

MASCHINE MK3 オペレーションマニュアル



NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

この説明書に含まれる情報は、予告なしに変更され、Native Instruments GmbH の側で責任を意味するものではありません。この説明書で記述されているソフトウェアはライセンス同意を必要とし、他の媒体に複製してはなりません。Native Instruments GmbH が事前に書面で許可しない限り、どのような目的においても、この出版物のいかなる部分も複製、複写、またはその他の方法での伝達や記録することは許されません。“Native Instruments”、“NI” と、関連ロゴ(登録済み) は Native Instruments GmbH のトレードマークです。ASIO, VST, HALion and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

その他の製品名、社名は、それらの各所有者の商標™あるいは登録商標®です。それらの使用は、それらとの何らの提携あるいはその推薦を意味するものではありません。

著作・校正: David Gover, Nicolas Sidi

マニュアル翻訳: Akira Inagawa

ソフトウェアバージョン: 2.8 (02/2019)

ソフトウェアバージョン: MASCHINE MK3

バグ探索に協力、ソフトの向上に貢献してくださったベータテストチームに感謝します。

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 29-30

D-10997 Berlin

Germany

www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

6725 Sunset Boulevard

5th Floor

Los Angeles, CA 90028

USA

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.

YO Building 3F

Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,

Tokyo 150-0001

Japan

www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited

18 Phipp Street

London EC2A 4NU

UK

www.native-instruments.co.uk

**NATIVE INSTRUMENTS FRANCE
SARL**

113 Rue Saint-Maur

75011 Paris

France

www.native-instruments.com

**SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY
Limited**

203B & 201B, Nanshan E-Commerce Base Of Innovative
Services

Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen

China

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2019. 無断複写・転載を禁じます。

目次

1	MASCHINE へようこそ!	11
1.1	資料概要	11
1.1.1	本資料内容	12
1.1.2	マニュアル特定表記について	14
2	MASCHINE のセットアップ	17
2.1	コンピューターにコントローラーを接続する	17
2.2	基本オーディオ設定	18
2.2.1	MASCHINE ソフトウェアでオーディオ機器としてコントローラーを使用する	18
2.2.2	MASCHINE コントローラーを他の音楽ソフト用オーディオ機器として選択する	21
2.2.3	OS システムのデフォルトオーディオアウトプット機器として MASCHINE コントローラーを設定する	21
2.2.3.1	Windows の場合	22
2.2.3.2	MacOS の場合	22
2.3	セットアップ例	22
2.3.1	アクティブモニタースピーカーの接続	22
2.3.2	ヘッドフォンの接続	24
2.3.3	録音環境での MASCHINE の設定	26
2.3.3.1	ダイナミックマイクの接続	27
2.3.3.2	ライン入力機器の接続 (シンセサイザー/コンピューター/ミキサーラインアウト)	28

2.3.4	ペダルの接続	30
2.3.5	外部 MIDI 機器の接続	30
3	最初のステップ	32
3.1	Factory Library から Drum Kit をロードする	33
3.2	パッドによる演奏	38
3.3	最初のパターンの作成	40
3.4	パターンの演奏	42
3.4.1	ミュートとソロの使用	42
3.4.2	Note Repeat の使用	44
3.5	プロジェクトの保存	45
3.6	まとめ	46
4	ドラムキットをカスタマイズする	47
4.1	プロジェクトを開く	47
4.2	ドラムキットのカスタマイズ	51
4.2.1	他のスネアサウンドを選択する	51
4.2.2	Drumsynth のロード	56
4.2.2.2	コントローラーでプラグインリストに Drumsynth をロードする	59
4.2.3	ボリュームとスイング、テンポの調節	61
4.2.4	サウンドの色変更	64
4.2.5	Sounds と Groups の移動	66
4.3	プロジェクトの保存	67
4.4	まとめ	67
5	ビートの作成	68

5.1	最初のパターンを詳細調節する	68
5.1.1	ソフトウェア内のパターン	68
5.1.2	パターンの等倍とバリエーションの追加	70
5.1.3	リズムのクオンタイズ	71
5.2	2 番目のパターンの追加	73
5.2.1	パターンスロットの選択	73
5.2.2	パターンの長さの設定	74
5.2.3	カウントイン (Count-in) を使用した新規パターンの録音	76
5.2.4	パターンの切り替え	76
5.3	ソフトウェアでパターンを編集する	77
5.4	プロジェクトの保存	78
5.5	まとめ	79
6	ベースラインの追加	80
6.1	他のグループの選択	80
6.2	グループの名称変更と色の変更	82
6.3	ベース用インストゥルメントプラグインを使用する	84
6.3.1	MASSIVE プリセットのブラウズ	84
6.3.2	キーボードモードへの切り替え	89
6.3.3	パッドのルートノートの設定	91
6.4	ベースラインの録音	92
6.4.1	ベースパターンのレコーディング	92
6.4.2	他のベースパターンのレコーディング	92
6.4.3	追加ベースサウンドのロード	92

6.5	プラグインパラメーターの編集	93
6.6	プロジェクトの保存	97
6.7	まとめ	97
7	エフェクトの使用	99
7.1	エフェクトのロード	99
7.2	エフェクトの操作	104
7.2.1	エフェクトパラメーターの調整	104
7.2.2	後は練習を重ねるだけです	106
7.2.3	エフェクトのバイパス	106
7.3	エフェクトパラメーターのモジュレート	108
7.3.1	モジュレーションの録音	109
7.3.2	モジュレーションの編集	111
7.4	プロジェクトの保存	111
7.5	まとめ	112
8	ステップシーケンサーでビートを作成する	113
8.1	ステップモードでビートを作成する	113
8.1.1	Step モードを使用する	113
8.1.2	ステップモードでパターンレングスを設定する	115
8.1.3	ステップモードでモジュレーションを録音する	116
8.1.4	ステップモードのヒント	116
8.2	ステップグリッドの設定	117
8.3	プロジェクトの保存	119
8.4	まとめ	120

9 シーンの作成	121
9.1 シーンの活用	121
9.2 シーンにパターンをアサインする	122
9.3 シーンの管理	125
9.3.1 シーンスロットの名称変更と色の変更	125
9.3.2 シーンの複製と削除	125
9.4 まとめ	127
9.5 プロジェクトの保存	127
10 アレンジメントの作成	128
10.1 ソングビューにアクセスする	128
10.1.1 最初のセクションの作成	129
10.1.2 セクションにシーンをアサインする	130
10.2 セクションの管理	131
10.2.1 セクションの長さの設定	132
10.2.1.1 ソフトウェアを用いてセクションの長さを調整する	132
10.2.1.2 コントローラーを用いてセクションの長さを調整する	134
10.2.2 セクションの複製と削除	134
10.3 ループレンジの選択	136
10.4 プロジェクトの保存	137
10.5 まとめ	138
11 ライブ演奏	139
11.1 パッドを用いたシーンとセクションの演奏	139
12 クイックリファレンス	143

12.1	コントローラーの使用	143
12.1.1	各コントローラーモードとモードの固定	143
12.1.2	コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする	145
12.2	MASCHINE プロジェクトの概要	148
12.2.1	サウンドコンテンツ (Sound Content)	148
12.2.2	アレンジメント	150
12.3	MASCHINE ハードウェア概観	153
12.3.1	MASCHINE ハードウェア概観	153
12.3.1.1	コントロールセクション	154
12.3.1.2	エディットセクション	157
12.3.1.3	パフォーマンスセクション	157
12.3.1.4	グループセクション	159
12.3.1.5	トランスポートセクション	160
12.3.1.6	パッドセクション	161
12.3.1.7	リアパネル	165
12.4	MASCHINE ソフトウェア概要	167
12.4.1	ヘッダ	168
12.4.2	ブラウザ	170
12.4.3	アレンジャー (Arranger)	172
12.4.4	コントロールエリア (Control Area)	175
12.4.5	パターンエディター (Pattern Editor)	176
13	トラブルシューティング	178
13.1	ナレッジベース	178

13.2	テクニカルサポート	178
13.3	レジストレーションサポート	179
13.4	ユーザーフォーラム	179
14	用語解説	180
	索引	188

1 MASCHINE へようこそ!

MASCHINE をご購入いただき、ありがとうございます。

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

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

本製品を VST、Audio Units または AAX を使用できる DAW 内での複数使用が可能なことから、この製品を殆ど全てのアプリケーションで 사용할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 コントローラーで制御することが可能で、パッドやノブ、ボタンの機能をコントローラーエディターアプリケーションを用いて任意の設定にカスタマイズ可能です。

MASCHINE を存分にお楽しみください。それでは早速はじめましょう!

1.1 資料概要

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

1. **MASCHINE Getting Started:** MASCHINE Getting Started ガイド（本資料です）ではチュートリアルを実践しながら MASCHINE を操作し、徐々にチュートリアルの難易度を上げることによって MASCHINE に慣れ親しんでいただきます。
2. **MASCHINE Manual** MASCHINE マニュアルでは MASCHINE ソフトウェアとハードウェアの全機能内容について包括的に紹介しています。

追加資料では各項目の詳細を提供しています。

- **Controller Editor Manual:** MASCHINE ハードウェアコントローラーで専用 MASCHINE ソフトウェアを使用する他にも、本ハードウェアを非常に強力に万能な MIDI コントローラーとして使用し、MIDI の使用が可能なアプリケーション、機器を操作することが可能です。この操作を可能にする為には、コントローラーエディター (Controller Editor) ソフトウェアを使用して MASCHINE コントローラーの正確な MIDI アサインを行うことが必要です。コントローラーエディターは MASCHINE インストールの過程でインストールされます。詳細を確認するには、コントローラーエディターの [Help](#) メニューにある Controller Editor Manual (PDF) を参照してください。
- **オンラインサポートビデオ:** 以下の URL <https://www.youtube.com/NIsupportEN> にある Native Instruments 公式サポートチャンネルでは各ビデオを用意しています。これらのインストラクションの内容に沿って該当するアプリケーションをコンピューター上で起動し、解説内容を実際に行ってみることを推奨します。

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

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

これらの詳細に関しては [↑ 13](#), [トラブルシューティング](#) を参照してください。



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

www.native-instruments.com



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

1.1.1 本資料内容

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



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

本資料構成は以下となっています。

- 最初のパートはこのイントロダクションで以下章 [↑ 2, MASCHINE のセットアップ](#) が続き、MASCHINE をスタジオセットアップに導入する方法を解説します。
- 2 番目のパートでは各チュートリアルを用意しています。
 - [↑ 3, 最初のステップ](#)章: MASCHINE コントローラーを使用してブラウザからファクトリーライブラリーのドラムキットをロードし、このキットをパッドを用いて演奏、簡単なリズムパターンを作成する。
 - [↑ 4, ドラムキットをカスタマイズする](#)章: ブラウザを使用してドラムキットの音色を取替え、これらの音色の基本設定を調節することでキットをカスタマイズする。
 - [↑ 5, ビートの作成](#) 章: 2 番目のパターンを録音し、このパターンを微調整する。
 - [↑ 6, ベースラインの追加](#)章: MASCHINE 内の VST/AU インストゥルメントプラグインを用いてパターンにベースラインを加える。
 - [↑ 7, エフェクトの使用](#)章: ソング内の各インストゥルメントにエフェクトを追加し、各エフェクトパラメーターをオートメーション処理する。
 - [↑ 8, ステップシーケンサーでビートを作成する](#)章: コントローラーによるもう一つのパターン作成手段であるステップシーケンサーを用いてパターンを作成する。
 - [↑ 9, シーンの実成](#)章: パターンをシーンとしてアレンジし、ライブ演奏する。
 - [↑ 10, アレンジメントの実成](#)章: シーンをセクションとしてアサインし、アレンジする。
- 3 番目となる最後のパートでは MASCHINE を使用際に便利なグローバルインフォメーションを含んでいます。
 - [↑ 12, クイックリファレンス](#)章 では MASCHINE ハードウェアコントローラーと MASCHINE ソフトウェアのクイックリファレンスを用意しています。ここでは MASCHINE の主要なコンセプトと各機能や、各操作ハードウェアショートカットのリストを紹介しています。MASCHINE マニュアルをご覧になるためのクイックガイドとして活用することもできます。
 - [↑ 13, トラブルシューティング](#)章ではトラブルシューティングとヘルプに関する情報を記載しています。
 - [↑ 14, 用語解説](#)章では MASCHINE で用いる重要な項目について全て記載しています。

1.1.2 マニュアル特定表記について

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



このアイコンの後に表記してある内容には、必ず従ってください。



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

更に、以下の書式を使用する場合があります。

- 各メニューで表示される内容 (*Open…*、*Save as…*等) 及び、ハードドライブ、またはその他の記録媒体のパスはイタリックで表示されます。
 - ソフトウェアの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。
 - MASCHINE コントローラーに関する表示内容はオレンジで明記しています。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー上で確認できるはずです。
 - ハードウェアコントローラーの画面に表示されるテキストは灰色で表示します。この書体が使用されている場合、同じテキストをコントローラー画面上で確認できるはずです。
 - 重要な名称とコンセプトは **ボールド体で表示** しています。
 - コンピュータのキーボード上で操作する場合はそれらのキーワードを括弧で示します (例、[Shift] + [Return])。
- ▶ インストラクションの始めには、それぞれ再生ボタンのような矢印マークが添えてあります。
- 操作の結果を示す場合、小さな矢印が添えられます。

資料内での各呼称について

本資料では **MASCHINE コントローラー** (または**コントローラー**) はハードウェアコントローラーの事を意味し、**MASCHINE ソフトウェア** はコンピュータにインストールしてあるソフトウェアの事を指します。

用語「エフェクト」は MASCHINE ソフト/ハード内で「FX」と表示してある場合があります。これらの用語の意味は同じです。

コントローラーのボタンのコンビネーションとショートカット

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

「SHIFT + PLAY を押します」は次を意味します。

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

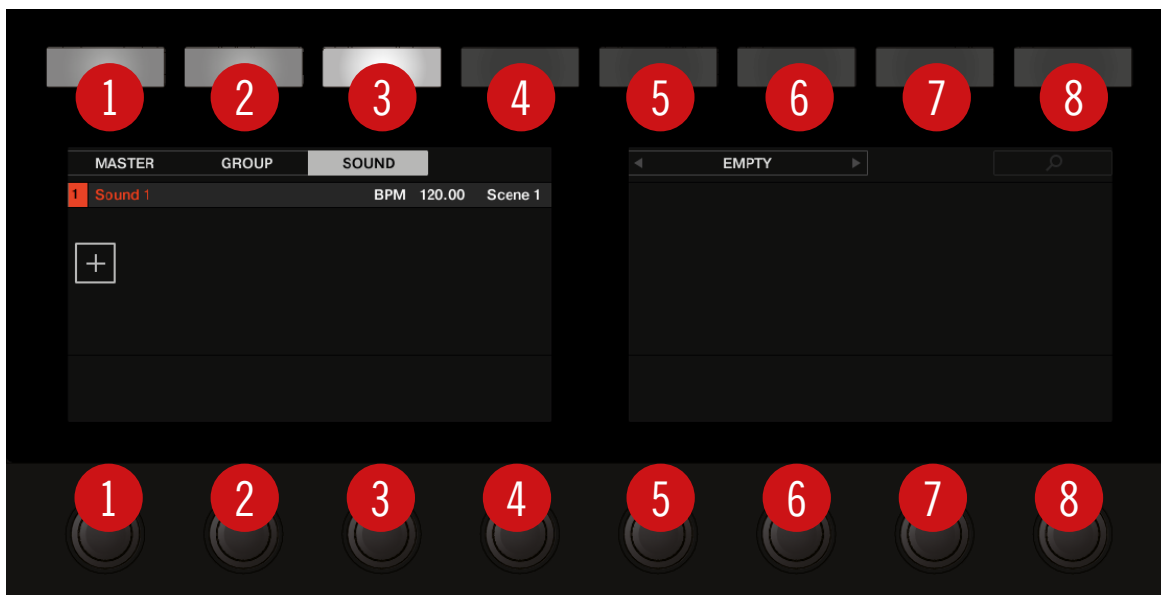
表示される製品

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

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

コントローラーの無表示のボタンとノブについて

MASCHINE MK3 コントローラーのディスプレイの上下にある名称表示のないボタンとノブは臨機応変な多機能ボタンとして機能します。



MASCHINE MK3 コントローラーの多機能ボタンとノブです。

明解に解説するために資料内では、例えば ボタン (1-8)、ノブ (1-8) といった様に明記してあります。例えば「ボタン 2 を押して **EDIT** ページを開きます」とある場合、画面上にある左から 2 番目のボタンを押します。

2 MASCHINE のセットアップ

この 章では MASCHINE をスタジオに導入するための各設定内容を説明します。

MASCHINE ソフトウェアはスタンドアロンアプリケーションと VST、Audio Unit、AAX プラグインがインストールされます。



新規 MASCHINE EXPANSIONS をアップグレード、インストールした後は、DAW 上のプラグインを使用する前に MASCHINE スタンドアロンアプリケーションを一度必ず起動してください（アップグレード後は毎回この作業を行ってください）。

MASCHINE スタンドアロンアプリケーションは以下の章（↑ [2.2, 基本オーディオ設定](#)）で解説するように MASCHINE の [Preferences](#) で設定したオーディオ/MIDI インターフェイスと直接やり取りします。MASCHINE はホストでプラグインとして起動し、オーディオ/MIDI インターフェイスとのやり取りはホストによって行われます。



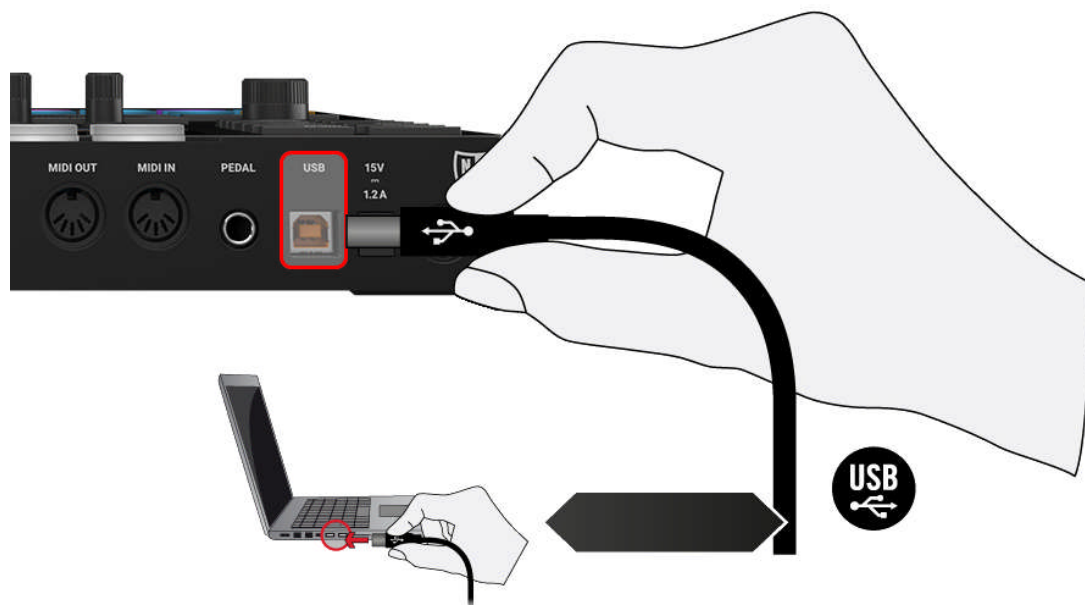
使用しているホストソフトウェアのオーディオと MIDI の設定に関してはホストのマニュアルを参照してください。

2.1 コンピューターにコントローラーを接続する

MASCHINE コントローラーをコンピューターに接続する方法は以下となります。

1. USB ケーブルの機器用端子をコントローラー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ーの USB 2.0 以降のポートに接続します。



3. コントローラーのリアパネルの電源スイッチを入れてください。

→ オペレーションシステムがコントローラーを認識します。

2.2 基本オーディオ設定

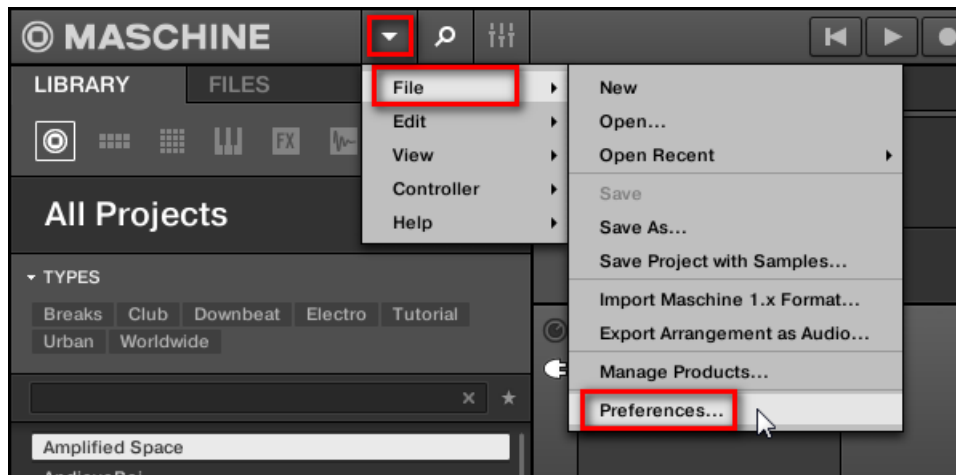
このセクションでは、MASCHINE ソフトウェアとほかの音楽ソフトを用いて MASCHINE コントローラーのオーディオインターフェイスを設定する際の例を様々な場面を想定して紹介します。

2.2.1 MASCHINE ソフトウェアでオーディオ機器としてコントローラーを使用する

デフォルトで MASCHINE ソフトウェアをスタンドアロンとして起動し、すでにオーディオインプットアウトプット機器として MASCHINE コントローラーを使用したことがあれば、目新しい設定をしない必要はありません。

MASCHINE ソフトウェアでオーディオ設定に変更を加えた場合や、さらにインプット/アウトプット設定を詳細設定する場合は、以下を参照してください。

1. MASCHINE メニューで *File > Preferences...* と進み、[Preferences](#) を開きます。



2. [Audio](#) をクリックし、[Audio](#) ページを表示します。

Preferences

General

Audio

MIDI

Default

Library

Plug-ins

Hardware

Colors

Interface

DriverASIO

DeviceMachine MK3

StatusRunning

Sample Rate48000

ASIO ConfigOpen Panel

LatencyInput:3.3ms Processing:0.7ms Output:4.5ms Total:8.5ms

Routings

Input

Output

Machine 2	Port
Machine Out 1 L	1: Main Left
Machine Out 1 R	2: Main Right
Machine Out 2 L	3: Headphone Left
Machine Out 2 R	4: Headphone Right
Machine Out 3 L	- not connected -
Machine Out 3 R	- not connected -
Machine Out 4 L	- not connected -
Machine Out 4 R	- not connected -
Machine Out 5 L	- not connected -
Machine Out 5 R	- not connected -
Machine Out 6 L	- not connected -
Machine Out 6 R	- not connected -
Machine Out 7 L	- not connected -
Machine Out 7 R	- not connected -
Machine Out 8 L	- not connected -

Close

3. **Driver** ドロップダウンメニューで使用するコントローラー用ドライバ (例、**ASIO Windows**) を選択します。
 4. **Device** ドロップダウンメニューで **Maschine MK3** を選択します。
 5. **Routings** セクションで **Input** をクリックし、**1: Input Left** と **2: Input Right** を **Maschine In 1 L** 及び **Maschine In 1 R** 各ドロップダウンメニューで選択します。
これで コントローラーの **LINE IN / MIC IN** インプットを MASCHINE ソフトウェアのヴァーチャルインプットの最初のペアにアサインします。
 6. 同じ **Routings** セクションで **Output** をクリックし コントローラーの使用したい左右アウトプットチャンネルを選択し、MASCHINE ソフトウェアのヴァーチャルアウトプットにアサインします。
- ここまでで MASCHINE ソフトウェアが設定され、MASCHINE コントローラーの内部オーディオインターフェイスが使用できる状態となります。

デフォルトで MASCHINE ソフトウェアのヴァーチャルインプットは以下のようにアサインされます。

- **Maschine Out 1 L** と **Maschine Out 1 R** ヴァーチャルアウトプットは **1: Main Left** と **2: Main Right** アウトプットに送信され、コントローラーのリアパネルの **LINE OUT L** と **R** 端子が対応します。
- **Maschine Out 2 L** と **Maschine Out 2 R** ヴァーチャルアウトプットは **3: Headphone Left** と **4: Headphone Right** アウトプットに送信され、コントローラーのリアパネルの **PHONES** ステレオ端子が対応します。

2.2.2 MASCHINE コントローラーを他の音楽ソフト用オーディオ機器として選択する

MASCHINE コントローラーを音楽制作ソフトウェア用に使用するには、ソフトウェアのオーディオアウトプット機器としてコントローラーを設定する必要があります。ほとんどの音楽制作、ソフトウェアではそれらのプログラムの環境設定ダイアログにあるオーディオと MIDI 設定セクションで直接サウンドカードプロパティにアクセスすることが可能です。オーディオインターフェイスの設定に関しては各音楽製作ソフトウェアの資料を参照してください。

2.2.3 OS システムのデフォルトオーディオアウトプット機器として MASCHINE コントローラーを設定する

MASCHINE コントローラーをデフォルトサウンドカードとして設定することもできます。これにより OS が出力する全音声をコントローラーのリアパネルの任意の端子から出力することができます。

Windows の場合

1. *Start > Control Panel > Hardware and Sound > Sound* と進みます。
 2. **Sound** コントロールパネルで **Playback** タブを選択します。
 3. 有効なオーディオ機器のリストから MASCHINE コントローラー用アウトプットペアをクリックし、デフォルト設定にします。 リストでコントローラーは **Maschine MK3 WDM Audio** と表記され有効なエントリーは **Main** と **Headphone** となり、対応するリアパネルの端子は **LINE OUT** と **PHONES** となります。
 4. **Set Default** をクリックします。
 5. **OK** をクリックして選択内容を適用し、ウインドウを閉じます。
- これで MASCHINE コントローラーをデフォルトオーディオ機器として指定したことになります。

MacOS の場合

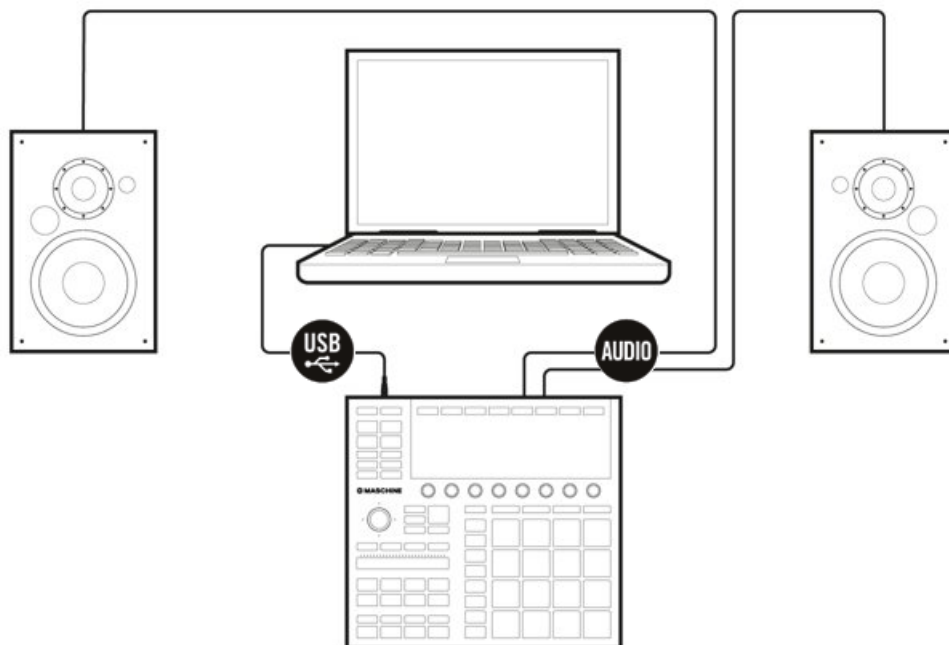
1. スクリーンの左上隅の灰色の Apple Icon メニュー下にある **System Preferences** (システム環境設定)を開きます。
 2. *Hardware* の下(上から 2 番目)の、*Sound* を選択します。
 3. **Sound** (サウンド)コントロールパネルで **Output** (出力)タブを選択します。
 4. サウンドカードのリストから **Maschine MK3** を選択します。
 5. パネルを閉じます。
- これで MASCHINE コントローラーをデフォルトオーディオ機器として指定したことになります。

2.3 セットアップ例

このセクションでは MASCHINE コントローラーの接続例をいくつか紹介します。全ての設定例を紹介できるわけではありませんが、ここで紹介する例を元にご自身のアイディアでこれらの例を応用してください。

2.3.1 アクティブモニタースピーカーの接続

この 例ではアクティブモニタースピーカーを MASCHINE コントローラーのメインアウトプットに接続したオールインワンプロダクションシステムでの接続例を紹介します。

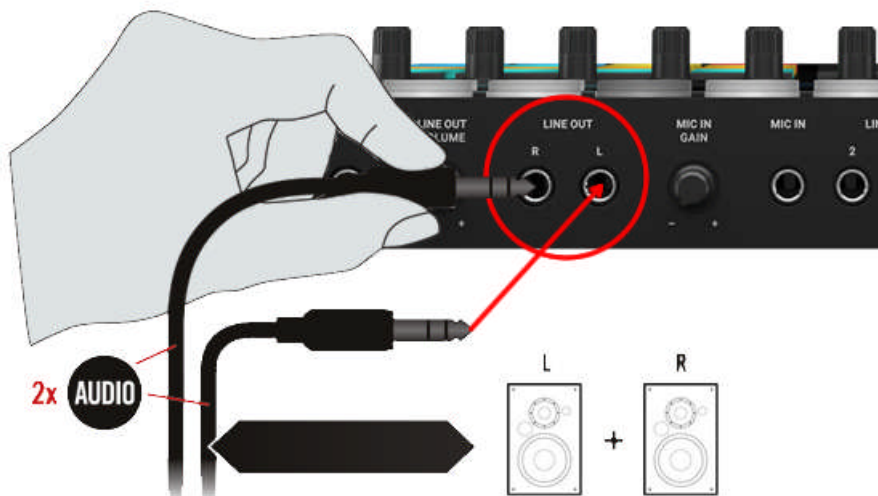


アクティブスピーカーを用いた MASCHINE セットアップ例です。

MASCHINE コントローラーとアクティブスピーカー (内蔵アンプ付電源付スピーカー) の接続方法は以下です。

1. MASCHINE コントローラーのリアパネルの **LINE OUT VOLUME** ノブを左に回し切ってアウトプットボリュームを最小にしておきます。

- MASCHINE コントローラーのリアパネルの **LINE OUT L/R** 端子を 1/4" TRS ジャックプラグのバランスケーブルを用いてアクティブスピーカーと接続します。まず **L** アウトプットチャンネルを左スピーカーに接続し、右スピーカーを **R** アウトプットチャンネルと接続します。



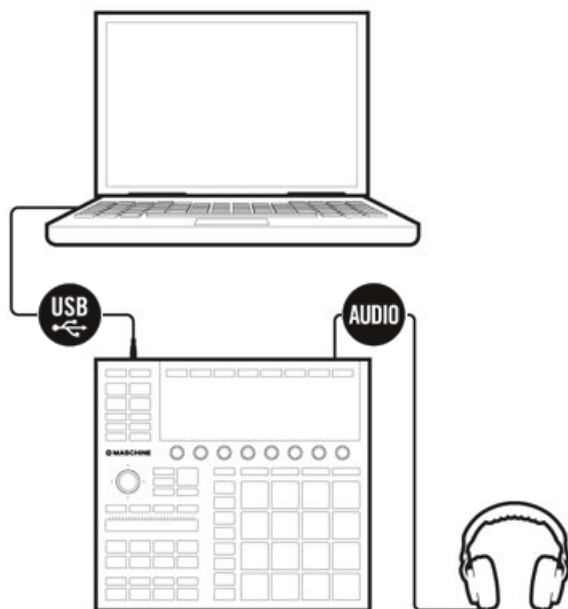
- 機器をスピーカーに接続し終わったら、アクティブスピーカーのボリュームノブを 0dB にし、電源をオンにします。
- コンピュータで MASCHINE のプロジェクト、またはオーディオファイルを再生します。
- MASCHINE コントローラーのリアパネルの **LINE OUT VOLUME** ノブを適度な音量になるまで回します。



モニターとメインミキサーが接続しており、各機器もメインミキサーに接続してある場合は、MASCHINE コントローラーのオーディオアウトプットをメインミキサーのステレオラインインプットに接続することでセットアップにコントローラーを導入することができます。上記した設定を参照し、モニターのボリュームノブを調節する代わりにミキサーの MASCHINE コントローラーを接続したインプットチャンネルのボリュームフェーダーを調節します。

2.3.2 ヘッドフォンの接続

この例では移動中やライブパフォーマンスに特化したラップトップを含む MASCHINE コントローラーとヘッドフォンによる接続例を紹介します。



ヘッドフォンを用いる場合の MASCHINE のセットアップ例です。

以下はヘッドフォンを用いて MASCHINE コントローラーを使用する場合の設定例です。

1. MASCHINE コントローラーのリアパネルの **PHONES VOLUME** ノブを左に回し切ってヘッドフォンボリュームを最小にしておきます。

2. ヘッドフォンの 1/4" TRS ジャックを **PHONES** に差し込みます。



3. コンピュータで MASCHINE のプロジェクト、またはオーディオファイルを再生します。
4. MASCHINE コントローラーの **PHONES VOLUME** ノブを適度な音量になるまで回します。



MASCHINE コントローラーのヘッドフォンアウトプットは追加アウトプットとして機能し、メインアウトプットとは独立して使用できるので MASCHINE のキューチャンネルを活用できます。ヘッドフォンでメインアウトプットを確認する場合は、[Preferences](#)（環境設定）の [Hardware](#) ページにある [Audio Outputs](#) セクションの [Route Main to Headphones](#) ボックスにチェックを入れてください。詳細はマニュアルを参照してください。

2.3.3 録音環境での MASCHINE の設定

以下では MASCHINE コントローラーを録音環境で使用、MASCHINE でサンプルを録音する、またはライブインプットの録音等で活用する場合の設定例を紹介します。



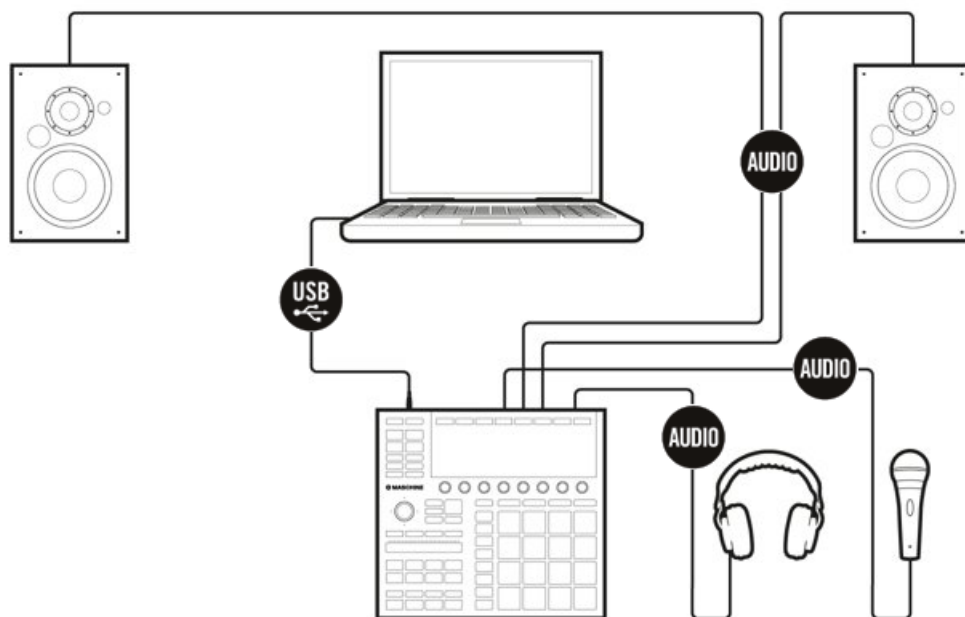
MASCHINE プロジェクトの特定のサウンドに外部音声をルーティングする方法は [外部音源の使用](#) と [サンプリング方法](#) を参照してください。



ここでの設定は MASCHINE やコンピューターで使用している他の音楽制作ソフトウェアでも応用することができます。ソフトウェアで必要な録音用設定は --- MISSING LINK --- または [↑ 2.2.2, MASCHINE コントローラー](#)を他の音楽ソフト用オーディオ機器として選択する を参照してください。

ダイナミックマイクの接続

この 例ではアクティブスピーカーと ([↑ 2.3.1, アクティブモニタースピーカーの接続](#)) ヘッドフォン ([↑ 2.3.2, ヘッドフォンの接続](#)) とダイナミックマイクを用いた設定方法を紹介します。



ダイナミックマイクを用いる場合の MASCHINE セットアップです。



マイクを接続する前に MASCHINE コントローラーの **LINE OUT VOLUME**、**PHONES VOLUME**、**MIC IN GAIN** ノブを下げ切っているか確認してください。スピーカー近くのマイクによってオーディオフィードバックが生じ、聴覚と機材にダメージを与える場合があります。マイクとスピーカーとの間に距離を置くことでこの現象を防ぐことができます。



コンデンサーマイクを MASCHINE コントローラーに接続することはできません。

MASCHINE コントローラーとダイナミックマイクを録音用に設定する方法は以下です。

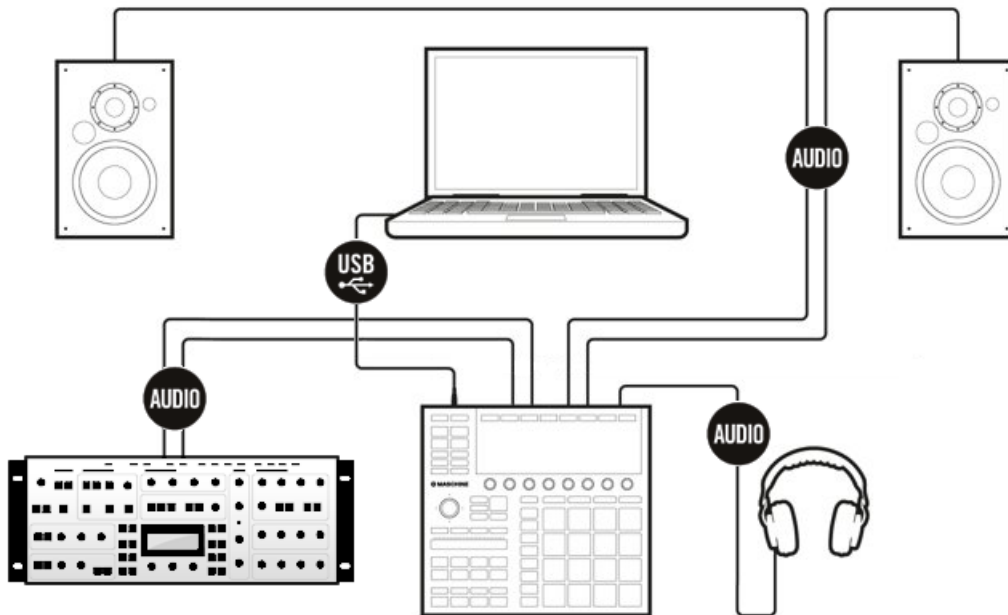
1. MASCHINE コントローラーのリアパネルの **LINE OUT VOLUME**、**PHONES VOLUME**、**MIC IN GAIN** 各ノブを左に回し切ってアウトプットボリューム、ヘッドフォンボリューム、マイクインプットレベルを最小値にしてください。
2. MASCHINE コントローラーのリアパネルの **MIC IN** 端子にダイナミックマイクの 1/4" TRS ジャックを接続してください。
3. **LINE OUT VOLUME** と **PHONES VOLUME** ノブを適切な値にしてください。
4. マイクに向かって歌い/楽器を演奏しながらインプットチャンネルの **MIC IN GAIN** ノブを右に向かって徐々にまわし、適切な音量に調整します。



マイクを **MIC IN** 端子に接続すると、**LINE IN 1** と **2** 端子がバイパスされます。ラインレベル機器の録音を行う場合は、**MIC IN** 端子にマイクは接続しないでください。

ライン入力機器の接続 (シンセサイザー/コンピューター/ミキサーラインアウト)

この例では外部ラインインプット機器 (シンセ等) を用いる場合のアクティブスピーカー (↑2.3.1, [アクティブモニタースピーカーの接続](#)) ヘッドフォン (↑2.3.2, [ヘッドフォンの接続](#)) 使用時の各設定例を紹介します。



インプットとしてのラインレベル機器を使用する際の MASCHINE セットアップ例です。

MASCHINE コントローラーをラインインプット機器と接続する典型的な方法は以下です。

1. MASCHINE コントローラーのリアパネルの **LINE OUT VOLUME**、**PHONES VOLUME** 各ノブを左に回し切ってアウトプットボリューム、ヘッドフォンボリュームを最小値にしてください。
2. MASCHINE コントローラーのリアパネルの **LINE IN 1** と **2** 端子に (モノ機器の場合は **LINE IN 1** 端子を用います) 1/4" TRS ジャックを用いて機器を接続します。
3. 有効なボリューム/ゲインコントロールを用いて接続した機器のアウトプットシグナルを調整します。インプットシグナルがクリッピングしないようにします。
4. **LINE OUT VOLUME** と **PHONES VOLUME** ノブを適切な値にしてください。



MASCHINE コントローラーの **LINE IN 1** と **2** 端子を使用するには、**MIC IN** 端子にマイクを接続しないでください。マイクを **MIC IN** 端子に接続すると **LINE IN 1** と **2** 端子はバイパスされます。

2.3.4 ペダルの接続

MASCHINE MK3 コントローラーのリアパネルには 1/4" 規格の ペダルインプット端子が設けてあります。



コントローラーのリアパネルの **PEDAL** 端子です。

PEDAL 端子にペダルフットスイッチを接続し、MASCHINE のトランスポートをコントロールすることができます。二つのペダルを備えたフットスイッチで以下のようにトランスポートをコントロールすることができます。

- ペダル 1: MASCHINE の再生、停止。コントローラーの **PLAY** ボタンと、ソフトウェアヘッドのプレイボタンと同等です。
- ペダル 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。



PEDAL 端子に対して Controller Editor ソフトウェアの **Preferences** で Continuous MIDI CC メッセージを送信するように設定することもできます。詳細はコントローラーエディターマニュアルの MASCHINE MK3 関連章を参照してください。

2.3.5 外部 MIDI 機器の接続

MASCHINE コントローラーには MIDI ケーブルを用いて接続できる 5-ピン DIN 規格の MIDI ジャックを備えた MIDI 端子があり、コントローラーを MIDI セットアップ内に導入することができます。



MASCHINE コントローラーのリアパネルの MIDI 端子です。

以下は外部 MIDI 機器の接続方法です。

1. 5 ピン DIN 規格の MIDI ジャックを用いて MASCHINE コントローラーのリアパネルの **MIDI OUT** に外部機器を接続、MIDI シグナルを受信できる状態にします。
2. MIDI ケーブルを用いて MASCHINE コントローラーのリアパネルの **MIDI IN** に外部機器を接続、MIDI シグナルを送信できる状態にします。

→ MIDI 機器が接続されました。

使用する用途に合わせてさらにソフトウェアで設定を行う必要がある場合があります。

- MASCHINE をスタンドアローンアプリケーションとして使用している場合は、[Preferences](#) の [MIDI](#) ページで MASCHINE コントローラーの対応する MIDI インプット、またはアウトプットを有効にしてください。
- MASCHINE をホストアプリケーションでプラグインとして起動している場合は、MIDI の設定はホスト上で行います。

3 最初のステップ

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



MASCHINE 全概要とコントロール部を確認するにはセクション [↑12](#), [クイックリファレンス](#) を参照してください。

必要条件

MASCHINE をコンピューターにインストールする際は同梱したフライヤーの指示に従って慎重に作業を行い、[↑2](#), [MASCHINE のセットアップ](#) 章を参照して MASCHINE システムの設定を行ってください。これらのインストラクションを読み終えるころには、MASCHINE をコンピューターにインストールし、基本的なオーディオ設定も済んでおり、ハードウェアコントローラーもコンピューターに接続してある状態となるはずです。そうでない場合は前の項目に戻って上の状態になるよう設定を進めてください。

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

MASCHINE 内のプロジェクト

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

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

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



MASCHINE プロジェクトの全概要を確認するにはセクション [↑12.2](#), [MASCHINE プロジェクトの概要](#) を参照してください。

3.1 Factory Library から Drum Kit をロードする

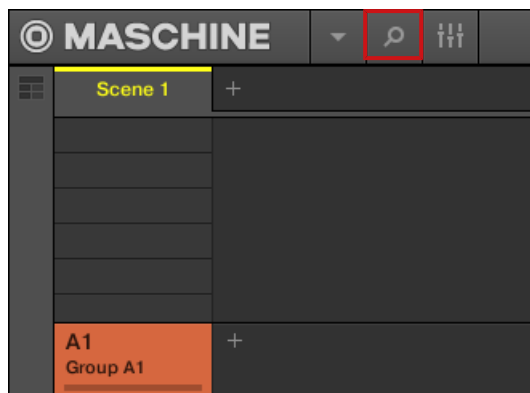
まず MASCHINE に含まれる膨大なファクトリーライブラリドラムキットを選択、MASCHINE ブラウザを用いてロードしてみましょう。ブラウザは MASCHINE 内のすべてのタイプのオブジェクトを検索するためのツールです。

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

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

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

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

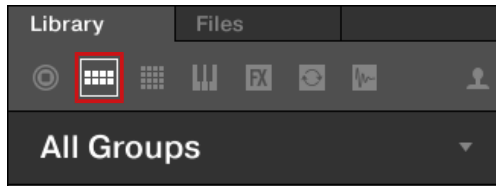


拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

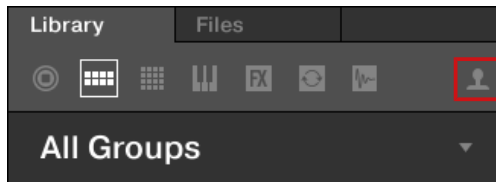
ドラムキットを起動するには以下を行ってください。

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

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

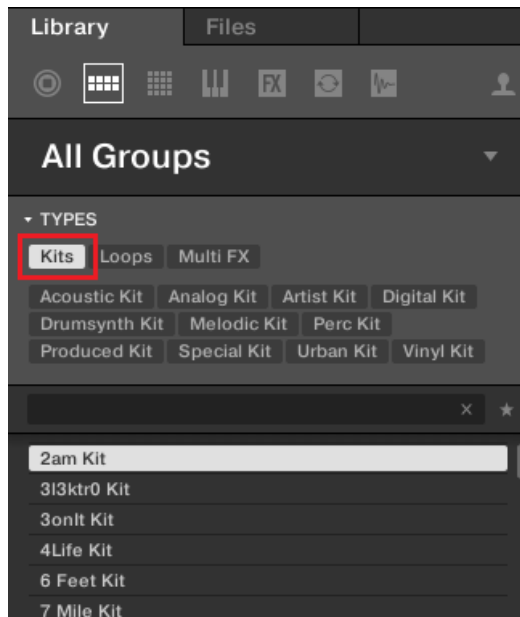


3. 右の Content セレクターが点灯していないことを確認し、Native Instruments のファクトリーコンテンツのみを表示するようにします。

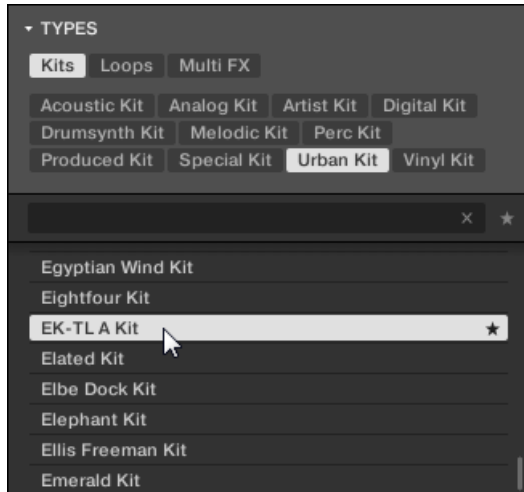


4. TYPES フィルターで Kits を選択します。

⇒ ブラウザではリザルトリスト内にキットのみを表示します。



5. **Urban Kit** サブタイプタグを選択し、検索結果を絞り込みます。
6. リザルトリストを下スクロールし、**EK-TL A Kit** をダブルクリックすることで Group A に ロードします。

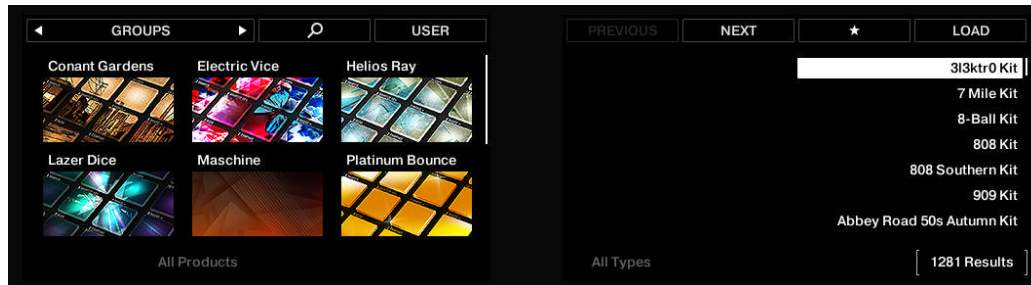


3.1.2 コントローラーを用いて Factory Library から Drum Kit をロードする

コントローラーで以下を行います。

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

⇒ 右画面に Group のリストが表示されます。

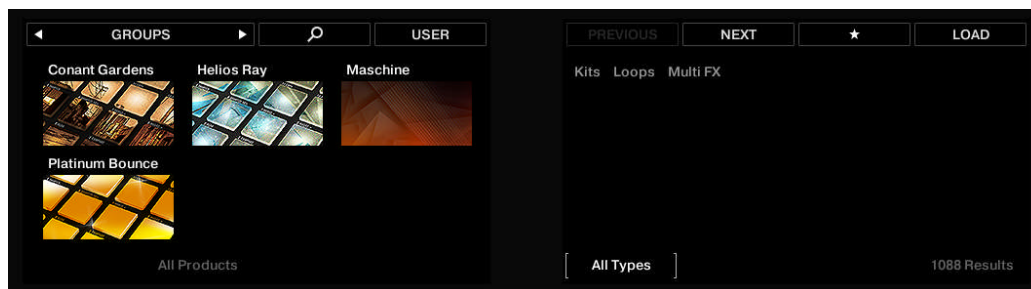


4. 画面上のボタン 4 が完全に点灯していないことを確認し、USER がハイライト表示されていないことを確認します。必要に応じて、ボタン 4 を押して無効の状態にしてください。

⇒ これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを選択可能な状態となります。

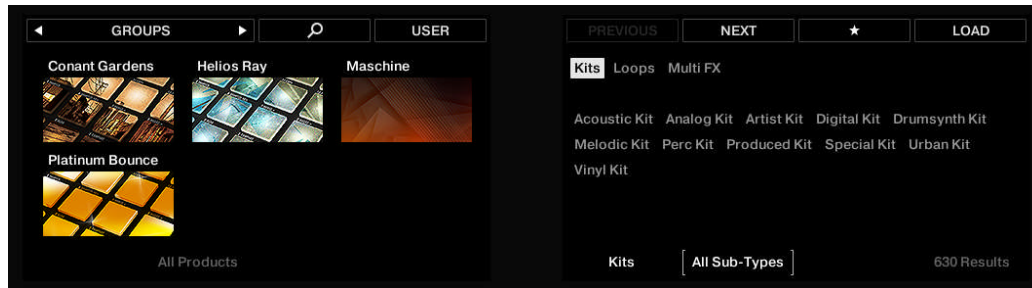
5. 4-D エンコーダーを左右に動かし、All Types をフォーカスします。
6. 4-D エンコーダーを押したままにしてどのグループタイプが使用できるか確認します。

⇒ 4-D エンコーダーを押している間は右ディスプレイは有効なグループタイプ (Kits、Loops、Multi FX) を表示します。



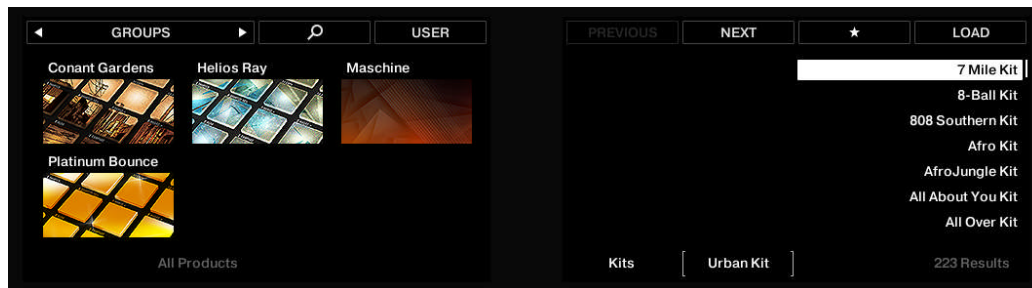
7. 4-D エンコーダーを押しながら回すことで Kits を選択します。
- ⇒ エンコーダーを放すと右ディスプレイではグループのリストをもう一度表示するようになります。4-D エンコーダーを回すだけでも任意のエントリーを選択することができます（この場合有効なグループのタイプは表示されません）。
8. 4-D エンコーダーを右に位置ステップ分動かし表示される All Sub-Types ラベルにフォーカスします。
9. エンコーダーを押したままにします。

- ⇒ 4-D エンコーダーを押している間は右ディスプレイは有効なドラムキットのサブタイプを表示します。



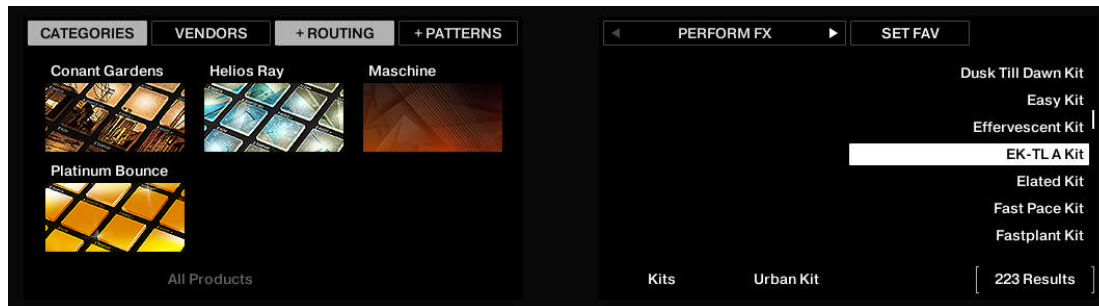
10. Urban Kit が選択されるまで 4-D エンコーダーを回します。

- ⇒ エンコーダーを放すと、右ディスプレイのリザルトリストがサブタイプによって絞り込まれた内容を表示します。



11. 4-D エンコーダーを右にもう 1 ステップ分動かすと Results リストにフォーカスします。
12. 4-D エンコーダーを回して EK-TL A KIT が選択されるまでリストをスクロールダウンします。

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



14. 4-D エンコーダーを押して選択したエントリーをロードします。

→ これで最初の Group A にドラムキットがロードされました。



各ディスプレイ底部の各フィールドの下の方のノブを用いてプロダクト、タイプ、サブタイプ等を選択して絞り込み検索を行うこともできます。

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

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

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



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

3.2 パッドによる演奏

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

3.3 最初のパターンの作成

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



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

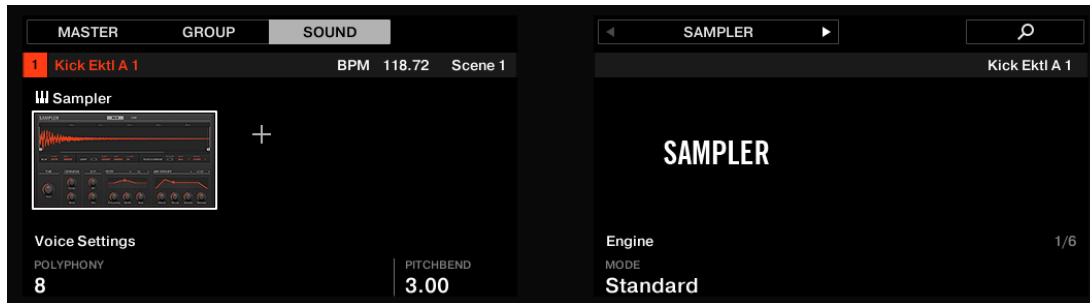
ここからはコントローラーの左下にある再生用コントロール部を使用します。



コントローラーのトランスポートセクションです。

1. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
⇒ **PLAY** ボタンが緑に点灯します。現在何も録音していないので音はでません。
2. **SHIFT + TAP (Metro)** を押すと、メトロノームが起動します。
⇒ メトロノーム は各ビートを音で示し、1 小節ごとの先頭部分の音が他のメトロノーム音とは異なります。
3. メトロノーム音声とともにパッド演奏してテンポ感をつかんでください。
4. テンポ調整を行うにはコントローラーの左側の中ほどの 4-D エンコーダーの近くにある **TEMPO** ボタン (ボタンが点灯します) を押して 4-D エンコーダーを回して調節し、テンポ調整を終えたら **TEMPO** をもう一度押して (ボタンが無灯となります) この機能を解除します。**TAP** ボタンを連続的に押すことによるテンポ調節も可能です。

→ テンポの値は左ディスプレイに表示されます。



テンポ調整の際、**SHIFT** を押しながら 4-D エンコーダーを回すことで値を詳細調節できます。コントローラーの多くの機能でこの方法による詳細値の設定が可能です。



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



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

録音を開始方法は以下です。

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

→ これで最初のパターンが完成しました。

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

- ▶ シーケンサーを停止するには **STOP** または **PLAY** をもう一度押します。

パターンのクイックエディット

SHIFT + パッド 1 (Undo) を押すことでいつでも、その直前の操作内容に戻ることができます。SHIFT + パッド 2 (Redo) を押すことでやり直すことができます。



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

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

3.4 パターンの演奏

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

3.4.1 ミュートとソロの使用

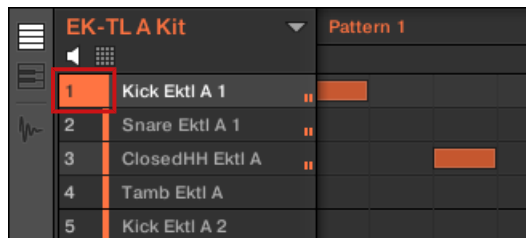
ミュートは サウンドまたはグループをバイパスするのに用いられ、ソロはその逆となり、プロジェクト内のサウンド、またはグループをソロにすることでそのグループ、またはその他の全サウンドをミュートすることで、選択したサウンド、またはグループのみを聞くことができるようになります。両方の機能を組み合わせることで、ライブ演奏での使用や、他のシーケンスとの組み合わせを試すことが可能です。

サウンドに対してソロを使用すると、そのサウンドがあるグループ内でのみその効果を発揮するので、他のグループのサウンドが聞こえなくなるということにはなりません。

MASCHINE ソフトウェアでソロとミュートを使用する

サウンドのソロ

- ▶ サウンドをソロにするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にある番号 を右クリックします。



最初のキックサウンドをソロ演奏しています。

- ▶ サウンドのソロを解除するには、番号をもう一度クリックします。

サウンドのミュート

- ▶ サウンドをミュートするには、パターンエディターのサウンドスロットの左にある番号をクリックします。



サウンドをミュートします。

- ▶ サウンドのミュートを解除するには、番号をもう一度クリックします。



デフォルトでサウンドのミュートはイベントミュートとなります。ミュートしたサウンドのイベントは発音しなくなりますが、ミュート直前のリバーブ残響音等は減衰するまで鳴ることになります。サウンドの音声を完全にミュートすることもできます。MASCHINE マニュアルを参照してください。

コントローラーでミュート、ソロ機能をサウンドに対して使用する

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

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



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

3.4.2 Note Repeat の使用

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

- ノートリピート時には全てのパッドがベロシティと圧力感知に対応しているので、ドラムロールやダイナミックなベースラインの表現の際に便利でしょう。
- Note Repeat で自在にドラムやパーカッションを演奏して、曲に抑揚を与えることが可能です。
- Note Repeat はパターン作成時に一定のビートを刻む場合に便利な機能です。
- Note Repeat は音階のある Sounds に対してもその効果を発揮し、キーボードモードでシンセのアルペジオに近い演奏をすることも可能です。



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

1. パターンを再生しているか確認してください。再生していない場合は、**PLAY** を押してシーケンサーを起動してください。
2. **NOTE REPEAT** ボタンを押してください。

3. **NOTE REPEAT** を押しながら、任意のパッドを押してください。
パッドのサウンドはコントローラーのディスプレイの下に表示される値で繰り返しトリガーされます。
 4. **NOTE REPEAT** を押したまま右ディスプレイの上にあるボタン 5、6、7、8 を押してリピート値を変更します。
- この値変更機能はライブ演奏時に非常に有効です。



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

3.5 プロジェクトの保存

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

MASCHINE ソフトウェアで作業内容を初めて保存する

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

コントローラーで作業内容を初めて保存する

1. 内容を保存するには **SHIFT + FILE (Save)** を押します。
→ コントローラーに MASCHINE ソフトウェアを確認するように促すメッセージが表示されます。現在の Project をまだ保存していないので、MASCHINE は保存の際の名称設定を行うための画面をコンピューター上で表示します。名称設定を行うには視線をコンピューターに移す必要があります。**Save Project As** ダイアログが開き、待機している状態となります。

2. コンピュータのキーボードで名称を入力フィールドに入力し (例、「My First Project」)、[Enter] を押して名称を適用します。
- これでハードディスクに作成したパターンを含む新規プロジェクトが保存されました。MASCHINE を閉じて、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。



FILE ボタンを押すとコントローラーから直接プロジェクトファイルを管理するための追加オプションを備えた **File モード** が開きます。新規プロジェクトを開き、現在のプロジェクトのコピーを保存、別名称でプロジェクトを保存、最近開いたプロジェクトのリストからプロジェクトをロードします。詳細は MASCHINE 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。

3.6 まとめ

最初のチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

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

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

4 ドラムキットをカスタマイズする

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

必要条件

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

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

これらのタスクを実行する自信がない場合は [↑3, 最初のステップ](#) をもう一度確認してください。

4.1 プロジェクトを開く

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



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

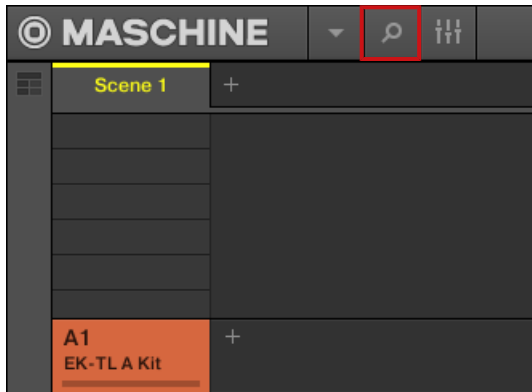
チュートリアルプロジェクトを MASCHINE で開いている場合は、セクション [↑4.2, ドラムキットのカスタマイズ](#) に進んでください。

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

ソフトウェアで Project を開く

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

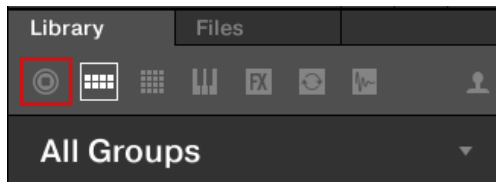
MASCHINE ソフトウェアでブラウザを確認できない場合は、MASCHINE ウィンドウの上部ヘッダにある小さな拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。



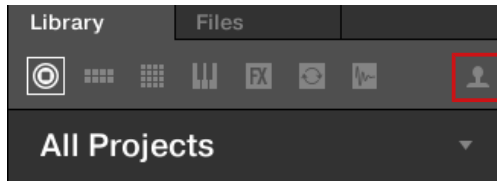
拡大鏡をクリックしてブラウザを表示します。

チュートリアルプロジェクトを開くには以下を行います。

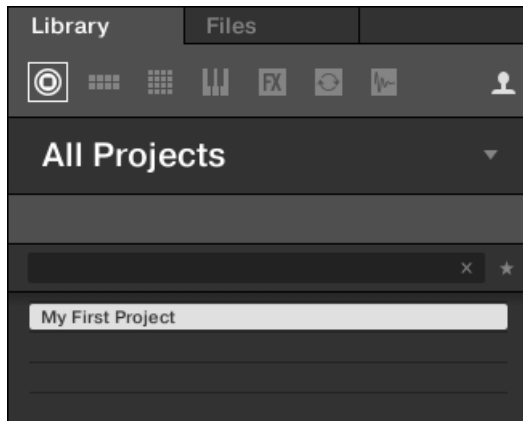
1. 左上のプロジェクトアイコンを表示しているボタンをクリックしてライブラリー内の有効なプロジェクトを表示します。



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



下のリザルトリストに「My First Project」が表示されます。



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



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

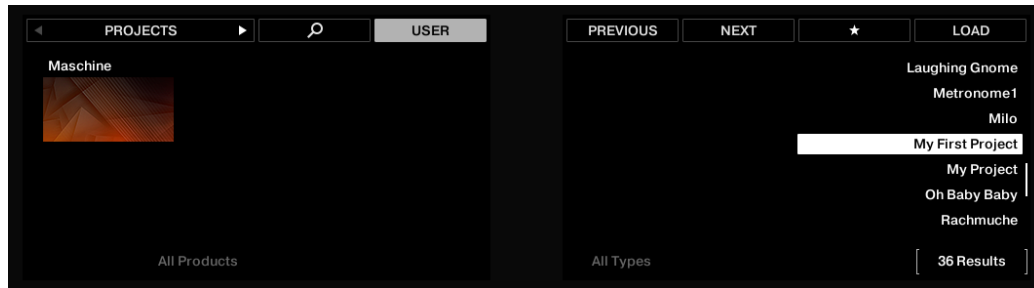
コントローラーで Project を開く

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

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

3. ディスプレイの上にあるボタン 4 を押して有効にします。

→ 下の USER ラベルがハイライト表示されます。



これで User コンテンツのみが表示されます。

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

→ チュートリアルプロジェクトの編集を行う準備ができました。



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

コントローラーで最近使用したプロジェクトを開く

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

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

→ プロジェクトの編集を行う準備ができました。



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

4.2 ドラムキットのカスタマイズ

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

4.2.1 他のスネアサウンドを選択する

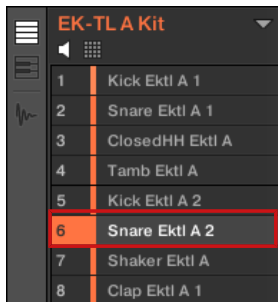
ここでは例としてパッド 6 で使用しているサンプル「Snare Ektl A 2」を取り換えます。ではより落ち着いたスネアに取り換えてみましょう。

ソフトウェアで他のスネアサウンドを選択する

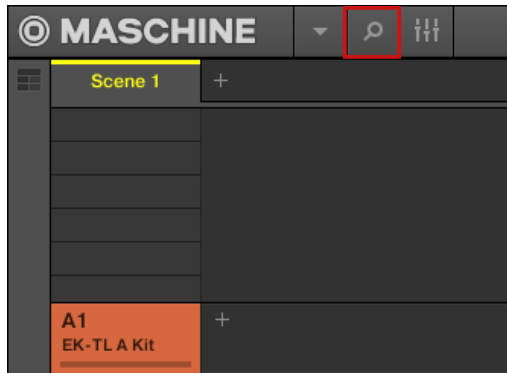
ここまでですでに何度かブラウザを用いてプロジェクト等の各オブジェクトを開いてきました。ここではブラウザのもう一つの機能、**テキスト検索**について解説します。この強力な機能で名称でアイテムを検索することができます。

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

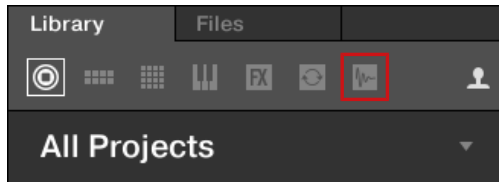
⇒ サウンドスロット 6 がハイライト表示され、選択されたことを示します。



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

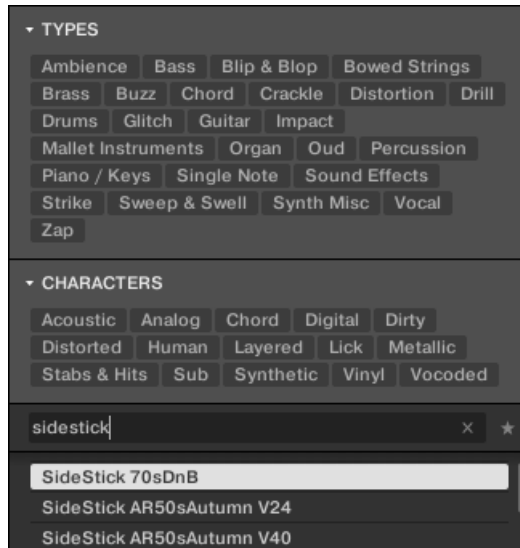


3. ブラウザの一番上の右にある SAMPLE アイコンをクリックし、ライブラリー内のサンプルを全てリスト表示します。

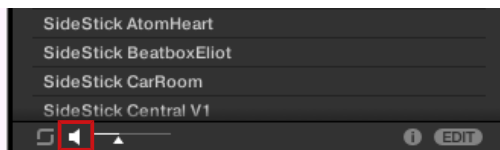


4. まだサイドスティックを検索中なので、サンプルリストの上にある入力欄に「side stick」と入力します。

- ⇒ 文字入力が増えるほど、検索文字に該当する全サンプルが絞り込まれていきます。



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



- ⇒ リスト内のサンプル名称をクリックすると、サイドスティックの各音声を試聴することが可能です。

6. 好みのサイドスティックサンプルが見つかったらダブルクリックし、サウンドスロットにロードします。サウンドスロットにサンプルをドラッグアンドドロップすることも可能です。



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

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

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



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

コントローラーで他のスネアサウンドを選択する

コントローラーで以下を行います。

1. **BROWSER** を押してブラウザを開きます。
2. パッド **6** を押してサウンドを選択します。
3. ディスプレイの上のボタン **2** を何度か押して **ONE-SHOTS** を選択します。
 - ⇒ 選択すると、右画面にサンプルのリストが表示されます。
4. 画面上のボタン **4** が完全に点灯していないことを確認し、**USER** がハイライト表示されていないことを確認します。必要に応じて、ボタン **4** を押して無効の状態にしてください。
 - これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを選択可能な状態となります。
- ▶ 4-D エンコーダーを左右に動かすことで **All Types** にフォーカスし、エンコーダーを回して **Drums** タイプを選択することでドラムサンプルのみを絞り込みます。
 - 4-D エンコーダーを**押したまま** にすることで一時的にすべてのタイプを表示します。**エンコーダーを押しながら回す**ことで現在の選択内容を確認することもできます。
1. 4-D エンコーダーを右に **1 ステップ** 動かして **All Sub-Types** ラベルにフォーカスし、エンコーダーを回すことで **Snare** サブタイプを選択します。
 - ⇒ これでスネアドラムサンプルをさらに絞り込むことができます。

2. 4-D エンコーダーを更に右に 1 ステップ分動かして新しい All Sub-Types ラベルにフォーカスし、エンコーダーを回すことで Acoustic サブタイプを選択します。
→ 右ディスプレイはサイドスティックサンプルのみを表示するようになります。
3. 4-D エンコーダーを右にもう 1 ステップ分動かすと Results リストにフォーカスします。
4. SHIFT + ボタン 8 を押して PREHEAR を起動します。
5. 4-D エンコーダーを回してサイドスティックサンプルサウンドをスクロールします。
→ 試聴機能を起動しているので、サンプルを切り替えるたびにそれらの音声を確認することができます。
6. 好みのサイドスティックサウンドが見つかったら、4-D エンコーダーを押して現在選択しているサウンドスロット (パッド 6) にサンプルをロードします。



ブラウズしたい特定のオブジェクト(グループ、サウンド等)とコンテンツ(ファクトリー、ユーザー)を選択すると 4-D エンコーダーのみの操作でそれ以降の作業を進めることができます。操作は 4-D エンコーダーの使用、ノブ 1-8 の使用、それらの組み合わせによる操作で任意に進めてください。

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

1. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
→ 作成したパターンが再生します。
2. SHIFT + ボタン 8 を押し、試聴機能を **起動解除** します。ディスプレイで PREHEAR 機能が作動しなくなります (無灯)。
3. ここで、ノブ 8 または 4-D エンコーダーを使用してサンプルをスクロールする代わりに、右ディスプレイの上にあるボタン 5 と 6 を使用します。
→ 選択したサンプルが自動的にロードされ、パッド 6 でトリガーされるようになります。パターンは再生しているので、「Snare Ektl A 2」サンプルと選択したサンプルが置き換わります。



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

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

4.2.2 Drumsynth のロード

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

プラグインリスト (Plug-in List)

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

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

ではコントロールエリアに目を向けてください。



Control エリアでキックドラム Sound 用の Sampler Plug-in パラメーターを表示しています。コントロールエリアの左部分でプラグインリストに任意の数のプラグインをロードできます。音声は上から順に処理されます。

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

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

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



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

Plug-in リストに Drumsynth をロードする

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

プラグインリストに プラグインをロードする方法は 2 通りあります。

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

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



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

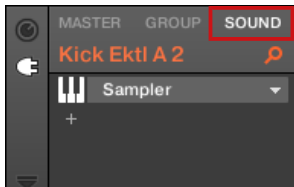
ブラウザの使用方法には慣れているはずなので (そうでない場合は [↑ 3.1, Factory Library から Drum Kit をロードする](#)、[↑ 4.2.1, 他のスネアサウンドを選択する](#) 等を参照してください)、ここではプラグインメニューを使用した方法を解説します。

ソフトウェアのプラグインリストで Drumsynth をロードする

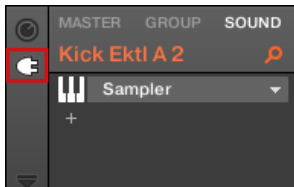
1. Pattern Editor の左で、Sound スロットの名称 (Kick Ektl A 2) をクリックして Sound スロットを選択します。



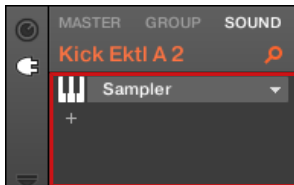
- その上のコントロールエリアで、**SOUND** タブをクリックして Drumsynths をロードすることができる Sound レベルを選択します。



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

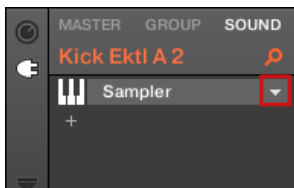


コントロールエリアの左にプラグインリストが表示されます。



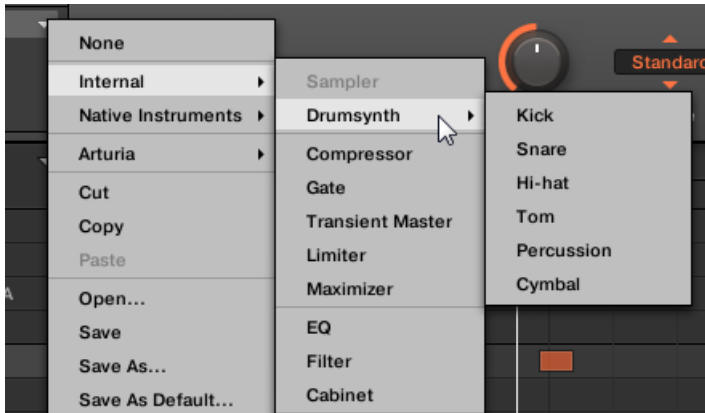
このインスタンスのプラグインリストには **Sampler** が含まれます。

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

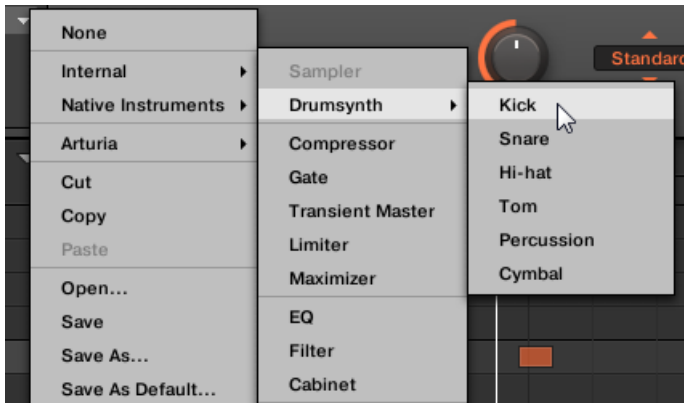


Plug-in メニュー が開き、有効なプラグインのリストを表示します。

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



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

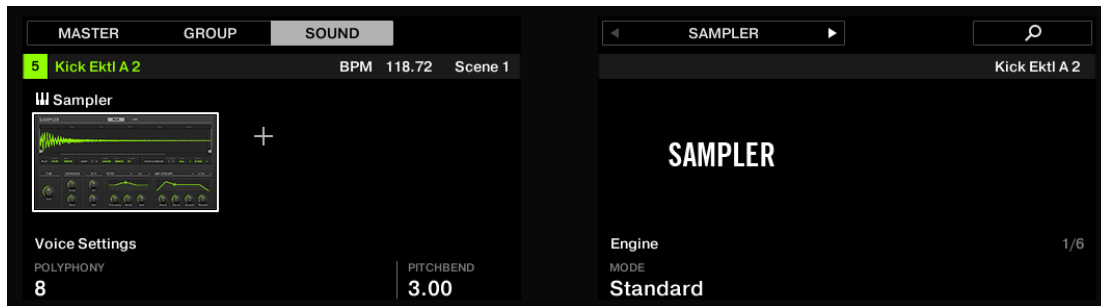


→ Kick Plug-in がロードされ、これで使用する事ができます。

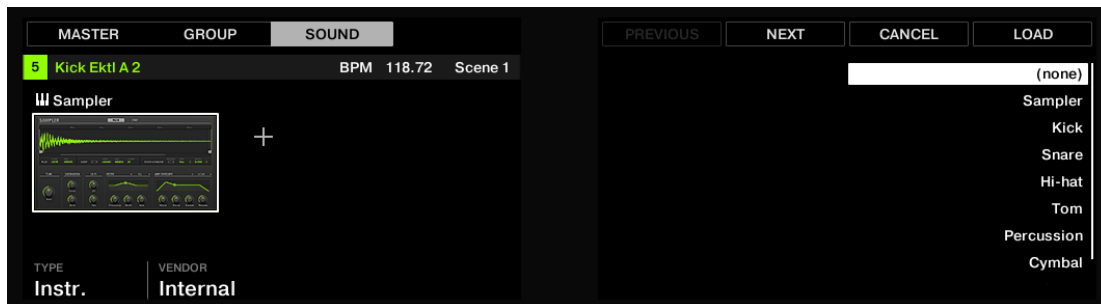
コントローラーでプラグインリストに Drumsynth をロードする

1. コントローラーの左上隅の **PLUG-IN** ボタンを押して Control モードにし、Plug-in スロットを表示します。
2. **SELECT** + パッド **5** を押して Sound Kick Ektl A 2 を選択します。

3. ボタン 3 を押して **SOUND** タブを選択します。
左ディスプレイでは選択したサウンドにロードしている全プラグインを表示します。ここでは **Sampler** のみが表示されます。
4. 4-D を左に回して **白枠** が左ディスプレイのサンプラーに移動するようにします。この白枠はフォーカスされている対象を示し**フォーカス**し、ここではサンプラーにフォーカスします。

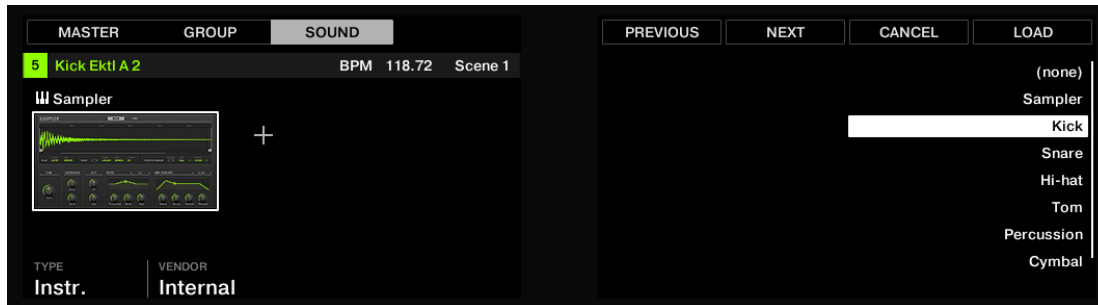


5. 4-D エンコーダーを押して右ディスプレイでプラグインメニューを開きます。



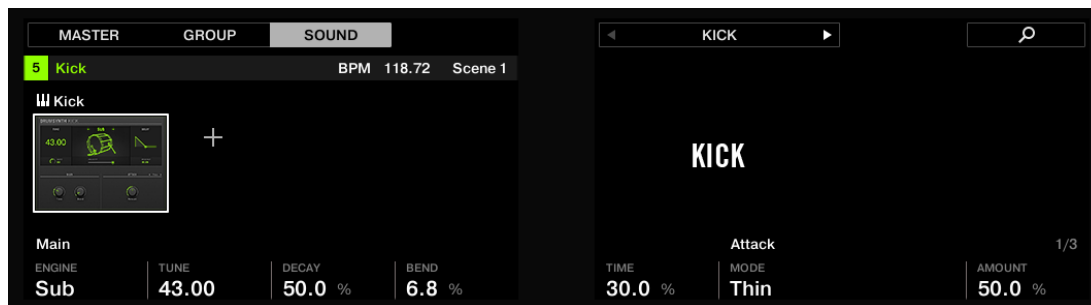
6. ノブ 1 を回して **TYPE** を (Instrument) **Instr.** にし、ノブ 2 を回して **VENDOR** を **Internal** にします。
→ ノブに触れることでノブの上にリストが表示され、有効なエントリーを表示します。右ディスプレイのプラグインメニューは選択内容によって表示内容が絞り込まれ、MASCHINE 内蔵インストゥルメントを表示します。

7. 4-D エンコーダーを回して右ディスプレイのリストで **Kick** を選択します。



8. 4-D エンコーダーを押して **Kick** をロードします。

→ プラグインメニューが自動的に閉じ、Kick Plug-in がサンプラーがあるスロットにロードされ、これで使用できる状態になります。



ブラウザ (↑4.2.1, 他のスネアサウンドを選択する 参照) 使用時の各場面では 4-D エンコーダーはサウンドにロードしたプラグインのナビゲートと、新規プラグインのロード時に非常に便利に活用できることがわかります。



SHIFT + BROWSER (+Plug-In) を押すことでプラグインメニューを開く/閉じることができます。

4.2.3 ボリュームとスイング、テンポの調節

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

MASCHINE ソフトウェアでボリュームとスイング、テンポを調節する

ボリューム調整

ソフトウェアで音量を調整する方法は以下となります。

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



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



Mix ビューを使用して Sound と Group の音量を調節することも可能です。Mix ビューで全 Sounds、Groups、Master のレベルとルーティングにアクセスすることができます。更に、全プラグインのパラメーターを調節するための直感的なインターフェイスを用意しています。詳細はセクションミックスビューを参照してください。

スイング調整

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



ヘッダの SWING コントロールです。

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

テンポの調節

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



ヘッダの BPM コントロールです。

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

コントローラーでボリューム、スイング、テンポ、音程を調節する

ボリューム調整

- ▶ 4-D エンコーダーの近くにある **VOLUME** ボタンを押します。
 - **VOLUME** ボタンが点灯します。これでプロジェクト全体、各グループ、各サウンドの音量を 4-D エンコーダーで調節可能となります。
 - 全体のボリューム調整を行うには 4-D エンコーダーを回します。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。
 - Group の音量調整を行うには Group ボタン (**A-H**) を押しながら 4-D エンコーダーを回します。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。
 - 各サウンドの音量を調節するには任意のパッドを押しながら 4-D エンコーダーを回します。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。

ボリュームを調節することで、左画面のボリューム値が反応して変化します。



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

スイング調整

ではプロジェクト全体の **スイング** 値を調整してみましょう。スイング機能でノートを少しずらし、パターンにグルーブ感を加えることができます。操作方法は音量調整における操作方法と似ています。

1. 4-D エンコーダーの近くにある **SWING** ボタンを押します。
SWING ボタンが点灯します。**VOLUME** ボタンが点灯した状態であれば、スイングボタンを押すことで無灯の状態となります。
 2. 4-D エンコーダーを回してプロジェクト全体のスイング値を調節します。
- スイングを調節することで、左画面のスイング値が反応して変化します。



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

テンポと音程の調節

- ▶ **TEMPO** ボタンを押します。

→ **TEMPO** ボタンが点灯します。これでプロジェクトのテンポと各グループの音程、各サウンドの音程を 4-D エンコーダーで調節可能となります。

- テンポを調節するには 4-D エンコーダーを回します。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。
- Group の音程調整を行うには Group ボタン (**A-H**) を押しながら 4-D エンコーダーを回します。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。
- 各サウンドの音程を調節するには任意のパッドを押しながら 4-D エンコーダーを回します。**SHIFT** を押しながら調整することで詳細設定できます。

テンポまたは音程を調節することで、左画面の値が反応して変化します。



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

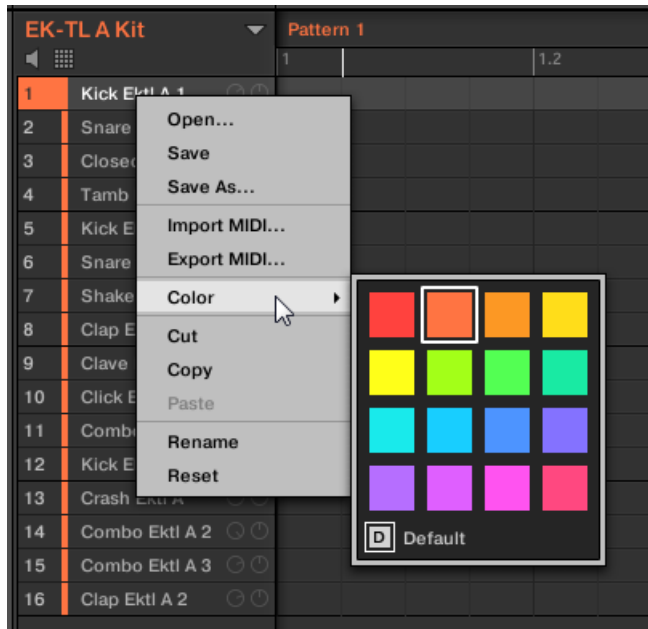
- ▶ 音量、スイング値、テンポの各調整を終えたら、点灯している **VOLUME**、**SWING**、**TEMPO** のどれかを押して各モードを起動解除します。

4.2.4 サウンドの色変更

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

例えば、ドラムキットの異なる打楽器に異なる色を配色してみましょう。

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



以下はサウンドの配色例です。



配色されたドラムキットです。

これでキックやスネアの位置を一目で確認できるようになります。



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



この設定は MASCHINE ソフトウェアのみで行うことができます。

4.2.5 Sounds と Groups の移動

いつでも Sounds と Groups の場所を変更することができます。この設定は MASCHINE ソフトウェアのみで行うことができます。Sounds や Groups を更に使いやすく配置するためにこの機能を活用してください。特にこの機能でサウンドを他のパッドに移動し、使いやすさを追及したグループを作成することが可能となります。

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

1. 「Kick Ektl A 2」を含んだ サウンドスロット 5 をクリックしたままにします。
2. マウスボタンをクリックしたままマウスを上方にドラッグします。
マウスカーソルを上に行けると、サウンドをドロップ可能な場所として表示線が現れます。



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

同様にパッド 5 に「Snare Ektl A 1」を移動します。

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

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



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

4.3 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT** + **FILE** (**Save**) を押して Project を保存します。

4.4 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

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

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

5 ビートの作成

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

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



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

必要条件

ここまでで [↑3, 最初のステップ](#) と [↑4, ドラムキットをカスタマイズする](#) のチュートリアル内容を把握しているという前提で解説を進めます。以下の内容を踏まえてから本チュートリアル内容に進んでください。

- プロジェクトを開く ([↑4.1, プロジェクトを開く](#))。
- ロードしたグループのサウンドをパッドを用いて演奏する ([↑3.2, パッドによる演奏](#))。
- グループ内に簡単なパターンを作成する ([↑3.3, 最初のパターンの作成](#))。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する ([↑3.5, プロジェクトの保存](#))。

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

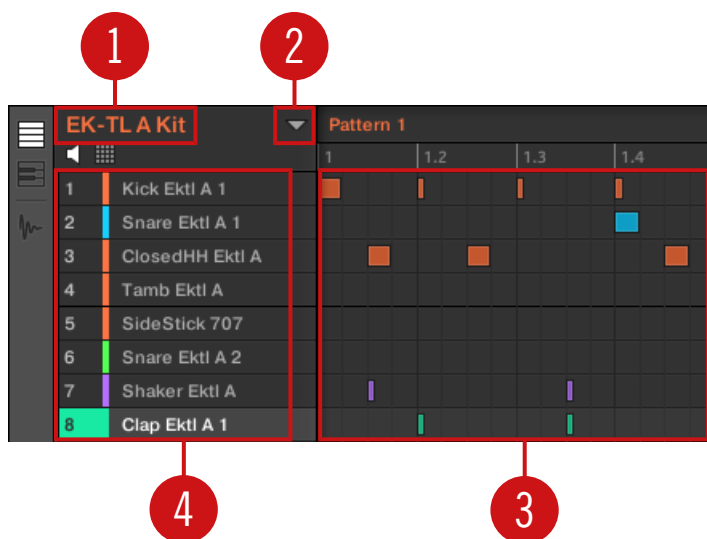
▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

5.1 最初のパターンを詳細調節する

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

5.1.1 ソフトウェア内のパターン

まずソフトウェアのパターンエディターに注目してください。



パターンエディタで最初のパターンを表示しています。

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

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

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

- パターンエディター (3) 大部分を占めるエリアは右下の部分にあり、現在選択しているパターンの**イベント** (ノート) 配置を確認することができます。言い換えると、ここで録音した内容を確認できる、ということになります [↑ 3.3, 最初のパターンの作成](#)。イベントは各サウンドの配色に対応しています。垂直線は

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

ここまででパターンをより理解することができたので、細部の調整に移ります。

5.1.2 パターンの等倍とバリエーションの追加

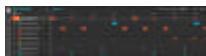
パターンは現在 1 小節の長さです。ループ再生すると、少し単調です。ではコントローラーを使用してパターンの長さを等倍し、パターンを編集してみましょう。



この機能はコントローラーのみで使用できます。

手順は以下です。

1. **SHIFT + DUPLICATE (Double)** を押します。
⇒ ソフトウェアでもパターンが複製され、等倍した状態となります。
2. **PLAY** を押し、パターンを確認してください。
⇒ まったく同じ内容なので、違いを確認することはまだできません。
3. **REC** を押して録音を開始し、後ろ半分のパターン再生時にパッドを演奏してノートを入力してください。
4. 間違って入力しても **SHIFT + パッド 1** と **SHIFT + パッド 2** を使って入力の取り消し/やり直しができます。
5. 満足いくループエンドができたなら、**REC** を押して録音を停止します。
→ これでバリエーションを含む 2 小節のパターンとなります。



等倍して 2 小節目にサイドスティックを追加したパターンです。

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

5.1.3 リズムのクオンタイズ

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

クオンタイズに関するポイント

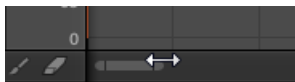
ここにクオンタイズに関するヒントを記載しておきます。

- 音楽スタイルに合わせて工夫してクオンタイズを使用するといい結果を生みます。完全にタイトなビートがフィットする音楽もあれば、ハーフクオンタイズ (またはクオンタイズをまったく使用しないほうがいい場合もあります) 程度がベストな音楽もある、ということです。
- 特定のイベントを選択しなかったので、全てのイベント (または全パターン) にクオンタイズが適用されました。パターンでイベントを選択してクオンタイズを行うと、選択したイベントのみにクオンタイズが適用されます。イベントを選択することで例えば、キックとスネアのみをタイトにし、その他のアクセント音やハイハット等はルーズなままにしておく、といったことも可能です。その結果パワフルなグループを作成することが可能となります。パターン内で特定のイベントを選択する方法に関してはマニュアルを参照してください。
- 修正するイベントのクオンタイズ値を変更することも可能です。
- パッドの演奏中、または録音中に直接クオンタイズ処理を行うことも可能です。デフォルトではこのオプションは無効となっています。有効にするには、*Preferences > Defaults > Input > Quantize* と進みます。詳細はマニュアルを参照してください。

MASCHINE ソフトウェアでリズムをクオンタイズする

パターンの拡大

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



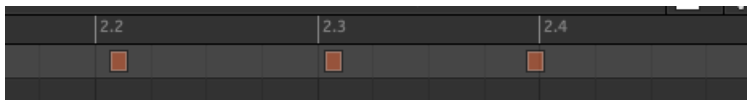
パターンエディタのズームツールです。

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



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

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



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

MASCHINE には強力なクオンタイズツールがあるのでこれらのずれを予定していた場所に修正することができます。

コントローラーを使用したリズムのクオンタイズ

パターンをクオンタイズする

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

▶ パターンのイベントをクオンタイズするには、**SHIFT** + パッド **5** 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。

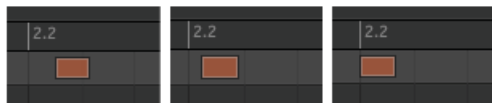
行き過ぎたクオンタイズに注意

場合によってはタイトすぎるビートは機械的過ぎてつまらない場合があります。実際にグルーブ感やビート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、MASCHINE 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** + パッド **6** を押します。

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

これがイベントに対するハーフクオンタイズとクオンタイズの効果です。



オリジナルイベント、ハーフクオンタイズイベント、クオンタイズイベントです。



間違って入力しても **SHIFT + パッド 1** と **SHIFT + パッド 2** を使って入力の取り消し/やり直しができます。

5.2 2 番目のパターンの追加

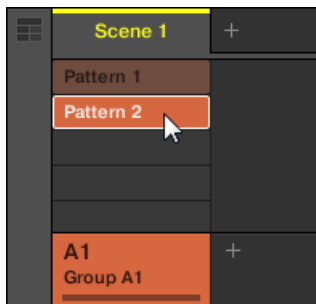
ではブレイク用に他のパターンも作ってみましょう。この追加作業の中で MASCHINE を用いたパターンの選択方法、パターンの長さについて、カウントインについても紹介します。

5.2.1 パターンスロットの選択

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

MASCHINE ソフトウェアでパターンスロットを選択する

- ▶ MASCHINE ウィンドウ上部のアレンジャービューのアイデアビューで **Pattern 1** の下の空のスロットをダブルクリックして新規パターンを作成します。



スロット 1 の下のスロットをダブルクリックして空のパターンを作成します。

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

ソフトウェアの点灯状態と、コントローラーのパッドの点灯状態が連動します。

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

コントローラーを使ってパターンズロットを選択する

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

ではパッドに目を向けてください。

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

5.2.2 パターンの長さの設定

パターンを複製してパターンの長さを変更する方法はすでに解説しており、この作業でパターンの長さは倍になり、パターンの最後尾に複製されました ([↑ 5.1.2, パターンの等倍とバリエーションの追加](#))。ここではパターンイベントを変更することなくパターンレングスを変更する方法を紹介します。

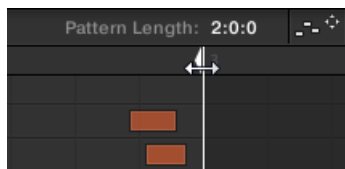


パターンにイベントを入力した後であってもパターンレングスを変更することは可能です。パターンレングスを短くした場合、短くした部分のイベントを発音しなくなりますがパターンのイベントが削除されるわけではなく、もう一度そのエリアまでパターンレングスを伸ばすことでそのイベント情報は再び発音されます。

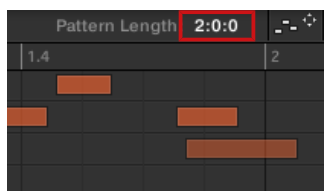
MASCHINE ソフトウェアでパターンの長さを調節する

ソフトウェアでは 2 通りの方法でパターンレングスを変更することが可能です。

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

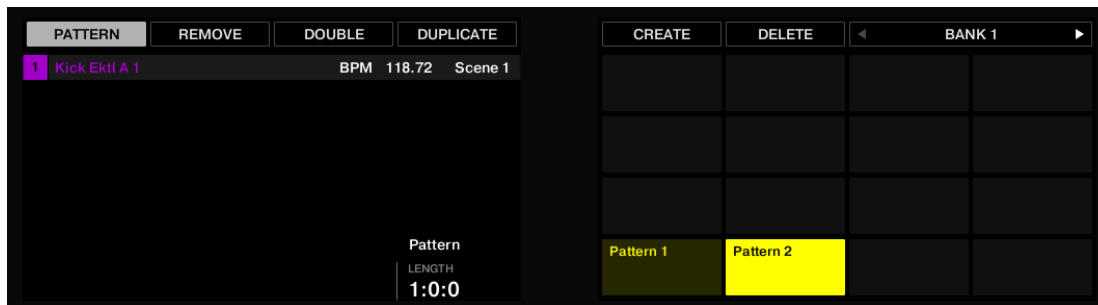


2. Pattern Editor の右上で値をクリックしてマウスを垂直方向にドラッグすることで Pattern Length を変更します。



コントローラーを使ってパターンの長さを調節する

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



2. **PATTERN** を押したままノブ 4 を回すことでパターンレングスの設定値を変更します。
これでパターンスロット 2 の空のパターン尺が変更され、ソフトウェアのパターンエディターでも確認することができます。



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

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

パターンスロット 2 のパターンの長さを決めたら、録音してみましょう。シーケンサーを起動してパターンを録音、録音モードの起動方法、更にメトロノームを鳴らしながら録音する方法に関してはすでに解説しました (↑ 3.3, [最初のパターンの作成](#))。ここでは録音の際に使用する便利な機能、カウントインについて解説します。



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

1. **SHIFT + REC (Count-In)** を押してカウントインを使用した録音を開始します。
⇒ シーケンサーと録音が始まる *前* に一小節分メトロノームがなります。
2. パッドを演奏します。
⇒ シーケンサーがスタートすると、そのパッド演奏内容が録音されます。
3. メトロノームを停止するには **SHIFT + TAP (Metro)** を押します。録音を停止するには **REC** を押します。シーケンサーを停止するには **STOP** をもう一度押します。

カウントインにより、録音を開始するまでのテンポ感をつかむ、といった事前準備が行えます。カウントインの長さ (シーケンスと録音を開始するまでのメトロノームによるカウントの長さを意味します) はコントローラーから直接変更できます。

1. **SETTINGS** を押します。
2. ボタン 1 **GENERAL** を押します。
3. ノブ 4 **Count-In LENGTH** を回します。



SETTINGS ボタンで Recording Settings モード が開き、ここでメトロノームとクオンタイズの各設定を行います。[Help](#) メニューから MASCHINE マニュアルを開いて参照してください。

5.2.4 パターンの切り替え

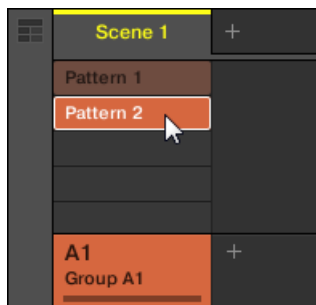
2 番目のパターンスロットにパターンを録音したら、パターン同士を瞬時に切り替えることでパターン同士がマッチするか確認することができます。

MASCHINE ソフトウェアでパターンを切り替える

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



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



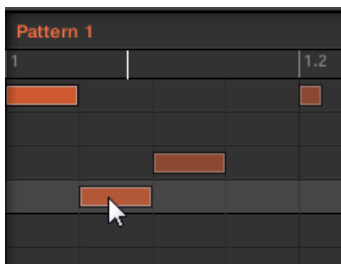
コントローラーでパターンを切り替える

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

5.3 ソフトウェアでパターンを編集する

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

1. 新規イベントを入力するには任意の位置でダブルクリックします。



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

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



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

パターンエディター内では各イベント編集の際に使用できるペンシルツールを備えています。詳細はマニュアルを参照してください。

5.4 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + FILE** (**Save**) を押して Project を保存します。

5.5 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

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

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

6 ベースラインの追加

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

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



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

必要条件

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

- プロジェクトを開く ([↑4.1, プロジェクトを開く](#))。
- ロードしたサウンドをパッドを用いて演奏する ([↑3.2, パッドによる演奏](#))。
- パターンスロットを選択する ([↑5.2.1, パターンスロットの選択](#))。
- パターンを録音します ([↑3.3, 最初のパターンの作成](#))(カウントイン [↑5.2.3, カウントイン \(Count-in\) を使用した新規パターンの録音](#))。
- パターンをクオンタイズし([↑5.1.3, リズムのクオンタイズ](#))、ソフトウェアで編集します([↑5.3, ソフトウェアでパターンを編集する](#))。
- 作成したパターンのあるプロジェクトを保存する ([↑3.5, プロジェクトの保存](#))。

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

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

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

6.1 他のグループの選択

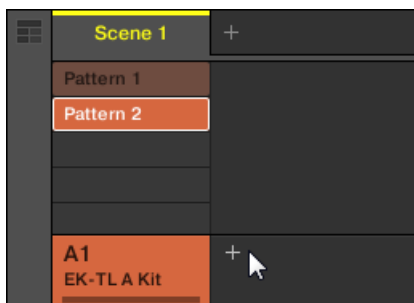
ここまではプロジェクト内にあるグループのうちの最初の部分のみを使用してきました。では他のグループを選択し、ベースサウンドをロードします。ここでは他のグループにベースサウンドをロードして区別しますが、ドラムキットがあるグループにベースをロードしてドラムパターンのあるパターンにベースサウンドを入力することも可能です。



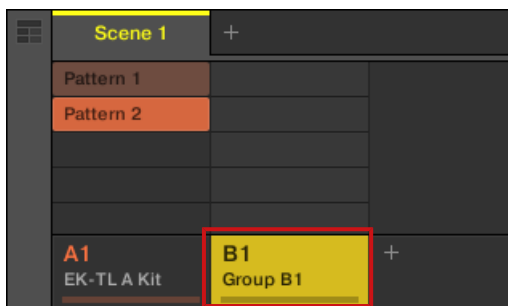
MASCHINE では複数の Group バンクを使用することができます。このチュートリアルでは最初の 8 個のグループスロットを含んだグループバンク 1 のみを使用します。各グループバンクではそれぞれ 8 個のグループを含めることができます。各バンクのグループはラベル表示されるようになり、グループバンク 1 のグループは A1 から H1、グループバンク 2 は A2 から H2 といったように表示されます。追加グループバンクの作成と選択方法に関しては *Help* メニューで MASCHINE マニュアルを開いて参照してください。

6.1.1 ソフトウェアで他のグループを選択する

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



2. Group B1 名称部をクリックして選択します。



グループスロットの名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

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

6.1.2 コントローラーで他のグループを選択する

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

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

▶ ボタン **B** を押して 2 番目のグループスロット (B1) を選択します。

→ グループ B 1 が選択されました。

グループボタンに目を向けてください。

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

6.2 グループの名称変更と色の変更

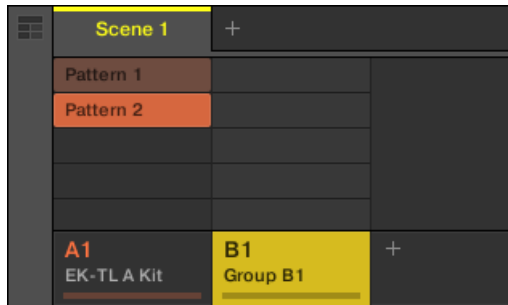
A 1 にはドラムキットをロードしたので (↑ 3.1, [Factory Library](#) から [Drum Kit](#) をロードする)、スロットは自動的にロードしたグループの名称 (EK-TL A Kit) を使用します。ここではグループ B1 の名称を手動入力します。



この機能は MASCHINE ソフトウェアのみで有効です。

グループ名称の変更方法は以下となります。

1. グループの名称部をダブルクリックします。



グループの名称部分がハイライト表示されます。

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

→ これでデフォルト名称から新規名称に変更されます。



グループ B1 の新規名称です。

ではグループに別の色を配色してみましょう。

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



Bass グループで設定した新しい色です。

6.3 ベース用インストゥルメントプラグインを使用する

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

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

6.3.1 MASSIVE プリセットのブラウズ

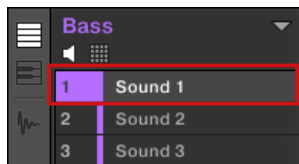
MASCHINE は MASSIVE を取り込むだけではなく MASCHINE ワークフロー内部にファクトリーライブラリとしてプリセットを用意しており、それらのプリセットサウンドは MASCHINE ブラウザから直接ロードすることができます。ですからグループ ([↑ 3.1, Factory Library から Drum Kit をロードする](#)) または ([↑ 4.2.1, 他のスネアサウンドを選択する](#)) サンプルをロードしたように、MASCHINE 内で Product、Type、Subtype と進んでベースサウンドを絞り込み検索してベースサウンドをロードすることも可能です。

ソフトウェアでインストゥルメントプリセットをブラウズする

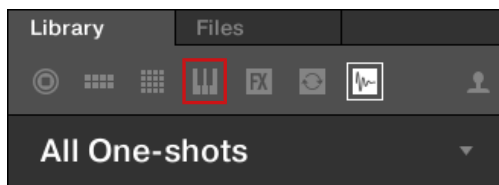
ソフトウェアでの操作は以下です。

1. Bass グループを選択したか確認し、選択していない場合はもう一度選択します ([↑ 6.1, 他のグループの選択参照](#))。

- 最初のサウンドスロット名称部をクリックしてそのスロットを選択します。

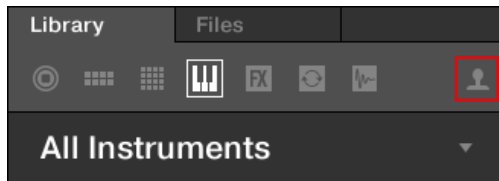


- ブラウザを表示します (MASCHINE ヘッダの拡大鏡アイコンをクリックするとブラウザが表示されます)。
- ブラウザ上部のファイルタイプセクターのキーボードアイコンをクリックします。



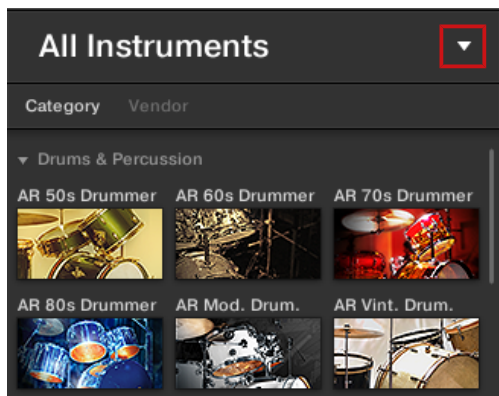
これでブラウザはインストゥルメントプリセットを表示するようになります。

- コンテンツセクターアイコンを選択解除 (オフ) します。

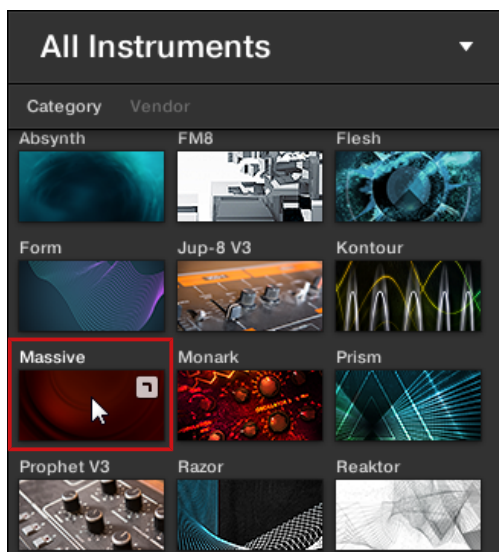


これで Native Instruments ファクトリーコンテンツのみを表示します。

6. プロダクトセクターでドロップダウンアローをクリックします。

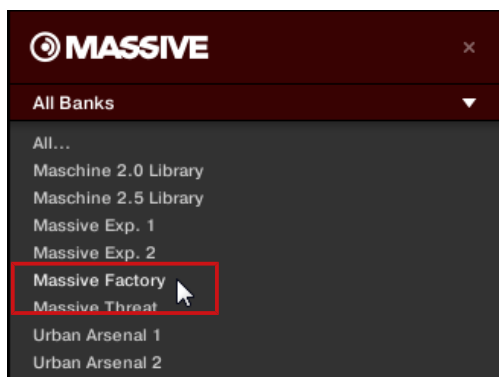


7. その後 **Massive** を選択します。

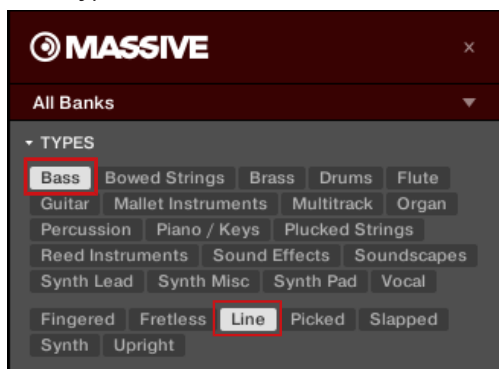


これで MASSIVE プリセットに表示されるプリセットリスト内容が限定されます。

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



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



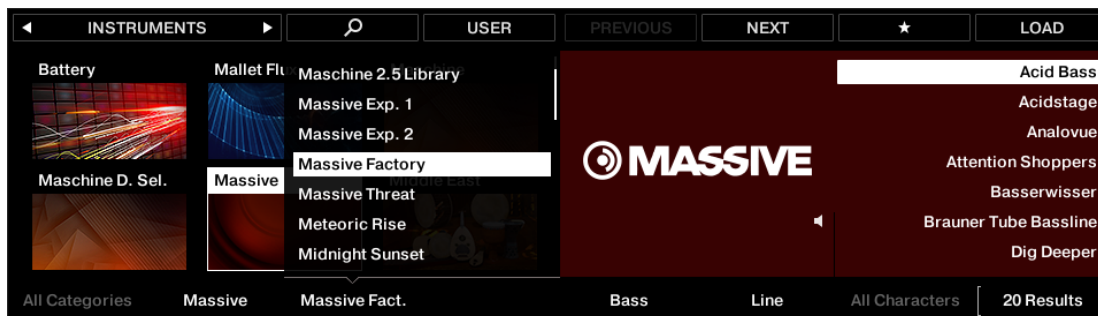
→ 検索結果のエントリをダブルクリックすることでベースプリセットをロードすることができます。

コントローラーでインストゥルメントプリセットをブラウズする

コントローラーで以下の操作を行ってください。

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

3. **BROWSER** を押してブラウザを開きます。
4. ボタン 4 が暗くなります。完全に点灯している場合は、押すことで **USER** 選択を解除します。
→ ブラウザはファクトリーコンテンツのみを表示します。
5. **INSTRUMENTS** が表示されるまでボタン 1 または 2 を押します。
→ これでブラウザはインストールメントプリセットのみを表示ようになります。
6. 4-D エンコーダーを動かして **All Products** を選択し、プロダクトフィールドが **Massive** になるまで回します。
→ ブラウザは **MASSIVE** プラグインのプリセットのみを表示します。
7. 4-D エンコーダーを回して **All banks** を選択、エンコーダーを回して **Massive Factory** バンクを選択します。



- これでブラウザは **MASSIVE** ファクトリーライブラリにある **MASSIVE** プリセットのみを表示します。
8. 4-D エンコーダーを動かして **All Types** を選択し、エンコーダーを押して **MASSIVE** ファクトリープリセットで使用されているすべての **Types** を含んだ **Type tag cloud** を表示します。
9. その後 4-D エンコーダーを回して **Bass** タイプを選択します。
→ タイプを選択すると、**Sub-Type tag cloud** と表示されます。この内容は選択しているタイプによって異なります。
- ▶ 4-D エンコーダーを動かして **Sub-Type** にし、4-D エンコーダーを回して **Sub-Type** タグクラウドから **Line** を選択します。
→ 4-D エンコーダーから手を放すと、右ディスプレイが **MASSIVE** ベースプリセットのリストを表示します。

1. 4-D エンコーダーをリザルトフィールドを選択し、回してプリセットを選択します。
2. 4-D エンコーダーを押して選択したプリセットをロードします。

次の 2 つのセクションでベースを選択する際の便利な機能を紹介します。

6.3.2 キーボードモードへの切り替え

適切なベースプリセットを選択するために、Autoload 機能([↑ 4.2.1, 他のスネアサウンドを選択する 参照](#))を用い、これによりブラウザでプリセットを選択するとプロジェクトにそのプリセットが直接ロードされるようになるので、すでに録音したドラムキットのパターンとともにどんなプリセットが合うか実際に試すことができるようになります。

ソフトウェアでの操作の流れは以下のようになります。

- ▶ ソフトウェアでブラウザの下にある自動ロードボタンをクリックして起動します。

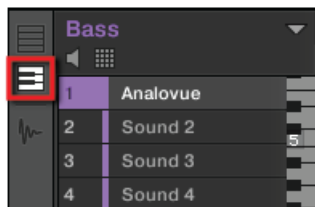


→ ブラウザのリザルトリストで選択した各プリセットが自動的にサウンドスロット 1 にロードされます。

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

ソフトウェアでキーボードビューに切り替える

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



キーボードビューボタンです、

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



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

コントローラーでキーボードモードに切り替える

▶ パッドの上の **KEYBOARD** ボタンを押します。

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



キーボードモードを解除し、これまで使用してきたグループモードに切り替えるには、**PAD MODE** ボタン (**KEYBOARD** ボタンの左にあります) を押します。

KEYBOARD を 2 度押してもキーボードモードが解除されることはありません。コントローラーの画面はそれまで使用していた内容に切り替わりますがパッドはキーボードモードのままとなり、そのままインストゥルメントのメロディアスな演奏を続けることができます。**KEYBOARD** ボタンはキーボードモードが起動している間は常時点灯した状態となります。**KEYBOARD** をもう一度押すことでいつでもキーボードモードの設定内容を確認、編集することができます。

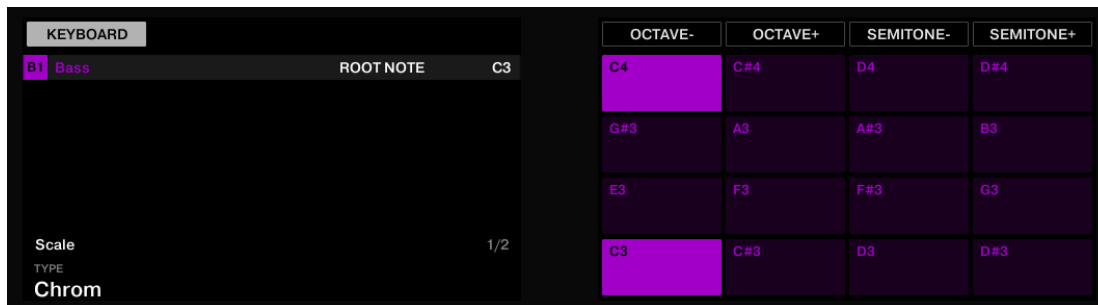


キーボードモードとグループモードは **パッドインプットモード** と呼び、パッドの性質が演奏内容に影響します。他のパッドインプットモードは Chords と Step です。これらの機能はパッドの上のボタンを介して起動することができます。例えばステップモードの使用法は [↑ 8, ステップシーケンサーでビートを作成する](#) を参照してください。

6.3.3 パッドのルートノートの設定

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

1. **KEYBOARD** を押してディスプレイにキーボードモードの設定項目を表示させます。



必要であれば **KEYBOARD** をもう一度押して内容を再度編集します。右のディスプレイでは各パッドでトリガーされるキーが表示されます。

2. ボタン 5 **OCTAVE-** を 2 度押し、左画面の **ROOT NOTE** フィールドを **C1** にします。

→ これでパッドの音階が 2 オクターブ下がりました。



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

これで問題なくベース音を選択できます。

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

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

6.4 ベースラインの録音

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

6.4.1 ベースパターンのレコーディング

コントローラーで以下の操作を行ってください。

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



カウントイン、パターンレングスの変更、録音したパターンの編集等、習得してきた内容をここでも活用してください。それらの作業内容を行う自信が無ければ、もう一度 [↑5, ビートの作成](#)や、[↑3.3, 最初のパターンの作成](#)に戻って内容を確認してください。

6.4.2 他のベースパターンのレコーディング

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

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

6.4.3 追加ベースサウンドのロード

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

サウンドスロット 2 の選択

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

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

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

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

→ これでサウンドスロット 2 が選択されました。



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

他のベースのロードと録音

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

ベースサウンドの配色

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

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

6.5 プラグインパラメーターの編集

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

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

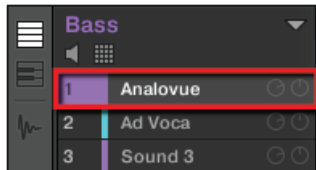


コントロールエリアで MASSIVE ベースサウンド、“Analovue” のパラメーターを表示しています。

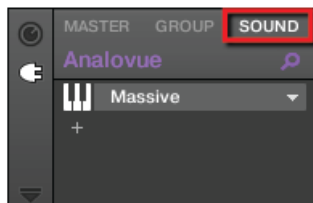
コントロールエリアでの役割は多岐にわたり、プラグインのパラメーター制御機能はその一端です。
ここでは最初のベースサウンド「Analovue」のプラグインパラメーターを表示します。

6.5.1 ソフトウェアでプラグインパラメーターにアクセスする

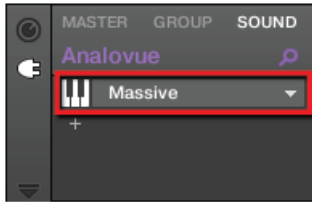
1. パターンエディターの左のサウンドスロット名称をクリックして (Analovue) そのサウンドスロットを選択します。



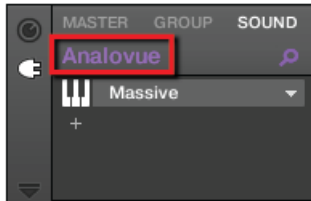
2. コントロールエリアの左上の SOUND タブをクリックして選択します (ハイライト表示されます)。



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



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



コントロールエリアでどのパラメーターを表示しているか確認できます。

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



サウンド“Analovue”用パラメーターです。

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



ページでプラグインの各パラメーターにアクセスします。

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

例

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

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

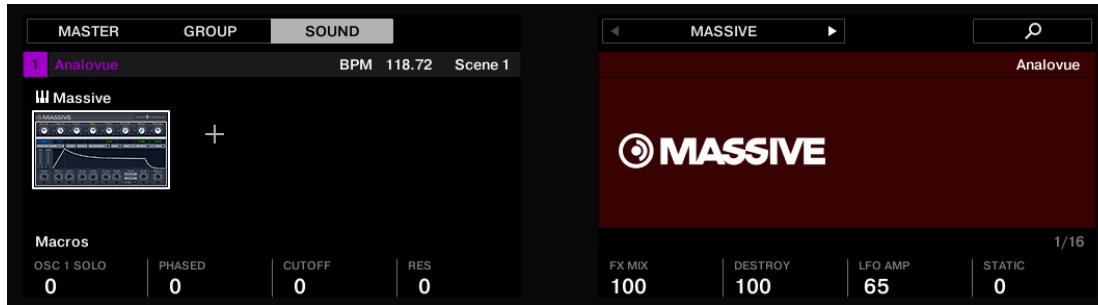


マウスをドラッグする際にコンピューターの [Shift] を押すことで値を詳細設定することが可能となります。

6.5.2 コントローラーを使用してプラグインパラメーターにアクセスする

1. **PLUG-IN** ボタンを押して Plug-in リストを表示します。
2. ボタン 3 を押して **SOUND** を選択します。
選択したサウンドスロットのプラグイン用パラメーターを表示します。

3. 「Analogue」サウンドを含んだサウンドスロット 1 を選択していない場合は、**SELECT** + パッド 1 を押して選択してください。
画面はこのように表示されるはずです。



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

コントローラーからパラメーターを調節する場合は、以下の方法で行います。

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

6.6 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + FILE** (**Save**) を押して Project を保存します。

6.7 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

- 異なるグループを選択して名称を変更する。
- サウンドスロットに VST/AU プラグインインストゥルメントをロードする。

- コントローラーのキーボードモード（ソフトウェアではキーボードビュー）を使用し音程のあるインストゥルメントを演奏する。
- キーボードモードでルートノートを設定する。
- コントローラー、またはソフトウェアから（コントロールエリアを使用して）プラグインパラメーターを設定する。

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

7 エフェクトの使用

いくつかのパターンを作成したので、エフェクトを追加してみましょう。

MASCHINE はプラグインに対して使用できる各エフェクト (FX) を用意しています。各 (Sound、Group および Master) チャンネルの Plug-ins スロットに制限なくインサートエフェクトを設置することができます。各 Plug-in スロットで Internal、Native Instruments、External Effect Plug-in をロードすることができます。



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

このチュートリアルでは以下を行います。

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

必要条件

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

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

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

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

▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

7.1 エフェクトのロード

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

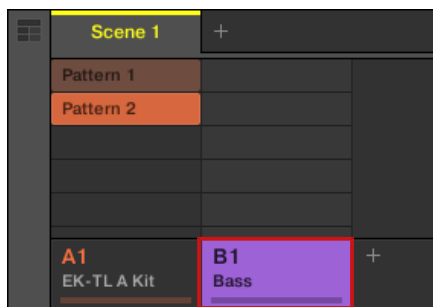
MASCHINE でエフェクトはプラグインのタイプの一つとして存在し、その他のプラグインであるインストゥルメントプラグインに関しては既に解説しました。エフェクトとインストゥルメントプラグインは同じように操作できますが、インストゥルメントプラグインはサウンドの最初のプラグインスロットのみにロードすることができ、エフェクトプラグインは各チャンネル (サウンド、グループ、マスター) のどのプラグインスロ

ットにもロードすることができます。それ以外はエフェクトプラグインはインストゥルメントプラグインと同等に扱うことができます(↑4.2.2, Drumsynth のロード と ↑6.3, ベース用インストゥルメントプラグインを使用する 参照)。

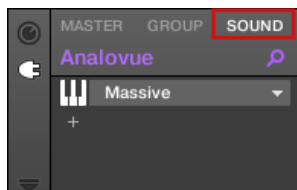
以下では「Analovue」ベースラインをより太くし、音声全体に暖かみを与えます。これを行うには、MASCHINE 内蔵エフェクトである Saturator を使用します。

7.1.1 ソフトウェアでエフェクトをロードする

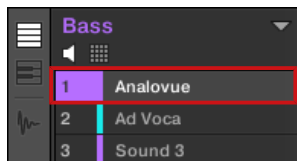
1. MASCHINE ウィンドウの上部で、グループ Bass をクリックして選択します。



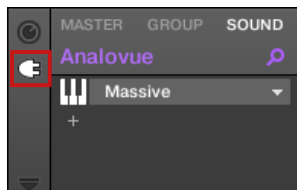
2. サウンドにサチュレーション効果を付加したいので、以下のコントロールエリアで SOUND タブをクリックして Sound レベルを選択します。



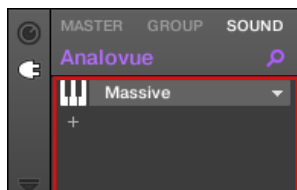
3. 常に現在選択しているサウンドがエフェクトがアサインされる対象となります。ではパターンエディターの左のサウンドスロット名称をクリックして (Analovue) そのサウンドスロットを選択します。



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

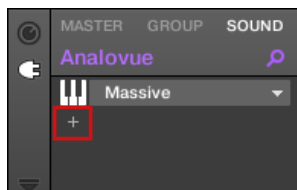


コントロールエリアの左にプラグインリストが表示されます。



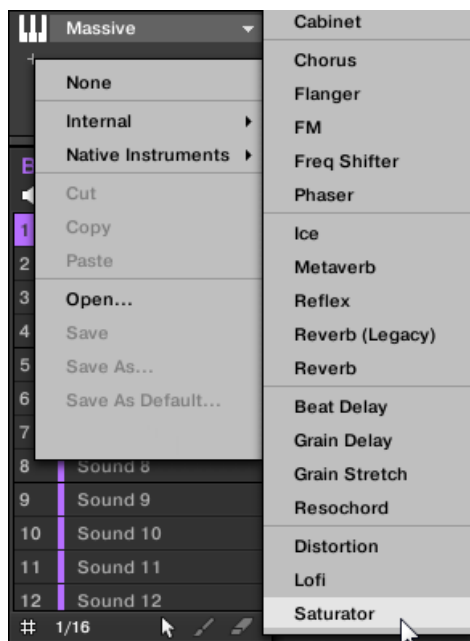
このインスタンスのプラグインリストには **Massive** が含まれます。

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



Plug-in メニュー が開き、有効なプラグインのリストを表示します。

6. このメニューで *Saturator* をクリックしてロードします。



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



VST/AU エフェクトプラグインをインストールしている場合、リスト上部のメニューで *Native Instruments* (Native Instruments 製品) サブメニューまたは該当するベンダー (第三者製品) サブメニューを選択してロードすることもできます。

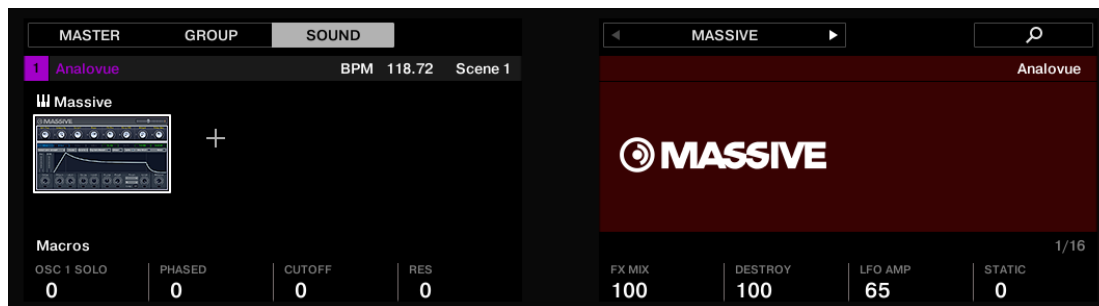


グループレベルにプラグインをロードする場合は、同様の手順を行います。2 番目の手順のみ **SOUND** タブの代わりに **GROUP** タブをクリックします。同様にマスターレベルにプラグインをロードするにはこのステップで **MASTER** タブをクリックします。

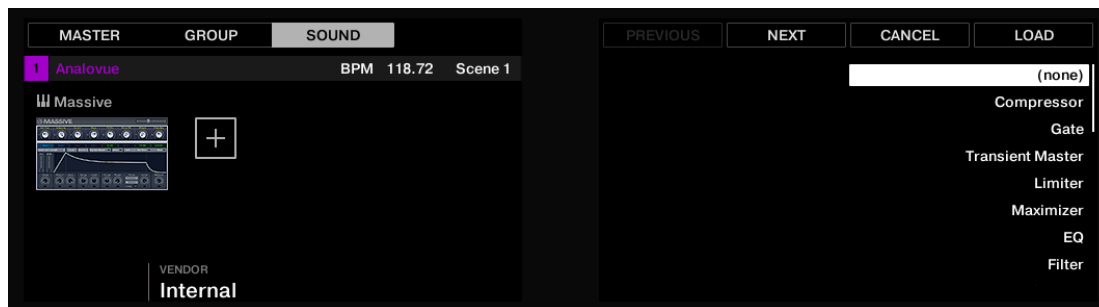
7.1.2 コントローラーでエフェクトをロードする

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

3. **SELECT** + パッド **1** を押してサウンド「Analovue」を選択します。
4. ボタン **3** を押して **SOUND** タブを選択します。
左ディスプレイに **Massive** プラグインが表示され、白い枠が周りを囲み、プラグインをフォーカスしていることを示します。

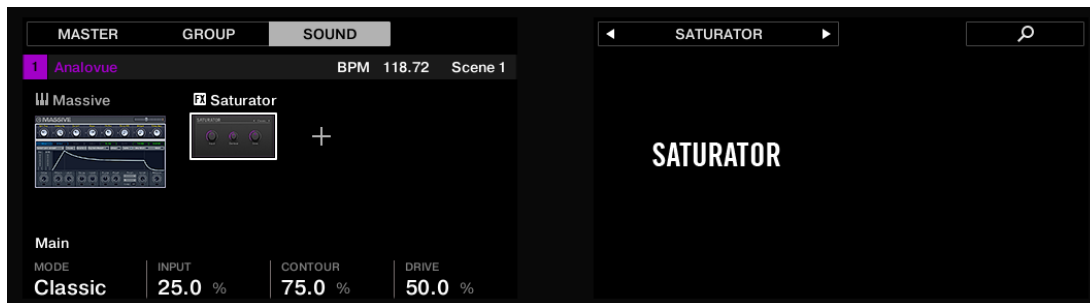


5. 4-D エンコーダーを右に動かし、(またはボタン **6** を押して) “+” シンボルにフォーカスします。
これで次の空のプラグインスロットを選択します。
6. 4-D エンコーダーを押してプラグインメニューを開きます。**SHIFT** + **BROWSER** を押しても同様の操作となります。
7. ノブ **2** を回し、**VENDOR** フィールドを **Internal** にします。
これで MASCHINE 内蔵エフェクトを選択、右ディスプレイにリストが表示されます。



8. 4-D エンコーダー(またはノブ **8**) を回して **Saturator** を選択、エンコーダー (またはボタン **8**) を押してロードします。

- プラグインメニューは自動的に閉じます。Saturator プラグインがロードされ、プラグインリストの Massive プラグインの後に表示されるようになります。プラグインは既にフォーカスされているので、そのままこのプラグインの調節を行います。



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

7.2 エフェクトの操作

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



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

7.2.1 エフェクトパラメーターの調整

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

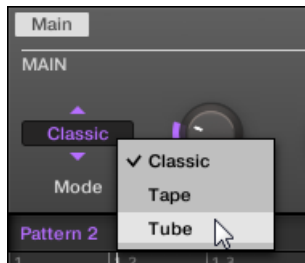


コントローラーで **PLAY**、またはコンピューターのキーボードの [Space] を押してシーケンサーを起動します。これでサウンドに与える影響を確認しながら作業を進めることができます。

ソフトウェアでエフェクトパラメーターを調節する

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

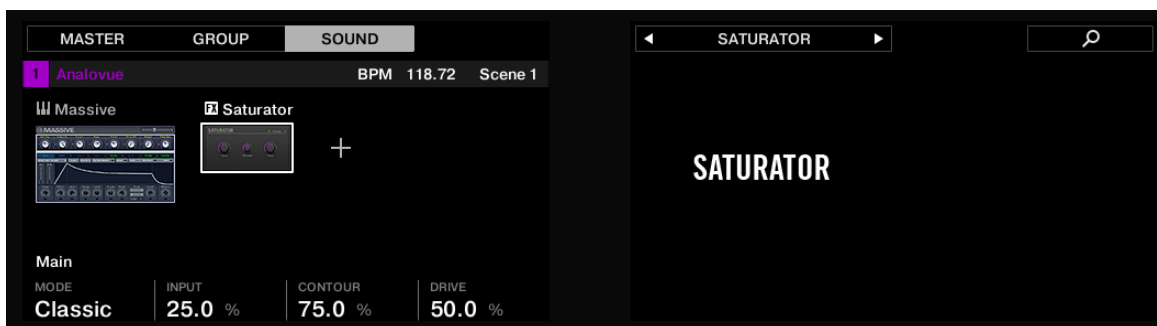
1. 左にある **Mode** セレクターをクリックして開かれるメニューで *Tube* エントリを選択します。



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

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

コントローラーを使ってエフェクトパラメーターを調節する



Saturator のパラメーターを調節します。

1. 4-D エンコーダーを動かして Saturator プラグインを動かします。
選択したプラグインは白枠で表示されます。

2. ノブ 1 を回して **MODE** フィールドを **Tube** にします。

これで Saturator が Tube モードになりました。

同時に任意のノブを回して各パラメーター値を設定します。

7.2.2 後は練習を重ねるだけです

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

- ドラムキットグループのサウンド「Snare Ektl A 1」に Chorus をロードし、音声に少しだけ広がりを与えてください (エフェクトの **Mix** パラメーターを少しだけあげてください)。
- 同じドラムキットグループ内のサウンド「Shaker Ektl A」に Flanger を追加するのもいいでしょう。
- ドラムキットグループ (「EK-TL A Kit」) にはすでに Maximizer が配置してあります。Reverb を追加してサウンドに自然な響きを与えるのもいいでしょう。

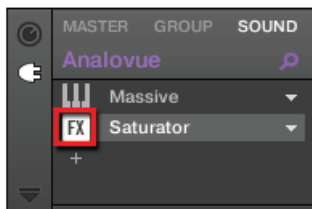
7.2.3 エフェクトのバイパス

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

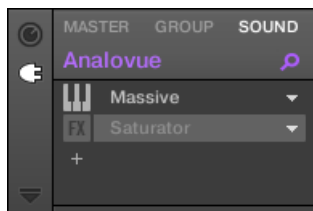
MASCHINE ソフトウェアでエフェクトをバイパスする

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

3. エフェクトをバイパスするには、Plug-in リストのエフェクト名称の左にある **FX** アイコンをクリックしてください。



エフェクトが灰色表示され、バイパスの状態となっていることを示します。



4. バイパスを解除するには **FX** アイコンをクリックします。



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

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



Mix ビューとエフェクトの使用方法的詳細に関しては Maschine マニュアルを参照してください。

コントローラーでエフェクトをバイパスする

1. **PLUG-IN** ボタンが点灯しているか確認してください。点灯していなければ、ボタンを押し Control モードにしてください。
2. バイパスしたいエフェクトがあるレベル (Master、Group、Sound) に応じて以下の操作を行ってください。

Master エフェクト: ボタン 1 (MASTER) を押します。

Group エフェクト: ボタン 2 (GROUP) を押してグループレベルを選択し、任意のグループボタン (**A-**

H) を押してグループを選択します。

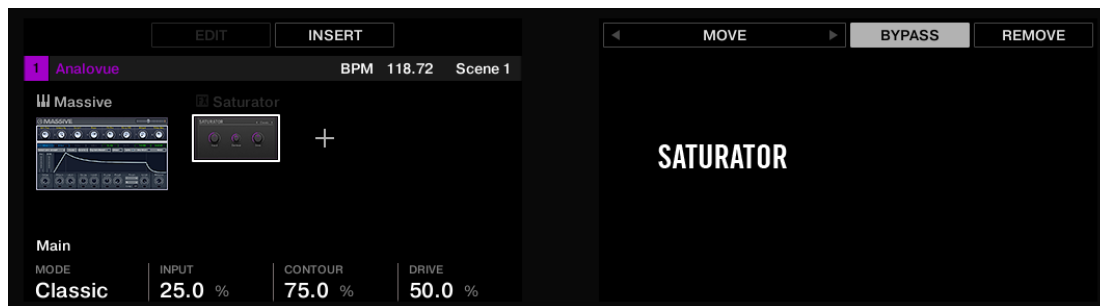
Sound のエフェクト: ボタン 3 (SOUND) を押して Sound レベルを選択し、任意のグループボタンを押し (A-H)、任意のパッド (キーボードモードが有効な場合は SELECT + 任意のパッド) を押してサウンドを選択します。

3. 4-D エンコーダーを左右どちらかに動かして (またはボタン 5 か 6 を押す) バイパスするエフェクトを選択します。

左ディスプレイでは選択されたエフェクトが白枠で表示されます。

4. SHIFT と右画面の上のボタン 7 を押して選択したエフェクトをバイパスします。

これでエフェクト効果が一時的になくなります。左ディスプレイでは該当するエフェクトが灰色表示されます。例えば、ここでは Saturator がバイパスされます (SHIFT は押したままの状態です)。



以下はバイパスの解除方法です。

1. 上記したエフェクトを選択します。
2. SHIFT + ボタン 7 を押してエフェクトのバイパスを解除します。

7.3 エフェクトパラメーターのモジュレート

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



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

7.3.1 モジュレーションの録音

では好みのエフェクトのパラメーターをモジュレーション処理してみましょう。

MASCHINE ソフトウェアでモジュレーションを録音する

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

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



パラメーターのモジュレーションを録音します。

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

モジュレーションの削除方法は以下です。

- ▶ パラメーターのモジュレーションを削除するには外側リングを右クリックします。

→ リングの小さな点が中央にリセットされ、モジュレーションが削除されます。

コントローラーを使ってモジュレーションを録音する

モジュレートするパラメーターを探す

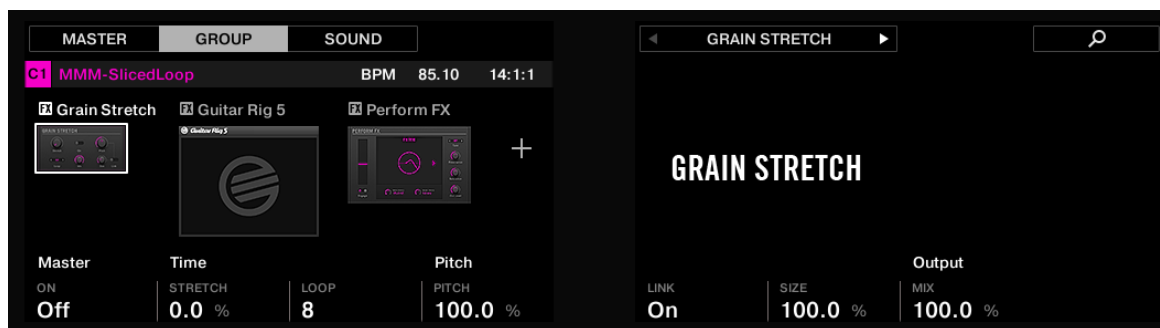
まず モジュレートしたいパラメーターがコントローラーディスプレイに表示されていない場合は、そのパラメーターまでナビゲートする必要があります。

1. パラメーターがチャンネルプロパティ、またはプラグインにあるかで、**CHANNEL** または **PLUG-IN** を押します。
2. パラメーターを含むチャンネル (Sound、Group、Master) を選択します。
マスターにパラメーターがある場合は、ボタン 1 (MASTER) を押します。
グループにパラメーターがある場合は、ボタン 2 (GROUP) を押し、グループボタン **A-H** を押します。

サウンドにパラメーターがある場合は、ボタン 3 (SOUND) を押し、サウンドがあるグループのボタン A-H を押し、任意のサウンドがあるパッドを押す (グループモードで PAD MODE が点灯している場合)、または SELECT + パッド (各モード時で使用できます) を押します。

- 4-D エンコーダーを左右どちらかに動かして特定のプラグイン、またはチャンネルパラメーターを選択し、任意のパラメーターを指定します。
- パラメーター用ページが複数ある場合は、ページボタン (ディスプレイの左にある 2 つの矢印ボタン) を用いて任意のパラメーターがあるページを選択します。

→ ディスプレイにパラメーターが表示され、下にあるノブ 1-8 を用いて各調整を行います。



任意のパラメーターにナビゲートします。

パラメーターの変調 (モジュレート)

ディスプレイに表示される一つ、または複数のパラメーターをモジュレートする方法は以下となります。

- PLAY を押し、シーケンサーをスタートします。
- AUTO を押したまま、モジュレート処理を行いたいパラメーターに対応するノブ 1-8 のどれかを回してください。

→ これでモジュレーションが録音されます。次のループで、パラメーターに施した内容が再生されます。



モジュレーションの録音はステップシーケンサーを用いても可能です。詳細は [↑ 8, ステップシーケンサーでビートを作成する](#)を確認してください。

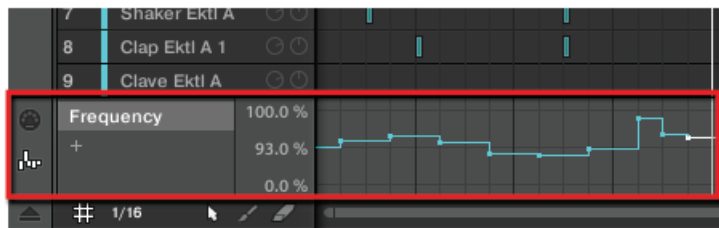
録音したモジュレート内容の削除

録音したモジュレーションを削除してもう一度録音する場合は、以下の手順でオートメーションを削除します。

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

7.3.2 モジュレーションの編集

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



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

モジュレーションの編集方法は 以下となります。

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



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

7.4 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + FILE** (**Save**) を押して Project を保存します。

7.5 まとめ

このチュートリアルでは、以下の内容を把握したはずですよ。

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

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

8 ステップシーケンサーでビートを作成する

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

このチュートリアルでは以下を行います。

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

必要条件

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

- クオンタイズの基本知識（リズムのクオンタイズ）
- パターンレングス（Pattern Length パターンの長さの設定）
- Plug-in パラメーターの調節（プラグインパラメーターの編集、[↑7.2, エフェクトの操作](#)）
- モジュレーション（[↑7.3, エフェクトパラメーターのモジュレート](#)）

これらのタスクを実行する自信がない場合は、これより前のチュートリアルをもう一度確認してください。プロジェクト「My First Project」を開いていない場合は、ここで開いてください。

▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

8.1 ステップモードでビートを作成する

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

8.1.1 Step モードを使用する

コントローラーで以下の操作を行ってください。

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

2. **PATTERN** +パッド **3** を押してからの状態のパターンスロット **3** を選択します。
3. シーケンスを組む為のサウンドが割り当ててあるパッドを叩いて選択します。
4. パッドの上の **STEP** ボタン を押してステップモードにします。
モードが切り替わり、各パッドは 16 ステップのシーケンスとして機能し、録音したいステップのパッドを押すとそのパッドが点灯します。パッドをもう一度押すと、入力したステップが削除されます。この方法で簡単にドラムパターンを作成することが可能です。
5. **PLAY** を押してシーケンサーをスタートします。
シーケンスが再生し、各パッドが、パッド **1** から **16** まで順に点滅しています。再生中にパッドを押すことで再生しながらシーケンスを構築することも可能です。
6. パッドを起動すると、作成したイベントが自動的にディスプレイ内で選択されるので即座にイベント配置、ピッチ、ベロシティ、長さを左ディスプレイのノブ 1-4 を使用することで調整できます。
7. 4-D エンコーダーを左右に動かしてパターンの前後するイベントを選択します。その後上記したようにノブ 1-4 を用いて各イベントを調節します。
8. 4-D エンコーダーを上下に動かしてグループの各サウンドに切り替え、シーケンス内を編集します。
SELECT を押して他のサウンドを選択し、シーケンスに必要なサウンドがあるパッドを押します。

→ この方法で、パターンを組んでいきます。



16 ステップ以上のパターンを作成する場合は、右ディスプレイの下のノブ 6 を使用して各パートを変更、または **FOLLOW** を押すことで MASCHINE が自動的にパターンとパッドの各ステップをフォローようになります。

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し、パッドをグループ、またはキーボードモードに戻すには、**PAD MODE** または **KEYBOARD** (**STEP** ボタンの左にあります) を押します。

ここではステップモードに留まり、このモードの解説を進めます。もう一度 **STEP** を押してください。
STEP をもう一度押してもステップモードは解除されません。コントローラー画面はこれまで作業していたモードに切り替わりますが、パッド入力モードはステップモードのままとなり、ステップシーケンサーを用いてパターンのプログラミングを続けることができます。これはステップモードが起動している間は **STEP** ボタンが点灯し続けることで確認することもできます。**STEP** をもう一度押すことでディスプレイをステップモードコマンド画面に切り替えることができます。



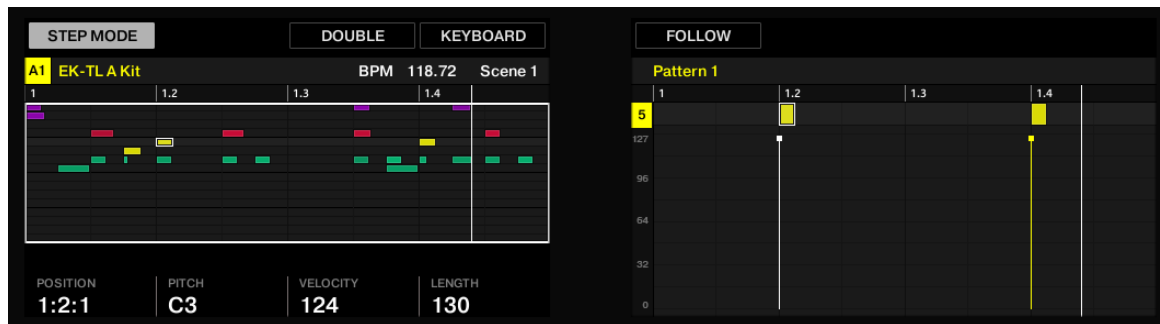
上記各解説チュートリアルで紹介したキーボードモードとグループモードでステップモードと同様に **パッド
インプットモード** と呼ぶこのモードは、パッド入力操作の性質を指定するモードとして機能しています。

8.1.2 ステップモードでパターンレングスを設定する

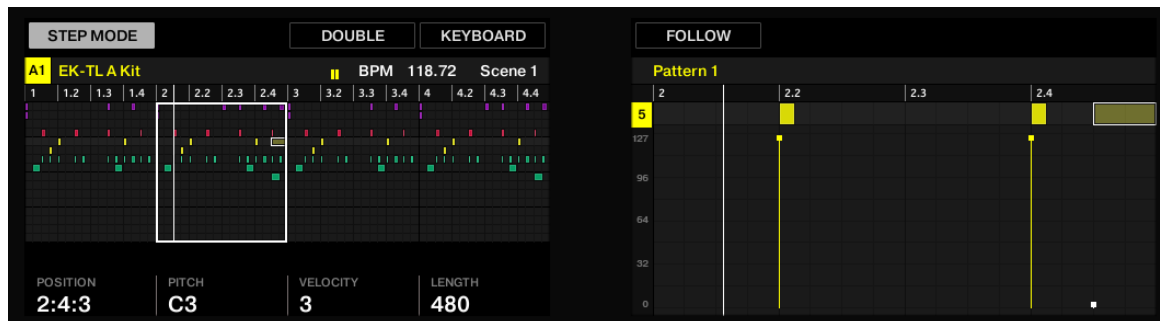
ステップモードでパターンの長さはいつでも変更することが可能です。

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

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



16 のパッドで 1 小節分のパターンを現しています。



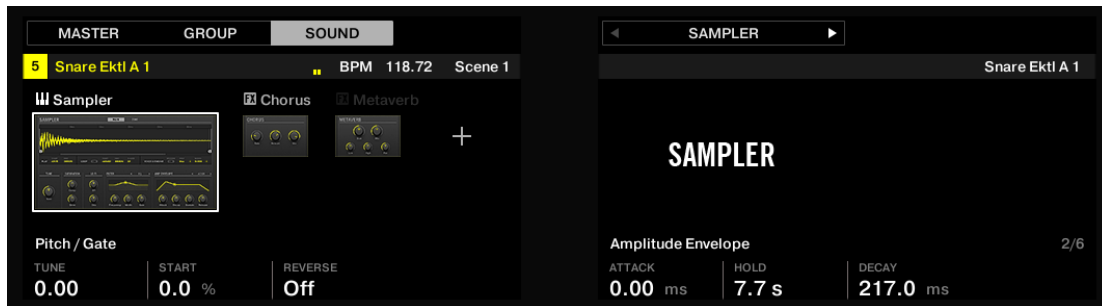
16 のパッドで 4 小節分のパターンの 2 小節目を表示しています。

8.1.3 ステップモードでモジュレーションを録音する

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

方法はいたって簡単です。

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



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

8.1.4 ステップモードのヒント

ここでステップモードのヒントを紹介しておきます。

- **SELECT** を押したままにすると、パッドの点灯に関する性質が一時的にコントロールモードのものへと切り替わります。これにより、各パッドは各サウンドを割り当てた内容に戻り、サウンドを再生するとそのパッドが点灯します。これで簡単に現在再生しているサウンドの確認や、サウンドの選択が簡単になります (パッドを押してサウンドを選択してください)。
- ステップモードで全ノートはクオンタイズしてあり、グリッドに沿って完全にタイトなビートを刻みます。詳細は [↑8.2, ステップグリッドの設定](#)を確認してください。
- 同じパターンに対してコントロールモードとステップモードの両方を使用することができます。例えばステップモードで基本的なタイトなビートを作っておき、コントロールモードでリアルタイム入力することでパターンにグルーブを与える、といったことが可能です。またはコントロールモードで自然なパターンを作っておき、ステップモードでタイトなことが重要なビートを入力するといったことが可能です。

8.2 ステップグリッドの設定

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

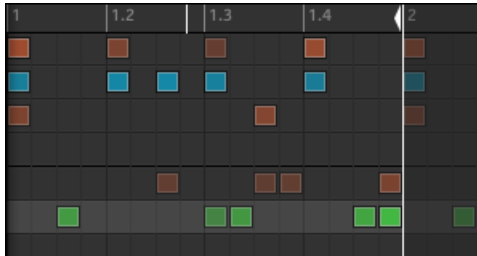


ステップモードでこのステップグリッドを紹介していますが、ステップグリッドの設定値はステップモード、コントロールモードの両方のモードに作用します。

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

8.2.1 MASCHINE ソフトウェアでステップグリッドを調節する

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



デフォルト設定の状態 (16 分音符) のステップグリッドです。

ステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

1. パターンエディターの左下にある STEP メニューをクリックします。



2. 表示されるリストで任意のステップサイズを選択します。

ステップグリッドの解像度が変化します。



STEP メニューで 1/32nd を選択した後のステップグリッドです。



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



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

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

8.2.2 コントローラーを使ってステップグリッドを調節する

コントローラーでステップグリッドの値を変更する方法は以下です。

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



3. 他のパッドを押して他の値を選択してください。
→ ステップグリッドは新しい値を使用します。

8.3 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + FILE (Save)** を押して Project を保存します。

8.4 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

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

以上のタスクが簡単に実行できるようになったら、ソング作成方法を解説する次章に進んでください。

9 シーンの実成

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

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

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。特にグループ ([↑6.1, 他](#) [のグループの選択](#)) とパターン ([↑5.2, 2 番目のパターンの追加](#)) の操作に慣れている必要があります。これらのタスクを実行する自信がない場合は、該当するチュートリアルをもう一度確認してください。

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

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

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

9.1 シーンの活用

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

以下がシーンの内容です。

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

9.2 シーンにパターンをアサインする

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

Scene 1	+	
Pattern 1	Pattern 1	
Pattern 2	Pattern 2	
	Pattern 3	
A1 EK-TL A Kit	B1 Bass	+

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

再生するために選択したシーン内の特定のパターンスロットを選択します。

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

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

まず、シーケンサーを再生しながらシーンを作成してください。

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

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

好きなワークフローを見つける

シーンを作成するまでは、様々なワークフローがあります。

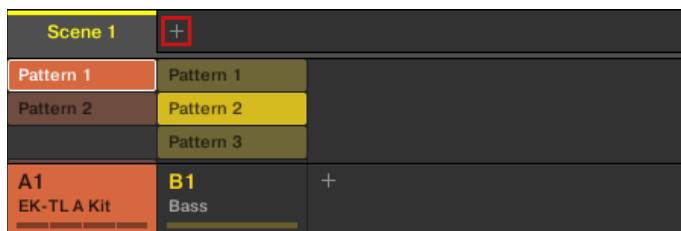
- この章で解説した方法ではシーンを一つずつ作成しました (まず新規シーンを選択し、各グループにあるパターンを選択、その後次のシーンを作成する)。この方法では各グループの様々なパターンから最良の組み合わせをすばやく見つけることができます。

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

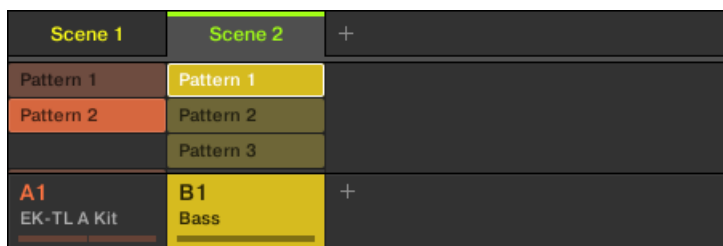
9.2.1 MASCHINE ソフトウェアで他のシーンを作成する

ソフトウェアでの操作は以下です。

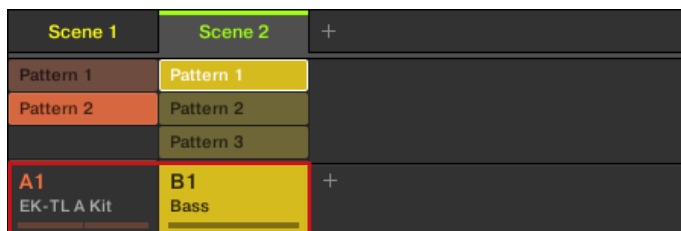
1. アイディアビューで 最初のシーンの右にある + ボタンをクリックします。



2. シーン 2 用に任意のパターンをクリックします。



シーン 2 が選択され、そこで選択されているパターンが再生されます。



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

選択したシーンからパターンを削除する方法は以下です。

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

9.2.2 コントローラーで他のシーンを作成する

2 番目のシーンを選択してください。

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

それでは各グループでパターンを選択して新規シーンを作成してみましょう。

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

選択したシーンからパターンを削除する方法は以下です。

- ▶ 選択したシーンから選択しているグループのパターンを削除するには、**PATTERN + ボタン 2 (REMOVE)** を押します。
- シーンからパターンが削除されます。パターンが削除されることはありません。



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

9.3 シーンの管理

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

9.3.1 シーンスロットの名称変更と色の変更

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

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



最初のシーンスロットに新規名称を入力してください。

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



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

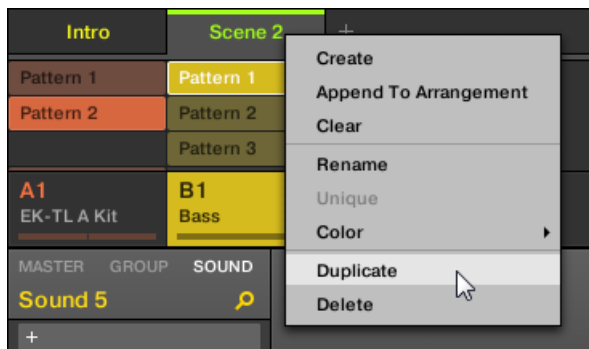
9.3.2 シーンの複製と削除

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

MASCHINE ソフトウェアでシーンを複製、削除する

アイディアビューでシーンを複製する方法は以下となります。

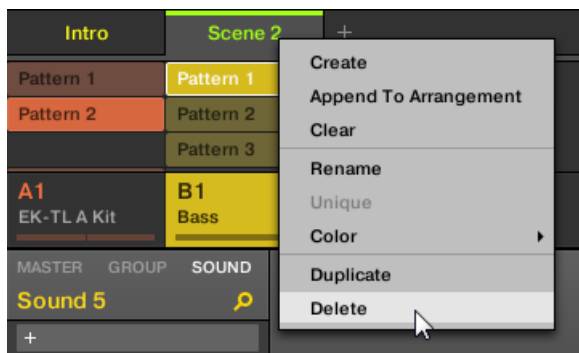
- ▶ 例としてここではシーンスロット 2 を右クリックしてメニューで *Duplicate* を選択します。



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

アイディアビューでシーンを削除する方法は以下となります。

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



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

コントローラーを使用してシーンを複製、削除する

コントローラーを用いてシーンを複製、削除する方法は以下となります。

1. **SHIFT** + **SCENE (Section)** を押してアイディアビューにします。

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

9.4 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

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

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

9.5 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + FILE (Save)** を押して Project を保存します。

10 アレンジメントの作成

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

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

必要条件

ここからの解説は、ここまでのチュートリアルの内容を完了しているものとします。特にグループ ([↑6.1, 他のグループの選択](#)) とパターン ([↑5.2, 2 番目のパターンの追加](#))、シーン ([↑9, シーンを作成](#)) の操作に慣れている必要があります。これらのタスクを実行する自信がない場合は、該当するチュートリアルをもう一度確認してください。

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

- ▶ プロジェクト「My First Project」を開いてください。

10.1 ソングビューにアクセスする

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

ソングビューでシーンを構成し、最終アレンジメントに仕上げます。ここでの作成工程はタイムライン上のセクションの作成と、シーンをアサインすることで成り立ちます。ソングビューにあるシーンはアレンジャービューでセクションとしてアサインすることができます。ここではセクションの長さの変更(シーンを演奏する長さを設定することになります)、または各セクションを並び替えることができます。タイムライン上では同一シーンをセクションとして何度も使用することができ、またセクションとして無音部分を作ることもできます。

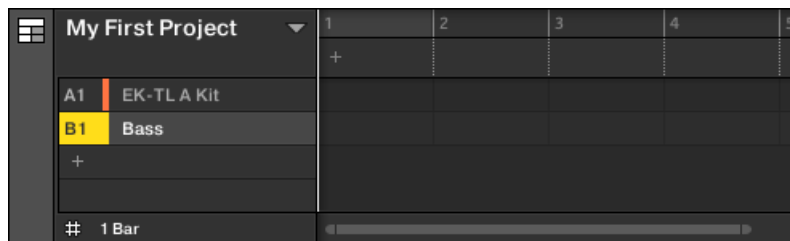
ソングビューとアレンジャービューでは、各ビューでの内容が双方同じであることからその整合性が常に保たれます。これによりシーンの内容を変更すると、そのシーンに関わるインスタンスの内容が自動更新され、一貫性を保つための作業を省くことができます。例えばタイムライン上の 3 セクションにシーンをアサイン

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。
ソングビューにアクセスする方法は以下となります。

- ▶ アレンジメントビュートグルボタンをクリックします。



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



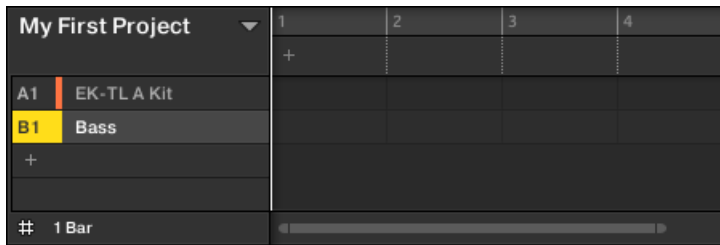
空のソングビューです。

以下がセクションの内容です。

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

10.1.1 最初のセクションの作成

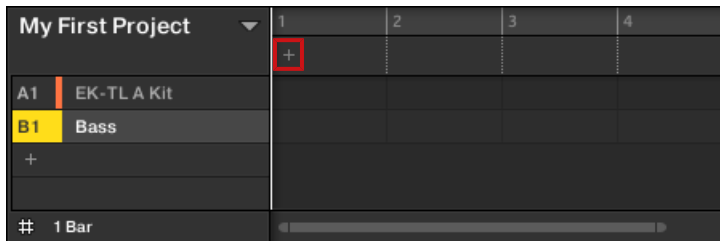
アレンジを行うにはアイディアビューからシーンをタイムライン上にアサインする必要があります。最初にソングビューを開けた時点では何もセクションがない状態となります。



セクションがない状態のソングビューです。

新規セクションを作成する方法は以下です。

- ▶ アレンジャーで最初の列の上にある **+** ボタンをクリックします。



- 空の新規セクションが作成されます。

以下はコントローラーを用いてソングビューで新規セクションを作成する方法です。

1. **SHIFT + SCENE (Section)** を押してソングビューにします。
2. **SCENE + パッド 1** を押します。

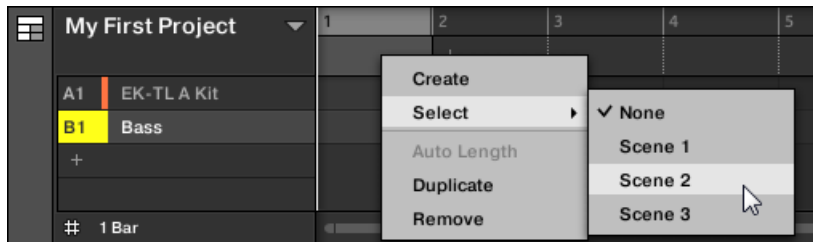
→ 空の新規シーンが作成されます。

10.1.2 セクションにシーンをアサインする

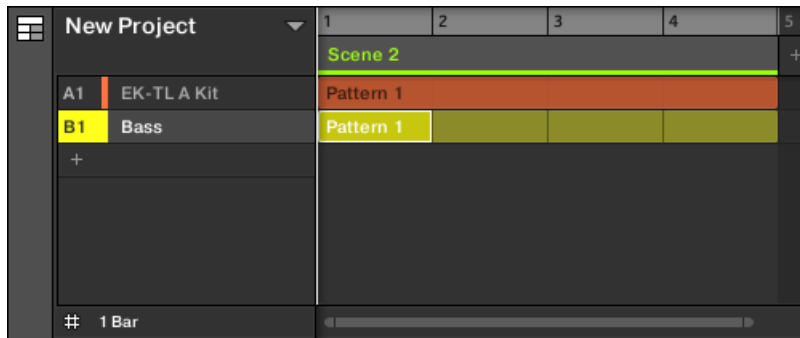
アレンジャーのタイムラインで空のセクションを作成したので、ソングビューにアイディアビューで構成したシーンを追加、曲を構成してみましょう。

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

- ▶ シーンスロットを右クリックしてコンテキストメニューで *Select* を選択し、その後例えばサブメニューで *Scene 2* を選択します。



→ 選択したシーンがセクションに追加されます。



以下はコントローラーを用いてソングビューでセクションにシーンをアサインする方法です。

1. **SHIFT + SCENE (Section)** を押してアイディアビューにします。
2. **SCENE (Section)** を押し、ノブ 2 を回してセクションにアサインするシーンを選択します。

→ 選択したシーンがセクションに追加されます。

各新規セクションでこの作業を繰り返すことで、ソングビューのタイムラインに素早くシーンを追加することができます。

10.2 セクションの管理

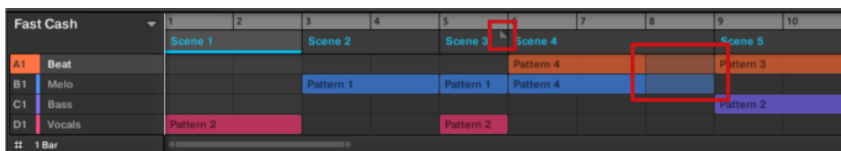
幾つかのセクションにシーンを追加したので、これらを用いて曲を構築します。ソングビューでは各編集機能を用意しています。

10.2.1 セクションの長さの設定

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

デフォルトでセクションの長さは自動的にセクション内の最長のパターンの長さに設定され (Auto Length) ますが、セクションの長さを手動で特定の長さに変更することもできます (Manual Length)。

- **Auto Length:** デフォルトでセクションの長さはセクション内のシーンで使用されている最長のパターンの長さに同調します。セクションよりも長いパターンを挿入することで自動的にセクションが長くなります。セクション内の一番長いパターンを削除することでセクションが短くなります。一番長いパターンの長さを変更することでセクションの長さも変化します。
- **Manual Length:** セクションの長さを手動で設定できます。シーン内のパターンとは異なる長さに設定することができます。シーンからパターンを追加、または削除してもセクションの長さは変わらず、マウスでタイムラインをドラッグ、または MASCHINE コントローラーを用いてセクションの長さを変更することができるようになります。
- パターンが配置されているセクションよりも短い場合は、パターンは自動的にセクションの長さに調整されます。自動調整された内容を変更することはできません。これらはセクションの最初から配置されている同じパターンを参照します。連続するパターンはアレンジャー内で暗く表示され、長さが変更されたパターンマーカーが右手に表示され、パターンのセクションの一部が隠れていることを示します。



- セクションが手動で短くされた場合はパターンの明らかに視認できる部分の音声のみが再生されます。
- パターンは常にセクションの最初から開始します。

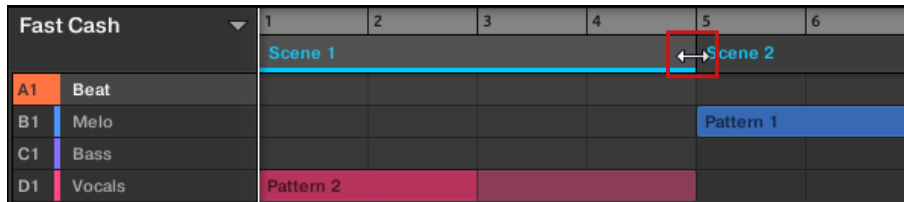
ソフトウェアを用いてセクションの長さを調整する

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

右のセクションエンドマーカーがシーンの長さに到達すると、パターンが繰り返されます。右のセクションエンドマーカーが参照しているシーンより短い場合は、パターンの明らかに視認できる部分の音声のみが再生されます。

セクションを長くする方法は以下となります。

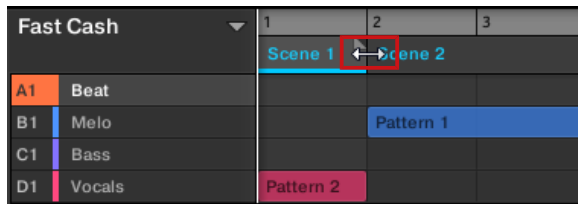
- ▶ セクションエンドマーカークリック、右にドラッグします。



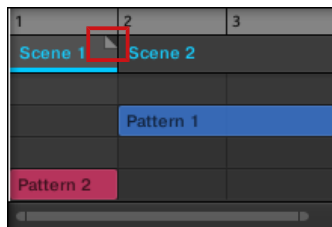
→ シーンの長さが参照パターンよりも長い場合はリピート再生されます。

セクションを短くする方法は以下となります。

- ▶ セクションエンドマーカークリック、左にドラッグします。



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



セクションの長さ調整時には以下のルールが適用されます。

- アレンジグリッドの値が長さの調整時に採用されます。
- 長さの変更時に [Shift] を押すと、Step Grid で設定した値が採用されます。
- モディファイヤーを使用せずにセクションマーカーをドラッグする際の最小値は、アレンジグリッド一個分となります。
- [Shift] を押すと、セクションマーカーの最小値は Step Grid での値でドラッグすることができます。

- セクションの最小値はシーンレングスの最小値と同等です。この場合、アレンジグリッドまたは Step Grid が **Off** となっている必要があります。

コントローラーを用いてセクションの長さを調整する

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

1. (ソングビューが表示されていない場合は) **SHIFT** + **SCENE (Section)** を押してソングビューにアクセスします。
2. **SCENE (Section)** ボタンを押し、セクションページを表示します。
3. ボタン 1 を押して必要であればページを固定します。
4. 調節したいセクションがあるパッドを選択します。
5. ノブ 4 を回してセクションの長さを任意変更します。ノブを左に回すとセクションが短く、右に回すとセクションが長くなります。
6. **SHIFT** を押してノブ 4 を回すと、セクションの長さをより小さい単位で変更することができます。

→ セクションの長さを任意に変更してください。

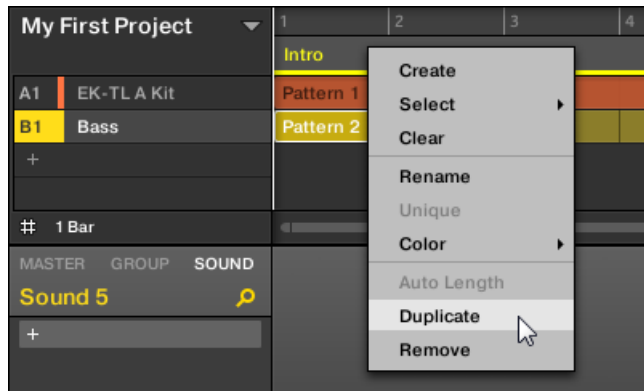
10.2.2 セクションの複製と削除

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

MASCHINE ソフトウェアでセクションを複製、削除する

アレンジャーでセクションを複製する方法は以下となります。

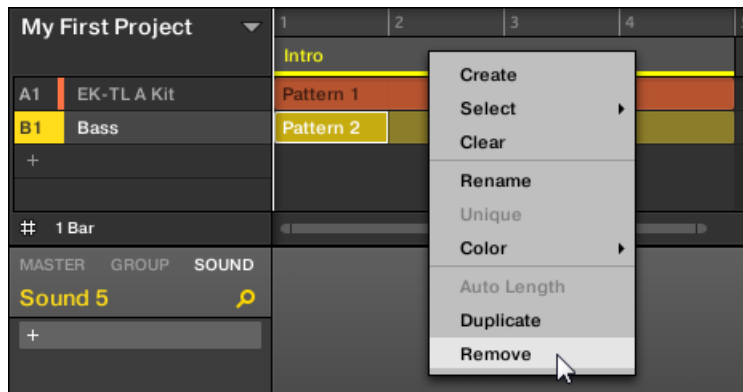
- ▶ 例としてここではセクションスロット 2 を右クリックしてコンテキストメニューで *Duplicate* を選択します。



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

アレンジャーでセクションを削除する方法は以下となります。

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



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

コントローラーを用いてセクションを複製、削除する

コントローラーを用いてセクションを複製、削除する方法は以下となります。

1. (ソングビューが表示されていないければ) **SHIFT + SCENE (Section)** を押してソングビューにアクセスします。
2. **SCENE (Section)** を押したままにしてセクションモード (モードを固定するには **SCENE (Section) + ボタン 1** を押します) にしてください。
右ディスプレイにセクションスロットの名称が表示されます。選択しているセクションスロットはハイライト表示されます。
3. ここではパッド **2** を押してセクションスロット 2 を選択します。
4. ボタン **4 (DUPLICATE)** を押してこのセクションスロットを複製します。
→ 複製されたセクションスロットは右に挿入され、その (シーン) 内容は同一のものとなります。
その場所にもともとあったセクションは複製されたシーンのすぐ右に移動します。
複製されたスロットが自動的に選択されます。
5. ボタン **6 (REMOVE)** を押してアレンジメントから新規セクションスロットを削除します。
セクションスロットが削除されます。削除したセクションよりも右にあるセクションは左に移動します。

10.3 ループレンジの選択

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

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

10.3.1 MASCHINE ソフトウェアでループレンジを選択する

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

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

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

他のループレンジの設定方法は以下となります。

1. アレンジャータイムラインで、スタートセクションのエンド部分をマウスでクリックしたままにします。
 2. 終点となるセクションまでマウスをドラッグしてマウスを放します。
- すると、この 2 つのセクションの間にある全セクションが再生されるようになります。アレンジャーのタイムラインが新規ループレンジを表示します。

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

3 つのセクションを含んだループレンジです。



単一のセクションを選択するだけでもセクションレンジは表示されます。

10.3.2 コントローラーを使ってループレンジを選択する

コントローラーに目を向けてください。

1. (ソングビューが表示されていなければ) **SHIFT + SCENE (Section)** を押してソングビューにアクセスします。
2. **SHIFT + SCENE (Section)** を押したままにしてセクションモード (モードを固定するには **SHIFT + SCENE (Section) + ボタン 1** を押します) にしてください。
3. 開始地点とするセクションのパッドを押したままにします。
4. パッドを押したまま終了地点とするセクションのパッドを押します。

すると、この 2 つのセクションの間にある全セクションが再生されるようになります。

10.4 プロジェクトの保存

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

以下はソフトウェアでのプロジェクト保存方法です。

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

以下はコントローラーでのプロジェクト保存方法です。

- ▶ **SHIFT + FILE** (**Save**) を押して Project を保存します。

10.5 まとめ

ここまでのチュートリアルにより、以下の内容を習得しているはずです。

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

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

11 ライブ演奏

ではシーンの本領を発揮できる機会、ソングの演奏について紹介します。

スタジオでの楽曲作成とライブ演奏

完成した状態のソングをそのまま曲としてエクスポートする場合、ソングビューの各セクションにシーンをアサインし、各シーンを最初から最後まで曲として再生できるようにアレンジする必要があります。詳細は [↑ 10, アレンジメントの作成](#) を参照してください。

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

11.1 パッドを用いたシーンとセクションの演奏

MASCHINE はシーンとシーンを移動する際のタイミングを微調整する設定項目を備えています。

- **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のクオンタイズを設定、現在のシーン（アイディアビュー）、またはセクション（ソングビュー）から次のセクションに移動するタイミングをここで設定します。新しく選択したループを次の小節から使用したい場合等に使用します。有効な設定値は 1 小節、その半分、4 分の 1、8 分の 1、16 分の 1、シーン/セクション全部、そして Off です。Off を選択すると、次のシーン/セクションを選択した瞬間に切り替わります。
- **Retrigger** セットアップで次のループがどこで再生を開始するか設定します。
 - Retrigger を起動すると、選択した次のシーン/セクションを強制的に最初から演奏します。曲の進行状況とは無関係にシーン/セクションを最初から演奏したい場合に便利な機能です。
 - Retrigger が無効の場合（デフォルト）、選択した次のシーン/セクションの途中から再生されます。例えば、ビート 3 でジャンプした場合、移動先のビート 3 から再生を開始します。これでシーンの切り替えが自然になります。

11.1.1 ソフトウェアで他のシーン/セクションにジャンプする

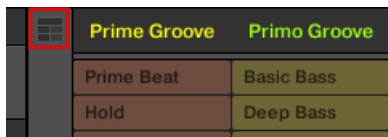
ソフトウェアではパフォーマンスグリッドと Retrigger の設定は MASCHINE ヘッドで行います。

アイディアビューではパフォーマンスグリッドと Retrigger で **Scenes** 間のジャンプの設定、ソングビューではグリッドで **Sections** 間のジャンプの設定を行います。

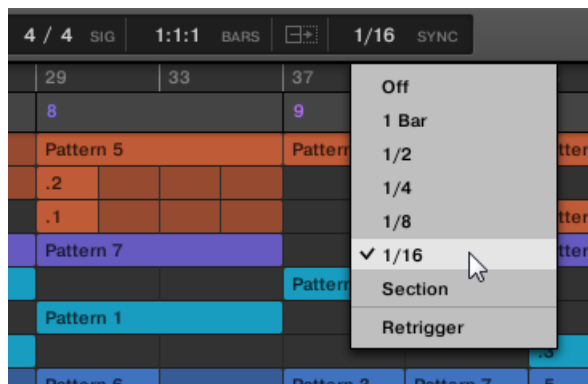
パフォーマンスグリッドと Retrigger の設定方法は以下となります。

1. アレンジャービューボタンをクリックしてアイディアビュー/ソングビューのシーン/セクションにアクセスします。

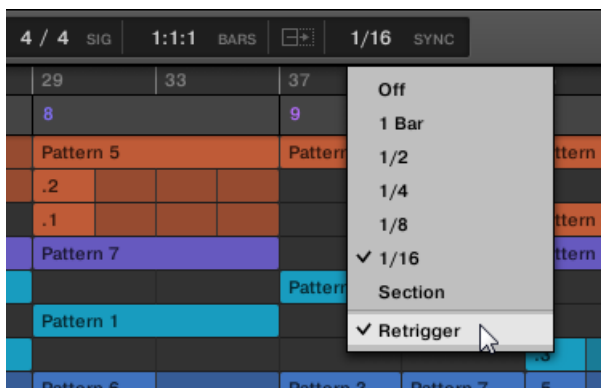
→ アレンジャービューボタンが点灯すると、ソングビューが起動していることを示します。



2. パフォーマンスグリッド (Perform Grid) を調節するには、ヘッダのパフォーマンスグリッドメニューをクリックし、メニューで任意の値を選択します。



- その後次のシーン/セクション、またはループ用にまとめて各セクションを選択すると、ここで設定した値を使用してシーン/セクションが切り替わります。
- ▶ **Retrigger** 設定を起動/起動解除するには、ヘッダのパフォーマンスグリッドメニューをクリックしてメニューで *Retrigger* を選択します。



- その後次のシーン/セクション、またはループ用にまとめてシーン/セクションを選択すると、新規ループはシーン/セクションの最初から再生（Retrigger を起動した状態）、または現在のシーン/セクションの再生位置を引き継ぎます（Retrigger を起動解除した状態）。

11.1.2 コントローラーで他のシーンに移動する

アイディアビューではパフォーマグリッドと Retrigger で **Scenes** 間のジャンプの設定、ソングビューではグリッドで **Sections** 間のジャンプの設定を行います。

パフォーマグリッドと Retrigger の設定方法は以下となります。

1. ボタン (**ARRANGER**) を押します。
2. **SHIFT** + ボタン 1 または 2 を押し、アイディアビュー/ソングビューを表示します。
 - ⇒ シーン世に Perform Grid と Retrigger 設定を行う場合は、ソングビューを選択します。セクション用に Perform Grid と Retrigger 設定を行う場合はソングビューを選択します。
3. **FOLLOW (Grid)** を押したままにしてグリッドモード (**FOLLOW (Grid)**+ Button 1 でモードを固定します) にします。
4. ボタン 2 を押して **PERFORM** を選択します。
 - ⇒ 右ディスプレイに Sync の設定値候補が表示されます。現在の設定値がハイライト表示され、対応するパッドが点灯します。デフォルト値の シーン/セクションは次のシーン/セクションやループレンジを設定しても、現在再生している内容が最後に到達するまで次のシーン/セクションを再生しない、ということを意味します。
5. ではパッド 9 (1/4) を押して他の設定値にします。

- その後次のシーン/セクション、またはループレンジを選択すると、4分音符の間隔の後セクションが切り替わります。

シーンの Retrigger 設定

シーンの Retrigger の設定方法は以下となります。

1. **SCENE** を押したままにしてセクションモード (モードを固定するには **SCENE** + ボタン 1 を押しま
す) にしてください。
2. 左ディスプレイの左下隅で現在の **RETRIGGER** 設定値 (デフォルトは **Off** です) を確認することがで
きます。
3. ノブ 1 を回して **ON** を選択します。

- その後シーンまたはループレンジを選択すると、それらは先頭部分から再生を始めます。

セクションの Retrigger 設定

セクションの Retrigger の設定方法は以下となります。

1. **SCENE** を押したままにしてセクションモード (モードを固定するには **SCENE** + ボタン 1 を押しま
す) にしてください。
2. 右ページボタンを押してページ 2 に移動します。
3. 左ディスプレイの左下隅で現在の **RETRIGGER** 設定値 (デフォルトは **Off** です) を確認することがで
きます。
4. ノブ 1 を回して **ON** を選択します。

- その後セクションまたはループレンジを選択すると、それらは先頭部分から再生を始めます。

12 クイックリファレンス

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

- コントロールに関する情報 ([↑ 12.1, コントローラーの使用](#))
- MASCHINE プロジェクトの概要と、その構造と内容の解説 ([↑ 12.2, MASCHINE プロジェクトの概要](#))
- ハードウェアコントローラーの基本情報と、各コントロール部の紹介 ([↑ 12.3, MASCHINE ハードウェア概観](#))
- MASCHINE ソフトウェアの基本情報 ([↑ 12.4, MASCHINE ソフトウェア概要](#))



各機能と設定に関する詳細はマニュアルを参照してください。

12.1 コントローラーの使用

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



コントローラーの全ショートカット情報はマニュアルを参照してください。

12.1.1 各コントローラーモードとモードの固定

コントローラーは各モードを備えています。

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

モードによってはこれらのボタンを押し続けることでこのモードが持続します。例えば、[SOLO](#) ボタンを押すと、ソロ用のコントロールオプション画面を表示しますが、このボタンを放すと、すぐに以前のモードに戻ります。

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



各モードを使用し続けるには、デフォルト仕様では対応するボタンを押し続ける必要があります。

コントローラーモードの固定

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

1. コントローラーモード、例えば **PATTERN** を押し続けます。
 2. 左ディスプレイの上にあるボタン 1 を押します。
- 左画面でボタン 1 の下の **PATTERN** ラベルがハイライト表示されます。これで **PATTERN** コントローラーモードはパターンモードに固定され、もう一度 **PATTERN** を押すまでこのモードのままとなります。



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

ボタン 1 をもう一度押すことでモードの固定が解除されます。

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

- パッドの左列上にある全ボタン (**SCENE**、**PATTERN**、…、**SOLO**、**MUTE**)。
- **NOTE REPEAT** (**Arp**) ボタンでは Note Repeat モード (グループモード時のパッド用) と Arp モード (Keyboard または Chords モード時のパッド用) の両方を固定できます。
- **FOLLOW** (**Grid**) と **VARIATION** (**Navigate**) ボタン: これらのボタンは **SHIFT** を同時に押すことで Grid と Navigate モードにそれぞれ切り替わります。これらのモードはデフォルトで固定されます。ボタン 1 を押すことでモードの固定、解除ができます。
- **AUTO** ボタン: ボタン 1 を使用する代わりに **SHIFT** + **AUTO** を押して **AUTO** モードを固定します。このモードを解除すると自動的にモード固定も解除されるので、**AUTO** をもう一度押してもモードが固定されることはありません。

12.1.2 コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする

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

コントローラーを使用してソフトウェアビューをコントロールする

- ▶ **SHIFT** + **VARIATION** (**Navigate**) を押してナビゲートモードにします。

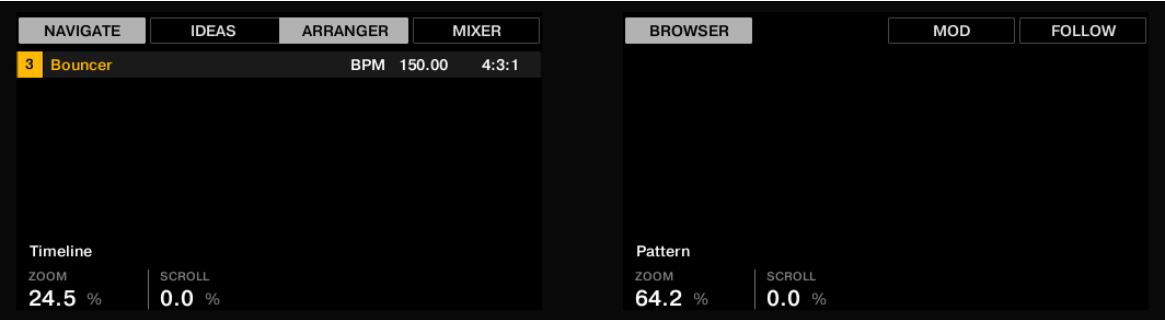
→ ナビゲート画面が表示されます。



ボタン 1 (デフォルトで固定されます) を押してナビゲートモードを解除します。**VARIATION** ボタンを押してナビゲートモードを解除すると、コントローラーはその直前使用していたモードに切り替わります。これでワークフローに支障なくソフトウェアの見た目を変えることができ便利です。モード固定の詳細は [↑ 12.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定](#) を確認してください。

ナビゲートモードには **基本ナビゲーション** (デフォルト) と **ページナビゲーション** のコントロールがあります。

基本ナビゲーション (General Navigation)



ナビゲートモード:基本ナビゲーション (General Navigation) です。
画面上のボタン 1-8 を使用してソフトウェアビューを調整します。

動作	ショートカット
アイディアビューの選択	ボタン 2 (IDEAS)
ソングビューの選択	ボタン 3 (SONG)
ミキサービューの表示/非表示	ボタン 4 (MIXER)
ブラウザの表示/非表示	ボタン 5 (BROWSER)
ミキサーの大小サイズ変更 (ミキサービューのみ)	ボタン 6 (EXPANDED)
モジュレーションレーンの表示/非表示 (アイディア/ソングビューのみ)	ボタン 7 (MOD)
フォロー機能の起動/起動解除	ボタン 8 (FOLLOW)

画面下のノブ 1-8 を使用してスクロールとズームを調節します。

動作	ショートカット
タイムラインのズームイン、アウト (ソングビューのみ)	ノブ 1 (タイムライン ZOOM)
タイムラインの左右スクロール (ソングビューのみ)	ノブ 2 (タイムライン SCROLL)
パターンエディターのズームイン/アウト	ノブ 5 (パターン ZOOM)
パターンエディターの左右スクロール	ノブ 6 (パターン SCROLL)

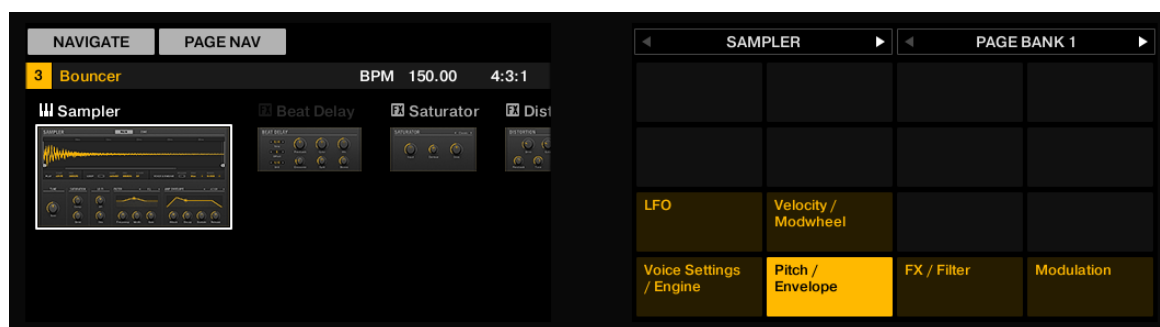
パッドを使用してスクロールとズームを調節します。

動作	ショートカット
パターンエディター左スクロール	パッド 1
パターンエディター右スクロール	パッド 3
パターンエディターズームアウト	パッド 2
パターンエディターズームイン	パッド 6
タイムラインの左スクロール (ソングビューのみ)	パッド 9
タイムラインの右スクロール (ソングビューのみ)	パッド 11
アレンジャーのズームイン (ソングビューのみ)	パッド 14
アレンジャーのズームアウト (ソングビューのみ)	パッド 10

ページナビゲーション

ページナビゲーションでパラメーター用ページを含んだプラグインとチャンネルプロパティーを選択します。

▶ **SHIFT** + ボタン 2 (PAGE NAV) を押してページナビゲーションに切り替えます。



Navigate モードのページナビゲーションです。

右ディスプレイの上のボタン 5-8 とパッドを使用して任意のパラメーターページを選択します。

動作	ショートカット
プラグインを選択 (プラグインリストから選択してください) / チャンネルプロパティを選択 (Input、Output、Groove、Macro)	ボタン 5 と 6
ページバンクの選択	ボタン 7 と 8
パラメーターページの選択	各パッド

▶ ページナビゲーションを解除するには点灯しているボタン 2 (PAGE NAV) を押します。

12.2 MASCHINE プロジェクトの概要

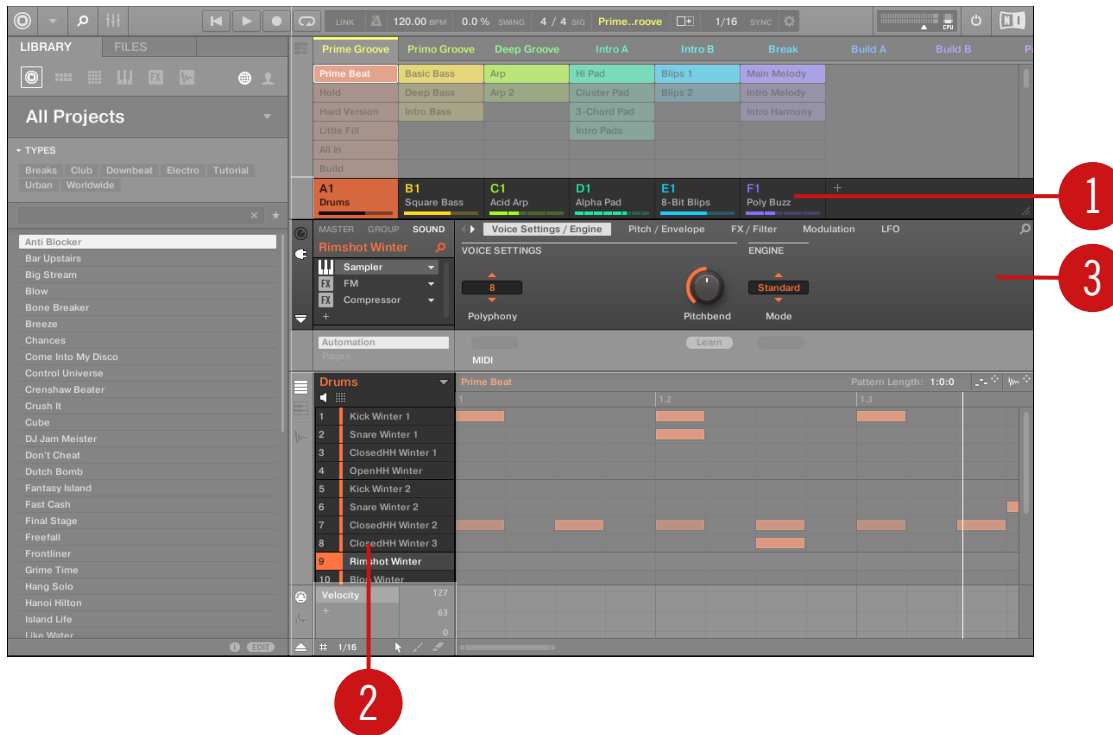
MASCHINE プロジェクトには、MASCHINE で作成した楽曲の全情報が含まれます。

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

以下のセクションではこれらの内容に付いて詳細解説します。

12.2.1 サウンドコンテンツ (Sound Content)

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



アイディアビューを選択した状態の MASCHINE プロジェクトのサウンドコンテンツです。

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

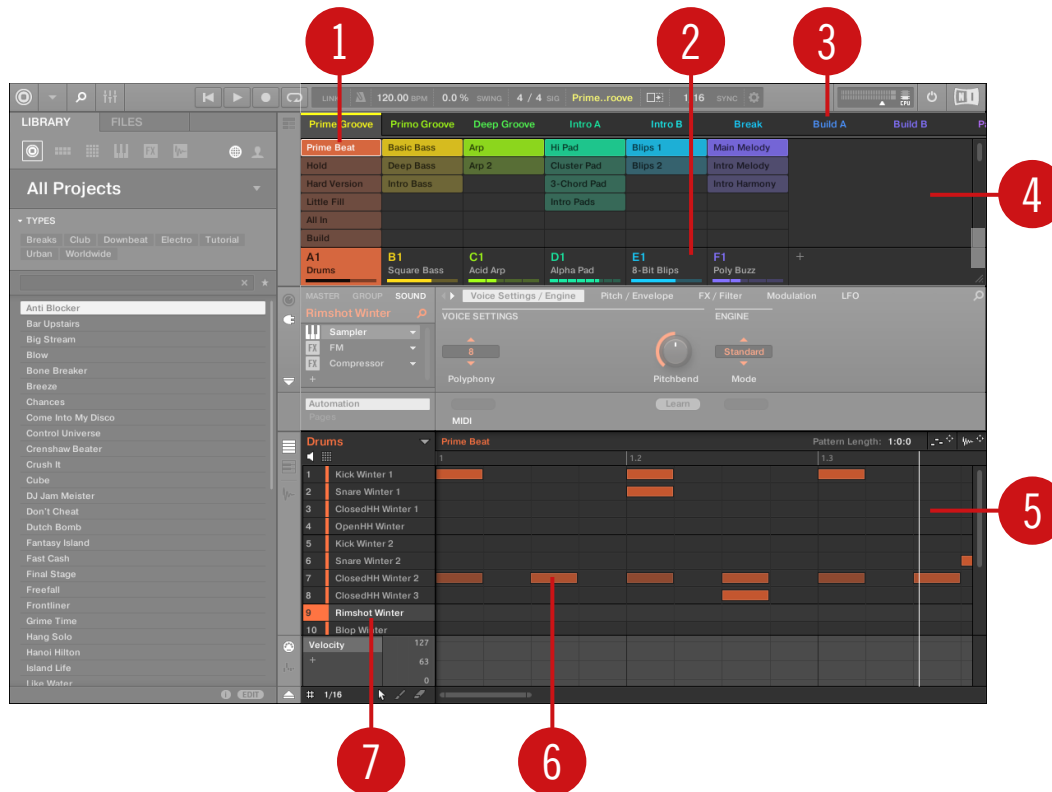
- **MASTER** セクションでのコントロール内容は MASCHINE 全体、すなわち全グループと全サウンド内のサウンドに影響します。

12.2.2 アレンジメント

MASCHINE プロジェクトはアレンジメント記録ファイルとしての側面も持ち、パターン情報とこれらのパターンをループ、またはソングとして扱う為の情報を含みます。MASCHINE によるアイデア作成プロセスはアレンジメント作業と隔離した状態で作業でき、より柔軟に作成過程を進めることができます。それを理由にアレンジメントエリアには 2 つのビューがあります。アイデ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)

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



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

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

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

ソングビュー

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



MASCHINE プロジェクトのソングビューです。

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

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

12.3 MASCHINE ハードウェア概観

12.3.1 MASCHINE ハードウェア概観

このセクションではハードウェアコントローラーの各エリアと各コントロール部について紹介します。
コントローラー上部パネルには以下のセクションがあります。



MASCHINE コントローラーのトップパネルとメインセクションの外観です。

(1) **コントロールセクション**: この多目的セクションを使用し、コントローラーで選択しているモードの全パラメーターにアクセスします。左の専用ボタンでブラウザー、アレンジャー、ミキサー、サンプルエディターにアクセスします。詳細は [↑ 12.3.1.1, コントロールセクション](#) を参照してください。

(2) **Edit セクション**: このセクションには 4-D エンコーダーがあり、各コンテンツでこのエンコーダーを使用します。4-D と 3 つの Quick Edit ボタンを使用することでサウンド、グループ、プロジェクトのボリューム、テンポ、スイング値を簡単に調節することが可能です。ステップモードで選択したイベントのペロシティー、位置、音程を素早く調節することができます。詳細は [↑ 12.3.1.2, エディットセクション](#) を参照してください。

(3) **Performance セクション**: このセクションにはライブ演奏に適した各ツールを用意しています。**NOTE REPEAT** ボタンで Note Repeat / Arp 機能にアクセスします。**LOCK** ボタンでセット操作中にスナップショットを保存、または呼び出します。その下の Smart Strip と 4 つの機能ボタンはパフォーマンスを強化する包括的かつ直感的なツールとして機能します。詳細は [↑ 12.3.1.3, パフォーマンスセクション](#) を参照してください。

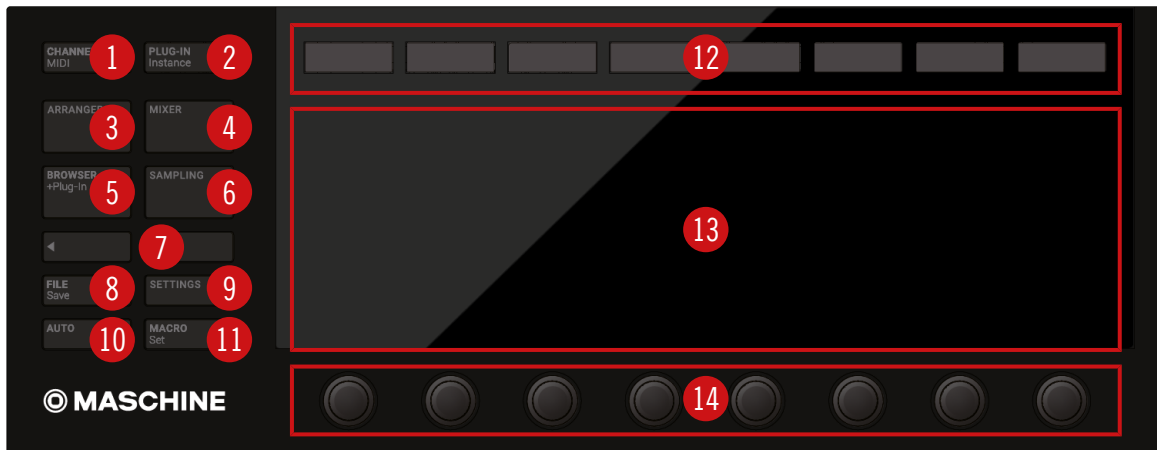
(4) **グループセクション**には 各 Group ボタンがあり、瞬時に各グループにアクセスすることができます。詳細は [↑ 12.3.1.4, グループセクション](#) を参照してください。

(5) **Transport セクション**: 再生、停止、停止状態からの再生のリスタート、録音、再生中に使用する小節間のスキップの各ボタンを押すことで各操作を行います。**SHIFT** を使用してコントローラーの副次機能にアクセスします。詳細は [↑ 12.3.1.5, トランスポートセクション](#) を参照してください。

(6) **パッドセクション**の左にある各モードボタンを使用して各コントローラーモードにアクセスします。16 のパッドを使用してサウンドを演奏します。パッドの上のパッドインプットモードボタンでパッドの性質を設定、その内容はグループの全サウンドのトリガー、一つのサウンドの異なるノートの演奏、一つのサウンドのコード演奏、ステップシーケンサーによるイベントの作成、編集となります。サウンドを演奏する代わりに、パッドを使用して選択したコントロールモードの編集用、または選択用コマンドにアクセスする場合もあります。詳細は [↑ 12.3.1.6, パッドセクション](#) を参照してください。

コントロールセクション

コントロールセクション から選択したモードの全パラメーターにアクセスします。このセクションにはアクセス専用ボタンがあります。



コントローラーのコントロールセクションです。

(1) **CHANNEL** ボタン: **CHANNEL** を押してコントロールモードに切り替え（コントローラーのデフォルトモードです）選択したマスター、サウンド、グループのチャンネルプロパティを表示します。これでディスプレイの上下にある各ボタンでチャンネルプロパティの各パラメーターにアクセスすることができます。



チャンネルプロパティに関しては サウンド、グループ、マスターチャンネルプロパティの変更 を参照してください。

SHIFT + **CHANNEL** (MIDI) を押してコントローラーを MIDI モードにします。このモードにより MASCHINE を MIDI コントローラーとして使用することができます（詳細はコントローラーエディターマニュアルを参照してください）。

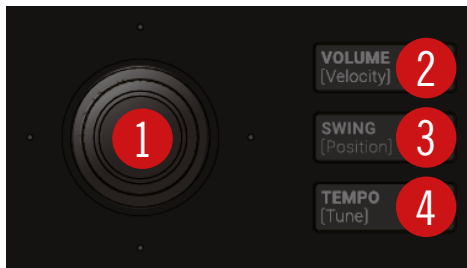
(2) **PLUG-IN** ボタン: **PLUG-IN** ボタンを押してコントロールモードに切り替え（コントローラーのデフォルトモードです）マスター、サウンド、グループにロードしているプラグインを表示します。これでディスプレイの上下にある各ボタンでプラグインの各パラメーターにアクセスすることができます。 [↑7.2, エフェクトの操作](#) を参照してください。 **SHIFT** + **PLUG-IN** (Instance) を押してインスタンスモードに切り替えます。このモードで複数の MASCHINE プラグインをホストで使用している場合に、ハードウェアコントローラーでどのプラグインを使用するか選択することができますようになります。

(3) **ARRANGER** ボタン: **ARRANGER** を押すことでアレンジャービューに切り替え、プロジェクトの状態を確認することができます。アイデアビューで Scenes と Patterns を確認し、ソングビューでセクションとシーンとパターンを確認し、アレンジメントを完璧にします。 [↑9, シーンの作成](#) と [↑10, アレンジメントの作成](#) を参照してください。

- (4) **MIXER** ボタン: **MIXER** を押してミキサーにアクセスします。Mix ビューを使用して各 Sound と Group のレベルとパン等を編集します。詳細はミックスビューを確認してください。
- (5) **BROWSER** ボタン: **BROWSER** ボタンを使用してブラウザにアクセスします。**SHIFT + BROWSER (+Plug-In)** を押して選択したプラグインスロットで Plug-in メニューにアクセスし、Plug-in (Internal、Native Instruments、External、Instrument、Effect) をロードします。[↑ 3.1, Factory Library から Drum Kit をロードする](#)、[↑ 4.1, プロジェクトを開く](#)、[↑ 4.2.1, 他のスネアサウンドを選択する](#) を参照してください。
- (6) **SAMPLING** ボタン: **SAMPLING** ボタンを押してサンプルエディターにアクセスします。サンプリングを参照してください。
- (7) **Page** : ハードウェアコントローラーを用いて MASCHINE のほぼ全ての機能を制御することが可能です。明快な画面で各パラメータを異なるページで表示します。ページ選択は Page ボタンで行います。
- (8) **FILE** ボタン: FILE ボタンを押して **FILE** モードに切り替えます。このモードでプロジェクトのコピーを保存、別名で保存、新規プロジェクトの作成最近使用したプロジェクトのロードを行います。**SHIFT + FILE (Save)** を押して現在のプロジェクトの編集内容を保存することができます。
- (9) **SETTINGS** ボタン: **SETTINGS** ボタンを押して **Metronome** と **Count-in** を設定します。
- (10) **AUTO** ボタン: MASCHINE では Sound と Group の各パラメーターをほぼ全て簡単にモジュレーション処理することが可能です。**AUTO** ボタンを押したまま、画面の下にある 8 個のノブのうちのどれかを操作すると (複数操作も可能です)、対応するパラメーターをモジュレーションとして録音することが可能となります。[↑ 7.3, エフェクトパラメーターのモジュレート](#) を参照してください。**SHIFT + AUTO** を押して Auto モードを固定します。Auto モードを固定すると、**AUTO** ボタンを放して両手でモジュレーションを録音でき、2 つ以上のパラメーターを同時にモジュレーションできます。モード固定の詳細は [↑ 12.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定](#) を確認してください。
- (11) **MACRO** ボタン: **MACRO** ボタンで各マクロ に簡単にアクセスします。これらのショートカットを用いてライブ演奏等に役立てることができます。**SHIFT + MACRO (Set)** を押してコントローラーから直接新規マクロを設定します。マクロコントロールの詳細はマクロコントロールを使用するを参照してください。
- (12) **ボタン 1-8**: ディスプレイの上の 8 個のボタンが選択したモードにより即座に反応し、ここからパラメーターとして最も重要な機能に直接アクセスします。制御内容は各ボタンの下のディスプレイに表示されます。
- (13) **Displays**: ディスプレイでは全ての基本情報を表示するので、コンピュータ画面を頻繁に確認する必要はありません。
- (14) **ノブ 1-8**: 各ノブでディスプレイに表示されている各パラメーターをダイナミックにコントロールします。

エディットセクション

Edit セクションには **4-D エンコーダー**があり、各コンテンツでこのエンコーダーを使用します。4-D と 3 つの **Quick Edit ボタン**を使用することでサウンド、グループ、プロジェクトのボリューム、テンポ、スイング値を簡単に調節することが可能です。



コントローラーのエディットセクションです。

(1) **4-D エンコーダー**: 4- 指向プッシュエンコーダーには通常のジョイスティックのような機能と、ボタンとしての機能、エンコーダーとしての機能を同時に持ち合わせています。動作としては前後左右の動きと、押す、回す動きによる操作となります。この多機能コントロール部でナビゲーション、パラメーターの調節、インストゥルメントのコントロールを一挙に引き受けます。コンテキストによってエンコーダーの周りの 4 つの LED がジョイスティックとして機能している際の操作方向を示します。

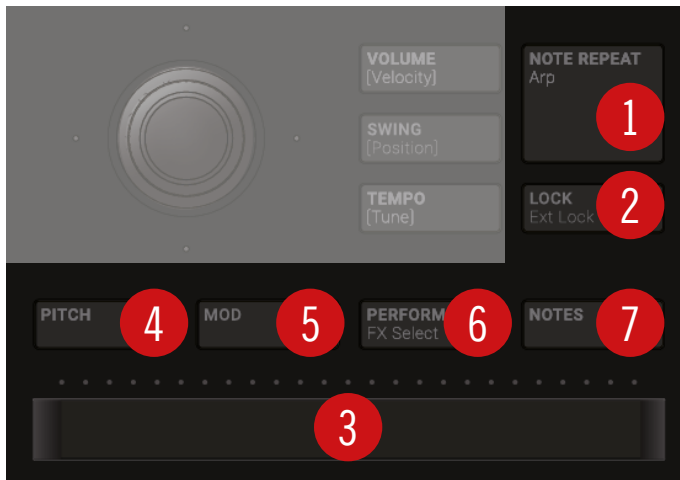
(2)–(4) **Quick Edit** : **VOLUME**、**SWING**、**TEMPO** を起動することで 4-D エンコーダー (1) を使用してプロジェクトのボリューム、テンポ、スイングを調節します。これらの機能は同時に使用することはできません。**VOLUME**、**SWING**、**TEMPO** のどれかが起動している状態で、パッド、またはグループボタンを押しながら 4-D エンコーダー (1) を回すと各サウンド、またはグループの音量、スイング、音程の値が変わります。点灯しているボタンをもう一度押すと起動解除し、4-D エンコーダーは下で解説するデフォルトモードに切り替わります。ステップモードで Quick Edit ボタンで選択したイベントのペロシティー、位置、音程を設定できます。を参照してください。

関連項目

■ ボリュームとスイング、テンポの調節 [→ 61]

パフォーマンスセクション

パフォーマンスセクション はライブ演奏に適した各ツールを用意しています。



コントローラーのパフォーマンスセクションです。

(1) **NOTE REPEAT** ボタン: Note Repeat はビート録音とメロディー録音時に便利な機能です。パッドがグループモードの際 Note Repeat エンジンは選択したサウンドを自動的に設定した値で繰り返し演奏します。**NOTE REPEAT** ボタンを押しながら演奏したいパッドを押すと、ノートが右ディスプレイで表示している値でリピート演奏します。ボタンの 4-6 で、再生中に異なる値を選択することも可能です。これらのボタンの新規値を選択するにはコントロールノブ 5-8 を使用します。パッドが Keyboard または Chord モードの場合は **NOTE REPEAT** で Arp エンジンにアクセスし、サウンドのシーケンス演奏を行うことができるようになります。アルペジオは複数パッドを押す、または Scale と Chord エンジンで設定した内容で演奏することも可能です。ショートカットとして、パッドがグループモードの場合 **SHIFT + NOTE REPEAT (Arp)** でパッドをキーボードモードに切り替えでき、Arp エンジンを起動します。Note Repeat / Arp モードは **NOTE REPEAT + ボタン 1** を押すことでモードの固定、固定解除ができます。を参照してください。

(2) **LOCK** ボタン: **LOCK** を押すことでプロジェクトのモジュレーション可能なパラメーターのスナップショットを作成することができます。演奏中や録音中にこれらのパラメーターを切り替えて **LOCK** ボタンをもう一度押すことで元の設定値を含んだスナップショットを再現することができます。 **SHIFT + LOCK (Ext Lock)** を押して Extended Lock モードにアクセスすることで最大 64 のスナップショットにパッドからアクセスすることができ、これらをバンクで更新、管理、モーフ設定を行うことで活用することができます。Lock 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。

(3) **スマートストリップ**: Smart Strip に各パラメーターをアサインしてコントロールすることができます。スマートストリップの上の Strip Mode ボタン (4-7) での選択内容によってパッドで演奏しているピッチベンドやサウンドへのモジュレーションを適用することができ、Perform FX をリアルタイムで用いたり、サウンドをギターやハーブのようにストラム演奏することができます。Smart Strip の上の LED バーは現在の値、またはストリップのノートセットを示します。

(4)-(7) **Strip Mode ボタン**: **PITCH (4)**、**MOD (5)**、**PERFORM (6)**、**NOTES (7)** ボタンでその下の Smart Strip (3) に適用する機能を選択します。Strip Mode ボタンを押して対応する機能を起動、無効にします。

- **PITCH (4)** または **MOD (5)** で、選択したサウンドにスマートストリップを介して MIDI によるピッチベンド、またはモジュレーションデータを送信します。この操作を行いながらトランスポートセクションで **REC** を押すと MIDI オートメーションとして操作内容が録音されます。
- **PERFORM (6)** を起動し、Smart Strip を用いて選択したグループの Perform FX をコントロールします。**SHIFT + PERFORM (FX Select)** を押してグループ用 Perform FX を選択、ロードしてスマートストリップによる操作ができる状態にします。
- **NOTES (7)** を起動し、Smart Strip を用いてパッドにロードしたサウンド、ノート、コード、を演奏します（選択しているパッドインプットモードによって内容が変わります）。各パッドを押さえた状態で操作を行うと、ストリップでそのパッドの音声のみを演奏、何も押さない場合は全パッドの音声が発音されます。パッドが Keyboard モードの場合、ストリップで単音演奏や、指を滑らせることによるストラム演奏や、2 本の指でノート間をジャンプさせたり、Smart Strip を Note Repeat、Arp、Chord エンジンと共に使用することで様々な演奏を行うことができます。

Strip Mode ボタンが起動していない場合は、Smart Strip は無効の状態となります。

関連項目

📖 Note Repeat の使用 [→ 44]

グループセクション

8 個の専用グループボタン **A** から **H** で各グループに即座にアクセスします。



コントローラーの Group ボタンです。

各グループボタンを押して任意のグループを選択します。グループが選択されるとアサインした色で表示、各パッドによるサウンドも表示されます。各パッドでは一つのサウンドを使用、またはパッドがキーボードの場合は選択したサウンドの異なる音程を鳴らせます。その他の色付きグループボタンは薄く光るようになり、それらのグループにサウンドがあることを示します。薄く光っている白いボタンを押すとスロットに新規グループが作成されます。その他の空のグループスロットには色が付きません。

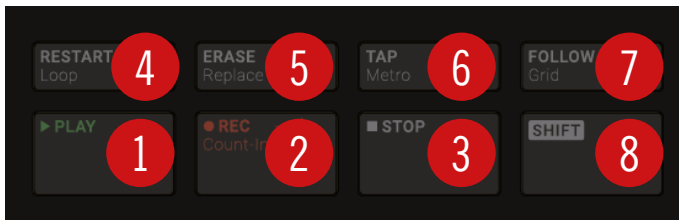
プロジェクトで 8 個以上のグループを使用する場合は、**SHIFT** とグループボタンを押して他のグループバンクにアクセスします。

これらのボタンは **SOLO** または **MUTE** ボタンと共に使用することでライブ環境下でのソロ/ミュート制御に活用することが可能です。 詳細は [↑3.4.1, ミュートとソロの使用](#) を参照してください。

VOLUME、**TEMPO**、**SWING** ボタンが上のエディットセクション ([↑12.3.1.2, エディットセクション](#)) で有効の場合、グループボタンを押しながら 4-D エンコーダーを回すことで各グループのボリューム、音程、スイング値を設定できます。詳細は [↑4.2.3, ボリュームとスイング、テンポの調節](#)を確認してください。

トランスポートセクション

Transport セクション には各トランスポートツールがあり、**SHIFT** を使用することで様々なコンテキストで使用できます。



コントローラーのトランスポートセクションです。

(1) **PLAY** ボタン: **PLAY** を押して再生します。もう一度 **PLAY** を押すと再生を停止します。

(2) **REC** ボタン: 再生中に **REC** を押すと録音を開始します。再生していない場合は **SHIFT + REC** を押すとカウントインの後録音を開始します。もう一度 **REC** を押すと録音が停止します。**REC** ボタンを押したままにして Pattern Preset モードにし、このモードで新規パターンを録音する前に Pattern Length を任意に設定します。

(3) **STOP** ボタン: **STOP** を押し再生を停止します。

(4) **RESTART** ボタン: **RESTART** ボタンを押してトラックを現在設定しているループレンジの最初から再生します。**SHIFT (8)** とともに使用することで **RESTART** ボタンでループを調整できるようになり、**SHIFT + RESTART** でループを起動/起動解除します。**SHIFT + RESTART** を押しながら 4-D エンコーダーを回すとタイムラインに沿ってループが移動し、エンコーダーを押し回すことでループのエンドポイントを調節できるようになります。**SHIFT + RESTART** を押ししている間、ディスプレイではその他の便利なループ設定用機能を表示します。

(5) **ERASE** ボタン: 再生中に **ERASE** を押しながらパッド、またはグループボタンを押すことで再生を続けながらイベントを削除することができます。ショートカット、**ERASE + SELECT** + パッドを使用してパターン内のそのパッドの全イベントを一気に削除することもできます。録音したオートメーションを削除する場合は、**ERASE** を押したまま画面上の削除したいオートメーションがあるパラメーターの下ノブを回します。**SHIFT + ERASE** + パッド、またはグループボタンを押すことでそのスロットのグループ、またはサウンドを完全に削除します。

(6) **TAP** ボタン: **TAP** ボタンを任意のテンポで何回か押すことでテンポを調節します。**SHIFT + TAP** を押すとメトロノームを起動/起動解除します。

(7) **FOLLOW** ボタン: **FOLLOW** を起動すると、再生ヘッドで現在再生している場所を常に追従ようになります。**SHIFT + FOLLOW** でグリッドモードが開き、MASCHINE 内での時間軸に関連する各要素の設定単位を決めます。この値は Perform グリッド、Arrange グリッド、Step グリッド、Nudge グリッドに影響します。

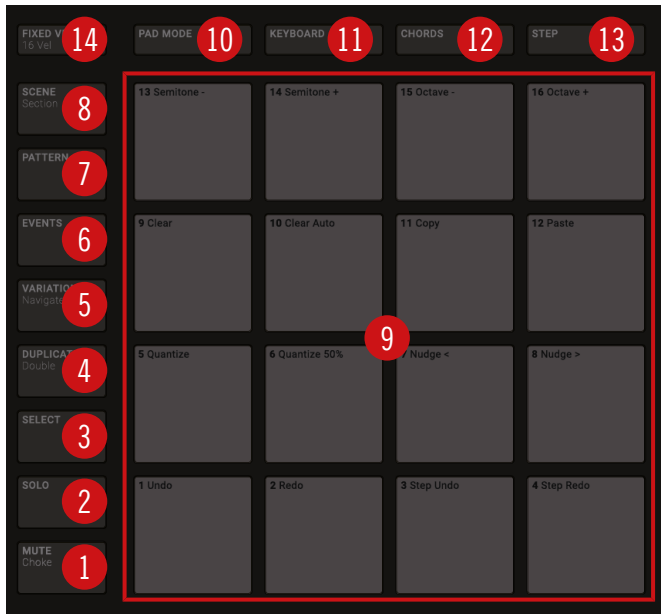
(8) **SHIFT** ボタン: 殆どの重要な機能には専用ボタンが用意しており、多くのショートカットは **SHIFT** を押しながら **1-16** のどれかのパッド、またはいくつかの他のボタンを押すことでその機能を有効にします。パラメーター値を詳細設定する場合は **SHIFT** ボタンを押しながらノブを使用、またプラグインリスト内でのプラグインのバイパス、削除、移動に使用します。

パッドセクション

パッドセクション には各機能があります。16 のパッドを使用してサウンドを演奏します。パッドの上のパッドインプットモードボタンでパッドの性質を設定、その内容はグループの全サウンドのトリガー、一つのサウンドの異なるノートの演奏、サウンドのコード演奏、ステップシーケンサーによるイベントの作成、編集となります。

サウンドを演奏する代わりに、パッドを使用してパッドの左の **Mode ボタン** を使用して列から選択したコントロールモードの編集用、または選択用コマンドにアクセスする場合もあります。

SHIFT を押すことでパッドをショートカットとして使用し、MASCHINE の各コマンドを用いることができます。



コントローラーのパッドセクションの Mode ボタン (1) から (8)、パッド (9)、Pad Input Mode ボタン (10) から (14) です。

各モードボタン

Mode ボタン (1) から (8) はパッドの左にあります。これらでコントローラーをワークフローに合わせて各モードにします。



パッド左の全てのモードボタンは固定可能です: 任意のボタン+ ボタン 1 (左ディスプレイの上) を押して任意のモードを固定してください。詳細は [↑ 12.1.1, 各コントローラーモードとモードの固定](#) を参照してください。

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

(2) **SOLO** ボタン: 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) にできます。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。

(3) **SELECT** ボタン: Select モードにします。このモードで再生することなくサウンドを選択、または特定のサウンドの特定のイベントを選択することができ、選択したノートのみをクオンタイズしたり、ノート位置の微調整、その他の処理を行います。**SHIFT + SELECT** + パッドを使用してパターン内のそのパッドのイベントを全て選択することができ、またキーボードモードの場合はノートの一定の音程をすべて選択することができます。**ERASE + SELECT** + パッドを使用してパターン内のそのパッドのイベントを全て削除することができ、またキーボードモードの場合はノートの一定の音程をすべて削除することができます。

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

SHIFT + DUPLICATE を押して現在のパターンを複製します。

(5) **VARIATION** ボタン: Variation モードにします。これでパターンにいわゆる「ハッピーアクシデント」要素を加えることができます。Variation モードは 2 つの機能があり、Humanize でシーケンスに人間的な要素を追加、Random でビートやメロディーにランダムな要素を追加します。**SHIFT + VARIATION** を押してナビゲートモードにします。大きなプロジェクトを扱う場合、コンピューター画面を見て確認することが必要な場合があります。ナビゲートモードを使用していれば、マウスやスクロールバーを使用、または拡大鏡を使用する必要はありません。パッドとディスプレイを使用してパターンやシーンのズームイン/アウト、またはパターン内をスクロールすることが可能です。詳細は [↑ 12.1.2, コントローラーからソフトウェア画面をコントロールする](#) を参照してください。更に Navigate モードでは画面上のボタンでチャンネルプロパティとプラグインパラメーターページに素早くアクセスします。

(6) **EVENTS** ボタン: Events モードにします。このモードでパターンの特定のイベントを選択し、位置、ピッチ、ベロシティ、長さを調節します。**EVENTS** + パッドを押すことでパターン内のパッドでトリガーされる全イベントを選択できます。

(7) **PATTERN** ボタン: パターンモードを起動します。パターンモードで選択したグループの全パターンを選択、新しく空のパターンを作成したり、パターンの複製、異なるパターンへの切り替え等ができます。薄く点灯するパッドはイベントを含んだパターンがあることを意味し、現在選択しているパターンは完全に点灯します。

(8) **SCENE** ボタン: SCENE ボタンこのボタンでアイディアビュー時には シーン モード、またはソングビュー時には セクション モードにします。シーンモードでシーンにアクセス、セクションモードで曲のアレンジを行います。

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

SHIFT + SCENE を押して素早くアイディアビューとソングビューを切り替えることができます。

パッドとパッドインプットモードボタン

パッドインプットモードボタン (10) から (14) でサウンドをトリガーする際の各パッドの性質 (9) を選択します。パッドの上の 4 つのボタン(**PAD MODE** (10)、**KEYBOARD** (11)、**CHORDS** (12)、**STEP** (13)) で 4 つのメインパッドインプットモードをコントロール、**FIXED VEL** ボタン (14) でモード用の追加オプションをコントロールします。

(9) **パッド 1-16**: 16 のペロシティーセンシティブパッドでサウンドを演奏、選択することができます。パッドの性質は 以下で解説する Pad Input Mode ボタン (10) から (14) で設定できます。現在選択しているコントローラーモードによってパッドの機能が異なります。

(10) **PAD MODE** ボタン: **PAD MODE** を押してパッドを **Group モード** (デフォルト) に切り替えます。このモードで各パッドはグループの一つのサウンドを扱います。グループモードは一般的にドラムキットを使用する際に用いるモードとなります。ディスプレイとその周りのノブとボタンで各パラメーターを調節します。右ディスプレイでは各パッドのサウンドを表示します。ボタン 5-8 で Base Key を設定、グループ内のサウンドの音程を設定し、左ディスプレイの下のノブ 1-4 Choke と Link グループを設定します。詳細は MASCHINE マニュアルを参照してください。**PAD MODE** をもう一度押すと、ディスプレイのパラメーターが消え、直前まで使用していた内容にグループモードのまま戻って作業を続けることができます。**PAD MODE** はグループモードを起動している間は点灯したままとなります。**SHIFT + PAD MODE** を押すことでモードパラメーターに切り替えることなくパッドをグループモードにすることができます。

(11) **KEYBOARD** ボタン: **KEYBOARD** を押すことでパッドを **Keyboard モード** にします。Keyboard モードでパッドは選択したサウンドの音階を使用でき、選択したルートノートから上の音階を使用できます。この方法で選択したサウンドをメロディアスに演奏することができます。右ディスプレイでは各パッドでトリガー出きる音程を表示します。ボタン 5-8 で Root Note (1 の音程です) を設定、ノブ 1-4 で Scale エンジンを設定し、各ピッチを指定したスケールで演奏できるようにします。**KEYBOARD** をもう一度押すと、キーボードモードのまま画面を直前の作業内容に戻すことができます。**KEYBOARD** ボタンが点灯していれば Keyboard モードが起動している状態です。**SHIFT + KEYBOARD** を押してディスプレイをモードのパラメーターに切り替えることなくパッドをキーボードモードにすることができます。

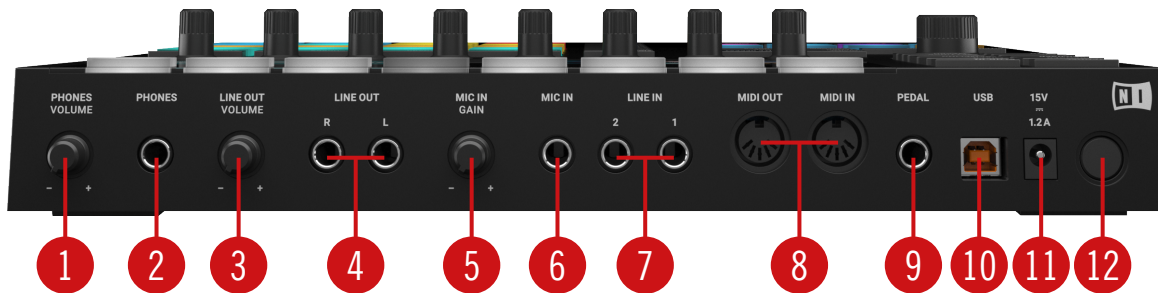
(12) **CHORDS** ボタン: **CHORDS** を押してパッドを **Chords モード** にします。Chords モードは Keyboard モード (**KEYBOARD** ボタン(11) 参照) に似ていますが、各パッドでコードを演奏する点が異なります。ノブ 3 と 4 を使用して適用するコードを指定します。**CHORDS** をもう一度押すと、キーボードモードのまま画面を直前の作業内容に戻すことができます。**CHORDS** ボタンが点灯していれば Chords モードが起動している状態です。**SHIFT + CHORDS** でディスプレイをモードパラメーターに切り替えることなくパッドを Chords モードにすることができます。

(13) **STEP** ボタン: **STEP** を押してパッドを **Step モード** にします。Step モードで MASCHINE コントローラーがステップシーケンサーに切り替わります。このモードで各パッドは、選択したステップグリッドに対応したステップとして機能します。再生中に点滅するライトによってステップシーケンサーの位置を示します。パッドを押すことで対応するステップをノート入力 (パッドが点灯します)、またはノートを削除します。ステップモードの詳細情報については、セクション [↑ 8, ステップシーケンサーでビートを作成する](#) を参照してください。**STEP** をもう一度押すと、キーボードモードのまま画面を直前の作業内容に戻すことができます。**STEP** ボタンが点灯していれば Step モードが起動している状態です。**SHIFT + STEP** を押すことでディスプレイをモードパラメーターに切り替えることなくパッドをステップモードにすることができます。

(14) **FIXED VEL** ボタン: **FIXED VEL** を押して **Fixed Velocity** オプションを起動/起動解除します。デフォルトでパッドは叩く強さによってベロシティを感知し、強く叩くほど音量が上がります。Fixed Velocity を起動すると、パッドを叩く強さを変えても一定のベロシティを保ちます。例えばパッドに配置されたループの全スライスの音量を一定にしたい場合に便利です。Fixed Velocity は Group、Keyboard、Chords、Step の全インプットモードで使用できます。**SHIFT + FIXED VEL** を押して **16 Velocities** オプションを起動します。このモードではパッド全てで同じサウンドを異なるベロシティで使用できます。複雑なドラムのフィルインを組む場合に便利です。右ディスプレイでは各パッドのベロシティ値を表示します。発音するノートの音程は Base Key を基準にします。16 Velocities オプションはグループモードのみで使用できます。**PAD MODE (10)** は起動してください。

リアパネル

MASCHINE コントローラーのリアパネル には各ハードウェアスイッチ、ノブ、端子、内蔵オーディオインターフェイス、電源部、USB 端子があります。



MASCHINE コントローラーのリアパネルです。

- (1) **PHONES VOLUME** ノブ: **PHONES** アウトプット音量を設定します (2)。
- (2) **PHONES** 端子: 1/4" TRS ジャックのヘッドフォンを接続するためのステレオアウトプット端子です。音楽ソフトウェアでは **3: Headphone Left** および、**4: Headphone Right** と表示されます。**PHONES VOLUME** ノブ (1) を回して音量を調節します。
- (3) **LINE OUT VOLUME** ノブ: **LINE OUT 1** と **2** アウトプット音量を設定します (4)。
- (4) **LINE OUT L and R** 端子: この 1/4" TRS 端子はオーディオインターフェイスのメインアウトプットです。音楽ソフトウェアでは **1: Main Left** と **2: Main Right** と表示されます。**LINE OUT VOLUME** ノブ(3) を回して音量を調節します。
- (5) **MIC IN GAIN** ノブ: **MIC IN** インプットレベルを調節します(6)。このノブを用いてクリッピングしない程度の適度な音量にマイクを設定します。マイクの音声が歪む場合は、このノブを徐々に下げて適切な音量に調整します。
- (6) **MIC IN** 端子: 1/4" TRS ジャックでダイナミックマイクを接続するためのバランスドインプット端子です。端子にマイクを接続すると、**LINE IN 1** と **2** 端子が(7) 使用できない状態となります。
- (7) **LINE IN 1 and 2** 端子: バランスド 1/4TRS インプット端子のペアで、ライン信号を受信します。音楽ソフトウェアでは **1: Input Left** と **2: Input Right** と表示されます。マイクが **MIC IN** 端子 (6) に接続してあると、**LINE IN 1** と **2** 端子は使用できなくなります。
- (8) **MIDI IN and OUT** 端子: **MIDI** インプット (**IN**) とアウトプット (**OUT**) 端子で MASCHINE を MIDI セットアップ内に導入します。例えば MIDI キーボードを **MIDI IN** 端子に接続し、キーボードでサウンドのメロディーを演奏することができます。ハードウェアシンセを **MIDI OUT** 端子に接続して MASCHINE でそのシンセを鳴らすこともできます。テンポ同期するインストゥルメントを MIDI クロックを用いて MASCHINE に同期させることも可能です。詳細はマニュアルを参照してください。

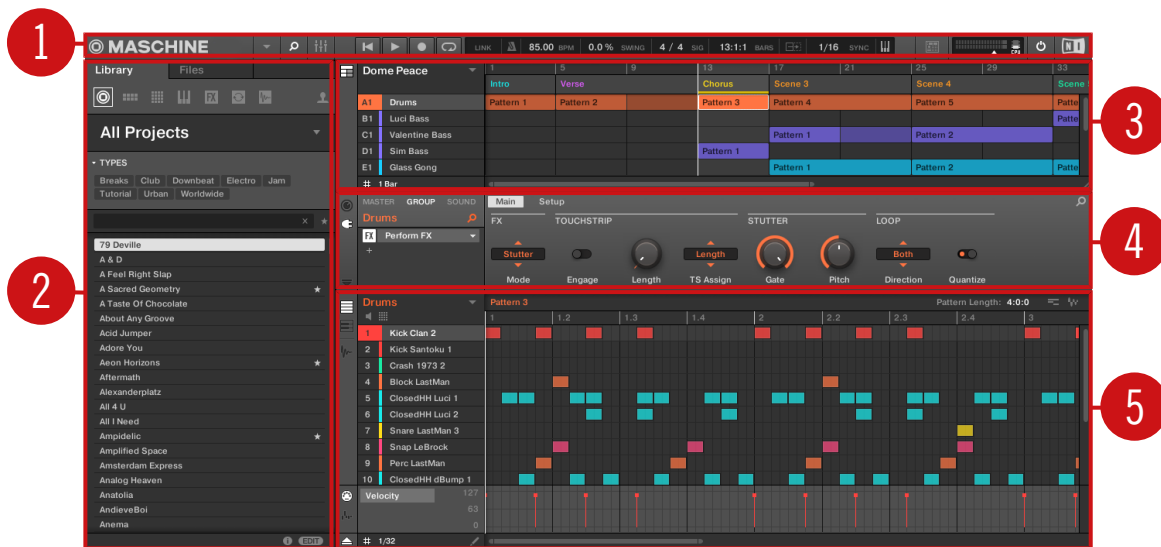
(9) **PEDAL** 端子: ペダルフットスイッチを接続し、MASCHINE のトランスポートをコントロールすることができます。端子はステレオで、フットスイッチを 2 つ制御でき、MASCHINE の **PLAY** と **REC** ボタンを操作できます。**PEDAL** 端子はエクスプレッションペダルにも対応しています。**Help** メニューから MASCHINE マニュアルを開いて詳細を参照してください。

(10) **USB** 端子: MASCHINE コントローラーを USB 2.0/3.0 を介して接続します。

(11) **電源** 端子: 電源を個の端子に接続します。電源は MASCHINE の操作に必要ありません。電源を接続すると、点灯表示部の明るさが増すので、明るい環境での操作に難なく対応できるようになります。

(12) **Power** スイッチ: このスイッチで MASCHINE コントローラーを起動します。コントローラーを使用するにはこのスイッチを入れてください。

12.4 MASCHINE ソフトウェア概要



MASCHINE ソフトウェアです。

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

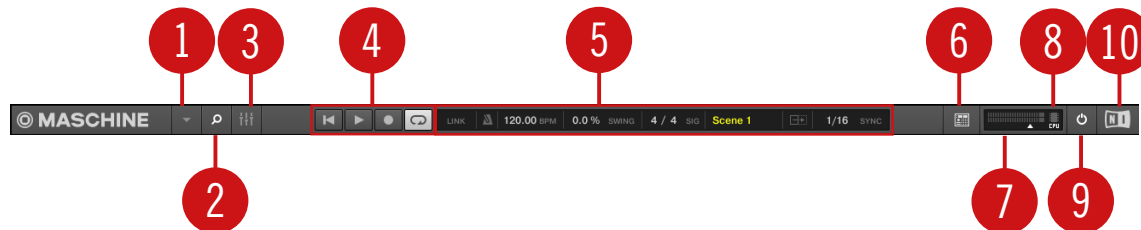
(2) **ブラウザ**: ブラウザでプロジェクト、グループ、サウンド、インストゥルメント、エフェクト、サンプルの管理、検索、タグ化とカテゴリー付けを行います。この検索機能を使用してサンプルを検索、試聴することができます。

(3) **アレンジャー**: このエリアにはアイデ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。

12.4.1 ヘッダ



ヘッダです。

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

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

(3) **Mix ビューボタン**: Mix ビューボタンをクリックしてミックスビューにアクセスすることが可能です。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。

12.4.2 ブラウザ



ブラウザです。

- (1) **Library タブ:** Library タブを使用して MASCHINE のセレクト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になります。

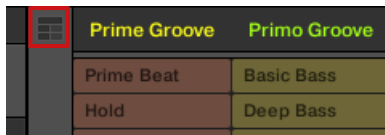
(11) **インフォメーション**: インフォメーションアイコンをクリックして選択したファイルの詳細を確認します。

(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。

12.4.3 アレンジャー (Arranger)

アレンジャーには**アイディアビュー**と**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。アイディアビューでタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。ここで各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。ソングビューではアイディアビューで作成した各シーンを曲構成のためのセクションとしてアサインし、それらを広範囲にわたって編集することで楽曲構成を行うことができます。

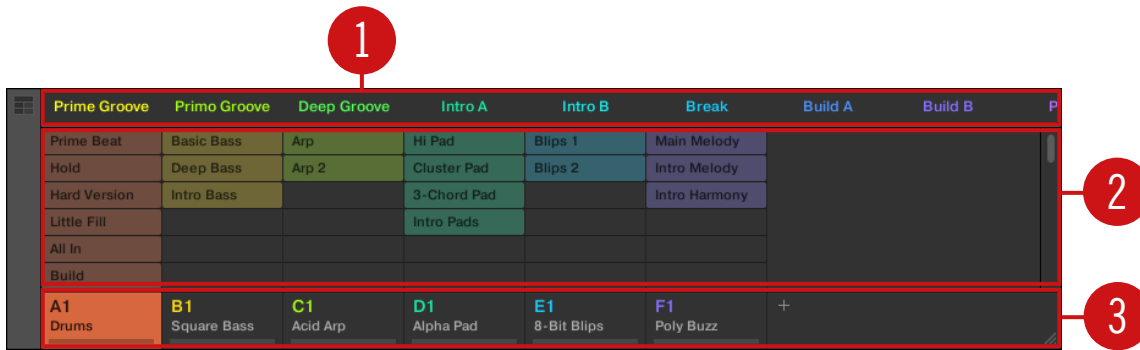
アイディアビューとソングビューの切り替え



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、アイディ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ィアビューが起動、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 (アイディアビュー)



タイムラインに影響なく音楽アイディアをアイディアビューで試すことができます。

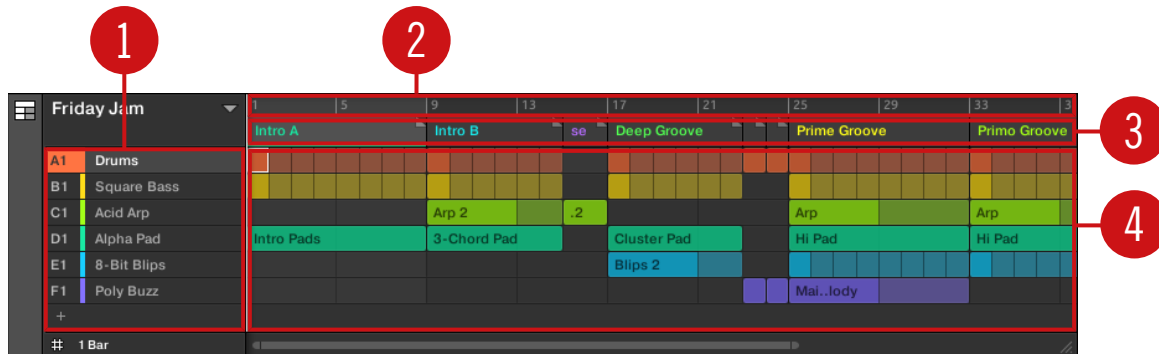
(1) **Scenes:** このエリアではプロジェクトの現在のシーンをすべて表示します。+ シンボルをクリックしてシーンを作成した後、各グループでパターンを選択してシーンを構築します。各シーン名称をクリック (シーンスロット) することでシーンを切り替え任意のシーンを構成することができます。

マウスでシーンスロットを右クリックしてメニューで *Append to Arrangement* を選択、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 (↑12.4.5, [パターンエディター \(Pattern Editor\)](#) 参照)、またコントロールエリアにはグループのチャンネルプロパティとプラグインパラメーターを表示します (↑12.4.4, [コントロールエリア \(Control Area\)](#) 参照)。A1 をクリック、右クリックでそのグループをソロにします。マウスでグループの名称部を右クリックし、各オプションにアクセスします。

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 (↑ 12.4.5, [パターンエディター \(Pattern Editor\)](#) 参照)、またコントロールエリアにはグループのチャンネルプロパティとプラグインパラメーターを表示します (↑ 12.4.4, [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。

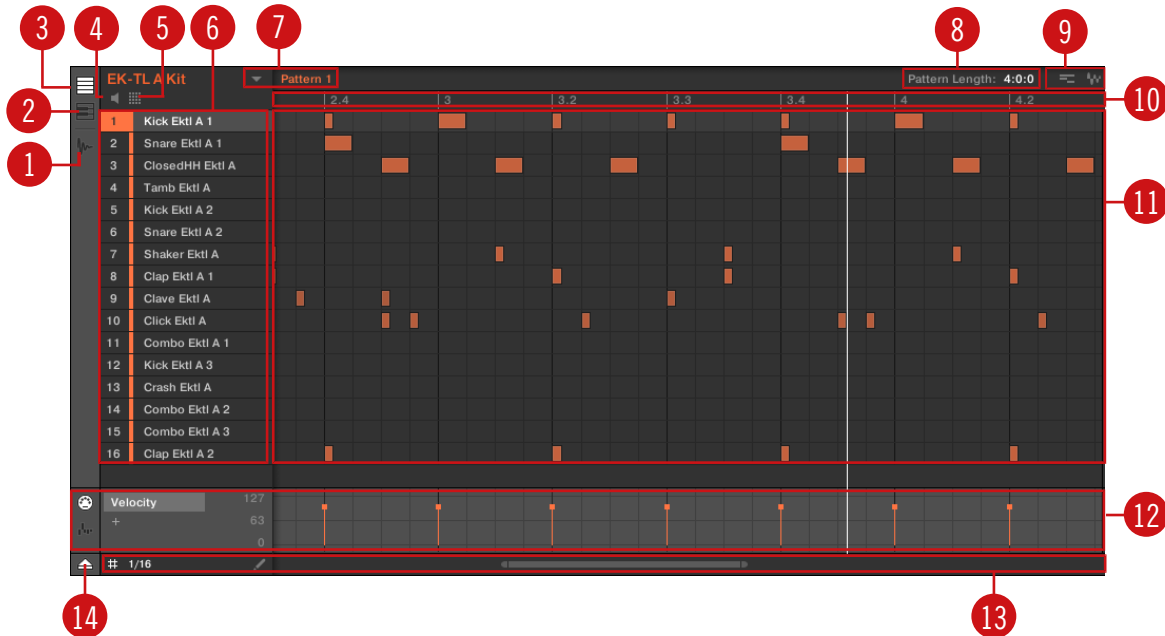
12.4.4 コントロールエリア (Control Area)



コントロールエリアです。

- (1) **Plug-in アイコン**: プラグインアイコンをクリックし、プラグインと各パラメーターにアクセスします。
- (2) **チャンネルアイコン**: チャンネルアイコンをクリックしてチャンネルプロパティにアクセス、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ー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。

12.4.5 パターンエディター (Pattern Editor)



パターンエディターです。

- (1) **サンプルエディターボタン**: このボタンをクリックしてサンプルエディターを表示、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ー アイコン**: このアイコンをクリックして選択しているサウンドの Key、Choke、Link 設定内容に素早くアクセスすることができます。
- (6) **サウンドスロット**: 選択したグループのサウンドスロット 1-16 はここにリスト表示されます。サウンドスロットをクリックしてこのサウンドのプラグインとチャンネルプロパティーをコントロールエリアに表示します(↑12.4.4, [コントロールエリア \(Control Area\)](#) 参照)。キーボードビュー (2) でサウンドスロットをクリックしてステップグリッド (11) 上にイベントを表示します。

(7) **パターンスロット**: 各グループでは制限なくパターンを作成することができます。各パターンスロットで扱えるパターンは 1 つです。パターンは選択したグループのフレーズやグループを構成する各イベントを含んでいます。ドロップダウン用矢印をクリックして Pattern Manager を開き、パターンスロットを選択してパターンを表示、編集します。スロットを選択することによりパターンはアレンジャーで現在選択しているシーンにある、対応するグループのパターン参照元となります (↑ 12.4.3, [アレンジャー \(Arranger\)](#) 参照)。各グループから各パターンを組み合わせて様々なアレンジメントを作成してください。

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

(10) **パターンタイムライン**: ステップグリッド (11) 上部のタイムラインでは小節やビート単位情報を表示します。タイムラインをクリックして現在選択しているパターンの尺を調節します。

(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。

13 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。

13.1 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.

13.2 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。

13.3 レジストレーションサポート

製品アクティベーション作業中に問題が生じた場合は、レジストレーションサポートチームに連絡を取ってください。サポートチーム www.native-instruments.com/regsuppfrm.

13.4 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>.

14 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。2つの各ビューがあり、アイディアビューでパターンとシーンを作成、ソングビューでアレンジメントを作成します。

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 にセンドエフェクトを設定します。

チャンネルプロパティー

チャンネルプロパティーは各プロジェクトレベルにあるパラメーターのセットを示し(各サウンド、グループ、マスター) これらは Sound/Group/Master のロードしているプラグインからは独立しています。プラグインパラメーターと同様にソフトウェアではチャンネルプロパティーはコントロールエリアに表示されます。例えばボリューム、パン、スウィングコントロールは各 Sound/Group/Master チャンネルのプロパティーとなります。

コントロールエリア (Control Area)

コントロールエリアは、MASCHINE ウィンドウのアレンジャーとパターンエディターにあります。このエリアで選択したサウンド、グループ、マスター各レベルの全プラグインパラメーターとチャンネルプロパティー（ルーティング、エフェクト、マクロコントロールの管理等）を調節します。

コントロールレーン

MASCHINE ウィンドウのパターンエディターの下にあるコントロールレーンで録音したオートメーションの内容を編集することが可能です。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。

アイディアビュー (Ideas View)

アイディアビュー でタイムラインやアレンジメントに影響なく楽曲作成時のアイディアを試すことができます。各グループでパターンを作成し、シーンとして組み合わせることができます。シーンは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、またオートメーションも可能となります。MASCHINE をホスト上でプラグインとして使用している場合、マクロコントロール内容をオートメーションとしてホストに録音することも可能です。

マスター

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

Modulation

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

ミュートとソロ

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

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。

センドエフェクト (Send Effect)

センドエフェクトは他のサウンド、またはグループにある音声を加工するエフェクトです。これらの音声はセンドエフェクトまでルーティングして音声の加工を行います。センドエフェクトを介して異なるサウンドやグループに対して同じエフェクト処理を施すことで CPU 負荷を軽減することができます。

シーケンサー (Sequencer)

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

ソロ (Solo)

ミュートとソロを参照してください。

ソングビュー

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

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に表示されます。このステップサイズを調節して各イベントに対して異なるクオンタイズを施したり、ステップグリッドを細分化することでパターンを正確に編集することができます。

ステップグリッド

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

ステップモード (Step Mode)

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

Swing

スイングパラメーターでパターンにシャッフル効果を加えます。

索引

数字

4-D エンコーダー [157]

ボリューム、スイング、テンポ、音程の調節
[63]

ブラウザ [35] [54]

プラグインのナビゲートとロード [60]

A

アクティブスピーカー [22]

ARRANGER ボタン [155]

アレンジャービューボタン [172]

アレンジャー

定義 [180]

ビューの切り替え [172]

Audio 設定 [18]

Audio Engine ボタン [169]

オーディオインプット [21]

オーディオインターフェイス [18]

オーディオアウトプット [21]

Audio plug-in [40] [80]

オーディオ録音 [26]

オーディオルーターティング [18]

オーディオ設定 [18]

オーディション [53]

AUTO ボタン [156]

オートロード

定義 [180]

サウンドの交換 [51]

B

基本オーディオ設定 [18]

BROWSER ボタン [35] [156]

ブラウザ [33]

+PATTERNS ボタン [171]

+ROUTING ボタン [171]

ボタン [168]

定義 [180]

Drumsynth のロード [56]

グループのロード [33]

プラグインのロード [84]

プロジェクトのロード [47]

サンプルのロード [51]

Sound のロード [51]

エフェクトのロード [99]

MASSIVE プリセット [84]

コントローラーの使用 [35] [54]

ブラウザ (Browser) [168]

バスポイント [180]

C

CHANNEL ボタン [155]

チャンネルアイコン [175]

チャンネルプロパティ

定義 [181]

チャンネルプロパティセクター [175]

CHORDS ボタン [165]

色の変更

シーン [125]

色

グループ [82]

サウンド [64]

コンピューター [17]

インプットとしてのラインレベル機器を接続する
[28]

マイクの接続 [27]

アクティブモニタースピーカーの接続 [22]

外部 MIDI 機器の接続 [30]

Connecting Headphones [24]

コンピューターにコントローラーを接続する [17]

Content セクター [171]

コントロールエリア [168]

パラメーターの調節 [93]

定義 [181]

コントロールレーン

定義 [181]

モジュレーションの編集 [111]

Control モード

パッド [38]

コントロールモード

定義 [181]

コントロールセクション [154]

コントローラーモード [143]

コントローラー

コントロールセクション [154]

Edit セクション [157]

Group ボタン [159]

Group セクション [159]

概観 [153]

パッドセクション [161]

パフォーマンスセクション [157]

リアパネル [165]

Transport セクション [160]

Count-in

レングス [76]

カウントイン [76]

CPU メーター [169]

D

Display エリア [169]

Drumsynth [56]

ロード [56]

DUPLICATE ボタン [163]

複製

パターンレングス [70]

E

Edit セクション [157]

編集

パターン [77]

エフェクト [99]

パラメーターの調節 [104]

バイパス [106]

定義 [181]

インサートエフェクト [182]

ロード [99]

ミュート [106]

センドエフェクトの定義 [185]

ERASE ボタン [161]

EVENTS ボタン [163]

イベント

定義 [181]

パターンエディターによる編集 [77]

Extended Lock [158]

F

ファクトリーライブラリー

プリセット [33]

FILE ボタン [45] [50] [156]

File モード [46]

最近使用したプロジェクトのロード [50]

File Type セレクター [171]

Files タブ [170]

FIXED VEL ボタン [165]

FOLLOW ボタン [114] [119] [161]

Footswitch [30]

FX [99]

G

グリッド [117]

グルーヴプロパティー

定義 [182]

Group

ミュートとソロ [42]

ソロ [42]

Group ボタン [159]

Group セクション [159]

GROUP タブ [175]

グループビュー [176]

定義 [182]

グループ

色の変更 [82]

定義 [182]

ロード [33]

H

ヘッダ

Audio Engine ボタン [169]

ブラウザボタン [168]

CPU メーター [169]

定義 [182]

Master Volume スライダー [169]

NI ロゴ [169]

Transport コントロール [169]

ヘッダ (Header) [167]

ヘッダー

Display エリア [169]

MASCHINE メニュー [168]

Headphones [24]

Help [178]

I

アイディアビュー

[定義 \[182\]](#)[グループ \[173\]](#)[パターンエリア \[173\]](#)[シーン \[173\]](#)インサートエフェクト [\[182\]](#)

K

KEYBOARD ボタン [\[164\]](#)

キーボードモード

[パッドの演奏 \[89\]](#)[録音 \[92\]](#)[ルートノート \[91\]](#)[オクターブ移動 \[91\]](#)キーボードビュー [\[176\]](#)[定義 \[183\]](#)KOMplete 11 SELECT バンドル [\[84\]](#)

L

Library タブ [\[170\]](#)LINE IN 1 and 2 sockets [\[166\]](#)ラインレベル機器 [\[28\]](#)LINE OUT L and R sockets [\[166\]](#)LINE OUT L/R 端子 [\[24\]](#)LINE OUT VOLUME ノブ [\[23\]](#) [\[166\]](#)ライブプレイ [\[139\]](#)

ロード

[Drumsynth \[56\]](#)[グループ \[33\]](#)[プラグイン \[84\]](#)[プロジェクト \[47\]](#)[サンプル \[51\]](#)[サウンド \[51\]](#)[エフェクト \[99\]](#)[プラグインリスト \[57\]](#)LOCK ボタン [\[158\]](#)コントローラーモードのロック [\[143\]](#)ループレンジ [\[136\]](#)

M

MACRO ボタン [156]

Macro Controls [156]

マクロコントロール

定義 [183]

スタジオセットアップのメインミキサー [24]

MASCHINE

セットアップ [17]

MASCHINE controller

Connecting Headphones [24]

MASCHINE コントローラー

オーディオインプット [21]

オーディオアウトプット [21]

オーディオ [18]

インプットとしてのラインレベル機器を接続する [28]

マイクの接続 [27]

アクティブモニタースピーカーの接続 [22]

外部 MIDI 機器の接続 [30]

コンピューターに接続する [17]

録音音声 [26]

USB [17]

MASCHINE ソフトウェアでオーディオ機器として使用する [18]

OS でオーディオ機器として使用する [21]

他の音楽ソフトウェア用にオーディオ機器を使用する [21]

MASCHINE メニュー [168]

MASCHINE ソフトウェア

ヴァーチャルインプット [21]

ヴァーチャルアウトプット [21]

MASSIVE [84]

プリセットのブラウズ [84]

MASTER タブ [175]

Master Volume スライダー [169]

マスター

定義 [183]

メロディアスなサウンド

演奏 [84]

メトロノーム

起動 [40]

MIC IN GAIN ノブ [166]

MIC IN 端子 [166]

マイク [27]

MIDI

外部機器の接続 [30]

MIDI IN and OUT sockets [166]

MIXER ボタン [156]

MOD ボタン [159]

Mode ボタン [162]

モードロック [143]

モード固定 [143]

Modulation

record on the controller [109]

モジュレーション

定義 [183]

コントローラーを用いた削除 [111]

ソフトウェアの編集 [111]

ステップモードの録音 [116]

録音 [109]

音楽ソフトウェア [21]

MUTE ボタン [162]

ミュート

定義 [183]

Sound または Group [42]

N

NI ロゴ [169]

Note Repeat [44]

NOTE REPEAT ボタン [158]

ノートスナップ [72]

NOTES ボタン [159]

O

開く

Drumsynth [56]

グループ [33]

プラグイン [84]

プロジェクト [47]

サンプル [51]

サウンド [51]

エフェクト [99]

他の音楽ソフトウェア [21]

概観

ハードウェアコントローラー [153]

概要

プロジェクトの構成 [148]

P

Pad Input Mode ボタン [164]

パッドインプットモード [164]

Keyboard モード [90]

Step モード [115]

PAD MODE ボタン [164]

パッドモード

定義 [183]

パッドセクション [161]

パッド [164]

Control モード [38]

キーボードモード [89]

ステップモード [113]

ペロシティー [39]

ページボタン [156]

Parameter エリア [175]

パラメーターページ

定義 [184]

パラメーター

サウンドの調節 [93]

エフェクトの調節 [104]

PATTERN [163]

パターンエディター

定義 [184]

イベントの編集 [77]

パターンエディター (Pattern Editor) [168]

パターンレングス

調節 [74]

複製 [70]

パターンスロット [73]

パターン

追加 [73]

定義 [184]

等倍 [70]

編集 [77]
録音 [40]
Pedal [30]
PEDAL 端子 [167]
PERFORM ボタン [159]
Perform FX
 選択とロード [159]
Perform Grid [139]
パフォーマンスセクション [157]
PHONES 端子 [166]
PHONES VOLUME ノブ [25] [166]
コントローラーモードの固定 [143]
PITCH ボタン [159]
PLAY ボタン [160]
ライブ演奏 [139]
Plug-in
 定義 [184]
PLUG-IN ボタン [155]
プラグインアイコン [175]
プラグインメニュー [60]
プラグインスロット
 ロード [56]
プラグイン
 フォーカス [60]
 ロード [84]
 パラメーター [93]
電源端子 [167]
Power スイッチ [167]
Preferences
 オーディオページ [18]
試聴 [53]
 定義 [184]
 サンプルを聞く [51]
試聴 [53]

プロダクトセクター [171]
プロジェクト
 定義 [184]
 最近使用したプロジェクトのロード [50]
 ロード [47]
 コントローラーからロードする [49]
 概要と構成 [148]

Q

クオンタイズ [72]
 定義 [185]
クエリ [53]
Quick Edit ボタン [157]
クイックリファレンス [143]

R

REAKTOR PRISM [84]

リアパネル [165]

REC ボタン [161]

録音音声

 セットアップ [26]

モジュレーション録音

 ステップモード [116]

Recording Settings モード [76]

録音

 パターン [40]

 キーボードモード [92]

 モジュレーション [109]

ノートのリピート

 Note Repeat [44]

RESTART ボタン [161]

Retrigger Scenes [139]

Retrigger Sections [139]

ルートノート

 設定 [91]

ルーティング

 Audio [18]

S

サンプルエディター

 定義 [185]

サンプル

 定義 [185]

 ロード [51]

SAMPLING ボタン [156]

保存 [45]

SCARBEE MARK 1 [84]

Scene

 他へのジャンプ [139]

 Retrigger [139]

 選択 (ハードウェア) [124]

 切り替え [139]

SCENE ボタン [124]

シーン

 定義 [185]

 長尺ループの再生 [136]

 選択 (ソフトウェア) [123]

サーチフィールド [171]

検索結果

 更新 [53]

Section

 他へのジャンプ [139]

セクション

 定義 [185]

SELECT ボタン [163]

センドエフェクト

 定義 [185]

シーケンサー

 定義 [186]

MASCHINE のセットアップ [17]

SETTINGS ボタン [76] [156]

セットアップ例 [22]

セットアップ [17]

SHIFT ボタン [161]

スマートストリップ [159]

SOLID BUS COMP [84]

SOLO ボタン [163]

ソロ

定義 [183]

Sound または Group [42]

ソングビュー

定義 [186]

グループ [174]

パターンエリア [174]

セクション [174]

タイムライン [174]

Sound

パラメーターの調節 [93]

ロード [51]

ミュートとソロ [42]

ソロ [42]

サウンドスロット

番号 [42]

SOUND タブ [175]

サウンドカード [18]

サウンド

色の変更 [64]

定義 [186]

スピーカー [22]

STEP ボタン [114] [165]

ステップグリッド [117] [177]

定義 [186]

ステップモード [113]

定義 [187]

ステップシーケンサー [113]

ステップ

定義 [186]

STOP ボタン [161]

Strip Mode ボタン [159]

スタジオ設定 [22]

Swing

コントローラーによる素早い調節 (Sound/
Group/Project) [63]

SWING ボタン [63] [157]

スイング

定義 [187]

T

タグフィルター [171]

TAP ボタン [161]

Tempo

コントローラーによる素早い調節 [64]

TEMPO ボタン [64] [157]

テキストサーチ [171]

タッチストリップ [159]

Transport コントロール [169]

Transport セクション [160]

トラブルシューティング [178]

Tune

コントローラーによる素早い調節 (Sound/
Group) [64]

U

USB [17]

USB 端子 [167]

インプットとしてのラインレベル機器を使用する
[28]

マイクの使用 [27]

オーディオ機器としてコントローラーを使用する
MASCHINE ソフトウェア [18]

コントローラーをオーディオ機器として使用する
他の音楽ソフトウェア [21]
OS システム [21]

V

VARIATION ボタン [163]

ベロシティー

パッド [39]

ヴァーチャルインプット [21]

ヴァーチャルアウトプット [21]

Volume [169]

コントローラーによる素早い調節 (Master/
Group/Sound) [63]

ボリューム調整

Sound、Group と全体 [61]

VOLUME ボタン [63] [157]

VST/AU

定義 [184]

プラグインインストールメントのロード [84]

Z

ズーム [71]