



MainStage 2

MainStage を試してみる



Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

本ソフトウェアは同梱のソフトウェア使用許諾契約書に記載の条件のもとでお使いください。MainStage ソフトウェアの所有者または正当な複製の使用者は、これらのソフトウェアの学習の目的のために本書を複製することができます。複製の販売や有料サポートサービスなどの商業的な目的で、本書の一部または全部を複製または転載することはできません。

Apple ロゴは米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。キーボードから入力可能な Apple ロゴについても、これを Apple Inc. からの書面による事前の許諾なしに商業的な目的で使用すると、連邦および州の商標法および不正競争防止法違反になる場合があります。

本書には正確な情報を記載するように努めました。ただし、誤植や制作上の誤記がないことを保証するものではありません。

アップルでは、システムソフトウェア、アプリケーション、およびインターネットサイトの新しいバージョンやアップデートを頻繁にリリースするため、本書に記載されているイメージは、画面に表示されているものとわずかに異なる場合があります。

Apple

1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014
U.S.A.
www.apple.com

Apple Japan, Inc.

〒163-1480
東京都新宿区西新宿 3 丁目 20 番 2 号
東京オペラシティタワー
www.apple.com/jp

Apple、Apple ロゴ、Logic、および MainStage は、米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。

Finder は、Apple Inc. の商標です。

本書に記載のその他の社名および商品名は、各社の商標です。本書に記載の他社商品名は参考を目的としたものであり、それらの製品の使用を強制あるいは推奨するものではありません。また、Apple は他社商品の性能または使用につきましては一切の責任を負いません。

目次

7 第1章：はじめての MainStage

- 8 準備をする
- 8 「MainStage」を開く
- 11 「編集」モードを使ってみる
- 15 「レイアウト」モードを使ってみる
- 18 「演奏」モードを使ってみる
- 21 重要な概念

23 第2章：パッチを追加して整理する

- 23 準備をする
- 24 パッチを追加する
- 26 パッチを選択する
- 27 「パッチリスト」でパッチを整理する
- 30 パッチを演奏する
- 31 重要な概念

33 **第3章：パッチを編集する**

- 33 チャンネルストリップを追加する
- 37 チャンネルストリップの設定を変更する
- 38 プラグインを追加する
- 40 キーボードスプリットを作成する
- 42 重要な概念

43 **第4章：コントローラアサインメントを登録する**

- 44 コントローラアサインメントを登録する
- 46 重要な概念

47 **第5章：スクリーンコントロールをマップする**

- 48 スクリーンコントロールをパラメータにマップする
- 50 スクリーンコントロールをアクションにマップする
- 51 スクリーンコントロールを複数のパラメータにマップする
- 52 パラメータグラフを編集する
- 54 重要な概念

55 **第6章：コンサートとセットを操作する**

- 55 コンサート全体の音量を調整する
- 57 コンサートのテンポを定義する
- 59 コンサート全体のエフェクトを追加する
- 61 セットレベルのチャンネルストリップを追加する
- 62 コンサートレベルおよびセットレベルのマッピングを上書きする
- 64 重要な概念

- 65 **第 7 章：コンサートのレイアウトを編集する**
- 66 スクリーンコントロールを追加する
- 67 スクリーンコントロールを整理する
- 72 スクリーンコントロールをグループ化する
- 74 レイアウトパラメータを編集する
- 75 MainStage ウィンドウをカスタマイズする
- 76 重要な概念

- 77 **第 8 章：オーディオを再生する**
- 78 Playback プラグインを追加する
- 79 Playback プラグインのパラメータを使用する
- 83 重要な概念

- 85 **第 9 章：MainStage を使ってライブ演奏をする**
- 85 パフォーマンスを始める前に
- 86 「演奏」モードを試してみる
- 87 パフォーマンスでパッチを選択する
- 88 チューナーを使う
- 89 MIDI ノートやオーディオ出力を無音にする

- 91 **第 10 章：疑問の解決**
- 91 「MainStage」のヘルプを試してみる
- 92 次の段階

はじめての MainStage

1

ようこそ「MainStage」へ。「MainStage」をはじめてお使いになる方は、このガイドをご覧ください。実際にコンサートを操作し、サウンドをカスタマイズし、演奏の準備を行いながら、操作方法を習得することができます。

「MainStage」は、お使いのコンピュータを強力で柔軟な楽器に変身させたり、ライブ演奏でその他の音楽装置と共に使用できるエフェクトプロセッサへと変身させます。キーボードプレーヤー、ギタリスト、ボーカリスト、またはそれ以外のミュージシャンも、「MainStage」をその他の装置と組み合わせてライブパフォーマンスを繰り広げることができます。

この操作ガイドでは、「MainStage」の主な機能を紹介し、アプリケーションのさまざまな部分を試していきます。基本的な知識の習得から始まり、「MainStage」による実際のライブ演奏で使用できるような詳細機能の説明へと移行していきます。

「MainStage」の機能やコントロールについてさらに詳しい説明が必要な場合は、「MainStage」を開き、「ヘルプ」>「MainStage ヘルプ」と選択して「MainStage ユーザーズマニュアル」を参照してください。

準備をする

操作を開始する前に、「MainStage」をコンピュータにインストールする必要があります。インストール手順については、「Logic Studio」に付属する「ソフトウェアのインストール」ブックレットを参照してください。また、MIDI コントローラ、オーディオインターフェイス、楽器、マイクなど、使用する予定の音楽装置をコンピュータに接続する必要があります。音楽用の機材を「MainStage」と共に使用する方法については、「MainStage ユーザーズマニュアル」の「システムを設定する」を参照してください。

「MainStage」を開く

最初に「MainStage」を開き、テンプレートから新しいコンサートを作成します。

「MainStage」を開く：

- 「アプリケーション」フォルダの「MainStage」アイコンをダブルクリックするか、「Dock」内のアイコンをクリックします。



「MainStage」をはじめて開いたり、コンサートを開いたり閉じたりするたびに、「テンプレートの選択」ダイアログが表示され、キーボード、ギター、ボーカル、およびその他の音源に使用できるコンサートテンプレートが示されます。

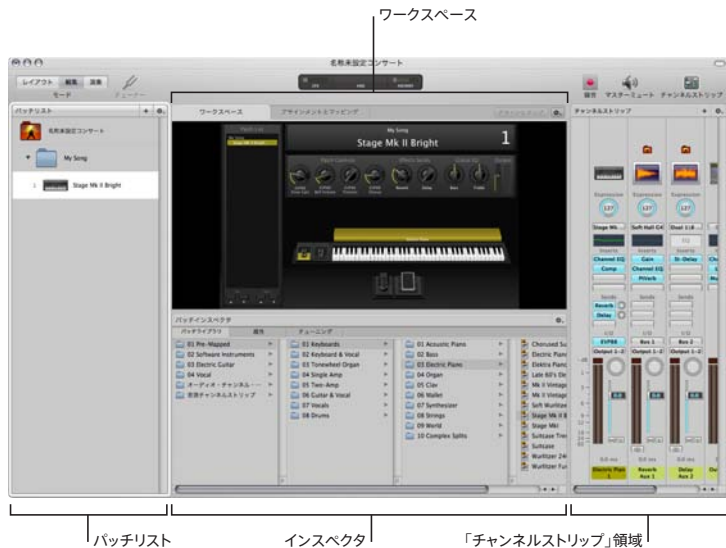
コンサートテンプレートを選択する：

- 1 コンサートテンプレートを選択する前に、「テンプレートの選択」ダイアログの下部にある「オーディオ入力」および「オーディオ出力」ポップアップメニューから、オーディオ入力および出力で使用したいデバイスを選択できます。
- 2 左側のリストで音源をクリックして、その音源タイプのテンプレートを表示します。キーボードコントローラで演奏する場合は、「Keyboards」を選択して、ソフトウェア音源パッチの機能を搭載したキーボードテンプレートを選択します。エレКТリックギターで演奏する場合は、「Guitar Rigs」を選択して、ギターのアンプやエフェクトを含むオーディオパッチの機能を搭載したギターテンプレートを選択します。使用可能なテンプレートをスクロールして確認し、目的のテンプレートを見つけます。「クイックスタート」をクリックすると、キーボードまたはエレКТリックギターのテンプレートを選択できます。
- 3 使用するテンプレートをダブルクリックします。

テンプレートから作成されたコンサートが、フル・スクリーン・ウインドウに表示されます。「MainStage」ウインドウの中央のワークスペースには、お使いの MIDI ハードウェア上のコントロールに対応するスクリーンコントロールが表示されます。ワークスペースの左側は「パッチリスト」で、コンサート内のパッチとセットを選択できます。ワークスペースの右側の「チャンネルストリップ」には、選択したパッチのチャンネルストリップが表示されます。ワークスペースの下には「インスペクタ」があり、選択中のさまざまな項目のパラメータが表示されます。

「クイックスタート」からテンプレートを選択すると、「演奏」モードで新しいコンサートが開くので、すぐに演奏を始めることができます。

新しいコンサートは以下のように表示されます：



コンサートに名前を付けて保存する：

- 1 「ファイル」 > 「保存」と選択します。
- 2 名前のフィールドにコンサートの名前を入力します。
- 3 「保存」をクリックします。

「編集」モードを使ってみる

新しいコンサートは「編集」モードで開きます。「編集」モードでは、パッチと呼ばれるサウンドを作成、カスタマイズ、整理します。パッチには「Logic Pro」の音源とエフェクトを含むチャンネルストリップが格納されています。パッチを追加および編集したり、チャンネルストリップを追加したり、キーボードレイヤーやキーボードスプリットを作成して、自分独自のサウンドを作成することができます。さらに「編集」モードでは、チャンネル・ストリップ・パラメータやアクションにスクリーンコントロールをマップしたり、パッチ、セット、およびコンサートレベルのパラメータを編集することもできます。

新しいコンサートには1つ以上のパッチが含まれており、「パッチリスト」で選択することができます。ワークスペースの下には「パッチライブラリ」が開いており、選択したパッチに対するさまざまなパッチ設定を選択して試聴できます。

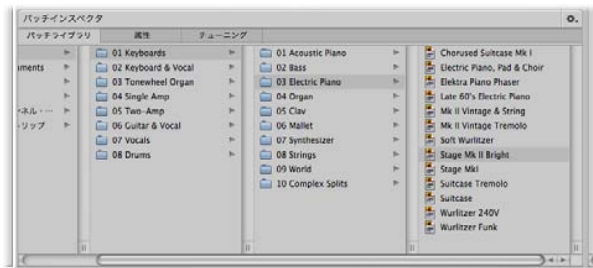
試してみよう

選択したパッチを演奏する：

- 音源やマイクを使用してパッチを演奏します。演奏しながら、ワークスペース内のスクリーンコントロールやツールバーの中央のアクティビティモニターなど、MainStage ウィンドウのさまざまな部分の状態を確認してみましょう。

「パッチライブラリ」を使ってみる：

- 「パッチライブラリ」で別のパッチ設定を選択し、パッチを演奏して新しいパッチ設定を試聴してみます。さまざまなパッチ設定を試してみて、サウンドの変化を確認します。



「パッチリスト」と「パッチインスペクタ」を使ってみる：

- 「パッチインスペクタ」で、「属性」タブをクリックします。アイコンウエルをクリックして、パッチの新しいアイコンを選択します。インスペクタ内のその他のパラメータについては、以降の章で見ていきます。
- 「パッチリスト」でコンサート（「名称未設定コンサート」アイコン）を選択します。インスペクタが変化して、拍子記号、テンポ、デバイス情報、チューニングなどのコンサートのパラメータが表示されます。



- 「パッチリスト」でセット（青い「My Song」フォルダ）を選択します。インスペクタが変化して、拍子記号、テンポを変更、チューニング方法などのセットのパラメータが表示されます。

- ワークスペースでノブまたはフェーダーのいずれかをクリックします。選択内容が青く強調表示され、インスペクタにマッピングやその他のパラメータが表示されます。インスペクタ内のタブをクリックして、それぞれに含まれるパラメータを確認します。



「チャンネルストリップ」領域を使ってみる：

- ワークスペースの右側の「チャンネルストリップ」領域には、選択したパッチのチャンネルストリップと、パッチのサウンドに影響するセットまたはコンサートレベルのチャンネルストリップが表示されます。「チャンネルストリップ」領域の左端にポインタを移動して、左または右にドラッグしてサイズを変更します。
- チャンネルストリップをクリックします。インスペクタに「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」が表示され、さまざまなチャンネルストリップの設定が表示されます。チャンネルストリップを選択した状態で、「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」のその他のタブをクリックして、選択したチャンネルストリップのさまざまなパラメータを表示します。

「レイアウト」モードを使ってみる

「レイアウト」モードでは、ハードウェアデバイスに合わせてスクリーンコントロールを追加および整理して、コンサートの視覚的なレイアウトをカスタマイズします。さらに、MIDI ハードウェアとコンサートのスクリーンコントロールとの間の割り当て（コントローラアサインメントと呼ばれる）も行います。



インスペクタ

スクリーン・コントロール・パレット

「レイアウト」モードでは、ワークスペースが画面に大きく表示されるので、レイアウトの編集に集中することができます。「レイアウト」モードでは個々のパッチではなくコンサートのレイアウト全体を操作するので、オーディオ出力はありません。

試してみよう

「レイアウト」モードに切り替える：

- ツールバーの左上隅にある「レイアウト」をクリックします（またはコマンド+ 1 キーを押します）。

ワークスペースを使ってみる：

- スクリーンコントロールをクリックします。スクリーンコントロールは、正方形のハンドルの付いた青い長方形に囲まれて強調表示されます。



スクリーンコントロールの中には、グループ化コントロールの一部を構成するものもあります。グループ化コントロールのメンバーを移動しようとすると、グループ全体が移動します。

「スクリーン・コントロール・パレット」を使ってみる：

- パレット内のタブを1つずつクリックして、それぞれに使用可能なスクリーンコントロールを確認します。
- スクリーンコントロールをパレットからワークスペースにドラッグして、新しい位置に移動してみます。青いサイズ変更ハンドルをドラッグして、サイズを変更します。削除するには、Delete キーを押します。

「スクリーン・コントロール・インスペクタ」を使ってみる：

- ワークスペースの左側の「スクリーン・コントロール・インスペクタ」には、現在選択されているスクリーンコントロールのパラメータが表示されます。「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、さまざまなタイプのスクリーンコントロールを選択して違いを確認してみます。選択されているスクリーンコントロールの「カラー」および「テキストラベル」パラメータを変更してみます。スクリーンコントロールのその他のパラメータについては、以降の章で見てください。

「演奏」モードを使ってみる

「演奏」モードでは、デフォルトでワークスペースがディスプレイ全体に表示されるので、「MainStage」のライブパフォーマンス用にコンピュータとディスプレイを最適化できます。

試してみよう

「演奏」モードに切り替える：

- ツールバーの左上隅にある「演奏」をクリックします（またはコマンド + 4 キーを押します）。



ワークスペースがディスプレイ全体に表示されます。

パッチを演奏する：

- 音源を使用して選択したパッチを演奏してみます。キーボードコントローラで演奏する場合は、いくつかの音やコードを鳴らし、ワークスペース内のキーボードを観察します。サウンドが聞こえて、キーが演奏に反応するはずですが、エレクトリックギターを演奏している場合は、アンプやパッチ内のその他のエフェクトを通してギターの音が聞こえます。演奏しながら右側の出力メーターを確認してみてください。

ハードウェアコントロールを使用する：

- キーボード上で、ピッチベンドホイールとモジュレーションホイールを動かします。対応するスクリーンコントロールが移動して、サウンドに変化が生じます。
- ノブ、ロータリーコントロール、スライダ、および MIDI コントローラ上のその他のコントローラを動かしてみます。反応するスクリーンコントロールもありますが、その他のコントローラについては、お使いのコントローラからの MIDI 入力に反応するように最初に設定しておく必要があります。
- サスティンペダルがあれば、演奏しながら踏んでみましょう。フットスイッチがあれば、少し間を置いてからもう一度踏んでみましょう。

「ウインドウで演奏」に切り替える：

- 「表示」 > 「ウインドウで演奏」と選択します（またはコマンド+ 3 キーを押します）。



ワークスペースの上にはツールバーが表示され、モードを切り替えたり、アクティビティモニタを表示したり、その他のツールバーボタンにアクセスすることができます。「ウインドウで演奏」ではライブパフォーマンス用にコンピュータが最適化されますが、ここから Finder にアクセスしたり、開いているほかのアプリケーションに切り替えることも可能です。

重要な概念

- **コンサート**：パフォーマンスに使用するすべてのサウンドや設定、スクリーンコントロールの視覚的なレイアウト、MIDI ハードウェアデバイスとスクリーンコントロールとの間の割り当てに関する情報を保存した「MainStage」の書類。
- **パッチ**：MainStage コンサートの個別のサウンドで、音源やエフェクト（またはその両方）を含むチャンネルストリップを格納しています。
- **ワークスペース**：MainStage ウィンドウの中央の領域で、コンサートのレイアウトが表示されます。
- **スクリーンコントロール**：ハードウェアコントロール（ノブ、フェーダー、ボタンなど）の視覚的な表示。一部のスクリーンコントロールでは、パッチ、パラメータ、システム情報、テキストやイメージを表示することもできます。
- **「編集」モード**：MainStage コンサートのパッチを追加、編集、整理するモードです。スクリーンコントロールのパラメータやアクションへのマップも行います。
- **「レイアウト」モード**：コンサートの視覚的なレイアウトを編集するために、スクリーンコントロールを追加および整理するモードです。MIDI ハードウェアデバイスとコンサートとの間の割り当て（コントロールアサインメントと呼ばれる）も行います。
- **フルスクリーンで演奏**：「MainStage」のワークスペースが画面全体に表示され、ステージまたはクラブの環境で見やすいように表示されます。
- **ウィンドウで演奏**：MainStage ウィンドウ全体にワークスペースが表示されますが、Finder やツールバーにアクセスすることもできます。

パッチを追加して整理する

2

MainStage コンサートの「パッチリスト」にパッチを追加して、整理します。

MainStage コンサートには、1 回のパフォーマンスまたは一連のパフォーマンスで使用するすべてのパッチを保持しておくことができます。パッチは、システムの使用可能なメモリ容量が許す限りいくつでもコンサートに追加できます。

「MainStage」には、ソフトウェア音源、ギターリグ、オーディオエフェクト設定などに対するパッチ設定の大規模なコレクションである「パッチライブラリ」が含まれています。パッチを追加したら、「パッチライブラリ」でそのパッチのパッチ設定を選択して演奏したり、独自のカスタム設定の開始点として使用することができます。

準備をする

パッチの追加、整理、編集は「編集」モードで行います。現在のコンサートが別のモードである場合は、「編集」モードに切り替えてから作業を続けてください。

「編集」モードに切り替える：

- ツールバーの左上隅にある「編集」をクリックします（またはコマンドキー + 2 キーを押します）。

パッチを追加する

デフォルトでは、ほとんどの新規の MainStage コンサートに、少なくとも 1 つのパッチが含まれています。パッチを追加すると、「パッチリスト」の選択したパッチの下にこのパッチが表示されます。

試してみよう

パッチを追加する：

- 「パッチリスト」の右上隅にあるパッチ追加ボタン (+) をクリックします。

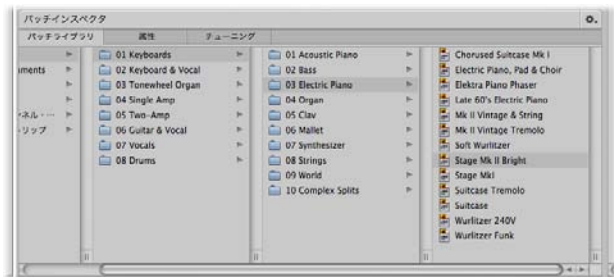
「パッチリスト」に新しいパッチが表示されます。「パッチインスペクタ」では「パッチライブラリ」タブが選択されているので、パッチ設定をすばやく試聴して、新しいパッチ用に選択することができます。「パッチライブラリ」に表示されているパッチ設定は、コンサートの作成に使用するコンサートテンプレートのタイプと一致しています。「Keyboards」テンプレートを選択した場合は、「パッチライブラリ」にソフトウェア音源のパッチが表示されます。「Guitar Rigs」テンプレートを選択した場合は、ギターのアンプやエフェクトを含むオーディオのパッチが表示されます。



パッチ追加ボタンをクリックして、新しいパッチを追加します。

パッチ設定を選択する：

- 「パッチライブラリ」でパッチ設定を選択し、パッチを演奏して新しい設定を試聴してみます。気に入ったものが見つかるまで、さまざまなパッチ設定を試してみます。



パッチ設定を選択すると、パッチ名がパッチ設定と一致する名前に変更されます。選択したパッチにカスタムの名前を付けて識別できるようにすることもできます。

パッチに名前を付ける：

- 「パッチリスト」でパッチの名前をダブルクリックして、新しい名前を入力します。

別のパッチを追加する：

- 上記の手順に従って、コンサートに3つ目のパッチを追加します。このパッチには別のパッチ設定を選択し、任意の名前を付けます。

パッチを選択する

いくつかのパッチをコンサートに追加したら、「パッチリスト」でパッチを選択し、選択したパッチですぐに演奏を開始することができます。

試してみよう

「パッチリスト」でパッチを選択する：

- 「パッチリスト」でパッチをクリックして選択し、選択したパッチの演奏を開始します。
- 新規パッチを選択するときに、いくつかの音にサスティンをかけてみます。それらの音にサスティンをかけたままでも、新しいパッチを使用して音を弾くことができます。



「パッチリスト」でパッチをクリックして選択します。

キーコマンドを使用してパッチを選択する：

- 「パッチリスト」の次（下）のパッチを選択する場合は、↓キーを押します。
- 「パッチリスト」の前（上）のパッチを選択する場合は、↑キーを押します。

ほとんどのコンサートテンプレートには選択用のスクリーンコントロールが含まれており、これを使用してパフォーマンス内のパッチを選択できます。ボタンのスクリーンコントロールを使用すると、前後のパッチまたはセットを選択することができます。これらのスクリーンコントロールにハードウェアのボタンを割り当てると、「演奏」モードと「フルスクリーン」モードでさまざまなパッチとセットを選択できます。

「パッチリスト」でパッチを整理する

演奏時に簡単にアクセスできるように、パッチを整理することができます。パッチの整理方法は、演奏時の使用方法によって異なります。「パッチリスト」内のパッチを並べ替えて、使用する順序や必要に応じた順序で表示することができます。

また、セットを使用してパッチを整理することもできます。セットは、まとめておきたいパッチをグループ分けした「フォルダ」のようなものです。たとえば、お気に入りのすべてのリードシンセのパッチを1つのセットに保存したり、1つの曲に使用する複数のパッチをまとめて保存しておくことができます。新しい空のセットを作成することも、選択したパッチのグループからセットを作成することもできます。

試してみよう

「パッチリスト」でパッチを並べ替える：

- パッチを上下にドラッグして順序を入れ替えます。

新しい空のセットを作成する：

- 「パッチリスト」の右上隅のアクションメニューから「新規セット」を選択します。「パッチリスト」に新しいセットが表示されます。

パッチのグループからセットを作成する：

- 1 「パッチリスト」で、新しいセットに含めるパッチを選択します。



必要なパッチを選択して
新規セットに追加します。

- 2 「パッチリスト」の右上隅のアクションメニューから「選択した項目から新規セット」を選択します。
選択したパッチを含む新しいセットが「パッチリスト」に表示されます。



新規の名称未設定セットの中に
パッチが表示されます。

新しいパッチをセットに追加する：

- 1 セットまたはセット内のパッチを選択します。
- 2 パッチ追加ボタン (+) をクリックします。

既存のパッチをセットに移動する：

- パッチを「パッチリスト」の別の部分からセットにドラッグします。

パッチを演奏する

パッチが選択されている状態で、MIDI コントローラのいくつかのコントロールを動かしてみます。キーボード、モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、サスティンペダルなど、一部のスクリーンコントロールは、設定を行わなくても対応する MIDI メッセージに応答します。

試してみよう

キーボードコントローラで演奏する：

- MIDI キーボードコントローラで演奏する場合は、キーボードで音やコードを演奏してみます。モジュレーションホイールとピッチベンドホイールを動かします。ボタンを押したり、コントローラ上のさまざまなノブ、スライダ、ロータリーエンコーダ、その他のコントロールを動かしてみて、ワークスペースのスクリーンコントロールが応答するかどうか確認します。

エレКТリックギターを演奏する：

- エレКТリックギターを演奏する場合、スクリーンコントロールはギター上のノブに反応しませんが、ギターが選択したオーディオ入力に接続されていれば、出力メーターにはオーディオ出力が表示されます。MIDI フットスイッチを使用している場合は、そのフットスイッチを踏んで、ワークスペースの上の MIDI アクティビティメーターが応答するかどうか確認します。MIDI フットスイッチを使用すると、パッチの変更を「MainStage」に送信し、MIDI デバイスを使用してパッチのパラメータをリアルタイムに制御することができます。

マイクを使用して音や声を出す：

- マイクやその他の楽器を「MainStage」と組み合わせて使用する場合も、MIDI デバイスを使用してパッチの変更を送信し、演奏中にパッチのパラメータを制御することができます。デバイスのコントロールを動かして、ワークスペースの上の MIDI アクティビティメーターが応答するかどうか確認します。

コンサート内のパッチの選択や演奏を続けて、パフォーマンスに使用するサウンドを見つけたり、独自のカスタムパッチを作成するための開始点として使用します。

重要な概念

- **パッチ設定**：チャンネルストリップとプラグインパラメータのグループで、パッチのサウンドを定義します。パッチ設定は「パッチライブラリ」で選択します。
- **パッチリスト**：「編集」モードのワークスペースの左側の領域で、MainStage コンサート内のパッチとセットが表示されます。
- **セット**：「パッチリスト」内のフォルダで、まとめておきたいパッチのグループを整理するために使用できます。

パッチを編集して、独自のカスタムサウンドやエフェクト設定を作成できます。

「MainStage」のパッチは、「Logic Pro」で使用されるのと同じチャンネルストリップ形式に基づいています。パッチでは、複数のチャンネルストリップを追加したり、さまざまなチャンネルストリップ設定を選択したり、「Logic Pro」の広範囲の音源やエフェクトのプラグインや他社製のプラグインを使用することができます。レイヤーサウンドやキーボードスプリットを作成することもできます。

チャンネルストリップを追加する

パッチには1つ以上のチャンネルストリップが含まれています。複数のチャンネルストリップをパッチに追加して、レイヤーサウンドやキーボードスプリット作成したり、1つのパッチ内でさまざまなタイプのチャンネルストリップをまとめて使用したりできます。

チャンネルストリップのタイプ

MainStage コンサートでは、以下のタイプのチャンネルストリップを使用できます：

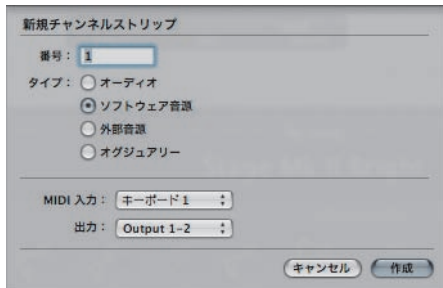
- オーディオ・チャンネル・ストリップ：ギター、音源、マイク、およびコンピュータに接続されているその他のオーディオデバイスで使します。
- ソフトウェア音源のチャンネルストリップ：キーボードコントローラや、MIDIノートメッセージを送信するその他のMIDIデバイスで使します。
- 外部音源のチャンネルストリップ：外部のハードウェアシンセサイザ、サウンドモジュール、ReWireアプリケーションを制御するために使します。
- オグジュアリー (Aux) チャンネルストリップ：ほかのチャンネルストリップからのオーディオ出力経路を作成するために使したり、マルチ出力音源で使します。

「Keyboards」コンサートを使用する場合は、ソフトウェア音源チャンネルストリップを使用して以下の作業を実行します。「Guitar Rigs」コンサートを使用する場合は、オーディオ・チャンネル・ストリップを使用します。

試してみよう

パッチにチャンネルストリップを追加する：

- 1 「パッチリスト」で、操作するパッチを選択します。
- 2 「チャンネルストリップ」領域の右上隅にあるチャンネルストリップ追加ボタン（+）をクリックします。
- 3 「新規チャンネルストリップ」ダイアログで、タイプとして、キーボード演奏の場合は「ソフトウェア音源」、ギター演奏の場合は「オーディオ」を選択します。



- 4 「出力」ポップアップメニューから、チャンネルストリップのオーディオ出力を選択します。

5 以下のいずれかの操作を行います：

- ソフトウェア音源チャンネルストリップの場合は、「MIDI 入力」ポップアップメニューから MIDI 入力デバイスを選択します。（このメニューでは、認識されている入力デバイスは名前が表示され、その他のデバイスは「キーボード 1」、「キーボード 2」などのように表示されます。）
- オーディオ・チャンネル・ストリップの場合は、「フォーマット」ポップアップメニューからモノラルを選択し、「入力」ポップアップメニューからオーディオ入力ソースを選択します。

6 「作成」をクリックします。

「チャンネルストリップ」領域に新しいチャンネルストリップが表示され、強調表示されます。「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」がワークスペースの下に表示され、「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」が表示されます。

7 オーディオ・チャンネル・ストリップの場合は、音や声を出しながら、チャンネル上のサウンドが聞こえるようになるまでチャンネルストリップのボリュームフェーダーをゆっくり上げていきます。

重要：オーディオ・チャンネル・ストリップでは、特にマイクを使用している場合に、フィードバックが発生する可能性があります。オーディオ・チャンネル・ストリップを追加した場合は、チャンネルストリップの音量は 0 dB に設定され、「フィードバック保護」がオンになり、チャンネルストリップでフィードバックが発生すると警告が表示されるようになります。外部音源のチャンネルストリップを追加した場合は、チャンネルストリップの音量は 0 dB に設定されますが、「フィードバック保護」はオフになります。

チャンネルストリップの設定を変更する

「MainStage」で、「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」にアクセスできます。ここには事前に設計されたチャンネルストリップ設定のコレクションが格納されています。新しい設定を選択したら、音源、エフェクト、その他のパラメータをすばやく変更し、サウンドを好きなようにカスタマイズすることができます。

試してみよう

「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」からチャンネルストリップ設定を選択する：

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、変更するチャンネルストリップを選択します。

選択したチャンネルストリップが強調表示されます。

- 2 「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」で、「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」タブをクリックします。



「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」には、チャンネルストリップで使用可能な設定が表示されます。チャンネルストリップの内容が、音源カテゴリごとに分けられた連番付きのフォルダに表示されます。コンピュータに「GarageBand」またはいくつかの「Jam Pack」をインストールしている場合、「MainStage」の設定の下に、その設定項目も表示されます。

- 3 左側のカラムでカテゴリをクリックしてから、右側のカラムでサブカテゴリをクリックし、目的の設定を表示します。
- 4 新しいチャンネルストリップ設定をクリックします。
- 5 パッチを演奏します。さまざまなチャンネルストリップ設定を試してみて、サウンドの変化を確認します。

プラグインを追加する

パッチやチャンネルストリップ設定に含まれるプラグインのほかに、個別のプラグインをチャンネルストリップに追加し、カスタムサウンドに「直接つながる」ようにプラグインパラメータを調整できます。「MainStage」のチャンネルストリップにプラグインを追加する方法は、「Logic Pro」の場合とまったく同じです。

試してみよう

チャンネルストリップにエフェクトプラグインを追加する：

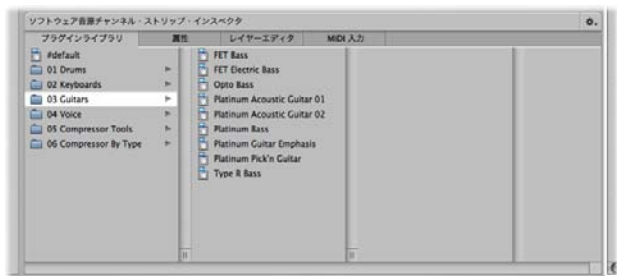
- チャンネルストリップで空のインサートスロットのいずれかをクリックして、「プラグイン」メニューからエフェクトカテゴリを選択し、サブメニューからエフェクトを選択します。

ソフトウェア音源のチャンネルストリップの音源プラグインを変更する：

- ソフトウェア音源のチャンネルストリップの音源スロットをクリックして、「プラグイン」メニューから音源カテゴリを選択し、サブメニューからエフェクトを選択します。

別のプラグイン設定を選択する：

- プラグインを含むインサートスロットか音源スロットをクリックして、ワークスペースの下の「プラグイン・ライブラリ」から新しいプラグイン設定を選択します。



プラグイン設定を調整する：

- プラグインを含むインサートスロットか音源スロットをダブルクリックして、プラグインウィンドウでさまざまなコントロールを調整してみます。コンサートを開いている間の変更内容は保存されます。チャンネルストリップとプラグインパラメータへの変更を永続的に保存するには、コンサートを閉じる前に保存します。

キーボードスプリットを作成する

ソフトウェア音源のチャンネルストリップをパッチに追加すると、MIDI 全体のキーボード範囲（C-2 から G8）を超えて広がります。同じ範囲に複数のチャンネルストリップが存在すると、それらがレイヤーサウンドになります。パッチ内にはキーボードスプリットを簡単に作成できるため、異なるチャンネルストリップでキーボードのさまざまな部分をカバーできます。キーボードスプリットを作成するには、各チャンネルストリップのキー範囲を定義します。

キー範囲にはフローティング・スプリット・ポイントを設定でき、これがある場合、キー範囲の両端のノートは、キー範囲の境界に達しても演奏するキーによって変わります。

試してみよう

「レイヤーエディタ」を開く：

- 1 レイヤーのパッチを選択するか、チャンネルストリップを既存のパッチに追加します。
- 2 「チャンネルストリップ」領域で、最初の（左端の）チャンネルストリップを選択します。ワークスペースの下に「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」が表示されます。

- 3 「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」で、「レイヤーエディタ」タブをクリックします。
- 「レイヤーエディタ」には、パッチ内のチャンネルストリップごとに水平のカラーレイヤーが表示されます。選択したチャンネルストリップのレイヤーが強調表示されます。



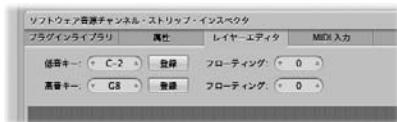
キーボードスプリットを作成する：

- ポインタをレイヤーの左端に移動し、レイヤーを左または右にドラッグしてレイヤーの「低音キー」を設定します。
- ポインタをレイヤーの右端に移動し、レイヤーを左または右にドラッグしてレイヤーの「高音キー」を設定します。

フローティング・スプリット・ポイントを定義する：

- 「低音キー」の「フローティング」値スライダに値を入力します。スプリットに使用するノート数を設定するには、整数値を入力するか、矢印をクリックして値を増減させるか、スライダをドラッグします。

- 「低音キー」の「フローティングスプリット」値スライダと同じ方法で、「高音キー」の「フローティング」値スライダに値を入力します。



これで、「低音キー」のノートに向かって下降するフレーズを演奏したり、「高音キー」のノートに向かって上昇するフレーズを演奏すると、フローティング・スプリット・ポイントで定義した半音数だけ、演奏に合わせてキー範囲が広がります。

重要な概念

- キー範囲：ソフトウェア音源のチャンネルストリップでは、受信するMIDIノートがキー範囲によって定義されます。このMIDIノートがソフトウェア音源のジェネレータを使用してサウンドを作り出します。キー範囲が重なる2つの音源によってレイヤーが作成されます。
- キーボードスプリット：複数のチャンネルストリップ（隣接するキー範囲）を含むパッチで、演奏するノートに応じて異なる音源でサウンドが作り出されます。

コントローラアサインメントを登録する

4

コントローラアサインメントを登録することで、ハードウェア MIDI デバイスと MainStage コンサートとの間の接続を行います。

MainStage コンサートには、MIDI ハードウェアデバイスのどのノブ、スライダ、およびその他のコントロールが、ワークスペースのスクリーンコントロールを制御するかという、対応関係に関する情報が含まれています。ハードウェアコントロールをワークスペースのスクリーンコントロールに割り当てることによって、MIDI ハードウェアとコンサートの接続を行います。同じ音楽装置を使っている限り、コントローラアサインメントはコンサートごとに 1 回だけ行います。

「MainStage」は多くの一般的な MIDI デバイスを認識し、認識したハードウェアコントロールにいくつかのスクリーンコントロールを自動的に割り当てます。多くの一般的なキーボードコントローラでは、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、サスティンペダルはそれ以上の設定を行わなくても機能します。その他のコントロールについては、MainStage コンサートでスクリーンコントロールの操作に使用する前に、まずコントローラアサインメントを登録する必要があります。

コントローラアサインメントを登録する

「登録」処理によってハードウェアコントロールをスクリーンコントロールにすばやく割り当てることができます。これは「Logic Pro」でコントロールサーフェス用にコントローラアサインメントを登録する操作に似ています。

準備をする

- MIDI ハードウェアデバイスがコンピュータに接続されており、動作中であることを確認します。
- デバイス上でコントロールを動かして、「MainStage」がデバイスからの MIDI 入力を受信していることをアクティビティモニタで確認します。

試してみよう

「スクリーン・コントロール・インスペクタ」でコントローラアサインメントを登録する：

- 1 ツールバーの「レイアウト」ボタンをクリックします(またはコマンド + 1 キーを押します)。「MainStage」が「レイアウト」モードに切り替わります。
- 2 ワークスペースで、登録するスクリーンコントロールを選択します。
選択したコントロールが青い長方形に囲まれて強調表示されます。

3 コマンド+Lキーを押します。

「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「アサイン」ボタンが赤く光ります。



スクリーンコントロールの周囲の長方形が赤くなり、処理がアクティブになったことを示します。

4 MIDI デバイスで、アサインを行うコントロールを動かします。フェーダーとノブを範囲内いっばいに動かして、各コントロールから送信された MIDI メッセージのタイプを「MainStage」が正しく登録できるようにボタンを 3 回ゆっくりと押します。

「スクリーン・コントロール・インスペクタ」のいくつかの値が変化して、スクリーンコントロールによって登録されたハードウェアコントロールのタイプを反映します。アクティビティモニタには、受信された MIDI メッセージが表示されます。

- 5 その他のコントローラアサインメントを登録するには、別のスクリーンコントロールを選択し、そこにアサインしたいハードウェアコントロールを動かします。処理がアクティブになっている間は、何度でもアサインメントを登録できます。
- 6 コントロールのアサインが完了したら、もう一度コマンド+Lキーを押します。

「アサインメントとマッピング」タブでコントローラアサインメントを登録する：

- 1 ツールバーの「編集」ボタンをクリックします（またはコマンド+ 2 キーを押します）。
「MainStage」が「編集」モードに切り替わります。
- 2 「アサインメントとマッピング」タブを選択します。
- 3 「アクション」メニューで、「新規アサインメント」を選択します。
新しい黒い行が表に追加されます。
- 4 「アサインとマップ」ボタンをクリックします。
- 5 アサインしたいハードウェアコントロールを動かします。
行がアップデートされ、新しいアサインメントが表示されます。
- 6 その他のコントローラアサインメントを登録するには、「新規アサインメント」を選択し、そこにアサインしたいハードウェアコントロールを動かします。処理がアクティブになっている間は、何度でもアサインメントを登録できます。
- 7 コントロールのアサインが完了したら、「アサインとマップ」ボタンをクリックします。

重要な概念

- **レイアウト**：「MainStage」ワークスペースでハードウェアコントロールを視覚的に表現したものを。
- **コントローラアサインメント**：ハードウェア MIDI デバイスと MainStage コンサートとの間を接続する処理で、コンサート内のスクリーンコントロールが、デバイスから送信された MIDI メッセージを受信して応答します。
- **「登録」処理**：スクリーンコントロールを選択して、そこに割り当てたいハードウェアコントロールを動かすことで、コントローラアサインメントを登録するためのモード。

スクリーンコントロールをマップする

5

MIDI ハードウェアデバイスと「MainStage」のスクリーンコントロールとの間の接続を行ったら、スクリーンコントロールをパッチ内のチャンネルストリップやプラグインパラメータにマップして、演奏時にリアルタイムでパッチを変更できるようにします。

スクリーンコントロールをコンサートのパッチ内のさまざまなパラメータにマップすることで、各パッチに必要なパラメータを正確に制御できるようになります。1つのスクリーンコントロールを同じパッチ内の複数のパラメータにマップしたり、スクリーンコントロールを「MainStage」のアクションにマップすると、パッチの選択、テンポの変更、チューナーの使用、情報の表示、その他の機能の実行が可能になります。

スクリーンコントロールをパラメータにマップする

コンサートのパッチのサウンドをカスタマイズしたら、「MainStage」のスクリーンコントロールをチャンネルストリップやプラグインパラメータにマップして、これらをリアルタイムに制御することができます。

試してみよう

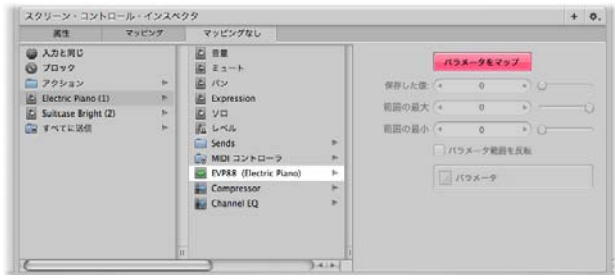
スクリーンコントロールをチャンネルストリップやプラグインパラメータにマップする：

- 1 ワークスペースで、マップするスクリーンコントロールをクリックします。

スクリーンコントロールが青く強調表示されます。ワークスペースの下に「スクリーン・コントロール・インスペクタ」が表示されます。

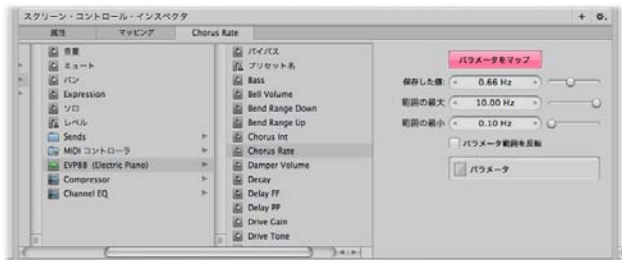
ヒント：「アサインメントとマッピング」タブでもスクリーンコントロールを選択できます。

- 2 コマンド+Lキーを押します。



「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、マッピングのタブが選択されます。（マッピングが存在しない場合は、「マッピングなし」と表示されます。それ以外の場合は現在のマッピングの名前が表示されます。）「パラメータをマップ」ボタンが赤色になり、マッピングがアクティブであることを示します。「パラメータマッピング」ブラウザには、マッピングに使用できるパラメータが表示されます。

- 3 スクリーンコントロールをチャンネル・ストリップ・パラメータにマップするには、チャンネルストリップでマップするパラメータをクリックします。
- 4 スクリーンコントロールをプラグインパラメータにマップするには、プラグインの入カスロットまたはインサートスロットをダブルクリックしてプラグインウィンドウを開き、マップするパラメータをクリックします。



スクリーンコントロールが選択したパラメータにマップされ、「マッピングなし」タブにパラメータの名前が表示されます。マッピングがアクティブになっている間は、追加のスクリーンコントロールをワークスペース内で選択し、マップ先のチャンネルストリップかプラグインパラメータを選択することで、引き続きスクリーンコントロールをマップすることができます。

- 5 パラメータのマッピングが完了したら、もう一度コマンド+Lキーを押します。

スクリーンコントロールをアクションにマップする

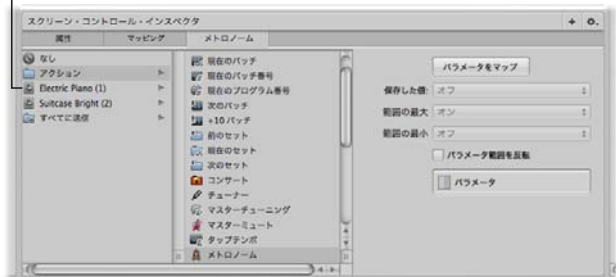
チャンネルストリップやプラグインパラメータだけでなく、スクリーンコントロールをアクションにマップすることもできます。アクションとは、パッチやセットを選択したり、チューナーやメトロノームをオン/オフにしたり、新しいテンポをタップしたり、パッチのパラメータやその他の情報を表示したり、スクリーンコントロールを使用してその他の機能を実行したりする「MainStage」に固有の機能です。

試してみよう

スクリーンコントロールをアクションにマップする：

- 1 ワークスペースで、マップするスクリーンコントロールをクリックします。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、「マッピングなし」タブをクリックします。
- 3 「パラメータマッピング」ブラウザの左側のカラムで、「アクション」フォルダをクリックします。
2番目のカラムに使用可能なアクションが表示されます。

「アクション」フォルダをクリックして、
アクションを表示して選択します。



- 4 「パラメータマッピング」ブラウザでアクションを選択します。

スクリーンコントロールを複数のパラメータにマップする

1つのスクリーンコントロールを使用して複数のパラメータを変更することができます。1つのスクリーンコントロールを複数のパラメータにマップすることを、マルチマッピングと呼びます。

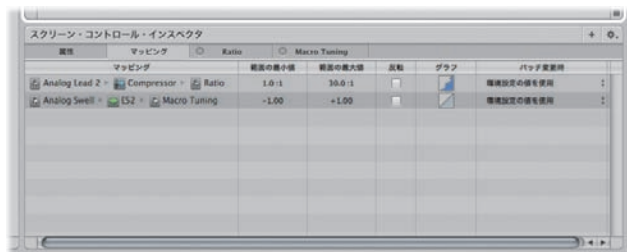
試してみよう

スクリーンコントロールにマッピングを追加する：

- マップされたスクリーンコントロールを選択して、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の右上隅のマッピング追加 (+) ボタンをクリックして、「パラメータマッピング」ブラウザからマップするパラメータを選択します。

スクリーンコントロールのすべてのマッピングを表示する：

- 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、「マッピング」タブを選択します。



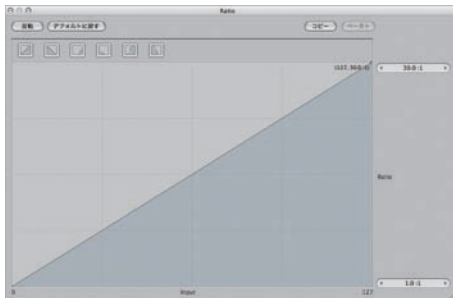
パラメータグラフを編集する

マップされたパラメータには、それぞれパラメータグラフが表示されます。このグラフを編集して、出力値をパラメータの範囲に沿った別の入力値に再マップすることができます。

編集のためにパラメータグラフを表示する：

- 1 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、編集するマッピングのタブをクリックします。
- 2 「グラフ」 ボタンをクリックします。

パラメータのグラフが新しいウィンドウに表示されます。



パラメータグラフを編集する：

- ウィンドウ上部の正方形のボタンのいずれかをクリックして、プリセットカーブのいずれかにグラフを設定します。
- カーブ上の点をクリックし、ノードを上下にドラッグして出力値を変更します。ポイントを左右にドラッグして、入力値を変更します。
- ポイントをダブルクリックして、プレジジョンエディタに X 座標と Y 座標を入力します。
- 「反転」 ボタンをクリックして、X（入力）軸に沿ってグラフを反転させます。
- 「デフォルトに戻す」 ボタンをクリックして、グラフを元の状態に戻します。
- ポイントを削除するには、削除するポイントをクリックして Delete キーを押します。
- 操作が完了したら、グラフウィンドウの左上隅の「閉じる」 ボタンをクリックして、グラフを閉じます。

重要な概念

- **マッピング**: スクリーンコントロールとチャンネルストリップまたはプラグインパラメータを接続するもので、これによってスクリーンコントロールを使用してパラメータの値を変更できるようになります。
- **アクション**: スクリーンコントロールによって制御できるアクションに対する「MainStage」の機能。「MainStage」のアクションは、「パラメータマッピング」ブラウザの「アクション」フォルダで使用することができ、パッチやセットの選択、テンポのタップ、チューナーの表示、トランスポート情報の表示などさまざまな機能が含まれています。
- **グラフ**: パラメータ値の範囲を視覚的に表したもの。「MainStage」にはトランスフォーム、ベロシティスケールリング、およびパラメータグラフが含まれており、これらを編集して入力値を別の出力値に再マップすることができます。

コンサートとセットを操作する

6

コンサートのテンポを定義し、コンサート全体の音量を制御して、コンサートレベルでチャンネルストリップを追加してすべてのパッチで使用できるようにすることができます。

また、セットのパラメータを編集し、そのセットを使用してテンポを変更して、セットレベルでチャンネルストリップを追加してセット内のすべてのパッチで使用できるようにすることもできます。

コンサート全体の音量を調整する

MainStage コンサートにはそれぞれ、出力チャンネルストリップとマスター・チャンネル・ストリップが含まれ、これによりコンサート全体の音量を制御できます。マスター・チャンネル・ストリップでは、常にコンサート全体の出力音量を制御します。コンサートに複数の出力チャンネルストリップがある場合、各出力チャンネルストリップにより、特定の（モノラルまたはステレオの）物理的な出力の音量を制御します。出力チャンネルストリップおよびマスター・チャンネル・ストリップを使用すると、Logic Pro プロジェクト全体の音量を制御するのと同じ方法で、コンサート全体の音量を制御できます。

試してみよう

コンサート全体の音量レベルを調整するには：

- 1 「パッチリスト」でコンサートアイコンを選択します。
- 2 ワークスペースでフェーダーのスクリーンコントロールを選択します。（存在しない場合は、追加してください。）

「スクリーン・コントロール・インスペクタ」に「マッピングなし」というタイトルの新しいタブが表示されます。タブが選択され、インスペクタに「パラメータマッピング」ブラウザが表示されます。

- 3 「パラメータマッピング」ブラウザの左端のカラムで、「出力 1 ~ 2」を選択します。
- 4 右側のカラムで「音量」を選択します。
- 5 フェーダーのスクリーンコントロールに割り当てられたフェーダーをドラッグします。フェーダーを動かすことでコンサートの音量が変化することを確認します。



コンサートのテンポを定義する

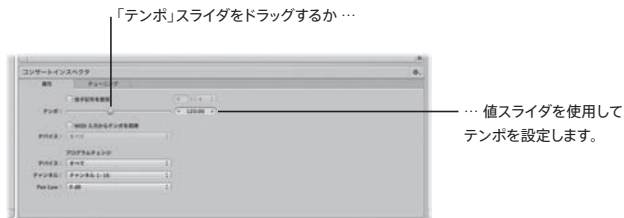
各コンサートにはテンポがあり、このテンポは演奏中にさまざまな方法で変更することができます。テンポは時間ベースのプラグインパラメータ（ディレイ時間など）を制御し、シーケンスが重要なプラグイン（「Playback」や「ReWire」アプリケーションなど）に影響を与えます。

コンサートを開いたときには、「コンサートインスペクタ」のテンポ設定がテンポとして使用されます。テンポを変更するには、独自のテンポ設定を持つパッチまたはセットを設定するか、テンポをタップします。テンポを変更すると、テンポをもう一度変更するかコンサートを閉じるまで、「MainStage」はそのテンポを使用します。

試してみよう

コンサートの初期テンポを設定する：

- 1 「パッチリスト」でコンサートアイコンを選択します。
- 2 「コンサートインスペクタ」で、「テンポ」スライダをドラッグするか、値スライダを使用して値を変更します。



コンピュータのキーボードでテンポをタップする：

- 目的のテンポで Control + T キーを何回か押します。

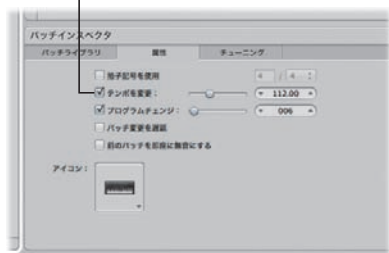
「タップテンポ」 ボタンでテンポをタップする：

- ツールバーの「タップテンポ」 ボタンを、目的のテンポで何回かクリックします。

パッチを選択してテンポを変更する：

- 1 テンポの変更に使用するパッチを選択します。
- 2 「パッチインスペクタ」 で、「一般」 タブを選択します。
- 3 「テンポを変更」 チェックボックスを選択します。
- 4 「テンポを変更」 の値スライダを使用して、パッチのテンポを設定します。

「テンポを変更」チェックボックスを
クリックして、スライダをドラッグします。



パッチを選択すると、「テンポを変更」 スライダの値セットにテンポが変更されます。

コンサート全体のエフェクトを追加する

リバーブやディレイなど、コンサート全体のエフェクトを、センドやオグジュアリーチャンネル (Aux) を使って追加できます。パッチ内のチャンネルストリップのセンドスロットでセンドを選択すると、対応するオグジュアリー (Aux) チャンネルストリップがコンサートレベルで表示されます。Aux にエフェクトを挿入すると、信号を Aux に送っているチャンネルストリップにそのエフェクトを適用できます。

試してみよう

チャンネルストリップの信号を Aux に送る：

- 1 「パッチリスト」で、コンサート全体にエフェクトをかけるパッチを選択します。
- 2 「チャンネルストリップ」領域で、最初のチャンネルストリップ (Aux 以外) のセンドスロットのいずれかをクリックして、メニューから「Bus 3」を選択します。



「センド」メニューからバスを選択します。

3 スロットの横のセンドノブをドラッグし、バスを通して Aux に送る信号の量を設定します。

「チャンネルストリップ」領域に、新しいオグジュアリー・チャンネル・ストリップの「Aux 3」が表示されます。

コンサート全体のエフェクトを Aux に追加する：

- 「Aux 3」チャンネルストリップのいずれかのインサートスロットをクリックして、「エフェクト」メニューからエフェクトを選択します。さまざまなエフェクトを試してみて、パッチのサウンドがどのように変わるのか確認します。
- インサートスロットのエフェクトをダブルクリックしてプラグインウィンドウを開き、プラグインウィンドウ内のパラメータを調整します。
- 別のパッチを選択して、パッチ内のチャンネルストリップのいずれかのセンドスロットをクリックします。

Bus 3 (Aux 3) は、コンサート内のどのパッチのチャンネルストリップにも追加できます。

「シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示」が有効な場合、コンサート全体のエフェクトを Aux にパッチレベルで追加することもできます。

セットレベルのチャンネルストリップを追加する

セットレベルでチャンネルストリップを追加して、セットレベルのチャンネルストリップをセット内のそれぞれのパッチと一緒に演奏することができます。この方法は、1 曲内または何曲かのグループ内で同じ低音楽器を使用したいような場合に役立ちます。セット内のすべての曲にパッチを配置し、セットレベルでチャンネルストリップを追加して、セットレベルのチャンネルストリップに低音楽器を追加することができます。1 オクターブ低い音だけが鳴るように低音楽器のキー範囲を設定して、使用するパッチと合わせて演奏することができます。

セットレベルでチャンネルストリップを追加すると、セット内のどのパッチのチャンネルストリップよりもこちらが優先されるようになります。たとえば、ソフトウェア音源のチャンネルストリップをセットレベルで追加したら、そのソフトウェア音源は、コンサート全体のソフトウェア音源と同じキー範囲にあるセット内のすべてのパッチのソフトウェア音源に対して優先されます。セットレベルの音源のキー範囲は、演奏するパッチのキー範囲と重複しないように定義することができます。

試してみよう

セットレベルでチャンネルストリップを追加する：

- 1 「パッチリスト」でセットを選択します。
- 2 「チャンネルストリップ」領域の上部にあるチャンネルストリップ追加 (+) ボタンをクリックします。
- 3 「新規チャンネルストリップ」ダイアログで、作成するチャンネルストリップのタイプを選択します。
- 4 「出力」ポップアップメニューから、チャンネルストリップのオーディオ出力を選択します。
- 5 オーディオ・チャンネル・ストリップの場合は、「フォーマット」ポップアップメニューからモノラルかステレオを選択し、「入力」ポップアップメニューからオーディオ入力を選択します。
- 6 「作成」をクリックします。

コンサートレベルおよびセットレベルのマッピングを上書きする

デフォルトでは、コンサートレベルで（パラメータとアクションに）適用したマッピングは、コンサート内の個々のパッチまたはセットへのマッピングよりも優先されます。スクリーンコントロールをコンサートレベルのパラメータ（マスター音量など）にマップした場合、コンサートレベルのマッピングを上書きする場合を除き、そのスクリーンコントロールをパッチやセットのパラメータまたはアクションにマップすることはできません。

同じく、セットレベルで適用したマッピングは、セット内のパッチのマッピングよりも優先されます。スクリーンコントロールをセットレベルのパラメータ（セットレベルのチャンネルストリップのエフェクトなど）にマップした場合、セットレベルのマッピングを上書きする場合を除き、そのスクリーンコントロールをセット内のパッチのパラメータまたはアクションにマップすることはできません。

スクリーンコントロールを別のレベルでマップすると、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」のパラメータは淡色表示され、無効になります。個々のパッチ用にコンサートレベルおよびセットレベルのマッピングを上書きし、パッチレベルでスクリーンコントロールをマップできます。

試してみよう

スクリーンコントロールのコンサートレベルのマッピングを上書きする：

- 「Global EQ」スクリーンコントロールのいずれかを選択して、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で「コンサートのマッピングを上書き」チェックボックスを選択します。

チェックボックスを選択して、コンサートレベルのマッピングを上書きします。



「スクリーン・コントロール・インスペクタ」のパラメータが有効になります。

パッチのセットレベルのマッピングとその他のパラメータを上書きする：

- 1 セットレベルのマッピングを上書きするパッチを選択します。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で「セットのマッピングを上書き」チェックボックスを選択します。

「パラメータマッピング」セクションが有効になり、パラメータをマップできるようになります。

重要な概念

- **コンサートレベル**:ここでは、コンサート全体に対して、パラメータの編集とチャンネルストリップの追加や編集を行います。
- **セットレベル**:ここでは、セットに対して、パラメータの編集とチャンネルストリップの追加や編集を行います。
- **テンポ**:コンサートのテンポは1つだけです。テンポを変更するには、「テンポを変更」設定でパッチまたはセットを選択するか、新しいテンポをタップするか、「タップテンポ」アクションにマップされたスクリーンコントロールを使用します。
- **上書き**:デフォルトでは、コンサートレベルの設定（マッピングやキー範囲など）は、対応するパッチレベルの設定やセットレベルの設定よりも優先されます。セットレベルの設定は、セット内の個々のパッチの対応する設定よりも優先されます。個々のパッチ（またはセット）用にコンサートレベルまたはセットレベルの設定を上書きして、選択した設定が優先されるようにすることができます。

コンサートのレイアウトを編集する

7

ワークスペースのスクリーンコントロールを視覚的に整理して、コンサートのレイアウトを作成することができます。

MainStage コンサートにはそれぞれレイアウトが含まれています。レイアウトは、ワークスペースのスクリーンコントロールを視覚的に整理したもので、ハードウェアデバイスのノブ、スライダ、その他のコントロールによるスクリーンコントロールの制御の対応関係に関する情報も含まれています。

コンサートのレイアウト変更は「レイアウト」モードで行います。音楽用の機材に合わせてスクリーンコントロールを追加して整理したり、表示サイズを最適化したり、MIDI ハードウェアのコントロールとコンサートのスクリーンコントロールとの間の割り当てを行うことができます。

スクリーンコントロールは、MainStage コンサート内のオブジェクトで、ハードウェアデバイス上の物理コントロールに対応します。スクリーンコントロールには、パッチ、パラメータ、その他の情報を表示したり、テキストやイメージを含めることもできます。

「スクリーン・コントロール・パレット」ではスクリーンコントロールをコンサートに追加し、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」ではレイアウトのパラメータを編集することができます。

MainStage レイアウトで使用できるスクリーンコントロールには、3つのタイプがあります。パネルコントロール、シェルフコントロール、グループ化コントロールです。「スクリーン・コントロール・パレット」には、これらのタイプごとのタブがあります（「パネルコントロール」タブ、「シェルフコントロール」タブ、「グループ化コントロール」タブ）。パネルコントロールは2次元空間に配置され、シェルフコントロールは調整可能なシェルフの上に3次元で表示されます。

スクリーンコントロールを追加する

テンプレートから作成するコンサートに、使用するすべてのハードウェアコントロールが含まれていない場合、スクリーンコントロールをワークスペースに追加することができます。バッチ、パラメータ、システム情報を表示するためにスクリーンコントロールを追加することもできます。

試してみよう

「レイアウト」モードに切り替える：

- 「レイアウト」モードになっていない場合は、MainStage ウィンドウの左上隅の「レイアウト」ボタンをクリックして、「レイアウト」モードに切り替えます。

スクリーンコントロールを追加する：

- スクリーンコントロールを、「スクリーン・コントロール・パレット」からワークスペース内の配置場所までドラッグします。ワークスペース内でスクリーンコントロールをドラッグすると、配置ガイドが表示され、スクリーンコントロールをワークスペース内のほかの項目と揃えやすくなります。

スクリーンコントロールのコピーを作成する：

- Option キーを押したままスクリーンコントロールをワークスペース内の別の場所にドラッグします。

スクリーンコントロールを整理する

スクリーンコントロールを移動したりサイズ変更して、ハードウェアコントロールとぴったり合わせることができます。スクリーンコントロールを整列、配置、グループ化してレイアウトを維持し、さまざまな方法でアピランスを編集することができます。

準備をする

- 前のセクションで説明した手順でいくつかの異なるスクリーンコントロールをワークスペースに追加するか、さまざまなスクリーンコントロールを含むコンサートを開きます。

試してみよう

スクリーンコントロールを移動する：

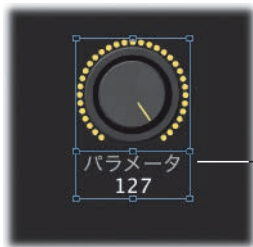
- スクリーンコントロールをワークスペース内の別の場所にドラッグします。
- Shift キーを押したまま複数のスクリーンコントロールを選択し、これらをまとめて移動します。
- 複数のスクリーンコントロールを「ラバーバンド」選択でまとめてから、移動します。

スクリーンコントロールのサイズを変更する：

- 1 ワークスペースでスクリーンコントロールを選択します。

青いサイズ変更ガイドが、スクリーンコントロールの上に表示されます。

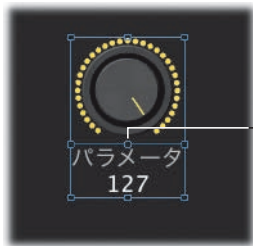
- 2 青いサイズ変更ガイドをドラッグして、スクリーンコントロールのサイズを変更します。



スクリーンコントロールのサイズを変更するには、外側のハンドルをドラッグします。

スクリーンコントロールのテキスト表示領域のサイズを変更する：

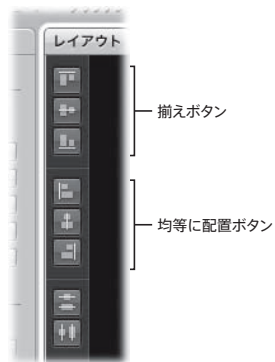
- 1 ワークスペースでスクリーンコントロールを選択します。
- 2 内側のサイズ変更ガイドをドラッグして、テキスト表示領域を広げます。
- 3 外側のサイズ変更ガイドをドラッグして、コントロール全体のサイズを拡大します。



テキスト領域のサイズを変更するには、内側のガイドをドラッグします。

ハードウェアの設定を模倣して、一連のスクリーンコントロールを整理し、ワークスペース内で整列させることをお勧めします。「レイアウト」モードでは、ワークスペースにボタンのパレットが表示され、選択した複数のスクリーンコントロールを簡単に整列して配置できるようになっています。

参考：「レイアウト」モードからほかのモードに切り替えるときに重なっているコントロールが存在すると、警告が表示され、これらのコントロールを強調表示させて調整するかどうかを尋ねられます。



選択したスクリーンコントロールを整列する：

- スクリーンコントロールの上端を縦方向に揃えるには、「上揃え」ボタンをクリックします。
- スクリーンコントロールの中央を縦方向に揃えるには、「中央揃え（縦方向）」ボタンをクリックします。
- スクリーンコントロールの下端を縦方向に揃えるには、「下揃え」ボタンをクリックします。
- スクリーンコントロールの左端を横方向に揃えるには、「左揃え」ボタンをクリックします。
- スクリーンコントロールの中央を横方向に揃えるには、「中央揃え（横方向）」ボタンをクリックします。
- スクリーンコントロールの右端を横方向に揃えるには、「右揃え」ボタンをクリックします。

選択したスクリーンコントロールを均等に配置する：

- スクリーンコントロールを縦方向に均等配置するには、「中心を均等に配置（縦方向）」ボタンをクリックします。
- スクリーンコントロールを横方向に均等配置するには、「中心を均等に配置（横方向）」ボタンをクリックします。

シェルフコントロールのシェルフの角度を調整する：

- 1 ワークスペースで、シェルフコントロールを選択します。
コントロールのシェルフ用に白い配置ガイドが表示されます。



- 2 下の配置ガイド（シェルフコントロールの前面に沿って引かれた白線）を下方にドラッグして角度を上げたり（シェルフコントロールを上から見た感じにしたり）、上方にドラッグして角度を下げたり（コントロールを前から見た感じにしたり）します。

シェルフを上下に動かす：

- 1 シェルフ上のスクリーンコントロールを1つ選択します。
シェルフの配置ガイドが表示されます。
- 2 上の配置ガイド（シェルフコントロールの後部に沿って引かれた白線）にポインタを置きます。
ポインタが移動ポインタ（横線に上下の矢印が付いたポインタ）になります。
- 3 上の配置ガイドをドラッグし、シェルフを新しい位置に移動します。

スクリーンコントロールをグループ化する

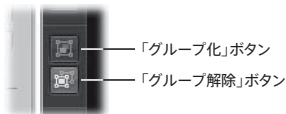
複数のスクリーンコントロールをグループにまとめることができます。グループ化したスクリーンコントロールは、まとめて移動したりサイズ変更することができます。グループ化したスクリーンコントロールの周囲には、背景が表示されます。背景のアピアランスは、パネルまたはイメージを選択することで変更できます。

参考：パネルとシェルフのスクリーンコントロールをグループ化したり、異なるシェルフのスクリーンコントロールをグループ化することはできません。

試してみよう

スクリーンコントロールをグループ化する：

- 1 グループ化する複数のスクリーンコントロールをワークスペース内で整理します。
- 2 Shift キーを押したままクリックするか、「ラバーバンド」選択で、複数のスクリーンコントロールを選択します。
- 3 ワークスペースの左端にある「グループ化」ボタンをクリックします。



スクリーンコントロールがグループ化され、その周囲には背景が表示されます。

グループ化コントロールを移動する：

- グループ化コントロールの任意の部分をドラッグします。

グループ化コントロールのサイズを変更する：

- グループ化コントロールの背景をクリックし、グループ化コントロールの周囲の点線をドラッグしてサイズを変更します。

グループのメンバーを個別に移動したりサイズ変更する：

- コマンドキーを押したまま、グループ化コントロールのメンバーを移動したり、サイズを変更します。



コマンドキーを押したままドラッグして、グループ化コントロールのメンバーのサイズを変更します。

操作が完了したら、コマンドキーを放します。

背景パネルを変更する：

- 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、パネルウェルをクリックし、表示されるメニューから新しいパネルを選択します。

背景にイメージを表示する：

- 1 「イメージ」ボタンを選択します。
- 2 以下のいずれかの操作を行います：
 - イメージをイメージウェルにドラッグします。
 - 「選択」ボタンをクリックして、「イメージを開く」ダイアログで使用するイメージを選択し、「イメージを選択」をクリックします。

レイアウトパラメータを編集する

「レイアウト」モードでスクリーンコントロールを選択すると、スクリーンコントロールのパラメータが「スクリーン・コントロール・インスペクタ」に表示され、そこで値を編集できます。スクリーンコントロールのパラメータでは、コントロールによって受信される MIDI メッセージのタイプ、そのアピアランス、テキスト表示を制御します。大部分のスクリーンコントロールは共通のパラメータを共有していますが、一部では異なるパラメータを使用します。

試してみよう

スクリーンコントロールのパラメータを編集する：

- 1 ワークスペースでスクリーンコントロールを選択します。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、以下のいずれかの操作を行います：
 - 「アピアランス」セクションで、「カラー」ポップアップメニューをクリックして、スクリーンコントロールのアクティブな領域に別の色を選択します。
 - 「テキストラベル」セクションで、「カラー」ポップアップメニューをクリックして、スクリーンコントロールのテキストに別の色を選択します。テキスト揃えのボタンの 1 つをクリックして、テキストの揃えかたを変更します。

スクリーンコントロールのパラメータの編集方法については、「MainStage ユーザーズマニュアル」の「レイアウトモードで操作する」を参照してください。

MainStage ウィンドウをカスタマイズする

MainStage ウィンドウは、操作方法に合わせてさまざまな方法でカスタマイズできます。

試してみよう

ワークスペースを上下にサイズ変更する：

- ワークスペースとインスペクタの間の領域にポインタを移動して、上下にドラッグしてワークスペースのサイズを変更します。

ワークスペースを左右にサイズ変更する：

- ワークスペースとチャンネルストリップの間の領域にポインタを移動して、左または右にドラッグしてワークスペースのサイズを変更します。

インスペクタを表示／非表示にする：

- 「表示」 > 「インスペクタ」と選択します（またはコマンドキー + 5 キーを押します）。

「チャンネルストリップ」領域を表示／非表示にする：

- 「表示」 > 「チャンネルストリップ」と選択します（またはコマンドキー + 6 キーを押します）。
- ツールバーで「チャンネルストリップ」ボタンをクリックします。

重要な概念

- **パネルコントロール**：パネルコントロールは、ワークスペース内の 2 次元平面（パネル）に表示されます。パネルコントロールは、ワークスペース内の任意の場所に移動できます（ただし、移動先はシェルフコントロールのシェルフ以外）。パネルコントロールには、ノブ、フェーダー、ボタン、ドラムパッドなどが含まれます。
- **シェルフコントロール**：シェルフコントロールを追加すると、3 次元のシェルフ上に表示されます。シェルフを移動したり、シェルフの角度を調節したり、1 つのシェルフ上に複数のシェルフコントロールを配置することができます。シェルフコントロールには、キーボード、モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、フットペダルなどが含まれます。
- **グループ化コントロール**：グループ化コントロールは、個々のコントロールをまとめてグループ化することで構成されます。これにより、1 つのユニットとして操作しやすくなります。独自のグループ化コントロールを作成して、「スクリーン・コントロール・パレット」に追加することができます。

オーディオを再生する

8

「MainStage」で演奏中にオーディオファイルを再生したり、さまざまな方法で再生を制御できます。

オーディオの再生にはさまざまな用途があり、パフォーマンスに合わせてトラックを再生したり、曲の一部をライブ演奏とミックスさせたり、パフォーマンスのリハーサルに使用できる仮想バンドを作成することもできます。

オーディオファイルの再生には Playback プラグインを使用します。これは「MainStage」のみで使用可能です。Playback プラグインは、AIFF、WAVE、CAF を含むさまざまなファイルフォーマットをサポートしています。Logic Pro プロジェクトからのバウンズされたファイルや Apple Loops などの、マーカーを含むファイルも再生できます。マーカーを含むオーディオファイルを Playback プラグインで使用する場合は、マーカーを使用してオーディオファイルのさまざまな部分を再生することができます。

演奏中に Playback プラグインをリアルタイムで開始および停止したり、演奏中にほかの「再生」パラメータにスクリーンコントロールをマップして、これらを制御することもできます。「スクリーン・コントロール・パレット」には、Playback プラグインのオーディオファイルのオーディオ波形を制御するために使用する波形のスクリーンコントロールや、Playback プラグインの「Cycle」機能で使用する進行状況インジケータが含まれています。

Playback プラグインを追加する

Playback プラグインは音源のプラグインです。これは、ソフトウェア音源のチャンネルストリップで使用できます。Playback プラグインは、パッチやセットに追加したり、コンサートレベルで追加することができます。Playback プラグインをセットレベルで追加すると、セット内の別のパッチを選択して演奏しているときに、オーディオファイルを再生できます。同様に、Playback プラグインをコンサートレベルで追加すると、コンサート内のあらゆるパッチと一緒にオーディオファイルを再生できます。

試してみよう

Playback プラグインを追加する：

- 1 Playback プラグインを使用する項目（パッチやセット、またはコンサートアイコン）を選択します。「チャンネルストリップ」領域に選択した項目のチャンネルストリップが表示されます。
- 2 「チャンネルストリップ」領域の 2 つの既存のチャンネルストリップの間で、使用するオーディオファイルをドラッグします。

既存のチャンネルストリップ間に、新しいソフトウェア音源のチャンネルストリップが追加されます。新しいチャンネルストリップには、オーディオファイルが追加された状態で Playback プラグインが含まれています。



Playback プラグインのパラメータを使用する

Playback プラグインには、「Return to Start」、「Cycle」、「Fade Out」など、パフォーマンスで使用できる追加のパラメータがいくつも含まれています。これらのパラメータのコントロールは、プラグインウインドウ内の波形表示の下にあります。「Count In」および「Metronome」パラメータはコンサートのテンポに依存するので、「Sync」パラメータをオンに設定した場合にのみこれらは有効です。

マーカー情報を含むオーディオファイル（バウンスされた Logic Pro プロジェクトや Apple Loops ファイル）を追加した場合は、オーディオファイルの別の部分に再生位置を変更することができます。

準備をする

- Playback プラグインのウィンドウが表示されていることを確認します。
- マーカー情報を含むオーディオファイルを Playback プラグインに追加します。

試してみよう

- 「Play」 ボタンをクリックして再生を開始し、「Return to Start」 ボタン（左向きの三角）をクリックすると、再生位置がオーディオファイルの最初に戻ります。
- 再生を開始して、「Cycle」 ボタン（カーブした矢印）をクリックすると、オーディオファイルの再生がループします。
- 再生を開始して、「Fade Out」 ボタン（下向きのスロープ）をクリックすると、サウンドがフェードアウトしていきます。
- マーカー情報を含むオーディオファイルを再生する場合は、再生を開始して、「Go to Next Marker」 ボタン（右向きの矢印）をクリックすると、再生の開始位置が次のマーカーに移動します。「Previous Marker」 ボタン（左向きの矢印）をクリックすると、前のマーカーに戻ります。

「Playback」パラメータをパフォーマンス内で使用する場合は、ワークスペースにスクリーンコントロールを追加して、そのスクリーンコントロールを Playback プラグインウィンドウのパラメータにマップします。

「Sync」パラメータを使用する

Playback プラグインには「Sync」パラメータも含まれています。テンポ情報を含むオーディオファイルの場合、「同期」パラメータを使用して、オーディオファイルを録音時のテンポで演奏するのか、コンサートの現在のテンポで演奏するのか制御できます。「Sync」ポップアップメニューから「Off」を選択すると、オーディオファイルは元のテンポで演奏されます。「Sync」ポップアップメニューから「On」を選択すると、オーディオファイルはコンサートの現在のテンポで演奏されます。

試してみよう

- テンポ情報を含むオーディオファイルを Playback プラグインに追加します。
- 「Sync」ポップアップメニューから「Off」を選択して、再生を開始します。オーディオファイルのテンポを聞いてみましょう。
- 「Sync」ポップアップメニューから「On」を選択して、もう一度再生を開始します。ファイルが同じテンポで再生されているのか、異なるテンポで再生されているのか聞いてみましょう。「Sync」を「On」に設定した状態で、「バッチインスペクタ」のテンポを変更します。
- 「Count In」ボタン（1234 と表示されたアイコン）をクリックして、再生を開始します。再生が開始される前に、4 拍のカウントが聞こえます。
- 「Metronome」ボタン（メトロノームのアイコン）をクリックして、再生を開始すると、一定のビートを刻むメトロノームの音が聞こえます。

参考：オーディオファイルにテンポ情報が含まれていない場合は、「Sync」が「Off」に設定され、「Sync」ポップアップメニューも使用できません。

「Group」パラメータを使用する

「Group」パラメータは、1つのコンサート内に Playback プラグインの複数のインスタンスが存在し、それらを相互に関連させて再生を制御したい場合に非常に役立ちます。プラグインの複数のインスタンスをグループに割り当てることで、グループの全メンバーのトランスポートやその他の機能を同時に制御できます。

1つのグループの再生を開始したら、それ以外のグループの演奏が停止します。「Stop」、「Return to Start」、「Go to Previous Marker」、または「Go to Next Marker」のパラメータについては、グループ内の1つのメンバーのパラメータを変更すると、そのグループの全メンバーの対応するパラメータが変更されます。「Cycle」、「Meter」、「Fade Time」、「Pitch」、「Sync」、「Snap To」、または「Play From」のパラメータについては、Shift キーを押したまま任意のグループメンバーのパラメータを変更することで、そのグループの全メンバーのパラメータを変更できます。

1つのグループでこれらのいずれかの機能を変更しても、Playback プラグインのグループ化されていないインスタンスには影響しません。

試してみよう

- 1 「チャンネルストリップ」領域の2つの既存のチャンネルストリップの間で、3つの異なるオーディオファイルをドラッグします。
- 2 2つの Playback プラグインに対して、「Group」ポップアップメニューから「A」を選択します。
- 3 3つ目の Playback プラグインに対して、「Group」ポップアップメニューから「B」を選択します。
- 4 「Group A」の2つのプラグインの1つに対して、「Play」ボタンをクリックします。
「Group A」のもう1つのプラグインは開始しますが、「Group B」のプラグインは開始しません。
- 5 「Return to Start」、「Fade Out」、その他のパラメータを使用して、「Group A」のプラグインと「Group B」のプラグインにどのような影響があるのか確認してみます。

重要な概念

- **テンポ情報**：オーディオファイルに保存された情報で、録音された時点のテンポを示します。Apple Loops や「Logic Pro 9」から書き出されたファイルには、Playback プラグインで使用可能なテンポ情報が格納されています。
- **Sync**：Synchronize（同期）の略。「Sync」パラメータを使用すると、テンポ情報を含むオーディオファイルを、録音時のテンポで演奏するのか、MainStage コンサートの現在のテンポで演奏するのか制御できます。
- **グループ**：Playback プラグインの各インスタンスは、グループのメンバーにできます（A～Zの文字で示される26のグループを作成できます）。グループ内の任意のメンバーの再生を開始すると、グループの全メンバーの再生が開始され、それ以外のグループはすべて演奏を停止します。グループの全メンバーの再生を停止したり、グループの全メンバーに対して「Cycle」、「Fade Out」、「Go to Previous Marker」、「Go to Next Marker」などのパラメータを制御することができます。

MainStage を使ってライブ演奏をする

9

コンサートの準備が整ったら、次はいよいよ演奏です。

この章では、「MainStage」を使ってライブ演奏を行うときに役立つヒントをいくつか紹介します。

パフォーマンスを始める前に

パフォーマンスを始める前に、チェックすることがいくつかあります：

- お使いの MIDI コントローラ、楽器、マイクなどの機材がコンピュータに接続され、正常に動作していることを確認します。
- ソフトウェア音源のチャンネルストリップが組み込まれているパッチを選択し、キーボードコントローラを弾いてみます。アクティビティモニタで「MainStage」がコントローラからの MIDI 入力を受信していることを確認し、オーディオ出力が聞こえることを確かめます。
- オーディオ・チャンネル・ストリップを通して音を出す楽器やマイクが、オーディオインターフェイスの正しいオーディオ入力に接続されていることを確認します。オーディオ・チャンネル・ストリップを組み込んだパッチを選択して音や声を出し、オーディオ出力が聞こえることを確認します。
- 最適な状態で演奏するために、ライブ演奏時は不要なアプリケーション（特にプロセッサや RAM を多く消費するアプリケーション）を閉じておきます。
- 有線または無線のどのようなネットワークにも接続していないことを確認します。

「演奏」モードを使ってみる

ライブ演奏時には、「ウインドウで演奏」と「フルスクリーンで演奏」のいずれかを、好みに応じて使用できます。どちらのモードにも、演奏する状況に応じたそれぞれの利点があります。ワークスペースを画面上に最大サイズで表示し、Finder やツールバーにアクセスする必要がない場合は、「フルスクリーンで演奏」を使用します。ほかのアプリケーションにアクセスしたり、ツールバーのボタンにアクセスする必要がある場合は、「ウインドウで演奏」を使用します。

試してみよう

「ウインドウで演奏」に切り替える：

- 「表示」 > 「ウインドウで演奏」と選択します（またはコマンド + 3 キーを押します）。演奏する曲で少し音出してみ、て、「ウインドウで演奏」の操作方法を確認します。

「フルスクリーンで演奏」に切り替える：

- 「表示」 > 「フルスクリーンで演奏」と選択します（またはコマンド + 4 キーを押します）。演奏する曲で少し音出してみ、て、どちらのモードで操作するかを確認します。

「フルスクリーンで演奏」を終了する：

- 以下のいずれかの操作を行います。
 - Esc キーを押します。
 - 画面の左上隅にある、丸で囲まれた「X」のマークをクリックします。
 - ほかのモードを呼び出すキーコマンド（コマンドキー + 1 ~ 3 キーを押す）を使います。

パフォーマンスでパッチを選択する

「演奏」モードでは、レイアウトに含まれるセレクトアのスクリーンコントロールでパッチを表示および選択できます。パッチとセットが、「編集」モードの「パッチリスト」と同じ順序でセレクトアに表示されます。

パッチを選択すれば、すぐに演奏を開始できます。切り替える前のパッチの音にサスティンをかけている場合、ノートまたはサスティンペダルをリリースしない限り、サスティンをかけた音が鳴り続けます。ノート自体をリリースしても「テイル」が残るエフェクト（リバーブやディレイなど）が前のパッチにかけられている場合、エフェクトテイルは、「MainStage」環境設定の「前のパッチを無音にする」ポップアップメニューで設定した時間だけ鳴り続けます。

試してみよう

キーコマンドを使用してパッチを選択する：

- ↓キーを押して、セレクトア内の次のパッチを選択します。この操作を何度か繰り返し、セレクトア内のパッチを移動していきます。
- ↑キーを押して、前のパッチを選択します。この操作を何度か繰り返し、セレクトア内の最初のパッチまで戻ります。
- コマンド+→キーを押して、次のセット内の最初のパッチを選択します。
- コマンド+←キーを押して、前のセット内の最初のパッチを選択します。

チューナーを使う

オーディオ・チャンネル・ストリップを使用してギターやその他の楽器を演奏する場合、内蔵のチューナーを使って演奏中に楽器をチューニングすることができます。

試してみよう

チューナーを使って楽器をチューニングする：

- 1 チューニングする楽器が接続されているオーディオ・チャンネル・ストリップを選択します。
参考：チューナーはパッチ内の最初のオーディオ楽器でのみ動作します。チューナーを使用できるチャンネルストリップは、チャンネルストリップ上部の音叉のアイコンで示されます。
- 2 ツールバーの「チューナー」アイコンをクリックします（またはコマンド+ T キーを押します）。
ワークスペースにチューナーが表示されます。
- 3 楽器で 1 音だけ弾き、チューナーディスプレイを確認します。
音を鳴らすと、その音に最も近いキーのノート名が表示されます。鳴らした音のチューニングが合っていない場合、チューナーの右側か左側に赤いバーが表示され、シャープ気味かフラット気味かを示します。
- 4 チューニングする弦のチューニングベグを調整して、バーが 1 本だけ中央に青く表示される状態にします。

MIDI ノートやオーディオ出力を無音にする

MIDI パニック機能を使用してすべての MIDI ノートをすばやく無音にし、オーディオエンジンをリセットしたり、マスターミュートを使用してすべてのオーディオ出力を無音にすることができます。

試してみよう

すべての MIDI ノートを無音にする：

- Control + P キーを押します。ツールバーの「パニック」ボタンをクリックするか、「パニック」アクションにマップされたスクリーンコントロールに割り当てられたハードウェアコントロールを使用することで、MIDI ノートを無音にすることもできます。

すべてのオーディオ出力をミュートする：

- Control + M キーを押します。「マスターミュート」ボタンをクリックするか、「マスターミュート」アクションにマップされたスクリーンコントロールに割り当てられたハードウェアコントロールを使用することで、オーディオ出力をミュートすることもできます。
- Control + M キーをもう一度押して、すべてのオーディオ出力のミュートを解除します。

「MainStage」の使用に関する疑問を解決するために、追加のリソースが用意されています。

「MainStage」のヘルプを使えば、必要とする回答を見つけることができます。

「MainStage」のヘルプを使ってみる

「MainStage ヘルプ」では、「MainStage」の機能や実行できるタスクの詳細な説明が記載されています。

試してみよう

「MainStage ユーザーズマニュアル」を開く：

- 「MainStage」で、「ヘルプ」> 「MainStage ヘルプ」と選択してから「MainStage 2 ユーザーズマニュアル」をクリックします。

「Logic Pro エフェクト」ガイドを開く：

- 「MainStage」で、「ヘルプ」> 「MainStage ヘルプ」と選択してから「Logic Pro エフェクト」をクリックします。

「Logic Pro 音源」ガイドを開く：

- 「MainStage」で、「ヘルプ」> 「MainStage ヘルプ」と選択してから「Logic Pro 音源」をクリックします。

興味のある特定のトピックを検索する：

- ヘルプビューア・ウインドウの一番上にある「検索」フィールドに検索対象のトピックを入力します。検索結果の一覧から、詳細を知りたいトピックを選択します。

「MainStage」のマニュアル内を検索した場合、検索結果には「Logic Pro エフェクト」ガイドと「Logic Pro 音源」ガイドの関連トピックも含まれます。

アップルのサポート情報を検索する：

- 「ヘルプ」 > 「MainStage ヘルプ」と選択してから「MainStage サポート」をクリックします。興味のあるトピックを閲覧してください。

MainStage フォーラムのディスカッションを閲覧する：

- 「ヘルプ」 > 「MainStage ヘルプ」と選択してから、その他のリソースのリストで「MainStage のディスカッション」をクリックします。興味のあるディスカッションを閲覧してください。

次の段階

これまでに、「MainStage」の概要といくつかの機能を紹介しました。「MainStage」に含まれるテンプレートやパッチを使用してみたり、編集を行って独自のテンプレートやパッチを作成してみたりしながら操作を続けてください。必要とする詳細な情報については、「MainStage」のヘルプを参照してください。