



NI 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 STUDIO

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 GmbH, 2018. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	MASCHINE へようこそ!	10
1.1	資料概要	10
1.1.1	本資料内容	11
1.1.2	マニュアル特定表記について	13
2	最初のステップ	16
2.1	Factory Library から Drum Kit をロードする	17
2.2	パッドによる演奏	22
2.3	最初のパターンの作成	23
2.4	パターンの演奏	26
2.4.1	ミュートとソロの使用	26
2.4.2	Note Repeat の使用	28
2.5	プロジェクトの保存	29
2.6	まとめ	30
3	ドラムキットをカスタマイズする	31
3.1	プロジェクトを開く	31
3.2	ドラムキットのカスタマイズ	36
3.2.1	他のスネアサウンドを選択する	36
3.2.2	Drumsynth のロード	40
3.2.2.2	コントローラーでプラグインリストに Drumsynth をロードする	44
3.2.3	ボリュームとスイング、テンポの調節	45
3.2.4	サウンドの色変更	48
3.2.5	Sounds と Groups の移動	50

3.3	プロジェクトの保存	51
3.4	まとめ	51
4	ビートの作成	52
4.1	最初のパターンを詳細調節する	52
4.1.1	ソフトウェア内のパターン	52
4.1.2	パターンの等倍とバリエーションの追加	54
4.1.3	リズムのクオンタライズ	55
4.2	2番目のパターンの追加	57
4.2.1	パターンスロットの選択	57
4.2.2	パターンの長さの設定	59
4.2.3	カウントイン (Count-in) を使用した新規パターンの録音	60
4.2.4	パターンの切り替え	61
4.3	ソフトウェアでパターンを編集する	62
4.4	プロジェクトの保存	63
4.5	まとめ	63
5	ベースラインの追加	64
5.1	他のグループの選択	64
5.2	グループの名称変更と色の変更	66
5.3	ベース用インストゥルメントプラグインを使用する	68
5.3.1	MASSIVE プリセットのブラウズ	68
5.3.2	キーボードモードへの切り替え	72
5.3.3	パッドのルートノートの設定	74
5.4	ベースラインの録音	75

5.4.1	ベースパターンのレコーディング	75
5.4.2	他のベースパターンのレコーディング	76
5.4.3	追加ベースサウンドのロード	76
5.5	プラグインパラメーターの編集	77
5.6	プロジェクトの保存	81
5.7	まとめ	81
6	エフェクトの使用	82
6.1	エフェクトのロード	82
6.2	エフェクトの操作	87
6.2.1	エフェクトパラメーターの調整	87
6.2.2	後は練習を重ねるだけです	89
6.2.3	エフェクトのバイパス	89
6.3	エフェクトパラメーターのモジュレート	91
6.3.1	モジュレーションの録音	91
6.3.2	モジュレーションの編集	93
6.4	プロジェクトの保存	94
6.5	まとめ	94
7	ステップシーケンサーでビートを作成する	96
7.1	ステップモードでビートを作成する	96
7.1.1	Step モードを使用する	96
7.1.2	ステップモードでパターンレンジスを設定する	97
7.1.3	ステップモードでモジュレーションを録音する	99
7.1.4	ステップモードのヒント	101

7.2	ステップグリッドの設定	101
7.3	プロジェクトの保存	105
7.4	まとめ	105
8	シーンの作成	106
8.1	シーンの活用	106
8.2	シーンにパターンをアサインする	107
8.3	シーンの管理	110
8.3.1	シーンスロットの名称変更と色の変更	110
8.3.2	シーンの複製と削除	110
8.4	ライブ演奏	112
8.4.1	他のシーンに移動する	112
8.5	まとめ	114
8.6	プロジェクトの保存	114
9	アレンジメントの作成	115
9.1	アレンジヤービューにアクセスする	115
9.1.1	最初のセクションの作成	116
9.1.2	セクションにシーンをアサインする	117
9.2	セクションの管理	118
9.2.1	セクションの長さの設定	119
9.2.1.1	ソフトウェアを用いてセクションの長さを調整する	119
9.2.1.2	コントローラーを用いてセクションの長さを調整する	121
9.2.2	セクションの複製と削除	121
9.3	ループレンジの選択	123

9.4	プロジェクトの保存	124
9.5	まとめ	124
10	クイックリファレンス	126
10.1	コントローラーの使用	126
10.1.1	各コントローラーモードとモードの固定	126
10.1.2	コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする	128
10.2	MASCHINE プロジェクトの概要	130
10.2.1	サウンドコンテンツ (Sound Content)	130
10.2.2	アレンジメント	132
10.3	MASCHINE ハードウェア概観	135
10.3.1	MASCHINE STUDIO ハードウェア概観	135
10.3.1.1	CONTROL セクション	136
10.3.1.2	I/O and Level セクション	138
10.3.1.3	PERFORMANCE セクション	140
10.3.1.4	GROUPS セクション	141
10.3.1.5	TRANSPORT セクション	141
10.3.1.6	PADS セクション	143
10.3.1.7	EDIT セクション	145
10.4	MASCHINE ソフトウェア概要	148
10.4.1	ヘッダ	149
10.4.2	ブラウザ	151
10.4.3	アレンジャー (Arranger)	153
10.4.4	コントロールエリア (Control Area)	156

10.4.5	パターンエディター (Pattern Editor)	157
11	トラブルシューティング	159
11.1	ナレッジベース	159
11.2	テクニカルサポート	159
11.3	レジストレーションサポート	160
11.4	ユーザーフォーラム	160
12	用語解説	161
	索引	169

1 MASCHINE へようこそ!

MASCHINE をご購入いただき、ありがとうございます。

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

満足度が高い各インストゥルメントとパターンシーケンサー、プロ仕様のサンプラー、マルチスタジオ、クリエイティブエフェク VST/AU を駆使して、タイトなリズム、ハーモニーとメロディーを作成することが可能です。専用ハードウェアで、各機能を直接コントロールすることが可能で、一度コントローラーに触れれば直感的なワークフローとその操作性の楽しさによって楽曲作成そのものへの集中力が持続します。

本製品を VST、Audio Units または AAX を使用できる DAW 内での複数使用が可能なことから、この製品を殆ど全てのアプリケーションで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。自分で用意した音声素材をサンプリングして自在にループをスライス、再構成して自分のアイディアを最終プロダクションにまでまとめることができます。

MASCHINE には通常のドラムマシンやサンプラーの性能を超えた、著名アーティストによって作成された 8 ギガもの膨大なライブラリを備えており、タグによる洗練されたブラウザでそれらのサウンドをすばやく検索することができます。機能はそれだけではありません。自身のサウンドとサンプル、または Native Instruments ウェブサイトから購入可能な MASCHINE EXPANSION パックを用いてライブラリー内容を拡張することができます。

また外部 MIDI ハードウェアとソフトウェアを MASCHINE コントローラーで制御することが可能で、パッドやノブ、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。

MASCHINE を存分にお楽しみください。それでは早速はじめましょう!

1.1 資料概要

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:** MASCHINE Getting Started ガイド（本資料です）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** 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 [↑11, 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できます。
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。

1.1.1 本資料内容

現在読んでいる資料は MASCHINE Getting Started です。この資料では MASCHINE の一般的な操作を対象とした各チュートリアルを用意しています。順番に沿ってチュートリアルを進めてください。各チュートリアルは基本操作を段階を追って習得する内容となっています。この流れで、MASCHINE の主要機能と各部のコンセプトをつかむことができます。この内容を把握した後は、MASCHINE を使用して音楽作成が行える様になっている事でしょう。



MASCHINE を熟知している場合でも、各項では様々な使用上のヒントを紹介しているのでこのチュートリアルを読んでおくことをお勧めします。以降のチュートリアルの各タスクを行うためにも、各章の始めの必須項目はチェックしておいてください。

本資料構成は以下となっています。

- 最初のパートはこのイントロダクションです。
- 2番目のパートでは各チュートリアルを用意しています。
 - [↑2, 最初のステップ章](#): MASCHINE コントローラーを使用してブラウザからファクトリーライブラーのドラムキットをロードし、このキットをパッドを用いて演奏、簡単なリズムパターンを作成する。
 - [↑3, ドラムキットをカスタマイズする章](#): ブラウザを使用してドラムキットの音色を取替え、これらの音色の基本設定を調節することでキットをカスタマイズする。
 - [↑4, ビートの作成 章](#): 2番目のパターンを録音し、このパターンを微調整する。
 - [↑5, ベースラインの追加章](#): MASCHINE 内の VST/AU インストゥルメントプラグインを用いてパターンにベースラインを加える。
 - [↑6, エフェクトの使用章](#): ソング内の各インストゥルメントにエフェクトを追加し、各エフェクトパラメーターをオートメーション処理する。
 - [↑7, ステップシーケンサーでビートを作成する章](#): コントローラーによるもう一つのパターン作成手段であるステップシーケンサーを用いてパターンを作成する。
 - [↑8, シーンの作成章](#): パターンをシーンとしてアレンジし、ライブ演奏する。
 - [↑9, アレンジメントの作成章](#): シーンをセクションとしてアサインし、アレンジする。
- 3番目となる最後のパートでは MASCHINE をいつでも使用するための便利なグローバルインフォメーションを含んでいます。
 - [↑10, クイックリファレンス章](#) では MASCHINE ハードウェアコントローラーと MASCHINE ソフトウェアのクイックリファレンスを用意しています。ここでは MASCHINE の主要なコンセプトと各機能や、各操作用ハードウェアショートカットのリストを紹介しています。MASCHINE マニュアルをご覧になるためのクイックガイドとして活用することもできます。
 - [↑11, トラブルシューティング章](#) ではトラブルシューティングとヘルプに関する情報を記載しています。
 - [↑12, 用語解説章](#) では MASCHINE で用いる重要な項目について全て記載しています。

1.1.2 マニュアル特定表記について

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



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



この電球アイコンでは有効なヒントとなる内容を記載してあります。ここではしばしば機能をより効率よく使用するための解決策が記載されていますが、必ずこれを実行しなければならないという内容ではありません。作業効率を図るために一度確認しておくことをお勧めします。

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open…*、*Save as…*等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - ソフトウェア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。
 - MASCHINE 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。
 - ハードウェアコントローラーの画面に表示されるテキストは灰色で表示します。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。
 - 重要な名称とコンセプトはボールド体で表示しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Return])。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えています。
- 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」は次を意味します。

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。

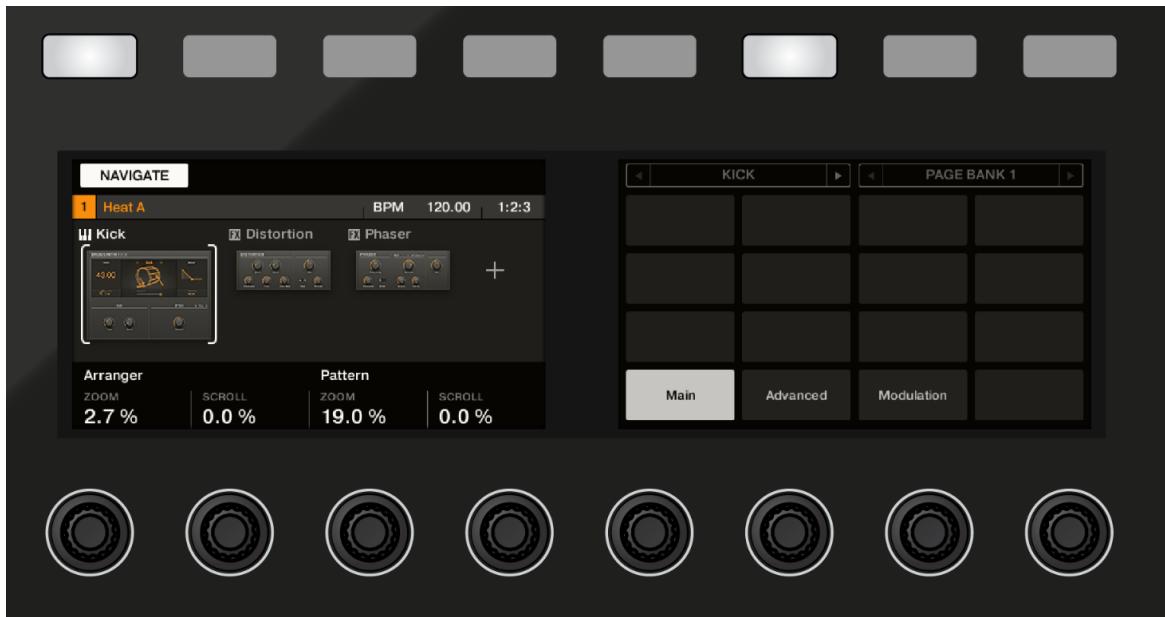
表示される製品

この資料で表示されるいくつかの図は KOMPLETE と KOMPLETE ULTIMATE シリーズに含まれているものとなります。これらの製品は MASCHINE には含まれていません。

KOMPLETE と KOMPLETE ULTIMATE の詳細は Native Instruments ウェブサイトを参照してください。

コントローラーの無表示のボタンとノブについて

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



MASCHINE STUDIO コントローラーの多機能ボタンとノブです。

明解に解説するために資料内では、例えば ボタン (1-8)、ノブ (1-8) といった様に明記してあります。例えば「ボタン 2 を押して **EDIT** ページを開きます」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。

2 最初のステップ

この最初のチュートリアルでは、ファクトリーライブラーからドラムキットをロードし、パッド演奏による簡単なリズムパターンの作成を行います。



MASCHINE 全概要とコントロール部を確認するにはセクション↑10, クイックリファレンスを参照してください。

必要条件

Native Instruments ウェブサイトからダウンロードできる PDF 形式の Setup Guide のインストラクションを注意深く読んでください。この Setup Guide を読み終えるころには、MASCHINE をコンピューターにインストールし、基本的なオーディオ設定も済んでおり、ハードウェアコントローラーもコンピューターに接続してある状態となるはずです。そうでない場合は Setup Guide を参照して上の状態になるよう設定を進めてください。

- ▶ MASCHINE を起動していなければ、一般的なソフトウェアを立ち上げるのと同様に、例えば、インストール時に設置されたデスクトップ上のショートカットアイコンをダブルクリックする等の方法で起動してください。

MASCHINE 内のプロジェクト

MASCHINE ではソング(またはトラック) 全体を **Project** と呼びます。プロジェクト (Project) は全てのサウンド、インストゥルメント、エフェクト、設定内容、全アレンジ内容を含んでおり、言い換えると、Project が曲を形成する全要素を含んでいると言えます。

- ▶ すでに MASCHINE に触れ始めているのであれば、File メニューで *New* を選択、またはショートカット [Ctrl] + [N] (Mac OS では [コマンド] + [N]) を用いて新規 Project を開いてください。

まず、MASCHINE ソフトウェアでドラムキットをロードし、その後ハードウェアで同様の操作を行う方法を解説します。



MASCHINE プロジェクトの全概要を確認するにはセクション↑10.2, MASCHINE プロジェクトの概要を参照してください。

2.1 Factory Library から Drum Kit をロードする

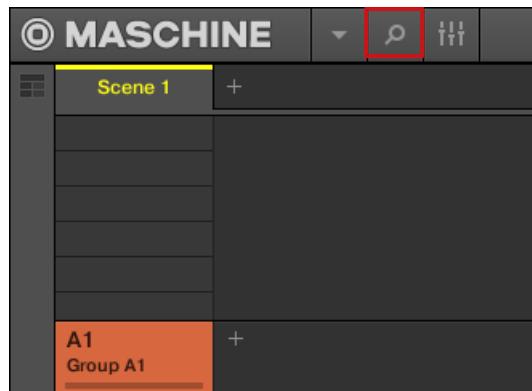
まず MASCHINE に含まれる膨大なファクトリーライブラリードラムキットを選択、MASCHINE ブラウザを用いてロードしてみましょう。ブラウザは MASCHINE 内のすべてのタイプのオブジェクトを検索するためのツールです。

基本的にドラムキットはいくつかのインストゥルメントを複数含んでおり、これらのインストゥルメントを MASCHINE では **Sounds** と呼びます。これらの Sounds は **Group** としてまとめられ、キット全体を示します。更に、一つの MASCHINE Project は 複数の Groups を **Banks** としてまとめて含むことができます。最初の Group バンクは MASCHINE ソフトウェアでは [A1](#) から [H1](#) となり、2 番目は [A2](#) から [H2](#)、3 番目は [A3](#) から [H3](#)、と続きます。では気に入ったキットを、プロジェクトを起動した際に既に選択してある Bank1 の Group A にロードしてみましょう。

2.1.1 MASCHINE ソフトウェア上で Drum Kit を Factory Library からロードする

MASCHINE ソフトウェアではブラウザはウインドウの左部分に表示されます。

MASCHINE ソフトウェアでブラウザを確認できない場合は、MASCHINE ウインドウの上部ヘッダにある拡大鏡アイコンをクリックしてブラウザを表示します。

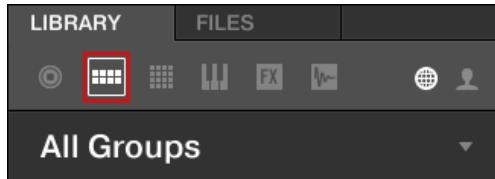


拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

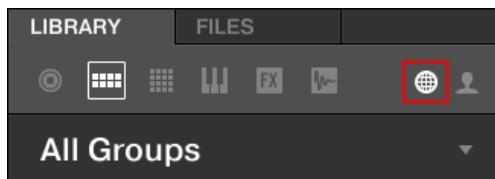
ドラムキットを起動するには以下を行ってください。

1. LIBRARY タブをクリックして LIBRARY ペインを開きます。

- Group アイコンをクリックしてライブラリー内の有効な全ドラムキットのリストを表示します。

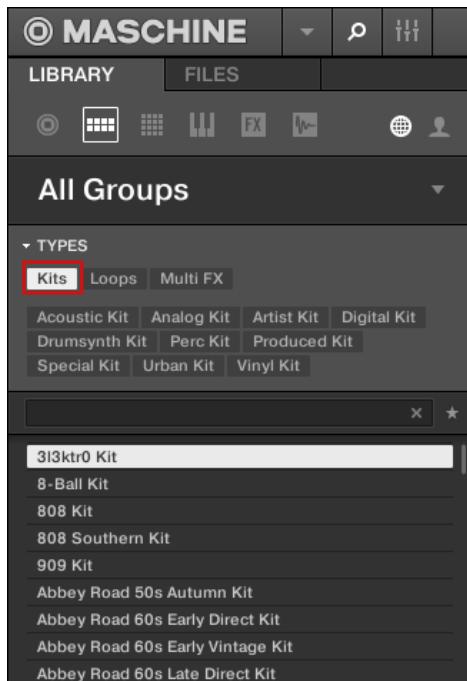


- 右の Content セレクターで、地球アイコンを選択し、Native Instruments のファクトリーコンテンツのみを表示します。



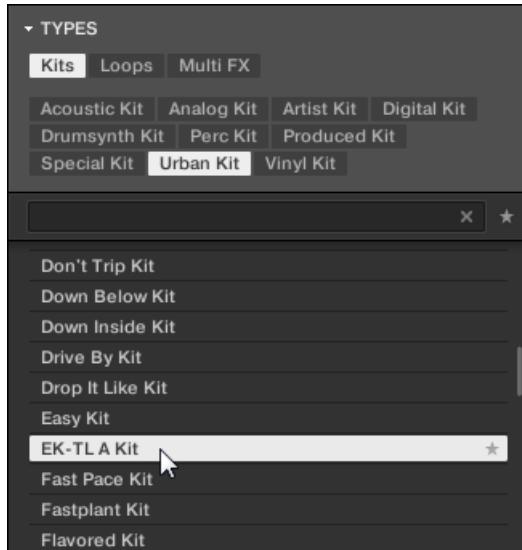
- TYPES フィルターで [Kits](#) を選択します。

- ブラウザではリザルトリスト内にキットのみを表示します。



5. Urban Kit サブタイプタグを選択し、検索結果を絞り込みます。

6. リザルトリストを下スクロールし、EK-TL A Kit をダブルクリックすることで Group A にロードします。

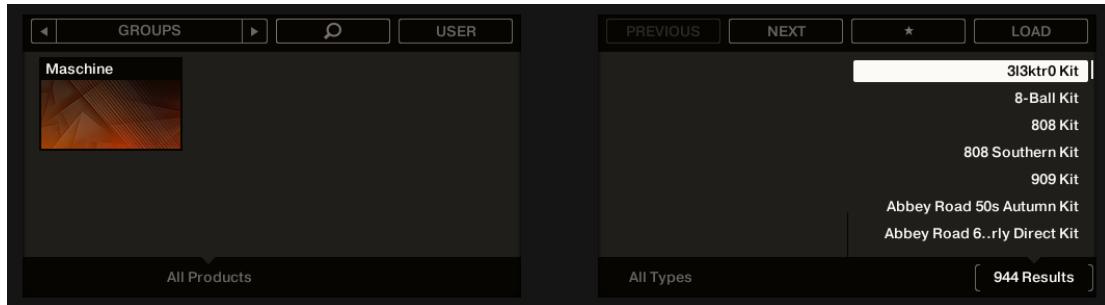


2.1.2 コントローラーを用いて Factory Library から Drum Kit をロードする

コントローラーで以下の操作を行ってください。

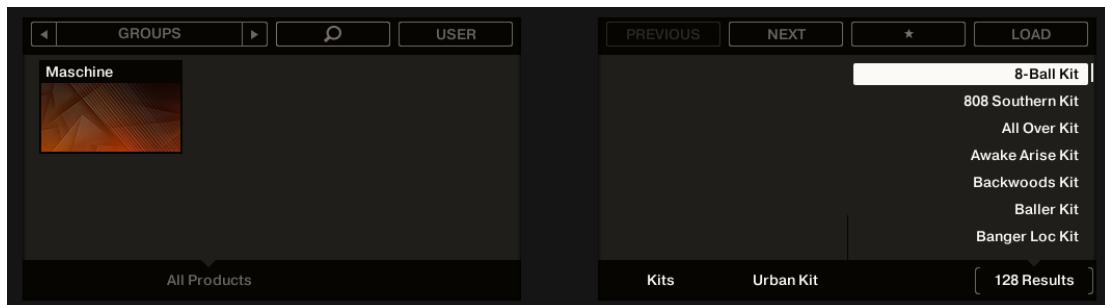
1. コントローラーの左にあるボタン **A** を押して最初の Group スロットを選択します。ここがドラムキットをロードする場所となります。選択するとボタン **A** が点灯します。
2. コントローラーの左上にある **BROWSE** ボタンを押します。
BROWSE ボタンが点灯します。左のディスプレイに、選択内容が表示されます。

- ディスプレイの上にあるボタン 1 またはボタン 2 を押して GROUPS を選択します。



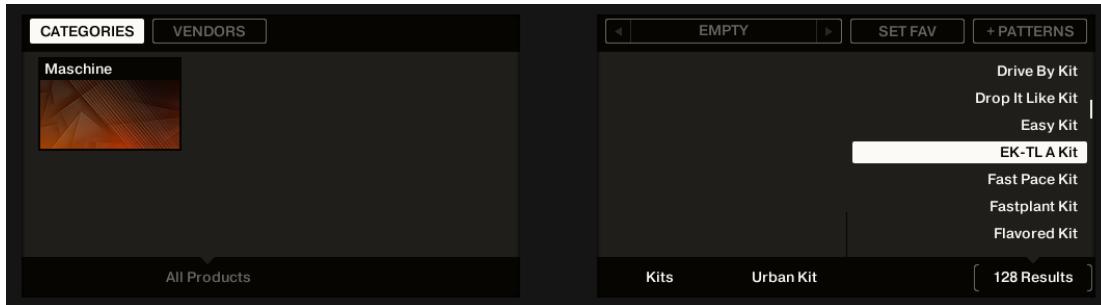
選択すると、右画面に Group のリストが表示されます。

- 画面上のボタン 4 が完全に点灯していないことを確認し、USER がハイライト表示されていないことを確認します。必要に応じて、ボタン 4 を押して無効の状態にしてください。
- これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを選択可能な状態となります。
- ノブ 5 を回して Kits を選択し、右画面にドラムキットのみが表示されるようにします。
- ノブ 6 を回して Urban Kit を選択し、右画面にそのサブタイプの内容のみが表示されるようにドラムキットの内容を絞り込みます。



- ジョグホイール (コントローラーの右にある大きな LED 付きリングです) を回す、またはノブ 8 (右画面の下にあります) を使用してリストをスクロールし、EK-TL A KIT を選択します。

8. では **SHIFT** + ディスプレイの上にあるボタン 4 を押して **+PATTERNS** を選択解除 (このボタンはオフとなっている必要があります。このことについては後ほど解説します) します。



9. ジョグホイール、またはボタン 8 (ディスプレイの上にあります) を押して選択した内容をロードします。

→ これで最初の Group A にドラムキットがロードされました。

最後にブラウザモードを解除し、デフォルトのコントローラーモードに戻る必要があります。

- 点灯している **BROWSE** ボタンを押してブラウザモードを解除します (ボタンが無灯の状態となります)。

設定は以上です。これで Group にドラムキットがロードされました。次のセクションで解説するように、これらのキットをパッドで演奏することができます。



ブラウザから選択した内容をロードするまでの流れは、全ての選択肢において同等の操作方法で行うことができます。ブラウザでは任意の選択対象を選んだ後、ファクトリー、またはユーザーコンテンツを選択し、任意に特定の製品 (または製品カテゴリーを選択) を選択し、任意のコンテンツ、タイプ、サブタイプを選択し、リスト内をスクロールしてロードする内容を選択します。

2.2 パッドによる演奏

Group をロードして (ここでは EK-TL A キットを使用しています)、対応する Group スロットを選択すると (ここでは Group スロット A を使用しています)、この Group をコントローラーにあるパッドで演奏することができます。各パッドは Group が含んでいる Sounds をトリガーします。

- パッドを演奏して力加減による感度や反応度合い (一般的にベロシティと呼びます) を確かめ、パッドの感触をつかんでください。



パッドを演奏しても音がならない場合は、パッドのすぐ左にあるボタン群のうちのどれかが偶然点灯しているか確認してください (これらのボタンのうちのどれかが点灯している場合はそのボタンを押して無灯の状態にしてください)。

演奏しながらパッドに注目してください。すると、以下の状態を確認できるはずです。

- パッドを押すと、点滅してから完全に点灯します。
- どんな状態でも完全に点灯するパッドは 1 個となります。点灯しているパッドは最後に演奏したパッドとなります。
- その他全てのパッドは薄く点灯した状態となり、それらのパッドは Sound を含んでいることを意味します。
- 点灯していないパッドには Sound がロードされていない状態を示すので、それらのパッドを叩いても音は鳴りません。

パッドを叩きながらコントローラーの左側にある 8 個の Group ボタンに目を向けてください。すると、以下の状態を確認できるはずです。

- ボタン A と B 以外の全ての Group ボタンは無灯の状態で、これらのグループには何もロードされていないことを示します。
- ボタン A は完全に点灯しており、Group A が選択されていることを示します。これは現在パッドでこのグループのサウンドをトリガーしていることも意味しています。
- Group ボタン B が薄い白で点灯している場合、選択すると次のグループが作成されることを意味します。

ここまでで理解できるように、MASCHINE のパッドとボタンの操作でソフトウェアをコントロールし、操作内容に反応してソフトウェアはディスプレイや LED で現状を表示することで双方向に情報のやり取りを行います。

▶ ボタン A を押して Group A を再度選択し、引き続きパッドを演奏して操作に慣れてください。

操作に慣れたら、次のセクションに進んでこのドラムキットを用いた簡単なリズムパターンの作成に取り掛かってみましょう。

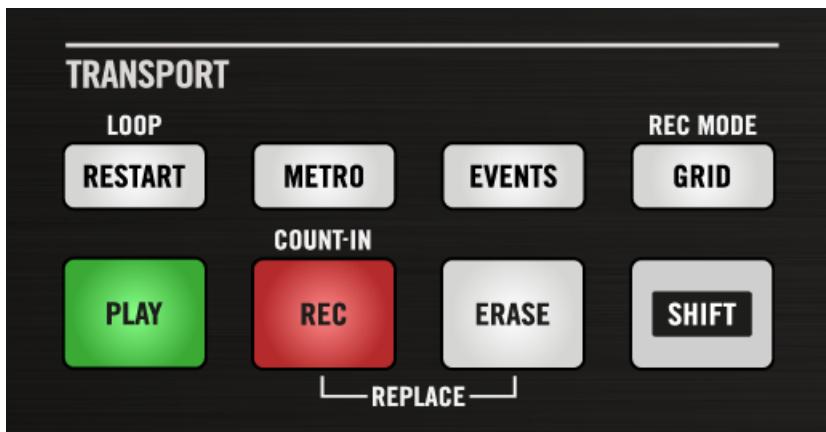
2.3 最初のパターンの作成

パッドに慣れてきたら、これらのサウンドをライブ録音して Now that you feel comfortable with the pads, let's use them to live record some rhythm into a **Pattern** を作成してみましょう。パターンは現在のグループにあるサウンドを用いて演奏したノートを録音したものを指します。各 Group では各パターンバンク内で無制限にパターンを作成することが出来ます。各パターンバンクに付き 16 パターンを使用することができます。



パターン録音の他に、プロジェクトにオーディオループを追加することもできます。プロジェクトにオーディオループを追加する方法と、MASCHINE オーディオプラグインについて確認する際は MASCHINE マニュアルを参照してください。

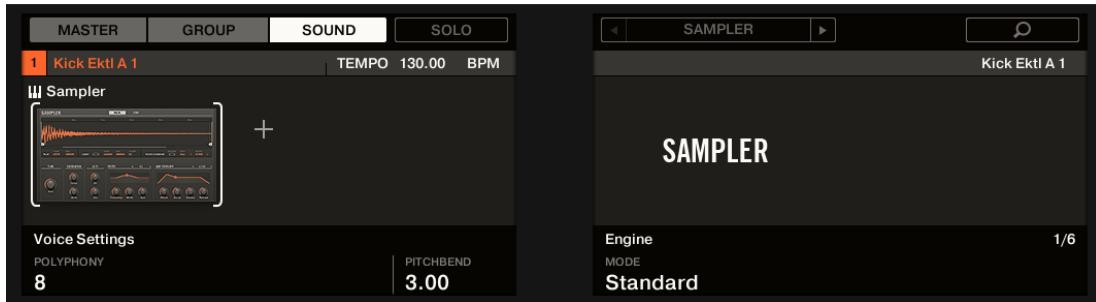
ここからはコントローラーの左下にある再生用コントロール部を使用します。



コントローラーの TRANSPORT セクションです。

1. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
 - **PLAY** ボタンが緑に点灯します。現在何も録音していないので音はでません。
2. **METRO** を押すと、メトロノームが起動します。
 - メトロノームは各ビートを音で示し、1 小節ごとの先頭部分の音が他のメトロノーム音とは異なります。
3. メトロノーム音声とともに演奏してテンポ感をつかんでください。
4. テンポ調整を行うにはコントローラーの左にある **TAP** ボタン (ボタンが点灯します) を押してジョグホイールを回して任意のテンポに調節 (ジョグホイールが点灯します) します。**TAP** ボタンを連続的に押すことによるテンポ調節も可能です。

→ テンポの値は左ディスプレイに表示されます。



メトロノームの音量調節は **SHIFT + GRID** を押しながらノブ 1 を回します。



ここでは少数のサウンドのみでシンプルな構成のパターンを作成するだけにとどめておくことをお勧めします（例、パッド 1 と 2 にキックとスネアサウンドを配置する）。慣れてきたらパターンを複雑にしても構いません。

録音を開始方法は以下です。

1. シーケンサーを再生したまま **REC** を押して録音モードにします。
REC ライトが赤く光ります。
 2. パッドを叩いて任意のリズムを演奏してください。デフォルトでは 1 小節のパターンが録音されます。
演奏内容が録音され、直ちに再生されます。**PLAY** をもう一度押すまで新規パターンは再生され続けます。
 3. **REC** をもう一度押して録音を停止します。
- これで最初のパターンが完成しました。

METRO を押してメトロノームを停止し、新しく作成したパターンを聞いてみましょう。

- ▶ シーケンサーを停止するには **PLAY** をもう一度押します。

パターンのクイックエディット

UNDO を押すことでいつでも、その直前の操作内容に戻ることができます。**REDO** を押すことでやり直すことができます。



取り消しとやり直しコマンドは MASCHINE のほぼ全域で使用することができます。

いつでも **PLAY** と **REC** を起動してパッドを演奏することでパターンをより理想に近づける事が可能です。この方法でパターンを徐々に複雑にしていくことができます。

2.4 パターンの演奏

気に入ったパターンができたら、ここからそのパターンをライブ演奏につなげる機能を紹介します。

2.4.1 ミュートとソロの使用

ミュートは サウンドまたはグループをバイパスするのに用いられ、ソロはその逆となり、プロジェクト内のサウンド、またはグループをソロにすることでそのグループ、またはその他の全サウンド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。

MASCHINE ソフトウェアでソロとミュートを使用する

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。MASCHINE マニュアルを参照してください。

コントローラーでミュート、ソロ機能をサウンドに対して使用する

1. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
 - パターンが再生開始します。ドラム音声が再生するにつれ、対応する各パッドが各サウンドの再生にあわせて点滅します。
2. コントローラーの下にある **MUTE** ボタンを押したままにしてください。
 - すると全パッドが点灯します。各パッドは引き続きリズムに合わせて点滅します。
3. **MUTE** を押しながら、パッド 1 を押してください。
 - パッドが薄く光るようになり、キックドラムが聞こえなくなります。
4. **MUTE** を押したまま、各パッドを押して各サウンドのミュートを試してください。
5. **MUTE** を押したままもう一度パッド 1 を押してください。
 - パッドが完全に点灯し、キックドラムが再び再生されます。
6. **MUTE** を押したままミュートしたパッドを押すと、再びそのサウンドが再生されます。
7. **MUTE** を放してください。
8. では **SOLO** ボタン (**MUTE** のすぐ上です) を押したままにしてください。

- ここでも、全パッドが点灯、各パッドは点滅するようになります。
9. **SOLO** を押しながら、パッド 1 を押してください。
- パッド 1 が完全に点灯し、その他全てのパッドが薄く光り、それらの音が聞こえなくなります。
10. では **SOLO** を放して **MUTE** をもう一度押してください。
11. 薄く光っているパッドを順に押していくと、対応するサウンドが再び再生を始めます。
- 以上のようにソロとミュートを駆使することで、瞬時にブレイクを作ることができます。



現時点ではグループを一つしか使っていないので後に試すことになりますが、**SOLO** または **MUTE** を押しながら任意のグループボタン A-H を押すことで各グループをソロ/ミュートすることもできます。

2.4.2 Note Repeat の使用

Note Repeat は演奏にも、パターンのプログラムでも重宝する機能です。この機能で選択したサウンドやノートを設定した値でリピート再生します。サウンドやノートがあるパッドを押し続けることでこの機能を起動でき、パッドを放すまでリピート再生が続けます。

- ノートリピート時には全てのパッドがペロシティーと圧力感知に対応しているので、ドラムロールやダイナミックなベースラインの表現の際に便利でしょう。
- Note Repeat で自在にドラムやパーカッションを演奏して、曲に抑揚を与えることが可能です。
- Note Repeat はパターン作成時に一定のビートを刻む場合に便利な機能です。
- 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。



Note Repeat 機能はコントローラー使用時にのみ使用可能な機能です。

1. パターンを再生しているか確認してください。再生していない場合は、**PLAY** を押してシーケンサーを起動してください。
2. **NOTE REPEAT** ボタンを押してください。
3. **NOTE REPEAT** を押しながら、任意のパッドを押してください。
パッドのサウンドはコントローラーのディスプレイの下に表示される値で繰り返しトリガーされます。
4. **NOTE REPEAT** を押したまま右ディスプレイの上にあるボタン 5、6、7、8 を押してリピート値を更します。

→ この値変更機能はライブ演奏時に非常に有効です。



パターン作成時にも Note Repeat 機能は非常に有効な入力ツールとなります(例、連続するハイハット入力等)。

2.5 プロジェクトの保存

ドラムパターンの作成はソング作成における典型的なスタート地点の一つです。このドラムパターンを元に、その他全てのインストゥルメントを録音して肉付けしていくこととなるでしょう。パターンを編集または更に音を加える前に、ここまで的内容を保存しておくことをお勧めします。

MASCHINE ソフトウェアで作業内容を初めて保存する

1. [File](#) をクリックします。
2. [Save](#) をクリックします。
→ [Save Project As](#) ダイアログが開きます。
3. コンピュータのキーボードで名称を入力フィールドに入力し (例、「My First Project」) 、[Enter] を押して名称を適用します。
→ これでハードディスクに作成したパターンを含む新規プロジェクトが保存されました。MASCHINE を閉じても、または他のプロジェクトを開いたとしても、後に保存したプロジェクトを再開することができます。

コントローラーで作業内容を初めて保存する

1. 内容を保存するには [SHIFT](#) + [ALL](#) を押します。
→ コントローラーに MASCHINE ソフトウェアを確認するように促すメッセージが表示されます。現在の Project をまだ保存していないので、MASCHINE は保存の際の名称設定を行うための画面をコンピューター上で表示します。名称設定を行うには視線をコンピューターに移す必要があります。[Save Project As](#) ダイアログが開き、待機している状態となります。
2. コンピュータのキーボードで名称を入力フィールドに入力し (例、「My First Project」) 、[Enter] を押して名称を適用します。

→ これでハードディスクに作成したパターンを含む新規プロジェクトが保存されました。MASCHINE を閉じても、または他のプロジェクトを開いたとしても、後に保存したプロジェクトを再開することができます。

2.6 まとめ

最初のチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- ブラウザを使用してグループをロードする。
- パッドを使用してグループのサウンドを演奏する。
- グループ内に簡単なパターンを作成する。
- ミュート、ソロ、ノートリピート機能を使用してパターンを変化させる。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する。

これらのタスクを自由に行えるのであれば、次のチュートリアルに進んでください。次のチュートリアルではドラムキットのカスタマイズ方法と、MASCHINE ソフトウェアユーザーインターフェイスについて解説します。

3 ドラムキットをカスタマイズする

このチュートリアルでは、ドラムキットのうちのいくつかのサウンドを交換し、関連する Project と Group の設定を行います。途中 MASCHINE ソフトウェアユーザーインターフェイスのいくつかの機能についても紹介します。

必要条件

ここからの解説は、ここまでチュートリアルの内容を完了しているものとします。以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- ブラウザを使用してグループをロードする。
- パッドを使用してグループのサウンドを演奏する。
- グループ内に簡単なパターンを作成する。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する。

これらのタスクを実行する自信がない場合は [12, 最初のステップ](#) をもう一度確認してください。

3.1 プロジェクトを開く

MASCHINE 上にチュートリアル用プロジェクトが開いていない場合は、(例、他のプロジェクトが開いている) まずプロジェクトを開く必要があります。この操作はコントローラー、またはソフトウェアのどちらからでも行うことができ、例えば MASCHINE ブラウザを用いて開くことができます。



デフォルトでは MASCHINE を閉じた時点で使用していたプロジェクトが起動時に開きます。この設定を変更してしまった場合は、以下の解説を読んでチュートリアル用プロジェクトを開いてください。

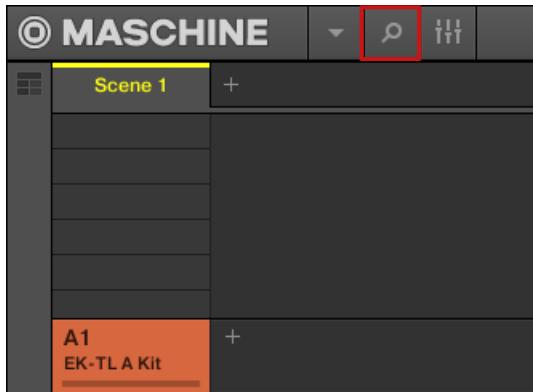
チュートリアルプロジェクトを MASCHINE で開いている場合は、セクション [↑3.2, ドラムキットのカスタマイズ](#) に進んでください。

コントローラーでプロジェクトを開く際にもっとも有効なのはブラウザを使用してプロジェクトを開く方法です。ブラウザはソフトウェアでも使用できます。ここでは MASCHINE の便利な特徴を紹介します。MASCHINE で作成、保存したファイルは自動的に「User」コンテンツに格納されます。ですので、チュートリアルプロジェクトを探すにはコンテンツセレクターで User アイコンを選択すればいい、ということになります。

ソフトウェアで Project を開く

MASCHINE ソフトウェアではブラウザはウインドウの左部分に表示されます。

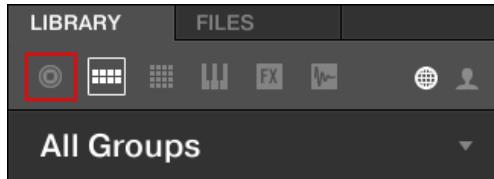
MASCHINE ソフトウェアでブラウザを確認できない場合は、MASCHINE ウィンドウの上部ヘッダにある小さな拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。



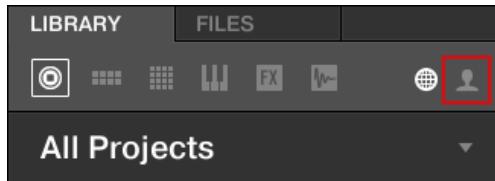
拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

チュートリアルプロジェクトを開くには以下を行います。

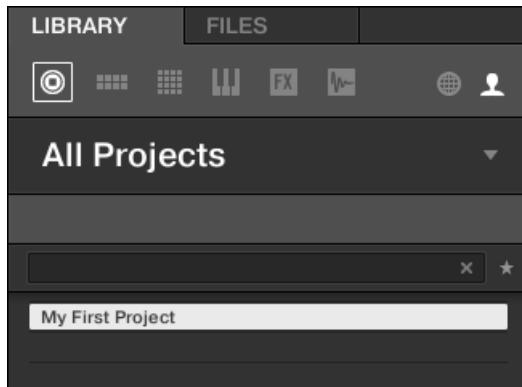
1. 左上のプロジェクトアイコンを表示しているボタンをクリックしてライブラリー内の有効なプロジェクトを表示します。



- 右の Content セレクターで User アイコンをクリックし、ユーザーによる Projects のみを選択します。



以下のリザルトルリストに「My First Project」が表示されます。



- プロジェクトを MASCHINE 上で開くにはこのエントリをダブルクリックします。



MASCHINE すでに他のプロジェクトを作成、保存した場合はチュートリアル用プロジェクトとともに表示されます。

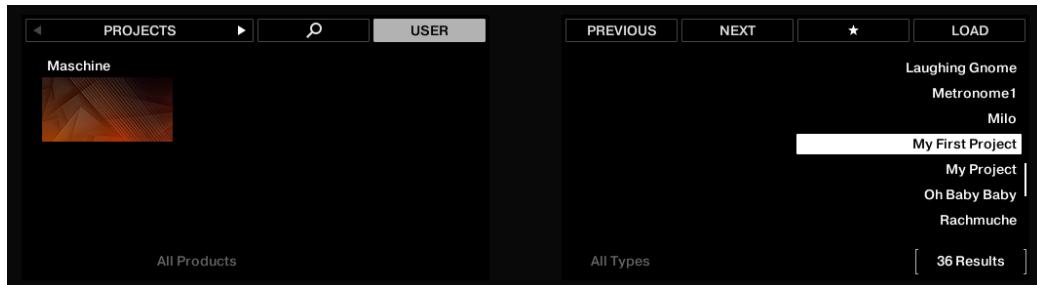
コントローラーで Project を開く

では 使用して MASCHINE を操作してみましょう。コントローラーを用いてプロジェクトを開くには、上記のようにプロジェクトが見つかるまで MASCHINE オブジェクトを絞り込み検索していきます。これは最初のチュートリアルでドラムキットをロードした操作と似ています。手順は以下です。

- BROWSER を押してブラウザを表示します。
 - BROWSER ボタンが点灯します。
- ディスプレイの上のボタン 1 を何度か押して PROJECTS を選択します。
 - 選択すると、右画面にプロジェクトのリストが表示されます。

3. ディスプレイの上にあるボタン 4 を押して有効にします。

- 下の USER ラベルがハイライト表示されます。



これで User コンテンツのみが表示されます。

4. 一つ以上のプロジェクトをすでに作成してある場合は、4-D エンコーダーまたはノブ 8 を使用して **My First Project** を右ディスプレイで選択します。
5. 4-D エンコーダーまたはボタン 8 を押してプロジェクトをロードします。
6. **BROWSER** を押してブラウザを解除します。
BROWSER ボタンが消えます。

→ チュートリアルプロジェクトの編集を行う準備ができました。



コントローラーで行ったここまで操作内容は直ちに MASCHINE ソフトウェアのブラウザに反映します。
その逆も然りです。

コントローラーで最近使用したプロジェクトを開く

MASCHINE コントローラーを用いて最近使用したプロジェクトを簡単に開くこともできます。

1. **FILE** を押して File モードを開きます。
右ディスプレイに最近使用したプロジェクトのリストが表示されます。
2. 4-D エンコーダーまたはノブ 8 を回してリストから任意にプロジェクトを選択します。
3. 4-D エンコーダーまたはボタン 8 を押して選択したプロジェクトをロードします。
4. **FILE** を押してこのモードを解除します。

→ プロジェクトの編集を行う準備ができました。

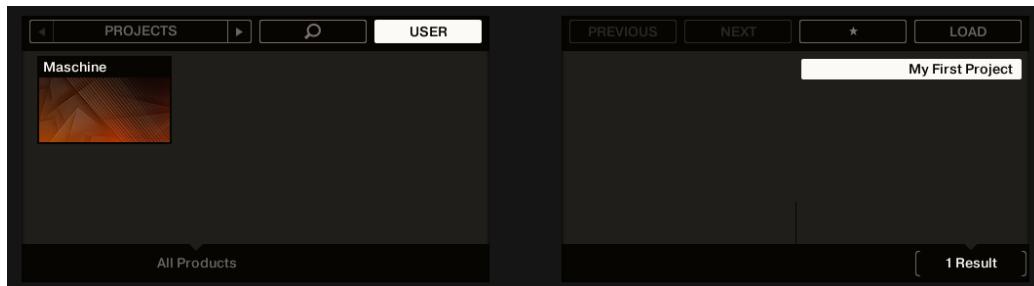


File モードにはコントローラーから直接プロジェクトを管理するための追加オプションがありそれらは、start a new Project (新規プロジェクトの作成)、save a copy of the current Project (現在のプロジェクトのコピーの保存)、save the Project under a new name (別名称でプロジェクトを保存する) となります。詳細はマニュアルを参照してください。

コントローラーで Project を開く

では を使用して MASCHINE を操作してみましょう。コントローラーを用いてプロジェクトを開くには、上記のようにプロジェクトが見つかるまで MASCHINE オブジェクトを絞り込み検索していきます。これは最初のチュートリアルでドラムキットをロードした操作と似ています。手順は以下です。

1. **BROWSE** を押してブラウザを表示します。
 - **BROWSE** ボタンが点灯します。
2. ディスプレイの上のボタン 1 を何度か押して **PROJECTS** を選択します。
 - 選択すると、右画面にプロジェクトのリストが表示されます。
3. ディスプレイの上にあるボタン 4 を押して有効にします。
 - 下の **USER** ラベルがハイライト表示されます。



これで User コンテンツのみが表示されます。

4. 一つ以上のプロジェクトをすでに作成してある場合は、ノブ 8 またはコントロールエンコーダーを使用して **My First Project** を右ディスプレイで選択します。
 5. ボタン 8 を押してプロジェクトをロードします。
 6. **BROWSE** を押してブラウザモードを解除します。
BROWSE ボタンが消えます。
- チュートリアルプロジェクトの編集を行う準備ができました。



コントローラーで行ったここまで操作内容は直ちに MASCHINE ソフトウェアのブラウザに反映します。その逆も然りです。

3.2 ドラムキットのカスタマイズ

グループ「EK-TL A Kit」のいくつかのサウンドを変更して、パターンを向上させたい場合もあることでしょう。ではブラウザでその作業を行ってみましょう。

3.2.1 他のスネアサウンドを選択する

ここでは例としてパッド 6 で使用しているサンプル「Snare Ektl A 2」を取り換えます。ではより落ち着いたスネアに取り換えてみましょう。

ソフトウェアで他のスネアサウンドを選択する

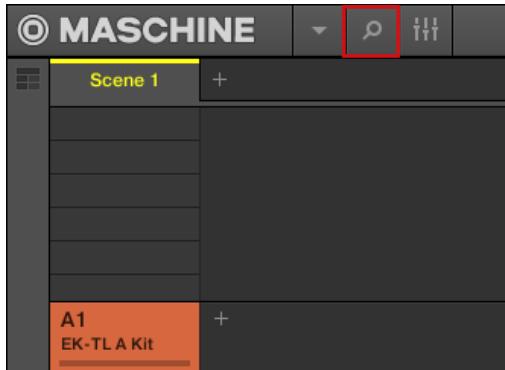
ここまですでに何度かブラウザを用いてプロジェクト等の各オブジェクトを開いてきました。ここではブラウザのもう一つの機能、**テキスト検索**について解説します。この強力な機能で名称でアイテムを検索することができます。

1. 変更したいサウンド「Snare Ektl A 2」があるサウンドスロットをクリックします。

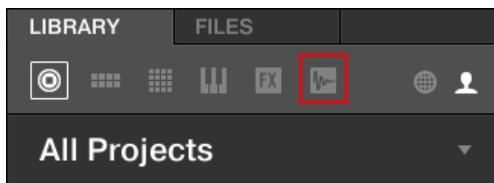
- サウンドスロット 6 がハイライト表示され、選択されたことを示します。



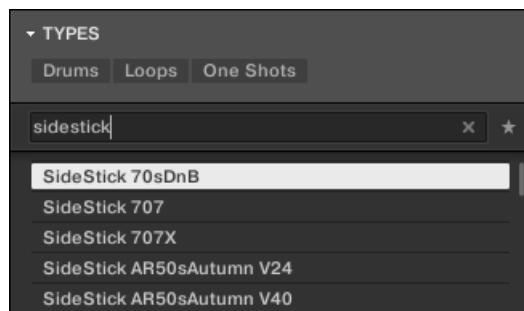
- 上の段にあるブラウザボタンをクリックし、MASCHINE ウィンドウ内にブラウザを表示させます (ボタンがハイライト表示されます)。



- ブラウザの一番上の右にある SAMPLE アイコンをクリックし、ライブラリー内のサンプルを全てリスト表示します。



- まだサイドスティックを検索中なので、サンプルリストの上にある入力欄に「side stick」と入力します。
 - 文字入力が増えるほど、検索文字に該当する全サンプルが絞り込まれていきます。



5. ここでブラウザの下にある **試聴** ボタン（スピーカーのシンボルです）をクリックしてこの機能を起動します。



- リスト内のサンプル名称をクリックすると、サイドスティックの各音声を試聴することができます。
6. 好みのサイドスティックサンプルが見つかったらダブルクリックし、サウンドスロットにロードします。サウンドスロットにサンプルをドラッグアンドドロップすることも可能です。



選択したバンク（Types、Subtypes）の中から検索フィールドに文字を入力するといった方法で、これらの検索方法を組み合わせて使用することも可能です。

自動ロード（Autoload）機能を使用して、パターン内で選択したサンプルが効果的なサウンドか確かめることも可能です。方法は以下となります。

1. ブラウザの左下隅にある自動ロードボタンをクリックして起動します（隣にある試聴ボタンは無効の状態にしてください）。



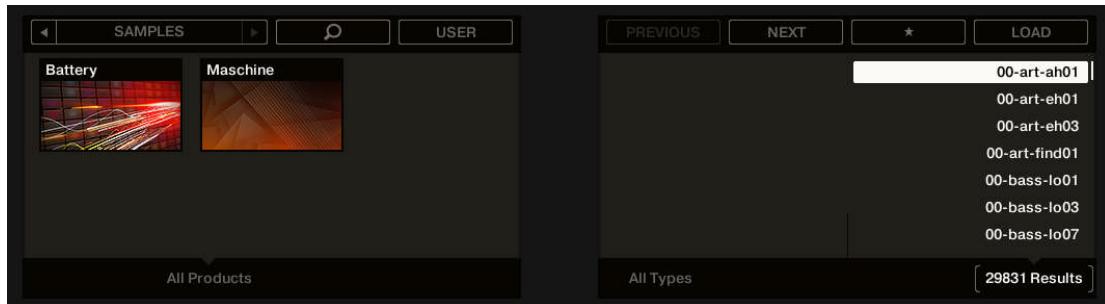
2. リザルトリストで任意のサンプルをクリックします。
- 現在選択しているサウンドスロット音声と選択したサンプルが置き換えられます。パターンを再生している場合、置き換えたサンプルを直ちにパターン内で確認することができます。
- ソフトウェアとコントローラーの両方から操作してサンプルを置き換え、上記した一連の操作に慣れてください。この方法でカスタムドラムキットを作成することができます。
- 空の状態のグループにサウンドを配置してドラムキットを作ることも可能です。

コントローラーで他のスネアサウンドを選択する

コントローラーで以下の操作を行ってください。

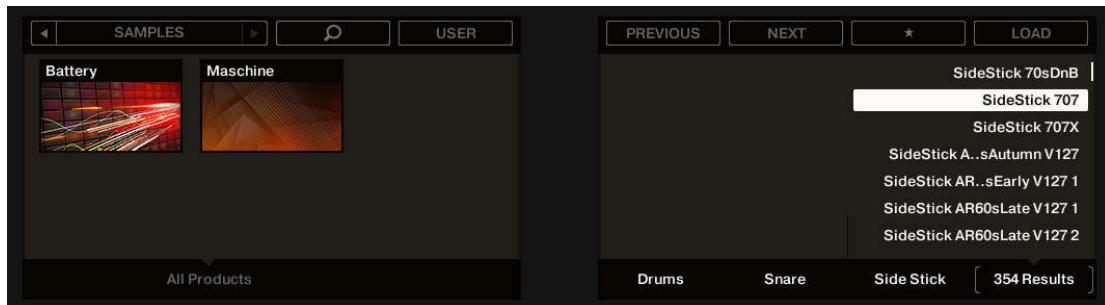
1. **BROWSE** を押してブラウザを表示します。

2. パッド 6 を押してサウンドを選択します。
3. ディスプレイの上のボタン 2 を何度か押して SAMPLES を選択します。



選択すると、右画面にサンプルのリストが表示されます。

4. 画面上のボタン 4 が完全に点灯していないことを確認し、USER がハイライト表示されていないことを確認します。必要に応じて、ボタン 4 を押して無効の状態にしてください。
これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを選択可能な状態となります。
5. ノブ 5 を回し、All Types セレクターを Drums にします。
6. ノブ 6 を回し、Sub-Types セレクターを Snare にします。
7. ノブ 7 を回し、Sub-Types セレクターを Side Stick にします。
右ディスプレイはサイドスティックサンプルのみを表示します。



8. SHIFT + ボタン 8 を押して PREHEAR 機能を起動します。
9. ノブ 8 または ジョグホイールを回してサイドスティックサンプルをスクロールします。試聴機能を起動しているので、サウンドを切り替えるたびにそれらの音声を確認することができます。
10. 好みのサイドスティックサウンドが見つかったら、ボタン 8 またはコントロールエンコーダーを押して現在選択しているサウンドスロット (パッド 6) にサンプルをロードします。

どのサンプルが最もしっくり来るか決定するために MASCHINE には便利な機能、**Autoload**（自動ロード）があります。これにより再生中のパターンで選択しているサウンドから次のサウンドへと瞬時に切り替えることができます。ですのでパターン内でどのサンプルがフィットするか的確に判断することが可能となります。方法は以下となります。

1. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
→ 作成したパターンが再生します。
2. **SHIFT + ボタン 8 t** を押し、試聴機能を **起動解除** します。ディスプレイで **PREHEAR** 機能が作動しなくなります。
3. ここでノブ 8 またはジョグホイール (左右 **FUNCTION** 矢印を使用して検索結果画面に切り替える必要がある場合もあります) を使用してサンプルをスクロールする代わりに、右画面上のボタン 5 と 6 を使用します。
→ 選択したサンプルが自動的にロードされ、パッド 6 でトリガーされるようになります。パターンは再生しているので、「Snare Ektl A 2」サンプルと選択したサンプルが置き換わります。



Autoload を有効にしている場合、気に入ったサウンドが見つかればその時点での Autoload 機能により、パターン内にそのサウンドが使用されている状態となるので再びそのサンプルをロードする必要がなくなります。ボタン 5 **PREV** とボタン 6 **NEXT** を使用して MASCHINE ライブラリー内の他の Sounds を試してください。

- ▶ 気に入ったサウンドが見つかったら **BROWSE** をもう一度押してブラウザを解除してください。

3.2.2 Drumsynth のロード

このセクションでは MASCHINE でプラグインリストを用いて Drumsynths をロードする方法を解説します。

プラグインリスト (Plug-in List)

Drumsynth をロードする前に、ソフトウェアのコントロールエリアについて軽く触れておきます。

1. グループ「EK-TL A Kit」(Group A1) を選択します。
2. Sound 「Kick Ektl A 2」を選択します。

ではコントロールエリアに目を向けてください。



Control エリアでキックドラム Sound 用の Sampler Plug-in パラメーターを表示しています。

コントロールエリアの左部分でプラグインリストに任意の数のプラグインをロードできます。音声は上から順に処理されます。

例えば Group 「EK-TL A Kit」 の各 Sound の Plug-in List の最初のスロットに Sampler、プラグイン (MASCHINE 内蔵サンプラー) がある場合、サンプラーは各サウンドの音源となっています。

Plug-in スロットはプロジェクトの各チャンネルでそれぞれ使用できます。

- **Sound チャンネル:** Sounds で最初のプラグインスロットだけがインストゥルメント、またはエフェクトのどちらかを使用できるスロットとなります。その他のスロットではエフェクトのみを使用できます。
- **グループチャンネル:** 各グループにも 4 つのスロットがあり、そのグループ内の全サウンドに対してエフェクトを使用することができます。
- **マスター チャンネル:** マスター チャンネルでは、プロジェクト全体の音声に対してエフェクトを適用しマスターから出力します。



サウンドの最初のスロットにエフェクトプラグインをロードすることでこのサウンドを MASCHINE 内のエフェクトバスポイントとして、または外部音声を使用するためのバスポイントとして使用できるようになります。 設定方法は 他の音源の使用 を参照してください。

Plug-in リストに Drumsynth をロードする

ドラムキットのカスタマイズをさらに進め、キックを他のサウンドに変えます。ここでは MASCHINE 内蔵インストゥルメントである Drumsynth を使用します。

プラグインリストに プラグインをロードする方法は 2 通りあります。

- **ブラウザの使用:** これまでにブラウザを使用して Projects、Groups、Samples、Plug-ins をロードしてきました。同様にプラグインエフェクトの検索も行うことができます。
- **Plug-in メニューの使用:** Plug-in メニューを介してプラグインスロットからプラグインを直接選択することもできます。

この方法はどのチャンネル (Sounds、Groups、Master) でも使用できる方法です。ここでは Drumsynth インストゥルメントですので、サウンドの最初のプラグインスロットにのみロードできます。



2つのPlug-inのロード方法の異なる点は、ブラウザではプリセット(ファクトリーコンテンツ、またはユーザーが作成したプリセット)も選択できることに対し、Plug-inメニューではデフォルトの状態のプラグインのみを選択可能な点です。

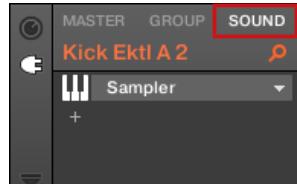
ブラウザの使用方法には慣れているはずなので(そうでない場合は↑2.1, Factory LibraryからDrum Kitをロードする、↑3.2.1, 他のスネアサウンドを選択する等を参照してください)、ここではプラグインメニューを使用した方法を解説します。

ソフトウェアのプラグインリストでDrumsynthをロードする

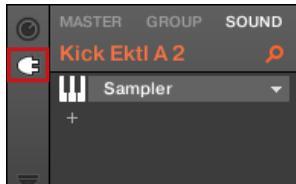
1. Pattern Editorの左で、Soundスロットの名称([Kick Ektl A 2](#))をクリックしてSoundスロットを選択します。



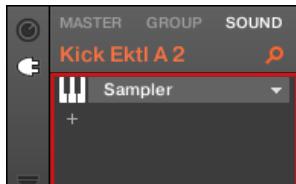
2. その上のコントロールエリアで、SOUNDタブをクリックしてDrumsynthsをロードすることができるSoundレベルを選択します。



3. 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。

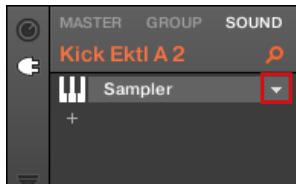


コントロールエリアの左にプラグインリストが表示されます。



このインスタンスのプラグインリストには Sampler が含まれます。

4. 右にある下向きの矢印をクリックして Plug-in メニューを開きます。

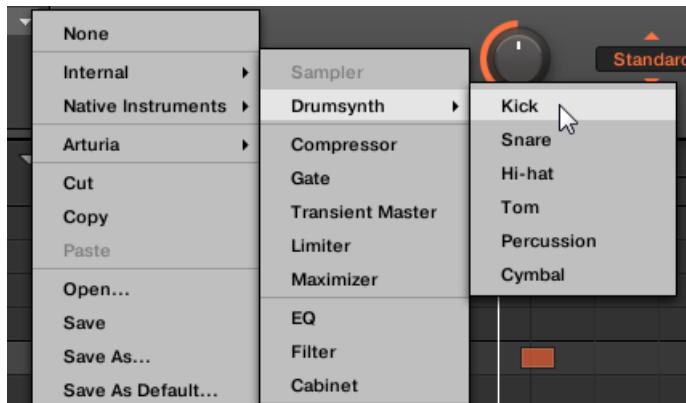


Plug-in メニュー が開き、有効なプラグインのリストを表示します。

5. このメニューで *Drumsynth* サブメニューをクリックし、Drumsynths を表示します。



6. Kick エントリをクリックして Plug-in リストにロードします。

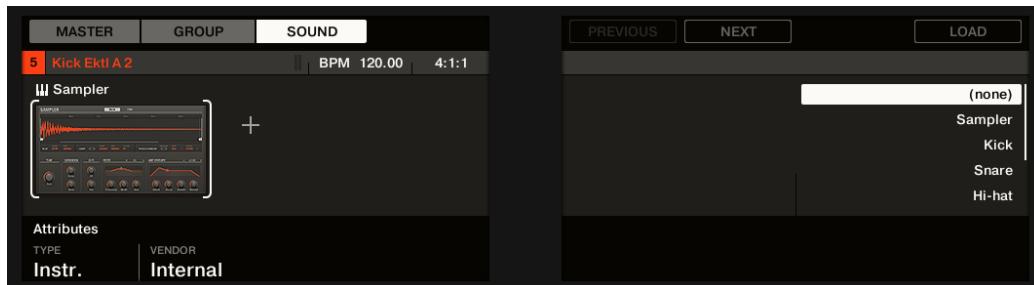


→ Kick Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

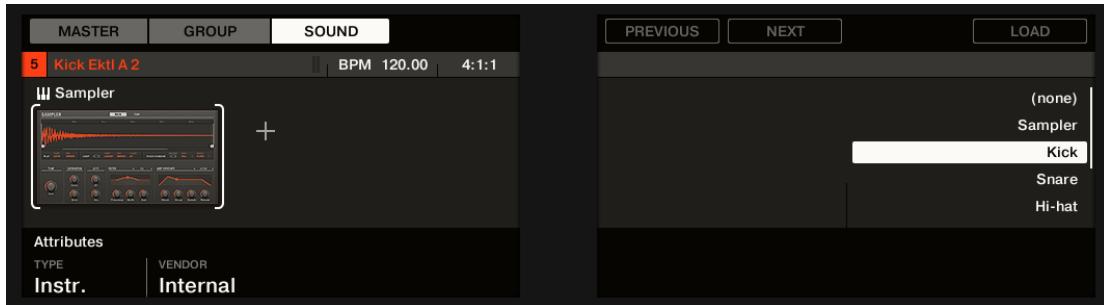
コントローラーでプラグインリストに Drumsynth をロードする

1. **PLUG-IN** ボタンを押して Control モードにし、Plug-in スロットを表示します。
2. **SELECT** + パッド 5 を押して Sound Kick Ektl A 2 を選択します。
3. ボタン 3 を押して SOUND タブを選択します。
4. **SHIFT** + **BROWSE** を押してプラグインを選択します。
BROWSE のみを押すと、ブラウザにアクセスします。**SHIFT** を同時に押すことで、プラグインメニューにアクセスします。
5. ノブ 1 を回して TYPE を Instr. にし、ノブ 2 を回して VENDOR を Internal にします。

→ 右画面に有効な MASCHINE インストゥルメントが表示されます。



6. ノブ 8 を回して Kick を選択し、ボタン 8 を押してロードします。



7. **SHIFT + BROWSE** をもう一度押してプラグインメニューを閉じます。

→ Kick Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

3.2.3 ボリュームとスイング、テンポの調節

ドラムキットのサンプルを選択した後、音量調節を行う必要がある場合もあります。MASCHINE には各生成サウンドに対応する詳細設定機能を備えた専用のサンプラーを装備しています。詳細を解説する前に、Group 内の Sounds のボリュームとスイングの調節方法を解説します。

MASCHINE ソフトウェアでボリュームとスイング、テンポを調節する

ボリューム調整

ソフトウェアで音量を調整する方法は以下となります。

- ▶ アウトプットレベル全体を調節するには、ウインドウの上部、ヘッダの右にある Master Volume スライダーをクリック、ドラッグします。



ヘッダの Master Volume スライダを使用して MASCHINE 全体の音量を調節します。



Mix ビューを使用して Sound と Group の音量を調節することも可能です。Mix ビューで全 Sounds、Groups、Master のレベルとルーティング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。詳細はセクションミックスビューを参照してください。

スイング調整

ソング全体のスイング値を調節するには、MASCHINE ウィンドウの上部にあるヘッダのディスプレイを使用します。



ヘッダの SWING コントロールです。

- ▶ プロジェクトのスイング値を変更するには、SWING 値をクリックしてマウスボタンを押しながら垂直方向にドラッグします。

テンポの調節

ソング全体のテンポ値を調節するには、MASCHINE ウィンドウの上部にあるヘッダのディスプレイを使用します。



ヘッダの BPM コントロールです。

- ▶ プロジェクトの Tempo (Beats Per Minute) 値を変更するには、BPM 値をクリックし、マウスをホールドしながら垂直方向にドラッグします。

コントローラーでボリューム、スイング、テンポ、音程を調節する

ボリューム調整

ボリューム全体を調節する方法は以下です。

1. コントローラーの右手の Input/Metering セクションで MST (Master) を選択します。
2. レベルノブを回します。



SHIFT を押しながら Level ノブを回すことで調整値を詳細設定できます。

特定のグループの音量を調節する方法は以下です。

1. 調節するグループがあるグループボタンを押します。
2. 右の Input/Metering セクションの GRP ボタンを押します。

3. Level ノブを回して選択したグループのボリュームを調節します。



SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

各サウンドのボリューム調節方法は以下です。

1. 調節したいサウンドがあるパッドを押します。
2. Input/Metering セクションの **SND** ボタンを押します。
3. Level ノブを回して選択したサウンドのボリュームを調節します。



SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

ボリュームを調節することで、左画面のボリューム表示値が反応して変化します。



ボリューム調整はパターンを再生しながら行うことで音量を即座に確認することができます。

チューンの調節

各 Group または Sound の音程 (tune) の調節方法は以下です。

1. Group ボタン、またはパッドを押しながら **FUNCTION** ボタン (ジョグホイールの下) を押して **TUNE** を選択します。
2. ジョグホイールを回して選択した Sound の音程を調節します。



SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

音程を調節することで、左画面の tune 表示値が反応して変化します。



ボリューム調整はパターンを再生しながら行うことで音量を即座に確認することができます。

スイング調整

ではプロジェクト全体のスイング値を調節してみましょう。スイング機能でノートを少しずらし、パターンにグルーヴ感を加えることができます。

プロジェクトのスイング値の調節方法は以下です。

1. **CHANNEL** ボタンを押します。
2. ボタン 1 を押して **MASTER** を選択します。
3. ボタン 5 または 6 を押して **GROOVE** を選択します。
4. ノブ 1 を回してグローバルスイング値を調節します。



SHIFT を押しながら同様の操作をすることで調整値を細かく設定可能となります。

任意のグループボタン、またはパッドを押しながら ボリューム調整と同様に各グループ、各サウンドのスイング値を調節することも可能です。

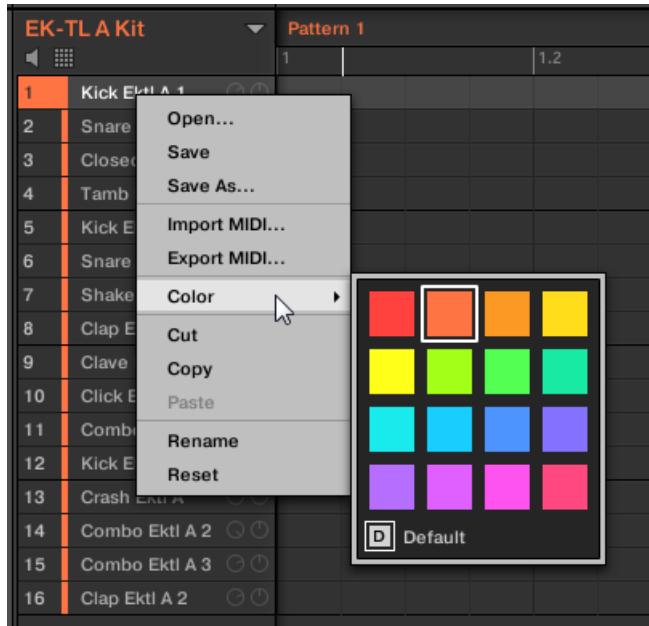
- ▶ 同じように、**TAP** ボタンを押すことでジョグホイールを回し、ソング全体のテンポを調節する事が可能となります。

3.2.4 サウンドの色変更

MASCHINE では各 Group または Sound の配色を変更することができます。この機能は設定によっては一目でグループやサウンドの内容を識別できるので便利です。

例えば、ドラムキットの異なる打楽器に異なる色を配色してみましょう。

- ▶ 任意のサウンドスロットを右-クリックし、メニューで *Color* を選択し、サウンドスロットの打楽器用の種類で配色します。



以下はサウンドの配色例です。



配色されたドラムキットです。

これでキックやスネアの位置を一目で確認できるようになります。



Sounds、Groups、Patterns、Scenes、Sections に任意の配色を施すことができます。どの色を用いるかは自由です。サウンドの種類や用途等、演奏上のワークフローにあわせて最適な状態に配色してください。



この設定は MASCHINE ソフトウェアのみで行なうことができます。

3.2.5 Sounds と Groups の移動

いつでも Sounds と Groups の場所を変更することができます。この設定は MASCHINE ソフトウェアのみで行なうことができます。Sounds や Groups 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。

例えば「Kick Ektl A 2」と「Snare Ektl A 1」を移動し、キックをパッド 1 と 2、スネアをパッド 5 と 6 に割り当ててみましょう。

1. 「Kick Ektl A 2」を含んだ サウンドスロット 5 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上方にドラッグします。
- マウスカーソルを上に上げると、サウンドをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



3. もう一つのキックの真下に線が表示されたら、マウスを放します。
- 2番目のキックが最初のキックの下のサウンドスロット 2 に配置されます。これでコントローラーのパッド 2 を使って演奏することができるようになりました。

同様にパッド 5 に「Snare Ektl A 1」を移動します。

1. 「Snare Ektl A 1」があるサウンドスロット 3 をクリック、ホールドします。

- マウスボタンをクリックしたままマウスを下方にドラッグします。もう一つのスネアの真上に線が表示されたら、マウスを放します。
- 2番目のスネアが最初のスネアの上のサウンドスロット 5 に配置されます。これでコントローラーのパッド 5 を使って演奏することができるようになりました。



サウンドスロットの位置を変更することでそのパッドがトリガーするサウンドも変化します。ですから、この移動を行うには十分な確認と練習を行ってください。

3.3 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ [Ctrl] + [S] (Mac OS では [コマンド] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

3.4 まとめ

ここまでチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- ブラウザを使用してプロジェクトを開く（コントローラーとソフトウェアの両方）。
- ブラウザを使用してファクトリーライブラリーから他のサンプルを選択し、オリジナルのグループのサウンドと置き換える。
- 元のグループのサウンドと Drumsynth を取り替える。
- MASCHINE 全体のボリューム調節、各 Groups と Sounds のボリューム調整をコントローラーから行う。
- ソング全体のスイング値をコントローラー、ソフトウェアの両方から設定する。
- Sounds、Groups、Patterns、Scenes (Scenes に関しては後で更に解説します) の配色を変更する。
- サウンドをグループ間で移動し、コントローラーの他のパッドに割り当てる。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。次はパターンについて更に掘り下げます。

4 ビートの作成

このチュートリアルでは以下の内容でチュートリアルプロジェクトの更なる肉付けを行います。

- パターンを等倍し、詳細調整を行います。
- ブレイク用の2番目のパターンを作成します。



ここまでではドラムのみを扱ってきましたが、ここからはMASCHINEがリズムボックス以上のものであることを証明します。実際、音階を含んだ楽器に対してすばらしい能力を発揮します。次のチュートリアルでベースラインを追加するのでそれまで辛抱してください。

必要条件

ここまでで↑2, 最初のステップと↑3, ドラムキットをカスタマイズするのチュートリアル内容を把握しているという前提で解説を進めます。以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- プロジェクトを開く(↑3.1, プロジェクトを開く)。
- ロードしたグループのサウンドをパッドを用いて演奏する(↑2.2, パッドによる演奏)。
- グループ内に簡単なパターンを作成する(↑2.3, 最初のパターンの作成)。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する(↑2.5, プロジェクトの保存)。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。

プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

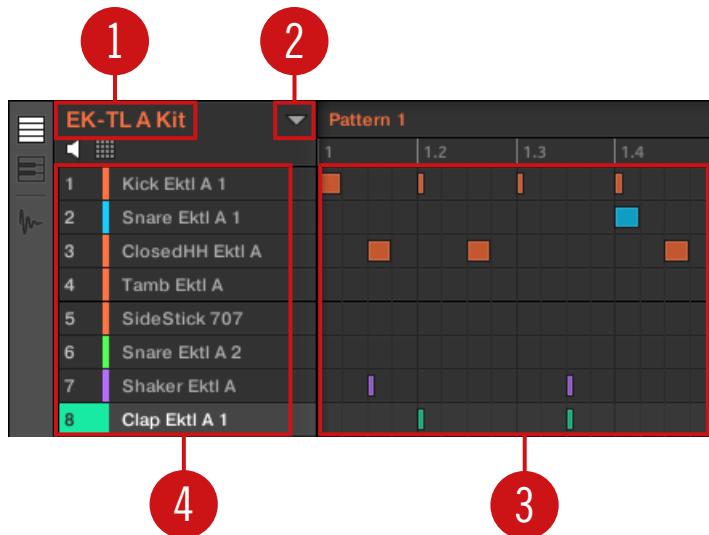
- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

4.1 最初のパターンを詳細調節する

ではMASCHINEの強力な編集機能を用いて最初のパターンをよりよいものにしましょう。

4.1.1 ソフトウェア内のパターン

まずソフトウェアのパターンエディターに注目してください。



パターンエディタで最初のパターンを表示しています。

パターンエディター (Pattern Editor) で以下のことを確認できるはずです。

- 左上の (1) **EK-TL A Kit** が現在選択しているグループ名称で、ここまで例でカスタマイズしてきたドラムキットとなります。
- グループ名称の下には Group が含んでいるサウンドがあり、各名称を確認できます (4)。リストが画面にフィットしていない場合は、パターンエディターの右にあるスクロールバーを使用してサウンドを表示してください。常に選択しているサウンドがハイライト表示されます (上図ではパッド 1 の **Clap Ektl A 1** を選択しています)。

Group 名称の右のドロップダウンメニューを使用して Pattern Manager を表示します。ここには Pattern List ビューと Pattern Pad ビュー (2) があります。これらがそのグループの**パターンスロット**となります。選択したパターンスロットは List ビューと Pad ビュー (上図、Pattern slot 1) でハイライト表示されます。パターンには現在のグループからサウンドを発音する**イベント** (ノート) を含んでいます。これは一般的にシーケンスと呼ばれています。

- パターンエディター (3) 大部分を占めるエリアは右下の部分にあり、現在選択しているパターンの**イベント** (ノート) 配置を確認することができます。言い換えると、ここで録音した内容を確認できる、ということになります [↑2.3, 最初のパターンの作成](#)。イベントは各サウンドの配色に対応しています。垂直線は

ビートと、それらの補助線となっています。細い白い線はパターンの上部にあり、現在の再生位置を表示、三角が付いた細い白い線はパターンエンドマーカーとなっています。下の水平上のスクロールバーで長尺パターンの画面では收まりきらない部分に移動します。

ここまででパターンをより理解することができたので、細部の調整に移ります。

4.1.2 パターンの等倍とバリエーションの追加

パターンは現在 1 小節の長さです。ループ再生すると、少し単調です。ではコントローラーを使用してパターンの長さを等倍し、パターンを編集してみましょう。



この機能はコントローラーのみで使用できます。

1. **PATTERN** を押したままにします。

- ディスプレイがパターン用オプションを含んだパターンモードとなります。



2. **PATTERN** を押したままディスプレイの上のボタン 3 を押し **DOUBLE** を選択します。

- ソフトウェアでもパターンが複製され、等倍した状態となります。

3. **PATTERN** ボタンを放します。

4. **PLAY** を押し、パターンを確認してください。

- まったく同じ内容なので、違いを確認することはまだできません。

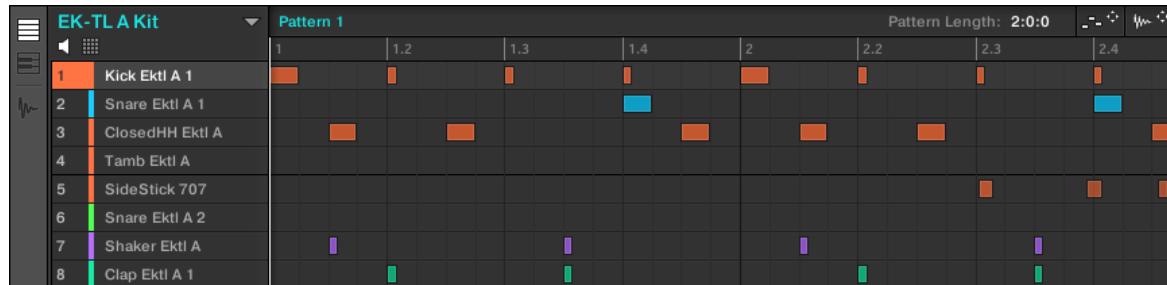
5. コントローラーの左上にある **PLUG-IN** ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していないければ、ボタンを押し **Control** モードにしてください。

6. **REC** を押して録音を開始し (ボタンが光ります)、後ろ半分のパターン再生時にパッドを演奏してノートを入力してください。

7. 間違って入力しても **UNDO** と **REDO** ボタンを使って入力の取り消し/やり直しができます。

8. 満足いくループエンドができたら、**REC** を押して録音を停止します。

→ これでバリエーションを含む 2 小節のパターンとなります。



等倍して 2 小節目にサイドスティックを追加したパターンです。

録音時にさほど入力のタイミングに気を使う必要はありません。次のセクションではクオンタイズを使ったタイミング調整とクオンタイズ値の設定について解説します。

4.1.3 リズムのクオンタイズ

パッドを使って正確にビートを刻めるようになるまでは十分な練習が必要となります。時折 (MASCHINE を使い始めたばかりであるなら特に) 演奏タイミングがズれて録音したパターン内で目立ってしまうことがあります。MASCHINE にはそういういたずれを直す解決策があります。これをクオンタイズといいます。

クオンタイズに関するポイント

ここにクオンタイズに関するヒントを記載しておきます。

- 音楽スタイルに合わせて工夫してクオンタイズを使用するといい結果を生みます。完全にタイトなビートがフィットする音楽もあれば、ハーフクオンタイズ (またはクオンタイズをまったく使用しないほうがいい場合もあります) 程度がベストな音楽もある、ということです。
- 特定のイベントを選択しなかったので、全てのイベント (または全パターン) にクオンタイズが適用されました。パターンでイベントを選択してクオンタイズを行うと、選択したイベントのみにクオンタイズが適用されます。イベントを選択することで例えば、キックとスネアのみをタイトにし、そのほかのアクセント音やハイハット等はルーズなままにしておく、といったことも可能です。その結果パワフルなグループを作成することが可能となります。パターン内で特定のイベントを選択する方法に関してはマニュアルを参照してください。
- 修正するイベントのクオンタイズ値を変更することも可能です。

- パッドの演奏中、または録音中に直接クオントライズ処理を行うことも可能です。デフォルトではこのオプションは無効となっています。有効にするには、*Preferences > Defaults > Input > Quantize* と進みます。詳細はマニュアルを参照してください。

MASCHINE ソフトウェアでリズムをクオントライズする

パターンの拡大

それを確認するには、ソフトウェア上でパターンの一部を拡大するといいでしょう。ソフトウェアの Pattern Editor の下部には水平方向に伸びるスクロールバーがあり、パターンの拡大ツールとして使用します。



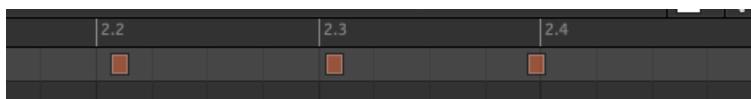
パターンエディタのズームツールです。

- 水平スクロールバーの一端のどちらかをクリックし、マウスのボタンを押したままマウスを左右にドラッグしてズームイン、またはズームアウトします。



またスクロールバーの任意の場所をクリックして上下にドラッグすることでズームイン、ズームアウトすることも可能です。

水平、垂直バーの中間をクリックすることで常時パターンの他の部分を表示することができます。拡大することで、演奏した内容のいくつかが予定していた場所よりもずれていることがわかります。



録音したパターンを拡大した画面です。最初の 2 つのキックが遅れ、3 番目のキックが早すぎます。

MASCHINE には強力なクオントライズツールがあるのでこれらのズレを予定していた場所に修正することができます。

コントローラーを使用したリズムのクオントライズ

パターンをクオントライズする

クオントライズ (ノーツスナップとも呼ぶ場合があります) でイベントをビート、またはその分割拍にぴたりと割り当てることができます。これでタイトなリズムを刻むことが可能となります。コントローラーで以下の操作を行ってください。

パターンのイベントをクオンタイズするには、**EDIT** セクションで QUANTIZE ボタン (ジョグホイールの上) を押します。

- ▶ これでパターンが正確になりました。パターンエディターでも各イベントが完全にビートと同列となつことが確認できます。

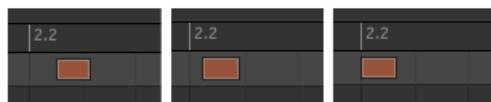
行き過ぎたクオンタイズに注意

場合によってはタイトすぎるビートは機械的過ぎてつまらない場合があります。実際にグルーヴ感はビートのズレによって表現されます。パターンのグルーヴを完全に失わないために、MASCHINE にはイベントのズレをビートに対して半分だけ修正するハーフクオンタイズ機能を装備しています。結果、グルーヴを残したままビートをタイトにすることが可能となります。

- ▶ パターンのイベントをハーフクオンタイズするには、**SHIFT + QUANTIZE** を押します。

このハーフクオンタイズを連続的に行うことで、更なる微調整を行うことも可能です。

これがイベントに対するハーフクオンタイズとクオンタイズの効果です。



オリジナルイベント、ハーフクオンタイズイベント、クオンタイズイベントです。



間違って入力しても **UNDO** と **REDO** ボタンを使って入力の取り消し/やり直しができます。

4.2 2番目のパターンの追加

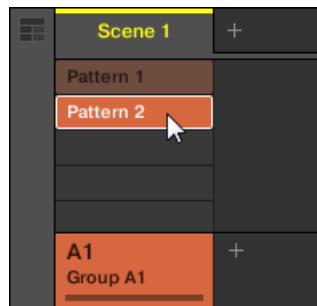
ではブレイク用に他のパターンも作ってみましょう。この追加作業の中で MASCHINE を用いたパターンの選択方法、パターンの長さについて、カウントインについても紹介します。

4.2.1 パターンスロットの選択

ここまでではグループ内にある 64 のパターンスロットのうちの最初の部分のみを使用してきました。ここからは次のパターンスロットを選択し、そこで次のパターンを録音します。

MASCHINE ソフトウェアでパターンスロットを選択する

- MASCHINE ウィンドウ上部のアレンジャービューのアディアビューで Pattern 1 の下の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します。



スロット 1 の下のスロットをダブルクリックして空のパターンを作成します。

- パターンスロット 2 が選択されます。空のパターンスロットを選択することで自動的に空のパターンを作成します。

ソフトウェアの点灯状態と、コントローラーのパッドの点灯状態が連動します。

- パターンスロット 1 は薄く光っており、パターンはあるがこのスロットを選択していない状態です。
- パターンスロット 2 は点灯しており、現在このスロットを選択、パターンは空です。
- その他のパターンスロットにはパターンが無く、無灯の状態です。

コントローラーを使ってパターンスロットを選択する

- PATTERN を押したままにします。
パッド 1 以外の全てのパッドが無灯の状態となります。これは最初のパターンスロット以外のパターンスロットにはなにも無いことを示します。
- PATTERN を押しながら、パッド 2 を押します。
→ パターンスロット 2 が選択されます。空のパターンスロットを選択することで自動的に空のパターンを作成します。

ではパッドに目を向けてください。

- パッド 1 は薄く光っており、パターンはあるがこのスロットを選択していない状態です。
- パッド 2 は点灯しており、現在このスロットを選択、パターンは空です。
- その他のパターンは無灯の状態で、パターンがありません。

4.2.2 パターンの長さの設定

パターンを複製してパターンの長さを変更する方法はすでに解説しており、この作業でパターンの長さは倍になります、パターンの最後尾に複製されました(↑4.1.2、パターンの等倍とバリエーションの追加)。ここではパターンイベントを変更することなくパターンレンゲスを変更する方法を紹介します。

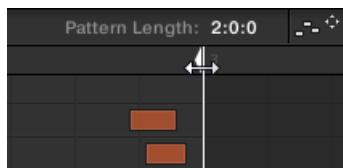


パターンにイベントを入力した後であってもパターンレンゲスを変更することは可能です。パターンレンゲスを短くした場合、短くした部分のイベントを発音しなくなりますがパターンのイベントが削除されるわけではなく、もう一度そのエリアまでパターンレンゲスを伸ばすことでそのイベント情報は再び発音されます。

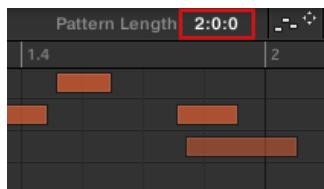
MASCHINE ソフトウェアでパターンの長さを調節する

ソフトウェアでは2通りの方法でパターンレンゲスを変更することができます。

1. パターンエディターのタイムラインでパターンの右端部分をクリック(小さな三角です)、水平方向にドラッグすることでパターンの長さを調節可能です。



2. Pattern Editor の右上で値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 Pattern Length を変更します。



コントローラーを使ってパターンの長さを調節する

1. **PATTERN** を押したままにします。

左ディスプレイの下部には **パターン LENGTH** パラメーターがあり、現在 1:0:0 となっており、1 小節を意味しています。



2. **PATTERN** を押したままノブ 4 を回すことでパターンレングスの設定値を変更します。

これでパターンスロット 2 の空のパターン尺が変更され、ソフトウェアのパターンエディターでも確認することができます。



パターンレングス変更時のグリッド値の変更方法はマニュアルのアレンジャーグリッドの項目を参照してください。

4.2.3 カウントイン (Count-in) を使用した新規パターンの録音

パターンスロット 2 のパターンの長さを決めたら、録音してみましょう。シーケンサーを起動してパターンを録音、録音モードの起動方法、更にメトロノームを鳴らしながら録音する方法に関してはすでに解説しました（[↑2.3, 最初のパターンの作成](#)）。ここでは録音の際に使用する便利な機能、カウントインについて解説します。



ソフトウェアからカウントイン機能を起動することはできません。以下のようにコントローラーを操作してください。

1. **SHIFT + REC** を押してカウントインを使用した録音を開始します。

シーケンサーと録音が開始される前に一小節分メトロノームがなります。

2. パッドを演奏します。

シーケンサーがスタートすると、そのパッド演奏内容が録音されます。

3. メトロノームを停止するには **METRO** を押します。録音を停止するには **REC** を押します。シーケンサーを停止するには **PLAY** を押します。

カウントインにより、録音を開始するまでのテンポ感をつかむ、といった事前準備が行えます。

カウントインの長さ (シーケンスと録音を開始するまでのメトロノームによるカウントの長さを意味します) は **SHIFT + GRID** ボタンを押し、ノブ 4 (Count-In LENGTH) を回すことによってコントローラーから直接変更できます。



SHIFT + GRID を押して Recording Settings モードを開きここでメトロノームとクオンタイズの各設定を行います。詳細はマニュアルを参照してください。

4.2.4 パターンの切り替え

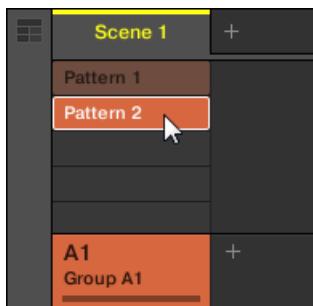
2番目のパターンスロットにパターンを録音したら、パターン同士を瞬時に切り替えることでパターン同士がマッチするか確認することができます。

MASCHINE ソフトウェアでパターンを切り替える

1. MASCHINE ウィンドウの上部ヘッダにある再生ボタンをクリックしてシーケンサーを起動します(再生ボタンが点灯します)。



2. パターンスロット 1 と 2 を交互にクリックしてパターン同士が合うか確認します。



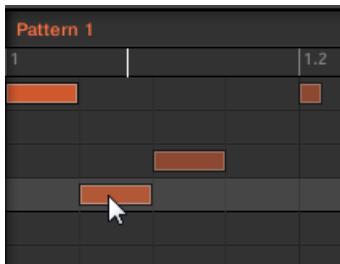
コントローラーでパターンを切り替える

1. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
2. **PATTERN** を押したままにします。
3. パッド 1 とパッド 2 を交互に押すことでパターン同士が合うか確認します。

4.3 ソフトウェアでパターンを編集する

MASCHINE ソフトウェアのパターンエディター を用いることで新規パターン、または既存のパターンを編集することができます。ここでは主なマウス動作のみを紹介します。

- ▶ 新規イベントを入力するには任意の位置でダブルクリックします。



グリッド上でダブルクリックして新規イベントを入力します。削除するには右クリックします。

1. イベントを消去するには右クリックします。
2. イベントを移動するには (例、クリックしてマウスボタンを押したままマウスでイベントを任意の場所に移動、マウスを放します) イベントをドラッグします。イベントを水平に移動することで、そのサウンドを時間軸上の他の位置に移動し、垂直方向に移動することで、時間軸上の同じ場所に他のサウンドを配置することが可能となります。
3. イベントを長くするには、イベントの右端をドラッグ (メロディアスなイベントに対してその効果を顕著に発揮します) します。



イベントを作成、ドラッグ、ストレッチする際、現在のクオンタイズ値にあわせてイベントが自動的にクオンタイズされます。

パターンエディターでのイベント編集機能は更に、ペイントモード、イレースモード、イベントの複数選択、コピー/ペースト等、多岐にわたります。詳細はマニュアルを参照してください。

4.4 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ [Ctrl] + [S] (Mac OS では [コマンド] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

4.5 まとめ

ここまでチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- パターンを複製する。
- パターンをクオンタイズ、ハーフクオンタイズする。
- 異なるパターンスポットを選択する。
- パターンレンジスを調節する。
- 録音時にカウントインを使用する。
- ソフトウェア上でパターンを編集する。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にベースラインを追加しましょう。

5 ベースラインの追加

MASCHINE はただのリズムマシンではありません。充実したシーケンサー機能で、メロディーを作成することも可能です。例として、ここではベースを追加します。正確に補足すると、以下の内容を行います。

- このチュートリアルでは VST/AU プラグインシンセサイザーを使用して ベースサウンド用の新しいグループを作成します。
- そしてベースラインを録音します。
- その後プラグインパラメーターを詳細設定してベースサウンドを調節します。



インストゥルメント録音の他に、プロジェクトにオーディオループを追加することもできます。プロジェクトにオーディオループを追加する方法と、MASCHINE オーディオプラグイン について確認する際は MASHINE マニュアルを参照してください。

必要条件

ここからの解説は、ここまでチュートリアルの内容を完了しているものとします。以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- プロジェクトを開く (↑3.1, プロジェクトを開く)。
- ロードしたサウンドをパッドを用いて演奏する (↑2.2, パッドによる演奏)。
- パターンスロットを選択する (↑4.2.1, パターンスロットの選択)。
- パターンを録音します (↑2.3, 最初のパターンの作成)(カウントイン↑4.2.3, カウントイン (Count-in) を使用した新規パターンの録音)。
- パターンをクオンタイズし(↑4.1.3, リズムのクオンタイズ)、ソフトウェアで編集します(↑4.3, ソフトウェアでパターンを編集する)。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する (↑2.5, プロジェクトの保存)。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。

プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

5.1 他のグループの選択

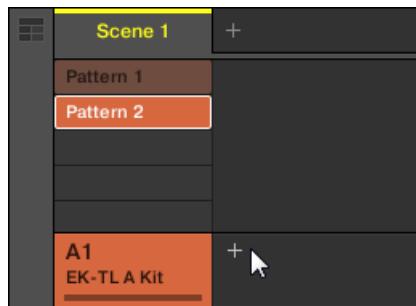
ここまでではプロジェクト内にあるグループのうちの最初の部分のみを使用してきました。では他のグループを選択し、ベースサウンドをロードします。ここでは他のグループにベースサウンドをロードして区別しますが、ドラムキットがあるグループにベースをロードしてドラムパターンのあるパターンにベースサウンドを入力することも可能です。



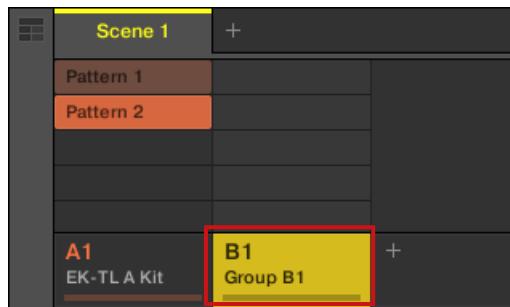
MASCHINE では複数の Group バンクを使用することができます。このチュートリアルでは最初の 8 個のグループスロットを含んだグループバンク 1 のみを使用します。各グループバンクではそれぞれ 8 個のグループを含めることができます。各バンクのグループはラベル表示されるようになり、グループバンク 1 のグループは A1 から H1、グループバンク 2 は A2 から H2 といったように表示されます。追加グループバンクの作成と選択方法に関しては *Help* メニューで MASCHINE マニュアルを開いて参照してください。

5.1.1 ソフトウェアで他のグループを選択する

1. MASCHINE ウィンドウの上部で **+** をクリックし、他のグループを追加します。



2. Group B1 名称部をクリックして選択します。



グループスロットの名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

選択すると、その下のパターンエディターは新規に選択したグループスロットの内容を表示します。現在は何もない状態となります。

5.1.2 コントローラーで他のグループを選択する

コントローラーの左にある **A** から **H** のボタンが現在のバンクの 8 個のグループスロットとなります。

- ボタン **A** がグループの色で点灯し、ソフトウェアの Group A1 が選択されたことを示します。
 - ボタン **B** は薄い白で表示され、ここに新規グループを作成可能であることを示します。
 - その他すべてのグループボタンはスロットが空なので無灯となります。
- ▶ ボタン **B** を押して 2 番目のグループスロット (B1) を選択します。

→ グループ B1 が選択されました。

グループボタンに目を向けてください。

- ボタン **A** はグループの色で薄く光り、グループはあっても選択されていない状態であることを示します。
- ボタン **B** はグループの色で点灯し、グループ B1 を選択していることを示します。
- ボタン **C** は薄い白で表示され、ここに次のグループを作成可能であることを示します。
- その他すべてのグループボタンはスロットが空なので無灯となります。

5.2 グループの名称変更と色の変更

A1 にはドラムキットをロードしたので ([↑2.1, Factory Library から Drum Kit をロードする](#))、スロットは自動的にロードしたグループの名称 (EK-TL A Kit) を使用します。ここではグループ B1 の名称を手動入力します。



この機能は MASCHINE ソフトウェアのみで有効です。

グループ名称の変更方法は以下となります。

1. グループの名称部をダブルクリックします。



グループの名称部分がハイライト表示されます。

2. 新規名称 (例、「Bass」) を入力し、コンピュータのキーボードの [Enter] を押して名称を適用します。

→ これでデフォルト名称から新規名称に変更されます。



グループ B1 の新規名称です。

ではグループに別の色を配色してみましょう。

- ▶ 各グループを右クリックし、コンテキストメニューで *Color* を選択してパレットから色を選択します。



Bass グループで設定した新しい色です。

5.3 ベース用インストゥルメントプラグインを使用する

MASCHINE の内蔵サウンドを用いる他に、Native Instruments 及び第三者製 32-bit、64-bit VST/AU プラグインを使用することも可能です。これで普段使用しているシンセやエフェクトプラグインを使用することができます。

MASCHINE はすでに KOMPLETE 11 SELECT、を用意、その内容は各音楽ジャンルにマッチする非常に高品質なインストゥルメントとエフェクトとなっています。Native Instruments バンドルは MASSIVE（シンセ）、REAKTOR PRISM（モーダルシンセ）、SCARBEE MARK 1（電子ピアノ）、SOLID BUS COMP（コンプレッサー）等の各プラグインを用意しています。MASSIVE はファットなベースシンセを得意としています。

5.3.1 MASSIVE プリセットのブラウズ

MASCHINE は MASSIVE を取り込むだけではなく MASCHINE ワークフロー内部にファクトリーライブライアリとしてプリセットを用意しており、それらのプリセットサウンドは MASCHINE ブラウザから直接ロードすることができます。ですからグループ（[↑ 2.1, Factory Library から Drum Kit をロードする](#)）または（[↑ 3.2.1, 他のスネアサウンドを選択する](#)）サンプルをロードしたように、MASCHINE 内で Product、Type、Subtype と進んでベースサウンドを絞り込み検索してベースサウンドをロードすることも可能です。

ソフトウェアでインストゥルメントプリセットをブラウズする

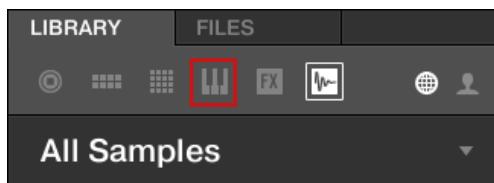
ソフトウェアでの操作は以下です。

1. Bass グループを選択したか確認し、選択していない場合はもう一度選択します（[↑ 5.1, 他のグループの選択参照](#)）。

- 最初のサウンドスロット名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

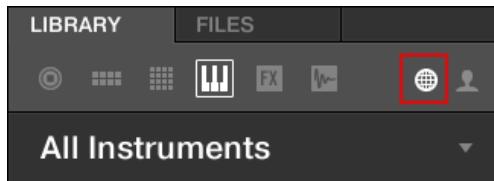


- ブラウザを表示します (MASCHINE ヘッダの拡大鏡アイコンをクリックするとブラウザが表示されます)。
- ブラウザ上部のファイルタイプセレクターのキーボードアイコンをクリックします。



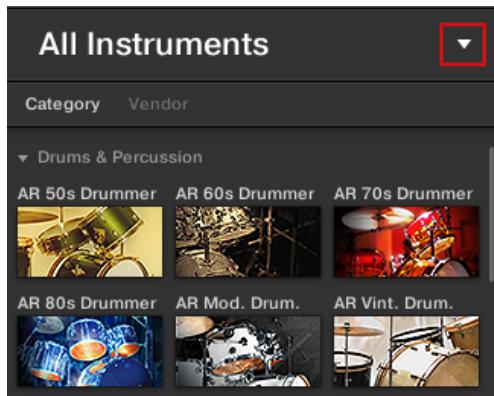
これでブラウザはインストゥルメントプリセットを表示するようになります。

- コンテンツセレクターで球状アイコンを選択します。

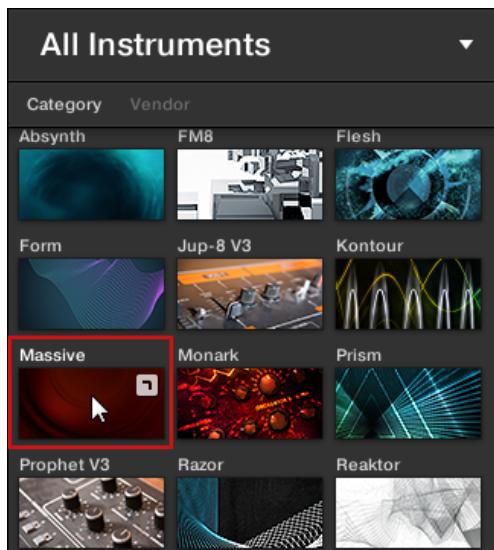


これでファクトリーコンテンツが表示されるようになります。

6. プロダクトセレクターでドロップダウンアローをクリックします。

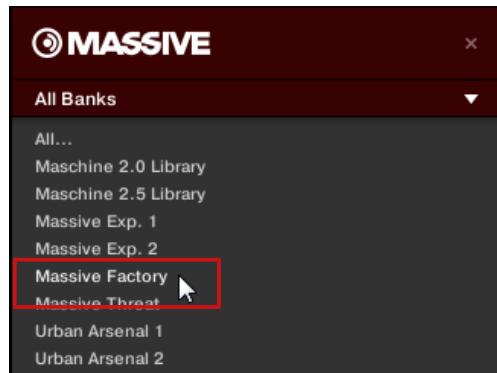


7. その後 [Massive](#) を選択します。

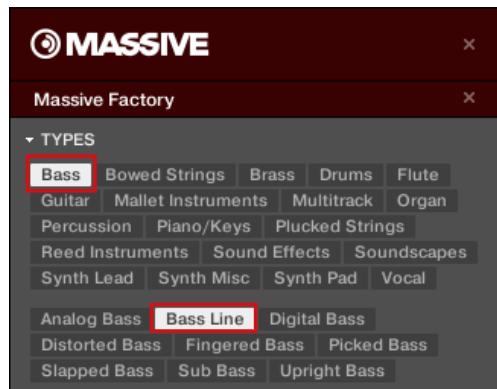


これで MASSIVE プリセットに表示されるプリセットリスト内容が限定されます。

- All Banks をクリックしてコンピューターにインストールしてある全 MASSIVE バンクを表示します。



- このリストで [Massive Factory](#) をクリックします。
検索結果が更新され、このバンクのプリセットのみを表示します。
- 下の Tag Filter の [TYPES](#) セクションで、[Bass](#) をクリックします。
- Sub-Type セクションで [Bass Line](#) をクリックし、検索結果を絞り込みます。



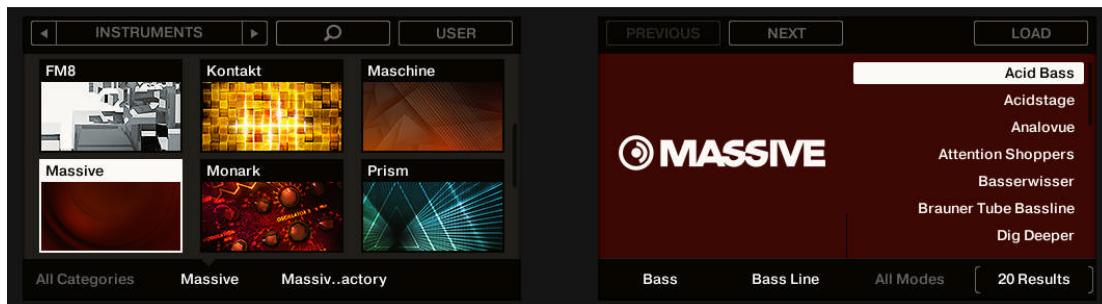
→ 検索結果のエントリをダブルクリックすることでベースプリセットをロードすることができます。

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する

コントローラーで以下の操作を行ってください。

- ボタン [B](#) を押してグループスロット (B1) を選択します。
- パッド [1](#) を押してサウンドスロット 1 を選択します。パッド [1](#) が完全に点灯します。

3. BROWSE を押してブラウザを表示します。BROWSE ボタンが点灯します。
4. ボタン 4 は無灯の状態にする必要があります。ボタン 4 が点灯している場合はこのボタンを押して USER を解除してください。
5. ボタン 1 または 2 を押して INSTRUMENTS を選択します。
これでブラウザはインストゥルメントプラグインプリセットのみを表示するようになります。
6. ノブ 2 を回して Product フィールドを Massive にします。
これでブラウザは MASSIVE プラグインのプリセットのみを表示します。
7. ノブ 3 を回して Bank フィールドを Massiv..actory 「Massive Factory」にします。
これでブラウザは MASSIVE FACTORY ライブラリにある MASSIVE プリセットのみを表示します。
8. ノブ 5 を回し、All Types を Bass にします。
9. ノブ 6 を回し、All Sub-Types を Bass Line にします。
右ディスプレイに、MASSIVE のベースプリセットが表示されます。



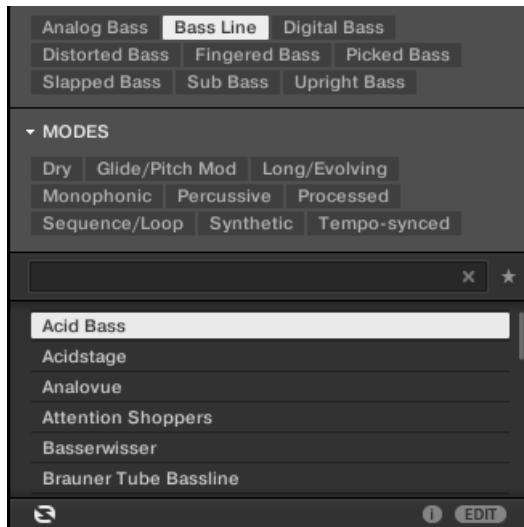
ノブ 8 を回してベースプリセットを選択し、ボタン 8 を押すことで選択したサウンドスロット（ここではサウンドスロット 1 を使用します）に、選択したプリセットをロードします。ブラウズ (Browse) モードのまま引き続き、次の各セクションでベースを選択する際の便利な機能を紹介します。

5.3.2 キーボードモードへの切り替え

適切なベースプリセットを選択するために、Autoload 機能(↑3.2.1, 他のスネアサウンドを選択する 参照)を用い、これによりブラウザでプリセットを選択するとプロジェクトにそのプリセットが直接ロードされるようになるので、すでに録音したドラムキットのパターンとともにどんなプリセットが合うか実際に試すことができるようになります。

ソフトウェアでの操作の流れは以下のようになります。

- ▶ プロトタイプウェアでブラウザの下にある自動ロードボタンをクリックして起動します。



- ブラウザのリストで選択した各プリセットが自動的にサウンドスロット 1 にロードされます。

現時点ではパッド 1 を押すことで単音 (デフォルトは C3) のみを確認することができます。このままではプリセットの選択に最適な状態ではなく、またベースの演奏にも向いていません。ですからベースのような音階を持つインストゥルメントを扱う際のために、MASCHINE はキーボードモードを装備しており、この機能によってパッドにより **その音色のメロディー**を奏でることができます。

ソフトウェアでキーボードビューに切り替える

- ▶ パターンエディターの左のキーボードビュー ボタン (Keyboard View ボタン、キーボードアイコンです) をクリックしてキーボードビューを表示します。



キーボードビュー ボタンです、

パターンエディターはサウンドスロットの右に垂直状の鍵盤を表示します。グリッドでは各サウンドスロットの変わりに選択したサウンドの各ノートを表示します。



コントローラーのキーボードモードとソフトウェアのキーボードビューはまったく同じもので、ソフトウェアのキーボードビューに切り替えることで、コントローラーものキーボードモードに切り替わり、コントローラーでキーボードモードを解除することでソフトウェアのキーボードビューも無効となります。

コントローラーでキーボードモードに切り替える

- ▶ **SHIFT + PAD MODE** (パッドの左にあります) を押します。
- これによりコントローラーの 16 のパッドは、異なるサウンドを備えたグループから、単一のサウンドの音階を奏でるパッドへと切り替わります。 これでベースプリセットの選択とメロディーの演奏が簡単になります。



キーボードモードを解除するには **SHIFT + PAD MODE** をもう一度押します。

キーボードモードが起動している間は、**PAD MODE** ボタンが薄く光り、このモードが起動していることを示します。



他のパッドモードもあります。全パッドモードの解説に関してはマニュアルを参照してください。

5.3.3 パッドのルートノートの設定

パッドで各ベースプリセットを試している最中、ベース音が高すぎることが気になるはずです。これはデフォルトで 16 のパッドの演奏音域が C3 から D#4 となっているため、ベース音としてはふさわしくありません。ですから演奏音域を下げる必要があります。

1. **PAD MODE** を押したままにします。

2. ボタン 2 KEYBOARD を押します。

キーボードモードで右ディスプレイは、各パッドで演奏できるノートを表示します。



3. ボタン 5 OCTAVE- を押し、左画面の ROOT NOTE フィールドを C1 にします。

4. PAD MODE を放します。

→ これでパッドの音階が 2 オクターブ下がりました。



ソフトウェアの垂直キーボードで全音階を演奏できるので、この設定内容はコントローラーのみに反映されます (垂直スクロールバーを使用して使用する音域に移動します)。

これで問題なくベース音を選択できます。

1. ブラウズモードを解除している場合は、もう一度 BROWSE を押します。
2. サウンドスロットに各ベースサウンドをロードして、任意のベースサウンドを選択してください。
3. ここでは低音と高音のバランスがいい「Analovue」を選択します。更にこの音はプロジェクトのテンポと同期するリズミカルな成分も含んでいます。
4. 好みのベース音が見つかったら、BROWSE を押してブラウザを解除してください。

この例では自動ロード機能が機能しているので再度サウンドをロードする必要はありません。

5.4 ベースラインの録音

これでベースの録音準備ができました。このセクションではこれまで行ってきた内容を復習することができます。

5.4.1 ベースパターンのレコーディング

コントローラーで以下の操作を行ってください。

1. **PLAY** を押します。
ドラムパターンが再生されます。
2. 演奏に慣れるまで練習してください。
3. 準備ができたら、**REC** (ボタンが点灯します) を押してベースラインを録音します。
4. 録音が終わったら **REC** を押して録音モードを解除します。



カウントイン、パターンレンジスの変更、録音したパターンの編集等、習得してきた内容をここでも活用してください。それらの作業内容を行う自信が無ければ、もう一度 [↑4. ピートの作成](#) や、[↑2.3. 最初のパターンの作成](#) に戻って内容を確認してください。

5.4.2 他のベースパターンのレコーディング

曲を通してベースラインがずっと同じでは物足りないでしょう。 ですからバリエーションとして使える 2 番目のベースラインを録音しましょう。

1. 次のパターンスロットに切り替えます。コントローラーで **PATTERN** + パッド **2** を押すか、ソフトウェアではアイディアビューのパターンスロット **2** をダブルクリックすることで切り替えます。
2. 次のパターンを録音します。ここまで習得してきたチュートリアルの内容を活用してください。
パターンスロットを切り替えて、2 つのベースラインがしつくり来るか確認してください。

5.4.3 追加ベースサウンドのロード

曲を更に向上させるために、「Analovue」の他にもう一つのベースサウンドをロードしましょう。このベースの比較的高域部を用いて、リズミカルなベースラインを作ってみましょう。

サウンドスロット 2 の選択

他のサウンドをロードする前に、他のサウンドスロットを選択する必要があります (ここではサウンドスロット 2 を選択します)。

ソフトウェアでは、通常通りパターンエディターの名称部をクリックしてサウンドスロット 2 を選択します。

コントローラーで今パッド **2** を押してもキーボードモードとなっているのでサウンドスロット 2 は選択できません。サウンドスロット 1 のノートが再生されるはずです。 サウンドスロット 2 を選択する方法は以下となります。

1. **SELECT** を押したままにします。

2. 引き続き **SELECT** を押したままパッド 2 を押してサウンドスロット 2 を選択します。

→ これでサウンドスロット 2 が選択されました。



パッドを押したまま **SELECT** を押し続けることでパッドモードとは関係なくサウンドスロットを選択することができます。キーボードモードを起動している場合、パッドを押すだけではサウンドスロットを切り替えることはできません。**SELECT** ボタンを押し続けている間はパッドを押してもサウンドが再生されることはありません。これは曲の再生中選択内容を観客に聞かせたくないときに便利です。

他のベースのロードと録音

- ▶ サウンドスロット 2 を選択したら、上記したチュートリアルの内容に沿ってベースをロードし、そのサウンドを使用してベースラインのパターンを 2 つを録音してください。例えばここでは「Ad Voca」を 2 番目のベース音として選択します。

ベースサウンドの配色

ではグループ「EK-TL A Kit」に配色したように 2 種類のベースサウンドに配色してみましょう。

- ▶ 各サウンドスロットを右クリックし、メニューで *Color* を選択して任意の色を選択します。

5.5 プラグインパラメーターの編集

インストールした後であれば、MASSIVE は MASCHINE に完全対応しています。MASCHINE ブラウザでファクトリープリセットを使用できるだけでなく、MASSIVE パラメーター そのものも MASCHINE で制御可能となります。ここでは MASCHINE ソフトウェアの別の側面、コントロールエリア (Control area) をふまえて解説を進めます。

コントロールエリアは MASCHINE ソフトウェアウインドウの中ほどにあります。



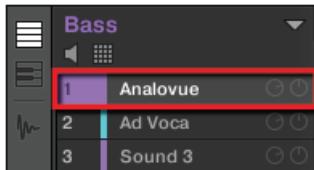
コントロールエリアで MASSIVE ベースサウンド、“Analovue”のパラメーターを表示しています。

コントロールエリアでの役割は多岐にわたり、プラグインのパラメーター制御機能はその一端です。

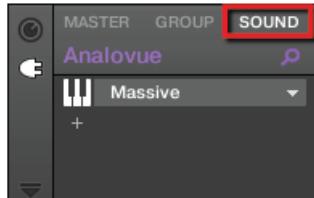
ここでは最初のベースサウンド「Analovue」のプラグインパラメーターを表示します。

5.5.1 ソフトウェアでプラグインパラメーターにアクセスする

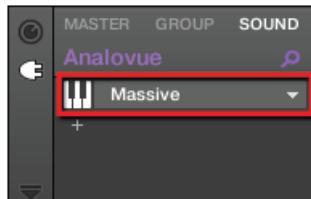
1. パターンエディターの左のサウンドスロット名称をクリックして (Analovue) そのサウンドスロットを選択します。



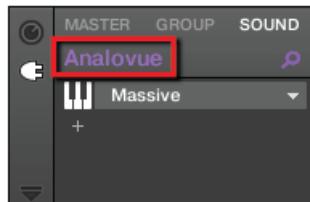
2. コントロールエリアの左上の SOUND タブをクリックして選択します (ハイライト表示されます)。



3. 下の Plug-in List で、Massive をクリックして選択します。



- これでコントロールエリアにベースサウンド「Analovue」のパラメーターが表示されます。コントロールエリアの左部分で確認することができます。



コントロールエリアでどのパラメーターを表示しているか確認できます。

コントロールエリアの右部分をパラメーターエリア (**Parameter area**) といいます。ここで任意のパラメーターにアクセスします。



サウンド “Analovue” 用パラメーターです。

これらのパラメーターはページで管理されており、コントロールの上にある小さなラベルをクリックすることで任意のページを選択することができます。



ページでプラグインの各パラメーターにアクセスします。

各ページでノブをクリックドラッグすることで対応するパラメーターを調節できます。

例

例えば、「Analovue」プリセットの 2 番目のオシレーターのボリュームを調節してみましょう。手順は以下です。

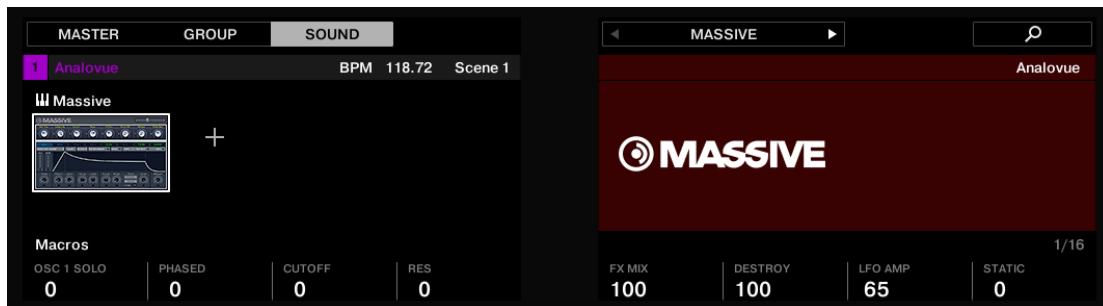
1. コントロールエリア上部の [Osc2](#) ラベルをクリックして [Osc2](#) パラメーターページを選択します。
コントロールエリアに選択したページのパラメーターが表示されます。
2. 4番目のノブ ([Osc2Amp](#)) をクリックし、マウスを垂直方向にドラッグすることで値を設定します。



マウスをドラッグする際にコンピューターの [Shift] を押すことで値を詳細設定することが可能となります。

5.5.2 コントローラーを使用してプラグインパラメーターにアクセスする

1. **PLUG-IN** ボタンを押して Plug-in リストを表示します。
2. ボタン 3 を押して **SOUND** を選択します。
選択したサウンドスロットのプラグイン用パラメーターを表示します。
3. 「Analovue」サウンドを含んだサウンドスロット 1 を選択していない場合は、**SELECT** + パッド 1 を押して選択してください。
画面はこのように表示されるはずです。



→ これでベースサウンド「Analovue」のパラメーターにアクセス可能となりました。

コントローラーからパラメーターを調節する場合は、以下の方法で行います。

1. ノブ 1-8 のどれかを回してディスプレイに表示されるパラメーターの値を調節します。
2. ディスプレイの左にあるページボタン（2つの矢印）を押して他のパラメーターがあるページに切り替えます。

5.6 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **[Ctrl] + [S]** (Mac OS では **[コマンド] + [S]**) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + ALL** を押して Project を保存します。

5.7 まとめ

ここまでチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- 異なるグループを選択して名称を変更する。
- サウンドスロットに VST/AU プラグインインストゥルメントをロードする。
- コントローラーのキーボードモード (ソフトウェアではキーボードビュー) を使用し音程のあるインストゥルメントを演奏する。
- キーボードモードでルートノートを設定する。
- コントローラー、またはソフトウェアから (コントロールエリアを使用して) プラグインパラメーターを設定する。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にサウンドとグループにエフェクトを追加しましょう。

6 エフェクトの使用

いくつかのパターンを作成したので、エフェクトを追加してみましょう。

MASCHINE はプラグインに対して使用できる各エフェクト (FX) を用意しています。各 (Sound、Group および Master) チャンネルの 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。



エフェクトを外部音声に対して使用したり、センドエフェクトとして使用することが可能です。これらのタスクはマニュアルで解説しています。

このチュートリアルでは以下を行います。

- チュートリアルプロジェクトの各サウンドとグループにエフェクトを適用する。
- エフェクトを編集する。
- エフェクトパラメーターを偏重する

必要条件

ここからの解説は、ここまでチュートリアルの内容を完了しているものとします。以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- グループを選択する (他のグループの選択)。
- サウンドを選択します。
- プラグインのパラメーターにアクセスします (プラグインパラメーターの編集)。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。

プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

6.1 エフェクトのロード

このセクションでは MASCHINE でエフェクトをロードする方法を解説します。

MASCHINE でエフェクトはプラグインのタイプの一つとして存在し、その他のプラグインであるインストゥルメントプラグインに関しては既に開設しました。エフェクトとインストゥルメントプラグインは同じように操作できますが、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のみにロードすることができ、エフェクトプラグインは各チャンネル (サウンド、グループ、マスター) のどのプラグインスロ

ットにもロードすることができます。それ以外はエフェクトプラグインはインストゥルメントプラグインと同様に扱うことができます(↑3.2.2, Drumsynth のロード と ↑5.3, ベース用インストゥルメントプラグインを使用する 参照)。

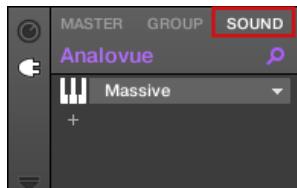
以下では「Analovue」ベースラインをより太くし、音声全体に暖かみを与えてみます。これを行うには、MASCHINE 内蔵エフェクトである Saturator を使用します。

6.1.1 ソフトウェアでエフェクトをロードする

1. MASCHINE ウィンドウの上部で、グループ Bass をクリックして選択します。



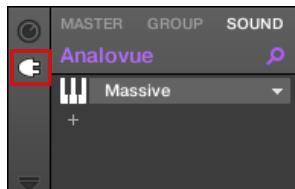
2. サウンドにサチュレーション効果を付加したいので、以下のコントロールエリアで SOUND タブをクリックして Sound レベルを選択します。



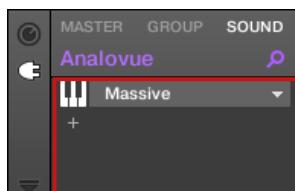
3. 常に現在選択しているサウンドがエフェクトがアサインされる対象となります。ではパターンエディターの左のサウンドスロット名称をクリックして (Analovue) そのサウンドスロットを選択します。



4. 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。

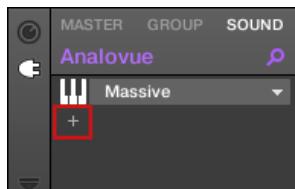


コントロールエリアの左にプラグインリストが表示されます。



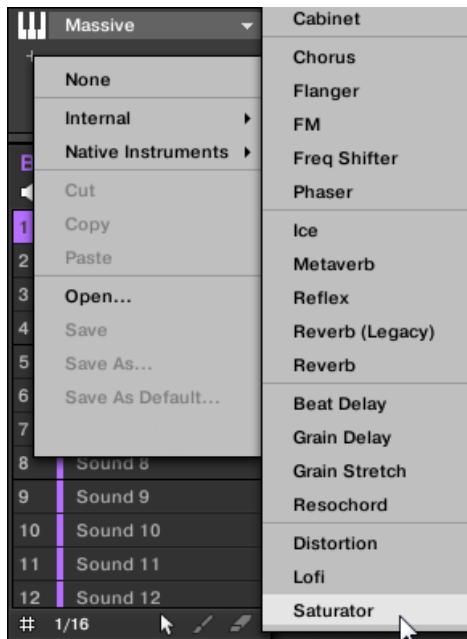
このインスタンスのプラグインリストには Massive が含まれます。

5. 下の「+」アイコンをクリックして Plug-in メニューを開きます。



Plug-in メニューが開き、有効なプラグインのリストを表示します。

- このメニューで *Saturator* をクリックしてロードします。



→ Saturator Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。



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) サブメニューまたは該当するベンダー (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。

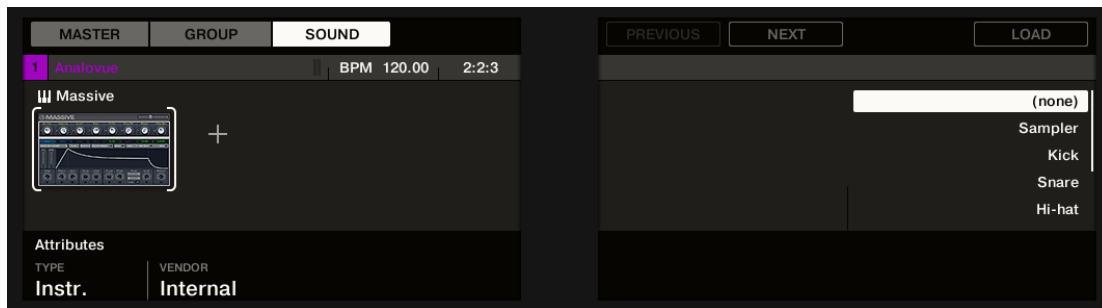


グループレベルにプラグインをロードする場合は、同様の手順を行いますが、2 番目の手順のみ **SOUND** タブの代わりに **GROUP** タブをクリックします。同様にマスターレベルにプラグインをロードするにはこのステップで **MASTER** タブをクリックします。

6.1.2 コントローラーでエフェクトをロードする

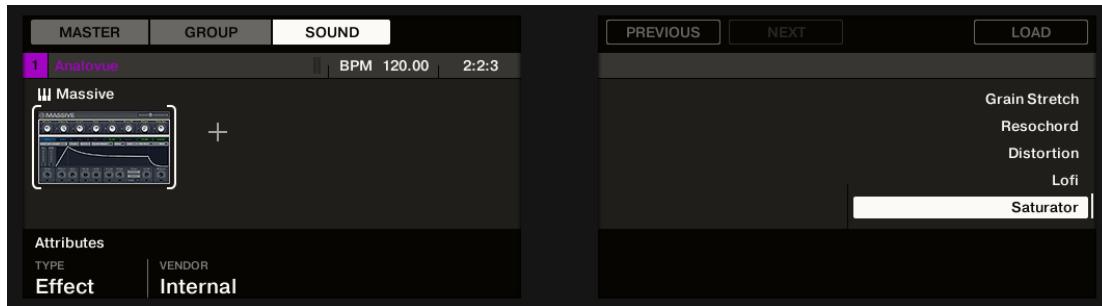
- PLUG-IN** ボタンを押して Control モードにし、Plug-in スロットを表示します。
- ボタン **B** を押してベースラインがあるグループ、「Bass」を選択します。

3. **SELECT** + パッド 1 を押してサウンド「Analovue」を選択します。
4. ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択します。
5. ボタン 6 を押して空いている次のプラグインスロットを選択します。
6. **SHIFT** + **BROWSE** を押してエフェクトを選択します。
BROWSEのみを押すと、ブラウザにアクセスします。**SHIFT**を同時に押すことで、プラグインメニューにアクセスします。
7. ノブ 1 を回し、**TYPE** フィールドを **Instr.** にします。
8. ノブ 2 を回し、**VENDOR** フィールドを **INTERNAL** にします。



→ 右ディスプレイにエフェクトが表示されます。

9. ノブ 8 を回して **Saturator** を選択し、ボタン 8 を押してロードします。



10. **SHIFT** + **BROWSE** をもう一度押してエフェクト選択を終えます。

→ Saturator Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。



グループレベルにプラグインをロードするには、同様の手順を進め、3番目のステップでボタン 3 (SOUND) の代わりにボタン 2 (GROUP) を押します。同様にマスターレベルにプラグインをロードするには、この段階でボタン 1 (MASTER) を押します。

6.2 エフェクトの操作

Saturator プラグインをプラグインリストにロードすると、Saturator エフェクトを選択するとコントロールエリアに各パラメーターが表示されます。



プラグインリストで Saturator を選択すると、コントロールエリアに各パラメーターが表示されます。

6.2.1 エフェクトパラメーターの調整

エフェクトパラメーターを調節する方法は、基本的に MASSIVE プラグインを調節したときとほぼ同等となります（プラグインパラメーターの編集参照）。

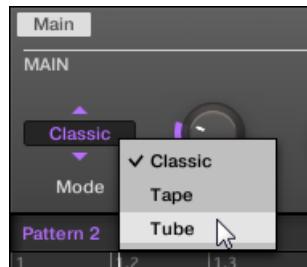


コントローラーで **PLAY**、またはコンピューターのキーボードの **[Space]** を押してシーケンサーを起動します。これでサウンドに与える影響を確認しながら作業を進めることができます。

ソフトウェアでエフェクトパラメーターを調節する

コントロールエリアではマウスで各パラメーターを素早く調整することが可能です。

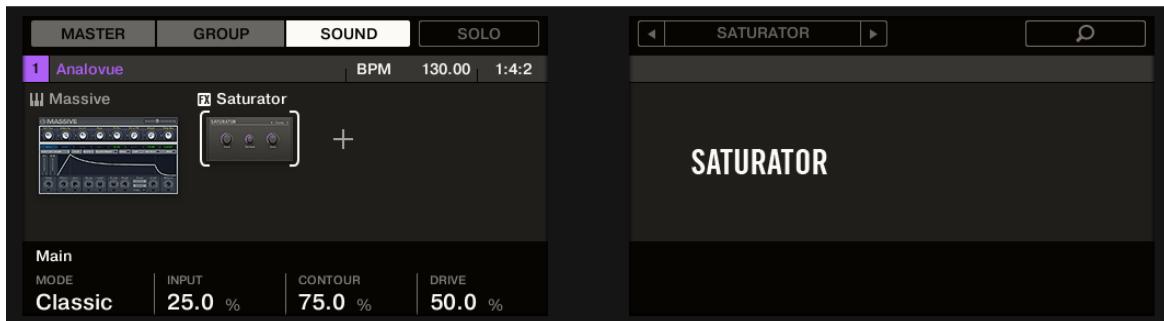
- 左にある Mode セレクターをクリックして開かれるメニューで Tube エントリを選択します。



選択中にパラメーターエリアの各パラメーターは saturation の各モードの内容に対応して変化します。

- パラメーターを調節するには、ノブをクリックドラッグして値を変更したり、ボタンをクリックして各機能を起動・起動解除します。

コントローラーを使ってエフェクトパラメーターを調節する



Saturator のパラメーターを調節します。

- PLUG-IN ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していない場合は、ボタンを押し Control モードにしてください。
- ボタン 5 または 6 を押し、Saturator プラグインを選択します。
- ノブ 1 を回して MODE フィールドを TUBE にします。
これで Saturator が Tube モードになりました。

同時に任意のノブを回して各パラメーター値を設定します。

6.2.2 後は練習を重ねるだけです

練習として、チュートリアルプロジェクトの各場所でエフェクトをロードして、パラメーターを調節してください。以下はその例です。

- ドラムキットグループのサウンド「Snare Ektl A」に Chorus をロードし、音声に少しだけ広がりを与えてください (エフェクトの Mix パラメーターを少しだけあげてください)。
- 同じドラムキットグループ内のサウンド「Shaker Ektl A」に Flanger を追加するのもいいでしょう。
- ドラムキットグループ (「EK-TL A Kit」) にはすでに Maximizer が配置してあります。Reverb を追加してサウンドに自然な響きを与えるのもいいでしょう。

6.2.3 エフェクトのバイパス

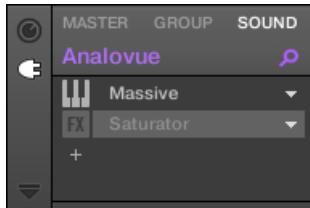
エフェクトのバイパス機能はシグナルをドライな状態にするものです。例えば、リバーブをかけすぎてドライシグナルが聞こえない場合や、ディレイのフィードバックがしつこい場合に使用します。エフェクトをバイパスすることでライブ演奏にアクセントをつけることも可能です。

MASCHINE ソフトウェアでエフェクトをバイパスする

1. コントロールエリアの左上で、エフェクトをバイパスする対象となるレベル (SOUND、GROUP、MASTER) タブをクリックします。
2. Sound または Group レベルでエフェクトをバイパスする場合、正しい Sound (Pattern Editor の左をクリックします) または Group (Arranger の左をクリックします) を選択しているか確認してください。
3. Plug-in List 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) をクリックしてください。以下はエフェクトをバイパスする方法です。



これでエフェクト効果が一時的になくなります。エフェクトが灰色表示され、バイパスの状態となっていることを示します。



- バイパスを解除するには **FX** アイコンをクリックします。



エフェクトをバイパスすることで、エフェクト効果と元のサウンドを比較することができ便利です。エフェクトをバイパスすることでライブ演奏にアクセントをつけることも可能です。

Mix ビューから直接エフェクトをバイパスすることも可能です。Mix ビュー Plug-in List のエフェクト名称の左にある小さな四角をクリックします。エフェクトを再開するにはもう一度クリックします。

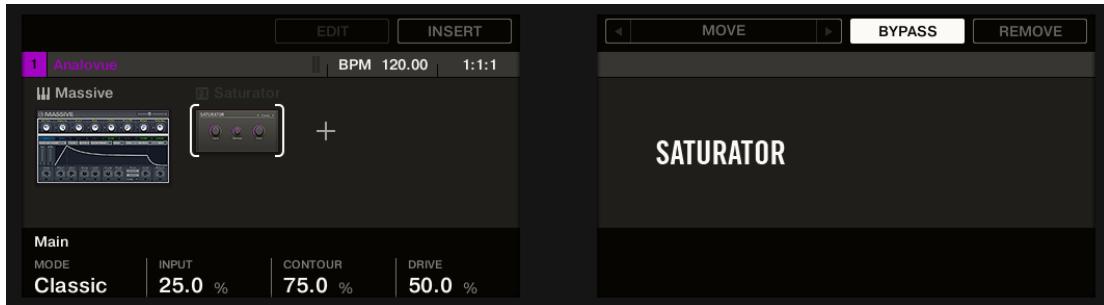


Mix ビューとエフェクトの使用方法の詳細に関しては [Maschine マニュアル](#)を参照してください。

コントローラーでエフェクトをバイパスする

- PLUG-IN** ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していない場合は、ボタンを押し **Control モード**にしてください。
- バイパスしたいエフェクトがあるレベル (Master、Group、Sound) に応じて以下の操作を行ってください。
 - Master エフェクト: ボタン 1 (MASTER) を押します。
 - Group エフェクト: ボタン 2 (GROUP) を押してグループレベルを選択し、任意のグループボタン (A-H) を押してグループを選択します。
 - Sound のエフェクト: ボタン 3 (SOUND) を押して Sound レベルを選択し、任意のグループボタンを押し (A-H)、任意のパッド (キーボードモードが有効な場合は **SELECT** + 任意のパッド) を押してサウンドを選択します。
- ボタン 5 または 6 を押してバイパスするエフェクトを選択します。

2. **SHIFT** と右画面の上のボタン 7 を押して選択したエフェクトをバイパスします。
これでエフェクト効果が一時的になくなります。ここでは Saturator をバイパスしています。



3. エフェクトのバイパスを解除するにはボタン 5 または 6 を押してエフェクトを選択します。
4. **SHIFT** とボタン 7 を押してエフェクトを起動します。

6.3 エフェクトパラメーターのモジュレート

MASCHINE の便利な機能として突出しているのがコントロールエリアでのパラメーターのモジュレーション機能で、コントローラーでも、ソフトウェアでもこの機能を使用できます。パラメーターのモジュレーション内容を録音することで、曲の中でパラメーターの変化を再現することが可能となります。モジュレーションデータはパターン中に保存されます。例えば、パターンのループでフィルターで微細なスイープ変化を再現することができます。



モジュレーション機能は MASCHINE のエフェクトに対してだけではなく、グループやサウンドにある殆ど全てのパラメーターに対して活用することができ、言い換えると、パラメーターエリアのノブでコントロールするパラメーターに対してモジュレーション処理を施すことが可能となります。

6.3.1 モジュレーションの録音

では好みのエフェクトのパラメーターをモジュレーション処理してみましょう。

MASCHINE ソフトウェアでモジュレーションを録音する

パラメーターエリアのノブの外円にも調節用リングが装備されています。このリングでモジュレーションを操作します。

- ▶ モジュレーションを録音するには、ソング再生中にこのリングをクリックして垂直方向にドラッグします。



パラメーターのモジュレーションを録音します。

- この色付きリングは通常パラメーターの現在の設定値を表示します。録音内容はこのリング内の小さな印の移動で確認できます。

モジュレーションの削除方法は以下です。

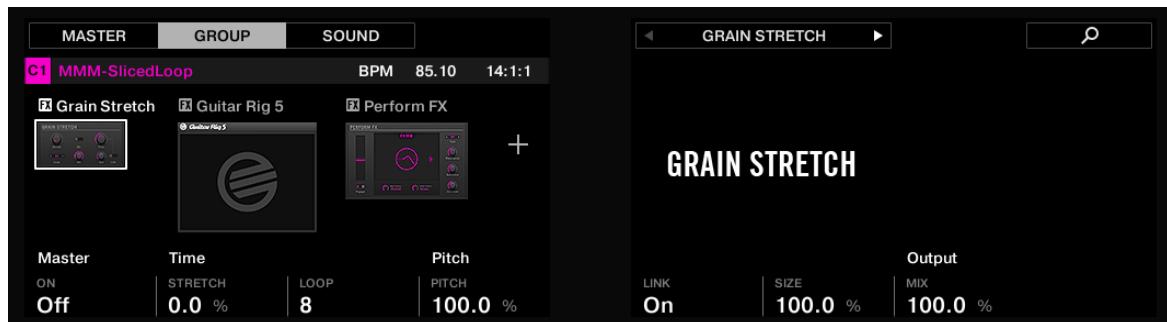
- ▶ パラメーターのモジュレーションを削除するには外側リングを右クリックします。
→ リングの小さな点が中央にリセットされ、モジュレーションが削除されます。

コントローラーを使ってモジュレーションを録音する

モジュレートするパラメーターを探す

まず モジュレートしたいパラメーターがコントローラーディスプレイに表示されていない場合は、そのパラメーターまでナビゲートする必要があります。

1. パラメーターがチャンネルプロパティー、またはプラグインにあるかで、**CHANNEL** または **PLUG-IN** を押します。
2. パラメーターを含むチャンネル (Sound、Group、Master) を選択します。
マスターにパラメーターがある場合は、ボタン 1 (MASTER) を押します。
グループにパラメーターがある場合 h、ボタン 2 (GROUP) を押し、グループボタン **A-H** を押します。
サウンドにパラメーターがある場合 h、ボタン 3 (SOUND) を押し、サウンドがあるグループのボタン **A-H** を押して任意のサウンドがあるパッドを押す (グループモードで **PAD MODE** が点灯している場合)、または **SELECT** + パッド (各モード時で使用できます) を押します。
3. ボタン 5/6 を押して特定のプラグイン、またはチャンネルパラメーターを選択し、任意のパラメーターを指定します。
4. パラメーター用ページが複数ある場合は、ページボタン (ディスプレイの左にある 2 つの矢印ボタン) を用いて任意のパラメーターがあるページを選択します。
→ ディスプレイにパラメーターが表示され、下にあるノブ 1-8 を用いて各調整を行います。



任意のパラメーターにナビゲートします。

パラメーターの変調（モジュレート）

ディスプレイに表示される一つ、または複数の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. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
2. **AUTO** を押したまま、モジュレート処理を行いたいパラメーターに対応するノブ 1-8 のどれかを回してください。
→ これでモジュレーションが録音されます。次のループで、パラメーターに施した内容が再生されます。



モジュレーションの録音はステップシーケンサーを用いても可能です。詳細は [↑ 7, ステップシーケンサーでビートを作成する](#)を確認してください。

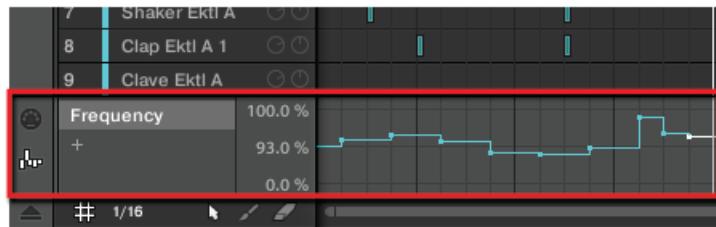
録音したモジュレート内容の削除

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、以下の手順でオートメーションを削除します。

- **ERASE** を押したまま、オートメーション録音用に先ほど使用したノブ 1-8 の内のどれかに触ると該当するパラメーターのモジュレーション 内容が削除されます。

6.3.2 モジュレーションの編集

ソフトウェアで録音したモジュレーションの内容を編集することもできます。編集はパターンエディタの下部にある コントロールレンジを使用します。



コントロールレーンではオートメーション処理したパラメーターの変更内容を表示します。

モジュレーションの編集方法は 以下となります。

1. オートメーションしたパラメーターのリスト（左にあります）の任意のパラメーターをクリックして選択します。
2. コントロールレーンでモジュレーションポイントを垂直方向にドラッグします。



モジュレーションとオートメーションの編集の詳細はマニュアルを参照してください。

6.4 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ [Ctrl] + [S] (Mac OS では [コマンド] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

6.5 まとめ

このチュートリアルでは、以下の内容を把握したはずです。

- Plug-in List (及び Plug-in スロット) のコンセプト
- プロジェクトの構造 (Sound レベル、Group レベル、Master レベル)を理解する。
- Plug-in メニューを使用したプラグインのロード方法
- プラグインパラメーターの操作

-
- Plug-in スロットのバイパス方法
 - プラグインパラメーターのオートメーション方法

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にステップシーケンサーの使用方法を解説します。

7 ステップシーケンサーでビートを作成する

この章ではコントローラーを使用してパターンを作成する別の方法を紹介します。それは Step (ステップ) モードです。ステップモードでコントローラーがステップシーケンサーに切り替わります。クラシックなドラムマシンに馴染みがあれば、簡単に使いこなすことができるでしょう。このチュートリアルでは、Step Grid とクオンタイズセッティングに関して解説します。

このチュートリアルでは以下を行います。

- コントローラーを Step モードに切り替え、このモードを使用して新規パターンを作成する。
- ステップグリッド (Step Grid) を調整する。
- ステップモードを使用してモジュレーションを録音する。

必要条件

ここからの解説は、ここまで学習した内容を完了しているものとします。このチュートリアルでは特に以下の内容を把握していることを必須条件としています。

- クオンタイズの基本知識 (リズムのクオンタイズ)
- パターンレングス (Pattern Length パターンの長さの設定)
- Plug-in パラメーターの調節 (プラグインパラメーターの編集、[↑6.2, エフェクトの操作](#))
- モジュレーション ([↑6.3, エフェクトパラメーターのモジュレート](#))

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。

プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

7.1 ステップモードでビートを作成する

これまでパターンの録音は全てリアルタイムで行ってきました。シーケンサーを再生しながら、パッドを演奏し、シーケンサーにその内容を録音していく、というやり方です。これはコントローラーが Control モードのときの録音方法です。ステップモード (**Step mode**) では、選択したグループの各サウンドごとにシーケンスをプログラムし、パターンを作成していきます。シーケンサーを再生しながら録音する必要はありません。

7.1.1 Step モードを使用する

コントローラーで以下の操作を行ってください。

1. ボタン **A** を押してグループ A (ドラムキットがあるグループです)を選択します。

2. **PATTERN** + パッド 3 を押してからの状態のパターンスロット 3 を選択します。
3. シーケンスを組む為のサウンドが割り当ててあるパッドを叩いて選択します。
4. コントローラーの左上にある **STEP MODE** ボタンを押してステップモードにします。
モードが切り替わり、各パッドは 16 ステップのシーケンスとして機能し、録音したいステップのパッドを押すとそのパッドが点灯します。パッドをもう一度押すと、入力したステップが削除されます。この方法で簡単にドラムパターンを作成することが可能です。
5. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
シーケンスが再生し、各パッドが、パッド 1 から 16 まで順に点滅しています。再生中にパッドを押すことで再生しながらシーケンスを構築することも可能です。
6. 他の Sound に切り替えるには **SELECT** とシーケンスに必要なサウンドがあるパッドを押します。
→ この方法で、パターンを組んでいきます。

ステップモードはいつでも解除することができます。

▶ **STEP MODE** ボタンを押してステップモードを解除します。

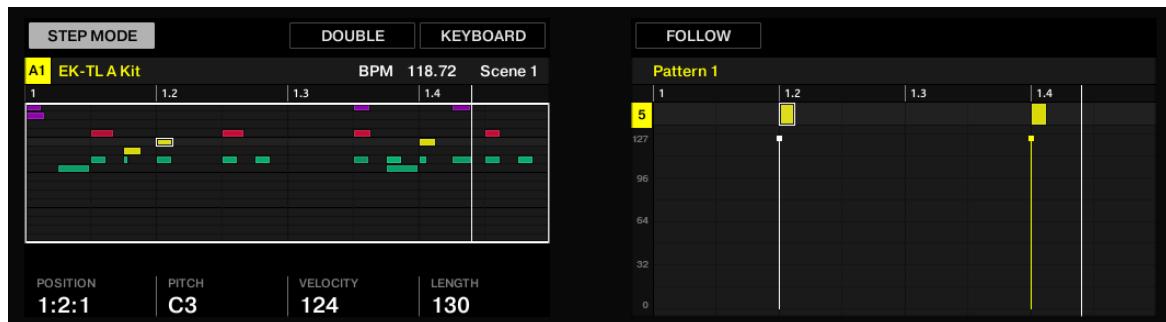
ここではステップモードに留まり、このモードの解説を進めます。もう一度、**STEP MODE** を押して（**STEP MODE** が点灯した状態にします）ください。

7.1.2 ステップモードでパターンレンジスを設定する

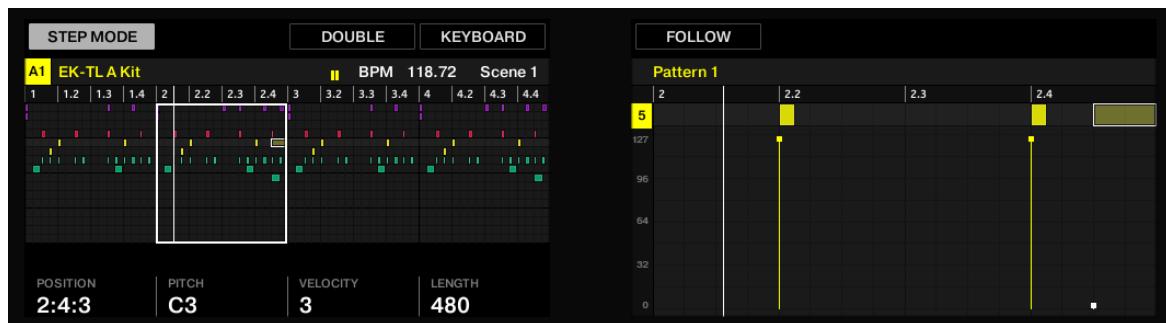
ステップモードでパターンの長さはいつでも変更することができます。

1. **PATTERN** 押し、ノブ 4 を回してパターンの長さを調節します。
パッドに一度に表示されるシーケンスは 16 ステップ分なので、長いパターンを作成する場合は、まとまりとしての 16 ステップをノブ 6 を用いて前後に移動する必要があります。
2. **FOLLOW**（コントローラーのトランスポートセクションにあります）を押すと MASCHINE が自動的にパターンの現在地を追従、パターンの再生状況に合わせてパターンの 16 ステップ間を移動します。

ステップモードでは、左ディスプレイのバーが現在パターン内のどのパートにいるか表示します。



16 のパッドで 1 小節分のパターンを現しています。



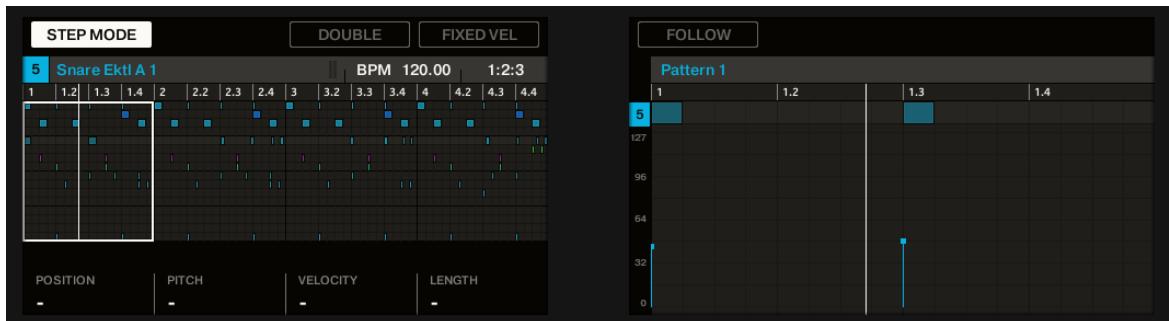
16 のパッドで 4 小節分のパターンの 2 小節目を表示しています。

1. **PATTERN** 押し、ノブ 4 を回してパターンの長さを調節します。
パッドに一度に表示されるシーケンスは 16 ステップ分なので、長いパターンを作成する場合は、まとまりとしての 16 ステップをノブ 6 を用いて前後に移動する必要があります。
2. ボタン 5 FOLLOW を押してシーケンスを再生すると、MASCHINE が自動的にパターンの現在地を追従、パターンの再生状況に合わせて 16 ステップ間を移動します。

ステップモードでは、左ディスプレイのバーが現在パターン内のどのパートにいるか表示します。



16 のパッドで 1 小節分のパターンを現しています。



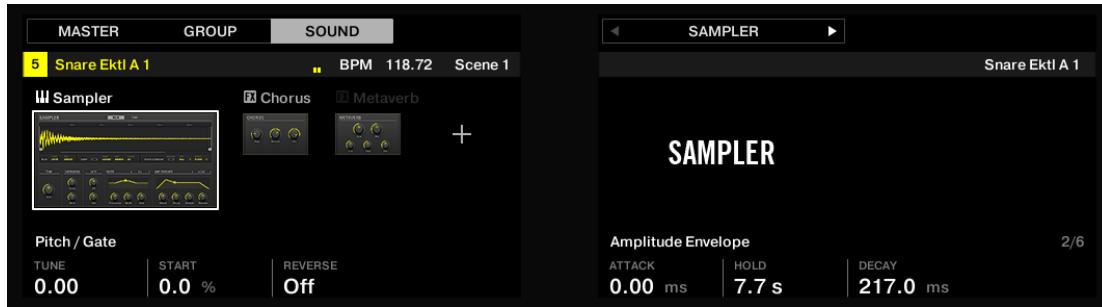
16 のパッドで 4 小節分のパターンの冒頭部分を表示しています。

7.1.3 ステップモードでモジュレーションを録音する

ステップモードで モジュレーション を録音することも可能です。これでパラメーターの変化を正確に入力することが可能となります。

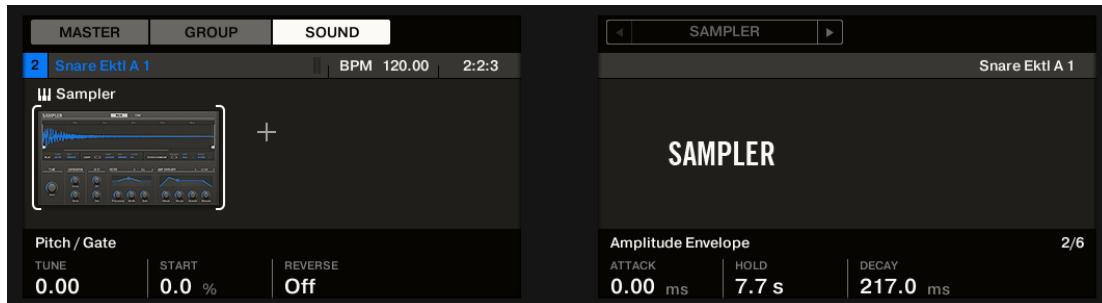
方法はいたって簡単です。

- モジュレート処理したいステップがあるパッドを押したままにします。
パッドを押したままにしておくと、ディスプレイがコントロールモードに似た見た目となります。



- ボタン 1 (MASTER)、ボタン 2 (GROUP) またはボタン 3 (SOUND) を押してモジュレートしたいパラメーターがあるレベルを選択します。
- プラグインにパラメーターがある場合は **PLUG-IN** ボタンを、チャンネルプロパティーにパラメーターがある場合は **CHANNEL** ボタンを押します。
- 4-D エンコーダーを左右に動かしてプラグイン、またはチャンネルプロパティーを選択します。
- ディスプレイの左にある 2 つの矢印ページボタンを押して任意のパラメーターがあるページを表示します。
- パッドを押したまま、モジュレーションを録音したいパラメーターがあるノブを回します。
→ そのステップにオートメーションの内容が保存されます。

- モジュレート処理したいステップがあるパッドを押したままにします。
パッドを押したままにしておくと、ディスプレイがコントロールモードに似た見た目となります。



2. ボタン 1 (MASTER)、ボタン 2 (GROUP) またはボタン 3 (SOUND) を押してモジュレートしたいパラメーターがあるレベルを選択します。
3. プラグインにパラメーターがある場合は **PLUG-IN** ボタンを、チャンネルプロパティーにパラメーターがある場合は **CHANNEL** ボタンを押します。
4. ボタン 5 と 6 を押して任意のプラグイン、またはチャンネルプロパティーを選択します。
5. ディスプレイの左にある 2 つの矢印ページボタンを押して任意のパラメーターがあるページを表示します。
6. パッドを押したまま、モジュレーションを録音したいパラメーターがあるノブを回します。
→ そのステップにオートメーションの内容が保存されます。

7.1.4 ステップモードのヒント

ここでステップモードのヒントを紹介しておきます。

- **SELECT** を押したままにすると、パッドの点灯に関する性質が一時的にコントロールモードのものへと切り替わります。これにより、各パッドは各サウンドを割り当てた内容に戻り、サウンドを再生するとそのパッドが点灯します。これで簡単に現在再生しているサウンドの確認や、サウンドの選択が簡単になります (パッドを押してサウンドを選択してください)。
- ステップモードで全ノートはクオンタライズしてあり、グリッドに沿って完全にタイトなビートを刻みます。詳細は [↑7.2. ステップグリッドの設定](#) を確認してください。
- 同じパターンに対してコントロールモードとステップモードの両方を使用することができます。例えばステップモードで基本的なタイトなビートを作成する、コントロールモードでリアルタイム入力することでパターンにグルーヴを与える、といったことが可能です。またはコントロールモードで自然なパターンを作成する、ステップモードでタイトなビートを入力するといったことが可能です。

7.2 ステップグリッドの設定

ビートは現在 4 つのステップに区切られています。言い換えると、ステップのデフォルトサイズは 1/4 ビートで、16 分音符となります。これらのステップを管理するのが **ステップグリッド** です。Pattern Editor でパターンのノートイベントを入力/編集します。Step Grid は Pattern Editor で使用するグリッドです。ステップサイズとも言われるこのステップグリッドの解像度が、パターンの編集や正確さに直接影響します。上記したように、デフォルト値は 16 分音符です。この値を変更して他のステップグリッドの設定値を使用したり、完全にステップグリッドを無効の状態にすることも可能です。

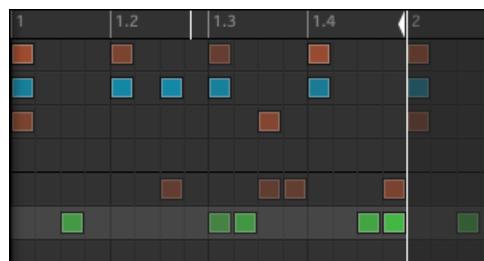


ステップモードでこのステップグリッドを紹介していますが、ステップグリッドの設定値はステップモード、コントロールモードの両方のモードに作用します。

例として、ステップサイズを 16 分音符から 32 分音符単位に変更します。これでノートをパターン内でより正確に配置することが可能となります。

7.2.1 MASCHINE ソフトウェアでステップグリッドを調節する

パターンエディターではステップグリッドは各ステップと各ビート上の垂直線で表示されます。



デフォルト設定の状態 (16 分音符) のステップグリッドです。

ステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. パターンエディターの左下にある STEP メニューをクリックします。



2. 表示されるリストで任意のステップサイズを選択します。

ステップグリッドの解像度が変化します。



STEP メニューで *1/32nd* を選択した後のステップグリッドです。



STEP メニューで他のステップサイズを選択しても、パターン内の入力済みのステップが移動することはありません。しかし、入力済みのイベントの位置の編集や長さの編集を行う際には新規設定した解像度に対応します。ステップモードであれば、コントローラーで新規解像度による入力を行うことができるようになります。



STEP メニューで *Off* を選択するとステップグリッドが無効の状態となります。ステップモードでは引き続きデフォルト (16 分音符) のステップサイズが使用されます。

パターンレンジスの変更と同様に、ステップグリッドの解像度を変更することで 16 のパッドのみではカバーしきれない数のステップ数を扱うことになります。この場合、前述したようにページボタンを使用してパターン内の各ステップに移動します。

7.2.2 コントローラーを使ってステップグリッドを調節する

コントローラーでステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. **SHIFT + FOLLOW (Grid)** を押します。

2. ボタン 4 を押して STEP を選択し、ステップグリッドの設定モードに移ります。
 これでパッドでステップグリッドの解像度を選択することができます。解像度の選択肢は右ディスプレイに表示されます。解像度を選択すると、右ディスプレイ上でハイライト表示され、対応するパッドも点灯します。



3. 他のパッドを押して他の値を選択してください。

→ ステップグリッドは新しい値を使用します。

コントローラーでステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. GRIDボタンを押したままにします。
2. ボタン 4 を押して STEP を選択し、ステップグリッドの設定モードに移ります。
 これでパッドでステップグリッドの解像度を選択することができます。解像度の選択肢は右ディスプレイに表示されます。解像度を選択すると、右ディスプレイ上でハイライト表示され、対応するパッドも点灯します。



3. 他のパッドを押して他の値を選択してください。

→ ステップグリッドは新しい値を使用します。

7.3 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **[Ctrl] + [S]** (Mac OS では **[コマンド] + [S]**) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + ALL** を押して Project を保存します。

7.4 まとめ

ここまで学んだチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- コントローラーをステップモードに切り替える。
- ステップモードを使用してパターンを作成する。
- ステップモードでミューレーションを録音する。
- ステップグリッドの解像度を調節する。

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にソングの作成方法を解説します。

8 シーンの作成

ここまでチュートリアルで、ドラムキットとベースのグループの各パターンを作成しました。これらのパターンを使用し、シーンを作成する段階です。シーンは複数のパターンで構成され、各シーンがイントロ、メロディー、サビ等の曲の各パートとなります。シーンで柔軟に曲の各部分を組み立てることができます。このチュートリアルでは以下を行います。

- ここまでチュートリアルで作成したパターンを元にシーンを作成する。
- シーンの扱いに慣れ、アレンジャーで活用する。
- ライブ演奏用 MASCHINE ツールを使いこなす。

必要条件

ここからの解説は、ここまでチュートリアルの内容を完了しているものとします。特にグループ（[↑5.1, 他のグループの選択](#)）とパターン（[↑4.2, 2番目のパターンの追加](#)）の操作に慣れている必要があります。これらのタスクを実行する自信がない場合は、該当するチュートリアルをもう一度確認してください。

更にここまでチュートリアルで各グループに相応量のパターンを作成していることが必須となります。パターンがない場合は必要な分のパターンをここで作成しておいてください。

プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

8.1 シーンの活用

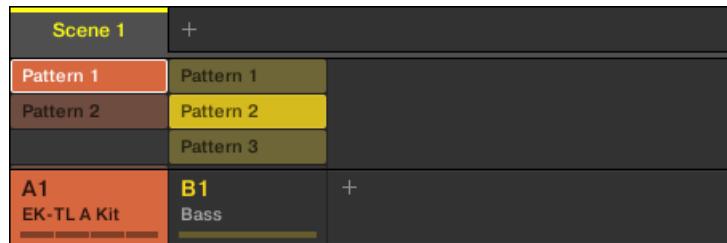
パターンをシーンとしてアサインする場所をアレンジャー（Arranger）といい、MASCHINE ウィンドウの右上部分にあります。

以下がシーンの内容です。

- 同時に再生できるシーンは一つです。
- 各シーンでは各グループから一つのパターンを再生することができます。例として、上図のように Scene 1 ではグループ「EK-TL A Kit」（ドラムキット）のパターン 1 とグループ「Bass」（ベース）のパターン 2 を使用します。
- 更に各シーンで再生されるパターンは一つで、**パターンの参照情報を含むシーン**を活用して、アレンジャー内でソングを構成します。パターンエディターでパターンを編集すると、対応するパターン情報も更新されます。この柔軟性により異なるパターンの組み合わせを簡単に試すことができます。

8.2 シーンにパターンをアサインする

デフォルトでシーンは新規プロジェクトを立ち上げることで作成され、**パターンスロットを選択すると**空のパターンが選択したシーンに作成されます。ここまで各チュートリアルで両方のグループでいくつかのパターンスロットを選択してきたので、シーン 1 にはすでにアレンジャーの既存のグループによって作成されたパターンがあります。



シーン 1 ではドラムグループにパターン 1、ベースグループにパターン 2 があります。

再生するために選択したシーン内の特定のパターンスロットを選択します。

- ▶ **PATTERN** + コントローラーの対応するパッドを押す、またはパターンエディターの任意のパターンスロットをクリックします。

選択したシーンで各グループに対して同様の操作を繰り返すことで、すばやくシーンを作成することが可能となります。

まず、シーケンサーを再生しながらシーンを作成してください。

- ▶ コントローラーで **PLAY**、またはコンピューターのキーボードの **[Space]** を押してシーケンサーを起動します。これでパターン同士の組み合わせを聞きながらシーンを作成できます。

ここまでチュートリアルでは **PLAY** を押すことで最初のシーンがデフォルトで再生されました。基本条件として、**選択したシーンはループ再生されます**。では 2 番目のシーンを作成してみましょう。

好きなワークフローを見つける

シーンを作成するまでは、様々なワークフローがあります。

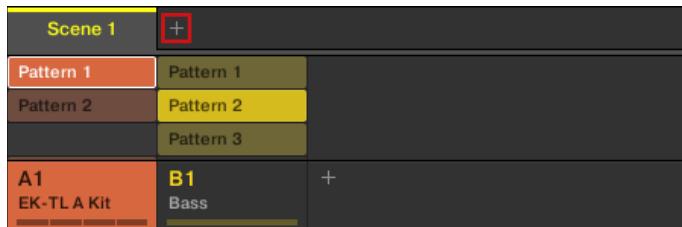
- この章で解説した方法ではシーンを一つずつ作成しました (まず新規シーンを選択し、各グループにあるパターンを選択、その後次のシーンを作成する)。この方法では各グループの様々なパターンから最良の組み合わせをすばやく見つけることができます。

- シーンをグループごとに構築する方法もあり、例えば、ドラムキットのグループを選択してそのグループのパターンによるシーンを作り、次のグループを選択してシーンに肉付けしていく、といったことが可能です。この方法で、各シーンを連続再生して曲の展開を確認することができるでしょう。
- 以上のワークフローを組み合わせて、ベストな曲の構成方法を見つけてください。例えばシーンのいくつかにドラムパターンを何種類か配置しておいて、メロディーのあるグループを使ってどのリズムに合うか試す、といったことができます。

8.2.1 MASCHINE ソフトウェアで他のシーンを作成する

ソフトウェアでの操作は以下です。

- アイディアビューで 最初のシーンの右にある **+** ボタンをクリックします。



- シーン 2 用に任意のパターンをクリックします。



シーン 2 が選択され、そこで選択されているパターンが再生されます。



→ シーンで使用したいパターンがある全グループでこの作業を行うことで、新規シーンを作成します。

選択したシーンからパターンを削除する方法は以下です。

- ▶ シーンからパターンを削除するにはパターンをクリックします。
 - シーンからパターンが削除されます。パターンは薄く表示されるようになり、パターンエディターからパターンが削除されることはありません。パターンをもう一度押して再度シーンに採用することも可能です。

8.2.2 コントローラーで他のシーンを作成する

2 番目のシーンを選択してください。

1. **NAVIGATE** + ボタン 2 を押してアイディアビューに切り替えます。
2. **SCENE** ボタンを押したままにします。
パッドが有効なシーンを表示します。現在パッド 1 のみが点灯しており、これはシーンスロット 1 が選択され、その他のスロットが空の状態であることを意味します。
3. **SCENE** を押しながら、パッド 2 を押してシーン 2 を選択します。
パッド 2 が点灯し、選択されたことを示します。
パッド 1 は薄く光り、シーン 1 は選択されていないことを示します。
4. **SCENE** ボタンを放します。
 - これでシーン 2 が選択された状態で作業を進めることができます。シーケンサーを再生している場合は、シーンには何も無いので何も聞くことができなくなります。

それでは各グループでパターンを選択して新規シーンを作成してみましょう。

1. グループボタン A–H のどれかを押してシーン 2 で使用するグループを選択します。
2. **PATTERN** + 任意のパッドを押してシーン 2 で使用するパターンを選択します。
 - シーン 2 のパターンが選択されます。シーンで使用したいパターンがある全グループでこの作業を行うことで、新規シーンを作成します。

選択したシーンからパターンを削除する方法は以下です。

- ▶ 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。パターンが削除されることはありません。



UNDO または **REDO** で編集内容を取り消し、やり直しすることも可能です。

8.3 シーンの管理

ここまででいくつかのシーンを作成したので、ここからはそれらを曲として成立するようにまとめることでソングをアレンジャー上で作成する際に、簡潔に作業が進むようにするための作業を進めます。アイディアビューでは各編集機能を用意しています。ここからは、最も重要な機能を紹介します。

8.3.1 シーンスロットの名称変更と色の変更

サウンドスロットとグループの名称を変更し、シーンスロットの色を変更することで、ライブ環境下、または曲構成時での視認性が向上します。名称変更と色の変更はソフトウェアのみで実行できます。

- ▶ シーンスロットの名前を変更するには、その名前をクリックして新しい名前を入力し、コンピュータキー一ボードで「Enter」を押してください。



最初のシーンスロットに新規名称を入力してください。

- ▶ シーンスロットを他の色にするには、シーンスロットの名称部を右クリックしてメニューで *Color* を選択、任意の色を指定してください。



パターンスロットの名称と配色も変更することができます。詳細はマニュアルを参照してください。

8.3.2 シーンの複製と削除

MASCHINE はシーンとシーンスロット用の各編集ツールを用意しています。以下ではその一部をコントローラーと MASCHINE ソフトウェアを使用しながら紹介します。

MASCHINE ソフトウェアでシーンを複製、削除する

アイディアビューでシーンを複製する方法は以下となります。

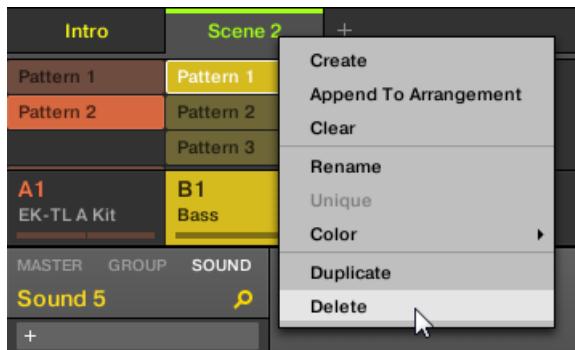
- ▶ 例としてここではシーンスロット 2 を右クリックしてメニューで *Duplicate* を選択します。



→ シーンスロット 2 の内容が次のシーンカラムにコピーされ、その他全てのシーンは右に移動します。

アイディアビューでシーンを削除する方法は以下となります。

- ▶ 例としてここではシーンスロット 2 を右クリックしてメニューで *Delete* を選択します。



→ シーンスロット 2 の内容が削除され、その他全てのシーンが左に移動します。

コントローラーを使用してシーンを複製、削除する

コントローラーを用いてシーンを複製、削除する方法は以下となります。

1. NAVIGATE + ボタン 2 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 (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。
右ディスプレイにシーンスロットの名称が表示されます。選択しているシーンスロットはハイライト表示されます。
3. ここではパッド 2 を押してシーンスロット 2 を選択します。
4. ボタン 4 (DUPLICATE) を押してこのシーンスロットを複製します。
 - これで同じ内容の新規シーンスロットがすぐ右に複製されます。その場所にもともとあったシーンは複製されたシーンのすぐ右に移動します。
 - 複製されたスロットが自動的に選択されます。
5. ボタン 6 (DELETE) を押して新規シーンを削除します。
 - シーンが削除されます。削除したシーンよりも右にあるシーンは左に移動します。

8.4 ライブ演奏

ではシーンの本領を発揮できる機会、ソングの演奏について紹介します。

スタジオでの楽曲作成とライブ演奏

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、アレンジャービュー各セクションにシーンをアサインし、各シー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。詳細は [↑9. アレンジメントの作成](#) を参照してください。

ライブ演奏の準備をする際、パッドを使用して異なるシーンをトリガーする必要があるでしょう。MASCHINE はそういう状況に合わせた各ツールを用意しています。

8.4.1 他のシーンに移動する

MASCHINE には現在のシーンから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** (Perform Grid) セッティングで現在再生しているシーンから他のシーンに移るタイミングを設定することができます。このタイミングは他のシーンを選ぶと同時に、または 8 分音符分の間隔の後、または 4 分音符分の間隔の後、またはシーンの再生を終えるまでシーンの切り替えを待機するといった内容で設定を行うことができます。
- **リトリガー** (Retrigger) の設定で現在の再生位置を反映させるか、次のループレンジに移動したときにシーンを先頭から再生するかを設定します。前者 (デフォルト) の設定を使えばトラックの流れ (小節感) を壊すことなく次のトラックにシフトすることができます。

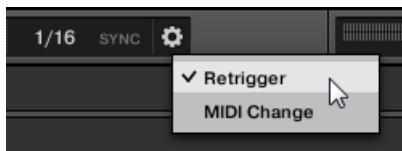
MASCHINE ソフトウェアで他のシーンをジャンプする

Arranger には **SYNC** メニューがあり、ヘッダーには *Retrigger* チェックボックスがあります。



SYNC と Retrigger コントロールです。

- ▶ シーンシンク (Scene Sync) 設定を変更するには、**SYNC** メニューをクリックしてメニュー内の任意のエントリを選択します (ここでは *Scene* を選択します)。
- その後新しいシーン、またはループレンジを選択すると、次のセクションから設定が切り替わります。
- ▶ リトリガーを起動/起動解除するには、ドロップダウンメニューの *Retrigger* チェックボックスをクリックします。



→ その後シー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。

コントローラーで他のシーンに移動する

パフォームグリッド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。

右ディスプレイにパフォームグリッド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 **SCENE** は次のシーンを設定しても、現在再生している内容が最後に到達するまで次のシーンを再生しない、ということを意味します。

- ▶ ではパッド 9 (1/4) を押して他の設定値にします。
- その後次のシーンを選択すると、4分音符の間隔の後シー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 2/2 を選択します。
→ 左ディスプレイの左下隅で現在の RETIGGER 設定値 (デフォルトは OFF です) を確認することができます。
3. ノブ 1 を回して ON を選択します。
→ その後シーンを選択すると、それらは先頭部分から再生を始めます。

8.5 まとめ

ここまでチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- パターンを使用したシーンの作成
- シーンを選択、再生する
- 各コントローラーモードを固定する
- シーンスロットの名称変更、配色、複製、削除を行なう

以上のタスクが簡単に実行できれば次のチュートリアルに進んでください。では次にセクションにシーンをアサインしてアレンジを構築していきます。

8.6 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ [Ctrl] + [S] (Mac OS では [コマンド] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

9 アレンジメントの作成

この章では MASCHINE を使用して曲を構築する手順例を解説します。ここまでチュートリアルで、ドラムとベースグループ用に **パターン** を作成、アイディアビューにそれらをアサインし **シーン** を構築しました。さらに曲として完成度を高めるにはアレンジャービューにシーンを **セクション** として追加していきます。

このチュートリアルでは以下を行います。

- アイディアビューからアレンジャービューに切り替える
- セクションを作成する
- ソフトウェア/ハードウェアでセクションにシーンをアサインする
- セクションの扱いに慣れ、曲の構築する

必要条件

ここからの解説は、ここまでチュートリアルの内容を完了しているものとします。特にグループ（[↑5.1, 他のグループの選択](#)）とパターン（[↑4.2, 2番目のパターンの追加](#)）、シーン（[↑8, シーンの作成](#)）の操作に慣れています。これらのタスクを実行する自信がない場合は、該当するチュートリアルをもう一度確認してください。

プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

9.1 アレンジャービューにアクセスする

ここまでチュートリアルではアイディアビューを用いてパターンを作成、パターンをシーンとしてアサインしてきました。これまでいくつかのシーンを作成したので、ここからアレンジャービューのタイムラインにシーンをアサインしていきます。

アレンジャー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。アイディア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。

アイディア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

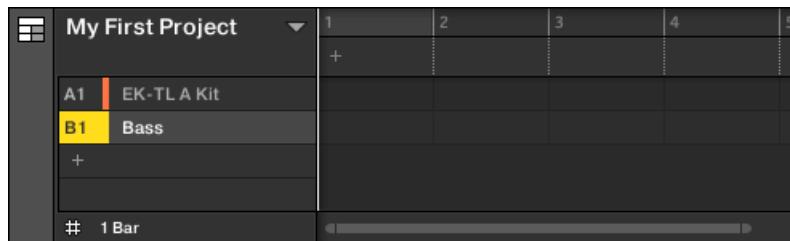
し、そのどれかが含むパターンを変更すると、その他 2 つのシーンのパターンも変更されます。アレンジメントを行った後の各パターンやシーンの変更はすぐに各アレンジメント内容に反映され、この作業はアイディアビュー、アレンジャービューの両方で行うことができます。

以下はアレンジャービューにアクセスする方法です。

- ▶ アレンジメントビュートグルボタンをクリックします。



アレンジャービューは MASCHINE ウィンドウの右上部分にあり、ここでセクションをアレンジ、曲として仕上げます。アレンジャーを最初に展開した時点では空の状態となります。セクションスロットを制限なく使用できます。各スロットには一つのシーンが収まります。



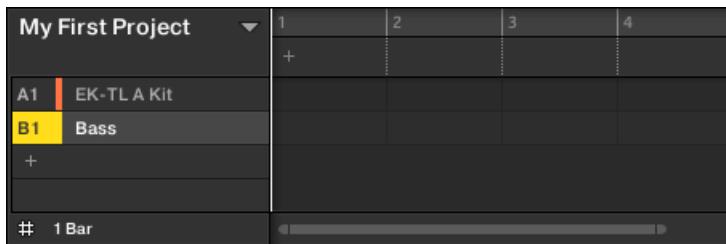
空のアレンジャービューです。

以下がセクションの内容です。

- アレンジャービューは左から右にセクションを再生するタイムラインです。
- 同時に再生できるセクションは一つです。
- 各セクションにはそれぞれ一つのシーンが収まります。

9.1.1 最初のセクションの作成

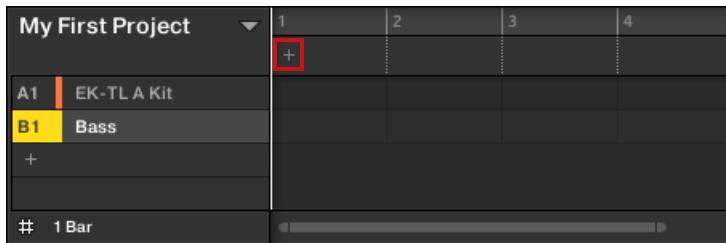
アレンジを行うにはアイディアビューからシーンをタイムライン上にアサインする必要があります。最初にアレンジャービューを開けた時点では何もセクションがない状態となります。



セクションがない状態のアレンジャービューです。

新規セクションを作成する方法は以下です。

- ▶ アレンジャーで最初の列の上にある + ボタンをクリックします。



- 空の新規セクションが作成されます。

以下はコントローラーを用いてアレンジャービューで新規セクションを作成する方法です。

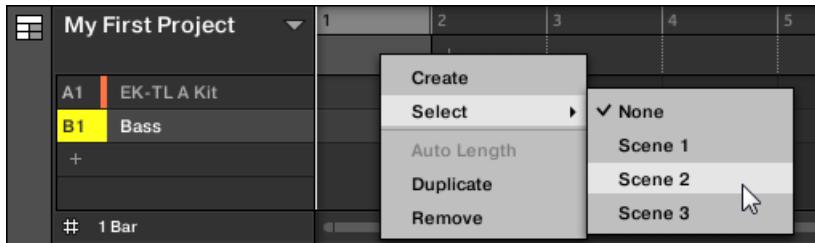
1. NAVIGATE + ボタン 3 ARRANGER を押してアレンジャービューに切り替えます。
2. SCENE + パッド 1 を押します。
→ 空の新規シーンが作成されます。

9.1.2 セクションにシーンをアサインする

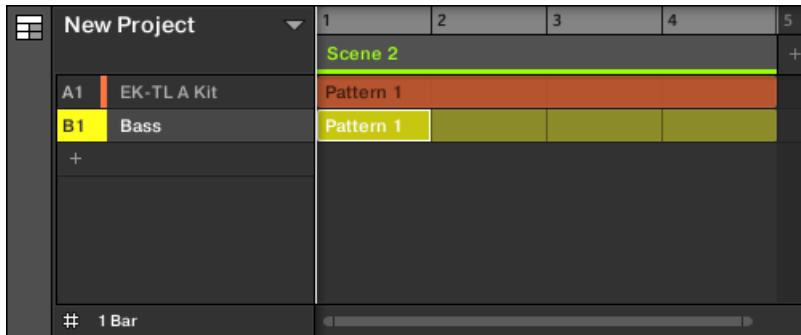
アレンジャーのタイムラインで空のセクションを作成したので、アレンジャービューにアイディアビューで構成したシーンを追加、曲を構成してみましょう。

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してコンテキストメニューで *Select* を選択し、その後例えはサブメニューで *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。



以下はコントローラーを用いてアレンジャービューでセクションにシーンをアサインする方法です。

1. 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。
2. SCENE を押し、ノブ 2 を回してセクションにアサイン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、アレンジャービューのタイムラインに素早くシーンを追加することができます。

9.2 セクションの管理

幾つかのセクションにシーンを追加したので、これらを用いて曲を構築します。アレンジャービューは各編集機能を用意しています。

9.2.1 セクションの長さの設定

セクションの長さを変更する前に、アレンジャービューのセクション、シーン、パターンの表示定義について解説します。

デフォルトでセクションの長さは自動的にセクショ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。

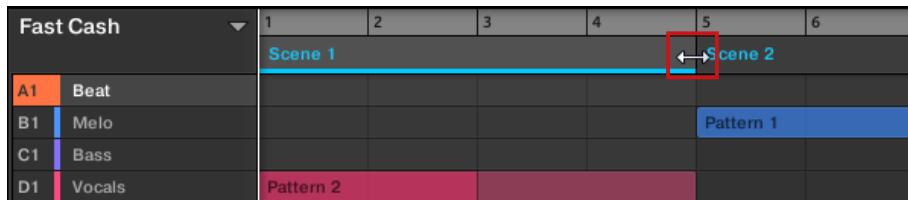
ソフトウェアを用いてセクションの長さを調整する

異なるセクションの長さによって参考パターンに影響することなくセクショ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。

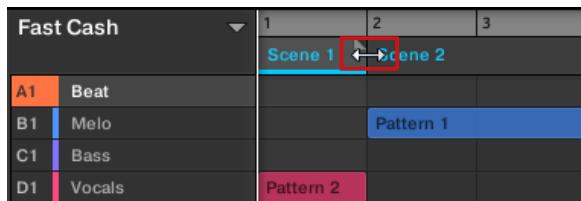
- ▶ セクションエンドマークーをクリック、右にドラッグします。



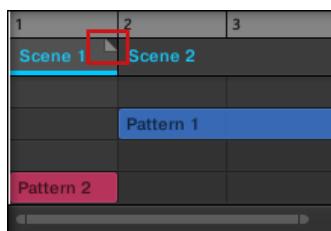
→ シーンの長さが参照パターンよりも長い場合はリピート再生されます。

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クーをクリック、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ク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。
- 長さの変更時に [Shift] を押すと、Step Grid で設定した値が採用されます。
- モディファイヤーを使用せずにセクションマーク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、セクションマークーの最小値は 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ジ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使用してセクションの長さを調節する方法は以下となります。

- NAVIGATE + ボタン 3 ARRANGER を押してアレンジヤービューにします。
 - SCENE ボタンを押し、セクションページを表示します。
 - ボタン 1 を押して必要であればページを固定します。
 - 調節したいセクションがあるパッドを選択します。
 - 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。
 - 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。

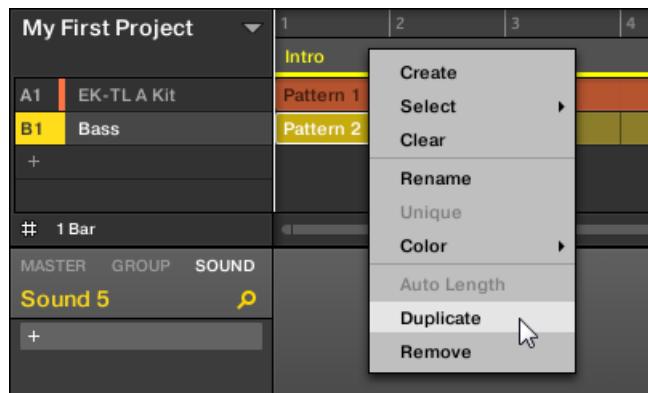
9.2.2 セクションの複製と削除

MASCHINE はセクション用各編集ツールを用意しています。以下ではその一部をコントローラーと MASCHINE ソフトウェアを使用しながら紹介します。

MASCHINE ソフトウェアでセクションを複製、削除する

アレンジャーでセクションを複製する方法は以下となります。

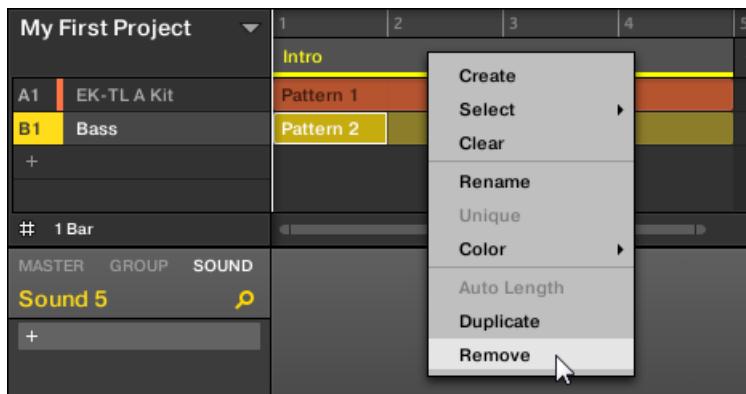
- 例としてここではセクションスロット 2 を右クリックしてコンテクストメニューで *Duplicate* を選択します。



- セクションスロット 2 の内容が次のセクションカラムにコピーされ、その他全てのセクションは右に移動します。

アレンジャーでセクションを削除する方法は以下となります。

- ▶ 例としてここではセクションスロット 2 を右クリックしてコンテキストメニューで *Remove* を選択します。



- セクションスロット 2 の内容が削除され、その他全てのセクションは左に移動します。セクションはアレンジメント上から削除されるのみで、この操作でその内容自体が削除されることはありません。

コントローラーを用いてセクションを複製、削除する

コントローラーを用いてセクションを複製、削除する方法は以下となります。

1. **NAVIGATE** + ボタン 3 **ARRANGER** を押してアレンジャービューにします。
2. **SCENE** を押したままにしてセクションモード (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. ここではパッド 2 を押してセクションスロット 2 を選択します。
4. ボタン 4 (**DUPLICATE**) を押してこのセクションスロットを複製します。
 - 複製されたセクションスロットは右に挿入され、その (シーン) 内容は同一のものとなります。その場所にもともとあったセクションは複製されたシーンのすぐ右に移動します。複製されたスロットが自動的に選択されます。
5. ボタン 6 (**REMOVE**) を押してアレンジメントから新規セクションスロットを削除します。

- セクションスロットが削除されます。削除したセクションよりも右にあるセクションは左に移動します。

9.3 ループレンジの選択

ソフトウェアのアレンジャー内のセクションスロットをクリックしてセクションを選択、またはコントローラーで **SCENE** + 任意のパッドを押してシーンを選択する方法はすでに紹介しました (他のシーンの作成)。一つのセクションを選択した場合、セクションは自動的にループします。

MASCHINE では隣り合う各シーンを複数選択して、セクションからセクションへと連続的に再生することができます。以下がセクションレンジを選択する方法です。

9.3.1 MASCHINE ソフトウェアでループレンジを選択する

アレンジャーではスロットラベルの上に現在のループレンジを示すタイムラインが常に表示されます。

1	5	9	13	17
Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
A	A	.-1	.-1	B-2
A	B	C	D	D

アレンジャーのタイムラインでセクション 2 がループしていることを示しています。

他のループレンジの設定方法は以下となります。

1. アレンジャータイムラインで、スタートセクションのエンド部分をマウスでクリックしたままにします。
2. 終点となるセクションまでマウスをドラッグしてマウスを放します。

- すると、この 2 つのセクションの間に全セクションが再生されるようになります。アレンジャーのタイムラインが新規ループレンジを表示します。

1	5	9	13	17
Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
A	A	.-1	.-1	B-2
A	B	C	D	D

3 つのセクションを含んだループレンジです。



单一のセクションを選択するだけでもセクションレンジは表示されます。

9.3.2 コントローラーを使ってループレンジを選択する

コントローラーに目を向けてください。

1. NAVIGATE + ボタン 3 ARRANGER を押してアレンジヤービューにします。
 2. SCENE を押したままにしてセクションモード (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。
 3. 開始地点とするセクションのパッドを押したままにします。
 4. パッドを押したまま終了地点とするセクションのパッドを押します。
- すると、この 2 つのセクションの間に全セクションが再生されるようになります。

9.4 プロジェクトの保存

編集内容を常に保存する習慣をつけておくとよいでしょう。では一旦他のプロジェクトを開いたり、MASCHINE を閉じて休憩してください。閉じた場合、チュートリアルプロジェクトは次の起動時に自動的にロードされます。

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ [Ctrl] + [S] (Mac OS では [コマンド] + [S]) を押してプロジェクトを保存します。

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ SHIFT + ALL を押して Project を保存します。

9.5 まとめ

ここまでチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- シーンを参照するセクションを作成する
- 再生するセクションを選択します。
- 各コントローラーモードを固定する
- セクションスロットの名称変更、配色、移動、インサート、削除を行なう。
- 任意のループレンジを設定して再生する。
- セクションまたはループレンジを移動する際のシーケンサーの性質を設定する。

ここまでこのタスクに慣れたら、MASCHINE マニュアルに進み、MASCHINE の更なる機能を堪能してください。

10 クイックリファレンス

この章では MASCHINE の主なエリアとその概要を紹介します。以下がこのセクション内容となります。

- コントロールに関する情報 ([↑ 10.1, コントローラーの使用](#))
- MASCHINE プロジェクトの概要と、その構造と内容の解説 ([↑ 10.2, MASCHINE プロジェクトの概要](#))
- ハードウェアコントローラーの基本情報と、各コントロール部の紹介 ([↑ 10.3, MASCHINE ハードウェア概観](#))
- MASCHINE ソフトウェアの基本情報 ([↑ 10.4, MASCHINE ソフトウェア概要](#))



各機能と設定に関する詳細はマニュアルを参照してください。

10.1 コントローラーの使用

このセクションでは MASCHINE コントローラーに関する便利な情報を記載しています。



コントローラーの全ショートカット情報はマニュアルを参照してください。

10.1.1 各コントローラーモードとモードの固定

コントローラーは各モードを備えています。

デフォルトの Control モード (パッドを叩くことでサウンドをトリガーするのはこのモードです) の他に、他のタスクを実行するための各モードがあります。これらのモードはコントローラーの各ボタンを使用する (**SCENE**、**BROWSE**、**GRID**、等) ことで起動します。

モードによってはこれらのボタンを押し続けることでこのモードが持続します。例えば、**PAD MODE** ボタンを押すと、パッド用のコントロールオプション画面を表示しますが、このボタンを放すと、すぐにコントロールモードに戻ります。

コントローラーの真ん中 (パッドの左) にあるこれらのボタンは押し続ける必要があります。該当するボタンは **NOTE REPEAT**、**GRID**、**EVENTS**、**AUTO**、**REC**、**TAP** ボタンです。



各モードを使用し続けるには、対応するボタンを押し続ける必要があります。

コントローラーモードの固定

これらのコントローラーモードを固定（ロック）することで、ボタンを放してもモードが切り替わらないようになります。

1. コントローラーモードボタンを押します（ここでは **GRID** を押します）。
2. 左ディスプレイの上にあるボタン1を押します。

- これで **GRID** コントローラーモードはグリッドモードに固定され、もう一度 **GRID** を押すまでこのモードのままとなります。



モードを一度固定すると、コントローラーで次回モードを選択したときも、モードを固定するようになります。

モードボタンとボタン 1 を同時に押すことで固定が解除されます。

10.1.2 コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする

コントローラーには MASCHINE ソフトウェア画面を切り替えるためのいくつかのショートカットがあります。

コントローラーを使用してソフトウェアビューをコントロールする

- ▶ ナビゲートモードにするには、**NAVIGATE** ボタンを押したままにします。**NAVIGATE** + ボタン 1 でナビゲートモードを固定することもでき、**NAVIGATE** を放してもこのモードのままでいることができます (↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定参照)。

- Navigate 画面が表示されます。

ソフトウェアのコントロール

画面上のボタンで各ビューを移動します。

基本ナビゲーション (General Navigation) ビュー

動作	ショートカット
アイディアビューの選択	Button 2
アレンジヤービューの選択	Button 3
ミキサービューの選択	Button 4
プラウザの選択	Button 5
ミキサーの大小サイズ変更 (ミキサービューのみ)	Button 6
モジュレーションレーンの選択	Button 7
フォローの選択	Button 8

ノブを使用してソフトウェア画面をナビゲートします。

動作	ショートカット
アレンジヤーズームイン/アウト (アレンジヤービューのみ)	ノブ 1
アレンジャーの左右スクロール (アレンジヤービューのみ)	ノブ 2
パターンエディターのズームイン/アウト	ノブ 5
パターンエディターの左右スクロール	ノブ 6

パッドを用いてソフトウェアをコントロールします。

動作	ショートカット
パターン左スクロール	パッド 1 を押します。
パターン右スクロール	パッド 3 を押します。
パターンズームアウト	パッド 2 を押します。
パターンズームイン	パッド 6 を押します。
アレンジャーの左スクロール (アレンジヤービューのみ)	パッド 9 を押します。
アレンジャーの右スクロール (アレンジヤービューのみ)	パッド 11 を押します。
アレンジヤーズームイン (アレンジヤービューのみ)	パッド 14 を押します。
アレンジヤーズームアウト (アレンジヤービューのみ)	パッド 10 を押します。

ページナビゲーションビュー

動作	ショートカット
ページナビゲーションの選択	SHIFT + ボタン 2
チャンネルモード	
チャンネルプロパティの選択 (Input、Output、Groove、Macro)	ボタン 5 と 6
ページパンクの選択	ボタン 7 と 8

動作	ショートカット
プラグインモード	
プラグインの選択	ボタン 5 と 6
ページバンクの選択	ボタン 7 と 8

10.2 MASCHINE プロジェクトの概要

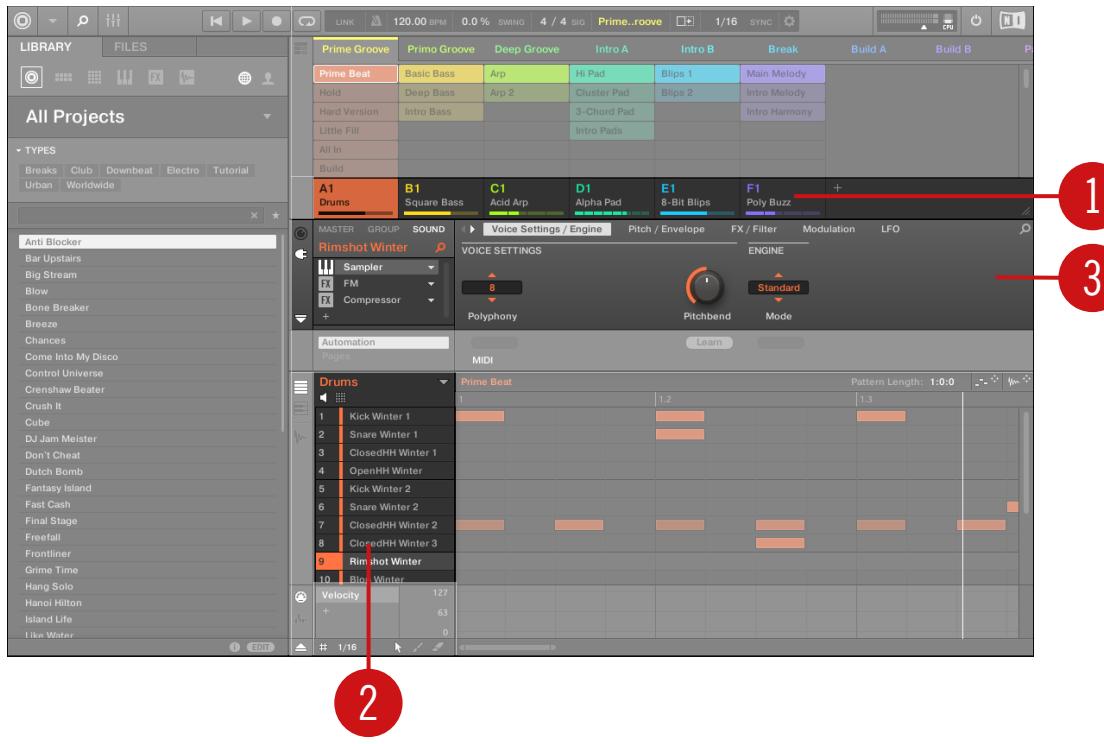
MASCHINE プロジェクトには、MASCHINE で作成した楽曲の全情報が含まれます。

- プロジェクトは全てのサウンドコンテンツと、インストゥルメント、サウンドとサンプル、適用したその他全てのエフェクトを全て参照します。
- またプロジェクトでは曲のアレンジメント情報、パターンの構成内容、シーンとセクションの曲構成情報も記録、参照されます。

以下のセクションではこれらの内容に付いて詳細解説します。

10.2.1 サウンドコンテンツ (Sound Content)

MASCHINE プロジェクトが含むサウンドコンテンツには、プロジェクトファイル内のインストゥルメントとエフェクト、それらの構成内容に関する各情報を含んでいます。



アレンジャービューを選択した状態の MASCHINE プロジェクトのサウンドコンテンツです。

- グループ (1) はバンクにあります。各バンクには 8 Groups (A-H) あり、各 Group では 16 の Sound スロット (1-16) (2) があります。各サウンドスロットにはサンプル、またはプラグインをロードすることができます。
- サウンドは Project (または Master) チャンネル、Group チャンネル、Sound チャンネルの各チャンネル部で手を加えることができます。関係するコントロールは Control エリア (3) にあり、ここでプラグインパラメーター、またはチャンネルプロパティーにアクセスします。
- コントロールエリアには 3 つのタブがあり、それぞれ **MASTER**、**GROUP**、**SOUND** チャンネル用となっています。
 - **SOUND** セクションでの編集内容は、現在選択しているサウンド (1-16) に影響します。
 - **GROUP** セクションでのコントロール内容は、選択したグループスロット (A-H) にある全サウンドスロットに影響します。

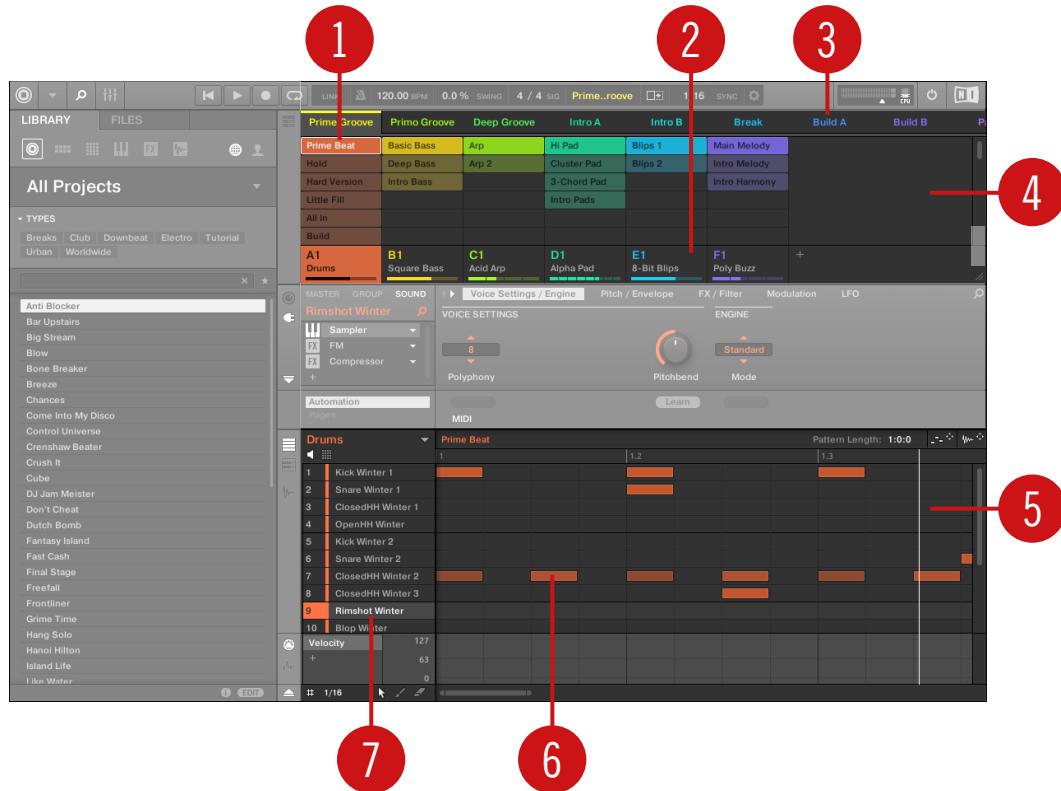
- MASTER セクションでのコントロール内容は MASCHINE 全体、すなわち全グループと全サウンド内のサウンドに影響します。

10.2.2 アレンジメント

MASCHINE プロジェクトはアレンジメント記録ファイルとしての側面も持ち、パターン情報とこれらのパターンをループ、またはソングとして扱う為の情報を含みます。 MASCHINE によるアイディア作成プロセスはアレンジメント作業と隔離した状態で作業でき、より柔軟に作成過程を進めることができます。それを理由にアレンジメントエリアには 2 つのビューがあります。アイディアビューとアレンジャービューはコントローラーで簡単に切り替えることができます。 この 2 つのビューは同じ内容を表示するのですが、それ異なる機能を果たします。

アイディアビュー (Ideas View)

アイディアビューはパターンとシーン構築に向いています。ここでパターンを作成、録音し、各パターンを組み合わせてシーンを構築します。各シーンの構築後、アレンジャービューにそれらを追加し、さらに作業を進めます。



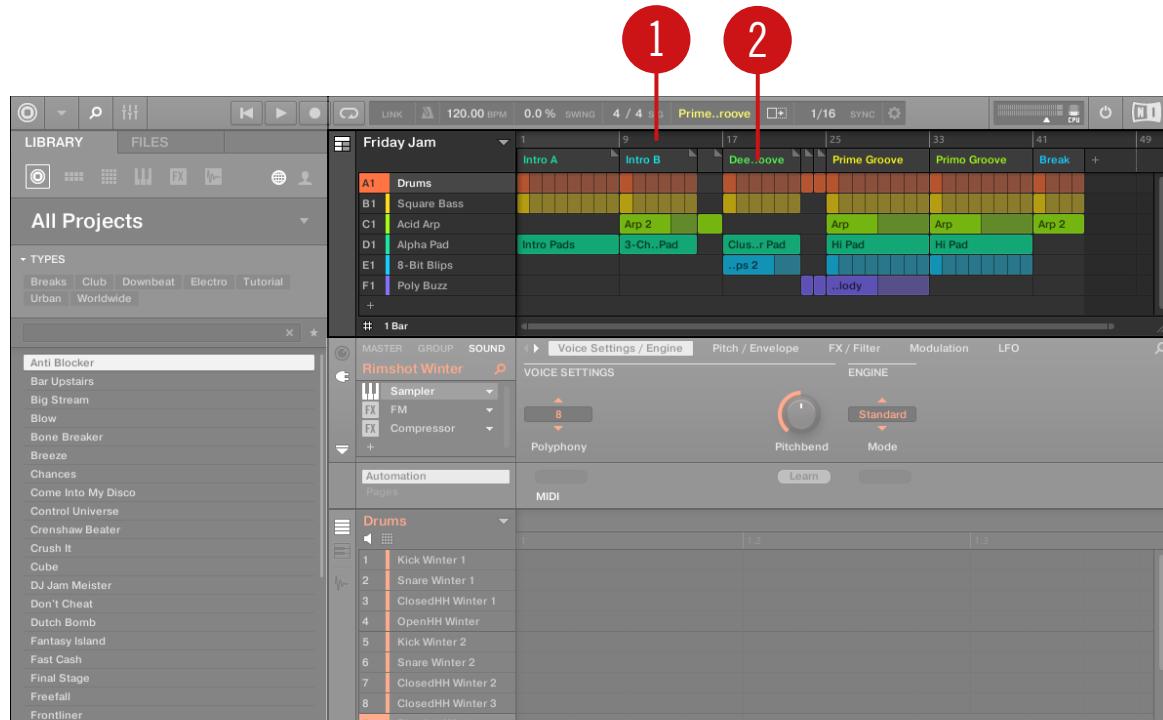
MASCHINE プロジェクトのアイディアビューはパターン作成とシーン構築に最適です。

MASCHINEにおいて、アイディア構築までのワークフローは以下となります。

- 選択したグループの (2) サウンドスロット (7) にサンプル、またはプラグインをロードします。
- パッド (1-16) を演奏してサウンドを録音する。録音したサウンド記録情報はイベント (6) と呼びます。
- イベント情報全体が、選択したグループ内のパターン (7) となります。
- これらは全てパターンエディター (5) で扱われ、ここで各グループの各パターンを作成します。
- ソフトウェアの上半分のアイディアビュー (4) 各グループのパターンを組み合わせます。
- パターン (1) を組み合わせ、シーン (3) として構成します。

アレンジャービュー

アレンジャービューでシーンはセクションにアサインされ、アレンジャー上のタイムラインに配置され、ここで最終アレンジまでの作業を進めます。



MASCHINE プロジェクトのアレンジャービューです。

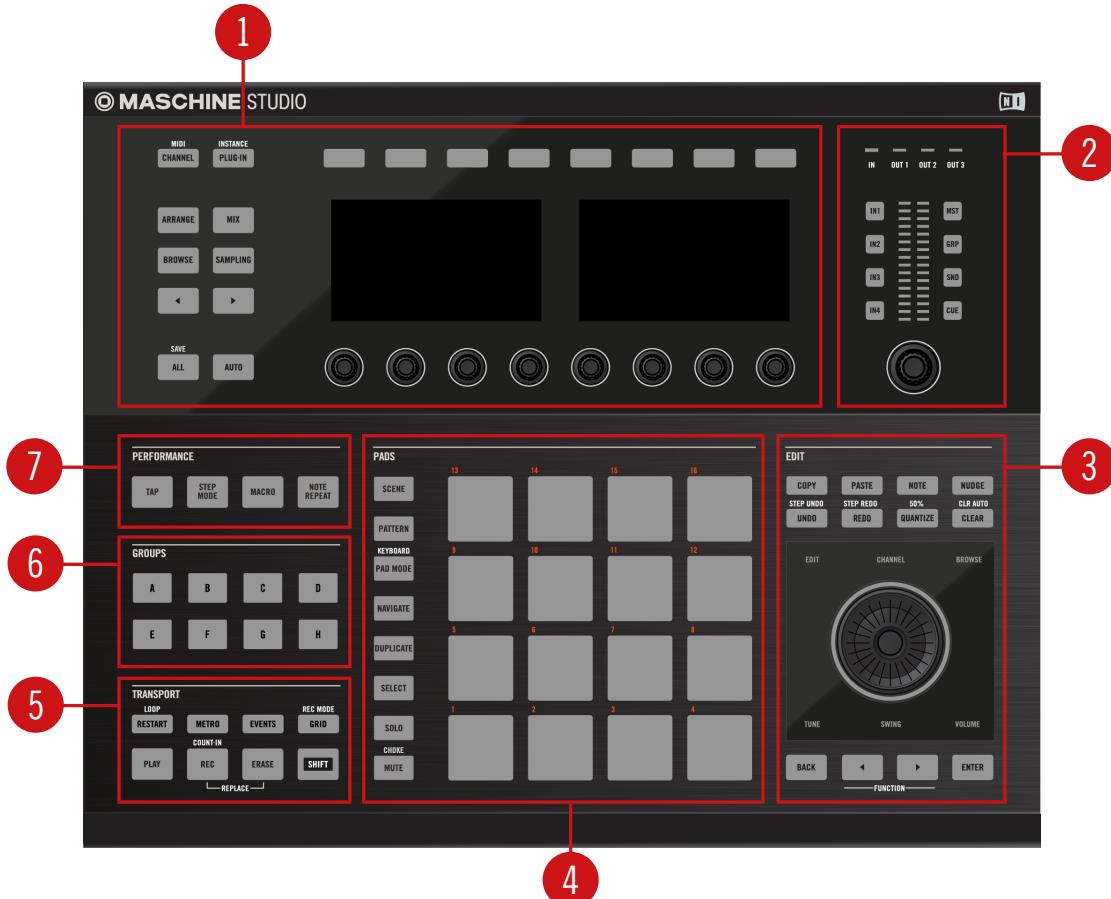
MASCHINEにおいて、アレンジメント構築までのワークフローは以下となります。

- アレンジャー (1) のタイムラインで各セクションを作成する
- セクション (2) に各シーンをアサインする
- セクションスロットをドラッグし、セクションの位置を変更する。

10.3 MASCHINE ハードウェア概観

10.3.1 MASCHINE STUDIO ハードウェア概観

このセクションではハードウェアコントローラーの各エリアと各コントロール部について紹介します。



MASCHINE STUDIO ハードウェアコントローラーの概観です。

(1) CONTROL セクション: この多目的セクションを使用し、コントローラーで選択しているモードの全パラメーターにアクセスします。ブラウザ、サンプルエディターにアクセスするための専用ボタンもあります。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.1, CONTROL セクション](#) を参照してください。

(2) I/O and Level セクション: このセクションを使用してコントローラーとオーディオインプットチャンネル選択用関連メーターの全パラメーターにアクセスします。ここにはレベルメーター、レベルノブ、サンプリング用インプット/メーター用アウトプットボタンがあります。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.2, I/O and Level セクション](#) を参照してください。

(3) EDIT セクション: このセクションの中心には多機能ジョグホイールがあり、Tune、Swing、Volume パラメーターをコントロール、また Browse モードでのスクロール、ソングのスクラブ等を行います。このセクションはパターンとイベントを編集するための専用ボタンも備えています。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.7, EDIT セクション](#) を参照してください。

(4) PADS セクション: このセクションの左にある各モードボタンを使用して各コントローラーモードにアクセスします。パッド [1-16](#) で選択したグループのサウンドを演奏します。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.6, PADS セクション](#) を参照してください。

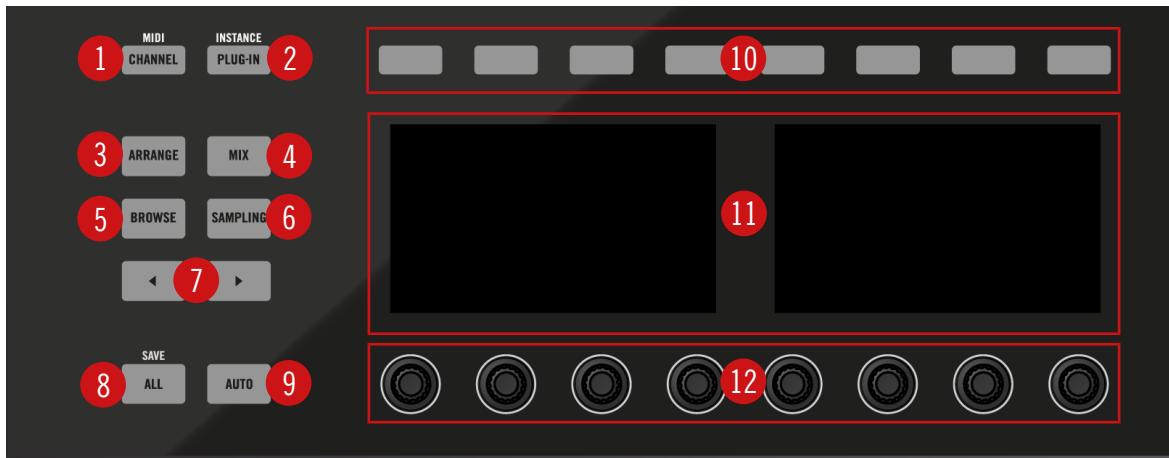
(5) TRANSPORT セクション: ある再生、停止、中断した再生のリスタート、録音、小節間のスキップ用各ボタンを押すことで各操作を行います。SHIFT を使用してコントローラーの副次機能にアクセスします。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.5, TRANSPORT セクション](#) を参照してください。

(6) GROUPS セクション: 各 Group ボタンがあり、瞬時に各サウンドを収納したグループにアクセスすることができます。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.4, GROUPS セクション](#) を参照してください。

(7) PERFORMANCE セクション: ここには Tap tempo、Step Mode、Macro 等のプロジェクトの演奏に関連した専用コントロール部があります。NOTE REPEAT ボタンもこのセクションにあり、創造力あふれるビートメイキングの手助けとなります。このセクションの詳細は [↑ 10.3.1.3, PERFORMANCE セクション](#) を参照してください。

CONTROL セクション

このセクションでは CONTROL セクションの概要を紹介します。



CONTROL セクションの概観です。

(1) **CHANNEL** ボタン: **CHANNEL** を押すことでいつでもチャンネルモードに切り替えることができます。このモードで Input、Output、Groove、Macro を含む各チャンネルプロパティーに素早くアクセスします。**CHANNEL** ボタンを使用して MIDI モード(**SHIFT** + **CHANNEL**)を活用することも可能です。このモードにより MASCHINE を MIDI コントローラーとして使用することができます。



MIDI モードの詳細に関しては Controller Editor マニュアルを参照してください。

(2) **PLUG-IN** ボタン: **PLUG-IN** を押すことで、いつでもコントローラーのデフォルトモードである Control モードに戻ることができます。このモードでパッドは選択しているグループのサウンドをトリガーします。同時にコントロールモードでディスプレイの上下にある 8 個のボタンと 8 個のノブを使用して全サウンド、グループ、マスターにある全パラメーターにアクセスします。**SHIFT** + **STEP** を押すと **Instance** モードとなります。このモードで DAW で複数の MASCHINE プラグインを使用している場合、ハードウェアコントローラーでどのプラグインを使用するか選択することができるようになります。

(3) **ARRANGE** ボタン: **ARRANGE** を押すことでいつでもアレンジビューにアクセスすることができます。このモードで Scenes と Patterns を編集し、アレンジメントを完璧にします。

(4) **MIX** ボタン: **MIX** を押すことでいつでもミックス画面にアクセスすることができます。Mix ビューを使用して各 Sound と Group のレベルとパンを編集します。

(5) **BROWSE** ボタン: **BROWSE** ボタンを押してブラウザにアクセスします。 **SHIFT + BROWSE** を押して選択したプラグインスロットで Plug-in メニューにアクセスし、Plug-in (Internal, Native Instruments, External, Instrument, Effect) をロードします。

(6) **SAMPLING** ボタン: **SAMPLING** ボタンを押してサンプルエディターにアクセスします。

(7) **Page** ボタン: ハードウェアコントローラーを用いて MASCHINE のほぼ全ての機能を制御することができます。明快な画面で各パラメータを異なるページで表示します。ページ選択は **Page** ボタンで行います。

(8) **ALL** ボタン: **ALL** 自体には特定の機能はありません。しかし **SHIFT + ALL** を押すことでプロジェクトを保存します。

(9) **AUTO** ボタン: MASCHINE では Sound と Group の各パラメーターをほぼ全て簡単にモジュレーション処理することができます。このボタンを押したまま、画面の下にある 8 個のノブのうちのどれかを操作すると (複数操作も可能)、対応するパラメーターをオートメーションとして録音することが可能となります。



Auto モードは **SHIFT + AUTO** を押すことで固定することができます。詳細は [↑ 10.1.1, 各コントローラー モードとモードの固定](#) を参照してください。

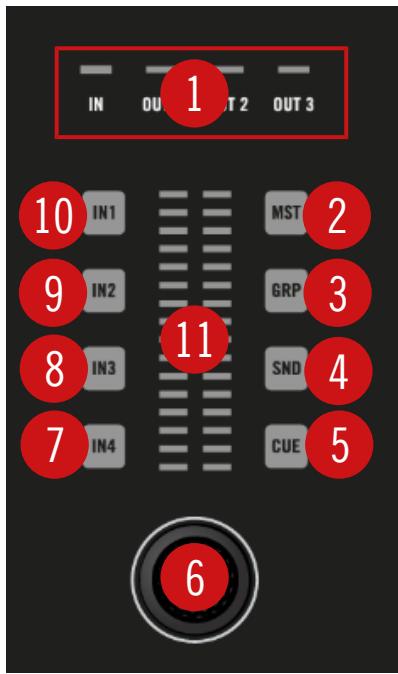
(10) **ボタン 1-8**: ハードウェアの約 4 分の 1 は多機能コントロールエリアで、MASCHINE がマウスフリー機材として成り立つ為の中枢部となっています。ディスプレイの上部の 8 個のボタンは現在使用している機能内容によって臨機応変に変化し、各機能の詳細に素早くアクセスすることが可能となります。制御内容は各ボタンの直下のディスプレイに表示されます。

(11) **Displays**: ディスプレイでは全ての基本情報を表示するので、コンピュータ画面を頻繁に確認する必要はありません。

(12) **Knobs 1-8**: 各ノブでディスプレイに表示されている各パラメーターをダイナミックにコントロールします。

I/O and Level セクション

この セクションでは I/O and Level セクション概要を紹介します。



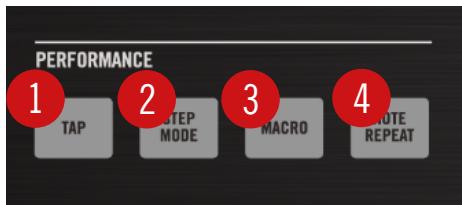
I/O and Level セクション概要です。

- (1) **Level メーター** Level メーターで選択した入出力レベルを表示します。インプット (3-6) またはアウトプット (7-10) を選択してレベルメーターに表示させます。
- (2) **MST ボタン** (Master ボタン) このボタンを押して Level メーター (1) の Master ボリュームを表示、Level ノブ (2) で音量調節を行います。
- (3) **GRP ボタン** (Group ボタン) です。このボタンを押して Level メーター (1) に選択したグループの音量を表示、Level ノブ (2) を使用して音量を調節します。
- (4) **SND ボタン** (Sound ボタン) です。このボタンを押して Level メーター (1) に選択したサウンドの音量を表示、Level ノブ (2) を使用して音量を調節します。
- (5) **CUE ボタン** このボタンを押して Level メーター (1) キューレベルを表示し、Level ノブ (2) で音量を調節します。
- (6) **Level ノブ** レベルノブを回して選択したインプット/アウトプットのレベルを調節します。
- (7-8) **IN1-4 ボタン**: これらのボタンを押してサウンド用外部音声インプットを選択します。Level メーター (1) を使用してインプットレベルを確認し、Level ノブ (2) を使用してレベルを調節します。

(11) MIDI インジケーター : これらの LED で MIDI Input と Output (1 MIDI-In、3 MIDI-Out) の伝達状況を表示します。

PERFORMANCE セクション

このセクションでは **PERFORMANCE** セクションの概要を紹介します。



I/O and Level セクション概要です。

(1) **TAP** ボタン: **TAP** ボタンを使用してソングテンポを調節します。タップにより平均 BPM (beats per minute) が計測され、自動的にテンポが指定されます。**TAP** ボタンを押したままジョグホイールを回すことでテンポを調節することも可能です。

(2) **STEP MODE** ボタン: コントロールモードから **Step モード** となり、ステップシーケンサーとして機能します。このモードで各パッドは、選択したステップグリッドに対応したステップとして機能します。再生中に点滅するライトによってステップシーケンサーの位置を示します。パッドを押すことで対応するステップをノート入力 (パッドが点灯します)、またはノートを削除します。

(3) **MACRO** ボタン: マクロコントロール で異なるセクションからのパラメーターを同じ場所でコントロールできるようになります。各チャンネル (Sounds、Groups、Master) にあるマクロコントロール機能は画面を変えることなく各所のパラメーターを同一画面で制御できる、ライブ演奏時に特に便利な機能です。マクロコントロールの詳細は **MASCHINE** マニュアルを参照してください。

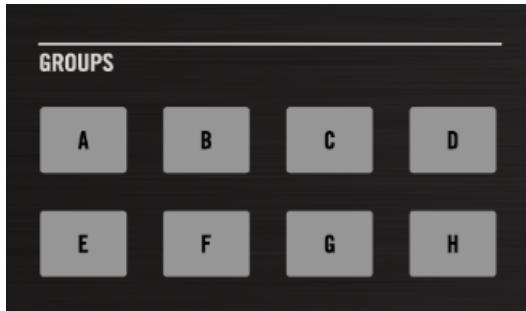
(4) **NOTE REPEAT** ボタン: **Note Repeat** は非常に便利なビートメイキングツールで、選択したサウンドを任意のクオントライズでリピートすることができます。**NOTE REPEAT** ボタンを押しながら演奏したいパッドを押すと、ノートを右ディスプレイで表示している値でリピート演奏します。ボタンの 5-8 で、再生中に異なる値を選択することも可能です。これらのボタンの新規値を選択するにはコントロールノブ 2-4 を使用します。



NOTE REPEAT + ボタン 1 を押してノートリピートモードを固定することも可能です。詳細は [↑ 10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定](#) を参照してください。

GROUPS セクション

このセクションでは **GROUPS** セクションの概要を紹介します。



GROUP セクションの概観です。

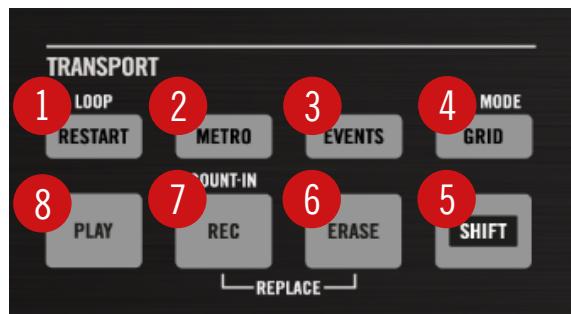
Group ボタン: 8 個の専用グループボタン (A–H) のうちのどれかを押すことで使用するグループを選択します。これらのボタンは **SOLO** または **MUTE** ボタンと共に使用することでライブ環境下でのソロ/ミュート制御に活用することができます。



SHIFT + Group ボタン A–H で Group バンクを選択します。グループバンクの詳細はマニュアルを参照してください。

TRANSPORT セクション

このセクションでは **TRANSPORT** セクションの概要を紹介します。



TRANSPORT セクションの概観です。

再生、停止、リスタート、録音、再生中の小節間のスキップ用各ボタンがあり、コントローラー TRANSPORT セクションのボタンを押すことで各操作を行います。SHIFT ボタンを使用して Loop、Count-in、Rec Mode 等の二次機能にアクセスします。

(1) **RESTART** ボタン: **RESTART** ボタンを押してトラックを現在設定しているループレンジの最初から再生します。SHIFT + **RESTART** + ジョグホイールでループを移動します。SHIFT + **RESTART** + ジョグホイール + **FUNCTION** 左右矢印でループのスタート、エンドポイントを変更します。

(2) **METRO** ボタン: **METRO** を押してメトロノームをオンオフします。

(3) **EVENTS** ボタン: **EVENTS** + パッドでパターン内のこのパッドによる全イベントを選択します。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。**EVENTS** ボタンの詳細はマニュアルを参照してください。

(4) **GRID** ボタン: Grid モードを起動します。グリッドモードでステップグリッド（クオントライズに使用されます）の解像度を設定、パターンレンジスやシーンが切り替わるタイミングを設定します。SHIFT + **GRID** を押して **REC MODE** にします。このモードで Metronome の設定と (Level、Time シグニチャー、Count-In レンジス) 自動 Quantize モードの設定を行うことができます。



Grid モードは **GRID** + ボタン 1 でモードを固定することができます。詳細は [↑10.1.1. 各コントローラーモードとモードの固定](#) を参照してください。

(5) **PLAY** ボタン: 再生を開始するには **PLAY** ボタンを押します。もう一度 **PLAY** を押すと再生を停止します。

(6) **REC** ボタン: 再生したまま **REC** を押すと録音を開始します。再生していない状態で、SHIFT + **REC** を押すとカウントインの後録音を開始します。もう一度 **REC** を押すと録音が停止します。**REC** ボタンを押したままにして Pattern Preset モードにし、このモードでイベントを録音する前に Pattern Length を事前に設定します。

(7) **ERASE** ボタン: 音楽作成時に音声を素早く削除する必要がある場合があります。その場合はこのボタンを使用します。再生中に **ERASE** を押したままイベントを削除する対象となるパッドを押すと、再生を続けたままそのイベントが削除されます。グループボタンを押したままにすると、イベントが一齊に削除されます。ショートカット、**ERASE** + **SELECT** + パッドを使用してパターン内のそのパッドの全イベントを一気に削除することもできます。録音したオートメーションを削除する場合は、**ERASE** を押したまま画面上の削除したいオートメーションがあるパラメーターの下のノブを回します。

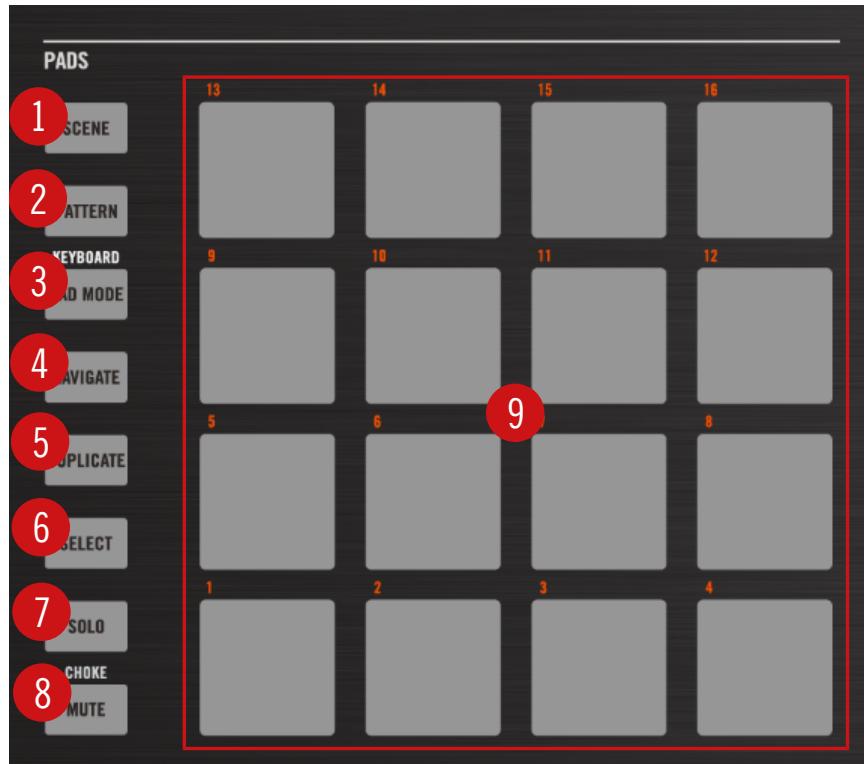
(8) **SHIFT** ボタン: 殆どの重要な機能には専用ボタンが用意しており、多くのショートカットは **SHIFT** を押しながら他の（表示がある）ボタンを押すことでその機能を有効にします。パラメーター値を詳細設定する場合は **SHIFT** ボタンを押しながらノブを使用します。



ハードウェア用全ショートカットはハードウェアコントロールリファレンス (MASCHINE ソフトウェアの [Help](#) から開くことが可能です) で解説しています。

PADS セクション

セクションでは **PADS** セクションの概要を紹介します。



PADS セクションの概観です。



以下の全てのボタンは固定可能です: 任意のボタン+ ボタン 1 (左ディスプレイの上) を押して任意のモードを固定してください。詳細は [↑10.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定](#) を参照してください。

(1) SCENE ボタン: このボタンでアイディアビュー時には **シーン** モード、またはアレンジャービュー時には **セクション** モードにします。シーンモードでシーンにアクセス、セクションモードで曲のアレンジメントを行います。

- シーンモードで の作成、選択、管理を行い、アレンジャーでセクションとしてアサインを行うまでの作業を進めます。再生中に各パッドを押すことで素早くシーンを切り替えることができます。薄く点灯したパッドはそこにシーンがあることを示し、完全に点灯したパッドはそこにあるシーンを選択していることを示します。シーン構築がすんだら、それらをアレンジャーにアサインすることができます。
- セクションモード でセクションを作成、選択、管理し、ここでアレンジメント構築を行います。ここでセクションを作成、セクションにシーンをアサインすることができるほか、タイムライン上でセクションを任意の位置に配置、セクションの長さを変更することができます。



SHIFT + SCENE を用いて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) PATTERN ボタン: パターンモードを起動します。パターンモードで選択したグループ内で各パターンを作成、または異なるパターンに切り替えたり、新規パターンを作成するといった作業を行います。このモードで薄く点灯するパッドはイベントを含んだパターンであることを意味し、現在選択しているパターンは完全に点灯します。

(3) PAD MODE ボタン: Pad モードになります。このモードでパッドの異なるモードを起動します。例えば、パッドを切り替えて、メロディーやコードを演奏することも可能です。以下が各パッドモードです。

- 通常のレイアウトマッピングでは、各パッドはグループ内の個々のサウンドをトリガーし、パッドを叩く強さでベロシティーをコントロールすることができます。
- **キーボードモード**でパッドは現在選択しているサウンドの 16 個のクロマティックステップキーボードとして機能し、設定したルートノートから上昇していきます。これにより、選択したサウンドを通常の鍵盤楽器と同様に演奏することができます。ノブ 5-8 を使用してパッドの基音を設定することも可能です。 **SHIFT + PAD MODE** を押すことでキーボードモードを起動します。
- **16 ベロシティーモード**ではパッドは現在選択しているサウンドの 16 のレベル入力パッドとして機能し、ダイナミックなグループの作成時に有効活用することができます。
- **固定ベロシティーモード**では、各パッドはグループ内の各サウンドをトリガーし、全てのサウンドのベロシティーはパッドを叩く強さとは関係なく一定となります。



Pad Mode を使用してチョークとリンク機能にアクセスします。詳細はマニュアルを参照してください。

(4) NAVIGATE ボタン: Navigate モードを起動します。大きなプロジェクトを扱う場合、コンピューター画面を見て確認することが必要な場合があります。画面の上のボタンとパッドを使用して異なるビューや、チャンネルとプラグインページ、パラメーターにアクセスします。

(5) DUPLICATE ボタン: Duplicate モードを起動します。このモードで Sound、Pattern、Group、Scene を瞬時に複製することができます。この機能を使用して元のパターンを保持したままパターンの新規バリエーションの作成や新しくパターンを作成することが可能となります。

(6) SELECT ボタン: Select モードを起動します。このモードで再生することなくサウンドを選択することができます。Select モードでボタン 8 MULTI を押して複数のサウンドを選択します。

(7) SOLO ボタン: ソロモードを起動します。このモードでパッド、またはグループボタンを押すことで、サウンド、またはグループを瞬時にソロ (その他のサウンドとグループを全てミュートします) にできるので、特定のサウンドの調整やライブ演奏時に便利です。ソロにしたサウンド、またはグループは完全に点灯、その他のパッドは薄く光った状態 (ミュートされた状態) となります。

(8) MUTE ボタン: ミュートモードを起動します。このモードでパッドやグループボタンを押すことで対応するサウンドやグループがミュートされます。使用している音が多すぎて、余分な音を確認する場合や、ライブ演奏時に便利な機能です。ミュートしたサウンドやグループは薄く光り、ミュートしていないサウンドは完全に点灯した状態となります。

(9) パッド 1-16: サウンドを選択、演奏する他にも、使用するコントローラーモードによってこれら 16 の高感度ベロシティ対応パッドの機能が変化します。

EDIT セクション

この セクションでは **EDIT** セクションの概要を紹介します。



EDIT セクション概要です。

- (1) **COPY** ボタン: **COPY** ボタンを押して選択したイベントをコピーします。
- (2) **PASTE** ボタン: **PASTE** を押して選択したイベントをペーストします。
- (3) **NOTE** ボタン: **NOTE** を押してジョグホイールを回すことで選択したイベントをセミトーン単位で調節します。ジョグホイールを押しまわすことで選択したイベントをオクターブ単位で調節します。
- (4) **NUDGE** ボタン: **NUDGE** ボタンを押しながらジョグホイールを回すことで、選択したイベントをステップ単位で移動します。**SHIFT+NUDGE** で微調整できます。
- (5) **CLEAR** ボタン: **CLEAR** ボタンを押して選択したイベントを（選択していない場合は全イベントを）削除します。**SHIFT + CLEAR (CLR AUTO)** を押すと選択したサウンドの全モジュレーションが削除されます。

(6) **QUANTIZE** ボタン: **QUANTIZE** ボタンを押して選択したイベント（イベントを選択していない場合は全イベントを）をステップグリッドにあわせてクオントライズします。**SHIFT+ QUANTIZE (50%)** ボタンを押して選択したイベント（イベントを選択していない場合は全イベントを）をステップグリッドにあわせて50% クオントライズします。

(7) **REDO** ボタン: **REDO** ボタンを押して編集内容をやり直します。**SHIFT + REDO** で更にやり直します。

(8) **UNDO** ボタン: **UNDO** を押して直前の編集内容を取り消します。**SHIFT + UNDO** で更に取り消します。

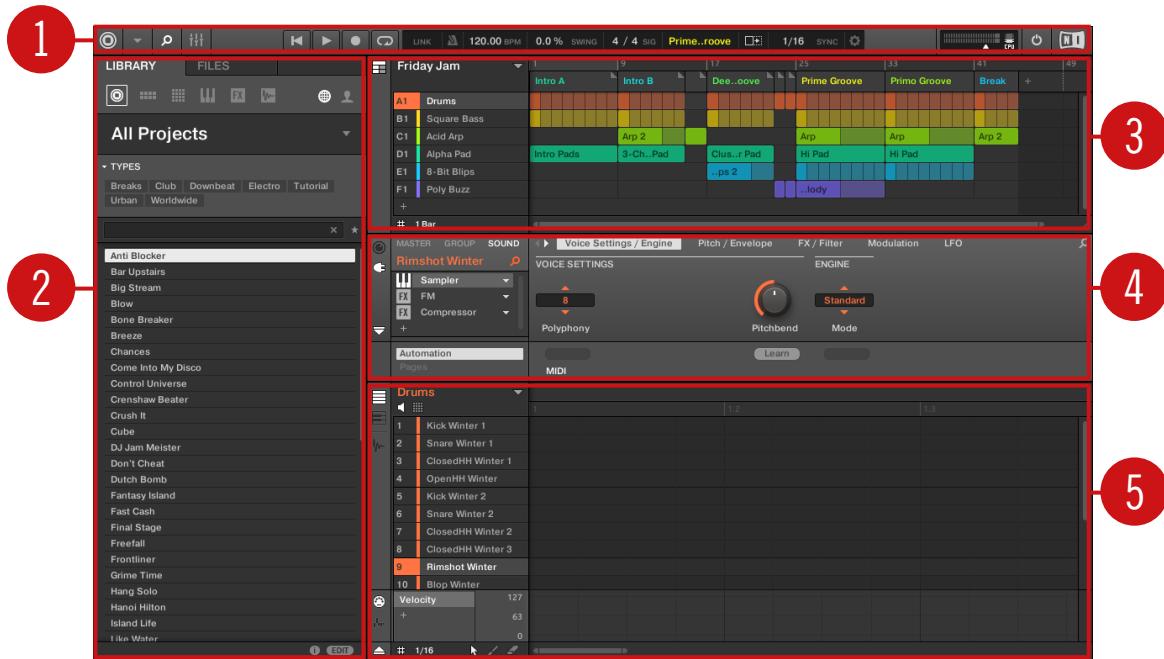
(9) **ジョグホイール**: デフォルトでジョグホイールはトラック内を Pattern Grid (**PATTERN** + ノブ 2 を回します) での設定値で移動、例えば 1 BAR に設定した場合は、ジョグホイールを回すことでトラック内を 1 小節単位で移動します。**SHIFT** を押しながらジョグホイールを回すことでトラックを 1 ステップ単位で移動します。コントローラーがブラウザモード、またはプラグインリストをブラウズしているとき、このジョグホイールを回してリストをスクロール、ジョグホイールを押して選択したエントリをロードします。**TUNE**、**SWING**、**VOLUME** を起動した状態でジョグホイールはチューン、スイング、ボリュームコントロールとして機能します。**FUNCTION** 矢印ボタンを使用して **TUNE**、**SWING**、**VOLUME** のどれかを選択してください。

(10) **ENTER** ボタン: **ENTER** ボタンを押して、プロジェクト階層内的一段下に移動します。**BACK** ボタン (10) を参照してください。これらのボタンを組み合わせて使用することでプロジェクト内を素早く移動することができます。

(11) **FUNCTION** ボタン: 左右矢印 **FUNCTION** ボタンとパッド、またはグループボタンを押して **TUNE**、**SWING**、**VOLUME** 機能を選択します。点灯していない状態は、これらのボタンでジョグホイールと同様に曲内を移動します。

(12) **BACK** ボタン: **BACK** ボタンを押してプロジェクト階層内を一段戻ります。例えば **ARRANGE** ビューで **PATTERN** (ボタン 2) を選択している場合、**BACK** ボタンで **SCENE** (ボタン 1) に移動します。更に **MIX** ビューで **BACK** ボタンを使用することで選択した Sound と Group 間を移動します。**ENTER** ボタンを使用して階層的一段下に移動します。これらのボタンを組み合わせて使用することでプロジェクト内を素早く移動することができます。

10.4 MASCHINE ソフトウェア概要



MASCHINE ソフトウェアです。

(1) ヘッダ: ヘッダはディスプレイエリア、トランスポートコントロール、マスター・ボリューム・スライダーを含む MASCHINE ソフトウェアのメインコントロール各部を装備しています。このエリアを使用してブラウザの切り替え、ミキサービューの切り替え、ハードウェアの接続、コンピュータの CPU 負荷の確認も行うことができます。

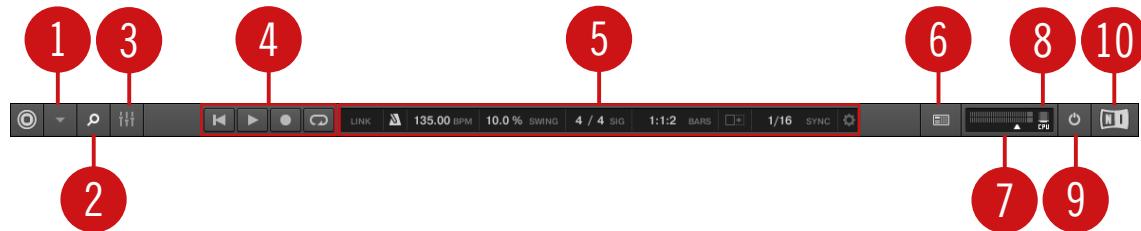
(2) ブラウザ: ブラウザでプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの管理、検索、タグ化とカテゴリー付けを行います。この検索機能を使用してサンプルを検索、試聴することができます。

(3) アレンジャー: このエリアにはアイディア・ビューとアレンジャービューの 2 つがあります。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。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。

(4) コントロールエリア: コントロールエリアで各プロジェクトレベル(サウンド、グループ、マスター)の各プラグインスロットの各コントロールパラメーターと設定内容の編集を行います。このエリアで Groups、 Sounds、Plug-ins (内蔵または VST/AU プラグイン)、MIDI、ルーティング等の各設定を行います。

(5) パターンエディター : パターンエディターはステッププログラム、リアルタイムレコーディング機能を備えた各パターンの基礎となる部分です。各グループでパターンを作成可能で、ここで作成したパターンをアレンジャー内でシーンとして扱います。パターンエディターで Sound、Group、Module (内蔵、または外部プラグイン) の各パラメーターのモジュレーションの編集も行います。

10.4.1 ヘッダ



ヘッダです。

(1) MASCHINE メニュー: MASCHINE をクリックしてソフトウェアメニューにアクセスします。このメニューはフルスクリーンモードや、MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合に特に便利です。

(2) Browser ボタン: ブラウザボタンを使用してブラウザを表示します。ブラウザでプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの管理と検索、タグ化と分類を行います。ブラウザから直接コンピュータ内または外部ドライブを検索して新規ファイルを追加することができます。ブラウザでサウンドを試聴 (オーディション) して新規タグを付けることも可能です。

(3) Mix ビューボタン: Mix ビューボタンをクリックしてミックスビューにアクセスすることができます。Mix ビューで全 Sounds、Groups、Master のレベルとルーティング設定項目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。

(4) トランスポートコントロール: Transport コントロール部には Play、Restart、Record、Loop のボタンがあります。

(5) Display エリア: Display エリアには Ableton Link、タイムシグニチャー、テンポ、グローバルスイング、Follow と Sync (歯車アイコンにある Perform Grid と Retrigger です) に関連した各コントロールを備えています。

(6) コントローラーアイコン: このエリアはコンピューターに接続している各 MASCHINE コントローラーのアイコンを表示します。

(7) Master Volume スライダー: MASCHINE オーディオアウトプットレベルの表示、調節を行います。

(8) CPU メーター: CPU メーターはコンピュータのプロセッサの現在の使用率をリアルタイムに随時表示します。この値は 70% に到達しない様に制御するのが理想的です。CPU 消費を節約するにはエクスポート機能を使用し、MASCHINE のオーディオアウトプット音声をサンプリングしておくとよいでしょう（詳細はマニュアルを参照してください）。

(9) Audio Engine ボタン: Audio Engine ボタンをクリックして MASCHINE 全体の音声処理を停止します。

(10) NI ロゴ: NI ロゴと MASCHINE ロゴをクリックすることでアバウトスクリーンを表示、その内容は MASCHINE ソフトウェアとバージョンナンバーとエディション情報を含んでいます。

10.4.2 ブラウザ



ブラウザです。

- (1) **LIBRARY タブ:** LIBRARY タブを使用して MASCHINE のセレクターとフィルターを介してコンピューターのハードドライブにアクセスします。
- (2) **FILES タブ:** FILES タブを使用してコンピューターのハードドライブにアクセスします。

(3) ファイルタイプセレクター: 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 **Projects**、**Groups**、**Sounds**、**Instruments**、**Effects**、**Samples** 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が表示されます。

(4) コンテンツセレクター: コンテンツセレクターで Factory または User コンテンツのどちらかを選択します。

(5) プロダクトセレクター: プロダクトセレクターでファイルタイプセレクターで選択した同じファイルタイプのコンテンツをブラウズ、選択することができます。

(6) タグフィルター: タグフィルターでタグによる検索を行います。タグをクリックすることで **TYPES** と **MODES** カテゴリーを元にファイルを検索することができます。

(7) サーチフィールド: サーチフィールドを使用してファイルの名称やアトリビュートの名称を使用してファイル検索を行います。File Type セレクターで検索したいファイルの種類を選択し、ファイル名称、またはファイルのカテゴリー名称を検索フィールドに入力して探しているファイルを検索します。検索結果は下のサーチリザルトリストに表示されます。

(8) Results リスト: Results リストに検索結果を表示します。

(9) オーディションコントロール: オートロードボタンで RESULTS リストで選択した音声をパターン内で試し、プロジェクトに合う音か確認することができます。

更にサンプルをブラウズしている場合、試聴ボタン（スピーカーアイコン）で検索結果リストのサンプルを試聴することができます。



オーディションコントロールボリュームスライダーです。

グループをブラウズする際、**+PATTERNS** と **+ROUTING** ボタンはブラウザのコントロールバーに表示されます。



ブラウザのコントロールバーの **+PATTERNS** と **+ROUTING** です。

+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。

+PATTERNS ボタンでグループプロード時にグループ内にあるパターンと一緒にロードするか、しないか指定することができます。このボタンでパターンを含んでいない状態のキットをロードでき、今あるパターンを他の音で試す、または今使用している音で前に作ったパターンを試す、といったことが可能となります。

+PATTERNS ボタンを選択すると、選択したグループのサウンドとパターンがロードされます。
+PATTERNS の選択を解除すると、選択したグループのサウンドのみがロードされます。

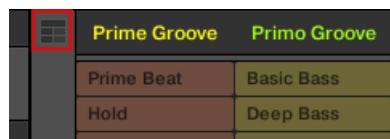
(10) インフォメーション: インフォメーションアイコンをクリックして選択したファイルの詳細を確認します。

(11) タグエディター: タグエディターで Bank、Types、Modes とビュープロパティーからファイルにタグを適用、新規ファイルにタグ付けします。ユーザーコンテンツでは Types と Modes プロパティーのみを編集可能です。NI (Native Instruments) コンテンツはリードのみです。右下にある EDIT ボタンをクリックしてこれらを表示/非表示します。

10.4.3 アレンジャー (Arranger)

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)



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 (↑10.4.5, **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 (↑10.4.4, **コントロールエリア (Control Area)** 参照)。A1 をクリック、右クリック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し、各オプションにアクセスします。

アレンジヤービュー



アレンジヤ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 (↑ 10.4.5, 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 (↑ 10.4.4, コントロールエリア (Control Area) 参照)。

(2) アレンジヤータイムライン: 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できます。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。

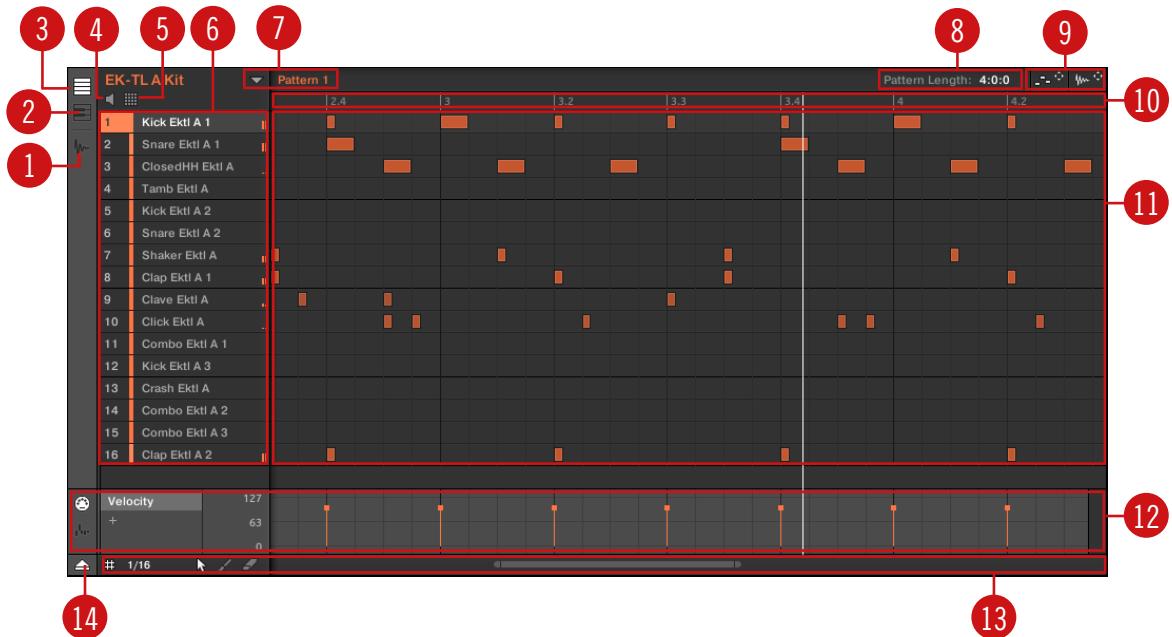
10.4.4 コントロールエリア (Control Area)



コントロールエリアです。

- (1) **Plug-in アイコン**: プラグインアイコンをクリックし、プラグインと 各パラメーターにアクセスします。
- (2) **チャンネルアイコン**: チャンネルアイコンをクリックしてチャンネルプロパティーにアクセス、選択したパラメーターエリアの各サウンド、グループ、マスター用プロパティーを表示、設定します。
- (3) **MASTER タブ**: **MASTER** タブをクリックして全グループとサウンドを含んだ MASCHINE のメインアウトプット音声をコントロールします。
- (4) **GROUP タブ**: **GROUP** タブをクリックして現在選択しているグループスロット (A–H) にロードしているグループの Plug-ins と Channel プロパティーにアクセスします。
- (5) **SOUND タブ**: **SOUND** タブをクリックして現在選択しているサウンドスロット (1–16) にあるサウンドの Plug-ins と Channel プロパティーにアクセスします。
- (6) **Parameter エリア**: 選択した Plug-in または Channel プロパティーのパラメーターを表示します。表示されるパラメーター総数によってパラメーターページ数が増減します。この場合、パラメーターページ名称をクリックして表示します。
- (7) **Quick Browse アイコン**: Quick Browse アイコンを使用して現在使用しているファイル、またはプラグイン検索時に用いた検索結果を再現します。
- (8) **Plug-in リスト**: 各チャンネルレベル (Sound、Group、Master) にはプラグインスロットがあります。各スロットでは一つのエフェクトプラグインを使用できます。サウンドの最初のプラグインスロットではプラグインインストゥルメントを使用することができます。任意のプラグインをクリックしてパラメーターエリア (6) にパラメーターを表示します。

10.4.5 パターンエディター (Pattern Editor)



パターンエディターです。

- (1) サンプルエディター ボタン: このボタンをクリックしてサンプルエディタを表示、非表示します。
- (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。
- (3) 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。
- (4) オーディション ボタン: サウンドスロット(6)を選択している場合、このボタンをクリックすることでサウンドをオーディションすることができます。
- (5) サウンドプロパティーアイコン: このアイコンをクリックして選択しているサウンドの Key、Choke、Link 設定内容に素早くアクセスすることができます。
- (6) サウンドスロット: 選択したグループのサウンドスロット 1-16 はここにリスト表示されます。サウンドスロットをクリックしてこのサウンドのプラグインとチャンネルプロパティーをコントロールエリアに表示します(↑10.4.4, コントロールエリア (Control Area) 参照)。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ステップグリッド (11) 上にイベントを表示します。

(7) パターンスロット: 各グループでは制限なくパターンを作成することができます。各パターンスロットで扱えるパターンは1つです。パターンは選択したグループのフレーズやグループを構成する各イベントを含んでいます。ドロップダウン用矢印をクリックして Pattern Manager を開き、パターンスロットを選択してパターンを表示、編集します。スロットを選択することによりパターンはアレンジャーで現在選択しているシーンにある、対応するグループのパターン参照元となります (↑ 10.4.3, アレンジャー (Arranger) 参照)。各グループから各パターンを組み合わせて様々なアレンジメントを作成してください。

(8) パターンレンジングスコントロール: パターンレンジングスコントロールでパターン寸を変更する単位を選択し、現在表示しているパターンの寸を変更します。

(9) ドラッガー アイコン: ドラッガーアイコンでオーディオまたは MIDI パターンをデスクトップ、またはホストソフトウェアにドラッグアンドドロップします。

(10) パターンタイムライン: ステップグリッド (11) 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。タイムラインをクリックして現在選択しているパターンの寸を調節します。

(11) ステップグリッド: 選択したパターンスロット (7) 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 (3) 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。各イベントはマウスで編集可能で、配置の変更、寸の長短の編集、または削除が可能です。

(12) コントロールレーン: コントロールレーンには、各 MIDI コントロールチェンジ用各パラメーターとミュレーション用表示画面と編集ツールがあります。

(13) エディットコントロール: STEP メニューを使用してイベントの編集単位を変更、矢印、またはペイントアイコンをクリックすることでペイントモードをオン/オフします。

(14) コントロールレーンボタン: コントロールレーンボタンでコントロールレーン (12) を表示、非表示します。



各セクションの詳細は MASCHINE マニュアルを参照してください。

11 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。

11.1 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.

11.2 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。

11.3 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.

11.4 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>.

12 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 ウィ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、プ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。

プラウザ

プラウザは全 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、スイッチ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 ウィ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 ウィ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できます。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できます。

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できます。

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、使用することができます。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できます。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できます。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できます。

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/編集することができます。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できます。

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できます。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、またオートメーションも可能となります。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オートメ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できます。

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) 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。

パラメーターぺージ (Parameter Pages)

パラメーターぺージは MASCHINE ウィ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できます。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 ウィ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できます。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。ステップはクオントラ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トライズを施したり、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トラ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

- ARRANGE ボタン [137]
- アレンジャービューボタン [153]
- アレンジャービュー
 - 定義 [161]
 - グループ [155]
 - パターンエリア [155]
 - セクション [155]
 - タイムライン [155]
- アレンジャー
 - 定義 [161]
 - ビューの切り替え [153]
- Audio Engine ボタン [150]
- Audio plug-in [24] [64]
- オーディション [38]
- オートロード
 - 定義 [161]
 - サウンドの交換 [36]

B

- BACK ボタン [147]
- BROWSE ボタン [20] [138]
- ブラウザ [17]
 - +PATTERNS ボタン [152]
 - +ROUTING ボタン [152]
 - ボタン [149]
 - 定義 [161]
 - Drumsynth のロード [40]
 - グループのロード [17]
 - プラグインのロード [68]
 - プロジェクトのロード [31]
 - サンプルのロード [36]
 - Sound のロード [36]
 - エフェクトのロード [82]
 - MASSIVE プリセット [68]
- ブラウザ (Browser) [148]
- バスポイント [161]

C

CHANNEL ボタン [137]
 チャンネルアイコン [156]
 チャンネルプロパティー
 定義 [162]
 チャンネルプロパティーセレクター [156]

CLEAR ボタン [146]

色の変更

シーン [110]

色

グループ [66]

サウンド [48]

Content セレクター [152]

コントロールエリア [149]

 パラメーターの調節 [77]

 定義 [162]

コントロールレーン

 定義 [162]

 モジュレーションの編集 [93]

Control モード

 パッド [22]

コントロールモード

 定義 [162]

CONTROL セクション [136]

コントローラーモード [126]

コントローラー

 CONTROL セクション [136]

 EDIT セクション [145]

 GROUPS セクション [141]

 I/O and Level セクション [138]

 概観 [135]

 PADS セクション [143]

 PERFORMANCE セクション [140]

 TRANSPORT セクション [141]

COPY ボタン [146]

Count-in

 レンゲス [61]

 カウントイン [60]

CPU メーター [150]

CUE ボタン [139]

D

Display エリア [149]

Drumsynth [40]

 ロード [40]

DUPLICATE ボタン [145]

複製

 パターンレンゲス [54]

E

EDIT セクション [145]

編集

 パターン [62]

エフェクト [82]

 パラメーターの調節 [87]

 バイパス [89]

 定義 [162]

 インサートエフェクト [163]

 ロード [82]

 ミュート [89]

 センドエフェクトの定義 [166]

ENTER ボタン [147]

ERACE ボタン [142]

EVENTS ボタン [142]

イベント

 定義 [162]

 パターンエディターによる編集 [62]

F

ファクトリーライブラリー

プリセット [17]

FILE ボタン [34]

File モード

最近使用したプロジェクトのロード [34]

File Type セレクター [152]

FILES タブ [151]

FOLLOW ボタン [103]

左右矢印 FUNCTION ボタン [147]

FX [82]

G

Grid ボタン [61] [104] [142]

グリッド [101]

グループプロパティー

定義 [163]

Group

ミュートとソロ [26]

ソロ [26]

GROUP タブ [156]

グループビュー [157]

定義 [163]

GROUPS セクション [141]

グループ [155]

グループ

色の変更 [66]

定義 [163]

ロード [17]

GRP ボタン [139]

H

ヘッダ

Audio Engine ボタン [150]

ブラウザボタン [149]

CPU メーター [150]

定義 [163]

Master Volume スライダー [150]

NI ロゴ [150]

Transport コントロール [149]

ヘッダ (Header) [148]

ヘッダー

Display エリア [149]

MASCHINE メニュー [149]

Help [159]

I

I/O and Level セクション [138]

アイディアビュー

定義 [163]

グループ [154]

パターンエリア [154]

シーン [154]

IN ボタン [139]

インサートエフェクト [163]

J

ジョグホイール [147]

K

キーボードモード

パッドの演奏 [73]

録音 [75]

ルートノート [74]

オクターブ移動 [74]

キーボードビュー [157]

定義 [164]

KOMPLETE 11 SELECT バンドル [68]

L

Level ノブ [139]

Level メーター [139]

LIBRARY タブ [151]

ライブプレイ [112]

ロード

Drumsynth [40]

グループ [17]

プラグイン [68]

プロジェクト [31]

サンプル [36]

サウンド [36]

エフェクト [82]

プラグインリスト [41]

コントローラーモードのロック [126]

ループレンジ [123]

M

MACRO ボタン [140]

マクロコントロール

定義 [164]

MASCHINE メニュー [149]

MASSIVE [68]

プリセットのブラウズ [68]

MASTER タブ [156]

Master Volume スライダー [150]

マスター

定義 [164]

メロディアスなサウンド

演奏 [68]

METRO ボタン [142]

メトロノーム

起動 [23] [24]

MIDI インジケーター [140]

MIX ボタン [137]

モードロック [126]

モード固定 [126]

Modulation

record on the controller [92]

モジュレーション

定義 [164]

コントローラーを用いた削除 [93]

ソフトウェアの編集 [94]

ステップモードの録音 [99]

録音 [91]

MST ボタン [139]

MUTE ボタン [145]

ミュート

定義 [164]

Sound または Group [26]

N

NAVIGATE ボタン [145]
NI ロゴ [150]
NOTE ボタン [146]
Note Repeat [28]
NOTE REPEAT ボタン [140]
ノートスナップ [56]
NUDGE ボタン [146]

O

開く

Drumsynth [40]
グループ [17]
プラグイン [68]
プロジェクト [31]
サンプル [36]
サウンド [36]
エフェクト [82]

概観

ハードウェアコントローラー [135]

概要

プロジェクトの構成 [130]

P

PAD MODE ボタン [144]
パッドモード
定義 [164]
PADS セクション [143]
パッド [145]
Control モード [22]
キーボードモード [73]
ステップモード [96]
ベロシティ [22]
Parameter エリア [156]
パラメーターページ
定義 [165]
パラメーター
サウンドの調節 [77]
エフェクトの調節 [87]
PASTE ボタン [146]
PATTERN [144]
パターンエディター
定義 [165]
イベントの編集 [62]
パターンエディター (Pattern Editor) [149]
パターンレンジス
調節 [59]
複製 [54]
パターンスロット [57]
パターン
追加 [57]
定義 [165]
等倍 [54]
編集 [62]
録音 [23]
PERFORMANCE セクション [140]
コントローラーモードの固定 [126]

PLAY ボタン [142]

ライブ演奏 [112]

Plug-in

定義 [165]

PLUG-IN ボタン [137]

プラグインアイコン [156]

プラグインスロット

ロード [40]

プラグイン

ロード [68]

パラメーター [77]

試聴 [38]

定義 [165]

サンプルを聞く [36]

試聴 [38]

プロダクトセレクター [152]

プロジェクト

定義 [165]

最近使用したプロジェクトのロード [34]

ロード [31]

コントローラーからロードする [33] [35]

概要と構成 [130]

R

REAKTOR PRISM [68]

REC ボタン [142]

ミュージレーション録音

ステップモード [99]

Recording Settings モード [61]

録音

パターン [23]

キーボードモード [75]

ミュージレーション [91]

REDO ボタン [147]

ノートのリピート

Note Repeat [28]

RESTART ボタン [142]

シーンのリトリガー [112]

ルートノート

設定 [74]

Q

クオントライズ [56]

定義 [166]

QUANTIZE ボタン [147]

クエリ [37]

クイックリファレンス [126]

S

サンプルエディター
定義 [166]

サンプル
定義 [166]
ロード [36]

SAMPLING ボタン [138]

保存 [29]

SCARBEE MARK 1 [68]

Scene
選択 (ハードウェア) [109]

SCENE ボタン [109] [144]

シーンシンク [112]

シーン
定義 [166]
モード [144]
長尺ループの再生 [123]
リトリガー [112]
選択 (ソフトウェア) [108]
変移 [112]

サーチフィールド [152]

検索結果
更新 [37]

セクション
定義 [166]
モード [144]

SELECT ボタン [145]

センドエフェクト
定義 [166]

シーケンサー
定義 [167]

SHIFT ボタン [142]

SND ボタン [139]

SOLID BUS COMP [68]

SOLO ボタン [145]

ソロ
定義 [164]
Sound または Group [26]

Sound
パラメーターの調節 [77]
ロード [36]
ミュートとソロ [26]
ソロ [26]

サウンドスロット
番号 [26]

SOUND タブ [156]

サウンド
色の変更 [48]
定義 [167]

ステップグリッド [101] [158]
定義 [167]

STEP MODE ボタン [140]

ステップモード [96]
定義 [167]

ステップシーケンサー [96]

ステップ
定義 [167]

スイング
定義 [168]

T

タグフィルター [152]

TAP ボタン [140]

テキストサーチ [152]

Transport コントロール [149]

TRANSPORT セクション [136] [141]

トラブルシューティング [159]

U

UNDO ボタン [147]

Z

ズーム [56]

V

ベロシティ

パッド [22]

Volume [150]

ボリューム調整

Sound、Group と全体 [45]

VST/AU

定義 [165]

プラグインインストゥルメントのロード [68]