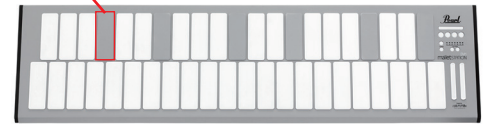


# Vibraphone のギャップキャップに MP3 等のオーディオファイルを割り当てる方法



※ 事前に割り当てたいオーディオファイル (MP3) をデスクトップに貼っておきます。(今回は効果音フリー素材から「銃声」を割り当てます)

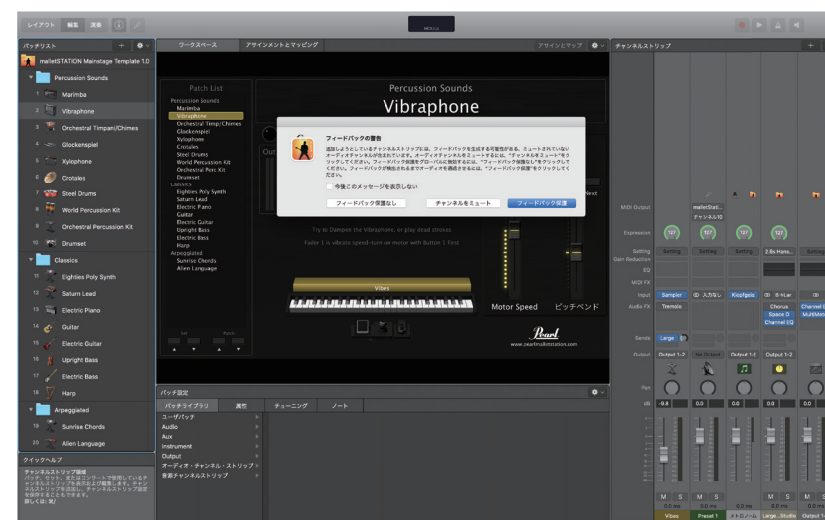


「+」ボタンをクリックしてチャンネルストリップに空のチャンネルを追加します。

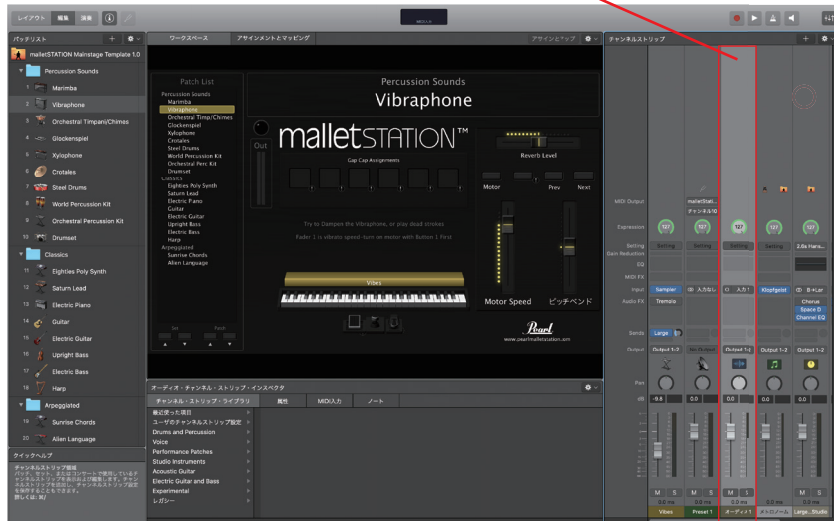
「+」ボタンをクリックすると以下のウィンドウが現れるので、「オーディオ」を選択して「作成」をクリック。



以下のアラートが出るので、「フィードバック保護」をクリック。



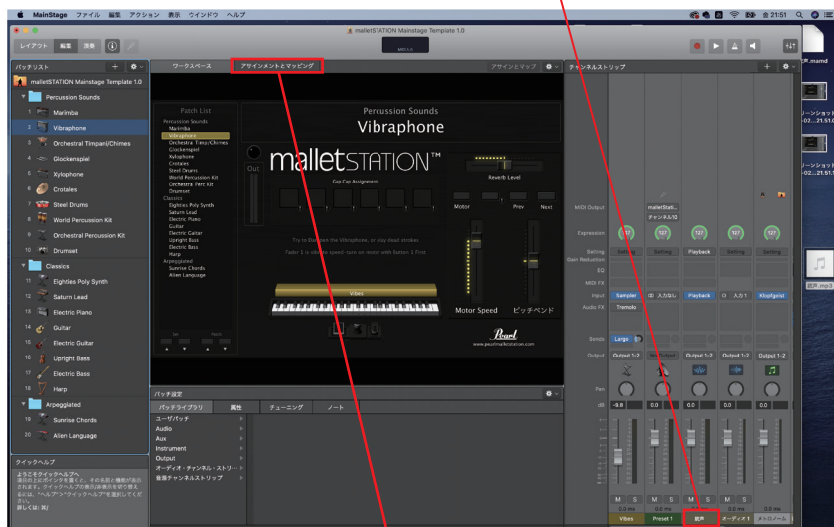
チャンネルストリップに「オーディオ 1」が追加されました。



「オーディオ 1」が選択されている状態のところ（色が反転しているところ）にあらかじめデスクトップに貼っておいたオーディオファイル（今回「銃声」）をドラッグ。

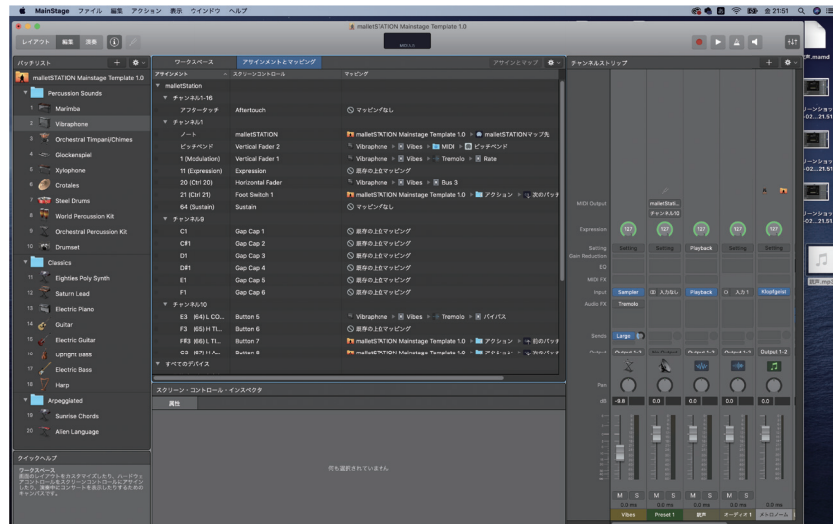


チャンネルストリップにオーディオファイルの「銃声」が割り当てられました。

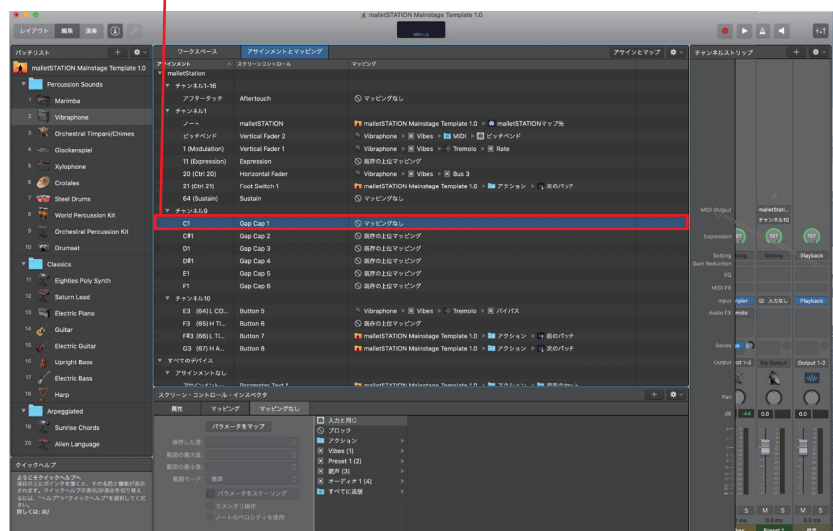


次に「アサインメントとマッピング」をクリック。

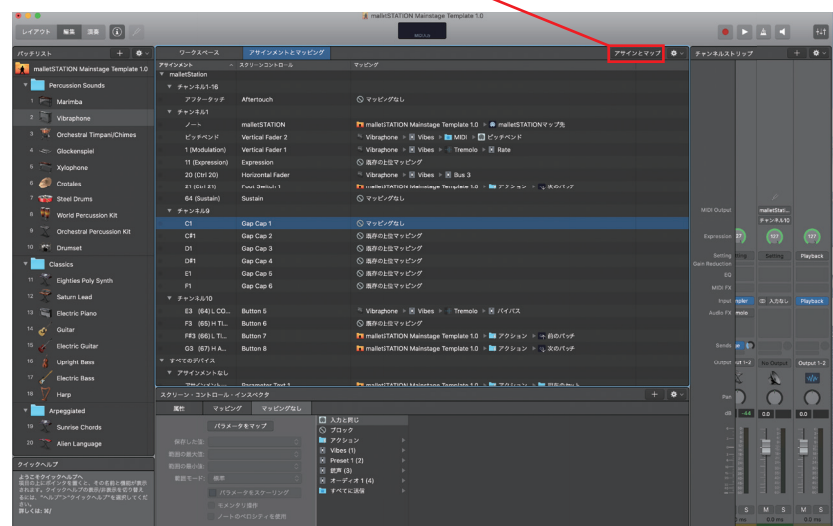
「アサインメントとマッピング」ウインドウが開きます。



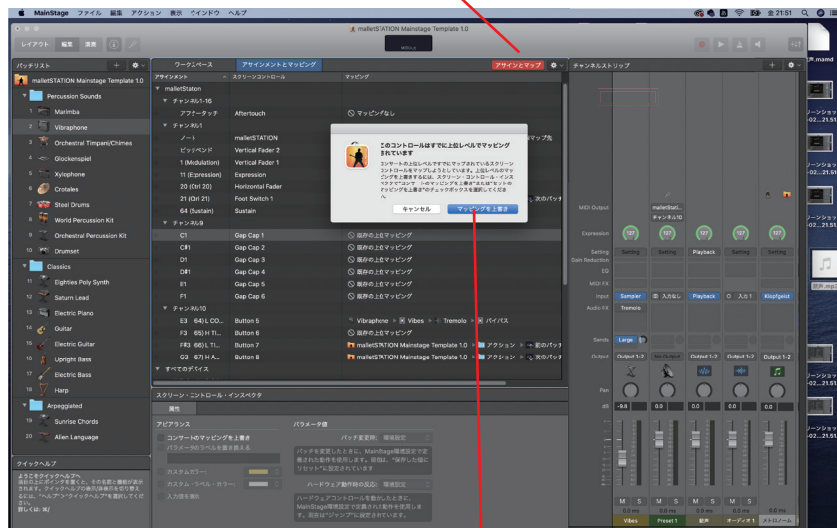
今回、ギャップキャップの「C1」(Gap Cap1) にオーディオファイルを割り当てますので、赤枠をクリック。



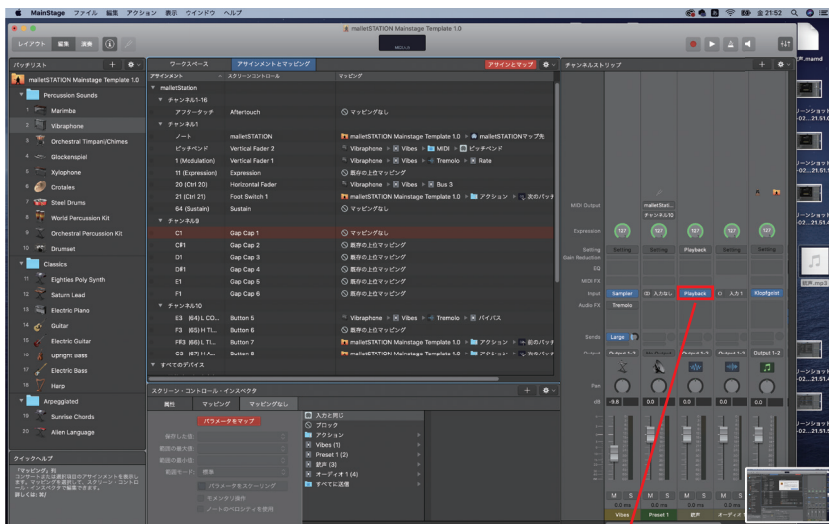
「アサインとマップ」をクリック。



「アサインとマップ」が赤く反転して、以下のウィンドウが開くので、



「マッピングを上書き」をクリック。



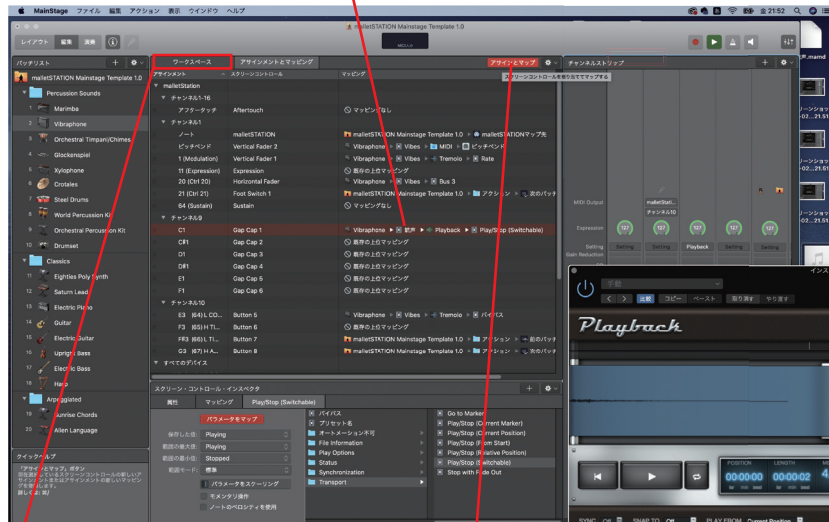
次にチャンネルストリップの「銃声」の INPUT-「Playback」をクリックすると以下のウィンドウが開きます。



今回、ギャップキャップ1を弾くことでオーディオファイル(銃声)を再生させたいので、「▶」をクリックして「C1」(Gap Cap1)にマッピング。



「C1」(Gap Cap1)に「銃声」(Play/Stop)が割り当てられました。



割り当て作業が完了したので「アサインとマップ」をクリックし、最後に「ワークスペース」をクリックして演奏できる状態に戻ります。



マッピングが変更されたので、この設定はオリジナルの「malletSTATION Mainstage Template」と別名で保存しておくことをおすすめします。

