

MUSIC

MAKER

日本語マニュアル

著作権

このドキュメントは著作権で保護されています。

すべての権利、特に複製、配布、翻訳の権利は留保されています。

この出版物のいかなる部分も、著作権所有者の書面による同意なしに、コピー、マイクロフィルム、またはその他のプロセスによっていかなる形式でも複製したり、機械、特にデータ処理システムで使用できる言語に転記したりすることはできません。

すべての複製権は留保されています。エラーとコンテンツの変更、およびプログラムの変更は留保されています。

Copyright © MAGIX Software GmbH, 2009 - 2022. All rights reserved

MAGIX は MAGIX Software GmbH の登録商標です。

ここで挙げられている製品名は、各製造者の登録商標である可能性があります。MAGIX のライセンス条件は、インストール内または以下の www.magix.com にある EULA にてご確認して頂けます。

この製品は、MAGIX の特許出願中の技術を使用しています。

目次

| | |
|------------------------------|----|
| カスタマーサポート | 11 |
| シリアル番号 | 12 |
| はじめに | 13 |
| MAGIX Music Maker について | 13 |
| クイックスタート | 13 |
| デモ曲のプレビュー | 13 |
| サウンドのプレビューとロード | 14 |
| 新規プロジェクトを作成 | 15 |
| オブジェクトの操作 | 16 |
| ソフトウェアインストルメントの追加 | 16 |
| エフェクト | 18 |
| プロジェクトをエクスポートする | 19 |
| プログラムインターフェイスの概要 | 20 |
| ドッキング | 21 |
| エディション | 22 |
| サウンドのロード | 24 |
| ループ | 24 |
| 結果リストのフィルタリング | 25 |
| 結果リストのソート | 25 |
| プレビュー | 25 |
| ループのロード | 25 |
| 高品質ツール | 26 |
| ソングメーカー | 26 |
| ファイルマネージャー | 28 |
| 音声レコーディング | 29 |
| シグナルレベルを調節 | 29 |
| オーディオ録音ダイアログ | 30 |
| 入力信号を聞く - モニタリング | 31 |
| オーディオ出力を録音 | 32 |
| オーディオ CD をインポート | 32 |
| プロジェクトのアレンジ | 35 |
| トラック付きアレンジャー | 35 |
| トランスポートコントロール(再生機能) | 36 |
| バーレーラー | 38 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| グリッドグリッド | 39 |
| ズーム | 39 |
| オブジェクト | 40 |
| オブジェクトの選択 | 41 |
| オブジェクトの短縮またはループ | 41 |
| オブジェクトのフェードイン/アウト | 41 |
| オブジェクト音量の設定 | 42 |
| オブジェクトをミュート | 42 |
| オブジェクトを分割 | 42 |
| オブジェクトを複製 | 42 |
| オブジェクトグループの形成または分割 | 42 |
| マウスモード | 43 |
| 移動 | 43 |
| オートメーション | 43 |
| ドロワー | 44 |
| 分割 | 44 |
| ストレッチ | 44 |
| プレビュー | 44 |
| 置き換え | 45 |
| ミキサー | 45 |
| フェーダー | 45 |
| トラックエフェクト | 46 |
| FXトラック | 46 |
| マスタートラック | 47 |
| の変更 再生テンポまたはピッチ | 47 |
| オブジェクトロード時の自動テンポ調整 | 47 |
| オブジェクトのピッチとテンポをマニュアルで変更 | 48 |
| プロジェクトテンポの変更 | 48 |
| テイク | 49 |
| 外部エディターで編集 | 49 |
| オーディオミックス | 49 |
| ソフトウェアインストルメントの再生 | 51 |
| シンセサイザ貼り付け | 51 |
| VST インストルメントウィンドウ | 51 |
| トラックヘッダを使って、シンセサイザーをロードします。 | 52 |
| シンセサイザーの削除 | 52 |

| | |
|-------------------------------------------------|----|
| プログラムのシンセサイザー | 52 |
| DN-e1 | 53 |
| MAGIX Vita | 55 |
| リポルタ 2 | 56 |
| Vita サンプラー | 58 |
| Vita ソロ・インストゥルメント | 59 |
| ビートボックス | 61 |
| Novation Launchpad Mini Mk3 でビートボックスを使用する | 63 |
| VSTプラグインエディター | 64 |
| 独自のプラグインを追加 | 65 |
| MIDI オブジェクト | 65 |
| MIDI オブジェクトをアレンジ | 66 |
| MIDIファイル | 66 |
| MIDI キーボードを接続 | 67 |
| キーボード | 69 |
| MIDI シンセサイザーの再生と記録 | 71 |
| MIDI エディター | 71 |
| MIDI イベントを選択 | 73 |
| ピアノ ロール | 75 |
| コントローラーエディター | 76 |
| リストエディター | 79 |
| ドラムエディタ | 79 |
| クオンタイズ | 83 |
| キーボードまたはキーボードコントローラを使ったステップ録音 | 85 |
| キーボードによるインストゥルメントの演奏 | 85 |
| MIDI チャンネルフィルター | 86 |
| MIDI機能 | 87 |
| メニューレファレンス MIDI エディター | 88 |
| MIDI エディターショートカット | 90 |
| オーディオエフェクト | 92 |
| オーディオエフェクトの使用 | 92 |
| オブジェクトエフェクト | 93 |
| トラックエフェクト | 93 |
| マスターエフェクト | 93 |
| エフェクトウィンドウ | 94 |
| 個別エフェクトのプリセット | 94 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| テンプレート | 95 |
| リバーブ | 95 |
| 基本 | 96 |
| プリセット | 97 |
| エコー | 99 |
| グラフィックイコライザ | 99 |
| ダイナミクス | 100 |
| テンポ・ピッチ / リサンプル | 100 |
| ボーカル チューン | 101 |
| ピッチの編集 | 102 |
| 自動ピッチ修正 | 103 |
| ステレオ エンハンサ | 104 |
| パラメトリック EQ | 104 |
| ディステーション | 106 |
| フィルター | 106 |
| ボコーダ | 107 |
| MAGIX マスタリングスイート | 108 |
| 自動マスタリング | 108 |
| ステレオプロセッサ / パラメトリックEQ | 109 |
| Multimax | 109 |
| アナログモデリングスイート AM-Track SE | 109 |
| ビンテージモード | 110 |
| ビンテージエフェクト | 111 |
| アナログディレイ | 111 |
| フランジャー | 113 |
| フィルター | 114 |
| コーラス | 115 |
| ディステーション | 116 |
| ビットマシン | 117 |
| Vandal SE | 120 |
| プリセット 選択を介したクイックスタート | 120 |
| チューナー | 120 |
| 入力 | 121 |
| ストップボックス | 121 |
| Vandal - アンプ | 121 |
| ラックエフェクト (FX1/FX2) | 123 |

| | |
|-----------------------|-----|
| ボリウムフォーマー | 124 |
| トリガーLFO | 124 |
| エンベロープ | 125 |
| ゲート | 126 |
| 非リアルタイム効果 | 126 |
| スケッチャブルフィルタ | 127 |
| 位相の反転 | 127 |
| ゲイター | 128 |
| 逆再生 | 129 |
| プロジェクトの読み込み、保存、エクスポート | 130 |
| 新しいプロジェクトを作成するには | 130 |
| プロジェクトの保存 / 読み込み | 130 |
| プロジェクトを保存する | 130 |
| プロジェクトを読み込む | 131 |
| プロジェクト設定 | 131 |
| 全般 | 131 |
| 同期 | 131 |
| 情報 | 132 |
| バックアップ | 132 |
| バックアッププロジェクト | 132 |
| プロジェクト全体の保存 | 132 |
| エクスポートウィザード | 133 |
| オーディオ出力ダイアログ | 134 |
| Wave/ADPCM形式のオーディオ | 134 |
| MP3形式のオーディオ | 135 |
| OGG Vorbis形式のオーディオ | 135 |
| FLAC形式のオーディオ | 135 |
| シングルWAV形式のオーディオトラック | 135 |
| オンラインで公開 | 135 |
| YouTubeへのエクスポート | 136 |
| SoundCloud | 136 |
| オーディオCDを作成 | 137 |
| 追加の機能 | 138 |
| ショップ | 138 |
| 新しいコンテンツを購入する | 139 |
| エディションのアクティベート | 140 |

| | |
|--------------------------------|-----|
| 購入したコンテンツの再ダウンロード | 141 |
| ダウンロード | 142 |
| テンポとビートの検出 | 142 |
| テンポとビートの検出 のワークフロー | 143 |
| リミックスオブジェクトを作成 | 145 |
| テンポを適合 | 146 |
| テンポとバー情報を保存 | 146 |
| ループの検索 | 146 |
| リミックスメーカー | 148 |
| ハーモニーエージェント | 149 |
| 自動ハーモニー認識の確認と修正 | 150 |
| ハーモニー認識の使用 | 150 |
| 他のプログラム、シンクロナイズングとReWire の組み込み | 150 |
| 同期 | 151 |
| ReWire | 152 |
| 自動カーブ | 153 |
| エフェクトは自動化できます。 | 153 |
| トラックオートメーション | 154 |
| オブジェクトのオートメーション | 155 |
| MAGIX オーディオリモート | 157 |
| 接続する | 157 |
| 一般操作 | 157 |
| フィルター | 157 |
| リバーブ | 158 |
| トランスポートコントロール | 159 |
| ライブパッド | 159 |
| ライブパッド | 159 |
| ライブパッドインターフェース | 159 |
| ライブパッドを再生 | 160 |
| 自分のライブセット | 161 |
| テキスト・トゥ・スピーチ | 161 |
| 注記 | 162 |
| メニュー | 163 |
| ファイルメニュー | 163 |
| 新規プロジェクト ウィザード | 163 |
| プロジェクトを読み込む | 163 |

| | |
|-------------------------------------------|-----|
| プロジェクトを保存 | 163 |
| プロジェクトに名前を付けて保存... | 163 |
| マイプロジェクト | 164 |
| オーディオCDトラックの取り込み | 164 |
| エクスポート | 164 |
| チューンアップ | 164 |
| 終了 | 164 |
| メニュー編集 | 164 |
| 取り消す | 164 |
| やり直す | 165 |
| オブジェクト | 165 |
| トラック | 167 |
| エリア | 167 |
| ナビゲーションナビゲーション | 168 |
| すべて選択 | 169 |
| 表示メニュー | 170 |
| 標準レイアウト | 170 |
| レイアウト | 170 |
| ウィンドウ | 170 |
| アレンジャー | 170 |
| オブジェクトマーカーを表示 > 小節/ビート/ハーモニーマーカーを表示 | 171 |
| エフェクトメニュー | 171 |
| 表示メニュー | 174 |
| 標準レイアウト | 174 |
| レイアウト | 174 |
| ウィンドウ | 174 |
| アレンジャー | 174 |
| オブジェクトマーカーを表示 > 小節/ビート/ハーモニーマーカーを表示 | 175 |
| プログラム設定 | 176 |
| 一般 | 176 |
| アレンジャー | 176 |
| バックアップ・プロジェクトの自動保存 | 176 |
| ヒント | 176 |
| プログラムインターフェース | 176 |
| ループ | 177 |
| インポート | 177 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| オプション | 177 |
| 自動プレビューの対象 | 177 |
| インポートフォーマット | 177 |
| オーディオ / MIDI | 178 |
| オーディオ再生 | 178 |
| Music Maker ASIO ドライバー | 178 |
| ビデオ | 178 |
| ビデオ規格 | 178 |
| ムービー表示 | 178 |
| オプション | 179 |
| フォルダ | 179 |
| フォルダ | 179 |
| VSTプラグインのパスを追加 | 180 |
| ツールバー | 181 |
| 作品の公開 | 182 |
| 音楽またはビデオ作品の公開時に考慮すべきことは何でしょうか。 | 182 |

カスタマーサポート

<http://www.sourcenext.com/support/>

シリアル番号

シリアル番号は各製品に付属しています。このシリアル番号は、ソフトウェアをアクティベートするために必要です。番号は安全な場所に保管してください。

シリアル番号の使用

シリアル番号により、プログラムのライセンスがお客様に明確に割り当てられます。そうして初めて、Eメールで無料のカスタマーサービスを受けることができます。

シリアル番号は、ソフトウェアの悪用も防ぎます。これはお客様に最適な価格/性能比を保証し続けることができることを意味します。

シリアル番号の場所

ダウンロード版の場合、ソフトウェアをアクティベートするためのシリアル番号を、ご提供いただいたメールアドレス宛にご購入後すぐにEメールでお届けします。

ボックス版の場合、クーポンコードがプログラムボックスに記載されています。このコードを <https://www.magix.com/redee> で入力し、シリアル番号をEメールで受け取ります。

シリアル番号が必要になるとき

シリアル番号は、プログラムを初めて起動して登録するときに必要なになります。

シリアル番号を別のコンピューターで使用する

シリアル番号を別のコンピューターで使用する場合、またはオペレーティングシステムを再インストールした後は、現在のコンピューターで使用しているプログラムを非アクティブ化する必要があります。

これで、シリアル番号が現在のコンピューターから「解放」され、別のコンピューターで使用できるようになります。

i 注記：シリアル番号は、後で MAGIX サービスセンターで非アクティブ化することもできますが、内臓された MAGIX Music Maker の機能を使用するとはるかに便利です。

はじめに

i 注記：このドキュメントでは、*Music Maker* とそのすべての利用可能な機能について説明しています。特定の機能は、エディションがアクティベートされた後、またはストアで機能を購入した後にのみ使用できます。

MAGIX Music Maker について

MAGIX Music Maker は、複雑な音楽理論を学ばなくても、プロのサウンドレコーディングを作成できる理想的なプログラムです。専門的に作成されたループを直感的なアレンジャーの中で組み合わせ、それらをミックスして独自の個人的なサウンドを作成できます。

他とは区別されるユニークなサウンドを求めていますか？ 付属のソフトウェアシンセサイザーを使ってオリジナルサウンドを作ったり、またはオリジナルのプラグインシンセサイザーを読み込んでください。高品質のエフェクトは、トラックに最終的な磨きをかける手助けをします。または、同じトラックだとほとんど認識できなくなるまで変化させることもできます。ボーカルや楽器をレコーディングし、それらをプロジェクトに追加することによって、自身の創造性を表現してください。

ロック、テクノ、フィルムミュージックに関わらず、プログラムで利用できる広範なジャンルを使って、あらゆる種類のトラックを作成できます。異なるスタイルライブラリから要素を組み合わせる時、アレンジが完全にフィットするようにテンポが自動的に調節されます。フラメンコロックまたはカントリーテクノが次に注目されるかもしれないなんて、誰が分かるのでしょうか？

さらに多くのサウンドやサンプルを必要とする場合、アプリ内ストアには、オーディオ、ビデオ、画像、および専門的に作成されたサウンドエフェクトの豊富なセレクションがあり、これらはプロジェクトにさらに多くの多様性を与えます。

または、リミックスはどうでしょうか？ お気に入りのヒットを過去のものからロードし、いくつかのファットバスまたは全体的にモダンなビートを追加してください。オーディオ CD トラックと MP3 を MAGIX Music Maker に読み込む時、楽曲のテンポが認識され、プロジェクトにフィットするように調節されます。トラックを自動的にループにカットすることもできます。

しかし、音楽だけがすべてではありません。画像とビデオをプロジェクトにインポートし、テキストを含め、ビデオエフェクトとクールビジュアルを追加できます。完成したミュージックビデオは、MAGIX Music Maker から直接エクスポートされ、Soundcloud、または Youtube に投稿できます。

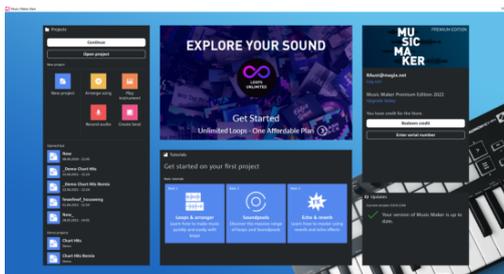
クイックスタート

この章では、段階的なチュートリアルによって、MAGIX Music Maker の基本機能を説明します。すべてのプログラム機能の体系的な説明は、マニュアルの終わりにあります。

i ヒント：当社の Web サイトのチュートリアルビデオを見て、magix.info - Multimedia Community で他のユーザーからいくつかのヒントやコツを学びましょう。

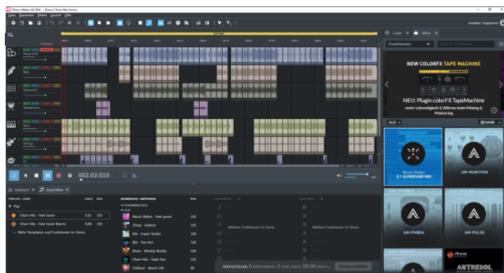
デモ曲のプレビュー

プログラムを開くと、スタート画面が表示されます。



ストアにサインインしていない場合は、MAGIX Music Maker の無料バージョンとして実行されます。この場合、多くのプログラム機能が使用できないか、制限されていますが、プログラムのワークフローに慣れるためには十分です。

MAGIX Music Maker で何ができるか知りたい場合は、デモプロジェクト をクリックして、デモンストレーションを選択します。ロードされると、MAGIX Music Maker インターフェースが表示されます。



水平方向のトラックを含む大きなエリアが、アレンジャーです。色のついた長方形が、オブジェクトです。これは様々なサンプルを表します。アレンジャーで、曲の個々のトラックを見てみましょう: MAGIX Music Maker では、オブジェクトをコンパイルすることで、完全な曲を制作することができます。画面右側の垂直スクロールバーをクリックして(マウスの左ボタンを押したまま)ドラッグすると、各トラックを見ることができます。

アレンジャーの下に、転送コンソール(736)といくつかのボタンがあります。これを使って、重要なウィンドウや大きい音量コントロールを開くことができます。

プログラムウィンドウの下には、シンセサイザーを演奏するためのキーボードと、曲を自動的にアレンジするために使用できるソングメーカーがあります。

上部のツールバーのボタンを使用して開くことができるウィンドウは、他にもいくつかあります。すべてのウィンドウは、アレンジャーの周囲に自由に配置(721)できます。

デモを演奏するには、マウスで再生をクリックするか、キーボードのスペースキーを押します。垂直方向の赤いライン(再生マーカー)は画面上を走り、スピーカーから音楽が聞こえます。

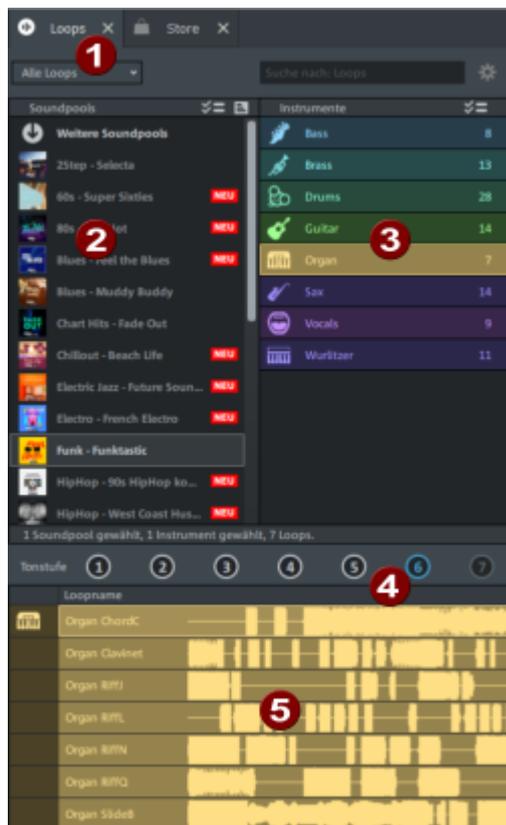
i 注意: 何も聞こえない場合は、設定ウィンドウ(P キー)内で、正しいサウンドカードが再生用に有効になっているか確認してください。

サウンドのプレビューとロード

ここで、最初のサウンドをアレンジャーにロードできます。



新しい空のプロジェクトの作成 単にこのボタンをクリックしてください。



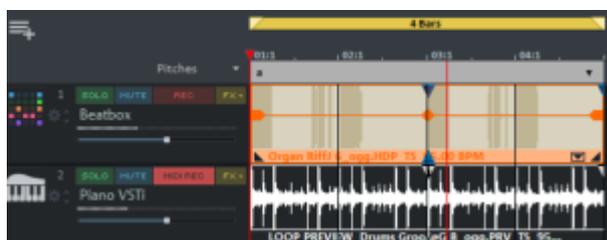
- 右上のループ(1)をクリックします。ループウィンドウが表示されます。
- さまざまなサウンドプール(2)がウィンドウの右側に表示されます。サウンドプールは、特別なミュージックジャンルを表します。これらのサウンドプールのうちの1つをクリックして、このジャンルにマッチするループを表示してください。
- ここで、インストゥルメント(3)の下で使用したいインストゥルメントを選択してください。全てのループ(5)が下に一覧表示され、使用したいサウンドを選択できます。選択したサウンドは、自動的に再生されます。
- ほとんどのインストゥルメントは、ピッチを基準として分類されます。ピッチ(4)をクリックして、対応するピッチのサウンドを聴いてください。ドラムなどのその他のインストゥルメントは、ピッチを基準として分類されません。

- ファイルをアレンジャーにロードするために、単にEnterキーを押してください。また、ファイルをリストからアレンジャー内のトラックにドラッグできます。マウスボタンから手を放すと、ファイルがその位置のオーディオオブジェクトとして現れます。

新規プロジェクトを作成

すぐに再生を開始。

新しいサンプルをアレンジャーに読み込むために、再生を中断する必要はありません。MAGIX Music Makerは、「スマートプレビュー」機能を備えています: ループウィンドウで、新しいサンプルを同時にプレビューできます - 新しいサンプルもアレンジャーの曲に同期して再生されます。この機能により、作りたい曲に適したサンプルを、非常に簡単に見つけることができます。



こうして、どのサウンドプールのどんなループでも、アレンジャーのフォルダにドラッグして、前面に配置したり、複数のトラックに配置したり、背後に配置したりできます。

最初のループのピッチは、ピッチバーに表示されます。同じ時間位置にループを重ねて加えた場合は、自動的に同じピッチに調整されます。

バールーラーの上にある2つのマーカーに注意して下さい-これは再生される範囲(再生エリア)の開始位置および終了位置を表します。再生はこのエリアで「ループ」、つまり継続的に繰り返されます。新たなループも追加できます。

曲の新たなパートを作成したい場合、バールーラー上でマウスを左クリックすることで開始位置を再配置、右クリックすることで終了位置を再配置することができます。

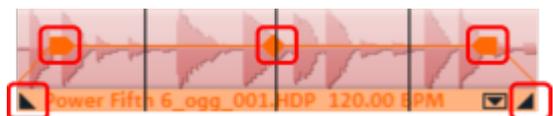
各オブジェクトは、マウスを使ってアレンジャー内を自由に移動できます。横方向にトラック内で移動することも、縦方向にトラック間で移動することも可能です。

オブジェクトの操作

提供されているオーディオ構築ブロックでも、優れたプロジェクトを作ることができますが、オブジェクトを短くしたり、除去したり、あるいは特定の範囲のループを調整したりして、更に自分の個性を加えた作品を制作することもできます。

マウスカーソルがストレッチシンボルに変化するまで、マウスをオブジェクトの下縁に合わせることで、すべてのオブジェクトを短くする、またはループすることができます。これで、オブジェクトの長さを好きなだけ長くしたり短くしたりできます。元の長さより長くすると、ループ再生されます。これを使うと、短いドラムサンプルを延長してリズムトラックを作成できます。

オブジェクトを選択すると、追加の「ハンドル」が表示されます。



2つのフェードハンドルが両側にあります。これを内側にドラッグすると、オブジェクトをフェードイン、フェードアウトできます。真ん中のハンドルでは、オブジェクトの音量を調整します。

 ミキサーでトラックの音量を簡単に調整できます。ミキサーは、Mキーまたは以下のボタンで開くことができます:



オブジェクトは全て、複数のオブジェクトに分割できます。タイムラインをクリックして再生カーソルを目的の場所に置き、「T」キーを押します。



または、ツールバーの「分割」ボタンを使用することもできます。

オブジェクト上で右クリックすると、コンテキストメニューが開き、オブジェクトをタイムラインモードで使用できます。

i ヒント: オブジェクトエフェクトを使い始めると、オブジェクトベースの編集の便利さを感じて頂けます。オーディオエフェクトを、各オーディオプロジェクトに適用することができます。例えば、プロジェクト内でサンプルをカットして、ラストビート用のオブジェクトを作成し、ポーズを前に入れ、エコーエフェクトを追加することができます。または、ループの各ビートに様々なフィルターエフェクトを適用して、風変わりなドラムサウンドを作ることができます。

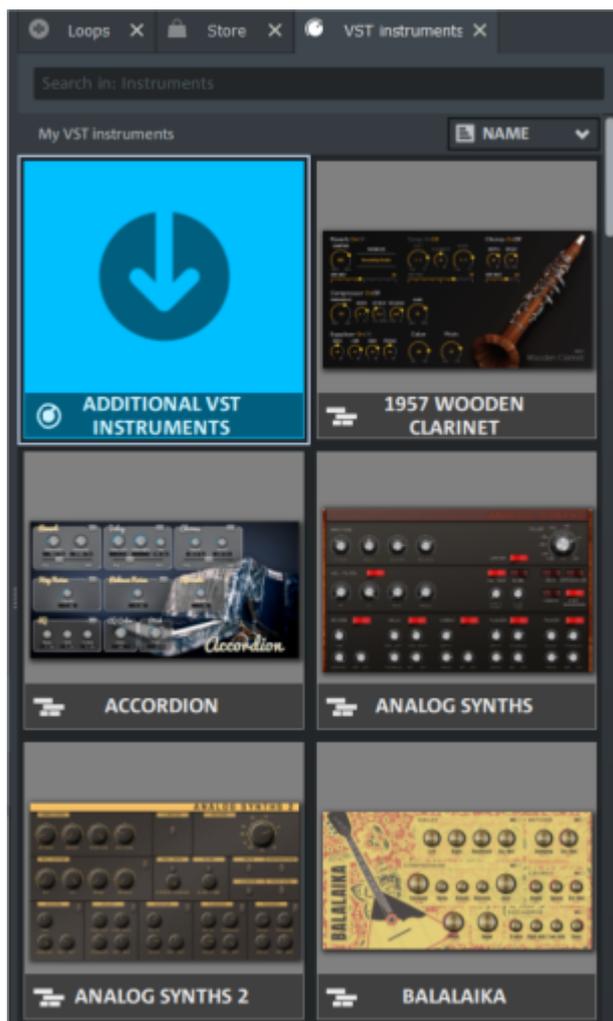
ソフトウェアインストルメントの追加

サウンドプール内の支給されたオーディオループは、最高級品質のものであって、メロディー的に同期されています。しかし、ビートとメロディーのより多くのセレクションまたは独自のアイデアを生み出す方法を持った方が良い場合があります。この場合、ソフトウェアインストルメントを必要とします。

オーディオオブジェクトは作成済みのメロディで構成されますが、コンピュータ上での再生中に、ソフトウェアインストゥルメント(シンセサイザー)からのサウンドが作成されます。結果的に得られるサウンドは、磨きがかけていませんが、全てのミュージックの内訳を全体的に制御できる効果があります。

ソフトウェア音源は1つのトラックにロードされ、トラックのMIDIオブジェクトにより制御されます。MIDIオブジェクトは、VSTインストゥルメントでサウンドを作成する時に使用する制御情報(ノート)しか含みません。1つのトラックにアレンジされた様々なMIDIオブジェクトが、同じシンセサイザーをコントロールします。これは、トラック当たり1つのインストゥルメントが最大であることを意味します。

Iキーを押すか、以下のボタンをクリックして、[ソフトウェアインストゥルメント] ウィンドウを開きます。



マウスをシンセサイザーの上にかざすと、再生ボタンが現れ、インストゥルメントサンプルを再生できます。希望するシンセサイザーを、マウスボタンを押した状態でアレンジトラック内にドラッグしてください。

プリセットMIDIオブジェクトがトラックに追加されます。それをダブルクリックするとMIDIエディターが開き、メロディを調節できます。

または、キーボードウィンドウを開きます(キーボードショートカット:K)。コンピュータのキーボードでシンセサイザーを演奏できます。大きな赤い録音ボタンをクリックすると演奏を録音できます。

i ヒント:トラックの左端にあるボタンで、VSTインストゥルメントのサウンドプログラムにアクセスできます。

エフェクト

オブジェクトのコンテキストメニューから、たくさんのエフェクトを選択できます。正確なサウンドを作るために、エフェクトモジュールを開き、調整します。



エフェクトは、完了したエフェクトテンプレートとして、オブジェクトにドラッグできます。テンプレートウィンドウを開き、オーディオFXにリストされているエフェクトをクリックして試してください。

エフェクトの簡易プレビューを聞くことができます。エフェクトが気に入った場合、アレンジャーでオブジェクトにドラッグしてください。

i ヒント: オブジェクトのすべての重要なエフェクトを表示するには、オブジェクトエフェクトウィンドウ(キーボードショートカット: O)を使用します。

エフェクトを使うもう一つの方法は、[トラックエフェクト]を適用することです。このエフェクトはトラック全体の信号に影響し、同じエフェクトの複数オブジェクトに対する適用、またはシンセサイザーからのオーディオ出力の追加を、素早く行うことができます。

対応するトラックのボタンをクリックすると、便利なトラックエフェクトのプリセットを選択することもできます。楽器や用途ごとに整理されています。

プロジェクトをエクスポートする

プロジェクトが完了したら、例えば、友人とプロジェクトを共有することができます。そのためにはまずMAGIX Music Makerからプロジェクトをエクスポートする必要があります。エクスポートに必要な機能にはファイル>エクスポート>標準エクスポートオプションからアクセスすることができます(キーボードショートカット:X)。



- WAV形式としてエクスポート：プロジェクトを公開、またはアーカイブするには、プロジェクトをベストクオリティのWAV形式でエクスポートすることをお勧めします。
- MP3としてエクスポート：プロジェクトをMP3形式でエクスポートしてスマートフォンで聴くことができます。
- オーディオCDに書き込む：楽曲をシェアするための基本的な方法です。個々の楽曲、またはアルバムプロジェクト全体をCDに書き込むことができます。

- SoundCloudで公開：このオプションを使用してこれらのプラットフォームに直接公開することができます。
- 異なるフォーマットでエクスポート：ファイル>エクスポートメニューには、プロジェクトのオーディオまたはビデオファイル(音楽ビデオ用)作成用にサポートされる、全てのファイルフォーマットが記載されています。

プログラムインターフェイスの概要

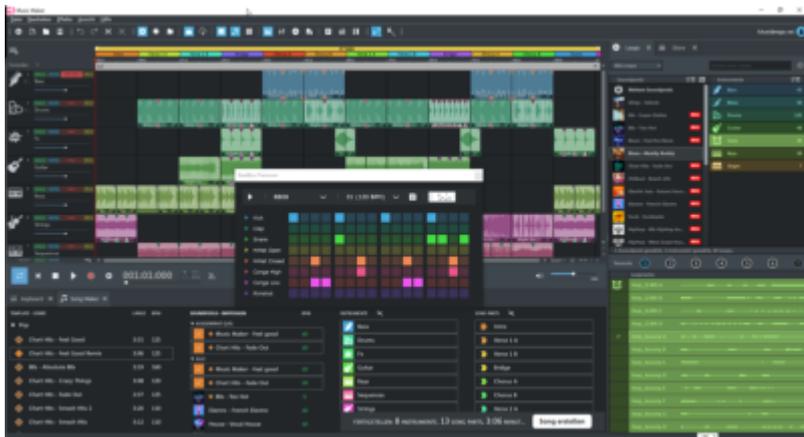


- ① **メニュー** このバーは、最も重要な編集コマンドを提供します。
バー
- ② **ツール** これには、ファイル操作、クイック編集、およびさまざまなウィンドウモードとマウスモードへアクセスするためのボタンが含まれています。
- ③ **トラック** 完全なトラックをオン・オフ(ミュート)または別々に再生(ソロ)できます。FXボタンを使って、トラックエフェクトを適用してください。前方のボタンを使って、ソフトウェアインストルメントをロードすることができます。フェーダーを使ってトラックのボリュームを調整してください。
- ④ **アレンジャー** 任意のマルチメディアマテリアルを、全てのアレンジャーのトラック上に自由に配置できます。
- ⑤ **トランスポート** 再生と録音、そしてテンポ表示のためのトランスポートコントロールは右側にあります。
- ⑥ **ズーム機能** ここで、ビューを拡大または縮小できます。水平方向スクロールバーを伸縮させてズームができます。
- ⑦ **ドック** MAGIX Music Maker のすべてのウィンドウは、デフォルトでアレンジャーの下またはアレンジャーの右側にある2つのドックのいずれかで開きます。ただし、任意のウィンドウを別の方法で配置できます(以下を参照)。
- ⑧ **ユーザーアカウント** ここでは、現在ストアにログインしているかどうか、ログインしている場合はどのユーザーアカウントでログインしているかを確認できます。購入した機能を使用するには、ストアにログインする必要があります。
の表示

ドッキング

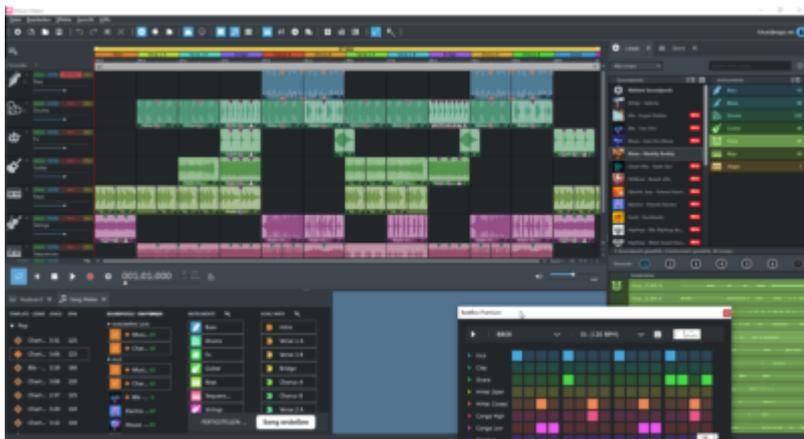
すべてのウィンドウは自由に配置できます。ドッキングを使用して、プログラムインターフェイスにMAGIX Music Makerのウィンドウを配置します。

すべてのウィンドウ(ループ、ソングメーカー、オブジェクトエフェクト、キーボード、MIDIエディターなど)は、ドッキングされていない(フローティング)またはドッキングされているインターフェイスに表示できます。



ドッキングされていないウィンドウは、他のウィンドウの上に配置したり、必要に応じてサイズを変更したり、タイトルバーを備えたりすることができます。

ドッキングされていないウィンドウをドッキングするには、タイトルバーでウィンドウをタッチし、他のウィンドウの横または上にドラッグします。

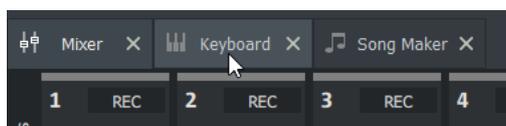


ウィンドウを別のウィンドウの横にドラッグすると、ウィンドウが少し横に移動し、ターゲットエリアが青色で表示されます。



ウィンドウを別のウィンドウの上にドラッグすると、ターゲット ウィンドウ全体が青色になります。

ウィンドウは、「ドック」と同じスクリーンエリアを共有します。



対応するタブをクリックして、ウィンドウを前面に表示します。

タブをドラッグすると、ドックから再度引き出して、自由に動くように表示したり、別の場所にドッキングしたりできます。

 [表示]>[レイアウト]メニューで、特定の目的のタスク用にプリセットされたウィンドウ配置を見つけることができます。

ビューメニューで、MAGIX Music Maker の標準レイアウト (キーボードショートカット : F4) にリセットできます。

エディション

これまで、MAGIX Music Maker は「クラシック」、「プロデューサー」、「プレミアム」、「ライブ」などのさまざまなバージョンで利用可能でした。すべてのバージョンに共通していたことの1つは、サウンドプール、シンセサイザー、使用可能なトラック、エフェクト、およびその他の機能のセットコレクションが含まれていることでした。また、ベーシックなバージョンに含まれていない特定のシンセが必要な場合は、必要のない他の機能が含まれていても、より高度なバージョンを購入するしかありませんでした。

現在、状況は異なります。エディションにはいくつかのセット要素が含まれていますが、ファンクションパック、プリセット、インストゥルメント、サウンドプール、サウンドプールコレクションのクレジットも含まれています。クレジットを使用して、必要なコンテンツを正確に購入できます。これは、事前定義されたパックを購入するのではなく、代わりにいくつかのシンセサイザー、サウンドプール、および機能を選択することを意味します。選択できるコンテンツの量は、使用しているエディションによって異なります。

別のオプションは、無料のプログラムバージョンから始めて、必要な機能、サウンド、インストゥルメントを購入することです。ただし、エディションを使用すると、コンテンツを個別に購入するよりもコストがかからないため、大幅に節約できます。

ストア ([#138](#)) を介して、すべての新しいエディション、追加機能、サウンドプール、エフェクト、およびインストゥルメントにアクセスします。

 エディションについて詳しくは、[ここをクリックしてください](#)。

サウンドのロード

この章では、付属のサウンドプールまたはソングメーカーを使用してサウンドを MAGIX Music Maker にロードする方法、ファイルマネージャーを介してオーディオファイルをロードする方法、またはCDトラックや独自のオーディオ録音をインポートする方法について説明します。

ループ

[ループ] ウィンドウを使用して、サウンドプールからループをロードできます。明確にレイアウトされたデータベースビューを介してサウンドプールにアクセスできます。これにより、サウンドプール、楽器、ピッチに応じてループを配置できます。



この記号または L キーを使用して、ループウィンドウを開くことができます。

サウンドプールは、関連付けられ、特定の音楽スタイルをカバーするサウンドライブラリです。1つのサウンドには、全て特定のテンポがあります。異なるサウンドプールのループを組み合わせることもでき、それに応じてループのテンポが調整されます。サウンドプール内では、ループがインストルメントに基づいて順序付けられており、1つのインストルメントフォルダは異なるサウンドを含みます。各サウンドは、(ドラムおよびエフェクトサウンドを除いて)異なるピッチを有します。

i 注意: MAGIX Music Maker のインストール後はループウィンドウで利用できるサウンドプールの数は限られます。[ストア] ([#138](#)) を経由してサウンドプールを追加することができます。

以前のバージョンの MAGIX Music Maker のサウンドプールもインポートできます。これを行うには、歯車アイコンの下に [設定] メニューで新しいサウンドプールを追加... をクリックします。

i 注意: [プログラム設定] > [概要] ([#176](#)) の下に、サウンドプールデータベースのメンテナンスおよび表示するための異なるオプションがあります。

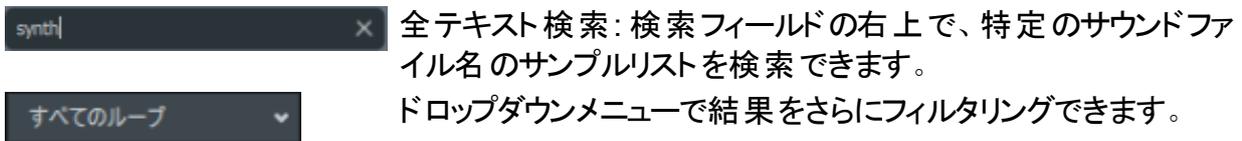


すべてのサウンドプールが最初の列に表示されます。ソート ボタンをクリックして、アルファベットの昇順または降順で並べ替えます。第2のカラムは、インストルメントの一覧を表示します。

サンプルのリストが、これらの2つのカラムでの入力選択の後に作成されます。「Ctrl を押しながらクリック」して、選択を縮小または拡大できます。すべて選択 をクリックして、このカラムのすべてのエントリーを選択してください。インストルメント、例えば、「ドラム」と「打楽器」、を選択すると、データベース全体の全てサウンドプール、ドラムと打楽器のサンプルが表示されます。

結果リストのフィルタリング

結果リストは、様々な方法でフィルタリングして、異なる基準に基づいて検索結果の数を減らすことができます。



新しいループのみ: このセッション中に新しく追加されたループのみ表示されます。

サンプルリスト内のハートをクリックすると、ループをお気に入りとしてマーク表示します。ドロップダウンメニューのオプション[お気に入りのループのみ]を使って、お気に入り登録したループのみを表示することができます。



結果リストのソート

カラムヘッダーをクリックすることによって、リストを基準(インストルメントカテゴリー、名前、お気に入り)に従ってソートできます。設定メニューのギアアイコンの[カラムオプション]を介して、ソート基準として使用するリストにリストのBPM、バーの長さ、ハーモニー、タイプなどのループ特性を有する追加のカラムを追加できます。

プレビュー

ループは、プロジェクトの再生中にプレビューできます。常に曲と一緒に再生されます。つまり、テンポが違う別のサウンドプールのループをコンパイルすると、プレビュー状態でも現在のプロジェクトのテンポに合うよう自動的に調節されます。

様々なサンプルを読み込み、再生中に適した構築ブロックを探すことで、リアルタイムの作曲が可能です。

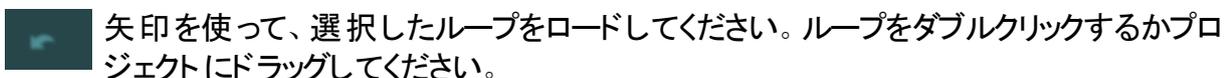
マウスをクリックして、再生とループを開始してください。次のトラックから、ループがプレビューとして、現在のオーディオ素材と一緒に再生されます。別のループを選択して、プレビューをアップデートしてください。コンテキスト内で、サウンドプールのサンプルを全て試すことができます。

プレビューとして、ループは常に再生範囲の長さ全体にまで拡張できます。ループが選択した再生パッケージより短い場合でも、結果をすぐに聞くことができます。プロジェクトにループを適用する場合は、元の再生範囲の最初に導入されます。

i ヒント: 矢印キーを使い、キーコマンドを使用して再生範囲を素早く変更する (738) ことも可能です。この場合、より細かくループを追加する位置を設定できます。

ループのロード

単にループをクリックするだけで、プレビューが開始します。「ピッチ」の横の1から7までの数字をクリックすることによって、ピッチが変わります。このループのピッチは、異なるループをクリックした時に設定されます。



高品質ツール

サウンドプールはデフォルトでは.ogg形式でダウンロードされインストールされます。[サウンドプール形式]の設定メニュー(ギアアイコン)で、これらの設定を[標準品質(.ogg)]から[最高品質(.wav)]へ変更することができます。サウンドプールをストアからその後再ダウンロードする必要があります。

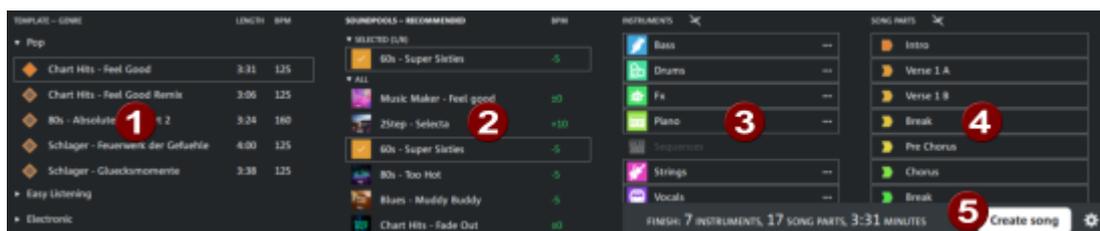
 これらのダウンロードを見つける簡単な方法は、[ストア]のフィルターを[ALL]から[UPDATE]へ切り替えます。

ソングメーカー

ソングメーカーを利用することによって、ソング全体やソングパーツをメディアプールから対応するトラックに個別にドラッグすることなく、ソング又はソングパーツのサウンドプールを使用して、ループを自動的にアレンジできます。組み合わせられたループの比較的ランダムな選択を考慮すると、ソングメーカーがチャートのトップヒットを作成することは期待できませんが、独自の調整と追加を行ってクールなアレンジを作成するための基礎として非常に役立ちます。



この記号またはWキーを使用して、ソングメーカーウィンドウを開くことができます。



- 1 ジャンルテンプレート(スタイル)を選択します。テンプレートには、さまざまなソングパーツやピッチシーケンスに関する情報が含まれています。長さ列には、生成されたソングの長さが表示されます。ソングのすべてのパートが使用されると、4を参照してください。BPM列には、テンプレートのテンポが表示されます。
- 2 ソングに使用する1つまたは複数のサウンドプールを選択します。

 **アドバイス:** テンプレートに適合するサウンドプールを使用すると、ソングメーカーが最適に機能します。

また、テンプレートが選択されると、サウンドプールの元のテンポはBPMの列内に表示されなくなります。ただし、サウンドプールのテンポは、選択したテンプレートのテンポと1分あたりのビート数によって異なります。偏差が小さいほど、サウンドプールはテンプレートでより適切に機能し、結果が聞こえます。この偏差が大きいほど、使用するサンプルをテンポに合わせて伸ばす必要があります。

BPM このボタンをクリックして、サウンドプール間のテンポの偏差を昇順で並べ替えたり、降順で並べ替えたりします。次に、最も適していないサウンドプールがリストの一番上に表示されます。

- 3** デフォルトでは、サウンドプールに含まれるすべてのインストゥルメントが使用されます。個々のインストゥルメントをクリックすると、非アクティブ化できます。例えば、ドラムとバスを使用したリズムのセクションだけを希望する場合、マウスをクリックして、他のインストゥルメントを非アクティブにしてください。複数のサウンドプールに対応するインストゥルメントカテゴリが含まれている場合は、インストゥルメントの選択を個別に解除できます。

 このボタンを使用して、すべてのインストゥルメントを選択または選択解除します。



インストゥルメントのメニューには、さらに多くのオプションがあります。

- **フリーズ:** ソングメーカーでソングを作成し、特定のインストゥルメントに満足している場合は、それを「フリーズ」できます。もう一度ソングを作成をクリックすると、このインストゥルメントは新しい曲のために保持されます。

 これにより、ソングメーカーで段階的に曲を作成することもできます。ベースやドラムなど、いくつかのインストゥルメントから始めて、これらのインストゥルメントの音が気に入るまで[ソングを作成]をクリックします。次に、そのソングをフリーズし、インストゥルメントを追加し、アレンジが完了するまでプロセスを繰り返します。

- **サウンドプールの選択を解除する:** 複数のサウンドプールを選択した場合は、インストゥルメント内で、特定のインストゥルメントを特定のサウンドプールからのみ使用するように指定できます。

- 4** 作成したいソングパーツを選択してください。ソングパーツは、調和構造やインストゥルメント密度が異なり、たとえば、バースはリフレインよりもインストゥルメントの数が少なくなり、第1と第2のバース間並びにリフレインにおいて伴奏のばらつきがあります。バースとリフレインのピッチシーケンスは同じままです。すべてのパーツをアクティベートすると、ソングメーカーは、例えばクラシックなポップソングの典型的な構造でポップジャンルの曲を一曲完全に作成します: イントロ - バース - コーラス - バース - コーラス - ブリッジ (インストゥルメントまたはソロ) - コーラス - アウトロ。この構造とソングパーツの名前は、ジャンルごとに異なります。

 *Music Maker 無料版*に含まれているソングメーカーのベーシック版では、インストゥルメント/ソングのパーツの選択を解除することはできません。

- 5** ソングを作成をクリックします。これで、ソングメーカーは選択したサウンドプールからの適切なループを使用して、仕様に従ってプロジェクトを満たします。この結果が気に入らない場合、プロセスを繰り返すことができます。



オプション: インテリジェントソングクリエーションは、「互換性のない」ループの組み合わせを防ぎ、冒険したい場合はここでアクティベートすることができます。)

-  **注意:** ソングメーカーは既存のプロジェクトを完全に上書きします。すでにオーディオマテリアルが含まれているプロジェクトでソングメーカーを開くと、このプロジェクトを保存するかどうかを尋ねるセキュリティ保護の質問があります。

ファイルマネージャー

サウンドプールからのループに加えて、他のオーディオファイルをプロジェクトに読み込む場合は、ファイルマネージャーを使用する必要があります。

 この記号または F キーを使用して、ファイルマネージャー ウィンドウを開くことができます。ファイルマネージャーは、Windows Explorer と同じように機能します。

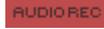


- ① ビートボックス ループ: これにより、ビートボックス ループを含むフォルダにすばやくアクセスできます。ビートボックス ループは、ループアイコン  をビートボックス ウィンドウからアレンジメントにドラッグしたときに作成されるオーディオファイルです。さらなる情報についてはビートボックス [ビートボックス \(p61\)](#) の項を参照してください。
- ② マイコンピュータ: ファイルシステムの最上階層を表示し、すべてのデバイスをコントロールします。
- ③ マイミュージックでは、音楽フォルダを表示します。マイファイルの中に音楽フォルダがプリセットされていますが、プログラム設定 ([p179](#))で別のフォルダを選択できます。
- ④ フォルダの開閉には、矢印キーを使用してください。
- ⑤ 現在選択されているフォルダ内の、サポートされるすべてのメディアファイルとサブフォルダが、リストに表示されます。全てのエンタリーは、ダブルクリックまたはドラッグ&ドロップで、アレンジメントトラックに読み込みできます。フォルダを切り替えるには、ダブルクリックしてください。このフォルダが、ツリー構造の新しい出発点になります。
- ⑥ 1 レベル上に移動
- ⑦ 表示されているフォルダのファイルパス

音声レコーディング

曲、ノイズまたはインストゥルメントはオーディオ録音機能を使用してMAGIX Music Makerに簡単に録音できます。

トラックヘッダーのREC ボタンをクリックして、録音するトラックを選択します。

トラックヘッダーの表示が変わります。 

入力信号は、全てのトラックのエフェクト(あれば)を使用して再生されます(ライブモニタリング(731))。

i ライブモニタリングには、ASIOドライバ(7178)を使う必要があります。



トランスポートバーの赤いボタンをクリックして、録音を開始します。その横のギアアイコンをクリックして、「オーディオ録音」ダイアログボックス(730)を開き、オプションを設定します。このダイアログは、録音開始後でも開くことができます。

シグナルレベルを調節

デジタル録音をするときは、ベストな音質を得るためサウンドカードへシグナルレベルを調節することをお勧めします。

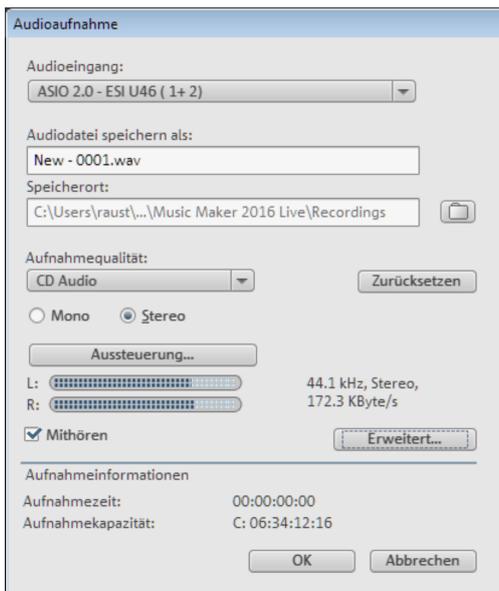
録音の音源をサウンドカードに接続したら、録音ボタン横の小型歯車ボタンにより録音ダイアログを開き、録音の音源を起動します。録音レベルは、録音ダイアログ内のLEDディスプレイによって調整することができます。

調整が高く設定されすぎて過変調が発生する場合、入力信号を下げる必要があります。音源をミキサーなしで直接サウンドカードにリンクさせている場合、Windowsシステム設定の「サウンド」によってのみ調整が可能になります。この項目には、録音ダイアログ内から「録音レベル」ボタンを使って直接アクセスできます。設定ダイアログの小型ピークメータの振幅により、どのサウンドカード入力が既に使用されているかがわかります。これをダブルクリックし、「レベル」タブで変更します。

入力フェーダーで入力感度を低減した場合、アナログ信号をデジタル化したときの解像度も低下します。これらの自動コントローラを、できるだけ高いサウンドレベルに設定してください。最適なレベルの基準は、もちろんマテリアルの最も音量の高い部分です。最も音量の高い部分は、最大限に調整されていなければいけません。

i 注意: すべてのサウンドカードドライバがWindowsシステムミキサーに完全に対応するわけではなく、機能不能になる可能性もあります。サウンドカードには、入力レベルをコントロールできる専用のミキサーアプリケーションが付属しているものもあります。両方とも失敗した場合は、レベルをアナログ音源に合わせる必要があります。

オーディオ録音ダイアログ



音声入力: 録音用のサウンドカードを選択してください。

オーディオファイルを別名で保存 / 保存先: ここで、録音したいオーディオファイルの名前を選択します。保存したいフォルダの場所も、ここで選択できます。

録音品質: 録音のサウンド品質を設定します。プリセットメニュー内で、AM チューナー、FM ラジオ、CD オーディオ、DAT (「デジタルオーディオテープ」) から選択することができます。

モノラル/ステレオ: モノラルまたはステレオ録音が可能です。モノラル録音は、歌や楽器の録音を行う際に、1つのモノラルマイクのみが使用される場合に推奨されます。これにより、必要なメモリ容量が半分になります。

ピークコントロール: 選択したサウンドカードドライバに関する、ウィンドウズのシステムのダイアログを開きます。ここで、入力レベルをカスタマイズし、システムモニタリングを無効にできます。

レベルインジケータ(L/R): レベルインジケータ(ピークメーター)を使用して、入力信号強度をモニターすることができます。このテーマに関する詳細は「レベル調整」の章を参照してください。

ダイレクトモニタリング: このオプションを選択して、ライブモニタのオン/オフが切り替えられます。このテーマに関する詳細は、入力信号を聞く - モニタリングの章を参照してください。

詳細設定: このボタンを使って、3つの特別な機能を含むウィンドウを開きます。

- **モノラル録音:** これはモノラルで録音するためにアクティブにすることができます。これにより、必要なメモリ容量が半分になります。モノラル録音は、1つの標準的なモノラルマイクのみを使用して音声録音を行う場合に推奨されます。
- **リアルタイムのサンプルレート調整:** 録音される新しいファイルのサンプルレートを、現在のムービーのサウンドトラック(ビデオ録画で設定)のサンプルレートと自動的に一致させます。
- **ダッキング(音量を下げる):** 音量レベルが設定済みのビデオに、ナレーションやその他のオーディオ素材を追加するには、「残りのオーディオトラックの音量を自動的に低下」のオプションを有効にします。これにより、プロジェクト内のオーディオオブジェクトの音量が、

録音セッション中(「ダッキング」)に自動で低下します。これは、自動生成される音量カーブを使用して行います: 他のトラックの録音の前後に、フェードインおよびフェードアウトし、それによって全体の音量レベルを一定に保ちます。(コメントが話されている間に音量を下げることも、「ダッキング」と言います。)

入力信号を聞く - モニタリング

大抵の場合、何かを録音中に、それを聞いてみたいでしょう。これをモニタリングといいます。MAGIX Music Maker で利用可能なモニタリングにはさまざまなオプションがあります。

ライブモニタリング

これはあらかじめ設定された方法であり、MAGIX Music Maker のオーディオプロセッシングを用いて、つまりトラックエフェクト、AUX送信エフェクト、マスターエフェクトなどすべてのエフェクトを用いて、入力信号を聞くことができます。

よって、自分の声やギター演奏の録音を、録音しながら、または即興演奏をライブで完成プロジェクトに合わせながら、必要なエフェクトで聞くことができます。

ASIOドライバーがモニタリングに必要です。プロフェッショナルサウンドカードに、これらのドライバーが付属しています。ドライバーが付属していないサウンドカード用には、MAGIX Low-Latencyドライバーがあります。これにより、ASIOドライバーを含むWDMドライバー搭載のサウンドカード、またはオンボードチップを提供します。

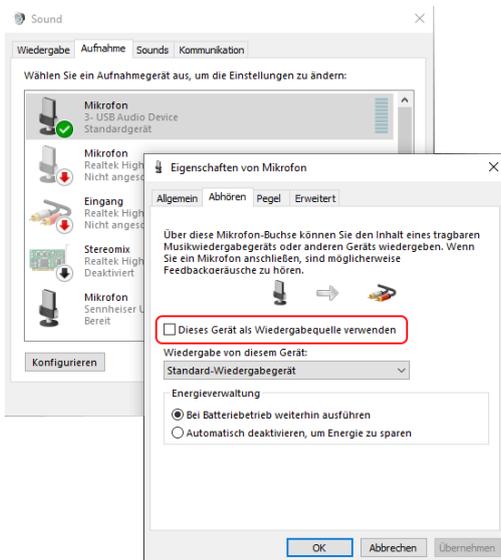
i 詳細については、ファイルメニュー > 設定 プログラム設定 > オーディオ/MIDI (7178) を参照してください。

オーディオ信号の処理により、わずかなディレイ(レイテンシー)が生じます。このディレイは、最新のサウンドカードでは数ミリ秒程度です。ただし、必要に応じてこのオプションを無効にすることができます。無効にする場合は、録音設定ダイアログのモニタリングボックスのチェックを外してください。

システムモニタリング

録音用のトラックを起動する前に、入力信号を(または入力信号2つを)ライブモニタリングで既に聞いたかもしれません。これは、信号が直接出力へ転送されるように、ラインイン入力の設定されているためです。これはWindows OSの機能であり、MAGIX Music Makerのものではありません。これにより、MP3プレーヤーのような外部オーディオ音源を入力側から接続でき、コンピュータのスピーカーから調節聞くことができます。

この不要な「モニタリング」を無効にするには、[オーディオ録音]ダイアログボックスの[ピークコントロール]をクリックし、使用する入力(ピークメーターの振幅に表示)をダブルクリックして、表示される設定ダイアログで、「聞く」タブに移動します。ここで、「このデバイスを聞く」オプションを無効にすることができます。



一方、ASIOドライバーが安定して機能していないため、ライブモニタリングを使用することができない場合に、このタイプのモニタリングを使用することもできます。または、短いレイテンシーの支障があるため、ライブモニタリングを使用したくない場合にも、このタイプのモニタリングを使用できます。ただし、これは、MAGIX Music Maker のエフェクトと共にオーディオを聞くことができないことを意味します。

i 注意: すべてのサウンドカードドライバがWindows システムミキサーに完全に対応するわけではなく、機能不能になる可能性もあります。一部のサウンドカードには、モニタリングを提供する独自のミキサーも付属しています。

ミキサーによる外部モニタリング

外部ミキサーを使用して、コンピューターを使わずにモニタリングすることもできます。ミキサーでありサウンドカードでもあるUSB接続付き小型ミキサーが、この用途に適しています。同じことがシステムモニタリングにも当てはまります(待ち時間はありませんが、影響もありません)。しかし、ミキサーの入力レベルとモニタリングレベルへ直接アクセスできる利点があります。外部ミキサーにより、プログラム内のライブモニタリングを使用することもできます。ライブモニタリングに外部ミキサーを使用する場合は、フィードバックループを作成しないように、つまり、出力信号の録音の繰り返しを避けるように注意してください。

オーディオ出力を録音

MAGIX Music Makerの全オーディオ出力を、直接 WAV ファイルに録音することができます。これは、[オーディオ/MIDI] タブのプログラム設定 ダイアログ([ファイル] > [設定] > [プログラム設定])を選択するか、[p] キーを押す)にある[リアルタイムオーディオをWAVファイルに書き込む]オプションを使用して実行できます。

このオプションがアクティブになっている場合、次の開始からプロジェクトの再生全体がライブ録音されます。次の停止で、録音を保存し、プロジェクトに読み込んですぐに編集できます。単一のセッションは違う名前でも保存し、間違っても上書きしないようにします。

オーディオ CDをインポート

CD からトラックをインポートするには、CD インポート ダイアログを開きます。CD インポートダイアログでは、オーディオ CD からトラックを選択し、その一部または全部をプロジェクトにインポート

トできます。データはデジタル的にインポートされ、これによりサウンド品質の損失がなくなります。音楽 CDトラックは、Wave ファイルとしてインポートされます。ファイルは、インポートフォルダに保存されます。

ドライブにオーディオCDを挿入し、ファイルメニューからオーディオCDトラックをインポートを選択します。CDトラックのリストを含むダイアログが開きます。

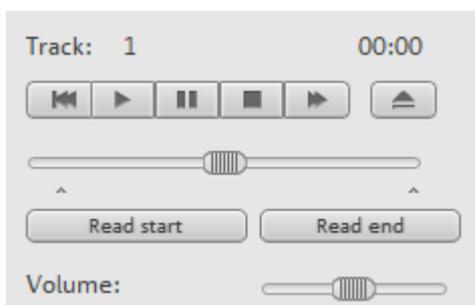
- i** 複数のドライブがある場合、まず CD が入っているドライブを選択する必要があります。これを行うには、メニューオプションのCDドライブオプションを使用します... (以下を参照)。



リストの左側で、CD からインポートするトラック / タイトルを選択します。「Shift キー」を押しながらマウスをクリックすると、連続した複数のトラックを選択できます。「Ctrl + マウスクリック」では、個別に複数のトラックを選択できます。全てのトラックを選択 をクリックすると、全てのトラックが選択され、CD が丸ごとコピーされます。

それでは、選択したトラックを保存... をクリックしてください。すると音声を保存... のダイアログが開くので、音声ファイルの名前と保存先を指定します。音声ファイルは、名前の後ろに通し番号をつけて保存されます (name であれば、name_1.wav, name_1.wav...)。保存をクリックすると、音声のコピーが開始します。プログレスバーが表示されます。リップングが完了すると、ダイアログは閉じられ、トラックは個別のオブジェクトとしてプロジェクト内に挿入されます。

右上のフィールドには、選択したトラック / セクション全体の長さとメモリ容量が表示されます。



トランスポート コントロール: これを使うと、再生の開始と停止や、プレイリストの前後へのスキップが、実際の CD プレーヤーと同じようにできます。

下のフェーダーを使用して、トラック内の特定の位置に移動できます。CDトラックの指定のセクションだけをインポートする場合は、セクションの開始位置で「選択項目の開始」、終了位置で「選択項目の終了」を選択します。

小さな音量フェーダーで、プレビューの音量をコントロールします。選択したドライブが下に表示されます。選択ボックスで、読み取り速度を選択できます。

コピープロテクトされた音楽CD

コピープロテクトされたCDのコピーは、著作権法で禁止されています。ただし、CDの持ち主が自分のバックアップ用にコピーを作成する場合があります。コピープロテクトされたCDの問題は、通常のPCドライブを使用してCDをインポートすることができないことです。コピープロテクトされたCDのバックアップを作成するには、音楽CDプレーヤーで再生し、サウンドカードを介してアナログ録音する必要があります。

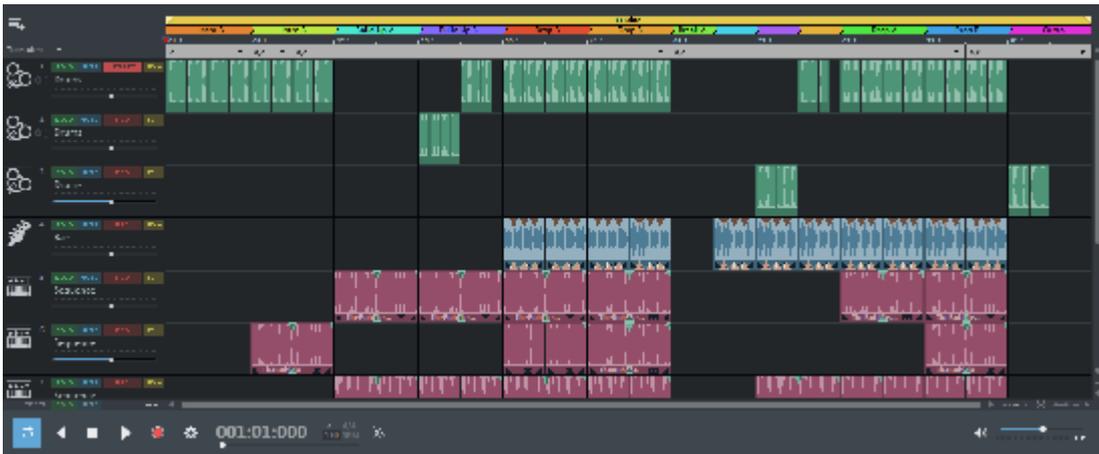
キーボードショートカット: C

プロジェクトのアレンジ

この章では、アレンジャーでループとサンプルを編集する方法について説明します。

トラック付きアレンジャー

アレンジャーは、トラック内に配置されます。各トラックは、ミキサーチャンネル(745)に対応します。このチャンネルを使ってボリュームを制御し、パンoramaを配置し、エフェクトを適用し、トラック内のすべてのオブジェクトをミュートまたはソロできます。同じインストゥルメントのループは、典型的には1つのトラック(バストラック、ボーカルトラックなど)上でグループ化されるので、編集が容易です。



 アレンジャーの下部にあるボタンを使用するか、[編集]メニューの[新しいトラックの追加]オプションを選択することによって、いつでもトラックを追加できます。(Ctrl + I)

トラックヘッダーのコンテキストメニューには、[トラックを追加]オプションもあり、これを選択するとトラックはセクションの一番下ではなく、クリックしたトラックのすぐ下に直接追加されます。コンテキストメニューにはトラック削除のオプションもあります。トラックを移動させるには、[トラックを上/下に移動]を選択してください。

各トラックの先頭には、コントロールと表示を含むトラックヘッダーがあります。



- 1 **1** インストゥルメントアイコン: MAGIX サウンドプールを空のトラックにドラッグ&ドロップすると、トラックヘッダーにアイコンが表示されます。このアイコンを右クリックし、別のアイコンを選択することで、再配置することができます。アイコンを左クリックすると、トラックシンセサイザー用のメニューが開きます(以下を参照)。
 - 2 **2** ピークメーターとボリュームフェーダーは、アイコンの横に表示されます。これらを使ってトラックのボリュームコントロールができます。より簡単で正確なトラックのミックスには[ミキサー] (745)を使用してください。
 - 3 **3** トラック名: フィールドをダブルクリックすると、トラック名を変更できます。
 - 4 **4** [ミュート] ボタンでトラックの音を消したり、[ソロ] ボタンで1つのトラックだけを再生できます。ソロ機能によって1つのトラックしか再生できないわけではありません。複数のトラックの音も再生できます。アレンジャーの下縁、トラックヘッダーの下には、[ソロをリセット / ミュート] のボタンがあり、1回のクリックで前回のソロとミュートの設定を、全てのトラックに対して復元できます。
 - 5 **5**  インストゥルメントアイコンを含むフィールドを左クリックすると、付属のソフトウェアシンセサイザーのサウンドを含むメニューが開きます。それによって、トラックを読み込むことができます。このソフトウェアインストゥルメントは、トラックのMIDIオブジェクトで使用できます。これについての詳細情報は、[ソフトウェアシンセサイザー] (751) および [MIDI オブジェクト] (765) の章に記載されています。
-  **1** 読み込まれたシンセサイザーのトラックのトラックヘッダーには、いくつかのコントロールが追加されています。矢印キー(1)で、前の音から次の音へと前後に切替ができ、ギアアイコン(2)ではインストゥルメントエディターが開きます。
- 6 **6**  ここでトラックエフェクトのメニューを開くことができます。その中に、インストゥルメントの種類ごとにソートされた、トラックエフェクトのプリセットがあります。FX ボタンが光っていると、トラックエフェクトが有効になっていることを表します。
 - 7 **7**  REC では、オーディオまたはMIDI録音用のトラックを有効にできます。
- AUDIO REC** クリックするだけでトラックを[オーディオ録音モード]へ切り替えることができます。さらにモニタリングも有効化されます。つまり、再生中にサウンドカードの入力信号を聞くことができます。詳しくは[入力信号を聞く - モニタリング] (731)のセクションを参照して下さい。すぐに録音を開始する場合(Rキー)、オーディオ録音 (729)が起動します。録音したオーディオ素材は、このトラックの再生範囲 (738)に追加されます。
- MIDI REC** もう一度クリックすると、トラックがMIDI録音モードになります。ソフトウェア上のインストゥルメントが読み込まれると、接続したMIDIキーボードで演奏することができます(モニタリング)。すぐに録音を開始する場合、新しいMIDIオブジェクトがトラックに作成され、MIDI録画が起動します。(771)

アレンジャー内のトラックの長さが十分でない場合、マイナス(-)ボタンを右に押すことによって長さを増やすことができます。オブジェクトが、右側のオブジェクトスペースを超えた時、または新しいオブジェクトがロードされた時、プロジェクトのサイズは自動的に適応します。

トラックヘッダーの下側の境界をクリックしてドラッグすると、表示高さを調節できます。タブキーを使ってトラックを最大、または最小の高さに簡単に変更することができます。

トランスポートコントロール(再生機能)

トランスポートバーの機能を使うと、再生操作のコントロールをマウスで行うことができます。



i ヒント: パソコンのキーボードのスペースバーで、簡単に再生を開始・停止できます。

 ループ再生はここで無効にできます。エンドマーカに到達すると、再生は停止します。

 始点に戻る: このボタンを押すと、スタートマーカがアレンジメントの先頭にすぐ移動します。もう一度「始点に戻る」をクリックすると、スタートマーカと再生エリアがプロジェクトの先頭に移動します。

 停止: [停止]ボタンで再生を終了します。再生マーカは、開始した位置に移動します。

 再生 / 一時停止: このボタンは、プロジェクトの連続再生を開始します。再生マーカがエンドマーカに到達すると、スタートマーカとエンドマーカ間のエリアはループ再生されます。もう一度再生をクリックすると、再生マーカの位置で停止します (一時停止)。

 録音: トラックヘッダー (735) の設定により、オーディオ (729) または MIDI レコーディング (771) が開始します。

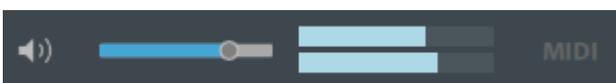
 その横のギアアイコンをクリックして、オーディオ録音のダイアログ (730) を開き、オプションを設定します。

時間表示

 時間表示は、トランスポートコンソールの横にあります。

- 1** ここに、現在の再生位置が表示されます。クリックすると、時間表示を残り時間の表示 (プロジェクトの最後に対応) にするか、または表示する時間単位の設定、例えば hh:mm:ss の表示かフレームにするかを切り替えられます。
- 2** バー: ここにはプロジェクトで選択できる 3/4、4/4、または 5/4 などの様々は拍子記号があります。
- 3** プロジェクトのテンポは、上記のBPM (1分あたりの拍数) で表示されます。テンポは、プロジェクトで使用した最初のサンプルで決定します。新しいテンポを入力するには、数字をクリックして、フィールドにBPM値を入力してください。アレンジ内のオブジェクトは、タイムストレッチを使って適用します。BPMをクリックすると、「タップ」してテンポを設定できます。
- 4** メトロノーム: このボタンで、録音時に再生されるクリックトラックを有効にします。この機能は、楽器やボーカルを録音する際、ビートやテンポを一定に保つのに役立ちます。

ボリュームコントロール



ボリュームコントロールは、トランスポートコントロールの左側にあります。このコントロールを使用して、プロジェクトの全体のボリュームを迅速に制御できます。個々のトラックのボリュームを調節する時は、ミキサー (745) を使用してください。

スピーカアイコンをクリックすると、全体のサウンド出力がミュートされます。

ボリュームコントロールの隣には、マスター信号のピークレベルを表示するピークメーターと、着信MIDI (765) 信号のインジケーターがあります。

バーレーラー

タイムラインは、アレンジャーの上縁にあります。再生範囲の決定や再生位置の設定に使用します。

再生エリア - 開始および終点 マーカー

タイムラインの上部には、再生エリアが表示される2つのマーカーがあります。

再生範囲には長さが表示されます。ピリオドの前にある数字はバーの数を示し、後にある数字は4分音符の数を示します。表示内のチルダ(~)は、再生範囲が正確なパターン長を含んでいないため、ループが「非円形」であることを意味します。再生範囲をダブルクリックして、プロジェクト全体に展開します。

i この再生範囲は、編集 > 範囲のメニューのコマンド (7167) (コピー、切り取り、貼り付け...) の基礎にもなります。

始点マーカー位置を再設定するには、タイムラインの上半分を左クリックします。終点マーカーを設定するには、それぞれのマーカーをマウスでドラッグして、好きな位置に設定することもできます。

キーボードで再生範囲を動かします。

再生範囲はキーボードでも動かせます。Alt+カーソルキーで、再生範囲を全長一つ分前または後ろに移動できます。「Ctrl」を押すと1/4の長さの再生範囲を移動できます。「Shift + Alt + カーソルキー」で再生範囲を半分にしたり倍にしたりできます。「Ctrl + Shift + Alt + カーソルキー」で、一拍子ずつ再生範囲を延長 / 短縮できます。この機能によって、再生範囲をスムーズなビートの長さ(2の倍数)にすることができます。

i 注意: 「ビュー」メニュー > 「アレンジャー」内のオプション「カーソルキーが再生マーカーを動かす」(7175) を無効にした場合、Altキーを押す必要はありません。しかし、カーソルキーで再生マーカーを動かすために必要です。

再生しているときに再生範囲を変更する場合は、元の範囲を必ず最後まで再生し、その後新しい範囲に変更してください。これによってキーボードでトラックを同時にリミックスできます。

再生マーカーを設定

再生マーカーは、始点マーカーとは別に移動することができます。タイムラインの下部をクリックしてください。再生マーカーが終点マーカーの位置に達すると、始点マーカーの位置から再び再生されます。再生マーカーが範囲を超えて右方向に設定された場合、プロジェクトは最後まで演奏されます。その後、引き伸ばされた再生範囲は、ループとして再生されます。

再生マーカーをキーボードで移動するには、カーソルキーを使用します。参照メニュー > アレンジャーのカーソルキーで再生マーカーを移動 オプションは、事前設定で有効にされています。

このオプションを無効にすると、再生マーカーを Alt + カーソルキーで移動でき、カーソルキーを押すだけで再生範囲を下げられるようになります。

グリッド グリッド



ツールバーの最初に、グリッドのステップサイズを入力する欄があります。

グリッドによってオブジェクトや開始・終了・再生マーカーを特定の場所にはめ込み、ビートに合わせて正確に配置できます。オブジェクトやマーカーがグリッドのスナップポイントに近い場合、自動的にこの位置まで飛び(スナップ)します。例えば、グリッドが「2分音符」に設定され1/2ビート位置(バールーラー上で1:1、1:3、2:1、2:3)に充分近かった場合、オブジェクトとマーカーはスナップします。

i 注意:「充分近い」とは画面上を指します。つまり希望する位置からの画素数におけるオブジェクトの距離です。いくつかのバーのみズームし、グリッドの設定は粗いままの場合(例:2分音符)、オブジェクトはグリッド位置間へ移動できます。

このようにして、オブジェクト間のギャップをなくし、ビートにマッチしたカットができます。フルビートから64分音符まで選択できます。三連符の値も可能です。画像での「フレーム」設定は重要です。オブジェクトを画像ファイル内の各単一フレームへスナップさせることができます。

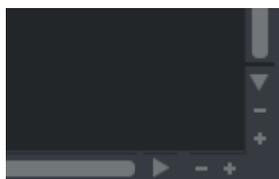
ビートグリッドに加え、2つの連続したオブジェクトは途切れることなく一緒にスナップします。これにより、不要な空白または重複を防ぐことができます。オブジェクトが異なるトラックにあっても同様の動きをします。

「オブジェクトのみ」はビートグリッドをオフにし、グリッドはオブジェクトの境界にのみ作用するようになります。

さらには、「グリッドなし」を選択するか、ショートカット Ctrl + F12 を選択することで、グリッドを完全に無効にすることができます。

ズーム

ズームボタン



垂直ズーム機能で表示するトラックの数を設定します。多くのトラックでは、選択的にトラックやオブジェクトを編集するために、全画面表示することが効果的です。

水平ズーム機能は、タイムライン上でのプロジェクトの表示設定に使います。トラックヘッダーの下側の境界をクリックしてドラッグすると、表示高さを調節できます。

ズームメニュー



このボタンをクリックすると、ズームメニューが開きます。これにより、設定されたズームレベルにすばやくアクセスできます。

- 選択したオブジェクトにズーム: 選択したすべてのオブジェクトが最大サイズで表示されるように、垂直方向および水平方向のズームレベルが増加します。この機能をオフにすると、ズームレベルは以前の値に戻ります。
- スタートマーカーとエンドマーカー間のエリアをズーム
- プロジェクト全体にズーム
- ペインを大きく / 小さくする: これは、水平方向のズームインとズームアウトに相当します。
- 1秒、10秒、1分、10分にズーム: 事前に設定されたズームレベル。

スクロールバーを使った移動/ズーム

水平方向スクロールを別々にドラッグしエッジで合わせると、予定表を迅速にズームインおよびズームアウトできます。スクロールバーの中央をドラッグすると、可視セクションが移動します。垂直方向スクロールバーは、表示されているトラックをコントロールします。

スクロールバーのサイズと位置で、プロジェクトのどの部分が表示されているか分かります。プロジェクト全体が表示されている場合、スクロールバーはその進行バーを大きくします。スクロールバーをダブルクリックすることによって、ビュー全体を設定できます。

ただし、トラックのサイズを完全に縮小することはできません。表示可能なトラックの最大数も制限されます。つまり、すべてのトラックを同時に見ることができません。

マウスホイールでズーム / 移動

可視化されたセクションは、マウスホイールで移動、縮小、拡大できます。

| 表示されているトラック | マウスホイール |
|---------------------------|------------------------|
| 表示するトラックの数、トラック高さの縮小 / 拡大 | Ctrl + マウスホイール |
| 可視化されたセクションを移動 | Shift + マウスホイール |
| 可視化されたセクションを拡大または縮小 (ズーム) | Ctrl + Shift + マウスホイール |

メニューのビュー > アレンジャー > 横スクロールは、マウスホイールの水平方向と垂直方向の機能を入れ替えます。つまり、ShiftとCtrl + キーは、可視時間の代わりにトラックのズームおよびスクロールを行うために必要となります。これは、MAGIX Music Makerの古いエディションのマウスホイールの動作に似ています。

- i** 水平方向の(一時的)ズームは常に再生マーカーの位置の周りで行われ、垂直方向のズームは最上部に表示されているトラックの周りで行われます。

オブジェクト

アレンジャーにロードされたオーディオファイルは、オブジェクトとしてそこに表示されます。

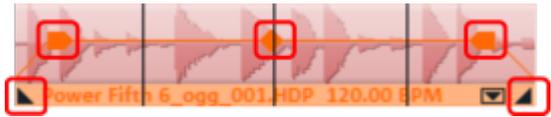
すべてのオブジェクト編集はバーチャルです。つまり、リアルタイムで計算できます。マルチメディア素材は変更されません(バーチャル編集)。「元に戻す」ボタン(Ctrl + Z)を押すと、各変更を

元に戻すことができます。元の素材が変更されたり台無しになったりすることを心配する必要はありません。

オブジェクトの選択

オブジェクトを編集または削除するために、まずそのオブジェクトを選択します。オブジェクトをクリックします。複数の関連オブジェクトを選択するには、最初のオブジェクトをクリックし、Shiftキーを押しながら最後のオブジェクトをクリックします。選択範囲に個々のオブジェクトを追加するには、Ctrlキーを押しながらオブジェクトをクリックします。

現在の選択を視覚的に強調するために、選択したオブジェクトのオブジェクトハンドルが表示されます。



複数のオブジェクトを素早く選択するには、最初のオブジェクトを最初のトラックでクリックして、選択用の四角をドラッグアウトします。四角形内のすべてまたは部分的なオブジェクトは、(ラッソ選択)で選択されます。

オブジェクトの短縮またはループ

右下のハンドルを左へドラッグして、オブジェクトを短縮できます。オブジェクトは開始時点から短縮できます。例えば、実際のオーディオが入るまでに無音が長く録音された場合にも使えます。

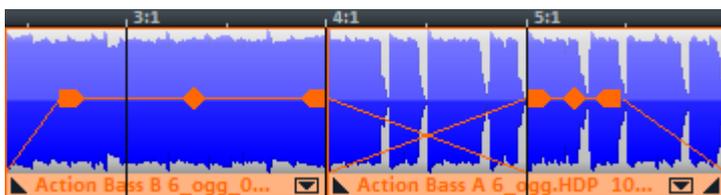
オブジェクトを伸ばす場合は、オブジェクトの輪郭を外側にドラッグします。オブジェクトを元の長さを超えてドラッグすると、ループで再生されます(つまり繰り返します)。このようにして、たとえば、短いドラムループから完全なドラムトラックを作成できます。

- i 通常、オブジェクトは基本となるオーディオ素材の全長にわたってループします。ファイルからのクリップをループとして設定するには、ハンドルを使用してオブジェクトを前後にドラッグして短くし、メニューオプション編集 > オブジェクト > ループ範囲 > ユーザー定義ループの挿入を選択します。この機能は、録音開始時の無音をカットできるため、独自の録音素材をループとして使用する場合に非常に便利です。

オブジェクトのフェードイン/アウト

オブジェクトのフェードインまたはフェードアウトは、オブジェクト左右の上側の角のハンドルで行うことができます。フェードの長さは、ハンドルで調整します。

トラック上のオブジェクトを別のオブジェクトと重なる位置に移動すると、重なった部分は自動的にクロスフェードになります。つまり、最初のオブジェクトはフェードアウトしながら、次に続くオブジェクトが同時にフェードインします。フェードアウトの長さはフェードインの長さと同じですが、上部のハンドルで調整できます。



クロスフェード

オブジェクト音量の設定

オブジェクトの上部中央にある音量ハンドルを使用して、オーディオまたはMIDIオブジェクトの音量を調整できます。

トラックの全体的な音量や、ミキサー (745) 内のトラック間の音量レベルを調整する方が簡単です。

オブジェクトをミュート

オブジェクトは、個別にミュートできます。ミュートしたいオブジェクトを選択し、キーボードショートカット Ctrl + M を押します(またはコンテキストメニューから対応する機能を使用します)。

オブジェクトを分割

オブジェクトはすべて分割できます。この方法で、2つの新しい独立したオブジェクトを作成できます。オブジェクトを選択し、タイムライン上の分割したい位置でクリックして再生マーカーをそこに移動します。



このボタンをツールバー (7181) の上部でクリックするか、編集 > オブジェクトをクリックしてオブジェクトの分割のオプションをクリックするか、T キーを押します。これは、マウスモードのオブジェクトの分割 (744) を使用するとさらに簡単になります。

この2つのオブジェクトは、すべてのオブジェクトエフェクト (792) を保持します。例えば、ループの設計をより変化にとんだ方法で行うには、まず分割前のオブジェクト全体に1つのエフェクトをかけ、分割後にそのエフェクトのパラメータを変えます。

オブジェクトを複製

オブジェクトを複製するには、複製したいオブジェクトを選択し、編集メニュー > オブジェクト > オブジェクトを複製を選択します (Ctrl + D)。複製したオブジェクトは、オリジナルの右側に表示され、マウスで移動できます。

i ヒント: Ctrl キーを押しながらオブジェクトをクリックすると、より高速に複製することができます。こうして作成した複製オブジェクトは、すぐに目的の位置までドラッグできます。

もう一つの複製方法は、編集メニュー (7164) > オブジェクトまたは選択からコピー / 編集コマンドを使用することです。この方法では、再生範囲 (738) にある全てのオブジェクトがコピーされます。

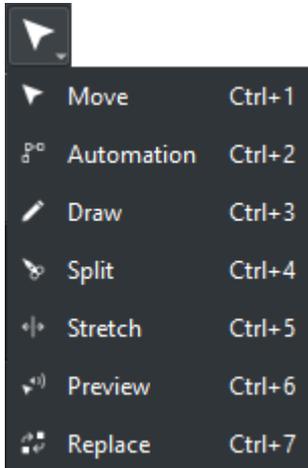
オブジェクトグループの形成または分割

複数のオブジェクトをグループ化して、オブジェクトが誤って他のオブジェクトから離れてしまうのを防ぐことができます。グループ化するには、対象となるオブジェクトを選択し、編集 > オブジェクト > グループ > グループ化のコマンドを選択します(キーボードショートカット: Ctrl + G)。

グループ化されると、グループ内の1つのオブジェクトをクリックすることで、グループ内の全てが選択され、それを一括して移動、コピー、削除することができます。オブジェクトのグループ化を解除するには、編集メニューから対応するコマンドを使用するか、キーボードショートカットの Ctrl + U を使用します。

マウスモード

MAGIX Music Makerは、オブジェクトをアレンジし、編集するための特殊なマウスモードを提供します。



マウスポインター記号の隣にある小さい矢印によって、異なるモードを設定できます。マウスの左ボタンに機能を割り当てることができます。マウスの右ボタンは常にコンテキストメニューを開き、クリックされたオブジェクトに関連する操作を含むメニューを開きます。

移動

これは、オブジェクトの選択、移動、編集に使用できるデフォルトの標準マウスモードです。

これについての詳細は、オブジェクトのアレンジ ([740](#)) のセクションを参照してください。

i オートメーションカーブ ([7153](#))が有効になっている場合は、カーブハンドルを選択して移動できます。カーブ上でダブルクリックですると、新しいハンドルを作成できます。

キーボードショートカット: Ctrl + 1、テンキー 1

オートメーション

このマウスモードは、音量とエフェクト曲線 ([7153](#))の描画に使用します。

それが有効になっている場合、左クリックして、オブジェクトやトラックに新しいカーブを描画できます。

Fx -> トラックの自動化を行うには、トラックヘッダーの「エフェクト」メニューで対応するエフェクトを有効にします。

オブジェクトには、「エフェクト > 自動化」メニュー (キーボード: Ctrl + H) から「このオブジェクトの自動化」コマンドを使用し、ダイアログ内で対応するカーブを選択します。有効なカーブなしにオブジェクトをクリックすると、そのオブジェクトに対して音量オブジェクトカーブが有効になります。

i 注意: このモードでは、トラックカーブが表示されていても、オブジェクトカーブを編集できません。この位置でトラックカーブを編集したい場合は、一時的にオブジェクトを別の場所に移動してください。

カーブ上の各自動化ポイントは、通常の「移動」マウスモードで、対応するカーブをダブルクリックすることで作成することもできます(上記参照)。

i 自動化カーブの詳細情報については、自動化カーブ (153)の章を参照して下さい!

キーボードショートカット:Ctrl + 2、テンキー 2

ドロー

✎ このモードでは、すでに読み込んだオブジェクトの後ろに、類似のオブジェクトを挿入できます。

最初のオブジェクトに始まり、続くオブジェクトも常に同期して挿入されることもできます。つまり、描かれるループは最初から再生されるのではなく、元のループの位置が継続していたとして、それがあべき場所に配置されます。または、異なる配置にする場合は、トラック上で進行中のループを見つけ、それが聞こえる位置に描くことも可能です(「ミュート自動化」)。

このモードでオブジェクトの開始が同期すると、別の結果にもなります。オブジェクトを移動すると、オブジェクトの輪郭だけが移動し、ループはそのまま残ります。

キーボードショートカット:Ctrl + 3、テンキー 3

分割

✂ このマウスモードを使うと、素早くオブジェクトを分割し、不要な部分を削除したり、オブジェクトの部分に様々なエフェクトを適用することができます。

オブジェクトをクリックして、対応する位置で分割します。

💡 分割後、新しく作成された後部のオブジェクトが選択されます。これをDelキーで直接削除するか、Oキーでオブジェクトエフェクトウィンドウを開いてエフェクトを適用できます。

キーボードショートカット:Ctrl + 4、テンキー 4

ストレッチ

◀▶ これは、オブジェクトの長さやピッチをカスタマイズするための、特別なモードです。

このツールを使用して、左下のハンドルで、オブジェクトを引き伸ばし、または圧縮することができます。そのため、タイムストレッチによってピッチそのものを変えることなく、オーディオ素材を伸ばすことができます。中間のオブジェクトハンドルは、ピッチシフトを使用して、オブジェクトのピッチを -7 ... +7 の範囲内に変更することを可能にします。

キーボードショートカット:Ctrl + 5、テンキー 5

プレビュー

🔊 このモードでは、プロジェクト内のオーディオオブジェクトを個別にプレビューできます。オーディオオブジェクトをクリックすると、マウスボタンが押されている限り、タイムラインの開始マーカーと終了マーカーに関係なく、全期間にわたって単独で再生されます。

このモードでは、オブジェクトを不注意で移動しないように保護されています。

キーボードショートカット:Ctrl + 6、テンキー 6

置き換え

 このマウスモードでは、適したサンプルの検索が簡単に行えます: MAGIX を左クリックします。

サウンドプールのオブジェクトが、自動的に同じインストゥルメントカテゴリ内の別のものに切り替わります。Shift キーを押しながらマウスを左クリックすると、オブジェクトはそのまま、ピッチだけが変更します。素早く試してみるのに最適です。

キーボードショートカット: Ctrl + 7、テンキー 7

ミキサー

ミキサーを使用すると、パンorama内のサウンド全体の音量と位置を調整できます。個々のトラックをミュートまたはミュート解除したり、トラックエフェクトを使用してエフェクトを適用したりできます。

 このボタンをクリックするか、M キーを押すと、ミキサーを開くことができます。



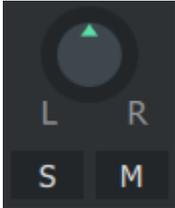
i 注記: ミキサーウィンドウがミキサートラックのすべてのコントロールを表示するのに十分な高さでない場合、一部のコントロールは非表示になります。これらは、ミキサーの左端にあるラベル(ボリューム、パン、FX、センド)をクリックすることで再度表示できます。

フェーダー

プロジェクトの各トラックは、ミキサーの特定のボリュームフェーダーに対応し、トラックのボリュームをコントロールします。

フェーダーを右クリックすると、ボリュームがデフォルト値にリセットされ、もう一度右クリックすると、以前に設定した値に戻ります。パンoramaコントロールとFX センドコントロールも同じ方法で設定できます(以下を参照)。





各トラックのステレオ位置は、パンポットで定義できます。S(ソロ)ボタンは、トラックをソロに設定します。これは、ソロに設定されているトラックを除いて、他のすべてのトラックがミュートされていることを意味します。M(ミュート)ボタンはアクティブなトラックをミュートします。

コントロールのいずれかを右クリックすると、デフォルト設定にリセットされます。もう一度右クリックすると、以前に設定した値に戻ります。

REC

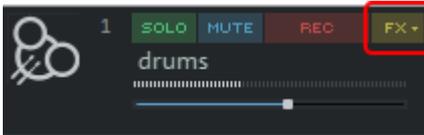
REC ボタンを使用すると、このトラックのオーディオ (729) または MIDI (771) 録音、およびモニタリング (731) をアクティブにできます。

トラックエフェクト

オブジェクトオーディオエフェクトに加えて、別のトラックエフェクト ラックを使用できます。

FX

トラックのオーディオエフェクト ラックを、ミキサーの FX ボタンで開くこともできます。明るい色の FX トラックボタンは、エフェクトがトラックでアクティブであることを示します。



トラックエフェクトラックは、アレンジャートラックヘッダー (735) にあるトラックエフェクトメニューから開くこともできます。

トラックエフェクトは、常にトラックのオーディオ出力全体に適用されます。これはオーディオオブジェクトではなく、ソフトウェアシンセサイザー (751) が音源の場合に使われます。

i 注意: ヴォーカルチューン、テンポピッチ / リサンプル、ボコーダーエフェクトは、トラックエフェクトとして使用できません。

FXトラック



FX 送信コントロールを使用して、使用可能な 2 つの FX トラックに送信する信号の量を定義します。

FXトラックは、として使用するための専用のトラックエフェクト ウィンドウを提供する追加のミキサートラックです。

インサートエフェクトとSENDエフェクト

インサートエフェクトとも呼ばれる通常のトラックエフェクトは、トラックの信号パスに直接挿入されます。それはオーディオ信号をエフェクト出力に完全に置き換えます。

i このため、リバーブとエコーには100%「ウェット」信号が必要ないため、挿入エフェクトとして使用するとき信号の一部を未処理のままにするためのミックスコンローラーがあります。ただし、フェイザーまたはアンプシミュレーションの場合は、そうします。

SENDエフェクトを使用すると、信号は別のトラックで処理されます。したがって、その出力は、トラックの信号に加えて聞くことができます。複数のトラックからの信号を同時に処理することもできます。

- ❶ つまり、ミックス設定が100%に設定されている場合は、特にエコーエフェクトとリバーブエフェクトをSENDエフェクトとして使用する必要があります。FX送信コントロールを使用して各トラックのエフェクト量をコントロールし、FXトラックのボリュームスライダーを使用してエフェクトの全体的なボリュームをコントロールします。

FXトラックでは、通常のトラックと同じように、M(ミュート)を使用してFXトラックを完全にミュートできます。S(ソロ)をクリックして、FXトラックを単独で聞きます。他のトラックはミュートされます。FXトラックに送信するトラックは引き続き送信します。そうしないと、FXトラックで何も聞こえません。

- ❶ 最初のFXトラックでは、リバーブがデフォルトで有効になっていますが、これがSENDエフェクトを使う最も重要な方法だからです。

マスタートラック

マスタートラックでは、ミックスの総音量をコントロールできます。

FXボタンは、トラックの場合とまったく同じように機能し、マスターエフェクトのパネルを開きます。

マスタリング: MAGIX マスタリングスイート (🔗108)を開きます。

5.1 サラウンドエディター: このボタンは、ミキサーをサラウンドモード (🔗1)に切り替えます。

- ❶ これらの2つのボタンは、対応する機能がアクティブになっている場合にのみ表示されません。

の変更 再生テンポまたはピッチ

異なるソースから録音したオーディオ素材とサウンドプールのサンプル、CDの曲などを連結するには、オーディオオブジェクトのテンポやピッチを調節する必要があるかもしれません。これを行うには、オーディオオブジェクトがプロジェクトにロードされたときに、オーディオオブジェクトのテンポをプロジェクトのテンポに自動的に調整する機能に加えて、テンポとビートの検出 (🔗142) やタイムプロセッサ (🔗100) などの高度なツールを使用できます。

オブジェクトロード時の自動テンポ調整

一般に、MAGIX Music Maker はオーディオファイルをプロジェクトのテンポに自動的に調整します。通常、オーディオファイルとサウンドプールのサンプルのテンポの違いは、自動的にマッチするので気にする必要はありません。しかし、自動処理がうまくいかない場合は、以下の手順によって「マニュアル」で調節することが可能です。

新しいプロジェクト(空の状態)においては、最初にプロジェクトに読み込まれたサンプルによってテンポが決定されます。追加のオーディオファイルは、そのテンポに自動で調整されます。テンポの異なる複数のサンプルからリミックスを作成する場合は、最も重要なサンプルを最初に追加するようにしてください。それによって、他のサンプルに比べ、タイムストレッチによる音のひずみを最小限にすることができます。

オーディオオブジェクトをテンポにぴったり合わせるには、出力テンポをまず決める必要があります。サウンドプールのサンプルの場合は、サンプルに保存(「パッチ」)されているテンポが使用されます。それによって、テンポ調整は常に機能します。

他の全ての(短い)サンプルでは、自動的にテンポが計算されるようになります。サンプルが正確にカットされない場合、つまり、正確なビート数になっていなかったり、自動プロセスでの検出が正しくできなかった場合、これはうまく機能しません。その結果、サンプルのストレッチは不正確になります。その場合、手動でサンプルを調節することができます。

テンポとビートの検出 (A142) <リミックスエージェント>では、長いサンプル(15秒を超えるもの)、例えばCDやMP3のサンプルをオプションで起動できます。これにより、サンプルがプロジェクトにマッチするよう、またはプロジェクトがサンプルにマッチするよう調整できます。

MIDIオブジェクトは、常にプロジェクトテンポに合わせており、正しいテンポになっています。

i ダイアログのプログラム設定 (A177) > インポート(「P」キー)で、自動テンポ調整を無効にするか、またはパッチされたサンプルに制限することができます。

オブジェクトのピッチとテンポをマニュアルで変更

選択したオーディオオブジェクトのピッチとテンポを変更できます。このツールには、エフェクトメニューから、もしくはオブジェクトエフェクトラックからアクセスできます。

再生テンポは、ストレッチマウスモードを介して、つまりオーディオオブジェクトの下部ハンドルを圧縮/ストレッチすることですばやく変更できます。これにより、オブジェクトの再生速度が変更されます。

例えば、「非円形の」ループをストレッチマウスモード (A44) で現在のプロジェクトにフィットさせるには、以下の手順で操作します。

1. ノイズサンプルを読み込みます。MAGIX Music Maker が、偶数またはバーにフィットするよう試みます。適切なトラックをソロに設定し、サンプル真上に再生範囲を設定します。
2. その範囲を選択し、アレンジャーウィンドウの下側左で「オブジェクトを拡大」をクリックします ■ オブジェクトは最大サイズで表示されます。
3. グリッド表示をオフにします(アレンジャーの右側上のリストフィールドで、またはキーボードショートカット Ctrl+F12 によって)。
4. 再生を開始し、再生範囲のエンドマーカを、ループがスムーズになるまで右に移動します。波形表示だけでなく、聞こえた音で決めても大丈夫です。
5. オブジェクトを再生範囲の長さまで短縮します。
6. 「オブジェクトを拡大」を無効にして、グリッド表示を再びオンにします。
7. ストレッチマウスモードに切り替えて(Ctrl+7)、オブジェクトをバーの偶数位置まで伸ばすまたは圧縮します。
8. 「ソロ」を無効にして、均等な再生範囲を設定し、再生を開始します。ループがぴったりの長さで再生されるはずですが、オブジェクトをループとして設定するには、「編集 > オブジェクト > ループセクション > カスタムループの設定」を選択します。

ループのピッチを現在のプロジェクトにマッチさせるには、ストレッチマウスモードでオブジェクトの中央のハンドルを使ってピッチを変化させます。

プロジェクトテンポの変更

転送コントローラのテンポ設定 (A37) により、プロジェクトのテンポを遡及的に変更できます。これは、タイムストレッチ効果を使用して、プロジェクト内のすべてのオーディオオブジェクトを新しいテンポに調整します。これは状況によってシステムのデマンドが増し、再生中に中止になる恐れがあります。そうなった場合、音声ミックス (A49) を使用します。

別のオプションは、わずかな音質低下はあっても使われる演算能力が少なくなる、「Elastique Efficient」タイムストレッチアルゴリズムを使用することです。

あまり重要ではないオブジェクトを2、3選択します。テンポ・ピッチ / リサンプル (SHIFT + P) をダブルクリックしてインスペクタを開き、「セットアップ」ボタンをクリックします。ここでElastique Efficientに切り替えることができます。ピッチが依然として維持されない場合(ドラム、パーカッション、FXサウンド)、使用する演算能力がより少なくなるリサンプリングへ切り替えることができます。

テイク

各オブジェクトは「テイク」として保存できます。テイクには、オブジェクトに施したエフェクト、例えばオブジェクトの長さ、フェード設定、全てのオブジェクトエフェクトが保存されます。MIDI テイクには、MIDI でコントロールするすべてのインストゥルメント (MIDI 出力やソフトウェアインストゥルメント) が保存されます。

テイクは「TAK」(*.tak) ファイルとして保存され、ハードディスクの容量は使いません。つまり、サンプルをカットして様々なエフェクトを追加しテイクとして保存すれば、他のMAGIX Music Makerプロジェクトで使用して編集することができます。オリジナルサンプルを繰り返し保存する代わりに、オブジェクトとエフェクトの設定だけを保存します。

i 注記: テイクをロードする際、テイクで使用されるオーディオまたはビデオファイルは、テイクが保存されたときと同じフォルダに配置する必要があります。

キーボードショートカット: Alt + Shift + S

外部エディターで編集

選択したオーディオオブジェクトは、さまざまな特殊機能を使用して外部エディタで編集できます。編集が完了すると、編集された制作物はMAGIX Music Makerの中で、オリジナルのオブジェクトに代わって使用されます。

オーディオエディタの実行可能ファイルへのパスは、[フォルダ] タブのプログラム設定で設定できます。

! この機能は、MAGIX からエディションの一部としてオーディオエディタを購入した場合、またはストアで別途購入した場合にのみ使用できます。(別のオーディオエディタを選択した場合でも)

ショートカット: Ctrl + Shift + M

オーディオミックス

アレンジャーがいっぱいになって管理できなくなったら、または作成したものを並べ替える必要があります。ミックスダウン機能を使い、プロジェクト全体またはプロジェクトのセクションを単一のオーディオやビデオファイルに変換してください。

「編集」>「トラック」メニューから「オーディオミックスダウン」機能を選択します。ミックスダウンしたオブジェクトを保存する名前と場所を選択します。デフォルトでは「マイプロジェクト」になっています。オーディオオブジェクトだけがトラックにある場合は、Wave ファイルが生成されます。

オーディオオブジェクトとビデオオブジェクトが混在している場合は、オーディオとビデオのどちらのファイルを作成するか、選択します。

プロジェクトのオブジェクトや範囲は、新しいオブジェクトに置き換えられます。

 ミキシングはオーディオファイルを自動的にノーマライズします。つまり、オーディオオブジェクトの最大音量ポイントが最大レベルに一致します。これにより、オーディオミックスダウン機能を連続して数回実行した場合でも、音質の低下を防ぐことができます。

 この機能は、ミックスダウンオブジェクトを使い続けたい場合に非常に役立ちます。曲の完成した最終バージョンを作成するには、代わりに「ファイル」メニューの「プロジェクトのエクスポート」機能を使用することをお勧めします。

ショートカット: Ctrl + Shift + G

ソフトウェアインストルメントの再生

内臓サウンドを超えて自分の音楽的アイデアを表現したい場合は、自分のメロディーを録音することもできます。MAGIX Music Makerには、多くのシンセサイザーがありオリジナルの音源を作成できます。

ソフトウェア音源は1つのトラックにロードされ、トラックのMIDIオブジェクトにより制御されます。インストルメントは、オーディオオブジェクトのようにトラック間を自由に移動させることができます。エフェクトは、トラックレベルだけに適用される場合があります。

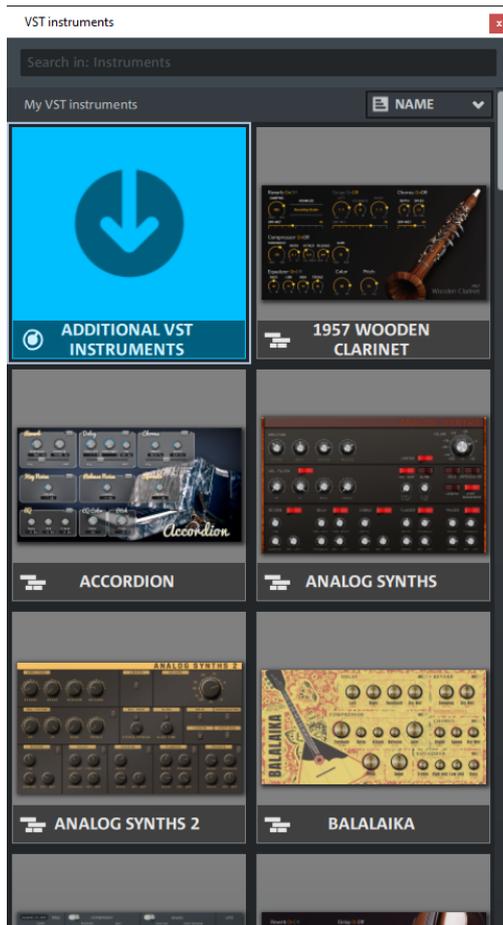
シンセサイザ貼り付け

シンセサイザーを使用するために、先ずそれをプロジェクトトラックに挿入する必要があります。これにはいくつかの方法があります。

VST インストルメント ウィンドウ



この記号またはVキーを使用して、VSTインストルメントウィンドウを開くことができます。



ソフトウェアに付属し、[ストア]で購入した[VSTフォルダ] ([🔗179](#))にある全てのシンセサイザーは、ここにリストアップされています。

マウスをソフトウェアシンセサイザー上に移動すると、再生ボタンが表示されシンセサイザーのサンプルを再生できます。インストルメントをダブルクリックする、または矢印ボタンをクリックすると、次のトラックにシンセサイザーをロードできます。シンセサイザーのインターフェイスも開きます。

 多くのプラグインがインストールされると、オーバービューは失われます。その場合、上の全文検索を使います。

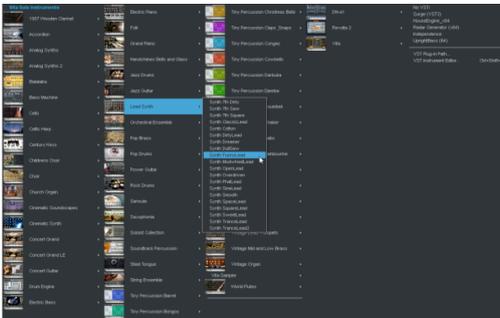
 このメニューで、シンセサイザーをアルファベット順、またはカテゴリ別に昇順、降順に表示するか選べます。

トラックヘッダを使って、シンセサイザーをロードします。

他の方法でシンセサイザーをロードするには、トラックヘッダのシンセサイザーメニューを使います。

アレンジメントトラックのスタート時には、トラックヘッダの楽器アイコンのフィールドは空です。

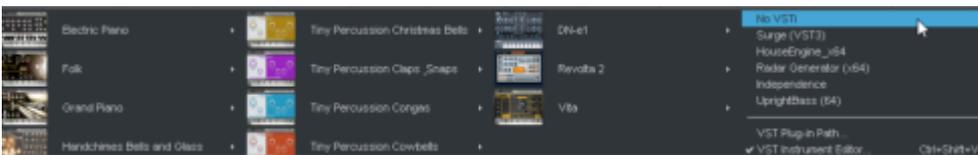
 このフィールドを左クリックすると、トラックにロードできるソフトウェアシンセサイザーなどのサウンドのメニューを開けることができます。



 このメニューにはMIDI エディタ ([#71](#))とキーボード ([#69](#))からもアクセスできます。

シンセサイザーの削除

シンセサイザーの削除は、インストルメントメニューの右欄の最初の入力「VSTi なし」を選択します。(トラックヘッダ、MIDIエディタもしくはキーボードからアクセスできます)



プログラムのシンセサイザー

同梱のソフトウェアシンセサイザーは、VSTプラグイン技術 (VSTインストルメント) に基づいています。プラグインは、MAGIX Music Maker にロード可能な独立したソフトウェアコンポーネントです。プラグインを組み込むために、さまざまな規格が開発されています。「VST」は、最も一般的に使用されている規格です。「VST」は、「仮想スタジオ技術」の略です。「VST」は、「仮想スタジオ技術」の略です。つまり、プログラムに含まれるインストルメントのコレクションを、サードパーティのプロバイダーから提供される追加のインストルメント(およびエフェクト ([#92](#)))によって拡張できるということです。

次のインストルメントが利用可能です:

- DN-e1 (753): 多くの使用スタイルおよび分野で幅広く使用できるインストルメントとして最適な、仮想アナログシンセサイザーです。
- MAGIX Vita (755): サンプルング技術を使用して「実際の」楽器の音を本物そっくりに再生することに特化した汎用サンプルプレーヤーです。便利なさまざまなインストルメント(ギター、ベース、アコースティックドラム、ピアノ、弦楽器、ホルンなど)用のサウンドプログラムが含まれています。
- Revolta 2 (756): 高度なサウンドを追求する人のためのもう一つの仮想アナログシンセサイザー。
- VITA Sampler (758): MIDI 経由で、例えばドラムループからそれぞれ異なるドラムサウンドなどのサンプルのセクションを再生することができるシンプルなサンプラーです。
- Vita ソロインストルメント: (759) それぞれの音源は、Vlitaと同じ技術に基づいています。インターフェイスは、カスタマイズされてそれぞれの異なるインストルメント用にカスタマイズ・拡張されています。

DN-e1

DN-e1は、多くの使用スタイルおよび分野で幅広く使用できるインストルメントとして最適な、仮想アナログシンセサイザーです。それは、減算的な方法で作動します。すなわち、まず始めに基本となるサウンドが選択され、その後フィルターカーブを用いてフィルタリングされます。

DN-e1は、MIDIのキーボードあるいはMIDIオブジェクトを用いて作動させます。プログラムの中で、キーボードを使ってサウンドを設定することができます。



サウンド選択

上部のサウンドとサウンド構成を選択することができます。

バンク: ここでは、様々な完成した構成を持つ3つのバンクを切り替えて使うことができます。

カテゴリ: ここでは、サウンドカテゴリを選択できます。

ランダム(ランダム):ここでは、サウンドのテストを行うために、パラメーター設定をランダムに選択する操作を行うことができます。

パッチ/名前:ここでは、サウンドを選択して変調作業を行うことができます。

出力

信号連鎖の終端部を、この領域で編集します。

音量:音量は、ここで調節することができます。

ボイス:ここで、生成されるボイスの数をコントロールします(ポリフォニー)。

グライド:グライド機能をコントロールします。個々の音符間のスライディングピッチトランジションにアクセスすることができます。

斉唱:モノフォニックの音に切り替えますが、サウンドに厚みを加えるために、少しずつ異なるたくさんの声を作り出します。

フィルタエンベローブ

この領域では、出力サウンドをフィルタリングするために使われるフィルターカーブの変調を行います。

アタック:フィルターカーブが最大値になるように、フィルターカーブが必要とする時間幅を設定します。

ディケイ:フィルターカーブが最大値を維持するように、フィルターカーブが必要とする時間幅を設定します。

維持:ここで、減衰フェーズの後に実行されるべきフィルタリングの度合いを設定することができます。このフィルタリングは、キーボード上のキーの押下を止めるまで同じ設定を維持します。そしてその他3つのパラメーターと異なり、時間幅ではなく、特定のレベルを操作します。

リリース:キーが解放された後、フィルターカーブが維持レベルからゼロポイントになるように、フィルターカーブが必要とする時間幅を設定します。

リバーブ

ここでは、エコーエフェクトを適用することもできます。

タイプ:リバーブエフェクトのサウンドカラレーションを設定します。

プリディレイ:直接信号と初期反射音の到達の間の時間を設定します。プリディレイとして知られています。残響時間は、プリディレイの後にのみ発生します。

ダンブ:ここで、各ディレイの高音をダンピングするためのカットオフ周波数を定義できます。これは、ディレイをより自然に反響させるのに役立ち、特殊効果を作成するのに役立ちます(特にレゲエまたはダブスタイルで)。

ディケイ:全体のリバーブ時間を設定します。

ローカット:このつまみは、ハイパスフィルターのフィルター周波数を設定します。この周波数以下の信号要素は、全てフィルタされます。

量:ここでは、エフェクトとエフェクトをかけない「ドライ」なオリジナルサウンドの混合比を設定できます。

ディレイ

ここでは、追加のエコーエフェクトが設定できます。

タイプ: ここでは、異なるタイプのエコーを定義することができます。すなわち、通常エコー、ピンポンエコー(サウンドが立体的なパノラマのようにスウィングします)、その他各種形式です。

カラー: エコーのサウンドカラレーションを設定します。

フィードバック: エコーの繰り返し回数を設定します。

左レート: 左側チャンネル用の個々のエコーの時間幅を設定します。

右レート: 右側チャンネル用の個々のエコーの時間幅を設定します。

量: ここでは、エフェクトとドライなオリジナルサウンドの混合比を設定できます。つまり、エフェクトは適用されません。

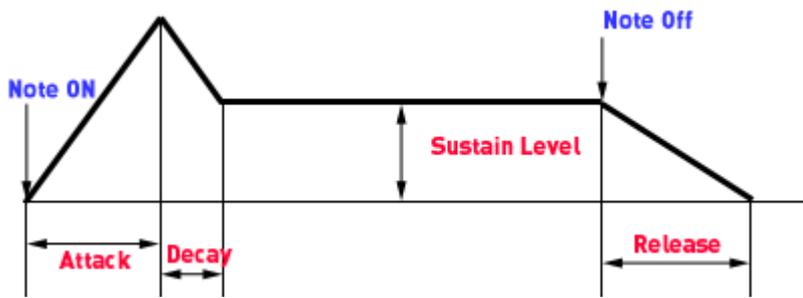
MAGIX Vita

MAGIX Vitaシンセサイザーは、サンプリング技術を使用した「実際の」インストルメントの実際の再生を専門としています。これは、異なるピッチ、再生技術およびボリュームにおける実際のインストルメントの短いサンプルが、正しいピッチで再び使用され、組み合わせられ、再生されることを意味します。

Vita インタフェース



1. レイヤー選択 / ピークメーター: Vitaサウンドはレイヤーともいわれ、ここで矢印で選択できます。表示を右クリックすると、レイヤーメニューが開きます。
2. 主なパラメータ: ここでは、音量、パノラマ位置、ピッチ特性(「移調」)、および基本周波数(「マスターチューン」)が設定できます。
3. アンプ: これは、ボリュームエンベロープです。これを使うと、サウンドの音量のタイミングがコントロールできます。A(ttack、アタック)は開始時の音量の増加、D(ecay、ディケイ)は、S(ustain、サステイン)によって最大音量が設定されているセクションの音量の減少する長さを表します。R(elease、リリース)は、フェードアウトするのにかかる時間の長さです。



4. フィルター: ここでは、サウンドに影響するフィルターを切り替えられます。フィルタータイプを使用して、使いたいフィルターの種類を選択できます。カットオフはフィルター周波数をコントロールし、「レゾナンス」では強調するフィルター周波数の強さをコントロールします。「ベロシティ」は、ベロシティがどの程度フィルター周波数に影響するかを示し、「ゲイン」でボリュームのバランスをとることができます。フィルターエンベロープ(ADSRスライダー)は、時間によりフィルター周波数に影響します。

5. デイレイ: ここでは、エコーエフェクトを切り替えられます。「タイム」はデイレイ時間をコントロールし、「レベル」はエコーの強さをコントロールします。

6. リバース: ここでは、エコーエフェクトを切り替えられます。「タイム」はデイレイ時間をコントロールし、「レベル」はエコーの強さをコントロールします。

7. チューブディストーション: これは、ギターアンプなどで見られるチューブディストーションです。これは、通常エレクトリックギターに使用しますが、他の楽器に適用すればよりクリエイティブな表現が得られます。「ドライブ」では、ディストーションの強さをコントロールします。「ハイカット」と「ローカット」は、それぞれ高周波と低周波をフィルターします。

8. 値表示: ここには、調整したパラメータの正確な値が常に表示されます。

9. ダイナミックレンジ: 作成した音量とMIDIベロシティは、通常は比例関係にあります。MIDIキーボードの中には、大きな音を出すのに、かなり強くキーを押す必要がある(または、逆に弱く触れただけで大きな音が出てしまう)ものがありますが、「MIDI入力カーブ」を使うことでうまく調整できます。「ダイナミック」および「ダイナミックカーブ」を使い、サウンドのダイナミクス、つまり最大音量と最小音量の関係を手動で調整できます。

10. ボイス: ここでは、同時に再生されるボイスの数をコントロールできます。高速なパッセージの場合など、ノートが再生されない場合、パフォーマンスを犠牲にしてボイス数を増やすことができます。

11. キーボード: ここでVitaサウンドがプレビューできます。これは、再生時および録音時にのみ動作します。12. はキーボードを非表示にします。

リポルタ 2

リポルタ 2は、リポルタ 1をさらに発展させたものです。リポルタ 2は、追加のノイズジェネレータ、ステップシーケンサー、および特別な柔軟性を持つ変調マトリックスを備えた、ポリフォニックで、12の音程で再生できます。有名なデザイナーによって設計された9種類のエフェクトとプリセットを含むエフェクトセクションは、あらゆる種類のリード、シーケンス、パッドサウンドに対応する本格的なシンセサイザーです。

リポルタ 2は、プリセットの全配列です。サウンドはプロのサウンドデザイナーによって作成され、工場直送ですでにこのインストルメントの驚くべき可能性を示しています。ただし、早い段階でさまざまなコントロールを試して、好きなだけ試してみることをお勧めします。あなたの創造力に限界はありません。

リボルタ 2インターフェース

警告: ここでは、リボルタ 2インターフェースの簡単な説明のみが表示されます。

 この複雑なシンセサイザーの包括的な文書については、リボルタ 2インターフェース上のヘルプボタンをクリックしてください。

リボルタ 2インターフェースは、2つのサイズで表示できます。「ラック」モードでは、予備設定のローディングに必要な要素だけを見ることができます。



編集ボタンをクリックすることによって、完全なインターフェースを開くことができます。



1 主なパラメータ: ボリューム、パンラマ位置、ピッチ特性(「トランスポーズ」)、および再生モード(「ポリ」、「モノ」、「レガート」)を設定してください。「グライド」は、ポルタメントタイムをコントロールします。

2 オシレーターセクション: スムーズに調整できる曲線形とノイズジェネレータを備えた2つのオシレーターが利用可能です。2つのオシレーターは互いにデチューンし、周波数調整することができます。

3. アンプ: これは、ボリュームエンベロープです。これを使うと、サウンドの音量のタイミングがコントロールできます。A(ttack、アタック) は開始時の音量の増加、D(ecay、ディケイ) は、S(ustain、サステイン)によって最大音量が設定されているセクションの音量の減少する長さを表します。R(elease、リリース) は、フェードアウトするのにかかる時間の長さです。VEL specifies how much the envelope curve depends on the velocity.

4. フィルター: ここでは、サウンドに影響するフィルターを切り替えられます。フィルタータイプを使用して、使いたいフィルターの種類を選択できます。「カットオフ」はフィルター周波数をコントロールし、「レゾナンス」では強調するフィルター周波数の強さをコントロールします。「VEL」はベロシティがフィルター周波数に与える影響を示します。「KEY」を使用すると、音価に応じてフィルター周波数を変更できます(「キートラッキング」)。フィルターエンベロープ(ADSRスライダー)は、時間によりフィルター周波数に影響します。「エンベロープ mod」はフィルターエンベロープの強度をコントロールし、「drive」はフィルターをオーバードライブすることができます。

5 FX1/FX2: ここで、9つの利用可能なエフェクトのうちの2つの異なるエフェクトにおいてミックスできます。

6. LFO1 / LFO2 / STEPSEQUENCER: 2つのLFOとステップシーケンサーを使用して、リボルタ2の単一パラメーターを変調できます。

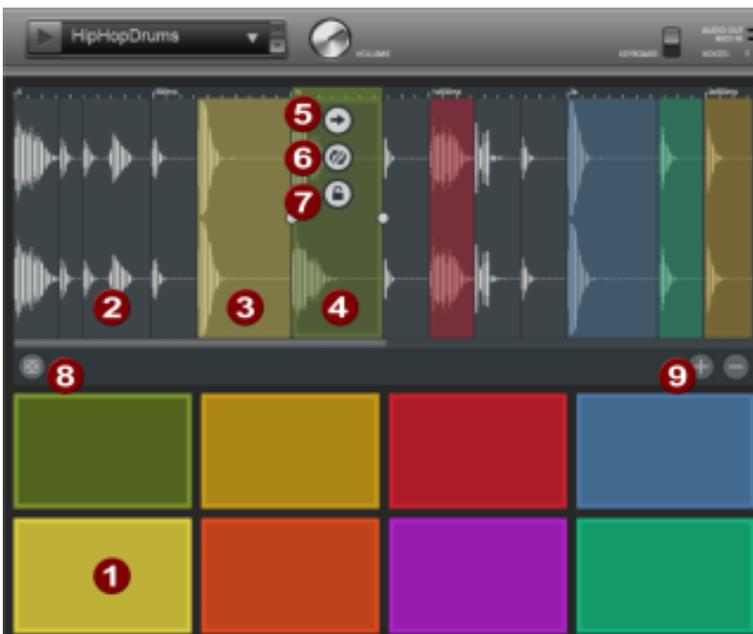
7 オプションおよび変調マトリックス: この2つのボタンは、一般設定および既定の設定および変調マトリックス用のリボルタオプションを開きます。変調マトリックスにおいて、変調ソースが変調ターゲットに接続されます。ピッチがLFO(ビブラート)を介して変調されるオシレーターのような単純な変調は、インターフェースで直接すばやく設定できます。マトリックスはさらに多くの変調ソース(例えば、MIDIコントローラ、オシレーター)を提供し、その上変調ソースは複数のターゲットに影響を与える(または与えられる)ことが可能なため、マトリクス内ではるかに複雑な変調が可能です。

8 値表示: 数値表示は、直前に修正したパラメータの正確な数値を示します。また、12種類の音声のロードを見ることができます。

9 プリセットセクション: ここで、リボルタプリセットを選択できます。全てのサウンドを聴くことができ、2つのサウンド間のA-B対比も可能です(たとえば、編集済みサウンドと未編集サウンド)。

Vita サンプラー

Vita Sampler は、MIDI 経由で、例えばドラムループからそれぞれ異なるドラムサウンドなどのサンプルのセクションを再生することができるシンプルなサンプラーです。この機能は一般に「ビートスライサー」と呼ばれます。それは、サンプルの個々の要素(例えばドラムループの中のキックドラム)を自動的に見つけ出すことを意味します。そして、それらは今度は8つのドラムパッドの送り先となります。



- ① 波形: あなた自身が持つ .wav、.aiff、.ogg、.mp3 ファイル形式のサンプルは、ドラッグ&ドロップにより、それらを単純にドラッグすることで、Vita Samplerに読み込むことができます。この場合、サンプルのセグメント(「スライス」)が自動的に検知され、サンプルの中でマークされます。
- ② 配置されたスライス: 検知された全てのスライスのうち、8個がランダムに選び出され、ドラムパッドに割り当てられます。そして、ランダムプレイバックモードとして指定されます。(5,6)。
- ③ ドラムパッド: スライスは、マウスによるドラムパッドの使用、および MIDI の C3 (MIDI ノート番号 60、62、64 等) で始まる白いボタンを使って演奏することができます。

- 4** 選択されたスライス: スライスは、事前に聞くためにそれらをクリックして選択されるかもしれませんが。関連するドラムパッドもまた同時に表示されます。
ドラムパッドに対してスライスの配置を変えるために、別の波形のスライスの周りで色付けされたフレームをドラッグします。
配置されたスライスのサイズを変更するには、丸いハンドルを使ってフレームのエッジをドラッグします。エッジは特定のスライスの境界部で切れます。スナップグリッドを閉じるためには Alt キーを押します。これにより、スライス検知による曖昧な位置を修正することができます。

i 注意: スライスは、選択したものが思うようにドラッグできないために、複数のドラムパッドに配置できないことが時折あります。

- 5** シンボルをクリックすることで、スライスの再生方向が変わります。  順方向  逆方向
- 6** シンボルをクリックすることで、スライスの再生モードが変わります。
-  ループなし。ドラムパッドまたは MIDI ノートが有効である間、スライスが終点まで再生されます。
 -  ループ。MIDI が起動されていないと、スライスはループで再生されます。
 -  ワンショット。スライスは、MIDI ノートの長さに関係なく、終点まで再生されます。
- 7** ロックパッド: パッドを不規則な操作から保護します。(以下参照)
-  ロックしない
 -  ロック状態
- 8** ランダム: スライスの新しいランダムな選択がドラムパッドに追加され、ランダムプレイバックモード(4、5)が割り当てられます。ロックされたパッドは含まれません。不本意な結果を避け、良いものだけを維持するために、ランダム機能を繰り返し使うことができます。
- 9** ズーム: ズームボタンを使うと、波形表示を拡大することができ、より詳細な把握ができます。それは、ALT ボタンで正確にエッジをスライスするのに有効です。(以下参照)

Vita ソロ・インストルメント

MAGIX Music Maker には、VITA Sampling エンジンのシンセサイザーもあります。Vita ソロインストルメントは、各インストルメントのカスタマイズされたインターフェイスと同じサンプルプレーヤーにあります。

すべてのシンセサイザーの操作は同じです。



矢印をクリックすると、ドロップアウトメニューが開き、インストルメントの音を決めます。説明内に「ECO」が現れた場合、これはとりわけ、音響的にはあまり「スムーズ」に聞こえないが、パフォーマンスを改善する設定を扱っています。この設定を保存して、お気に入りに追加することもできます。



インストルメントの音の大きさはコントロールできます。



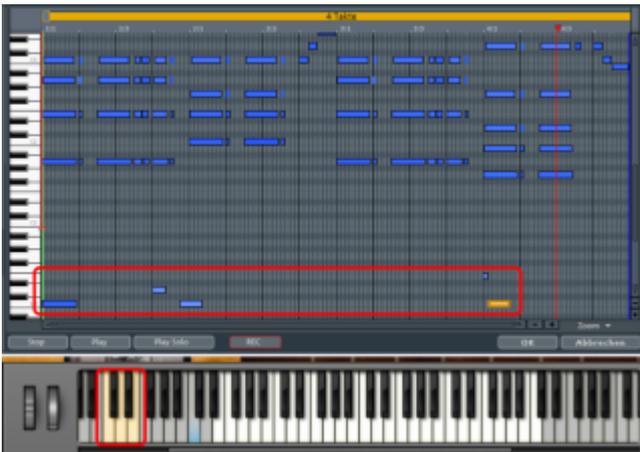
インストルメントのキーボードのオン/オフはコントローラで行えます。

サンプラーは同調効果で各インストルメントに調整されて、残りのコントロール機能は、Vitaのようなシンセサイザーと同様です。それぞれの効果について知りた場合、エッセンシャルFX (71)、ビンテージエフェクト (711)、リバーブ (7106) およびディストーションとフィルター (795) の章に説明があります。

アーティキュレーション

Vita ソロインストルメントには特別な機能があります。低音オクターブ(キーボードのC0-B0) には、演奏スタイルをコントロールする特別な音があります(アーティキュレーション)。代替のサンプルセットがロードされ、ギターの音符の曲がりやフラジオレット、サックスのスタッカートなど、インストルメントに自然なさまざまな演奏スタイルを使用して、サウンドをさらにリアルにします。

アーティキュレーションがオンになり、伴う音符(C0)によりノーマルアーティキュレーションがオンになるまで続きます。

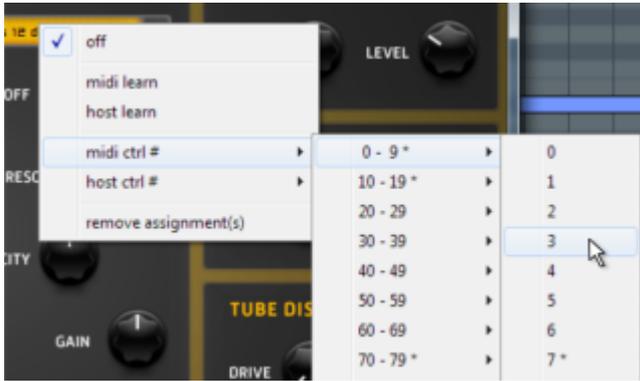


インストルメントインターフェースのキーボードには、アーティキュレーションを切り替えるボタンがあり、別の色で表示されます。上記のMIDIエディタで、アーティキュレーションの実際の適用を見ることができます。1:4 と4:1 の音は、様々なアーティキュレーションで再生されます。「正しい」音のとなりには、ノーマルアーティキュレーションがC0でオンになります。

Vita と Vita ソロインストルメントの自動化

MAGIX Music Maker で、Vita ソロインストルメントの自動化ができます。自動化カーブを使って再生中に特定値を変えることができます。下記に自動化カーブの使い方の説明があります。

1. 効果ノブを右クリックします。"midi ctrl #"を使って、MIDIコントローラ番号の自動化を選択できるコンテキストメニューを開きます。いくつかの標準コントローラ設定は、すでに設定されています(例えば 7は音量、10はパンラマ、91はリバーブなど)。



2. MIDIエディタ(Yキー)を開き、速度/コントローラエディタに切り替わります。



3. 右下にMIDI コントローラ選択フィールドに、すでに選択したコントローラ番号を選択できます。



4. 好みの自動化カーブを作ることができます。

 より詳しくは、コントローラエディタ - 選択とイベント編集 ([76](#))を参照して下さい。

 ヒント: 外部コントローラを使う場合、それによってコントロール値と自動化値を調節することもできます。上記の操作は、Vita ソロインストルメントのコンテキストメニューの「MIDIについて」を選択します。外部機器の使用 ([67](#))の章も合わせてお読みください。

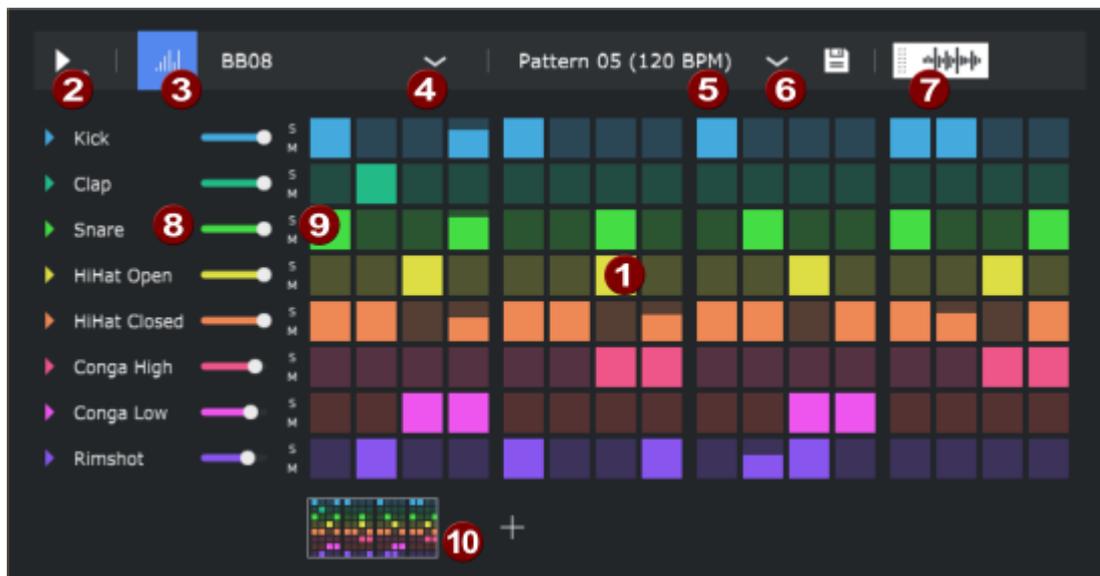
ビートボックス

ステップシーケンサーを使用してプログラム可能であり、可能な限り使いやすく、高速な結果を生み出すように設計されています。シンセサイザーの中でも特別な存在で、メイン・インターフェイスに独自のウィンドウを持ち、MIDIオブジェクトではなく、独自のシーケンサーでコントロールしているのが特徴です。

つまり、他のシンセサイザーのようにトラックヘッダーから最初にビートボックスをトラックにロードする必要はなく、ビートボックスのウィンドウを開くだけでいいのです。



このボタンをクリックするか、Bキーを押すと、ビートボックスを開くことができます。



- 1** ステップ・シーケンサー: ここでは、ビートをプログラムします。各列はドラムインストルメントに対応しており、各列の16個のボックスは、そのリズムインストルメントが小節内のどこで鳴っているかを示しています。

💡 複数のステップを連続して追加するには、マウスでクリック&ドラッグするだけです。
- 2** 再生: ステップシーケンサーには専用の再生ボタンがあります。小さな錠マーク  がオープンになっていれば、アレンジメントとは別にビートボックスを起動したり停止したりすることができます。
- 3** ベロシティ/ステップ: ビートボックスを [ベロシティ/ステップ] モードに切り替えます。このモードでは、各ドラムビートの強さ(ベロシティ)を調整できます。

 - i** ■ このモードでは、ステップを削除または設定することはできません。
 - ベロシティが変更されたステップを無効にし、後でそのステップを再アクティベートすると、変更されたベロシティで再アクティベートされます。
- 4** ドラムセット: このボタンで、さまざまなドラムセットのメニューから選択できます。
- 5** パターン: ここでさまざまなドラムパターンから選択できます。(パターンはプログラムされたドラムシーケンスです。)
- 6** パターンの保存: このボタンを使用して、プログラムしたパターンを保存します。パターンのコレクションに含まれているものと同じ方法でロードできます。

 - i** 各ドラムセットには独自のパターンリストがあることに注意してください。つまり、適切なドラムセットも選択した場合にのみ、カスタムプログラムされたパターンが見つかります。

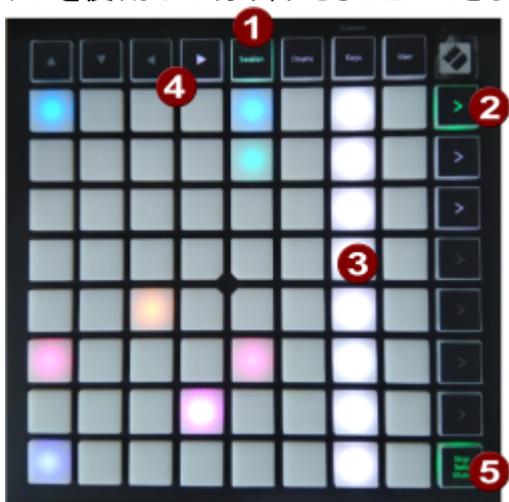
Music Maker 無料版でパターンを保存することはできません。

- 7** オーディオループのレンダリング: ループシンボル  をアレンジャーの空のトラックにドラッグすると、現在のパターンがオーディオファイルとして保存され、その位置のアレンジメントにオブジェクトとして挿入されます。
- i** ビートボックスループを挿入してアレンジメントを再生するときは、ビートボックスウィンドウを停止することを忘れないでください。そうしないと、ドラムビートが(シンセサイザーとループから)2倍になり、少し奇妙に聞こえるかもしれません。
- これにより、アレンジメントでさまざまなビートボックスパターンを組み合わせることができます。
- 8** 個々のドラムインストルメントのボリュームコントロール
- 9** ミュート/ソロ: これらのボタンは、個々のドラムインストルメントをソロまたはミュートするために使用できます。
- 10** 2. バー: + アイコンをクリックすると、最初のバーがコピーされ、パターンに2つのバーが含まれるようになります。バーのサムネイルをクリックして、バーを切り替えます。

Novation Launchpad Mini Mk3 でビートボックスを使用する

ビートボックスは Novation Launchpad Mini Mk3 で完全にコントロールできます:

1. Novation Launchpad Mini Mk3 を接続し、MIDIコントロールデバイスとして正しく構成されているかどうかを確認します。これを行う最速の方法は、トリガーパッドをドラムモードまたはキーモード(パッドの右上にあるボタン)に切り替えることです。パッドを押すと、アレンジャーの右下にある MIDI インジケーターが点灯します。
2. トリガーパッドをセッション(1)モードに切り替えます。ビートボックスをコントロールするためのリモートデバイスとして、トリガーパッドには3つのビューがあり、右側の上の3つのボタンを使用して切り替えることができます(2)。



シーケンサービューでは、トリガーパッドを使用してビートボックスのステップシーケンサーのステップのオンとオフを切り替えることができます。シーケンサーの現在の位置は、垂直の白いバー(3)で示されます。横矢印キー(4)を使用して、ビートの前半と後半を切り替えます。



3.

プレビュービューでは、ビートボックスのドラムインストルメントをライブで演奏できます。各行は、対応する色でドラムサウンドをコントロールします。



4.

ミキサービューでは、トリガーパッドを使用して対応する色付きのバーの長さを調整することにより、それぞれのドラムの音量を設定できます。

VSTプラグインエディター

VSTプラグインエディターは、MIDIエディターでインストルメントの名前を右クリックすると開きます。これは、ミキサーの対応するプラグイン、またはインストルメントリストの「VSTインストルメントエディター」エントリを通して行われます。

インストルメントエディターには、プラグインの「GUI」(グラフィカルユーザーインターフェース)とパラメータービューの、2つのビューがあります。VSTプラグイン自体のGUIがない場合、GUIプラグインが不明瞭な場合、あるいは画面上のスペースを取りすぎる場合に、自動的に有効になります。パラメータービューでは、プラグインの8つのパラメーターが、スライダーで表示されます。ファイルメニューで、これらのビューを変更できます(プラグインダイアログ / プラグインパラメーター)。

パッチ / バンクの読み込み / 保存: インストルメントの設定の保存と読み込みは、パッチフォーマットで行います。通常はVSTプラグイン(*.fxp) およびバンクフォーマット(*.fxb)です。

ランダム パラメーター: この機能はインスピレーションの元となる重要な機能です。ただし、この機能を使用する際は、適用する前にプログラムが確認を促さないため、最初に作成した現在のプリセットを保存してください。

メニュープログラム: ここでは、プラグインに統合されているプリセットか、ファイルメニューからロードするプリセットを選択します。

独自のプラグインを追加

MAGIX Music Maker で独自のVSTシンセサイザーとエフェクトを使用できます。このプログラムは、32ビットおよび64ビットのVST2およびVST3フォーマットをサポートしています。

i 32ビットプラグインを使用するにはVSTブリッジが必要です(これは一部のプログラムエディションに付属しているか、ストアから個別に購入できます)。

MAGIX Music Makerに含まれている、またはストアで購入したシンセサイザーとエフェクトは自動的に認識され、すぐに使用できます。MAGIX Music Makerでサードパーティのプラグインを使用するには、それらがインストールされているフォルダをプログラムに通知する必要があります。この操作は、以下のように実行してください:

1. 製造者により提供された説明に従ってVSTプラグインをインストールします。ほとんどの場合、プラグインインストーラーはデフォルトフォルダ(C:\Program Files\VSTなど)を提案します。これらのシステムVSTフォルダは、デフォルトでMAGIX Music Makerによってプラグインスキャンに含まれます。他のフォルダを使用することもできます。システム上にインストールされたVSTプラグインがある場合、既存のフォルダを使うのが最善です。
2. フォルダタブでプログラム設定(Pキー)を開き、VSTプラグインパスの追加...を選択します。VSTプラグインのスキャンパスが開きます。
3. スキャンパスの追加をクリックして、フォルダのパスを選択します。
4. 今すぐスキャンをクリックして、プラグイン検索を開始します。インストールされている多くのプラグインや機器では、このスキャンに時間がかかる場合があります。プラグイン全てがインポートされるだけでなく、プログラム内でのユーザビリティもチェックされます。互換性のない、または正しくインストールされていないプラグインや、プラグイン検索がクラッシュする原因となるプラグインもリストに含まれ、使用不可としてフラグが付けられるため、それらは次のスキャンでスキップされ、再び問題が発生することはありません。
5. 新しく見つかったプラグインはすぐに使用できます。

プラグインパスをいくつでも指定してスキャンすることもできます。パスを削除するには、1つまたは複数を選択し、選択したパスを削除をクリックしてリストからパスを削除します。デフォルトにリセットすると、VSTシステムフォルダとMAGIX Music Makerが使用する内部パス以外のすべてのパスが削除されます。

MIDI オブジェクト

MIDI オブジェクトは、オーディオ素材は含んでいません。これはシンセサイザー(751)をコントロールして、対応する音を作成するのに使われます。これは、ミュージシャンによって初めて音が生み出される音符と比較することができます。

MIDI はシンセサイザーのコントロールに使う、標準コマンド言語です。

ノートを演奏するコマンド(ノートオン、ノートオフ)に加え、シンセサイザーの内部パラメーター(音量、パノラマ、ピアノペダル、フィルター設定など)の制御コマンド(control change)や、プログラム変更コマンド(program change)があり、保存したサウンドプログラムなどを有効にします。これらのコマンドをMIDI イベントと言います。MIDI オブジェクトには、一連のイベントとそれが発生する時間の記述が含まれます。

MIDI オブジェクトは、MIDI ファイルの読み込み、外部 MIDI キーボードの演奏と録音、または空のMIDI オブジェクトにMIDI エディタで音符を書き込むことで作成できます。

MIDI オブジェクトをアレンジ

MIDI オブジェクトは、アレンジャー内のオーディオオブジェクトとまったく同じように配置でき、ボリュームを変更したり(中央のハンドル)、フェード(インまたはアウト)を追加したりできます(右上と左上のハンドル)。

オーディオオブジェクト(ループ)との違いは以下のとおりです：

- MIDI オブジェクトの音量変更(中央のハンドルまたはフェードイン/アウト)は、オブジェクトの左上と右上のハンドルでベロシティ(MIDI ノートオンベロシティ)を調整することによってコントロールします。多くのシンセサイザーにおいて、音量は変化しませんが、サウンドが速度レベルに関連して変化します。それを望まない場合は、代わりに音量をミキサーで調整するか、カーブコントローラ(76)を使用してください(通常はコントローラ7)。
- MIDI オブジェクトは、トラックにロードされるシンセサイザーを常にコントロールします。MIDI オブジェクトを他のトラックに移動すると、別のコントローラでコントロールされるため、プロジェクトのサウンドもそれに従って変化します。
- セルフ録音した MIDI オブジェクトは、ループに使用できません。

 必要に応じて、フロントハンドルとリアハンドルを低くしてMIDIオブジェクトを短縮し、メニューコマンド **編集 > オブジェクト > ループ範囲 > カスタムループの設定** を使用してループに変換できます。

MIDI のトランスポーズ

「エフェクト」メニューの機能を使って、MIDI オブジェクトのピッチを変えることができます。この機能は、エフェクト > ピッチ、テンポ、リミックス > MIDI のトランスポーズ... にあります。半音のステップ数を入力して、MIDI オブジェクトの音符全てを上げ下げできます。

- ① **注意:** ドラムにおいては、各音符がそれぞれ違った打楽器(キックドラム、スネア、タムなど)に対応しています。そのため、ドラムトラックのトランスポーズはお勧めしません。その代わりに、各シンセサイザーのピッチを直接調整してください。

MIDIファイル

ファイル拡張子が*.midのファイル形式は、標準MIDIファイルの保存とロードに使用されます。多くのヒット曲が、オンライン上でMIDI編集用に無料でダウンロードできます。これらは、ユーザーにとって初めての音楽的実験やカバーバージョン作成に、よいきっかけとなるでしょう。

 MIDIオブジェクトのコンテンツを、ファイル形式でMIDIエディタに保存できます。MIDIエディタ ([771](#))の「ファイル」メニューで、「MIDIをエクスポート」コマンドを使用します。

MIDIファイルのプレビュー

オーディオファイルと同様に、MIDIファイルはファイルマネージャーによりロードできます。クリックするだけで、プレビューが開始します。

可能な音の数は実質的に無制限であり、そのようなファイルは普遍的に適用可能なため、ファイルはある標準的な音を必要とするように通常は構成されています。この標準的な音の数は、ジェネラルMIDI (GM) または拡張型のジェネラルスタンダード (GS) と呼ばれます。ファイルマネージャーでMIDIファイルをプレビューするため、MAGIX Music Maker では Microsoft GS Wavetable SW Synth を使用しています。これは、Windows OSの一部であり、これらサウンドプログラムを含むソフトウェアシンセサイザーです。

この音質は、適切なソフトウェアシンセサイザーに比較すると多少劣ります。インポートしたMIDIデータで更に作業を進めるためには、付属のソフトウェアシンセサイザーの使用を勧めます。その他理由: 「Microsoft GS Wavetable SW Synth」は、MAGIX Music Makerの一部ではなく、よってそれが生成する音は、エクスポート済みの完成曲に含まれません。

i 注意: 完全なアレンジを含むMIDIデータは、複数のトラックにコピーし、MIDIチャンネルフィルター ([786](#))のヘルプを頼りに、MIDIチャンネルでフィルターする必要があります。

ファイルマネージャーのプレビューが機能しない場合:

- 「オーディオ / MIDI」タブの「プログラム設定」ウィンドウで、MIDI用出力デバイスをチェックします (Pキーまたは「ファイル」メニュー > 設定 > プログラム設定)。ここでは「Microsoft GS Wavetable SW Synth」を選択します。
- サウンドカードシンセサイザーの音量は、サウンドカードミキサーから設定されます。通知エリアの小型ラウドスピーカーアイコンをダブルクリックし、SWシンセサイザー用のコントローラーを探します。
- SWシンセサイザーをASIOドライバ ([7178](#))と同時に使用できないサウンドカードが、数点あります。

MIDI キーボードを接続

MAGIX Music Makerは、MIDI キーボードと一緒に使用し、内蔵シンセサイザーのプラグインやVSTプラグインを演奏して録音できます。MAGIX Music MakerのプロジェクトにあるMIDIオブジェクトを使用して、外部機器からのサウンド生成をコントロールすることもできます。

MIDIインターフェース及びケーブル接続の基本

MIDIインターフェースとは、コンピュータと外部MIDIデバイスとの通信を可能にするシステムデバイスです。これらインターフェースは、1つ以上のMIDIポート音楽プログラムを提供します。音楽ソフトウェア(ここではMAGIX Music Maker)は、このポートを経由してMIDIデータを送受信し、その他あらゆることがドライバとOSで処理されます。プログラム設定 ([7178](#))のMAGIX Music Makerで、MIDI入出力用ポートを設定できます(Pキー、オーディオ/MIDIタブ)。

MIDIインターフェースは、異なる方法でコンピューターシステムに組み込むことができます。インターフェースは、サウンドカードの一部としてコンピューターに組み込む、またはUSBやFireWireを経由して外部接続することができます。



MIDIコネクタ

この場合、サウンドカードに2つのMIDIジャック(MIDI INとMIDI OUT)があります。旧式サウンドカードでは、代表的な5ピンDINジャックを提供する追加のアダプターケーブルを接続する必要があります。



MIDI接続ケーブル

キーボードのMIDI出力ジャック(MIDI Out)からMIDIインターフェースのMIDI入力ジャック(MIDI In)にMIDIケーブルを接続して、MIDIキーボードをコンピューターに接続します。お使いのMIDIキーボードがサウンドを生成することができ、それらの音を使いたい場合、コンピューターのMIDI OUTジャックをキーボードのMIDI INジャックへ接続します。

USB MIDIキーボードを使用することにより、MIDIインターフェースは、外部ハードウェアの一部になります。USB MIDIキーボードは、ソフトウェアシンセサイザーの操作に設計された、独自のカテゴリのデバイスです。これらのデバイスには通常、個別のサウンドジェネレーターは含まれていませんが、キーボード、さまざまなコントロール、USB MIDIインターフェースのみで構成されています。それらは、USB経由でコンピューターに接続され、ここではMIDI接続ケーブルは必要ありません。

i 注意: 適切なキーボード及び他のシンセサイザーであっても、従来のMIDIコネクタと共にUSB MIDIインターフェースを検出できません。

通常これらキーボードには、特別なドライバは必要ありません。必要なことは、接続のみです。状況によっては、デバイス用のポートをプログラム設定(「オーディオ/MIDI」タブ) [\(7178\)](#)から、MIDI入力デバイスとして選択する必要があります。これは通常、「USBオーディオデバイス」と呼ばれます。

ユーザーの外部デバイスにUSBポートがなく、サウンドカードにMIDIコネクタがない場合、MIDIインターフェース用に追加のUSBを購入する必要があります。

MIDI ローカルオフ: MIDI キーボードに内部サウンドソースがある場合、キーボードを記録用に使用するときには内部サウンドソースを停止しなければなりません。これにより、キーボードのサウンドを聞かずにソフトウェア音源を同時に再生することができます。この機能を「ローカルオフ」と言い、キーボードで直接設定できます。必要であれば、詳しい使用方法を確認するためにキーボードのユーザーマニュアルを参照してください。

外部シンセサイザー

MIDI オブジェクトは、MIDI インターフェースにより、外部シンセサイザーやサウンドモジュールなどで再生することも可能です。デフォルト設定において、「純正の」MIDI 出力(つまり、ソフトウェアシンセサイザーのプラグインを使用しない)は、システムソフトウェアのシンセサイザー

(Microsoft GS Wavetable SW Synth) に送られます。これは MIDI ファイルをプレビュー (767) するのに必要です。

外部シンセサイザーの MIDI ポートを MIDI 出力機器に設定すると(前のセクションを参照)、それぞれの MIDI オブジェクトの中身がこの方式で出力されます。

i 注意: MIDI オブジェクトがソフトウェアシンセサイザーを含むトラックにある場合は、オブジェクトはこのシンセサイザーをコントロールします。MIDI を外部サウンドシンセサイザーで出力するには、ソフトウェアシンセサイザーのリストから「no VSTi」を選択します。

! MIDI インターフェースを介して外部シンセサイザーをコントロールするすべての MIDI トラックは、エクスポートに含まれません。含めるには、最初にオーディオオブジェクトに変換する必要があります。MIDI 音源の出力をサウンドカードの入力に接続し、録音機能を使って再度録音しながら MIDI トラックを再生します。

キーボード

でソフトウェアシンセサイザーの演奏を可能にし、画面上のキーボードから直接録音できるようにします。



このアイコンまたは K キーを使用して、キーボード ウィンドウを開きます。



MIDI 録音がオンになっているトラックにあるシンセサイザーは、常にキーボードがコントロールしています。

インストルメントを演奏するには、キーボードをマウスで操作してください。「バーチャルキー」のより下部をクリックすることで、より大きな音で演奏されます。もちろん、マウスのクリックで本格的に演奏することはできません(音を簡単にテストするのに適している機能です)。パソコンのキーボードのキーでキーボードを演奏できるようになっているのはこのためです。

i 注意: これは、マウスを使用して画面キーボードを最初に 1 回クリックした後のみ機能します。それ以外の場合、キーストロークは他のさまざまな MAGIX Music Maker 機能のキーボードショートカットに対応します。パソコンのキーがプログラムのキーボードをコントロールしている場合、ピアノの鍵盤は対応するキーボードのアルファベットを表示しません。



キーボードで演奏できるオクターブ範囲を変更する場合は、縦方向の矢印ボタンを使用してください。



横方向の矢印キーを使って、次の / 前のシンセサイザーのサウンドを選択できます。またサイドにあるリスト欄からも直接選択できます。

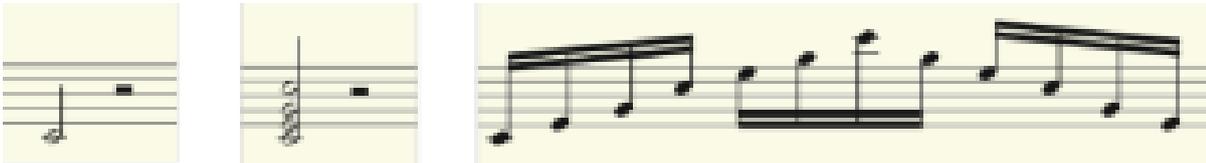


このボタンを押すと、シンセサイザーの編集ウィンドウが開き、サウンドのチューニングができます。

アルペジエーター



アルペジエーターは、フルコードまたはアルペジオ(分散和音)を、単一のキーを押すだけで作成することが可能な特別な機能です(アルペジオは和音の中の音を素早く連続して演奏することです)



C音 Cマイナーコード 16分音符のCマイナーアルペジオ



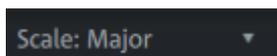
- このボタンで、アルペジエーターをオンにします。
- このスイッチによって、演奏された音符でメジャーコード(長三和音)かマイナーコード(短三和音)またはコードを作成しない、を決定します。
- このスイッチによってアルペジオのタイプを決定します。右端にセットされた場合、通常コードを演奏します。その他の位置は、アップ / ダウン / アップとダウンです。音符が演奏されている間、値は繰り返されます。
- アルペジオのテンポはここで設定され、4分音符(ゆっくり)から32分音符(とても速い)まで設定できます。

サイズ調整

「スケール」機能があれば決して演奏を間違えません。画面のキーボードは演奏範囲のバーに置き換えられ、選択されたスケールの中の音符しか演奏できなくなります。



このボタンでスケール機能をオンにします。



矢印をクリックしてスケールを選択してください。



キーボードはスケールモードです。

演奏範囲の中の丸印がガイドしてくれます。二重丸は主音(スケール 音階]の最初の音)を指します。以下のスケール(音階)が使用可能です。

| | |
|------------|-------------------------------|
| 長 | C、D、E、F、G、A、H |
| ハーモニックマイナー | A、H、C、D、E、F、G [#] 、A |
| ペントニック | C、D、E、G、A |

| | |
|---------------|------------------------------------------------------|
| メジャーブルー(メジャー) | C、D、D [#] 、E、G、A |
| メジャーブルー(マイナー) | C、D [#] 、F、F [#] 、G、B ^b |
| インド | C、C [#] 、E、F、G、G [#] 、H |
| 日本語 | C、C [#] 、F、G、G [#] |

i ヒント: スケール機能はMIDIキーボードでも機能します。スケールは白鍵で演奏され、黒鍵の場合は真下にある白鍵と同じ音符を演奏します。

MIDI シンセサイザーの再生と記録

MAGIX Music Makerを使用すると、アレンジャーからソフトウェアシンセサイザー、または外部MIDI装置の再生および記録ができます。MIDIエディタを開く必要はありません。

MIDI入出力装置が正確に設定されていれば(上記参照)、MIDIキーボードでソフトウェアシンセサイザーを再生できます。

MIDI REC 対応するトラックのMIDI録音モードを有効にするには、トラックヘッダーの「録音」を2回クリックします。これで、キーボードで演奏するすべてのノートが、シンセサイザーによって再生されます。

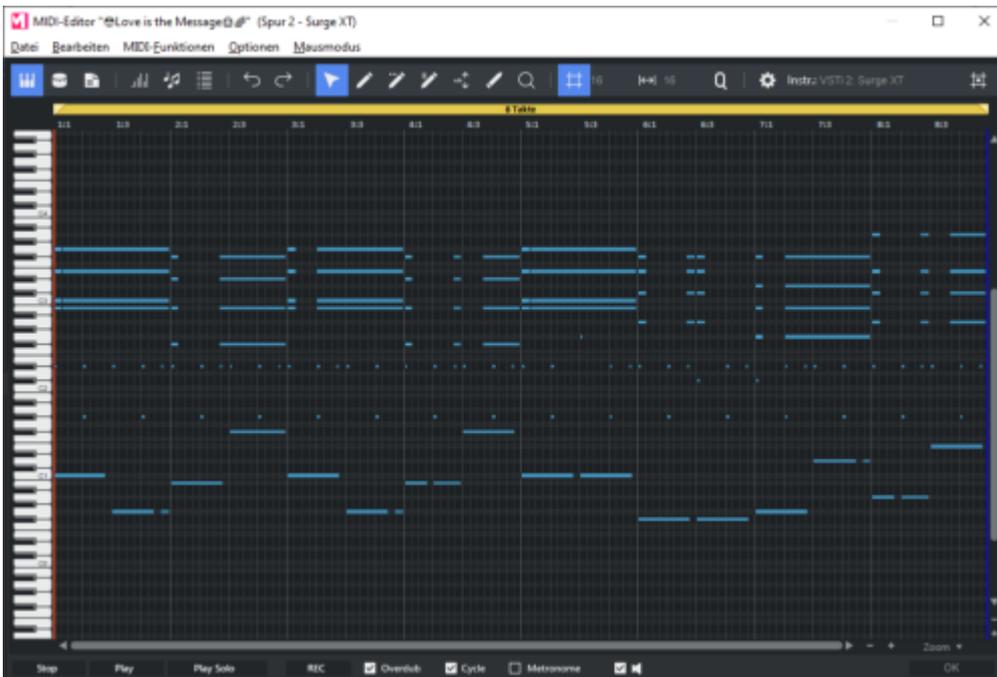
ソフトウェア音源をトラックヘッダーからロードする、またはMIDIエディタから開く場合、MIDI録音モードは自動的に有効になります。

 新規のMIDIオブジェクトを録音するには、転送バーにある赤い「録音」ボタンをクリックします

MIDI エディター

MIDIエディターでは、MIDIオブジェクトが編集できます。MIDIエディタは、異なるビュー、範囲、補助を提供します。

 この記号を使用して、MIDIオブジェクトをダブルクリックするか、Yキーを押すと、MIDIエディタウィンドウを開くことができます。



中央にはピアノロールエディター (75)があり、音符がバーで表示され、マウスを使って編集できます。ピアノロール上部には様々なボタンがあります。



このボタンをクリックすると、イベントリスト (79)が開きます。このリストで、ピアノロールやコントロールエディターで編集できなかったものも含めて、MIDI オブジェクトの全てのMIDI データを見ることができます。イベントリストを使って、インポートしたMIDI ファイルに含まれる、不要なコマンドを取り除くことができます。



このボタンを使って、ドラムエディターモード (79)に切り替えます。



このボタンを使って、ピアノロールモード (75)に切り替えます。



このボタンを使用すると、下のエリアにコントローラエディター (76)が開きます。ここではノートのパロシティ、ピッチホイール、コントローラデータなどの特性を編集できます。



もちろん、MIDI エディタで行った変更には、全て「元に戻す / やり直し」を使用することができます。

上端に沿って、編集ツール (75)の選択、ピアノロール、クオンタイズ (83)、MIDI オブジェクト (MIDI アウトまたはVDI 楽器) で使用する出力、およびステップ録音 (85)用のボタンがあります。

MIDI 編集 ウィンドウには、専用のメニュー (88)とキーボードショートカット (90)があります。

録画とズーム

垂直ビューと水平ビューまたはズームは、プロジェクトウィンドウと同様にスクロールバーで調整されます。

マウスホイール: 水平スクロール

Alt + マウスホイール: 垂直スクロール

Shift + マウスホイール: 垂直方向のズーム

Ctrl + マウスホイール: 水平方向のズーム

サウンドの選択



メニューから必要な VST インストルメントを選択してください。メニューは、トラックヘッダーのインストルメントメニューに対応しています。これは、歯車アイコンを使用してシンセサイザーのインターフェイスを開くことによっても実行できます。同じ MIDI オブジェクトを、様々な VST シンセサイザーで試してみることができます。

VST 楽器が読み込まれていない場合、MIDI オブジェクトは、外部シンセサイザまたは Microsoft™ Windows® の提供するシンセサイザの MIDI 出力を使用します。MIDI 出力は、「プログラム設定」ウィンドウの「オーディオ / MIDI」タブから調整できます (P キー、または「ファイル」メニュー > 設定 > プログラム設定)

MIDI 出力チャンネルを MIDI チャンネルで設定できます。MIDI オブジェクトには、さまざまなチャンネルのオブジェクトを含めることができます。マルチデフォルト設定では、これらのチャンネルは維持されます。これは、複数のチャンネルに MIDI ノートを受信し、複数の異なるサウンドを同時に再生 (マルチティンブラル) することができる VST インストルメントにとって重要です。代わりに 1 つのチャンネルを選択すると、すべてのイベントはこのチャンネルでのみ出力されます。異なる MIDI チャンネルを使用するには、MIDI チャンネルフィルタ (786) のセクションを参照してください

再生/ソロ再生

ソロ再生では、MIDI エディターが開いている MIDI オブジェクトのみを再生します (オプションメニューのフィルター設定に対応)。

再生では、アレンジメント全体を再生します。

MIDI レコーディング オプション

MIDI 録音を、MIDI エディターから直接行うことができます。それには、赤の「録音」ボタンをクリックするだけです。「アレンジャー」でシンプルに「録音」するのに比べると、このバージョンではいくつか追加のオプションを選択できます。

多重録音: 通常は新たに録音すると、すでにあるノートが削除されます。多重録音にすると、新たな MIDI ノートを既存の MIDI 録音に追加します。「多重録音」を使うと、全く新しい MIDI 楽曲をステップ・バイ・ステップ (またはテイク・バイ・テイク) で作成できます。

サイクル: これは、MIDI オブジェクトを録音時にループ再生するものです。これによって、自身のメロディーの録音を開始する前に、オブジェクトを何度か再生することができます。

メトロノーム: 正しいテンポで再生するには、MIDI メトロノームを有効にしてビートを生成します。これは演奏のオリエンテーション用で、録音はされません。



録音中にプロジェクトを再生: このオプションが有効の場合は、録音中にプロジェクトが再生されます。

MIDI イベントを選択

編集用の MIDI イベントの選択は、3 つの全ての編集領域 (ピアノロール、コントローラーエディター、リストエディター) において概ね同じです。違いは表にて確認することができます:

| | |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 選択範囲 | マウスアクション |
| イベントを選択 | イベントを左クリック |
| イベントを選択に追加 / 選択から削除 | イベントを Ctrl + 左クリック |
| 現在のイベントを選択、他のイベントは選択しない | イベントをダブルクリック |
| マーカー選択 | 空きスペースで左クリック、選択をクリックしてドラッグ (ピアノロールとコントロールエディターの選択ツール) |
| すべての選択を解除する | 空きスペースで左クリック (選択モードのみ、リストエディターでは不可) |
| 複数選択中に、現在のイベントを設定または変更 | 選択したイベントを左クリック |
| イベントのセクションの選択 | 前のイベントを左クリック、最後のイベントを Shift + 左クリック |
| ピッチの全ノートの選択 | 目的のピッチの空きスペースでダブルクリック、またはキーボードの目的のキーを押す (ピアノロールのみ) |
| 全イベントの選択 | Ctrl + A は、編集セクションによって、ノートの選択 (ピアノロール)、コントローラーイベント (コントローラーエディター)、全てのイベント (リストエディター) になります。 |
| 次または前のノートを選択 | 左矢印 / 右矢印 (ピアノロールのみ) |

i 基本的に、イベントの選択は、いくつかの例外を除いて、他のすべての範囲にも常に適用されます。ピアノロールでいくつかのノートをもとめて選択し、コントローラーエディターでベロシティを変更すると、選択したノート全てが同時に変更されます。

ピアノロールとコントローラーエディターでカラーリングをする意味

エディタ内で選択されていないノートは、青色で表示されます。色の濃さはベロシティを表します: ベロシティが大きいほど、色が濃く / 強くなります。

選択されたノート: 選択された複数のノートは、黄色で表示されます。ここでも、色が濃いほどベロシティは大きくなります。

その代わりに、ピアノロールの色で、そのノートの MIDI チャンネルを表すことができます。「オプション」メニューから「MIDI チャンネルの色を使用」を選択してください。

現在のイベント: オレンジ色のボーダーで表示されます。マウスでイベントを選択すると、それが現在のイベントになります。

フィルターされたイベント: MIDI チャンネルフィルター (786) でフィルターされたイベントは、灰色で表示されます。

ミュートされたノート: ノートをミュートしてみることも可能です(メニューの「MIDI 機能 (787)」)。その場合、選択されたあるいは選択されていないイベントが薄い色で表示されます。

オブジェクトボーダー外のイベント: オブジェクトの開始 / 終了の前後のイベント(エディタ内で青線で表示)も薄い色になり、境界線は白くなります。

ピアノ ロール

ピアノ ロール内のノートには、マウスモードとよばれる様々な編集ツールが使用できます。

これらの各ツールを使用すると、ほぼ同じ方法でノート进行操作できます: ノートをクリックして選択し(MIDI イベントの選択 (773)を参照)、ノートをクリックしてドラッグし、開始時間、ピッチ、ノートの長さを編集できます。ノートバーのどこをクリックするかにより、オプションが変わります。マウスポインターが変わるので、一目でわかります。

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | ノート開始時間を変更: ノートバーの先端をつかみます。ノートの末端はそのまま保たれます。 |
|  | ノートの長さを変更: ノートバーの末端をつかみます |
|  + Shift | 複数選択したノートの長さを揃える: Shift キーを押したまま、現在参照しているノートを長く / 短くします。選択したすべてのノートの長さが同じになります。 |
|  + Ctrl | 複数選択したノートの長さをスケーリング: Ctrl キーを押したまま、現在参照しているノートを長くします。全てのノートの長さが同じ倍率で長くなります。 |
|  | ノートを自由に移動すると、ピッチと開始時間が変わります。 |
|  | 移動モードで H キーを押すと、ノートはピッチを変えずに横方向にだけ移動します。 |
|  | 自由描画モードで Shift キーを押すと、ピッチだけが変わり、位置はそのまま保持されます。 |
|   | 「オプション」メニューの「移動を制限する範囲」の設定が有効である場合、ノートの前半部分でクリックしてドラッグするとノートの位置のみが変更、後半部分ではピッチのみが変更されます。 |

 マウスを移動中に Alt キーを押すと、一時的にクオンタイズのグリッドが無効になります。

ただし、例外が二つあります: 消しゴムツールではクリックしたノートが削除されますが、ベロシティツールではノートは移動せず、ベロシティだけが調整されます(以下を参照)。

マウスモードの特別な機能は、クリック、またはクリックしてピアノロールの空のセクションにドラッグすることで表示されます:

-  選 シンプルクリック: 既存の選択を解除。
-  択 クリック+ドラッグ: 長方形の選択フレームをドロアアウトする。追加の選択オプションについては、MIDI イベントの選択 (773)を参照してください。
+ 1)

-  **描画** ノート描画開始位置と長さは、それぞれ現在のクオンタイズ設定に従ってスナップします。描画モードは、Shift キーを押すと、全てのモードで有効になります。
(Ctrl + 2)
-  **ドラム** ノートのシーケンスを描画:ノートの長さや距離は、現在のクオンタイズ設定に従って設定されます。
(描画) 描画中にHキーが押されると、最初のノートのピッチが、その後に描画するノート全てに適用されます。描画中にマウスを逆方向に移動すると、既に描いたノート (Ctrl + 3) が削除されます。
-  **パターン** ノートのパターンを描画:既存のノートの選択をパターン(フレーズ)として保存し、違うピッチで描画することができます。
(描画) 新しいパターンを作成するには、それぞれのノートを選択して Ctrl+W を押す、もしくは「編集」メニュー > MIDI / ドラムエディタ > 「選択からパターンを作成」を選択します。一番低いノートの位置で、パターンを描画してください。これにより、元のピッチのパターンが作成できます。もちろん、違うピッチで描画することもできます。
(Ctrl + 4) 描画中にHキーを押すと、基本的な音のピッチが保持されます。マウスボタンを押したままマウスを逆方向(左向き)に移動すると、今描いたばかりのノートが削除されます。
-  **ベロシティ** 選択モードの場合と動揺に、からのセクションでクリックします。
ノートを左クリックして縦方向にドラッグすると、ノートのベロシティが変化します。これは、ピアノロールでノートのベロシティを直接編集できるため、コントローラーエディターが他のタスクのために自由に使用できることを意味します。
ド
(Ctrl + 5)
-  **削除** 左クリック: ノートを削除します。複数のノートが選択されている場合、1つのノートをクリックすることで、選択されている全てのノートが削除されます。
(Ctrl + 6) クリックとドラッグ: 消しゴムツールが触れたノートは全て削除されます。削除モードは、マウスを右クリックするといつでも有効になります。描画鉛筆では、左クリックすると新しいノートの追加、描かれたノートを右クリックすると削除になるので、ツールを切り替える必要がありません。
-  **拡大ツール** 左クリック:ズームイン
右マウスボタン: 縮小
左クリック+ドラッグ:エリアを拡大
ル
(Ctrl + 7)

コントローラーエディター

コントローラーエディターは、グラフィック表示のエディターで、ピアノロールやコントローラーエディターのノートのベロシティが編集できます。連続コントローラーはCCと略すか、または単にコントローラーと表記され、フィルター、音量、パンラマ位置などのコントロール値を転送します。

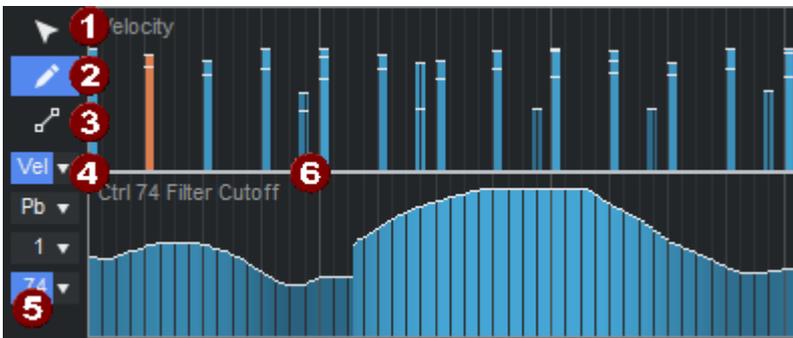
i ヒント: MAGIX Vita Solo Instruments および MAGIX Vita は、MIDI コントローラー (♯60) で操作します。

 コントローラーエディターは、プリセットでは非表示になっています。表示するには、ピアノロールの下ボタンをクリックするか、キーボードショートカットの「Alt + V」を使用します。ノートイベントのベロシティの値は、コントローラーエディターのカラーバーで表示され、大きい値ほどバーが濃く高くなります。バーは、対応するノートのすぐ下にあります。

他のコントローラーの値は、バーで表示されます。バーの幅は、値が異なる次のイベントまで拡張されます。コントローラーは、通常ある程度連続して小さな時間間隔で変化するため(ノートイベントに関わりなく)、上りまたは下りの傾斜として表示されます。傾斜の高さと色の濃さには、イベントで最後に決定した値が反映されています。選択したコントローラーイベントも、黄色で表示されます。

 MIDIコントローラーは、クオンタイズおよび間引きできません。これを実行する時は、「MIDI機能」メニューと「クオンタイズ/シンアウトコントローラー」コマンドを選択してください。クオンタイズは、クオンタイズ設定 (783)に従って発生します。

ユーティリティ



既存のノート(左)またはコントローラー値(右)の速度を編集するためのコントローラーエディター

- ①  選択ツール: 既存のコントローラーイベントまたはノートを特定的に選択し、その数値を調整します。
- ②  フリーハンド 描画ツール: 新しいコントローラー値または勾配を自由に描きます。
- ③  ラインの描画: ライン機能を使用して、直線のコントローラー勾配(ランプ)を迅速に挿入できます。
- ④  コントローラーの選択。コントローラーを選択して、メニューをクリックして編集してください。MIDI オブジェクトですでにデータが利用可能なコントローラーは、メニュー内でアスタリスクでマークされています。
- ⑤ 最大 4 つのコントローラーカーブを同時に編集することができます。これらは、対応するボタンを使用して表示 / 非表示にすることができます。
- ⑥ 速度値は対応するノートの時間位置でしか使用できず、複数のノートが同時に発生する場合、いくつかの数値が互いの上部 (778)に現れます。コントローラーはノートから独立しています。

選択ツール

コントローラーエディター内の範囲をクリックしてドラッグし、複数のコントローラーバーを選択してください。個々の数値は、このコントローラーバー内でシングルクリックすることによって選択できます。速度バーを選択すると、対応するノートも選択されます。

速度またはコントローラバーの上縁をクリックしドラッグすることによって、その数値を直ちに変更できます。複数を選択する場合、次の規則が適用されます。各コントローラは同じ絶対値で増減される。Ctrl を押しながらドラッグすると、互いに関連付けられた数値が変更されます。

i 例: 2つのコントローラを選択した場合、つまり、最初に30、次に60を選択した場合、大きい方のバーの端部を上方に30ドラッグすると、上記の数値は60(30 + 30)と90(60 + 30)に変わります。大きい方のバーを(Ctrlを押しながら)相対値で30増やす場合、結果的には50%の増加になります。小さいバーも50%増加します。これは15の増加(30の15%)を意味し、最終的な数値は45となります。代わりに、小さいバー(+ Ctrl)をドラッグし30から60に移動すると、100%の増加になります。これに伴い、大きい方のバーは120まで増加されます。つまり、選択された数値間の関係は、それらが相対的に変更されるとき同じままになります。

Shift を押さえながら複数の選択の数値を変更する場合、選択されたイベントの全てが同じ新しい値に設定されます。

描画ツール

フリーハンド描画ツール(マウスポインター: ペンシル)を使用して、任意の数のコントローラカーブを描くことができます。ライン描画ツール(マウスポインター: クロスチェアー)を使用して、直線のコントローラ勾配(ランプ)を作成できます。選択ツールをクリックする前にAlt キーを押すことによって、選択ツールでフリーハンド描画ツールを一時的にアクティブにすることができます。Shiftキーは、選択ツール並びにフリーハンド描画ツールを使用する時、ライン描画モードを一時的にアクティブにします。

i ヒント: 描画ツールで速度を編集する場合、新しいノートは生成されず、既存の速度値だけが修正されます。

ベロシティの編集に関するヒント

多声イベントとは複数のノートが同時に再生されるもので、バーがそれぞれの上に表示され、ある特定のバーの末端を編集するのが困難です。

ある特定のピッチの音だけ、例えばコントローラエディタのC1ノートだけを編集するには、左側のピアノロールのキーボードから対応するキーをクリックします。選択したピッチのキーとバックグラウンドがハイライトされます。これで、このピッチのノートのベロシティ値だけが、コントローラエディタに表示されます。複数のピッチの場合でも、同様に動作します。Ctrl キーを押しながらクリックすることで新しいノートを追加、または2 つめのノートを Shift キーを押しながらクリックすることで、2 つのノート の間にエリアを追加することができます。

i これらは、速度エディタのビューオプションです。複数のノートを選択するにはキーをダブルクリックします。

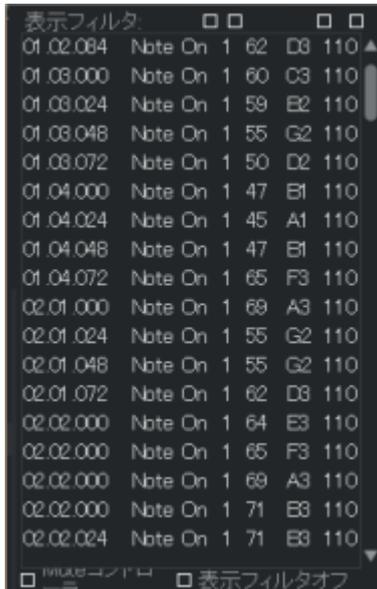
さらに、これは現在選択中のノートがマウスで選択 / 編集できるため、重なり合った速度バーを選択的に編集することができます。最初にピアノロールにあるノートをクリックするか、重なり合ったバーをクリックしてから、必要なノートを上下カーソルキーで選択します。その後、コントローラの値をハイライトされた(現在の)バーで変更します。

リスト エディター

ピアノロールやコントローラーエディターで編集できるノートおよびコントローライベントに加え、MIDI オブジェクトには通常、他のタイプのイベントも含まれます。例えば、プログラム変更コマンド (Prog Ch) は、ソフトウェアシンセサイザーのサウンドを変更します。MIDI エディターでは、全てのイベントがまとめてリストで表示されます。ここで、MIDI データを細かく編集できます。



リストエディターを開くには、このボタンをクリックするか、キーボードの Ctrl + L を押しします。



リストエディターでは、全ての MIDI イベントを表形式で表示します。ビートの時間位置: 4 分音符: チックは最前面にあります。チックは 4 分音符を 192 分割したものです。その後ろには、イベントタイプ、MIDI チャンネル、イベントにより 1 つか 2 つのデータフィールドがあります。

リストエディターを開いて使用できる状態になると、その周りに細い白い境界線が表示されます。これにより、ある特定の機能、例えば次の / 前のイベントの選択 (カーソルキー) や「全てを選択」(Ctrl+A) などが、リストだけを参照していることが明らかになります。

MIDI コントローラー: MIDI コントローラーのコマンドは、再生中にフィルターできます。

ノートオフ表示: 各ノートには「ノートオン」および「ノートオフ」のイベントが含まれ、常に一緒に選択して編集されます。そのため、ノートオフは非表示にプリセットされています。ノートオフイベントを見るには、このチェックボックスを使用してください。

表示フィルタ: 特定のイベントだけを編集するために、リストエディターは各コラムにビューフィルターを提供します。リストエディタ上部の小さなチェックボックスがそれです。

代表的なイベントを選択: ある特定のピッチのノートなどが、その一例です。その後、特定のコラムの表示フィルターをクリックして、このタイプのイベント、ここでは選択したピッチだけを表示します。このとき、その他のイベントは全て隠れています。

表示フィルターは、互いにコンパイルできます。そのように、例えば「全てを選択」コマンド (Ctrl+A) を実行する場合に、MIDI チャンネル 6 のタイプ 10 (音量) の、全てのコントロール変更イベントを選択し編集することができます。

Note Off

貼り付け

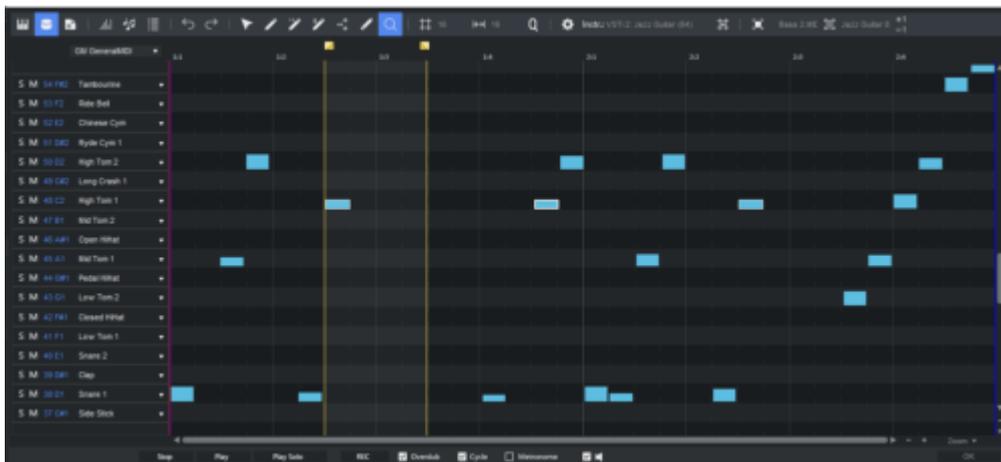
特別なイベントを追加するには、リストエディターの下ボタンを使用します。

左側のリストフィールドからイベントのタイプを選択し、挿入 をクリックします。これにより、イベントはプリセットのパラメーターで追加されます。パラメータは、リストエディターで調整できます。

ドラムエディタ



このボタンをクリックして、MIDI エディターをドラムエディターモードに切り替えます。



MIDI オブジェクトの同じコンテンツは、ドラムエディタを使用して「通常の」MIDI エディタのように編集できます。両方で同じツールにアクセスできます。ここでは、ドラムシーケンスの編集のため「ピアノロール」が特別に適用されます。

- それぞれのピッチに、シンプルなピアノキーの代わりにドラムエディタトラックヘッダーがあります。ここでは、各ドラムインストルメントまたはピッチに名前を割り当て、出力ノートやチャンネルの設定、グリッドとクオンタイズの設定、ベロシティスケールのパーセント表示での設定が行えます。
- セルモード (780)が使われています。セル内の各ドラムイベントの表示幅は、対応するトラックヘッダーだけでなく、楽器ごとにも個別に設定できます。
- 各ノートの設定は、全てドラムマップでまとめて編集できます。

i 注意:ドラムエディタモードから通常のピアノロールに切り替える際、マッピング (781)を適用するかどうかを判断します。マッピングを追加すると、MIDI オブジェクトに全てのマッピング設定が適用されます。例:トラックヘッダー内にある楽器の出力値のピッチを、35 (GM 標準の「バスドラム1」) から 36(「バスドラム2」)に変更したとします。マッピングを適用すると、これらのノートが対応するピッチ 36 の「リアルな」ノートに置き換えられます。

セルモード

「セル」モードでは、最も重要な情報、ノートの始点、ベロシティのみに表示が限られるため、オーバービューの向上に役立ちます。

バーの各時間位置は、一列ごとにオン / オフ状態で表示されます。ノートの長さは表示されず、同じ幅での表示になります。これは、ドラムコンピュータのステップシーケンスと同様です (ビートボックスを参照)。

クオンタイズのグリッドは、セルの幅から読み取ることができます。クオンタイズオプションの「スウィング」と「オフセット」設定は、セル幅や位置を変えることにより、よりクリアになります。

セルの高さは、ノートのベロシティを表します。新しいドラムノートを描画する場合、ベロシティはセル内の縦方向の描画位置で指定できます。「ドラム描画」モードを使うと、徐々に大きい音になるドラムロールを簡単に描くことができます。

セルの上端をクリックし、マウスで縦方向にドラッグすると、コントローラーエディタを使わなくてもベロシティが調整できます。「ベロシティ」マウスモード(「Ctrl + 5」)では、さらに簡単に、セルの任意の場所をクリックするだけで十分です。

ドラムエディタートラックヘッダー

個々のノートには、ドラムエディターに独自のトラックヘッダーがあります。ここでは、インストルメントごとに個別の設定を行うことができます。各トラックヘッダーは、クリックするだけでサイズを大きくすることができます。



S/M: それぞれの楽器はソロ (S) またはミュート (M) で再生できます。

ノート番号: インストルメントからのノート出力は、ここで設定できます。ノート番号は、現在 MIDI オブジェクトに表示されているノートと異なる場合があるため、各ドラムインストルメントを入れ替えることが可能です。ノート表示を通常の順番 (低音の楽器が下、高音の楽器が上) に変更するには、上部の「マップ」をクリックして「ドラムマップをソート」コマンドを使用します。

インストルメント名: このフィールドをダブルクリックすると、ドラムインストルメントの名前を編集できます。

 クオンタイズオプション / カラー: このメニューを使用すると、ドラムインストルメントのセルの色を、8 色から選んで適用できます。楽器のクオンタイズオプションのダイアログも、ここで開けます。

ダイアログは、グローバルなクオンタイズオプション ([783](#)) における場合と同じです。しかし、個々のクオンタイズオプションの設定は、ノートにも個別のグリッド値が設定されている場合にのみ、有効となります。

K 出力チャンネル

クオンタイズグリッド「Glo」は、グローバル値 ([783](#)) に対応します

L ノート長さでは、# はグリッド値に、「Glo」はグローバル値に相当します。

 ノーテーションの長さでは、# はグリッド値 (つまりセル全体の幅)、「Glo」はノート長さのグローバル値に相当します。

V ベロシテスケーリング: 各ノートのベロシティ値には、ここで設定されている値 % が掛けられます。

スケーリングは聞くことができますが、ビジュアルでの表示はありません。スケーリングで設定すると、各ドラムの間の音量比をカスタマイズできます。ソフトウェアインストルメントには、個別にミキサーが備わっています。

ドラムマップ

ドラムシンセサイザーは、通常ピッチとサウンドの異なるノートに対応します。このため、ドラムキット全体および他のパーカッションインストルメントを、MIDI チャンネルによってコントロールすることが可能です。MIDI ノートを特定のドラムサウンドに割り当てることを、「マッピング」といいます。デフォルトでは、「一般 MIDI」マップを使用します。

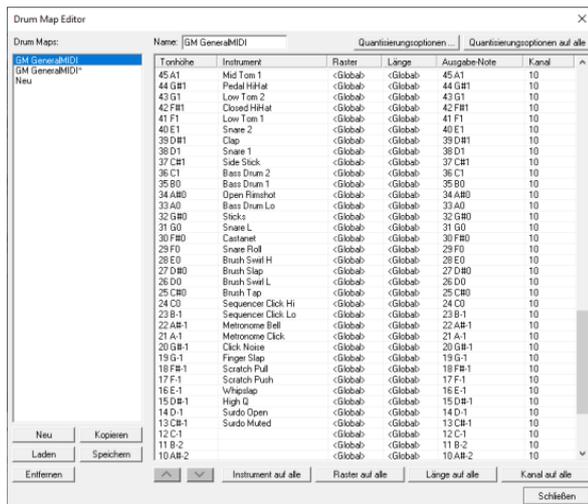
お使いのシンセサイザー (リアルまたはバーチャルであるかに関わらず) が、別のマッピングを使用している場合があります。それは、ドラムイベントの再生時に、望んでいる音とは違う音 (例えば、バスドラムの代わりに高音のタム) が聞こえる、ということの意味します。この場合、マッピングを調整する必要があります。個々のインストルメントの設定は、トラックヘッダー (ソロ / ミュートボタン横の番号 / ノート) で指定できます。

さらに拡張して変更したい場合は、ドラムマップエディターを使用してください(以下を参照)。エディターでは、ドラムマップをファイルとして保存できます。

プロジェクトに、様々な種類のドラムマップが含まれていることがあります。プロジェクトに保存したドラムマップは、全てメニューから選択できます。*.map ファイルのドラムマップが必要な場合は、メニュー内に表示させるために、まずそれをドラムマップエディターに読み込まなければいけません。それぞれのドラムマップは、ドラムマップエディターで編集できます。

GM GeneralMIDI ▼ 上のリストフィールドをクリックすると、ドラムマップをドラムエディターで設定できます。

このメニューでドラムマップエディターを開くこともできます。



プロジェクトで使用できるすべてのドラムマップが左側に一覧表示されます。ドラムマップ GM 一般 MIDI は、常に始めから使用することができます。

新規: 新しい空のドラムマップを作成します。

コピー: 既存のドラムマップのコピーを作成します。これにより、異なるドラムマップのバリエーションを素早く作成することができ、ノート割り当てをドラムエディターで切り替えることができます。

読み込み/保存: ドラムマップをファイル(*.map ファイル)として保存するのに使います。これによって、1つのシンセサイザー用に作成したドラムマップを、他のプロジェクトでも使用できます。読み込んだマップは、全ドラムエディターの「マップ」メニューに表示されます。

削除: プロジェクトからドラムマップを削除します。

選択したドラムマップの名前を変更するには、名前フィールドを使用します。個々のノートに対するドラムマップの設定(マッピング)は、下に表形式で表示されます。

ピッチ: 入力される MIDI ノートです。

インストルメント: 楽器名を、例えば「バスドラム1」のように表示します。

グリッド: 必要があれば、ドラムイベントの始点にグリッドを設定できます。

長さ: このフィールドで、ノートの長さのグリッド設定できます。

ノートを出力: ドラムインストルメントが割り当てられる、つまりマッピングされるノート(「ピッチ」フィールドに入力される MIDI ノート)です。

チャンネル: ここで、それぞれのチャンネルをインストルメントごとに設定することもできます。

クオンタイズオプション: 各インストルメントのクオンタイズオプション(83)のダイアログがここで開きます。

インストゥルメント、グリッド、長さ...すべてに適用: 選択したインストゥルメントの設定を、他のインストゥルメント全てに適用します。

クオンタイズ

録音の再生時にわずかに不規則な部分があっても、クオンタイズ機能でスムーズにできます。逆に、機械的なサウンドのシーケンスに「スウィング」機能を適用して、少しグルービーにすることもできます。

Q クオンタイズボタンをクリックすると、選択したすべてのノートがカスタマイズ可能なクオンタイズグリッドまで移動します。全てのノートは、以前の選択なしにクオンタイズされます。記号をクリックすると、クオンタイズ設定が開きます(下記参照)。

 1/4、1/8、1/16、および 1/32 のノートと、対応する3連符を始点(グリッド)および長さとして選択できます。

 16

クオンタイズボタンは、常に標準クオンタイズを行います(ノートの始点と長さはプリセットされています)。MIDI機能(87) > 高度なクオンタイズのメニューでは、他のクオンタイズモードもあります(長さのみ、ソフトQなど)。

クオンタイズのオプションでは、クオンタイズのタイプと範囲をより詳細に設定できます。

クオンタイズグリッド

 スナップを有効にすると、ノートを作成または編集した際に、クオンタイズした値に「スナップ」されます。

クオンタイズ値も考慮されます。たとえば、ノートはクオンタイズウィンドウ内の対応する位置にスナップします。

スナップ位置は、ピアノロール内にマトリックスとして表示されます。ピアノロール内の垂直区画の異なる間隔で、スウィングクオンタイズが表示されます。グリッドは、オプションメニュー(Ctrl + G)の「クオンタイズのグリッドを表示」コマンドで隠すことができます。

ノート作成または編集の際に、[Alt] キーを押すことで、スナップ機能を無効にできます。

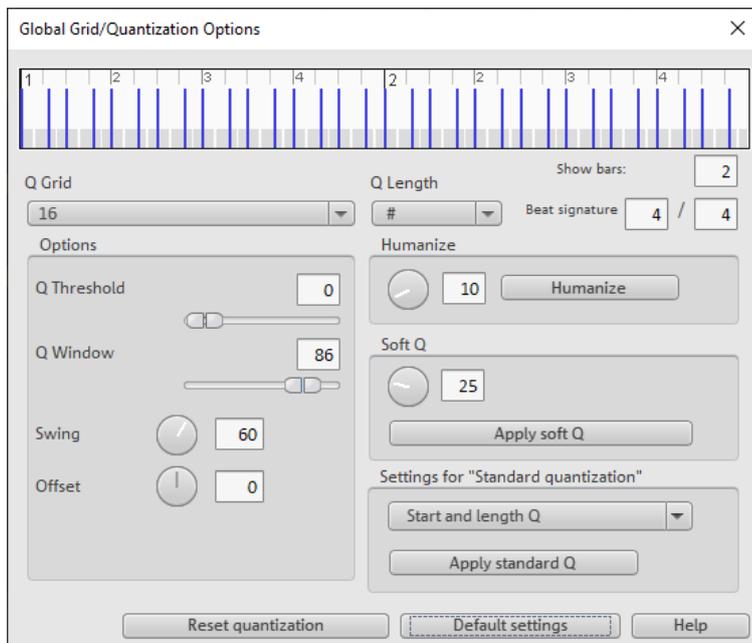
グリッド上で相対的に移動([オプション]メニュー): このオプションを有効にすると、ノートはグリッドに対して元の間隔を維持し、移動したときのノートの開始に対しては保持されません。移動した距離がクオンタイズ値にスナップします。タイミングを乱すことなく、クオンタイズされていないノートを特定の距離だけ移動したい場合は、このオプションを使用します。

ソフトグリッド([オプション]メニュー): このオプションが有効になっている場合、クオンタイズオプションが適用されます。ノートを移動すると、クオンタイズウィンドウ内の対応する位置にのみスナップします。

キーボードショートカット: Shift + G

クオンタイズの設定

クオンタイズの設定は、MIDIエディター内の「MIDI機能 -> 拡張クオンタイズ」メニューにあります。設定のダイアログは「モーダル」ではありません。つまり、必要に応じて開いたままにして、さまざまな設定で特定のメッセージをテストできます。



選択したクオンタイズ設定は、ダイアログの上部に表示されます。青い線は、クオンタイズノート用のターゲット位置、すなわちスナップポイントを示します。この周囲のグレーの領域は、クオンタイズウィンドウ、つまりクオンタイズの影響を受けるターゲットポジションを示します。

Q グリッド / 長さ: クオンタイズのグリッドと長さ、つまりノートの開始点または長さを移動する、バー内のターゲットポイント。(上記を参照)

Q しきい値 / Q ウィンドウ: Q しきい値 / Q ウィンドウのパラメータによって、MIDI 録音を自然に保ちながら、特定のノート上にクオンタイズを制限することができます。「Q スレッショルド」パラメータによって、次のスナップポイントに隣接したノートを、クオンタイズから除外することができます。ラスタから十分に離れたノートのみ、クオンタイズされます。それとは反対に、ラスタから大きく離れたノートは、「Q ウィンドウ」のノートを小さくすることで、クオンタイズから除外することができます。それによって、例えばウィンドウを適切に縮小した場合、4 分音符または 8 分音符をクオンタイズし、その間にある 16 分音符を保持することが可能です。

つまり、こういう意味です: グリッドポイントからの「しきい値」間隔より小さい、または「ウィンドウ」間隔より大きい Events は、クオンタイズされません。クオンタイズの影響を受ける時間範囲は、ダイアロググラフィック内でグレー表示されます。

スウィング: スウィングで、グルーヴィな再生(例:トリプレット)を開始します。真っ直ぐでないグリッドポイントを指定してください。

- 50 ... 「50-50」分割: 奇数の 8 分音符は、偶数の 8 分音符のちょうど真ん中にあります(「偶数」演奏法)。
- 67... トリプレットによる演奏法、3-2 分割

オフセット: このパラメーターの値は、-100 から +100 の範囲内にあります。オフセット値を変えることで、クオンタイズのグリッド全体を移動します。マイナス値はクオンタイズを左に、つまり前の時間に移動し、プラス値はクオンタイズを右に、つまり後の時間に移動します。100 の最大値は、グリッド幅の半分のオフセット間隔に相当します。

ダイアログ内の青いグリッドポイントと、MIDI エディターのグリッドの表示は、この値の変化に直接反映します。

ヒューマナイズ: 「ヒューマナイズ」パラメータは、別のバリエーションオプションを作成します。つまり、ノートを指定された間隔まで、ランダムに正確なクオンタイズ値の周辺に配置することが

できます。設定は16分音符の%内で行われます。指定値は、正確なクオンタイズ値において、クオンタイズされたノート最大の間隔を規定します。

ソフト Q: この値は、クオンタイズの強さ、またはクオンタイズの「ソフト Q」値を設定します。

- 値が「100」の場合、イベントは正確なクオンタイズ・グリッドポイントに移動します。
- 値が「50」の場合、イベントは現在の位置とクオンタイズ・グリッドポイントの真ん中に移動します。
- 値が「0」の場合、移動はありません、つまりクオンタイズはオフになります

「ソフト Q」コマンドは、クオンタイズオプション内の現在のレベル値が考慮されます。シンプルなクオンタイズコマンドは、常に100%の確立で行われます。このように、毎回クオンタイズオプションを調整することなく、常に近似的(ソフト)なクオンタイズとハードなクオンタイズの間を選択することができます。

標準クオンタイズ設定: 「クオンタイズ」ボタンをクリックしてリスト化されたクオンタイズアクションのリスト(MIDI機能 [\(787\)](#)を参照)から選択します。

クオンタイズのリセット: 全ての音符が、元の位置にリセットされます。

標準設定: デフォルト値に戻します。

キーボードまたはキーボードコントローラを使ったステップ録音

MIDIエディターでは、コンピューターのキーボードまたはMIDIキーボードを使用していわゆる「ステップ録音」も実行できます。ステップ録音では、コンピューターのキーボードまたは別のキーボードからノートを入力できます。リアルタイムで入力する必要はありません。ノート間の時間は、自由に設定できます。

ノートはあらかじめ決められた長さで追加され、入力後、再生マーカーは一つ先に移動します。ステップの長さおよびノートの長さは、グリッドおよびクオンタイズ値の長さで指定できます。しかし、ノートの長さはステップの長さを超えることはできません。



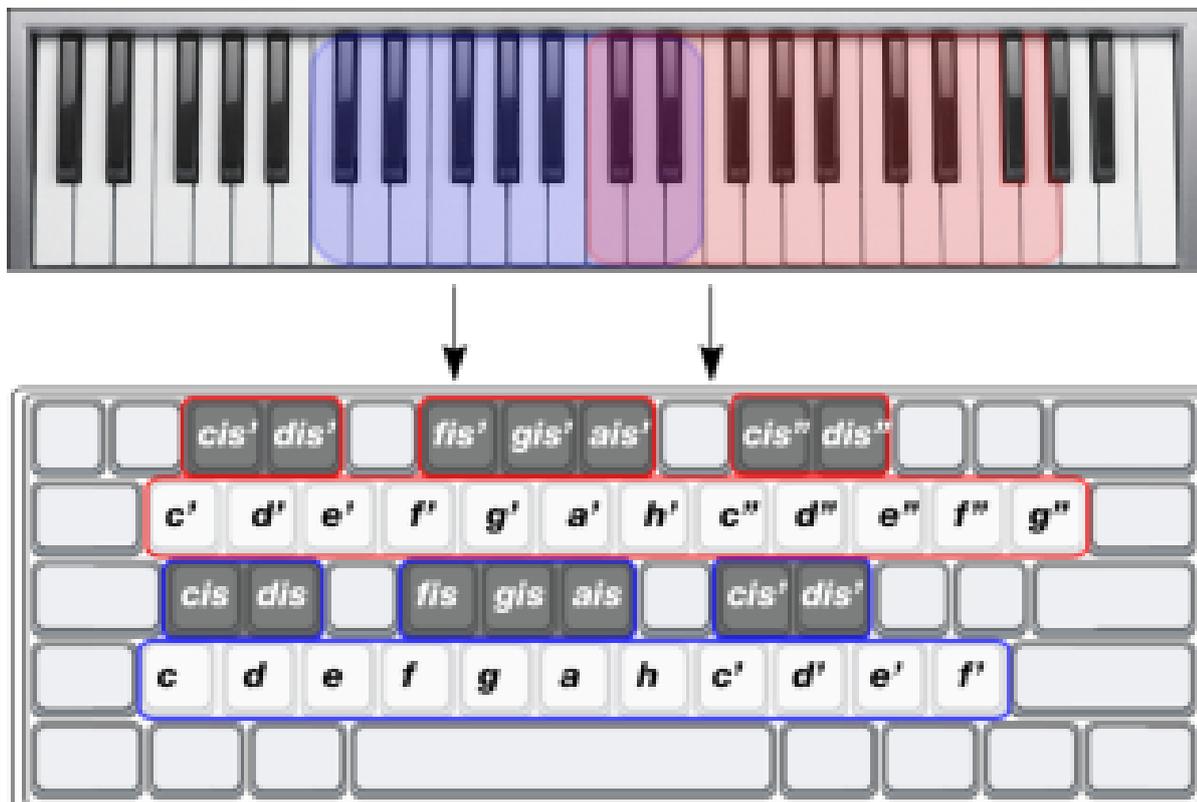
このボタンでステップ録音を有効にします。

再生カーソルは、次のエントリで行う現在のオクターブ範囲を示します。これで、MIDIノートの一つずつ入力できます。コードを入力するには、複数のキーを同時に押します。ステップ録音を使用して、MIDIノートを入力する最も重要なキーボードのショートカット:

| | |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| タブ | 一つ前に進む(一時停止) |
| Shift + タブ | 一つ後ろに戻る |
| Page up/Page down | 上へ/下へオクターブを入力 |
| <yxcvbnm... (正確なキーは、使用するキーボードの種類によって変わります) | 現在のオクターブでノートを入力します(キーボードで音源を再生する (785) を参照) |

キーボードによるインストルメントの演奏

MIDIエディターを開くと、ソフトウェアインストルメントを直接コンピュータキーボードによって演奏できます。コンピュータキーボードへのノートの割り当てが、次の図で表示されます。



「Page Up」と「Page down」は、オクターブを上下に移動します。

MIDI チャンネルフィルター

複数のインストルメントを、MIDI チャンネルを通して一つのMIDI出力でコントロールできます。1つのMIDIオブジェクトに、最大16チャンネルまでイベントを入れることができます。

全てのチャンネルまたは選択されたチャンネルからの1つのオブジェクト内のイベントは、MIDIエディター内で、MIDIチャンネルフィルターを使用して再生することができます。特定のチャンネルからのイベントだけを再生または編集するには、「オプション」メニュー>「MIDIチャンネルフィルタ」から、目的のチャンネルを選択してください。選択されていないチャンネルのイベントは、フィルターで除外されます。「全てを再生」にすると、チャンネルフィルターは無効になります。

フィルターで除外したイベントは灰色で表示され、選択ツールで編集できます。これは、「オプション」メニューの「フィルターしたMIDIデータを隠す」コマンドで隠すことができます。

- i** 注意: リストエディター (79)を使うと、リスト内でのみ機能する追加のフィルター(イベントタイプ、コントローラー番号、ノートオフイベントなど)を利用できます。

MIDIチャンネルフィルターを使用する

インターネット上にある完成されたMIDIファイル形式の曲には、通常アレンジされた状態でさまざまなチャンネルで同時に再生される複数の音源が含まれています。MIDIファイルのプレビュー (67)に使用されるWindows用の標準ソフトウェアシンセサイザーでは、複数のチャンネルでMIDIを受信し、同時に複数の音源を再生できます。これは、マルチティンブラルシンセサイザーと呼ばれています。

MIDIファイルをロードする場合、MIDIファイルはシングルトラック上にMIDIオブジェクトとしてロードされます。しかし、MAGIX Music Makerでは、1トラックで1つのソフトウェアシンセサイザー

しか制御できません。ほとんどのソフトウェアシンセサイザー、また MAGIX Music Maker で使用できるものも、同時に再生できる音源は1つだけなので、マルチティンブラルではありません。そのため、異なるインストルメントに含まれている分だけ何度も MIDI オブジェクトを複製し、すべてのオブジェクトが1つのチャンネルのノートのみを再生するように、MIDI オブジェクト (MIDI エディター内の「オプション」メニュー) 内に適切なチャンネルフィルター (786) を配置します。次に、トラックメニュー (735) から各チャンネルにソフトウェア音源を割り当てます。

リストエディタを追加することで、MIDI オブジェクトに割り当てられている MIDI チャンネルイベントをすばやく見つけることができます。

MIDI機能

「MIDI機能」メニューには、MIDIノートのための高度クオンタイズ (783) および編集機能が含まれています。「MIDI」メニューのコマンドは、選択されたイベントに常に影響を与えます。何も選択されていない場合、これらの機能は全てのイベントに適用されます。

レガート: 必要に応じて、ノートをレガートで再生される次のノートまで長くすることができます。

クオンタイズノート (デフォルト): 標準的なクオンタイズが、すべての選択されたノート上で使用されます。ノートが選択されていない場合、すべてのノートがクオンタイズされます。標準的な動作は、クオンタイズ設定ダイアログ (783) で定義できます。「クオンタイズノート (開始と長さ)」が、デフォルトとして設定されています。この機能は、MIDIエディター内の「クオンタイズ」ボタンを介してアクセスできます。

高度クオンタイズ

このサブメニューには、追加のクオンタイズコマンドが含まれています。

- 開始 Q: 選択されたノートが、設定されたグリッドクオンタイズ値に対応してクオンタイズされます。ノートの長さには影響がありません。
- スタートと長さQ: 選択されたノートが、設定されたグリッドと長さのクオンタイズ値に対応してクオンタイズされます。ハードクオンタイズは常に100%で行われます。
- ソフトQ (クオンタイズ近似値): このコマンドは、クオンタイズオプション内の現在のレベル値を考慮します。シンプルなクオンタイズコマンドは、常に100%の確立で行われます。このように、毎回クオンタイズオプションを調整することなく、常に近似的(ソフト)なクオンタイズとハードなクオンタイズの間を選択することができます。
- 長さ Q: 選択されたノートが、設定された長さクオンタイズ値に対応してクオンタイズされます。開始時間に影響はありません。
- 音符終点をグリッドにクオンタイズ: 選択されたノートの終わりが、設定されたグリッドクオンタイズ値に対応してクオンタイズされます。開始時間に影響はありませんが、ノートの長さが変わります。
- クオンタイズを元に戻す: このコマンドを使って、完了したすべてのクオンタイズ手順を元に戻します。これは、プロジェクトが保存された後でも機能します。
- クオンタイズの設定: クオンタイズ設定 (783) のための選択ダイアログを開いてください。

コントローラーイベントのクオンタイズ: コントローラーイベントをクオンタイズして、その数を減らすことができます。

ヒューマナイズ: クオンタイズしたノートを「人間的らしく」、つまり不完全にするために、ヒューマナイズ機能を使ってください。ノートは乱数値に移動されます。クオンタイズ設定 (783)を参照してください。

ノートのミュート(ミュート): クリックして、ノートまたは選択したノートグループをミュートしたり再アクティブ化します。

オーバーラップの削除(ポリフォニック): オーバーラップがないようにノートが短縮されます。コード(同時に再生されるノート)が認識され、修正されないままの状態です。つまり、コードは分割されません。

オーバーラップの削除(モノフォニック): オーバーラップがないようにノートが短縮されます。モノフォニック音声リードを強制する。

サステインペダルのノート長への変換: この機能は、サステインペダルコントローライベント(コントローラ64)をノート長に変換します。「ペダルが押された」イベント(CC64>64)の後に開始された全てのノートが、「ペダルが解放された」イベント(CC64<64)まで延長され、ペダルイベントが削除されます。

メニューレファレンス MIDI エディター

ファイル

- MIDIファイルの読み込み: 標準MIDIファイル(*.mid)をMIDIオブジェクトにロードする。ファイルのロードと保存 (766)を参照。
- MIDIをエクスポート: MIDIオブジェクトの内容を、標準のMIDIファイル(*.mid)としてエクスポートします。
- 新規(すべてのMIDIデータを削除): オブジェクト内のすべてのMIDIデータを削除します

編集

- 元に戻す/やり直し: 最後に行った変更を元に戻す、または復元します。
- コピー / 切り取り / 貼り付け: エディターの場所に応じて、ノート(ピアノロール)、コントローライベント(コントローラエディター)、またはすべてのイベント(リストエディター)のように、コピー動作を使い分けることができます。1つのMIDIオブジェクト内または複数のオブジェクト間で、コピーと貼り付けができます。イベントは、再生マーカーの位置に挿入されます。
- 複製: グリッドが表示されている場合は、ピアノロールで選択されたノートはコピーされ、選択された範囲の次のグリッド位置に挿入されます。グリッドが表示されていない場合は、選択範囲のすぐ後ろに挿入されます。
- すべてを選択: MIDIオブジェクト内のすべてのイベントを選択。エディターの場所に応じて、選択範囲には、ノート(ピアノロール)、コントローライベント(コントローラエディター)、またはすべてのイベント(リストエディター)などがあります。
- 選択範囲の反転: すべての非選択MIDIイベントが選択され、選択されたイベントの選択は解除されます。

- 選択したものからパターンを作成: 選択されたMIDIノートは、パターンとして保存されます。グリッドが表示されている場合、パターンの長さは量子化されます。その後、パターンモードの描画 (75)のピアノロールにパターンを描画できます。
- 選択したMIDIデータを削除: 選択されたMIDIデータは、削除されます。
- すべてのMIDIデータを削除 = ファイル > 新規作成
- MIDIレコーディング: 録音キーと同様に、MIDI録音 (73)を始めます。

MIDI機能

MIDI機能 (87)を参照

オプション

- MIDIチャンネルフィルター / フィルター済みMIDIデータの非表示
- ベロシティの色分けを使用 / MIDIチャンネルの色分けを使用: MIDIノートの色をベロシティ値の目盛り表示から、各MIDIチャンネルに対応する異なる色に変更します。
- スクロールモード / ソフトスクロールモード: スクロールモード (プリセット) では、MIDIオブジェクトの表示セクションは、再生マーカーの後ろになります。ソフトスクロールモードでは、セクションは固定再生マーカーの後ろに移動し連続します。
- イベントリストの表示 / マトリックスエディタ (ピアノロール) の表示 / ドラムエディタ / ベロシティ / コントローラエディタ: MIDIエディタの要素の表示 / 非表示 (MIDIエディタ上部にあるボタンの機能に対応)
- ステップ入力
- クリックされたノートを再生: クリックされたノートまたは左側にあるピアノキーの再生を無効にします
- ノートの移動が制限されたゾーン: 有効の場合、ピアノロールバー上のクリックする位置に応じて、ノートはマウスの動きに対してさまざまな反応をします (マウスでノートを編集 (75)を参照してください)。
- クオンタイズグリッド 有効: クオンタイズグリッド (83)の有効化 / 無効化。
- クオンタイズグリッドを表示: クオンタイズグリッドの表示 / 非表示。
- クオンタイズ自動選択: 有効の場合、録音後自動的にクオンタイズされます。
- MIDIパニック (すべてのノートの終了): まれに、ノートオンのイベントの後に、それに対応するノートオフのイベントがシンセサイザーに送信されず、ノートが「フリーズ」する場合があります。このコマンドを使用して、ノートオフイベントをすべてのピッチのチャンネルすべてに送信します。

マウスモード

イベントを編集するマウスモードです。ピアノロール (75)を参照してください。

MIDI エディターショートカット

| | |
|----------------------------------------|------------|
| 再生/停止 | Space キー |
| その位置で停止 | [0] (テンキー) |
| すべての選択されたイベントを削除 | Ctrl + Del |
| 選択されている MIDI ノートを削除 | Del |
| 表示フィルターなしのノート(ピアノロール) やイベント(リスト) を全て選択 | Ctrl + A |
| 音符をミュート | Ctrl + M |
| 選択したものからパターンを作成 | Ctrl + W |
| MIDI 録音 | Ctrl + R |
| 取り消し | Ctrl + Z |
| やり直す | Ctrl + Y |
| カット | Ctrl + X |
| コピー | Ctrl + C |
| ペースト | Ctrl + V |
| 複製 | Ctrl + D |
| スタンダード MIDI ファイルをインポート | Ctrl + I |
| スタンダード MIDI ファイルをエクスポート | Ctrl + E |
| イベントエディターをフェードイン / アウト | Ctrl + L |
| ベロシティエディターをフェードイン / アウト | Ctrl + T |
| クオンタイズグリッドを表示 | Ctrl + K |
| モード選択 | Ctrl + 1 |
| 描画モード | Ctrl + 2 |
| ドラム(描画モード) | Ctrl + 3 |
| パターン(描画)モード | Ctrl + 4 |
| ベロシティ変更 | Ctrl + 5 |
| 削除モード | Ctrl + 6 |
| 虫メガネ | Ctrl + 7 |
| クオンタイズ | Ctrl + Q |

| | |
|-----------------|-----------------|
| クオンタイズオプション | Ctrl + S |
| 前のノート / イベントを選択 | 上 / 左矢印 |
| 次のノート / イベントを選択 | 右下矢印 |
| 選択したノートを再生 | Ctrl + N |
| すべてのノート オフ | Ctrl + P |
| グリッドのオン / オフ | Ctrl + G |
| 再生時に自動スクロール | Ctrl + F |
| 垂直方向に拡大 | Ctrl + 上矢印 |
| 垂直方向に縮小 | Ctrl + 下矢印 |
| 水平方向に拡大 | Ctrl + 左矢印 |
| 水平方向に縮小 | Ctrl + 右矢印 |
| 水平スクロール | マウスホイール |
| 垂直スクロール | Shift + マウスホイール |
| ズーム | Ctrl + マウスホイール |

オーディオエフェクト

MAGIX Music Makerでは、カスタマイズ可能で直観的かつ調整可能な、様々なオーディオエフェクトを提供しています。

- サウンドスペクトラムの編集には、グラフィックの10バンドのイコライザー(799)および6バンドのパラメトリックイコライザー(7104)があります。
- ステレオプロセッサ(7104)では、ステレオの幅と方向が調節できます。
- リバーブ(795)では、人工的な室内音が作成できます。
- デイレイ(799)では、人工的なエコーを生成します。
- コンプレッサー(7100)では、音量レベルを圧縮します。
- フィルター(7106)およびディストーション(7106)では、わずかなレベルから劇的なレベルまでのディストーションを追加できます。
- テンポピッチ / リサンプル(7100)エフェクトでは、オブジェクトのテンポとピッチが変更できます。ボーカルチューン(7101)を使うと、録音したインストゥルメントとボーカルのメロディーを変数できます。(オートチューン)。
- ボコーダー(7107)では、あるオーディオ信号から別の信号にサウンドを移調できます。これを使って、シンセサイザーに話をしたりゴーストボイスを作成するよう教えることができます。

サードパーティー製のVSTフォーマットのエフェクトも、エフェクト編集に使用できます。いくつかの付属しているエフェクトは、プラグインを含んでいます。MAGIX Music Makerには、以下のプラグインが含まれます。

- ビンテージ FX スイート(7111) 小さなギターエフェクト(「ストンプボックス」として知られている)や、再度作成した標準エフェクトが含まれます。アナログデイレイ、フランジャー、コーラス、ビンテージフィルター、ビンテージディストーション、ビットマシン。
- Essential FX は、基本的なタスクのための「必須エフェクト」のコレクションです。efx_ステレオデイレイ、efx_フェイザー、efx_コーラスフランジャー、efx_ボーカルストリップ(オプション)が含まれます。
- VandalSE(7120) MAGIX Vandalのライトバージョンのギターシミュレーターです。
- AMトラックSE(7109) この古風なアナログコンプレッサーは、非常に暖かくじんわりするサウンドを生成します。

オーディオエフェクトの使用

オーディオエフェクトは、個別プロジェクト、完成したトラック、あるいはマスター(つまり聞こえるものの全て)に対して、プロジェクト内の異なる位置に加えることができます。

- ❗ エフェクトウィンドウの動作は、3つのエフェクト位置すべてで同じであるため、以下(794)にまとめて説明します。

オブジェクト エフェクト

オブジェクトエフェクトは個々のオブジェクトにのみ作用し、アレンジメントラック全体には作用しません。これには、ターゲットを絞った多面的な方法でエフェクトを使用できるという利点があります。

 たとえば、ドラムループにディストーションエフェクトを追加してから、それを別々のビートにカットし、オブジェクトごとに異なるサウンドパラメータを設定してみてください。

 オーディオオブジェクトのエフェクトをアクティブにするには、オーディオオブジェクトをダブルクリックするか、オブジェクトを選択してツールバーのこのボタンをクリックします。

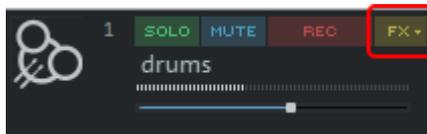
オーディオオブジェクトを右ボタンでクリックするか、[エフェクト > オーディオ]と操作すると、メニューコマンドを通して起動できる個々のオーディオエフェクトが開きます。

 ヒント: 最も重要なエフェクトには、キーボードショートカットがあります。

トラックエフェクト

オーディオエフェクトとは別に、イコライザー、リバーブ/エコー、コンプレッサー、ヴィンテージエフェクトスイートプラグインを備えた、個別のトラックエフェクトラックを使うことができます。

 トラックのエフェクト ウィンドウを、ミキサーのFXボタンで開くこともできます。明るくなっているFXボタンは、そのトラックでエフェクトが有効になっていることを表します。



トラックエフェクトは、アレンジメントラックヘッダー (735)にあるトラックエフェクトメニューから開くこともできます。

トラックエフェクトは、常にトラックのオーディオ出力全体に適用されます。これはオーディオオブジェクトではなく、ソフトウェアシンセサイザー (751)が音源の場合に使われます。

 注意: ヴォーカルチューン、テンポピッチ / リサンプル、ボコーダーエフェクトは、トラックエフェクトとして使用できません。

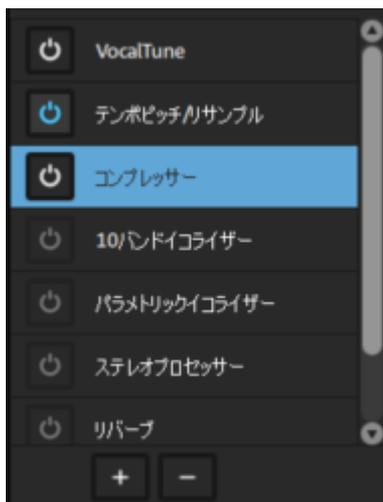
マスターエフェクト

マスターエフェクトは、全てのオーディオトラックのミックスされた合計に影響します。

 マスター音量コントロールの右側の上方にあるFXボタンを使うと、マスターエフェクトがミキサーウィンドウ内に開きます。

コントロールは、オブジェクトとトラックエフェクトに同じように作用します。MAGIX マスタリングスイート (7108)も利用可能で、完璧なサウンドを生み出すのに役立ちます。

エフェクトウィンドウ



エフェクトウィンドウには、最も頻繁に使用するエフェクトが入っています。これらは、最初の時点では無効になっており、パソコンの処理性能に影響しません。エフェクトの名前をクリックすると、エフェクトのインターフェースが開きます。一度エフェクトプリセットを開くか、パラメータを手動で設定すると、エフェクトが有効になります。エフェクトが有効かどうかは、オン / オフボタンが点灯しているかどうかで判断できます。



このボタンは、設定を変えずに一時的にエフェクトをバイパスするのにも使えます。

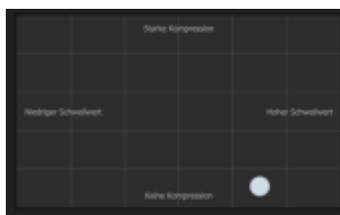


このボタンをクリックすると、追加のエフェクトが有効になります。



このボタンを使って、ウィンドウからエフェクトを取り除きます。無効になっているエフェクトはパソコンの処理能力を必要としないため、このオプションは主にオーバービューのメンテナンスに使用されます。

このエフェクトユニットのインターフェースは、スライダーコントロール、ノブ、およびボタンで操作します。個々のエフェクトの記述で、より詳細な情報を提供します。いくつかのエフェクトには、二つの特徴があります。



センサーフィールド: センサーフィールドでは、平面の周りの円を移動することで、二つのパラメータをコントロールできます。横方向および縦方向の位置が、それぞれのパラメータに対応します。



A/B: そのエフェクトのプリセットを選択し、手動で変更を加えた場合は、オリジナルのプリセットサウンドと新しいサウンドを、A/B ボタンで比較できます。

個別エフェクトのプリセット

ウィンドウ内の各エフェクトには、クリックするだけで簡単にロードできる一連のプリセットがあります。マウスホイールを使ってリストをスクロールできます。サブホルダーを持つリストもあります。リストはそれぞれ「リセット」サブホルダーを持ち、さらにそれは「標準設定」と「ダイアログを開く前の設定」のエントリーを含んでいます。これらは、エフェクトを完全にリセットしたり、前回の値にセットする作業に使用できます。



右側の矢印をクリックすると、リストを非表示にできます。

- i** アドバイス: プリセットは、多くの場合、各エフェクトの制御要素を通して通常アクセスできるより、多くのエフェクトパラメーターを含んでいます。ノブを調整し、利用可能なプリセットを試してみるための時間を持つのは価値あることです。

テンプレート

エフェクトプリセットのフォルダを開きます。オーディオとビデオエフェクトの各プリセット、ならびにタイトルテンプレートも、最終的にこのフォルダに保存され、それによって徐々にユーザー自身のプリセットの完全なライブラリが作成されます。



この記号または G キーを使用して、テンプレートを開くことができます。

左側のボタンは、オーディオエフェクト(「Audio FX」)、タイトルテンプレート(「Titles」)およびビデオエフェクト(「Video FX」)のフォルダを開きます。

これらは、最も重要なエフェクトとエフェクトコンビネーションのための広範囲なプリセットを含んでいます。プリセットはプレビュー機能を備えています。そこでは、クリックによってエフェクトのサンプルを聞くことができます。プリセットを、アレンジャーのオーディオオブジェクトにドラッグ&ドロップすることができます。

エフェクトは、ドラッグ&ドロップでも追加できます。マウスを使用して、対応するオブジェクトにファイルをドラッグするだけです。

- i** ヒント: オーディオエフェクトを右クリックのコンテキストメニューからオーディオオブジェクトに配置した場合、そのオーディオエフェクト (792) のダイアログが開き、より詳細な設定が可能になります。

オブジェクトエフェクトウィンドウ内の適用されたエフェクトデバイスのそれぞれの現在の設定は、エフェクトプリセットとして一緒に保存することができます。例えば、それによって、それらは別のオブジェクトに利用することができます。自身のエフェクトプリセットを保存するには、「エフェクト」>「オーディオ」>「オーディオエフェクト保存」と操作してください。自身のテンプレートも、テンプレートウィンドウの中で用意されることとなります。



アレンジャートラックヘッダー (735) 内のトラックエフェクトメニューの楽器タイプに応じて分類された、トラックエフェクトのためのプリセットを見ることができます。

このメニューで、あなた個人のエフェクト設定を保存/読み込む、またはトラックエフェクトを完全にリセットすることができます。

リバーブ



リバーブエフェクトを使うと、録音時にリアルなリバーブアルゴリズムを適用でき、音に深みが出ます。

空間シミュレーションプリセットは現実に近い音響空間効果を再現するために用い、リバーブプリセットはより人工的なリバーブ効果を生み出します。

リバーブエフェクトの音声は、以下のパラメーターでコントロール可能です:

部屋のサイズ: 部屋のサイズ(またはプレートとスプリングのシステム)を指定します。部屋が大きいほど、壁や物体との間で音が飛ぶ距離が長くなります。[サイズ]設定を低くすると、個々の反射物間の距離を小さくできます。これにより共振が起きるため(周波数帯域の強調現象)、リバーブが長すぎると圧迫感のある音になります。

音質: エフェクトの音響特性をある程度調節できます。このコントローラのエフェクトは使用したプリセットで決まります。室内では[音質]コントロールはリバーブの高音側(暗から明)の抑制と、信号のプリフィルタリングに使用します。プレートとスプリングのプリセットを使って、フェーダーが低音側の抑制度も決定します。

リバーブ時間: このノブにより、リバーブ時間を調整し、吸収される度合いとリバーブの減衰度を決定します。

プリディレイ: リバーブ部(「ミックス」と早期反射が音の空間認知に大きな役割を果たします。早期反射の認知に必要な時間を「プリディレイ」と表現します。音源が近い場合、リバーブ部は通常低く、早期反射は直接音より明らかに遅れて耳に届きます。逆に、音源が遠い場合、リバーブ部は通常高く、早期反射は直接音とほぼ同時に耳に届きます。プリディレイの長さは音源とリスナーの[距離]の認知を変えるのに使うことが可能です。

ミックス: このコントローラでは、オリジナルと編集後の信号ミックスの割合を設定します。室内ではエフェクトの割合を増やすことで、信号を室内により深く移動させることができます。

基本

日常の経験から、全ての楽器が全ての部屋にマッチするわけではないことはわかっています。このため、いくつかの「バーチャルな」部屋を設計しました。ただし、適切なパラメータを見つけることは依然として重要です。ここでは、実際の部屋とバーチャルな部屋でのサウンドの印象を決めるパラメータを、いくつかを取り上げます。

- **ルームサイズ:** 部屋が大きいほど、壁や物体との間で音が飛ぶ距離が長くなります。私たちの脳は、この時間差から大きさを「計算」しています。
- **サイズの印象は、主に最初の反射や弱いエコーで決まります。(拡散した)リバーブには気づきません。**
- **残響時間は、主に壁、天井、床の構成に影響をうけます。残響時間は、周波数に大きく依存します。例えば、カーテン、カーペット、家具、コーナー等を持つ部屋では、何もなくタイル張りの部屋よりも、高音と中音がより減衰されます。**
- **反射密度:** 最初の反射のシーケンスは特に重要です。認識できるエコーが多く、またそれらが離れて聞こえるような部屋では、特に生き生きとしています。
- **拡散:** 簡単なリバーブ装置は、反射が大きくなればなるほどより複雑になることを考慮していません。それらは、始まりのところで最初のエコーを不鮮明にします。そして、それは多くの信号において、人工的で「平面的」なものに聞こえます。リバーブエフェクトは、

実際の部屋のように機能します。リバーブの開始時に個々のエコーが聞こえますが、リバーブ時間内に拡散ノイズとしてフェードアウトするまで、互いに反射します。

24のプリセットには様々な部屋が含まれ、それぞれに特定の楽器と用途が想定されており、内部パラメータは用途ごとに最適化されています。しかし、スライダを使って、部屋の特徴のほとんどを変えることも可能です。

部屋に加え、長時間人工的にリバーブを作り出す2種類のデバイスタイプも用意しています：プレートリバーブとスプリングリバーブです。

プレートリバーブは金属プレートで構成され(多くの場合厚さ0.5から1m²、またはそれ以上)、マグネットとコイルで動かします(ラウドスピーカーと同じ)。リバーブプレートでは、「タップ」と呼ばれるものが様々な位置に設置されています。これらは、ギターでいうピックアップに相当するものです。これらのタップのいくつかを組み合わせると、完全な信号を構成します。リバーブプレートは、大変高密度のサウンド(拡散性の高いもの)を持っています。直接のエコーは聞こえません。したがって、パーカッション素材に最適です。ボーカルでは、プレートリバーブが「心地よい」効果を生み出すことができます。

スプリングリバーブ: スプリングリバーブと聞くと、ギターやキーボードの、特に古いアンプを思い浮かべるでしょう。これらのアンプの下には、2個または4個のスパイラルが防振台に設置されています。リバーブプレートと同様に、電気信号を機械的な信号に変換するシステムとその逆のシステムを使用します。スプリングリバーブには様々なデザインとサイズがありますが、全てほとんど似たようなサウンド、典型的にはスプリングが動いた時の「ブロイング」サウンドになります。これはスプラッシングと似ています。リバーブが消え去ると、スプリングの基本ピッチがはっきりと聞こえます。さらに、周波数帯域は、スパイラル内の消失と使用するピックアップ/トランスミッターによって制限されます。それにもかかわらず、またはおそらくこれが原因で、サウンドは独特であり、特定の音楽スタイル(ダブやレゲエなど)のサウンドにはスプリングリバーブが不可欠です。

プリセット

プリセットは、その他のパラメーターと共に変化させることが可能な、様々な部屋環境のアルゴリズム用の基本設定を指します。このため、それらは単なるパラメーターセットに留まりません。

プリセットは、楽器ごとに前もって分類されています。しかし、どの楽器にどのプリセットを使うかは、自由に選択することができます(そして、選択するべきです)。特に、部屋には異なる特性があり、はっきりとしたものもあれば、繊細なものもあります。密度の高いアレンジメントでは、私たちは一般に、多くの聞こえる反響と僅かの拡散を使ったリバーブを推奨します。一方で、より豊かな雰囲気を作り出すために、最小のアレンジ曲にプレートリバーブを使用することもできます。

ただ、リバーブをかける楽器は、多すぎないようにしてください。場合によっては、楽器をサウンド全体から独立させるために、少しのミキシングで十分です。サステインで曲のテンポを調整するのもお勧めです。例えば、トラックが高速であれば、リバーブは短くなります。そうでない場合は、サウンドは簡単に消えてしまい、目立たなくなります。

プリセットとプリセットの特徴についてのリストを、ここに表示します:

ドラムおよびパーカッション

ドラム: スタジオ A: 小さな部屋、高いディフュージョン、打楽器に適しています

ドラム: スタジオ B: A よりも僅かに大きく活気があります、中程度のディフュージョン、はっきりと聞こえる最初の反響、信号はA よりも近く感じられます

ドラム: 中程度の大きさの部屋: 中くらいサイズの部屋、抑え気味のリバーブ、ディフュージョンは中程度、最初の反射は比較的少ない

ドラム: 空のホール: 中程度の大きさの空のホール、中程度のディフュージョン

ドラム: スネアリバーブプレート A: プレートリバーブ、ディフュージョンは大、比較的明るい特性の音になります。リバーブプレートの典型的なヒス音

ドラム: スネアリバーブプレート B: リバーブプレート、ディフュージョンは大、高音と低音でわずかに減衰、時間がたつにつれ中間に音が移動、ステレオのパノラマはAより狭くなります。

ボーカル

ボイス: メインホールA: スタンダードなホール、例えばモニタリング / 録音用、中くらいのサイズの部屋、ディフュージョンは中程度、サステイン時間は最小

ボイス: メインホールB: Aと同様、ただし小さいホール(Aよりディレイ時間が長い)、よりはっきりした反射パターン、より長いリバーブ時間

ボイス: 初期反射: 中程度の大きさの部屋、残響は低い、非常にはっきりした初期反射パターン、例えば広がるボーカル用に使用

ボイス: 暖かい部屋: 小さな、くつろげる部屋、暗い性格

ボイス: スタジオリバーブプレート A: ディフュージョンが中程度のリバーブプレート、ややダークな調整、広範囲のサウンドが特徴的

ボイス: スタジオリバーブプレート B: Aと同様、ただしディフュージョンはより大きく、明るめから中程度のサウンド調整、わずかにピンテージの特徴

ボイス: 大ホール: 大ホール、ディフュージョンは中程度、比較的長いリバーブ時間

ボイス: カテドラル: ディレイされたアタック、複雑なエコーパターン、ある程度強い反射、ダークなボイス調整、長いリバーブサステイン

ギター

ギター: スプリングリバーブ モノラル A: スプリングリバーブを模したものの、スプリングの典型的な振動音、限定された周波数帯域

ギター: スプリングリバーブ モノラル B: Aと同様、わずかに広い周波数帯域、更に大きいディフュージョン

ギター: スプリングホール ステレオ A: スプリングホール モノラル A と同様、ただしチャンネルごとのスプリング / トランスミッションシステム(L/R)、システムを機械的に連結することで、残響をステレオフィールドの中央に合わせる

ギター: スプリングリバーブ ステレオ B: Aと同様、わずかに広い周波数帯域、更に大きいディフュージョン

キー(ピアノ、シンセサイザー)

キー: ステージリバーブ: ステージのある大きい部屋、最初の反射は複雑で大きく、アタックはややディレイ、中程度の残響

キー: ピアノリバーブ: コンサートホール、長い残響、中程度のディフュージョン、最小限のダーク調整

Aux(ミキサーのFXトラックへのエフェクト送信に使われます)

Aux: ルーム: 標準的な部屋で、AUXパス、ミックスは100%、ディフュージョンは中程度、はっきりした最初の反射、少ない残響

Aux: ホール: 中程度の大きさのホール(100% ウェット)、ディフュージョンは中程度、短い残響

Aux: プレートリバーブ: リバーブプレート(100% ウェット)、ディフュージョンは大きく、明るく軽い調整

Aux: スプリングリバーブ: リバーブスプリング(100%ウェット)、高いディフュージョン、やや中間的なサウンド特性

エコー



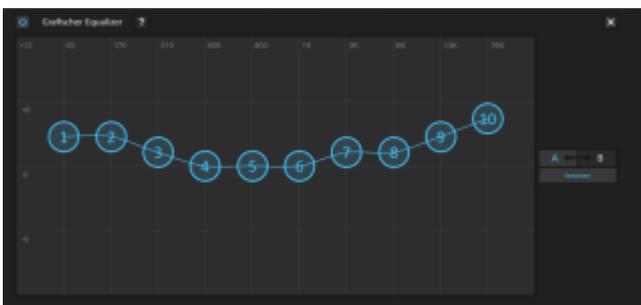
ディレイ: 個々のエコー間の間隔を設定します。コントロールが左に行くほど、次のエコーまでの間隔が短くなります。

フィードバック: エコーの量を調節します。ダイヤルを完全に左に回し切ると、エコーの効果はありません。完全に右に回し切ると、エンドレスで繰り返されるようになります。

ミックス: このフェーダーは、未処理のオリジナルサウンド(ドライ信号)が、どの程度エコー(ウェット信号)に影響されるかを決定します。

グラフィックイコライザ

グラフィックイコライザーは周波数スペクトルを10のエリア(バンド)に分割し、それぞれに別のボリュームコントロールを備えます。これにより、単なる低音のブーストから完全なディストーションまで印象的なエフェクトを数々作成できるようになります。注意: 低周波数が過剰にブーストされると、全体のサウンドレベルが大幅に高まり、ディストーションを引き起こす可能性があります。その場合、全体の音量をエフェクトラックの下部中央にある、「マスター音量」を使って調整します。



1-10ポイント: 10個の周波数レンジは、10個の音量コントロールを使い、個々に大きくしたり小さくしたりできます。

A/B: そのエフェクトのプリセットを選択し、手動で変更を加えた場合は、オリジナルのプリセットサウンドと新しいサウンドをA/Bボタンで比較できます。

リンク: この機能を使うと、周波数レンジをランダムに組み合わせ、各周波数帯域で人工的な音が誇張されないようにします。

ダイナミクス



ダイナミクスは、ダイナミックな音量制御を自動で行います。全体のダイナミクスを制限し、音量の大きなパッセージでは大きのまま保ち、音量の低いパッセージでは音量を上げていきます。

プロセッシングは、高音質のスタジオ機器と同様の「先読み」方式で実行します。アルゴリズムは、突然レベルピークが上がっても「驚く」ことはないため、ピークの過変調やその他のアーチファクトはありません。

しきい値: ボリュームのしきい値を設定します。しきい値の上または下に圧縮が適用されます。

レシオ: このパラメーターは、圧縮量をコントロールします。

アタック: 上昇するサウンドレベルのアルゴリズムの反応速度を設定します。アタック時間が短いと、音量が急激に上がったり下がったりするため、意図しない「ポンピング」音が作成されます。

リリース: 下降するサウンドレベルのアルゴリズムの反応速度を設定します。

ゲイン: ゲインコントローラは、圧縮された信号を増幅します。

A/B: そのエフェクトのプリセットを選択し、手動で変更を加えた場合は、オリジナルのプリセットサウンドと新しいサウンドを、A/B ボタンで比較できます。

テンポ・ピッチ / リサンプル



このエフェクト装置では、オブジェクトの速度やピッチを変更します。

i 注意: このエフェクトは、プロジェクト内でループを異なるオリジナルテンポで使用した場合、または後ほどプロジェクトのテンポを変更した場合に、自動的に開始することがあります。このエフェクトは、ストレッチマウスモード (744)を使用する場合にも使えます。編曲者についての詳細な情報は、オーディオオブジェクトの章の再生のテンポやピッチの変更 (747)を参照して下さい。

テンポ: このコントロールは、ピッチに関係なくテンポを変更します(「タイムストレッチング」)。オブジェクトは、トラックで圧縮またはストレッチされたようになります。

ピッチ: このコントロールでは、オブジェクト速度に関係なくピッチを変更します(「ピッチシフト」)。

+/- ボタン: これを使うと、半音ずつピッチを変更できます。

設定: このボタンを押すと、設定ダイアログが開かれ、テンポとピッチを補正するアルゴリズムを設定できます。

- **Élastique Pro:** デフォルトではこのアルゴリズムが使用され、ほとんどのオーディオ素材に最適な結果をもたらします。
- **Élastique Efficient:** このアルゴリズムはパソコンの消費電力を抑え、結果的に音質が低下します。
- **モノフォンボイス:** これはソロボーカル、スピーチ、ソロ楽器のアルゴリズムです。これはボーカルチューン (710)エフェクトにも使用します。
- **リサンプリング:** このエフェクトは、レコードやテープの高速または低速再生に対応します。テンポが変わると、ピッチも同時に変わります。この機能は、ほとんど処理時間がかからないため、例えば「ミッキーマウス」の声のエフェクトやドラムループ用によく使用されます。

i 注意: その他のアルゴリズム(例えば、ビートマーカーストレッチング)は、古いサウンドプールサンプルに使用可能です。このアルゴリズムは、古いMAGIX Music Makerプロジェクトサウンドも、Movie Edit Proの新しいバージョンと変わらないことを保証します。しかし、このサンプルを現在の標準アルゴリズムÉlastiqueに変更し、設定ダイアログを終了した後、再びこのアルゴリズムを使用することはできません。

ボーカルチューン

ボーカルチューンエフェクトは、オーディオオブジェクトのピッチ進行の編集に利用することができます。一方で、「歪められた」ボーカルの一節のバランスを取り戻す作業にも使えます。ご希望であれば、ほとんど聞こえないようにしたり、あるいは劇的に歪めたりすることもできます。

メロディーラインをピアノロールに完全に変更することも可能です(MIDIエディター (771)を参照)。

ピッチを適切にカスタマイズするためには、もちろんオーディオ素材のオリジナルピッチがわかっている必要があります。機能のための基礎は、それゆえに事前に素材のピッチ解析を行うことです。この機能は、基本的にソロヴォーカルやソロ演奏、スピーチのような、調性のモノラルなオーディオ素材を対象にしたものです。リバーブ、コーラスおよびバックグラウンドノイズのような、ポリフォニックな素材に対しては、良好な分析結果を提供しません。

分析機能は、ヴォーカルチューナーが開かれると自動的に始まります。大きなオブジェクトでは、分析に時間が掛かります。分析の後、オーディオオブジェクトは、検知されたピッチに応じ

で個別のスライスに分割されます。スライスオブジェクトは、大なり小なり曲のノートに対応しています。ノート内のピッチの乖離が過度に大きいか、オーディオコンポーネントが分析を阻害するノイズ成分を含んでいる場合、1音符当たり2~3のスライスオブジェクトになります。



- ① スライスオブジェクト: スライスオブジェクトの中間ピッチは、スライスオブジェクトの内側のピッチのセット進行から独立して、グラフィックの中での位置を決定します。
- ② ピッチカーブ: 結果として生じるピッチ進行は、黄色のピッチカーブで示されます。オリジナルのピッチ進行は、青のピッチカーブで示されます。
- ③ 選択されたスライスオブジェクトは、ムーブツールを使って編集することができます。(下記参照)
- ④ 縦軸はピッチです。対応するノートは、左の境界にピアノキーボードとして表示されます。個々のキーは、それらをクリックすることで(グレーで表示されます)ピッチグリッドから削除することができます。
- ⑤ アレンジャーと同様に(740)、表示された時間部分またはピッチ範囲は、+/- ボタンとスクロールバーで操作することができます。
- ⑥ 左下の再生ボタンと停止ボタンは、プロジェクトの再生の開始と停止に使うことができます。S は、ヴォーカルチューナー内でオーディオオブジェクトをソロで演奏する操作をします。
- ⑦ ツールは、ピッチを編集するものです(以下参照)
- ⑧ 「自動」は、ピッチの自動修正です
- ⑨ 「リセット」は、全ての編集を削除し、全ての設定をオリジナルの状態に戻します。
- ⑩ ピッチグリッドは、自動ピッチ修正のために起動します。
- ⑪ ナチュラルネススライダーは、自動ピッチ修正の強度を設定します
- ⑫ 「バイパス」は、エフェクトを一時的に無効にします

ピッチの編集

ピッチ編集用に3つのツールが用意されています:



プッシュツール: スライスオブジェクトをクリックするだけで、それらを編集のために選択することができるツールです。

Ctrl + クリックによって、個別のスライスを複数選択することができます。編集領域の空白域をクリックし、選択したフレームをドラッグするのは、複数のスライスオブジェクトを一度に選択する

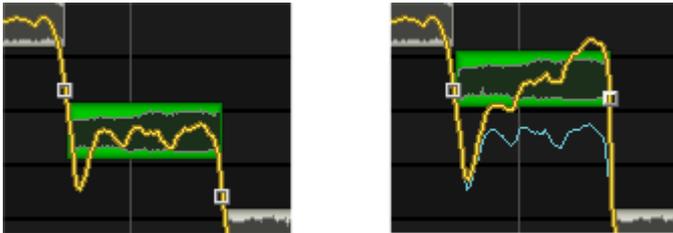
もう一つの方法です。選択されたスライスは、それから縦に移動させることができます。すなわちピッチの移動です。

ピッチグリッドがアクティブであれば、スライスオブジェクトは常に半音階の半音で正確に切れます。



特定のキーに対して(例えばGマイナー)スナップ機能を制限したい場合は、ピアノキーボードの個々の音符をクリックにより無効にすることができます。選択したオブジェクトがプロジェクトフォルダに追加されます。

スライスオブジェクトの境界部分に、ハンドルが二つピッチカーブ上に生成します。ハンドルを動かすことで、基本周波数内の変化(ビブラート)を保持しつつ、ピッチ特性を増減できます。



一番端にあったハンドルを上を動かして、ピッチ進行を上昇します。小さなピッチ変動については変更されません。

各ピッチのスライスをダブルクリックすると、対応する半音からのピッチ変動を +/- セント単位でより正確に入力できます。



カットツール: このツールを用いるとスライスオブジェクトをカットし、個別に編集可能なスライスオブジェクトを二つ生成することができます。カットすることでスライスオブジェクトが影響を受けることはありません。

しかし、切り取り時にスライスが動く可能性はあります。これは、表示されているスライスのピッチが、スライスした範囲内の全ピッチにおける平均値でしかないので。



描画ツール: このツールを使用すると、ピッチカーブを直接描画できます。シフトキーを押しながら描画すると、描画カーブの始点から現在のマウス位置まで直線が描かれます。

スライスしたオブジェクトの範囲を超えてピッチカーブを延長した場合、二つのスライスオブジェクトがつながります。

自動ピッチ修正

ピッチ描画機能の横に、自動ピッチ修正用の「自動」機能があります。自動 ボタンを押すと、選択した全スライスオブジェクトを隣接する半音へと移動します。

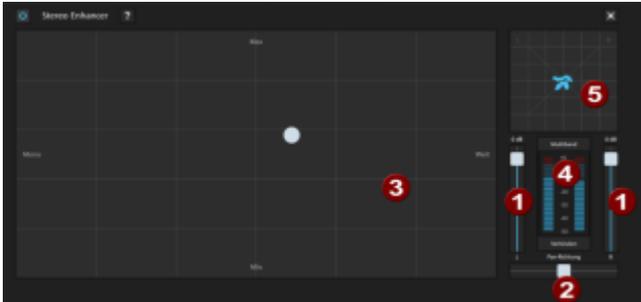
ピアノのキーボード上で各鍵盤をクリックすると、単音を無効化することができます。修正処理により、ノートが隣接する半音へと移動します。こうすることで、キーの中の特定音への自動修正を制限することができます。

「ナチュラルネス」スライダは、元のピッチ進行をどの程度保持するかを決定します。値が小さければ声のもつ自然なビブラートが完全に「平坦化」され、有名な「シェール効果」が現れます。

ステレオ エンハンサ

ステレオエンハンサを使用して、ステレオエンハンサ内のオーディオマテリアルの位置を決定することができます。ステレオ録音がぼやけて区別できない場合、ステレオ帯域幅の拡張により透明度を増やすことができます。

最大化特性を使用してエコーを移動(例えば最前面)し、ステレオピクチャを改善します。



- ① ボリュームコントローラ: 各チャンネルごとに音量を調整し、パンorama全体を調節します。左右のレベルの低下が、コントロールボタンの下に表示されます。
- ② パノラマ: このコントローラを使用して、音源を中央からステレオパノラマに移動します。サウンドイメージの外縁の信号は変更されません。
- ③ 帯域幅/最大化センサーフィールド: 基本のバンド幅を、モノラル(最も左)、変化のない帯域幅(ノーマルステレオ)、最大帯域幅(広い、最も右)の間で調整します。バンド幅を上げる(100を超える値)とモノとの互換性は消えます。つまり、この方法で録音すると、モノで聞いた場合にうつろに聞こえます。最大化では録音時の空間配置が強調され、モノとの互換性に影響なくステレオの透明度が増します。
- ④ マルチバンド: これは、ステレオFXとマルチバンドモードの切り替えに使います。ステレオ編集は、ミドル周波数のみに適用し、低音と高音は変化しません。
- ⑤ ステレオメーター(コリレーションゲージ): これによって、オーディオ信号のフェージングのグラフィックが表示されます。ステレオパノラマ内の信号の配置と、ステレオエンハンサの効果をチェックするのに使えます。モノラルとの互換性を保つために、表示されている「クラウド」は、常に幅よりも高くなければなりません。

パラメトリックEQ

パラメトリックイコライザーは、6つのフィルターバンドを持ち、音楽トラックのサウンドを調整するために使うことができます。各バンドは、通常「ベル型」のフィルターになっています。調整可能な周波数を中心とした、ある一定の周波数帯域内で、信号レベルのゲインを増加したり軽減したりすることが可能です。この周波数の幅を帯域と言います。帯域幅は、Q値により定義されます。Q値が高いと、フィルターの幅は狭くカーブは急になります。

特定の周波数レンジ(Q値が低い)を上げたりカットしたりすることで、基本サウンドをより「深く」(ミッドレンジが200から600 Hz)、またはより「エアに」(レンジ10 kHz)ミックスできます。特定の周波数(Q値の高い)を減少することで、ノイズ除去も可能です。



- ① センサーフィールド: センサーフィールドは、イコライザの周波数応答の結果を表示します。周波数は横方向に表示され、各周波数の増減は縦方向に表示されます。
- ② 1 から 6 の球体ボタンは、6 つの周波数バンドに対応します。お望みの周波数応答になるまで、マウスで操作します。バンド幅 (Q 値) は、マウスホイールで調節することができます。
- ③ グラフィック画面の下のフェーダーは、現在選択している帯域のパラメータを表示します。各帯域の値を詳細に設定するには、つまみを使用します:
- ④ 周波数: 個々の帯域の中心周波数は、周波数コントローラーによって、10 Hz から 24 kHz の間で設定することができます。周波数を自由に選択できることにより、優れた効果を得るために、複数のフィルタを同じ周波数に設定できます。
- ⑤ ゲイン: これにより、フィルターを上下に動かすことができます。コントローラをゼロに設定すると、周波数帯域を無効にでき、処理時間がかかりません。
- ⑥ Qファクター: ここで、個々のフィルターのQファクター(バンド幅)が設定できます。
- ⑦ 帯域 1 と 6 は、特別に3種類のフィルターカーブを使用できます。
 -  ピークキング: 中央の帯域に使用すると同じベル型です。
 -  シェルビング(基本設定): 設定した周波数から、徐々に周波数を増加または減少します。
 -  ハイパスとローパス: 設定した周波数から、高い周波数と低い周波数をカットします。
- ⑧ ピークメーターを使って、イコライザーの出力レベルを調整することができます。そして、その傍の出力増幅を使って、EQ 調整の結果としてのレベル変更のバランスを取ることができます。

ディストーション



これは、オーディオオブジェクトをさらに変調するディストーションツールです。

ゲイン: このフェーダーを使うと、ディストーションの程度が指定できます。

カットオフ周波数: ここでは、ディストーションを適用したい周波数帯域を設定できます。バンドパスフィルターを使うと、ある特定の周波数が強調されます。カットオフ周波数を100%にすると、フィルターが無効になります。

スレッショルド値: レベルが特定のしきい値を超えた場合にのみ、ディストーションを適用させることができます。それによって、静かな信号にはディストーションがかかりません。

ボリューム: ここではディストーションの音量を設定できます。これにより、ディストーションによる音量の急激な変化を均等にすることができます。

i ヒント: ビンテージディストーション ([♪116](#))をお試しください。または、オーセンティックなギターサウンド用のVANDAL SE ([♪120](#))アンプシミュレーターをお試しください!

フィルター

i 注意: このエフェクトは、古いバージョンとの互換性の都合上 MAGIX Music Maker1にのみ含まれています。パラメトリック6バンドイコライザー ([♪104](#))、またはビンテージフィルターを使用すると、さらにより結果が得られます! ([♪114](#))

フィルターはイコライザーと同様、特定の周波数帯域の音量をコントロールします。フィルターによって、ある周波数を完全に抑えることができ、強いディストーションを作り出すことができます。

周波数: ここではフィルターする周波数を設定できます。

レベル: ここではフィルターの強さを設定できます。周波数は増減することが可能です。

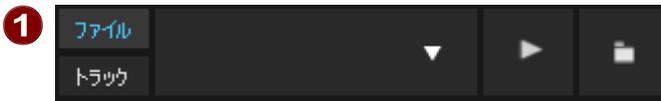
Qファクター: これにより、Qファクターを設定します。これは、増加する周波数周辺のフィルターのバンド幅を決定します。

ボリューム: ここではフィルタリングによる音量の違いを均等にできます。

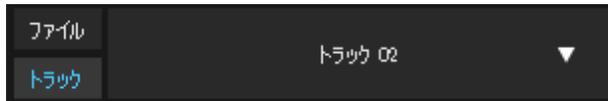
ボコーダ

ボコーダーは以下のように機能します: キャリア素材(例えば弦楽器やシンセコード)は、モジュレータの影響を受け、「話し」たり「歌う」ような印象になります。さらに、ドラムループのエリアを変調することで、リズムパートを作成できます。

これは、モジュレータの周波数特性(言語)を、キャリア(コード)に転送することで行われます。



ボコーダーのキャリア信号を選択します。矢印ボタンをクリックして、リストからあらかじめ決められたキャリアサンプルを選択します。キャリアサンプルは、小さい「再生」ボタンを押すことでプレビュー再生できます。フォルダアイコンから、別のキャリアサンプルをロードできます。



「トラック」に切り替えると、別のプロジェクトのトラック出力信号を、キャリアサンプルとして使用できます。



二重矢印ボタンをクリックすると、キャリアとモジュレーター信号が切り替わります。オブジェクトのオーディオ信号は、選択したサンプルまたはトラック信号で変調されます。

3 キャリア信号の音量は、中央の「キャリア入力」で設定します。

4 弦楽器、オーケストラ、広域シンセサイザー、シューツという音、風のノイズなど、全周波数を均等に含む素材は、キャリア素材に適しています。それでも足りない場合は、さらにホワイトノイズを「キャリアノイズ」フェーダーでミックスし、スピーチの明瞭さを上げることができます。

5 フィルターグラフィック: ここでは、周波数の進行を赤線で表示し、ボコーダーの出力を最適化します。例えば、左のエリアのカーブを下げることで、余計な低周波音をカットできます。また、右のエリアのカーブを上げることで、小さい高周波音を上げることができます。黄色い線はフィルターを持たない周波数曲線を、青い線はフィルターを持つ周波数曲線を示します。

- ⑥ **ダイナミックリダクション:** モジュレーター信号のダイナミクスに影響し、ボコーダーの変調深さを低下します。これにより、二つの余計な影響を防止できます。一つは、モジュレータ信号が出力信号にやや変調した状態で加わった際の音量変化で、ボコーダー音声のアウトプットが増える場合があります。もう一つは、呼吸やノイズの変調を防ぐために、モジュレータ信号の低レベル部分が無視されます。
- ⑦ **ダイナミックリリース:** モジュレータスペクトラムに対するボコーダーの調整速度に影響します。この値が増加すると、ボコーダーはモジュレータをもっと更にゆっくりとフォローするため、キャリアの音の変化がよりソフトにリバーブがかかった音になります。
- ⑧ **ミキサーでは、** キャリアとモジュレーター信号の一部を、ボコーダーの出力信号とミックスできます。あるトラックの出力信号が、ボコーダーのキャリアに使われる場合は、まずそのトラックをミュートにします。ボコーダーミキサーでは、再び聞こえるようにできます。

MAGIX マスタリングスイート

MAGIX マスタリングスイートは、ミキサーマスターチャンネルで使用される特殊エフェクトラックです。マスタリングスイートのエフェクトは、マスタリングの過程で使用し、ミックスされた音源の最終仕上げを行います。

自動マスタリング

自動マスタリングを使うと、過去や現在の音楽スタイル(例えば70年代のディスコ、90年代のクラブ、ジャズなど)に合わせたサウンドを自動的に作成できます。ソースマテリアルのサウンドは分析され、適切なイコライザーとダイナミックエフェクトが適用されます。

音楽スタイルを選択することから始めます。



MAGIX Music Makerで、プロジェクト内のオーディオ素材を解析します。

自動マスタリングの結果は、すぐに再生されます。クリックして違うスタイルを選び、比較することができます。



「オリジナル」を選択すると、編集後のバージョンとオリジナルを比較できます。

ステレオプロセッサ / パラメトリックEQ

マスタリングスイートのステレオプロセッサ (ア104) 及びパラメトリックEQ (ア104) は、オブジェクト、トラック、マスター用FXラックのステレオプロセッサ、パラメトリックEQと同じものです。

Multimax



マルチマックスは、3つの独立周波数帯域のあるコンプレッサです。ダイナミクスは、各帯域を独立して編集できます。

多帯域コンプレッサが「ノーマル」コンプレッサより有利なのは、ダイナミクスを編集する間に、「ポンピング」傾向やほかの意図しない影響を大きく低減できることです。例えば、低音のトップピークが全信号を「ドラッグダウン」することを防ぎます。

多帯域テクノロジーにより、各周波数帯域を別々に編集できます。

周波数帯域の設定: 周波数帯域の設定は、グラフィック上で直接変化します。セパレータの線をクリックし、移動してください。

ロー/ミッド/ハイ: このノブで、各周波数帯域の圧縮レベルをコントロールします。

リンク: このボタンがアクティブでフェーダーが調節されている場合、他のすべてのフェーダーは比例して変化します。しかし、ダイナミクスの編集方法には影響しません。

プリセット: Multimax では、2つのプリセットを使用し、さらに特別な機能を設定できます。

- カセット NR-B デコーダー: ドルビープレーヤーが使えない場合、MAGIX Music Maker では、ドルビー B + C ノイズ抑制デコーディングをシミュレートします。Dolby B または C で録音したカセットは、対応する Dolby なしで再生すると、曇った鈍い音になります。
- De-Esser: この特別なプリセットを使うと、スピーチ録音の際に混入した過大な風切音を除去できます。

アナログモデリングスイート AM-Track SE



AM-Track SEは純粋にアナログコンプレッサを模倣します。フルバージョンに含まれているテープシミュレーション (アナログモデリングスイート AM-Track) は、含まれていません。主な使い方

としては、各チャンネルのストリップまたはサブグループの信号を編集する、いわゆる「トラッキング」用です。「ビンテージ」設定でも圧縮は行いますが、一方でフルバージョンではそれ以外に「VCA」モードも用意されています。このプラグインは入ってくる信号数を認識し、モノとして信号を編集します。

i Am-Track SE の制限 フルバージョンとの比較:

- テープシミュレーション無し
- コンプレッサーには「VCA」モードはありません。プリセットと一緒に実装できるのは「ビンテージ」モードのみです。
- いくつかの上級者向け圧縮設定は、インターフェース、パラメータに組み込まれています:「アヘッド」(プレディレイ)及び「順応リリース」(自動リリースの切り替え可)が見つかりません。
(SEバージョンでは、自動リリースが常に有効となります。自動リリースは、「能力」コントローラの中央位置の設定値に対応しています。)

ビンテージモード

このモードでは、たった三つのノブを使うだけで、直観的に(耳で)ダイナミック編集を使用することができます。好きなだけ編集できますが、多くの場合、少ない処理ほど優れた効果を実現することに注意してください。

- ドライブ:「ドライブ」ポテンシオメーターを使うと、フィードバックのアンプ要素、すなわち探索回路が計算に使う信号強度をコントロールできます。さらに、初期「比率」は制限範囲内で変化し、「ドライブ」が多くなればなるほど圧縮比は高くなります。
- アタックとリリース: VCAモードで適用されるのと同じ基本条件が適用されます。しかし、検知後の実際のコントロール応答時間を変更するだけではなく、ディテクタの「一時ウィンドウ」も調整しなければなりません。さらに、フィードバック方法は、ある程度の予測不可能性をもたらします。このモードでは、あまり装置をコントロールすることを意図せず、装置に任せることを推奨します。
- 検出器HPフィルター: このハイカットフィルターは、2台のコンプレッサの検出回路の手前に配置されています。これを使って、特にバスやミッドをこれらのルールから除外することができます。サブグループやミックスダウン全体のような、低音や高音の情報を含む複雑な信号は、ほとんど「パンピング」アーチファクトを生成しません。これは、低周波信号が最も強力であるため、常にトリガー規制および容量中の別の周波数範囲を調整するためです。
- Auto Makeup Gain: 通常は、レベル低下の調整を連続的に行って、同じ最大レベルで「圧縮」を生成する必要があります。これがAuto Makeup Gainを有効化することにより実行されます。設定された作業パラメータから期待されるボリュームの差が指定され、マスター規制後に出力係数として適用されます。「クラシック」レベル低下およびアンプを手動で調整したい場合は、この機能を無効にできます。

- ミックス: 並列圧縮は、人気の「スタジオトリック」で、特に複合素材によるものです。オリジナル信号を追加して、ソースの瞬間的でスペクトルなバランスを保持します。ミックスコントロールをチューニングして、追加で圧縮できます。「混合」信号は特に目立たず、より透明で、ボーカルが「つぶれて」いないため、圧縮部分が一般的にオリジナルの追加をしない場合よりも高い低レベルとなっています。

ビンテージエフェクト

ギター、ベース、あるいはキーボードを演奏する人なら、「ビンテージエフェクト」スイートに気が付いているでしょう。これは、ライブ演奏で使われるアナログの「標準エフェクト」のデジタル版です。スタンプボックス表示を採用し、典型的なアナログサウンドのエフェクトを与えていますが、スタジオで使用するにも最適です。

ビンテージエフェクトスイートの全てのエフェクトは、ソフトな動作になります。内部ではパラメータが古い値から新しい値に、ソフトにフェードします。「ライブ」で再生時には特に目立ってしまいます。

アナログディレイ



このディレイを使うと、共通のディレイエフェクトでクリエイティブな演奏ができます。この場合の「アナログ」とは、例えば、典型的なスクラッチノイズを発生させることなく演奏中にディレイ時間を変更できることを意味します。その代わりに、テープ速度によって遅延時間の変更が行われ、システムが必然的に遅延を含んでいた古いテープエコー機器のように、ソフトにフェードアウトします。

ディレイに関して、「アナログ」は典型的なテープエコーサウンドを模擬できる、例えばテープ速度の揺らぎや再生時の高音減衰(「フィードバック」)を再現することも意味します。フィードバックには2バンドのフィルターがあり、設定に応じて、ダーク、ブライト、ミッドの繰り返しを作成できます。

これらのプロパティは、例えば繰り返しながら少しグライドし、サウンドの中央に移動するようなダブ/レゲエスタイルのエコーを作成するのに有効です。この場合、「アナログ」はディレイをデジタルにオーバードライブできないことを意味します。「ループした」繰り返しでも、信号を無限に歪ませることはできませんが、テープの場合のように少しずつ大きく歪ませて圧縮されます。

アナログディレイパラメータ

ディレイタイプ

ディレイタイプ (L+R): 左右のディレイ時間を別々にコントロールできます(以下を参照)。コントロールポットでスナップするノートの値を選択することができます。均等でシンクペーションしたノートの値として、1/2から1/32までが使用できます。ディレイ時間は、常にプロジェクトの現在のテンポと関係することに注意してください。

 リンクボタン: このボタンを押して、「ディレイタイプ」ポットを双方のチャンネルで同時にコントロールします。

ミックス: 元の信号とエコーの関係进行调整します。

モジュレーション

速度: 「ワウフラッター」バリエーションの速度。低速の変動(ワウ)は非常に軽い変動をもたらし、高速の値(フラッター)は激しい震えをもたらします。

深度: 変動の強さ。このコントロールを左に回し続けると、ピッチのモジュレーションがかからなくなります。繊細な「アナログ」感を出すには、コントローラーの設定を9時から11時の位置にすることを勧めます。

フィルター

「低」  このコントロールを右に回すと、徐々に低音周波数が減衰し、信号音が「薄く」なります。

「高」  ここでは逆のことが当てはまります。つまり、コントロールは高音を非常に軽く減衰させるだけです。完全に左に回すと、ディレイの繰り返しは次第に高音が少なくなります。

フィードバック

幅: これは、ディレイの繰り返しのステレオ幅をコントロールします。「ステレオエフェクト」は、両方のディレイタイプコントローラーの値が異なる場合だけでなく、設定が同じ場合にも機能します。これは、ディレイスイッチが内部で機能し、両方のチャンネル間のドリフトを最小限に抑えて、より多くの空間のエフェクトを生み出すために発生します。

「幅」機能を右に回すと、エフェクトが追加されます:ディレイのパンが増加します。これは一般に「ピンポン」エフェクトとして知られており、サウンドの空間品質を向上させます。

ドライブ: ここで繰り返しを定義できます。左に回すと、1回の繰り返しのみが発生します(フィードバックは非アクティブです)。右に回すと、フィードバックは事実上エンドレスとなり、繰り返しがなくなるまでに非常に長い時間がかかります。

実際のエフェクトの強さは、素材により異なります。フィードバックループが圧縮を通して指定され、「テープサチュレーション」エフェクトを使用するためです。ディレイに「大きな」信号を送った場合、圧縮により一定のレベルに上がるため、フィードバックは低い入力レベルよりも長くなります。「純粋なデジタル」のディレイに慣れている場合、これに慣れるまでに少し時間がかかることがあります。ただし、結果はおそらく「より生き生きとした」ように聞こえます。

フランジャー



「フランジ」エフェクトは、コーラスのものと同様ですが、技術的、歴史的背景は異なります。これは偶然の産物です: ある人物(ジョン・レノンだという人が多い)が、スタジオで再生中の連結された2台のテープレコーダーのうちの1台を、手で少し減速しました。その結果、2番目の音が1番目よりわずかに遅れたことで、周波数スペクトラムに打ち消される部分が生じ、コムフィルターと呼ばれるエフェクトが生まれました(双方の信号の重なりによりスペクトラムに、「ピーク」と「ロー」の部分が生じ、ちょうど櫛の歯(コム)のように見えることから)。

フランジングは、基本的にはコーラスエフェクトですが、ディレイ時間が短くなります(10秒未満)。「リリース」または信号の複製は、ここではハイライトされません。その結果は、よりクリエイティブな周波数応答の歪みになります。

「完全な」フランジエフェクトには、フィードバックが必要です。フランジ位置は、エフェクトを大きくするために入力に戻ります。フランジャーの「ジェットエフェクト」ともいわれますが、これはジェット機の離陸に似ているからです。

フランジャーパラメーター

スピード: コーラスと同様に、ここでモジュレーションスピードを定義できます。

深度: サウンド全体に関するモジュレーションの量。

フィードバック: 内部フィードバックの範囲。

モード: コーラスエフェクトと同様に、4つの異なる操作モードがあります。

標準: 1つの一貫したフランジングエフェクト。

デュアル: 2ボイス、パンoramaの左右に渡って表示します。コーラスと同様に、ボイス間のモジュレーションとディレイは独立しています。

クワッド: 4ボイス、パンoramaで左と右を交互に表示します。

クワッドパン: クワッドと同様ですが、追加の深度コントロールにより、パンorama内を移動する信号の強度(左右の間)が決まります。

フィルター



「フィルター」は、コーラスやフランジャーのような「モジュレーション」エフェクトです。ただし、ピッチと共にモジュレーションソースの周波数応答もコントロールします。これには、様々なフィルタータイプやモジュレーションサイズが利用できます。

適用できる範囲は、シンセサイザーサウンド(パッド上のフィルタースweep)やドラムループのクリエティブな歪み(例: バリエーション、フィル、など)です。ギターを使うと、典型的な「ワウ」エフェクトを作成できます: これはテンポの変調または特別なモードで、エンベロープカーブを変調することで行います。決定要因は、フィルター用に設定した周波数上の現在の信号の強さです。

フィルターパラメーター

速度: モジュレーション速度。これは、音価を1/1から1/16まで、直線または点線で調整できます。ディレイエフェクトと同様に、テンポ情報はプロジェクトから削除されます。

特徴的な機能は、コントローラーの最終段階です: 

テンポ同期が無効になり、信号レベルからのモジュレーションがコントロールされます。

周波数: ここで、フィルターモジュレーションの開始周波数を定義できます。これは通常、この周波数を超えて実行されます。つまり、フィルター周波数はモジュレーションによって増加します。

深度: このフェーダーは、モジュレーションの深度、つまりスピードフェーダー(上記の「エンベロープカーブモード」と呼ばれます)が入力周波数を上に移動する量を調整します。たとえば、「最大」効果が必要な場合は、「周波数」を左端に、「深度」を右に回します。

フィルタモード

ローパス  入力周波数を超える高域を大幅に制限する、レゾナンスのある急勾配の24dBオクターブフィルター。潜在的な用途: シンセインターフェースとドラムループのフィルタースweepに。

バンドパス  アプリケーションポイント周辺の周波数のみが通過します(レゾナンスを含む24dB)。たとえば、ギターの「ワウワウ」エフェクトに適しています。

ノッチ  別々の周波数を持つ2つの並列フィルター(-36 dB)は、一緒に移動し、2つのノッチで周波数応答を提供します。これを使用して、たとえばギターコードによって、面白いサウンドを作成できます。このエフェクトは「フェイザー」を思い出させるかもしれません。

ハイパス  基本的に、ローパスの反対のバリエーションです。アプリケーションポイントより下の周波数は大幅に減少します。テンポに基づいて音が薄くなるため、特にフルスペクトルが後で利用できる場合(たとえば、次のオブジェクトにフィルターがない場合)、個々のセクション(ドラムなど)に重点を置くことができます。

コーラス



コーラスペダルでは、ギターやシンセパッド用の特徴的な「浮いたような」サウンドを作成します。楽器にアコースティックな「深度」を加え、サウンドをパワフルにして、何度も使えるイリュージョンを作り出します。

コーラスサウンドは、ドップラー効果により作成します。この効果は日常的に経験しているはずです: 近づいてくる救急車のサイレンは、遠ざかるサイレンにくらべて高い音になります。このエフェクトは、初めに加速し、その後減速する音の速度の結果として生まれます。その結果として、音のピッチも変化します。音を聞いている位置に2つ目のサイレンがある場合、その2つの音の間に振動が生成されます(ちょうど2つの楽器のチューニングがずれた場合のように)。

コーラスでは、信号を少なくとも2つに分割します。直接音とエフェクト部分です。ダブルエフェクトは、エフェクトの短い信号ディレイにより作成します。

(この場合) 10-30ミリ秒以内の幅のディレイになります。これは、十分「エコー」として認識できる長さです。例えばギタートラックを複製する場合、時間も同様に短くなります。ミックスの短いディレイは、既にサウンドが「ダブルされた」ように聞こえますが、オーセンティックではありません。ここは、上記の「チューニングの外れた」エフェクトが入る場所です: エフェクト信号のピッチは、ディレイカーブを前後にそつと「ドリフト」することで、わずかに変調します。結果はフローティングエフェクトで、ドリフトの速度に影響をうけます。

コーラスエフェクト パラメータ

以下のパラメータを入力して、フローティングエフェクトをコントロールできます。

速度: モジュレーション速度。遅いタイムは静かで連続的なビートを作成します。ただし、高速はビブラートのように聞こえるか、極端な場合は水中にあるように聞こえます。

深度: モジュレーション深度。これは、速度がピッチ変調にどの程度影響するかを示しています。最大では、振幅は最大になります。最小位置では、エフェクトは静的なままです。

ミックス: ここでは、ダイレクト信号とエフェクト信号の混合比を設定できます。

モード: コーラスエフェクトの4つの操作モードを選択できます。

「ノーマル」: 直接信号とチューンを外したディレイ信号です。

ノーマル、ローカット: 「ノーマル」と同様ですが、低音は遅延信号でトリミングされます。たとえば、これはベースギターに有利です。「ダウンロー」のサウンドはクリーンで明確なままですが、効果は中域で顕著になります。

デュアル: 直接信号と2つのディレイおよびオフチューンパーツの組み合わせを提供します。これらの2つの「ボイス」は互いに独立して変調され、異なる遅延時間を持っています。これにより、単一の声だけの場合よりも、サウンドのキャラクターが生き生きとなります。また、このモードが「より広く」聞こえるように、ステレオパノラマ全体に分散されます。

クワッド、ローカット: ここでは、4つのボイスが有効になっています。これは、「通常のローカット」モードと同様に、中音域で効果を発揮し始めます。たとえば、タイトな低音周波数で深い「シンセパッド」を作成する場合に最適です。

i ヒント: ペダルの「ゴム引き」面(ロゴの下)をクリックすると、「実際の」モデルと同様に、A/B対比エフェクトのオンとオフが切り替わります。ちなみに、これはこのスイートのすべてのエフェクトに適用されます。

ディストーション



ディストーションペダルは、クランチやギターサウンド用の「高ゲイン」のディストorterです。もし典型的な「ブリティッシュ」アンプサウンドを好み、僅かな労力で素早くギター曲を録音したいと望むのであれば、このペダルが最適です。

典型的なEQカーブも含め、チューブプリアンプ回路の全ての値がモデルされています。増幅は「チューブに典型的」、つまりすぐには音が立ち上がりませんが、ハーモニックでソフトです。フルパワーでも、ペダルはギターとその設定にソフトに作用します(ピックアップの選択やトーンコントロールなど)。例えば、ギターの音量ノブを使うとディストーションへの影響が増えます。

ディストーションパラメータ

このエフェクトには3つのパラメーターしかありません。ただし、それらを相互作用させて、非常に可変的なサウンドを生成することができます。

- 低: 「ベース」コントローラー。これにより、ディストーションの前後の低音の量を設定できます。特にギターアンプのプレフィルタリングのタイプが重要で、その特性が基本サウンド

になります。ベースコントローラは、ギターの基本サウンドと目的のサウンド(「パワフル」「カット」など)により設定します。

- 高: 主に高音のシェアを、ディストーションの前後でコントロールします。外部ギタースピーカーをモニターに使用しない場合、コントローラを中間の位置、またはすこし右に設定するよう推奨します。これによって、全てのギターアンプが適したスピーカーなしに生成する「シャープな」高音が消えます。同時に、中間がより際立ち、サウンドが「キツな」感じになります。一方で、サウンドをニュートラルにしたい場合は、高音を強調することもできます。
- ドライブ: ディストーションのレベル。これは「バーチャルチューブ回路」(最大 60 dB)の操作に使用されるアンプをコントロールします。レベルが大きくなると、チューブがオーバードライブになり、典型的なディストーションを生成します。やや歪んだ音(「クランチ」)については、コントローラを最大10-11時の位置に設定すれば十分です。モデル回路は、パワーロックコードなどのための通常の「重み」を提供します。このコントローラを右に回すほど、信号の中間が前面にでてきて、「高いゲイン」のサウンドがよく聞こえるようになります。

i ディストーションエフェクトを、アンプシミュレーションと一緒に使うこともできます。

ビットマシン



オーディオ素材は、常にMAGIX Music Makerで高品質に編集できます。たとえば、「完璧でない」ローファイサウンドがドラムループやシンセサイザーサウンドで完璧に機能する場合があります。

80年代の最初のハードウェアサンプラーは、8または12ビットレートのローサンプルレートで動作していました。ビットマシンを使用すると、サウンドを変更して「アンティーク」な雰囲気を作り出すのは簡単です。

ビットマシンを使って、ホームコンピューターのミニマルでスクラッチなサウンドチップが普通であった頃の時間を取り戻せます。

ビットマシンでは、「アコースティックタイムトラベル」のゲートウェイを開きます。ここでは、アナログモデルに基づくサンプルレートの減少と、ダウンストリームフィルターが表紙されます。

さらに、エフェクトにはモジュレーションセクションがあり、個々のパラメータをオシレーター(LFO)または入力信号を用いてコントロールできます。

リダクション

ビット: ダイヤルコントロールで、素材の解像度をコントロールします。ダイヤルを左に回すと、16ビットのクオンタイズが行われ、CDの品質が向上します。コントロールが左に行くほど、信号のダイナミックが減少します。極端な場合(1ビット)、単なるオン/オフのみになります。

中間レベルでは、バックグラウンドノイズが増え、ダイナミクスが減るのが分かります。例えば、8ビットのクオンタイズは、48 dBのダイナミクスだけになります。素材がより静かなポイントだとノイズーな音、かなり静かなポイントだと「キャップされた」音になります。このエフェクトは、音が割れたり、「軋むような音」がし始めるまで、ダイヤルを左に回すと増幅されます。

サンプルレート: オーディオ素材は、内部サンプルレートを下げるために、このダイヤルで計算されます。ここでは、新旧のレート間の新しい分離比率が作成され、データストリームからのサンプルが、この比率に従ってさまざまなポイントで「ドロップ」されます。

i 注意: このセクションの2つの小さなダイヤルは、モジュレーションにて説明されます。

フィルター

ビットマシンのフィルターは、音楽電子機器で最もよく知られているフィルターの1つのデジタルモデルです。問題のフィルターは、古いオーバーハイムシンセサイザーで使用されていた「チェンバリン2極」フィルターです。これらのタイプのフィルターは、意外なほど音楽性の高いサウンドになります。また、ビットマシンで非常にクリエイティブな方法で使用することもでき、必ずしもアーティファクトを滑らかにするためだけに使用する必要はありません。

フィルターはローパスモードで動作します。設定に応じて、低周波数(または中)の素材を通過させ、高域と中域を減衰させます。

周波数: このダイヤルを使用すると、フィルターのカットオフ周波数を指定できます。フィルターは、この周波数の上で開始します。

レゾ: この機能を使用すると、カットオフ周波数付近の信号を大幅に増やすことができます(「レゾナンス」: セルフオシレーションのすぐ下まで)。これにより、シャープで切れの良いサウンドが可能になります。カットオフ周波数を変えると、そのエフェクトはさらにクリアになります。

ドライブ: 上記のように接続した個々のフィルタは、どちらも内部でオーバーモジュレーションする能力があります。「ドライブ」ダイヤルを使うと、オーバーモジュレーションの程度が指定できます。ダイヤルを回すほど、信号がオーバーモジュレーションされます。この場合、フィルターの内部作業のパラメーターが相互に作用します。ドライブが増えるとレゾナンスが弱くなりますが、同時に、音量、低音が大きくなるため、音響的に厚みが出ます。

i 注意: このセクションの2つの小さなダイヤルは、モジュレーションにて説明されます。

変調

モジュレーションセクションの設定を通じて、エフェクトを自動化できます。

ここには、いわゆる低周波発振器(LFO)があり、調節できる速度で共振を起こします。レゾナンスの速さとタイプを変更できます。

レゾナンスに影響を与えるには、リダクション領域とフィルター領域の両方で2つの小さなダイヤルを使用します。この4つのダイヤルに、モジュレーションのターゲットを表示します。

例: デフォルトでは、サンプルレートに設定されています。下の小さなダイヤルを、真ん中からどちらかの端に変えてください。ダイヤル値のモジュレーションは、サンプルレートに追加されます: LFOは、このパラメーターを部分的に操作し、サンプルレートリダクションはこのモジュレーションで反響します。

この技術を他のダイヤルで使うこともできます。メインダイヤルがいっぱいになっていないことを確認してください。この場合、モジュレーションは効果がありません。モジュレーションは、いつも設定値に追加されます。

i 例: 「ビット」ダイアルの下の小さなダイアルを左いっぱい回し (値: -50)、その横のダイアル (「サンプルレート」の下) を右に (+50) 回し切ってください。これで両方のパラメータが LFO に割り当てられました。これらは一緒には変化するのではなく、互いに逆に変化します。マイナスの設定は単なるモジュレーションの反転なので、コントロール信号が効果的に下がります。

モジュレーションセクションの波形

サインオシレーターでこの例を既に説明済みです。LFOには以下の形状があります:

- サイン波
- 方形波 (0 または 1 のみ、中間レベルなし)
- ランダム値 (内部のランダムマイザーが、設定速度でクエリーされる)

オシレーター速度

LFOの速度は「スピード」ダイアルで指定します。「同期」ボタンが有効な場合、LFOは曲の速度になり、ダイアルが音楽の値をロックします (1 / 4ノートなど)。これにより、音の歪みのリズムカルな経路が可能になります。この同期をオフにして、速度を手動で (Hzで) 設定することもできます。

「エンベロープフォロワー」でのモジュレーション

モジュレーションセクションには、4番目のボタン、オーディオ入力信号があります。このモードが有効な場合、「モジュレーションテンション」を抽出するために、信号そのものを呼び出すことができます。いわゆる「エンベロープフォロワー」は、入力信号の音量を継続してスキャンします。

i 注意: ビット マシンは、オーディオ信号のタイプを自動的に認識しません。このため、おおよその入力感度を「ゲイン」ダイアルで設定します。そのために、コントロールLEDを使用します: 信号のダイナミクスを検出することで、簡単に4つの小さなダイアルをモジュレーション深度に割り当てることができ、コントロール範囲全体を使用することができます。

エンベロープモードでは、「スピード」ダイアルはエンベロープの応答速度をコントロールするのに使われます (表示はミリ秒単位に切り替わります)。短い時間は高速な応答になり、長い時間はエンベロープの立ち上がり (おおよび下がり) がゆっくりになります。信号の複雑さに応じて、信号を試してみることをお勧めします。プリセットでは、おおよその方向だけが示せます。

Vandal SE

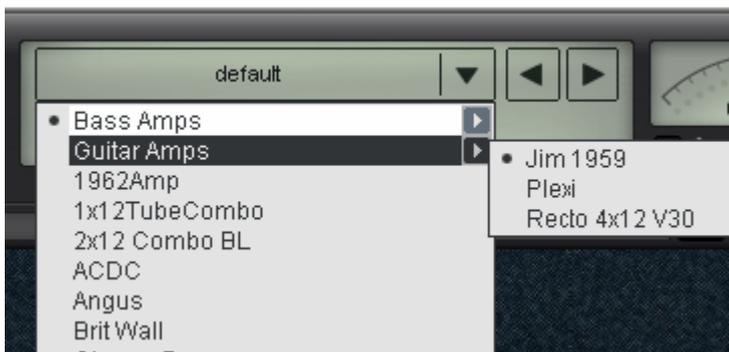


VANDALは、ギタリストやベース奏者のための完全なシミュレーション一式です。プラグインは、入力からストンプボックス、アンプ、マイクロフンスピーカボックス、処理後のスタジオエフェクトまで、全ての信号チェーンを全て最高品質でシミュレートできます。

プリセット選択を介したクイックスタート

Vandal SEで可能な全てのものを知りたくありませんか？自分で再生するか、プリセットの一部を使用してください。これらは、インターフェースの上端縁にあるリストを介して利用できます。

プリセットには、Vandal SEの主要要素であるストンプボックス、アンプ設定、キャビネットシミュレーション、スタジオエフェクト、および一連のコントロールパラメーターのすべての設定が含まれています。



チューナー

ギターが調音されていない場合、最高のアンプや最高のシミュレーションは無駄になります。これについて、VANDALは独自の半音階調音デバイスを提供します。アナログデバイスと同様に使用できます: VANDALは、(オクターブで) ストライクしたノートを自動的に表示し、ディスプレイによってずれを(セントで) 可視化します。



以下では、VALDALの主要コンポーネントについて説明します。ステーションは、信号チェーン内の位置に従って説明されています。

入力

最初にアクティブにしたいステーションは、入力コントローラーです。本物のギター又はベース設定を使う場合と同様に、最適に機能させるためには、可能な限り最高の入力レベルを保証することが重要です。これは、歪んだ音や自然な高ゲインの演奏スタイルにとってさらに重要です。これにもメータリングを使用します。

必要に応じて、ノイズゲートをアクティブにして、再生時に休止している間に入力信号を軽く抑制するように、ノイズゲートを調節してください。VANDALは、クラシックゲート上の入力をハードにカットせず、むしろ(ノイズが最も聴こえる)高音部で始まる信号エネルギーを介して微調整します。



ストンプボックス

実際の世界が、ギタリストやベース奏者に人気がある一連のエフェクトデバイスを「ストンプボックス」フォーマットで作成しています。また、これらのデバイスの豊富なパレットも含まれています。Vandal SEには、リスト中のエフェクトを装備できる4つの「ストンプスロット」が含まれています。このチェーン内で信号は左から右に流れます。全てのコントロールは一目瞭然なので、ここではその説明を省略します。



Vandal - アンプ

Vandal SEは、基本的に次の2つの異なるアンプを提供します: ギターアンプとベースアンプ。アンプのタイプは、選択されたプリセットによって決まります。

開発時、多くの有名なアンプブランドやモデルが含まれていませんでした。Vandal SEアンプから多くの異なるサウンド特性を得られることを保証するために、アンプは可変的に設定されています。内部的には、回路設計は実際のデバイスと完全に同じに機能します。しかし、いくつかの方法において、Vandal SEはそれが提供するサウンドの点で、独自の方向に進んでいます。

ギターアンプ

Vandal SEギターアンプは、3つの異なるプレアンプモードと、2つの切り替え式エンドステージモデルを提供します。これらの基本的な構成は、選択されたプリセットによって異なります。

ギターアンプは3つのチャンネルで設定されます。チャンネルごとのプレ・ポストゲインコントローラーを使用して(クリーン、クランチ、およびリード) 任意のミックス比を設定することができます。切り替えについて心配する必要はありません: アンプは、チャンネルが変更されたときにゲイン設定を記憶します。これらは、ソングの中の異なる再生スタイルのゲインプリセットです。



整音: Vandal SEアンプは、カーブEQと呼ぶものを備えています。例えば、単一のEQペダルを取り、アンプの前にその信号を少し整形すると、サウンドが劇的に変わることがあります。カーブEQは、これに似た動作をします: カーブEQは、個々のアンプステージ間の戦略的に重要な位置にあり(場合によっては、重なって)、次のステージによって歪められるまで信号をフィルターがけします。カーブを両方向に移動し、「周波数」コントローラーを使ってスペクトルをナビゲートしてください。これによって、アンプには完全に異なる特性が与えられます。

イコライゼーション: 実際のサウンド制御(「トーンスタック」)は、通常に機能します。Vandal SEは、低、中、高設定を提供します。全てが、本物のアンプ内の受動サウンド調節ネットワークのように機能するので、各コントローラーが互いに影響しあって多くのバリエーションを作り出します。

リバーブ: サーフやトワングは、オンボードスプリングリバーブを必要とします。モデリングについては、よく知られているリバーススプリングに依存しています。全てが、本当らしく自然に聞こえます。

ベースアンプ



ゲインコントローラーを大まかに設定した後、まず、バス信号がコンター回路で処理されます。このフィルタリングステージは、(より低い) 中間音をカットし、深いバスとハイを持ち上げることによって、「ラウドネス」機能に似た働きをします。これは、「インスタントスラップ」に似た類のものです。

次に、信号はコンプレッサーステージ(コンプ)を通過します。これは、シンプルですが非常にミュージカルな可視設計です: バストリガーは、信号を抑制するフォトレジスタに連結された光源です。これは、同じ原理に従って機能する、もっとも有名なベース奏者用スタジオコンプレッサー、すなわち Urei LA2A によって、既にお馴染みかも知れません。

可能な圧縮の後で、ドライブがベースサウンドを次のレベルに導くオプションを提供します。信号の飽和は周波数次第で発生します: 高レベルの歪みにもかかわらず、バスは比較的クリーンで曲線が付けられた状態のままです。

イコライズステージは、4つの周波数範囲を提供します。これによって、2つの中間周波数帯が可変となります。最後のマスターボリュームコントローラーは、最後のステージのボリュームを指定します。ギターアンプと同様に、エンドチューブは、感知できる範囲でかみ合わされます。

ラックエフェクト (FX1/FX2)

特に歪んでいる場合、例えばリバーブまたはディレイなどの増幅の前に、必ずうまく機能しないエフェクトがあります。通常、これらのエフェクトは、信号チェーンの終わりにより良く配置されます。

最終的な処理とエンリッチについては、実際の19"ラックデバイスのような2つの独立したスタジオ品質エフェクトを提供します。

多くのアルゴリズムがステレオ信号を作成します。シーケンサートラックが、ダクトを「ステレオモード」で動作させることに注意してください。



エフェクトユニットは、順次(連続して)または並行して選択的に作動できます。切り替えは、モードスイッチを介して行えます。

以下のアルゴリズムとエフェクトが利用できます:

- **モノ遅延 (ミリ秒とテンポの同期):** 遅延時間の自由な選択による、単純な遅延またはミュージカルラストによるシーケンサートempoとの同期。高フィードバック値の場合、エコーに自然性を持たすために減衰周波数を減少する必要があります。
- **ステレオ遅延 (ミリ秒とテンポの同期):** モノ遅延と同様に、2つのモデルが特徴です。反復は、異なるチャンネル(右側のフィードバックコントローラ、デュアルディレイ)またはピンポンモード(左側のコントローラ)で発生し、それによって信号が両側の間で入れ替わります。
- **コーラス:** 信号の変調デチューンによって、典型的な「フローティングシンマリングサウンド」を生成して「密にしたり」、ステレオフィールド全体に広げます。デチューニングは短い遅延によって実現され、その長さは変調によって変化できます。これによって、いわゆる「ドプラー」効果が発生し、信号を広げます。
- **フランジャー:** アルゴリズム的にはコーラスと同じですが、遅延時間が著しく短く、遅延が反復(フィードバック)で作動する点で異なります。フランジャーサウンドは、コーラスよりも「カッティング」が多く、アップフロントです。
- **フェイザー:** コーラスやフランジャーと同じ変調エフェクト。しかし、この場合デチューニングは発生しません。フィルターコンポーネントが、信号の「位相応答」(「位相シフター」の原理)を定期的に変更します。周波数スペクトル応答において特徴的なノッチが作成されず(コムフィルターエフェクト)。
- **ルームリバーブ/ホールリバーブ:** リバーブは、実際のリバーブの現実的なシミュレーションを提供します。ルームは、小規模から中規模のレコーディングルームの印象を作り出し、ホールは、コンサートホールの印象を作り出します。特長は、いずれのエフェクトアルゴリ

ズムも変調パラメータを提供することにあります。これによって、低いドーセージで共鳴を除去でき、高い数値でソフトなコーラスを作成できます。

- LoFi: このアルゴリズムは、その設定によって、サウンドに少しの「グリット」または信号破壊の特定の単位を与えます。サウンドの解像度から数ビットを盗むために、内部サンプルレートを好きなだけ下げてください。これは間違いなく型破りです...
- ビンテージコンプレッサー: 信号を少し濃密にするためには理想的です。このアルゴリズムは、Urei 1176 または単純なコンプレッサーペダルなどのスタジオレジェンドに似た、古いポピュラー回路設計を模倣します。いわゆる「FETビルディングブロック」は、入力レベルを介してボリューム並びに設定された圧縮率とアタックとリリースを簡単に、効果的に、かつ音楽的に制御します。
- 3バンドイコライザー: このサウンドコントローラは、バス、ハイ用のコントローラと(可変)中間音用の2つのコントローラを備えた従来のミキサーと同じように機能します。これにより、サウンドに最後の仕上げが追加されます。

ボリュームフォーマー

ボリュームフォーマーは、自動同期されたボリュームエンベロープであり、ビート同期またはフリーランニングLFOによって制御されます。音量コントロールの代わりに音量レベル(VCA)を操作するか、ローパス(LPG)またはハイパスゲート(HPG)を使用することができます。Volume Formerを使用してトレモロ効果を適用し、パッドサウンドをポンピングコードに変換したり(サイドチェーンをサポートしないホスト用)、またはキックドラムを分離するなどドラムループのリズミカルな側面を強調できます。アイデアをゲットするために、プリセットを試してみてください!

トリガーLFO

トリガーLFO(低周波オシレーター)は、定期的にエンベロープを起動させます。すなわち、例えばタイムを1/4に設定してエンベロープをすべてのビートに始動させます。



同期 (1)がアクティブな場合、トリガー周波数がホストのテンポに合わせて設定され、1/1(全音符または1回の小節を4/4ビートで)と1/64音符(非常に速いスタッター効果)の間のタイム(2)を選択することができます。エンベロープのテンポとフェイザーは、常にホストのテンポとビートの位置に従います。フリー (3)がアクティブの場合、トリガー周波数を0.2~25 Hzの間に設定できます。これはホストのテンポや再生ポジションにかかわらず、トリガーオシレーターはフリーで実行されます。つまり、プラグインがロードされた時のみ実行され、実際の起動時間は多少ランダムになります。

- i 一部のホストは、技術的な理由により再生スタート時にLFOをリセットする場合があります。
- i 同期モードとフリーモードの時間値は、独立したパラメーターです。いずれかのモードから他のモードに切り替えてタイムを変更すると、元のモードのタイムは、戻した時そのまま設定されています。

シフト値(4)でLFOのフェイザーを移動します。エンベロープの開始点を選択した時間の-50%から+50%にシフトできます。

エンベロープ



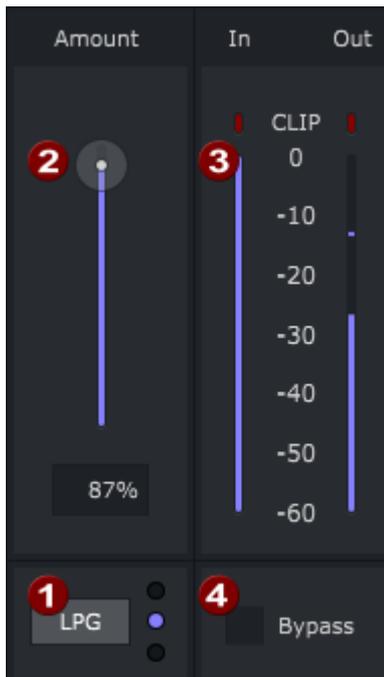
エンベロープとはAHDエンベロープのことであり、すなわちアタック(Attack)、ホールド(Hold)、ディケイ(Decay)の3つのフェイザーで構成されています。エンベロープはゲートモードまたはポンプモード(1)で使用できます。ゲートモードでは、エンベロープがアタック時間でボリュームを上げ、ホールド時間で最大レベルに維持し、ディケイ時間でボリュームを下げます。ポンプモードでは、エンベロープは水平方向にミラーリングされ、その逆も同様です: 最大レベルからスタートし、アタック時間でゼロまで減少し、ホールド時間でとどまり、ディケイ時間で最大まで戻ります。

(2)エンベロープの円形のハンドルをドラッグして、タイムスパンとカーブを調整します。以下の図には、数値も表示されています。(3)全体のLFO回路との比率(パーセント)で時間の間隔を設定します。

i 値が100%まで加算されないことに気付くでしょう。つまり、LFO回路よりも長いまたは短いエンベロープを設定できます。これによりエンベロープの一部のみ、またはLFO回路の一部のみのゲートを開閉することができます。

(4)ボリュームフォーマーのエフェクトは、エンベロープの背後にある波形ディスプレイで直接確認できます。

ゲート



VCA、LPG、およびHPGをゲートタイプスイッチ(1)で選択します。

VCA: エンベロープは、電圧を制御するアンプ(Voltage Controlled Amplifier)でボリュームを制御するため、すべての周波数が等しく影響を受けます。

LPG: エンベロープは、ローパスゲート(Low Pass Gate)でボリュームをコントロールします。ローパスゲートは「西海岸スタイル」のサウンドジェネレーターデザインに由来し、機能が異なります: 音量の低減は1ポールのローパスフィルターによって行われ、ここでエンベロープはカットオフ周波数を制御します(より高いエンベロープレベル= より高いカットオフ周波数 = 全シグナルからより多くがゲートを通る)。これによって、より自然な響きの音量が減少します。レベルが下がると高周波音が低周波音より早く削減されます。(サウンドソースが遠ざかっても、高周波音が最初に消えます。)

HPG: ハイパスゲートでは、ハイパスフィルター(High Pass Gate)がゲーティングに使用され、ここでは低周波音が最初に消えます。

Amount スライダー(2)は、Volume Formerの全体的なエフェクトを制御します: 0%に設定するとエフェクトが全く無くなり、100%にするとエンベロープレベルが0の時にボリュームが無音になります。入力レベルと出力レベルをピークメーターで確認できます。(3)

バイパスチェックボックスを使用して全体の効果をバイパスします。(4)。

非リアルタイム効果

上記の全てのエフェクトがリアルタイムで計算されます。一部のオーディオエフェクトは、リアルタイムで計算されません。エフェクトをオブジェクトに適用すると、設定ダイアログが閉じられた後にエフェクトを計算するためのオーディオマテリアルのコピーが作成されます。再生中は、エフェクトパラメータをリアルタイムで変更できません。しかし、再生中の追加の計算は必要としません。

このエフェクトを変更する時は、アンドゥ機能を使用してください。

スケッチャブルフィルタ

スケッチャブルフィルタを使用して、マウスで最もワイルドなフィルタエフェクトを描画します。グラフィックの左側は音の低周波数用で、右側は高周波数用です。テストをクリックして、リアルタイム再生をオンにします。

これで、赤線の変更を全て、すぐに聞くことができます。グラフィックの左側の「山」は低音を大幅に増加させ、右側の「山」は高音を著しく増加させます。多くの場合、レンジ全体でフィルターカーブを削除すると(つまり、ディスプレイの最低値に完全に設定すると)、面白い効果が得られます。これは多かれ少なかれ音を削除します。

上部の表示領域でマウスを数回クリックすると、個々の周波数レンジのみが聞こえます。このようにして、通常のドラムループをすぐに空想科学小説のようなサウンドに変えることができます。

リセットを使用すると、フィルターカーブをすばやく初期状態に戻すことができます。

アンチクリッピングオプションは、オーディオ素材の歪みを自動的に防止しようとします。

「音量」フェーダーコントロールでは、素材の音量をコントロールします。

フィルタースウィープ / モーフィング

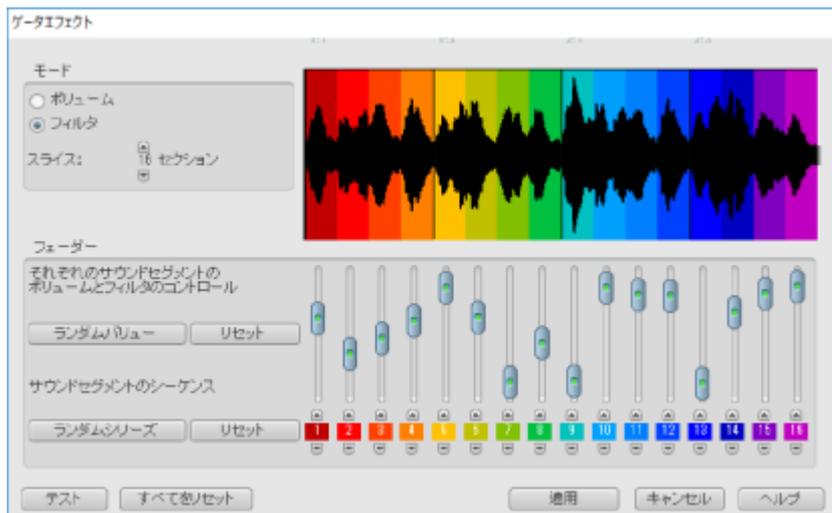
フィルタスイープとモーフィングを作成するオプションもあります。

1. これを行うには、右端のカーブ開始をアクティブにします。
2. これで、オーディオマテリアルの開始用に赤いフィルターカーブを描画できます。たとえば、ディスプレイの左側にある山(ローパス範囲)などです。
3. 「カーブ終了」を有効にします。
4. これで、オーディオマテリアルの終わりに青いフィルターカーブを描くことができます。たとえば、ディスプレイの左側(ハイパス範囲)の増加などです。
5. テストをクリックしてリアルタイム再生を開始すると、赤から青のカーブへのソフトフィルタースイープが聞こえます。

位相の反転

ステレオ信号で、チャンネルの位相を反転します。つまり、波形の上下を入れ替え、プラス側をマイナスに、マイナス側をプラスにします。こうすると、同じ波形のチャンネルの信号は打ち消し合います。その結果、ステレオイメージの右端と左端の位置だけを含む、特別な空洞音になります。この機能の欠点の一つは、ドルビーサラウンドシステムでは、リアスピーカーからだけオブジェクトが再生されることです。

ゲイター



この特別なエフェクトは、サンプルを「切り刻んで」所定の数(16から128)の部分に分けます。サンプルの再生時間全体にわたって分散させるステップ数を選択してください。それに加えて、個々のステップにフェーダーで音量を設定できます。そうすると、ハードセクションをソフトレベルと同じ方法で作成できます。

ゲイター機能はフィルターとしても作用し、面白いディストーションが作成されるので、テクノに使うとぴったりです。クールなサンプルを、それ自身のリズム以外の音から作り出す場合に役立ちます。

「デイビジョン」では、よりバリエーション豊かなサウンドを制作するために、16を超えるセクションを設定することができます。この場合、フェーダー設定は繰り返しになるので、ステップ17がステップ1と同じ値になります。

リアルタイムのモニタリング機能を使って、フェーダー変更を即座にコントロールすることができます。

互いに組み合わせることができる2つの操作モードがあります。ボリュームおよびフィルターカーブと並び替えです。

ボリュームまたはフィルターカーブ

フェーダーは、オーディオ素材の音量または音色を16(またはそれ以上)のステップで変更します。各フェーダーは、オーディオの16分音符に対応します。つまり、1小節ループは16分音符、2小節ループは8分音符などです。

面白いリズムカルなパターンは、たとえば、個々のフェーダーの音量を下げたり、音量を段階的に大きくすることで生じます。また、ランダム関数を使用してさまざまなグラデーションをすばやく作成することもできます。リアルタイムモニター機能により、一定の音響コントロールが可能です。

ゲイターの進行では、単純なストリングスやシンセサイザーのセクションからリズムックなサウンドを作り出したり、あるドラムループのビートを強調またはトーンダウンすることができます。

新規アレンジメント

フェーダーの下にある色分けされた数値フィールドを使用して、16ステップの再生順序を変更できます。したがって、たとえば、最初の16分音符から4番目の16分音符にビートを繰り返

すことができます。このため、フェーダーNr. 4の下の数字は数字 1 でなければなりません。色を使用することにより、ポジション 4 でポジション 1 の素材が再生されることが示されます。

パーツを並べ替えることで、1つのドラムループから多くのバリエーションをすばやく効果的に作成できます。

逆再生

ここでは、サンプルを逆にして、最後から最初まで再生できるようにします。この機能を使用すると、いくつかの非常に興味深いエフェクトを実現できます。特に、悪名高い「バックマスキング」(歌詞を逆再生する)があります。

プロジェクトの読み込み、保存、エクスポート

この章では、プロジェクトの読み込みと保存、作業のバックアップ方法、完成した曲のエクスポート方法について知っておく必要のあるすべてのことを学びます。

新しいプロジェクトを作成するには



新しいプロジェクトを作成するには、このボタンをクリックするか、ファイル > 新しいプロジェクト... を選択します。キーボードショートカット: Ctrl + N)

プロジェクトは、4トラックのプリセット数で作成されます。アレンジャーの対応するボタンを使用して、トラックを追加できます。

より多くのトラックですぐに開始したい場合は、プロジェクト設定ダイアログ(キーボードショートカット:A)を開き、デフォルト値の1つを選択します。このダイアログで行われたすべての変更は常に新しいプロジェクトのプリセットとして使用されるため、将来作成されるすべての新しいプロジェクトにもこの数のトラックが割り当てられます。これは、サンプルレートや自動バックアップなど、このダイアログで定義されている他のすべての設定にも適用されます。

プロジェクトの保存 / 読み込み

「プロジェクト」には、アレンジャー内のすべてのオブジェクトと、それらの位置、フェード、長さ、音量、およびすべての設定とエフェクトが含まれます。

つまり、プロジェクトを保存してMAGIX Music Makerを閉じることができます。プログラムを起動した後でプロジェクトをロードすると、外観とサウンドは以前とまったく同じになり、中断したところから続行できます。

プロジェクトは、「ファイル」メニューでMMMファイルとして保存され、再び読み込むことができます。

プロジェクトを保存する



プロジェクトを保存するには、このボタンをクリックするか、メニューでファイル > プロジェクトの保存に移動します(キーボードショートカット: Ctrl + S)。

プロジェクトが保存されます。プロジェクトを作成した後で初めて保存するときは、名前と保存場所を割り当てるように求められます。使用されるデフォルトの保存場所は、プログラム設定フォルダ(179)で指定された場所です。

場合によっては、何かを試してみて、プロジェクトの現在のバージョンを維持したい場合があります。この場合は、最初にプロジェクトを通常どおりに保存してから、ファイル > 名前を付けて保存...のメニューから新しい名前で保存することをお勧めします。この新しい名前で、現在の作業を引き続き保存できますが、必要に応じて古いバージョンに戻すことができます。

プロジェクトを読み込む



プロジェクトをロードするには、このボタンをクリックするか、メニューからファイル>プロジェクトのロードを選択します(キーボードショートカット:Ctrl + O)。

プログラムは、プロジェクトで使用されるオブジェクト (740) ファイルにアクセスできる必要があることに注意してください。MAGIX Music Maker はまず、プロジェクトを保存したプロジェクトで使用されているサウンドとビデオを検索します。その場所で発見できない場合、MAGIX Music Maker プロジェクトは、プロジェクトと同じディレクトリーの中でオブジェクトを探します。

プロジェクト設定

このダイアログでは、プロジェクトの一般的なプロパティを指定することができます。プロジェクトの統計情報も表示されます。

キーボードショートカット: A

全般

- 名前: 現在のプロジェクトの名前を入力します。
- プロジェクトの一般設定
 - パス: ここでは、プロジェクトを保存するハードドライブ内のフォルダーを指定します。
 - 自動保存: プログラム設定の中の自動バックアップ設定に従って、プロジェクトを自動保存します。
 - 設定を新規プロジェクトのプリセットとして使用: このプロジェクト設定ダイアログで入力された設定は、新しいプロジェクトの全てデフォルトに適用されます。一度だけ使用するプロジェクト設定を指定する場合は、このオプションを無効にして、MAGIX Music Maker が次の新しいプロジェクトでデフォルト設定を再度使用するようにする必要があります。
 - トラック数: ここで、使用したいトラック数を設定することができます。
 - オーディオサンプリングレート: デフォルトのサンプリングレートは 44,100 Hz(CD-Standard) に設定されています。
 - 拍子: 数種類の小節線、例えば3/4ビート等を選択することができます。様々なグリッド設定によって、拍子記号を追加することも可能です。例えば、3/4ビートの設定と1/8ノートグリッドによって、6/8ビートになります。
 - ビデオ解像度: ここでは、使用するビデオ解像度とビデオフォーマットのプリセットを指定することができます。

同期

- 同期 (7152)およびReWire (7152)のサポート用オプション

情報

- 名前/パス: 上記を参照
- 作成日: プロジェクトの作成日を表示します。
- 最終変更日: 前回の保存日時を表示します。
- 使用オブジェクト数: プロジェクトで使用したオブジェクトの総数を表示します。
- 使用されたファイル: ここには、プロジェクトで使用した全てのマルチメディアファイルの名前とパスが表示されます。

バックアップ

バックアッププロジェクト

MAGIX Music Maker は、安全対策として、作業の現在のステータスのバックアッププロジェクトを定期的に自動的に保存します。このタイプの自動バックアップは、ファイル拡張子MM_(アンダースコア)を取得し、プロジェクトのメインファイルと同じファイルに保存されます。

バックアッププロジェクトは、例えばプログラムがクラッシュしたときに、プロジェクトを復元するために利用することができます。この自動バックアップは、変更をうっかり保存してしまった場合に、その前の状態に戻るときにも有効です。

プロジェクト全体の保存

プロジェクトを読み込む際に、使用する全てのメディアファイルが、それぞれのフォルダにあることを確認する必要があります。完全にプロジェクトを保存する場合、アーカイブする場合、また別のパソコンで編集する場合は、メニューの「ファイル > バックアップ」にある「プロジェクトの保存とメディアの使用...」機能を使用します(キーボードショートカット: Ctrl + Alt + S)。すると、プロジェクト全体がメディアファイルと共に、一つのフォルダに保存されます。

代わりにプロジェクトと使用したメディアを保存(オーディオはOgg Vorbisとして保存)...を選択した場合(キーボードショートカット: Ctrl + Shift + C)、使用されるすべてのオーディオファイルは、保存される前に、よりスペース効率の高いOGG形式に圧縮されます。

エディションと一緒に、または個別にCD書き込み機能を購入した場合は、プロジェクトをCD/DVDに保存することもできます。

ファイル > バックアップ > プロジェクトとメディアをCD / DVD-R(W)に書き込むを選択します。(キーボードショートカット: Ctrl + B)メニューから、プロジェクトとそれに関連するすべてのファイルをCDまたはDVDに書き込みます。

手動で選択したファイルをCD / DVD-R(W) ...に書き込むを選択すると、ディスクに書き込むファイルを選択することもできます。

- ❗ どちらのオプションも、このタスクに個別のプログラム MAGIX Speed burnR を使用します。詳細については、このプログラムに含まれているヘルプを参照してください。

エクスポートウィザード

エクスポートウィザードは、[ファイル] > [エクスポート] > [通常のエクスポートオプション]を介して開くことができます(キーボードショートカット:X)。

これは、異なるフォーマットのプロジェクトをエクスポートしたり、CDに書き込んだり、異なるプラットフォームによるインターネット上での公開のための異なるオプションをまとめています。



WAV形式としてエクスポート: 非圧縮のWAV形式で楽曲をベストクオリティでエクスポート。

MP3としてエクスポート: これを選択すると、インターネット上またはモバイル再生デバイス(MP3プレーヤー、携帯電話など)上で使用する、人気のあるMP3フォーマットでプロジェクトをエクスポートします。

OGG形式でエクスポート: MP3の代替となるオープンソースのOGG形式は、同じファイルサイズで高音質を提供できますが、全てのデバイスがこの形式に対応するわけではありません。

これらおよびその他の形式にエクスポートするには、オーディオエクスポートダイアログ[オーディオ出力ダイアログ \(134\)](#)を使用します

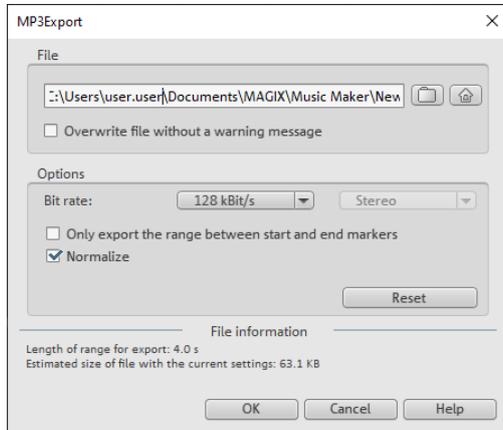
CD/DVDに書き込み: これを選択すると、プロジェクトを最高の品質でエクスポートし、オーディオCDを書き込むための追加プログラムを開きます。このオプションは、プロジェクト全体を全ての関係するファイルと共にCDまたはDVDにバックアップする時に利用できます。オーディオCDの書き込み [\(137\)](#)を参照してください。

YouTube上で公開: これを選択すると、プロジェクトがミュージックビデオとしてYouTubeにアップロードされます。YouTubeエクスポートの詳細は、この章の[\[オンラインで公開\] \(136\)](#)に記載されています。

サウンドクラウド上での公開: プロジェクトは、サウンドクラウドにアップロードされます。詳細については、[オンラインで公開 \(136\)](#)セクションで確認することができます。

オーディオ出力ダイアログ

すべての可能なエクスポートオプションとオーディオ形式は、メニューのファイル > エクスポートにあります。選択したファイル形式に応じて、エクスポートダイアログには他の多くのオプションが含まれています。これらについて以下で説明します。



ファイル

ファイルでは、エクスポート済のファイル名を入力できます。

 エクスポートするファイルを保存したいフォルダを選択するために、フォルダシンボルを使用してください。ダイアログは、将来的なエクスポートのためにエクスポートパスを記憶します。

 「ホーム」記号を使って、オリジナルのプリセット ([7179](#))パスを修復します。

オプション「確認なしでファイルを上書きする」によって、複数のエクスポートを常に同じファイルに実行することができます。

オプション

スタート/エンドマーカー間のみをエクスポート：プロジェクトの1セクションのみを出力したい場合は、このオプションを設定してください。

詳細設定：ここでは、以下のようにオーディオファイル形式に応じて高度な設定ダイアログを開くことができます(以下を参照)。

ノーマライズ：この機能は常に有効にしておくことが推奨されます。この機能は、音楽の音量が大きすぎ/過変調でないこと、または小さすぎないことをチェックします。

Wave/ADPCM形式のオーディオ

オーディオ制作物は、標準Waveファイルとして出力されます。これは、引き続きWindows搭載のパソコン上で使用するのに便利なフォーマットです。これらのファイルは圧縮されておらず、それらが持つ完全な音質を維持しています。

モノラル/ステレオ/5.1サラウンド：モノラル、ステレオ、または5.1サラウンドで出力するかどうかを設定してください。5.1サラウンドは5.1ミックスを作成する場合にのみ使用できます。サラウンドモードのミキサー ([71](#))を参照してください。

トラックを個別にエクスポート：各トラックは個別のファイルに書き込まれます。別のプログラムでプロジェクトをミックスダウンしたい場合は、これらの機能を使用してください。

キーボードショートカット：Shift + U

圧縮 (IMA ADPCM): このオプションは、WAVファイルをADPCMフォーマットに圧縮します。このフォーマットは、WAVファイルを以前のモバイルフォンで再生するのに必要です。多くのモバイルフォンはまた、低いサンプルレートを必要とします。(通常16000Hz)

キーボードショートカット: Shift + W

MP3形式のオーディオ

MAGIX Music Maker は、一般的なMP3オーディオフォーマットにきわめて速くかつ最高品質で変換するためのMP3エンコーダをオプションとして提供します。

i ヒント: このMP3エンコーダは、AVIオーディオファイルのオーディオトラック用コーデックとして使用することはできません。

ビットレート: 「ビットレート」の選択は、圧縮レベルを決定します: ビットレートを高くすれば、出力するオーディオファイルの質は高くなります。一方で、ビットレートは最終的なファイルサイズを決定します: ビットレートが低いほど、ファイルは小さくなります。

キーボードショートカット: Shift + M

OGG Vorbis形式のオーディオ

「OGG Vorbis」はサイズの小さなファイル向けのライセンスフリーのオープンソースのオーディオコーデックで、MP3ファイルフォーマットに類似しています。

高度な設定を使って、さらに3つの異なるエンコーダモードとビットレートを選択することができます。音質の設定 一定したビットレートは、ストリーミングと最大の互換性を可能にします。変動ビットレートを使えば、同じファイルサイズでより高い音質が得られます。

キーボードショートカット: Shift + O

FLAC形式のオーディオ

FLACは、"Free Lossless Audio Codec"の省略形です。これは、自由に保存することができるフォーマットであり、オーディオデータを元のサイズの50%まで圧縮することができます。MP3やOGGなどの他の圧縮方法とは異なり、FLACを使用すると完全な音質が維持されます。

キーボードショートカット: Shift + F

シングルWAV形式のオーディオトラック

有効な「シングルトラックのエクスポート」オプションで、WAVエクスポートダイアログを開きます。OKをクリックすると、エクスポートフォルダ内に個別のWAVファイルとして各トラックが保存されます。

キーボードショートカット: Shift + U

オンラインで公開

「ファイル」>「エクスポート」>「コミュニティアップロード」下に機能するメニューエントリもしくはエクスポートアシスタント経由により、仕上がった曲を異なるウェブ上のコミュニティにアップします。

YouTubeへのエクスポート

プロジェクトを、MAGIX Music MakerからYouTube®に直接アップロードできます。

このコマンドは、YouTube用のプロジェクトの名前(デフォルトはMAGIX Music Makerと同じ)、記述、キーワード(いわゆる、「タグ」)、およびビデオのカテゴリーを設定できるダイアログを開きます。このデータを「OK」で確認した後、プロジェクトがYouTubeにエクスポートされ、アップロードされます。動画ファイルに接続および伝送するには、お使いのYouTubeユーザー名とパスワードでログインする必要があります。YouTubeにアカウントがない場合は、まずお使いのブラウザを開いて、YouTubeアカウントを取得してください。

アップロードがうまくいくと、ブラウザがその動画情報ページを表示して、もう一度入力データの確認を行うことができます。期待通りにすべて行えたら、ページを離れることができ、これでその新しい動画が自分の動画リストに表示されるようになります。YouTube®は、ビデオをオンラインに公開するまで少し時間を必要とします。しかし、この時間を待てば、あなたと世界中の全てのウェブユーザーが、そのビデオを見ることができるのです。

YouTube向けのタイトルテンプレート

もしプロジェクトに動画が入っていない場合は、何か魅力的な静止画をYouTubeにアップロードしても大丈夫です。

テンプレートで、タイトルの下にYouTubeサブフォルダがあります。ここには、YouTube動画用の特別なタイトルテンプレートが入っています。これらのテンプレートは、ニュートラルデザインやサウンドプール(ヒップホップ、ロックなど)のスタイルにマッチすることが特長で、アート、タイトル、アルバム、コメント向けの標準テキストが含まれます。これらのタイトルはプロジェクト全体の長さに渡り表示されます。



SoundCloud

サウンドクラウドは、特にミュージシャン向けにデザインされたコミュニティです。無料のバージョンなら、曲用の120分間のストレージスペースを提供します。外部サイトへのプレイヤーウィジェットとして各楽曲が埋め込まれている場合があり、このウィジェットにより曲のタイムラインに沿ったコメントやオリジナルソングをオプションでダウンロードできるようになります。

Soundcloudコミュニティならびに別のプレミアムアカウントで提供できるサービスに関する詳細は、こちらをご覧くださいwww.soundcloud.com。

i ウェブサイトのユーザーガイドは英語です。

- タイトルで、曲が Soundcloud に表示されるタイトルを指定できます。
- 説明の下にファイルの簡単な説明を入力します。
- あなたの音楽が Soundcloud で確実に見つかるようにするには、キーワードの下に意味のあるキーワードを指定する必要があります
- ブロードキャストでは、Soundcloud であなたの音楽を聴ける人を設定します。できるだけ多くのオーディエンスにリーチするには、「パブリック」を選択することをお勧めします。

オーディオ CD を作成

オーディオCDを作成するには、メニューで **ファイル > エクスポート > オーディオをCD-R(W)に作成...** を選択します。プロジェクトは Wave ファイルとしてエクスポートされ、MAGIX Speed burnR 書き込みプログラムに直接転送されます。MAGIX Speed burnR を使って、MP3データのCDを作成することもできます。

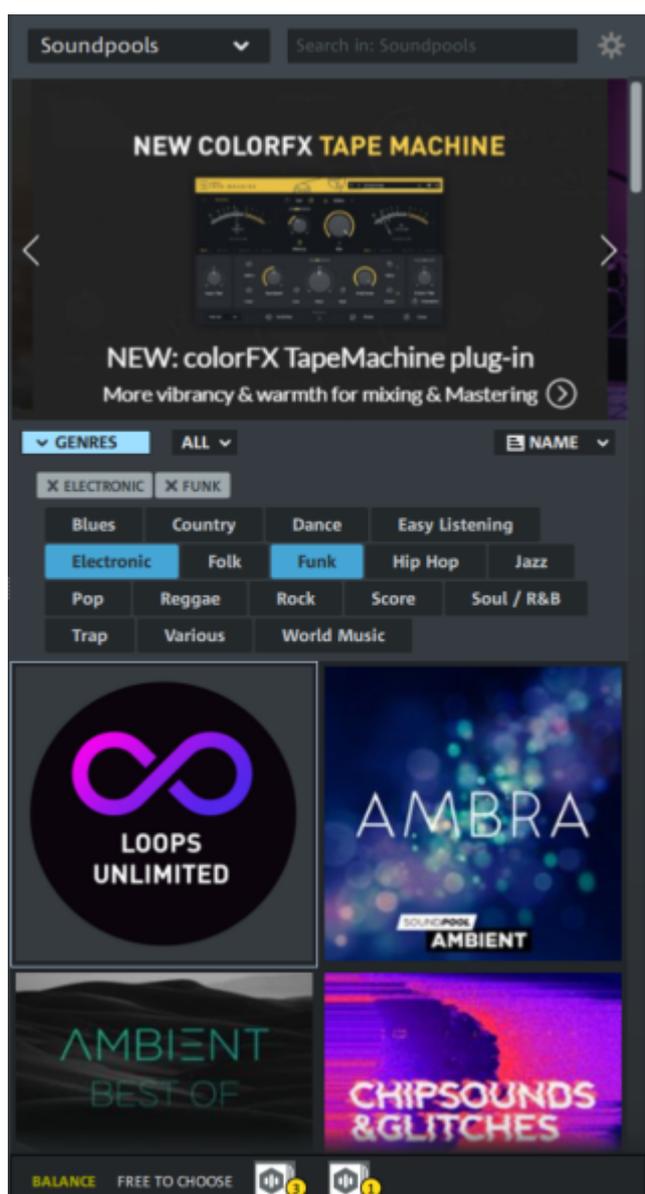
i オプションで、*Sound Forge Audio Studio* をこの目的に使用することもできます。プロジェクトを Wave ファイルとしてエクスポートし、*Sound Forge Audio Studio* CDマスタリングツールに読み込んで、そこからオーディオCDに書き込むことができます。

追加の機能

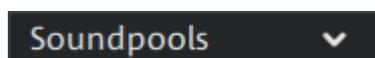
この章では、すべての追加機能にフォーカスします。

ショップ

新しいサウンドプール、機能パック、プリセットとバーチャルインストゥルメントはプログラム内のストアで直接購入することができます。サウンドプール、プリセット、インストゥルメントは自動ダウンロードされ、購入後にインストールされ、[ループ]および[インストゥルメント]ビューに表示されます。新規のプログラム機能もすぐに使用することができます。



一番上のセクションではスペシャルオファーと選択されたコンテンツが表示されています。



ここでは、ストアを別カテゴリに切り替えることができます。

- その他のインストゥルメント：ここではソフト ウェアシンセサイザー (751)を追加購入することができます。
- プリセット：ソフト ウェアシンセサイザーの別のプリセットはここで見つけることができます。
- その他の機能：ここではCD作成、VSTなどの、MAGIX Music Makerの機能を拡張するための機能パックがあります。
- エディション：エディションは、特定の機能パックとストアコンテンツの無料クレジットを含むバンドルオファーです。詳細については、エディション (722)をご覧ください。

i ヒント：個別の機能について、MAGIX Music Makerで使用できるすべての機能についての要点が説明されているプログラム文書を参照してください。

使用できる全てのコンテンツはタイルで表示されています。上記の検索リストでは、音楽ジャンルやパック名などの検索結果を絞り込むことができます。

▼ GENRES ジャンルフィルタをオンにしてジャンルに沿って選択項目を絞ってください。

ALL ▼ ドロップダウンメニューで、機能、割引、およびアップデートに関して検索結果を絞ることもできます。

マウスがタイルの上を移動すると、他のコントロールアイテムがタイルの上に表示されます：

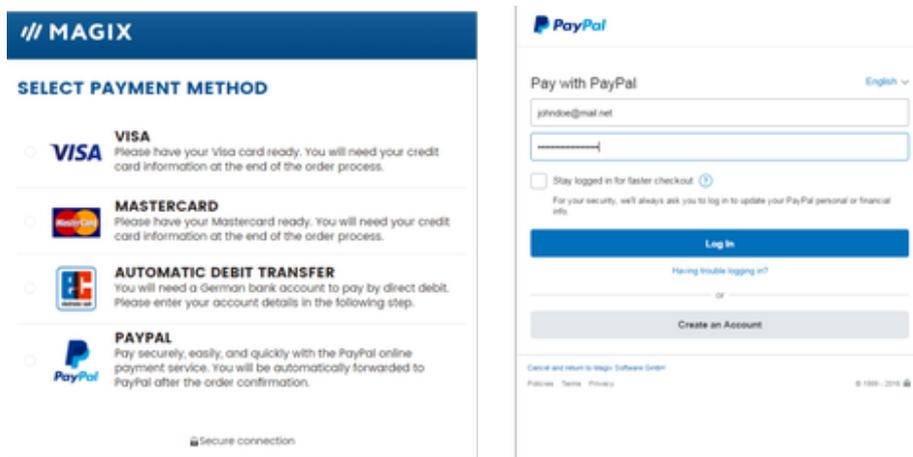
- 中央の再生ボタンを使用すると、ループ、インストゥルメント、またはプリセットを使ってサンプルソングをプレビューできます。
- 右下の[情報]ボタンを使用すると、コンテンツの各追加情報を含む情報ページに切り替えることができます。
- 左の価格をクリックすると、購入プロセスがスタートします。



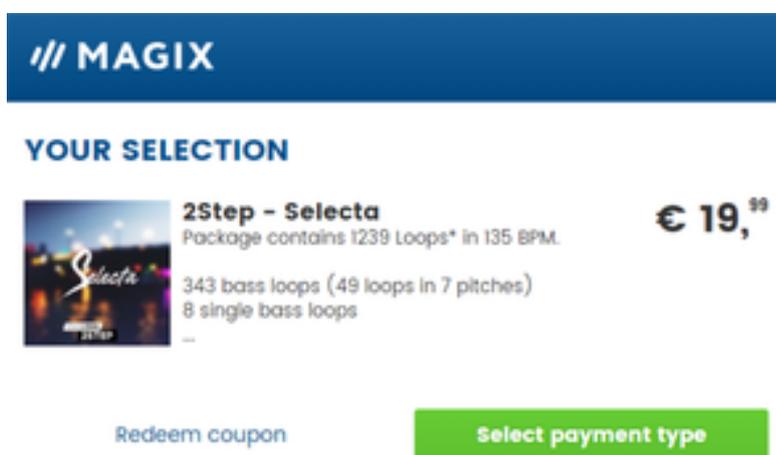
新しいコンテンツを購入する

最初の購入時に、通貨を選択するよう求められます。次に、MAGIXアカウントにログインします。

次のステップで、支払方法を選択し、必要な詳細情報を入力します。

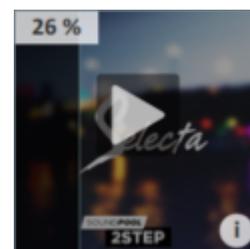
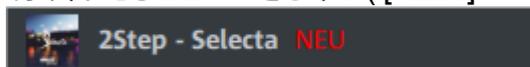


このステップは、次回以降スキップされます。[購入]ウィンドウに直接進みます。また、[支払い方法]の横にあるペンアイコンをクリックして、支払い方法を変更することもできます。



[今すぐ購入]をクリックして、購入を完了します。

購入後コンテンツはすぐにダウンロードされ、タイトルにダウンロードの進行具合が表示されます。コンテンツのダウンロードまたはインストール後、新しいコンテンツ表示へ切り替えることができます。([NEW]マークがついています)



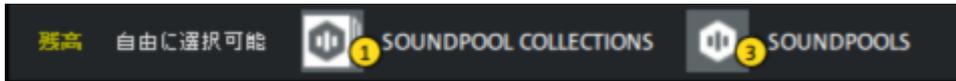
購入したループおよびインストゥルメントをプロジェクトですぐに使用することができます。

エディションのアクティベート

MAGIX Music Maker を初めてインストールすると、無料のベーシック版にアクセスできます。エディション (722) を購入した場合は、サウンドプール、インストゥルメント、プリセット、プログラム機能などの追加コンテンツも選択できます。このコンテンツを使用するには、最初にエディションをアクティベートしてから、コンテンツを追加する必要があります。

これを行うには、スタートダイアログのアカウント領域でサインインをクリックし、MAGIX アカウントにログインします。次に、購入したエディションのシリアルナンバーをシリアルナンバーの入力に入力してください。

次回ストアにアクセスすると、ストアカテゴリごとに残高カウンターが表示されます。



これで、関連するコンテンツをストアに追加できます。これは通常の購入とまったく同じように機能します - 価格をクリックするだけです。唯一の違いは、コンテンツを購入しないことです - 無料です。



コンテンツをダウンロードしてインストールすると、残高カウンターに残りの残高が表示されます。残高を使い切ったら、通常どおり追加のコンテンツを購入し続けることができます。次に、支払い情報を入力する必要があります。

i 注記:

- よりベーシックなエディションを所有していて(または以前のベーシック版を所有していて)、より高度なエディションを購入した場合、すべてのコンテンツを再度受け取ることはありません。代わりに、より高度なエディションのクレジットのみを受け取ります。
- 以前の MAGIX Music Maker のバージョンからアップグレードする場合、このバージョンですでに利用可能なすべての機能とサウンドコンテンツは、ストアで購入済みとして自動的にマークされ、そこからダウンロードできます。スタートダイアログに以前のバージョンのシリアルナンバーを入力します。
-  ストアでは、インストゥルメント と機能 のカテゴリで購入できるインストゥルメントとサードパーティのエフェクトプラグインも提供しています。これらのプラグインでは、エディションの残高を使用できません。

購入したコンテンツの再ダウンロード

購入したコンテンツは、指定されたコンピューターまたはインストールにリンクされていませんが、MAGIXアカウントにリンクされています。後で別のコンピューターにMAGIX Music Makerを再インストールすると、既に購入したすべてのコンテンツを再購入する必要なくダウンロードできます。

 既に購入したアイテムは、デフォルトでショップ内でフェードアウトします。歯車アイコンの下にある[購入したアイテムを表示]オプションを選択します。

これにより、ショップ内のすべてのアイテムが表示されます。

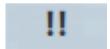
購入済みで、現在のインストールに存在しないコンテンツには、このシンボルが付いています。シンボルをクリックすると、コンテンツを再ダウンロードします。



既存の購入には、このシンボルが付いています。クリックすると、サウンドプールまたはインストゥルメントビューのコンテンツに切り替わります。



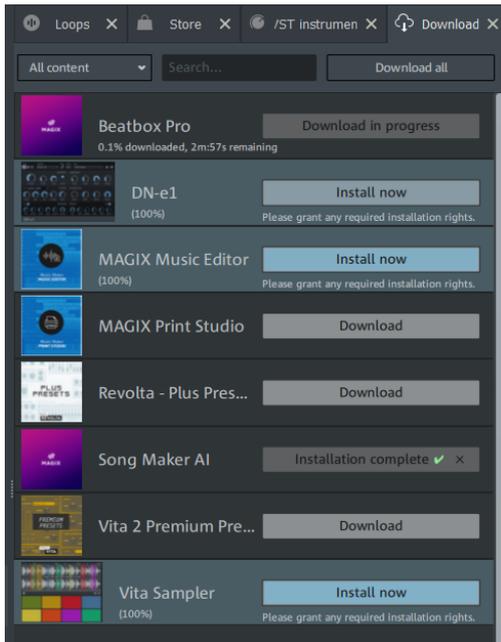
購入してダウンロードしたコンテンツで、アップデート可能なコンテンツには、このシンボルが表示されます。ソフトウェアシンセサイザーのバグ修正が利用可能な場合、またはサウンドプールのフォーマットが変更された場合に、このシンボルが表示されます。



[購入したコンテンツをダウンロード]機能を使って、購入したコンテンツすべてのリストがあるダウンロードウィンドウを開きます。

ダウンロード

事後に購入されたコンテンツや、まだダウンロードしていない[エディション] (722)の一部として含まれるコンテンツといった、取得した全てのコンテンツが[ダウンロード]に表示されます。



エディションをオンにしたり、MAGIX Music Makerを再インストールすると、例えば他のコンピュータでは、このリストは長くなる可能性があります。そのため、[全てをダウンロード]を選択すると、同時にすべてのダウンロードをスタートさせることができます。

しかし、一部のプログラム機能、またはインストールメントのインストールに追加情報が必要となるため、すべてのパックを別々にインストールする必要があります。インストールの後、MAGIX Music Makerをダウンロードしたコンテンツを使用する前に再起動してください。

サウンドプールまたはインストールメントなどのインストールした機能は、次のプログラムがスタートするまで、[インストール完了]のリストの上に表示されます。

テンポとビートの検出

リミックスを作成するには、完成した曲や曲のコンポーネントの要素を追加したり削除することで、新しい曲を作成します。ユーザー独自のループやビートを既存の曲にコンパイルするには、曲の正しいテンポを(BPM、一分間のビート数で)知ることが重要です。MAGIX Music Makerのテンポとビートの検出を使用すると、MAGIX Music MakerのCDからMP3またはインポートされたトラックのテンポを定義できます。

テンポが決まったら、プロジェクトのテンポを曲のテンポに合わせたり、曲のテンポを既存のプロジェクトに合わせたり、曲をそれぞれのビートで分割したり(リミックスオブジェクト)して、自由にアレンジし直すことができます。

テンポとビートの検出 使用上の要件

- 曲は 15 秒より長くなければなりません。
- 曲には「リズムカル」な部分が含まれていなければなりません。
- トラックはステレオ録音でなければなりません。

15 秒より長い音楽ファイルをプロジェクトにロードすると、自動的にリミックスエージェントが開始します。

テンポとビートの検出 のワークフロー

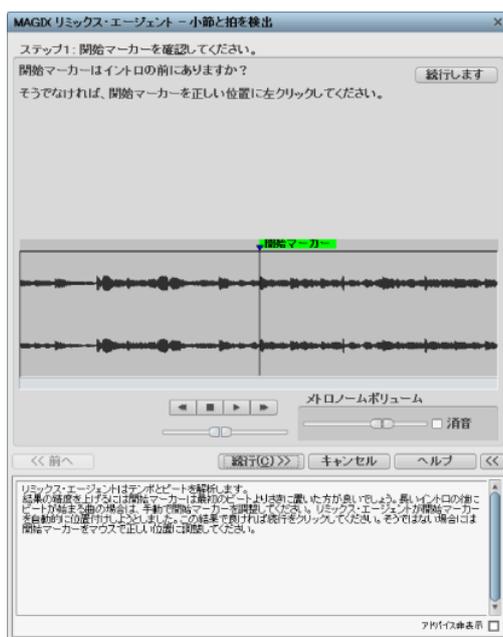
テンポとビートの検出 の作業には4つのステップがあります:

ステップ 1: スタート マーカーを確認する

ステップ 2: テンポの認識

ステップ 3: ビート開始を指示

ステップ 4: BPMとビート 認識の適用



ステップ 1: スタート マーカーを確認する

オブジェクト内の検知開始位置に再生カーソルを、タイムラインをクリックして配置します。オブジェクトに、ビートなしの、しかしかなり静かなシンセサイザーパートがある場合は、イントロの後にスタートマーカーを置きます。

更に、スタートマーカーは常にビートの直前に、できればバー開始時のビートの前に置いてください。

ステップ 2: 自動テンポ認識を確認する

「継続」ボタンを押してリミックスエージェントを開いた後、オーディオ素材の解析とテンポの決定が開始されます。オブジェクトは、イベントを基準にしたメトロノームのクリックが聞こえ、また番号付きの緑色ビートラインが波形表示された状態で再生されます。

以下が表示されます:

- 測定 (1) 開始位置: 赤線
- その他 4分音符 (2、3、または4) の位置: 緑線
- 確実な認識位置: 太線
- 不確実な認識位置: 細線
- タッピングは追加の青線で表示されます。

i 注意: 解析したいオブジェクトのテンポまたはバーの情報が既に使用可能な場合、これらは波形表示の上のそれぞれの位置にドットで表示されます。

左側の波形の下に、設定されたテンポがBPMで表示されます。中央に小型転送コンソールがあり、これで容易にナビゲートできます。スライダーはポジションコントロールとして使用できます。メトロノームの音量を設定するために、右側に追加のフェーダーとミュートボタンがあります。

ビート位置とテンポを変更する

自動テンポ認識は、常に即機能するわけではありません。音楽に合わせたメトロノームのクリック音が聞こえない場合は、ダイアログ上部の [いいえ] ボタンをクリックし、マニュアルテンポ入力ダイアログにアクセスします。

メトロノーム速度と、メトロノームのクリック間でのタイムシフトを修正するために、テンポ修正と [タップテンポ] ボタンを使用できます:

テンポ修正: リミックスエージェントには様々な速度設定があり、最も可能性が高いとされている速度があらかじめ設定されています。このテンポが正しくなければ、リストから別のテンポを選択できます。次回曲を再生するとき、その曲はメトロノームと同期します。

オン/オフビート修正: テンポは正しくてもビートがずれている可能性があります。[オン/オフビート修正] には、リズムの複雑さに合わせてビートを移動させる様々な選択肢があります。メトロノームがビートに同期してクリックするまで、いろいろと選択肢を試してください。

テンポをタップします: [テンポ変更] でテンポを選択する代わりに、[タップテンポ] ボタンをリズムミカルにクリック、または [T] キーを押すことができます。青線が波形表示に追加表示されます。最低 4タップの後、リミックスエージェントは [テンポ修正] リストから正しいテンポを選択しようとします。[タップテンポ] ボタンの横に、現在の状態が表示されます。[ロック解除] の赤色表示が、緑色の [ロック] 設定に変わるまでタップし続けます。

[Q] キーにより、音楽の再生中に1/4ビートを手動設定します。設定テンポがそのまま維持されるように、周囲のマーカーは自動的に除去されます。

マウスでマーカーを移動できます。[Ctrl] キーを同時に押したままにすると、次のマーカーも移動します。メトロノームのクリックが音楽に調和したら、次のステップに進むことができます。

ステップ 3: バーの開始を決定する

次に拍子記号を設定できます。デフォルトは4/4ですが、必要に応じて調整できます。バー開始時のビートは、メトロノームの高音または波形表示の赤線に一致する必要があります。

バーの始まりが聞こえたら、マウスで [タップ1] を1度クリックする、またはキーボードの [↑] キーを押します。あるいは、いくつ4分音符 [1] を後退させるかを選択します。[0] キーを使用して、再生中にバーの開始位置を手でタップします。これにより、より長いセクションでのバーの開始を修正できます。

バーの開始を正しく設定できたら、最終ステップに進みます。

ステップ 4: BPMとバー認識を適用する

解析したオーディオ素材をどのように使用するかを決めることができます。以下のオプションが有効です。

- 解析したオーディオ素材からリミックスオブジェクトを生成する
- プロジェクトのテンポを、解析したオーディオ素材に合わせて調整及びその逆を行う
- 今後の編集のために、オーディオファイルにテンポとビートの情報のみを保存する。

これに従い、リミックスメーカー (7148) とハーモニーエージェント (7149) を開始することができます。

リミックスオブジェクトを作成

これにより、ビートに合わせて曲が個々のオブジェクトに分割されます。以下の使用が可能です:

- ユーザーの素材と併用できる、完成曲からのループの生成 **重要**: すべてのリミックスオブジェクトがループに適するわけではありません。イントロのドラムのような、あまり複雑でない素材が理想的です。
- 曲をリミックス、つまりオブジェクトの順番を変更するため、曲の個々の部分またはビートをカットし繰り返します。または、さまざまなループやシンセサイザーで曲を引き立てます。
- 2曲をミクシング: ビートとテンポが完璧にマッチするので、サイドエフェクトなしでフェードが可能です。

またテンポ情報が保存されている場合に限り、「オブジェクト」メニューからこの機能を起動できます。

オーディオクオンタイズ: 新規オブジェクトは、プロジェクトのバーグリッドに正確に組み込まれます。

「手作り」の曲ではわずかなテンポ変化があるため、異なる長さのバーができる可能性があります。オブジェクトをプロジェクトのバーグリッドに合わせるために、タイムプロセッサが自動的に起動し、長さの違いを修正するように、オブジェクトタイムストレッチが使用されます。

微修正用にリサンプリングを使用する: 必要な修正がそれほど重要でなければ、タイムストレッチの代わりに高品質リサンプリングを使用できます。ピッチがかなり変化する恐れがあるため、プロジェクトのテンポはもう変更できません。

ループモードでオブジェクトをリミックスする: 新規オブジェクトはループモードに設定されています。右オブジェクトハンドルでオブジェクトの長さを延長するときは、オブジェクトは継続的に再生されます。

プロジェクトのテンポを、オブジェクトのテンポに設定 (「テンポを調整する」を参照)

i 注意: タイムプロセッサを開き編集する場合に(メニュー項目: タイムストレッチ / リサンプリングオブジェクトメニュー)、オブジェクトに割り当てた時間修正を後から取り消すことができません。

キャンセル: ダイアログが閉じられます。

テンポを適合

オブジェクトテンポを、プロジェクトテンポに設定

オブジェクト長さを、既存のプロジェクトに調整します。3種類の異なるオプションがあります: タイムストレッチング、リサンプリング、オーディオクオンタイズです。

- タイムストレッチの使用: タイムストレッチは、曲のピッチを一定に保ちます。しかし、音質に悪影響を与える可能性があります。
- リサンプリングは、ピッチを変更します(レコードの回転数を変えたときのように)。しかし、ほとんどの音質は変化しません。
- オーディオクオンタイズにおいて、始めにリミックスオブジェクト(下記を参照)を作成し、すぐに再度新しいオーディオファイルにコンパイルされるといったように、オーディオファイル内にテンポ調整が計算されます。テンポが正しく認識されない場合、その結果として、テンポの変化が極端になります。その場合、再生マーカーを、テンポが確実に認識されるような位置(リミックスエージェントを開く前に)に設定することが特に重要です。オーディオクオンタイズの利点は、音楽内で小さなテンポの変化のバランスが取られることです。楽曲のビート開始は、プロジェクトのビート開始に常に対応します。徐々に離れることはありません。

プロジェクトのテンポを、オブジェクトのテンポに設定

プロジェクトは、検索されたBPM値が適用します。リミックスのように、ソングの一部を取り出して新たな曲のベースにする場合は、これを有効にします。

テンポとバー情報を保存

情報のみがWaveファイルに保存されます。バー / テンポの決定に、マニュアル補正が必要な場合に有効です。情報が一度保存されると、将来的なテンポ調整およびリミックスオブジェクトの作成において、テンポとバーの調整を行う必要がなくなります。

ループの検索

ループファインダーは、短いリズムカルな節の中でBPMを見つけ、それらをプロジェクト内に配置することを目的として開発されました。さらに、BPMファインダーは、短いループを既存のプロ

ジェクトに組み込んだり、ドラムループから短いリズムカルな節を抽出したりするのも役立ちます。

ループファインダーは、短いループを既存のプロジェクトに組み込んだり、ドラムループから短いリズムカルな節を抽出したりするのも役立ちます。

i 注記: 長い節(例えばCD全体のトラック)に対しては、テンポとビートの検出 (7142) を使うことができます。

ダイアログの上部に、オーディオ制作物の波形が表示されます。初期設定は、10秒間の波形です。

原則として、緑のスタートマーカをビートの始まりに、そして赤のエンドマーカを次のビートの始まりに移動します。BPMが左側に表示され、ループのテンポが1分間のビート数(BPM)で表示されます。こうして、選択した節の中に、「ビート」入力欄に示された数値(デフォルトは4)と同じ数のビートが含まれることが想定されます。スタートマーカとエンドマーカの間には2つの完全な小節が存在する場合は、ビートの数を8に増やさなければなりません。そうでなければ、ループファインダーは半分のスピードでしか関連付けができません。

ループの長さを正確に決定するためには、ビートの長さを正確にマークする必要があります。また、拡大機能を使えば、手作業でスタートおよびエンドマーカを同様に正確に移動させることができます。しかしながら、以下の手順で行うのが簡単です:

タップテンポ: これを使えば、テンポを自動的に決定する自動ステップシーケンスが作動します。始めに、スタートマーカの位置でオーディオ再生が開始されます。その後、「タップ」を使うかまたは「T」キーを押して、ビートに合わせたタップが求められます。つまり、音楽に合わせて「T」キーを押さなければなりません。先の操作で設定したビート数になると、再生は停止します。この時点で、スタートマーカはタッププロセスの始点に、そしてエンドマーカはタッププロセスの終点に位置しています。これで終了です! ビートが設定され、テンポを読み出すことができます。プログラムが自動で実行してくれるので、始点および終点は次のビート位置に正確に配置されます。タッププロセスが正確に実施されていなくても、自動操作は常にタッピングを通して示された正確なビートを見つけ出します。

スナップマーカ: 波形表示上部横の赤と緑の矢印を使って、スタートおよびエンドマーカを1ビート前または後ろに動かすことができます。これにより、再生中に「ラウンドループ」、すなわち全ての小節を選択することが容易になります。

ループが問題なく実行される限り、正しいテンポが左側に表示されます。

ここで、1小節当たりのビート数(デフォルトは4)が実際のループの長さに適応していることを確認しなければなりません。つまり、例えば4小節がループとして選択されているならば、この欄に16を入力しなければならないということです。

スタート(S)およびエンド(E)マーカ: これらのマーカは、ループの始点と終点を示します。範囲を正確に調整するため、マウスを使ってそれらを移動することができます。

カット: 正確なループが確定されたならば、これを後ほど再使用できるように、本機能を使って切り取ることができます。

新しいBPMを使用: プロジェクトは、検知したBPM値を適用します。

タイムストレッチ: この時間延長機能を使用して、オブジェクトをプロジェクトの(テンポ決定手順により決定した)テンポに合わせます。

リサンプリング: この再サンプリング機能を使用して、オブジェクトをプロジェクトの(テンポ決定手順により決定した)テンポに合わせます。

キーボードショートカット: L

リミックスメーカー

リミックスメーカーは、テンポとビートの検出に引き続いて、すぐ実行することができます。

リミックスを自動的に作成するには、リミックスメーカーを使用します。テンポとビートの検出で作成したオブジェクトは、特定の条件に従って移動、コピー、新たにコンパイルされます。異なるスタイルの4つのDJの中から1つを選び、リミックスの長さでコンパイルのフォームを指定できます。

リミックスメーカーを開く

■ 新しい曲

1. リミックスしたい曲を新たに読み込んでください。できれば、はっきりとしたリズムのあるものが望ましいです。
2. リミックスエージェントがロードされると、曲が有用な部分に分解されます(上記の「リミックスエージェント」を参照)。
3. リミックスエージェントの最後のウィンドウで、オプションのリミックスメーカーを開くをアクティブにします。
4. リミックスエージェントが曲を分解すると、リミックスメーカーが自動的に開きます。

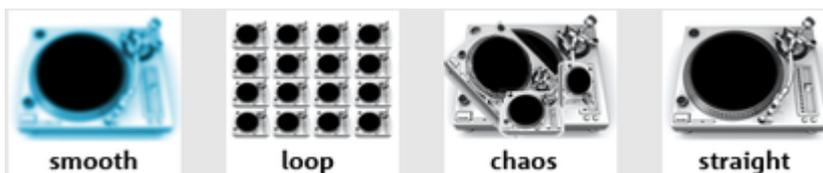
■ アレンジャーで事前に編集された曲

1. ループカットオブジェクトを持つ曲を含むプロジェクトをロードします。
2. ループオブジェクトを1つ選択してください。
3. マウスを右クリックして、コンテキストメニューからリミックス > リミックスメーカー オプションを選択します。

■ アレンジャー内の長い、未編集のオーディオオブジェクト

1. 長い未編集のオーディオオブジェクトを含むプロジェクトを読み込みます。
2. マウスを右クリックして、コンテキストメニューからリミックス > リミックスメーカー オプションを選択します。
3. リミックスオブジェクトを作成するかどうかを尋ねるプロンプトが表示されます。

プリセット



ここでは、異なるリミックススタイルの4つのDJの中から、1つを選びます。4つすべてを試して、結果を確認することをお勧めします。

長さの調整：

非常に短い: 20秒程度

短い: 元の曲の半分の長さ

ノーマル: 元の曲の長さ

ダブル: 元の曲の2倍の長さ

曲の構造

ここでは、選択項目の順序をより詳細に編集できます。

変更なし: オブジェクトの順序はそのままです。

小さな変更: 一連のオブジェクト(「パターン」)が繰り返されるか、次のパターンが追加されます。

包括的なリミックス: 元の曲のオブジェクトは遠く離れて組み立てられています。

ランダム: オブジェクトをランダムな順序で配置します。

フィル

「フィル」、つまり「フィルイン」は、ループオブジェクトがリミックスエージェントから切り取られ、次に非常に小さなコンポーネントに切り取られ、通常のビートから断続的に変化するように入れ替えられ、次々と非常にすばやく再生されることを意味します。。

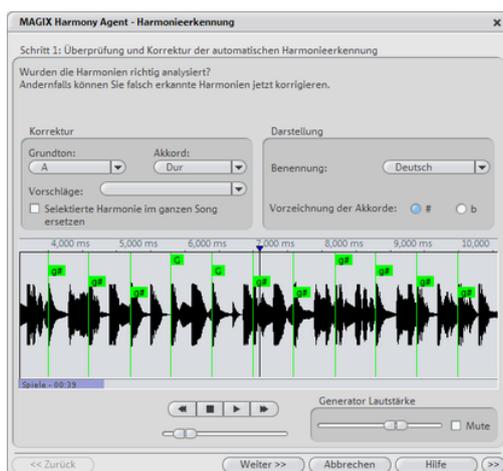
なし: フィルは使用されません。

中程度の使用: いくつかの単純なフィルが使用されます。

多く使用: 相互接続された多数のフィルが使用されます。

ランダム: 可能なすべてのフィルがランダムな順序で使用されます。

ハーモニーエージェント



ハーモニーエージェントは、ハーモニーを分析するために開発されました。

ハーモニーエージェントを開くと、最初に音楽トラックが分析されます。ハーモニーエージェントは、自動的に曲の四分音符ごとにハーモニーを認識します。正しいビート情報 (7142) は、ハーモニーエージェントの重要な前提条件です。

引き続き再生されている間、検出したハーモニーは検証のために内部ジェネレータによってコードとして演奏されます。「音量」機能で音量を調節できます。「ミュート」は、ジェネレータを無効にします。

転送コントロールは、音楽トラックの再生をコントロールします。下部の位置スライダーを使うと、特定のパッセージに素早く移動できます。

自動ハーモニー認識の確認と修正

分析後、正しく認識されなかったハーモニーを手動で訂正できます。長調のコードは大文字で、短調のコードは小文字で書かれていることに注意してください。コードを選択するには、波形表示の代表的なハーモニー記号を左クリックします。複数の連続したハーモニーをマークするには、キーを押したままにしてください。

「修正」セクションのメニューサジェスションで、認識されたコードのその他のオプションが表示されます。最初に認識したハーモニーは、* でマークされます。別のものが適用されない場合は、正しい「ルート」または「コード」をメニューから選択します。正しく認識されなかったハーモニーが曲に含まれていないことが確実な場合、「曲全体のマークされているハーモニーを置き換える」のオプションを使用して下さい。通常、長調と短調のキーが混ざっています。

全てのハーモニーが正しく設定されているのが確認できたら、「続ける」をクリックします。

ハーモニー認識の使用

ハーモニーエージェントからの情報を、ここで適用できます。ハーモニーを出力するには、3種類のオプションがあります:

アレンジでコードを生成: プロジェクトでは、2つのトラックが作成されます。1つはギターコードとしてシンボライズされたコードを含み、もう1つは各コード記号の他のタイトルオブジェクトを含んでいます。音楽と同期して、ハーモニーを画面上に画像表示できます。

ハーモニーに関する情報をオーディオファイルに保存: これにより、後でハーモニーを確実に利用できるようになります。例えば、ハーモニー情報をタイムラインに表示する場合(編集 > オブジェクトマーカーを表示 > ハーモニーマーカー)。

表示: ハーモニー記号から異なる表示を選択できます。ドイツ語、英語、ラテン語記号から、音程の「名前」を選択できます。「プリ描画」を設定して、異名同音の再解釈を強制することもできます。「#」にすると、すべての音符が「シャープ」(C#, D#, F#, ...) になり、「b」にするとフラットになります。

他のプログラム、シンクロナイズングと ReWire の組み込み

MAGIX Music Maker により、他のプログラムまたはMIDIハードウェア(例えば、Groovebox、ハードウェアシーケンサ)を、MIDI同期を介してリモート制御したり、これらのデバイスによって制御できます。同期とは、関係する両方のコンポーネントが、常に、全く同じテンポを使用し、同じ時間位置で動作することを意味します。

Rewire 技術は、Propellerheads 社の Reason などの ReWire 機能プログラム、またはソフトウェアシンクロナイザーなどの MAGIX Music Maker 内の Ableton Live を、MIDIオブジェクトによって再生することを可能にします。

同期

場合によっては、MAGIX Music Maker は、それ単独では十分でないことがあります。友達が Groovebox を持っており、ジャムを希望しています。

2つのソフトウェアとハードウェアシーケンサ(Groovebox またはキーボードなどのデバイス) で同時に音楽を再生することを意図している場合、それらを同期させることが重要です。

なぜそれが重要なのか?

プログラムとデバイスを同時に再生するためにはかなりの技量が必要であり、時間遅延の問題が発生する可能性があります。一方が休止する、または前にスキップすると、その結果混乱が生じる可能性が高くなります。

再生が同時に(または「同期して」)開始された場合でも、シーケンサーは時間の経過とともに「同期しなくなる」可能性があります。両端に同じテンポを設定しても、100%一致することはないからです。ソフトウェアシーケンサーは、時間ベースの値を使用して、サウンドカードのサンプルレートから導出されるテンポを決定します。理論的には、テンポは、例えば44100Hzなどの固定した、定義済みの数値ですが、実際には、実際のテンポが表示されるテンポより若干早いか遅くなるように、この数値がずれることがあります。

従って、同期とは一方の側が現在の時間位置についての情報を、他方の側から常時受け取ること、および、位置とテンポがして修正され、結果が一致することを意味します。これには、特定の時間位置の開始、停止、ジャンプなどの全てのトランスポート機能の提供が含まれます。

同期情報を送信する側を、マスターと呼び、同期情報を受信する側をスレーブと呼びます。

MAGIX Music Maker は、これらの機能モードの両方で実行できます。同期には、プロトコル MTC(MIDIタイムコード) とMMC(MIDIマシンコントロール) が適用されます。

同期させるためには、通常MIDI接続が必要です。つまり、動作モードに応じて、マスター同期の場合、コンピュータ上のMIDI出力(MIDI OUT)を他のコンピュータ/デバイス上のMIDI入力(MIDI IN)に接続、もしくはその逆にスレーブ同期の場合、コンピュータ上のMIDI入力を他のマシン上の出力に接続してください。

同期 タブの配置設定 ダイアログ(キーボードショートカット :A) で同期をアクティブにします。

同期設定



同期 (スレーブ) の受信: スレーブ同期がオン。MAGIX Music Maker は、外部デバイス/プログラムのテンポとトランスポートコントロールに従います。

デバイス: ここで、MAGIX Music Maker がMIDI時間コードを受け取るときに経由しなければならない、MIDI入力ドライバーを選択する必要があります。

フレームレート: マスターとスレーブのフレームレートが一致している必要があります。ビデオプログラム/ビデオハードウェアの同期は、特定のビデオフォーマットのフレームレート、例えば、シネマの24、PALビデオオーディオ同期の25、ドロップ/ノンドロップの29.97、またはNTSCビデオの30に一致します。

プレロールフレーム: ここで、同期が開始する前にMAGIX Music Makerが無視するフレーム数を入力できます。これは、アナログデバイスが通常、正しい速度に達するまでに一定の時間を必要とするという事実を考慮に入れています。MAGIX Music Makerの無効な時間への同期を防止するために、これはプレロールフレームによってスキップできます。

同期 (マスター) の送信: マスター同期がオンです。外部デバイス/プログラムは、MAGIX Music Maker内のテンポとトランスポートコントロールに従います。

スタートオフセット (ms / SMPTE): ここでは、同期に時間が適用される前に、着信SMPTE時間から差し引かれるミリ秒単位の期間とSMPTEフレーム(分:秒:フレーム)を指定できます。したがって、60:00:00(1時間)のオフセットを使用すると、テープを1時間から始まるSMPTEコードと同期させることができます。MAGIX Music Makerは、テープの先頭で0から始まります。逆に、タイムコードを送信すると、この数値が現在の位置にスナップされます。

修正ファクタ: 通常この数値は、変更しない限り「1」でなくてはなりません。稀に、MIDIとオーディオの同期は、長いプロジェクトに対して別々に動作します。この場合、この係数を若干増やす(例えば、1.000001まで)ことによって、MIDI再生の速度を加速することができます。

ReWire

ReWire対応のクライアントアプリケーション(例えば、Propellerheads社のReasonなど)をシンセサイザーとしてMAGIX Music Makerに組み込むことができます。

同期タブのプロジェクト設定("E")でReWire機能をアクティブにします。

その後で、インストールされたReWireアプリケーションを、インストゥルメントとしてトラックにロードできます。全てのReWireアプリケーションが、トラックヘッダー内のソフトウェアインストゥルメント

の選択メニューおよびMIDIエディターに個々のセクションとして現れ、ソフトウェアインストルメント(VSTi)としてロードされます。

VSTインストルメントのプラグインウィンドウが右クリックで開けるように、いくつかのクライアントアプリケーションは、選択メニュー内の名前を右クリックすることによって自動的に開くことができます。ホストアプリケーション(MAGIX Music Maker)を介して、クライアントアプリケーションを直接に開くことをサポートしているReWireクライアントは、手動で開始する必要があります。この場合、通常通りクライアントアプリケーションを開始してください。自動的にホストを認識し、特別なクライアントモードで開始します。クライアントアプリケーションは、常にMAGIX Music Makerの後に起動し、終了する前に閉じる必要があります。

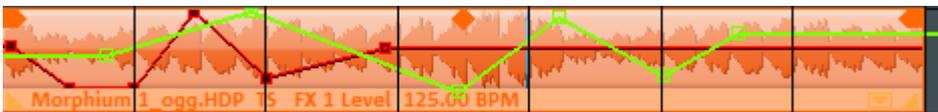
ReWireアプリケーションは、ソフトウェアインストルメントと同様にMIDIを介して制御されます。クライアントアプリケーションは、MAGIX Music Maker内の時間位置に同期して動作、開始、停止するので、クライアントアプリケーションのシーケンサーを使用することもできます。

i MIDIノートやイベントの「クラシックな」MIDIチャンネルは、使用されません。このチャンネルは、ReWire MIDI Wireバスシステムに取って代わっています。MAGIX Music Makerは、ReWire MIDIバスに送信するだけで、ReWire マスター出力側だけをサポートし、ReWire オーディオバスシステムはサポートしていません。

自動カーブ

オブジェクトベースのエフェクトと、トラック全体 / サウンド全体へのミキサーエフェクトに加え、エフェクトを自由に描いてコントロールするオプションがあります。

トラックカーブとオブジェクトカーブがあります。トラックカーブはトラック内に保存され、トラック内の全てのオブジェクトに作用します。オブジェクトカーブはオブジェクトに付随しており、一緒に移動できます。オブジェクトの長さを変更されると、それに応じてカーブが調整されます。



FX レベル1 オブジェクトが特徴のオブジェクトは、有効な音量カーブのトラックカーブになります。

自動化カーブは、指定の値、例えばトラックの音量を変化させます。これは再生中に「自動化」されます。これにより、作成したプロジェクトがよりエキサイティングになります。例えば、リフレインのちょっと前のトラックのいくつかで音量を少し下げると、リフレインが現れた時に、よりパワフルに感じられます。

エフェクトは自動化できます。

以下のエフェクトを、エフェクトカーブからコントロールできます：

オーディオオブジェクト

- 音量とパンoramaは、ミキサー内で同一の機能であり、音量カーブがミキサー設定に追加される場合、パンoramaカーブはミキサー設定全体の代わりになります。パンoramaの0%は左端、100%は右端に対応します。
- ソフトおよびシャープフィルターと、ディストーション(オブジェクトのみ)がエフェクトカーブに追加できるエフェクトで、エフェクトラックのフィルターや、ディストーションエフェクトに関係

なく、エフェクトカーブだけで利用できます。これは、フィルターの入力周波数またはディストーションの程度をコントロールします。

- エフェクトレベル1と2では、オブジェクトまたはトラックから2つのエフェクトトラック (746) に送られたエフェクトレベルをコントロールします。

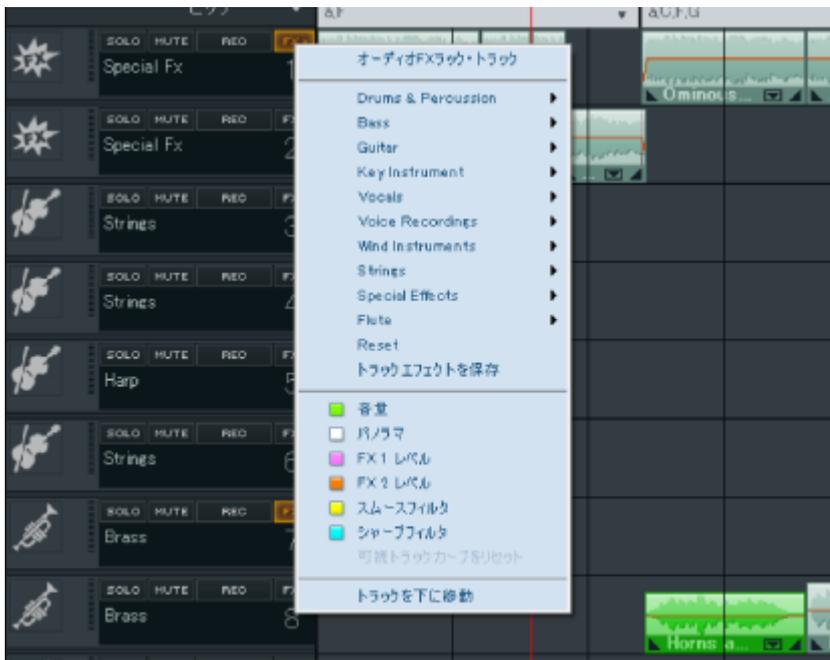
ビデオ、イメージ、およびタイトルオブジェクト

- X、Y位置: 50%のXカーブは、ノーマル位置に相当します。0%では、ビデオはその全体幅の左、100%では右に移動します(どちらの場合も見えなくなります)。これと同様に、Yの値が50%より小さいとビデオが下に、50%より大きいと上に移動します。
- 高さ / 幅 / ズーム: 50%は元のサイズに相当します。100%は元の倍の大きさに相当します。0%ではオブジェクトが消えます。
- 回転: 50%は元の位置に相当し、180°は時計回りに最大限の回転、0% 180°は反時計回りになります。

ビデオエフェクトは、オブジェクトエフェクトとしてのみ使用できます。

トラックオートメーション

- **FX +** トラックの「効果」メニューにあるプロジェクトの編集を行う自動カーブも、表示することが可能です。この場合、トラックごとに1つのオートメーションカーブのみが表示されます。すべてのオートメーションカーブは、トラックに同時に影響を与えることができます。



トラックカーブを編集

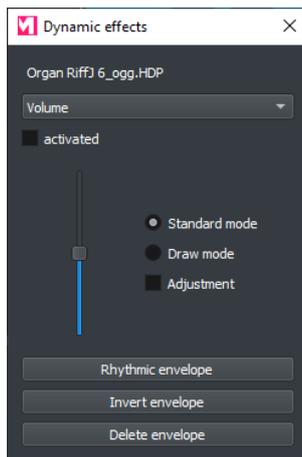
カーブは、個別のハンドルポイントを用いて、またはエフェクトカーブをフリーハンドで描くことで編集できます。

カーブを左クリックすると、新たなハンドルポイントを作成できます。ハンドルポイントを消す場合は、それをダブルクリックします。全てのハンドルポイントは、マウスで上下左右にドラッグできます。

自動 (743) マウスモードでは、左クリックを新たなカーブ作成に使用します。

オブジェクトのオートメーション

オブジェクトカーブのエフェクトは、「ダイナミックエフェクトエディター」ダイアログで選択して編集されます。これは、オブジェクトを右クリックして、コンテキストメニューからこのオブジェクトのオートメーションコマンドで開くことができます。



上部のドロップダウンメニューで、選択したオブジェクトで使用可能なエフェクトカーブから選択できます。アクティベート ボックスで、それぞれの曲線をアクティベートできます。明確にレイアウトするために、オブジェクトの1つの曲線のみを一度に編集できます。他のすべてのアクティブな曲線は、オブジェクト上に細い黒い線として表示されます。

i ヒント: エディタを閉じずに、別のオブジェクトと自動カーブを選択および有効にできます。

i オブジェクトの音量とパンラマカーブは、「エフェクト > オートメーション」によって非表示(または表示)にすることが可能です。

リズムックエンベロープ: このオプションでは、リズムックカーブをジェネレータまたは(オーディオオブジェクトに対しては) オブジェクト分析から作成します。

エンベロープの反転: 現在のカーブを、50%の横軸で鏡のように反転します。つまり、0が100%になります。パンラマカーブでは、これは再生面の変更になります。

エンベロープのリセット: 現在のエフェクトカーブを削除します。

オブジェクトカーブを編集

標準モード: プロジェクトが再生されていないときに、スライダーを使用してエフェクトカーブのポイントを作成して垂直方向に移動し、開始マーカーの位置で垂直方向に移動することができます。つまり、開始マーカーをさまざまな位置に配置し、スライダーを使用してそのポイントでカーブの値を調整することにより、エフェクトカーブを編集できます。

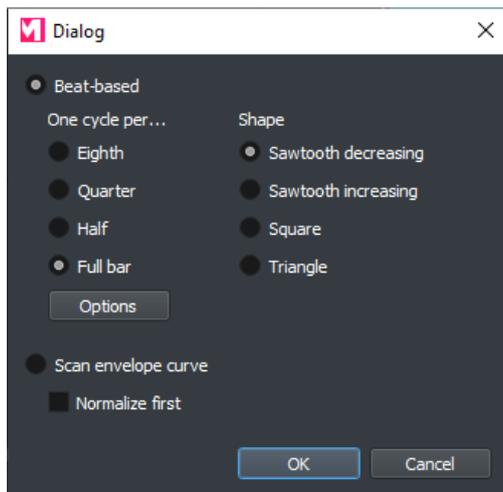
描画モード: ダイアログのスライダーを移動すると(再生が停止している間に)、カーブがトラックの始点および終点マーカーに対応して描かれます。カーブの持続時間は、オブジェクトの持続時間に対応して描かれます。オートメーションマウスモード (743)も有効にでき、カーブをマウスで描くことができます。これは再生時でも機能します。

調整が有効: カーブをオブジェクトの長さに調整します: 長さが後で変更された場合のオブジェクトのカーブの動作を指定します。[調整が有効] オプションがアクティブな場合、オブジェクトカーブはオブジェクトとともに圧縮および拡張されます。つまり、カーブポイントはそれに応じて移動します。たとえば、オブジェクトが100% 右から100% 左に移動するようにパンカーブが設定されている場合、これは長さが変更された後にも実行されます(低速または高速のみ)。

カーブジェネレータ

カーブジェネレーターは、ビートを基準に8分音符、4分音符、2分音符、全音符で刻まれる自動カーブを作成します。ビート基準のエンベロープカーブ計算を書き込むために、最小および最大値を入力するか、またはオプションとしてディレイ値を入力してください。

オプション「作成...」選択ダイアログを開き、オートメーションカーブの形状をより正確に定義します。



ビート基準: このオプションを使用すると、オートメーションカーブの形式がアレンジメントのビートに追従します。

ビート基準のオートメーションカーブには、4つの基本パターンがあります: 2つのこぎり歯形状、矩形、三角です。これらのシェイプはビートに応じて実行され、アクティブ化されたエフェクトの強度をコントロールします。ダイアログの左側では、オートメーションカーブを設定して、8分の1、4分の1、2分の1、または全音符ごとに1回アクティブにすることができます。

オプション: これによって、ビートによってオートメーションカーブの影響の種類と強さをコントロールする、追加のダイアログが開かれます(下記参照)。

- **制限:** エンベロープの最小値と最大値を決定します。ディレイ最小値/最大値を介して、基本フォームをさらに変更できます。
- **移動によって、カーブ全体を移動します。** これを使うと、面白いオフビートの効果が得られます。

エンベロープをスキャン: このオプションによって、ビート基準のオートメーションカーブの代わりに、ボリュームプロセスをオートメーションカーブとして表示することができます。

最初にノーマライズ: この機能によって、オートメーションカーブを作成するためにオブジェクトをスキャンする前に、オーディオオブジェクトのレベルをノーマライズします。

MAGIX オーディオリモート

MAGIX オーディオリモートアプリは、スマートフォンやタブレットから MAGIX Music Maker をリモート操作するためのものです。お使いのコンピュータやデバイスは、この機能を使用するために同じWi-Fiネットワークに接続している必要があります。

Android または iOS 用のアプリをダウンロードするか、MAGIX から直接ダウンロードします。

接続する

MAGIX Music Maker と MAGIX オーディオリモートを接続するセットアップは、とても簡単です。

1. お使いのパソコンやモバイルデバイスが、同じネットワーク上に接続されていることを確認してください。両方のデバイスが同じインターネットルーターを使っている場合、接続は自動的に行われます。
2. アプリを開き、右上端角にあるギアアイコンをクリックします。設定画面は、MAGIX Music Maker を使用しているコンピューターの名前を、見つかったデバイスのリストに表示します。
3. 接続 ボタンをタップしてくださいこれで接続が確立しました。

一般操作



チューンアップ

ギアアイコンで設定画面を開きます。ここで、プログラムへの接続のセットアップを行います。画面の明るさを調整するには、スライダを使用してください。



メニュー: 管理領域内で必要なページ数をここで指定できます。現在、管理領域には4ページあります

- フィルター
- リバーブ
- 転送
- ライブパッド



各ページに小さいトランスポートコンソールが見えるようになります。

- ① ループオン / オフ
- ② 最初に移動
- ③ 停止
- ④ 再生 / 一時停止
- ⑤ 録音

フィルター

フィルターは、MAGIX Vita ソロインストゥルメント内のフィルターを、物理的にモデル化したベースのリモートコントロールもしくはモジュールソースです。



フィルターカーブのベルテックスは、設定位置(太陽)内のスレッドからかかっている球形グラフィックにより制御されます。全体が動作内に設定された時、それは面白くなっていきます。グラフィックがどのように操作されるかにより、スローフィルター変更、LFO モジュールもしくはカオス反射を実行できます。あなたがエキスパートでないとしても、このインターフェースは容易な使用を実現します。

このフィルターを使用するには、フィルターでVita ソロインストゥルメントのひとつを読み込みます。動作中のフィルターの設定方法：

- グラフィック上でクリックし、ドラッグします。もしくはスペースでクリックしてドラッグし、トラックビームでスフィアを照明することもできます。
- 太陽は移動できます。
- 太陽と球体間をズームして、スレッドの長さを変更します。
- 太陽をクリックし、球体と太陽の間の接続を無効にします。これで球体はスペースから自由に飛べるようになりました。球体は壁や太陽から跳ね返り、それでエネルギーを蓄えます。「地上」は画面の下側部分です。
- 下左もしくは右をドラッグして比重を変更します。
- フリースペース内で2本指でズームすれば、制動を変更します。制動が増すと、球体は静位置に素早くなります。

i 技術用語で、フィルターコントロールは球体のxy位置を MIDICC20 および CC21 として Vita Solo Instruments に送信します。これらは、最初の2個の Novation LAUNCHKEY MINI スライダーによって使用するコントローラとVitaシンセサイザーで割り当てたプリセットパラメータに該当します。シンセサイザーの複製で、これらはカットオフされ、共振フィルタとなります。これらは、フィルターで2個の別のシンセサイザーパラメータを調整するために帰属を変更できます。

MIDI コントローラを Vita ソロインストゥルメントパラメータに割り当てる方法については、こちらにあります Vita ソロインストゥルメントの自動化 (760)!

リバーブ

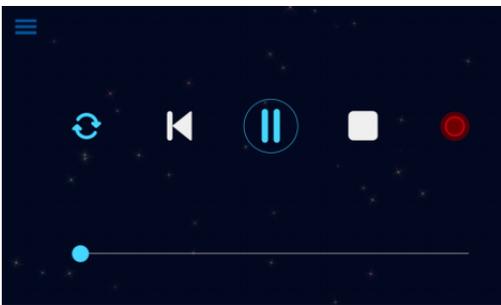
リバーブページで、Vitaシンセサイザー内のリバーブを制御できます。



- 部屋の大きさを四角に設定します。
- 2本指のジェスチャーでズームして、リバーブ(ドライ/ウェット)の量を定義します。

トランスポートコントロール

転送コンソールは、MAGIX Music Maker とまったく同じ機能を実行します(アプリのエッジにある小さな転送コンソールも)。



i ヒント: 音楽を作っている時に生成する人は、だれでも録音ブースでの録音がリモートで制御できます。

ライブパッド

MAGIX Music Maker をアプリで操作します。インターフェースは、MAGIX Music Maker 内のライブパッドインターフェイス ([7159](#)) と同様です。

ライブパッド

ライブパッドは、リアルタイムでの迅速なミュージック作成、ライブパフォーマンス、または新しいソングについてのアイデアのスケッチに理想的です。16個の一致ループ、グローバルピッチ、およびエフェクトをマウス、キーボード、MIDI キーボードまたはスマートフォンアプリ ([7157](#)) を介して制御できます。これは、MAGIX Music Maker を直ちにかつ直感的に再生できる音楽インストルメントに変換します。13個の素晴らしいスタイルであらかじめ作成された、50個のライブセットが含まれています。また、サウンドプールと独自のレコーディングからセットを作成することもできます。

ライブパッドインターフェース



このボタンをクリックするか、H キーを押下してライブパッドを開きます。



- ① パッド: パッドを使ってループを開始します。
- ② ピッチ: サウンドプール内のように、ライブセット中のメロディーの調和的なループは7ピッチに分割されます。違うピッチを選んだ場合、全ループが調和的ミックスを作成するように調整されます。
- ③ 録音: 録音が無効となっている場合、パッドを介してプロジェクトに追加されたオブジェクトは、正しい場所に配置された状態でライブパフォーマンスが録音されます。
- ④ クオンタイズ: パッドをクリックした時、ループはすぐに起動しませんが、ビート上ではビートとメロディーがきちんと同期します。このために時間解像度を設定する(1ビートを1/32音符へ)、またはクオンタイズ全体を無効にできます。
- ⑤ プリセット: サブメニューよりあらかじめプログラムされたライブセットから1個を選択し、パッドに読み込みます。<>ボタンを使い、前もしくは次のライブセットを選択します。
- ⑥ 次のオプションを使用して設定メニューを開きます。
 - 空のライブセットを作成: パッドからすべてのサンプルを削除します。
 - ライブセットを読み込む: このボタンで自分のもしくはあらかじめ作られたライブセットを読み込みます。
 - ライブセットを保存: ライブパッドの割り当て全体を、このボタンによって、後の使用のために「ライブセット」(.lms ファイル)として保存することができます。使用中のライブパッドの割り当ては、プロジェクトと一緒に保存されます。
 - リセット
 - 同期モード: 以下を参照ください。
 - パッドテキスト: このオプションを使用して、パッドのラベルを非表示にします。
 - MIDI コントロール: パッドのMIDI コントロールはここで無効にすることができます。

ライブパッドを再生

「プリセット」をクリックして、付属のライブセットのひとつを読み込みます。これによってパッドはループで埋められ、異なる色で表示されます。コンピュータ(1~8とQ~Iのキー)もしくはMIDI キーボード(以下参照)を使って、該当するライブパッドをクリックすると、ループが再生されます。

ライブパッドが選択されると、すぐに再生が開始します。再生中は当該オブジェクトが各パッド毎に表示され、それからパッドを解除した時にまた消えます(REC で録音している時は、見える状態のままです。)



再生されているパッドは、より鮮明に照明されます。

同じ色のパッドでグループを形成します。これはつまり、ループがトラックを共有し、そのループの1個のみが例えばドラムループの異なるバリエーションなどの時間で再生することができます。

同期モード

デフォルト設定では、同期モードで再生されるループは、プロジェクト始動時に開始され、パッドが「可聴」(ミュート自動)に切り替えられたような状態となります。これはつまり、ループがすべて同期されて再生するということです。このモードを使って、自分のプロジェクトの基本構成を作成します。同期モードが消えている場合、ループは常に開始点から再生されます。ソロや効果音を追加したり、ブレークビートを別のビートに分割したい場合に、このモードを使います。同期モードは、ギアアイコンをクリックすることで無効にできます。

自分のライブセット

ドラッグ&ドロップを使い、ループウィンドウからライブパッドにサンプルを追加して、自分のライブセットを一緒にすることができます。追加のサウンドプールからループを使う場合は、ピッチに切り替わるようにも調整します。一方で、ピッチ切替は自分のサンプル、つまりピッチに関する情報が入っていない録音では機能しません。

代わりに再生された複数のドラムループを使う場合は、互いに除外されなければなりません。よって、これらは一緒にグループにする必要があります。これを行うには、選択したパッド上で右クリックして、これら全部に対し同じグループ番号を選びます。

テキスト・トゥ・スピーチ

With this function you can have the computer "speak" a text. You can adjust the speed and volume of the spoken passage, as well as the voice used.

Open the dialog Generate speech from text... via the Effects menu or by using the shortcut Ctrl + Shift + T

テキストの読み込み: ここで以下のフォーマットのテキストを読み込むことができます: *.txt または *.rtf.

テキストを保存: 入力したテキストは保存できます。

テスト: テキスト入力後、結果をプレビューできます。

ボイス: 追加のボイスパッケージ (TTS エンジン) がインストールされている場合、ここで違う声を選択できます。

速度: 再生速度は、このコントローラーで制御できます。

音量: 出力音量は、このコントロールで制御できます。

形式: ここで Wave ファイル (.wav) の品質を決定できます。

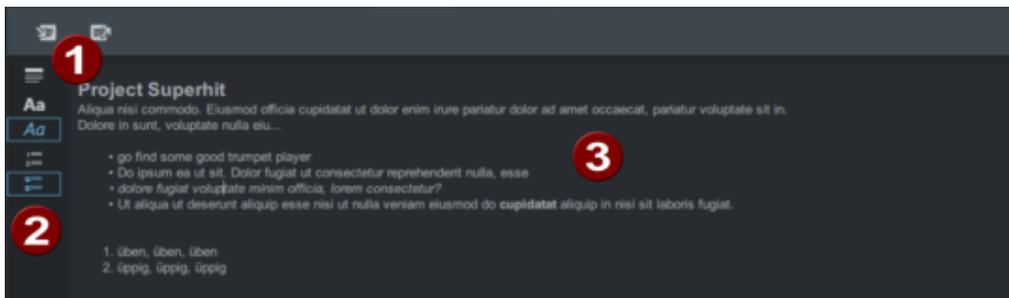
ファイル: Wave ファイルのパス選択を生成します。

Create object in arranger: When you're happy with the result, click on this button to create an audio object in the arranger and close the dialog.

注記

[メモ]ウィンドウでは、現在のプロジェクトにメモを追加できます。メモは、プロジェクトファイルと一緒に保存されます。たとえば、歌詞、タスクリスト、録音に関する情報などです。これは、いくつかの追加の書式設定オプションを備えた一般的なテキストエディタです。

 このボタンをクリックするか、Nキーを押下してノートウィンドウを開きます。



1  テキストをインポートする HTML または プレーンテキスト 形式でテキストをインポートできます。HTML フォーマット は保持されますが、[メモ]エディタの可能性を超えて編集することはできません。エディタにメモがすでに存在する場合は、インポートしたテキストを既存のテキストに置き換えるか、追加するかを選択できます。

 テキストをエクスポートする [メモ]エディタの内容を HTML ファイルとしてエクスポートできます。

2 書式設定

 見出し **Aa** 太字 **Aa** 筆記体  箇条書き  リスト

段落 (見出し、リストなど) の書式設定を行うには、行にテキストカーソルを置き、対応するアイコンを選択します。個々の単語 (太字、斜体など) の書式設定を行うには、まず単語を選択してから、対応するボタンをクリックします。

3 テキストエディタ ここにテキストを入力します。

メニュー

プログラムのすべての機能が一覧表示され、メニューにテーマ別に並べ替えられます。

 多くの機能は、ボタンを使用して他の場所からもアクセスできます。メニューの項目の利点は、キーボードショートカットを使用して実行できることです。

- **ファイルメニュー**: ここには、プロジェクトとメディアファイルをロードおよび保存するためのすべての機能、およびプログラム、言語、プロジェクト設定があります。
- **編集メニュー**: ここには、アレンジメントを編集するためのすべての機能があります。
- **エフェクトメニュー**: ここでは、オブジェクトエフェクトまたはトラックエフェクトウィンドウからアクセスできないすべてのオーディオエフェクト、マスターエフェクト、およびその他のオーディオ機能を見つけることができます。
- **表示メニュー**: このメニューを使用して、MAGIX Music Maker のさまざまなウィンドウを表示または非表示にしたり、アレンジャーの機能の設定を定義したりできます。
- **ヘルプメニュー**: ここでは、さまざまなヘルプ機能にローカルまたはインターネットでアクセスして、MAGIX Music Maker での作業をサポートできます。ストアとMAGIXアカウントのさまざまな設定もここにあります。

ファイルメニュー

新規プロジェクト ウィザード

新規プロジェクト ([#130](#)) が作成されました。

キーボードショートカット: Shift + N

プロジェクトを読み込む

これにより、MAGIX Music Maker プロジェクトが読み込まれます。

キーボードショートカット: Ctrl + O

プロジェクトを保存

現在のプロジェクトが保存されます。

キーボードショートカット: Ctrl + S

プロジェクトに名前を付けて保存...

現在のプロジェクトは新規ファイルに保存されます。

ショートカット: Ctrl+Shift+S

 詳細については、プロジェクトの保存/読み込み ([#130](#)) をご覧ください。

マイプロジェクト

このサブメニューには、最近開いたプロジェクトが一覧表示され、すばやくアクセスできます。

オーディオCDトラックの取り込み

このメニューコマンドは、オーディオCDからプロジェクトにトラックをインポートするためのCDインポートダイアログを開きます。詳細については、オーディオCDのインポート (732) セクションを参照してください。

キーボードショートカット: C

エクスポート

このサブメニューには、完成した曲をエクスポートするためのすべての機能があります。詳細については、プロジェクトのエクスポートプロジェクトの読み込み、保存、エクスポート (7130) の章を参照してください

チューンアップ

このサブメニューでは、すべての重要な設定ダイアログを開いて設定を指定できます。

- プログラム設定 [プログラム設定 \(7176\)](#) (キーボードショートカット: P)
- プロジェクト設定 [プロジェクト設定 \(7131\)](#) (キーボードショートカット: A)
- 自動ピッチ調整, [ピッチバー \(71\)](#) を参照してください
- オーディオ録音, [録音ダイアログオーディオ録音ダイアログ \(730\)](#) を参照してください (キーボードショートカット: Shift+R)
- 言語: ここで、MAGIX Music Maker 内で使用する言語を変更することができます。通常、インストール時に使用された言語が、プログラム言語として設定されます。
- 標準プログラム設定をリセット: この機能を使用して、MAGIX Music Maker で行ったすべてのプログラム設定を元の設定にリセットします。

終了

MAGIX Music Maker を終了します。

キーボードショートカット: Alt + F4

メニュー編集

取り消す



プロジェクトでは、オブジェクトや再生操作など、最後の(最大10の)変更を元に戻すことができます。それによって、大きな変化を加える操作も問題なく試すことができます。結果が期待にそぐわなかった場合、「元に戻す」によって再び前の状態に戻すことができます。

キーボードショートカット: Ctrl + Z

やり直す



このコマンドは、直前に実行された「元に戻す」コマンドを取り消します。

キーボードショートカット: Shift + Y

オブジェクト

新規オブジェクトの作成

これらの関数を使用して、新規の空オブジェクトを作成できます。

- 新規MIDIオブジェクトでは、現在のトラックに新規MIDIオブジェクトを作成します。長さが1、2、4、または8小節の空のMIDIオブジェクトと、いくつかの標準テンプレートから選択できます。
キーボードショートカット: Ctrl + Alt + N
- 新規タイトルオブジェクトを作成: 新規タイトルオブジェクトが作成され、タイトルエディタ ([?1](#)) が開きます。
キーボードショートカット: Alt + Shift + T
- テキストからスピーチを作成 ([?161](#))

オブジェクトを切り取る

現在のプロジェクトで選択されたオブジェクトは切り取られ、クリップボードに保存されます。その後それらのオブジェクトは、別の位置に貼り付けることができます。

キーボードショートカット: Ctrl + X

オブジェクトをコピー

現在のプロジェクトで選択されたオブジェクトは切り取られ、クリップボードに保存されます。その後それらのオブジェクトは、別の位置に貼り付けることができます。

キーボードショートカット: Ctrl + C

オブジェクトを複製

このメニューポイントは、選択したすべてのオブジェクトを複製します。コピーがオリジナルの隣に表示されます。ドラッグ&ドロップを使用して、正しい位置に配置できます。

キーボードショートカット: Ctrl + D

オブジェクトを挿入

クリップボード上のコンテンツが、現在のプロジェクトのスタートマーカーの位置に追加されます。

最も新しく挿入されたオブジェクトの終点位置に再生マーカーが付けられることで、コマンドを素早く簡単に繰り返し使うことが可能になります。既にあるオブジェクトは、ここで上書きされることとなります。

キーボードショートカット: Ctrl + V

複数のオブジェクトを挿入

この機能はオブジェクトを挿入に類似していますが、クリップボード上のコンテンツをどれだけ頻繁に挿入するかを選択することができます。

キーボードショートカット: Ctrl + テンキー '+'

オブジェクトを削除



選択したオブジェクトを現在のプロジェクトから削除します。

キーボードショートカット: Del

オブジェクトを分割



再生マーカーの位置にある選択したオブジェクトを2つの小さなオブジェクトにカットできます。

オブジェクトが選択されていない場合、すべてのオブジェクトは再生マーカーの位置でカットされます。

キーボードショートカット: T



オブジェクトを分割するための特別なマウスモード ([744](#))があります。

オブジェクトをテイクとして保存

選択されたオブジェクトは、テイクディレクトリに保存されています。



テイクの使用についての詳細は、[テイク \(749\)](#)のセクションをご覧ください。

キーボードショートカット: Shift + K

グループ化

- オブジェクトのグループ化: 選択したすべてのオブジェクトが1つのグループにまとめられます。グループでオブジェクトが選択されると、同時にグループ内の全オブジェクトが反転され、正しく作業が行えるようになります。

キーボードショートカット: Shift + G

- オブジェクトのグループ化解除: このコマンドは、オブジェクトグループを個別のオブジェクトに分割します。

キーボードショートカット: Shift + U

エリアをループ

通常、オブジェクトは基本となるオーディオファイルの全長にわたってループします。ファイルのクリップをループとして設定するには、ハンドルを使用して前面と背面のオブジェクトを短くし、カスタムループを設定を選択します。

 この機能は、ユーザーが録音した素材をループに設定する際、録音開始時の無音をカットできるので便利です。

ユーザー定義ループの非アクティブ化を使用すると、ユーザー定義のループの長さがリセットされます。

オブジェクト プロパティ

この機能は、現在選択されているオブジェクトの情報、例えばファイル名やハードディスク上の位置、速度などを表示します。オブジェクトエディタは、アレンジメント内のすべてのオブジェクトの前景色と背景色も定義します。

キーボードショートカット: Ctrl + P

トラック

トラックを追加

新しい空のトラックがアレンジャーに追加されます。

 複数のトラックが必要であることがすでにわかっている場合は、プロジェクト設定 (ファイルの下メニュー > 設定 または キーボードショートカット: A) でトラック数をより大きな値に設定できます。このボタンを頻繁にクリックする必要はありません。

キーボードショートカット: Ctrl + I

オーディオを組み合わせ...

この機能は、プロジェクトまたはプロジェクトのセグメントを、一つのオーディオオブジェクト/ビデオオブジェクトとして結合することを可能にします。詳細については、オーディオを組み合わせ (749) のセクションをご覧ください。

キーボードショートカット: Ctrl+Shift+G

エリア

オブジェクトの切り取り、コピー、貼り付け、複製、削除のさまざまな機能に加えて、これらの機能は「バンド指向」の編集ツールとしても利用できます。つまり、コピー操作は、選択されているオブジェクトに関係なく、スタートマーカーとエンドマーカーの間のエリア内のすべてのトラックのコンテンツに適用されます。アレンジメントがテープであるかのように、そこからパーツを切り取ったり貼り付けたりします。

 これは、オブジェクトのコピー/貼り付けとの重要な違いにつながります。すべてのトラックの次のコンテンツは、切り取りと削除の際に前方に移動するため、ギャップはありません。貼り付ける場合、以下のマテリアルは後方に移動し、上書きされません。

エリアを切り取り

スタートマーカーとエンドマーカーの間のエリアは、現在のプロジェクトから切り取られ、クリップボードに配置されます。この部分は別のところに挿入することができます。貼り付けた素材の端にあるオブジェクトも前方に移動します。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + X

エリアをコピー

現在のプロジェクトのスタートマーカーとエンドマーカーの間のエリアがクリップボードにコピーされます。この部分は別のところに挿入することができます。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + C

エリアを挿入

クリップボード上のコンテンツが、現在のプロジェクトの再生マーカーの位置に追加されます。貼り付けた素材の端にあるオブジェクトも前方に移動します。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + V

セグメントを複数回挿入

この機能はエリアを挿入に類似していますが、クリップボード上のコンテンツをどれだけ頻繁に挿入するかを指定することができます。

エリアを削除

現在のプロジェクトのスタートマーカーとエンドマーカーの間のエリアが削除され、次のオブジェクトが前方に移動します。

キーボードショートカット: Alt+Del

エリアを抽出

スタートマーカーとエンドマーカーの間のエリアは保持され、その前後のすべてのマテリアルが削除されます。このオプションは、より個々の編集を行うアレンジメントの特別な部位を切り分けるのに使います。

キーボードショートカット: Ctrl + Alt + P

ナビゲーションナビゲーション

これらのコマンドを使い、閲覧可能な部分をスタートマーカーと一緒にタイムラインに移動させます。異なるジャンプマーカーとオブジェクトの端の間を素早くスキップすることができます。

i 注意: これらのコマンドは、再生が停止したときに、同様に再生マーカーを移動させます。マーカーは、プロジェクトセクションの中で常に見えるように表示されています。

| | |
|-------------|----------|
| 次のオブジェクトの端へ | Ctrl + 0 |
| 前のオブジェクトの端へ | Ctrl + 9 |
| プロジェクトの最初へ | Home |

| | |
|---------------|---------------------|
| プロジェクトの終了位置へ | 終了 |
| スタートマーカーに移動 | Ctrl + Home |
| エンドマーカーに移動 | Ctrl + End |
| 右/左へのページ | Page Up / Down |
| グリッドユニットを右/左へ | Ctrl + Page down/up |

これらのコマンドを使い、閲覧可能な部分をスタートマーカーと一緒にタイムラインに移動させます。異なるジャンプマーカーとオブジェクトの端の間を素早くスキップすることができます。

ジャンプマーカーをセット

この機能を使うと、現在の再生マーカーの位置にジャンプマーカーが設定されます。これにより、プロジェクトの特定の部分に注意を向けることができます。「再生位置の移動」機能を使うことで、これらの位置に素早くジャンプすることができます。

キーボードショートカット: Shift + 1 ... 0

次のジャンプマーカーへ移動 Ctrl + Shift + PgDn

前のジャンプマーカーへ移動 Ctrl + Shift + PgUp

ジャンプマーカーシーケンスを作成

このオプションを使い、ルーラーバー上で等間隔にスタートマーカーを設定することで、現在選択されているスタートマーカーからエンドマーカー間の再生エリアを複製することができます。これで、キーボードショートカットを使って、どのジャンプマーカーへもジャンプすることができます。

キーボード

すべてのジャンプマーカーを削除

すべてのジャンプマーカーを削除します

キーボードショートカット: Alt + Shift + M

再生位置を移動

この機能は、再生マーカーをジャンプマーカーの位置に移動します。この機能を使うには、キーボードが最適です。

停止した場合は、直ちに再生マーカーを保存したジャンプマーカーの位置に移動することができます。再生中、再生マーカーは再生エリアとともに移動します。こうして、古いエリアが常に最後まで演奏され、以前に望んでジャンプマーカーを配置したプロジェクトを、ビートを失うことなくライブでリミックスすることができるようになります。

キーボードショートカット: 1 ... 0

すべて選択

プロジェクト内にあるすべてのオブジェクトを選択します。

キーボードショートカット: Ctrl+ A

表示メニュー

標準レイアウト

MAGIX Music Maker でのウィンドウの配置とウィンドウのドッキングをデフォルト設定にリセットします:

- ループと保存はアレンジャーの右側にドッキングされています。
- キーボード、ビートボックス、ソングメーカーはアレンジャーの下にドッキングされています。

レイアウト

ここでは、さまざまなタスク用のさまざまなプリセットウィンドウの配置を確認できます。これらは、F4〜F8キーを使用してすばやく選択できます。

 フローティングウィンドウの配置の詳細については、プログラムインターフェイスの概要 (20) を参照してください。

ウィンドウ

このメニューでは、プログラムのさまざまなウィンドウを開いたり閉じたりできます。

アレンジャー

表示最適化

 プロジェクト全体を再生できるように、開始マーカーはプロジェクトの開始点に設定され、終了マーカーは最後のオブジェクトの終点に設定されます。

プロジェクトをズームアウトして見ると、プロジェクト全体を見ることができます。縦方向のズーム目盛り(トラックの高さ)は維持されます。

キーボードショートカット: F12

トラックの高さの最大化

このオプションでトラックの高さを簡単に最大化したり最小化したりできます。

キーボードショートカット: Tab

オブジェクトをステレオ画像で表示

このオプションを選択すると、オーディオオブジェクトはステレオチャンネルごとに個別の波形で表示されます。さらに、ビデオオブジェクトはアレンジャー内の個別のフレームとして表示されます。通常、表示を高速化するために、最初と最後のフレームのみが表示されます。

Shift: Ctrl + Alt + Z

ループ範囲を表示

開始マーカーと終了マーカーの間のループ範囲が強調表示され、無限ループとして再生されます。このオプションはここで無効にすることもできます。

ピッチ範囲を表示

ピッチバー (71) の表示/非表示。

水平スクロール

このオプションで、ズームとスクロール (740) のためにマウスホイールの水平機能と垂直機能を逆にすることができます。つまり、Shift と Ctrl + キーは、可視時間の代わりにトラックのズームおよびスクロールを行うために必要となります。これは、MAGIX Music Maker の旧バージョンのマウスホイールのパフォーマンスに対応しています。

カーソルキーで再生マーカーを移動

このオプションはデフォルトでアクティブになっています。このオプションを無効にすると、追加で Alt キーを押しながら、矢印キーで再生マーカーを移動することができます。さらにカーソルキーのみで、再生範囲の移動 (738) を行うことができます。

オブジェクトマーカーを表示 > 小節/ビート/ハーモニーマーカーを表示

リミックスエージェントまたはハーモニーエージェントを実行した後、分析されたオーディオ素材は、上記のコマンドを使用してアレンジャーに表示できるマーカーの形式でビートまたはハーモニー情報を受け取ります。

| | | |
|---------------|-----------|--------------------|
| キーボードショートカット: | 小節マーカー | Ctrl + Shift + F9 |
| | ハーモニーマーカー | Ctrl + Shift + F10 |
| | ビートマーカー | Ctrl + Shift + F11 |

エフェクトメニュー

マスターオーディオエフェクト ラック

ここで、マスターエフェクト ラックを開閉できます。オーディオエフェクトの詳細については、オーディオエフェクト (792) の章を参照してください。

キーボードショートカット: B

マスタリングスイート

このオプションを使って、MAGIX マスタリングスイート (7108) を開くことができます。

キーボードショートカット: N

テキスト・トゥ・スピーチ

このトピックの詳細については、追加機能 (7161)の章を参照してください。

キーボードショートカット: Ctrl + Shift + T

オーディオ・エフェクト

このサブメニューには、非リアルタイムエフェクト (7126)スケッチャブルフィルター、ゲーター、反転フェーズ、およびリバーブが含まれています。これらは、オブジェクトエフェクトまたはトレースエフェクト (792) ウィンドウを使用して適用することはできません。

ステレオを2つのモノオブジェクトに分割

このオプションを使って、ステレオ録音されたオブジェクトを2つのモノラルオブジェクト(その後一つのグループとして結合されます)に分割することができます。それぞれのチャンネルを個別のオブジェクトとして編集するためには、「グループ解除」ボタンを使用します。

キーボードショートカット: Shift + Z

オーディオエフェクトを読み込み/保存/リセット

直近のオーディオオブジェクトのエフェクトコンビネーションを個別に保存し、別のオブジェクトに適用することができます。もしくは、変更を元に戻したい場合は、現在使用しているエフェクト全体を無効(リセット)にすることもできます。

キーボードショートカット: オーディオエフェクトを読み込み Ctrl + Alt + O

オーディオエフェクトを保存

オーディオエフェクトをリセット Ctrl + Alt + R

ボリューム

オーディオオブジェクトのボリュームに影響を与えるさまざまなメニューコマンドの割り当て

ミュート/ミュート解除

このコマンドにより、一つまたは複数の選択オブジェクトをミュート設定にすることができます。このコマンドをもう一度選択すると、また音が出るようになります。

ショートカット: Ctrl + M

ボリュームを設定

エフェクトメニューとコンテキストメニューのこの機能は、個々のオブジェクトの音量を均一な値に設定します。

自動音量ダンピング

このコマンドは、他のオーディオオブジェクトの音量を自動的に抑えます。この機能を使って、プロジェクトにナレーターの声を挿入したり、映像に(オリジナルの音の上に)解説を加えることができます。また、現状のビデオのオリジナルの音を弱めたり、あるいは全ての録音帯を同様に弱めるなど、望みに沿った設定をすることもできます。

ダイアログを使って、ダンピング量を有効にしたり無効にしたりすることができます。

このコマンドは、オーディオの録音 (オーディオ録音 ([730](#))の高度なオプション)の中で使用することができます。

ショートカット: Ctrl + Shift + D

標準化 (最大レベル)

「標準化」機能は、素材をクリッピングすることなく、オーディオオブジェクトのレベルを可能な最大レベルにまで引き上げます。この機能は、オーディオ制作物の中で最高の信号ピークを探知しオブジェクトのレベルを上げます。それにより、このピークが正確に0 dB (最高レベル)に一致します。

キーボードショートカット: Shift + N

ピッチ、テンポ、リミックス

MAGIX Music Makerのリミックス機能用コマンドです。

MIDIトランスポジション

このコマンドはMIDIオブジェクトに対してのみ使用可能であり、これにより、MIDI オブジェクトのすべてのノートのピッチを特定の値 (半音単位) だけ増減できます。MIDI オブジェクトをアレンジ ([766](#))参照

ショートカット キー: Shift + T

ハーモニーエージェント

ハーモニーエージェントは、ハーモニーを分析するために開発されました。

i 詳細については、追加機能 ([7149](#))のセクションを参照してください。

キーボードショートカット: H

1ピッチ上げる/下げる

ループウィンドウ内の対応するループにアクセスすることなく、含まれるサンプルのオクターブを素早く変更することができます。

リミックスオブジェクトを作成

リミックスエージェントの作動中に、テンポおよびビート情報がオーディオファイルに保存された場合は、このコマンドによりリミックスオブジェクトを作成することができます。リミックスエージェントが起動されていない場合は、このコマンドによりリミックスエージェントが起動され、リミックスオブジェクトを作成するために予め準備されたダイアログが表示されます。

ショートカット: Ctrl + J

リミックスメーカー

リミックスメーカーを使って、テンポとビートの検出 ([7148](#))ループオブジェクトから自動的にリミックスを作成することができます。

ショートカット: Shift + K

テンポとビートを検出

MAGIX Music Makerは、BPM(1 分間のビート数) で示されるスピードを自動的に決定し、ループオブジェクトを作成するためのリミックスエージェントを提供します。

 詳細については、テンポとビートの検出 ([7142](#))を参照してください。

キーボードショートカット: J

ループファインダー

ループの検索 ([7146](#))参照

表示メニュー

標準レイアウト

MAGIX Music Maker でのウィンドウの配置とウィンドウのドッキングをデフォルト設定にリセットします:

- ループと保存はアレンジャーの右側にドッキングされています。
- キーボード、ビートボックス、ソングメーカーはアレンジャーの下にドッキングされています。

レイアウト

ここでは、さまざまなタスク用のさまざまなプリセットウィンドウの配置を確認できます。これらは、F4〜F8キーを使用してすばやく選択できます。

 フローティングウィンドウの配置の詳細については、プログラムインターフェイスの概要 ([720](#))を参照してください。

ウィンドウ

このメニューでは、プログラムのさまざまなウィンドウを開いたり閉じたりできます。

アレンジャー

表示最適化

 プロジェクト全体を再生できるように、開始マーカーはプロジェクトの開始点に設定され、終了マーカーは最後のオブジェクトの終点に設定されます。

プロジェクトをズームアウトして見ると、プロジェクト全体を見ることができます。縦方向のズーム目盛り(トラックの高さ)は維持されます。

キーボードショートカット: F12

トラックの高さの最大化

このオプションでトラックの高さを簡単に最大化したり最小化したりできます。

キーボードショートカット: Tab

オブジェクトをステレオ画像で表示

このオプションを選択すると、オーディオオブジェクトはステレオチャンネルごとに個別の波形で表示されます。さらに、ビデオオブジェクトはアレンジャー内の個別のフレームとして表示されます。通常、表示を高速化するために、最初と最後のフレームのみが表示されます。

Shift: Ctrl + Alt + Z

ループ範囲を表示

開始マーカーと終了マーカーの間のループ範囲が強調表示され、無限ループとして再生されます。このオプションはここで無効にすることもできます。

ピッチ範囲を表示

ピッチバー (71) の表示/非表示。

水平スクロール

このオプションで、ズームとスクロール (740) のためにマウスホイールの水平機能と垂直機能を逆にすることができます。つまり、Shift と Ctrl + キーは、可視時間の代わりにトラックのズームおよびスクロールを行うために必要となります。これは、MAGIX Music Maker の旧バージョンのマウスホイールのパフォーマンスに対応しています。

カーソルキーで再生マーカーを移動

このオプションはデフォルトでアクティブになっています。このオプションを無効にすると、追加で Alt キーを押しながら、矢印キーで再生マーカーを移動することができます。さらにカーソルキーのみで、再生範囲の移動 (738) を行うことができます。

オブジェクトマーカーを表示 > 小節/ビート/ハーモニーマーカーを表示

リミックスエージェントまたはハーモニーエージェントを実行した後、分析されたオーディオ素材は、上記のコマンドを使用してアレンジャーに表示できるマーカーの形式でビートまたはハーモニー情報を受け取ります。

| | | |
|---------------|-----------|--------------------|
| キーボードショートカット: | 小節マーカー | Ctrl + Shift + F9 |
| | ハーモニーマーカー | Ctrl + Shift + F10 |
| | ビートマーカー | Ctrl + Shift + F11 |

プログラム設定

プログラム設定では、MAGIX Music Maker の特定の機能を好みに合わせて、またコンピューターのハードウェアの機能に合わせてカスタマイズできます。



プログラム設定を開くには、このボタンをクリックするか、メニューで **ファイル > 設定 > プログラム設定** を選択します。(キーボードショートカット:P)

一般

アレンジャー

再生中の自動スクロール: 自動スクロールがアクティブになっている場合、再生マーカーが画面の右端に到達すると、画面ビューが自動的にシフトします。ここでは、自動スクロールに2つの速度が使用可能であり、非アクティブ化することもできます。

簡略化されたオブジェクト表示: このオプションを選択すると、オーディオオブジェクトはステレオチャンネルごとに個別の波形で表示されます。さらに、ビデオオブジェクトはアレンジャー内の個別のフレームとして表示されます。通常、表示を高速化するために、最初と最後のフレームのみが表示されます。

スペースキーが現在位置で停止: 再生停止後に再生カーソルを同じ位置に残したい場合は、このオプションをアクティベートしてください。このオプションがアクティブでない場合、再生が停止すると再生カーソルは、元の位置にジャンプします。

バックアップ・プロジェクトの自動保存

バックアップ・プロジェクトを自動保存するために時間がかかる場合があります。(p132).

ヒント

MAGIX Music Maker を新たにインストールすると、プログラムのさまざまな部分でセキュリティに関するクエリを多数表示します。それぞれ、このメッセージを再度表示しないと表示された下の小さなボックスをクリックすると切り替えることができます。これらの警告メッセージを表示する場合は、「ダイアログの再開」オプションを選択してください。

プログラムインターフェース

ニュースを非表示: このオプションは、MAGIX Music Maker のメインインターフェースで MAGIX News Center を非アクティブにします。

読みやすさとタッチのためのテキストサイズ: タッチデバイスまたは高画面解像度のデバイスでプログラムを使用するために、ここでより大きなテキストサイズを設定できます。

利用状況データをMAGIXに送信: 製品の品質を向上させるために、匿名データがMAGIXに送信されます。このオプションはここで無効にすることができます。

ループ

利用できないループを非表示にする:すべてのサウンドプールが、自動的にデータベースに保存されます。ループウィンドウでは、データベースに保存された全ループ、つまりその時点ではドライブ内に存在しない外部メディア(サウンドプールディスク)から発生したのもリストされません。この結果は非表示にすることが可能ですが、ループウィンドウにおける検索結果の表示が遅くなります。

スタイル選択で空のままの楽器を非表示にする:特定のスタイルでループが存在しない楽器グループは、(淡色表示されずに)ループウィンドウ内で完全に非表示になります。

標準品質/最高品質:高品質ループ(26)を参照

ストアのクリーンアップ:ローカルストアデータベースとそのキャッシュが削除され、リセットされます。この機能は、プログラムを再起動してもストアが正常に動作していないなどの緊急時に使用します。

サウンドプールの再スキャン:これにより、サウンドプールデータベースがリセットされ、サウンドプールフォルダが再スキャンされます。

インポート

オプション

アレンジメント再生中のサンプル(Wav、OGG)のプレビュー(スマートプレビュー):再生時のプレビューをオフにすることができます(スマートプレビュー)。

BPMへのサンプル自動適合:プロジェクトを起動またはプレビューする場合、MAGIX Music Makerはプロジェクトのテンポにサンプルを合わせようとします。テンポの情報がオーディオファイルに保存されると、新しいMAGIXサウンドプールのサンプルによって、この機能は必ず適切に動作します。ループがクリーン(バーの全長でカットされている)である場合、他のループでも通常この機能は動作します。

「パッチされたサンプルのみ」によって、他のサンプルでも自動タイムストレッチを無効化することができます。リミックスエージェントが提供するテンポまたはバーの情報を含んでいる場合、「15秒より長いサンプルに適用」によって、長いサンプルも調整されます。

自動プレビューの対象

ここでは、特定のファイルタイプのファイルマネージャーで自動ファイルプレビュー開始の選択を解除できます。

インポートフォーマット

利用しないファイル形式を選択解除することができます。選択解除すると、インポートされなくなります。複数のインポートモジュールを持つファイルタイプ(AVI、WMA)も存在することにご注意ください。MAGIX Music Makerでは、各ケースで最速のものが使用されます。特定ファイルのインポート時に問題が生じた場合、遅くとも複雑なインポートモジュールをプログラムで使用することにより、特定インポートモジュールの選択解除を実験することができます。

オーディオ / MIDI

オーディオ再生

これらのオプションは、オーディオを再生するサウンドカードまたは出力と使用するドライバーを指定します。

Wave / Direct Sound / ASIO: サウンドカードに使用するドライバーを指定します。

ライブモニタリングを使用する場合、およびVSTインストゥルメントをリアルタイムで再生および録音する場合、つまり反応時間(レイテンシー)をできるだけ短くする場合は、MAGIX Music Makerの全機能にASIOドライバーを使用することをお勧めします。サウンドカードにASIOドライバーがない場合は、Music Maker ASIOドライバーを使用することができます。ASIOドライバーがなく、Music Maker ASIOドライバーも機能しない場合は、[Direct Sound]を選択してください。これも機能しない場合は、Windows Waveドライバーを選択してください。

詳細設定: このボタンを押すと、再生オプションウィンドウ(現在のサウンドカードに関する情報を表示)にアクセスすることができます。ASIOの下に、使用可能なASIOドライバー(ある場合)の設定ダイアログと、製品に含まれているMusic Maker ASIOドライバーがあります。

ドライバーモデルとしてASIOを選択する場合、上のリストフィールド(複数の出力付きカード用)の出力および下のリストフィールドのASIOドライバーを設定することができます。詳細設定は、ASIOドライバーの設定ダイアログを開きます。詳細については、サウンドカードのマニュアルを参照してください。

オーディオバッファ

ここでは、アレンジメントの再生とハードドライブ上のオーディオファイルのプレビューに使用するバッファサイズを指定できます。最新のハードドライブとSSDは、多くのオーディオトラックを再生するのに十分な速度であるため、通常、これらの値を変更する必要はありません。非常に多くのトラックを使用していて、再生をトリガーしてから実際に再生が始まるまでの遅延を短くしたい場合は、バッファサイズを減らしてみてください。

Music Maker ASIOドライバー

ビデオ

ビデオ規格

ヨーロッパではPAL、アメリカと日本ではNTSCが使用されています。この設定の変更は推奨されません。

ムービー表示

ここで設定することができる解像度が関連するのは、アレンジャのDVビデオ画像表示のみです。再生が不安定になる場合、入力値を下げるのが推奨されます。書き出されるビデオの品質は、この設定変更による影響を受けません。

オプション

読み込み時にビデオからサウンドを抽出: ビデオがオーディオデータも含んでいる場合、この機能を使用して、ビデオからオーディオトラックを抽出することができます。この機能は、ビデオトラックの背景で直接起動し、ビデオトラックとグループ化されています。([編集]メニューで) グループ化を解除したい場合は、独立したオブジェクトとしてサウンドを編集することができます。

読み込み時にビデオをBPMに自動調整: 利用可能なBPMの情報によって、写真の順番とリズムが同期するビデオを自動的に作成することができます。この機能ではビデオの全フレームの演奏は行いませんが、フレーム再生に関するBPMの設定に基づき一部のフレームは除外されます。このビデオは、高いBPM設定で高速表示され、リズムに合わせてダンスしているように見えます。このテンポは、転送コントロール内の新プロジェクトに先立って毎回設定することができます。そうでなければ、起動された最初のサンプルのBPMテンポをプロジェクトは適用します。

エクスポート時のアスペクト比 4:3 から多少の逸脱を修正する: このオプションは、アスペクト比が約 4:3 の写真を 4:3 のTV画面フォーマットに自動的にカスタマイズします。したがって、写真は簡単にストレッチまたは圧縮されます。これによって当然のように写真にはディストーションが生じます。このオプションが無効の場合、両端に沿って黒いバーが表示されます。

エクスポートされたマテリアルの自動プレビュー: このオプションは、検証のためにエクスポートした直後に、エクスポートされたメディアファイルを開始します。

書き出したものを自動的にクリップボードにコピー: このオプションは、他のプログラム(Microsoft PowerPointなど)と一緒に使用する場合、特に役立ちます。スイッチが入っている場合、作成されたマルチメディアファイルは、挿入直後から利用可能です。

ビデオ優先: オーディオオブジェクトは再生よりも通常優先されます。オーディオの演奏が支障なく続いている一方で、エフェクト過多の結果としてもたらされるコンピュータの負荷が、ビデオ再生を不安定にする可能性があります。

オーディオよりもビデオ再生を優先することにより、この状態を解決することができます。ビデオ再生は、サウンドを中断する場合がある各オーディオバッファの後で更新されます。

フォルダ

フォルダ

ここでは、MAGIX Music Maker で使用されるさまざまなファイルが保存される保存場所を変更できます。

- プロジェクトの保管場所。
- エクスポート(エクスポート) またはインポート(インポート) ファイルの保存場所、録音の保存(録音)。必要に応じて、録音をプロジェクトフォルダに保存することもできます。
- サウンドプール(サウンドプール) からのファイルの保存場所
- 外部オーディオエディタへのパス ([749](#))
- MP3コレクション(マイMP3) の保存場所。

VSTプラグインのパスを追加

これにより、独自の検索パスを指定してVSTプラグインを指定し、VSTプラグイン情報のリセットを使用してこれらのパスの詳細をデフォルト設定にリセットできます。

i このトピックの詳細については、「インストゥルメント」の章の**カスタムプラグインの追加 セクション**をお読みください。 ([765](#))

ツールバー

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  スタート画面 |  設定 (7176) |
|  新規プロジェクト |  プロジェクトを読み込む |
|  プロジェクトを保存 | |
|  直前のアクションを元に戻す(元に戻す) |  やり直しを実行 |
|  オブジェクトを分割 |  オブジェクトを削除 |
|  ループ |  VST インストゥルメント |
|  ファイルマネージャー |  ショップ |
|  ダウンロード |  ビートボックス |
|  Song Maker |  ライブパッド |
|  キーボード |  ミキサー |
|  オブジェクトエフェクト |  テンプレート |
|  アナライザ |  注記 |
|  ビデオモニター |  MIDI エディター |
|  マウスモードを選択 (743) |  グリッド(オン/オフ) (739) |

作品の公開

音楽またはビデオ作品の公開時に考慮すべきことは何でしょうか。

「非商用利用」と「商用利用」の間で線引きが行われます。

1. 非商用利用の成立条件

MAGIX Music Makerによって作成した楽曲や、個人的なビデオに追加した音楽は、ソーシャルネットワーク (YouTube、Facebook、Soundcloud、Twitterまたは個人のブログ/ウェブサイトなど) のユーザと共有することができます。この場合の重大な要素は、その楽曲またはビデオのサウンドトラックによる利益の有無です。

非商用利用の例：

- MAGIX Music Makerのユーザが楽曲を作成して、SoundCloudのページまたはYouTubeのチャンネルにアップロードする。
- MAGIX Music Makerのユーザが作成した曲をCDに書き込み、友人に送る。

2. 商用利用の成立条件

商用利用は、MAGIX Music Makerを使用して商用目的で作成したサウンドトラックまたは楽曲付きのビデオに関連します。売上げがある場合、広告による収益が生じる (例：YouTubeのパートナーとして、または収益化のプロセスを通して) 場合、または契約が締結される場合は商用利用になります。この場合、必要なライセンスを購入する必要があります。

商用利用の例：

- MAGIX ミュージックメーカーのユーザが楽曲を作成して、広告の権利を与えられたYouTubeのチャンネルにアップロードする (YouTubeのパートナープログラム)。
- MAGIX ミュージックメーカーのユーザが楽曲を作成して、オンラインのダウンロードショップ (iTunes、Musicload など) から購入できるようにする。
- ミュージシャンがCD編集用 MAGIX ミュージックメーカーで作成した楽曲を、コンサートで販売する。
- 会社またはその会社の製品の宣伝用ビデオをユーザが作成する。

i 重要：商用利用が許可されたダウンロードスタイルは、高品質のWAVファイルで構成されます。インストールDVDに含まれるMAGIX Music Makerの「通常」コンテンツは、容量の問題からすべてOGGフォーマットで提供されます。