

MIXCRAFT[®] 7
MULTI-TRACK RECORDING STUDIO

Ver.7 補足マニュアル







ACOUSTICA[®]

サウンド タブ

オーディオ、MIDI、ビデオクリップの詳細な編集、パラメーターの設定を行うには、画面の左下にあるサウンドタブをクリックします。サウンド タブでは、選択されているクリップの種類に応じて、異なるパラメーターやグラフィックスを表示します。

サウンドタブ・ナビゲーションバー

サウンドタブ・ナビゲーションバーでは、クリップのプレビューや、垂直／水平方向のズームイン／アウトを行ったり、サウンドタブ・パラメーターエディターの表示／非表示を切り替えることができます。その外観と操作は、オーディオ編集、MIDI ノート共に同じです。

	プレビュー サウンドタブナビゲーション・バー上部のプレビュー再生ボタンは、現在選択されているクリップを再生します。
	ズーム制御 ＋／－の虫眼鏡と、左／右矢印アイコンは、それぞれ選択されているオーディオクリップの垂直方向と水平方向のズームを行います。ズーム操作は、音に影響するものではありません。
	
	Sound タブを非表示 2重の左矢印アイコンはサウンドタブのパラメーターを隠し、より多くの表示サイズ領域を提供します。
	

オーディオクリップを選択した、SOUND タブ

サウンドタブでは、ピッチ、キー、ループポイント、およびタイム・ストレッチを設定して編集することができます。



• ネームフィールド

現在選択されているクリップの名前がここに表示されます。(「Crash」は、上記スクリーンショット内のクリップの名前です。)クリップ名を編集するには、クリックして、新しい名前を入力します。Mixcraft ライブラリのオーディオクリップの名前の変更は、現在のプロジェクト内のみにおいて有効となり、Windows エクスプローラー上でのファイル名には影響しません。

- **ロック/ロック解除**
 ロックアイコンをクリックすると、クリップのループ開始、ループ終了、およびスナップポイントの変更を防ぐことができます。またロックは、クリップのグリッド単位の移動を防止します。
- **ミュート/ミュート解除**
 ロックアイコンの隣にある、円の中に斜め線の入ったこのアイコンは、クリップのミュートまたはミュート解除を行います。ミュートすると、クリップのすべてのインスタンスが灰色に変わります。サウンドタブ内の、ミュートボタンは、クリップ自体の中のミュートサウンド・ボタンと交換可能です。いずれのボタンを押しても、ミュートまたはミュート解除することができます。
- **拍子**
 これは、分子(小節当たりの拍数)と分母(拍を構成している音符)を個別に設定可能な、オーディオループの拍子を設定することができます。拍子の設定は、音に影響することはないことに注意してください。イン/アウトポイントと、ループの設定を簡素化し、波形のルーラー上での拍の配置を変更します。
- **Use Project Tempo(プロジェクトテンポを使用)/タイムストレッチ**
 Mixcraft では、2 つの時間ドメインモードのいずれかでオーディオクリップを再生します。
 - Use Project Tempo(プロジェクトのテンポを使用)
 - Time Stretch(タイムストレッチ)



- **Use Project Tempo**
 このモードでは、Mixcraft は、プロジェクトテンポとサウンドの検出テンポとの差に基づいて音の調整を行います。例えば、プロジェクトテンポが、120 BPM で、サウンドの検出テンポが 60 BPM だった場合、Mixcraft は、半分の長さにタイムストレッチを行いサウンドを再生します。

 しかし、プロジェクトテンポは、全体を通じて一定ではない場合があります。例えば、2 曲間の遷移では、ゆっくりとテンポ変更を行いテンポを早めていくことがあります。Use Project Tempo モードでは、完全な同期を維持するために、現在のテンポに基づいて動的にオーディオの再生速度を調整します。これにより、様々なテンポのループを合わせ、ミックスすることができる自由度の高さを提供しています。

テンポによってループ速度を設定するには、Use Project Tempo をクリックします。数値表示は、ループのオリジナルテンポを表示します。右の番号フィールドをクリックしてテンポを入力するか、上/下矢印を使用します。

• タイムストレッチ

このモードでは、サウンドは、常に一定量でストレッチされます。サウンドは、プロジェクトのテンポに合わせて調整されることはありません。

ほとんどのケースにおいては、*Use Project Tempo* モードの使用が適当ですが、自動テンポ変更が望ましくない場合があります。たとえば、固有のテンポを持たない長いドローンがあり、その長さに影響を与えたくない場合、Mixcraft のオーディオ再生モードはサウンド毎に設定可能であるので、使用者の望むとおりにモードを混在することができます。

パーセンテージでループ速度を設定するには、*Time Stretch* をクリックし、フィールドをクリックして、パーセント値を入力するか、または上/下矢印を使用して指定します。

• ダブル/ハーフ・スピード

クリップが、*Use Project Tempo* モードをするように設定されている場合、2x ボタンをクリックすると倍速でループを再生します。一度クリックすると、半分の速度でループを再生します。もう一度クリックすると、倍速で再生し、三回目をクリックすると、標準の再生速度に戻ります。

注: ループは通常速度に対して、最大 4 倍遅くまたは高速で再生することができます(すなわち、通常の再生速度の 25%~400%)。

• キー/ピッチ調整

Mixcraft では 3 つの主要なキー/ピッチ・モードでオーディオクリップを再生します:



- Use Project Key
- Transpose
- ピッチの調整なし

• プロジェクト・キーを使用

Mixcraft は、プロジェクト・キーとサウンドのキーの間の差に基づいて、音の高さを調整します(プロジェクトキーは、トランスポート・バー表示で簡単に確認、調整することができます)。たとえば、プロジェクトのキーが F#で、サウンド・キーが F の場合、曲に合うように、半音ピッチを上げる調整を行い、F#へと合わせます。

Mixcraft ではプロジェクト内において、複数回のキー変更を行うことができます。*Use Project Key* モードでは、正しいキーで再生するために、最新のキー変更に基づいて、ハーフステップ単位で正確なトランスポーズをリアルタイムで行います。先ほどの例を用いて説明すると、サウンドのキーは F であるのに対し、A→G と、2 回の変更があった場合、サウンドを 4 セミトーン上げて A に合わせ、次に 2 セミトーン上げることによって対応します。

キーが正しく設定されている場合のサウンドのキー変更

サウンドのキーが正しいと仮定すると、キー変更、およびプロジェクトのキーを変更するマーカーを追加することで、サウンドのキーを変更することができます。あなたは、Sound タブ内でサウンドのキーを変更する必要はありません。これは、プロジェクトのキーを変更したり、キー変更マーカーを追加する場合に便利です。要するに、あなたがサウンドのキーを変更したい場合はプロジェクトのキーを変更します。(サウンドのキー変更は、検出されたキーが間違っている場合のみ行ってください!) サウンドのキーが間違っている場合は、Original Clip Key コントロールでそれを調整することができます。

Mixcraft は 2 つのキーの間の最短距離でピッチを調整します。たとえば、プロジェクトのキーは G であり、サウンドのキーが F だった場合、-10 セミトーンの調整を行うのではなく、+2 セミトーンの調整を適用します。

- **Transpose (トランスポーズ)**

ここでは、オーディオの再生キーを手動で制御することができます。オーディオを Mixcraft のプロジェクトキーの設定や、タイムライン上のキーの変更に従わせたくない場合に有効な機能と言えるでしょう。

1.26 セミトーンのような数値を入力するか、上下ボタンを使用して最大±24 セミトーンまでのピッチ調整を行うことができます。少しピッチが外れたボーカルパフォーマンスの修正や、親しみのあるキーにサウンドをトランスポーズする場合、この機能が活躍することがあるでしょう。

- **No Pitch Adjustments**

Use Project Key と *Transpose* の両方が選択解除されている場合、*No Pitch Adjustments* がボタンの下に表示され、オーディオはピッチトランスポーズが行われない、「そのまま」の状態です。

サウンド タブ - Time サブ・タブ

これらのパラメーターを使用すると、メイン・クリップ・グリッド内のクリップ位置に加え、その長さやループパラメーターの微調整を行うことができます。(Mixcraft 7 ログの隣にある) トップ・ツールバーにおいて、プロジェクトが *Beats* モードに設定されている場合、編集ボックスには、小節、拍、パーシャル・ビートが表示されます。プロジェクトが *Time* モードに設定されている場合には、編集ボックスは、分、秒、ミリ秒単位による位置を表示します。ヒント: 番号フィールドをクリックして、マウスのスクロールホイールを回転させることで、すばやく値を設定することができます。



- **Offset(オフセット)**
オフセットの設定では、メイン・クリップ:グリッド内のクリップ位置を定義します。
- **Length(長さ)**
Length の設定では、クリップのサイズを定義します。長さの値が、実際のオーディオクリップより長い場合には、設定された長さの値に到達するまで、クリップが繰り返されます。繰り返されているクリップの底部には、「indentations」と表示されます。
- **Loop Start/End(ループ開始/終了)**
クリップの再生開始点、終了点を定義します。例:4 小節ループの後半は気に入っているが、前半はそうではない場合、ループ開始を 1:1:0 から 3:1:0 に変更し、前半の再生をスキップします。ループ開始点と終了点は、*Sound > Time* タブ内の数値フィールドをクリックして設定するか、オーディオ波形ディスプレイ内のループ開始とループ終了マーカーを移動させて設定します。また、メインクリップ・グリッド内の開始点と終了点をドラッグして移動させることによっても、クリップの開始点と終了点を設定することができます。クリップの開始点と終了点がどのように設定されているかに関係なく、すべての表示が更新されます。
- **# Loops(# ループ)**
ループが繰り返される回数。(この設定は、潜在的に Length の設定と重複します - 1つを変更すると、自動的に他が更新されます)

サウンド タブ - Audio サブ・タブ

ここでは、いくつかの便利な追加パラメーターが用意されています。



- **Channels (チャンネル)**

オーディオクリップがステレオの場合、ポップアップ・メニューには、通常のステレオ再生や左または右チャンネルのみの選択を行うことができます。左または右のチャンネルが選択されている場合、オーディオはモノラルになり、チャンネルのパンスライダーがパンをコントロールします。（クリップがステレオで再生されている場合には、パンスライダーはバランス制御を行います。）

- **Phase (フェーズ)**

Normal を選択した場合は、標準的なステレオ再生を行います。*Invert Left*、*Invert Right*、および *Invert Both* を選択した場合は、それぞれのチャンネルの位相を 180 度反転させて再生を行います。

- **Noise Reduction (ノイズリダクション)**

Mixcraft には、オーディオクリップのノイズ低減機能が組み込まれています。ノイズとは、バックグラウンドに存在するハムノイズを始め、クリックやポップ、またはその他の不要な音のことを指します。Mixcraft のノイズリダクション機能は、ファンやエアコン、またはレコーディング中に常に存在している雑音の処理に最も適しています。

Mixcraft のノイズリダクションを使用するには、ノイズを除去したいオーディオクリップを選択し、下部のサウンドタブをクリックします。次にスライダー隣の *Find Next Noise Sample* ボタンをクリックします。量が選択されると、Mixcraft はノイズサンプルを検索し、ノイズ開始／終了 2 つのパラメーターによってノイズ区間を示します。



上の画像は、ノイズサンプルの一例を示しています。ノイズは、ノイズ開始とノイズ終了パラメーター間のオーディオ部分によって決定されます。あなたは、クリックしてドラッグすることにより、ノイズサンプルは、ノイズ開始とノイズ終了パラメーターを移動することで編集することができます。自動的に最も適切なノイズプリントを見つけるには、ノイズリダクションスライダーの横にある、*Find Next Noise Sample* ボタン (小さな波形上に緑色の下向き矢印が付いたボタン) をクリックします。すると Mixcraft は、次のノイズだと考えられるノイズサンプルを検索します。ただし最終的にノイズであるかを認識できるのは、あなただけなので、場合によっては手動による調整が必要となる場合があります。

- **ノイズサンプルを見つける**

ノイズ低減のための最適な候補は、それ自体によるノイズの断片の音です。たとえば、バックグラウンドでエアコンをつけたまま、レコーディングを開始した場合、おそらく一秒程度のエアコンのノイズが記録されていることでしょう。- これは、理想的なノイズサンプルとなりえます。良いノイズサンプルがない場合は、ノイズ自体を記録し、クリップを一緒にマージすることができます。取り除きたいノイズサンプルの箇所を見つけたら、オーディオタブでハイライトし、右クリックして *Set Noise Reduction From Selection* を選択します。

- **Normalize (ノーマライズ)**

Normalize チェックボックスにチェックすると、オーディオ波形の比率を保ちながら、ピークレベルが 100% となるよう自動的にスケールリングします。このように、オーディオファイルはクリップする直前まで引き上げられ、可能な限り大きな音で再生されます。また、コンプレッサーやリミッターとは異なり、音のダイナミックレンジが変更されることはありません。ノーマライズは、単に波形全体が比例して大きくなります。Mixcraft のほとんどのオーディオ処理と同様に、ノーマライズ処理は非破壊で行われるので、ノーマライズ・チェックボックスのチェックを外すと、元のゲイン状態に波形が戻ります。

Mixcraft はなぜプロジェクトテンポを変更するかどうかを尋ねるのか？

再生グリッド上にライブラリーからループをドラッグする場合、おそらく、このウィンドウを見たことでしょう。あなたはその正確な意味を知らずして、Yes をクリックしているかもしれません。プロジェクトテンポと、プロジェクト内で使用されたクリップのタイミングとの関係を理解することは、重要です。



新しい Mixcraft プロジェクトを開いているときには、プロジェクトテンポの設定は、BPM としてトランスポートに表示されます。(テンポの感触を取得したい場合は、メトロノームのアイコンをクリックし、Play ボタンをクリックします。) Mixcraft に付属されているループ、ビートやフレーズのほとんどは、スムーズにループするよう正確に編集されています。また、オリジナルキーとテンポを Mixcraft に「伝える」ための情報が埋め込まれています。(あなたはライブラリタブでクリップを参照時に、オリジナルのキーとテンポを確認することができます。)

たとえば、新しい Mixcraft のプロジェクトテンポを 100 BPM に設定し、90 BPM のループを1小節目に配置すると、プロジェクトテンポに合わせて再生されません。また、ループが小節と拍に整列することはありません。次に、オリジナルテンポ 163 BPM のループを1小節目にドロップし再生すると、タイミングの歯車が外れた事故になることでしょう。そこで、**Use Best Sounding Project Tempo** の出番です。このウィンドウがポップアップ表示されたら、Yes をクリックします。すると、自動的に最初にドロップしたループのネイティブテンポに合わせて、プロジェクトのテンポを変更します。その後、プロジェクトにドラッグして追加されたクリップについては、自動的にプロジェクトのテンポと一致するように調整されます。これで、すべてのループを同期して再生することができます。同様に Mixcraft では、読み込んだクリップをプロジェクトの調号(トランスポートバーに表示されており、変更することが可能です)と一致するようにトランスポーズを行う機能があります。

- ◆ **Formant Preserve(フォルマント保持)**

Formant Preserve チェックボックスを使用すると、トランスポーズを行った場合に、音の倍音成分を維持することができます。これは、ボーカルのピッチを上方、または下方移調することにより発生する、声の印象が著しく変化する現象を回避するための最も有効な方法です。

- ◆ **File Path(ファイルパス)**

パラメーターではありませんが、参考のために Windows エクスプローラーに表示される実際のファイル名が、黄色のテキスト文字で表示されます。ファイル名の左側にある黄色のフォルダアイコンをクリックすると、格納された Windows エクスプローラー・フォルダが開きます。オリジナルのファイルがドライブ上のどこにあるかを決定しようとしている場合に、時間を節約をすることができるでしょう。

- ◆ **Format(フォーマット)**

こちらも調整可能なパラメータではありませんが、これは現在のオーディオクリップのフォーマット(例: WAV、OGG など)に加え、サンプルレート、ビットレート、モノまたはステレオなどの情報が表示されます。

Show/Hide Controls(表示/非表示の制御)ボタン

[<<] *Show/Hide Controls* をボタンをクリックすると、サウンドのより詳細なデータを確認できます。クリックすることで、表示と非表示を切り替えます。再び表示するには [>>] ボタンをクリックします。

スナップポイント、可聴クリップリージョン、ループの調整

サウンドのループ箇所、および可聴リージョンは白い背景で表示されます。未使用部分のサウンドは緑色で示されます。メイン・クリップ・グリッド内のクリップが「閉鎖」され、全体ループ領域よりも小さい場合は、ループの未使用部分は、グレーの背景で表示されます。波形表示で調整可能なポイントは次のようになります。



- Snap Point Marker (スナップポイント・マーカー)**
 位置を規定する赤色の縦線は、クリップがメイン・クリップグリッドにスナップします。マーカーの上部または下部をクリックしてスライドさせることにより、スナップポイント・マーカーを設定します(カーソルが左/右矢印に変わります)、または右クリックして、*Set As Start Time* を選択することもできます。右クリックで、*Reset Start Time* を選択すると、元の位置にスナップポイント・マーカーを戻します。
- Loop Start (ループ開始)**
 サウンドの再生開始点を設定します。*Loop Start* を配置するには、マーカー(カーソルが左/右矢印に変わります)の上部をドラッグします。また、波形上で右クリックし、*Set Loop Start* を選択して設定することもできます。
- Loop End (ループ終了)**
 サウンドの再生終了点を設定します。ループ終了を配置するには、マーカー(カーソルが左/右矢印に変わります)の上部をドラッグします。また、波形上で右クリックし、*Set Loop End* を選択して設定することもできます。

右クリックして *Reset Loop Points* を選択すると、ループポイントが元の位置に戻ります。

SOUND タブ・ツールバー (選択したオーディオクリップ)

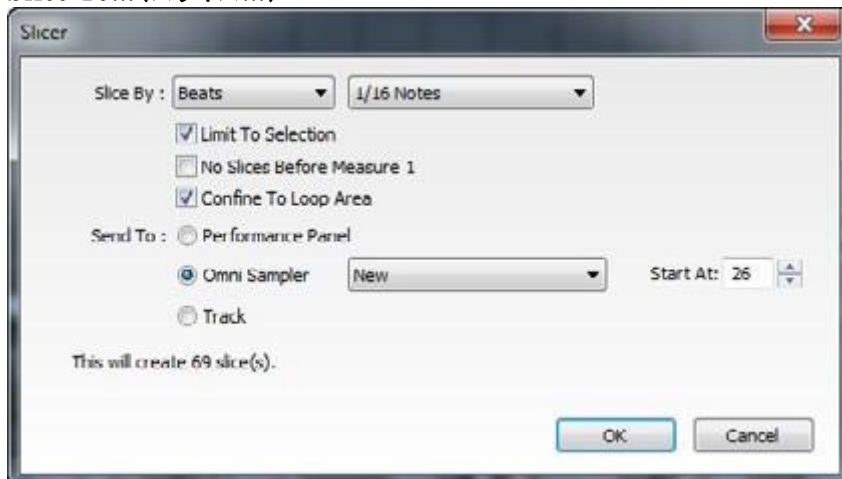
- Snap To Grid (スナップ・トゥ・グリッド)**
 波形リージョン選択時に加え、プレイ・インサート、ならびにループ開始/終了マーカー移動時のスナップ値を決定します。グリッドに設定すると、アイテムが直接波形の上に、タイムラインのルーラーマークにスナップします。ルーラーのマークは、水平ズームレベルに応じてサイズが異なります。グリッド(トリプレット)は、(3/4 または 6/8 拍子のような) 3連フィールのある音楽に最適です。
- Copy Selection To (選択箇所をコピー)**



Copy Selection To コマンドは、現在ハイライト表示されたオーディオ波形リージョンを次のいずれかにエクスポートします：

- **Copy Selection To> Performance Panel (パフォーマンス・パネル)**
パフォーマンス・パネルのハイライト表示されたセル内の選択したリージョンに配置します。
セルが選択されていない場合には、サンプルが最初に開いた位置に配置されます。
- **Copy Selection To> Alpha Sampler (アルファサンプラー)**
アルファサンプラーが立ち上げられた新しいインストゥルメント・トラックが作成され、選択したリージョンが、アルファサンプラーにロードされます。
- **Copy Selection To> Omni Sampler (オムニサンプラー)**
オムニサンプラーが、現在のプロジェクト上に存在しない場合は、*Copy Selection To> Omni Sampler>New* を選択すると、オムニサンプラーが立ち上がった新しいインストゥルメント・トラックが開きます。サンプルは、C4 のサンプルパッド上に配置されます。Mixcraft が、既存のオムニサンプラーを検出した場合には、*Copy Selection To> Omni Sampler* が表示されます。この場合、既存のオムニサンプラーにオーディオリージョンをエクスポートするか、または *New* を選択して新しいオムニサンプラーが立ち上がったトラックに作成することもできます。既存のオムニサンプラーにエクスポートしたサンプルは C4 より上に見つかった最初の空きセルにロードされます。
- **Copy Selection To> Track (トラック)**
選択されたリージョンは、メインクリップ・グリッドのトラックにインポートされます。リージョンは、オーディオトラック上の現在の再生ヘッド位置に配置されます。
現在選択されているトラックが、オーディオトラックでない場合は、リージョンは、最初のオーディオトラック上に配置されます。
(注：リージョンは、既存のオーディオの下に配置される可能性があります。既存のオーディオを上下に移動しない限り、それが表示されることはありません。)

◆ **Slice To... (スライス...)**



Slice To... ボタンは、オーディオリージョンを切り刻んだ「スライス」をパフォーマンス・パネル、オムニサンプラー、または直接 Mixcraft オーディオトラックへエクスポートします。オーディオスライスは任意の長さにすることができます。この機能を使うと、ループや曲の一部分を(小さなスライスへ)分解し、新しいビートやループを作成したり、曲のセクションを(大きなスライスへ)分解し、再配置したりすることができます。*Slice To...* ボタンをクリックすると、このウィンドウが開きます。

Slice By は、オーディオのスライスする法則を決定します。

- ◆ *Beats* は、右にあるポップアップメニューで定義された音符の値でスライスします。これは、ビートやループを小さな「塊」にスライスする用途に適しています。
- ◆ *Measures* は、Beats と同じように動作しますが、右のポップアップ・メニューの小節数で定義されます。大きな塊にスライスしたい場合に適切と言えるでしょう。
- ◆ *Transients* は、Mixcraft によって検出されたオーディオのトランジェントに応じてスライスを行います。
感度レベルは、パーセントで表される振幅レベルのスライダーによって定義されます。スライダー設定を下げるほど、より高感度となり、より多くのスライスを作成することになります。
- ◆ *Warp Markers* は、ワープマーカーの位置に応じてスライスを作成します。オーディオリージョン内にすでにワープマーカーが作成されている必要があります(詳しくは、80 ページの *Warp* の項を参照してください)。

◆ **Limit To Selection**

現在オーディオリージョンが選択されている場合は、このボックスをチェックすると、選択したリージョン内のオーディオのみをスライスとしてエクスポートされます。

◆ **No Slices Before Measure 1 (1小節目より前は、スライスしない)**

ループの1小節目より以前のスライスのエクスポートを防止します。(手でループの開始ポイントを移転した場合に使用すると良いでしょう)

◆ **Confine To Loop Area (ループリージョンに閉じ込める)**

このチェックボックスをオンにすると、スライスは、ループ開始とループ終了マーカー間のオーディオからのみエクスポートされます。

◆ **Send To (送信)**

エクスポートするスライスの保存先を選択します。

- ◆ パフォーマンス・パネルは、パフォーマンス・パネルにスライスをエクスポートします。最初のスライスは、現在ハイライトされたグリッド位置に現れ、それ以降の各スライスは、右側の次のグリッド位置に配置されます。特定のトラック上にスライスを配置したい場合は、スライスをエクスポートする前に、目的のグリッド位置をハイライト表示することをお勧めします。

- オムニサンプラーは、オムニサンプラーの個々のセルにスライスをエクスポートします。右のポップアップメニューが New に設定されている場合には、Mixcraft は新しいトラックを作成し、新たに立ち上げられたオムニサンプラー上にロードします。既存のオムニサンプラーが存在する場合、ポップアップメニューで指定することができます。エクスポートを開始するには OK をクリックします。エクスポートされたスライスは、Start At セレクタで選択したセルからロードを開始します。既にセルにサンプルが読み込まれている場合、Mixcraft は、それらをスキップし、次の空きセルの位置からロードを続けます。
- Track では、現在選択されているオーディオトラックにスライスをエクスポートします。エクスポートは、メインクリップ・グリッド内の現在の再生ヘッド位置から開始されます。

- **Warp (ワープ)**

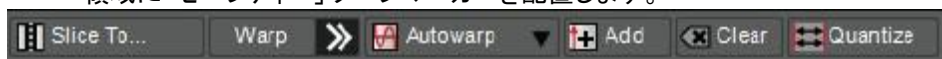
オーディオワープでは、トランジェントまたは「ヒット」の位置を検出することにより、オーディオのタイミングを調整することができます。その後、オーディオファイル内のトランジェント間を効果的にタイムストレッチしたり、小さなリージョンの拡大を行ったりすることができます。これは、強力な創造、修正ツールと言えるでしょう。ワープ機能は、ドラムループなどの小さなオーディオでは、貧弱な演奏のタイミングを修正したり、異なるグループのループへと作り変えたりすることができます。ワープを曲全体に適用した場合には、テンポを簡単に固定することができます。曲のミックスや「マッシュアップ」の作成を容易に行うことを可能にします。

ワープツールは簡単に使うことができます。Mixcraft は、ワープマーカーの配置を補助するためのテンポ、拍子、拍の位置を判断します。

Mixcraft には、自動的にワープ情報を検索し、ワープマーカーを配置する Autowarp 機能が搭載されています。

- **ワープの使用法**

1. ワープがサウンドタブ・ツールバーでクリックされると、Mixcraft は現在ループされているオーディオリージョンをスキャンし、テンポ、拍子、および拍の位置の推測を行います。青線は、予測された拍の位置を、黒線はトランジェントのヒットを示しています。青と黒の線は、音に影響することはありませんが、以下に説明するワープマーカーを配置するときに、予測された拍の位置は非常に役立つことでしょう。
2. 予測された拍の位置と、トランジェントのヒットが表示されたら、オーディオタブのスナップ設定を *Snap To Grid* に設定します(これにより、キャレットを予測された拍とトランジェントの位置にスナップできます)。さて、拍とトランジェントをクリックしてキャレットを置き、ツールバー内の Add Warp Marker ボタンをクリックして、赤いワープマーカーを追加します(または、右クリックして Add Warp Marker を選択します)。隣接するヒットやオーディオ領域に影響を与えたくない場合は、代わりに、ヒットの前後または、操作が行われる領域に「セーフティー」ワープマーカーを配置します。



3. ワープマーカが配置されたら、それらを自由に左右に移動して、オーディオのストレッチを行うことができます。緑の *Sound* タブ 再生ボタンを押し、再生中にリアルタイムでワープマーカを移動することによって、ワープの効果を簡単に確かめることができます。すべての Mixcraft オーディオのプロセスと同様に、自由を実験してみましょう。ワープ機能は非破壊仕様なので、その操作は、実際に使用して覚える方が簡単です！
4. ワープマーカを削除するには、右クリックして *Clear* を選択します。ループから、すべてのワープマーカを削除するには、サウンド・タブ・ツールバーにある *Clear* ボタンをクリックします。

- ◆ **Autowarp(オートワープ)**

Autowarp はオーディオ素材を分析し、ワープマーカが自動的に適切なポイントに配置されます。これは、2つの無関係の曲を一緒にミックスする、「マッシュアップ」を制作するときに非常に役立つでしょう。緩い～タイトまで4種類の強さの設定があります。緩い設定では、追加されるワープマーカは少量となり、オーディオコンテンツのタイミングにあまり影響しないのに対し、よりタイトな設定では、より多くのワープマーカが追加され、より強くタイミングに影響を与えます。ぜひ異なる多くのソースの素材を使って、様々な設定を実験してみると良いでしょう。

- ◆ **クオンタイズ**

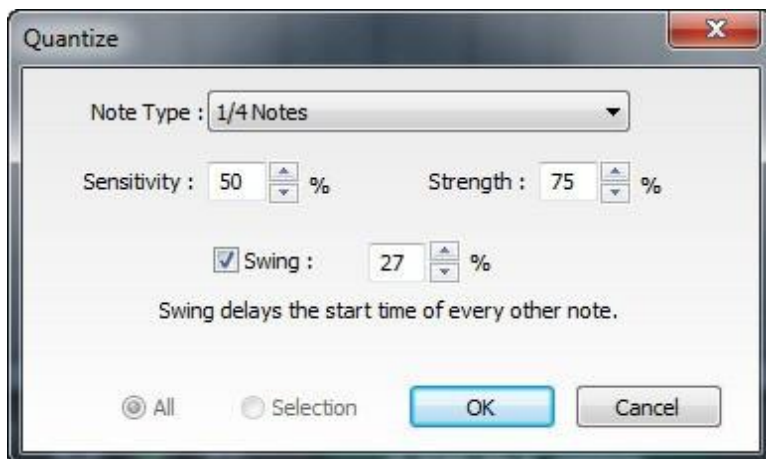
ワープクオンタイズは、知的にソース素材のもつグループを検知してストレッチすることにより、MIDI ノートとほぼ同様にオーディオ素材をクオンタイズすることができます。

- ◆ **Note Type(ノートタイプ)**

これはクオンタイズの値です。トランジェントは、最も近い音符に移動されます。

- ◆ **Sensitivity(感度)**

Mixcraft がクオンタイズするべき「ヒット」と認識するには、振幅トランジェントが到達しなければなりません。



- **Strength (強さ)**
 どれだけ近い「ヒット」をクオンタイズ値に向かって移動するかを調節します。100%に設定した場合には、すべてのトランジェントをクオンタイズポイントに完全に移動するのに対し、0%に設定した場合には、トランジェントはまったく移動されません。
- **スイング**
 画面上で示されたように、スイング値は、1つ置きすべての音符の開始時間を遅らせます。古いブルースや、「A 列車で行こう」、またはポピーブラウンのヒット曲のリズム感と言えば分かりやすいでしょうか。1つ置きすべてのノートが遅れる割合を設定します。
- **All/Selection (すべて / 選択)**
All の設定では、ワープクオンタイズを全体のオーディオクリップに適用します。*Selection* ではハイライトされたリージョンのみをクオンタイズします。

MIDI クリップが選択された状態の、Sound タブ

Sound タブでは、MIDI クリップの速度、ピッチ、キー、グリッドの配置、およびループ・パラメーターを編集することができます。

- **Name Field (名前フィールド)**
 現在選択されているクリップの名前がここに表示されます。名前を編集するには、名前のテキストをクリックし、新しい名前を入力します。完了したら、名前フィールドの外側をクリックします。
- **Lock/Unlock (ロック/ロック解除)**
Lock アイコンをクリックすると、クリップがグリッド内を移動することを防止します。また、トリミングやサイズ変更を無効にします。



- **Mute /Unmute(ミュート/ミュート解除)**

クリップを消音します。ミュートされたクリップは灰色に変わります。*Sound* タブの *Mute Sound* ボタンは、クリップ自体の *Mute Sound* ボタンと互換性があります。どちらかのボタンを使用しても、ミュートまたはミュート解除を行うことができます。

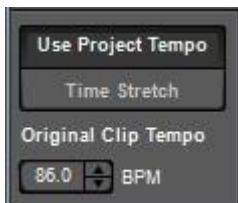
- **Time Signature(拍子)**

ここでは、MIDI クリップの拍子を、個別の分子(小節当たりの拍数)と分母(拍を構成している音符)で設定します。拍子の設定は、音に影響を与えることはありません。それは単に、*Sound* タブ右側で選択された MIDI エディター内の、ルーラー拍の配置を変更します。

- **MIDI クリップの再生レートの設定**

Mixcraft は、2 種類のタイム・ドメイン・モードのいずれかで、MIDI クリップを再生します。

- Use Project Tempo(プロジェクトのテンポを使用)
- Time Stretch(タイムストレッチ)



- **Use Project Tempo(プロジェクトテンポを使用)**

MIDI クリップは、現在のプロジェクトのテンポに固定されます。オリジナルのクリップテンポが表示され、数値フィールドをクリックして新しい数値を入力するか、または上/下矢印を使用して変更することができます。

- **Time Stretch(タイムストレッチ)**

割合によって再生速度を設定するには、*Time Stretch* を選択し、フィールドをクリックして数値を入力するか、または上/下矢印を使用して指定します。

- **Key/Pitch Adjustments(キー/ピッチ調整)**

Mixcraft は、2 つのキー/ピッチモードのいずれかで、MIDI クリップを再生します。

- Use Project Key(プロジェクトキーを使用)
- Transpose(トランスポーズ)



- **Use Project Key(プロジェクトキーを使用する)**

Mixcraft は、プロジェクトキーとサウンドのキーの差に基づいて、音の高さを調整します (プロジェクトキーは、トランスポートバー表示で簡単に確認、調整することができます)。たとえば、プロジェクトのキーが F# で、サウンドキーが F の場合、曲に合うように、半音ピッチを上げる調整を行い、F# へと合わせます。

Mixcraft ではプロジェクト内において、複数回のキー変更を行うことができます。Use Project Key モードでは、正しいキーで再生するために、最新のキー変更に基づいて、ハーフステップ単位で正確なトランスポーズをリアルタイムで行います。先ほどの例を用いて説明すると、サウンドのキーは F であるのに対し、A→G と、2 回の変更があった場合、サウンドを 4 セミトーン上げて A に合わせ、次に 2 セミトーン上げることによって対応します。

Mixcraft は 2 つのキーの間の最短距離でピッチを調整します。たとえば、プロジェクトのキーは G であり、サウンドのキーが F だった場合、-10 セミトーンの調整を行うのではなく、+2 セミトーンの調整を適用します。

MAJ/MIN ポップアップ・セレクターは、ノートを選択した調号のメジャーまたは、マイナースケール・ノートに正しく適合させます。(メジャーとマイナーのポップアップは、主にスコア・モードで正しい調号で表示するために使用されます。)

サウンド TAB> TIME SUB TAB(サウンドタブ> タイムサブ・タブ)

これらのパラメーターを使用すると、メイン・クリップ・グリッド内のクリップ位置に加え、その長さやループパラメーターの微調整を行うことができます。(Mixcraft 7 ロゴの隣にある) トップ・ツールバーにおいて、プロジェクトが *Beats* モードに設定されている場合、編集ボックスには、小節、拍、パーシャル・ビートが表示されます。プロジェクトがトップ・ツールバーで *Time* モードに設定されている場合には、編集ボックスは、分、秒、ミリ秒単位による位置を表示します。ヒント: 番号フィールドをクリックして、マウスのスクロールホイールを回転させることで、すばやく値を設定することができます。

- **オフセット**

オフセットの設定では、メイン・クリップ: グリッド内のクリップ位置を定義します。

- **Length(長さ)**

Length の設定では、クリップのサイズを定義します。長さの値が、実際のオーディオクリップより長い場合には、設定された長さの値に到達するまで、クリップが繰り返されます。繰り返されているクリップの底部には、「indentations」と表示されます。サウンドが十分に長い場合、これは、ループされます。

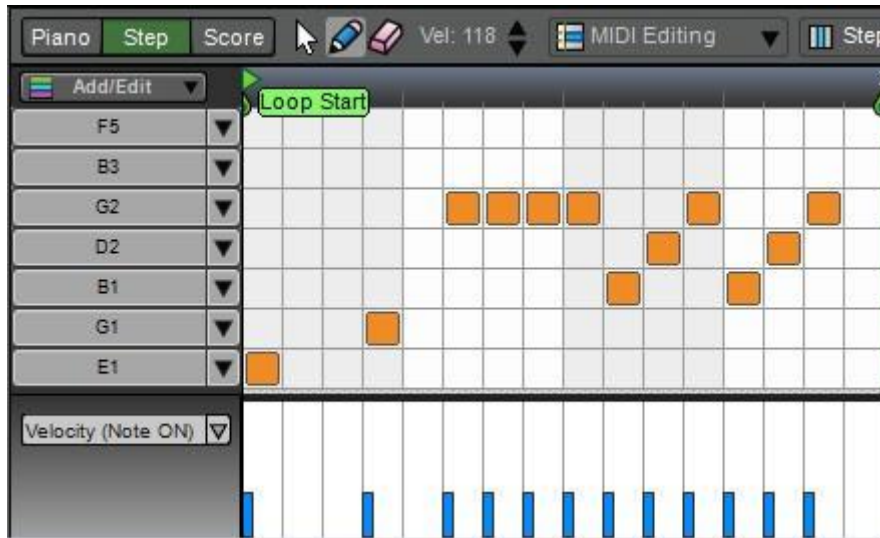
- **Loop Start/End(ループ開始/終了)**

クリップの再生開始点と終了点を定義します。ループ開始点と終了点は、Sound > Time タブ内の数値フィールドをクリックして設定するか、ピアノ、ステップ、スコアエディター内のループ開始とループ終了マーカを移動させて設定します。また、メイン・クリップ・グリッド内の開始点と終了点をドラッグして移動させることによっても、クリップの開始点と終了点を設定することができます。クリップの開始点と終了点がどのように設定されているかに関係なく、すべての表示が更新されます。

- **# Loops(# ループ)**

ループが繰り返される回数。(この設定は、潜在的に Length の設定と重複します - 1つを変更すると、自動的に他が更新されます)

ステップエディター



Mixcraft のステップエディターは、オーソドックスなドラムマシンのユーザーにはおなじみのグリッドベースのエディターですが、それは、より柔軟性の高い、また、利用可能なステップ数に制限の無い仕様へと昇華されています。ドラムパターンを作成および編集に優れていますが、内蔵のスケールマップはまた、音楽パターンの高速作成を可能にします。ステップエディターを設定すると、ノートはグリッドの四角をクリックして追加、削除することができます。これにより迅速、簡単に 楽しみながらドラムパートや、他のパターンベースの音楽を作成することができます。

ステップエディター・ツールバー

ステップエディターが選択されると、ツールバーの表示が以下ようになります。



主なツールや機能は、ピアノロール・エディターと同じですが、2つの主要な違いがあります：

1. ステップ エディター・グリッドは、本質的に音符の値を定義するので、ピアノや、スコアエディターで見られる、音程の値を設定する項目はツールバーに表示されません。Steps ドロップダウンメニューをクリックして、グリッドの解像度と、音符を選択設定します(16 分音符は、良い出発点だと言えるでしょう)。
2. ウィンドウ左側にあるピアノ鍵盤は、Voice List と呼ばれる特定のノートの一覧に置き換えられています。

矢印ツール



ツールバーの矢印ツールを選択しクリックすると、ノートを選択することができます。ノートの削除や、ドラッグして新しい場所への移動、ハイライトしてベロシティや他のコントローラ情報の調整などを行います(ノート下の縦のバーが赤色に変わります)。

鉛筆ツール



ツールバーの鉛筆ツールを選択して、グリッドの位置をクリックすると、ノートの追加または削除を行うことができます。

消しゴムツール



グリッドノートを削除するには、消しゴムツールを使用します。ノートのグリッド位置は鉛筆ツールで「オン/オフ」を行うことができますが、消しゴムツールは、複数のグリッド位置でクリック&ドラッグすることにより、より多くのグリッドノートの消去を素早く行うことができ、便利です。

ベロシティ

グリッドに追加されたノートの MIDI ベロシティを設定します。これらは、下のベロシティ (*Note ON*) の垂直線 を使用して後で編集することができます。

MIDI 編集

クオンタイズや、移調などの標準的な Mixcraft の MIDI 編集パラメータを提供していますが、概して、MIDI 編集オプションのほとんどは、ステップエディターの利用目的を覆します。(例えば、16 分音符に設定された、ステップエディターグリッドを持っていた場合に、スイングトリプレットにクオンタイズしたいとは思わないでしょう。)

ステップ

グリッド内の各ステップのサイズを決めます。ドラムマシンスタイルのドラムマシンのプログラミングでは、16 分音符に設定します。

スケール/ドラムマップ

左欄のボイスリストに表示されるボイスを選択します(すなわちスケールの音程)。クロマチックに設定すると、MIDI ノートが(例えば A1、C3 などの)従来の形式で表示されます。選択カスタムドラムマップ(別名「ボイスリスト」)を選択すると、各ノートの個々の名前が表示されます。これは、「バスドラム」、「スネアドラム」、または「ゴング」のように具体的な楽器の名前を表示できるので、特にドラムをプログラミングするときに便利と言えるでしょう。

スケール 選択フィールドは、新しいアコースティカのインストゥルメントドラムキットが選択されると、自動的にボイスリストを変更、更新します。詳細については、下記のボイスリストの設定を参照してください。

COPY TO(コピー・トゥ)

コピー・トゥ・メニューでは、ステップエディターで作成したパターンをエクスポートすることができます。

◆ Copy To>Performance Panel

現在のステップエディターパターンを、現在のトラックの最初の利用可能なパフォーマンスパネルセットにエクスポートします。

エクスポートされたリージョンは、ループ開始とループ終了マーカの間にあります。エクスポートする前には、これらが希望する位置にあることを確認してください。

◆ Copy To>Performance Panel

現在のステップエディター・パターンを、現在選択されているトラック上のキャレットの位置に、新しい MIDI クリップとしてエクスポートします。

ボイスリストの設定

ステップエディターの最もユニークな点は、他のほとんどの MIDI エディターとは異なり、ステップエディターではすべての MIDI ノートが表示されないという点です。表示するノートを選択することができるだけでなく、エディター左側のリスト内の順序を自由に並び替えることができます。これは、ドラムパートの作業を行うときに非常に便利で、リストにはあなたが使うノートのみを設定することができます。



ノートの一覧は、(グリッドでの MIDI ノートとの混同を避けるために)ボイスリストと呼ばれています。ノートは常に上から下へ表示され、最も高いノートが上部に、最も低いノートが下部に表示されます。

ノート一覧にノートを追加するにはいくつかの方法があります。

- ◆ すでに MIDI クリップを録音した場合は、MIDI クリップをダブルクリックします。そしてツールバーのステップボタンをクリックします。Mixcraft は、選択されたクリップで使用されているすべてのノートが含まれたボイスリストを自動的に作成します。これらは、追加/編集ボタンをクリックして、*Step Editor Notes Chooser* キーボードで編集することができます。(*Step Editor Notes Chooser* キーボードの使用法は、この続きの項をお読みください。)



- ◆ 最初からカスタムのボイスリストを作成するには、トラックリスト内の空の MIDI トラックを選択し、隣のメインクリップを右クリックした後、*Add Instrument Clip* を選択し、空の MIDI クリップを作成します。MIDI クリップをダブルクリックし、ツールバーの *Step* ボタンをクリックします。MIDI ノートを追加するには、*Add/Edit* ボタンをクリックします。すると、*Step Editor Notes Chooser* キーボードが開きます。

Step Editor Notes Chooser を使う

Step Editor Notes Chooser キーボードでボイスリストにノートを追加するには、キーボード上のキーをクリックします。また、右クリックするとノートを取り除くことができます。新たに選択されたノートのキーボードの鍵盤は、ページ色に変わります。ボイスを使用しているノートがグリッド内に存在する場合、キーボードの鍵盤がグリーンに点灯します。



◆ **モードを選択します**

これはノートの選択を、特定の調号、スケール、またはモードに制限します。選択されたキーやスケールの以外のノートがクリックされた場合は、ボイスリストに追加されません。スケールとモードの選択は、次のとおりです。

ステップエディットで劇的に迅速な音楽制作を

ここでステップエディターでセミランダムな音楽フレーズを迅速に作成する 1 つの方法を紹介しましょう。Add をクリックします

- ◆ クロマチック
 - ◆ メジャー
 - ◆ マイナー
 - ◆ ペンタトニック・メジャー
 - ◆ ペンタトニック・マイナー
 - ◆ ドリアン
 - ◆ ミクソリディアン
 - ◆ ハーモニックマイナー
 - ◆ ブルース
-
- ◆ クリア

Edit ボタン、*Select Mode* でスケールを選択し、その後、*Step Editor Notes Chooser* キーボード上で、ノートをオクターブから 2 オクターブ程度、マウスをドラッグします。ステップで[OK]をクリックします。

これは、現在のボイスリストからすべての未使用のボイスを削除します。グリッド上に「演奏される」ノートがある場合は(すなわち MIDI イベントが再生または描画された場合)、「使用される」ボイスをボイスリストから削除することはできません。

ボイスリストのノートをプレビューする

ボイスリストのノート名をクリックすると音が鳴ります。



ボイスリストのノートを変更する

ボイスリストの既存のノートを変更するには、ノート名の隣にある下矢印をクリックします。MIDI キーボードが、画面上に開くので、新しいノートをクリックします。この行のグリッドにあるすべてのノートは、新しく選択したノートを演奏します。



ボイスリスト 右クリックメニュー

ボイスリストのノート、またはその下のグレーの領域を右クリックすると、さらに多くの機能を利用することができます。

エディターノート選択キーボードウィンドウ。Steps ドロップダウンを 16 分音符に設定し、ツールバーから鉛筆ツールを選択します。

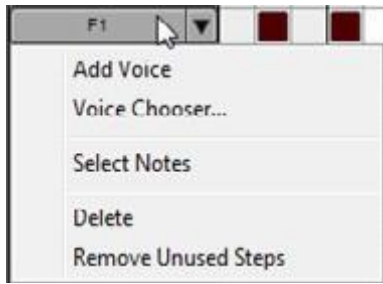
縦に 2 つの音符をクリックしないように注意しながら、ランダムにグリッド位置をクリックします。これにより、選択されたスケールのノートを使ってセミランダムなメロディーを作成します。



ボイスリストとドラムマップの違いとは？

良い質問です。ボイスリストは、ステップエディターに表示されているノートの一覧です。設定した方法に応じて、(C4、C#4、D5などの)単純なMIDIノート名、もしくは、「kick drum」、「snare」、「tambourine」のような、より音楽的なテキスト名のいずれかで構成されます。覚えておくべき重要なことは、ボイスリストでは、(追加/編集ボタンを使用して)表示するよう選択したボイスのみを示すことです。

ドラムマップは、ドラムキットの各インストゥルメントの名前リストを含む小さなドキュメントで、ハードドライブに保存されています。ボイスリストには、現在ドラムマップ内のすべての楽器名が表示されない場合があります。ドラムマップがロードされると、追加/編集ボタンを使用して、特定のサウンドを追加したり、非表示にすることができます。あなたが、コンピュータに精通している場合には、独自のカスタムドラムマップテンプレートを作成することができます(詳しくは、[カスタム・ドラムマップの作成](#)を参照してください)。



- ◆ **Add Voice (ボイスを追加)**
キーボードを開き、表示されたキーボード上の鍵盤(または複数の鍵盤)をクリックして、新しいボイスを追加します。
- ◆ **Voice Chooser (ボイスの選択)**
これは、追加/編集ボタンをクリックすることと同じです。Step Editor Notes Chooser キーボードを開き、ボイスリストからボイスを追加または削除することができます。
- ◆ **Select Notes (ノート選択)**
グリッド内の現在のボイスによって演奏されているすべてのノートを選択します。これは、ボイスのノートを(ドラッグして)別のボイスに移動する際や、またはすぐにボイスのノートをすべて削除する際に便利です。
- ◆ **Delete (削除)**
ボイスリストから、ボイスとグリッド上のすべてのノートを、削除します。これを行う際には十分注意してください！
- ◆ **Remove Unused Steps (未使用のステップを削除)**
グリッド上に、ノートが無いすべてのボイスを削除します。

ノートのドラムバーチャル・インストゥルメントを使用している場合は、ノートの代わりに、左列で個々のドラムの名前を表示することができます。Sound タブでは、Map ドロップダウンからドラムマップを選択します。Mixcraft は、すでにマッピングされている場合には、適切なドラムマップを選択します。

カスタムドラムマップの作成(上級者向け)

個々の(ノートごとの)カスタム楽器名を含むドラムマップを作成するためには、`%programdata%\Acoustica\Mixcraft\drum-maps\` フォルダへ移動します。ここでは、Mixcraft に付属されているドラムマップを表すテキストファイルが格納されています。テキスト形式は次のようになっています。

[MIDI ノート番号][ドラムヒット名前]

たとえば、*Big And Dumb Drums* と呼ばれるバーチャル・インストゥルメントがあり、MIDI ノート 54 に、*Mega Kick* という、サウンドがあった場合、次の行を追加します：

54 Mega Kick

ファイルは、`%programdata%\Acoustica\Mixcraft\drum-maps\` フォルダに、*Big And Dumb Drums.txt* として保存します。

Mixcraft を再起動すると、新しいドラムマップが *スケール/ドラム マップ* リストに表示されます。

最後のステップは、*Big And Dumb Drums* バーチャル・インストゥルメントが選択された時に、自動的に適切なドラムマップを選択するためのデフォルトのマッピングを追加することです。

Default-Drum-Mapping.csv というファイルを Excel、Open Office Calc、または Google ドキュメントのいずれかで開きます。ファイルは列ごとにカンマで、テキストは引用符(")で区切られています。次のフィールドを入力し、ドキュメントを保存します。

◆ **マップファイル**

作成したファイルの名前。例："Big And Dumb Drums.txt"

◆ **VST GUID**

これは、VSTi を識別するための特別な値です。VST GUID を取得するためには、プラグインを使用した後、ログファイルを開きます。ログファイルは、`%appdata%\Acoustica\Mixcraft` にあります。

次の例では、ベースシンセサイザーVSTi の GUID を検索する方法を示しています。

```
15:39:16 [635 mils] : VST: C:\Program Files  
(x86)\Acoustica Mixcraft 7\ VST\3rdParty\Alien 303  
Bass Synthesizer.dll"
```

```
5:39:16 [635 mils] : VST found in registry.
```

```
15:39:16 [635 mils] : {4A2F286F-0000-0000-0000-000000000000}
```

◆ **VST 名**

GUID がない場合は、ログファイルからの正確な名前を使用します。

◆ **プリセット#**

ドラムパッチが属するプリセットです。

◆ **コメント**

それらのコメントを保持する必要はありません。ここに置いておきます。

上記のパラメーターを定義したら、ファイルを保存し、バーチャル・インストゥルメントをロードします。

パフォーマンスパネル

Mixcraft のパフォーマンス・パネルでは、MIDI とオーディオクリップを使用して、トラック全体を迅速で楽しく作成することができます。この機能では、標準の MIDI キーボードコントローラーを使用して(または、まったく MIDI コントローラーを使用することなく)、「演奏」をすることができますが、Novation の Launchpad のようなグリッドスタイルの MIDI コントローラーに最適化されていると言えるでしょう。では、これはシンプルなグリッドループプレーヤーなのでしょうか？ いいえ、パフォーマンスパネルには、さまざまな気の利いた仕掛けが備えられています！

パフォーマンスパネルは、複数の MIDI やオーディオクリップを同時再生するためのグリッドとして考えることができます(パフォーマンスパネルでは、その両方が同様に動作するため、「クリップ」と呼びます)。各プロジェクトには、単一のパフォーマンスパネルがあります。グリッド内のクリップは、各オーディオトラックにつき単一の再生が可能(水平方向)、メインクリップ・グリッドの標準的なクリップ再生と同様に動作します。パフォーマンスパネルの左にあるトラックリストは、メインクリップ・グリッドの「通常の」クリップとまったく同様に機能します： ボリューム、パン、ソロ、ミュートなど。MIDI とオーディオトラックは同じように機能するので、パフォーマンスパネルグリッドにクリップを配置するときには、トラックが MIDI なのかオーディオトラックであるのかどうかに注意する必要があります。混乱を避けるためにも、オーディオと MIDI トラックをグループ化しておくことが賢明だと言えるでしょう。

パフォーマンスパネル



- **パフォーマンス・ボタン** - トラックリスト上のパフォーマンスボタンをクリックすると、パフォーマンスパネルグリッドの表示、非表示を行うことができます。
- **セット** - セットは、同時に再生するクリップのグループを指します。セットはグリッドを横切って水平に配置され、垂直に配置された 1 つ以上のループから構成されます。セットは、好きなだけ作成することができます。さらに空のセットを追加す

るには、パフォーマンスパネルの上にある+add ボタンをクリックします。

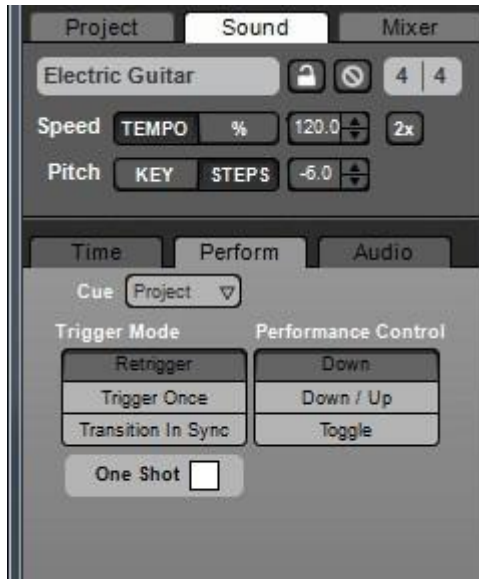
セットの名前を変更するには、テキストをダブルクリックし、新しい名前を入力してから、Return キーを押します(またはテキストボックスエリアの外側をクリックします)。

- ◆ **パフォーマンスパネルグリッド** - 再生されるクリップをドラッグ、ドロップするためのグリッド
- ◆ **再生と停止** パフォーマンスパネルには、多くの再生(右向きの黒い矢印)と、停止ボタン(小さな黒い四角)があります。その場所によって、個々のクリップ、セット全体、またはトラックの再生の開始と停止切り替えます。
- **+ 追加** -このボタンは、最後のセットの右側にブランクセットを追加します。すべてのセットロケーションがパフォーマンスパネルビューのサイズ幅に応じて、表示されない場合があることに注意してください。現在のすべてのセットを表示するには、横スクロールするか(以下のパフォーマンスパネル水平スクロールバーを参照)、またはパフォーマンスパネル・ビューの幅を広げます。ビューを広げるには、メインクリップ・グリッドの左端の領域にカーソルを合わせ、(クリップの再生と録音を行う画面右側のグリッド。パフォーマンスパネル・グリッドではありません)。正しい場所に合わせると、カーソルが左/右矢印に変わります。マウスボタンを押したまま左または右にドラッグして、パフォーマンスパネルの幅を変更します。
- ◆ **パフォーマンスパネル水平スクロールバー** - パフォーマンスパネルグリッドの下部にあるスクロールバーです。上述したように、すべてのセットを表示するには、スクロールバーを左右にスライドさせます。
- ◆ **アーム** - アームボタンをクリックすると、セットをメインクリップグリッドに録音するための準備が完了します。これは、セットを変更や、ミュート、クリップのソロを含む、セットグループのパフォーマンスの連続記録を可能にし、これらは曲を作成するための強力なツールとなることでしょう。ハードウェアの USB グリッドコントローラーを使用した場合には、さらに楽しさと可能性を広げることができるでしょう。パフォーマンスパネルの「録音」は、実際にハードドライブ上に新しいオーディオファイルを作成しません。それらは、既存のオーディオファイルを参照し、メインクリップグリッドに新しいクリップを作成していることに注意してください。これは、お使いのハードディスクを占有することなく、曲を作成することができることを意味します！
- ◆ **キュー** - *CUE* ボタンでは、Mixcraft は、1 つのクリップから再生を切り替えたり、再生中に再生ボタンがクリックされたときに待機する時間を設定します。Off に設定した場合を除いて、Mixcraft は常にビートに同期して切り替えを行います。これは、同期再生を維持する点において大変便利です。Cue が None 以外の値に設定されている場合、クリップの再生 矢印が点滅し、矢印は、キューの設定で指定された時間の長さの後に再生が始まることを意味します。1 Bar または 2 Bar で始めることをお勧めします。

場合は Cue が Off に設定されている場合、クリップとセットは再生ボタンが押されるとすぐに切り替わります。ループの切り替える場合、ループが簡単にプロジェクトのメトロノームから外れてしまうことになるので、これは通常、望ましくありません。クリックした時、直ちにグリッド内の個々のサウンドをトリガーするよう Cue を設定したい場合があります。(例えば、ワンショットのドラムや、効果音を外部パッドコントローラーで)

Cue ボタンは、パフォーマンスパネル内のすべてのクリップに影響するため、特定のグリッド位置に対して Cue パラメーターを個別にパラメータを設定するとよいでしょう。これは、グローバル設定を上書きします。(これを行う方法については、以下のパフォーマンスパネルサウンドタブ・パラメーターを参照してください。)

パフォーマンスパネルサウンドタブ・パラメーター



上記のパフォーマンスパネルの設定に加え、**すべてのクリップ**に対して同時に影響する設定のほとんどは、個々のクリップの動作をカスタマイズできるよう、多数のパラメーターを含んでいます。パフォーマンスパネル・グリッド内の個々のクリップのパラメーターにアクセスするには、クリップ (または複数のクリップ) をダブルクリックして選択し、画面の左下の *Perform* タブをクリックします。

- **キュー** - 上記のパフォーマンスパネル・セクションのキューポップアップメニューと同様に動作します。同列の新しいクリップがクリックされた場合に、Mixcraft がクリップ再生の切り替えを待機する時間を決めます。ただし、それは、**個々のクリップのみに**適用されます。サウンドタブキュー・ポップアップメニューが *Project* に設定されている場合、クリップは、パフォーマンスパネル・コントロール上部のポップアップメニューで選択した動作をします。(すなわち、クリップは任意の異なる動作をしません)

サウンドタブの Cue 設定が *Project* 以外に設定されている場合、グローバルキュー設定を無視し、個々のクリップの設定が優先されます。これは非常に重要なので、さらに詳しく掘り下げてみましょう。これは、実際の使用において、個々のクリップの動作をカスタマイズできる多くの柔軟性を持っています。パフォーマンスパネルのクリップは、パフォーマンスパネル・サウンドタブが個別に「customized」に設定されていない限り、デフォルトで *Project* に設定されていることに注意してください。

- **トリガーモード** - 再生ボタンを押したときに、ループをトリガー方法をカスタマイズします。
- **リトリガー** - クリップは、再生ボタンをクリックするたびに繰り返されます。グローバルまたは、サウンドタブ>Perform Tab>Cue が、Off 以外に設定されている場合、Mixcraft は、設定ノート値が経過するまで待機し、プロジェクトのメトロノームに合わせて再トリガーします。
- **トリガー・ワンス** - 個別の再生ボタンまたは上のセット再生ボタンでクリップの再生が開始されると、クリップは、同じ行の停止ボタン、または、左上隅のマスター停止ボタン、または Mixcraft のトランスポート停止ボタン(またはスペースバー)のいずれかで停止されるまで 再生を続けます。ハンマーでコンピュータを破壊することによっても、クリップの再生を停止することができますが、これはお勧めできませんし、保証内容に違反する可能性があります。冗談はさておき、*Trigger Once* は、演奏中にソリッドなニュアンスを残したい「基礎」となるビート用の良いオプションとなるでしょう。
- **Transition In Sync** - 再トリガー モードに似ていますが、再生ボタンをクリックすると、クリップの先頭から再生が開始される代わりに(キュー位置が経過した後)、新たに選択されたクリップは、**現在再生中のクリップの位置に合わせて再生を続けます**。言い換えると、現在再生中のループが3拍目にいる場合、新たなクリップは、3拍目から再生されます。*Transition In Sync* は、クリップ間のシームレスな移行を可能にし、また複数のクリップが互いにタイミングを顧みることを防ぐため(例:ダウンビートが間違ったカウントで再生される)、ライブパフォーマンスに最適です。
- **ワンショット** - *One Shot* ボックスをチェックすると、クリップは一度のみ再生されます。これは、シングルヒットのドラムやパーカッション、効果音に最適です。おそらく、サウンドがすぐにトリガーされることを確実にするために、*Cue* を *Off* に設定したいと思うことでしょう。
- **パフォーマンスコントロール** - マウスまたはハードウェアの USB コントローラーでクリックされたときに、クリップがどのように動作するかを指定します。
 - **ダウン** - クリップ再生ボタンをクリックすると、再生を開始します。トリガーモードの設定に応じて、クリップを連続的にループまたは一度再生します。ダウン モードは、サスティンペダルを踏みながらピアノを演奏することに似ていると考えることができます。
 - **アップ/ダウン** クリップは、再生ボタンを押しているときにのみ再生されます - ボタンを押すと再生を開始し、離すと停止します。これは、例えば、ミックスに一時的にループや曲の一節の断片を挟むような状況において、*Cue* 時間が *Off* に設定されている場合に最適です。*Cue* が *Off* 以外に設定されている場合は、キューノート値が経過した後まで、後まで再生ボタンを押しっぱなしにする必要があります。その後、クリップの再生が開始します。

- **トグル・オン/オフ・スイッチのように機能します。**再生を押すとクリップが開始し、停止するにはもう一度押します。*Cue* の設定はクリップの開始と終了点に影響することに注意してください。Minecraft は再生を開始する前に、*Cue* 値の経過を待機します。*Cue* 値が経過する前に再生ボタンが再び押されると、*Cue* 値で指定された持続時間、再生を続けます。

パフォーマンスパネル内での移動、複製、削除

- **クリップの移動** - クリップを移動するには、別のグリッド位置にクリック&ドラッグします。複数のクリップを選択するには、グリッドの空白領域から開始し、クリップ周りのボックスをクリック&ドラッグします(グリッドにクリップが無い)。
- **クリップの複製** - クリップを複製するには、Alt キーを押しながら別のグリッド位置にクリック&ドラッグします。複数のクリップを複製するには、グリッドの空白領域を開始し、クリップ周りのボックスを Alt キーを押しながらクリック&ドラッグします。

占有されているグリッド位置にクリップをドラッグすると、既存のクリップを上書きします。ドラッグ作業は慎重に行ってください！

- **セットを選択する** - 編集用にセット全体を選択するには、パフォーマンスパネルグリッド上部のセット名の領域で右クリックし、ポップアップメニューから *Select* をクリックします。
- **セットを複製する** - セットを複製するには、パフォーマンスパネル・グリッド上部のセット名の領域で右クリックし、ポップアップメニューから *Duplicate* をクリックします。セット全体(垂直列のすべてのクリップ)がセットの次の右側の列にコピーされます。*Duplicate* は、「挿入」機能として動作します。複製される右側にすでにセットが存在する場合、既存のセットは、一列分移動されます。移動に対応する必要がある場合、Minecraft は自動的に新しいセットを作成します。
- **セットを削除する** - セットを削除するには、セット名の領域で右クリックし、ポップアップメニューから *Delete* をクリックします。削除されたセットの右側にある既存のセットがシフトします。
- **パフォーマンスパネルグリッドのサイズ変更** - 列の幅は、パフォーマンスパネル上部のセット名の上にカーソルを置くと、調整することができます。カーソルが左右の矢印になったら、マウスボタンを押したまま水平方向にスライドしてサイズを変更します。

垂直グリッドサイズは、トラックの縦サイズ設定に従います。トラックリストのトラック名の上に置くと、垂直方向のトラックサイズを変更することができます。上下の矢印になったら、垂直方向にクリック&ドラッグしてください。デフォルトの高さに戻すには、トラックを右クリックし、ポップアップメニューから、*Properties>Height>Small/Normal/Large* を選択します。

組み込みテンポやキー情報

付属ライブラリーのクリップのほとんどには、「組み込み」のテンポと、キー情報を含んでいます（識別可能なリズムカルなタイミングや調号を持っていない、ワンショットの効果音のようなものは除きます）。

これにより Mixcraft は、タイミングとキーの「ロードマップ」を認識し、ユーザーが特別な操作をすることなく、正しい調号で再生を行うことができます。

パフォーマンスパネルを使用する

パフォーマンスパネルを使用するには、個々のグリッド位置にクリップをドラッグします。Mixcraft ループライブラリ(画面の下部にあるライブラリー・タブをクリックし、ループを表示、試聴することができます)、メインプレイバックグリッド、または Windows ファイルエクスプローラーからループをドラッグできます。Mixcraft ループライブラリーのループには、ファイルにテンポとキーについての情報が含まれています。これは、クリップがプロジェクトのテンポに完璧なタイミングで再生されることを意味します(サイドバーの埋め込みテンポとキー情報を参照してください)。

パフォーマンスパネルセットにループをドラッグしたら、すぐ左のセット番号(Set 1、Set 2 など)の再生矢印をクリックして再生を開始します。

すると、小さな再生ヘッドに気づくことでしょう。これらは、ループの長さに応じて異なる速度で移動します。セット内のループは同じ長さである必要はありませんが、2 または 4 単位の長さのループを使用することを強くお勧めします。Mixcraft は、時間内に任意の長さのループを再生しますが、繰り返すとサイクルの追跡が困難になることがあります。

(クリップが奇妙なサイズである場合、Mixcraft は、最も近い4分音符の長さに調整し、ループバックする前の最後に無音部分を付加します。これは自動的に行われますが、この調整は、ループを音楽的に維持するのに役立ちます。)

現在のセットまたはループを再生中に別のセットまたはループ再生ボタンを押すと、どのループのセットを再生するかを切り替えることができます。Cue の設定に応じて、パフォーマンスパネルは、次のセットまたはループのいずれかに、すぐに移行するか、または Cue 設定で指定した音符の値が経過するまで待機します。クリップは、パフォーマンスパネルの左端にある列の専用の停止ボタンを押すか、あるいは同じ行の空きセルの停止ボタンを押すことによって停止させることができます。または、パフォーマンスパネルの左上隅にあるマスター 停止ボタンを押すか、Mixcraft のトランスポートコントロールの停止ボタンを押して(またはスペースバーを押して)、すべてのクリップの再生を停止することができます。

パフォーマンスパネルを NOVATION 社 LAUNCHPAD USB ハードウェアコントローラーで使う

パフォーマンスパネルは、標準的な USB キーボード・コントローラー、あるいはコンピュータのマウスやトラックパッドで使用することができます(汎用 MIDI コントローラーとコントロールサーフェスを使うをも参照)。しかし、Novation 社の Launchpad の USB グリッドコントローラーと組み合わせた場合、それは本当の性能を発揮する可以说是と言えるでしょう。セットとセルの再生を個々のマウスクリックで制御する代わりに、LAUNCHPAD では、セルの再生を迅速に制御するためのマルチカラーの 64 ボタンのグリッドをフィーチャーしています。さらに、セットの再生とナビゲーションを制御するための 16 の追加ボタンを備えています。Mixcraft では、Launchpad コントローラーの長所を活かすべく設計されたいくつかの特別な機能を備えています。

LAUNCHPAD コントローラの設定

Novation 社の Launchpad は、使用に際して特別なドライバーをインストールする必要はありません。ここでは設定の仕方を説明します。

1. 付属の USB ケーブルの小さい方の端を Launchpad に差し込み、もう一方をお使いの PC 上の空き USB ポートに接続します。
2. Launchpad を接続すると、Minecraft の画面には次のようなウィンドウが表示されます。
これは新しいハードウェアが接続されたことを示しています。OK をクリックします。



3. ファイル>設定をクリックし、コントロール・サーフェスを選択します。左列では、Launchpad を選択します。右列の、Input および Output は、それぞれ Launchpad を選択します。Preferences ウィンドウ下部にある OK をクリックすると、Launchpad の使用準備が整います！

LAUNCHPAD ボタン

- **メイン 8×8 グリッド** - メインの 8×8 ボタングリッドは、対応する画面上のセット、クリップ、グリッドの再生/停止ボタンとして機能します。
 - 非占有グリッドの位置は、点灯しません。
 - 現在クリップを再生していない占有グリッド位置は、オレンジ色の照明を表示します。

現在再生しているグリッド位置は、緑色に点灯します。Cue 値が Off 以外に設定された新しいセットまたはクリップが選択されると、セルの再生が開始されるまで、場所が緑色に点滅します。その後、セルは緑色に点灯します。

再生中に空きグリッドボタンを押すと、Cue 設定の持続時間の後、同じ行のクリップの再生を停止します。この時間の間ボタンは赤く点滅し、この行のクリップは、再生を停止しようとしていることを示しています。

- **1～8 ボタン** - これらは、パフォーマンスパネルの上部にある再生/停止ボタンのように、セットの再生と停止を行います。

- **A-D ボタン** - Launchpad のメイングリッドボタンは、8x8 グリッド「のみ」を含んでいますが、Mixcraft の画面上のグリッドにサイズ/セル数の制限はありません。Mixcraft は、Launchpad コントローラーを検出すると、8x8 セルの青いボックスがパフォーマンスパネルに表示されます。これは、Launchpad コントローラー上の現在の対応セルを囲みます。

(パフォーマンスパネルのグリッドが、8x8 セルよりも大きい場合、これが唯一の関連項目になることに注意してください。)

Launchpad 上に表された 8x8 セルのグリッドは、A/B ボタンで上下に、C/D ボタンで左右にシフトすることができます。8x8 のグリッドを囲む青色のボックスは、それに応じて移動します。

プロジェクトの読み込みと保存

Mixcraft のプログラムアイコン (またはショートカット) をダブルクリックすると、**新規プロジェクトの設定** ウィンドウが表示されます。ここでは、新しいプロジェクトのプリセット設定の指定を行ったり、デフォルトのプロジェクトファイルを開いたりすることができます。また、**新しいプロジェクトの設定** ウィンドウを起動時に表示しないことも選択できます。しかし、あなたはそのまま残すことでしょう。なぜなら、**新しいプロジェクトの設定** ウィンドウでは気の利いた設定を行うことができるためです！

新規プロジェクトの設定 ウィンドウ内のすべてのパラメータは、たとえ新しいプロジェクトが開始された時でも、現在の設定を覚えています。いずれか1つの設定を変更した場合でも、次回、**新しいプロジェクトの設定** ウィンドウが開かれたとき、Mixcraft はそれを覚えています。



設定を指定する

Specify Settings ラジオボタンを選択すると、新しいプロジェクトの開始時に迅速かつ簡単に、最も重要なパラメータを設定することができます。

ビデオトラック

このボックスをチェックすると、プロジェクトの最初のトラックがビデオトラックになります (1つのプロジェクト内で、1つのみビデオトラックを持つことができます)。

インストゥルメントトラック

Mixcraft によって自動的に作成されるバーチャルインストゥルメント・トラックの数を指定します。番号をクリックして、キーボードの数字を入力するか、または上下の矢印を使用して番号を指定します。

オーディオトラック

自動的に作成されるオーディオトラックの数を指定します。番号をクリックして、キーボードの数字を入力するか、または上下の矢印を使用して番号を指定します。

センドトラック

自動的に作成されるセンドトラックの数を指定します。番号をクリックして、キーボードの数字を入力するか、または上下の矢印を使用して番号を指定します。

マスタートラック

このボックスにチェックすると、トラックリストの一番下にマスタートラックを作成します。

パフォーマンスパネル

このボックスにチェックを入れると、新しいプロジェクトでパフォーマンスパネルを開きます。セットボックスを使用し、空のパフォーマンスパネルセットの数を指定します。

スナップ設定

新しいプロジェクトでのスナップを設定します。

モード

タイムラインルーラーとポジションの表示を *時間/拍* から選びます。

テンポ

新しいプロジェクトのテンポを設定します。テンポの数字をクリックするか、キーボード上の数字を入力します。または、上下の矢印を使用してテンポを指定します。

調号

文字の *C* をクリックし、望ましい調号を入力するか、または、上下の矢印を使用してプロジェクトの調号を指定します。

拍子記号

分子や分母をクリックして、指定したい拍子の数値を入力します。

テンプレートを読み込む

既存の Mixcraft テンプレートファイルを読み込むには、[参照...](#) ボタンをクリックします。Windows エクスプローラーをナビゲートし、Mixcraft のテンプレートファイルの場所に移動します。次にテンプレートファイルをダブルクリックしてテンプレートファイルを開きます。

既存のプロジェクトを読み込む

Mixcraft では、ファイル メニューから、*Open Project...* (CTRL+O) を選択すると、Mixcraft プロジェクトファイル (MX7、MX6、MX5、MX4、または MX3) を読み込むことができます。開きたいプロジェクトファイルまで移動し、選択した後、*Open* をクリックします。あるいは、ツールバーの *Load Project* ボタンをクリックするか、または *New Project Settings* ウィンドウの *Browse...* をクリックします。

また、Mixcraft 2 プロジェクトファイル (MXC) と Mixcraft テンプレート (MX6、MX5、または MX4 のテンプレートファイル) を読み込むこともできます。

スタンダード MIDI ファイルを読み込む

Mixcraft では、スタンダード MIDI ファイルを開くことができます。Mixcraft は新しいトラックを作成し、MIDI プリファレンスで設定したデフォルトの General MIDI シンセサイザーを使用して再生します。

新規プロジェクトの表示

New Project Settings ウィンドウ画面は、*Show For New Projects* ボックスのチェックを外すことにより、無効化することができます。チェックボックスを外すと、Mixcraft は最新の *New Project Settings* の構成をデフォルトとして使用しますが、*New Project Settings* ウィンドウの表示はスキップされます。*New Project Settings* ウィンドウの表示を再度有効にするには、*ファイル > Set New Project Default* を選択し、*New Project Settings* ウィンドウが現れたら、*Show For New Projects* のチェックボックスにチェックを入れます。

プロジェクトを保存する

ファイル メニューから、*上書き保存 または名前をつけて保存...* を選択します。プロジェクトのフォルダを作成したい階層まで移動し、名前を入力してから *Save* ボタンをクリックします。すると、Mixcraft は入力した名前のフォルダを自動的に作成します。Mixcraft プロジェクトファイルと関連するすべてのオーディオファイルがプロジェクトフォルダに保存されます。

プロジェクトが、以前のバージョンで保存されている場合に、*Save* コマンドを実行すると、同じファイル名を持つ既存のプロジェクトファイルを上書きします。プロジェクトの異なるバージョンを保存したい場合、プロジェクトファイル名の末尾に数値や日付を追加することをお勧めします。

またプロジェクトは、ツールバーの *Save* ボタン (青色のフロッピーディスクアイコン) をクリックして保存することもできます。

作業は、こまめに保存するようにしてください。電源が落ちてしまう可能性が無いわけではありません。

テンプレートと共にプロジェクトを保存する

テンプレートを読み込んで、新しいプロジェクトを開始し、*Save* ボタンを押した場合、(または、*File* メニューから選択した場合)、Mixcraft は、新しいプロジェクトとしてファイルを保存します。テンプレートファイルが上書きされることはありません。

オーディオファイルにプロジェクトをミックスダウンする

MP3、WAV、OGG や WMA ファイルとしてプロジェクトを保存するには、メインウィンドウ・メニューでファイル>ミックスダウンコマンドを使用します。詳細については 201 ページの **オーディオおよびビデオファイルへミックスダウン** の章を参照してください。

MIDI ファイルとして保存する

プロジェクトの MIDI コンテンツを、スタンダード MIDI ファイルとして書き出したい場合、メインウィンドウメニューからファイル> MIDI ファイルとして保存... を選択します。または、ファイル>名前をつけて保存... を選択した後、タイプフィールドをクリックして、*MIDI File Type 1* を選択します。

MIDI データを含んでいないオーディオトラックは、スキップされます。

プロジェクトのバックアップ

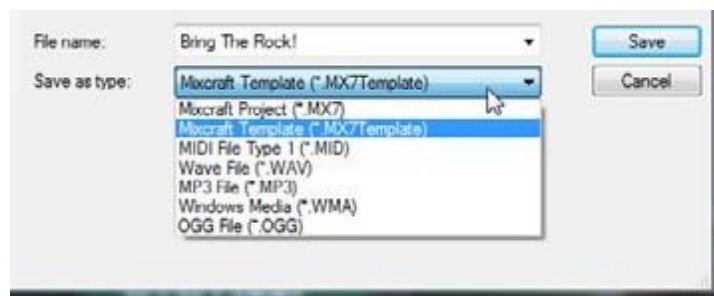
プロジェクトのバックアップは、保存を行うたびに作成されます。バックアップファイルは自動的にプロジェクトフォルダにあるバックアップサブフォルダに保存されます。

プロジェクトテンプレート

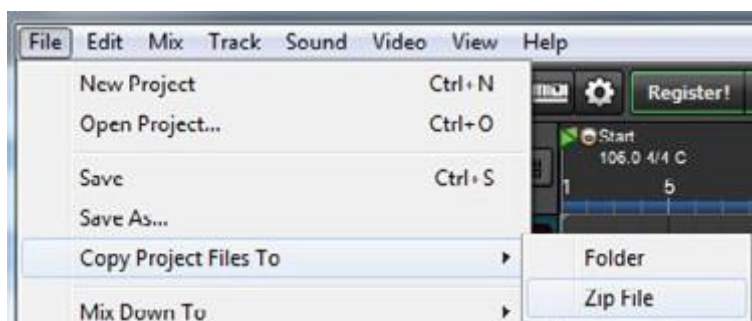
テンプレートは、トラック名、トラック画像、ボリューム設定、アーム状態、および他のトラックの設定が保存されている特別なプロジェクトです。プロジェクトテンプレートを使用すると、好みに合わせてプロジェクトの初期パラメータを設定しておくことができるため、時間を大幅に節約することができます。

Mixcraft のプロジェクトテンプレートは、*.mx7template* ファイルとして保存されます。

プロジェクトテンプレートを保存するには、メインウィンドウメニューでファイル>名前をつけて保存... を選択し、*Save as type:* ドロップダウンメニューから *Mixcraft Template* を選択します。ファイル名を入力、保存先のフォルダを選択した後、*Save* をクリックします。



プロジェクト・ファイルを全てフォルダにコピー



プロジェクトの中で使用した、プロジェクトファイルとすべてのサウンド、ビデオ、またはレコーディングは、簡単に一つのフォルダまたは zip ファイルに保存することができます。これは、プロジェクトやバックアップを整理するだけでなく、他の Mixcraft ユーザーとの共有を便利にします。

プロジェクトとそのサウンドをコピーするには、プロジェクトを保存し、メインウィンドウメニューで **ファイル>プロジェクト・ファイルを全てフォルダにコピー...** をクリックします。その後、*Folder* または、*Zip ファイル* をクリックします。

フォルダにコピーする

プロジェクトとファイルをコピーするフォルダを選択し、*OK* をクリックします。必要に応じて、*新規フォルダーボタン* をクリックして新しいフォルダを作成することができます。

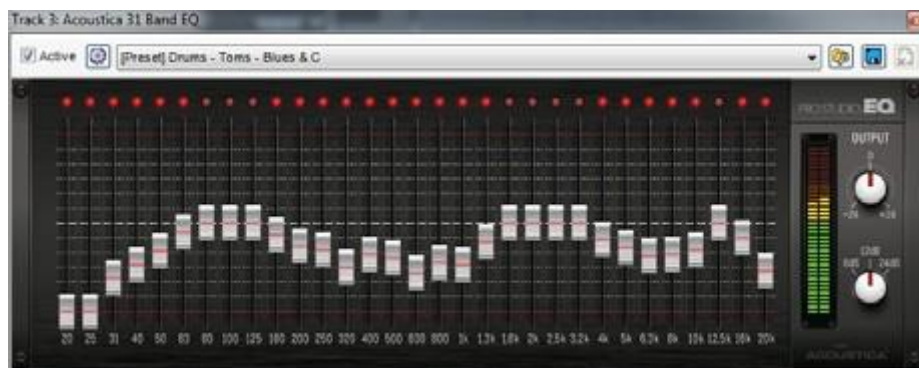
ZIP ファイルにコピーする

zip ファイルの名前を入力し、*保存* をクリックします。すべてのプロジェクトファイルは自動的に圧縮された ZIP ファイルに追加されます。オーディオおよびビデオファイルは、必ずしも十分に圧縮されませんが(ファイルが破損することはありませんが、そのファイルサイズが大幅に縮小することはありません)、これは電子メールやアップローダーに送信するための単一のファイルを作成する素晴らしい方法と言えます。

MIXCRAFT PRO STUDIO 7 の追加プラグイン

Mixcraft Pro Studio 7 では、以下のプラグインが追加されました。

ACOUSTICA 31 BAND EQ(アコースティカ・31 バンド・イコライザー)



Acoustica 31 バンド EQ は、周波数帯域の成分の正確な制御を提供する、1/3 オクターブ・グラフィックイコライザーです。スライダーレンジは 6dB~24dB のブーストおよびカット調整が可能であり、内蔵された多数のプリセットを使用することですぐに使えるようになっています。

ACOUSTICA PRO STUDIO REVERB(アコースティカ・プロ・スタジオ・リバーブ)



Acoustica Pro Studio Reverb は、受賞歴のある Pianissimo グランドピアノで使用されている豊かで透明なリバーブの、柔軟性とサウンドを高めたリバーブエフェクトです。

DUBMASTER LIQUID DELAY(ダブマスター・リキッドディレイ)



Dubmaster Liquid Delay は、トラックに独特の雰囲気とサウンドを付加するための、強力な LFO 主導のフィルタリングとフェイズ効果に、テンポ同期するリズムカルなディレイを組み合わせました。

FAT+(ファット+)



FAT+は、ふくよかなサウンドのための必須成分すべてを1つの強力なプラグインに集約しています。アナログの暖かさ、真空管ディストーション、テープサチュレーションを1つのエフェクトで表現することができ、トラックをファットにします！

FEROX TAPE EMULATOR(フェロックス・テープエミュレーター)



テープの音には独特な「何か」があります。Ferox は、その無形の「何か」をキャプチャーしました。リアルなテープヒス、サチュレーションや、コンプレッションのユニークな組み合わせが、トラックに個性とクラシックな質感を付加します。

FSQ1964 TRANSIENT VITALISER (FSQ1964 トランジェント・ヴァイタライザー)



この強力なマスタリングツールはミックスに、甘い高周波数、アナログ感、透明なトランジェントや、大胆さを付加します。

GSXL4070 VINTAGE PARAMETRIC EQ (GSXL4070 ヴィンテージ・パラメトリック・イコライザー)



4 バンドのパラメトリックイコライザーにハイパスフィルターが追加されたこのプラグインでは、トラックの高音と低音を強調したり、ミックスからノイズや不必要な低音をカットし、完璧なサウンドを提供します。世界で最も切望されたスタジオ・ミキシングコンソールの EQ セクションに触発されたプラグインです。

IZOTOPE MASTERING ESSENTIALS(アイゾトープ・マスタリングエッセンシャルズ)



マスタリング・エッセンシャルズは、ゴージャスなパラメトリック EQ、スペクトラム・アナライザー、驚異的なルーム・シミュレーション、真空管コンプレッション、リミッティングと、サチュレーションで、Mixcraft に iZotope 社の世界クラスのマスタリングツールを提供します。



入力されたオーディオのダイナミクス及び振幅を使用して、フィルターのカットオフ周波数を変調する、エンベロープフォロワーです。ダイナミックに音楽コンテンツに対応し、ファンキーで、液体のようなフィルター効果を得られるでしょう。信号はモノ(Mid)、ステレオ(Side)に分割されます。各部分は、パノラマ 3D エフェクトを作成するために、増幅または減衰させることができます。

MID-SIDE HARMONIC VITALISER (ミッドサイド・ハーモニックヴァイタライザー)



Mid-Side Harmonic Vitaliser+ は、活性化、カラーリング、制御、調整、およびステレオオーディオコンテンツ拡張（サイド部分の信号）のための新技術を搭載したステレオエンハンサーで、ミックスにスペース、幅、および深さを付加します。

MID-SIDE STEREO PHASE FILTER+ (ミッドサイド・ステレオフェーズフィルター+)



フェーシングとフィルタリングの特別な 3D のモジュレーション・エフェクトを作成することにより、ステレオ音声を変調する新しいクリエイティブな方法を提供します。中央のオーディオ成分はそのままに、頭の周りを飛び回る効果を付加します。

TB GATE(TB ゲート)



良質のゲートエフェクトは、ミックスからノイズや不必要な成分を除去するために重要な役割を果たします。ゲートは、ボーカルやギター演奏の、望ましくない音を含むトラックの領域からヒスやノイズを除去します。

TB PARAMETRIC EQUALIZER (TB パラメトリック・イコライザー)



良いミックスの鍵は、適切なイコライジングです。このグラフィックパラメトリック・イコライザーは、見事なインターフェースを備えています。6つの色分けされたバンド、XIS フィルタータイプ、スペクトル解析、およびモノ成分(ミッド)、およびステレオ成分(サイド)を独立して EQ する機能を持っています。

TB GATE (TB ゲート)



8ビットのテレビゲームや、12ビットサンプラーの音を再現します。2ビットノイズに設定した場合は、潰れたサウンドを得ることができます！
TimeMachineはA/D、およびD/Aのエイリアシング、リサンプリング、およびビット削減（リニアおよび μ Law量子化）の効果をシミュレートします。

Twisthead



トラックに微妙なアナログ暖かさや、激しい真空管のオーバードライブ効果を付加します。このヴィンテージ真空管プリアンプはボーカル、ギター、ドラムなどに 1960 年代の魅力と個性を付加します。

XBass 4000L



XBass4000Lは、ビンテージ真空管回路に特有の暖かさと、図太い低音をあなたのプロジェクトに追加します。XBass 4000Lは、トラックの低音スペクトルを高めるための2つのユニークなアルゴリズムを組み合わせています。低音成分を強調するために、ベースとサブベースのスペクトルを豊かにし、高調波の周波数をブーストします。

MIXCRAFT PRO STUDIO 7 の新プラグイン

Mixcraft Pro Studio 7には以下の新規プラグインが追加されました。

DUBSHOX MULTI-BAND DISTORTION (ダブショックス・マルチバンドディストーション)



DUBSHOX マルチバンドディストーションは、アナログやトランジスタ/ダイオード、チューブから、クレイジーなデジタルの歪みまで、40 種類以上のディストーションとシェイパーを備えた、マルチバンドディストーション/ウェーブシェイパーユニットです。すべてのバンドには、過剰な音量ブーストせずに強力な歪みを加えるためのドライブと出力レベルのノブがあります。DUBSHOX マルチバンドディストーションは、ダブステップ、ドラムンベース、および EDM を含むアグレッシブな現代のダンススタイルに最適です。

POD4500 PARTICLE DELAY (ポッド 4500 パーティクル・ディレイ)



POD4500 PARTICLE DELAY は、標準的なビート同期ディレイに乱暴でユニークな「粒子」を付加します。ディレイ成分を遅らせたり、オクターブで上下させたり、フィルターや変調を加えることが可能です。POD4500 PARTICLE DELAY は、あらゆる音楽ジャンルにおいて、素晴らしい効果を加え、特に実験的なダンス音楽スタイルにおいては重宝されることでしょう。

VTC-1 VACUUM TUBE COMPRESSOR(真空管コンプレッサー)



PSEQ-1 真空管パッシブ EQ は、パッシブ EQ 回路の甘くて暖かい「正真正銘の」質感を再現します。狭い Q 設定で、大きくブーストしたとしても、PSEQ-1 Vacuum Tube Passive EQ では、従来のアクティブ EQ トポロジーを悩ませている荒々しさを、多くの場合において避けることができます。個別のチャンネル、または最終の 2 チャンネル・ミックスバスの両方に最適な EQ と言えるでしょう。

TREBLECREAM(トレブルクリーム)



TrebleCream は、目立ったり、歪んだりした中高音域とトランジェントの影響を最小限に抑え、より理想的なファイナルミックスを作るための、新マスターバスプラグインです。

TRW-1 VACUUM TUBE TRIODE WARMER (TRW-1 真空管トライオード・ウォーマー)



TRW-1 真空管トライオード・ウォーマーは、真空管スタジオデバイスの実際のブロックに似た内部構造を持つプラグインです。これには、僅かな内部フィードバック、真空管によるトランジェントの軟化、コンプレッション、奇数と偶数のハーモニクス生成などの物理現象のエミュレーションが含まれます。

VBE-1 VACUUM TUBE BASS ENHANCER (VBE-1 真空管ベース・エンハンサー)



VBE-1 真空管ベース・エンハンサーは、真空管のアナログベースエンハンサーです。標準的イコライゼーションで、求める太さや暖かさを得られない場合、VBE-1 真空管ベースエンハンサーは、本物の真空管の暖かさ、サチュレーション、およびベースラインとキックドラムの迫力を提供します。



Pentode Audio 社の VTC-1 真空管コンプレッサーは、暖かいアナログと透明感のあるサウンドが特徴のアナログモデリングコンプレッサーです。現代のコンプレッサーに比べ、Pentode Audio VTC-1 は、異なる動作をします。まず VTC-1 には、スレッシュホールドノブがありません。圧縮量は、古いアナログチューブ・コンプレッサーと同様に、入力レベルの増減で設定します。Compression Amount ノブは、現代コンプレッサーの Ratio(レシオ)ノブに似ています。

ZENER LIMITER LM-2Z

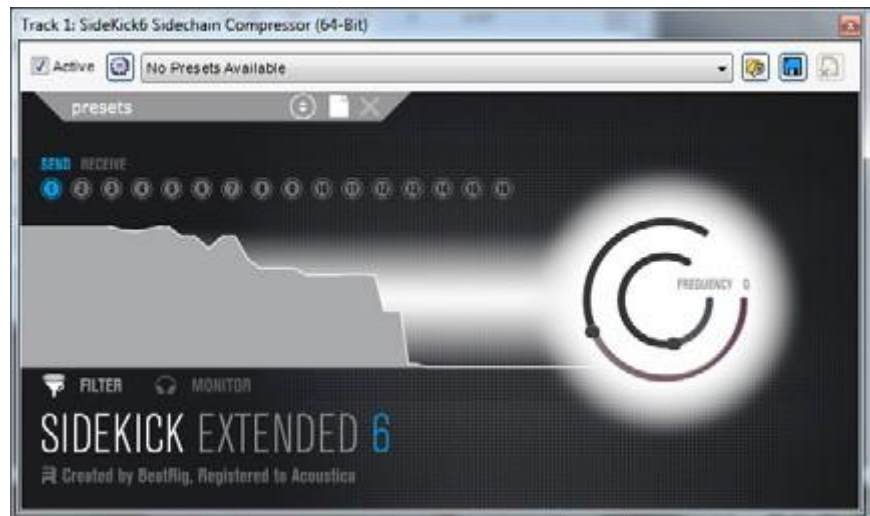


Zener Limiter LM-2Z は、ツェナーダイオードをゲインリダクション素子として利用した、希少でユニークなコンプレッサーをモデリングしています。古典的なデジタル・ブリックウォールリミッターに比べ、歪みと不要な人工成分を大幅に抑え、より透明性のある、風通しの良いサウンドを提供します。

FUSION FIELD(フュージョン・フィールド)



FUSION FIELD は、ミックスの中で美しく馴染む、滑らかな拡散リバーブです。複雑で自然なスペースを模倣するように設計されていますが、非常に使いやすいインターフェースが特徴です。残響空間を表現するために、革新的な「クラウド」の表示を使用して、Fusion Field は、あなたの創造性を引き伸ばすために、いくつかのパラメーターを使用して強力な制御を提供しています。



SideKick Extended 6 は、最も簡単で、かつ最も包括的なサイドチェインコンプレッサーです。サイドチェインは、1つのサウンドで別のサウンドを圧縮します。最も一般的には、ダンスミュージックの制作において、キックドラムのドラムヒットに合わせて、他のサウンドをかがめる場合に用いられます。

STUDIODEVIL VIRTUAL BASS AMP (スタジオデヴィル・バーチャルベースアンプ)



Studio Devil Virtual Bass Amp は、真空管プリアンプ、パワーアンプのドライブコントロール、可変可能なニー(Knee)リミッター、7バンドEQ、2スピーカー・キャビネットのエミュレーション(DIを含む)、および多数のプリセットを備えた、伝説的なベースアンプをリアルにシミュレートするためのプラグインです。

JOURNEYS (ジャーニー)



A|A|S String Studio VS-2 内部のサウンドエンジンは、サウンドデザイナー“グレゴリー・シンプソン”氏の努力の結晶です。Journeys では、異なる時代や、場所、または文化のエッセンスを呼び起こします。このコレクションは、あなたを古代世紀から現代、アジアからアフリカ、またはその全ての間点へとナビゲートします。

MIXCRAFT PRO STUDIO 7 で追加されたインストゥルメント
Mixcraft Pro Studio 7 では、以下のインストゥルメントが追加されました。

ME80 VINTAGE ANALOG SYNTHESIZER (ME80 ビンテージアナログシンセサイザー)



強力で誰もが欲しがるアナログシンセサイザーの代表でもある、ヤマハ CS80 アナログシンセサイザーを驚きの精度で再現しました。このインストゥルメントでは、(実機と同様に)ポリフォニック・アフタータッチをサポートし、実機の持つ豊かなクリーミーなトーンを見事に再現しています。

MEMORYMOON ANALOG SYNTHESIZER(メモリームーン・アナログシンセサイザー)



シンセサイザー歴史の中で、伝説の Moog 社のメモリーモーグを超える巨大なサウンドはありません。Memorymoon は、オリジナルの持つ膨大なアナログサウンドを完全にキャプチャーしたシンセサイザーです。プリセットやノブを装填した、この3オシレーターのパリフォニックシンセは、あなたをびっくりさせることでしょう。

ACOUSTICA PIANISSIMO VIRTUAL GRAND PIANO(アコースティカ・ピアニッシモヴァーチャルグランドピアノ)



250 メガバイトのスタインウェイ・モデル D のピアノサンプルと、強力なピアノ物理モデル技術を組み合わせた、高品質で、受賞歴のあるグランドピアノ音源です。

GLASS VIPER(グラス・ヴァイパー)



ヤマハ DX7 やローランド D-50 などの、80 年代と 90 年代のデジタルシンセを拡張した GLASS VIPER は、ユニークな波形シェイパーを備え、深くて自然なサウンドの動きを提供します。また、単なるアナログシミュレーションにとどまらず、シンプルで古典的なシンセ音から、汚れたダーティーなベース、繊細なピアノ、奇妙で不自然な映画の効果音まで、広範囲のサウンドをカバーしています。

ME80 バージョン 2



Mixcraft Pro Studio 7 では、ME80 バーチャル・アナログポリシンセのアップデート版である、ME80 バージョン 2 が追加されました。新バージョンでは、64 ビットおよび 32 ビットモードを装備し、新しく更新された豪華なユーザーインターフェイスと、全く新しいサウンドエンジンが搭載されています。ME80 バージョン 2 は最も豊かでリアルな CS80 エミュレーターとして、どこでも簡単に利用することができます。

(ME-80 バージョン 1 のユーザーパッチを、バージョン 2 で読み込むことはできません。従って、Mixcraft Pro Studio 7 には、互換性を維持するために、両方のバージョンが含まれています。)

ALPHA SAMPLER (アルファサンプラー)

Mixcraft 7 の新しいアルファサンプラーは、迅速で楽しく簡単に使用できる基本的な機能を備えたサンプラーです。操作は、とても簡単で、ほとんど説明の必要がありません。サンプルディスプレイ・ウィンドウにオーディオクリップをドラッグしてプレイするだけです！ アルファサンプラーでは読み込んだサウンドを、キーボードでポリフォニックで演奏することができます。好きなだけ多くのノートを演奏を演奏してください。アルファサンプラーは Mixcraft のすべてのバージョンに含まれています。



アルファサンプラーにサウンドをロードする方法は 2 つあります。

- サンプルディスプレイ・ウィンドウで *Load Sound* ボタンを押します。標準的なダイアログボックスが開き、お望みのサウンドにナビゲートすることができるので、サウンドを選択し、Open ボタンを押して読み込みます。Mixcraft 7 は、アルファサンプラーにロードされたサウンドを自動的に現在の曲のプロジェクトフォルダに保存します。

- Mixcraft クリップライブラリーから、または、トラックビュー・ウィンドウから直接任意のオーディオクリップをドラッグ & ドロップします(トラックビュー・ウィンドウの下部にあるライブラリタブをクリックして、クリップをプレビュー/選択します)。トラックビュー・ウィンドウからドラッグされたオーディオクリップは、トラックビューウィンドウサンプルで設定された開始点と終了点を保持し、開始点と終了点を簡単に編集することができます。

サンプルディスプレイ・ウィンドウ



Load Sound をクリックすると、アルファサンプラーにロードするためのサンプルを選択するダイアログボックスが開きます。アルファサンプラーは、一度に一つのサウンドのみを再生することができるので、新たにサウンドを読み込んだ場合、以前に読み込まれたサウンドは消去されます。*Load Sound* 下部のディスプレイは、現在読み込まれているオーディオのファイル名を表示します。

VOLUME ENVELOPE (ボリューム・エンベロープ)



サンプルの音量に影響する単純なアタック/リリース・エンベロープジェネレーターです。

Attack (アタック) は、音の始まりを調整します。ゼロに設定した場合、サウンドは直ちに開始されます。アタックの設定を大きくすると、最大音量に達する時間が長くなります。

Release (リリース) は、キーが解放された後のサンプルの音量に影響します。ゼロに設定した場合、鍵盤を放すとサンプルは直ちに停止します。リリース設定を増加すると、サンプルは徐々にフェードアウトします。高く設定するほど、フェードの時間の長さが増加します。

音量を制御する要因は他にもあります。アルファサンプラーにロードされたサンプルは、ベロシティセンシティブであることに言及しておく必要があります。つまり、そっと鍵盤を弾くとサンプルが静かに再生されます。逆に、強く弾いた場合には大きな音量でサンプルを再生します。

PITCH (ピッチ)



Fine Tune(ファイン・チューン)では、 ± 100 セントまでのサンプルの音程を調整できます。ノブをダブルクリックすると、*Fine Tune* を直ちに0に戻すことができます。

Rubber(ラバー) 特にドラムループや全体のミックスの断片に適した、ユニークな機能です。中央位置に設定すると、ラバーの効果はオフになります。左側につまみを回すと、サンプルは高速で高いピッチで始まり、遅くなります。一方、右側に回した場合には、逆の効果を得られます。サンプルは、低ピッチで開始し、その後速く(高く)なります。

フィルター



アナログシンセサイザーでフィルター操作の経験がある場合、これはお馴染みのパラメーターだと言えるでしょう。アルファサンプラーでは、古典的なローパスフィルターをモデリングしたフィルターを搭載しています。

Cutoff(カットオフ) フィルターの低域通過周波数を設定します。つまり、カットオフ・ノブで設定した帯域よりも下のすべての周波数が通過を許可されます。一方、それ以上の周波数はブロックされます。

Resonance(レゾナンス) は、カットオフ周波数に近い周波数帯を強調します。レゾナンスノブの設定が高いほど、より強調されたサウンドを得られ、これは、(カットオフが変調された)「リングング」や「ワウワウ」サウンドとして広く知られています。

MOD WHEEL(モジュレーションホイール)



Mod Wheel(モジュレーションホイール) アルファサンプラーのピッチやフィルターのカットオフ周波数を制御することができる低周波発振器(LFO)で構成されており、ビブラートや、ワウワウなどの効果を得ることができます。モジュレーション LFO は、例えば、自動でパラメーターを上下にコントロールできる「第三の手」のようなものと言えれば分かりやすいでしょうか。

変調量は、キーボードコントローラーのモジュレーションホイール(または MIDI コントローラー #1 を送信するように設定された任意の物理的なコントローラー)を使用して変更することができます。

Speed(スピード)は、LFO の速度を調節します。

Filter(フィルター)と Pitch(ピッチ)ボタン は、変調先を選択します。*Filter* を押すと、LFO がフィルターのカットオフ周波数を変調します。*Pitch* を押すと、LFO はピッチを変調します。本当にクレイジーな効果を期待する場合には、両方を同時に選択することもできます！

トライアングル/スクエア・スライド・スイッチ LFO 波形を三角波と矩形波のいずれかの中から選択します。三角波は、滑らかな上下のサイクルを繰り返します。微妙なビブラートや、または極端な設定では、急降下するサイレンや極端なワウ効果(フィルター変調時)を得られます。矩形波は、前後に急激なジャンプを繰り返します。ピッチを交互に繰り返すサイレンを作る場合に活躍し、または、*Tempo Sync(テンポ同期)* スイッチと共に使用した場合には、シンクロソニックなりズミカルな効果を得ることができます。

Tempo Sync(テンポ同期) LFO の速度を現在のプロジェクトテンポに同期します。SPEED ノブは音楽的な音符の単位で切り替わります。LFO はビートに合わせて「固定されたステップ」で変調します。また、同期されたノート値は全音符から 16 分音符範囲で切り替わります。

OUTPUT(出力)

出力部には、大きなステレオ・レベルメーターがあります。他のメーターと同様に、赤いインジケーターが点灯しないようにする必要があります。さもなければ、厄介なデジタル・クリッピングを発症することになってしまいます。

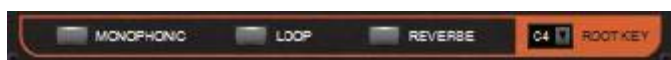
Volume(ボリューム) アルファサンプラーのマスター音量を調節します。中間の設定は階調を表します。すなわちアルファサンプラーは、ゲインの加算または減算をしません。マスターボリュームを右方向に回すと、非常に静かなサンプルに音量を追加することができ、逆方向にダイヤルすると、音量の大きなサンプルの歪みを防ぐことができます。特にフィルターのレゾナンス・コントロールが非常に高い値に設定されている場合には有効と言えるでしょう。



Lo-Fi(ローファイ) アルファサンプラーの出力を、8 kHz のサンプルレートと 8 ビットのビットレートに落とします。古典的な 8 ビットハードウェアサンプラーやドラムマシンに似た、荒々しく、攻撃的なサウンドを得られます。

正確には、出力セクションではないですが、アルファサンプラーには、アルファサンプラーが MIDI データを受信していることを示すための MIDI 点灯インジケーターを装備しています。

付加機能



Monophonic(モノフォニック) アルファサンプラーが一度に演奏できる音符を一つに制限します。モノモードでは、「最後に演奏したノートが優先」されます。他のノートを演奏している間に新しいノートが演奏されると、最初のノートが遮断され最後のノートが再生されます。新しいノートは、常に最初からサンプルを再トリガーします。

Loop(ループ) 鍵盤を、サンプルの全長を超えて長く保持した場合、サンプルの先頭に戻って繰り返し再生を行います。

Reverse(リバース) サンプルを逆方向に再生します。

Root Key(ルートキー) サンプルのベースノートを指定します。つまり、サンプルが標準のピッチ(つまり、トランスポーズされていない状態)で再生される「ホームベース」キーのことを指します。ルートキーを調整すると、サンプルの範囲の入れ替えに便利です。

OMNISAMPLER(オムニサンプラー)



オムニサンプラーは、アルファサンプラーの簡単なドラッグ&ドロップの概念を、「グリッド」が簡単に切り替え可能な、お馴染みの 16 パッド仕様のドラムマシングリッドサンプラーへと拡張しました。最大 128 サンプルまでを同時に読み込むことができます。さらに、オムニサンプラーでは、各パッドごとに、独立したピッチ、フィルター、エンベロープ設定を備えています。

オムニサンプラーは、Mixcraft 7(スタンダード版)、および Mixcraft Pro Studio に付属されています。Mixcraft Home Studio には付属されていませんが、十分にアップグレードする価値があると言えるでしょう！

サンプル・パッド・グリッド

オムニサンプラーは、いつでも閲覧可能な 16 のサンプルパッドに、最大 128 同時にサンプルを読み込むことができます。左側のマトリクスグリッドでは、4×4 パッドグリッドに表示する 16 個のサンプルパッドを、迅速に選択することができます。現在選択されている 4×4 パッドグリッドは、パッドにサンプルが読み込まれている場合には黄色の四角で、または、読み込まれていない場合には、グレー色のパッドでパッドバンクセクターに表されます。4×4 パッドグリッドに表示されるパッド変更するには、パッドバンクセクター内でクリックします。サンプルパッドは常に MIDI ノートと 1 対 1 の関係を持っています。各パッドの MIDI ノート番号は固定されており、左上の最初のパッドが C-1、右下の最後のパッドは G9 となります。

別々のパッドで同じサンプルを再生したい場合は、別のパッドの位置で同じサンプルを再読み込みします。Mixcraft 7 は、オムニサンプラーにロードされたサウンドを、自動的に現在のソングプロジェクトフォルダに保存します。従って、プロジェクト・フォルダを移動したり、アーカイブしたりすることによって、サウンドが「失われる」ことはありません。そのような心配は不要です！

パッド・セレクション

サンプルの読み込み、削除、またはサウンドの編集を行うパッドは、これらをクリックすることによって選択することができます。選択された空の、または占有パッドは、ライトグレーでハイライト表示されます。複数のパッドを選択するには、Ctrl キーを押しながらパッドをクリックするか、または目的のパッド上で四角形をクリック&ドラッグします(最初は実際のパッドではなく、グリッド領域の外またはグリッドの分割線の一つをクリックしてください)。また、左側のパッドバンクセレクターのセクションの上で四角形をドラッグして、パッドを選択することもできます。

サウンドをオムニサンプラーに読み込む

オムニサンプラーには、サウンドを読み込む方法がいくつかあります。

- **方法 1:** 4x4 のサンプルグリッド内のパッドをクリックして、読み込み先を選択します。パッドがグレー色に変わるので、サンプルディスプレイウィンドウの「サウンドカード」ボタンを押します。任意のサウンドにナビゲートすることができる標準的なダイアログボックスが開くので、サウンドを選択した後、Open ボタンを押してサンプルを読み込みます。
- **方法 2:** Mixcraft クリップライブラリーから任意のオーディオクリップをドラッグ & ドロップするか(トラックビューウィンドウの下部にあるライブラリタブをクリックして、クリップをプレビュー/選択します)、またはトラックビューウィンドウから 4x4 グリッド内のパッドに直接ドラッグ & ドロップします。
- **方法 3:** 4x4 グリッド内のパッドに、Windows ファイルエクスプローラーから任意のオーディオクリップをドラッグ & ドロップします。

トラックビュー・ウィンドウからドラッグされたオーディオクリップは、サンプルの開始点と終了点を簡単に編集できるように、トラックビュー・ウィンドウで設定された開始点と終了点を保持します。これは、Mixcraft 付属のループや効果音の一部を使用したい場合に便利です。まず、クリップをトラックビューウィンドウ内の空いているオーディオトラックにドラッグします。開始点と終了点を調整したら、クリップをオムニサンプラーにドラッグします。

オムニサンプラーに読み込まれたサンプルは、ベロシティセンシティブです。つまり、そっと鍵盤を弾くとサンプルが静かに再生されます。逆に、強く弾くとサンプルが大きな音で再生されます。

パフォーマンスコントロール

オムニサンプラーのパフォーマンス・コントロールには、ピッチ、フィルター、エンベロープ、および出力の設定が含まれます。設定は、各パッドごとに個別に設定することができます。（「パッドごとの特定」のコントロールは、グレー色の背景になっているので、簡単に見分けがつきます。）



Fine Tune (ファイン・チューン) では、 ± 100 セントまでのサンプルの音程を調整できます。ノブをダブルクリックすると、*Fine Tune* を直ちに0に戻すことができます。

Rubber (ラバー) 特にドラムループや全体のミックスの断片に適した、ユニークな機能です。中央位置に設定すると、ラバーの効果はオフになります。左側につまみを回すと、サンプルは高速で高いピッチで始まり、遅くなります。一方、右側に回した場合には、逆の効果を得られます。サンプルは、低ピッチで開始し、その後速く(高く)なります。

Transpose (移調) 半音単位でサンプルの音程を変更します。変更できる範囲は最大 ± 2 オクターブです。上下矢印をクリックし、ハーフステップ単位でピッチを変更するか、番号をクリックし、直接数値を入力します(番号の前に"-"を追加すると下方へ移調を行います。数値を入力した後、再度クリックします。

FILTER (フィルター)

オムニサンプラーでは、古典的なローパスフィルターをモデリングしたフィルターを搭載しています。

Cutoff (カットオフ) フィルターの低域通過周波数を設定します。つまり、カットオフ・ノブで設定した帯域よりも下のすべての周波数が通過を許可されます。一方、それ以上の周波数はブロックされます。

Resonance(レゾナンス) は、カットオフ周波数に近い周波数帯を強調します。レゾナンスノブの設定が高いほど、より強調されたサウンドを得られ、これは、(カットオフが変調された)「リングング」や「ワウワウ」サウンドとして広く知られています。

VOLUME ENVELOPE(ボリューム・エンベロープ)

サンプルの音量に影響する単純なアタック/リリース・エンベロープ・ジェネレーターです。

Attack(アタック)は、音の始まりを調整します。ゼロに設定した場合、サウンドは直ちに開始されます。アタックの設定を大きくすると、最大音量に達する時間が長くなります。

Release(リリース)は、キーが解放された後のサンプルの音量に影響します。ゼロに設定した場合、鍵盤を放すとサンプルは直ちに停止します。リリース設定を増加すると、サンプルは徐々にフェードアウトします。高く設定するほど、フェードの時間の長さが増加します。

OUTPUT(出力)

出力部には、大きなステレオ・レベルメーターがあります。他のメーターと同様に、赤いインジケーターが点灯しないようにする必要があります。さもなければ、厄介なデジタルクリッピングを発症することになってしまいます。

Volume(ボリューム) オムニサンプラーの各パッドの音量を個別に調節し、最適なミックスを得ることができます。中間の設定は階調を表します。すなわちオムニサンプラーは、ゲインの加算または減算をしません。マスターボリュームを右方向に回すと、非常に静かなサンプルの音量を大きくすることができ、逆方向にダイヤルすると、音量の大きなサンプルの歪みを防ぐことができます。特にフィルターの共振制御が非常に高い値に設定されている場合には有効と言えるでしょう。

サンプルディスプレイ・ウィンドウの下には、さらにいくつかのボタンがあります。他のパフォーマンスパラメータと同様に、これらは、それぞれのサンプルパッド毎に個別に設定することができます。

- **Loop(ループ)**

鍵盤を、サンプルの全長を超えて長く保持した場合、サンプルの先頭に戻って繰り返し再生を行います。

- **Reverse(リバース)**

サンプルを逆方向に再生します。

- **Lo-Fi(ローファイ)**

サンプルを 8 kHz のサンプルレートと 8 ビットのビットレートに処理します。古典的な 8 ビット・ハードウェアサンプラーやドラムマシンに似た、荒々しく、攻撃的なサウンドを得られます。

MASTER SECTION(マスターセクション)

マスターセクションのツマミは、同時にすべてのパッドに影響します。これらのコントロールは、黄色の背景になっています。



GLOBAL

Global ボタンは、パフォーマンスコントロール(ピッチ、フィルター、エンベロープ、アウトプット、ループ、リバーブ、ローファイ)を現在読み込まれているすべてのサウンドに対して同時に変更することを可能にします。これは、複数のループやドラムサウンドを同時に変更したい場合に便利です(全体でフィルタースイープをしたい場合など)。グローバル・モードは、ボタンをクリックして切り替えます。グローバルモードが有効である場合、パフォーマンスコントロールの背景が黄色に変わります。グローバル・モードをオフにすると、背景がグレーに戻り、パフォーマンスコントロールは、個々のパッドごとに独立して設定できるようになります。

グローバル・モードに切り替える前に、個々のパッドのパフォーマンスコントロール・パラメーターを設定している場合、パラメーターが調整されるまでは、その設定が残ります。その後パラメーターを変更した場合、すべてのパッドが均等に調整されます。たとえば、フィルターのカットオフ周波数をそれぞれ異なる値に設定していたとしましょう。グローバルをオンにしても、カットオフ・ノブが調整されるまでは、各パッドの個々のフィルターカットオフの設定は残りますが、一度調整をした時点で、パッドすべてのカットオフ値は現在の設定値へジャンプします。これは、「現在」のノブ位置となることに留意してください。一度変更したノブの位置は、グローバル ボタンを解除しても、元の値には戻りません。

MODULATION(モジュレーション)

モジュレーション・セクションは、ピッチやフィルターのカットオフ周波数を制御することができる低周波発振器(LFO)で構成されており、ビブラートや、ワウワウなどの効果を得ることができます。モジュレーション LFO は、例えば、自動でパラメーターを上下にコントロールできる「第三の手」のようなものと言えます分かりやすいでしょうか。変調量は、キーボードコントローラーのモジュレーションホイール(または MIDI コントローラー #1 を送信するように設定された任意の物理的なコントローラー)を使用して変更することができます。

Speed(スピード)は、LFO の速度を調節します。

Filter(フィルター)と Pitch(ピッチ) ボタン は、変調先を選択します。*Filter* を押すと、LFO がフィルターのカットオフ周波数を変調します。*Pitch* を押すと、LFO はピッチを変調します。また、両方を同時に選択することもできます！

トライアングル/スクエア・スライド・スイッチ LFO 波形を三角波と矩形波のいずれかの中から選択します。三角波は、滑らかな上下のサイクルを繰り返します。微妙なビブラートや、または極端な設定では、急降下するサイレンや極端なワウ効果(フィルター変調時)を得られます。矩形波は、前後に急激なジャンプを繰り返します。ピッチを交互に繰り返すサイレンを作る場合に活躍し、または、*Tempo Sync*(テンポシンク) スイッチと共に使用した場合には、シンクロソニックなりズミカルな効果を得ることができます。

Tempo Sync(テンポシンク) LFO の速度を現在のプロジェクトテンポに同期します。SPEED ノブは音楽的な音符の単位で切り替わります。LFO はビートに合わせて「固定されたステップ」で変調します。また、同期されたノート値は全音符から 16 分音符範囲で切り替わります。

マスターボリューム 一度にすべてのサンプルの音量を調節します。中間の設定は、階調を表しています。デジタルメーターは、相対的なレベルを示します。最適なゲインを保つには、メーターが赤色のゾーンに入らないように注意し、緑色のゾーンに留まるよう設定します。

MIDI 黄色のマスター・セクションに配置されているわけではありませんが、サンプルディスプレイウィンドウの左側には、MIDI ライトがあります。これは、MIDI データを受信したこと示しており、「一体、なぜ音が出ないのか?」という状況下において役立つ可能性があります。

OMNI SAMPLER 内でサンプルを扱う

あなたは、パッドや MIDI コントローラーの鍵盤を演奏して、オムニサンプラーで再生や録音を行うことができます。また各サンプルパッドには、上部に 3 つのボタンがあります。

• 再生ボタン

現在パッドに読み込まれているサンプルをプレビューするための便利な方法です。押したままにしている限り(またはサンプルが終了するまで)、サンプルを再生します。

• M(ミュート)ボタン

選択したパッドのミュートを切り替えます。多くの MIDI ノートをプログラムした場合に、一時的にサンプルを取り除くことができ、便利です。

• S(ソロ)ボタン

上記のミュートとは反対の機能となります。S ボタンを押すと、他のすべてのパッドをオフに切り替えます。また、複数のパッドをソロすることもできます。「一体、なぜ音が出ないのか?」という場合には、必ずソロボタンのどれが押されていないことを確認してみてください。

サンプルパッドを移動 ある1つのパッドから別のパッドへサンプルを移動するには、それをクリック&ドラッグします。

サンプルパッドを複製 別のパッドにサンプルを複製するには、右クリックして**選択範囲を複製**を選択します。サンプルのコピーは、次の使用可能なパッドに作られます。また、選択したサンプルパッドをオプション・ドラッグすることでも、別のパッドにコピーすることができます。

サンプルパッドの名前を変更

サンプルパッドの名前を変更するには、右クリックして**名称変更**を選択します。現在の名前がハイライト表示されます。新しい名前を入力し、リターン・キーを押すか、パッド外側の任意の場所をクリックします。

サンプルパッドの削除 サンプルを削除するには、パッドを右クリックして**選択範囲を消去**を選択します。次のダイアログボックスが現れたら、*Yes* をクリックします。心配しないでください。実際にあなたのハードディスクからサンプルが消去されるわけではなく、オムニサンプラー上のパッドから取り除かれるだけです。

ネイティブサポートされている ハードウェアコントローラー

Mixcraft 7 では、Acoustica のスマートフォンやタブレット用モバイルアプリケーションに加え、(以前は「Logic Control」と呼ばれていた)Mackie Control Universal、Frontier Design Group Tranzport、Novation Launchpad をネイティブ・サポートしています(詳細は、306 ページの *Mixcraft モバイルアプリケーションの設定* を参照ください)。これらのハードウェア・コントローラーと Mixcraft は、すでにノブや、スライダー、スイッチの対話手段を「知っている」ことを意味します。これらのコントローラーを接続し、有効化すると、それ以上の割り当てや MIDI マッピングの必要はありません。

ネイティブ・サポートされている USB と MIDI コントローラーの設定

Mackie Control Universal、TRANZPORT、Launchpad、Mixcraft リモートモバイルアプリの使用に際して、特別なドライバーをインストールする必要はありません。ここでは、これらのデバイスの追加方法を説明します。

- お手持ちのハードウェア・コントローラーを接続します。新しい Mackie Control Universal、TRANZPORT、または Launchpad を使用している場合は、USB ケーブルの片側をコントロール・デバイスに、もう片方を空いている USB ポートに差し込みます。また、MIDI ポートを装備した旧 Mackie Control を使用している場合は、USB MIDI インターフェイス上の専用 MIDI ポートにこれらを接続します。またはお使いのオーディオインターフェイス上の MIDI イン/アウト端子に接続してください。
- コントローラー・デバイスを接続すると、Mixcraft は、下図のウィンドウを表示します。これは、Mixcraft が、新しいハードウェアの接続を認識したことを示しています。OK をクリックします。



- ファイル>設定をクリックし、コントロール・サーフェスを選択します。左側の Type 列で、Add New をクリックします。ドロップダウンメニューにお使いのデバイスがある場合には、クリックして選択します。

- デバイスが USB の場合は、右の *Input* および *Output* 列で選択します。デバイスが MIDI の場合、*Input* および *Output* 列で MIDI インターフェイスの名前を選択します。オーディオインターフェイスの MIDI I/O を使用している場合、*Input* および *Output* 列でその名前を選択します。

注: 旧 Mackie Control を使用していて、大きな蛍光表示管が正常に動作しない場合、Type 列で Logic Control を選択してください。それ以外の場合は、Mackie Control を選択します。

- *Preferences* ウィンドウの下部にある OK をクリックすると、設定が完了します。

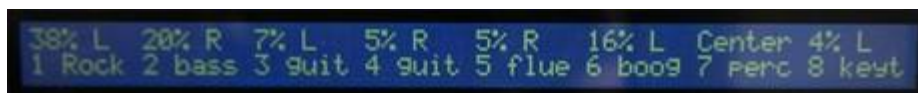
MACKIE CONTROL UNIVERSAL を使用する

Mackie Control Universal(MCU) は、チャンネルストリップや、トランスポートコントロール、ジョグホイール、および他の多数のコントロールを備えた、フル機能のミキサースタイルのコントロールサーフェスです。多数の DAW プログラムで動作するように設計されていますので、コントロールのすべてが Mixcraft に適用されない場合がありますが、MCU を最大限に活用するために、可能な限り多くのコントロールを実装しました。以下は、現在実装されているコントロールリストです。

MCU コントロール	機能
巻戻し	再生ヘッドをスナップ値の 4 倍のスピードで巻戻します
早送り	再生ヘッドをスナップ値の 4 倍のスピードで早送りします
停止	再生や録音を停止します
再生	再生を開始します
録音	録音を開始します
マスターフェーダー	マスターボリュームを設定します
ジョグホイール	スナップ値で前後に再生ヘッドを移動します
フリップボタン	V-Pot パンと、ボリュームフェーダーを反転させます
チャンネルフェーダー	トラックのボリュームを設定します
V-Pot を回転(チャンネルストリップ)	チャンネルストリップのパンを設定します
V-Pot を押す(チャンネルストリップ)	パンを中心値にリセットします
録音/準備(チャンネルストリップ)	録音チャンネルをアームします
ソロ(チャンネルストリップ)	トラックをソロ化します
ミュート(チャンネルストリップ)	トラックをミュートします

選択(チャンネルストリップ)	トラックを選択します
バンク 左/右(フェーダーバンク)	画面上のミキサーを制御するフェーダーを8チャンネル単位でシフトします
チャンネル 左/右(フェーダーバンク)	画面上のミキサーを制御するフェーダーを1チャンネル単位でシフトします
SMPTE/ビート	タイム/ビート表示モードを切り替えます
クリック	メトロノームのオン/オフを切り替えます
元に戻す	最後のアクションの取り消します
やり直し	最後のアンドウアクションを復元します
保存	現在のプロジェクトを保存します
タッチ	オートメーションタッチモード有効にします
サイクル	ループモードのオン/オフを切り替えます
上下の矢印	上または下のトラックを選択します
左右の矢印	<i>Snap To</i> の設定に応じてキャレットの位置を移動します
<i>Zoom</i> 有効時の左右矢印	水平方向の表示サイズを、増加/減少します

MACKIE CONTROL DISPLAY(マッキー・コントロールディスプレイ)



MackieControl のディスプレイには、それぞれ現在のトラックについて、次の情報が表示されます

- 左または右のトラックのパンの割合
- トラック番号
- トラック名(4文字に省略)

上書きと、タッチフェーダーオートメーション・モード

Mackie Control Universal と組み合わせて使用すると、フェーダーを移動させることにより、オートメーションデータをリアルタイムに書き込むことができます。Mixcraft には、フェーダーの動きや位置をどのように解釈するかを制御する 2 つの書き込みモードがあります。これらは、メインウィンドウ・メニューの ミックス>オートメーション・レコーディング・モード、または MCU 上の *Automation* セクションの書き込みとタッチボタンのいずれかで設定することができます。

上書きモード

レーンのオートメーションがアームされ、記録を開始すると、Mixcraft は継続的に記録期間中のフェーダーや、V-Pot 位置を書き込みます。記録中にフェーダーや V-Pot を移動すると、現在位置が Mixcraft に書き込まれます。オートメーションがすでに書かれている場合、Mixcraft は以前のオートメーションを消去し、上書きします。

タッチモード

Mackie Control Universal および、その他の MCU 互換デバイスは、タッチセンシティブ・フェーダーを備えています。これはフェーダーに触れている間のみ、Mixcraft にオートメーションを書き込むことを可能にします。オートメーションレーンがアームされて記録するとき、Mixcraft は指がフェーダーに触れている時のみ書き込み（または上書き）を行います。指が離されると、Mixcraft はすぐに書き込みを停止します。

FRONTIER DESIGN GROUP 社 TRANZPORT を使用する

TRANZPORT は、トランスポートコントロール、ジョグホイール、およびその他のボタンコントロールを搭載した、コンパクトでワイヤレス仕様のサーフェスです。

以下は、Mixcraft で使用する場合の TRANZPORT 機能のリストとなります。

TRANZPORT 制御	機能
巻戻し	再生ヘッドをスナップ値の 4 倍のスピードで巻戻します
早送り	再生ヘッドをスナップ値の 4 倍のスピードで早送りします
停止	再生や録音を停止します
再生	再生を開始します

録音	録音を開始します
ジョグホイール	スナップ値で前後に再生ヘッドを移動します
ジョグホイール + Shift ボタン	選択されているトラックの音量を調節します
トラック L/ R	トラック選択を上下に切り替えます。
録音 (小さな黒いボタン)	選択されているトラックの録音をアームします
ミュート (チャンネルストリップ)	現在選択されているトラックをミュートします
ソロ (チャンネルストリップ)	現在選択されているトラックをソロ化します
元に戻す	最後のアクションを取り消します
パンチ	パンチイン/アウトを切り替えます
ループ	ループモードのオン/オフを切り替えます
マーカー/前	最も近くの次のマーカーに再生ヘッドを移動し戻します
マーカー/追加	現在の再生ヘッド位置にマーカーを挿入します
マーカー/次	次のマーカーに再生ヘッドを移動します

TRANZPORT 液晶ディスプレイ



TRANZPORT の画面は次の項目を示しています。

- トラック名 (最大 6 文字に略されます)
- トラック番号
- フェーダーボリューム・レベル

現在の再生ヘッド位置 (現在の *Time/ Beats* 設定に応じて、時間または拍で表示されます)

MIXCRAFT のリモートモバイルアプリの設定



Mixcraft Remote は、iPhone、iPad、または Android 携帯やタブレットを使用し、ワイヤレスでトランスポートおよびその他の機能を制御することができる、iOS と Android 用の無料モバイルアプリです。Android 用は Google Play ストア、iOS 用は Apple の App ストアでダウンロードすることができます。ここではこの使用方法について解説します。

- お使いのモバイルデバイスに Mixcraft リモート・モバイルアプリをダウンロードし、インストールします
- コンピュータの左上隅で、click *File>Preferences* をクリックし、*Control Surfaces* を選択します。コントロールサーフェスの左側の *Type* 列で、*Add New* をクリックし、ドロップダウンメニューから *Mixcraft Remote* を選択します。（他の外部のハードウェアコントローラーとは異なり、*Input* と *Output* のドロップダウンメニューを設定する必要はありません）。
- Preferences ウィンドウ下部の *OK* をクリックしたら、準備完了です！

モバイルデバイス上 Mixcraft Remote を起動すると、自動的に見つけて、お使いのコンピュータとペアリングされます。

MIXCRAFT リモートモバイル APP を使用する

次の機能が Mixcraft リモートアプリで制御できます。

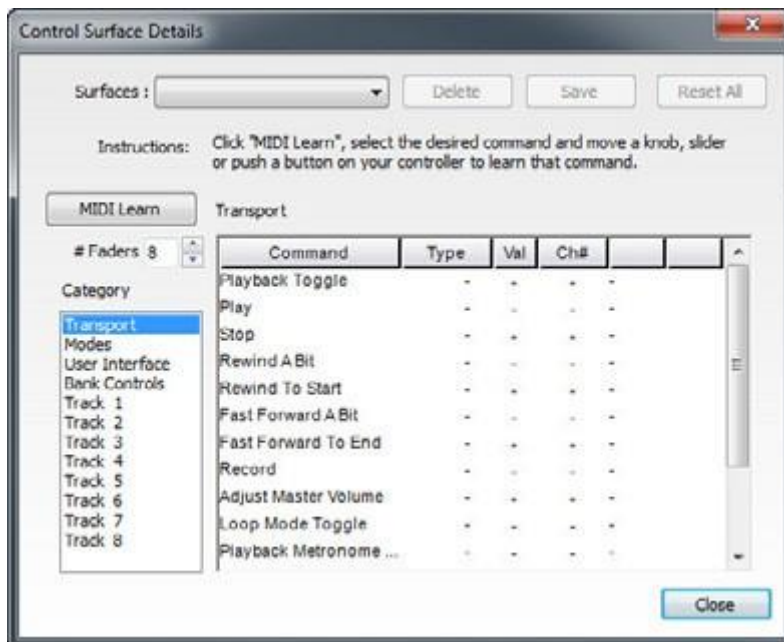
Mixcraft リモートコントロール	機能
録音	録音を開始します
開始位置に戻る	再生ヘッドをプロジェクト開始に移動
巻戻し	再生ヘッドをスナップ値の 4 倍のスピードで巻戻します
再生	再生を開始します

早送り	移動は 4 倍により前方に再生ヘッド値スナ ップ
最後までトランスポートを 早送り	プロジェクトの最後に再生ヘッドを移動しま す
元に戻す	最後のアクションをキャンセル
やり直し	最後のアクションを復元する
保存	現在のプロジェクトの保存します
マスター音量スライダー	プロジェクトのボリュームを調整します
ソング位置	<i>Beats/Time</i> をタッチし、ポップアップ バーをスライドさせ、現在のプロジェクト 内の任意の位置に再生ヘッドを移動し ます。

汎用 MIDI コントローラーと コントロールサーフェスを使用する

ノブ、スライダーやボタンの付きの MIDI キーボードやその他の MIDI 機器を使用して、録音/再生の開始や、停止、早送り、トラックのアームなどの機能を制御できるように設定することができます。

コントロールサーフェスを設定するには、メインウィンドウのメニューから ミックス>MIDI コントロール・サーフェス... を選択します。



MIDI の学習

ここでは、MIDI コントローラーのボタン、ノブ、スライダーを使用して、Mixcraft の数多くの機能とコントロールを制御できるようになります。

- MIDI の自動検知ボタンをクリックします。または、メインウィンドウ上部ツールバーの MIDI ボタンをクリックします。



- ◆ コマンドをクリックして学習します。コマンドカテゴリーは、左側のカテゴリメニューを使用して選択することができます。
- ◆ トリガーしたいコマンドの、ノブ、ボタン、スライダーを動かします。または MIDI キーボード/コントローラーの鍵盤を押してください。
- ◆ 別のコマンドを学習したい場合は、それを選択します。

あるいは、Mixcraft インターフェイスが、ボタンやスライダーを紫色にハイライトします。ボタンやコントロールをクリックし、MIDI ノブを動かすと割り当てが完了します。



コントローラーの割り当てが完了したら、自動検知を停止する ボタンをクリックします。

フィールド	説明
Command	割り当てまたはマッピングされているコマンド
Type	CC、またはノートオンメッセージ
Val	CC またはノートオンの番号
Ch#	コントローラーの MIDI チャンネル
Any、 > 63 または < 64	CC ためのデータフィールド。1~127 の番号、または Any を選択します。(Type フィールドが Note down の場合、Any、> 63、または< 64 から選択します。Any を選択した場合、任意のベロシティ値で、コマンドが実行されます。一方、> 63 を選択した場合、ノートダウンイベントのベロシティが 63 以上の場合にコマンドがトリガーされます。)
X	現在のコントローラーの割り当てを削除します

コントロールサーフェスの割り当ての保存と読み込み

複数のキーボードをお持ちの場合、または、設定をさまざまなプロジェクトで再利用したい場合、コントロールサーフェスの割り当ての保存、読み込みを行うことができます。現在のコントロールサーフェスの割り当てを保存するには、*Save* ボタンをクリックします。現在のコントロールサーフェスの割り当てを削除するには *Delete* ボタンをクリックします。

これらのファイルは、`%programdata%\Acoustica\Mixcraft\control-surfaces\` に格納されます。

前回のコントロールサーフェスを読み込むには、*Surfaces* のドロップダウン・メニューをクリックし、いずれかを選択します。

コントロールサーフェスのコマンド一覧

以下のコマンドを、MIDI コントロールに割り当てることができます。

メイン・トランスポート・コントロール

- 再生トグル
- 再生
- 停止
- 少し巻戻す
- 最初に巻戻し
- 少し早送り
- 最後まで早送り
- 録音
- マスターボリュームの調整
- ループモードの切り替え
- 再生メトロノーム切り替え
- 録音メトロノーム切り替え
- カウントイン・メトロノーム切り替え
- パンチイン/アウト切り替え
- 現在位置をパンチイン位置に設定
- 現在位置をパンチアウト位置に設定
- 現在位置をループ開始位置に設定
- 現在位置をループ終了位置に設定
- 現在位置にマーカーを追加
- 前のマーカーから再生
- 次のマーカーから再生

選択トラックの制御

- 前のトラックを選択
 - 次のトラックを選択
 - 選択トラックのボリュームを設定
 - 選択トラックのパンを設定
 - 選択トラックのミュート/ミュート解除
-

- 選択トラックのソロ/ソロ解除
- 選択トラックのアーム/アーム解除
- 選択トラックの切り替えのモニタリング
- 選択トラックの切り替えのギターチューナー
- 選択トラックの EQ High
- 選択トラックの EQ Mid
- 選択トラックの EQ Low
- 選択トラックのセンド調整

その他

- 元に戻す
- やり直し
- 保存
- バーチャル・インストゥルメント・トラックを挿入
- オーディオトラックを挿入