



MainStage 2

ユーザーズマニュアル

Copyright © 2011 Apple Inc. All rights reserved.

本ソフトウェア使用に当たっての権利は、製品に付属のソフトウェア使用許諾書によって規定されています。MainStage ソフトウェアの有効なコピーの所有者または認証済みユーザは、かかるソフトウェアの使用方法を学習するためにこの文書を複製することができます。この文書のコピーを販売したり有料のサポートサービスを提供するなど、商用目的でこの文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。Apple Inc. から書面による事前の許諾を得ることなく、商業的な目的で「キーボード」の Apple ロゴ (Shift + Option + K) を使用された場合、商標侵害および日本の国内法あるいは米国の連邦法ならびに州法を侵害した不正競争と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。

メモ: Apple では、システムソフトウェアおよびアプリケーションの新しいバージョンとアップデートのリリースおよび Web サイトの更新を頻繁に行っているため、このマニュアルに掲載されている画像が実際の製品のものとは若干異なる場合があります。

Apple
1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014–2084
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、Finder、FireWire、GarageBand、Logic、Mac、MainStage、Time Machine、および Ultrabeat は、米国その他の国で登録された Apple Inc. の商標です。

Intel、Intel Core、Xeon は、米国およびその他の国における Intel Corp. の商標です。

本マニュアルに記載されているその他の会社名および製品名はそれぞれの会社の商標です。他社製品に関する記述は情報提供を目的としたものであり、Apple Inc. による公認や推奨を意味するものではありません。これらの製品の性能や使用について、Apple は責任を負わないものとします。

目次

序章	7 ようこそ MainStage へ
	7 MainStage について
	8 MainStage のマニュアルについて
	8 追加リソース
第 1 章	11 MainStage の概要
	11 MainStage とは
	13 MainStage をキーボードコントローラで操作する
	13 MainStage をエレクトリックギターで操作する
	13 MainStage をボーカル、ドラム、またはその他の楽器で操作する
	14 MainStage を演奏環境で使用方法
	16 MainStage をライブ演奏で使用する
第 2 章	17 システムを設定する
	18 MIDI デバイスを MainStage で使用する
	19 オーディオデバイスを MainStage で使用する
	19 エフェクトプラグインを MainStage で使用する
	20 Time Machine で MainStage を使用する
第 3 章	21 MainStage のインターフェイス
	22 MainStage ウィンドウ
	23 「レイアウト」モード
	25 「編集」モード
	26 「演奏」モード
	27 MainStage ウィンドウをカスタマイズする
第 4 章	31 MainStage をはじめて使用する
	31 始める前に
	32 MainStage を開く
	32 コンサートテンプレートを選択する
	34 パッチライブラリでパッチ設定を選択する
	34 パッチを追加する
	35 パッチに名前を付ける
	36 パッチを選択する／演奏する

- 36 チャンネルストリップを追加する
- 39 チャンネルストリップ設定を変更する
- 40 コントローラアサインメントを登録する
- 42 スクリーンコントロールをマップする
- 42 「演奏」モードを使ってみる

第5章

- 43 **編集モードで作業する**
- 43 「編集」モードでパッチを操作する
- 51 「編集」モードでチャンネルストリップを操作する
- 77 「編集」モードでプラグインを操作する
- 81 スクリーンコントロールをマップする
- 90 「編集」モードでスクリーン・コントロール・パラメータを編集する
- 96 「アサインメントとマッピング」タブで作業する
- 98 「編集」モードでセットを操作する
- 101 セットレベルで作業する
- 102 複数のコンサートでパッチやセットを共有する
- 103 コンサートのオーディオ出力を録音する

第6章

- 105 **コンサートを操作する**
- 106 コンサートを開く／閉じる
- 107 コンサートを保存する
- 108 保存によるパラメータ値への影響
- 108 コンサートの拍子記号を設定する
- 109 MainStage コンサートでテンポを使用する
- 111 コンサートがプログラム・チェンジ・メッセージをどこから受信するかを定義する
- 111 コンサートの Pan Law を設定する
- 112 コンサートのチューニングを変更する
- 112 MIDI ノートを無音にする
- 113 オーディオ出力をミュートする
- 114 コンサートレベルで作業する
- 121 メトロノームを制御する

第7章

- 123 **レイアウトモードで操作する**
- 124 コンサートのレイアウトを変更する
- 124 スクリーンコントロールを操作する
- 136 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アサインする
- 139 スクリーンコントロールのパラメータを編集する
- 145 MainStage が MIDI メッセージをパススルーする仕組み
- 146 レイアウトを書き出す
- 146 レイアウトを読み込む
- 147 レイアウトのアスペクト比を変更する

第 8 章	149 MainStage でバックオーディオを再生する
	149 Playback プラグインを追加する
	154 Playback プラグインを使用する
第 9 章	157 MainStage を使ってライブ演奏をする
	157 ライブ演奏の前に
	158 「演奏」モードを使用する
	159 ライブ演奏でパッチを選択する
	160 スクリーンコントロールをライブ演奏に使う
	161 ライブ演奏でテンポチェンジを処理する
	161 キーボードコントローラで演奏するときのヒント
	161 ギターその他の楽器で演奏するときのヒント
	162 チューナーを使用する
	164 ライブ演奏に Playback プラグインを使用する
	165 ライブ演奏を録音する
	165 ライブ演奏の後に
	166 ハードウェア構成が複雑な場合のヒント
第 10 章	167 キーコマンド
	167 コマンドエディタを使用する
	168 MainStage のデフォルトのキーコマンド
付録 A	173 Playback プラグイン
	174 Playback プラグインのインターフェイス
	175 Playback プラグインの波形ディスプレイを使用する
	176 Playback プラグインのトランスポートボタンと機能ボタンを使用する
	178 Playback プラグインの情報ディスプレイを使用する
	179 Playback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用する
	180 Playback プラグインのグループ機能を使用する
	181 Playback プラグインのアクションメニューとファイルフィールドを使用する
	182 Playback プラグインのショートカットメニューを使用する
付録 B	183 Loopback プラグイン
	184 Loopback プラグインのインターフェイス
	185 Loopback プラグインの波形ディスプレイを使用する
	185 Loopback プラグインのトランスポートコントロールと機能コントロールを使用する
	187 Loopback プラグインの情報ディスプレイを使用する
	188 Loopback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用する
	188 Loopback プラグインのグループ機能を使用する
	190 Loopback プラグインのアクションメニューを使用する

190 Loopback プラグインをチャンネルストリップに追加する

付録 C

193 MainStage の環境設定を設定する

193 一般環境設定

195 オーディオ環境設定

197 MIDI 環境設定

197 表示環境設定

付録 D

199 MainStage アクションを使用する

199 アクションの一覧

ようこそ MainStage へ

「MainStage」は、お使いのコンピュータを強力でカスタマイズ可能な音源／エフェクトプロセッサに変身させるアプリケーションで、ライブ演奏で音楽装置（楽器、マイク、コントローラ、その他の機器）と組み合わせて使うことができます。

この序章では以下の内容について説明します：

- MainStage について (ページ 7)
- MainStage のマニュアルについて (ページ 8)
- 追加リソース (ページ 8)

MainStage について

「MainStage」は、ミュージシャンにとって、ライブ演奏に最適化された1つのアプリケーションの中で「LogicPro」のパワーと柔軟性を享受できるアプリケーションです。キーボードプレーヤー、ギタリスト、ボーカリスト、ドラマー、その他どのような楽器のミュージシャンであっても、「MainStage」をライブ演奏設定で使用することができます。

「MainStage」でできることをいくつか紹介します：

- 付属のさまざまなソフトウェア音源とエフェクトを使用してカスタムサウンドを作成する。他社製のプラグイン、ReWireアプリケーション、外部サウンドモジュールを使用することもできます。
- 演奏時に簡単にアクセスできるようにサウンドを整理する。
- ハードウェアデバイスと一致する視覚的なレイアウトを作成し、必要なコントロールをすぐに使えるようにする。
- MIDI デバイスを MainStage コンサートに接続することで、サウンドのパラメータをリアルタイムに制御できるようになる。
- バッキングトラックなどのオーディオファイルを演奏中にトリガする。
- 演奏をループして、動的なマルチテクスチャサウンド環境を作成する。
- 演奏をリアルタイムに録音する。

これらは「MainStage」でできることのほんの一部にすぎません。導入について詳しくは、MainStage の概要を参照してください。

MainStage のマニュアルについて

MainStage には、アプリケーションを紹介したり、アプリケーションを使い始めるときに役立つ情報を提供したり、アプリケーションの機能やコントロールを詳しく説明しているマニュアルがいくつか用意されています。

- *MainStage ユーザーズマニュアル* : 「MainStage ユーザーズマニュアル」は、「MainStage」のインターフェイス、コマンド、メニューについて説明し、MainStage コンサートを作成して特定の作業の実行するための手順を説明するオンスクリーンマニュアルです。システムを設定するための情報も記載されています。「MainStage」の直観的なインターフェイスと強力な機能を、できるだけ短時間で習得するために必要な情報を提供することを目的としています。
「MainStage」で使用するオーディオおよび MIDI ハードウェアを設定する方法をまず学習したい場合は、システムを設定するをお読みください。「MainStage」インターフェイスの機能やコントロールについて学習したい場合は、MainStage のインターフェイスをお読みください。アプリケーションをすぐに使い始めたい場合は、MainStage をはじめて使用するに進み、編集モード、コンサートの操作、レイアウトモードに関する章をお読みください。ライブ演奏で「MainStage」を使用する方法を読みたい場合は、MainStage を使ってライブ演奏をするに進んでください。
- *MainStage を使ってみる* : このマニュアルは、「MainStage」の基本を分かりやすく紹介します。新しいユーザが「MainStage」を短時間で使用できるようにすることを目的としたマニュアルで、自分のペースで安心して学習を進められるようになっています。各章で主要な機能が紹介されており、実際に使ってみるような構成になっています。
- *Logic Pro 音源* : この画面上のマニュアルでは、「Logic Pro」と「MainStage」に付属の強力な音源コレクションの使用方法が総合的に説明されています。
- *Logic Pro エフェクト* : この画面上のマニュアルでは、「Logic Pro」と「MainStage」に付属の強力なエフェクトコレクションの使用方法が総合的に説明されています。
- *Apogee ハードウェアについて* : この画面上のマニュアルでは、「Logic Pro」や「MainStage」での Apogee ハードウェアの使用方法が説明されています。

追加リソース

「MainStage」に付属のマニュアルに加えて、詳細を知ることのできるさまざまなリソースがあります。

リリースノートおよび新機能

アプリケーションごとに、新機能または変更された機能についての詳細情報が提供されています。こうした情報には以下の場所からアクセスできます：

- アプリケーションの「ヘルプ」メニューで「リリースノート」および「新機能」のリンクをクリックします。

MainStage Web サイト

以下の Web サイトでは、「MainStage」の一般的な情報やアップデートを始め、最新情報を入手することができます：

- <http://www.apple.com/jp/logicpro/mainstage>

サービスおよびサポートに関する Web サイト

ソフトウェアのアップデートプログラムをダウンロードしたり、すべてのアップル製品に関する FAQ への回答を見たりするには、アップルの一般的なサポート Web ページを参照してください。また、製品の仕様や参考資料だけでなく、アップル製品および他社製品の技術情報も入手できます。

- <http://www.apple.com/jp/support>

以下の Web サイトでは、「MainStage」に関するソフトウェアのアップデートプログラムをダウンロードしたり、マニュアルやディスカッションフォーラム、FAQ への回答を見たりすることができます：

- <http://www.apple.com/jp/support/mainstage>

以下の Web サイトには各国のすべてのアップル製品についてのディスカッションフォーラムがあります。ディスカッションフォーラムでは、回答の検索、質問の投稿、ほかのユーザからの質問に対する回答ができます：

- https://discussionsjapan.apple.com/community/professional_applications/logic

この章では、「MainStage」の概念を紹介し、ライブ演奏で「MainStage」を楽器や音楽機器と一緒に使用方法について説明します。

この章では以下の内容について説明します：

- MainStage とは (ページ 11)
- MainStage をキーボードコントローラで操作する (ページ 13)
- MainStage をエレクトリックギターで操作する (ページ 13)
- MainStage をボーカル、ドラム、またはその他の楽器で操作する (ページ 13)
- MainStage を演奏環境で使用方法 (ページ 14)
- MainStage をライブ演奏で使用する (ページ 16)

MainStage とは

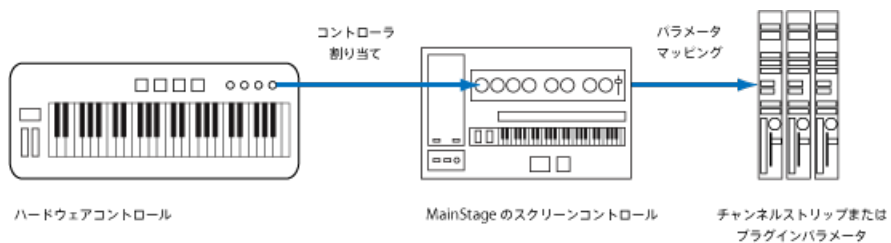
「MainStage」は、ライブ演奏での使用を目的とした音楽アプリケーションです。お使いのコンピュータが、ステージ上で演奏中に使用できる強力なマルチ音源／エフェクトプロセッサに変身します。キーボードやギターなどの楽器のプレーヤーであっても、ボーカリストであっても、「MainStage」と楽器、マイク、MIDI ハードウェアと組み合わせてライブ演奏を行うことができます。

「MainStage」では、「LogicPro」に収められているプロ品質の音源やエフェクトをライブ演奏で使用できます。「MainStage」で音源やエフェクトを利用したり変更したりするときは、Logic で使い慣れているチャンネル・ストリップ・インターフェイスを使います。USB または MIDI キーボードコントローラを演奏する場合は、ピアノなどの鍵盤楽器、シンセサイザー、弦楽器、ホーン、パーカッションなど、さまざまなソフトウェア音源を演奏したり制御したりできます。エレクトリックギターを演奏する場合は、アンプシミュレーション、オーバードライブ、リバンプ、コンプレッションなど、付属のエフェクト設定を使って演奏できます。独自のエフェクト設定を作成して切り替えることも簡単にできます。ボーカリストやアコースティックミュージシャンの場合は、マイクからのサウンド入力にエフェクト設定を使うこともできます。

「MainStage」には、コンサートでサウンドを構成したり利用したりするための、柔軟なインターフェイスが用意されています。コンサートとは、サウンドを入れておく「MainStage」の書類です。コンサートには、1つの演奏または一連の演奏で使用すすべてのサウンドを入れておくことができます。MainStage コンサートにはサウンドがパッチとして格納され、パッチは1つ以上のチャンネルストリップを持ち、それらに独自の音源やエフェクトを挿入できます。チャンネルストリップを追加したり、チャンネルストリップ設定を選択したり、音源やエフェクトを追加したり、それらのパラメータを編集してサウンドをカスタマイズしたりすることもできます。異なるタイプのチャンネルストリップを1つのパッチに混在させることもできます。

「パッチリスト」でパッチを並べ替えたり、パッチをセットにまとめることで、コンサート内でパッチを構成することができます。セットとは、まとめて管理したいパッチを入れておくフォルダのことです。

コンサートにはレイアウトと呼ばれる視覚的なインターフェイスが用意されていて、それらのコントロールを使ってライブ演奏でのパッチを変更できます。レイアウトのスクリーンコントロールには、キーボード、フェーダー、ノブ、ボタン、ペダル、ドラムパッドなどのハードウェアコントロールやディスプレイを画面上に表現したものです。MIDI デバイスと MainStage コンサートを接続するには、コンサート内で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アサインします。コントローラアサインメントを行った後は、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のパラメータにマップすることで接続が完了します。これで、コンサート内の各パッチで使用したいパラメータに簡単にアクセスして操作できる状態になります。スクリーンコントロールをアクションにマップすることで、パッチを選択したり、チューナーやメトロノームを制御したり、視覚的なフィードバックを表示したりすることもできます。



「MainStage」では、コントローラアサインメントやパラメータマッピングがすばやく簡単にできるので、作業時間を短縮できます。レイアウトは、MIDI ハードウェアのコントロールに合わせて、画面の大きさに納まるように設定したりするなど、さまざまな要件に応じてカスタマイズできます。

MainStage をキーボードコントローラで操作する

USB または MIDI キーボードコントローラを使って演奏する場合は、ソフトウェア音源付きの MainStage パッチをコントローラを使用して演奏したり制御したりできます。キーボードコントローラ上のフェーダー、ノブ、ボタンなどのコントロールをコンサートのスクリーンコントロールにアサインしてから、それらのスクリーンコントロールをパッチのパラメータにマップできます。すぐに使いたいパラメータだけをパッチごとに選択しておけば、演奏中にコントローラから呼び出すことができます。

サスティンペダル、エクスプレッションペダル、フットスイッチ、MIDI ギター、ウィンドコントローラなどの標準 MIDI メッセージを送信する MIDI コントローラを使って、「MainStage」を操作できます。外部ハードウェアシンセサイザーや ReWire アプリケーションなどの仮想音源を外部音源チャンネルストリップを使って制御することもできます。

MainStage をエレクトリックギターで操作する

エレクトリックギターを演奏する場合は、「MainStage」を強力でカスタマイズ可能なマルチエフェクトプロセッサとして利用できます。オーディオインターフェイスを使って音源をコンピュータに接続したら、パッチのオーディオ・チャンネル・ストリップにギターのオーディオ信号を送信し、そこでエレクトリックギター専用設計された Amp Designer や Pedalboard などのプラグインエフェクトを追加することができます。EQ、コンプレッション、リバーブ、オーバードライブなど、LogicPro エフェクトをギターパッチで使用することもできます。エクスプレッションペダルを使って音量、エフェクトブレンド、エクスプレッションを制御したり、フットスイッチを使ってパッチを選択したりといったことが、演奏中に手を使わずにできます。

MainStage をボーカル、ドラム、またはその他の楽器で操作する

ボーカリストやアコースティックミュージシャンも、コンピュータに接続されたマイクからのオーディオ出力をパッチのオーディオ・チャンネル・ストリップに送信することで、「MainStage」を操作できます。音源やマイクからの入力や、スピーカー、モニタ、ミキシング卓、PA システムへのオーディオ出力のために、オーディオインターフェイスやデジタルミキサーなどの Core Audio 対応デバイスで「MainStage」を操作できます。「MainStage」では、パッチ内でさまざまなエフェクトにアクセスできます。

ドラマーも、マイクからのオーディオ出力をパッチのオーディオ・チャンネル・ストリップに送信したり、ドラムパッドや仮想ドラムキットを使用して EXS24 mkII サンプラー、Ultrabeat、およびパーカッションプラグインを制御したりすることで、「MainStage」を操作できます。

MainStage を演奏環境で使用方法

以下の手順に従うことで、「MainStage」を音楽機材環境に追加できます：

ステージ 1: テンプレートからコンサートを作成する

「MainStage」で作業するときは、まずテンプレートから新しいコンサートを作成します。「MainStage」にはキーボード、ギター、およびその他の音源用のコンサートテンプレートが用意されていて、要件に合ったテンプレートを簡単に選択することができます。「MainStage」では、多くの有名な MIDI コントローラが認識され、コントローラ上のハードウェアコントロールがワークスペース内の対応するスクリーンコントロールに自動的にアサインされるので、ハードウェアの設定は簡単です。

テンプレートを選択してコンサートを作成する方法については、コンサートテンプレートを選択するを参照してください。

ステージ 2: パッチを追加／編集してサウンドをカスタマイズする

コンサートを作成した後は、チャンネルストリップ、音源、エフェクトを追加して、カスタムサウンドに「ダイヤルイン」するようにそれらのパラメータを調整することで、演奏したいサウンド用のパッチを追加したり編集したりします。パッチの編集と整理は「編集」モードで行います。「編集」モードでは、パッチは「ライブ」なので、編集結果をすぐに聞いて確認できます。パッチを選択して演奏したり、チャンネルストリップ設定を選択したり、チャンネルストリップやプラグインのパラメータを編集したりできます。チャンネルストリップのキー範囲を定義してキーボードレイヤーおよびスプリットを作成する作業や、トランスフォームを使ってエクスペッションその他のパラメータをスケールする操作、および受信 MIDI メッセージをフィルタリングする処理などを短時間で行うことができます。

パッチの編集については、「編集」モードでパッチを操作するを参照してください。

ステージ 3: 簡単にアクセスできるようにパッチを構成する

「編集」モードでコンサートを開くと、コンサート内のパッチが「パッチリスト」に表示されます。このリストでパッチを選択し、演奏を開始できます。パッチパラメータを編集したり、既存のパッチにチャンネルストリップを追加したり、新しいパッチを作成したり、ライブ演奏時に使用するサウンドのカスタムコレクションを作るためにパッチを並べ替えたりすることができます。

パッチをセットにまとめれば、柔軟性が向上します。セットとは、まとめて管理したいパッチのグループを入れておくフォルダのようなもので、さまざまな使いかたが可能です。たとえば、気に入ったリードシンセのパッチをセットにすべて格納したり、ある曲で使う複数のパッチをまとめておいたりすれば、演奏中にパッチを選択することも簡単です。セットレベルでチャンネルストリップを追加したり、セット内のすべてのパッチでチャンネルストリップを共有したりすることもできます。

パッチの構成については、「編集」モードでパッチを操作するを参照してください。セットの作成と編集については、「編集」モードでセットを操作するを参照してください。

ステージ 4: ハードウェア装置に合わせてコンサートの視覚レイアウトをカスタマイズする

「レイアウト」モードでは、ハードウェア装置に適した視覚レイアウトを作成するために、ワークスペース内のスクリーンコントロールを並べ替えます。

「MainStage」には、キーボード、ノブ、フェーダー、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、フットペダル、ドラムパッドなど、さまざまなスクリーンコントロールが用意されています。ほかにも、パラメータやシステムの情報、テキストや画像を表示するためのスクリーンコントロールや、演奏中にパッチやマーカーを表示/選択できるパッチセクタがあります。

スクリーンコントロールをレイアウトに追加してそれらを移動したり、サイズ変更したり、コピーしたりすることで、すぐにレイアウトを作成できます。配置ガイドなどのツールを使って、スクリーンコントロールを視覚的な配置を変えることも簡単にできます。スクリーン・コントロール・インスペクタで表示色やテキストラベルなどのパラメータをカスタマイズすることもできます。コントロールをグループ化して、それを1ユニットとして配置することもできます。

「レイアウト」モードでスクリーンコントロールを操作する方法については、スクリーンコントロールを操作するを参照してください。

ステージ 5: 「MainStage」とハードウェアを接続する

「レイアウト」モードでは、ワークスペース内でフィジカルコントロールを対応するスクリーンコントロールにアサインすることで、MIDIハードウェア上のフィジカルコントロールをコンサート内のスクリーンコントロールに接続します。ワークスペースでスクリーンコントロールを移動/サイズ変更したり、パラメータ値などの情報を視覚的にフィードバックする際の表示をカスタマイズしたりできます。ハードウェアのコントローラアサインメントは、コンサート全体で一度実行するだけなので、ハードウェアをコンピュータに接続するのに必要な作業量を大幅に減らすことができます。

ハードウェアのアサインについては、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アサインするを参照してください。

ステージ 6: 演奏時に制御したいパラメータにスクリーンコントロールをマップする

「編集」モードでは、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します。パッチごとに設定を変えたいパラメータをスクリーンコントロールにマップしておけば、ライブ演奏時でもハードウェアから簡単に操作できます。演奏する次のパッチを選択する操作など、「MainStage」のアクションにスクリーンコントロールをマップすることもできます。

スクリーンコントロールのマップについては、スクリーンコントロールをマップするを参照してください。

これらの手順の順序に厳密に従う必要はありませんが、ほとんどの場合、レイアウトを作成してからハードウェアをアサインしたり、ハードウェアをアサインしてからスクリーンコントロールをマップすることで、作業が簡単になります。既存のいずれかのコンサートテンプレートを使用し、そのレイアウトを大きく変更しない予定の場合は、ステージ1～3とステージ6に作業を集中できます。

設定を簡単にするために、「MainStage」ではこれらの作業を2つのグループに分けます。各作業は、グループごとに別のモードで処理されます。「編集」モードでは、パッチをカスタマイズして整理します。「レイアウト」モードでは、レイアウトをカスタマイズし、ハードウェアへの接続を行います。作業を2グループに分ける利点は、レイアウトの設定（「レイアウト」モードの作業）など、通常は一度しか行わない作業と、サウンドの編集（「編集」モードの作業）など、何度も行う作業を切り離すことができることです。

MainStage をライブ演奏で使用する

ここまでの手順に従ってカスタマイズしたパッチが含まれるコンサートを作成したら、演奏準備は完了です。ライブ演奏時に、最終的なサウンドモジュールおよびエフェクトボックスとしてコンピュータを使用できます。パッチを選択すれば、すぐに演奏を開始できます。パッチ間が継ぎ目なしに切り替わります。新しく選択したパッチの演奏を始めても、切り替える直前に鳴らしたパッチの音は途切れません。パッチ名、パラメータ値、オーディオ出力レベルなど、パッチに関するフィードバックをリアルタイムで参照できます。オグジュアリー・チャンネル・ストリップを使ってコンサート全体のエフェクトを調整したり、コンサート全体の設定を制御することもできます。

「演奏」モードでは、ワークスペースがデフォルトで画面全体に広がり、画面上のレイアウトに合わせて画面領域が最適化されます。「ウインドウで演奏」を選択すると、ワークスペースは MainStage ウインドウ全体に広がりますが、Finder やほかのアプリケーションにはアクセスできません。

「MainStage」は、複数の MIDI コントローラ、マイク、楽器、その他の装置と組み合わせで使用できます。リバーブやディレイなど、タイムベースのエフェクトでは、定義済みのテンポを設定することも、テンポチェンジに MIDI 入力を使うことも、演奏時にテンポをタップすることもできます。

ライブ演奏で「MainStage」を使用するときのヒントなどについては、MainStage を使ってライブ演奏をするを参照してください。

「MainStage」では、さまざまな MIDI コントローラと Core Audio 準拠のオーディオデバイスを使用できます。次のセクションでは、「MainStage」で MIDI およびオーディオデバイスを使用するための基本情報を説明します。

リアルタイムでのデジタルオーディオの生成および処理には、コンピュータの処理リソースが多く消費されます。サイズの大きいプロジェクトや複雑なプロジェクトを操作する場合は、高速のプロセッサと追加の RAM を備えたコンピュータを使えば生産性が向上します。追加の RAM は、エフェクトプラグインの数が多い場合やサンプルベースのソフトウェア音源を演奏する場合に特に役立ちます。プロセッサまたは RAM のリソースを消費するほかのアプリケーションをなるべく「MainStage」と同時に実行しないでください。特に、ライブ演奏時には避けることをお勧めします。

「MainStage」を 64 ビットモードで開くこともできます。大きな容量のメモリにアクセスできるので、非常に大きなサウンドライブラリを読み込む必要があるソフトウェア音源も使用できます。「MainStage」を 64 ビットモードで開くには、「アプリケーション」フォルダ内の Mainstage アイコンを Control キーを押しながらクリックし、「情報を見る」を選択してから、「32 ビットモードで開く」チェックボックスの選択を解除します。

この章では以下の内容について説明します：

- MIDI デバイスを MainStage で使用する (ページ 18)
- オーディオデバイスを MainStage で使用する (ページ 19)
- エフェクトプラグインを MainStage で使用する (ページ 19)
- Time Machine で MainStage を使用する (ページ 20)

MIDI デバイスを MainStage で使用する

「MainStage」は、さまざまな USB および MIDI キーボードコントローラ、フットペダルやフットスイッチなどの MIDI デバイスを使って操作できます。

「MainStage」を操作するには、MIDI デバイスから標準 MIDI コントロールメッセージを送信する必要があります。「MainStage」が標準 MIDI メッセージを受信すると、それらを使って外部 MIDI 音源チャンネルストリップの外部 MIDI デバイスを制御できます。

特殊な MIDI メッセージタイプを送信する MIDI デバイスを使用する

ノブ（ロータリーコントロール）やボタンなど、一部のハードウェアコントロールでは、複数の種類の MIDI メッセージを送信できます。これらのコントロールを登録処理で「MainStage」のスクリーンコントロールにアサインすると、

「MainStage」によって受信 MIDI データが解析され、ハードウェアコントロールがどのタイプのメッセージを送信しているかが判別されます。「MainStage」がコントロールを正しく登録できるように、登録処理中には、ノブの場合はフルレンジで回し、ボタンの場合は正確に 3 回押してください。

MIDI コントローラによっては、標準ではない独自の MIDI メッセージを送信するものもあります。「MainStage」では、非標準 MIDI メッセージ、「登録」または「未登録」パラメータメッセージ、システムエクスクルーシブ（SysEx）メッセージに対する処理や応答はできません。スクリーンコントロールにアサインするハードウェアコントロールがシステム・リアルタイム・メッセージや MIDI Machine Control（MMC）メッセージを送信する場合は、これらのメッセージは「MainStage」で処理できます。

一部のデバイスには、プログラム・チェンジ・メッセージを送信するボタンがあります。このボタンからプログラム・チェンジ・メッセージを「MainStage」に送信することはできますが、「MainStage」のスクリーンコントロールを使ってほかのパラメータを制御するようにアサインすることはできません。

コントローラプリセットを選択する

一部のキーボードコントローラでは、デバイスのコントロールから送信されたメッセージを再設定する、複数の異なるプリセットつまり「シーン」を選択できます。ほとんどの場合、特定のアプリケーションに対応するシステム・エクスクルーシブ・メッセージではなく、標準 MIDI メッセージを送信する一般的なプリセットを選択してください。ハードウェアコントロールを「MainStage」のスクリーンコントロールにアサインしたら、MIDI デバイスのプリセットを変更しないでください。変更すると、アサインした内容が失われる可能性があります。

別のプリセットを選択するか、デバイスをプログラムし直すと、コントローラから送信されたメッセージタイプを変更できる場合もあります。一部のデバイスでは、ノブ、ボタン、その他のコントロールを再プログラムするためのソフトウェアが用意されています。MIDI デバイスの再プログラムについては、デバイスに付属のマニュアルを参照してください。

自動設定に対応する MIDI デバイスを使用する

「MainStage」では、多くの有名な MIDI コントローラに対応するために、コンサート内のスクリーンコントロールを自動的に設定できます。自動設定に対応する機器を使用する場合は、新しいコンサートを開くときに、適切なプリセットを機器上で選択するように警告されます。MIDI デバイス上でプリセットを選択すると、コンサート内のスクリーンコントロールがハードウェア装置上の対応するコントロールに自動的にアサインされるので、追加の設定を行わなくても「MainStage」でそれらを使用できます。

オーディオデバイスで MainStage で使用する

「MainStage」は、FireWire、USB、ExpressCard、PCI オーディオインターフェイスを含む Core Audio 準拠のオーディオデバイスを使って操作できます。マイクや電子楽器などの音楽機器をコンピュータ、オーディオインターフェイス、またはその他のオーディオデバイスに接続して、「MainStage」でそれらを使用することができます。

「MainStage」では、特にサンプルベースのソフトウェア音源を演奏する際に多くの RAM を必要とする場合があります。「MainStage」で演奏する前に、使用するシステムとコンサートをテストして、使用したいパッチを選択して演奏しても音の途切れや歪みが発生しないように十分なメモリが搭載されていることを確認することをお勧めします。オーディオドライバの選択について詳しくは、MainStage の環境設定を設定するを参照してください。

エフェクトプラグインを MainStage で使用する

付属するすべての Logic Pro エフェクトプラグインを「MainStage」のチャンネルストリップで使用できます。付属のエフェクトプラグインについて詳しくは、「Logic Pro 音源」および「Logic Pro エフェクト」マニュアルを参照してください。アップル純正および他社製の Audio Units エフェクトは、「Logic Pro」のチャンネルストリップで使用する場合と同じように「MainStage」のチャンネルストリップでも使用できます。

Space Designer などの一部の Logic Pro エフェクトでは、オーディオ信号をリアルタイムに大量に処理する必要があります。パッチごとに Space Designer を使用すると、コンサートのパフォーマンスに影響し、オーディオのドロップアウトやグリッチが発生することがあります。特に、オーディオバッファのサイズを小さく設定している場合に、この問題が発生する可能性があります。このため、コンサートでは Space Designer をあまり使わないようにし、使用する場合でも、Space Designer インスタンスをパッチごとに使用するのではなく、複数のパッチで共有されたオグジュアリー・チャンネル・ストリップでいくつかのインスタンスを使用することをお勧めします。

一部の AudioUnits プラグインは、レイテンシーを引き起こすおそれがあります。コンプレッサーやリミッターなど、レイテンシーの原因になるエフェクトを使用すると、ライブ演奏中に予想外の悪影響を及ぼす場合があります。その他の Audio Units プラグイン、特に音源プラグインやアンプ・モデリング・プラグインには、大量のリアルタイム処理が必要であるため、コンサートのパフォーマンスに影響する場合があります。

「MainStage」でプラグインを追加および構成する方法については、「編集」モードでプラグインを操作するを参照してください。

Time Machine で MainStage を使用する

「演奏」モード（「ウインドウで演奏」と「フルスクリーンで演奏」）では、Time Machine バックアップが自動的に無効になります。これにより、パフォーマンスへの影響がなくなります。

「MainStage」では、すべての作業を MainStage ウィンドウという1つのウィンドウで行います。

MainStage ウィンドウは、パッチとコンサトレイアウトを簡単に操作できるように構成されています。「MainStage」を開くと、ウィンドウの中央にはワークスペース、両側と下部にはインスペクタなどの編集領域があります。演奏の準備ができたら、コンピュータのパフォーマンスを最適化したり、ステージ上で見やすいように表示領域を大きくしたりできます。

「MainStage」をはじめて開くときに「テンプレートの選択」ダイアログが表示され、ここでコンサートテンプレートを選択して新しいコンサートを作成できます。「MainStage」を開く方法については、[MainStage を開く](#)を参照してください。テンプレートの選択については、[コンサートテンプレートを選択する](#)を参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- MainStage ウィンドウ (ページ 22)
- 「レイアウト」モード (ページ 23)
- 「編集」モード (ページ 25)
- 「演奏」モード (ページ 26)
- MainStage ウィンドウをカスタマイズする (ページ 27)

MainStage ウィンドウ

MainStage インターフェイスの一部の機能はどのモードでも共通ですが、それ以外の機能は特定のモード専用になっています。



MainStage ウィンドウの主な機能は次の通りです：

- ・ ツールバー： 通常使うコマンドとツールにすばやくアクセスできるボタンが表示されています。頻繁に使うコマンドをすぐに使用できるようにツールバーをカスタマイズできます。
- ・ アクティビティモニタ： コンピュータのプロセッサとメモリの消費量が表示されると共に、編集、演奏時には MIDI デバイスからの入力が見えます。
- ・ ワークスペース： 演奏中に画面のレイアウトをカスタマイズしたり、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アサインしたり、コンサートを表示したりする「キャンバス」です。
- ・ スクリーンコントロール： ハードウェアデバイスのコントロールに関連付けられた画面内のオブジェクトです。ワークスペースでスクリーンコントロールを追加および配置し、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アサインし、コンサートのパッチごとに制御したいパラメータにそれをマップすることができます。スクリーンコントロールには、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の3タイプがあります。
- ・ チャンネルストリップ： チャンネルストリップは、サウンドを組み立ててカスタマイズする場所です。「MainStage」のチャンネルストリップは、「LogicPro」のチャンネルストリップに似ており、「Inserts」、「Sends」、「I/O」メニューに加え、レベルメーター、フェーダー、パンノブなどのコントロールが付いています。

- ・ **インスペクタ**：インスペクタは、項目を画面上で選択したときにMainStage ウィンドウの下側（「編集」モードの場合）または左側（「レイアウト」モードの場合）に表示されます。インスペクタを使うと、パッチ、セット、スクリーンコントロール、チャンネルストリップ、コンサートのパラメータと属性を編集できます。ほとんどのインスペクタにはタブがあり、そこから編集したいパラメータに簡単にアクセスできます。

作業を簡単にするために、「MainStage」には、タスクのタイプに応じて3種類のモードが用意されています。「編集」モードでは、サウンドを試聴、編集、整理して、スクリーンコントロールをマップします。「レイアウト」モードでは、コントロールの画面上での配置をカスタマイズし、コントローラアサインメントを行います。ライブ演奏時には、「演奏」モードを使用します。

「レイアウト」モード

「レイアウト」モードでは、画面のレイアウトをカスタマイズし、MIDI ハードウェアとコンサート内のスクリーンコントロールを接続します。スクリーンコントロールをワークスペースにドラッグし、画面上にそれを並べてレイアウトをカスタマイズしてから、MIDI ハードウェアとスクリーンコントロールとの間の接続（コントローラアサインメントと呼ばれます）を作成します。

「スクリーン・コントロール・インスペクタ」では、レイアウトパラメータを編集してハードウェアのアサインをカスタマイズし、コンサート内のスクリーンコントロールの外観を変更することができます。



- ・ **スクリーン・コントロール・インスペクタ**：ワークスペース内のスクリーンコントロールのパラメータ（ハードウェア入力や外観、特定タイプのMIDI出力に関するパラメータも含む）を表示および編集します。

- スクリーン・コントロール・パレット： 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、画面のレイアウトに追加します。パレットには4つのタブがあり、すべてのスクリーンコントロールを表示するか、または1種類だけを表示するかをすばやく切り替えることができます。ワークスペース内で、パネルコントロールは2次元オブジェクトとして表示され、シェルフコントロールは可動式の立体的な棚に乗せられた形で表示されます。
- レイアウトボタン： ワークスペースの左側には、ワークスペースで選択したスクリーンコントロールを簡単に配置するために使用できるボタンがあります。選択したスクリーンコントロールをそろえたり、均等に配置したり、グループ化したりできます。

「MainStage」のほかのモードとは違い、「レイアウト」モードでは、個々のパッチを選択できません。「レイアウト」モードでできることについては、レイアウトモードで操作するを参照してください。

「編集」モード

「編集」モードでは、サウンドを作成、カスタマイズ、整理します。パッチの追加、チャンネルストリップの追加と編集、キーボードのレイヤーおよびスプリットの作成、チャンネルストリップやプラグインのパラメータの編集が可能です。さらに、「編集」モードでは、スクリーンコントロールをチャンネルストリップのパラメータやアクションにマップしたり、パッチ、セット、およびコンサートの各レベルのパラメータを編集したりします。



- ・ **パッチリスト**：コンサート内のパッチとセットを表示します。パッチやセットを「パッチリスト」に追加したり、名前を付けたり、整理したりできます。「パッチリスト」には、アクションメニューが付いています。パッチやセットの作成、プログラムチェンジ番号のリセット、項目のスキップ、パッチやセットの読み込みやほかのコンサートで使う場合の書き出しなどは、アクションメニューのコマンドから実行します。
- ・ **インスペクタ (選択した項目のタイプによって異なります)**：現在選択しているパッチ、チャンネルストリップ、スクリーンコントロール、セットのパラメータや、コンサートのパラメータを表示して編集できます。インスペクタの名前は、現在選択している項目のタイプに合わせて変わります。
- ・ **「チャンネルストリップ」領域**：パッチ、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を表示および編集します。チャンネルストリップは、「Logic Pro」のチャンネルストリップと同じく、縦長の形をしており、さまざまなコントロールを持っています。チャンネルストリップを追加し、チャンネルストリップ設定を保存することもできます。
- ・ **「アサインメントとマッピング」タブ**：選択したパッチ、セット、またはコンサートのアサインメントとマッピングを表示します。新しいアサインメントとマッピングを作成したり、既存のものを編集したり、アサインメントのハードウェア入力設定を編集したりできます。

「編集」モードでできることについては、編集モードで作業するとコンサートを操作するを参照してください。

残りのモード、「演奏」モードはライブ演奏に適しています。

「演奏」モード

デフォルトでは、「演奏」モードはフルスクリーンで開きます。ワークスペースがコンピュータディスプレイ全体に広がるので、スクリーンコントロールが最も大きく表示され、見やすさも最大限に向上します。「フルスクリーンで演奏」では、演奏中「MainStage」だけを使う場合に最も適した表示方法になります。OSレベルの自動保存、Spotlight、および Time Machine も無効になります。



「演奏」モードがウインドウで開くように設定することもできます。ツールバーは表示されたままなので、モードボタンでモードを切り替えることができます。また、「パニック」や「マスターミュート」のボタン、および「チューナー」を使用できます。さらに、アクティビティモニタでCPUやメモリのレベル、MIDI入力を表示できます。ブラウザとインスペクタを隠すと、ワークスペースのサイズを最大化できます。これは、スクリーンコントロールを大きく表示して、ステージで見やすくするためです。Finderにアクセスしたりほかのアプリケーションに切り替えることはできますが、プラグインウインドウを開くことはできません。



ライブ演奏時に「演奏」モードを使用する方法については、MainStage を使ってライブ演奏を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

作業方法に合わせて MainStage ウィンドウをカスタマイズできます。「編集」モードでは、「パッチリスト」の幅の調整、インスペクタと「チャンネルストリップ」領域の表示／非表示、ツールバーに表示するボタンの指定などが可能です。

ワークスペースのサイズを変更する

ワークスペースの縦と横のサイズを調整し、パッチリスト、インスペクタ、「チャンネルストリップ」領域のスペースを広げることができます。

ワークスペースの横のサイズを変更するには

- 1 ワークスペースとインスペクタの間のスペースにポインタを移動します。ポインタがサイズ変更ポインタに変わります。

- 2 上または下にドラッグして、ワークスペースのサイズを変更します。

ワークスペースの縦のサイズを変更するには

- 1 ワークスペースと「チャンネルストリップ」領域間のスペースにポインタを移動します。
ポインタがサイズ変更ポインタに変わります。
- 2 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。

インスペクタを隠す／表示する

インスペクタを隠したり、隠れている場合は表示したりできます。

インスペクタを隠す／表示するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「表示」 > 「インスペクタ」と選択します（またはコマンド+5キーを押します）。
- ツールバーで、「インスペクタ」ボタンをクリックします。

「チャンネルストリップ」領域を隠す／表示する

「チャンネルストリップ」領域を隠したり、隠れている場合は表示したりできます。「チャンネルストリップ」領域を隠すと、ワークスペースのスペースが広がります。

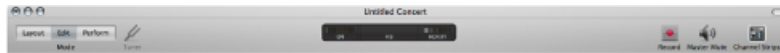
「チャンネルストリップ」領域を隠す／表示するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「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+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。

ツールバーをカスタマイズする

MainStage ウィンドウの上部にあるツールバーには、よく使うコマンドのボタンが表示されます。頻繁に使用する機能のボタンを追加してツールバーをカスタマイズしたり、後でデフォルトセットに戻したりできます。



ツールバーボタンのデフォルトセットには、各ウィンドウモードのボタン、インスペクタと「チャンネルストリップ」領域を隠すボタン、「マスターミュート」をアクティブにするボタンなど、一般的なコマンドが用意されています。それ以外のコマンドのボタンを追加してツールバーをカスタマイズし、各項目の配置と間隔を調整することができます。また、ツールバーを隠して画面領域を最大限に広げることができます。ツールバーをカスタマイズするには、ツールバーのカスタマイズダイアログからツールバーに項目をドラッグします。

カスタマイズダイアログを表示するには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「表示」 > 「ツールバーをカスタマイズ」と選択します。
- Control キーを押したままツールバーをクリックし、ショートカットメニューで「ツールバーをカスタマイズ」を選択します。

ツールバーのカスタマイズダイアログが表示され、ツールバーのボタンの間がグレーで囲まれます。

ボタンをツールバーに追加するには

- カスタマイズダイアログからツールバーにボタンをドラッグします。

すでにツールバー上にある2つのボタンの間にボタンをドラッグすると、2つのボタンが移動して新しいボタンのための場所を空けます。

ツールバーのボタンを移動するには

以下のいずれかの操作を行います:

- ツールバーのカスタマイズダイアログが表示されている場合は、ボタンをドラッグして移動します。
- ツールバーのカスタマイズダイアログが表示されていない場合は、コマンドキーを押しながらボタンをドラッグして移動します。

固定幅のスペース、可変幅のスペース、セパレータなどでツールバーを再配置することもできます。

ツールバーにスペースまたはセパレータを追加するには

- スペース、可変幅のスペース、またはセパレータをツールバーのカスタマイズダイアログからツールバーにドラッグします。

ツールバーをデフォルトのボタンセットに戻すには

- ツールバーのカスタマイズダイアログの一番下にあるデフォルトのボタンセットをツールバーにドラッグします。

Control キーを押したままツールバーをクリックしてから、ショートカットメニューで「アイコンのみ」または「テキストのみ」を選択することで、アイコンだけ、またはテキストだけが表示されるようにツールバーを変更することもできます。

ツールバーにアイコンのみを表示するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Control キーを押したままツールバーをクリックしてから、ショートカットメニューで「アイコンのみ」を選択します。
- ツールバーのカスタマイズダイアログで、「表示」ポップアップメニューから「アイコンのみ」を選択します。

ツールバーにテキストのみを表示するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Control キーを押したままツールバーをクリックしてから、ショートカットメニューで「テキストのみ」を選択します。
- ツールバーのカスタマイズダイアログで、「表示」ポップアップメニューから「テキストのみ」を選択します。

ツールバーにアイコンとテキストの両方を表示するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Control キーを押したままツールバーをクリックしてから、ショートカットメニューで「アイコンとテキスト」を選択します。
- ツールバーのカスタマイズダイアログで、「表示」ポップアップメニューから「アイコンとテキスト」を選択します。

カスタマイズダイアログを閉じるには

- ツールバーのカスタマイズが終了したら、「完了」をクリックします。

ツールバーを隠すには

- 「表示」 > 「ツールバーを隠す」と選択します。

ツールバーが隠れると、メニュー項目名は「ツールバーを表示」になります。

コンサートテンプレートを選択し、コンサート内のパッチ設定を試してみるという方法で、「MainStage」をすぐに使い始めることができます。この章では、「MainStage」をはじめて開くときにどのような手順で操作すればいいかを簡単に紹介します。アプリケーションの主要な機能をさらに実際に操作しながら学習したい場合は、「MainStage を使ってみる」ガイドを参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- 始める前に (ページ 31)
- MainStage を開く (ページ 32)
- コン서트テンプレートを選択する (ページ 32)
- パッチライブラリでパッチ設定を選択する (ページ 34)
- パッチを追加する (ページ 34)
- パッチに名前を付ける (ページ 35)
- パッチを選択する／演奏する (ページ 36)
- チャンネルストリップを追加する (ページ 36)
- チャンネルストリップ設定を変更する (ページ 39)
- コントローラアサインメントを登録する (ページ 40)
- スクリーンコントロールをマップする (ページ 42)
- 「演奏」モードを使ってみる (ページ 42)

始める前に

「MainStage」で作業を始める前に、使用するキーボードコントローラ、オーディオインターフェイス、楽器、マイクなどのハードウェアデバイスをコンピュータに接続する必要があります。キーボードコントローラなどの MIDI デバイスを

「MainStage」で使う場合、デバイスは標準 MIDI メッセージの送信機能を備えている必要があります。デバイスが MIDI メッセージ送信に対応しているかどうかは不明な場合は、マニュアルや製品の Web サイトで確認してください。詳しくは、システムを設定するを参照してください。

MainStage を開く

「MainStage」を開いてテンプレートから新しいコンサートを作成することから始めましょう。

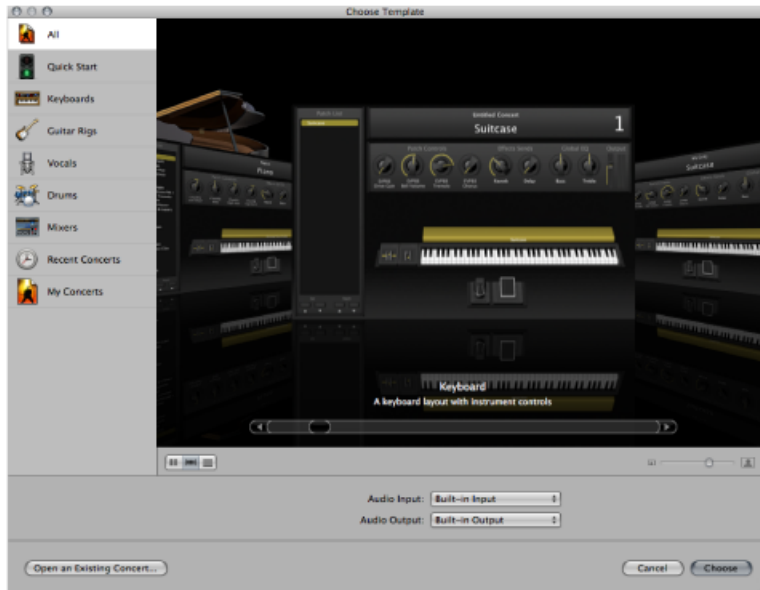
「MainStage」を開くには

- 「アプリケーション」フォルダまたはDockで「MainStage」アイコンをダブルクリックします。



コンサートテンプレートを選択する

「MainStage」には、Keyboards、Guitar Rigs、Drums、Vocals など、さまざまな楽器用のテンプレートが用意されています。コンサートテンプレートは「テンプレートの選択」ダイアログで選択できます。「テンプレートの選択」ダイアログは、「MainStage」をはじめて開くとき、新しいコンサートを作成するとき、またはコンサートを閉じるときに表示されます。



コンサートテンプレートを選択するには

- 1 「ファイル」 > 「新規」と選択します（またはコマンド+Nキーを押します）。

- 2 「テンプレートの選択」ダイアログで、「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オーディオ出力に使用したいデバイスを選択します。
- 3 テンプレートを表示したい音源カテゴリを左のリストでクリックします。「クイックスタート」をクリックして、キーボードとギターだけのシンプルなテンプレートを選択してすぐに演奏を開始することもできます。
各テンプレートの下には、機能と用途の簡単な説明が表示されます。
- 4 表示されているテンプレートをスクロールして、使用したいテンプレートを探します。
- 5 「選択」をクリックするか、またはテンプレートをダブルクリックします。

「クイックスタート」テンプレートのいずれかを選択すると、新しいコンサートが「演奏」モードで開くので、すぐに演奏を開始できます。ほかのテンプレートを選択すると、新しいコンサートは「編集」モードで開きます。MainStage ウィンドウの中央のワークスペースに、コンサートの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には、コンサート内のパッチとセットを表示する「パッチリスト」があります。ワークスペースの右側にある「チャンネルストリップ」領域に、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。新しいコンサートには、1つまたはいくつかのパッチが含まれています。ワークスペースの下部には「パッチライブラリ」が開き、使いたいパッチ設定を探すためにさまざまなパッチ設定を簡単に試聴できます。

「テンプレートの選択」ダイアログで、テンプレートを表示できます（グリッド表示、リスト表示、またはCoverFlow表示）。ダイアログの左下にある表示ボタンを使って、異なる表示を選択できます。

「テンプレートの選択」ダイアログの異なる表示を選択するには
以下のいずれかの操作を行います:

- テンプレートをグリッドで表示するときは、グリッドボタンをクリックします。
- テンプレートを Cover Flow で表示するときは、Cover Flow ボタンをクリックします。
- テンプレートをリストで表示するときは、リストボタンをクリックします。

コンサートを開いたり、編集したり、保存する方法について詳しくは、コンサートを操作するを参照してください。

パッチライブラリでパッチ設定を選択する

コンサートを開くか、またはパッチを選択すると、ワークスペースの下部の「パッチインスペクタ」に「パッチライブラリ」が開きます。パッチライブラリには、そのコンサートの音源に最適化されたさまざまなパッチが入っています。パッチライブラリ内でパッチ設定を試聴したり、選択したパッチの設定を選択することも簡単にできます。

パッチ設定を選択するには

- 1 パッチライブラリ内で設定を調べて、使用したものを探します。
- 2 パッチ設定をクリックします。

選択したパッチ設定を使ってパッチの演奏をすぐに開始できます。パッチ設定を名前で検索することもできます。

パッチ設定を名前で検索するには

- 1 パッチインスペクタの右上隅のアクションメニューから「ライブラリを検索」を選択します。
- 2 検索したいパッチ設定の名前を入力します。
- 3 「検索」をクリックします。
入力したテキストが含まれる最初のパッチ設定が、「パッチライブラリ」内で選択されて表示されます。
- 4 同じ名前を持つパッチ設定をさらに検索するときは、アクションメニューから「ライブラリ内で次を検索」を選択します。

メモ: アクションメニューの「セットとして保存」コマンド（または「MainStage 1.0」の「書き出す」コマンド）を使って複数のパッチを保存した場合は、保存したファイルがパッチとして「パッチライブラリ」に表示されます（異なる保存場所を選択した場合を除きます）。個々のパッチを .patch ファイルから開いているときに、「パッチライブラリ」に保存されているファイルをクリックすると警告が表示されます。

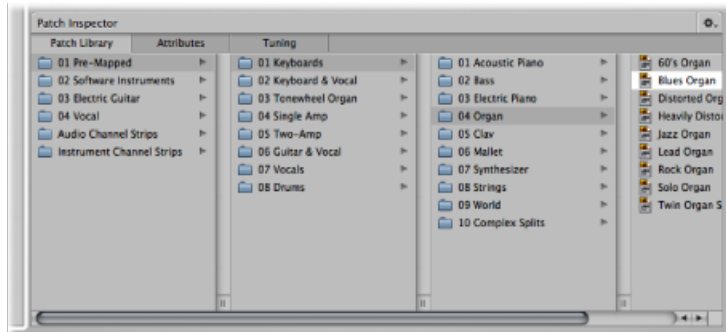
パッチを追加する

パッチをコンサートに追加し、「パッチリスト」で整理できます。パッチは、システムのメモリが許す限りいくつでも追加できます。コンサートに追加したパッチは強調表示されて、「パッチライブラリ」のパッチ設定を試聴して選択することも簡単にできます。

新しいパッチを追加するには

- 1 「パッチリスト」の右上隅のパッチ追加（+）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、「パッチインスペクタ」に「パッチライブラリ」が開きます。



- 2 使用したいパッチ設定を「パッチライブラリ」から選択します。

キーボードコントローラを使う場合は、Keyboard パッチを選択します。エレクトリックギターで演奏する場合は、Guitar Rig パッチを選択します。その他の楽器やボーカルの場合は、対応するカテゴリからテンプレートを選択したり、キーボードやギターのテンプレートを要件に合わせて変更したりできます。

- 3 パッチでオーディオ・チャンネル・ストリップを使用する場合は、適切なオーディオ入力を使用するようにチャンネルストリップが設定されていることを確認してから、チャンネル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音量フェーダーを少しずつ上げます。

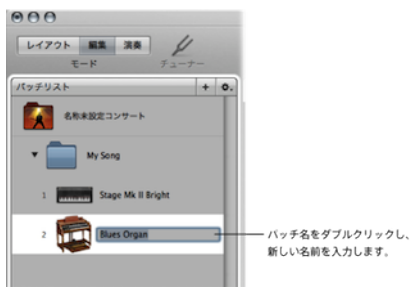
パッチに名前を付ける

パッチを追加すると、チャンネルストリップの名前がデフォルトでパッチに付けられます。各パッチを簡単に見分けられるようにするために、独自の名前を付けることができます。

パッチに名前を付けるには

- 1 「パッチリスト」でパッチをダブルクリックします。

選択したパッチ名の近くにテキストフィールドが表示されます。



2 パッチ名フィールドに名前を入力します。

パッチの編集と構成について詳しくは、「編集」モードでパッチを操作するを参照してください。

パッチを選択する／演奏する

コンサート内のパッチは、MainStage ウィンドウの左側にある「パッチリスト」に表示されます。パッチを「パッチリスト」で選択することで、コンサート内のパッチに簡単にアクセスできます。パッチを「パッチリスト」でクリックすることで、すばやくパッチを選択できます。

MIDI コントローラを使うと、ソフトウェア音源のチャンネルストリップが割り当てられているパッチを演奏できます。エレクトリックギターなどの楽器をオーディオインターフェイスにつないで使ったり、マイクを使ったりする場合は、オーディオ・チャンネル・ストリップが割り当てられているパッチで演奏したり歌ったりできます。オーディオ・チャンネル・ストリップで演奏する場合は、楽器やマイクを接続したチャンネル（ステレオの場合は左右2つのチャンネル）で入力を受信するようにチャンネルストリップが設定されていることを最初に確認してください。

パッチが選択されている状態で、MIDI コントローラのコントロールをいくつか動かし、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を確認してください。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、アサインメントやマッピングなどを行わなくても対応する MIDI メッセージに応答します。

コンサート内のパッチを引き続き選択および演奏して、演奏時に欲しいサウンドを探したり、あるいは現在のパッチを基に独自のパッチを作成したりします。また、新しいパッチを追加し、そのチャンネルストリップ設定を編集して、独自のサウンドを作ることもできます。

「パッチリスト」でパッチを構成／選択する方法について詳しくは、「編集」モードでパッチを操作するを参照してください。

チャンネルストリップを追加する

チャンネルストリップをパッチに追加し、レイヤーサウンドとキーボードスプリットを作成できます。チャンネルストリップをパッチに追加するときは、チャンネルストリップのタイプ、出力、その他の設定を選択します。1つのパッチに両方のタイプを追加できます。

チャンネルストリップをパッチに追加するには

- 1 「パッチリスト」でパッチが選択されていることを確認します。

- 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。

「新規チャンネルストリップ」ダイアログが表示されます。パッチを追加する場合と同じようにチャンネルストリップのダイアログで設定を選択します。
- 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、「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かを選択し、「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。外部音源チャンネルストリップの場合は、MIDI 入力、MIDI 出力、および MIDI チャンネルもそれぞれのポップアップメニューから選択します。

重要： 特にオーディオ出力にマイクを使っている場合、オーディオ・チャンネル・ストリップで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・ストリップを追加するときは、チャンネルストリップの音量が無音に設定されます。さらに「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ます。外部音源チャンネルストリップを追加するときは、チャンネルストリップの音量が無音に設定されますが、「フィードバック保護」はオフです。
- 6 「番号」フィールドに数値を入力することで、複数のチャンネルストリップをパッチに追加することもできます。チャンネルストリップのタイプごとに最大数まで追加できます。
- 7 「作成」をクリックします。

新しいチャンネルストリップが「チャンネルストリップ」領域に表示され、強調表示で選択状態が示されます。ワークスペースの下のチャンネル・ストリップ・インスペクタに、新しいチャンネルストリップの各種パラメータが表示されます。

- 8 オーディオおよび外部音源チャンネルストリップの場合、チャンネルのサウンドが聞こえるようになるまで音量フェーダーを少しずつ上げます。



チャンネルストリップの出力を調節するには音量フェーダーを使い、パン位置を設定するにはパンノブを使い、チャンネルストリップをミュートまたはソロにするにはミュートボタンやソロボタンを使います。オーディオ用チャンネルストリップの場合、「フォーマット」でモノラルとステレオを切り替えることができます。ソフトウェア音源のチャンネルストリップの場合、「入力」ポップアップメニューで別の音源を選択できます。チャンネルストリップのコントロールを使って、新しいチャンネルストリップ設定の選択、エフェクトの追加と編集、バスへのセンドの追加、出力の変更ができます。

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のキー範囲を指定したり、トランスフォームやベロシティのグラフを作成したり、チャンネルストリップへの各種 MIDI メッセージメッセージをフィルタリングしたりすることもできます。チャンネルストリップの操作については、「*Logic Pro ユーザーズマニュアル*」の「音源とエフェクトを使って作業する」を参照してください。「MainStage」でチャンネルストリップを使用する方法については、「編集」モードでチャンネルストリップを操作するを参照してください。

チャンネルストリップ設定を変更する

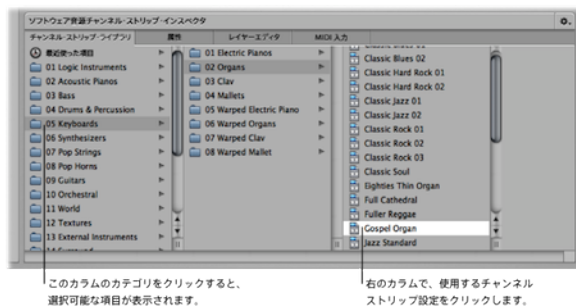
チャンネル・ストリップ・ライブラリで新しい設定を選択することで、チャンネルストリップの音源、エフェクト、およびその他のパラメータを短時間で変更できます。ブラウザには、現在選択しているチャンネルストリップで使用可能な設定が表示されます。

新しいチャンネルストリップ設定を選択するには

- 1 変更したいチャンネルストリップが選択されていることを確認します。
選択したチャンネルストリップは強調表示されています。
- 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。

利用可能なチャンネルストリップ設定がチャンネル・ストリップ・ライブラリに表示されます。LogicProチャンネルストリップの設定が、音源および用途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1つ以上の「Jam Pack」をインストールしている場合、内蔵設定の下に、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。



チャンネル・ストリップ・ライブラリを使って、チャンネルストリップ設定を名前で検索したり、その他の機能を実行することもできます。チャンネル・ストリップ・インスペクタについて詳しくは、チャンネルストリップ設定を選択するを参照してください。

コントローラアサインメントを登録する

パッチまたはチャンネルストリップ設定を選択すると、一部のチャンネルストリップのパラメータは、MIDI デバイスのコントロールにすぐに応答します。

「MainStage」は、キーボードコントローラで演奏したノート、音量、パン、エクスプレッションメッセージ、モジュレーションホイールおよびピッチベンドホイールのメッセージ、サスティンペダルのメッセージに応答するので、スクリーンコントロールでメッセージを受信するように設定する必要がありません。フェーダー、ノブ、ボタンなど、その他のコントロールについては、ハードウェアのコントロールを「MainStage」のスクリーンコントロールにアサインしてから、コンサートで使用する必要があります。

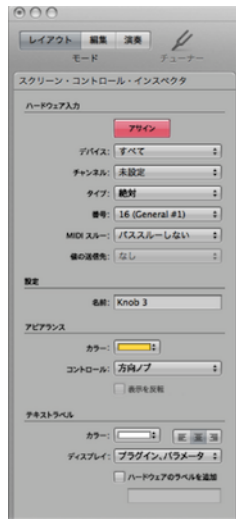
「MainStage」では、「レイアウトインスペクタ」でハードウェアコントロールをスクリーンコントロールにアサインします。これは、「Logic Pro」でコントロールサーフェス用にコントローラアサインメントを登録する操作に似ています。コントローラアサインメントの登録作業では、ハードウェアコントロールをすばやく簡単にスクリーンコントロールにアサインすることができます。

メモ: 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アサインするには、ハードウェアコントロールが標準 MIDI メッセージを送信する必要があります。詳しくは、MIDI デバイスを MainStage で使用するを参照してください。

コントローラアサインメントを登録するには

- 1 ツールバーで、「レイアウト」ボタンをクリックします。
「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で強調表示されます。
- 3 スクリーン・コントロール・インスペクタの「アサイン」ボタンをクリックします（または Control + L キーを押します）。

「アサイン」ボタンが赤くなり、アサイン処理がアクティブになったことが示されます。さらに、選択したスクリーンコントロールが赤で強調表示されます。



- 4 MIDI デバイスで、アサインする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。
「ハードウェアの割り当て」の各ポップアップメニューの値が変化して、スクリーンコントロールに関連付けられたハードウェアコントロールのタイプを示します。アサインを登録中、ワークスペースの上の動作状況モニタに、受信した MIDI メッセージが表示されます。
アサイン処理が完了した後、対応するハードウェアコントロールを動かすと、スクリーンコントロールが応答します。これは、スクリーンコントロールが MIDI 入力を受信しており、現在アサインされていることを示しています。
- 5 「アサイン」ボタンが赤くなっている間は、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せば、引き続きコントローラアサインメントを実行できます。
- 6 コントロールのアサインが完了したら、もう一度「アサイン」ボタンをクリックして（またはコマンド+L キーを押して）アサイン処理をオフにします。

コントローラアサインメントについて詳しくは、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アサインするを参照してください。

スクリーンコントロールをマップする

使用したいスクリーンコントロールのコントローラアサインメントを登録したら、演奏時に制御したいパッチ内のパラメータにスクリーンコントロールをマップできます。コンサート内の各パッチのパラメータにスクリーンコントロールをマップすることをお勧めします。それにより、ライブ演奏時に、各パッチの必要なパラメータをすぐに見つけて変更できるようになります。マスター音量を制御したり、マスターレベルを表示したり、コンサート全体のエフェクトを変更したりするためのパラメータをコンサートレベルでマップすることもできます。

スクリーンコントロールをパラメータにマップする方法は2つあります。チャンネルストリップまたはプラグインウィンドウでパラメータを選択する方法と、「パラメータマッピング」ブラウザでパラメータを選択する方法です。スクリーンコントロールをチャンネルストリップまたはプラグインパラメータにマップする方法については、スクリーンコントロールをチャンネルストリップおよびプラグインのパラメータにマップするを参照してください。スクリーンコントロールをアクションにマップする方法については、スクリーンコントロールをアクションにマップするを参照してください。

「演奏」モードを使ってみる

ここまでの設定を完了すると、ライブ演奏時と同じようにパッチを演奏できるようになります。コンサート中でも画面を見やすいようにスクリーンコントロールを可能な限り大きく表示する場合は、ワークスペースをスクリーン全体に表示します。または、ツールバーボタンやほかのアプリケーションにアクセスする場合は、ワークスペースをウィンドウで表示します。

「演奏」モードに切り替えるには

以下のいずれかの操作を行います：

- ツールバーで、「演奏」ボタンをクリックします。
- 「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）。

メモ: デフォルトでは、「演奏」ボタンをクリックするとワークスペースがフルスクリーンで表示されます。この環境設定の変更方法については、表示環境設定を参照してください。

ワークスペースをウィンドウで表示するには

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

どちらのワークスペースの表示方法でも、追加または編集したパッチを演奏したり、スクリーンコントロールにマップしたパラメータをMIDIコントローラのコントロールで変更したりできます。

「編集」モードでは、独自のサウンドを作成するためにパッチを追加して編集したり、「パッチライブラリ」でパッチ設定を選択したり、「パッチリスト」でパッチを整理／選択したり、インスペクタでパッチパラメータを編集したり、スクリーンコントロールをパラメータやアクションにマップしたりします。「編集」モードでカスタムのパッチを作成し、「パッチリスト」でパッチを整理しておく、演奏時に簡単に取り出すことができます。

この章では以下の内容について説明します：

- ・ 「編集」モードでパッチを操作する (ページ 43)
- ・ 「編集」モードでチャンネルストリップを操作する (ページ 51)
- ・ 「編集」モードでプラグインを操作する (ページ 77)
- ・ スクリーンコントロールをマップする (ページ 81)
- ・ 「編集」モードでスクリーン・コントロール・パラメータを編集する (ページ 90)
- ・ 「アサインメントとマッピング」タブで作業する (ページ 96)
- ・ 「編集」モードでセットを操作する (ページ 98)
- ・ セットレベルで作業する (ページ 101)
- ・ 複数のコンサートでパッチやセットを共有する (ページ 102)
- ・ コンサートのオーディオ出力を録音する (ページ 103)

「編集」モードでパッチを操作する

パッチは、キーボードコントローラを使って演奏する個別のサウンドであり (MIDI キーボードリストの場合)、ギター、マイク、その他の楽器で使用するエフェクト設定 (ギタリスト、ボーカリスト、その他の楽器演奏者の場合) です。

「MainStage」のパッチには、音源またはエフェクト設定が異なる複数のチャンネルストリップを格納できます。

パッチを追加して名前を付けたり、パッチを選択して名前を付けたり、パッチをチャンネルストリップに追加したりなど、いくつかの基本的な操作については MainStage をはじめて使用するで説明されています。

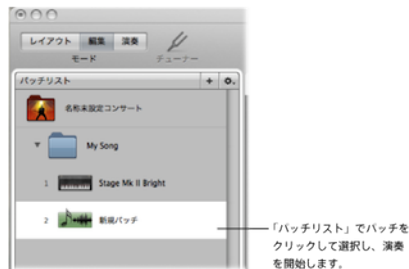
「MainStage」が現在「レイアウト」または「演奏」モードの場合は、MainStage ウィンドウの左上隅の「編集」ボタンをクリックすることで「編集」モードでの作業が始まります。

「パッチリスト」で項目を選択する

コンサート内のパッチとセットは、ワークスペースの左側にある「パッチリスト」にすべて表示されます。「編集」モードで「パッチリスト」の項目を選択するには、その項目をクリックするか、キーコマンドを使います。

「パッチリスト」でパッチを選択するには

- 1 ワークスペースの左側にある「パッチリスト」で、パッチをクリックします。



- 2 パッチが選択されていれば、パッチで演奏をすぐに開始できます。

コンピュータキーボードを使って「パッチリスト」のパッチを選択することもできます。

コンピュータキーボードを使ってパッチを選択するには

- 「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。

「パッチリスト」の項目を選択するときを使用できるキーコマンドは、ほかにもあります。

デフォルトのキーコマンド	選択される項目
↑キー	「パッチリスト」内の前の項目（パッチまたはセット）
↓キー	「パッチリスト」内の次の項目（パッチまたはセット）
コマンド+↑キー	「パッチリスト」内の前のパッチ
コマンド+↓キー	「パッチリスト」内の次のパッチ
コマンド+←キー	前のセットの最初のパッチ
コマンド+→キー	次のセットの最初のパッチ

メモ: 上記のコマンド+矢印キーのコマンドを使用して異なるパッチを選択しても、ワークスペース内で選択されているスクリーンコントロールはそのままです。これによって、異なるパッチでスクリーンコントロールがどのように設定されるのかを簡単に確認できます。

キーコマンドを使うほか、パッチ名（またはセット名）の最初の何文字かを入力しても「パッチリスト」内のパッチ（またはセット）を選択できます。

パッチ名を入力してパッチまたはセットを選択するには

- 1 「パッチリスト」の境界線をクリックして選択します。
- 2 「パッチリスト」が選択された状態で、パッチ名の入力を始めます。名前を特定できるだけの文字が入力されると、パッチまたはセットが選択されます

「演奏」モードで名前を入力しても、パッチを選択できます。詳細については、入力によってパッチを選択するを参照してください。

コンピュータキーボードを使ってパッチ番号を入力することで、パッチを選択することもできます。パッチ番号は、「パッチリスト」でパッチ名の左側に表示されます。

パッチ番号を入力してパッチを選択するには

- 1 「パッチリスト」の境界線をクリックして選択します。
- 2 「パッチリスト」が選択された状態で、コンピュータキーボードを使ってパッチ番号を入力します。

「パッチリスト」で項目をスキップする

「パッチリスト」では、パッチまたはセットをスキップできます。パッチまたはセットをスキップした場合、コマンドキーと矢印キーを使用して項目を選択するときに、スキップしたパッチまたはセットは無視されて、（スキップしていない）次の項目が選択されます。ただし、項目をクリックするか、矢印キーを単独で使用すれば、スキップした項目を選択できます。

スキップした項目は、「演奏」モードでパッチセレクトを使用した場合にもスキップされます。

パッチまたはセットをスキップするには

- 1 「パッチリスト」でパッチまたはセットを選択します。
- 2 「パッチリスト」のアクションメニューから「スキップ」を選択します。
「パッチリスト」内の該当する項目が薄い線が表示されます。

スキップしたパッチまたはセットをスキップしないように設定するには

- 1 「パッチリスト」で項目（パッチまたはセット）を選択します。
- 2 「パッチリスト」のアクションメニューから「スキップしない」を選択します。
「パッチリスト」内の該当する項目がフルサイズで表示されます。

「パッチリスト」でセットを折りたたむ

「パッチリスト」では、セットを折りたたむことができます。セットを折りたたんだ場合、セットを選択し、セットレベルのチャンネルストリップやバスを使用できますが、「編集」モードでセット内のパッチを選択または演奏することはできません。

セットを折りたたむには

- 「パッチリスト」で、セットの開閉用三角ボタンをクリックします。開閉用三角ボタンをもう一度クリックすると、セットを開くことができます。セットを折りたたんでも、「演奏」モードでセット内のパッチを選択できるかどうかには影響しません。

セットの作成と使用については、「編集」モードでセットを操作するを参照してください。

パッチをコピーおよびペーストする

標準の Mac OS X メニューとキーコマンドを使うか、または Option キーを押しながらドラッグすると「パッチリスト」内のパッチをコピー、ペースト、複製できます。パッチをペーストまたは複製する際、元のパッチのパラメータへのマッピングも含まれます。

「パッチリスト」でパッチを並べ替える

コンサートに新しいパッチを追加すると、「パッチリスト」で現在選択しているパッチの下に新しいパッチが表示されます。「パッチリスト」では、パッチをドラッグして並べ替えることができます。

「パッチリスト」でパッチを並べ替えるには

- 「パッチリスト」で、目的の配列になるまでパッチを上または下にドラッグします。

「パッチリスト」内でパッチを繰り返し移動する

「MainStage」コマンドの「もう一度移動」コマンドを使用すれば、選択したパッチを複数回移動することも簡単にできます。「もう一度移動」コマンドは、「パッチリスト」内のパッチをドラッグ、ペースト、作成、または削除するときを使用できます。デフォルトでは、「もう一度移動」コマンドはキーコマンドに割り当てられていません。使用するには、最初にコマンドエディタでキーコマンドに割り当てする必要があります。コマンドエディタの使用については、コマンドエディタを使用するを参照してください。

いくつかのパッチからパッチを作成する

既存のいくつかのパッチを組み合わせることでパッチを作成できます。新しいパッチには、選択したパッチのすべてのチャンネルストリップが含まれます。

既存のいくつかのパッチからパッチを作成するには

- 1 「パッチリスト」で、新しいパッチを作成するために使用したいパッチを選択します。
- 2 「パッチリスト」の右上隅のアクションメニューから「選択したパッチから新規パッチ」を選択します。
「結合された」新しいパッチが「パッチリスト」に「名称未設定パッチ」として表示されます。
- 3 名前をダブルクリックし、結合されたパッチの名前を入力します。
メモ: チャンネルストリップが3つを超えるパッチを作成すると、パフォーマンスに影響する場合があります。特に、多くのプラグインやプロセッサを消費するプラグインを使用する場合は注意してください。

パッチの拍子記号を設定する

パッチの拍子記号を設定できます。拍子記号を Playback プラグインで使用したり、拍子記号でメトロノームの拍を制御することもできます。パッチに設定した拍子記号は、コンサートまたはセットレベルの拍子記号より優先されます。

パッチの拍子記号を設定するには

- 1 「パッチインスペクタ」で「属性」タブを選択します。
- 2 「属性」タブで「拍子記号を使用」チェックボックスを選択します。
- 3 右側のフィールドで数字をダブルクリックして、拍子記号の1小節あたりの拍数を入力します。
- 4 その右のポップアップメニューから音価を選択します。

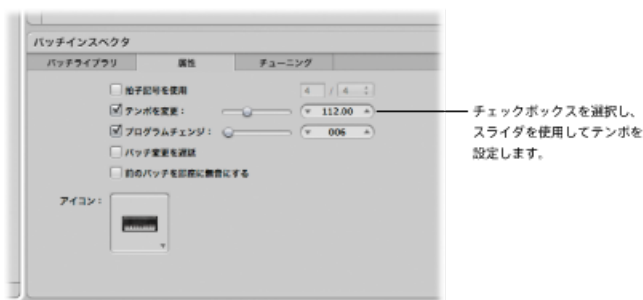
パッチを選択するときにテンポを変更する

パッチに独自のテンポ設定を割り当てると、パッチを選択したときに、テンポがパッチのテンポ設定に変わります。独自のテンポ設定を持つ別のパッチまたはセットを選択するまで、または新しいテンポをタップするまで、あるいは「MainStage」がMIDIメッセージからテンポ情報を受信するまで、「MainStage」は新しいテンポを使用します。「MainStage」でテンポを使用および変更する方法について詳しくは、MainStage コンサートでテンポを使用するを参照してください。

パッチを使ってテンポを変更するには

- 1 「パッチインスペクタ」の「属性」タブで、「テンポを変更」値スライダを使ってパッチのテンポを設定します。

- 2 「テンポを変更」チェックボックスを選択し、パッチ選択時のパッチテンポを有効にします。



パッチのプログラムチェンジ番号を設定する

パッチをコンサートに追加すると、MIDI プログラムチェンジ番号 (0 ~ 127 の中で最も低い値) がパッチに割り当てられます。割り当ては、未使用のプログラムチェンジ番号がなくなるまで行われます。MIDI デバイスのボタンをプログラム・チェンジ・メッセージ送信用に割り当てておくことで、演奏時にプログラムチェンジ番号を使ってパッチを選択できます。プログラムチェンジ番号は、「パッチインスペクタ」で変更できます。

パッチのプログラムチェンジ番号を変更するには

- 1 「パッチリスト」でパッチを選択します。
パッチを選択すると、ワークスペースの下に「パッチインスペクタ」が表示されます。
- 2 「パッチインスペクタ」の「属性」タブで「プログラムチェンジ」チェックボックスを選択します。
- 3 値スライダを使ってプログラムチェンジ番号を設定します。

MIDI 標準では、0 ~ 127 のプログラムチェンジ番号を使用できます。コンサート内ですべてのプログラムチェンジ番号が使用されている場合、コンサートに追加された新しいパッチにプログラムチェンジ番号0が割り当てられますが、番号はアクティブではありません (チェックボックスは選択されていません)。バンクチェンジはサポートされていません。

設定したプログラムチェンジ番号が既存のプログラムチェンジ番号と重複する場合は、「プログラムチェンジ」値スライダの横に「複製」が赤色で表示されます。複数のパッチに同じプログラムチェンジ番号が付いており、番号がアクティブな場合、対応する値のプログラムチェンジ番号を送信すると、「パッチリスト」またはパッチセレクトの最初 (先頭) に表示されているパッチが選択されず。

コンサート内のすべてのアクティブな（スキップされない）パッチのプログラムチェンジ番号をリセットできます。プログラムチェンジ番号をリセットすると、プログラムチェンジ番号が「パッチリスト」内の順序に従って（先頭から）パッチに割り当てられます。スキップされる（アクティブでない）パッチのプログラムチェンジ番号はリセットされません。

コンサート内のアクティブなパッチのプログラムチェンジ番号をリセットするには

- 「パッチリスト」のアクションメニューから「プログラムチェンジ番号をリセット」を選択します（またはコマンド + Shift + Option + R キーを押します）。

プログラム・チェンジ・メッセージを送信するようにボタンまたはその他のコントロールを設定すると、そのコントロールを操作してコンサート内のパッチを選択できます。ボタンの割り当てについては、ボタンをアサインするを参照してください。

パッチ変更を遅延させる

デフォルトでは、パッチを切り替えるとその新しいパッチがすぐに再生できる状態になります。前のパッチの最後のノートがリリースまたはサスティンされた後にパッチ変更が発生するように、パッチ変更を「遅延させる」ことができます。

パッチ変更を遅延させるには

- 「パッチインスペクタ」の「属性」タブで「パッチ変更を遅延」チェックボックスを選択します。

メモ: パッチ変更の遅延は「演奏」モードのときに機能し、「編集」モードでパッチを編集しているときは機能しません。受信する MIDI プログラムチェンジや、アクションにマップしたボタンを遅延させることができます。ただし、セレクト内のオブジェクトをクリックしたり矢印キーを使ったりしてパッチを変更した場合は、パッチ変更を遅延させることができません。

前のパッチをすぐに無音にする

コードパッドの上にソロをかぶせながらコードパッドをサスティンしたいときがありますが、新しいパッチを選択した後も前のパッチのサウンドを続けたい場合があります。しかし、新しいパッチを選択したら前のパッチのサウンドをすぐに無音にしたい場合もあります。

パッチを選択したら前のパッチをすぐに無音にするには

- 「パッチインスペクタ」の「属性」タブで「前のパッチを即座に無音にする」チェックボックスを選択します。

パッチのアイコンを変更する

「パッチリスト」には、各パッチ名の横にパッチのアイコンが表示されます。デフォルトでは、パッチを追加したときに作成されたチャンネルストリップのタイプがパッチアイコンによって示されます。「パッチリスト」でパッチを視覚的に区別するために、パッチに新しいアイコンを選択することができます。

パッチのアイコンを変更するには

- 「パッチインスペクタ」の「属性」タブで、「アイコン」ポップアップメニューからアイコンを選択します。

パッチのチューニングを変更する

デフォルトでは、パッチのチューニングにはコンサートと同じチューニングメソッドが使用されます（またはセットのチューニングメソッド。独自のチューニングメソッドを使用するセット内にある場合）。異なるチューニングを使用するように、パッチのチューニングを変更することができます。パッチのチューニングを変更すると、それはコンサートレベルまたはセットレベルのチューニングメソッドより優先されます。

パッチのチューニングを変更するには

- 1 「パッチインスペクタ」で「チューニング」タブを選択します。
- 2 「メソッド」ポップアップメニューから、パッチで使用したいチューニングを選択します。

パッチを削除する

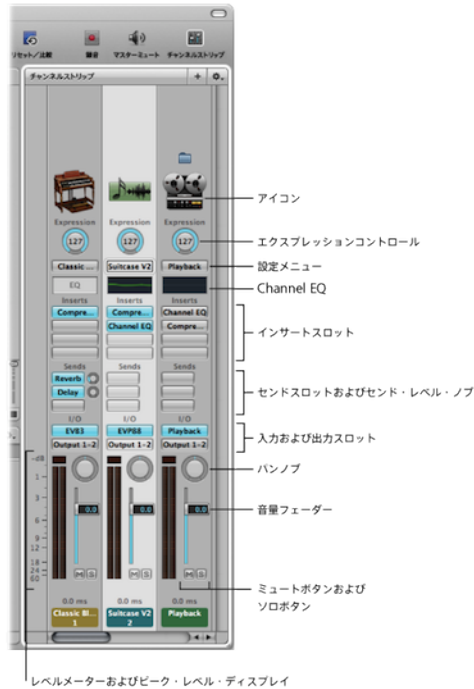
コンサート内の不要なパッチを削除できます。

パッチを削除するには

- 1 「パッチリスト」でパッチを選択します。
- 2 「編集」 > 「削除」と選択します（または Delete キーを押します）。

「編集」モードでチャンネルストリップを操作する

チャンネルストリップは、パッチの基本的な構成要素です。演奏で使うサウンドの音源やエフェクトが格納されています。「MainStage」のチャンネルストリップには「LogicPro」とよく似たチャンネル・ストリップ・インターフェイスが使われています。構造は「LogicPro」のチャンネルストリップと同じで、多くの機能が共通しています。「MainStage」のチャンネルストリップの主な機能は次の通りです：



- ・ **アイコン**： 簡単に見分けられるよう、チャンネルストリップのタイプを表示します。
- ・ **エクスペッションコントロール**： チャンネルストリップのエクスペッションの値をすばやく調整できます。
- ・ **設定メニュー**： 単独のチャンネルストリップのルーティング構成全体の読み込みと保存ができます。これには読み込んだプラグインと設定も含まれます。
- ・ **Channel EQ**： ほかのエフェクトを適用する前にチャンネルストリップの信号にEQエフェクトを加え、サウンドを加工することができます。
- ・ **インサートスロット**： オーディオ、音源、Aux、および出力チャンネルストリップのそれぞれに最大15のエフェクトプラグインを挿入できます。

- ・ センドスロット：チャンネルストリップの信号を Aux チャンネルストリップにルーティングできます。一般に、センドは複数の信号に1つ以上の同じエフェクトを適用するために使われます。
- ・ センド・レベル・ノブ：Aux チャンネルストリップに送る信号の量を制御します。このノブはセンドスロットが有効になっているときに表示されます。
- ・ 入力スロット：チャンネルストリップの入力ソースを設定します。チャンネルストリップの種類に応じて、物理的な入力、バス、またはソフトウェア音源プラグインを選択できます。ソフトウェア音源プラグインの入力スロットは音源スロットとして知られています。
- ・ 出力スロット：チャンネルストリップの出力ソースを設定します。物理的な出力またはバスを選択できます。
- ・ パンノブ：モノラルのチャンネルストリップでは、パン/バランスノブはステレオイメージ内の信号の位置を制御します。ステレオのチャンネルストリップでは、左右の信号の出力における相対的なレベルを制御します。
- ・ 音量フェーダー：チャンネルストリップの再生時の音量を設定します。
- ・ ミュートボタン：チャンネルストリップをミュートまたはミュート解除します。
- ・ ソロボタン：チャンネルストリップをソロまたはソロ解除します。
- ・ レベルメーター：チャンネルストリップの再生時のレベルを表示します。
- ・ ピーク・レベル・ディスプレイ：到達した最高のピークレベルを表示します。再生中にアップデートされます。

「MainStage」では、オーディオ、ソフトウェア音源、およびオグジュアリー（Aux）のチャンネルストリップをパッチ、セット、およびコンサートレベルで使用できます。外部ハードウェア機器や ReWire アプリケーションを「演奏」するために、外部音源パッチを使用することもできます。「MainStage」では、「LogicPro」と同じ方法でチャンネルストリップを使用できます。音量を調節するには音量フェーダー、パン位置を設定するにはパンノブ、チャンネルストリップをミュートまたはソロにするにはミュートボタンやソロボタンを使います。

MainStage コンサートには、最大で 1023 のソフトウェア音源チャンネルストリップ、512 のオーディオ・チャンネル・ストリップ、256 の外部音源チャンネルストリップ、および 256 のオグジュアリー（Aux）チャンネルストリップを含めることができます。

インサートスロットでエフェクトを追加し、センドスロットで信号をオグジュアリーチャンネル (Aux) に送り、出力スロットで別の出力を選択することができます。オーディオ用チャンネルストリップの場合、フォーマットボタンでモノラルとステレオを切り替えることができます。ソフトウェア音源用チャンネルストリップの場合、音源スロットで音源を変更できます。「設定」メニューから、チャンネルストリップ設定を選択、コピー、保存したり、異なるチャンネル・ストリップ・タイプを選択したり、チャンネルストリップをリセットしたりすることもできます。

「MainStage」のチャンネルストリップの機能は、「LogicPro」とはいくつかの点で異なります。「LogicPro」のチャンネルストリップを使い慣れている方はご注意ください：

- 「MainStage」のチャンネルストリップには、現在受信している MIDI エクスプレッションを簡単に確認できるように「Expression」ダイヤルが付いています。
- 「MainStage」のチャンネルストリップには、録音を可能にするボタンとバウンスボタンがありません。
- 「MainStage」のオーディオ・チャンネル・ストリップでは、チャンネルでフィードバックが発生したことを警告するために、自動フィードバック保護を使用できます。フィードバック保護の使用については、チャンネルストリップでフィードバック保護を使用するを参照してください。
- 「MainStage」のオーディオ・チャンネル・ストリップには、入力モニタリング (「i」) ボタンが付いていません。チャンネルストリップを無音にするには、ミュートボタンを使います。
- 「MainStage」では、フォーマットボタンでモノラルかステレオかを選択できます。「MainStage」は、サラウンド入力またはサラウンド処理をサポートしていません。
- 「MainStage」のチャンネルストリップには、「グループ」または「オートメーションモード」ポップアップメニューがありません。
- 「MainStage」のチャンネルストリップの入力および出力ポップアップメニューには「すべてを変更」オプションがあり、パッチやセット内のすべてのチャンネルストリップまたはコンサート全体の入力または出力を変更するために使用できます。
- 「MainStage」では、選択したチャンネルストリップは白で強調表示されます。
- チューナーにオーディオを送信できるのは、1つのパッチで1つのチャンネルストリップ (最初のオーディオ・チャンネル・ストリップ) だけです。オーディオをチューナーに送信するチャンネルストリップには、チャンネルストリップ上部にチューニングフォーク (音叉) アイコンが表示されます。
- 「MainStage」では、チャンネルストリップの名前は、名称変更した場合を除き、新しいチャンネルストリップ設定を選択した場合に変わります。

- ・ 「MainStage」では、チャンネルストリップの一番下にあるチャンネルストリップ番号は、コンサート内ではなくパッチ内の順序を表します。
- ・ 「MainStage」ではサラウンドプラグインを使用できません。
- ・ チャンネルストリップに表示される情報（レイテンシ情報など）を選択できません。Control キーを押したままチャンネルストリップをクリックしてから、ショートカットメニューから表示したい情報を選択してください。
- ・ Playback プラグインは、「MainStage」だけで利用でき、「Logic Pro」では利用できません。
- ・ Loopback プラグインは、「MainStage」だけで利用でき、「Logic Pro」では利用できません。

Logic Pro で使用できる音源とエフェクトについては、「Logic Pro 音源」マニュアルおよび「Logic Pro エフェクト」マニュアルを参照してください。チャンネルストリップを追加する方法については、チャンネルストリップを追加するを参照してください。チャンネルストリップ設定を変更する方法については、チャンネルストリップ設定を変更するを参照してください。

チャンネルストリップを選択する

チャンネルストリップをパッチに（またはセットレベル、コンサートレベルで）追加すると、「チャンネルストリップ」領域でチャンネルストリップが選択され、設定可能な項目が「チャンネルストリップ設定」ブラウザに表示されます。「チャンネルストリップ」領域でクリックすることでチャンネルストリップを直接選択することもできますが、キーコマンドを使用することで隣接するチャンネルストリップを選択することもできます：

キーコマンド	選択内容
←キー	左側のチャンネルストリップ
→キー	右側のチャンネルストリップ

シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示する

パッチ内のチャンネルストリップに加え、「チャンネルストリップ」領域内のシグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示および編集できます。シグナル・フロー・チャンネル・ストリップには、コンサート用の出力およびマスター・チャンネル・ストリップ、パッチ内のチャンネルストリップから信号を受信する Aux、パッチが選択されているときに利用できるセットレベルまたはコンサートレベルのチャンネルストリップがあります。シグナル・フロー・チャンネル・ストリップは、セットレベルでも表示できます。

シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示するときは、コンサートレベルのチャンネルストリップ（出力およびAuxチャンネルストリップを含みます）にはその上部近くに小さいコンサートアイコンが表示され、パッチレベルのチャンネルストリップと簡単に見分けることができます。セットレベルのチャンネルストリップには、小さいフォルダアイコンが表示され、これらも簡単に見分けることができます。

シグナル・フロー・チャンネル・ストリップは「チャンネルストリップ」領域で編集できます。たとえば、シグナル・フロー・チャンネル・ストリップの音量フェーダーやパンスライダを調整したり、エフェクトをAuxチャンネルストリップに追加したりできます。

シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示するには

- 「チャンネルストリップ」領域の右上隅にあるアクションメニューから、「シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示」を選択します。

チャンネルストリップのエイリアスを作成する

チャンネルストリップのエイリアスを作成して、そのエイリアスをさまざまなパッチやセットで使用できます。エイリアスを使用してメモリを大量に消費するプラグイン（他社製のマルチチャンネル音源やサンプラーなど）をさまざまなパッチ間で共有することで、そのようなプラグインのインスタンスをいくつも作成する必要がなくなります。場合によっては、コンサートレベルやセットレベルのチャンネルストリップを追加するよりも効率的なことがあります（使用するリソースが少なくて済みます）。

チャンネルストリップのエイリアスを作成するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、チャンネルストリップを選択します。
- 2 「編集」>「コピー」と選択するか、またはコマンド＋Cキー（デフォルト）を押します。
- 3 「パッチリスト」で、エイリアスを使用したいパッチを選択します。
- 4 「編集」>「エイリアスとしてペースト」と選択するか、またはコマンド＋Option＋Vキー（デフォルト）を押します。

エイリアスは、パッチ内の最後のチャンネルストリップの後（シグナル・フロー・チャンネル・ストリップが表示されている場合はそれらの前）にペーストされます。エイリアスアイコンがエイリアスの上部近くに表示されるため、パッチ内のチャンネルストリップと区別できます。



エイリアスは複数のパッチやセットで使用できます。オリジナルのチャンネルストリップ（音量、パン、およびエクスプレッション以外）で設定を変更すると、チャンネルストリップのエイリアスにそれらの変更が反映されます。オリジナルのチャンネルストリップの設定を変更した後に、エイリアスを使用するすべてのパッチを試聴して、求めるサウンドになっていることを確認することをお勧めします。

メモ: エイリアスが含まれるパッチやセットを読み込むことはできません。エイリアス・チャンネル・ストリップが利用できなくなる可能性があります。

マルチ出力音源（EXS24 mkII など）のエイリアスを作成して、コンサート内の別のパッチやセットで使用できます。マルチ出力音源をコピーしてエイリアスを作成するときは、完全なマルチ出力音源がエイリアスとしてペーストされるようにするため、その音源のすべてのAuxチャンネルストリップを選択してください。

「MainStage」でマルチ出力音源を使用する方法については、マルチ音源出力をMainStageで使用するを参照してください。

MainStage のチャンネルストリップを編集する

「チャンネルストリップ」領域では、音源をソフトウェア音源チャンネルストリップに、エフェクトを任意のチャンネルストリップに追加できます。チャンネルストリップに音源やエフェクトを追加する方法は、「MainStage」でも「Logic Pro」と同じです。

チャンネルストリップのパラメータは、チャンネル・ストリップ・インスペクタで編集します。チャンネル・ストリップ・インスペクタは、「チャンネルストリップ」領域でチャンネルストリップが選択されているときにワークスペースの下に表示されます。キー範囲やベロシティオフセットを設定したり、コントローラトランスフォームを作成したり、チャンネルストリップへのMIDIコントロールメッセージをフィルタリングしたりできます。チャンネルストリップ名を変更したり、チャンネルストリップのカラーやアイコンを変更したりすることもできます。チャンネル・ストリップ・インスペクタには、次の機能を提供する4つのタブがあります：

- ・「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」と「プラグインライブラリ」：チャンネルストリップが選択されているときは、「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できます。インサートスロットが選択されているときは、「プラグインライブラリ」からプラグインの設定を選択できます。
- ・属性：チャンネルストリップ名を変更したり、チャンネルストリップに別のカラーやアイコンを選択したりできます。
- ・MIDI入力：「MIDI入力」タブではコントローラトランスフォームを作成できます。ソフトウェア音源や外部音源チャンネルストリップの場合は、MIDI入力機器を選択したり、MIDI入力をフィルタリングしたり、音源をトランスポートしたり、ベロシティ・スケーリング・グラフを作成したりすることもできます。
- ・レイヤーエディタ：ソフトウェア音源や外部音源チャンネルストリップの場合は、キー範囲を定義したり、フローティング・スプリット・ポイントを設定したり、チャンネルストリップの最小／最大ベロシティを設定したりできます。

「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」を使うと、利用できる任意のチャンネルストリップにアクセスできます。ただし、プラグイン（特に Space Designer）などの一部のチャンネルストリップはCPUを大量に消費するので、ライブパフォーマンスには適していません。こうしたチャンネルストリップを使うと、オーディオのドロップアウトなどの問題が発生し、コンサートでのパフォーマンスに悪影響をおよぼすおそれがあります。

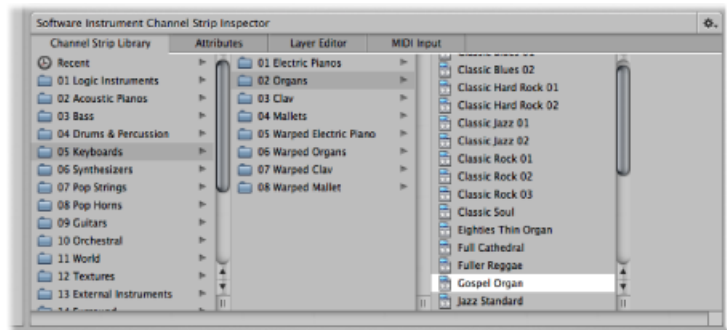
「LogicPro」のサラウンド・エフェクト・プラグインは「MainStage」では使用できません。そうしたエフェクトを追加したチャンネルストリップ設定を選択すると、使用されないエフェクトが無効表示されます（グレイ表示になり、エフェクト名に斜線が引かれます）。

チャンネルストリップ設定を選択する

新しいチャンネルストリップ設定を選択することで、音源、エフェクト、およびその他のチャンネルストリップのパラメータをすばやく変更できます。新しいチャンネルストリップ設定を選択するには、「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」またはチャンネルストリップ上部の「設定」ボタンを使用します。

「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には

- 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は青い枠線で強調表示されます。
- 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。
そのチャンネルストリップに利用できる設定が「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」に表示されます。「MainStage」に内蔵されたチャンネルストリップ設定が、音源カテゴリごとに分けられたフォルダに表示されます。コンピュータに「GarageBand」、または1つ以上の「Jam Pack」をインストールしている場合、内蔵設定の下に、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。



最近のチャンネルストリップ設定を選択するには、左側のカラムの「最近使った項目」をクリックし、2番目のカラムから最近の設定を選択します。チャンネルストリップの上部にある設定メニューから新しいチャンネルストリップ設定を選択することもできます。

「設定」メニューからチャンネルストリップ設定を選択するには

- チャンネルストリップの上部にある設定ボタンをクリックし、表示されたメニューから新しい設定を選択します。

「設定」メニューから新しいチャンネルストリップ設定を選択しても、「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」には、そのチャンネルストリップ設定が選択表示されません。

チャンネルストリップ設定を名前で検索することもできます。

チャンネルストリップ設定を「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」で検索するには

- 1 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」タブを選択します。
- 2 チャンネル・ストリップ・インスペクタの右上隅のアクションメニューから「ライブラリを検索」を選択します。
- 3 表示されたダイアログで、検索するテキストを入力します。
そのテキストを名前に含んでいるチャンネルストリップが、ライブラリに選択表示されます。
- 4 その検索テキストを名前に含んでいるチャンネルストリップが複数ある場合、アクションメニューから「ライブラリ内で次を検索」を選択し、該当するチャンネルストリップを次々に検索します。
- 5 チャンネルストリップ設定を変更するには、チャンネル・ストリップ・インスペクタで新しい設定の名前をクリックします。

「チャンネル・ストリップ・ライブラリ」には、使用可能なすべてのチャンネルストリップ設定が表示されます。その中には、「MainStage」では使用できないものもあります。「MainStage」で使用できないプラグインを含むチャンネルストリップ設定を選択すると、そのプラグインに太い斜線が引かれた状態で「チャンネルストリップ」領域に表示されます。

チャンネルストリップの名前を変更する

チャンネルストリップをパッチに追加すると、チャンネルストリップにデフォルトの名前が割り当てられます。カスタム設定とデフォルト設定を区別するために、チャンネルストリップの名前を変更できます。

チャンネルストリップの名前を変更するには

- チャンネル・ストリップ・インスペクタの「属性」タブで、「名前」フィールドに表示された名前を選択し、新しい名前を入力します。



チャンネルストリップのカラーを変更する

チャンネルストリップにはそれぞれカラーが割り当てられています。このカラーは、チャンネルストリップの下部に表示され、さらにワークスペース内のキーボード・スクリーン・コントロールおよび「レイヤーエディタ」上にレイヤーとして表示されます。チャンネルストリップを見分けやすいように、チャンネルストリップのカラーを変更できます。

ソフトウェア音源チャンネルストリップのカラーを変更するには

- チャンネル・ストリップ・インスペクタの「属性」タブで、「カラー」ポップアップメニューからカラーを選択します。

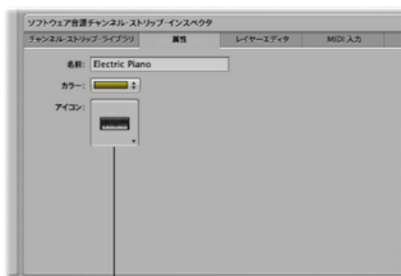


チャンネルストリップのアイコンを変更する

チャンネルストリップを追加すると、デフォルトのアイコンが割り当てられます。アイコンは、「設定」メニューの上に表示されます。音源のタイプまたは用途別にチャンネルストリップを見分けられるように、アイコンを変更できます。

チャンネルストリップのアイコンを変更するには

- チャンネル・ストリップ・インスペクタの「属性」タブで、「アイコン」ウェルからアイコンを選択します。



メニューからアイコンを選択します。

チャンネルストリップでフィードバック保護を使用する

「MainStage」のオーディオおよび外部音源チャンネルストリップでは「フィードバック保護」を使用できます。フィードバック保護は、オーディオチャンネルストリップではオン、外部音源チャンネルストリップではオフがそれぞれデフォルト設定です。チャンネル・ストリップ・インスペクタで、個々のチャンネルストリップのフィードバック保護のオン／オフを切り替えることができます。

フィードバック保護のオン／オフを切り替えるには

- チャンネル・ストリップ・インスペクタの「属性」タブで、「フィードバック保護」チェックボックスを選択するとフィードバック保護がオンになります。チェックボックスの選択を解除すると、オフになります。

チャンネルストリップのフィードバック保護がオンの場合は、そのチャンネルでフィードバックが検出されると警告が表示されます。フィードバック警告が表示されると、そのチャンネルは一時的に無音になります。フィードバックの原因を探して取り除くまでチャンネルをミュートするか、すべてのコンサートのすべてのオーディオおよび外部音源チャンネルストリップでフィードバック保護を無効にするか、またはチャンネルを使い続けてフィードバックの発生時に警告を受け取るかを選択できます。

フィードバック保護を一括して無効にする方法については、オーディオ環境設定を参照してください。

ソフトウェア音源チャンネルストリップのキーボード入力を設定する

チャンネル・ストリップ・インスペクタでは、チャンネルストリップがどのキーボードコントローラから MIDI 入力を受け取るかを選択できます。マルチティンバー音源を使用する場合は、MIDI チャンネルごとに入力を選択することもできます。たとえば、EVB3 音源をマルチティンバー音源として使用するとき、3つの MIDI チャンネルを使用して入力を上位レジスタ、下位レジスタ、およびフットペダルへ送信できます。

ソフトウェア音源チャンネルストリップのキーボード入力を設定するには

- 1 チャンネル・ストリップ・インスペクタで、「MIDI 入力」タブをクリックします。
- 2 「入力」セクションの「キーボード」ポップアップメニューから、MIDI 入力機器を選択します。
「キーボード」ポップアップメニュー内の名前は、ワークスペース内のキーボード・スクリーン・コントロールに対応しています。

複数の MIDI チャンネルのマルチティンバー入力を設定するには

- 1 チャンネル・ストリップ・インスペクタで、「MIDI 入力」タブをクリックします。
- 2 「入力」セクションの「キーボード」ポップアップメニューから、「マルチティンバー」を選択します。
- 3 「マルチティンバー」設定ダイアログで、MIDI 入力を受信したい MIDI チャンネルごとに入力機器を選択します。

ソフトウェア音源チャンネルストリップをトランスポーズする

ソフトウェア音源チャンネルストリップをトランスポーズ（ピッチ変更）できます。チャンネルストリップをトランスポーズすると、そのチャンネルストリップが受信するすべての MIDI ノートは、「トランスポーズ」値スライダで設定する半音数分トランスポーズされます。

ソフトウェア音源チャンネルストリップの MIDI 入力をトランスポーズするには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、チャンネルストリップを選択します。
- 2 チャンネル・ストリップ・インスペクタの「MIDI 入力」タブで、「トランスポーズ」値スライダを使って値を設定します。値をクリックして上下にドラッグすることで値を設定したり、上下の矢印をクリックしたり、または値をダブルクリックして新しい値を入力したりできます。

MIDI メッセージをフィルタリングする

「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の一部の MIDI メッセージをフィルタリングできます。「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」の「フィルタ」セクションで1つまたは複数の MIDI メッセージタイプを選択すると、対応する MIDI メッセージタイプが、フィルタリングで受信 MIDI データから除外され、チャンネルストリップには送られません。

以下のタイプの MIDI メッセージをフィルタリングできます：

- ピッチバンド
- サスティン（コントロールメッセージ 64）
- モジュレーション（コントロールメッセージ 1）
- エクスプレッション（コントロールメッセージ 11）
- アフタータッチ

受信 MIDI メッセージをフィルタリングするには

- 1 チャンネル・ストリップ・インスペクタで、「MIDI 入力」タブをクリックします。
- 2 「MIDI 入力」タブの「フィルタ」セクションで、フィルタリングしたい MIDI メッセージのチェックボックスを選択します。

コントローラトランスフォームを作成すると、入力メッセージをフィルタリングできるようになりますが、コントローラトランスフォームは、その出力メッセージタイプを送信します。出力メッセージタイプをフィルタリングすることもできますが、その場合、コントローラトランスフォームの出力がフィルタリングされます。

Hermoder Tuning を無視するようにチャンネルストリップを設定する

パッチ（または、そのパッチを含むコンサートまたはセット）が Hermoder Tuning を使用するように設定されているけれども、そのパッチに Hermoder Tuning を使用したくないチャンネルストリップ（たとえば、ドラムやパーカッション音源のチャンネルストリップ）が含まれている場合は、Hermoder Tuning を無視するように個別にチャンネルストリップを設定できます。

Hermoder Tuning を無視するようにチャンネルストリップを設定するには

- チャンネル・ストリップ・インスペクタの「MIDI 入力」タブで、「Hermoder Tuning を無視」チェックボックスを選択します。

Hermoder Tuning の使用については、「Logic Pro ユーザーズマニュアル」を参照してください。

グラフを操作する

グラフを使用して一部の MIDI コントロールメッセージの値をグラフィカルに再マップすることで、コントローラからの入力値がチャンネルストリップまたはプラグインパラメータで別の出力値を生成するように設定できます。ベロシティやフィルタカットオフなどのパラメータ値の範囲を確認したり変更したりするときは、グラフを使用すると簡単にできます。

次のタイプのパラメータでグラフを使用できます：

- コントローラのトランスフォーム
- ベロシティスケールリング（入力ベロシティとノート入力）
- スクリーンコントロールがマップされているパラメータ

グラフウインドウを開くには、該当するインスペクタでそのグラフタイプのボタンをクリックします。選択したチャンネルストリップのトランスフォームおよびベロシティスケールリングのグラフは、チャンネル・ストリップ・インスペクタの「MIDI入力」タブで利用できます。選択したスクリーンコントロールのパラメータグラフは、各マッピングのタブおよび（編集モードの）「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「マッピング」タブで利用できます。

グラフには、入力値の範囲が横（X）軸（左右方向）、出力値の範囲が縦（Y）軸（上下方向）に表示されます。

グラフウインドウにはいくつかの作業方法があります。グラフカーブを直接編集したり、詳細編集を使用して値を数値で編集したり、カーブボタンを使用してグラフを定義済みのカーブの1つに設定したりできます。

グラフの編集方法はグラフのタイプに関係なくほとんど同じですが、タイプ固有の機能がいくつかあります。パラメータグラフの場合は、「範囲の最小値」および「範囲の最大値」値スライダを使用してグラフの範囲の最小値と最大値を変更できます。コントローラのトランスフォームについては、コントローラのトランスフォームを作成するを参照してください。ベロシティスケールリングについては、チャンネルストリップのベロシティをスケールリングするを参照してください。パラメータ・マッピング・グラフについては、パラメータ・マッピング・グラフを使用するを参照してください。

グラフを編集するには

- 1 グラフを適用したいチャンネルストリップまたはスクリーンコントロールを選択します。
- 2 「MIDI入力」タブ（トランスフォームおよびベロシティ・スケールリング・グラフの場合）または「マッピング」タブ（パラメータ・マッピング・グラフの場合）を選択します。
- 3 編集したいグラフタイプのグラフボタンをクリックします。
グラフウインドウが開きます。

4 次のいずれかの操作を行います：

- いずれかのカーブボタンをクリックして、グラフにプリセットカーブの1つを設定します。
- ノードを追加したいポイントでカーブをクリックしてから、そのノードを目的の値までドラッグします。水平方向にドラッグすると入力値が変化し、垂直方向にドラッグすると出力値が変化します。
ドラッグすると、ノードの現在の値がポインタの隣に表示されます。
- ノードを追加したいポイントでカーブをダブルクリックしてから、詳細編集でノードの値を編集します。
- Option キーを押したままカーブの任意の部分（ノード以外）をクリックしてから、カーブの点線部分をドラッグしてカーブを非線形にします。

5 求めている結果になるまで、カーブ上でポイントの追加と調整を繰り返します。

6 完了したら、グラフウインドウの左上隅の閉じるボタンをクリックしてグラフウインドウを閉じます。

グラフの値を反転するには

以下のいずれかの操作を行います：

- グラフウインドウで、「反転」ボタンをクリックします。
- マッピングのタブで、「パラメータ範囲を反転」チェックボックスを選択します。

グラフをデフォルト値にリセットするには

- グラフウインドウ上部の「デフォルトに戻す」ボタンをクリックします。

グラフを編集すると、インスペクタ内のグラフのボタンに編集後の形状が濃い青色で表示されるため、どのグラフをどのように編集したのかが簡単に分かりません。

グラフウインドウを閉じるには

- Esc キーを押します。

コントローラのトランスフォームを作成する

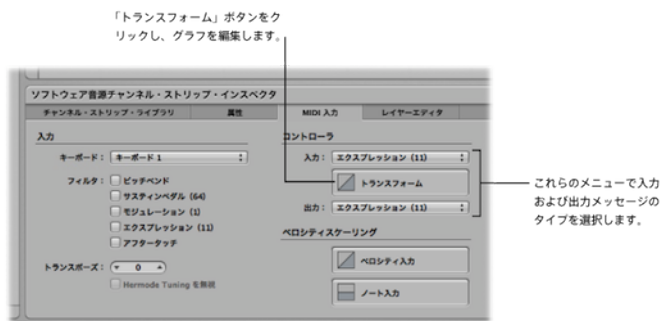
トランスフォームグラフを使用して一部の MIDI コントロールメッセージの値を再マップすることで、コントローラからの入力値がチャンネルストリップで別の出力値を生成するように設定できます。トランスフォームの一般的な用途は、エクスペッションのスケーリングです。入力 MIDI エクスペッション値がグラフィックカーブで別の出力値にマップされます。

さらに、あるメッセージタイプの入力値を別のメッセージタイプの出力値へトランスフォームすることもできます。たとえば、コントローラの MIDI 音量値をエクスペリション値にトランスフォームしてチャンネルストリップに送信したり、入力ブレス値をモジュレーション値にトランスフォームして送信したりできます。トランスフォームグラフを利用すると、これらの MIDI コントロールメッセージの値と出力先の両方を柔軟に再マップできます。「MainStage」では、エクスペリション、モジュレーション、MIDI 音量、ブレスコントロールメッセージの値をトランスフォームできます。

入力および出力メッセージのタイプを選択し、チャンネル・ストリップ・インスペクタの「MIDI 入力」タブでトランスフォームカーブをグラフィカルに作成します。トランスフォームグラフでは、横軸はコントローラからの入力値、縦軸はチャンネルストリップに送られた出力値を表します。

コントローラトランスフォームの入力および出力メッセージのタイプを設定するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、コントローラトランスフォームを作成したいチャンネルストリップを選択します。
- 2 チャンネル・ストリップ・インスペクタで、「MIDI 入力」タブを選択します。
- 3 「コントローラ」セクションの「入力」ポップアップメニューから、入力メッセージタイプを選択します。
- 4 「出力」ポップアップメニューから出力メッセージのタイプを選択します。



トランスフォームグラフを開くには

- チャンネル・ストリップ・インスペクタの「MIDI 入力」タブで、「トランスフォーム」ボタンをクリックします。

トランスフォームグラフが開きます。

パッチにトランスフォームグラフが適用されたチャンネルストリップが複数含まれている場合、パッチ内のほかのチャンネルストリップのトランスフォームカーブは、コントローラ・トランスフォーム・グラフ・ウインドウの現在のカーブの後ろに表示されます。パッチ内の各チャンネルストリップには、独自のコントローラトランスフォームがあります。

グラフの編集については、グラフを操作するを参照してください。

チャンネルストリップのベロシティをスケーリングする

ベロシティ・スケーリング・グラフを使用して、チャンネルストリップの出力ベロシティをスケーリングできます。出力ベロシティのスケーリングは、ノート入力または入力ベロシティを基に行います。

ベロシティスケーリングを行うときは、各入力ベロシティが（演奏しているノートに関係なく）出力ベロシティにスケーリングされます。

ノートスケーリングを行うときは、出力ベロシティがキー範囲のノートに応じてスケーリングされます。フィルタまたはアタックパラメータが開いていて高いノート値をより明るくシャープなサウンドにするときなど、キー範囲のさまざまな部分にパラメータ変更を適用したいときに役に立ちます。

ベロシティ・スケーリング・グラフを開くには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、ベロシティスケーリングを行いたいチャンネルストリップを選択します。
- 2 チャンネル・ストリップ・インスペクタで、「MIDI 入力」タブを選択します。
- 3 「MIDI 入力」タブで、次のいずれかの操作を行います：
 - ・ ベロシティ入力グラフを開くときは、「ベロシティ入力」ボタンを選択します。
 - ・ ノート入力グラフを開くときは、「ノート入力」ボタンを選択します。選択したベロシティ・スケーリング・グラフが開きます。

グラフの編集については、グラフを操作するを参照してください。

キーボードのレイヤーとスプリットを作成する

キーボードコントローラを演奏する場合、「MainStage」のパッチで、キーボードのレイヤーとスプリットを簡単に作成できます。レイヤーとスプリットを作成するには、複数のチャンネルストリップをパッチに追加し、各チャンネルストリップの「低音キー」および「高音キー」を設定してキー範囲を定義します。キー範囲によって、チャンネルストリップのソフトウェア音源または外部音源からサウンドを鳴らすキーボードコントローラのノートの範囲が決まります。キー範囲は、重なるように定義することも（レイヤーサウンドの場合）、連続するように定義することも（スプリットの場合）できます。

チャンネル・ストリップ・インスペクタの「レイヤーエディタ」タブには、パッチ内の各チャンネルストリップのキー範囲が表示されます。そのパッチが含まれるコンサートまたはセット内にキー範囲付きのチャンネルストリップがある場合は、コンサートまたはセット内のものが表示されます。チャンネルストリップのキー範囲は、レイヤーの端をドラッグするか、「登録」ボタンを使用して低音キーと高音キーを定義するか、または「低音キー」および「高音キー」値スライダを使用することで、定義できます。

「レイヤーエディタ」を開くには

- 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。

レイヤーを使ってキー範囲を定義するには

- 1 「レイヤーエディタ」で、変更または定義したいレイヤーの左端にポインタを移動します。
ポインタがサイズ変更ポインタに変わります。
- 2 低音キー（キー範囲の最も低いノート）として使用したいノートまでレイヤーの左端をドラッグします。
- 3 レイヤーの右端へポインタを移動します。
- 4 高音キー（キー範囲の最も高いノート）として使用したいノートまでレイヤーの右端をドラッグします。

「登録」ボタンを使ってキー範囲を定義するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、チャンネルストリップを選択します。
- 2 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。
- 3 「低音キー」値スライダの横にある「登録」ボタンをクリックします。



- 4 キーボードコントローラで、キー範囲の最低音として設定するキーを押します。
- 5 「登録」ボタンをもう一度押して、「低音キー」の登録モードをオフにします。
- 6 「高音キー」値スライダの横にある「登録」ボタンをクリックします。

- 7 キーボードコントローラで、キー範囲の最高音として設定するキーを押します。
- 8 「登録」ボタンをもう一度押して、「高音キー」の登録モードをオフにします。
パッチを演奏すると、キー範囲内であれば、チャンネルストリップの音が聞こえます。キー範囲外のノートを演奏すると、チャンネルストリップのサウンドは鳴りません。

値スライダを使ってキー範囲を定義するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、チャンネルストリップを選択します。
- 2 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。
- 3 「低音キー」値スライダで値を変更します。

値をクリックして上下にドラッグしたり、上下の矢印をクリックしたり、または値をダブルクリックして新しい値を入力したりできます。



- 4 「高音キー」値スライダで値を変更します。
値をクリックして上下にドラッグしたり、上下の矢印をクリックしたり、または値をダブルクリックして新しい値を入力したりできます。

フローティング・スプリット・ポイントを設定する

キー範囲にフローティング・スプリット・ポイントがある場合、キー範囲の境界に達しても、キー範囲の両端のノートは、演奏するキーによって変わります。フローティング・スプリット・ポイントは、チャンネル・ストリップ・インスペクタの「レイヤーエディタ」タブで設定します。

フローティング・スプリット・ポイントについては、例を使って説明します。キー範囲の最低音をC1に設定し、フローティング・スプリット・ポイントの値を3に設定したとします。その状態で、C1のすぐ上のノート（F1 – Eb1 – D1など）を鳴らし、そのままC1以下のノート（C1 – Bb0 – A0など）を鳴らすと、スプリットポイントは、設定した可動範囲（3半音）内のノートを含むように下に動きます。ただし、最低音のすぐ下のノート（G0 – A0 – B0など）をはじめに鳴らし、続いてC1以上のノート（C1 – D1 – E1など）を鳴らすと、スプリットポイントは、設定した可動範囲内のノートを含むように上に動きます。この例では、C1とD1は含まれますが、最低音の4半音上にあるE1は含まれなくなります。

レイヤー／キー範囲のフローティング・スプリット・ポイントを設定するには

- 1 「レイヤーエディタ」タブで、「低音キー」の「フローティング」値スライダをクリックして上下にドラッグして値を変更するか、または現在の値をダブルクリックして新しい値（スプリットに使用する半音の数）を入力します。
- 2 「高音キー」の「フローティング」値スライダをクリックして上下にドラッグして値を変更するか、または現在の値をダブルクリックして新しい値を入力します。

セットレベルでチャンネルストリップを追加し、セット内のパッチでチャンネルストリップのキー範囲を調整して、キーボードスプリットを作成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で定義したキー範囲のノートは、セット内のパッチのチャンネルストリップよりも優先されます。セットレベルでチャンネルストリップを追加する方法については、セットレベルで作業するを参照してください。

ベロシティ範囲を設定する

デフォルトでは、チャンネルストリップのベロシティは1～127です。コントローラで演奏したノートがベロシティ範囲の最小値と最大値の間に収まる場合にのみチャンネルストリップが反応するように、ベロシティ範囲を狭めることができます。

チャンネルストリップのベロシティ範囲を設定するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、チャンネルストリップを選択します。
- 2 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。
- 3 「レイヤーエディタ」で、「ベロシティ最小」値スライダを使って、チャンネルストリップをトリガする最小ベロシティを設定します。（値をクリックして上下にドラッグして値を変更するか、または値をダブルクリックして新しい値を入力します。）
- 4 「ベロシティ」の「最大」値スライダを使って、チャンネルストリップをトリガする最大ベロシティを設定します。

コンサートレベルおよびセットレベルのキー範囲を上書きする

ソフトウェア音源のチャンネルストリップがコンサートレベルで存在している場合、コンサートレベルのチャンネルストリップのキー範囲内のノートは、パッチレベルのソフトウェア音源のチャンネルストリップよりも優先されます。つまり、コンサートレベルのチャンネルストリップのキー範囲内のノートをキーボードコントローラで鳴らすと、パッチを選択している場合でも、コンサートレベルのチャンネルストリップのみが聞こえます。

同様に、ソフトウェア音源のチャンネルストリップがセットレベルで存在している場合も、セット内のすべてのパッチに対して同じことが起こります。つまり、セットレベルのチャンネルストリップのキー範囲内のノートは、パッチレベルのチャンネルストリップよりも優先されます。

パッチレベルのチャンネルストリップがコンサートレベルまたはセットレベルのチャンネルストリップよりも優先されるように、個々のパッチのチャンネルストリップ向けにコンサートレベルまたはセットレベルのチャンネルストリップを上書きできます。

コンサートレベルまたはセットレベルのキー範囲を上書きするには

- 1 「パッチリスト」で、コンサートレベルまたはセットレベルのチャンネルストリップを上書きしたいチャンネルストリップを持つパッチを選択します。
- 2 「チャンネルストリップ」領域で、コンサートレベルまたはセットレベルのキー範囲を上書きしたいキー範囲を持つチャンネルストリップを選択します。
- 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」を選択します。
- 4 「上位範囲を上書き」チェックボックスを選択します。

「上位範囲を上書き」チェックボックスは、コンサートまたはセットレベルのチャンネルストリップがある場合にのみ表示されます。

EXS24 mkII インストゥルメントエディタを MainStage で使用する

EXS24 mkII サンプラー音源を使用するチャンネルストリップの場合は、EXS インストゥルメントエディタでサンプラー音源のゾーンやグループを編集できます。「MainStage」の EXS24 mkII インストゥルメントエディタは、「LogicPro」とまったく同じ機能を持ちますが、「MainStage」では「サンプルエディタ」を開いてオーディオサンプルを個別に編集することはできません。

EXS24 mkII インストゥルメントのゾーンとは、ハードディスクから1つのサンプル（オーディオファイル）が読み込まれる場所のことです。ゾーンパラメータは「ゾーン」表示モードで編集できます。ゾーンはグループに割り当てて、そのパラメータを使ってグループ内のすべてのゾーンを同時に編集することができます。グループは必要な数を定義できます。インストゥルメントエディタには、「ゾーン」表示と「グループ」表示という2つの表示モードがあります。「ゾーン」表示ではゾーンを編集し、「グループ」表示ではグループパラメータを編集します。

EXS24 mkII インストゥルメントエディタを開くには

- 1 EXS24 mkII を使用するチャンネルストリップの「I/O」セクションで、「EXS24」スロットをダブルクリックします。
- 2 EXS24mkII プラグインウィンドウの右上にある「edit」ボタンをクリックします。



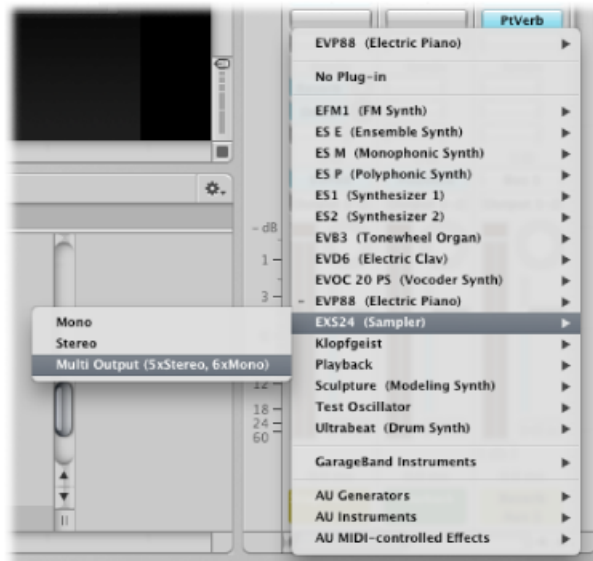
インストゥルメントエディタが開きます。EXS24 mkII インストゥルメントエディタのキーボードでノートを鳴らすと、そのノートは選択したチャンネルストリップで演奏されます。「Logic Pro」で操作する場合と同様に、「ゾーン」表示と「グループ」表示を切り替えたり、各ゾーンをクリックしてパラメータを表示したり、キーボードのノートをクリックして割り当てられたサンプルを聞いたり、ゾーンやグループを作成したり、ゾーンやグループのパラメータを編集したりできます。

EXS24 mkII インストゥルメントエディタの使用については、「Logic Pro 音源」マニュアルを参照してください。

マルチ音源出力を MainStage で使用する

「MainStage」は、EXS24 mkII、Ultrabeat、およびいくつかの Audio Units 音源のマルチ出力版に対応しています。マルチ出力音源を挿入して、出力ごとに異なるフィジカル出力ルーティングしたり、さまざまなプラグインや処理を出力ごとに適用したりできます。

音源がマルチ出力に対応している場合は、その音源の音源プラグインメニューに1つ以上のマルチ出力版が表示されます。



プラグインメニューには、出力設定に固有の情報が表示されます。たとえば、「EXS24」には「マルチ出力 (5xステレオ,6xモノラル)」が表示されます。

メモ: マルチ出力に対応していない音源もあります。プラグインメニューにマルチ出力版が表示されない場合、その音源はマルチ出力に対応していません。

マルチ出力音源を挿入するには

- 1 マルチ出力音源を使用したいチャンネルストリップで、音源スロットをクリックします。
- 2 プラグインメニューから音源を選択し、サブメニューからマルチ出力版を選択します。

音源スロットに音源名が表示され、小さい追加 (+) ボタンがチャンネルストリップのソロボタンの下に表示されます。音源の出力は「Output 1-2」に設定されます。

- 3 音源スロットをダブルクリックして音源 (プラグイン) ウィンドウを開きます。
音源 (プラグインウィンドウ) のサウンドまたはサンプルごとに出力ルーティングを設定する必要があります。EXS24 mkII の出力ルーティングはインストゥルメントエディタで設定し、Ultrabeat の出力ルーティングは Ultrabeat ウィンドウの「割り当て」セクションの出力メニューで設定します。
- 4 チャンネルストリップで、追加ボタンをクリックして出力を追加します。

出力を追加するたびに、チャンネルストリップの新しいセクションが追加され、次に利用できる出力ペアになります。

すべての出力が同じ音源を使用しますが、それぞれに独自のインサート、音量、パン、およびエクスプレッション設定、独自のエフェクトセンド、独自の出力を割り当てることができます。

マルチ音源出力の使用について詳しくは、「Logic Pro ユーザーズマニュアル」および「Logic Pro 音源」マニュアルを参照してください。特定の音源（たとえば Ultrabeat）の情報については、それらの音源を説明している章を参照してください。

外部 MIDI 音源を MainStage で使用する

外部 MIDI 音源チャンネルストリップをパッチに追加して、ハードウェアシンセサイザーなどの外部音源を演奏するために使用できます。また、外部音源を使用して ReWire アプリケーションを「演奏」することもできます。

外部 MIDI 音源チャンネルストリップを使用するときは、「MainStage」の MIDI 出力を音源に送信する MIDI チャンネルを選択し、音源からオーディオを受信するオーディオ入力を選択します。音源からのオーディオ出力はチャンネルストリップの入力にルーティングされ、「MainStage」のエフェクトを使用して処理できます。

外部音源チャンネルストリップを追加するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域の右上隅のチャンネルストリップ追加 (+) ボタンをクリックします。
- 2 「新規チャンネルストリップ」ダイアログで、「外部音源」を選択します。

MIDI 入出力、フォーマット、チャンネルストリップのオーディオ入出力を選択することもできます。入力にオーディオチャンネルまたは ReWire アプリケーションを選択することはできますが、バスを選択することはできません。「MIDI 入力」ポップアップメニューには、現在ワークスペースにあるキーボードまたは MIDI アクティビティスクリーンコントロール (MIDI ノート入力を受信します) が表示されます。

メモ: 外部音源を使用して MIDI を ReWire スレーブアプリケーション（「Reason」や「Live」など）に送信するときは、スレーブアプリケーションがハードウェアコントローラから直接受信する MIDI 入力を無効にする必要があります。ハードウェアデバイスからの MIDI 入力を無効にする方法については、アプリケーションのマニュアルを参照してください。

ReWire アプリケーションの場合は、外部チャンネルストリップを追加するときに、MIDI ポートを ReWire スレーブに設定します。チャンネルリストもポートに基づいて更新されます。ReWire スレーブによっては複数のポートが設定されます。「MainStage」で ReWire アプリケーションを使用するときは、「MainStage」を開いてから ReWire アプリケーションを開いてください。

選択した外部 MIDI 音源を含むパッチでキーボードコントローラを演奏すると、「MainStage」はノートおよびその他の MIDI メッセージを選択されている MIDI 出力と MIDI チャンネルに送信し、選択されている入力からオーディオを受信して、選択されている出力にオーディオ出力を送信します。外部音源がどのプログラムを使用するかを制御するために、パッチ選択時にプログラム・チェンジ・メッセージを外部音源へ送信することもできます。

パッチを選択したときにプログラムチェンジを外部音源に送信するには

- 1 チャンネル・ストリップ・インスペクタで、「MIDI 出力」タブをクリックします。
- 2 「MIDI 出力」タブで「プログラムチェンジを送信」チェックボックスを選択します。

デフォルトでは「プログラムチェンジ」の値は1に設定されています。この値を変更しない限りは、「プログラムチェンジを送信」チェックボックスを選択してもプログラムチェンジは送信されません。

- 3 「プログラムチェンジを送信」値スライダを使用して、送信したいプログラムチェンジ番号を設定します。
- 4 バンク・チェンジ・メッセージを送信したい場合は、「バンクチェンジを送信」チェックボックスを選択してから、「バンク MSB」および「バンク LSB」値スライダを使用してバンクチェンジ番号の MSB (Most-Significant Byte) と LSB (Least-Significant Byte) を設定します。

このパッチを選択すると、プログラムチェンジおよびバンクチェンジメッセージが外部音源に送信されます。また、チャンネル・ストリップ・インスペクタのスライダでプログラムチェンジおよびバンクチェンジの値を編集するとプログラムチェンジおよびバンクチェンジが送信されます（このため、正しいプログラムチェンジおよびバンク・チェンジ・メッセージを送信するには値を入力すると間違いがありません）。

外部音源がコントローラからのノートやほかの MIDI 情報を受信せずにプログラムチェンジに応答するようにするには、「MIDI 入力」タブをクリックし、「キーボード」ポップアップメニューから「なし」を選択します。

プログラムチェンジのアクションにマップしたノブまたはフェーダーを使って外部音源にプログラムチェンジを送信することもできます。

スクリーンコントロールを使ってプログラムチェンジを外部音源に送信するには

- 1 ワークスペースで、プログラム・チェンジ・メッセージの送信に使う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 「マッピング」ブラウザで外部音源を選択し、サブメニューから「MIDI コントローラ」フォルダを選択します。

4 左から3番目のカラムで、「プログラムチェンジ」を選択します。

「プログラムチェンジ」パラメータにスクリーンコントロールがマップされます。スクリーンコントロールにアサインしたハードウェアコントロールを動かすと、外部音源にプログラムチェンジが送信されます。

メモ: 「プログラムチェンジ」パラメータにスクリーンコントロールをマップするときに外部音源チャンネルストリップの「MIDI出力」パラメータが外部音源に設定されていると、マッピングを作成したときにプログラムチェンジ（プログラム0）が送信されます。このとき外部音源のプログラムを編集していると、変更内容が失われるおそれがあります。外部音源にすぐにプログラムチェンジを送信せずにスクリーンコントロールをマップするには、マッピングを作成する前に外部音源の「MIDI出力」スロットから「なし」を選択しておき、その後「MIDI出力」スロットで外部音源を選択します。ノブまたはフェーダーを動かさない限り、プログラムチェンジは送信されません。

外部音源チャンネルストリップを使って、接続したMIDIハードウェアデバイスにSysExおよび連続コントロールメッセージなどのMIDIメッセージを送信することもできます。チャンネル・ストリップ・インスペクタには「MIDIファイル送信」コントロールがあります。このコントロールを使うと、送信する情報と共に標準MIDIファイルを選択できます。

外部音源を使ってMIDIファイルを送信するには

- 1 外部音源チャンネル・ストリップ・インスペクタの「MIDI出力」タブをクリックします。
- 2 「MIDIファイルを送信」チェックボックスを選択してから、「選択」ボタンをクリックします。
- 3 追加するMIDIファイルの場所へ移動してファイルを選択し、「SEND」をクリックします。

外部音源チャンネルストリップで選択したポートにMIDIファイルがすぐに送信されます。チャンネル・ストリップ・インスペクタのほかのオプション（プログラムチェンジやMIDIクロックメッセージなど）と同様に、パッチ変更時にMIDIファイルが再送信されます。

タイプ0と1の標準MIDIファイル（SMF）のみサポートされています。MIDIファイルはコンサートごとに1ファイルずつ順番に送信されます。長いMIDIファイルを送信するパッチを急速に切り替えると、MIDIファイルは待機キューに追加され、連続して送信されます。MIDIメッセージはMIDIファイルに保存されているテンポで送信されます。

アクティビティモニタを使用する

コンサートを「編集」モードで編集するとき、ツールバーのアクティビティモニタには現在の CPU とメモリの情報および受信した MIDI メッセージが表示されます。CPU が過負荷のときは、アクティビティモニタの「CPU」セクションが赤く点灯します。

メモリ残量が少ないときは、アクティビティモニタの「Memory」セクションが黄色に点灯します。メモリ残量が少なくなる状況は、非常に多くのメモリを消費するチャンネルストリップやプラグインがコンサート内にあるか、またはコンサートで使用しているほかのアプリケーション（ReWire アプリケーションなど）が多くのメモリを消費していることが原因で発生します。メモリ残量が少ない状況が発生する場合は、コンサートを開き直して、多くのメモリを消費するプラグインやチャンネルストリップをまとめることを検討してみてください。

チャンネルストリップを削除する

パッチ内の不要なチャンネルストリップを削除できます。

チャンネルストリップを削除するには

- 1 「チャンネルストリップ」領域で、チャンネルストリップを選択します。
- 2 「編集」 > 「削除」と選択します（または Delete キーを押します）。

「編集」モードでプラグインを操作する

「MainStage」には、音源およびエフェクトとして使える、プロ品質の Logic Pro プラグインの完全なコレクションが付属しています。そのほか、チューナーなどのユーティリティプラグインも付属しています。

プラグインは、パッチの「MainStage」チャンネルストリップで使うことも、コンサートおよび設定レベルで使うこともできます。音源プラグインはソフトウェア音源のチャンネルストリップで使います。また、エフェクトプラグインは、オーディオ、ソフトウェア音源、外部音源、および Aux チャンネルストリップで使うことができます。付属のプラグインのほか、Audio Units プラグインを「MainStage」の音源とエフェクトの両方に使うことができます。

プラグインを追加する／削除する／移動する／コピーする

チャンネルストリップにプラグインを追加したり、別のプラグインに置き換えたり、チャンネルストリップから削除したりすることができます。そのほか、同じチャンネルストリップ内または別のチャンネルストリップとの間で、プラグインの移動、並べ替え、およびコピーができます。

音源プラグインを追加するには

- 音源スロットをクリックして選択したまま、プラグインメニューをブラウズして、使用するプラグインを選択します。

エフェクトプラグインを追加するには

- インサートスロットをクリックし、プラグインメニューをブラウズして、使用するプラグインを選択します。

プラグインを置き換えるには

- インサートスロットまたは音源スロットをクリックして選択したまま、プラグインメニューをブラウズして、既存のプラグインの替わりとする新しいプラグインを選択します。

プラグインを削除するには

- インサートスロットまたは音源スロットをクリックして選択したまま、メニューから「プラグインなし」を選択します。

プラグインを移動するには

- コマンドキーを押しながら、同じチャンネルストリップまたは別のチャンネルストリップの空のスロットにプラグインをドラッグします。

プラグインを並べ替えるには

- コマンドキーを押しながら、同じチャンネルストリップまたは別のチャンネルストリップの使用中的スロットにプラグインをドラッグします。

プラグインをコピーするには

- コマンド+Optionキーを押しながら、同じチャンネルストリップまたは別のチャンネルストリップの別のスロットにプラグインをドラッグします。

Channel EQ を使用する

Channel EQを使うと、ほかのエフェクトを適用する前にチャンネルストリップのサウンドを加工することができます。

Channel EQ プラグインを使用するには

- 1 チャンネルストリップの上部にある EQ アイコンをダブルクリックします。
使用できる最初のインサートスロットに Channel EQ プラグインが追加され、プラグインウィンドウが開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います：
 - ・ プラグインウィンドウの上部にある「設定」メニューから Channel EQ の設定を選択します。
 - ・ EQ バンドをグラフィカルに編集することができます。上下にドラッグするとレベルが変化し、左右にドラッグすると中心周波数が変化します。
 - ・ EQ バンドを数値で編集することもできます。数値をクリックしてドラッグすると値が上下します。または、数値をダブルクリックし、別の値を入力します。

Channel EQ エフェクトの使用について詳しくは、「Logic Pro エフェクト」マニュアルを参照してください。

プラグイン設定を使用する

「MainStage」のプラグインには、特定の結果を得るために最適化されたパラメータ値の組み合わせによる設定が用意されています。音源プラグインの設定は、特定の音源の特徴を再現するために調整されています。一方、エフェクトプラグインの設定は、特定の音源と一緒に使ったり、特定のサウンドを作成したりするためのものです。各プラグインの「設定」メニューで、設定の選択、コピー&ペースト、および保存などの機能を実行できます。

プラグイン設定を選択するには

- 1 プラグイン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ます。
- 2 「設定」メニュー（プラグインウィンドウ上部）をクリックし、目的の設定に移動して設定を選択します。

ヒント: または、プラグインスロットを選択してから、チャンネル・ストリップ・インスペクタでプラグイン設定を選択することもできます。

前のプラグイン設定を選択するには

- 「設定」メニューの横の左矢印をクリックします（または「設定」メニューから「前の設定」を選択します）。

次のプラグイン設定を選択するには

- 「設定」メニューの横の右矢印をクリックします（または「設定」メニューから「次の設定」を選択します）。

プラグイン設定をコピー&ペーストするには

- 1 プラグインウィンドウのヘッダにある「コピー」ボタンをクリックします（または「設定」メニューから「設定をコピー」を選択します）。

これにより、すべてのパラメータ設定がプラグイン設定クリップボードにコピーされます。プラグイン設定クリップボードはグローバルクリップボードとは無関係です。

- 2 プラグインウィンドウのヘッダにある「ペースト」ボタンをクリックします（または「設定」メニューから「設定をペースト」を選択します）。

プラグイン設定の変更内容を保存するには

- 「設定を保存」を選択すると、現在のプラグインのパラメータ値が設定として保存されます。これにより既存の設定が上書きされます。
- 「設定を別名で保存」を選択すると、設定に名前を付け、フォルダの場所を選択して保存することができます。必要な場合は、「設定を別名で保存」ダイアログで新しいフォルダを作成できます。

メモ: サブフォルダは、対応するプラグインのフォルダの中に配置する必要があります。たとえば、「ES2」フォルダの「Lead Synths」サブフォルダに「Euro Lead」という設定を保存します。

プラグインのデフォルト設定に戻すには

- 「設定」メニューから「設定をリセット」を選択します。

デフォルト設定を作成するには

- プラグインの「Settings」フォルダに「#default」という設定を保存します。

プラグイン設定を削除するには

- 「設定」メニューから「設定を削除」を選択します。

プラグインパラメータを調整する

各プラグインウインドウには、プラグインのパラメータの値を調整するためのコントロールがあります。ボタン、ノブ、スライダなどの一部のコントロールは別のプラグインと共通ですが、そのほかのコントロールは特定のプラグインに固有のものであります。ほとんどのコントロールには、作用するパラメータが表記されています。個々のプラグインのパラメータについて詳しくは、「Logic Pro 音源」および「Logic Pro エフェクト」マニュアルを参照してください。

プラグインパラメータを調整するには

以下のいずれかの操作を行います:

- ボタンをクリックするとオンとオフが切り替わります。
- ノブを上下にドラッグすると値を調整できます。
- スライダは、配置されている方向に応じて、上下または左右にドラッグします。
- 数字のフィールドに値を入力します。
- コントロールを選択してから、マウスホイールを動かすかトラックパッドをスワイプすると値を調整できます。

パラメータをデフォルト値にリセットするには

- Option キーを押したままパラメータをクリックします。

パラメータを細かく調整するには

- Shift キーを押しながらコントロールを操作します。

ほかのプラグインウインドウのコントロールを使用する

すべての Logic プラグインのヘッダは共通しています。「設定」メニューに加えて、ヘッダには、表示の切り替え、プラグインのバイパス、および調整前後のプラグイン設定の比較ができるコントロールがあります。また、一部のプラグインウインドウの下部には、拡張されたプラグインパラメータもあります。

プラグインのパラメータは「エディタ」または「コントロール」表示で確認できます。「エディタ」表示ではプラグインのグラフィカルインターフェイスが表示され、「コントロール」表示では、該当する場合に値のスライダーが横一列に表示されます。

「エディタ」表示と「コントロール」表示を切り替えるには

- プラグインウインドウのヘッダの「表示」メニューで「コントロール」または「エディタ」項目を選択します。

プラグインをバイパスするには

- プラグインウインドウのヘッダの「バイパス」をクリックします。

調整前後でプラグインを比較するには

- 1 プラグインウインドウのヘッダの「比較」をクリックし、保存されている設定のプラグインを試聴します。
- 2 もう一度「比較」をクリックし、最後に変更した（保存以降の最新の変更）プラグインを試聴します。

拡張されたプラグインパラメータを表示するには

- プラグインウインドウの下部にある開閉用三角ボタンをクリックします。

スクリーンコントロールをマップする

パッチを作成して、使用したいスクリーンコントロールのコントローラアサインメントを登録した後に、「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のパラメータにマップすることで演奏中にパッチのサウンドを変更できるようにしたり、MainStage アクションにマップしてほかの機能を制御できるようにしたりできます。

「編集」モードで、スクリーンコントロールをパラメータにマップします。「レイアウト」モードでコントローラアサインメントを登録した後は、ワークスペース内のスクリーンコントロールを MIDI ハードウェア上のフィジカルコントロールの動きに合わせて動作させるには、「編集」モードでそれらをチャンネルストリップのパラメータにマップする必要があります。スクリーンコントロールをパラメータにマップする方法は2つあります。チャンネルストリップまたはプラグインのウインドウでパラメータを選択する方法と、「パラメータマッピング」ブラウザでパラメータを選択する方法です。「アサインメントとマッピング」テーブルでもマッピングを作成できます。詳細については、「アサインメントとマッピング」タブで作業するを参照してください。

スクリーンコントロールをチャンネルストリップおよびプラグインのパラメータにマップする

コントローラアサインメントを行った後に、演奏中に制御したいパッチ内のパラメータにスクリーンコントロールをマップする作業を始めることができます。コンサート内の各パッチのパラメータにスクリーンコントロールをマップすることをお勧めします。それにより、ライブ演奏中に、各パッチの必要なパラメータをすぐに見つけて変更できるようになります。マスター音量を制御したり、マスターレベルを表示したり、コンサート全体のエフェクトを変更したりするためのパラメータをコンサートレベルでマップすることもできます。

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のパラメータにマップするときは、チャンネルストリップ上またはプラグインウィンドウ内でスクリーンコントロールをパラメータにマップするか、または「パラメータマッピング」ブラウザを使用することで行うことができます。

「編集」モードで、スクリーンコントロールをパラメータにマップします。ワークスペースのスクリーンコントロールは、チャンネルストリップのパラメータにマップしない限り、MIDI ハードウェアのフィジカルコントロールの動きに応答しません。

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のパラメータにマップするには

- 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。
選択したコントロールが青で強調表示されます。選択したスクリーンコントロールのパラメータを示す「スクリーン・コントロール・インスペクタ」がワークスペースの下に表示されます。「スクリーン・コントロール・インスペクタ」には、「一般」タブ、「マッピング」タブ、および「マッピングなし」タブがあります。
- 2 コマンド+Lキーを押します。
「マッピングなし」タブが開き、「パラメータマッピング」ブラウザが表示されます。「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。
- 3 スクリーンコントロールをチャンネルストリップのパラメータにマップするには、「チャンネルストリップ」領域でチャンネルストリップのパラメータのコントロールをクリックします。

- 4 スクリーンコントロールをプラグインのパラメータにマップするには、チャンネルストリップの「Insert」セクションのプラグイン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のパラメータをクリックします。



選択したパラメータにスクリーンコントロールがマップされ、「マッピングなし」タブの名前がそのパラメータ名になります。スクリーンコントロールのマッピングを続けるには、ワークスペースでさらにスクリーンコントロールをクリックし、チャンネルストリップまたはプラグインウィンドウで対応するパラメータをクリックします。

- 5 完了したら、もう一度コマンド+Lキーを押して（または「パラメータをマップ」ボタンをクリックして）マッピングをオフにします。

「パラメータマッピング」ブラウザを使ってスクリーンコントロールをマップするには

- 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。

選択したコントロールが青で強調表示されます。選択したスクリーンコントロールのパラメータを示す「スクリーン・コントロール・インスペクタ」がワークスペースの下に表示されます。「スクリーン・コントロール・インスペクタ」には、「一般」タブ、「マッピング」タブ、および「マッピングなし」タブがあります。

- 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。

「パラメータマッピング」ブラウザが表示され、マッピング可能なチャンネルストリップとプラグインが「アクション」フォルダと共に示されます。

- 3 「パラメータマッピング」ブラウザの左カラムで、スクリーンコントロールのマップ対象のパラメータがあ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のパラメータが、右側のカラムに表示されます。チャンネルストリップ内の音源およびエフェクト用の追加フォルダが、このカラムに表示されることもあります。フォルダをクリックし、音源またはエフェクトのパラメータを表示します。

- 4 マップするパラメータを選択します。



選択したパラメータにスクリーンコントロールがマップされ、「マッピングなし」タブの名前がそのパラメータ名になります。引き続きスクリーンコントロールをマップするには、ワークスペースでスクリーンコントロールをクリックし、「パラメータマッピング」ブラウザでパラメータを選択します。「パラメータマッピング」ブラウザを使うと、プラグインウィンドウには表示されないパラメータをマップできます。

MainStage アクションや AppleScript スクリプトにスクリーンコントロールをマップすることもできます。スクリーンコントロールのマップについて詳しくは、スクリーンコントロールをマップするを参照してください。

メモ: スクリーンコントロールのマップ先となるチャンネルストリップの設定を変更すると、パラメータマッピングが失われます。

ほかにも、チャンネルストリップのベロシティ感度の編集、コントローラトランスフォームの作成、さまざまな MIDI メッセージのフィルタリングが可能です。チャンネルストリップの編集については、MainStage のチャンネルストリップを編集するを参照してください。

スクリーンコントロールをアクションにマップする

スクリーンコントロールは、チャンネルストリップやプラグインのパラメータだけでなく、「MainStage」のアクションにもマッピングできます。これによって、パッチやセットを選択したり、MIDI ノートを無音にしたり、チューナーやメトロノームを制御したり、新しいテンポをタップしたり、パッチや MIDI メッセージなどの情報を表示したりなど、スクリーンコントロールを使用するさまざまな機能を行うことができます。

アクション一覧、その説明、および使用対象については、MainStage アクションを使用するを参照してください。

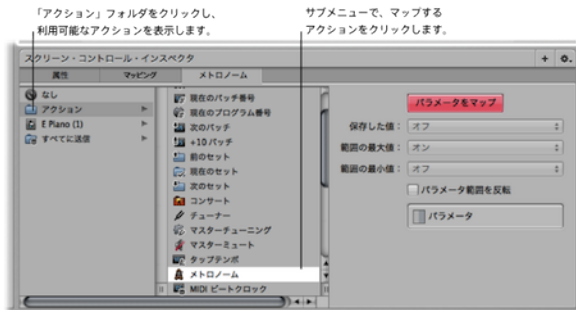
「アクション」フォルダは、「パラメータマッピング」ブラウザに使用可能なパラメータと共に表示され、パッチやセットの選択、チューナーの表示、タップテンポの有効化、マスターミュート、パニックなどのアクションが格納されています。「アクション」フォルダには、便利なスクリプトを格納する AppleScript サブフォルダもあります。

別のパッチを選択するアクションをボタンのスクリーンコントロールにマップすると、MIDI デバイス上の実際のボタンを使って、演奏時にパッチを選択できます。別のセットを選択するアクションやコンサートを選択するアクションをボタンにマップすることもできます。ボタンの割り当てについては、ボタンをアサインするを参照してください。

スクリーンコントロールをアクションにマップするには

- 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。
選択したスクリーンコントロールの設定を示す「スクリーン・コントロール・インスペクタ」がワークスペースの下に表示されます。スクリーンコントロールが現在マップされている場合は、「一般」および「マッピング」タブのほかに、マッピングの名前が付いたタブが表示されます。コントロールがマッピングされていない場合は、タブには「マッピングなし」と表示されます。
- 2 「マッピングなし」（またはマッピングの名前）タブをクリックします。
ワークスペースの下に「パラメータマッピング」ブラウザが表示されます。「パラメータマッピング」ブラウザに「アクション」フォルダが表示されます。
- 3 「パラメータマッピング」ブラウザの左のカラムで、「アクション」フォルダをクリックします。

利用可能なアクションが、ブラウザの2番目のカラムに表示されます。



4 マップするアクションを選択します。

メモ: ノブ・スクリーン・コントロールをアクションにマップしてパッチ（「+10パッチ」、「前のパッチ」、「次のパッチ」、「+10パッチ」など）を選択した場合は、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「ハードウェア動作時の反応」パラメータの設定には関係なく、スクリーンコントロールはハードウェアコントロールの値にジャンプします。

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複数のパラメータに割り当てて、そのスクリーンコントロールが各マップ先パラメータをどのように変更するのかを制御することができます。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ことは、マルチマッピングとも呼ばれます。「スクリーン・コントロール・インスペクタ」でマッピングを追加することでマップできるパラメータ数は、8個までです。

マッピングを追加するには

- 1 スクリーンコントロールをパラメータまたはアクションにマップします（スクリーンコントロールをチャンネルストリップおよびプラグインのパラメータにマップするとスクリーンコントロールをアクションにマップするを参照してください）。
- 2 スクリーンコントロールが選択された状態で、「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ます。
インスペクタに新しい「マッピングなし」タブが開き、「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」ブラウザで、スクリーンコントロールをマップしたいパラメータを選択します。

登録処理がアクティブのとき（「パラメータをマップ」ボタンが赤色のとき）にマッピングを追加する場合は、その新規マッピングをただちに登録できます。コマンドエディタには、複数のパラメータをマップしやすいように、前または次のタブを選択するキーコマンドも用意されています。キーコマンドの使用については、コマンドエディタを使用するを参照してください。

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が多い場合は、前または次のタブを選択するキーコマンドや「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の特定のタブを選択するキーコマンドを割り当てることで、ワークフローを簡素化することができます。キーコマンドの割り当てについては、コマンドエディタを使用するを参照してください。

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には

- 「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。

マッピングの一覧が表示されます。各マッピングの範囲の最小値／最大値、パッチ変更時の動作、パラメータグラフを開くボタン、グラフ値を反転するボタンが表示されます。

スクリーンコントロールに複数のマッピングを作成する場合は、最初のマッピングとそれ以降のマッピングとの間に関連付けを定義することもできます。この機能は、同じコントロールをフィルタカットオフとフィルタレゾナンスにマップし、カットオフ値を増やしていくときにレゾナンスが一定の最大値を超えないようにしたいときなどに役立ちます。デフォルトでは、関連付けはそれ以降のすべてのマッピング（その他のスクリーンコントロールのものを含みます）に適用されますが、既存のマッピングには適用されません。「MainStage」をはじめて開くときに、デフォルトで「サイズを調整」に設定されます。

最初のマッピングとそれ以降のマッピングとの間のデフォルトの関連付けを定義するには

- 1 複数のパラメータをマップしたい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」の右上隅のアクションメニューから「最初のマッピングにデフォルトで関連付ける」を選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います：
 - 最初のマッピングから固定値でオフセットするようにそれ以降のマッピングを設定するときは、「オフセット」を選択します。
 - 同じ最小値から始めて、一定の比率で調整するようにそれ以降のマッピングを設定するときは、「サイズを調整」を選択します。
 - 同じ最小値と最大値から始めて、マッピングに定義されたポイントまで一定の比率で調整するようにそれ以降のマッピングを設定するときは、「ピボット」を選択します。

保存したパラメータ値を編集する

「MainStage」の環境設定にある「一般」パネルで、または「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「属性」タブでパラメータ値の保持に関するデフォルトの動作を「保存した値にリセット」に設定すると、パッチを変更したときにパッチのパラメータ値が最後に保存した値に戻ります。保存した値は「スクリーン・コントロール・インスペクタ」にあるパラメータマッピング用のタブに表示して編集できます。

保存したパラメータ値を表示する／編集する

- 1 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」でマッピング用のタブをクリックします。

現在保存されているパラメータ値が「保存した値」値スライダに表示されます。

- 2 値を編集するには、以下のいずれかの操作を行います：

- ・ 「保存した値」値スライダで値を変更します。
- ・ 値スライダの右にあるスライダを左または右にドラッグします。

メモ: 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の値が自動的にスクリーンコントロールにマップされます。ただし、スクリーンコントロールに対する変更内容は、パッチリストで選択したパッチと共にコンサートを保存した後にのみ「スクリーン・コントロール・インスペクタ」に反映されます。

パラメータ・マッピング・グラフを使用する

パラメータマッピングごとにパラメータグラフがあります。パラメータの入力値を別の出力値に再マップするために、グラフを編集することができます。

マッピングのパラメータグラフを開くには

- そのマッピングのタブまたは「マッピング」タブで、編集したいマッピングの「グラフ」ボタンをダブルクリックします。

パラメータ・グラフ・ウインドウが開きます。グラフウインドウのタイトルにパラメータ名が表示されます。

グラフの編集については、[グラフを操作する](#)を参照してください。

パッチ内のすべてのチャンネルストリップにスクリーンコントロールをマップする

チャンネルストリップの音量やパンなどのパラメータにスクリーンコントロールをマップすると、パッチ内のすべてのチャンネルストリップに同じパラメータを割り当てて制御できます。異なるレイヤーが複数のキーボードで演奏されるケースも含め、レイヤー設定したサウンド全体の音量を制御する場合、この操作は特に便利です。

パッチ内のすべてのチャンネルストリップにスクリーンコントロールをマップするには

- 1 前のセクションの指示に従ってスクリーンコントロールをマップします。
- 2 「パラメータマッピング」ブラウザの左のカラムで、「すべてに送信」フォルダを選択します。
- 3 2番目のカラムからマップ先を選択します。
- 4 3番目のカラムからスクリーンコントロールのマップ先パラメータを選択します。

マップ先フォルダから、ソフトウェア音源チャンネルストリップをトランスポートするアクション、チャンネル・ストリップ・パラメータ、および MIDI コントロール・メッセージ・タイプにマップできます。パッチ内のすべてのチャンネルストリップにマップした場合は、そのスクリーンコントロールを動かすと、パッチ内のすべてのチャンネルストリップのマップ先パラメータが同じ値に変化します。

メモ: 「すべてに送信」を使ってドラムマップをマップすると、「すべてに送信」フォルダにコントローラではなく MIDI ノートが表示されます。

パラメータマッピングを取り消す

パラメータマッピングが不要になった場合は、そのマッピングを取り消すことができます。マッピングを取り消すと、現在の登録モードセッションで（コマンド + L キーを押すか「パラメータをマップ」ボタンをクリックすることで）作成したすべてのマッピングが取り消されます。

パラメータマッピングを取り消すには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「編集」 > 「取り消す」と選択します（またはコマンド + Z キーを押します）。
- Esc キーを押します。

スクリーンコントロールのマッピングを削除する

スクリーンコントロールに何もマッピングしたくない場合、既存のマッピングを削除できます。MIDI メッセージを通過するタイプのコントロール（ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、エクスプレッションペダルなど）に対して、MIDI メッセージを送信させたくない場合、マッピングを削除しておくの良い場合があります。スクリーンコントロールを再マップする場合、既存のマッピングを削除する必要はありません。

スクリーンコントロールのマッピングをリセットするには

- 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 「パラメータマッピング」ブラウザの左のカラムで、「なし」をクリックします。

「編集」モードでスクリーン・コントロール・パラメータを編集する

「レイアウト」モードでは、コンサート全体で変化しない基本的なスクリーン・コントロール・パラメータを編集します。「編集」モードでは、特定のパッチやセットのスクリーン・コントロール・パラメータを編集できます。特定のパッチまたはセットについて、コンサートレベルやセットレベルのマッピングを上書きすることもできます。

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。

コンサートレベルまたはセットレベルでマップされているスクリーンコントロールをマップしようとする、スクリーンコントロールを別のレベルでマップしていることを通知するテキストが「スクリーン・コントロール・インスペクタ」に表示され、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」のパラメータが淡色表示されます。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。

コンサートレベルのマッピングを上書きするには

- 「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。



「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。

セットレベルのマッピングおよびその他のパラメータをパッチ用に上書きするには

- 「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。

コンサートレベルのマッピング用のマッピングタブはコンサートレベルでのみ使用でき、セットレベルのマッピング用のマッピングタブはセットレベルでのみ使用できます。コンサートレベルまたはセットレベルのマッピングを上書きすると、そのマッピングタブはその上書きレベルとして利用されます。

パラメータラベルを置き換える

パラメータラベルを簡単に見分けることができるように、スクリーンコントロールのパラメータラベルをパッチやセットごとに置き換えることができます。

スクリーンコントロールのパラメータラベルを置き換えるには

- 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、「属性」タブを選択します。
- 3 「パラメータのラベルを置き換える」チェックボックスを選択します。
- 4 フィールドに新しいラベルテキストを入力します。

スクリーンコントロールのカスタムカラーを選択する

スクリーンコントロールのアクティブ領域のカラーをパッチやセットごとに変更できます。

スクリーンコントロールのカスタムカラーを選択するには

- 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、「属性」タブを選択します。
- 3 「カスタムカラー」チェックボックスを選択します。
- 4 「カスタムカラー」ポップアップメニューから新しいカラーを選択します。

背景またはグループ化されたスクリーンコントロールの外観を変更する

別のパネルを選択したり、独自のイメージを追加したりすることによって、「背景」スクリーンコントロールまたはグループ化された一連のスクリーンコントロールの外観を変更することができます。

背景またはグループ化スクリーンコントロールのパネルを変更するには

- 1 「編集」モードで、Optionキーを押したままワークスペースの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・インスペクタ」にパネルおよびイメージコントロールが表示されます。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で「カスタム背景」チェックボックスが選択されていることを確認します。
- 3 「パネル」ボタンを選択します。
- 4 「パネル」ウェルをクリックし、ポップアップメニューから新しいパネルを選択します。

背景またはグループ化スクリーンコントロールに独自のイメージを追加するには

- 1 「編集」モードで、Optionキーを押したままワークスペースの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・インスペクタ」にパネルおよびイメージコントロールが表示されます。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で「カスタム背景」チェックボックスが選択されていることを確認します。
- 3 「イメージ」ボタンを選択してから、「選択」をクリックします。
「開く」ダイアログが表示されます。
- 4 使用するイメージに移動してイメージを選択し、「イメージを選択」をクリックします。

スクリーンコントロールのカスタム・テキスト・カラーを選択する

スクリーンコントロールのテキストのカラーをバッチやセットごとに変更できます。

スクリーンコントロールのカスタム・テキスト・カラーを選択するには

- 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、「属性」タブを選択します。
- 3 「カスタム・ラベル・カラー」チェックボックスを選択します。
- 4 「カスタム・ラベル・カラー」メニューから新しいカラーを選択します。

ハードウェア値を表示するようにスクリーンコントロールを設定する

スクリーンコントロールには、コントロールのマップ先パラメータの値がデフォルトで表示されます。スクリーンコントロールがフットペダルにアサインされているときや、スクリーンコントロールが複数のパラメータにマップされているときなど、スクリーンコントロールにアサインされているハードウェアコントロールの値を表示したい場合があります。

ハードウェア値を表示するようにスクリーンコントロールを設定するには

- 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、「属性」タブを選択します。
- 3 「入力値を表示」チェックボックスを選択します。

スクリーンコントロールのパラメータ変更時動作を設定する

スクリーンコントロールのパラメータ値を保存した場合の動作をパッチごとに設定できます。この機能は、パラメータ値を保存した場合のデフォルト動作が「リセット」に設定されているけれども、パッチを切り替えるときに特定のスクリーンコントロール（たとえば、コンサートレベルやセットレベルのスクリーンコントロール）では現在の値を変えたくないときに役に立ちます。

パッチ内のパラメータ値を保存した場合の動作を設定するには

- 1 パッチを選択します。
- 2 パラメータ変更時動作を設定したいスクリーンコントロールを選択します。
- 3 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「属性」タブで、「パッチ変更時」ポップアップメニューからスクリーンコントロールのパラメータ変更時動作を選択します：
 - ・ 「MainStage」環境設定に設定されているデフォルト動作を使用するときは、「環境設定」を選択します。
 - ・ パッチ変更時にパラメータ値が保持するときは、「保持」を選択します。
 - ・ 最後に保存された値に戻すときは、「リセット」を選択します。この値を選択したときは、残しておきたいパッチ変更を適用したコンサートを保存してから、別のパッチを選択することをお勧めします。
 - ・ スクリーンコントロールにアサインしたフィジカルコントロールから最後に受信した値を使用するときは、「合わせる」を選択します。

ポップアップメニューから項目を選択すると、その機能の簡単な説明がメニューの下に表示されます。

重要：パッチのパラメータ値を保存した場合の動作を「リセット」に設定した場合は、「レイアウト」モードに切り替えるときにパラメータ値もリセットされます。

ハードウェアの動作をスクリーンコントロールにどのように合わせるかを設定する

ハードウェアシンセサイザーやミュージックワークステーションによっては、フィジカルコントロールを動かしたときにその設定値がアサイン先パラメータの値と異なる場合、どのようにするかを制御することができます。パラメータ値をフィジカルコントロールの位置にすぐに変更したり（ジャンプ）、同じ量だけ変更したり（*相対*）、フィジカルコントロールがパラメータの現在値に一致するまで変更しないようにしたり（*スナップ*）できます。

「MainStage」のスクリーンコントロールにアサインされたフィジカルコントロールを動かしたときに、スクリーンコントロールがどのように動作するかをこれらのいずれかの動作に設定できます。

ハードウェアコントロールを動かしたときのスクリーンコントロールの動作を設定するには

- 1 パッチを選択します。
- 2 ハードウェアの動作を一致させたいスクリーンコントロールを選択します。
- 3 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「属性」タブで、「ハードウェア動作時の反応」ポップアップメニューからスクリーンコントロールのパラメータ変更動作を選択します：
 - 「MainStage」環境設定に設定されているデフォルト動作を使用するときは、「環境設定」を選択します。
 - ハードウェア値に一致するようにスクリーンコントロールをすぐに変更するには、「ジャンプ」を選択します。
 - ハードウェアコントロールがスクリーンコントロールの現在値に一致したときにスクリーンコントロールを変更するときは、「ピックアップ」を選択します。
 - ハードウェアコントロールに相対的にスクリーンコントロールを動かすには、「相対」を選択します。

メモ：メニューから項目を選択すると、その機能の簡単な説明がメニューの下に表示されます。

パッチへの変更をリセットする／比較する

パッチ内でスクリーンコントロールにマップされているすべてのパラメータへの変更を最後に保存された値にリセットできるので、最後に保存された（オリジナルの）状態のパッチを聞いたり、パッチのオリジナルの状態と変更後の状態を切り替えたりできます。パッチへの変更をリセット／比較するときは、ツールバーの「パッチをリセット／比較」ボタンを使用する方法と、コンサートレベルでスクリーンコントロールにマップされた「パッチをリセット／比較」アクションを使用する方法の2つがあります。

「パッチをリセット／比較」ボタンを使用してマップ先パッチパラメータへの変更をリセットするには

- 1 パッチが選択された状態で、「パッチをリセット／比較」ボタンをクリックします。
パッチが以前に保存された状態にリセットされます。
- 2 変更後の状態でパッチを聞くとときは、「パッチをリセット／比較」ボタンをクリックします。

「パッチをリセット／比較」アクションを使用して変更をリセット／比較するには

- 1 「レイアウト」モードで、ボタン・スクリーン・コントロールをレイアウトに追加します。
- 2 ハードウェアコントローラのボタンを新しいボタン・スクリーン・コントロールにアサインします。
- 3 「編集」モードで、「パッチリスト」からコンサートアイコンをクリックします。
- 4 ワークスペースで新しいボタン・スクリーン・コントロールを選択します。
- 5 「パラメータマッピング」ブラウザで、「アクション」フォルダを選択してから、2番目のカラムで「パッチをリセット／比較」アクションを選択します。

コンサートレベルでスクリーンコントロールをマッピングする方法については、コンサート全体の音量を制御するを参照してください。

「アサインメントとマッピング」タブで作業する

「アサインメントとマッピング」テーブルでは、選択したパッチ、セット、またはコンサートのアサインとマッピングを表示して編集することができます。「アサインメントとマッピング」テーブルの左側のカラムには、デバイスとMIDIチャンネルごとにパッチ内のアサインが一覧表示されます。中央のカラムには、ハードウェアコントロールがアサインされているスクリーンコントロールが表示されます（ハードウェアコントロールが使用されている場合）。右側のカラムには、各コントロールのマッピングが「スクリーン・コントロール・インスペクタ」での順番通りに表示されます。「アサインメントとマッピング」テーブルでは、「編集」モードのままアサインとマッピングの作成や編集ができます。



ハードウェアコントロールがアサインされているかどうかをすばやく確認したり、アサインされているハードウェアコントロールのマッピング先パラメータやアクションを表示したりすることができます。ハードウェアコントロールを操作すると、アサインとマッピングを表す列が強調表示されます。アサインが解除されると、新しい列が作成されます。

「アサインメントとマッピング」タブには「アクション」メニューもあり、MIDI入力を受け取ったときにアサインを作成したりマッピング列を選択したりするための項目が用意されています。

「アサインメントとマッピング」テーブルを表示するには

- ワークスペース上部の「アサインメントとマッピング」タブをクリックします（またはコマンド + Shift + M キーを押します）。

ワークスペースに戻るには

- ウィンドウ上部の「ワークスペース」タブをクリックします（またはコマンド + Shift + W キーを押します）。

アサインメントとマッピングを作成する／削除する

「アサインメントとマッピング」タブの「アサインとマップ」ボタンを使うと、新しいアサインとマッピングをすばやく作成できます。また、スクリーンコントロールとは無関係にアサインとマッピングを作成することもできます。これにより、ワークスペースにスクリーンコントロールがない場合でも、ハードウェアコントロールを使ってパラメータ値またはアクションを調整することができます。

新しいアサインとマッピングを作成するには

- 1 「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。
テーブルに新しい空の列が表示されます。
- 2 「アサインとマップ」ボタンをクリックします。
- 3 アサインするハードウェアコントロールを操作します。
列がアップデートされて新しいアサインが表示されます。
- 4 マッピングを作成するには、以下のいずれかの操作を行います：
 - ・ 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」でマッピングパラメータまたはアクションを選択します。
 - ・ チャンネルストリップまたはプラグインウィンドウのパラメータをクリックします。

テーブルがアップデートされて新しいマッピングが表示されます。

「アサインメントとマッピング」テーブルのアサインとマッピングは削除できます。アサインとマッピングの両方が含まれているテーブル列を選択すると、マッピングのみが削除されます。アサインのみが含まれている列を選択すると、警告が表示されます。アサインにスクリーンコントロールが含まれている場合、アサインは削除されますがスクリーンコントロールはテーブルに残ります。アサインにスクリーンコントロールが含まれていない場合は、列全体が削除されます。

アサインを削除するには

- 1 テーブルで、アサインの含まれている列を選択してから Delete キーを押します。
- 2 警告が表示されたら、「削除」をクリックします。

マッピングを削除するには

- テーブルで、マッピングの含まれている列を選択してから Delete キーを押します。

アサインとマッピングを編集する

「アサインとマップ」ボタンを使って、「アサインメントとマッピング」テーブルの既存のアサインとマッピングを編集することもできます。

既存のアサインまたはマッピングを編集するには

- 1 「アサインメントとマッピング」テーブルで、編集するアサインを選択します。

- 2 「アサインとマップ」ボタンをクリックします。
- 3 アサインを変更するには、アサインするハードウェアコントロールを操作します。
テーブルがアップデートされて新しいアサインが表示されます。
- 4 マッピングを変更するには、以下のいずれかの操作を行います：
 - ・ 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で新しいマッピングパラメータまたはアクションを選択します。
 - ・ チャンネルストリップまたはプラグインウィンドウのパラメータをクリックします。テーブルがアップデートされて新しいマッピングが表示されます。

「ハードウェア入力」パラメータを編集する

「アサインメントとマッピング」テーブルでは、アサインの「ハードウェア入力」パラメータを表示して編集することができます。これにより、「編集」モードのまますばやくアサインを変更することができます。特定の「ハードウェア入力」パラメータの詳細については、スクリーンコントロールを操作するを参照してください。

アサインの「ハードウェア入力」パラメータを編集するには

- 1 編集するアサインをクリックします。
現在のアサインのハードウェア入力設定が表示されたダイアログが表示されます。
- 2 ダイアログのポップアップメニューを使い、アサインの新しい「ハードウェア入力」パラメータを選択します。
- 3 完了したら、「完了」をクリックするか、ダイアログの外側をクリックします。

「編集」モードでセットを操作する

セットは、まとめておきたいパッチを整理するフォルダのようなものです。セットを使うと、どのような方法でもパッチを整理できます。たとえば、ライブの最初に使うパッチをまとめることも、リードインのすべてのパッチをまとめることもできます。セットは柔軟なので、作業のやりかたに合わせてどのようにも利用できます。

セットには、次のような使いかたがあります：

- ・ 類似のサウンドまたは関連するサウンドを「バンク」にグループ化する
- ・ 1つの曲で使う複数のパッチをまとめる
- ・ セットレベルの音源やチャンネルストリップを何曲かで共有する

セットを作成する

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。

新しい空のセットを作成するには

- 「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には

- 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。
- 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。新しいパッチをセットに追加することも、既存のパッチをセットにドラッグすることもできます。

セットの名前を変更する

セットを作成すると、セットにデフォルトの名前が割り当てられます。パッチ名と同じように「パッチリスト」でセットの名前を変更できます。

セットの名前を変更するには

- 1 「パッチリスト」でセットをダブルクリックします。
選択したセット名の近くにテキストフィールドが表示されます。
- 2 セット名フィールドに名前を入力します。

セットの拍子記号を設定する

セットの拍子記号を設定できます。拍子記号を Playback プラグインで使用したり、拍子記号でメトロノームの拍を制御することもできます。セットに設定した拍子記号は、コンサートレベルの拍子記号より優先されます（設定されている場合）。

セットの拍子記号を設定するには

- 1 「セットインスペクタ」で「拍子記号を使用」チェックボックスを選択します。
- 2 右側のフィールドで数字をダブルクリックして、拍子記号の1小節あたりの拍数を入力します。
- 3 その右のポップアップメニューから音価を選択します。

セットを選択するときにテンポを変更する

セットに独自のテンポ設定を割り当てると、セットを選択したときに、テンポがセットのテンポ設定に変わります。独自のテンポ設定を持つ別のパッチまたはセットを選択するまで、または新しいテンポをタップするまで、あるいは「MainStage」がMIDIメッセージからテンポ情報を受信するまで、「MainStage」は新しいテンポを使用します。「MainStage」でテンポを使用および変更する方法については、MainStage コンサートでテンポを使用するを参照してください。

セットを使ってテンポを変更するには

- 1 「パッチリスト」でセットを選択します。
- 2 「パッチインスペクタ」で、「テンポを変更」値スライダを使ってセットのテンポを設定します。
- 3 「テンポを変更」チェックボックスを選択し、セット選択時のセットテンポを有効にします。

セットのチューニングを変更する

デフォルトでは、新しいセット（およびほとんどの既存のセット）にはコンサートと同じチューニングメソッドが使用されます。異なるチューニングを使用するように、セットのチューニングを変更することができます。セットのチューニングメソッドを変更すると、パッチレベルでチューニングを変更するまで、セット内のパッチにはセットレベルのチューニングが使用されます。

セットのチューニングを変更するには

- 1 「セットインスペクタ」で「チューニング」タブを選択します。
- 2 「メソッド」ポップアップメニューから、セットで使用したいチューニングを選択します。

コンサートレベルのキー範囲をセット用に上書きする

ソフトウェア音源のチャンネルストリップがコンサートレベルで存在している場合、コンサートレベルのチャンネルストリップのキー範囲内のノートは、セットレベルのソフトウェア音源のチャンネルストリップよりも優先されます。つまり、コンサートレベルのチャンネルストリップのキー範囲内のノートをキーボードコントローラで鳴らすと、セットレベルのチャンネルストリップを持つセット内のパッチを選択している場合でも、コンサートレベルのチャンネルストリップのみが聞こえます。

セットレベルのチャンネルストリップがコンサートレベルのチャンネルストリップよりも優先されるようにコンサートレベルのチャンネルストリップを上書きできます。

コンサートレベルまたはセットレベルのキー範囲を上書きするには

- 1 「パッチリスト」で、コンサートレベルのチャンネルストリップを上書きしたいチャンネルストリップを持つセットを選択します。
- 2 「チャンネルストリップ」領域で、コンサートレベルのキー範囲を上書きしたいキー範囲を持つチャンネルストリップを選択します。
- 3 「上位範囲を上書き」チェックボックスを選択します。

セットを削除する

コンサート内の不要なセットを削除できます。

セットを削除するには

- 1 「パッチリスト」でセットを選択します。
- 2 「編集」>「削除」と選択します（または Delete キーを押します）。

セットを削除すると、セット内のパッチも削除されます。パッチを削除せずにセットを削除する場合は、パッチをセットの外に出してからセットを削除します。

セットレベルで作業する

セットレベルでチャンネルストリップを追加し、セット内のすべてのパッチと一緒にセットレベルのチャンネルストリップを演奏できます。たとえば、1曲または複数の曲で同じベースを使いたいときに役立つ可能性があります。セット内にすべての曲のパッチを置き、セットレベルでチャンネルストリップを追加し、ベースをセットレベルのチャンネルストリップに追加することができます。何オクターブか低いノートのみが鳴るようにベースのキー範囲を設定し、パッチと一緒に演奏できるようにします。

重要： セットレベルで追加したチャンネルストリップは、セット内のすべてのパッチのチャンネルストリップよりも優先されます。たとえば、セットレベルでソフトウェア音源のチャンネルストリップを追加した場合、セットのソフトウェア音源は、セット全体のソフトウェア音源と同じキー範囲に収まる、セット内のすべてのパッチのソフトウェア音源よりも優先されます。

セットレベルのチャンネルストリップを追加するには

- 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、「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かを選択し、「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。

複数のコンサートでパッチやセットを共有する

コンサートのパッチやセットを書き出し、別のコンサートに読み込むことができます。セットを読み込むと、セット内のすべてのパッチも読み込まれます。

パッチを書き出すには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「パッチリスト」から Finder にパッチをドラッグします。
パッチが Finder にパッチファイルとして表示されます。
- パッチを選択し、「パッチリスト」のアクションメニューから「パッチとして保存」を選択してから、「保存」をクリックします。
パッチの書き出し先は「~/ライブラリ/Application Support/Logic/MainStage Patches」フォルダです。

セットを書き出すには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「パッチリスト」から Finder にセットをドラッグします。
セットが Finder にパッチファイルとして表示されます。
- セットを選択し、「パッチリスト」のアクションメニューから「セットとして保存」を選択してから、「保存」をクリックします。
セットの書き出し先は「MainStage Patches」フォルダです。

メモ: コンサートを選択し、アクションメニューから「セットを書き出す」を選択して、コンサート全体を書き出すこともできます。

複数のパッチまたはセットを書き出すこともできます。Finder に複数のパッチをドラッグして書き出すと、各パッチがパッチファイルとして書き出されます。複数のパッチを選択し、「パッチを書き出す」コマンドで書き出すと、パッチはグループ化されて、1つのセットとして書き出されます。Finder から、パッチまたはセットを開いている別のコンサートに読み込むことができます。

パッチまたはセットを読み込むには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「編集」モードで、パッチまたはセットを Finder から「パッチリスト」にドラッグします。

- 「パッチリスト」のアクションメニューから「パッチ/セットを読み込む」を選択し、読み込むパッチまたはセットを選択してから、「読み込む」をクリックします。

コンサートのオーディオ出力を録音する

MainStage コンサートのオーディオ出力を録音できます。オーディオ出力を録音するときは、選択した出力上のすべてのオーディオが録音されます（メトロノームなども含まれます）。

オーディオ出力を録音する前に、「MainStage」環境設定の「オーディオ」タブで、出力、録音場所、ファイルフォーマットが正しく設定されていることを確認してください。録音環境設定の設定については、MainStage の環境設定を設定するを参照してください。

「編集」モードでオーディオを録音するには

- ツールバーで、「録音」ボタンをクリックします。

録音をオフにするには

- もう一度「録音」ボタンをクリックします。

スクリーンコントロールを「録音」アクションにマップして「演奏」モードでオーディオを録音したり、ハードウェアコントロールを使用して録音のオン/オフを切り替えるアクションにキーコマンドを割り当てたりすることもできます。

コンサートは、演奏で使うサウンドを作成および整理したり、画面のレイアウトをカスタマイズしたり、MIDI ハードウェアと「MainStage」を接続したりするための書類です。

コンサートには、1つまたは複数の演奏で使うサウンドを格納できます。コンサートでは、演奏中にパッチを追加、編集、整理、および選択することができます。「パッチリスト」でパッチを並べ替え、セットとしてまとめることもできます。

コンサートには、レイアウトも含まれます。レイアウトでは、ワークスペース内のスクリーンコントロールを視覚的に配置し、ハードウェアデバイスと「MainStage」とを接続します。「レイアウト」モードで、スクリーンコントロールを追加、配置し、ハードウェア MIDI デバイス上のフィジカルコントロールをスクリーンコントロールにアサインすることができます。レイアウトのカスタマイズについては、レイアウトモードで操作するを参照してください。

コンサート全体の音量の制御やエフェクトの追加など、コンサートレベルでの変更も可能です。

この章では以下の内容について説明します：

- コンサートを開く／閉じる (ページ 106)
- コンサートを保存する (ページ 107)
- 保存によるパラメータ値への影響 (ページ 108)
- コンサートの拍子記号を設定する (ページ 108)
- MainStage コンサートでテンポを使用する (ページ 109)
- コンサートがプログラム・チェンジ・メッセージをどこから受信するかを定義する (ページ 111)
- コンサートの Pan Law を設定する (ページ 111)
- コンサートのチューニングを変更する (ページ 112)
- MIDI ノートを無音にする (ページ 112)
- オーディオ出力をミュートする (ページ 113)

- ・ コンサートレベルで作業する (ページ 114)
- ・ メトロノームを制御する (ページ 121)

コンサートを開く／閉じる

テンプレートから新しいコンサートを作成したり、既存のコンサートを開いて作業を続けたり、コンサートを閉じて保存したりできます。パッチをコンサートに追加し、「パッチリスト」で整理できます。パッチは、メモリが許す限りいくつでも追加できます。チャンネルストリップを既存のパッチまたは新規作成したパッチに追加し、パッチをセットとしてまとめることが可能です。パッチおよびセットについては、編集モードで作業するを参照してください。

コンサートテンプレートから新しいコンサートを作成する手順については、コンサートテンプレートを選択するを参照してください。既存のコンサートを開いて、コンサート内のパッチを演奏したり、編集を続けたりできます。

既存のコンサートを開くには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「ファイル」 > 「コンサートを開く」と選択し、目的のコンサートを選択して「開く」をクリックします。
- 「ファイル」 > 「新規」と選択して「テンプレートの選択」ダイアログを開き、「既存のコンサートを開く」をクリックしてから、「開く」ダイアログで目的のコンサートを選択します。
- Finder で、コンサートをダブルクリックします。
- Finder で、コンサートを Dock の MainStage アイコン上にドラッグします。

最近開いたコンサートを開く場合は、「ファイル」 > 「最近使った項目を開く」と選択してサブメニューからコンサートを選択するか、「テンプレートの選択」ダイアログを開いて「最近使ったコンサート」をクリックしてからコンサートを選択することもできます。

デフォルトでは、コンサートは「編集」モードで開かれます。「MainStage」の環境設定で、デフォルトの動作を変更できます。詳細については、MainStage の環境設定を設定するを参照してください。

コンサートをはじめて開いたときは、先頭のパッチが選択されています。また、「パッチライブラリ」が開くので、パッチの設定を簡単に選択できます。コンサートをもう一度開くと、コンサートを最後に保存したときに選択していたパッチが選択されています。

コンサートを開いたときに、見つからないオーディオファイルやその他の素材があった場合は、素材が見つからないことを示すダイアログが表示され、素材を検索するか、場所を手動で指定するか、またはスキップするかを確認されます。

メモ: 以前のバージョンの「MainStage」で作成したコンサートを開くと、名称未設定のコンサートとして開かれ、MainStage 2 のコンサートとして保存することを求められます。

コンサートを閉じるには

- 「ファイル」 > 「コンサートを閉じる」と選択します。

最後に保存した後にコンサートを編集した場合、変更を保存するように要求するメッセージが表示されます。

コンサートを保存する

コンサートを保存する際に、マップしたパラメータ値への変更は、選択したパッチまたはセットにのみ保存され、ほかのパッチやセットには保存されません。

コンサートを保存するには

- 1 「ファイル」 > 「保存」と選択します。
- 2 コンサートを始めて保存するときには、保存ダイアログが表示されます。コンサートの名前を入力し、保存する場所に移動して、「保存」をクリックします。
「ファイル」 > 「コンサートを別名で保存」と選択すると、コンサートのコピーを新しい名前でも保存できます。

コンサートと共に、コンサートで使用している素材（オーディオファイル、音源、Ultrabeat サンプル、Space Designer インパルス・レスポンス・ファイル）を保存することもできます。これは「Logic」でソングをプロジェクトとして保存するのに似ています。

素材を含めてコンサートを保存するには

- 1 「ファイル」 > 「別名で保存」と選択します。
- 2 表示されるダイアログで、「素材を含む」チェックボックスを選択します。
- 3 「素材を含む」チェックボックスを選択した場合は、「詳細オプション」の開閉用三角ボタンをクリックして、コンサートに取り込みたい素材のタイプを選択することもできます。
- 4 「保存」をクリックします。

スクリーンコントロールのパラメータ値保持に関する動作をパッチごとに設定する方法については、保存によるパラメータ値への影響および保存したパラメータ値を編集するを参照してください。

保存によるパラメータ値への影響

マップした（チャンネルストリップまたはプラグインの）パラメータに加えた変更は、コンサートを開いている間は保持されます。コンサートを保存しないで閉じた場合は、コンサートをもう一度開くと、マップしたパラメータ値は前回保存した状態に戻ります。コンサートを閉じる前に保存する場合は、マップしたパラメータ値への変更は、現在選択しているパッチにのみ保存されます。

最新の変更内容を保持しないと決めたら、コンサートをその前の状態に戻すことができます。

コンサートを最後に保存した状態に戻すには

- 「ファイル」 > 「最後に保存した状態に戻す」と選択します。

コンサートを最後に保存した状態に戻すと、最後にコンサートを保存してから加えた変更内容は失われます。

パッチ内の値を変更し、別のパッチを選択して、後で最初のパッチをもう一度選択した場合、パラメータ値は、別のパッチを選択したときに残しておいた状態のままです。スクリーンコントロールがマップされたパラメータの値を変更したときにその内容を保持するかどうかについて、デフォルトの動作を選択することもできます。パッチの変更時に現在のパラメータ値を保持するか（「MainStage」バージョン 1.0 のデフォルトの動作）、または最後に保存した値にリセットするか（多くのハードウェアシンセサイザーと同様の動作）を選択できます。

パラメータ値の保持に関するデフォルトの動作を設定するには

- 1 「MainStage」 > 「環境設定」と選択します。
- 2 「一般」環境設定パネルの「パラメータ値」セクションで、「パッチ変更時」ポップアップメニューからデフォルトの動作を選択します。
 - a パッチ変更時にパラメータ値の変更内容を保持する場合は、「現在の値をそのまま使用」を選択します。
 - b パッチ変更時に最後に保存したパラメータ値に戻す場合は、「保存した値にリセット」を選択します。

スクリーンコントロールのパラメータ値保持に関する動作をパッチごとに設定することもできます。詳細については、スクリーンコントロールのパラメータ変更時動作を設定するを参照してください。

コンサートの拍子記号を設定する

コンサートの拍子記号を設定できます。拍子記号は Playback プラグインで使用できるほか、メトロノームの動作に影響します。パッチまたはセットに拍子記号を設定した場合、そのパッチまたはセットを選択したときは、コンサートレベルの拍子記号よりもそれらの拍子記号が優先されます。拍子記号を設定していないパッチまたはセットを選択したときは、コンサートの拍子記号が使用されます。

コンサートの拍子記号を設定するには

- 1 「コンサートインスペクタ」で、「拍子記号を使用」チェックボックスを選択します。
- 2 右側のフィールドで数字をダブルクリックして、拍子記号の1小節あたりの拍数を入力します。
- 3 その右のポップアップメニューから音価を選択します。

MainStage コンサートでテンポを使用する

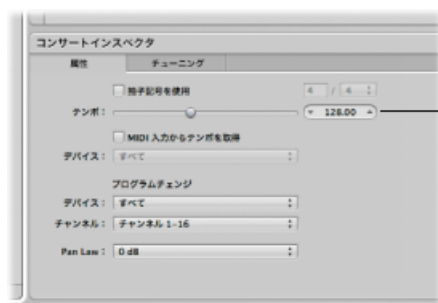
コンサートごとにテンポを設定できます。また、演奏中にさまざまな方法でテンポを変更できます。ディレイエフェクトやトレモロエフェクト、シンセサイザーLFO、メトロノームなど、「MainStage」のプラグインの中には、特定のテンポを必要とするものがあります。コンサートに対して初期テンポを設定し、独自のテンポ設定を持つパッチまたはセットを選択してそのテンポを変更することができます。また、新しいテンポをタップしたり、「MainStage」でテンポチェンジのMIDI メッセージを受信したりして、リアルタイムでテンポを変更することもできます。

MainStage コンサートを開いたときには、独自のテンポ設定を持つパッチまたはセットを選択するか、テンポをタップしてテンポを変更するまで、「コンサートインスペクタ」のテンポ設定が使用されます。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、そのテンポが使用されます。

コンサートのテンポは「コンサートインスペクタ」で設定できます。「コンサートインスペクタ」は、「パッチリスト」でコンサートアイコンを選択したときに、MainStage ウィンドウの左下隅に表示されます。デフォルトでは、新しいコンサートのテンポは 120 bpm に設定されています。

コンサートのテンポを設定するには

- 1 「パッチリスト」でコンサートアイコンを選択します。
- 2 「コンサートインスペクタ」で、「テンポ」スライダまたは値スライダを使ってテンポを設定します。



「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テンポを設定します。

演奏中にパッチまたはセットを選択すると、パッチとセットを使ってテンポを変更できます。パッチのテンポ設定については、パッチを選択するときにテンポを変更するを参照してください。セットレベルのテンポ設定については、セットを選択するときにテンポを変更するを参照してください。

テンポをタップする

「MainStage」には「タップテンポ」機能があり、演奏時にリアルタイムでテンポを設定できます。テンポをタップするには、ツールバーの「タップテンポ」ボタン（表示されている場合）またはキーコマンドを使います。

「タップテンポ」ボタンでテンポをタップするには

- 目的のテンポになるまで、ツールバーの「タップテンポ」ボタンを複数回クリックします。

ツールバーにボタンを追加する方法については、ツールバーをカスタマイズするを参照してください。

コンピュータのキーボードからテンポをタップすることもできます。

コンピュータのキーボードでテンポをタップするには

- 目的のテンポになるまで Control + T キーを何回か押します。

「タップテンポ」アクションにマップしたスクリーンコントロールを使ってテンポをタップすることもできます。スクリーンコントロールをアクションにマップする方法については、スクリーンコントロールをアクションにマップするを参照してください。

MIDI 入力からテンポを取得する

「MainStage」で、MIDI メッセージからテンポチェンジを受信することもできます。「MIDI 入力からテンポを取得」チェックボックスを選択すると、

「MainStage」は、テンポ情報に関する MIDI クロックメッセージをリスニングします。テンポ情報を受信すると、コンサートのテンポは新しいテンポ値に変わります。

MIDI クロックメッセージからテンポを取得するには

- 1 「コンサートインスペクタ」で、「MIDI 入力からテンポを取得」チェックボックスを選択します。
- 2 「デバイス」ポップアップメニューから MIDI クロックの取得元を選択します。

「MIDI 入力からテンポを取得」チェックボックスを選択すると、「テンポ」スライダが淡色表示になり、編集できなくなります。「MainStage」が受信した MIDI メッセージに MIDI クロック情報が含まれていない場合は、コンサートのテンポ設定が使用されます。独自のテンポ設定を持つ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と、テンポは変更されます。「MainStage」が MIDI クロックメッセージの受信を止めた場合、独自のテンポ設定を持つ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まで、最後に受信したテンポ値が使用されます。

コンサートがプログラム・チェンジ・メッセージをどこから受信するかを定義する

デフォルトでは、「MainStage」に接続されているすべての MIDI コントローラとの間でプログラム・チェンジ・メッセージが送受信されます。ただし、MIDI コントローラの中には、ほかの操作の実行中にプログラム・チェンジ・メッセージを送信するものもあります。コンサートがプログラム・チェンジ・メッセージをどこから受信するかを定義して、1 つの MIDI デバイス、ポート、またはチャンネルだけにメッセージを送信するように設定できます。

プログラム・チェンジ・メッセージをどこから受信するかを定義するには

- 1 「コンサートインスペクタ」の「属性」タブで、コンサートがプログラム・チェンジ・メッセージを受信するデバイスまたはポートを「デバイス」ポップアップメニューから選択します。
- 2 メッセージをデバイス上の特定の MIDI チャンネルに制限したい場合は、「チャンネル」ポップアップメニューから MIDI チャンネルを選択します。

コンサートの Pan Law を設定する

オーディオ信号のパンを中央に設定すると、左または右に振り切ったときよりも音が大きく聞こえることがあります。「Pan Law」では、オーディオのパンを中央に設定したときに音量をどのくらい下げるかを指定します。以下のいずれかの設定を選択できます：

- *0dB*：音量レベルは変更されません。信号のパンを中央に設定すると、左または右に振り切ったときと比べて音が大きく聞こえます。
- *-3dB*：パンを中央に設定すると、フルスケールの信号 (0 dBfs) のレベルが *-3dB* になります。
- *-3dB 補正*：パンを中央に設定すると、フルスケールの信号 (0 dBfs) のレベルが 0 dB になります (左または右に振り切ると *+3dB* になります)。

コンサートの Pan Law を設定するには

- 「コンサートインスペクタ」の「属性」パネルで、コンサートの Pan Law 値を選択します。

コンサートのチューニングを変更する

コンサートでは、平均律チューニングがデフォルトで使われます。コンサートのチューニングを変更して、別のチューニングを使うことができます。

コンサートのチューニングを変更するには

- 1 「コンサートインスペクタ」で「チューニング」タブを選択します。
- 2 「メソッド」ポップアップメニューから、コンサートで使用するチューニングを選択します。

コンサートのチューニングを変更した場合、コンサート内のパッチおよびセットでチューニングメソッドが「上位のチューニングを使用」に設定されているときは、それらのチューニングも変更されます。それ以外のチューニングメソッドが設定されているパッチおよびセットは影響を受けません。

MIDI ノートを無音にする

「MainStage」にも、「LogicPro」のパニック機能と同じように機能する「パニック」機能が用意されています。「パニック」は、鳴り続けている MIDI ノートを無音にする機能です。

すべての MIDI ノートを無音にするには

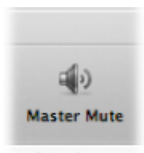
以下のいずれかの操作を行います:

- Control + P キーを押します。
- ツールバーの MIDI モニタをダブルクリックします。
- ツールバーに「パニック」ボタンが表示されている場合は、それをクリックします。
- 「パニック」機能をスクリーンコントロールにマップした場合は、対応するコントローラを押すか動かします。

ツールバーに「パニック」ボタンが表示されていない場合は、ツールバーをカスタマイズして「パニック」ボタンを追加できます。ツールバーのカスタマイズについては、ツールバーをカスタマイズするを参照してください。

オーディオ出力をミュートする

サウンドを演奏または編集する際、コンサートのオーディオ出力をすばやくミュート（無音に）できます。「MainStage」には、コンサートのすべてのパッチを無音にする「マスターミュート」ボタンが付いています。



すべてのサウンドをすばやくミュートするには

以下のいずれかの操作を行います:

- Control + M キーを押します。
- ツールバーの「マスターミュート」ボタンをクリックします。
- 「マスターミュート」機能をスクリーンコントロールにマップした場合は、対応するコントローラを押すか動かします。

「マスターミュート」ボタンは、出力がミュートされている形状（スピーカーアイコンに赤い斜線が引かれている形）に変わります。もう一度「マスターミュート」ボタンをクリックするまで、すべての出力はミュートされたままです。

すべてのサウンドのミュートを解除するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Control + M キーをもう一度押します。
- ツールバーの「マスターミュート」ボタンをもう一度クリックします。
- 「マスターミュート」機能をスクリーンコントロールにマップした場合は、対応するコントローラを押すか動かします。

また、「マスターミュート」は「パラメータマッピング」ブラウザでマップ可能なパラメータです。コンサートで「マスターミュート」をボタンなどのコントローラにマップすると、「演奏」モードでライブ演奏しているときにすべての出力をすばやくミュートできます。

また、ミュート (M) ボタンをクリックすると、単独のチャンネルストリップのオーディオ出力をミュートできます。

コンサートレベルで作業する

コンサートレベルで、コンサート全体の音量を制御するなどの変更を加えることができます。コンサートレベルでバスを使用すると、コンサート全体のエフェクトを制御したり、バスに割り当てられている複数のチャンネルストリップの出力を制御したりできます。コンサートレベルでチャンネルストリップを追加し、コンサート内のすべてのパッチでコンサートレベルのチャンネルストリップを使用することもできます。

スクリーンコントロールはバスまたはコンサートレベルのチャンネルストリップにマップできます。パッチレベルまたはセットレベルではマップできません。

コンサートレベルで変更を加えるには

- 「編集」モードで、「パッチリスト」からコンサートアイコンを選択します。



コンサート全体の音量を制御する

MainStageコンサートには、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）フィジカル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、LogicPro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。

すべてのチャンネルストリップを表示するために、場合によっては「チャンネルストリップ」領域のサイズを変更する必要があります。



コンサートレベルでは、「チャンネルストリップ」領域に、出力チャンネルストリップ、マスター・チャンネル・ストリップ、Aux、およびその他の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せん。

コンサート全体の音量を制御するには

- 「Output 1-2」の音量フェーダーまたはマスター音量フェーダーをドラッグします。

コンサートレベルのチャンネル・ストリップ・パラメータまたはアクションにスクリーンコントロールをマップできます。たとえば、「Output 1-2」の音量フェーダーをスクリーンコントロールのフェーダーにマップすると、そのコントロールにアサインされたハードウェアコントロールでコンサート全体の音量を調整できます。

コンサートレベルでスクリーンコントロールをマップするには

- 1 「パッチリスト」でコンサートアイコンが選択されていることを確認します。
- 2 マップするスクリーンコントロールをクリックします。
ワークスペースの下に「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」ブラウザで、スクリーンコントロールをマップするパラメータをクリックします。

上記の例では、フェーダーのスクリーンコントロールをクリックし、「パラメータマッピング」ブラウザの左カラムにある「Out 1-2」をクリックしてから、ブラウザの2番目のカラムにある「音量」をクリックします。

スクリーンコントロールでは、音量などのパラメータ値の変化を視覚的に表示することもできます。たとえば、「Output 1-2」の音量フェーダーをレベルメーターのスクリーンコントロールにマップし、レベルメーターで全体の音量をライブ演奏時に表示することができます。この場合、ブラウザの2番目のカラムで、「音量」ではなく「レベル」にレベルメーターをマップします。

コンサートレベルでスクリーンコントロールをマップする際、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、パッチレベルまたはセットレベルで同じスクリーンコントロールをマップすることはできません。コンサートレベルのマッピングの上書きについては、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を参照してください。

コンサート全体のエフェクトを追加する

オグジュアリー (Aux) チャンネルを使って、コンサート全体のエフェクト (リバーブやディレイなど) を追加できます。チャンネルストリップのセンドスロットでバスを選択すると、対応する Aux 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。

チャンネルストリップの信号を Aux に送るには

- 1 「パッチリスト」で、コンサート全体のエフェクトをかけるパッチを選択します。
「チャンネルストリップ」領域に、パッチ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で、いずれかのセンドスロットをクリックし、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、Aux に送る信号の量を設定します。

コンサート全体のエフェクトを Aux に追加するには

- 1 「パッチリスト」でコンサートアイコンを選択します。

コンサートの Aux が、コンサートレベルのチャンネルストリップと共に「チャンネルストリップ」領域に表示されます。

- 2 Aux で、いずれかのインサートスロットをクリックし、メニューからエフェクトを選択します。

エフェクトを Aux に追加した後は、チャンネルストリップのエフェクトと同じように編集できます。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、そこでパラメータを調整します。複数のエフェクトを Aux に追加し、Aux のチャンネル・ストリップ・コントロールを使用して Aux のレベルとパンを調整できます。

「シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示」がアクティブの場合、コンサート全体のエフェクトをパッチレベルで Aux に追加することもできます。「チャンネルストリップ」領域にシグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示する方法については、シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示するを参照してください。

Aux を使ってチャンネルストリップ出力を制御する

複数のチャンネルストリップの出力を Aux（オグジュアリー・チャンネル・ストリップ）に送り、Aux を使ってそれらのチャンネルストリップの音量とパン位置を制御することもできます。出力を Aux に送ると、パッチのグループに EQ またはコンプレッサーを追加する場合にも便利です。

チャンネルストリップの出力を Aux に送るには

- 1 「パッチリスト」で、Aux を使って制御するパッチを選択します。
- 2 チャンネルストリップで、出カスロットをクリックし、メニューからバスを選択します。

チャンネルストリップの出力を Aux に送る際、チャンネルストリップの音量フェーダーで、Aux に送る信号の量を制御します。

チャンネルストリップの出力を Aux で制御するには

- 1 「パッチリスト」でコンサートをクリックします。
コンサートが選択されます。コンサートに追加されたバスが、コンサートレベルのチャンネルストリップと共に「チャンネルストリップ」領域に表示されます。
- 2 Aux の音量フェーダーをドラッグして、Aux 出力全体の音量を調整します。
- 3 Aux のパンノブをドラッグして、Aux 出力全体のパン位置を調整します。

複数のチャンネルストリップの出力を Aux で制御する場合、チャンネルストリップ間の相対的な音量とパン位置は保持されますが、全体の音量とパン位置は、Aux の音量フェーダーとパンノブによって変更されます。

コンサートレベルでチャンネルストリップを追加する

コンサートレベルでチャンネルストリップを追加し、コンサート内の各パッチで使用するソフトウェア音源やオーディオ入力用にコンサートレベルのチャンネルストリップを使用できます。

重要： コンサートレベルで追加したチャンネルストリップは、コンサート内のパッチおよびセットのチャンネルストリップよりも優先されます。たとえば、ソフトウェア音源が割り当てられたコンサートレベルのチャンネルストリップを追加した場合、キー範囲内のノートは、コンサート内のパッチやセットのソフトウェア音源よりもそのソフトウェア音源が優先されます。つまり、コンサートレベルのソフトウェア音源のサウンドのみが聞こえ、同じキー範囲内にあるパッチまたはセットのソフトウェア音源は演奏できません。

コンサートレベルのチャンネルストリップを追加するには

- 1 「パッチリスト」でコンサートを選択します。
- 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、「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かを選択します。

重要：特にオーディオ出力にマイクを使っている場合、オーディオ・チャンネル・ストリップで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・ストリップを追加するときは、チャンネルストリップの音量が無音に設定されます。さらに「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ます。外部音源チャンネルストリップを追加するときは、チャンネルストリップの音量が無音に設定されますが、「フィードバック保護」はオフです。

- 6 「作成」をクリックします。
- 7 ソフトウェア音源のチャンネルストリップの場合、「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のキー範囲を定義して、コンサートレベルのチャンネルストリップが、パッチやセットで使用するソフトウェア音源と重ならないように設定できます。

チャンネルストリップのキー範囲を定義する方法については、キーボードのレイヤーとスプリットを作成するを参照してください。

コンサートレベルでチャンネルストリップを追加する際、スクリーンコントロールは、コンサートレベルでのみチャンネルストリップにマップできます。個々のパッチやセットのレベルではマップできません。

MainStage クロックを使用する

Playback プラグインやUltrabeat プラグインなど、いくつかのプラグインには、正しいタイミングで再生するためにタイムソース（拍とテンポの情報）が必要です。

さらに、独自のシーケンサーまたは再生エンジンを使用する他社製アプリケーションおよびプラグインは、付属のシーケンサーベースのプラグインとは動作が異なる場合があります。これらのプラグイン（Reason などの ReWire アプリケーションおよび Reaktor）には、再生を開始するときはホストアプリケーションからの再生メッセージ、そして再生を終了するときは停止メッセージが必要です。また、現在のタイムポジションから再生を続けるときに、続行（「再開」と呼ばれることもあります）メッセージが必要な場合もあります。

「MainStage」の内蔵ビートクロック（タイムベース）を使用して、これらのプラグインの再生を制御することができます。MainStage クロックからは、シーケンサーベースのプラグインが正しいタイミングで開始、停止、および再生できるように、拍、タイムポジション、およびテンポの情報が生成されます。MainStage クロックは、「Logic Pro」のソングポジションと機能が似ています。

以下の方法で再生および停止メッセージを送信できます：

- ツールバーの「再生／停止」ボタンを使用する（表示されている場合）
- ツールバーの「メトロノーム」ボタンを使用する（表示されている場合）
（MainStage クロックが停止している場合は、メトロノームを有効にすると MainStage クロックも開始されます）
- 「再生／停止」、「再生」、または「停止」アクションにマップしたスクリーンコントロールを使用する
- 「続ける」アクションにマップしたスクリーンコントロールを使用する（他社製プラグインの再生を再開し、Playback プラグインは再開しない場合）

プラグインが必要とする情報や設定されているモードに応じて、プラグインごとに MainStage クロックの使いかたが異なります。拍情報だけを使用するプラグインもあれば、テンポ情報だけを使用するプラグインもあります。以下に例を挙げます：

- Playback プラグインは、「SNAP TO」の設定によって動作が異なります。「Off」に設定した場合はただちに開始し、「Bar」に設定した場合は次の小節で開始し、「Beat」に設定した場合は次の拍で開始します。MainStage クロック開始時に開始する場合もできます（アクションメニューで「Start with Play Action」を選択した場合）。
- UltraBeat は、パターンモードのときを除き、シーケンサーが有効な場合は MainStage クロック開始時に開始します。
- Reason などの ReWire アプリケーションは、MainStage クロック開始時に開始し、MainStage クロック停止時に停止します。
- 同期可能な LFO 内蔵プラグインの場合は、MainStage クロックが設定するテンポで発振させることができます。

MainStageクロックの拍情報は、「ビートカウント」アクションにマップした「パラメータテキスト」スクリーンコントロールで見ることができます。MainStageクロックの動作中は、現在の小節と拍がスクリーンコントロールに表示されません。



重要： MainStageクロックを開始するとオーディオエンジンがリセットされるため、「MainStage」からのオーディオ出力が一時中断されます。演奏中にオーディオ出力が中断されるのを避けるには、曲または演奏の開始時に MainStageクロックを開始し、個々のプラグインパラメータにマップしたスクリーンコントロールを使ってプラグインを開始および停止することをお勧めします。

メトロノームを制御する

「MainStage」のメトロノームを使って、コンサートのテンポに合わせて演奏することができます。メトロノームは常にコンサートの現在のテンポで再生されます。

メトロノームを開始する方法はいくつかあります。

メトロノームを開始するには

以下のいずれかの操作を行います：

- ツールバーの「メトロノーム」ボタンをクリックする（表示されている場合）。
- 「メトロノーム」アクションにマップしたボタンをクリックする。
- Playback プラグインを使う場合は、Playback プラグインウィンドウの「メトロノーム」ボタンをクリックする（または「メトロノーム」ボタンにマップしたボタンをクリックする）。
- メトロノームを停止するには、リストにあるいずれかのボタンをもう一度クリックする。

メモ： メトロノームを開始すると、MainStage クロックも開始します（クロックがまだ動作していない場合）。

デフォルトでは、メトロノームサウンドは、メイン出力にルーティングされます（「Output 1-2」）。メトロノームを別の出力ペアにルーティングすることもできます。これは、メイン出力ではなく、別のオーディオ出力（ヘッドフォンミックスなど）からメトロノームサウンドを聴きたいときに便利です。

メトロノームサウンドのオーディオ出力を変更するには

- 1 「MainStage」 > 「環境設定」と選択します。
- 2 「一般」タブの「メトロノーム」セクションで、「出力」ポップアップメニューから別のオーディオ出力を選択します。

メトロノームサウンドの音量を全体のオーディオ出力に合わせて変更することもできます。

メトロノームサウンドの相対的な出力を変更するには

- 1 「MainStage」 > 「環境設定」と選択します。
- 2 「一般」タブの「メトロノーム」セクションで、音量スライダを左または右にドラッグして、メトロノームサウンドの相対的な音量を調整します。

「レイアウト」モードでは、画面のレイアウトや、ハードウェアと「MainStage」の接続などを行います。

楽器やハードウェアに付いているフィジカルフェーダー、ノブなどのフィジカルコントロールの配置を変えることはできませんが、「MainStage」では、コンサートでレイアウトを編集し、スクリーンコントロールを自由に並べ替えることができます。既存のレイアウトを変更することも、テンプレートを基にレイアウトを作成することも、レイアウトを書き出して別のコンサートに読み込むこともできます。

「MainStage」に付属のコンサートテンプレートには、「MainStage」で使用する特定の楽器に特化したレイアウトが組み込まれています。

「レイアウト」モードでは、コンサートのレイアウトを変更します。実際のハードウェアに合わせて「MainStage」のワークスペースにスクリーンコントロールを追加して配置したり、必要に応じて表示サイズを調整したり、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アサインを行ったりすることができます。ワークスペースの下にある「スクリーン・コントロール・パレット」に、レイアウトに追加できるさまざまなスクリーンコントロールが用意されています。ワークスペースの左側には「スクリーン・コントロール・スペクタ」が表示されます。ここで、コントローラアサインメントを登録したりレイアウトパラメータを編集したりできます。

この章では以下の内容について説明します：

- コンサートのレイアウトを変更する (ページ 124)
- スクリーンコントロールを操作する (ページ 124)
- 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アサインする (ページ 136)
- スクリーンコントロールのパラメータを編集する (ページ 139)
- MainStage が MIDI メッセージをパススルーする仕組み (ページ 145)
- レイアウトを書き出す (ページ 146)
- レイアウトを読み込む (ページ 146)

- ・ レイアウトのアスペクト比を変更する (ページ 147)

コンサートのレイアウトを変更する

ワークスペースにスクリーンコントロールを追加および配置したり、既存のコントローラアサインメントを変更したり、新しいコントローラアサインメントを作成したり、スクリーンコントロールのパラメータを編集したりして既存のレイアウトを変更できます。以下の各セクションでは、コントロールを画面に追加および配置する方法、ハードウェアをアサインする方法、スクリーンコントロールの外観を変更する方法、およびレイアウトパラメータを編集する方法について説明します。また、レイアウトを書き出し、別のコンサートに読み込むこともできます。レイアウトの読み込みおよび書き出しについては、レイアウトを書き出すを参照してください。

コンサートのレイアウトを操作するには、「レイアウト」モードに切り替えます。

「レイアウト」モードに切り替えるには

- MainStage ウィンドウの左上隅にある「レイアウト」ボタンをクリックします。

スクリーンコントロールを操作する

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、音楽装置のフィジカルコントロールに対応します。スクリーンコントロールを使って、パッチ番号やパラメータ値などの情報を表示し、情報をリアルタイムに更新することもできます。

スクリーンコントロールをコンサートのワークスペースに追加して、移動、サイズ変更、グループ化したり、さまざまな方法で外観を編集したりできます。

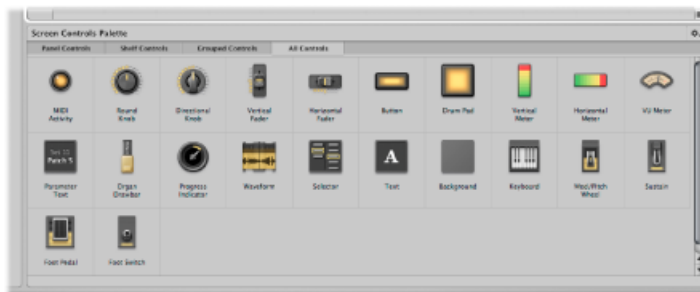
コンサートに合わせてスクリーンコントロールを配置したら、MIDI ハードウェア上のフィジカルコントロールをワークスペース内のスクリーンコントロールにアサインしてハードウェアとコンサートを接続します。同じハードウェアを使う限り、ハードウェアのアサインはコンサートごとに 1 回だけ行います。

コントローラアサインメントを完了すると、スクリーンコントロールをパッチのチャンネルストリップ、またはアクションに割り当てることができます。パラメータのマッピングは、「編集」モードで行います。パラメータのマッピングについては、スクリーンコントロールをマップするを参照してください。

スクリーンコントロールのタイプ

「MainStage」の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、およびグループ化コントロールです。「レイアウト」モードのワークスペースの下に表示される「スクリーン・コントロール・パレット」には、各タイプに対応したタブと、すべてのコントロールをまとめたタブがあります。パレットからワークスペースにスクリーンコントロールをドラッグすれば、スクリーンコントロールをワークスペースに追加できます。

また、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」に追加すると、「自分のグループ化コントロール」タブもパレットに表示されます。独自のグループ化コントロールをパレットに追加すると、すべてのコントロールで利用できるようになります。



パネルコントロール

パネルコントロールは、ワークスペースの平面パネル内に置きます。シェルフコントロールのシェルフ上以外は、ワークスペース内の好きな位置に移動できます。パネルコントロールには、以下のものがあります：

- MIDI 動作状況ランプ（MIDI ノートの動作状況を示し、キーボードの代わりとして使用できます）
- ラウンドノブと方向ノブ
- 縦フェーダーと横フェーダー
- ボタン
- ドラムパッド
- 縦メーターと横メーター（音量レベルその他のパラメータを表示する場合に使用）
- VU メーター（音量レベルその他のパラメータを表示する場合に使用）
- パラメータテキスト（パラメータの名前と値を動的に表示する場合に使用）
- オルガンドローバー
- 進行状況インジケータ（Playback プラグインで使用）

- ・ 波形（Playback プラグインで使用）
- ・ セレクタ（演奏中にパッチを選択する場合、またはPlaybackプラグインでマーカーを選択する場合に使用）
- ・ テキスト（歌詞や演奏に関するメモなどの固定的な情報を表示する場合に使用）
- ・ 背景（複数のコントロールをまとめる場合に使用）

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、立体的なシェルフの上に置かれます。このシェルフを動かしたり、角度を調節したり、1つのシェルフに複数のシェルフコントロールを置いたりすることができます。たとえば、レイアウトにキーボードのスクリーンコントロールがある場合、ピッチバンドホイールとモジュレーションホイールのスクリーンコントロールを、キーボード・スクリーン・コントロールと同じシェルフに追加できます。シェルフコントロールには、以下のものがあります：

- ・ キーボード
- ・ モジュレーション／ピッチホイール
- ・ サスティンペダル
- ・ フットペダル
- ・ フットスイッチ

グループ化コントロール

グループ化コントロールは、複数のコントロールを1ユニットとして簡単に操作できるようにグループ化したものです。グループ化コントロールには、以下のものがあります：

- ・ ボタンを増やしたり減らしたりするセレクタ
- ・ モジュレーションホイール、ピッチバンドホイール、およびサスティンペダル付きのキーボード
- ・ サスティンペダルとエクスプレッションペダル
- ・ オルガンドローバー
- ・ ギター・アンプ・コントロール
- ・ ギター・ペダル・コントロール
- ・ サイズと間隔が均一のノブとフェーダーの配列
- ・ エフェクトとトーン・コントロール・ノブ
- ・ レベルメーターとVUメーターの配列
- ・ パラメータ・テキスト・ディスプレイの配列
- ・ ステレオ・レベル・メーター付きのマスター出力フェーダー

- ・ ドラムパッドの配列
- ・ Playback プラグインで使用するトランスポートコントロール
- ・ チャンネル・ストリップ・コントロール

自分のグループ化コントロール

独自のグループ化コントロールをはじめて作成して「スクリーン・コントロール・パレット」に追加すると、「自分のグループ化コントロール」タブがパレットに表示されます。独自のグループ化コントロールを追加して名前を付けることによって、それらをすべてのコンサートで利用できるようになります。独自のグループ化コントロールを「スクリーン・コントロール・パレット」に追加する方法については、スクリーンコントロールをグループ化するを参照してください。

スクリーンコントロールをレイアウトに追加する

「レイアウト」モードでは、スクリーンコントロールをレイアウトにすばやく追加し、ワークスペースに配置できます。

スクリーンコントロールを追加するには

- 「スクリーン・コントロール・パレット」からワークスペースにスクリーンコントロールをドラッグします。

スクリーンコントロールをワークスペースにドラッグすると、白い枠線が表示され、追加される場所が示されます。配置ガイドを使って、ワークスペース内でスクリーンコントロールをほかの項目にそろえることができます。

スクリーンコントロールは、どのような順番でワークスペースにドラッグしても構いません。キーボードコントローラで演奏する場合、まず「キーボード」スクリーンコントロールをワークスペースにドラッグし、中央付近に置いてから、キーボードコントローラのフェーダー、ノブ、ホイール、ボタン、その他のフィジカルコントロールに対応するスクリーンコントロールをドラッグするという方法があります。

スクリーンコントロールをワークスペースにドラッグすると、そのコントロールが選択状態になり、指定可能なハードウェア・アサインメントおよびその他のパラメータが、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」に表示されます。スクリーンコントロールの種類によってパラメータは異なります。詳細については、スクリーンコントロールのパラメータを編集するを参照してください。

「モジュレーション/ピッチホイール」スクリーンコントロールを追加する

「モジュレーション/ピッチホイール」をレイアウトに追加すると、デフォルトでは以下の MIDI メッセージタイプを受信するように設定されます：

- ・ 最初の「モジュレーション/ピッチホイール」は、モジュレーションメッセージを受信するように設定されます。

- 2番目の「モジュレーション/ピッチホイール」は、ピッチベンドメッセージを受信するように設定されます。
- 3番目の「モジュレーション/ピッチホイール」は、アフタータッチメッセージを受信するように設定されます。

デフォルトでは、モジュレーションとピッチベンドのスクリーンコントロールは、それぞれの用途に応じた MIDI メッセージをパススルーします。つまり、モジュレーションホイールは MIDI モジュレーションメッセージを、ピッチベンドホイールは MIDI ピッチベンドメッセージをパススルーします。ほとんどの場合、これで問題ないので、標準的な機能では追加設定をしなくてもこれらを使用できます。これらのスクリーンコントロールを使ってほかのパラメータを制御する場合、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「MIDIスルー」ポップアップメニューで「パススルーしない」を選択します。

「フットペダル」スクリーンコントロールを追加する

「フットペダル」をレイアウトに追加すると、デフォルトでは、最初に追加した「フットペダル」はエクスペッションメッセージ、2番目に追加した「フットペダル」は音量メッセージを受信するように設定されます。

デフォルトでは、エクスペッションペダルのスクリーンコントロールは、通常の機能（エクスペッションまたは音量）に対応する MIDI メッセージをパススルーします。エクスペッションペダルのスクリーンコントロールを使ってほかのパラメータを制御する場合、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「MIDIスルー」ポップアップメニューで「パススルーしない」を選択します。

スクリーンコントロールをコピー&ペーストする

MacOSXの標準的なメニュー項目およびキーコマンドを使ってスクリーンコントロールをコピー&ペーストできます。

スクリーンコントロールのコピーをペーストするには

以下のいずれかの操作を行います:

- スクリーンコントロールを選択してから、コマンド+Cキーを押してコピーし、コマンド+Vキーを押してペーストします。
- Optionキーを押しながら、ワークスペース内の新しい位置までスクリーンコントロールをドラッグします。

スクリーンコントロールのコピーを横または縦一列に追加するには

- 1 Optionキーを押しながらスクリーンコントロールをドラッグして、1つ目のコピーを作成します。
- 2 「編集」>「複製」と選択して、必要な数だけスクリーンコントロールのコピーを追加します。

複製されたスクリーンコントロールは、1つ目のコピーと同じ間隔で配置されます。



メモ: パネルコントロールとシェルフコントロールを同時にコピーすることはできません。

スクリーンコントロールを移動する

「レイアウト」モードでは、スクリーンコントロールを新しい位置に移動できます。配置ガイドを使うと、スクリーンコントロールをきれいにそろえて配置できます。複数のコントロールをまとめて移動するには、(Shift キーを押しながらクリックするか、「ラバーバンド」選択で) 複数のコントロールを選択し、新しい位置にドラッグします。スクリーンコントロールのパネルが結合している場合、ラバーバンド選択すると、パネル全体が選択されます。

スクリーンコントロールを移動するには

以下のいずれかの操作を行います:

- ワークスペース内の新しい位置までスクリーンコントロールをドラッグします。
- スクリーンコントロールを選択してから、矢印キーを押してワークスペース内で移動します。

複数のスクリーンコントロールを移動するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Shift キーを押しながら複数のコントロールを選択して、新しい位置までドラッグします。
- Shift キーを押しながら複数のコントロールを囲むようにドラッグして選択し、新しい位置までドラッグします。

Shift キーを押しながらドラッグすることで、スクリーンコントロールの移動方向を水平または垂直のみに制限できます。

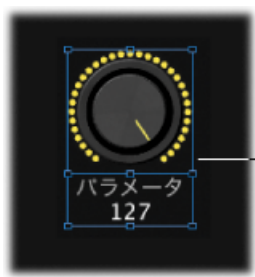
「レイアウト」モードから別のモードに切り替えるときに、ワークスペース内でスクリーンコントロールがほかのスクリーンコントロールと重なっている場合は、警告が表示され、「レイアウト」モードを終了する前に調整できるようにそれらを強調表示したいかどうかを確認されます。

スクリーンコントロールのサイズを変更する

スクリーンコントロールのサイズを変更して、見やすくしたり、狭い領域に合わせたりすることができます。スクリーンコントロールを選択すると、その上に青いサイズ変更ガイドが表示されるので、コントロールをドラッグしてサイズ変更できるようになります。

スクリーンコントロールのサイズを変更するには

- 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 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。



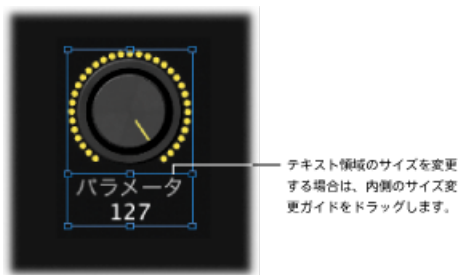
スクリーンコントロールのサイズを変更する場合は、外側のサイズ変更ガイドをドラッグします。

ノブやフェーダーのようにスクリーンコントロールにテキスト表示領域がある場合、コントロールとは別にテキスト表示領域のサイズを変更することも、まとめてサイズを変更することもできます。

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には

- 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。



テキスト表示領域のサイズを変更した場合、スクリーンコントロールの残りの領域は小さくなります。コントロール全体のサイズを変更してから、内側のサイズ変更ガイドでテキスト表示領域のサイズを変更することができます。

スクリーンコントロールの位置をそろえる／均等にする

「MainStage」には、ワークスペース内で複数のスクリーンコントロールの位置を中央または上下左右の端でそろえたり、均等にしたりするためのコントロールが用意されています。

スクリーンコントロールの位置をそろえるには

- 1 ワークスペースで複数のスクリーンコントロールを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います：
 - ・ スクリーンコントロールの上端をそろえるには、上端をそろえるボタンをクリックします。
 - ・ スクリーンコントロールの中心を縦方向でそろえるには、中心を縦方向でそろえる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そろえるには、下端をそろえる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そろえるには、左端をそろえるボタンをクリックします。
 - ・ スクリーンコントロールの中心を横方向でそろえるには、中心を横方向でそろえる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そろえるには、右端をそろえるボタンをクリックします。

スクリーンコントロールを均等に配置するには

- 1 ワークスペースで複数のスクリーンコントロールを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います：

- ・ スクリーンコントロールを縦方向で均等に配置するには、縦方向で均等に配置する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で均等に配置するには、横方向で均等に配置する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 Control キーを押しながらクリックし、ショートカットメニューで「配置」または「均等に配置」のサブメニューからコマンドを選択する方法もあります。「均等に配置」ショートカットメニューには、スクリーンコントロールの間隔を均等にするためのより詳細なコントロールがあります。

シェルフコントロールのシェルフを調整する

キーボードなどのシェルフコントロールをワークスペースに追加すると、デフォルトの角度（立体的な外観）で表示されます。シェルフコントロールの角度を調整し、立体感を調節できます。たとえば、キーボードの鍵盤をよりはっきりと見えるようにしたり、画面に占める鍵盤の領域を少なくしたりする場合に、立体感の調節が役立ちます。

シェルフコントロールのシェルフの角度を調整するには

- 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）をドラッグします。

下の配置ガイドをドラッグして、アングルを上げたり（シェルフコントロールを上から見た感じにしたり）、アングルを下げたり（コントロールを前から見た感じにしたり）します。



前（下）の配置ガイドをドラッグして、シェルフのアングルを変えます。

シェルフを上下に動かす

シェルフを上下に動かして、ワークスペース内の位置を変更することもできます。シェルフを上下に動かすと、シェルフ上のすべてのコントロール（モジュレーションホイール、ピッチベンドホイール、キーボードなど）がシェルフと一緒に移動します。

シェルフを上下に動かすには

- 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。



後ろ（上）のガイドをドラッグして、シェルフを上下に動かします。

- 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て、グループ化コントロールを作成できます。グループ化コントロールは1ユニットとして移動したりサイズ変更したりできます。スクリーンコントロールのグループ化は、演奏面でのコントロールの動作を変更するものではなく、レイアウトをすばやく簡単に構成するための操作です。グループ化ボタン、ショートカットメニュー、または「背景」スクリーンコントロールを使って、スクリーンコントロールをグループ化できます。

グループ化ボタンを使ってスクリーンコントロールをグループ化するには

- 1 グループにまとめるスクリーンコントロールを選択します。
グループ化ボタンが強調表示され、選択したコントロールをグループ化できる状態になります。
- 2 ワークスペースの左端にある、位置そろえボタンと均等配置ボタンの下のグループ化ボタンをクリックします（またはコマンド + Shift + G キーを押します）。
スクリーンコントロールがグループ化されて、1つのグループ化コントロールになります。これらのスクリーンコントロールを囲む背景がない場合は、背景が追加されます。グループ内のいずれかのコントロールを選択するとグループ全体が選択されるので、まとめて移動したりサイズ変更したりできます。
スクリーンコントロールをグループ化すると、コントロールがグループ化されていることを示す点線が背景の周りに表示されます。グループ化コントロールを選択すると、グループ解除ボタンが強調表示されるので、これによってもコントロールがグループ化されていることが分かります。

ショートカットメニューを使ってスクリーンコントロールをグループ化するには

- 1 グループにまとめるスクリーンコントロールを選択します。
- 2 選択したコントロールを Control キーを押しながらクリックし、ショートカットメニューから「グループ化」を選択します。

「背景」スクリーンコントロールを使ってスクリーンコントロールをグループ化するには

- 1 ワークスペースに「背景」スクリーンコントロールをドラッグします。
- 2 「背景」スクリーンコントロールのサイズと位置を設定します。
- 3 グループ化コントロールに含めるスクリーンコントロールを「背景」スクリーンコントロールの境界内にドラッグします。

グループ内のコントロールのいずれか1つを個別に移動する場合、コントロールのグループ化を解除することができます。

スクリーンコントロールのグループ化を解除するには

- 1 グループ化コントロールを選択します。

- 2 グループ化ボタンをもう一度クリックします（またはコマンド + Shift + Option + G キーを押します）。

グループに1つ以上のスクリーンコントロールをすばやく追加できます。

グループにスクリーンコントロールを追加するには

- スクリーンコントロールをグループ内にドラッグします。

グループ化を解除せずに、グループ内の個々のコントロールを移動またはサイズ変更したりすることもできます。

グループ内のスクリーンコントロールを移動またはサイズ変更するには

- 1 個別に移動またはサイズ変更したいスクリーンコントロールを選択します。
そのスクリーンコントロールのハンドルが表示されるので、これを使ってグループに影響を与えずにコントロールを移動またはサイズ変更できます。
- 2 コマンドキーを押しながら、スクリーンコントロールを移動またはサイズ変更します。

グループ化コントロールの背景にパネルまたはイメージを追加することで、ハードウェアパネルの外観を再現したり、ワークスペース内でグループ化コントロールを見つけやすくしたりできます。

背景にパレットを追加するには

- 1 背景を選択します。
ワークスペースの左側に「スクリーン・コントロール・インスペクタ」が表示されます。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「アピアランス」セクションで、「パネル」ウェルをクリックし、メニューからパネルを選択します。
背景にイメージを使用していた場合は、背景のテクスチャを選択する前に「パネル」ボタンを選択します。

背景にイメージを追加するには

- 1 背景を選択します。
ワークスペースの左側に「スクリーン・コントロール・インスペクタ」が表示されます。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「アピアランス」セクションで、「イメージ」ボタンを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います：
 - ・ 「イメージ」ウェルにイメージをドラッグします。
 - ・ 「選択」ボタンをクリックしてから、使用したいイメージが保存されている場所に移動して、イメージを選択します。

独自のグループ化コントロールを「スクリーン・コントロール・パレット」に追加すれば、それらを同じコンサートやほかのコンサートで再利用できます。パレットに追加したグループ化コントロールは、「自分のグループ化コントロール」タブに表示されます。

グループ化コントロールを「スクリーン・コントロール・パレット」に追加するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Control キーを押しながらグループ化コントロールをクリックし、ショートカットメニューから「パレットに追加」を選択します。
- グループ化コントロールを選択し、ワークスペースの右上隅にあるアクションメニューから「パレットに追加」を選択します。

グループ化コントロールをはじめて「スクリーン・コントロール・パレット」に追加すると、「自分のグループ化コントロール」タブが表示されます。このタブ（または「すべてのコントロール」タブ）を選択すると、「スクリーン・コントロール・パレット」に追加した独自のグループ化コントロールが表示されます。

スクリーンコントロールを削除する

レイアウト内の不要なスクリーンコントロールをワークスペースから削除できます。

スクリーンコントロールを削除するには

- 1 削除するスクリーンコントロールを選択します。
- 2 「編集」>「削除」と選択します（または Delete キーを押します）。

スクリーンコントロールを削除すると、スクリーンコントロールの割り当てやマッピングも削除されます。

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アサインする

「MainStage」を MIDI コントローラで使う場合、コントローラ上のハードウェアコントロール（フェーダー、ノブ、ボタン、ドラムパッド、ペダルなど）をワークスペースのスクリーンコントロールにアサインします。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アサインすると、スクリーンコントロールがハードウェアコントロールから MIDI メッセージを受信するようになります。同じハードウェアを使う限り、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。

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アサインするには、登録処理を用います。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。登録処理については、コントローラアサインメントを登録するを参照してください。「アサインメントとマッピング」テーブルで、ハードウェアコントロールをアサインすることもできます。詳細については、「アサインメントとマッピング」タブで作業するを参照してください。

「アサイン」ボタンでハードウェアコントロールをアサインすると、「MainStage」は、コントロールを動かしたときに送信される MIDI メッセージのタイプとコントロールで送信できる値の範囲を識別します。スクリーンコントロールをチャンネルストリップのパラメータまたはアクションにマップすると、「MainStage」は、ハードウェアコントロールから送信された値の範囲を、パラメータで使用可能な最適な値の範囲に変換（つまり「マップ」）します。

たとえば、フェーダー、ノブ、およびその他の MIDI コントロールの多くは 0 ~ 127 の値を送信します。この値の範囲を持つハードウェアノブを、EQ エフェクトの周波数パラメータ（使用できる値の範囲は 20 Hz ~ 20 kHz）を制御するためにマップできます。ノブのスクリーンコントロールを EQ 周波数パラメータにマップすると、「MainStage」は、ハードウェアノブから送信された値を変換し、パラメータの最小値（20 Hz）と最大値（20 kHz）の間に当てはめます。

ノブをアサインする

MIDI コントローラには、さまざまなタイプのノブまたはロータリーコントローラがあります。ノブには、ノブの示す位置で送信する値が決まる絶対コントローラと、値の増減がノブの位置に関係ない相対コントローラがあります。また、動く範囲が固定されているノブと、いつまでも回し続けることができるノブがあります（後者は「エンドレス・ロータリー・エンコーダ」と呼ばれることがあります）。

「アサイン」ボタンを使ってノブ型のスクリーンコントロールをアサインすると、「MainStage」は、ハードウェア上のどのタイプのノブまたはロータリーコントロールが MIDI メッセージを送信しているかを判別し、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「タイプ」ポップアップメニューの値を正しい値に設定します。絶対コントローラの場合、正しい値は「絶対」で、相対コントローラの場合は、正しい値は相対コントローラの種類によって「相対（2の補数）」か「相対（サインマグニチュード）」になります。一般的でない特別な目的にノブを使用する場合以外、通常はデフォルト値を変更する必要はありません。

ノブ型のスクリーンコントロールをアサインする際、ハードウェアコントローラが絶対ロータリーコントローラの場合は「タイプ」ポップアップメニューで「絶対」が選択され、ハードウェアコントローラが連続ロータリーエンコーダの場合は「相対」のいずれかが選択されていることを確認してください。ノブを可動範囲いっぱい動かすと、アサイン対象のノブのタイプを「MainStage」で判別するのに役立ちます。

ボタンをアサインする

MIDI コントローラには、さまざまなタイプのボタンがあります。押すたびに単一の値が送信されるボタンも、2つの値のどちらかが切り替わって送信されるボタンもあります。それ以外にも、押したときと放したときで別の値が送信されるボタンもあります（このタイプのボタンは「モメンタリ」または「テンポラリ」ボタンと呼ばれます）。

「アサイン」ボタンを使ってボタン型スクリーンコントロールをアサインすると、「MainStage」は、ハードウェア上のどのタイプのボタンがMIDIメッセージを送信しているかを判別し、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「タイプ」ポップアップメニューの値を、そのボタンのタイプを示す値に設定します。「MainStage」で正しい値を判別できるようにするには、登録中にボタンを3回しっかりと押します。ボタンを3回押すと、単一の値ボタンか、交互の値（2値）ボタンか、モメンタリボタンかを「MainStage」が判別するのに役立ちます。一般的でない特別な目的にボタンを使用する場合以外、通常はデフォルト値を変更する必要はありません。

「MainStage」では、単一の値ボタンまたは交互の値ボタンの機能に合わせてモメンタリボタンの機能を変更できます。

モメンタリボタンの機能を変更するには

- 1 「レイアウト」モードで、ボタン型スクリーンコントロールが選択されていることを確認してください。
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「タイプ」ポップアップメニューで、「単一の値」または「交互の値」を選択します。

ボタンを単一の値ボタンとして機能させたい場合は「単一の値」、値を切り替えるボタンとして機能させたい場合は「交互の値」を選択します。モメンタリボタンの機能に合わせて単一の値ボタンまたは交互の値ボタンの機能を変更することはできません。

スクリーンコントロールの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」に表示されるので、そこで値を編集できます。ほとんどのスクリーンコントロールでは共通のパラメータを使用しますが、一部のタイプのコントロールでは機能に応じて異なるパラメータを使用します。各タイプのパラメータについては、以下のセクションで説明します。

一般的でない特別な目的にスクリーンコントロールを使用する場合以外、「ハードウェア入力」のほとんどのパラメータでは、コントローラアサインメントの登録時に「MainStage」によって設定されるデフォルト値を変更する必要はありません。

スクリーンコントロールのパラメータを編集するには

- 1 「レイアウト」モードで、スクリーンコントロールを選択します。（スクリーンコントロールをワークスペースにドラッグすると、選択状態になります。）
- 2 「スクリーン・コントロール・インスペクタ」で、選択したスクリーンコントロールのパラメータを編集します。目的のパラメータに対してメニュー項目を選択する方法や、テキストを入力する方法、ボタンをクリックする方法、チェックボックスを選択する方法などがあります。

コントロールのパラメータをリフトする／スタンプする

スクリーンコントロールから特定のパラメータをまとめて「リフト」つまりコピーし、ほかのスクリーンコントロールに「スタンプ」できます。この方法を使うと、複数のスクリーンコントロールに同じサイズ、外観、およびテキスト属性を簡単に適用して、レイアウトに統一感を持たせることができます。リフトとスタンプの対象になるパラメータは、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「アピアランス」セクションと「テキストラベル」セクションのパラメータ（コントロールのタイプは除く）と、スクリーンコントロールのサイズです。

スクリーンコントロールからパラメータをリフトするには

- ワークスペースで Control キーを押しながらスクリーンコントロールをクリックし、ショートカットメニューから「属性をリフト」を選択します。

ほかのスクリーンコントロールにパラメータをスタンプするには

- ワークスペースで Control キーを押しながらスクリーンコントロールをクリックし、ショートカットメニューから「属性をスタンプ」を選択します。

Shift キーを押しながら複数のスクリーンコントロールをクリックして、Control キーを押しながら選択項目をクリックすることもできます。

スクリーンコントロール共通のパラメータ

ボタン、ノブ、フェーダー、ペダル、フットスイッチ、モジュレーション/ピッチホイール、メーター、VUメーター、オルガンドローバー、進行状況インジケータ、およびパラメータテキストの各スクリーンコントロールでは、以下の共通のパラメータを編集できます。

ハードウェア入力

- ・「デバイス」ポップアップメニュー：アサインしたコントロールを含んでいる装置の名前を表示します。装置名は、キーボードコントローラの名前に対応している場合もあり、コントローラに複数のポートが付いている場合はポートに対応している場合もあります。別の装置、「すべて」、または「未設定」を選択することもできます。
- ・「チャンネル」ポップアップメニュー：「MainStage」がコントローラからの入力を受信する MIDI チャンネルを選択します。
ライブ演奏に複数のキーボードを使用する場合は、「デバイス」ポップアップメニューと「チャンネル」ポップアップメニューで、フェーダーやノブなどのスクリーンコントロールに正しいコントローラからの受信入力が割り当てられていることを確認してください。
- ・「タイプ」ポップアップメニュー：コントロールが応答するコントロールメッセージのタイプを選択します。コントロールのタイプには、以下の3つのカテゴリがあります：
 - ・連続コントロール：0～127の値を送信するノブ、ロータリーエンコーダ、フェーダー、およびほとんどのペダルが該当します。ほとんどの場合、これらのコントロールは「絶対」に設定されます。一部のロータリーエンコーダは、相対コントローラメッセージを送信するようにハードウェアをプログラミングした後には「相対」に設定できます。「相対」コントロールメッセージの種類は、各ベンダー（所有者名で呼ばれることもあります）が使用しているエンコーディングタイプを反映しています。
 - ・ボタンコントロール-（トグルのみ）：1つ（単一）または2つ（交互）の値を送信するボタンが該当します。
 - ・ボタンコントロール-（トグルまたはモメンタリ）：ボタンを放したときと押したときに値を送信するドラムパッドやその他のボタンが該当します。
- ・「番号」ポップアップメニュー：コントロールが送信する MIDI コントロール番号を選択します。音量などの一般的な MIDI コントロールの場合、コントロール番号と共にコントロール名がメニューに表示されます。
- ・「MIDI スルー」ポップアップメニュー：コントロールが自動的に MIDI をパススルーするかどうかを選択します。
- ・「値の送信先」ポップアップメニュー：スクリーンコントロールの現在の値をロータリーエンコーダの LED リングで表示できる装置または電動フェーダーが動く装置に送信します。

アピアランス

- ・「カラー」セレクトタ：スクリーンコントロールのアクティブな部分のカラーを選択します。現在使用中の値が視覚的に表示されます。（このパラメータは、テキストスクリーンコントロールまたはメータースクリーンコントロールでは無効です。）
- ・「コントロール」ポップアップメニュー：スクリーンコントロールのタイプを選択します。コントロールを別のタイプに変更すると、場合によってはワークスペース内でサイズを変更する必要があります。

テキストラベル

- ・「カラー」セレクトタ：テキストラベルのカラーを選択します。
- ・「表示」ポップアップメニュー：コントロールのテキスト表示領域に表示する情報、および表示に使用する行数を選択します。
- ・「ハードウェアのラベルを追加」チェックボックスとフィールド：チェックボックスを選択し、コントロールのテキスト表示領域の1行目に表示するハードウェアラベルをフィールドに入力します。

「キーボード」スクリーンコントロールのパラメータ

MIDI ノートメッセージを送信するキーボードコントローラまたはその他の MIDI デバイスを使用する場合は、「キーボード」（または「MIDI 動作状況」）スクリーンコントロールをレイアウトに取り込みます。キーボード・スクリーン・コントロールに対しては、以下のパラメータを編集できます。

ハードウェアの割り当て

- ・「デバイス」ポップアップメニュー：登録したキーボードの名前を表示します。装置名は、キーボードコントローラの名前に対応している場合もあり、コントロールに複数のポートが付いている場合はポートに対応している場合もあります。別の装置または「すべて」を選択することもできます。
- ・「チャンネル」ポップアップメニュー：「MainStage」がキーボードからの入力を受信する MIDI チャンネルを表示します。別のチャンネルまたは「すべて」を選択することもできます。
- ・「ベロシティ感度」スライダ：キーボードのベロシティ感度を設定します。「少ない」の方向にドラッグすると、最大値をトリガするために高いベロシティが必要になり、「多い」の方向にドラッグすると、ベロシティが低くても最大値がトリガされやすくなります。

設定

- ・「名前」フィールド：キーボードの名前を入力します。「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」の「入力」ポップアップメニューに名前が表示され、そこでチャンネルストリップの応答先となる装置を選択できます。
- ・「キーの数」値スライダ：キーボード・スクリーン・コントロールの鍵盤数を入力します。

- ・ 「最も低いキー」値スライダ：最も低いキーのノート名を入力します。
- ・ 「最も低いキー」の「登録」ボタン：「登録」ボタンをクリックし、最も低いキーを押すと、「MainStage」に最も低いキーが登録されます。
「キーの数」と「最も低いキー」は、スクリーンコントロールの外観にのみ影響します。キーボードコントローラからどのノートを受信するかには影響しません。

レイヤーを表示

- ・ 「キーボードレイヤーを表示」チェックボックス：選択すると、パッチ内の各ソフトウェア音源チャンネルストリップのレイヤーがワークスペースのキーボードの上に表示されます。レイヤーには、チャンネルストリップの名前とカラーが表示され、キーボードを弾くと応答します。
- ・ 「高さ」値スライダ：キーボードの上に表示されるレイヤーディスプレイの高さを設定します。

「MIDI 動作状況」スクリーンコントロールのパラメータ

「MIDI 動作状況」は、MIDI ノートメッセージを受信したことを知るためのスクリーンコントロールです。「ノートのない」小型のキーボード・スクリーン・コントロールとして使うこともできます。「MIDI 動作状況」スクリーンコントロールに対しては、以下のパラメータを編集できます。

ハードウェア入力

- ・ 「デバイス」ポップアップメニュー：MIDI 動作状況を表示する装置の名前を表示します。別の装置、「すべて」、または「未設定」を選択することもできます。
- ・ 「チャンネル」ポップアップメニュー：「MainStage」がコントローラからの入力を受信する MIDI チャンネルを選択します。
- ・ 「ベロシティ感度」スライダ：受信する MIDI データの感度を設定します。

設定

- ・ 「名前」フィールド：スクリーンコントロールの名前を入力します。

アピアランス

- ・ 「カラー」セレクトア：MIDI 動作状況ランプのカラーを選択します。

「ドラムパッド」スクリーンコントロールのパラメータ

ドラムパッドには「ドラムパッド」スクリーンコントロールを使用できます。「ドラムパッド」スクリーンコントロールに対しては、以下のパラメータを編集できます。

ハードウェア入力

- ・「デバイス」ポップアップメニュー：ドラム・パッド・コントロール付きのハードウェア装置の名前を表示します。別の装置、「すべて」、または「未設定」を選択することもできます。

メモ: 「ドラムパッド」スクリーンコントロールの「デバイス」パラメータを「すべて」に設定した場合は、ドラムパッドをトリガするMIDIノート（「ノート」値スライダで設定）は、同じパッチに含まれる「キーボード」スクリーンコントロールに送信されなくなります。したがって、これらの「キーボード」スクリーンコントロールを使って演奏されるソフトウェア音源プラグインからその音が鳴らなくなります。

- ・「チャンネル」ポップアップメニュー：「MainStage」がコントローラからの入力を受信するMIDIチャンネルを選択します。
- ・「ノート」値スライダ：ドラムパッドのMIDIノートを、登録された値とは異なる値に変更します。

アピアランス

- ・「カラー」セレクトタ：ドラムパッドを押したときに簡単に分かるようにスクリーンコントロールのアクティブな部分のカラーを選択します。

テキストラベル

- ・「カラー」セレクトタ：テキストラベルのアクティブな部分のカラーを選択します。
- ・位置そろえボタン：テキストをそろえる位置（左、中心、または右）を設定するときにクリックします。
- ・「表示」ポップアップメニュー：テキスト表示領域に表示する情報、およびテキストの表示に使用する行数を選択します。
- ・「ハードウェアのラベルを追加」チェックボックスとフィールド：チェックボックスを選択し、コントロールのテキスト表示領域の1行目に表示するハードウェアラベルのテキストをフィールドに入力します。

「波形」スクリーンコントロールのパラメータ

「波形」スクリーンコントロールでは、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表示できます。「波形」スクリーンコントロールに対しては、「カラー」および「ルーラを隠す」パラメータを編集できます。

- ・「カラー」セレクトタ：波形ディスプレイのカラーを選択します。
- ・「ルーラを隠す」チェックボックス：選択すると、波形ディスプレイ上部のルーラが非表示になります。

「セレクト」のパラメータ

「セレクト」スクリーンコントロールでは、パッチやセットを表示／選択したり、Playbackプラグインで使用するオーディオファイル内のマーカーを表示／選択したりできます。「セレクト」（パッチまたはマーカーセレクト）のスクリーンコントロールに対しては、以下のパラメータを編集できます。

- ・「パッチとセット」表示ボタン：選択すると、パッチとセットの両方が「セレクト」に表示されるようになります。
- ・「デュアルカラム表示」チェックボックス：選択すると、左側のカラムにセット、右側のカラムにパッチが表示されます。
- ・「パッチ名またはマーカー」ボタン：選択すると、パッチだけが「セレクト」に表示されるようになります。
- ・「表示する項目数」値スライダー：「セレクト」に表示可能な項目の数（行数）を設定します。
- ・「カラー」セレクト：「セレクト」で選択した項目のカラーを選択します。
- ・「セットの両端揃え」ボタン：「セレクト」内でセット名をそろえる位置（左、中心、または右）を設定するときにクリックします。
- ・「パッチの両端揃え」ボタン：「セレクト」内でパッチ名をそろえる位置（左、中心、または右）を設定するときにクリックします。

「テキスト」スクリーンコントロールのパラメータ

テキストフィールドにテキストを入力した後に、「テキスト」スクリーンコントロールに対して以下のパラメータを編集できます。

- ・「フォント」ボタン：テキストを選択してからクリックすると「フォント」メニューが表示され、フォント、スタイル、カラー、サイズを選択できます。
- ・配置ボタン：選択したテキストを左そろえにするか、右そろえにするか、中央そろえにするか、均等割り付けにするかを選択します。
- ・テキストフィールド：画面に表示するテキストを入力します。
- ・「テキストの周囲にフレームを表示」チェックボックス：選択すると、スクリーンコントロールの境界を示す濃い色の枠が、テキストの周囲に表示されます。

「背景」スクリーンコントロールのパラメータ

グループ化コントロールに背景を使用できます。「背景」スクリーンコントロールに対しては、以下のパラメータを編集できます。

- ・「名前」フィールド：「名前」フィールドにグループ化コントロールの名前を入力します。
- ・「説明」フィールド：「説明」フィールドにグループ化コントロールの説明を入力します。

- ・ 「パネル」 ボタンとウェル： 「パネル」 ボタンをクリックしてから、表示されるメニューで背景のパネルまたはテキストチャを選択します。
- ・ 「イメージ」 ボタンとウェル： 「イメージ」 ボタンをクリックしてから、背景に使用するイメージをウェルにドラッグします。
- ・ 「選択」 ボタン： クリックすると、ファイルを開くダイアログが表示され、イメージを参照して選択できるようになります。
- ・ 「伸ばして合わせる」 チェックボックス： 選択すると、背景の領域内で、イメージが可能な限り大きく表示されます。

MainStage が MIDI メッセージをパススルーする仕組み

キーボードコントローラ（またはその他の MIDI デバイス）から送信される MIDI メッセージの一部は、MainStage コンサート内の同じコントローラ（またはデバイス）にマップされたチャンネルストリップに「パススルー」されます。MIDI メッセージがパススルーされるかどうかは、以下の条件によって決まります：

- ・ そのコントローラから送信されるメッセージタイプを受信するためにアサインされたスクリーンコントロールがレイアウト内にない場合は、メッセージがパススルーされます。
- ・ その MIDI メッセージタイプを受信するスクリーンコントロールがあり、スクリーンコントロールの「MIDIスルー」パラメータが「自動」またはその入力デバイスに設定されている場合は、メッセージがパススルーされます。音量、パン、エクスプレッション、サスティン、モジュレーション、ピッチベンド、およびアフタータッチのメッセージを受信するスクリーンコントロールでは、この設定がデフォルトになります。
- ・ その MIDI メッセージタイプを受信するスクリーンコントロールがあり、スクリーンコントロールの「MIDIスルー」パラメータが「パススルーしない」に設定されている場合は、データはパススルーされません。上記以外のほとんどのスクリーンコントロールでは、この設定がデフォルトになります。

この例外が設けられている理由は、たとえばモジュレーションホイールやサスティンペダルのスクリーンコントロールを追加すると、あえて設定しなくても、該当する MIDI メッセージタイプが「自動的に」応答先になるためです。スクリーンコントロールを別のタイプの MIDI メッセージに応答させる場合は、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「番号」ポップアップメニューで別の MIDI メッセージタイプを選択できます。

パススルーされた受信 MIDI メッセージは、そのメッセージを送信する同じデバイスにマップされたチャンネルストリップ（つまり、そのチャンネルストリップを「演奏」するためのキーボードコントローラ）に渡されます。該当するデバイスがない場合、MIDI メッセージはすべてのチャンネルストリップに送信されます。

個々のチャンネルストリップに対して、受信 MIDI メッセージをフィルタリングすることもできます。MIDI メッセージのフィルタリングについては、MIDI メッセージをフィルタリングするを参照してください。

レイアウトを書き出す

レイアウトを書き出し、コンサートとは別に保存して、別のコンサートに読み込むことができます。

レイアウトを書き出すには

- 1 「ファイル」 > 「レイアウトを書き出す」と選択します（またはコマンド + Shift + Control + S キーを押します）。
- 2 保存ダイアログで、レイアウトの名前を入力し、レイアウトの保存先を指定します（またはデフォルトの場所のままにします）。
- 3 「保存」をクリックします。

レイアウトを読み込む

書き出したレイアウトを別のコンサートに読み込んで、コンサートのマッピングで動作するように調整できます。

レイアウトをコンサートに読み込むには

- 1 「ファイル」 > 「レイアウトを読み込む」と選択します（またはコマンド + Control + O キーを押します）。
- 2 開くダイアログで、読み込むレイアウトを選択します。
- 3 「開く」をクリックします。

コンサートのレイアウトが、読み込んだレイアウトに変わります。

レイアウトをコンサートに読み込むと、「MainStage」は、レイアウトを分析し、レイアウト内の割り当てとマッピングをコンサートに合わせて変換します。読み込んだ割り当てとマッピングの変換には、以下のルールが適用されます：

- 読み込んだレイアウトに同じタイプのスクリーンコントロールが存在する場合、スクリーンコントロールはそのスクリーンコントロールに割り当てられ、マップされます。
- キーボード・スクリーン・コントロールは、キーボード・スクリーン・コントロールにのみ割り当てられます。
- コンサート内のスクリーンコントロールの配置が、読み込んだレイアウトの配置と似ている場合、スクリーンコントロールは、ワークスペース内の同じ位置にあるスクリーンコントロールに割り当てられ、マップされます。

- ・コンサート内のスクリーンコントロールの配置が異なる場合、ワークスペースの左上から右下という順番でスクリーンコントロールが割り当てられ、マップされます。

さまざまなレイアウトが可能なので、レイアウトの違いによっては、割り当ておよびマッピングが思い通りに行かない場合もあります。レイアウトをコンサートに読み込んだら、コンサート内のスクリーンコントロールを試して、予想通りに機能するかどうかを確認してください。レイアウトを読み込んだら、場合によっては、新しいレイアウトで機能するように、一部のコントロールを手作業で割り当て直し、コンサート用にパッチ内のスクリーンコントロールをマップし直す必要があります。読み込んだレイアウトにあるスクリーンコントロールの数が古いレイアウトよりも少ない場合、または読み込んだレイアウトに異なるタイプのスクリーンコントロールがある場合、読み込んだ後に新しいスクリーンコントロールを追加し、フィジカルコントロールをスクリーンコントロールにアサインして、同じレベルの機能を維持する必要があります。

レイアウトのアスペクト比を変更する

コンサートレイアウトのアスペクト比を変更できます。アスペクト比を変更することで、16:10（ワイドスクリーン）、4:3（標準）、または10:16（縦長）モニターでコンサートを使用できます。

レイアウトのアスペクト比を変更するには

- ワークスペースの右上隅にあるアクションメニューで、「アスペクト比」を選択してから、サブメニューでアスペクト比を選択します。

MainStage でバックオーディオを再生する

8

ライブ演奏に合わせてバック・オーディオ・ファイルを再生できます。バック・オーディオ・ファイルの再生は、バックトラックで伴奏を再生する、ソングシステムをライブでミックスする、演奏の練習時に「バックバンド」として使用するなど、さまざまな用途に利用できます。

バック・オーディオ・ファイルを再生するには、Playback プラグインを使います。このプラグインは、音源メニューに用意されています。Playback プラグインを使って、オーディオファイルの再生を開始／停止したり、サイクル（ループ）再生したり、オーディオをフェードアウトしたりできます。マーカーを使って、オーディオファイル内の別の位置に再生を切り替えることもできます。ファイルはオリジナルの速度で再生することも、コンサートの現在のテンポに同期させることもできます。また、Playback プラグインの複数のインスタンスを使ってそれらをグループとして制御することで、複数のオーディオファイルを同時に再生することもできます。

Playback プラグインは、「MainStage」でのみ使用できます。この章では、MainStage コンサートで Playback プラグインを使う方法について説明します。Playback プラグインのインターフェイス、パラメータ、機能、およびサポートされるオーディオファイルのフォーマットについては、Playback プラグインを参照してください。

この章では以下の内容について説明します：

- Playback プラグインを追加する (ページ 149)
- Playback プラグインを使用する (ページ 154)

Playback プラグインを追加する

Playback プラグインは音源プラグインなので、ソフトウェア音源チャンネルストリップでのみ利用できます。Playback プラグインを使用するには、ソフトウェア音源チャンネルストリップにプラグインを追加してから、再生するオーディオファイルを選択します。パッチ、セットレベル、またはコンサートレベルのチャンネルストリップに Playback プラグインを追加できます。

Playback プラグインのインスタンスをどこに追加するかは、その用途によって異なります。特定のパッチの演奏中にオーディオファイルを再生したい場合は、パッチに追加します。Playback プラグインをセットレベルで追加した場合は、セット内のどのパッチを選択してもオーディオファイルの再生を続けることができます。たとえば、特定の曲に使うすべてのパッチが1つのセットに含まれている場合に、Playback プラグインを使って曲のバックトラックを収録したオーディオファイルを再生するといった使いかたができます。Playback プラグインをコンサートレベルで追加した場合は、コンサート内のどのパッチを選択してもオーディオファイルの再生を続けることができます。プラグインは好きなレベルで使用できるので、アイデアしだいで多彩な使いかたができます。

プラグインの各インスタンスでは1つのオーディオファイルを再生できます。AIFF、WAVE、CAFなど、幅広いフォーマットのオーディオファイルを使用できます。「Logic Pro」から書き出した（バウンスした）ファイルや、Apple Loops など、マーカー情報を含むファイルではオーディオファイル内のさまざまなタイムポジションに設定されたマーカーに再生を切り替えることもできます。

Playback プラグインを追加する方法は2つあります。「チャンネルストリップ」にオーディオファイルをドラッグする方法と、チャンネルストリップの音源スロットから追加する方法です。

オーディオファイルをドラッグして Playback プラグインを追加するには

- 1 「パッチリスト」で、Playback プラグインを追加するパッチを選択します。セットまたはコンサートのアイコンを選択することもできます。
- 2 Finder から「チャンネルストリップ」領域のチャンネルストリップ間にオーディオファイルをドラッグします。

チャンネルストリップ間に黒い線が表示され、ポインタがファイル追加ポインタに変わって、新しいチャンネルストリップが作成されることが示されます。新しいチャンネルストリップにはPlayback プラグインが挿入されていて、「チャンネルストリップ」領域にドラッグしたオーディオファイルが読み込まれています。

音源スロットから Playback プラグインを追加する

- 1 チャンネルストリップ追加ボタンをクリックして、パッチ、セット、またはコンサートに新しいチャンネルストリップを追加します。
- 2 「新規チャンネルストリップ」ダイアログで、タイプとして「ソフトウェア音源」を選択します。その他の設定はデフォルトのままにするか、必要に合わせて変更します。

「チャンネルストリップ」領域に新しいソフトウェア音源チャンネルストリップが表示されます。

- 3 チャンネルストリップの「I/O」セクションで、音源スロットをクリックし、メニューから「Playback」を選択してから、サブメニューで「モノラル」または「ステレオ」を選択します。

チャンネルストリップに Playback プラグインが追加され、MainStage ウィンドウ上にプラグインウィンドウが表示されます。



Playback プラグインにオーディオファイルを追加する方法はいくつかあります。オーディオファイルをドラッグするか、「FILE」フィールド内をクリックするか、プラグインウィンドウのアクションメニューを使います。

Playback プラグインにオーディオファイルを追加する

Playback プラグインのインスタンスを追加したら、プラグインで再生するオーディオファイルを選択して追加します。

Playback プラグインにオーディオファイルを追加するには

以下のいずれかの操作を行います:

- Playback プラグインを追加した音源スロットにオーディオファイルをドラッグします。
- プラグインウィンドウの「テープ」領域にオーディオファイルをドラッグします。
- プラグインウィンドウの「FILE」フィールドをクリックし、ファイル選択ダイアログでオーディオファイルを選択してから、「開く」をクリックします。
- Playback プラグインウィンドウの右上隅にあるアクションメニューから「Open File」を選択し、ファイル選択ダイアログでオーディオファイルを選択してから、「開く」をクリックします。

「FILE」フィールドにオーディオファイルの名前が表示され、波形ディスプレイにオーディオファイルの波形が表示されます。



ファイル選択ダイアログでは、ファイルを選択して「再生」をクリックすることによって、オーディオファイルをプレビューできます。Playback プラグインに追加した後でファイルを試聴するには、プラグインウィンドウの再生ボタンをクリックします。

Playback プラグインの同期モードを設定する

Playback プラグインにオーディオファイルを追加すると、「MainStage」によってファイルのテンポ情報が確認されます。テンポ情報を含むオーディオファイル（AppleLoops、「LogicPro」から書き出したファイルなど）では、ファイルがスキャンされて、トランジェント（オーディオエネルギーのピーク部分で、通常は拍子で発生します）が検出されます。トランジェント情報はオーディオファイルに保存され、異なるテンポやピッチで再生されたときでも最高の音質でファイルを再生するために使われます。このようなオーディオファイルでは、同期機能を使って、オーディオファイルをその録音時のテンポで再生するか、またはコンサートの現在のテンポに合わせて再生するかを選択できます。同期を「Off」に設定すると、オーディオファイルはその録音時のテンポで再生され、コンサートの現在のテンポは無視されます。この設定は、ピッチのないサウンドやサウンドエフェクトがオーディオファイルに含まれている場合などにお勧めします。同期を「On」に設定すると、オーディオファイルは現在のテンポ（パッチ、セット、またはコンサートに設定され、テンポのタップまたはMIDIビートクロックによって変更されるテンポ）で再生されます。この設定にすることで、たとえばバックキックトラック間やバックキックトラックと演奏の間でテンポを合わせることも簡単にできます。同期を「On」に設定すると、音質に影響します。

Playback プラグインのインスタンスの同期モードは、プラグインウィンドウの左下隅にある「SYNC」ポップアップメニューで設定します。

Playback プラグインの同期モードを設定するには

- オーディオファイルをオリジナルのテンポで再生する場合は、「SYNC」ポップアップメニューから「Off」を選択します。
- オーディオファイルをコンサートの現在のテンポで再生する場合は、「SYNC」ポップアップメニューから「On」を選択します。

メモ: テンポ情報を含まないオーディオファイルの場合は、同期が「Off」に設定され、「SYNC」ポップアップメニューは利用できなくなります。

Playback プラグインの Flex モードを選択する

テンポ情報を含むオーディオファイルでは、オーディオ再生用の Flex モードを選択できます。各 Flex モードは、特定のタイプのオーディオファイル再生用に最適化されています。追加したオーディオファイルを Playback プラグインのインスタンスで再生する際にどの Flex モードを使うかを選択できます。以下の Flex モードがあります：

- *Slicing*：オーディオ素材をトランジェントマーカースライスし、各スライスをオリジナルの速度で再生します。Slicing は、一般的な用途、特にリズムカルな素材に適しています。
- *Rhythmic*：Apple Loops に使われるタイムストレッチアルゴリズムを使用します。Rhythmic は、モノフォニックでない素材、たとえばリズムギター、キーボードのリズムパート、Apple Loops などに最適です。
- *Speed*：ソース素材の速度を変えることによって素材をタイムストレッチします。ピッチも変更されます。Speed は、打楽器系の素材に最適です。
- *Polyphonic*：フェイズボコーダーを使って素材をタイムストレッチします。ポリフォニックな素材に適した高品質の音響を提供します。Polyphonic は、複雑なポリフォニック素材に最適です。ギター、ピアノ、合唱など、あらゆる種類のコード、および複雑なミックスに適しています。

オーディオ素材によって各 Flex モードの適用結果は異なるので、Playback プラグインのインスタンスごとに各種の Flex モードを試して、使用するオーディオファイルに最適なモードを選ぶことをお勧めします。

Playback プラグインの Flex モードを選択するには

- プラグインウィンドウの右上隅にあるアクションメニューから「Flex Mode」を選択して、サブメニューから Flex モードを選択します。

メモ: テンポ情報を含まないオーディオファイルの場合は、「Flex Mode」メニュー項目は利用できません。

Playback プラグイン用のスクリーンコントロールを追加する

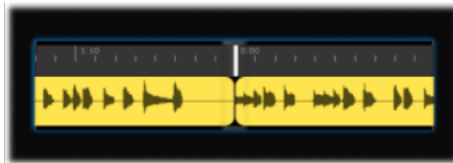
スクリーンコントロールを使って、Playback プラグインのパラメータを制御したり、パラメータ値、オーディオファイル名、およびオーディオファイルの波形を表示したりできます。「スクリーン・コントロール・パレット」に含まれる「波形」スクリーンコントロールを Playback プラグインで使うことで、オーディオファイルの波形を表示できます。オーディオファイルにマーカーが含まれている場合は、「波形」スクリーンコントロールでマーカーを表示することもできます。

ワークスペースに「波形」スクリーンコントロールを追加するには

- 1 MainStage ウィンドウの左上隅にある「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。
- 2 ワークスペースに「波形」スクリーンコントロールをドラッグし、必要に応じて位置を調整します。

メモ: パッチに Playback プラグインが含まれていない場合は、「波形」スクリーンコントロールを追加しようとすると警告が表示されます。

「波形」スクリーンコントロールを Playback プラグインにマップすると、Playback プラグインに読み込んだオーディオファイルの波形が「波形」スクリーンコントロールに表示されます。「Play/Stop」パラメータにマップしたボタンを押すと、オーディオファイルの再生が開始され、「波形」スクリーンコントロール内で波形が移動していきます。



「Fade Time」、「Cycle」、「Tempo」など、その他のパラメータ用にスクリーンコントロールを追加して、「マッピング」ブラウザまたは Playback プラグイン ウィンドウで対応するパラメータにマップできます。「パラメータテキスト」スクリーンコントロールを「FILE」フィールドにマップして、再生中のオーディオファイルの名前を表示することもできます。

Playback プラグインを使用する

Playback プラグインは、さまざまな方法で使用できるようにデザインされています。Playback プラグインを最大限に活用できるように、コンサートのデザイン時にプラグインの使いかたをよく計画しておくことをお勧めします。さまざまな配置や設定を試して、Playback プラグインをコンサートでどのように使うかを決めてください。

再生を開始するときは、プラグインの「Play/Stop」パラメータにマップしたスクリーンコントロール（ボタンなど）を使って、Playbackプラグインに再生コマンドを送信します。再生を停止するときは、同じパラメータを使って停止コマンドを送信します。代わりに、パッチやセットを選択するときまたは「再生」アクションがトリガされるときに再生を開始するように、プラグインを設定することもできます。演奏中は、「Fade Time」や「Cycle」など、Playbackプラグインのその他のパラメータを制御できます。オーディオファイルにマーカー情報が含まれる場合は、「Go To Previous Marker」や「Go To Next Marker」パラメータを使ってオーディオファイル内の別の位置に再生を切り替えたり、「Go to Marker」アクションを使って特定のマーカーに再生を切り替えたりすることもできます。

メモ: スクリーンコントロールを「Markers」サブメニューの「Go to Marker」アクションにマップするときは、マッピングが正しく機能するように、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「ボタンオン」と「ボタンオフ」の両方のパラメータを目的のマーカーの値に設定してください。

パッチ内のPlaybackプラグインは、そのパッチを選択しているときにのみ再生されます。Playbackプラグインをセットレベルで使う場合は、セット内のどのパッチを選択しても（たとえばリードシンセのパッチでもギターソロのパッチでも）オーディオファイルの再生を続けることができます。Playbackプラグインをコンサートレベルで使う場合は、コンサート内のどのパッチを選択してもオーディオファイルの再生を続けることができます。

Playbackプラグインは、グループを使って制御することもできます。コンサート内でプラグインのインスタンスを複数使う場合は、グループを使って、どのインスタンスを同時に再生し、どのインスタンスを相互排他的にするかを制御できます。Playbackインスタンスを同じグループに入れた場合、1つのインスタンスで「Play/Stop」、「Cycle」、「Fade Time」、「Return to Start」、「Go to Previous Marker」、または「Go To Next Marker」パラメータを変更すると、グループ内のほかのインスタンスでもそのパラメータが変更されます。グループは最大で26個まで設定でき、それぞれが文字で識別されます。1つのグループの再生を開始すると、ほかのグループはすべて停止します。グループに属していないプラグインインスタンスは再生が続けられます。

Playbackプラグインの複数のインスタンスを同じグループに入れた場合、「Play/Stop」パラメータにマップしたスクリーンコントロールでいずれかのインスタンスを開始または停止することによって、グループ内のすべてのインスタンスをまとめて再生および停止できます。Playbackインスタンスがグループ化されているときは、再生が「ロック」されて、再生位置の変更がグループ内のすべてのインスタンスに適用されるようになります。フェードアウトやループ再生などのその他の再生機能も、いずれかのインスタンスのプラグインウィンドウで対応するコントロールにスクリーンコントロールをマップすることによって、グループで制御できます。グループに属していないPlaybackインスタンスは影響を受けません。

Playback プラグインのインスタンスをグループに割り当てるには、プラグインウインドウの右下隅にある「GROUP」ポップアップメニューを使います。

Playback プラグインをグループに割り当てるには

- 1 Playback プラグインのウインドウを開いていない場合は、音源スロットでプラグイン名をダブルクリックしてウインドウを開きます。
- 2 「GROUP」ポップアップメニューから、インスタンスを割り当てるグループの文字を選択します。

サウンドを作成および整理して、レイアウトを設定したら、次はいよいよ演奏です！「MainStage」には、ライブ演奏向けに表示を最適化する「演奏」モードが用意されています。

この章では以下の内容について説明します：

- ライブ演奏の前に (ページ 157)
- 「演奏」モードを使用する (ページ 158)
- ライブ演奏でパッチを選択する (ページ 159)
- スクリーンコントロールをライブ演奏に使う (ページ 160)
- ライブ演奏でテンポチェンジを処理する (ページ 161)
- キーボードコントローラで演奏するときのヒント (ページ 161)
- ギターその他の楽器で演奏するときのヒント (ページ 161)
- チューナーを使用する (ページ 162)
- ライブ演奏に Playback プラグインを使用する (ページ 164)
- ライブ演奏を録音する (ページ 165)
- ライブ演奏の後に (ページ 165)
- ハードウェア構成が複雑な場合のヒント (ページ 166)

ライブ演奏の前に

演奏を始める前に、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。
- 演奏に使うオーディオインターフェイスとスピーカーまたはモニターを使って、「MainStage」からのオーディオ出力をテストします。
- 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ーで「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。
- ・ 最高の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。
- ・ 「MainStage」を実行しているコンピュータのネットワーク接続をすべて解除します。

「演奏」モードを使用する

ライブ演奏時には、「フルスクリーンで演奏」モードと「ウインドウで演奏」のいずれかを、好みに応じて使用できます。どちらにも、演奏する状況に応じたそれぞれの利点があります。Finderやツールバーにアクセスする必要がなく、ディスプレイにワークスペースを最大サイズで表示したい場合は、「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やツールバーのボタンを使用する必要がある場合は、「ウインドウで演奏」を使用します。

「演奏」モードに切り替えるには

以下のいずれかの操作を行います：

- 「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）。
- ツールバーで、「演奏」ボタンをクリックします。

メモ: デフォルトでは、「演奏」ボタンをクリックするとワークスペースがフルスクリーンで開きます。この環境設定の変更方法については、表示環境設定を参照してください。

「フルスクリーンで演奏」を閉じるには

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+1～3）を使います。

「ウインドウで演奏」に切り替えるには

- 「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）。

デフォルトでは、「MainStage」は「編集」モードで起動します。「MainStage」の「一般」環境設定で、「演奏」モードまたは「フルスクリーンで演奏」で開くようにデフォルトの動作を変更できます。詳細については、一般環境設定を参照してください。

ライブ演奏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パッチ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」と同じ順序でパッチセレクトアに表示されます。スキップした項目は、パッチセレクトアには表示されないので選択できませんが、下位項目が隠されているセット内のパッチは表示され、選択可能です。項目のスキップについては、「パッチリスト」で項目をスキップするを参照してください。

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、サスティンが途切れずに鳴ります。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」の環境設定の「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。詳細については、MainStageの環境設定を設定するを参照してください。

ライブ演奏時には、パッチのパラメータとコンサートレベルで制御されているパラメータとの違いに注意してください。パッチを選択すると、そのパッチのパラメータは、最後にパッチを保存した時点での値に設定されます。コンサートを開いてからパッチを演奏したことがある場合、パッチを演奏し終えた時点の値に設定されます。一方、コンサートレベルのパラメータは、新しいパッチを選択しても現在の値のままです。たとえば、選択したパッチのチャンネルストリップで音量が0dBに設定されているものの、コンサートレベルのマスター音量フェーダーが-96dBに設定されている場合、サウンドはフル音量ではなく無音になります。同様に、セットレベルで制御されるパラメータは、セット内の別のパッチを選択しても現在の値のままです。

パッチを選択すると、ワークスペース内のノブ、フェーダーなどのスクリーンコントロールに、パッチのパラメータ値が表示されます。この値は、コントロール上のフィジカルコントロールのポジションとは違う場合があります。フィジカルコントロールを動かすと、スクリーンコントロールはすぐに更新されて、現在の値を反映します。

キーコマンドを使ってパッチを選択する

以下のキーコマンドを使うと、パッチセレクトア内のパッチを選択できます：

キーコマンド	選択内容
↑キー	前のパッチ
↓キー	次のパッチ
←キー	前のセットの最初のパッチ
→キー	次のセットの最初のパッチ

入力によってパッチを選択する

「パッチリスト」内のパッチを、名前の最初の数文字を入力することで選択できます。

名前の入力によってパッチを選択するには

- 文字「f」を入力してから、パッチ名の入力を始めます。
パッチ名を特定できるだけの文字が入力されると、パッチが選択されます。
- 入力をキャンセルするには、Enter キーを押します。

アクションを使ってパッチを選択する

前のパッチ選択や次のパッチ選択などのパッチ選択アクションにスクリーンコントロールをマップしておけば、スクリーンコントロールにアサインされたフィジカルコントロールを使って、演奏中にパッチを選択できます。アクションを使ってセットやコンサートをすることもできます。アクションを使ってパッチ、セット、コンサートを選擇する場合は、ボタンが特に便利です。

スキップされたパッチは、アクションを使ってパッチを選択した場合もスキップされます。たとえば、パッチを10個追加する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った場合、スキップされたパッチはその中に含まれません。

詳細については、MainStage アクションを使用するを参照してください。

プログラム・チェンジ・メッセージを使ってパッチを選択する

プログラム・チェンジ・メッセージを送信するボタンその他のコントロールがMIDI デバイスに付いている場合、コンサート内のパッチをプログラムチェンジ番号で選択できます。プログラム・チェンジ・メッセージを使ってパッチを選択できますが、セットを選択することはできません。

MIDI デバイスがプログラム・チェンジ・メッセージを送信する仕組みについては、デバイスに付属のマニュアルか、製造元のWebサイトを参照してください。パッチのプログラムチェンジ番号の変更については、パッチのプログラムチェンジ番号を設定するを参照してください。

スクリーンコントロールをライブ演奏に使う

ライブ演奏では、スクリーンコントロールにアサインされたMIDI ハードウェアデバイスのコントロールを使って、スクリーンコントロールにマップされたパラメータを操作します。新しいパッチを選択すると、そのパッチ用にマップされたパラメータがすぐに編集可能になります。

フィジカルコントロールを動かすと、「スクリーン・コントロール・インスペクタ」の「ハードウェア動作時の反応」パラメータに従ってスクリーンコントロールが更新されます。パラメータが「ジャンプ」に設定されている場合は、スクリーンコントロールがハードウェアコントロールと同じポジションまで即座に動きます。パラメータが「ピックアップ」に設定されている場合は、ハードウェアコントロールがスクリーンコントロールの現在のポジションに達した時点でスクリーンコントロールが動き始めます。パラメータが「相対」に設定されている場合は、スクリーンコントロールが現在のポジションから、ハードウェアコントロールと同期して動きます。

ライブ演奏でテンポチェンジを処理する

ライブ演奏で使う予定のコンサートを開くと、「MainStage」では、「コンサートインスペクタ」で設定したコンサートのテンポが使われます。「MIDI 入力からテンポを取得」チェックボックスを選択している場合、「MainStage」が受信した MIDI ビートクロックを使ってテンポが設定されます。コンサートのテンポの設定と変更については、MainStage コンサートでテンポを使用するを参照してください。

独自のテンポが設定されているパッチやセットを選択した場合、テンポは新しい設定に変更されます。タップテンポ機能を使って、リアルタイムでテンポを変更することもできます。タップテンポでテンポを変更するには、目的のテンポになるまで Control + T キーを繰り返し押すか、ツールバーの「タップテンポ」ボタンを繰り返しクリックするか、または「タップテンポ」アクションにマップしたスクリーンコントロールを使います。

キーボードコントローラで演奏するときのヒント

MIDI 対応キーボードコントローラ用にデザインされた「Keyboards」テンプレートのいずれかを使うと、「MainStage」を高度なサウンドモジュールおよびマルチエフェクトプロセッサとして使いながらキーボードを演奏できます。テンプレートに含まれるパッチでは、MainStage に付属のソフトウェア音源プラグインとエフェクトプラグインが豊富に使用されています。

ギターその他の楽器で演奏するときのヒント

エレクトリックギター用にデザインされた「Guitar Rigs」テンプレートのいずれかを使うと、「MainStage」をマルチエフェクトプロセッサとして使いながらエレクトリックギターを演奏できます。テンプレートに含まれるパッチでは、「Amp Designer」アンプ・シミュレーション・プラグインや「Pedalboard」エフェクトプラグイン、その他ギター演奏でよく使われるエフェクトが豊富に使用されています。

ペダルボード風のスクリーンコントロールが含まれるギターパッチはフットスイッチにアサインすることができ、チャンネルストリップのさまざまなエフェクトをバイパスできるようになっています。パッチによっては、異なるエフェクトが設定された複数のチャンネルストリップをエクスプレッションペダルで切り替えられるものもあります。

ギターのようにインピーダンスの低い楽器を演奏する場合は、その楽器のインピーダンスに合ったオーディオ入力に必ず接続してください。標準的なラインレベルのオーディオ入力にギターを接続すると、ギターの出力音量が予想より低くなる可能性があります。

コンピュータに接続したオーディオインターフェイスを使用し、パッチ内のオーディオ・チャンネル・ストリップでオーディオ入力チャンネルを選択すれば、「MainStage」をボーカルや、マイクで取り込んだサウンドに使用することもできます。

複数のチャンネルストリップを使うギターパッチでは、フットペダルを使ってパッチの全体的な音量をコントロールできます。後述の手順によって、演奏開始時にセットレベルの音量を使い、演奏中にフットペダルを使って音量を変更できるように、パッチの全体的な音量（つまりすべてのチャンネルストリップの音量）を設定できます。

チューナーを使用する

「MainStage」には、オーディオ・チャンネル・ストリップを介して演奏するギターなどの楽器をチューニングするためのチューナーもあります。チューナーでは、丸いスケール上にピッチが表示されます。スケールの中央にはノート名とオクターブが示されています。楽器の1音を弾くと、正しいノートとの差と共にピッチが表示されます。

パッチ内の最初のオーディオ・チャンネル・ストリップに接続された楽器でチューナーを使用できます。チューナーを使用できるチャンネルストリップには、上部にチューニングフォーク（音叉）のアイコンが表示されます。

チューナーを使って楽器をチューニングするには

- 1 チューナーを使用するオーディオ・チャンネル・ストリップを選択します。
- 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 楽器を1音弾き、チューナーディスプレイを確認します。

音を鳴らすと、それに最も近いキーのノート名が表示されます。チューニングが合っていない場合、シャープ気味かフラット気味かを示す赤い垂直バーが表示されます。バーは、音がシャープの場合はノート名の右側、フラットの場合は左側に表示されます。

- 4 チューニングしている弦のチューニングペグを調整します。

チューニングが合うと、ノート名の上の中央付近に青い垂直バーが表示されます。

チューニングの際には、必ず1音だけを鳴らしてください。コードやインターバルはチューニングできません。また、異なる音をすばやく鳴らしてもチューニングは機能しません。

複数のチャンネルストリップが含まれるパッチでチューナーを使うときは、最初のオーディオ・チャンネル・ストリップからのオーディオだけがチューナーに送られます。これは、パッチ内のほかのチャンネルストリップに同じ入力ソースが挿入されている場合でも同様です。チューナーを使う前に、最初のオーディオ・チャンネル・ストリップがアクティブになっていて、ミュートされていないことを確認してください。

「チャンネルストリップ」領域では、オーディオがチューナーに送られるチャンネルストリップの上部にチューニングフォーク（音叉）のアイコンが表示されます。

パッチ内のほかのチャンネルストリップに最初のチャンネルストリップと同じオーディオ入力ソースが挿入されている場合、それらのチャンネルストリップからのサウンドは、チューナーでは出力されませんが、音を聞くことはできます。たとえば、ロックギター用のコンサートプレートに含まれるツインアンプのパッチを使う場合、セカンドアンプの出力は、ミュートにしない限り、ギターチューニング中に聞くことができます（ミュートにする場合は、エクスプレッションペダルのスクリーンコントロールを0に設定します）。

ライブ演奏に Playback プラグインを使用する

Playback プラグインを使って、演奏中にバックトラックやその他のオーディオファイルを再生できます。再生は、パッチまたはセットの選択、あるいはボタンなどのスクリーンコントロールの操作によってトリガできます。サウンドのフェードアウトやループ再生など、その他の再生パラメータもスクリーンコントロールにマップして操作できます。ファイルにマーカー情報が含まれる場合は、マーカーを使って、オーディオファイル内の別のセクションに再生を切り替えることもできます。「GROUP」メニューを使えば、Playback プラグインの複数のインスタンスをまとめて再生および停止できます。

Playback プラグインのインスタンスをどこに追加するかは、その用途によって異なります。特定のパッチの演奏中にオーディオファイルを再生したい場合は、パッチに追加します。Playback プラグインをセットレベルで追加した場合は、セット内のどのパッチを選択してもオーディオファイルの再生を続けることができます。たとえば、特定の曲に使うすべてのパッチが1つのセットに含まれている場合に、Playback プラグインを使って、曲のバックトラックを収録したオーディオファイルを再生するといった使いかたができます。Playback プラグインをコンサートレベルで追加した場合は、コンサート内のどのパッチを選択してもオーディオファイルの再生を続けることができます。プラグインは好きなレベルで使用できるので、アイデアしだいで多彩な使いかたができます。

Playback プラグインは、さまざまな方法で使用できるようにデザインされています。以降では、さまざま状況で Playback プラグインを使うためのアイデアをいくつか紹介します。まずはこれらのアイデアを試して、独自の使いかたを考案してみてください。

Playback プラグイン使用のアイデア

Playback プラグインは、パッチ、セットレベル、またはコンサートレベルのソフトウェア音源チャンネルストリップで使用できます。

- Playback プラグインをパッチに追加して、パッチ内の別のチャンネルストリップで楽器を演奏しながら、プラグインでバックトラックを再生します。
- Playback プラグインをセットレベルで追加して、セット内でパッチを変更して演奏しながら、プラグインで特定のバックトラックを再生し続けます。

- Playback プラグインをコンサートレベルで追加して、コンサート内でパッチを変更して演奏しながら、プラグインで特定のバッキングトラックまたはサウンドエフェクトを再生し続けます。
- Playback プラグインの複数のインスタンスをセットまたはコンサートレベルで追加して、プラグインで複数のバッキングトラックを再生およびリミックスします。

ライブ演奏を録音する

演奏をオーディオファイルに録音できます。演奏を録音する前に、録音オーディオファイルのフォーマットを選択できます。

録音ファイルのフォーマットとして AIFF を選択した場合、最大ファイルサイズは 2 ギガバイトになります。WAVE を選択した場合、最大ファイルサイズは 4 ギガバイトになります。CAF を選択した場合、ファイルサイズの制限は事実上ありません。ファイルフォーマットは、「MainStage」の環境設定の「オーディオ」パネルで選択できます。ここでは、録音ファイルの保存先を設定したり、コンサートで複数の出力セットを使っている場合は録音するオーディオ出力を選択したりすることもできます。録音の環境設定については、録音を参照してください。

録音を行うには、「演奏」モードで、「録音」アクションにマップしたスクリーンコントロールを使います。「録音」アクションにキーコマンドを割り当て、「演奏」モードでキーコマンドを使って録音することもできます。「フルスクリーンで演奏」ではこのキーコマンドは使用できません。

オーディオファイルへの録音を開始するには

- 「録音」アクションにマップしたスクリーンコントロールを動かします（または Option + R キーを押します）。

録音を停止するには

- 「録音」アクションにマップしたスクリーンコントロールを動かします（または Option + R キーをもう一度押します）。

ライブ演奏の後に

「パッチ変更時」パラメータが「保存した値にリセット」に設定されているスクリーンコントロールでは、演奏中にチャンネルストリップまたはプラグインのパラメータを変更した場合、保存せずにコンサートを閉じると、変更内容が破棄され、前回パラメータを保存したときの状態に戻ります。演奏後、コンサートを閉じる前には、この点に注意してください。コンサートを閉じる前に保存する場合、新しい値は、コンサート内のほかのパッチ（またはセット）ではなく、現在選択しているパッチにのみ保存されます。

ハードウェア構成が複雑な場合のヒント

演奏前に、ライブパフォーマンスで使用するものと同じ構成を用い、可能ならば演奏する場所または会場で、作成したコンサートをすべてテストすることをお勧めします。ハードウェア構成が複雑になると、この作業はさらに重要になります。

ライブ演奏で複数のキーボードコントローラを使用する

ライブ演奏で複数のキーボードコントローラを使う場合、スクリーンコントロールは、すべてのコントローラから送信された MIDI メッセージにตอบสนองするか、特定のコントローラから送信された MIDI メッセージのみにตอบสนองするかを選択できます。また、チャンネルストリップでも、すべてのコントローラの入力を受信するか、1台のコントローラの入力だけを受信するかを指定できます。

「レイアウト」モードでは、スクリーンコントロールは、すべての MIDI ポートおよびチャンネルで MIDI 入力にตอบสนองするように設定することも、特定のデバイスまたはチャンネルにのみตอบสนองするように設定することもできます。スクリーンコントロールがすべてのコントローラの MIDI 入力にตอบสนองするように設定するには、「レイアウトインスペクタ」の「装置」ポップアップメニューと「チャンネル」ポップアップメニューで「すべて」を選択します。スクリーンコントロールが特定のコントローラにตอบสนองするか、キーボードのスクリーンコントロールと同じチャンネルにตอบสนองするように設定するには、「装置」ポップアップメニューでコントローラを選択します。

「編集」モードでは、「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」の「キーの範囲」セクションで、チャンネルストリップに MIDI 入力を送信するデバイスを設定します。デフォルトでは、チャンネルストリップは、レイアウトの最初のコントローラの入力を受信します。「入力」ポップアップメニューでは、別のデバイスの入力を受信するようにチャンネルストリップを設定できます。

ライブ演奏で別のハードウェア構成を使用する

MIDI コントローラ、MIDI インターフェイス、オーディオ入力がある場合など、複雑なハードウェア構成で「MainStage」を使う場合、最良の結果が得られるのは、コンサートを作成したときに使っていたハードウェア構成をそのまま使うことです。

コンサートの作成に使ったものとは違うコントローラ、インターフェイス、デバイスと共に「MainStage」を使う場合は、ライブ演奏用のハードウェア構成を使ってハードウェア・アサインメントを再登録する必要があります。こうした状況で操作を効率的に行う場合、2種類のレイアウトを作成するという方法があります。1つはスタジオ用、もう1つはライブ演奏用の構成で、対応するスクリーンコントロールがレイアウトごとに割り当てられています。この場合、演奏を始める前に、ライブ用のレイアウトをコンサートに読み込みます。ライブ演奏用に構成されたハードウェア・アサインメントがレイアウトと共に読み込まれ、マッピングは保持されます。

この章では、「MainStage」のデフォルトで設定されているキーコマンドの一覧を示します。また、キーコマンドをカスタマイズするための「コマンドエディタ」の開きかたについても説明します。

この章では以下の内容について説明します：

- コマンドエディタを使用する (ページ 167)
- MainStage のデフォルトのキーコマンド (ページ 168)

コマンドエディタを使用する

「MainStage」には、キーコマンドを表示およびカスタマイズできる「コマンドエディタ」が用意されています。デフォルトでキーコマンドが割り当てられていない機能にキーコマンドを割り当てたり、機能のキーコマンドを変更したりできます。また、コマンドセットを複数作成して切り替えることもできます。

キーコマンドを割り当てて、現在のコマンドセットをカスタマイズできます。「コマンドエディタ」では、コマンドセットの切り替え、読み込み、書き出し、複製、および削除もできます。

「コマンドエディタ」を開くには

- 「MainStage」 > 「コマンド」 > 「カスタマイズ」と選択します。

「コマンドエディタ」が開き、選択されているコマンドセットのキーコマンドが表示されます。

コマンドセットのカスタマイズ、書き出し、読み込みなど、「コマンドエディタ」の操作について詳しくは、「*Logic Pro ユーザーズマニュアル*」の「基本操作」の章に含まれる「キーコマンドを使って作業する」の項を参照してください。

MainStage のデフォルトのキーコマンド

以下のセクションでは、「MainStage」にデフォルトで設定されているすべてのキーコマンドを機能ごとに示します。これらのキーコマンドを使えば、大きいプロジェクトや複雑なプロジェクトでは特に、作業を効率的に行うことができます。

コンサートとレイアウト

コンサートの作成、開閉、保存、レイアウトの書き出しと読み込みなどのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド + N	新規コンサート
コマンド + O	コンサートを開く
コマンド + W	コンサートを閉じる / アクティブなプラグインウィンドウを閉じる
コマンド + S	コンサートを保存
コマンド + Shift + S	コンサートを別名で保存
コマンド + Control + O	レイアウトを読み込む
コマンド + Shift + Control + S	レイアウトを書き出す

パッチとセット（「編集」モード）

パッチやセットの追加、選択、書き出し、読み込みなどのコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド + Option + N	新しいパッチを追加
コマンド + Option + S	新しいセットを追加
コマンド + I	パッチまたはセットを読み込む
コマンド + E	パッチを書き出す / セットを書き出す / セットとして書き出す (選択項目による)
コマンド + ↑キー	前のパッチを選択
コマンド + ↓キー	次のパッチを選択
コマンド + ←キー	前のセットの最初のパッチを選択
コマンド + →キー	次のセットの最初のパッチを選択
コマンド + Shift + Option + S	選択したパッチから新規セットを作成
コマンド + Shift + Option + R	プログラムチェンジ番号をリセット

編集

カット、コピー、ペースト、その他一般的な編集機能のキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド + Z	最後のコマンドを取り消す
コマンド + Shift + Z	最後に取り消したコマンドをやり直す
コマンド + X	カット
コマンド + C	コピー
コマンド + V	ペースト
コマンド + D	複製
コマンド + A	すべてを選択

アクション

「MainStage」で実行するいくつかのアクションのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
Control + P	パニック
Control + T	タップテンポ
Control + M	マスターミュート
Control + R	録音を切り替える
スペースバー	再生/停止を切り替える

パラメータマッピング（「編集」モード）

「パラメータマッピング」ブラウザで実行するマッピングの登録や検索などのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド + L	選択したパラメータをマップ（マッピングを有効化）
コマンド + F	「パラメータマッピング」ブラウザで検索
コマンド + G	再検索

チャンネルストリップ（「編集」モード）

チャンネルストリップの追加などのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド + Option + A	オーディオ・チャンネル・ストリップを追加
コマンド + Option + I（アイ）	ソフトウェア音源チャンネルストリップを追加
コマンド + Option + F	シグナル・フロー・チャンネル・ストリップを表示/隠す

スクリーンコントロール（「レイアウト」モード）

コントローラアサインメントの登録、スクリーンコントロールのグループ化とグループ解除などのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド+L	コントローラアサインメントを登録（登録処理を有効化）
コマンド+ Option + G	スクリーンコントロールをグループ化
コマンド+ Shift + Option + G	スクリーンコントロールのグループ化を解除
コマンド+ Option + H	次のスクリーンコントロールを選択し、「ハードウェアのラベルを追加」チェックボックスを選択して、「ハードウェアのラベルを追加」テキストフィールドでテキストを入力できる状態にする

フルスクリーンで演奏

パッチやセットの選択、MIDI パニックの送信、オーディオのミュートとミュート解除、「フルスクリーンで演奏」の終了などのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
↑キー	前のパッチを選択
↓キー	次のパッチを選択
←キー	前のセットの最初のパッチを選択
→キー	次のセットの最初のパッチを選択
P	MIDI パニックを送信
M	すべてのオーディオをミュート/ミュート解除
Esc	「フルスクリーンで演奏」を終了

ウインドウと表示

モードの切り替え、インスペクタやその他のインターフェイス領域の表示などのキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド+ 1	「レイアウト」モード
コマンド+ 2	「編集」モード
コマンド+ 3	ウインドウで演奏
コマンド+ 4	フルスクリーンで演奏
コマンド+ 5	インスペクタを表示/隠す
コマンド+ 6	「チャンネルストリップ」領域を表示/隠す
コマンド+ T	チューナーを表示/隠す
コマンド+ M	MainStage ウインドウをしまう

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド+カンマ (,)	「MainStage」の環境設定を開く
V	アクティブなプラグインウィンドウを表示/隠す

ヘルプとサポート

「MainStage ユーザーズマニュアル」を開くキーコマンドです。

デフォルトのキーコマンド	機能
コマンド+疑問符 (?)	MainStage ユーザーズマニュアル

Playback プラグインは、バックトラック、ステム、オーディオファイルなどの再生に使用できるオーディオ・ファイル・プレーヤーです。非圧縮の 16 ビットまたは 24 ビットモノラル／ステレオの、AIFF、WAV、CAF フォーマットのオーディオファイルに対応しています。「Logic Pro」のプロジェクトから 1 つのステムをバウンスしたり、個々のトラックからいくつかのステムをバウンスしたりできます。

Playback プラグインを使って、ソングセクションにジャンプしたり、それらを繰り返したりできます。複数のインスタンスをグループに割り当てて、ソングセクションごとに複数のステムを取り込むことで、素材のライブリミックスの可能性が広がります。これらの機能を備えた Playback プラグインは、スタジオとライブパフォーマンスのどちらでも活用できる、柔軟で強力、クリエイティブなツールです。

この付録では以下の内容について説明します：

- Playback プラグインのインターフェイス (ページ 174)
- Playback プラグインの波形ディスプレイを使用する (ページ 175)
- Playback プラグインのトランスポートボタンと機能ボタンを使用する (ページ 176)
- Playback プラグインの情報ディスプレイを使用する (ページ 178)
- Playback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用する (ページ 179)
- Playback プラグインのグループ機能を使用する (ページ 180)
- Playback プラグインのアクションメニューとファイルフィールドを使用する (ページ 181)
- Playback プラグインのショートカットメニューを使用する (ページ 182)

Playback プラグインのインターフェイス

Playback プラグインのインターフェイスは、テープ再生装置に似ています。このセクションでは、Playback プラグインウィンドウに含まれる各領域について説明します。



- **波形ディスプレイ**：波形ディスプレイには、現在読み込まれているオーディオファイルの波形、現在の再生位置、およびルーラが表示されます。Playback プラグインの波形ディスプレイを使用するを参照してください。
- **トランスポートボタンと機能ボタン**：波形ディスプレイの下にある銀色のバーの、情報ディスプレイの左右には、トランスポートボタンと機能ボタンがあります。Playback プラグインのトランスポートボタンと機能ボタンを使用するを参照してください。
- **情報ディスプレイ**：情報ディスプレイには、現在の再生位置、およびオーディオファイルの長さ、拍子、テンポ、フェードタイム、ピッチが表示されます。Playback プラグインの情報ディスプレイを使用するを参照してください。
- **「SYNC」、「SNAP TO」、「PLAY FROM」、および「GROUP」ポップアップメニュー**：Playback プラグインウィンドウの下部にあるバーには、再生動作を設定するためのコントロールとして、「SYNC」、「SNAP TO」、「PLAY FROM」、「GROUP」ポップアップメニューがあります。Playback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用するを参照してください。「GROUP」ポップアップメニューでは、Playback プラグインの各インスタンスが属するグループを設定します。Playback プラグインのグループ機能を使用するを参照してください。

- アクションメニューと「FILE」フィールド： アクションメニュー（ギアのアイコン）には、オーディオファイルを追加したり、Flexモードを選択したり、その他の操作を行うためのオプションが表示されます。Playbackプラグインのアクションメニューとファイルフィールドを使用するを参照してください。
「FILE」フィールドには、現在読み込まれているオーディオファイルの名前が表示されます。
- ショートカットメニュー： マーカーを追加、編集、および削除できます。波形ディスプレイを Control キーを押しながらクリック（または右クリック）することで表示されます。Playbackプラグインのショートカットメニューを使用するを参照してください。

Playback プラグインの波形ディスプレイを使用する

波形ディスプレイには、現在読み込まれているオーディオファイルの波形が表示されます。ディスプレイの中央に表示される縦の線は、波形が右から左へスクロールするときの、現在の再生位置を示します。波形の上にあるタイムルーラには、時、分、秒（同期モードがオフの場合）または小節と拍（同期モードがオンの場合）の形式で時間が表示されます。オーディオファイルにマーカー情報が含まれる場合は、タイムルーラの下にマーカーの名前と位置が表示されます。



再生が停止しているときは、波形を左右にドラッグして別の位置に移動できます。「PLAY FROM」パラメータが「Current Position」に設定されている場合は、その位置から再生が開始されます。

メモ：「SNAP TO」および「PLAY FROM」パラメータによって再生動作が変わります。Playbackプラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用するを参照してください。

マーカーが含まれる場合は、ルーラの下のマーカーバーにマーカーが表示されます。マーカーが含まれるオーディオファイルを読み込むことも、ショートカットメニューの「AddMarker」コマンドを使って、読み込んだオーディオファイルにマーカーを追加することもできます。マーカーの追加、名称変更、および削除については、Playback プラグインのショートカットメニューを使用するを参照してください。

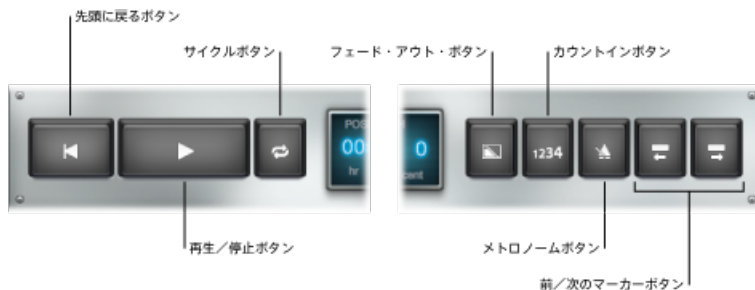
マーカーバーでほかのマーカーに移動するには

以下のいずれかの操作を行います：

- マーカーバーでマーカーをクリックすると、現在の再生ヘッド位置（波形ディスプレイの中央）に移動します。再生モードのときは、この位置から再生が開始されます。
- マーカーの左側をクリックすると、その直前のマーカーが現在の再生ヘッド位置（中央）に移動します。クリックするたびに、さらに前のマーカーが現在の再生ヘッド位置に移動します。再生モードのときは、この位置から再生が開始されます。

Playback プラグインのトランスポートボタンと機能ボタンを使用する

このセクションでは、再生、フェード、カウントイン、クリック、およびマーカーナビゲーションの操作に使用する各ボタンについて説明します。



- **先頭に戻るボタン**：オーディオ素材の先頭に移動します。再生は開始しません。ただし、再生モードの場合は、オーディオファイルの先頭から再生が続けられます。
- **再生/停止ボタン**：再生を開始または停止します。再生の開始位置は、「SYNC」、「SNAP TO」、および「PLAY FROM」パラメータによって変わります。Playback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用するを参照してください。

- サイクルボタン：現在のマーカーと次のマーカーの間で再生を繰り返します。クリック音を最小限に抑えるために、マーカー位置でオーディオが自動的にクロスフェードします。ファイルにマーカーが含まれていない場合は、ファイル全体の再生が繰り返されます。
- フェード・アウト・ボタン：「FADE TIME」パラメータで指定された秒数の間に、音量を徐々に下げ最終的に無音にします。フェードアウト中はフェード・アウト・ボタンが青色になり、フェードアウトが完了すると再生が停止します。
 フェードアウト中にこのボタンをもう一度クリックすることによって、フェードアウトを中止できます。この場合、フェードアウトで経過した時間と同じ時間を使って、徐々にフル音量に戻ります。
- カウントインボタン：「MainStage」のメトロノームクリックを使って、1小節のカウントインを入れます。カウントインでは、同期モードに関係なく、常にコンサートのテンポと拍子が使われます。
- メトロノームボタン：「MainStage」のメトロノームのオン/オフを切り替えます。メトロノームでは、同期モードに関係なく、常にコンサートのテンポと拍子が使われます。
- 前のマーカーに移動ボタン：再生モードでは、オーディオ素材にマーカーが含まれる場合、前（現在の再生ヘッド位置の左）のマーカーにただちに移動します。この位置から再生が続けられます。オーディオファイルにマーカーが含まれていない場合は、8小節（同期がオンの場合）または20秒（同期がオフの場合）前に移動します。この位置から再生が続けられます。
 再生が停止している場合は、前のマーカーまたはオーディオファイルの先頭（現在の再生ヘッド位置が最初のマーカーの前にある場合）に移動します。ファイルにマーカーが含まれていない場合は、8小節（同期がオンの場合）または20秒（同期がオフの場合）だけ移動します。再生ボタンをクリックすると、この位置から再生が開始されます。
- 次のマーカーに移動ボタン：再生モードでは、オーディオファイルにマーカーが含まれる場合、次（現在の再生ヘッド位置の右）のマーカーにただちに移動します。この位置から再生が続けられます。オーディオファイルにマーカーが含まれていない場合は、8小節（同期がオンの場合）または20秒（同期がオフの場合）後に移動します。この位置から再生が続けられます。
 再生が停止している場合は、次のマーカーまたはオーディオファイルの末尾（現在の再生ヘッド位置が最後のマーカーの後にある場合）に移動します。ファイルにマーカーが含まれていない場合は、8小節（同期がオンの場合）または20秒（同期がオフの場合）巻き戻ります。再生ボタンをクリックすると、この位置から再生が開始されます。

Playback プラグインの情報ディスプレイを使用する

情報ディスプレイには、オーディオ素材に関するいくつかの基本情報が表示されます。一部の情報については、表示されている値を編集できます。



- 「POSITION」フィールド：現在の位置が、時、分、秒（同期がオフの場合）または小節と拍（同期がオンの場合）の形式で表示されます。
- 「LENGTH」フィールド：読み込まれているオーディオファイル全体の長さが、時、分、秒（同期がオフの場合）または小節と拍（同期がオンの場合）の形式で表示されます。
- 「METER」フィールド：同期がオンの場合に、オーディオファイルの拍子を設定できます。拍数と音価を別々に変更できます。「METER」フィールドを編集するとルーラの表示が変わり、「LENGTH」フィールドの表示も変わりますが、オーディオの再生には影響しません。
- 「TEMPO」フィールド：同期がオンの場合に、「MainStage」のコンサートのテンポが拍/分（BPM）単位で表示されます。再生は、1つの一定したテンポにのみ従います。同期がオフの場合は、「TEMPO」フィールドが使用不可になります。

メモ: 同期をオンにすると、Playback プラグインのインスタンスでコンサートのテンポが使われるため、コンサートとは異なるテンポで録音したオーディオファイルでも使用できますが、コンサートと同じテンポで再生されます。

- 「FADE TIME」フィールド：フェードアウトタイムを秒単位で設定します。値を調整するときは、上下にドラッグします。フェードアウトを開始または中止するときは、フェードボタンをクリックします。
- 「PITCH」フィールド：同期がオンの場合に、オーディオ再生をトランスポーズします。半音またはセント（半音の 1/100）単位でオーディオファイルをトランスポーズするときは、「semi」または「cent」フィールドを上下にドラッグします。同期がオフの場合は、「PITCH」フィールドが使用不可になります。

Playback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用する

「SYNC」、「SNAP TO」、および「PLAY FROM」ポップアップメニューでは、オーディオファイルの再生と同期に関する動作を設定します。

- 「SYNC」ポップアップメニュー：再生をコンサートのテンポと同期させるかどうかを設定します。同期をオフにすると、オーディオファイルはその録音時のテンポで再生されます。同期をオンにすると、オーディオファイルはコンサートの現在のテンポで再生されます。

メモ: 同期をオンにして「MainStage」のコンサートのテンポで再生できるのは、テンポ情報が含まれたオーディオファイルだけです。ファイルにテンポ情報が含まれていない場合、「SYNC」パラメータは使用不可になります。

- 「SNAP TO」ポップアップメニュー：トランスポート機能（再生、先頭に戻る、前のマーカーに移動、次のマーカーに移動）がスナップする値を設定します。トランスポート機能は、「SNAP TO」の現在の設定に応じて、次の小節、拍、またはマーカーに達するまで待ってから動作します。「SNAP TO」の設定では、同期の設定に関係なく、常にコンサートのテンポと拍子が使われます。
 - *Off*：ただちにトランスポート機能が動作します。待ち時間はありません。
 - *Beat*：次の拍の開始時点でトランスポート機能が動作します。
 - *Bar*：次の小節の開始時点でトランスポート機能が動作します。
 - *Wait for Marker*：次のマーカーに達した時点でトランスポート機能が動作します。
- 「PLAY FROM」ポップアップメニュー：再生の開始位置を設定します。
 - *Current Position*：オーディオファイル内の現在の再生ヘッド位置から再生が開始されます。これは、編集モードでPlayback プラグインのインスタンスを設定しているときに特に便利です。
 - *Start*：オーディオファイルの先頭から再生が開始されます。
 - *Current Marker*：オーディオファイル内の現在のマーカー（現在の位置の左にあるマーカー）の先頭から再生が開始されます。
 - *Relative Position*：再生が「MainStage」のクロックに同期し、クロック位置に従って再生が停止および開始されます。「Relative Position」を使用することは、ミュートボタンを使用することに似ています。

Playback プラグインのグループ機能を使用する

コンサート内で Playback プラグインのインスタンスを複数使う場合は、グループを使って、どのインスタンスを同時に再生し、どのインスタンスを個別に動作させるかを制御できます。Playback プラグインのインスタンスは、A ~ Z の 26 個のグループのいずれかに割り当てることができますが、グループに割り当てなくてもかまいません。複数のインスタンスの動作を連係させるグループ機能は、曲のバースやコーラスの代替バージョンを作るなど、クリエイティブな再生目的に使用できます。

常に 1 つのグループだけがアクティブになります。たとえば、グループ A に 2 つ、グループ B に 4 つの Playback プラグインインスタンスが含まれる場合、グループ A のいずれかのインスタンスでトランスポート機能を使うと、グループ B のすべてのインスタンスの再生が停止します。グループ B で使用すると、今度はグループ A の再生が停止します。グループに属していないインスタンスは影響を受けません。

グループ内のいずれかの Playback プラグインインスタンスで以下のトランスポート機能の状態を変更すると、同じグループに含まれるすべてのインスタンスでその機能の状態が切り替わります：

- 先頭に戻る
- 再生/停止
- 波形ディスプレイのドラッグ
- サイクル
- フェードアウト（時間と動作）
- 前または次のマーカーに移動

重要： グループ内のいずれかのインスタンスでパラメータを編集しても、同じグループのほかのインスタンスでパラメータ値が自動的に更新されることはありません。グループ内のすべてのインスタンスのパラメータを編集するには、いずれかのインスタンスで Shift キーを押しながらパラメータを編集します。この方法は、「METER」、「FADE TIME」、「PITCH」、「SYNC」、「SNAP TO」、および「PLAYFROM」パラメータで使用できます。「SYNC」は、グループ内のすべてのインスタンスで同じモードに設定する必要があります。同じにしないと、グループ内のインスタンス間で再生がずれて聞こえます。

Playback プラグインインスタンスをグループに割り当てるには

- ウィンドウの右下隅にある「GROUP」ポップアップメニューを開き、文字を選択します。

メモ: Playback プラグインインスタンスを既存のグループに追加する場合、一部のボタンの状態がグループ内の既存のインスタンスと異なることがあります。グループ内のいずれかのインスタンスでトランスポートボタンを使ったときに、すべてのインスタンスが同じ動作をするようにしたい場合は、Playback プラグインインスタンスをグループに追加する前に、すべてのボタンの状態がグループ内の既存のインスタンスと同じになっていることを確認してください。

Playback プラグインインスタンスをすべてのグループから取り除くには

- 「GROUP」ポップアップメニューから「-」を選択します。

Playback プラグインのアクションメニューとファイルフィールドを使用する

アクションメニューは、波形ディスプレイの右上にあります。以下のメニュー項目があります：

- *Open File* : ダイアログが開き、Playback プラグインに読み込むファイルをレビューおよび選択できます。
- *Remove File* : Playback プラグインに現在読み込まれているファイルを取り除きます。
- *Flex Mode* : テンポ情報が含まれるオーディオファイルで、以下のタイムストレッチモードのいずれかを選択できます：
 - *Slicing* : 一般的な用途、特にドラムパートなどリズムカルな素材に適しています。オーディオ素材がトランジェントマーカーで分割されます。各スライスはオリジナルの速度で再生されます。
 - *Rhythmic* : リズムギターやキーボードのリズムパートなど、リズムカルなポリフォニックオーディオ素材に最適です。
 - *Speed* : コンサートのテンポとオーディオファイルの録音テンポが同じ（または近い）場合に適しています。テープレコーダーの速度を上げ下げしたときのような効果を出しながら、タイムストレッチのアーチファクトを抑えます。
 - *Polyphonic* : 複雑なポリフォニックオーディオ素材に最適です。ギター、ピアノ、または合唱パートや、全体的なミックスに適しています。
- *Start on Patch Change* : Playback プラグインインスタンスが含まれるパッチ（またはセット）の選択時に、再生を開始します。
- *Start with Play Action* : 「MainStage」のクロック開始時に、Playback プラグインの再生を開始します。「Start with Play Action」は、「PLAY FROM」の現在の設定に従います。つまり、「PLAY FROM」設定で指定されたイベントが次に発生した時点で再生が開始されます。

「FILE」フィールドは、アクションメニューの左側にあります。ここには、現在読み込まれているオーディオファイルの名前が表示されます。オーディオファイルはいくつかの方法で読み込むことができます。

オーディオファイルを読み込むには

以下のいずれかの操作を行います:

- 「FILE」フィールドをクリックしてファイル選択ダイアログを表示し、読み込みたいファイルを選択します。
- アクションメニューから「Open File」を選択してファイル選択ダイアログを表示し、読み込みたいファイルを選択します。
- 「FILE」フィールドにオーディオファイルをドラッグします。
- 波形ディスプレイにオーディオファイルをドラッグします。
- Playback プラグインを挿入した音源スロットにオーディオファイルをドラッグします。
- 2つのチャンネルストリップ間にオーディオファイルをドラッグします。これにより、新しいチャンネルストリップが作成され、Playback プラグインが挿入された状態になります。この Playback プラグインのインスタンスに、ドラッグしたオーディオファイルが自動的に読み込まれます。チャンネルストリップ間に複数のファイルをドラッグして、ファイルごとに新しいチャンネルストリップを作成することもできます。

メモ: 最初の2つの方法を使う場合は、Playback プラグインのインスタンスにファイルを追加する前にダイアログでプレビューできます。ダイアログで選択したオーディオファイルをプレビューするには、「再生」をクリックします。再生を停止するときは、ダイアログの「停止」ボタンをクリックします。

Playback プラグインのショートカットメニューを使用する

Playback プラグインウインドウの波形ディスプレイには、マーカーを追加、名称変更、および削除するためのショートカットメニューが用意されています。ショートカットメニューを開くには、Control キーを押しながら波形ディスプレイをクリックします。ショートカットメニューには以下のコマンドがあります。

- *Add Marker* : 現在のポインタ位置にマーカーを追加し、名前フィールドを表示します。名前を入力してから、Return キーを押すか名前フィールド外をクリックします。
- *Remove Marker* : 現在の位置の左側にあるマーカーを取り除きます。
- *Rename Marker* : クリックした位置の一番近くにあるマーカーの名前フィールドを表示します。新しい名前を入力してから、Return キーを押すか名前フィールド外をクリックします。
- *Remove All Markers* : すべてのマーカーを取り除きます。

Loopback プラグインでは、仮想的な「テーブループ」を録音し、それを繰り返し再生しながら、新しい録音をオーバーダビングしていくことができます。Loopback プラグインを使えば、単純なループから、繰り返しのモチーフ、複雑に展開していくテクスチュアまで作成できます。

Loopback プラグインを音源チャンネルストリップのインサートプラグインとして使うと、1つの楽器、ボーカル、その他のオーディオ素材の演奏からループを作成できます。Loopback プラグインを Aux チャンネルストリップに挿入してセンドエフェクトとして使うと、ほかのチャンネルストリップからルーティングした複数の楽器、ボーカル、その他のオーディオ素材からループを作成できます。相対的なレベルは、各ソースのチャンネルストリップにあるセンドノブで調整できます。

「MainStage」での演奏中に、Loopback プラグインを使ってサウンドオンサウンドのバックトラックやグループを作成できます。リズムセクションとして複数のインスタンスを作成すれば、音を減らしたリズムパートとフルバージョンのリズムパートとを切り替えることなどもできます。Loopback プラグインは、スタジオとライブパフォーマンスのどちらでも活用できる、柔軟かつ強力でクリエイティブなツールです。ループ演奏を標準のオーディオファイルとして書き出して、Playback プラグインなど、ほかのプラグインで利用することもできます。

この付録では以下の内容について説明します：

- Loopback プラグインのインターフェイス (ページ 184)
- Loopback プラグインの波形ディスプレイを使用する (ページ 185)
- Loopback プラグインのトランスポートコントロールと機能コントロールを使用する (ページ 185)
- Loopback プラグインの情報ディスプレイを使用する (ページ 187)
- Loopback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用する (ページ 188)
- Loopback プラグインのグループ機能を使用する (ページ 188)
- Loopback プラグインのアクションメニューを使用する (ページ 190)
- Loopback プラグインをチャンネルストリップに追加する (ページ 190)

Loopback プラグインのインターフェイス

Loopback プラグインのインターフェイスは、テーブループ装置に似ています。このセクションでは、Loopback プラグインのインターフェイスに含まれる各領域について説明します。



- **波形ディスプレイ**：波形ディスプレイには、録音したオーディオ素材の波形、再生ヘッド位置、およびルーラが表示されます。Loopback プラグインの波形ディスプレイを使用するを参照してください。
- **トランスポートコントロールと機能コントロール**：プラグインウィンドウの横方向に伸びた銀色のバーの、情報ディスプレイの左右には、トランスポートボタンと機能ボタンがあります。Loopback プラグインのトランスポートコントロールと機能コントロールを使用するを参照してください。
- **情報ディスプレイ**：情報ディスプレイには、現在の再生位置、および録音の長さ、拍子、テンポ、フェードタイムの詳細が表示されます。Loopback プラグインの情報ディスプレイを使用するを参照してください。
- **「SYNC」、「SNAP TO」、「PLAY FROM」、および「GROUP」ポップアップメニュー**：ウィンドウの下部にある濃い色のバーには、「SYNC」、「SNAP TO」、「PLAY FROM」ポップアップメニューがあります。これらを使って、再生と録音の動作を設定します。Loopback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用するを参照してください。「GROUP」ポップアップメニューでは、Playback プラグインの各インスタンスが属するグループを設定します。Loopback プラグインのグループ機能を使用するを参照してください。
- **アクションメニュー**：ウィンドウの右上にあるギアのアイコンの付いたボタンをクリックすると、アクションメニューが表示されます。このメニューには、読み込み、書き出し、モニタリングなどのコマンドが表示されます。Loopback プラグインのアクションメニューを使用するを参照してください。

Loopback プラグインの波形ディスプレイを使用する

波形ディスプレイには、録音したオーディオ素材の波形が表示されます。新しい素材を録音すると、表示がリアルタイムで更新されます。ディスプレイの中央に表示される縦の線は再生ヘッドで、波形が右から左へスクロールするときの、現在の再生または録音位置を示します。波形の上にはルーラがあります。ここには小節と拍（音楽的な時間）が表示されます。



Loopback プラグインのトランスポートコントロールと機能コントロールを使用する

このセクションでは、録音、再生、フェード、カウントイン、メトロノーム、および取り消しの操作に使用する各コントロールについて説明します。



- **録音ボタン**：録音を開始または停止します。録音ボタンを1回クリックすると、テプルーブ（仮想的なもので、物理的なテプルーブではありません）への録音が始まります。もう1回クリックすると、長さが設定され、オーバーダビングが始まります。オーバーダビング中は、最初に録音したテイクが再生され、そこに新しいテイクを重ねて録音することになります。それ以降のクリックでは、テプルーブは継続したままで、録音のオン/オフが切り替わります。

- **再生／停止ボタン**：「PLAY FROM」および「SNAP TO」パラメータで設定された位置から再生を開始します。再生中または録音中の場合は、ただちに停止します（「SNAP TO」の値に達するまで待つことはありません）。長さが指定されていない状態で録音中の場合は、ボタンによって長さが設定され、オーバーダビングなしで再生が続きます。Loopback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用するを参照してください。
- **逆再生ボタン**：テーブループの内容を逆再生、つまり後ろから前に向かって再生します。再生中と停止中のどちらでも逆再生を有効にできます。
- **フェード・アウト・ボタン**：「FADE TIME」フィールドで指定された時間の間に、テーブループの音量を徐々に下げます。フェードアウト中はフェード・アウト・ボタンが強調表示され、フェードアウトが完了すると再生が停止します。
 フェードアウトは、録音済みの素材にのみ適用されます。フェードアウト中でも録音を開始できます。その場合、新しい素材が録音され、フル音量で再生されます。フェードアウト中に新しい素材を録音するときは、フェードアウトの終了時に再生は停止されず、新しく録音した素材の再生が続けられます。
 テーブループの長さが設定されている場合は、Loopbackの再生中にフェード・アウト・ボタンを押すと（またはボタンにマップされたスクリーンコントロールをアクティブにすると）、バッファは消去されますが、ループの長さはリセットされません。Loopback プラグインの停止中にフェード・アウト・ボタンを押すと、バッファが消去されます。Loopback プラグインを再生を開始するときにループの長さが定義されていなかった場合は、ループの長さもリセットされます。
- **カウントインボタン**：コンサートの拍子を使って、1小節のカウントインを入れます。
- **メトロノームボタン**：「MainStage」のメトロノームのオン／オフを切り替えます。
- **取り消すボタン**：再生中または停止時にクリックすると、最後に録音したテイクがテーブループから取り除かれます。新しいテイクの最初の拍で取り消すボタンをクリックすると、前回録音したテイクが取り除かれます。

Loopback プラグインの情報ディスプレイを使用する

情報ディスプレイには、テーブループ内のオーディオ素材に関するいくつかの基本情報が表示されます。一部の情報については、表示されている値を編集できます。



- 「POSITION」フィールド：現在の再生ヘッド位置が表示されます。
- 「LENGTH」フィールド：ループの長さが表示されます。
同期がオフの場合は、最初のテイクが分析され、コンサートのテンポを基準としてテンポと長さが決定されます。長さが設定された後は、テーブループを消去しない限り、変更はできません。
同期がオンの場合は、最初のテイクを録音する前に長さを設定できます（情報ディスプレイで設定するか、スクリーンコントロールを使います）。あらかじめ長さを設定しない場合は、最初のテイクが分析され、コンサートのテンポを基準として長さが設定されます（最後が1小節に満たない場合は次の小節まで延長されます）。
- ポジションダイヤル：ループ全体の長さを1周として現在の再生位置が示されます。
- 「METER」フィールド：オーディオ素材の拍子が表示されます。拍数と音価を別々に変更できます。変更した場合、ルーラの表示が変わり、「LENGTH」フィールドの表示も変わることがありますが、オーディオの再生には影響しません。長さが設定された後は、テーブループを消去しない限り、変更はできません。
- 「TEMPO」フィールド：テンポが拍/分（BPM）単位で表示されます。最初のテイクを録音した後はテンポがロックされ、変更できなくなります。
- 「FADE TIME」フィールド：フェードアウトタイムが秒単位で表示されます。値を調整するときは、上下にドラッグします。Loopback プラグインのトランスポートコントロールと機能コントロールを使用するを参照してください。

Loopback プラグインの同期、スナップ、および再生開始位置のパラメータを使用する

ウインドウ下部のバーにある「SYNC」、「SNAP TO」、および「PLAYFROM」ポップアップメニューでは、オーディオ素材の再生と同期に関する動作を設定します。

- 「SYNC」ポップアップメニュー：「MainStage」のテンポとクロックと同期させるかどうかを設定します。
- 「SNAP TO」ポップアップメニュー：再生または録音モードで、停止状態から開始するときの位置を設定します。最初のテイクを停止したときにテーブループの長さをクオンタイズする位置も、この設定によって決まります。
 - *Off*：ただちに開始します。待ち時間はありません。
 - *Beat*：次の拍の開始時点で開始または停止します。
 - *Bar*：次の小節の開始時点で開始または停止します。
 - *Loop*：「LENGTH」パラメータで設定された時間だけ待ちます。
- 「PLAYFROM」ポップアップメニュー：オーディオ素材内の再生開始位置を設定します。
 - *Loop Start*：オーディオ素材の先頭から再生が開始されます。
 - *Relative Position*：Loopback プラグインのインスタンスを停止してから再開すると、プラグインが停止されずにずっと再生されていたかのように再開します。これを利用すれば、複数の Loopback プラグインインスタンスを同時に再生しているとき、または Loopback プラグインインスタンスを Playback または Ultrabeat プラグインインスタンスと一緒に使用しているときに、互いの同期状態を保ったままインスタンスを実質的に「ミュート」および「ミュート解除」できます。

Loopback プラグインのグループ機能を使用する

コンサート内で Loopback プラグインのインスタンスを複数使う場合は、グループを使って、どのインスタンスを同時に録音または再生し、どのインスタンスを個別に動作させるかを制御できます。Loopback プラグインのインスタンスは、A～Zの26個のグループのいずれかに割り当てることができますが、グループに割り当てなくてもかまいません。複数のインスタンスの動作を連係させるグループ機能は、曲のバースやコーラスの代替バージョンを作るなど、クリエイティブな目的に使用できます。

Loopback および Playback プラグインインスタンスのグループ機能は共通です。グループにアサインした Playback プラグインのインスタンスは、同じグループにアサインされた Loopback インスタンスと共に、録音以外のすべてのグループ機能に応答します。

常に1つのグループだけがアクティブになります。たとえば、グループAに2つ、グループBに4つのLoopbackプラグインインスタンスが含まれる場合、グループAのいずれかのインスタンスでトランスポート機能を使うと、グループBのすべてのインスタンスの再生が停止します。グループBで使用すると、今度はグループAの再生が停止します。グループに属していないインスタンスは影響を受けません。同じように、グループAのPlaybackプラグインインスタンスも応答し、グループBのPlaybackプラグインインスタンスは停止します。

グループ内のいずれかのLoopbackプラグインインスタンスで以下のトランスポート機能の状態を変更すると、同じグループに含まれるすべてのインスタンスでその機能の状態が切り替わります：

- ・ 録音
- ・ 再生/停止
- ・ 先頭に戻る
- ・ 波形ディスプレイのドラッグ
- ・ フェードアウト（時間と動作）
- ・ カウントイン
- ・ メトロノーム
- ・ 取り消す
- ・ 逆再生

重要： グループ内のいずれかのインスタンスでパラメータを編集しても、同じグループのほかのインスタンスでパラメータ値が自動的に更新されることはありません。グループ内のすべてのインスタンスのパラメータを編集するには、いずれかのインスタンスでShiftキーを押しながらパラメータを編集します。「SYNC」は、グループ内のすべてのインスタンスで同じモードに設定する必要があります。同じにしないと、グループ内のインスタンス間で再生がずれて聞こえます。

Loopbackプラグインインスタンスをグループにアサインするには

- ウィンドウの右下隅にある「GROUP」ポップアップメニューを開き、文字を選択します。

メモ： Loopbackプラグインインスタンスを既存のグループに追加する場合、一部のボタンの状態がグループ内の既存のインスタンスと異なることがあります。グループ内のいずれかのインスタンスでトランスポートボタンを使ったときに、すべてのインスタンスが同じ動作をするようにしたい場合は、Loopbackプラグインインスタンスをグループに追加する前に、すべてのボタンの状態がグループ内の既存のインスタンスと同じになっていることを確認してください。

Loopbackプラグインインスタンスをすべてのグループから取り除くには

- 「GROUP」ポップアップメニューから「-」を選択します。

Loopback プラグインのアクションメニューを使用する

アクションメニューは、波形ディスプレイの右上にあります。以下のメニュー項目があります：

- *Export Tape Loop* : 書き出しダイアログが表示され、名前と保存先を指定してテーブループを AIFF オーディオファイルとして保存できます。
- *Import Tape Loop* : 読み込みダイアログが表示され、以前に書き出したテーブループまたは短いオーディオファイルを選択して読み込むことができます。
- *Clear Tape Loop* : Loopback プラグインのテーブループ全体を消去します。
- *Monitor* : Loopback プラグインのモニタリングモードを選択できます。「On」（常にモニタリングを有効）、「During Record」（録音中のみモニタリングを有効）、または「Off」（モニタリングを無効）があります。

メモ: ミキサーのルーティング構成によっては、Loopback プラグインから音が聞こえないことがあります。このような場合にこのメニューコマンドを使います。

- *When Patch or Set is Selected* : Loopback プラグインインスタンスが含まれるパッチ（またはセット）を選択しているときに、次のいずれかの機能の実行を選択できます。「Do Nothing」（デフォルト）、「Clear」（テーブループ全体を空にする）、「Start Playing」（現在の設定でプラグインの再生を開始）、「Start Recording」（現在のプラグイン設定で最初のテイクの録音を開始）、または「Clear and Start Recording」（既存のテーブループを消去して、現在のプラグイン設定で最初のテイクの録音を開始）を実行できます。
- *On MainStage Clock Start* : MainStage クロックの開始時に、次のいずれかの機能の実行を選択できます。「Do Nothing」（デフォルト）、「Clear」（テーブループ全体を空にする）、「Start Playing」（現在の設定でプラグインの再生を開始）、「Start Recording」（現在のプラグイン設定でテーブループの録音を開始）、または「Clear and Start Recording」（既存のテーブループを消去して、現在のプラグイン設定で新しいテーブループの録音を開始）を実行できます。
- *Set Concert Tempo After First Take* : この項目が選択されていて同期がオフの状態では録音をクリックすると、テーブループの録音が始まりますが、MainStage クロックは開始しません（クロックが停止している場合）。録音をもう一度クリックすると（または再生をクリックすると）、録音が停止し、テーブループは再生を続けます。録音されたテイクの継続時間に基づき長さテンポが設定され、MainStage クロックが開始します。

Loopback プラグインをチャンネルストリップに追加する

Loopback プラグインは、インサートプラグインです。どのタイプのチャンネルストリップでも使用できます。

Loopback プラグインインスタンスをチャンネルストリップに追加するには

- 1 Loopback プラグインを使用したいチャンネルストリップでいずれかのインサートスロットをクリックします。
- 2 表示されるショートカットメニューから「Delay」を選択して、サブメニューから「Loopback」を選択してから、次のサブメニューで「ステレオ」を選択します。

MainStage の環境設定を設定する

C

「MainStage」の環境設定ウインドウで、さまざまな環境設定を設定できます。環境設定ウインドウには、一般、オーディオ、MIDI、および表示環境設定のタブがあります。ここでは、これらの環境設定について説明します。

この付録では以下の内容について説明します：

- 一般環境設定 (ページ 193)
- オーディオ環境設定 (ページ 195)
- MIDI 環境設定 (ページ 197)
- 表示環境設定 (ページ 197)

一般環境設定

一般環境設定では、ソフトウェア音源のチューニングを設定し、メトロノームの音量と出力を設定し、「MainStage」を開いたときの動作を選択し、アラートをリセットし、パラメータ値が変わったときにスクリーンコントロールを強調表示するかどうかを設定します。

チューニング

- 「チューニング」スライダとフィールド：「MainStage」のすべてのソフトウェア音源のチューニングを設定します。チューニングは、A440 Hz を中心に前後 100 セントの範囲で設定できます。

メトロノーム

- 「出力」ポップアップメニュー：メトロノームサウンドをルーティングするオーディオ出力（または出力ペア）を選択します。
- 「音量」スライダ：スライダをドラッグしてメトロノームサウンドの相対音量を設定します。

起動したとき

- 「起動したとき」の「動作」ポップアップメニュー：「MainStage」を開いたときの起動時の動作を選択します。以下のいずれかを選択できます：
 - 何もしない：何もしません。「ファイル」>「新規」と選択することで、「テンプレートの選択」ダイアログにアクセスできます。

- ・ テンプレートから新規コンサートを作成：「テンプレートの選択」ダイアログを開きます。
- ・ 最後に使ったコンサートを開く：最後に開いていたコンサートを、閉じたときと同じモードで開きます。
- ・ 最後に使ったコンサートを演奏モードで開く：最後に開いたコンサートを「演奏」モードで開きます。

警告

- ・ 「警告をリセット」ボタン：「今後表示しない」チェックボックスを選択した警告の動作をリセットします。以後は、該当する状況で警告が表示されるようになります。

パラメータ値

- ・ 「パッチ変更時」ポップアップメニュー：パッチの変更時にパラメータ値を変更するか元の値を維持するかを選択します。デフォルトでは、各スクリーンコントロールの「パッチ変更時」パラメータは「環境設定」に設定されています。これは、環境設定で指定された動作に従うことを示します。スクリーンコントロールでこのパラメータをほかの値に設定した場合、コントロールはそれぞれの設定値に従います。以下のいずれかを選択できます：
 - ・ パッチ変更時にパラメータ値の変更内容を保持する場合は、「現在の値をそのまま使用」を選択します。
 - ・ 最後に保存した値に戻す場合は、「保存した値にリセット」を選択します。
- ・ 「ハードウェア動作時の反応」ポップアップメニュー：ハードウェアコントロールを動かしたときに、それらがアサインされているスクリーンコントロールがどのように反応するかを選択します。デフォルトでは、各スクリーンコントロールの「ハードウェア動作時の反応」パラメータは「環境設定」に設定されています。これは、環境設定で指定された動作に従うことを示します。スクリーンコントロールでこのパラメータをほかの値に設定した場合、コントロールはそれぞれの設定値に従います。以下のいずれかを選択できます：
 - ・ ハードウェア値に一致するようにスクリーンコントロールをすぐに変更するには、「ジャンプ」を選択します。
 - ・ ハードウェアコントロールがスクリーンコントロールの現在値に一致したときにスクリーンコントロールを変更するときは、「ピックアップ」を選択します。
 - ・ ハードウェアコントロールに相対的にスクリーンコントロールを動かすには、「相対」を選択します。

自動保存

- ・ 「変更されたコンサートを自動保存」ポップアップメニュー：変更されたコンサートを自動保存する間隔を選択するか、自動保存をオフにする場合は「しない」を選択します。

メモ: パフォーマンス上の理由で、「演奏」モードでは自動保存は行われません。ただし、「演奏」モードに切り替えるときにコンサートは自動的に保存されます。

オーディオ環境設定

この環境設定では、オーディオ出力および入力ドライバを指定し、I/Oバッファのサイズやオーディオのサンプルレートを設定し、中央のCとして表示するノートを選択します。

オーディオ

- ・「オーディオ出力」ポップアップメニュー：「MainStage」からのオーディオ出力を聞くためのデバイスを選択します。
- ・「オーディオ入力」ポップアップメニュー：オーディオ入力のソースとして使うデバイスを選択します。オーディオ入力のシステム設定を使用する場合は、「自動」を選択します（使用可能な入力デバイスが内蔵マイクのみ有的时候を除きます。その場合、入力デバイスは選択されません）。
- ・「設定」ボタン：「オーディオ出力」の「設定」ボタンをクリックすると、「AudioMIDI設定」ウィンドウが開き、オーディオ出力を設定できます。「オーディオ入力」の「設定」ボタンをクリックすると、「AudioMIDI設定」ウィンドウが開き、オーディオ入力を設定できます。
- ・「サンプルレート」ポップアップメニュー：オーディオ入力のサンプルレートを選択します。オーディオインターフェイスまたはほかのオーディオデバイスを「MainStage」で使う場合、「サンプルレート」の値は、お使いのオーディオデバイスのサンプルレートに合わせる必要があります。
- ・「I/Oバッファサイズ」ポップアップメニュー：オーディオ入力および出力のバッファサイズをサンプル数で選択します。バッファサイズを小さくすると、レイテンシーが軽減されますが、CPUの負荷は大きくなり、再生時のアーチファクトの原因になることもあります。アーチファクトが発生しない最低限のバッファサイズが見つかるまで、さまざまな設定を試すことができます。
- ・「I/Oセーフティバッファ」チェックボックス：これを選択すると、オーディオ出力ストリームを処理するために追加バッファが使われます。「I/Oバッファサイズ」が非常に低く設定されているときにパチパチというノイズが起きることがありますが、このノイズを抑えるための設定です。この環境設定を有効にしても効果がない場合は、このチェックボックスの選択を解除して、「I/Oバッファサイズ」の設定を大きくしてください。

メモ: 「I/Oセーフティバッファ」環境設定を有効にすると、出力のレイテンシーが大きくなるため、ラウンドトリップ（入力と出力）のレイテンシーも大きくなります。

「I/Oセーフティバッファ」チェックボックスの下に、現在のバッファサイズでのレイテンシーが表示されます。

- ・「変更を適用」ボタン：入力、出力、サンプルレート、およびバッファサイズ設定への変更を適用するときにクリックします。「変更を適用」ボタンをクリックしない場合は、「環境設定」ウインドウを閉じたときに変更が適用されます。
- ・「ホットプラグの動作」ポップアップメニュー：「MainStage」が開いているときにオーディオデバイスをホットプラグしたときの動作を選択します。以下のいずれかを選択できます：
 - ・警告：デバイスがホットプラグされたときに警告を表示します。警告には、そのデバイスを使用するか無視するかを選択するボタンが表示されます。
 - ・自動的にデバイスを使用：オーディオドライバを切り替えて、ホットプラグされたデバイスをオーディオ入力および出力にすぐに使用することを許可します。
 - ・何もしない：オーディオドライバを切り替えません。
- ・「オーディオエンジンのオーバーロードメッセージを表示」チェックボックス：これを選択すると、オーディオエンジンが過負荷の状態になったときに警告が表示されます。

録音

- ・「出力」ポップアップメニュー：録音に使うオーディオ出力を選択します。
- ・「録音フォルダ」フィールドと「設定」ボタン：「設定」ボタンをクリックしてから、録音の保存先をブラウズして選択します。フィールドに、選択した場所のファイルパスが表示されます。
- ・「ファイルフォーマット」ポップアップメニュー：オーディオ録音のファイルフォーマットを選択します。以下のいずれかを選択できます：
 - ・ AIFF
 - ・ CAF
 - ・ WAVE

オーディオ・チャンネル・ストリップ

- ・「前のパッチを無音にする」ポップアップメニュー：新しいパッチに切り替えたときに、前のパッチのノートのサスティンやエフェクトテールがどのくらい鳴り続けると無音になるかを選択します。
「前のパッチを無音にする」環境設定は、オーディオおよび外部音源チャンネルストリップにのみ適用されます。ソフトウェア音源チャンネルストリップには適用されません。

- ・ 「フィードバック保護をグローバルに無効にする」チェックボックス： 選択すると、すべてのコンサートのすべてのオーディオおよび外部音源チャンネルストリップで、フィードバック保護が無効になります。「フィードバック保護」チェックボックスは、「チャンネル・ストリップ・インスペクタ」の「属性」タブからも取り除かれます。

MIDI 環境設定

この環境設定では、MIDI 入力の現在のステータスを表示し、中央の C として表示するノートを選択します。

MIDI

- ・ 「MIDI のステータス」フィールドと「設定」ボタン： 検出された MIDI 入力の数を表示します。

表示

- ・ 「中央 C の表示形式」ポップアップメニュー： 中央の C を C3 として表示するか C4 として表示するかを選択します。

表示環境設定

この環境設定では、プラグインウィンドウのデフォルトの表示サイズ、およびワークスペースを「演奏」モードで開いたときの表示を選択できます。

プラグインウィンドウ

- ・ 「デフォルトサイズ」ポップアップメニュー： プラグインウィンドウをそれぞれの標準サイズ（100%）で表示するか、それよりも大きいサイズで表示するかを選択します。

パフォーマンス

- ・ 「フルスクリーンで演奏」チェックボックス： 選択すると、「演奏」モードがウィンドウではなくフルスクリーンで開きます。

MainStage アクションを使用する

D

スクリーンコントロールは、チャンネルストリップやプラグインのパラメータだけでなく、「MainStage」のアクションにもマッピングできます。スクリーンコントロールを使って、パッチやセットを選択する、MIDI ノートを無音にする、チューナーやメトロノームを操作する、新しいテンポをタップする、パッチに関する情報、MIDI メッセージ、その他の情報を表示するなどのアクションを実行できます。

パラメータの「マッピング」ブラウザには、利用可能なパラメータと共に「アクション」フォルダが表示されます。このフォルダには、「MainStage」で実行できるさまざまな機能のアクションが含まれています。「アクション」フォルダには、便利なスクリプトを格納する AppleScript サブフォルダもあります。次の表では、各アクションの説明と、そのアクションをマッピングできるスクリーンコントロールのタイプを示します。

スクリーンコントロールをアクションにマップする方法については、スクリーンコントロールをアクションにマップするを参照してください。

この付録では以下の内容について説明します：

- アクションの一覧 (ページ 199)

アクションの一覧

「アクション」フォルダに含まれる各アクションについて、「説明」欄にそのアクションの機能の説明を、「使用対象」欄にそのアクションの使用対象となるスクリーンコントロールを示します。

アクション	説明	使用対象
-10 パッチ	「パッチリスト」で現在のパッチの 10 個上のパッチを選択します。	ボタンのスクリーンコントロール
前のパッチ	「パッチリスト」で現在のパッチの 1 個上のパッチを選択します。	ボタンのスクリーンコントロール

アクション	説明	使用対象
現在のパッチ	現在のパッチの名前を表示します。パッチの変更にも使用できます。	パラメータテキストのスクリーンコントロール (表示)、ノブのスクリーンコントロール (選択)
現在のパッチ番号	選択したパッチのパッチ番号を表示します。パッチの変更にも使用できます。	パラメータテキストのスクリーンコントロール (表示)、ノブのスクリーンコントロール (選択)
現在のプログラム番号	選択したパッチのプログラムチェンジ番号を表示します。特定のプログラムへの変更にも使用できます。	パラメータテキストのスクリーンコントロール (表示)、ボタンのスクリーンコントロール (変更)
次のパッチ	「パッチリスト」で現在のパッチの1個下のパッチを選択します。	ボタンのスクリーンコントロール
+10 パッチ	「パッチリスト」で現在のパッチの10個下のパッチを選択します。	ボタンのスクリーンコントロール
前のセット	「パッチリスト」で現在のパッチの上のセットを選択します。	ボタンのスクリーンコントロール
現在のセット	現在のセットの名前を表示します。	パラメータテキストのスクリーンコントロール
次のセット	「パッチリスト」で現在のパッチの下のセットを選択します。	ボタンのスクリーンコントロール
コンサート	コンサートの名前を表示します。	パラメータテキストのスクリーンコントロール
チューナー	チューナーの表示/非表示を切り替えます。	ボタンのスクリーンコントロール
マスターチューニング	コンサート全体のチューニングを -100 ~ +100 セントの範囲で調整します。	ノブまたはフェーダーのスクリーンコントロール
マスターミュート	すべてのオーディオのミュート/ミュート解除を切り替えます。	ボタンのスクリーンコントロール
タップテンポ	新しいテンポのタップに使用します。	ボタンのスクリーンコントロール
メトロノーム	メトロノームのオン/オフを切り替えます。また、「トランスポート」を開始します。	ボタンのスクリーンコントロール
MIDI ビートクロック	受信したMIDIビート・クロック・メッセージを表示します。	パラメータテキストのスクリーンコントロール

アクション	説明	使用対象
ビートカウント	「トランスポート」（実行中の場合）からの現在の小節および拍数を表示します。	ボタンのスクリーンコントロール
MIDI ディスプレイ	受信MIDIメッセージを表示します。ツールバーのMIDI動作状況ディスプレイと同じです。	ボタンのスクリーンコントロール
パニック	すべてのMIDIノートが無音にして、オーディオエンジンをリセットします。	ボタンのスクリーンコントロール
CPU 負荷	現在のCPU使用率を表示します。ツールバーのCPU動作状況ディスプレイと同じです。	パラメータテキストのスクリーンコントロール
録音	オーディオ録音のオン/オフを切り替えます。	ボタンのスクリーンコントロール
再生/停止	現在のトランスポート位置で再生を開始/停止します。	ボタンのスクリーンコントロール
再生	ソングまたはファイルの先頭（1小節目の1拍目）から再生を開始します。	ボタンのスクリーンコントロール
停止	現在のトランスポート位置で再生を一時停止します。	ボタンのスクリーンコントロール
続ける	現在のトランスポート位置から再生を再開します。	ボタンのスクリーンコントロール
パッチをリセット/比較	選択したパッチを編集後の状態と前回保存時の状態とで切り替えます。	ボタンのスクリーンコントロール
現在の時刻	現在の時刻（時、分、秒）を表示します。	パラメータテキストのスクリーンコントロール

「アクション」フォルダに含まれるアクション以外に、「すべてに送信」>「キーボードマップ先」>「アクション」のフォルダにも2つのアクションがありません。

アクション	説明	使用対象
オクターブ上にトランスポート	キーボードで演奏するソフトウェア音源を1オクターブ上にトランスポートします。	ボタンのスクリーンコントロール
オクターブ下にトランスポート	キーボードで演奏するソフトウェア音源を1オクターブ下にトランスポートします。	ボタンのスクリーンコントロール

