



ユーザーガイド

Manual Version 2.15

MPC

目次

はじめに9
システム要件および製品サポート9
本ユーザーガイドについて9
重要な注意事項10
セットアップ10
1.接続 10
2.インストール11
3. 使用を開始する11
特徴 12
タッチスクリーン12
MPC X / MPC X Special Edition14
トップパネル14
ナビゲーションとデータ入力14
パッドと Q-Links15
モードとビュー17
トランスポートとレコーディング18
1/0 とレベルコントロール
フロントパネル21
リアパネル22
MPC Live24
トップパネル24
ナビゲーションとデータ入力 24
パッドと Q-Links24
モードとビュー
トランスポートとレコーディング
リアパネル26

MPC Live II	29
トップパネル	29
ナビゲーションとデータ入力	29
パッドと Q-Links	29
モードとビュー	30
トランスポートとレコーディング	31
リアパネル	32
MPC One / MPC One+	34
トップパネル	34
ナビゲーションとデータ入力	34
パッドと Q-Links	35
モードとビュー	35
トランスポートとレコーディング	36
フロントパネル	37
リアパネル	37
MPC Key 61	39
トップパネル	39
リアパネル	43
MPC Key 37	45
トップパネル	45
リアパネル	49
MPC Studio mk2	51
トップパネル	51
ナビゲーションとデータ入力	51
パッドとタッチストリップコントロール	51
モードとビュー	52
トランスポートとレコーディング	54

リアパネル55
MPC Touch56
トップパネル56
リアパネル58
基本コンセプト 59
チュートリアル 61
スタートアップ61
ドラムキットの作成61
ドラムシーケンスの作成63
データのセーブと名前の変更64
ノートイベントのエディット66
基本的なサウンドのエディット67
ベーストラックの作成69
オーディオトラックのレコーディング73
ソングの作成74
ソングのエクスポート75
その他の機能の説明76
ステップシーケンサー76
ドラムループとチョップモード77
パッドミュートとトラックミュート79
サンプリング81
サンプルエディット83
XY パッドでオートメーションを記録する85
MPC をコントローラーとして使う 87

操作88
一般的な機能90
コントロールタイプ90
ノブ90
パラメーター値90
ドロップダウンメニュー/リスト
セレクター91
ボタン92
チェックボックス92
タブ92
スライダー92
Envelope/エンベロープ93
Grid グリッドビューツール
オーディオエディットツール
Program/プログラム96
プログラムについて96
Drum Program/ドラムプログラム98
PlugIn Program/プラグインプログラム 100
KeyGroup Program/キーグループプログラム 101
Clip Program/クリッププログラム 103
MIDI Program / MIDI プログラム 105
CV Program/CV プログラム 106
Menu/メニュー107
Save/セーブ108
Preferences /環境設定111
Sync/同期121
Undo History/Undo ヒストリー121
Tuner/内蔵チューナー122
MIDI モニター122
Mode/モード122
System Resources122

Time Counter/Locate /タイムカウンター/ロケー
Timing Correct (TC) / タイミングコレクト .126
Metronome (Click/Metro) / メトロノーム 128
Automation/オートメーション129
Global / グローバル129
Programs & Audio Tracks / プログラム & オーディ オトラック 130
16 Level/16 レベル131
Erase/消去132
Effects/エフェクト133
Overview / 概要 133
Insert Effects / インサートエフェクト 136
Send/Return Effects / センド/リターンエフェクト
Audio Mixdown / オーディオ・ミックスダウン 152
Battery Usage / バッテリー残量 154
Modes / モード157
Main Mode / メインモード 158
Sequence Section / シーケンスセクション 164
Track Section / トラックセクション 170
Program Section / プログラムセクション 180
Grid View / グリッドビュー186
Audio Edit Mode / オーディオエディットモード 191
Track View / トラックビュー 201
MIDI Track/MIDI トラック 203
AudioTrack/オーディオトラック 204
Step Sequencer/ステップシーケンサー 205

XYFX Mode	.209
Sample Edit Mode/サンプルエディットモ- 	- ド .212
Settings/設定	.214
Trim/トリムモード	.215
Chop/チョップモード	.225
PROGRAM/プログラムモード	.235
Program Edit Mode/プログラムエディット	モード .242
Drum Program/ドラムプログラムのエディッ	/ ト242
Keygroup Program/ キーグループプログラム ディット	ムのエ 261
Clip Program/クリッププログラムのエディ	ット279
PluginProgram/プラグインプログラムのエラ ト	^デ イッ 285
MIDIProgram/MIDI プログラムのエディット	286
CVProgram/CV プログラムのエディット	.287
Envelope/エンベロープの構造	.288
List Edit Mode/リストエディットモード	.290
Browser / ブラウザ	.294
Browse/ブラウズ	. 294
Sample Assign/サンプルアサイン	.297
Sampler / サンプラー	.298
Sample/サンプル	. 301
Slice/スライス	.302
Pad Tap/パッドタップ	.304
Pad Hold/パッドホールド	. 304
Auto Sampler/オートサンプラー	. 305
Looper/ルーパー	. 306
PAD Mixier/パッドミキサー	.310
LEVEL/レベル	.312
PAN/パンニング	.312

MUTE/ミュート313
SEND/センドエフェクト313
Insert/インサートエフェクト 314
Route/ルーティング315
Channel Mixer / チャンネルミキサー315
MIDI Tracks/MIDI トラック 318
Audio Tracks/オーディオトラック319
Programs/プログラム 321
Returns/リターン 323
Submixes/サブミックス 324
Main Outputs/メインアウト 325
Pad Mute Mode/パッドミュートモード 326
Pad Mute /パッドミュート 327
Pad Group / パッドグループ 328
Track Mute Mode / トラックミュートモード329
Track Mute/トラックミュート 330
TrackGroup/トラックグループ 331
Next Sequence Mode/ネクストシーケンスモード
Song Mode / ソングモード 334
Q-Link Edit Mode/Q-Link エディットモード 338
Project/プロジェクト 340
プログラム/オーディオトラック
PAD Scene/パッドシーン 346
Pad Parameter/パッドパラメーター 348
Screen/スクリーン350
Pad Color Mode/パッドカラーモード351
MIDI Control Mode/MIDI コントロールモード353
Pad/パッド 354
Button/ボタン 355
Q-link Knob/Q-Link ノブ356

XY Pad/XY パッド35	7
MIDI Learn / MIDI $\overline{2}$ – 2	3
Keyboard Control/キーボードコントロール 360)
Ableton Control Mode/Ableton コントロールモ ド363	<u>-</u> 3
Pad Perform Mode / パッドパフォームモード3	63
付録	ô
エフェクトとパラメーター360	6
Delay/Reverb / ディレイ/リバーブ366	6
Dynamics / ダイナミクス 376	3
EQ/Filter	2
Harmonics/ ハーモニクス 38 9	9
Modulation/モジュレーション 396	6
Vocal/ボーカル404	1
用語集406	6
SATA ドライブのインストール411	1
MIDI マシーンコントロール (MMC)412	2
技術仕様413	3
MPC X / MPC X Special Edition413	3
MPC Live417	7
MPC Live II420)
MPC One / MPC One+423	3
MPC Key 61 426	3
MPC Key 37 42 9	9
MPC Studio mk2432	2

MF	PC Touch	433
商標・	ライセンス	135
補足		136
MPC	2.1 のアップデート	436
新机	機能	136
	MPC エクスパンションのエクスポート	436
	Snap スナップ:絶対値と相対値	437
	List Edit:オートアドバンス	438
	Pitch Quantize / ピッチクオンタイズ	438
	ステップシーケンサー:Q-Link によるベロシ ー調整	ティ 439
	パッドパフォームモード:ユーザープログレッ ン	ッショ 439
	アンプエンベロープの高速アタック	440
MPC	2.2 のアップデート	141
新机	機能	141
新机	機能	141 ロール 441
新机	機能	141 ロール 441 443
新村	機能	141 ロール 441 443 の生 444
新	機能	441 ロール 441 443 への生 444 ト 447
新 MPC	機能 MIDIControl Mode: MIDI Learn/MIDI コント モード : MIDI ラーン	441 ロール 441 443 への生 444 ト 447 448
新 MPC 新	機能	141 ロール 441 443 への生 444 ト 447 148
新 MPC 新	機能	141 □ ール 441 443 • の生 444 + 447 148 148 448
新 MPC 新	機能	441 □ ール 441 443 • の生 444 444 448 448 448 450
新 MPC 新	機能	441 □ ール 443 443 444 444 444 444 448 448
新 MPC 新	機能	441 □ ール 443 443 443 444 444 444 448 448
新 MPC 新	機能	141 ロール 441 443 の生 444 444 444 447 148 448 448 448 450 グ453 454 ダイプ 454

Split Events / スプリットイベント	455
AIR インストゥルメントプラグイン	456
プラグインプリセットのサポート	
MPC 2.4 のアップデート	471
新機能	471
AIR FX バンドル	471
AIR インストゥルメントレイアウト	485
クリッププログラムの改善	485
FLAC/OGG サポート	485
Mother Ducker / マザーダッカー	485
Next SequenceMode/ネクストシー 能追	ケンスモード機 486
トランスポートコントロール機能追	加486
MPC 2.5 のアップデート	
新機能	487
Splice Integration / スプライスの統	合487
ブラウザオーディションのワープと	同期488
MPC 2.6 のアップデート	
新機能	489
Ableton Live セットエクスポート	489
パラメーターの削除	489
グリッドオートメーションレーン	
ステップオートメーション	491
サブミックス	
ワークフローの強化	
MPC 2.7 のアップデート	
新機能	494
Ableton Live $\exists \gamma \models \Box - \mu$	494
Ethernet アダプターサポート	503
Improved Preferences Organizatior 改善	ı / 環境設定の 504



MPC 2.7.2 のアップデート505
新機能505
MPC ONE のサポート 505
MPC 2.7.3 のアップデート506
新機能506
MPC Live II サポート 506
MPC Live II Ableton Live コントロール 506
MPC 2.8 のアップデート509
新機能509
MIDI の改善509
Copy Pads/コピーパッド511
Custom Progressions/カスタム・プログレッショ ン 511
エディットパッドの MIDI ノート・マップ 512
グローバルオートメーションボタン
グローバル・タイミングコレクトの On/Off 513
メインボタンのトラック選択513
パッドパフォーマンスの拡張513
レトロスペクティブ・レコード 513
シングル・マルチレコードのアーム動作 513
Q-Link オーバーレイ514
MPC 2.9 のアップデート515
新機能515
AIR DrumSynth 515
MPC 2.10 のアップデート519
新機能519
4 つの新しいインストゥルメントプラグイン. 519
AIR FX Bundle537
オーディオインターフェース対応542
FX ラック / FX Racks 542

ドラムおよびキーグループプログラムの改善	542
ファイルブラウザの改善	. 545
キー検出	. 545
CV プログラムの機能拡張	. 545
MIDI プログラムのリネーム	. 546
MIDI モニター	. 546
Undo ヒストリー	. 547
MPC 2.10.1 のアップデート	548
新機能	548
MPC Studio mk2 サポート	. 548
タッチストリップ とタッチ FX	. 548
MPC 2.11 のアップデート	558
新機能	558
MPC Key 61 のサポート	. 558
Sounds and Favorites	. 561
新しいプラグインインストゥルメント	. 563
インサートエフェクトの更新	. 566
メニューアイコン編集/ショートカットパネル	⊳567
内蔵チューナー	. 568
Note Probability 機能と Note Ratchet 機能	. 568
Pad Perform を活用した 16 Level 機能の使用	3569
Track MIDI Perform の設定	.570
MIDI コントロールモードの機能改善	. 570
ワークフローの改善点	. 570
MPC 2.11.6 のアップデート	572
新機能	572
AIR Flavor Pro と Mini D	. 572
ワークフローの改善	. 572
MPC 2.11.7 のアップデート	573
新機能	573

VST プリセットのロード	573
MPC 2.11.9 のアップデート	574
新機能	574
MPC X Special Edition のサポート	574
MPC 2.12 のアップデート	575
新機能	575
MPC One+のサポート	575
MPC 2.12.2 のアップデート	576
新機能	576

新しいプラグインと改善57	'6
MPC 2.13 のアップデート57	'9
新機能57	9
MPC Key 37 のサポート57	' 9
機能の改善57	'9
MPC 2.15 のアップデート58	0
新機能58	60
ステム・セパレーション58	30
Edit All Layers58	32

はじめに

この度は MPC をお買い上げいただきありがとうございます。AKAI Professional は、あなたにとって音楽がどれほど 重要なものであるかを知っています。 だからこそ、あなたの演奏を最高のものにすることを第一に考えて機器を設計 しています。このユーザーガイドでは、MPC X、MPC X Special Edition、MPC Live、MPC Live II、MPC One、 MPC One+、MPC Key 61、MPC Key 37、MPC Studio mk2、MPC Touch を使った音楽制作の方法を説明していま す。また、MPC ソフトウェアアプリケーションには別の専用ユーザーガイドがあります。

MPC ソフトウェア・ユーザーガイドは、http://akai-pro.jp/ からダウンロードしてください。

重要: MPC Studio(mk2)は、主に MPC ソフトウェアの MIDI コントローラーとして使用することができます。こ のユーザーガイドでは MPC Studio(mk2)でのハードウェア・コントロールについて説明しています。 MPC ソフ トウェアについて詳しくは、MPC ソフトウェア・ユーザーガイドをご覧ください。

MPC ファミリーへようこそ。

Akai Professional

システム要件および製品サポート

本製品の最新情報(システム要件、互換性情報など)や製品登録については akaipro.com をご覧ください。

その他のサポートについては、akaipro.com/support をご覧ください。

本ユーザーガイドについて

このマニュアルは、 MPC X、MPC X Special Edition、MPC Live、MPC Live II、MPC One、MPC One+、MPC Key 61、MPC Key 37、MPC Studio mk2、MPC Touch の使用方法について説明しています。(以下、MPC ハード ウェアと呼称します。)

なお、説明に一貫性を持たせるため、全体を通しての用語は MPC での命名法に基づいています。

また、重要なトピックを示す際は以下の書式を使用しています:

|重要/注記/ヒント: 特定のトピックに関する重要な情報や役立つ情報を示します。

ボタン、コントロール、パラメーター、設定、およびその他のオプションの名前は、マニュアル全体を通して太字で記 載しています。

例: Play Start ボタンを押します。

Q-Link Knob 4 を回します。

Mute ボタンをタップします。

Velocityの範囲は 0 ~127 です。

Sample Play セレクターを One Shot に設定します。

BPM をタップするかテンキーで **120** と入力します。

重要な注意事項

MPC ハードウェアをご使用になる前に、同梱の安全・保証マニュアルをお読みください。

MPC ハードウェアの使用を開始し、デバイスを MPC ハードウェアに接続したり、ハードウェアのオン/オフを行う 前に、すべてのデバイスのスイッチがオフになっていることを確認してください。

MPC ハードウェアをコントローラーモードで使用するには、MPC ソフトウェアをインストールする前に、MPC ハードウェアの電源がオフになっていることを確認してください。また、MPC ソフトウェアをインストールする前に、お使いのコンピューターが akaipro.com に記載されているシステム要件を満たしていることを確認してください。

これは、MPC ソフトウェアをホストソフトウェアとして使用する場合でも、他のデジタルオーディオワークステ ーション (DAW) のプラグインとして使用する場合でも同様です。MPC ハードウェアをコンピューターに接続す る前に、ドライバとソフトウェアをインストールしてください。akaipro.com にアクセスして最新版をダウンロ ードしてください。詳細は 2.インストール 9P の項を参照してください。

セットアップ

1.接続

ここでは、MPC X の使用方法の一例をご紹介します。同梱のクイックスタートガイドのはじめに>ボックスの内容に 記載されていないアイテムは別売りです。



MPC ハードウェアのタッチスクリーンの保護フィルムは必ず剥がしてください。

MPC ハードウェアをスタンドアローンモードで使用するには、付属の電源アダプターを使用してコンセントに接続 し、電源を入れるだけです。

注: MPC ソフトウェア/ファームウェアやドライバのアップデートについては akaipro.com をチェックすること を推奨いたします。

MPC ハードウェアをコントローラーモードで使用するには 2.インストールの項目に進んでください。

2.インストール

MPC ハードウェアをコントローラーモードで使用する(MPC ソフトウェアをコントロールする)には、以下の手順で 必要なドライバとソフトウェアをダウンロードしてインストールします。

- akaipro.com にアクセスし、ACCOUNT に進み、inMusicProfile にログインして製品を登録します。
 まだ inMusicProfile のアカウントをお持ちでない場合は、アカウントを作成するように促されます。
- 2. inMusic Profile アカウントで、MPC ソフトウェアパッケージをダウンロードします。
- 3. ファイルを開き、インストーラーアプリケーションをダブルクリックします。
- 4. 画面の指示に従ってインストールを完了します。

注: デフォルトでは、MPC ソフトウェアは[HDD]¥Program Files¥Akai Pro¥MPC (Windows®)

または Applications (macOS[®])にインストールされます。

デスクトップにショートカットを作成することもできます。

3. 使用を開始する

- 1. MPC ハードウェアの電源を入れます。
- 2. コンピューターで、MPC ソフトウェアを開きます。
- 3. 画面上の指示に従って、お使いのバージョンの MPC を認証します。
- 認証を完了するには、iLok アカウントが必要です。アカウントは ilok.com で作成できます。
 inMusicProfile アカウント内の認証コードをメモしておき、iLok にて認証を要求されたときに入力します。
- 5. お使いの MPC ハードウェアで、タッチスクリーンの右上隅を確認してください。
 - 1. **モニター/ケーブルのアイコン**がある場合、MPC ハードウェアはすでにコントローラーモード になっています。ステップ6に進みます。
 - チップのアイコンがある場合は、MPC ハードウェアがスタンドアローンモードになっています。以下の手順に従ってください。:
 - i. Menu(メニュー)を押してメニューに入ります。
 - ii. 右上隅にある MPC チップアイコンをタップします。

- iii. 表示される Enter Controller Mode ウィンドウで、Controller Mode をタップします。
 MPCハードウェアが USB 接続をコントローラとして認識する前に、画面上にLooking for computer(コンピューターを探しています)と短く表示されることがあります。
- 6. MPC ソフトウェアで、[Edit] メニューをクリックし、[Preferences]を選択します。Audio タブをクリックし、使用するサウンドカードを選択した後、OK をクリックします。

重要: お使いの MPC ハードウェアのサウンドカード(Akai Pro MPC X/Live/Live II/One/Key 61/Touch ASIO)を 使用することを強く推奨します。Windows コンピューターで内蔵サウンドカードを使用する必要がある場合は、 asio4all.com で最新の ASIO4ALL ドライバをダウンロードすることをお勧めします。また、MPC ソフトウェアア プリケーションには別の専用ユーザーガイドがあります。MPC ソフトウェアのユーザーガイドは、<u>http://akaipro.com/</u> からダウンロードしてください。

特徴

この章では、タッチスクリーンを備えた各 MPC の特徴と機能について説明します。: *MPC X、 MPC Live、MPC Live*、*MPC Live、MPC NPC Cone、MPC Key 61、MPC Key 37、MPC Touch*.が該当します。

注: MPC Studio mk2 を使用している場合、ディスプレイはタッチスクリーンとしては機能しませんが、ソフトウ ェアと連動してトラック・プログラム・ファイルの選択や、サンプルのエディット・プロジェクトのパラメーター 変更などが可能です。

タッチスクリーン



ここでは、MPC のタッチスクリーンの使用方法についての一般的な情報をご紹介します。

ボタンまたはオプションをタップして選択します。設定 や値を変更するには、データダイヤルまたは -/+ ボタン を使用します。



ボタンをダブルタップすると、高度なエディットオプシ ョンにアクセスできます。場合によっては、値を入力す るために使用できるテンキーパッドが表示されます(デ ータダイヤルや -/+ ボタンの代わり)画面左上をタップ して、前画面に戻ります。

MPC,





2本の指を広げてズームインします(波形のセクションなど)。指をつまむとズームアウトします

$\hat{\mathbf{n}}$	Proj	ect 001	~		1: 1:	60 1	/16 4	100 1 00	•
Ŷ	¢ ¥	SEQUENCE		89M	HARS L	STAF 1	т / 1010 Д	TRANSPOSE	ΑĮ
#		1 Sequence 01		MASTER		-			1
_				 •				0	
=		1 Drums						AUTO	1
adl		+ DRUM PROGRAM				0 🛃	નાન 🎬	[dec]	
×		Drums 1				WARP SAMPLES	ASSIGN SAMPLES	EDIT SAMPLES	,
	MIDI	🕪 AUDIO	÷	TRACK	+		MUTE	SOLO	

画面の上部にはツールバーが表示され、現在のビューに 関する情報(多くの場合、現在のトラック名、シーケン ス、オーディオポインターの位置など)が含まれていま す。画面中の任意の場所をタップして選択します。

画面下部には、現在のビューで使用できる様々なボタン が表示されています。タップして選択します。

前のビューに戻るには、現在表示されているウィンドウ の外側をタップするか、画面左上の左矢印をタップしま す。

MPC X / MPC X Special Edition

注: このガイドを通して MPC X の特徴や機能についての言及は、特に断りのない限り MPC X Special Edition に も適用されます。

トップパネル



ナビゲーションとデータ入力

1. **タッチスクリーン:** フルカラーマルチタッチディスプレイには、MPC X の現在の操作に関連する情報が表示され ます。

スクリーンをタッチして(ハードウェアコントロールを使用して)、MPC インターフェースをコントロールします。 基本的な機能の使用方法については、前のタッチスクリーンのセクションを参照してください。

ヒント:タッチスクリーンの角度を調整する場合は、背面パネルのスタンドを使用して固定してください。

2. **カーソル:** これらのボタンを押して、画面に表示されているメニューやオプションのフィールドをナビゲートしま す。

SHIFT キーを押しながらこれらのボタンを押すと、グリッドビューまたはオーディオエディットモードのズーム インまたはズームアウトが可能です。SHIFT キーを押しながら上下のカーソルを同時に押すか、左右のカーソル を同時に押すと、デフォルトのズーム設定に戻ります。

- 3. **データダイヤル:** このダイヤルを使用して、利用可能なメニューオプションをスクロールしたり、画面上で選択したフィールドのパラメーター値を調整することができます。
- 4. -/+: これらのボタンを押して、画面上で選択したフィールドの値を増減します。
- 5. テンキーパッド: 画面上で選択したフィールドが数値の場合は、標準的なテンキーパッドの場合と同様に、これらの番号ボタンを押して値を入力します。キーパッドの Enter を押して入力します。(画面上には、追加の操作が可能なテンキーパッドも表示されます)
- Undo/Redo: このボタンを押すと、最後に行った操作を元に戻すことができます。
 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、最後に取り消したアクションをやり直します。
- SHIFT キー: このボタンを押しながら他のボタンを押すとサブ機能(赤文字で表示)にアクセスできます。
 どのボタンにサブ機能があるかを確認するにはこのボタンを素早く二度押しします。
- F-Key: このボタンを押すと、F-Key 機能が有効または無効になります。アクティブにすると、タッチスクリーンの下にある 6 つのボタンが、画面の下端に表示されているオプションに対応し赤く点灯します。アクティブでない場合は、タッチスクリーンの下にある 6 つのボタンは、通常のモード(メニュー、ブラウザ、ステップシーケンサー、サンプラー、XYFX、ルーパー)にアクセスします。

パッドと Q-Links

- Q-Link ノブ: これらのタッチセンシティブ式ノブを回して、様々なパラメーターや設定を調整します。
 各ノブの上の表示ストリップには、コントロールしているパラメーターが表示されています。
 表示ストリップにメーターの値が表示されている場合は、そのQ-Linkノブをタッチするか回すと、一時的に正確な数値を表示することができます。
- パッド: これらのパッドを押すと、ソフトウェアのドラムやサンプルをトリガーすることができます。
 パッドはベロシティセンシティブとプレッシャーセンシティブなので反応が良く、直感的に演奏することができます。

パッドは、演奏の強さに応じて異なる色に点灯します(低いベロシティでは黄色、高いベロシティでは赤になります)。また、その色をカスタマイズすることもできます。

- パッドバンク: これらのボタンを押してパッドバンク A-D にアクセスします。
 SHIFT キーを押しながらこれらのボタンを押してパッドバンク E-H にアクセスします。
 または、これらのボタンのいずれかを素早く二度押しします。
- 12. Copy/Delete: パッドからパッドへのコピーが簡単に行えます。

最初に FROM PAD フィールドを選択し、コピーしたいパッドを押します(緑点灯)。

次に TO PAD フィールドをタップして選択後に、コピー先のパッドを押します(赤点灯)。

この時、複数のコピー先パッドを選択したり、異なるパッドバンクのパッドを選択することも可能です。

決定/コピーするには DO IT をタップします。



前の画面に戻るには CLOSE、または CANCEL をタップします。

消去する場合は、SHIFT キーを押しながらこのボタンを押します。削除したいパッドを指定して DO IT をタップ すると削除されパッドは空になります。

- Full Level/Half Level: このボタンを押して、フルレベル機能を有効または無効にします。
 この機能を有効にすると、パッドを叩く強さにかかわらず常に最大ベロシティ(127)でサンプルをトリガーします。
 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、ハーフレベル機能が有効または無効になります。
 この機能を有効にすると、パッドは常にハーフベロシティ(64)でサンプルをトリガーします。
- 14. 16 Level: このボタンを押すと、16 レベル機能が有効になります。

最後にヒットしたパッドは一時的に 16 個のパッドすべてにコピーされます。

これで最初のパッドと同じノート番号が出力されるようになりますが、パッド番号の増加に伴って増加する値(例: パッド1が最小値、パッド16が最大値)が固定されます。

表示された画面で、Type セレクターでパラメーターを選択します。

ベロシティ・チューン・フィルター・レイヤー・アタック・ディケイを選択します。

詳しくは操作 > 一般的な機能 > 16 レベルをご参照ください。

15. Note Repeat/Latch: このボタンを押しながらパッドを押すと、そのパッドのサンプルが繰り返しトリガーされ ます。

レートは、現在のテンポと Time Correct の設定に基づいています。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押して、ノートリピート機能をラッチします。

ラッチされた状態では、 NOTE REPEAT ボタンを押し続ける必要はありません。

もう一度押すと、ラッチが解除されます。

16. **Project**: このボタンを押すと、Q-Link ノブを使って現在のプロジェクトに関連するパラメーターを調整すること ができます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、プロジェクトの Q-Link エディットモードに直接入ります。

操作>モード>Q-Link エディットモード>プロジェクトを参照してください。

17. **Program**: このボタンを押すと、現在選択されているプログラムやオーディオトラックのパラメーターを Q-Link ノブで調整することができます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、直接プログラム Q-Link エディットモードに入ります。

操作>モード>Q-Link エディットモード>プログラムを参照してください。

18. Pad Scene: このボタンを押すと、現在選択しているパッドに割り当てたパラメーターを Q-Link ノブで調整する ことができます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、直接パッドシーン Q-Link エディットモードに入ります。

操作>モード>Q-Link エディットモード>パッドシーンを参照してください。

19. Pad Param: このボタンを押すと、Q-Link ノブを使って 16 個のパッド全体で 1 つのパラメーターを調整するこ とができます。

各 Q-Link ノブは、4×4 レイアウトの同じ番号と位置のパッドに対応しています。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、直接パッドパラム Q-Link エディットモードに入ります。

操作>モード>Q-Link エディットモード>パッドパラメーターを参照してください。

20. Screen Control/Edit: このボタンを押すと、現在選択されているモードのパラメーターを Q-Link ノブで調整す ることができます。

操作>モード>Q-Link エディットモード>画面を参照してください。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、Q-Link ノブに他のパラメーターを割り当てることができる Q-Link エディットモードになります。

モードとビュー

注: これらのコントロールでアクセスできるさまざまなモードについては、操作 > モードを参照してください。

- 21. **Menu**: メニューを開きます。
- 22. Main/Track: メインモードに入ります。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押してトラックビューに入ります。

23. Browse/Save: ブラウザが表示されます。

ブラウザではコンピューターの内部および外部ハードディスクを参照して、サンプル・シーケンス・曲などをロ ードすることができます。

また、サンプルをロードする前にプレビューすることもできます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、現在のプロジェクト(サンプル、プログラム、シーケンス、曲を含む)が保存されます。

24. Step Seq/List Edit: ステップシーケンサーが表示され、パッドをステップボタンとして使用してシーケンスを作 成したりエディットすることができます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、グリッドビューの代わりにリストエディットビューを使用してシ ーケンスを表示します。

25. Sampler/Looper: オーディオサンプルを録音できるサンプラーが表示されます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、リアルタイムでオーディオを録音したり、オーバーダビングしたりできるルーパーが表示されます。

プロジェクトで使用するためのサンプルとしてループレコーディングしたファイルをエクスポートすることも可 能です。

26. **XYFX**: タッチスクリーンはエフェクトパラメーターの範囲を表す XY パッドに変わり、XYFX モードが表示され ます。

画面上でタッチしたり指を動かすとトラックに面白いエフェクトをかけたり、オートメーションとして記録する ことができます。

- 27. Pad Perform: パッドパフォームモードが表示され、ノート、コード、プログレッション等を使用でき様々な演奏が可能になります。
- 28. Prog Edit: プログラムをエディットするためのすべてのパラメーターを含むプログラムエディットモードが表示 されます。

- 29. Sample Edit: 様々な機能やプロセスを使用してサンプルをエディットすることができるサンプルエディットモードが表示されます。
- 30. Pad Mixer: プログラムのレベル、ステレオパンニング、ルーティング、エフェクトを設定できるパッドミキサー を表示します。
- 31. **Ch. Mixer**: トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のレベル、ステレオパン、その他の設定を 行うことができるチャンネルミキサーが表示されます。
- 32. Track ミュート/Pad ミュート: このボタンを押すと、シーケンス内のトラックを簡単にミュートしたり、各トラ ックにミュートグループを設定したりすることができるトラックミュートモードが表示されます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、プログラム内のパッドを簡単にミュートしたり、プログラム内の 各パッドにミュートグループを設定したりできるパッドミュートモードが表示されます。

33. Next Seq/Song: このボタンを押すと、パッドを押すだけで異なるシーケンスをトリガーすることができるネク ストシーケンスモードが表示されます。

これは LIVE パフォーマンスに便利で、リアルタイムでソングの構造を変更することができます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、特定の順番や繰り返しでシーケンスをアレンジしてソングを作成 できるソングモードが表示されます。

トランスポートとレコーディング

- 34. Play: オーディオポインタの現在位置からシーケンスを再生します。
- 35. Play Start: シーケンスの開始位置から再生します。
- 36. Stop: 再生を停止します。

このボタンを2回素早く押すと、再生が止まった後に鳴っているオーディオを全て消音することができます。

このボタンを3回素早く押すと、MIDI パニックとして動作し、すべてのボイスをシャットダウンし、すべてのオ ーディオ処理を停止します。

37. Rec: このボタンを押してから Play または Play Start を押して録音を開始します。

この方法で録音すると(オーバーダブを使用するのとは対照的に)、現在のシーケンスのイベントが消去されます。 シーケンス録音中に一度再生されると、オーバーダブが有効になります。

38. Overdub: オーバーダブを有効にするには、このボタンを押してください。

このボタンを有効にすると、以前に録音したイベントを上書き削除することなく、新たなイベントを重ねてシー ケンスに録音することができます。

39. </>> (Event |</>|): これらのボタンを使用して、オーディオポインタを左右に一歩ずつ動かします。

Locate を押しながら、これらのボタンのいずれかを押すと、オーディオポインタがシーケンスグリッドの前後の イベントに移動します。

40. <</><> (Start/End): これらのボタンを使用して、オーディオポインタを左右に移動します。

Locate を押したまま、これらのボタンのいずれかを押すと、オーディオポインタがシーケンスグリッドの開始または終了に移動します。

41. Locate: 長押しすると、 </> ボタンと<</>> ボタンのサブ機能(それぞれイベント|</>|と Start/End)が有効に なります。

- 42. Erase: シーケンス再生中に、このボタンを押しながらパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノートイベントが削除されます。これは、再生を停止することなく、素早くシーケンスからノートイベントを削除する方法です。詳細については、操作 > 一般的な機能 > 消去をご参照ください。
- 43. Tap/Main: 希望のテンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ(BPM 単位)になります。何回タップする 必要があるかは、環境設定で設定できます(操作 > 一般的な機能 > メニュー > 環境設定を参照してください)。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボタンが 赤く点灯します)、Global テンポに従うか(ボタンが琥珀色に点灯します)を設定できます。

I/O とレベルコントロール

44. Gain 1/2: リアパネルの Input 1/2 またはフロントパネルの Inst 1/2 から入力される信号のゲインを調整します。 ノブの下にある Rear/Front で入力先を決定し、レベルメーターで録音レベルを確認します。

このノブを高いレベルに設定すると、信号が歪むことがあるので注意してください。

- 45. **Rear/Front**: 各スイッチで、その上の Gain 1/2 ノブでリアパネル(Input 1/2)の入力信号のゲインをコントロール するか、フロントパネル(Inst 1/2)の入力信号のゲインをコントロールするかを設定します。
- 46. ファンタム電源 (+48V): このスイッチは、Input1/2 のファンタム電源の有効/無効を決定します。

有効にすると、両方の入力に+48Vのファンタム電源が供給されます。

ほとんどのダイナミックマイクは ファンタム電源を必要としませんが、コンデンサーマイクはファンタム電源を 必要とします。ファンタム電源が必要かどうかについてはマイクの説明書をご参照ください。

47. 3/4 Rec Gain: リアパネルの Input 3/4 から入力される信号のゲインを調整します。

レベルメーターで録音レベルを確認してください。

ノブを高いレベルに設定すると、信号が歪むことがありますのでご注意ください。

- 48. Main: メイン L/R 出力のボリュームレベルを調整します。
- 49. Direct/Main: このノブを回して、ヘッドフォンの入力信号と出力信号のバランスを調整します。

Direct は、フロントパネルとリアパネルの入力に接続されているすべてのデバイスの入力信号に対応します。 レコーディング中は、このノブを Direct に全開にすると、ゼロレイテンシーのダイレクトモニタリングが可 能です。

Main は出力信号に対応しており、リアパネルの Main L/R 出力から送られてくる信号です。録音していない ときは、フルボリュームの再生信号を聞くために、ノブを Main の位置まで回すことをお勧めします。

50. Stereo/Mono: ヘッドフォンの信号がバイノーラル(ステレオ)かモノラルかを設定します。

ステレオに設定すると、入力信号(ダイレクト)が左耳に聞こえ、出力信号(メイン)が右耳に聞こえるようにヘッド フォンの信号が分割されます。モノラルに設定すると、入力信号と出力信号が混合されて1つのミックスになり、 両耳に聞こえるようになります。

- 51. **Rec Arm**: このボタンを押して、現在選択されているオーディオトラックの録音を待機させたり、解除したりし ます。
- 52. **Read**/Write: このボタンを押して、現在のトラックのプログラム、または現在のオーディオトラックのオートメ ーションの状態を設定します。

Off、Read(緑 R)、Write(赤 W)レベルメーターの下のディスプレイストリップには、プログラムまたはオーディ オトラックが表示されていなければなりません。(レベルメーターに表示されるものを設定する方法については、 操作>一般的な機能>メニュー>環境設定を参照してください)

SHIFT を押しながらこのボタンを押すと、グローバルオートメーションがオフになります。

- 53. Mute: このボタンを押すと、レベルメーターの下のディスプレイストリップに表示されているプログラム、 オー ディオトラック、または Main 出力が消音されます(レベルメーターに表示されているものを設定する方法につい ては、操作>一般的な機能>メニュー>環境設定をご参照ください)
- 54. Solo: このボタンを押すと、レベルメーターの下のディスプレイストリップに表示されている、現在選択されてい るプログラムまたはオーディオトラックをソロにすることができます(レベルメーターに表示されている内容を設 定する方法については、操作>一般的な機能>メニュー>環境設定をご参照ください)
- 55. Level Meters: これらのメーターは、その下のディスプレイストリップに表示されているオーディオ信号のレベ ルを示します。

レベルメーターに表示される内容を設定する方法については、操作>一般的な機能>メニュー>環境設定を参照してください。



\KAľ

フロントパネル

- 1. SD カードスロット: このスロットに標準的な SD/SDHC カードを挿入して、MPC X から直接ファイルにアクセスします。
- フットスイッチ入力(FS 1/2) (1/4 インチ/ 6.35 mm): オプションの 1/4 インチ(6.35mm)TS フットスイッチを接続します。
- インストゥルメント入力(Inst 1/2)(1/4 インチ/ 6.35 mm):標準の1/4 インチ(6.35 mm)TS ケーブルを使用して、 これらのインプットにオーディオソース(ギターやベースなど)を接続します。 それぞれの入力を使用する場合、対応する Rear/Front スイッチ(トップパネルの Gain1/2 ノブの下)を Front に設 定してください。
- Mix ノブ: このノブを回して、ヘッドフォンの Main と 3/4 信号のバランスを調整します。
 Main は Main L/R 出力から送られる信号で、3/4 は Outputs 3/4 から送られる信号です。
- ヘッドフォン出力(1/8 インチまたは 1/4 インチ/3.5 mm または 6.35 mm): ヘッドフォンをこれらの標準ステレ オ出力のいずれか、または両方に接続します。 ヘッドフォンにどのような信号が聞こえるかは、MIX ノブを使用して決定します。 ヘッドフォンボリュームノブを回してボリュームレベルを設定します。
- 6. **ヘッドフォンボリューム**: ヘッドフォン出力の音量を調整するには、このノブを回してください。



- 1. 電源入力: 付属の電源アダプターを使用してコンセントに接続します。
- 2. 電源アダプターの固定具:電源アダプターのケーブルをここに固定して、誤ってプラグを抜かないようにします。
- 電源スイッチ:このボタンを押すと電源がオンまたはオフになります。
 ボタンを5秒間長押しすると強制的にオフにできます。
- USB-B ポート: 付属の USB3.0 ケーブルを使用して、コンピューターと接続します。
 この接続により、MPC X はコンピューター上の MPC ソフトウェアとの間で MIDI やオーディオデータの送受信 を行うことができます。
 また、MPC X がコントローラモードの場合、接続されている USB ドライブ、SD カード、内蔵 SATA ポートに接続されているドライブをコンピューターにマウントすることができます。
- 5. USB-Aポート: MPC X は exFAT、FAT32、NTFS、EXT4 ファイルシステムの読取り/書込み機能と HFS+ファイ ルシステムの読取り専用機能をサポートしています。(Windows と macOS の両方でサポートされている最も堅 牢なファイルシステムである exFAT の使用をお勧めします。) これらの USB ポートは、接続された USB デバイスに電源を供給し、外部 USB-MIDI デバイスから MIDI メッセ ージを受信するために使用することもできます。
- Input1/2(1/4 インチ/6.35mm または XRL): 標準的な XLR または 1/4 インチ(6.35 mm)の TRS ケーブルを使用 して、これらの入力をオーディオソース(マイク、ミキサー、シンセサイザーなど)に接続します。 それぞれの入力を使用するには、対応する Rear/Front スイッチ(トップパネルの Gain 1/2 ノブの下)を Rear に設 定します。 それぞれの入力レベルを設定するには、Gain 1/2 ノブを回してください。

注意: XLR 接続の場合、マイクプリアンプは自動的に接続されます。1/4 インチ(6.35mm)の TRS ケーブルを使 用 している場合、マイクプリアンプはバイパスされます。

- Input3/4 (1/4 インチ/6.35mm または RCA): TRS ケーブルまたはステレオ RCA ケーブルを使用して、これらの 入力をオーディオソース(ミキサー、ターンテーブル、シンセサイザーなど)に接続します。 1/4 インチ(6.35mm)入力を使用する場合、Phono/Line スイッチを Line に設定してください。 RCA インプットを使用する場合、 Phono/Line スイッチを Phono に設定します。 3/4 Rec Gain ノブを回して、それぞれの入力レベルを設定します。
- Phono/Line スイッチ:使用する 3/4 インチ入力コネクタに応じて、このスイッチを適切な位置に設定します。 1/4 インチ(6.35mm)インプットを使用する場合、このスイッチを Line に設定します。 RCA インプットをご使用の場合、このスイッチを Phono に設定すると、フォノレベルのシグナルに必要な増幅が 可能となります。
- アース端子: フォノレベルのターンテーブルを 3/4RCA コネクタに接続していて、低いハム音やバズ音が聞こえ る場合、ターンテーブルがアースされていない可能性があります。 アース線がある場合、この端子に接続してください。 注意: ターンテーブルの中には、RCA 端子にアース線が内蔵されているものもありますので、アース端子には何 も接続する必要はありません。

10. メイン L/R アウトプット(1/4 インチ/6.35mm): 標準的な 1/4 インチ(6.35mm)の TRS ケーブルを使用して、 こ れらの出力をスピーカーシステムに接続してください。

これらの出力から送られる信号が Main ミックスとなります。

Master ノブを回してボリュームを設定します。

- **ヒント**: これらの出力にプログラムをルーティングするには、Mixer フィールドが Programs に設定されている 場合、そのルーティングを Channel Mixer の Out1、2 に設定します。詳細については、操作>モード>チャンネル ミキサーを参照。
- 11. Outputs 3/4、5/6、7/8 (1/4 インチ/6.35mm): 標準の 1/4 インチ(6.35mm)TRS ケーブルを使用して、これらの 出力を外部ミキサーに接続します。

これらの出力から送られる信号はフルボリューム(0 dB)です。

ヒント: これらの出力にプログラムをルーティングするには、Mixer フィールドが Programs に設定されている と きに、 Channel Mixer の Out1、2、Out5、6、または Out7、8(それぞれ)にそのルーティングを設定します。詳 細については、操作>モード>チャンネルミキサーを参照してください。

- 12. MIDI In: 標準的な5ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスから MIDI 情報を受け取ります。
- 13. MIDI Out: 標準的な 5 ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスに MIDI 情報を送ります。
- 14. CV/Gate Out: 1/8 インチ(3.5mm) TS ケーブルを使用して、これらの出力をオプションの外部シーケンサーに 接続します。MPC X はこの接続を介してコントロール電圧(CV)やゲートデータを送信します。

トップパネル



ナビゲーションとデータ入力

- タッチスクリーン: スクリーンをタッチして(ハードウェアコントロールを使用して)、MPC インターフェースを コントロールします。基本的な機能の使用方法については、前のタッチスクリーンのセクションを参照してくだ さい。
- データダイヤル: このダイヤルを使用して、利用可能なメニューオプションをスクロールしたり、画面上で選択したフィールドのパラメーター値を調整したりします。
 ダイヤルを押すと、Enter ボタンとしても機能します。

パッドと Q-Links

- Q-Link ノブ: これらのタッチセンシティブ式のノブを使用して、様々なパラメーターや設定を調整します。
 各ノブは、1つのグループのパラメーターを同時に操作することができます。
 Q-Link ボタンの下のランプは、現在選択されている Q-Link ノブの列を示しています。
 Q-Link ボタンを押すと、現在コントロールしているパラメーターやグループを変更することができます。
- 4. **Q-Link ボタン**: このボタンを押すと、Q-Link ノブが現在コントロールしているパラメーターを変更します(QLink ノブの上のランプが点灯しています)

押すたびに次の列の Q-Link ノブが選択されます。

SHIFT キーを押しながらボタンを押すと、前の列の Q-Link ノブが選択されます。

このボタンを長押しすると、タッチスクリーンの現在の内容の上に Q-Link ウィンドウが表示されます。

これらは、**Q-Link エディットモード**で表示されているパラメーターや設定と同じです。

ウィンドウ下部の Q-Link エディットをタップすると、すぐに Q-Link エディットモードになります(操作>モード > Q-Link エディットモードを参照)

 パッド:これらのパッドを押すと、ソフトウェアのドラムや他のサンプルをトリガーすることができます。パッド はベロシティセンシティブとプレッシャーセンシティブなので、反応が良く、直感的に演奏することができます。 パッドは、演奏の強さに応じて異なる色に点灯します(低いベロシティでは黄色、高いベロシティでは赤になりま す)。また、その色をカスタマイズすることもできます。

- パッドバンク: パッドバンク A-D にアクセスするには、これらのボタンのいずれかを押します。
 パッドバンク E-H にアクセスするには、SHIFT キーを押したままこれらのボタンを押すか、素早く二度押しします。
- 7. Note Repeat/Latch: ボタンを押しながらパッドを押すとテンポと Time Correct の設定に基づいて繰り返しトリ ガーします。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、ノートリピート機能をラッチします。 ラッチされた状態では、 NOTE REPEAT ボタンを押し続ける必要はありません。 もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押すと、ラッチが解除されます。

- Full Level/Half Level: このボタンを押して、フルレベル機能を有効または無効にします。 この機能を有効にすると、パッドを叩く強さにかかわらず常に最大ベロシティ(127)でサンプルをトリガーします。 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、ハーフレベル機能が有効または無効になります。 この機能を有効にすると、パッドは常にハーフベロシティ(64)でサンプルをトリガーします。
- 16Level このボタンを押すと、16レベルが有効になります。
 有効にすると、最後にヒットしたパッドが一時的に16個のパッドすべてにコピーされます。
 最初のパッドと同じノート番号が出力されるようになりますが、パッド番号の増加に伴って増加する値(例:パッド1が最小値、パッド16が最大値)が、どれだけ強く押しても選択可能なパラメーターとして固定されます。
 表示された画面にて、Typeセレクターでパラメーターを選択します。
 ベロシティ、チューン、フィルター、レイヤー、アタック、ディケイを選択します。
 詳しくは操作>一般的な機能>16レベルをご参照ください。
- Erase: シーケンスの再生中にこのボタンを押しながらパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノートイベントが削除されます。
 再生を停止することなく、すばやくシーケンスからノートイベントを削除することができます。
 詳細については、操作 > 一般的な機能 > 消去をご参照ください。
- 11. SHIFT キー: このボタンを押しながら他のボタンを押すとサブ機能にアクセスできます(灰色の文字で示されています)

どのボタンにサブ機能があるかを確認するにはこのボタンを素早く二度押しします。

モードとビュー

12. **Menu/Browse**: メニューを開きます。

メニューのオプションをタップすると、そのモードや表示などに入ることができます。 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、ブラウザが表示され、コンピュータの内部および外部ハードディ スクを参照して、サンプル、シーケンス、曲などをロードすることができます。 また、サンプルをロードする前にプレビューすることもできます。

- 13. Main/Track: メインモードに入ります。 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、トラックビューに入ります。
- Undo/Redo: このボタンを押すと、最後に行ったアクションを元に戻すことができます。
 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、最後に取り消したアクションをやり直します。
- 15. **Copy/Delete**: パッドからパッドへのコピーが簡単に行えます。最初に FROM PAD フィールドを選択し、コピー したいパッドを押します(緑点灯)次に TO PAD フィールドをタップして選択後に、コピー先のパッドを押します (赤点灯)
 - この時、複数のコピー先パッドを選択したり、異なるパッドバンクのパッドを選択することも可能です。

決定/コピーするには DO IT をタップします。

前の画面に戻るには CLOSE、または CANCEL をタップします。

デリートする場合は、SHIFT キーを押しながらこのボタンを押します。

削除したいパッドを指定して DO IT をタップすると削除されパッドは空になります。

16. -/+: これらのボタンを押すと、画面上で選択しているフィールドの値が増減します。

さい)

トランスポートとレコーディング

- 17. Play: このボタンを押すと、オーディオポインタの現在位置からシーケンスを再生します。
- 18. Play Start: このボタンを押すと、シーケンスが開始点から再生されます。
- 19. Stop: このボタンを押すと再生を停止します。 このボタンを2回素早く押すと、再生が止まった後にまだ鳴っているオーディオを消音することができます。 このボタンを3回素早く押すと、MIDIパニックとして動作し、すべてのボイスをシャットダウンし、すべてのオ ーディオ処理を停止します。
- 20. Rec: このボタンを押してから再生または再生開始を押して録音を開始します。 この方法で録音すると(オーバーダブを使用するのとは対照的に)、現在のシーケンスのイベントが消去されます。 シーケンス録音中に一度再生されると、オーバーダブが有効になります。
- 21. Overdub: オーバーダブを有効にするには、このボタンを押してください。 このボタンを有効にすると、以前に録音したイベントを上書き削除することなく、新たなイベントを重ねてシー ケンスに録音することができます。
- 22. Tap/Master: 希望のテンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ(BPM 単位)になります。 環境設定で必要なタップ数を設定することができます(操作>一般的な機能>メニュー>環境設定を参照してくだ

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボタンが 赤く点灯します)、Global テンポに従うか(ボタンが琥珀色に点灯します)を設定できます。



- 1. **電源入力**: 付属の電源アダプターを使用して、MPC Live をコンセントに接続します。
- 2. 電源スイッチ: MPC Live の電源をオン/オフにします。
- 3. **充電インジケーター**: このランプ(通気口の後ろ)は、MPC Live の内蔵バッテリーが充電中に点灯します。バッテ リーが完全に充電されたとき、または電源コンセントから切り離されたとき、このライトは消灯します。
- USB-B ポート: 付属の USB3.0 ケーブルを使用して、コンピューターと接続します。この接続により、MPC Live はコンピューター上の MPC ソフトウェアとの間で MIDI やオーディオデータの送受信を行うことができます。ま た、 MPC Live がコントローラモードの場合、内部 S コンピューターに接続された USB ドライブ、SD カード、 ドライブにコンピュータにアクセスできます。
- 5. USB-A ポート: USB フラッシュドライブを USB ポートに接続すると、MPC Live を使用して直接ファイルにアク セスできます。MPC Live は、exFAT、FAT32、NTFS、EXT4 ファイルシステムの読み取り/書き込み機能と、 HFS+ファイルシステムの読み取り専用機能をサポートしています(Windows と macOS の両方でサポートされて いる最も堅牢なファイルシステムであるため、exFAT ファイルシステムの使用をお勧めします)これらの USB ポ ートは接続された USB デバイスに電源を供給し、外部 USB-MIDI デバイスから MIDI メッセージを受信するため に使用することもできます。
- 6. **SD カードスロット**: このスロットに SD/SDHC カードを挿入すると、MPC Live でファイルにアクセスすること ができます。
- 7. Rec Vol: このノブを回して、入力信号のゲインを調整します。適切なレベルでない場合、信号が歪みます。
- 8. Master Vol: このノブを回して、Output とヘッドフォンからの出力音量を調整します。
- Input(1/4 インチ/6.35mm): 標準の 1/4 インチ(6.35mm)TRS ケーブルを使用して、オーディオソース (マイク、 ミキサーなど)に接続します。使用するには、Line/Phono スイッチを Line にし、Rec Vol ノブを回して入力レベ ルを設定します。
- 10. Input(RCA): RCA ステレオケーブルを使用して、ターンテーブルなどのフォノレベルのオーディオソースに接続 します。このインプットを使用するには、Line/Phono スイッチを Phono に設定し、Rec Vol ノブで入力レベル を設定します。
- Line/Phono スイッチ:使用する入力に応じて、適切に設定してください。RCA インプットを使用する場合、このスイッチを Phono に設定します。キーボードやサンプラーなどの 1/4 インチ(6.35 mm)入力を使用する場合は Line に設定します。
- 12. アース端子(Grounding Terminal): 低いハム音やバズ音が聞こえる場合、ターンテーブルがアースされていない 可能性がありターンテーブルにアース線がある場合、この端子に接続してください。 一部のターンテーブルは RCA 接続にアース線が内蔵されているため、アース端子には何も接続する必要はありません。
- Output(1/4 インチ/6.35mm): 標準的な 1/4 インチ(6.35 mm)の TRS ケーブルを使用して、これらの出力をスピ ーカーシステムや外部ミキサーなどに接続します。Master L/R 出力から送られる信号が Main ミックスとなりま す。Master Vol ノブを回してボリュームを設定してください。出力3と6から送られる信号はフルボリューム(0 dB)です。

ヒント: これらの出力にプログラムをルーティングするには、Mixer フィールドが Programs に設定されている場合、 Channel Mixer の Out 1、2、Out 3、4、または Out 5、6(それぞれ)にプログラムのルーティングを設定します。これ については、操作 > モード > チャンネルミキサーを参照してください。

14. Phones(1/8 インチ/3.5mm): ステレオヘッドフォンを接続し、Master Vol ノブでボリュームレベルを設定します。

MPC 15. MIDI In: 標準的な5ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスから MIDI 情報を受け取ります。

16. **MIDI Out**: 標準的な5ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスに MIDI 情報を送ります。

17. Kensington[®]ロックスロット: このスロットを使用して MPC Live をテーブルなどに固定することができます。

トップパネル

MPC Live II



ナビゲーションとデータ入力

- タッチスクリーン:スクリーンをタッチして(ハードウェアコントロールを使用して)、MPC インターフェースを コントロールします。基本的な機能の使用方法については、前のタッチスクリーンのセクションを参照してくだ さい。
- 2. データダイヤル: このダイヤルを使用して、利用可能なメニューオプションをスクロールしたり、画面上で選択 したフィールドのパラメーター値を調整したりします。 ダイヤルを押すと、Enter ボタンとしても機能します。

パッドと Q-Links

- Q-Link ノブ: これらのタッチセンシティブ式のノブを使用して、様々なパラメーターや設定を調整します。各ノ ブは、1つのグループのパラメーターを同時に操作することができます。Q-Link ボタンの下のランプは、現在選 択されている Q-Link ノブの列を示しています。Q-Link ボタンを押すと、現在コントロールしているパラメータ ーやグループを変更することができます。
- 4. Q-Link ボタン: このボタンを押すと、Q-Link ノブが現在コントロールしているパラメーターの列を変更します。 (Q-Link ノブの上のランプが点灯しています)押すたびに、次の列の Q-Link ノブが選択されます。SHIFT キーを 押しながらこのボタンを押すと、前の列の Q-Link ノブが選択されます。このボタンを長押しすると、タッチス クリーンの現在の内容の上に Q-Link ウィンドウが表示されます。これらは、Q-Link エディットモードで表示さ れているパラメーターや設定と同じです。ウィンドウ下部の Q-Link エディットをタップすると、すぐに Q-Link エディットモードになります(操作>モード>Q-Link エディットモードを参照)
- 5. パッド: これらのパッドを押すと、ソフトウェアのドラムやサンプルをトリガーすることができます。パッドはベロシティセンシティブとプレッシャーセンシティブなので、非常に反応が良く、直感的に演奏することができま

MPC

す。パッドは、演奏の強さに応じて異なる色に点灯します。(低いベロシティでは黄色、高いベロシティでは赤に なります)また、その色をカスタマイズすることもできます。

- パッドバンク: これらのボタンを押してパッドバンク A-D にアクセスします。これらのボタンを押しながら SHIFT キーを押して、パッドバンク E-H にアクセスします。または、これらのボタンのいずれかを素早く二度押 しします。
- Note Repeat / Latch: ボタンを押しながらパッドを押すとテンポと Time Correct の設定に基づいて繰り返しト リガーします。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押して、ノートリピート機能をラッチします。ラッチされ た状態では、NOTE REPEAT ボタンを押し続ける必要はありません。もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押すと、 ラッチが解除されます。
- Full Level / Half Level: このボタンを押して、フルレベル機能を有効または無効にします。この機能を有効にす ると、パッドを叩く強さにかかわらず常に最大ベロシティ(127)でサンプルをトリガーします。SHIFT キーを押し ながらこのボタンを押すと、ハーフレベル機能が有効または無効になります。この機能を有効にすると、パッド は常にハーフベロシティ(64)でサンプルをトリガーします。
- 9. 16 Level / Pad Perform: 16Level の有効化/無効化が行われます。アクティブにすると、最後に叩かれたパッドが一時的に 16 個のパッドすべてにコピーされます。また、パッド順に値が増加するように固定されます。(例: パッド1 が最小、パッド 16 が最大)表示された画面で、タイプセレクターを使ってパラメーター: ベロシティ、チューン、フィルター、レイヤー、アタック、ディケイのいずれかを選択します。詳しくは、操作方法>一般機能>16 レベルをご覧ください。 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、パッドのパフォームモードが有効/無効になります。アクティブにすると、どのモードでもパッドを使ってスケール/モード、コード、プログレッションを演奏することができます。パッドパフォームウィンドウを使って、パッドの設定を行います。
- 10. Erase: シーケンス再生中にこのボタンを長押ししながらパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノート イベントを削除することができます。これは、再生を停止することなく、シーケンスからノートイベントをすば やく削除する方法です。再生停止中にこのボタンを押すと、Erase ウィンドウが開き、ノート、オートメーショ ン、その他のシーケンスデータをシーケンスから消去することができます。詳しくは、操作>一般機能>消去をご 覧ください。
- 11. Undo / Redo: このボタンを押すと、最後に行った操作を取り消す(Undo)ことができ、SHIFT キーを押しながら ボタンを押すと、最後に取り消した動作をやり直す(Redo)ことができます。
- 12. Copy / Delete: このボタンを押すと、別のパッドにコピーすることができます。From Pad のフィールドが選択 されているときは、"source "パッド(コピーしたいパッド)を押します。To Pad グラフィック(全パッドのグラフ ィック)が選択されているときは、"destination "パッドを押します。コピー先のパッドは複数選択可能で、異な るパッドバンクのパッドを選択することもできます。Do It をタップして続けるか、Cancel をタップして前の画 面に戻ります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと削除されます。
- Step Seq/Automation: ステップシーケンサーモードが表示され、パッドをステップボタンとして使用して、伝統的なステップシーケンサースタイルのエディットが可能です。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、 グローバルオートメーションの読み取り/書き込みを切り替えられます。
- 14. TC / On/Off: Timing Correct ウィンドウが表示され、シーケンスをクオンタイズするための設定を行うことがで きます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、Timing Correct の ON/OFF ができます。
- 15. SHIFT キー: このボタンを長押しすると、一部のボタンの二次機能にアクセスできます(グレーの文字で表示)また、このボタンを2回素早く押すと、どのボタンが二次機能を持っているかを確認することもできます。
- モードとビュー
- 16. Menu / Browse: このボタンを押すと、モードメニューが表示されます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを 押すと、ブラウザが表示され、プログラム、サンプル、シーケンス等を選択できます。
- 17. Main / Grid: このボタンを押して、メインモードに入ります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、グ リッドビューモードになります。

MPC

- Mix / Sampler: このボタンを押すと、最後に使用したミキサーモード(トラックミキサー(デフォルト)またはパッドミキサー)が表示されます。トラックミキサーモードでは、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、 Main のレベルやステレオパンなどの設定ができます。パッドミキサーモードでは、プログラムのレベル、ステレオパン、ルーティング、エフェクトなどを設定できます。ボタンを複数回押すことで、2 つのミキサーモードを 切り替えることができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、サンプラーが表示され、サンプリン グすることができます。
- Mute / Sample Edit: のボタンを押すと、最後に使用したミュートモード(Track Mute(デフォルト)または Pad Mute)が表示されます。トラックミュートモードでは、シーケンス内のトラックをミュートしたり、トラックご とにミュートグループを設定したりすることができます。パッドミュートモードでは、プログラム内のパッドを ミュートしたり、プログラム内のパッドごとにミュートグループを設定することができます。このボタンを複数 回押すと、2 つのミュートモードが切り替わります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すとサンプルエデ ィットモードが開きます。
- Next Seq / XYFX: このボタンを押すと、パッドを弾くだけでさまざまなシーケンスを起動できるネクストシーケンスモードが表示されます。ライブでは、曲の構成をリアルタイムに変えることができて便利です。 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、タッチスクリーンが XY パッドに変わり、各軸がエフェクトパラメーターの範囲を表し Main ッチスクリーン上でタッチや指を動かすと、現在の位置が 2 つのパラメーターの現在の値を決定します。このモードを使って、トラック上で面白いエフェクト・オートメーションを作ることができます。
- 21. -/+: これらのボタンを押すと、ディスプレイ上の選択されたフィールドの値が減少/増加します。
- 22. Tap Tempo / Master: 希望するテンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ(BPM 単位)が入力されます。何回タップするかは、環境設定で設定できます。(設定方法は、操作>一般機能>メニュー>環境設定を参照)SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボタンがオレンジ色に点灯)、Global テンポに従うか(ボタンが赤色に点灯)を設定できます。

トランスポートとレコーディング

- 23. Rec: のボタンを押すと、シーケンスに録音が開始されます。Play または Play Start を押すと、録音が開始されま す。この方法で録音すると(オーバーダブを使用するのではなく)、現在のシーケンスのイベントが消去されます。 録画中にシーケンスが一度再生されると、オーバーダブが有効になります。
- 24. **Overdub**: このボタンを押してオーバーダブを有効にすると、以前に記録したイベントにさらに記録することが できます。オーバーダブの有効化は、録音前または録音中に行うことができます。
- 25. Stop: このボタンを押すと再生が止まります。ボタンを二度押しすると、長いサンプルが鳴っている場合でも完全にストップできます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、再生停止してプレイヘッドが1:1:0 に戻ります。
- 26. Play: このボタンを押すと、プレイヘッドの現在の位置からシーケンスが再生されます。
- 27. Play Start: このボタンを押すと、シーケンスの開始点から再生されます。
- 28. Master Vol: このノブを回して、MainL/R 出力、フォーン出力、スピーカーの音量を調整します。
- 29. **Speakers**: アパネルのスピーカースイッチがオンに設定されている場合、これらのスピーカーは現在のオーディ オを再生します。Master Volume ノブでスピーカーの音量を調節します。



- 1. 電源入力: 付属の電源アダプターを使用して、MPC Live II をコンセントに接続します。
- 2. 電源アダプターの固定具:電源アダプターのケーブルをここに固定して、誤ってプラグを抜かないようにします。
- 3. **電源スイッチ**: MPC Live II の電源を ON/OFF します。
- 4. **充電インジケーター**: MPC Live II 充電中(電源アダプター接続時)は、このランプ(通気口の奥)が点灯します。バッ テリーが完全に充電されるか、または電源から切り離されると、このランプは消えます。
- 5. Link ポート: 標準的なイーサネットケーブルをこのポートに接続して、Ableton Link やその他の互換性のあるデバイスを MPC Live II で使用します。詳しくは、操作>一般機能>メニュー>同期をご覧ください。

ノート:Wi-Fi 接続で Ableton Link をワイヤレスで使用することもできます。

- USB-Bポート: 付属 USB ケーブルを使って、この保持力の高い USB ポートとコンピューターの空いている USB ポートを接続します。この接続により、MPC Live II はコンピューター上の MPC ソフトウェアとの間で MIDI お よびオーディオデータを送受信することができます。
- USB-A ポート: この USB ポートに USB メモリーを接続すると、MPC Live II から USB メモリー内のファイルに 直接アクセスすることができます。また、コントローラーモード時は MPC が HUB のようになり、コンピュータ ーからアクセスできます。また、MIDI コントローラーを接続することもできます。
- 8. SD カードスロット:標準サイズの SD、SDHC、SDXC カードを挿入して、MPC Live II からファイルに直接アク セスします。
- 9. Rec Vol: このノブを回して、入力音量を調整します。
- Input(1/4 インチ/6.35mm):標準的な 1/4 インチ(6.35mm)の TRS ケーブルを使用して、これらの入力をオーディオソース(ミキサー、シンセサイザー、ドラムマシンなど)に接続します。サンプルレコードモードでは、どちらかのチャンネルを録音するか、両方のチャンネルをステレオで録音するか、モノラルで録音するかを選択することができます。これらの入力を使用するには、Line/Phono スイッチを Line に設定してください。
- Input(RCA): 標準的な RCA ステレオケーブルを使って、ターンテーブルなどのフォノレベルのオーディオソース に接続します。サンプルレコードモードでは、どちらかのチャンネルを録音するか、両方のチャンネルをステレ オで録音するか、モノラルで録音するかを選択できます。これらの入力を使用するには、Line/Phono スイッチ を Phono に設定してください。
- Line/Phono スイッチ:使用する入力に応じて、このスイッチを適切な位置に設定します。RCA 入力を使用する 場合は Phono に設定し、フォノレベルの信号に必要な追加の増幅を行います。CD プレーヤーやサンプラーなど の1/4 インチ(6.35mm)入力を使用する場合は、このスイッチを Line に設定します。
- 13. アース端子(Grounding Terminal): 低いハム音やバズ音が聞こえる場合、ターンテーブルがアースされていない 可能性がありますのでアース線がある場合、この端子に接続してください。一部のターンテーブルは RCA 接続に アース線が内蔵されているため、 アース端子には何も接続する必要はありません。
- 14. **Output(1/4 インチ/6.35mm)**: 標準の 1/4 インチ(6.35mm)TRS ケーブルを使用して、これらの出力をモニターや ミキサーなどに接続します。MainL/R 出力は、出力 1、2 と同じです。
- 15. Phones(1/8 インチ/3.5mm):標準的な 1/4 インチ(6.35mm)のステレオヘッドフォンをこの出力に接続します。
- 16. スピーカーOn/Off: MPC Live II の内蔵スピーカーの ON/OFF はこのスイッチで行います。
- 17. **MIDI In**: 標準的 5 ピン MIDI ケーブルを使って、外部 MIDI 機器(シンセサイザー、ドラムマシンなど)に接続しま す。

- 18. **MIDI Out**: 標準5 ピン MIDI ケーブルを使って、外部 MIDI 機器(シンセサイザー、ドラムマシンなど)に接続しま す。
- 19. CV/Gate アウト: MPC Live II は、この出力を介してコントロール電圧(CV)やゲート信号を外部シーケンサーに送信します。標準的な 1/8 インチ (3.5mm) TS ケーブルを使用して、各出力につき 1 つの CV/Gate 信号を送信するか、ステレオ TRS-デュアルモノ TSF ブレイクアウトケーブル (Hosa YMM-261 など)を使用して、各出力につき 2 つの CV/Gate 信号を送信します。
- 20. Kensington[®]ロックスロット: このスロットを使用して MPC Live をテーブルなどに固定することができます。

MPC One / MPC One+

注:このガイドを通して MPC One ハードウェアの特徴や機能についての言及は、特に断りのない限り MPC One+にも適用されます。

トップパネル



ナビゲーションとデータ入力

- タッチスクリーン:スクリーンをタッチして(ハードウェアコントロールを使用して)、MPC インターフェースをコントロールします。基本的な機能の使用方法については、前のタッチスクリーンのセクションを参照してください。
- 2. データダイヤル: このダイヤルを使用して、利用可能なメニューオプションをスクロールしたり、画面上で選択 したフィールドのパラメーター値を調整したりします。 ダイヤルを押すと、Enter ボタンとしても機能します。
- 3. -/+: これらのボタンを押して、画面上で選択したフィールドの値を増減させます。

- Undo / Redo: このボタンを押すと、最後に行った操作を元に戻すことができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、最後に取り消したアクションをやり直します。
- 5. SHIFT キー: このボタンを長押しすると、一部のボタンの二次機能にアクセスできます(グレーの文字で表示) また、このボタンを2回素早く押すと、どのボタンが二次機能を持っているかを確認することもできます。

パッドと Q-Links

- パッド: これらのパッドを押すと、ソフトウェアのドラムやサンプルをトリガーすることができます。パッドはベロシティセンシティブとプレッシャーセンシティブなので、非常に反応が良く、直感的に演奏することができます。パッドは、演奏の強さに応じて異なる色に点灯します。(低いベロシティでは黄色、高いベロシティでは赤になります)また、その色をカスタマイズすることもできます。
- パッドバンク: これらのボタンを押してパッドバンク A-D にアクセスします。これらのボタンを押しながら SHIFT キーを押して、パッドバンク E-H にアクセスしますまたは、これらのボタンのいずれかを素早く二度押し します。
- Full Level / Half Level: このボタンを押して、フルレベル機能を有効または無効にします。この機能を有効にす ると、パッドを叩く強さにかかわらず常に最大ベロシティ(127)でサンプルをトリガーします。SHIFT キーを押し ながらこのボタンを押すと、ハーフレベル機能が有効または無効になります。この機能を有効にすると、パッド は常にハーフベロシティ(64)でサンプルをトリガーします。
- 9. 16 Level / Pad Perform (Notes): このボタンを押すと 16 Level が有効/無効になります。有効にすると、最後に ヒットしたパッドが一時的に全 16 パッドにコピーされます。パッドは元のパッドと同じサンプルを再生します が、選択可能なパラメーターは、使用する力の大きさに関わらず、パッドの番号ごとに値が増加します。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、パッドの NOTES MODE が有効/無効になります。アクティブにすると、 どのモードでもパッドを使用して音楽的なスケール/モード、コード、または進行を演奏することができます。パ ッドの設定はパッドパフォーマンスモードで行います。
- 10. Copy / Delete: このボタンを押すと、あるパッドを別のパッドにコピーすることができます。From Pad のフィ ールドが選択されているときは、source パッド(コピーしたいパッド)を押します。To Pad グラフィック(全パッ ドのグラフィック)が選択されているときは、destination パッドを押します。コピー先のパッドは複数選択可能 で、異なるパッドバンクのパッドを選択することもできます。Do It をタップして続けるか、Cancel をタップし て前の画面に戻ります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、削除されます。
- Note Repeat / Latch: このボタンを長押ししてからパッドを押すと、そのパッドのサンプルが繰り返しトリガー されます。レートは、現在のテンポと Time Correct の設定に基づいています。SHIFT キーを押しながらこのボタ ンを押すと、ノートリピート機能がラッチされます。ラッチされた状態では、NOTE REPEAT ボタンを押し続け なくても作動します。もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押すと、ラッチが解除されます。
- Q-Link ノブ: これらのタッチセンシティブ式のノブを使用して、様々なパラメーターや設定を調整します。各ノ ブは、1 つのグループのパラメーターを同時に操作することができます。Q-Link ボタンの下のランプは、現在選 択されている Q-Link ノブの列を示しています。Q-Link ボタンを押すと、現在コントロールしているパラメータ ーやグループを変更することができます。
- 13. Q-Link ボタン: このボタンを押すと、Q-Link ノブが現在コントロールしているパラメーターの列を変更します。 (Q-Link ノブの上のランプが点灯しています)押すたびに、次の列の Q-Link ノブが選択されます。SHIFT キーを 押しながらこのボタンを押すと、前の列の Q-Link ノブが選択されます。このボタンを長押しすると、タッチスク リーンの現在の内容の上に Q-Link ウィンドウが表示されます。これらは、Q-Link エディットモードで表示され ているパラメーターや設定と同じです。ウィンドウ下部の Q-Link エディットをタップすると、すぐに Q-Link エ ディットモードになります(操作>モード>Q-Link エディットモードを参照)
- モードとビュー
- 14. Menu / Prefs: このボタンを押すと、モードメニューが開きます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、 環境設定ページが開きます。

35

MPC

- 15. Main / Grid: このボタンを押してメインモードに入ります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すとグリッド表示モードに入ります。
- 16. Browse / Save: このボタンを押すとブラウザが表示されます。ブラウザでは、コンピュータの内部および外部ハードディスクを参照して、サンプル、シーケンス、曲などをロードすることができます。また、サンプルをロードする前にプレビューすることもできます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、現在のプロジェクト(サンプル、プログラム、シーケンス、曲を含む)が保存されます。
- Track Mix / Pad Mix: このボタンを押すと、トラックミキサーが表示され、トラック、プログラム、リターン、 サブミックス、Main のレベル、ステレオパン、その他の設定を行うことができます。SHIFT キーを押しながら このボタンを押すと、パッドミキサーが表示され、プログラムのレベル、ステレオパンニング、ルーティング、 エフェクトを設定することができます。
- Track Mute / Pad Mute: このボタンを押すとトラックミュートモードが表示され、シーケンス内のトラックを 簡単にミュートしたり、各トラックにミュートグループを設定したりすることができます。SHIFT キーとこのボ タンを押すと、パッドミュートモードが表示されプログラム内のパッドを簡単にミュートしたり、プログラム内 の各パッドにミュートグループを設定したりできます。
- Next Seq / XYFX: このボタンを押すと、パッドを演奏するだけで異なるシーケンスをトリガーすることができる ネクストシーケンスモードが表示されます。これは LIVE パフォーマンスに便利で、ソングの構造をリアルタイム で変更することができます。SHIFT キーとこのボタンを押すと、タッチスクリーンはエフェクトパラメーターの 範囲を表す XY パッドに変わり、XYFX モードが表示されます。画面上でタッチしたり指を動かすとトラックに面 白いエフェクトをかけたり、オートメーションとして記録することができます。
- Step Seq / Automation: このボタンを押すと、パッドをステップボタンとして使用して、伝統的なステップシー ケンサースタイルのシーケンス作成またはエディットすることができるステップシーケンサーモードが表示され ます。SHIFT キーとこのボタンを押すと、グローバルオートメーションを Read(緑 R)、Write(赤 W)で切り替 えられます。
- TC / On/Off: このボタンを押すと、Timing Correct ウィンドウが開きます。このウィンドウには、シーケンスの イベントをクオンタイズするためのさまざまな設定が含まれています。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押 すと、Timing Correct のオンとオフを切り替えることができます。
- Sampler / Looper: このボタンを押すとオーディオサンプルを録音できるサンプラーが表示されます。 SHIFT キーとこのボタンを押すと、リアルタイムでオーディオを録音したり、オーバーダビングしたりすること ができるルーパーが表示されます。プロジェクトで使用するためのサンプルとしてループレコーディングしたフ ァイルをエクスポートすることができます。
- Sample Edit / Q-Link Edit: このボタンを押すと、様々な機能やプロセスを使用してサンプルをエディットする ことができるサンプルエディットモードが表示されます。SHIFT キーとこのボタンを押すと、Q-Link エディット モードが表示され Q-Link ノブにパラメーターを割り当てができます。
- 24. Program Edit / MIDI Control: このボタンを押すと、プログラムをエディットするためのすべてのパラメーター が含まれたプログラムエディットモードが表示されます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、ハード ウェア上の特定のコントロールから送信される MIDI メッセージをカスタマイズできる MIDI コントロールモード が表示されます。

トランスポートとレコーディング

- 25. **Rec**: このボタンを押してから再生または再生開始を押して録音を開始します。この方法で録音すると現在のシー ケンスのイベントが消去されます。シーケンス録音中に一度再生されると、オーバーダブが有効になります。
- 26. **Overdub**: オーバーダブを有効にするには、このボタンを押してください。このボタンを有効にすると、以前に 録音したイベントを上書き削除することなく、新たなイベントを重ねてシーケンスに録音することができます。
- 27. Stop: このボタンを押すと再生を停止します。このボタンを 2 回素早く押すと、再生が止まった後、まだ鳴っているオーディオを消音することができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、プレイヘッドが 1:1:0に戻ります。
- 28. Play: このボタンを押すと、オーディオポインタの現在位置からシーケンスを再生します。
- 29. Play Start: このボタンを押すと、開始位置からシーケンスを再生します。
- 30. **Tap Tempo** / **Master (Global)**:希望のテンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ(BPM 単位)になり ます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボ タンが赤く点灯します)、Global テンポに従うか(ボタンが琥珀色に点灯します)を設定できます。
- 31. Erase: シーケンスの再生中に、このボタンを押しながらパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノート イベントが削除されます。これは、再生を停止することなく、素早くシーケンスからノートイベントを削除する 方法です。再生が停止しているときにこのボタンを押すと、ノートやオートメーション、その他のシーケンスデ ータをシーケンスから消去するための消去ウィンドウが開きます。

フロントパネル



- 1. SD カードスロット:標準サイズの SD、SDHC、SDXC カードを挿入して、MPC ONE からファイルに直接アクセスします。
- 2. Phones(1/8 インチ/3.5mm):標準的な 1/4 インチ(6.35mm)のステレオヘッドフォンをこの出力に接続します。

リアパネル



- 1. 電源入力: 付属の電源アダプターを使用して、MPC ONE をコンセントに接続します。
- 2. **電源アダプタの固定具:**電源アダプタのケーブルをここに固定して、誤ってプラグを抜かないようにします。
- 3. 電源スイッチ:電源のオン/オフを切り替えます。このボタンを5秒間長押しすると、強制終了できます。
- Link ポート: イーサネットケーブルを接続して、Ableton Link やその他の互換性のあるデバイスを MPC One で 使用します。

注:MPC One+には Link ポートは搭載されていません。

- 5. USB-B ポート: 付属 USB ケーブルを使用して、MPC One とコンピュータを接続します。この接続により、MPC One はコンピュータ上の MPC ソフトウェアと MIDI およびオーディオデータを送受信することができます。
- 6. USB-A ポート: USB フラッシュドライブを接続、または MIDI コントローラを接続することもできます。
- 7. Rec Vol: このノブを回してインプットレベルを調整します。
- 8. Input(1/4 インチ/6.35mm):標準的な 1/4 インチ(6.35mm)の TRS ケーブルを使用して、これらの入力をオーデ ィオソース(ミキサー、シンセサイザー、ドラムマシンなど)に接続します。サンプルレコードモードでは、どち

MPC,

らかのチャンネルを録音するか、両方のチャンネルをステレオで録音するか、モノラルで録音するかを選択する ことができます。これらの入力を使用するには、Line/Phono スイッチを Line に設定してください。

- 9. Master Vol: このノブを回して、Output と phones からの出力音量を調整します。
- 10. **Output(1/4 インチ / 6.35 mm):**標準の 1/4 インチ(6.35 mm)TRS ケーブルを使用して、これらの出力をモニタ ーやミキサーなどに接続します。
- 11. MIDI In: 標準的な5ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスから MIDI 情報を受け取ります。
- 12. MIDI Out: 標準的な 5 ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスに MIDI 情報を送ります。
- CV/Gate 出力: これらの出力を介してコントロール電圧(CV)やゲート信号をオプションの外部シーケンサーに送信します。標準の 1/8" (3.5 mm) TS ケーブルを使用して1つの出力につき1つの CV/Gate 信号を送信するか、 ステレオ TRS-dual mono TSF ブレークアウトケーブル (Hosa YMM-261 など)を使用して1つの出力につき2 つの CV/Gate 信号を送信します。
- 14. Kensington[®]ロックスロット: このスロットを使用して MPC One をテーブルなどに固定することができます。

MPr

トップパネル

MPC Key 61



- ディスプレイ:操作中の機能に関連する情報を表示するフルカラー・マルチタッチディスプレイです。ディスプレイをタッチし、ハードウェアのボタンやノブ、ダイヤルなどを操作して本製品の様々な機能をコントロールします。詳しくは、前述のタッチスクリーンの項目をご覧ください。
- データダイヤル:このダイヤルではメニューオプション内のスクロールや、ディスプレイ上で選択されたフィー ルドのパラメータ値の調整を行うことができます。ダイヤルを押すと、Enter ボタンとしても機能します。
- 3. (-/+) **ボタン:**これらのボタンを押すと、ディスプレイ上で選択したフィールドの値が増減します。
- Q-Link ノブ:様々なパラメーターや設定を調整するタッチセンサー式ノブです。各ノブでコントロールできるパ ラメーターは、一度に1列までです。後述の Q-Link ボタンの4つのライトの点灯は、現在、どの Q-Link ノブが 選択されているかを示します。Q-Link ボタンを押すと、使用する Q-Link ノブを変更することができます。
- 5. **Q-Link ボタン:**このボタンを押す毎に、パラメーターのコントロールに使用する **Q-Link ノブ**を選択することが できます。

SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、Q-Link の設定画面に移行します。再度 SHIFT キーを押しながら このボタンを押すと、メイン画面に移行します。

- (</>) ボタン / (Event |</>|ボタン): これらボタンのいずれかを押す毎に、オーディオポインターを1Step ずつ左右に動かすことができます。LOCATE ボタンを押しながらこれらボタンのいずれかを押すと、シーケンス グリッド上のオーディオポインターを前後のイベントまで移動することができます。
- Locate ボタン:このボタンを押すと、LOCATE 画面に移行します。LOCATE 画面では、指定したプロジェクトの特定の位置にジャンプすることができます。また、このボタンを使用し(</>)ボタン/(Event |</>|ボタン)のサブ機能を使用することもできます。
- (<</>>) ボタン / (Start/End)ボタン: これらボタンのいずれかを押す毎に、オーディオポインターを1Bar ずつ左右に動かすことができます。LOCATE ボタンを押しながらこれらボタンのいずれかを押すと、オーディオ ポインターをシーケンスグリッドのスタートポイントまたはエンドポイントまで移動させることができます。
- 9. Rec / Recall ボタン:このボタンを押すとシーケンスのレコーディングが待機状態になり、PLAY ボタンもしくは PLAY START ボタンを押すとレコーディングが開始します。この方法のレコーディングでは、選択中のシーケン スは上書きされます。その点、Overdub ではレコーディング中/再生中のシーケンスに重ねてレコーディングし て行くことができます。Overdub レコーディングを行うことができるのは、レコーディング中/再生中のシーケ ンスがシーケンスの開始位置に戻った2周目からです。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、レコーデ ィングが無効になっている際に演奏した MIDI ノートイベントを「Recall」し、現在のシーケンスに挿入すること ができます。
- 10. **Overdub ボタン**: このボタンを押すと、前述の OVERDUB レコーディングを行うことができます。OVERDUB レ コーディングは、レコーディング中および開始前に有効化することができます。

- 11. Stop / Return ボタン: このボタンを押すと再生が停止します。2回素早く押すとすべてのサウンドを即座に停止 します。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、再生を停止し、再生ヘッドをループの開始位置に戻すこ とができます。
- 12. Play: このボタンを押すと、オーディオポインターの現在の位置からオーディオを再生開始します。
- 13. Play Start: このボタンを押すと、シーケンスが開始位置から再生されます。
- 14. Edit / XYFX: このボタンを押すと PROGRAM EDIT モードが開きます。ここで表示される編集画面では、プログ ラム内のすべてのパラメーターを調節することができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、 XYFX モードが開きます。このモードでは、タッチスクリーンを XY パッドとして使用し、任意のエフェクトのパ ラメーターをコントロールすることができます。このモードを使用すれば、クリエィティブな演奏やオートメー ションの作成が可能になります。
- 15. Grid/Step Seq ボタン: このボタンを押すと GRID VIEW モードが開きます。このモードでは、プロジェクト内の シーケンスの各トラックのノートイベントとそのベロシティを表示・編集することができます。SHIFT キーを押 しながらこのボタンを押すと、STEP SEQUENCER モードが開きます。このモードでは、従来の MPC のように パッドを「ステップボタン」として使用したシーケンスの作成や編集が可能になります。
- 16. Mix/Pad ボタン: このボタンを押すと TRACK MIXER 画面が開きます。この画面では、トラック、プログラム、 リターン、サブミックス、Main のレベル/ステレオパンなどを調整することができます。SHIFT キーを押しなが らこのボタンを押すと、PAD MIXER 画面が開きます。この画面では、プログラムのレベル、ステレオパン、ル ーティング、エフェクトを調節することができます。
- Mute/Pad ボタン: このボタンを押すと TRACK MUTE モードが開きます。このモードでは、シーケンスのトラックのミュートや、各トラックのミュートグループ設定を行うことができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、PAD MUTE モードが開きます。このモードでは、プログラム内のパッドのミュートや、各パッドのミュートグループ設定を行うことができます。
- Automation Read/Write/Off ボタン: このボタンを押すと、GLOBAL AUTOMATION 設定の READ と WRITE を 切り替えることができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、GLOBAL AUTOMATION の ON/OFF を切り替えることができます。
- 19. Keyboard Control/MIDI CONTROL ボタン: このボタンを押すと、KEYBOARD CONTROL メニュー画面が開き ます。このメニュー画面では、ベロシティレスポンス、ルーティング、MIDI アサイン、レンジなど、キーボード とホイールのユーザー設定を行うことができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、MIDI コントロ ールモードが開きます。このモードでは、本製品を MIDI コントローラーとして使用する設定や、ハードウェア のボタンやノブ、ダイヤルなどの操作から送信される MIDI メッセージのユーザー設定を行うことができます。
- Sample Edit/Sampler ボタン: このボタンを押すと、SAMPLE EDIT モードが開きます。このモードでは、様々 な機能や方法を駆使したサンプルの編集を行うことができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、 SAMPLER 画面が開きます。SAMPLER では、プロジェクトで使用するオーディオサンプルをレコーディングす ることができます。
- 21. Timing Correct/On/Off ボタン: このボタンを押すと、TIMING CORRECT 画面が開きます。TIMING CORRECT では、シーケンス内のイベントにクオンタイズをかけるための様々な設定を行うことができます。SHIFT キーを 押しながらこのボタンを押すと、TIMING CORRECT の ON/OFF を切り替えることができます。
- 22. Undo/Redo ボタン: このボタンを押すと、1つ前の操作を取り消す(UNDO)ことができます。SHIFT キーを押 しながらこのボタンを押すと、1度 UNDO した操作を元に戻す(REDO)ことができます。
- 23. SHIFT: このボタンを押しながら各機能のボタンを押すと、それぞれのサブ機能を実行することができます。サ ブ機能の名称は、各機能のボタンに白字で印字されています。

注意:本製品には SHIFT キーが2つあります。次のページでご紹介する SHIFT ボタンは、ドラムパッドのすぐ右 にあります。



- 24. MENU/BROWSE ボタン: このボタンを押すと、MODE メニュー画面が開きます。このメニューでは、様々なモードやビューをタップして開くことができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、BROWSER 画面が開きます。BROWSER では、プログラム、サンプル、シーケンスなどを検索して選択することができます。
- Main/Track ボタン:このボタンを押すと、MAIN MODE 画面が開きます。
 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、TRACK VIEW MODE 画面が開きます。TRACK VIEW MODE では、
 シーケンス内の各トラックの設定などの詳細が表示されます。キーレンジの設定もここで行うことができます。
- 26. Sounds/Favorites ボタン: このボタンを押すと、SOUNDS MODE 画面が開きます。SOUNDS MODE は、内蔵 インストゥルメントやプラグインのブラウズができます。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、 FAVORITES (お気に入り) 画面が開きます。FAVORITES にお気に入りのインストゥルメントやプラグインを設 定しておくと、この画面から即座にロードすることができます。
- 27. **ドラムパッド**:ドラムやサンプルなどのサウンドをトリガーするドラムパッドです。ベロシティ対応で非常に反応 が良く、直感的に演奏することができます。パッドのバックライトは、使用する機能に応じて異なる色で点灯し ます。バックライトの色は、ユーザー設定を行うことが可能です。
- 28. Pad Bank ボタン: これらのボタンを押すと、パッドバンクが A~D の間で切り替わります。SHIFT キーを押しな がらこれらのボタンを押すと、パッドバンクが E~H の間で切り替わります。パッドバンク E~H への切換は、 PAD BANK ボタンのダブルクリックで行うことも可能です。
- 29. Full Level/Half Level ボタン: このボタンを押すと、FULL LEVEL 機能の ON/OFF を切り替えることができま す。FULL LEVEL 機能を ON にしてパッドを叩くと、叩いた強さに関わらず、フルレベルの音量 (127)でサンプ ルが鳴る設定になります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、HALF LEVEL 機能の ON/OFF を切り替 えることができます。HALF LEVEL 機能を ON にしてパッドを叩くと、叩いた強さに関わらず、ハーフレベルの 音量 (64)でサンプルが鳴る設定となります。
- 30. 16 Level/Notes ボタン: このボタンを押すと、ドラムパッドの 16 LEVEL 機能の ON/OFF を切り替えることがで きます。この機能を ON にすると、最後に叩かれたパッドが一時的に全 16 パッドにコピーされます。どのパッド でも元のパッドと同じサンプルを鳴らせる状態になりますが、パッド番号が増加するにつれて(パッドを叩く強 さに関係なく)パラメーターが一定の値で増加する設定となります。例えば、16 LEVEL 機能で VELOCITY(音 量)パラメーターを設定すると、パッド1を叩いた時は最小の音量、パッド 16 を叩いた時は最大の音量でサンプ ルを鳴らせるようになります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、ドラムパッドの NOTES MODE 機 能の ON/OFF を切り替えることができます。この機能を ON にすると、パッドを使って音階、和音、コード進行

などを演奏することができます。(どのモードでも使用可能)ドラムパッドの設定は PAD PERFORM 画面で編 集することができます。

- 31. Erase ボタン: シーケンスの再生中にこのボタンを押しながら、パッドやキーを押すと、現在の再生位置のパッド やキーのノートイベントを削除することができます。このボタンを使用すれば、シーケンスの再生を停止するこ となく、素早くノートイベントを削除することができます。再生が停止中にこのボタンを押すと Erase 画面が表 示されます。この画面では、ノートやオートメーションなどのシーケンスデータをシーケンスから消去すること ができます。
- 32. Copy/Delete ボタン: このボタンを押すと、CLIP もしくは DRUM プログラム内のパッドをコピー&ペーストす ることができます。FROM PAD フィールドが選択されている状態でコピー元となるパッドを叩いて選択し、す べてのパッドの TO PAD グラフィックが選択されたら、ペーストするコピー先のパッドを叩いて選択します。複 数のコピー先のパッドを選択することも、異なるパッドバンクのパッドを選択することも可能です。DO IT をタ ップするとコピー&ペーストが完了し、CANCEL をタップするとキャンセルされて前の画面に戻ります。SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、パッド内のサンプルを削除できます。
- 33. **タッチストリップ:**タッチストリップを操作すると表現力豊かな演奏が可能になります。ノートリピート、ピッ チベンド、モジュレーションなどの機能をアサインしてコントロールすることができます。
- 34. TOUCH STRIP/CONFIG ボタン:このボタンを押す毎に、タッチストリップのモードを切り替えて行くことができます。このボタンを長押しすると、ディスプレイにすべてのタッチストリップモードが表示されるので、アイコンをタップしてモードを選択することができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、タッチストリップの詳細設定画面が開きます。
- 35. TOUCH FX/CONFIG ボタン: このボタンを押すと、タッチストリップで TOUCH FX というエフェクトのパラメ ーターを操作できるようになります。このボタンを長押しすると、ディスプレイにすべての TOUCH FX が表示さ れるので、アイコンをタップしてエフェクトを選択することができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタン を押すと、TOUCH FX の詳細設定画面が開きます。このボタンをダブルクリックして同じ画面を開くことも可能 です。
- 36. Note Repeat/Latch ボタン: このボタンを押しながらドラムパッドを押さえると、パッドのサンプルがリピート 再生されます(ノートリピート)。リピート再生の速度は、設定されているテンポ(BPM)と Time Correct の 設定 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ノートリピート機能がラッチ(固定)されます。ラッチ時 には、NOTE REPEAT ボタンを押し続けなくてもお好きなパッドを押さえるだけでノートリピート再生ができま す。ラッチを OFF にするには、もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押します。
- 37. Tap Tempo/MASTER ボタン: のボタンを押すと、お好きなテンポでこのボタンを数回押すと、新しいテンポ (BPM) が入力されます。このボタンを長押しすると、テンポ設定画面が表示されます。この画面ではデータダ イヤルでテンポを設定することができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、シーケンスの再生 がシーケンスに設定されたテンポに従うか(ボタンの文字が白く点灯した状態になります) Global テンポに従う か(ボタンの文字が赤く点灯した状態になります)を選択することができます。
- Metronome/Config ボタン: このボタンを押すと、メトロノームの ON/OFF を切り替えることができます。 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、メトロノームの詳細設定画面が開きます。このボタンを長押し して同じ画面を開くことも可能です。
- 39. Arp/Config ボタン: このボタンを押すと、内蔵アルペジエーターの ON/OFF を切り替えることができます。アルペジオの再生スピードは現在設定されているテンポと TIME DIVISION の設定に従ったものとなります。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、アルペジエーターの詳細設定画面が開きます。このボタンを長押しして同じ画面を開くことも可能です。
- 40. Latch ボタン: このボタンを押すと、アルペジエーターのラッチ(固定)の ON/OFF を切り替えることができま す。ラッチ時には、鍵盤を押さえ続けなくても、お好きな鍵盤を一度押すだけでアルペジオが鳴り続けます。

- 41. Oct (-)/Oct (+)ボタン: これらのボタンのいずれかを押す毎に、鍵盤のオクターブレンジを上下に1オクターブ ずつシフトすることができます。現在のオクターブレンジは、この2つのボタン下に印字された数字と、その下 のランプの点灯している位置で確認することができます。 SHIFT ボタンをこれらボタンのいずれかを押すと、鍵 盤のオクターブレンジを上下に1セミトーン(半音)ずつシフトすることができます。これらのボタンを両方押 しながらお好きな鍵盤を押すと、押した鍵盤の位置によりオクターブレンジを上下にシフトすることができます。 この操作を行う際は、C3(左から3つ目のドの鍵盤)がオクターブレンジの「0」の位置となっています。これら のボタンを両方押すと、オクターブシフトがリセットされ、オクターブレンジがデフォルトの「0」の位置に戻 ります。
- 42. **鍵盤:** アフタータッチ/ベロシティ対応セミウェイテッド・61 鍵盤です。MIDI が MPC Key 61 の様々な機能を通 してどのようにルーティングされるかについて詳しくは、*付録 > シグナルフロー*の項目を図ご覧ください。
- 43. ピッチベンド・ホイール: このホイールを操作すれば、鍵盤で弾いた音にピッチベンド効果を加えることができま す。この操作を駆使すれば、例えばギター風のリフなど、通常の鍵盤演奏では得られないフレーズを演奏するこ とができます。
- 44. モジュレーション・ホイール: このホイールを操作すれば、演奏中の音にバリエーションを加えることができます。 このタイプのリアルタイム・コントローラーは、もともとアコースティック楽器の演奏者が行うようなビブラー トなどを電子キーボードで表現するために導入されたものです。
- 45. MAIN VOLUME ノブ:このノブを回すと、出力とヘッドホン出力の音量を調整することができます。

リアパネル



- 1. 電源入力(ACIN): 付属の電源ケーブルをここに接続します。
- 2. 電源ボタン:本製品電源の ON/OFF を切り替えます。
- LAN ポート (NETWORK 端子): 通常の有線 LAN ケーブルで、Ableton Link やその他の対応機器と本製品を接続します。詳しくは、MPC リファレンスマニュアルの最新版をご参照ください。
 注意: Ableton Link は、Wi-Fi を介した接続も可能です。詳しくは、MPC リファレンスマニュアルの最新版をご参照ください。
- USB-B ポート: 付属の USB ケーブルで PC と本製品を接続し、MIDI およびオーディオデータの送受信を行います。
- 5. **USB-A ポート**: USB メモリを接続し、本製品に直接ファイルデータをロードすることができます。USB クラス・ コンプライアント対応 MIDI デバイスを接続することも可能です。
- 6. ヘッドホン端子 (PHONES/6.35mm): ステレオ標準プラグヘッドホンを接続する出力端子です。
- 出力端子(6.35 mm):標準 6.35 mm ケーブル(バランス/TRS)で本製品とモニタリングスピーカーやミキサー などを接続します。MAIN OUTPUT の R と L は、OUTPUTS の 1 と 2 と同意義です。
- 8. GAIN ノブ1 & 2: リアパネルの INPUT 1 または INPUT 2 から入力される信号のゲインを調整するためのノブ です。このノブを高く設定すると、信号が歪むことがありますのでご注意ください。
- 9. INPUT1&2 (XLR/6.35 mm) :標準キャノンコネクター (XLR ケーブル) もしくは 標準 6.35 mm ケーブル (TRS) で本製品とマイクロホン/ミキサー/シンセサイザーなどのオーディオを接続します。6.35 mm ケーブル

接続時は、マイクプリアンプが無効になるので、INST/LINE スイッチでインピーダンスを設定することができま す。

INPUT1&2から入力される信号のゲインは、GAIN ノブ1または2で個別に調節することができます。

- 10. INST/LINE スイッチ: INPUT 1 & 2 に 6.35 mm ケーブルを接続する際には、このスイッチでオーディオソースの LINE レベル/インストゥルメントレベルを切り替えます。
- 11. ファンタム電源スイッチ(+48V):標準キャノンコネクター(XLR ケーブル)とINPUT 1 またはINPUT 2 接続時にこのスイッチでファンタム電源のON/OFFを切り替えます。ONにすると、INPUT 1 & 2 両方の入力に +48Vのファンタム電源が供給されます。ダイナミックマイクロホンの多くはファンタム電源を必要としませんが、コンデンサーマイクロホンの多くでは必要となります。ファンタム電源の必要性は、ご使用のマイクの説明書をご参照ください。



- 12. **CV/GATE 出力** (3.5mm、TS): 外部シンセやシーケンサーに CV/GATE 信号を送る出力です。標準の 3.5 mm ケ ーブル(TS)を使用し、1 つの出力につき 1 系統の CV/Gate 信号を送信します。
- 13. MIDI IN:標準5ピン MIDI ケーブルで、本製品と MIDI キーボードやパッドコントローラーなどの外部 MIDI デ バイスの出力端子を接続します。
- 14. MIDI OUT:標準5ピン MIDI ケーブルで、本製品とシンセサイザーやドラムマシーンなどの外部 MIDI デバイス の入力端子を接続します。
- 15. MIDI THRU:標準5ピン MIDI ケーブルで、本製品とシンセサイザーやドラムマシーンなどの外部 MIDI デバイ スの入力端子を接続します。本製品の MIDI IN への入力はこの MIDI THRU から出力されます。
- 16. SUSTAIN 端子 (6.35mm、TRS): 別売のサステインペダル (アンラッチ式)を接続する入力端子です。サステイ ンペダルを使用すれば、鍵盤を押さえ続けなくてもペダルを踏んでいる間に一度押した鍵盤の音を伸ばすことが できます。
- 17. FS2(6.35mm、TRS): 別売のフットスイッチまたはフットペダル(6.35 mm/TRS)を接続する入力端子です。
- 18. **EXPRESSION 端子**(6.35mm、TRS):別売のエクスプレッションペダルを接続する入力端子です。エクスプレッションペダルを使用すれば、より表現豊かな演奏が可能になります。

MPC Key 37

トップパネル



- ディスプレイ:操作中の機能に関連する情報を表示するフルカラーマルチタッチディスプレイです。ディスプレ イをタッチし、ハードウェアのボタンやノブ、ダイヤルなどを操作して本製品の様々な機能をコントロールしま す。詳しくは、前述のタッチスクリーンの項目をご覧ください。
- データダイヤル:このダイヤルではメニューオプション内のスクロールや、ディスプレイ上で選択されたフィー ルドのパラメーター値の調整を行うことができます。ダイヤルを押すと、Enter ボタンとしても機能します。
- 3. (-/+) **ボタン:**これらのボタンを押すと、ディスプレイ上で選択したフィールドの値が増減します。
- Q-Link ノブ:様々なパラメーターや設定を調整するタッチセンサー式ノブです。各ノブでコントロールできるパ ラメーターは、一度に1列までです。後述の Q-Link ボタンの4つのライトの点灯は、現在、どの Q-Link ノブが 選択されているかを示します。Q-Link ボタンを押すと、使用する Q-Link ノブを変更することができます。
- Q-Link ボタン: このボタンを押すと、Q-Link ノブが現在コントロールするパラメーターの列を変更することがで きます。(ボタンの上のライトで示されます)押すごとに次の列が選択されます。
 SHIFT を押したままこのボタンを押すと、 Q-Link の設定画面に移行します。SHIFT を押したままこのボタンを もう一度押すと、メインページに戻ります。
- 6. Rec ボタン: このボタンを押すと、シーケンスが録音待機状態になります。Play または Play Start を押して録音を開始します。この方法で録音すると(Overdub を使用せず)、現在のシーケンスのイベントは消去されます。 録音中にシーケンスが1回再生されると、Overdub が有効になります。SHIFTを押しながらこのボタンを押すと、 録音が無効になっているときに最近演奏された MIDI ノートイベントを呼び出し、現在のシーケンスに挿入しま す。
- 7. **Overdub**: このボタンを押すと、前述の OVERDUB レコーディングを行うことができます。OVERDUB レコーディングは、レコーディング中および開始前に有効化することができます。
- Stop: このボタンを押すと再生が停止します。素早く2度押すとすべてのサウンドを即座に停止します。
 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、再生を停止し、再生ヘッドをループの開始位置に戻すことができます。
- 9. Play: このボタンを押すと、オーディオポインターの現在の位置からオーディオを再生開始します。
- 10. Play Start: このボタンを押すと、シーケンスが開始位置から再生されます。
- 11. Sounds / Favorites: このボタンを押すと、SOUNDS MODE 画面が開きます。SOUNDS MODE は、内蔵インストゥルメントやプラグインのブラウズができます。

SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、FAVORITES(お気に入り)画面が開きます。FAVORITES にお 気に入りのインストゥルメントやプラグインを設定しておくと、この画面から即座にロードすることができます。

- Menu / Prefs: このボタンを押すと、モードメニューが開きます。メニュー画面でオプションをタップすると、 そのモードやビューなどに入ることができます。SHIFT を押しながらこのボタンを押すと、Menu の設定ページ が開きます。
- Main / Track: このボタンを押すと、MAIN MODE 画面が開きます。
 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、TRACK VIEW MODE 画面が開きます。TRACK VIEW MODE では、シーケンス内の各トラックの設定などの詳細が表示されます。キーレンジの設定もここで行うことができます。
- Edit / XYFX: このボタンを押すと PROGRAM EDIT モードが開きます。ここで表示される編集画面では、プログ ラム内のすべてのパラメーターを調節することができます。
 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、XYFX モードが開きます。このモードでは、タッチスクリーン を XY パッドとして使用し、任意のエフェクトのパラメーターをコントロールすることができます。このモード を使用すれば、クリエィティブな演奏やオートメーションの作成が可能になります。
- Grid / Step Seq: このボタンを押すと GRID VIEW モードが開きます。このモードでは、プロジェクト内のシー ケンスの各トラックのノートイベントとそのベロシティを表示・編集することができます。
 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、STEP SEQUENCER モードが開きます。このモードでは、従来の MPC のようにパッドを「ステップボタン」として使用したシーケンスの作成や編集が可能になります。
- Mix / Pad: このボタンを押すと TRACK MIXER 画面が開きます。この画面では、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のレベル/ステレオパンなどを調整することができます。
 SHIFT キーを押しながらこのボタンを押すと、PAD MIXER 画面が開きます。この画面では、プログラムのレベル、ステレオパン、ルーティング、エフェクトを調節することができます。
- 17. **Undo** / **Redo**: このボタンを押すと、1 つ前の操作を取り消す(UNDO)ことができます。 SHIFT ボタンを押し ながらこのボタンを押すと、1 度 UNDO した操作を元に戻す(REDO)ことができます。
- Automation / On/Off: このボタンを押すと、GLOBAL AUTOMATION 設定の READ と WRITE を切り替えることができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、GLOBAL AUTOMATION の ON/OFF を切り替えることができます。
- TC / On/Off: このボタンを押すと、TIMING CORRECT 画面が開きます。TIMING CORRECT では、シーケンス 内のイベントにクオンタイズをかけるための様々な設定を行うことができます。
 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、TIMING CORRECT の ON/OFF を切り替えることができます。
- Load / Looper: このボタンを押すとブラウザーが表示されます。ブラウザーでプログラム、サンプル、シーケン スなどを検索して選択することができます。
 SHIFT を押しながらこのボタンを押すとルーパーが表示され、リアルタイムでオーディオを録音、オーバーダビ ングすることができます。ループはサンプルとしてエクスポートでき、プロジェクトで使用できます。
- 21. Save / Save As: このボタンを押すと、現在のプロジェクトが保存されます。 SHIFT を押しながらこのボタンを押すと、保存ウィンドウが開きます。
- 22. Sample Edit / Sampler: のボタンを押すと、SAMPLE EDIT モードが開きます。このモードでは、様々な機能や 方法を駆使したサンプルの編集を行うことができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、 SAMPLER 画面が開きます。SAMPLER では、プロジェクトで使用するオーディオサンプルをレコーディングす ることができます。
- 23. SHIFT: このボタンを押しながら各機能のボタンを押すと、それぞれのサブ機能を実行することができます。サ ブ機能の名称は、各機能のボタンに白字で印字されています。
- 24. Arp / Config: このボタンを押すと、内蔵アルペジエーターの ON/OFF を切り替えることができます。アルペジ オの再生スピードは現在設定されているテンポと TIME DIVISION の設定に従ったものとなります。SHIFT ボタン

46

を押しながらこのボタンを押すと、アルペジエーターの詳細設定画面が開きます。このボタンを長押しして同じ 画面を開くことも可能です。

- 25. Latch / Chord: このボタンを押すと、アルペジエーターのラッチが有効または無効になります。ラッチされている場合、鍵盤を押したままにしなくてもアルペジエートが継続します。 キーボードでコードを演奏し、SHIFT を押しながらこのボタンを押すと、コードモードが有効になります。どの音を弾いても、鍵盤を1回押すだけで、新しい音に移調されたコードが演奏されます。
- Metronome / Config: このボタンを押すと、メトロノームの ON/OFF を切り替えることができます。
 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、メトロノームの詳細設定画面が開きます。このボタンを長押しして同じ画面を開くことも可能です。
- 27. Keyboard Control / MIDI CTRL: このボタンを押すと、KEYBOARD CONTROL メニュー画面が開きます。この メニュー画面では、ベロシティレスポンス、ルーティング、MIDI アサイン、レンジなど、キーボードとホイール のユーザー設定を行うことができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、MIDI コントロールモー ドが開きます。このモードでは、本製品を MIDI コントローラーとして使用する設定や、ハードウェアのボタン やノブ、ダイヤルなどの操作から送信される MIDI メッセージのユーザー設定を行うことができます。
- 28. Tap Tempo / Global: このボタンを押すと、お好きなテンポでこのボタンを数回押すと、新しいテンポ(BPM) が入力されます。このボタンを長押しすると、テンポ設定画面が表示されます。この画面ではデータダイヤルで テンポを設定することができます。 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボタ ンは白く点灯)、グローバルテンポに従うか(ボタンは赤く点灯)を設定できます。



29. Mute / Pad: このボタンを押すと TRACK MUTE モードが開きます。このモードでは、シーケンスのトラックの ミュートや、各トラックのミュートグループ設定を行うことができます。SHIFT ボタンを押しながらこのボタン

MPC

を押すと、PAD MUTE モードが開きます。このモードでは、プログラム内のパッドのミュートや、各パッドのミ ュートグループ設定を行うことができます。

- 30. **ドラムパッド**: ドラムやサンプルなどのサウンドをトリガーするドラムパッドです。ベロシティ対応で非常に反応 が良く、直感的に演奏することができます。パッドのバックライトは、使用する機能に応じて異なる色で点灯し ます。バックライトの色は、ユーザー設定を行うことが可能です。
- PAD BANK ボタン: このボタンを押すと、パッドバンクが A~D の間で切り替わります。SHIFT ボタンを押しな がらこれらのボタンを押すと、パッドバンクが E~H の間で切り替わります。パッドバンク E~H への切換は、 PAD BANK ボタンのダブルクリックで行うことも可能です。
- 32. Full Level/Half Level ボタン: このボタンを押すと、FULL LEVEL 機能の ON/OFF を切り替えることができま す。FULL LEVEL 機能を ON にしてパッドを叩くと、叩いた強さに関わらず、フルレベルの音量 (127)でサンプ ルが鳴る設定となります。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、HALF LEVEL 機能の ON/OFF を切り 替えることができます。HALF LEVEL 機能を ON にしてパッドを叩くと、叩いた強さに関わらず、ハーフレベル の音量 (64)でサンプルが鳴る設定となります。
- 33. 16 Level/Notes: このボタンを押すと、ドラムパッドの16 LEVEL 機能の ON/OFF を切り替えることができます。 この機能を ON にすると、最後に叩かれたパッドが一時的に全 16 パッドにコピーされます。どのパッドでも元の パッドと同じサンプルを鳴らせる状態になりますが、パッド番号が増加するにつれて(パッドを叩く強さに関係 なく)パラメーターが一定の値で増加する設定となります。例えば、16 LEVEL 機能で VELOCITY(音量)パラ メーターを設定すると、パッド1を叩いた時は最小の音量、パッド 16 を叩いた時は最大の音量でサンプルを鳴ら せるようになります。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ドラムパッドの NOTES MODE 機能の ON/OFF を切り替えることができます。この機能を ON にすると、パッドを使って音階、和音、コード進行など を演奏することができます(どのモードでも使用可能)。ドラムパッドの設定は PAD PERFORM 画面で編集す ることができます。
- 34. Note Repeat/Latch: このボタンを押しながらドラムパッドを押さえると、パッドのサンプルがリピート再生されます。(ノートリピート)リピート再生の速度は、設定されているテンポ(BPM)と Time Correct の設定 SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、ノートリピート機能がラッチ(固定)されます。ラッチ時には、 NOTE REPEAT ボタンを押し続けなくてもお好きなパッドを押さえるだけでノートリピート再生ができます。ラ ッチを OFF にするには、もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押します。
- 35. Copy/Delete ボタン: このボタンを押すと、CLIP もしくは DRUM プログラム内のパッドをコピー&ペーストすることができます。FROM PAD フィールドが選択されている状態でコピー元となるパッドを叩いて選択し、すべてのパッドの TO PAD グラフィックが選択されたら、ペーストするコピー先のパッドを叩いて選択します。複数のコピー先パッドを選択することも、異なるパッドバンクのパッドを選択することも可能です。DO IT をタップするとコピー&ペーストが完了し、CANCEL をタップするとキャンセルされて前の画面に戻ります。SHIFT ボタンを押しながらこのボタンを押すと、パッド内のサンプルを削除できます。
- 36. Erase: シーケンスの再生中にこのボタンを押しながら、パッドやキーを押すと、現在の再生位置のパッドやキーのノートイベントを削除することができます。このボタンを使用すれば、シーケンスの再生を停止することなく、素早くノートイベントを削除することができます。再生が停止中にこのボタンを押すと ERASE 画面が表示されます。この画面では、ノートやオートメーションなどのシーケンスデータをシーケンスから消去することができます。
- 37. Oct-/Oct+ボタン: これらのボタンのいずれかを押す毎に、鍵盤のオクターブレンジを上下に1オクターブずつ シフトすることができます。現在のオクターブレンジは、この2つのボタン下に印字された数字と、その下のラ ンプの点灯している位置で確認することができます。SHIFT ボタンをこれらボタンのいずれかを押すと、鍵盤の オクターブレンジを上下に1セミトーン(半音)ずつシフトすることができます。これらのボタンを両方押しな がらお好きな鍵盤を押すと、押した鍵盤の位置によりオクターブレンジを上下にシフトすることができます。こ の操作を行う際は、C3(左から3つ目のドの鍵盤)がオクターブレンジの「0」の位置となっています。これらの

ボタンを両方押すと、オクターブシフトがリセットされ、オクターブレンジがデフォルトの「0」の位置に戻り ます。

- 38. ピッチベンド・ホイール: このホイールを操作すれば、鍵盤で弾いた音にピッチベンド効果を加えることができま す。この操作を駆使すれば、例えばギター風のリフなど、通常の鍵盤演奏では得られないフレーズを演奏するこ とができます。
- モジュレーション・ホイール: このホイールを操作すれば、演奏中の音にバリエーションを加えることができます。
 このタイプのリアルタイム・コントローラーは、もともとアコースティック楽器の演奏者が行うようなビブラートなどを電子キーボードで表現するために導入されたものです。
- 40. 鍵盤: 37 鍵のセミウエイテッド、ベロシティセンシティブキーベッドを使って音符やアフタータッチを入力しま す。
- 41. MAIN VOLUME ノブ: このノブを回すと、出力とヘッドホン出力の音量を調整することができます。

リアパネル



- 1. **電源ボタン**:本製品電源の ON/OFF を切り替えます。
- 2. 電源入力: 付属の電源アダプターを使用し、MPC Key 37 を電源コンセントに接続してください。
- 3. 電源アダプターの固定具:電源アダプターのケーブルをここに固定して、誤ってプラグを抜かないようにします。
- USB-Bポート: 付属の USB ケーブルを使用して、 MPC Key 37 とコンピューターの利用可能な USB ポートに接続します。この接続により、MPC Key 37 はコンピューター上の MPC ソフトウェアと MIDI およびオーディオデ ータの送受信が可能になります。
- 5. USB-A ポート: USB フラッシュドライブを接続、または MIDI コントローラーを接続することもできます。
- 6. **SD カードスロット**: 標準的な SD、SDHC または SDXC カードをこのスロットに挿入すると、MPC Key 37 より そのファイルに直接アクセスします。
- 7. Kensington[®]ロックスロット: このスロットを使用して MPC Key 37 をテーブルなどに固定することができます。
- Input(1/4 インチ/6.35 mm): 標準の 1/4 インチ(6.35 mm)TRS ケーブルを使用して、これらの入力をオーディオ ソース (ミキサー、シンセサイザー、ドラムマシンなど)に接続します。サンプル録音モードでは、どちらかのチ ャンネルをステレオで録音するか、両チャンネルをモノラルで録音するかを選択できます。
- 9. Rec Vol: このノブを回してインプットレベルを調整します。
- 10. Main Outputs (1/4 インチ / 6.35 mm): 標準の 1/4 インチ(6.35 mm)TRS ケーブルを使用して、これらの出力を モニターやミキサーなどに接続します。
- 11. Phones (1/8 インチ/3.5 mm): 標準の 1/8" (3.5 mm)ステレオヘッドフォンを接続します。
- 12. CV/Gate 出力: これらの出力を介してコントロール電圧(CV)やゲート信号をオプションの外部シーケンサーに送信します。標準の1/8インチ(3.5 mm) TS ケーブルを使用して1つの出力につき1つの CV/Gate 信号を送信するか、ステレオ TRS-dual mono TSF ブレークアウトケーブル(Hosa YMM-261 など)を使用して1つの出力につき2つの CV/Gate 信号を送信します。
- 13. MIDI In: 標準的な5ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスから MIDI 情報を受け取ります。
- 14. MIDI Out: 標準的な5ピン MIDI ケーブルを使用して接続し、外部 MIDI デバイスに MIDI 情報を送ります。

- 15. SUSTAIN 端子 (6.35mm、TRS): 別売のサステインペダル(アンラッチ式)を接続する入力端子です。サステイ ンペダルを使用すれば、鍵盤を押さえ続けなくてもペダルを踏んでいる間に一度押した鍵盤の音を伸ばすことが できます。
- 16. FS2(1/4 インチ/6.35mm, TRS): 別売のフットスイッチまたはフットペダル(6.35 mm/TRS) を接続する入力端子 です。
- **17. Expression (1/4 インチ/6.35 mm, TRS)**: 別売のエクスプレッションペダルを接続する入力端子です。エクスプレッションペダルを使用すれば、より表現豊かな演奏が可能になります。

MPC Studio mk2

AKAI

重要:MPC Studio(mk2)は、主に MPC ソフトウェアの MIDI コントローラーとして使用することができます。こ のユーザーガイドでは MPC Studio(mk2)でのハードウェア・コントロールについて説明しています。 MPC ソフ トウェアについて詳しくは、MPC ソフトウェア・ユーザーガイドをご覧ください。

トップパネル



ナビゲーションとデータ入力

- ディスプレイ:この RGB 液晶ディスプレイには、MPC Studio の現在の操作に関連する情報が表示されます。これらの情報の多くは、ソフトウェアにも表示されます。モードボタンとセレクトボタンで表示内容を変更し、データダイヤルまたは-/+ボタンで現在選択されている設定/パラメーターを調整します。
- データダイヤル: このダイヤルを使って、利用可能なメニューオプションをスクロールしたり、ディスプレイ上で 選択されたフィールドのパラメーター値を調整したりします。ダイヤルを押すと、Enter ボタンとしても機能し ます。
- 3. -/+: これらのボタンを押して、ディスプレイ上の選択されたフィールドの値を増加または減少させます。
- 4. Undo / Redo: このボタンを押すと、最後に行った操作が取り消されます。

Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、最後に取り消した動作をやり直すことができます。

5. SHIFT キー: このボタンを長押しすると、いくつかのボタンの副次的な機能にアクセスできます(白い文字で表示 されます)

パッドとタッチストリップコントロール

6. パッド:これらのパッドを使って、ドラムやその他のサンプルをトリガーします。パッドはベロシティセンシティ ブとプレッシャーセンシティブになっており、反応が良く、直感的に演奏することができます。パッドは、演奏 の強さに応じて異なる色に点灯します。(低ベロシティでは黄色、高ベロシティでは赤)また、色のカスタマイズ も可能です。モードボタンを長押しして、各パッドを押すと、パッドの下にオレンジ色で印刷されているモード に素早くジャンプします。

- Pad Bank ボタン: これらのボタンのいずれかを押すと、パッドバンク A-D にアクセスできます。Shift キーを押しながらこれらのボタンを押すと、パッドバンク E-H にアクセスできます。または、ボタンを素早く2回押してください。
- Full Level/Half Level ボタン: このボタンを押すと、Full Level を有効/無効にすることができます。このボタン を押すと、パッドはどのような力を加えても、常に最大ベロシティ(127)でサンプルをトリガーします。Shift キ ーを押しながらこのボタンを押すと、Half Level が有効/無効になります。アクティブにすると、パッドは常にサ ンプルをハーフベロシティ(64)でトリガーします。
- Copy/Delete ボタン: このボタンを押すと、あるパッドを別のパッドにコピーすることができます。Copy from pad フィールドでコピー元のパッドを選択し、Copy to pad フィールドでコピー先のパッドを選択します。コピー 先のパッドは複数選択可能で、異なるパッドバンクのパッドを選択することもできます。Do It をタップして続け るか、"Cancel "をタップして前の画面に戻ります。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、Delete Pad ウ ィンドウが表示され、選択したパッドの内容を削除することができます。
- 10. 16 Level ボタン: このボタンを押すと、16Level のアクティブ/非アクティブが切り替わります。アクティブにすると、最後に叩かれたパッドが一時的に16 個すべてのパッドにコピーされます。パッドは元のパッドと同じサンプルを演奏しますが、選択可能なパラメーターは、力の入れ具合にかかわらず、パッドの番号が増えるごとに値が大きくなります。データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、16 Level パラメーターを選択します。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、パッドパフォームのノートタイプ、ルートノート、開始オクターブのエディットが切り替わります。データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、ディスプレイに表示されているパラメーターを調整します。
- Note Repeat/Latch ボタン: このボタンを長押ししてからパッドを押すと、そのパッドのサンプルが繰り返しト リガーされます。レートは、現在のテンポと Time Correct の設定に基づいています。Shift キーを押しながらこ のボタンを押すと、ノートリピート機能がラッチされます。ラッチされた状態では、NOTE REPEAT ボタンを押 し続けなくても機能が有効になります。もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押すと、ラッチが解除されます。また、 タッチストリップを使ってノートリピート率を変更することもできます。
- タッチストリップ:タッチストリップは演奏時の表現力豊かなコントロールとして使用でき、ノートリピート、ピッチベンド、モジュレーション、タッチ FX などのコントロールを設定することができます。詳しくは、付録>MPC 2.10.1 のアップデート>新機能>タッチストリップとタッチストリップ FX をご覧ください。
- Touch Strip/Config ボタン: このボタンを押すと、Touch Strip モードの選択が有効になります。ボタンを繰り返 し押すか、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、利用可能なモードを切り替えます。このボタンを長押し すると、タッチストリップの Q-Link モードになります。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、Touch Strip Configuration ウィンドウが表示されます。

モードとビュー

 Mode:このボタンを長押し+パッドを押すと、パッドの下にオレンジ色で表示されているモードに素早くジャン プします。:

Pad 13:	Pad 14:	Pad 15:	Pad 16:
サンプラー	ルーパー	ステップシーケンサー	保存
Pad 9: ネクストシーケンス	Pad 10: ソングモード	Pad 11: MIDI コントロールモー ド	Pad 12: ブラウザーモード
Pad 5:	Pad 6:	Pad 7:	Pad 8:
サンプルエディット	プログラムエディット	パッドミキサー	チャンネルミキサー

Pad 1:	Pad 2:	Pad 3:	Pad 4:
トラックビュー	グリッドエディター	ウェイブエディター	リストエディター

- 15. **Main / Track View**: このボタンを押すと、メインモードに入ります。 Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、トラックビューモードになります。
- Track Select / Seq Select: このボタンを押すと、MIDI トラックとオーディオトラックの表示が切り替わり、デ ータダイヤルや-/+ボタンで選択したトラックを変更することができます。Shift キーを押しながら本ボタンを押 し、データダイヤルまたは-/+ボタンで選択した Sequence を変更します。
- Program Select / Track Type: このボタンとデータダイヤルか-/+ボタンで、選択トラックのプログラム変更を 行います。Shift キーとこのボタンを押し、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、選択したトラックのトラ ックタイプを変更します:Drum、Keygroup、Plugin、MIDI、Clip、CV
- Browse / Up: このボタンを1回押すとファイルブラウザが、もう1回押すとメディアブラウザが表示されます。 ブラウザを使って、プログラム、サンプル、シーケンスなどを探して選択することができます。ブラウザを使用 中に、Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、前のフォルダに移動します。
- 19. Sample Select: このボタンを押して、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、現在のパッドで選択されてい るサンプルを変更します。このボタンをもう一度押すと、パッドのレイヤー1-4 を切り替えることができます。
- Sample Start/Loop Start: このボタンを押して、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、選択したパッドの サンプルの開始点を変更します。このボタンをもう一度押すと、パッドのレイヤー1-4 が切り替わります。 Shift キーとこのボタンを押し、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使って、選択したパッドのサンプルのループ 開始点を変更します。Shift キーを押しながらこのボタンをもう一度押すと、パッドのレイヤー1-4 を循環させる ことができます。
- 21. Sample End: このボタンを押して、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、選択したパッドのサンプルの終 点を変更します。このボタンをもう一度押すと、パッドのレイヤー1-4 が切り替わります。
- 22. Tune / Fine: このボタンを押して、データダイヤルまたは-/+ボタンで、選択したパッドのサンプルのチューニングを変更します。このボタンをもう一度押すと、パッドのレイヤー1-4 が切り替わります。 Shift キーとこのボタンを押しながら、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、選択したパッド上のサンプルのファインチューンを変更します。Shift キーを押しながらこのボタンをもう一度押すと、パッドのレイヤー1-4を切り替えることができます。
- Quantize: このボタンを押すと、すべてのノートイベントが、Timing Correct 設定で決められた正確で均等な時 間間隔になるようにクオンタイズされます。Shift キーとこのボタンを押すと、現在選択されているノートイベン トのみをクオンタイズすることができます。
- TC On/Off / Config: このボタンを押すと、Timing Correct の ON/OFF を切り替えることができます。
 Shift キーとこのボタンを押すと、Timing Correct の Time Division と Swing の設定がディスプレイに表示され、
 切り替わります。データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、選択した値を変更します。
- 25. Zoom / Vert Zoom: このボタンを押して、データダイヤルまたは-/+ボタンで水平方向のズームレベルを変更します。Shift キーとこのボタンを押し、データダイヤルまたは-/+ボタンで垂直方向のズームレベルを変更します。
- 26. Pad Mute / Track Mute: このボタンを押すと、パッドミュートモードが表示され、プログラム内のパッドを簡単にミュートしたり、プログラム内の各パッドにミュートグループを設定することができます。Shift キーとこのボタンを押すと、トラックミュートモードが表示され、シーケンス内のトラックを簡単にミュートしたり、トラックごとにミュートグループを設定することができます。

MP

トランスポートとレコーディング

- 27. Record: このボタンを押すと、シーケンスの録音が開始されます。Play または Play Start を押すと、録音が開始 されます。この方法で録音すると(オーバーダブを使用するのではなく)、現在のシーケンスのイベントが消去さ れます。録音中にシーケンスが一度再生されると、オーバーダブが有効になります。
- 28. Overdub: このボタンを押すと、オーバーダブが有効になります。有効にすると、以前に記録したイベントを上書きすることなく、シーケンス内のイベントを記録することができます。オーバーダブの有効化は、録音前または録音中に行うことができます。
- 29. **Stop**: このボタンを押すと再生が止まります。このボタンを 2 回押すと、音が止まってもまだ鳴っている音声を 消すことができます。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、プレイヘッドが1:1:0 に戻ります。
- 30. Play: このボタンを押すと、プレイヘッドの現在の位置からシーケンスが再生されます。
- 31. Play Start: このボタンを押すと、シーケンスの開始点から再生されます。
- 32. Step </>> (Event |</>|): これらのボタンを使って、プレイヘッドを1ステップずつ左右に動かします。Locate を長押しして、以下のいずれかのボタンを押すと、プレイヘッドがシーケンスグリッドの前後のイベントに移動 します。
- 33. Bar <</>></>>> (Start/End): これらのボタンを使って、プレイヘッドを1小節ごとに左右に動かします。Locate を 長押しして、これらのボタンを押すと、プレイヘッドがシーケンスグリッドの最初または最後に移動します。
- 34. Locate: このボタンを押すと、パッドを使ってタイムライン上にロケーターマーカーを追加したり選択したりすることができます。オンにすると、パッド 9-14 をタップしてタイムライン上に最大 6 個のロケーターを設定し、パッド 1-6 をタップして各ロケーターにジャンプします。また、このボタンを押すと、現在のプレイヘッドの位置が Bars: Beat: Ticks の単位で表示されます。データダイアルまたは-/+ボタンを使ってプレイヘッドを 1 拍ずつ左右に移動させるか、Shift キーを押しながらデータダイアルまたは-/+ボタンを使ってプレイヘッドを 1 目盛りずつ左右に移動させることができます。Locate を無効にするには、他の表示モード(トラックセレクト、プログラムセレクトなど)に入ります。
- 35. Automation Read/Write: このボタンを押すと、グローバル・オートメーションの状態が Read と Write で切り 替わります。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、グローバル・オートメーションを無効または有効にす ることができます。
- 36. Tap Tempo / Master: テンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ(BPM)が入力されます。また、この ボタンを押したまま、データダイヤルまたは-/+ボタンでテンポを粗く調整することもできます。Shift キーとこ のボタンの両方を押したまま、データダイヤルまたは-/+ボタンを使ってテンポを微調整します。Shift キーを押 しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボタンが白色に点灯)、 Global テンポに従うか(ボタンが赤色に点灯)を設定できます。
- 37. Erase: シーケンス再生中にこのボタンを長押ししてからパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノート イベントを削除することができます。これは、再生を停止することなく、シーケンスからノートイベントをすば やく削除する方法です。再生停止中にこのボタンを押すと、Erase ウィンドウが開き、ノート、オートメーショ ン、その他のシーケンスデータをシーケンスから消去することができます。



- USB-B ポート: 付属の USB ケーブルを使って、この保持力の高い USB ポートとコンピューターの空いている USB ポートを接続します。この接続により、MPC Studio はコンピューター上の MPC ソフトウェアとの間で MIDI データを送受信することができます。
- 2. MIDI Out: この出力を外部の MIDI 機器(シンセサイザー、ドラムマシンなど)の MIDI 入力に接続するには、付属 の 1/8"-MIDI アダプターと標準の 5 ピン MIDI ケーブル(別売)を使用します。
- MIDI In: 付属の 1/8"-MIDI アダプターと標準の 5 ピン MIDI ケーブル(別売)を使って、この入力を外部 MIDI 機器 (シンセサイザー、ドラムマシンなど)の MIDI 出力に接続します。

トップパネル



- タッチスクリーン:このフルカラーマルチタッチディスプレイには、MPC Touch の現在の操作に関連する情報 が表示されます。タッチスクリーンをタッチして、MPC インターフェースをコントロールします。基本的な機能 の使用方法については、前のタッチスクリーンのセクションを参照してください。
- 2. ディスプレイの明るさ +/-: これらのボタンを使用して、タッチスクリーンの輝度を上げたり下げたりします。
- 3. データダイヤル:このダイヤルを使用して、メニューオプションをスクロールしたり、フィールドのパラメータ ーを調整できます。
- Q-Link ノブ: これらのタッチセンシティブ式のノブを使用して、様々なパラメーターや設定を調整します。各ノ ブは、1 つのグループのパラメーターを同時に操作することができます。Q-Link ボタンの下のランプは、現在選 択されている Q-Link ノブの列を示しています。Q-Link ボタンを押すと、現在コントロールしているパラメータ ーやグループを変更できます。
- Q-Link ボタン: このボタンを押すたびに、次の列の Q-Link ノブが選択されます。 Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、前の列の Q-Link ノブが選択されます。 このボタンを長押しすると、タッチスクリーンの現在の内容の上に Q-Link ウィンドウが表示されます。これら は、Q-Link エディットモードで表示されているパラメーターや設定と同じです。ウィンドウ下部の Q-Link エデ ィットをタップすると、すぐに Q-Link エディットモードになります(操作>モード>Q-Link エディットモードを 参照)
- パッド:これらのパッドを押すと、サンプルをトリガーすることができます。パッドはベロシティセンシティブ とプレッシャーセンシティブなので、反応が良く、直感的に演奏することができます。パッドは、演奏の強さに 応じて異なる色に点灯します(低いベロシティでは黄色、高いベロシティでは赤になります)。また、その色をカ スタマイズすることもできます。
- パッドバンク:パッドバンク A-D にアクセスするには、これらのボタンのいずれかを押します。
 パッドバンク E-H にアクセスするには、Shift キーを押したままこれらのボタンを押します。または素早く二度 押しします。

- Note Repeat/Latch: このボタンを押しながらパッドを押して、そのパッドのサンプルを繰り返しトリガーしま す。レートは、現在のテンポと Time Correct の設定に基づいています。Shift キーを押しながらこのボタンを押 して、ノートリピート機能をラッチします。ラッチされた状態では、NOTE REPEAT ボタンを押し続ける必要は ありません。もう一度 NOTE REPEAT ボタンを押すと、ラッチが解除されます。
- Full Level/Half Level: このボタンを押して、フルレベル機能を有効または無効にします。この機能を有効にする と、パッドを叩く強さにかかわらず常に最大ベロシティ(127)でサンプルをトリガーします。Shift キーを押しな がらこのボタンを押すと、ハーフレベル機能が有効または無効になります。この機能を有効にすると、パッドは 常にハーフベロシティ(64)でサンプルをトリガーします。
- 10. 16 Level:このボタンを押すと、16 レベルがアクティブになります。有効にすると、最後にヒットしたパッドは 一時的に16 個のパッドすべてにコピーされます。これで最初のパッドと同じノート番号が出力されるようになり ますが、パッド番号の増加に伴って増加する値(例:パッド1 が最小値、パッド 16 が最大値)が、どれだけ強く押 しても選択可能なパラメーターとして固定されます。表示された画面で、Type セレクターでパラメーターを選択 します。ベロシティ、チューン、フィルター、レイヤー、アタック、ディケイを選択します。詳しくは操作 > 一 般的な機能 > 16 レベルをご参照ください。
- 11. Erase: シーケンスの再生中に、このボタンを押しながらパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノート イベントが削除されます。これは、再生を停止することなく、すばやくシーケンスからノートイベントを削除す る方法です。詳細については、操作 > 一般的な機能 > 消去をご参照ください。
- 12. SHIFT キー: このボタンを押しながら他のボタンを押すとサブ機能にアクセスできます。(灰色の文字で示されています)どのボタンにサブ機能があるかを確認するにはこのボタンを素早く二度押しします。
- Menu/Browse: このボタンを押してメニューを開き、オプションをタップする事で各モードに入ることができます。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、コンピュータの内部および外部ハードディスクをブラウズして、サンプル、シーケンスなどをロードすることができます。また、サンプルをロードする前にプレビューすることもできます。
- 14. Main/Track: このボタンを押してメインモードに入ります。Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、トラックビューに入ります。
- Undo/Redo: このボタンを押すと、最後に行ったアクションを元に戻すことができます。Shift キーを押しながら このボタンを押して、最後に取り消したアクションをやり直します。
- 16. Copy/Delete: パッドからパッドへのコピーが簡単に行えます。最初に FROM PAD フィールドを選択し、コピー したいパッドを押します(緑点灯)。次に TO PAD フィールドをタップして選択後に、コピー先のパッドを押しま す(赤点灯)。この時、複数のコピー先パッドを選択したり、異なるパッドバンクのパッドを選択することも可能 です。決定/コピーするには DO IT をタップします。前の画面に戻るには CLOSE、または CANCEL をタップしま す。デリートする場合は、Shift キーを押しながらこのボタンを押します。削除したいパッドを指定して DO IT を タップすると削除されパッドは空になります。
- 17. -/+: これらのボタンを押すと、画面上で選択したフィールドの値が増減します。
- 18. Play: このボタンを押すと、オーディオポインタの現在位置からシーケンスを再生します。
- 19. Play Start: このボタンを押すと、開始位置からシーケンスを再生します。
- 20. Stop: このボタンを押すと再生を停止します。このボタンを 2 回素早く押すと、再生が止まった後、まだ鳴って いるオーディオを消音することができます。このボタンを 3 回素早く押すと、MIDI パニックとして動作し、すべ てのボイスをシャットダウンし、すべてのオーディオ処理を停止します。
- 21. Rec: このボタンを押してから再生または再生開始を押して録音を開始します。この方法で録音すると(オーバー ダブを使用するのとは対照的に)、現在のシーケンスのイベントが消去されます。シーケンス録音中に一度再生さ れると、オーバーダブが有効になります。
- 22. Overdub: オーバーダブを有効にするには、このボタンを押してください。このボタンを有効にすると、以前に 録音したイベントを上書き削除することなく、新たなイベントを重ねてシーケンスに録音することができます。

57



23. Tap/Master:希望のテンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ(BPM 単位)になります。環境設定で必要なタップ数を設定することができます。(操作 > 一般的な機能 > メニュー > 環境設定を参照してください)Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポに従うか(ボタンが赤く点灯します)、Global テンポに従うか(ボタンが琥珀色に点灯します)を設定できます。

リアパネル



- 1. **電源入力**: 付属の電源アダプターを使用して、MPC Touch をコンセントに接続します。または、USB ポートの みを介して MPC Touch に電源を供給することもできますが、タッチスクリーンは無効になります。
- 2. **電源スイッチ:** MPC Touch の電源をオン/オフにします。
- USB ポート: 付属の USB ケーブルを使用してコンピュータと接続します。この接続により、MPC Touch は MPC ソフトウェアとの間で MIDI やオーディオデータの送受信を行うことができます。USB ポートのみを介して MPC Touch に電源を供給することができますが、タッチスクリーンは無効になります。
- Rec Vol: このノブを回して、インプットから入力される信号のゲインを調整します。ノブを高いレベルに設定すると、信号が歪んでしまう可能性がありますのでご注意ください。
- 5. Master Vol: このノブを回して、Output 1/2 とヘッドフォンの出力音量を調整します。
- Input(1/4 インチ / 6.35 mm):標準の 1/4 インチ(6.35mm)TRS ケーブルを使用して、これらの入力をオーディ オソース (マイク、ミキサー、シンセサイザーなど)に接続します。Rec Vol ノブを回して入力レベルを設定しま す。
- Output(1/4 インチ / 6.35 mm):標準的な 1/4 インチ(6.35 mm)の TRS ケーブルを使用して、これらの出力をス ピーカーシステムや外部ミキサーなどに接続します。Master L/R 出力から送られる信号が Main ミックスとなり ます。Master Vol ノブを回してボリュームを設定してください。
 ヒント:プログラムをルーティングするには、Mixer フィールドが Programs に設定されている場合、そのルー
 - ティングを Channel Mixer の Out 1、2 に設定します。詳細については、操作 > モード > チャンネルミキサーを 参照してください。
- Phones(1/8 インチ/3.5mm):標準の1/8 インチ(3.5 mm)ステレオヘッドフォンを接続します。Master Vol ノブ を回してボリュームレベルを設定します。
- 9. MIDI Out: 付属の 1/8"-5 ピンアダプターと 5 ピン MIDI ケーブルを使用して、この出力をオプションの外部 MIDI デバイスの MIDI 入力に接続します。
- 10. **MIDI In:** 付属の 1/8"-5 ピンアダプタと 5 ピン MIDI ケーブルを使用して、この入力をオプションの外部 MIDI デ バイスの MIDI 出力に接続します。

重要:オーディオ機器(ヘッドフォン、モニターなど)を MIDI 入力に接続しないでください。付属の 1/8"-5 ピン アダプタを使用して MIDI デバイスのみを接続してください。

11. Kensington[®]ロックスロット: このスロットを使用して MPC Touch をテーブルなどに固定することができます。

基本コンセプト

MPC のワークフローは、従来のデジタルオーディオワークステーション(DAW)とは大きく異なります。

一般的な DAW では、各トラックはそれぞれのインストゥルメントのインスタンスを使用します。

さらに、プロジェクト全体をソングと同じようにアレンジする必要があります。

これは MPC の場合はそうではありません。しかし、いくつかの基本的な用語を理解しておくことは重要です。

Sequence/シーケンスとは、ソングの構成要素です。通常の DAW のように、同時に再生される複数のトラック が含まれています。

プロジェクトでは、1つのシーケンスを作成し、展開させるために別のシーケンスも作成し、それぞれを特定の 順番で、または繰り返してソングを組み立てます。(1つのプロジェクトには最大128のシーケンスを含めるこ とができます)

Track/トラックはシーケンスのレイヤーです。トラックには2種類あります:

MIDIトラック:MIDIデータのみで構成され、オーディオデータはありません。これらのトラックは、後述 するプログラムを使って音を出します。

通常の DAW とは異なり、各 MIDI トラックはそのシーケンスの中にのみ存在します。複数のシーケンスで同 じトラックを使用したい場合は、あるシーケンスから別のシーケンスにトラックをコピーすることができま す(1 つのシーケンスには 128 の MIDI トラックを含めることができます)

Audio Track/オーディオトラック: 従来の DAW のように録音されたオーディオ信号で構成されています。 オーディオはすでにトラックに含まれているため、これらのトラックはプログラムを使用しません。また、 MIDI トラックとは異なり、オーディオトラックは、トラック自体が空であっても、プロジェクト内のすべて のシーケンスに存在します(スタンドアローン MPC ハードウェア上のシーケンスには、8 つのオーディオト ラックを含めることができます。PC 上の MPC ソフトウェアのシーケンスには 128 個のオーディオトラック を含めることができます)

Program/プログラム: MIDI トラックがルーティングされるプリセットのことです。

プログラムにはオーディオサンプルが含まれている場合があり、トラックが再生されたときにトリガーされて再 生されます。プログラムはトラックやシーケンスから独立しているので、複数のシーケンスにまたがって同じプ ログラムを使用することができます。(1 つのプロジェクトには 128 のプログラムを含めることができます。)

各プログラムは 16 パッドを使用して演奏することができます(8 つのパッドバンクにまたがるので、各プログラ ムで 128 のパッドにアクセスすることができます)。

各パッドを押すと MIDI ノートを演奏しますが、その MIDI ノートはプログラムごとに異なるトリガーとなりま す。例えば、ドラムプログラムでは、ひとつのパッドにアサインされたキックドラムの音をトリガーし、さらに 別のパッドではアサインされたスネアドラムの音をトリガーすることができます。



次のチュートリアルの章もご覧ください。短いソングの作成方法を説明しています。

チュートリアル

この章では、MPC の基本的な機能について説明します。最も重要な機能のいくつかを説明するために、短いソン グを作成します。この章を最大限に活用するために、説明されている各ステップを再現することをお勧めします。 **注意:**このガイドを通して MPC X と MPC One ハードウェアの特徴や機能についての言及は、特に断りのない限 り、それぞれ MPC X Special Edition と MPC One+にも適用されます。

スタートアップ

- はじめに > セットアップですべての手順が完了していることを確認してください。これには以下が含まれます。
- 最新のドライバとソフトウェアをインストールする。
- 付属の電源アダプター使用して MPC ハードウェアを電源に接続し(必要な場合)、電源を入れる。
- MPC ハードウェアをコントローラーとして使用している場合は、MPC ソフトウェアを開き、認証する。

ドラムキットの作成

まずは簡単なドラムキットを作ってみましょう。



Browse (MPC X、 MPC One) または Shift キー+Menu/Browse (MPC Live、 MPC Touch) を押してブラウザを 表示させます。

次に、タッチスクリーンを使ってドラムサウンドのある場所に移動します。

ファイルを場所別にブラウズするには、画面の左側にある Places をタップします。

Internal は MPC X、MPC Live、または MPC One の内部ドライブです。

MPC Documents は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブ **MPC Documents** のショートカット です。

MPC ハードウェアの USB ポートや SD カードスロットに接続されているストレージデバイス、またはパソコン (MPC Touch の場合)に接続されているストレージデバイスがある場合は、このフィールドにも表示されます。

重要: exFAT、FAT32、NTFS、EXT4 ファイルシステムの読み取り/書き込み機能と、HFS+ ファイルシステムの読 み取り専用機能をサポートしています。exFAT、FAT32、NTFS、EXT4 ファイルシステムをお勧めします。 また、Windows と macOS でサポートされている最も堅牢なファイルシステムである exFAT ファイルシステムの使 用をお勧めします。

ファイルをタイプ別にブラウズするには: Content をタップしてから、ファイルのタイプをタップします。 Drums、Instruments、Clips、Samples、Demos または My Files をタップします。

MPC Expansion(MPC X/Live/Live II/One/Key 61 のみ)をブラウズするには: Expansions をタップします(コ ンピュータから MPC X、MPC Live、または MPC One に MPC Expansion をエクスポートする方法について は、補足 > MPC 2.1 のアップデート > 新機能 > エクスポートの拡張機能を参照)

フォルダレベルを1つ上に移動するには:左上隅にあるフォルダ/<上矢印アイコンをタップします。

リストを移動するには:上または下にスワイプするか、データダイヤルを回すか、または-/+ボタンを使用します。

フォルダに入るには:フォルダをダブルタップするか、右下隅の Open をタップします。または、データダイヤ ルを押すか、センターカーソル/Enter(MPC X)を押してフォルダを選択します。

選択したファイルをロードするには:ファイルをダブルタップするか、**Load** をタップ、またはデータダイヤル を押す、センターカーソルを押す、Enter (MPC X)を押します。ファイルがサンプルの場合は、プロジェクトの サンプルプールにロードされます。ファイルがプロジェクトの場合は、ファイル全体がロードされます(現在の読 み込んでいるプロジェクトを閉じるかどうか聞かれます)

フォルダ内のすべてのファイルをロードするには:フォルダを選択して(リストでハイライト表示されているよう に)、Shift キーを押したまま、右下隅の Load All をタップします。

重要:複数のファイルを一度にロードすることはできますが、プロジェクトにロードしたサンプルは自動的に**非 圧縮オーディオファイル(WAV)**に変換されるため、元ファイルサイズよりも多くのメモリー/ストレージ容量を 使用する可能性があります。

複数のファイルを一度に読み込むことができない場合は、ファイル数を減らしてからもう一度試してみてください。

選択したファイルやフォルダを削除するには:ブラウザ画面で Shift キーを押しながら Delete File をタップします。

選択した音をプレビューするには:画面下の Play (u)アイコンをタップして長押しします。

オーディション機能を有効または無効にしたり、音量を設定したりするには:画面下部の Audition/オーディションをタップします。表示された画面で Auto をタップして有効または無効にし、レベルスライダーを上下にド ラッグして音量を設定します。もう一度 Audition をタップすると、ウィンドウが非表示になります。

現在のドライブ(MPC X/Live/Live II/One/Key 61)の情報を表示するには:Shift キーを押しながら画面下部の Drive Info をタップします。ドライブの情報が新しいウィンドウに表示されます。OK をタップして前の画面に 戻ります。

ドラムキットのサンプルをサンプルプールにロードした後、 Sample Assign タブを使用してキックドラムのサウンドをパッ ドにアサインします。:

- 画面下部の Sample Assign をタップします。パッドと プロジェクトのサンプルプールが表示されます。
- パッド1を押すか、画面上のパッド1をタップして選択し ます。パッドが緑色に点灯します。

Program 001				
SAMPLE POOL	A 19			
VVV CYCdh_ElecK05-Kick01	Ace			
	Act CYCdh_ElecK02-Kr			
* BROWSE SAMPLE ASSIGN		•	AUDITION	CLEAR PAD

MPC

3. サンプルプールリストを上下にスワイプするか、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して移動します。

 選択したパッドにサンプルをロードするには:サンプルプールリストでサンプルをタップするか、データダイヤ ルを押すか、センターカーソル/Enter(MPC X)を押します。これでパッド1を押してキックドラムのサンプルを 再生することができます。

シンプルなドラムキットを作成するには、上記の手順を他のパッドでも繰り返します。スネアドラム、クローズドハ イハット、オープンハイハットをロードすることをお勧めします。

ドラムシーケンスの作成

ドラムキットがセットアップされたので、ドラムシーケンスを録音してみましょう。



- 1. Menu を押してメニューに入り、Grid View をタップします。
- 2. TAP TEMPO をタップしてシーケンスの速さ(BPM)を決めます。
- 3. Rec ボタンを押して、シーケンスを録音待機状態にします。
- Play ボタンを押すと、実際の録音が始まります。録音が始まる前に1小節分のカウントインが聞こえます。特に パッドでドラムを演奏することに慣れていない場合は、一度に1つの音(パッド)だけを録音することをお勧めし ます。
- 簡単なキックドラムのパターンを演奏します。先ほど録音したノートイベントが自動的にグリッド(ここでは 16 分ノート)に配置されます。最初の小節の長さは 2 小節です。2 小節を過ぎると、録音は自動的にオーバーダブを 作動させます。録音を止めないでください。
- 6. スネアドラムのパートを演奏し、次にハイハットのパートを演奏します。
- 7. 録音が終わったら、Stop ボタンを押します。

このシーケンスで録音をやり直すと、同じパッドで演奏した既存の音が、新しい録音で演奏したパッドに置き換わってしまうことに注意してください。

これを防ぐには、録音前に Rec ボタンの代わりに Overdub ボタンを押してください。

MPC



オーバーダブでは、既存のシーケンスの上にノートイベントを追加して録音することができます。

通常、Undo ボタンを押すと、最後のイベントだけが取り消されます。

元に戻すイベントがある場合、Undoボタンは点灯します。録音中は、Undoボタンが点滅します。

この場合、元に戻すボタンを押すと、その録音の**すべてのイベントが消去**されます(つまり、再生または再生開始が 押されてからのイベント)

データのセーブと名前の変更

先に進む前に、プログラムとサンプルの名前を変更することをお勧めします。

先程ロードしたドラムサンプル(とそれぞれのパッドアサイン)は、プログラムに配置されています。今後、このプロ グラムをロードすると、そのプログラムに属するすべてのサンプルを使用できるようになります。

この後、さらに多くのプログラムを作成することになるので、既存のプログラムの名前を変更してみましょう。



プログラムの名前を変更するには:

- 1. Main を押してメインモードに入ります。
- 2. 画面下部の Program セクションで、右端のカーソルアイコンをタップします。
- 3. 表示されたバーチャルキーボードを使って新しい名前(例:Drums)を入力し、Doltをタップします。

サンプルの名前を変更するには:

- 1. Menu を押してメニューに入り、Sample Edit をタップしてサンプルエディットモードに入ります。
- 2. 画面上部の Sample フィールドにサンプルの名前が表示されます。以下のいずれかの方法でサンプルを選択 します。

サンプルフィールドが選択されているときは、データダイヤルまたは-/+ボタンで変更します。 サンプルフィールドをダブルタップし、表示されたリストの中から1つをタップします。

- 3. 隣のキーボードアイコンをタップして、現在のサンプルの名前を変更します。
- 表示されたバーチャルキーボードを使って新しい名前(例:キック、スネアなど)を入力し、Doltをタップします。

手順2-4を繰り返して、他のサンプルの名前を変更します。



← Save _ [Internal]\MPC Documents\Projects _ 1 2 3 4 5			
STORAGE	Project 01.xpj		
🖵 Internal	Project 02.xpj		
MPC Documents	Project 03.xpj		
	Project 04.xpj		
	Project 05.xpj		
	Project 06.xpj		
	Project 07.xpj		
FILE NAME Project 08	SAVE AS TEMPLATE		
NEW FOLDER	CANCEL SAVE		

プロジェクトを保存するには **Menu**、画面下部の **SAVE** をタップして **Save** ウィンドウを開きます。 または、Shift キー+ブラウズ/セーブ(MPC X、MPC One)を押します。

保存ウィンドウでは、以下のいずれかの操作を行います。

表示したいストレージデバイスを選択するには、左側のストレージフィールドでタップします。

Internal: MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 または MPC One の内蔵ドライブです。

MPC Documents: MPC の内蔵ドライブ MPC Documents フォルダへのショートカットです。

MPC ハードウェアの USB ポートや SD カードスロットに接続されているストレージデバイスや、パソコン (MPC Touch を使用している場合)に接続されているストレージデバイスがある場合は、このフィールドにも 表示されます。

フォルダの中へアクセスするには、フォルダをダブルタップします。

または、データダイヤルを回すか、-/+ボタンを使ってリストを移動し、データダイヤルを押すか、センターカ ーソルを押すか、Enter(MPC X)を押すと、フォルダに入ることができます。

また、右上の5つのフォルダボタンのいずれかをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャ ンプすることもできます。

新しいフォルダを作成するには、New Folder をタップし、表示される仮想キーボードを使用して名前を入力 し、Do lt をタップします。すぐに新しいフォルダが入力されます。

フォルダのレベルを1つ上に移動するには、左上隅にあるフォルダ/<上矢印アイコンをタップします。

ファイルに名前を付けるには、画面下部の File Name フィールドをタップし、表示される仮想キーボードを使用 します。

ファイルを保存するには、Save をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、**Cancel** をタップします。または、左上隅の Ù **矢印アイコン**をタップしま す。 グリッドでは、シーケンスとして録音したノート(またはノートイベント)を確認することができます。 グリッドビューに入るには、Main を押し、タッチスクリーン左端の Grid View をタップします。



グリッドビューでは、次のいずれかの操作を行うことができます。

- **拡大/縮小を行うには**、右上の虫めがねアイコンをタップします。次にグリッド内で2本の指を離したり、挟みま す。これは水平軸または垂直軸で行うことができます。
- **グリッドサイズを自動的に設定するには、**左下隅にあるグリッドと拡大鏡アイコンをタップします。
- 最後の操作を元に戻すには、 Undo を押します。
- 元に戻した最後のアクションをやり直すには、Shift キー + Undo/Redo を押します。
- ノートを入力するには、右上隅のペンシルアイコンをタップします。次に、グリッドで正方形をタップします。
 ノートを削除するには、右上隅の消しゴムアイコンをタップします。次に、グリッドでノートをタップします。
 単一のノートを選択するには、右上隅の選択ボックスをタップします。次に、グリッドでノートをタップします。
 パッドのすべてのノートを選択するには、目的のパッドを押します。
- 選択ノートを移動するには、タッチスクリーンの下部にある Nudge をタップし、データダイアルまたは-/+ボタン でノートを左右移動します。デフォルトでは、クォンタイズ値で定義された TC でノートを配置することができま す。
- 選択ノートをクオンタイズグリッドの制限を受けることなく移動させるには、タッチスクリーンの左下隅にある Don't Snap をタップしたまま、データダイアル、-/+ボタンを使用してノートをシフトします。この場合、1回 のナッジは4ティックに相当します。
- **選択ノートの開始点または終了点を(位置を変えずに)調整するには**、タッチスクリーンの下部にある Edit Start をタ ップし、データダイアルまたは-/+**ボタン**を使用します。
- 選択ノートを上下にトランスポーズするには、タッチスクリーン下部にある Transpose をタップし、データダイア ルまたは-/+ボタンを使用します。
- 前または次のトラックに切り替えるには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の Track フィールド、またはデータダイヤル、-/+ボタンを使用します。

- **Timing Correct ウィンドウを開くには**、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の **TC** をタップします。この機能については、操作 > モード > メインモードで説明します。
- **メトロノームの設定を調整するには**、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の **Click** をタップします。この 機能については、操作 > モード > メインモードで説明します。
- **選択したノートのベロシティを調整するには、**タッチスクリーン下部の Velocity をタップし、データダイアルまた は-/+ボタンを使用します。数値が画面に表示されます。
- ベロシティレーンを表示または非表示にするには、タッチスクリーン右下隅の上矢印(Ù)ボタンをタップして、グリ ッドの下にベロシティレーンを表示します。各ノートのベロシティは垂直バーで表され、高く赤色で表されるバー ほど、高いベロシティ値であることを示しています。上矢印(Ù)ボタンをもう一度タップすると、背の高いバージ ョンのベロシティレーンが表示され、ボタンが下矢印(Ú)へ変わりタップするとベロシティレーンが非表示になり ます。

基本的なサウンドのエディット

サンプルが適切に調整され、レベルが適切であることを確認します。Menuを押してから、Program Edit をタップ してプログラムエディットモードに入ります。

MPC X/One の場合は **Prog Edit** を押し、MPC Key 61、37 の場合は **Edit** を押すことでもプログラムエディットモードに入ることができます。



パッドを押して、そのパラメーターをタッチスクリーンに表示します。

音量を調整するには、Level ノブを上下にドラッグします。または、データダイアルまたは-/+ボタンを使用します。微調整を行うには、ノブをダブルタップして大きく表示されたノブを調整します。他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。

MPC

ステレオパンニングを調整するには、Pan ノブをタップして上下にドラッグします。または、データダイアルまたは-/+ボタンを使用します。微調整を行うには、ノブをダブルタップして大きく表示されたノブを調整します。他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。

好みに合わせて各パッドのレベルを調整します。明るい音(シンバル、スネアドラムなど)のパンを少し広げることを おすすめします。さらに、ベースドラム音をチューニングすることもできます。Samples タブをタップしてその下 の最初の四角が点灯するので、サンプル名の隣にある Semi と Fine ノブを調整します。

スネアドラムは、より空間的な音にするためにリバーブが必要な場合があります。

タッチスクリーン下部の Effects をタップすると、Insert Effects タブが表示されます。スネアドラムサウンドのパッドを押して選択します。



エフェクトを追加するには:

- 1. 目的のスロットをダブルタップします。 エフェクトのリストが表示されます。
- 2. 上下にスワイプしてリストを移動します。
- 3. エフェクトをロードするには、ダブルタップします。または、一度タップしてから Select をタップするか、 データダイアルを押します。ここでは Reverb Medium を試してみましょう。
- 4. リストを閉じるには、Close をタップします。

エフェクトのパラメーターを調整するには、ペンシルのアイコンをタップします。

エフェクトスロットを空にするには、ゴミ箱のアイコンをタップします。

エフェクトをオフにするには、スロット右側の On/Off ボタンをタップし切り替えます。

ベーストラックの作成

AKAI

ベースラインを録音してみましょう。

ドラムキットをセットアップする場合とは少し異なります。

ドラムパートにベースラインを追加するには、新しいトラックで作業する必要があります。

トラックはシーケンスの重ね合わせです。

各トラックはプロジェクト内のプログラムを使用します。

1つのシーケンス内で複数のトラック(ドラムトラック、ベーストラック、ピアノトラックなど)を作業することができます。

シーケンスを再生すると、全トラックが同時に再生されます。

まず、空のトラックを作ってみましょう。



新しいトラックを選択するには:

Main を押してメインモードに戻ります。

タッチスクリーンの中央左の Track フィールドをダブルタップし、トラックのリストから Track2 (unused)をタップします。

または、**Track**フィールドに(unused)と表示されるまで、タッチスクリーン下部の**Track**+ボタンをタップします。

このトラックで使用する新しいプログラムを作成してみましょう。







新しいプログラムを作成するには:

- ピアノキーのアイコンをタップし、キーグループプログラムを作成します。これは、パッドを使用してベー ス音を半音単位で演奏することができタッチスクリーン下部の Program フィールドに新しいプログラム名が 表示されます。
- 2. タッチスクリーン下部のプログラムセクションで、右端のカーソルアイコンをタップします。
- 3. 表示された仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、Doltをタップします。



ベースサウンドをロードしてエディットするには:

Browse(MPC X/One/Studio) または **Shift キー**+**Menu/Browse**(MPC Live/Live II/Key 61、37/Touch) を押し てブラウザを表示します。

次に、タッチスクリーンを使ってベースサウンドがある場所に移動し、プロジェクトのサンプルプールにロード します。

この方法を忘れてしまった場合は、以前のセクションを参照してください。

サンプルプールにベースサンプルをロードした後、ドラムプログラムを作成したときのように Sample Assign タ ブを使用しないでください。

その代わりに、Menu を押し、Program Edit をタップしてプログラムエディットモードに入ります。

MPC X/One の場合は **Prog Edit** を押し、MPC Key 61、37 の場合は **Edit** を押すことでもプログラムエディット モードに入ることができます。

プログラムエディットモードで、画面下部 Samples タブをタップし、プログラム内の 4 つのレイヤーサンプル を表示します。

最初のレイヤーフィールドをダブルタップしてから、左側のリストからベースサンプルをタップします。ドラム プログラムではなくキーグループプログラムを使用しているため、このサンプルはすべてのパッドで演奏可能で す。

ヒント:MPC ハードウェアで、Pad Perform をオフにしてから、Bank D ボタンを押して Pad Bank D に切り替え Pad 13 を押します。ベースサンプルがオリジナルのピッチで再生されます。他のパッドを使って、サンプル をクロマチックに演奏することができます。また、接続した外部 MIDI 鍵盤のセンターC を押さえると、サンプ ルがオリジナルのピッチで再生されます。



2つ目のレイヤーを追加し、レイヤーのベロシティレンジを設定して、ベロシティを上げて演奏するとベースの音が 変わるようにしましょう(実際のベースと同じように):

- Browse (MPC X、MPC One、MPC Studio) または Shift キー+Menu/Browse (MPC Live/Live II/Key 61、 37/Touch) を押してブラウザを表示し、少し明るい別のベースサンプルを選択して、プロジェクトのサンプ ルプールにロードします。
- プログラムエディットモードに戻り、レイヤータブで2番目のレイヤフィールドをダブルタップして、新しいベースサンプルを選択します。パッドを押すと、2つのサンプルが同時に鳴ります。このままでも面白いかもしれませんが、実際のベースの音に近づけるために、ちょっとしたエディットをしてみましょう。
- 3. Pan Velocity タブをタップしてパラメーターを表示します。

 Layer1 の Vel End を 80 に設定します。同様に、レイヤー2 の Vel Start スライダーを 81 に設定します。
 これでパッドを押すと、低いベロシティ(0-80)はレイヤー1 のサンプルのみをトリガーし、高いベロシティ(81-127)はレイヤー2 のサンプルのみをトリガーします。

では、ベースラインを録音してみましょう。

先ほど説明したように録音の準備をして、ベース音を録音してみましょう。

録音したものは先ほどと同じようにエディットすることができます。

MPr





録音が終わったら、Filter セクションでサウンドを微調整してみましょう。

GLOBA

SAMPLES

1. プログラムエディットモードで、Filter/Env タブをタップしてパラメーターを表示します。

ENV: FILTER

2. Type ドロップダウンメニューをダブルタップしてフィルターを選択します。Lowpass 2 Pole を使ってみましょう。

PORTA / MOD

EFFECTS

- 3. **カットオフ(Cutoff)**またはレゾナンス(Resonance)ノブをタップし、ベースサンプルの音を調整します。
- Amp Envelope セクションで Attack または Release ノブをタップし、設定を調整します。サウンドのレベ ル特性をコントロールします。

エフェクトを追加したい場合、エフェクトタブでこれを行います。

- 1. Effects タブをタップして、インサートエフェクトを表示します。
- 2. Inserts スロットの1つをダブルタップして、利用可能なエフェクトのリストを表示します。
- 3. ベースラインに追加したいエフェクトをダブルタップするか、キャンセルするには Close をクリックします。

エフェクトの設定を調整するには、スロット横にあるペンシルアイコンをクリックしてパラメーター・ウィンドウを 開きます。

プログラムのすべてのインサートエフェクトを有効/無効にするには、右上隅の All On/All Off ボタンをクリックします。

ここまでで、シンプルなドラムシーケンスとベースラインを作成できました。このプロセスを繰り返して、2 つ目の シーケンスを作成します。
すでに MIDI トラックを作成していますので、次のトラックでは実際にオーディオを録音してみましょう。:



- 1. Main を押してメインモードに戻ります。
- 2. 画面下部の Audio タブをタップします。Track フィールドに Audio 001 が表示されます。
- 3. チャンネルストリップが画面の左側に表示されていない場合は、Input Config(タッチスクリーン下部)また は小さなアイ・アイコン(タッチスクリーン左上)をタップして表示します。
- シンセサイザーやその他のラインレベルのオーディオソースを MPC ハードウェアのリアパネルの 1/4 イン チ(6.35 mm)input に接続し、Line/Phono セレクターを Line(MPC X/Live/Live II)に設定します。Key 61 の 場合は、Inst/Line セレクターを Line に設定します。
- 5. 最初のフィールド(Input)をダブルタップし、**Input 1**または **Input 1、2**を(オーディオソースに応じて)選択 します。
- 6. 2番目のフィールドが Out 1、2 に設定されていない場合は、ダブルタップし、そのオプションを出力として 選択します。
- Monitor(モニター)ボタンをタップして、Auto(トラックが録音可能な状態の場合のみに入力オーディオが聞 こえるよう)になるまで、3つの状態を切り替えます。
- 3/4 Rec Gain (MPC X) Rec Vol (MPC Live/Live II/MPC One/Touch の場合)または Gain(MPC Key 61、37 の場合) ノブを回して、音源を再生しながら、Rec Vol ノブを回して入力レベルを設定します。メーターレベルが表示されるので、それが最大レベルを超えないことを確認してください(メーターは絶えずピークにならないようにしてください)
- Solo と Mute ボタンがオンになっている場合は、それらをタップしてオフにします。また、オートメーションボタンをタップしてオフ / グレーにします(緑 / Read [R] や赤 / Write [W] ではありません)。
 MPC X の場合は Read/Write(MPC X)を、MPC Key 61、37 の場合は Shift キーと Automation Read/Write を押すことでも同じ操作が行えます。
- 10. Record Arm ボタンをタップしてトラックを録音可能にします。または、Rec Arm (MPC X)を押します。
- 11. Rec または Overdub を押して録音待機させます。
- 12. 録音を開始するには、Play または Play Start を押してから、オーディオソースを再生します。その時に、既 存のシーケンスがバックグラウンドで再生されていることを確認してください。録音を停止するには、Stop を押します。

別のシーケンスのオーディオトラックを録音します。メインモードで他のシーケンスを選択し、そのシーケンスに合わせて別のオーディオトラック (Audio 002) を作成します。

ここでは、シーケンスを使ってソングを作る方法を説明します。始める前に、いくつかのシーケンスが録音されてい ることを確認してください。

ソングモードに入るには、再生が停止していることを確認してから **Menu** を押して、**Song** をタップしてソングモードに入ります。または、Song(MPC X)を押します。



このプロジェクトで作成した各シーケンスがパッドに割り当てられていることがわかります。

シーケンスプレイリストはパッドの左側にあります。

曲が演奏されると、シーケンスプレイリストの各ステップに移動します。

各ステップには、割り当てたシーケンスが含まれています。

各ステップは、Repeat カラムの値(リピートアイコン)によって繰り返され、決定されます。

リピート値を1に設定すると、シーケンスが1回だけ再生されることを意味します。

右のバーのカラムは、そのステップの長さを示します:[シーケンス内の小節数]x[リピート回数]

各ステップは、BPM カラムの値によって決定される、独立したテンポでシーケンスを再生するように設定できます。

重要:各シーケンスには独自のテンポがありますが、プロジェクト全体に異なる Global テンポが使用される場合 があり、 各シーケンスの BPM 値は、Global テンポとは異なる場合があります。 再生が Global テンポに追従す るように設定されている場合、各シーケンスの個々のテンポは無視されます。 デフォルトでは、各プロジェクト はシーケンステンポを使用するように設定されています。タッチスクリーン上部の **SEQ/GBL ボタン**をタップし (ボタンには GBL が表示されます)、すべてのシーケンスが同じテンポを使用するように Global テンポを入力す ることをお勧めします。

現在の位置にステップを挿入するには、**Insert** をタップします。

現在選択されているステップを削除するには、Delete をタップします。

ステップで再生するシーケンスを設定するには、ステップの Sequence フィールドをタップしてから、データダイア ルを回してシーケンスを選択します。

シーケンスのリピート回数を設定するには、ステップの **Repeat** フィールド(シーケンス名の横)をタップし、データ ダイヤルを回して番号を選択します。

ソングのエクスポート

制作した楽曲をオーディオファイルとして共有するには、エクスポートを行います。

🗲 🛛 Audio Mixdown	
START BAR 1 END BAR	18 AUDIO TAIL 1 SECONDS
	RENDER OPTIONS
STEREO OUTPUT Out 1,2	MAIN INSERTS
SEPARATE PROGRAMS	EXPORT RETURNS
	SAVE AS PROJECT PREVIEW
FILE FORMAT WAV BIT DEPTH	24 × SAMPLE RATE 44.1 kHz ×
	CANCEL EXPORT

ソングをエクスポートするには:

- 1. ソングモードで、タッチスクリーン下部の Export をタップします。
- Audio Mixdown 画面で、次の操作を行います。Start フィールドが1に設定されていることを確認し、End フィールドは曲の最後のバーを設定します。Audio Tail フィールドをタップし、データダイアルを回して2秒 に設定します。圧縮ファイルでエクスポートする場合は、左下隅に mp3 ファイル形式のオプションをタップ します
- 3. Export をタップし、曲を保存する場所を選択します。

曲に名前を付けるには、File Name フィールドをタップし、表示された仮想キーボードを使用して新しい名前を入力 し、Save をタップしてエクスポートを開始します。

MPC

その他の機能の説明

この章では、さまざまな高度な機能について説明します。

ステップシーケンサー

トラックにノートイベントを録音する方法はすでに説明しましたが、パッドをステップボタンとして使用すること で、従来のステップシーケンサースタイルでノートイベントを素早く入力することができます。

ステップシーケンサーに入るには、**Menu** を押してから **Step Sequencer** をタップします。または、いくつかのモードでは、画面の左端にあるステップアイコンをタップすることもできます。

MPC X/Live II/One の場合は **Step Seq** を、MPC Key 61、37 の場合は **Shift キー**と **Grid/Step Seq** を押すことでも ステップシーケンサーを開くことができます。



- 新しいシーケンスを作成してみましょう。左上のトラックフィールドをタップしてから、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って(unused)トラックを選択します。または、トラックフィールドをダブルタップしてから、選択することもできます。
- 画面上部の Track Length フィールドをタップしてトラックの長さを設定し、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って長さを選択します。最小値の Sequence を選択すると、トラックはシーケンスの長さになります。

ヒント:これにより、1小節のドラムシーケンスを4小節のベースラインの下で繰り返し演奏することもできます。

- 3. 画面下部 **Bar** -/+ ボタンでエディットしたいステップを選択します。左上の Bar フィールドにバー番号が表示されます。
- 画面下部 Pad -/+ ボタンでエディットしたいパッドを選択します。パッド番号は左上の Pad フィールドに 表示されます。
- 5. Play ボタンを押して、シーケンスを開始します。
- 各パッドは、バーのステップを表します。選択したトラックに既にノートイベントがある場合、対応するパッド(ステップ)がその速度に応じた色で点灯します。

ステップでノートを入力するには、**点灯していないパッド**を押します。パッドがベロシティに対応する色で点灯 します。

ステップからノートを削除するには、**点灯しているパッド**を押します。パッドが消灯します。

バー全体からすべてのノートを削除するには、Shift キーを押しながら右下の **Clear Bar** をタップします。

この機能の詳細については、操作 > モード > ステップシーケンサーを参照してください。

AKAI ドラムループとチョップモード

現代の音楽プロデューサーは、ドラムループをエディットし新たなビートを作成することがあります。このセクショ ンでは、サンプルエディットモードを使ってドラムループを操作する方法を説明します。 ブラウザを使ってドラムループを探し、ダブルタップしてプログラムに追加します。ループはプロジェクト内のテン ポに合わせる必要はありません。

サンプルエディットモードに入るには、Menu を押してから Sample Edit をタップしてサンプルエディットモード に入ります。MPC X/One/Key 61、37 の場合は Sample Edit を、MPC Live II の場合は Shift キー+Mute/Sample Edit (MPC Live II)を押すことでもサンプルエディットモードを開くことができます。



- 画面上部の Sample フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、読み込んだドラムルー プを選択します。プロジェクトにロードされたすべてのサンプルをスクロールすることができます。または、サ ンプルフィールドをダブルタップしてからサンプルをタップして選択することもできます。
- 2. 画面左下の Trim/Chop タブをタップして、Trim モードと Chop モードを切り替えます。チョップモードを選択 すると、ドラムループをスライスしてくれます。
- 画面左下の Threshold をタップし、右側のスレッショルドフィールドをタップします。データダイヤル、-/+ボ タン、テンキー(MPC X)を使って値を選択するか、しきい値フィールドをダブルタップして、画面上のテンキー を使用することもできます。ドラムループの各トランジェントピークにスライスマーカーがあるように値を選択 してください。

ヒント:各スライスは自動的にパッドに割り当てられます。パッド A01 はスライス 1、パッド A02 はスライス 2 を再生します。各パッドを押すと、同じ番号のスライスが再生されます。

次に、それぞれのスライスを個別のサンプルとした新しいプログラムを作成してみましょう。また、対応するノート イベントを自動的に作成して、これらのスライスを順次再生するようにもできます。



- Shift キーを押したままにして、画面下部の Convert をタップして Convert または Assign Slices ウィンドウに 入ります。
- 2. Convert To フィールドをタップして、データダイヤルまたは-/+ボタンで、New Program with New Samples(新規サンプルと新規プログラム)を選択します。
- Crop Samples(サンプルの切り取り)がチェックされていることを確認します。チェックされていない場合は、タップします。
- 4. Create New Program(新規プログラムの作成)がチェックされていることを確認します。チェックが入っていない場合は、タップしてください。
- 5. Create Events がチェックされていることを確認します。チェックが入っていない場合は、タップします。
- 6. Bars フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンで、サンプル全体で使用するバーの数を選択しま す。
- Do It をタップして続行します。各スライスはパッドに割り当てられ、各パッドはトラックに録音されたノートイベントを持ちます。そのトラックを再生すると、各パッド(各スライス)が元の順番で再生されます。Menu を押してから Grid View をタップすると、シーケンスの中でサンプルがどのように表示されているかを確認することができます。
- 8. Play ボタンを押して、ドラムループが曲のテンポに合っているかどうかを聞きます。

また、ドラムループのスライスのノートイベントをエディットすることもできます。

これで、対応するスライスを再生しているノートイベントを持つ新しいトラックが自動的に作成されました。

画面上部の TC/clock アイコンをタップすると、Timing Correct ウィンドウを使用してノートイベントが正確に一 定の時間間隔になるようクオンタイズされます。

- また、ノートイベントを並べ替えて、スライスの新しい再生順序を作成することもできます。
- プログラムエディットモードでは、各スライスやサンプルをエディットすることもできます。
- スライスにエフェクトを追加したり、フィルター機能を使って選択したスライスの周波数範囲を変更することができます。

できることに制限はほとんどありません。

パッドミュートとトラックミュート

パッドミュートモードとトラックミュートモードでは、異なるパッドやトラックをミュートして、それらのサンプル やパートがない場合のシーケンスがどのように聞こえるかを確認できます。

パッドミュートモードに入るには、**Menu** を押し、**Pad Mute** をタップしてパッドミュートモードに入ります。 MPC X/One の場合は **Shift キー**+**Track Mute**/**Pad Mute** を、MPC Key 61、37 の場合は **Shift キー**+ **Mute** を押す ことでもパッドミュートモードを開くことができます。

× Breaks	-GROOVE FAch		*1	bar beat tick 1: 1: 15	· 💦
A	в	A 13	A 14	A 15	A 16
C	D	a 09 Breaks-GROOVE FA	A 10	A 11	
Е	F	a os Breaks-GROOVE FA	a o6 Breaks-GROOVE FA	A 07 Breaks-GROOVE FA	A 08 Breaks-GROOVE F≬
G	н	A 01 Breaks-GROOVE F/	A 02 Breaks-GROOVE FA	a ₀3 Breaks-GROOVE FA	A D4 Breaks-GROOVE FA
PAD MUTE	PAD GROUP		TIME DIVISION	тс	

- 1. **Play** ボタンを押してシーケンスを再生します。
- 画面上部のプログラムフィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してドラムプログラムを 選択します。または、プログラムフィールドをダブルタップしてから、プログラムをタップして選択することも できます。
- パッドを1回押すか、画面上でタップしてミュートします。ミュートされたパッドは赤く点灯します。複数のパッドを同時にミュートすることもできます。

トラックミュートの詳細については、操作 > モード > パッドミュートモードを参照してください。 また、同様のトラックミュート機能を使って、トラック全体をミュートすることもできます。

トラックミュートモードに入るには、メニューを押し、Track Mute をタップします。

MPC X/One/key 37 の場合は **Track Mute** を、MPC Key 61 の場合 **Shift キー**+ **Mute** を押すことでもトラックミュ ートモードを開くことができます。



sequence 1 Dee	ep House Templai	te		bar beat 2: 2:	тск 43 Ф 🔋
A	в				
с	D				
E	F	T05 DH Riser	T 06 DH Vocals	T 07 SFX	
G	н	Tot DH Drums	T 02 DH Bassline	T 03 DH Cymbals	T 04 DH Synth
TRACK MUTE	TRACK GROUP		TIME DIVISION	тс	SOLO

- 1. **Play** ボタンを押してシーケンスを再生します。
- 画面上部のシーケンスフィールドをタップしてから、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って希望のシーケンスを選択します。または、シーケンスフィールドをダブルタップしてから、シーケンスをタップして選択することもできます。
- 各パッドはトラックに割り当てられています。対応するパッドを押すか、画面上でタップしてトラックをミュートします。パッドが赤く点灯します。複数のトラックを同時にミュートすることができます。

ヒント:正確な音符の間隔でのみトラックをミュートする(基本的にミュートを "クオンタイズ"する)には、Time Division をタップして音楽的なタイミング値を設定します。希望する音楽的な値(例:1小節)をタップします。ま たは、データダイヤルや-/+ボタンを使います。Close タップしてページを閉じます。これで、トラックミュー トモードでパッドを押すと、次の時分割(この例では1小節)の先頭で正確にミュートされるようになります。こ れで、曲作りの前段階であるパターンの組み合わせを、音楽的に試すことができます。

トラックミュートについての詳細は、操作>モード>トラックミュートモードをご覧ください。

このセクションでは、プロジェクトで使用できる新しいサンプルを録音する方法を説明します。 **重要:**オーディオ録音するには、オーディオソース(TURNTABLE/CD プレーヤー/iphone 等)を MPC ハードウェ アまたはコンピューターのオーディオインターフェースに接続する必要があります。

サンプラーを開くには、Menuを押し、サンプラーをタップしてサンプラーモードに入ります。または、Sampler (MPC X、 MPC One)、Shift キー+Mix/Sampler (MPC Live II)を押します。

MPC X/One の場合は **Shift キー**+**Mix/Sampler** を、MPC Key 61/37 の場合は **Shift キー**+**Sample Edit/Sampler** を押すことでもサンプラーを開くことができます。



- 1. オーディオソースを MPC ハードウェアの入力に接続します。
- 左上隅の Input _ メニューが Input 1、2(MPC ハードウェアの入力)に設定されているはずです。設定されていない場合は、Input 1、2 を選択してください。
- 3. 3/4 Rec Gain(MPC X の場合)、Rec Vol (MPC Live/Live II/One/Touch/key 37 の場合)または、Gain(MPC Key 61 の場合) ノブを回して、オーディオソースを再生しながら入力レベルを設定します。メーターにレベルが表示されます。レベルが最大レベルを超えていないことを確認してください(メーターが常にピークしている状態ではありません)。
- スレッショルドスライダーをタップして、スレッショルドを設定します。または、データダイヤルまたは-/+ボ タンを使用します。低いレベル(例えば、-50 dB)に設定します。
- 5. Arm をタップしてサンプラーを録音待機状態にします。
- オーディオソースを再生します。入力レベルがスレッショルド値に達したら録音を開始します。または、丸い録 音ボタンをタップして手動で録音を開始します。
- 7. 録音を停止するには、Stop ボタンをタップします。Keep or Discard Sample ウィンドウが表示されます。



0			T		
Input 1,2	네바☆ KEEP OR DISCARD SA	AMPLE			
10552815	New Sample				
	PROGRAM				
	Drums				
	A07	C3			
SAVE		PLAY DIS	icard K	EEP	EDIT

Keep or Discard Sample(サンプルを保存するか、廃棄するか)ウィンドウ:

新しいサンプルに名前を付けるには Edit Name フィールドをタップし、バーチャルキーボードを使用して名前 を入力します。

新しいサンプルをプログラムに割り当てるには、**Program** フィールドをタップしてから、データダイヤルまたは -/+ボタンを使用して目的のプログラムを選択します。

また、**Program** フィールドをダブルタップしてからプログラムをタップして選択することもできます。

サンプルをプログラム内のパッドにアサインするには、Assign to Pad フィールドをタップしてから、目的のパッドを押します。

データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して目的のパッド番号を選択するか、パッドフィールドをダブルタップ してからパッド番号をタップします。

サンプルのルートノートを設定するには、**Root Note** フィールドをタップしてから、データダイアルまたは-/+ ボタンを使って目的のノートを選択します。

サンプルを保存するには、画面下部の Save ボタンをタップします。

録音を再生するには、画面下部の Play ボタンをタップします。

録音を保存せずに破棄するには、画面下部の Discard ボタンをタップします。

選択した内容を確認するには、画面下部の Keep をタップします。

サンプルエディットモードでサンプルをエディットするには、画面下の Edit ボタンをタップします。

この機能の詳細については、操作>モード>サンプラーを参照してください。

AKAI サンプルエディット

新しく録音したサンプルは、サンプルエディットモードを使ってエディットする必要があります。

サンプルエディットモードに入るには、**Menu**(メニュー)を押し、**Sample Edit**(サンプルエディット)をタップして、 サンプルエディットモードに入ります。

MPC X/One/key 37 の場合は Sample Edit を、MPC Key 61 の場合は Shift キー+ Mute/Sample Edit を押すこと でもサンプルエディットモードを開くことができます。



サンプルエディットモード

Trim Mode と **Chop Mode** を切り替えるには、画面下部の **Trim/Chop** タブをタップします。この例では、 **Trim** モードを使用しています。

サンプルの開始点を設定するには、1列目の Q-Link ノブ(画面 Q-Link エディットモードの場合)を使って、解像 度を変化させながら開始点を調整します。また、波形の S マーカーをタップしてドラッグすることもできます。 また、Start フィールドをダブルタップして、画面上のテンキーを使って値を入力することもできます(または、 Start フィールドをタップしてテンキーを使うこともできます)

サンプルの終了点を設定するには、2列目の Q-Link ノブ(画面 Q-Link エディットモードの場合)を使って、分解 能を変えながら終了点を調整します。

また、波形の中の**Eマーカー**をタップしてドラッグすることもできます。

また、Start フィールドをダブルタップして画面上のテンキーを使って値を入力することもできます(または、 Start フィールドをタップしてテンキーを使うこともできます)

エディットした音を聞くには、パッド10を押して、開始点から終了点までのサンプルを再生します。

サンプルに様々な処理を施してみましょう。

🖸 - _{Summ} a	PROCESS SL	ICE	×	
		FUNCTION Pitch Shift		
		1.90		
125 t t	Tahiasa			ana dh
	FUNCTION	CANCEL	DO IT	

- データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、Function フィールドで希望する処理を選択します。Function をタ ップするか Function フィールドをダブルタップして目的のプロセスをタップします。Pitch Shift キーを選択して サンプル全体のピッチを変更しましょう。 これは長さに影響を与えることなくサンプルがトランスポーズされま す。
- ピッチシフト量を設定するには、ウィンドウ中央のノブを上下にドラッグします。または、データダイアルまた は-/+ボタンを使用します。
 微調整を行うには、ノブをダブルタップして表示される大きなノブを調整します。 他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。
 選択内容を実行するには Do It を、処理をキャンセルするには、Cancel をタップします。

詳細は、操作 > モード > サンプルエディットモードを参照してください。

様々なパラメーターを自動化することで動きやダイナミズムをシーケンスに付加することができます。



- Menu を押し、XYFX をタップして XYFX モードに入ります。または、XYFX(MPC X)を押すか、Shift キー +Next Seq/XYFX (MPC Live II、 MPC One)を押します。
 MPC X の場合は XYFX を、MPC Live II/One の場合は Shift キー+Next Seq/XYFX を、 MPC Key 61、37 の場合は Shift キー+Edit/XYFX を押すことでも同じ操作を行えます。
- 2. **XYFX Location** フィールドをダブルタップして、Program を選択します。
- 3. プロジェクトでこのモードを初めて開くと XYFX をプログラムにロードするように求められます。 Insert XYFX をタップしてこれを行います。
- 4. Setup をタップして XY パッドの動作をコントロールするセットアップパネルが表示されます。
- 5. Preset フィールドをダブルタップし、エフェクトをタップして選択します。(これらは、XYFX モードで使用で きるエフェクトであり、すべての MPC エフェクトではありません。)リスト全体を表示するには、上下にスワイ プします。
- いずれかのノブ(Attack、Release、または Wet/Dry)を上下にドラッグして、必要に応じて値を設定します。それ らの下には、どのパラメーターを X 軸と Y 軸でコントロールするかを確認することができます。
 注:XYFX では、エンベロープを使用して、ドライ信号とウェット信号間のクロスフェードの速さをコントロー ルしています。Attack ノブは、XY パッドに触れた後、完全なドライ信号がウェット信号(Wet/Dry ノブで決定) に到達するまでの時間を決定します。Release ノブは、XY パッドをタッチした後、Wet/Dry ノブで決定された ウェット信号が完全なドライ信号に戻るまでの時間を決定します。
- 7. オートメーションボタンをタップするか、**Read/Write** (MPC X/Key 61 の場合)を押して、利用可能なオートメ ーションモードを切り替えます。ボタンが**赤/Write(W)**になっていることを確認してください。
- 8. Play Start を押して録音を開始します。
- 9. タッチスクリーン上の XY パッドで指を動かします。音の変化は、X 軸と Y 軸の両方のパラメーターのオートメ ーションとして記録されます。

ヒント:XY パッドをタッチしたまま左下の Latch をタップすると、XY パッドから手を離しても最後に触ってた XY パッドの位置にマーカーが残ります。マーカーは、XY パッドの別の場所に触れるか、もう一度 Latch をタッ プするまで固定されます。

- 10. 録音が終了したら、Stop を押します。
- 11. オートメーションボタンをタップするか、Read/Write(MPC X/Key 61 の場合)を押して、緑色の Read (R)オプ ションを選択します。これにより、トラックを再生するときに、記録したばかりのオートメーションが使用され るようになります。

この機能の使用の詳細については、操作>モード>XYFX モードを参照してください。

MPC をコントローラーとして使う

MPC ソフトウェアは、スタンドアローンモードの MPC ハードウェアと同じ機能を提供していますが、いくつかの顕 著な違いがあります。

これらは、操作 > 一般的な機能 > スタンドアローンとコントローラーモードで説明されています。

MP

操作

この項目では MPC ハードウェアの機能、特徴を説明します。

重要:

ボタンの二次機能には2通りの方法でアクセスできます。(1)シフトボタンを押したまま目的のボタン を押す。(2)目的のボタンをダブルクリックする。



画面内の左下にあるボタンに上向きの矢印(Ç が表示されている場合はサブ機能がある状態です。シフ トボタンを押している間、対応する画面上のボタンがサブ機能へ表示が切り替わります。

ほとんどのモードで、1-6 個のボタンが画面下部に表示されます。それぞれのボタンでモード内のタ ブや機能を選択します。

MPC X: F-Key 機能について F-Key ボタンで有効または無効になります。有効時には、ディスプレ イの下の6つのボタンは、タッチスクリーンの下端に表示されているオプションに対応します。F-Key ボタンと6つのボタンは、有効になると赤く点灯します。無効にすると、ディスプレイの下にあ る6つのボタンは、通常モード(Menu、Browser、StepSeq、Sampler、XYFX、Looper)へアクセス します。

MPC X:画面上のボタンタップ操作、または物理カーソルキーで選択し、中央ボタンで決定します。



MPC Live/Live II/One/Key 61、37/MPC Touch: 選択している画面上ボタンの詳細なエディット 画面へ切り替えるには、データダイヤルを押し込みます。

選択されているパラメーターは赤枠で囲まれ、データダイアルもしくは-/+ボタンで数値を変更でき ます.パラメーターが数字の場合、ダブルタップするとテンキーと数値入力画面に切り替わります。 (MPC X は物理テンキーでも入力可能)



MPC Live/Live II/One/Key 61、37/MPC Touch: 金色のアウトラインで囲まれているパラメータ ーは、Q-Link ノブがアサインされています。Q-Link ノブを回すとパラメーターの値や設定を調整す ることができます。数値に小数点以下の桁数がある場合は、Shift キーを押しながら Q-Link ノブを回 すと細かく調整することができます。また、Q-Link ボタンを押して 4 つのパラメーターグループを切 り替えられます。

Q-Link ボタン(Project、Program、Pad Scene、Pad Param、Screen Control/Edit:MPC X)または Q-Link ボタン(MPC Live/Live II/One/Key 61/MPC Touch の場合)を長押しすると、Q-Link ウィンド ウに 16 個の Q-Link ノブとそのパラメーターの概要が表示されます。その後、ノブの列または行をタ ップして、それらの 4 つの Q-Link ノブを選択し、Q-Link ボタンを離すことができます。プロジェク ト全体での Q-Link ノブの使い方については、モード>Q-Link エディットモードを参照してくださ MPC Studio mk2:本ハードウェアは、MPC ソフトウェアのコントローラーとして機能します。コ ントロールは、トラック/プログラム/シーケンスの選択、トラックタイプ、ファイルのブラウズ、サ ンプルのエディット、プロジェクトパラメーター(クオンタイズ、タイミングコレクト、オートメーシ ョンのリード/ライト)など、ソフトウェアの重要な機能に素早くアクセスできるように設計されてい ます。そのため、本マニュアルのタッチスクリーン操作に関する記述は、MPC Studio には適用され ません。MPC ソフトウェアについて詳しくは、MPC ソフトウェア・ユーザーガイドをご覧くださ い。

MPC One+: このガイドを通して MPC One ハードウェアの特徴や機能についての言及は、特に断りのない限り MPC One+にも適用されます。

MPC X Special Edition: このガイドを通して MPC X ハードウェアの特徴や機能についての言及は、 特に断りのない限り MPC X Special Edition にも適用されます。 MPC のタッチスクリーンに表示される各コントロールの操作方法について: ノブ

ノブの値を設定するには、以下のいずれかの操作を行います。

- タップし上下にドラッグします。
- タップしノブを選択、ハードウェアのデータダイアルもしくは-/+ボタンで値を変更します。
- ノブをダブルタップすると大きな画面に表示されます。また、 ノブが選択されている場合は、データダイヤルを押すか、セン ターカーソルまたは Enter(MPC X)を押します。 表示された拡大版をタップしてドラッグするか、データダイヤ ルまたは-/+ ボタンを使用して値を調整します。 ノブがバイポーラ(中央をデフォルト位置として正負の値を持つ) の場合は、大きい方をダブルタップして中央/0 の位置にリセッ トします。 他の場所をタップすると前の画面に戻ります。
- データダイヤルを回しながら Shift キー を押し続けて、値を小 刻みに調整します。

パラメーター値

パラメーターの値(Value)を設定するには、以下のいずれかの操作を行います。

フィールドをタップして選択し、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して値を調整します。
 値に小数点以下の桁数がある場合は、Shift キーを押したままデータダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、値を細かく調整することができます。

フィールドをダブルタップするか、フィールド上で指を1秒間押したままにします。表示された画面で、テンキーパッド、データダイヤル、または -/+ボタンを使用して値を調整します。または、タップして値を上下にドラッグすることもできます。

半分にするには/2 を、倍にするには x2 をタップすることもでき ます。

値を確認してこの画面のままにするには、**Apply**をタップします。

値を確認して前の画面に戻るには、Doltをタップします。

何も変更せずに前の画面に戻るには、画面左上のグレーの部分を タップします。

FILTER	аттаск	decay	sustain	RELEASE
ENVELOPE	О	6	127	O
AMP		decay	sustain	release
ENVELOPE		46	127	64

start 5474	END 63582	LOOP 5474
tune 0.00	^{врм} 76.03	C3





ドロップダウンメニュー/リスト

ドロップダウンメニューのオプションを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。

- フィールドをタップして選択し、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してオプションを選択します。
- フィールドをダブルタップします。表示されるリスト(以下の例)で、希望するオプションをタップします。 または、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してオプションを選択します。

一部のウィンドウでは、画面下部の該当するボタンをタップして選択を確定したり、何も変更せずにキャンセルしたりすることができます。



セレクター

セレクターには、利用可能なすべてのオプションが表示されます。そのうちの1つ が常に選択されています。選択されたオプションはハイライトされ、他のオプシ ョンは暗く表示されます。





LOOP



0 SNAP

ボタン

ボタンには通常、選択状態と非選択状態(それぞれアクティブまたは非アクティブ)の2 つの状態があります。中には2つ以上の状態を持つものもあります。

ボタンの状態を切り替えるには、以下のいずれかの操作を行います。

- タップする。
- 赤く表示されている場合(ミュートボタンではない場合)は、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用します。

チェックボックス

チェックボックスは、チェック付きとチェックなしの有効/無効2つの状態があります。 チェックボックスにチェックを入れたり外したりするにはタップします。

タブ

モードの切り替えは、画面下部のボタンで行います。例えば、4 つのリターンのそれぞれに ルーティングされる送信レベルを表示することができ、タップするたびに下の四角で示され た次のタブに移動します。

タブを選択するには、タブをタップし、タップするたびに次のタブが選択されます。

スライダー

スライダーの位置を調整するには、以下のいずれかの操作を行います。

- スライダーをタップしながら左右に動かし移動させます。
- 設定したい位置でタップします(これは一部のスライダーでのみ機能します)
- スライダーをタップして選択し、データダイヤルまたは-/+ボタンで位置を調整します(これは一部のスライ ダーでのみ機能します)
- スライダーをダブルタップすると拡大表示されるので、そこでタップしてドラッグします。またはデータダイヤルか-/+ボタンを使用して値を調整します。スライダーで音量レベルをコントロールする場合は、大きい方をダブルタップして0dBにリセットします。それ以外の場所をタップすると、前の画面に戻ります。









$Envelope/IV \land \Box - T$

エンベロープを設定するには、以下のいずれかの操作を行います。



- エンベロープステージの "ハンドル"をタップして、任意の方向にドラッグします。
- エンベロープステージの数値を調整したり、パラメーター値として入力して設定します(前述)



プログラムエディットモードのエンベロープタブ



AD タイプ・フィルターエンベロープのクローズアップ

AHDS タイプ・アンプのエンベロープのクローズアップ



Grid グリッドビューツール

グリッドビューでは、これらの4つのアイコンを使用して、グリッド内のさまざまな機能を使用することができます。



タップしてモードを選択します。



ペンシル:

空のグリッドにノートを入力するには、グリッドをタップします。

ノートを選択するには、ノートをタップします。

ノートを移動するには、タップして選択後にドラッグします。

ノートを消すには、ダブルタップします。



消しゴム:

ノートを消すには、ノートをタップします。

マーキー:

注:他のモードに切り替えてもノートは選択されたままです。ただし、Hitting Pad Selects All Events が オンに設定されている場合、パッドを押すと選択範囲が変わります。

ノートを選択するには、ノートをタップします。

複数のノートを選択するには、グリッドをタップしながら上下左右にドラッグすると、範囲指定できます。

ノートを移動するには、タップして選択後にドラッグします。

複数のノートを移動させるには、上記のように複数ノートを選択してから、ドラッグします。

複数のノートを消すには、上記のように複数ノートを選択、消しゴムモードに切り替えてグリッドをタ ップします。



虫眼鏡:

グリッドの別の部分に移動するには、タップしてからドラッグします。

拡大・縮小するには、グリッド上で指を広げるかピンチ(ノブ)します。これは、垂直方向、水平方向、または両方を同時に行うことができます。

ホモニ オーディオエディットツール

オーディオエディットモードでは、これらの6つのツールアイコンを使用して、波形の異なる機能を使用することができます。



タップしてモードを選択します。



トラックリージョン(領域)を選択するには、トラック領域の上3分の1をタップします。

トラックリージョン(または選択されたリージョン)を移動するには、タップして上部 1/3 をドラッグしま す。

2 つの特定のポイントでトラックを分割するには(どちらかの側とその間にトラックリージョンを作成)、 中央の 1/3 をタップしてドラッグして半透明の白いボックスを作成し、そのボックス上の 1/3 をタップ します。

トラックリージョン(選択されたリージョン)サイズを変更するには、リージョン下 1/3 をタップし左右に ドラッグします。



矢印:

トラックリージョンを選択するには、タップします。

複数のトラックリージョンを選択するには、グリッドをタップしてドラッグすると、それらをハイライ トするボックスが作成されます。選択したトラックリージョンをダブルタップして選択を解除します。

トラックリージョン(選択されたリージョン)を移動するには、タップして上部 1/3 を左右にドラッグしま す。

トラックリージョン(選択されたトラックリージョン)サイズを変更するには、その端をタップしてドラッグします。



消しゴム:

複数のトラックリージョンを選択するには、グリッドをタップしてドラッグし、ハイライトするボック スを作成します。

トラックリージョン(または選択されたリージョン)を消去するには、それをタップします。



ハサミ:

トラックを特定のポイントで分割するには、トラックのそのポイントをタップします。

トラックリージョンを選択するには、その左端をタップします。

複数のトラックリージョンを選択するには、グリッドをタップしてドラッグすると、ハイライトするボ ックスが作成されます。選択したトラックリージョンをダブルタップして選択を解除します。



複数のトラックリージョンを選択するには、グリッドをタップしてドラッグすると、

それらをハイライトするボックスが作成されます。

選択したトラックリージョンをダブルタップして選択を解除します。

トラックリージョン(または選択されたリージョン)をミュートしたり解除したりするにはタップします。

虫眼鏡:

トラックの別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。

拡大・縮小するには、グリッド上で指を広げるかピンチ(ノブ)します。これは、垂直方向、水平方向、または両方を同時に行うことができます。

Program/プログラム

プログラムについて

シーケンス内で作成した各トラックは、プログラムを介してルーティングされます。6 種類 のプログラムがあり、それぞれがトラックで使用目的に合わせて設定します。1 つのプロジ ェクトで最大 128 のプログラムを使用することができます。



MPC

この章では、各プログラムタイプの作成方法について説明します。

お好みに合わせてプログラムをエディットする方法については、モード > プログラム エディットモードの章を参照してください。

Drum Program/ドラムプログラムは、1つまたは複数のサンプルを音源として使用します。このプログラムには、(1)サンプルのリストと(2)各サンプルの設定(パッドの割り当て、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど)が含まれています。ドラムプログラムは、主にドラムパートを作成したり、サンプルを素早く簡単にパッドにアサインしたりするために使用されます。詳細については、Drum Program/ドラムプログラムを参照してください。

÷

PlugIn Program/プラグインプログラムには、トラックの MIDI データを送信するためのプラグインのイ ンスタンスが含まれています。詳細は PlugIn Program/プラグインプログラムを参照してください。



KeyGroup Program/キーグループプログラムは、1 つ以上のサンプルを音源として使用します。これに は、(1)サンプルのリストと、(2)各サンプルの設定(ピッチチューニング、エフェクトなど)が含まれてい ます。キーグループプログラムは、MIDI キーボードや MPC パッドでサンプルをクロマチックに演奏する ために使用されます。詳細は KeyGroup Program/キーグループプログラムを参照してください。

MPC

Clip Program/クリッププログラムは、ループさせることのできる複数のサンプル(クリップ)を使用しま す。各クリップはパッドに割り当てることができ、押すことでクオンタイズの設定に応じて自動的にタイ ムストレッチされたクリップをトリガーすることができます。これにより、異なる BPM の組み合わせで クリップを再生させてパフォーマンスすることができます。詳細はクリッププログラム Clip Program/ク リッププログラムを参照してください。



MIDI Program / MIDI プログラムでは、トラックの MIDI データをシンセやドラムマシンなどの外部 MIDI デバイスに送ることができます。詳細は MIDI Program / MIDI プログラムを参照してください。

cv∻

CV Program/CV プログラムは、あなたのトラックの MIDI データをシンセのようなコントロール電圧 (CV)を使用する外部 MIDI デバイスに送ることができます。詳細は CV Program/CV プログラム を参照し てください。

ヒント:ドラムプログラムは、A-Hの8つのバンクにまたがって16パッドの合計128パッドがあります。 🧮 🔢 [Internal] /Expansions/The Vault 2 Search directory ... a. www Acoustic-Cymbal-Ac1 Crsh 1.WAV

- 3. パッドを押すかタップして選択します。パッドが緑色に点灯します。
- Sample Pool リストでサンプルをタップしてパッドにアサインします。または、データダイヤルまたは-/+ボタ

てキャンセルします。

プログラムの名前を変更するには、プログラムセクションの右端にあるカーソルアイコンをタップします。表示され る仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、Doltをタップして確認するか、画面上部のグレーバーをタップし

- ドラムプログラムにサンプルをロードするには: 1. Browse(MPC X、 MPC One/Studio の場合)、Shift キー+Menu/Browse (MPC Live/Live II/Key 61/Touch の場 合)、LOAD(MPC Key 37)を押してブラウザを表示します。サンプルを探して選択し、Load をタップしてプログ ラムにロードします。プロジェクトにロードしたい他のサンプルについても、これを繰り返します。(ブラウザの
- 具体的な使用方法については、モード > ブラウザを参照してください)
- 2. Sample Assign をタップすると、パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。

ンを使用して、サンプルをアサインしたり、アサインされたサンプルを変更したりすることができます。 選択したパッドからアサインされたサンプルをクリアするには、Clear Pad をタップします。

追加のパッドにサンプルをアサインするには、手順 3-4 を繰り返します。

プロジェクトにまだドラムプログラムが含まれていない場合は、新しいドラ ムプログラム(Program という名前で数字が付加されています)が自動的にプ ロジェクトに追加され、以下の Program フィールドに表示されます。

ドラムプログラムを作成するには:

Drum Program/ドラムプログラム

AKAI

ます。

Program 002)

- 1. Main を押してメインモードに入ります。 2. Track フィールドの横にある、ドラムプログラムを示すアイコンをタップし

プログラムは自動的に選択され、下の Program フィールドに表示されます。 **別のドラムプログラムを作成するには、Program**フィールドの上にある+ア イコンで、新しいドラムプログラムが作成され、番号が付加されます(例:

したりするために使用します。

Drum Program/ドラムプログラムは、1 つ以上のサンプルを音源として使用します。このプログラムには、(1)サン プルのリストと(2)各サンプルの設定(パッドの割り当て、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど)が

含まれています。ドラムプログラムは、主にドラムパートを作成したり、パッドにサンプルを素早く簡単にアサイン 1 Drums

+ プロジェクトにすでにドラムプログラムが含まれている場合、最初のドラム





- メニューを押し、プログラムエディットをタップして、プログラムエディットモードに入ります。MPC X/One の場合は Prog Edit を、MPC Key 61、37 の場合は Edit を押すことでもプログラムエディットモードを開くこと ができます。
- 画面下の samples をタップする度に、4 つのページが切り替わります。それぞれのページに 4 つの LAYER の枠 がありますのでそこをタップ選択後にジョグを回していただく事でロード済みのサンプルを選択し、アサインす ることが可能です。

また、各レイヤーのチューニング、レベル、パン、オフセットなどのパラメーターを設定することができます。 16 パッドすべてにそれぞれ最大 4 つのサウンドをレイヤーすることが可能です。

- パッドをタップすると、そのパッドが選択されます(アサインされている場合は、そのサンプルが再生されます)。
 そのパッドは緑色に点灯します。
- サンプル波形の下にあるレイヤーフィールドのいずれかをタップして、レイヤーを選択します。サンプルフィー ルドをタップして、データダイヤルまたは -/+ ボタンでサンプルを選択します。または、レイヤーのフィールド をダブルタップしてから、サンプルをタップして選択します。

PlugIn Program/プラグインプログラム

PlugIn Program/プラグインプログラムには、トラックの MIDI デ ータを送信するためのプラグインのインスタンスが含まれます。こ れにより、複数トラックで同じプラグインのインスタンスを使用で きます(面倒で CPU 負荷の高い、すべてのトラックにプラグインの インスタンスをロードするのではなく)



MPC

プラグインプログラムを作成するには:

1. Main を押してメインモードに入ります。

- 2. Track フィールドの横にあるプラグのアイコンをタップすると、プラグインプログラムが表示されます。
- プロジェクトにまだプラグインプログラムが含まれていない場合、新しいプラグインプログラム(Plugin+数字が 付加されている)が自動的にプロジェクトに追加され、下の Program フィールドに表示されます。プロジェクト にすでにプラグインプログラムが含まれている場合、最初のものが自動的に選択され、下の Program フィールド に表示されます。別のプラグインプログラムを作成するには、プログラムフィールドの上にある+アイコンをタ ップします。新しいプラグインプログラムが作成され、番号が付加されます(例: Plugin 002)
- Plugin フィールドをダブルタップします。表示されるリストで、目的のプラグインをタップします。または、デ ータダイヤル、-/+ボタンを使用してプラグインを選択することもできます。

プラグインをタイプやメーカーでソートするには、Type か Manufacturer をタップします。

 プラグインを選択するには Select をタップするか、キャンセルするには Close をタップします。プラグインのプ リセットを選択するには、Preset フィールドをダブルタップします。表示されるリストで目的のプリセットをタ ップします。また、データダイヤルや-/+ボタンを使って選択することもできます。プログラムの名前を変更す るには、Program セクションの右端にあるカーソルアイコンをタップし、表示される仮想キーボードを使用して 新しい名前を入力、Do It をタップして確定するか、画面上部のグレーバーをタップしてキャンセルします。

また、**Sounds** メニューでプラグインやプリセットをブラウズしたり、**Favorites** メニューでよく使うサウンドを追加、選択することもできます。詳しくは、MPC 2.11 へのアップデート > Sounds and Favorites をご覧ください。

プラグインプログラムを使用してトラックのボリュームとパンニングを調整します:

- Menu(メニュー)を押し、Channel Mixer(チャンネルミキサー)をタップして、Channel Mixer(チャンネルミキ サー)に入ります。Ch. Mixer(MPC X の場合) Track Mix(MPC One の場合)、または Mixer(MPC Key 61、37 の 場合)を押すことでもチャンネルミキサーを開くことができます。
- 2. 左上のミキサーフィールドをダブルタップし、Midi Tracks をタップします。
- 3. プラグインプログラムでトラックを表す四角をタップして選択します。

ボリュームスライダーやパンノブをタップして上下にドラッグして調整します。これを一度行うと、プラグイン プログラムの音量やパンの調整が普通にできるようになります。

重要:シーケンスをコピーすると、ボリュームとパンの値はそのシーケンスと一緒にコピーされます。デフォル トでは、一部のプラグインは MIDI ボリュームとパンをサポートしていません。この場合は、プラグインプログ ラムでボリュームレベルとパンを調整してください。

KeyGroup Program/キーグループプログラム

KeyGroup Program/キーグループプログラムは、1 つ以上のサンプルを使用し、(1)サンプルのリストと、(2)各サン プルの設定(ピッチチューニング、エフェクトなど)が含まれます。MIDI キーボードやパッドでサンプルをクロマチッ クに演奏するために使用されます。

キーグループプログラムを作成するには:

- 1. Main を押してメインモードに入ります。
- Track フィールドの横にあるピアノの鍵盤アイコンをタップすると、キーグループのプログラムが表示されます。 プロジェクトにまだキーグループプログラムが含まれていない場合は、新しいキーグループプログラム (Program という名前に数字が付加されています)が自動的にプロジェクトに追加され、以下の Program フィールドに表示されます。

プロジェクトにすでにキーグループ・プログラムが含まれている場合、最初のものが自動的に選択され、下の Program フィールドに表示されます。

別のキーグループプログラムを作成するには、Programフィールドの上にある+アイコンをタップします。新しいキ ーグループプログラムが作成され、番号が付加されます。(例:Program 002)

プログラムの名前を変更するには、Program セクションの右端にあるカーソルアイコンをタップします。表示され る仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、Doltをタップして確認するか、画面上部のグレーバーをタップ してキャンセルします。

キーグループプログラムでサンプルを割り当てるには:

- Menu>Program Edit からプログラムエディットモード に入ります。MPC X/One の場合は Prog Edit を、MPC Key 61、37 の場合は Edit を押すことでもプログラムエ ディットモードを開くことができます。
- Samples をタップします。これにより、キーグループ4 つのレイヤーすべてにアサインされたサンプルと、各レ イヤーのチューニングとレベルパラメーターを表示する ことができます。



- Number of KG フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンで、プログラムのキーグループ数(1-128)を設定します。または、Number of KG フィールドをタップしてテンキーパッドで値を入力します。
- Keygroup フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してキーグループを選択します。または、Keygroup フィールドをダブルタップしてから、キーグループをタップして選択することもできます。

5. パッドをタップして、キーグループのサンプルを再生します。パッドは緑色に点灯します。



ヒント: MPC ハードウェアで、Pad Perform をオフにしてから、Bank D ボタンを押して Pad Bank D に切り替え Pad 13 を押します。ベースサンプルがオリジナルのピッチで再生されます。他のパッドを使って、サンプルをクロ マチックに演奏することができます。また、接続した外部 MIDI 鍵盤のセンターC を押さえると、サンプルがオリジ ナルのピッチで再生されます。

レイヤーフィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してサンプルを選択します。または、 レイヤーのフィールドをダブルタップしてから、サンプルをタップして選択することもできます。

複雑なキーグループプログラムを作成したい場合、より多くのキーグループを追加できます。

これは複数のサンプルを扱う場合に便利です(例えば、よりリアルなピアノの質感に近い演奏をしたい場合など)

ヒント:キーグループプログラムには最大 128 個のキーグループがあり、各キーグループには最大 4 つのサンプル (レイヤー1-4)を保持できることを覚えておいてください。これは合計 512 サンプルです。

MPC



Clip Program/クリッププログラム

Clip Program/クリッププログラムは、複数のサンプルをルー プさせることができます。各クリップをパッドに割り当てクオ ンタイズの設定に応じてクリップをトリガーすることができ、 さまざまな BPM のクリップを自動タイムストレッチさせてパフ ォーマンスすることができます。



MPC

デフォルトでは、16 個のパッドは4 つの列に分割されています。各列はミュートグループを表し、あるパッドがク リップを再生しているときは、同じミュートグループ内の他のパッドはすべてオフになり同時に再生できないように なります。例えば、パッド2のクリップ再生中に、パッド6を押すと、パッド2のループエンドのタイミングでパッ ド6のクリップ再生に切り替わりループ再生を続けます。この方法で複数クリップを交互に再生し展開させることが できます。

上で説明した4カラムのパッド構成はあくまでもデフォルト設定ですのでプログラムエディットモードを使用して、 パッドのミュートグループの組み合わせは自由に変更することができます。

クリッププログラムを作成するには:

- 1. Main を押してメインモードに入ります。
- 2. Track フィールドの横にあるプレイボタンのアイコンをタップすると、クリッププログラムが表示されます。
- プロジェクトにクリッププログラムが含まれていない場合は、新しいクリッププログラム(クリップという名前に 数字が付加されています)が自動的にプロジェクトに追加され、下の Program フィールドに表示されます。 プロジェクトにすでにクリッププログラムが含まれている場合、自動的に下の Program フィールドに表示され ます。

別のクリッププログラムを作成するには、**Program** フィールドの上にある+アイコンをタップします。新しいク リッププログラムが作成され、番号が付加されます(例:Clip 002)

プログラムの名前を変更するには、Program セクションの右端にあるカーソルアイコンをタップします。表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、Doltをタップして確認するか、画面上部のグレーバーを タップしてキャンセルします。



- 1. Main を押してメインモードに入ります。
- 2. Edit Clips をタップすると、パッドとクリップの設定が表示されます。
- パッドをタップして選択します(アサインされている場合は、そのパッドのサンプルを再生することもできます)。
 画面上のパッドが赤く点灯し、その番号が Pad フィールドに表示されます。

Sample フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使ってクリップを選択します。または、 Sample フィールドをダブルタップしてからクリップをタップして選択することもできます。

選択したパッドからアサインされたクリップをクリアするには、ステップ4を繰り返しますが、Noneを選択します。

クリップをさらにパッドにアサインするには、上記手順 3-4 を繰り返します。



または以下の方法でクリッププログラムにクリップを割り当てることもできます

- Browse (MPC X/One/Studio の場合)、または Shift キー+Menu/Browse (MPC Live/Live II/One/Key 61/Touch の場合)、LOAD(Key 37)を押してブラウザを表示し、クリップを選択、Load をタップしてプログラムにロードします。他にもロードしたいクリップがある場合、これを繰り返します。
- 2. Sample Assign をタップすると、パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。
- 3. Assign Mode をタップして選択します。(サンプルプール内のアイテムをタップしてパッドに自動的に割り当て られます)

サンプルプールリストをタップしてパッドにアサインしたり、データダイヤル、-/+ボタンでクリップを変更したりもできます。

選択したパッドからアサインされたクリップをクリアするには、Clear Pad をタップします。

クリップを追加のパッドにアサインするには、上記手順 3-4 を繰り返します。

MPC

MIDI Program / MIDI プログラムでは、トラックの MIDI デ ータをシンセやドラムマシンのような外部 MIDI デバイスに 送ることができます。

	II ∉ ∐ II @ CV4		
+ MIDI PROGRAM	PROGRAM CH	BANK MSB BANK LSB	Ia
Midi 001		MIDLPORT MPC Live Port 1	PAD PERFORM

MIDI プログラムを作成するには:

- 1. Main を押してメインモードに入ります。
- 2. トラックフィールドの横にある MIDI ジャックのアイコンをタップすると、MIDI プログラムが表示されます。
- プロジェクトにまだ MIDI プログラムが含まれていない場合、新しい MIDI プログラム(Midi という名前で数字が 付加されています)が自動的にプロジェクトに追加され、下のプログラムフィールドに表示されます。プロジェク トに既に MIDI プログラムが含まれている場合、自動的に選択されて下のプログラムフィールドに表示されます。 別の MIDI プログラムを作成するには、プログラムフィールドの上にある+アイコンをタップします。新しい MIDI プログラムが作成され、番号(例: Midi 002)が付加されます。
- MIDI プログラムの設定は、MIDI ポート、プログラム変更メッセージ(Program Ch)、MIDI チャンネル(MIDI Ch)、 最上位バイト(Bank MSB)、最下位バイト(Bank LSB)の5つの追加設定があります。

各設定を設定するには、そのフィールドをダブルタップして表示されるリストで、必要なオプションをタップします。または、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してオプションを選択します。

注意:ソフトウェアの環境設定(エディットメニュー)で MIDI ポートを設定する必要があります。詳しくは MPC ソフトウェアのユーザーガイドをご覧ください:Help メニューをクリックし、MPC Help を選択し、MPC User Manual を選択してください。

プログラムの名前を変更するには、プログラムセクションの右端にあるカーソルアイコンをタップします。表示 される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do lt** をタップして確認するか、画面上部のグレーバー をタップしてキャンセルします。

MIDI プログラムを使ってトラックのボリュームとパンニングを調整するには:

- Menu(メニュー)を押し、Channel Mixer(チャンネルミキサー)をタップして、Channel Mixer(チャンネルミキ サー)に入ります。Ch. Mixer(MPC X の場合) Track Mix(MPC One の場合)、または Mixer(MPC Key 61、37 の 場合)を押すことでもチャンネルミキサーを開くことができます。
- 2. 左上のミキサーフィールドをダブルタップし、Midi Tracks をタップします。
- 3. MIDI プログラムでトラックを表す四角をタップして選択します。
- ボリュームスライダーやパンノブをタップして上下にドラッグして調整します。これを一度行うと、MIDI プログ ラムのボリュームとパンを通常通り調整することができます。

重要:シーケンスをコピーすると、ボリュームとパンの値はそのシーケンスと一緒にコピーされます。これは新 しいシーケ ンスに移動して、同じ MIDI プログラムを新しいトラックに配置した場合にも当てはまります





CV Program/CV プログラムでは、コントロール電圧(CV)の 信号を、CV を使用するシンセやドラムマシンなどの外部 MIDI デバイスに送ることができます。

TRACK	;						
1 Track 01	* I		CV↓				
+ CV PROGRAM				CV PORT	MOD WHEEL		AĮ
CV 001		E			VELOCITY Off	PAD PERFORM	1

CV プログラムを作成するには:

1. Mainを押してメインモードに入ります。

2. トラックフィールドの横にある、CV プログラムを示す CV アイコンをタップします。

プロジェクトに CV プログラムが含まれていない場合、新しい CV プログラム(名前は CV、数字は付加)が自動的にプロジェクトに追加され、以下のプログラムフィールドに表示されます。

プロジェクトにすでに CV プログラムが含まれている場合は、自動的に選択され、下のプログラムフィールドに表示 されます。

別の CV プログラムを作成するには、プログラムフィールドの上にある+アイコンをタップします。新しい CV プロ グラムが作成され、数字が付加されます(例:CV 002)

 鍵盤アイコンをタップすると、メロディックな操作が 選択できます。これは、従来のCVプログラムの操作と 同じです。メロディックCVプログラムでは、ノートト ラッキング(Note)、CV ポート、ゲートポート、モジュ レーションホイール(Mod Wheel)、ベロシティポート の5つの設定項目が追加されます。

パッドのアイコンをタップして、ドラムの操作を選択 します。このモードでは、音符が描かれた四角いアイ コンをタップすると、各パッドが特定の CV ポートに 割り当てられ、データタイプが設定されます。

合			
î٢.		wet lass they have	A.
	ASSIGN PAD TO CV PORT		
-			
att			AÍ
зę			
		CLOSE	

プログラム名を変更するには、Program セクションの右端にあるカーソルアイコンをタップします。表示された仮想 キーボードで新しい名前を入力し、Do it をタップして確定するか、画面上部のグレーのバーをタップしてキャンセ ルします。 メニューでは、21のモードを選択したり、プロジェクトを保存したりすることができます。

環境設定、スタンドアローンモードとコントローラモードの切り替え、システムリソースの表示等にも使用できます (MPC Studio/Touch を除く)。

メニューを開くには、Menuを押すか、現在のモードの通常ページにある状態で画面左上のアイコンをタップします。

メニューを表示する場合は、以下のいずれかの操作を行ってください。:

モードに入るには、タップします。

重要:シーケンスが再生中の場合、ソングモードに入れません。ソングモードに入る前に再生を停止してください。 前のモードに戻るには、左上の灰色の部分をタップするか、もう一度メニューを押してください。

新しいプロジェクトを作成するには、画面下部の NEW PROJECT をタップします。

また、**Menu** ボタンを押しながら MPC 本体のパッドを押すことでも(タッチパネルを触らずとも)メニューモード を選択できます。モードメニューのアイコン配置は、MPC 本体パッドの 4x4 レイアウトに沿って配置されていま す。



AUDIO EDIT

注:上記のメニューは、現在選択されているトラックが MIDI トラックの場合に利用できます。オーディオトラックを選択すると、オーディオエディットモードのアイコンが表示されます。

タッチスクリーンの上部にある EDIT ボタンを押すと、メニューアイコンを好きな場所にドラッグして並べ替えるこ とができます。スクリーンの一番左の列に配置されたメニューアイコンはショーカットメニューパネルです。この列 のメニューは、任意のモードを使用中にスクリーンの一番左から指を右にスワイプすると引っ張り出すことができま す。よく使用するメニューアイコンをこのショーカットメニューパネルに入れておくと便利でしょう。

MPC

Save/セーブ

MPC Project

SAVE

I Solution

SAVE

I Solution

プロジェクトセーブ画面を開くには、まず画面下部の SAVE ボタンをタップします。

プロジェクトをセーブするには、Project もしくは Project As をタップします。初めてセーブするプロジェクトの 場合、どちらをタップしてもプロジェクト名などの詳細設定/別名保存画面が開きます。この画面を開く必要がない 2回目以降のセーブでは、Project をタップすると、プロジェクトが自動的に上書き保存されます。

現在選択中のドラムプログラムをセーブするには、Drum Program をタップします。

現在選択中のプラグインプログラムをセーブするには、Plugin Program をタップします。

現在選択中のキーグループをセーブするには、Keygroup をタップします。

現在選択中の MIDI プログラムをセーブするには、MIDI Program をタップします。

現在選択中の Clip プログラムをセーブするには、Clip Program をタップします。

現在選択中の CV プログラムをセーブするには、CV Program をタップします。

プログラムに使用しているインサートエフェクトをセーブするには、Program FX Rack をタップします。

現在選択中のサンプルをセーブするには、Sample をタップします。

1つのパッドに複数のレイヤーがあり、すべてのレイヤーをセーブしたい場合はプロジェクト単位でセーブする必要があります。複数のレイヤーのあるパッドは、**Sample**をタップしてセーブしようとしても、Sample Edit モード で現在選択されている1つのサンプルしかセーブされません。

現在のシーケンスをセーブするには、Sequence をタップします。

プロジェクトをオーディオミックスダウンとしてセーブするには、Audio Mixdown をタップします。

Start Bar と End Bar フィールドでは、オーディオファイルの開始位置と終了位置を設定します。

Audio Tail フィールドでは、オーディオファイルの最後に追加する余韻の長さを設定します。これは、バーフィー ルドで設定されたオーディオの長さを超えるエフェクトやサンプル(長いリバーブやディレイ、長いディケイを持つ ワンショットサンプルなど)を使用している場合に便利です。

シーケンスやソングで使用されている各プログラムのミックスダウンを作成するには、Separate Programs をチェ ックしてください。File Format フィールドではファイル形式、 Bit Depth フィールドではビット深度、Sample Rate フィールドではサンプリングレートを設定することができます。

プロジェクトを Ableton Live セットとしてセーブするには、Ableton Live Set をタップします。

Export MIDI As の設定では、MIDI プログラムとシーケンスをエクスポートするフォーマットをオーディオファイル か MIDI ファイルから選択します。プラグイン、ドラム、キーグループプログラムを使用している場合、シーケンス
を**オーディオ**としてレンダリングしてインストゥルメントのサウンドを保存したり、シーケンスを **MIDI** データとし てレンダリングしたりすることもできます。

これらの設定をエクスポートに含めるには、Include Program Volume/Pan Settings ボックスをオンにします。無 効にすると、ボリュームとパンの設定はそれぞれ OdB とセンター(C)に設定されます。

Bypass Programs Effects Plugins ボックスにチェックを入れると、エクスポートするプログラムで使用されている サードパーティ製工フェクトプラグインを無効にすることができます。Bypass Programs Effects Plugins ボックスの チェックを外すと、エフェクトは有効になります。

Audio Tail フィールドでは、オーディオファイルの最後に追加する余韻の長さを seconds(秒)単位で設定します。 Bit Depth フィールドでは、ビット深度を 8、16、24 のいずれかから選択します。

Sample Rate フィールドでは、サンプリングレートを 44.1 kHz、48 kHz、 88.2 kHz、96 kHz のいずれかから選択 します。

セーブ画面を閉じてメニュー画面に戻るには、画面下部の Close ボタンか、画面上のアイコンが何も無いところをタップします。

保存タイプを選択した後、保存場所を選択します:

← Save 🗈 [Internal] /	'MPC Documents	
STORAGE	[Exports]	
🖵 Internal	Exports	
🖽 C895-A4EF 🔺	FX Racks	
	LegacyExports	
MPC Documents	Live Recordings	
	Midi Learn	
	Plugin Presets	
	Plugin Skins	
FILE NAME untitled		SAVE AS TEMPLATE
NEW FOLDER		CANCEL SAVE

表示したいストレージを選択するには、左側のストレージフィールドでタップします。

・Internal は MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブです。

・**MPC Documents** は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブにある MPC Documents フォルダへ のショートカットです。

MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 もしくはコンピューター(MPC Studio、MPC Touch)の USB ポートや SD カー ドスロットにストレージデバイスを接続している場合は、それらのデバイスもこのフィールドに表示されます。

フォルダに入るには、フォルダをダブルタップするか、データダイヤルを回す、または-/+ボタンを使用してリスト を移動し、デーダイヤル、センターカーソル、Enter(MPC X)を押すと、フォルダに入ることができます。また、右 上の5つのフォルダボタンをタップすると、割り当てられたファイルパスにジャンプすることができます(これにつ いては、モード>ブラウザを参照)

新しいフォルダを作成するには、New Folder をタップし、表示される仮想キーボードで名前を入力し、Do lt をタ ップするとすぐに新しいフォルダが入力されます。

・フォルダのレベルを1つ上に移動するには、左上の<フォルダ/アイコンをタップします。

・ファイルに名前を付けるには、画面下部の File Name をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

・保存するには、Save をタップします。

・プロジェクトのテンプレートファイルとして保存するには、Save as Template をタップしてチェックを入れてか ら Save をタップします。(このファイルは、Preference/環境設定の Project Load/Save tab タブの Template File フィールドに表示されます)

・キャンセルしてメニューに戻るには、Cancel をタップします。または、左上の Ù アイコンをタップします。

Preferences /環境設定

環境設定を開くには、画面下部の PREFERENCES をタップします。

メニューに戻るには、左上隅の Ù アイコンをタップします。Vintage Mode/ヴィンテージモード(General タブ)と Start Time/スタートタイム(Sync タブ)を除いて、環境設定の変更は自動的に保存されます。

MPC ハードウェアのデフォルト設定を復元するには、RESET PREFERENCES をタップします。表示された画面で、 OK をタップして続行するか、Cancel をタップして環境設定に戻ります。プロジェクトを開いている場合は次のウィ ンドウで、Save をタップして現在のプロジェクトを保存してからデフォルト設定を復元するか、Cancel をタップし て環境設定に戻るか、Don't Save をタップして現在のプロジェクトを保存せずにデフォルト設定を復元します。

重要: MPC X/Live/Live II/One/Key 61 では、コントローラーモードとスタンドアロンモードでは、環境設定の 表示が異なります。このセクションで説明されているオプションの中には、これらのモードの1つでしか利用で きないものや、異なる順序で利用できるものがあります。MPC Studio の場合、ソフトウェアの環境設定の詳細 については、MPC ソフトウェアのユーザーガイド(Help > MPC Help > MPC Software Manual)を参照してくだ さい。

Info/インフォメーション

この画面には、お使いの MPC ハードウェアに関する現在の情報が表示されます。 スタンドアローンのオペレーティングシステム(MPC ファームウェア)を含む現在のファームウェアのバージョン、ハ ードウェアのシリアルナンバー、コントロールサーフェスの現在のファームウェアです。

アップデートモードに入るには、画面右下の UPDATE をタップします。 3つのモードがありますので任意の方法でアップデートを行ってください。

・Online Update:ネットワーク接続してアップデートを行う方法です。安定したネットワーク環境が必要になります。

・**USB Drive Update**: USB メモリーを使用してアップデートを行う方法です。ファイルは akaipro.com アカウント から。

・Switch to Update Mode: 従来通りの PC と接続してアップデートファイルを実行する方法です。

MPC に関連する法的情報を見るには、SHIFT キーを押しながら、画面右下に現れる LEGAL INFO をタップしま す。完全な法的情報は akaipro.com/product-legal をご覧ください。

インストールされているOSの詳細を見るには、SHIFT キーを押しながら、画面右下に現れる VERSION INFO をタップします。

Activate Plugins/インストゥルメント・プラグインの有効化

この設定画面で inMusic プロフィールにサインインすると、ご購入済の MPC インストゥルメント・プラグインを有 効化することができます。詳しくは、**MPC 2.11 へのアップデート > 新機能 > インストゥルメント・プラグインの 有効化**の項目をご覧ください。(V2.14 以降は名称が Activations に変更になっています。)

- 1. Wi-Fi ネットワークに接続していることを確認してください。
- Activate Plugins メニューで、Log in ボタンをタップして inMusic プロファイルにログインします。モバイルデ バイスで QR コードをスキャンするか、ページに表示されている URL をお好みのブラウザで開きます。デバイス に表示されたコードを入力し、アカウントにログインします。アカウントをお持ちでない場合は、アカウントを 作成する画面が表示されます。
- 3. ログインが完了すると、無料トライアルでプラグイン楽器を試したり、ライセンスを有効にしたりできます。

トライアルを開始するには、目的のプラグインの横にある Get Trial ボタンをタップします。

購入した商品を登録するには、Enter Serial フィールドでシリアル番号を入力し、Register をタップします。 ページを更新するには、 Refresh をタップします。

デバイス上でプラグインを有効化するには、プラグイン名の横にある Activate ボタンをタップします。デバイス からプラグインの有効化を解除するには、 Deactivate をタップします。

購入した製品をデバイスにダウンロードするには、まずタッチスクリーンの下部にある Change ボタンをタップ し、コンテンツをダウンロードするドライブを選択します。このドライブには、内蔵ストレージドライブ、また は接続された SATA ドライブ、USB ドライブ、SD カードを指定できます。次に、ダウンロードアイコンをタッ プして、ドライブへのプラグインのダウンロードを開始します。ダウンロードアイコンが変わり、インストール の進行状況が表示されます。プロセスが完了したら、スタンドアローン MPC でプラグインを使用することがで きます。

アカウントからログアウトするには、Log Out をタップします。

Wi-Fi

この画面での設定は、MPC ハードウェアのワイヤレス接続の動作を決定し、ワイヤレスまたは有線ネットワークを 介して Ableton Live と Ableton Link 対応アプリケーションのビート、フェーズ、テンポを同期させる新技術である Ableton Link を使用できるようにします。これらの設定は、MPC X/Live/Live II/Key 61、37 をスタンドアローンモ ードで使用する場合のみ有効です。

MPC ハードウェアのワイヤレス接続を有効または無効にするには、On/Off セレクターをタップします。使用 可能なワイヤレスネットワークが下のパネルに表示されます。

ワイヤレスネットワークを選択するには、それをタップします。

選択したワイヤレスネットワークに接続するには、Connect をタップします。Wi-Fi ネットワークがパスワー ドで保護されている場合は、表示される仮想キーボードを使用して正しいパスワードを入力して接続します。

選択したワイヤレスネットワークの情報を表示するには、Shift キーを押しながら Info をタップします。表示 される Network Information ウィンドウには、ネットワーク名、IPv4/IPv6 アドレス(サブネットマスクとゲー トウェイを含む)、セキュリティの種類、信号強度(パーセンテージで表示)が表示されます。

接続されているワイヤレスネットワークから切断するには、Disconnect をタップします。

選択したワイヤレスネットワークから接続情報(パスワードなど)をクリアするには、Forget をタップします。

Ethernet

この画面での設定は、USB-Ethernet アダプタまたは Ethernet ケーブル(MPC One/Live II/Key 61 のみ)を使用して、MPC ハードウェアを有線ネットワークに接続する方法を決定します。これにより、Ableton Link や Akai Network Driver を使用する際に、より緊密なネットワーク接続を維持することができます。この画面の設定は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 をスタンドアローンモードで使用する場合にのみ有効です。

MPC ハードウェアのイーサネット接続を有効または無効にするには、Enabled ボックスをタップします。 MPC ハードウェアがネットワークに接続する方法を決定するには、Address Method ドロップダウンを使用し ます。MPC ハードウェアにイーサネット接続を設定するには Automatic を選択し、自分で設定するには Manual を選択します。

イーサネットを手動設定する場合、IP Address、Subnet Mask、Gateway、DNS をタップして値を入力します。

この画面の設定では、お使いの MPC ハードウェアの Bluetooth 接続がどのように動作するかを決定しますので、 Bluetooth MIDI コントローラ(LPD8 Wireless や LPK25 Wireless など)や Bluetooth コンピュータキーボードを使用 することができます。これらの設定は、スタンドアローンモードで使用している場合、MPC X/Live/Live II/Key 61、37 でのみ利用可能です。

MPC ハードウェアの Bluetooth 接続を有効または無効にするには、On/Off セレクターをタップします。

利用可能な Bluetooth デバイスは、その下のパネルにある Available Devices(利用可能なデバイス)の下に表示 されます。

すでに MPC ハードウェアとペアリングされている Bluetooth デバイスは、**Paired Devices** の下に表示されま す。

Bluetooth デバイスを選択するには、タップします。

選択した Bluetooth device をペアリングするには(Available Devices セクション)、Pair をタップします。 選択した Bluetooth デバイス(Paired Devices セクション)に接続するには、Connect をタップします。 接続されている Bluetooth デバイス(Paired Devices セクション)から切断するには、Disconnect をタップし ます。

使用可能な Bluetooth デバイスを元の状態に戻すには、Remove をタップします。

Audio Device

この画面の設定では、MPC ハードウェアで使用する外付け USB および Linux クラスに準拠したオーディオインター フェースを設定します。詳しくは、補足 > MPC 2.10 のアップデート > 新機能 > スタンドアロン・オーディオイン ターフェース対応をご覧ください。

注:お使いのオーディオインターフェースの互換性が不明な場合は、オリジナル機器メーカーにお問い合わせください。

MIDI / Sync

MPC ハードウェアが、接続された USB 機器や MIDI 機器をどのように使用し、同期させるかを決定します。

Input Ports:利用可能なすべての MIDI 入力ポート一覧が表示されます。

キーボードのアイコンをダブルタップすると、ポートの名前を任意の名前に変更することができます。Global が有効な場合、このポートからの MIDI データは常に現在のトラックに送られます。Control が有効な場合、こ のポートからの MIDI データは MIDI ラーンに送信されます。Track が有効な場合、この MIDI ポートは利用可 能な MIDI 入力のリストに表示されます。

Output Ports: 利用可能なすべてのMIDI出力ポートが一覧で表示されます。キーボードのアイコンをダブルタ ップすると、ポートの名前を任意の名前に変更することができます。Syncが有効な場合、このMIDI出力ポート は、後述のSync Sendで設定されたタイプに従ってMIDI同期メッセージを送信します。Trackが有効な場合、こ のMIDIポートは利用可能なトラックMIDI出力のリストに表示されます。

MIDIポートの設定をリセットするには、右端の更新アイコン(丸い矢印)をクリックします。

Enable MIDI Ports When Discovered: 有効にすると、MIDI機器が接続されたときに自動的にトラックオプションが有効になり、そのポートを利用可能なMIDI入力または出力として選択できるようになります。

MIDI Control Mode Output: MPCハードウェアが外部MIDIデバイスにMIDIメッセージを送信するためにどの MIDIポートを使用するかを選択します。

Receive: MPCハードウェアが、MIDIクロック情報(MIDI Clock)、MIDIタイムコード情報(MIDI Time Code (MTC))、Ableton Link からの通信(Ableton Link)、またはこれらのいずれも受信しない(Off)かを決定します。
 重要: MIDI クロックシンクを受信しているときは、オーディオ録音はできません。MIDI 同期を受けているときにオーディオを録音するには、MIDI タイムコードを使用します。

Receive MMC:有効にすると、MPCハードウェアがMIDIマシンコントロール(MMC)情報を受信できるよう になります。無効にすると、MPCハードウェアはこの情報を受信しません。これについては、付録>MIDIマ シンコントロール(MMC)をご参照ください。

Send: MPCハードウェアがMIDIクロック情報(MIDI Clock)、MIDIタイムコード情報(MIDI Time Code (MTC))を送信するか、または(Off)どちらも送信しないかを設定します。

Send MMC: 有効にすると、MPC ハードウェアが MIDI マシンコントロール(MMC)情報を送信できるよう になります。無効にすると、MPC ハードウェアはこの情報を送信しません。この機能については、付録 >MIDI マシンコントロール(MMC)をご参照ください。

MTC Frame Rate: MIDI Time Code(MTC)で使用されるフレームレートを決定します。これは、特にフィルム スコアリングのプロジェクトでは、正確なタイミングに重要です。ほとんどの場合、25を選択してください。

Start Time: Send MIDIがOff以外に設定されているときに送信される開始時間です。時間は時、分、秒、フレ ームの形式で表示されます。

Filter 'All Notes Off' CC: 有効にすると、All Notes Off (MIDI パニック) メッセージは無視されます。この種のメッセージを送信する外部 MIDI 機器を使用していて、それらをフィルタリングしたい場合に便利です。無効にすると、"All Notes Off" メッセージは正常に受信されます。

Program Change: MIDI のプログラムチェンジメッセージが何を変更するかを決定します:プログラム、シー ケンス、トラック。

Hardware/ハードウェア

この画面の設定は、MPC ハードウェアのパッドやタッチスクリーンの動作を決定します。

Pad Threshold:パッドを叩いてトリガーするために必要な力の大きさを決定します。

Pad Sensitivity: パッドを触ったときの反応を決めるものです。低い値では、ハイベロシティの音を 出すために、より大きな力が必要となります。高い値では、パッドを押すときにあまり力を入れな くても、ハイベロシティの音を出しやすくなります。

Pad Curve: パッドをタップした時にどのように速度値に変換されるかを決定します。 A カーブは基本的に直線的で、B、C、D カーブは指数関数的です。

Velocity & Aftertouch: このメーターは、パッドを叩いたりするときに表示され、パッドに加えている力と圧力を測定するのに役立ち、パッドのしきい値と 感度パラメーター(上記)を調整する際にも役立ちます。

Footswitch 1 & **Footswitch 2** (MPC X のみ): 接続されたフットスイッチの動作を決定します。

Screen Dimming: 自動的にタッチスクリーンを暗くするまでの時間を設定します(バッテリーを使用の場合、バ ッテリー寿命を延ばすことができます)

Screen Brightness: 通常時の画面の明るさを決定します。:通常の明るさ(Day)と薄暗い(Night)の2種類があります。

Power On Screen (MPC Live, MPC Live II のみ): MPC の電源を入れたときに、特別な起動画面を表示するか どうかを設定します。起動画面中央のボタンを長押ししないと、津具の画面に進まず、自動的に電源が切れま す。この機能により、誤って電源を入れてしまうことを防ぎ、バッテリーの消耗を防ぐことができます。以下 のオプションに設定することができます。:

- **Never**: 画面は表示されません。
- When On Battery: バッテリー使用時に MPC Live の電源を入れた場合のみ、画面が表示されます。
- Always: 常に画面が表示されます。

Tap Tempo: タップボタンを何回押すと新しいテンポに変更されるかを決定します。

Flash Tap Tempo Light: 有効の場合、テンポに合わせてタップボタンライトが点滅します。無効の場合、消灯します。

Bank Button Press: パッドバンクボタンがどのように動作するかが決まります。

- Select A-D:パッドバンクボタンを1回押すと、対応するバンクがパッドバンク A-D から選択されます。パッドバンクボタンを押しながら Shift キー を長押しすると、パッドバンク E-H から対応するバンクが選択されます。
- Select/toggle bank: パッドバンクボタンを押すと、パッドバンク A-D とパッドバンク E-H に対応するバンクを交互に選択できます。つまり、パッドバンク E-H のいずれかを選択するために Shift キーを押す必要はありません。

SHIFT + **Q**-Link Press: Shift と **Q**-Link ボタンを同時に押した際の機能を「**Q**-Link Edit window を開く」もし くは「**Cycle Backwards**」を行うかを選択することができます(MPC X を除く)。

Global Pitch Bend: このボックスをチェックすると、すべてのプログラムのピッチベンド設定が無効になり、 グローバルレンジの設定のみを使用する状態になります。チェックを外すと、すべてのプログラムはそれぞれ のピッチベンド設定に戻ります。

Range Down / Range Up: これらのフィールドを使って、ピッチベンドの範囲を半音単位で決定します。

VU Meter Source (MPC X のみ): レベルメーター(画面右側)に表示される音声信号のレベルを設定します。 Main に設定すると、レベルメーターには出力 1/2(リアパネルのメイン L/R 出力)から出力される音声信号が表示されます。カレントプログラムに設定すると、レベルメーターには現在選択されているプログラム(現在選択 されているトラックと、そのトラックを使用している他のトラックが使用しているプログラム)のオーディオ信 号が表示されます。

- Date (MPC Studio/Touch を除く):現在の日付で、月/日/年の形式で表示されます。MPC のスタンドアロ ーンモードでファイルを保存した場合、ファイルのメタデータには現在の日付が含まれます。コントローラー モードで使用した場合、この設定はホストコンピューターの現在の日付で上書きされます。
- Time (MPC Studio/Touch を除く) :現在の時刻を、時:分の形式で表示します。MPC X や MPC Live のス タンドアローンモードでファイルを保存すると、ファイルのメタデータに現在時刻が含まれます。MPC X や MPC Live をコントローラーモードで使用した場合、この設定はホストコンピューターの現在時刻で上書きさ れます。

Time Zone(MPC Studio/Touch を除く): これは現在のタイムゾーンで、大陸/都市の表示形式になっており、ダブルタップすると変更することができます。日本時間に合わせるには、**Asia/Tokyo**に設定します。

Sequencer/シーケンサー

この画面の設定は、グリッドビューとステップシーケンサーでのシーケンスの動作を決定します。

- Instant Track Mute: 無効の場合、トラックをミュートすると、そのノートオンメッセージは無視され、再生 中のサンプルやノートは最後まで再生されます(従来の MPC のトラックミュートの仕組みです)。これは、ル ープを使用していて、ループを小節の最後まで再生し、次にシーケンスがループするときには再生しないよ うにしたい場合に便利です。有効にすると、トラックをミュートした場合、MIDI トラックのボリューム(0)が 送信されます。ループの再生は継続されますが、音量は0になり、トラックのミュートを解除してもループ の再生が継続されます。これは、トラックのミュートをすぐに解除したい場合に便利です。
- Play Track Mute and Solo Events: 有効にすると、トラックミュートモード中にトラックミュートとソロイ ベントが再生されます。無効にすると、トラックミュートモード中は、トラックミュートとソロのイベント は再生されません。

Rec Arm: レコードアームボタンの動作を決定します。Single に設定すると、他のトラックを選択すると、自動 的にそのトラックがアームされ、他のすべてのトラックがアームされなくなります。これはデフォルトのモー ドであり、以前の MPC のリリースと同じです。マルチに設定すると、複数のトラック Arm することができま す。詳しくは、補足 > MPC 2.8 のアップデート > 新機能 > シングル/マルチレコードアームをご覧ください。

Record Track Mute and Solo Events: 有効にすると、トラックミュートモード時に、トラックミュートとソ ロのイベントが記録されます(タイミング補正の設定は、記録されるポジションイベントに影響します)無効に した場合、トラックミュートモード中は、トラックミュートとソロのイベントは記録されません。この機能 は、トラックミュートモードをパフォーマンスやリスニングのためだけに使用するのではなく、トラックミ ュートモードを使用してトラックミュートやソロをシーケンスに録音したい場合に便利です。

Record Pad Aftertouch Events: 有効にすると、パッドのアフタータッチデータ(MPC ハードウェアの感圧パ ッドからのデータ)が記録されます。無効の場合、パッドのアフタータッチデータは無視されます。

Place Events Recorded During Count-In at Start Point: 有効にすると、録音のプリカウント中にパッドを 押すと、そのノートイベントが録音開始時に記録されます(MPC3000 ではこのように動作していました)。無 効の場合は、プリカウントが終了して録音が始まるまで、ノートは記録されません。

Note: この設定は、アルペジエーターがアクティブな状態で録音するときには無視されます。

Truncate Duration: イベントが現在のシーケンスの長さを超える場合、イベントをトリミングするかどうか決 定します。:

To Sequence Length: イベントの長さがシーケンスの長さを超える場合、イベントは切り捨てられます。これにより、シーケンスがループする際に、イベントが重ならないようになります。

To Sequence End: イベントがシーケンスの長さを超えると、現在のシーケンスの最後まで切り捨てられま す。つまり、シーケンスが終了したり、ループしたりすると、イベントの再生が停止します。

```
AKAI
```

As Played: イベントは記録された通りに再生され、シーケンスがループして重なったとしても、その通りに再 生されます。 例えば、4小節ループの2小節目から音を録音して5小節間保持した場合、音 の終わりは、7小節目(As Played)、6小節目(To Sequence Length)、4小 節目(To Sequence End)のいずれかになります。詳しくは画像をご覧くださ い。

Q-Link Swing Control Applies TC Settings on Release: 有効な場合は、Swing に割り当てられた Q-Link ノ ブを回してから離すと、すぐにその Swing 設定が適用されます。

無効の場合、Swingの設定を適用するには、Timing Correct ウィンドウを使用する必要があります。

Display Resolution: オペレーティングシステムの一部で、パルス値の表示分解能(PPQN-1 分音符あたりのパルス数)を設定します。なお、この設定はタイミングではなく、表示分解能に影響しますのでご注意ください。

Project Defaults /プロジェクトの基本設定

この画面の設定は、作成する新規プロジェクトのさまざまなデフォルト値を決定します。

New Project Dialog では新規プロジェクト開始時に表示されるオプションを設定します。

Off:新規プロジェクトは(プロジェクトのデフォルト設定を除いて)何も設定されていない空のプロジェクトに なります。

Demo:デモプロジェクト(いくつかの異なるジャンルのもの)か、空のプロジェクトを読み込むかを選択可能です。

Demo/Template/Recent:デモプロジェクト/テンプレートファイル/空プロジェクトを選択できます。テンプ レートを選択する場合、プロジェクトの読み込み/保存タブのテンプレートファイルにプロジェクトがある必 要があります。

Default Tempo: これはデフォルトの BPM テンポです。

Default Global Tempo: 有効にすると、デフォルトのテンポ値が Global テンポに使用されます。無効にする と、デフォルトのテンポがシーケンスに使用されます。

Default Sequence Bars: 新しいシーケンスのデフォルトの小節数を決定します。

Default Time Signature Numerator: 新しいシーケンス1小節あたりの拍子数を決定します(拍子記号の先頭の 番号)

Default Time Signature Denominator: 新しいシーケンスの各ビート値(タイムシグネチャのボトムナンバー) の設定です。

Default Pad Slice: 新しいサンプルをロードしたり、プロジェクトに録音したときに、どう再生するか設定しま す。Pad にすると、プログラムエディットモードの Slice メニューが Pad に設定され、レイヤーの開始点や終 了点などを設定することができます。また、All すると、プログラムエディットモードの Slice メニューが All に 設定され、サンプル全体が再生されます。

Default Drum/Keygroup Filter: ドラムとキーグループプログラムで使用するデフォルトのフィルタータイプを 決定します。

Default Plugin Synth: 新しいプラグインプログラムで使用するインストゥルメントプラグインを設定します。

プロジェクトのロード/セーブ

この設定では、プロジェクトを自動的に保存するかどうか(どのように保存するか)を決定します。MPC ハードウェア をコントローラーとして使用している場合は、自動的にロードするファイルを設定することもできます。

MPC

Auto Load File: このフィールドを使用して、プロジェクト(.xpj)またはプログラム(.xpm)を選択し、MPC ソフトウェアまたはスタンドアローン MPC ハードウェアを開くといつでも自動的にロードします。

注: Project Defaults の New Project Dialog の設定が **Demo** または **Demo/Template/Recent** になってい る場合、Empty Project を選択すると、Auto Load プロジェクトが選択されていれば、そのプロジェクトが ロードされます。Auto Load プロジェクトが選択されていない場合、Empty project を選択すると、空のプ ロジェクトがロードされます。Auto Load プロジェクトが選択されていて、空のプロジェクトを作成したい 場合は、SHIFT を押しながら Empty project をタップしてください。Project Defaults が Off に設定されて いる場合、起動時に Auto Load プロジェクトがロードされます。

Enabled: 有効の場合、タイムアウト間隔後にプロジェクトが自動保存されます。無効の場合、自動保存されません。

Timeout: このフィールドを使用して、プロジェクトが自動的に保存される頻度を選択します。

Template File: このフィールドを使用して、New Project Dialog ウィンドウで User Template を選択したと きに自動的に読み込まれるプロジェクトテンプレートを選択します。(ファイル保存時に Save as Template ボックスを選択した場合、このフィールドに表示されます) User Template オプションを利用できるようにす るには、New Project Dialog(Project Defaults タブ)を Demo または Demo/Template/Recent に設定する 必要があります。

Record/Export / レコーディング/エクスポートの設定

この画面の設定では、レコーディングとエクスポート/書き出しの設定を行います。

Recording Bit Depth: レコーディングされたオーディオのビット深度を決定します。

Include Program Volume/Pan Settings: 有効の場合、エクスポートされたオーディオ/MIDI ファイルにボリ ュームとパンの設定が含まれます。無効の場合、ボリュームとパンはそれぞれ OdB とセンター(C)に設定されま す。

Bypass Program Effects Plugins: 有効の場合、エクスポートしたオーディオ/MIDI ファイルにはサードパーティ製のエフェクトプラグインが含まれますが、エフェクトはバイパスされます(無効化)無効の場合、エフェクトが有効になります。

Audio Tail Length: エクスポートするオーディオファイルに適用されるオーディオテール(無音)の長さを指定します。

Audio Export: オーディオのエクスポートアイコンをクリックしたときに、どの部分をエクスポートするかを決 定します。

- **Track**: 現在のシーケンスの中で現在表示されているトラックをエクスポートします。
- Program: 現在表示されているプログラムを使用しているシーケンスのすべてのトラックをエクスポートします。
- **Main**: プログラムを使用しているすべてのトラックを Main 出力にエクスポートします。

MIDI Export: MIDI エクスポートアイコンをクリックしたときに、どの部分をエクスポートするかを決定します。

- Track: MIDI エクスポートは現在のシーケンスで現在表示されているトラックをエクスポートします。
- Sequence: MIDI エクスポートは現在のシーケンスのすべてのトラックをエクスポートします。

Bounce Bit Depth: エクスポートされるオーディオファイルのビット深度を16ビット/24ビットに設定します。

General/ジェネラル

この画面の設定は、ハードウェアおよびオペレーティングシステムでの他の機能の動作方法を決定します。

- Vintage Mode:オーディオ出力に適用されるエミュレーションタイプを決定します。MPC3000 や MPC60 の ような特定のサウンドクオリティーを適用することもできますし、もちろんエミュレーションなし(None)も可 能です。
- Audition Auto Play:自動プレビュー時のサンプルの音の長さを決定します。
- Audition Outputs: プレビューサンプルをどのアウトプットで再生するか設定します。スタンドアロンモード では Out 1/2-7/8、コントローラーモードではアウト 1/2-31/32(オーディオインターフェース使用)いずれか が選択できます。 ※MPC Live/MPC Live II 単体では Out 7/8 を使用せず、MPC One/Key 61 単体では Out 3/4-7/8 を使用できませんが、MPC X との互換性を保つために表示されています。スタンドアローンモードウ ザでのサンプル、プログラム、プロジェクト、サンプルエディットモードでのサンプル再生、キュープレビュ ー、スライスプレビュー、サンプラーの Keep or Discard Sample ウィンドウでのサンプル再生などに使われ ます。
- Cue Preview:キュー再生ヘッドを動かしたときに、サンプル再生するかどうかを設定します。キュー再生ヘッドの前部分を再生(Before)、キュー再生ヘッドの後部分を再生(After)、まったく再生しない(Off)これはサンプルエディットモードでも設定できます。モード>サンプルエディットモード>設定を参照
- Slice Preview:スライスマーカーを移動させたときに、サンプル再生するかどうかを設定します。スライスマ ーカーの前部分を再生(Before)、スライスマーカーの後部分を再生(After)、まったく再生しない(Off)この設 定は、サンプルエディットモードでも行うことができます。モード>サンプルエディットモード>設定を参照
- **Threads**:オーディオレンダリングにコンピューターのプロセッサの何コアを使用するかを決定します。使用 できる範囲は、お使いのプロセッサーによって異なります。(MPC X/Live/Live II/One/Key 61 では、このオ プションは、MPC ハードウェアをコントローラーモードで使用する場合にのみ利用できます。)
- Audio Warp Algorithm:このオプションは、ピッチを変えずにサンプルの長さを調整する、ワープさせるかを 決定します。オーディオトラックの場合はオーディオエディットモード、クリッププログラムの場合はプログ ラムエディットモードのワープ機能。(MPC X/Live/Live II/One/Key 61 では、このオプションは MPC をコン トローラーモードで使用している場合に有効です。
 - Note:ワープアルゴリズムは非常に CPU 負荷が高く、自由に使いすぎると再生中にオーディオがドロップ アウトしてしまうことがあります。ワープ機能をどのように(どのくらいの頻度で)使用するかに注意してく ださい。ElastiquePro 以外のワープアルゴリズムを使用することで、必要な CPU リソースを減らすことが できます。
- Audio Track Auto Warp:録音されたオーディオトラックのリージョンをどのように Warp させるかを決定します。オンに設定すると、録音したオーディオトラックリージョンは、現在のシーケンステンポに合わせて自動的に反らせられます。オーディオトラックリージョンが時間に合っている間に、シーケンステンポを調整することができます。
 - Note:録音したオーディオには、シーケンステンポ情報が埋め込まれます。この情報は、プロジェクトを 保存する際にサンプルファイル内に保存され、オーディオトラックでワープするときにこのシーケンステン ポと BPM フィールドの現在の値を使用して "ストレッチファクター "を生成します。
- **BPM Detection Range**: ソフトウェアの BPM 自動検出機能を使用した場合や、タップボタンを押して新しい テンポを入力した場合の BPM 値の検出範囲を定義します。
- Show Q-Link Status When Touched (MPC Live/Live II/One/Key 61/Touch のみ): 有効の場合、Q-Link ノ ブをタッチすると、画面右側にポップアップ表示されるウィンドウで現在の Q-LINK アサインと値を確認でき ます。
- **Desktop Screensaver Disable**: MPC ソフトウェアを使用している間(コントローラーモードで MPC ハード ウェアを使用している間)、コンピュータのスクリーンセーバーが無効になっているかどうかを決定します。: **Never**: お使いのコンピューターのスクリーンセーバーは正常に機能します。
 - When hardware used: MPC 接続使用している時、スクリーンセーバーは無効になります。

MPC

When hardware attached: MPC が接続され、電源が入っている限り、スクリーンセーバーは無効に なります。MPC の電源を切るか、コンピューターから MPC を切り離すと、スクリーンセーバーは再び 機能します。

Always: MPC ソフトウェアが開いている間は(MPC が接続されているかどうか、電源が入っているか どうかに関わらず)、コンピューターのスクリーンセーバーは無効になります。(MPC X/Live/Live II/One/Key 61 の場合、このオプションは MPC をコントローラモードで使用してコンピューターみ利 用可能です。

Collect Usage Statistics: お客様の使用状況の統計情報を当社に時々送信するかどうかを決定し、MPC 体験の向上に役立てます。(MPC X/Live/Live II/One/Key 61 をコントローラーモードで使用する場合にのみ利用可能です。)

Splice

この設定は Splice プラットフォームとの統合をコントロールします。 詳細は**補足 > MPC2.5 のアップデートについて**の項目をご覧ください。

Splice ヘアクセスするには:

- MPC ハードウェアが Wi-Fi ネットワークに接続されていることを確認します。ワイヤレスネットワークへの接続方法については、Preferences > Wi-Fi をご覧ください。また、ウェブブラウザへのアクセスも必要です。
- 2. Get Login Code ボタンをタップします。(ネットワークに接続していない場合は、 Get Login Code ボタン が表示される前に、ネットワークに接続するよう促されます)
- 3. 画面の指示に従って、ウェブブラウザ経由で MPC を Splice アカウントにリンクしてください。MPC が正 常にリンクされるまで、しばらく時間がかかる場合があります。
- リンクが正常に確立されると、画面にメッセージが表示されます。OK をタップして続行し、Splice Preferencesページに戻ります。
- プロセスが完了し、MPC が Splice アカウントとペアリングされたら、Sync Files ボタンをタップし、Wi-Fi 経由で Splice アカウントから任意のドライブにサンプルをダウンロードします。 デフォルトでは、ファイルは内部ドライブに保存されます。Sync Files To Drive の下にある Change ボタン をタップして、選択したドライブを変更できます。

Splice からインポートしたサンプルをブラウズする:

- 1. Browser を開きます
- コンテンツタブで、Splice のショートカットアイコンをタップすると、Splice アカウントからダウンロード したサンプルが表示されます。 何も表示されない場合は、上記の指示に従って Splice アカウントに接続し、ファイルを同期していることを 確認してください。
- ブラウザーの右側には Splice のサンプルがトップレベルのフォルダーに整理されて表示され、BPM、イン ストゥルメント、キー、パック、タグでサンプルライブラリーを簡単にブラウズすることができます。All Your Samples フォルダには、ダウンロードした全てのサンプルが表示されます。

注: オリジナルのサンプルファイルはドライブ上の By Pack フォルダに保存されています。By Instrument など の他のフォルダーには様々なタグでサンプルをソートするための内部リンクが含まれています。ドライブ上の By Pack フォルダを削除すると、残りのフォルダ内のファイルは使用できなくなります。すべてのファイルを完 全に削除するには、Splice ディレクトリ全体を削除する必要があります。

重要: FAT32 システムでフォーマットされたドライブはこれらの内部リンクを**サポートしていません。**これらの ドライブ、そしていくつかの以前の MP の内部ストレージドライブではサンプルは By Pack フォルダにのみソ

ートされます。MPC で使用される外付けドライブには、Windows と macOS の両方でサポートされている最も 堅牢なものである exFAT ファイルシステムの使用をお勧めします。

アカウントからダウンロード可能なサンプル数を表示するには、**Check For Update** ボタンをタップします。 Splice アカウントからログアウトするには、ログアウトボタンをタップします。

Sync/同期

シンクフィールド(画面上部中央)をタップし、データダイヤルを回すか、-/+ボタンを使用して、 MPC ハードウェアが MIDI クロック情報(MIDI Clock)、MIDI タイムコード情報(MTC)、Ableton Link からの通信、またはこれらのいずれかを受信するかどうかを設定します(OFF)または Sync を ダブルタップして、希望するオプションをタップして選択します。

環境設定の Sync タブの Receive メニューと同じ設定です。詳細については、環境設定>同期を 参照。

重要:MIDI クロックシンクを受信しているときは、オーディオ録音はできません。MIDI 同期 を受けているときにオーディオを録音するには、MIDI タイムコードを使用します。

メモ: Ableton Link は、Ableton Live と Ableton Link 対応アプリケーションのビート、フェーズ、テンポをワイヤレスまたは有線ネットワーク上で同期させる新技術です。この情報を受信するには、お使いの MPC ハードウェアがワイヤレスネットワークに接続されている必要があります。ワイヤレスネットワークへの接続方法については、Preferences > Wi-Fi をご覧ください。

Undo History/Undo ヒストリー

時計のアイコンをタップすると、Undo ヒストリーのウィンドウが開きます。 このリストには、過去に実行した取り消し可能(およびやり直し可能)な 10 個のアクションが順番に表示されます。各アクションは、Action 列に名 前がつけられ、Detail 列に追加情報があります。

Undo ボタンをタップすると、直前の操作を取り消すことができます。 Redo ボタンをタップすると、最後に取り消した操作をやり直すことができ ます。

マゼンタのアクションマーカーは、現在の「取り消し状態」の場所、つま り最後に実行したアクションを示す。

複数のアクションを一度に元に戻したり、やり直したりするには、アクションマーカーをクリックし、リスト内の希望の場所にドラッグします。プ

Ç



ロジェクトはすぐにその状態に戻ります。やり直しが可能なアクション (アクションマーカーの下)はグレーアウトしています。

Close または X をタップして Undo ヒストリーのウィンドウを閉じ、前のページに戻ります。

Tuner/内蔵チューナー

音叉のアイコンをタップしてチューナーウィンドウを開きます。 1. 表示されたウィンドウで:

- Input Channel フィールドを使って、チューニングしたい楽器の入力を選択します。
- Frequency of A フィールドを使ってベースチューニング周波数を 設定します。
- 音符を演奏し、インジケーターを使って楽器を正しい音程に合わせます。
- チューナー画面を閉じるには、Close、右上隅の「X」、またはウィン ドウ外の任意の場所をタップします。

タッチスクリーンの上部にある音叉のアイコンをタップして、サンプラーモードからチューナーにアクセスすること もできます。

MIDI モニター

I/O アイコンをタップして MIDI Monitor ウィンドウを開きます。

MIDI Monitor ポップアップには、送受信された直近の MIDI メッセージが 10 個表示されます。

受信した MIDI メッセージを表示するには In をタップします。 送信する MIDI メッセージを表示するには、Out をタ ップします。

Clear をタップしてモニターログをクリアします。

Close または X をタップして MIDI モニターを閉じ、前のページに戻ります。

Mode/モード

このアイコンをタップすると、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 をスタンドアロー ンモードとコントローラモードに切り替えることができます(MPC Touch/ Studio は既に コントローラとしてのみ動作しています)。表示された画面で、現在のプロジェクトを保 存してから切り替える(Save)、プロジェクトを保存せずに切り替える(Don't Save)、現 在のモードとプロジェクトのままにする(Cancel)のいずれかを選択します。現在のプロ ジェクトを閉じることなく、スタンドアローンモードとコントローラモードを自由に切 り替えることはできません。

詳しくはスタンドアローンモードとコントローラーモードをご覧ください。

System Resources

アイコンのいずれかをタップすると、

COUVER SE	
現在のプロ	
「を自由に切	

MPC



Α

-2.6 ct

	Pitchbend			
	Control change 16			Gen Purpose 1: 33
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1:40
	Pitchbend	MPK mini 3 MI		0% (8192)
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 60
	Note off	MPK mini 3 MI		Velocity 0% (0)
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 64
	Note off	MPK mini 3 MI		Velocity 0% (0)
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 1
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 2



Ι

0

.Y.



MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37の System Resources ウィ

ンドウが表示されます。

このインジケーターには、現在の使用状況の情報が表示されます。:

Battery: MPCLive を内蔵バッテリーで使用している場合、最初

のインジケーターは現在のバッテリー寿命をパーセンテージで表

示します。(MPC Live の内部バッテリーについての詳細はバッテ

リーの使用状況を参照してください)

CPU:現在の CPU をパーセンテージで表示します。

RAM Usage: Mem は、MPC の RAM 使用率を表示しています。

重要:MPC ハード使用中に、必要なメモリが不足していると表示された場合、以下の方法でメモリを開放してください。

・プロジェクトのすべてのオーディオトラックが REC アームされていないことを確認する。

・警告が表示される前にプロジェクトのサンプルプールにあったサンプルを削除してください。

■それでも警告が表示される場合:

1.直前の操作を元に戻します(Undo ヒストリー自体が RAM 保存の為、Undo を使用できない場合もあります) 2.プロジェクトを保存します。

3.以下のいずれかの操作を行い、保存したプロジェクトを再度読み込みます。

- メインモードで、画面上部のフォルダーアイコンをタップし、画面下部の NEW をタップします。

- MPC ハードウェアの電源を一旦切って、再度入れます。

- メニュー>歯車アイコンをタップし Preferences/環境設定を開く>画面下部 RESET>OK>Restart を順番にタッ プしリセットします。

- Controller Mode に入り、Standalone Mode に入り直してください。

重要:プロジェクトにロードしたサンプルは、自動的にフルクオリティの非圧縮オーディオファイルに変換され る為、元のファイルサイズよりも大きくなります。(例:MP3>WAV)読み込めない場合は、ファイル数を減らし てお試しください。

Drives:ドライブインジケーターには、接続している外部ストレージデバイス、または MPC X/Live/Live

II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブの利用可能なストレージ容量が表示されます。プロジェクトからサンプルを削除 するには(RAM の空き容量を増やすため)、Purge をタップします。表示された画面で、Unused Samples をタップ すると、プロジェクトから未使用のサンプルがすべて削除されます。All Samples をタップすると、プロジェクトか らすべてのサンプル(すべてのプログラム、シーケンス、オーディオ/MIDI トラックから)が削除されます。

システムリソースウィンドウを閉じるには、"OK"、右上の "X"、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

Time Counter/Locate /タイムカウンター/ロケート

画面上部にタイムカウンターがあり、現在のプレイヘッドの位置を示しています。

位置を調整するには、タップして、データダイヤルを使用するか、-/+ボタンを使用します。 Locate 画面を開いて設定を調整するには、タイムカウンターをダブルタップします。

Locate 画面を閉じるには、右上の X をタップするか、ウィンドウ外側の任意の場所をタップします。







	OCATE		>	
* 81 1	STEP	bar beat tick 1: 1: 58	BARS	A
		AUTO RECORD		
	OFF LN. OI	punch in 1: 1: 0	рилсн оит 1: 2: О	AŢ
1		O SET 4	1: 1: 0 SET	- /
			1: 1: 0 SET	
		O SET 6		

ステップを前に進めるには、Step <ボタンを、後に進めるには Step >ボタンをそれぞれタップします。

バーを前進、後退させるには、それぞれ Bar <<または Bar >>ボタンをタップします。

オートレコーディング(自動録音)を設定するには、Auto Record セレクターと隣接するフィールドを使用します。: Auto Record selector: 希望するオプションをタップして選択します:

Off: 自動録音は無効です。

Punch In: パンチインとパンチアウトマーカーを使って自動録音することができます。録音中はシーケンス 全体が再生されますが、パンチインマーカーとパンチアウトマーカーの間の領域のみを録音します。録音中 にパンチインマーカーの前やパンチアウトマーカーの後のシーケンスは、録音中にその上で演奏しても、そ のまま残ります。

Record Start: 選択したトラックのシーケンスがループしてスタート地点に戻ると録音を開始します。これは、基本的にはトラック全体のパンチイン機能であり、通常のカウントインより余裕を持って、録音開始のための準備ができます。

Punch In: これらのフィールドを使用して、録音を開始するパンチインマーカーの位置を設定します。

(オートレコードセレクターが Punch In に設定されている場合)

Punch Out: これらのフィールドを使用して、録音を停止するパンチアウトマーカーの位置を設定します。 (オートレコードセレクターがパンチインに設定されている場合)

					MPC
$\hat{1}$		LOCATE		×	~
0 10		STEP	bar beat tick 1: 1: 58	BARS	
			AUTO RECORD		
			рилсн in 1: 1: 0	римсн оит 1: 2: О	AŢ
	_1	1 1: 1:	O SET 4	1: 1: 0 SET	1
	13	2 1: 1:	O SET 5	1: 1: 0 SET	AŢ
		■ 1; 1;	O SET 6	1; 1; 0 SET	1

この画面を使ってタイムマーカーを設定し、シーケンスの正確な位置に自動的にジャンプすることができます。 タイムマーカーは最大6つまで設定できます。

タイムマーカーを設定するには、画面の time counter をタップし希望の時間を設定、マーカー横にある SET をタップします。

タイムマーカーにジャンプするには、その横の数字(1-6)をタップします。

Timing Correct (TC) / タイミングコレクト

タイミングコレクト(TC)ウィンドウには、シーケンス内のイベントをクオンタイズするための様々な設定が含まれて います。MIDI トラックやオーディオトラックのトラックリージョン上のノートイベントをクオンタイズすることが できます(ただし、すべてのタイプのクオンタイズをオーディオトラックに適用することはできません)

Timing Correct の設定を開くには:

メインモードまたはリストエディットモードの場合: 画面上部の TC フィールドをタップします。

グリッドビューの場合: Shift キー を押しながら、画面下部の TC をタップします。

トラックビューまたはステップシーケンサーの場合: 画面下部の TC をタップします。

注意:パッドミュートモードとトラックミュートモードの TC ボタンにはタイミングコレクトの設定がありますが、 このウィンドウは開けません。これらの設定については、モード > パッドミュートモードとトラックミュートモ ードを参照してください。

TC/On/Off ボタンを押します。(MPC Live II/One/Key 61,37 のみ)

グローバルタイミングコレクトの有効/無効を切り替える: グローバルタイミングコレクトボタンをタップするか メインモード/リストエディットモードで、Shift キーを押しながら画面上部の TC フィールドをタップします。 **選択した設定を現在のトラックに適用:Do lt** をタップします。

選択した設定をすべてのトラックに適用:All Tracks をタップします。

キャンセルして前の画面に戻る: Close をタップします。



Type セレクターを使用して、タイミングコレクトの適用方法を設定します。

- Start:ノートイベントまたはオーディオトラックのリージョン全体が、グリッド内の最も近いタイムディビジョン マーカーに開始点が一致するように、前方または後方にナッジされます。これを MIDI トラックやオーディオトラ ックに適用できます。
- End: ノートイベントの終了点は、グリッド上の最も近いタイムディビジョンマーカーに合わせて延長または短縮されます。開始点は変更されません。これは MIDI トラックにのみ適用できます。
- Length: ノートイベントの終了点は、グリッドのどこにあるかに関わらず、各イベントの長さがタイムディビジョ ンの倍数になるように延長または短縮されます。開始点は変更されません。これは MIDI トラックにのみ適用でき ます。

Legato: ノートイベントの終点は、最初のノートイベントの開始点から最後のノートイベントの終点までの長い切れ 目のないフレーズを作成するために延長または短縮されます。各ノートイベントは、別のノートイベントが開始する まで持続します。複数のノートイベントが同時に開始した場合(最後のノートイベントではない場合)、その長さは同 じになります。レガートを選択すると、このウィンドウの他のすべてのオプションが無効になります。MIDI トラッ クにのみ適用できます。



レガートを適用しない場合



MPr

Time Division セレクターを使用して、クオンタイズ値を設定します。イベントは、グリッド上のこれらのクオンタ イズにスナップします。T はトリプレットベースの値を示します。

または、メインモード中に Note Repeat を長押しして、画面下部の6つのボタンを使用します。

Swing フィールドを使用して、50%から 75%までの間でスイングの量を設定します。Swing では、微妙なビートから極端なビートまで、あなたのビートをシャッフルすることができます。

Shift Timing フィールドを使用して、すべてのイベントをクロックの刻みでシフトします。

Window フィールドを使用して、クオンタイズ値の周辺でクオンタイズされるイベントの数を設定します。この範囲 外のイベントはクオンタイズされず、範囲内のイベントはクオンタイズされます。

Strength フィールドを使用して、イベントがどの程度厳密にクオンタイズされるか(つまり、クオンタイズ値に向か ってシフトされるか)を設定します。低い値を設定すると、イベントが最も近いクオンタイズ値に向かって少し移動 し、厳密なクオンタイズ(高い値)よりも機械的な感じが少なくなります。

Events セレクターを使用して、タイムコレクションの対 象範囲を設定しタイムコレクションは、すべてのノートイ ベントに適用することも、選択したイベントのみに適用す ることもできます。

タイムコレクションを適用するノートイベントを選択 するには、グリッドビューの様々なツールを使用する か、目的のイベントがあるパッドを押します(パッドを 押すとすべてのイベントが選択され、オンに設定され ます)この操作は、タイミングコレクトウィンドウを開 く前に行う必要があります。

Range を選択すると、クオンタイズされるパッドやキ ーと同様に、ロケーション(From と To)を定義すること ができます。



Click/Metro ウィンドウには、メトロノーム(クリックトラック)に関するすべての設定が含まれています。 メトロノームの設定を開くには:

メインモードまたはリストエディットモードの場合:画面上部のメトロ/メトロノームのアイコンをタップします。 グリッドビューでは:Shift キーを押しながら画面下部のクリックをタップします。

トラックビューでは:画面下部をタップしてクリックします。

画面上部の**メトロ/メトロノーム**のアイコンをタップします。

î				1
				×
0				AI
, <u>694</u> 		C		
)	
		0.004	dB	A]
		OFF		
1				AL.
	MPC Click			
				1
		CLOSE		

Count-In フィールドを使用して、録音前にメトロノームがカウントするかどうかを設定します。

Off:メトロノームのプリカウントを無効にします。

Record:録音中のみプリカウントを有効にします。

Record + Play:録音モードとプレイバックモードの両方でプリカウントを有効にします。

Enable フィールドを使用して、メトロノームを有効にするかどうかを設定します。

Off:メトロノームを無効にします。

Play:再生中のメトロノーム音のみを有効にします。

Record:録音時のみメトロノームの音が出るようにする。

Record + Play:録音モードと再生モードの両方でメトロノームを発生させることができます。

Rate(レート)フィールドを使用して、メトロノームクリックのタイムディビジョン:1/4、1/4T、1/8、1/8T、1/16、 1/16T、1/32、1/32T を選択します。T はトリプレットベースのタイムディビジョンを示します。

Sound フィールドを使用して、メトロノームのサウンドを選択します:Sidestick 1、Sidestick 2、Clap、Metroclick、 Shake、Tambourine、または MPC Click を選択します。

Volume ノブを使用して、メトロノームのクリックの音量を設定します。

On/Off ボタンをタップすると、メトロノームを有効または無効にすることができます。

Output フィールドを使用して、どのペアの出力でメトロノームクリックを再生するかを設定します。Standalone Mode では Out 1/2-7/8、Controller Mode では Out 1/2-31/32 が選択可能です。(MPC Live/Live II には Out 7/8 は 搭載されず、MPC One/Key 61、37 はスタンドアローンモードでは Out 3/4-7/8 を使用していませんが、MPC X と の互換性を保つために表示しています)

Automation/オートメーション

プログラムやオーディオトラックのオートメーションを written/書き込み read/読み込みのみ無効のいずれかに設定 できます。これは、グローバルに、または個々のプログラムとオーディオトラックに対して行うことができます。

Global / グローバル

いくつかのモードでは、右上にグローバルオートメーションをコントロールするボタンがあります。このボタンをタ ップして状態を変更すると、プロジェクト内のすべてのプログラムのオートメーション状態が変更されます。 メインモード、XYFX モード、パッドミュートモード、パッドミキサー、チャンネルミキサー、Q-Link エディットモ ードで使用できます。

Global Automation/グローバルオートメーションボタンをタップするか、Automation Read/Write ボ タン(MPC Studio)を押すと、2 つの状態が切り替わります。:



Read (R): オートメーションデータは読み込まれますが、記録はされません。これは、録音中にオートメーションが 誤って変更されるのを防ぐための保護機能です。



Write (W):オートメーションを記録することができ、 既存のオートメーションを上書きします。 (記録中に誤って XY パッドに触れないように注意してください)

Off: Shift キーを押しながらグローバルオートメーションボタンをタップするか、Shift キーを押しながら Automation Read/Write(MPC Studio)を押して無効にします。

重要: すでにオートメーションを録音した状態でオフにした場合、トラックはオフにしたポイントでエフ ェクトとそのパラメーター値を使用したままになります。

Programs & Audio Tracks / プログラム & オーディオトラック

メインモードとチャンネルミキサーの画面左側のチャンネルストリップにあるプログラムオートメーションボタンを 使って、プログラムやオーディオトラックごとにオートメーションを設定することもできます。プログラムオートメ ーションは、MIDI プログラムを除くすべてのプログラムタイプで利用可能です。

注意: グローバルオートメーションボタンをタップすると、プロジェクト内の全プログラムのオートメーションが変更されます。

メインモードで、チャンネルストリップが非表示の場合、プロジェクトフィールド下の小さな目のアイコンをタップ して表示させます。

チャンネルミキサーでチャンネルストリップにプログラムオートメーションボタンが表示されていない場合、Mixer フィールドが Audio Tracks または Programs に設定されていることを確認してください。

プログラムのオートメーションボタンをタップ、または **Read/Write** (MPC X/Key 61 のみ)を押して、 3つの状態を切り替えます:

Roto

Read (R):プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、その上に追加のオートメーションを記録することはありません。これは、録音中にオートメーションが誤って変更されるのを防ぐための保護機能です。

WAG

Write (W):プログラムはオートメーションを記録することができます。(オートメーション可能なパラメーターに Q-Link ノブが割り当てられている場合は、記録中に誤って触れないように注意してください。)

~~~

Off: Shift キーを押しながらグローバルオートメーションボタンをタップするか、Shift キーを押しながら Automation Read/Write(MPC X/Key 61 のみ)を押して無効にします。

**重要:**オートメーションを録音した状態でオフにした場合、そのポイントでエフェクト/パラメーター値を保持します。

# AKAI 16 Level/16 レベル

MPC ハードウェアの 16 Level ボタンを押して、16 Level を有効または無効にします。

最初に有効にすると、選択されたパッド(デフォルトでは Pad A01)が一時的に全 16 パッドにコピーされます。これ ですべてのパッドは選択されたパッドと同じノート番号を出力するようになりますが、選択されたパラメーターは押 す強さに関わらず、パッド番号に応じて増加する値に固定されます(例:パッド1が最小値、パッド 16 が最大値)

| $\hat{\Omega}$ |             | ©<br>≋) 1. | 1: 58 | 1/16 | 5 | 1       | $\hat{\Omega}$ | untitled    | 2<br>8 1 | 1: 58 | 1/16 | 2 | 1 .  |
|----------------|-------------|------------|-------|------|---|---------|----------------|-------------|----------|-------|------|---|------|
| 0              |             |            |       |      |   | e j     |                |             |          |       |      |   |      |
| 50             | 16 LEVELS   |            |       |      |   | ,       |                | 16 LEVELS   |          |       |      |   |      |
|                | Active      |            |       |      |   | 14      |                | Active      |          |       |      |   | al I |
|                | Program 001 |            |       |      |   | a[<br>/ |                | Program 001 |          |       |      |   |      |
|                |             |            |       |      |   |         |                |             |          |       |      |   |      |

表示された 16 Levels の画面で、Type セレクタを使ってパラメーターを選択します。Velocity、Tune、Filter、 Layer、Attack、Decay、Probability、Ratchet のいずれかを選択します。

パッドを選択するには、以下のいずれかの操作を行います(16 Levels ウィンドウが開いている間):

**16 Level** を長押ししてから、目的のパッドを押す。

**16 Level** のチェックボックスをタップしてチェックを外し(一時的に機能を無効にする)、目的のパッドを押し、再度 **16 Level** のチェックボックスをタップしてチェックを入れます。

**Pad** フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用します。

Pad フィールドをダブルタップし、表示されるリストの中から目的のパッドをタップします。

**Type** が **Tune** に設定されている場合は、**Original Pad** フィールドを使用して、サンプルのオリジナルのピッチを使用するパッドを選択します。または Shift キーを押しながら目的のパッドを押します。

**Type** が Layer に設定されている場合、複数のサンプルを含むパッドは、各レイヤーの Velocity Start と Velocity End の設定に従って各レイヤーを再生します。

詳しくは、**MPC 2.11 へのアップデート > 新機能 > Note Probability 機能と Note Ratchet 機能**の項目をご覧くださ い。

MP

# Erase/消去

消去機能は、特定のシーケンスのトラックの全部または一部を消去する機能です。

Erase ウィンドウを開くには、**Erase** ボタンを押します。または、メインモード中にセクションの右端にある**鉛筆の アイコン**をタップし、表示された画面で **Erase** をタップします。



**消去したいシーケンスを選択**するには、Sequence フィールドを使用します。

シーケンス内で消去したいトラックを選択するには、Trackフィールドを使用します。

消去したいシーケンスの時間範囲を設定するには、Bar、Beat、Tick フィールドを使用します。左のフィールドは時 間範囲の開始を設定し、右のフィールドは時間範囲の終了を設定します。

消去するイベントの種類を選択するには、Erase オプションを選択します:

- ・All:指定された時間範囲からすべてのパッドイベントを消去し、その設定をすべてリセットします。
- ・Automation:指定された時間範囲からオートメーションのみを消去します。パラメーターフィールドを使用して、消去するオートメーションのタイプを選択します。
- ・Note:指定した時間範囲から特定のパッドイベントのみを消去します。表示される8つのパッドバンクの図では、各バンクの各パッドを押してノートを選択または非選択にします。
- ・Except Note:指定をした時間範囲のパッドイベント以外はすべて消去されます。

選択を確定するには、**Do lt** をタップします。

キャンセルして前の画面に戻るには、X、CANCEL、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

#### ΑΚΑΓ

## Effects/エフェクト

パッド、キーグループ、オーディオトラック、プログラム、サブミックス、Main アウトプットに、 インサートエフェクトやセンド/リターンエフェクトを使って、さまざまな効果をかけることができます。 この章では、エフェクトがどのように機能するのかを全体的に理解するのに役立ちます。

使用可能なすべてのエフェクトのリスト(各エフェクトの簡単な説明付き)とエディット可能なパラメーターについて は、付録のエフェクトとパラメーターをご覧ください。

#### Overview / 概要

プログラム内の各**パッド**または**キーグループ**には、最大4つの**インサートエフェクト**を適用できます。 詳しくは、インサートエフェクト>パッドまたはキーグループを参照してください。

また、**プログラム**や**オーディオトラック**全体にも、最大4つの**インサートエフェクト**を適用することができます。 詳しくは、インサートエフェクト>プログラムまたはオーディオトラックをご覧ください。

さらに柔軟性を高めるために、**サブミックス**ごとに最大4つの**インサートエフェクト**を適用することができます。 パッド、キーグループ、オーディオトラック、またはプログラムをサブミックスにルーティングし、Main アウトプ ットにルーティングすることができます。

詳しくは、インサートエフェクト>サブミックスをご覧ください。

#### 各パッド、キーグループ、オーディオトラック、プログラム、サブミックスは

それぞれ最大4つの**リターンチャンネル**に送ることができ、

それぞれが最大4つの**インサートエフェクト**を持つことができます。

- リターンチャンネルには、最大4つのインサートエフェクトを設定することができます。
- それらのオーディオは、リターンチャンネルのインサートエフェクトにルーティングされ、

処理されたオーディオは Main アウトプットに送られます。詳しくはセンド/リターン・エフェクトをご覧ください。

最後に、各 Main アウトプット(ステレオペアのチャンネル:**Output 1/2、Output 3/4** など)には、 最大 4 つの**インサートエフェクト**を適用できます。インサートエフェクト>Main を参照してください。

シーケンスや曲のオーディオミックスダウンを作成する際に、ミックスダウンの内容に応じて、

Main インサートエフェクトを含めるかどうか、またはセンド/リターンエフェクトを含めるかどうかを選択できま す。

Main アウトプットのペアのオーディオミックスダウンを作成する場合、

Main インサートエフェクトをミックスダウンに含めるかどうかを選択できます。

別々のプログラムや分解されたトラックのオーディオミックスダウンを作成する場合は、 センド/リターンエフェクトをミックスダウンに含めるかどうかを選択できます。

これらのオプションについては、**オーディオミックスダウン**を参照してください。 エフェクトの扱いが異なるモードが他に3つあります。

サンプラーでは、最大 4 つのインサートエフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、録音時にオーディオに 適用されます。このエフェクトは録音時に適用されるため、後でサウンドからエフェクトを取り除くことはできませ ん。サンプラーについては、モード>サンプラーの章で詳しく説明しています。同様に、ルーパーでは最大 4 つのイ ンサートエフェクトを使用することができ、これらは録音時にオーディオに適用されます。このエフェクトは、録音 時にオーディオに適用されるため、後でサウンドから取り除くことはできません。ルーパーについては、モード>ル ーパーの章で詳しく説明しています。XYFX モードでは、そのプログラムの 1 つのインサートエフェクトのように作 用します。実際、XYFX は、このモードを使用する前にプログラムにロードしなければならないインサートエフェク トの名前です。XYFX モードについては、モード>XYFX モードの章で詳しく説明しています。

エフェクトを表示、**ロード、エディット、クリア**するには、 フィールドの下のエリアをタップします。

これは通常、チャンネルストリップ(**レベルスライダー**とパ ンノブの隣)に表示されます。

ロードされたエフェクトを表示すると、右図のウィンドウが 表示されます。:

**エフェクトを選択するには**、各インサートスロットのフィ ールドを使用します。以下に説明するウィンドウが表示さ れます。

**ロードされたエフェクトのパラメーターをエディットする** には、インサートスロットの横にある**鉛筆のアイコン**をタ ップします。

**インサートスロットをクリアするには**、その横の**ゴミ箱ア イコン**をタップします。

**エフェクトスロットを有効または無効にするには**、 その横にある On/Off ボタンをタップします。

**4 つのエフェクトスロットすべてを無効にするには**、 右上隅にある All On/All Off ボタンをタップします。以前に アクティブだったエフェクトを再び有効にする には、再度タップします。

エフェクトの選択では、このウィンドウが表示されま す。:

**リストを移動するには**、上または下にスワイプします。または、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。

**エフェクトを Type または Manufacturer でソート、 ソート解除したりするには**、左下の Type または Manufacturer をタップします。

**エフェクトをロードするには**、それをダブルタップします。または、Select をタップするか、データダイヤルを押すか、センターカーソルまたは Enter(MPC X)を押します。

|      | Crums PAD A03      |          |            |               |
|------|--------------------|----------|------------|---------------|
|      | HP Filter Sync     |          |            |               |
|      | HP Filter          |          |            |               |
|      | HP Shelving Filter |          |            |               |
|      | LP Filter Sweep    |          |            |               |
|      | LP Filter Sync     |          |            |               |
|      | LP Filter          |          |            |               |
|      | LP Shelving Filter |          |            | $\mathcal{Q}$ |
|      | MPC3000            | MPC      | 2 in 2 out | u<br>ND k     |
|      | MPC60              |          |            |               |
|      | PFO 2-Rand 2-Shelf | MPC      | 2 in 2 out |               |
| TYPE | MANUFACTURER       | LOSE SEL | ECT        |               |

| <b>←</b> | Program 1            |      |       |   |           |
|----------|----------------------|------|-------|---|-----------|
| INSERTS  |                      | 2.77 | ۵     | B | ALL<br>ON |
| 1        |                      |      | 1     | Ĩ | ON        |
| 2 *      |                      |      |       |   |           |
| З.       |                      |      | /     | Î | ON        |
| 4        | MPC3000 [2 in 2 out] |      | 1     | Î | ON        |
|          |                      |      | CLOSE |   |           |

MP



**キャンセルするには、Close** をタップするか、リスト 外の任意の場所をタップします。 MPC

エフェクトのエディットで、このウィンドウが表示されま す。:

**パラメーターを調整:**スライダーをタップしてドラッグ、**デ** ータダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。

より細かい調整を行うには、パッドをダブルタップし、表示

されるスライダーの大きい方を調整します。

エフェクトプリセットを選択するには、

画面上部のドロップダウンメニューを使用します。

保存したプリセットを読み込む:

画面上部のフォルダアイコンをタップします。

プリセットを保存:

画面上部ディスクアイコンをタップします。

別のパラメーターのページを選択:

画面上部のパラメーター -/+ボタンをタップします。

**エフェクトを有効または無効にする:**右上の **On/Off ボタン**をタップします。

同じパッドやプログラムなどの別のインサートエフェクトのパラメーターをエディットする:画面下部の別のインサ ートタブをタップして 選択します。

**ウィンドウを閉じる:**Close または画面上部をタップします。



# Insert Effects / インサートエフェクト

Pads / パッド

AKAI

各パッドに最大 4 つのインサートエフェクトをロードすることができます。これは、メインモード、パッドミキサー、 またはプログラムエディットモードで行うことができます。

ヒント:パッドインサートエフェクトを使用すると、選択したパッドにのみ適用されます。つまり、プログラム内の各パッドにユニークな組み合わせでエフェクトを使用することができます。すべてのパッドに同じエフェクトを適用したい場合は、プログラムインサートエフェクトを使用してください(インサートエフェクト > プログラムを参照)

| î  | MPC Project 001                       | III         BAR         BEAT         TICK           III         1:         4:         84 | т метро<br>1/16 👗 🔭                       |
|----|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
|    | NIDE ■ ■ ■ 4 A04 ▼                    |                                                                                          | <sup>BPM BARS</sup> A <u>I</u><br>89.82 4 |
| #  | Program •                             | <b>1</b> Sequence 01                                                                     |                                           |
| _  | Compressor Vintage<br>Reverb Medium C | TRACK                                                                                    | I. * III * II                             |
| -  | 50L0                                  | <b>2</b> Track 02                                                                        | ■ ® cv+                                   |
| 0  | MUTE                                  | + DRUM PROGRAM                                                                           | Ia                                        |
| Χŗ | 0.00dB                                | Drums                                                                                    |                                           |
|    | MIDI II AUDIO -                       | TRACK + N                                                                                | IUTE SOLO                                 |

メインモードでパッドインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. **MIDI** タブが選択されている場合(左下隅)、**TRACK** フィールドで、目的のパッドが含まれるプログラムを使用す るトラックを選択します。
- チャンネルストリップがまだ表示されていない場合は、PROJECT フィールドの下にある小さな「目」のアイコンをタップして表示させます。
- 3. チャンネルストリップの上部にある**シングルパッドのアイコン**をタップします。これでチャンネルストリップに 現在のパッドの設定が表示されます。
- 目的のパッドを押して選択します。または、チャンネルストリップ上部のパッドフィールドを使用します。 Inserts(インサート)の下のエリアをタップし、表示された画面でエフェクトをロード、エディットします。





| <u>IIIII</u><br>DeepHo | ouse-Kit-DH Kit 02 124 | - 1 DH Drum                              | าร                    | 6: 1: 92                                  |                                                   |
|------------------------|------------------------|------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 9 A09                  | ~                      | A13 DeepHous S M                         | A14 DeepHous S M      | A15 DeepHous S M                          | A16 DeepHous S M                                  |
| Program                | •                      |                                          | Reverb Medium         |                                           |                                                   |
| AIR Multi-Chorus       | C                      | A09 DeepHous SM<br>:<br>AIR Multi-Chorus | A10 DeepHous SM       | A11 DeepHous SM<br>: :                    | A12 DeepHous SM<br>: :                            |
| SOLO                   |                        | A05 DeepHous SM<br>:                     | AOG DeepHou: SM<br>;  | A07 DeepHous S M<br>;                     | AOB DeepHous S M<br>:                             |
|                        | -8.00dB                | A01 DeepHous SM<br>:<br>LP Filter        | AO2 DeepHou: S M<br>: | A03 DeepHou: SM<br>;<br>Distortion Custom | A04 DeepHous S M<br>;<br>I Z<br>Distortion Custom |
| LEVEL                  | PAN                    | MUTE                                     | SEND                  | INSERT                                    | ROUTE                                             |

パッドミキサーでパッドインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. 画面上部の **Program** フィールドで、希望するプログラムを選択します。または、画面上部の **Track** フィールド を使用して希望のトラックを選択します(使用するプログラムが自動的に選択されます)
- 2. 希望するパッドを押して選択するか、画面上でタップします。または、Program フィールドの下にあるパッドフィールドをダブルタップします。
- Insertsの下のリージョンをタップし、表示された画面を使用してエフェクトをロードまたはエディットします。 または、画面下部の Insert タブをタップして(複数回タップして別の挿入スロットを選択します)、画面上で目的 のパッドをダブルタップします。また、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用して、すぐにエフェクトを選択 することもできます。



プログラムエディットモードでパッドインサートエフェクトをロードするには、以下の手順に従います。:

- 1. 目的のプログラムを使用中に、目的のパッドを押して選択します。
- 2. 右下隅にあるエフェクトタブをタップし、エフェクトをロード、エディットします。

#### Keygroups / キーグループ

各キーグループに最大4つのインサートエフェクトをロードすることができます。これは、メインモード、パッドミ キサー、またはプログラムエディットモードで行うことができます。

**重要:**キーグループのインサートエフェクトを使用する場合、そのキーグループにのみ適用されます。ノートレンジが重複している複数のキーグループにインサートエフェクトをロードした場合、エフェクトはそのレンジにも重複しますのでご注意ください。



メインモードでキーグループのインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. MIDI タブが選択されている場合(左下隅)、TRACK フィールドで、目的のパッドが含まれるプログラムを使用するトラックを選択します。(使用するプログラムは自動的に選択されます)。
- チャンネルストリップがまだ表示されていない場合は、PROJECT フィールドの下にある小さな「目」のアイコンをタップして表示させます。
- 3. チャンネルストリップの上部にあるシングルパッドのアイコンをタップします。チャンネルストリップに現在の キーグループの設定が表示されます。
- パッドを押して対応するキーグループを選択するか、画面上でタップします。または、チャンネルストリップの 上部にあるキーグループフィールドを使用します。

**重要:**エフェクトは、そのキーグループにのみ適用されることを覚えておいてください。

5. Inserts の下のエリアをタップし、表示された画面を使用してエフェクトをロード、エディットします。



H <u>illii</u>t °~ FutureHouse-Inst-FH Bass 2 • 2 DH Bassline : (S) (M) KG 14 (S)(M) KG 15 **SM** KG 16 5 M KG 10 SM KG 11 **KG** 12 AIR Filter Gate Compressor Vintage SM KG 7 SM KG 6 
 KG 1 FutureHol S M
 KG 2 FutureHol S M
 KG 3 FutureHol S M
 KG 4
 LEVEL PAN MUTE SEND ROUTE INSERT

パッドミキサーでキーグループインサートエフェクトをロードするには、以下の手順を行います。:

- 画面上部の PROGRAM フィールドで、希望するプログラムを選択します。または、画面上部の TRACK フィール ドを使用して希望のトラックを選択します。
- パッドを押して対応するキーグループを選択するか、画面上でタップします。または、PROGRAM フィールドの 下にある Keygroup フィールドを使用します。

重要:エフェクトはそのキーグループにのみ適用されることを覚えておいてください。

INSERTS の下のリージョンをタップし、表示された画面を使用してエフェクトをロードまたはエディットします。または、画面上の目的のパッドをダブルタップします。また、画面下部にある 4 つのインサートタブのうちの 1 つを選択してから、データダイヤルまたは -/+ボタンを使用してすぐにエフェクトを選択することもできます。



プログラムエディットモードでキーグループインサートエフェクトをロードするには、以下の手順を行います。

- 目的のプログラムを使用中に、パッドを押してキーグループを選択します。または、画面上部の Keygroup フィ ールドを使用します。
- 2. 右下隅にあるエフェクトタブをタップして、エフェクトをロード、エディットします。

## Audio Tracks / オーディオトラック

各オーディオトラックに最大 4 つのインサートエフェクトをロードすることができます。これは、メインモードとチ ャンネルミキサーで行うことができます。



メインモードでオーディオトラックのインサートエフェクトをロードするには、以下の手順を行います。

- 1. Audio タブが選択されている場合(左下隅)、Track フィールドを使用してオーディオトラックを選択します。
- チャンネルストリップがまだ表示されていない場合、Project フィールドの下にある小さな「目」のアイコンを タップして表示させます。
- 3. チャンネルストリップの上部にある**波形アイコン**をタップします。チャンネルストリップに現在のオーディオト ラックの設定が表示されます。
- 4. Inserts の下のエリアをタップしてから、表示される画面を使ってエフェクトをロード、エディットします。

| <b>itt</b> Audio                             | Tracks |                       | - 1 - 16 +                                       | 14: 3; 64                  | 💌 🥼                |
|----------------------------------------------|--------|-----------------------|--------------------------------------------------|----------------------------|--------------------|
| Input 1,2<br>Out 1,2                         | *      | 13 • S M              | 14 • SM                                          | 15 • SM                    | 16 • SM            |
| INSERTS<br>AIR Channel Strip<br>Reverb Large | C •    | 9 • S M               | 10 • S M                                         | 11 • SM                    | 12 * S M           |
| SOLO                                         |        | 5 • SM                | 6 • SM                                           | 7 • SM                     | 8 • S M            |
| Beer Core                                    |        | 1 Audio 001 • SM<br>t | 2 Audio 002 • S M<br>;<br>;<br>, 2 Channel Chris | 3 Audio 003 • SM<br>;<br>( | 4 Audio 004 • SM   |
| LEVEL                                        | PAN    |                       | SEND                                             | ILCOMPRESSOR UP            | (Autopan)<br>Route |

チャンネルミキサーでオーディオトラックのインサートエフェクトをロードするには、以下の手順を行います。

- 1. 左上隅の **Mixer** フィールドを使用して、オーディオトラックを選択します。
- 2. タッチスクリーンで、希望するオーディオトラックに対応するパッドをタップします。
- Insertsの下のエリアをタップし、表示された画面でエフェクトをロード、エディットします。または、画面下部の Insert タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択できます)、画面上の目的のパッド をダブルタップします。また、データダイヤルや -/+ ボタンを使ってすぐにエフェクトを選択することもできます。

## Programs / プログラム

- 各プログラムに最大 4 つのインサートエフェクトをロードすることができます。これは、メインモード、XYFX モード、およびチャンネルミキサーで行うことができます。
  - **注**:XYFX モードでは、エフェクトはそのプログラム上で 1 つのインサートエフェクトのように動作します。実際、**XYFX** は、このモードを使用する際にロードされるインサートエフェクトの名前です。



メインモードでプログラムインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. MIDI 選択時に(左下隅)、Track フィールドを使用し、希望のパッドでプログラムを使用するトラックを選択しま す。
- チャンネルストリップが非表示の場合、Project フィールドの下にある小さな「目」のアイコンをタップして表示させます。
- 3. チャンネルストリップ上部の 4 つのパッドのアイコンをタップすると、チャンネルストリップにプログラム設定 が表示されます。
- 4. Inserts の下のエリアをタップし、表示された画面を使ってエフェクトをロード、エディットします。





# XYFX モードでプログラムに XYFX を読み込むには、以下の手順に従います。:

- 1. 別のモードで目的のプログラムを選択し、XYFX モードに入ります。
- 2. このプログラムにまだ XYFX モードを使用していない場合は、画面上の Insert XYFX をタップし、XY パッドを 表示して XYFX をロードします。

**注:**すでに4つのインサートエフェクトがロードされている場合は、

この操作を行う前にインサートエフェクトスロットの1つをクリアする必要があります。

このプログラムで既に XYFX モードを使用している場合は、XY パッドが表示されます。

- 3. 左上の XYFX Location をタップし、Program を選択します。
- 4. **セットアップ**パネルが表示されていない場合は、右下の **Setup** をタップして表示させます。
- 5. Preset フィールドでエフェクトをロードします。Preset フィールド下のコントロールを使用して、エフェクト をエディットします。



# チャンネルミキサーでプログラムインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. 左上隅の Mixer フィールドを使用して、Programs を選択します。
- タッチスクリーンで、希望するプログラムに対応するパッドをタップします。または、Mixer フィールドの下の Program フィールドをダブルタップして、希望のプログラムをタップします。
- Insertsの下のエリアをタップしてから、表示された画面を使ってエフェクトをロードしたりエディットしたりします。または、画面下部の Insert タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択します)、 画面上の目的のパッドをダブルタップします。また、データダイヤルや -/+ ボタンを使ってエフェクトを選択することもできます。

# Submixes / サブミックス

各サブミックスに最大4つのインサートエフェクトをロードすることができます。これはチャンネルミキサーのみで 行うことができます。

| Hite     Mixer     Submin | ixes       |                                   |                                  | BAR BEAT<br>1: 4:            | nex<br>72 🏷                       |
|---------------------------|------------|-----------------------------------|----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| Submix 1                  | *          | 13 SM                             | 14 SM                            | 15 SM                        | 16 SM                             |
| Out 1,2                   | •          |                                   |                                  |                              |                                   |
| Reverb Medium             | $\bigcirc$ | 9 SM                              | 10 SM                            | 11 SM                        | 12 SM                             |
| Compressor Vintage        | +6         |                                   |                                  |                              |                                   |
|                           |            | <b>5</b> Submix 5 <b>S M</b>      | <b>6</b> Submix 6 <b>SM</b><br>+ | <b>7</b> Submix 7 <b>S</b> M | 8 Submix 8 (S) (M)                |
| MUTE                      | e          |                                   |                                  |                              |                                   |
|                           |            | <b>1</b> Submix 1 <b>S</b> M<br>: | <b>2</b> Submix 2 <b>S M</b>     | 3 Submix 3 SM                | <b>4</b> Submix 4 <b>S M</b><br>: |
|                           |            | Reverb Medium                     | (Bus Compressor)                 | (MPC60)                      |                                   |
| LEVEL                     | PAN        | MUTE                              | SEND                             | INSERT                       | ROUTE                             |

サブミックスのインサートエフェクトをロードするには:

- 1. 左上隅の Mixer フィールドを使用して、Submixes を選択します。
- タッチスクリーンで、希望するプログラムに対応するパッドをタップします。または、Mixer フィールドの下の Submix フィールドをダブルタップして、希望のプログラムをタップします。
- Insertsの下のエリアをタップしてから、表示された画面を使ってエフェクトをロード、エディットします。または、画面下部の Insert タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択します)、画面上の目的のパッドをダブルタップします。また、データダイヤルや -/+ ボタンを使用して、エフェクトを選択することもできます。

各 Main 出力(ステレオペア: **Outputs 1/2、Outputs 3/4** など)に最大 4 つのインサートエフェクトをロードするこ とができます。これは、メインモードまたはチャンネルミキサーで行うことができます。



メインモードで Main インサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. チャンネルストリップがまだ表示されていない場合、**Project** フィールドの下にある小さな「**目**」のアイコンを タップして表示させます。
- 2. チャンネルストリップの上部にある**クラウンアイコン**をタップします。チャンネルストリップに現在の Main 出 力の設定が表示されます。
- 3. チャンネルストリップの上部にある Outputs フィールドを使用して、希望する Main 出力(Outputs 1/2、 Outputs 3/4 など)を選択します。
- 4. Inserts の下のエリアをタップし、表示される画面を使用してエフェクトをロードまたはエディットします。

| <b>iti</b> Main (            | Dutputs 🔹 |                                |                                 | 25: 1: 32                       | 🔽 🚦                             |
|------------------------------|-----------|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Outputs 1/2                  | *         | 13 5 (                         | A) 14 (S)∭                      | ) 15 SM                         |                                 |
| PEQ 4-Band<br>Bus Compressor | C         |                                |                                 |                                 |                                 |
| MUTE                         |           |                                |                                 |                                 |                                 |
|                              | 0.00dB    | 1 Outputs 1/2 S<br>,<br>0.00dB | 2 Outputs 3/4 SM<br>:<br>0.00dB | 3 Outputs 5/6 SM<br>1<br>0.00dB | 4 Outputs 7/8 SM<br>:<br>0.00dB |
| LEVEL                        | PAN       | MUTE                           |                                 | INSERT                          |                                 |

チャンネルミキサーで Main インサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. 左上隅の Mixer フィールドを使用して、Main Outputs を選択します。
- タッチスクリーンで、希望する Main 出力(Outputs 1/2、Outputs 3/4 など)に対応するパッドをタップします。 または、 Mixer フィールドの下の Outputs フィールドをダブルタップします。
Insertsの下のエリアをタップしてから、表示された画面を使ってエフェクトをロードしたりエディットしたりします。または、画面下部の Insert タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択します)、 画面上の目的のパッドをダブルタップします。また、データダイヤルや -/+ ボタンを使用してエフェクトを選択 することもできます。

Send/Return Effects / センド/リターンエフェクト

センド/リターンエフェクトは、次のように動作します。:

- 1. **パッド、キーグループ、オーディオトラック、プログラム、サブミックス**は、そのオーディオを指定されたセン ドレベルでリターンに送ります。
- リターンに置かれたエフェクトによって処理されます。各リターンには、最大 4 つのインサートエフェクトをロードしてアクティブにすることができます。
- 3. 処理されたオーディオは、2つの Main 出力(ステレオ)または Main 出力(モノラル)に送られます。

センド/リターンエフェクトのロードとリターンレベルの設定は、後述のチャンネルミキサーでのみ可能です。このセクションでは、パッド、キーグループ、プログラム、サブミックスのセンドレベルを設定する方法について説明します。



センド/リターンエフェクトをリターンにロードするには、以下の手順で行います。:

- 1. チャンネルミキサーで、左上隅の Mixer フィールドを使用して Returns を選択します。
- タッチスクリーンで、希望するリターンに対応するパッドをタップします。または、Mixer フィールドの下の Return フィールドをダブルタップします。
- Insertsの下のエリアをタップをタップし、表示された画面を使ってエフェクトをロードしたりエディットしたり します。または、画面下部の Insert タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択できま す)、画面上の目的のパッドをダブルタップします。また、データダイヤルや -/+ ボタンでもエフェクトを選択で きます。





| Hit Returns     |    |                      |     |                           |    | 29: 3:                    | 70      | ~                         |        |
|-----------------|----|----------------------|-----|---------------------------|----|---------------------------|---------|---------------------------|--------|
| Return 1        | 1: | з [                  | S M | 14                        | SM | 15                        | SM      | 16                        |        |
| Out 1,2         | •  |                      |     |                           |    |                           |         |                           |        |
| Delay Sync<br>C |    |                      | S M |                           |    |                           |         |                           |        |
| MUTE 9          | 5  |                      | SM  |                           | SM |                           | SM      |                           | (s) M) |
| 0.00cB          |    | Return 1 (<br>).00dB | S M | 2 Return 2<br>1<br>0.00dB | SM | 3 Return 3<br>:<br>0.00dB | SM      | 4 Return 4<br>1<br>0.00dB | SM     |
| LEVEL PAN       |    | MUTE                 |     |                           |    | INSERT                    | 6)<br>- | ROUTE                     |        |

#### リターンレベルを設定するには:

- 1. チャンネルミキサーで、左上隅の Mixer フィールドを使って Returns を選択します。
- 2. 左下隅の Level タブをタップします。
- 3. タッチスクリーンで、希望するリターンに対応するパッドをタップします。または、Mixer フィールドの下の Return フィールドをダブルタップします。
- 現在選択されているリターンのレベルを調整するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。または、 チャンネルストリップのレベルスライダーを使用するか、対応する Q-Link ノブを回します。より細かく調整す るには、画面上のパッドをダブルタップして拡大表示されるスライダーを操作してください。

パッドのセンドレベルは、プログラムエディットモードまたはパッドミキサーで設定することができます。

|       | PROGRAM<br>DeepHouse-Kit-DH Kit 02 124 | ¥       | ۰    | <b>1</b> A1 |    |           |              |
|-------|----------------------------------------|---------|------|-------------|----|-----------|--------------|
| INSEF | ITS                                    |         | Auca | ۵           | 8  | ALL<br>ON | Q SEND 1     |
| 1     |                                        |         |      | 1           | Î  | ON        | 1<br>SEND 2  |
| 2 *   |                                        |         |      |             |    |           | 32<br>SEND 3 |
| 3     | NO EFFECT                              |         |      |             |    |           | 0            |
| 4     | NO EFFECT                              |         |      |             |    |           | SEND 4       |
| (     | SLOBAL SAMPLES                         | ENVELOP | ES   | LFO         | мс | DULATION  | EFFECTS      |

プログラムエディットモードでパッドのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

- 1. プログラムエディットモードで目的のプログラムをエディット中に、目的のパッドを押して選択します。
- 2. 右下の Effects タブをタップします。
- 3. Send ノブを使って、各リターンのセンドレベルを設定します。

| IIIII<br>DeepHou | se-Kit-DH Kit 02 124 | - 1 DH Drum      | IS                      | ean beat they<br>8: 1: 11 |                  |
|------------------|----------------------|------------------|-------------------------|---------------------------|------------------|
| <b>14</b> A14    | •                    | A13 DeepHous SM  | A14 DeepHous S M        | A15 DeepHous S M          | A16 DeepHous S M |
| Program          | · ·                  | -INF dB          | -4.45dB                 | -3.67dB                   | -INF dB          |
| Reverb Medium    | 22R                  | A09 DeepHous S M | A10 DeepHous SM         | A11 DeepHous SM           | A12 DeepHous S M |
|                  | #6                   | -INF dB          | -9.26dB                 | -INF dB                   | -INF dB          |
| SOLO             |                      | A05 DeepHous SM  | A06 DeepHous SM         | A07 DeepHous S M          | AOB DeepHous SM  |
| MUTE             |                      | -INF dB          | -INF dB                 | -INF dB                   | -INF dB          |
|                  |                      | A01 DeepHous S M | A02 DeepHous S M<br>= : | AO3 DeepHous S M          | A04 DeepHous S M |
|                  |                      | -8.08dB          | -10.3dB                 | -INF dB                   | -INF dB          |
| LEVEL            | PAN                  | MUTE             | SEND                    | INSERT                    | ROUTE            |

パッドミキサーでパッドのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

- 1. 画面上部の **Program** フィールドを使用して目的のプログラムを選択します。または、画面上部の **Track** フィー ルドを使用して目的のトラックを選択すると、使用するプログラムが自動的に選択されます。
- 2. 画面下部の Send タブをタップします(異なる送信レベルを選択するには、複数回タップします)。
- 3. 希望のパッドを押して選択するか、画面上のパッドをタップします。または、Program フィールドの下にあるパ ッドフィールドをダブルタップします。
- 4. センドレベルを設定するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。画面上のパッドをダブルタップ するとスライダーが拡大表示され、細かく調整できます。

## AKAN Keygroups / キーグループ

プログラムエディットモードまたはパッドミキサーでキーグループのセンドレベルを設定することができます。



プログラムエディットモードでキーグループのセンドレベルを設定するには、以下の手順に従います。:

- 目的のプログラムを使用中に、目的のパッドを押してキーグループを選択します。または、画面上部の Keygroup フィールドを使用します。
- 2. 右下の Effects タブをタップします。
- 3. Send ノブを使って、各リターンのセンドレベルを設定します。

| <u>aha</u> "      | воскам<br>FutureHouse-Inst-FH Bass 2 | 2 • 2 DH Bass                    | line             | 12: 1: 29                        | <b>~</b> |
|-------------------|--------------------------------------|----------------------------------|------------------|----------------------------------|----------|
| 3 KG 3<br>Program | *<br>1 *                             | KG 13 SM                         | KG 14 SM         | KG 15 SM                         | KG 16 SM |
| INSERTS           | C<br>                                | KG 9 SM                          | KG 10 S M        | KG 11 SM                         | KG 12 SM |
| SOLC              |                                      | KG 5 SM                          | КG 6 S M         | KG 7 SM                          | KG 8 S M |
|                   | 0.00dB                               | KG 1 FutureHc SM<br>;<br>-5.73dB | KG 2 FutureHo SM | KG 3 FutureHc SM<br>;<br>-10.1dB | KG 4 S M |
| LEVEL             | - PAN                                | MUTE                             | SEND             | INSERT                           | ROUTE    |

パッドミキサーでキーグループのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

- 1. 画面上部の **Program** フィールドを使用して目的のプログラムを選択します。または、画面上部の **Track** フィー ルドを使用して目的のトラックを選択すると、使用するプログラムが自動的に選択されます。
- 2. 画面下部の Send タブをタップします(異なる送信レベルを選択するには複数回タップします)。
- 3. 希望するパッドを押して対応するキーグループを選択するか、画面上でタップします。または、Program フィー ルドの下にある Keygroup フィールドをダブルタップします。

 センドレベルを設定するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。画面上のパッドをダブルタップ するとスライダーが拡大表示され、細かく調整できます。

#### Audio Tracks / オーディオトラック

オーディオトラックのセンドレベルは、チャンネルミキサーでのみ設定することができます。

| <b>!:!!</b> Audio | Tracks  |            |       |            | 0 TRACKS<br>  - 16 + | ] <b>***</b> | нелт<br>4: | nck<br>O | *~     |
|-------------------|---------|------------|-------|------------|----------------------|--------------|------------|----------|--------|
| Input 1,2         | •       |            | • S M |            | • 5 M                |              | • S M      |          | • S M  |
| Out 1,2           |         |            |       |            |                      |              |            |          |        |
| INSERTS           |         |            | • S M |            | • 5 M                |              | • S M      |          | • 5 M  |
|                   |         | -          |       | <i>c</i>   | • E M                |              |            |          | • C) M |
| SOLO              |         | 5          |       | ъ          | - 3 (1)              |              |            | 8        | - 0 @  |
| MUTE              |         |            | _     |            |                      |              |            |          |        |
| °~                |         | 1 Vocals 1 | • 5 M | 2 Vocals 2 | • S M                | 3 Guitar     | • 5 M      |          | • S M  |
| AUTO              | -2.78dB | -2.78dE    | 3     | -5.23d     | B                    | -8.72d       | B          |          |        |
| LEVEL             | PAN     | MUT        | E     | SEM        | ND                   | INS          | RT         | R        | OUTE   |

#### オーディオトラックのセンドレベルを設定するには:

- 1. チャンネル**ミキサー**で、左上隅のミキサーフィールドを使いオーディオトラックを選択します。
- 2. 画面下部の Send タブをタップします(異なるセンドレベルを選択するには、複数回タップします)。
- 3. タッチスクリーンで、希望のオーディオトラックに対応するパッドをタップします。または、Mixer フィールド の下のオーディオ Track フィールドをダブルタップします。
- センドレベルを設定するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。画面上のパッドをダブルタップ するとスライダーが拡大表示され、細かく調整できます。

#### Programs/プログラム

プログラムのセンドレベルはチャンネルミキサーでのみ設定することができます。

| <b>ļiļ</b> Progra             | ากร             |              |     | - 1 - 16                      | +  | 25: 4:                        | 57 | *           | 1  |
|-------------------------------|-----------------|--------------|-----|-------------------------------|----|-------------------------------|----|-------------|----|
| DeepHouse-Multi<br>Sub 1      | -DH Vocal Lps 🔹 | 13 🤇         | 5 M | 14                            | SM | 15                            | SM |             | SM |
| Insert3                       | C               | 2 2          | 5 M |                               | SM |                               | SM |             | SM |
| SOLO                          |                 | S DeepHouse- | 5 M | 6                             | SM | 7                             | SM | 8           | SM |
| <sup>R</sup> g <sup>A</sup> ⊗ | -17.9dB         | 1 DeepHouse  | 5 M | 2 FutureHouse<br>i<br>-INF dB | SM | 3 FutureHouse<br>;<br>-15.9dB | SM | 4 DeepHouse | SM |
| LEVEL                         | PAN             | MUTE         |     | SEND                          |    | INSER                         | ſ  | ROUTE       |    |

#### プログラムのセンドレベルを設定するには:

1. チャンネルミキサーで、左上隅の Mixer フィールドを使って、Programs を選択します。

- 2. 画面下部の Send タブをタップします(異なる送信レベルを選択するには複数回タップします)。
- 3. タッチスクリーンで、希望するプログラムに対応するパッドをタップします。または、Mixer フィールドの下の Program フィールドをダブルタップします。
- 4. センドレベルを設定するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。画面上のパッドをダブルタップ するとスライダーが拡大表示され、細かく調整できます。

# Submixes / サブミックス

サブミックスのセンドレベルは、チャンネルミキサーのみで設定できます。

| ttt g    | submixes |   |                            |         |                             |    | 13: 2:                             | 100<br>80 | *                          | 1<br> |
|----------|----------|---|----------------------------|---------|-----------------------------|----|------------------------------------|-----------|----------------------------|-------|
| Submix 2 | 2        |   | 13                         | SM      |                             | SM |                                    | SM        |                            | SM    |
| Out 1,2  |          | * |                            |         |                             |    |                                    |           |                            |       |
| IN2EK12  | C        |   |                            | SM      |                             | SM |                                    | SM        |                            | SM    |
| MUTE     |          |   | 5 Submix 5<br>1<br>-INF dB | SM      | 6 Submix 6<br>:<br>-INF dB  | SM | <b>7</b> Submix 7<br>t<br>-INF: dB | SM        | 8 Submix 8<br>1<br>-INF dB | SM    |
|          | 0.00dB   |   | 1 Submix 1<br>-INF dB      | SM<br>, | 2 Submix 2<br>1<br>- 13.0dB | SM | 3 Submix 3                         | SM        | 4 Submix 4<br>:<br>-INF dB | SM    |
| LEVEL    | PAN      |   | MUTE                       |         | SEND                        |    | INSER                              | Г         | ROUTE                      |       |

サブミックスのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

- 1. チャンネルミキサーで、左上の Mixer フィールドを使って Submixes を選択します。
- 2. 画面下部の SEND タブをタップします(異なるセンドレベルを選択するには、複数回タップします)。
- 3. タッチスクリーンで、希望するサブミックスに対応するパッドをタップします。または、MIXER フィールドの下の Submix をダブルタップします。
- 4. センドレベルを設定するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。画面上のパッドをダブルタップ するとスライダーが拡大表示され、細かく調整できます。

## AKAI Audio Mixdown / オーディオ・ミックスダウン

Audio Mixdown では、現在のシーケンスまたは曲をオーディオファイルとしてレンダリングし、エクスポートするこ とができます。ソングモードでは、曲全体をエクスポートします。メインモードでは、現在のシーケンスのみをエク スポートします。

ソングモードで Audio Mixdown 画面を開くには、画面の下端にある Export をタップします。

**メインモードで Audio Mixdown 画面を開くには**、画面左上の Project フィールドをタップしてから、Export をタップします。

| ← Audio Mixdown       |           |                        |             |           |
|-----------------------|-----------|------------------------|-------------|-----------|
|                       |           |                        |             |           |
| START BAR             | END BAR   | 224                    | AUDIO TAIL  | 1 SECONDS |
|                       |           |                        |             |           |
| STEREO OUTPUT Out 1,2 | · ·       | MAIN INSERTS           |             |           |
| SEPARATE PROGRAMS     |           |                        |             |           |
|                       |           | SAVE AS PROJECT PREVIE | EW          |           |
| FILE FORMAT WAV       | BIT DEPTH |                        | SAMPLE RATE | 44.1 kHz  |
|                       |           |                        | CANCEL      | EXPORT    |

#### Audio Length / オーディオの長さ

Start Bar と End Bar フィールドを使って、作成されるオーディオファイルの開始位置と終了位置を設定します。 Audio Tail フィールドを使用して、作成されるオーディオファイルの最後に追加する余韻の長さを設定します。これ は、バーフィールドで設定されたオーディオの長さを超えるエフェクトやサンプル(長いリバーブやディレイ、長い ディケイを持つワンショットサンプルなど)を使用している場合に便利です。通常は数秒のオーディオテールを使用 することをお勧めします。

### Render Source / レンダリングソース

**ステレオ出力**をチェックし、隣接するフィールドを使用してペアの出力を選択します(スタンドアロンモードでは **Out 1/2 – 7/8** と **Submix 1 - 8**、コントローラーモードでは **Out 1/2 - 31/32、**MPC Live/MPC Live II 単体では Out 7/8 を使用せず、MPC One/Key 61 単体では Out 3/4-7/8 を使用しませんが、MPC X との互換性を保つために表示 されています。)また、ミックスダウンはこれらの出力で行われます。

シーケンスやソングで使用さスタンドアローンモードのミックスダウンを作成するには、**Separate Programs** をチェックしてください。

**Explode Tracks** をチェックすると、シーケンスで使用されている各トラックのミックスダウンを作成します(このオ プションを曲全体に使用することはできません)。

**重要**: 各パッドまたはキーグループの出力は、ミックスダウンに含めるために Program にルーティングされて いる必要があります。これはデフォルトの設定です。これについては、モード > パッドミキサー > ルーティン グ をご参照ください。



Render Options / レンダリングオプション

**Render Source** が **Stereo Output** に設定されている場合、**Master Inserts** にチェックを入れると、 ミックスダウ ンに Main インサートエフェクトを含めます。

**Render Source** が **Separate Programs** または **Explode Tracks** に設定されている場合、**Export Returns** をチェックして、リターンチャンネルのシグナルを別個のファイルとしてエクスポートします。

Render Source が Stereo Output に設定されている場合、Save as Project Preview をタップして、シーケンスま たはソングをプロジェクトプレビューファイルとして保存します(ブラウザで参照用に再生することができます)。こ のボックスをチェックすると、**ステレオ出力**も自動的にチェックされます。

File Formats / ファイルフォーマット

を選択できます。

WAV、AIFF、MP3、FLAC、または OGG をタッ プして、 ミックスダウンのファイルフォーマット を選択します。

WAV と AIFF の場合は、Bit Depth フィールドを 使用して、8、16、24 ビット、または 32 ビッ
ト、浮動小数点(32F)を選択します。FLAC ファイ ルの場合は、16 ビットまたは 24 ビットを選択で きます。MP3 および OGG ファイルの場合は、
128、160、192、または 320kbps のビットレート

| ← Audio Mixdowr   | n |           |                      |             |            |
|-------------------|---|-----------|----------------------|-------------|------------|
|                   |   |           |                      |             |            |
| START BAR         |   | END BAR   | 224                  | AUDIO TAIL  | 1 SECONDS  |
|                   |   |           |                      |             |            |
| STEREO OUTPUT     |   | <u> </u>  | MAIN INSERTS         |             |            |
| SEPARATE PROGRAMS |   |           |                      |             |            |
|                   |   |           | SAVE AS PROJECT PREV | /IEW        |            |
| FILE FORMAT       |   | BIT DEPTH |                      | SAMPLE RATE | 44.1 kHz * |
|                   |   |           |                      | CANCEL      | EXPORT     |

**SAMPLE RATE** フィールドで、**44.1 kHz、48 kHz、88.2 kHz、**または **96 kHz** のサンプルレートを選択します。ほ とんどの場合、**44.1 kHz** を選択することをお勧めします。

Export をタップして Save 画面に入り、オーディオミックスダウンを保存する名前と場所を選択することができます。

キャンセルする場合は Cancel もしくは、左上隅の Ù アイコンをタップして前の画面に戻ります。

### Battery Usage / バッテリー残量

**重要**: MPC Live/Livell のみバッテリー搭載です。MPC X/One/Key 61、37/Touch は電源アダプタを接続する必要があり、MPC STUDIO は USB バスパワーになります。

MPC Live/MPC Live II は、付属電源アダプターを使用して電源を供給することができますが、(使用状況に より異なりますが)通常 4 時間の駆動が可能な内蔵バッテリーにて使用することも可能です。

MPC Live を内蔵バッテリーで駆動している間は、タッチスクリーンの右上にあるバッテリーアイコンに 現在のバッテリー残量が表示されます。(その下のアイコンは、MPC Live または MPC Live II がスタンド アローンモードかコントローラーモードかを示しています)

MPC Live のシステムリソースを表示するには、タッチス クリーンの右上隅にあるバッテリーのアイコンをタップし ます。システムリソースウィンドウが表示され、現在のバ ッテリー残量、CPU、RAM 使用量(MEM)、ストレージデ バイスのスペース使用量をパーセントで表示します。

このウィンドウに表示される情報の詳細については、**シス** テムリソースを参照してください。

MPC Live/Livell の内蔵バッテリーを充電するには、付属の電源アダプターをコンセントに接続してください。 充電中は、充電インジケーターランプ(背面パネルの通気口の後ろ)が点灯します。バッテリーが完全に充電された 後、またはコンセントから切り離すと、このライトは消灯します。







## **スタンドアローンとコントローラーモード**

MPC X、 MPC Live、 MPC Live II 、 MPC One、 Key61/37 は 2 つの方法で動作します。 **スタンドアローンモード**と**コントローラーモード**です。(MPC Studio and MPC Touch はコントローラーとしてのみ 動作します。)

**スタンドアローンモード**にするには、いずれかの操作を行 います。:

- MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 がコンピュー ターに接続されていない状態で電源を入れます。
- MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 がコンピュー ターに接続されていて、MPC ソフトウェアを開い たままにしておきたい場合は、Menuを押し、右上 隅にあるモニター/ケーブルのアイコンをタップし ます。Switch To Standalone ウィンドウが表示さ れたら、Standalone をタップして続行します。

プロジェクトはコンピューター上で開いたままで、 独立して作業を続けることができます。(Cancel を タップすると、引き続きコントローラーモードと なります。)



MPC

 MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 が接続されているコンピューターで MPC ソフトウェアを終了する場合は、 コンピュータ側操作で MPC ソフトウェアを終了してください。MPC ハードウェアのタッチスクリーンに Looking for computer が表示されたら、Standalone をタップします。Restart as Standalone ウィンドウが表 示されたら、Yes をタップして続行します。(Cancel をタップすると、MPC ソフトウェアを再度開き、コントロ ーラーモードで MPC ハードウェアを使用し続けることができます。)

スタンドアローンモード:

• MPC チップのアイコンが右上隅に表示されます



- MPC ハードウェアは USB 接続でコンピュータと通信していません。
- A MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内部ハードドライブ、または接続されている USB ドライブや SD カー ドに保存またはロードされます。
- VST/AU 等のプラグインは利用できません。

## **ACCEPTED ACCEPTED ACCEPTED**

- 1. MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の **USB-B ポート**とコンピューターが接続されていることを確認してくだ さい。
- 2. コンピューターで MPC ソフトウェアを開きます。
- 3. 電源が入っていない場合は、電源スイッチを押して電源を入れます。
- 4. MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 が現在スタンド アロンモードの場合は、Menu を押してメニューに入 り、右上隅にある MPC チップのアイコンをタップしま す。Enter Controller Mode ウィンドウが表示された ら、Controller Mode をタップして続行します。 (Cancel をタップすると、スタンドアローンモードの ままです) MPC ハードウェアが USB コントローラーと して認識する前に、Looking for computer が画面に表 示されることがあります。

| MPC      | •                                                                                                                                                                                           |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          |                                                                                                                                                                                             |
| <b>A</b> | ENTER CONTROLLER MODE                                                                                                                                                                       |
|          | Controller mode allows this MPC to work with MPC Software running on your computer.<br>It will disable the standalone MPC functionality.<br>Are you sure you want to enter Controller mode? |
|          | CONTROLLER MODE CANCEL                                                                                                                                                                      |

コントローラーモード:

- 右上にモニター/ケーブルのアイコンが表示されます。
- MPC ハードウェアは、USB 接続でコンピューターと通信しています。
- コンピューターと MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37の内蔵ハードドライブ、接続された USB ドライブや SD カードとの間で、ファイル(プロジェクト、サンプルなど)を保存またはロードすることができます。
- プラグインプログラムが有効になっています。プラグインが配置されているディスクディレクトリを忘れずに指定してください。これは、ソフトウェアの Edit メニュー内の Preferences で行うことができます。詳細については、MPC ソフトウェアのユーザーガイドを参照してください:Help メニューをクリックし、MPC Help から MPC User Manual を選択します。
- MPC ハードウェアのタッチスクリーンは、ソフトウェアでコントロールしている内容を反映していますが、スペースや文字数の制限により、画面上のレイアウトが異なります(例:パラメーター名が省略されていたり、レイアウトが異なっていたり、複数のタブにまたがっていたりする場合があります)

MPC ハードウェアには、いくつかのモードの中から好きなものを選択できるメニューページがあります。この章では、それぞれの機能について説明します。

下のボタンをクリックすると、その章に直接ジャンプします。





**注**: 上記メニューは、 現在選択しているトラックが MIDI トラックの場合に利用可能です。 オーディオトラックが選択されている場合、グリッドビューではなく Audio Edit モードのアイコ ンが表示されます。

**メインモード、グリッドビュー、オーディオエディットモード、トラックビュー、ステップ シーケンサー、XYFX** モードでは、左端に 5 つのモードアイコンが表示されますこのアイコ ンをタップして、簡単にモード間を移動することができます。:

メインモードに入るには、家のアイコンをタップします。 グリッドビューに入るには、グリッドアイコンをタップします。このアイコンを表示する には、メインモードのタッチスクリーン左下隅にある MIDI タブを選択する必要がありま す。

**オーディオエディットモードに入るには、波形とボックスのアイコン**をタップします。こ のアイコンを表示するには、メインモードのタッチスクリーン左下にある Audio タブを選 択する必要があります。

**トラックビューに入るには、横棒ラインのアイコン**をタップします。

**ステップシーケンサーに入るには、縦棒アイコン**をタップします。

XYFX モードに入るには、XY アイコンをタップします。

タッチスクリーンの上部にある EDIT ボタンを押すと、メニューアイコンを好きな場所にドラッグして並べ替えることが できます。スクリーンの一番左の列に配置されたメニューアイコンは**ショーカットメニューパネル**です。この列のメ ニューは、任意のモードを使用中にスクリーンの一番左から指を右にスワイプすると引っ張り出すことができます。よく使 用するメニューアイコンをこのショーカットメニューパネルに入れておくと便利でしょう。

## AKAI Main Mode / メインモード



メインモードでは、最もよく使用される機能の概要を確認できます。

メインモードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:

- Main を押します。
- Menu を押し、Main をタップします。



タッチスクリーンの上部にプロジェクト名とタイミング情報が表示されます。

|  | · 🔭 🗉 |
|--|-------|
|--|-------|

Project フィールドには、現在のプロジェクトの名前が表示されます。

**プロジェクトウィンドウを表示するには、Project** フィールドをタップします。プロジェクトウィンドウが表示され、プロジェクトで利用可能なプログラム、シーケンス、サンプルのリストが表示されます

プロジェクトウィンドウでは、リストで実行できる一般的な機能に加えて、次のようなことができます。

- ・リストを移動するには、上下にスワイプします。
- ・プログラムまたはシーケンスのリストを展開または折りたたむには、左にある矢印(Ú or >)をタップします。
- ・プログラム、シーケンス、またはサンプルを選択するには、タップします。
- ・サンプルを選択して直ちにサンプルエディットモードに入るには、ダブルタップします。
- ・プロジェクトを保存するには、Save をタップします。

・プロジェクトを別名で保存するには、Save As をタップします。表示される Save ウィンドウで、プロジェクトを 保存します。

・前の画面に戻るには、右上隅のXまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

・プロジェクトからサンプルを削除するには、Purge をタップします。表示される画面で、Unused Samples をタップして未使用サンプルをプロジェクトからすべて削除したり、All Samples をタップしてプロジェクトからすべてのサンプルを削除するか、または Cancel をタップして前の画面に戻ります。

MPC

 ・現在のシーケンスをエクスポートするには、Export をタップします。曲をエクスポートするには、表示されるオ ーディオミックスダウン画面を使用します(このウィンドウの設定については、一般的な操作 > オーディオミックス
 ダウンを参照してください)。ソングをエクスポートするには、ソングモードの章を参照してください。

・現在のシーケンスを Ableton Live セットとしてエクスポートするには、ALS Export をタップします。詳細は、補
 足 > MPC2.6 のアップデート > 新機能 > Ableton Live セットエクスポートを参照してください。



In と Out ボックスは、MPC ハードウェアがコンピューターとの間で MIDI メッセージを受信または送信しているこ とを示しています。

タッチスクリーン上部のタイムカウンターは、現在のプレイヘッドの位置を示します。これはほとんどのモードで表示されます。これについては**一般的な操作 > タイムカウンター/ロケート** を参照してください。

タイミングコレクト(TC)アイコンをクリックすると、タイミングコレクト(Timing Correct)ウィンドウが開きます。 これについては、一般的な操作 > タイミングコレクト (TC)を参照してください。

メトロ(Metro)アイコンをクリックすると、クリック/メトロ(Click/Metro)メニューが開きます。これについては、 一般的な機能 > メトロノームを参照してください。

オートメーションアイコンは、グローバルなオートメーションの状態をいくつかのモードで表示しています。これについては、一般的な操作 > オートメーションを参照してください。

メインモードでは、これらのボタンはタッチスクリーン下部にあります。:

MIDI: Track セクションの MIDI トラックのみを表示するには、このボタンをタッ プします。

Audio: Track セクションのオーディオトラックのみを表示するには、このボタン をタップします。

**Track** -/+: これらのボタンの1つをタップすると、それぞれ前のトラックまたは 次のトラックに切り替わります。

Mute: 現在のトラックをミュートするには、このボタンをタップします。

Solo: 現在のトラックをソロにするには、このボタンをタップします。

タッチスクリーンの左端には、5 つのモードアイコンの隣に、チャンネルストリップ をコントロールする 2 つの小さなアイコンもあります。

**チャンネルストリップを表示または非表示にするには、目のアイコン**をタップします。

目のアイコンの下のアイコンは、チャンネルストリップの種類を示しています(次の説明を参照)

チャンネルストリップには、現在選択されているアイコンに応じて、現在のパッド、プログラム、トラック、または Main 出力に関する重要な設定が含まれています。:

**パッドのチャンネルストリップを表示するには、シングルパッドアイコン**をタップします。

プログラムのチャンネルストリップを表示するには、4 つの四角形のアイコンをタップします。

**トラックのチャンネルストリップを表示するには、バーのアイコン**をタップする (MIDI タブ が選択されている場合)、または**波形アイコン**をタップします (Audio タブ選択時)

Main チャンネルストリップを表示するには、王冠のアイコンをタップします。

ドラムプログラム、キーグループプログラム、またはクリッププログラムを使用しているときに**パッドのチャンネル ストリップ**を表示する場合:

最初のフィールドに現在のパッド番号が表示されます。パッドを押すか、フィールドをタップして別のパッドを選択 します。

**ヒント**: これはパッドミキサーに入らずにパッドをミックスするのに便利です。

2番目のフィールドには、パッドがどこにルーティングされているかが表示されます。通常これは Program に設定さ れています。スタンドアローンモードでは Out1/2-7/8、Out1-8 か Sub1-8、コントローラモードでは Out1/2-31/32 または Out1-32 に設定されています。

**メモ**: モノラルチャンネルに設定されている場合、パンノブをセンターポジションに設定すると左右のチャンネルから同じ音が聞こえます。パンノブが左または右の最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルからのみ出力されます。

Inserts フィールドには、そのパッドで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。インサートの下の エリアをタップすると、エフェクトのロード、変更、有効化、無効化が可能なウィンドウが開きます。 Solo(ソロ)または Mute(ミュート)をタップして、パッドをソロまたはミュートします。

パンノブまたはレベルスライダーを調整して、パッドのパンまたはレベルを変更しま す。スライダの横にある緑色のレベルメーターは、パッドの現在のボリュームレベル を dB で表示します。

ドラムプログラム、キーグループプログラム、クリッププログラム、プラグインプ ログラムを使用しているときに、**プログラムのチャンネルストリップ**を表示する場 合、最初のフィールドには現在のプログラム番号が表示されます。

2 番目のフィールドは、プログラムがどこにルーティングされているかを示してい ます。スタンドアローンモードでは Out1/2-7/8、Out1-8 か Sub1-8、コントロー ラモードでは Out1/2-31/32 または Out1-32 に設定できます。

(MPC Live/Live II には Out 7/8 は搭載されず、MPC One/Key 61、37 はスタンド アローンモードでは Out 3/4-7/8 を使用していませんが、MPC X との互換性を保 つために表示しています)。

**メモ**: モノラルチャンネルに設定されている場合:パンノブをセンターポジション に設定すると左右のチャンネルから同じ音が聞こえます。パンノブが左または右の 最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルからのみ出力されます。

**Inserts** フィールドには、そのプログラムで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。 Inserts の下のエリアをタップすると、エフェクトのロード、変更、有効化、無効化が可能なウィンドウが開きます。



MPC



**Solo**(ソロ)または **Mute**(ミュート)をタップして、プログラムをソロまたはミュートにします。または、LED メータ -(MPC X/KEY 61 0 A)の下の **Solo** または **Mute** を押します。

**プログラムのオートメーションを変更するには**、プログラムの**オートメーションボタン**をタップするか、 **Read/Write** (MPC X/KEY 61 のみ)、**AUTOMATION**(key 37)を押して 3 つの状態を切り替えます。:

#### Roto

Read (R) に設定されている場合、プログラムはオートメーションデータを読み込 みますが、その上に追加のオートメーションを記録することはありません。これは、 録音中にオートメーションが誤って変更されるのを防ぐための保護機能と考えてく ださい。

#### way

Write(W)に設定すると、プログラムはオートメーションを記録することができま す。オートメーション可能なパラメーターに Q-Link ノブが割り当てられている場 合は、録音中に誤って触らないように注意してください。

~~~

オーディオトラックのオートメーションを無効にするには、Shift キーを押しながらトラックオートメーションボタ ンをタップするか、Read/Write(MPC X/Key 61 のみ)、SHIFT+AUTOMATION (Key 37)を押します。オフにす ると、オーディオトラックはオートメーションデータを無視します。すでにオートメーションを記録している場合、 このボタンをタップすると、読み取り(R)と書き込み(W)のみに切り替わりますが、Shift キーを押しながらボタンを 押すかタップすることで、これを上書きしてオフにすることができます。

重要:すでにオートメーションを記録していて、オフにした場合はオフにした時点でのエフェクトとそのパラメータ ー値を保持します。

ヒント:画面右上のグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムやオーディオトラック を同じオートメーションに素早く設定できます。

モニターボタンをタップすると、そのトラックのモニター動作を変更することができます。

パンノブまたはレベルスライダーを調整して、トラックのパンまたはレベルを変更します。スライダー横にある緑の レベルメーターは、トラックの音量レベルを dB で表しています。

トラック録音するには、Rec Arm ボタンをタップするか、Rec Arm(MPC X)を押します。オーディオ録音を開始する と、このトラックにオーディオ信号が録音されます。

ヒント:トラックビューで Shift キーを押しながら Arm ボタンをタップすると複数のトラックを選択することができます。

MIDI トラックを使用中に**トラックのチャンネルストリップ**を表示する場合:

最初のフィールドには現在のトラック(変更可能)とその名前が表示されます。

2番目のフィールドには、トラックが使用しているプログラムの名前が表示されます。

MIDI フィールドを使用して、トラックの MIDI 設定を行います。これについては、補足> MPC 2.8 のアップデート > 新機能 > MIDI の改善を参照してください。

トラックを**ソロ**または**ミュート**するには、Solo または Mute を(それぞれ)タップします。

モニターボタンをタップすると、そのトラックのモニター動作を変更できます。

- **メモ:**トラックがプラグインプログラムを使用している場合、スライダーは **CC #7**(音量)を送信し、ノブは CC #10(パン)をインストゥルメントプラグインに送信します。プラグインは、これらのメッセージを通常と同様に 処理します。
- オーディオトラックを使用しているときに、**トラックのチャンネルストリップ**を表示 する場合:
- 最初のフィールドは、外部オーディオ信号の入力ソースを設定します。これは、ペア のステレオインプット(スタンドアローンモードでは 1/2-3/4、コントローラーモード では 1/2-31/32)またはモノラルインプットとして(スタンドアローンモードでは入力 1-4、コントローラーモードでは入力 1-32)に設定できますが、機種により異なりま す)。
- 2 つ目のフィールドは、トラックのルーティング先を示しており、スタンドアロンモ ードではアウト 1/2-7/8、アウト 1-8 またはサブ 1-8、コントローラーモードではア ウト 1/2-31/32 またはアウト 1-32 に変更できます。

メモ: モノラルチャンネルに設定されている場合:パンノブをセンターポジションに設定すると左右のチャンネルから同じ音が聞こえます。パンノブが左または右の最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルからのみ出力されます。

Inserts フィールドには、そのトラックで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。Inserts の下のエリアをタップすると、エフェクトをロード、変更、有効または無効にすることができるウィンドウが開きます。

トラックをソロまたはミュートするには、Solo または Mute をタップします。また は、LED メーター(MPC X)の下の Solo または Mute を押します。

オーディオトラックのオートメーションを変更するには、トラックオートメーション ボタンをタップするか、**Read/Write**(MPC X/Key 61 のみ)、**Automation** (MPC Key 37)を押して、2 つの状態を切り替えます。

Roco

Read(R)に設定すると、オートメーションデータを読み込みますが、追加の記録は出 来ませんせん。これは、録音中に誤ってオートメーションを変更してしまうことを防 ぐための保護機能と考えてください。

Write(W)に設定すると、オートメーションを記録することができます。また追加の記録も可能です。オートメーション可能なパラメーターに割り当てられた Q-Link ノブがある場合は、録音中に誤って触らないように注意してください。

~~~

オーディオトラックのオートメーションを無効にするには、Shift キー**Read/Write**(MPC X/Key 61 のみ)を押します。 **オフ**にすると、オーディオトラックはオートメーションデータを無視します。すでにオートメーションを記録してい る場合、このボタンをタップすると、読み取り(R)と書き込み(W)のみに切り替わりますが、Shift キーを押しながら ボタンを押すかタップすることで、これを上書きしてオフにすることができます。

重要:すでにオートメーションを記録していて、オフにした場合はオフにした時点でのエフェクトとそのパラメータ ー値を保持します。



ヒント:画面右上のグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムやオーディオトラック を同じオートメーションに素早く設定できます。モニターボタンをタップすると、そのトラックのモニター動作を変 更することができます。

パンノブまたはレベルスライダーを調整して、トラックのパンまたはレベルを変更します。スライダー横にある緑の レベルメーターは、トラックの音量レベルを dB で表しています。

トラック録音するには、Rec Arm ボタンをタップするか、Rec Arm(MPC X)を押します。オーディオ録音を開始する と、このトラックにオーディオ信号が録音されます。

ヒント:トラックビューで Shift キーを押しながら Arm ボタンをタップすると複数のトラックを選択することができます

Main チャンネルストリップを表示する場合:

最初のフィールドには、現在の Main 出力が表示されます(変更可能)

Inserts フィールドには、そのペアの出力に対して有効または無効になっているエ フェクターが表示されます。**Inserts** 下の枠をタップすると、エフェクトをロード、 変更、有効または無効にすることができるウィンドウが開きます。

Main 出力をミュートするには、Mute をタップします。

パンノブまたはレベルスライダーを調整して、Main 出力のパンまたはレベルを変 更します。スライダの横にある緑色のレベルメーターは、Main 出力の現在の音量 レベルを dB で表示します。

1 Outputs 1/	2 .
INSERTS Compressor Master Reverb Medium XYFX	C
MUTE	
	+0.75dB

MPC

Sequence Section / シーケンスセクション



Sequence セクションには、現在のシーケンスとその情報が表示されます。



シーケンスを選択するには、Sequence フィールドを使用します。

シーケンスの名前をエディットするには、セクションの右端にあるカーソルアイコンをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用します。

BPM フィールドを使用して、シーケンスのテンポを調整します。

シーケンスが独自のテンポ(Sequence)と Global テンポ(Global)のどちらに 従うかを設定するには、BPM フィールドの下にある Sequence/Master ボタ ンをタップします。または、Shift キー+タップを押したままにすることもで きます。

Bars(小節)フィールドを使用して、シーケンスの長さを小節単位で調整します。

Loop ボタンは、シーケンス(またはその一部)がループするかどうかを表示します。

ループを有効または無効にするには、ボタンをタップします。

ループの開始点と終了点を設定するには、Start または End フィールドをタッ プし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用するか、フィールドをダブルタ ップして表示されるテンキーを使用します。

メモ: 小節の削除および小節のコピー処理の最後の小節の値は、シーケンス

の長さの合計によって変わります。

Transpose フィールドを使用して、シーケンス全体の移調(半音単位)を設定します。

シーケンスをエディットするには、セクションの右端にある**鉛筆アイコン**をタップします。**シーケンスエディット**/ **コピー**ウィンドウが開きます。

← Sequence	01		
🖌 EDIT			
 ERASE		G □ □ TRANSPOSE	崇 帅 BOUNCE TO SAMPLE
ELETE BARS	+	÷2 Half length	2x DOUBLE LENGTH
┣<☐ COPY			B SAVE
	BARS	EVENTS	SAVE CURRENT SEQUENCE
		CANCEL	



以下の機能のいずれかを使用することができますが、オーディオトラックのオプションは MIDI トラックよりも少な くなっています。

メインモードに戻るには、Cancel をタップするか、タッチスクリーンの左上隅にある(Ù)をタップします。または、 Main を押します。

シーケンスの名前をエディットするには、タッチスクリーン上部をタップして表示されるバーチャルキーボードを使用します。

Erase 機能は、特定のシーケンスのトラックの全部または 一部を消去します。

消去したいシーケンスを選択するには、Sequence フィー ルドを使用します。

シーケンス内で消去したいトラックを選択するには、 Track フィールドを使用します。

消去したいシーケンスの時間範囲を設定するには、Bar、 Beat、Tick フィールドを使用します。左のフィールドは

時間範囲の開始を設定し、右のフィールドは時間範囲の終 了を設定します。

消去するイベントの種類を選択するには、Erase オプショ ンを選択します。:

All は、指定された時間範囲からすべてのパッドイベント を消去し、すべての設定をリセットします。

Automation は指定された時間範囲からオートメーションのみを消去します。

Note は指定された時間範囲から特定のパッドイベントの みを消去します。表示されている8つのパッドバンクの 図で、各バンクの各パッドを押して、そのノートを選択 または選択解除します。このオプションは MIDI トラック でのみ使用可能で、オーディオトラックでは使用できま せん。

Except Note は、指定された時間範囲からパッドイベント以外のすべてを消去します。このオプションは、オーディオトラックではなく、MIDI トラックでのみ利用可能です。

選択を確定するには、Do It をタップします。

前の画面に戻るには、Ù Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

Clear 機能は、シーケンスからすべてのイベントを消去し て、すべての設定をリセットします。 選択を確定するには、Clear をタップします。 前の画面に戻るには、Cancel をタップします



MPC



Transpose 機能は、シーケンス内のトラックにある一連の イベントをトランスポーズします。その範囲内のイベント は、グリッドビューに応じてシフトします。このオプショ ンは MIDI トラックでのみ使用できます。

トランスポーズするシーケンスを選択するには、 Sequence フィールドを使用します。

シーケンス内でトランスポーズするトラックを選択するに は、Track フィールドを使用します。

トランスポーズするシーケンスの時間範囲を設定するに は、2つの Bar、Beat、および Tick フィールドを使用し ます。左側のフィールドは時間範囲の開始点を、右側のフ ィールドは時間範囲の終了点を設定します。

1: Sequence 01 • 1: Drums	
1: 1: 0 ································	
← BACK CANCEL DO IT	

MPC

ドラムプログラムの場合は、2 つの **Pad** フィールドを使用して、「ソース」パッド(イベントを移動したいパッド)と 「デスティネーション」パッド(イベントが配置される場所)を選択します。各フィールドをタップし、目的のパッド を押します。

Keygroup プログラム、Plugin プログラム、および MIDI プログラムの場合は、範囲とトランスポーズ量を設定しま す。:

Range: 2 つの Note フィールドで、トランスポーズするイベントのノート範囲を設定します。この範囲内のイベントは転置されますが、この範囲外のノートイベントは変更されません。

Transpose:このフィールドでは、ノートイベントをトランスポーズするセミトーンの数を上または下に設定します。

選択を確定するには、Do It をタップします。

前の画面に戻るには、Ù Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

Bounce to Sample 機能は、シーケンス(すべてのトラック)を**直ちに**オーディオサンプルとしてレンダリングし、プロジェクトのサンプルプールに格納します。 デフォルトでは、Bounce - という名前が付けられ、シーケンス名が付加されます。

このシーケンスですでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルをこの新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のシーケンスに上書き保存するには、Replace をタップします。

キャンセルするには、Cancel をタップします。

Delete Bars 機能は、シーケンスから小節範囲を削除しま す。 削除する小節のシーケンスを選択するには、Sequence フ ィールドを使用します。 削除する小節の範囲を設定するには、First Bar と Last Bar のフィールドを使用します。各フィールドの小節とそ の間すべての小節が削除されます。 選択を確定するには、Do It をタップします。

前の画面に戻るには、Ù **Back** またはウィンドウ外の任意 の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

SEQUENCE 1: Sequence 01 FIRST BAR 1 LAST BAR 2	DELETE BARS	
	sequence 1: Sequence 01	
	1	

Insert Bars 機能は、指定したポイントのシーケンスに空白の小節を追加します。

目的のシーケンスを選択するには、Sequence フィールドを使用します。

挿入する小節数を設定するには、# of Bars フィールドを 使用します。

挿入する小節の拍子を設定するには、2 つの Time Sig フ ィールドを使用します。

小節を挿入する場所を設定するには、Before Bar フィー ルドを使用します。この小節の前に小節が挿入されます。 選択を確定するには、Do It をタップします。

前の画面に戻るには、Ù Back またはウィンドウ外の任意 の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタッ プします。

Half Length 機能は、シーケンスの長さを直ちに半分にします(ノートイベントが削除されることはありません)。 Double Length 機能は、前半すべてのイベントを直ちに後半にコピーし、シーケンスを倍にします。

Copy Sequence 機能は、あるシーケンスの内容を別のシ ーケンスにコピーします。

コピー元のシーケンスを選択するには、Copy Contents of Sequence フィールドを使用します。これはイベント をコピーするシーケンスです。

コピー先のシーケンスを選択するには、Over Contents of Sequence フィールドを使用します。 これは、コピ 一元のシーケンスがコピーされるシーケンスです。

選択を確定するには、Do It をタップします。

前の画面に戻るには、Ù Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

Copy Bars 機能は、ある範囲の小節をシーケンスからコピーし、指定したポイントの小節に追加します。

コピー元のシーケンスを選択するには、From Sequence フィールドを使用します。これは、小節をコピーするシー ケンスとなります。

ソースシーケンスでコピーする小節の範囲を設定するには、 First Bar と Last Bar のフィールドを使用します。

コピー先のシーケンスを選択するには、To Sequenceフィ ールドを使用します。これは、コピー元のシーケンスの小 節がコピーされるシーケンスです。

コピーした小節を追加する場所を設定するには、After Bar フィールドを使用します。 コピーした小節はこの後に挿入 されます。

コピーする小節のインスタンス数を設定するには、Copies フィールドを使用します。



INSERT BARS





MPC

コピー先シーケンスを上書きするには、Replace をタップします。 何も消去せずにコピー先シーケンスにイベントを追加するには、Merge をタップします。 前の画面に戻るには、Ù Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。 キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

Copy Events 機能は、シーケンスのイベントの範囲をコピーし、指定されたポイントで別のイベントに追加します。 コピー元のシーケンスを選択するには、From Sequence フィールドを使用します。 これは、イベントをコピーする シーケンスとなります。

コピー元のトラックを選択するには、From Track フィー ルドを使用します。これはイベントをコピーするトラック です。

コピーするパッドやノートを設定するには、Pad または Note フィールドを使用します。デフォルトでは All に設定 されており、現在のトラックのすべてのイベントをコピー します。



MPC

コピーするイベントの時間範囲を設定するには、Bar、Beat、および **Tick** フィールドを使用します。左側のフィールドは開始点を、右側のフィールドは終了点を設定します。

コピーする内容を設定するには、点線の矢印の下のフィールドを使用します。**Copy Only Selected Events** で選択中 のイベントのみがコピー&ペーストされます。

コピー先のシーケンスを選択するには、To Sequence フィールドを使用します。 これは、ソースシーケンスのイベ ントがコピーされるシーケンスです。

コピー先のトラックを選択するには、To Track フィールドを使用します。これは、ソーストラックのイベントがコ ピーされるトラックです。

コピーしたイベントをどこに追加するかを設定するには、Bar、Beat、および **Tick** フィールドを使用します。 この ポイント後に、イベントが追加されます。

コピーするイベントのインスタンス数を設定するには、Copies フィールドを使用します。

グリッドビューまたはリストエディットモードで、指定時間範囲内のイベントをコピーするか、選択したノートをコ ピーするかを設定するには、Selection フィールドを使用します。これを All events に設定すると、上記の Bar、 Beat、Tick フィールドで決定された時間範囲のノート、Selected Events に設定するとグリッドビューもしくはリ ストエディットモードで現在選択されているイベントのみをコピーすることができます。このフィールドは MIDI ト ラックでのみ使用できます。

コピー先のシーケンスを上書きするには、Replace をタップします。

何も消さずにイベントをコピー先のシーケンスに追加するには、 MERGE をタップします。 前の画面に戻るには、Ù Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。 キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

Save Current Sequence 機能は、外部ストレージデバイ スまたはハードウェア内部ドライブに現在のシーケンスを 保存します。

表示したいストレージデバイスを選択するには、左側の Storage フィールドでタップします。

Internal は MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 内蔵ドラ イブです。

MPC Documents は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、 37 の内蔵ドライブにある **MPC Documents** フォルダへの ショートカットです。

← Save ि [Internal]\M	/IPC Docu	uments\Sequences	Ĩ1	2	3	4	5
STORAGE	3	Sequence 01.sxq					
		Sequence 02.sxq					
		Sequence 03.sxq					
MPC Documents		Sequence 04.sxq					
		Sequence 05.sxq					
		Sequence 06.sxq					
		Sequence 07.sxq					
	5	Sequence 08.sxq					
FILE NAME Sequence 09							
NEW FOLDER				CANCEL			AVE

MPC

MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の USB ポートや SD カードスロットに接続されているストレージデバイス、 またはパソコン(MPC Touch/Studio の場合)に接続されているストレージデバイスがある場合は、このフィールドに も表示されます。

フォルダの中に入るには、ダブルタップします。または、データダイアルまたは -/+ボタンを使ってリストを移動し、 データダイヤルを押すか、センターカーソルを押すか、Enter(MPC X)を押してフォルダに入ります。また、右上に ある 5 つのフォルダボタンのいずれかをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすること もできます(この方法についてはブラウザを参照してください)。

新しいフォルダを作成するには、New Folder をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して名前を入力 し、Do It をタップします。 すぐに新しいフォルダの階層内に移動します。

1 つ上のフォルダ階層に移動するには、左上隅にある **フォルダ**/↑**アイコン**をタップします。 **ファイルに名前を付けるには、**タッチスクリーン下部の File Name フィールドをタップし、表示されるバーチャルキ ーボードを使用します。

ファイルを保存するには、Save をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancel をタップします。または、左上隅の Ù アイコンをタップします。



Track Section / トラックセクション

Track セクションには、現在のトラック、プログラムタイプ、およびその情報が表示されます。



Track フィールドには、トラック番号とその名前が表示されます。

トラックの名前をエディットするには、セクション右端の**カーソルアイコン**をタップし、表示されるバーチャルキー ボードを使用します。

MIDI トラックを使用するには:



MIDIトラック使用中に、プログラムセレクターは、トラックがルーティングされているプログラムの種類を表示します。プログラム名は、プログラムセクションの下に表示され、プログラムセレクターを使ってプログラムの種類を変更することができます。

ドラムプログラムを選択するには、4つの四角形のアイコンをタップします。

キーグループプログラムを選択するには、ピアノキーのアイコンをタップします。

クリッププログラムを選択するには、プレイボタンのアイコンをタップします。

MIDI プログラムを選択するには、小節のアイコンをタップします。

CV プログラムを選択するには、CV アイコンをタップします。

プラグインプログラムを選択するには、プラグアイコンをタップします。

MIDI トラックを使用しているときは、**Length** フィールドを使用して、トラックの長さをビート単位で設定します。 最小値である **Seq** または **0**(テンキーパッドを使用している場合)を選択すると、トラックはそのシーケ ンスと全く 同じ長さになります。

ヒント:この機能を使うと、異なる長さのトラックを維持することができます。例えば、1 小節のドラムシーケンス を 4 小節のベースラインの下で繰り返し演奏することができます。

Velocity フィールドを使用して、録音されたレベルに対してトラックがどれくらい大音量または小音量で再生するかを設定します。50%に設定すると、最初に再生された半分のベロシティでトラックが再生されます。200%に設定すると、トラックは2倍の音量で再生され Main だし、最大のベロシティ値は127となります

トラック全体の移調(半音単位)を設定するには、Transpose フィールドを使用してください。

MIDI Ch フィールドを使って、プラグインや MIDI プログラムが使用する MIDI チャンネルを選択します。この設定 は、マルチモードに対応したバーチャル・インストゥルメント・プラグインを使用している場合に使用します。 Record Arm ボタンをタップすると、トラック録音が可能になり、録音開始すると、MIDI イベントがこのトラック

に記録されます。

ヒント:トラックビューで Shift キーを押しながら Arm ボタンをタップすると複数のトラックを選択することができます。

モニターボタンで、MIDIトラックのモニター設定を変更可能。モニターボタンをタップすると、4つの状態が切り替わります。:

Off に設定すると、トラックの MIDI 入力はモニターされず、録音されたイベントの再生音が聞こえます。この設定 は、ローカルコントロールが有効なキーボードを使用するときに便利です。

In に設定すると、トラックのレコードアームの状態にかかわらず、トラックの MIDI 入力は常にモニターされ、録音 されたイベントの再生音は聞こえません。

Auto に設定すると、トラックがレコードアームされているときにトラックの MIDI 入力がモニターされ、録音された イベントの再生音が聞こえます。

Merge に設定すると、トラックの MIDI 入力は常にモニターされ、録音されたイベントの再生音が聞こえま

オーディオトラックを使用するには:



オーディオトラックを使用しているときに、**Record Arm** ボタンをタップして、トラックを録音待機状態にします。 オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこのトラックに録音されます。

ヒント: トラックビューで複数のトラックを選択するには、Shift キーを押しながら Arm ボタンをタップして各 トラックを選択します。

オーディオトラックを使用している間は、Monitor ボタンを使用して、オーディオトラックのモニター方法を設定し Main をタップすると 3 つの状態を切り替えることができます。:

Auto に設定すると、トラックが録音可能な状態のときのみ、入力された音声が聞こえます。

In に設定すると、トラックが録音可能な状態であるかどうかにかかわらず、入力された音声を聞くことができます。 Off に設定すると、入力された音声は一切聞こえなくなります。

トラックをエディットするには、セクション右端の**鉛筆アイコン**をタップします。トラックエディットウィンドウが 開きます。

MPC



← Synth			
🖌 EDIT			
× CLEAR	د EXPLODE	2x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
SPLIT EVENTS	PITCH QUANTIZE	€ ● HUMANIZE	GENERATE RANDOM EVENTS
	詳 申 BOUNCE TO SAMPLE	浅 川 BOUNCE TO AUDIO TRACK	
B SAVE			
EXPORT AS PATTERN	CONVERT TO PROGRESSION		
		CANCEL	

MIDI トラックを使用中は、以下のいずれかの機能を使用できます。

メインモードに戻るには、タッチスクリーン左上隅の Cancel または Ü アイコンをタップします。または、Main を 押します。

トラックの名前をエディットするには、タッチスクリーン上部をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用 します。

Clear 機能は、トラックからすべてのイベントを消去し、すべての設定をリセットします。 選択を確定するには、Clear をタップします。前の画面に戻るには、Cancel をタップします。

Explode 機能は、現在のトラックを**直ちに**個別のパッドまたはノート(イベントではなくピッチ単位)ごとに、複数の トラックに分割します。現在のトラックはそのまま残され、そこから作成された各トラックはトラック名とパッド名 または番号で名付けられます。

Double-Speed Events 機能は、トラック上のすべてのノートイベントの長さと、それらの間の距離を**直ちに**半分に します。言い換えれば、トラックのノートは互いに接近されているので、トラックは前のスピードの2倍で再生され ているように聞こえます。これはノートやテンポのピッチには影響しません。

Half-Speed Events 機能は、トラック上のすべてのノートイベントの長さと、それらの間の距離を**直ちに**2倍にします。言い換えれば、トラックのノートは広がって離されるので、トラックは前のスピードの半分で演奏されているように聞こえます。これは実際にノートやテンポのピッチには影響しません。

Copy Track 機能は、あるトラックの内容を別のトラック にコピーすることができます。 コピー元のトラックを選択するには、Copy Contents of Track フィールドをタップします。これはコピーしたいイ ベントがあるトラックです。 コピー先のトラックを選択するには、Over Contents of Track フィールドをタップします。ソーストラックからこ

のトラックにコピーされます。 **選択を確定**するには、**Do lt** をタップします。



キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。



Split Events 機能は、ノートイベントを分割して新しいリ ズムやパターンを作成できます。

作成するイベントの数を選択するには、Intoスライダを使用します。**2-32**のイベントを選択します。

選択したイベントにスプリットを適用するには、Only selected events フィールドをタップします。トラック内 のすべてのノートイベントを分割するには、このチェック ボックスをオフにします。

選択を確定するには、Do It をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタッ プします。

Pitch Quantize 機能は、ノートイベントの音程を特定のスケールに強制的に変換します。

希望するルートノートを選択するには、Root Note フィー ルドを使用します。

スケールのタイプを選択するには、Scale フィールドを使用します。

どのノートイベントをクオンタイズするか決定するには、 Only apply to selected event チェックボックスをタップ します。

Onにすると、現在選択されているノートイベントのみが クオンタイズされます。

Off の場合、現在のトラックのすべての音程がクオンタイズされます。

クオンタイズされたノートイベントが配置される可能性が最も低い音程と最も高い音程を設定するには、Start Note と End Note フィールドを使用します。ノートイベントが元々この範囲外にある場合、その範囲内の最も近い音程 (音階内)に強制的に配置されます。

ノートイベントを継続してクオンタイズするには、Do lt をタップします。

キャンセルするには、Close をタップします。

Humanize 機能は MIDI ノートイベントのタイミング、長 さ、ベロシティにランダム化を適用します。

MIDI イベントのタイミングにヒューマナイズを適用する かどうかを選択するには、Humanize Time チェックボッ クスをタップします。

イベントのタイミングを調整するには、Amount (Pulses) スライダーを使用します。

ヒューマナイズ効果をどの程度劇的にタイミングに適用するかを設定するには、**Eagerness** スライダを使用します。 マイナスの値は「ビート前ノリ」に、プラスの値は「ビー ト後ノリ」になります。

ime		

SPLIT EVENTS							
Setup							1
							AĬ
Only selected events							1
	SPLIT EVENTS Setup Only selected events Program 001	SPUT EVENTS Setup IIII Control of the set of	SPUT EVENTS Setup Variable A Program 001	SPUT EVENTS Setup VITTO VITTO VITTO VITTO VITTO VITTO VITTO VI	SPLIT EVENTS Setup	SPELIT EVENTS Setup A Only selected events Program 001	Setup Setup Conly selected events Program 001 Setup Control Contro Control C

Note Input Filter		
🗹 🛛 Only apply to sele		
Only apply to sele		
Only apply to sel		
Only apply to self	uc/down by an octave to fit into this note range.	
Only apply to sele	up/down by an octave to fit into this note range.	
Only apply to self	up/down by an octave to fit into this note range. END NOTE A3	



MIDI ノートイベントの継続時間にヒューマナイズを適用 するかどうかを設定するには、Humanize Note Length チ ェックボックスをタップします。 ヒューマナイズ効果をノートの長さにどの程度劇的に適用

するかを設定するには、Length(%)スライダを使用します。 MIDI ノートイベントのベロシティにヒューマナイズを適 用するかどうかを設定するには、Humanize Velocity チェ ックボックスをタップします。

ノートベロシティにヒューマナイズ効果をどの程度劇的に 適用するかを設定するには、Strength(%)スライダを使用 します。

		~ 4	
HUMANIZE		×	
Length			
🧹 Humanize Note Length			
Velocity			
🗹 Humanize Velocity			

どのノートでこれらのヒューマナイズ値を使用するかを決定するには、Only Apply to Selected Events チェックボ ックスをタップします。

On にすると、現在選択されているノートのみがヒューマナイズされます。

Off にすると、トラック内のすべてのノートがヒューマナイズされます。

ヒューマナイズを適用してこのウィンドウを開いたままにするには、Apply をタップします。

ヒューマナイズを適用してウィンドウを閉じるには、Do It をタップします。

何も変更せずにウィンドウを閉じるには、Close をタップします。

Generate Random Events 機能は、現在の MIDI トラック 上にランダムなメロディックまたはドラムパターンを作成 します。

作成したいイベントのタイプを選択するには、Event Type フィールドを使用して、**Drum Events** または **Melodic Events** を選択します。

トラック上の既存のイベントとの相対的なイベントの作成 方法を選択するには、Replace フィールドを使用しま す。:

Replace All Events: トラック上のすべてのイベントをラ ンダムに生成されたイベントに置き換えるには、このオプ ションを選択します。



Replace Events in Note Range: トラック上の指定されたノート範囲内のすべてのイベントをランダムに生成され たものに置き換えるには、このオプションを選択してください。ドラムイベントのノート範囲を設定するには Bank メニュー、Start Pad と End Pad メニュー、メロディックイベントのノート範囲を設定するには Start Note と End Note メニューを使用します。

Add to Existing Events: このオプションを選択すると、既存のイベントを置き換えたり上書きしたりせずに、ラン ダムに生成されたイベントをトラックに追加することができます。

イベントで使用する小節数を設定するには、Pattern Size (Bars)フィールドを使用します。最大値は、現在のシーケンスの小節数です。

イベントの持続時間を選択するには、Note Length フィールドを使用します。(メロディックイベントの生成中にレ ガートが有効になっている場合、この機能は機能しません)。

イベントを生成してこのウィンドウを開いたままにするには、Apply をタップします。

イベントを生成してウィンドウを閉じるには、Do It をタップします。

イベントを生成せずにウィンドウを閉じるには、Close をタップします。



イベントタイプが Drum Events に設定されている場合: イベントを生成するために使用するパッドバンクを選択す るには Bank フィールドを使用するか、Range を選択し て Start Pad と End Pad メニューを使用してパッド範囲 を定義します。

イベントを生成する特定のパッド範囲を定義するには、 Start Pad または End Pad フィールドを使用します。こ れらのフィールドは、Bank メニューが Range に設定さ れている場合にのみ使用できます。

トラック内にイベントをどのくらい密接に配置するかを設 定するには、 Density (%) スライダーを使用します。

ノートのリズムパターンがどの程度変化するかを設定するには、Rhythm Variation スライダーを使用します。

イベントタイプが Melodic Events に設定されている場合: イベントが生成される特定のノート範囲を定義するには、

Start Note または **End Note** フィールドを使用します。 レガートを有効または無効にするには、Legato チェック ボックスをタップします。

On にすると、生成されたノートは拡張または短縮され、 最初のノートイベントの開始点から最後のノートイベン トの終了点までの長い、切れ目のないフレーズが作成さ れます。各ノートイベントは、別のノートイベントが開 始するまで持続します。複数のノートイベントが同時に 開始する場合(最後のノートイベントではない場合)、そ の長さは同じになります。

Generation	
2	
Melodic event options	

Off にすると、生成されたノートは、Note Length メニューで設定されたデュレーションを使用します。

トラック内で同時に鳴らすことのできるノートイベントの最大数を設定するには、Polyphony フィールドを使用して 1-8 を選択します。

音階を使用するかどうかを決定するには、Constraint
 Notes to Scale チェックボックスをタップします。
 On にすると、ノートは Scale メニューで決定されたスケ

ール内に収まります。

Offにすると、ノートは半音階になります。

トラック内にイベントをどのくらい密接に配置するかを設 定するには、Density(%)スライダーを使用します。

ノートが使用するスケールのルートノートを設定するに

は、Root Note フィールドを使用します。

ノートがスケールかモードのどちら使用するかを選択する場合には、Scale フィールドを使用します。

Melodic event options		
	Patrona 8	



Bounce to Sample 機能を使用すると、トラック(現在の シーケンスのみ)をオーディオサンプルとして**直ちに**レンダ リングし、プロジェクトのサンプルプールに配置します。 デフォルトでは、Bounce - という名前で、トラック名が 付加されます。この機能は、MIDI プログラムや CV プログ ラムを使用しているトラックには機能しません。 この機能をすでにこのトラックで使用している場合、既存 のサンプルを新しいサンプルで上書きするか、キャンセル するかを尋ねられます。

既存のサンプルを上書きしてトラックを保存するには、 Replace をタップします。 キャンセルするには、Cancel をタップします。

						IVIIi	
← Save	[Internal]\MP	C Documents\Exports	1	2	3	4	5
		Pattern 01.mpcpattern					
	_,	Pattern 02.mpcpattern					
	ai 	Pattern 03.mpcpattern					
MPC D		Pattern 04.mpcpattern					
		Pattern 05.mpcpattern					
		Pattern 06.mpcpattern					
		Pattern 07.mpcpattern					
		Pattern 08.mpcpattern					
FILE NAME	Pattern 09						
 NEW FOLDER 				CANCEL		5	AVE

Bounce to Audio Track 機能は、プロジェクト内のトラック(現在のシーケンスのみ)をオーディオトラックとして直ちにレンダリングします。メインモードは自動的に Audio タブに切り替わります。デフォルトでは、Audio という名前に数字が付加されています(例: Audio 002)。この機能は、MIDI プログラムや CV プログラムを使用するトラックでは機能しません。

この機能をすでにこのトラックで使用している場合は、既存のサンプルを新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のサンプルを上書きしてトラックを保存するには、Replace をタップします。

キャンセルするには、Cancel をタップします。

Export as Pattern 機能は、トラック(現在選択されているシーケンスのみ)をパターン(**.mpcpattern**)として外部スト レージデバイス、または MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内部ドライブに保存します。

表示したいストレージデバイスを選択するには、左側の Storage フィールドでタップします。

Internal は MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブ です。

MPC Documents は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブにある **MPC Documents** フォルダへ のショートカットです。

MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の USB ポートや SD カードスロットに接続されているストレージデバイス、 またはパソコン(MPC Touch を使用している場合)に接続されているストレージデバイスがある場合は、このフィー ルドにも表示されます。

フォルダに入るには、フォルダをダブルタップします。または、データダイヤルを回すか、-/+ボタンを使ってリストを移動し、データダイヤルを押すか、センターカーソルを押すか、Enter(MPC X)を押してフォルダに入ります。 また、右上にある5つのフォルダボタンのいずれかをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます(この方法についてはブラウザを参照してください)。

新しいフォルダを作成するには、New Folder をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して名前を入力 し、Do It をタップします。すぐに新しいフォルダが作成されます。 フォルダを1つ上の階層に移動するには、左上隅にあるフォルダ/↑アイコンをタップします。

ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の File Name フィールドをタップし、表示されるバーチャル キーボードを使用します。

ファイルを保存するには、Save をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancel をタップします。または、左上隅の Ù アイコンをタップします。

Convert to Progression 機能は、現在のトラックとシーケンスのコードを新しい進行に変換することができます。詳 しくは Addenda > Updates in MPC 2.8 > New Features > Custom Progressions をご参照ください。

← Audio 001			W
🖍 EDIT			
DELETE	× CLEAR REGIONS		
B SAVE			
나다 Save current channel strip			
		CANCEL	

オーディオトラックを使用している間は、以下のいずれかの機能を使用することができます。

メインモードに戻るには、Cancel をタップするか、左上隅の Ù アイコンをタップします。または、Main を押します。

トラック名をエディットするには、タッチスクリーン上部をタップして表示されるバーチャルキーボードを使用します。

Delete 機能は、オーディオトラック全体を消去します。 選択を確定するには、Clear をタップします。 前のタッチスクリーンに戻るには、Cancel をタップしま す。

← Audio					
/ EDIT					
i 🖉 🖉	? DELETE AUDIO TRACH				
DELETE					
🗄 SAVE					
111	Are you sur	e you want to	o delete this Audio	Track?	
SAVE CURRENT CHAI					
		CANCEL	DELETE		

Clear Regions 機能は、トラック自体を消去せずにオーディオトラックからすべてのリージョンを消去します。 Reset Channel Strip 機能: すべてのインサートエフェクトスロットをクリアします。 ミュート、ソロ、オートメーション、およびモニターをオフにします。 パンノブをセンターにリセットします。 レベルスライダーを 0.00 dB にリセットします。 Record Arm ボタンをオフにします。 トラックのインプットやアウトプットを変更することはありません。 Copy Track 機能は、あるトラックの内容を別のトラック にコピーします。 コピー元のトラックを選択するには、Copy Contents of

Track フィールドをタップします。これは、あなたがコピーしたいイベントのあるトラックです。

コピー先のトラックを選択するには、Over Contents of Track フィールドをタップします。これは、ソーストラッ クが上書きコピーされるトラックです。

コピー先のトラックの名前を変更するには、Track Name フィールドを使用します。

選択を確定するには、Do It をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancelまたは ウィンドウの外のどこかをタップします。

Save Current Channel Strip 機能は、トラックのチャンネ ルストリップ(現在のオーディオトラックの)の現在の設定 を外部ストレージデバイス、または スタンドアロン MPC の内部ドライブに保存します。

表示したいストレージデバイスを選択するには、左側の Storage フィールドでタップします。

Internalは MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37の内蔵 ドライブです。

MPC Documents は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、 37 の内蔵ドライブにある **MPC Documents** フォルダへの ショートカットです。

MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の USB ポートや SD カードスロットに接続されているストレージデバイス、 またはパソコン(MPC Touch、MPC Studio の場合)に接続されているストレージデバイスがある場合も、このフィー ルドに表示されます。

フォルダに入るには、フォルダをダブルタップします。または、データダイヤルを回すか、-/+ボタンを使ってリストを移動し、データダイヤルを押すか、センターカーソルを押すか、Enter(MPC X)を押してフォルダを入力します。また、右上にある5つのフォルダボタンのいずれかをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます(この方法についてはブラウザを参照してください)。

新しいフォルダを作成するには、New Folder をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して名前を入力 し、Do It をタップします。すぐに新しいフォルダが入力されます。

フォルダの階層を1つ上に移動するには、左上隅にある フォルダ/↑アイコンをタップします。



//Pr

÷	Save I	€ [Internal]\I	MPC Doo		1	2	3	4	5
				Audio 001.xpm					
	Internal			Audio 002.xpm					
-				Audio 003.xpm					
	MPC Docu			Audio 004.xpm					
				Audio 005.xpm					
				Audio 006.xpm					
				Audio 007.xpm					
				Audio 008.xpm					
FILE	NAME A	udio 009							·w/
• NE	W FOLDER					CANCEL		ç	AVE

ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の File Name フィールドをタップし、表示されるバーチャル キーボードを使用します。

ファイルを保存するには、Save をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancel をタップします。または、左上隅の Ù アイコンをタップします。



Program Section / プログラムセクション

Program セクションには現在のプログラムが表示されます。このセクションは、その上の**Track** セクションで選択 されたプログラムのタイプによって表示が異なります。

MIDI トラックを使用している間は、すべてのプログラムタイプについて、以下の操作を行うことができます。: プログラムの名前をエディットするには、セクションの右端にあるカーソルアイコンをタップします。表示されたバ ーチャルキーボードを使って新しい名前を入力してから、Do It をタップします。

現在選択されているタイプの新しいプログラムを作成するには、+アイコンをタップします。同じタイプの新しいプログラムが作成され、番号が付加されます(例: Program 002)

オーディオトラックを使用している間は、すべてのプログラムタイプについて、次のようなことができます。:

インプットソースを変更するには、Input Config をタップします。これにより、トラックチャンネルストリップが表示されたり非表示になったりします。オーディオトラックのチャンネルストリップ(Main チャンネルストリップではありません)を表示している場合、最初のフィールドが自動的に選択されます。

オーディオエディットモードに入るには、Edit Audio をタップします。これは、タッチスクリーン左端の波形とボッ クスのアイコンをタップするのと同じです。



ドラムプログラムを表示している間、Drum Program フィールドにはプログラム名が表示されます。

Warp Samples をタップして、すぐにプログラムエディットモードの first Sample タブに入ります(これについては プログラムエディットモード>ドラムプログラムを参照してください)。

Assign Samples をタップして、すぐにブラウザの Sample Assign タブに入ります(これについては**ブラウザ**を参照 してください)

Edit Samples をタップして、すぐに Sample Edit Mode の Program Mode に入ります(これについてはサンプルエデ ィットモード > プログラムモードをご参照ください)。表示されるサンプルは、最後に押したパッドの最上層にある ものになります。



キーグループプログラムを表示中は、Keygroup Program プログラムフィールドにプログラム名が表示されます。

MPC




クリッププログラムを表示しているときは、Clip Program フィールドにプログラム名が表示されます。

Edit Clips をタップしてプログラムエディットモードに入ります。ここでは、パッドにサンプル(クリップ)を割り当 てたり、各クリップをエディットしたり、起動時の各クリップの再生方法を設定したりすることができます(これに ついては、**プログラムエディットモード > クリッププログラム**)



プラグインプログラムを表示しているとき、Plugin Program フィールドにはプログラムの名前が表示されます。

Plugin フィールドを使用して、プログラムが使用しているプラグインを選択します。表示されたタッチスクリーン で、タッチスクリーン下部の Type または Manufacturer ボタンをタップして、プラグインのタイプや開発元による ソートを有効または無効にすることができます。

メモ: プラグインが置かれているディスクディレクトリを指定する必要があります。これはソフトウェアの **Preferences** で行うことができます。この方法については MPC ソフトウェアのユーザーガイドを参照してくださ い: **Help** メニューをクリックし、**MPC Help** を選択し、**MPC User Manual** を選択します。

プログラムが使用しているプラグインのプリセット(ある場合)を選択するには、Preset フィールドを使用します。. Pad Perform をタップして、Pad Perform ウィンドウを開きます(これについては、Pad Perform Mode を参照して ください)

Sounds をタップして Sounds ウィンドウを開くと、インストゥルメント・プラグインをブラウズすることができま す。詳しくは、MPC 2.11 へのアップデート > 新機能 > Sounds and Favorites の項目をご覧ください。 Favorites をタップして Favorites ウィンドウを開くと、インストゥルメント・プラグインをブラウズすることができ ます。詳しくは、MPC 2.11 へのアップデート > 新機能 > Sounds and Favorites の項目をご覧ください。

Pad Perform をタップして、Pad Perform ウィンドウを開きます。詳しくは、**Pad Perform Mode** をご覧ください。

MIDI プログラムを表示しているとき、MIDI プログラムフィールドにはプログラム名が表示されます。 MIDI Port フィールドで、プログラムが MIDI データを送信するポートを選択します。

+ M		PROGRAM Off	BANK MSB	BANK LSB		АĬ
Mi	di 001		MIDI PORT	Port 1	PAD PERFORM	1

注:環境設定で MIDI ポートの設定を行う必要があります。MPC ソフトウェアのユーザーガイドを参照してください。MPC ソフトウェア・ユーザーガイドは、http://akai-pro.jp/ からダウンロードしてください。

Program Ch フィールドで、プログラムが発信するプログラムチェンジメッセージを選択します。

MIDI Ch フィールドを使って、プログラムが MIDI データを送信するための MIDI チャンネルを選択します。

バンク MSB およびバンク LSB フィールドを使用して、プログラムが送出する最上位バイトおよび最下位バイトのメ ッセージを選択します。



CV プログラムを見ているとき、CV プログラムフィールドにはプログラム名が表示されます。

鍵盤アイコンをタップして、プログラムをメロディック操作に設定します。

Note フィールドを使用して、プログラムのノートトラックを選択します。Lowest、Highest、Last のいずれかを選 択します。

CV Port フィールドを使用して、プログラムが使用している CV ポートを選択します。

Gate Port フィールドを使用して、プログラムが使用するゲートポートを選択します。

Mod Wheel フィールドを使用して、外部コントローラーのモジュレーションホイールが使用する CV ポートを選択 します。

Velocity Port フィールドを使用して、プログラムがベロシティ値の送信に使用する CV ポートを選択します。

パッドのアイコンをタップして、プログラムをドラム操作に切り替える。

音符のアイコンが付いた 4 つの四角をタップすると、プログラム内の各パッドが特定の CV ポートに割り当てられ、 そのデータタイプが設定されます。

← Program 1	Program 1 🐨										
🖌 EDIT											
DELETE	DUPLICATE	문 DUPLICATE TO TRACK	影师 BOUNCE TO SAMPLE								
亲॥ BOUNCE TO AUDIO TRACK	FLATTEN PAD	EE MERGE PROGRAMS	COPY PADS								
☐ ☐ ♂ ☐ EDIT PAD NOTE MAP											
E SAVE											
SAVE CURRENT PROGRAM	SAVE CURRENT SAMPLE										
		CANCEL									

プログラムをエディットするには、セクションの右端にある鉛筆アイコンをタップします。Program Edit/Copy ウィンドウが開きます。

これらの機能は以下のように使用することができます。

メインモードに戻るには、Cancel をタップするか、左上隅の Ù アイコンをタップします。または、Main を押します。

プログラム名をエディットするには、タッチスクリーン上部をタップして表示されるバーチャルキーボードを使用します。

Delete 機能は、トラックからすべてのイベントを消去し、 設定をすべてリセットします。 選択を確定するには、Clear をタップします。 前の画面に戻るには、Cancel をタップします。

Duplicate 機能は、同一のプログラムを即座に作成しま す。複製されたプログラムは同じ名前を使用しますが、番 号が付加されます(例:**Program 002**)

🔶 Druп	IS	
	3 DELETE PROGRAM	* 9
DELETE		NCE TO SAMPLE
#0 ·		
BOUNCE TO AUDIO	Are you sure you want to delete this Program?	
🗄 SAVE		
SAVE CURRENT PROG	RAMI SAVE CURRENT SAMPLE	
	CANCEL DELETE	

MPr

Duplicate to Track 機能は、新しいトラックに同じプログラムを即座に作成します。複製されたプログラムは同じ名前を使用しますが、番号が付加されます(例: **Program 002**)。新しいトラックの名前には **Track** と番号が付加されます(例: **Track 06**)。

Bounce to Sample 機能は、そのプログラム(現在選択しているシーケンスのみ)を使用しているすべてのトラックを オーディオサンプルとして**直ちに**レンダリングし、プロジェクトのサンプルプールに配置します。デフォルトでは、 Bounce - という名前でプログラム名が付加されます。この機能は、MIDI プログラムや CV プログラムには使用でき ません。

すでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルを新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のサンプルを上書きしてプログラムを保存するには、Replace をタップします。

キャンセルするには、Cancel をタップします。

Bounce to Audio Track 機能は、そのプログラム(現在選択しているシーケンスのみ)をプロジェクト内のオーディオ トラックとして**直ちに**レンダリングし、自動的に Audio タブに切り替わります。デフォルトでは、Audio という名前 が付けられ、数字が付加されます(例: Audio 002)。この機能は、MIDI プログラムや CV プログラムでは使用できま せん。

この機能をすでにこのトラックで使用している場合は、既存のサンプルを新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のサンプルを上書きしてトラックを保存するには、Replace をタップします。

キャンセルするには、Cancel をタップします。

Flatten Pad 機能は、パッド上のすべてのサンプルをオー ディオサンプルとしてレンダリングし、そのパッドの最初 のレイヤーに配置します。結果として得られるサンプルは、 パッドのチャンネルストリップの後にフルベロシティ (127)で生成されたオーディオ信号です。

この機能は、パッドやプログラムの CPU 負荷を軽減した い場合に便利です。

デフォルトでは、最初のサンプルの名前が使用されます。 この機能はドラムプログラムのみ有効です(プログラムエデ ィットモードのタッチスクリーン上部に表示されている

Flatten Pad ボタンと同じです)

パッド選択は、パッドを押すか、**Pad** メニューを使用します。

オーディオテールの長さを設定するには、Audio Tail フィールドを使用します。これにより、オーディオファイルの 最後に余韻が追加され、オーディオの長さを超えるエフェクトやサンプル(長いリバーブやディレイ、長いディケイ を持つワンショットサンプルなど)を使用している場合に便利です。少なくとも数秒のオーディオテールを使用する ことをお勧めします。

新しいサンプルに名前を付けるには、Edit Name フィールドをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用し ます。

選択を確定するには、Do It をタップします。 キャンセルするには、Cancel をタップします。

コピーパッド機能は、1つのプログラムから別のプログラム にパッドをコピーする機能です。

Copy Type フィールドで、パッドのコピーの種類を選択 します。単一のパッド、パッドバンク、またはパッドの範 囲をコピーすることができます。

Pad: From Program and Pad フィールドでコピー元の プログラムとパッドを選択し、To Program and Pad フ ィールドでコピー先のプログラムとパッドを選択します。 Bank: From Program と From Bank フィールドでコピ ー元のプログラムとパッドバンクを選択し、To Program と To Bank フィールドでコピー先のプログラムとパッド バンクを選択します。

Range: From Program、Start Pad、End Pad フィール ドを使って、コピー元のプログラムとパッドの範囲を選択 し、To Program、Start Pad フィールドを使って、コピ ー先のプログラムとパッドを選択します。 設定を適用するには、Apply をタップします。 コピーを確認するには、Do It をタップします。 キャンセルする場合は、Close をタップします。

î	COPY PADS				100
					AI
					/
-					AI
					1
					AŢ
201		CLOSE	APPLY	DO IT	/

← Program			
🖉 EDIT			
DELETE	FLATTEN PAD		
BOUNCE TO AUDIO TRACK			
🗎 SAVE			
SAVE CURRENT PROGRAM	Sample_01		



パッドマップエディット機能では、キーグループプログラム を除く各プログラムのパッドに特定の MIDI ノートを割り当 てることができます。

エディットするパッドを選ぶには、パッドを押すか、パッドフィールドを使います。

パッドに対応する MIDI ノートを設定するには、MIDI ノ ートフィールドを使用します。

Chromatic C-2、Classic MPC、Chromatic C1の3種類 のパッドレイアウトがプリセットされており、プリセット ボタンを使って素早く設定できます。

ウィンドウを閉じて前の画面に戻るには、X、Close、またはウィンドウの外側のどこかをタップします。

Save Current Program または Save Current Sample 機能は、現在のプログラムまたはサンプル(それぞれ、最後に押したパッドの最上層)を外部ストレージデバイス、または MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内部ドライブに保存します。

表示したいストレージデバイスを選択するには、左側の Storage フィールドでタップします。

Internalは MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37の内蔵 ドライブです。

MPC Documents は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、 37 の内蔵ドライブにある **MPC Documents** フォルダへの ショートカットです。

MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の USB ポートや SD カードスロットに接続されているストレージデバイス、ま たはパソコン(MPC Touch、MPC Studio の場合)に接続さ れているストレージデバイスがある場合は、このフィール ドにも表示されます。

フォルダに入るには、フォルダをダブルタップします。または、データダイヤルを回すか、-/+ボタンを使ってリストを移動し、データダイヤルを押すか、センターカーソルを押すか、Enter(MPC X)を押してフォルダを入力します。また、右上にある5つのフォルダボタンのいずれかをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます(この方法についてはブラウザを参照してください)。

新しいフォルダを作成するには、New Folder をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して名前を入力 し、Do It をタップします。すぐに新しいフォルダが作成されます。

フォルダの階層を1つ上に移動するには、左上隅にある フォルダ/↑アイコンをタップします。

ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の File Name フィールドをタップし、表示されるバーチャル キーボードを使用します。

ファイルを保存するには、Save をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancel をタップします。または、左上隅の Ù アイコンをタップします。



MP

← Save _ [Internal]\	MPC Documents\Programs	12345
STORAGE	II Program 001.xpm	
	# Program 002.xpm	
	# Program 003.xpm	
MPC Documents	II Program 004.xpm	
	# Program 005.xpm	
	# Program 006.xpm	
	II Program 007.xpm	
	II Program 008.xpm	
D		
FILE NAME Program 009		
NEW FOLDER		CANCEL SAVE

AKAI Grid View / グリッドビュー



グリッドビューでは、プロジェクト内のシーケンスの各トラックのノートイベントとそのベロ シティーを表示したりエディットしたりすることができます。このモードには、ドラムプログ ラム用とキーグループプログラム、MIDI プログラム、プラグインプログラム用の2種類の表 示があります。

ドラムプログラムの場合、左側の列には利用可能なパッドがすべて縦に表示され、対応するデータが表示されます。 キーグループプログラム、プラグインプログラム、MIDI プログラムの場合、左の列には垂直方向のピアノロールキ ーボードが表示されます。

グリッドビューに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:

Menu を押し、Grid View をタップします。

Shift キー+Main/Grid を押します。(MPC Live II、 MPC One)

Mode ボタンを押しながら **Pad 2** を押します。(MPC Studio)

メモ: グリッドビューオプションは、現在選択されているトラックが MIDI トラックの場合に使用できます。オーデ ィオトラックを選択すると、グリッドビューの代わりにオーディオエディットモードのアイコンが表示されます。 MIDI トラックを選択してグリッドビューを有効にするには、Main を押して Main Mode に入り、左下の MIDI をタ ップします。



ドラムプログラムのグリッドビュー

タッチスクリーン上部には、トラック名、シーケンスとタイミング情報、エディットツールが表示されます。



Track フィールドを使用して、グリッドに表示したいシーケンスのトラックを選択します。

Bars(小節)フィールドを使ってシーケンスの長さを設定します。

タッチスクリーン上部のタイムカウンターは現在のプレイヘッドの位置を示します。これはほとんどのモードで表示 されます。これについては **一般的な操作** > タイムカウンター/ロケートを参照してください。

グリッドビューでは、これらの4つのツールアイコンを使用して、グリッド内のさまざまな機能を使用することができます。



1つをタップしてモードを選択します:





消しゴム: 消去モード: ノートを消去するには、ノートをタップします。

セレクトボックス:モードを選択:
 メモ:他のモードに切り替えてもノートは選択されたままです。
 ただし、Hitting Pad Selects All Events が On に設定されている間にパッドを押すと、
 選択範囲が変わります。

ノートを選択するには、note をタップします。

複数のノートを選択するには、グリッドをタップしてドラッグすると、その周りにボックスが作成され範囲指定がで きます。ノートを移動するには、ノートをタップして別のグリッドにドラッグします。

複数のノートを移動するには、範囲指定後に、ノートタップしてドラッグします。

複数のノートを消去するには、範囲指定後に、消しゴムツールを選択して、範囲指定したノートのいずれかをタップ します。



虫眼鏡: ナビゲーションモード:

グリッドの別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。 **拡大または縮小するには**、グリッド上で指を広げるか、 または指でノブます。垂直、水平、またはその両方を同時に行うことができます。 MPC

Settings ウィンドウでは、グリッドビューの設定を行うことができます。 Settings を表示するには、**歯車のアイコン**をタップします。

		a - a 🔨 🗞 E	
			×
	ABSOLUTE	RELATIVE	
		ON	
	AUTO-SCROLL		
		DLLOW C PAGE	-
		ON	
		CLOSE	

Snap Mode セレクターを使用して、イベントをグリッドにスナップする方法を設定します。
Absolute: イベントは、グリッド上で最も近いタイムディビジョンにスナップします(TC フィールドまたは Time Correct ウィンドウで決定されます)。これは、スナップ/クオンタイズ機能を使用する典型的な方法です。
Relative: イベントは、グリッド上で最も近いタイムディビジョン(TC フィールドまたは Time Correct ウィンドウで決定)にイベントの元のタイムポジションを加えた位置にスナップします(例:グリッド上で元々3 ティック前のタイムディビジョンにあるイベントは、すべてのタイムディビジョンから3 ティック前の位置にのみスナップします)。

Hitting Pad Selects All Events セレクターを使用して、この機能をオンまたはオフにします。この機能がオンの場合、パッドを押すと、トラックのシーケンスの中で、押したパッドのノートイベントを自動的にすべて選択します。 オフの場合、パッドを押すとノートイベントを選択せずに、そのパッドのサウンドを再生します。

Auto-Scroll セレクターを使用して、オーディオのプレイヘッドに対する画面の動作を設定します。 Follow: ズーム設定に応じて、オーディオプレイヘッドを中央に配置したまま画面がスクロールします。 Page: グリッドはオーディオのプレイヘッドに沿ってページ毎に切り替わりします。 Off: グリッドは全く動きません。 これらの機能は、オーディオエディットモード、リストエディットモード、サンプルエディットモードにも適用され

ます。

Link Zoom and Scroll セレクターを使用して、この機能をオンまたはオフにします。オンの場合、MPC ソフトウェ アと MPC ハードウェアのズームとスクロールのレベルは常に同じになります。オフの場合、グリッドビューは MPC ソフトウェアと MPC ハードウェアを使用して個別に調整することができます。 メモ: この設定は、コントローラーモードで MPC ソフトウェアに接続している場合のみ有効です。

MPC



どのツールを選択しても、選択したノートの移動、長尺化、短縮、またはトランスポーズを行うことができます。 1つのパッドバンクと2小節を表示するようにグリッドを自動的に設定するには、左下隅のグリッドと虫眼鏡アイコ ンをタップします。

最後の操作を元に戻すには、Undoを押してください。

元に戻した最後の操作をやり直すには、Shift キー+Undo/Redo を押します。

パッドのすべてのノートを選択するには、目的のパッドを押します。

選択したノートを移動するには、タッチスクリーン下部の Nudge をタップし、データダイヤルまたは -/+ボタンを 使用してノートを左右にシフトします。デフォルトでは、Time Correct 値で定義されたクォンタイズ値によっての みノートを配置できます(この機能については、一般的な操作 > タイミングコレクト(TC)を参照してください)。

選択したノートをクォンタイズグリッドにスナップせずに移動するには、タッチスクリーン左下隅の Don't Snap を タップしたままにして、データダイヤルまたは -/+ボタンを使用してノートをシフトします。この場合、各ナッジは 4 ティックに相当します。

(タッチスクリーンの位置を変更せずに)選択したノートの開始点または終了点を調整するには、タッチスクリーン下 部の Edit Start をタップし、データダイヤルまたは -/+ボタンを使用します。

選択したノートを上下にトランスポーズするには、タッチスクリーンの下部にある Transpose をタップし、データ ダイヤルまたは -/+ボタンを使用します。

選択したノートをすぐにコピーするには、Copyを押します。選択されたノートは最後のノートの直後に複製されま す。Nudge が自動的に選択されるので、直ちにデータダイヤルを使ってコピーされたノートを移動することができま す。

前または次のトラックに切り替えるには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の Track –または Track +を(それぞれ)タップします。

トラックをミュートまたはソロにするには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の Mute または Solo を タップします。

Timing Correct ウィンドウを開くには、Shift キーを押しながら、タッチスクリーン下部の **TC** をタップします。これについては、**一般的な操作 > タイミングコレクト(TC)**を参照してください。

タイムディビジョンを直接選択するには、グリッドの左上隅にある下向き矢印(q)をダブルタップしてタイムディビジョンを選択します。

メトロノームの設定を調整するには、Shift キーを押しながら、タッチスクリーン下部の Click をタップします。こ れについては、一般的な操作 > メトロノーム(クリック/メトロ)を参照してください。

グリッドビューにはベロシティ/オートメーションレーンもあり、ノートのベロシティやオートメーションパラメー ターを簡単に調整することができます。



グリッドビューのベロシティレーン

ベロシティ/オートメーションレーンを表示/非表示にするには、以下の手順に従います。:

・右下の上矢印(Û)ボタンをタップすると、ベロシティ/オートメーションレーンが表示されます。

・下矢印(Ú)をタップすると、ベロシティ/オートメーションレーンを非表示にします。

レーン内のベロシティを表示すると、各ノートのベロシティを表す縦棒が表示されます。バーが高くて赤いほどベロ シティが高いことを示します。黄色のバーはベロシティが低いことを示します。上部にグレーの線が入ったバーは、 現在選択されているノートを示しています。

選択したノートのベロシティを調整するには、タッチスクリーン下部の Velocity をタップし、データダイヤルまた は-/+ボタンを使用すると、タッチスクリーンに数値が表示されます。

オートメーションパラメーターのエディットについては、補足 > MPC2.6 のアップデート>新機能 > グリッドオー トメーションレーン

MPC

AKAI Audio Edit Mode / オーディオエディットモード



オーディオエディットモードでは、プロジェクト内のオーディオトラックを表示してエディッ トすることができます。

オーディオエディットモードに入るには、Menu を押してから Audio Edit Mode をタップします。

メモ: オーディオエディットオプションは、現在選択されているトラックがオーディオトラックの場合に使用できま す。MIDI トラックを選択すると、オーディオエディットモードではなくグリッドビューのアイコンが表示されま す。オーディオトラックを選択する(オーディオエディットモードを有効にする)には、Main モードに入り、左下隅 の Audio をタップします。



オーディオエディットモードでチャンネルストリップが表示されていない状態



オーディオエディットモードで、チャンネルストリップが表示されている状態

以下では、オーディオトラックの録音を素早く開始できるように、簡単なステップバイステップのプロセスを説明し ます。この章の残りの部分を読んで、さまざまなケースでのオーディオエディットモードの使い方を学んでくださ い。


オーディオエディットモード(またはメインモード)で録音するには:

チャンネルストリップがタッチスクリーンの左側に表示されていない場合は、小さな**目のアイコン**をタップして 表示させます。

- シンセサイザーやその他のラインレベルのオーディオソースを MPC ハードウェアの適切な入力/入力に接続 します。Line/Phono セレクター (MPC Key 61 の場合は Inst/Line セレクター) も適切に設定してください。
- 最初のフィールドをダブルタップして外部オーディオ信号のインプットソースを選択します。このインプットソースは、ペアの入力(スタンドアローンモードでは Input 1/2-3/4、コントローラーモードでは Input 1/2-31/32)またはシングル入力(スタンドアローンモードでは Input 1-4、コントローラーモードでは Input 1-32)に設定できます(MPC One/Key 61、37 では Input 3/4 は使用しませんが、MPC X/Live/Live II/Touch との互換性を維持するために表示されます。
- 2番目のフィールドをダブルタップしてトラックのルーティング先を選択します(スタンドアロンモードでは Out 1/2-7/8 と Submix 1-8、コントローラーモードでは Out 1/2-31/32。MPC Live/Live II では Out 7/8 を使用せず、MPC スタンドアローンモード、37ではスタンドアローンモードで Out 3/4-7/8 を使用しませ んが、MPC X との互換性を保つために表示されます)
- Monitor ボタンをタップして、オーディオトラックのモニター方法を設定しタップすると、3つの状態が切り替わります。:
 Auto に設定されている場合、トラックが録音可能な状態にある時にモニターすることができます。

In に設定すると、トラックが録音可能であるかどうかに関わらず、常にモニターできます。 Off に設定すると、モニター音は一切聞こえません。

- 3/4 Rec Gain ノブ(MPC X)、Rec Vol ノブ(MPC Live/Live II/One/Touch/key37)もしくは Gain ノブ (MPC Key 61 のみ)を回して、オーディオ信号を MPC ハードウェアに送信しながらインプットレベルを設 定します。メーターにレベルが表示されますので最大レベルを超えないように調整してください。
- Mute と Solo が On になっている場合、タップして Off にします。また、オートメーションボタンもタップ してオフ / グレーにすることをお勧めします(緑 / Read [R] や赤 / Write [W] ではありません)。または、 Read/Write を押して Off にします(MPC X/Key 61 のみ)。 MPC Key 37 の場合は、Automation を押します。
- 7. パンノブの横にある Rec Arm ボタンをタップするか、Rec Arm (MPC X)を押してトラックを録音可能にし ます。
- 8. Rec ボタンを押して、シーケンスの録音を可能にします。

MPC

MPC

- 録音を開始するには、Play または Play Start を押し、オーディオソースを再生します。既存のシーケンスが バックグラウンドで再生されます。録音すると、波形が1つの「トラックリージョン」として表示されま す。
- 10. **録音を停止するには、Stop**を押します。

タッチスクリーンの上部には、トラック名、シーケンスとタイミングの情報、エディットツールが表示されます。



Track フィールドを使用して、グリッドに表示したい現在のシーケンスのどのトラックを選択します。 Bars フィールドを使用して、シーケンスの長さを設定します。

タッチスクリーン上部のタイムカウンターは現在のプレイヘッドの位置を示します。これはほとんどのモードで表示 されます。これについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケートをご覧ください。

オーディオエディットモードでは、これらの7つのツールアイコンを使用して、トラック内のさまざまな機能を使用 することができます。



1つをタップしてモードを選択します。:

「 つ角い枠のアイコン:マーキーモード:

トラックリージョンを選択するには、タップします。

トラックリージョン(または複数の選択されたトラックリージョン)を移動するには、タップして左右にド ラッグします。

トラックを2つの特定のポイントで分割するには(どちらかの側とその間にトラックリージョンを作成するには)、トラックをタップしてドラッグし、半透明の白いボックスを作成してから、そのボックスをタップします。

トラックリージョン(または複数の選択されたトラックリージョン)を短くしたり長くしたりするには、その端をタップして左右にドラッグします.



矢印アイコン:選択モード:

トラックリージョンを選択するには、それをタップします。

複数のトラックリージョンを選択するには、トラックリージョンをタップしてドラッグし、それらをハ イライトするボックスを作成します。ダブルタップすると選択を解除します。

トラックリージョン(または複数の選択されたトラックリージョン)**を移動するには**、タップして左右にド ラッグします。

トラックリージョン(または複数の選択されたトラックリージョン)**を短くしたり長くしたりするには**、その端をタップしてドラッグします。



鉛筆アイコン:描画モード:
 空のグリッドにノートを入力するには、グリッドをタップします。
 ノートを選択するには、ノートをタップします。
 ノートを移動させるには、タップして別のマスにドラッグします。
 ノートを消すには、ダブルタップします。





ハサミアイコン:分割モード:
 トラックを特定の点で分割するには、トラックのその点をタップします。
 トラックリージョンを選択するには、その左端をタップします。
 複数のトラックリージョンを選択するには、グリッドをタップしてドラッグし、それらをハイライトするボックスを作成します。選択したトラックリージョンをダブルタップして選択を解除します。

ミュートアイコン:ミュートモードです: 複数のトラックリージョンを選択するには、グリッドをタップしてドラッグすると、それらをハイライトするボックスが作成されます。選択したトラックリージョンをダブルタップして選択を解除します。 トラックリージョン(または複数の選択されたトラックリージョン)をミュートまたは解除するには、そのトラックリージョンをタップします。

 ・ ま眼鏡アイコン:ナビゲーションモード:
 トラックの別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。
 ズームインまたはズームアウトするには、グリッド上で指を広げるかノブます。垂直、水平、またはその両方を同時に行うことができます。

設定画面では、オーディオエディットモードの一部の設定を行います。 設定ウィンドウを表示するには、歯車のアイコンをタップします。

1	(×	
		SNAP MODE			
-		AUTO-SCROLL			
att			ON		
4					
			CLOSE		

Snap Mode セレクターを使って、イベントをグリッドにスナップさせる方法を設定します。

Absolute: イベントは、グリッド上で最も近いタイムディビジョンにスナップされます(TC フィールドまたは Time Correct ウィンドウで決定されます)。これは、スナップ/クオンタイズ機能を使用する方法です。

Relative: イベントは、グリッド上で最も近いタイムディビジョン(TC フィールドまたは Time Correct ウィン ドウで決定)にイベントの元の時刻位置を**加えた**位置にスナップされます(例:グリッド上で元々3 ティック前の タイムディビジョンにあるイベントは、すべてのタイムディビジョンから3 ティック前の位置にのみスナップ されます)。

Auto-Scroll セレクターを使用して、オーディオのプレイヘッドに対する画面の動作を設定します。 Follow: ズーム設定に応じて、オーディオプレイヘッドを中央に配置したまま波形表示がスクロールします。 Page: 波形表示はオーディオのプレイヘッドに沿ってページ毎に切り替わりします。 Off: 波形表示は全く動きません。

これらの機能は、サンプルエディットモードのサンプル波形にも適用されます。

Link Zoom and Scroll セレクターを使用して、この機能をオンまたはオフにします。オンの場合、MPC ソフトウェ アと MPC ハードウェアのズームとスクロールは常に同じになります。オフの場合、グリッドビューは MPC ソフト ウェアと MPC ハードウェアで個別に調整することができます。

メモ: この設定は、コントローラーモードで MPC ソフトウェアに接続している場合のみ有効です。

タッチスクリーン左端の 5 つのモードアイコンの横には、チャンネルストリップを操作 する 2 つの小さなアイコンがあります。

チャンネルストリップを表示または非表示にするには、目のアイコンをタップします。

チャンネルストリップには、現在選択されているアイコンに応じて、オーディオト
 ラックまたは Main 出力のためのいくつかの重要な設定が含まれています。:
 トラックのチャンネルストリップを表示するには、波形アイコンをタップします。
 Main チャンネルストリップを表示するには、王冠アイコンをタップします。



最初のフィールドは、外部オーディオ信号の入力ソースを定義しています。スタン ドアローンモードでは Input 1/2-3/4、または Input 1-4、コントローラーモード では Input 1/2-31/32、または Out1-32 となります。

2番目のフィールドは、トラックがどこにルーティングされているかを示しており、これを変更することができます。スタンドアローンモードではOut1/2-7/8、 Out1-8、またはSub1-8、コントローラーモードではOut1/2-31/32、または Out1-32となります。

メモ: モノラルチャンネルに設定されている場合:パンノブをセンターポジションに設定すると左右のチャンネルから同じ音が聞こえます。パンノブが左または右の最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルからのみ出力されます。ンネルのみが出力されます。

Inserts フィールドには、そのトラックで有効または無効になっているエフェクト が表示されます。**Inserts** の下のエリアをタップすると、エフェクトをロード、変 更、有効または無効にすることができるウィンドウが開きます。

トラックをソロまたはミュートするには、それぞれ Solo または Mute をタップします。

Monitor ボタンをタップして、オーディオトラックのモニター方法を設定し Main ップすると、3 つの状態を切り替えます。:

Auto に設定されている場合、トラックが録音可能な状態である間は、入力音声を 聞くことができます。

In に設定すると、トラックが録音可能であるかどうかに関わらず、入力音声が聞こ えます。

Off に設定すると、入力音声は一切聞こえません。



MPC



トラックオートメーションボタンをタップするか、**Read/Write** (MPC X/Key 61 の み) **Automation** (MPC Key 37)を押すと、3 つの状態が切り替わります。

°~~

Read(R)に設定されている場合、オーディオトラックはオートメーションデータを 読み込みますが、その上に追加のオートメーションを記録することはできません。 これは録音中にオートメーションが誤って変更されるのを防ぐための保護機能と考 えてください。

WAG

Write(W)に設定すると、オーディオトラックはオートメーションを記録すること ができます。オートメーション可能なパラメーターに割り当てられた Q-Link ノブ がある場合は録音中に誤って触らないように注意してください。

ヒント: タッチスクリーン右上のグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオーディオトラックを同じオートメーションに素早く設定することができます。これについては、一般的な操作 > オートメーションを参照してください。

°°°

オーディオトラックのオートメーションを無効にするには、Shift キーを押しなが らトラックオートメーションボタンをタップするか、Read/Write(MPC X/Key 61 のみ)SHIFT+AUTOMATION(key 37)を押します。

再度これらのボタンをタップすると、オーディオトラックのオートメーションを有 効にすることができます。

重要:すでにオートメーションを録音していてそれをオフにした場合、トラックは オフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値をそのまま使用します。

トラックのパンやレベルを変更するには、パンノブまたはレベルスライダーを調整します。

トラックを録音するには、Record Arm ボタンをタップするか、Rec Arm を押します(MPC X の場合、トラック名が レベルメーターの下のディスプレイストリップに表示されている場合)。オーディオ録音を開始すると、オーディオ 信号は録音されます。

ヒント: 各トラックの Arm ボタンをタップしながら Shift キーを押し続けると、トラックビューで複数のトラック を選択することができます

Main チャンネルストリップを表示する:

最初のフィールドには、現在の Main 出力がステレオペアとして表示されます(これ は変更可能です)

Inserts フィールドには、そのペアの出力に対して有効または無効になっているエ フェクターが表示されます。**Inserts** の下のスペースをタップすると、エフェクト を選択、変更、有効または無効にすることができるウィンドウが開きます。 Mute をタップして、Main 出力をミュートします。

パンノブまたはレベルスライダーを調整して、Main 出力のパンまたはレベルを変 更します。



-	track 1 A	udio 001 🛛 🚽	eaes 4	an bear 2: 4	: 83		\ \	۹ 🗡	© 、	>∎
	٥	1 1.2 Trap-Melodic-SG3 Lead 02	1.3	1.4	2 ap-Melodic-SG3 Lead 02		2.2	2.3	2.4	elodic-SG3 Lead 02
					unning burrensterneter Steaming burrensterneter	anaddaenn soenau				
_		a to shift a so fill fill fill fill fill and a so fill a so f	han da a fan de sen	ana na ang ng n					Madaa ah	a ta ta dan dan hili hili da
<u>dhe</u>										
		alilikitenseetsesse.	militata a su	wated i bat a dada tarmen i da						Milmaneton
-		sumply service and appropriate	Notices is a public static	aar shindhidiyaa da					And Milling	and the section.
		Trap-Melodi	c-SG3 Le	ad 📼	0		0		0.00dE	3
X										
		REVERSE	MUTE	O WARP						
DON'T	SNAP	NUDGE	EDIT S	TART	EDIT EN	ND	SPLIT		DUPLIC	ATE

どのツールが選択されているかにかかわらず、次のいず れかを実行して、オーディオトラックリージョンをエデ ィットできます。

ヒント: エディット中にオーディオトラックだけを聞き たい場合は、**トラックチャンネルストリップ**の Solo ボ タンを使ってソロにします。



MPC

トラックリージョンを選択するには、矢印アイコンをタップして選択モードに入り、トラックリージョンをタップします。トラックリージョンが選択されると、すべてのリージョンパラメーターがエディット可能になります。 最後の操作を元に戻すには、Undoを押してください。

元に戻した最後のアクションをやり直すには、Shift キー+Undo/Redo を押します。

選択したトラックリージョンを移動するには、タッチスクリーン下部の Nudge をタップし、データダイアルまたは-/+ボタンを押して、トラックリージョンを左右に移動します。デフォルトでは、Time Correct 値で定義されたクオ ンタイズ値だけでトラックリージョンを移動できます(この機能については、一般的な操作 > タイミングコレクト (TC)を参照してください)

選択したトラックリージョンをクォンタイズグリッドにスナップすることなく移動するには、タッチスクリーン左下 隅の Don't Snap をタップして保持し、データダイアルまたは-/+ボタンを使用してトラックリージョンをシフトし ます。この場合、各ナッジは4ティックに相当します。

選択したトラックリージョンの開始点または終了点を調整するには、タッチスクリーン下部の Edit Start をタップし、 データダイアルまたは-/+ボタンを使用します。

現在の再生ヘッド位置で(いずれかの側にトラックリージョンを作成して)トラックを分割するには、タッチスクリー ン下部の Split をタップします。

選択したトラックリージョンをコピー&ペーストするには、Copy を押すか Shift キーを押しながら Copy または Cut をタップし、データダイアルを回してハイライトされたトラックリージョンを移動し、データダイアル、センターカ ーソル、もしくは Enter (MPC X)を押して現在の位置に貼り付けます。あるいは、Shift キーを押しながらスクリー ン下部の Paste をタップします。

選択したトラックリージョンを複製するには、タッチスクリーン下部の Duplicate をタップします。 コピーしたトラックリージョンは元のトラックリージョンの直後に表示されます。

選択したトラックリージョンのフェードインまたはフェードアウトを作成するには、それぞれ Fade In または Fade Out フィールドを使用します。フェードは、トラックリージョンの開始点または終了点に斜線で表示されます。 選択したトラックリージョンのレベルを設定するには、Level フィールドを使用します。 それに応じて波形の振幅も 変化します。

選択したトラックリージョンを元に戻すには、**Reverse** をタップします。



選択したトラックリージョンをミュートするには、**Mute** をタップします。



ピッチを変更せずに選択したトラックリージョンを長くまたは短くするには、Warp をタップします。

これにより、その隣にある Semi、Fine、および BPM フィールドが有効になります。

BPM フィールドでは、テンポを変更します。

これにより、トラックリージョンの長さが適宜変更されます。

ピッチを変更するには、**Semi** フィールドと **Fine** フィールドを使用します(これは、2 つのサンプルの長さを異なる ピッチで一致させる場合に便利です)。

ヒント: 結果のトラックリージョンが自動的にワープされるようにオーディオトラック録音を設定することができま す。トラックリージョンが時間内にある場合、シーケンステンポを調整することができます。

注: オーディオファイルを録音すると、現在のシーケンステンポがそのファイルに埋め込まれます。この情報は、プロジェクトを保存するときにサンプルファイル内に格納されます。オーディオトラックリージョンをワープすると、ワープアルゴリズムはこのシーケンステンポと BPM フィールドの現在の値を使用して「ストレッチファクター」を 生成します。

注: ワープアルゴリズムは CPU を大量に消費するため、再生中に余分に使用するとオーディオが途切れることがあ ります。ワープ機能の使用方法(および使用頻度)には注意してください。次のいずれかまたはすべてを実行すること によって、必要な CPU パワーを減らすことができます。:

ピッチ調整の量を最小限に抑えます(例:Semi と Fine フィールド)

非常に小さなトラックリージョンにワープしないようにする。

できるだけ少ないトラックまたはトラックリージョンをワープさせます(つまり、特定の時間にワープアルゴリズム を使用するボイスの総数(ポリフォニック制限の数)を減らします)。

ドラムプログラムでワープしたサンプルを使用している場合、パッドのレイヤーを1つのオーディオサンプルに統合 するために、パッドの Flatten Pad 機能を使用することを検討してください。Flatten Pad 後、そのサンプルをワー プする必要はありません。

Timing Correct ウィンドウを開くには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の TC をタップします。この機能については、一般的な操作 > タイミングコレクト(TC)で説明します。

前または次のトラックに切り替えるには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の Track –または Track +をタップします。

トラックをミュートまたはソロにするには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーンの下部にある Mute または Solo をタップします。

トラックのオートメーションをエディットするには、オートメーションレーンを開きます。詳細については、補足 > MPC2.6 のアップデート > 新機能 > グリッドオートメーションレーンを参照してください。

Track View / トラックビュー



TRACK VIEW

AKAI

トラックビューでは、各シーケンスのトラックの概要を見ることができます。このモードを使用し て、トラックとシーケンスを同時にエディットします。

- トラックビューに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:
- Menu を押してから Track View をタップします。
- Shift キー+Main/Track を押す。(MPC X、 MPC Live、MPC Key61、37、MPC Touch)
- Mode ボタンを押しながら Pad 1 を押す。 (MPC Studio)

=	sequen 1 S	equence 01					~	вар 4:	веат пся 1: 10	0 ■
		Drums	All Po			C-2 G8	3	AUTO		мите
		Drums 1					am	ACTO	127	
										FILTER
	2	Bass	All Por			C-2 G8	3	AUTO		
							am 🔪	AUTO	65	
	Ш									Filter
	3	Lead	All Po			C-2 G8	3	AUTO		
		Plugin 001					am 🔪	AUTO	55	
01	٠	TubeSynth		Super					ekiekaisi kiekaasi karkar	Filter
×	1	Audio 001						OFF		
							1 C	UFF	0.00dB	
тс		CLICK			TRACK			MUTE		SOLO

各水平方向のストリップは、現在のシーケンスのトラックを表します。MIDI トラックとオーディオトラックはグル ープ化されています。MIDI トラックは最初にリストアップされ、オーディオトラックは 2 番目にリストアップされ ます。

トラックのリストを移動するには、上下にスワイプします。

トラックの各グループを折りたたんだり展開したりするには、最初のトラックの **MUTE** ボタンの上にある上矢印(p) または下矢印(q)アイコンをタップします。

タッチスクリーン上部には、シーケンス名とタイミング情報が表示されます。

=	1 Sequence 01	bar 2:	BEAT 2:	тск 79	∎ نې
C					

Sequence を使用して、下に表示したいトラックを含むシーケンスを選択します。

タッチスクリーン上部のタイムカウンターは、現在のプレイヘッドの位置を示しています。これはほとんどのモード で表示されます。これについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケートを参照してください。



Settings 画面では、トラックビューの一部の設定を行うことができます。 設定画面を表示するには、歯車のアイコンをタップします。

=							0
ŵ							MUTE SOLO
	0	SETTINGS			×		(2) FOTO
	Bass						MUTE
_	0855		OFF				in alter
						1	MUTE
	Plug			- Karonali mara		25	501.0
atti							(i) FUR
-							Ŧ
1							- SOLO
				CLOSE			

Show Unused Track セレクターを使って、この機能のオン/オフを切り替えます。オンの場合は、シーケンスやプログラムなどを含むトラックがトラックビューに表示されます。オフにすると、シーケンスやプログラムなどがあるトラックだけが表示されます。

タイミングコレクトの設定を開くには、画面下の TC をタップします。これについては、一般的な機能>タイミング コレクト (TC) を参照してください。

メトロノームの設定を開くには、画面下部の Click をタップします。これについては、一般的な機能>メトロノーム (クリック/メトロ)を参照してください。

同じ種類のトラック(MIDIまたはオーディオ)の前後のトラックを選択するには、画面下部の**Track-**または **Track**+をそれぞれタップします。あるいは、画面のメイン部分でトラックをタップします。 プロジェクト内のすべての MIDI トラックは、トラックビューの上半分にグループ化されています。 **これらのトラックを表示したり非表示にしたりするには**、矢印アイコン(p)(q)をタップします。



Input フィールドを使って、トラックが使用する MIDI 入力ポートとチャンネルを選択します。

Key Range フィールドを使うと、各トラックの MIDI キーレンジを設定することができます。最小値/最大値をタッ プし、データダイヤルまたは+/-ボタンで MIDI を通過するノートの範囲を設定します。ここで設定したの範囲外の ノートは聞こえなくなります。また、Learn をタップすれば、接続した MIDI デバイスで直接調整することもできま す。

Output フィールドを使って、トラックが使用する MIDI 出力ポートとチャンネルを選択します。これは、トラック で MIDI プログラムを使用している場合のみ有効です。

Arm ボタン(赤い丸)を使ってトラックを録音可能状態にします。録音を開始すると、このトラックに録音されます。 Shift キーキーを押しながら各トラックの Arm ボタンをタップすると、複数のトラックを選択することができます。

モニターボタンを使って、MIDIトラックがどのようにモニターされるかを設定します。モニターボタンをタップすると、4つの状態が切り替わります。

Off に設定すると、トラックの MIDI 入力はモニターされず、録音されたイベントの再生音が聞こえます。

In に設定すると、トラックの Rec Arm の状態にかかわらず、トラックの MIDI 入力は常にモニターされ、録音された イベントの再生音は聞こえません。

Auto に設定すると、トラックが Rec Arm されているときにトラックの MIDI 入力がモニターされ、録音されたイベ ントの再生音が聞こえます。

Merge に設定すると、トラックの MIDI 入力は常にモニターされ、録音されたイベントの再生音が聞こえます。

トラックのレベルを変更するには、レベルスライダーを使います。スライダーの上のレベルメーターには、トラックの現在のレベルが表示されます。

各トラックに配置されているソロボタンとミュートボタンで、それぞれトラックをソロにしたりミュートにしたりし ます。

または、画面下 Mute/Solo をタップし、トラックをソロにしたりミュートにしたりします。

Filter ボタンをタップすると、**Track MIDI Perform Settings** という設定ウィンドウが開きます。ここでは MIDI 入 力に関するパラメータを調節することができます。**MPC 2.11 へのアップデート > 新機能 > Track MIDI Perform の設定**の項目をご覧ください。

AudioTrack/オーディオトラック

プロジェクト内のすべてのオーディオトラックは、トラックビューの下半分にまとめて表示されます。 これらのトラックを表示または非表示にするには、矢印アイコン(p)(q)をタップします。



Input フィールドを使って、トラックの入力を設定します。

Output フィールドを使って、トラックの出力を設定します。

(赤丸)Arm ボタンを使ってトラックを録音可能状態にします。オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこの トラックに録音されます。Shift キーを押しながら各トラックの Arm ボタンをタップすることで、複数のトラックを 選択することができます。

モニターボタンを使って、オーディオトラックの表示方法を設定します。モニターボタンをタップすると、3つの状 態が切り替わります。

Auto に設定すると、トラックが録音可能な状態のときのみ、入力された音声を聞くことができます。 In に設定すると、トラックが録音可能になっているかどうかに関わらず、入力されたオーディオが聞こえます。 Off に設定すると、入力された音声は一切聞こえなくなります。

トラックのレベルを変更するには、レベルスライダーを使います。スライダーの上にあるレベルメーターには、トラ ックの現在のレベルが表示されます。

パンノブを使って、トラックのパンを変更します。

各トラックに配置されているソロボタンとミュートボタンで、それぞれトラックをソロにしたりミュートにしたりし ます。

また、画面下 Mute/Solo をタップし、トラックをソロにしたりミュートにしたりします。

Add new audio track ボタンを使って、新しいオーディオトラックを作成します。

MPC

Step Sequencer/ステップシーケンサー

STEP SEQUENCER

ステップシーケンサーでは、パッドをステップボタンとして使用して、従来のステップシーケン サースタイルでシーケンスを作成したりエディットしたりすることができます。これはオーディ オトラックではなく、MIDIトラックでのみ使用可能です。 ステップシーケンサーを使ってオートメーションを作成したりエディットしたりすることも できます。詳細については、補足 > MPC2.6 のアップデート > 新機能 > ステップオートメ

ーションを参照してください。

- ステップシーケンサーに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:
- Menu(メニュー)を押して、Step Sequencer(ステップシーケンサー)をタップします。
- Step Seq (MPC X/Live II/One の場合)もしくは Shift キーと Grid/Step Seq (MPC Key 61、37 の場合) を押します。



• Mode を押しながら Pad 15 を押します。(MPC Studio)

タッチスクリーン上部には、トラック名と情報、シーケンスとタイミングの情報が表示されます。

								_
U	3 Track 03 🔹	Sequence	2	120.00 (SEQ)	1: 1:	1:	0	:

Track フィールドには現在のトラックの名前が表示されます。

トラックの長さを設定するには、**Track Length** フィールドを使用します。最小値、**Sequence** または **0**(テンキーパッドを使用する)を選択すると、トラックはそのシーケンスと全く同じ長さになります。

ヒント: この機能を使うと、異なる長さのトラックを維持することができます。例えば、1 小節のドラムシーケンス を 4 小節のベースラインの下で繰り返し演奏することができます。

Bars(小節)フィールドを使用して、シーケンスの長さを小節単位で調整します。



128.00 GBL

シーケンスが独自のテンポ(Seq)と Global テンポ(Gbl)のどちらに従うかを設定するには、BPM フィールドの隣にある Seq/Gbl ボタンをタップします。または、Shift キー+Tap ボタンを押します。

タッチスクリーン上部のタイムカウンターは、現在のプレイヘッドの位置を示します。これはほと んどのモードで表示されます。これについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケートを参 照してください。

Time Division セレクターを使用して、シーケンスの各小節のステップ数を決定する値を設定します。T はトリプレット基準値を示します。

または、タッチスクリーン下部の TC をタップして、Timing Correct ウィンドウを開きます。これについては、一 般的な操作 > タイミングコレクト (TC)を参照してください。



シーケンスのステップを入力または削除するには:

- タッチスクリーン下部の Pad -/+ ボタンを使用して、ステップを入力または削除したいパッドを選択しま す。現在のパッド番号が左上に表示されます。または、パッドセレクト機能を使用することもできます。
 Pad Sel をタップしてホールドし、目的のパッドを 押してから Pad Sel を離します。さらに、パッドセレクトはラッチ機能として使用することもできます。Pad Sel をタップしてアクティブにし、目的のパッド を押してから Pad Sel をもう一度タップしてアクティブにしないようにします。
- 2. タッチスクリーン下部の Bar -/+ ボタンを使用して、入力または削除したいステップを持つシーケンスのバーを選択します。現在のバー番号は左上に表示されます。
- MPC ハードウェアのパッドを押すか、シーケンサの下部にあるボタンをタップします。各パッドは小節のス テップに対応しており、そのベロシティに対応する色で点灯します。
 16 以上のタイムディビジョンでは、バーのステップは複数のパッドバンクで表現されることに注意してくだ さい。この場合、Pad Bank ボタン A と B を使用して、バー内のすべてのステップを表示します。

タイムディビジョンが 16 より大きい場合、バーのステップは複数のパッドバンクにまたがり表 示されます。この場合、ステップ番号(1-16、17-32、等)の左右の矢印(<)と(>)を使用して、シ ーケンサーに表示されるステップを変更します。または、Pad Bank ボタン A と B を使用しま す。

- ステップのベロシティを調整するには、以下のいずれかの操作を行います。:
- ステップの**ベロシティバー**のどこかをタップします。ベロシティバー上の任意の場所をタップします。 •
- タッチスクリーン右端のスライダーを使って、すべてのステップのベロシティバーを増減させます。
- ステップに対応する **Q-Link ノブ**を回します(Q-Link ノブは**スクリーン**エディットモードになっている必要が あります)。**0(オフ)**に設定するとステップが削除されます。

Nudge < と Nudge > を使って、ステップ長を左右に(それぞれ1ステップずつ)移動させます。これは、さまざまな リズムの組み合わせを試すのに便利です。

タッチスクリーン右端のスライダーを使って、すべてのステップのベロシティバーを増減させることができます。

Flip Steps ボタンを使用して、ノートが入力されているステップと、ノートが入力されていないステ ップを反転させます。ノートがなかったステップには、フルベロシティ(127)のノートが表示されるよ うになり、ノートがあったステップは空になります。

Presets をタップして、プリセットシーケンスコントロールを表示または非表示にします。これらのコ ントロールを使用して、シーケンス内の現在のバーのベロシティを操作することができます。

最初のボタンは、ステップに上昇または下降速度を適用します。タップするたびに、以下のオプショ ンが切り替わります。:

- ベロシティは、小節の終わりにあるピークまで上昇します。
- ベロシティは、小節の半分ずつを2つのピークで上昇します。
- ベロシティは、小節の4分の1ごとのピークを1つずつ上昇します。
- ベロシティは、小節の開始時に1つのピークから下降します。
- ベロシティは、小節の半分ずつを2つのピークで下降します。
- ベロシティは、小節の4分の1ごとのピークを1つずつ下降します。 •
- 2 番目のボタンは、小節内の位置に応じて、ステップの速度を最大値(127)または最小値(1)に 設定し Main ップするたびに、これらのオプションが切り替わります。:
- 小節を2分割とし前半のベロシティは1に、後半のベロシティは127に設定します。
- 小節を4分割としの1/4、3/4パートのベロシティを1に、2/4、4/4パートのベロシティを 127 に設定します。
- 小節を8分割とし1/8、3/8、5/8、7/8パートのベロシティを1に、2/8、4/8、6/8、8/8の パートのベロシティを 127 に設定します。
- 小節を2分割とし前半のベロシティは127に、後半のベロシティは1に設定します。
- 小節を4分割とし1/4、3/4パートのベロシティを127に、2/4、4/4パートのベロシティを1 • に設定します。
- 小節を8分割とし1/8、3/8、5/8、7/8パートのベロシティを127に、2/8、4/8、6/8、8/8 のパートのベロシティを1に設定します。





- 3番目のボタンは、ステップに昇降ベロシティを適用しタップするたびに、これらのオプションが切り替わります。:
- 小節全体でベロシティは山なりに上昇しピークに達すると、そこから下降します。
- 小節を2分割としベロシティは山なりに上昇しピークに達すると、そこから下降します。1小 節中で2回繰り返します。
- 小節を4分割としベロシティは山なりに上昇しピークに達すると、そこから下降します。1小 節中で4回繰り返します。
- 小節全体でベロシティは谷に下降しピークに達すると、そこから上昇します。
- 小節を2分割としベロシティは谷に下降しピークに達すると、そこから上昇します。1小節中で2回繰り返します。
- 小節を4分割としベロシティは谷に下降しピークに達すると、そこから上昇します。1小節中で4回繰り返します。

4 番目のボタンを押すと、小節の前半と後半が入れ替わります。小節の前半は後半の鏡像になり、その 逆も同様です。

5番目のボタンを押すと、入力されたノートを含むすべてのステップのベロシティを反転させます。新旧のベロシティの合計は127になります。例外として、ノートのあるステップのベロシティが127または1の場合は、0のベロシティを持つことはできません。

例:

ベロシティが 40 のステップが反転すると 87 のベロシティになり、その逆も同様です。 ベロシティが 75 のステップが反転すると 52 のベロシティになり、その逆も同様です。 ベロシティが 127 のステップ反転すると 1 のベロシティになり、その逆も同様です。



XYFX モードはタッチスクリーンを XY パッドに変え、各軸はエフェクトパラメーターの範囲を表し ます。XY パッド上で指を動かすと、現在の位置が 2 つのパラメーターの現在の値を決定します。こ のモードを使用して、トラックに面白いエフェクトオートメーションを作成することができます。 XYFX モードでコントロールするエフェクトは、そのプログラムのインサートエフェクトのように機 能します。実際、**XYFX** は、このモードを使用する前にプログラムにロードする必要のあるインサー トエフェクトの名前です。これについての詳細は、一般的な操作 > エフェクトを参照してくださ い。

XYFX モードに入るには、次のいずれかの操作を行って下さい。:

- XYFX モードに入るには、Menu を押して、XYFX をタップします。
- XYFX(MPC X の場合)、Shift キー+Next Seq/XYFX(MPC Live II/One の場合)もしくは
- Shift キー+Edit/XYFX(MPC Key 61、37 の場合)を押します。



最初にこのモードをプロジェクトに入ると、XYFX をプログラムにロードするように指示されることがあります。 Insert XYFX をタップしてこれを行います。

メモ: すでに 4 つのインサートエフェクトがロードされている場合は、インサートエフェクトスロットの 1 つをク リアしてから行う必要があります。

XYFX Location フィールドで、現在のプログラム(**Program**)または Main 出力(ステレオペアチャンネル:**Output 1/2**、**Output 3**/4 など)を選択して、エフェクトが適用される信号を選択します。

右上のタイムカウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。 これはほとんどのモードで表示されています。 これについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケートを参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。 これはいくつかのモードで示されま す。 これについての詳細は、**一般的な操作 > オートメーション**を参照してください。

タッチスクリーンのグリッド部分を指でタッチまたは移動します。現在の位置を示すためにマーカーが指に沿って表示されます。X軸は横軸で、右に動くにつれて値が大きくなります。Y軸は垂直軸で、上に移動するにつれて値が大きくなります。各軸は、割り当てられたパラメーターでラベル付けされています。

エフェクトにビート分割パラメーターがある場合、現在の分割が列全体にハイライト表示されます。

エフェクトは色分けされ、視覚的に区別できます。ビートリピートエフェクトは**青色**で、手動でコントロールされた エフェクトは**緑色**で表示され、視覚的に区別しやすくなっています。



BPM にシンクしたエフェクト、「Beat Repeat LPF」を XY モードで使用している様子

XY パッドをタッチした状態で、左下の Latch をタップすると、XY パッドを離しても XY パッドに触れていた最後の 状態を保持します。XY パッドの別の部分をタッチするか、再度 Latch をタップするまで、その状態を保持します。 Setup ボタンを使用して、XY パッドの動作をコントロールするセットアップパネルを表示または非表示にします。 Preset フィールドを使用して、XYFX モードで使用するエフェクトを選択します。



手動エフェクト、「HPF Manual」を XY モードで使用している様子

Attack ノブを使用して、XY パッドに触れたときにトリガーされるエンベロープのアタックフェイズの長さを設定し ます。言い換えれば、これはエフェクトがタッチに完全に反応するまでの時間を決定します。

Release ノブを使用して、エンベロープのリリースフェーズの長さを設定します。言い換えれば、XY パッドから手 を離した後、エフェクトが完全に非アクティブになるまでの時間を設定します。

Wet/Dry ノブを使って、オリジナル信号(ドライ)とエフェクト信号(ウェット)のブレンドを設定します。

X軸とY軸フィールドは、各軸でコントロールされるパラメーターを示しています。これは使用するエフェクトによって異なります。

MPC,

 サンプルエディットモードでは、さまざまな機能を使ってサンプルをエディットすることがで きます。

サンプルエディットモードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:

- Menu を押して、Sample Edit をタップします。
- Sample Edit(MPC X/One/Key 61、37)、もしくは Shift キー+Mute/Sample Edit (MPC Live II)
- Mode 押しながら Pad 5 を押します。 (MPC Studio)

	sample Trap-Melod	ic-SG3 Lead	02	•	w 1	ī (R Q	۰.
••• Samples								
S Marina Maria Marina Maria	anna dhallail a la fhanna an Marairt a tao agus na malailear t	R on the first provide the contract of the second state of the sec	san da kana kana kana kana kana kana kana					
	ander and a second s Second second	lpan sa gi ang						
START O		^{end} 155760	loop O			slice q All ~	LOOP LOCK	LINK SLICES
ж-рад Ю	c ×	tune 0.00	ROO C3			^{врм} 135.76		
* TR	IM =		- Z00	МС		ASSIGN	P	ROCESS

エディットするサンプルを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。:

- 画面上部の Sample フィールドを使用します。
- メインモードで、画面上部の Project フィールドをタップし、右側のリストからサンプルをダブルタップします。
- ブラウザの場合は、画面下部の P/page アイコンの Project ボタンをタップし、右側のリストでサンプルを ダブルタップ
- Sample Select を押して、データダイヤルまたは-/+ボタンでサンプルを選択します(MPC Studio)

サンプル名をエディットするには、画面上部のサンプル名の横にある**キーボードのアイコン**をタップし、表示された バーチャルキーボードを使用します。

サンプルを削除するには、画面上部のサンプル名の横にある**ゴミ箱のアイコン**をタップします。表示された画面に は、プロジェクト内でこのサンプルを使用しているプログラムが表示されます。**Delete Sample** をタップして続行 するか、**Cancel** をタップして前の画面に戻ります。

画面の上半分には波形が表示されています。下半分にはエディットコントロールが表示されます。





波形表示には、サンプル波形のアクティブセクションが表示されます。波形を左右にスワイプして移動します。 波形の上にはタイムラインが表示され、Samples、Time(秒とミリ秒)、Beats のいずれかで表示されます。表示す る単位は**設定** で選択できます。

拡大・縮小するには、以下のいずれかの操作を行います。:

- **虫眼鏡のアイコン**(右上隅)が選択されている場合は、波形の上で指を広げるか、またはノブます。
- 画面下部の Zoom + ボタン、Zoom –ボタンをタップします。
- Q-Link ノブ4 (MPC X の場合はズーム)または4列目のQ-Link ノブ (MPC Live/Live II/One/Key 61、 37/Touch)を回します。
- Zoomを押して、データダイヤルまたは-/+ボタンを使う(MPC Studio)

波形をスクロールするには、以下のいずれかの操作を行います。:

- 右上の**虫眼鏡のアイコン**を選択した状態で、波形を左右にスワイプします。
- Q-Link ノブ8 (MPC X の場合はスクロール)または4列目の3番目のQ-Link ノブ (MPC Live/Live II/One/Key 61/Touch)を回します。

緑のマーカーが開始点、赤のマーカーが終了点です。この2つのポイントは、再生されるサンプルの範囲を示しています。

選択した範囲の開始点や終了点を移動させるには、以下のいずれかの操作を行います。:

- タップしてマーカーを左右にドラッグします。
- 波形の下に表示されている Start または End のフィールドを使用します。
- 開始点の調整は、Q-Link ノブの1列目(Start X1_)で、終了点の調整は2列目(End X1_)で行います。一番上のQ-Link ノブ(13、14)は粗調整を行います。一番下のQ-Link ノブ(1、2)は微調整を行います。
- Sample Start または Sample End を押し、データダイヤルまたは-/+ボタン(MPC Studio)を使用します。 ヒント:録音したサンプルの最初や最後に無音の部分があると、音楽的な文脈の中で正確なタイミングをとるこ とが難しい場合があります。これは、開始点を調整することで修正できます。また、終了点を調整して、余分な 無音や不要なオーディオを除去することもできます。ワークフローを簡単にするだけでなく、無駄のないタイト でよくエディットされたサンプルを持つことで、制作やパフォーマンスを向上させることができます。

サンプルエディットモードは、3つの方法で使用できます。Trim Mode、Chop Mode、Program Mode です。それ ぞれのモードのオプションは若干異なります。この章では、Trim Mode、Chop Mode、Program Mode の各機能に ついて説明しています。これらのモードを使用する前に、設定を行いたい場合もあるかもしれません。そのためには、 次の**設定** を参照してください。

Settings/設定

Settings ウィンドウでは、特定のサンプルエディットモードの設定を行うことができます。 設定を表示するには**、歯車のアイコン**をタップします。



キュープレイモードセレクターを使用して、キュープレイヘッドがオーディオを再生する方法を設定します。 One Shot: Play Cue をタップすると、キュープレイヘッドからサンプル全体が再生されます。

Toggle: **Play Cue** を1回タップすると、キュープレイヘッドからの再生が開始されます。もう一度タップすると再 生が停止します。

Cue Preview セレクターを使用して、キュープレイヘッドを移動する際にオーディオが再生されるかどうかを設定します。サンプル波形の中でキュープレイヘッドを移動させると、キュープレイヘッドの前のサンプルの小さな部分を 再生する(前)、キュープレイヘッドの後のサンプルの小さな部分を再生する(後)、または全く再生しない(オフ)などの 設定ができます。これらは全体の環境設定でも行うことができます(一般的な操作 > メニュー > 設定 > 一般を参照し てください)。

Slice Preview セレクターを使用して、スライスマーカーを動かしたときにオーディオが再生されるかどうかを設定 します。サンプル波形の中でスライスマーカーを移動させると、スライスマーカーの前のサンプルのごく一部が再生 されるように設定したり(前)、スライスマーカーの後のサンプルのごく一部が再生されるように設定したり(後)、全 く再生されないように設定したり(オフ)することができます。これらは全体の環境設定でも行うことができます(一般 的な操作 > メニュー > 設定 > 一般を参照してください)。

Auto-Scroll セレクターを使用して、オーディオのプレイヘッドに対するスクリーンの動作を設定します。 Follow: オーディオ・プレイヘッドを中央に保ったまま波形がスクロールします。 Page: オーディオ・プレイヘッドの動きに沿って画面ごとに切り替えて進みます。 Off: 波形表示は全く動きません。 これらの機能は、グリッドビューのサンプル波形にも適用されます。

Timeline Units セレクターを使用して、サンプル波形の上に表示される単位を設定します。以下のオプションから1 つを選択できます。: Time: 時/分/秒/フレーム サンプル:サンプル数 Beats: 小節/拍/ティック

Trim/トリムモード

AKAI

サンプルの最初と最後を切り取るには、Trim モードを使うことをお勧めします。

トリムモードに入るには、左下の **Trim/Chop** ボタンをタップして **Trim** と表示させます。トリムモードには2つのペ ージがあり、ページの横にある>または<の矢印をタップすることでパラメーターにアクセスできます。



Start フィールドと End フィールドを使用して、それぞれサンプルの開始点と終了点の位置を設定します。または、 開始(S)または終了(E)マーカーを左右にドラッグするか、Q-Link ノブ の1列目(Start X1_)を使用して開始点、ま たは Q-Link ノブの2列目(End X1_)を使用して終了点を調整します。

トリムモードにはループ機能があり、オンにするとループポイントと終了点の間にあるサンプルの範囲が繰り返され ます。この機能は、サンプルの開始点を探すのに便利です。この場合、ループは開始点よりも前にすることはできま せん。

ループポイントを調整するには、次のいずれかの操作を行います。:

Loop フィールドを使用します。

開始(S)マーカー(Loop Lock がオンの場合)またはループマーカー(Loop Lock がオフの場合)をタップしてドラ ッグします。

Q-Link ノブの 1 列目(Start X1_、Loop Lock がオンの場合)または 3 列目(Loop X1_、Loop Lock がオフの 場合)を使用します。一番上の Q-Link ノブ(13、15)は粗調整を行います。一番下の Q-Link ノブ(1、3)は微調 整を行います。

Loop Lock のオン/オフは、Loop Lock ボタンをタップします。オンの場合、ループポイントは開始点と同じ になります。オフの場合、ループポイントは開始点とは独立しており、別のループマーカーで表示されます。

ループ機能をオンまたはオフにするには、Loop ボタンをタップして4つのモードを切り替えます。:

Off: サンプルはループしません。

Forward: ループが終了点に達すると、ループポイントからふたたび再生を開始します。

Reverse: ループが終了点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、終了点に 戻り、リバース再生を続けます。

Alternating: ループが終了点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、ループ ポイントから再び前方に再生を開始します。

Forward と Off を切り替えるには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の Loop をタップします。

X-Fade ボタンを使用して、ループしているサンプルにクロスフェードを適用することができます。これについ ての詳細は、補足> MPC 2.3 のアップデート > 新機能 > クロスフェードルーピングを参照してください。

MPC のハードウェアパッドを使用して、選択したサンプルの特定のパートを再生することができます。:



Play Sample (One Shot) (パッド 10)パッドを押すとサンプルを1回再生します。

Play Sample (Note On) (パッド 11)パッドを押している間、再生し続けますが、パッドを離すと再生を停止し ます。または右上のヘッドフォンのアイコンを選択し、波形の上で指をタップしてホールドします。

Play Loop Continuous (パッド 16)は、Loop ボタンで設定したモード(Forward、Reverse、Alternating、 Loop ボタンがオフの場合は正転を繰り返します)で繰り返し再生します。

Play Loop (パッド 13)は、パッドを押している間、Loop ボタンで設定したモード(Forward、Reverse、

Alternating、 Loop ボタンがオフの場合は正転を繰り返します)で繰り返し再生します。パッドを離すと再生を 停止します。

Play to Loop Start (パッド 14)は、ループポイントの直前のサンプルを一部再生します。パッドを押し続けて いる間再生し、パッドを離すと再生を停止します。

Play from Loop Start (パッド 15)は、終了点に関係なくループポイントからサンプルの最後までサンプルを再 生します。 パッドを押し続けている間、再生され、パッドを離すと演奏を停止します。

Play All (Pad 9) (パッド 9)はサンプル全体を再生します。

パッド 1-4 の機能はパッド 5-8 と同じですが、パッド 1-4 はサンプルパートを "ワンショット"(パッドを1回押 すと全パートが再生されます)、パッド 5-8 はサンプルパートを "ノートオン"(パッドを押し続けている間再生 し、パッドを離すと再生を停止します。)として再生します。:
Play from Start(パッド1、パッド5)は、サンプルを開始点から終了点まで再生します。 Play to Start(パッド2、パッド6)開始点の直前から開始点までのサンプルを再生します。

Play to End(パッド 3、パッド 7) 終了点直前から終了点までのサンプルを再生します。

Play from End(パッド4、パッド8)は、サンプルの終了点からサンプルの最後までの部分を再生します。

Tune フィールドのいずれかを使って、サンプルを元の音程から上下にトランスポーズします。また、Tune を 押して、データダイヤルまたは-/+ボタン(MPC Studio のみ)を使って、粗いチューニングを変更することもで きます。Shift キーを押しながら Tune を押し、データダイヤルまたは-/+ボタン(MPC Studio のみ)を使って微 調整を行います。

Root Note フィールドのいずれかを使って、サンプルのルートノートを設定します。これは、キーグループプログラムの中で、どの音がサンプルを元の音程で演奏するかを定義します。

BPM フィールドのいずれかを使って、サンプルの BPM を手動で設定します。2 番目の Trim Mode ページでは、 X2 と /2 ボタンを使って現在のテンポを 2 倍または 1/2 倍にします。

From BPM をタップすると、**Edit Tuning** ウィンド ウが開き、現在のシーケンスに合わせてサンプルを チューニングすることができます。

Beats フィールドで、シーケンスのビート数に合わ せます。

サンプルをシーケンスに合わせるには、Match をタ ップします。Tune フィールドが自動的に調整され、 ウィンドウが閉じます。これで、サンプルはシーケ ンスに合わせて調整されました。

サンプルをシーケンスに合わせて、シーケンスのテ ンポを調整するには、**To Sequence** をタップしま す。これは **Match** をタップしたときと同じですが、 シーケンスのテンポが右の **Tempo** フィールドに表 示されている **BPM** に変更されます。

ウィンドウを閉じるには、Close をタップします。

テンポを手動入力するには、BPM フィールドを使い ます。

テンポを自動検出するには、**Detect BPM** をタップ します。表示された **EDIT BPM** エディットウィンド ウでは、以下の操作が可能です。:

テンポの手動入力は、**BPM** フィールドを使用しま す。

Detect をタップするとテンポを自動検出します。 画面下 **Tap Tempo** をタップする速度でテンポが設 定されます。バックグラウンドでシーケンスを再生 しながらタイミングを図ることができます。

Close、X、またはウィンドウの外側のどこかをタッ プして、ウィンドウを閉じる





注意:テンポを検出する前に、サンプルをノーマライズすることをお勧めします。

サンプルのキーを手動入力するには、**Key** フィールドを使用します。1つのフィールドはキーのルート音を選択 し、もう1つのフィールドはキーがメジャー、マイナー、オフ(--)のいずれかを選択します。

キーを自動的に検出するには、Detect Key をタップします。

	Trap-M	elodic-SG3 Le	ad 02		w 1	i (<u>ନ ତ୍</u>	∎ ن
We Sample	5 25600 57			153600 5 9 (1919) (1919) Alternal (1919)		230400 230400 24040 20040 20040 20040 20040 20040 20040 20040 20040 200400	256000	
Napatan an				United and a second second	alline dis Joanny radio			
sтя 15 < х-ғ	ART 57623 TADE	енд 25507 × типе × 0.00		оор 57623 юот Note СЗ		SLICE Q 3 J BPM 135.76		LINK SLICES
+	TRIM		-	ZOOM	+	ASSIGN	Р	ROCESS

Root Note フィールドを使用して、サンプルのルートノートを設定します。これは、キーグループプログラムの中で、どのノートがサンプルを元の音程で再生するかを定義します。

エディットするスライスを選択するには、以下のいずれかの操作を行います(チョップモードでスライスを作成した後)。

- **Slice** フィールドを使用します。
- Q-Link ノブ 16(MPC X の場合は Select Slice)、または 4 列目の Q-Link ノブ(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch)を回します。

Link Slices が有効な場合(チョップモードでスライスを作成した後)、スライスの開始点を変更すると、前のス ライスの終了点も変更されます。同様に、スライスの終了点を変更すると、次のスライスの開始点も変更され ます。サンプルの連続しない部分を使用するスライスを作成する場合は、Link Slices を無効にします。 この機能を有効または無効にするには、Link Slices ボタンをタップします。

重要: スライスを非連続、またはオーバーラップにするには、Link Slices を無効にする必要があります。 0 Snap は、開始点、終了点、およびループポイントを、波形の「ゼロ交差」でのみ発生するように強制しま す。これは、サンプル再生時のクリックやグリッジノイズを回避するのに役立ちます。

0 Snap を有効または無効にするには、Shift キーを押しながら画面下部の **0 Snap** をタップします。

ループ機能を有効または無効にするには、Shift キーを押しながら、画面下の Loop をタップします。これにより、ループ機能が Forward とオフの間で切り替わります。

ヒント: チョップモードであらかじめ作成したサンプルの特定のスライスに対して、トリムモードを使用する ことができます。これでより詳細なスライス状態を見ることができます。この操作をしながら、Trim Mode と Chop Mode を簡単に切り替えることができます。

Trim Mode と Chop Mode の両方を使用してサンプルスライスをエディットするには、以下の手順に従います。:

- 1. 画面下部の Chop と表示されているところで Trim/Chop をタップします。
- 2. サンプルスライスを作成するために、必要に応じてすべてのフィールドを設定します。
- 3. 希望のスライスを選択します。

- 画面下部の Trim/Chop をタップして、Trim と表示されるようにします。エディット中の範囲は、スラ イスマーカーではなく、通常の開始点と終了点のマーカーで表示されます。
- 5. いつでも **Trim/Chop** をタップして、チョップモードに戻ることができます。

サンプルのアサイン/割り当て

新しいサンプルを Trim Mode からパッドに直接アサインすることができます。

サンプルをアサインするには、画面下部の Assign をタップして Assign Sample ウィンドウを開きます。 重要: この方法でパッドにサンプルをアサインすると、パッドの最初のレイヤーのサンプルが置き換えられま す。

Assign To フィールドを Assign slice to に設定する とパッドは新しいサンプルを作成するのではなく、単 にこのサンプルのスライスを参照します。これは、プ ロジェクトの乱雑さを軽減するのに便利です。

Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択します。または、目的のパッドを押します。

Slice Type フィールドを使用して、スライスが割り 当てられているときにパッドのレイヤー設定をどのよ うに設定するかを選択します(下記のパラメーターの 詳細については、プログラムエディットモードを参照 してください)。:



Non-Destructive Slice: パッドのスライス設定がスライス番号に設定されます。

Pad パラメーターs: パッドのスライス設定はパッドに設定されます。Pad Start と Pad End はスライスの開始点と終了点に設定され、Loop Position はスライスの開始点に設定されますが、Pad Loop は無効になります。

Program フィールドを使用して、スライスを追加するプログラムを指定します。

サンプルをアサインするには、Do lt をタップします。

操作をキャンセルするには、Close、もしくは X をタップします。またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

Assign To フィールドを Make new sample に設定 すると、プロジェクトに新しいサンプルが作成されま す。元のサンプルはそのまま残ります。

Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択します。または目的のパッドを直接押します。

Crop Sample ボックスをチェックすると、サンプル が作成されて割り当てたときに、使用されていない部 分をサンプルから削除します。この機能はデストラク ティブエディットですが、プロジェクトには元のサン プルが残っています。



作成され割り当てられたサンプルの未使用部分を保持するには、このボックスをオフにします。この場合、サ ンプルの一部のみを使用していても、サンプル全体をさらにエディットすることができます。

Program フィールドを使用して、スライスを追加するプログラムを指定します。

サンプルを割り当てるには、Do It をタップします。

操作をキャンセルするには、Close、もしくは X をタップします。またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

スライスとサンプルの処理

Process ボタンをタップすると Process ウィンドウが開き、サンプルのエディットオプションを選択できます。 Function フィールドを使用して、エディットプロセスを選択します。 ダブルタップするか、タッチスクリーン 下部の Function をタップすると、使用可能なすべてのエディットプロセスの概要が表示される Function ウィ ンドウが開きます。

← SELECT FUNCTION							
NW SLICE	Find SLICE						
× DISCARD	DELETE	▲ × SILENCE	ि ि> लाल EXTRACT				
ះ រ៉ែរិះ Normalize	← [→] REVERSE	I FADE IN	FADE OUT				
	← ♂ → TIME STRETCH	∎ GAIN CHANGE	un: ulli- COPY				
네바 SAMPLE							
BIT REDUCE	STEREO -> MONO						
		CANCEL					

下記のように、これらの機能のいずれかを使用することができます。

サンプルエディットモードに戻るには、Cancel をタップします。

プロセスウィンドウに戻るには、タッチスクリーン上部をタップします。

注: すべての**スライス**処理は、開始点と終了点の間のサンプルの部分にのみ影響を与えます。 サンプルの 処理(Bit Reduce と Stereo > Mono)は、開始点または終了点に関係なくサンプル**全体**に影響します。

Discard は、開始点の前と終了点の後の範囲を削除し ます。



MPC



Delete の処理では、開始点と終了点の間の範囲を削除し、その間のギャップも詰められます。



Silence は、開始点と終了点の間の範囲を無音に置き 換えます。



Extract は、開始点の前と終了点の後の範囲を削除し、 現在のプロジェクトに新しいサンプルとして保存しま す。

新しいサンプルに名前を付けるには、Edit Name フ ィールド(および表示されるバーチャルキーボード)を 使用します。

ヒント: これは、ドラムループを録音し、スネアド ラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で 別々に使用する場合に便利です。

Normalize は、サンプルのレベルを歪みのない可能 な限り最高レベルまで増加させます。これは基本的に デジタルゲインの最適化のようなもので、幅広い振幅 のサンプルを扱う際に過剰なレベル設定を気にする必 要はありません。





Reverse は、開始点と終了点の間の範囲を反転させ ます。



Fade In は、開始点と終了点の間にフェードインを設定します。フェードには以下のタイプがあります。: Linear:オーディオをリニアカーブ(開始点と終了点の間の直線)でフェードインします。

Log:対数カーブでオーディオをフェードインしま す。開始時には急速に立ち上がり、最後に向かって平 坦になります。

Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードインします。最初はゆっくりと上昇し、最後には急激に 増加します。

Fade Out は、開始点と終了点の間にフェードアウト を設定します。フェードには以下のタイプがありま す。:

Linear:開始点と終了点の間に直線を描くような直線的なカーブでフェードアウトします。

Log:対数カーブでオーディオをフェードアウトしま す。開始時には急速に下降し、最後に向かって平坦に なります。

Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードア ウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激 に下降します。

Pitch Shift キーは、長さを変えずにサンプルのピッ チを変更します。これにより、サンプルのテンポやデ ュレーションに影響を与えずに、サンプルのピッチを シーケンスに設定できます。上下に 12 セミトーンま で調整できます。より極端な設定では音質が低下する ことがあります。







Time Stretch は、ピッチを変更することなくサンプ ルの長さを変更します。 これは、異なる 2 つのサンプルの長さを一致させる のに便利です。 Beat フィールドを使用して、希望するビート数を設 定します。 New Tempo フィールドを使用して、新しいテンポ を設定します。 Ratio フィールドには自動的にタイ

ムストレッチ率が表示されます。 また、代わりにレシオを調整するには、**Ratio**フィー ルドを使用して希望のレシオを設定します。

New Tempo フィールドは、新しいタイムストレッ チファクターに基づいて自動的に変更されます。

Gain Change は、サンプルの音量を上げたり下げた り変更できます。最大 18dB まで、高くても低くても 調整できます。この機能は Normalize とは異なり、 クリッピングレベルを超えた音量に設定することがで きます。これが求められた効果を生み出すこともあり ますが、出力レベルにはご注意ください。

Copy は、サンプルを複製し保存することができます 。 新しいサンプルに名前を付けるには、**Edit Name** フ ィールド(および表示されるバーチャルキーボード)を 使用します。そうでない場合、元サンプルと同じ名前 の後に数字を追加した新しいサンプル名で保存しま す。

Bit Reduce は、サンプルのビット解像度を下げることで、 ローファイなサウンドに変化させます。**1Bit** まで下げるこ とができます)

ヒント: これをドラムループに使用すると、デジタルの " エッジ "を効かせたダーティな "オールドスクール "感を得 ることができます。

注意: 開始点や終了点に関係なく、サンプル**全体**に影響を 与えます。











Stereo > Mono 処理では、ステレオサンプルを新しいモノ ラルサンプルに変換し、新しいサンプルとして保存します。 新しいサンプルに名前を付けるには、Edit Name フィール ド(および表示されるバーチャルキーボード)を使用しま す。そうでない場合、元サンプルと同じ名前の後に数字を 追加した新しいサンプル名で保存します。

以下のオプションが利用できます。:

- Left は左チャンネルのみを適用しモノラルファイ ルに変換します。
- Right は右チャンネルのみを適用しモノラルファイ ルに変換します。
- Sum は左右のチャンネルをミックスし1つのモノ ラルファイルに変換します。

注意: この処理は、開始点や終了点に関係なく、サンプル**全体**に影響を与えます。





AKAI Chop/チョップモード

トリムモードはサンプルの端だけをトリミングするのに対し、チョップモードはサンプルを**スライス**と呼ばれる複数 の範囲に分割します。長いサンプル(ドラムループや長いメロディーやハーモニックパッセージなど)を使って作業す る場合は、チョップモードを使用することをおすすめします。



チョップモードに入るには、左下隅にある Trim/Chop ボタンをタップします。ボタン表示は Chop に変わります。

現在選択されているスライスの開始点と終了点(それぞれ)の位置を設定するには、Start と End フィールドを使用 します。または、開始(S)または終了(E)マーカーをタップして左右にドラッグするか、Q-Link ノブの1列目 (Start X1__)で開始点を、2列目(End X1__)で終了点を調整することもできます。

画面左下のセレクターで、チョップモードの使用方法を選択します。

■Manual

この方法では、選択した場所にスライスを挿入できます。

■Threshold

この方法では、サンプルに存在するボリューム レベルから作成されたスライスの数を導出する調整可能な検出アルゴ リズムを使用します。Threshold フィールドを使用して、しきい値レベルを設定します。または、Q-Link ノブ 11(MPC X の Threshold)、または 3 列目(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)の 2 番目の Q-Link ノ ブを回します。選択した値が高いほど、より多くのスライスが作成されます。 Min Time フィールドを使用して、スライスの最小長をミリ秒単位で設定します。

■Regions

この方法は、サンプルを等しい長さの複数のスライスに分割します。

Regions フィールドを使用して、サンプルをいくつのリージョンに分割するかを設定します。または、Q-Link ノブ 11(MPC X の Num Regions)、または3列目(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)の2番目のQ-Link ノブを回します。選択した値が高いほど、より多くのスライスが作成されます。

BPM

この方法は、テンポ(BPM)に基づいてサンプルを複数のスライスに分割します。

Bars フィールドを使用して、サンプルに含まれる小節の数を設定します。または、Q-Link ノブ 11(MPC X の Bars)、または 3 列目(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)の 2 番目の Q-Link ノブを回します。 Beats フィールドを使用して、各小節のビート数を設定します。または、Q-Link ノブ 7(MPC X の Beats)、または 3 列目(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)の 3 番目の Q-Link ノブを回します。

Time Div フィールドを使用してノート分割を設定します。または、**Q-Link ノブ 3**(MPC X の **Time Div**)、 または **3 列目**の **4 番目**の **Q-Link ノブ**(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)を回します。 1/4、1/8、1/16、または 1/32 を選択できます。(ほとんどの場合、1/16 に設定すると良いでしょう)

- **スライスを再生するには**、以下のいずれかの操作を行います。:
 - スライスに対応するパッドを押します。サンプルに16以上のスライスがある場合は、パッドバンクで切り替えます。
 - 右上のヘッドフォンのアイコンが選択されている場合、波形のスライスをタップします。

One Shot 機能が有効な場合、パッドを1回押してスライス全体を再生することができます。無効時には、パッド を押したままにするとスライスが再生され、離すと再生が停止します。

One Shot ワンショットを有効または無効にするには、Shift キーを押しながら **One Shot** をタップします。

エディットするスライスを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。:

- **Slice** フィールドを使用します。
- Q-Link ノブ 16(MPC X の Select Slice)、または 4 列目の最初の Q-Link ノブ(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)を回します。
- 右上の**ヘッドフォンアイコン**が選択されているときに、波形のスライスをタップします。

現在のプレイヘッドの位置にスライスを追加するには、画面下部の Slice+をタップします。これはサンプル再生中の任意のポイントで行うことができます。

サンプル再生中にスライスマーカーを挿入するには、点灯していないパッド(通常は Pad 1)を押してサンプルの再 生を開始し、再生中に消灯しているパッドを押していくとプレイヘッドの各位置にスライスマーカーを配置できま す。その後に点灯しているパッドを押してみると、そのパッドに対応するスライスマーカーから再生が再開されま す。緑に点灯しているパッドの番号は、最も新しいスライスマーカーの番号です。黄色に点灯しているパッドの番 号は、すでに挿入されているスライスマーカーの番号です。



スライスを分割または結合するには、のりとはさみのアイコンをタップします。表示された範囲の Split/Combine Region 画面で、以下のいずれかのボタンをタップします。:



Split: 現在選択されている範囲を2つのスライスに分割します。
 Combine: 現在選択されている範囲とその前の範囲を結合します。
 Back: ウィンドウを閉じます。



Link Slices を有効にして、スライスの開始点を変更すると、前のスライスの終了点も変更されます。同様に、 スライスの終了点を変更すると、次のスライスの開始点も変更されます。サンプルの連続しない部分を使用す るスライスを作成する場合は、Link Slices を無効にします。

この機能を有効または無効にするには、Link Slices ボタンをタップします。

重要: スライスを非連続、またはオーバーラップにするには、Link Slices を無効にする必要があります。

サンプルからすべてのスライスを削除するには、Shift キー を押しながら Clear All をタップします。

キュープレイヘッドは、手動でスライスマーカーを挿入する際に便利です。ワークフローに合わせて、その位 置と動作を設定できます。

Cue フィールドを使用して、キュープレイヘッドの位置を調整します。または半透明のマーカーをタップして ドラッグすると、三角形のカーソル(u)が表示されます。

キューのプレイヘッドからサンプルを再生するには、画面下部の Play Cue をタップします。

キュープレイヘッドの位置にスライスマーカーを作成するには、画面下部の Slice+ をタップします。

キュー プレイヘッドの動作を設定するには、前述の Setting ウィンドウ(設定の項目を参照)を使用します。

0 Snap は、開始点と終了点を波形の「ゼロ交差」でのみ発生させます。これは、サンプルを再生する際のクリックやグリッジを回避するのに役立ちます。

0 スナップを有効または無効にするには、Shift キーを押しながら、画面下部の **0 Snap** をタップします。

AKAI スライスの変換/割り当て

新しいサンプルは、チョップモードからパッドに直接アサインすることができます。また、新しいプログラム やパッチされたフレーズに変換することもできます。

サンプルを変換またはアサインするには、Shift キーを押しながら画面下部の **Convert** をタップし、Convert or Assign Slices ウィンドウを開きます。

Convert To フィールドを、New [プログラムタイプ] program using slices に設定すると、新しいプログ ラムが作成され、サンプルのスライスがパッドに割り 当てられます。 パッドは、新しいサンプルを作成す るのではなく、このサンプルのスライスを参照します。 これはプロジェクトの混乱を避けるのに便利です。 新しいプログラムの名前はサンプルの後に ch が付け られます。

Slice Type フィールドを使用して、スライスがアサ インされたときに、各パッドのレイヤー設定をどのよ うにするかを選択します(後述のパラメーターについ ては、プログラムエディットモードを参照してくださ い)。:

Non-Destructive Slice: 各パッドのスライス設定
 はスライス番号に設定されます。

・Pad Parameters: 各パッドのスライス設定はパッドに設定されます。Pad Start および Pad End パラメーターはスライスの開始点と終了点の値に設定され、
 Loop Pos パラメーターはスライスの開始点に設定されますが、Pad Loop は無効になります。

Create Events ボックスをオンにすると、新しいプロ グラムの新しいトラックが自動的に作成され、各パッ ドが対応するスライスをパッド番号の昇順で再生しま す。

Create Events がチェックされている場合、**Bars** フ ィールドを使用してスライスのイベントが占める小節 数を設定します。

サンプルを変換するには、Do It をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。



#	4 Tra	ick 04		2		1: 0		8 🖸	Q	*~	¢	I Ç
	8 X12	1	1.2	1.3	1,4		2	22	23	-	24	
17								_				
#	A03		_									
	₩.											
=												
×r												
* DON'T	SNAP	NUD	GE	EDIT S	TART	EDIT	END	TRAN	SPOSE	VE	LOCITY	

Convert To フィールドを New clip program に設定 すると、新しいクリッププログラムが作成され、サン プルのスライスがパッドにクリップとして割り当てら れます。パッドは新しいサンプルを作成するのではな く、このサンプルのスライスを参照します。これは、 プロジェクトの乱雑さを軽減するのに便利です。新し いプログラムの名前はサンプルの名前の後に ch が付 加されます。

Convert To フィールドを New clip program に設定 すると、新しいクリッププログラムが作成され、サン プルのスライスがパッドにクリップとして割り当てら れます。パッドは新しいサンプルを作成するのではな く、このサンプルのスライスを参照します。これは、 プロジェクトの乱雑さを軽減するのに便利です。新し いプログラムの名前はサンプルの名前の後に ch が付 加されます

サンプルを変換するには、Do lt をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。

Convert To フィールドを New program with new samples に設定すると、各スライスから新しいサン プルが作成され、新しいプログラムのパッドに割り当 てられます。新しいプログラム名には ch が付加され、 新しいサンプルには、SI-#(#は連番)が付加されます。 Crop Samples ボックスをチェックすると、サンプル が作成されアサインされたときに、使用されていない 部分をサンプルから削除します。この機能は破壊的で すが、プロジェクトには元のサンプルが残っています。



このボックスをオフにしておくと、サンプルを作成してアサインしたときに未使用の部分が残るようになりま す。この場合サンプルの一部しか使用していなくても、サンプル全体をさらにエディットすることができます。

デフォルトでは、このオプションは新しいプログラム を作成する、に設定されています。 Create New Program ボックスのチェックを外すと、各スライス をプロジェクトのサンプルプールに配置されたサンプ ルに変換することができますが、プログラムやパッド にはアサインされません。

Create New Program をチェックしている場合、 **Create Events** ボックスにもチェックすると、自動的







229

MPC

に各パッドが対応するスライスをパッド番号の昇順で 作成します。

Create Events をチェックした場合、Bars フィール ドを使用してスライスのイベントが占める小節数を設 定します。

サンプルを変換するには、Do lt をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。

Convert To フィールドを Assign slice to a pad に設 定すると、パッドは新しいサンプルを作成し、このサ ンプルのスライスを参照します。プロジェクトの乱雑 さを軽減するのに便利です。

重要: この方法でサンプルをパッドに割り当てると、 パッドの最初のレイヤーのサンプルが置き換えられま す。

Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択するか、目的のパッドを直接押します。

Slice Type フィールドを使用して、スライスがアサ インされたときにパッドのレイヤー設定をどのように するか選択します(以下のパラメーターについては、 プログラムエディットモードを参照してくださ い)。:

Non-Destructive Slice: パッドのスライス設定はスライス番号に設定されます。

Pad パラメーターs: パッドのスライス設定がパッドに設定されます。パッドの開始点と終了点はスライスの開始点と終了点の値に設定され、ループ位置はスライスの開始点に設定されますが、パッドループは無効になっています。

Program フィールドを使用して、スライスを追加するプログラムを指定します。

サンプルを変換するには、Do lt をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。

Convert To フィールドを Make new sample に設定 するとプロジェクトに新しいサンプルが作成されます。 元のサンプルはそのまま残ります。

重要: この方法でサンプルをパッドに割り当てると、 パッドの最初のレイヤーのサンプルが置き換えられま す。

Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択するか、目的のパッドを直接押します。







サンプルを作成してアサインしたときに、サンプルか ら未使用の部分を削除するには、**Crop Sample** ボッ クスをチェックします。この機能は破壊編集 になりま すが、プロジェクトにはオリジナルのサンプルが残り ます。

このボックスをオフにしておくと、サンプルを作成してアサインしたときに未使用の部分が残るようになりま す。このボックスをオフにすると、サンプルの一部しか使用していなくても、サンプル全体をさらにエディッ トすることができます。

Program フィールドを使用して、スライスを追加するプログラムを指定します。

サンプルを変換するには、Do lt をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。

Convert To フィールドを Patch phrase に設定する と、シーケンスのテンポに基づいて再生される新しい サンプルが作成され、現在のプロジェクトに配置され ます。パッチングされたフレーズは、元のサンプルと 同じ名前ですが、pp が付加され、プロジェクト情報 を見る際には別のアイコンが使用されます. Bars(小節)フィールドを使用して、パッチフレーズの 長さを何小節にするかを設定します。

Loop Dru	弟II CONVERT OR	ASSIGN SLICES		
	Patched	phrase		
			DO IT	

スライスの処理

Shift キーを押しながら Process ボタンをタップしてプロセスウィンドウを開き、現在選択されているスライ スのエディットオプションを選択することができます。ここでは、現在選択されているスライスのエディット オプションを選択することができます(これはトリムモードよりもオプションが少なく、利用できないものは黒 く表示されます)。

エディットプロセスを選択するには、Function フィールドを使用します。ダブルタップするか、画面下部の Function をタップしてファンクションウィンドウを開き、利用可能なすべてのエディットプロセスを表示させ ます。

重要: チョップモードはノンデストラクティブ・非破壊編集です。元のサンプルを破壊することなくスライス/ エディットの動作を選択できます。サンプル全体、サンプルの特定のスライス、またはサンプルの特定のリー ジョン(スライスマーカーとは無関係に)を再生するようにパッドを設定する方法については、プログラムエディ ットモードの章を参照してください。



以下のいずれかの機能を使用することができます。

サンプルエディットモードに戻るには、Cancel をタップします。

プロセスウィンドウに戻るには、画面上部をタップします。

注意: ここで行われるすべての処理は、現在選択されているスライスにのみ影響を与えます。

Silence は、開始点と終了点の間の範囲を無音に置き 換えます。



Extract では、開始点の前と終了点の後のリージョン を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプル(入 力した名前で)として保存します。

ヒント: これは、ドラムループを録音していて、ス ネアドラムのヒットやキックドラムのヒットなどだけ を削除して、プロジェクト内で個別に使用したい場合 に便利です。



Normalize は、サンプルのレベルを歪ませることな く、可能な限り最高レベルまで上げます。これは基本 的にデジタルゲインの最適化のようなもので、幅広い 振幅のサンプルを扱う際に過剰なレベル設定を気にす る必要はありません.



Reverse は、開始点と終了点の間の範囲を反転させ ます。



Fade In は、開始点と終了点の間にフェードインを設 定します。フェードには以下のタイプがあります。: Linear:オーディオをリニアカーブ(開始点と終了点 の間の直線)でフェードインします。

Log: 対数カーブでオーディオをフェードインしま す。開始時には急速に立ち上がり、最後に向かって平 坦になります。



Exp: 指数関数的なカーブでオーディオをフェード インします。最初はゆっくりと上昇し、最後には急激 に増加します。

Fade Out は、開始点と終了点の間にフェードアウト を設定します。フェードには以下のタイプがありま す。:

Linear:開始点と終了点の間に直線を描くような直線的なカーブでフェードアウトします。

Log:対数カーブでオーディオをフェードアウトしま す。開始時には急速に下降し、最後に向かって平坦に なります。

Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードア ウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激 に下降します。

Pitch Shift キーは、長さを変えずにサンプルのピッ チを変更します。これにより、サンプルのテンポやデ ュレーションに影響を与えずに、サンプルのピッチを シーケンスに設定できます。上下に 12 セミトーンま で調整できます。より極端な設定では音質が低下する ことがあります。





Gain Change は、サンプルの音量を上げたり下げた り変更できます。最大 18dB まで、高くても低くても 調整できます。この機能は Normalize とは異なり、 クリッピングレベルを超えた音量に設定することがで きます。これが求められた効果を生み出すこともあり ますが、出力レベルにはご注意ください。



MPC

PROGRAM/プログラムモード

プログラムモードでは、サンプルを使用するプログラムをエディットすることができます。プログラムエディットモードのようにパッドのパラメーターを調整し、プログラムのオーディオパスでどのようなサウンドになるかを試聴することができます。

プログラムモードに入るには、画面下部のプログラムボタンをタップします。パッドには、現在のプログラムに割り 当てられたサンプルが表示されます。

1 00	Acoustic-Kick-	-TLJr Kik 1			•	1	୍ ରୁ	0.
44 Samples	3200 4800	6400 8000	9600 11200	12800	14400	16000 17600	19200 1	20800 22400
	w ////////////////////////////////////							
M	M. M							E
start 0		^{end} 23990	LOOP O			slice C All	LOOP LOCK	LINK SLICES
tune 0.00			ROOT C3					
TRI	M PRO	GRAM	- ZOOM	м	+	ASSIGN	1	PROCESS

Start と End フィールドを使用して、サンプルの開始点と終了点の位置を設定します。または、スタート(S)やエンド(E)マーカーをタップして左右にドラッグするか、Q-Link ノブの1列目(Start X1_)で開始点を、2列目(End X1_)で終了点を調整することもできます。

プログラムモードにはループ機能があります。この機能をオンにすると、ループポイントと終了点の範囲が繰り返されます。この機能は、サンプルを開始するのに理想的な場所を探すのに便利です。ループポイントは開始点よりも前に設定することはできません。

ループポイントを調整するには、下記のいずれかの方法があります。:

- **Loop** フィールドを使用します。
- Loop Lock がオンの場合はスタート(S)マーカー、ループロックがオフの場合はループマーカーをタッ プしてドラッグします。
- Q-Link ノブの1列目(Start X1_、ループロックがオンの場合)または3列目(Loop X1_、ループロッ クがオフの場合)を使用します。一番上のQ-Link ノブ(13、15)は粗調整、一番下のQ-Link ノブ(1、3) は微調整を行います。

ループロックをオンまたはオフにするには、Loop Lock ボタンをタップします。オンの場合、ループポイント は開始点と同じ開始位置です。オフの場合、ループポイントは開始点から独立しています。

ループ機能のオン/オフを切り替えるには、Loop ボタンをタップして4つのモードを切り替えます。:
 Off:サンプルはループしません。
 Forward: ループ終了点に達すると、ループポイントから再生を再開します。
 Reverse: ループ終了点に達すると、逆再生を始めます。

Alternating: ループ終了点に達すると逆再生します。再びループポイントに到達すると、再び順方向再生を開始します。

フォワードとオフを切り替えるには、Shift キーを押しながら、画面下部の Loop をタップします。

各**パッド**をタップすると、そのパッドのサンプルを聞くことができます。最初のレイヤーのサンプルは、エデ ィット用の波形ディスプレイに自動的に表示されます。

Tune フィールドを使用して、サンプルを元のピッチから上下にトランスポーズします

From BPM をタップして **Edit Tuning** ウィンドウを開きます。このウィンドウでは、現在のシーケンスに合わ せてサンプルをチューニングすることができます。

G Door	terra She he du neba			000
	EDIT TUNING		×	
	Deep	oHouse-SFX-FX-DI	H FX 09	
		TUNE -1.00	_{врм} > 85.12	
a la				
6.00				
	TO SEQUENCE	MATC	H CL	OSE

シーケンスのビート数を一致させるには、Number of Beats フィールドを使用します。

シーケンスに合わせてサンプルを調整するには、Matchをタップします。**Tune**フィールドが自動的に調整され、ウィンドウが閉じます。これでサンプルがシーケンスに合わせて調整されました。

サンプルをシーケンスに合わせ、シーケンスのテンポを調整するには、To Seq をタップします。これは Match をタップするのと同じですが、シーケンスのテンポを右側の **Tempo** フィールドに表示されている **BPM** に変更 します。

ウィンドウを閉じるには、Close をタップします。

Root Note フィールドを使用して、サンプルのルートノートを設定します。これは、キーグループプログラムの中で、どのノートがサンプルを元の音程で再生するかを定義します。

Slice フィールドを使用して、エディット中のサンプル(**パッド**)またはサンプル全体(**すべて**)を表示することが できます。

Slice フィールドが All に設定されている場合、サンプルをエディットしたまま表示することができますが、開始点と終了点はそのままにしておくことができます。この操作を行うには、Shift キー 押しながら、画面下部の To Pad をタップします。Slice フィールドが To Pad に変わりますが、開始点と終了点は現在の位置に留まり ます。

MPr



	Breal	ks-BOOGIE A	•	w 1	i	•
				44800 51200 		
	START 40252 TUNE 0.00	END 53542 FROM BPM	LOOP 40252 ROOT NOTE C3		SLICE Q	OP LOCK LINK SLICES
*	TRIM	PROGRAM	- Z00M		ASSIGN	PROCESS

Link Slices ボタンは、プログラムモードでは機能しません。

0 Snap は、開始点、終了点、ループ点を波形のゼロクロスでのみ強制的に発生させます。これは、サンプルを 再生する際のクリックやグリッジを回避するのに役立ちます。

0 Snap を有効または無効にするには、Shift キーを押しながら画面下部の**0 Snap** をタップします。

ループ機能を有効または無効にするには、Shift キーを押しながら、画面下の Loop をタップします。これにより、ループ機能が Forward と Off の間で切り替わります。



みたみ サンプルのアサイン/割り当て

新しいサンプルは、プログラムモードからパッドに直接アサインすることができます。

サンプルをアサインするには、画面下部の Assign をタップして Assign Sample ウィンドウを開きます。

重要: この方法でパッドにサンプルをアサインすると、パッドの最初のレイヤーのサンプルが置き換えられます。

Assign To フィールドを Assign slice to に設定して パッドにスライスを割り当てると、パッドは新しいサ ンプルを作成するのではなく、単にこのサンプルのス ライスを参照します。これは、プロジェクトの乱雑さ を軽減するのに便利です。

Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択しま す。または、目的のパッドを直接押します。

Slice Type フィールドを使用して、スライスがアサ インされたときにパッドのレイヤー設定をどのように するかを選択します(後述のパラメーターについては、 プログラムエディットモードを参照してくださ い)。:

응바 ASSIGN SAMPLE		
	ie c	

- Non-Destructive Slice: パッドのスライス設定はスライス番号に設定されます。
- Pad パラメーターs: パッドのスライス設定がパッドに設定されます。パッドの開始点と終了点はスライスの開始点と終了点の値に設定され、ループ位置はスライスの開始点に設定されますが、パッドループは無効になっています。

Program フィールドを使用して、スライスを追加するプログラムを指定します。

サンプルをアサインするには、Do lt をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。

Assign To フィールドを Make new sample に設定 すると、プロジェクトに新しいサンプルが作成されま す。元のサンプルはそのまま残ります。 Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択しま す。または、目的のパッドを直接押します。

Program フィールドで、スライスを追加する プログラムを指定します。 サンプルを割り当てるには、Do It をタップします。 操作をキャンセルするには、Close をタップします。



スライスの処理

Shift キーボタンを押しながら Process ボタンをタップすると Process ウィンドウが開き、現在選択している スライスに対するエディットオプションを選択できます(この操作に関する選択肢は Trim Mode よりも少なくな っており、無効な選択肢は暗く表示されています) Function フィールドを使用して、エディットプロセスを選択します。 ダブルタップするか、タッチスクリーン 下部の Function をタップすると、使用可能なすべてのエディットプロセスの概要が表示される Function ウィ ンドウが開きます。

重要: プログラムモードは非破壊です。元のサンプルを破棄することなくスライス/エディットの動作を選択で きます。サンプル全体、サンプルの特定のスライス、またはサンプルの特定のリージョン(スライスマーカーと は無関係に)を再生するようにパッドを設定する方法については、**プログラムエディットモード**の章を参照して ください。



これらの機能は、以下のように使用することができます。 サンプルエディットモードに戻るには、Cancel をタップします。 プロセスウィンドウに戻るには、画面上部をタップします。

注意: ここで行われるすべての処理は、現在選択されているスライスにのみ影響を与えます。

Silence は、開始点と終了点の間の範囲を無音に置き 換えます。



Extract は、開始点の前と終了点の後の範囲を削除し、 現在のプロジェクトに新しいサンプルとして保存しま す。新しいサンプルに名前を付けるには、Edit Name フィールド(および表示されるバーチャルキーボード) を使用します。



ヒント: これは、ドラムループを録音し、スネアド ラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で 別々に使用する場合に便利です。

Normalize は、サンプルのレベルを歪みのない可能 な限り最高レベルまで増加させます。これは基本的に デジタルゲインの最適化のようなもので、幅広い振幅 のサンプルを扱う際に過剰なレベル設定を気にする必 要はありません。



Reverse は、開始点と終了点の間の範囲を反転させ ます。



Fade In は、開始点と終了点の間にフェードインを設 定します。フェードには以下のタイプがあります。: Linear:オーディオをリニアカーブ(開始点と終了点 の間の直線)でフェードインします。

Log:対数カーブでオーディオをフェードインします。 開始時には急速に立ち上がり、最後に向かって平坦に なります。

Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードインします。最初はゆっくりと上昇し、最後には急激に 増加します。

Fade Out は、開始点と終了点の間にフェードアウト を設定します。フェードには以下のタイプがありま す。:

Linear:開始点と終了点の間に直線を描くような直線的なカーブでフェードアウトします。

Log:対数カーブでオーディオをフェードアウトしま す。開始時には急速に下降し、最後に向かって平坦に なります。







Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードア ウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激 に下降します。

Pitch Shift は、長さを変えずにサンプルのピッチを 変更します。これにより、サンプルのテンポやデュレ ーションに影響を与えずに、サンプルのピッチをシー ケンスに設定できます。上下に 12 セミトーンまで調 整できます。より極端な設定では音質が低下すること があります。



MPC

Gain Change は、サンプルの音量を上げたり下げた り変更できます。最大 18dB まで、高くても低くても 調整できます。この機能は Normalize とは異なり、 クリッピングレベルを超えた音量に設定することがで きます。





プログラムエディットモードには、プログラムをエディットする為のすべてのパラメーターが含ま れています。

- ・Drum プログラムの場合、このモードには4つのレイヤーのパラメーター、すべてのシンセシスパラメーターとインサートエフェクトの設定が含まれます。詳細は、ドラムプログラムのセクションを参照してください。
- ・Keygroup プログラムの場合、このモードにはドラムプログラムよりも若干多くのパラメーターが含まれていま す。詳しくは、Keygroup プログラムのセクションをご覧ください。
- ・Clip プログラムの場合、このモードはクリップの起動方法により、他のプログラムとは大きく異なります。詳しく は、Clip プログラムのセクションを参照してください。
- ・Plugin プログラムについては、Plugin プログラムのセクションを参照してください。
- ・MIDI プログラムと CV プログラムについては、MIDI プログラムと CV プログラムをご覧ください。
- ・プログラムの種類の違いについての一般的な情報は、一般的な操作 > プログラム.を参照してください。

プログラムエディットモードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:

- Menu を押して、Program Edit をタップします。
- Prog Edit (MPC X/One の場合)もしくは Edit (MPC Key 61、37 の場合)を押します。
- Mode ボタンを押しながら Pad 6 を押します。(MPC Studio)

Drum Program/ドラムプログラムのエディット



ドラムプログラムを使用する場合、プログラムエディットモードでは、各パッドのパラメーターをエディットするこ とができます。

パッドを選択するには、パッドを押すとパラメーターがすぐに画面に表示されます。

特定のパラメーターのタブを表示するには、画面下部の Global、Samples、Pan Velocity、Filter/Env、LFO Modulation、Effects ボタンをタップします。さらに Samples、Envelopes、Effects タブを複数回タップして、 タブを切り替えます。

Se Inconte			
	FLATTEN PADS	×	
-4150.1	AUDIO TAIL AOG • 1 seconds		
* Nation	DeepHouse-Clap-DH Clps 1		
8			
	CLOSE DO IT		

面上部の**下向き矢印アイコン**(Program フィールドの隣)をタップすると、Flatten Pad ウィンドウが開き、パッド上 のすべてのサンプルをオーディオサンプルとしてレンダリングし、パッドの最初のレイヤーに配置します。パッドの チャンネルストリップの後にフルベロシティ(**127**)でパッドから生成されたオーディオ信号です。パッドにアサイン されたインサートエフェクトやサンプルのワープの結果も反映されます。

この機能は、パッドやプログラムの CPU 負荷を軽減したい場合に便利です。デフォルトでは、最初のサンプルの名前が使用されます。この機能はドラムプログラムでのみ有効です(メインモードのプログラムエディット機能に表示 されている Flatten Pad 処理と同じです)。

パッドを選択するには、パッドを押すか、Pad メニューを使用します。

オーディオテールの長さを設定するには、Audio Tail フィールドを使用します。これにより、エクスポートするオー ディオファイルの最後に余韻が追加されます。これは、オーディオの長さを超えるエフェクトやサンプル(長いリバ ーブやディレイ、長いディケイを持つワンショットサンプルなど)を使用している場合に便利です。

新しいサンプルに名前を付けるには、Edit Name フィールドをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用 します。 選択を確定するには、Do It をタップします。 キャンセルするには、Cancel をタップします。





Edit Zones **ウィンドウ**を開くには、画面上部のマップピンアイコンをタップします。

Edit Zones ウィンドウには、選択したパッドの概要が表示されます。Mode セレクターを使用して、選択したパッド をどのようにエディットするかを設定します。:

Current: 現在選択されているパッドのみエディットできます。

Multiple: 選択されているすべてのパッドを同時にエディットすることができます。

All: すべてのパッドを同時にエディットすることができます。

ウィンドウを閉じるには、Close、X、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

画面上部の**キーボードアイコン**をタップすると、ドラムサンプルを新しいキーグループプログラムに素早く変換する ことができます。

オートメーションボタンは、現在のオートメーションの状態を示します。これは、いくつかのモードで表示されます。 詳しくは、一般的な機能 > オートメーションの項目をご覧ください。 AKAI Global/グローバル

Global タブでは、プログラム全体の再生モードとチューニングを設定できます。



・Semi: プログラムを最大で 36 半音上下にトランスポーズすることができます。

- ・Fine:プログラムを最大 99 セントまで上下に微調整することができます。
- ・Poly(ポリフォニー): プログラムのパッドの再生モードを設定します。モノラルモードでは、一度に鳴るのは1つのパッドだけです。ポリモードでは、複数のパッドを同時にトリガーすることができます(使用可能なボイスの総数による制限はあります)
- ・Level:サンプルのボリュームレベルを調整します。
- ・Pan:サンプルの音の低位/パンを設定します。
- Mute Group: 32 のミュートグループのいずれかに割り当てることができます。同じミュートグループに割り当て られたパッドは同時に鳴らすことは出来ません。ミュートグループは、そのプログラム内のパッドに のみ影響し、他のプログラムのパッドには影響しません。

Tip:この機能は、例としてオープンまたはクローズドのハットコンビネーション等に有効です。

■LAYER PLAY セレクターでは、同じパッドにアサインされた複数のサンプルをどのように再生するかを決定します。

- **Cycle:** パッドを押すたびに、次レイヤーのサンプルが再生されます。つまり、1、2、3、4、1、2、3、4…というように、サンプルはレイヤーを循環します。
- Velocity:パッドを押す強さに応じてレイヤーが切り替わります。
- Random:パッドを弾くたびに、そのレイヤーのサンプルがランダムに再生されます。

■SAMPLE PLAY セレクターで、サンプルの再生範囲を決定します。

One Shot:サンプルの最初から最後までを再生します。短い音を鳴らしたいときに使います。 Note Off:パッドを押して離した後、サンプルの最初から最後までを再生します。

Note On: パッドを押している間だけ、サンプルが再生されます。パッドの長押しで音の長さをコントロールでき るので、長いサンプルに適しています。

■Pad Polyphony フィールドでは、複数のヒットを登録したときのパッドの音の振る舞いを設定します。

Mono:同時に鳴るのは1つのパッドだけです。同じプログラム内で使用しているパッドがミュートされます。

Poly: 複数のパッドを同時にトリガーすることができます(利用可能なボイスの総数によって制限されます)。 Simultaneous Play:1つのパッドを押すだけで複数パッド(最大4つ)が連動するようにできますので、より複雑

なサウンドを鳴らすことができます。

Mute Target: 一つのパッドに対して、最大4つのパッド(同一プログラム内)を選択できます。パッドを押すと、 ミュートターゲットに設定されている他のパッドが即座に消音されます。

メモ:リアルなハイハットをプログラミングする際、オープン/クローズハットのコンビネーションに便利です。この機能は、ドラムプログラムとキーグループプログラムの両方で使用できる、ミュートグループ機能と同様の機能です。

//Pr

Samples / サンプル

各パッドは最大 4 つのサンプルをトリガーすることができ、4 つの個別のレイヤーにアサインされています。各レイ ヤーには、同一の独立したアサイン可能なパラメーターがあります。

4 つの利用可能なタブを循環させるには、Samples をタップします。



4 つのセクションすべてで Settings ウィンドウにアクセスでき、Samples タブで設定を行うことができます。 Settings を表示するには、歯車のアイコンをタップします。

Settings を閉じるには、Close、右上隅のX、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。



Link Slices セレクタを使用して、大きなサンプル内のスライスの開始点と終了点を設定します。このようなスライスは、サンプルエディットモード(チョップモード)で作成することができます。

オンの場合、スライスの開始点を変更すると、前のスライスの終了点も変更されます。同様に、スライスの終了点を 変更すると、次のスライスの開始点も変更されます。サンプルの連続していない部分を使用するスライスを作成する 場合は、リンクスライスを無効にします。この機能は、サンプルエディットモードの Link Slices ボタンと同じで す。

Loop Lock セレクターを使って、ループポイントを開始点からリンクさせたり、リンクを外したりします。オンの場合、ループポイントは開始点と同じになります。オフにすると、ループポイントは開始点から独立し、別のループマ ーカーで表示されます。これは、サンプルエディットモードの Loop Lock ボタンと同じです。

Zero Snap セレクターを使用して、ゼロスナップ機能を有効または無効にすることができます。これは、サンプルを 再生する際のクリックやグリッジを回避するのに役立ちます。これは、サンプルエディットモードの 0 Snap ボタン と同じです。

最初の Samples タブには、各レイヤーのサンプル波形と、そのピッチ、タイミング、再生のコントロールがあります。



画面上半分は、現在選択されているレイヤーのサンプル波形が表示され、下半分はエディットコントロールが表示されます。

波形表示には、サンプル波形の「アクティブ」セクションが表示されます。波形を左右にスワイプして移動します。 波形の上にはタイムラインが表示され、小節、拍、ティックで表示されます。

4 バンク目の最下段の Q-Link ノブを使って、サンプル波形のズームインまたはズームアウトすることができます。

波形の下にある各レイヤー番号(レイヤー1-4)をタップして選択すると、画面の上半分にサンプル波形が、下半分に 設定内容が表示されます。

Sample フィールドを使用して、そのレイヤーのサンプルファイルを選択します。サンプルは、あらかじめプロジェ クトのサンプルプールにロードしておく必要があることを覚えておいてください。プロジェクトにサンプルをロード する方法については、**ブラウザ**の項目を参照してください。

重要: Sample タブのパラメーターは、(サンプルエディットモードの)チョップモードと連動して動作します。以下 にその仕組みを説明します。:

チョップモードを使用してサンプルをパッド用のスライスに分割する場合、Non-Destructive Slice(非破壊スライス)または Pad パラメーターs(パッドパラメーター)を使用してスライスを変換することができます。

Non-Destructive Slice を押すと、そのスライスを参照するためのパッドが表示されます。元のサンプルはそのままで、各スライスマーカーはパッドの「ブックマーク」のような役割になります。

プログラムエディットモードでは、アサインされたパッド/レイヤーの Slice ドロップダウンメニューにオリジナルサ ンプルのスライス番号が設定されていますので、パッドを再生するとそのスライスマーカーを参照して再生します。 これにより新しいスライスのサンプルを作成する必要がなくなり、混乱しません。 **パッドパラメーター**を使用して変換されたスライスは、上述の非破壊スライスと非常によく似ています。プログラム エディットモードでは、アサインされたパッドやレイヤーの Slice ドロップダウンメニューが(スライス番号ではな く)**パッド**に設定されており、開始点と終了点がオリジナルサンプルのスライスマーカーに対応します。



緑/Sマーカーと赤/Eマーカーは、それぞれ開始点と終了点です。この2つのポイントは、再生されるサンプルの範囲を定義します。

開始点と終了点を移動するには、以下のいずれかの操作を行います。:

タップして**S**または**E**マーカーを左右にドラッグします。

波形の下に表示されている Start もしくは End フィールドを使用します。

1 バンク目の **Q-Link ノブ**で開始点を、**2** バンク目の **Q-Link ノブ**で終了点を調整します。一番上の Q-Link ノブで粗 調整を行います。一番上の Q-Link ノブで粗調整、一番下の Q-Link ノブで微調整します。

メモ: Loop Lock がオンの場合、ループ位置(Loop フィールドで決定される)はサンプルの開始点と同じになり ます。オフの場合、ループ位置はサンプルの開始点とは独立しています。

パッドループを有効にしたときにサンプルの再生が繰り返される位置は、Loop フィールドを使用して決定します。 また、3 つ目のバンクの Q-Link ノブを使ってループポイントを調整することもできます。一番上の Q-Link ノブは、 粗調整を行います。一番下の Q-Link ノブで微調整します。

メモ: Loop Lock がオンの場合、ループ位置はサンプルの開始点と同じになります。オフの場合、ループ位置 はサンプルの開始点とは独立しています。

Tail Length(テールレングス)と Tail Loop(テールループ)フィールドを使って、チョップしたサンプルに追加のオー ディオテールを加えることができます。この機能は、サンプルの最後に余韻を追加し自然に聞こえるようにしたり、 サンプルに実験的なループ効果を加えたりするのに便利です。Tail Length パラメーターは、サンプルのテールを有 効にしてその全長を設定し、Tail Loop パラメーターは、テール内のループの開始点を設定します。

Slice フィールドを使って、サンプルのどの部分を再生するかを選択します。

All: サンプル全体を再生します。

Pad:前述の Pad Start ポジションから Pad End ポジションまでのサンプルを再生します。また、LFO Modulation タブの Sample Play フィールドが Note On に設定されている場合は、Pad Loop を有効にすることができま す。

- Slice 1、2、3、etc.: チョップモードでサンプルをスライスした場合、パッドをトリガーしたときに再生するスラ イスを選択できます。
- Semi: 選択したレイヤー 36 を半音上または下に移調することができます。これはサンプルの長さに影響します (Warp がオフの場合)。この機能は、第2サンプルタブの Semi ノブと同じです。分析されたサンプルのキー は Semi フィールドの隣に表示され、この値に基づいて調整されます。
- Fine: 各レイヤーをセント単位で微調整する機能です。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合)。 この機能は、第2サンプルタブの Fine ノブと同じです。



Reverse ボタンはサンプルの再生方向を選択します。オンの場合、サンプルは逆回転で再生されます。オフの場合、 サンプルは通常方向で再生されます。

Pad Loop ボタンを使用して、利用可能なパッドループモードを切り替えます。

重要:パッドループを動作させるには、(1)LFO Modulation タブの Sample Play フィールドを One Shot ではなく Note On に設定し、(2)最初の Samples タブの Slice フィールドを All または Slice Number ではなく Pad に設定する 必要があります。

Off: サンプルはループしません。

Forward: パッドを押したままにすると、ループポジションからサンプルの最後までサンプルを繰 り返し再生します。パッドを離すとリピート再生を停止します.

Reverse: **パッド**を押したままにすると、サンプルを逆再生し、サンプルの終端から**ループポジシ ョン**まで繰り返し再生することができます。パッドを離すと、リピート再生を停止します.

Alternating: **パッド**を押したままにすると、**ループポジション**からサンプルの最後まで再生し、 **ループポジション**に到達するまで逆再生します。これはパッドを押している間、繰り返し行われま す。パッドを離すとリピート再生を停止します。



MP

> PAD LOOP





サンプルのワープを有効または無効にするには、Warp をタップします。 有効の場合、(BPM を基準にして)サンプルを長くしたり短くしたりしてもピッチ/音程は変わりません。 無効の場合、サンプルの長さを長くしたり短くしたりするとピッチ/音程が変わります。

Stretch フィールドを使用して、"ストレッチファクター"を設定します。これはサンプルがどのようにワープされるかに影響します(Warp がオンの場合)。

BPM フィールドを使用してテンポを入力し、サンプルがどのようにワープされるかに影響します(**Warp** がオンの場合)。

BPM Sync を有効または無効にするには、BPM Sync をタップします。

BPM Sync と **Warp** の両方が有効になっている場合、サンプルの BPM はシーケンスのテンポで固定されます。 BPM Sync を無効にして **Warp** を有効にした場合、サンプルはシーケンスのテンポに依存しません。**Stretch** フィー ルドを使用して、サンプルを長くしたり短くしたりすることができます。

メモ: ワープアルゴリズムは非常に CPU 負荷が高く、使いすぎると再生中にオーディオがドロップアウトして しまうことがあります。ワープ機能をどのように(どのくらいの頻度で)使用するかに注意してください。以下の いずれか、またはすべてを実行することで、必要な CPU リソースを減らすことができます。:

極端なストレッチ値の使用を避ける。

ワープしたオーディオのピッチ調整(例:Semi や Fine パラメーター)の量を最小限にする。

非常に小さなトラック範囲をワープしないようにします。

可能な限り少ないトラックまたはトラック範囲をワープさせる(同時再生でワープさせるサンプル数を減らす) ワープしたサンプルを急速にトリガーしないようにする。

ドラムプログラムで使用中のワープしたサンプルがある場合、Flatten Pad 機能を使用することを検討してくだ さい。Flatten Pad 機能を使用すると、そのサンプルをワープさせる必要がなくなります。



2番目の Samples タブには、ピッチ、ボリュームレベル、パンニングのコントロールがあります。



Semi では、選択したレイヤーを最大で 36 セミトーン上下にトランスポーズすることができます。これはサンプルの 長さに影響しま(Warp がオフの場合) この機能は最初の Samples タブの Semi フィールドと同じです。

Fine では、各レイヤーの微調整をセント単位で行います。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合) この機能は最初の Samples タブの Fine フィールドと同じです。

Levelでは、各レイヤーの音量を調整し、パッドにアサインされたサンプルのバランスをコントロールします。

Pan では、各レイヤーのステレオ配置を調整します。

3番目の Samples タブには、そのオフセットとベロシティレンジのコントロールがあります。



オフセットスライダーを使って、サンプルを再生する際のタイムオフセットを設定します。

正の値(中央より右):パッドを再生したときに、オフセット値で指定した時間だけ、サンプルの再生を開始します。 **負の値(中央より左):**パッドを再生したときに、オフセット値で指定した分だけ再生が遅れます。

MPC
Vel Start と Vel End のノブを使って、各レイヤーのベロシティレンジを設定します。

0-127 の範囲では、パッドから入力されたすべてのベロシティに反応し、100-127 の範囲では、より高いベロシティ にのみ反応します。1 つの楽器に複数のサンプルをアサインして、各レイヤーのベロシティレンジを調整すること で、リアルなサウンドの「マルチサンプル」を作ることができます。

例えば、ドラムを低音、中音、高音で叩いた3つのサンプルがあるとします。それぞれのサンプルをレイヤー設定/ ベロシティレンジ設定することで、低音域のサンプル、中音域のサンプル、高音域のサンプルをそれぞれ叩く強さで 鳴らしわけることができます。

4 番目の Samples タブには、ピッチ、レベル、パンニングなどのサンプルパラメーターにランダム性を持たせるためのコントロールがあります。



Pitch ノブを使って、各サンプルレイヤーのピッチに適用されるランダム化の量を調整します。 Level ノブを使って、各サンプルレイヤーのボリュームに適用されるランダム化の量を調整します。 Pan ノブを使って、各サンプルレイヤーのステレオ配置に適用されるランダム化の量を調整します。 Offset ノブを使って、各サンプルレイヤーのタイムオフセットに適用されるランダム化の量を調整します。

All Layers セクションでは、すべてのサンプルレイヤーのエンベロープパラメーター(Attack、Decay、Cutoff、 Resonance)に対してランダム化を行います。Depth スライダを使用して、エンベロープの全体的なランダム化の適 用量をコントロールします。



AKAI Envelopes / エンベロープ

エンベロープをタップすると、3つのタブが表示されます。

Drums	1		· 🖬	end A05	
FILTER	FILTER ENVELO	PE		DEF	Q VELOCITY MODULATION
Low 2					
LUTOFF 127					ATTACK
O	attack deca 0 6	STAR	END	AHDS	AD DEPTH
GLOBAL	SAMPLES	ENV: FILTER	LF	D MOD	ULATION EFFECTS

最初の Envelope タブには、アンプリチュード・モジュレーション・エンベロープが含まれています。

Pad Level は、ロードされたサンプル/samples の全体的なボリュームレベルをコントロールします。

Pad Pan は、ステレオフィールドにロードされたサンプル/サンプルの全体的なパンをコントロールします。

Amp Envelope コントロールは、時間の経過に伴うレベルの変化を調節します。エンベロープの「ハンドル」をタッ プ&ドラッグするか、フィールドを使って、エンベロープや時間変化するモジュレーションの出力を調整します。エ ンベロープのフィルター周波数への影響は、Env ノブで調整します。エンベロープのパラメーターについては、後述 の「エンベロープの構造」を参照してください。

Velocity Modulation コントロールは、アンプリチュード・エンベロープのボリューム・レベル(Amp)、アンプリチ ュード・エンベロープのアタック(Amp Attack)、サウンドのパン(Pan)に対するベロシティの影響度を決定します。 パッドを弱く押すと、最小限のモジュレーションしかかかりません。強く押すと、対応するスライダーの設定に応じ て、モジュレーションの量も強くなります。



AKAI 2 つ目の Envelope タブには、フィルターのモジュレーション・エンベロープがあります。



Type フィールドを使って、選択したパッドのフィルターを選択します。選択可能なフィルターの種類については、 付録>用語集>フィルターを参照してください。

Cutoff ノブを使って、ローパスおよびハイパス・フィルター・タイプの場合はカットオフ周波数を、バンドパスおよびバンドストップ・フィルター・タイプの場合は中心周波数を設定します。

Res ノブを使って、カットオフポイント周辺の周波数のレゾナンス/エンファシスを設定します。

ヒント:80以下の値では、音に輝きが増します。80より高い値では、カットオフ周波数付近の音が強く聞こえるようになります。

Filter Envelope コントロールは、フィルターの周波数に影響を与えます。フィールドを使うか、エンベロープの "ハ ンドル "をタップ&ドラッグして、エンベロープや時変モジュレーションの出力を形成します。エンベロープのフィ ルター周波数への影響は、Depth ノブで調整します。エンベロープのパラメーターについては、後述の「エンベロー プの構造」を参照してください。

Depth スライダを使って、フィルターエンベロープがカットオフ周波数に与える影響の大きさを決定します。高く設定すると、エンベロープによるフィルターのモジュレーションが大きくなり、低く設定すると、時間の経過とともにフィルターのカットオフが微妙に変化するようになります。

ヒント:サウンドに特徴的なアタックを与えるには、Depth の設定を大きくし、フィルターエンベロープの Attack と Decay の値を低く、Sustain の値を中程度に設定します。これにより、フィルターが開いた状態で音がスタート し、その後すぐにフィルターが閉じて、明るいスタートと暗いサスティーンを得ることができます。一方、ストリン グスは、Depth を低く、Attack を高く設定すると、より生き生きとしたサウンドになり、高音域がわずかにフェード インしていきます。



ACCALL 3つ目の Envelope タブには、ピッチモジュレーションのエンベロープがあります。



Global Semi では、パッドを最大で 36 半音上下に移調することができます。これはサンプルの長さに影響します (Warp がオフの場合)この機能は、Global タブの Semi フィールドと同じです。

Fine は、各レイヤーの微調整をセント単位で行います。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合))この機能は、Global タブの Fine フィールドと同じです。

Pitch Envelope は、パッドのピッチに影響を与えるコントロールです。フィールドを使用するか、エンベロープの「ハンドル」をタップ&ドラッグして、エンベロープまたは時変モジュレーションの出力を調整します。エンベロープのピッチへの影響は、Depth スライダで調整します。エンベロープのパラメーターについては、後述の「エンベロープの構造」を参照してください。

Velocity Modulation コントロールは、ベロシティがピッチ・エンベロープ(ピッチ)に与える影響を決定します。 パッドをソフトに押すと、最小限のモジュレーションしかかかりません。強く押すと、ピッチスライダーの設定に応 じて、モジュレーションの量も強くなります。

LFO (Low Frequency Oscillator / ローフリケンシーオシレーター)



LFO は、周波数と形状が調整可能な周期的な波形を生成し、モジュレーションの目的で使用できます。

Wave フィールドを使って、LFO の波形タイプを選択します。

- Sine:スムーズなモジュレーションに最適です。
- Triangle:スムーズなモジュレーションに最適です。
- S&H: ランダムな値をサンプリングし、次の値が生成されるまでそれを保持します。
- Saw:フィルターやボリュームの変化を生成します。
- Saw Down:フィルターやボリュームの変化を生成します。
- Square:ハードパン調のモジュレーション効果を得られます。
- Noise: ランダムな値とグライドを生成します。

Rate フィールドで LFO の周波数を設定します。低い値では LFO が1 サイクルを完了するのに時間がかかりますが、高い値では可聴域に近づきます。

Sync フィールドでは、LFO の周波数をテンポ同期するかを設定でき、タイムディビジョンを選択することができます(a.は付点音符、T は 3 連符ベースのタイムディビジョンを示します) None を選択すると、Sync はオフになります。

LFO が音のピッチ(Pitch)、フィルターのカットオフ周波数(Filter)、音量(Amp)、パン(Pan)に与える影響を、 Destination スライダを使って設定します。



	Drums 1	()	ш	PAD AO5		-
	VELOCITY SE	NSITIVITY			LFO DESTINAT	IONS
Q		PITCI	1		рітсн О	_
	FILTER CUTOFF	AMF 127	AMP 127			
	FILTER ENV ATTACK	AMP ATT	TACK		AMP 0	
	FILTER ENV DEPTH	PAN			PAN 0	
GL	DBAL SAMPLES	ENVELOPES	LFC)	MODULATION	EFFECTS

VELOCITY SENSITENCY スライダーで、他のパラメーターをモジュレーションするために必要なベロシティ量を設 定します。

Sample Start は、サンプルの開始点をモジュレーションするのに必要なベロシティの大きさを設定します(トリガー されたパッドの場合)

Filter Cutoff は、パッド・ベロシティを使ってカットオフ周波数を直接モジュレーションします。

Filter Env Attack は、フィルターエンベロープのアタックフェーズをモジュレートするために必要なベロシティ量を 設定します(トリガーされたパッドの場合)

Filter Env Depth は、ベロシティによるカットオフ周波数に対するフィルターエンベロープの効果量をコントロール します。

Pitch は、パッド・ベロシティによってサンプルのピッチをモジュレーションします。

Amp パッド・ベロシティによってサンプルのレベルを変化させます。この値を下げると、ベロシティによる振幅への影響が小さくなります。

Amp Attack は、Amp エンベロープの Attack フェーズをモジュレーションするために必要なベロシティ量を設定します(トリガーされたパッドの場合)

Pan は、パッド・ベロシティでステレオパンニングをコントロールします。 LFO Destinations のスライダーを使って、LFO が音のピッチ(Pitch)、フィルターのカットオフ周波数(Filter)、サウ ンドのボリュームレベル(Amp)、サウンドのパンニング(Pan)に与える影響を決定します。



エフェクト(EFFECTS / DRUM FX)

エフェクトタブをタップすることで、2つの画面 EFFECTS<>DRUM FX を切り替え表示します。

8	PHORPAM Drums 1	•	•]	J AO2	+		-
INSE	RTS		AKAI		B	ALL ON	Q SEND 1
1	Distortion Custom [2 in 2 out]			1	Î	ON	0 SEND 2
2	Reverb Medium [2 in 2 out]			/	Î	ON	O SEND 3
3	NO EFFECT						0
4	NO EFFECT						SEND 4
	GLOBAL SAMPLES	ENVELOPES		LFO	MODU	LATION	EFFECTS

Inserts

パッドごとに最大4つのインサートエフェクトを選択することができます。

インサートエフェクトの使い方については、一般的な機能>エフェクト>インサートエフェクトをご覧ください。

エフェクトを追加するには:

1. インサート・スロットをダブルタップします。エフェクトのリストが表示されます。

2. 上下にスワイプしてリストを移動します。

Type や Manufacturer のボタンをタップすると、これらのカテゴリーでエフェクトを並べ替えることができます。

3. エフェクトを読み込むには、ダブルタップするか、Select をタップします。

リストを閉じるには、Close をタップします。

エフェクトをスロットから削除するには、ゴミ箱アイコンをタップします。

エフェクトを有効 / 無効にするには、そのスロットのオン/オフボタンをタップします。

4つのインサートエフェクトをすべて有効/無効にするには、右上の「All On/Off」ボタンをタップします。

ファクトリーFX ラックをロードするには、Akai フォルダのアイコンをタップします。Drums and Percussion、 Voice、LoFi、Mastering などのアプリケーション別にインサートエフェクトの組み合わせがプリセットされていま すので、その中から選ぶことができます。

保存した FX ラックを読み込むには、セカンドフォルダアイコンをタップします。

FX ラックを保存するには、ディスクのアイコンをタップします。

エフェクトのパラメーターを調整するには、鉛筆のアイコンをタップします。スライダーを使って、各パラメーター の値を設定します。これらの値は、そのエフェクトのインスタンスのみに影響します。



Sends

パッドのサウンドは、設定されたレベルでセンドエフェクト(ロードされている場合)にルーティングされます。リタ ーンチャンネルは、設定したリターンレベルで、割り当てられた Main アウトプットにオーディオを送ります。 センドノブを使って、パッドが各センドエフェクトに送る信号のボリュームレベルを設定します。

重要:センドレベルを設定するには、チャンネルミキサーの対応するセンドエフェクトスロットにエフェクトをロードする必要があります。その方法については、チャンネルミキサー>リターンを参照してください。センドエフェクトについては、一般機能>エフェクト>センド/リターンエフェクトをご覧ください。

Drum FX

Drum FX タブでは、Drum プログラムのパッドごとに最大 8 つのエフェクトを追加してコントロールすることができ ます。補足 > MPC 2.10 のアップデート > 新機能 > ドラムとキーグループプログラムの改良を参照してください。 Drum FX タブでは、Drum プログラムのパッドごとに最大 8 つのエフェクトを追加してコントロールできます。



キーグループプログラムを使用する場合、プログラムエディットモードでは、各パラメーターをエディットすること ができます。

キーグループの選択は、そのキーグループのパッドを押して行います。そのキーグループのパラメーターがすぐに画 面に表示されます。または、画面上部のキーグループフィールドから選択することもできます。

特定のタブのパラメーターを表示するには、画面下部の Global、Samples、Envelopes、LFO、Porta/Mod、Effects の各ボタンをタップします。Samples や Envelopes のボタンを複数回タップすることで、表示されるタブが切り替わります。

KEYGROUP フィールドをタップして、エディットするキーグループを選択します。**All** を選択すると、すべてのキ ーグループを同時にエディットすることができます。

NUMBER OF KG(キーグループ数)では、キーグループプログラム内に最大 128 個のキーグループを作成できます。 これは、マルチサンプルを扱うときに便利です。例えば、リアルなピアノを作りたい場合、異なるキーグループ (例:グランドピアノには 88)を使用し、各キーグループにそれぞれのサンプル音(最大 4 つのベロシティレイヤーが 可能)を含めることができます。

鍵盤アイコンをタップして、現在のキーグループの音域を エディットします。これにより、Set Keygroup Note Range ウィンドウが開きます。これにより、サンプルの再 生に使われる鍵盤の範囲を制限することができます。選択 された値よりも高いキー番号(ローキー)または低いキー番 号(ハイキー)を持つノートのみが音を発します

ヒント:

Master タブのノートレンジの Lo と Hi フィールドを使 用して現在のキーグループのノートレンジを設定するこ ともできます。Lo のパラメーターを AO に、Hi のパラ

🔶 Set Key	group Note Rang	e		
		C-2	HIGH KEY F5	

AKAI

メーターを **C8** に設定すると、標準的な 88 鍵のピアノ

の音域をエミュレートすることができます。

オートメーションボタンは、グローバルなオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示され ます。これについては、**一般的な機能 > オートメーション**をご覧ください。

Global/グローバル

Global タブでは、プログラム全体のプレイバックモードやチューニングを設定することができます。



Global Semi は、プログラムを最大で 36 半音上下に調整できます。

Global Fine は、プログラムを最大 99 セント上下に微調整します。

Transpose は、プログラムに送信される MIDI ノートのピッチを最大で 36 半音上下に移動させます。

Polyphony は、プログラムのキーグループの再生モードを設定します。モノモードでは、一度に1つのキーグルー プだけが鳴る。他のキーグループ(または同じキーグループ)がサンプルを再生しているときに、あるキーグループを 再生すると、そのプログラムで再生中の他のキーグループは直ちにミュートされます。ポリモードでは、複数のキー グループを同時にトリガーすることができます(使用可能なボイス数による制限があります)

MPC

Bass		REVGROUP TRUMBER OF RG	-
GLOBAL		KEY GROUP	
	SEMI	FINE LEVEL	
FINE		HIKEY G8	KG POLY 16
TRANSPOSE	Q MUTE GROUP Off	LAYER PLAY	SAMPLE PLAY
POLY Mono	KEY TRACK	VEL	NOTE OFF
GLOBAL S	AMPLES ENVELOPES	LFO PORTA	MOD EFFECTS

Key Group Semi では 36 半音上下に、Key Group Fine では各レイヤーを 99 セント上下に微調整できます。 ヒント:レイヤーエディット画面にも、このセクションと同様のパラメーター(レベル、パン、セミ、ファイン、 ノートレンジ)があります。キーグループのパラメーターはサンプル全体の設定を行い、レイヤーエディット画面 でのパラメーターは各レイヤー(最大 4 つ)の設定を行うことを覚えておいてください。

Level では、サンプルのボリュームレベルを調整します。

Pan では、サンプルのステレオフィールドでのパンをコントロールします。

Lo Key と Hi Key フィールドでは、サンプル再生に使用するキーの範囲を制限することができます。キーナンバー が選択された値以上(Lo)または以下(Hi)のノートだけが音を出します。Lo と Hi の設定は、レイヤーエディットセク ションのバーチャルキーボードにも表示されます。また、鍵盤アイコンをタップすると、「キーグループのノートレ ンジ設定」画面が表示されます。

ヒント: 88 鍵盤のピアノの音域を再現するには、Lo を A0、Hi を C8 に設定します。

KG Poly(キーグループ・ポリフォニー)フィールドでは、キーグループの演奏方法を設定します。Mono に設定する と、一度に鳴るのは1つのパッドだけです。1つのパッドが鳴っているときに他のパッド(または同じパッド)が鳴っ た場合、新しいパッドはそのプログラムで現在鳴っている他のパッドをすべてミュートします。Poly に設定する と、複数のパッドを同時にトリガーすることができますが、これは利用可能なボイスの総数によって制限されます。 また、パッドの数(2-32)を指定して、同時に最大数のパッドを演奏することもできます(ただし、利用可能なボイス数 を超えた場合を除く)

MPC



Mute Group フィールドを使って、選択したパッドを 32 のグループのいずれかに割り当てることができます。同じミ ュートグループに割り当てられたパッドが MIDI ノートを受信すると、最後に演奏されたパッドがそのミュートグル ープ内の他のパッドを消音します。ミュートグループは、そのプログラム内のパッドにのみ影響し、他のプログラム のパッドには影響しません。

Key Track では、サンプルの自動移調のオン / オフを切り替えることができます。オフにすると、パッドや接続された MIDI キーボードでどの音をトリガーしても、常に同じ音程のサンプルを聞くことができます。

Layer Play は同じパッドにアサインされた複数のサンプルをどのように再生するかを決定します。:

Cycle (**Cyc**)は、パッドを押すたびに、次のレイヤーのサンプルを再生します。つまり、サンプルは以下のようにレ イヤーを循環します。1、2、3、4、1、2、3、4...など。

Velocity (Vel)は、パッドを押す強さに応じてレイヤーを切り替えます。

Random (Ran)は、パッドを押すたびに、そのレイヤーのサンプルをランダムに再生します。

Sample Play (サンプルプレイ)は、サンプルのどの部分を再生するかを決定します。:

One Shot は、サンプルの最初から最後までを再生します。短い音を鳴らしたいときに使います。

Note Off は、パッドを押して離した後、サンプルの最初から最後までを再生します。

Note On は、パッドを押している間だけ、サンプルが再生されます。パッドの長押しで音の長さをコントロールでき るので、長いサンプルに適しています。

Samples/サンプル

各キーグループは最大4つのサンプルをトリガーすることができ、それらは個別のレイヤーにアサインされます。各 レイヤーには、アサイン可能なパラメーターがあります。

Samples タブをタップすると、4 つの利用可能なタブを切り替えることができます。

Bass		неусярой 1	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Ĩ	a
1 mar mar and the second se	alan ana ana				
Manymum	wanter and a start and a start				
LAY EDM-Hits-Ba	ER 1 es-02 BHits G EC	LAYER 2 M-Hits-Bass-02 BHits G			
EDM-Hits-					
			Reverse	•⊂	PAD LOOP
GLOBAL	SAMPLES	ENVELOPES	LFO	PORTA / MOD	EFFECTS

4 つのセクションすべてで、**Settings** ウィンドウにアクセスし、**Samples** タブの一部の設定を行うことができます。

設定ウィンドウを表示するには、画面やや右上の歯車アイコンをタップします。

設定ウィンドウを閉じるには、Close、右上のX、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

Bass		
	SETTINGS >	(30) (1300) (1400) (1772)
LAYER 1 Image 1	LINK SLICES ON OFF LOOP LOCK	
Bass 01	ON OFF ZERO SNAP ON OFF	
suc: se Pad • 0		
	CLOSE	

Link Slices セレクターを使って、より大きなサンプルの中のスライスの開始点と終了点をどのように設定するかを 設定します。このスライスは、サンプルエディットモード(チョップモード)で作成することができます。

オンの場合、スライスの開始点を変更すると、前のスライスの終了点も変更されます。同様に、スライスの終了点を 変更すると、次のスライスの開始点も変更されます。サンプルの連続していない部分を使用するスライスを作成する 場合は、リンクスライスを無効にします。この機能は、サンプルエディットモードのリンクスライスボタンと同じで す。

Loop Lock セレクターを使って、ループポイントを開始点からリンク、またはリンク解除します。オンの場合、ルー プポイントは開始点と同じになります。オフにすると、ループポイントは開始点から独立し、別のループマーカーで 示されます。この機能は、サンプルエディットモードの Loop Lock ボタンと同じです。 AKAI

ゼロスナップセレクターを使って、ゼロスナップ機能を有効 / 無効にすることができます。ゼロスナップ機能とは、 始点、終点、ループポイントを波形の "ゼロクロス "に合わせる機能です。この機能により、サンプル再生時のクリ ックやグリッチを防ぐことができます。この機能は、サンプルエディットモードの **0 Snap** ボタンと同じです。 **最初の Samples** タブには、各レイヤーのサンプル波形と、そのピッチ、タイミング、再生のコントロールが含まれ ています。

	Bass	H	KEYGROUP	NUMBER OF KG		<u>~</u> • •
Beat	1.1.60 (1.1.120 MWMMMMM/WMMM/WM	WWWWWW	1.1.300 , 1.1.36			
₩'n	my www.www.we	w ^a n <mark>han</mark> han				an yan yan yan yan yan yan yan yan yan y
	LAYER 1 EDM-Hits-Bass-02 BHits G	LAYER 2 EDM-Hits-Bass-02 Bi	lits G	LAYER 3 -	LAYI	ER 4
Î	SAMPLE EDM-Hits-Bass-02 👻		^{end} 5170		TAIL LENGTH	tail start 253 ms
	All GLOBAL SAMPI		OPES	LFO	PORTA / MOD	► PAD LOOP EFFECTS

画面上半分は、現在選択されているレイヤーのサンプル波形が表示され、下半分はエディットコントロールが表示されます。

波形表示には、サンプル波形の「アクティブ」セクションが表示されます。波形を左右にスワイプして移動します。 波形の上にはタイムラインが表示され、小節、拍、ティックで表示されます。

4 バンク目の最下段の **Q-Link ノブ**を使って、サンプル波形のズームインまたはズームアウトすることができます。

波形の下にある各レイヤー番号(LAYER1-4)をタップして選択すると、画面の上半分にサンプル波形が、下半分に設 定内容が表示されます。

Sample フィールドを使用して、そのレイヤーのサンプルファイルを選択します。サンプルは、あらかじめプロジェ クトのサンプルプールにロードしておく必要があることを覚えておいてください。プロジェクトにサンプルをロード する方法については、**ブラウザ**の項目を参照してください。

重要: Sample タブのパラメーターは、(サンプルエディットモードのチョップモードと連動して動作します。以下に その仕組みを説明します。:

チョップモードを使用してサンプルをパッド用のスライスに分割する場合、Non-Destructive Slice または Pad Parameters を使用してスライスを変換することができます。

Non-Destructive Slice を押すと、そのスライスを参照するためのパッドが表示されます。元のサンプルはその ままで、各スライスマーカーはパッドの「ブックマーク」のような役割になります。

プログラムエディットモードでは、アサインされたパッド/レイヤーの Slice ドロップダウンメニューにオリジナ ルサンプルのスライス番号が設定されていますので、パッドを再生するとそのスライスマーカーを参照して再生 します。これにより新しいスライスのサンプルを作成する必要がなくなり、混乱しません。



緑/Sマーカーと赤/Eマーカーは、それぞれ開始点と終了点です。この2つのポイントは、再生されるサンプルの範囲を定義します。

開始点と終了点を移動するには、以下のいずれかの操作を行います。:

・タップして**S**または**E**マーカーを左右にドラッグします。

・波形の下に表示されている Start もしくは End フィールドを使用します。

 ・1 バンク目の Q-Link ノブで開始点を、2 バンク目の Q-Link ノブで終了点を調整します。一番上の Q-Link ノブで 粗調整を行います。一番上の Q-Link ノブで粗調整、一番下の Q-Link ノブで微調整します。

メモ: Loop Lock がオンの場合、ループ位置(Loop フィールドで決定される)はサンプルの開始点と同じになり ます。オフの場合、ループ位置はサンプルの開始点とは独立しています。

PAD Loop を有効にしたときにサンプルの再生が繰り返される位置は、Loop フィールドを使用して決定します。また、3 つ目のバンクの Q-Link ノブを使ってループポイントを調整することもできます。一番上の Q-Link ノブは、粗調整を行います。一番下の Q-Link ノブで微調整します。

メモ: Loop Lock がオンの場合、ループ位置はサンプルの開始点と同じになります。オフの場合、ループ位置 はサンプルの開始点とは独立しています。

Tail Length(テールレングス)と Tail Loop(テールループ)フィールドを使って、チョップしたサンプルに追加のオー ディオテールを加えることができます。この機能は、サンプルの最後に余韻を追加し自然に聞こえるようにしたり、 サンプルに実験的なループ効果を加えたりするのに便利です。Tail Length パラメーターは、サンプルのテールを有 効にしてその全長を設定し、Tail Loop パラメーターは、テール内のループの開始点を設定します。

MPC



-	Bass		KEYGROUF 1			<u>~</u> •
Beat	, 1.1.60 , 1.1.120 MWN MWM WMW	1.1.180				
11/7 ₁₁	mumumumumumum	wy ^w wy ^w wy ^w wy				
	LAYER 1 EDM-Hits-Bass-02 BHits G	EDM-Hit	AYER 2 5-Bass-02 BHits G	LAYER 3 -	LAYE	:R 4
Î	sample EDM-Hits-Bass-02	O	^{end} 5170		TAIL LENGTH	tail start 253 ms
	SLICE	SEMI ▼ 0	FINE			PAD LOOP
	GLOBAL S	AMPLES	ENVELOPES	LFO P	ORTA / MOD	EFFECTS

Slice フィールドを使って、サンプルのどの部分を再生するかを選択します。

All: サンプル全体を再生します。

- **Pad:**前述の Pad Start ポジションから Pad End ポジションまでのサンプルを再生します。また、Global タブの Sample Play フィールドが Note On に設定されている場合は、Pad Loop を有効にすることができます。
- Slice 1、2、3、etc.: チョップモードでサンプルをスライスした場合、パッドをトリガーしたときに再生するスラ イスを選択できます。
- Semi:選択したレイヤー 36 を半音上または下に移調することができます。これはサンプルの長さに影響します (Warp がオフの場合)。この機能は、第2サンプルタブの Semi ノブと同じです。分析されたサンプルのキー は Semi フィールドの隣に表示され、この値に基づいて調整されます。
- **Fine:** 各レイヤーをセント単位で微調整する機能です。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合)。 この機能は、第2サンプルタブの Fine ノブと同じです。

Reverse ボタンはサンプルの再生方向を選択します。オンの場合、サンプルは逆回転で再生されます。オフの場合、 サンプルは通常方向で再生されます。

Pad Loop ボタンを使用して、利用可能なパッドループモードを切り替えます。 重要:パッドループを動作させるには、(1)Global タブの Sample Play フィールドを One Shot ではなく Note On に設定し、(2)最初の Samples タブの Slice フィールド を All または Slice Number ではなく Pad に設定する必要があります。



Off: サンプルはループしません。

Forward: パッドを押したままにすると、ループポジションからサンプルの最後までサンプルを繰り返し再生します。パッドを離すとリピート再生を停止します。

Reverse: パッドを押したままにすると、サンプルを逆再生し、サンプルの終端からループポジションまで繰り返し再生することができます。パッドを離すと、リピート再生を停止します。

Alternating: パッドを押したままにすると、ループポジションからサンプルの最後まで再生し、ル ープポジションに到達するまで逆再生します。これはパッドを押している間、繰り返し行われま す。パッドを離すとリピート再生を停止します。







サンプルのワープを有効または無効にするには、Warp をタップします。 有効の場合、(BPM を基準にして)サンプルを長くしたり短くしたりしてもピッチ/音程は変わりません。 無効の場合、サンプルの長さを長くしたり短くしたりするとピッチ/音程が変わります。

Stretch フィールドを使用して、"ストレッチファクター"を設定します。これはサンプルがどのようにワープされる かに影響します(**Warp** がオンの場合)。

BPM フィールドを使用してテンポを入力し、サンプルがどのようにワープされるかに影響します(**Warp** がオンの場合)。

BPM Sync を有効または無効にするには、BPM Sync をタップします。

BPM Sync と **Warp** の両方が有効になっている場合、サンプルの BPM はシーケンスのテンポで固定されます。 BPM Sync を無効にして **Warp** を有効にした場合、サンプルはシーケンスのテンポに依存しません。**Stretch** フィー ルドを使用して、サンプルを長くしたり短くしたりすることができます。

メモ: ワープアルゴリズムは非常に CPU 負荷が高く、使いすぎると再生中にオーディオがドロップアウトして しまうことがあります。ワープ機能をどのように(どのくらいの頻度で)使用するかに注意してください。以下の いずれか、またはすべてを実行することで、必要な CPU リソースを減らすことができます。:

極端なストレッチ値の使用を避ける。

ワープしたオーディオのピッチ調整(例:Semi や Fine パラメーター)の量を最小限にする。

非常に小さなトラック範囲をワープしないようにします。

可能な限り少ないトラックまたはトラック範囲をワープさせる(同時再生でワープさせるサンプル数を減らす) ワープしたサンプルを急速にトリガーしないようにする。

ドラムプログラムで使用中のワープしたサンプルがある場合、**Flatten Pad** 機能を使用することを検討してくだ さい。Flatten Pad 機能を使用すると、そのサンプルをワープさせる必要がなくなります。

2番目の Samples タブには、ピッチ、ボリュームレベル、パンニングのコントロールがあります。



Bass		KEYGROUP 1	NUMBER OF KG		洒 o 🔹
LAYER					PAN
€ EDM-Hits-Bass				Q 127	0
	· C			127	0
None				127	0
None				127	0
GLOBAL	SAMPLES	ENVELOPES	LFO	PORTA / MOD	EFFECTS

Semi では、選択したレイヤーを最大で 36 セミトーン上下にトランスポーズすることができます。これはサンプルの 長さに影響しま(Warp がオフの場合) この機能は最初の Samples タブの Semi フィールドと同じです。

Fine では、各レイヤーの微調整をセント単位で行います。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合) この機能は最初の Samples タブの Fine フィールドと同じです。

Levelでは、各レイヤーの音量を調整し、パッドにアサインされたサンプルのバランスをコントロールします。

Pan では、各レイヤーのステレオ配置を調整します。

3番目の Samples タブには、そのオフセットとベロシティレンジ、ルートノートのコントロールがあります。



Offset スライダーを使って、サンプルを再生する際のタイムオフセットを設定します。

正の値(中央より右):パッドを再生したときに、オフセット値で指定した時間だけ、サンプルの再生を開始します。 **負の値(中央より左):**パッドを再生したときに、オフセット値で指定した分だけ再生が遅れます。 AKAI

Vel Start と Vel End のノブを使って、各レイヤーのベロシティレンジを設定します。

0-127 の範囲では、パッドから入力されたすべてのベロシティに反応し、100-127 の範囲では、より高いベロシティ にのみ反応します。1 つの楽器に複数のサンプルをアサインして、各レイヤーのベロシティレンジを調整すること で、リアルなサウンドの「マルチサンプル」を作ることができます。

例えば、ドラムを低音、中音、高音で叩いた3つのサンプルがあるとします。それぞれのサンプルをレイヤー設定/ ベロシティレンジ設定することで、低音域のサンプル、中音域のサンプル、高音域のサンプルをそれぞれ叩く強さで 鳴らしわけることができます。

4 番目の Samples タブには、ピッチ、レベル、パンニングなどのサンプルパラメーターにランダム性を持たせるためのコントロールがあります。



Pitch ノブを使って、各サンプルレイヤーのピッチに適用されるランダム化の量を調整します。

Level ノブを使って、各サンプルレイヤーのボリュームに適用されるランダム化の量を調整します。

Pan ノブを使って、各サンプルレイヤーのステレオ配置に適用されるランダム化の量を調整します。

Offset ノブを使って、各サンプルレイヤーのタイムオフセットに適用されるランダム化の量を調整します。

All Layers セクションでは、すべてのサンプルレイヤーのエンベロープパラメーター(Attack、Decay、Cutoff、 Resonance)に対してランダム化を行います。Depth スライダを使用して、エンベロープの全体的なランダム化の適 用量をコントロールします。

MPC



AKAI Envelopes / エンベロープ

Envelopes をタップすると、3つのタブが表示されます。



最初の Envelope タブには、アンプリチュード・モジュレーション・エンベロープが含まれています。

Keygroup Level は、ロードされたサンプル/samples の全体的なボリュームレベルをコントロールします。

Keygroup Pan は、ステレオフィールドにロードされたサンプル/サンプルの全体的なパンをコントロールします。

Amp Envelope コントロールは、時間の経過に伴うレベルの変化を調節します。エンベロープの「ADSR ハンドル」 をタップ&ドラッグするか、フィールドを使って、エンベロープや時間変化するモジュレーションの出力を調整しま す。エンベロープのフィルター周波数への影響は、Env ノブで調整します。エンベロープのパラメーターについて は、後述の「エンベロープの構造」を参照してください。

Velocity Modulation コントロールは、アンプリチュードエンベロープのボリュームレベル(Amp)、アンプリチュード・エンベロープのアタック(Amp Attack)、サウンドのパン(Pan)に対するベロシティの影響度を決定します。 パッドを弱く押すと、最小限のモジュレーションしかかかりません。強く押すと、対応するスライダーの設定に応じて、モジュレーションの量も強くなります。





Type フィールドを使って、選択したパッドのフィルターを選択します。選択可能なフィルターの種類については、 付録>用語集>フィルターを参照してください。

Cutoff ノブを使って、ローパスおよびハイパス・フィルター・タイプの場合はカットオフ周波数を、バンドパスおよびバンドストップ・フィルター・タイプの場合は中心周波数を設定します。

Res ノブを使って、カットオフポイント周辺の周波数のレゾナンス/エンファシスを設定します。

ヒント:80以下の値では、音に輝きが増します。80より高い値では、カットオフ周波数付近の音が強く聞こえるようになります。

Filter Envelope コントロールは、フィルターの周波数に影響を与えます。フィールドを使うか、エンベロープの ADSR ハンドル をタップ&ドラッグして、エンベロープや時変モジュレーションの出力を形成します。エンベロープ のフィルター周波数への影響は、Depth ノブで調整します。エンベロープのパラメーターについては、後述の「エン ベロープの構造」を参照してください。

Depth スライダーを使って、フィルターエンベロープがカットオフ周波数に与える影響の大きさを決定します。高く 設定すると、エンベロープによるフィルターのモジュレーションが大きくなり、低く設定すると、時間の経過ととも にフィルターのカットオフが微妙に変化するようになります。

ヒント:サウンドに特徴的なアタックを与えるには、Depth の設定を大きくし、フィルター・エンベロープの Attack と Decay の値を低く、Sustain の値を中程度に設定します。これにより、フィルターが開いた状態で音が スタートし、その後すぐにフィルターが閉じて、明るいスタートと暗いサスティーンを得ることができます。一 方、ストリングスは、Depth を低く、Attack を高く設定すると、より生き生きとしたサウンドになり、高音域が わずかにフェードインしていきます。

Velocity Modulation コントロールは、フィルターエンベロープのカットオフ周波数(Cutoff)、フィルターエンベロ ープのアタックフェーズ(Attack)、およびフィルターエンベロープがカットオフ周波数に与える影響の深さ(Depth)に 対するベロシティの影響度を決定します。 パッドを弱く押すと、最小限の効果になり、強く押すと(スライダー設定に応じて)モジュレーションも強くなりま す。

3番目の Envelope タブには、ピッチモジュレーションのエンベロープがあります。

Bass		Keve 1			-
GLOBAL					VELOCITY MODULATION
SEMI 0 FINE 0					О
	0 6		0		
GLOBAL	SAMPLES	ENV: PITCH	LFO	PORTA / MOD	EFFECTS

Global Semi では、パッドを最大で 36 半音上下に移調することができます。これはサンプルの長さに影響します (Warp がオフの場合)この機能は、Global タブの Semi フィールドと同じです。

Fine は、各レイヤーの微調整をセント単位で行います。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合))この機能は、**Global** タブの Fine フィールドと同じです。

Pitch Envelope は、キーグループのピッチに影響を与えるコントロールです。フィールドを使用するか、エンベロープの「ADSR ハンドル」をタップ&ドラッグして、エンベロープまたは時変モジュレーションの出力を調整します。エンベロープのピッチへの影響は、Depth スライダで調整します。エンベロープのパラメーターについては、後述の「エンベロープの構造」を参照してください。

Velocity Modulation コントロールは、ベロシティがピッチ・エンベロープ(ピッチ)に与える影響を決定します。 パッドをソフトに押すと、最小限のモジュレーションしかかかりません。強く押すと、ピッチスライダーの設定に応 じて、モジュレーションの量も強くなります。

LFO (Low Frequency Oscillator / ローフリケンシーオシレーター)



LFO は、周波数と形状が調整可能な周期的な波形を生成し、モジュレーションの目的で使用できます。

Wave フィールドを使って、LFO の波形タイプを選択します。

Sine:スムーズなモジュレーションに最適です。

Triangle:スムーズなモジュレーションに最適です。

S&H: ランダムな値をサンプリングし、次の値が生成されるまでそれを保持します。

Saw:フィルターやボリュームの変化を生成します。

Saw Down:フィルターやボリュームの変化を生成します。

Square:ハードパン調のモジュレーション効果を得られます。

Noise: ランダムな値とグライドを生成します。

Rate フィールドで LFO の周波数を設定します。低い値では LFO が1 サイクルを完了するのに時間がかかりますが、高い値では可聴域に近づきます。

Sync フィールドでは、LFO の周波数をテンポ同期するかを設定でき、タイムディビジョンを選択することができます(a.は付点音符、T は 3 連符ベースのタイムディビジョンを示します) None を選択すると、Sync はオフになります。

LFO が音のピッチ(Pitch)、フィルターのカットオフ周波数(Filter)、音量(Amp)、パン(Pan)に与える影響を、 Destination スライダを使って設定します。



ACCALLERATE Porta(ポルタメント) / Mod (モジュレーション)



Portamento フィールドを使用して、ピッチグライドの設定を調整します。

Time スライダーは、音符間のグライドの長さを設定します。

Quantize ボタンをタップして、ポルタメントの時間をプロジェクトのテンポに同期させます。

Legato ボタンをタップすると、すべてのトリガー音符またはレガート音符に対してピッチグライディングを有効または無効にすることができます。

VELOCITY SENSITENCY スライダーで、特定のパラメーターをモジュレーションするために必要なベロシティ量を 設定します。:

- Pitch は、パッド・ベロシティによってサンプルのピッチをモジュレーションします。
- Amp Attack は、Amp エンベロープの Attack フェーズをモジュレーションするために必要なベロシティ量を 設定します(トリガーされたパッドの場合)
- Amp はパッド・ベロシティによってサンプルのレベルを変化させます。この値を下げると、ベロシティによる振幅への影響が小さくなります。
- Pan は、パッド・ベロシティでステレオパンニングをコントロールします。
- KB>FLT はフィルタのカットオフにどれだけノート値が加算されるかを設定します。これにより、キーボードの高い位置で演奏されるサンプルのサウンドをより明るく聞こえるようにすることができます。
- Filter Env Attack は、Filter エンベロープの Attack フェーズをモジュレートするのに必要なベロシティ量を 設定します(トリガーされたパッドの場合)。
- Filter Env Depth は、カットオフ周波数に対するフィルターエンベロープの効果量をベロシティ情報でコントロールできます。
- Filter Cutoff は、パッドのベロシティを使ってカットオフ周波数を直接モジュレートします。

Controller Mod セクションは、コントローラーが様々なサウンドパラメーターに与える影響を決定します。

AKAI

重要:これらのパラメーターを使用するには、接続されている MIDI 機器がピッチベンド・メッセージ、アフタ ータッチ、モジュレーション・ホイールのデータを送信できることを確認してください。

Pitch Bend は、接続されている MIDI キーボードのピッチベンドホイールの範囲(半音単位)を設定します。 Wheel>LFO は、接続された MIDI キーボードのモジュレーション・ホイールが LFO 強度に与える影響を決定し ます。

Aft>Filt (Aftertouch Filter Cutoff)は、接続された MIDI キーボードのアフタータッチデータがフィルターカット オフに与える影響を決定します。

エフェクト(EFFECTS / DRUM FX)



Inserts

パッドごとに最大4つのインサートエフェクトを選択することができます。

インサートエフェクトの使い方については、一般的な機能>エフェクト>インサートエフェクトをご覧ください。

エフェクトを追加するには:

1. Inserts スロットをダブルタップします。エフェクトのリストが表示されます。

2. 上下にスワイプしてリストを移動します。

Type や Manufacturer のボタンをタップすると、これらのカテゴリーでエフェクトを並べ替えることができます。

3. エフェクトを読み込むには、ダブルタップするか、**Select** をタップします。 リストを閉じるには、**Close** をタップします。

エフェクトをスロットから削除するには、ゴミ箱アイコンをタップします。

エフェクトを有効 / 無効にするには、そのスロットの ON/OFF ボタンをタップします。 4 つのインサートエフェクトをすべて有効 / 無効にするには、右上の「All On/Off」ボタンをタップします。

ファクトリーFX ラックをロードするには、Akai フォルダのアイコンをタップします。Drums and Percussion、 Voice、LoFi、Mastering などのアプリケーション別にインサートエフェクトの組み合わせがプリセットされていま すので、その中から選ぶことができます。

MPC

保存した FX ラックを読み込むには、セカンドフォルダアイコンをタップします。

FX ラックを保存するには、ディスクのアイコンをタップします。

エフェクトのパラメーターを調整するには、鉛筆のアイコンをタップします。スライダーを使って、各パラメーター の値を設定します。これらの値は、そのエフェクトのインスタンスのみに影響します。



Sends

パッドのサウンドは、設定されたレベルでセンドエフェクト(ロードされている場合)にルーティングされます。リタ ーン・チャンネルは、設定したリターン・レベルで、割り当てられた Main・アウトプットにオーディオを送りま す。

Send ノブを使って、プログラム各センドエフェクトに送る信号のボリュームレベルを設定します。

各キーグループには最大 4 つのセンドエフェクトを選択できますが、それらはそのキーグループにのみ適用されま す。 音域が重なっている複数のキーグループにインサートエフェクトをかけると、エフェクトが重なってしまうので 注意 が必要です。

重要:センドレベルを設定するには、チャンネルミキサーの対応するセンドエフェクトスロットにエフェクトをロードする必要があります。その方法については、チャンネルミキサー>リターンを参照してください。センドエフェクトについては、一般機能>エフェクト>センド/リターンエフェクトをご覧ください。

Drum FX

Drum FX タブでは、Drum プログラムのパッドごとに最大8つのエフェクトを追加してコントロールすることができます。

補足 > MPC 2.10 のアップデート > 新機能 > ドラムとキーグループプログラムの改良を参照してください。 Drum FX タブでは、Drum プログラムのパッドごとに最大 8 つのエフェクトを追加してコントロールできます。



AKAI Clip Program/クリッププログラムのエディット

	Roceau Clips-Loopmasters Classic Hous	[•] A05	ClassicHouse-C	Clips-Drum-LM	📨 o 🖁
					A 16
		ClassicHouse-(ClassicHouse-(ClassicHouse-(ClassicHouse-(
			A 10		
	FINE	ClassicHouse-C	ClassicHouse-C	ClassicHouse-C	ClassicHouse-C
		ClassicHouse-C	ClassicHouse-C	ClassicHouse-(ClassicHouse-C
	LAUNCH QUANTIZE				
		ClassicHouse-(ClassicHouse-C	ClassicHouse-C	ClassicHouse-(
PRO	IGRAM PAD				

クリッププログラムを使用する場合、プログラムエディットモードでは、1 つのバンク内の各パッドにサンプル(**クリ** ップと呼ばれるループ)をアサインすることができます。また、各パッドにアサインされたクリップをどのように起 動させるか、様々な設定をエディットすることができます。

パッドを選択するには、パッドを押します。パッドのパラメーターがすぐに画面に表示されます。

特定のパラメーターのタブを表示するには、画面下部 Program または Pad をタップします。Program タブでは、ク リップをパッドにアサインします(下記 Program を参照)Pad タブでは、各パッドがどのようにクリップ再生するか 決定します(下記の Pad を参照)



画面上部(Program と Pad フィールドの間)にあるロケーションアイコンをタップすると、ドラムプログラムやクリ ッププログラムの機能である Edit Zones ウィンドウが開きます。このウィンドウには、選択したパッドの概要が表 示されます。Mode セレクターを使用して、選択したパッドをどのようにエディットするかを設定します。

Current: 現在選択されているパッドのみエディットできます。

Multiple: 選択されているすべてのパッドを同時にエディットすることができます。

All: すべてのパッドを同時にエディットすることができます。

ウィンドウを閉じるには、Close、X、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

AKAI

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されま す。これについては、**一般的な操作 > オートメーション**を参照してください。

Settings ウィンドウでは、オーディオエディットモードの設定を行うことができます。 設定を表示するには、歯車アイコンをタップします。

	5		×	
		CLOSE		

Auto-Scroll セレクターを使用して、Pad タブを表示しているときのオーディオプレイヘッドに対する画面の相対的 な動作を設定します。

Follow: ズーム設定に応じて、オーディオプレイヘッドを中央に置いたまま、波形表示がバックグラウンドでスク ロールします。

Page: 波形表示は、オーディオのプレイヘッドに沿ってページ毎に移動します。

Off: 波形表示は全く動きません。

これらの機能は、グリッドビュー、オーディオエディットモード、リストエディットモード、サンプルエディットモードにも適用されます。

MPC

Program/プログラム

このタブでは、各パッドにクリップをアサインしたり、プログラム全体のチューニングやクオンタイズを調整したりすることができます。

	enoceen Clips-Loopmasters Classic Hous	[•] A05	samete ClassicHouse-C	lips-Drum-LM	💌 o 📒
	SEMI	A 13 ClassicHouse-(A 14 ClassicHouse-(A 15 ClassicHouse-C	A 16 ClassicHouse-(
	FINE	a 09 ClassicHouse-(A 10 ClassicHouse-(A11 ClassicHouse-(A 12 ClassicHouse-(
	0	Aos ClassicHouse-(A 06 ClassicHouse-(A 07 ClassicHouse-(A 08 ClassicHouse-(
	LAUNCH QUANTIZE				
PF	ROGRAM PAD	ClassicHouse-(ClassicHouse-(ClassicHouse-(ClassicHouse-(

パッドにサンプルをアサインするには、パッドを押すかタップしてパッドを選択します(アサインされたサンプルが ある場合は、アサインされたサンプルが再生されます)。Sample フィールドをタップしてから、データダイヤルまた は-/+ボタンを使ってクリップを選択します。または、Sample フィールドをダブルタップしてからクリップをタッ プして選択することもできます。

選択したパッドにアサインされたクリップをクリアするには、パッドにサンプルをアサインしますが None を選択し ます。

Coarse は、プログラムを最大 36 セミトーンまで上下にトランスポーズすることができます。

Fine は、プログラムの微調整を最大 99 セントまで行うことができます。

Launch Quantize フィールドを使用して、プログラムのクオンタイズをグラフ(またはグラフの細分化)で設定します。

	Clips-C	r2 Dee	p House	₃ [•]	A05) I	<mark>замрье</mark> DeepHo	use-Clips	s-Drum-	Full		<mark>~</mark> (> ∥
Beat 1.	1.480 1.2.0	, 1.2.480 M-	,1.3.0 ,1	3.480 1.4.0	1.4.480		, 2:1.480	2.2.0	, 2.2.480	, 2.3.0	, 2.3.480	24.0	2.4.480
 +	-	• 🔶		- Hillion	-		•		•	- 	-		} ∎
STAF												WARP	
_{врм} 12	4.00		PAD F	elay ggle			pad quan Progra	ITIZE AM			•	REVERSE	
	SEMI O			FINE O								III FADE	
PRO	GRAM		PAD		Z	MOC							

上半分はクリップの波形を表示しています。下半分にはエディットコントロールが表示されます。 波形表示には、クリップ波形のアクティブセクションが表示されます。波形を左右にスワイプして移動します。 波形の上にはタイムラインが表示され、バー、ビート、ティックで表示されます。

緑のマーカーと赤のマーカーは、スタートポイントとエンドポイントです。この2つのポイントは、再生されるサン プルの範囲を定義します。

選択した範囲のスタートポイントとエンドポイントを移動するには、以下のいずれかの操作を行います。

タップして**S**または**E**マーカーを左右にドラッグします。

波形の下に表示されている Start または End のフィールドを使用します。

1列目の **Q-Link ノブ(レイヤ1開始)**でスタートポイントを、**2**列目の **Q-Link ノブ(レイヤ1 終了)**でエンドポイント を調整します。右端の **Q-Link ノブ(12、16)**は粗調整を行います。左端の **Q-Link ノブ(9、13)**は微調整を行います。

画面下部の Zoom +または Zoom -ボタンを使用して、波形を拡大または縮小します。

以下は、クリップの設定に慣れるための簡単なステップバイステップのプロセスを紹介します。この章の残りの部分 を読んで、このウィンドウのパラメーターの使い方を学んでください。

クリップを割り当ててエディットするには:

- 前述の Program タブを使ってパッドにサンプルをアサ インします。例えば、4 小節のドラムループから始め ます。
- Pad タブで、BPM フィールドに値があり、自動的に検 出されることに注意してください。
 Warp ボタンがまだオンになっていない場合は、タッ プしてください。ワープ機能は、シーケンステンポま たは Global テンポに合わせてループを保持します。
- ループのテンポを手動でエディットする必要がある場合 は、以下のいずれかの操作を行ってください。:

Ę	8	CI	lips-Cr	2 De	ep Hou	se 3	[•]	AO	5	DeepH	louse-Clips	s-Drun	n-Full	.]/	7	> ∎
4 864 (5) (8)		.1.460	120	+246	, 130 	+ 13 460		••••	(210)	,2140	220 	.2240	0 ,230	,21	00 ,240 	,2440
	•	-	the second second	۲		+	N AN-	+		+		•	M illion	۲		₩
															WARP	
		1 4.0(🗲 nevense	
		S	emi O			F	NE O								-at∥ FADE	
	PRC	GRAN	л		PAD		0.50	3	200M	ŝ	÷					

AKAI

- BPM フィールドをタップし、データダイヤルまた は-/+ボタンで値を変更します。
- BPM フィールドをダブルタップし、表示されたテンキーを使用して値を入力します。
- 4. 以下のいずれかの方法で、ループを2小節ループに短縮してみましょう。
 - スタートポイント(**S**)またはエンドポイント(**E**)マーカーをタップしてドラッグします。
 - Start フィールドまたは End フィールドの拍、小節、ティックをタップして、データダイヤルまたは-/+ボ タンで値を変更します。
 - Start フィールドまたは End フィールドの拍、小節、ティックをダブルタップし、表示されたテンキーで値 を入力します。

ループのタイミングを、短すぎず、長すぎず、適切に設定するとシームレスに感じられるはずです。

 Fade ボタンがまだオンになっていない場合は、タップしてください。これにより、クリップのスタートポイン トとエンドポイントがゼロクロスになっていない場合のクリックやグリッチ・ノイズを防ぐために、クリップのスタ ートポイントとエンドポイントに非常に小さなフェードインとフェードアウトを適用します。

- 6. ループのピッチを手動でエディットする場合は、以下のいずれかの操作を行ってください。
 - Coarse、または Fine スライダーをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンで値を変更します。
 - Q-Link ノブ1と2 Layer __ Semi Tune と Layer __ Fine Tune)を使って、スライダーの値を変更します。
 - Coarse、または Fine スライダーをダブルタップし、表示されたテンキーで値を入力します。

Coarse スライダーはセミトーン/半音単位で音程を調整します。Fine は、セント単位で音程を調整します。ピッチの調整をリアルタイムで聞くことができます。

MPC



	PROGRAM Clips-	Cr2 [Deep	Hous	ie 3	[•]	A05		<mark>замріе</mark> DeepHo	use-Clips	-Drum-	Full	•	<mark>≫</mark> <	>
Beat , 1.1	.480 1.2.0	, 1. /m_ 	2.480	1.3.0	1.3.480	1.4.0	, 1.4.480	1 2.1.0	, 2.1.480	, 2.2.0	, 2.2.480	, 2.3.0	, 2.3.46		2.4.480
 	- 🗰	hn 🔶			+		•		+		•	 	+		+
STAR														WARP	
врм 124	4.00				d play oggle				pad quan Progra	ITIZE AM				REVERSE	
ļ.	SEMI O				FIN	IE						(····테 FADE	
PROC	GRAM		PA	AD.			zo	MOG							

Warp をタップすると、ピッチを変えずにクリップを長くしたり短くしたりすることができ、BPM フィールドでテン ポを変更することができます。ピッチを変えたいときは、Coarse と Fine のスライダーを使います。

クリップの再生方法は、Pad Play フィールドで決定します。

One Shot: パッドを押すと、クリップの最初から最後までを再生してから停止します。

Toggle: パッドを押すと、クリップ全体が最初から最後まで再生され、エンドレスにループした状態になります。 再度押すか、同じミュートグループの他のクリップを起動するまで、そのクリップの再生は停止しません。これは最 も一般的な使い方です。

パッドのクオンタイズを小節単位で設定するには、**Pad Quantize** フィールドを使用します。プログラムに設定する と、プログラム全体のクオンタイズと同じ設定が使用されます(**Launch Quantize** フィールドで決定)**Off** に設定する と、パッドはクオンタイズに一切従いません。

Reverse をタップすると、クリップのオーディオを反転させることができます。

Coarse は、パッドを最大で 36 半音上下にトランスポーズすることができます。

Fine は、パッドを最大 99 セント上下に微調整します。

Mute Group フィールドでは、選択したパッドを 32 のグループに割り当てることができます。同じミュートグルー プにアサインされたパッドが MIDI ノートを受信すると、最後に演奏したパッドがそのミュートグループ内の他のパ ッドを消音します。ミュートグループは、そのプログラム内のパッドにのみ作用し、他のプログラムのパッドには作 用しません。

初期設定では、各列のパッドは同じミュートグループに割り当てられています。つまり、各列のパッドのうち、同時 にクリップを再生できるのは1つだけということになります。ミュートグループフィールドを使って、この設定を自 由に行うことができます。

Fade ボタンを使って、クリップの最初と最後にごくわずかなフェードインとフェードアウトを適用します。これは、 開始点または終了点が波形の **0 クロス** に配置されない場合に発生する可能性のある クリック やグリッチを防ぐのに 役立ちます。

PluginProgram/プラグインプログラムのエディッ

۲



プラグインプログラムの場合は、プラグインインターフェースのグラフィカルな表示、また利用可能なすべてのプラ グインパラメーターの概要をそれぞれのスライダーで表示します。

オートメーションボタンは、グローバルなオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されます。

これについては、一般的な操作 > オートメーションを参照してください。

ユーザーインターフェイスまたはスライダーを使用して、各パラメーターの値を設定します。

画面下部の6つの**タブ**を使用して、使用可能なパラメーターにアクセスします。

パラメーターをスライダーの1つに割り当てるには、MPC ソフトウェアを使用します。

注意: この方法を知るには、MPC ソフトウェア内の Help メニューをクリックし、MPC Help を選択し、MPC User Manual を選択します。



AKAI MIDIProgram/MIDI プログラムのエディット



MIDI プログラムの場合は、使用可能なすべての MIDI CC の概要が表示され、それぞれにスライダーが付いています。

スライダーを使って各パラメーターの値を設定します。

画面下部にある6つのタブを使って、利用可能なパラメーターにアクセスします。

Midi 001			1
			EDIT
Q Effect 2	CC 14 · /	CC 15 · /	Gen Purpose 1 🔹 🥒
0	0	0	0
CC 9 · /	Pan · /	Expression 🔹 🥒	Effect 1 🔹 🥒
0	0	0	0
Portamento 🔹 🥒	Data Entry 🔹 🖉	Volume 🔹 🥒	Balance 🔹 🥒
0	0	0	0
Modulation 🔹 🥒	Breath - 🖉	CC3 Undefined 📩 🥒	Foot · /
0	0	0	0
1 2		4	i >

ページ右上の Edit ボタンをタップすると、MIDI プログラムの割り当てや名称をエディットすることができます。 パラメーターをアサインするには、ドロップダウンメニューをタップし、データダイヤルまたは+/-ボタンを使っ て、利用可能な MIDI アサインをスクロールします。また、メニューをダブルタップすると、アサインのリストが表 示されます。

パラメーターの名前を変更するには、ドロップダウンメニューの横にある鉛筆アイコンをタップし、表示されるキー ボードを使って新しい名前を入力します。

名前を変更した後、プログラムを保存して他のプロジェクトで使用すれば、カスタムネーミングを維持することがで きます。



ACC アログラムのエディット

CV 001			ک و کو
0	0	0	0
0	0	0	0
CV OUT 5		CV OUT 7	CV OUT 8
0.00V	0.00V	0.00V	0.00V
CV OUT 1	CV OUT 2 0.00V	CV OUT 3 0.00V	CV OUT 4 0.00V
1	2 3	4 5	6

CV プログラムの場合は、利用可能なすべての CV 出力の概要が、それぞれのスライダーとともに表示されます。

オートメーションボタンは、グローバルなオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示され ます。これについては、一般的な機能>オートメーションを参照してください。

スライダーを使って各パラメーターの値を設定します。

画面下の6つのタブを使って、利用可能なパラメーターにアクセスします。

スライダにパラメーターを割り当てるには、MPC ソフトウェアを使用します。 メモ:MPC ソフトウェアのユーザーガイドを参照するには、「ヘルプ」メニューをクリックし、「MPC ヘル プ」を選択し、「MPC ユーザーマニュアル」を選択します。

AKAI

Envelope/エンベロープの構造

エンベロープは、可変のコントロール信号を作り出すものです。

例えば、ある一定期間、サウンドのフィルター設定を変化させるのに使用します。

ドラムプログラムの場合は、AD/AHDS セレクターで AD または AHDS エンベロープを選択します。

サンプルプレイがノートオンに設定されている場合は、ADSR エンベロープが使用されます。

キーグループプログラムでは、常に AHDS エンベロープを使用します。Sample Play が Note-On に設定されている 場合は、ADSR エンベロープを使用します。

AHDS エンベロープでは、サンプルをトリガーすると以下のことが起こります。:

- アタック(Atk)で設定した時間内に、サンプルの音量 は最大値まで上昇します。
- 2. (**H**)ホールドでは、サンプルの最大容量が維持されます。
- (D)ディケイでは、サンプルの音量は徐々に減少し、サ スティンレベルになります。
- パッドを離すまで、サンプル音量は持続レベル(Sust) のままです。

A Shape と D Shape フィールドを使って、Attack と Decay フェーズのカーブをそれぞれ調整します。

AD エンベロープを使用してサンプルをトリガーすると以下のようになります:

- アタック(Atk)で指定した時間内にサンプル・ボリュームが最大値まで上昇します。
- サンプルの最大音量は(D)ディケイまで維持され、設定 された時間内に徐々に音量がゼロになります。Type ド ロップダウンメニューをクリックして、ディケイの機 能を選択します。:

ENVELOPE AD AND AD A




Decay From Start: 最大レベルに達した後、すぐに音量 が減少し始めます。

Decay From End: 最大音量を維持します。最大音量は、 減衰フェーズに達するまでホールドフェーズの間維持され ます。

A Shape と D Shape フィールドを使って、Attack と Decay フェーズのカーブをそれぞれ調整します。

ADSR エンベロープでは、サンプルをトリガーすると次の ようになります。:

- アタック(Atk)で指定した時間内に、サンプル量が最大 値まで上昇します。
- (D)ディケイでは、サンプルの音量は徐々に減少し、サ スティンレベルになります。
- 3. パッドを離すまで、サンプル音量は持続レベル(**S**ust)のままです。
- 4. サンプルの音量は、Release で設定した時間が経過すると "0 "になります。

A Shape、D Shape、R Shape の各フィールドを使って、Attack、Decay、Release の各フェーズのカーブを調整 します。





List Edit Mode/リストエディットモード



リストエディットモードには、グリッドビューの機能の一部と追加の機能がありますが、イン ターフェース/ワークフローが異なります。

B	1 Drums				пск 48 1/16			<mark>≫</mark> ္	
#	TIME		PAD/NOTE		VELOCITY	MOD TYPE			
1	001:01:00	500				Expression			
2			A03 (42)			Pad Mute	Off	Dn	
З		==+				Pan			
4		3	A01 (37)	23				100% -	
5		4	A12 (43)	23				100% -	
6		4	A13 (49)	23				100%	
7	001:01:24	4	A07 (46)	23	36			100% -	
8	001:01:48	==+				Pan			
9		3	A05 (40)	23				100% -	
10	001:01:72	(J)	A06 (38)	23	61			100% -	
				INSERT	C	DELETE	►	NUDGE	

画面上部のタイムカウンターは現在のプレイヘッドの位置を示します。これはほとんどのモードで表示されます。**一** 般的な操作 > タイムカウンター/ロケートを参照してください。

画面上部の時計のアイコンは、Timing Correct ウィンドウを開きます。一般的な操作 > タイミングコレクト (TC)を 参照してください。

View メニューでは、リストに表示されるイベントの種類を選択できます。

All: すべてのイベントタイプを表示するには、このオプションを選択します。

Notes: ノートのみが表示されます。

Aftertouch: アフタータッチメッセージのみが表示されます。

Track Automation: トラックオートメーションイベントのみが表示されます。

Program Automation: プログラムオートメーションイベントのみが表示されます。

Pitch Bend: ピッチベンドイベントのみが表示されます。

Control Change: MIDI CC メッセージのみが表示されます。

Program Change: MIDI プログラムチェンジメッセージのみが表示されます。

Ch Pressure: チャンネルプレッシャーメッセージのみが表示されます。

Solo/Mute: トラック、プログラム、パッドのソロとミュートイベントのみが表示されます。

Other: その他のタイプのメッセージのみが表示されます。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されま す。これについては、一般的な操作 > オートメーションを参照してください。

Settings ウィンドウでは、リストエディットモ ードの設定を行うことができます。

設定を表示するには、**歯車アイコン**をタップし ます。

					MPC
🗊 1 Drums					
# TIME				×	
(no events in list))					
		ON			
		N STEP RECORD			
		ON			
	CC OFF	→ FOLLOW	C PAGE		
			CLOSE		

この機能をオンまたはオフにするには、**Hitting Pad Selects All Events** セレクターを使用します。**オン**に設定して、 パッドを押すと、トラックのシーケンスの中でノートイベントが自動的にすべて選択されます。**オフ**に設定して、パ ッドを押すとノートイベントを選択せずに、そのパッドのサウンドを再生します。

この機能をオンまたはオフにするには、Auto-Advance on Step Record セレクターを使用します。この機能をオン に設定して、トラック録音待機中にパッドを押すと、オーディオプレイヘッドが TC/TimingCorrect ウインドウの現 在のタイムディビジョン設定によって決定された長さ分だけ前に移動します。オフに設定されている場合、トラック 録音待機中にパッドを押してもオーディオプレイヘッドの位置は変わりません。

Auto-Scroll セレクターを使用して、オーディオプレイヘッドに対する画面の動作を設定します。 Follow: オーディオのプレイヘッドを中央に配置したまま、バックグラウンドでスクロールします。 Page: オーディオのプレイヘッドに沿ってページ毎に移動します。

Off: 全く移動しません。

これらの機能はグリッドビュー、オーディオエディットモード、サンプルエディットモードにも適用されます。

#	TIME	PAD/NOTE	LENGTH	VELOCITY	MOD TYPE	VALUE
トラッ	クのシーケンスは、以	下のパラメータ	ーを持つイベ	ントのリスト	として表示されます。	

#: これはノートイベントの番号です。

Time: ノートイベントの位置を bar/beat/tick で表します。複数のノートイベントが同時に発生した場合、追加の ノートイベントはすぐ下にリストアップされますが、**Time** の値はグレー表示されます。

Event Type: このアイコンはイベントのタイプを示します(ノート、アフタータッチ、トラックオートメーションなど)。イベントの種類を示す以下のアイコンのリストを参照してください。

Pad/Note: これはパッドと対応する MIDI ノートの番号です。ドラムプログラムでは、パッド番号が表示されま す。キーグループプログラム、プラグインプログラム、MIDI プログラムでは、ノートが表示されます。

Length: ノートイベントの長さを目盛りで表します。

Velocity: 対応する色のノートイベントのベロシティです。

Mod Type: オートメーションを介してノートイベントで使用される Modifier のタイプです。

Value: Modifier オートメーションの値です。



E	mice 1 Drums		HA	r beat ti 1: 1: 4	к 8 1/16	All		🔊 🤝	
*	TIME		PAD/NOTE		VELOCITY	MOD TYPE			
1	001:01:00					Expression			
2			A03 (42)			Pad Mute	Off	On	
з						Pan			
4		6	A01 (37)	23				100%	
5		4	A12 (43)	23				100%	
6		4	A13 (49)	23				100%	
7	001:01:24	4	A07 (46)	23	36			100%	
8	001:01:48	==+				Pan			
9		4	A05 (40)	23				100%	
10	001:01:72	J.	A06 (38)	23	61			100%	
				INSERT	DEL	ETE	Þ	NUDGE	

リストの左側にある**赤い矢印**(u)は、オーディオのプレイヘッドの現在の位置を表しています。シーケンスが再生中の場合、矢印はそれに応じて移動します。

以下のアイコンは、対応するイベントの種類を示しています。



イベントを選択するには、イベントをタップします。

複数のイベントを選択するには、Shift キーを押しながら各イベントをタップします。

ノートイベントを挿入するには、Rec または Overdub ボタンが点灯している状態で、パッドを押すことで、現在の 位置にノートイベントが作成されます。追加のパッドを押し続けると、押した順番で1つのノートイベントとして挿 入し続けることができます(ステップシーケンサーに似ています) Stop ボタンを押してこの機能を終了します。

注意:ステップレコードのオートアドバンス設定によって、パッドを押すたびに現在の時間位置が進むか、またはその位置に留まるかのどちらかになります。これについては、リストエディット:オートアドバンスを参照してください。

または、画面下部の Insert をタップして、Insert Event ウィンドウを開きます。Time Counter フィールドでイベ ントの場所を設定します。Type フィールドでイベントの種類を設定します。Pad フィールドで、ノートイベントを 作成するパッドを設定します。

イベントのパッド/ノート、長さ、ベロシティ、または数値をエディットするには、値をタップして選択し、データ ダイヤルまたは-/+ボタンを使用して値を変更します。または、ダブルタップして表示されたテンキーを使用して値 を入力します(長さ、ベロシティ、または数値のみ)。

タイミングコレクト(TC)の設定に従ってイベントの長さをエディットするには、値をタップして選択し、Shift キー を押したままデータダイヤルまたは-/+ボタンを使用して値を変更します。

イベントのパッド/ノートをパッドバンクごとに移動させるには、値をタップして選択し、Shift キーを押したままデ ータダイヤルまたは-/+ボタンを使ってパッドバンクを変更します。

ソロ/ミュートイベントのオン/オフを切り替えるには、On/Off スイッチをタップするか、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して値を変更します。

イベントを移動するには、イベントをタップして選択し、画面下部の Nudge をタップしてから、データダイヤルま たは-/+ボタンを使用してイベントを上下に移動します。この操作を他のイベントでも繰り返すか、再度 Nudge を タップして機能をオフにします。

タイミングコレクト(TC)の設定に従ってイベントを移動するには、Time の値をタップして選択し、Shift キーを押 したままデータダイヤルまたは-/+ボタンを使って値を変更します。

イベントを再生するには、イベントをタップして選択し、画面下部の再生アイコン(u)をタップします。これはノー トイベントのみで動作します。

イベントを削除するには、タップして選択し、画面下部の Delete をタップします。

Browser / ブラウザ



ブラウザは、MPC ハードウェアの内部および外部ハードディスクをナビゲートして、サンプル、 シーケンス、曲などをロードすることができます。フィルターボタンとユーザー定義可能なフォ ルダを使用してのソートや検索も簡単にできます。また、ロードする前にサンプルを試聴(プレ ビュー)することもできます。

重要: MPC X/Live/Live II/Key 61、37 に追加の SATA ドライブをインストールすることで、さらに多くのスト レージスペースを確保することができます。これについての詳細は**付録 > SATA ドライブのインストール**をご覧 ください。

重要: MPC X と MPC Live は **exFAT、FAT32、NTFS、EXT4** ファイルシステムの読み書き機能と **HFS**+ファ イルシステムの読み取り専用機能をサポートしています。exFAT ファイルシステムは Windows と macOS の両 方でサポートされている最も堅牢なファイルシステムであるため、使用することをお勧めします。

ブラウザを表示するには、以下のいずれかの操作を行ってください:

- Menu を押してから Browser をタップします。
- Browser (MPC X/One/Studio の場合)を押すか、Shift キー+Menu/Browse (MPC Live/Live II/ Key 61、 37/Touch の場合)を押します。

ファイルをブラウズするには、左下隅の Browse をタップします。これについては、Browse セクションを参照して ください。

プロジェクトのサンプルプールとパッドを表示するには、左下隅の Sample Assign をタップします。これについて は、サンプルの割り当てサンプルの割り当てのセクションを参照してください。

Browse/ブラウズ



Browse タブを選択すると、以下のことができます。

・ファイルを場所別にブラウズするには、画面左側の Places をタップします。

・Internal は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61 の内蔵ドライブです。

- ・**MPC Documents** は、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ドライブ内 MPC Documents フォルダーへの ショートカットです。
- ・MPC の USB ポートや SD カードスロットに接続されたストレージデバイスがある場合も、ここに表示されます。
- ・コンテンツ別にファイルをブラウズするには、Content をタップし、ファイルの種類である Drums、
- Instruments、 Clips、 Samples、 My Files、 Splice をタップします(コンテンツボタンについては、以下を参照して ください)

- MPC Expansions(MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37のみ)をブラウズするには、Expansions をタップします。エクスポートに関しては、補足 > MPC 2.1のアップデート > 新機能 > Expansions のエクスポートを参照)
- ・フォルダを1つ上の階層に移動するには、左上にあるフォルダ/アイコンをタップします。
- ・リスト内を移動するには、上下にスワイプするか、データダイヤルを回すか、-/+ボタンを使います。
- ・ファイルやフォルダーを選択するには、そのファイルやフォルダーを一度タップします。
- ・フォルダに入るには、フォルダをダブルタップするか、右下の Open をタップします。または、データダイヤルを 押すか、センターカーソルまたは Enter(MPC X)を押して、選択したフォルダーに入ります。また、右上のフォルダ ーボタン(1-5)をタップすると、あらかじめ設定されているファイルパスにすぐにジャンプできます(ファイルパスの 設定方法は後述)
- ・選択したファイルをロードするには、ファイルをダブルタップし、Load をタップし、データダイヤルを押すか、 センターカーソルまたは Enter(MPC X)を押します。ファイルがサンプルの場合は、プロジェクトのサンプルプール にロードされます。ファイルがプロジェクトの場合は、ファイル全体がロードされます(現在のプロジェクトを閉じ るかどうかを尋ねられます)。
- ・フォルダー内のすべてのファイルを読み込むには、フォルダーを選択して(リスト内でハイライトされている)、
 Shift キーを押しながら、右下の Load All をタップします。
- **重要**: 複数のファイルを一度にロードすることはできますが、プロジェクトにロードしたサンプルは自動的に非圧縮オーディオファイルに変換されるため、外部ストレージデバイスにある時よりも多くの容量を使用する可能性があります。このため、複数のファイルを一度に読み込むことができない場合は、ファイル数を減らしてからもう一度試してみてください。
- ・選択したファイルやフォルダを削除するには、Shift キーを押しながら、画面下部の Delete File をタップします。
 ・選択した音をプレビューするには、画面下部の再生 (u)をタップして長押しします。
- ・オーディション機能の有効・無効や音量を設定するには、画面下部の Audition をタップします。表示された画面 で Auto をタップして有効または無効にし、レベルスライダーを上下にドラッグして音量レベルを設定します。
- Sync ボタンと Warp ボタンを使って、シーケンスに合わせてサンプルやループをオーディションすることができま す。詳細は**補足 > MPC 2.5 のアップデート**を参照してください。ウィンドウを非表示にするには、Audition をも う一度タップします。
- ・ストレージデバイスの情報を表示するには、Shift キーを押しながら画面下部の Drive Info をタップします。ドラ イブの情報が新しいウィンドウに表示されます。OK をタップして前の画面に戻ります。
- ・ストレージデバイスをフォーマットして exFAT ファイルシステムを使用するには、ブラウザでストレージデバイ スを選択し、Shift キーを押したまま、画面下部の Format Drive をタップします。表示されたウィンドウで OK を タップしてから次のウィンドウで Format をタップしてデバイスをフォーマットするか、Cancel をタップしてフォ ーマットせずに前の画面に戻ります。このフォーマットプロセスにより、デバイスが exFAT ファイルシステムを使 用するように設定され、ドライブからパーティションが削除され、その内容がすべて消去されます。(初期化されて いないデバイスやファイルシステムを持っていないデバイスは、MPC ハードウェアによって認識されず、その結果、 フォーマットすることができません)
- **歯車アイコン**をタップすると、ブラウザの設定画面が表示されます。

Show file size/ファイルサイズを表示する、Show modified date/更新日を表示する、Show created date/作成日 を表示する、各ボックスをタップすると、それぞれの情報が表示されます。

Search includes subfolders ボックスをタップし、有効にすると、ディレクトリ内のサブフォルダーも検索されます。

Hide project data folders/プロジェクトデータフォルダを隠すをタップすると、MPC プロジェクトフォルダをファ イルリストに表示するかしないかを選択できます。

ブラウザを最大限に活用するために、まずファイルのパスを お好みのドライブに設定します。右上には1-5と書かれた5つ のフォルダボタンがあります。これらを MPC ハードウェアの 内蔵ドライブや接続されたストレージデバイスの 5 つの場所 へのショートカットに設定することで、ファイルに素早くア クセスすることができます。



フォルダボタンへのショートカット・アサインは、アサインしたいフォルダを開いている状態で Shift キーを押しな がら、1-5 のフォルダボタンをタップします。これで、そのフォルダーにショートカット設定され、すぐに開けるよ うになります。

6 つのフィルターボタンを使って、特定の種類のファイル P 5 H ¢ Ē だけを下のリストに表示することができます。左から順に プロジェクトファイルのみを表示する場合は、P/Page ア イコンをタップします。 シーケンスファイルのみを表示するには、横棒のアイコンをタップします。 **プログラムファイルだけを表示**するには、四角いアイコンをタップします。 **プリセットファイルだけを表示**するには、プラグのアイコンをタップします。 サンプルファイルだけを表示する場合は、波形アイコンをタップします。 すべての種類のファイルを表示するには、一番右のページが3枚重なっているアイコンをタップします。 6 つのコンテンツボタンを使って、MPC X/Live/Live II/One/Key 61、37 の内蔵ド ライブの特定の場所を表示し、ファイルの種類によって自動的にフィルタリングし ます。: Drums: このボタンをタップすると、内蔵ドライブの

Expansions/The Vault 2 フォルダに入り、プログラム・ファイルのみが表示されます。

Instruments: このボタンをタップすると、内蔵ドライブの

Expansions/Instruments フォルダに入り、プログラムファイルの みが表示されます。

Clips: このボタンをタップすると、内蔵ドライブの

Expansions/Clips フォルダに入り、プログラム・ファイルのみが 表示されます。

Samples:このボタンをタップすると、内蔵ドライブの

Expansions/The Vault 2 フォルダに入り、サンプル・ファイルの みを表示します。

My Files: このボタンをタップすると、MPC Documents フォル ダーに入り、すべてのファイルが表示されます。

Splice: このボタンをタップすると、設定されている Splice アカ ウントから同期されたサンプルが表示されます。詳細について は、補足> MPC 2.5 のアップデート > 新機能 > スプライスの統 合をご参照ください。



MPC



AKAI Sample Assign/サンプルアサイン



Sample Assign タブを選択すると、以下のことができます。

プロジェクト内のプログラムを選択するには、画面上部の Program フィールドをダブルタップします。表示された リストの中から、希望するプログラムをタップします。または、Program フィールドをタップした後、データダイヤ ルまたは-/+ボタンで場所を選択します。

サンプルプールを移動するには、上下にスワイプするか、データダイアルを回すか、-/+ボタンを使います。

選択した音をプレビューするには、画面下部の再生 (u)をタップ&ホールドします。

オーディション機能を有効/無効や音量を設定するには、画面下部の Audition をタップします。表示された画面で、 Auto をタップして有効または無効にし、レベルスライダーをタップして上下にドラッグして音量を設定します。も う一度 Audition をタップすると、ウィンドウが非表示になります。

サンプルをパッドに割り当てるには、パッドを押すか、スクリーン上でタップして緑色に点灯させます。次に、

Sample Pool のリストで、希望するサンプルをタップします。または、データダイアルや-/+ボタンでサンプルを選 択し、データダイアルを押すか、センターカーソルまたは Enter(MPC X)を押して割り当てます。また、サンプル名 から任意のパッドにタップ&ドラッグすることもできます。Shift キーを押しながらタップ&ドラッグすると、赤い バーで示されたパッド上の特定のレイヤーにサンプルを移動させることができます。

パッドからサンプルを消去するには、サンプルを押すか、スクリーン上でタップして緑色に点灯させます。その後、 画面下部の Clear Pad をタップします。

サンプルを削除するには、サンプル名を長押しして、**Delete Sample** と表示されたら、タップします。



サンプラーでは、プロジェクトで使用するオーディオサンプルを録音することができます。 **重要**: オーディオを録音するには、オーディオソースを MPC ハードウェアまたはコンピュー タのオーディオインターフェースに接続する必要があります。

サンプラーを開くには、以下のいずれかの操作を行ってください。:

- Menu を押して Sampler をタップします。
- Sampler ボタン (MPC X/One の場合)Shift キー+Mix/Sampler (MPC Live II の場合)もしくは
- Shift キー+Sample Edit/Sampler (MPC Key 61、37 の場合)を押します。
- Mode ボタンを押しながら Pad 13 を押す。(MPC Studio)



録音前にサンプラーを設定するには:

ポップ音やハウリングを避けるために、接続を行う前に、オーディオソースとスピーカー、ヘッドフォン、モニ ターのボリュームレベルを下げてください。

シンセサイザーやその他のラインレベルのオーディオソースを MPC(Studio 以外)のインプットに接続します。

3/4 RecGain (MPC X の場合) Gain (MPC Key 61、37 の場合)Rec Vol (MPC Live/Live II/One/Touch)ノブを回 して、オーディオソースを再生しながら入力レベルを設定します。メーターにレベルが表示されますので、最大 レベルを超えていないことを確認してください(メーターが常にピークに達していないことを確認してください) 必要に応じて、レコーディングの設定をします。

Arm ボタンをタップして、サンプラーでの録音を開始します。

サンプラーを使用して4種類の方法で録音することができます。この章では、サンプル、スライス、パッドタップ、 パッドホールドの4つの方法をご説明します。どの方法を使用するかに関わらず、以下のコントロールが存在しま す。

サンプラーページにはオートサンプラーもあり、プラグインのプリセットや外部インストゥルメントのプリセットを キャプチャーしてキーグループのサンプラーパッチに変換することができます。詳細は**補足 > MPC 2.3 のアップデ** ート > 新機能 > オートサンプラーをご参照ください。

右上のタイムカウンターには、現在のプレイヘッドの位置が表示されています。これはほとんどのモードで表示され ます。これについては、一般的な操作 > タイムカンター/ロケートを参照してください。

左上の Input Source フィールドは、どの外部オーディオ信号を録音するかどうかを設 定します。

ステレオ入力(スタンドアロンモードでは Input 1/2–3/4、コントローラーモードでは Input 1/2–31/32) もしくは モノラル入力 (スタンドアロンモードでは Input 1–4、 コ ントローラーモードでは Input 1–32)。また、MPC ハードウェア内の内部信号を選択す ることもできます(Resample L、Resample R、または Resample L+R)

リサンプリングは、ソースが内部にあるため、オーディオ品質を損なうことなく録音で き、オーディオ接続を必要としません。パッドを同時に押せば2つ以上のサンプルを一 つのサンプルとして録音することもできます。

2番目の左上の Mono/Stereo フィールドを使用して、録音したサンプルがモノラルか ステレオかを選択します。

Inserts フィールドには、サンプラーで有効または無効になっているエフェクトが表示 されます。**Inserts** の下のエリアをタップすると、エフェクトのロード、変更、有効 化、無効化ができるウィンドウが開きます。

重要: これらのエフェクトは、録音時にオーディオに適用されます。つまり、後で サウンドからエフェクトを取り除くことはできません。エフェクトの動作について の詳細は、一般的な操作 > エフェクトをご覧ください。

Monitor ボタンをタップして、インプットモニタリングを有効または無効にします。オンの場合、ヘッドフォンに聞こえるオーディオはサンプラーに到達する前に再生されていますので、レイテンシーはゼロになります。オフの場合、ヘッドフォンで聞こえるオーディオはサンプラーで処理された後に再生されていますので、多少のレイテンシーはありますが、録音中のオーディオソースをそのまま聞くことができます。

ヒント: インプットモニタリング中にクリックやフィードバックが発生しないように、 オーディオソースのレベルを下げてください。

スレッショルドスライダーを使ってスレッショルドを調整します。または、Q-Linkノブ1 (MPC X)、または4列目の最初のQ-Linkノブ (MPC Live/Live II/One/Key 61、 37/Touch)を回してください。

サンプラーを録音待機状態して、入力ソースのレベルがこの設定値を超えると自動的に 録音が開始されます。

高く設定しすぎると、入力ソースを再生したときに設定値に到達できずに録音が始まら なかったり、録音した素材のスタート部分が欠けたりすることがあります。

低すぎると、外部ソースを再生する前に録音が開始されてしまうことがありますので、 レベルメーターで適切なレベルに設定してください。

レベルメーターに入力信号の最高レベルを表示するピークホールドをリセットするに は、タップします。

参考までに、Sample Length カウンターは録音中のサンプルの長さを表示します。







- サンプラーで録音するには、Arm をタップしてください。ボタンは Record に 変わり、Waiting for signal と表示されます。
- この時点で、以下のいずれかの方法で録音を開始してください。
- 入力されるオーディオレベルがスレッショルドスライダーのレベルを超えるように演奏を開始する。
- Sample Length カウンターの下の Record をタップする

トラックを解除するには、Cancel をタップします。

最大サンプリング時間を設定するには、Max Length フィールドを使用します。また は、Q-Link ノブ3と4(MPC X)、または4列目の3番目と4番目のQ-Link ノブ(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合)を回します。それぞれ分と秒です。 1サンプルあたり最大19分59秒(19:59)まで録音することができます。録音時間の目 安に合わせて設定することをお勧めします。



Sample/サンプル

この方法では、録音したサンプルにスライスマーカーを直接挿入することができます。

スライスマーカーは、サンプルをスライスと呼ばれる複数のリージョンに分割し、サンプルエディットモードのチョ ップモードで調整することができます(サンプルエディットモード > チョップモード を参照)

これは、全体的に異なるサウンドを持つ長いサンプル(ドラムループや長いメロディックパッセージやハーモニック パッセージなど)を扱う場合に便利です。



録音を開始するには、以下のいずれかの操作を行ってください。

入力されるオーディオレベルが**スレッショルドスライダー**のレベルを超えるように演奏を開始する。 Sample Length カウンターの下の Record をタップします。

録音中にスライスマーカーを挿入するには、録音中に右下の Slice+をタップし Main ップするたびに、その位置にス ライスマーカーが配置されます。

録音を停止するには、Sample Length カウンターの下の Stop をタップします。

0		mi	1:	
Input 1.2	네바☆ KEEP OR DISCARD SAMPLE			
HISERTS	New Sample	Jampie		
	PROSPAN	1		
	Drums			
	A07 C3			
SAVE	PLAY	DISCARD	KEEP	EDIT

録音を停止すると、Keep or Discard Sample (サンプルの保存か破棄) ウィンドウが表示されます。

Edit Name フィールドを使用して、新しいサンプルに名前を付けタップして表示されるバーチャルキーボードを使用 します。

新しいサンプルをプログラムに割り当てるには、Program フィールドを使用します。サンプルをプログラムにアサ インせずにプロジェクトに保存する場合は、<none>を選択します。

サンプルをプログラムのパッドにアサインするには、Assign to Pad フィールドを使用します。

この場合は、このメニューでは Root Note フィールドを使用して、サンプルの元の音程をキーボード上に設定します。

シーケンスの再生中にサンプルを録音した場合、パッドを選択した後、Keep or Discard Sample ウィンドウにはい くつかのオプションが表示されます。

Add Event ボックスをチェックすると、現在再生中のシーケンスにサンプルが自動的に追加されます。 @ フィールドを使用して、イベントを開始する場所を選択します。

Start: サンプルは、現在演奏中のシーケンスの開始時のノートイベントになります。

Trigger: サンプルは、現在再生中のシーケンスで録音を開始したノートイベントになります。

Track フィールドを使用して、どのトラックに新しいイベントが含まれるかを設定します。

選択した内容を保存するには、画面下部の Keep をタップします。

録音を破棄してサンプラーに戻るには、画面下部の Discard をタップします。

録音を再生するには、画面下部の Play をタップします。

ヒント:録音したサンプルはサンプルエディットモードでエディットすることをお勧めします(詳細はサンプルエディットモードを参照してください)

Slice/スライス

この方法では、パッドは現在録音されているサンプルのスライスに対応しています。スライスマーカーは、サンプル をスライスと呼ばれる複数のリージョンに分割し、サンプルエディットモードのチョップモードで調整することがで きます(詳細はサンプルエディットモード > チョップモードをご参照ください)。この機能は、長いサンプル(ドラム ループや長いメロディックパッセージ、ハーモニックパッセージなど)を扱う場合に便利です。

録音を開始するには、以下のいずれかの操作を行います。:

入力されるオーディオレベルがスレッショルドスライダーのレベルを超えるように演奏を開始します。

Sample Length カウンターの下の Record をタップします。

録音中にスライスマーカーをサンプルに挿入するには、サンプルを録音しながら任意の**パッド**を押します。押すたび に、その位置にスライスマーカーが配置されます。

赤く点滅しているパッドの番号が次に挿入するスライスマーカーの番号です。**黄色**に点滅しているパッドの数字は、 すでに挿入されているスライスマーカーの番号です。

録音が終わったら、サンプルに名前を付けたり、スライスを使って新しいプログラムを作成したりすることができま す。 録音を停止すると、Keep or Discard Sample (サンプルの保存か破棄)ウィンドウが表示されます。

0					-
	ฟ帅☆ KEEP OR DISCARD SAMPLE				
	New Sample				
	New Sample				
	CREATE NEW PROGRAM With Non-Destructive Slices				
SAVE	PLAY DISCAR	D CRE	ATE	EDIT	

Edit Name フィールドを使用して、新しいサンプルに名前を付けタップして表示されるバーチャルキーボードを使用 します。名前を付けない場合は、サンプル名の後に連続した数字を追加して、保存されます。

Create New Program (新規プログラムの作成)フィールドを使用して、新しいサンプルを新しいプログラムに割り当てます。

Off: プログラムは作成されません。スライスは、プロジェクトのサンプルプールに追加されます。

With Non-Destructive Slices: 新しいプログラムでは、各パッドのスライス設定が対応するスライス番号に設 定されます。これは、サンプルエディットモードでサンプルをアサインする方法と同じです。サンプルエディッ トモード > チョップモード >スライスの変換または割り当て を参照してください。

With Pad パラメーターs:新しいプログラムでは、各パッドのスライス設定はパッドに設定されます。パッドの スタートポイントとエンドポイントはスライスのスタートポイントとエンドポイントの値に設定され、ループ位 置はスライスのスタートポイントに設定されますが、パッドループは無効になっています。これは、サンプルエ ディットモードでサンプルをアサインする方法と同じです。サンプルエディットモード > チョップモード >ス ライスの変換または割り当て を参照してください。

選択した内容を保存するには、画面下部の Keep をタップします。

録音を破棄してサンプラーに戻るには、画面下部の Discard をタップします。

録音を再生するには、画面下部の Play をタップします。

ヒント:録音したサンプルをサンプルエディットモードでエディットすることをお勧めします(詳細はサンプルエディットモードを参照してください).

AKAľ

Pad Tap/パッドタップ

重要: このモードは Drum プログラムに対してのみ機能します。このモードを使用する前に Drum プログラムを選 択しておく必要があります。

この方法では、パッドを押すとすぐにそのパッドに直接録音を開始したり、録音を継続したりすることができます (録音を開始する前に、目的のプログラムを使用していることを確認してください)。割り当てられたサンプルがある パッドは、**明るい黄色**に点灯します。サンプルのないパッドは**薄黄色**に点灯します。

パッドへのレコーディングを開始するには、パッドを押すと、すぐに録音が開始され、パッドが**赤色**に点滅します。 次の新しいパッドを押すと、前のパッドは録音停止して**緑色**になり、録音が開始された新しいパッドの方が**赤色**に点 滅します。

注意: Sample Length カウンターの下で Record をタップして録音を開始した場合、またはボリュームがスレッショルドスライダーのレベルを超えた場合、パッドではなくプロジェクトのサンプルプールにサンプルが録音されます。

パッドへの録音を停止するには、現在録音中の赤色に点滅しているパッドを押します。サンプルは録音を継続します ので、別のパッドへの録音はいつでも開始できます。

すべての録音を停止するには、Sample Length カウンターの下の Stop をタップします。

録音が終わると、録音中に押したパッドごとに:

スライスの設定が Pad になります。

パッドのスタートポイントと**エンドポイント**がスライスのスタートポイントとエンドポイントの値に設定されます。 ループポジションはスライスのスタートポイントに設定されていますが、パッドループは非アクティブになっていま す。

これは、サンプルエディットモードでサンプルをアサインする方法と同じです。サンプルエディットモード > チョッ プモード >スライスの変換または割り当てまたは割り当てをご参照ください。

ヒント:録音したサンプルをサンプルエディットモードでエディットすることをお勧めします(詳細はサンプルエディットモードをご参照ください)

Pad Hold/パッドホールド

重要: このモードは Drum プログラムに対してのみ機能します。このモードを使用する前に Drum プログラムを選 択しておく必要があります。

この方法では、パッドを長押しすると、すぐにそのパッドに直接録音を開始したり、録音を継続したりすることがで きます(録音を開始する前に、目的のプログラムを使用していることを確認してください)。割り当てられたサンプル があるパッドは、明るい黄色に点灯します。サンプルのないパッドは**薄黄色**に点灯します。

パッドへの録音を開始するには、パッドを長押しします。すぐに録音が開始され、パッドが赤色に点灯します。 注意: Sample Length カウンター下の Record をタップして録音を開始した場合、またはボリュームがスレッショ ルドスライダのレベルを超えた場合、パッドではなくプロジェクトのサンプルプールにサンプルが録音されます。

録音を停止するには、**パッド**を離します。パッドが**緑色**に点灯し、サンプルの録音が続行されます。いつでも別のパ **ッド**で録音を開始することができます。

すべての録音を停止するには、Sample Length カウンター下の Stop をタップします。

録音が終了すると、録音中に押した各パッドのスライス設定が変更されます。 スライスの設定が Pad になります。 MPC

パッドのスタートポイントと**エンドポイント**がスライスのスタートポイントとエンドポイントの値に設定されます。 ループポジションはスライスのスタートポイントに設定されていますが、パッドループは非アクティブになっていま す。

これは、サンプルエディットモードでサンプルをアサインする方法と同じです。サンプルエディットモード > チョッ プモード >スライスの変換または割り当て をご参照ください。

ヒント:録音したサンプルをサンプルエディットモードでエディットすることをお勧めします(詳細は Sample Edit Mode をご参照ください)。

Auto Sampler/オートサンプラー

プラグインのプリセットや外部インストゥルメントのプリセットを自動でキャプチャーして、キーグループ・パッチ に変換できます。 オートサンプラーを開くには、ツールバーの

Auto Sampler アイコンを押します。

サンプルのソース情報

Track name と **Program name** の欄には、サンプリング される対象のトラックとプログラムが表示されます。これ は Auto Sampler を開いたときにアクティブなトラックと プログラムとして自動的に選択されます。

Record from フィールドを使用して、外部入力またはリ サンプル入力を選択して録音することができます。

プラグインの出力をキャプチャするには、単に Auto Sampler を開く前にプラグイントラックを選択します。. 注意: プラグイントラックが選択されている場合、オー トサンプラーは Record from フィールドの設定に関わら ず、プラグイントラックのみをサンプリングします.

サウンドモジュールなどの外部インストゥルメントからプ リセットをキャプチャするには、外部インストゥルメント が接続されている Input を選択します

Note Range / ノートレンジ

Min note と Max note の設定で、サンプラーパッチを作 成する際に使用する最も低い音と最も高い音を決定します。 Note stride を使って、各サンプルがカバーするノートの 範囲を決定します。例)ノートストライドが5の場合、5 つのノートごとに異なるサンプルを使用することになりま す。

Extend min/max notes ボックスをオンにすると、Min Note と Max Note の設定に関わらず、最下位と最上位の ノートに至るまでサンプリングすることができます。



AUTO SAMPLER		
Sample source information		
This is the current track, which determines what w	vill be sampled.	
Track 01	Plugin 001	
Resample L + R		
Note range		
CANCEL	ок	

MPC

Velocity / ベロシティ

Layers 1-4 の隣のボックスをタップして、サンプラーパ ッチを作成するために使用するレイヤーの数を選択します。 Velocity 値スライダーを使って、各レイヤーのベロシティ を設定します。

		-			1
	AUTO SAMPLER				
$\hat{1}$	Velocity				
	🖌 Laver 1				
				127	
	🗹 Layer 2			ELOCITY VALUE	
20				96	
atti					
$M_{\rm eff}$	Sampling				
		CANCEL	ОК		

MPC

Looper/ルーパー



ルーパーは、リアルタイムでオーディオを録音したり、オーバーダビングしたりすることができ、 ライブパフォーマンスやスタジオでの自然発生的なフレーズを捉えるのに最適なツールです。ルー プをサンプルとしてエクスポートして、プロジェクトで使用することができます。

ルーパーを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- Menu を押してから Looper をタップします。
- Shift キー+Sampler/Looper ボタン(MPC X、 MPC One)
- Mode ボタンを押しながら Pad 14 押す。 (MPC Studio)



以下、簡単なステップバイステップの手順です。この章ではさまざまなケースでのルーパーの使い方をご説明しま す。

ルーパーを使い始めるには:

ポップ音やハウリングを避けるために、接続を行う前に、オーディオソースとスピーカー/ヘッドフォン/モニターの音量レベルを下げておきましょう。

2. シンセサイザーやオーディオプレーヤーなどを、お使いの MPC ハードウェアの入出力に接続します。

3. 3/4 Rec Gain (MPC X の場合) Gain (MPC Key 61 の場合) または Rec Vol ノブ(MPC Live/Live

II/One/Touch/Key 37 の場合)を回して、オーディオソースを再生しながら入力レベルを設定します。メーターにレ

ベルが表示されますので、最大レベルを超えていないことを確認してください(メーターが常にピークを超えている 状態にならないように)

4. 録音コントロールを設定します。

5. Record To セレクターをタップすると Overdub が選択されます。

6. 右下の Rec/Record ボタンをタップして、ルーパーを録音待機状態にします。

7. オーディオソースを再生し、入力レベルがスレッショルド値に達すると録音が開始されます。または、画面下の**再 生(u)アイコン**をタップして手動で録音を開始します。

ルーパーで繰り返し録音するたびに、その内容がオーバーダビングされ、新しいオーディオレイヤーが追加されま す。

ヒント: バックグラウンドでシーケンスを再生しながらループを録音することができます。

8. 録音を停止するには、画面下部の再生(u)アイコンをタップします。

ループをサンプルとしてエクスポートするには、Export をタップして Keep or Discard Sample ウィンドウを開きます。

ルーパーの内容を消去するには、Clearをタップします。

画面上部のタイムカウンターは現在のプレイヘッドの位置を示しています。これはほとんどのモードで表示されま す。これについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケートを参照してください。

左上の Input Source フィールドは、外部オーディオ信号を録音するかどうかを設定し ます。ペアの入力 (スタンドアローンモードでは Input1/2-3/4、コントローラーモード では Input1/2-31/32)、または 1 つの入力(スタンドアローンモードでは Input1-4、コ ントローラーモードでは Input1-32)に設定することができます。また、MPC ハードウ ェア内の内部信号を選択することもできます(Resample L、Resample R、または Resample L+R)

リサンプリングは、内部ソースを直接録音し、オーディオ品質を損ないません。また、 オーディオ接続を必要としません。対応するパッドを同時に押すことで、2つ以上のサ ンプルを同時に録音することもできます。

左上の2番目の Mono/Stereo フィールドを使用して、録音するループをモノラルかス テレオのどちらにするかを選択します。

Inserts フィールドには、ルーパーで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。**Inserts** 下のエリアをタップすると、エフェクト・ウィンドウが開きます。 **重要**: これらのエフェクトは、録音したオーディオに適用されます。つまり、後でサウンドからエフェクトを取り除くことはできません。エフェクトの動作の詳細については、**一般的な操作 > エフェクト**を参照してください。

Monitor ボタンをタップして、インプットモニターを有効または無効にします。

オンにすると、ルーパーで処理される前の音がヘッドフォンにモニターされ、レイテンシーがゼロになります。イン プットモニターをオンにすることができるのは、インプットソースフィールドが Resample 設定ではなく、インプッ トに設定されている場合のみです。

オフに設定した場合、ルーパーで処理された**後**の音がヘッドフォンにモニターされます。多少のレイテンシーはあり ますが、録音中のオーディオソースをそのまま聴くことができます。

ヒント: **インプットモニタリング中にクリックやフィードバックが発生しないように**、オーディオソースのレベ ルを下げてください。



スレッショルドスライダーでスレッショルドを調整します。または、Q-Link ノブ1 (MPC X のスレッショルド)、または 4 列目の最初の Q-Link ノブ (MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch)で調整します。スレッショルドスライダーは、Sync がオフの時にのみ機能します。

録音待機状態中に、入力されるソースのレベルがこの設定値に達すると自動的に録音を開始します。高すぎると、正 しく録音が開始されなかったり、録音したい素材のスタート部分が欠けてしまったりすることがあります。また、低 すぎると、インプットソースを入力する前に録音が開始されてしまうことがありますので、レベルメーターで適切な レベルに設定してください。

レベルメーターの入力信号の最高レベルを表示するピークホールドをリセットするには、タップします。

Bars フィールドを使用して、ループの長さを設定します。 録音するオーディオの長さに関わらず、ループの長さはこれで 決まります。



//Pr

Sync ボタンを使用して、シーケンス再生とルーパーを同期させたり、同期を解除したりすることができます。オン にすると、ルーパーは現在のシーケンスに合わせて動きます。ルーパーで再生や録音を行う場合、シーケンスが1小 節目の再生を開始するまで待機状態になります。

Record To セレクターを使用して、ループ録音の動作を決定します。 Play:録音する前に、まず画面上の Play ボタンをタップします。そしてルーパーの再生が始まります。 Overdub:録音する前に右下の Rec/Record ボタンをタップして、ルーパーを録音待機状態にする必要がありま す。

Output Gain スライダーを使って、ルーパーの出力信号レベルを設定します。

ルーパーで録音するには:

重要:ループ内で録音したオーディオを消去せずに録音するには、Overdub ボタンを使用します。 すでに録音したオーディオを上書きレコーディングするには、Replace ボタンを使用します。



Record To が Play に設定されている場合:

録音を開始するには、ループの再生中に Replace、または Overdub ボタンをタップします。ルーパーはすぐに録音 を開始します。

録音を停止するには、Replace または Overdub ボタンをタップします。ルーパーは録音を停止し、再生を続けます。

再生と録音を停止するには、Play ボタンをタップします。

Record To が Overdub に設定されている場合:

録音を開始するには、画面上の Play ボタンをタップします。

Sync がオフの場合は、インプットレベルがスレッショルド値に達するようにオーディオソースを再生することもで きます。

Sync がオンの場合、Play または Play Start ボタンを押してシーケンスの再生を開始することもできます。録音はシ ーケンスの1小節目から開始されます。

録音を停止するには、Overdub をタップします。ルーパーは録音を停止しますが、再生は継続します。

再生と録音を停止するには、Play ボタンをタップするか、Stop ボタンを押してシーケンスの再生を停止します。

ループを再生・停止(録画せずに)するには、画面上のアイコン(Play ボタン)をタップします。

ループの再生を逆にするには、Reverse をタップします。Sync がオンの場合は、ルーパーのプレイヘッドがループ の最後に到達すると再生が反転します。Sync がオフの場合はすぐに反転します。

ループをすぐに消去するには、Clear をタップします。

din b					
Input 1,2	네바☆ KEEP OR DISCARI) SAMPLE			SUTPUT GAIN
Stereo					0.00dB
OUSERTS	New Loope	r Sample			
	program Drums				
	A15	C3			
			9		
SAVE		PLAY	DISCARD	KEEP	EDIT

ループをサンプルとしてエクスポートするには:

1. Export をタップして、Export Loop as a Sample ウィンドウを開きます。

2. Edit Name フィールドをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して新しい名前を入力します。

Optional: **Program** フィールドを使用して、プログラムに直接割り当てることができます。**この機能を無視する** は、<none>を選択します。

Optional: サンプルをプログラムにアサインする場合は、Assign to Pad フィールドを使用して特定のパッドにアサインします。または、パッドを押すだけでも構いません。この機能を無視するには、Off を選択します。

Root Note フィールドを使用してサンプルのルートノートを選択します。

Optional: サンプルを再生するには、**Play** ボタンをタップしたままにします。

選択を確定するには Dolt をタップし、キャンセルするには Cancel をタップします。

ループのエクスポートが完了すると、入力した名前でプロジェクトのサンプルプールに追加され、選択したプログラムとパッドにアサインされます。

PAD Mixier/パッドミキサー

 パッドミキサーでは、プログラムのレベル、ステレオパンニング、ルーティング、エフェクト を設定することができます。

このモードは、プログラムの種類ごとに表示されます。

Drum プログラムの場合、個々のパッド(128 個のうちの1個)をコントロールするパッドが表示されます。
 Keygroup プログラムの場合、各キーグループ(最大 128 個)に対応したパッドが表示されます。
 Clip プログラムの場合、各クリップ(最大 16 個)のコントロールを持つパッドが表示されます。他のパッドバンクを表示することができますが、クリッププログラムではパッドバンクAのみが表示されます。
 MIDI プログラム、Plugin プログラム、CV プログラムでは、このモードは使用できません。

これらのプログラムの違いについては、**一般的な操作 > プログラム**をご参照ください。

パッドミキサーに入るには、以下のいずれかの操作を行います。

- Menu を押し、Pad Mixer をタップします。
- Pad Mixer (MPC X の場合) Shift キー+Track Mix/Pad Mix(MPC One の場合)もしくは Shift キー+ Mix/Pad(MPC Key 61、37 の場合)を押します。
- Mode ボタンを押しながら Pad 7 を押します。(MPC Studio)



パッドミキサーは、4x4の配列で示されているように、パッドごとに様々な設定が可能なオーディオミキサーのよう に動作します。機能はすべて同じです。パッドにサンプルがアサインされている場合、そのパッドの上部にサンプル 名が表示されます。

パッドを選択するには、対応するパッドを押すか、画面上のパッドをタップします。また、左上隅にある番号のついた Pad フィールドを使用することもできます。

より多くのチャンネルを表示するには、Pad Bank ボタンを押してください。

左上の **Program** フィールドを使用して、パッドを表示したいプログラムを選択します。パッドミキサーでは、ドラ ムプログラム、キーグループプログラム、クリッププログラムのみが表示されます。

画面上部の Track フィールドを使って目的のトラックを選択します。

右上のタイムカウンターは、現在のプレイヘッドの位置を示します。ほとんどのモードで表示されていますが、詳細 は、**一般的な操作 > タイムカウンター/ロケート**を参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されて います。詳細は、**一般的な操作 > オートメーション**を参照してください。

すべてのチャンネルの特定の設定を表示するには、画面下部の Level、Pan、Mute、Send、Insert、Route ボタン をタップします。Send ボタンまたは Insert ボタンを複数回タップし、それぞれ使用可能な 4 つのスロットを切り 替えることができます。

パッドが選択されている場合、画面下部のタブボタンを使用せずに、画面左側ですべて の設定を表示して調整することができます。

チャンネルストリップを表示する場合:

最初のフィールドには、現在のパッド番号が表示されます。パッドを押すか、フィ ールドをダブルタップして別のパッドを選択します。

2 番目のフィールドには、パッドがどこにルーティングされているかが表示され、 プログラム(通常の設定)、スタンドアローンモードでは Out 1/2-7/8、Out 1-8、ま たは Sub 1-8、コントローラーモードでは Out 1/2-31/32 または Out 1-32 に変更 することができます。

注意:モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを 操作し設定します。Pan ノブをセンターポジションに設定した場合、左右のチャン ネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の最大位置に設定さ れている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。



Inserts フィールドには、そのパッドで有効、または無効になっているエフェクトが表示されます。**Inserts** の下のエ リアをタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化、無効化が可能なウィンドウが開きます。

Solo、または Mute をタップして、パッドをソロまたはミュートします。

Pan ノブまたはレベルスライダーを調整して、パッドのパンまたはレベルを変更します。





ullul HipHop-H	Kit-CAPSUN Vintiq Kit	- 1 Group A1	- Pattern 1	ean beat tick 2: 2: 48	
9 A09	×	A13 HipHop-N S M	A14 HipHop-M S M	A15 HipHop-N S M	A16 HipHop-M S M
Program	•	-11.0dB	- 15.0dB	- 15.0dB	-15.0dB
Reverb Medium	C	A09 HipHop-V. SM =: -21.0dB	A10 HipHop-V. SM - 15.0dB	A11 HipHop-P S M : '. -9.00dB	A12 HipHop-P. S.M. ; . -9.00dB
SOLO		А05 HipHop-К S M : -5.00dB	A06 HipHop-S S M - 10.0dB	A07 HipHop-5: S M : : - 10.0dB	A08 Hiphop-H SM = : -12.0dB
	-21.0dB	A01 HipHop-K S M = : -5.00dB	A02 HipHop-C S M = : -7.00dB	A03 HipHop-H SM ==: -12.0dB	A04 HipHop-H SM = : - 12.0dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Level タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているパッドのレベ ルを調整します。各パッドのレベルスライダーとメーターは、レベルを視覚的に表示します。画面上のパッドをダブ ルタップすると、レベルスライダーとメーターが大きく表示されます。

PAN/パンニング

ullul Program HipHop-F	Kit-CAPSUN Vintiq Kit	- 1 Group A1	- Pattern 1	ean beat they 2: 3: 26	~
9 A09	*	A13 HipHop-№ S M + +	A14 HipHop-M S M	A15 HipHap-M S M	A16 HipHop-M S M
Program		50 R	37 R	0 C	0 C
Reverb Medium	26L	A09 HipHop-V: S M =-:	A10 HipHop-V SM : ;	A11 HipHop-P SM	A12 HipHap-P SM
	+6		0 C	11 L	0 C
SOLO		А05 НірНор-К S M ;	A06 HipHop-SI S M = :	A07 HipHop-Si S M	AOB HipHop-H SM
MUTE		0 C	0 C	0 C	0 C
		A01 HipHop-K SM	AO2 HipHop-C S M ; ;	AO3 HipHop-H SM	AO4 HipHop-H SM
		0.0	0 C	16 R	16 R
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

Pan タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているパッドのパンを 調整します。各パッドのパンスライダーは、レベルを視覚的に表示します。画面上のパッドをダブルタップすると、 Pan ノブが大きく表示されます。



MUTE/ミュート

illii HipHop-	-Kit-CAPSUN Vintiq Kit	- 1 Group A1	- Pattern 1	ear beat tick 1: 1: 80	*
5 A05		A13 HipHop-M S M	A14 HipHop-N S M	A15 HipHop-M S M	A16 HipHop-M S M : •.
Program	T				
INSERTS		A09 HipHop-V (S)(M) ≕.'	A10 HipHop-V SM : :	A11 HipHop-P (S) M : MUTED	A12 HipHop-P. S M : ', MUTED
SOLO		A05 HipHop-K S M : MUTED	A06 HipHop-S S M : :	A07 HipHop-Si S M	AOB Hiphop-H S M :
	-5.00dB	A01 HipHop-K SM ==== :	A02 HipHop-C S M : :	A03 HipHop-H S M 	A04 HipHop-H SM
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

ミュートタブが選択されている場合は、以下のいずれかの操作で現在選択されているパッドをミュートします。

- **データダイヤル**を回す。
- -/+ボタンを使用します。
- 画面上のパッドをタップします。

パッドがミュートされると、**M** ボタンが**赤く**点灯します。

SEND/センドエフェクト



Send タブ選択時、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているパッドのセンドレベルを調整 します。

各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表示します。画面上の**パッド**をダブルタップすると、レベルスラ イダーが大きく表示されます。

各パッドの**センドエフェクト**は最大 4 種類まで選択できます。MPC に搭載されている様々なエフェクトや、コンピ ュータにインストールされている VST や AU プラグインを使用することができます。Send ボタンをタップすると、 4 つのスロットを切り替えることができます。

センドエフェクトの使い方については、**一般的な操作 > Effects > センド/リターンエフェクト**をご覧ください。

重要: センドエフェクトを使用するには、チャンネルミキサーの対応するセンドエフェクトスロットにエフェクトを ロードする必要があります。

Insert/インサートエフェクト



Insert タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているパッドのエフ ェクトを選択できるウィンドウを開きます。

レベルスライダーの代わりに、どのインサートスロットにエフェクトがロードされているかを示す 0-4 ボックスを表示するフィールドがあります。

各パッドのレベルメーターは、レベルを視覚的に表示します。画面上の**パッド**をダブルタップすると、ウィンドウが 開き、4 つのインサートスロットすべてのエフェクトを読み込み、変更、有効化または無効化することができます。 各パッドに最大 4 つのインサートエフェクトを選択することができ、MPC に含まれている様々なエフェクトや、コ ントローラーモード時には他の VST や AU プラグインを使用することができます。Insert ボタンをタップすると、4 つのスロットが表示されます。

インサートエフェクトの使用方法については、**一般的な操作 > エフェクト > インサートエフェクト**をご覧ください。

重要:キーグループにインサートエフェクトを使用する場合、そのキーグループにのみ適用されます。ノートレンジ が重複する複数のキーグループにインサートエフェクトをロードした場合、エフェクトはそのレンジにも重複しま す。ルーティングが Program 以外に設定されている場合、プログラムインサートエフェクトはそのパッドまたはキ ーグループには適用されません。

MPC





Route タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているパッドの出力 を選択します。通常は Program に設定されています。画面上のパッドをダブルタップすると、別の出力先(スタンド アローンモードでは Out 1/2-7/8、Out1-8 または Sub 1-8、コントローラーモードでは Out 1/2-31/32 または Out 1-32)を選択することができます。

注意: モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブを センターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の 最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

Channel Mixer / チャンネルミキサー



チャンネルミキサーでは、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のレベル、 ステレオパンニングなどの設定ができます。

チャンネルミキサーを開くには、以下のいずれかの操作を行います。:

- Menu を押して、 Channel Mixer をタップします。
- Ch. Mixer ボタン(MPC X の場合)Track Mix(MPC One の場合)もしくは Mix (MPC Key 61,37)を押します。
- Mode ボタンを押しながら Pad 8 を押します。 (MPC Studio の場合)

Hit Mixer MIDI T	racks •		- 1 - 16 +	26: 4: 38	
1 DH Drums		13 • S M	14 • S M	15 • S M	16 • S M
DeepHouse-Kit-I	DH Kit 02 124				
All Ports All		9 • S M	10 • 5 M	11 • S M	12 • S M
<none></none>					
	— <u> </u>	5 DH Riser • S M	6 DH Vocals • SM	7 SFX • 5 M	8 • S M
liiil	64				
SOLO	— — 32 —	127	127	127	
MUTE	o	1 DH Drums • S M	2 DH Basslir • S M	3 DH Cymba • S M I	4 DH Synth • 5 M
AUTO	127	127	127	127	127
LEVEL	PAN	MUTE			

チャンネルミキサーは、オーディオミキサーのように、チャンネルごとにさまざまな設定が可能で、4×4の配列で 表示されます。その機能はほとんど同じで、各ミキサーの上部には、トラック名、プログラム名、チャンネル名が表 示されています。

画面上部の Mixer フィールドで、MIDI トラック、オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、 Main のうち、どのミキサーを表示するかを選択します。各ページには若干の違いがあり、それぞれのセクションで 説明します。

以下のコントロールとタブは、すべてのミキサー(または表示されているほとんどのミキサー)で使用できます。

チャンネルを選択するには、画面上の対応するパッドをタップします。または、左上にあるフィールドを使って選択 します。

複数のチャンネルを見るには(トラックやプログラムを見ているとき)、画面上部の-/+ボタンを使います。

右上のタイムカウンターは、現在の再生ヘッドの位置を示しています。これはほとんどのモードで表示されます。これについては、一般的な機能>タイムカウンター/ロケートを参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルなオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示され ます。これについては、一般的な機能 > オートメーションを参照してください。

Levels / レベル

Level タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のベロシティレベルまたはボリュームレベルを調整することができます。

各パッドのレベルスライダーとメーターを視覚的に表示しています。画面上の**パッド**をダブルタップすると、レベル スライダーとメーターが大きく表示されます。

Panning / パンニング

Pan タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、現在選択されているトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Mainのパンを調整することができます。
 各パッドのパンスライダーは、レベルを視覚的に表示します。画面上のパッドをダブルタップすると、Pan

ノブが大きく表示されます。

Mute/Solo/Rec Arm / ミュート/ソロ/レックアーム

このタブをタップすると、Mute、Solo、Rec Arm の各機能を切り替えることができます。

Mute を選択すると、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のいずれかをミュートするこ とができます。

- センターカーソル、Enter (MPC X の場合)、データダイヤル (MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の 場合)を操作します。
- -/+ボタンを使用します。
- 画面上の**パッド**をタップします。
- **Q-Link ノブ**を回して、各パッドのミュート、ミュート解除を行います。

トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main をミュートすると、**M** ボタンが**赤く**点灯します。

Solo を選択した場合、以下のいずれかの操作で、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main をソロで 演奏します。

- センターカーソル、Enter (MPC X の場合)、データダイヤル (MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の 場合)を操作します。
- -/+ボタンを使用します。



- 画面上のパッドをタップします。
- **Q-Link ノブ**を回して、各パッドのソロ、ソロ解除を行います。

トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main をソロにすると、**S** ボタンが**緑**に点灯し、他のトラックは **M** ボタンが**赤く**点灯してミュートされます。

Solo タブはトラックとプログラムでのみ使用可能です。

Rec Arm が選択されている場合、以下のいずれかの方法でオーディオトラックを録音可能にします。

- センターカーソル、Enter (MPC X の場合)、データダイヤル (MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の 場合)を操作します。
- -/+ボタンを使用します。
- ・ 画面上のパッドをタップします。画面上のパッドをタップしながら Shift キーを長押しすると、複数のトラ ックを一度に録音することができます。
- Q-Link ノブを回して、各パッドの録音待機、解除を行います。
- Rec Arm タブはオーディオトラックのみ使用可能です。

Send Levels / センドレベル (オーディオトラック、プログラム、サブミックスのみ)

Send タブが選択されている場合、**データダイヤル**または-/+ボタンを使用して、オーディオトラック、プログラム、またはサブミックスのセンドレベルを調整します。

各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表示します。画面上の**パッド**をダブルタップすると、レベル スライダーが大きく表示されます。

最大4つのセンドチャンネルを使用することができます。センドをタップすると、4つのスロットが切り替わり ます。

センドエフェクトの使用方法については、一般的な操作 > エフェクト> センド/リターンエフェクトをご覧くだ さい。

重要: センドチャンネルを使用する際に、リターンミキサーでエフェクトをすでにロードしていることを確認してください。

Insert Effects / インサートエフェクト (オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のみ) Insert タブが選択されている場合、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用してウィンドウを開き、オーディオ トラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main のエフェクトを選択することができます。

- レベルスライダーの代わりに、どのインサートスロットにエフェクトがロードされているかを示す 0-4 ボックス を表示するフィールドがあります。
- 各パッドのレベルメーターは、レベルを視覚的に表示します。画面上の**パッド**をダブルタップすると、レベルス ライダーの大きなバージョンが開きます。

オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main ごとに最大 4 つのインサートエフェクトを 選択することができます。Insert ボタンをタップすると、それぞれに使用可能な 4 つのスロットを切り替えるこ とができます。

インサートエフェクトの使用方法については、一般的な操作 > エフェクト > インサートエフェクトをご覧くだ さい。

Routing / **ルーティング** (オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックスのみ)

Route タブが選択されているときは、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用して、プログラム、リターン、または サブミックスの出力先を選択します。



¦†¦ MIDI Tracks →		- MIDI TRACKS +	ean beat tick 26: 4: 38	-
1 DH Drums	13 • S M	14 • S M	15 • S M	16 • S M
DeepHouse-Kit-DH Kit 02 124				
All Ports All	9 • S M	10 • SM	11 • SM	12 • SM
<none></none>				
96	5 DH Riser • 5 M	6 DH Vocals • SM	7 SFX • 5 M	8 • S M
64		,		
SOLO 32	127	127	127	
	1 DH Drums • S M	2 DH Basslin • S M	3 DH Cymba • S M I I I	4 DH Synth • S M :
АИТО 127	127	127	127	127
LEVEL PAN	MUTE			

MIDI トラックミキサーは、使用しているすべてのトラックのレベル、パン、ミュートの状態を表示します。

すべてのトラックの特定の設定を表示するには、画面下部の Level、Pan、Mute をタップします。Mute/Solo/Rec Arm をタップすると、これらを切り替えることができます。

トラックが選択されているときは、画面下部のタブボタンを使わずに、画面の左側ですべての設定を確認、調整できます。

MIDI トラックのチャンネルストリップを見る場合

注意: メインモードの MIDI トラックチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドには、現在のトラック(変更可能)が表示されます。

2番目のフィールドは、トラックが使用している現在プログラムが表示されます(同種類のプログラムに変更可能で す。)

MIDI 入力を設定するには、MIDI INPUT と CHANNEL フィールドを使います。 MIDI 出力を設定するには、MIDI OUT と CHANNEL フィールドを使います。(MIDI トラックのみ)

トラックの MIDI 出力を別のトラックに送るには、Send To フィールドを使います。

Solo または Mute をタップすると、トラックがソロになったり、ミュートになったりします。モニターボタンを使って、トラックのモニター動作を設定します。

Off: トラックの MIDI 入力はモニターされず、録音されたイベントの再生音が聞こえます。この設定は、ローカル コントロールが有効なキーボードを使用するときに便利です。

In: トラックのレコードアームの状態にかかわらず、トラックの MIDI 入力は常にモニターされ、録音されたイベントの再生音は聞こえません。

Auto: トラックがレコードアームされているときにトラックの MIDI 入力がモニターされ、録音されたイベントの 再生音が聞こえます。

Merge: トラックの MIDI 入力が常にモニターされ、録音されたイベントの再生音が聞こえます。

PAN ノブやベロシティスライダを調整して、トラックのパンやベロシティを変更します。

ļț Audio	Tracks		AUDIO TRACKS	bar beat tick 1: 4: 26	-
Input 1,2	v	13 • S M	14 • SM	15 • SM	16 • S M
Out 1,2	•				
INSERTS Reverb Small		9 • S M	10 • S M	11 • S M	12 • S M
SOLO	- +3	S Guitar Aml • S M -2.00dB	6 Harmonie: • SM -3.29dB	7 • SM	8 • SM)
		1 Vocals 1 • S M	2 Vocals 2 • S M	3 Vocals 3 • S M	4 Guitar • S M
OFF		-1.61dB	0.00dB	0.00dB	-2.70dB
LEVEL	PAN	MUTE	SEND	INSERT	ROUTE

オーディオトラックミキサーでは、すべてのトラックの Level、Pan、Mute/Solo/RecArm、Send と Insert のエフェ クト、ルーティングが表示されます。

すべてのトラックの設定を表示するには、画面下部の Level、Pan、Mute/Solo/Rec Arm、Send、Insert、Route をタップします。Mute/Solo/Rec Arm をタップすると、それらを切り替えることができます。

トラックが選択されている場合、画面下部のタブボタンを使用するのではなく、画面の左側ですべての設定を表示して調整することができます。

オーディオトラックのチャンネルストリップを表示する場合:

注意: メインモードのオーディオトラックのチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドは、外部オーディオ信号のインプットソースを定義します。このインプットソースは、4 ペアの入 力(スタンドアローンモードの場合は Input 1/2-3/4、コントローラーモードの場合は Input 1/2-31/32)またはシン グルインプット(スタンドアローンモードの場合は Input1-4、コントローラーモードの場合は Input1-32)に設定でき ます。

2番目のフィールドは、トラックがどこにルーティングされているかを示しています。スタンドアローンモードでは Out 1/2-7/8、Out 1/8 または Sub 1/8、コントローラーモードでは Out 1/2-31/32 または Out1-32。

注意: モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブを センターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の 最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

Inserts フィールドには、そのオーディオトラックで有効/無効になっているエフェクトが表示されます。インサート 下のスペースをタップすると、ウィンドウが開き4つのインサートスロットすべてのエフェクトをロード、変更、有 効/無効にすることができます。

Solo/Mute をタップして、トラックのソロまたはミュートを切り替えます。

Monitor ボタンをタップして、オーディオトラックのモニター方法を設定し Main をタップすると、3 つの状態を切り替えます。

Auto に設定されている場合、トラックが録音可能状態の時のみ、オーディオをモニターできます。

IN に設定すると、トラックが録音可能かどうかに関わらず、オーディオをモニターできます。

OFFに設定すると、オーディオは一切モニターできなくなります。



オートメーションボタンをタップするか、Read/Write(MPC X/Key 61 の場合)、Automation (MPC Key 37)を押すと、設定が切り替わります。

Roco

Read (R) に設定すると、オーディオトラックはオートメーションデータを読み込みますが、その上に オートメーションを追加して録音することはありません。Read (R)に設定すると、オーディオトラッ クはオートメーションデータを読み込みますが、その上にオートメーションを追加して録音すること はありません。これは、録音中に誤ってオートメーションを変更することを防ぐための保護機能です)

Write (W) に設定すると、オーディオトラックはオートメーションを記録することができます。(Q-Link のノブをオートメーション可能なパラメーターに割り当てている場合は、録音中に誤って触らな いように注意してください)

ヒント: 画面右上のグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオー ディオトラックを同じオートメーションに素早く設定できます。これについては、一般的な機能>オー トメーションを参照してください。

°°°

プログラムオートメーションを無効にするには、Shift キーを押しながらオートメーションボタンをタ ップするか、Shift+Automation(MPC Key 37 の場合) Read/Write(MPC X/Key 61 の場合)を押しま す。オフの場合、オーディオトラックはオートメーションデータを無視します。

重要:オートメーションを録音した後に、オートメーションをオフにした場合、オーディオトラック はオフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値を使用します。

Pan ノブまたはレベルスライダーを調整して、トラックのパンまたはレベルを変更します。

Record Arm ボタンをタップするか、**Rec Arm** (MPC X の場合)を押して、トラックを録音可能な状態 にします。オーディオ録音を開始すると、このトラックにオーディオ信号が録音されます。

ヒント: Rec Arm タブでは、Shift キーを押しながら画面上の各パッドをタップすることで、複数のト ラックを選択することができます。また、トラックビューでは、Shift キーを押しながら各トラックの アームボタンをタップすることでも選択できます。また、環境設定で Rec Arm の設定を Single または Multi にすることもできます。



łtł	^{MIXER} Programs						еал вел 7: 4	: 50	₽ ~~	
DeepHouse-Kit-DH Kit 02 124			SM	14	SM		SM	16	SM	
Out 1,	2	*								
				SM	10	SM	11	SM	12	SM
SC		+3 0 -3 -9	5 DeepHouse	S M	6	SM	7	SM	8	SM
R	∿	20 30 -0	1 DeepHouse-	S M	2 FutureHous : -3.72dB	e s M	3 FutureHou : -3.42d	se S M	4 DeepHouse = : 0.00dB	SM
LEV	/EL P/	AN .	MUTE		SEND		INSE	RT.	ROUTE	-

プログラムミキサーには、すべてのプログラムの Level、Pan、Mute/Solo、Send、Insert、Route が表示されます。

すべてのプログラムの設定を表示するには、画面下の Level、Pan、Mute/Solo、Send、Insert、Route をタップ します。Mute/Solo をタップして切り替えます。Send または Insert をタップすると、それぞれの 4 つの利用可能 なスロットを切り替えることができます。

プログラムが選択されているときは、画面下部のタブボタンを使用するのではなく、画面の左側ですべての設定を表示して調整することができます。

プログラムのチャンネルストリップを表示する場合:

注意: メインモードのプログラムチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドには、現在のプログラム番号と名前が表示されます(これは変更可能です)。

2番目のフィールドは、プログラムがどこにルーティングされているかを示しています。

スタンドアローンモードでは Out 1/2-7/8 または Out 1-8、コントローラーモードでは Out 1/2-31/32、コントロー ラーモードでは、サブミックス(Sub 1-8)を選択することもできます。

注意: モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブを センターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の 最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

Inserts フィールドには、そのプログラムで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。Inserts の下の スペースをタップすると、4 つのインサートスロットすべてのエフェクトの読み込み、変更、有効または無効にする ことができるウィンドウが開きます。

Solo/Mute をタップして、プログラムのソロまたはミュートを切り替えます。

プログラムのオートメーションを変更するには、オートメーションボタンをタップするか、

Read/Write(MPC X/Key 61 の場合)、Automation (MPC Key 37)を押すと、設定が切り替わります。

Roca

Read(R)に設定すると、プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、その上に オート メーションを追加記録することはありません。(これは、録音中に誤ってオートメーションを変更して しまわないための保護機能です)

was

Write(W)に設定すると、オートメーションを記録することができます。(オートメーション可能なパラ メーターに Q-Link のノブを割り当てている場合は、録音中に誤って触らないように注意してください。)

プログラムオートメーションを無効にするには、Shift キーを押しながらオートメーションボタンをタップするか、Shift+Automation(MPC Key 37 の場合) Read/Write(MPC X/Key 61 の場合)を押します。オフの場合、オーディオトラックはオートメーションデータを無視します。

重要:オートメーションを録音した後に、オートメーションをオフにした場合、オーディオトラック はオフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値を使用します。

Pan ノブまたはレベルスライダーを調整して、トラックのパンまたはレベルを変更します。

Record Arm ボタンをタップするか、Rec Arm (MPC X の場合)を押して、トラックを録音可能な状態 にします。オーディオ録音を開始すると、このトラックにオーディオ信号が録音されます。 ヒント:Rec Arm タブでは、Shift キーを押しながら画面上の各パッドをタップすることで、複数のト ラックを選択することができます。また、トラックビューでは、Shift キーを押しながら各トラックの アームボタンをタップすることでも選択できます。また、環境設定で Rec Arm の設定を Single または Multi にすることもできます。 MPC



iti Mixer Return	ns 🔹					ban beat 7: 3:	тск 68	R 🕎	
Return 1	·		SM	14	SM		SM	16	SM
Out 1,2	•								
INSERTS Delay Sync	C	9	SM	10	SM	11	SM	12	SM
мите			SM		SM		SM	8	SM
		1 Return 1 	SM	2 Return 2 : 0.00dB	SM	3 Return 3 : 0.00dB	SM	4 Return 4 : 0.00dB	SM
LEVEL	PAN	MUTE				INSER	т	ROUT	E

パッド、プログラム、オーディオトラックは、それぞれ最大4つのセンドチャンネルに送ることができます。これら のオーディオシグナルは、設定されたセンドレベルでセンドチャンネルに送られます。これらのチャンネルのエフェ クトで処理されたシグナルは、リターン設定(レベル、パンニングなど)に基づいて、アサインされたアウトプットに 送られます。このビューには4つのリターンチャンネルが表示されます。リターンミキサーには、使用されているす べてのトラックのレベル、パンニング、ミュート、インサートエフェクト、ルーティングが表示されます。

すべてのリターンの設定を表示するには、画面下の Level、Pan、Mute、Insert、Route をタップします。Insert を複数回タップして、利用可能な4つのスロットを切り替えることができます。

リターンが選択されている場合は、下部のタブボタンを使用するのではなく、画面左側ですべての設定を表示して調 整することができます。

リターンのチャンネルストリップを表示する場合:

最初のフィールドには現在のリターン番号が表示されます(これは変更可能です)

- 2 番目のフィールドは、リターンがどこにルーティングされているかを示しており、変更することができます。スタ ンドアローンモードでは Out 1/2-7/8 または Out 1/8、コントローラーモードでは Out 1/2-31/32 または Out 1-32 (MPC Live は Out 7/8 を使用しておらず、MPC One/Key 61 はスタンドアローンモードでは Out 3/4-7/8 を使 用していませんが、MPC X との互換性を維持するために表示されます)。
- 注意: モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブを センターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の 最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。
- Inserts フィールドには、そのリターンで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。Inserts の下のス ペースをタップすると、4 つのインサートスロットすべてのエフェクトの読み込み、変更、有効または無効にでき るウィンドウが開きます。
- リターンをミュートするには、Mute をタップします。
- Pan ノブまたはレベルスライダーで設定変更します。



iti Subm	ixes 🗸					ban beat 20: 1:	тск 20	° ~	
Submix 1	-	13	SM	14	SM		SM	16	SM
Out 1,2									
INSERTS	C	9	SM	10	SM	11	SM	12	SM
		5 Submix 5	SM	6 Submix 6 I	SM	7 Submix 7 I	SM	8 Submix 8 :	SM
MUTE		0.00dB		0.00dB		0.00dB		0.00dB	
	0.00dB	1 Submix 1 	SM	2 Submix 2 ; 0.00dB	SM	3 Submix 3 ; 0.00dB	SM	4 Submix 4 : 0.00dB	SM
LEVEL	PAN	MUTE		SEND		INSER	т	ROUT	E

サブミキサーには、8 つのサブミックスのレベル、パン、ミュート、センド、インサートエフェクト、ルーティング が表示されます。

すべてのサブミックスの設定を表示するには、画面下部の Level、Pan、Mute、Send、Insert、Route をタップします。Send または Insert を複数回タップして、それぞれの使用可能な 4 つのスロットを切り替えることができます。

サブミックスを選択すると、画面下部のタブボタンではなく、画面左側ですべての設定を表示して調整することができます。

サブミキサーのチャンネルストリップを表示する場合:

最初のフィールドには現在のサブミックスが表示されます(これは変更可能です)

2番目のフィールドには、サブミックスのルーティング先が表示されます。Out 1/2-31/32、または Out 1-32。

注意: モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブを センターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の 最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

Inserts フィールドには、そのサブミックスで有効または無効になっているエフェクトが表示されます。Inserts の下 のスペースをタップすると、4 つのインサートスロットすべてのエフェクトの読み込み、変更、有効または無効に できるウィンドウが開きます。

サブミックスをミュートするには、**Mute** をタップします。

Pan ノブまたはレベルスライダーで設定変更します。


iti Main C	Dutputs					ban beat 3: 3:	тск 70	*~	
Outputs 1/2	*		SM	14	SM		SM	16	SM
Bus Compressor XYFX			SM	10	SM	11	SM	12	SM
мите			SM		SM		SM	8	SM
		1 Outputs 1/2 ; 0.00dB	SM	2 Outputs 3/4 : 0.00dB	SM	3 Outputs 5/6	SM	4 Outputs 7/8 : 0.00dB	SM
LEVEL	PAN	MUTE				INSER	ſ		

メインアウトプットミキサーは、使用されているすべてのステレオペアのアウトプットのレベル、パン、ミュート、 インサート・エフェクトを表示します(スタンドアローンモードでは **OUT1,2-7,8**、コントローラーモードでは **OUT1,2-31,32**、MPC Live/MPC Live II はアウト 7,8 を使用せず、MPC One/MPC Key 61/MPC Key 37 はスタンド アローンモードでアウト 3,4-7,8 を使用しませんが、それらを使用する MPC X との互換性を維持するために表示しま す)。

すべての出力の特定の設定を表示するには、画面下部の Level、Pan、Mute、Insert をタップします。Insert を複 数回タップすると、4 つの使用可能なスロットを切り替えることができます。

Main チャンネルストリップを表示する場合:

- **注意**: これはメインモードの Main チャンネルストリップと同じです。
- 最初のフィールドには、現在の Main 出力が表示されます(これは変更可能です)
- **Inserts** フィールドには、その Main 出力に対して有効または無効なエフェクトが表示されます。
- Inserts の下のスペースをタップすると、4 つのインサートスロットすべてのエフェクトの読み込み、変更、有効 または無効にできるウィンドウが開きます。

Main 出力をミュートするには、Mute をタップします。

Pan ノブまたはレベルスライダーで設定変更します。

Pad Mute Mode/パッドミュートモード

PAD MUTE

パッドミュートモードでは、プログラム内のパッドを簡単にミュートしたり、プログラム内の 各パッドにミュートグループを設定したりすることができます。

パッドミュートモードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。

- Menu を押し、Pad Mute をタップします。
- Shift キー+Track Mute/Pad Mute (MPC X/One の場合)もしくは Shift キー+Mute/Pad (MPC Key 61、 37 の場合)を押します。
- Pad Mute ボタンを押します。 (MPC Studio の場合)

×	DeepHouse-H	Kit-DH Kit	02 124		bar beat tick 2: 2: 43	*
A		в	A 13 DeepHouse-Cymba	A 14 DeepHouse-Loop-F	A 15 DeepHouse-Loop-F	A 16 DeepHouse-Hits-B
c			A 09 DeepHouse-SFX-F)	A 10 DeepHouse-Loop-F	A 11 DeepHouse-Shaker	A 12 DeepHouse-Perc-D
E		E.	A 05 DeepHouse-Kick-D	a o6 DeepHouse-Clap-D	a 07 DeepHouse-Snare-1	A 08 DeepHouse-HiHat-
G		н	A 01 DeepHouse-Kick-D	A 02 DeepHouse-Clap-D	A 03 DeepHouse-HiHat-	A 04 DeepHouse-HiHat-
PA	D MUTE PAD	O GROUP		TIME DIVISION	тс	

このモードでは、2つのタブが表示されます。Pad Mute と Pad Group です。左下の各ボタンをタップして選択します。後述のパッドミュート とパッドグループ セクションを参照してください。

画面上部の Program フィールドを使ってプログラムを選択します。

右上隅のタイムカウンターは、現在のプレイヘッドの位置を示します。これはほとんどのモードで表示されます。こ れについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケート を参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されま す。これについては、一般的な操作 > オートメーション を参照してください。

Time Correct では、パッドのミュートをクオンタイズすることができます。これは、ミュートを特定のタイムディ ビジョンに合わせたい場合に便利です。例えば、Time Division が1小節に設定されている場合、パッドを押した直 後の小節のスタートポイントにミュートを合わせることができます。

画面下部の **Time Division** をタップして、**1/16**から**2**小節までの値を選択します(**T**は3連符ベースでの Time Division を示します)画面下部の **TC** をタップして、**Time Correct** 機能を有効または無効にします。

× Deept	House-Kit-DH Kit	02 124	BAR BEAT TICK 2: 2: 43	~
A	в	A 13 DeepHouse-Cymba DeepHouse-Loo	A 15 DeepHouse-Loop-R	A 16 DeepHouse-Hits-B:
c	D	A 09 DeepHouse-SFX-F> DeepHouse-Loo	A 11 DeepHouse-Shaker	A 12 DeepHouse-Perc-D
E	F	A 05 DeepHouse-Kick-Di DeepHouse-Clap	A 07 DeepHouse-Snare-	A 08 DeepHouse-HiHat-
G	н	A 01 DeepHouse-Kick-Di DeepHouse-Clap	A 03 DeepHouse-HiHat-	A 04 DeepHouse-HiHat-
PAD MUTE	PAD GROUP	TIME DIVISIO	N ТС	

パッドを押すことで、(1 つのトラック上の)個々の音をリアルタイムにミュートしたり、ミュートを解除したりする ことができます。この機能は、特定の音を除いたトラックを聴きたい場合や、特定の音や音の組み合わせを分離した い場合に便利です。

ヒント:この機能は、グリッドでパッドを1つずつミュートするのと似ていますが、より便利です。

このモードでパッドをミュートするには:

1. 左下のパッドミュートタブが選択されていなければ、タップします。

- 2. 目的のパッドバンクを選択します。パッドバンクボタンを使うか、画面左に表示されているパッドバンクをタッ プします。
- パッドの音をミュート/アンミュートするには、パッドを押すか、画面上のパッドをタップします。ミュートされたパッドは赤点灯します。ミュートされていないパッドは黄色に点灯します。未使用のパッドには、サンプル名が表示されません。

このタブ内のパッドグループにパッドを割り当てるには、Q-Link ボタンが選択されているときに Q-Link ノブを回して、各パッドをパッドグループに割り当てます。各パッドのグループ番号は、パッドの右上に表示されます。

× Drums			*	2: 4: 74	o ^A o 📰
22 a	ROUPS	A 13	A 14	A 15	A 16
0	FF				
1					
3		1980Crash	1980RideA	1980RideB	A 12
5	6				
7	8	A 05 2 1980HatCl	A 06 2	A 07 Bottle	A 08 Side12
9	10				
11	12				
13	14	A 01 1980Kick1	A 02 1984Kick	A 03 1 SnrSmll1 Elect12	A 04 1 1980Snare
15	16				
PAD MUTE	PAD GROUP		TIME DIVISION	тс	

パッドグループ機能はパッドミュートの概念を拡張したもので、ミュートグループにアサインしたパッドを1つ押す だけで、複数のパッドのミュートを On/Off することができます(1 つのトラック上で) これは、特定のサウンドグル ープを除いたトラックを聴きたい場合に便利です。最大 16 種類のパッドグループを作成することができます。

パッドグループを使用するには:

- 1. 左下隅の Pad Group タブがまだ選択されていない場合は、タップします。
- 2. Pad Bank ボタンを使用して、目的のパッドバンクを選択します。
- 3. ミュートグループに追加するパッドを選択するには、パッドを押すか、画面上でタップします。選択したパッドが緑色に点灯します。同じミュートグループに他のパッドがある場合は、黄色に点滅します。
- ミュートグループにパッドを追加するには、画面左側のミュートグループの番号をタップします。ミュート グループからパッドを削除するには、Off をタップします。

または、**Q-Link ノブ**を回して(**画面コントロール**の Q-Link ボタンを選択しているとき)、各パッドのグループを設定 します。各パッドのグループ番号は、右上に表示されています。

Track Mute Mode / トラックミュートモード



トラックミュートモードでは、シーケンス内のトラックを簡単にミュートしたり、トラックグ ループを設定して、複数のトラックを一度にミュートすることができます。

トラックミュートモードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。

- Menu を押し、Track Mute をタップします。
- Track Mute (MPC X/One/key37 の場合)もしくは Mute (MPC Key 61 の場合)を押します。
- Shift キーを押しながら Pad Mute を押します (MPC Studio の場合)).

	1 Deep	House Templa	te		bar beat 2: 2:	43 C
А		в				τ 16
c		D				T 12
E		F	⊤ DH Riser	™ DH Vocals	™ SFX	T 08
G		н	T01 DH Drums	τ ⁰² DH Bassline	T DH Cymbals	To4 DH Synth
TR/	ACK MUTE	TRACK GROUP		TIME DIVISION	тс	SOLO

このモードで表示できるタブは2つあります。: Track Mute と Track Group です。左下の各ボタンをタップして 選択します。それぞれについては、後述のトラックミュート と トラックグループ のセクションを参照してください。

画面上部の Sequence フィールドを使用して、シーケンスを選択します。

現在のプレイヘッド位置の右上隅にあるタイムカウンター。これは、ほとんどのモードで表示されます。これについては、一般的な操作 > タイムカウンター/ロケート を参照してください。

Time Correct では、トラックのミュートをクオンタイズすることができます。これは、ミュートを特定のタイムディビジョンに合わせたい場合に便利です。例えば、Time Division を1Bar に設定した場合、パッドを押した直後の小節の開始位置にミュートが常に設定されています。

画面下部の Time Division をタップして、1/16 から 2 Bars までの値を選択します(T は 3 連符ベースのタイムディ ビジョンを示します)

画面下部の TC をタップすると、タイムコレクト機能の有効・無効を切り替えることができます。

Solo をタップすると、トラックのソロをオンまたはオフにすることができます。オンの場合、トラックミュートモードでは、トラックをミュートする代わりにソロになります。





歯車のアイコンをタップして、トラックミュート設定ウィンドウを開きます。

Instant Track Mute ボックスにチェックを入れると、ミュートが有効になっているとき、トラックのすべてのオー ディオが即座にミュートされます。チェックを外すと、ミュートが有効な場合でもサスティーンサウンドは再生され 続けます。

Play Track Mute and Solo Events をチェックして、オートメーションで録音したトラックのミュートとソロを再生 します。

Record Track Mute and Solo Events にチェックを入れて、オートメーション録音時にトラックのミュートとソロ をキャプチャします。

Track Mute/トラックミュート

× 1 De	ep House Templa				43 O •
A	B				
C 1999					
Е	F	Tos DH Riser	Tos DH Vocals	T07 SFX	
G	H	Tot DH Drums	⊤o2 DH Bassline	Tes DH Cymbals	To DH Synth
TRACK MUTE	TRACK GROUP		TIME DIVISION	тс	50L0

この機能は、特定のトラックを除いたシーケンスを聴きたい場合(例:キーボードトラックをミュートしてベースに 集中したい場合)や、トラックで区切られた特定のサウンドやサウンドの組み合わせを分離したい場合に便利です。 **ヒント:**この機能は、トラックビューでトラックを1つずつミュートするのと似ていますが、それよりも便利です。

このモードでトラックをミュートするには

- 1. 左下の TRACK MUTE タブが選択されていなければ、タップします。
- 2. 目的のパッドバンクを選択する。パッドバンクボタンを使うか、画面左に表示されているパッドバンクをタップ します。
- 3. ミュート/アンミュートをするには、対応するパッドを押すか、画面上のパッドをタップします。ミュートされて いるトラックのパッドは赤く点灯します。ミュートされていないトラックのパッドは黄色に点灯します。未使用 のトラックのパッドには何も表示されません。

Q-Link ボタンが選択されているときに Q-Link ノブを回すと、このタブ内のトラックグループに各パッドが割り当て られます。各パッドのトラックグループの番号は、パッドの右上に表示されます。

TrackGroup/トラックグループ

E 1 Dee	ep House Templa	ate			2: 2:	43 C 🔳
ء <u>مع</u> 0	ROUPS					
1						
З						
5	6					
7	8		1		τ.07 1	
9	10	DH Riser		DH Vocals	SFX	
11	12	T-01	2	T 02	102 2	
13	14				103	
15	16	DH Drums		DH Bassline	DH Cymbals	DH Synth
TRACK MUTE	TRACK GROUP			TIME DIVISION	тс	SOLO

トラックグループ機能は、トラックミュートの概念を拡張したもので、トラックグループに割り当てたパッドを1つ 押すことで、複数のトラック(1つのシーケンス)をミュート/アンミュートすることができます。この機能は、特定 のサウンドグループを除いたトラックを聴きたい場合や、特定のサウンドを様々な組み合わせで分離したい場合に便 利です。トラックグループは最大16種類まで作成できます。

トラックグループにトラックを割り当てるには:

- 1. 左下の「トラックグループ」タブが選択されていなければ、タップします。
- 2. パッドバンクボタンでパッドバンクを選択する。
- ミュートグループに追加するトラックを選択するには、対応するパッドを押すか、画面上のパッドをタップします。選択したトラックのパッドが緑色に点灯します。同じミュートグループ内に他のトラックのパッドがある場合は、黄色に 点滅します。
- ミュートグループにトラックを追加するには、追加したいミュートグループの番号をタップします。
 ミュートグループからトラックを削除するには、「OFF」をタップします。

また、Q-Link ボタンが選択されているときに Q-Link ノブを回して、各パッドをトラックグループに割り当てること もできます。各パッドのトラックグループの番号は、パッドの右上に表示されます。

Next Sequence Mode/ネクストシーケンスモード



Next Sequence Mode は、パッドを弾くだけで異なるシーケンスを引き起こすことができるモードです。ライブでは、曲の構成をリアルタイムに変えていくことができます。

ネクストシーケンスモードに入るには、次のいずれかを行います。

- Menu(メニュー)を押して、Next Sequence(ネクストシーケンス)をタップします。
- Next Seq を押します。(MPC X/Live II/One の場合)
- Mode を長押しして、Pad 9 を押します。(MPC Studio の場合)

>			ван 1:	iean nos 1: 0 □
SEQUENCE LENGTH BPM	S 45	S 46	S .47	S 48
1 Deep House Tem 32 124.00				
2 Sequence 02 8 124.00	5/41	5 42	5/13	(Callie
3 Sequence 03 4 124.00	170 1		2.12 1	-
4 Sequence 04 16 124.00				
5 (unused)	5 37	5 38	5 39	S 40
6 (unused)				
7 (unused)	S 33	S 34	5 35	5 36
8 (unused)				
ה Song		SUDDEN	HOLD	

右上のタイムカウンターは、現在のプレイヘッドの位置。これはほとんどのモードで表示されます。この機能については、一般的な機能>タイムカウンター/ロケートを参照してください。

左側のシーケンスプレイリストには、プロジェクトで使用されているすべてのシーケン

スの概要がリスト形式で表示されます。:

Sequence フィールドには、楽曲のシーケンス名が表示されます。

Length フィールドには、シーケンスの小節の長さが表示されます。

BPM フィールドには、シーケンスのテンポが1分あたりの拍数で表示されます。

現在選択されているシーケンスは、リスト内でハイライト表示されます。リストの

中のシーケンスをタップすると、そのシーケンスが選択されます。

ネクストシーケンスモードでは、すべてのパッドにシーケンス が割り当てられており、パッド A01 のシーケンス 1 から順に表 示されます。パッドには、対応するシーケンスの名前が表示さ れます。空のパッドは未使用のシーケンスに対応しています。 現在選択されているパッドは、緑色に点滅します。

再生中に、対応するパッドを押すか、画面上のパッドをタッ プすると、次に再生するシーケンスを変更できます。他のシ ーケンスを選択しないと、現在のシーケンスが無期限に繰り 返されます。

S 13	S 14	5 .15	S 16
S 09	S 10	S 11	S 12
S 05	S 06	5 07	S 08
5 .01	S 02	S 03	S 04
Sequence 01	Sequence 02	Sequence 03	Sequence 04

シーケンスの再生中に、画面下のボタンで再生方法を変更することができます。



現在再生しているシーケンスの終了を待ってから、次のシーケンスを再生するには Next Bar をタップします。これ は、タイミングを気にせず、現在のシーケンスが終わる前に別のシーケンスに切り替えたい場合に便利です。

シーケンスをすぐに切り替えるには、Sudden をタップします。現在のシーケンスが終了してもしなくても、新しい シーケンスの再生が始まります。ライブなどで、特定のタイミングで瞬時に次のシーケンスに切り替える必要がある 場合に便利です。

選択されているシーケンスをシーケンスプレイリストから削除するには、「Clear」をタップします。このオプションは、そのシーケンスがその時点で再生されていない場合にのみ利用できます。

このモードでパッド操作を一時的に受け付けないようにするには Hold をタップします。通常の操作に戻るには、もう一度タップします。この機能は、他の機能でパッド操作が必要な場合に便利です。

シーケンスプレイリストを曲にコピーするには、再生停止中にLSongをタップします。

Copy to Song 画面で曲を選び、続けるなら Do it、Close を押すとキャンセルになります。

ソングモードについて詳しくは、ソングモードの章をご覧ください。

Song Mode / ソングモード



ソングモードでは、シーケンスを特定の順序や繰り返し再生する事で曲を形作ることができます。再 生中に曲の組み合わせをエディットして、その場で簡単にアレンジすることができます。 1つのプロジェクトには、最大 32 のソングがあり、それぞれ最大 999 のステップで構成されて

います。各ステップにはシーケンスを割り当て、そのシーケンスを何回繰り返すかを設定できます。

ソングモードを開くには、次のいずれかを行います。

- Menu(メニュー)を押して、Song Mode(ソングモード)をタップします。
- Shift キー+Next Seq/Song(MPC X の場合)を押します。
- Mode を長押しして Pad 10 を押す(MPC Studio の場合)

重要:シーケンス再生中の場合、再生を停止してから Song Mode に移行してください。再生中にソングモード に入れません。

重要: ソングを作成する際、ソングの最初のシーケンスの各トラックで使用されているプログラムは、それ以降 のすべてのトラックで使用されます。つまり、ソングモードでないときに各トラックがどのようなプログラムを 使用していても、同じ番号のすべてのトラック(シーケンス間)は、ソングの最初のシーケンスで使用されている プログラムを使用することになります。

例えば、次のようにプロジェクトを作成した場合:

- シーケンス1のトラック1は、ドラムプログラムを使用します。
- シーケンス2のトラック1は、キーグループプログラムを使用します。
- ソングは、シーケンス1を最初に使用し、それ以降はシーケンス2を使用します。

その曲では、シーケンス2のトラック1は、トラック1、シーケンス1と同じドラムプログラムを使用します。

このように、1つの曲で使用するシーケンスのトラックは、なるべく統一して作成することをお勧めします。シ ーケンスのトラックの順番を変えたい場合、トラックを別トラックにコピーすることができますモード>メイン モード>トラックセクション参照



1 New Song			bar 1:	BEAT THEY
# SEQUENCE 🕞 BPM BARS	A 13	A 14	A 15	A 16
1 4: Sequence 0 ⁴ 1 124.00 16	- 2 bars 120.00 BPM	- 2 bars 120.00 BPM	- 2 bars 120.00 BPM	- 2 bars 120.00 BPM
2 1: Deep House 1 124.00 32		A 10	A 11	
3 3: Sequence 0 1 124.00 4				
4 1: Deep House 1 124.00 32	120.00 BPM	120.00 BPM	120.00 BPM	120.00 BPM
5 2: Sequence 02 1 124.00 8		A 06 -		A 08 -
6 4: Sequence 0 ² 1 124.00 16	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM
END OF SONG	A 01 Deep House Ter 32 bars 124,00 BPM	A 02 Sequence O2 8 bars 124.00 BPM	▲ 03 Sequence 03 4 bars 124.00 BPM	A 04 Sequence 04 16 bars 124.00 BPM
CLEAR	EXPORT	CONVERT > SEQ	DELETE	INSERT

Song フィールドで、表示したい曲を選択します。

BPM フィールドを使って、シーケンスのテンポを調整します

シーケンス独自のテンポで再生するか(Seq)、Global テンポに従うか(Gbl)を設定するには、BPM フィールドの隣にある Seq/Gbl ボタンをタップします。または、Shift キー+Tap/Master を押し ます。

左側のシーケンスプレイリストには、曲の「ステップ」がリストア ップされています。

各ステップは、左から右に向かって列をなしています。:

- ステップ番号(1 曲の中で最大 999 ステップまで設定可能)
- シーケンスナンバーと名前
- シーケンスの再生回数(各ステップは最大 999 回まで再 生可能。再生を停止するまで無限に繰り返す場合は、 Hold(最小/最大値)に設定。
- シーケンスのテンポ
- ステップが占める小節の数(再生回数に基づく)

使用するシーケンスはそれぞれパッドに割り当てられます。空のパ ッドには、未使用のシーケンスが割り当てられています。パッドバ ンクボタンを使って、他のバンクのパッドにアサインされたシーケ ンスにアクセスする。

#	SEQUENCE	വ	BPM	BARS
1	4: Sequence 04	1	124.00	16
2	1: Deep House		124.00	32
3	3: Sequence 03		124.00	4
4	1: Deep House		124.00	32
5	2: Sequence 02		124.00	8
6	4: Sequence O ²		124.00	16
	END OF	SON		

2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM
	A 02	A 03	A 04
Sequence 01	Sequence 02	Sequence 03	Sequence 04
2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM	2 bars 126.00 BPM

126.00 (SEQ) SFM 128.00 (GBL)



J 1 New Song		III 124	.00 (seq) 1:	
# SEQUENCE CD BPM BARS				
1 4: Sequence 0 1 124.00 16				
2 1: Deep House 1 124.00 32		A 10		A 15
3 3: Sequence 05 1 124.00 4				
4 1: Deep House 1 124.00 32				
5 2: Sequence 02 1 124.00 8				
6 4: Sequence 04 1 124.00 16	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM
END OF SONG	A 01 Deep House Tel 32 bars 124-00 BPM	A © Sequence 02 8 bars 124.00 BPM	A 03 Sequence 03 4 bars 124.00 BPM	▲04 Sequence 04 16 bars 124.00 BPM
CLEAR	EXPORT	CONVERT > SEQ	DELETE	INSERT

ステップを挿入するには:

- 1. シーケンスプレイリストの中から、ステップを挿入したいステップをタップします。
- 2. 画面右下の Insert をタップします。

また、パッドを使って記録することもできます。

注:この方法でパッドを使用して曲を作成しても、シーケンスや曲は再生されません。パッドを押しても、対応する シーケンスがステップとして入力されるだけです。

- 1. Rec または Overdub を押して、ソングを記録します。
- 使用したいシーケンスに対応するパッドを押すか、画面上のパッドをタップするとシーケンスプレイリストに記録されます。
- 3. シーケンスプレイリストに追加したいステップごとに、手順 2 を繰り返します。パッドを複数回押したりタップ したりして、再生回数を増やすことができます。
- 4. Stop を押すと、停止します。

JI New Song		1 24	00) (seq) 1:	1: 0
# SEQUENCE CD BPM BARS				
1 4: Sequence 0 1 124.00 16				
2 1: Deep House 1 124.00 32				
3 3: Sequence 0: 1 124.00 4	- 2 bars	- 2 bars	= 2 bars	- 2 bars
4 1: Deep House 1 124.00 32				
5 2: Sequence 02 1 124.00 8				
6 4: Sequence 04 1 124.00 16	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM	2 bars 120.00 BPM
END OF SONG	A 01 Deep House Tel 32 bars 124.00 BPM	A 02 Sequence 02 8 bars 124.00 BPM	A 03 Sequence 03 4 bars 124.00 BPM	A 04 Sequence 04 16 bars 124.00 BPM
CLEAR	EXPORT	CONVERT > SEQ	DELETE	INSERT

ステップの順序を変更するには:

- 1. 任意のステップの所で、シーケンス名をタップします。
- 2. データダイヤルまたは-/+ボタン操作で他のシーケンスを選択できます。

ステップを削除するには、ステップをタップして、画面右下の Delete をタップします。 シーケンスプレイリスト全体をクリア(すべてのステップを削除)するには、Clear をタップします。

Next をタップすると、再生中のシーケンスの再生終 了を待ってから次のシーケンスの再生を始め Main イミングを気にせず、現在のシーケンスが終わる前 に別のシーケンスに切り替えたい場合に便利です。 再生中にすぐに次のシーケンスに切り替えるには、 Sudden をタップします。シーケンスが再生途中で も、次のシーケンスの再生が始まります。ライブな どで、特定のタイミングで即座に次のシーケンスに 切り替えたいときに便利です。

1 1: Sequence 0		α	CONVERT TO SEQUE	NCE		
			to sequence 2: (unused) track status Include Mu) Ited Tracks	PM	

MPC

ソングを一本化して1つのシーケンスにするには:

- 1. Convert > Seq をタップすると、Convert to Sequence ウィンドウが表示されます。
- 2. To Sequence フィールドで、曲のエクスポート先となるシーケンスを選択します。
- Track status フィールドで Ignore Muted Track(ミュートしているトラックは無視されます)、Include Muted Track(ミュートされているトラックも含みます)のいずれかを選択します。
- 4. 選択した内容を確認するには、Doltをタップします。キャンセルするには Close をタップします。

曲をオーディオファイルとしてレンダリング/エクスポー トするには、Exportをタップして Audio Mixdown 画面を 開きます。この画面を使って曲をエクスポートする方法は、 一般的な機能>オーディオミックスダウンをご覧ください。

🗲 Audio Mixdown	
AUDKO LENGTH	
START BAR	108 AUDIO TAIL 1 SECONDS
RENDER SOURCE	
STEREO OUTPUT Out 1,2 -	MAIN INSERTS
SEPARATE PROGRAMS	
EMPLODE TRACKS	SAVE AS PROJECT PREVIEW
FILE FORMAT WAY . BIT DEPTH	24 * SAMPLE PATE 44.1 kHz *
	CANCEL EXPORT

Q-Link Edit Mode/Q-Link エディットモード



Q-Link エディットモードでは、他のモードで Q-Link ノブがコントロールする内容を設定す ることができます。これは、現在のモードで表示されていないパラメーターや、異なるモー ドで表示されているパラメーターを Q-Link ノブでコントロールしたい場合に便利です。

Q-Link エディットモードに入るには、以下のいずれかを実行してください。

- Menu を押し、Q-Link Edit をタップします。
- Shift キー+Screen Control/Edit (MPC X の場合) Shift キー+Sample Edit/Q-Link Edit (MPC One の場合) または Shift キー+Q-Link (MPC Key 61、37 の場合) を押します。
- Q-Link ノブの上にある 5 つの Q-Link ボタンを長押しし、表示されたウィンドウ下部にある Q-Link エディ ットをタップする。(MPC X)



Q-Link ノブのエディットモードを選択するには、画面下の5つのボタンのいずれかをタップします。MPC X を使用 している場合は、Q-Link ノブの上にある5つの Q-Link ボタン(**Q-Link knobs (Project、 Program、 Pad** Scene、 Pad Param、 Screen Control/Edit)のいずれかを押すこともできます。

Project:このエディットモードでは、Q-Link ノブは、現在のプロジェクト全体の 16 個のパラメーターをコントロ ールできます。この Q-Link エディットモードについては、次の **Project** の項を参照してください。

Program/Audio Track: このエディットモードでは、Q-Link のノブでプログラムやオーディオトラックの 16 のパ ラメーターを操作できます。この Q-Link エディットモードについては、次の **Program/Audio Track** の項を参照し てください。

Pad Scene (ドラムプログラムのみ) : このエディットモードでは、Q-Link のノブで現在選択されているパッドの 16 個のパラメーターをコントロールできます。この Q-Link エディットモードについては、次の Pad Scene の項を 参照してください。

Pad パラメーター: このエディットモードでは、16 個の Q-Link ノブが 16 個のパッドに対応しており、それぞれが パッドごとに同じパラメーターをコントロールします。複数パッドの同じパラメーターを一度に調整したい場合に便 利です。この Q-Link エディットモードについては、次のパッドパラメーターの項を参照してください。

Screen:このエディットモードでは、Q-Link ノブは、現在選択されているモード(例:メインモード、サンプルエ ディットモードなど)のパラメーターまたはパラメーターグループをコントロールします。

MPC

AKAľ

Track フィールドを使って、目的のプログラム(つまりパッド/パッド)を使用するトラックを選択します。以下の 画面は、①各トラックのプログラムの種類、②選択した Q-Link エディットモードによって内容が異なります。 Learn /ラーンボタンをタップすると、Learn Mode のオン/オフを切り替えることができます。オンにして、コント ロールを調整すると、現在選択されている Q-Link ノブに即座にアサインすることが可能です。 このボタンは、Q-Link ノブが割り当てられない画面 Q-Link エディットモードでは使用できません。 **Learn** モードの Q-Link ノブに機能を割り当てるには:

Learn をタップしてボタンを点灯させます。(再生を停止し、再生を再開すると Learn モードを終了します)
 目的の Q-Link ノブをタッチまたは回す。

3. コンピューターの MPC ソフトウェアで、Q-Link ノブに割り当てたいスライダーやノブをクリック&ドラッグし ます。Q-Link ノブはすぐにそのパラメーターをコントロールできるようになります。

他の Q-Link ノブに機能を割り当てるには、ステップ 2-3 を繰り返します。

学習モードを終了するには、Learn をタップ(または再生を再開)します。

オートメーションボタンは、グローバルなオートメーションの状態を示します。これについては、一般的な機能>オ ートメーションを参照してください。

いつでも、どのモードでも、タッチスクリーンの現在のコンテンツの上に Q-Links ウィンドウを表示することができ ます。これは、Q-Link エディットモードで表示されているものと同じパラメーターや設定です。

Q-Links ウィンドウを表示するには、Q-Link ボタン: Project、Program、Pad Scene、Pad Param、または **Screen Control/Edit** (MPC X の場合) または Q-Link ボタン (MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合) のいず れかを長押しします。



Q-Links ウィンドウを閉じるには、その Q-Link ボタンを離します。

Q-Links ウィンドウが表示されている間

選択されたノブの設定を調整するには、MPCの対応する Q-Link ノブを回します。

Q-Link ノブのエディットモードを選択するには、画面下の5つのボタンのうちの1つをタップします。MPC X を使用している場合は、Q-Link ノブの上にある5つの Q-Link ボタン(Project、Program、Pad Scene、Pad パラメーター、Screen)を押すことでも選択できます。

Learn モードのオン/オフを切り替えるには、Learn をタップします。(このボタンは、Q-Link ノブが割り当てられ ない画面 Q-Link エディットモードでは使用できません。)

MPC

現在のモードに関わらず、すぐに Q-Link エディットモードに入るには、ウィンドウ下部の Q-Link Edit をタップします。

Q-Link を有効または無効にするには、ウィンドウ下部の Show Q-Link Status When Touched をタップします。これ については、補足>MPC 2.8 のアップデート>新機能>Q-Link オーバーレイを参照してください

Project/プロジェクト

プロジェクト Q-Link エディットモードでは、Q-Link ノブはプロジェクト内 16 個のパラメーターをコントロールします。

1	Track 01	1				-	LEARN		~
SEND 1	PAN		SEND 1	Q-LINK 1					
-6.51dB	V	-17.86dB	-6.47dB			PROGRAM			
SEND 2	EFFECT INSERT 4		SEND 2	PROGRAM		Deep	House-Kit-I	DH Kit 02 12	24
-INF dB	\bigcirc	-3.42dB	-INF dB	TYPE		PI	ROGRAM	PAD	
				MIXER	PROGRAM		INSERT 2	INSERT 3	
	\bigcirc	\bigcirc		PARAMETER	t)	Send			
SEND 1	-INF dB SEND 2	-3.72dB VOLUME	SEND 1	MOMENTAR Defaults to Abso	Y lute when off				
-INF dB	-INF dB	0.00dB	-INF dB						
PROJE	ECT	PROGRAM	III P/	AD SCENE	O PAD PARA	AMETER [SCREEN	F	RESET

画面上の Q-Link ノブの最上段の横にあるタブをタップして、Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターの種類 を選択します。

MIDI Track: MIDI Track フィールドを使って、プロジェクト内の MIDI トラックを選択します。

Audio Track: Audio Track フィールドを使って、プロジェクトのオーディオトラックを選択します。

Program: Program フィールドでプロジェクト内のプログラムを選択する。

Return: Return フィールドを使ってリターン 1-4 を選択する。

Submix: Submix フィールドを使ってサブミックス 1-8 を選ぶ。

Main: スタンドアローンモードでは出力 1/2-7/8、コントローラーモードでは出力 1/2-31/32 を選択する。(MPC LスタンドアローンモードII では出力 7、8 を使用せず、MPC One/Key 61 ではスタンドアローンモードでは出力 3、4-7、8 を使用しないが、使用する MPC X との互換性を保つために表示されます)

画面上の Q-Link ノブの 2 列目の横にある以下のタブをタップして、Q-Link ノブでコントロールするパラメーターの 種類を選択します。

Mixer: 一般的なミキサーのパラメーター

Program(ドラムプログラムやクリッププログラムが選択されている場合は Program タブ): プログラムパラメー ターインサート 1-4(MIDI プログラムが選択されている場合は、MIDI トラックタブまたはプログラムタブでは使用 できません): プログラムのインサートエフェクトのパラメーター

プログラムタブが選択されている場合、タイプセレクターを使って、Q-Link ノブがプログラム全体のパラメーター をコントロールするのか(Program)、1 つのパッドのパラメーターをコントロールするのか(Pad)を決定しま す。

Program を選択するには、画面上の Q-Link ノブの最上段の隣にある **Program** フィールドを使用します。 パッド(Type が Pad に設定されている場合)を選択するには、Pad フィールドを使用します。 MPr

パラメーター フィールドでは、現在選択されている Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターを選択します。

MIDI Track タブが選択されている場合: Mixer: Off、Volume、Pan、Mute、Solo

Audio Track タブが選択されている場合:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4 **Insert 1–4**: Off, other available parameters depend on the effect

Program タブが選択され、Type が Program に設定されている場合: Mixer: Off、 Volume、 Pan、 Mute、 Solo、 Send 1–4 Program: Off、 Global Semi Tune、 Global Fine Tune Insert 1–4: Off、 other available parameters depend on the effect

Program タブが選択され、Type が Program に設定されている場合:

Mixer : Off、Level、Pan、Pad I	Mute、 Pad Solo、 Send	1–4	
Program [:]			
Off	Filter Env Attack Curve	Layer Semi Tune (1–4)	Layer Reverse (1–4)
Tuning	Filter Env Decay Curve	Layer Fine Tune (1–4)	Layer Offset (1–4)
Filter Cutoff	Filter Env Release Curve	Velocity to Start	Layer Loop Xfade (1– 4)
Filter Resonance	Pitch Env Attack	Vel to Filter Attack	Layer Loop Xfade Type (1–4)
Filter Env Amount	Pitch Env Hold	Velocity to Env Amount	Layer Slice Tail Length (1–4)
Amp Env Attack	Pitch Env Decay	Velocity to Filter	Layer Slice Tail Start (1–4)
Amp Env Decay	Pitch Env Sustain	LFO to Pitch	Layer Pitch Random (1–4)
Amp Env Release	Pitch Env Release	LFO to Filter	Layer Level Random (1–4)
Amp Env Hold	Pitch Env Decay Mode	LFO to Amp	Layer Pan Random (1– 4)
Amp Env Sustain	Pitch Env Attack Curve	LFO to Pan	Layer Offset Random (1–4)
Filter Env Attack	Pitch Env Decay Curve	LFO Wave	Attack Random
Filter Env Hold	Pitch Env Release Curve	LFO Rate	Decay Random
Filter Env Decay	Pitch Env Depth	LFO Sync	Cutoff Random
Filter Env Sustain	Pitch Env Type	Velocity to Pitch	Resonance Random
Filter Env Release	DrumFX (1–8)	Vel to Volume Attack	Total Random Amount
Amp Env Attack Curve	DrumFX Type (1–8)	Velocity to Amp	LFO Level
Amp Env Decay Curve	Layer Level (1–4)	Velocity to Pan	LFO Delay
Amp Env Release Curve	Layer Sample Pan (1– 4)	Layer Slice (1–4)	LFO Fade In
Insert 1–4: Off、その他の利用可能	能なパラメーターは、エフ	フェクトによって異なりま	す。

Return タブを選択した場合:



Mixer: Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1-4: Off, other available parameters depend on the effect

Submix タブを選択した場合:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Send 1-4

Insert 1-4: Off, other available parameters depend on the effect

Main タブを選択した場合:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1–4: Off, other available parameters depend on the effect

Momentary のチェックボックスでモーメンタリ動作のオン/オフを切り替えることができます。 On の場合、Q-Link ノブを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとすぐに元の位置(モー

メンタリーをオンにしたときの位置)に戻ります。

Off の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整され、Q-Link ノブを離すとパラメーターは新しい設定のままになります。

プログラム/オーディオトラック

プログラム/オーディオトラックの Q-Link エディットモードでは、Q-Link のノブは現在選択されているプログラム またはオーディオトラック内の 16 個のパラメーターをコントロールします。

MIDI トラックが選択されている場合:

trac 1	× Track 0								<u>~</u> .
TUNING F				Q-LINK 9					
O	75 TUNING	127	127	PROGRAM		Dee	pHouse-Kit	-DH Kit O	2 124
				TYPE			PROGRAM	PAD	
-8.00dB TUNING	0 TUNING	-6.00dB TUNING	+1.71dB PAN	PAD		A09	DeepHouse-SF	X-FX-DH FX	
	\bigcirc	\bigcirc	\bigcirc	MIXER	PROGRAM		INSERT 2		
0 TUNING				PARAMETER	R	Lev			
		20L	20R	MOMENTAF Defaults to Abs	}Y olute when off				
PROJEC	t I	PROGRAM	III PA	AD SCENE		METER	SCREEN		RESET

画面上の Q-Link ノブの最上段の横にあるタブをタップして、Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターの種類 を選択します。

Mixer: 一般的なミキサーのパラメーター Program: プログラムのパラメーター **Type** セレクターを使って、Q-Link のノブがプログラム全体のパラメーターをコントロール(Program)、または単 ーのパッドのパラメーターをコントロール(Pad)するかを決定します。

プログラムを選択するには、画面上部のトラックフィールドで、そのプログラムを使用するトラックを選択します。 プログラム名は、画面上の Q-Link ノブの一番上の列の横にあるプログラムフィールドに表示されます。 パッド(Type が Pad に設定されている場合)を選択するには、Pad フィールドを使用します。

パラメーター フィールドでは、Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターを選択します。

ert 1-4:Off、その作	也の使用可能なパラメー	ターは、エフェクトに	よって異なります。
e が Pad に設定され	いている場合:		
ixer:Off、 Level、	Pan、Pad Mute、Pad	d Solo、 Send 1–4	
rogram			
Off	Filter Env Attack Curve	Layer Semi Tune (1–4)	Layer Reverse (1–4)
Tuning	Filter Env Decay Curve	Layer Fine Tune (1–4)	Layer Offset (1–4)
Filter Cutoff	Filter Env Release Curve	Velocity to Start	Layer Loop Xfade (1–4)
Filter Resonance	Pitch Env Attack	Vel to Filter Attack	Layer Loop Xfade Type (1–4)
Filter Env Amount	Pitch Env Hold	Velocity to Env Amount	Layer Slice Tail Length (1–4)
Amp Env Attack	Pitch Env Decay	Velocity to Filter	Layer Slice Tail Start (1–4)
Amp Env Decay	Pitch Env Sustain	LFO to Pitch	Layer Pitch Random (1–4)
Amp Env Release	Pitch Env Release	LFO to Filter	Layer Level Random (1–4)
Amp Env Hold	Pitch Env Decay Mode	LFO to Amp	Layer Pan Random (1–4)
Amp Env Sustain	Pitch Env Attack Curve	LFO to Pan	Layer Offset Random (1–4)
Filter Env Attack	Pitch Env Decay Curve	LFO Wave	Attack Random
Filter Env Hold	Pitch Env Release Curve	LFO Rate	Decay Random
Filter Env Decay	Pitch Env Depth	LFO Sync	Cutoff Random
Filter Env Sustain	Pitch Env Type	Velocity to Pitch	Resonance Random
Filter Env Release	DrumFX (1–8)	Vel to Volume Attack	Total Random Amount
Amp Env Attack Curve	DrumFX Type (1–8)	Velocity to Amp	LFO Level
Amp Env Decay Curve	Layer Level (1–4)	Velocity to Pan	LFO Delay
Amp Env Release Curve	Layer Sample Pan (1–4)	Layer Slice (1–4)	LFO Fade In

Momentary のチェックボックスでモーメンタリー動作のオン/オフを切り替えることができます。

On の場合、Q-Link ノブを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとすぐに元の位置(モー メンタリーをオンにしたときの位置)に戻ります。

Off の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整され、Q-Link ノブを離してもパラメーターはそのまま保持 されます。



1	Audio (001			z	LEARN		-
MUTE	SEND 1	PARAMETER -214	PARAMETER -214_					
OFF	-INF dB	0		AUDIO TRACK		udio 001		
Suco	SEIVO 2	PARANELER -214	PARAVICIEN-214_	MIXER				
OFF	-INF dB	0	0	PARAMETER	Volu			
C PAN	SEND 3	PARAMETER -214.	PARAMETER -214_	MOMENTARY Defaults to Absolute when				
VOLUME O.OOdB	SEND 4	DARAMETER-214.	DARAMETER -214					
PROJE	ECT	AUDIO TRA	ACK 🛄 P	AD SCENE O PAC	PARAMETER	SCREEN	F	RESET

画面上の Q-Link ノブの最上段の横にあるタブをタップして、Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターの種類 を選択します。

Mixer: 一般的なミキサーのパラメーター

Insert 1-4: プログラムインサートエフェクトのパラメーター

パラメーターフィールドで、Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターを選択します。

Momentary チェックボックスで、モーメンタリー動作のオン/オフを切り替えることができます。

On の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとパラメーターはすぐに元の 位置(モーメンタリーをオンにしたときの位置)に戻ります。

Off の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整され、Q-Link ノブを離してもパラメーターはそのまま保持されます

パッドシーンの Q-Link エディットモードでは、現在選択されているパッドの 16 個のパラメーターを Q-Link のノブで コントロールします。また、パッドを押すだけで別のパッドを選択することができ、そのパッドにも同じ 16 個のパ ラメーターを調整することができます。(これらのアサインは、他のユーザー設定と一緒に自動的に保存されます。プ ロジェクトをロードすると、このアサインが使用されます)



パッドを選択するには、パッドを押します。

画面最上段の Q-Link ノブの横にある以下のタブをタップして、Q-Link ノブでコントロールするパラメーターの種類 を選択します。

Mixer: 一般的なミキサーのパラメーター

Program: パッドパラメーター(プログラムエディットモードで使用するパラメーター)



パラメーターフィールドで、Q-Linkのノブでコントロールしたいパラメーターを選択します。

Mixer: Off、Level、Pan、Pad Mute、Pad Solo、Send 1–4										
Program	Program									
:										
Off	Filter Env Attack Curve	Layer Semi Tune (1–4)	Layer Reverse (1–4)							
Tuning	Filter Env Decay Curve	Layer Fine Tune (1–4)	Layer Offset (1–4)							
Filter Cutoff	Filter Env Release Curve	Velocity to Start	Layer Loop Xfade (1–4)							
Filter Resonance	Pitch Env Attack	Vel to Filter Attack	Layer Loop Xfade Type (1–4)							
Filter Env Amount	Pitch Env Hold	Velocity to Env Amount	Layer Slice Tail Length (1–4)							
Amp Env Attack	Pitch Env Decay	Velocity to Filter	Layer Slice Tail Start (1–4)							
Amp Env Decay	Pitch Env Sustain	LFO to Pitch	Layer Pitch Random (1–4)							
Amp Env Release	Pitch Env Release	LFO to Filter	Layer Level Random (1–4)							
Amp Env Hold	Pitch Env Decay Mode	LFO to Amp	Layer Pan Random (1–4)							
Amp Env Sustain	Pitch Env Attack Curve	LFO to Pan	Layer Offset Random (1–4)							
Filter Env Attack	Pitch Env Decay Curve	LFO Wave	Attack Random							
Filter Env Hold	Pitch Env Release Curve	LFO Rate	Decay Random							
Filter Env Decay	Pitch Env Depth	LFO Sync	Cutoff Random							
Filter Env Sustain	Pitch Env Type	Velocity to Pitch	Resonance Random							
Filter Env Release	DrumFX (1–8)	Vel to Volume Attack	Total Random Amount							
Amp Env Attack Curve	DrumFX Type (1–8)	Velocity to Amp	LFO Level							
Amp Env Decay Curve	Layer Level (1–4)	Velocity to Pan	LFO Delay							
Amp Env Release Curve	Layer Sample Pan (1– 4)	Layer Slice (1–4)	LFO Fade In							

Momentary のチェックボックスをタップすると、モーメンタリー動作のオン/オフを切り替えることができます。 On の場合、Q-Link ノブを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとすぐに元の位置(モー メンタリーをオンにしたときの位置)に戻ります。

Off の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整され、Q-Link ノブを離してもパラメーターはそのまま保持 されます。

Pad Parameter/パッドパラメーター

パッドパラメーターの Q-Link エディットモードでは、Q-Link ノブは、現在のパッドバンクの 16 個のパッドそれぞれ に対して、同じパッドパラメーターをコントロールします。

例えば、パラメーターが Level に設定されている場合、16 個の Q-Link ノブは、現在のパッドバンクの各パッドの 16 個の独立した Level 設定を調整します。パラメーターをパンに設定すると、Q-Link ノブを使って 16 個のパッドすべ てのパンを調整することができます。



画面上 Q-Link ノブの最上段横にあるタブをタップして、Q-Link ノブでコントロールしたいパラメーターの種類を選 択します。

Mixer: 一般的なミキサーパラメーター

Program: パッドパラメーター(プログラムエディットモードで使用するパラメーター)



パラメーターフィールドで、Q-Linkのノブでコントロールしたいパラメーターを選択します。

Mixer : Off、Level、 Pan、 Pad Mute、 Pad Solo、 Send 1–4								
Program								
:								
Off	Filter Env Attack Curve	Layer Semi Tune (1–4)	Layer Reverse (1–4)					
Tuning	Filter Env Decay Curve	Layer Fine Tune (1–4)	Layer Offset (1–4)					
Filter Cutoff	Filter Env Release Curve	Velocity to Start	Layer Loop Xfade (1–4)					
Filter Resonance	Pitch Env Attack	Vel to Filter Attack	Layer Loop Xfade Type (1–4)					
Filter Env Amount	Pitch Env Hold	Velocity to Env Amount	Layer Slice Tail Length (1–4)					
Amp Env Attack	Pitch Env Decay	Velocity to Filter	Layer Slice Tail Start (1–4)					
Amp Env Decay	Pitch Env Sustain	LFO to Pitch	Layer Pitch Random (1–4)					
Amp Env Release	Pitch Env Release	LFO to Filter	Layer Level Random (1–4)					
Amp Env Hold	Pitch Env Decay Mode	LFO to Amp	Layer Pan Random (1–4)					
Amp Env Sustain	Pitch Env Attack Curve	LFO to Pan	Layer Offset Random (1–4)					
Filter Env Attack	Pitch Env Decay Curve	LFO Wave	Attack Random					
Filter Env Hold	Pitch Env Release Curve	LFO Rate	Decay Random					
Filter Env Decay	Pitch Env Depth	LFO Sync	Cutoff Random					
Filter Env Sustain	Pitch Env Type	Velocity to Pitch	Resonance Random					
Filter Env Release	DrumFX (1–8)	Vel to Volume Attack	Total Random Amount					
Amp Env Attack Curve	DrumFX Type (1–8)	Velocity to Amp	LFO Level					
Amp Env Decay Curve	Layer Level (1–4)	Velocity to Pan	LFO Delay					
Amp Env Release Curve	Layer Sample Pan (1– 4)	Layer Slice (1–4)	LFO Fade In					

Momentary チェックボックスで、モーメンタリー動作のオン/オフを切り替えることができます。

On の場合、Q-Link ノブを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとすぐに元の位置(モー メンタリーをオンにしたときの位置)に戻ります。

Off の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整され、Q-Link ノブを離してもパラメーターはそのまま保持 されます。

AKAI Screen/スクリーン

Screen Q-Link エディットモードでは、Q-Link ノブは、現在選択されているモード(例:Main Mode、 Sample Edit Mode など)のパラメーターまたはパラメーターグループのみをコントロールします。



Pad Color Mode/パッドカラーモード



パッドカラーモードでは、各プログラムのパッドに特定の色を割り当てることができます。

パッドカラーモードに入るには、Main モードでプログラム右下の鉛筆アイコンをタップし、Pad color をタップします。

重要:パッドカラーモードに入っていて、別のプログラムにパッドカラーを割り当てたい場合は、まずパッドカラー モードを終了し、Main モードで別のプログラムを選択してください。

Bright->Velocity	A 13 DeepHouse-Cymba	A 14 DeepHouse-Loop-F	A 15 DeepHouse-Loop-F	A 16 DeepHouse-Hits-B
Empty pads dim	A 09 DeepHouse-SFX-F≻	A 10 DeepHouse-Loop-F	A 11 DeepHouse-Shaker	A 12 DeepHouse-Perc-D
		A 05	A 07	A CB
	DeepHouse-Kick-D	DeepHouse-Clap-D	DeepHouse-Snare-	DeepHouse-HiHat-
	A 01 DeepHouse-Kick-DI	A 02 DeepHouse-Clap-D	A 03 DeepHouse-HiHat-I	A 04 DeepHouse-HiHat-
				MAKE DEFAULT

左上のフィールドを使って、パッドライトの表示方法を設定します。

Off: 演奏しているときもしていないときも、パッドは消灯します。

Classic Velocity: 演奏していないときは、パッドは消灯しています。押すと、ベロシティに応じた色で点灯しま す。赤は高ベロシティ、黄色は低ベロシティを表します。

Fixed:パッドを演奏していてもしていなくても、パッドは割り当てられた色で点灯します。

Off->Velocity:パッドを演奏していないときは、パッドは消灯します。パッドを押すと、ベロシティに応じた明る さで、割り当てられた色で点灯します。

Dim->Velocity: 演奏していないときは、パッドは薄暗く点灯します。パッドを押すと、ベロシティに応じた明るさで、割り当てられた色で点灯します。

Bright->Velocity:パッドを演奏していないときは、パッドは明るく点灯します。パッドを押すと、ベロシティに応じた明るさで、割り当てられた色で点灯します。

左上の Empty Pads フィールドで、空のパッドの表示方法を設定します。

Empty pads off:音の出ていないパッドはオフのままです。

Empty pads dim: 音のないパッドは、音が割り当てられているパッドに比べて薄暗く表示されます。

Empty pads normal: 音のないパッドは、音が設定されているパッドと同じ表示になります。

Single Pad/All Pads セレクトを使って、1 つのパッドにカラーを設定するのか、すべてのパッドに設定するのか (Single Pad / All Pads)を決定します。

ヒント:その色をプログラム内のすべてのパッドに素早く割り当てたい場合は、Shift キーを押しながらカラーボタンをタップします。

カラーボタンで割り当てたい色を選択します。

ヒント:特定のパッドの色に対応するカラーボタンを選択するには、Shift キーを押しながらパッドを押すか、スクリーン上でタップします。

MPC ハードウェアのパッドを押すか、画面上のパッドをタップすると、選択した色が割り当てられます。

現在設定されているパッドの色を、同じ種類のプログラム(例:ドラムプログラム、キーグループプログラムなど) すべてのデフォルトにするには、**Make Default** をタップします。表示された画面で、確認する場合は **Do it** を、取 り消す場合は **Cancel** をタップします。

MPC

MIDI Control Mode/MIDI コントロールモード

MIDI コントロールモードを使用して、MPC から送信される MIDI メッセージをカスタマイズ することができます。このカスタマイズされた「**コントロールマップ**」は、MIDI コントロー ルモードであればいつでも機能します。MIDI コントロール・モードで行ったエディットは、 現在の MPC プロジェクトにも反映されます.

スタンドアローンモードでは、この機能により、スタンドアローン MPC に接続された外部 MIDI 機器をコントロールすることができます。

コントローラーモードでは、MPCをプラグインとして使用する際に便利です。

MIDI コントロールモードを使用して、MPC ハードウェアでホストソフトウェアをコントロールし、他のモードに切り替えて MPC プラグインをコントロールすることができます。

MIDI コントロールモードに入るには、次のいずれかを行います。

- Menu を押して、MIDI Control をタップします。
- Shift キー+Program Edit/MIDI Control (MPC One の場合)もしくは Shift キー+Keyboard Control/MIDI Control (MPC Key 61、37 の場合)を押す。
- Mode を長押しして Pad 11 を押す (MPC Studio)

重要:スタンドアロンモードでは、MPC のハードウェアが正しい MIDI 出力を使用していることを確認してくだ さい。この設定は、MIDI コントロールモードでの画面上部に表示される MIDI OUTPUT PORT ドロップダウンメ ニュー、もしくは PREFERENCES メニューで行うことができます(一般的な機能 > メニュー > 環境設定 > ハー ドウェアを参照)

コントローラーモードの場合:ホストソフトウェアで、MPC ハードウェアを MIDI コントローラーデバイスとして選択してください。

		MPC A		ı D	!
CONTROL		LIGHT LED	MIDI INPUT	LOCAL	
Pad 1		MIDI CHANNEL		10	
BANK SET	ALL	NOTE		48 <mark>C2</mark>	
		VELOCITY		ON	
		AFTERTOUCH	CHANNEL	POLY	
HARDWARE	XY	MIDI LEARN		EXIT	

タッチスクリーンでは、フィールドやセレクターを使って各コントロールのパラメーターを好みに合わせて設定しま す。設定できるパラメーターは、パッド、ボタン、Q-Link ノブ、XY パッドの各軸など、コントロールの種類によっ て異なります。

すべてのパラメーターを設定したら、他のコントロールを選択したり、別のモードに入ったりすることができます。 MIDI 出力の設定は、MIDI コントロールモードでの画面上部に表示される **MIDI OUTPUT PORT** ドロップダウンメニ ュー、もしくは PREFERENCES メニューの **MIDI/SYNC オプション**で設定できます。

エディットしたいコントロールを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- コントロールを押すか回す。左下の Hardware タブをタップしてパッド、ボタン、Q-Link ノブを編集するか、 「XY」タブをタップして XY パッドをエディットします。
- 左上のコントロールフィールドをタップし、データダイヤルを回して選択します。

コントロールフィールドをダブルタップし、表示されるメニューでコントロール名をタップします。
 注意:コントロール・フィールド・メニューには、お使いの MPC ハードウェアで実際に使用できるコントロールよりも多くのハードウェア・コントロールが表示されます。これは、現在の MPC の全モデル (MPC X、MPC Live、MPC Touch など)で使用可能なコントロールがリストに含まれているためです。この章で説明されているコントロールのみをエディットすることができます。

注:ソフトウェア・ウィンドウには、MPC ハードウェアと同様のグラフィカル・インターフェースが表示されま す。エディット可能なコントロールには、MIDI メッセージが表示されます。パッドと Q-Link ノブには、現在の MIDI チャンネルが表示されます。

Pad/パッド

			MPC A		*		
CONTROL		LIGHT LED			MIDI INPUT	LOCAL	
Pad 1		MIDI CHANNEL				10	
BANK C		NOTE				48 C 2	
		VELOCITY			OFF	ON	
		AFTERTOUCH		OFF	CHANNEL	POLY	
HARDWARE	XY	MIDI LEARN				EXIT	

各パッドでエディット可能な MIDI パラメーターです。

Control: 現在エディットしているハードウェアコントロールです(Pad 1-Pad 16)

Bank: そのパッドが所属するパッドバンクです。Set All にチェックを入れると、パッドのメッセージやパラメーターは8つのバンクすべてで同じになります。

Set All: このボックスをチェックすると、パッドのメッセージとパラメーターは8つのバンクすべてで同じになり ます。このボックスをオフにすると、パッドのメッセージとパラメーターは現在のパッドにのみ適用されます。 Light LED: パッドの LED の動作を設定します。

Never に設定すると、LED は常に消灯します。

MIDI Input に設定されている場合、パッドにマッチする MIDI メッセージをソフトウェアが受信すると LED が点灯 します。

Local に設定すると、パッドを押したときや MIDI 入力を受信したときに LED が点灯します。

MIDI Channel:パッドがソフトウェアメッセージを送信する際に使用する MIDI チャンネル(1-16)を指定します。

Note: パッドを押したときにソフトウェアに送信される MIDI ノートナンバーです(0~127 または C-2-G8)

MPC

Velocity: パッドがベロシティを感知するか(On)、しないか(Off)を設定します。Off に設定すると、パッドを 押すと常にフルレベル(127)の音が送信されます。

Aftertouch: パッドのアフタータッチ(最初に押した後にパッドに加える圧力)の動作を設定します。

Off: パッドはアフタータッチメッセージを送信しません。

Channel: この設定をした複数のパッドを押すと、それぞれのパッドが送信するアフタータッチメッセージは同じに なります。

Poly: 複数のパッドを押した場合、各パッドが送信するアフタータッチメッセージは、他のパッドとは独立したものになります。

Button/ボタン

			MPC A			
CONTROL		LIGHT LED		MIDI INPUT	LOCAL	
Erase •		MIDI CHANNEL				
		CC NUMBER			21	
		ТҮРЕ		MOMENTARY	TOGGLE	
HARDWARE	XY	MIDI LEARN			EXIT	

各ボタンでエディット可能な MIDI パラメーター。**Erase、Tap、Undo/Redo、Copy/Delete** の各ボタンをエディッ トできます。

Control: 現在エディットしているハードウェアコントロール(**Erase**、**Tap**、**Undo**、**Copy**)を表します。 **Light LED**: ボタンの LED(または複数の LED)の動作を設定します。

Never に設定すると、LED は常に消灯します。

MIDI Input に設定されている場合、ボタンに一致する MIDI メッセージをソフトウェアが受信すると、LED が点灯 します。

Local に設定されている場合、ボタンを押したときや MIDI 入力を受信したときに LED が点灯します。

MIDI チャンネル: ボタンがソフトウェアにメッセージを送信する際に使用する MIDI チャンネル(1~16)を指定します。

CC Number: ボタンがソフトウェアに送信する MIDI コントロールチェンジの番号を指定します。

Type: ボタンの動作をモーメンタリースイッチかトグル (ラッチ) スイッチのいずれかで設定します。



		ar current fann APC A			
CONTROL	LIGHT LED		MIDI INPUT	LOCAL	
Q-Link 1 🔹	MIDI CHANNEL				
	CC NUMBER			100	
	MODE		ABSOLUTE	RELATIVE	
	LOW RANGE			0	
	HIGH RANGE			127	
	TOUCH SENSE		OFF		
	NOTE			0 C - 2	
HARDWARE XY	MIDI LEARN			EXIT	

Q-Link の各ノブでエディット可能な MIDI パラメーターです。

Control: 現在エディットしているハードウェアコントロール(QLink 1-4)です。

Light LED: このパラメーターはエディット可能ですが、実際には MPC ハードウェア上では機能しません。

Never に設定すると、LED は常にオフになります。

MIDI Input に設定されている場合は、Q-Link ノブに一致する MIDI メッセージをソフトウェアが受信すると LED が 点灯します。

Local に設定されている場合は、Q-Link ノブに触れたり回したりして、MIDI 入力を受信すると LED が点灯します。 MIDI Channel: Q-Link ノブがソフトウェアにメッセージを送信する際に使用する MIDI チャンネル(1-16)を指定 します。

CC Number: Q-Link ノブがソフトウェアに送信する MIDI コントロールチェンジナンバーを指定します。

Mode: Q-Link ノブがパラメーターをどのようにコントロールするかを指定します。

Absolute: Q-Link ノブの現在の位置がパラメーターの値を決定します。Q-Link ノブを動かして、異なるモードで 異なるパラメーターをコントロールする場合、パラメーターが新しい位置に「スナップ」することがあります。

Relative: Q-Link ノブを動かすと、物理的な位置に関係なく、そのパラメーターが増加または減少します。

Low Range: Q-Link ノブの最小値(0-127)を示します。

High Range: Q-Link ノブの最大値(0-127)を設定します。

Touch Sense: Q-Link ノブのタッチセンサー回路を有効にするか、無効にするかを設定します。

On: Q-Link ノブをタッチすると、ソフトウェアにノートオンのメッセージが送信されます(これは MPC ハードウェアが通常動作する方法です)。

Off: Q-Link ノブはノートオンメッセージを送信せず、ノブを回したときのみ CC メッセージを送信します。

Note: Q-Link ノブがタッチしたときにソフトウェアに送信する MIDI ノートナンバーです(0-127 または C-2-

G8) この機能を動作させるには、Touch Sense が On に設定されている必要があります。

			MPC A		
			X-AXIS		
			MIDI CHANNI	EL	
-					
			LOW RANGE		0
			HIGH RANGE		127
			Y-AXIS		
			MIDI CHANNI	EL	
			CC NUMBER		
			LOW RANGE		0
			HIGH RANGE		127
HARDWARE	XY	MIDI LEARN		SETTINGS	EXIT

XY パッドの各軸でエディットできる MIDI パラメータです。

Control: これは、現在エディット中の軸(**XYFX X 軸**または **XYFX Y** 軸)です。XY パッドのパラメータを表示す るために **XY** タブをタップした場合、このフィールドは非表示になります。Hardware タブをタップしてこのフ ィールドを表示することができます。

Mute: この軸でミュートするかどうかを決定します。ミュートにした場合、その MIDI 出力は無効になります。これを行うには、Settings を表示する必要があります。

MIDI Channel: この軸がどの MIDI チャンネル (1-16) を使用してメッセージをソフトウェアに送信するかを決定します。

CC Number: この軸がソフトウェアに送信する MIDI Control Change 番号を決定します。

Low Range: この軸の最小値 (0-127)です。

High Range: この軸の最大値 (0-127)です。

			LEA	RN	ENABLE MAPPING	
+						
SOURCE				сн		
Plugin 001	M	Track 01 Volume	Abs CC		70	
LPF Cutoff		Plugin 001 Mixer Drive	Abs CC	1	71	
FLIP		Track 01 Pan	Rel CC 2's Co		72	
Rel CC Offset		Plugin 001 LPF Cutoff	Rel CC Offset		73	
HARDWARE	XY	MIDI LEARN				EXIT

MIDI Learn 機能を使って、外部の MIDI コントローラーを MPC プロジェクトの様々なパラメーターに割り当てることができます。

- MIDI やオーディオのトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main 出力のボリューム、パン、ミュート、ソロなどのミキサーパラメーター
- パッドのパラメーター(ドラムプログラムとクリッププログラムのみ):チューニング、フィルターとアン プのエンベロープ、レイヤー設定、LFO 設定、ベロシティなど
- プログラムの種類に応じたプログラムパラメーター
- インサート・エフェクトのパラメーター(エフェクト・タイプにより異なる)

これらは MPC プロジェクトとともに保存されます。

ヒント: これらの MIDI アサインはプロジェクト内に保存されるため、MPC ソフトウェアのデスクトップ版、または スタンドアロンモードの MPC ハードウェアの両方で、プロジェクトでの作業中に使用することができます。ユーザ ーテンプレートに含めることもできます。

MIDI Learn ウインドウを表示するには、**Menu** を押し、**MIDI Control** をタップして MIDI Control Mode に入り、 **MIDI Learn タブ**をタップします。

以下の設定があります:

Source: トラック、プログラム、リターン、サブミックス、メイン出力の名前または番号です。

Target: 割り当てられたコマンドまたはパラメーターの名前です。

Type: これはメッセージの種類だ:::

- Toggle ボタン: コントロールがボタンである場合、それを押すと、そのコマンドまたはパラメーターがア クティブまたは非アクティブになります。再度押すまで、その状態が維持されます。
- Momentary ボタン: コントロールがボタンの場合、それを押し続けると、そのコマンドまたはパラメー タが有効になります。ボタンを離すと解除されます。
- Fixed ボタン: コントロールがボタンの場合、それを押すとコマンドが送信されます。
- Note: コントロールがボタンの場合、それを押すと MIDI ノートが送信されます(Data フィールドで決定)。

- Abs CC: コントロールがノブの場合、ノブを回すと、ノブの正確な物理的位置に応じて CC メッセージ (Data フィールドで決定)が送信されます。(ノブを回し始めると、値が現在の値からノブの位置に対応 する値に「ジャンプ」することがあります)。これは、最大と最小のポジションを持つノブに使用します。
- Rel CC Offset: コントロールがノブの場合、ノブを回すと、現在の値から CC メッセージ(Data フィー ルドで決定)が送信されます。これは、最大位置と最小位置を持つパラメーターをコントロールする 360°ノブで使用します。
- Rel CC 2's Complement: コントロールがノブの場合、それを回すと、現在の値から CC メッセージ (Data フィールドで決定)が送信されます。これは、センター(12:00) ポジションがあるバイポーラ・ パラメーターをコントロールする 360°ノブで使用します(パンニングなど)。

これは、ソースとターゲットのフィールドに基づいて自動的に検出されますが、適切に検出されない場合は、このフ ィールドを使用して手動で割り当てることができます。

Ch: コントロールが使用する MIDI チャンネルです。

Data: MIDI ノート番号または CC 番号です。

Flip: このボックスをタップして選択または選択解除します。選択すると、コントロールの極性が反転します(例 えば、ボタンの「オフ」状態が「オン」状態になり、その逆も同様です)。

ハードウェアコントロールにパラメータを割り当てる:

- 1. 右上の Learn をタップし、オンにします。(まだオンになっていない場合は、マッピングを有効にするボタンも有効になります)。
- 左上の+をタップし、空の割り当てを作成する(ターゲットメニューは「なし」と「オフ」に設定される).
 または、変更したい場合は、すでにリストにある割り当てをタップしてください。
- 3. MIDI コントローラーの希望するコントロールを動かすか押します。Type、Ch、Data フィールドが自動的に割 り当てられます。
- ソースフィールドを使用して、MIDI またはオーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、または メイン出力を選択します(ドラムプログラムとクリッププログラムの場合、プログラム全体またはその中の1つ のパッドを選択できます)。Targetメニューには選択したソースが表示されます。 Targetメニューを使用してパラメーターを選択する。選択した内容はリストのTargetの下にも表示されます。 MIDI コントローラーのコントロールが、Target パラメーターをコントロールするようになります。 さらにコントロールをアサインするには、ステップ2-5を繰り返します。 コントロールの割り当てを停止するには、Learnをもう一度タップしてオフにします。
- 割り当てをクリアするには、上記の手順に従って、Source フィールドを None に再割り当てし、Target フィールド を Off に割り当てます。
- アサインから MIDI コントロールをクリアするには、リストでそのコントロールをタップし、左下隅の Clear をタッ プします。

割り当て(スロット全体)を削除するには、リストで割り当てをタップし、左下隅の削除をタップします。 すべての割り当てを削除するには、Shift を押したまま、左下隅にある Delete をタップします。表示されるウィンド ウで、続行する場合は「すべて削除」をタップし、割り当てを削除しない場合は「キャンセル」をタップします。 キーボードコントロール画面では、MPC Key 61 と MPC key 37 のキーベッドの機能を編集できます。

キーボードコントロールにアクセスするには、MPC Key 61 または MPC Key 37 の**キーボードコントロールボタン**を 押します。

以下のパラメーターを編集することができます。

KEYBOARD CONTROL		×
Keyboard Input		
C		
As Played	As played	
Scale Filter		
As Played		
	Maior	

キーボードインプット

Transpose: 鍵盤の移調量(最大 36 半音アップまたはダウン)を決定します。 MIDI Channel: キーボード入力がどの MIDI チャンネル (1-16) でメッセージを受信するかを決定します。 Aftertouch (Channel Pressure): アフタータッチが有効(As Played) か無効(Disable) かを決定します。 Note On Velocity: メッセージに入力されるノートのベロシティを決定します。演奏に反応するベロシティに するには、As played を選択します。また、すべてのノート・オン・メッセージに対して、12%、18%、 25%、31%、37%、43%、ハーフ、56%、62%、68%、75%、81%、87%、93%、またはフル・ベロシテ ィの固定ベロシティを設定することもできます。

スケールフィルター

Filter Input: 特定のノートをどのようにフィルタリングするかを設定します。フィルタリングを適用しない 場合は As Played、最も近い音階度にシフトして演奏する場合は Snap to Scale、音階度以外のノートを完 全に演奏しない場合は Filter to Scale を選択します。

Root Note: 設定された音階のルート音を決定します。

Scale: ノートのフィルタリングに使用する音階の種類を決定します。使用可能な音階は以下のとおりです。:

Chromatic	Pentatonic Minor	Aeolian	Hungarian Gypsy
Major	Dorian	Locrian	Persian
Natural Minor	Phrygian	Blues	Major Bebop
Harmonic Minor	Lydian	Flamenco	Whole Tone
Pentatonic Major	Mixolydian	Gypsy	
インターナルキーボードルーティング

AKAI

Keyboard Route: キーボードからの MIDI データの送信先を決定します。以下のオプションから選択しま す:

Local Off: キーボードの MIDI データは MIDI アウトにのみ送られます。これは、外部サウンド・モジュ ールを使用する場合に便利です。

Global: キーボードの MIDI データは常に現在のトラックに送られます。

Tracks: キーボードは利用可能なトラック MIDI 入力のリストにポートとして表示されます。

Global and Tracks: キーボードの MIDI データは現在のトラックに送られ、トラック MIDI 入力として利用できます。

外部キーボードルーティング

MIDI Output Port: キーボードが MIDI を外部出力する MIDI ポートを決定します。

Keyboard sends MIDI here: このボックスをチェックすると、キーボードからのすべての MIDI が選択した MIDI 出力ポートに送信されます。

MIDI Channel: キーボードが外部へのメッセージ送信に使用する MIDI チャンネル(1~16)を決定します。 Minimum Note / Maximum Note: MIDI を外部に出力する音域を決定します。

キーボードセッティング

Velocity Response: これは、鍵盤の演奏がどのようにベロシティ値に変換されるかを決定します。プリセットの **Light 1-3、Linear、Heavy 1-3**を選択するか、**Custom**を選択して以下の設定を使用して独自のレスポンスを作成し ます。:

Velocity Curve: このスライダーを使って、ベロシティカーブを-50~0~+50 の範囲で調整します。負の値では、より高いベロシティ値をヒットするために、より大きな力が必要になり、正の値では、より小さな力でヒットするようになります。

Gain: このスライダを使って、ベロシティカーブに-20~0~+20 の追加ゲインを適用します。ゲインを上げると高い ベロシティ値をヒットしやすくなり、下げると難しくなります。

Black Key Sensitivity: このスライダーを使って、キーボードの黒鍵の感度を-20~0~+20の範囲で設定します。

White Key Sensitivity: このスライダーを使って、キーボードの白鍵の感度を-20~0~+20の範囲で設定する。

ペダルセッティング

Pedal: MPC Key 61/MPC Key 37 からのペダル入力ポートを決定します。Sustain、FS2、Expression のいずれかを 選択します。

Type: スイッチ(オン/オフ)またはバリアブル(エクスプレッション・ペダルなど)のペダル・タイプを決定しま す。

Polarity: ペダル入力の極性を決定します。Auto、Positive、Negative のいずれかを選択します。ペダルに問題がある 場合は、ハードウェアの設定を確認するか、このフィールドを調整して正しい動作になるようにしてください。

CC Assign: ペダルが送信する MIDI CC アサインメントです。Disable、Default(使用するポートにより異なる)、 または CC 000-126 を選択します。 AKAI

Pitch Bend: このフィールドで、キーボードのピッチホイールの MIDI 機能を選択します。**Disable、Default - Pitch Bend**、または **CC 000-126** を選択します。

Mod Wheel: このフィールドを使用して、キーボードのモジュレーションホイールの MIDI 機能を選択します。 Disable、Default - CC 001: Modulation、CC 000-126 を選択します。

グローバルピッチベンドセッティング

Global Pitch Bend: このボックスをチェックすると、すべてのプログラムのピッチベンド設定が上書きされ、ピッチ ベンドが無効または異なるレンジに設定されているプログラムでは、代わりにグローバル・レンジのみが使用されま す。チェックを外すと、すべてのプログラムはそれぞれのピッチベンド設定を使用できます。

Range Up/Range Down: これらのスライダーを使って、ピッチベンドの範囲を半音単位で設定します。

MPC

詳しくは Addenda > Updates in MPC 2.7 > New Features > Ableton Live Control をご覧ください。

注意:Ableton Control Mode はバージョンにより MPC One、MPC Touch、MPC Studio とは互換性がありません。

MPC のバージョンによっては Live Control Mode と表示されます

Pad Perform Mode / パッドパフォームモード



パッドパフォームモードでは、よりクリエイティブなパフォーマンスを実現するために、スケ ール/モード、コード、プログレッションをパッドにアサインすることができます。

パッドパフォーマンスモードに入るには、キーグループプログラム、MIDI プログラム、プラグインプログラム、または CV プログラムを使用している間に、以下のいずれかの操作を行ってください。

- Menu を押し、Pad Perform をタップします。
- Pad Perform を押します(MPC X の場合)

• Shift キーを押しながら 16 Level ボタンを押します。(MPC Live/Live II/One/Key 61、37/Touch の場合) ドラムプログラムやクリッププログラムを使用中にパッドパフォームモードに入ることはできますが、これらのプロ グラムでは使用できません。

CHROMATIC				A 15	A 16
CHORDS	CHROMATIC CHORDS			D 1	D#1
PROGRESSIONS	сиятом	A 09	A 10	A 11	A 12
			AO		BO
	0				
Major		A D5	A05		A 08
		EU	FU		GU
		A 01	A 02	A 03	A 04
				DO	D#0

タッチスクリーンには、現在のパッドバンクのノートやコードのマッピングが表示されます。

左上のタイプセレクターで、パッドにマッピングされるものを決定します。:

Chromatic: 各パッドにはノートが割り当てられ、パッドごとに半音ずつ上昇していきます。**Scale** で決定されたキ ーにノートがあるパッドは点灯し、スケールディグリーの間にノートがあるパッドは消灯します。

Notes: 各パッドにはノートが割り当てられ、各パッドごとに1つのスケールディグリーで昇順していきます。

AKAI

Chords: 各パッドにはコードが割り当てられ、利用可能なすべてのコードは **Scale** で決定されたキーで演奏されます。

Chromatic Chords: 各パッドにはコードが割り当てられ、Scale で決定されたキーに関係なく、どのタイプのコードでも演奏できます。基本的には Chords の設定に似ていますが、設定されたキーの外でコードを演奏するためのオ プションが増えています。

Progressions: 各パッドにはコード進行のコードが割り当てられ、パッドを順番に(または順番を外して)演奏する ことで、素早く曲を作ることができます。使用可能なコードは、**Chord** フィールドで決定されます。

ヒント: MPC ハードウェアでは、独自のプログレッション(MPC ソフトウェアので作成されたもの)を使用する
ことができます。補足 > MPC 2.1 のアップデート > 新機能 > パッドパフォームモード: ユーザープログレッション
を参照してください。

Custom:オリジナルのパッド・ノートマップを作成して使用することのできるモードです。

詳しくは MPC 2.11 へのアップデート > 新機能 > Pad Perform を活用した 16 Level 機能の使用をご覧ください。







MPC

AKAI

Scale & Octave フィールドを使用して、ルートノートとスケールタイプを決定します。

Root Note (音程と音域): これが音階の出発点です。使用可能なノートは、パッドの範囲にわたるすべてのクロマチ ック・ノートです。ルートノートに割り当てられたパッドは、それぞれのオクターブのどこから音階が始まるかを示 すために、異なる方法で点灯します(画面上ではハイライト表示されます)

Scale Type: これはルートノートに基づくスケールまたはモードです(Type が Progressions に設定されている場合は無効になります)利用可能なスケールは以下の通りです。:

Major	Blues (minor)	Major Bebop	Lydian
Natural Minor	Flamenco	Whole Tone	Mixolydian
Harmonic Minor	Gypsy	Chromatic	Aeolian
Pentatonic Major	Hungarian Gypsy	Dorian	Locrian
Pentatonic Minor	Persian	Phrygian	

パッドを押したときに再生されるコードの種類を設定するには、**Chord** フィールドを使用します。コードは、パッド のルートノートに基づいたスケールディグリーを使用します。これは、**Type** が **Chords** または **Chromatic Chords** に設定されている場合にのみ使用できます。

Chords に設定すると、使用可能な和音は和音になります。:

1-3-5 (major/minor)	1-3-5-7 (major7/minor7)
1-4-5 (sus4)	1-3-5-7b (dominant)
1-2-5 (sus 2)	

Chromatic Chords に設定すると、使用可能な和音は和音になります。:

Major	Major7	Augmented
Minor	Minor7	Diminished
Sus2	Major9	
Sus4	Minor9	

Banks フィールドを使用して、パッドバンク間のノートのマッピング方法を設定します。

Continuous: バンクの Pad 01 は、常に前のバンクの Pad 16 よりも1つ上の音階になります。 Start on Root: Pad 01 は、すべてのパッドバンクで常にスケールのルートノートになります。

画面下のボタンを使って、さまざまなタイプやコードを素早く選択することができます。:

Notes をタップすると、自動的に Type がノートに設定されます。

Chords をタップすると、自動的にタイプがコードになります。

Progression をタップすると、自動的にタイプがプログレッションに設定されます。

Octave -/+ をタップすると、パッドの割り当てが1オクターブ下または上に移動します。

- **Shift キー+1-3-5**を押すと、自動的に Type がコードに設定され、Chord が 1-3-5(メジャー/マイナー)に設定され ます。
- Shift キー+1-4-5 を押すと、自動的にタイプがコードに設定され、Chord が 1-4-5 (sus4) に設定されます。
- **Shift キー**+1-3-5-7 を押すと、自動的にタイプがコードに設定され、和音が 1-3-5-7 (メジャー7/マイナー7) に設 定されます。
- Shift キー+1-3-5-7b を押すと、自動的にタイプがコードに設定され、コードが 1-3-5-7b(ドミナント)に設定され ます。
- Shift キー+Note -/+を押すと、パッドの割り当てが半音ずつ下または上に移動、ルートノートフィールドが半音ず つ上がります。

Root Note フィールドを半音分上げ下げします。

MPC

付録

エフェクトとパラメーター

この章ではエフェクトの説明とパラメーター一覧を示します。エフェクトが MPC でどのように機能するかについて は、一般的な操作 > エフェクト をご覧ください。

エフェクト名の横に*が付いているものは MPC には含まれておらず、thempcstore.com から購入できます。 **注意**: これらのエフェクトの中には「同期」するタイプがあり(例:**Flanger Sync、Autopan Sync** など)があり、 そのレートは現在のテンポに影響されます。これらのエフェクトのレートを表示しているとき、タイムディビジョン の横にある「.」はトリプレットベースのレートを示しています。

Delay/Reverb / ディレイ/リバーブ

オプション: AIR Delay, AIR Diff Delay, AIR Multitap Delay*, AIR Non-Lin Reverb, AIR Reverb, AIR Spring Reverb, Delay Analog Sync, Delay Analog, Delay HP, Delay LP, Delay Mono Sync, Delay Mono, Delay Multi-Tap, Delay Ping Pong, Delay Stereo, Delay Sync (Stereo), Delay Tape Sync, Reverb In Gate, Reverb Large 2, Reverb Large, Reverb Medium, Reverb Out Gate, Reverb Small, Sample Delay

AIR Delay

可変フィードバック・フィルターを備えたクラシックなディ レイエフェクトです。Ratio と Width のパラメーターを追加 することで、幅広いステレオ・ディレイ効果を得ることがで きます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Time		
	Sync Off	1 ms – 2.00 s	388 ms
	Sync On	1/32 - 8/4	1/8D
	Sync	Off, On	Off
	Feedback	0–100%	40%
	Mix	0–100% (dry–wet)	50%
	Delay Ratio	50:100 - 100:50	100:100
	Delay HPF	20.0 Hz – 1.0 kHz	20.0 Hz
	Delay Width	0–100%	100%
	Feedback Damp	1.0 – 20.0 kHz	20.0 kHz
	Feedback Reso	0–100%	0%
	Fdbk. Reso Freq	100 Hz – 10.0 kHz	1.0 kHz

AIR Diff Delay

セッションのテンポに同期し、ディフュージョンの 量を調整することで、残響空間におけるエコーの消	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
滅をエミュレートするディレイエフェクトです。 	Time		
	Sync Off:	1 – 1000 ms	161 ms
	Sync On:	1/64 – 4/4 (including	1/16D
		Triplet and Dotted variations)	
	Sync	Off, On	On
	Width	0–100%	100%
	Mix	0–100% (dry–wet)	40%
	Feedback	0–100%	50%
	Fdbk. Diffusion	0–100%	40%
	Fdbk. High Damp	0–100%	35%
	Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
	Pan	-100 - 0 - +100%	0%

AIR Multitap Delay *

このエフェクトは、繊細なステレオディレイから複	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
雑なリピートパターンまで、幅広い用途に使えるク リエイティブなディレイプラグインです。	Delay		
	Sync On:	1/16 - 8/4	4/4
	Sync Off:	0 ms – 4.00 s	2.25 s
	Feedback	0–100%	50%
	Mix	-100.0 – 0.0 dB	-50.0 dB
	From/To	Varies	Tap 5 / Input
	Sync	Off, On	On
	Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	500 Hz
	High Cut	1.00 kHz – 20.0 kHz	2.00 kHz
	1-5	Off, On	On
	Tap Delay	10.0 ms – 10.0 s	Varies
	Pan	L100 – C – R100	Varies
	Level	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB

特殊なゲーテッドリバーブ効果とリバースリバーブ効果により、合成的で加工されたアンビエンスを作り出すように設計	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
された空間糸エフェクトです。 	Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
	Dry Delay	0–1500 ms	0 ms
	Time	0–1000 ms	250 ms
	Mix	0–100% (dry-wet)	50%
	Diffusion	0–100%	100%
	Width	0–100%	50%
	Shape	Gated, Reverse	Gated
	Low-Cut	20.0 Hz–1.00 kHz	141 Hz
	High-Cut	1.00–20.0 kHz	9.46 kHz

AIR Reverb

これは空間系エフェクトで、オーディオ信号に空 間や部屋を追加するための幅広いリバーブタイプ	Tab	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
を備えています。	Reverb	Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
		Room Size	0–100%	100%
		Time	0.4 ms – +inf s	1.9 s
		Mix	0–100%	50%
	Early Reflection	Туре	Off, Booth, Club, Room, Small Chamber, Medium Chamber, Large Chamber, Small Studio, Large Studio, Scoring Stage, Philharmonic, Concert Hall, Church,	Off

		Opera House, Vintage 1, Vintage 2	
	Length	0–100%	100%
	ER / Tail Mix	0–100%	50%
Reverb	Input Width	0–100%	0%
	Output Width	0–100%	0%
	Delay	0–250 ms	0 ms
Room	Ambience	0–100%	0%
	Density	0–100%	100%
Hi/Lo Freq			
Hi Freq	Time	-100 - 0 - 100%	0%
	Freq	2.00 – 20.0 kHz	6.32 kHz
	Cut	1.0 – 20.0 kHz	9.46 kHz
Lo Freq	Time	-100 - 0 - 100%	0%
	Freq	20.0 Hz – 2.00 kHz	200 Hz
	Cut	1 – 1000 Hz	1 Hz

AIR Spring Reverb

スプリングリバーブのサウンドをエミュレートした空間系エ フェクトです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Pre-Delay	0–250 ms	3 ms
	Time	1.0-10.0 s	4.0 s
	Mix	0-100 (dry-wet)	50%
	Diffusion	0–100%	100%
	Width	0-100%	0%
	Low Cut	20.0 Hz –1.0 kHz	141 Hz

Delay Analog Sync

Analog Delay は Mono Delay と似ていますが、アナログの 「Bucket Brigade」スタイルのディレイをエミュレートする	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ように設計されています。このディレイにはユニークな特徴 があり、位相とタイミングに微妙な誤差を加えることで、よ	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	50
りウォームなサウンドが得られます。	Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
	Feedback	0–100	50
	Ramp	0–100	50

Delay Analog

Analog Delay は Mono Delay と似ていますが、アナログの 「Bucket Brigade 」スタイルのディレイをエミュレートする	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ように設計されています。このディレイにはユニークな特徴 があり、位相とタイミングに微妙な誤差を加えることで、よ	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
りウォームなサウンドが得られます。	Time	2–2000 ms	100
	Feedback	0–100	25

Delay HP

HP Delay は Mono Delay と同じですが、ディレイラインに レゾナントハイパスフィルターを使用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time	2–2000 ms	100
	Feedback	0–100	50
	Cutoff	0–100	33
	Resonance	0–100	33

Delay LP

LP Delay は Mono Delay と同じですが、ディレイラインに レゾナントローパスフィルターを使用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time	2–2000 ms	500
	Feedback	0–100	50
	Cutoff	0–100	50

		M
Resonance	0–100	20

Delay Mono Sync

このモノラル・エフェクトは、オリジナルの信号を指定した 時間(プロジェクトのテンポに同期)遅延させ、調整可能な	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
時間にわたって再生します。	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
	Feedback	0–100	50
	Damping	0–100	100

Delay Mono

このモノラル・エフェクトは、オリジナル信号を指定された 時間遅延させ、調整可能な時間にわたって再生します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time	2–2000 ms	100
	Feedback	0–100	25
	Damping	0–100	100

Delay Multi-Tap

このディレイはモノラルディレイで、独立してディレイタイ ムとステレオポジションを調整できる3つのディレイジェネ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
レーターを備えています。	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time 1	2–2000 ms	100
	Time 2	2–2000 ms	100
	Time 3	2–2000 ms	100
	Feedback	0–100	25
	Pan 1	0–100	50
	Pan 2	0–100	50
	Pan 3	0–100	50
	Damping	0–100	100
	Gain 1	0-100	25
	Gain 2	0–100	25

			MPC
	Gain 3	0–100	25

Delay Ping Pong

このステレオディレイは、左右のリピートに異なるディレイ タイムを設定できます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time, Left	2–2000 ms	100
	Time, Right	2–2000 ms	100
	Feedback	0–100	25
	Damping	0–100	100

Delay Stereo

ステレオディレイはモノディレイと同様に動作します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time	2–2000 ms	100
	Feedback	0–100	25
	Damping	0–100	100

Delay Sync (Stereo)

このエフェクトは Delay Stereo と同じですが、プロジェク トのテンポに同期します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
	Feedback	0–100	50
	Damping	0–100	100

Delay Tape Sync

テープディレイは、アナログテープループと一連のテープへ ッドを使ったディレイシステムをエミュレートし、エコー効	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
果を生み出します。このディレイタイプは、レゲエやダブス タイルの音楽でよく聴かれる、非常に明瞭なエコーサウンド	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
を生み出します。	Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4

Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50
Head 1	0–100	100
Head 2	0–100	0
Head 3	0–100	0
Head 4	0–100	0
Tone	0–100	50
Spread	0–100	50
Wow & Flutter	0–100	50

Reverb In Gate

ホールリバーブです。入力が Gate In パラメーターで設定し たレベル以下になると、リバーブ効果はカットされます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Pre-Delay	1–100	50
	Early Reflection	0–100	50
	Density	0–100	50
	Diffuse	0–100	50
	Decay	0–100	75
	Lo-Cut	0–100	10
	Hi-Cut	0–100	10
	Gate In	0–100	0

Reverb Large 2

これは CPU への負荷が少ない空間効果で、大きなホールの 音をエミュレートします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Pre-Delay	1–100	50
	Early Reflection	0-100	50
	Density	0–100	50
	Diffuse	0–100	50

P H D FE VEIDRAL	Decay	0–100	75
	Lo-Cut	0–100	10
	Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large

これは空間効果で、大きなホールの音をエミュレートするよ うに設計されています。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Pre-Delay	1–100	50
	Early Reflection	0–100	50
	Density	0-100	50
	Diffuse	0-100	50
	Decay	0–100	75
	Lo-Cut	0–100	10
	Hi-Cut	0–100	10

Reverb Medium

これは空間効果で、ミディアムルームをエミュレートするよ うに設計されています。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Pre-Delay	1–100	50
	Early Reflection	0-100	50
	Density	0–100	50
	Diffuse	0–100	50
	Decay	0–100	50
	Lo-Cut	0–100	15
	Hi-Cut	0–100	10

Reverb Out Gate

追加のコントロールを持つホールリバーブです。出力が Gate Out パラメーターで設定したレベル以下になると、リ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
バーブ効果がカットされます。	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	50

		MPC
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate Out	0–100	0

Reverb Small

これは空間効果で、小さな部屋を模してデザインされていま す。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	50
	Pre-Delay	1–100	50
	Early Reflection	0–100	50
	Density	0–100	50
	Diffuse	0–100	50
	Decay	0–100	50
	Lo-Cut	0-100	15
	Hi-Cut	0–100	10

Sample Delay

このエフェクトはユーティリティディレイプラグインで、左 右のチャンネルに異なる少量のディレイをかけ、パーカッシ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ョンの要素を緩めたり、ステレオの幅を加えたりすることが できます。	Left / Right	0–11025 Samples or 0.0–250.0 ms	0 Samples or 0.0 ms
	Samples / MS	Samples, MS	Samples
	Link	Off, On	Off

PROFESSIONAL		
Dynamics / ダイナミクス		

オプション: AIR Channel Strip, AIR Compressor, AIR Expander*, AIR Limiter, AIR Maximizer, AIR Noise Gate, AIR Pumper, AIR Transient, Bus Compressor, Compressor Opto, Compressor VCA, Compressor Vintage, Mother Ducker Input, Mother Ducker, Transient Shaper

AIR Channel Strip

この特別に設計されたプラグインは、複数のエフェクト	Tab	パラメータ	値の範囲	デフォルト
と 高速なインターフェイスを 兼ね 偏えています。 EQ セ クションけいイパス・フィルター ロー& ハイ・シェル		-		の値
ブ、フル・パラメトリック・ミッドバンドがあります。 ダイナミクスでは、AIR Compressor と Gate アルゴリ		EQ Enable	Enabled, Bypass	Enabled
ズムがハードなドラムサウンドを実現するのに最適で す。		Gate Enable	Enabled, Bypass	Enabled
		Comp Enable	Enabled, Bypass	Enabled
		Output	-Inf – +24.00 dB	0.00 dB
	EQ	High Shelf Gain	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
		High Shelf Freq	1.20 – 20.0 kHz	6.00 kHz
		Mid Gain	-18.0 - +18.0 dB	0.0 dB
		Mid Freq	40.0 Hz – 16.0 kHz	247 Hz
		Mid Q	0.40 - 10.00	1.00
		Low Shelf Gain	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
		Low Shelf Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
		HP Filter	0 – 1000 Hz	0 Hz
	Gate/Comp	Gate Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-120.0 dB
		Gate Depth	0 – -120.0 dB	-120.0 dB
		Gate Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms

MP

N I	LC.	1	II.	

MPC

	Gate Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms
	Comp Thresh	0.0 – -60.0 dB	0.0 dB
	Comp Ratio	1.0:1 - 100.0:1	3.9:1
	Comp Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
	Comp Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Compressor

この基本的なコンプレッサーエフェクトは、あるレベル (スレッショルド)を超えると自動的にゲインを下げる ことで、信号のダイナミックレンジを変化させます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Threshold	-60.0 – 0 dB	-48.0 dB
	Ratio	1.0:1 - 100.0:1	3.9:1
	Output	0.0 – 30.0 dB	15.0 dB
	Mix	0–100% (dry-wet)	100%
	Knee	0–100%	50%
	Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
	Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Expander *

このエフェクトは、トラックの不要な静寂要素を低減 し、除去するために不可欠なダイナミックプロセッサー	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
です。	Threshold	-40.0 – 0.0 dB	-15.4 dB
	Output	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB	0.0 dB
	Ratio	1:1.0 – 1:100	1:10
	Range	0.0 – 40.0 dB	40.0 dB
	Attack	10.0 us – 100 ms	1.00 ms
	Release	10.0 ms – 10.0 s	166 ms

AIR Limiter

マスタリングやミキシングに最適なルックヘッドリミ ッターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Gain	-12.0 – 36.0 dB	0.0 dB
	Ceiling	-24.0 – 0.0 dB	0.0 dB
	Look Ahead	0.0 – 20.0 ms	0.0 ms
	Release	10.0 ms – 10.0 s	316 ms
	LF Mono	10.0 Hz – 1.00 kHz	10.0 Hz

AIR Maximizer

このエフェクトは、プロのマスタリング用に最適化され たリミッターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Threshold	-40.0 – 0.0 dB	-20.0 dB
	Ceiling	-20.0 – 0.0 dB FS	-5.0 dB FS
	Look Ahead	0.0 – 20.0 ms	0.0 ms
	Knee	Hard, Soft	Hard
	Release	10.0 ms – 10.0 s	316 ms
	LF Mono	10.0 Hz – 1.00 kHz	10.0 Hz

AIR Noise Gate

このエフェクトはコンプレッサーに似ていますが、スレッショルドを超えたオーディオ信号を減衰させる代わりに、スレ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ッショルドを下回ったオーディオ信号を設定した量だけ減衰 させます。これにより、オーディオ信号のバックグラウンド	Threshold	-120.0 – 0.0 dB	-48.0 dB
ノイズを減らすことができます。	Depth	0 dB – -120.0 dB	-120 dB
	Denoise Filter	Off, On	Off
	Denoise Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-60.0 dB
	Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
	Hold	0 – 1000 ms	250 ms
	Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms

AIR Pumper

このエフェクトは、サイドチェーンコンプレッションに似た リズミカルなポンピング効果を生み出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Depth	0–100%	80%
	Speed	Bar, 1/2 – 1/32T	1/4
	Release Shape	0–100%	10%
	Trigger Offset	-100.0 - +100.0 ms	0.0 ms
	Attack	0–100%	5%
	Hold	0–100%	10%
	Release	0-100%	60%

AIR Transient

このエフェクトは、オーディオ素材のアタックフェーズとリ リースフェーズを強調または和らげるために使用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Attack	-100 - 0 - +100%	0%
	Attack Shape	0–100%	50%
	Sustain	-100 - 0 - +100%	0%
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB
	Limit	Off, On	On

Bus Compressor

最も透明度の高いコンプレッサーで、原音のキャラクターを 変える事なく音量調整することが可能です。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Attack	0–100	50
	Release	0–100	50
	Threshold	-50 – 0 dB	0
	Ratio	1–20	1
	Oldskool	Off, On	Off
	Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Opto

Opto Compressor は、入力信号のゲインリダクションを制御 するオプティカルサーキットを使用したビンテージコンプレ ッサータイプをモデルにしています。これらのコンプレッサ ーは通常、ソフトで控えめなアタックとリリースの特性が特	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
徴です。	Input	-6 – 18 dB	0
	Attack	0–100	50
	Release	0–100	50
	Threshold	-50 – 0 dB	0
	Ratio	1–20	1
	Knee	1-100	1
	Output	-6 – 24 dB	0

Compressor VCA

このコンプレッサーはよりモダンなサウンドで、やや透明感 のあるサウンドが特徴です。VCA コンプレッサーは、Opt Compressor よりもアタックとリリースの時間が速い傾向が あります	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Input	-6 – 18 dB	0
	Attack	0–100	50
	Release	0–100	50
	Threshold	-50 – 0 dB	0
	Ratio	1–20	1
	Knee	1–100	1
	Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Vintage

このコンプレッサーは、クラシックなチューブコンプレッサ ーに似たサウンドで、穏やかでありながらポンピングするよ うなレスポンスとチューブサチュレーションを備えていま す.	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Input	-6 – 18 dB	0
	Attack	0–100	50
	Release	0–100	50

MPC

Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Mother Ducker Input

このエフェクトを、トリガー入力として使用したいトラッ	パラメータ	値の範囲	デフォルトの
ク(キック・ドラム・トラックなど)にインサートとして	ー		値
追加します。	То	Bus 1–8	Bus 1

Mother Ducker

ダッキングエフェクトを適用したいトラックに、このエフ ェクトをインサートとして追加します。メーターを使って トリガー入力からのレベルをモニターし、Threshold と Ratio パラメーターを微調整してダッキングの景を調整しま	パラメータ ー	値の範囲	デフォルトの 値
	Ratio	1.00:1 - 60.00:1	6.00:1
す。Attack と Release パラメーターは、ゲインリダクショ	Knee	0.000 – 6.000 dB	0.000 dB
ンのエンベロープを成形するために使用します。Mother Duckerには8つのバスが内蔵されているので 複数のチャ	Attack	1.0 – 1000.0 ms	10.0 ms
ンネル・ストリップに異なるソースからのダッキングエフ	Release	1.0 – 1000.0 ms	100.0 ms
ェクトを設定することができます。	Threshold	-100.000 – 0.000 dB	-6.021 dB
	Gain	-100.000 - +12.000 dB	-0.000 dB
	Auto Gain	On, Off	On
	From	Bus 1–8	Bus 1

Transient Shaper

トランジェントシェイパーは、オーディオ素材のアタックと リリースの位相を強めたり、和らげたりするために使うこと	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ができます。	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
	Attack	0–100	50
	Release	0–100	50
	Output	0–100	50

EO/Filte	r

オプション: AIR Enhancer, AIR Filter Gate, AIR Filter, AIR Kill EQ, AIR Para EQ, AIR Vintage Filter*, HP Filter Sweep, HP Filter Sync, HP Filter, HP Shelving Filter, LP Filter Sweep, LP Filter Sync, LP Filter, LP Shelving Filter, PEQ 2-Band, 2-Shelf, PEQ 4-Band

AIR Enhancer

この効果により、オーディオ信号の低域と 高域の広帯域周波数が強調される。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	High Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
	Low Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
	Output	- Inf – 0.0 dB	0.0 dB
	Freq. High	1.0 – 10.0 kHz	3.16 kHz
	Freq. Low	40.0 – 640 Hz	160 Hz
	Harmonics	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
	Phase	+ (positive), - (negative)	+

AIR Filter Gate

このエフェクトは、可変フィルタリン グ、振幅、パンを使って、オーディオ信 号をリズム・パターンに切り刻みます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Pattern	Straight, Pulse, Pumper, Marching, Fader, Offbeats, Off+Pan, L/R Pan, LL/RR Pan, Slow Pan, Rand Pan, Shorter, Longer, Reverse, Random, Keyed 1–2, Half Time, 12-Step, Ducked, Trance 1–6, Tech 1–6	Straight
	Rate	1/2–1/32, including Dotted and Triplet	1/16
	Swing	50.0–66.7%	50.0%
	Mix	0–100%	100%
	Filter Mode	Off, LP, BP, HP, Phaser	LP
	Filter Cutoff	-100 - 0 - 100%	0%
	Filter Reso	-100 - 0 - 100%	0%
	Gate Attack	0–100%	25%

MPC

PROFESSIONAL			
	Gate Hold	0–100%	50%
	Gate Release	0–100%	25%
	Mod LFO Wave	Random; 2–12, 16, 24, 32, 48, 64, 96, 128, 192, 256 Steps	Random
	Mod Env	-100 - 0 - 100%	0%
	Mod LFO	0–100%	0%

AIR Filter

このエフェクトはオーディオ信号にフィ ルタを適用し、フィルタリングされた信 号に翌中可能なサチュレーションキたは	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
号に選択可能なサチュレーションまたは リダクションを適用します。	Cutoff Freq	55.0 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
	Reso Factor	0.7 – 20.0	1.0
	Туре	LP4–1, BP2, BP4, HP2_LP1, HP3_LP1, HP4–1, BR2, BR4, BR2_LP1, BR2_LP2, HP1_BR2, BP2_BR2, HP1_LP2, HP1_LP3, AP3, AP3_LP1, HP1_AP3	LP4
	Output Gain	-Inf dB – 0.0 dB	0.0 dB
	Saturation Type	Resample, Bit Crush, Rectify, Hard Clip, Distort, Overdrive	Overdrive
	Saturation Drive	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
	Saturation Mode	DCF, CVF	DCF

このエフェクトは、オーディオ信号から低域、中域、高域の 広帯域周波数を取り除くことができます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	High	Thru, Kill	Thru
	Mid	Thru, Kill	Thru
	Low	Thru, Kill	Thru
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB
	High Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
	Mid Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
	Low Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
	High Freq.	500 Hz – 8.00 kHz	2.00 kHz
	Offset	-100 - +100%	0%
	Low Freq.	50.0 – 800 Hz	200 Hz

AIR Para EQ

このエフェクトは強力な 4 バンド・パラメトリック・イコラ イザーで、4 つの独立した EQ レンジ、調整可能なローとハ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
イの EQ フィルター・タイプ、専用のロー・カットとハイ・ カットを備えています。	High Freq	1.2 – 20.0 kHz	6.00 kHz
	High Q	0.40 2.00	1.00
	Bell	0.40 - 2.00	1.00
	High Gain Shelf	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
	High Type	Shelf, Bell	Shelf
	High Out/In	Out, In	
	High Mid Freq	120 Hz – 16.0 kHz	2.00 kHz
	High Mid Q	0.40 - 10.00	1.00
	High Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
	High Mid Out/In	Out, In	
	Low Mid Freq	40.0 Hz – 16.00 kHz	247 Hz
	Low Mid Q	0.40 - 10.00	1.00

PROFESSIONAL			MPC
	Low Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
	Low Mid Out/In	Out, In	
	Low Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
	Low Q		
	Shelf	0.40 – 2.00	1.00
	Bell	0.40 - 10.00	1.00
	Low Gain		
	Shelf	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
	Low Type	Shelf, Bell	Shelf
	Low Out/In	Out, In	
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB
	High Cut Freq	120 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
	High Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
	High Cut Out/In	Out, In	
	Low Cut Freq	20.0 Hz – 8.00 kHz	100 Hz
	Low Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
	Low Cut Out/In	Out, In	

AIR Vintage Filter *

このエフェクトは、クラシックなアナログフィル	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
ターサウンドをあなたのトラックにもたらすパワ フルなフィルタープラグインで、シンセ、ギタ	Cutoff	20.0 Hz – 20.0 kHz	878 Hz
ー、その他に最適です。	Resonance	0–100%	0%
	Fat	0–200%	200%
	Mode	LP24, LP18, LP12, BP, HP	LP18
	Attack	10.0 ms – 10 s	10.0 ms
	Release	10.0 ms – 10 s	966 ms
	Env. Depth	-100 - 0 - +100%	+37%
	Sync	Off, On	On

AKAI

	Rate		
	Sync On:	16 - 8/4	4T
	Sync Off:	0.01–10.0 Hz	2.54 Hz
	LFO Depth	0–100%	61%
	Output	–Inf dB — 0.0 dB	0.0 dB

HP Filter Sweep

このエフェクトは、カットオフ周波数を LFO でモジュレー トしたハイパスフィルターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	80
	Low Frequency	0–100	50
	High Frequency	0–100	100
	Resonance	0–100	33
	Rate	0–100	10

HP Filter Sync

このエフェクトは、カットオフ周波数を LFO でモジュレー トしたハイパスフィルターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Low Frequency	0–100	0
	High Frequency	0-100	100
	Resonance	0–100	50
	Rate	8 bars – 1/32	1/4

HP Filter

このエフェクトはモジュレーションなしのスタティックフィ ルターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Frequency	10–19999 Hz	1500
	Resonance	0–100	0

HP Shelving Filter

このフィルターは標準的なフィルタータイプとは異なり、カ ットオフポイント以降のすべての周波数を均等に減衰させま	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
す。	Frequency	10–19999 Hz	1500
	Resonance	0–100	0
	Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

LP Filter Sweep

このエフェクトは、カットオフ周波数を LFO でモジュレー トしたローパスフィルターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	80
	Low Frequency	0–100	0
	High Frequency	0-100	100
	Resonance	0–100	33
	Rate	0–100	10

LP Filter Sync

このエフェクトは、カットオフ周波数を LFO でモジュレー トしたローパスフィルターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Low Frequency	0–100	0
	High Frequency	0–100	100
	Resonance	0–100	50
	Rate	8 bars – 1/32	1/4

LP Filter

このエフェクトはモジュレーションなしのスタティックフィ ルターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Frequency	10–19999 Hz	1500
	Resonance	0–100	0

LP Shelving Filter

このフィルターは標準的なフィルタータイプとは異なり、カ ットオフポイント以降のすべての周波数を均等に減衰させま	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
す。	Frequency	10–19999 Hz	1500
	Resonance	0–100	0
	Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

PEQ 2-Band, 2-Shelf

このエフェクトは、1 つの 2 バンドパラメトリックイコライ ザーと 2 つのシェルビングフィルターの組み合わせです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Low Frequency	22–1000 Hz	220
	Frequency 1	82–3900 Hz	820
	Frequency 2	220–10000 Hz	2200
	High Frequency	560–19999 Hz	5600
	Q1	0–100	0
	Q2	0–100	0
	Low Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	High Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

PEQ 4-Band

このエフェクトは、4 つの独立した EQ レンジを持つ強力な 4 バンドパラメトリックイコライザーです	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Low Frequency	22–1000 Hz	220
	Frequency 1	82–3900 Hz	820
	Frequency 2	220–10000 Hz	2200
	High Frequency	560–19999 Hz	5600
	Q1	0–100	5
	Q2	0-100	5
	Q3	0-100	5
	Q4	0–100	5

PROFESSIONAL			MPC;
	Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Gain 3	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Gain 4	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Harmonics/ ハーモニクス

オプション: AIR Amp Sim, AIR Diode Clip, AIR Distortion, AIR Flavor, AIR Freq SHIFT, AIR Lo-Fi, AIR Talk Box, AIR Tube Drive, Decimator, Distortion Amp, Distortion Custom, Distortion Fuzz, Distortion Grimey, Distortion Overdrive, Frequency SHIFTer, Granulator, Resampler, TouchFX, XYFX

AIR Amp Sim

- - - -

このエフェクトは、幅広いキャビネットモデルとトーンシ ェイピングオプションでギターアンプとベースアンプをシ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Cab Model	D.I., Brit, 1x8", 1x12", 2x10", 2x12", 4x10", 4x12", 1x15" Bass, 4x10" Bass, Radio	4x10"
	Drive	0.0–11.0	0.0
	Mode	Mono, Stereo	Stereo
	Output	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Soft Clip	0–100%	0%
	Top Boost	0–100%	0%
	Bias	0–100%	0%
	Bass	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	-12.0 dB
	Mid	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Mid Freq	250 Hz – 4.00 kHz	1.00 kHz
	Treble	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	0.0 dB

AIR Diode Clip

ドラムブレイクに繊細なグリットを加えたり、アグレッシ ブなディストーションに歪ませたり、あらゆる用途に使え	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
るディストーションエフェクトです。 	Input HP	200 – 800 Hz	500 Hz

		MPC
Env Speed	0–100%	50%
Output HP	1000 – 4000 Hz	2000 Hz
Output LP	1000 – 12000 Hz	6000 Hz
Wide	Off, On	Off
Solo	Off, On	Off
Oversampling	Off, On	On
Level	-inf – 0.0 – +12.0	0.0 dB
	aв	

AIR Distortion

このエフェクトはマルチタイプのディストーションで、歪み の種類と量を変えてオーディオ信号に色を加えます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Mode	Hard, Soft, Wrap	Hard
	Drive	0 – 60 dB	15 dB
	Output	0–100%	100%
	Mix	0–100% (dry-wet)	100%
	Tone Pre-Shape	-100 - 0 - +100%	0%
	Tone High Cut	1.00 – 20.0 kHz	20.0 kHz
	Stereo	On, Off	Off
	Clipping Thresh.	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS
	Clipping Edge	0–100%	0%

AIR Flavor

このエフェクトは、ラジオ、電話、テープ・マシンなどの EQ シミュレーションを適用し、サウンドの音色を劇的に変	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
化させます。	Timbre	Varies	Neutral
	Timbre Depth	0–100%	100%
	Vinyl Distortion	0–100%	0%
	Vinyl Noise	0–100%	0%
	Flutter	0–100%	0%
	Monofy	0–100%	0%

AIR Freq SHIFT

このエフェクトは、オーディオ信号の各周波数をシフトし て、ユニークな効果を生み出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Mode	Up, Down, Up & Down, Stereo	Up
	Frequency	10.0 mHz – 10.0 kHz	316 mHz
	Feedback	0–100%	0%
	Mix	0-100% (dry-wet)	100%

AIR Lo-Fi

このエフェクトは、オーディオ信号 のビットクラッシュ、ダウンサンプ	Tab	パラメーター	値の範囲	デフォルト の値
ル、クリップ、補正、編集加工に使 用します。	Lo-Fi	Bit Depth	1.0 – 16.0 bit	16.0 bit
		Sample Rate	500 Hz – 50.0 kHz	50.0 kHz
		Mix	0–100%	100%
	Distortion	Clip	0.0 – 40.0 dB	0.0 dB
		Rectify	0–100%	0%
		Noise Mod	0–100%	0%
	Anti-Alias	Pre	0.125 – 2.000 Fs	0.5000 Fs
		Post	0.125 – 2.000 Fs	1.000 Fs
		Enable	On, Off	Off
	LFO / Env	Wave	Sine, Tri, Saw, Square, Morse, S&H, Random	Sine
		Rate		
		Sync Off:	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
		Sync On:	8/4 - 16	2T
		Sync	On, Off	Off
		Depth	-100 - 0 - 100%	0%
		Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
		Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s
		Depth	-100 - 0 - 100%	0%



AIR Talk Box

このエフェクトは、音声信号に声のよう な響きを加えます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Vowel	00, 0U, AU, AH, AA, AE, EA, EE, EH, ER, UH, OH, OO	АН
	Env Depth	-100 - 0 - +100%	0%
	Formant	-12.00 - +12.00	0.00
	Mix	0–100%	100%
	LFO Wave	Sine, Tri, Saw, Square, S&H, Random	Sine
	LFO Rate		
	Sync Off:	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
	Sync On:	8/4 - 16	2T
	LFO Sync	Off, On	Off
	LFO Depth	-100 - 0 - +100%	0%
	Env Thresh	-60.0 – 0.0 dB	-30.0 dB
	Env Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
	Env Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s

AIR Tube Drive

このエフェクトは、オーバードライブした真空管アンプのサ ウンドを再現するように設計されています。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Drive	0-100%	0%
	Headroom	-30.0 – 0.0 dB	-15.0 dB
	Saturation	0–100%	50%
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB

AKAI Decimator

デシメーターは、デジタル信号からビットを除去すること で、入力信号をダウンサンプリングします。デシメーション	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
とリサンプリングの違いは、デシメーターはデジタルアーテ ィファクトをマスクまたは修正するためのフィルタリングを	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
使用しないことです。その結果、設定やソースによって、穏	Decimate	0–100	0
やかなものからほとんど純粋なデジタル歪みまで、さまざま な効果が得られます。	Bit Reducer	4–32	32

Distortion Amp

このエフェクトは、大音量で真空管アンプの音を再現するよ うに設計されています。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
	Drive	0-100	50
	Tone	0-100	50
	Dynamics	0-100	50
	Output	0–100	50

Distortion Custom

このエフェクトは高度にカスタマイズされたディストーショ ンで、幅広い音作りが可能です。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Drive	0–100	50
	+Soft	5–75	2
	+Clip	5–50	25
	–Soft	5–75	2
	-Clip	5–50	25
	Low	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Mid	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	High	-18.0 – 18.0 dB	0.0
	Output	-18.0 – 18.0 dB	50

Distortion Fuzz

このポピュラーなエフェクトは、オーディオ信号のハードク リッピングを利用したもので、極端に設定すると、標準的な 波形を矩形波に変え、「カミソリ」エフェクトを生み出すこ とができる。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
	Drive	0-100	50
	Output	0-100	50
	Low	0-100	50
	Low-Mid	0-100	50
	High-Mid	0-100	50
	High	0-100	50

Distortion Grimey

選択可能な帯域の周波数帯域を歪ませるユニークなディスト ーションエフェクトです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
	Drive	0-100	50
	Grime	0–100	50
	Center	0–100	50
	Width	0–100	50
	Resonance	0–100	50
	Output	0–100	50

Distortion Overdrive

このディストーションは、中程度の音量でマイルドに歪むア ンプのように聞こえるように設計されています。最もスムー スなディストーションタイプです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
	Drive	0-100	50
	Tone	0–100	50
	Output	0–100	50

Frequency Shifter



Frequency Shifter は、入力信号の周波数を一定量変化させ、元の倍音の関係を変化させます。これにより、コーラスのようなエフェクトや、奇抜で極端な音色や、人工的な音色を作り出すことができます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Frequency	-1000 - 1000	0
	Asynchrony	0–1000	0
	A Pan	0–100	0
	B Pan	0–100	100
	A Gain	0–100	75
	B Gain	0–100	75

Granulator

このエフェクトは、入力されたオーディオを小さな音の粒 に変え、ループさせたり、ピッチシフトさせたり、新しい 面白い方法で操作することができます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Grain Density	1.0–300.0 grains/sec	68.0 grains/sec
	Grain Window	20.0–1000.0 ms	608.0 ms
	Grain Length	10.0–200.0 ms	171.9 ms
	Grain Feedback	-99.9 - 0.0 - 99.9%	0.0%
	Trigger Randomization	0–100%	0.0%
	Pitch Randomization	0–100%	0.0%
	Pitch	-12.0 – 0.0 – 12.0 semitones	0.0 semitones
	Fine	-50.0 - 0.0 - 50.0%	0.0%
	Stereo	0–100%	0.0%
	Mix	0–100%	34.6%
	Freeze	Off, On	Off

Resampler は、入力信号からビットを除去するという点で は Decimator と似ています。違いは、Resampler が複雑	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
なフィルターやアンチエイリアスを適用し、元の音質を保 持しようとする点だ。これは、1980 年代に人気のあった	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
ビンテージサンプラーやサンプリングドラムマシンで使わ	Rate	0–100	0
れていた方法です。Resampler を使うと、ドラムループの 「ダーティ」なサウンドを、ディストーションのような	Decimate	0–100	0
荒々しさなしに実現できます。			

TouchFX

詳しくは Addenda > Updates in MPC 2.10.1 > New Features > Touch Strip and Touch FX をご覧ください。

XYFX

詳しくは「操作」>「モード」>「XYFX モード」をご覧ください。

Modulation/モジュレーション

オプション: AIR Chorus*, AIR Ensemble, AIR Flanger, AIR Fuzz-Wah, AIR Half Speed, AIR Multi-Chorus, AIR Phaser, AIR Pitch SHIFTer, AIR Stereo Width, AIR Stutter, Auto Wah, Autopan Sync, Autopan, Chorus 2-Voice, Chorus 4-Voice, Flanger Sync, Flanger, Phaser 1, Phaser 2, Phaser Sync, Tremolo Sync, Tremolo

AIR Chorus *

このエフェクトは、クラシックなコーラスの暖かみと 深みを表現する、コンパクトながらパワフルなプラグ インです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
	Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.01 Hz
	Depth	0.00 – 24.00 ms	7.10 ms
	Mix	0–100%	50%
	Feedback	0–100%	0%
	Pre-Delay	0.00–24.00 ms	2.00 ms
	Wave	Triangle, Sine	Sine
	Offset	-180 - 0 - +180 deg.	+90 deg.
AIR Ensemble

このエフェクトは、流動的で揺らぎのあるモジュレー ション・エフェクトをオーディオ信号に適用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
	Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
	Width	0–100%	100%
	Mix	0–100% (dry-wet)	75%
	Mod. Delay	0.00 – 24.00 ms	0.00 ms
	Mod. Shimmer	0–100%	50%

AIR Flanger

このエフェクトは、オーディオ信号に短い変調ディレ イをかけます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.02 – 10.00 Hz	0.40 Hz
	Depth	0–100%	50%
	Feedback	0–100%	50%
	Mix	0-100% (dry-wet)	50%
	Headroom	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS

AIR Fuzz Wah

トランジスタのような歪みとワウを組 み合わせたマルチエフェクトです。	Tab	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Fuzz-Wah	Mix	0-100% (dry-wet)	100%
		Order	Fuzz>Wah, Wah>Fuzz	Fuzz>Wah
		Fuzz Mix	0-100% (dry-wet)	100%
		Wah Mix	0-100% (dry-wet)	100%
		Fuzz Drive	0 – 40 dB	20 dB
		Fuzz Tone	1.00 – 10.0 kHz	3.16 kHz
		Fuzz Output	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB
		Fuzz Enable	Off, On	Off
		Wah Pedal	0–100%	50%
		Wah Filter Mode	Lowpass, Bandpass, Highpass	Bandpass

				MPC
		Min. Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	428 Hz
		Max Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	2.07 kHz
		Min. Resonance	0–100%	55%
		Max Resonance	0–100%	33%
		Wah Enable	Off, On	On
N	Modulation	Mode	LFO, Env	LFO
		Rate		
		LFO	8/4 - 16	4T
		Env	0-100%	75%
		Depth	-100 - 0 - 100%	0%

AIR Half Speed

E.

このエフェクトは、入力したあらゆる音源からハーフ・スピ ード・バージョンを素早く作成できます。内蔵のハイパスフ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ィルターとローパスフィルターを使って処理されたオーディ オにフィルターをかけ、ドラマチックなトランジションを作		Start, Stop	
成したり、フェードインとフェードアウトのパラメーターを	Loop Length	1/16 – 4 Bars	1 Bar
使用して、ドライオーディオとエフェクトオーディオの間で 同期したトランジションを作成したりできます。	Mode	*1.5, *2, *4	*2
	Mix	0–100%	100%
	Loop Fade	1.00 – 200 ms	4.90 ms
	Fade In	Hard, Soft, 1/16–4 Bars	Hard
	Fade Out	Hard, Soft, 1/16–4 Bars	Hard
	HPF	Off, 20.0 Hz – 20.0 kHz	Off
	LPF	20.0 Hz – 19.9 kHz, Off	Off
	Band	Off, On	Off

AIR Multi-Chorus

オーディオ信号に太く複雑なコーラス・エフェクトをかけま	パラメーター	値の範囲	デフォルトの
す。			値
	Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
	Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
	Voices	3, 4, 6	4
	Mix	0-100% (dry-wet)	50%
	Chorus Low	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
	Cut		
	Chorus Width	0–100%	100%
	Mod Wave	Sine, Tri	Tri
	Mod Delay	0.00 – 24.00 ms	6.0 ms

AIR Phaser

このエフェクトはオーディオ信号にフェイザーをかけ、シュ ワシュワとしたうねりのあるサウンドを生み出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.10 – 10.00 Hz	1.00 Hz
	Depth	0–100%	50%
	Feedback	0–100%	0%
	Mix	0–100% (dry-wet)	50%
	Phaser Model	Vibe, Stone, Ninety, Tron,	Ninety
	Offset		
	Phase Rate	-180 – +180 deg. 25–400%	0 deg. 100%
	Туре	Phase, Rate	Phase

AIR Pitch SHIFTer

このエフェクトはオーディオ信号のピッチを変化させるもの で、信号のソースやスタイルに応じて調整できます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Mode	Vocal, Bass, Beats, Chords, Textures	Vocal
	SHIFT	-24.0 - 0 - 24.0	0.0
	Mix	0–100%	100%

AIR Stereo Width

このエフェクトは、オーディオ信号により広いステレオプレ ゼンスを作り出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Width	0–200%	100%
	Delay	0.0 – 8.0 ms	0.0 ms
	Level Trim	-Inf – 0.0 – +12.0 dB	0.0 dB
	Pan Trim	L100 - <c> - R100</c>	<c></c>
	High	0–200%	100%
	Mid	0–200%	100%
	Low	0–200%	100%

AIR Stutter

このエフェクトは、幅広いボリューム、パン、ピッチの スタッターエフェクトを使って、心を揺さぶるグリッチ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
エフェクトを作り出します。	Intervals	1/64 - ¼	1/16
	Sync	Off, On	On
	Steps	2–64	5
	Step Length	0–100%	100%
	Freeze	Off, On	Off
	Decay	50.0 ms – 100 s	6.99 s
	Volume	-12.0 – 0.0 – 6.0 dB	-1.2 dB
	Mix	0–100%	100%
	Pan Mod	0–100%	50%
	Pitch Mod	-100 - 0 - +100%	0%

Akai Auto Wah

このエフェクトは、エンベロープでモジュレートされたロー パス・フィルターで、クラシックでファンキーな「ワウワ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ウ」といったサウンドを生み出します。エンベロープは入力 信号の振幅によってトリガーされます。カットオフ周波数に	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
対するエンベロープの量はユーザー定義可能です。	Resonance	0–100	75
	Attack	0–100	30
	Release	0–100	30
	Center	0–100	50
	Sensitivity	0–100	50

Autopan Sync

このエフェクトは、LFO(プロジェクトに合わせてテンポ・ シンク)を使って、入力された信号をステレオ・フィールド	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
を前後に動かし、ロータリー・エフェクトを作り出します。	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Rate	8 bars – 1/32	1/4

Autopan

このエフェクトは、LFO を使って入力信号をステレオ・フィ ールドを前後に動かし、ロータリー効果を生み出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
	Rate	0–100	10

Chorus 2-Voice

このエフェクトは、LFO を使って入力信号のピッチとディレ イを変調し、ドライ信号に加えます。少量であれば、複数の	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
音色が同時に演奏されているような錯覚を生み出します。 Feedback と Amount を上げると 「採らぎ」や「水のよう	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
な」サウンドがより強調されます。	Delay	0–100	20
	Amount	0–100	80
	Width	0–100	80
	Feedback	0–100	50
	Rate	0–100	10

Chorus 4-Voice

このエフェクトは Chorus 2-Voice と同じですが、より顕著 なモジュレーションのためにボイスが追加されます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Delay	0–100	20
	Amount	0–100	80
	Width	0–100	80
	Feedback	0–100	50
	Rate	0–100	10

Flanger Sync

このエフェクトはフランジャーと同じですが、プロジェクト のテンポに同期します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Rate	8 bars – 1/16 triplets	1/4
	Feedback	-100 - 100	0
	Delay	0–100	20
	Width	0–100	80

Flanger

フランジャーは、2 台のアナログテープマシンをわずかな時 間差で並列動作させたときのサウンドをエミュレートするモ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ジュレーテッドディレイです。レートを遅く設定するとうな ろようなジェットエンジンのようなサウンドになり レート	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
を速く設定するとより揺らぎのあるサウンドになります。	Rate	0–100	10
	Feedback	-100 - 100	0
	Delay	0–100	20
	Width	0–100	80

Phaser 1

このエフェクトは、周波数スペクトルに「ノッチ」と呼ば れる急勾配の谷を作るために、複数のオール・パス・フィ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ルターを適用します。これらのオールパス・フィルターの 周波数は通常、LFO で変調され、スウィープ・サウンドを	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
作り出します。	Rate	0-100	10

N 1	4	1		Шř.
			-	

Phaser 2



このエフェクトは Phaser 1 のバリエーションです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
	Rate	0–100	10

Phaser Sync

このエフェクトは Phaser 1/Phaser 2 に似ていますが、LFO はプロジェクトのテンポに同期します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
	Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

Tremolo Sync

このエフェクトは、LFO(プロジェクトのテンポに同期)を 使って信号の音量を増減します。LFO の形状によって、滑ら	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
かな波(正弦波)エフェクトや、「オン・オフ」するような 矩形波のエフェクトが得られます。	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4
	Sine to Square	0–100 (sine– square)	0

Tremolo

このエフェクトはトレモロシンクと同じですが、LFO はプ ロジェクトテンポに同期しません。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Dry/Wet	0-100 (dry-wet)	100
	Rate	0–100	10
	Sine to Square	0-100 (sine- square)	0

オプション: AIR Vocal Doubler, AIR Vocal Harmonizer, AIR Vocal Tuner

AIR Vocal Doubler

このエフェクトは、ボーカルラインに幅や厚みを加える ために、リアルなボーカルダブルを作り出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Voices	1–8	4
	Stereo Spread	0–100%	70%
	Lead Volume	-Inf – +6.0 dB	0.0 dB
	Doubler Volume	-Inf – +6.0 dB	0.0 dB
	Pitch	+/- 0-250%	+/- 38%
	Pitch Speed	0–100%	75%
	Timing	0–800 ms	63 ms

AIR Vocal Harmonizer

このエフェクトは、最大4パートのリアルなボーカル・ハ ーモニーや複雑なダブリング・エフェクトを作成できま	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
す。各ボーカル・パートには、レベル、ディレイ、フォル マント、モード、インターバルのパラメーターがありま	Кеу	A–G#	С
す。	Scale	Major, Minor, Harm Minor, Melo Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixo, Locrian, Chromatic, Penta, Maj Triad, Min Triad, Root	Major
	Lead Volume	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB
	Harmony Volume	-Inf – 0.0 dB	-2.5 dB
	Timing	0–100%	42%
	Tuning	0–100%	14%
	Smooth	5–200 ms	8 ms
	Voice Range	Very Low, Low, Mid, High, Very High	Mid

Root Mode Split	A–G#	E
Reference	420.0–460.0 Hz	440.0 Hz
Delay Sync	Off, On	On
Harmony 1–4	Off, On	1 On

AIR Vocal Tuner

このエフェクトは、自然なサウンドまたはハードチューニ ングのボーカルエフェクトにピッチ補正を適用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Detection	Unworried, Default, Selective, Picky, Blind	Default
	Voice Range	Very Low, Low, Mid, High, Very High	Mid
	Кеу	A–G#	А
	Scale	Major, Minor, Harm Minor, Melo Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixo, Locrian, Chromatic, Penta, Maj Triad, Min Triad, Root	Minor
	Retune Time	1–1000 ms	32 ms
	Reference	420.0–460.0 Hz	440.0 Hz

AKAI 用語集



この用語集は、本書を通して使用される多くの専門用語を簡単に定義し、説明しています。

アフタータッチ Aftertouch AT	現代のキーボードの大半は、アフタータッチメッセージを生成することができる。このタイプの キーボードでは、すでに押さえているキーをさらに押し続けると、MIDIアフタータッチメッセー ジが生成されます。この機能により、サウンドの表現力がさらに高まります(ビブラートな ど)。
エイリアス Aliasing	信号をデジタルに変換する際に、サンプリング周波数の半分よりも高い高調波が含まれている場 合に発生する副作用のことです。
アマウント Amount	モジュレーションソースが目的のパラメーターに影響を与える度合いです。
アンプ Amplifier	コントロール信号を介して、音量に影響を与えます。アンプは制御信号(エンベロープ や LFO な ど)によってモジュレーション(変調)されます。
アタック Attack	エンベロープ パラメーターの一つで、エンベロープの開始点から最高値に達するまでの速さで す。トリガー信号を受信した直後(例えば、パッドやキーボードでノートを演奏した後や、MIDI シーケンス信号)に開始されます。
ビットレート Bit Rate	ビットレートが高いほど、サンプルに関する情報がより正確になり、ダイナミクスの分解能が上 がります。通常のオーディオ CD は 16 ビットです。MPC ハードウェアは 24 ビットの解像度をサ ポートしています。
バウンス Bounce	シーケンス、トラック、プログラムをバウンスすると、プロジェクトのその部分をオーディオフ ァイル(MIDIファイルではなく)としてまとめて書き出し(レンダリング)します。MPC ハードウェ アでは、シーケンス、トラック、プログラムを サンプル へ(サンプルプールに保存)、またはフル オーディオトラック (サンプルプールに保存され、現在のシーケンスにも追加)としてバウンスす ることができます。 トラックをバウンスすると、そのトラックがプログラムを通して送信されレンダリングされま す。プログラムをバウンスすると、そのプログラムを使用しているすべてのトラックが、そのプ ログラムを通してレンダリングされます。シーケンスをバウンスすると、そのシーケンス内のす べてのトラックがそれぞれのプログラムを通して送られた後にレンダリングされます。
クリッピング Clipping	歪みのことで、信号がシステムで処理可能な最大値を超えたときに発生します。クリッピングさ れた信号のカーブはシステムにより異なります。アナログ回路では、最大レベルでつぶれ制限さ れます。デジタルでは、クリッピングは数値オーバーフローに似ており、最大レベルを超えた信 号の部分が負の極性になります。
コントロールチェ ンジ(CC)	この MIDI メッセージでサウンドジェネレーターを操作できます。基本的に 2 つのコンポーネン トで構成されています。 コントローラーナンバーは、影響を受けるパラメーターを決定します。0 から 127 までの範囲で 設定できます。 コントローラーバリューで変更の範囲を設定します。 ビブラートをゆっくりと膨らませたり、ステレオパンニングの位置を変更したり、フィルター周 波数に影響を与えたりといった操作に使用できます。

カットオフ Cutoff	カットオフ周波数は フィルター にとって重要な要素で、例えばローパスフィルターはカットオフ で設定した周波数以上の信号を減衰させたりします。この値以下の周波数は処理されることなく 通過することができます。
CV	コントロールボルテージの略で、外部モジュラー・シンセサイザーやドラムマシンなどにコント ロールメッセージを送信します。CV メッセージは通常、ゲートメッセージと一緒に使用されま す(CV メッセージはノートのピッチを決定し、ゲートメッセージはノートの発音と長さを決定し ます) MPC ハードウェアのCV アウトポートから、外部 MIDI デバイスの CV インポートに送られます。 各外部 MIDI 機器は特定のコントロールボルテージ範囲を使用しており、それによって各オクタ ーブに何ボルトを使用するかが決まります(例:1V/オクターブ)。MPC ソフトウェアやコントロ ーラーハードウェアで設定する際には、この点に注意してください。ボルテージレンジが不一致 の場合、オクターブの異常や望ましくない「再スケーリング」が発生する可能性があります。
ディケイ Decay	ディケイは、アタック・フェーズが最大に達した後、 エンベロープ がサスティーン値で定義され たレベルまで下降した後のエンベロープの下降速度を表します。
エンベロープ Envelope	 エンベロープは、与えられた時間内で音を形成するコンポーネントをモジュレートするために使用されます。例えば、フィルターのカットオフ周波数をモジュレートするエンベロープは、一定時間内にフィルターを開閉します。エンベロープはトリガー(通常はMIDIノート)を介して開始されます。 クラシックな ADSR エンベロープは、アタック、ディケイ、サスティーン、リリースの4つで構成されています。アタック、ディケイ、リリースは時間またはスロープの値で、サスティーンは調整可能なレベルです。トリガーを受信すると、エンベロープはプログラムされたサスティン・レベルに達するまでアタックとディケイのフェーズを通過します。このレベルはトリガーが終了するまで一定です。エンベロープはその後、最小値に達するまでリリース・フェイズを開始します。 操作 > モード>プログラムエディットモード > エンベロープの構造を参照
フィルター	フィルターは、信号の周波数の一部を通過させ、他の周波数を減衰させます。フィルターの最も
Filter	 重要な要素は、カットオフ周波数です。フィルターには一般的にローパス、ハイパス、バンドパス、バンドパス、バンドストップの4つのカテゴリーがあります。 ローパスフィルターは、カットオフ周波数以上のすべての周波数を減衰させます。 ハイパスフィルターは、カットオフ周波数より下の周波数を減衰させます。 バンドパスフィルターは、カットオフ周波数付近の周波数のみ通過させ、他の周波数は減衰させます。 バンドストップフィルターは、カットオフ周波数付近の間波数のみ通過させ、他の周波数は減衰させます。 バンドブーストフィルターはバンドパスとは逆の働きをします。 バンドブーストフィルターは、イコライザーのバンドと同様にカットオフ周波数周辺の周波数をブーストします。他のすべての周波数は通常通り通過します。 フィルターポールの数によって、フィルターの効果がどれだけ極端になるか、あるいは緩やかになるかが決まります。ポールが1つまたは2つのフィルターは繊細な効果で、6つまた8つのフィルターはよりはっきりした効果を生み出します。 Model フィルターは、有名なビンテージシンセフィルターをアナログスタイルでエミュレートしたものです。Model1 は高い入力レベルで歪む4 極フィルターです。Model2 は、低域に太い歪みを持つメロウな共振を使用しています。Model3 は、遠吠えや突き刺すような共鳴や極いため。
	端なサブハーモニクスを発生させることができます。

ゲート	 Vocal フィルターは、人間の声を再現するフォルマントフィルターです。Vocal1 は「あー」「うー」という母音を出します。Vocal2 は 3 つのバンドを使って「あー」と「えー」の母音を出します。Vocal3 は 5 つのバンドを使用して、声帯の理想化されたモデルをエミュレートします。 MPC3000 LPF は、1994 年に発売された初代 MPC3000 に搭載されていたダイナミック型の共振型ローパスフィルター(12dB/oct)です。 フィルターの特性であるレゾナンスについては、こちらのエントリーもご覧ください。
Gate	です。通常、CVメッセージと一緒に使用されます(CVメッセージはノートのピッチを決定し、ゲートメッセージはノートの発音と長さを決定します)ゲートメッセージは、MPC ハードウェアの CV アウトポートから外部 MIDI デバイスの CV/Gate インポートに送信されます。
LFO	LFOとは、ロー・フリケンシー・オシレーターの頭文字をとったものです。波形や速度を設定 し、エンベロープと同様にサウンド・シェイピング・コンポーネントをモジュレーションする ために使用できます。
MIDI チャンネル MIDI Channel	送信側と同じチャンネルに設定されている場合にのみ、受信メッセージに応答することができ ます。送信側が特定の受信機を個別に指定するためにチャンネル 1~16 が用意されています。
MIDI クロック MIDI Clock	 MIDI クロック・メッセージは、接続された複数のデバイス間のプロセスを同期させるために、リアルタイムのテンポ情報を送信します(例えば、サウンド・ジェネレーターのディレイ・タイムを MIDI シーケンサーに送信するなど)。 注:MIDI クロックシンクを受信している場合、オーディオ録音は無効となります。MIDI シンク受信中にオーディオを録音するには MIDI タイムコードを使用します。
モジュレーション Modulation	モジュレーションは、モジュレーション・ソースを介して、サウンド・シェーピング・コンポ ーネントに影響を与えたり、変化させたりする。モジュレーション・ソースには、エンベロー プ、LFO、MIDI メッセージなどがある。モジュレーションのデスティネーションは、フィル ターや VCA などのサウンドシェーピング・コンポーネントです。
ノート ON&ノート Off Note On Note Off	最も重要な MIDI メッセージです。生成されるノートのピッチとベロシティを決定します。ノ ートオン・メッセージはノートを開始します。ピッチはノートナンバーから決定され、0 から 127 の範囲で設定できます。ベロシティの範囲は1から127 です。ベロシティ値0はノートオ フメッセージに相当します。
ノーマライズ Normalize	ノーマライゼーションは、歪みを発生させることなくサンプルのレベルを最大値(0 dB)まで 上げる機能です。この機能は、サンプルの最大レベルを自動的に検索し、その結果、事前に決 定された最大レベルが 0 dB に達するまで、サンプル全体のレベルを上げます。一般的に、こ の結果、サンプル全体の音量が大きくなります。
パンニング Panning, Pan	ステレオパノラマ内で信号の位置を変えるプロセスまたはその結果。
ピッチベンド Pitch-Bend	ピッチベンドは MIDI メッセージのひとつです。ピッチベンド・メッセージはコントロール・ チェンジ・メッセージと機能は似ていますが、異なるタイプのメッセージです。ピッチベン ド・メッセージの解像度は、従来のコントローラー・メッセージよりもかなり高くなっていま す。人間の耳はピッチの偏差に非常に敏感であるため、ピッチベンド情報をより正確に伝える ことができる高い解像度が使用されます。

AKAI

MPC.

PROFESSIONAL	
プログラム	プログラムは、使用するすべてのサンプルのリストと、各サンプルの設定(パッドアサイ
Program	ン、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど)を含むファイルです。プログ ラム編集モードでは、サンプルを編集してアサインすることができます(詳しくは Operation > Modes > Program Edit Mode をご覧ください)。1つのプロジェクトには合計 128のプログラムを登録することができます。 音源にサンプルを使用するプログラムには 3 種類あります。ドラム・プログラムは、主にド ラム・プログラムの作成や、パッドへのサンプルのアサインを簡単に素早く行うために使用 します。キーグループ・プログラムでは、1 つのサンプル(またはそれ以上)を 2 つ以上の 鍵盤にまたがって使用し、鍵盤上でクロマチックにサンプルを演奏することができます。そ のため、例えばピアノのすべての鍵盤をサンプリングする必要はありません。クリップ・プ ログラムでは、ループ可能な複数のサンプル(クリップ)を使用し、各サンプルをパッドに 割り当てることができます。異なるクリップの組み合わせを一緒に起動することで、魅力的 なレイヤード・パフォーマンスを作成できます。
プログラムチェンジ Program Change	サウンドプログラムを選択する MIDI メッセージです。プログラム 1~128 はプログラム・チェンジ・メッセージで変更できます。
リリース Release	エンベロープ パラメーターの一つで、トリガーが終了した後の最小値までの降下率を表しま す。リリースは、エンベロープの現在の状態に関係なく、トリガーが終了した直後に開始さ れます。アタックフェーズの間にも開始されることがあります。
レゾナンス Resonance	共振または強調は最も重要な フィルター のパラメーターです。カットオフ周波数付近の周波 数でピークを持たせ、増幅することで強調したり、音を操作するポピュラーな方法の一つで す。フィルターが自己発振状態になる程度まで強調を強めると、比較的純粋なサイン波形が 得られます。
ルートキー Root Key	ルートキーは、録音されたサンプルの元の音程を定義します。MPC のサンプルには、専用の ルートキー情報が含まれています。この情報は、録音時やインポート時に自動的に作成され ます。
サンプル Sample	MPC のパッドをタップすると、 サンプル と呼ばれる音声波形をトリガーすることができま す。サンプルはデジタル化されたオーディオの断片で、MPC ハードウェアのサンプリング機 能を使って録音したり、ブラウザから読み込んだりすることができます。 サンプルは様々な方法で編集したり、処理できます。トリミング、ループ、ピッチシフト、 エフェクト処理などができ、さらにそれを 1 つまたは複数のドラムパッドにアサインして再 生することができます。サンプルはモノラルまたはステレオにすることができます。
サンプルレート Sample Rate	アナログ信号をデジタルでキャプチャするための、1 秒あたりのスキャンの量を表す周波数 です。通常の CD オーディオ録音では 1 秒間に 44100 サンプルが使用され、44.1kHz とも表 記されます。MPC ハードウェアは最大 96kHz までのサンプリングレートを使ってオーディ オを書き出したり(操作 > 一般的な操作 > オーディオミックスダウンを参照)、44.1kHz のサ ンプリングレートでオーディオ再生することができます。
シーケンス Sequence	MPC プロジェクトの最も基本的な構成要素です。MPC ハードウェアのパッド、ボタン、Q- Link ノブからの MIDI 情報は、シーケンスのトラックに記録されます。各シーケンスには、 128 の MIDI トラックと 8 つのオーディオトラックを含めることができます。各プロジェクト には最大 128 個のシーケンスを保存することができます。

	1つのシーケンスの長さは 1 小節から 999 小節まで設定でき、1つのシーケンスだけで曲全体 を作成するのに十分な長さです。しかし、ソングモードを使用すればシーケンスをチェーン にして曲を作ることができます。
ソング Song	曲を構築するために、異なるセクション(ヴァース、コーラス、フックなど)をアレンジする ことができるようにするモードです。各曲には、最大 999 のステップ(シーケンスが1回以上 再生される)を持つことができます。各プロジェクトは最大 32 曲まで保存することができま す。
ストレッチファクタ ー Stretch Factor	ソフトウェア内の ワープ アルゴリズムによって生成される値です。オーディオファイルを録 音すると、現在のシーケンステンポが埋め込まれ、プロジェクトを保存する際にサンプルフ ァイル内に保存されます。オーディオトラックのリージョンをワープすると、ワープアルゴ リズムはこのシーケンステンポと BPM フィールドの現在の値を使用してストレッチファク ターを生成します。
サステイン Sustain	エンベロープ パラメーターの一つで、アタックとディケイを経てから一定のレベルを維持し ます。サスティンレベルに達すると、トリガーが終了するまでサスティンレベルが維持され ます。
タイムストレッチ Time-Stretch	下記の ワープ の項目をご覧ください。
トラック Track	シーケンスには 128 の MIDI トラックと、 8 つのオーディオトラックを含めることができ、各 MIDI トラック にはノートイベントとコントローラーデータが含まれています。トラックには オーディオ情報は含まれておらず、プログラム(または外部 MIDI サウンドモジュール等)のサ ンプルを発音させる MIDI 情報のみが含まれています。パフォーマンスをキャプチャした後、 様々な方法でエディットすることができます。 各 オーディオトラック には、プロジェクトに録音またはインポートされたオーディオが含ま れ、ソフトウェア内で編集して MIDI トラックと一緒にシーケンスに組み込むことができま す。
トリガー Trigger	イベントを開始する信号のことで非常に多様です。例えば、MIDI ノートやオーディオ信号を トリガーとして使用することができます。トリガーで開始できるイベントも非常に多岐にわ たり、一般的にはエンベロープの開始に使用されます。
ワープ Warp	ワープ機能は、オーディオトラックやサンプルのピッチを変えることなく、オーディオトラ ックやサンプルを長くしたり短くしたりする機能です。これにより、元のキーを維持したま ま、シーケンスや小節の長さに合わせることができます。 ワープアルゴリズムは非常に CPU 負荷が高く、使いすぎると再生中のオーディオがドロップ アウトしてしまう可能性があることに注意してください。ワープ機能をどのように(そしてど のくらいの頻度で)使用するかに注意してください。CPU 負荷を減らすには下記をお試し下さ い。 ワープオーディオのピッチ調整の量を最小限にする。 プログラムエディットモードで、極端な ストレッチ 値の使用を避ける。
	###にかさなオーティス リーンヨンをワーノしないようにする。 ワープさせたリージョンが同時に始まる場合、ワープするトラックやトラックリージョ ンを可能な限り少なくする(ワープアルゴリズムを使用するポリフォニックボイスを減ら す)。

ワープサンプルを急速にトリガーすることは避ける。 ドラムプログラムでワープしたサンプルがある場合、パッドのレイヤーを 1 つのオーデ ィオサンプルに統合する Flatten Pad 機能をお試し下さい。

SATA ドライブのインストール

MPC ハードウェアにより多くの内部ストレージスペースを作るには、SATA (Serial ATA) ドライブを購入し、自分で 取り付けることができますが、その前にこの章をお読みください。

お使いの MPC X、MPC Live、MPC Live II、または MPC Key 61 は、ソリッドステートドライブ(SSD)またはハー ドディスクドライブ(HDD)のいずれか、市場に出回っているほぼすべての標準的な 2.5 インチ SATA ドライブをサ ポートすることができます。2.5"(63.5mm)フォームファクタを使用し、exFAT、FAT32、NTFS、EXT4(読み取 りおよび書き込み機能用)または HFS+(読み取り専用機能用)のいずれかのファイルシステムを使用している(ま たは使用できる)ことを確認してください。

注: exFAT ファイルシステムは、Windows と macOS の両方でサポートされている最も堅牢なファイルシステム であるため、exFAT ファイルシステムの使用をお勧めします。

注:別の方法として、mSATA (mini-SATA) ドライブを取り付けることもできますが、一般的な 2.5 インチ SATA インターフェイスに装着できるアダプタも購入してください。

- 1. MPC ハードウェアの電源がオフになっていることを確認します。フォーマット済みのドライブを用意します。
- 2. ボトムパネルの中央にある SATA ドライブパネルをプラスドライバーを使用してネジを取り外します。
- 3. SATA コネクターとケーブルを MPC ハードウェア内部からゆっくりと引き出します。SATA コネクターとケー ブルのみに注意してください。
- 4. SATA ドライブを SATA コネクタに接続します。接続が確実であることを確認してください。
- 5. SATA ドライブを SATA ドライブパネルに固定するために、4 つの **3x5mm 取り付けネジ**(MPC ハードウェアまた は SATA ドライブに付属)を使用します。ネジは締めすぎず、ドライブがしっかりと固定され、揺れないことを確 認してください。

SATA ドライブパネルを MPC ハードウェアの底部パネルに戻し、元のネジで固定します。
 MPC ハードウェアを使用している間、このドライブにアクセスすることができます!
 スタンドアロンモードでは、このドライブは第二の内蔵ドライブとして表示されます。
 コントローラーモードでは、 USB ドライブや SD カードがそうであるようにこのドライブはコンピュータに接続

された別のドライブとして表示されます。

MIDI マシーンコントロール (MMC)

MPC ハードウェアは、トランスポートコントロールの標準プロトコルである MIDI マシンコントロール(MMC)メッ セージを送受信することができます。MPC ハードウェアは下記のメッセージを送信することができます。

MPC ハードウェアはこれらのメッセージを送ることができます:

MPC Button	MMC Command Sent
Rec	MMC Record Strobe (when recording starts), then MMC Record Exit
Overdub	MMC Record Strobe (when recording starts), then MMC Record Exit
Stop	MMC Stop
Play	MMC Deferred Play
Play Start	MMC Locate Zero, then Deferred Play
Data Dial, -/+, Step , Bar <>	MMC Locate values

- MMC メッセージを外部デバイスに送信するには、次の手順で設定します。
 - 1. 標準5ピン MIDI ケーブルを使用して、MPC ハードウェアの **Midi Out A** を外部デバイスの MIDI IN に接続 します。
 - 2. Menu を押してメニューを表示し、歯車のアイコンをタップして Preferences (環境設定) に入ります。
 - 3. **Sync** タブをタップします。
 - 4. Send Port 1 フィールドをタップし、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って Midi Out A を選択します。
 - 5. Send MMC ボックスをタップして、有効にします。(チェックを入れる)
 - 6. Preferences を終了します。
 - 7. 外部ハードウェアでも MMC メッセージを受信できるように適切に設定します。

MPC ハードウェアは下記のメッセージを受信することができます。

MPC Command Received	MPC Function
MMC Deferred Play	Play
MMC Locate Zero, then Deferred Play	Play Start
MMC Stop	Stop
MMC Record Strobe	Record (Rec)
MMC Pause	Stop
MMC Locate values	Change location in sequence

外部デバイスから MMC メッセージを受信するには、以下の設定を行います。

1. 標準5ピン MIDI ケーブルを使用して、MPC ハードウェアの **MIDI In A** を外部デバイスの MIDI Out に接続 します。

AKAI

- 2. Menu を押してメニューを表示し、**歯車のアイコン**をタップして Preferences (環境設定) に入ります。
- 3. **Sync** タブをタップします。
- 4. Receive MMC ボックスをタップして、有効にします。(チェックを入れる)
- 5. **Preferences**(環境設定)を終了します。
- 6. MMC メッセージを送信できるように、外部デバイスを適切に設定します。

技術仕様

仕様は予告なく変更する場合があります。

MPC X / MPC X Special Edition

Digital Audio System	ADCs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DACs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	Digital Signal Processing	32-bit floating point
Mic Inputs 1–2	Dynamic Range	112 dB (A-weighted)
(2) balanced XLR+1/4"	SNR	111 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
(6.35 mm) TRS	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Preamp EIN	-135 dBu (max gain, 40 Ω source, A-weighted)
		-129.5 dBu (max gain, 150 Ω source, unweighted)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.2 / -0.2 dB)
	Maximum Input Level	+12.5 dBu
	Sensitivity	-46 dBu
	Gain Range	58 dB
Line Inputs 1–2	Dynamic Range	114 dB (A-weighted)
(2) balanced XLR+1/4"	SNR	112 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
(6.35 mm) TRS	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.1 dB)
	Maximum Input Level	+20 dBu
	Sensitivity	-9.5 dBu
	Gain Range	29.5 dB
Line Inputs 3–4	Dynamic Range	114.5 dB (A-weighted)
(2) balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	SNR	112.5 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)

	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.1 dB)
	Maximum Input Level	+20 dBu
	Sensitivity	-10 dBu
	Gain Range	30 dB
Inst Inputs 1–2	Dynamic Range	113.5 dB (A-weighted)
(2) unbalanced 1/4"	SNR	111.5 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
(6.35 mm) TS	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.2 dB)
	Maximum Input Level	+10 dBu
	Sensitivity	-20 dBu
	Gain Range	30 dB
	Input Impedance	~1 MΩ

Phono Inputs (2) unbalanced RCA	Dynamic Range	108 dB (A-weighted, 63 mVrms @ 1kHz, -1 dBFS, 20 Ω source)
	SNR	86 dB (A-weighted, 4 mVrms @ 1kHz, 20 Ω source)
	THD+N	0.005% (1 kHz, -46 dBu, -1 dBFS)
	Maximum Input Level	63 mVrms (1 kHz)
	Sensitivity	2 mVrms (1 kHz)
Main Outputs 1–2	Dynamic Range	114 dB (A-weighted)
(2) impedance- balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	THD+N	0.006% (1 kHz, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	Maximum Output Level	+20 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Outputs 3–4	Dynamic Range	114 dB (A-weighted)
(2) impedance- balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	THD+N	0.006% (1 kHz, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	Maximum Output Level	+20 dBu
	Output Impedance	100 Ω

				MPC
Outputs 5–8	Dynamic Range		118.5 dB (A-weighted)	
(4) impedance-	THD+N		0.001% (1 kHz, -1 dBFS)	
mm) TRS	Frequency Respons	se	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.0 dB)	
	Maximum Output L	evel	+20 dBu	
	Output Impedance		100 Ω	
Headphone Outputs	Dynamic Range		111 dB (A-weighted)	
(1) 1/4" (6.35 mm) stereo headphone	THD+N		0.007% (1 kHz, -1 dBFS, 10 mW/channel in headphones)	to 32 Ω
(1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone	Frequency Respons	se	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)	
	Maximum Power Delivered		360 mW (<1% THD)	
	Maximum Output Level		+20 dBu	
Mechanical	Pads		(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RC backlit	àB-
			(8) banks accessible via Pad Bank buttons	
	Knobs		(16) 360° touch-sensitive Q-Link knobs for パー — adjustment	ラメータ
			(7) 270° knobs for gain, mix & level adjustme	ent
			(1) 360° encoder for value/data adjustment	
	Display		10.1" (25.6 cm) full-color 1280x800 display wi capacitive multi-touch	th
Memory	RAM	2 GB (N	IPC X)	
		4 GB (N	IPC X Special Edition)	
	Internal	16 GB (MPC X) (6 GB user storage)	
	Storage	48 GB (MPC X Special Edition) (10 GB user storage)	
		Expanda	able via SATA connections	
File System Compatibi	lity exFAT (rea	d & write) (I	recommended)	
	FAT32 (rea	d & write)		
	NTFS (read	NTFS (read & write)		
	EXT4 (read	& write)		
	HFS+ (read	d only)		
	Audio Files	Audio Files: AIF/AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV		

PROFESSIONAL		MPC		
Wi-Fi	Frequency	2.4 GHz / 5 GHz		
	Standard	802.11a/b/g/n/ac		
	Max.	2.4 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
	Power	5 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
Bluetooth	Version	4.0, 4.2, 5 (MPC X)		
		5 (MPC X Special Edition)		
	Profile	HID, A2DP		
Connections	(2) XLR+1/	4" (6.35 mm) TRS inputs (Input 1/2)		
	(2) 1/4" (6.3	35 mm) TRS inputs (Input 3/4: 1 stereo pair)		
	(2) 1/4" (6.3	(2) 1/4" (6.35 mm) TS instrument inputs (Inst 1/2)		
	(2) RCA inp	(2) RCA inputs (Input 3/4: 1 stereo pair, phono- or line-level)		
	(2) 1/4" (6.3	35 mm) TS footswitch inputs (FS 1/2)		
	(2) 5-pin M	IDI inputs		
	(8) 1/4" (6.3	35 mm) TRS outputs (Main L/R, Outputs 3/4–7/8: 4 stereo pairs)		
	(4) 5-pin M	IDI outputs		
	(8) 1/8" (3.5	5 mm) CV/Gate outputs		
	(1) 1/4" (6.3	35 mm) stereo headphone output		
	(1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone output			
	(2) USB Type-A ports			
	(1) USB Type-B port			
	(1) SD card slot			
	(1) power a	dapter input		
Power	via power a	dapter: 19 V, 3.42 A, center-positive, included		
Dimensions	50.5 x 42.4 x	50.5 x 42.4 x 8.7 cm (display flat)		
(width x depth x height)	50.5 x 38.8 x	x 21.4 cm (display upright)		
Weight	5.66 kg			
L				

MPC

MPC Live

Digital Audio System	ADCs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DACs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	Digital Signal Processing	32-bit floating point
Line Inputs	Dynamic Range	113.5 dB (A-weighted)
(2) balanced	SNR	108 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
1/4 (0.33 mm) 11/3	THD+N	0.001% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Input Level	+11 dBu
	Sensitivity	-13.5 dBu
	Gain Range	24.5 dB
Phono Inputs	Dynamic Range	$107~dB$ (A-weighted, 63 mVrms @ 1 kHz, -1 dBFS, 20 Ω source)
(2) unbalanced RCA	SNR	86 dB (A-weighted, 4 mVrms @ 1 kHz, 20 Ω source)
	THD+N	0.009% (1 kHz, -46 dBu, -1 dBFS)
	Maximum Input Level	63 mVrms (1 kHz)
	Sensitivity	2 mVrms (1 kHz)
Main Outputs 1–2	Dynamic Range	113 dB (A-weighted)
(2) impedance-	THD+N	0.002% (1 kHz, -1 dBFS)
mm) TRS	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.5 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Outputs 3–6	Dynamic Range	116 dB (A-weighted)
(4) impedance-	THD+N	0.001% (1 kHz, -1 dBFS)
mm) TRS	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
	Dynamic Range	112 dB (A-weighted)

		MPC		
Headphone Output (1) 1/8" (3.5 mm)	THD+N	0.005% (1 kHz, -1 dBFS, 10 mW/channel into 32 Ω headphones)		
stereo headphone	Frequency Res	sponse 20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)		
	Maximum Pow Delivered	ver +35 mW (<1% THD, 32 Ω headphones)		
	Maximum Out	put Level +10 dBu		
Mechanical	Pads	(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RGB-backlit		
		(8) banks accessible via Pad Bank buttons		
	Knobs	(4) 360° touch-sensitive Q-Link knobs		
		(4) Q-Link knob columns accessible via Q-Link button		
		(1) 360° encoder for value/data adjustment and selection via push		
	Display	7" (17.8 cm) full-color 1280x800 display with capacitive multi-touch		
Memory	RAM	2 GB		
	Internal	16 GB (6 GB user storage + 10 GB pre-installed content)		
	Storage	Expandable via SATA connections		
File System Compatibilit	y exFAT (read	& write) (recommended)		
	FAT32 (read	& write)		
	NTFS (read a	NTFS (read & write)		
	EXT4 (read &	EXT4 (read & write)		
	HFS+ (read	HFS+ (read only)		
	Audio Files:	AIF/AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV		
Wi-Fi	Frequency	2.4 GHz / 5 GHz		
	Standard	802.11a/b/g/n/ac		
	Max. Power	r 2.4 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
		5 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
Bluetooth	Version	4.0, 4.2		
	Profile	HID, A2DP		
Connections	(2) 1/4" (6.3	35 mm) TRS inputs (1 stereo pair)		
	(6) 1/4" (6.3	(6) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (3 stereo pairs)		
	(1) 1/8" (3.5	5 mm) stereo headphone output		
	(2) RCA inpu	uts (1 stereo pair)		

		MPC
	(2) 5-pin MIDI inputs	
	(2) 5-pin MIDI outputs	
	(2) USB Type-A ports	
	(1) USB Type-B port	
	(1) SD card slot	
	(1) power adapter input	
Power	via power adapter: 19 V, 3.42 A, center-positive, included	
	via battery: lithium-ion, rechargeable, up to 6 hours of battery life	
Dimensions	42.4 x 22.4 x 6.9 cm	
(width x depth x height)		
Weight	2.7 kg	

MPC

MPC Live II

Digital Audio System	ADCs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DACs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	Digital Signal Processing	32-bit floating point
Line Inputs	Dynamic Range	113 dB (A-weighted)
(2) balanced	SNR	108.5 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
1/4 (0.33 min) 11(3	THD+N	0.001% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz - 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Input Level	+16.5 dBu
	Sensitivity	-13 dBu
	Gain Range	29.5 dB
Phono Inputs	Dynamic Range	108.5 dB (A-weighted, 74 mVrms @ 1 kHz, -1 dBFS, 20 Ω source)
(2) unbalanced RCA	SNR	87 dB (A-weighted, 4 mVrms @ 1 kHz, 20 Ω source)
	THD+N	0.011% (1 kHz, -46 dBu, -1 dBFS)
	Maximum Input Level	74 mVrms (1 kHz)
	Sensitivity	2 mVrms (1 kHz)
Main Outputs 1–2	Dynamic Range	118 dB (A-weighted)
(2) impedance- balanced 1/4" (6 35	THD+N	0.001% (1 kHz, -1 dBFS)
mm) TRS	Frequency Response	20 Hz - 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Outputs 3–4	Dynamic Range	116.5 dB (A-weighted)
(2) impedance- balanced 1/4" (6 35	THD+N	0.001% (1 kHz, -1 dBFS)
mm) TRS	Frequency Response	20 Hz - 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
	Dynamic Range	112.5 dB (A-weighted)

		MPC	
Outputs 5–6	THD+N	0.002% (1 kHz, -1 dBFS)	
(2) impedance-	Frequency Response	20 Hz - 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)	
mm) TRS	Maximum Output Level	+9 dBu	
	Output Impedance	100 Ω	
Headphone Output	Dynamic Range	111 dB (A-weighted)	
(1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone	THD+N	0.003% (1 kHz, -1 dBFS, 10 mW/channel into 32 Ω headphones)	
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)	
	Maximum Power Delive	ered $+35 \text{ mW}$ (<1% THD, 32 Ω headphones)	
	Maximum Output Leve	+10 dBu	
	Output Impedance	32 Ω	
Pads	(16) velocity- and pressu	ure-sensitive pads, RGB-backlit	
	(8) banks accessible via Pad Bank buttons		
Knobs	(4) 360° touch-sensitiv	e Q-Link Knobs	
	(4) Q-Link Knob columns accessible via Q-Link button		
	(1) 360° encoder for display navigation and selection via push		
Buttons	(27) dedicated function buttons; red-, amber-, or green-backlit		
Display	6.9" / 176 mm (diagonal)	
	5.9" x 3.7" / 150 x 93 mn	n (width x height)	
	Full-color LED-backlit di	isplay with touch interface	
CPU	Processor: Quad-core A	RM [®] processor	
	RAM : 2 GB		
	Storage: 16 GB, expanda	ble via SATA connections	
Wi-Fi	Frequency 2.4 G	GHz / 5 GHz	
	Standard 802.	11a/b/g/n/ac	
	Max. Power 2.4 C	GHz Wi-Fi: +17 dBm	
	5 GH	Iz Wi-Fi: +17 dBm	
Bluetooth	Version 4.2, §	5	
	Profile HID,	A2DP	

		MPC
Connections	(2) 1/4" (6.35 mm) TRS inputs (1 stereo pair)	
	(6) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (3 stereo pairs)	
	(1) 1/4" (6.35 mm) stereo headphone output	
	(2) RCA inputs (1 stereo pair)	
	(2) 5-pin MIDI inputs	
	(2) 5-pin MIDI outputs	
	(4) Stereo CV/Gate outputs	
	(1) Ethernet link port	
	(2) USB Type-A ports	
	(1) USB Type-B port	
	(1) SD card slot	
	(1) power adapter input	
Power	via power adapter: 19 V, 3.42 A, center-positive, included	
	via battery: lithium-ion, rechargeable, up to 4 hours of battery life	
Dimensions	411.5 x 243.8 x 45.7 mm	
(width x depth x height)		
Weight	3.38 kg	

MPC One / MPC One+

Digital Audio System	ADCs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DACs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	Digital Signal Processing	32-bit floating point
Line Inputs 1–2	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0/-0.8 dB)
(2) balanced 1/4" (6 35 mm) TRS	Dynamic Range	113 dB (A-weighted)
	Signal-to-Noise Ratio	111 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.002% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Max Input Level	+16 dBu
	Sensitivity	-13.5 dBu
	Gain Range	29.5 dB
Line Outputs 1–2	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0/-0.8 dB)
(2) balanced 1/4"	Dynamic Range	113 dB (A-weighted)
(0.33 mm) 11(3	THD+N	0.003% (1 kHz, -1 dBFS)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Output	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0/-0.8 dB)
(1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone	Dynamic Range	112.5 dB (A-weighted, 32Ω)
	THD+N	0.006% (1 kHz, -1 dBFS, 32Ω)
	Maximum Output Level	28.8 mW @ 32Ω
Mechanical	Pads	(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RGB-backlit
		(8) banks accessible via Pad Bank buttons
	Knobs	(4) 360° touch-sensitive Q-Link Knobs
		(4) Q-Link Knob columns accessible via Q-Link button
		(1) 360° encoder for display navigation and selection via push
	Buttons	(31) dedicated function buttons; red-, amber-, or green- backlit

D	Pisplay	177 mm (diagonal)		
		151 x 94 mm (width x height)		
		Full-color LED-backlit display with touch interface		
CPU P	rocessor: Quad-core ARM [®] processor			
R	AM : 2 GB	M : 2 GB		
S	torage: 2 GB user	storage, 2 GB pre-installed content (MPC One)		
	16 GB inte	ernal storage, 7.8 GB user storage (MPC One+)		
File System Compatibility	exFAT (read & write) (recommended)			
	FAT32 (read & write)			
	NTFS (read & w	NTFS (read & write)		
	EXT4 (read & w	rite)		
	HFS+ (read onl	y)		
	Audio Files: All	F/AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV		
Wi-Fi	Frequency	2.4 GHz / 5 GHz		
	Standard	802.11a/b/g/n/ac		
	Max. Power	2.4 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
		5 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
Bluetooth	Version	4.2, 5 (MPC One)		
		5 (MPC One+)		
	Profile	HID, A2DP		
Connections	(2) 1/4" (6.35 r	nm) TRS inputs (1 stereo pair)		
	(2) 1/4" (6.35 r	(2) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (1 stereo pair)		
	(1) 1/8" (3.5 m	(1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone output		
	(1) 5-pin MIDI inputs			
	(1) 5-pin MIDI	IDI outputs		
	(4) CV/Gate ou	utputs		
	(1) USB Type-	A port		
	(1) USB Type-	B port		
	(1) SD card slo	t		
	(1) power adap	oter input		
Power	via included po	ower adapter:		
	MPC One: 19	V, 3.42 A, center-positive		

AKAI		MPC
	MPC One+: 12 V, 3 A, center-positive	
Dimensions (width x depth x height)	272 x 272 x 53 mm	
Weight	2.1 kg	

Digital Audio System	ADCs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DACs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	Digital Signal Processing	32-bit floating point
Mic Inputs1–2	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.2 / -1.0 dB)
(2) balanced XLR+1/4"	Dynamic Range	111 dB (A-weighted)
(6.35 mm) TRS	SNR	110 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.002% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Preamp EIN	-130 dBu (max gain, 40 Ω source, A-weighted)
		-128 dBu (max gain, 150 Ω source, unweighted)
	Maximum Input Level	+13 dBu
	Sensitivity	-46 dBu
	Gain Range	59 dB
Line Inputs 1–2	Frequency Response	20 Hz - 20 kHz (+0.2 / -1.0 dB)
(2) balanced XLR+1/4"	Dynamic Range	112 dB (A-weighted)
(6.35 mm) TRS	SNR	111 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Maximum Input Level	+20 dBu
	Sensitivity	-11 dBu
	Gain Range	31 dB
Inst Inputs 1–2	Frequency Response	20 Hz - 20 kHz (+0.2 / -1.0 dB)
(2) unbalanced 1/4"	Dynamic Range	112 dB (A-weighted)
(6.35 mm) TS	SNR	106 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Maximum Input Level	+16 dBu
	Sensitivity	-15 dBu
	Gain Range	31 dB
	Input Impedance	1 ΜΩ
Main Outputs 1–2	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.03 / -0.2 dB)
	Dynamic Range	115 dB (A-weighted)

		MPC
(2) impedance- balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	THD+N	0.004% (1 kHz, -1 dBFS)
	Maximum Output Level	+16 dBu
	Output Impedance	50 Ω
Outputs 3–4	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.03 / -0.2 dB)
(2) impedance-	Dynamic Range	115 dB (A-weighted)
mm) TRS	THD+N	0.004% (1 kHz, -1 dBFS)
	Maximum Output Level	+16 dBu
	Output Impedance	50 Ω
Headphone Output	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.05 / -0.2 dB)
(1) 1/4" (6.35 mm)	Dynamic Range	108 dB (A-weighted)
stereo neadphone	THD+N	0.004% (1 kHz, 10 mW per channel into 32 Ω headphones)
	Maximum Output Level	+6 dBu (unloaded)
	Power Output	40 mW RMS (per channel into 32 Ω headphones)
Mechanical	Keys	61 semi-weighted keys with aftertouch
	Pads	(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RGB-backlit
		(8) banks accessible via Pad Bank buttons
	Knobs	(4) 360° touch-sensitive Q-Link knobs
		(4) Q-Link Knob columns accessible via Q-Link button
		(1) 360° encoder for value/data adjustment
	Buttons	(44) dedicated function buttons; white-, red-, or green- backlit
	Touch Strip	(1) Multi-function, touch-capacitive control strip
		0.8" x 4.4" / 20 x 113 mm (width x height)
	Display	177 mm (diagonal)
		Full-color LED-backlit display with touch interface
Memory	RAM	4 GB
	Internal Storage	32 GB
		Expandable via SATA connections

PROFESSIONAL			MPC	
File System	exFAT (read & wr	ite) (recommended)		
Compatibility	FAT32 (read & wr	ite)		
	NTFS (read & wri	NTFS (read & write)		
	EXT4 (read & writ	EXT4 (read & write)		
	HFS+ (read only)	HFS+ (read only)		
	Audio Files: AIF/	AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV		
Wi-Fi	Frequency	2.4 GHz / 5 GHz		
	Standard	802.11a/b/g/n/ac		
	Max. Power	2.4 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
		5 GHz Wi-Fi: +17 dBm		
Bluetooth	Version	5		
	Profile	HID, A2DP		
Connections	(2) 1/4" (6.35 mm) Combo XLR/TRS inputs (1 stereo pair)			
	(1) 1/4" (6.35 mm) TRS sustain pedal input (TS compatible)			
	(1) 1/4" (6.35 mm) TRS footswitch pedal input (TS compatible)			
	(1) 1/4" (6.35 mm) TRS expression pedal input (TS compatible)			
	(4) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (2 stereo pairs)			
	(1) 1/4" (6.35 m	nm) stereo headphone output		
	(8) 1/8" (3.5 mr	n) TS mono CV/Gate outputs		
	(1) 5-pin MIDI i	nput		
	(1) 5-pin MIDI output			
	(1) 5-pin MIDI thru-port			
	(1) Ethernet link port			
	(2) USB Type-A ports			
	(1) USB Type-B port			
	(1) IEC power input			
Power	100 V – 240 V A	100 V – 240 V AC, 50/60 Hz, 65 W		
Dimensions (width x depth x height)	986 x 313 x 96.7	⁷ mm		
Weight	8.1 kg			

MPC	Key	37
-----	-----	----

Digital Audio System	ADCs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DACs	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	Digital Signal Processing	32-bit floating point
Line Inputs 1–2	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.2/-0.5 dB)
(2) balanced 1/4" (6.35	Signal-to-Noise Ratio	107 dB (1 kHz, +6 dBV, A-weighted)
1/4" (6.35 mm) TS	THD+N	0.004% (1 kHz, +6 dBV, 0 dBFS)
	Max Input Level	+12 dBV
	Sensitivity	-10 dBV
	Gain Range	27 dB
Line Outputs 1–2	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.2/-0.5 dB)
(2) impedance-balanced	Dynamic Range	112 dB (A-weighted)
1/4 (0.33 mm) 11(3	THD+N	0.004% (1 kHz, 0 dBFS)
	Maximum Output Level	+6 dBV
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Output	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.2/-0.5 dB)
(1) 1/8" (3.5 mm)	Dynamic Range	112 dB (A-weighted)
	THD+N	0.006% (1 kHz, 10mW per channel into 32 Ω)
	Maximum Output Level	40 mW RMS (per channel into 32Ω)
Mechanical	Keys	37 synth-action keys with aftertouch
	Pads	(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RGB-backlit
		(8) banks accessible via Pad Bank buttons
	Knobs	(4) 360° touch-sensitive Q-Link knobs
		(4) Q-Link Knob columns accessible via Q-Link button
	Puttono	(1) 500 Encoder for value, data adjustiment
	Bullons	green-backlit

AKAI

PROFESSIONAL	Display	177 mm (diagonal)	
		Full-color LED-backlit display with touch interface	
Memory	RAM	2 GB	
	Internal Sto	rage 32 GB	
File System	exFAT (read & wr	rite) (recommended)	
Compatibility	FAT32 (read & wi	rite)	
	NTFS (read & wri	te)	
	EXT4 (read & writ	EXT4 (read & write)	
	HFS+ (read only)	HFS+ (read only)	
	Audio Files: AIF/	Audio Files: AIF/AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV	
Wi-Fi	Frequency	2.4 GHz / 5 GHz	
	Standard	802.11a/b/g/n/ac	
	Max. Power	2.4 GHz Wi-Fi: +17 dBm	
		5 GHz Wi-Fi: +17 dBm	
Bluetooth	Version	5	
	Profile	HID, A2DP	
	Max. Power	+10 dBm	
Connections	(2) 1/4" (6.35 m	m) TRS inputs (1 stereo pair)	
	(1) 1/4" (6.35 m	(1) 1/4" (6.35 mm) TRS sustain pedal input (TS compatible)	
	(1) 1/4" (6.35 m	m) TRS footswitch pedal input (TS compatible)	
	(1) 1/4" (6.35 m	(1) 1/4" (6.35 mm) TRS expression pedal input (TS compatible)	
	(2) 1/4" (6.35 m	(2) 1/4" (6.35 mm) TRS outputs (1 stereo pair)	
	(1) 1/4" (6.35 m	(1) 1/4" (6.35 mm) stereo headphone output	
	(4) 1/8" (3.5 mm	(4) 1/8" (3.5 mm) TRS stereo CV/Gate outputs	
	(1) USB Type-A	(1) USB Type-A port	
	(1) USB Type-B	(1) USB Type-B port	
	(1) 5-pin MIDI ir	(1) 5-pin MIDI input	
	(1) 5-pin MIDI o	(1) 5-pin MIDI output	
	(1) Power adapt	er input	
Power	via included 12 \	via included 12 V, 3 A, center-positive power adapter	
Dimensions	58.22 × 31.39 × 1	58.22 x 31.39 x 10.36 cm	

		MPC
(widthxdepthx height)		
Weight	4 kg	

Pads	(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RGB-backlit(8) banks accessible via Pad Bank buttons
Knobs	(1) 360° push encoder for display navigation and selection
Touch Strip	(1) multi-function 5.5" (140 mm) touch-capacitive controller with LED indicators
Buttons	(39) LED backlit dedicated function buttons
Display	Full-color LCD
Connections	(1) 1/8" (3.5 mm) MIDI input (1) 1/8" (3.5 mm) MIDI output
	(1) USB Type-B port
Power	via USB
Dimensions (width x depth x height)	305 x 171 x 37 mm
Weight	0.83 kg
MPC

Line Inputs	Dynamic Range	102 dB (A-weighted)
(2) balanced	SNR	99 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
1/4" (6.35 mm) TRS	THD+N	0.002% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.1 dB)
	Maximum Input Level	+15 dBu
	Input Impedance	$12~\text{K}\Omega$ (balanced), $5~\text{K}\Omega$ (unbalanced)
	Sensitivity	-16 dBu
	Gain Range	31 dB
Main Outputs	Dynamic Range	100 dB (A-weighted)
(2) impedance-	THD+N	0.006% (1 kHz, -1 dBFS)
(6.35 mm) TRS	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.25 / -0.25 dB)
	Maximum Output Level	+8 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Output	THD+N	0.009% (1 kHz, -1 dBFS, 10 mW/channel into 32 Ω headphones)
(1) 1/8" (3.5 mm)	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.3 / -0.3 dB)
stereo headphone	Maximum Output Level	+6 dBu
	Maximum Power Delivered	12 mW/channel
	Output Impedance	33 Ω
Mechanical	Pads	(16) velocity- and pressure-sensitive pads, RGB-backlit
		(8) banks accessible via Pad Bank buttons
	Knobs	(4) 360° touch-sensitive Q-Link knobs
		(4) Q-Link knob columns accessible via Q-Link button
		(1) 360° encoder for value/data adjustment and selection via push
	Display	17.8 cm full-color 1280x800 display with capacitive multi- touch
Connections	(2) 1/4" (6.35 mm) TRS inpu (2) 1/4" (6.35 mm) TRS out;	uts (1 stereo pair) outs (1 stereo pair)

		MPC
	(1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone output	
	(1) $1/8"$ (3.5 mm) MIDI input (1/8"-to-5-pin adapter included)	
	(1) 1/8" (3.5 mm) MIDI output (1/8"-to-5-pin adapter included)	
	(1) USB Type-B port	
	(1) power adapter input	
Power	via power adapter: 6 VDC, 3 A, center-positive, included	
Dimensions	41.1 x 21.8 x 4.8 cm	
(widthxdepthxheight)		
Weight	2.1 kg	

商標・ライセンス



Akai Professional、MPC は inMusic Brands、 Inc.の商標で、米国およびその他の国で登録されています。 Ableton は Ableton AG の商標です。

ASIO、VST は Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。

Bluetooth のワードマークとロゴは、Bluetooth SIG、 Inc.の登録商標であり、Akai Professional がこれらのマーク を使用する場合はライセンスに基づいています。

MPC ソフトウェアには zplane.development 社の élastique Pro V3 が組み込まれています。

Apple、macOS は、米国およびその他の国で登録された Apple Inc.の商標です。

SD、SDHC は SD-3C、LLC の登録商標です。

Windows は Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

Pro Tools は、Avid Technology、Inc.の米国およびその他の国における商標です。

その他のすべての製品名、会社名、商標、または商号は、それぞれの所有者に帰属します。

完全な法的情報については、akaipro.com/product-legal をご覧ください。

MPC

MPC 2.1 のアップデート

新機能

MPC エクスパンションのエクスポート

お使いのコンピュータにインストールされている MPC 拡張パック(MPCExpansion)をスタンドアローン MPC にエク スポートして、スタンドアローンモードで使用することができます。

Menu>Browser > Browse に追加されました。

MPC エクスパンションをエクスポートするには:

- 1. スタンドアローン MPC をコンピューターに接続します。両方の電源が入っていることを確認します。
- 2. コンピューターで MPC ソフトウェアを開きます。
- 3. MPC ハードウェアで、コントローラーモードに入ります。
- MPC ソフトウェアのウィンドウで、メニューアイコンをクリックし、File > Export を選択し、Expansion...をクリックします。
- 表示される Export Expansion to Standalone MPC ウィンドウで、Drive メニューをクリックし、MPC ハードウ ェアで使用するストレージデバイス(内蔵 SATA ドライブ(MPC ハードウェアにインストールされている場合)、 SD カード、または USB フラッシュドライブ)を選択します。
- Expansions リストで、それぞれの横のボックスをクリックして、選択または選択解除します。選択されたものだけがエクスポートされます。すべてを選択するには Select all を、すべての選択を解除するには Select none をクリックします。

Export をクリックしてエクスポートを開始するか、Cancel をクリックしてウィンドウを閉じ、何もエクスポート しないようにします。

エクスポートプロセスはストレージデバイスのルートレベルに Expansions フォルダを作成し、そこに MPC Expansions をコピーします。

エクスパンションを使用するには、スタンドアローンモードでMPCハードウェアを再起動し、ブラウザに入り、 エクスパンションをタップします。


Snap スナップ:絶対値と相対値

MIDI トラックやオーディオトラックのエディット中 に、グリッドビューやオーディオエディットモードを 使用して、ノートイベントをグリッドにスナップする 2 つの異なる方法でイベントを移動したりコピーした りすることができるようになりました。:アブソリュ ートまたはリラティブ(これは、Menu>Grid View と Audio Edit Mode に追加されました。)

設定を表示するには、歯車のアイコンをタップします。 Snap Mode セレクターを使用して、イベントがグリ ッドにスナップする方法を設定します。

Absolute(絶対値): イベントは、グリッド上で最も 近いタイムディビジョンにスナップします(TC フィー ルドまたは Time Correct ウィンドウで決定されます)。 これは、スナップ/クオンタイズ機能を使用する典型 的な従来の方法です。

Relative(相対値): イベントは、グリッド上の最も近 いタイムディビジョン(TC フィールドまたは Time Correct ウィンドウで決定)にイベントの元の時間位置 を加えた位置にスナップされます(例:グリッド上の あるタイムディビジョンから3ティック前のイベント は、すべてのタイムディビジョンから3ティック前の 位置にのみスナップされます)



MPC

List Edit:オートアドバンス

設定画面にリストエディットモードの設定ができる ようになりました。(Menu>List Edit Mode に追加 されました。)

設定画面を表示するには、歯車のアイコンをタ ップします。

Auto-Advance on Step Record セレクターを 使用し、オートアドバンス機能のオン/オフを切 り替えます。

On に設定されている場合、トラックの録音待機 中にパッドを押すと、オーディオプレイヘッド が **TC/Timing Correct** ウインドウの現在のタイ

ムディビジョン設定によって決定された長さ分だけ前進します。

Off に設定されている場合、トラックの録音待機 中にパッドを押してもオーディオプレイヘッド の位置は変わりません。



MPC

Pitch Quantize / ピッチクオンタイズ

MIDI トラックでは、ノートイベントの音程を特定の音階に合わせることができるようになりました。このクオン タイズ処理は、他のトラックエディット処理でも利用できます。(これは、**Main**>**Track** に追加されました)

← Track 01			W
🖌 EDIT			
× CLEAR	EXPLODE	2x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
		詩中 BOUNCE TO SAMPLE	邊市 BOUNCE TO AUDIO TRACK
SAVE			
EXPORT AS PATTERN			
		CANCEL	

トラックをエディットするには、セクションの右端にある鉛筆のアイコンをタップします。Track Edit ウィンド ウが開きます。

ピッチクオンタイズウィンドウを開くには、Pitch Quantize をタップします。



PITCH QUANTIZE				×
	Major			
Only apply to sele Output Note Range				
Only apply to sele Output Note Range Quantized notes will be moved	cted events up/down by an octave to fit into	this note range		
Only apply to sele Output Note Range Quantized notes will be moved START NOTE	cted events up/down by an octave to fit into	o this note rang		
Only apply to sele Output Note Range Quantized notes will be moved START NOTE F2	cted events up/down by an octave to fit into END NOT A3	o this note rang		
Only apply to sele Output Note Range Quantized notes will be moved START NOTE F2	cted events up/down by an octave to fit into END NOT A3	this note range		

スケールのルートノートを選択するには、Root Note フィールドを使用します。

スケールのタイプを選択するには、Scale フィールドを使用します。

どのノートイベントをクオンタイズするかを決定するには、選択したイベントにのみ適用する Only apply to selected events チェックボックスをタップします。

On にすると、現在選択されているノートイベントのみがクオンタイズされます。

Off の場合、現在のトラックのすべての音程がクオンタイズされます。

クオンタイズされたノートイベントが配置される可能性が最も低い音程と最も高い音程を設定するには、Start Note と End Note のフィールドを使用します。ノートが範囲外にある場合、範囲内の最も近いノートに強制配 置されます。

ノートイベントを継続してクオンタイズするには、Do It をタップします。

キャンセルするには、Close をタップします。

ステップシーケンサー:Q-Link によるベロシティー調整

ステップシーケンサーを使用している間に、Q-Link ノブを使って各ステップのノートイベントのベロシティを調 整することができるようになりました(Q-Link ノブは Screen edit モードになっている必要があります)。MPC X では、各ステップの番号が対応する Q-Link ノブの下に表示されます。(Menu>Step Sequencer に追加されまし た。)

各ノートイベントのベロシティを調整するには、対応する Q-Link ノブで値を選択します(1-127)

ステップでノートイベントを入力する場合は、対応する Q-Link ノブでベロシティを 0(オフ)から1以上の値に 変更します。

ステップからノートイベントを削除する場合は、対応する Q-Link ノブを最小位置の 0(オフ)に設定します。

パッドパフォームモード:ユーザープログレッション

スタンドアローン MPC でユーザープログレッション(MPC ソフトウェアで作成したもの)を使用できるように なりました。

作成したプログレッションを MPC X または MPC Live に転送するには、以下の手順に従います。

スタンドアローン MPC で使用するストレージデバイス(例:内蔵ドライブ、SD カード、USB ドライブ)をコンピューターに接続します。

- 2. コンピューター上でストレージデバイスにアクセスし、そのルート階層に **Progressions** という名前の フォルダを作成します。
- 3. コンピューターからプログレッションファイル (.progression) をその Progressions フォルダにコピー します。

デフォルトでは、プログレッションはここに保存されます。

Windows : C : ¥Program Files¥Akai Pro¥MPC¥Progressions

C: ¥ProgramData¥Akai¥MPC¥Progressions

macOS: -/Library/Application Support/Akai/MPC/Progressions

ストレージデバイスをコンピュータから取り外し、スタンドアローン MPC に接続します。

プログレッションを使用するには、MPC をスタンドアロンモードで起動し、Pad Perform Mode に入り、

Progressions をタップします。スタンドアロン MPC は、作成した **Progressions** フォルダをスキャンし、利用 可能なプログレッションのリストに追加します。

アンプエンベロープの高速アタック

ドラムプログラムやキーグループプログラムのアンプエンベロープでは、アタック値を0に設定すると、レスポ ンスが格段に速くなり、これまで以上にパンチの効いたドラム・ヒットが可能になります(プログラムエディッ トモードでアタック値を設定します)。アタック値はプログラムエディットモードで設定できます。詳細につい ては、Menu>Program Edit Mode > Drum Program>Filter Envelope と Keygroup Program >Filter Envelope を参照してください)。

重要: このアップデート以前に作成して保存したドラムプログラムやキーグループプログラムは、互換性を確保するためにアタック値を1に設定して MPC 2.1 で読み込まれます。



MPC 2.2 のアップデート

新機能

MIDIControl Mode: MIDI Learn/MIDI コントロールモード: MIDI ラーン

MIDI Learn 機能を使用して、MPC プロジェクトの様々なパラメーターに外部 MIDI コントローラーをアサイン できます。

- MIDI やオーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main 出力のボリューム、パン、 ミュート、ソロなどのミキサーパラメーター
- チューニング、フィルター、アンプエンベロープ、レイヤー設定、LFO 設定、ベロシティなどのパッド パラメーター(ドラムプログラムとクリッププログラムのみ)
- プログラムの種類に依存するプログラムパラメーター
- エフェクトタイプに依存するエフェクトパラメーターを挿入

これらのアサインは MPC プロジェクトに保存されます。

ヒント: これらの MIDI アサインはプロジェクト内に保存されますので、MPC ソフトウェアのデスクトップバ ージョンでも、スタンドアロンモードの MP でも使用することができます。

また、ユーザーテンプレートに含めることもできます。

MIDI Learn ウィンドウを表示するには、Menu を押	し、 MIDI Control をタップして MIDI コントロールモード
に入り、 MIDI Learn タブをタップします。	

LEARN		TARGET	TYPE		DATA	FLIP
ENABLE MAPPING		Bass Volume	Abs CC		22	
Synth		Synth Volume	Abs CC		23	
Master Fine Tune		Synth Master Fine Tune	Abs CC		24	
Abs CC		Outputs 1/2 Volume	Abs CC		25	
FLIP						
* -	F					
HARDWARE	XY	MIDI LEARN				

各割り当てには以下のような設定があります。

Source: これはトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main 出力の名前または番号です。

Target: アサインされたコマンドまたはパラメーターの名前です。

Type: メッセージの種類です。

Toggle Button: ボタンを押すとそのコマンドやパラメーターの有効/無効を切り替えます。再度押すまで、その状態のままになります。

Momentary Button: ボタンを押している間コマンド/パラメーターが有効になり、離すと無効になります。 **Fixed Button**: ボタンを押すとコマンドが送信されます。

Note: ボタンを押すと MIDI ノートが送信されます(Data フィールドで決定)。

Abs CC: ノブを回すとノブの位置に応じて CC メッセージ(**Data** フィールドで決定)が送信されます。(ノブ を回し始めると、値は現在の値からノブの位置に対応する値に "ジャンプ "することがあります)。これは、最大 と最小の位置を持つノブに使用します。

Rel CC Offset: ノブを回すと、現在の値から始まる CC メッセージ(**Data** フィールドで決定)が送信されま す。これは、最大位置と最小位置を持つパラメーターをコントロールする 360°ノブで使用します。

Rel CC 2's Complement: ノブを回すと、現在値から始まる CC メッセージ(Data フィールドで決定)を送信 します。中心(12:00)位置がある 2 極パラメーターをコントロールする 360°ノブ(パンニングなど)で使用しま す。

これは、**Source** と **Target** フィールドに基づいて自動的に検出されますが、正しく検出されない場合は、この フィールドを使用して手動で割り当てることができます。

Ch: これはコントロールが使用している MIDI チャンネルです。

Data: これは MIDI ノート番号または CC 番号です。

Flip: このボックスをタップして選択または非選択にします。選択されると、コントロールの極性が反転します(例:ボタンのオフ状態がオン状態になり、その逆も同様です。)

ハードウェアコントロールにパラメーターを割り当てるには、以下の手順に従います。

左上隅の Learn をタップしてオンにします。(Enable Mapping ボタンがまだオンになっていない場合も有効に なります)

左下隅の+をタップして「空の」アサインを作成します(そのターゲットメニューは None と Off に設定されま す)

または、変更したい場合は、既にリストにある割り当てをタップします。

MIDI コントローラー上で目的のコントロールを移動するか押します。**Type、Ch、Data** フィールドが自動的に アサインされます。

Source フィールドを使用して MIDI またはオーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、Main 出力を選択します(ドラムプログラムとクリッププログラムの場合、プログラム全体またはその中の1つのパッ ドを選択することができます)**Target** メニューには、選択したソースが表示されます。

Target メニューを使ってパラメーターを選択します。選択したものはリストの Target の下にも表示されます。

MIDI コントローラーのコントロールが Target パラメーターをコントロールします。

さらにコントロールをアサインするには、ステップ 2-5 を繰り返します。

コントロールのアサインを止めるには、もう一度 Learn をタップして Off にします。

アサインをクリアするには、上記の手順で Source フィールドを None に再設定し、Target フィールドを Off に割り当てます。

アサイン(スロット全体)を削除するには、リストで任意のアサインをタップし、右下の**ゴミ箱のアイコン**をタッ プします。

すべてのアサインを削除するには、Shift キーを押しながら、右下の**ゴミ箱のアイコン**をタップします。表示さ れたウィンドウで、Remove All をタップして続行するか、Cancel をタップしてアサインを削除しないように します。

MPC

Humanize / ヒューマナイズ

MIDI イベントのタイミング、長さ、ベロシティにランダム化を適用できるようになりました。この処理は、他の トラックエディット処理でも利用できます。**操作 > モード > メインモード > トラック** に追加されました)

← Drums			
🖍 EDIT			
× CLEAR	EXPLODE	2x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
	€ ●_● HUMANIZE	GENERATE RANDOM EVENTS	
弟中 BOUNCE TO SAMPLE	説 BOUNCE TO AUDIO TRACK		
SAVE			
EXPORT AS PATTERN			
		CANCEL	

トラックをエディットするには、セクションの右端の**鉛筆のアイコン**をタップし、トラックエディットウィン ドウを開きます。

ヒューマナイズウィンドウを開くには、Humanize をタップします。

	HUMANIZE ×	
Ŷ	Time	ΑŢ
		1
		-
	30	АŢ
aill		
	8	
	Often after the heat	
	CLOSE APPLY DO IT	





<u></u>		20
	HUMANIZE ×	
		АŢ
	10	
	Velocity	1
		аŢ
adl	Input Filter	a t
	Only apply to selected events	ΑŢ,
$-2\zeta_{\rm f}$		1
	CLOSE APPLY DO IT	

Humanize 機能は MIDI ノートイベントのタイミング、長さ、ベロシティにランダム化を適用します。

MIDI イベントにヒューマナイズを適用するかを選択するには、Humanize Time チェックボックスをタップ します。

MIDI イベントのタイミングを調整する最大パルス数を選択するには、Amount (Pulses)スライダーを使用します。

ヒューマナイズ効果をどの程度、タイミングに適用するかを設定するには、Eagerness スライダーを使用します。マイナスの値は "拍の前 "で再生され、プラスの値は "拍の後ろ "で再生されます。

ノート継続時間にヒューマナイズを適用するかを設定するには、Humanize Note Length チェックボックス をタップします。

ヒューマナイズ効果をノートの長さにどの程度、適用するかを設定するには、Length(%)スライダーを使用します。

ノートベロシティにヒューマナイズを適用するかを設定するには、Humanize Velocity チェックボックスを タップします。

ノートベロシティにヒューマナイズ効果をどの程度、適用するかを設定するには、Strength(%)スライダーを 使用します。

どのノートでこれらのヒューマナイズ値を使用するかを決定するには、Only Apply to Selected Events チェ ックボックスをタップします。

On の場合、現在選択されているノートのみがヒューマナイズされます。

Off にすると、トラック内のすべてのノートがヒューマナイズされます。

ヒューマナイズを適用してこのウィンドウを開いたままにするには、Apply をタップします。

ヒューマナイズを適用してウィンドウを閉じるには、Do lt をタップします。

何も変更せずにウィンドウを閉じるには、Close をタップします。

Generate Random Events / ランダムイベントの生成

現在の MIDI トラックにランダムなメロディックパターンやドラムパターンを作成します。この処理は、他のト ラックエディット処理でも利用できます。**操作 > モード > メインモード > トラック** に追加されました)





← Drums			
🖍 EDIT			
×	EXPLODE	2x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
PITCH QUANTIZE		GENERATE RANDOM EVENTS	COPY TRACK
送 回 BOUNCE TO SAMPLE	影师 BOUNCE TO AUDIO TRACK		
🖹 SAVE			
EXPORT AS PATTERN			
		CANCEL	

トラックをエディットするには、セクションの右端の鉛筆アイコンをタップし、トラックエディットウィンド ウを開きます。

ランダムイベントの生成ウィンドウを開くには、Generate Random Events をタップします。

Generate Random Events 機能は、MIDI トラックにランダムなメロディックパターンやドラムパターンを作成しま す。

作成するイベントタイプを選択するには、Event Type フィールドで **Drum Events** か **Melodic Events** を選 択します。

トラック上の既存イベントとの相対的なイベントの作成方法を選択するには、Replace フィールドを使用します。

Replace All Events: トラック上のすべてのイベントをランダム生成イベントに置き換えます。

Replace Events in Note Range: トラック上の指定されたノート範囲内のすべてのイベントをランダム 生成されたイベントに置き換えます。ドラムイベントのノート範囲を設定するには Bank、もしくは Start Pad と End Pad、メロディックイベントのノート範囲を設定するには Start Note と End Note を使用しま す。

Add to Existing Events: このオプションでは、既存イベントを置き換えたり上書きしたりせずに、ラン ダム生成されたイベントをトラックに追加します。

イベントで使用するバー数を設定するには、Pattern Size (Bars)フィールドを使用します。最大値は現在の シーケンスの小節数です。

イベントの継続時間を選択するには、Note Length フィールドを使用します。(メロディックイベント生成中 にレガートが有効になっている場合、この機能は機能しません)

イベントを生成してこのウィンドウを開いたままにするには、Apply をタップします。

イベントを生成してウィンドウを閉じるには、Do It をタップします。

イベントを生成せずにウィンドウを閉じるには、Close をタップします。

 CENERATE RANDOM EVENTS
 CENERATE RANDOM EVENTS

 Generation
 AI

 Ceneration
 MOTELEMATH

 Drum events
 MOTELEMATH

 PATTERN SUCE (BARS)
 MOTELEMATH

 2
 1/16

 Drum events
 MOTELEMATH

 CLOSE
 APRLY

 CLOSE
 APRLY

Event Type が **Drum Events** に設定されている場合:

イベントを生成するために使用するパッドバンクを選択するには、Bankフィールドを使用するか、**Range**を選択して Start Pad と End Pad メニューを使用して特定のパッド範囲を定義します。

イベントを生成する特定のパッド範囲を定義するには、Start Pad、または **End Pad** フィールドを使用します。これ らのフィールドは、**Bank** メニューが **Range** に設定されている場合にのみ使用できます。

トラック内にイベントをどのくらい密接に配置するかを設定するには、Density(%)スライダーを使用します。

生成されるノートのリズミックパターンの幅や密度を設定するには、Rhythm Variation スライダーを使用します。



イベントタイプが Melodic Events に設定されている場合:

イベントが生成される特定のノート範囲を設定するには、 Start Note、または End Note を使用します。

レガートを有効または無効にするには、Legato ボックスをタップします。



レガートが適用されていない場合

レガートが適用されている場合

Onにすると、生成されたノートは、最初のノートイベントの開始点から最後のノートイベントの終了点まで、長く て切れ目のないフレーズを作成するように拡張または短縮されます。各ノートイベントは、別のノートイベントが開 始するまで持続します。複数のノートイベントが同時に開始する場合(最後のノートイベントではない場合)、その長 さは同じになります。

Off の場合、生成されたノートは、Note Length メニューで設定されたデュレーションを使用します。

トラック内で同時に鳴らすことのできるノートイベントの最大数を設定するには、Polyphony フィールドを使用して 1-8 を選択します。

音階を使用するかどうかを決定するには、Constraint Notes to Scale チェックボックスをタップします。

Onにすると、ノートは **Scale** メニューで決定されたスケール内に収まります。

Offにすると、ノートは半音階になります。

トラック内にイベントをどのくらい密接に配置するかを設定するには、Density(%)スライダーを使用します。

ノートが使用するスケールのルートノートを設定するには、Root Note フィールドを使用します。

生成されたノートが使用する音階またはモードを選択するには、Scale フィールドを使用します。

Project Template / プロジェクトテンプレート

新規プロジェクトのテンプレートとして使用するプロジェクトファイルを選択できるようになりました。この機能 は、**操作 > 一般的な操作 > メニュー > 保存とメニュー > 環境設定 > プロジェクトのロード/セーブ** に追加されま した。

プロジェクトのテンプレートファイルを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。

- 1. 左上のアイコンをタップして Menu に入ります。
- 2. 歯車のアイコンをタップして、Preferences に入ります。
- 3. プロジェクトの **Project Load**/Save をタップします。
- 4. Template File フィールド横の虫眼鏡のアイコンをタップして、テンプレート・プロジェクトを選択します。
- 5. メインモードで、左上の Project フィールドをタップします。
- 6. 画面下部の **Save As**…をタップします。
- 7. Save as Template のチェックボックスをタップしてチェックを入れます。
- 8. いつものようにプロジェクトの名前を付けて場所を選択します。
- Save をタップします。(これで、環境設定の Project Load/Save タブの Template File フィールドにファイル が表示されます)。

起動画面(MPC ハードウェアの電源を入れたとき)からプロジェクトテンプレートをロードするには、画面下部の User Template をタップします。このオプションを使用できるようにするには、Preferences の New Project Dialog (プロジェクトの Defaults タブ) を Demo、または Demo/Template/Recent に設定する必要があります。

MPC

MPC 2.3 のアップデート

新機能

Arpeggiator / アルペジエーター

MPC には、メロディックなプログラムタイプのためのフル機能のアルペジエーターとフレーズプレイヤーが追加 されました。

アルペジエーターの設定を開くには、以下の手順に従います。

- 1. 現在のトラックタイプを Plugin、Keygroup、MIDI、CV のいずれかに設定します。
- 2. 以下のいずれかの操作を行って、Arpeggiator ウィンドウを開きます。
 - Note Repeat ボタンを長押しして、画面右下の Arp をタップします。
 - または、Arpeggiator F-Key を押します(MPC X の場合)

アルペジエーターを有効にするには、Enableをタッ プしてチェックを入れます。アルペジエーターを**無 効**にするには、もう一度タップします。

アルペジエーターをラッチするには、Latch をタッ プしてチェックします。もう一度タップしてラッチ を無効にします。

Arpeggiator ウィンドウの **Setup** セクションでは、 どのような種類のアルペジエーターを使用するかと その機能を設定します。

Action フィールドを使用してタイプを設定しま す。: Arp、Note Repeat、Rhythm、Pattern を選択します。これらのタイプと追加パラメー ターの詳細については、以下を参照してくださ い。

Step Size フィールドを使用して、T(トリプレット)変拍子を含む 1/1-1/64 拍子の各アルペジエ ーターステップのノート値を設定します。この フィールドはパターンモードでは使用されません。

Note Length スライダーを使用して、各ステッ プで演奏されるノートの長さを **1–100%**の範囲で 設定します。

Velocity フィールドを使用して、アルペジエイター ノートのベロシティを設定します。As played、 From first note、 Accented、 Full、 3/4、 Half、 または 1/4 を選択します。

ARPEGGIATOR		ļ Ļ
Setup		AI
		1
		AI
	NOTE LENGTH (%)	7
		ΑŢ
SWING		/
	CLOSE	

MPC

Swing フィールドを使用して、アルペジエーターのスウィングの量を 50%から 75%の間で設定します。スウィングは、微妙なビートから極端なビートまで、あなたのビートをシャッフルすることができます。 Arpeggiator ウィンドウの Arp モードは、Action が Arp に設定されている場合に使用できます。このアクションが選択されている場合、コードを押さえておくと、ア ルペジエーターは押さえたノートに基づいてパターンを演奏します。

Pattern フィールドで、アルペジエーターが保持し ているノートをどのようにトリガーするかを設定し ます。

Octaves フィールドで、アルペジエーターが保持し ているノートの何オクターブを循環させるかを設定 します。

Variation フィールドで、設定されたパターンにリズ ミックなバリエーションを適用することができま す。



Arpeggiator ウィンドウの Rhythm セクションは、 Action が Note Repeat または Rhythm に設定され ている場合に使用できます。Note Repeat アクショ ンは、従来の MPC ノートリピート動作と同じです。 Rhythm アルペジエーターアクションが選択されてい る場合、コードを押さえておくと、アルペジエータ ーは押さえたノートをリズミックパターンで演奏し ます。

Spread フィールドを使用して、ホールドしたノート のタイミングを広げ、グリッサンド効果を作成しま す。

Rhythm Pattern フィールドを使用して、ノートを 保持したときに演奏されるパターンを選択します。 これは Rhythm アクションでのみ使用できます。

Arpeggiator ウィンドウの Pattern セクションは、 Action が Pattern に設定されている場合に使用でき ます。このアルペジエイターアクションが選択され ている場合、1つのノートを押し続けると、メロディ ックフレーズがトリガーされます。押されているノ ートを変更すると、メロディックフレーズがトラン スポーズされます。

Pattern フィールドを使用してパターンを選択します。





Arpeggiator ウィンドウの Settings セクションには、 アルペジエーターをコントロールするための追加オ プションが用意されています。 サスティンペダルを接続している場合は、Sustain Pedal Latches を有効にして、それを使ってラッチ ングをコントロールすることができます。 Latch Mode 設定を使用して、ラッチの動作を設定しま 在ラッチされているノートがリセットされます。 Add に設定すると、現在ラッチされているノートに新 しいノートが追加されます。



MPC

Close をタップして、アルペジエーターウィンドウを閉じます。

Auto Sampler / オートサンプラー

プラグインのプリセットや外部インストゥルメントのプリセットを自動でキャプチャーして、キーグループパッチ に変換できます。

オートサンプラーを開くには:

- 1. 以下のいずれかの操作を行い。サンプラーモードを開きます。
 - Menu を押し、Sampler をタップします。
 - Sampler を押します (MPC X の場合)。
- 2. ツールバーの Auto Sampler アイコンを押します。

Sample Source Information / サンプルソース情報

Track name と **Program name** のフィールドには、 サンプリングする対象のトラックとプログラムが表 示されます。これは、オートサンプラーを開いたと きにアクティブなトラックとプログラムとして自動 的に選択されます。

Record from フィールドを使用して、外部入力また はリサンプル入力を選択して録音することができま す。

プラグインの出力をキャプチャするには、単に Auto Sampler を開く前にプラグイントラックを選択しま す。

注意: プラグイントラックが選択されている場合、 オートサンプラーは Record from フィールドの設定 に関わらず、プラグイントラックのみをサンプリン グします。

サウンドモジュールなどの外部インストゥルメント からプリセットをキャプチャするには、外部インス トゥルメントが接続されている Input を選択します

	AUTO SAMPLER			×	
$\hat{\cap}$	Sample source information				AI
	This is the current track, which	determines what will	be sampled.		
	Track 01		Plugin 001		
	Note range				Ľ
		CANCEL	ОК		

Note Range ノートレンジ

Min note と Max note の設定で、サンプラーパッチ を作成する際に使用する最低ノートと最高ノートを 決定します。

Note stride を使って、各サンプルがカバーするノー トの範囲を決定します。例)ノートストライドが5の 場合、5つのノートごとに異なるサンプルを使用す ることになります。

Extend min/max notes ボックスをオンにすると、 Min Note と Max Note の設定に関わらず、最下位と 最上位のノートに至るまでサンプリングすることが できます



MPC

Velocity / ベロシティ

Layers 1-4 の隣のボックスをタップして、サンプラ ーパッチを作成するために使用するレイヤーの数を 選択します。

Velocity 値スライダーを使って、各レイヤーのベロ シティを設定します。



Sampling / サンプリング

Note length スライダーを使用して、サンプリング されたノートの長さを秒単位で設定します. オーディオテールの長さを秒単位で設定するには、 Tail スライダーを使用します。

これにより、オーディオファイルの最後に余分な秒 数が追加されます。

これはオーディオの長さを超えるサウンド(長いリバ ーブやディレイ、長いディケイを持つワンショット サンプルなど)のサンプルをキャプチャする場合に便 利です。

少なくとも数秒のオーディオテールを使用すること をお勧めします。

オートサンプラーで作成するサンプルに名前を設定 するには Base name を使用します。

Looping / ルーピング

Enable looping フィールドを使用して、サンプルを ループさせるかどうかを選択します。





MPC

・Forward: パッドを長押しすると、ループ位置からサンプルの最後まで繰り返し再生されます。パッドを離すとリピート再生を停止します。

• Off: サンプルはループしません。

・Reverse: パッドを長押しすると、サンプルの最後からループ位置まで繰り返し逆再生します。パッドを離すとリピート再生を停止します。

・Alternating: パッドを長押しすると、ループポジションからサンプルの最後まで再生され、その後ループ位 置に戻るまで逆再生されます。これはパッドを押している間、繰り返し行われます。パッドを離すと、繰り返 し再生を停止します。

Loop start と Loop end のスライダーを使って、ループが発生するサンプルの開始点と終了点を設定します。 Crossfade フィールドを使用して、ループエンドとループスタート間のクロスフェードの量を秒単位で設定します。

Crossfade Type フィールドを使用して、イコールパワー(**Equal Power**)かリニア(**Linear**)クロスフェードを 選択します。

On completion では、完了したサンプラーパッチを 現在のプログラムとしてロードするために、**Make current program** にチェックを入れます。

Infoの下の Session Duration フィールドには、オートサンプリング処理にかかる時間の目安が表示されます。

OK をタップしてオートサンプリング処理を開始しま す。進行状況ウィンドウが表示されます。自動サン プリングプロセスを停止するには、**Cancel** をクリッ クします。すでに作成されたサンプルはすべて保持 されます。

Cancel をタップすると、オートサンプラーウィンド ウが閉じます。

AUTO SAMPLER		
0		
On completion		
Info		
CANCEL		

サンプル再生にリアルタイムのクロスフェードループを追加できるようになりました。

fand	same Synth 01 C3				w 📋		ଳ ତ୍	0.
++ Samples	12800 19200	25600 32000	38400 44800	51200 5	7600 64000			89600 96000
	bartih. Daai		antilli	(Data)	**** 2073			
		han the diffe		AD CHARACTER IN THE	(hudden)			dotaked he e
	Description (1) Description	a. a.			- h			N. Second
			Participation of the					
		r 9=44						Υ. H
START	74	^{END} 63582	54	4 <mark>74</mark>		All -	C.	
tune 0.0	D FROM BPM	^{врм} 76.03	DETECT C	OT NOTE			LINK SLICES	LOOP LOCK
* TR	IM PR	OGRAM	- ZC	ом	+	ASSIGN		PROCESS

サンプルにクロスフェードループを適用するには、以下の手順に従います。

以下のいずれかの方法でサンプルエディットモードを開きます。

Menu を押してから Sample Edit をタップします。

Sample Edit (MPC X) を押します。

Loop Lock/ループロックの設定が Off になっていることを確認します。

Loop ボタンをタップして、Forward (FWD) ループモードを選択します。

Start ポイントと Loop ポイントの間に 10 サンプル以上のスペースがあることを確認してください。 **X-Fade** ボタンをタップして X-Fade ウィンドウを開きます。

^{d∥n} Syn				
er Samples, futbol	Ca X-FADE	×		
	LENGTH 10 TYPE Equal Pe	ower		
start 5474 Naie 0.00			LINK SUCES	10591054
		CLOSE		

クロスフェードの長さをサンプル単位で設定するには、Length フィールドを使用します。

クロスフェードのタイプを設定するには、Type フィールドを使用し、**Equal Power** または Linear を選択します。

ウィンドウを閉じてトリムモードに戻るには、X をタップするか、Close をタップします。

終了したら、Pad A16 – Play Continuous Loop を押してください。サンプルエディットトリムモードで連続 ループを再生すると、サンプルに適用されたクロスフェードを聞くことができます。

モード選択・ショートカット

スタンドアローン MPC の **Menu** ボタンを押ししながらパッドを押すことが、目的のメニューへのショートカットとなります。

モードメニューは、パッドの 4x4 レイアウトに沿って配置されています。

パッドパフォーミングモード:クロマチックタイプ

パッドパフォーマンスモードを使用して、パッドをクロマチックレイアウトに沿うように設定できるようになりました。Chromatic タイプが選択されている場合、各パッドにはノートが割り当てられ、各パッドごとに半音ずつ昇順していきます。Scale で設定されたキーノートを持つパッドが点灯し、スケール度の間にノートがあるパッドは消灯します。

Q-Link ナビゲーションの機能強化

以下のモードで Q-Link の機能が強化されました。: Main Mode、Track View、Next Sequence、Grid Editor、 Audio Edit Mode

このページでは、Q-Link Mode を Screen に設定して、以下の操作を行います。

Q-Link ノブ2を使って、プレイヘッドの位置を調整します。

Q-Link ノブ3を使って、大型波形表示部の波形をスクロールします。

Q-Link ノブ4を使って、プレイヘッドの位置をズームインまたはズームアウトします。

注意:スタンドアロンモードの MPC X では、ズームとスクロールの Q-Link はグリッドエディタとオーディオエデ ィットモードでのみ使用できます。

AKAI Split Events / スプリットイベント

ノートイベントを簡単に分割できるようになり、複雑なハイハットパートや5連ノート/6連ノートのモチーフ、ドラ ムビートを作成するのに便利です。操作 > モード > メインモード > トラック に追加されました。

← Drums			
🖍 EDIT			
× CLEAR	EXPLODE	2 x DOUBLE-SPEED EVENTS	÷2 HALF-SPEED EVENTS
SPLIT EVENTS			GENERATE RANDOM EVENTS
	遂 刑 BOUNCE TO SAMPLE	券刑 BOUNCE TO AUDIO TRACK	
B SAVE			
EXPORT AS PATTERN			
		CANCEL	

トラックをエディットするには、メインモード画面の右端の**鉛筆のアイコン**をタップし、トラックエディットウィン ドウを開きます。

イベントの分割ウィンドウを開くには、Split Events をタップします。

介						
	SPLIT EVENTS Setup				×	
						AI
att				0.5		AŢ
Xy						
	CLO	SE	DO IT			

ノートがいくつのイベントに分割されるかを設定するには、Into スライダを使用します。
 どのノートを分割するかを決定するには、Only selected events チェックボックスをタップします。
 イベントを分割してウィンドウを閉じるには、Do It をタップします。
 何も変更せずにウィンドウを閉じるには、Close をタップします。



MPC には新たに 3 つのプラグインインストゥルメント AIR TubeSynth、AIR Bassline、AIR Electric が追加されました。

AIR Bassline

AIR Bassline プラグインは、クラシックなモノラルシン セのサウンドを現代風にアレンジしてエミュレートしま す。Bassline には、4 つの AIR エフェクト (Chorus/Delay/Compressor/Hype)と2 つのディストーシ ョンアルゴリズム(Overdrive/Clip)が内蔵されています。



MPC

Osc/Filter/Envelope

このタブを使ってオシレーター、フィルター、エンベ ロープの設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
Oscillator	Waveform	オシレーター波形を連続的に変化	Saw Octave, Saw, Square, Sine
	Sub-Octave	サブオクターブのオシレーター量	0–100%
	Fifth	5 オクターブのオシレーター量	0-100%
	Start Phase	ノートがトリガーされたときの波形の位置	Free, 0 degr., 180 degr.
	Glide Time	1音の音程から次の音までスライドする時間	10.0 ms – 2.00 s
	Boost	オシレーターの信号をブースト	0.0 – 48.0 dB
	Boost Freq.	ブーストの中心周波数	* 1.0 - * 240.0
	Boost Envelope	ブーストセクションのエンベロープの効果量 ブーストの量をコントロールするには Gain を調整 Frequency を調整してブーストの中心周波数をコントロール	Gain 0–100%, Off, Frequency 0–100%
Filter	LP Cutoff	ローパスフィルターのカットオフ周波数	20.0 Hz – 20.0 kHz
	Reso	フィルターの共振周波数	0–100%
	Filter Env	フィルタのエンベロープ マイナス値では減衰値を基準にカットオフ値を減少 プラス値では減衰値を基準にカットオフ値を増加	-100% - 0 - +100%
	HP Cutoff	ハイパスフィルターのカットオフ周波数	10.0 – 500 Hz
Envelope	Amp Attack	音量が最大になるまでの時間	0–100 Soft,

		0–100% Hard
Amp Decay	音がサスティーンの音量になるまでの時間	0–100%
Filter Decay	フィルターが解除されてからリセットされるまでの時間	0–100%
Pitch Mod	エンベロープにかかるピッチモジュレーション量	0–100%

Velocity/Global/Chorus

このタブを使用して、ベロシティコントロールの設定、Main ボリュームを調整します。また、ビルトインコー ラスエフェクトの調整も可能です。

パラメーター		説明	値の範囲
Velocity	Amp Control	ベロシティが振幅に及ぼす影響の量をコントロール	0–100%
	Filter Control	ベロシティがフィルタコントロールに与える影響の大き さを設定	0–100%
	Boost Control	ベロシティがブーストコントロールに与える影響の量	0–100%
	Env Retrigger	ノートが演奏されたときのエンベロープの再トリガー設 定	Off, On
Global	Global Volume	ボリュームレベル設定	-Inf dB - +6.0 dB
	Drive Type	2 つのドライブアルゴリズムから 1 つを選択	Overdrive, Clip
	Drive Amount	適用されるドライブ量	0–100%
	Bend Range	MIDI ピッチベンドメッセージでコントロールする半音の 上げ下げの数	0–12
Chorus	Rate	コーラスエフェクトのモジュレーション速度	20.0 Hz – 20.0 kHz
	Depth	コーラス効果のモジュレーション深度	0–100%
	Mix	コーラス効果の Wet/Dry 量を設定	-100% - 0 - 100%
	On/Off	エフェクトの有効または無効	Off, On

Delay

このタブを使用して、ビルトインディレイエフェクトの調整を行います。

パラメーター	説明	値の範囲
Time	遅延した信号の時間の長さ	
	Sync を Free に設定した場合	1 ms – 2.00 s

	Sync を Sync に設定した場合	1/32 - 8/4
	:	
Sync	ディレイ タイム を Global Tempo に同期させるか、Free に設定して ミリ秒単位で時間を調整	Free, Sync
Mix	ディレイ効果の Wet/Dry 量を設定	0–100%
Feedback	ディレイラインにフィードバックする信号の量	0–100%
Damp	遅延信号を減衰させる中心周波数	1.00 – 20.0 kHz
Reso	フィードバック信号の共振量	0–100%
Reso Freq	フィードバック共振の中心周波数	100 Hz – 10.0 kHz
Ratio	左または右のステレオフィールドのいずれかの遅延時間を短縮	L 50:100, R 50:100
HPF	遅延信号ハイパスフィルタの中心周波数	20.0 Hz – 1.0 kHz
Width	ディレイ信号のステレオ幅で値が大きいほどステレオセパレーション を拡大	0–100%
On/Off	エフェクトの有効または無効	Off, On

Compressor/Hype

このタブを使用して、ビルトインのコンプレッサーとハイプエフェクトの設定や調整を行います。

パラメーター		説明	値の範囲
Compressor	Threshold	コンプレッサーが適用される信号レベル	0.0 – -60. dB
	Ratio	適用されるコンプレッション量	1.0:1 - 100.0:1
	Output	コンプレッションされた信号の追加出力ゲイン量	0.0 – 30.0 dB
	Mix	コンプレッサーエフェクトの Wet/Dry 量	0–100%
	Knee	しきい値に達した時のコンプレッサーエフェクトの反応 応 低い値ではしきい値に近づくにつれてゆっくりと適 用、高い値はしきい値に達するとすぐに圧縮が適用される	0–100%
	Attack	コンプレッサーを適用する時間の長さ	100 us – 300 ms
	Release	コンプレッションされた信号が元に戻るまでの時間の 長さ	10 ms – 4.00 s
	On/Off	エフェクトの有効または無効	Off, On
Нуре	High	高域の周波数を減衰または最大化	-100 - 0 - +100%

SIGNAL			
	Low	低域の周波数を減衰または最大化	-100 - 0 - +100%
	On/Off	エフェクトの有効または無効	Off, On

AIR Electric

AIR Electric プラグインは、クラシックなサウンドをエミュレートします。

エレクトリックピアノ専用ピックアップ、エンベロープ、 ベルと ノイズパラメーターセクションでは、膨大な量の エレクトリックピアノの音色を柔軟に設定できる サウン ドを収録しています。また、エレクトリックには次の5つ の AIR エフェクトが搭載されています。 -

Tremolo/Tube/Chorus/Delay/Spring Reverb

以下にリストアップされたタブのいずれかを表示しなが ら、ベルとノイズのサウンドや内蔵エフェクト

(Tremolo/Tube/Chorus/Delay/Spring Reverb)を素早 く有効化したり無効化したりすることができます。 特定のタブを表示しているときに、各セクションの右上の 円を押すことで、サウンドやエフェクトを有効にしたり無 効にしたりすることができます。



MP

Pickup/Env

エミュレートされたピックアップとサウンドエンベロープの設定をエディットするには、このタブを使用します。

パラメーター		説明	値の範囲
Pickup	Туре	エミュレートされるピックアップの種類	Pickup, 0–100% Electro-Static, 0–100% Electro- Magnetic
	Height	ピックアップから Tines までの高さ	0.0 – 5.0 mm
	Distance	ピックアップの Tines までの距離	0.1 – 10.0 mm
	Clip	信号に適用されるクリッピング量	0–100%
	Keytrack	ピックアップパラメーターを演奏するピッチに結びつ け、値が高くなるとピッチに合わせて Distance も増 加する	0–100%
Envelope	Attack	ノートが最大音量に達するまでの時間	100–0% Hard, 0–100% Soft
	Decay	ノートがサスティーンに到達するまでの時間	100 ms – 20.0 s

MPC

	Release	ノートが無音になるまでの時間の長さ	100 ms – 5.0 s
	Peak Length	全音量が減衰する前に保持される時間の長さ	3–50 ms
	Keytrack	エンベロープのパラメーターをピッチに合わせる 高い値では、ピッチが上がるにしたがってエンベロー プタイムが下がる	0–100%

Bell/Noise

このタブを使用して、ベルとノイズのサウンドの設定や調整を行います。

パラメーター		説明	値の範囲
Bell	Tune	ベル音のピッチ、ルートピッチより上の半音単位	0– 60 semitones
	Dry/PU	ベル音のドライとピックアップのミックス	-100% - 0% - +100%
	Volume	ベル音の音量レベル	-Inf dB - 0.0 - +6.0 dB
	Tune Keytrack	ベル音のチューニングを音程に合わせる	0–100%
	Decay	ベル音が消えるまでの時間	100 ms – 7.0 s
	Keytrack	ベル音の量とピッチに連動 負の値では、ピッチが上がるにしたがってベル音も増 加する。 正の値では、ピッチが下がるにしたがってベル音も増 加する。	-100% - 0% - +100%
Noise	Freq	ノイズ効果の中心周波数	200 Hz – 16.0 kHz
	Random	ノイズ効果に適用されるランダム化の量	0–100%
	Mix	ノイズの影響レベル	-Inf dB – 0.0 – +6.0 dB
	Attack	ノイズの影響がフルレベルに達するまでの時間の長さ	1–50 ms
	Decay	ノイズの影響が消えるまでの長さ	100 ms – 3.00 s
	Keytrack	Freq を演奏されているピッチに合わせる	0–100%

Setup

このタブを使用して、プラグインの一般的な設定を調整します。

パラメーター	説明	値の範囲
Polyphony	利用可能な発音数	1–16 Voices
Level	プラグインの全体的なレベル	-Inf dB - 0.0 - +6.0 dB
Velo Level	ベロシティの適用量を調整	0–100%

MPC

Velo Tone	入力ベロシティをトーンに合わせる高い値の場合、ベロシティを上 げるとトーンの明るさが増加する	0–100%
Velo Attack	入力ベロシティをアタックエンベロープにに合わせ、高い値の場 合、低いベロシティでアタック時間が長くなるのが特徴	0–100%

Trem/Tube/Chorus

このタブを使って、内蔵のトレモロ、チューブ(オーバードライブ)、コーラスエフェクトの設定や調整を行います。

パラメーター		説明	値の範囲
Tremolo	Rate	エフェクトのモジュレーションスピード	
		Sync を Free に設定した場合:	0.25 – 13.00 Hz
		Sync を Sync に設定した場合:	8/4 - 1/16
Sync		Rate を Global Tempo に同期させるか、Free で実行 させるか選択	Free, Sync
	Mode	ステレオフィールドモジュレーションの場合は Pan 、 振幅モジュレーションの場合は Tremolo を選択	Pan, Tremolo
	Depth	適用されるモジュレーション量	0–100%
Tube	Drive	ドライブ量	0–100%
	Headroom	クリーン信号とドライブ信号間のゲイン低減量	-30.0 – 0.0 dB
	Saturation	彩度の適用量	0–100%
	Output	チューブドライブ信号の出力レベル	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
Chorus	Rate	エフェクトのモジュレーション速度	0.40 – 3.20 Hz
	Depth	エフェクトのピッチモジュレーションの量	0-100%
	Mix	コーラス効果の Wet/dry 量を設定	0-100%

Delay

このタブを使用して、内蔵ディレイエフェクトの適用と調整を行います。

パラメーター	説明	値の範囲
Time	ドライ信号からディレイ信号までの時間	
	Sync を Free に設定した場合:	1 ms – 2.00 s
	Sync を Sync に設定した場合:	1/32 - 8/4
Sync	Time を Global Tempo に同期、または Free に設定してミリ秒単位で 時間を調整	Free, Sync

```
MPC
```

III SIG SIII I K.J PU AN K		
Mix	ディレイ効果の Wet/dry 量を設定	0–100%
Feedback	ディレイラインにフィードバックする信号の量	0–100%
Damp	ディレイ信号を減衰させる中心周波数	1.00–20.0 kHz
Reso	フィードバックレゾナンスの共振量	0–100%
Reso Freq	フィードバックレゾナンスの中心周波数	100 Hz – 10.0 kHz
Ratio	Left または Right ステレオフィールドのディレイタイムを減少させ、 オフセットやパンされたディレイを作成するのに便利	L 50:100, R 50:100
HPF	ディレイ信号ハイパスフィルターの中心周波数	20.0 Hz – 1.0 kHz
Width	ディレイ信号のステレオ幅。値が大きいほどステレオセパレーションが 拡大される	0–100%

Spring Reverb

このタブを使用して、内蔵のスプリングリバーブエフェクトの調整を行います。

パラメーター	説明	値の範囲
Pre-Delay	ドライ信号と残響信号の間の時間	0–250 ms
Time	リバーブのテールの長さ	1.0 – 10.0 s
Mix	リバーブ効果の Wet/dry 量を設定	0–100%
Diffusion	リバーブの反射音の密度が高くなる速度 低い設定では、個々の反射音の音を増す 高い設定では、反射音はより均一にする	0–100%
Width	リバーブ信号のステレオ幅、値が大きいほどステレオセパレーションが 拡大される	0–100%
Low Cut	リバーブ信号のローカットフィルターの中心周波数	20.0 Hz – 1.00 kHz

AIR TubeSynth プラグインは、クラシックなビンテージア ナログポリシンセのサウンドをエミュレートします。 TubeSynth は、高い評価を受けている AIR Vacuum Pro デ スクトップシンセプラグインをベースにしており、5 つの AIR エフェクトを内蔵しています。



Oscillator

このタブを使用して、2 つの可変オシレーターとサブオ シレーターの設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
Oscillator 1	Octave	オクターブ単位でオシレーターの粗いチュー ニング、 Wide 設定では微調整	Wide, 32', 16', 8', 4', 2'
	Fine	オシレーターを半音単位で微調整	
		Octave を Wide に設定した場合:	-70.00 - 0.00 - +70.00
		Octave を 32'-2' に設定した場合:	-12.00 - 0.00 - +12.00
	Shape	Oscillator1 の波形(連続可変)	Triangle, Saw, Square, Pulse
	F-Env→Shape	Osc 1 Shape パラメーターで定義された値か らフィルターエンベロープ出力を減算または 加算した量	-100 - 0 - +100%
	Quad	オシレーターの 4 ボイスエミュレーションを 有効または無効にする	Off, On
	Detune	追加の Quad ボイスのチューニングを調整	0-100%
Oscillator 2	Octave	オクターブ単位でオシレーターを粗くチュー ニングし、LFO の速度まで下げる	LFO, 32', 16', 8', 4', 2'
	Fine	オシレーターの微調整	
		Octave を LFO に設定した場合:	0.01 – 20.00 Hz
		Octave を 32'-2' に設定した場合:	-12.00 – 0.00 – +12.00 semitones
	Shape	Oscillator2 の波形(連続可変)	Noise, Saw, Square, Pulse
	F-Env→Shape	Osc 2 Shape パラメーター値からフィルター エンベロープ出力を減算または加算した量	-100 - 0 - +100%
	Sync	Oscillator1 と Oscillator2 同期の有効・無効 を設定	Off, On

MPC

			0.1000/
	Micro Detune	Uscillator2 の追加テナューシ	0–100%
	Phase	サウンドがトリガーされたときの波型の位置	0–360 degrees
Sub Oscillator	Shape	Sub oscillator の波形(連続可変)	Triangle, Saw, Square, Pulse

Mixer / Filter

このタブでは、オシレーター2の EQ をコントロールし、オシレーターとエフェクトのレベルを設定し、ローパス フィルターをエディットすることができます。

パラメーター		説明	値の範囲
Osc 2 EQ	Gain	選択した Frequency に適用されるゲインの量	-48-0-+48 dB
	Frequency	イコライズバンドの中心周波数	25–10,000 Hz
	Drive	EQ 信号に加えるドライブ量	0–100%
	Keytrack	再生するピッチに合わせて EQ の設定を調整	0–100%
Mixer	Osc 1	Oscillator 1 のレベル	0–100%
	Osc 2	Oscillator 2 のレベル	0–100%
	Sub Osc	Sub Oscillator のレベル	0–100%
	Ring Mod	リングモジュレーションエフェクトのレベル	0–100%
	Drive	ドライブエフェクトのレベル	0–100%
LP Filter	Cutoff	ローパスフィルターカットオフの中心周波数	0–100%
	Reso	ローパスフィルターの共振量	0–100%
	Slope	カットオフ周波数以上の減衰量	0–24 dB/oct
	Saturation	ローパスフィルタに適用される彩度の量	0–100%
	Env	LP Filter の Cutoff からエンベロープ出力を差し引い た、または加えた割合	-100 - 0 - +100%
	Keytrack	LP Filter の Cutoff のカットオフを再生するピッチに 合わせる	0-100%

Envelope

このタブを使用して、様々なエンベロープ設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
Filter Envelope	Attack	フィルターがフルレベルに達するまでの時間	1.00 ms – 100 s
	Decay	フィルターがサステインレベルに達するまでの時間	1.00 ms – 100 s
	Sustain	フィルターがサステインレベルを維持する時間の長さ	0–100%
	Release	リリース時のフィルターの消散時間の長さ	1.00 ms – 100 s

MPC

an a			
Amp Envelope	Attack	ノートがフルレベルに達するまでの時間の長さ	1.00 ms – 100 s
	Decay	ノートがサステインレベルに到達するまでの時間	1.00 ms – 100 s
	Sustain	ノートがサステインレベルを保持する時間の長さ	0–100%
	Release	リリース時のノートの消散時間の長さ	1.00 ms – 100 s
Envelope 3	Start Level	エンベロープの初期ベロシティレベル	0–100%
	Start Time	エンベロープが開始するまでの時間	0–5000 ms
	Slope Hold	ノートを保持しているときに、 Destination からエン ベロープを減算または加算した割合	-100 - 0 - +100%
	Slope Rel	ノートがリリースされた際に、 Destination からエン ベロープを減算または加算した割合	-100 - 0 - +100%
	Destination	エンベロープが適用される場所	Off, Pitch, Osc 2 Pitch, LFO 1/2 Rate, Osc1 Quad Det., Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Level, Ring Level

LFO

このタブで LFO オシレーターの設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
LFO 1/LFO 2	Shape	LFO の波形	Sine, Square. Saw Up, Saw Down, Pump, S&H, Drift
	Destination	LFO を送るところ	
		LF01:	Off, Pitch, Filter, Level, Pan
		LFO2:	Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc EQ Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
	Rate	モジュレーションの速度	
		Sync が Off の時:	0.01 – 20.00 Hz
		Sync が On の時:	8/4 - 1/32
	Depth	適用されるモジュレーション量	0–100%

MPC

	Fade	LFO 信号のフェードインまたはフェードアウトを適用	0.00 – 20.00 s out, No fade, 0.00 – 20.00 s in
	Sync	LFO Rate を Global Tempo に同期させるか、または Off にしてヘルツ単位で Rate を調整	Off, On
Modulation	Source	モジュレーション信号の送信元	Filter Env, Amp Env, Osc 1, Osc 2
	Destination	モジュレーション信号を受信する場所	Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc EQ Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
	Depth	適用されるモジュレーション量	0–100%

Setup

プラグインの設定パラメーターを調整するには、このタブを使用します。

パラメーター		説明	値の範囲
Controller Destinations			
	Velocity 1	ベロシティデータを以下のコントロールデスティ ネーションのいずれかに送信	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	適用されるモジュレーション量	0–100%
	Velocity 2	ベロシティデータを以下のコントロールデスティ ネーションのいずれかに送信	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	適用されるモジュレーション量	0–100%
	Modwheel	モジュレーションホイールデータを以下のコント ロールデスティネーションのいずれかに送信	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	適用されるモジュレーション量	-100 - 0 - 100%
	Aftertouch	アフタータッチデータを以下のコントロールデス ティネーションのいずれかに送信	LFO 1 Depth, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	適用されるモジュレーション量	-100 - 0 - 100%
Setup	Polyphony	許容ボイス数、ボイスの発動方法	Legato, Retrigger, 2, 3, 4

MPC

	So So T LI PUZA L.			
		Bend Range	MIDI ピッチベンドメッセージでコントロールされ る半音の上げ下げの数	0–12 (semitones)
		Glide Time	1 音の音程から次の音を弾くまでのスライド時間	1.00 ms – 100 s
		Glide All	レガートノートだけでなく、トリガーされたすべ てのノートのピッチグライディングの有効/無効	Off, On
		Detune	Doubling が有効な場合のみ適用されるデチューン の量	0–100%
		Doubling	ダブリングを有効または無効に設定	Off, On
Output	Output	Shape	チューブドライブに送られた信号の量	0–100%
		Width	オーディオ信号のステレオ幅、値が大きいほどよ り広いステレオ効果になる	0–100%
		Level	プラグインの全体的な出力音量	-Inf dB - +12.0 dB

Chorus

このタブを使用して、ビルトインコーラスエフェクトの調整を行います。

パラメーター	説明	値の範囲
Rate	エフェクトのモジュレーション速度	0.01 – 10.0 Hz
Delay	Wet 信号が Dry 信号からオフセットされる時間の長さ	0.00 – 24.00 ms
Voices	コーラスエフェクトで使用したボイス数	3, 4, 6
LFO Wave	コーラスエフェクトのための低周波オシレーターの波形	Tri, Sine
Depth	エフェクトのピッチモジュレーション量	0.00 – 24.00 ms
Width	コーラスエフェクトのステレオ幅、値が大きいほどより広いステレオ効 果になる	0-100%
Lo Cut	コーラス・ローカットフィルターの中心周波数	20.0 Hz – 1.0 kHz
Mix	コーラスエフェクトの Wet/dry 量	0–100%

Delay

このタブを使用して、ビルトインディレイエフェクトの調整を行います。

パラメーター	説明	値の範囲
Time	ドライ信号とディレイ信号の間の時間の長さ	
	Sync が Free に設定されている場合:	1 ms – 2.00 s
	Sync が Sync に設定されている場合:	1/32 - 8/4

MPC

Sync	Time を Global Tempo に同期させるには有効、 Time をミリ秒単位で 設定するには無効	Off, On
Feedback	ディレイラインにフィードバックされるディレイ信号の量	0–100%
Mix	ディレイエフェクトの Wet/dry 量	0–100%
Damp	ディレイ信号を減衰させる中心周波数	1.00 – 20.0 kHz
Reso	フィードバック信号の共振量	0–100%
Reso Freq	フィードバック共振の中心周波数	100 Hz – 10.0 kHz
Ratio	Left または Right ステレオフィールドの Time を減少させます。 これはオフセットやパンされたディレイを作成するのに便利です。	L 100:50, R 50:100
HPF	ディレイ信号ハイパスフィルターの中心周波数	20.0 Hz – 1.0 kHz
Width	ディレイ信号のステレオ幅、値が大きいほどより広いステレオ効果にな る	0–100%

Reverb / Compressor / Hype

このタブを使用して、内蔵の Reverb、Compressor、Hype エフェクトの調整を行います。

パラメーター		説明	値の範囲
Reverb	Mode	適用されるリバーブの種類	Hall, Stadium, Room, Abstract
	Time	リバーブテールの長さ	0.4 s – +Inf s
	Lo Cut	リバーブローパスフィルターの中心周波数	1 – 1000 Hz
	Hi Cut	リバーブハイパスフィルターの中心周波数	1.0 – 20.0 kHz
	Mix	リバーブエフェクトの Wet/dry 量	0–100%
Compressor	Threshold	コンプレッサーが適用される信号レベル	0.0 – -60. dB
	Output	コンプレッションされた信号の追加出力ゲインの量	0.0-+30.0 dB
	Mix	コンプレッサーエフェクトの Wet/dry 量	0–100%
	Ratio	コンプレッサーをかける量	1.0:1 - 100.0:1
	Knee	しきい値に達したときコンプレッサーがどのように反 応するか 低い値はソフトニー(コンプレッションはスレッショル ドを超えた信号に対してゆっくり適用されます)、高い 値はハードニー(コンプレッションはスレッショルドを 超えた信号に対して直ちに適用されます)	0–100%
	Attack	コンプレッサーを適用する時間の長さ	100 us – 300 ms
MPC

	Release	コンプレッションされた信号が元のレベルに戻るまで の時間	10 ms – 4.00 s	
Нуре	High	高域の周波数を減衰または最大化	-100 - 0 - +100%	
	Low	低域の周波数を減衰または最大化	-100 - 0 - +100%	

プラグインプリセットのサポート

インターナルエフェクトには、すべての新しいプラグインエディターとファクトリープリセットが含まれています。



プラグインプリセットをロードするには:

- 1. プラグインインストゥルメントまたはエフェクトプラグインエディタを開きます。
- インストゥルメントまたはエフェクトエディットウィンドウの上部に、プリセットを選択するためのドロップダ ウンメニューがあります。メニューをダブルタップして開き、プリセットをタップして選択します。 サードパーティ製の VST プラグインの場合は、MPC で使用するとプリセットのバンクが表示されます。

さらに、プラグインのプリセットを保存して読み込むことができるようになりました。



プラグインプリセットを保存またはロードするには:

- 1. プラグインインストゥルメント、またはエフェクトプラグインを開きます。
- プリセットを選択するためのドロップダウンメニューの右側には、フォルダとディスクのアイコンがあります。 フォルダのアイコンをタップして、MPC内、または接続されたドライブに保存されたプラグインプリセットをロードします。開いたウィンドウを使用して、プリセットが保存されている場所を選択します。

ディスクのアイコンをタップして、プラグインの設定を新しいプリセットとして保存します。プリセットを保存 する場所を選択するには、開いたウィンドウを使用します。

MPC

MPC 2.4 のアップデート

新機能

AIR FX バンドル

MPC には、使いやすさを考慮してデザインされた 28 種 類のエフェクトのコレクション:AIR FX Bundle が含ま れています。これらのエフェクトには、バージョン 8 以 降、Pro Tools ソフトウェアの一部として数え切れないほ どのプロに使用されてきた伝説的な AIR Creative FX コレ クションと AIR Music Technology の DSP の専門家によ ってデザインされた 10 の新しいプラグインも含まれてい ます。

現在利用可能な Pro Tools 搭載の 16 のクラシックエフ ェクトには、以下のものがあります:

AIR Distortion

様々なタイプの歪みでオーディオ信号にカラーを加えるマル チタイプのディストーションです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Mode	Hard, Soft, Wrap	Hard
	Drive	0 – 60 dB	15 dB
	Output	0–100%	100%
	Mix	0–100% (dry-wet)	100%
	Tone Pre-Shape	-100 - 0 - +100%	0%
	Tone High Cut	1.00 – 20.0 kHz	20.0 kHz
	Stereo	On, Off	Off
	Clipping Thresh.	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS
	Clipping Edge	0–100%	0%

オーディオ信号の低域と高域の広帯域周波数を強化します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	High Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
	Low Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
	Output	- Inf – 0.0 dB	0.0 dB
	Freq. High	1.0 – 10.0 kHz	3.16 kHz



Freq. Low	40.0 – 640 Hz	160 Hz
Harmonics	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Phase	+ (positive), - (negative)	+

AIR Ensemble

オーディオ信号に流動的でゆらめくようなモジュレーション 効果を適用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
	Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
	Width	0–100%	100%
	Mix	0–100% (dry–wet)	75%
	Mod. Delay	0.00 – 24.00 ms	0.00 ms
	Mod. Shimmer	0–100%	50%

AIR Filter Gate

オーディオ信号を可変のフィルタリン グ、振幅、パンニングでリズミカルなパ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ターンを刻んでいきます。	Pattern	Straight, Pulse, Pumper, Marching, Fader, Offbeats, Off+Pan, L/R Pan, LL/RR Pan, Slow Pan, Rand Pan, Shorter, Longer, Reverse, Random, Keyed 1–2, Half Time, 12-Step, Ducked, Trance 1–6, Tech 1–6	Straight
	Rate	1/2–1/32, including Dotted and Triplet	1/16
	Swing	50.0-66.7%	50.0%
	Mix	0–100%	100%
	Filter Mode	Off, LP, BP, HP, Phaser	LP
	Filter Cutoff	-100 - 0 - 100%	0%
	Filter Reso	-100 - 0 - 100%	0%
	Gate Attack	0–100%	25%
	Gate Hold	0-100%	50%
	Gate Release	0–100%	25%

		61		
- 115	λL		_)	
- 112		11	_	

Mod LFO Wave	Random; 2–12, 16, 24, 32, 48, 64, 96, 128, 192, 256 Steps	Random
Mod Env	-100 - 0 - 100%	0%
Mod LFO	0–100%	0%

AIR Flanger

オーディオ信号に短いモジュレーションディレイを適用しま す。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.02 – 10.00 Hz	0.40 Hz
	Depth	0–100%	50%
	Feedback	0–100%	50%
	Mix	0–100% (dry–wet)	50%
	Headroom	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS

AIR Freq SHIFT

オーディオ信号の個々の周波数をシフトさせ、ユニークな効 果をもたらします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Mode	Up, Down, Up & Down, Stereo	Up
	Frequency	10.0 mHz – 10.0 kHz	316 mHz
	Feedback	0–100%	0%
	Mix	0–100% (dry-wet)	100%

AIR Fuzz Wah

トランジスタのような歪みとワウを 組み合わせたマルチエフェクトで	Tab	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
す。	Fuzz-Wah	Mix	0-100% (dry-wet)	100%
		Order	Fuzz>Wah, Wah>Fuzz	Fuzz>Wah
		Fuzz Mix	0-100% (dry-wet)	100%
		Wah Mix	0-100% (dry-wet)	100%
		Fuzz Drive	0 – 40 dB	20 dB
		Fuzz Tone	1.00 – 10.0 kHz	3.16 kHz
		Fuzz Output	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB
		Fuzz Enable	Off, On	Off

			MPC
	Wah Pedal	0–100%	50%
	Wah Filter Mode	Lowpass, Bandpass, Highpass	Bandpass
	Min. Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	428 Hz
	Max Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	2.07 kHz
	Min. Resonance	0–100%	55%
	Max Resonance	0–100%	33%
	Wah Enable	Off, On	On
	Mode	LFO, Env	LFO
Modulation	Rate LFO Env	8/4 - 16 0-100%	4T 75%
	Depth	-100 - 0 - 100%	0%

AIR Kill EQ

オーディオ信号から低域、中域、高域の広帯域周波数を取り 除くことができます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	High	Thru, Kill	Thru
	Mid	Thru, Kill	Thru
	Low	Thru, Kill	Thru
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB
	High Gain	-Inf - +12.0 dB	0.0 dB
	Mid Gain	-Inf - +12.0 dB	0.0 dB
	Low Gain	-Inf - +12.0 dB	0.0 dB
	High Freq.	500 Hz – 8.00 kHz	2.00 kHz
	Offset	-100 - +100%	0%
	Low Freq.	50.0 – 800 Hz	200 Hz

	Л			r	-
IV	11	F	-	L	

オーディオ信号をビットクラッシュ、 ダウンサンプル等、ローファイサウン	Tab	パラメーター	値の範囲	デフォルト の値
ドに変化させます。	Lo-Fi	Bit Depth	1.0 – 16.0 bit	16.0 bit
		Sample Rate	500 Hz – 50.0 kHz	50.0 kHz
		Mix	0–100%	100%
	Distortion	Clip	0.0 – 40.0 dB	0.0 dB
		Rectify	0–100%	0%
		Noise Mod	0–100%	0%
	Anti-Alias	Pre	0.125 – 2.000 Fs	0.5000 Fs
		Post	0.125 – 2.000 Fs	1.000 Fs
		Enable	On, Off	Off
	LFO / Env	Wave	Sine, Tri, Saw, Square, Morse, S&H, Random	Sine
		Rate Sync Off: Sync On:	0.01 – 10.0 Hz 8/4 – 16	1.00 Hz 2T
		Sync	On, Off	Off
		Depth	-100 - 0 - 100%	0%
		Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
		Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s
		Depth	-100 - 0 - 100%	0%

AIR Multi-Chorus

AKAI

AIR Lo-Fi

オーディオ信号に厚く複雑なコーラス効果を適用します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
	Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
	Voices	3, 4, 6	4
	Mix	0-100% (dry-wet)	50%
	Chorus Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
	Chorus Width	0–100%	100%

PROFEESIONAL			
	Mod Wave	Sine, Tri	Tri
	Mod Delay	0.00 – 24.00 ms	6.0 ms

AIR Non-Lin Reverb

特殊なゲート・リバーブエフェクトを使って、合成的に処理 されたアンビエンスを作り出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
	Dry Delay	0–1500 ms	0 ms
	Time	0–1000 ms	250 ms
	Mix	0–100% (dry–wet)	50%
	Diffusion	0–100%	100%
	Width	0–100%	50%
	Shape	Gated, Reverse	Gated
	Low-Cut	20.0 Hz–1.00 kHz	141 Hz
	High-Cut	1.00–20.0 kHz	9.46 kHz

AIR Phaser

このエフェクトはオーディオ信号にフェイザーをかけ、シュ ワシュワとしたうねりのあるサウンドを生み出します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Rate	0.10 – 10.00 Hz	1.00 Hz
	Depth	0–100%	50%
	Feedback	0–100%	0%
	Mix	0-100% (dry-wet)	50%
	Phaser Model	Vibe, Stone, Ninety, Tron,	Ninety
	Offset Phase Rate	-180 – +180 deg. 25–400%	0 deg. 100%
	Туре	Phase, Rate	Phase

AIR Reverb

リバーブの種類が豊富で、オーディ オ信号に空間や部屋の響きを加える	Tab	パラメーター	Values	デフォルト の値
ことができます。	Reverb	Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
		Room Size	0–100%	100%

P* 88 36 36 1 L. P. AL L.				11 10 11 11
		Time	0.4 ms – +inf s	1.9 s
		Mix	0–100%	50%
	Early Reflection	Туре	Off, Booth, Club, Room, Small Chamber, Medium Chamber, Large Chamber, Small Studio, Large Studio, Scoring Stage, Philharmonic, Concert Hall, Church, Opera House, Vintage 1, Vintage 2	Off
		Length	0–100%	100%
		ER / Tail Mix	0–100%	50%
	Reverb	Input Width	0–100%	0%
		Output Width	0–100%	0%
		Delay	0–250 ms	0 ms
	Room	Ambience	0–100%	0%
		Density	0–100%	100%
	Hi/Lo Freq			
	Hi Freq	Time	-100 - 0 - 100%	0%
		Freq	2.00 – 20.0 kHz	6.32 kHz
		Cut	1.0 – 20.0 kHz	9.46 kHz
	Lo Freq	Time	-100 - 0 - 100%	0%
		Freq	20.0 Hz – 2.00 kHz	200 Hz
		Cut	1 – 1000 Hz	1 Hz

AIR Spring Reverb

スプリングリバーブタンクの音をエミュレートした響きを加 えることができます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Pre-Delay	0–250 ms	3 ms
	Time	1.0-10.0 s	4.0 s
	Mix	0-100 (dry-wet)	50%
	Diffusion	0–100%	100%
	Width	0–100%	0%

		MPC
Low Cut	20.0 Hz –1.0 kHz	141 Hz

AIR Stereo Width

オーディオ信号に、より広いステレオ効果を与えます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Width	0–200%	100%
	Delay	0.0 – 8.0 ms	0.0 ms
	Level Trim	-Inf – 0.0 – +12.0 dB	0.0 dB
	Pan Trim	L100 - <c> - R100</c>	<c></c>
	High	0–200%	100%
	Mid	0–200%	100%
	Low	0–200%	100%

AIR Talk Box

音声信号に人の声のような響きが加わります。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Vowel	OO, OU, AU, AH, AA, AE, EA, EE, EH, ER, UH, OH, OO	АН
	Env Depth	-100 - 0 - +100%	0%
	Formant	-12.00 - +12.00	0.00
	Mix	0–100%	100%
	LFO Wave	Sine, Tri, Saw, Square, S&H, Random	Sine
	LFO Rate Sync Off: Sync On:	0.01 – 10.0 Hz 8/4 – 16	1.00 Hz 2T
	LFO Sync	Off, On	Off
	LFO Depth	-100 - 0 - +100%	0%
	Env Thresh	-60.0 – 0.0 dB	-30.0 dB
	Env Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
	Env Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s

新たに追加された 12 の AIR プラグインには、以下のものが含まれています。:



AIR Channel Strip

複数のエフェクトとインターフェースを組み合わせたも ので、EQ セクションにはハイパスフィルター、ローシ	Tab	パラメータ ー	値の範囲	デフォルト の値
ェルブとハイシェルブ、そして完全にパラメトリックな ミッドバンドが用意されています。ダイナミクスは AIR Compressor と Gate アルゴリズムがハードなドラムサ		EQ Enable	Enabled, Bypass	Enabled
ウンドを実現するのに最適になっています。		Gate Enable	Enabled, Bypass	Enabled
		Comp Enable	Enabled, Bypass	Enabled
		Output	-Inf – +24.00 dB	0.00 dB
	EQ	High Shelf Gain	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
		High Shelf Freq	1.20 – 20.0 kHz	6.00 kHz
		Mid Gain	-18.0 - +18.0 dB	0.0 dB
		Mid Freq	40.0 Hz – 16.0 kHz	247 Hz
		Mid Q	0.40 - 10.00	1.00
		Low Shelf Gain	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
		Low Shelf Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
		HP Filter	0 – 1000 Hz	0 Hz
	Gate/Comp	Gate Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-120.0 dB
		Gate Depth	0 – -120.0 dB	-120.0 dB
		Gate Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
		Gate Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms
		Comp Thresh	0.0 – -60.0 dB	0.0 dB

MPC

	Comp Ratio	1.0:1 - 100.0:1	3.9:1
	Comp Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
	Comp Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Compressor

しきい値を超えると自動的にゲインを下げることで、信号の ダイナミックレンジを変化させます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Threshold	-60.0 – 0 dB	-48.0 dB
	Ratio	1.0:1 - 100.0:1	3.9:1
	Output	0.0 – 30.0 dB	15.0 dB
	Mix	0–100% (dry-wet)	100%
	Knee	0–100%	50%
	Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
	Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Delay

可変フィードバックフィルターを備えたクラシックなディレ イラインエフェクトです。レシオと幅のパラメーターを追加 することで、幅広いステレオディレイエフェクトを実現でき ます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Time Sync Off Sync On	1 ms – 2.00 s 1/32 – 8/4	388 ms 1/8D
	Sync	Off, On	Off
	Feedback	0–100%	40%
	Mix	0–100% (dry-wet)	50%
	Delay Ratio	50:100 - 100:50	100:100
	Delay HPF	20.0 Hz – 1.0 kHz	20.0 Hz
	Delay Width	0–100%	100%
	Feedback Damp	1.0 – 20.0 kHz	20.0 kHz
	Feedback Reso	0–100%	0%
	Fdbk. Reso Freq	100 Hz – 10.0 kHz	1.0 kHz

セッションテンポに同期したディレイラインエフェクトで、 調整可能な量のディフュージョンを使用して、残響空間での	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
エコーの散逸をエミュレートします。	Time		
	Sync Off:	1 – 1000 ms	161 ms
	Sync On:	1/64 - 4/4	1/16D
		(including Triplet	
		and Dotted	
		variations)	
	Sync	Off, On	On
	Width	0–100%	100%
	Mix	0-100% (dry-wet)	40%
	Feedback	0–100%	50%
	Fdbk. Diffusion	0–100%	40%
	Fdbk. High Damp	0–100%	35%
	Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
	Pan	-100 - 0 - +100%	0%

AIR Filter

AKAI

AIR Diff Delay

オーディオ信号にフィルターを適用し、 フィルタリングされた信号に選択可能な	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
サチュレーションまたはリダクションを 適用します。	Cutoff Freq	55.0 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
	Reso Factor	0.7 – 20.0	1.0
	Туре	LP4–1, BP2, BP4, HP2_LP1, HP3_LP1, HP4–1, BR2, BR4, BR2_LP1, BR2_LP2, HP1_BR2, BP2_BR2, HP1_LP2, HP1_LP3, AP3, AP3_LP1, HP1_AP3	LP4
	Output Gain	-Inf dB – 0.0 dB	0.0 dB
	Saturation Type	Resample, Bit Crush, Rectify, Hard Clip, Distort, Overdrive	Overdrive
	Saturation Drive	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB

MPC

AIR Maximizer

このエフェクトは Main リングに合ったたリミッターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Threshold	-40.0 – 0.0 dB	-20.0 dB
	Ceiling	-20.0 – 0.0 dB FS	-5.0 dB FS
	Look Ahead	0.0 – 20.0 ms	0.0 ms
	Knee	Hard, Soft	Hard
	Release	10.0 ms – 10.0 s	316 ms
	LF Mono	10.0 Hz – 1.00 kHz	10.0 Hz

AIR Noise Gate

このエフェクトはコンプレッサーに似ていますが、スレッシ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
ョルドを超えて上昇するオーディオ信号を減衰させる代わり に、ノイズゲートはスレッショルドを下回るオーディオ信号	Threshold	-120.0 – 0.0 dB	-48.0 dB
を設定された量だけ減衰させます。これにより、オーディオ	Depth	0 dB – -120.0 dB	-120 dB
信号のバックグラウンドノイズを低減することができます。	Denoise Filter	Off, On	Off
	Denoise Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-60.0 dB
	Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
	Hold	0 – 1000 ms	250 ms
	Release	1.00 - 3000.00 ms	7.40 ms

AIR Para EQ

4 つの独立した EQ レンジ、調整可能な Low と High の EQ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
フィルタータイプ、専用の Low Cut と High Cut を備えたパ ワフルな 4 バンドのパラメトリックイコライザーです。	High Freq	1.2 – 20.0 kHz	6.00 kHz
	High Q		
	Shelf	0.40 - 2.00	1.00
	Bell	0.40 - 10.00	1.00
	High Gain		
	Shelf	-12.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
	High Type	Shelf, Bell	Shelf

High Out/In	Out, In	
High Mid Freq	120 Hz – 16.0 kHz	2.00 kHz
High Mid Q	0.40 - 10.00	1.00
High Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
High Mid Out/In	Out, In	
Low Mid Freq	40.0 Hz – 16.00 kHz	247 Hz
Low Mid Q	0.40 - 10.00	1.00
Low Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
Low Mid Out/In	Out, In	
Low Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
Low Q Shelf Bell	0.40 – 2.00 0.40 – 10.00	1.00 1.00
Low Gain Shelf Bell	-12.0 – +12.0 dB -18.0 – 18.0 dB	0.0 dB 0.0 dB
Low Type	Shelf, Bell	Shelf
Low Out/In	Out, In	
Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB
High Cut Freq	120 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
High Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
High Cut Out/In	Out, In	
Low Cut Freq	20.0 Hz – 8.00 kHz	100 Hz
Low Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
Low Cut Out/In	Out, In	

AIR Pitch Shifter

オーディオ信号のピッチを変更し、信号のソースまたはスタ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
イルに基づいて調整することができます。	Mode	Vocal, Bass, Beats, Chords, Textures	Vocal
	SHIFT	-24.0 - 0 - 24.0	0.0
	Mix	0–100%	100%

AIR Pumper

サイドチェインコンプレッションに似たリズミカルなポンピ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
ング効果を生み出します。	Depth	0–100%	80%
	Speed	Bar, 1/2 – 1/32T	1/4
	Release Shape	0–100%	10%
	Trigger Offset	-100.0 - +100.0 ms	0.0 ms
	Attack	0–100%	5%
	Hold	0–100%	10%
	Release	0–100%	60%

AIR Transient

オーディオのアタックフェーズとリリースフェーズを強化し	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
たり、柔らかくしたりするために使用されます。	Attack	-100 - 0 - +100%	0%
	Attack Shape	0–100%	50%
	Sustain	-100 - 0 - +100%	0%
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB
	Limit	Off, On	On

AIR Tube Drive

オーバードライブした真空管アンプの音を再現するために設	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
計されています。	Drive	0–100%	0%
	Headroom	-30.0 – 0.0 dB	-15.0 dB
	Saturation	0–100%	50%
	Output	-20.0 - +20.0 dB	0.0 dB



AIR インストゥルメントレイアウト

付属の AIR Music Technology のインストゥルメントプラグインのタッチインターフェイスレイアウトが新たに 追加されました。**Hybrid、Loom、Vacuum Pro、Velvet、Xpand!2、theRiser**

クリッププログラムの改善

内部クリッププログラムのアーキテクチャが大幅に改善され、最大16個のクリッププログラムを同時に再生で きるようになりました。トラックやシーケンスを変更してもクリップは再生され続けるので、ライブパフォー マンスにシームレスに組み込むことができます。

FLAC/OGG サポート

MPC で FLAC や OGG ファイルを読み込んだり書き出したりできるようになりました。

Mother Ducker / マザーダッカー

Mother Ducker と Mother Ducker Input インサートエフェクトでサイドチェーンエフェクトを適用できるよう になりました。



Mother Ducker

ダッキングエフェクトを適用したいトラックにインサー	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
トとしてこのエフェクトを追加します。メーターを使っ てトリガー入力からのレベルをモニターし、スレッショ	Ratio	1.00:1 - 60.00:1	6.00:1
ルドとレシオのパラメーターを調整してダッキングの量 を調整します。Attack と Release パラメーターを使って	Knee	0.000 – 6.000 dB	0.000 dB
ゲインリダクションのエンベロープを調整することで、 思い通りのポンピング効果を得ることができます。	Attack	1.0 – 1000.0 ms	10.0 ms
	Release	1.0 – 1000.0 ms	100.0 ms

Mother Ducker には 8 つのバスが内蔵されているので、 異なるソースからのダッキングエフェクトを複数のチャ ンネルストリップに設定することができます。	Threshold	-100.000 – 0.000 dB	-6.021 dB
	Gain	-100.000 - +12.000 dB	-0.000 dB
	Auto Gain	On, Off	On
	From	Bus 1–8	Bus 1

Mother Ducker Input

キックドラムトラックなど、トリガー入力として使用し	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
たいトラックにインサートとしてこのエフェクトを追加 します。	То	Bus 1–8	Bus 1

Next SequenceMode/ネクストシーケンスモード機能追

ネクスト・シーケンスモードは、他のモードに切り替える際にネクストシーケンスの変更を記憶するようにな りました。

トランスポートコントロール機能追加

Shift キーを押しながら Stop を押すと、プレイヘッドをタイムラインの先頭に戻すことができるようになりました。

MPC 2.5 のアップデート

新機能

Splice Integration / スプライスの統合

お持ちのスタンドアローン MPC ハードウェアと Splice プラットフォームが統合され、MPC 単体で Splice を使 用でき、サンプルライブラリをダウンロードして閲覧できるようになりました。

Splice にアクセスするには:

- まず、MPC ハードウェアが Wi-Fi ネットワークに接続されていることを確認します。無線ネットワークへの接続方法については、Preferences/環境設定 > Wi-Fi を参照してください。また、Web ブラウザへのアクセスも必要です。
- 2. MPC で、Menu を押し、画面上部の**歯車のアイコン**をタップして、Preferences ページを開きます。
- 3. Splice タブに移動します。
- Get Login Code ボタンをタップします。(ネットワークに接続していない場合は、Get Login Code ボタン が表示される前に、ネットワークに接続するように促されます)
- 5. 画面の指示に従って、MPC と Splice アカウントを Web ブラウザでリンクします。
- 6. リンクが成功すると、画面にメッセージが表示されます。**OK** をタップして続行し、Splice の環境設定ページに戻ります。
- プロセスが完了し、MPC と Splice アカウントがペアリングされたら、Sync Files ボタンをタップして、 Wi-Fi 経由で Splice アカウントから任意のドライブにサンプルをダウンロードします。 デフォルトでは、ファイルは内部ドライブに保存されますので、Sync Files To Drive の下にある Change ボタンをタップして保存先のドライブを変更することができます。

Splice からインポートしたサンプルを閲覧するには:

- 1. Browser を開きます。
- Content タブで Splice のアイコンをタップして Splice アカウントでダウンロードしたサンプルを表示します。
 何も表示されない場合、上記手順で Splice アカウントが接続され、ファイルが同期されているか確認してください。
- ブラウザの右側には Splice のサンプルが第一階層のフォルダに整理されて表示されますので、BPM、イン ストゥルメント、キー、パック、タグで簡単にサンプルライブラリを閲覧できます。All Your Samples フ ォルダには、ダウンロードしたすべてのサンプルのリストが表示されます。

注意:オリジナルのサンプルファイルはドライブ上の By Pack フォルダに保存されます。インストゥルメント別などの他のフォルダには、様々なタグでサンプルを並べ替えるのに役立つ内部リンクが含まれています。ドライブ上の By Pack フォルダを削除すると、残りのフォルダ内のファイルは使用できなくなります。すべてのファイルを完全に削除するには、Splice ディレクトリ全体を削除する必要があります。

重要: FAT32 システムでフォーマットされたドライブは、これらの内部リンクをサポートしていません。 これらのドライブや、以前の MPC の内部ストレージドライブでは、サンプルは **By Pack** フォルダ内での みソートされます。Windows と macOS の両方でサポートされている最も堅牢なファイルシステムである ため、MPC で使用する外付けドライブには exFAT ファイルシステムを使用することをお勧めします。

アカウントからダウンロード可能なサンプル数を確認するには、Check For Update ボタンをタップします。

Splice アカウントからログアウトするには、Log Out ボタンをタップします。

ブラウザオーディションのワープと同期

ブラウザでは、プロジェクトのテンポに同期したサンプルを試聴できるようになりました。

- 1. 以下のいずれかの方法でブラウザを開きます。:
 - Menu を押してから Browser をタップします。
 - Browse (MPC X) または Shift キー+Menu/Browse (MPC Live、 MPC Touch) を押します。
- 2. 画面下の Audition をタップするか、F キーを押します(MPC X のみ)。
- 表示されたオプションの中で、再生がアクティブなときにシーケンスの次の小節の最初にオーディションされるようにサンプルを設定するには、Sync を有効にします。
 Warp を有効にすると、テンポが埋め込まれているサンプルをプロジェクトテンポにワープするように設定できます。テンポが埋め込まれていないサンプルや外部から埋め込まれたテンポのサンプルは、この設定の影響を受けません。
- サンプル、ループ、プログラム、プロジェクトを選択してプレビューし、Play ボタンをタップしてオーディションを行います。Auto Audition がオンに設定されている場合は、サンプルが選択されたときにオーディションが行われます。

//Pr

MPC 2.6 のアップデート

新機能

Ableton Live セットエクスポート

現在のシーケンスを Ableton Live Set としてエクスポ ートするには:

- 1. Main を押すか、Menu から Main Mode を開き ます。
- ディスプレイ上部の Project フィールドをタップ して Project ウィンドウを開きます。
- 3. ALS Export をタップします。
- 表示されたウインドウでは、以下の設定でエクス ポートを調整することができます。:

Audio

Include Program Volume/Pan Settings

Bypass Program Effects Plugins

Audio Tailes

BY DEPTH
SAMPLE RATE
0
24
44.1 kHz

Export MIDI As の設定を使用して、MIDI プログラムとシーケンスをオーディオファイルか MIDI ファイル のいずれかでエクスポートする方法を選択します。プラグイン、ドラム、キーグループプログラムを使用し ている場合、シーケンスをオーディオとしてレンダリングしてインストゥルメントのサウンドを保存した り、シーケンスを MIDI データとしてレンダリングしたりすることができます。

ABLETON LIVE SET EXPOR

Audio Bounce

これらの設定をエクスポートに含めるには、Include Program Volume/Pan Settings ボックスをオンにします。無効にすると、ボリュームとパンの設定はそれぞれ 0dB とセンター(**C**)に設定されます。

Bypass Program Effects Plugins)ボックスをチェックすると、プログラムで使用されているサードパーティ製のエフェクトプラグインをエクスポート時に無効にすることができます。チェックを外すとエフェクトが有効になります。Audio Tail フィールドを使用して、エクスポートするオーディオファイルの最後に追加される余分な時間を**秒**単位で設定します。

Bit Depth フィールドを使用して、ビットデプスを8、16、または24に設定します。

Sample Rate フィールドを使用して、サンプルレートを 44.1、48、88.2、または 96kHz に設定します。 ほとんどの場合、44.1kHz を選択することをお勧めします。

5. エクスポートを開始するには、**Export** をタップします。キャンセルして前のページに戻るには、**Close** を タップします。

パラメーターの削除

Erase ウィンドウから、選択したオートメーションパ ラメーターを消去することができます。

- シーケンスが停止している間に、Erase ボタンを 押して、Erase ウィンドウを開きます。
- 2. Automation をタップして選択します。
- デフォルトでは、Parameter フィールドは All に 設定されています。このフィールドをダブルタッ





プすると、現在のトラックでオートメーションさ れたすべてのパラメーターのリストが表示されま す。

 消去したいパラメーターを選択してから、Do lt をタップしてオートメーションを消去します。

グリッドオートメーションレーン

グリッドビューとオーディオエディットモードでオートメーションの入力、表示、エディットができるように なりました。



シーケンスにオートメーションを追加するには:

- 1. MIDI program または Audio program を選択します。
- MIDI プログラムの場合、グリッドのアイコンをタップしてグリッドビューを開きます。オーディオプログラムの場合は、波形とボックスのアイコンをタップして Audio Edit Mode を開きます。
- 3. パラメーターバーの上矢印をタップして、ベロシティ/オートメーションレーンを展開します。
- デフォルトでは、MIDI プログラムでは Velocity がこのレーンに表示され、オーディオプログラムでは PRG:Volume が表示されます。このフィールドをダブルタップすると、Parameter のドロップダウンメニュ ーが表示されます。
- 表示されたメニューで、Add New をタップしてオートメーションパラメーターを追加します。プログラムの 種類、追加したインサートエフェクト、その他のオプションに応じて、さまざまなパラメーターから選択でき ます。

オートメーションをエディットするには、グリッドビューまたはオーディオエディットビューで以下のいずれかの 操作を行います。:

- **鉛筆ツール**を使用して、オートメーションレーンにオートメーションを描画します。
- 消しゴムツールを使って、オートメーションポイントを消去する。すべてのオートメーションポイントを消去 すると、パラメーターは削除されます。
- ゴミ箱のアイコンをタップして、選択したパラメーターのすべてのオートメーションを一度に削除します(グリッドビューのみ)

また、Step Sequencer を使用してオートメーションをエディットすることもできます(後述)

MPC



ACCEPTIONAL ステップオートメーション

ステップシーケンサーでオートメーションの入力、表示、エディットができるようになりました。



ステップオートメーション・パラメーターを追加するには:

- 1. 以下のいずれかを実行して、ステップシーケンサーを開きます。
 - Menu を押して、Step Sequencer をタップします。
 - Step Seq を押します (MPC X の場合)。
- ステップシーケンサーの Parameter フィールドには、MIDI プログラムの場合は Velocity、オーディオプロ グラムの場合は PRG: Volume が表示されています。このフィールドをダブルタップしてドロップダウンメ ニューを開きます。
- 表示されたメニューで、Add New をタップしてオートメーション・パラメーターを追加します。プログラ ムの種類、追加されたインサートエフェクト、その他のオプションに応じて、さまざまなパラメーターから 選択することができます。

ステップオートメーションをエディットするには、以下のいずれかの操作を行います。

- ステップエリアをタップして指をドラッグすると、ステップ値を自由に描画することができます。
- Q-Link ボタンを長押しして Screen をタップし、Q-Link ノブを Screen モードに設定します。ステップシ ーケンサーを表示しながら、Q-Link ノブを使って各ステップのオートメーション値を触覚的に操作するこ とができ、従来のノブベースのステップシーケンサーを模しています。調整中は、現在のオートメーション 値はパラメーターフィールドの隣に表示され、ノブの上のディスプレイストリップにも表示されます(MPC Xのみ)
- MPC Live と MPC Touch では、Q-Link ノブのバンク1で1-4、バンク2で5-8、バンク3で9-12、バン ク2で13-16を操作します。
- Shift キーを押しながら Clear をタップすると、選択したシーケンスの選択したパラメーターのすべてのオ ートメーションがクリアされます。
- Shift キーを押しながら Clear Bar をタップすると、選択したシーケンスの現在のバーの選択したパラメー ターのすべてのオートメーションがクリアされます。
- Nudge < と >ボタンを使用して、現在のオートメーションパラメーターを現在の Timing Correct 値で左ま たは右に移動します。
- 画面の右端にあるスライダーを使用して、表示されている時間範囲内のすべてのオートメーションステップのパラメーター値を増減させます。

Presets をタップし、ボタンを使用してプリセットをステップオートメーションに適用します。(詳細は操作>モード>ステップシーケンサー)を参照してください)

注意: ステップオートメーションをエディットするとき、ステップがアクティブになっていない場合、暗くなったステップバーは最後にアクティブになったステップに基づいて、現在のパラメーター値を示します。

サブミックス

スタンドアローンモードで8つのサブミックスが搭載され、トラックとプログラムのルーティングオプションが追加されました。



オーディオトラックやプログラムをサブミックスにアサインするには:

- 1. Menu を押し、Channel Mixer をタップします。または、Ch. Mixer (MPC X のみ)を押します。
- 2. ディスプレイ上部の Mixer フィールドを Audio Tracks、または Programs に設定します。
- 3. オーディオトラックまたはプログラムのチャンネルストリップの Output フィールドをダブルタップします。
- 4. ドロップダウンメニューで、リストの一番上までスクロールし、タップして **Sub 1-8** を選択します。 これ で、オーディオトラックまたはプログラムのオーディオで選択したサブミックスにルーティングされます

サブミックスをエディットするには:

- 1. Menu を押して、Channel Mixer をタップします。または、Ch. Mixer (MPC X のみ)を押します。
- 2. 画面上部の Mixer フィールドを Submixes に設定します。
- 3. **ミキサーグリッド**を使ってサブミックスを選択し、画面左側のチャンネルストリップを使ってエフェクトを 追加したり、レベル、パン、その他のパラメーターを調整します。

ワークフローの強化

サンプルレコードモードの Keep or Discard ウィンドウと、ルーパーモードの Export Loop as Sample ウィ ンドウに、録音したサンプルやループを Save、または Edit したりするためのアクセスボタンが追加されました。

Sequence Edit Mode で、**Copy Events** ウィンドウから個別または複数のパッドやノートのイベントをコピー できるようになりました。

Sequence Edit > **Copy Sequence**、または **Track Edit** > **Copy Track** で、コピー先のシーケンスやトラック の名前を変更できるようになりました。

FX リストをエフェクトの種類でソートすることができ、ナビゲーションを容易にしました。

Timing Correct ウインドウの All Track ボタンを押すことで、すべてのトラックに Timing Correct を適用できる ようになりました。

MPC 2.7 のアップデート

新機能

Ableton Live コントロール

お持ちのスタンドアロン MPC は、Ableton Live 10.1.2 以降をコントロールするためにプリマップされており、パ フォーマンスやプロダクションのセットアップを瞬時に行うことができます。

MPC のコントローラーモードは、再生を停止することなく瞬時にスタンドアローンモード切り替えることができ るように設計されています。

スタンドアローン MPC は、Wi-Fi ネットワークを介して無線で Ableton Live をコントロールしたり、USB-to-Ethernet アダプタを使って PC に接続し、より精密にコントロールすることができます。

Ableton Live Control を使い始めるには、以下のセクションの指示に従って、必要なソフトウェアをダウンロードし、インストールし、設定する必要があります。

Akai Network Driver

Akai Network Driver を使用すると、スタンドアローン MPC と Ableton Live をシームレスに通信し、コントロ ールすることができます。

- 1. akaipro.com から Akai Network Driver をダウンロードし、指示に従ってインストールします。
- 2. インストールが完了したら、PCを再起動します。
- 3. MPC の電源を入れます。
- 4. Menu を押し、歯車のアイコンをタップして、Preferences メニューを開きます。
- Wi-Fi をタップして Wi-Fi 設定を開きます。Wi-Fi が On に設定されていることを確認し、ローカルのワイ ヤレスネットワークに接続します。 または、USB-to-Ethernet アダプタを使用して MPC をネットワークに接続することもできます。この場合

は、**Preferences** メニューから **Ethernet** を選択し、**Enabled** オプションがチェックされていることを確認 してください。

- 6. Akai Network Driver アプリケーションを開きます。
- Configured Remote Device (設定済みリモートデバイス)フィールドで、MPC の IP アドレスとシリアル番号を探して選択します。正しいユニットを選択していることを確認する必要がある場合は、Wi-Fi メニューで Shift キーを押しながら Info をタップすることで、MPC のネットワーク情報を表示することができます。
- 8. それでもユニットのシリアル番号と IP が表示されない場合は、Add a Device ボタンをクリックして、ユニ ットの IP アドレスを手動で入力します。
- 9. ユニットが正常に設定されたら、**Rename a Selected Device** ボタンを押して名前を変更することができま す。設定が完了したら、Akai Network Driver アプリケーションを閉じて、Ableton Live を開きます。

Ableton Live の設定

- 1. **重要:** MPC v2.7 を使用して Ableton Live をコントロールするには、バージョン 10.1.2 以降をダウンロード してインストールする必要があります。
- 2. Ableton Live 10.1.2 以降を開きます。
- 3. Live > Preferences を選択して、Preferences/環境設定を開きます。
- 4. Audio タブでお好みのオーディオデバイスが選択されていることを確認します。
- 5. Link/MIDI タブで、最初に使用可能な Control Surface フィールドをクリックし、Akai Force MPC を選 択します。



- 6. 同じ行で、Akai Network DAW Control を Input と Output に選択します。
- 7. MIDI Ports セクションで、Akai_Force_MPC Input と Akai_Force_MPC Output の Remote を On に設定 します。

以上の手順が完了したら、MPCを使って Ableton Live をコントロールすることができます。

Live Control Mode/Live コントロールモード

ライブコントロールモードを開くには、スタンドアローン MPC で **Menu** ボタンを押し(または画面左上のアイ コンをタップ)、Live Control をタップします。

または、メニューボタンを長押ししてから Pad 4 をタップすると、ライブコントロールモードに移行します。 ライブコントロールモードを終了するには、スタンドアローン MPC で Menu を押して(または画面左上のアイ コンをタップして)、別のモードを選択します。

または、Menu ボタンを長押ししてパッドをタップすると、別のモードにジャンプします。

ライブコントロールモードは3つのメインビューで構成されており、ディスプレイの左側にあるタブをタップ して選択することができます。マトリックスビュー、ミキサービュー、デバイスコントロールビューです。

これらの各モードでは、ディスプレイ上の以下のコントロールと機能に常にアクセスすることができます。: トラック名をタップして選択します。 選択したトラックのクリップを停止するには、ディスプレイの下部にある**停止アイコン**をタップします。

Launch Quantize フィールド(Scene Launch 矢印の上)をタップして、**Launch Quantize** 値を設定します。

ディスプレイの右側にある Scene Launch 矢印をタップすると、その行のすべてのクリップが起動します。

さらに、MPC のハードウェアコントロールは、パラメーターや機能をハンズオンでコントロールできるように 事前にマッピングされています。完全なマッピングについては、MPC X コントロールマップと MPC Live コン トロールマップを参照してください。

Control Bar/コントロールバー

インターフェースの上部には **Control Bar** があります。このツールバーは、**Settings** ウィンドウで Ableton Live の一般的な使用例に基づいて、3 つのプリセットのうちの 1 つに設定することができます。

Settings ウィンドウを開くには、ディスプレイの右上隅にある歯車のアイコンをタップします。

Control Ba フィールドを使用して、次の 3 つのプリセット設定から 1 つを選択します。

Session、Arrangement、Performanceの3つのプリセットから選択します。

• Session: Ableton Live の 8x8 クリップローンチマトリックスでの作業に最適です。

BPM フィールドを使用して、Ableton Live のテンポを調整します。

Phase Nudge Down と **Phase Nudge Up** で Ableton Live のテンポを一時的に上げ下げできま す。

メトロノームのアイコンをタップして、Ableton Live のメトロノームを無効にします。

フォローアイコンをタップして、フォローをオンまたはオフにします。オンに設定すると、Ableton Live ソフトウェアのディスプレイが再生に合わせて移動し、現在の再生位置が表示されます。**フォ ローの動作**は、Ableton Live の

Preferences で調整できます。

Position フィールドを使用して再生位置を選択します。

+**アイコン**をタップして、MIDI アレンジメントのオーバーダビングを有効または無効にします。 **オートメーションアイコン**をタップして、オートメーション録音を有効または無効にします。

Arrangement: Ableton Live のリニアなアレンジメントビューでの作業に最適です。
 BPM フィールドを使用して Ableton Live のテンポを調整します。
 Position フィールドを使用してプレイバックポジションを選択します。
 Start フィールドを使用して、アレンジメントループの開始点を選択します。
 Loop アイコンをタップして、アレンジメントのループを有効または無効にします。
 Length フィールドを使用して、アレンジメントループの長さを選択します。

Performance: Ableton Live でのリアルタイム・パフォーマンスに最適です。
 BPM フィールドを使用して Ableton Live のテンポを調整します。
 Phase Nudge Down と Phase Nudge Up アイコンをタップすると、Ableton Live のテンポを一時的に下げたり、上げたりすることができます。

Quantize To フィールドを使用して、タイムディビジョンを設定します。1/4、1/8、1/8T、1/8、1/16、 1/16T、1/16 と 1/16T または 1/32

Matrix View/マトリックスビュー

マトリックスビューは、Ableton Live のセッションビューからクリップマトリックスの概要を表示し、最大 8 トラックと 8 列のクリップをディスプレイに表示します。MPC のタッチスクリーンに表示されたトラックとク リップは、Ableton Live にカラーボックスのアウトラインで表示されます。

MPC のパッドは、最大4つのトラックと4列のクリップをコントロールします。

4x4 セッションマトリックスを移動するには、1 行または1 列ずつフォーカスを合わせるには:

MPC X: カーソルボタンを使用します。

MPC Live: バンクボタンを使用します。

4x4 セッションマトリックスのフォーカスを一度に8行または8列分移動するには:

MPC X: Shift キーを押したまま、カーソルボタンを使用します。

MPC Live: Shift キー を押したまま、バンクボタンを使用します。

4x4 セッションマトリックスからクリップを起動するには、MPC X または MPC Live の対応するパッドを 押します。

パッドを使ってシーンを起動する事もできます。

クリップとシーンの起動を切り替えるには:

MPC X: XYFX ボタンを押します。

MPC Live: 16 Level ボタンを押します。

シーンを起動するには、対応する列のパッドを押します。

詳細については、MPC X コントロールマップと MPC Live コントロールマップを参照してください。

すべてのトラック、クリップ、シーンは、Ableton Live で割り当てられたものと同じ色と名前で表示されます。MPC ハードウェアのパッドも、再生や録音の状態に応じて色が変わります。

クリップが停止しているときは、ハードウェアパッドとディスプレイの両方に Ableton Live で設定された カラーが表示されます。

クリップが再生中の場合、ハードウェアパッドは緑色に点滅し、ディスプレイ上のクリップはクリップの長 さに応じて白で塗りつぶされます。

クリップが録音準備中の場合は、ローンチクオンタイズ値に達するまで、ハードウェアパッドとディスプレ イの両方で赤色に点滅します。

クリップが録音中の場合は、ハードウェアパッド上で赤色に点滅し、ディスプレイ上で赤色に点灯します。 また、ディスプレイ下部のボタンをタップすることで、以下のコントロールや機能にアクセスすることができ ます。

画面下部の **Quantize** をタップして、現在選択されているクリップを **Quantize To** の値(Ableton Live Control Settings で設定)に従ってクオンタイズします。

画面下部の Delete をタップして、現在選択されているクリップを削除します。

画面下部の Insert Scene をタップして、現在選択されているクリップの後に新しいシーンを挿入します。 画面下部の Rec をタップして、Ableton Live のアレンジメントレコードを有効または無効にします。これ を使用して、セッションパフォーマンスをアレンジメントビューにキャプチャします。

Mixer View/ミキサービュー

ミキサービューでは、レベル、ステレオパン、センドとリターンなど、Ableton Live の主要なミキシング機能を コントロールすることができます。ディスプレイ下部のタブを使って、MPC のディスプレイに表示される情報 を選択します。

Levels: Levels タブで、リターンズや Main トラックを含むトラックのボリュームレベルを確認することができます。

レベルスライダーをタップしてから、データダイヤルまたは-/+ ボタンを使って、現在選択されている トラック、リターン、Main のボリュームレベルを調整します。またはレベルスライダーでボリューム レベルを調整できます。

各パッドのレベルスライダーとメーターには、レベルが視覚的に表示されています。画面上のトラック をダブルタップすると、レベルスライダーとメーターが大きく表示されます。

 Main: Main タブでは、トラックのための多くのミキシングオプションを備えたフルチャンネルストリップ が表示されます。

Track activator(トラック名の下)をタップして、トラックを有効または無効(ミュート)にします。 **S** ボタンをタップしてトラックをソロにします。

録音ボタンをタップすると、トラックを録音のために待機させることができます。

各トラックの Pan スライダーは、パンを視覚的に表示します。パンスライダーをタップしてからデータ ダイヤルまたは-/+ボタンを使って、現在選択されているトラック、リターン、Main のパンを調整しま す。また、Pan スライダーをタップしてドラッグしてパンを調整することもできます。画面上の Pan ス ライダーをダブルタップすると拡大表示されます。

レベルスライダーをタップしてから、データダイヤルまたは-/+ボタンを使って、現在選択されている トラック、リターン、または Main の音量を調整します。画面上のレベルスライダーをダブルタップす ると、スライダーの大きなバージョンが表示されます。または、レベルスライダーをタップかドラッグ して音量レベルを調整することもできます。

• Sends: Sends タブでは、Ableton Live のセンドとリターンのコントロールの概要を確認できます。

センドノブを使ってトラックのセンドレベルを調整します。ノブをタップして、データダイヤルまたは -/+ボタンでレベルを調整します。センドノブをタップかドラッグしてセンドレベルを調整することも できます。

A state B P A state B P A state B P A state B A state B

Device Control View/デバイスコントロールビュー

デバイスコントロールビューでは、MPC から Ableton Live の MIDI インストゥルメント、オーディオエフェクト、その他のデバイスを直接コントロールすることができます。デバイスコントロールタブの現在のビューは、 Ableton Live のディテールビューにある青い手のリモートコントロールアイコンによって決定されます。

コントロールバー下の Track Name でトラックを選択します。関連するデバイスがある場合、表示されます。

右側のロックアイコンをタップして、パラメーター変更をロックします。

スライダーを使ってデバイスのパラメーターを調整します。スライダーをタップしてから、データダイヤル または-/+ボタンを使ってパラメーターを調整します。または、スライダーをタップかドラッグしてパラメ ーターを調整します。

同じトラック上のデバイスを変更するには、**Device** - と + ボタンを使用します。パラメータースライダーの下にある白とグレーのボックスは、利用可能なデバイスの数を表しています。

Bank - と + ボタンを使用して、デバイスのコントロールのバンクを切り替えることができます。内部の Ableton Live プラグインの場合、現在のバンク名が表示されます。サードパーティープラグインの場合は、 現在のバンクの番号が表示されます。

Device On をタップすると、デバイスを有効または無効(バイパス)にすることができます。

Q-Links

MPC の Q-Link は、Ableton Live の主要なパラメーターをハンズオンでコントロールすることができます。

MPC X では、**Q-Link 1-8** は現在表示されている 8 つのトラックのボリュームをコントロールし、**Q-Link 9-16** は現在選択されているトラックのデバイスを Ableton Live の Detail View の"blue hand"に基づいてコントロー ルします。各 Q-Link の上にある OLED スクリーンは、コントロールされているパラメーター名と値を視覚的に フィードバックします。

MPC Live では、**Q-Link バンク1**と2がトラックのボリュームをコントロールし、**Q-Link バンク3**と4が"blue hand"の位置で現在のデバイスをコントロールします。**Q-Link** ボタンを長押しすると、タッチスクリーンに Q-Link Overview が表示され、現在のアサインを確認したり、別のバンクを素早く選択したりすることができます。



一般的な操作と機能

#	デバイスコントロール	Ableton Live の機能
1	Display	Ableton Live Control Mode では、MPC X のディスプレイに Ableton Live のソフト ウェアが表示されます。
2	Pads	パッドを押してクリップやシーンを起動します。 XYFX ボタン を押して、クリップ の起動(ボタンがオフ)とシーンの起動(ボタンがオン)を切り替えます。
3	Data Dial	ハイライトされたフィールドを調整します。
4	-/+	ハイライトされたフィールドの値を減少または増加させます。
5	Numeric Input	画面上で選択したフィールドが数字の場合は、標準的なテンキーパッドの場合と同様に、これらの番号のついたボタンを押して値を入力します。キーパッドの Enter を押して入力します。(画面上には、追加操作が可能なテンキーパッドも表示されます)
6	Directional Cursors	4x4 セッションマトリックスのフォーカスをディスプレイ上で一度に1行または1 列ずつ移動します。
7	SHIFT	このボタンを押しながら操作すると、各ボタンのサブ機能にアクセスできます。詳 細については、 シフトコントロール を参照してください。

MPC

トランスポートコントロール

#	デバイスコントロー	Ableton Live の機能
	ル	
8	Record	アレンジメントレコードの有効化と無効化
9	Overdub	セッションレコードを有効にしたり、無効にしたりします。
10	Stop	再生を停止します。
11	Play	停止位置から再生を開始します。
12	Play Start	曲の位置 1:1:1:1 から再生を開始します。
13	<	プレイヘッドを後ろに移動します。
14	>	プレイヘッドを前に移動します。
15	<<	プレイヘッドを BAR 単位で後ろに移動します。
16	>>	プレイヘッドを BAR 単位で前に移動します。

右側のサイドボタン

#	デバイスコントロー ル	Ableton Live の機能
17	Тар Тетро	このボタンをタップすると、Ableton Live で新しいテンポを設定することができま す。
18	XYFX	MPC パッドをクリップの起動(XYFX オフ)とシーンの起動(XYFX オン)の間で切り 替えます。
19	Erase	選択したクリップを削除します。
20	Undo	最後に行った操作を元に戻します。
21	Сору	選択したクリップを次のクリップスロットに複製します。
22	Mute	現在のトラックをミュート/オフにします。
23	Solo	現在のトラックをソロにします。
24	Rec Arm	現在のトラックを録音のために待機させます。
25	Read/Write	グローバルオートメーションを起動します。

左側のサイドボタン

#	デバイスコントロー	Ableton Live の機能
	ル	
26	Next Seq	Ableton Clip Launch Matrix タブを開きます。
27	Ch. Mixer	Ableton Mixer タブを開きます。

MPC

28	Q-Link Project	前のデバイスに移動します。
29	Q-Link Program	次のデバイスに移動します。
30	Q-Link Pad Scene	デバイスコントロールバンク左
31	Q-Link Pad Param	デバイスコントロールバンク右
32	Q-Link Screen Control	Ableton Device Control タブを開きます。
33	Q-Links	上の OELD スクリーンに表示される現在選択されているパラメーターを調整しま す。 Q-Link 1-8 は現在表示されている 8 つのトラックのボリュームをコントロールし、 Q-Link 9-16 は Ableton Live の Detail View の"blue hand"を基準に、現在選択され ているトラックのデバイスをコントロールします。

シフトコントロール

MPC X の Shift ボタンを長押ししながら、以下のボタンを押して追加アクションを行います。

#	デバイスコントロー	Ableton Live の機能
	ル	
2	Pads	クリップを起動せずに選択します。
6	Directional Cursors	ディスプレイ上の 4x4 セッションマトリックスのフォーカスを一度に 8 行または 8 列分移動します。
10	Stop	再生を停止して曲の位置を 1:1:1:1 に戻します。
17	Тар Тетро	メトロノームのオン/オフを切り替えます。
21	Undo	最後のアクションをやり直します。

MPC Live コントロールマップ



一般的な操作と機能

#	デバイスコントロー ル	Ableton Live の機能
1	Display	Ableton Live Control Mode では、MPC LIVE のディスプレイに Ableton Live のソ フトウェアが表示されます。
2	Pads	パッドを押してクリップやシーンを起動します。 XYFX ボタン を押して、クリップ の起動(ボタンがオフ)とシーンの起動(ボタンがオン)を切り替えます。
3	Data Dial	ハイライトされたフィールドを調整します。
4	-/+	ハイライトされたフィールドの値を減少または増加させます。
5	Q-Link Button	Q-Link バンク 1-4 の間を移動します。 長押しすると、表示部に Q-Link Overview ウィンドウが表示されます。
#	デバイスコントロー ル	Ableton Live の機能
6	Q-Links	現在選択されているパラメーターを調整します。 Q-Link ボタン を使って、Q-Link バンク1と2(現在表示されている8つのトラック のトラックレベルをコントロール)とバンク3と4(現在のトラックのデバイスをコ ントロールするためにマップされており、Ableton Live の詳細ビューの「青い手」 の位置に基づいています)を切り替えます。
7	Bank A/E	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1行分上に移動します。
8	Bank B/F	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1行分下に移動します。

SIGNAL		
9	Bank C/G	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1行分左に移動します。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1行分右に移動します。
11	Erase	選択したクリップを削除します。
12	16 Level	MPC パッドをクリップの起動(16 レベルオフ)とシーンの起動(16 レベルオン)の間 で切り替えます。
13	SHIFT	このボタンを長押しすると、セカンダリボタンの機能にアクセスできます。 詳細は シフトコントロール を参照してください。
14	Undo	最後の操作を元に戻します。
15	Сору	選択したクリップを次の利用可能なクリップスロットに複製します。
16	Тар	このボタンをタップして、Ableton Live で新しいテンポを設定します。
17	Rec	アレンジメントレコードの有効・無効を設定します。
18	Overdub	セッションレコードの有効・無効を設定します。
19	Stop	再生を停止します。
20	Play	現在のプレイヘッドの位置から再生を開始します。
21	Play Start	曲の位置 1:1:1:1 から再生を開始します。

シフトコントロール

MPC LIVE の Shift ボタンを長押ししながら、以下のボタンを押して追加アクションを行います。

#	デバイスコントロー	Ableton Live の機能
	ル	
2	Pads	クリップを起動せずに選択します。
5	Q-Link Button	Q-Link バンク 1-4 間を逆方向に移動します。
7	Bank A/E	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 行分上に移動します。
8	Bank B/F	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを8行分下に移動します。
9	Bank C/G	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを8行分左に移動します。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを8行分右に移動します。
13	Undo	最後のアクションをやり直します。
15	Тар	メトロノームのオン/オフを切り替えます。
18	Stop	再生を停止して曲の位置を 1:1:1:1 に戻す。

Ethernet アダプターサポート

スタンドアローン MPC は、USB-Ethernet アダプター対応となりました。イーサネットの設定は、PREFERENCE メ ニューのイーサネットタブで設定できます。



Improved Preferences Organization / 環境設定の改善

環境設定メニューの構成が改善され、更新されました。Wi-Fi、Ethernet、Bluetooth タブがグループ化され、**Info** タブの下に配置されるようになりました。(これは**操作 > 一般的な操作 > メニュー > 環境設定**で更新されました)
新機能

MPC ONE のサポート

MPC 2.7.2 は Akai Professional MPC One ハードウェアのサポートを追加しました。 **注意:** Ableton Live Control は MPC One では使用できません。 R/A

新機能

MPC Live II サポート

MPC 2.7.3 は Akai Professional MPC Live II ハードウェアのサポートを追加しました。

MPC Live II Ableton Live コントロール

MPC Live II ハードウェアには、Ableton Live(10.1.2 以降)のコントロールがプリマッピングされています。ライブ コントロールモードの使用方法については、Addenda > Updates in MPC 2.7 > New Features > Ableton Live Control を参照してください。

注:ケーブルレスで Ableton Live を Wi-Fi ネットワーク上でコントロールすることもできますが、MPC Live II と コンピュータをイーサネットケーブルで接続することで、より安定したコントロールが可能になります。

MPC Live II コントロールマップ



一般的な操作と機能

#	デバイスコントロー ル	Ableton Live の機能
1	Display	Ableton Live Control Mode では、 MPC Live II のディスプレイに Ableton Live のソ フトウェアがダイナミックに表示されます。
2	Pads	パッドを押してクリップやシーンを起動します。16 レベルボタンを押して、クリッ プの起動(ボタンがオフ)とシーンの起動(ボタンがオン)を切り替えます。

MP

MPC

3	Data Dial	ハイライトされたフィールドを調整します
4	-/+	ハイライトされたフィールドの値を減少または増加させます。
5	Q-Link Button	このボタンを押すと、Q-Link バンク 1-4 の間を移動します。このボタンを長押しす ると、表示部に「Q-Link Overview」ウィンドウが表示されます。
6	Q-Links	現在選択されているパラメーターを調整します。 Q-Link ボタンを使って、Q-Link バンク1と2(現在表示されている8つのトラック のトラックレベルをコントロール)とバンク3と4(現在のトラックのデバイスをコ ントロールするためにマップされており、Ableton Live 詳細ビューの「青い手」の 位置に基づいています)を切り替えます。
7	Bank A/E	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1列上に移動します。
8	Bank B/F	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1列下に移動します。
9	Bank C/G	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1列左に移動します。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを1列右に移動します。
11	Erase	選択したクリップを削除します。
12	16 Level	パッドのクリップ起動(16 レベルオフ)/シーン起動(16 レベルオン)を切り替えま す。
13	Undo	最後のアクションを元に戻す。
14	Сору	選択したクリップを次の利用可能なクリップスロットに複製します。
15	SHIFT	このボタンを長押しすると、セカンダリボタンの機能にアクセスできます。詳細は シフトコントロール を参照してください。
16	Тар	このボタンをタップして、Ableton Live で新しいテンポを設定します。
17	Rec	アレンジメントレコードを有効・無効にします。
18	Overdub	セッションレコードを有効・無効にします。
19	Stop	再生を停止します。
20	Play	現在のプレイヘッドの位置から再生を開始する。
21	Play Start	曲の位置 1:1:1:1 から再生を開始します。

シフトコントロール

MPC Live II の Shift ボタンを長押しながら、以下のボタンを押して追加アクションを行います。

#	デバイスコントロー ル	Ableton Live の機能
2	Pads	起動せずにクリップを選択します。
5	Q-Link Button	Q-Link バンク 1-4 間を逆方向に移動します。

192.5	FIGNAL			
	7	Bank A/E	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 行分上に移動します。	
	8	Bank B/F	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 行分下に移動します。	
	9	Bank C/G	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 行分左に移動します。	
	10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 行分右に移動します。	
	13	Undo	最後のアクションをやり直します。	
	16	Тар	メトロノームのオン/オフを切り替えます。	
	19	Stop	再生を停止して曲の位置を 1:1:1:1 に戻します。	

MPC 2.8 のアップデート

新機能

MIDI の改善

MPC がマルチ MIDI コントロールに対応したことで、MPC は MIDI シーケンス・スタジオの中心的存在となりました。

ハードウェア MPC の MIDI DIN ポートを最大限に活用できるだけでなく、ハードウェアの USB ポートを利用して、USB キーボード、MIDI インターフェース、USB-CV モジュールなど、クラスに準拠した MIDI デバイスを接続することができ、MPC の MIDI 入出力機能を飛躍的に向上させることができます。

注:MPC 単体で複数の USB-MIDI 機器を使用する場合は、高品質で電源付きの USB ハブの使用を推奨します。

MIDI の設定

MIDI 入出力を設定するには、Preferences/環境設定 > MIDI / Sync を選択します。

Input Ports セクションでは、利用可能なすべての MIDI 入力ポートがリストに表示されます。キーボードのア イコンをタップすると、ポートの名前をカスタム名に変更できます。この機能は、1 台の MIDI インターフェー スやハブに複数のデバイスを接続して使用する場合に、接続されているデバイスに応じてポートの名前を付け ることができるので、特に便利です。カスタムポート名は、内蔵ソフトウェアにも反映されます。

各 MIDI 入力ポート横には、Global、Control、Track ボタンがあります。

- Global を有効にすると、このポートからの MIDI データは常にトラックに送られます。
- Control が有効な場合、このポートからの MIDI データは MIDI Learn に送られます。
- Track が有効な場合、この MIDI ポートは利用可能なトラックの MIDI 入力のリストに表示されます。

Output Ports セクションでは、利用可能なすべての MIDI 出力ポートがリストに表示されます。キーボードの アイコンをタップすると、ポートの名前を任意の名前に変更できます。

各 MIDI 出力ポートの横には、Sync ボタンと Track ボタンがあります。

- Sync が有効な場合、MIDI 出力ポートは、Preferences メニューの MIDI / Sync > Sync Send > Send で設定されたタイプに従って、MIDI 同期メッセージを送信します。
- Track が有効な場合、MIDI 出力ポートは利用可能なトラック MIDI 出力のリストに表示されます。

デフォルトでは、**Track Enable Ports When Discovered** オプションがオンに設定されており、MIDI デバイス が接続されると、Track オプションが自動的に有効になり、利用可能な MIDI 入力または出力としてポートが選 択されるようになっています。

トラックの MIDI 入出力を設定するには:

- トラックビューの MIDI 入力と Channel フィール ドを使って、必要な MIDI INPUT ポートとチャン ネルを設定します。プログラムタイプが MIDI に 設定されているトラックでは、MIDI OUT ポート とチャンネルを設定することもできます。
- メインモードで、目のアイコンをタップしてチャンネルストリップを開きます。棒アイコンを タップしてチャンネルストリップの表示をトラ

=	scourner 1 Seque	ence 01				1: 0	٥
	1 Drum	s	All Ports		AUTO		
					ANTO		
	2 Bass				AUTO		
	•				ADIO	127	
	3 Keys				AUTO		
-	m				AUTO	127	
	4 Synth	n Pad			MEDGE		
	0				MERGE	127	
X ₇	1 Vocal	s					
						0.00dB	
	5			TRACK +		S	OLO

ックにし、MIDIポート、入力/出力チャンネル、 送信先の各フィールドで MIDI の設定を行います。

 チャンネルミキサーモードで、ツールバーのタ ッチスクリーン上部にあるミキサーフィールド を MIDI トラック、に設定し、チャンネルストリ ップで MIDI Input/OutputPorts,Input/Output Channels,Send To フィールドを調整して MIDI 設定を行います。

あるトラックから別のトラックに MIDI メッセージを送 り、2 つ以上のサウンドをレイヤーしたり、多彩な音作 りが可能になりました。例えば、2 つのプラグインイン ストゥルメントを重ねる場合:

- トラック1で、プログラムタイプをプラグインに 設定し、プラグインインストゥルメントとプリ セットを選択します。
- トラック2で、プログラムタイプをプラグインに 設定し、プログラム+アイコンを押して、2つ目 のプラグインプログラムを作成します。新しい プラグインインストゥルメントとプリセットを 選択します。
- 3. メインモードを開き、トラック1を選択します。
- 目のアイコンを押してチャンネルストリップを 開き、バーのアイコンをタップしてトラックビ ューを選択します。
- 5. Send To フィールドで Track 2 を選択します。
- これで、トラック1に入力された音や MIDI は、自 動的にトラック2にも送られるようになり、簡単に 2つの音を重ねることができるようになります。

MIDI Recording

MIDI トラックにはインプットモニターボタンがあり、以下の4つの状態があります。

- **Off:** トラックの MIDI 入力はモニターされず、すでに録音されたイベントの再生音のみが聞こえま す。この設定は、ローカルコントロールが有効なキーボードを使用する場合に便利です。
- In: トラックのレコードアームの状態にかかわらず、トラックの MIDI インプットは常にモニターされ、録音されたイベントの再生音は聞こえません。
- Auto: トラックがレコードアームされているときにトラックの MIDI インプットがモニターされ、録 音されたイベントの再生音が聞こえます。
- Merge: トラックの MIDI インプットが常にモニターされ、録音されたイベントの再生音が聞こえます。



AKAľ

Copy Pads/コピーパッド

ドラムプログラムから別のドラムプログラムにプロ グラムをまたいで複数のパッドをコピーすることが できます。

メインモードで、プログラムセクションの右端にあ る鉛筆アイコンをタップして、コピーパッドウィン ドウを表示します。プログラムエディット画面が表 示されたら、**Copy Pad** をタップします。

Copy Type メニューを使用して、個々のパッドをコ ピーするか、パッドのバンクをコピーするか、パッ ドの範囲をコピーするかを選択します。表示された フィールドを使用して、コピーするパッド、フロム バンク、またはスタート/エンドパッドを選択しま す。

EGMY TYPE Pad FROM PROGRAM Drum Hits	
PAD A1	
то эпосяли Full Kit	
PAD 412	
A12	

MPC

From Program メニューを使用して、パッドをコピーするプログラムを選択します。

To Program メニューを使用して、コピーしたパッドを追加するプログラムを選択します。

Pad または Start Pad を使用して、コピーされたパッドが追加されます。

Apply をクリックして設定を確認し、Do It をクリックしてパッドをコピーするか、Cancel をクリックして前 の画面に戻ります。

CONVERT TO PROGRESSIO

Progression 26

Progression

Custom Progressions/カスタム・プログレッション

スタンドアローン MPC のカスタム・プログレッシ ョンを作成することができるようになりました。こ の処理は他のトラックエディット処理でも可能で す。操作>モード>メインモード>トラックセクショ ンに追加されています。)

メインモードで、トラックセクションの右端にある 鉛筆アイコンをタップすると、Convert to Progression ウィンドウが表示されます。トラック エディットウインドウが開いたら、「プログレッシ ョンに変換」をタップします。

プログレッションのフィールドを使って、新しいプ ログレッションのパラメーターを設定します。

c	hord			
	Chord 1		E	
1				
		CLOSE	E DO	

プログレッションの名前を設定するには、Name フィールドを使います。

ルートノートを設定するには、Root Note フィールドを使用します。

音階の種類を設定するには、Scale Type フィールドを使用します。

コードフィールドを使って、プログレッション内のコードのパラメーターを設定します。

プログレッションからエディットするコードを選択するには、Chord フィールドを使います。

選択したコードの名前を変更するには、Name フィールドを使います。

コードの種類を設定するには、Type フィールドで Root、Normal、Below Root を選択します。

選択したコードを再生するには、再生ボタンをタップします。

ウィンドウを閉じて元の画面に戻るには、X、Close、またはウィンドウの外側をタップします。



エディットパッドの MIDI ノート・マップ

スタンドアローン MPC から直接、あらゆるプログ ラムタイプのカスタムノートマッピングを作成でき るようになりました。ノートマッピングは、キーグ ループプログラムを除く各プログラムのパッドに特 定の MIDI ノートを割り当てることができます。こ の作業は、他のトラックエディット処理でも可能で す。オペレーション>モード>メインモード>プログ ラムセクションに追加されています。)

エディットパッドの MIDI ノート・マップウィンド ウを表示するには、メインモードのプログラムセク ションの右端にある鉛筆のアイコンをタップしま す。プログラムエディットウィンドウが表示された ら Edit Pad Map をタップします。

Pad フィールドを使って、エディットするパッドを 選択します。パッドを押して選択することもできま す。

MIDI Note フィールドを使って、パッドに対応する MIDI ノートを設定します。

Presets ボタンを使うと、**Chromatic C-2、Classic MPC、Chromatic C1** という3種類のパッドレイアウト のプリセットを素早く適用できます。

ウィンドウを閉じて元の画面に戻るには、X、Close またはウィンドウの外側をタップします。

グローバルオートメーションボタン

グローバルオートメーションボタン(Main Mode、Grid View、XYFX Mode、List Edit Mode、Pad Mixer、 Channel Mixer、Pad Mute Mode、Q-Link Edit Mode)とプログラム・オートメーション・ボタン(Main Mode と Channel Mixer)を含むすべてのオートメーション・ボタンは、タップすると Read と Write の状態を 切り替えるようになりました。

リンクエディットモード、プログラムオートメーションボタン(メインモード、チャンネルミキサー)は、タ ップすると読み取り状態と書き込み状態が切り替わるようになりました。

オートメーションのオン/オフを切り替えるには、Shift キーを押しながら、グローバル・オートメーション・ボ タンまたはプログラム・オートメーション・ボタンをタップします。

MPC X の Read/Write ボタンを押すと、Read と Write の状態が切り替わるようになりました。Shift キーを押 しながら、Read/Write ボタンを押すと、オートメーションのオフ/オンが切り替わります。



グローバル・タイミングコレクトの On/Off

Timing Correct (TC)ウィンドウに便利なグロ ーバルタイミングコレクト(補正)のオン/オフ ボタンが追加されました。

また、メインモードまたはリストエディットモ ードで Shift キーを押しながら画面上部の TC 値をタップすることで、グローバルタイミング コレクトの有効/無効を切り替えることができ ます。



MPC

メインボタンのトラック選択

Main ボタンを長押しすると Select Track ウィンド ウが表示され、対応するパッドを押すか、Select Track ウィンドウ内のパッドをタップしてトラック を選択できるようになりました。

MIDI、Audio タブでトラックの種類を切り替えることができます。

$\hat{\Omega}$	SELECT TRACK			×	
Ŷ	A13 (unused)	an. (unused)	• 's (unused)	(unused)	μĮ
<u>#</u>	می (unused)	,ano (unused)	att (unused)	a 12 (unused)	▲
	₄∞ (unused)	₄₀₀ (unused)	مەت (unused)	aue (unused)	1
- 31.1 - 76	Track 01	Track 02	Track 03	▲∝ Track 04	
			III MIDI	4 AUDIO	

パッドパフォーマンスの拡張

メインモードをはじめ、パッドで音を鳴らすモード では、簡単に Pad Perform を開いて使うことができ ます。

メインモードで Pad Perform ウィンドウを開くに は、プラグイン、キーグループ、MIDI プログラムを 使用しているときに、プログラムセクションの Pad Perform アイコンをタップします。

他のモードで Pad Perform ウィンドウを開くには、Shift キー を押しながら 16 Level を押します。または、 Pad Perform を押します(MPC X のみ)

レトロスペクティブ・レコード

MPC ハードウェアは、バックグラウンドで MIDI イベントをキャプチャーすることができます。録音が有効に なっていないときもバックグラウンドで作動し、パフォーマンスを記録しています。 レトロスペクティブ・レコードを使ってイベントをキャプチャするには、いくつかのノートを演奏した後に Shift キーを押しながらレコードを押すと、最近のイベントが現在のトラックに追加されます。

シングル・マルチレコードのアーム動作

Preferences > Sequencer > Recording で Record Arm ボタンの動作を設定できます。

• Single シングルモードでトラックを選択すると、そのトラックが自動的に Arm に設定され、他のすべてのトラックは Arm が解除されます。これはデフォルトモードで、以前の MPC リリースと同じです。

+ PLUGIN PROGRAM			AI
TubeSynth 001	PRESET Default		1

シングルモードで複数のトラックを録音するには、Shift キーを押しながら各トラックの録音ボタンを タップします。

Multiマルチモードでは、任意のトラックの録音ボタンをタップして、Arm 設定したトラックのグループに追加することができます。これは、マルチトラックレコーディングをするときに便利です

Q-Link オーバーレイ

MPC Live、MPC Live MKII、MPC One、MPC Touch では、Q-Link ノブをタッチすると、クリ ーンの右側に Q-LINK パネルが表示され、コント ロール可能なパラメーターとその値が表示される ようになりました。これによりエフェクト画面を 開かなくても、エフェクトをコントロールするこ とが可能になりました。

(設定は **Preferences**>**General** に追加されてい ます。)



新機能

AIR DrumSynth

AIR DrumSynth プラグインは、クラシックなドラム マシンのサウンドをエミュレートし、複数のシンセ シスタイプ、高度なモデリング、慎重に作られた内 蔵エフェクトを備え、パワフルで現代的なドラムサ ウンドを生み出します。

AIR DrumSynth を使用するには:

- 1. プラグインプログラムを作成します。
- 2. **Plugin** フィールドをダブルタップして、Plugin ウィンドウを開きます。
- MPC Drum Plugins オプションを展開し、希望 するプラグインを選択します。

Β *~ FX DRUMSNNTH Speed C 0 C Tune C Clap Noise Stereo C CLAP

クラップ、クラッシュ、ハイハット、キック、ペルク、ライド、スネア、タム、これらのインストゥルメント には、それぞれ以下のようなシンセシスとエフェクトのセクションがあります。

各プラグインでは、タッチスクリーンの右端にある FX のボタンをタップすることで、以下のタブを見ながら内 蔵エフェクト(トランジェント、ディストーション、EQ、コンプレッサー)の有効/無効を素早く切り替えるこ とができます。

Drum Sound

このタブでは、ドラムサウンドの基本的な設定を行います。また、このタブのノブを使って、各サウンドに特 化して選ばれた最大8つのパラメーターを素早く調整することができます。

パラメーター		説明	値の範囲
Model		エミュレートされるドラムサウンドの種類を選択します。	Varies
One-Shot		トリガー時に全体を再生します。	Enabled, Disabled
Velocity 入力され、 がフルレ・		入力されるベロシティの量。0 に設定すると、すべての音 がフルレベルであるかのように鳴ります。	0 - 100%
Velocity 2		パラメーターをコントロールするための追加のベロシティ エンベロープの量を調整します。	-100 - 0 - +100%
	Target	ベロシティ2の情報を送信するパラメーターを選択しま す。	Param 1–8
Gain		ドラム音の音量レベルを調整します。	-Inf, -68.0 - 0 - +12.0 dB
Parameter Knobs		最大8つのパラメーターを使いサウンドをさらに形づくり ます。使用可能なパラメーターはドラムサウンドのタイプ に応じて異なります。ノブでパラメーターを調整します。	Varies

Trans/Dist

このタブを使用してトランジェントとディストーションエフェクトの設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
Transient	Attack	適用するトランジェントアタック量を調整	-100 - 0 - +100%
	Shape	トランジェントの形状を調整	0 - 100%
	Sustain	トランジェント効果からサスティーンエンベ ロープを引いた、または加えた割合	-100 - 0 - +100%
Distortion	Pre-Shape	インプットシグナルのプリディストーション のハイエンドトーンを調整	-100 - 0 - +100%
	Drive	適用されるドライブ量	0 – 60 dB
	Threshold	ディストーションを適用するシグナルレベル	-20.0 – 0.0 dB FS
	High Cut	ディストーションシグナルのハイカットフィ ルターの中心周波数	1.00 – 20.0 kHz
	Mix	ディストーションエフェクトの Wet/Dry 量	0 - 100%

EQ/Comp

このタブを使用して EQ と Compressor エフェクトの設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
EQ	High Freq	High EQ バンドの中心周波数	1.20 – 20.0 kHz
	High Gain	High EQ バンドに適用するゲインの量	Cut, -12.0 - 0 - +12.0 dB
	High Mid Freq	High Mid EQ バンドの中心周波数	120 Hz – 16.0 kHz
	High Mid Q	High Mid EQ バンドの幅	0.40-10.00
	High Mid Gain	High Mid EQ バンドに適用するゲインの量	-18.0 - 0 - +18.0 dB
	Low Mid Freq	Low Mid EQ バンドの中心周波数	40.0 Hz – 8.00 kHz
	Low Mid Q	Low Mid EQ バンドの幅	0.40-10.00
	Low Mid Gain	Low Mid EQ バンドに適用するゲインの量	-18.0 - 0 - +18.0 dB
	Low Freq	Low EQ バンドの中心周波数	20.0 Hz – 1.00 kHz
	Low Gain	Low EQ の帯域に適用されるゲインの量	Cut, -12.0 - 0 - +12.0 dB
Compressor	Ratio	適用されるコンプレッション量	1.0:1 - 100.0:1
	Attack	コンプレッサーを適用する時間の長さ	100 us – 300 ms
	Threshold	コンプレッサーが適用されるシグナルレベル	-60.0 – 0.0 dB

Output	コンプレッションされたシグナルの追加出力	0.0 – 30.0 dB
	ゲイン量	

DrumSynth: **Multi** プラグインを使用して 1 つのプ ラグインからすべての DrumSynth サウンドにアクセ スできます。

注意:1 つのプロジェクトにつき 1 つの DrumSynth:Multi プラグインしかアクティブにする ことができません。

DrumSynth 1–8 / Trans/Dist / EQ/Comp

Multi の最初の 8 つのタブを使用してパラメーターを コントロールします。各タブをタップすると Drum Sound ビュー、Trans/Dist ビュー、EQ/Comp ビュ ーを切り替えることができます。

Send FX

このタブを使用して Delay、Diffuser、 Reverb の設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲
Delay	Time	ドライシグナルとディレイシグナル間の時間 の長さ	1/32 - 8/4
	Ratio	Left または Right ステレオフィールドのディ レイタイムを減少:オフセットやパンされた ディレイを作成するのに便利	L 100:50, R 50:100
	Feedback	ディレイラインにフィードバックされるディ レイシグナル量	0–100%
	Filter Freq	フィルタリングされたディレイシグナルの中 心周波数を設定	1.00 – 20.0 kHz
	Reso	フィードバックシグナルのレゾナンス量	0–100%
	Reso Freq	フィードバックレゾナンスの中心周波数	100 Hz – 10.0 kHz
Diffuser	Delay	ドライシグナルとディフュージョンシグナル 間のディレイタイム	1/64 - 4/4
	Feedback	ディフュージョンシグナルをディレイライン に送り返す量	0–100%
	Diffusion	リバーブの残響反射密度の割合:	0–100%



MPC

		低設定では個々の反射音の音がより存在感を 増し、高設定では反射がより均一になる。	
	Bright	ディフュージョンシグナルのハイエンドトー ンを調整	0–100%
Reverb	Mode	適用されるリバーブの種類	Hall, Stadium, Room, Abstract
	Time	リバーブテールの長さ	0.4 s – +Inf s
	Low Cut	リバーブ・ローパスフィルターの中心周波数	1 – 1000 Hz
	High Cut	リバーブ・ハイパスフィルターの中心周波数	1.00 – 20.0 kHz

Mixer / FX / Sends

このタブを使用して個々のドラムサウンドをミックスしたり、エフェクトをコントロールしたりすることができます。

Mixer / FX / Sends タブには 3 つの異なるビューがあり、ディスプレイ下部のタブをタップすることでアクセ スできます。

Mixer ビューを使用して、各ドラムのボリューム、パン、ミューティング、ソロを調整することができます。

1-8 のアイコンをタップして、選択したドラムをミュートまたはミュート解除します。

S(ソロ)アイコンをタップすると、選択したドラムをソロにすることができます。

pan slider を使用してドラムのパンニングを調整することができます。またはスライダーをタップしてエンコ ーダーを使用するかスクリーンモードで適切なノブを使用します。

volume slider をタップしてドラッグし、ドラムの音量を調整します。代わりに、スライダをタップしてエンコ ーダを使用するか または適切な Q-Link ノブを使用します。

FX ビューを使って、各ドラムサウンドのトランジェント、ディストーション、EQ、コンプレッサーのエフェ クトを有効または無効を表示します。

FX ボックスをタップして、選択したドラムで選択した FX を有効または無効にします。

Sends ビューを使って、Delay、Diffuser、Reverb Send FX のセンドレベルを調整します。

Send ノブをタップしてドラッグし、選択したドラムで選択したエフェクトのセンド・レベルを調整します。または、ノブをタップしてエンコーダーを使用するか、該当する Q-Link ノブを使用します。

MPC 2.10 のアップデート

新機能

4 つの新しいインストゥルメントプラグイン

MPC ハードウェアに、4 つの新しいプラグイン・インストゥルメント

■AIR Hype ■AIR Mellotron ■AIR Solina ■WayOutWare Odyssey が加わりました。

新しいプラグインを使用するには:

- 1. akaipro.com のアカウントから Synth Content コンテンツをダウンロードします。
- ダウンロードした Synth コンテンツ内を進むと Synths フォルダがありますのでそのフォルダだけを、SD カードまたは USB ドライブのルート上にコピーして、MPC デバイスに挿入してください。

メモ:スタンドアローン型 MPC に増設ドライブを内蔵させて Synths フォルダをこのドライブにコピーすることをお勧めします。

AIR Hype

AIR Hype プラグインは、モダンなスタイルのデュアル・オシ レーター・シンセサイザーで、サウンドの組み合わせを無限 に広げる多彩な内蔵エフェクトと、素早い調整を可能にする マクロコントロールを備えています。



Macro

このタブでは、プラグインのマクロ設定を調整が可能です、 また Effect のオン/オフスイッチはタブを切り替えても常に表 示されています。

パラメーター	説明	値の範囲
Macros	6 つのコントロールは各プリセットに対応	変化
Cutoff	フィルターのカットオフ適用量	0-100%
Reso	フィルターのレゾナンス適用量	0–100%
Mod	モジュレーション効果の適用量	0–100%
Distortion	ディストーションエフェクトの適用量	0-100%
Delay	ディレイエフェクトの適用量	0-100%
Reverb	リバーブエフェクトの適用量	0-100%
Pumper	パンパーエフェクトの適用量	0–100%

Volume	Main 出力レベル	-inf – 0.0 – +6.0 dB

Filter / Amp

このタブでは、フィルターとアンプリチュード・エンベロー プの設定を調整します。



パラメーター		説明	値の範囲
Filter	Cutoff	カットオフ周波数	0–100%
	Reso	共振量	0–100%
Filter Envelope	Attack	フルレベルになるまでの時間	0–100%
	Decay	サステインレベルに達する時間	0–100%
	Sustain	サステインレベルを維持する時間	0–100%
	Release	リリース時フィルターが消滅するまでの時間	0-100%
	Envelope Depth	カットオフに加えられるエンベロープ量	0–100%
	Envelope Velocity	ベロシティがフィルターエンベロープに与える 影響の大きさ	0–100%
Amp	Spike	アンプリチュード・アタックにベロシティを追 加	0–100%
	Spike Decay	スパイクが減衰するまでの時間	0–100%
Amp Envelope	Attack	フルレベルになるまでの時間	0–100%
	Decay	サステインレベルに達するまでの時間	0-100%
	Sustain	サスティンレベルを維持する時間	0-100%
	Release	リリースしてから音が消えるまでの時間	0–100%
	Fade	エンベロープ・サステイン・レベルに追加され る量	0–100%
	Velocity		0–100%



Effects 1

このタブでは、低周波オシレーター、モジュレーション、デ B Plugin CO1 ィストーション、ハイプの各エフェクトの設定を調整します。 0 ゅ



パラメーター		説明	値の範囲
LFO	Rate	LFO のスピード	
		Sync が 1st Note、Each Note、Off 設定の場合	0.03 – 30.00 Hz
		Sync が Temp+Note、Tempo+Beat 設定の場合	8/4 - 1/64
	Sync	LFO sync を on/off 有効時の同期方法を設定	Off, 1st Note, Each Note, Tempo+Note, Tempo+Beat
	Depth	LFO モジュレーションの適用量	0–100%
Mod	Rate	変調の速度	0.05 – 20.00 Hz
	Adjust	ウェット信号がオフセットされる時間	0.0 – 24.0 ms
	Depth	モジュレーションの適用量	0–100%
	Mix	モジュレーションエフェクトのウェット/ドライ量	0–100%
Distortion	Drive	ドライブの適用量	0–100%
	Bias	真空管パワーアンプに送られる電圧量を再現	-100 - 0 - 100%
	Output	ディストーション後のアウトプットレベル	0–100%
	Mix	ディストーションエフェクトのウェット/ドライ量	0–100%
Нуре	Low	低音域の減衰と強調	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB
	Lo-Mid	中低音域の減衰と強調	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
	Hi-Mid	 中高音域の減衰と強調	-20.0-0.0-+20.0 dB
	High		-12.0 - 0.0 - +12.0 dB

Effects 2

このタブでは、ディレイ、リバーブ、 コンプレッサー、パンパー、リミッター各エフェクトの設定 を調整します。



パラメーター		説明	値の範囲	
Delay	Time	ドライシグナルとディレイシグナルの間の時間	1/16 - 16/4	
	Feedback	ディレイラインにフィードバックされる信号量	0–100%	
	Freq	ディレイのフィルター・カットオフ周波数を調整	100 – 16000 Hz	
	Mix	ディレイエフェクトのウェット/ドライ量	0–100%	
	L/R	左/右ステレオフィールドのディレイ設定	L 50:100 – R 100:50	
Reverb	Pre-Delay	ドライ信号と反響音の間の時間	0.0 – 250.0 ms	
	Time	リバーブテールの長さ	0.3 – 60.0 s	
	Mix	リバーブエフェクトのウェット/ドライ量	0–100%	
Compressor	Threshold	コンプレッサーが適用されるレベル	-30.0 - 0.0 - +10.0 dB	
	Ratio	コンプレッション比率	1.0:1 – 20.0:1	
	Attack	コンプレッションされる時間	0–100%	
	Output	コンプレッション後のアウトプットレベル	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB	
Pumper	Rate	パンパーエフェクトの速度	Bar, 1/2 – 1/32T	
	Depth	エフェクトの減衰量	0–100%	
	Release	エフェクトが解除される時間の長さ	0–100%	
Limiter	Drive	リミッターエフェクト後に加えるドライブ量	0.0 – 30.0 dB	

Setup

このタブを使って、プラグインの設定、 パラメーターを調整 します。



パラメーター		説明	値の範囲
Setup	Transpose	プラグインの移調(半音単位)	-36 - 0 - +36
	Tune	プラグインの微調整(セント単位)	-100 - 0 - +100
	Glide Time	ある音のピッチから次に演奏される音にスライドする 時間	0 ms – 32 s
	Glide Mode	すべてのトリガーノート/レガートノートのグライド の切り替え	Off, Legato, All
	Mode	ポリフォニック/モノフォニック設定の切り替え	Poly, Mono
	Del-Rev	ディレイとリバーブ信号のレベル	-inf - 0.0 - +6.0 dB
	Volume	プラグイン全体の出力レベル	-inf - 0.0 - +6.0 dB
MIDI Control			
Mod Wheel	Destination	Mod Wheel データをいずれかのコントロールに送信	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Depth	モジュレーションの適用量	
		Destination が Pitch の時:	-12.0 - +12.0
		Destination が Cutoff, Reso, Amp,Pan の時:	-100 - 0 - 100%
	LFO	モジュレーションを Control LFO と連動	Off, On
Aftertouch	Destination	アフタータッチデータをいずれかのコントロールに送 信	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Depth	モジュレーションの適用量	0–100%
		Destination が Pitch の時:	-12.0 - +12.0
		Destination が Cutoff, Reso, Amp, Pan の時:	-100 - 0 - 100%
	LFO	モジュレーションを Control LFO と連動	Off, On
Control LFO	Sync	Control LFO sync の on/off 有効時の Control LFO 同期設定	Off, First Note, Each Note, Tempo + Note, Tempo + Beat

MPC

	Rate	Control LFO のモジュレーションの速度	
		Sync が First Note, Each Note の時:	0.03 – 30.00 Hz
		Sync が BPM & Note, BPM & Beat の時:	8/4 - 1/64
	Shape	Control LFO のウェーブシェープ	Sine, Triangle, Sawtooth, Square, S&H Random, S&H Alternate, Random Drift, Slow Drift

AIR Mellotron

AIR Mellotron プラグインは、1960 年代に開発されたアナロ グ再生式(磁気テープを媒体とする)のサンプル音声再生楽器 をソフトウェアで再現したもので、オリジナルのテープサン プルをクリーンとダーティーの両方で再現します。



Model

パラメーター	説明	値の範囲
Sample	テープループのサンプルを選択	8 Voice Choir, Boys Choir, Flute, Violins 1, Violins 2, Violin
Clean	クリーンなサンプル音の on/off	Off, On
Formant	フォルマント周波数の高調波共振を減少または増加	-12 - 0 - +12
Age	サウンドデグレードの適用量	0–100%
Smpl Start	テープループサンプルの開始点	0–100%
Cutoff	フィルターのカットオフ量	0–100%
Attack	フルレベルになるまでの時間	0 ms – 32 s
Release	ノートオフ後に音が消えるまでの長さ	0 ms – 32 s
Vel > Amp	ベロシティがアンプリチュードコントロールに与え る影響の大きさ	0–100%
MW Vib	Mod Wheel からのビブラート量	0–100%
AT Vib	アフタータッチでのビブラート量	0–100%

このタブでは、テープサンプルの設定を調整します。



MPC

Vib Speed	ビブラートエフェクトのモジュレーション速度	0.03 – 30.00 Hz
Key On	キーアクションのノイズオン/ノートオンの on/off	Off, On
Key Off	キーアクションのノイズオン/ノートオフの on/off	Off, On
On Vol	キーオン時のノイズ音量	0-100%
Off Vol	キーオフ時のノイズ音量	0-100%
Smpl Poly	使用可能なボイス数	1–40
Level	プラグイン全体のレベル	0–100%

Flavor / Compressor / EQ

このタブでは、フレーバー、コンプレッサー、EQの各エフェ クトの設定を行います。各エフェクトは、右側のボタンでオ ン/オフを切り替えることができます。



パラメーター		説明	値の範囲
Flavor		画面右のボタンでフレーバーの on/off 切り替え	Off, On
	Timbre	エミュレーションタイプを選択	32 種類
	Timbre Depth	サウンドに適用される音色エミュレーション量	0–100%
	Flutter	音揺れの量	0–100%
	Vinyl Distortion	ヴァイナルディストーションのノイズを信号に加える 量	0–100%
	Vinyl Noise	クリック音やポップ音などのビニールノイズを信号に 加える量	0–100%
Compressor		右上のボタンで、コンプレッサーの on/off	Off, On
	Threshold	コンプレッサーが適用される信号レベル	-30.0 - 0.0 - +10.0 dB
	Ratio	コンプレッション比率	1.0:1 - 20.0:1
	Attack	コンプレッションされる時間	0–100%
	Makeup	コンプレッション後のアウトプットレベル	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
EQ		右上のボタンで、EQ の on/off 切り替え	Off, On
	Low	低音域の減衰と強調	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB

		MPC
Low Mid	中低音域の減衰と強調	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
High Mid	中高音域の減衰と強調	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
High	高音域の減衰と強調	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB

Delay / Spring Reverb

このタブでは、ディレイとスプリング・リバーブ・エフェク トの設定を調整します。それぞれのエフェクトは、右側のボ タンでオン/オフできます。



パラメーター		説明	値の範囲
Delay		画面右のボタンでディレイの on/off	Off, On
	Time	ドライシグナルとディレイシグナルの間の時間	1/16 - 16/4
	L/R Ratio	左/右ステレオフィールドのディレイ設定	50:100 - 100:100 - 100:50
	Feedback	ディレイラインにフィードバックされる信号量	0–100%
	Mix	ディレイエフェクトのウェット/ドライ量	0–100%
	Reso LP Freq	フィードバックレゾナンスのローパス周波数	100 – 16000 Hz
	Reso Bell Freq	フィードバックレゾナンスの中心周波数	100 – 16000 Hz
	Reso Bell Gain	フィードバックレゾナンスに適用されるゲイン量	0–100%
Spring Reverb		画面右のボタンで、スプリング・リバーブの on/off	Off, On
	Pre-Delay	ドライ信号と反響音の間の時間	0 – 250 ms
	Time	リバーブテールの長さ	1.00 – 10.00 s
	Low Cut	リバーブのローカットフィルターの中心周波数	20 – 1000 Hz
	Diffusion	リバーブの反射音の密度の増加率 低い設定:個々の反射音の存在感が増加 高い設定:反射音は均一	0–100%
	Width	リバーブのステレオ幅	0-100%
	Mix	リバーブエフェクトのウェット/ドライ量	0-100%



AIR Solina

AIR Solina は、クラシックなストリングスシンセサイザーを 再現したプラグインです。



Ensemble

このタブでは、ボイスとアンサンブルの設定を調整します。

パラメーター	説明	値の範囲
Voice	選択したボイスの有効/無効切り替え	Contra Bass, Cello, Viola, Violin, Trumpet, Horn
Voice Volume	選択したボイスの音量	-Inf - 0 - +12
Voice Panning	選択したボイスのパンニング	L64 – C – R64
Voice Octave	選択したボイスのオクターブ調整	-2, -1, 0 (Contra Bass) 0, +1, +2 (Violin) -1, 0, +1 (All others)
Ensemble	アンサンブルエフェクトの on/off	Off, On
Bass Volume	ベース・ボイスの音量調整	0-100
Dual	有効の場合:低音ボイスと高音ボイスの両方が、オ クターブに関係なくすべてのキーで演奏され、無効 の場合:低音ボイスは低いオクターブで、高音ボイ スは高いオクターブで演奏されるように分割されま す。	Off, On
Upper Volume	アッパーボイスの音量を調整	0-100
Level	プラグイン全体のレベル	0–100%

Sound

このタブでは、プラグインサウンドの追加設定を行います。



パラメーター	説明	値の範囲
Crescendo	最大音量になるまでの時間	0 ms – 32 s
Sustain	鍵盤を離した後も音が鳴り続ける時間	0 ms – 32 s
Formant	共鳴周波数の減少または増加	-12 - 0 - +12
Filter	ローパスフィルターの周波数を調整	0–100%
Age	デチューンとドリフトの適用量	0–100%
Velocity to Amp	ベロシティがアンプリチュードコントロールに与え る影響の大きさ	0–100%
MW Vibrato	Mod Wheel からのビブラート量	0–100%
AT Vibrato	アフタータッチでのビブラート量	0–100%
Vibrato Speed	ビブラートエフェクトのモジュレーション速度	1.00–30.00 Hz
Sample Poly	使用可能なボイス数	1–50

Flavor

このタブでは、フレーバーとヴァイナルエフェクトの設定を 調整します。



パラメーター		説明	値の範囲
Flavor		フレーバーの on/off	Off, On
	Timbre	エミュレーションタイプを選択	Varies
	Timbre Depth	サウンドに適用される音色エミュレーション量	0–100%

MPC

	Vinyl Distortion	ヴァイナルディストーションノイズを信号に加える量	0–100%	
	Vinyl Noise	クリック音やポップ音などのビニールノイズを信号に加 える量	0–100%	
	Flutter	音声再生時の速度変動量	0–100%	
		Monofy	ステレオの広がりの減少	0–100%

Chorus / EQ

このタブでは、コーラスとEQエフェクトの設定を調整します。 右側のボタンを使用して各エフェクトのオン・オフを切り替 えます。



パラメーター		説明	値の範囲
Chorus	Rate	コーラスのモジュレーションのスピード	0.05 – 20 Hz
	Depth	コーラスのモジュレーションの深さ	0–100%
	Tone	コーラスの明るさの減少または増加	-100 - 0 - +100%
	Mix	コーラスの Wet/Dry 量	0–100%
EQ	Low	低音域にかかるアッテネーションまたはブーストの量	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB
	Low Mid	低中音域にかかるアッテネーションまたはブーストの量	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
	High Mid	高中音域にかかるアッテネーションまたはブーストの量	-20.0 - 0.0 - +20.0 dB
	High	高音域にかかるアッテネーションまたはブーストの量	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB



Delay / Spring Reverb

このタブでは、ディレイとスプリングリバーブの設定を調整 します。右側のボタンを使用して各エフェクトのオン・オフ を切り替えます。



パラメーター		説明	値の範囲
Delay	Time	原音とエフェクト音の時間の間隔	1/16 - 16/4
	L/R Ratio	Time をステレオの Left または Right で減少、オフセット やパンニングディレイを作成する場合に有用です。	50:100 - 100:100 - 100:50
	Feedback	ディレイにフィードバックされる信号の量	0–100%
	LP Freq	フィードバックレゾナンスのローパス周波数	100 – 16000 Hz
	Bell Freq	フィードバックレゾナンスの中央周波数	100 – 16000 Hz
	Bell Gain	レゾナンス周波数にかかるゲインの量	0–100%
	Mix	ディレイの Wet/Dry 量	0–100%
Spring Reverb	Pre-Delay	ドライ信号とリバーブ信号の時間の間隔の長さ	0 – 250 ms
	Time	リバーブの残響の長さ	1.00 – 10.00 s
	Low Cut	リバーブ信号のローカットフィルターの中央周波数	20 – 1000 Hz
	Diffusion	リバーブの反響の密度 低い設定値では、個々の音がよりはっきりと存在しま す。 高い設定値では、反響はより均一です。	0–100%
	Width	リバーブ信号のステレオ幅:高い値ではより広いステレ オ分離を得られます。	0–100%
	Mix	リバーブの Wet/Dry 量	0–100%



WayOutWare Odyssey プラグインは、WayOutWare の回路モ デリングや信号処理の経験と専門知識を使用してオリジナル の Odyssey のキャラクターやニュアンスをとらえ、クラシッ クなアナログシンセサイザーを再現したソフトウェアです。



VCO 1/2

このタブでは、VCO の設定を調整します。

パラメーター		説明	値の範囲	
LFO/Audio		Audio に設定時は、Oct で示されたスタンダードな ピッチが生成され、Semi や CT は Frequency で設 定します。 LFO に設定時は、VCO は LFO によってコントロ ールされ VCO2 を変調するために使用されるでし ょう。	LFO, Audio	
Frequency		オシレーターのピッチ調整を決定します。周波数 帯の全体の幅はこのセクションの最下部に記載さ れている LFO/ Audio の設定に依存します。	0.174 – 1478.852 Hz	
	Coarse	大まかなピッチ調整	-0.200 – 6.333 V	
	Fine	精度の高いピッチ調整	0.000 – 0.875 V	
VCO 1 FM	Source 1 Waveform	LFO によってかけられる周波数変調の波形の種類	LFO Sine, LFO Square	
	Depth 1	周波数変調の深さ	0.0–100.0%	
	Source 2	周波数変調のソースを決定	S/H, ADSR	
	Depth 2	Source 2 の周波数変調の深さ	0.0–100.0%	
VCO 1 Pulse	Width	パルス幅変調の幅	50.0–90.0%	
Width	Mod	パルス幅変調の深さ	0.0–100.0%	
	Source	パルス幅変調のソースを決定	LFO Sine, ADSR	
Sync		VCO2とVCO1の周波数をシンクさせるかを決定 する。無効時は、両方のVCOを別のピッチを生成 するために使用できます。	Off, On	
Frequency		オシレーターのピッチ調整	8.706 – 1478.852 Hz	
	Coarse	大まかなピッチ調整	-0.200 – 6.333 V	
	Fine		0.000 – 0.875 V	

		MPC		
	VCO 2 FM	Source 1	変調のソースの種類。S/H Mixer か Pedal 選択時 は、変調は Sample and Hold ミキサーかオプショ ンの外部エクスプレッションペダルによってコン トロールされます。	LFO Sine, S/H Mixer or Pedal
		Depth 1	Source 1 の変調の深さ	0.0–100.0%
		Source 2	変調のソースの種類	S/H, ADSR
		Depth 2	Source 2 の変調の深さ	0.0–100.0%
Ţ	VCO 2 Pulse	Width	パルス幅変調の幅	50.0–90.0%
	Width	Mod	パルス幅変調の深さ	0.0–100.0%
		Source	パルス幅変調のソースの種類	LFO Sine, ADSR

Mod/Env

このタブでは、LFO、Sample and Hold ジェネレーター、お よびエンベロープジェネレーターの設定を調整します。



パラメーター		Description	値の範囲
LFO	LFO Tempo Sync	LFO スピードをプロジェクトのテンポにシンク させるかを決定	Off, On
	LFO Speed	LFO のスピード Suno が Off の時:	0 0025 20 0000 Hz
		Sync が On の時. Sync が On の時:	4/4 – 1/64 beats
Sample/Hold	Trigger	Sample and Hold ミキサーをトリガーするため のソースを LFO か鍵盤出力のピッチいずれかに 決定	LFO Trigger, Kybd Trigger
	Source 1	VCO-1 の波形か Sample and Hold の入力とし てパルス幅変調を選択	Saw, Pulse
	Source 2	ノイズジェネレーターか Sample and Hold の入 力として VCO-2 のパルス幅変調を選択	Noise, Pulse
	VCO-1	VCO-1 入力のレベル	0.0–100.0%
	Depth	ノイズか VCO-2 入力のレベル	0.0–100.0%
	Lag	Sample and Hold 出力ボルテージの平滑化	0.0–100.0%
AR	Attack	AR エンベロープジェネレーターのアタック	0.003 – 10.000 seconds

MPC

	Release	AR エンベロープジェネレーターのリリース	0.003 – 10.000 seconds
	Trigger Source	AR エンベロープジェネレーターに送られる入 カソースを決定します。 KYBD Gate 設定時、 エンベロープジェネレー ターは鍵盤入力によってトリガーされます。 LFO Repeat 設定時、エンベロープジェネレー ターは LFO によってトリガーされます。	KYBD Gate, LFO Repeat
ADSR	Attack	ADSR エンベロープジェネレーターのアタック	0.003 – 10.000 seconds
	Decay	ADSR エンベロープジェネレーターのディケイ	0.003 – 10.000 seconds
	Sustain	ADSR エンベロープジェネレーターのサステイン	0.000 – 10.000 V
	Release	ADSR エンベロープジェネレーターのリリース	0.003 – 10.000 seconds
	Trigger Source	エンベロープジェネレーターをトリガーする入 カソース	KYBD Gate, LFO Repeat
	Repeat	Trigger Source が LFO Repeat 設定時、鍵盤 入力を使用する場合: KYBD Repeat 、鍵盤入 カナシで自動的にトリガーする場合	KYBD Repeat, Auto Repeat

Mix/Filter

このタブでは、オーディオミックス、ルーティング、VCO、 HPF および VCA を調整します。



パラメーター		Description	値の範囲
VCF	VCF Cutoff	フィルターのカットオフ周波数	0.680 – 10.645 V, or 16.02 - 16012.70 Hz
	VCF Res	フィルターのレゾナンス	0.000 – 0.800 Q
Audio Mixer	Noise/Ring Mod	ミキサーの入力へのノイズジェネレーターかリ ングモジュレーションを選択	Noise, Ring Mod
	Noise/Ring Mod Level	ミキサーへのノイズジェネレーターかリングモ ジュレーションのレベル	0.0–100.0%
	VCO-1 Input	ミキサーの VCO-1 入力の種類を選択	Saw, Pulse
	VCO-1 Level	ミキサーの VCO-1 入力のレベルを選択	0.0–100.0%

	VCO-2 Input	ミキサーの VCO-2 入力の種類を選択	Saw, Pulse
	VCO-2 Level	ミキサーの VCO-2 入力のレベルを選択	0.0–100.0%
VC Filter	VCO-1 Filter Modulation Source	VCO-1 フィルターモジュレーションの入力ソー スを設定 鍵盤入力をソースとして使用する場合: KYBD CV Sample and Hold ジェネレーターかオプション の外部ペダルする場合:	KYBD CV, S/H Mixer or Pedal
	CV Modulation Level	VCO-1 フィルターモジュレーションのレベル	0.0–100.0%
	VCO-2 Filter Modulation Source	VCO-2 フィルターモジュレーションの入力ソー スを設定	S/H, LFO Sine
	CV Modulation Level	VCO-2 フィルターモジュレーションのレベル	0.0–100.0%
HP Filter	Filter Modulation Source	フィルターモジュレーションのソースに使用す るエンベロープジェネレーターを選択	ADSR, AR
	CV Filter Modulation Level	VC Filter にかかるエンベロープフィルターモジ ュレーションの量	0.0–100.0%
	HPF Cutoff	ハイパスフィルターのカットオフ周波数	0.680 – 10.645 V, or 16.02 - 16012.70 Hz
VC Amp	Mod Source	アンプモジュレーションのソースに使用するエ ンベロープジェネレーターを選択	ADSR, AR
	Mod	出力信号にかかるエンベロープモジュレーショ ン量	0.0–100.0%
	VCA Gain	VC Amp にかかるゲインの量	0.0–100.0%



Echo

このタブでは、テープエコーエフェクトの設定を調整します。



パラメーター		Description	値の範囲
Delay		左下隅のスイッチでディレイを On/Off します。	Off, On
	Sync	Echo Time を Global Tempo にシンクさせるためには On、ミリ秒単位で Echo Time を調整するには Off にしま す。	Off, On
Sustainエコーが鳴り続ける時間の長さEcho Mix原音とエコーの Wet/Dry 量Echo Time原音とディレイ音の時間の間隔。ス Time フィールドを使用して値を変更		エコーが鳴り続ける時間の長さ	0.0–100.0%
		原音とエコーの Wet/Dry 量	100% Synth – 50/50% – 100% Echo
		原音とディレイ音の時間の間隔。スライダーか Echo Time フィールドを使用して値を変更	
		Sync が Off の時:	0.02 – 5.00 seconds
		Sync が On の時:	1/64 - 4/4

Settings

このタブでは、発音数、ポルタメントおよび パフォーマンスなどの一般的な設定を調整します。



パラメーター		Description	値の範囲
Voice Count		使用可能な発音数。Duo に設定時、それぞれの VCO は別 のノートをコントロールします。	Duo, 2–4
Portamento		ノート間をスライドする時間の長さ	0.000 – 1.500 seconds
	Exp Pedal	ポルタメントをコントロールするためのエクスプレッションペダルの有効化・無効化	Off, On

MPC

	SEICNAL			
		Footswitch	ポルタメントを有効にするためのフットスイッチの有効 化・無効化	Off, On
	Transpose		キーボードにかかるトランスポーズの量	-2, 0, +2 octaves
	Noise		ノイズジェネレーターに使用するノイズの種類	White, Pink
Performance	Performance	MW Vib LFO	モジュレーションホイールでかかるビブラート LFO の量	0.0–100.0%
	Velocity Depth	MW PWM	モジュレーションホイールでかかるパルス幅変調の量	0.0–100.0%
		KYBD Filter	演奏音のピッチと連動するフィルターの量	0.0–100.0%
		KYBD Amp	演奏音のピッチと連動するアンプの量	0.0–100.0%



AIR FX Bundle

今回のアップデートでは、MPC ハードウェアに AIR vocal effects suite、改良された AIR Diffuser Delay などの 9 つの新しいインサートエフェクトが搭載されました。

AIR Diff Delay

これはセッションのテンポに同期し、密度の量を調整して 残響空間での減衰度合いをエミュレートするディレイエフ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ェクトです。	Time		
	Sync Off:	1 – 1000 ms	161 ms
	Sync On:	1/64 - 4/4	1/16D
		(including Triplet	
		variations)	
	Sync	Off, On	On
	Width	0–100%	100%
	Mix	0–100% (dry–wet)	40%
	Feedback	0–100%	50%
	Fdbk. Diffusion	0–100%	40%
	Fdbk. High Damp	0–100%	35%
	Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
	Pan	-100 - 0 - +100%	0%

AIR Diode Clip

これはドラムブレイクに僅かなざらつきを付け加えた り、過激な歪みで破壊するなど、様々な場面使えるディ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ストーションです。	Input HP	200 – 800 Hz	500 Hz
	Env Speed	0–100%	50%
	Output HP	1000 – 4000 Hz	2000 Hz
	Output LP	1000 – 12000 Hz	6000 Hz
	Wide	Off, On	Off
	Solo	Off, On	Off
	Oversampling	Off, On	On

MPC

ROFESSIONAL			
	Level	-inf - 0.0 - +12.0	0.0 dB
		dB	

AIR Half Speed

このエフェクトはどのインプットからの音源素材からでも 素早くハーフスピードバージョンを作成します。内蔵のハ イパスとローパスフィルタを使用してドラマチックなトラ ンジションを作成したり、フェードイン・アウトをパラメ	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
		Start, Stop	
ーターを使用して原音とエフェクト間でシンクしたトラン	Loop Length	1/16 – 4 Bars	1 Bar
ジションを作成します。	Mode	*1.5, *2, *4	*2
	Mix	0–100%	100%
	Loop Fade	1.00 – 200 ms	4.90 ms
	Fade In	Hard, Soft, 1/16–4 Bars	Hard
	Fade Out	Hard, Soft, 1/16–4 Bars	Hard
	HPF	Off, 20.0 Hz – 20.0 kHz	Off
	LPF	20.0 Hz – 19.9 kHz, Off	Off
	Band	Off, On	Off

AIR Limiter

これは Main リングやミキシングに最適な先読み型のリ ミッターです。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Gain	-12.0 – 36.0 dB	0.0 dB
	Ceiling	-24.0 – 0.0 dB	0.0 dB
	Look Ahead	0.0 – 20.0 ms	0.0 ms
	Release	10.0 ms – 10.0 s	316 ms
	LF Mono	10.0 Hz – 1.00 kHz	10.0 Hz

AIR Stutter			
これは、幅の広いボリューム、パン、およびピッチのス タッター効果を使用して驚くようなグリッチエフェクト	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
を作成します。	Intervals	1/64 - 1/4	1/16
	Sync	Off, On	On
	Steps	2–64	5
	Step Length	0–100%	100%
	Freeze	Off, On	Off
	Decay	50.0 ms – 100 s	6.99 s
	Volume	-12.0 - 0.0 - 6.0 dB	-1.2 dB
	Mix	0–100%	100%
	Pan Mod	0–100%	50%
	Pitch Mod	-100 - 0 - +100%	0%

MPC には、新しい AIR ボーカルインサートエフェクトスイートも搭載され、MPC でのボイス作業を強化するように 設計されました。

AIR Vocal Doubler

AKAI

このエフェクトは広がりや厚みを加えるためにリアルな ボーカルのダブリングを作成します。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Voices	1-8	4
	Stereo Spread	0–100%	70%
	Lead Volume	-Inf - +6.0 dB	0.0 dB
	Doubler Volume	-Inf - +6.0 dB	0.0 dB
	Pitch	+/- 0-250%	+/- 38%
	Pitch Speed	0–100%	75%
	Timing	0–800 ms	63 ms

AIR Vocal Harmonizer

このエフェクトは最大4パートまでのボーカルハーモニー と複雑なダブリングエフェクトを作成することができま	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
す。それぞれのボーカルパートは独立したレベル、ディレ	Кеу	A–G#	С

MPC,

REESCOAL			MPC
イ、フォルマント、モードおよびインターバルパラメータ ーを備えています。	Scale	Major, Minor, Harm Minor, Melo Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixo, Locrian, Chromatic, Penta, Maj Triad, Min Triad, Root	Major
	Lead Volume	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB
	Harmony Volume	-Inf – 0.0 dB	-2.5 dB
	Timing	0–100%	42%
	Tuning	0–100%	14%
	Smooth	5–200 ms	8 ms
	Voice Range	Very Low, Low, Mid, High, Very High	Mid
	Root Mode Split	A–G#	E
	Reference	420.0–460.0 Hz	440.0 Hz
	Delay Sync	Off, On	On
	Harmony 1–4	Off, On	1 On

AIR Vocal Tuner

このエフェクトはピッチ補正を行い、自然な響きから 過激にチューニングされたボーカルまで、様々な効果 をもたらします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Detection	Unworried, Default, Selective, Picky, Blind	Default
	Voice Range	Very Low, Low, Mid, High, Very High	Mid
	Key	A–G#	A
	Scale	Major, Minor, Harm Minor, Melo Minor, Dorian, Phrygian, Lydian, Mixo, Locrian, Chromatic, Penta, Maj Triad, Min Triad, Root	Minor
PROFECIONAL			MPC
-------------	-------------	----------------	----------
	Retune Time	1–1000 ms	32 ms
	Reference	420.0–460.0 Hz	440.0 Hz

2つの新しい AKAI 製のインサートエフェクトも搭載されました。:

Sample Delay

これは左右のチャンネルにわずかに異なるディレイをかけ て、パーカッション素材をずらしたり、ステレオの広がり	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
を与えるために効果的なプラグインです。	Left / Right	0–11025 Samples or	0 Samples or
	Samples / MS	0.0–250.0 ms Samples, MS	0.0 ms Samples
	Link	Off, On	Off

Granulator

このエフェクトは入力されたオーディオを、細かい音 素材の粒に変換し、ループさせたり、ピッチシフトさ せたり 面白い斬新な方法で操作を可能にします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
せたり、面白い斬新な方法で操作を可能にします。	Grain Density	1.0–300.0 grains/sec	68.0 grains/sec
	Grain Window	20.0–1000.0 ms	608.0 ms
	Grain Length	10.0–200.0 ms	171.9 ms
	Grain Feedback	-99.9 - 0.0 - 99.9%	0.0%
	Trigger Randomization	0–100%	0.0%
	Pitch Randomization	0–100%	0.0%
	Pitch	-12.0 – 0.0 – 12.0 semitones	0.0 semitones
	Fine	-50.0 - 0.0 - 50.0%	0.0%
	Stereo	0–100%	0.0%
	Mix	0–100%	34.6%
	Freeze	Off, On	Off

ほとんどの USB クラスコンプライアントや Linux クラスコンプライアントのオーディオインターフェースを使え るようになりました。オーディオデバイスは 44.1 kHz のサンプルレートで 128 サンプルのバッファサイズに設定 する必要があります。

注意:オーディオインターフェースの互換性に確証がない場合は、製造元に詳細をお問い合わせください。

外部オーディオインターフェースを使用するには:

- 1. Menu を開き歯車アイコンをタップして Preferences を開きます。
- 2. サイドバーから Audio Device 設定を選択します。
- 3. Audio Device フィールドを使用して Internal のサウンドデバイスか、接続されたクラスコンプライアント のオーディオインターフェースを選択します。

32 Inputs/Outputs にチェックすると最大 32 までの入出力を同時に使用することが出来ます。

注意: 同時最大入出力数を増やすと CPU のオーバーヘッドも増加します。

FX ラック / FX Racks

MPC ハードウェアで FX ラックをロードやセーブできるように なりました。FX ラックは各チャンネル最大4つまでのインサー トエフェクトのすべてのパラメーター設定を含みます。また、 FX ラックのプリセットのファクトリーライブラリーも含まれ、 ドラム、パーカッション、ボイス、ギター、エクスペリメンタ ル、Main リングなどの便利なカテゴリーに分けられています。

FX ラックをロードやセーブするには:

いずれかの Inserts ページ(Program Edit、Channel Mixer や Pad Mixer モードなど)を開いて **Akai フォルダーアイコン**を タップしてファクトリープリセットをロードします。

FX フォルダーアイコンをタップしてセーブしたカスタムプ リセットファイルをロードします。

ディスクアイコンをタップしてチャンネルのすべてのインサ ートエフェクトの設定を一つのファイルにセーブします。

ドラムおよびキーグループプログラムの改善

ドラムとキーグループプログラムにより多くの機能と改善点を加え、エディターの使い勝手を大幅に更新しました。

サンプルテイル / Sample Tail

ドラムプログラムはチョップしたサンプルにオーディオテイ ルを追加するための Tail Length と Tail Start パラメーター を備えました。これはサンプルの終端を不意に途切れさせた り、より自然なサウンドや実験的なループエフェクトを作り 出すのに便利です。

サンプルのテイルを調整するには:

88				۲	[•]			<u>~</u> 0
			\mathbb{A}				11403 (11725 (1176	
	LAYER 1 Despination Cost Of Kin 14							
•								
	0 000							BPM SYNC
	MASTER	SAMPLES		ENVELO	PES	LFO	MODULATIONS	EFFECTS



- 1. ドラムもしくはキーグループプログラムを起動します。
- Menu を押してから、Program Edit をタップして Program Edit モードを開きます。
- 3. Samples タブをタップして最初のページを開きます。
- Tail Length パラメーターを使用してサンプルテイルを 有効化して長さを設定します。
- Tail Start パラメーターを使用してループの開始地点を 設定します。ディレイ効果を得るために短い値に設定し たり、はっきりとしたループ効果を得るためには、より 長い値を設定します。

ドラム FX / Drum FX

内蔵の Drum FX を使用して、ドラムプログラムのサンプル に素早くエフェクトを加えることができます。

Drum FX を使用するには:

- 1. ドラムプログラムをロードします。
- Menu を押してから、Program Edit をタップして Program Edit モードを開きます。
- 3. Effects タブをダブルタップして2ページ目を開きます。
- 8つの使用可能な Drum FX のスロットがあり、それぞれのパラメーターが調整可能です:

•	Ring Mod	•	Rectifier
•	Bit Crush	•	Bass Enhancer (Tight)
•	Decimater	•	Bass Enhancer (Medium)
•	Tube Drive	•	Bass Enhancer (Wide)
•	Soft Clipper	•	Stereo Width
•	Hard Clipper	•	Wave Folder
•	Low Pass	•	Gain
•	High Pass		

 Type ドロップダウンメニューを使用して各スロットの エフェクトを選択し、それぞれのノブを回してパラメー ターを調整します。

ランダマイズ/ Randomization

Drum および Keygroup プログラムに **Randomization** セクシ ョンが搭載されました。このパラメーターをランダマイズす





ることで、ドラムサンプルやキーグループプログラムに微細 な効果を加えることができます。

Randomization のパラメーターを調整するには:

- 1. Drum もしくは Keygroup プログラムをロードします。
- Menu を押してから、Program Edit をタップして Program Edit モードを開きます。
- 3. Samples タブをタップして4ページ目に移動します。
- ノブを使用して各レイヤーで使用可能なパラメータ ーを調整します: Pitch、Level、Pan、Sample Offset、および Envelope (Attack、Decay、Cutoff、 Resonance)
- 5. **Depth** スライダーを使用して全体に適用されるラン ダマイズ量をコントロールします。

その他の改良

Drum/Keygroup プログラムにタイムステージごとに調整可能なカーブパラメーターが搭載されました。

Drum/Keygroup プログラムに調整可能な **Pitch** エンベロープが搭載されました。

Drum/Keygroup プログラムで Sample Play パラメーターをトリガーするために **Note-Off** オプションが使用可 能になりました。

Keygroup プログラムにプログラムオートメーションでコントロールされる Portamento、Time、Quantize、 および Legato パラメーターが搭載されました。この機能は Porta/Mod タブの Program Edit モードからもア クセスできます。

MPC

ファイルブラウザの改善

MPC ファイルブラウザは再帰検索が可能になりました。ファイルを検索する際、キーワードを入力すると MPC はデフォルトで現在のフォルダとすべての使用可能なサブフォルダからマッチする結果を返します。これを無効化するには、検索バーの横の歯車アイコンをクリックしてチェックを外してください。

ファイルブラウザでファイルの**サイズ、作成日**、 および**更新日**を確認できるようになりました。検索バーの下の歯車アイコンをタップしてブラウザ設定ウィンドウを開いてから、表示させたいオプションをタップして有効化してください。

ファイルブラウザで項目ごとにファイルの順番を並べ替えることができるようになりました。ヘッダーをタッ プしてファイルを昇順・降順に並べ替えることができます。

ファイルブラウザでファイルをプラグインのプリセットごとにフィルターできるようになりました。フィルタ ーの**プラグアイコン**をタップしてプラグインのプリセットファイルのみを表示させることができるようになり ました。

Sample Assign タブでサンプルをタップしてパッドにドラッグできるようになりました。Shift キーを押しなが らタップしてドラッグすると、赤いバーで示されたパッドの特定のレイヤーにサンプルを追加することができ るようになりました。

キー検出

MPC はメロディーを持ったサンプルをロードした後に、キーを自動的に検出するようになりました。 サンプルのキーを表示するには、サンプルをロードして Sample Edit もしくは Program Edit モードで開きます。

CV プログラムの機能拡張

CV プログラムをメロディーもしくはドラムの操作に設定することができるようになりました。Melodic CV プログラムはこれまでの MPC と同様の挙動です。Drum CV プログラムは、任意のパッドから任意の CV ポートへの出力を設定することができます。

CV プログラムのタイプを設定するには:

- 1. CV プログラムをロードします。
- メインモードの Program セクションで、鍵盤アイコンを タップして Melodic プログラムを選択するか、パッドア イコンをタップして Drum 操作を選択します。

Drum タイプの CV プログラムのアサインをエディットするに

- CV Drum プログラムを追加した後、Program Inspector ウィンドウで CV Map の横の Edit をクリックします。
- 2. 表示されたウィンドウにて:
 - Pad フィールドを使用してエディットするパッドを 選択します。
 - To Port フィールドを使用してパッドがデータを送信 する CV ポートを選択します。
 - Data Type フィールドを使用して送信するデータの タイプを選択します: Gate、Velocity、 もしくは Note





MIDI プログラムのリネーム

MIDI プログラムですべてのコントロールに名前を付けることができるようになりました。MIDI プログラムに名前を付けてセーブして MPC プロジェクトで使用することができます。

MIDI コントロールに名前を付けるには:

- 1. MIDI プログラムを選択します。
- Menu を押してから、Program Edit をタップして Program Edit モードを開きます。
- 3. スクリーン上部の Edit ボタンをタップします。
- MIDI Control ドロップダウンメニューをタップ してそれぞれのコントロールの MIDI アサインを 選択します。
- 3. 鉛筆アイコンをタップして表示されたキーボー ドで、選択したコントロールの名前をエディットします。



MPC

MIDI モニター

内蔵の MIDI モニターを使用して、受信した MIDI メッ セージをモニターすることができるようになりました。

受信した MIDI データを表示するには、メインモー ドかメニューのツールバーで MIDI In/Out アイコン をタップします。MIDI Monitor ポップアップが直近 10 件の送信もしくは受信した MIDI メッセージを表 示します。

In をタップして受信中の MIDI メッセージを表示します。

Outをタップして送信中の MIDI メッセージを表示します。

Clear をタップしてモニターのログを消去します。 Close か X をタップして前画面に戻ります。

	WICK,				
	Pitchbend	MPK mini 3 MI		23% (10101)	
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 33	
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 40	
	Pitchbend	MPK mini 3 MI		0% (8192)	
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 60	
	Note off	MPK mini 3 MI	E3	Velocity 0% (0)	
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1:64	
	Note off	MPK mini 3 MI	G3	Velocity 0% (0)	
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 1	
	Control change 16	MPK mini 3 MI		Gen Purpose 1: 2	

Undo ヒストリー

MPC 本体で **Undo 履歴**を確認することができるように なりました。

Undo History ウィンドウを表示するには、Menu を 開いて時計アイコンをタップします。直近 10 件の Undo(Redo)可能な操作が順番に一覧表示されます。 各ステップは# フィールドで数字で表されています。 各操作の名前は Action フィールドに表示され、 Detail フィールドに追加情報が表示されます。

Undo ボタンをタップして直前の操作を取り消します。

Redo ボタンをタップして取り消した操作を再実行します。

マゼンタ色の**操作マーカー**が現在の「Undo 状態」の 位置(直前の操作)を表します。

ー度に複数の操作を Undo もしくは Redo するには、操作マーカーをクリックしてから一覧の目的の位置にドラ ッグします。プロジェクトは直ちにその時点の状態に戻ります。やり直し可能な操作(操作マーカーの下部)はグ レーアウトします。

Close か X をタップすると Undo ヒストリーウィンドウを閉じて全画面に戻ります。





MPC 2.10.1 のアップデート

新機能

MPC Studio mk2 サポート

MPC 2.10.1 は Akai Professional MPC Studio mk2 ハードウェアに対応しました。MPC Studio mk2 は、スタン ドアロンでは動作しません。MPC Software 用の MIDI コントローラーです。

マニュアルに記載されたアップデートは、MPC Studio で MPC ソフトウェアの様々なモード、パラメーター、 および機能にアクセスする方法を説明します。MPC ソフトウェアの使い方について詳しは、MPC Software の ユーザーガイドをご覧ください。

MPC Studio mk2 の詳細については、機能 > MPC Studio mk2 を参照してください。

タッチストリップ とタッチ FX

MPC は新しいタッチ FX のインサートエフェクトを含む、レベルやノートに対して豊かな表現が可能な MPC Studio のタッチストリップコントロールに対応しました。 指をタッチストリップに沿って動かすと、現在の位 置がパラメーターの値を決定します。

MPC Studio でタッチストリップを使用するには:

- 1. **Touch Strip** ボタンを押して Touch Strip モードに入ります。
- もう一度 Touch Strip ボタンを押して MPC Studio のディスプレイで表示される使用可能な Touch Strip モードを切り替えます:
 - Touch FX
 Expression
 - Notes
 Q-Link
 - Pitch Bend
 Pad level
 - Mod Wheel
 Program Level
 - Sustain Project

Touch Strip ボタンが有効な間、**データダイヤルや-**/+ ボタンを使用してモードを切り替えることができます。 各モードの詳細については下記を参照してください。

- 3. タッチストリップに指を載せて上下させると、選択したパラメーターをコントロールすることができます。
- 4. Shift キーを押しながら Touch Strip ボタンを押して各モードの設定をエディットします。詳細については 下記を参照してください。

タッチスクリーン付きの MPC ハードウェアから Touch FX プラグインをロードするには:

- 1. いずれかのチャンネルの Inserts セクションの空いているスロットをタップします。
- 2. Effects ウィンドウの空いているインサートスロットをダブルタップし、プラグインエフェクトのリストを 開きます。
- 3. + **か**-ボタンをタップして Harmonic のカテゴリーを開きます。
- 4. TouchFX プラグインを選択します。

5. **鉛筆アイコン**をタップしてプラグインウィンドウを開き、プラグインの設定を調節したり、エフェクトをコントロールするためのバーチャルタッチストリップを使用することができます。

タッチ FX / Touch FX

このモードを選択してタッチストリップを使用してエフェクトのパラメーターをコントロールします。コントロー ルするエフェクトは選択した出力のインサートエフェクトのような挙動をします。

MPC Studio から Touch FX の設定をエディットするには:

- 1. Shift キーを押しながら Touch Strip ボタンを押してソフトウェアで Touch FX Setup ウィンドウを開きま す。
- Touch FX Destination フィールドを使用して、どこに Touch FX をかけるかを選択します。現在のプログ ラム、リターン、サブミックス、もしくはアウトプットから選択できます。Insert Touch FX ボタンをクリ ックして選択した先に Touch FX を追加します。
- 3. Touch FX がインサートに追加すると、Shift キーを押しながら再び Touch Strip ボタンを押してソフトウ ェアで Touch FX Setup ウィンドウを開き、さらに設定をエディットすることができます:

Touch FX Preset: このフィールドを使用して、チャンネルに目的のエフェクトを選択します。 Touch FX がインサートされると、**データダイヤルや-**/+ **ボタン**を使用してディスプレイに表示され たプリセットを切り替えることもできます。各エフェクトの特定のパラメーターはウィンドウ下部 の **Touch FX Setup** をクリックして設定することができます。

Latch: タッチストリップを離した後も値をキープするには、このボックスをチェックします。この 値は XY パッドの他の場所に触れるか、Latch を無効にするまで保持されます。

Touch > Wet/Dry: ウィンドウ下部の Touch FX Setup をクリックして設定した Assigned Parameter に対して、タッチストリップで Wet/Dry 量をコントロールするには、このボックスを チェックします。

Wet/Dry: このスライダーで、オリジナル信号(ドライ)とエフェクト信号(ウェット)のブレン ドを設定します。

Attack: このスライダーで、タッチストリップに触れたときに発生するエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。つまり、タッチしてからエフェクトが反応するまでの時間を設定します。

Release: このスライダーを使って、タッチストリップを離したときにトリガーされるエンベロー プのリリースフェーズの長さを設定します。つまり、タッチストリップから指を離した後、エフェ クトが解除されるまでの時間を設定します。

Touch FX Setup: ソフトウェアのウィンドウ下部にあるこのボタンをクリックすると、エフェクト プラグインのセットアップウィンドウが開き、選択したプリセットのパラメーターを変更すること ができます。

このウィンドウでは、Assigned Parameter フィールドを使って、タッチストリップでコントロール するプリセットパラメーターを選択することもできます。これは、Touch > Wet/Dry の設定に応じ て、Wet/Dry の量のコントロールとは別のものにすることも、追加することもできます。

Touch FX Setup ウィンドウを閉じるには、ソフトウェアで **Close** をクリックするか、**Shift キー**を押しな がら **Touch Strip ボタン**をもう一度押してください。





Touch FX プラグインウィンドウ左側の操作子を使用して MPC Studio の **Touch Strip** コントロールの設定を調整 しタッチスクリーン上のバーチャルなタッチストリップを使用して MIDI コントロールにアサインすれば、他のハ ードウェアをタッチストリップでコントロールすることができます。

Touch Strip: MPC Studio の**タッチストリップ操作子**を表し、ソフトウェアから手動でクリックやドラッグしたり、ハードウェアのタッチスクリーンからタップやドラッグしたり、MIDI コントロールにアサインして操作することができます。選択した Touch FX をコントロールするために使用します。

Touch Enable: このボックスをタップして、選択中のタッチ FX に対するタッチコントロールを有効にします。

Assigned Parameter: このフィールドを使用して、タッチストリップで操作するパラメーターを選択します。 Touch > Wet/Dry の設定によって、Wet/Dry 量とは別に、もしくはそれに加えてコントロールすることがで きます。

Touch Value: このスライダーを使用して、タッチストリップでコントロールされる Assigned Parameter の 値を設定します。

Wet Amount: このスライダーを使用して、元の信号とエフェクト信号の割合を設定します。

Touch Value / Wet/Dry Lock: Assigned Parameter の値に加えて Wet/Dry 量をコントロールするためにタ ッチストリップを使用するには、Lock アイコンをタップします。

Touch Attack:このスライダーを使用して、タッチストリップを動かすとトリガーされるエンベロープのアタ ックの長さを設定します。

Touch Release: このスライダーを使用して、タッチストリップを離すとトリガーされるエンベロープのリリースの長さを設定します。

Touch FX プラグインウィンドウ右側の操作子を使用して Touch FX の種類を選択して設定を調整します。ウィン ドウ上部からプリセットを選択することもできます。

Manual Filter

タッチストリップはモジュレーションなしのマルチモードの フィルターをコントロールします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Cutoff	40.00–10000 Hz	2530.00 Hz
	Resonance	0.00-1.00	0.50

A 1	100	N I	*

Beat Sync Filter

タッチストリップは LFO によってカットオフ周波数を変調 されたマルチモードのフィルターをコントロールし、プロジ ェクトのテンポに同期することができます	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ェクトのテンポに同期することができます。	Cutoff	40.00–10000 Hz	34737.15 Hz
	Resonance	0.00-1.00	0.50
	Manual Speed	Off, 0.10–50.00 Hz	Off
	Depth	0.0–100.0%	50.0%
	Mode	LowPass, BandPass, HiPass	BandPass
	Shape	Ramp Up, Ramp Down, Triangle, Sine, Square, Random1, Random2	Ramp Up
	Sync Speed	Off, 2 Bars, 1 Bar, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4

Beat Sync Delay

タッチストリップはプロジェクトのテンポに同期した間隔で 元の信号のインスタンスのリピートをコントロールします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Cutoff	40.00–10000 Hz	3052.90 Hz
	Resonance	0.00-1.00	0.50
	Feedback	-99.00 – 0.00 – 99.00	49.50
	Diffusion	0.00–1.00%	0.50%
	Mode	LowPass, BandPass, HiPass	LowPass
	Delay Time	1 Bar, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4

MPC

PRUPERE PRODUCT			
	Delay Mode	Normal, Cross-	Normal
		Feedback, Ping-	
		Pong	
	Octave Mode	Off, On	Off

Beat Repeat

タッチストリップはソースとなるオーディオをテンポに同期 した拍でスライスしてリピートするエフェクトをコントロー	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
ルします。	Cutoff	40.00–10000 Hz	2530.00 Hz
	Resonance	0.00-1.00	0.50
	Mode	LowPass, BandPass, HiPass	LowPass
	Delay Time	1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4
	Reverse	Off, On	Off

Tape Stop

タッチストリップはアナログテープの再生速度の低下をエミ ュレートするテープストップエフェクトをコントロールしま	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
す。 	Cutoff	40.00–10000 Hz	2530.00 Hz
	Manual Stop Time	1.00 – 4.00 s	2.50 s
	Sync Stop Time	Off, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	Off

Phaser

タッチストリップは周波数スペクトラム上で"ノッチ"や鋭い	パラメーター	値の範囲	デフォルトの
トゲを作り出す複数のオール・パスフィルターによって生み			値
出されたフェイザーをコントロールします。これらのオー ル・パスフィルターは LFO によって変調され、うねる様な	Feedback	0.0–100.0%	100.0%
音を作成します。	Manual Speed	0.10–50.00 Hz	Off
	Sync Speed	Off, 2 Bars, 1 Bar, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8,	1/4

PROFESSIONAL		
	1/8t, 1/16, 1/16t,	
	1/32, 1/64	

Comb Filter

タッチストリップは、オーディオ信号を遅らせてから自身に 戻すことで、周波数スペクトラム上でフェイザーのような	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
"ノッチ"を作り出すコームフィルターをコントロールしま す。	Feedback	0.0–100.0%	100.0%
	Manual Speed	0.10–50.00 Hz	Off
	Sync Speed	Off, 2 Bars, 1 Bar, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4

Washout

タッチストリップはトランジションを作成するのに便利なエ コーエフェクトをコントロールします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Cutoff	40.00–9000 Hz	1160.00 Hz
	Resonance	0.00-100.00%	0.50%
	Feedback	0.00-100.00%	0.50%
	Diffusion	0.0–10000.0%	5000.0%
	Delay Time	1 Bar, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1 Bar

Granulator

タッチストリップは入力されたオーディオを、ループ、ピッ チシフトなどの新しい興味深い方法で操作するための小さな	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
音素材の粒に変換するグラニュラーエフェクトをコントロー ルします。	Density	1.0–300.0 grains/sec	150.0 grains/sec
	Window Length	20.0–1000.0 ms	510.0 ms
	Grain Length	10.0–200.0 ms	105.0 ms
	Grain Feedback	-99.00 - 0.00 - 99.00	0.0%

MPC

PROFESSIONAL			
	Pitch	-12.0 - 0.0 - 12.0	0.0 semi
		semi	
	Stereo Spread	0.0–100.0%	0.0%

Manual Flanger

タッチストリップは2つのアナログテープマシンをわずかな 時間差で並列に走らせた時に発生する変調されたディレイで あるフランジャーエフェクトをコントロールします。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Frequency	100.00-4000.00 Hz	4000.00 Hz
	Feedback	0.0–100.0%	100.0%

/-h/Notes

このモードを選択して、選択したプログラムでタッチストリップをノート演奏に使用します。

Note の設定をエディットするには、**Shift キー**を押しながら **Touch Strip** ボタンを押して、ソフトウェア上で Touch Strip Notes Config ウィンドウを開きます。

Root Note: このフィールドを使用してスケールのルート音を設定します。

Scale: このフィールドを使用してスケールの種類を設定します。

Octave: このフィールドを使用してルート音の開始オクターブを設定します。

Velocity: このフィールドを使用してタッチストリップで演奏されるノートのベロシティを設定します。

Number of Notes: このフィールドを使用してタッチストリップで演奏可能なノートの範囲を設定します。

ピッチベンド / Pitch Bend

このモードを選択して、タッチストリップでピッチベンドをコントロールするピッチホイールのように使用します。

Pitch Bend の設定をエディットするには、**Shift キー**を押しながら **Touch Strip** ボタンを押してソフトウェアで Pitch Bend Settings ウィンドウを開きます。

Relative Mode: チェックされている時、最初に指で触れる場所がタッチストリップの位置に関わらず中央の ピッチに設定されます。チェックされていない時、タッチストリップは固定のノートで中央に設定されます。

Bend Up Range: このフィールドを使用してピッチベンドアップのセミトーン単位での可変幅を設定します。

Bend Down Range: このフィールドを使用してピッチベンドダウンのセミトーン単位での可変幅を設定します。

メモ:Pitch Bend のレンジは MPC インストゥルメンツのみに適用され、サードパーティーのプラグインには適 用されません。

Global Pitch Bend: このボックスをチェックすると、すべてのプログラムのピッチベンド設定が無効になり、 グローバルレンジの設定のみを使用する状態になります。チェックを外すと、すべてのプログラムはそれぞれ のピッチベンド設定に戻ります。 一般的なキーボードに搭載されたモジュレーションホイールのように、タッチストリップを使用して MIDI CC1 のモジュレーションをコントロールするには、このモードを選択します。

サステイン / Sustain

一般的なキーボードに搭載されたサステインペダルのようにタッチストリップを使用してノートのサステイン をコントロールするには、このモードを選択します。

エクスプレッション / Expression

一般的なキーボードに搭載された外部エクスプレッションペダルのようにタッチストリップを使用して MIDI CC11をコントロールするには、このモードを選択します。

Qリンク / Q-Link

他の MPC ハードウェアに搭載されて Q-Link のようにタッチストリップを使用するには、このモードを選択します。

Q-Link の設定をエディットするには、**Shift キー**を押しながら **Touch Strip** ボタンを押してソフトウェアで Touch Strip Q-Link ウィンドウを開きます。

Q-Link: このフィールドを使用してどの Q-Link がタッチストリップでコントロールされるか選択します。 ソフトウェアで Touch Strip Q-Link ウィンドウが開いている間に 16 個のパッドのいずれかを押して選択す ることもできます。

パッドレベル / Pad Level

タッチストリップを使用して現在のパッドの音量をコントロールするには、このモードを選択します。

プログラムレベル / Program Level

タッチストリップを使用して現在のプログラムの音量をコントロールするには、このモードを選択します。

プロジェクト / Project

プロジェクトのパラメーターをタッチストリップにアサインするには、このモードを選択します。

プロジェクトの設定をエディットするには、**Shift キー**を押しながら **Touch Strip** ボタンを押してソフトウェア で Touch Strip Project Mode Config ウィンドウを開きます。

Source: このフィールドを使用してプロジェクトパラメーターのロケーションを選択します: MIDI トラック、 オーディオトラック、プログラム(およびパッド)、リターン、サブミックスもしくはメイン (出力)

Parameter: このフィールドを使用してタッチストリップでコントロールするプロジェクトパラメーターを選択します。使用可能なパラメーターは選択した Source の種類によって変わります。

Source で MIDI Track を選択した時:

Off

Mixer: Volume, Pan, Mute, Solo

Source で Audio Track を選択した時:

Off

Insert 1-4: エフェクトによって利用可能なその他のパラメーター

Source で **Program** を選択し、パラメーターで **Program** が選択されている時:

Off

Mixer: Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1-4

Program: Global Semi Tune, Global Fine Tune

Insert 1-4: エフェクトによって利用可能なその他のパラメーター

Source で Program を選択し、パラメーターで Pad が選択されている時:

Off

Mixer: Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1-4

Program:			
Tuning	Filter Env Decay Curve	Layer Fine Tune (1-4)	Layer Offset (1-4)
Filter Cutoff	Filter Env Release Curve	Velocity to Start	Layer Loop Xfade (1–4)
Filter Resonance	Pitch Env Attack	Vel to Filter Attack	Layer Loop Xfade Type (1- 4)
Filter Env Amount	Pitch Env Hold	Velocity to Env Amount	Layer Slice Tail Length (1– 4)
Amp Env Attack	Pitch Env Decay	Velocity to Filter	Layer Slice Tail Start (1–4)
Amp Env Decay	Pitch Env Sustain	LFO to Pitch	Layer Pitch Random (1–4)
Amp Env Release	Pitch Env Release	LFO to Filter	Layer Level Random (1–4)
Amp Env Hold	Pitch Env Decay Mode	LFO to Amp	Layer Pan Random (1–4)
Amp Env Sustain	Pitch Env Attack Curve	LFO to Pan	Layer Offset Random (1–4)
Filter Env Attack	Pitch Env Decay Curve	LFO Wave	Attack Random
Filter Env Hold	Pitch Env Release Curve	LFO Rate	Decay Random
Filter Env Decay	Pitch Env Depth	LFO Sync	Cutoff Random
Filter Env Sustain	Pitch Env Type	Velocity to Pitch	Resonance Random
Filter Env Release	DrumFX (1–8)	Vel to Volume Attack	Total Random Amount
Amp Env Attack Curve	DrumFX Type (1-8)	Velocity to Amp	LFO Level
Amp Env Decay Curve	Layer Level (1-4)	Velocity to Pan	LFO Delay
Amp Env Release Curve	Layer Sample Pan (1–4)	Layer Slice (1-4)	LFO Fade In
Filter Env Attack Curve	Layer Semi Tune (1–4)	Layer Reverse (1-4)	

Insert 1-4: その他、効果に応じて利用可能なパラメーター類

Source で Return を選択した時:

MPC

Mixer: Volume, Pan, Mute

Insert 1-4: エフェクトによって利用可能なその他のパラメーター

Source で Submix を選択した時:

Off

Mixer: Volume, Pan, Mute, Send 1-4

Insert 1-4: エフェクトによって利用可能なその他のパラメーター

Source で Main を選択した時:

Off

Mixer: Volume, Pan, Mute

Insert 1-4: エフェクトによって利用可能なその他のパラメーター

Momentary: このボックスをチェックしてモメンタリーの挙動をオン・オフします。

Onの時、タッチストリップに沿って指を動かすとパラメーターを調整しますが、指を離すとパラメーターは元の値に戻ります。

Offの時、タッチストリップに沿って指を動かすとパラメーターを調整し、指を離してもパラメーターは現在の値を保持します。

ノートリピート / Note Repeat

タッチストリップを使用して Note Repeat をコントロールすることもできます。

Note Repeat を有効にするには、Note Repeat ボタンを長押ししタッチストリップを使用して横の LED で表示 されるレートをコントロールすることができます。

Note Repeat をラッチするには、Shift キーを押しながら **Note Repeat** ボタンを押します。ラッチされている 場合、ノートリピートを有効にするためにタッチストリップを触り続ける必要はありません。

MPC

MPC 2.11 のアップデート

新機能

MPC Key 61 のサポート

MPC 2.11 は、Akai Professional MPC Key 61 に対応しています。 MPC Key 61 の操作について詳しくは、機能 > MPC Key 61 をご覧ください。

MPC Key 61 には、Keyboard Control メニューがあり、ここでは鍵盤の設定を行うことができます。 Keyboard Control メニューを開くには、MPC Key 61 の Keyboard Control ボタンを押します。 このメニューでは、下記パラメーターの編集を行うことができます。

Keyboard Input

Transpose: トランスポーズの設定です。最大 36 セミトーンまで上下に移調することができます。

MIDI Channel: 鍵盤の演奏などの MIDI メッセージ送信に使用する MIDI チャンネルを(**1~16**)から選択 します。

Aftertouch (Channel Pressure): アフタータッチの ON/OFF を切り替える設定です。ON にする場合は (As Played)を、OFF にする場合は (Disable)を選択します。

Note On Velocity: 鍵盤演奏 (Note On メッセージ)のベロシティの設定です。演奏したままのベロシティが良い場合は (As played)を選択します。鍵盤を弾く強さに関わらず一定のベロシティで演奏したい場合は、固定ベロシティの値を 12%, 18%, 25%, 31%, 37%, 43%, Half, 56%, 62%, 68%, 75%, 81%, 87%, 93%もしくは Full (最大値)から選択し、設定します。

Scale Filter

Filter Input: 演奏するノートをフィルタリングする機能の設定です。 As played に設定するとこの機能は OFF の状態になります。 Snap to Scale に設定してスケール以外のノートを弾くと、設定したスケールの 中で最も近いノートに差し代わった状態で鳴ります。 Filter to Scale に設定してスケール以外のノートを 弾くと、そのノートは鳴らない設定にできます。

Root Note: 設定したスケールのルートノート(根音)を選択します。

Scale: 上記 Filter Input 機能で使用するスケールの設定です。選択可能なスケールは以下の通りです。

Chromatic	Pentatonic Minor	Aeolian	Hungarian Gypsy
Major	Dorian	Locrian	Persian
Natural Minor	Phrygian	Blues	Major Bebop
Harmonic Minor	Lydian	Flamenco	Whole Tone
Pentatonic Major	Mixolydian	Gypsy	

Internal Keyboard Routing

Keyboard Route: 鍵盤を演奏した際の MIDI データの送信先の設定です。選択可能な設定は以下の通りです。

Local Off: 鍵盤を演奏した際の MIDI データが MIDI out にのみ送信される設定です。外部サウンドモジュールを使用する場合に便利です。

Global: 鍵盤を演奏した際の MIDI データが選択中のトラックに送信される設定です。 Tracks: 利用可能なトラック MIDI 入力のリストにポートとして表示される設定です。 Global and Tracks: 鍵盤を演奏した際の MIDI データが選択中のトラックに送信され、トラック MIDI 入力として利用できる設定です。

External Keyboard Routing

MIDI Output Port: 鍵盤を演奏した際の MIDI データを外部へ出力する為の MIDI ポートを決定します。

Keyboard sends MIDI here: このボックスをチェックすると、鍵盤を演奏した際の MIDI データが選択した MIDI 出力ポートに送信されます。

MIDI Channel: 鍵盤を演奏した際の MIDI データを外部への出力に使用する MIDI チャンネルを(1~16) から選択します。

Minimum Note / Maximum Note: 鍵盤を演奏した際の MIDI データを外部に出力するノートの音域を設 定します。

Keyboard Settings

Velocity Response: 鍵盤を弾いたときのベロシティ値を選択します。Light(1~3)、Linear、Heavy (1~3)から選択します。Custom を選択すると、下記のオプションを調節したカスタマイズ・ベロシティ値に設定することができます。:

Velocity Curve: このスライダーでベロシティカーブを-50~0~+50間の数値に設定します。マイナスの値に設定するほど鍵盤を鳴らすのにより強い打鍵を必要とし、プラスの値になるほど鍵盤のレスポンスが良くなります。

Gain: このスライダーでベロシティカーブに追加するゲインを-20~0~+20 間の数値に設定します。 マイナスの値に設定するほど鍵盤を鳴らすのにより強い打鍵を必要とし、プラスの値になるほど鍵盤 のレスポンスが良くなります。

Black Key Sensitivity: このスライダーで鍵盤の黒鍵のみのレスポンスを-20~0~+20 間の数値に設定します。

White Key Sensitivity: このスライダーで鍵盤の白鍵のみのレスポンスを-20~0~+20 間の数値に設 定します。

Pedal Settings

Pedal: MPC Key 61 からのペダル入力ポートの設定です。Sustain、FS2、Expression から選択します。 Type: 使用するペダルのタイプを選択します。Switch (ON/OFF タイプのもの)もしくは Variable (エクス プレッションペダルなど) から選択します。

Polarity: ペダル入力の極性の設定です。Auto、Positive、Negative から選択します。ペダル操作に問題 がある場合は、この設定を調整し、正しく動作するかお試しください。詳しくは、ご使用になるペダルの 説明書などをご覧ください。

CC Assign: ペダルから送信される MIDI CC の割り当てです。**Disable**(オフ)、**Default**(使用するポートによって異なります)、**CC 000~126** 間の数値のいずれかを選択します。

Pitch Bend: ピッチベンド・ホイールから送信される MIDI CC の割り当てです。**Disable**(オフ) **Default – Pitch Bend、CC 000~126** 間の数値のいずれかを選択します。

Mod Wheel: モジュレーション・ホイールから送信される MIDI CC の割り当てです。 Disable (オフ)、 Default – CC 001: Modulation、CC 000–126 間の数値のいずれかを選択します。

Global Pitch Bend Settings

Global Pitch Bend: このボックスをチェックすると、すべてのプログラムのピッチベンド設定が無効になり、グローバルレンジの設定のみを使用する状態になります。チェックを外すと、すべてのプログラムは それぞれのピッチベンド設定に戻ります。

Range Up/Range Down: このスライダーでピッチベンドの範囲をセミトーン(半音)単位で設定します。

MPC Key 61 にはタッチストリップ・コントローラーがあり、Touch FX にも対応しています。

MPC Key 61 でタッチストリップ・コントローラーを使用する

- 1. Touch Strip ボタンを押し、Touch Strip モードの選択に入ります。
- Touch Strip ボタンを繰り返し押し、MPC Key 61 のディスプレイに表示される Touch Strip モードを切り替えて選択します。選択可能なモードは以下の通りです。
 - Notes

- Q-Link
- Pitch Bend
 Pad level
- Mod Wheel
- Project

Program Level

• Expression

Sustain

また、タッチストリップボタンを長押しして、ディスプレイに表示されるウィンドウでモードを選択すること もできます。

- 3. **タッチストリップ・コントローラー**を指で押しながら上下に動かすと、選択したパラメーターを自在にコン トロールすることができます。
- 4. Shift を押しながら Touch Strip ボタンを押すと、各モードの設定を行うことができます(設定可能なもの に限る)

FX プラグインを MPC Key 61 にロードするには:

- 1. 任意のチャンネルストリップの Inserts セクションの空きスロットをタップします。
- エフェクトウィンドウの空の Insert スロットをダブルタップして、プラグインエフェクトのリストを開きます。
- 3. (+)ボタン または(-)ボタンをタップし、**Harmonic** カテゴリを展開します。
- 4. TouchFX プラグインを選択します。

3. 鉛筆アイコンをタップしてプラグインウィンドウを開くと、プラグインの設定を調整することができます。
 注意:スタンドアロンモードでは、空のプロジェクトを開始すると、自動的に Touch FX のインスタンスが出力
 1/2 に配置されます。

Shift を押しながら Touch FX ボタンを押すと、Touch FX セットアップウィンドウが開きます。このウィンド ウからチャンネルストリップに Touch FX を挿入することもできます。

MPC Key 61 で Touch FX を使用する:

- 1. タッチストリップ・コントローラーはデフォルトで Touch FX モードに設定されています。Touch FX モー ドになっていない場合は、**Touch FX ボタン**を押します。
- 2. Shift を押しながら Touch FX ボタンを押すと、Touch FX セットアップウィンドウが開きます。

タッチスクリーン下部の Touch FX Setup ボタンを押すと、FX ウィンドウが開きます。

3. セットアップが完了したら、**Touch FX ボタン**を長押しすると、使用可能なエフェクトを素早く選択するこ とができます。

タッチストリップおよびタッチ FX モードの詳細については、Addenda > Updates in MPC 2.10.1 > New Features > Touch Strip and Touch FX をご参照ください。

Sounds and Favorites

付属のインストゥルメント・プラグインをブラウズするための新しいメニューとして、「Sounds」と 「Favorites」の2つのメニューが追加されました。



「Sounds」もしくは「Favorites」メニューを開く方法

- Main モードで、プラグイントラックを選択し、Program セクションの Sounds または Favorites ボタンをタップします。
- Menu、Sounds の順にタップします。
- Sounds をタップします。(MPC Key 61 の場合)

Sounds もしくは Favorites メニューを開いている状態でタッチスクリーン下部の一番左のタブをタップすると、 もう一方のメニューに切り替わります。

タッチスクリーン上部の**歯車アイコン**をタップすると、Sounds メニューの設定が表示されます。ここでは、 Sounds メニューのデフォルトビューを **Instruments** または **Current Preset** に設定することができます。

タッチスクリーン上部の Locate Preset をタップすると、現在選択されているインストゥルメント・プラグイ ンのプリセットリストが表示されます。

Track -/+のいずれかをタップすると、前または次のトラックに移動します。

Instruments ボタンをタップし、Sounds インターフェースから検索する別のプログラムタイプを選択します。 検索は、すべてのエクスパンションやユーザーフォルダから Drum、Plugin、Keygroup、Clip、MIDI、CV の プログラムタイプ毎に選別して行うことができ、タップでロードすることができます。

Favorites メニューでプラグイン以外のプログラムをセーブしてある場合、空きスロットを長押しすると、セーブしたプログラムの優先フォルダを瞬時にロードすることができます。

î	1 DH [Drums	0			1
•	ы м	F-1 (0)	ρ	αα	6 (4	σ (4
U.	💿 🛛 DH .					
	۲	DH Bass	iline 🎹		Future	House-Inst-FH Bass 2
	• DH .					
	•	DH Synt	h 🕮		FutureH	ouse-Inst-FH Synth 4
	• DH .					
	• DH .]				
	SFX					
-	0	Track 08	}*			TubeSynth Rich Swell
N	EW TRACK	DRUM SPLIT	LEARN MIN	LEARN MAX	MUTE	SOLO

Key Ranges をタップすると、各トラックの MIDI キーレンジを設定することができます。これにより、MPC Key 61 から複数の楽器を演奏することができます。

新しいトラックを追加するには、New Track をタップし、追加するトラックの種類を選択します。 ドラムトラックのキーレンジを瞬時に調整するには、Drum Split をタップします。これにより、キーレン ジが自動的にキーボードの最初の 16 音に設定され、パッド 1~16 にもアサインされます。これは、MPC Key 61 の鍵盤でメロディを、パッドでドラムサウンドを同時に演奏する場合に便利です。

キーレンジを調整するには、各トラックの青いバーの両端をタップしてドラッグします。または、Learn Min または Learn Max をタップし、接続されたキーボードの鍵盤を押して、そのノートを最小値または最 大値として設定することもできます。

現在のトラックをミュートするには、Mute をタップします。

現在のトラックをソロ再生するには、Solo をタップします。

現在のトラックのチャンネルストリップを表示するには、タッチスクリーンの左側にある**目のアイコン**をタ ップします。

タッチスクリーン下部の Edit Instrument をタップして Program Edit Mode を開くと、インストゥルメントの パラメータを調整することができます。

プリセットを Favorite (お気に入り) としてセーブする方法:

- 1. Sounds メニューで、目的のプラグインとプリセットを選択します。
- Sounds メニューの左下のタブをタップするか、Main モードの Plugin Program セクションの Favorites を タップして、Favorites メニューを開きます。
- 3. Favorites の空きスロットを長押しして、選択したスロットにプリセットを保存します。

既存の Favorite スロットを長押しすると、以下の編集を行うことができます

- **Clear** を押して既存の Favorite を消去します。
- **Overwrite** を押して既存の Favorite を現在選択されているプリセットに置き換えます。

Performances

Performances タブは、MPC Keys Performance expansion をインストールした MPC Key 61 で使用すること ができます。スロットの1つをタップすると、MPC Key 61 のレイヤリングとキースプリット機能のサンプル・ パフォーマンス・プロジェクトがロードされます。各パフォーマンス・プロジェクトには、キー・レンジにマ ッピングされたドラムキットと複数のインストゥルメントがロードされ、すぐに使用することが可能になりま す。

Setlists

Setlists タブでは、ライブパフォーマンス中などに即座にロードできるプロジェクトのセットリストを作成する ことができます。

Setlist を作成する方法:

- 1. Sounds ページから Setlist タブを開きます。
- 2. 空の Setlist スロットを長押しし、Choose Project をタップします。
- 3. 表示されたファイルブラウザーで、追加したいプロジェクトを探し、Select をタップしてロードします。

既存の Setlist スロットを長押しすると、以下の編集を行うことができます。

- **Choose Project**を押して Setlist スロットに別のプロジェクトをアサインします。
- Clear を押して既存の Setlist を消去します。
- Copy を押して Setlist スロット内のプロジェクトをコピーし、別の空の Setlist スロットを長押しして Paste を押すことでプロジェクトをペーストします。

新しいプラグインインストゥルメント

スタンドアローン MPC、MPC Software、サードパーティ DAW ソフトウェアなどで使用できる新しいインスト ゥルメント・プラグインの数々が購入可能になりました。

AIR OPX-4

FM のクラシックなサウンドを再現するパワフルな4オペレータの FM シンセエンジンです。視認性と操作性が 高く、インターフェース上でエフェクトやパラメーターを操作することでサウンドデザインに没頭することが できます。

特徴

- フィードバック、フォルマントシェイピング、FM フィルタリング、FM シェイピングパラメーターにより 複雑な波形を生成することができる4つのオペレータ
- 23 種類のフィルターを搭載したデュアルモードフィルターパス
- BPM にシンクしたループ機能を持つ6つのエンベロープ
- LFO と Ramp をそれぞれ2系統ずつ搭載リバーブ、ディレイ、モジュレーション、ディストーションなど 27 種類の AIR エフェクト・ライブラリーを搭載した3つのインサートエフェクトスロットと2つのグロー バルエフェクトスロット
- 32 スロットのモジュレーションマトリクス
- パーカッシブなアタックを追加するためのサンプルレイヤー
- 670 種類以上のファクトリー・プリセット

AIR Stage Piano

全く新しいフラッグシップ・アコースティック・ピアノ音源です。美しいインターフェース上でピアノ音色の ダイナミクス、年代、フォルマントを変更することにより、各ピアノ・モデルのサウンドを好みに合わせて微

調整でき、ノートリリース・サンプルとサスティン・レゾナンスを調整してリアルな音質を追求することがで きます。深みのある豊かな音が特徴的なコンサート・グランドピアノや、活気的なジャズクラブサウンドを再 現するアップライトピアノなど、インスピレーションを自在に表現できるピアノコレクションです:

特徴

- 上級者向けのアコースティック・ピアノ・サウンド・エンジン
- 最大6レイヤーまで使用可能なベロシティレイヤー
- 4種類のマルチサンプルアコースティックピアノ音源内蔵:Yamaha C7、Steinway D、Bechstein Upright、 Workstation
- シンパセティック・レゾナンス
- ハンマーフォールとスタッカートリリースレイヤー
- イコールチューニングとストレッチチューニング
- 5 種類の AIR エフェクト内蔵: Flavor、Compressor、EQ、Delay、Reverb

AIR Stage EP

魅力的なエレクトリック・ピアノの豊かなサウンドを内蔵した新たな電子ピアノ音源です。アコースティック・ピアノや FM 音源を含む5つのエレクトリック・ピアノ・モデルが搭載されており、オリジナル・ピアノが持つ温かみと、モダンかつクラシックなエレクトロニック・サウンドを再現します。

特徴:

- 上級者向けの電子ピアノ・サウンド・エンジン
- 最大 12 レイヤーまで使用可能なベロシティレイヤー
- 5 種類のマルチサンプル電子ピアノ音源内蔵: Rhodes、Rhodes Hot、Suitcase、Wurlitzer、Pianet
- アコースティックレイヤーと FM メカニックレイヤー
- 7 種類の AIR エフェクト内蔵: Chorus、Tremolo、Amp Sim、Compressor、EQ、Delay、Reverb

AIR Studio Strings

オーケストラ、チェンバー、ソロ・ストリングスの豊かでエレガントなサウンドを内蔵したオーケストラ音源 です。ヴァイオリン、チェロ、ベース、ヴィオラなどの弦楽器を組み合わせた強力なサンプル・ライブラリー で美しい音色を奏でることができます。

特徴:

- 上級者向けの4パート・サンプルベースの弦楽アンサンブルエンジン
- オーケストラ、室内楽、ソロのサンプルセット
- ユニークなインテリジェント・レガートエンジン
- 4 種類の AIR エフェクト内蔵: Flavor、EQ、Delay、Reverb

AIR Organ

あらゆる音楽シーンに対応するドローバー・オルガン音源です。本物のヴィンテージ・オルガンからサンプリ ングされた 10 種類のトーンホイール・セットと、AIR DB33 のロータリー・スピーカー・シミュレーションを 内蔵し、視認性の高い UI を搭載。表現力豊かなサウンドが実現します

特徴:

- 上級者向けのドローバーオルガン・エンジン
- ヴィンテージオルガンからサンプリングされた 10 種類のドローバーモデル
- パーカッションレイヤーとキークリックサウンド
- スキャナービブラート
- 4 種類の AIR エフェクト内蔵: Rotary、EQ、Delay、Reverb

Fabric シリーズには、4 つの新しいインストゥルメント・プラグイン:Fabric XL、Fabric、Fabric Piano、Fabric Electric Piano があります。

Fabric XL は、あらゆる制作ニーズに対応するサンプルベースシンセサイザーです。ツイストとダークモーションパッド、ドローンとサブベース、アコースティックとエレクトリックギター、アコースティックとエレクトリックピアノ、クラシックポリとリードシンセなどのプリセットが内蔵された音源コレクションです。

Fabric は、Fabric XL からサンプルのキーマップを外したインストゥルメント・プラグインで、Fabric XL よりメモリの消費が少ないバージョンです。

Fabric Piano と Fabric Electric Piano は、それぞれフラッグシップモデルの Stage Piano と Stage EP のサ ウンド特性を、より CPU 負荷の低い形で実現したインストゥルメント・プラグインです。また、ローファイ なサウンドを実現するグリットエフェクト AIR Flavor など、充実した編集機能と内蔵エフェクトを搭載してい ます。

インストゥルメント・プラグインの有効化

ご購入した MPC インストゥルメント・プラグインは、スタンドアロン MPC、MPC ソフトウェア、サードパー ティ DAW ソフトウェアで有効化すことができます。

注意:プラグインの有効化には、インターネットへの接続が必須となります。

インストゥルメント・プラグインを有効化する方法:

- Menu を押すか、スクリーン左上のアイコンをタップして Preferences (環境設定) メニューを開き、 画面下部の Preferences アイコンをタップする。
- 2. まだ接続していない場合は、Wi-Fiまたは Ethernet メニューを使用し、インターネットに接続する。
- 3. スクリーン左側の Activate Plugins を押す。
- Log In をタップして、inMusic プロフィールにログインします。携帯端末で QR コードを読み取るか、 ページに表示される URL を任意のブラウザで開いてください。アカウントをお持ちでない場合は、アカ ウント作成に誘導するページが表示されます。
- 5. inMusic プロフィールにログインすると、プラグインの有効化や、無料トライアル版のプラグインへの アクセスも可能になります。

無料トライアル版を試すには、そのプラグインの隣にある Start Trial ボタンを押します。

購入したプラグインを登録するには、Enter Serial 欄にシリアル番号を入力し、**Register** ボタンを押します。 プラグインの登録や購入後は、Refresh ボタンを押してページを更新してください。

購入したプラグインを有効化するには、そのプラグインの隣にある Activate ボタンを押します。Deactivate ボ タンを押すと、そのプラグインはデバイス上で無効化されます。

購入したプラグインをデバイスにダウンロードするには、まずタッチスクリーン下部の Change ボタンをタッ プし、コンテンツダウンロードドライブを接続された SATA ドライブ、USB ドライブ、または SD カードから 選択します。次に、ダウンロードアイコンを押すとダウンロードが開始します。ダウンロードアイコンが変化 し、インストールの進行状況が表示されます。完了するとプラグインが使用可能になります。

Log Out を押すと、inMusic プロフィールからログアウトすることができます。

インサートエフェクトの更新

2種類の新たなインサートエフェクト、AIR Amp Simulation と AIR Flavor が追加されました。

AIR Amp Sim

ギターアンプやベースアンプのシミュレーターで、幅 広いキャビネットモデルとトーンシェイピングオプシ ョンが使用できます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Cab Model	D.I., Brit, 1x8", 1x12", 2x10", 2x12", 4x10", 4x12", 1x15" Bass, 4x10" Bass, Radio	4x10"
	Drive	0.0–11.0	0.0
	Mode	Mono, Stereo	Stereo
	Output	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Soft Clip	0–100%	0%
	Top Boost	0–100%	0%
	Bias	0–100%	0%
	Bass	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	-12.0 dB
	Mid	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	0.0 dB
	Mid Freq	250 Hz – 4.00 kHz	1.00 kHz
	Treble	-12.0 - 0.0 - +12.0 dB	0.0 dB

AIR Flavor

ラジオ、電話、テープマシンなどの EQ シミュレーターで、 音の音色を劇的に変化させることができます。	パラメーター	値の範囲	デフォルトの 値
	Timbre	Varies	Neutral
	Timbre Depth	0–100%	100%
	Vinyl Distortion	0–100%	0%
	Vinyl Noise	0–100%	0%
	Flutter	0–100%	0%
	Monofy	0–100%	0%

また、MPC プラグインでは以下の点が改善されています:

 Rack FX のプリセットが更新され、AIR Flavor と AIR Amp Sim のエフェクトを使用するプリセットが 追加されました。



- Akai Granulator エフェクトに3つのパラメーター(Reverse, Shape, Skew)が追加され、より細かく コントロールできるようになりました。
- AIR Vocal Tuner にファクトリー・プリセットの一式が追加されました。
- AIR Reverb にファクトリー・プリセットが追加されました。

メニューアイコン編集/ショートカットパネル

Menu画面内の各メニューアイコンや、ショートカットアイコンを並べ替えることができるようになりました。



メニューアイコンを並べ替える方法

- 1. Menu を押すか、任意のモード表示中にスクリーン左上のアイコンをタップする。
- タッチスクリーンの上部にある EDIT ボタンを押すか、SHIFT ボタンを長押しする。メニューアイコン の輪郭が上記のように白く囲まれた状態になり、編集が可能になります。メニューアイコンを好きな場 所にドラッグし、並べ替えます。
- スクリーンの一番左の列に配置されたメニューアイコンはショーカットメニューパネルです。この列に 入ったメニューは別モード使用中にもアクセスすることができます。スクリーンの一番下の行は2つ目 のショーカットメニューになっており、デフォルトでは NEW PROJECT(新規プロジェクト作成)、 SAVE(プロジェクトや MPC ファイルのセーブ) PROJECT(Project リストを開く) PREFERENCES (環境設定を開く)の4つが配置されています。 上記2つのショートカットエリアより内側にある16メニューアイコンは、MENU ボタンを押しながら 16パッドのいずれか(の同じ位置にある)をタップすることでも選択できます。
- 4. 編集内容を実行して終了するには、再度 EDIT ボタンを押すか、SHIFT ボタンを長押しします。

メニューアイコンの並びを初期設定に戻すには、SHIFT ボタンを押しながらタッチスクリーンの上部にある RESET ボタンを押します。

ショーカットメニューパネルを使用するには、任意のモードを使用中にスクリーンの一番左から指を右にスワ イプすると引っ張り出すことができます。

上記の状態からショーカットメニューパネルを非表示にするには、パネルを右から左にスワイプするか、ショ ーカットメニューパネル内のメニューのいずれか一つを押します。

MPC

スタンドアローン MPC 用にチューナー機能が新たに追加されました。ギターやベース、シンセモジュールなど、 接続した楽器を簡単にチューニングできるようになります。



内蔵チューナーを使用する方法:

- 1. Menu を押すか、任意のモード表示中にスクリーン左上のアイコンをタップする。
- 2. タッチスクリーンの上部にある **Y 字の音叉アイコン**を押します。
- 3. 上記の図と同じ画面になります:
 - INPUT CHANNEL ドロップダウンメニューで、チューニングを行うオーディオソースの接続された入力を選択します。
 - Frequency of A フィールドで、チューニングの基本ピッチを設定します。
- 4. 音を出して、インジケーターで楽器を正しい音程に合わせます。
- 5. チューナー画面を閉じるには、CLOSE ボタン、スクリーン右上の×、またはウィンドウの外側をタッ プします。

Y字の音叉アイコンは、Sampler モードでもタッチスクリーン上部に表示されます。

Note Probability 機能と Note Ratchet 機能

Note Probability 機能と Note Ratchet 機能を使用すると、繰り返し再生されるビート、リズム、メロディラインにユニーGRID VIEW メニューまたは 16 Level 機能を使用してアクセスすることができます。

GRID VIEW メニューから Note Probability 機能もしくは Note Ratchet 機能を使用する方法

- 1. GRID VIEW メニューアイコンを押して開く
- 2. スクリーン右下の矢印ボタン (∧)を押して Velocity/Automation セクションを開きます。
- 矢印ボタン (^)の左側にパラメーターを変更するボックスがあり、初期設定ではここは Velocity となっています。このボックスをタップし、データダイヤルか-/+ボタンで PROBABILITY もしくは RATCHET を選択します。また、このボックスをダブルタップすれば、パラメーターをタッチで変更することもできます。
- 青いバーを調節して、PROBABILITY もしくは RATCHET の設定を調節します。これらいずれかの機能 が有効化されたノートは、元のノートの上に点線で表示されます。

PROBABILITY もしくは RATCHET 設定の表示や調節は、STEP SEQUENCER メニューから行うこともできま す。STEP SEQUENCER 画面では、スクリーン左上にパラメーターを変更するボックスがあり、初期設定では ここは Velocity となっています。このボックスをタップし、データダイヤルか-/+ボタンで PROBABILITY も

MPC

しくは RATCHET を選択します。また、このボックスをダブルタップすれば、パラメーターをタッチで変更す ることもできます。

バーを調節して、PROBABILITY (1~100%)もしくは RATCHET (Off もしくは 2~8)の設定を調節すると、値が PARAMETER フィールドに表示されます。RATCHET の値は、スライダーの下にあるノートオンボタンにも表 示されます。

16 Level 機能を使用して Note Probability 機能もしくは Note Ratchet 機能を使用する方法:

- 1. Note Probability 機能もしくは Note Ratchet 機能を使用したいノートの入ったパッドを押します。
- 2. 16 Levels ボタンを押して、16 Levels ウィンドウを開きます。
- 3. 16 Levels ウィンドウで、TYPE フィールドを PROBABILITY または RATCHET に設定します。
- 4. これで 16 個のパッドで PROBABILITY または RATCHET の設定を調節できるようになります。

PROBABILITY または RATCHET の設定は、MPC パターンファイル(.mpcpattern)の一部としてセーブ/ロード されます。

Pad Perform を活用した 16 Level 機能の使用

すべての Pad Perform 設定で 16 Levels を使用できるようになりました。メロディックなプログラムで 16 Levels を有効にするとエラーメッセージが表示される代わりに、以下のように 16 Levels が有効になります。: 特徴

- パッドが1つのノートを演奏する Pad Perform モード(Chromatic、Notes、 Custom)の場合、16Level 機 能を有効にすると、選択中のノートに適用されます。
- パッドに複数のノートがあるパッドパフォームモード(Chords、Chromatic Chords、 Progressions)では、 16Level 機能を有効にすると、選択中のコードのルートノートに適用されます。
- keygroup 以外のメロディックなプログラムでは、16Level 機能と併用できるのは Velocity、 Probability、 Ratchet の機能のみです。

Pad Perform > Progressions のメニューには、新たな5つのコード進行が追加されました。

Pad Perform モードでは、オリジナルのパッド・ノートマッ プを作成して使用することのできる **CUSTOM** という Type が追加されました。以下の方法で使用することができます:

- Edit Note Map ボタンをタップして編集を開始します。
- パッドをタップするか、スクリーン上の Pad フィー ルドでパッドを選択します。
- MIDI Note フィールドで希望するノートを設定します。
- 編集を終えたら、CLOSE ボタン、スクリーン右上の
 ×、またはウィンドウの外側をタップします。

また、以下の3つのプリセットを選択することもできます。

Chromatic C1、Chromatic C2、Classic MPC



MPC Track View で、MIDI トラックの MIDI パフォーマンス設定を編集できるようになりました。同じ MIDI コ ントローラーで複数のトラックを同時にコントロールすることがより簡単に行えるようになりました。

Track MIDI Perform の設定ウィンドウを開く方法:

- 1. Menu ボタンを押し、TRACK VIEW をタップして開きます。
- 2. 目的の MIDI トラックの右側、MUTE、SOLO ボタンの下にある FILTER ボタンをタップします。
- 3. 表示されたウィンドウでは、以下の設定を行うことができます。:
 - Note Range: MIDI を通過するノートの Note Min(最小値)から Note Max(最大値)の範囲を設定します。この範囲外のノートは、トラックでは聞こえません。また、Track View の Keyrange フィールドで Learn をタップすれば直接調整することもできます。
 - Velocity Range: MIDI を通過するベロシティの Velocity Min (最小値) から Velocity Max (最大値)の範囲を設定します。この範囲外のノートは、トラックでは聞こえません。
 - MIDI CC Filter: ボックスにチェックを入れると、その MIDI CC メッセージをトラックで通過させることができます。チェックを外すと、その MIDI CC メッセージの種類はトラックで無視されます。 チェックを入れることのできる MIDI CC メッセージは以下の通りです:

CC1 Modulation	CC65 Pmento (Portamento) On/Off	
CC2 Breath	CC66 Sost (Sostenuto) On/Off	
CC3 Undefined	CC67 Soft Ped (Soft Pedal) On/Off	
CC4 Foot	CC68 Legato Switch	
CC5 Portamento	CC128 Pitchbend	
CC7 Volume	CC130 Program Change	
CC10 Pan	CC129 Channel Pressure	
CC11 Expression	CC131 Aftertouch	
CC64 Sustain On/Off		

MIDI コントロールモードの機能改善

MIDI Control Mode に2つのツールバーが追加されました:

- MIDI Control Mode ページ上での MIDI Output Port フィールドで、MIDI の送信先を設定できるように なりました。これは Preferences > MIDI/Sync > Output Ports > MIDI Control Mode にある設定と 同じです。
- I/O アイコンをタップすると MIDI Monitor が表示されます。ここでは MIDI メッセージの入出力を確認 することができます。

ワークフローの改善点

AIR DrumSynth-Multi のプラグインインストゥルメントにミュートグループが追加され、ファクトリー・プリセットで使用できるようになりました。

MPC Software は Ableton Link v3 に対応可能となりました。

Preferences > MIDI / Sync > Sync Receive で **Ableton Start/Stop Sync** パラメータを有効化すると、MPC ト ランスポートを外部の Ableton Link デバイスと同期させることができます。

MPC

Preferences > Hardware > General に新たな設定が追加されました。ここでは、**Shift** と **Q-Link** ボタンを同時に押した際の機能を「**Q-Link Edit** window を開く」もしくは「**Cycle Backwards**」を行うかを選択することができます(MPC X を除く)。

「Master」は「Global」もしくは「Main」と名前が変わりました。

Drum Program ノートマップは、「C1」から始まる「Chromatic」が新たな初期設定となりました。

Project メニューに、Audition 機能ボタンが追加されました。

アルペジエーターと XYFX の設定は MPC Project にセーブ/ロードされるようになりました。

Program Edit モードでスクリーン上部の**キーボードアイコン**をタップすると、ドラムサンプルを新しい Keygroup プログラムに素早く変換できるようになりました。

ドラムパッド・レイヤーにアサインされた Slice にオートメーションを加えることができるようになりました。

インストゥルメント・プラグインのプリセットでは、ロード・プログレスバーが表示されるようになりました。

未使用のトラック(Unused)のプログラムで Plugin/Keygroup/Clip/MIDI/CV program などのみを変更した際、 使用済みトラックとして名前が変わってしまう不具合を修正しました。

Preferences メニューでテンプレートが設定されていない状態で、デモ画面上で **User Template** オプションを 選択すると、テンプレートをどこへ設定するか示すポップアップが表示されるようになりました。

MPC 2.11.6 のアップデート

新機能

AIR Flavor Pro と Mini D

MPC は AIR Flavor Pro と AIR Mini D プラグインに対応し、これらは **thempcstore.com** で購入する事が出来ま す。

AIR Flavor Pro

サンプル、メロディー、ループ、インストゥルメントを操作し、モダンなローファイ・サウンドを実現するた めにデザインされた、全く新しいローファイ・マルチエフェクト・プラグインのフラッグシップです。Flavor Pro は MPC のスタンドアロンエフェクトを全く新しいフューチャー/レトロの世界へと変貌させます。 Flavor Pro の核となるのは、無限の可能性を秘めた没入感のあるローファイ・コントロールを提供する6つのパ ワフルなエフェクトモジュールです。ピッチフラッター、テープサチュレーション、テープドロップアウト、 ディストーーションまで、即座に色彩豊かなエフェクトを追加できます。あなたの音楽スタイルが何であれ、 Flavor Pro のパワフルなマルチエフェクト・レイアウトは、即座にビンテージなエフェクトをかけ、プロダクシ ョンを素早くクリエイティブに操作することができます。

AIR Mini D

クラシックなアナログモノシンセを忠実に再現しています。

クラシックな減算式シンセレイアウトを使用して、轟くベースや熱いリードを簡単に作成できます。 拡張された4ボイスポリフォニーとエフェクトを使って、パッド、プラック、キーのパッチを、オリジナルでは できなかったように演奏できます。

特徴

- 8つのオシレーター波形
- クラシックなラダーフィルターエミュレーション、または AIR 独自のモダンフィルターの2つからフィ ルターモデルを選択し、フィードバックやモデリングされたディストーションなど、異なるサウンドフ レーバーを楽しむことが出来ます。
- ランプ、サイン、スクエア、トライアングル、ランダム、ステップなど 19 種類の LFO シェイプ
- レガート、リトリガー、ユニゾンのほか、Mini Dを最大4ボイスのポリフォニックシンセサイザーとして使用し、パッドやプラックを奏でることもできます。
- 最後の音、最初の音、高い音、低い音の優先順位を選択できます。
- AIR Chorus, AIR EQ ,AIR Delay を内蔵
- MPC Sounds モードで表示され、400 以上のパッチを含みます。

ワークフローの改善

Preferences メニューの Activate Plugins ページで、アンインストールされたプラグインには、プラグインの種類を示すインストゥルメントまたはエフェクトのアイコンが表示されます。

新機能

VST プリセットのロード

MPC プラグインの VST バージョンに保存されたプリセットを、スタンドアロン MPC 内蔵のバージョンにロー ドできるようになりました。

プリセットをロードするには:

- 1. プラグインのインストゥルメントまたはインサートエフェクトを開きます。
- 2. 画面上部のフォルダアイコンをタップします。
- 3. ファイルブラウザを使って保存したプリセットを探し、ロードします。

新機能

MPC X Special Edition のサポート

MPC 2.11.9 では、Akai Professional MPC X Special Edition のハードウェアサポートが追加されました。

注:このガイドを通して MPC X ハードウェアの特徴や機能についての言及は、特に断りのない限り MPC X Special Edition にも適用されます。

MPC 2.12 のアップデート

新機能

MPC One+のサポート

MPC 2.12 では、Akai Professional MPC One+のハードウェアサポートが追加されました。

注:このガイドを通して MPC One ハードウェアの特徴や機能についての言及は、特に断りのない限り MPC One+にも適用されます。

新機能

新しいプラグインと改善

スタンドアロン MPC は 4 つの新しい AIR プラグインインサートエフェクトに対応しました。 これらは **thempcstore.com** で購入する事が出来ます:

AIR Chorus

このエフェクトは、クラシックなコーラスの暖か みと深みを表現する、コンパクトながらパワフル なプラグインです。



パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.01 Hz
Depth	0.00 – 24.00 ms	7.10 ms
Mix	0–100%	50%
Feedback	0–100%	0%
Pre-Delay	0.00–24.00 ms	2.00 ms
Wave	Triangle, Sine	Sine
Offset	-180-0-+180 deg.	+90 deg.

AIR Expander


このエフェクトは、繊細なステレオ・ディレイか	パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
ら複雑なリピート・パターンまで、幅広い用途に 使えるクリエイティブなディレイ・プラグインで	Delay		
す。	Sync On:	1/16 - 8/4	4/4
← AIR Multitap Delay	Sync Off:	0 ms – 4.00 s	2.25 s
Image: Second	Feedback	0–100%	50%
	Mix	-100.0 – 0.0 dB	-50.0 dB
	From/To	Varies	Tap 5 / Input
	Sync	Off, On	On
	Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	500 Hz
	High Cut	1.00 kHz – 20.0 kHz	2.00 kHz
	1–5	Off, On	On
	Tap Delay	10.0 ms – 10.0 s	Varies
	Pan	L100 - C - R100	Varies
	Level	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB

AIR Vintage Filter

このコ	ニフェクト	・は、クラ	ラシック	なアナログフ	
ィルターサウンドをトラックにもたらすパワ					
フルな	ミフィルタ	ィープラク	バインで	、シンセやギ	
ターに	こ最適です	-			
← AIR	Vintage Filter	nit	. 🗁 1		
	CUTOFF 878 Hz	0 LP 24	ATTACK	RATE	
	RESDNANCE O %	LP 18 🦳	10.0 ms	4T	
	FAT 200 %	LP 12 -	0 966 ms	SYNC	
		вр 🦳	DEPTH	DEPTH	
	0.0 08	HP /	+37 %	61%	

パラメーター	値の範囲	デフォルトの値
Cutoff	20.0 Hz – 20.0 kHz	878 Hz
Resonance	0–100%	0%
Fat	0–200%	200%
Mode	LP24, LP18, LP12, BP, HP	LP18
Attack	10.0 ms – 10 s	10.0 ms
Release	10.0 ms – 10 s	966 ms
Env. Depth	-100 - 0 - +100%	+37%
Sync	Off, On	On
Rate		
Sync On:	16 - 8/4	4T
Sync Off:	0.01–10.0 Hz	2.54 Hz
LFO Depth	0–100%	61%

Output -Inf dB — 0.0 dB 0.0 dB	PROFESSIONAL			
		Output	–Inf dB — 0.0 dB	0.0 dB

内部 MPC プラグインもプラグインプリセットのエクスパンションパックをサポートするようになりました。

MPC 2.13 のアップデート

新機能

MPC Key 37 のサポート

MPC 2.13 では、Akai Professional MPC Key 37 ハードウェアのサポートが追加されました。MPC Key 37 のコ ントロールの詳細については、Features > MPC Key 37 をご参照ください。

機能の改善

スタンドアロン MPC の電源を入れるたびに自動的にロードするプロジェクトを選択できるようになりました。 Preferences メニューの **Project Load/Save** タブで、**Auto Load File** メニューを使用して希望のプロジェクトを 選択します。

注: Project Defaults の New Project Dialog の設定が Demo または Demo/Template/Recent になっている 場合、Empty Project を選択すると、Auto Load プロジェクトが選択されていれば、そのプロジェクトがロード されます。

Auto Load プロジェクトが選択されていない場合、Empty project を選択すると、空のプロジェクトがロードされます。

Auto Load プロジェクトが選択されていて、空のプロジェクトを作成したい場合は、SHIFT を押しながら Empty project をタップしてください。 Project Defaults が Off に設定されていると、起動時に Auto Load プロ ジェクトがロードされます。

プラグインのインストゥルメントやエフェクトのコンテンツを内蔵 MPC のストレージドライブに直接ダウンロー ドできるようになりました。詳しくは Operation > Menu > Preferences > Activate Plugins をご参照ください。

MPC ハードウェアの Undo ボタンの動作が更新されました。SHIFT を押したとき、Undo ボタンは Redo するアク ションがあれば完全に点灯します。やり直すことがない場合、ボタンは暗くなります。

MPC Key 37 に加え、MPC Key 61 にもコード機能が追加されました。

キーボードでコードを演奏し、SHIFT を押しながら Latch を押すと、コードモードが有効になります。

任意の音を演奏すると、キーを1回押すだけで、新しい音に移調されたフルコードが演奏されます。

コードで最初に演奏された音が、移調のための基準のノートとみなされます。

新機能

ステム・セパレーション

MPC スタンドアローン・ハードウェアはステム・セパレーションに対応し、トラックをボーカル、ベース、ド ラム、その他のインストゥルメント・エレメントといった異なるステム(茎)に簡単に分割できるようになり ました。

MPC Stems を購入するには、akaipro.com/stems にアクセスし、Menu > Preferences > Activate Plugins メ ニューで購入をアクティベートしてください。

サンプルのステムを作成するには

1. まず、Browser モードから、プロジェクトのサ ンプル・プールにサンプルを追加します。

2. サンプルエディットモード、またはプログラム エディットモードから Create Stems 機能にアクセ スすることができます。

サンプルエディットモードで Stems にアク セスするには:

i. Sample Edit Mode を開き、ウィンドウ上 部のサンプルフィールドで編集するサンプル を選択します。

ii. ウィンドウ上部の Stems アイコンをタップ します。

 iii. または、ウィンドウ下部の Process ボタ ンをタップして Process Samples ウィンド ウを開き、Create Stems 機能を選択するこ ともできます。

Trim Mode, Chop Mode, Program Mode のいずれからでもアクセスできます。

プログラムエディットモードでステムにア クセスするには

i.Program Edit Mode を開きます。

ii. ロードされたドラムプログラムまたはキーグループプログラムからサンプルを選択します。

iii. 画面上部のツールバーにある CreateStems アイコンをタップします。







3. 表示されるウィンドウで、以下のオプションを使用してステムを作成します:

アイコンをクリックして、以下の要素から ステムを作成するものを選択または選択解 除します: -

- **VOCAL**: ボーカル: トラックのボーカル エレメントをステムに分離します。

- BASS: トラックのベース要素をステムに 分離します。

- DRUM: トラックのパーカッシブ要素 をステムに分離します。

- **OTHER**: 鍵盤やギターなど、その他の 音楽テクスチャをステムに分離します。

Program ドロップダウンメニューを使って、 ステムを追加するプログラムを選択します。

Assign to Pad (パッドにアサイン)機能 は、ステムで分離されたサンプルをどこに追 加するかを決定します。チェックを入れる と、ドロップダウンメニューを使って選択し たプログラム内のパッドを選択することがで き、ステムはそのパッドの4つのレイヤーに 追加されます。チェックを外すと、ステムは Project Info ブラウザーの一般的なプロジェ クトサンプルプールに追加されます。

Use trimmed sample ボックスをタップする と、ステム分離処理を適用する前に、始点 Start と終点 End の間でソースサンプルをト リミングします。

Do lt をタップしてサンプルをステムに処理 するか、**Cancel** をタップして前のページに 戻ります。

4. 処理が完了すると、新しいステム化されたサ ンプルファイルが、サンプルプールと、選択さ れている場合は割り当てられたパッドに追加さ れます。





Edit All Layers

複数のステムエレメントを作成し、パッドにアサインすると、各エレメントは個別のサンプルレイヤーとして パッドに追加されます。

これらのステムを簡単に編集するために、ドラムまたはキーグループのプログラムが選択されている時に、プ ログラムエディットモードのツールバーに新しい Edit All Layers ボタンが追加されました。

このボタンを有効にすると、1 つのレイヤーで行った **Start/End** ポイントや **Semi/Fine** チューニングなどのサ ンプルパラメーターの編集は、自動的に4つのレイヤーすべてに一括で適用されます(一部のレイヤーが Empty の場合でも同様)。







akaipro.com