 [86]
コントローラー
パッドモードの選択 [204]
マクロコントロールを用いて外部 MIDI 機器をコントロールする [522]
コピー/ペースト
Group [183]
パターン (コントローラー) [460]
パターンコンテンツ (ソフトウェア) [460]
Sound [170]
Count-in [401]
カウントイン [400]
長さ [65]
CPU パワー [783]
Create a Pattern
Song view [708]
キュー
アウトプットの調整 [489]
カット/コピー/ペースト
イベント/ノート (コントローラー) [428]
カット/コピー/ペースト
イベント/ノート (ソフトウェア) [426]

D

Delay effects [631]
削除
イベント/ノート (コントローラー) [424]
イベント/ノート (ソフトウェア) [424]
Group [186]
デジタルディストーション [641]
Display brightness [86]
Distortion [640]
サウンドカード
オーディオインターフェイス [784]
Driver
オーディオドライバの選択 [67]
ドラムプログラムファイル
インポート [198]
パターンの複製
ソングビュー [710]
複製
Group [183]
パターン (ソフトウェア) [459]
Sound [170]
複製
シーンを独立させる [703]
Dynamics エフェクト [590]

E

EDIT ページ（コントローラー） [738]
Edit ページ（ソフトウェア） [735]
編集
イベント/ノート (コントローラー) [422]
エフェクトカテゴリー
ディレイ [631]
Distortion [640]
ダイナミクス [590]
フィルター [605]
モジュレーション [612]
空間とリバーブ [620]
エフェクト [561] [589]
外部音声への適用 [574]
適用 [561]
Beat Delay [631]
Chorus [612]
Compressor [590]
センドエフェクトの作成 [579]
定義 [35] [790]
Distortion [640]
EQ [605]
Filter [607]
Flanger [614]
FM [615]
Freq Shifter [617]
Gate [593]
Grain Delay [634]
Grain Stretch [636]
Ice [620]
インサートエフェクト [791]
ロード [561]
操作 [569]
Maximizer [602]
Metaverb [621]
マルチエフェクト [586]
Phaser [618]
Plate Reverb [630]
Reflex [622]
Resochord [638]
Reverb [624]
Saturator [642]
センドエフェクトの定義 [794]
センドエフェクト [579]
Transient Master [597]
EQ [605]
EQ (Filter モード) [276]
イコライザー [605]
イベントとノート [411]
イベント
カット/コピー/ペースト (コントローラー) [428]
カット/コピー/ペースト （ソフトウェア) [426]
定義 [35]
削除 (コントローラー) [424]
削除 (ソフトウェア) [424]
編集 (コントローラー) [422]
マウスによる編集 [412]
移動(コントローラー) [408] [422] [423]
移動 (ソフトウェア) [420]
ナッジ(コントローラー) [408] [422] [423]
ナッジ (ソフトウェア) [421]
ペースト (コントローラー) [428]
ペースト (ソフトウェア) [426]
クオンタイズ [429]
素早い選択 (コントローラー) [417]
リサイズ (コントローラー) [409] [422]

リサイズ (ソフトウェア) [420]
選択 (コントローラー) [416]
選択（コントローラー） [417]
選択(ソフトウェア) [416]
トランスポーズ (コントローラー) [423]
トランスポーズ (ソフトウェア) [420]
イベント
定義 [790]
音声のエクスポート
パターンから [463]
エクスポート
パターンから MIDI [464]
外部音声 [477] [574]
外部プラグイン [281]

F

Favorites [129]
追加 [129]
削除 [129]
表示 [129]
File Type セレクター [99]
ファイルタイプ
ブラウザで選択 [111]
FILES ペイン [141]
Filter [607]
Filter (サンプラー) [276]
フィルターエフェクト [605]
Flanger [614]
FM [615]
FOLLOW ボタン [404]
Freq Shifter [617]

G

Gate [593]
Gate mode [300]
Grain Delay [634]
Grain Stretch [636]
Groove [221]
Groove プロパティー [221]
グルーヴプロパティー
定義 [791]
Group
エフェクトの適用 [561]
配色 [180]
コピーとペースト [183]
作成 [177]
削除 [186]
複製 [183]
Groove プロパティー [221]
Group リスト [155]
インプットプロパティー (MIDI ページ) [500]
イントロダクション [155]
パターンを含むロード [128]
移動 [186]
マルチエフェクト [586] [785]
ミュートとソロ [216]
名称 [179]
アウトプットプロパティー (Audio ページ) [481]
アウトプットプロパティー (Aux ページ) [486]
ペースト [183]
サンプルとともに保存する [188]
保存 [181]
センドエフェクトとして設定する [579]
ソロ [216]

MIDI ノートによる Sounds のトリガー [500]
グループインデックス [217]
Group リスト [155]
Group モード (コントローラー)
イベントの素早い削除 [424]
グループモード (コントローラー)
イベントの素早い選択 [417]
イベントの選択 [417]
グループモード（コントローラー） [204]
グループビュー
定義 [791]
グループ [667]
グループ
定義 [34] [791]
マクロプロパティー [520]

H

ヘッダ
定義 [791]
Help [787]
ホストオートメーション [508]
HP2 (Filter モード) [276]
ヒューマナイズ
パターンバリエーション [432]

I

Ice [620]
アイディアビュー
定義 [33] [791]
グループ [666]
パターンエリア [666]
シーン [666]
IMPORT ボタン [149]
ライブラリーに自身のファイルをインポートする
[148]
インポート
MIDI をパターンに [466]
インプットプロパティー
Audio ページ [477] [574]
インプットクオンタイズ [401]
インサートエフェクト [791]

K

Keyboard モード (コントローラー)
ノートの素早い削除 [424]
キーボードモード (コントローラー)
素早いイベントの選択 [417]
ノートの選択 [419]
キーボードモード（コントローラー） [205]
キーボードビュー
定義 [792]
キー [206] [214]

L

Latency [68]
レイテンシー [783]
LFO [607] [614] [618]
LIBRARY ペイン [98]
ライブラリー [96]
ライブラリー膨大な
　自身のファイルのインポート [148]
リミッター
　使用 [784]
Link グループ [210]
Load
　パターンを含むグループ [128]
ロード
　プラグイン [255]
Lock 機能
　使用 [244]
Lock スナップショット
　基本 [244]
　MIDI による変更 [248]
　作成 [245]
　削除 [247]
　スナップショット間のモーフィング [247]
　Lock ビューの呼び出し [246]
　MIDI によるトリガー [248]
　Lock ビューのアップデート [246]
Lock ビュー
　変更 [245]
　Lock ビューでスナップショットを呼び出す [246]
　スナップショットの更新 [246]
モードの固定 (コントローラー) [40]
Lofi [641]
Loop モード [298]
Loop Optimize
　音声のエクスポート [196]
LP2 (Filter モード) [276]

M

マクロコントロール [520]
マクロコントロール
定義 [792]
セクションを独立させる [703]
MASCHINE ライブラリー [96]
MASCHINE ソフトウェア
スタンドアローン、またはプラグイン [59]
Master
エフェクトの適用 [561]
Groove プロパティー [221]
イントロダクション [155]
アウトプットプロパティー [489]
マスター
定義 [34] [792]
マクロプロパティー [520]
Maximizer [602]
Metaverb [621]
メトロノーム [398]
度合い [65]
音量 [65]
MIDI [25]
オートメーション [508]
外部機器の接続 [91]
パラメーターのコントロール [508]
MIDI Lock Change 機能の起動解除 [249]
MIDI Scene Change 機能の起動解除 [506]
MIDI Lock Change 機能の起動 [249]
MIDI Scene Change 機能の起動 [506]
パターンからのエクスポート [464]
パターンへのインポート [466]
サウンドから MIDI を送信する [516]
同期 [70] [92] [93] [784]
MIDI ノートによる Sounds のトリガー [500]
Lock スナップショットの変更 [248]
Lock スナップショットのトリガー [248]
MIDI クロック [70] [92] [93] [784]
不明なサンプル [150]
MODES Filter [100]
モジュレーションエフェクト [612]
Modulation Envelope (サンプラー) [277]
モジュレーション [435]
定義 [792]
マウスによる操作 [441]
モジュレーション可能なパラメーター [436]
録音 (ソフトウェア) [437]
コントロールモードでの録音 (コントローラー) [438]
ステップモードの録音 (コントローラー) [410]
モーフィング
Lock スナップショット間 [247]
パラメーター [247]
Move
Scene (software) [684]
セクション (コントローラー) [699]
イベントの移動/ノート (コントローラー) [408] [422] [423]
移動
イベント/ノート (ソフトウェア) [420]
Group [186]
パターン [461]
プラグイン [265]
セクション（ソフトウェア） [698]
Sound [173]
マルチエフェクト [586] [785]
MUTE (コントローラー) [219]
ミュート [784]
定義 [792]

プラグインスロット [263]
Sound または Group [216]

N

名称
Group [179]
パターン [455]
Scene [687]
サウンドスロット [166]
Native Instruments プラグイン [281]
Native Kontrol Standard [58]
NKS [58]
Normalize
音声のエクスポート [196]
ノートリピート [785]
ノート
カット/コピー/ペースト (コントローラー) [428]
カット/コピー/ペースト (ソフトウェア) [426]
削除 (コントローラー) [424]
削除 (ソフトウェア) [424]
編集 (コントローラー) [422]
マウスによる編集 [412]
移動(コントローラー) [408] [422] [423]
移動 (ソフトウェア) [420]
ナッジ(コントローラー) [408] [422] [423]
ナッジ (ソフトウェア) [421]
ペースト (コントローラー) [428]
ペースト (ソフトウェア) [426]
クオンタイズ [429]
素早い選択 (コントローラー) [417]
リサイズ (コントローラー) [409] [422]
リサイズ (ソフトウェア) [420]
選択 (コントローラー) [416] [419]
選択 (ソフトウェア) [416]
トランスポーズ (コントローラー) [423]

トランスポーズ (ソフトウェア) [420]
ナッジイベント/ノート(controller) [408]
ナッジイベント/ノート(コントローラー) [422] [423]
イベント/ノートのナッジ (ソフトウェア) [421]

O

オクターブ
イベント/ノートのトランスポーズ [423]
アウトプットプロパティー
Audio ページ [481] [489]
Aux ページ [486]
Overdub mode (controller) [395]

P

パッドモード（コントローラー） [204]
パッドモード
定義 [792]
Pad sensitivity [86]
パッド
Choke グループ [208]
Link グループ [210]
録音 [395]
Parameter ページ
ホストオートメーションによるパラメーターのコントロール [508]
MIDI によるパラメーターのコントロール [508]
パラメーターページ
定義 [793]
ナビゲート [50]
パラメーター
Lock を使用したスナップショットの作成 [244]
Pattern
グループを含んだロード [128]
パターンバンク
作成 (コントローラー) [455]
作成 (ソフトウェア) [453]
削除 (コントローラー) [455]
削除 (ソフトウェア) [454]
選択 (コントローラー) [449]
パターンエディター [378]
定義 [793]
パターンレングス [389]
パターンマネージャー [446]
パターンモード [448]
パターンバリエーション

モードへのアクセス [432]
選択したサウンドに設定内容を適用する [432] [433]
Humanize モード [432]
Random モードパラメーター [433]
Random モード [432]
Humanize モードでタイムシフト量を設定する [433]
Humanize モードでベロシティーレンジを設定する [433]
Random モードでタイムシフト値を設定する [434]
Random モードでパターン内のノート分布を設定する [434]
Random モードノートレングスの設定 [434]
Random モードのコードごとのノートナンバーを設定する [434]
Random モードでノートレンジを設定する [433]
Random モードベロシティーレンジの設定 [433]
パターン [378]
バリエーションの追加 [432]
長さの調整 (コントローラー) [390]
長さの調整 (ソフトウェア) [389]
配色 [458]
コピー/ペースト (コントローラー) [460]
作成 (コントローラー) [451]
作成 (ソフトウェア) [450]
コンテンツのカット/コピー/ペースト (ソフトウェア) [460]
イベント/ノートのカット/コピー/ペースト (コントローラー) [428]
イベント/ノートのカット/コピー/ペースト (ソフトウェア) [426]
定義 [34] [793]
削除 (コントローラー) [453]
削除 (ソフトウェア) [452]
イベント/ノートの削除 (コントローラー) [424]
イベント/ノートの削除 (ソフトウェア) [424]
等倍 (controller) [431]
複製 (ソフトウェア) [459]
編集 (ソフトウェア) [378]
イベント/ノートの編集 (コントローラー) [422]
MIDI のエクスポート [464]
MIDI のインポート [466]
インサート (コントローラー) [451]
イベント/ノートの移動 (コントローラー) [422] [423]
イベント/ノートの移動 (ソフトウェア) [420]
ステップモードでイベント/ノートを移動する (コントローラー) [408]
移動 [461]
イベントのナッジ/ノート (コントローラー) [408] [422] [423]
イベント/ノートのナッジ (ソフトウェア) [421]
コンテンツのペースト (ソフトウェア) [460]
イベント/ノートのペースト (コントローラー) [428]
ペースト イベント/ノート (ソフトウェア) [426]
ペースト (コントローラー) [460]
イベント/ノートのクオンタイズ [429]

コントロールモードでの録音 (コントローラー) [395]
ステップモードによる録音 (コントローラー) [402]
削除 [675]
名称設定 [455]
音声のエクスポート [463]
イベント/ノートをリサイズする (コントローラー) [422]
イベント/ノートのリサイズ (ソフトウェア) [420]
ステップモードでイベント/ノートをリサイズする (コントローラー) [409]
選択 (コントローラー) [450]
選択 (ソフトウェア) [448]
選択イベント/ノートの選択 (コントローラー) [416]
イベント/ノートの選択 (ソフトウェア) [416]
ステップシーケンサー(コントローラー) [402]
イベント/ノートのトランスポーズ (コントローラー) [423]
イベント/ノートのトランスポーズ (ソフトウェア) [420]
Perform Grid [671]
Phaser [618]
モードの固定 (コントローラー) [40]
ピッチスケール [206]
Plug-in
定義 [793]
プラグインスロット
バイパス [263]
ミュート [263]
プラグイン
外部 [281]
Native Instruments [281]
プラグイン [59]
パラメーターの調整 [263]
バイパス [263]
定義 [35]
ロード [255]
移動 [265]
ミュート [263]
プリセットの保存 [267]
インスタンスの切り替え [61]
Preferences [62]
ルーティング [66]
Audio ページ [66]
Colors ページ [89]
Defaults ページ [70]
General ページ [63]
Hardware ページ [86]
Library ページ [74]
MIDI ページ [68]
プラグインページ [81]
試聴 [125] [126]
定義 [793]
サンプルの試聴 [125] [126]
プリセット
外部プラグイン [291]
Native Instruments プラグイン [291]
プラグインプリセットの保存 [267]
VST/AU プリセットの使用 [291]
Project
サンプルとともに保存する [190]
プロジェクト
定義 [34] [793]

Q

クオンタイズ
定義 [794]
録音後のクオンタイズ [429]
録音時のクオンタイズ (コントローラー) [401]
クイックブラウズ [152]

R

ランダマイズ
パターンバリエーション [432]
Record
Overdub mode [395]
RECORD ページ（コントローラー） [723]
Record ページ（ソフトウェア） [722]
レコードプリペアモード (コントローラー) [397]
録音
カウントイン [400]
インプットクオンタイズ [401]
レコードプリペアモード (コントローラー) [397]
置き換えモード [396]
Redo [42]
リドゥー [41]
Reflex [622]
パターンの削除
ソングビュー [709]
パターンの名称変更
ソングビュー [709]
リプレイスモード (コントローラー) [396]
リセット
サウンドスロット [174]
リサイズ
イベント/ノート (コントローラー) [409] [422]
イベント/ノート (ソフトウェア) [420]
パターン (コントローラー) [390]
パターン (ソフトウェア) [389]
Resochord [638]
Result リスト
LIBRARY ペイン [100]
リザルトリスト

FILES ペイン [143]
LIBRARY ペイン [119]
検索結果
FILES ペイン [146]
Retrigger Scenes [671]
Reverb [624]
リバーブエフェクト [620]
REX ファイル
サウンドへのインポート [197]
ルートキー
設定 [777] [780]
ルーティング [561]

S

サンプルエディター [720]
定義 [794]
サンプルレート
オーディオエクスポート [196]
減衰（エフェクト） [641]
選択
サンプルレートの [68]
サンプラープラグイン [270]
アンプリチュードエンベロープ [273]
サンプル
定義 [794]
グループとともにエクスポートする [188]
Project とともにエクスポートする [190]
ライブラリーへのインポート [148]
不明 [150]
試聴 [125] [126]
サンプリングモード（コントローラー） [721]
サンプリング
編集（コントローラー） [738]
編集（ソフトウェア） [735]
マッピング（コントローラー） [764]
マッピング (ソフトウェア) [763]
マッピング（ソフトウェア） [763]
録音（ソフトウェア） [722]
スライス（ソフトウェア） [746]
Saturator [642]
保存
Group [181]
サンプルがあるグループ [188]
プラグインプリセット [267]
サンプルがあるプロジェクト [190]
Sound [168]
Scene

消去（ソフトウェア） [682] [702]
配色 [688]
作成（ソフトウェア） [674]
削除 (コントローラー) [681]
削除 (ソフトウェア) [680]
複製 (コントローラー) [682]
他へのジャンプ [671]
名称設定 [687]
reordering (software) [684]
Retrigger [671]
選択（コントローラー） [680]
切り替え [671]
シーンバンク
作成 (ハードウェア) [681]
作成 (ソフトウェア) [681]
削除 (コントローラー) [681]
選択（コントローラー） [679]
選択（ソフトウェア） [678]
SCENE ボタン [674]
SCENE ボタン [692]
シーンモード（コントローラー） [674]
シーン
追加 (コントローラー) [686]
追加 (ソフトウェア) [686]
作成 (コントローラー) [675]
定義 [35] [794]
複製 (コントローラー) [683]
選択（ソフトウェア） [678]
ユニーク (コントローラー) [686]
独立編集 (ソフトウェア) [685]
サーチフィールド [100]
検索結果 [119]
セクションアレンジモード （コントローラー） [692]
セクションバンク
作成 (ハードウェア) [708]
作成 (ソフトウェア) [708]
削除 (コントローラー) [708]
選択（コントローラー） [696] [697]
選択 (ソフトウェア) [694]
セクションモード（コントローラー） [692]
セクション
移動（ソフトウェア） [698]
セクション [690]
長さの調節 (ハードウェア) [701]
長さの調節 (ソフトウェア) [699] [700]
追加 (コントローラー) [694]
アサイン (ソフトウェア) [693]
消去（ソフトウェア） [707]
作成 (コントローラー) [693]
作成（ソフトウェア） [693]
定義 [35] [794]
複製 (コントローラー) [703]
複製 (ソフトウェア) [702]
移動 (コントローラー) [699]
削除 (コントローラー) [705]
削除 (ソフトウェア) [704]
選択（コントローラー） [696] [698]
選択 (ソフトウェア) [694]
パターンの作成
ソングビュー [708]
セレクトモード (コントローラー)
イベント/ノートの編集 [422]
セレクトモード （コントローラー）
イベント/ノートの選択 [417]
選択
パッドモード（コントローラー） [204]
選択

イベント/ノート (コントローラー) [416]
イベント/ノート (ソフトウェア) [416]
セミトーン
イベント/ノートのトランスポーズ [423]
センドエフェクト [579]
定義 [794]
Send MIDI クロック [70] [93]
シーケンサー
定義 [795]
SLICE ページ（コントローラー） [748]
Slice ページ （ソフトウェア） [746]
Slice ページ（ソフトウェア） [747]
スライス [746]
エクスポート（コントローラー） [761]
エクスポート（ソフトウェア） [758]
スナップショット [244]
SOLO (コントローラー) [219]
ソロ [784]
定義 [792]
Sound または Group [216]
Song view
Create a Pattern [708]
ソングビュー
パターンの削除 [709]
パターン配色 [709]
パターンの複製 [710]
パターンの削除 [709]
パターンの名称変更 [709]
パターンの選択 [708]
パターンの編集 [708]
ソング [690]
Sound
エフェクトの適用 [561]
配色 [166]
コピーとペースト [170]
複製 [170]
Groove プロパティー [221]
インプットプロパティー (Audio ページ) [477] [574]
インプットプロパティー (MIDI ページ) [500]
イントロダクション [155]
移動 [173]
ミュートとソロ [216]
名称設定 [166]
アウトプットプロパティー (Audio ページ) [481]
アウトプットプロパティー (Aux ページ) [486]
アウトプットプロパティー (MIDI ページ) [516]
pasting [170]
スロットのリセット [174]
保存 [168]
MIDI の送信 [516]
センドエフェクトとして設定する [579]
ソロ [216]
Sound リスト [155]
MIDI によるノートのトリガー [500]
サウンドスロット
名称設定 [166]
番号 [216]
リセット [174]
サウンドカード
インプットとアウトプットルーティング [66]
インプットとアウトプットの選択 [66]
設定 [66]
歪み [784]
サウンド

定義 [34] [795]
マクロプロパティー [520]
スタンドアローンアプリケーション [59]
STEP ボタン [402]
ステップグリッド [391]
定義 [795]
ステップモード(コントローラー) [402]
ステップモード
定義 [795]
ステップシーケンサー(コントローラー) [402]
Step Undo/Redo [41] [42]
ステップ
定義 [795]
スイング
定義 [796]
外部 MIDI クロックへの同期 [70] [92]

T

の使用
タグフィルター [112]
タグ
Types と Subtypes のアサイン [139]
作成
タグ [140]
Take Undo/Redo [42]
Tape サチュレーション [644]
テンプレートプロジェクト
プラグイン [72]
スタンドアローン [72]
テキスト検索
ブラウザの使用 [118]
スレッショルド [593] [598]
Transient Master [597]
トランスポーズ
イベント/ノート (コントローラー) [423]
イベント/ノート (ソフトウェア) [420]
MIDI によるシーンのトリガー [506]
トラブルシューティング [787]
Tube サチュレーション [644]
TYPES フィルター [100]

U

Undo [42]
アンドゥー [41]

V

Variation
選択したサウンドに設定内容を適用する [432] [433]
ランダムモードパラメーター [433]
バリエーション
モードへのアクセス [432]
パターンへの追加 [432]
Humanize モードパラメーター [433]
Velocity scaling [86]
View
切り替え [36]
VST プラグイン [281]
VST/AU
定義 [793]

W

パターンの編集
ソングビュー [708]

Z

Zone page
ソフトウェア [763]
ZONE ページ
コントローラー [764]

え

エフェクト [641]