ユーザーズ・マニュアル

# MIDI CONTROL CENTER



## **Special Thanks**

ディレクション			
Frederic Brun	Pierre-Lin Laneyrie		
エンジニアリング			
Samuel Limier Mathieu Nocenti	Michel Davit Benjamin Renard	Valentin Lepetit Germain Marzin	Matthieu Courouble
デザイン			
Morgan Perrier	Sébastien Rochard		
マニュアル			
Morgan Perrier	Randy Lee	Tomoya Fukuchi	
© ARTURIA SA - 2017 - 11 Chemin de la Dhuy 38240 Meylan FRANCE https://www.arturia.co	All rights reserved. m		

本マニュアルに記載されている情報は、Arturia側から事前の予告なく変更される場合があります。本マニ ュアルに記載されているソフトウェアは、ライアセンス契約、、または非公開契約の条項の下、提供されて います。ソフトウェア使用許諾書には合法的使用の条件が規定されています。本書のいかなる部分も ARTURIA S.A.の書面による明示的な許可なく購入者の個人的な使用以外のいかなる形態、または目的で も複製、または送信することはできません。

このマニュアルで引用されているその他の製品、ロゴ、会社名はそれぞれの所有者の商標、または登録商 標です。

#### Product version: 1.0

Revision date: 7 September 2017

## Arturia製品をお買い上げ頂きありがとうございます。

このマニュアルは、多くのArturiaハードウェアデバイス用の付属ソフトウェアである**MIDIコントロール** センターの機能と操作について説明しています。ハードウェア自体の詳細については、該当するマニュア ルを参照してください。

## はじめに

親愛なるミュージシャンの皆様、

このマニュアルを読まれているということは、あなたは音楽制作をしていて、私たちの製品の1つを購入し て頂いたことを意味ます。お買い上げありがとうございます!今、あなたの手元にあるArturiaデバイスの パワー、柔軟性、そして完璧な楽しみ方を熟知されていると思っています。私たちは、あなたの音楽制作の お役にたてると確信しています。

このマニュアルは、当社のハードウェアで動作するように設計されたパワフルなソフトウェアである MIDIコントロールセンターを使用してArturia製品を最大限に活用するときに役立ちます。

MIDIコントロールセンターは、デバイスのフロントパネルのコントロールを調整する別の方法を提供す るだけではありません。フロントパネルからはアクセスできないパラメーターにもアクセスすることが可 能です。

まだMIDIコントロールセンターをダウンロードしていない場合はここをご覧ください。Arturiaダウンロード.

MIDIコントロールセンターの新しいバージョンが利用可能になった場合、ポップアップウィンドウが表示されます。その時にアップデートするか、後で行うか選択することができます。

私たちのハードウェアやソフトウェアに関する情報は、ウェブサイトwww.arturia.comをごらんください。世界中のミュージシャンのためのソリューションとなるでしょう。

敬具

Arturiaチーム

## もくじ

1. MIDI Control Centerへようこそ!	
1.1. MIDIコントロールセンターの特長	
2. 概要	
2.1. メインウィンドウ	
2.1.1. デバイスセレクション	
212. シンク	
2.1.3. ファームウェアリビジョン	
2.1.4. デバイスメモリー / デバイスプロジェクト	
2.1.5. テンプレートユーティリティ・ボタン	
2.1.6. ウィンドウのリサイズ	
2.1.7. MIDコンソール	
2.2. エディットの基本	
2.2.1. コントロールの選択	
2.2.2. セッティングバリュー	
2.2.3. タブの選択	
3. テンプレートを使用した作業	10
3.1. シンクボタン	10
3.1.1. シンク時の操作	
3.1.2. 非シンク時の操作	
3.2. 定義:メモリー、プロジェクト、テンプレート	11
3.2.1. プロジェクトタブ	11
3.3. プロジェクト / テンプレート・ブラウザー	12
3.3.1. デバイステンプレート	
3.3.2. ライブラリーの構築	
3.3.3. ワーキングメモリー / ワーキングプロジェクト	
3.3.4. テンプレートの修正	15
3.4. Store To / Recall From	16
3.4.1. 'Store To'ボタン	
3.4.2. デバイスからエディットしたデータをリコールする	
3.4.3. テンプレートユーティリティ	
4. デバイスセッティング	18
4.1. デバイスセッティング・タブ	
4.2. インボート/エクスボート・テバイスセッティンク	19
4.2.1. デバイスセッティングのエクスボート	19
4.2.2. デバイスセッティングのインボート	
5. コントローラーマッフ	
5.1. コントローフーマップの作成	
5.1.1. アサイン可能 VS アサイン不可能なコントロール	
5.1.2. リア&リ1トハネルのコントロール	
6.1. デバイスのファームウェアアッフテート	
0.2. FICCUJ アフリート	
<ol> <li>バ バ ノノルシューノ イ ノワ</li></ol>	
ノル エノークツビーン	
/.2. ノハ1 へて認識しない フェ デバイスを開くことができたい(Windowsのみ)	
7.3.7 ハコ スを用くことができない(Windowsのの)	
0. ノノト ノエノ ノー ビノ ヘ天刑盲	

## 1. MIDI CONTROL CENTERへようこそ!

Arturiaは、高度に求められているハードウェアプロダクトを開発する長い歴史を持ちながら、何度もハードウェアの能力を向上させる補完的なソフトウェアを作り続けています。

MIDIコントロールセンター(MCC)は、多くの側面を持つソフトウェアですが、その目的は使用しているデバイスの可能性を最大限に引き出すことです。MCCは、つねに進化し、成長していきます。;新しいハードウェアが発売されるたびに、そのバーチャルパートナーがMCCウィンドウ内のサポートしているデバイスリストに追加されます。

MCCは、デバイスのフロントパネル機能を設定するさらなる方法提供し、物理的なユニットでは直接行えない機能へのアクセスも提供します。ソフトウェアとハードウェアは強力な組み合わせであり、ユーザーの手によってクリエイティブな三位一体が解き放たれます!

#### 1.1. MIDIコントロールセンターの特長

∴ 以下のリストはすべてを網羅しているわけではありません。すべての機能がすべてのデバイスで使用できるわけではありません。具体的な情報については、該当するマニュアルを参照してください。

#### ・ デバイスセッティング

- 。 メモリーバックアップ
- レスポンスカーブ
- 。 シーケンス/パターンの動作
- MCU/HUIコントロール
- トランスポジション
- 。 CV/Gateキャラクター characteristics
- 。 シンク設定
- 。 ドラムマップ
- 。 ユーザースケール
- 。 他のユニットとのセッティングのインポート/エクスポート
- ・ パフォーマンスコントロールのアサイン
  - フェーダー、ノブ、モジュレーションホィール
  - 。 MIDIチャンネルナンバー
  - 。 CC/RPN/NRPNナンバーとレンジ
  - 。 アフタータッチとレンジ
  - バンク/プログラムナンバーとレンジ
  - 。 ピッチベンドMIDIチャンネル
  - 。 パッド、ボタン、スイッチ
  - MIDIマシンコントロール
  - 。 プリセットセレクション/MIDIプログラムチェンジ
  - 。 MIDIノートナンバー
  - 。 MIDI CCトグル
  - 。 LEDカラー
  - サスティンペダル・オペレーション

#### ・ シーケンス/パターン

- 。 パターンレングス
- 。 ステップサイズ
- 。 ノート
- 。 デュレーション/ゲートタイム
- · タイ/ホールド
- 。 レガート
- スウィングアマウント
- 。 スケールセレクション

#### ・ キーボード

- 。 ゾーンMIDIチャンネル
- 。 スプリットポイント

#### 2.1. メインウィンドウ

MIDIコントロールセンターのメインウィンドウには、接続したデバイスに関する情報が表示されます。 例えば、右側に以下のアイテムが1つ以上表示されます。:

- デバイスのイメージ:これによりMIDIメッセージを多くのコントロールにアサインすることができます。
- シーケンス、またはパターンを作成/編集するためのグリッド、または譜表。
- 様々な機能にアクセスするためのウィンドウ内の2つ以上のタブ。
- デバイスのグローバルセッティングにつながるボタン。

ウィンドウの右側には、デバイス固有の機能のほとんどが含まれています。これらの機能にかんする一般 的な情報は、このマニュアルの他の場所に記載していますが、これらの機能の詳細に関しては、それぞれ が該当するマニュアルを参照する必要があります。

メインウィンドウの左側は、大体の製品で似た作りになっています。これはマニュアルのこの章の中で説 明する共通機能です。

#### 2.1.1. デバイスセレクション

1つまたは複数のArturiaデバイスをコンピューターに接続しMIDIコントロールセンターを起動してくだ さい。次にMCCの左上にあるデバイスメニューをご覧ください。デバイス名フィールドの任意の場所をク リックすると選択メニューが開きます。

正しく接続されているデバイスは接続されたデバイスのリストに表示されます。:



*デバイスセレクション・メニ* ュー

現在選択しているデバイスの名前は青いチェックマークがついています。MCCで別のデバイスを使用す るには、デバイスリスト内の名前を選択してください。

#### 2.1.2. シンク

シンクボタンは、以下に示すようにデバイス選択ウィンドウのすぐ右側にあります。



シンクモードをサポートしているデバイスの場合、このボタンをクリックするとメモリーの内容をMCC に表示し、エディットできるようになります。

シンク時の操作と非シンク時の操作の詳細については、チャプターテンプレートを使用した操作 [p.O]を 参照してください。

#### 2.1.3. ファームウェアリビジョン

お使いのコンピューターがインターネットに接続されている場合は、接続されたデバイスのファームウェ アアップデートについてMCCから通知されます。ファームウェアアップデートの通知は以下のようにな ります。:



ファームウェアアップデート の通知

デバイスファームウェアのアップデートに関する詳細は、チャプターアップデート [p.O]を参照してください。

## 2.1.4. デバイスメモリー / デバイスプロジェクト

MCCウィンドウの左側には接続されているデバイスに応じて、メモリー、プロジェクト、テンプレートを 含むリストが表示されます。これらのアイテムの1つがリストで選択されると、MCCはデバイスの内蔵メ モリーにそのアイテムを送信したり、そのアイテムをデバイスの内蔵メモリーに要求することができま す。Store To / Recall Fromボタンは、この目的のために使用します。詳細については、テンプレートを 使用した作業 [p.O]を参照してください。

↑ MatrixBruteなど一部の製品では、MCCウィンドウの左側でなく、右側にプロジェクトマネージメント機能があ ります。詳細については、各製品のマニュアルを参照してください。

選択したデバイスに応じて、表示される内容の例をいくつか表示します。:

DEVICE MEMORIES	DEVICE PROJECTS
Working Memory	Working Project
- Memory 1 - Memory 2	
- Memory 3	
Store To	Store To
LOCAL TEMPLATES	PROJECT BROWSER
• Factory Templates • User Templates	<ul> <li>Factory Templates</li> <li>User Templates</li> </ul>

デバイスメモリー

デバイスプロジェクト -シン ク可能なデバイス-

これらのウィンドウ内の項目をドラッグして新しい場所に配置し、既存のデータを並べ替えたり、上書き することができます。

BeatStep ProのようなArturia製品の中には、ワーキングメモリーやワーキングポロジェクトを使用して いないものもあります。その場合、デバイスプロジェクト・リストやプロジェクトブラウザー・ウィンド ウは以下のようになります。:



デバイスメモリー / デバイス プロジェクト・ウィンドウ -シンク不可能なデバイス-

シンクデバイスと非シンクデバイスの両方のメモリーマネージメントの方法については、テンプレートを 使用した作業 [p.O]を参照してください。

#### 2.1.5. テンプレートユーティリティ・ボタン

プロジェクトブラウザー・ウィンドウの下には、オリジナルのテンプレートを保存、作成、共有するため の一連のボタンがあります。

Save	Save As
New	Delete
Import	Export

テンプレートユーティリティ・ボタンの機能については、テンプレートを使用した作業 [p.O]を参照して ください。

#### 2.1.6. ウィンドウのリサイズ

デバイスプロジェクト・リストで多くのプロジェクトを表示するには、ウィンドウのリサイズボタンをク リックしてドラッグしてください。:

- Memory 2 - Memory 3
Store To
LOCAL TEMP ATES
Factory Tem, ates
Template_1

*デバイスプロジェクト・ウィ* ンドウのリサイズ

#### 2.1.7. MIDコンソール

MCCとデバイスが接続されると、デバイスから送信されたMIDIメッセージをモニタリングすることがで きます。これを行うには、ビューメニューでMIDIコンソールを選択してください。(またはCtrl/Cmd + M)

MCCの下部のパネルが開き、MIDIデータが16進数と"フレンドリー"フォーマットの両方の形式で表示されます。このウィンドウではテキストの選択とコピーも可能です。

Imp	ort		Expo						. c.		_
										Sysex	
	00					00				Sys	
	00					00		Syse			
				Not	e On						
				Not	e On						
				Not	e On						

MIDIコンソールウィンドウ

#### 2.2. エディットの基本

#### 2.2.1. コントロールの選択

多くのデバイスでは、フロントパネルのグラフィックディスプレイをしめすMCC内のページを備えています。これにより、そのデバイスのコントローラーマップを構築することができます。

コントローラーマップには、使用可能なノブ、パッド、ボタン、およびコントロールのMIDIアサインのセットが含まれています。目的のコントロールにカーソルを合わせるか、クリックしてください。;アサイン可能な場合は赤色になり、エディット可能なパラメーターのリストがMCCウィンドウの下部に表示されます。



MiniLabコントローラーマップ:パッド1を選択

詳細については、チャプターコントローラーマップ [p.O]を参照してください。

#### 2.2.2. セッティングバリュー

MIDIコントロールセンターに新しいパラメーター値を入力するには主に2種類の方法があります。何かを クリックして移動するか、フィールドに数字を入力してください。

多くの場合、両方のオプションが利用可能です。例えば、パターンのスウィング%値を変更するには次の2 つの方法があります。:

- ノブのグラフィッククリックしてをドラッグするか、または
- 値フィールドをダブルクリックして新しい値を入力してください。



リスト内に複数のオプションがあるパラメーターをエディットするには、そのプルダウンメニューをクリックして選択してください。:



フルタワンメニュー・オブジ ョンの選択

#### 2.2.3. タブの選択

MICIコントロールセンターの中央のウィンドウにはタブが付いていることがよくあります。例えば、<br/>BeatStepProで使用する場合は、6つのタブがあります。:Project, Seq1, Seq2, Drum,<br/>ControllerMap, Device Settings





上図では、コントローラーマップがアクティブなタブです。アクティブにするにはタブをクリックし、ウィンドウを選択するだけです。

特定のデバイスのパラメーターをエディットする場合の詳細については、該当するマニュアルを参照して ください。

## 3. テンプレートを使用した作業

## 3.1. シンクボタン

♪ 一部のArturiaデバイスは、シンク機能をサポートしていません。そのデバイスのリストは以下の通りです。 - シ ンクをサポート: BeatStep, KeyStep, KeyLabシリーズ - シンクを**非**サポート: BeatStepPro, DrumBrute, Spark, MiniLabシリーズ



シンクボタンをクリックすると、デバイスからのデータを簡単にバックアップすることができます。また、このチャプターで後述するその他の機能も利用することができます。

シンクボタンをクリックしなくても行うことができる機能がいくつかあります。様々な状況の概要を簡単 に説明します。:

#### 3.1.1. シンク時の操作

MIDIコントロールセンター (MCC)は、シンクボタンをクリックすると以下の動作を行います。すべてのデバイスですべての機能を使用できるわけではありません。:

- デバイスの内蔵メモリーのバックアップコピーを自動的に行います。これをテンプレートと 呼びます。
- これはMCCウィンドウ内からパラメーターをライブエディットすることが可能にします。お 使いのデバイスでこの機能を使用する方法の詳細については、該当するマニュアルを参照し てください。

!: MCCとデバイスをシンクすると、プロジェクトブラウザー・ウィンドウでテンプレートをクリックするたびにデ バイスの内蔵メモリーに点灯されます。デバイスのフロントパネルで行った変更は失われます。

#### 3.1.2. 非シンク時の操作

MCCとデバイスがシンクされていない場合にも利用可能な機能はたくさんあります。使用しているデバイスによっては、MCCで以下の操作を行うことができます。:

- パターン、またはシーケンスをプロジェクトブラウザーからバンクタブの1つにドラッグ&ド ロップすることが可能
- デバイスの内蔵メモリーに1つのパターンを送信
- Store To と Recall Fromボタンを使用してメモリーバンク全体をいずれかの方向に送信
- デバイスセッティングをエディット
- パターンエディット、ファイル管理、テンプレートの作成など他のMCC機能を行う

♪ MCCとデバイスがシンクされている場合は、前述のすべての機能も実行されます。

## 3.2. 定義:メモリー、プロジェクト、テンプレート

MCCウィンドウには、いくつかのデバイスの"メモリー"とその他の"プロジェクト"が表示されます。この チャプターを先に進める前に、それらの用語について定義してみましょう。:

- メモリー: 各コントロールと各パッドのMIDIアサインが含まれており、シーケンス、アルペジオ、ドラムパターンのパターンデータも含まれています。Arturiaのキーボード製品の多くは、複数のメモリーを提供しているので、メモリーを"プリセット"として考えると便利です。
- プロジェクト: メモリーと似ていますが、より多くの異なるタイプのデータを含んでいます。例えば、BeatStep Proのプロジェクトには、各コントロールのMIDIアサインに加えて、2つのステップシーケンサーと1つのドラムシーケンサーのデータが含まれています。プロジェクトを"ソング"と考えるとわかりやすいでしょう。
- テンプレート: メモリーやプロジェクトと同じデータが保存されているので、どちらのタイ プで作業するかは、テンプレートと同じです。すべてのデバイスは、ユーザーデータをテンプ レートとしてプロジェクトブラウザーに保存します。

## 3.2.1. プロジェクトタブ

ー部の端末では、MCCウィンドウの右側にプロジェクトタブが表示されます。これには、テンプレート内で以下のような設定が含まれています。:

- 1. パターンやシーケンス全体に影響を与えます。
- キーボード・スプリットポイント、MIDIチャンネル、レスポンスカーブなどの基本的なパラ メーターを定義します。

プロジェクトタブに含まれる設定はテンプレートと共に保存されるため、Store To機能はは使用されると デバイスに送信され、Recall From 機能は使用さえた時にデバイスによって送信されます。

♪ デバイスセッティング・タブには、テンプレートに保存されていないパラメーターが含まれています。それらは、 デバイスセッティング・タブにあるImport/Exportボタンを使用して個別に セーブ、リコールされます。このプロセ スの詳細については、デバイスセッティング [p.O]を参照してください。

## 3.3. プロジェクト / テンプレート・ブラウザー

プロジェクト/テンプレート・ブラウザーには、MIDIコントロールを使用してコンピューターにアーカイ ブされているすべてのテンプレートのリストが表示されます。これらは、ファクトリーとユーザーという 2種類のメイングループに分かれています。

テンプレートには、デバイスの内蔵メモリーと同じ数のアイテムが含まれていることが多く、同じ方法で 配置されます。例えば、4つのバンク内の16パターンから、またはデバイスに適したものを選択することが できます。

ただし、デバイスによっては、一度に複数のテンプレートを持つことが可能です。例えば、KeyLabシリーズのキーボード(10テンプレート、またはメモリー)とBeatStep Pro(16テンプレート、またはプロジェクト)が含まれます。

♪ テンプレートには、デバイスセッティングは含まれていません。 デバイスセッティング [p.O]で個別に保存する方 法を説明しています。

#### 3.3.1. デバイステンプレート

テンプレートには、デバイスに応じて1つ以上のレイヤーとデータタイプが含まれている場合があります、 追加のレベルが必要な場合、ブラウザーウィンドウの"+"と"-"機構を使用して表示/非表示を切り替えるこ とができます。

LOCAL TEMPLATES	PROJECT BROWSER	PROJECT BROWSER
Factory Templates	🖶 Factory Templates	Factory Project
User Templates	🖻 User Templates	User Project
Template 1	A template	🖻 Template
- Template 2	🖨 Seq	- ControllerMap
- Template 3	- 1	🗣 Seq 1
Template 4	- 2	📮 Seq2
Template 5	- 3	🖕 Drum
Template_5	- 4	<b>⊢</b> 1
Template_0	- 5	- 2
Template_/	- 6	- 3
- Template_8		- 4
Femplate_9		

テンプレートの種類の例:+/-をクリックするとテンプレートビューの拡大/縮小が可能です。

#### 3.3.2. ライブラリーの構築

ユーザーテンプレート・エリアでは、デバイスから無限のデータライブラリーを構築することができま す。

お好みの場所にプリセット、パターン、シーケンスをいくつでも作成することができます。次にMIDIコントロールセンターを使用する際には、Recall Fromボタンを押すだけです。これにより、MCCにデバイスメモリーを転送することができます。

MCCは、ユーザーテンプレート・エリアに新しいテンプレートを作成することができます。テンプレート には日付/時刻スタンプのついた名称が自動的に付与されますが、お好みに応じてわかりやすい名称に変 更することも可能です。 ♪ 一部のArturia製品にはシンク機能がなく、他の製品にはワーキングメモリーやワーキングプロジェクトがありま せん。お使いのデバイスに関する特定の情報については、マニュアルを参照してください。

MCCとデバイスがシンクしている場合、ワーキングメモリーはデバイスのアクティブメモリーでもあります。MCC内のほとんどのパラメーターとパフォーマンスデータに関するエディットは、デバイスに同時 に適用されます。

シンクしていないとき、ワーキングメモリーは、テンプレート、シーケンス、パターンをドラッグしてデバ イスメモリーに送信することができる"ターゲット"の一種として機能します。ただし、シンクしていない ときにクライアントセンター内でエディットした場合、デバイス内のデータはエディットされません。

様々な製品のワーキングメモリー/ワーキングプロジェクトの例を以下に示します。:

DEVICE MEMORIES	DEVICE MEMORIES	DEVICE PROJECTS		
4 Working Memory	- Working Memory - Memory 1 - Memory 2 - Memory 3	4 Working Project		
Store To     ↓ Recall From	t Store To	Store To		
LOCAL TEMPLATES	LOCAL TEMPLATES	PROJECT BROWSER		
Factory Templates	Factory Templates	<ul> <li>Factory Templates</li> <li>User Templates</li> </ul>		

ワーキングメモリー/ワーキングプロジェクトの例

#### 3.3.3.1. ライブエディッティング

デバイスがシンク可能な場合、シンクボタンをクリックすると、デバイスの内蔵メモリーがMCC内に表示 されます。このデータに加えたエディット内容は、デバイスでも作成されます。これを"ライブエディッテ ィング"といいます。

 !: ライブエディッティングは、MCCからデバイスへの一方向で機能します。デバイスのフロントパネルからの変更 はMCCによって検出はされません。他のテンプレートを選択する前に、Recall Fromボタンを使用してコンピューター にバックアップしてください。

エディターウィンドウで変更を加えると選択したテンプレートの名称の横にアスタリスク(\*)が表示されます。これらの変更は自動的に保存されないので、新しいデータを保存するには、Save、またはSave As...ボタンを使用する必要があります。

1つのアイテム、またはテンプレート全体をプロジェクトブラウザーからワーキングメモリーにドラッグ することが可能です。その場合、データはデバイスの内蔵メモリーに送信されます。



テンプレート内から1つのアイ テムをドラッグ&ドロップ

プロジェクトのサブコンポーネント(この場合はコントローラーマップ)をプロジェクトブラウザーから ドラッグしてプロジェクトのいずれかにドロップする方法のベルの例を以下に示します。:



コントローラーマップをデバ イス内のプロジェクトにドラ ッグ&ドロップ

#### 3.3.4. テンプレートの修正

#### 3.3.4.1. シンク動作中

MIDIコントロールセンターとデバイスがすでに同期している場合は、アーカイブされたテンプレートを 簡単に変更することができます。1つを選択するだけで、そのデータがエディターウィンドウに標示されま す。このデータhあ、デバイスの内蔵メモリーにも送信されます。

デバイスとMCCがシンクしている限り、MCC内のデータに加えられた変更もすべてデバイスに反映されます。デバイスがパターンベースの場合は、MCCでエディット中に実際にデバイス内でパターンをプレーし、次にパターンがループするときにエディットされたパターンを聴くことができます。

♪ エディットが行われると、ソーステンプレートの名称の横にアスタリスクが表示されます。 新しいデータを保存 するには、Save、またはSave As...ボタンを使用してください。

MCCのパターンやシーケンスのエディットについては、お使いのデバイスのマニュアルを参照してください。

#### 3.3.4.2. シンク無し

.....

.

MIDIコントロールセンターとデバイスがシンクしていない場合でもアーカイブされたテンプレートのデ ータをエディットすることができます。そのテンプレートを選択するだけでそのデータをMCCエディタ ーウィンドウに標示され、エディット可能な状態になります。

データをデバイスで演奏して結果を確認したい場合は、2種類の方法があります。

! 以下の手順は、デバイスのワーキングメモリーとパターンメモリーを上書きします。ファイルを転送する前に行っていた作業を保存してください!

最初にSave、またはSave As...ボタンを使用して変更点を保存し、:

- 変更したテンプレートをローカルテンプレート・ウィンドウからドラッグし、ワーキングメ モリーにドロップするか
- Store Toボタンを押してください。(次のセクションを参照)

#### 3.4. Store To / Recall From

#### 3.4.1. 'Store To'ボタン

MIDIコントロールセンターの左上に"Store To"というボタンがあります。ローカルテンプレート/プロジェクトブラウザー・ウィンドウからデバイスにテンプレートを送信するために使用してください。

!: 次のプロセスは、デバイスの内蔵メモリーを上書きします。データが確実にバックアップされていない場合は、 Recall Fromボタンを使用してデータをコンピューターにアーカイブしてください。

デバイスに送信特定のテンプレートがある場合、ローカルテンプレート/プロジェクトブラウザー・ウィ ンドウでそのテンプレートを選択してください。

デバイスとMCCがシンクされている場合は、テンプレートを選択すると、そのテンプレートのすべてのデ ータがデバイスに送信されます。

ただし、デバイスとMCCがシンクされていない場合、またはデバイスがシンク機能を使用していない場合、Store Toボタンを使用してテンプレートを送信する必要があります。

このプロセスは前述の手順と似ています。:

- 下のように希望のテンプレートを選択してください。
- ウィンドウの中央にあるStore Toぼたんをクリックしてください。



このプロセスでは、選択したテンプレートのすべてのデータがデバイスに保存されます。

#### 3.4.2. デバイスからエディットしたデータをリコールする

デバイス内のデータを変更した場合、MIDIコントロールセンターに保存しておく必要があります。これ を行うにはRecall Fromボタンをクリックしてください。でばいすからのすべてのデータを含む新しいフ ァイルがローカルテンプレート・ウィンドウに表示され、現在の時刻/日付スタンプが表示されます。必要 に応じて名称を変更することができます。

#### 3.4.3. テンプレートユーティリティ

プロジェクトブラウザー・ウィンドウの下には、オリジナルのテンプレートを保存、作成、共有するため の一連のボタンがあります。

Save	Save As
New	Delete
Import	Export

#### 3.4.3.1. Save/Save As...

これらのボタンを使用してエディット済みのテンプレートを保存するか、バックアップとしてコピーを作成します。これらのファイルは、プロジェクトブラウザー・ウィンドウにアルファベット順に表示されます。

#### 3.4.3.2. New/Delete

Newボタンを使用して、デフォルトの設定から新しいテンプレートを作成します。不要なテンプレートを 破棄するには、Deleteボタンを使用します。このボタンは、プロジェクトブラウザー・ウィンドウから削 除されます。

#### 3.4.3.3. Import/Export

テンプレートを他のユーザーをシェアするには、これらのボタンを使用してください。これにより、製品 名を拡張子とするファイルが生成されます。BeatStepのテンプレートには拡張子\*\*.*beatstep*\*が付加さ れます。

♪ テンプレートユーティリティのImport/Exportボタンは、デバイスセッティング・タブのImport/Exportボタン と同じ機能を行いません。これらの機能はデバイスセッティング [p.O]で説明しています。

## 4. デバイスセッティング

## 4.1. デバイスセッティング・タブ

デバイスが接続されると、MIDIコントロールセンターは自動的にそのデバイスの設定をコンピューター に取り込みます。接続デバイスのデバイスセッティングを表示するには、このタブを選択してください。

Project	Seq1	Seq2	Drum	ControllerMap	DEVIC	E SETTINGS
					Import	Export

デバイスセッティングは、"グローバルパラメーター"と呼ばれることもあるます。 デバイスセッティング は以下の通りです。:

- クロック入出力設定
- CV/Gate設定

- タップテンポ・オン/オフ
- グローバルテンポ
- メトロノーム・オン/オフ
- ユーザーチャンネル
- MIDIスルー・イネーブル
- キーボード・スプリットポイント
- ペダルモード/ファンクション
- ベロシティ / アフタータッチ・カーブ

オプションは各パラメーターによって異なりますので、追加情報が必要な場合は、該当するマニュアルを 参照してください。

■ MCCのデバイスセッティング・パラメーターの1つに新しい値が選択されると、その変更はデバイス内で同時に 変更が行われます。デバイスに何も送信する必要はありません。

## 4.2. インポート/エクスポート・デバイスセッティング

デバイスセッティング・タブを選択すると、インポート/エクスポート・タブの下に2つのボタンが表示さ れます。このボタンの機能は、デバイスセッティングだけを含むファイルを管理することです。それらは、 プロジェクトタブ・セッティングとテンプレートデータの両方を含むファイルを生成するためにしよう されるテンプレートユーティリティのインポート/エクスポート・ボタンとは異なります。これらのボタ ンの詳細については、テンプレートを使用した作業 [p.O]を参照してください。

デバイスセッティング・ファイルには各製品名に関連する拡張子が付与されています。つまり DrumBruteの場合は、.\***drumbrute\_ds**\*です。これらのファイルは、他のユーザーと交換したり、システ ムコンフィグレーションのライブラリーを構築することができます。

#### 4.2.1. デバイスセッティングのエクスポート



デバイスセッティングをエクスポートするにはエクスポートボタンをクリックしてください。次にコンピューターの適切な位置に移動し、プロンプトに従ってデバイスセッティング・ファイルを保存してください。

#### 4.2.2. デバイスセッティングのインポート



デバイスセッティングをインポートするにはインポートボタンをクリックしてください。次にコンピュー ターの適切な位置に移動し、プロンプトに従ってデバイスセッティング・ファイルをロードしてくださ い。

デバイスセッティング・ファイルをMIDIコントロールセンターにインポートすると、デバイスにも同時 に送信されます。

特定のデバイスの設定に関する詳細な情報が必要な場合は、該当するデバイスのマニュアルを参照してく ださい。

## 5. コントローラーマップ

コントローラーマップには、ペダルを含む、設定可能なノブ、パッド、ボタンやその他コントロールの MIDIアサインのセットが含まれています。送信するデータは、コントロールに応じて様々な種類があり ます。:

- MIDIコンティニュアスコントローラー値(モジュレーション、ボリューム、エクスプレッション、サスティンなど)
- レジスタード/ノンレジスタード・パラメーターナンバー値(RPN/NRPN)
- MIDIマシンコントロール・コマンド(MMC):プレー、ストップ、ポーズ、巻戻しなど)
- バンク/プログラムチェンジ
- チャンネルアフタータッチ

♪ すべてのデバイスで上記のすべての種類のメッセージを送信するよう設定できるわけではありません。

ー部のArturiaデバイスには、コントローラーマップがありません。デバイスの一部のリストは、以下の通りです。:

- コントローラーマップ有: KeyLabシリーズ、MiniLab/MiniLab mk2、BeatStepPro
- コントローラーマップ無: DrumBrute、MatrixBrute

#### 5.1. コントローラーマップの作成

デバイスのフロントパネルのグラフィックは、様々な種類のMIDIデータをそれぞれのコントロールにア サインするために使用します。

コントロールをクリックして選択してください。アサイン可能な場合は赤色になり、現在のアサイン状況がMCCウィンドウの下部に表示されます。



BeatStepコントローラーマップ:レベル/レート を選択

セッティングとレンジをエディットするには、チャプター概要 [p.O]で説明したプルダウンメニューとデ ータ入力ノブ/フィールドを使用してください。

各フィールドのオプションは、コントロールタイプによって異なります。

#### 5.1.1. アサイン可能 VS アサイン不可能なコントロール

コントロールをクリックしても赤くならない場合、そのコントロールにはアサインできません。

例えば、BeatStep Proのフロントパネルの左側には、プロジェクト/シーケンサー/ドラム・セクションの セレクターボタンのようにアサインできないボタンとノブのセクションがあります。

下の図は、BeatStep Proのフロントパネルのアサイン可能/不可能なコントロールエリアを表示するよう にエディットされています。:



BeatStep Proフロントパネル

緑色の長方形で囲まれたエリアは、これらのコントロールがコントローラーマップの一部であり、MIDIア サイン可能であることを示しています。他のコントロールはアサインできないため、コントローラーマッ プの一部ではありません。

#### 5.1.2. リア&サイドパネルのコントロール

サイド、リアパネルにアサイン可能なコントローラーを備えたデバイスもあります。この例はKeyLabシ リーズのコントローラーです。:



KeyLabコントローラーマップ:エクスプレッションペダルをせん たく、ブレスコントローラーも使用可能

上図には4つの選択可能なコントロール入力があります。: 3つのペダルとブレスコントローラー入力を装備しており、リアパネルのみで合計4系統のMIDIアサイン可能なコントロール入力を使用可能です。

## 6.1. デバイスのファームウェアアップデート

お使いのコンピューターがインターネットに接続されている場合、MCCから接続されているデバイスのファームウェアのアップデートについて通知されます。ファームウェアアップデートの通知は、以下のように知らされます。:



ファームウェアアップデート の通知



以下に表示例を示します。:



必須のファームウェアのアップデート通知

デバイスのファームウェアをアップデートするには、インストールボタンをクリックし、表示に従って進めてください。

#### 6.2. MCCのアップデート

MIDIコントロールセンターの新しいバージョンが利用可能になるとポップアップウィンドウが表示され、ソフトウェアをアップデートするかどうかを尋ねられます。

できるだけ最新の状態ですることを推奨していますが、その時点でのアップデートが不都合である場合 は、次回起動時にアップデートすることができます。

## 7. トラブルシューティング

#### 7.1. エラーメッセージ

MIDIコントロールセンターで接続されたデバイスと通信できない場合があります。この場合、問題が起こったことを知らせるエラーメッセージが表示され、解決方法も提示されます。

次の図には、エラーメッセージが表示された場合に行う手順の一覧を表示しています。

エラーメッセージ	原因	解決策
デバイスが認識されな い	USBハブに接続している	ハブでの接続を解除/再接続
		ハブの取り外し/再接続
		デバイスをハブから取り外し、コンピューターに接続
		コンピューターを再起動
デバイスを開けない	他のアプリケーションでデバイスを使 用中	1. 他のアプリケーションを終了する
		2. MCCを開き、必要なエディットを行う
		3. MCCを終了し、他のアプリケーションを再度起動 する

♪: 番号付きの解決策は、順番に行う必要があります。

## 7.2. デバイスを認識しない

ArturiaデバイスがコンピューターのUSBポートに直接接続されているのではなく、USBハブを経由して 接続されている場合、このエラーメッセージが表示されることがあります。



デバイスが認識されない

これを解決するには、以下の手順の1つ以上を行う必要があります。:

- Arturiaデバイスを取り外し、ハブに接続し直す。
- Arturiaデバイスをハブから取り外し、コンピューターに直接接続
- ハブをコンピューターから取り外し、再度接続するか、または
- コンピューターを再起動する

## 7.3. デバイスを開くことができない(Windowsのみ)

DAWやスタンドアローン版のソフトウェアシンセサイザーなどの別のアプリケーションでデバイスがす でに使用されている場合は、以下のメッセージが表示される場合があります。



デバイスを開くことができない

この場合の解決策は以下の通りです。:

- 1. 他のアプリケーションを終了する
- 2. MIDIコントロールセンターを起動
- 3. デバイスの変更したい部分を変更する
- 4. MIDIコントロールセンターを終了する
- 5. 他のアプリケーションを再起動する

## 8. ソフトウェアライセンス契約書

ライセンシー料金(あなたが支払った金額の一部)を考慮し、アートリア社はライセンサーとしてあなた (被ライセンサー)にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を与えます。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、Arturia社(以下Arturia)に帰属します。Arturiaは、本契約に示 す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾し ます。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウェアによるレジストレーションの後に、使用可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユ ーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストール することによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重にいかのテキストをお読みください。 これらの条件を承認デキない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本 製品(すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ)を、購入日から30日以内にご購入 いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有しま す。Arturiaはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び 形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェ アそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為 を、Arturia社への書面による許諾無しにおこなうことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェア を取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。

本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用に興味を持たないものとします。

Arturia社は、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション Arturia社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護 するためのライセンス。コントロールとしOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジ ストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作し ません。

このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。セクション11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポートアップグレード、アップデートを受けることができます。サポートは新バージョン発表後1年間、前バージョンのサポートを提供します。Arturia社は、サポート(ホットライン、ウェブでのフォーラムなど)の性質をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に調整することができます。

製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことが できます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用(氏名、住 所、メールアドレス、ライセンスデータなど)に同意するよう求められます。Arturia社は、サポートの目 的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転 送する場合があります。

5. 使用の制限 お客様は、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、一時的に別のコンピュ ーターにインストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数の コンピューターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに 付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれ に付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リパース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイ ル、翻訳などをおこなうことはできません。

6. 著作権 ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの 改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は堅く禁じます。このような不法複製がもたら す著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。 7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、及びアップデートを行う場合、当該ソ フトウェアの旧パージョン、または下位パージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。 第三者にこのソフトウェアの前パージョン、下位パージョンを転送した場合、ソフトウェアのアップグレ ード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレード、及び最新版の取得は、ソフトウ ェアの新たな権利を授けるものではありません。前パージョン、及び下位パージョンのサポートの権利 は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。

8. 限定保証 Arturio社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスク に瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。 ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間 に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。Arturio社 は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラム の性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場 合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 Arturia社が提供する補償はArturia社の選択により(a)購入代金の返金(b)ディスクの交換の いずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、Arturia社にソフトウェア購入時の領収書をそ えて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する 場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か3O日 間のどちらか長いほうになります。

**10. その他の保証の免責**上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。Arturio社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。

11. 付随する損害賠償の制限 Arturia社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的 な損害(仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む)について、Arturia社が当該損害を示唆して いた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損 害に対する責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合がありま す。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使する ことができます。