

MASCHINE JAM



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。Windows、Windows Vista、DirectSound は Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。

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: 2.8 (02/2019)

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



目次

1	MASCHINE JAM へようこそ。	10
1.1	資料概要	10
1.1.1	マニュアル特定表記について	12
1.1.2	この資料について	13
1.2	MASCHINE JAM の接続	14
1.2.1	MASCHINE JAM をコンピューターに接続する	14
1.2.2	MIDI デバイスとして MASCHINE JAM を使用する	15
2	MASCHINE プロジェクトの概要	16
2.1	サウンドコンテンツ (Sound Content)	16
2.2	アレンジメント	17
3	MASCHINE ソフトウェア概要	20
3.1	ヘッダ	21
3.2	ブラウザ	23
3.3	アレンジャー (Arranger)	25
3.4	コントロールエリア (Control Area)	28
3.5	パターンエディター (Pattern Editor)	29
4	MASCHINE JAM プロジェクトの概要	31
4.1	MASCHINE JAM トップビュー	31
4.1.1	Project View セクション	33
4.1.2	Note Input セクション	34
4.1.3	Level Meter セクション	35
4.1.4	Smart Strip セクション	36

4.1.5	Solo と Mute セクション	38
4.1.6	トランスポートセクション	39
4.2	MASCHINE JAM リアビュー	40
5	MASCHINE JAM の使用	41
5.1	各コントローラーモードとモードの固定	41
5.2	MASCHINE でチャンネルを選択する	43
5.3	オンスクリーンオーバーレイ（専用画面、画面と呼ぶ場合もあります）	44
5.4	アンドゥーとリドゥー	44
5.5	プラグインモードで MASCHINE JAM を使用する	45
5.5.1	スタンドアローンとプラグインモードの違い	45
5.5.2	プラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する。	46
5.5.3	複数の MASCHINE コントローラーを使用する	47
6	ブラウザの使用	49
6.1	ブラウザからファイルをロードする	49
6.2	ブラウザ内でファイルを絞り込む	51
6.3	Favorites (お気に入り) の使用	58
6.3.1	Favorites フィルターの起動/起動解除	58
6.3.2	Favorites リストにアイテムを追加する	59
6.3.3	Favorites リストからアイテムを削除する	60
6.4	ユーザーコンテンツへのアクセス	62
7	パターンの録音と編集	64
7.1	録音オプションの設定	64
7.1.1	テンポ設定	65

7.1.2	Step Grid の設定	66
7.1.3	Pattern Length の設定	67
7.1.4	Record Mode の設定	69
7.2	ビートの演奏、プログラム	70
7.2.1	ドラムキットのロード	71
7.2.2	ビートのリアルタイム録音	72
7.2.2.1	Note Repeat の使用	73
7.2.3	Step Mode でビートを作成する	74
7.2.4	スイングの追加	77
7.2.5	チョーク機能の適用	79
7.3	メロディーとハーモニーの作成	79
7.3.1	インストゥルメントのロード	80
7.3.2	メロディーとハーモニーのリアルタイム録音	81
7.3.3	メロディーとハーモニーのステップシーケンス作成	82
7.3.4	スケール、コード、パッドレイアウトの選択	85
7.3.4.1	Scale の Root Note の設定	88
7.3.4.2	スケールタイプの設定	88
7.3.4.3	Chord Mode	88
7.3.4.4	Chord Type	89
7.3.5	アルペジオの作成	91
7.3.6	Smart Strips によるノートの演奏	95
7.4	パターンの編集	97
7.4.1	ステップモードでのクイックエディット	97

7.4.2	パターンをクオンタイズする	99
7.4.3	パターンを等倍する	100
7.4.4	パターンのトランスポーズ	100
7.4.5	パターン内でイベントをナッジする	101
7.4.6	パターンバリエーションの追加	102
7.4.7	Groups と Sounds の削除 (クリア機能)	105
7.4.8	Groups と Sounds の複製	106
7.4.9	パターンの複製	108
7.4.10	パターンの削除	109
7.4.11	ステップシーケンスのモジュレート	109
7.5	プロジェクトの保存	110
8	オーディオの録音	111
8.1	入力音源と録音モードの選択	111
8.2	オーディオループの録音	114
8.3	フットスイッチを用いて音声を録音する	115
9	シーンの作成	117
9.1	シーンの作成	117
9.2	シーンとパターンのトリガー	119
9.3	パフォーマンスグリッドの設定	121
9.4	シーンの複製	122
9.5	シーンの消去	123
10	曲のアレンジ	124
10.1	セクションを作成し、シーンをアサインする	124

10.2	セクションの複製	125
10.3	セクションの消去	126
10.4	各セクションのループ	127
11	曲のミックス	128
11.1	基本機能	128
11.1.1	音量の調節	128
11.1.1.1	サウンドレベルの調節	128
11.1.1.2	グループレベルの調節	130
11.1.1.3	マスターレベルの調節	132
11.1.1.4	キューレベルの設定	132
11.1.1.5	外部シグナルのミックス	134
11.1.2	パンの設定	135
11.1.3	ソロの使用	135
11.1.4	ミュートの使用	136
11.1.5	AUX Send の調節	138
11.1.6	サウンドとグループのチューニング	139
11.1.6.1	サウンドのチューニング	140
11.1.6.2	グループのチューニング	141
11.2	パフォーマンスエフェクトの使用	142
11.2.1	パフォーマンスエフェクトの選択	142
11.2.2	パフォーマンスエフェクトの使用	144
11.2.3	パフォーマンスエフェクトの自動化	144
11.3	Plug-in パラメーターのコントロール	145

11.4	マクロコントロール	146
11.5	オートメーションの使用	147
11.6	ロック機能を使用したパラメータスナップショットの作成	148
11.6.1	スナップショットの作成	149
11.6.2	Lock View の使用	149
11.6.3	Lock View のスナップショットの更新	150
11.6.4	Lock View でスナップショットを呼び出す	151
11.6.5	スナップショット間のモーフィング	151
11.6.6	Lock View のスナップショットの削除	152
11.6.7	MIDI による Lock スナップショットのトリガー	152
12	トラブルシューティング	155
12.1	ナレッジベース	155
12.2	テクニカルサポート	155
12.3	レジストレーションサポート	156
12.4	ユーザーフォーラム	156
13	用語解説	157
	インデックス	165

1 MASCHINE JAM へようこそ。

MASCHINE JAM をご購入いただき、ありがとうございます。

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

8x8 クリックパッドマトリクスを備えた MASCHINE JAM プロジェクト画面を使用することで、斬新な視点で Scenes と Patterns を把握し、プロジェクトをさらに直感的に制御できるようになるので、新しいアイデアを即座に作成、または既にあるアイデアをアレンジできるようになります。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、パフォーマンスエフェクト、VST/AU プラグインホストを駆使して、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。Smart Strips と 8x8 クリックパッドに一度触れれば、快適なワークフローを実感できるので、音楽に集中し続けることができます。

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おことから、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、更にスタンドアロンとして使用することも可能です。自身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アを最終プロダクションにまでまとめることが可能です。

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可能です。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可能です。

また外部 MIDI ハードウェアとソフトウェアを MASCHINE JAM コントローラーで制御することが可能で、クリックパッド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 JAM 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 ソフトウェアマニュアル** 及びオンライン **ビデオチュートリアル**
2. **MASCHINE JAM マニュアル**(本資料です)



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

www.native-instruments.com



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

追加資料では各項目の詳細を提供しています。

- **Controller Editor マニュアル**

ここからは各資料について手短かに紹介します。

MASCHINE ソフトウェアマニュアル

MASCHINE ソフトウェアマニュアルでは、MASCHINE ソフトウェアの機能内容について包括的に紹介しています。

サポートチャンネルビデオ

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。コンピューターで実際に MASCHINE を起動し、アプリケーションを操作しながらこれらのビデオを閲覧することをお勧めします。

MASCHINE JAM ハードウェアマニュアル

MASCHINE JAM ハードウェアマニュアルでは、MASCHINE JAM ハードウェアコントローラー各機能について包括的に説明しています。



MASCHINE ソフトウェアの操作に慣れてきたら、MASCHINE JAM ハードウェアマニュアルを読み進めると手間が省けるでしょう。

Controller Editor マニュアル

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。

その他のオンライン情報

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

詳細は [↑ 12, **トラブルシューティング**](#) を参照してください。

1.1.1 マニュアル特定表記について

本資料では、特定表記専用フォントを使用して特記事項や、危険事項について解説しています。以下の各アイコンで、特記事項内容を区別しています。



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



感嘆符 (!) は内容の本質となる重要な情報を示します。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- ソフトウェアで表示される内容 (*Open...*、*Save as...* 等) 及び、ハードディスク、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
- ソフトウェアのその他の場所で表示されるテキスト (ボタン、コントロール部、チェックボックス脇のテキスト等) は青色で表示されます。この書体が使用されている場合、同じテキストをスクリーン上で確認できるはずですが、

- ハードウェア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、同じテキストをハードウェア上で確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトは **ボールド体で表示** しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Enter])。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

資料内での各呼称について

本資料では MASCHINE JAM コントローラーは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。

1.1.2 この資料について

現在読んでいる資料は MASCHINE JAM マニュアルです。この資料では MASCHINE JAM 各詳細情報を記載しています。



MASCHINE ソフトウェアに関しては MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。この資料は Native Instruments ウェブサイトの以下リンクにあります。
<https://www.native-instruments.com/maschinedownloads>

1.2 MASCHINE JAM の接続

この章では基本的なハードウェアの設定方法をご紹介します。

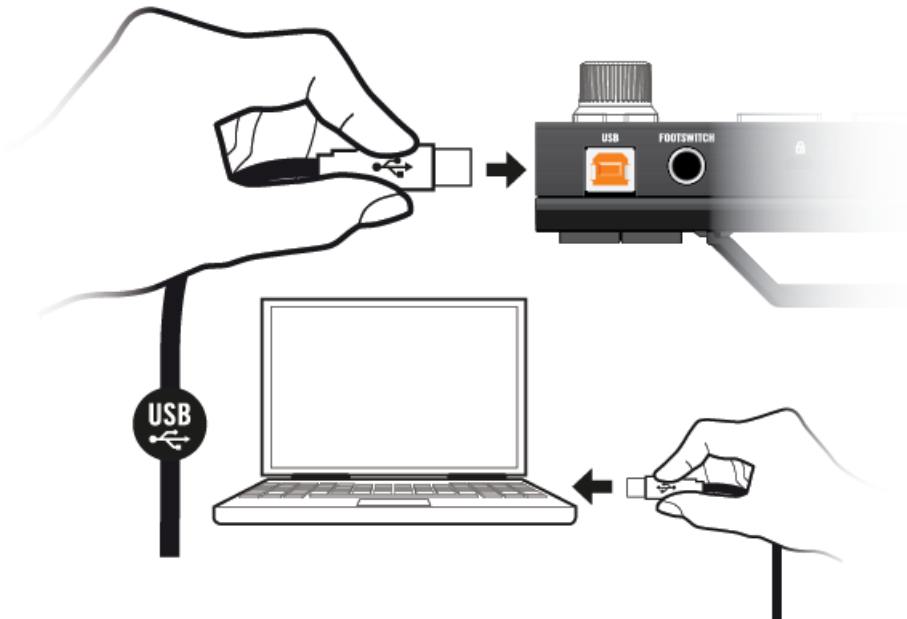


コントローラーをコンピュータに接続する際には MASCHINE ソフトウェアと MASCHINE JAM ハードウェアドライバのインストール内容が最新のものであるか確認してください。

1.2.1 MASCHINE JAM をコンピューターに接続する

MASCHINE JAM コントローラーをコンピュータに接続する方法は以下です。

1. USB ケーブルの機器用端子側を MASCHINE JAM のリアパネルにある USB ソケットに接続します。
2. USB ケーブルのコンピューター接続用端子をコンピュータの USB 2.0 以降のポートに接続します。



MASCHINE JAM をコンピューターに接続してください。



USB 1.1 ポートに接続した場合、MASCHINE JAM は動作しません。USB 2.0 以降のポートを使用してください。

(Windows ユーザーへの情報です) ソフトウェアとハードウェア用ドライバのインストール後でも、コントローラーがコンピューターに認識されない場合は、作業を続ける前に USB ケーブルを他の USB ポートに接続してください。

1.2.2 MIDI デバイスとして MASCHINE JAM を使用する

MASCHINE JAM 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、USB を介してコンピュータに接続し、本ハードウェアを非常に強力な MIDI コントローラーとして、MIDI の使用が可能なソフトウェアアプリケーション、機器を操作することが可能です。この操作を可能にするためには、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 ソフトウェア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。

2 MASCHINE プロジェクトの概要

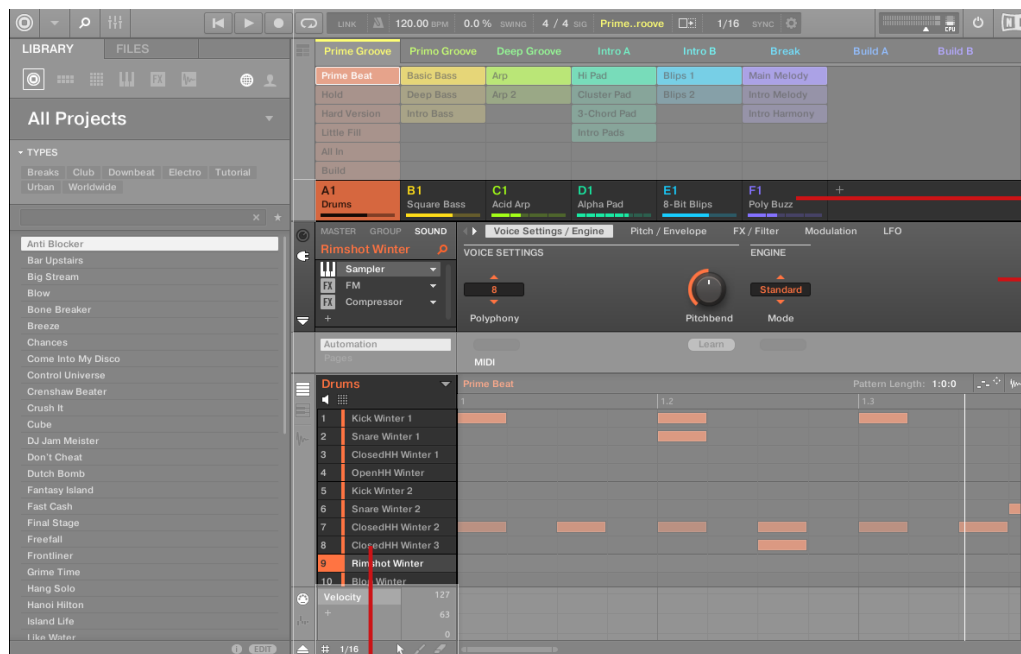
MASCHINE プロジェクトには、MASCHINE で作成した楽曲の全情報が含まれます。

- 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、パターン、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ついて詳細解説します。

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。



MASCHINE プロジェクトのサウンドコンテンツ構成です。

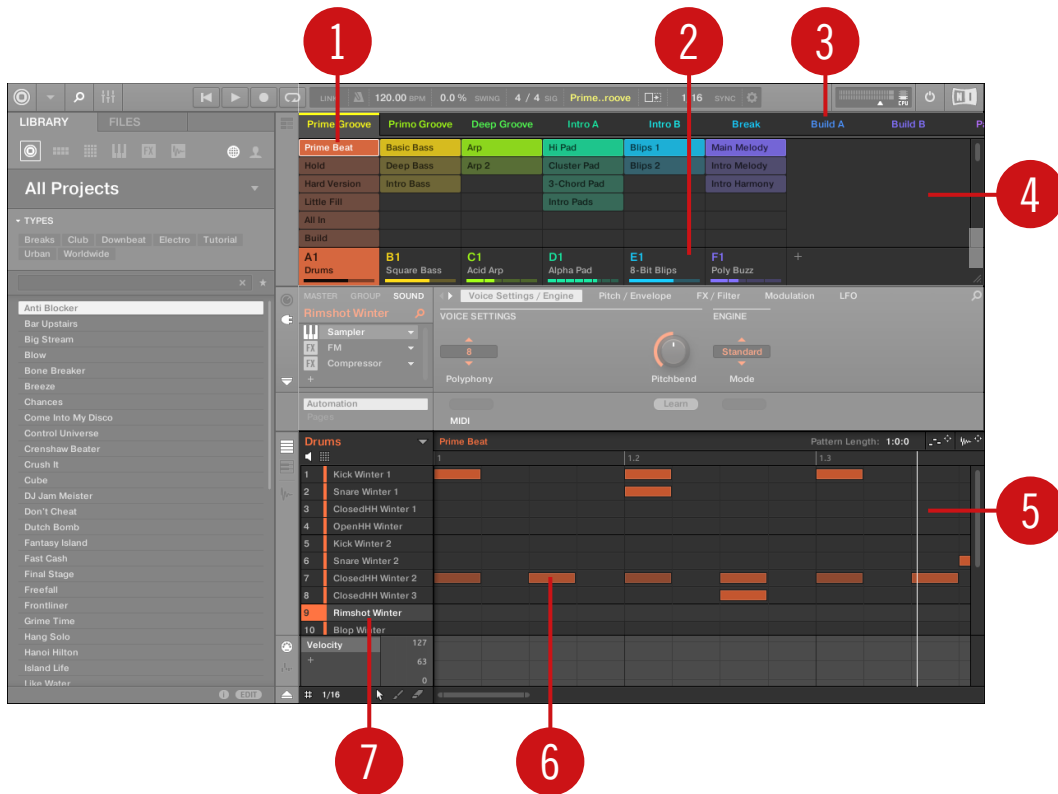
- 各グループ (2) のサウンドスロット 1-16 (1) に、サンプルまたはプラグインをロードします。グループは 8 個のバンク内で管理されます。
- Project (または Master) チャンネル、Group チャンネル、Sound チャンネルの各チャンネル部での操作により、サウンドに影響が及ぼします。関係するコントロールは Control エリア (3) にあり、ここでプラグインパラメーター、またはチャンネルプロパティーにアクセスします。
- コントロールエリアには 3 つのタブがあり、それぞれ MASTER、GROUP、SOUND チャンネル用となっています。
 - SOUND 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 のメインアウトプット、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。

2.2 アレンジメント

MASCHINE によるアイデ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ャーには 2 つのビューがあります。アイデアビューとソング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ものですが、それぞれ異なる機能を果たします。

アイデアビュー (Ideas View)

アイデ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アを試すことができます。ここで各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。



タイムラインに影響なく音楽アイデアをアイデアビューで試すことができます。

MASCHINE において、アイデ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 (4) 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トリガーし、ノートを録音する。録音された各ノートをイベント (6) といいます。
- イベントは、選択したグループ内のパターン (1) に録音されます。パターンエディター (5) でパターンを編集することができます。
- グループのそれぞれでパターンを複数作成することができます。
- ソフトウェアの上半分のアイデアビュー (2) で各グループのパターンを組み合わせ、シーン (3) を構成します。

ソングビュー

ソングビューではアイデ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。

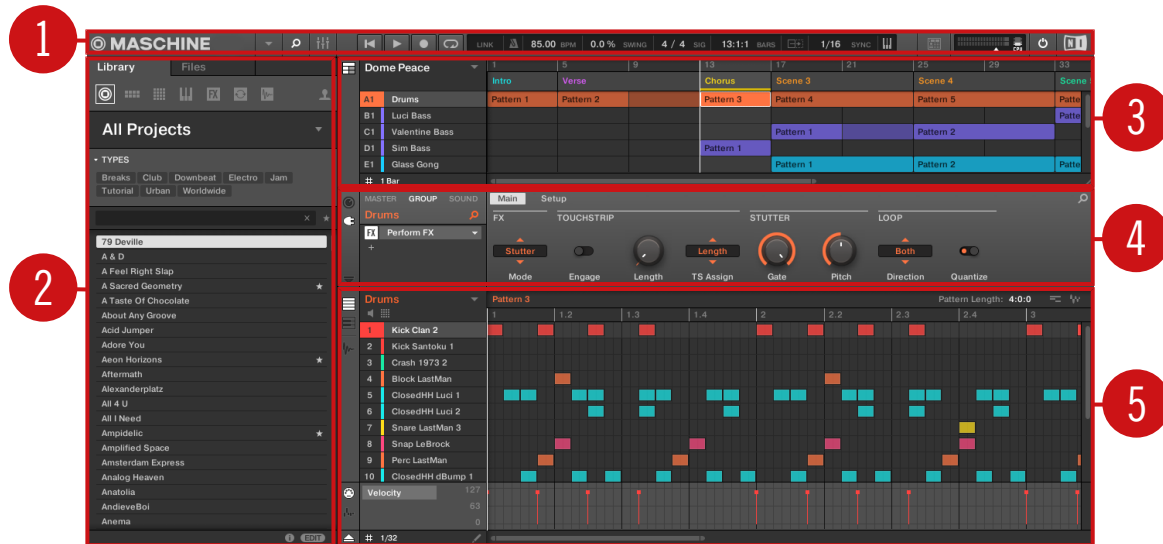


ソングビューでタイムライン上の音楽アイデアを曲に発展させます。

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。

- アレンジャーのタイムライン (2) で各セクション (1) を作成する
- アレンジメントにパターンを追加するにはシーン (3) をセクションにアサインします。
- セクションスロットを左右にドラッグし、セクションの位置を変更する。
- セクションスロットの最後尾を左右にドラッグすることでセクションの長さを変更することができます。

3 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。

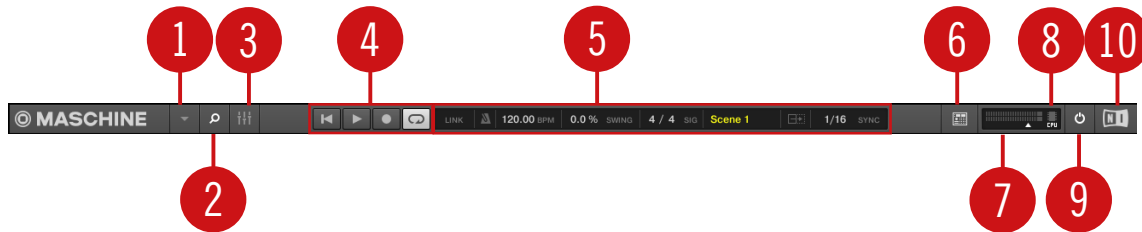
(2) **ブラウザ**: ブラウザでプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの管理、検索、タグ化とカテゴリー付けを行います。この検索機能を使用してサンプルを検索、試聴することができます。

(3) **アレンジャー**: このエリアにはアイデアビューとソングビューの 2 つがあります。タイムラインに影響なく音楽アイデアをアイデアビューで試すことができます。ソングビューでタイムライン上の音楽アイデ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。

3.1 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可能です。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 パフォーマンスグリッド (Retrigger を含む) 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

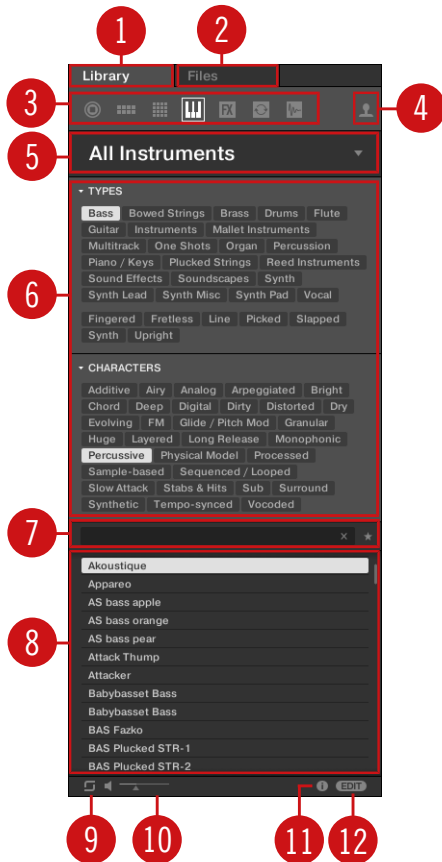
(7) **Master Volume スライダー**: MASCHINE オーディオアウトプットレベルの表示、調節を行います。

(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。

3.2 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) **ファイルタイプセクター**: ここには 7 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**、**Loops**、**One-shots** 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) **コンテンツセクター**: コンテンツセクター で Factory または User コンテンツのどちらかを選択します。
- (5) **プロダクトセクター**: プロダクトセクターでファイルタイプセ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 **Characters** 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) **Autoload**: このボタンで自動的に選択したループまたはワンショットをリザルトリスト内でロードし、プロジェクトのテンポに合わせてコンテンツを試聴することができます。
- (10) Native Access で Preview ファイルをダウンロードしている場合、試聴ボタン (スピーカーアイコン) を用いてリザルトリストで選択したアイテムを視聴することができます。再生される内容の音量はここにあるスライダーで調節できます。



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、グループに保存されたオーディオと MIDI ルーティング内容がロードされます (選択したグループで使用しているルーティングがこの機能の使用によって上書きされる場合があります)。

+PATTERNS ボタンを使用してグループとその内部にあるパターンをロードします。 +PATTERNS 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 を選択していない場合、選択したグループのサウンドのみがロードされるので、現在使用しているパターンの音色のみを差し替えることとなります。

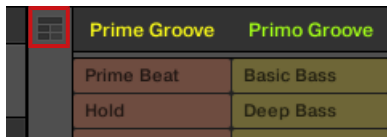
(11) **インフォメーション**: インフォメーションアイコンをクリックして選択したファイルの詳細を確認します。

(12) **Tag Editor**: Tag Editor を使用してファイルに適用されているタグを編集、または新規ファイルにタグを追加します。 Native Instruments コンテンツは読み専用ですが、Types と Characters プロパティは User コンテンツで編集できます。 右下の **EDIT** ボタンをクリックすることでタグエディターを表示/非表示させます。

3.3 アレンジャー (Arranger)

アレンジャーには**アイデアビュー**と**ソングビュー**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。ソングビューではアイデ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。

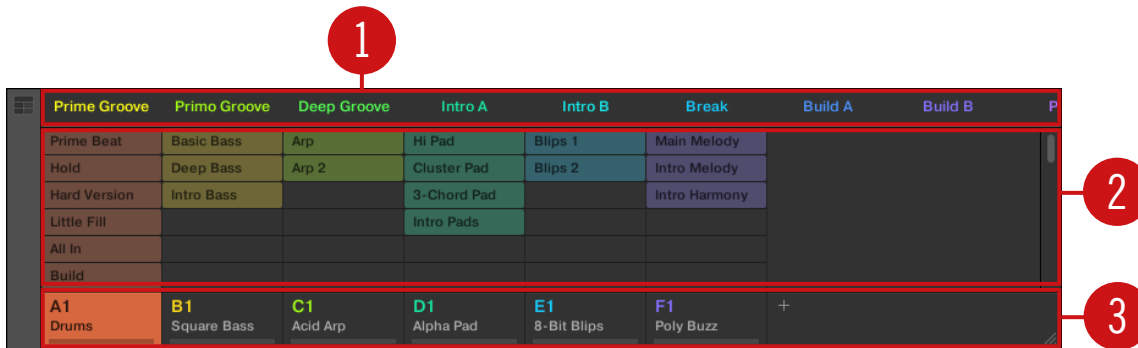
アイデアビューとソングビューの切り替え



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、アイデアビューとソングビューを切り替えます。
- ボタンが無灯の状態ではアイデアビューが起動、ボタンが点灯している状態でソングビューが起動していることを示します。

Ideas View (アイデアビュー)



タイムラインに影響なく音楽アイデアをアイデ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、ソング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 (↑ 3.5, [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とプラグインパラメーターを表示します (↑ 3.4, [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。

ソングビュー



ソングビューでタイムライン上の音楽アイデアを曲に発展させます。

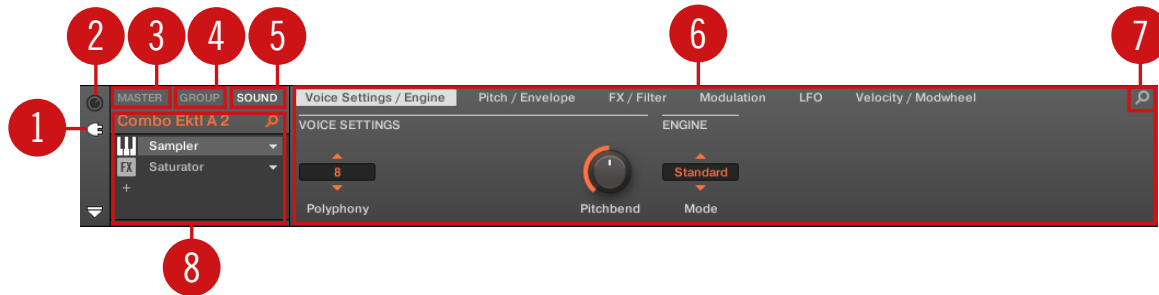
(1) **グループグループ:** グループスロット ではそれぞれ一つのグループを使用できます。ここでグループをロードする任意のスロットを選択し、パターンエディターでそのグループの内容 (Sounds、Patterns...) を表示し (↑ 3.5, [パターンエディター \(Pattern Editor\)](#) 参照)、またコントロールエリアにはグループのチャンネルプロパティーとプラグインパラメーターを表示します (↑ 3.4, [コントロールエリア \(Control Area\)](#) 参照)。

(2) **アレンジャータイムライン:** にトラックの現在位置を表示し、ここでループレンジを設定します。

(3) **セクションスロット:** このエリアではセクション スロットを表示します。セクションはタイムライン上で各シーンを含む場所となります。セクションの名称部をクリックし、ドラッグアンドドロップすることで自由に移動することが可能です。セクションのエンドマーカ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。

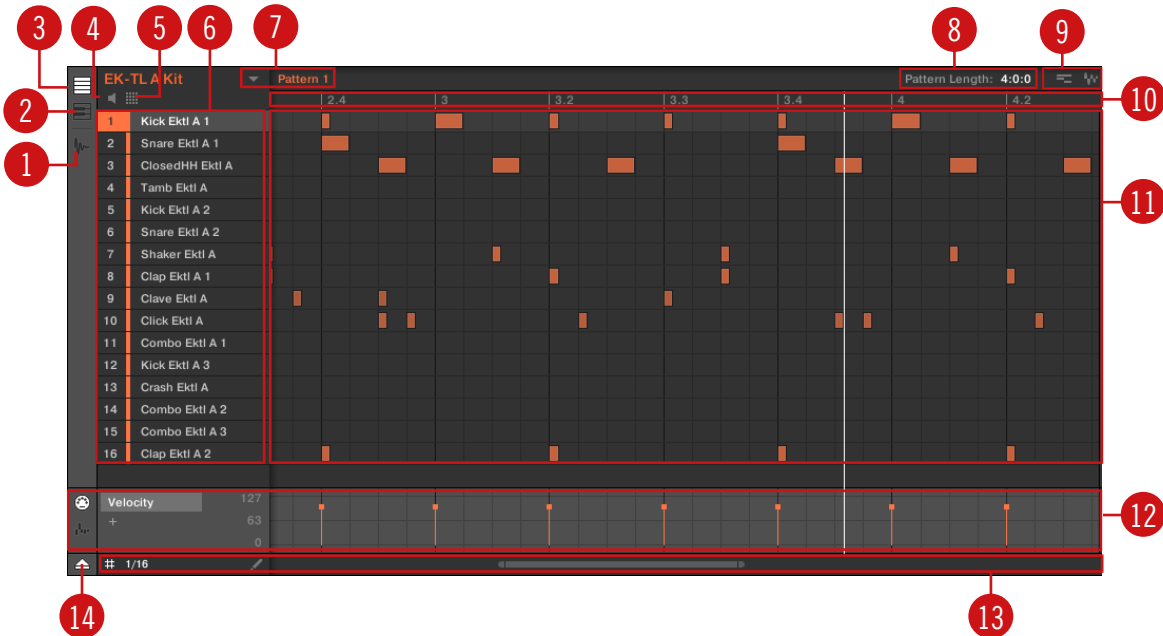
3.4 コントロールエリア (Control Area)



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) にロードしてあるグループの Plug-ins と Channel プロパティにアクセスします。
- (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にパラメーターを表示します。

3.5 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ーを表示、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 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をコントロールエリアに表示します(↑3.4, [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 (↑3.3, **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る様々なアレンジメントを作成してください。

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

(9) **ドラッグャー アイコン**: ドラッグャ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尺を調節します。

(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、尺の長短の編集、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モジ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、またはペンシルアイコンをクリックすることでペンシルモードをオン/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。



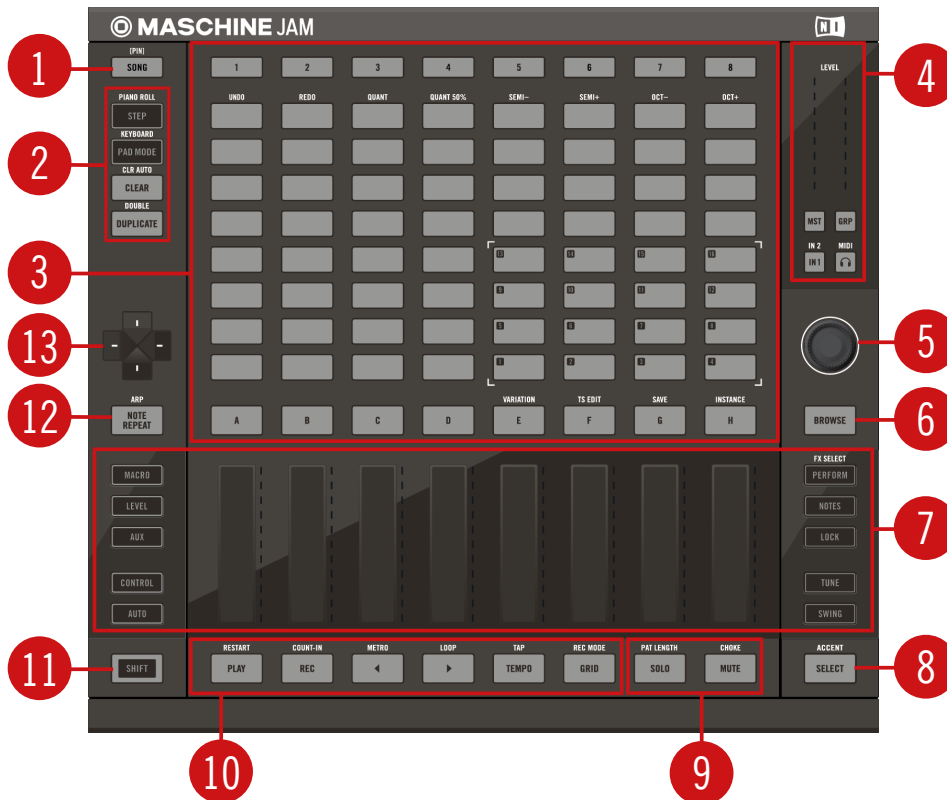
各セクションの詳細は MASCHINE マニュアルを参照してください。

4 MASCHINE JAM プロジェクトの概要

このセクションでは MASCHINE JAM コントローラーの各エリアとコントロール部を解説します。

4.1 MASCHINE JAM トップビュー

このセクションでは MASCHINE JAM コントローラーのトップビューについて解説します。



MASCHINE JAM ハードウェアコントローラーのトップビューです。

- (1) **SONG** ボタン: **SONG** ボタンを使用してアイデアビューとソングビューを切り替えます。アイデアビューでコントローラーを用いてシーン、パターン、グループ、サウンドを操作します。ソングビューではコントローラーを用いてセクション、パターン、グループ、サウンドを操作します。
- (2) **Note Input** セクション: このセクションで Project ビュー(1) の 8x8 クリックパッドマトリクスで表示される全ノートインプット機能にアクセスでき、それらの内容は **Pad モード**、**Keyboard モード**、**Step モード**、**Piano Roll モード** となります。このセクションには **CLEAR** と **DUPLICATE** ボタンがあり、セクション、シーン、パターン、グループ、サウンドを制御します。Note Input セクションの詳細は [↑ 4.1.2, Note Input セクション](#) を参照してください。
- (3) **Project ビュー** セクション: 8x8 クリックパッドマトリクスはアイデアビューでは対応するグループのシーンとパターンを表示、ソングビューではセクションとパターンを表示します。MASCHINE JAM のプロジェクトビューでは各グループ (A-H) にアクセスでき、パターンをアレンジしたり、シーン、またはセクション (1-8) を構築することができます。PAD MODE で各クリックパッド 1-16 を押すことで、各グループにあるサウンドにもアクセスすることができます。プロジェクトビューはステップシーケンサーとして使用することもできる他、Note Inputs セクション(2)での選択内容によって鍵盤のように使用することも可能です。さらに Lock (6)機能でソロとミュートの状態を含むパラメーターのスナップショットを保存することもでき、各スナップショット間をモーフすることもできます。プロジェクトビューの詳細は [↑ 4.1.1, Project View セクション](#) を参照してください。
- (4) **Level Meters**: Level Meter セクションでは MASCHINE で扱う出入力音声をすべてモニターします。メーターを用いて音量のモニターを行い、その下のボタンで Master、Group、Input、Bus の内のどの音声を確認するか切り替えます。Level Meter セクションの詳細は [↑ 4.1.3, Level Meter セクション](#) を参照してください。
- (5) **Encoder**: D-pad (12) とエンコーダーを合わせて使用することで、オンスクリーンオーバーレイのパラメーターの調節、MASCHINE ライブラリコンテンツのブラウズに使用します。
- (6) **BROWSE** ボタン: **BROWSE** ボタンでオンスクリーンオーバーレイに MASCHINE ライブラリを表示します。エンコーダーを用いて (4) コンテンツをスクロール、D-pad (12) で異なるセクションに移動します。
- (7) **Smart Strip** セクション: 多機能 Smart Strips は、ミックスのコントロール、プラグインの使用、モジュレーションの録音、Perform FX の使用、NOTES モード時のノート入力に用います。Smart Strips の両脇にあるボタンで各機能に切り替えます。
- (8) **SELECT** ボタン: **SELECT** ボタンでフォーカスするサウンド Sound (1-16) を切り替えます。
- (9) **SOLO / MUTE** ボタン: **SOLO** を使用してミックス内の Sound または Group を単体で鳴らすようにします。MUTE でミックスから Sound または Group を一時的に停止させます。**SOLO / MUTE** ボタンに関しては [↑ 4.1.5, Solo と Mute セクション](#) を参照してください。

(10) **Transport** セクション: 再生、停止、録音操作を行います。**SHIFT** を用いることで Restart、Count-In、Metronome、Loop、Tap Tempo、Record の各モードにアクセスすることができます。Transport セクションの詳細は、[↑4.1.6, トランスポートセクション](#) を参照してください。

(11) **SHIFT**: 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エンコーダー、または Smart Strips (スマートストリップ) を使用します。

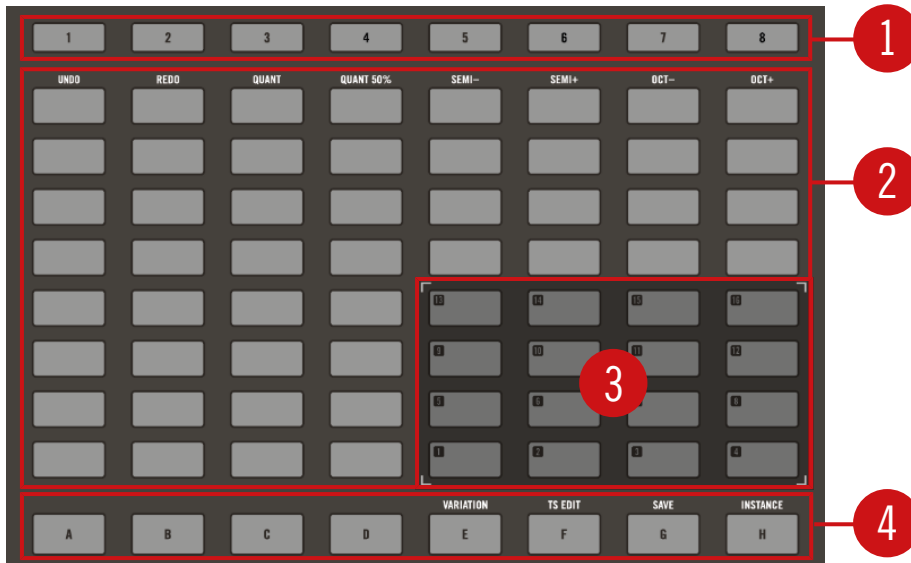
(12) **NOTE REPEAT / ARP** ボタン: Note Repeat は非常に便利なビートメイキングツールで、選択したサウンドを任意のクオンタイズでリピートすることが可能です。**NOTE REPEAT** ボタンを押しながら演奏したいクリックパッドを押すと、ノートを設定した値でリピート演奏します。詳細は [↑7.2.2.1, Note Repeat の使用](#) を参照してください。

SHIFT + NOTE REPEAT (ARP) を押すことでアルペジエーターのオンオフ切り替えを行います。コントローラーが自動的にキーボードモードに変わり、クリックパッドを押すことでアルペジオ演奏できるようになります。アルペジエーターの詳細は [↑7.3.5, アルペジオの作成](#) を参照してください。

(13) **D-pad**: D-pad は 4 つのボタン (左右上下) で構成されており、オンスクリーンオーバーレイで活用できます。エンコーダーと併用することで (4) 選択内容を決定することができます。D-pad を用いることでプロジェクトビューの Group バンク、Pattern バンクにアクセスすることもでき、Keyboard または Piano Roll モード使用時にはスケールの上下移動に用いることができます。

4.1.1 Project View セクション

この章では Project view セクションについて解説します。

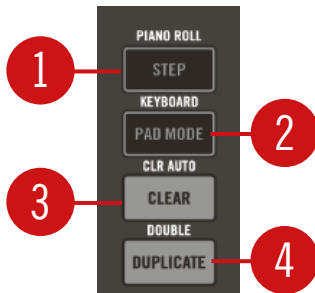


Project view セクション概要です。

- (1) **Scene/Section** ボタン: アイディアビューでボタン 1-8 を用いてシーンを選択することができます。ソングビューではボタン 1-8 でタイムライン上の各セクションにアクセスします。SONG ボタンを使用することでアイディアビューとソングビューを切り替えます。
- (2) **Click-pad Matrix**: デフォルトで 8x8 クリックパッドマトリクスは対応する各グループ (A-H) 内の各パターンを表示します。
- (3) **クリックパッド 1-16**: 番号が付いたクリックパッド 1-16 で PAD MODE 起動時にサウンドを演奏、または選択することができます。8x8 クリックパッドマトリクスの左下の点灯している一角で入力ステップのペロシティーを選択します (下部左隅が最低値、上部右隅が最高設定値となります)。選択したペロシティーが明るく点灯します。クリックパッドにはノートインプットモードによってその他の機能が備わるようになります。
- (4) **Group** ボタン: 8 個の専用 Group ボタン A-H の内のどれかを押して使用したいサウンドがあるグループを選択します。これらのボタンはグループ内のサウンドへのアクセス機能だけでなく、Level、Perform FX、Solo、Mute 等のグループチャンネル各機能にアクセスすることができます。

4.1.2 Note Input セクション

この章では Note Input セクションについて解説します。



Note Input セクション概要です。

(1) **STEP**: Step モードで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（再生ヘッド）によってステップシーケンサーの位置を示します。クリックパッドを押すとノートが作成されたことになり、光っているステップを押すとそのノートの発音が止みます。

(2) **PAD MODE** ボタン: Pad モードになります。このモードでグループ内のサウンドを演奏、または Keyboard で 8x8 クリックパッドマトリクスを用いてメロディーやコードを演奏することができるようになります。

- 標準レイアウトマッピングでは、各クリックパッド (1-16) はグループ内の単一のサウンドを発音します。
- **Keyboard** モードでは クリックパッドは選択したスケールのステップに対応し、選択したルートノートから音程が高くなり、これにより選択したサウンドをメロディアスな楽器として使用することができます。SHIFT + PAD MODE (KEYBOARD) を押すことで Keyboard モードを起動することができます。

(3) **CLEAR** ボタン: CLEAR ボタンを押してノートイベント、Sounds、Group、Pattern、Scene、Section の各イベントを削除します。

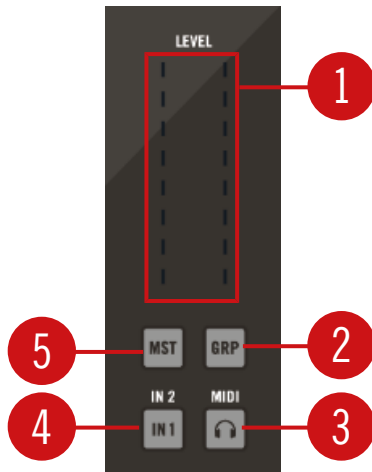
SHIFT + CLEAR (CLR AUTO) を押すと選択したサウンドの全モジュレーションが削除されます。

(4) **DUPLICATE**: ボタン: DUPLICATE ボタンを使用して Duplicate モードにします。Duplicate モードで Sound、Pattern、Group、Scene、Section 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。

SHIFT + DUPLICATE (DOUBLE) を押すことでパターンの長さが倍になります。

4.1.3 Level Meter セクション

この章では Level Meter セクションについて解説します。



Level Meter セクション概要です。

(1) **LEVEL** **LEVEL** メーターで選択した入出力レベルを表示します。レベルメーターに表示させるにはインプット (4) またはアウトプット (2、3、5) を選択します。

(2) **GRP** (Group ボタン) ボタン: **GRP** ボタンを押すとレベルメーター (1) に選択したグループの音量を表示し、エンコーダーで音量調節します。

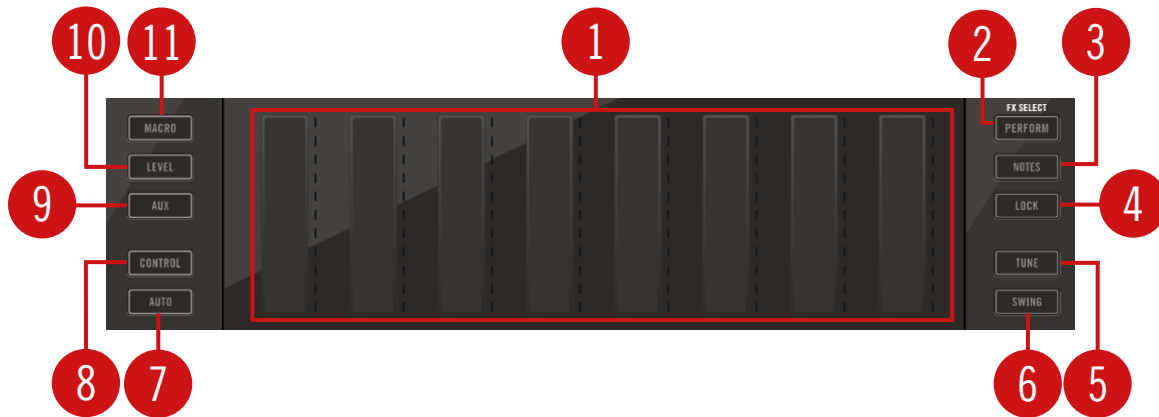
(3) **Cue** ボタン Cue ボタンを押してレベルメーター (1) キューレベルを表示し、必要であればエンコーダーで音量調節を行います。

(4) **IN1** ボタン: **SHIFT + IN1** (**IN2**) ボタンを押して 2 つある外部入力音声のどちらかを表示します。レベルメーター (1) にインプットレベルを表示させ、必要であればエンコーダーで音量調節を行います。

(5) **MST** (Master) ボタン **MST** ボタンを押してレベルメーター (1) にマスターレベル (メインボリュームアウトプットレベル) を表示させ、必要であれば、エンコーダーで音量調節を行います。

4.1.4 Smart Strip セクション

この章では Smart Strip セクションについて解説します。



Smart Strip セクション概要です。

(1) **Smart Strips:** Smart Strips でサウンド、グループ、マスターチャンネルの全レベルとセッティング項目にアクセスします。さらにプラグイン、モジュレーションの録音、パフォームエフェクトの操作時での活用や、Notes モード使用時にはこのスマートストリップを用いてノート入力が行うことも可能です。

(2) **PERFORM:** **SHIFT + PERFORM** を押し、エンコーダーを回すことで選択したグループ (A-H) に適用するパフォーマンスエフェクトを選択します。使用できるエフェクトは Filter、Flanger、Burst Echo、Reso Echo、Ring、Stutter、Tremolo、Scratcher です。

PERFORM を押すことでスマートストリップを使用し、選択したグループに適用するパフォーマンスエフェクトのパラメーターを操作することもできます。

(3) **NOTES:** Notes モードでは各 8 本のストリップでコード演奏することもできます。これにより選択したスケールによるコード演奏が可能となります。

(4) **LOCK:** を押すことで最高 64 種のスナップショットを保存することができ、各スナップショットではプロジェクト内での変更内容 (ソロやミュート情報を含む各パラメーターモジュレーション内容) を記録します。スナップショットは瞬時に切り替え、またはスナップショット間をテンポに合わせた状態でモーフすることができます。この機能はモジュレーションの可能性を広げる他、ライブ演奏時での活用や、単にミックスを比較する際にも活用できる便利なツールとして機能します。

(5) **TUNE:** **TUNE** を押してグループ、またはサウンドのチューニングを行います。グループのチューニングを行うには、グループボタン (A-H) のどれかを点滅するまで押し、エンコーダー、またはスマートストリップを操作してチューニングを行います。個別のサウンドのチューニングを行うには、グループボタン (A-H) が点滅するまで押した後、パッド 1-16 を押してサウンドを選択し、エンコーダーが対応するスマートストリップを操作してチューニングを行います。

(6) **SWING**: **SWING** を押してスイング値を設定します。スイング機能でノートを少しずらし、パターン、プロジェクト全体、グループ、個々のサウンドにグルーブを加えることができます。スイング値の設定はスマートストリップの操作、またはオンスクリーンオーバーレイ画面上で行います。

(7) **AUTO**: **AUTO** を押すことでパターンのモジュレーション値を録音できます。モジュレーションを記録する、ということは MASCHINE 上で選択したパラメーターを変更し、その内容を記録することを指し、その後記録した内容を再生することができます。サウンドとグループのパラメーターに関してはほぼすべてのパラメーターをワンタッチで記録することができます。 **AUTO** ボタンを押している間スマートストリップを操作することで、パラメーターのモジュレーション内容が記録されていきます。

(8) **CONTROL**: **CONTROL** を押すことで 8 個のスマートストリップを介して全 Sound、Group、Master パラメーターにアクセスすることができます。

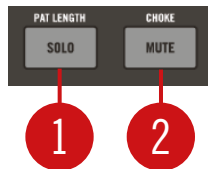
(9) **AUX**: **AUX** を押してグループとサウンドの AUX1 にアクセスします。 **SHIFT + AUX** を押して AUX2 にアクセスします。

(10) **LEVEL**: **LEVEL** を押して Group と Sound 音量にアクセスします。 **SHIFT + LEVEL** を押して Group と Sound パン設定にアクセスします。

(11) **MACRO**: **MACRO** を押して Master、Group、Sound レベルマクロにアクセスします。Macro コントロールで異なるソースからなる各パラメーターを同じコントロール部で制御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。

4.1.5 Solo と Mute セクション

この章では Solo と Mute セクションを解説します。



Solo と Mute セクションの概要です。

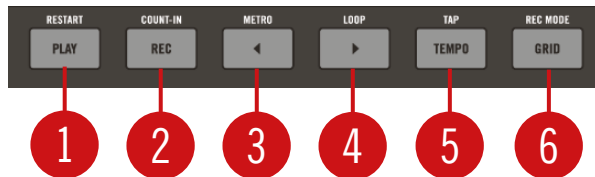
(1) **SOLO**: **SOLO** を押して Solo モードにします。このモードでパッド、またはグループボタンを押すことで、サウンド、またはグループを瞬時にソロ (その他のサウンドとグループを全てミュートします) にできるので、特定のサウンドの調整やライブ演奏時に便利です。ソロにしたサウンド、またはグループは完全に点灯、その他のパッドは薄く光った状態 (ミュートされた状態) となります。

(2) **MUTE**: **MUTE** を押して Mute モードにします。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。

4.1.6 トランスポートセクション

この章では Transport セクションについて解説します。



Transport セクションの概観です。

(1) **PLAY**: **PLAY** ボタンを用いて再生します。**PLAY** をもう一度押すと再生内容が停止します。**SHIFT + PLAY** を押すとループレンジの最初の場所から再生を開始します。

(2) **REC**: 再生中に **REC** を押すと録音を開始します。**SHIFT + REC** を押すことでカウントインの後録音を開始します。**REC** をもう一度押すと録音をやめます。

(3) **Page Left**: Page Left ボタンを押すと、Control モードではプラグインページの移動、Level モードでは Sounds 1-8 または 9-16 の切り替えに使用します。**SHIFT + Page Left** ボタン (**METRO**) を押すとメトロノームが起動します。

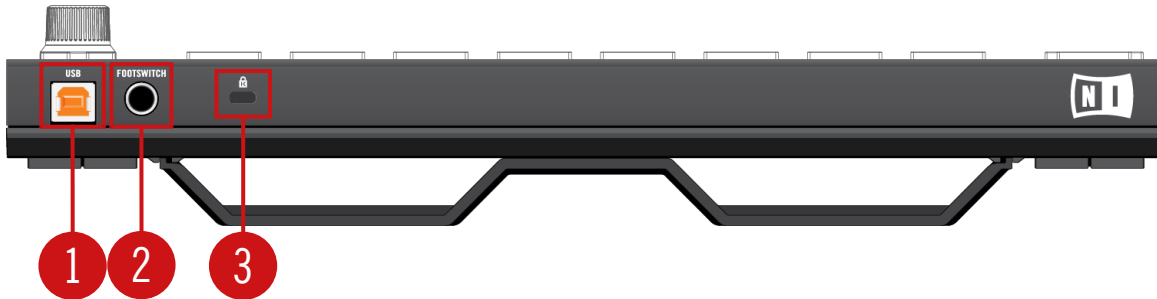
(4) **Page Right**: Page Right ボタンを押すと、プラグイン Control モードではページの移動、また Level モードでは Sounds 1-8 または 9-16 の切り替えに使用します。**SHIFT + Page Right** ボタン (**LOOP**) を押すとループ機能が起動します。

(5) **TEMPO**: **TEMPO** とエンコーダーを使用してトラックの BPM を変更します。

(6) **GRID**: **GRID** で Grid モードにし、オンスクリーンオーバーレイを用いてクオンタイズに用いるステップ単位を設定、また Nudge、Arrange、Perform グリッド設定を行います。**SHIFT + GRID** で **REC MODE** にアクセスします。これによりメトロノーム用パラメーター (Level、Time signature、Auto-on) Count-In の長さを設定、自動 Quantize モード、オンスクリーンオーバーレイで Pattern Follow を設定します。

4.2 MASCHINE JAM リアビュー

ここでは MASCHINE JAM リアビューを解説します。



MASCHINE JAM コントローラーのリアビューです。

(1) **USB 端子:** 付属の USB ケーブルを用いて MASCHINE JAM コントローラーとコンピューターを接続するための端子です。

(2) **FOOTSWITCH:** MASCHINE JAM コントローラーリアパネルにある、1/4" フットスイッチ用インプット端子です。フットスイッチに 2 つのボタンがある場合は以下のように機能します。

- ボタン 1: MASCHINE の再生、停止。これはコントローラーと MASCHINE ソフトウェアヘッドの **PLAY** ボタンと同様に機能します。
- ボタン 2: MASCHINE の録音、録音停止操作を行います。コントローラーの **REC** ボタンと、ソフトウェアヘッドの録音ボタンと同等です。

(3) **ケンジントンロック:** MASCHINE JAM コントローラーの盗難防止に使用します。

5 MASCHINE JAM の使用

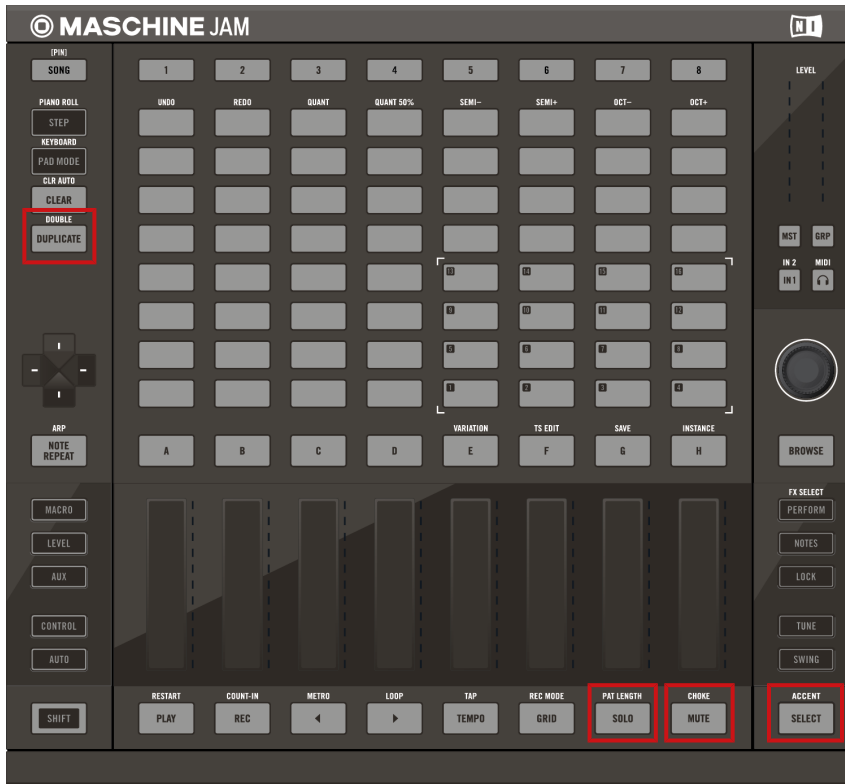
この章では MASCHINE JAM コントローラーに関する便利な情報を記載しています。

5.1 各コントローラーモードとモードの固定

コントローラー操作時には他にもいくつかのモードがあり、専用のボタンでそれらの各モードを選択します。目的とワークフローによって、2 種類のコントローラーモードを使い分けることができます。

- **Temporary** モードは コントローラーのボタンを押しているときのみ起動します。ボタンを離すと、コントローラーはそれまで使用していたモードに戻ります。例えば **MUTE** ボタンはそのような性質を持っています。
- **Permanent** モードは ボタンを離しても起動したままとなります。これらの起動を解除するにはボタンをもう一度押す必要があります。例えば **BROWSE** ボタンはそのような性質を持っています。

以下のボタンは一時使用の仕様となっています。 **SELECT**、**SOLO**、**MUTE**、**DUPLICATE**、**CLEAR**



MASCHINE JAM コントローラーでボタンを固定しています。

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

コントローラーモードを 固定することもできるので、例えば以下のような状況で活用できるようになります。

1. コントローラーモード、ここでは **MUTE** を押したままにします。
2. **SONG** ([PIN]) ボタンを押します。

→ **MUTE** ボタンを放します。ここまでの操作で、Mute モードはもう一度 **MUTE** を押すまで固定されたままとなります。



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。

SONG ([PIN]) ボタンをもう一度押すことでこの固定モードを解除することができます。

5.2 MASCHINE でチャンネルを選択する

MASCHINE JAM では MASCHINE ソフトウェアの各チャンネルである、Master、Groups、Sounds にスマートボタンの両側にある各モードボタン (MACRO、LEVEL、AUX、CONTROL、TUNE、SWING) で直接アクセスすることができます。

サウンドチャンネル

Sounds は MASCHINE のオーディオコンテンツの最小単位で、いわばブロックの一つのようなものです。サウンドでは無制限にプラグインを使用することができます。選択しているグループの各サウンドはハードウェアコントローラー上のクリックパッド (1-16) の一つにマッピングされるので、クリックパッドを押すことでサウンドを演奏できるようになります。

各モードからサウンドにアクセスする方法は以下です。

モードボタンを押したままにします。

1. グループボタン (A-H) を押します。
2. クリックパッド 1-16 を押し、サウンドを選択します。

→ Smart Strips を使用して選択したモードのパラメーターを調節することもできます。

グループチャンネル

グループは 16 のサウンドを含んでいます。各サウンドで使用するエフェクトプラグインに加えて、グループでもインサートエフェクトを使用することが可能です。ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。グループ内で使用できるパターン数は無制限です。

各モードからグループにアクセスする方法は以下です。

1. モードボタンを押したままにします。
2. グループボタン (A-H) を押します。
3. 左右 D-pad を押し、他のグループバンクにアクセスします。

→ Smart Strips を使用して選択したモードのパラメーターを調節することもできます。

マスターチャンネル

ここでサウンドとグループの音声をまとめます。Master チャンネルでもインサートエフェクトを無制限に使用可能で、ここで使用するエフェクトは全グループの各サウンドに影響します。

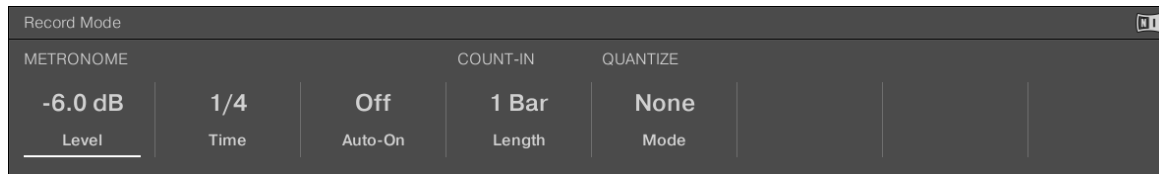
各モードからマスターにアクセスする方法は以下です。

▶ **MST** ボタンを押します。

→ エンコーダーを使用して選択したモードのパラメーターを調節します。

5.3 オンスクリーンオーバーレイ（専用画面、画面と呼ぶ場合もあります）

MASCHINE を使用すると、MASCHINE JAM ハードウェアはオンスクリーンオーバーレイを表示し、MASCHINE ソフトウェアがそこに各機能用設定項目を表示します。オンスクリーンオーバーレイとエンコーダー、D-pad を使うことで各機能を素早くスクロールすることができ、またパラメーターの変更や、膨大な MASCHINE ライブラリも迅速に閲覧することができるようになります。



オンスクリーンオーバーレイの表示内容例です。

オンスクリーンオーバーレイを使用している場合でも MASCHINE JAM はフル機能しています。演奏の邪魔には一切なりません。



オンスクリーンオーバーレイの操作はエンコーダーと D-pad によるものとなります。マウスによる支障はありません。

5.4 アンドゥーとリドゥー

アンドゥーとリドゥー処理は 実行した処理の取り消しや、処理前後比較などに活用できるツールと考えることができます。プロジェクトをロード、作成以降の殆どの作業においてこの機能を使用することが出来ます。Step Undo/Redo は一般的な undo/redo 機能です。最後に行った操作を取り消します。

- ▶ コントローラーで Step Undo を行うには **SHIFT + UNDO** を押します。Step Redo を行うには、**SHIFT + REDO** を押します。

5.5 プラグインモードで MASCHINE JAM を使用する

MASCHINE ソフトウェアはスタンドアロンアプリケーション または DAW 環境でプラグインとして使用できます。MASCHINE ソフトウェアは VST、Audio Unit、AAX プラグインの形式に対応しています。プラグインの互換性に関する詳細とホスト上でのプラグインの取り扱いに関する詳細は、ホストソフトウェアのマニュアルを参照してください。MASCHINE ソフトウェアのインストールの再インストールをインストールしなかった場合は、MASCHINE ソフトウェアインストールフォルダの資料 (documentation) フォルダから表示してください。

5.5.1 スタンドアロンとプラグインモードの違い

トランスポート機能

MASCHINE スタンドアロンとプラグインモードの最もわかりやすい相違点は MASCHINE のシーケンサーにあります。MASCHINE をプラグインとしてホストシーケンサー (Cubase または Pro Tools 等) 上で使用する場合、MASCHINE のシーケンサーはホストアプリケーションから操作することができます。MASCHINE から手動再生、再生内容の停止、停止した地点からの再生を開始、MASCHINE プラグインからプロジェクトのテンポを変更する、といったことはできず、完全にホストのテンポとトランスポートコントロールに従います。MASCHINE をプラグインとして使用すると、Restart と Play ボタン、Tempo と Time Signature フィールドが灰色表示となり、MASCHINE ヘッダで制御することができなくなります。MASCHINE コントローラーからも当然 MASCHINE の再生やテンポ変更を行うことはできなくなります。ホストアプリケーションの代わりにコントローラーでトランスポートコントロールを行うことも可能です。詳細は [↑5.5.2, プラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する。](#) を参照してください。

オーディオと MIDI のやり取り

MASCHINE をスタンドアロンモードで使用すると、オーディオ、MIDI インターフェイスと直接信号のやり取りを行います。オーディオインターフェイスで使用する物理オーディオ/MIDI ポートを選択することができ、サンプルレートなどの必要不可欠な設定を行います。この設定は Preferences パネルの [Audio](#) と [MIDI](#) ページで行うことができます。Preferences パネルの詳細は、MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。

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

- MASCHINE の 2 つの Sounds を Ableton Live の別のオーディオトラックにルーティングする方法
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/210278025>
- MASCHINE の 2 つの Sounds を Cubase の別のオーディオトラックにルーティングする方法
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/209556049>
- MASCHINE の 2 つの Sounds を Pro Tools の別のオーディオトラックにルーティングする方法
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/209556069>
- MASCHINE の 2 つの Sounds を Logic Pro X の別のオーディオトラックにルーティングする方法
<https://support.native-instruments.com/hc/articles/209556089>

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



ブラウザからグループをロードする際のオーディオと MIDI ルーティングに関する詳細は [↑3.2, ブラウザ](#) を参照してください。

複数のプラグインインスタンス

ホストアプリケーションでプラグインバージョンの MASCHINE を使用している場合、複数の MASCHINE を使用することが可能です。使用しているコンピューターの CPU の許容能力に合わせて際限なく MASCHINE を起動させることが可能です。スタンドアロンバージョンとは違い、常にホストに同期します。プラグインモードでホストから MIDI Program Change メッセージを送信して MASCHINE の Scenes または MASCHINE にロードしてあるプラグインのプリセットの切り替え、MASCHINE パラメーターオートメーションの録音を行うことができます。

5.5.2 プラグインモードでホストのトランスポート機能を制御する。

MASCHINE をホスト内でプラグインモードで使用する際、Host Transport Control 機能でコントローラーによる制御先を分けることができます。

- **REC**、**SHIFT**、**GRID** コントロール以外の TRANSPORT セクションの全ボタンは、MIDI を介してホストアプリケーションをコントロールすることができます。
- その他のコントロール部は MASCHINE プラグインインスタンスをコントロールします。

これでホストと MASCHINE プロジェクトのトランスポート機能を同時にコントロールすることが可能となります。

Host Transport Control は Controller Editor で MIDI Template をロードすることで起動することができます。

ホストで MASCHINE プラグインをロードする場合は以下を行ってください。

1. Controller Editor を起動します。
 2. Controller Editor ウィンドウの左上隅の Device (デバイス) メニューで使用しているコントローラーを選択し、各 MIDI アサインを編集します。
 3. 右の Templates ページで任意の MIDI Template をクリックしてロードします。
 4. Template List の下の Host Transport Control オプションをクリックして起動、起動解除します。
- これで Transport セクションのボタン (REC、SHIFT、GRID 以外) が Controller Editor の Template の設定による MIDI を送信、その他全てのコントロール部では MASCHINE プラグインを制御します。



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

5.5.3 複数の MASCHINE コントローラーを使用する

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

- MASCHINE JAM は既存の MASCHINE ハードウェアに対して動作し、MASCHINE ソフトウェアのフォーカスを追従します。
- 一度に接続可能な MASCHINE コントローラーは一つのインスタンスに対して一台となります。
- 各コントローラーでどのインスタンスを操作するか選択する方法はインスタンスの切り替えの章を参照してください (以下参照)。
- MASCHINE ソフトウェアの新規インスタンスを起動すると、以下の原則を元に他の MASCHINE コントローラーの一台に接続されます。
 - 定義 1: MASCHINE STUDIO は MK2 コントローラー (MASCHINE MK2 と MASCHINE MIKRO MK2) よりも優先され、これよりも旧型のコントローラーは (MASCHINE と MASCHINE MIKRO) 常に優先順位の最後に位置します。
 - 定義 2: MASCHINE コントローラー (レガシーと MK2) は、MASCHINE MIKRO コントローラー (レガシーと MK2) よりも優先的に接続されます。

- ルール 1 の方がルール 2 よりも優先されます。



コンピューター上で複数の MASCHINE ソフトウェアインスタンスを起動している場合、各インスタンスを各コントローラーで制御することが可能です。詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。



MASCHINE ソフトウェアインスタンスに接続していないコントローラーを MIDI モードで (MIDI コントローラーとして) 他のコントローラーと同時に使用することができます。MIDI モードに関してはコントローラーエディターマニュアルを参照してください。

インスタンスの切り替え

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

- MASCHINE JAM コントローラー: **SHIFT + H (INSTANCE)** を押し、エンコーダーを回してインスタンスを選択、エンコーダーを押してロードします。



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

6 ブラウザの使用

ブラウザから MASCHINE の全ファイル（プロジェクト、グループ、サウンド、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、ループとワンショット）にアクセスすることができます。それぞれ保存とタグ付けが可能で、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とコンピューターにインストールしてある全ての Native Instruments 製品のファクトリーライブラリにはタグ付けが済んでいます。

MASCHINE ソフトウェアと MASCHINE JAM を起動したら、まずブラウザに目を向けてみましょう。**BROWSE** ボタンを押すと膨大なライブラリにアクセスでき、オンスクリーンオーバーレイでエンコーダーと D-pad を操作することで各ファイルへと移動することができます。

この章の各セクションでは MASCHINE JAM コントローラーを用いた MASCHINE ブラウザの基本的な操作方法を解説します。MASCHINE ブラウザの詳細に関しては MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。



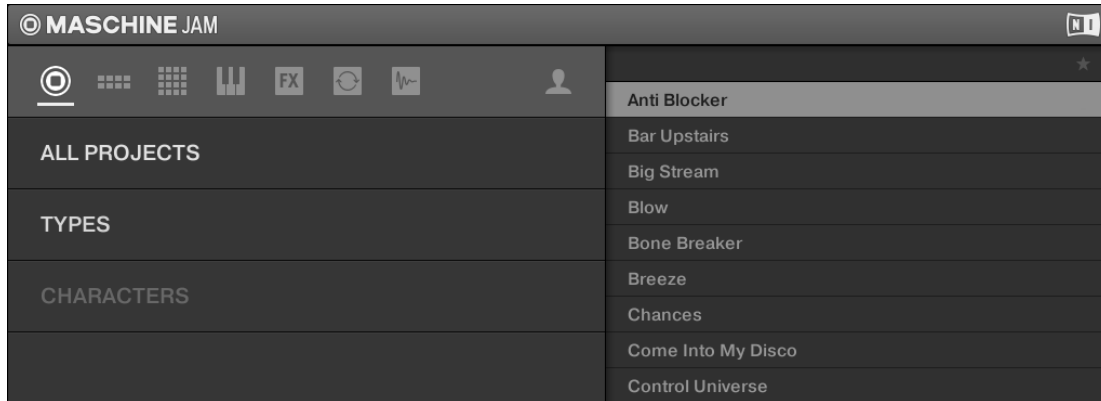
スクリーンオーバーレイでブラウザは MASCHINE ソフトウェアでの操作を反映し、例えば試聴（オーディション）、プリロード、パターンを備えたグループのロードがその対象となります。MASCHINE ソフトウェアで確認して設定の変更を行ってください。詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。

6.1 ブラウザからファイルをロードする

MASCHINE JAM コントローラーを使用したファイルのロード方法は以下となります。

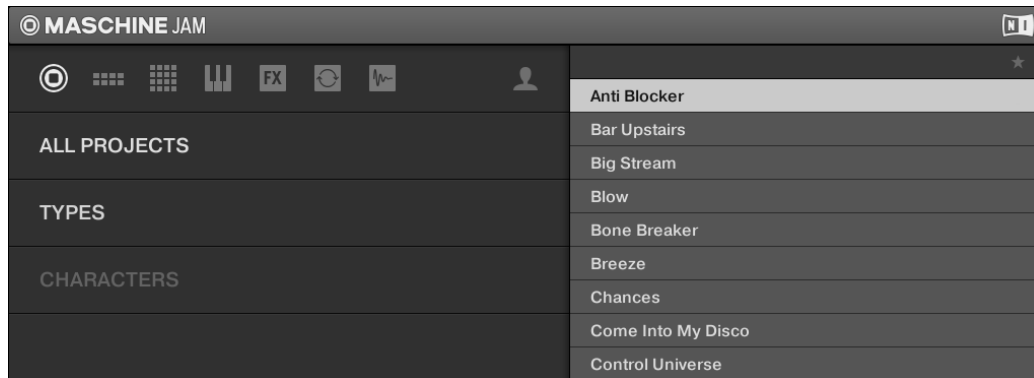
1. **BROWSE** を押してブラウザを表示します。
2. **SHIFT** + D-pad 左ボタンを押してブラウザをリセットします。

- エンコーダーを回してファイルタイプ（左から、**Projects**、**Groups**、**Sounds**、**Instrument**、**Effect Plug-ins** プリセット、ループとサンプルを選択し、エンコーダーを押して選択した内容に絞り込みます。



- D-pad 右ボタンを押して検索結果リストからアイテムのリストにアクセスします。

→ この例ではプロジェクトのリストを表示しています。



- エンコーダーを押して選択したファイルをロードします。

→ 選択したファイルがロードされます。

ブラウザが開いた状態であれば、引き続き前後のファイルをロードすることができます。
前後のファイルをロードする方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT** + 上下 D-pad ボタンを押して前後のファイルをロードします。

→ 前後のファイルがロードされます。



SHIFT を押しながらエンコーダーを回すことでリスト内を大きく移動（10 アイテム分移動します）することができます。

6.2 ブラウザ内でファイルを絞り込む

MASCHINE ライブラリ全体を検索するには時間がかかります。特にライブ環境下ではこの方法は大変不便です。ですから、ブラウザでは **TYPES** と **CHARACTERS** フィルター機能を使った素早い検索を可能にしています。このセクションでは その操作方法について解説します。

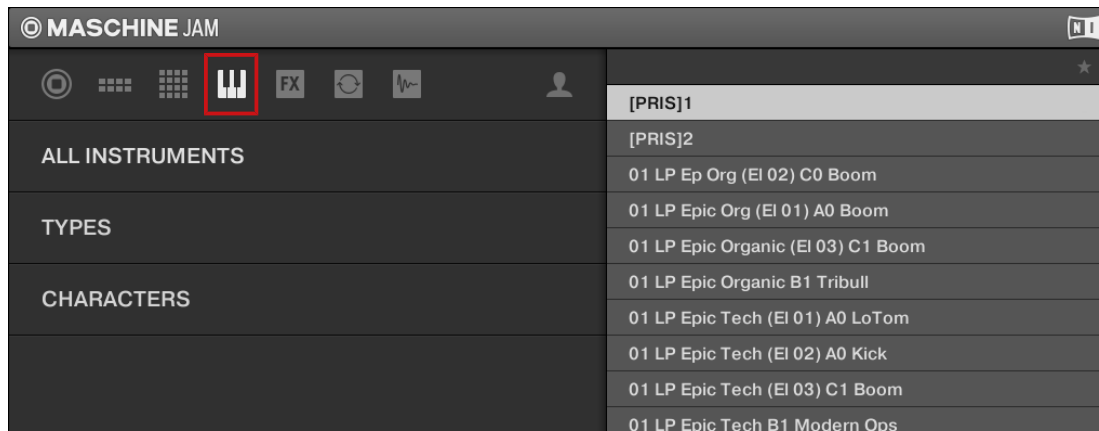
- **TYPES** と **CHARACTERS** フィルターを使ってライブラリ内の絞り込み検索を行う。
- 検索結果からインストゥルメントプリセットを選択、ロードする。

フィルターを用いてブラウザからファイルタイプをロードする方法は以下となります。

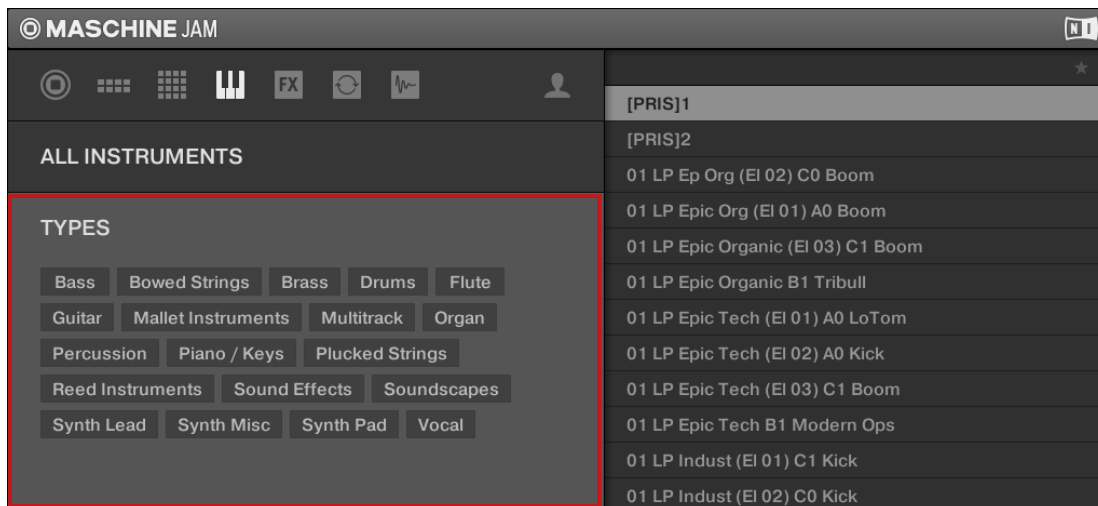
▶ ブラウザを開くには、**BROWSE** ボタンを押します。

デフォルトではファクトリーコンテンツが選択されます。ユーザーコンテンツへのアクセス方法の詳細はセクション [↑6.4, ユーザーコンテンツへのアクセス](#) を参照してください。

1. **SHIFT** + D-pad 左ボタンを押してブラウザをリセットします。
2. カテゴリを選択、例えばエンコーダーを回してインストゥルメントアイコンを選択します。

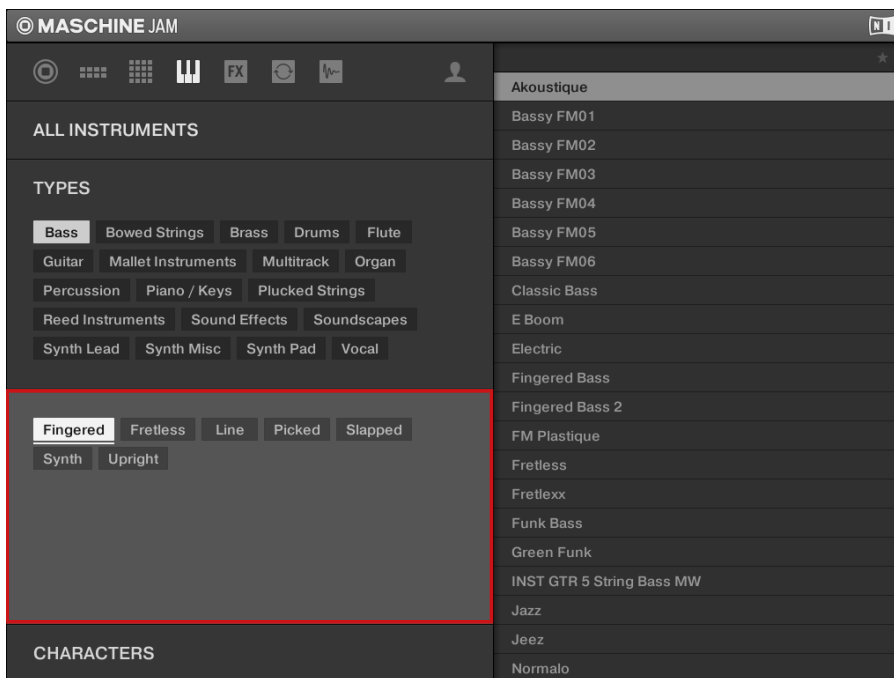


3. TYPES フィルターにフォーカスするには、TYPES が選択されるまで下 D-pad ボタンを押します。

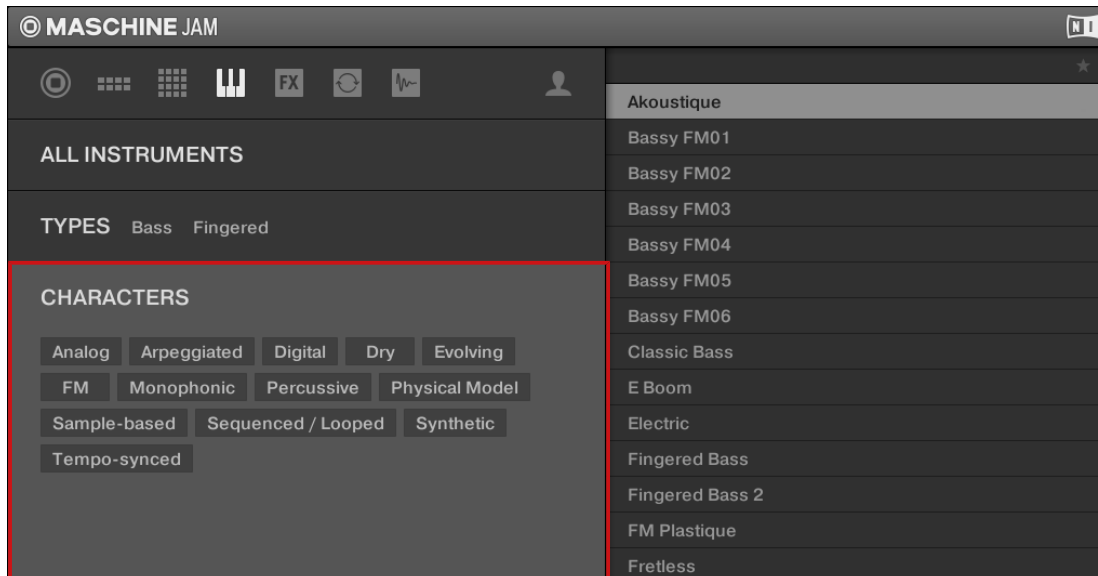


4. エンコーダーを回して適用したいタイプまでスクロールし、エンコーダーを押して選択します。

- 右の検索結果が絞り込まれ、タイプの下にサブタイプが表示されます。サブタイプを選択することで更に検索結果を絞り込みます。

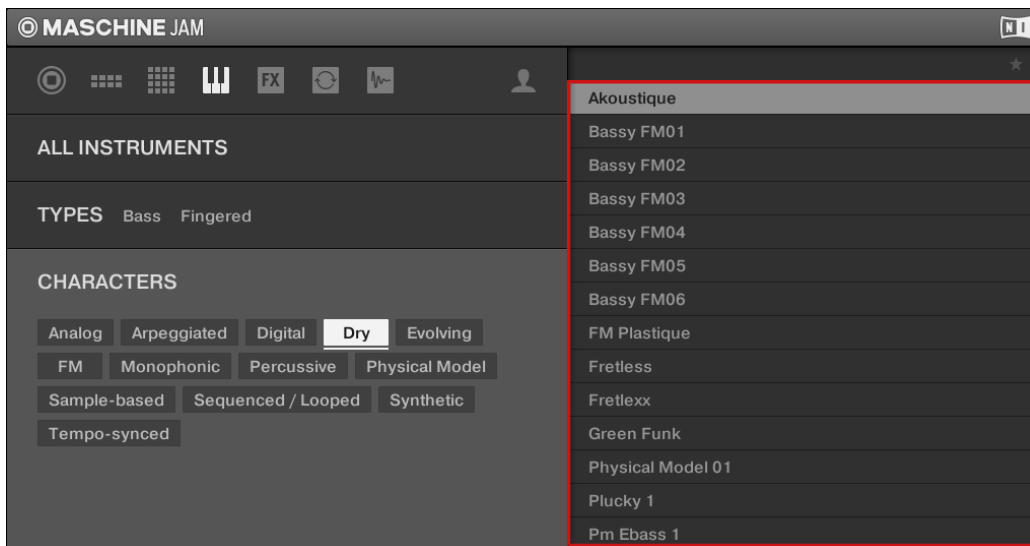


5. **CHARACTERS** フィルターにフォーカスするには、**CHARACTERS** フィルターが選択されるまで下 D-pad ボタンを押します。

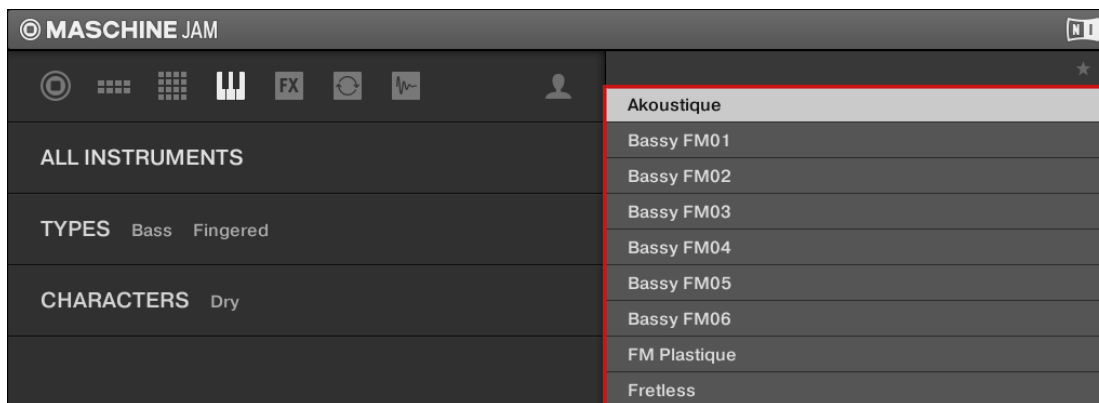


6. エンコーダーを回し、使用したいモードまでスクロールし、エンコーダーを押すことでモードを選択します。

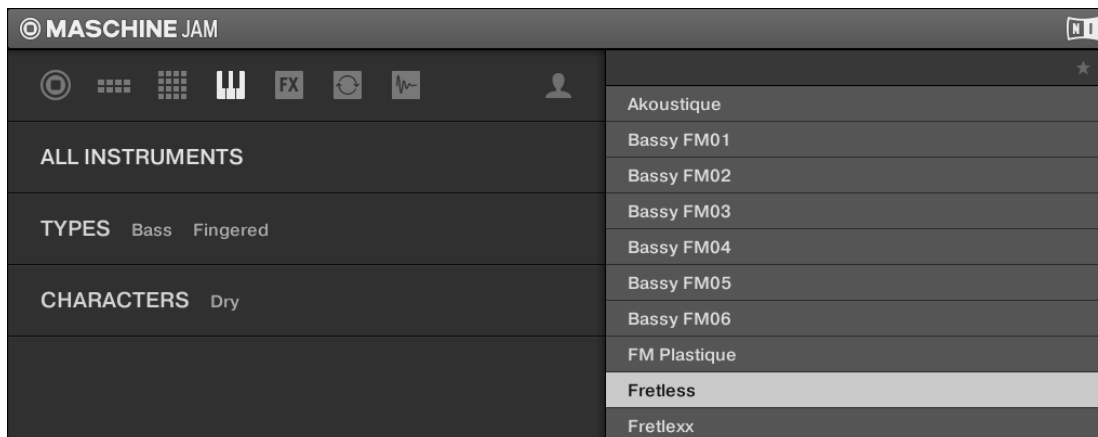
→ 右側の検索結果が絞り込まれます。



7. 右の検索結果リストにフォーカスする場合は右 D-pad ボタンを押します。

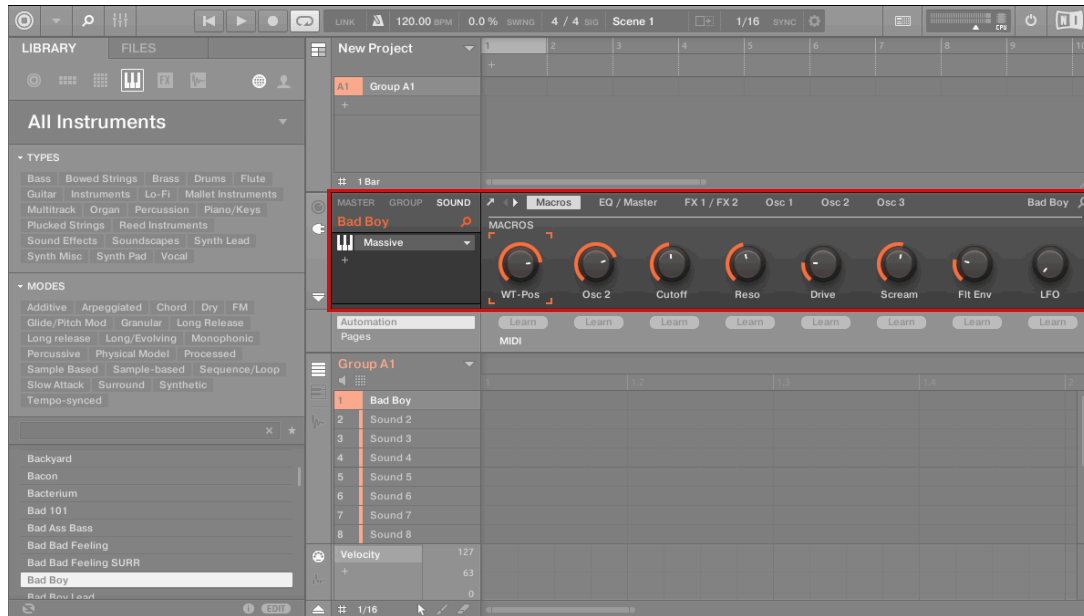


8. エンコーダーを回し、ロードしたいインストゥルメントプリセットまでスクロールします。



9. インストゥルメントプリセットをロードするにはエンコーダーを押します。
10. **SHIFT** + 上下 D-pad ボタンを押して前後のプリセットをロードします。

- この例では選択したプリセットがあるインストゥルメントが MASCHINE ソフトウェアにロードされ、MASCHINE JAM コントローラーのスマートストリップにパラメーターが自動マッピングされます。これで **CONTROL** を介してインストゥルメントパネルをダイレクトに操作できるようになります。



フィルターのリセット

いつでもブラウザ内のフィルター選択内容をリセットすることができます。この操作で、これまで設定したフィルター設定をすべて解除、新規検索することができます。

ブラウザのリセット方法は以下となります。

- ▶ **SHIFT** + D-pad 左ボタンを押します。

→ これでブラウザがリセットされます。

フィルターの再現

直前に使用したフィルター設定を再現する方法は以下です。

- ▶ **SHIFT** + D-pad 右ボタンを押します。

→ 直前に設定したフィルター内容が再現されます。

6.3 Favorites (お気に入り) の使用

MASCHINE ブラウザの Favorites (お気に入り) で頻繁に使用するアイテムを閲覧することができます。この機能の使用対象は Projects、Groups、Sounds、Instrument プリセット、Effect プリセット、Samples です。これらのアイテムを Favorite にアサインすることができます。

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

以下は Favorites 使用時の重要な内容となります。

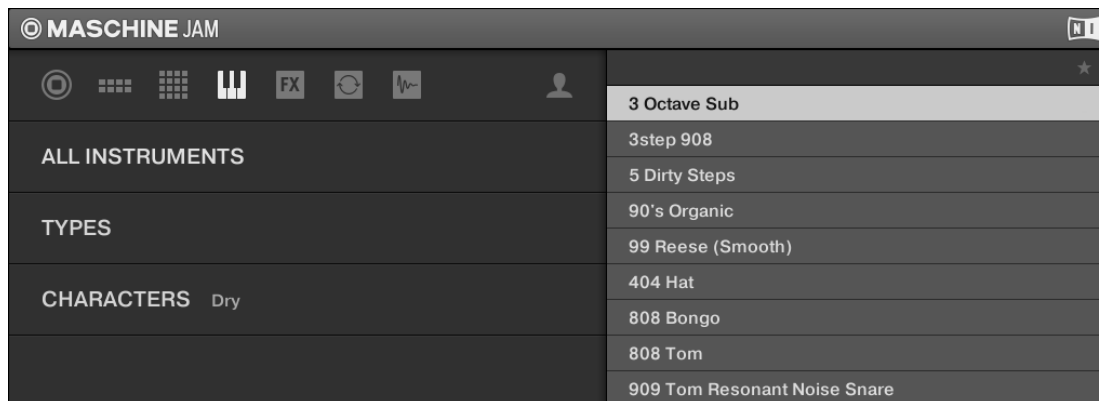
- Favorites は同じコンピューター上で自動的に MASCHINE と KOMPLETE KONTROL のブラウザデータベースで共有されます。
- Favorites はファイルの実際の位置とは独立しています。ファイルを移動しても機能します。
- Favorites は永続的に機能します。ファイル場所が再スキャン、削除されデータベースに再度追加された場合でもフェイバリットタグが機能します。

Favorites の使用方法詳細は、MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。

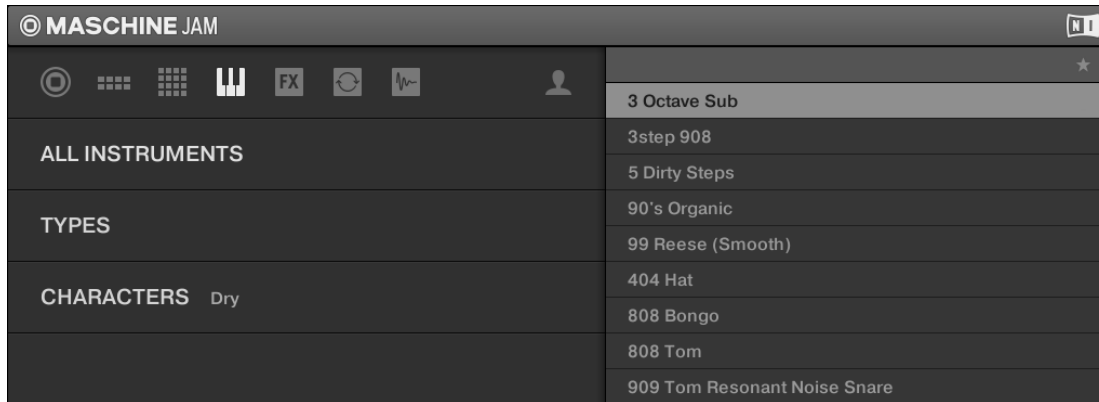
6.3.1 Favorites フィルターの起動/起動解除

Favorites フィルターの起動方法は以下となります。

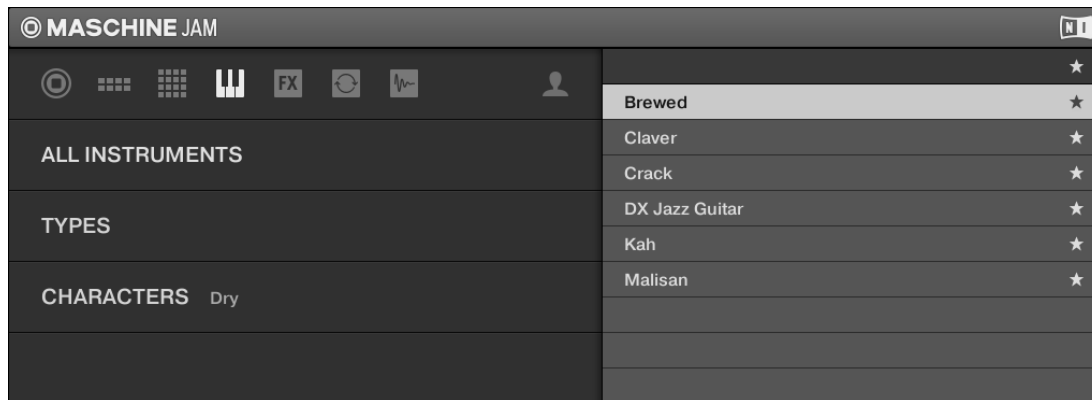
1. **BROWSE** ボタンを押してブラウザにアクセスします。
2. 右 D-pad ボタンを押して検索結果リストにアクセスします。



3. 上 D-pad ボタンを押して Favorite アイコンにアクセスし、エンコーダーを押すことで Favorites の オンオフ切り替えを行います。



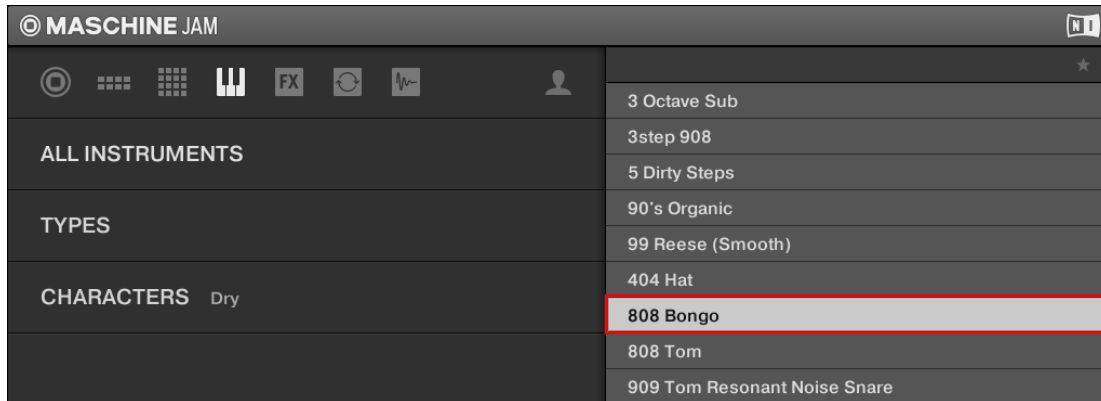
- Favorites フィルターが起動し、リザルトリストでは検索内容に沿った検索結果を表示します。



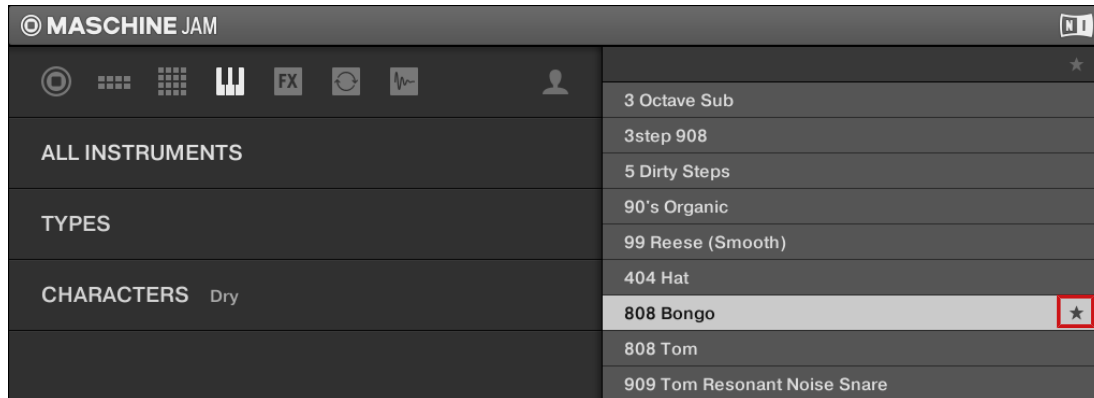
6.3.2 Favorites リストにアイテムを追加する

ブラウザの検索結果リストから アイテムを Favorites リストに追加することもできます。 Favorites リストにアイテムを追加する方法は以下です。

1. 検索結果リストでアイテムを選択します。



2. **SHIFT** を押しながらエンコーダーを押すことで選択したアイテムが Favorites リストに追加されます。
→ アイテムが Favorites リストに追加されると、名称横にアイコンがハイライト表示されるようになります。



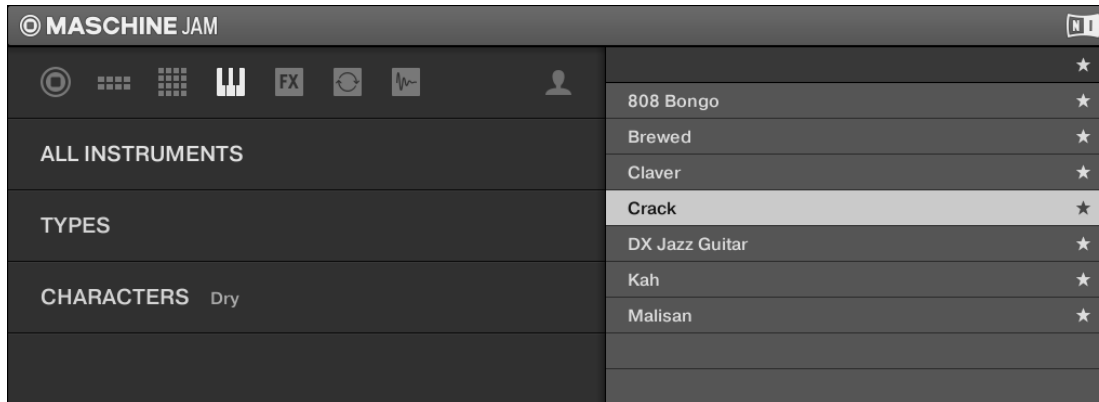
Favorites アイテム全て閲覧するには、Favorites フィルターを起動します。詳細は [↑6.3.1, Favorites フィルターの起動/起動解除](#) を参照してください。

6.3.3 Favorites リストからアイテムを削除する

Favorites リストからアイテムを削除することもできます。

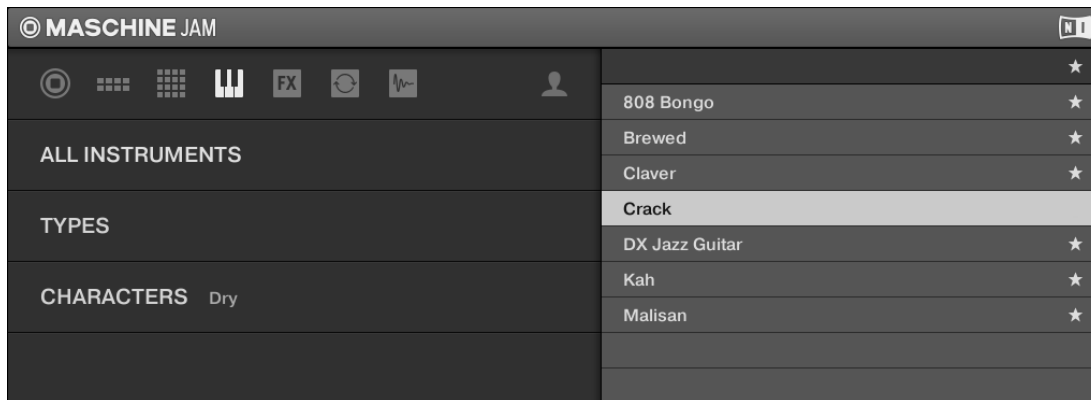
Favorites リストのアイテムを削除する方法は以下です。

1. 検索結果リストでアイテムを選択します。



2. **SHIFT** を押しながらかエンコーダーを押すことでアイテムが Favorites リストから削除されます。

→ Favorites リストからアイテムが削除され、名称横の Favorites アイコンも消えます。



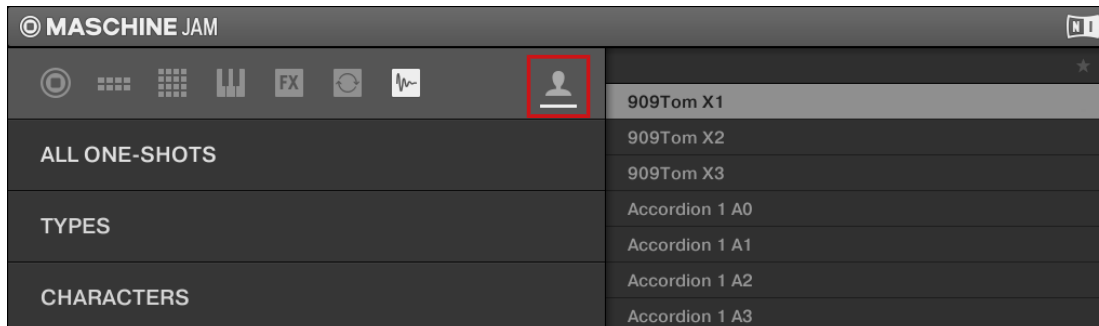
Favorites アイテム全て閲覧するには、Favorites フィルターを起動します。詳細は [↑ 6.3.1, Favorites フィルターの起動/起動解除](#) を参照してください。

6.4 ユーザーコンテンツへのアクセス

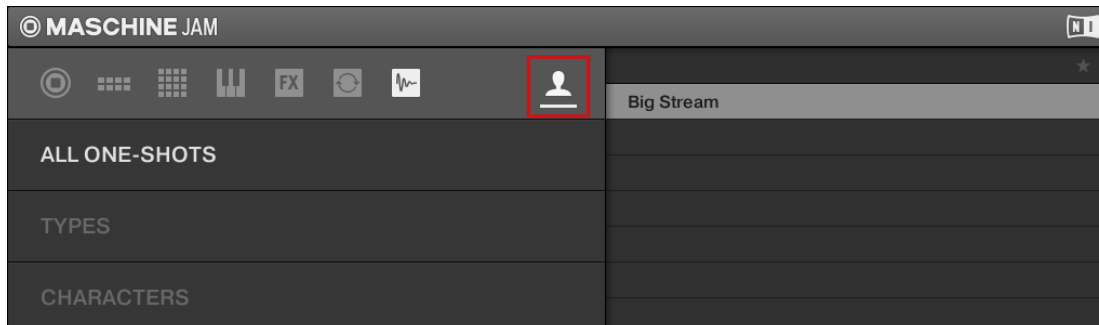
ブラウザの右上には各アイコンがあり、これらは MASCHINE ファクトリーライブラリコンテンツ、またはユーザーコンテンツへのリンクアイコンとなります。デフォルトではファクトリーコンテンツが表示されます。

ユーザーコンテンツへのアクセス方法は以下です。

1. **SHIFT** + D-pad 左ボタンを押してブラウザをリセットします。
2. ブラウザの Category (カテゴリ) ヘッダでエンコーダーを回し、ユーザーアイコンを選択します。



3. エンコーダーを押してユーザーアイコンを選択します。



→ ユーザーライブラリアイコンがハイライト表示され、選択されたことを示します。エンコーダーをもう一度押しすと、ファクトリーライブラリが再度選択されます。

ファクトリーライブラリと同じ操作方法で、ユーザーコンテンツ内を絞り込み検索できます。詳細は [↑6.2, ブラウザ内でファイルを絞り込む](#) を参照してください。

ユーザーコンテンツの絞り込み検索を行うと、ブラウザの右に検索結果が表示されます。

- ▶ 右 D-pad ボタンを使用してユーザーコンテンツの検索結果リストにアクセスします。
 - エンコーダーを回すとリスト内をスクロールすることができます。
- ▶ エンコーダーを押すと選択したファイルをロードすることができます。
 - 選択したファイルがロードされ、使用可能な状態となります。

7 パターンの録音と編集

この章では パターンの録音と編集方法を解説します。その内容では基本的なビートとメロディーの作成手順を説明します。また MASCHINE JAM を用いたリアルタイムインプットの手順やシーケンサーによる録音方法についても解説します。

これらの操作を始める前にまず、MASCHINE ソフトウェアマニュアル、または [↑2, MASCHINE プロジェクトの概要](#) を参照し、MASCHINE ソフトウェアとハードウェアがどのように連動するのか、基本的な内容を把握しておいてください。

ではパターン作成を始めましょう。

7.1 録音オプションの設定

録音を始める前にいくつかの設定を行い、コントローラーを最適な状態にします。もちろんデフォルトの MASCHINE 設定ですぐに録音を始めても構いませんが、MASCHINE JAM コントローラーでは任意に選べる各設定項目を用意しています。この MASCHINE 設定内容は必要に応じて何度でも変更することができます。

録音オプションは 以下の内容を含んでいます。

- **テンポ**トラックのテンポはいつでも変更することができますが、録音直前に設定することでトラックの雰囲気を変え、新鮮な気持ちで録音を行える場合があります。また **Tap Tempo** 機能を使用してスタジオのミュージシャンのテンポに合わせてたり、ライブ演奏中のテンポ変更に対応させることもできます。詳細は [↑7.1.1, テンポ設定](#) を参照してください。
- **パターンレングス**: 録音するパターンの長さを 小節数で設定します。1 小節のデフォルト設定の変更方法は [↑7.1.3, Pattern Length の設定](#) を参照してください。
- **Step Grid** (ステップグリッド) はパターン内のステップの単位、クオンタイズ単位に影響します。この機能はパターンの録音、編集の両方の作業中に便利です。詳細は [↑7.1.2, Step Grid の設定](#) を参照してください。
- **Record Mode** Record Mode (録音モード) オプションで、メトロノームのパラメーター (Level、Time signature、Auto-on)、Count-In Length、オンスクリーンオーバーレイでは 自動 Quantize モード、Input velocity、Pattern Follow の各項目を設定することができます。メトロノームはライブ録音時の基準となります。Quantize モードオプションで録音時のインプット内容をクオンタイズする度合いを設定します。Pattern Follow はコントローラー上で再生ヘッドを移動する際に使用、ステップシーケンサー使用時に 8x8 マトリクス内に収まらないステップ数がある場合に任意の場所に移動します。詳細は [↑7.1.4, Record Mode の設定](#) を参照してください。

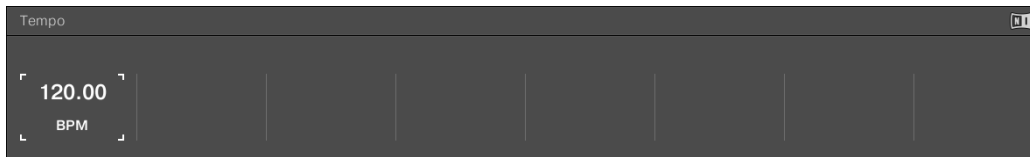
7.1.1 テンポ設定

TEMPO はコントローラー下部にあり、トラックの BPM を変更することができます。トラックのテンポ変更方法は以下です。

1. TEMPO ボタンを押します。



→ オンスクリーンオーバーレイが表示されます。



2. エンコーダーを時計回りに回してテンポを上げ、エンコーダーを反時計回りに回すことでテンポが下がります。

→ トラックのテンポが変化し、オンスクリーンオーバーレイでは変更した現在のテンポが表示されます。

テンポのタップ操作

タップテンポ 機能を使用し、いつでもテンポを変更することができます。これで直感的にビートやライブ演奏しているミュージシャンにテンポを合わせることができます。ビートに合わせてタップすると MASCHINE のテンポが変化します。

タップテンポの使用方法は以下です。

- ▶ SHIFT + を押しながらタップ TEMPO (TAP) ボタンを押して任意のテンポにします。



→ タップしているタイミングに合わせてテンポが変化します。

7.1.2 Step Grid の設定

ステップはビート単位を認識するための要素です。この設定値はクオンタイズ機能使用時、または Step モードでパターン作成する場合に用いる値です。全ステップはソフトウェアではステップグリッドとして表示されます。ソフトウェアのパターンエディターではステップは垂直線で表示されます。このステップサイズを調節して各イベントに対して異なるクオンタイズを施したり、ステップグリッドを細分化することでパターンを正確に編集することができます。

ステップ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 (デフォルト値は 1/16 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。

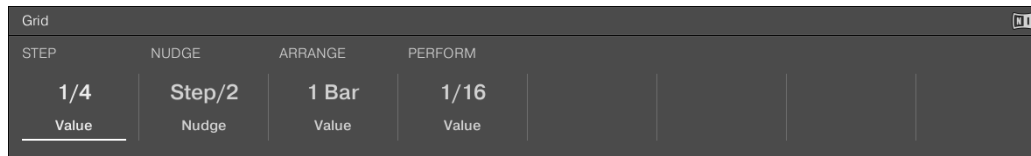
ステップモードでこのステップグリッドを紹介していますが、ステップグリッドの設定値はステップモード、ソングモードの両方のモードに作用します。

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。

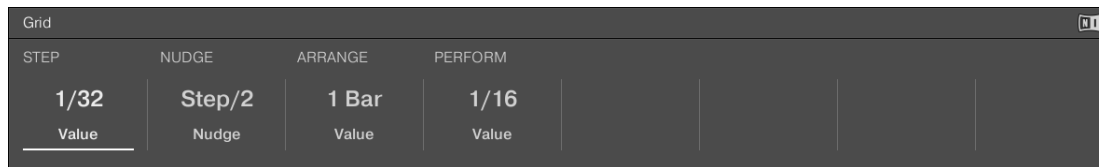
Step Grid を調節する方法は以下となります。

1. **GRID** ボタンを押したままにします。

⇒ オンスクリーンオーバーレイが表示されます。



2. ボタン **1-4** (1/4、1/8、1/16、1/32) を押して Grid 値を選択してください。



→ 選択した値はオンスクリーンオーバーレイに表示されます。

オンスクリーンオーバーレイを使用してグリッドを変更する

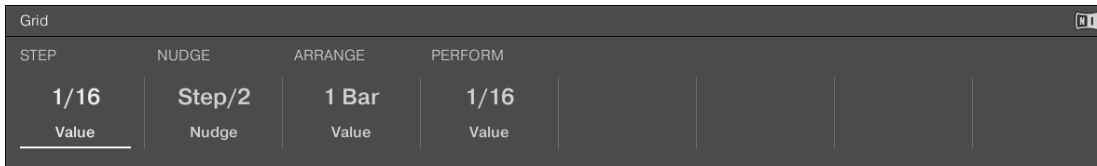
オンスクリーンオーバーレイ から有効な全ての Step Grid 解像度にアクセスすることができます。

オンスクリーンオーバーレイを用いて の設定を変更する方法は以下です。

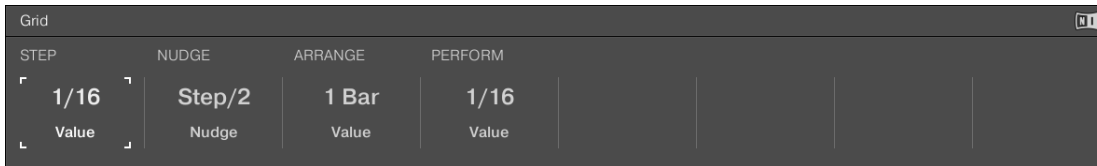
1. **GRID** ボタンを押します。



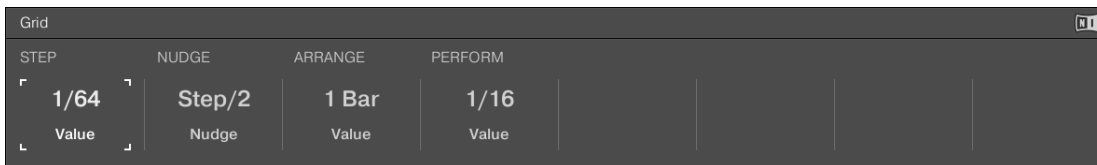
2. エンコーダーを回し、**STEP** を選択します。



3. エンコーダーを押します。



4. エンコーダーを回して新しい値を選択します。



→ 選択した Step Grid の値が適用されます。

7.1.3 Pattern Length の設定

パターンレングス (Pattern Length) は小節とビートを基準にし、最高で 256 小節分の長さにするのが可能です。空の新規パターンを作成すると、MASCHINE の [Preferences](#) パネルの [Default](#) ページで指定した長さで作成されます。

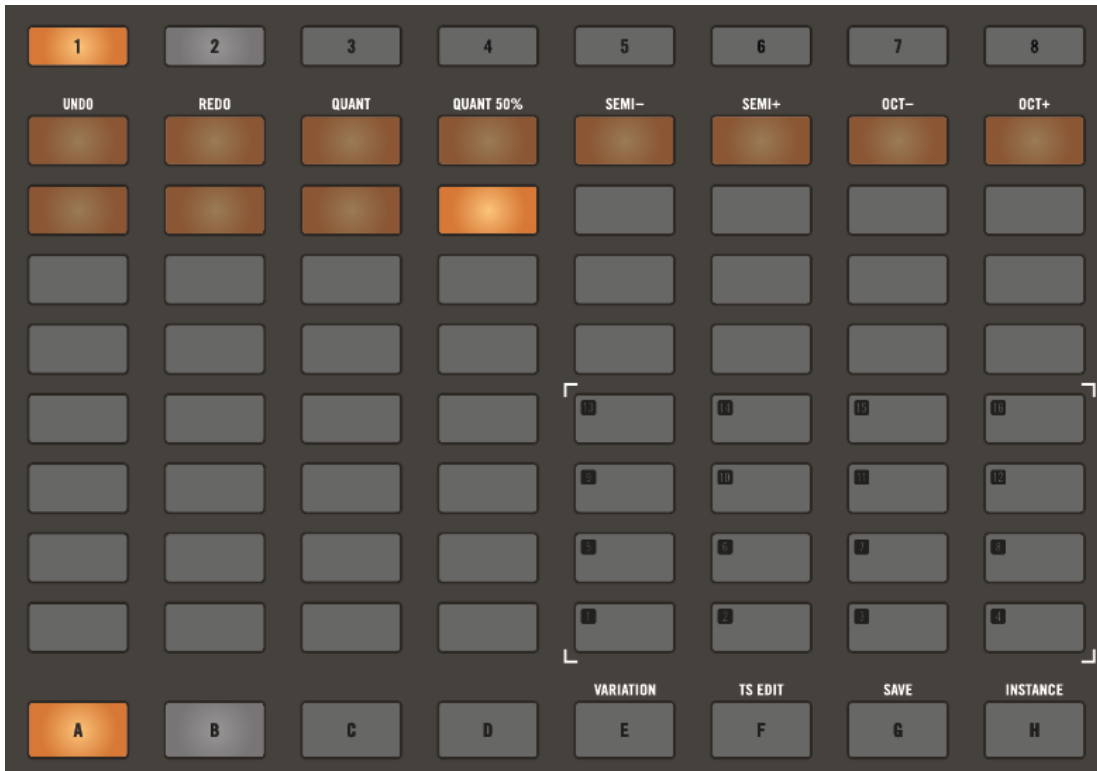
新しいパターンレングスの設定方法は以下です。

1. **SONG** ボタンを押します。
2. 8x8 マトリクス of 薄く点灯しているクリックパッドを押してパターンを選択、または使用したいグループにある点灯していないクリックパッドを押してパターンを新規作成します。

3. **SHIFT + SOLO (PAT LENGTH)** を押して Pattern Length モードにします。



4. 8x8 マトリクスのクリックパッドを押して必要な小節数を選択します。クリックパッド一つが 1 小節となります。



5. **SONG** ボタンを押して Pattern Length モードを解除します。

→ パターンレングスが設定されます。この設定値は同様の方法を繰り返すことで再度設定することができます。

7.1.4 Record Mode の設定

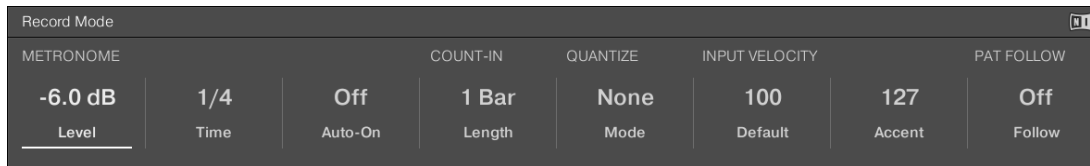
Record モード オプションで Metronome、Count-In Length、Quantize モードを設定（オンスクリーンオーバーレイを使用します）できます。

コントローラーで以下の操作を行い、Record モードオプションにアクセスします。

- ▶ **SHIFT + GRID (REC MODE)** ボタンを押して Record モードにします。



- オンスクリーンオーバーレイに Record モードが表示されるので、エンコーダーと D-pad を使用してオンスクリーン上の操作を行います。



以下の表は Record モード使用時のオンスクリーンオーバーレイのパラメーター内容です。

要因	内容
METRONOME	
Level	メトロノームは指定した値による正確なテンポを聴覚的に提示します。この機能は録音の際便利な機能です。METRONOME Level パラメーターでメトロノームの音量を設定します。設定音量範囲は $-\infty$ から 10.0 dB までです。
Time	メトロノーム発音時の値を設定します。設定値は 1/4、1/8、1/16、1/4T、1/8T、1/16T です。
Auto-On	メトロノームには自動起動（Auto-Enable）オプションがあり、パターン録音を始めると自動的にメトロノームが鳴るようになります。Rec に設定するとメトロノームは録音時に鳴るようになります。Off を選択すると、録音の起動、起動解除に関わらずメトロノームの影響が無くなります。
COUNT-IN	
Length	カウントインの長さを設定、録音開始前にメトロノームがカウントする長さを設定します。選択肢は 1 Bar、2 Bars、4 Bars です。

要因	内容
QUANTIZE	
Mode	<p>クリックパッドによる演奏、録音時にノートがクオンタイズされるようにする機能です (録音時のみにクオンタイズする設定も可能です)。これをインプットクオンタイズといいます。</p> <p>None にすると、手動クオンタイズ処理が必要になります。</p> <p>Record にすると、録音時にステップグリッド値によるクオンタイズが施されます。</p> <p>Play/Rec にすると、録音、演奏時にクオンタイズされるようになります。</p> <p>リアルタイムクオンタイズでは、当然クリックパッドを押した瞬間から再生ヘッドより右のグリッドにタイミングが合うようになります。</p> <p>クオンタイズを起動すると、選択したステップサイズ (ステップグリッド解像度のことで) にあわせてクリックパッド (1-16) で録音したノートがクオンタイズされます。Step Grid をオフにすると、クオンタイズの効果は無効となります。ステップグリッドとステップサイズに関しては ↑7.1.2, Step Grid の設定 を参照してください。</p>
INPUT VELOCITY	
デフォルト	Step モード、Piano Roll モード使用時の 8x8 クリックパッドによるインプットノートのデフォルトインプットベロシティレベルを設定します。
Accent	Step モード、Piano Roll モード使用時の 8x8 クリックパッドによるアクセントノート (SHIFT + SELECT) のデフォルトインプットベロシティレベルを設定します。
PAT FOLLOW	
Follow	<p>Step モードでステップシーケンス処理を行っている際に、プロジェクト内のタイムライン上を追従するか設定する項目です。</p> <p>SHIFT + A ショートカットで Follow を On または Off の状態に切り替えることができます。</p>

7.2 ビートの演奏、プログラム

この章では MASCHINE JAM を使ってビートを作成する方法について解説します。メロディー作成に関しては [↑7.3, メロディーとハーモニーの作成](#) を参照してください。

コントローラーにはビートパターン作成に適した 2 つのモードを用意しています。

- **Pad モード** - Pad モードで 1-16 のクリックパッドにグループ内のサウンドを一つずつアサインすることができます。クリックパッドはフィンガードラムや個々のサウンドをトリガーすることでリアルタイム録音することが可能です。8x8 クリックパッドマトリクスの左下の点灯している一角で入力ステッ

ブのベロシティーを選択します (下部左隅が最低値、上部右隅が最高設定値となります)。選択したベロシティーが明るく点灯します。

多くのグループを使用することができ、各グループごとに 16 個のサウンドを含んでいます。グループ間を切り替えて、いくつかのパターンを作成し、シーンを作成、最終的にはソングを作成します。

- **Step モード** - Step モード コントローラーをステップシーケンサーとして使用することもでき、この場合、8x8 マトリクスの 64 のクリックパッドが設定した Step Grid 値の 1 ステップとして機能します。クラシックなドラムマシンと同様に、再生中は 8x8 マトリクス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。

ビートを作成する前にはまずブラウザからドラムキットをロードしておく必要があります。

7.2.1 ドラムキットのロード

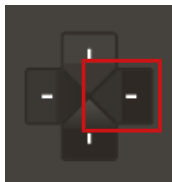
ビート作成時にはまず MASCHINE ファクトリーライブラリ からドラムキットをロードします。

ドラムキットを起動するには以下を行ってください。

1. グループボタン (A-H) を押してグループを選択します。



2. **BROWSE** を押して MASCHINE ライブラリにアクセスします。
3. **SHIFT** + D-pad 左ボタンを押してブラウザをリセットします。
4. エンコーダーを回してオンスクリーンオーバーレイで **ALL GROUPS** を選択します。
→ ブラウザの右側の検索結果リストに有効なドラムキットが表示されます。
5. 右 D-pad ボタンを押して検索結果リストにアクセスします。



6. エンコーダーを回し、キットを選択します。
7. エンコーダーを押してそのエフェクトに確定します。
→ キットがロードされ、クリックパッド 1-16 で各サウンドを演奏できるようになります。

7.2.2 ビートのリアルタイム録音

Pad モードでは 16 のクリックパッドでグループのサウンドを演奏でき、リアルタイム録音や、ジャムセッションに活用することができます。

ブラウザからロードしたキットはクリックパッド 1-16 にアサインされます。

パッドモードの起動方法は以下です。

1. **PAD MODE** ボタンを押したままにします。
⇒ Group ボタンとクリックパッド 1-16 が点灯します。



2. 演奏したいサウンドがあるグループを選択します。
3. 16 のクリックパッドのどれかを押してサウンドを確認します。
4. 各サウンドの ベロシティーを設定します。8x8 クリックパッドマトリクスの左下の点灯している一角で入力したステップのベロシティーをコントロールします (下部左隅が最低値、上部右隅が最高設定値となります)。選択したベロシティーが明るく点灯します。
⇒ パターンに合いそうなサウンドが見つかったら録音を開始してみましょう。
5. パターン録音は **REC + PLAY** を押すことでいつでも開始することができます。
⇒ クリックパッドを押すことでパターンに記録されていきます。
6. **REC + PLAY** をもう一度押すと録音を停止します。



キットのサウンドを変更するにはブラウザを使用して各スロットに異なるサンプルをロードします。変更したいサウンドがあるクリックパッド (1-16) のどれかを押し、新しいドラムサウンドと入れ替えます。ブラウザを用いたファイル (この場合はサンプル) のロード方法に関しては [↑6.1, ブラウザからファイルをロードする](#) を参照してください。

Pattern Length または Step Grid の変更方法に関しては [↑7.1, 録音オプションの設定](#) を参照してください。

Note Repeat の使用

Note Repeat は Note Repeat 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クリック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きます。

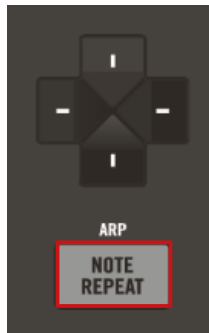
- Note Repeat で自在にドラムやパーカッションを演奏して、曲に抑揚を与えることが可能です。
- Note Repeat はパターン作成時に一定のビートを刻む場合に便利な機能です。

Note Repeat の基本事項

- Note Repeat 機能はコントローラーのクリックパッド(1-16)のみを用いてライブインプットに活用することができます。
- Note Repeat のアウトプットは Pattern Editor に録音されます。
- Note Repeat を MASCHINE でモジュレート、またはオートメーション処理することはできません。
- トランスポートが起動していなくても Note Repeat 機能を使用することができます。この場合 Note Repeat エンジンは自己クロックを使用します。

以下は Note Repeat 機能の使用方法です。

- ▶ **NOTE REPEAT** ボタンを押します。



→ MASCHINE JAM が自動的に Pad Mode となり、選択したグループ内の Sounds が点灯します。

1. リピートしたいサウンドがある Group (A-H) を選択します。
2. サウンドのクリックパッド (1-16) です。

→ Note Repeat オンスクリーンオーバーレイの内容に従ってサウンドがリピート演奏されます。

要因	内容
RHYTHM	
Rate	Note Repeat エンジンのビートはグローバルテンポと同調し、設定値幅は 1/1 から 1/128 となります。(1/1 と 1/128 以外の) 全ノート値には通常音符、付点音符、三連符があります。付点音符は通常の音符より 1.5 倍の長さとなります。三連符は通常ノートの 2/3 の長さとなります。
Unit	Rate パラメーターでオリジナルノート尺の 3 つのバリエーションを選択します。 NORMAL (デフォルト) でオリジナルノートレングスでリピートし、TRIPLET で 3 連符、DOTTED で付点付きとなります。
OTHER	
ゲート	ノートの間隔と、無音部分の間隔を RATE(上記 RHYTHM セクション参照) でパーセント設定します。設定値範囲は 1.0 %から 200 %までで、値が低いほどノートが短くなります。50 %でノートと無音部分の割合が等しくなります。100 %でノートが途切れることなくリピートされます。それ以上の値ではノートが重なり合います。
Lock	Note Repeat モードを離れても Note Repeat 機能を使い続けることができるようになります。例えば設定を調整したり、他のパターンへの切り替え、プラグインの設定を編集する、といったことが Note Repeat を使用しながら行うことができ便利です。
Hold	HOLD 機能で Note Repeat によるノート演奏をラッチ演奏します。On にした状態で Note Repeat がシーケンスを続けて演奏するようになります。 Note Repeat を停止するには、Hold パラメーターを Off にします。

7.2.3 Step Mode でビートを作成する

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変貌します。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。

ライブ録音ではタイミングよく各クリックパッドを押すことでシーケンスデータを直接的に入力してました。これはコントローラーが Pad モードのときの録音方法です。**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。

デフォルトでステップシーケンサーは 8x8 クリックパッドを用いて各サウンドをプログラムする仕様となっていますが、4 つ、または 8 つのサウンドを同時にシーケンス処理することもできます。Project ビューのクリックパッドマトリクスは、各モードで以下のように機能します。

- シーケンス用に一つのサウンドを選択すると、クリックパッドの最初の 2 行または 4 つの行に表示されます (Pattern length の設定内容によります。↑7.1.3, [Pattern Length の設定](#) 参照)。各クリックパッドがシーケンス上の 1 ステップとなります。
- シーケンス用に 4 つのサウンドを選択すると、各サウンドに 2 行分のクリックパッドが割り当てられ、各クリックパッドはシーケンスの 1 ステップとして機能します。
- シーケンス用に 8 つのサウンドを選択すると、各サウンドに 1 行分のクリックパッドが割り当てられ、各クリックパッドはシーケンスの 1 ステップとして機能します。

ステップモードの準備

シーケンスを始める前に Step モードを準備する方法は以下です。

1. シーケンスしたいサウンドがある Group ボタン (A-H) を押します (ここではドラムキットを選択してください)。



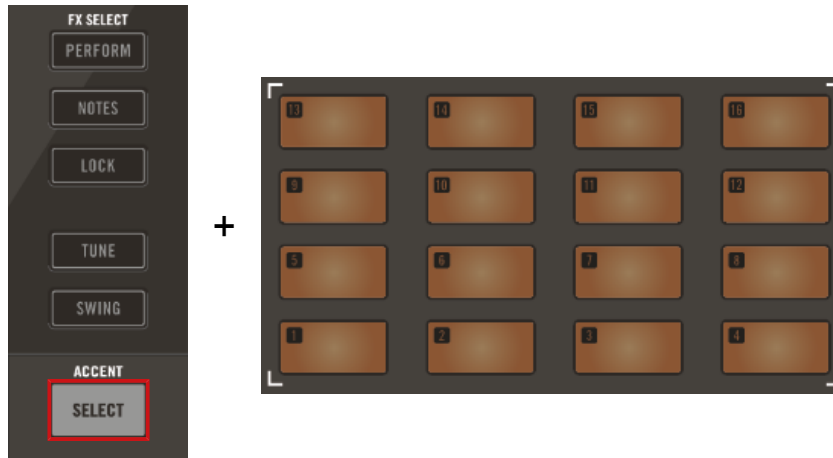
2. 8x8 マトリクスのクリックパッドを押し、パターンを作成します。
3. コントローラー左上にある STEP ボタンを押しながらボタン 1、4 または 8 を押すことで使用するサウンド総数 (1、4、8) を指定します。



シーケンスの作成

Step モードでシーケンスを作成する方法は以下となります。

1. **SELECT** + 使用したいサウンドがあるクリックパッド (1-16) を押します。



2. サウンドの ベロシティを選択します。一つのサウンドのステップモードに対して 8x8 クリックパッドマトリクスの左下の点灯している一角で入力したステップのベロシティをコントロールします (下部左隅が最低値、上部右隅が最高設定値となります)。選択したベロシティが明るく点灯します。
3. クリックパッドを押し、各ステップが発音するようにします。
 - ステップが起動するとクリックパッドが点灯します。点灯しているクリックパッドを押すとそのステップは発音しなくなります。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。
4. **SHIFT** + **SELECT (ACCENT)** を押すことでステップにアクセントを加えることができます。



- 新規ステップが強調発音されるようになり、クリックパッドはさらに明るく点灯します。コントローラーは **SHIFT** + **SELECT (ACCENT)** をもう一度押すまで Accent モードが起動したままとなります。ステップにアクセントを入力した場合、設定したベロシティ値は上書きされます。
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、8x8 マトリクスが左から順に点滅しています。再生中にクリック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。

パターンへのアクセス

パターンが 8x8 クリックパッドに収まらない場合でもその部分に移動することができます。方法は以下となります。

1. プロジェクトビュー上部の番号ボタン (1-8) を押してパターン内を移動します。
→ プロジェクトビューが随時アップデートされ、パターン内容を表示します。
2. **SHIFT + A** ボタンを押すことでコントローラーが自動的にパターン内を移動するようになります。
→ プロジェクトビューが随時自動アップデートされ、再生中でもパターン内容を表示するようになります。
3. 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クリックパッドを押します。
→ 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。

- ▶ ステップモードを解除するには、**STEP** ボタンを押します。

7.2.4 スイングの追加

Swing で選択しているチャンネル (Sound、Group、Master) のリズムを変更します。イベントのいくつかを変更することで、パターンにシャッフル効果を付加することができます。

スイングを付加したグルーブはオンスクリーンオーバーレイ、またはスマートストリップでチャンネルごとに個別に調節することができます。

グルーブを設定したチャンネル内の全チャンネルがその設定内容を適用します。

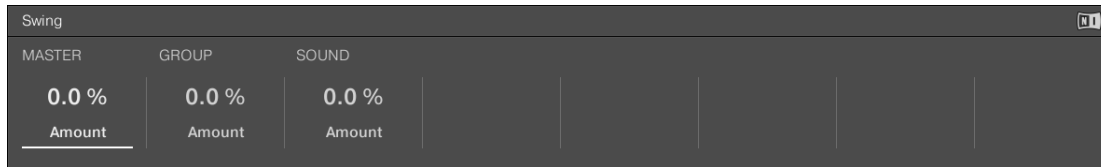
- Master チャンネルの Groove Properties の設定は全グループの全サウンドに影響します。マスターのスイング値は各サウンドとグループのグルーブプロパティのグルーブに影響を及ぼします。
- グループチャンネルでスイングの設定内容はそのグループの全サウンドに影響します。グループのスイングは各サウンドスイングに影響を及ぼします。
- Sound チャンネルではサウンドのスイング値はサウンド単体に影響します。

Master にスイングを追加する

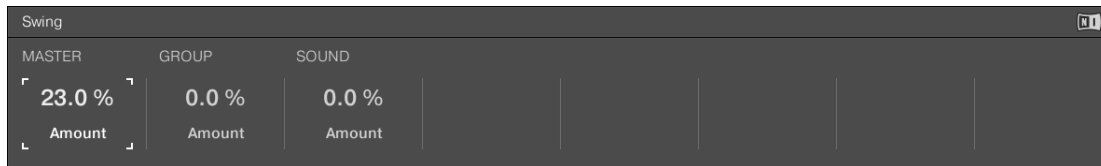
Master チャンネルにスイングを追加する方法は以下です。

1. **SWING** ボタンを押したままにします。
2. エンコーダーに触れ、オンスクリーンオーバーレイを表示します。

- エンコーダーを回し、**MASTER** を選択します。



- エンコーダーを押し手から回すことで Master の swing 値を設定します。



- エンコーダーを押して新しい値を適用します。

Group にスイングを追加する

グループチャンネルにスイングを追加する方法は以下です。

- SWING** ボタンを押したままにします。
 - グループのスイングを変更するには、グループボタン **A-H** を選択します。8 個以上のグループがプロジェクト内にある場合は、左右 D-pad ボタンを使用して他のグループバンクに移動します。
 - エンコーダーを回して **GROUP** を選択します。
 - エンコーダーを押し手から回すことで Group の swing 値を設定します。**SHIFT** を押しながらエンコーダーを回すことで調整値を詳細設定できます。
 - エンコーダーを押して新しい値を適用します。
- スイング値が更新します。さらにスマートストリップを用いて各グループのスイング値を調整することもできます。

Sound にスイングを追加する

サウンドチャンネルにスイングを追加する方法は以下です。

- SWING** ボタンを押したまま Sound **1-16** を選択します。
- エンコーダーを回して **SOUND** を選択します。
- エンコーダーを押し手から回すことで Sound の swing 値を設定します。

- エンコーダーを押してから回すことで値を変更します。SHIFT を押しながらエンコーダーを回すことで調整値を詳細設定できます。
- エンコーダーを押して新しい値を適用します。
→ スイング値が更新します。さらにスマートストリップを用いて各サウンドののスイング値を調整することもできます。

7.2.5 チョーク機能の適用

Choke All Notes 機能でプロジェクト内で演奏している全内容をやめることができます。この機能は全プラグインに対しても有効となります。

Choke All Notes 機能はコントローラーのみで使用できる機能です。

- ▶ SHIFT + MUTE (CHOKE) で演奏中の全ノートを止めます。



この機能は各状況で活用することができます。

- ライブ演奏中クリエイティブツールとして活用することができます。
- ワークフローのツールとしてシーケンサーを停止してからもなり続ける持続音の長いサンプルを停止することも可能です。
- パニックボタンとしてこの機能を使用して出所がわからないサウンドに一気に対処するといったことができます。



ミュート機能とは異なり、Choke All Notes 機能がグループやサウンドを別の状態にするといったことはありません。その代わりに現在演奏している音声が瞬時にカットされます。カットした音声をもう位置を再生することはできず、同時発音設定の音数分演奏できる状態となります。引き続き演奏されるノートは通常通り演奏されます。

7.3 メロディーとハーモニーの作成

この章では MASCHINE JAM を使ったメロディアスなコンテンツの作成方法を解説します。ビート作成に関しては [↑7.2, ビートの演奏、プログラム](#) を参照してください。

コントローラーでは以下のような作成方法があります。

- **Keyboard モード** - Keyboard モードで、8x8 クリックパッドマトリクスを用いてフォーカスしているサウンドを異なる音程で演奏することができます。

- **Piano Roll** – Piano Roll モード ではコントローラーがメロディーとコードを奏でるステップシーケンサーに変貌します。Piano Roll モードでは 8x8 クリックパッドマトリクスの水平軸が時間軸、垂直軸が音程軸となり、これで個々のノートを取ったシーケンスの作成が可能となります。

以下サブセクションではこれら 2 つのモードを使用したメロディーコンテンツの作成方法を解説します。

7.3.1 インストゥルメントのロード

メロディーを録音する前にインストゥルメントをロードする必要があります。MASCHINE ファクトリーライブラリ、または MASCHINE JAM 購入者に対して無償提供される KOMPLETE SELECT バンドル からプラグイン を MASCHINE Sound にロードします。

この例では KOMPLETE SELECT がお使いのコンピューターにインストールしてあることを前提に解説を進めます。

インストゥルメントをロードする方法は以下となります。

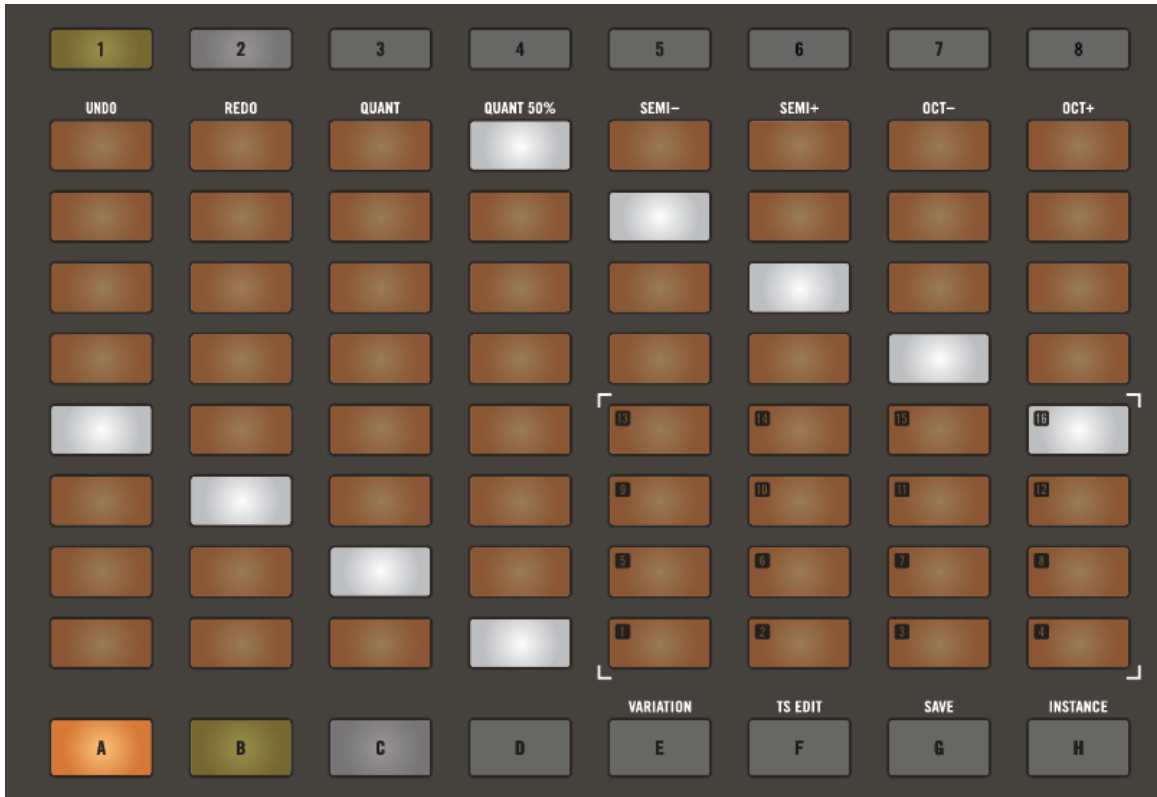
1. グループボタン (A-H) を押してグループを選択します。



2. **BROWSE** を押して MASCHINE ライブラリにアクセスします。
3. **SHIFT** + D-pad 左ボタンを押してブラウザをリセットします。
4. エンコーダーを回し、オンスクリーンオーバーレイで **ALL INSTRUMENTS** を選択します。
→ ブラウザの右側の検索結果リストに有効なインストゥルメントプリセットが表示されます。
5. エンコーダーを押して有効なインストゥルメントのリストにアクセスし、エンコーダーを回してプラグインを選択します。
6. 下 D-pad ボタンを押して **TYPES** によるサウンドの絞り込み検索を行います。
7. ここではエンコーダーで **Synth Lead** を選択し、エンコーダーを押して適用します。
8. 右 D-pad ボタンを押して検索結果リストにアクセスします。
9. エンコーダーを回し、プリセットサウンドを選択します。
10. エンコーダーを押してそのエフェクトに確定します。
→ これでインストゥルメントがロードされました。

7.3.2 メロディーとハーモニーのリアルタイム録音

Keyboard モード でプロジェクトビューで 8x8 クリックパッドを使用すると選択しているサウンドを異なる音程で演奏することができます。このモードは音程があるインストゥルメントに対して特に有効です。8x8 クリックパッドマトリクスでは各ボタンの演奏ピッチを表示します (フォーカスしているサウンドの色が反映されます)。そのままクリックパッドを押すと、同じサンプルを異なる音程で再生します。



Keyboard モードの MASCHINE JAM です。

Keyboard モードにアクセスする方法は以下です。

- ▶ **SHIFT + PAD MODE (KEYBOARD)** を押します。

→ コントローラーが Keyboard モードとなり、デフォルトのクロマティックスケール C の状態となります。

From bottom left to top right of the 8x8 クリックパッドマトリクスの下部左から上部右までで、サウンドの C1 から C6 を演奏することができ、白いクリックパッドは各オクターブのスケールのルートノートを示すようになります。

▶ 上下 D-pad ボタンを押すことでスケールの高低ノートを演奏できます。

→ ノートがこの操作で更新し、スケールの高低ノートを演奏できる状態となります。

1. パターン録音は **REC + PLAY** を押すことでいつでも開始することができます。

2. **REC + PLAY** をもう一度押すと録音を停止します。

録音オプションの設定とパターンの長さの変更に関しては [↑7.1, 録音オプションの設定](#) を参照して下さい。

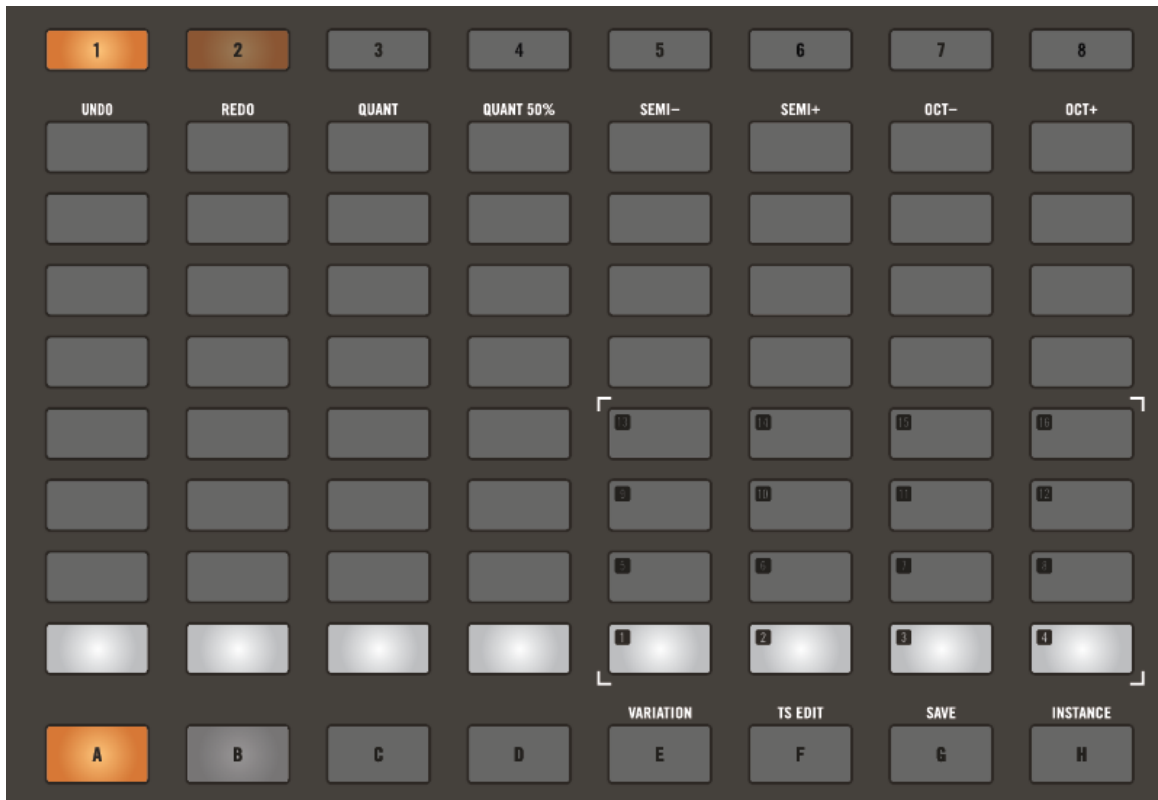
パターン編集に関しては [↑7.4, パターンの編集](#) を参照して下さい。

7.3.3 メロディーとハーモニーのステップシーケンス作成

Piano Roll モードでコントローラーがメロディーとコード用ステップシーケンサーに変貌します。

Piano Roll モードでは 8x8 クリックパッドマトリクスの水平軸が時間軸、垂直軸が音程軸となり、これで個々のノートを扱ったシーケンスの作成が可能となります。

Piano Roll モードでは 8x8 クリックパッドマトリクスを用いてプログラムできるサウンドは一つとなります。サウンドとスケール選択し、録音に取り掛かります。



MASCHINE JAM の Piano Roll モードです。

Piano Roll モードの準備

シーケンスを始める前に Piano Roll モードを準備する方法は以下です。

1. **SONG** を押してプロジェクトビューにします。
2. シーケンスしたいサウンドがある Group ボタン (**A-H**) を押します。
3. プロジェクトビューで 8x8 マトリクスのクリックパッドを選択し、パターンを作成します。
4. コントローラー左上の **SHIFT + STEP (PIANO ROLL)** を押して Piano Roll モードにします。

スケールの設定

Piano Roll はスケールと使用することでミスタッチなく作業を進めることができるようになり便利です。

- ▶ エンコーダーに触れ、オンスクリーンオーバーレイを表示、D-pad とエンコーダーを用いてスケールを選択します。

MASCHINE JAM によるスケール選択方法詳細は [↑7.3.4, スケール、コード、パッドレイアウトの選択](#) を参照してください。

シーケンスの作成

Piano Roll モードでシーケンスを作成する方法は以下となります。

1. **SELECT** + 使用したいサウンドがあるクリックパッド (1-16) を押します。
2. クリックパッドを押し、各ステップが発音するようにします。
 - ⇒ 選択したステップが起動するとクリックパッドが点灯します。クリック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。この方法で簡単にメロディーのパターンを作成することが可能です。
3. **SHIFT** + **SELECT (ACCENT)** を押すことでステップにアクセントを加えることができます。
 - ⇒ 新規ステップが強調発音されるようになり、クリックパッドはさらに明るく点灯します。コントローラーは **SHIFT** + **SELECT (ACCENT)** をもう一度押すまで Accent モードが起動したままとなります。
4. **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、マトリクスが左から順に点滅しています。再生中にクリック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。



内蔵 MASCHINE Bass Synth をシーケンス操作する場合、グライドを追加する場合は 8x8 クリックパッドマトリクスの最上部を押します。するとパッドが黄色に表示され、選択したステップに対してグライド機能が有効であることを示します。

パターンの各パートへのアクセス

パターンの長さによっては 8x8 クリックパッド総数ではパターンを一度に表示しきれない場合があります。パターン各部アクセスする方法は 以下となります。

- ▶ プロジェクトビュー上部の番号ボタン (1-8) を押してパターン内を移動します。
 - ⇒ プロジェクトビューが随時アップデートされ、選択したパターン内容を表示します。

コントローラーを設定することで、8x8 クリックパッドマトリクス総数以上のパターン尺がある場合、自動的にパターンのどの部分を再生しているか表示できるようにする機能も備えています。

コントローラーでパターンフォロー機能を設定する方法は以下です。

- ▶ **SHIFT + A** を押します。
 - プロジェクトビューが随時自動アップデートされ、再生中でもパターン内容を表示するようになります (プレイヘッドがライト表示され現在地を示すようになります)。
- ▶ 他の Sound に切り替えるには **SELECT** を押し、シーケンスに必要なサウンドがあるクリックパッドを押します。
 - この方法で、パターンを組んでいきます。

Piano Roll モードはいつでも解除することができます。

- ▶ Piano Roll モードを解除するには、**STEP** ボタンを押します。

7.3.4 スケール、コード、パッドレイアウトの選択

MASCHINE は大量のスケールとコードを用意しています。この機能でミスタッチなくスケールに忠実にコントローラーを操作できるようになり、また、クリックパッドのどれかを押すことでコード演奏ができるようになります。

スケールとコード

オンスクリーンオーバーレイでスケールを選択すると、8x8 クリックパッドマトリクスにそのスケールがマッピングされます。これでどのクリックパッドを押しても、またはホストアプリケーションを介してどの MIDI ノートが送信されても、ノートが設定したスケールを発音するようになります。

デフォルトで MASCHINE JAM の 8x8 クリックパッドマトリクスには クロマティック C スケールのマッピングが施されています。エンコーダーに触れることでスケール用オンスクリーンオーバーレイが表示されます。これで現在の設定内容を確認でき、またスケール用に新規ルートノートスケールタイプ、コードモードを設定することができます (ハーモニック、またはあらかじめ設定してあるコードセットを 8x8 マトリクスを用いてクリックパッドを介してトリガーすることができます)。

パッドレイアウト

スケールとコードを選択する方法として、パッドレイアウトをスタンダードからアイソモーフィックに変えることも可能です。

スタンダードパッドレイアウト では 8x8 グリッドマトリクスを用いてピアノのように左から順にノート音程が変わる通常仕様となります。クリックパッドは選択したスケールをハイライト表示しルートノートを白く表示します。

アイソモフィックパッド レイアウトではコード、または音楽的インターバル演奏時に同じキー配置を使用することができるようになります。ピアノレイアウトでの演奏よりも比較的簡単に演奏することが可能です。このレイアウトの場合、音楽理論に詳しくない場合でも演奏時の指の位置を覚えることで簡単に演奏できるようになります。例えばマイナートライアドの形を覚えれば、どのキーでもマイナートライアドを演奏できるようになります。どのキーでも同じ指の位置を使用するので、ハーモニーやメロディーをさらに追及できるようになります。スケールエンジンでキーを設定し、スケールを左右上下に移動させてください。



MASCHINE JAM による基本的なアイソモフィックレイアウトの運指リストは Native Instruments ウェブサイトの以下リンクにあります

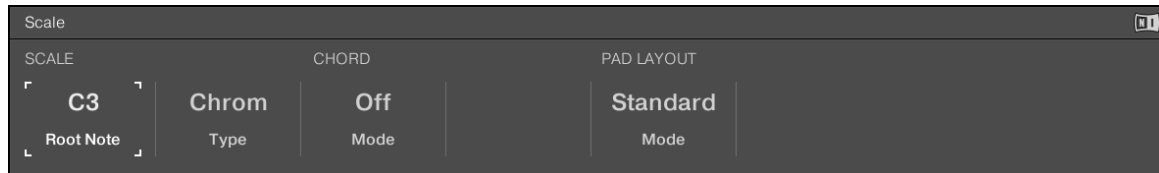
<https://www.native-instruments.com/en/products/maschine/production-systems/maschine-jam/downloads/>

オンスクリーンオーバーレイを用いたスケール、コード、パッドレイアウトの選択

オンスクリーンオーバーレイでスケールを選択する方法は以下となります。

1. ポリフォニック発音するサウンドスロットを選択、またはそういったインストゥルメントをサウンドスロットにロードします。
2. Keyboard モードにするには、**SHIFT + PAD MODE (KEYBOARD)** を押します。
3. エンコーダーに触れます。
 - ⇒ オンスクリーンオーバーレイで現在のスケール設定内容を表示します。
4. エンコーダーを回し、パラメーターを選択、押すことで選択内容を適用します。
5. エンコーダーを回して値を調節、もう一度押すことで変更内容を適用します。

スケール用オンスクリーンオーバーレイ



Scale 用オンスクリーンオーバーレイです。

要因	内容
SCALE	
Root Note	スケールのルートノートを選択します。
Type	必要なスケールタイプを選択します。
CHORD	
Mode	Off (コードなし) または Harm (ハーモニー) を選択します。
Type	必要なコードタイプを選択します。
PAD LAYOUT	
Mode	任意のクリックパッドレイアウトを選択します。 Standard では 8x8 クリックパッドマトリクスを用いてピアノのように左から順にノート音程が変わる通常仕様となります。 Isomorph ではコード、または音楽的インターバル演奏時に同じキー配置を使用することができるようになります。
レイアウト(Layout)	Isomorph パッドレイアウトを選択すると、Layout で 3rds、4ths、Sequential パッドレイアウトの各インターバルを選択できます。
Type	Isomorph パッドレイアウトを選択すると、Type で In Key (選択したスケールに対応するノートのみが表示されます) または Chromatic (全てのノートが演奏可能で、設定内容に合わないノートは無灯の状態となります)。
Direction	Isomorph パッドレイアウトを選択すると、Direction で Horizontal と Vertical (8x8 マトリクス上でのノートの配置方向を水平化垂直かで指定します) を選択できるようになります。



新規グループを作成すると、最後に選択した Scale が自動的にアサインされます。

以下のセクションで、Scale オプションについて詳しく解説します。

Scale の Root Note の設定

SCALE パラメーターを使用して **Root Note** スケールのルートノートを設定します。この設定でスケールのルートノートを設定することでスケールの起点が設定されます。SCALE Type パラメーターで選択したスケールパターンにより、以降のスケールノートが決定します。異なる **Root Note** を選択することで上下にスケールを変化させることもできます。



スケールのルートノートは 8x8 マトリクスでは白クリックパッドが示します。

スケールタイプの設定

SCALE パラメーター **Type** を使用して 8x8 クリックパッドマトリクスにマッピングされるノートのスケールパターンを設定します。

例えば **Root Note** を *C* にし、SCALE Type をデフォルトの *Major* にした場合は、スケールは C メジャーとなり、C、D、E、F、G、A、B (その後、オクターブ上の C が続きます) のノートがマッピングされます。**Root Note** を *G* にすると、G、A、B、C、D、E、F# (G が続きます) ノートを含んだ G メジャースケールとなります。発音されるノート間隔は「全音-全音-半音-全音-全音-全音-半音」となり、これが Major スケールの法則として機能します。

ホストソフトウェアから MIDI 入力でインストゥルメントを演奏する場合は、MIDI のノートは SCALE Type で選択したスケールに基づいて演奏されます。例えば (**Root Note** を *C* に設定し、) C-D-D# ノートを含んだ MIDI パターンが演奏された場合、SCALE Type が *Chromatic* (オンスクリーンオーバーレイでは *Chrom* と表示されます) であればそのまま演奏されますが、SCALE Type が *Major* となっている場合は C-D-E のノートを演奏します。

Chord Mode

CHORD パラメーター **Mode** で MASCHINE JAM、またはホストソフトウェアの MIDI ノートによる単音演奏でコードを生成することができます。



8x8 クリックパッドマトリクスは白く点灯した LED を介して演奏されたコードの各キーを示し、起動していないクリックパッドは完全に点灯することはありません。

CHORD モードの表示には一つの無効(*Off*) の状態と、2 つの起動した状態があります (以下参照)。

Chord Mode	内容
Off	CHORD モードが起動していない状態です。
Harm	CHORD モードを Harm にすると、CHORD タイプ メニュー で選択したノートの間隔を設定 SCALE Type できるようになり、例えばルートノートからのトライアドはルートノート、3度、5度のノート (CHORD Type 値 1-3-5) となります。
Chd Set	CHORD Mode を Chd Set にすると、CHORD Type メニューで現在の Root Note によりメジャー/マイナーコードを選択できるようになります。 12 の点灯する 8x8 クリックパッドマトリクス でコードを発音することができます。

Chord Type

CHORD パラメーター Type を使用して 単音で生成するコードを設定します。



8x8 クリックパッドマトリクスは白く点灯した LED を介して演奏されたコードの各キーを示し、起動していないクリックパッドは完全に点灯することはありません。

有効な CHORD Type 値は CHORD モード を Harm または Chd Set にするかで異なります (以下参照)。

Chord Type、Chord Mode を Harmonizer にした場合

CHORD モードを Harm にした場合は、CHORD Type では選択した SCALE Type による各ノートを表示します。これで 12 の Chrom スケール以外の全スケールで、コードを構成するノート間隔を選択することができるようになります。

クリックパッドマトリクス、またはホストソフトの入力 MIDI ノートによりノートインターバルが追加されます。例えば Root Note を C、SCALE Type を Minor、CHORD Mode を Harm、CHORD Type を 1-3-5 にすることで C マイナートライアドが生成されるようになります。ここまでの解説が難解であれば、任意の値を設定してどのキーが有効、無効であるか、どのノートが再生されるか試してみてください。

CHORD Mode を Harm にすると、CHORD Type セットアップには以下の値が表示されます。

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

Chord Type、Chord Mode を Chord Set にした場合

CHORD Mode を Chd Set にし、Root Note を C にすると、CHORD Type メニューに選択肢が表示されるようになります。提示される選択肢は Maj 4 や Min 7 となり、これらがルートノート C を使用した場合メジャー、マイナーコードを生成します。

CHORD Mode を Chd Set にすると、CHORD Type には以下の値が含まれるようになります。

- Maj 1-8
- Min 1-8

Chord Type と Chromatic Scale

Chrom スケール はオクターブ上の全セミトーンを含みます。これは全白鍵盤、黒鍵盤をオクターブ全域に渡って 12 ステップの Chrom スケールを演奏している、ということになります。スケール内で全てのセミトーンを使用でき、これらのキーでコードを演奏できます。SCALE TYPE として Chrom を選択すると、自由に CHORD Type を選択することが可能となります。以下は生成可能な有効なコードです。

Chord Type	再生ノートに追加されるセミトーン
オクターブ	12
Perf 4 (Perfect 4)	5
Perf 5 (Perfect 5)	7
Major	4 と 7
Minor	3 と 7

Chord Type	再生ノートに追加されるセミトーン
Sus 4 (Suspended 4)	5 と 7
Maj 7 (Major 7)	4、7 と 11
Min 7 (Minor 7)	3、7 と 10
Dom 7 (Dominant 7)	4、7 と 10
Dom 9 (Dominant 9)	4、7、10、と 14
Min 7b5 (Minor 7 b5)	3、6 と 10
Dim 7 (Diminished 7)	3、6 と 9
Aug (Augumented)	4 と 8
Quartal	5、10 と 15
Trichd (Trichord)	5 と 11

7.3.5 アルペジオの作成

MASCHINE JAM は柔軟で万能なアルペジエーターを装備しており、8x8 クリックパッドを押すことでノートシーケンスを生成、各ノートを演奏します。Scale エンジン(↑7.3.4, [スケール](#)、[コード](#)、[パッドレイアウトの選択](#))で作成したスケールとコードを用いたアルペジオ演奏も可能です。アルペジオ演奏を行う際の操作は 8x8 マトリクスのクリックパッドを押すのみです。

アルペジエーターには各パラメーターがあり、ノートシーケンスに多彩な表現力を与えます。

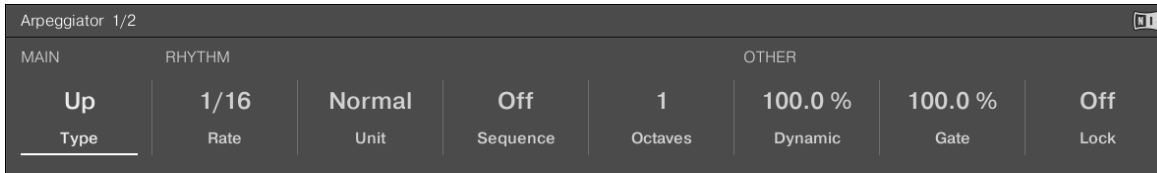
アルペジエーターにアクセスする方法は以下となります。

1. **SHIFT + NOTE REPEAT (ARP)** ボタンを押します。
 - ⇒ コントローラーが自動的にキーボードモードとなり、8x8 クリックパッドマトリクスが点灯します。白いクリックパッドはスケールのルートノートとなります。
2. 上下 D-pad ボタンでスケールの高低ノートに移動します。
 - ⇒ 8x8 クリックパッドマトリクスがアップデートされ、有効なノートを表示します。

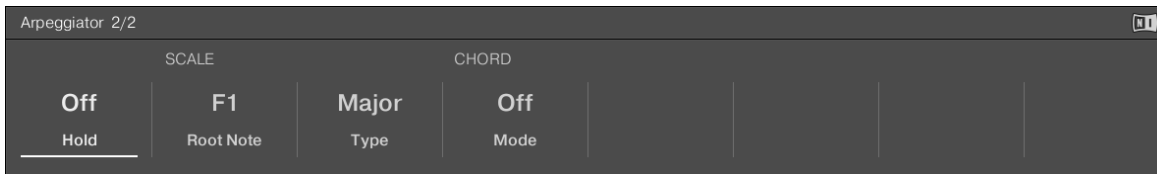
アルペジエーターの設定

1. オンスクリーンオーバーレイで Arp パラメーターを編集するにはエンコーダーに触れます。
 - ⇒ オンスクリーンオーバーレイが表示され、各オプションを編集できるようになります。

2. エンコーダーを回し、パラメーターを選択、押すことで選択内容を適用します。
3. エンコーダーを回してパラメーター値を調節、もう一度押すことで変更内容を適用します。



オンスクリーンオーバーレイのアルペジエーターページ 1 です。



オンスクリーンオーバーレイのアルペジエーターページ 2 です。

- アルペジオ内容を複雑にするには **RHYTHM** セクションの Rate、Sequence、Swing 各パラメーターを使用します。詳細は以下表の **RHYTHM** セクションを参照してください。
- アルペジオ用ノートレンジやベロシティ、レンジを変更するには、**OTHER** パラメーターの **Octaves**、**Dynamic**、**Gate** を使用します。詳細は以下表の **OTHER** パラメーターの説明を参照してください。
- Arp シーケンス再生を持続させるには **Hold** パラメーターを使用します。詳細は以下表の **Hold** の説明を参照してください。

以下の表はアルペジエーター使用時のオンスクリーンオーバーレイのパラメーター内容です。

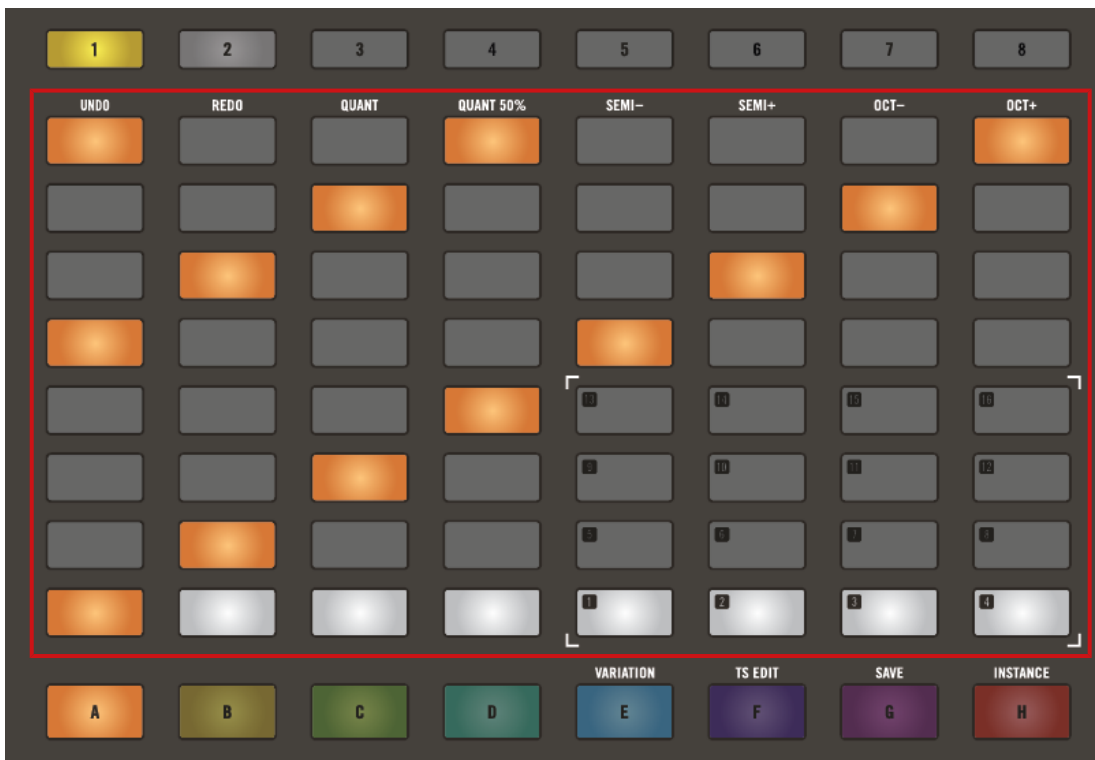
要因	内容
MAIN	
Type	<p>アルペジエーターノートの再生順序を設定します。選択肢は以下です。</p> <p>Up ではルートノートから演奏を開始し、ノートをコードに従って上げて演奏します。</p> <p>Down でノートを下げながら演奏します。</p> <p>Up & Down でノートの上げ下げ演奏を交互に繰り返します。</p> <p>Order Played ではコントローラーのパッドを押した順番にアルペジオ演奏を行います。</p> <p>コードを設定している場合は、最初に押したボタンの全ノートをまずトリガーし、次に押したボタンのコードを演奏します。</p> <p>Chord ではコードを連続的に演奏します。</p>
RHYTHM	
Rate	<p>Arp エンジンのビートをグローバルテンポに合わせて 1/1 から 1/128 の値の間で設定します。(1/1 と 1/128 以外の) 全ノート値には通常音符、付点音符、三連符があります。付点音符は通常の音符より 1.5 倍の長さとなります。三連符は通常ノートの 2/3 の長さとなります。</p>
Unit	<p>Rate パラメーターでオリジナルノート尺の 3 つのバリエーションを選択します。</p> <p>Normal (デフォルト) でオリジナルノートレングスでリピートし、Triplet で 3 連符、Dotted で付点付きとなります。</p>
Sequence	<p>アルペジオノート にリズムによる変化を与えることもできます。選択肢は 8 つです。</p> <p>Off を選択するとデフォルトシーケンスとなります。</p>
Octaves	<p>アルペジオのノート適用設定範囲を設定します。クリックパッドを押すことでアルペジオ範囲を 1 オクターブ以内に収める、あるいはオクターブの垣根を超えて 8 オクターブ全てを使った大胆なアルペジオシーケンス内容の変更も可能です。</p>
OTHER	
Dynamic	<p>各クリックパッドに対する圧力によってベロシティー値が設定されます (Polyphonic Aftertouch)。値は 1 % から 200 % までです。ここでの設定は全レートプリセットに影響します。</p>
ゲート	<p>ノートの間隔と、無音部分の間隔を Rate (上記 RHYTHM セクション参照) でパーセント設定します。設定値範囲は 0 % から 200 % までで、値が低いほどノートが短くなります。50 % でノートと無音部分の割合が等しくなります。100 % でノートが途切れることなくリピートされます。それ以上の値ではノートが重なり合います。</p>

要因	内容
Lock	Arp モードを解除しても Arp 機能を継続して使用することができます。例えばアルペジオを試しながらコード設定を調整したり、他のパターンへの切り替え、プラグインの設定を編集する、といったことが可能となり便利です。
Hold	アルペジエーター Hold 機能でアルペジエーターによるノートを発音維持することができます。On に設定すると、アルペジエーターは押したノートによるシーケンスを持続的に演奏します。 アルペジエーターの再生をとめるには Hold パラメーターを Off にします。
SCALE	
Root Note	最初の SCALE パラメーターは Root Note です。スケールのルートノートを選択することでスケールの起点となるキーが設定されます。Type パラメーターで選択したスケールパターンにより、以降のスケールノートが決定します。異なる Root Note を選択することで上下にスケールを変化させることもできます。
Type	2 番目の SCALE パラメーターは Type です。ここでスケールパターンを設定することで、8x8 クリックパッドマトリクスでのマッピング内容が設定されます。 例えば Root Note を C にし、SCALE Type をデフォルトの Major にした場合は、スケールは C メジャーとなり、C、D、E、F、G、A、B (その後、オクターブ上の C が続きます) のノートがマッピングされます。Root Note を G にすると、G、A、B、C、D、E、F# (G が続きます) ノートを含んだ G メジャースケールとなります。発音されるノート間隔は「全音-全音-半音-全音-全音-全音-半音」となり、これが Major スケールの法則として機能します。 ホストソフトウェアから MIDI 入力でインストゥルメントを演奏する場合は、MIDI のノートは SCALE Type で選択したスケールに基づいて演奏されます。例えば (Root Note を C に設定し、) C-D-D# ノートを含んだ MIDI パターンが演奏された場合、SCALE Type が Chromatic (オンスクリーンオーバーレイでは Chrom と表示されます) であればそのまま演奏されますが、SCALE Type が Major となっている場合は C-D-E のノートを演奏します。
CHORD	
Mode	最初の CHORD パラメーターはモードです。この機能で MASCHINE JAM、またはホストソフトウェアの MIDI 入力ノートにより、単音でコードを生成するようになります。

7.3.6 Smart Strips によるノートの演奏

Notes モードで Smart Strips を用いたサウンドの演奏が可能となります。Smart Strips で指先でのコード演奏ができ、斬新な方法でメロディーのアイデアを作成することができます。Smart Strips によるノート演奏はギターの演奏に似ており、一般的なサウンドによる演奏や、斬新なシンセ音声による演奏が可能となります。

Notes モードで 8 本の各ストリップでコード演奏することが可能です。これにより選択したスケールによるコード演奏が可能となります。既に設定されたコードをカスタマイズしたり、コントローラーのクリックパッドマトリクスを用いて自身のコードを作成することもできます。



MASCHINE JAM コントローラーの Notes モードです。

Notes モードには 3 種の異なるインプットタイプを用意しています。

- **Guitar:** 選択することで Smart Strips でいくつかのノートがギター演奏と似た状態で演奏できるようになります。ノートはギターコードを模倣した設定となり、クリックパッドマトリクスではそのコードを構成する各ノートが点灯します。クリックパッドを押して各ノートを追加、除外することでコード内容を編集することができます。コード設定項目と併用し、単音でコードが演奏できるようになります。
- **Chords:** この設定で Smart Strips を用いて選択したスケールによるコードを演奏できるようになります。ノートはスリーコードを模倣した設定となり、クリックパッドマトリクスではそのコードを構成する各ノートが点灯します。クリックパッドを押して各ノートを追加、除外することでコード内容を編集することができます。コード設定項目と併用し、コード演奏できるようになります。
- **User:** この設定で Smart Strips を用いて自身で設定したコードを演奏できるようになります。クリックパッドを押して各列でノートを追加、削除します。スケールを設定すると、そのスケールによって使用できるノートが限定されます。コード設定項目と併用し、単音でコードが演奏できるようになります。



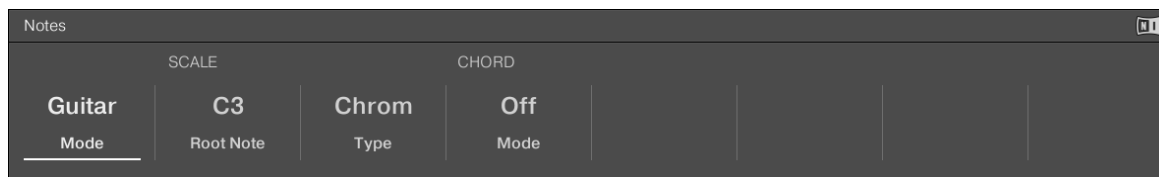
Notes モードは Scale Type を選択することでよりその効果を発揮します。スケール選択方法の詳細は ↑ [7.3.4, スケール、コード、パッドレイアウトの選択](#) を参照して下さい。

Notes モードの使用

Notes モードの使用方法は以下となります。

1. **NOTES + 1, 2, 3** を押しながら Notes モード (**Guitar**, **Chords**, **User**) を選択します。エンコーダーを回して **Mode** にし、エンコーダーを回してモードを選択、エンコーダーを押すことで選択肢を確定することもできます。
 - Notes モードオンスクリーンオーバーレイが表示され、エンコーダーを用いて選択、選択肢の確定ができます。
2. Smart Strips を押しながら上下にスライドさせることで演奏できます。白いクリックパッドはスケールのルートノートとなります。
 - ▶ 上下 D-pad ボタンでスケールの高低ノートに移動します。

Notes モードオンスクリーンオーバーレイ



オンスクリーンオーバーレイの Notes モードです。

要素	内容
Mode	エンコーダーを用いて Guitar 、 Chords 、 User モードのどれかを選択します。 NOTES ボタンを押しながら 1 、 2 、 3 を押すことでモードを選択します。
SCALE	
Root Note	スケールのルートノートを選択します。
Type	必要なスケールタイプを選択します。
CHORD	
Mode	Off (コード演奏されなくなります)、または Harm (ハーモニー) を選択します。
Type	必要なコードタイプを選択します。

MASCHINE でスケールを選択する方法は [↑7.3.4, スケール、コード、パッドレイアウトの選択](#) を参照してください。

7.4 パターンの編集

このセクションでは MASCHINE JAM で行うことができる パターン編集について解説します。

この機能は以下の内容を含みます。

- 選択したグリッドに合わせてノートをクオンタイズする。詳細は [↑7.4.2, パターンをクオンタイズする](#) を参照してください。
- パターンの長さを倍にする。詳細は [↑7.4.3, パターンを等倍する](#) を参照してください。
- Pattern Editor 内でイベントをナッジ (ずらす) 処理する。詳細は [↑7.4.5, パターン内でイベントをナッジする](#) を参照してください。
- パターンをトランスポートする。詳細は [↑7.4.4, パターンのトランスポート](#) を参照してください。

これらの機能詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアルでも記載しています ([Help](#) メニューから見つけてください)。

7.4.1 ステップモードでのクイックエディット

Step モードと Piano Roll モード時に Quick Edit ショートカットを使用してステップモードのステップ数の設定、ベロシティの設定、チューニングを素早く行うことができます。**LEVEL**、**TUNE**、**SWING** ボタンを押し、編集したいステップを押したままエンコーダーを回して値を変更します。

ベロシティーの調整

選択したステップの ベロシティーを変更する方法は以下となります。

1. **STEP** を押します。
 2. **LEVEL** を押します。
 3. 8x8 マトリクスで編集したいステップを押したままにします。
 4. エンコーダーを回して値を設定します。
- 選択したステップのベロシティー値が変更され、現在の値が最初のスマートストリップに表示されま
す。

チューニング

1. 選択したステップの ピッチを変更する方法は以下となります。
 2. **STEP** を押します。
 3. **TUNE** を押します。
 4. 8x8 マトリクスで編集したいステップを押したままにします。
 5. エンコーダーを回して値を設定します。
- 選択したステップの音程が変更され、現在の値が最初のスマートストリップと 8x8 マトリクスに表示
されます。

ポジション調整

選択したステップの 位置を詳細変更する方法は以下となります。

1. **STEP** を押します。
 2. **SWING** を押します。
 3. 8x8 マトリクスで編集したいステップを押したままにします。
 4. エンコーダーを回して値を設定します。
- 選択したステップの位置が変更され、現在の値が 8x8 マトリクスに表示されます。

長さの設定

選択したステップの 長さを変更する方法は以下となります。

1. **STEP** を押します。

2. 8x8 マトリクスで編集したいステップを押したままにします。
 3. エンコーダーを押してから回すことで値を変更します。
- 選択したステップの長さがステップグリッド値に合わせて変更され、現在の値が 8x8 マトリクスに表示されます。



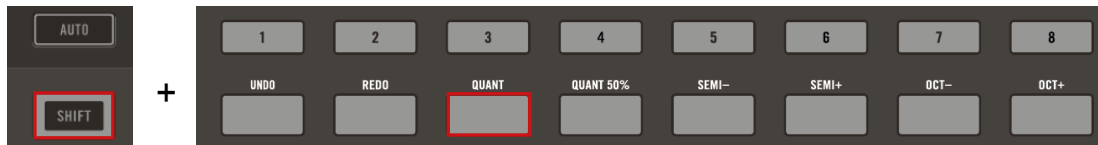
8x8 マトリクスでステップのすべてが表示しきれない長いパターンを編集する場合は、コントローラー上部にある番号が付いたボタンを用いてパターンの各セクションに移動、または D-パッドの左右ボタンを用いて移動します。

7.4.2 パターンをクオンタイズする

クオンタイズ機能により (ノートスナップと呼ぶ場合もあります) イベントをビートやそれ以下の単位のタイミングに正確に合わせることができます。これでタイトなリズムを刻むことが可能となります。

パターンをクオンタイズする方法は以下です。

- ▶ **SHIFT + QUANT** を押します。

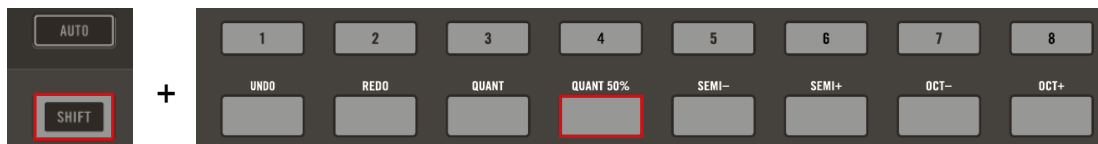


- これでパターンが正確になりました。パターンエディターでも各イベントが完全にビートと同列となったことが確認できます。

ハーフクオンタイズの利用

Sometimes, 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。実際にグルーブ感はずれのずれによって表現されます。パターンのグルーブを完全に失わないために、MACHINE JAM にはイベントのずれ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、グルーブ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 + QUANT 50%** 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。

7.4.3 パターンを等倍する

コントローラーには 現在のパターンを等倍できる便利なショートカットを用意しています。ソフトウェアでは全イベントをコピーし、パターンの最後に再生ヘッドを移動し、イベントをペーストすることで等倍することができます(パターンレングスも自動的に等倍されます)。

パターンの長さや内容を等倍する方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押してプロジェクトビューにします。
2. 8x8 クリックパッドを押すことで、任意のパターンを選択します。
3. **SHIFT + DUPLICATE (DOUBLE)** を押します。

→ パターンが等倍します。



このボタンを 2 回押すと、元のパターンの尺の 4 倍の長さになります。

7.4.4 パターンのトランスポーズ

選択したイベント、またはパターン全体をセミトーン、オクターブ単位でトランスポーズすることができます。

選択したイベント、またはパターンをセミトーン、オクターブでトランスポーズする方法は以下です。

1. **SONG** ボタンを押してプロジェクトビューにします。
2. パターンを選択します。
3. 選択したイベントを セミトーン単位で低く設定するには **SHIFT + SEM-** を押します。選択したイベントをセミトーン単位で高くするには **SHIFT + SEM+** を押します。



→ これでノートがセミトーン単位でトランスポーズします。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

4. 選択したイベントを オクターブ単位で低く設定するには **SHIFT + OCT-** を押します。選択したイベントをオクターブ単位で高くするには **SHIFT + OCT+** を押します。



→ これでノートがオクターブ単位でトランスポートします。何も選択していない場合は、パターン内の全イベント/ノートに影響します。

7.4.5 パターン内でイベントをナッジする

ステップグリッドに加え、2番目のグリッド関連コントロール部でパターンのイベント/ノートのタイミングをコントロールするための値を設定します。機能名はナッジグリッド (Nudge Grid) といいます。

イベントのナッジとは、現在の位置からイベントを前後に微妙にずらすことを指します。

ナッジグリッドはステップグリッドを基礎にしています。

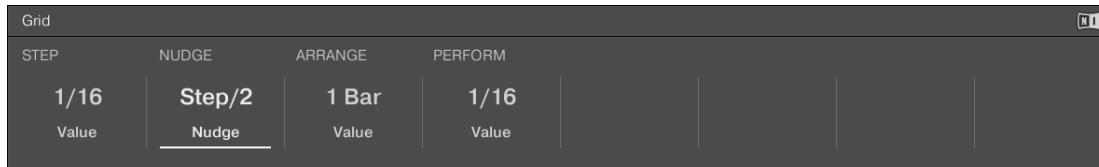
- ナッジグリッドを起動できるのは、ステップグリッドを起動している場合のみです。ステップグリッドを無効にすると、イベントをナッジすることでシーケンサー上の最大解像度単位で移動します。
- デフォルトでナッジグリッド解像度はステップの半分に設定しており、イベントは半ステップ単位でナッジします。
- ナッジグリッド解像度をフルステップにすると、ナッジグリッドはステップグリッドと同じ状態となります。
- ナッジグリッド解像度を小さな値にすることで、ステップグリッドよりも小さな単位となります。これでイベントを微細にナッジ調節することができます。

ナッジグリッドの設定変更方法は以下です。

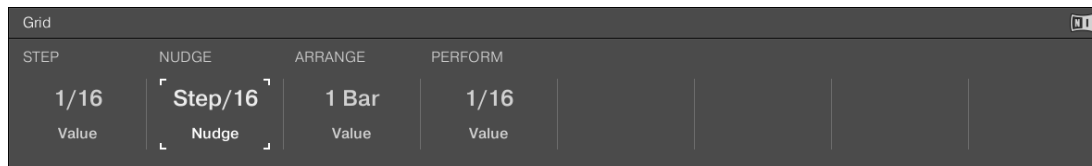
1. **GRID** ボタンを押します。



2. エンコーダーを回して **NUDGE** を選択します。



3. エンコーダーを押して **NUDGE** パラメーターを選択します。
 4. エンコーダーを回して新しい値を選択します。
- 選択したナッジ値が適用されます。



7.4.6 パターンバリエーションの追加

バリエーションを作成することで、停滞しているワークフローの活気を取り戻せる場合があります。バリエーションエンジンには 2 つのモードがあります。

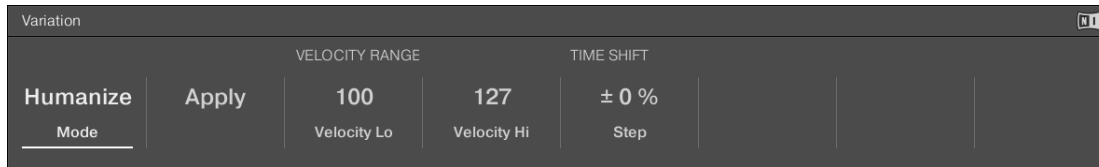
- **Random:** このモードでは、カスタマイズできる値でビートやメロディーのバリエーションやパターンを作成します。
- **Humanize:** このモードでは、プログラムしたシーケンスに微細なリズムの揺らぎを追加することができます。

Variation は Pad モードと Keyboard モードで使用することができ、Sound に対して適用することができます。Keyboard モードでの Variation Random モード使用時にはメロディーに変化をつけるための専用パラメーターが追加されます。

Variation モードにアクセスする方法は以下です。

1. バリエーションを作成したいサウンドがある Group (**A-H**) を選択します。
2. **SELECT** + Sound (**1-16**) を押します。

3. **SHIFT + E (VARIATION)** を押してオンスクリーンオーバーレイを表示させます。



4. エンコーダーを回して各パラメーターを選択、押すことで値を入力します。
オンスクリーンオーバーレイは 以下のパラメーターを含んでいます。

要因	内容
Mode	Random または Humanize モードを選択します。 Randomize このモードでの各設定値に基づいてビートとメロディーのバリエーションをランダム生成します。 Humanize でより自然なリズムを生成、これらのリズムはこのモードで設定した値によって生成されます。
Apply	選択しているサウンドの 現在の設定に適用されます。

ランダムモードパラメーター

要因	内容
PROBABILITY (Keyboard モード))	
Probability	ノートがどの程度頻繁に設置されるかその度合いを設定します。 50% で半分の割合でノートが生成されます。 100% でパターン内の全ステップにノートが設置されます。 この値は 10% ずつ 10-100% の範囲で設定できます。SHIFT を押すことで 1% の単位を詳細設定できるようになります。
NOTE RANGE (Keyboard モード)	
Note Lo	設定値より下のノートが設置されなくなります。
Note Hi	設定値より上のノートが設置されなくなります。
VELOCITY RANGE	

要因	内容
Velocity Lo	この値より下のベロシティー値が設定されなくなります。
Velocity Hi	この値より上のベロシティー値が設定されなくなります。
CHORDS (Keyboard モード)	
Note Count	ステップに設置するコードを構成するノート数を設定します。DISTRIBUTIONS セクションの Note Count にも関係してくる値です。Note Count レンジは 1 から 6 までです。
NOTE LENGTH	
Steps	各ステップのノートの長さを設定します。 ノートの設定値は 1 から 6 です。SHIFT を押すことで詳細設定できるようになります。
TIME SHIFT)	
ステップ	ステップごとのタイムシフト値を設定します。この値は全ノートに適用され、この値によりノートが前後移動します。 タイムシフトの設定幅は +/- 0-50% で 5% ごとに変更することができます。SHIFT を押すことで 1% 単位で詳細設定できるようになります。
DISTRIBUTIONS)	
Note Count (Keyboard モード)	Fixed: ノートカウントが固定されます。CHORDS セクションの Note Count で設定した値がここでは優先されます。 Equal: ノートカウントが NOTE RANGE を通じて均等に配置されます。 Gauss: ノートカウントは NOTE RANGE 中央部に集まります。 ½ Gauss: ノートカウントは NOTE RANGE 中央部、下部セクションに集まります。
ノート (Keyboard モード)	Equal: ノートはステップグリッドに沿って均等にパターン内に配置されます。 Gauss: ノートはノートレンジ中央部に配置されることが多くなります。 ½ Gauss: ノートはステップグリッドに沿ってパターンの中央部と下部に集まるようになります。
Note Length	Fixed: ノートはパターンを通じて同じ長さとなります。 Equal: ノートレンジはパターン内で均等となります。 Gauss: パターン中央部のノートレンジが短くなります。 ½ Gauss: パターン中央部、下部のノートレンジが短くなります。

Humanize モードパラメーター

要因	内容
Apply	選択しているサウンドの 現在の設定に適用されます。
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	この値より下のベロシティー部分は設定されなくなります。
Velocity Hi	この値より上のベロシティー部分は設定されなくなります。
TIME SHIFT	
ステップ	ステップごとのタイムシフト値を設定します。この値は全ノートに適用され、この値によりノートが前後移動します。 値の設定幅は +/- 0-50% で 5% ごとに変更することができます。SHIFT を押すことで 1% 単位で詳細設定できるようになります。

7.4.7 Groups と Sounds の削除 (クリア機能)

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトからグループとサウンドをクリアすることができます。

Groups のクリア

Group をクリアすると、プロジェクト内のパターンも削除されます。

コントローラーでグループを削除する方法は以下となります。

1. **CLEAR** を押したままにします。
2. 削除する Group (**A-H**) ボタンを押します。8 個以上のグループがプロジェクト内にある場合は、左右 D-pad ボタンを使用して他のグループバンクに移動します。



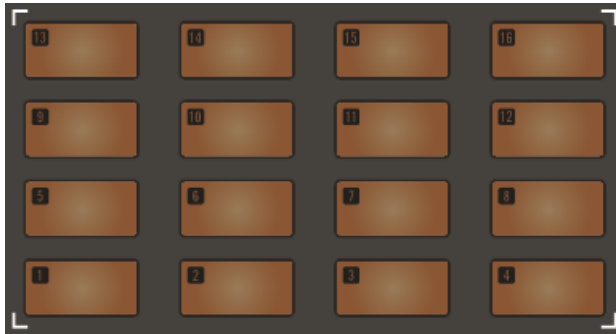
→ Group、Sounds、Patterns が削除されます。

Sounds の削除

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトの Sound スロットにある Sounds (クリックパッドを使用します) を削除することができます。

Sound スロットから Sound が削除されると、パターンのイベントも削除されます。
 コントローラーをパッドモードにし、サウンドを削除するには以下のように操作します。

1. **PAD MODE** ボタンを押して、パッドモードにします。
 → Groups と Sounds の概要が表示されます。
2. サウンドスロットがあるグループボタン (A-H) を押します。
3. **CLEAR** を押したままにします。
4. 削除したいサウンドボタン (1-16) を押します。



→ 削除した Sound のクリックパッドが点灯します。Sound とパターン内のイベントが削除されます。

7.4.8 Groups と Sounds の複製

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトのグループとサウンドをコピー、ペーストすることができます。

グループの複製

Group を複製すると内包するパターンも複製されます。

コントローラーを任意のモードにし、スロットから他のスロットにグループをコピーするには以下のように操作します。

1. **DUPLICATE** を押したままにします。
2. グループボタン (A-H) のどれかを押してコピーするグループを選択します。



→ グループボタンが点滅します。

3. ペースト先となるグループスロットボタンを押します。

→ 全サウンドとパターンがコピーされます。既にあるグループはペーストしたグループ内容に書き換えられます。

グループをペーストすると、そのパッドが点滅し始め、他のグループスロットにペースト可能であることを示します。グループを一度以上複製するには、コピー元となるボタンを押して、ペースト先となる任意のスロットを何度か押します。

Sounds の複製

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトの同じグループ内にある Sound slots (クリックパッド 1-16 を使用します) のサウンドをコピー、ペーストすることができます。Sound を複製すると含まれるパターンも複製されます。

コントローラーをパッドモードにし、スロットから他のスロットにサウンドをコピーするには以下のように操作します。

1. PAD MODE ボタンを押して、パッドモードにします。

→ Groups と Sounds の概要が表示されます。

2. DUPLICATE を押したままにします。

3. コピーしたいサウンドがあるボタン (1-16) を押します。

→ サウンドのクリックパッドが点滅します。

4. ペースト先となるサウンドスロットボタンを押します。

→ そのサウンドにあるパターンも含めた全パラメーターがコピーされます。既にあるサウンドとコピーしたサウンドが入れ替わります。

サウンドをペーストすると、そのボタンが点滅し始め、他のサウンドスロットにペースト可能であることを示します。サウンドを一度以上複製するには、コピー元となるボタンを押して、ペースト先となる任意のボタンを何度か押します。



8 個以上のグループがプロジェクト内にある場合は、左右 D-pad ボタンを使用して他のグループバンクに移動します。



DUPLICATE を押し続ける代わりに **DUPLICATE + SONG [PIN]** を押すことでこのモードを固定することができます。固定後は **DUPLICATE** を放してももう一度 **DUPLICATE** を押すまでこのモードが固定されます。詳細は ↑5.1, [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。

7.4.9 パターンの複製

MASCHINE JAM を用いてプロジェクト内の同じグループまたは他のグループにあるパターンをコピー/ペースト することができます。

コントローラーをプロジェクトビューにし、スロットから他のスロットにパターンをコピーするには以下のように操作します。

1. **SONG** ボタンを押してソングモードにします。
 - Scenes と Patterns の概要が表示されます。
2. **DUPLICATE** を押したままにします。
3. コピー元となるパターンがあるボタンを押します。
 - パターンを含んだクリックパッドが点滅します。
4. パターンを他のグループにコピーする場合は、**(A-H)** コピー先のグループを選択します。
5. コピー先となるパターンスロットがあるクリックパッドを押します。
 - パターンの情報がコピーされます。ペースト先にすでにパターンがある場合は、複製した内容に書き換えられます。

パターンをペーストすると、そのパッドが点滅し始め、他のパターンスロットにペースト可能であることを示します。パターンを一度以上複製するには、ペースト先となる任意のクリックパッドを何度か押します。



8 個以上のグループがプロジェクト内にある場合は、左右 D-pad ボタンを使用して他のグループバンクに移動します。



DUPLICATE を押したままにする代わりに、**DUPLICATE** モードは **DUPLICATE + SONG [PIN]** を押すことでモード固定することができます。固定後は **DUPLICATE** を放してももう一度 **DUPLICATE** を押すまでこのモードが固定されます。詳細は ↑5.1, [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。

7.4.10 パターンの削除

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトからパターンを削除することもできます。パターンが削除されるとその内容はシーンからも削除されます。

コントローラーでパターンを削除する方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押してプロジェクトビューにします。
→ Scenes と Patterns の概要が表示されます。
2. **CLEAR** を押したままにします。
3. 削除したいパターンがある 8x8 クリックパッドマトリクス上のクリックパッドを押します。
→ シーンからパターンが削除されます。



Group に 8 パターン以上ある場合は、上下 D-pad を使用してその他のパターンにアクセスします。

7.4.11 ステップシーケンスのモジュレート

Step モード、または Piano Roll モード ではスマートストリップを用いて各ステップのパラメーターを素早く調節することが可能です。これをステップモジュレーションと呼びます。シーケンスを再生中の場合、変更した内容が直接反映されます。

調節できる内容は、**CONTROL**、**AUX**、**MACRO**、**LEVEL**、**SWING**、**TUNE**、**PAN** です。ステップモジュレーションは 1-Sound、4-Sound、8-Sound の各 Step モード、または Piano Roll モードで使用可能で、ステップグリッドでの設定値によって各値を変更できます。ステップグリッドの詳細情報については、セクション [↑7.1.2, Step Grid の設定](#) を参照してください。

Step Mode または Piano Roll モードでシーケンスのステップを変更する方法は以下となります。

1. **STEP** を押して Step モード、または **SHIFT + STEP (PIANO ROLL)** を押して Piano Roll モードを選択します。
2. **STEP** を選択した場合は、**STEP** ボタンを押したままボタン **1**、**4**、**8** のどれかを押して 1-Sound、4-Sound、8-Sound Step モードを任意選択します。
3. モジュレートしたいサウンドがある Group ボタン (**A-H**) を押します。
4. サウンド用クリックパッド **1-16** を押し、サウンドを選択します。
5. 以下のパラメーターボタンのうちから、モジュレートしたいものを選択します。 **CONTROL**、**AUX**、**MACRO**、**LEVEL**、**SWING**、**TUNE**、**PAN**

- モジュレートしたいシーケンス上の各ステップがあるクリックパッドを任意に選択します。パターン上の他のエリアに移動して選択するには D-パッドの左右ボタンを使用、またはコントローラー上部にある番号付きボタンを押して移動します。
 - 選択したステップは点滅します。
 - ▶ ステップを押したまま最初のスマートストリップの値を変更することで選択したステップのステップモジュレーションが作成されます。
 - モジュレートしたパラメーターのタッチストリップはサウンドの色で表示されるようになり、モジュレートしていないパラメーターとの判別がしやすくなります。

7.5 プロジェクトの保存

MASCHINE JAM から Save コマンドを実行することでいつでもプロジェクトを保存することができます。MASCHINE JAM によるプロジェクトの保存方法は以下となります。

- SHIFT + G (SAVE)** を押します。



- MASCHINE ソフトウェア上にメッセージが表示されます。現在の Project を保存していない場合は、MASCHINE 上で名称設定を行ってから保存する必要があります。A Save Project As…ダイアログが開き、待機している状態となります。
- 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 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新規プロジェクトが保存されました。MASCHINE を閉じて、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。

8 オーディオの録音

MASCHINE では外部音源、内部グループ、マスターアウトプット各音声を録音することができ、各録音を行う際にはサンプラープラグイン、またはオーディオプラグインのどちらかを使用します。録音設定によって録音した内容は自動的にプラグインにロードされます。これらのプラグインに関しては MASCHINE ソフトウェアマニュアルで詳細解説しています。MASCHINE JAM のワークフローはループ録音に最適化されており、録音した内容はオーディオプラグインで直ちに再生される様になっています。この章では MASCHINE JAM コントローラーを用い他ループ音声の録音方法と、8x8 マトリクスを用いて音声を録音したパターンを選択する方法について解説します。

ループ音声の録音を始める前に、まず MASCHINE JAM オンスクリーンオーバーレイを用いて入力音源と録音モードを設定します。設定方法は [↑8.1, 入力音源と録音モードの選択](#) を参照してください。

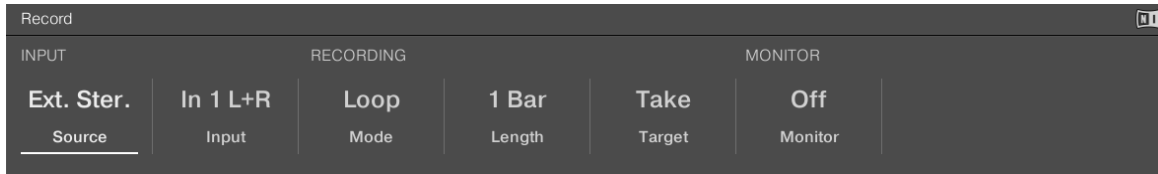
録音用オンスクリーンオーバーレイでループ音声を録音するための MASCHINE JAM の設定を終えたら、8x8 マトリクスで音声を録音するパターンを選択します。詳細に関しては以下のセクション [↑8.2, オーディオループの録音](#) を参照してください。

フットスイッチを用いて、両手では楽器を演奏しながら足で音声録音時の操作を行うこともできます。MASCHINE JAM とフットスイッチを用いて録音を行う際の詳細は [↑8.3, フットスイッチを用いて音声を録音する](#) を参照してください。

8.1 入力音源と録音モードの選択

音声の録音を始める前に、**Record** オンスクリーンオーバーレイを用いて録音時の各設定を行います。**INPUT** セクションと **RECORDING** セクションの各パラメーターで録音音源と録音方法を設定します。オーディオ録音時の各設定は以下となります。

1. **IN1** ボタンを押し、Record オンスクリーンオーバーレイを表示します。
 - MASCHINE ソフトウェアは現在の録音用設定を表示したオンスクリーンオーバーレイを表示します。Record オンスクリーンを固定するには **SONG + IN 1** を押します。これで両方のボタンから指を放しても **IN 1** が付いたままとなり Record オンスクリーンオーバーレイが固定表示されます。
2. **GRP** を押して内部グループ録音時の設定、**MST** を押して内部マスターアウトプット録音時の各設定を行います。
3. エンコーダーと D-pad を使用してオンスクリーンオーバーレイ上の各設定を行います。



以下の表は Record オンスクリーンオーバーレイのパラメーター内容です。

要因	内容
INPUT	
Source	オーディオインターフェイスに接続した各外部音源を録音するには、 Ext. Ster. を選択（ステレオ音声用）、または Ext. Mono （モノ音声用）。MASCHINE 自体の音声を録音するには Internal. を選択します。
Input	If SOURCE を Ext. Ster. にした場合、MASCHINE の 4 つの外部インプット <i>In 1-4</i> を選択できるようになります。 SOURCE を Ext. Mono にした場合、MASCHINE の 8 個の外部モノインプットのどれかを選択します（各インプットペア <i>In 1-4</i> の “L” または “R” のどちらかを選択します）。 SOURCE を Internal にした場合は、グループ、またはマスターの任意のアウトプットを選択します。
RECORDING	

要因	内容
Mode	<p>Detect: このモードを選択して設定したスレッシュホールドの値を使用して録音を開始します。実際の音声を録音する際に無音が冒頭にない状態で録音したい場合に便利です。フォーカスしているサウンドスロットにオーディオ、サンプルプラグインがない場合は、録音された音声を自動的にサンプラープラグインに収納された状態で表示されます。サンプラーの音声をトリガーするにはパターン内で MIDI イベントを設置する必要があります。</p> <p>Detect を選択すると、MASCHINE ソフトウェアの THRESHOLD でスレッシュホールド値を選択することができます。Start をクリックしてからインプット信号がこの設定値を超えると録音を開始します。Stop をクリックすることで手動で録音を停止することができます。RECORDING セクションの上の水平インプットレベルメーターのスライダーをドラッグすることでスレッシュホールド値を調節することができます。</p> <p>Sync: このモードを選択してパターングリッドに合わせて音声を録音します。フォーカスしているサウンドスロットにオーディオ、サンプルプラグインがない場合は、録音されたサンプルは自動的にサンプラープラグインに収納された状態で表示されます。サンプラーの音声をトリガーするにはパターン内で MIDI イベントを設置する必要があります。</p> <p>Sync を選択すると、Start クリック後にシーケンサーと同期した状態で録音を開始します。録音は次の小節の開始と同時に始まります。</p> <p>Loop: このモードはオーディオプラグインを用いてプロジェクトと同期した状態で再生する場合に特化した録音機能です。Sync モードと同じように音声を録音しますが、Loop モードは常にパターンが開始するまで録音待機します。Loop モードを選択すると、Target パラメーターが追加されます。Loop モードで録音内容はオーディオプラグインにロードされ、すぐにその内容を再生できる状態となります。</p> <p>If フォーカスしているサウンドスロットにサンプラー/オーディオプラグインが設置されていない場合は、録音内容はオーディオプラグインに自動的にロードされ、直ちに再生を開始します。</p>
Length	<p>コントロールで録音時間を小節単位で設定でき、その選択肢は 1、2、4、8、16 小節、または録音時間を設定したくない場合は、Free を選択し、自由な長さで録音します。録音を停止するには Stop をクリック (または接続しているフットスイッチを押します) します。</p>

要因	内容
Target	<p>Take: 選択するとフォーカスしているサウンドスロットに新規テイクを毎回録音します。初回テイクをまず録音すると、オーディオプールに表示されるようになり、再生対象として自動選択されます。録音した各テイクはオーディオプールで確認することができ、オーディオプラグインで再生する内容を選択することができます。</p> <p>Sound: この Target パラメーターを選択してテイクをレイヤーし、ギターループペダルのように使うことができます。このモードを使用すると、各録音内容が、現在使用しているグループとパターンがある場所に空のサウンドスロットにロードされ、再生を開始します。録音を行うごとに現在使用しているグループとパターンに音声レイヤーされていくということになります。新規サウンドに各テイクを重ねていくことでパターンを作成する、ということになります。グループ内のすべてのサウンドスロットを使い切るまでレイヤーを重ね続けることができ、その後の録音はオーディオプラグインを含むグループの最後のサウンドでおこなわれます(全テイクは保存され続けるので自由にテイクを切り替えることができます)。</p> <p>Pattern: この Target パラメーターは上記の Sound とほぼ同様の録音手段ですが、新規録音を行うごとに新規パターンとして保存されるという点において異なります。様々なパターンのバリエーションを録音してその後必要なパターンだけ使用できる便利な機能です。例えば最初の録音はグループの最初の使用可能なサウンドスロットのオーディオプラグインに配置され、新規パターンは新たに録音した内容がある場所のみで作成されます。次の録音を行うと、使用していない他のサウンドスロットにロードされ、新規パターンが新たに作成され、そこで新規録音した内容が再生されます。その後直前のパターンに切り替えると、直前に録音した内容が再生最も新しい録音内容は自動的に再生停止します。</p>
MONITOR	
Monitor	<p>外部シグナルを(Source で Ext. Ster. または Ext. Mono を選択した場合)選択した場合は、Monitor セクションが右に表示されます。このセクションで Monitor セットアップを起動してインプットシグナルを MASCHINE のキューバスに送信し、録音しようとしている音声を別チャンネルで(ヘッドフォン等で)確認することができるようになります。</p>

音声の録音に関しては *Help* メニューから MASCHINE ソフトウェアマニュアルを開き、「サンプリングとサンプルマッピング」 (Sampling and Sample Mapping) の章を参照してください。

8.2 オーディオループの録音

音声の録音に関連する設定を終えたら、MASCHINE JAM マトリクスを用いてパターンに音声を録音してみましょう。

音声録音の際の MASCHINE JAM の設定方法(入力音源/録音モードの選択) に関しては [↑ 8.1, 入力音源と録音モードの選択](#) を選択してください。

MASCHINE JAM を用いたループ音声の録音方法は以下となります。

1. **IN 1** を押したままにして Record モードにします。
 - MASCHINE ソフトウェアは現在の録音用設定を表示したオンスクリーンオーバーレイを表示します。**IN 1** モードを固定するには、**SONG + IN 1** を押します。これで **IN 1** から手を放してもモードを固定表示できます。
2. **IN 1** を押して External Input 1 の音声を録音できる状態にします。
3. **GRP** を押してフォーカスしているグループの音声を録音、または **MST** を押して MASCHINE のマスターアウトプット全体を録音できる状態にします。

入力音源を設定したら、8x8 マトリクスのパターンボタンを押して録音可能な状態 (**IN 1** ボタンを固定しなかった場合は、ボタンマトリクスの Pattern ボタンを押す際に **IN 1** を押し続ける必要があります) にします。

- ▶ 新規パターンに音声を録音する場合は、グループ内の作成した空のパターンを押します。
 - 録音は同期するタイミングで開始し、録音を終えるとボタンを押した場所に新規パターンが作成され、録音された内容が再生を開始します。他の空のパターンを押すと、新規パターンとともに次の録音が始まり、パターンの内容はその録音内容のみを含むものとなります。
- ▶ 既にあるパターンに音声を録音するには、パターンを含んだ点灯しているボタンを押します。
 - 録音は同期するタイミングで開始し、録音を終えると既にあるパターン内容とともに録音された内容が再生を開始します。もう一度そのパターンを押すとレイヤーとして新規録音を重ねることができます。

フットスイッチを用いて、足で音声録音時の操作を行うこともできます。詳細に関してはセクション [↑8.3, フットスイッチを用いて音声を録音する](#) を参照してください。

音声の録音に関しては *Help* メニューから MASCHINE ソフトウェアマニュアルを開き、「サンプリングとサンプルマッピング」 (Sampling and Sample Mapping) の章を参照してください。

8.3 フットスイッチを用いて音声を録音する

MASCHINE JAM でフットスイッチを用いることで楽器を演奏しながら足で録音操作を行うことができます。

音声録音の際にフットスイッチを使う方法は以下となります。

1. MASCHINE JAM のリアパネル部分にある **FOOTSWITCH** 端子にフットスイッチを接続します。
2. **IN 1** と **SONG** を押して Record モードを固定表示します。
3. オンスクリーンオーバーレイで録音パラメーターを任意に設定します。詳細は [↑8.1, 入力音源と録音モードの選択](#) を参照してください。

4. フットスイッチを押して録音を開始します。
 - 同期するポイントにたどり着くと録音が始まります。録音は設定した長さで停止、または
5. LENGTH で Free を選択した場合は、もう一度フットスイッチを押すことで録音が次の小節の起点部分で停止、録音する長さを指定した場合は自動的に録音停止します。録音を終わったら、Target パラメーターの内容に合わせて録音内容がロードされます。

間違えて録音を開始しても、フットスイッチを用いて以下の方法で対処できます。

- Cancel: 録音開始する小節の起点に到達していない場合は、もう一度フットスイッチを押すことで録音をキャンセルできます。これで録音とそれに準ずるパターン作成を回避できます。
- Abort: 録音が始まっている場合は、フットスイッチを 2 度押しすることで現在の録音を取りやめることができます。この際録音された内容は破棄され、ループや新規パターンが作成されることはありません。
- Undo: キャンセルする前に録音が終わってしまった場合は、フットスイッチを押し続けることで、この録音内容をアンドゥーすることができます。

9 シーンの実成

MASCHINE のアレンジャーにはアイデアビューとソングビューの 2 つがあり、選択内容によって MASCHINE JAM の内容も切り替わります。各ビューは曲構成のワークフローに対して特定の用途を備えています、基本的には同等の内容を含んでいます。アイデ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。

ソングビューではアイデアビューで作成した各シーンを曲構成のためのセクションとしてタイムライン上にアサインし、それらを広範囲にわたって編集することで楽曲構成を行うことができます。MASCHINE JAM を用いた曲のアレンジに関しては [↑ 10, 曲のアレンジ](#) を参照してください。

MASCHINE JAM のアイデアビューで全シーンとパターン、グループを把握することができます。ここで各グループでパターンを選択することにより、シーンを作成、シーンの複製、シーンの削除、シーンのトリガーを行い、実際の演奏内容を確認することができます。

MASCHINE JAM 上部の Scene ボタンを押すことで、シーンをトリガー、アサインしてある全パターンもトリガーできます。アイデアの実成時にシーンボタンはその即興性の高さを発揮します。

アイデアビューにアクセスする

アイデアビューでシーンにアクセスする方法は以下となります。

- ▶ **SONG** ボタンを押し、無灯の状態にします。
- アイデアビューが起動し、シーン (1-8) の概要とパターン、グループ(A-H)を確認することができるようになります。

9.1 シーンの実成

これまでドラムキットのグループとメロディーのグループの両方でいくつかのパターンを作成したので、これらをシーンにアサインし、音楽アイデアを作成してみましょう。

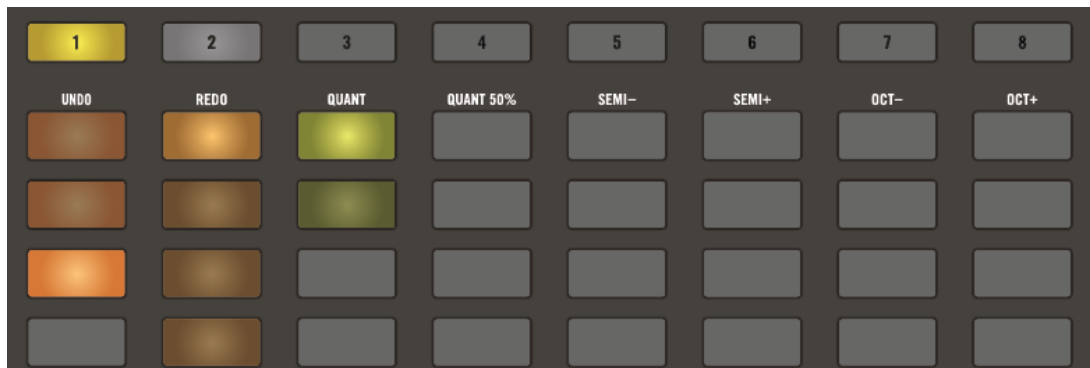
MASCHINE では曲の各パートを構成するシーン (Scenes) を用いて曲を作成します。イントロ、序奏、コーラス、ブレイク等をシーンによってより柔軟にアイデアを構成します。

新規プロジェクトを立ち上げると自動的に新規シーンが作成されます。これですぐにパターンのアサインを開始することができます。

最初のシーンにパターンをアサインする

最初のシーンにパターンをアサインする方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、無灯の状態にします。
 - アイディアビューが起動し、最初のシーン (1) の概要とパターン、グループ(A-H) を確認することができます。
2. シーンボタン (1) を押します。
3. 各列にあるクリックパッドを押し、シーン用に任意のパターンを選択します。
 - **PLAY** を押すとシーンが選択したすべてのパターンを演奏します。



2 番目のシーンの作成

2 番目のシーンを作成する方法は以下です。

1. 白くハイライト表示された (2) シーンを選択します。
 - これで新規シーンが作成されます。
2. 各グループのクリックパッドを押し、シーン用に任意のパターンを選択、または選択解除します。

→ **PLAY** を押すとシーンが選択したすべてのパターンを演奏します。この要領で順に各シーンを作成していきます。異なるインストゥルメントをグループに追加することで更にバリエーションを作成します。



9.2 シーンとパターンのトリガー

ここまで解説した方法で作成したパターンを（例、ドラムキットグループ、ベースグループ、リードグループ）を使用し、シーンを用いて曲を構成する準備が整いました。まず各シーンボタンをトリガーして様々な組み合わせを試してみましょう。

シーンのトリガー

シーンのトリガー方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、無灯の状態にします。
 - アイディアビューが起動し、シーン (1-8) の概要とパターン、グループ(A-H)を確認することができるようになります。
2. MASCHINE JAM 上部にあるシーンボタン 1-8 を押します。プロジェクトに 8 個以上のシーンがある場合は、**SHIFT** + Scene ボタン (1-8) を押して Scene バンクにアクセスします。



→ 各 Scene ボタンを押すと、シーン用に選択されたパターンがグループ再生されます。

パターンの切り替え

MASCHINE JAM のクリックパッドマトリクスでは、Scenes と Patterns の状態を明快に視認することができます。

アイデアビューでは以下内容を表示します。

- 各行では上から 8 個のパターンと 1 つのグループ(A-H) を含んでいます。
- 上部の番号が振ってあるボタンは各シーン (1-8) を示します。シーンは選択したパターンを含み、シーンをトリガーする際には各グループからパターン選択します。
 - 明るく表示されるクリックパッドはシーン用に選択したパターンを表示します。
 - 薄く点灯するクリックパッドのパターンは起動していません。
 - 点灯していないパッドは何もないパターンスロットであることを意味します。



MASCHINE JAM が Scenes、Patterns、Groups の各状態を示しています。

シーン用にパターンを選択する

シーン用に異なるパターンを選択する方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、無灯の状態にします。
 - ⇒ アイディアビューが起動し、シーン (1-8) の概要とパターン、グループ(A-H)を確認することができます。
2. 変更したいシーンを選択します。
3. 各グループのクリックパッドを押し、選択したシーン用に任意のパターンをアサインします。
 - **PLAY** を押すと、アサインした全パターンが再生されます。

9.3 パフォーマンスグリッドの設定

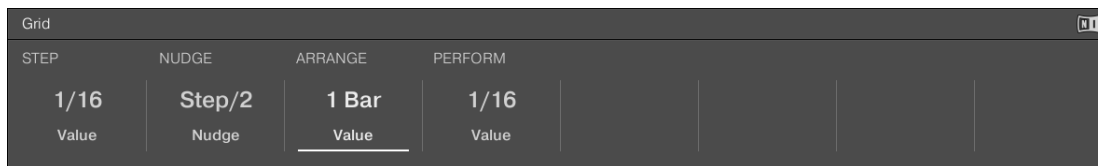
Grid オンスクリーンオーバーレイで以下の機能用クオンタイズ値を設定します。

- **Step Grid:** パターンのステップ解像度を設定します。
- **Nudge Grid:** ステップグリッドに加え、2 番目のグリッド関連コントロール部でパターンのイベント/ノートのタイミングをコントロールするための値を設定します。
- **Arrange Grid:** アレンジグリッド (Arrange Grid) はタイムラインに関連する全モディファイ内容をクオンタイズ処理する際に使用します。ここで設定した値は以下の機能で用いられます。
 - ループスタート/レングス
 - ループポジション
 - パターンレングス
 - シーンレングス
 - ソングクリップスタート/レングス
 - プレイヘッド移動
- **Perform Grid** パフォーマンスグリッドでの設定で、シーン切り替えタイミングを設定します。現在のシーンから次のシーンに移動するタイミングをここで設定します。新しく選択したループを次の小節から使用したい場合等に使用します。有効な設定値は 1 小節、その半分、4 分の 1、8 分の 1、16 分の 1、シーン全部、そして Off です。Off を選択した場合は、シーンを選択した直後にシーンが切り替わります。グリッド設定の変更方法は以下です。

1. **GRID** ボタンを押します。

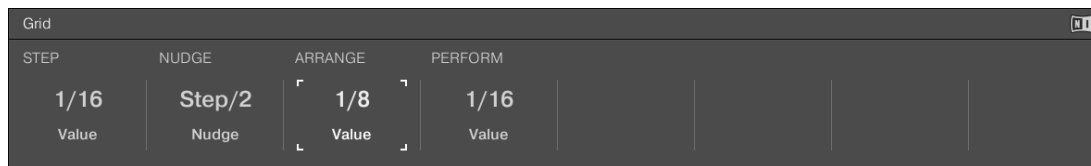


2. エンコーダーを回してグリッド設定を選択します。



3. エンコーダーを押します。
4. エンコーダーを回して新しい値を選択します。
5. エンコーダーを押してそのエフェクトに確定します。

→ 選択した Grid の値が適用されます。



9.4 シーンの複製

プロジェクト内の Scenes のコピー/ペーストを MASCHINE JAM で行うことも可能です。コントローラーをプロジェクトビューにし、スロットから他のスロットにシーンとその全内容をコピーするには以下のように操作します。

1. **SONG** ボタンを押し、無灯の状態にします。
⇒ アイディアビューが起動し、シーン (1-8) の概要とパターン、グループ(A-H) を確認することができるようになります。
2. **DUPLICATE** を押したままにします。

3. コピーする内容がある Scene ボタン(1-8) を押します。プロジェクトに 8 個以上のシーンがある場合は、**SHIFT** + Scene ボタン (1-8) を押して Scene バンクにアクセスします。



⇒ シーンボタンが点滅します。

4. ペースト先となるシーンスロットボタンを押します。
→ シーンの全情報がコピーされます。スロットにシーンが既にある場合はペーストしたシーン内容に書き換えられます。

シーンをペーストすると、そのスロットが点滅し始め、他のシーンスロットにペースト可能であることを示します。シーンを一度以上複製するには、コピー元となるボタンを押して、ペースト先となる任意のボタンを何度か押します。

9.5 シーンの消去

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトからシーンを消去することができます。シーンがプロジェクトから消去されてもパターンが削除されることはありません。

コントローラーでシーンを削除する方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、無灯の状態にします。
⇒ アイディアビューが起動し、シーン (1-8) の概要とパターン、グループ(A-H) を確認することができるようになります。
2. **CLEAR** を押したままにします。
3. 削除したい内容がある Scene ボタン(1-8) を押します。プロジェクトに 8 個以上のシーンがあり、他のシーンバンクからシーンを消去したい場合は、**SHIFT** + Scene ボタン (1-8) を押して Scene バンクにアクセスします。



→ これでプロジェクトからシーンが削除されます。

10 曲のアレンジ

ソングは各シーンによって構成されます。Scene には曲を構成する、例えばイントロ、A メロ、コーラス、間奏、B メロといった各パターンを含みます。ソングビューのタイムライン上で各セクションにシーンをアサインすることでトラックの構成を行います。

MASCHINE のソングビューでシーンを構成し、最終アレンジメントに仕上げます。ここでの作成工程はタイムライン上のセクションの作成と、シーンをアサインすることで成り立ちます。ソングビューにあるシーンはアレンジャービューでセクションとしてアサインすることができます。

ソングビューとアレンジャービューでは、各ビューでの内容が双方同じであることからその整合性が常に保たれます。これによりシーンの内容を変更すると、そのシーンに関わるインスタンスの内容が自動更新され、一貫性を保つための作業を省くことができます。例えばタイムライン上の 3 か所にシーンをアサインし、そのどれかが含むパターンを変更すると、シーンのその他 2 つのインスタンス用パターンも変更されます。アレンジメントを行った後の各パターンやシーンの変更はすぐに各アレンジメント内容に反映され、この作業はアイディアビュー、ソングビューの両方で行うことができます。

MASCHINE JAM のソングビューで全セクションとパターン、グループを把握することができます。ここでセクションを作成、シーンをアサイン、セクションを複製、セクションを消去、タイムライン上にセクションをアサインし、曲を構成します。

MASCHINE JAM 上部のセクションボタンを押すと、再生ヘッドが各セクションにジャンプ、各部にあるパターンを再生します。

ソングビューにアクセスする

ソングビューでセクションにアクセスする方法は以下となります。

▶ **SONG** ボタンを押し、点灯させます。

→ ソングビューが起動し、セクション (1-8) の概要とパターン、グループ (A-H) を確認することができますようになります。

10.1 セクションを作成し、シーンをアサインする

各シーンを作成したので、これらを実際にアレンジし、曲を構築します。曲を構築するにはアレンジャーのタイムラインでセクションをアサインする必要があります。コントローラーを用いた構築方法は 2 通りあります。

セクションを作成し、シーンをアサインする (方法 1)

アレンジャーのタイムラインにセクションを作成、シーンをアサインする方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、点灯させます。
 - ソングビューが起動し、セクション (1-8) の概要とパターン、グループ (A-H) を確認することができるようになります。
2. 白枠でハイライト表示されたセクションボタン 1-8 を選択します。
3. 選択したボタンを押したままエンコーダーを回し、シーンをアサインします。
 - エンコーダーを回すと、選択したボタンの色がセクションにアサインしているシーンの色に対応して変化します。ソフトウェアのソングビューでも変化が確認できます。この手順を繰り返してアレンジメントを進めます。

セクションを作成し、シーンをアサインする (方法 2)

アレンジャーのタイムラインにセクションを作成、シーンをアサインする方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、点灯させます。
 - ソングビューが起動し、セクション (1-8) の概要とパターン、グループ (A-H) を確認することができるようになります。
2. **SONG** を押したままセクションボタン 1-8 (アイデアビューのシーンを表示します) を選択し、タイムラインでのアレンジメントを設定します。
 - 選択したシーンは選択した順序でタイムラインの各セクションにアサインされます。ソフトウェアでも確認を行ってください。



ソフトウェアでセクションの長さを変更する際、セクションのエンドマーカ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。



アレンジ上に無音の部分を追加するには、シーンが何もアサインされていない空のセクションを作成します。

10.2 セクションの複製

プロジェクト内のセクションのコピー/ペーストを MASCHINE JAM で行うことも可能です。コントローラーをプロジェクトビューにし、スロットから他のスロットにセクションとその全内容をコピーするには以下のように操作します。

1. **SONG** ボタンを押し、点灯させます。

→ ソングビューが起動し、セクション (1-8) を確認することができますようになります。

2. **DUPLICATE** を押したままにします。
3. コピーする内容があるセクションボタン(1-8) を押します。プロジェクトに 8 個以上のセクションがある場合は、**SHIFT** + セクションボタン (1-8) を押してセクションバンクにアクセスします。



→ セクションを含んだボタンが点滅します。

4. ペースト先となるセクションスロットボタンを押します。
- セクションの全情報がコピーされます。スロットにセクションが既にある場合はペーストしたセクション内容に書き換えられます。

セクションをペーストすると、そのスロットが点滅し始め、他のセクションスロットにペースト可能であることを示します。セクションを一度以上複製するには、コピー元となるボタンを押して、ペースト先となる任意のボタンを何度か押します。

10.3 セクションの消去

MASCHINE JAM を用いてプロジェクトからセクションを削除することもできます。セクションがプロジェクトから消去されてもセクションとパターンが削除されることはありません。コントローラーでセクションを削除する方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、点灯させます。
- ソングビューが起動し、セクション (1-8) を確認することができますようになります。
2. **CLEAR** を押したままにします。
 3. 削除する内容があるセクションボタン(1-8) を押します。



→ これでプロジェクトからセクションが削除されます。プロジェクトに 8 個以上のセクションがある場合は、**SHIFT** + セクションボタン (1-8) を押してセクションバンクにアクセスします。

10.4 各セクションのループ

Loop でセクション (トラックのセクション) 間をループ再生することができます。これで作曲中にトラックのセクションを繰り返し聞く、またはパフォーマンスツールとして使用することができます。

Loop レンジの設定方法は以下となります。

1. **SONG** ボタンを押し、点灯させます。
⇒ ソングビューが起動し、セクション (1-8) を確認することができるようになります。
2. **SHIFT** + ページ右ボタン (**LOOP**) を押すとループモードが起動します。



- ⇒ セクションボタンが点灯します。
3. セクションボタン (1-8) を押したままにし、ループの起点を選択し、もう一つのセクションボタンを押すことでループ終点を設定します。
⇒ 選択したループレンジの全セクションボタンが点灯します。
4. **PLAY** を押して各セクションを再生します。
⇒ ソング再生され、ループレンジ内をループ演奏します。
5. **SHIFT** + ページ右ボタン (**LOOP**) を押すとループが停止します。
→ 再生を停止するまでループ再生は続きます。ループレンジは新規スタート/エンドポイントを指定することでいつでも変更することができます。



セクションボタンを押しながらエンコーダーを押し回すことで、ループレンジを変更することもできます。

11 曲のミックス

MASCHINE JAM で全 Sounds、Groups、Master 各チャンネル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。さらにプラグイン、モジュレーション録音、パフォーマンス FX の全パラメーターにアクセスすることができます。

11.1 基本機能

このセクションでは基本的なミックス機能と、各項目に MASCHINE JAM を用いてアクセスする方法を解説します。内容は以下となります。

- 音量の調節
- パンの設定
- ミュートとソロの使用
- グループとサウンドのチューニング

11.1.1 音量の調節

Smart Strips を用いて 8 個のグループとサウンドの音量を設定します。

サウンドレベルの調節

Level モードでは各 Smart Strip がボリュームフェーダーとなり、8 個のサウンドを調整できるようになります。グループを選択してから Sound を選択してください。Sounds 1-8 または 9-16 のサウンドをフェーダーで調整でき、ページボタンで任意のサウンドのまとまりに移動します。サウンドが選択されると、Smart Strip で Sound の音量を調整できるようになります。LED が音量を表示します。

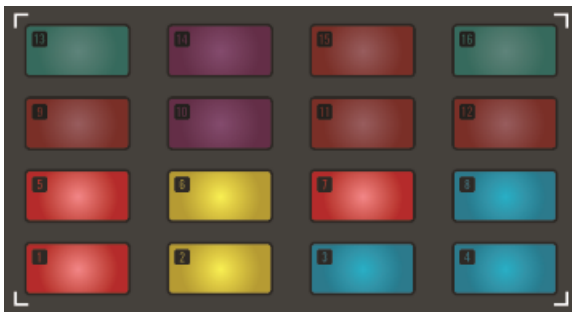
サウンドの音量を調節する

モードでサウンドの音量を調節する方法は以下です。

1. Group ボタン (A-H) を押して調整したいサウンドがあるグループを選択します。必要であれば、左右 D-pad ボタンで 8 個のグループバンクのどれかにアクセスします。



2. **LEVEL** ボタンを押したまま調整したいサウンドがあるクリックパッド (1-16) を押します。
 - 番号が振ってあるクリックパッド 1-8 を選択すると Smart Strip LED が選択したグループの最初の 8 個のサウンドの音量を示すようになります。番号が振ってあるクリックパッド 9-16 を選択すると、Smart Strips は 8 個のクリックパッドで 2 番目のセットの音量を示すようになります。



3. Smart Strip 上で指をスライドさせ、Sound の音量を調節します。
 - 選択した Sound の音量が調整されます。

サウンド音量のリセット

サウンド音量をデフォルト値にリセットする方法は以下です。

1. **LEVEL** ボタンを押したままにします。
 - Group ボタンとサウンドクリックパッドが点灯します。選択したグループが点滅し、オンスクリーンオーバーレイが表示されます。
2. リセットしたいサウンドがあるグループボタンを選択します。
3. リセットしたいサウンドがあるクリックパッド (1-16) を押します。
 - 選択するサウンドにより Smart Strips が 1-8 または 9-16 のサウンド群を示すようになります。
4. リセットしたいサウンドがある Smart Strip をダブルタップします。
 - サウンドがデフォルト値に戻ります。

グループレベルの調節

Level モードでは各 Smart Strip がボリュームフェーダーとなり、8 個のグループを調整できるようになります。Smart Strip で指をスライドさせ、Group 音量を調節、この際 LED が音量を示すようになります。D-pad を使用してグループの各バンクにアクセスしてください。

Level モードでグループの音量を調節する

モードでグループの音量を調節する方法は以下です。

1. **LEVEL** ボタンを押したままにします。
→ Smart Strips はフェーダーのように機能し、LED は各グループの音量を表示します。
2. Group ボタン (A-H) を押して調整したいグループを選択します。



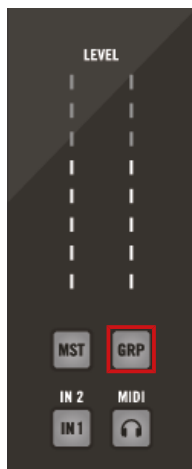
3. Smart Strip 上で指をスライドさせ、Group の音量を調節します。

→ 選択した Group の音量が調整されます。

Input/Metering セクションを用いてグループの音量を調整する

Level モードを使用せずにグループの音量を調整することもでき、他のモードでの操作を行いながらグループの音量を調整することができます。この操作を行うには右の Input/Metering セクションを使用、グループの音量を設定します。

1. Input/Metering セクションの **GRP** ボタンを押します。



2. Group ボタン (A-H) を押して調整したいグループを選択します。必要であれば、左右 D-pad ボタンで 8 個のグループバンクのどれかにアクセスします。



3. エンコーダーを回して選択したグループのボリュームを調節します。

グループの音量のリセット

グループ音量をデフォルト値にリセットする方法は以下です。

1. **LEVEL** ボタンを押したままにします。
 - ⇒ Group ボタンとサウンドクリックパッドが点灯します。選択したグループが点滅し、オンスクリーンオーバーレイが表示されます。
 - ⇒ Smart Strips は Group A-H として機能します。
2. リセットしたいグループがある Smart Strip をダブルタップします。
 - ⇒ グループボリュームレベルがリセットされます。他のグループの音量をリセットするには左右 D-pad を押し各グループバンクにアクセスし、各 Smart Strips をダブルタップします。

マスターレベルの調節

エンコーダーを使用し、MASCHINE の Master アウトプットを調節します。メーターはアウトプットシグナルの現在のピークレベルを表示します。MST ボタンを押し、エンコーダーを回すことでアウトプットボリュームを設定します。これでアウトプットボリュームを 0.5 dB ずつ調整できます。設定幅は -30dB から +10dB です。-30dB 以下でボリュームコントロールは極端に減衰し、そのまま音量を下げると完全に無音状態になります。

Master 音量の調節方法は以下となります。

1. 右の Input/Metering セクションの MST ボタンを押します。



2. エンコーダーを回してメインボリュームレベルを調節します。SHIFT を押しながらエンコーダーを回すことで調整値を詳細設定できます。

キューレベルの設定

MASCHINE には専用 Cue バス 機能を搭載しています。キューバスでメイン MASCHINE アウトプットに影響なく、各チャンネル（サウンドまたはグループ）を別アウトプットにルーティングすることができます。例えばこの機能を用いてライブ中にヘッドフォンでサウンド、またはグループの音声を確認することができます。まずキューバスに空のチャンネルを送信、ブラウザから任意のサウンド、またはグループをロード（または新規作成）し、プラグインを追加、チャンネルの各パラメーターを調節してグループにパターンを録音、準備ができたらキューバスへのルーティングを解除し、実際の演奏にその音声を取り入れます。

キューバスは以下機能を使用することもできます。

- ブラウザでサンプルを視聴する

- メトロノーム
- サンプルの録音、スライス時のサンプルエディターの試聴機能の使用

キューバスにサウンドとグループチャンネルを送信する

- ▶ チャンネルストリップで小さなヘッドフォンボタンをクリックしてこのチャンネルをキューボタンに送信します。



- ヘッドフォンボタンが点灯します。チャンネルは設定してあるデスティネーションに送信されなくなり、キューバスに送信されます。

キューバスのボリューム調整

1. 右にある Input/Metering セクションの Cue ボタンを押します。



2. エンコーダーを回してキューボリュームレベルを調節します。
3. **SHIFT** を押しながらエンコーダーを回すことで調整値を詳細設定できます。

キューバス設定詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアル ([Help](#) メニューから開いてください) を参照してください。

外部シグナルのミックス

MASCHINE ではサウンドに内部シグナルをルーティングするだけでなく、外部音声 を使用することもできます。

外部入力ソースのどちらかを選択し、**LEVEL** メーターでインプットレベルを確認、エンコーダーでインプットレベルを調整することができます。

外部音声 1 の音量調整方法は以下です。

1. **IN1** ボタンを押し、インプット 1 を選択します。
2. エンコーダーを回して音量を調節します。

外部音声 2 の音量調整方法は以下です。

1. **SHIFT + IN1 (IN2)** を押してインプット 2 を選択します。
2. エンコーダーを回してインプットレベルを調節します。

インプット音源の設定詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアル (Help メニューから開いてください) を参照してください。

11.1.2 パンの設定

Smart Strips を使用して 8 個のサウンドの左右パンを設定します。

Pan の設定方法は以下です。

1. **SHIFT + LEVEL** を押して Smart Strips を Pan モードにします。
2. 調整したいサウンドがあるグループ (**A-H**) を押します。必要であれば、左右 D-pad ボタンでグループバンクのどれかにアクセスします。
3. **SELECT** を押したまま Sound ボタン **1-16** を押します。
 - Page ボタンを使用し、Sound **1-8** または **9-16** に切り替えます。8 本の Smart Strips が調整対象となるサウンドに合わせて随時マッピングを更新します。
4. Smart Strip 上で指をスライドし、サウンドの定位を設定します。**SHIFT** を押したまま設定することで、定位の詳細設定ができるようになります。
 - パンをそれぞれ設定してください。

11.1.3 ソロの使用

Solo モード で Group または Sound を個別に演奏させることができます。Group や Sound を個別に演奏させることで異なる組み合わせを試すことなどができ便利です。実際の演奏中でもソロは大きな威力を發揮するテクニックの一つで、ブレイクダウンなどに効果的に活用することができます。

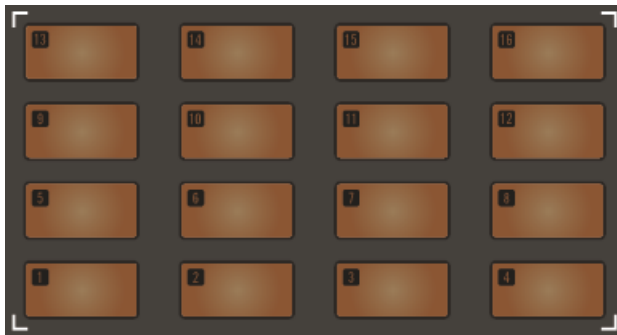
グループのソロ

1. **SOLO** を押し続けることで一時的に Solo モードにすることができます。
2. グループボタン (**A-H**) を押してソロにします。もう一度 Group を押すとソロが解除されます。
 - Solo を起動すると Group ボタンがハイライト表示され、グループがミックスから独立して演奏されます。他のすべてのグループは薄く点灯するのみで、全く聞こえない状態となります。

サウンドのソロ

1. ソロにしたいサウンドがある Group ボタン (**A-H**) を押します。
2. **SOLO** を押し続け、一時的に Solo モードにします。

3. ソロにする Sound (1-16) を押します。もう一度 Sound を押してソロを解除します。



- ソロが起動すると、クリックパッドがハイライト表示され音声が独立します。その他すべてのクリックパッドは薄く表示され、そのグループのその他のサウンドが聞こえなくなります。



モード固定機能で、モードボタンを押し続けることなくそのモードを固定することができ、例えば **SOLO + SONG** で Solo モードを固定することができます。これで両手で MASCHINE JAM を操作できるようになります。**SOLO** をもう一度クリックし、モードの固定を解除します。

11.1.4 ミュートの使用

Mute で Sounds または Groups をミュートすることができます。Mute 機能を駆使し、Sounds または Groups をミックスから一時的に取り除くことで大きな効果を発揮することができます。またミックスの確認時にも便利な機能となります。

グループのミュート

グループ のミュート方法は以下です。

1. **MUTE** を押し続け、一時的にミュートモードにします。



- Group ボタン (A-H) のいくつかを押してミュートします。グループボタンをもう一度押すとミュートが解除されます。



→ 選択したグループはミックスに追加、除外することができますようになります。

サウンドのミュート

サウンドのミュート方法は以下です。

- ミュートしたいサウンドがあるグループボタン (A-H) を押します。



- MUTE を押し続け、一時的にミュートモードにします。



- クリックパッド (1-16) のいくつかを押し、サウンドをミュートします。クリックパッドをもう一度押すとミュート解除されます。



→ 選択したサウンドはミックスに追加、除外することができますようになります。



モード固定機能で、モードボタンを押し続けることなくそのモードを固定することができ、例えば **MUTE + SONG** で Mute モードを固定することができます。これで両手で MASCHINE JAM を操作できるようになります。Mute をもう一度クリックし、モードの固定を解除します。

11.1.5 AUX Send の調節

プロジェクトの各サウンドとグループには 2 つのオグジュアリーアウトプット (AUX) があり、ここから他のルーティング先にルーティングを行うことができます。例えば他のチャンネルにチャンネルのオーディオアウトプットを更に加工するために、一定量送信することができます。これでセンドエフェクトを作成することも可能です。サウンド/グループのオグジュアリーアウトプットはソフトウェアの **Output** プロパティ어의 **Aux** ページで設定します。

MASCHINE JAM でグループとサウンドの Aux レベルをコントロールすることができます。

グループの Aux Level を調節する

グループの Aux level の設定方法は以下です。

1. **AUX** ボタンを押したままにします。
 - ⇒ Smart Strips はフェーダーのように機能し、LED は各グループの音量を表示します。必要であれば、左右 D-pad ボタンでグループバンクのどれかにアクセスします。
2. Group ボタン (**A-H**) を押して調整したいグループを選択します。



3. Smart Strip 上で指をスライドさせ、Group の Aux 音量を調節します。

→ 選択した Group の Aux 音量が調整されます。

サウンドの Aux Level を調節する

サウンドの Aux level の設定方法は以下です。

1. Group ボタン (A-H) を押して調整したいサウンドがあるグループを選択します。必要であれば、左右 D-pad ボタンで 8 個のグループバンクのどれかにアクセスします。



2. AUX ボタンを押したまま調整したいサウンドがあるクリックパッド (1-16) を押します。
3. 番号が振ってあるクリックパッド 1-8 を選択すると Smart Strip LED が選択したグループの最初の 8 個の Sound 1-8 の Aux 音量を示すようになります。番号が振ってあるクリックパッド 9-16 を選択すると、Smart Strips は クリックパッドで Sound 9-16 の Aux 音量を示すようになります。



4. Smart Strip 上で指をスライドさせ、サウンドの Aux 音量を調節します。
→ 選択した Sound の Aux 音量が調整されます。

11.1.6 サウンドとグループのチューニング

Smart Strips を使用して最大 8 の Groups または Sounds を一度にチューニングすることができます。Sound または Group をチューニングすることで大きなエフェクト効果を得ることができ、例えばライブセット等でのビルドアップに用いることができます。Tune モードを固定した状態で使用し、異なるチューニングによるスナップショットを作成、これらを切り替えることでレコーディングやパフォーマンスに有効活用することができます。詳細は [↑ 11.6, ロック機能を使用したパラメータスナップショットの作成](#) を参照してください。

サウンドのチューニング

Tune モードを使用し Smart Strips でサウンドをチューニングすることができます。Sounds 1-8 または 9-16 はフェーダーにマッピングされます。サウンドが選択されると、Smart Strip で チューニングを行えるようになります。LED がチューニング内容を示します。

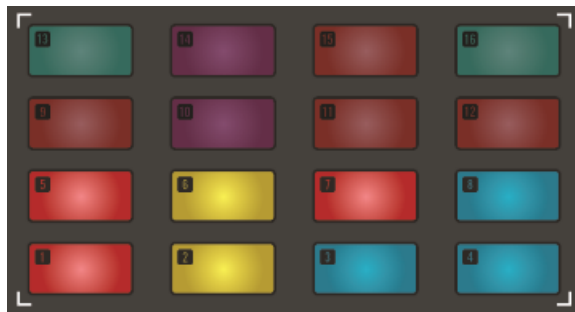
Smart Strips を用いたサウンドのチューニング

Sound を Smart Strips でチューニングする方法は以下です。

1. **TUNE** を押したままにします。
2. Group ボタン (A-H) を押して調整したいサウンドがあるグループを選択します。必要であれば、左右 D-pad ボタンで 8 個のグループバンクのどれかにアクセスします。



3. クリックパッド (1-16) を押し、チューニングしたいサウンドを選択します。



4. Smart Strips は選択した Sounds バンク 1-8 または 9-16 を示します。必要であればページボタンを使用して各バンクを選択、またはクリックパッドを使用して直接選択します。
5. Smart Strip 上で指をスライドさせ、Sound をチューニングします。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。

→ 選択した Sound のチューニング値が調整されます。

サウンドのチューニングのリセット

以下はチューニングしたサウンドを リセットする方法です。

1. **TUNE** を押したままにします。
 - Group ボタンとサウンドクリックパッドが点灯します。選択したグループボタンが点滅し、オンスクリーンオーバーレイが表示されます。
2. リセットしたいサウンドがあるグループボタンを選択し、リセットしたいサウンドがあるクリックパッド(1-16) を押します。
 - 選択するサウンドにより Smart Strips が 1-8 または 9-16 のサウンド群を示すようになります。
3. リセットしたいサウンドがある Smart Strip をダブルタップします。
 - サウンドのチューニングがリセットされます。ページボタンでバンクを移動し、他のサウンド 1-8 または 9-16 に切り替えて Smart Strips をダブルタップすることでサウンドがリセットされます。

グループのチューニング

Tune モードで Group 全体をチューニングすることができます。グループを選択し、Smart Strip で指をスライドさせることでチューニングします。LED がチューニング内容を示します。

以下はグループのチューニング方法です。

1. **TUNE** を押したままにします。
2. Group ボタン (A-H) を押して調整したいグループを選択します。必要であれば、左右 D-pad ボタンで 8 個のグループバンクのどれかにアクセスします。



3. Smart Strip 上で指をスライドさせ、グループをチューニングします。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。
 - 選択したグループのチューニング値が調整されます。

グループのチューニングのリセット

以下はチューニングしたグループを リセットする方法です。

1. **TUNE** ボタンを押したままにします。
 - Group ボタンとサウンドクリックパッドが点灯します。選択したグループボタンが点滅し、オンスクリーンオーバーレイが表示されます。
 - Smart Strips は Group A-H として機能します。

2. リセットしたいグループがある Smart Strip をダブルタップします。
 - グループのチューニングがリセットされます。他のグループをリセットするには左右 D-pad を押し各グループバンクにアクセスし、各 Smart Strips をダブルタップします。

11.2 パフォーマンスエフェクトの使用

MASCHINE にはスタジオエフェクトセクション (FX) があり、プラグインとしてロードすることができます。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。

MASCHINE はパフォーマンスエフェクトも装備、MASCHINE JAM をライブで使用する際に最適な内容を用意しています。これらは Smart Strips を用いて簡単に使用できるように設計されており、その効果を最大限発揮できるようにグループチャンネルでも使用可能な仕様となっています。

11.2.1 パフォーマンスエフェクトの選択

各グループチャンネルに対して一つの Performance FX が追加できます。以下が使用できるパフォーマンスエフェクトです。

- **Filter:** アナログモデルのハイ、ロー、バンドパスフィルターで、サチュレーションとレゾナンスによる自然な鳴りを得ることができます。高域をロールオフすることで分厚い音声を得ることができ、またレゾナンスを使用して迫力ある音声を作成することもできます。
- **Flanger:** 様々な可能性を秘めたコームフィルターエフェクトです。フランジャーやフェイザーとしての使用はもちろん、ディケイとフリークエンシー値を高く設定することでピンポンディレイのようなサウンドを生成することもできます。
- **Burst Echo:** 多様性と暖かみのあるエコーで、偶発的なエコーを生成するエフェクトとして設計が施されています。強いアタックは残響音の中でも音声の輪郭をはっきりと強調、ダブでその効果を発揮、より強烈なサウンドデザインにも活用することができます。
- **Reso Echo:** フィードバックとサチュレーションの詳細設定項目を設けた複雑なレゾナントエコーで、サイケデリックな処理を行うことができます。エコー内容はタイト、パンチの効いたレゾナントハム、広大なハウリング音と、サウンドを別次元へといざないます。
- **Ring:** 丁寧に厳選されたリングモジュレーターバンクで、ベルのような音声からメロディックなサウンドを得ることができます。追加プレートリバーブを使用しノブ、または Smart Strip を用いることで個々のノートを強調、高らかに鳴り響かせることができます。
- **Stutter:** Stutter の操作部をまずは操作してください。このエフェクトではグリッチ、フィル、ピッチバンド処理ができ、特にビートのダイナミクスをクリエイティブに変化させることができます。

- **Tremolo:** ベーシックなトレモロとビブラートエフェクトで、音声に動きを即座に追加します。簡単に表現力を増すことができ、Rate、Depth レンジ、Stereo ノブを使用することでオートパンエフェクトを作成することもできます。
- **Scratcher:** Scratcher でサウンドをターンテーブルのように処理することができます。サウンドを「ブレイク」し、このエフェクトを使用することでヴァイナルスクラッチを行うことができます。またピッチシフターディレイを使用することで音声を分厚くし、エイリアンサウンドを作成することもできます。



各 Performance FX と各パラメーター詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアルを参照してください。

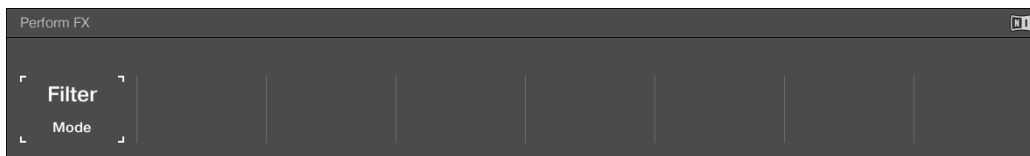
以下は Performance FX を選択する方法です。

1. ボタン (A-H) を押し、グループを選択します。

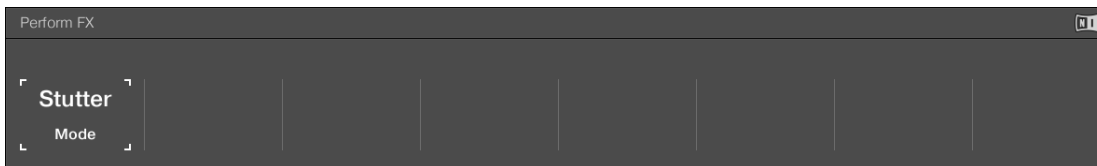


2. **SHIFT + PERFORM** を押して Performance FX オンスクリーンオーバーレイを表示します。

⇒ Performance FX オンスクリーンオーバーレイが表示されます。



3. エンコーダーを回し、有効なエフェクトのリストをスクロールします。



4. エンコーダーを押してそのエフェクトに確定します。

→ 選択したグループに Performance FX がロードされます。

11.2.2 パフォーマンスエフェクトの使用

Performance FX を選択した後、これら进行操作します。ここからは楽しい時間です。

以下が Performance FX の調整方法です。

1. **PLAY** を押し、ソングを再生します。
2. グループボタン (**A-H**) を押し、Performance FX を適用するグループを選択します。
3. 指を Smart Strip にあて、スライドさせることでエフェクト効果を試してください。
→ Smart Strip を上下させることでエフェクト効果を確認できます。Smart Strip から指を離すことでエフェクト効果がなくなります。

Performance FX パラメーターの調整

各 Performance FX には専用パラメーターがあり、Smart Strips で調節可能です。これらのパラメーターは MASCHINE ソフトウェアのコントロールエリアで確認できます。

選択した Performance FX の個々のパラメーターを調整する方法は以下です。

- ▶ **CONTROL** ボタンを押します。
→ Smart Strips で Performance FX のパラメーターを調整できます。Page ボタンを押してパラメーターページを移動します。

Performance FX パラメーター詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアル ([Help](#) メニューから開くことができます) を参照してください。

11.2.3 パフォーマンスエフェクトの自動化

Performance FX を選択し、Group に適用してからエフェクトパラメーター操作内容をオートメーション処理することもできます。自動化/オートメーション (Automation) で Smart Strip の動きを記録することができます。

以下が Performance FX の自動化の方法です。

1. **PLAY** を押し、ソングを再生します。
2. グループボタン (**A-H**) を押し、自動化したいパフォーマンスエフェクトがあるグループを選択します。
3. **AUTO** を押したままにします。
4. 指を Smart Strip にあて、スライドさせることでエフェクト効果を試してください。
5. 満足いく操作ができたなら、**AUTO** を放します。

→ **AUTO** ボタンを放すと、Smart Strip による自動化操作内容がソングに反映されるようになります。



自動化した内容を削除するには、**SHIFT + CLEAR** を押します。

11.3 Plug-in パラメーターのコントロール

CONTROL ボタンで MASCHINE ソフトウェアコントロールエリアで確認できるプラグインパラメーターをコントロールすることができます。各チャンネル (Sound、Group、Master) で使用することができます。CONTROL ボタンでパラメーターセットにアクセスすることができるのでライブや録音時の調節に便利です。

プラグインパラメーター値の調整

コントローラーでプラグインのパラメーターを調整する方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押したままにします。
2. Master チャンネルのプラグインパラメーターを調整するには **MST** ボタンを押し、Group チャンネルでは Group ボタン (**A-H**) を押し、Sound チャンネルでは Sound ボタン (**1-16**) を押します。
⇒ Smart Strips の LED メーターが選択したページのパラメーターの現在値を示すようになります。Smart Strips でパラメーター値を調節します。
3. ページボタンを押して他のパラメーターページに移動、内容はソフトウェアのコントロールエリアに表示されます。
→ Smart Strips の LED メーターが次のパラメーターページ内容を示すようになり、Smart Strips でこれらのパラメーターを調節できるようになります。



AUTO ボタンを押したまま Smart Strip を用いてプラグインパラメーター値を自動化してください。詳細は ↑ 11.5、オートメーションの使用 を参照してください。

プラグインの切り替え

プラグインリストにいくつかのプラグイン がロードされている場合は、コントローラーを用いてプラグインを切り替えることができます。

プラグインの切り替え方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押したままにします。

2. D-pad を使用してプラグインのリスト内を移動します。
 - Smart Strips の LED メーターが選択したプラグインのパラメーター値を示すようになり、Smart Strips で新規プラグインのパラメーターを調節できるようになります。

プラグインパラメーター値のリセット

プラグインパラメーター値をデフォルトの値にリセットする方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押したままにします。
2. Master チャンネルのプラグインパラメーターをリセットするには **MST** ボタンを押し、Group チャンネルでは Group ボタン (**A-H**) を押し、Sound チャンネルでは Sound ボタン (**1-16**) を押します。
3. リセットしたいパラメーターがある Smart Strip をダブルタップします。
 - これでプラグインパラメーターがリセットされます。

プラグインをロードするために空のスロットを選択する

空のプラグインスロットにエフェクトをロードする、といった他のプラグインのロード方法は以下です。

1. **CONTROL** ボタンを押したままにします。
2. D-pad を使用して **+** シンボルを選択します。
3. **BROWSE** ボタンを押してプラグインをロードします。
 - ブラウザを用いてプラグインをロードします。ファイルのロード詳細は [↑ 6.1, ブラウザからファイルをロードする](#) を参照してください。

11.4 マクロコントロール

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コントロールページを変えることなくコントローラーから各所のパラメーターを制御できる、ライブ演奏時に特に便利な機能です。



マクロセットは MASCHINE ソフトウェアで設定することもできます。マクロの詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアル ([Help](#) メニューから開くことができます) を参照してください。

マクロの調整

コントローラーを用いて 既存のマクロを調整する方法は以下です。

1. **MACRO** ボタンを押します。
 2. Master チャンネルでマクロセットを調整するには **MST** ボタンを押し、Group チャンネルでは Group ボタン (**A-H**) を押し、Sound チャンネルでは Sound ボタン (**1-16**) を押します。
- Smart Strips の LED メーターが選択したマクロの現在値を示すようになります。



マクロパラメーターを自動化するには、**AUTO** ボタンを押しながら Smart Strip を指でスライドします。詳細は [↑11.5, オートメーションの使用](#) を参照してください。

マクロのリセット

マクロを デフォルト値にリセットする方法は以下です。

1. **MACRO** ボタンを押したままにします。
 2. Master チャンネルでマクロをリセットするには **MST** ボタンを押し、Group チャンネルでは Group ボタン (**A-H**) を押し、Sound チャンネルでは Sound ボタン (**1-16**) を押します。
 3. リセットしたいマクロがある Smart Strip をダブルタップします。
- これでマクロパラメーターがリセットされます。

11.5 オートメーションの使用

オートメーション で Smart Strips による操作を記録することで、コントローラーで他の作業をしながら指の動きを再現できます。MASCHINE の多くのパラメーターでオートメーションを使用できますが、MASCHINE ソフトウェアのノブ、またはボタンで操作できるパラメーターであることが条件となります。オートメーション可能な全パラメーターはプラグイン、またはチャンネルプロパティにあります(パターンレングス、またはシーンの色をオートメーションすることはできません)。これは MASCHINE ソフトウェアのコントロールエリアにあるパラメーターページにある全パラメーターをコントローラーで自動化できることを意味します。

以下は自動化できるパラメーターのリストで、コントローラーの Master、Group、Sound チャンネルでオートメーション処理を実行できます。

- **Level** モードで音量を自動化します。
- **Control** モードでプラグインパラメーターを自動化します。
- **Macro** モードで設定したマクロパラメーターを自動化します。
- **Perform** モードでパフォーマンスエフェクトパラメーターを自動化します。
- **Swing** モードでグルーブ適用量を自動化します。
- **Tune** モードでチューニングを自動化します。

コントロールパラメーターを自動化する方法は以下です。

1. Master チャンネルのプラグインパラメーターを自動化するには **MST** ボタンを押し、Group チャンネルでは Group ボタン (**A-H**) を押し、Sound チャンネルでは Sound ボタン (**1-16**) を押します。
2. 必要なモードボタン **LEVEL**、**CONTROL**、**MACRO**、**PERFORM**、**SWING**、**TUNE** のどれかを押します。

自動化するパラメーターを選択してから以下を行います。

1. **PLAY** を押し、プロジェクトを再生します。
2. **AUTO** を押したままにします。
3. 指を Smart Strip にあて、スライドさせることでパラメーター値を変更してください。
4. 満足いく操作ができたなら、**AUTO** を放します。

→ **AUTO** ボタンを放すと、パラメーターによる自動化操作内容が反映されるようになります。

オートメーションの削除

オートメーション 内容はいつでも削除することができます。

オートメーションの削除方法は以下です。

1. オートメーションを含むチャンネル (Master、Group、Sound) を選択します。
2. **SHIFT + CLEAR** を押します。

→ オートメーションが削除され、通常時のパターンが再生されます。

オートメーション/自動化の詳細は MASCHINE ソフトウェアマニュアル ([Help](#) メニューから開くことができます) を参照してください。

11.6 ロック機能を使用したパラメータスナップショットの作成

MASCHINE JAM の Lock 機能で最高 64 種のスナップショットを保存することができ、各スナップショットではプロジェクト内での変更内容 (ソロやミュート情報、パラメーターモジュレーション内容) を記録します。スナップショット作成後、これらを瞬時に切り替えることができようになり、またスナップショット間をプロジェクトテンポに合わせた状態でモーフすることができるようになります。この機能はモジュレーションの可能性を広げる他、ライブ演奏時での活用や、単にミックスを比較する際にも活用できる便利なツールとして機能します。

8x8 マトリクスのクリックパッド上で最大 64 個のスナップショットを Lock ビュー 機能で確認することもできます。Lock ビュースナップショットはいつでも呼び出すことができ、スナップショットのアップデート、必要ないスナップショットの削除等のスナップショットの管理ができます。

11.6.1 スナップショットの作成

Lock スナップショットを作成する方法は以下となります。

- ▶ **LOCK** ボタンを押します。

→ ソロとミュートの状態を含んだ現在の全パラメーターの状態をスナップショットとして記録します。より良い設定があれば **LOCK** をもう一度押すことでスナップショットを更新できます。



スナップショットを保存、呼び出せる状態にするにはプロジェクトを保存する必要があります。

- ▶ **SHIFT** + Group ボタン **G (SAVE)** を押してプロジェクトを保存します。詳細は [↑7.5, プロジェクトの保存](#) を参照してください。

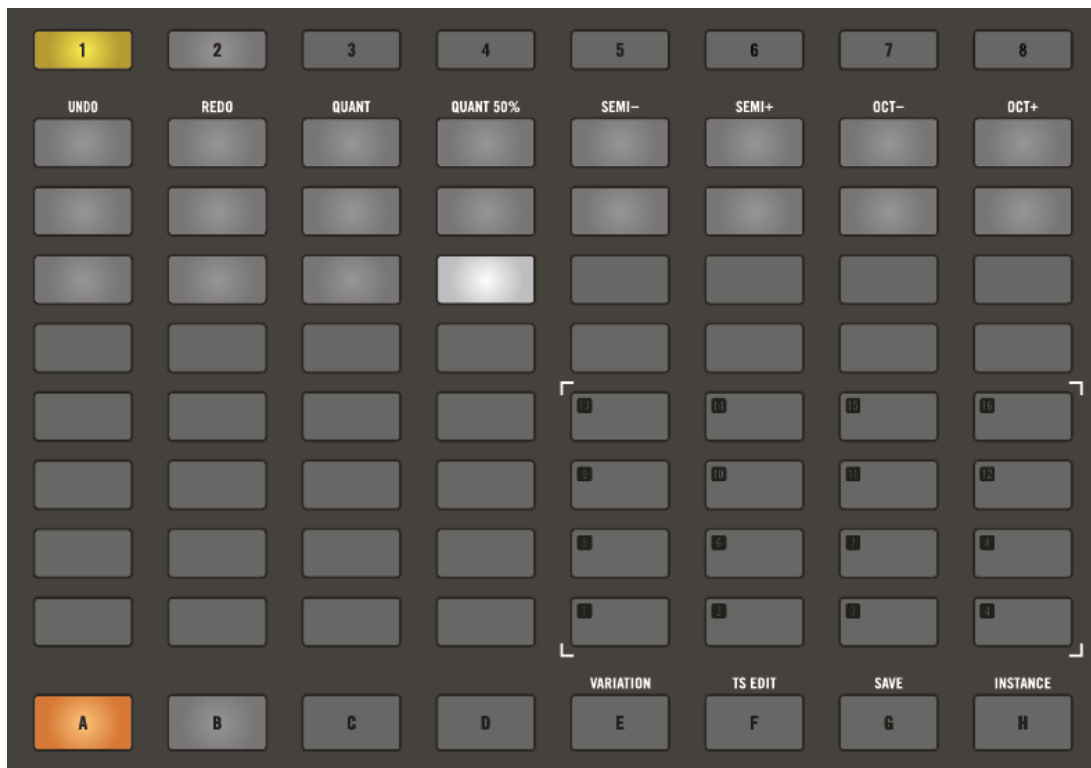
11.6.2 Lock View の使用

Lock ビューはスナップショット全てを把握するために使用します。ここでスナップショットの呼び出し、アップデート、削除を行います。オンスクリーンオーバーレイを使用して 2 つのスナップショット間のモーフィング設定を行うこともできます。

Lock ビューにする方法は以下です。

- ▶ **SHIFT** + **LOCK** を押します。

→ プロジェクトビューが全スナップショットを示す表示に切り替わります。薄く点灯しているクリックパッドは保存したスナップショットがあることを示します。



11.6.3 Lock View のスナップショットの更新

既にある Lock スナップショットの更新方法は以下です。

1. **SHIFT + LOCK** を押して Lock ビューにします。
2. 8x8 マトリクスから更新したいスナップショットを選択します。
→ スナップショットが点灯します。
3. スナップショットを更新していい状態までコントローラーで設定を調整します。
4. **LOCK** ボタンを押したままにしてスナップショットをアップデートします。
→ 保存したスナップショットがある選択したクリックパッドが点滅します。

5. クリックパッドを押して設定内容を保存します。
→ これでパラメータを更新したスナップショットが保存されます。

11.6.4 Lock View でスナップショットを呼び出す

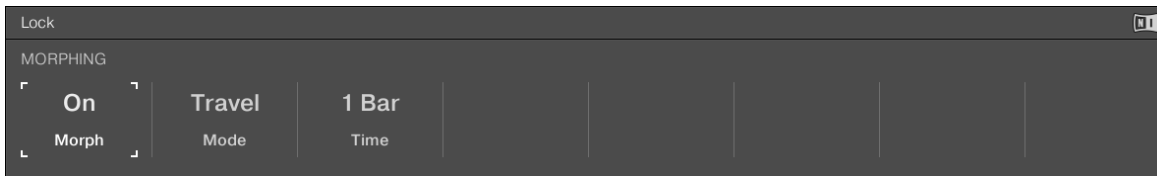
Lock スナップショットを呼び出す方法は以下となります。

1. **SHIFT + LOCK** を押して Lock ビューにします。
2. 呼び出したいスナップショットを 8x8 マトリクスのクリックパッドを押すことで選択します。
→ スナップショットが呼び出され、パラメータ内容が変化します。オンスクリーンオーバーレイで設定することでスナップショット間をモーフィングさせることもできます。

11.6.5 スナップショット間のモーフィング

スナップショット間をモーフさせることでソングに動きを追加、インパクトを付加することができます。これにはオンスクリーンオーバーレイで Morphing 環境設定 (preferences) で設定を行う必要があります。スナップショット間のモーフィング方法は以下です。

1. **SHIFT + LOCK** を押して Lock ビューにします。
2. Lock スナップショットを作成します。
3. エンコーダーに触れ、Lock オンスクリーンオーバーレイを表示します。
→ オンスクリーンオーバーレイが表示されます。
4. モーフ設定を起動し、変化する時間を設定します。
→ これでスナップショットを切り替えると設定した値でスナップショット間をモーフィングするようになります。



Lock オンスクリーンオーバーレイです。

要因	内容
MORPHING	
Morph	モーフィングモードの On /Off 切り替えです。
Mode	Travel でグリッドにシンクすることなくモーフィングします。モーフィングは次の小節を待つことなくすぐに開始されます。モーフィング時間は Time パラメーターで設定します。 Target で Bar、または設定したグリッド値に同期しながらモーフィングします。
Time/Grid	Travel モードでモーフ時間はここで設定した小節分となります。 Travel モードでモーフ時間はグリッドで設定した値でモーフィングします。

11.6.6 Lock View のスナップショットの削除

Lock スナップショットを削除する方法は以下です。

1. **SHIFT + LOCK** を押して Lock ビューにします。
2. **CLEAR** ボタンを押したままにします。
3. 削除したいスナップショットがある 8x8 マトリクスのクリックパッドを押します。
→ スナップショットが削除されます。

11.6.7 MIDI による Lock スナップショットのトリガー

ホスト内で MASCHINE をプラグインとして使用している場合、MIDI Note または MIDI Program Change メッセージをホストからプラグインに送信することで Lock スナップショットのトリガー、または切り替えを行うことができます。

この機能を有効にすると、MIDI ノートメッセージ、またはプログラムチェンジメッセージが MASCHINE の Lock スナップショットにリンクします (スナップショットがない場合でもリンクします)。

Matrix クリックパッド/Snapshot	MIDI ノートナンバー	プログラムチェンジナンバー
1	0 (C-2)	1
2	1 (C#-2)	2
3	2 (D-2)	3

Matrix クリックパッド/Snapshot	MIDI ノートナンバー	プログラムチェンジナンバー
...
64	63 (D#3)	64

MASCHINE をプラグインモードで使用する場合に MIDI を介して Lock スナップショットをトリガーできます。また、キーボード等の外部 MIDI 機器を用いてスナップショットをトリガーすることもできます。



MIDI ノートナンバー: ホストアプリケーションは MIDI ノートの名称設定時に各ルールを用います。例えば MASCHINE では MIDI ノートナンバー 0 は C-2、MIDI ノートナンバー 60 (真ん中の C です) は C3 となります。ホストの資料を参照してどのルールを使用しているか確認してください。



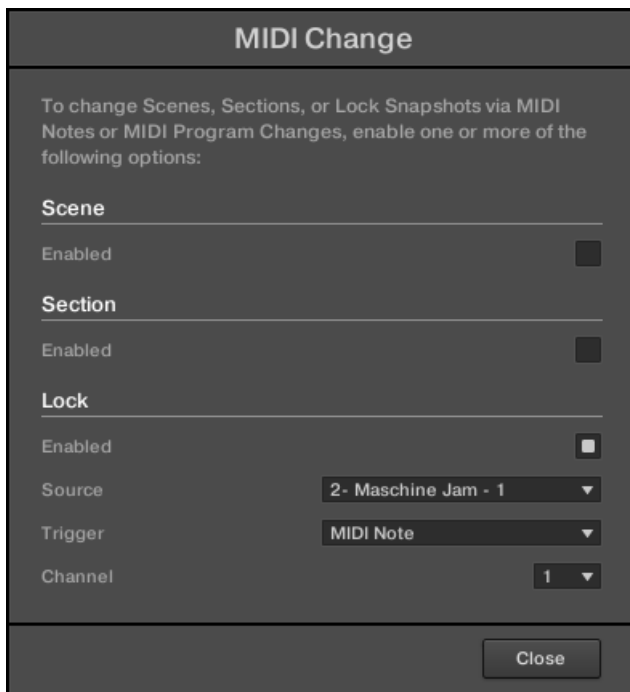
プログラムチェンジナンバー: ホストによってはプログラムチェンジナンバーが [1-128] ではなく [0-127] となる場合もあります。その場合、プログラムチェンジナンバー 0 でスナップショットスロット 1 をトリガーし、プログラムチェンジナンバー 1 がスナップショットスロット 2 をトリガーします。ホストの資料を参照してプログラムチェンジナンバーを確認してください。

MIDI Lock Change 機能の起動

MIDI Lock Change 機能を起動、起動解除する方法は以下です。

1. *Edit > MIDI Change...* をクリックします。

→ これで以下のダイアログが開きます。



→ リストで **Lock Enabled** チェックボックスをクリックします。

- その後表示されるサブメニューで、**Source** を **Maschine Jam** にします。
- MIDI Note** を選択して MIDI ノートで Lock スナップショットをトリガー、**Program Change** を選択して MIDI プログラムチェンジメッセージで Lock スナップショットをトリガー、**None** (デフォルト) で MIDI Lock Change を無効の状態にします。
- 必要であれば、同じサブメニューをクリックして、Lock Change がどの MIDI チャンネルから MIDI メッセージを受信するか設定します (デフォルトはチャンネル 1 です)。



MIDI Scene チェンジは Lock change よりも優先されます。MIDI ソースからのイベントに対応してシーンのみがトリガーされます。対応する Lock スナップショットは呼び出されなくなります。

DAW を使用した Lock スナップショットのトリガー方法に関しては、Native Instruments ウェブサイトのナレッジベースを参照してください。

12 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 Access 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。

12.1 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.

12.2 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。

12.3 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/regsupfrm.

12.4 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>.

13 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。ここにはオーディオビューとソングビューの 2 つがあります。

ソングビュー

ソングビュー でシーンをを用いて各セクションを構築、ソングをタイムライン上で作成します。

オートロード

オートロードを起動すると、ブラウザで各グループ、サウンド、パターン、プラグインプリセット (インストゥルメント、またはエフェクト)、またはサンプルを選択すると、自動的に選択しているグループスロット、サウンドスロット、パターンスロット、プラグインスロットにロードされます。これにより、選択した内容を現在作成している内容にフィットするか確認することができます。

ブラウザ

ブラウザは全 MASCHINE の要素 (プロジェクト、グループ、サウンド、パターン、インストゥルメントとエフェクトプラグインのプリセット、サンプル) にアクセスするための最前線として機能します。それぞれ保存と「タグ化」が可能で、各部に簡潔にアクセスする為にそれぞれをカテゴリー化することができます。MASCHINE のファクトリーライブラリーはすでに完全にタグ化されており、自身のファイルをライブラリーにインポートする場合もタグをつけることができます。

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 SEND エフェクトを設定します。

チャンネルプロパティ

チャンネルプロパティ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はコントロールエリアに表示されます。例えばボリューム、パン、スウィングコントロールは各 Sound/Group/Master チャンネルのプロパティとなります。

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 (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可能です。各オートメーションポイントの追加、削除、すでにあるオートメーションポイントの位置変更や、新規にオートメーション処理するパラメーターを追加することが可能です。

コントロールモード (Control Mode)

コントロールモードは コントローラーのデフォルトモードです。このモードでリアルタイム演奏、演奏内容を録音することができます。コントロールモードでコントローラーの CONTROL セクションを操作し、グループとサウンドのパラメーターを簡単に制御することが可能です。

エフェクト (FX)

エフェクトで受信する音声を加工します。MASCHINE は多くのエフェクトを装備しています。VST/AU プラグインエフェクトも使用可能です。エフェクトは Sound、Group、Master の各プラグインスロットにプラグインとしてロード、使用することが可能です。MASCHINE の柔軟なルーティング機能を駆使してセンドエフェクトやマルチエフェクトを作成することも可能です。

イベント

イベントは、パターンを構成する個々のドラムヒットやノートを意味します。パターンエディターでは、イベントはステップグリッド上にブロックとして表示されます。パターンエディターでは、全サウンドスロットのイベントを表示する場合と (グループビュー)、 選択しているサウンドスロットのイベントのみを表示する場合 (キーボードビュー) があります。

グルーヴプロパティ

グルーヴプロパティ (Groove Properties) では選択した各 グループ/サウンド、またはマスターレベルのイベント同士のリズムによる関係性をコントロールすることが可能です。イベントのいくつかを変更することで、パターンにシャッフル効果を付加することができます。グルーヴプロパティのメインパラメーターはスイングコントロールです。

Group (グループ)

グループには各自 1 つのサウンドを備えた 16 のサウンドスロットがあります。各サウンドで使用するエフェクトに加えて、グループでも各プラグインスロットでエフェクトを使用することが可能です。ここで使用するエフェクトはそのグループ内の全サウンドに影響します。各グループにはパターンバンクがあり、制限なくパターンを作成することが可能です。

グループビュー (Group View)

グループビューはパターンエディター内の一つの表示モードで、選択しているグループの全 16 サウンドのイベントを確認/編集することが可能です。グループビューではステップグリッドの各段が異なるサウンドスロットとなります。このモードはドラムキット等のリズムインストゥルメントパターン構築に適しています。

アイデアビュー (Ideas View)

アイデアビュー 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。シーンはソングビューの各セクションに追加し、楽曲構成へと進展させることが可能です。

インサートエフェクト

インサートエフェクトとは加工するオーディオのシグナルパス上に直接インサートするエフェクトの事を指します。

ヘッダ

ヘッダは MASCHINE ソフトウェアウインドウのコントロール部の最上部にあります。ここには マスターボリュームスライダー、トランスポートコントロール、グローバルスイング、グローバルテンポ、拍子設定等のグローバルコントロール用各機能があります。

キーボードビュー (Keyboard View)

キーボードビューはパターンエディター内の表示モードの一つで、選択したサウンドのイベントのみを表示します。キーボードビューには垂直状の鍵盤が表示され、各イベントの音程を確認するガイドとして機能します。このモードはメロディー等、音程のあるインストゥルメントの操作に適しています。パターンエディターのキーボードビューとコントローラーのキーボードモードはお互いに同調し、パターンエディターでキーボードビューを起動すると、コントローラーも自動的にキーボードモードに切り替わります。

マクロコントロール (Macro Control)

各 Sound/Group/Master チャンネルには 8 個のマクロコントロールがあり、関連各階層にある殆ど全てのパラメーターをアサインすることが可能です。これにより各グループ、またはサウンドで 8 個のパラメーターを設定してすばやくこのパラメーターにアクセスすることが可能となります。更にマクロコントロールを MIDI CC にアサインすることで外部 MIDI コントローラー、またはアプリケーションによる操作も可能となります。MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合、マクロコントロール内容をモジュールーションとしてホストに録音することも可能です。

マスター

マスターで各グループとサウンドの音声をまとめます。マスターバスでもプラグインスロットにインサートエフェクトを使用することができます。ここで使用するエフェクトは全グループのサウンドに影響します。

Modulation

モジュレーションでパラメーター値の変化を録音することができます。モジュレーション録音したパラメーターはコントロールレーン (パターンエディターの下) に表示され、コントロールエリアにも選択したパラメーターの変更内容が表示されます。

ミュートとソロ

ミュートでサウンド、またはグループをミュートし、ソロではその反対となり、ソロに下サウンド、またはグループ以外のサウンドとグループを全てミュートします。ソロ/ミュートの機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。

パッドモード (Pad Mode)

コントローラーにはパッドによるサウンドの演奏形態を変える各パッドモードがあり、選択したパッドモードによって、16 のパッド (キーボードモードと 16 ベロシティーモード) で単一のサウンドを演奏したり、各サウンドを個々のパッドでトリガーする (デフォルトモードで、固定ベロシティーモードです) ことができ

ます。コントローラーのキーボードモードとソフトウェアのパターンエディターのキーボードビューは同じもので、コントローラーでキーボードモードにすると、ソフトウェアでもキーボードビューに自動的に切り替わります。

パラメーターページ (Parameter Pages)

パラメーターページは MASCHINE ウ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の各パラメーターを調節します。

パターン

パターン はグループでサウンドを演奏するシーケンス情報です。これらのパターンで、シーンを構築します。各グループから一つのパターンをシーンに追加することができます。異なるシーンで同じパターンを参照することが可能です。パターンエディターでパターンを編集すると、アレンジャー内のパターンも更新されます。

パターンエディター (Pattern Editor)

MASCHINE ウ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、ソング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

セクションはソング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。

SENDエフェクト (Send Effect)

SEND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SEND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。SENDエフェクトを介して異なるサウンドやグループに対して同じエフェクト処理を施すことで CPU 負荷を軽減することができます。

シーケンサー (Sequencer)

一般的にシーケンサーは音楽のシーケンス（ドラムパターンやコード進行）を記録するためのハードウェア、またはソフトウェアの事を指します。ハードウェアシーケンサーは通常パターンを構成するステップを使用し、これらのステップで音楽を構築します。ステップは音楽構成要素として再生されます。MASCHINE にもシーケンス機能があり、パターンを作成、再生したり、パターンからシーンを作成し、これらのシーンを用いてソングを構築します。

ソロ (Solo)

ミュートとソロを参照してください。

サウンド

サウンドは MASCHINE の全サウンドを扱う、いわば音のブロックのようなものです。これらをグループごとに最大 16 個使用することができます。サウンドはコントローラーから直接演奏することが可能です。サウンドには各プラグインを使用することができます (音源、エフェクト、内部/外部音源等)。

ステップ

ステップはビート単位を認識するための要素です。ステップはクオンタイズ値の基準となり、またステップモードでコントローラーを用いてパターンを作成するための入力基準値ともなります。全ステップはソフトウェアではステップグリッドとして表示されます。ソフトウェアのパターンエディターではステップは垂直線が表示されます。このステップサイズを調節して各イベントに対して異なるクオンタイズを施したり、ステップグリッドを細分化することでパターンを正確に編集することができます。

ステップグリッド

ステップグリッドはパターンをステップで認識するためのガイドラインであるといえます。ステップグリッドの解像度 (ステップサイズ) を変更することで、変更した値でパターンをクオンタイズしてノートの設定値を変更したり、コントローラーのステップモードのステップ総数を変更することができます。

ステップモード (Step Mode)

ステップモードでコントローラーのパッドを使用した 16 ステップの一般的なステップシーケンサーとして使用することができます。クラシックなドラムマシンと同様に、再生中は 1 から 16 までのパッドがシーケンスにあわせて点滅します。サウンドを選択し、パッドをシーケンス上の任意の場所で押し、ステップを入力します。サウンドごとでこの作業を繰り返すことでパターンを構築します。

Swing

スイングパラメーターでパターンにシャッフル効果を加えます。

インデックス

A

アクション

- リドゥー [44]
- アンドゥー [44]

Arpeggiator [91]

- リズムパターンの作成 [92]
- selecting arpeggio type [93]

アルペジエータースケール

- ルートノートの設定 [94]

アルペジエーター

- アクセス [91]
- Chord モード [94]
- リズムパターンの作成 [93]
- シーケンスの編集 [92]
- 単音でコードを生成する [94]
- ノートの継続再生 [94]
- 再生内容のラッチ [92]
- Arp モードを解除してもアルペジエーター機能を引き続き使用する [94]
- ノートレングスの設定 [93]
- ノート発音部分の比率設定 [93]
- オクターブレンジの設定 [93]
- パラメーターの設定 [91]
- レートの設定 [93]
- 選択したスケールのルートノート設定 [94]
- スケールタイプの設定 [94]
- ペロシティーレンジの設定 [93]

Arpeggio

- creating [91]

アレンジャービューボタン [25]

アレンジャー

- 定義 [157]

- ビューの切り替え [25]

Audio Engine ボタン [22]

Audio Recording

- Source [112]

音声の録音

- インプット [112]
- Mode [113]
- 入力音源の設定 [111]
- 録音モードの設定 [111]
- Target [114]

オーディオ

- 外部音声音量の調整 [134]
- キューチャンネル [133]
- インプットルーティング [134]
- チャンネル試聴 [133]
- 外部音声のルーティング [134]
- チャンネルをキューバスに送信する [133]

AUTO ボタン [38]

オートロード

- 定義 [157]

Automation

- 基本 [147]
- 削除 [148]
- 起動したモード [147]
- パフォーマンスエフェクトパラメーター [144]
- コントロールパラメーターの使用 [148]

オートメーション

- マクロパラメーター [147]

Aux

- Group のレベルを設定する [138]
- サウンドのレベルを設定する [138]

AUX ボタン [38]

Aux Send

調整 [138]

オグジュアリーアウトブット [138]

B**Browser**

adding items to Favorites list [59]

ブラウザ

+PATTERNS ボタン [24]

+ROUTING ボタン [24]

Favorites フィルターの起動 [58]

ボタン [21]

CHARACTERS フィルター [51]

Favorites の起動解除 [58]

定義 [157]

ユーザーコンテンツの表示 [62]

ファイルのロード [49]

ブラウザ検索からアイテムを削除する [60]

Favorites リストからアイテムを削除する
[60]

フィルターのリセット [57]

フィルターの再現 [57]

TYPES フィルター [51]

Favorites の使用 [58]

フィルターの使用 [51]

ブラウザ (Browser) [20]**バスポイント [157]****C**

テンポ変更 [65]

チャンネルアイコン [28]

チャンネルプロパティ

定義 [158]

チャンネルプロパティセレクター [28]

Choke [79]**チョーク**

全ノートとイベント [79]

Chord

Chord Set [90]

ハーモニー機能の起動 [87]

単音による生成 [89]

単音演奏による生成 [88]

有効なタイプのリスト [90]

Mode パラメーター [88]

モードの選択 [88]

タイプの選択 [87]

クリックパッドによるトリガー [89]

Type パラメーター [89]

Chord モード

既存のコードの使用 [89]

起動 [89]

アルベジエーター [94]

ハーモニー (Harm) の設定 [89]

コード

ハーモニー [89]

Chromatic スケール

setting [90]

CLEAR ボタン [35]**削除**

コントローラーを用いてプロジェクトを編集する [109]

削除する

プロジェクトからグループを [105]
Sound スロットから Sound を [105]

Click-pad Matrix [34]

クリックパッド 1-16 [34]

ペロシティーの選択 [34]

Content セレクター [24]

コントロールエリア [20]

定義 [158]

CONTROL ボタン [38]

コントロールレーン

定義 [158]

コントロールモード

定義 [158]

Controller Modes

permanent [41]

temporary [41]

コントローラーモード

固定 [42]

固定 [42]

コントローラー

Step Sequencer でフォローパターン機能を使用する [85]

コントロール

プラグインパラメーター [145]

Count-in

長さの設定 [69]

CPU メーター [22]

作成

メロディーとハーモニー [79]

Cue

bus [132]

レベル [132]

ルーティング [132]

レベルの設定 [132]

Cue バス

Cue レベルの調整 [134]

Cue ボタン [36]

D

削除

オートメーション [148]

消去

セクション [126]

消去する

プロジェクトからグループを [105]

Sound スロットから Sound を [105]

Display エリア [21]

DOUBLE ボタン [35]

等倍

パターン [100]

等倍

コントローラーを用いたパターン編集 [100]

D-pad [33]

Drum kit

MASCHINE ファクトリーライブラリからロードする [71]

DUPLICATE ボタン [35]

Duplicate モード

固定 [108]

複製

コントローラーによるグループ [106]

Scenes [122]

セクション [125]

コントローラーによる Sound 編集 [107]

E**編集**

コントローラーを用いたパターン [97]

パターン [64]

エフェクト

定義 [158]

インサートエフェクト [159]

SENDエフェクトの定義 [162]

Event

全演奏内容のチョーク [79]

イベント

定義 [158]

パターン内でのナッジ [101]

F**File Type セレクター [24]****Files タブ [23]****Follow**

Step Sequencer でのモード設定 [85]

フットスイッチ

音声の録音 [115]

FX

使用 [142]

G**GRID ボタン [39]****Grid 設定**

変更 [121]

グリッド設定

オンスクリーンオーバーレイ [121]

グループプロパティ

定義 [159]

Group

チャンネルにスイングを追加する [78]

Aux レベルの設定 [138]

ボタン [34]

プロジェクトから削除する [105]

コピーアンドペースト [106]

消去 [105]

コントローラーによる複製 [106]

ミュート [136]

音量をデフォルト値に戻す [131]

チューニングのリセット [141]

Mute モードへの切り替え [136]

チューニング [139] [141]

Group チャンネル

アクセス [43]

Group レベル

デフォルト値にリセットする [131]

Level モードでの設定 [130]

Input/Metering セクションによる設定 [130]

GROUP タブ [28]**グループビュー [29]**

定義 [159]

グループ

定義 [159]

ソロ [135]

Solo モードへの切り替え [135]

GRP ボタン [36]

H

ハードウェア概要 [31]

ハーモニー

作成 [79]

Harmony (Harm)

起動 [87]

ヘッダ

Audio Engine ボタン [22]

ブラウザボタン [21]

CPU メーター [22]

定義 [159]

Master Volume スライダー [21]

NI ロゴ [22]

Transport コントロール [21]

ヘッダ (Header) [20]

ヘッダー

Display エリア [21]

MASCHINE メニュー [21]

Help [155]

Humanizing

パターンバリエーション [103]

I

アイディアビュー

定義 [159]

グループ [26]

パターンエリア [26]

シーン [26]

IN ボタン [36]

Input Velocity

アクセントノートインプットベロシティ
[70]

デフォルトノートインプットベロシティ
[70]

Input/Metering

Cue ボタン [134]

インサートエフェクト [159]

インストゥルメント

ロード [80]

アイソモーフィックパッドレイアウト [86]

K

KEYBOARD ボタン [35]

Keyboard モード

アクセス [81]

ノート演奏 [79]

リアルタイムでメロディーを録音する [81]

メロディーの録音 [81]

キーボードビュー [29]

定義 [160]

L

ループ [127]

LEVEL ボタン [38]

Level Meter セクション [35]

LEVEL メーター [36]

Library タブ [23]

ロード

MASCHINE ファクトリーライブラリのドラム
キット [71]

インストゥルメント [80]

plug-in [146]

LOCK ボタン [37]

Lock feature

view [149]

Lock 機能

使用 [148]

Lock スナップショット

基本 [148]

MIDI による変更 [152]

Lock ビューでの削除 [152]

作成 [149]

スナップショット間のモーフィング [151]

Lock ビューの呼び出し [151]

MIDI によるトリガー [152]

Lock ビューのアップデート [150]

Lock ビュー

スナップショットの削除 [152]

変更 [149]

Lock ビューでスナップショットを呼び出す
[151]

スナップショットの更新 [150]

コントローラーモードの固定 [41]

Loop ボタン [127]

Loop range

setting [127]

M

MACRO ボタン [38]

Macro Controls

基本 [146]

マクロコントロール

定義 [160]

Macros

既存項目の設定 [146]

パラメーターの自動化 [147]

デフォルト値にリセットする [147]

MASCHINE JAM コントローラー

複数のコントローラーの使用 [47]

MASCHINE メニュー [21]

MASCHINE Plug-in

ホストアプリケーションのトランスポートコントロールの制御 [46]

ホストアプリケーション内での使用 [46]

MASCHINE Plug-in

複数のインスタンスの使用 [46]

Master

スイングをチャンネルに追加する [77]

レベル設定 [132]

Master チャンネル

アクセス [44]

Master レベル

設定 [132]

MASTER タブ [28]

Master Volume スライダー [21]

マスター

定義 [160]

メロディー

作成 [79]

Metronome

カウントインの長さの設定 [69]

レベル調整 [69]

ノート値の調整 [69]

Auto-on [69]

MIDI

MIDI Lock Change 機能の起動解除 [153]

MIDI Lock Change 機能の起動 [153]

Lock スナップショットの変更 [152]

Lock スナップショットのトリガー [152]

モード固定 [41]

モード固定 [41]

モジュレーション

定義 [160]

Piano Roll [109]

Step モード [109]

モーフィング

Lock スナップショット間 [151]

パラメーター [152]

MST ボタン [36]

Mute

basics [136]

モード固定 [138]

Mute と Solo セクション [38]

MUTE ボタン [39]

ミュート

定義 [160]

Muting

Group [136]

N

NI ロゴ [22]

Note

全演奏内容のチョーク [79]

Note Input セクション [34]

Note Repeat

基本 [73]

その他のパラメーター [74]

Rhythm パラメーター [74]

ノートレングスの設定 [74]

値の設定 [74]

使用 [73]

Note Snap

クオンタイズの確認 [99]

Notes

Smart Strips による演奏 [95]

NOTES ボタン [37]

Notes モード

Smart Strips [96]

オンスクリーンオーバーレイ [96]

ナッジグリッド

基本 [101]

設定変更 [101]

デフォルト解像度 [101]

解像度をフルステップにする [101]

ナッジ

パターン内のイベント [101]

O

オンスクリーンオーバーレイ

Step Grid 設定の変更 [66]

CHORD メニュー [87]

グリッド設定 [121]

Notes モードパラメーター [97]

Notes モード [96]

PAD LAYOUT メニュー [87]

SCALE メニュー [87]

パッドレイアウトの選択 [85]

スケールの選択 [86]

Variation 用パラメーター [103]

オペレーションモード

プラグイン [45]

スタンドアロンアプリケーション [45]

オプション

録音 [64]

概要

プロジェクトの構成 [16]

P

パッドレイアウト

- 方向の選択 [87]
- レイアウトの選択 [87]
- モードの選択 [87]
- タイプの選択 [87]

PAD MODE ボタン [35]

パッドモード

- 定義 [160]

Pad モード

- 基本 [70]
- リアルタイム録音 [72]

Page Left ボタン [39]

Page Right ボタン [39]

Pan

- setting [135]

定位

- Smart Strips による設定 [135]

Parameter エリア [28]

パラメーターページ

- 定義 [161]

パラメーター

- オートメーション [148]
- オートメーション [147]
- Lock 機能を使用したスナップショットの作成 [148]
- オートメーションの削除 [148]

Pattern

- Step Sequencer の見えない部分への移動 [84]

パターンエディター

- 定義 [161]

パターンエディター (Pattern Editor) [21]

Pattern Length [67]

- setting [67]

パターンバリエーション

- モードへのアクセス [102]
- 選択したサウンドに設定内容を適用する [103] [105]
- Humanize mode [103]
- Humanize モード [102]
- オンスクリーンオーバーレイのパラメーター [103]
- Random モードパラメーター [103]
- Random モード [102]
- Randomize モード [103]
- Humanize モードでタイムシフト量を設定する [105]
- Humanize モードでベロシティーレンジを設定する [105]
- Random モードでタイムシフト値を設定する [104]
- Random モードでパターン内のノート分布を設定する [104]
- Random モードノートレングスの設定 [104]
- Random モードのコードごとのノートナンバーを設定する [104]
- Random モードでノートレンジを設定する [103]
- Random モードベロシティーレンジの設定 [103]

パターン

- バリエーションの追加 [102]
- コントローラーを用いてプロジェクトから削除する [109]
- コントローラーによるコピー/ペースト [108]
- 定義 [161]
- コントローラーを用いて等倍する [100]

コントローラーによる複製 [108]
コントローラーによるエディット [97]
編集 [64]
タイムラインのフォロー [70]
コントローラーによるクオンタイズ [99]
録音 [64]
Scene の選択 [121]
切り替え [120]
トランスポーズ [100]
トリガー [119]
シーンを作成する [117]

PERFORM ボタン [37]

パフォーマンスエフェクト

グループへの追加 [142]
Smart Strips を用いたパラメーター調整
[144]

パラメーターの自動化 [144]

基本 [142]

Burst Echo [142]

オートメーションの削除 [145]

Filter [142]

Flanger [142]

Reso Echo [142]

Ring [142]

Scratcher [143]

選択 [142] [143]

Stutter [142]

Tremolo [143]

使用 [144]

Performance FX [142]

使用 [142]

パフォーマンスグリッド

設定 [121]

Piano Roll

シーケンスの作成 [84]

モジュレーション [109]

モードの準備 [83]

Scale の設定 [84]

メロディーとコードの入力 [82]

ステップシーケンサーにステップを入力する
[82]

Piano Roll モード

ノート演奏での使用 [80]

コントローラーモードの固定 [41]

固定

Duplicate モード [108]

Mute モード [138]

Solo モード [136]

PLAY ボタン [39]

Plug-in

コントローラーによるパラメーターの調整
[145]

パラメーターのコントロール [145]

定義 [161]

ロード [146]

パラメーター値のリセット [146]

ロードするスロットを選択する [146]

インスタンスの切り替え [145]

プラグインアイコン [28]

試聴

定義 [161]

プロダクトセレクター [24]

Project view セクション [33]

プロジェクト

アレンジ [124]

定義 [161]

概要と構成 [16]

コントローラーによる保存 [110]

Q**QUANT** [99]**QUANT 50%** [99]**Quantization** [66]

Automatic Quantize モード [70]

クオンタイズ

定義 [162]

クオンタイズ 50% [99]**クオンタイズ** [99]

ハーフ (50%) [99]

クオンタイズ

パターン [99]

Quick Edit

ステップ尺の調節 [98]

ステップ位置 [98]

ステップのチューニング [98]

ステップのベロシティ [98]

R**ランダム化**

パターンバリエーション [103]

リアルタイム録音

Pad モード [72]

REC ボタン [39]**REC MODE** [69]**Record モード** [69]

オプションの設定 [69]

Recording Audio

Source [112]

音声の録音

インプット [112]

Length [113]

Mode [113]

入力音源の設定 [111]

録音モードの設定 [111]

Target [114]

録音オプション [69]

パターンレングス [64]

録音モード [64]

Step Grid [64] [66]

テンポ [64] [65]

録音Keyboard モードを使用したリアルタイム
[81]

Keyboard モードのメロディー [81]

パターン [64]

リドゥー [44]**Root Note**

選択 [87]

スケールの設定 [88]

MASCHINE ソフトウェアの起動

プラグインとして使用する [45]

スタンドアローンアプリケーションとして使用する [45]

S

サンプルエディター

定義 [162]

サンプル

定義 [162]

保存

プロジェクト [110]

保存

プロジェクト [110]

Scale

クロマティック [90]

オンスクリーンオーバーレイの選択 [85]

タイプの選択 [87]

選択 [86]

ルートノートの設定 [88]

setting type of [88]

設定 [84]

types [88]

スケール

パッドレイアウト [86]

Scene

コピー/ペースト [122]

作成 [117]

複製 [122]

トリガー [119]

シーンボタン [34]

シーン

セクションを作成する [124]

シーン

定義 [162]

複製 [125]

サーチフィールド [24]

セクションボタン [34]

セクション

アサイン [124]

作成 [124]

セクション

削除 [126]

コピー/ペースト [125]

定義 [162]

ループ [127]

ベロシティの設定

Pad モード [72]

ベロシティの選択

Step モード [76]

センドエフェクト

定義 [162]

シーケンサー

定義 [163]

シーケンス

Piano Roll モードでの作成 [84]

ビートのシーケンス

Step モード [74]

Pattern Length の設定 [67]

Smart Strip セクション [36]

Smart Strips [37]

ノートモード Chords インプットタイプ [96]

ノートモード、Guitar インプットタイプ [96]

Notes mode User input type [96]

コードの演奏 [95]

Notes モードの使用 [96]

ノート演奏での使用 [95]

定位の設定 (Pan) [135]

スナップショット [148]

Solo

基本 [135]

モード固定 [136]

SOLO ボタン [38]

ソロ

グループ [135]

Sound [135]

ソロ

定義 [160]

ソングビュー

定義 [157]

グループ [27]

パターンエリア [27]

セクション [27]

タイムライン [27]

Sound

チャンネルにスイングを追加する [78]

Sound スロットからの削除 [105]

コピーとペースト [107]

コントローラーによる複製 [107]

Group [137]

ミュート [137]

音量をデフォルト値に戻す [129]

チューニングのリセット [140]

ベロシティの選択 [34]

ソロ [135]

Mute モードへの切り替え [137]

Solo モードへの切り替え [135]

チューニング [140]

Sound チャンネル

アクセス [43]

Sound レベル

デフォルト値にリセットする [129]

Level モードでの設定 [128]

Sound から削除する

Sound を [105]

SOUND タブ [28]

サウンド

Aux レベルの設定 [138]
定義 [163]
スタンダードパッドレイアウト [86]
STEP ボタン [35]
Step Grid
調節 [66]
オンスクリーンオーバーレイで設定を変更する
[66]
解像度 [66]
設定 [66]
ステップグリッド [30]
定義 [163]
Step Mode
Quick Edit [97]
Step モード
8 x 8 ステップ以上のパターンにアクセスする
[77]
基本 [71]
シーケンスの作成 [75]
モジュレーション [109]
準備 [75]
ビートのシーケンス [74]
ステップモード
定義 [163]
Step Sequencer
Pattern へのアクセス [84]
コントローラーでフォローパターン機能を設定
する [85]
ステップシーケンサー [82]
Step Undo/Redo [44]
ステップ
定義 [163]
Swing
Group チャンネルに追加する [78]

Master チャンネルに追加する [77]
Sound チャンネルに追加する [78]
追加 [77]
SWING ボタン [38]
スイング
定義 [164]

T

タグフィルター [24]
Tap Tempo [65]
TEMPO ボタン [39] [65]
テンポ
調節 [65]
タップ [65]
テキストサーチ [24]
タイムライン
フォーローパターンの設定 [70]
Transport コントロール [21]
Transport セクション [39]
トランスポーズ
パターン [100]
選択したイベントをオクターブ単位で低くトラ
ンスポーズする [101]
選択したイベントをセミトーン単位で低くトラ
ンスポーズする [100]
トランスポーズ [100]
トラブルシューティング [155]
TUNE ボタン [37]
Tuning
グループのリセット [141]
サウンドのリセット [140]
チューニング
Group [139] [141]
Sound [140]

U

アンドゥー [44]

ユーザーコンテンツ

アクセス [62]

ブラウザの表示 [62]

MASCHINE ソフトウェアの使用

プラグインとして使用する [45]

スタンドアロンアプリケーションとして使用する [45]

V

Variation

選択したサウンドに設定内容を適用する [103]
[105]

オンスクリーンオーバーレイのパラメーター
[103]

ランダムモードパラメーター [103]

バリエーション

モードへのアクセス [102]

パターンへの追加 [102]

Humanize モードパラメーター [105]

Volume [21]

Volume レベル

設定 [128]

VST/AU

定義 [161]