

10

コントローライベントをグラフィカルに 連続入力／エディットしたい

ピッチベンドホイールや、エクスプレッションペダルを使うフレーズをMIDIレコーディングすると、パラメータ（値）が連続変化するピッチベンドイベントやコントローライベントが記録されます。MIDIドローでは、そういった連続変化するMIDIイベントを、複数のノード（制御点）とそれらを結んだコントロールカーブで表示し、簡単にエディットできます。

STEP

1 MIDIドローを表示する

まず、エディットしたいリージョンを選び①、エディタに表示します。MIDIドローボタン②をクリックして青色点灯すると、エディタ下にMIDIドローを表示します③。もう一度クリックして消灯するとMIDIドローを閉じます。

MIDIドロー上部の水平の境界線を上下にドラッグして、表示エリアの高さを調節できます④。

ヘッダにはMIDIイベント名⑤が、グラフの左端には、MIDIチャンネルとMIDIイベント名やコントローラナンバーが表示されます⑥。

次の設定ボタン⑦をクリックすると、さらに別種のMIDIイベントを表示します。MIDIドローにはピッチベンドイベントや各種のコントローライベントの他、ノートイベントのペロシティ（ノートオンペロシティ）も表示できます。

まだ入力していないMIDIイベントを表示する場合は、コントローラのメニューから表示／入力したいMIDIイベントを選びます⑧。

① MIDIドローは、メインウィンドウのトラック領域、スコア、ピアノロールの各エディタに装備されていますが、ここではピアノロールエディタを例にして解説します。

② エディタのローカルメニューから、表示→MIDIドロー→自動定義を選択しても、すでに入力されているMIDIイベントをMIDIドローで表示できます。また、直接MIDIイベント名を選択することもできます。トラック領域からMIDIドローを表示する際は、この操作を行います。

③ トラック領域ではリージョン内にMIDIドローが表示されます。

④ ソフトウェア音源トラックでは、コントロールチェンジの7（ボリューム）と10（パン）のメッセージは、チャンネルストリップのフェーダーとパンポットに対する信号になります。したがって、MIDIドローとオートメーションの両方から、同じコントローライベントを利用してフェーダーとパンポットをコントロールできることになります。両方に異なる値を書き込むと、動作が混乱する元になりますから、いづれかを選択して使用するようになるといいでしょう。

