AKAI PROFESSIONAL

MPC X
MPC LIVE
MPC LIVE II
MPC ONE
MPC TOUCH
MPC STUDIO

ユーザーガイド

日本語

Manual Version 2.10.1

目次

はじめに 8

システム要件/製品サポート 8

本ユーザーガイドについて 8

重要な注意事項 9

セットアップ 9
1. 接続 9
2. インストール 10
3. 使用を開始する 10

特徴 11

タッチスクリーン 11

MPC X/Gold 12
トップパネル 12
ナビゲーションとデータ入力 12
パッドと Q-Links 13
モードとビュー 14
トランスポートとレコーディング 15
I/O とレベルコントロール 16
フロントパネル 17
リアパネル 18

MPC Live 19
トップパネル 19
リアパネル 21

MPC Live II/Retro/Gold 22
トップパネル 22
リアパネル 25

MPC One/Retro/Gold 26
トップパネル 26
ナビゲーションとデータ入力 26
パッドと Q-Links 27
モードとビュー 27
トランスポートとレコーディング 28
フロントパネル 29
リアパネル 29

MPC Studio mk2 30
トップパネル 30
ナビゲーションとデータ入力 30
パッドとタッチストリップコントロール 30
モードとビュー 31
トランスポートとレコーディング 32
リアパネル 33

MPC Touch 34
トップパネル 34
リアパネル 36

基本コンセプト 37

チュートリアル 38
スタートアップ 38
ドラムキットの作成 38
ドラムシーケンスの作成 40
データのセーブと名前の変更 41
ノートイベントのエディット 43
基本的なサウンドのエディット 45
ベーストラックの作成 47
オーディオトラックのレコーディング 50
ソングの作成 51
ソングのエクスポート 52

その他の機能の説明 53
ステップシーケンサー 53
ドラムループとチョップモード 54
パッドミュートとトラックミュート 56
サンプリング 58
サンプルエディット 60
XY パッドでオートメーションを記録する 62
MPC をコントローラとして使用する 63

操作 64

コントロールタイプ 65
ノブ 65
パラメーター値 65
ドロップダウンメニュー/リスト 66
セレクター 66
ボタン 67
チェックボックス 67
タブ 67
スライダー 67
エンベロープ 68
グリッドビュー・ツール 69
オーディオ エディット・ツール 70

プログラム 71
プログラムについて 71
Drum/ドラム プログラム 72
Keygroup/キーグループ プログラム 74
Clip/クリップ プログラム 75
Plugin/プラグイン プログラム 77
MIDI プログラム 78
CV プログラム 79

メニュー 80
Save/セーブ 81
Preferences/環境設定 82
インフォメーション 82
Wi-Fi 82
Ethernet 83
Bluetooth 83
オーディオデバイス 83
MIDI/Sync 83
ハードウェア 84
シーケンサー 85
プロジェクトの基本設定 85
プロジェクトのロード/セーブ 85
レコーディング/エクスポートの設定 86
General/ジェネラル 87
Splice 88
Sync/同期 88
Undo ヒストリー 88
MIDI モニター 88
モード 89
システムリソース 89

タイムカウンター/ロケート 90

タイミングコレクト(TC) 92

メトロノーム(Click/Metro) 94

オートメーション 95
グローバル 95
プログラムとオーディオトラック 95

16 レベル 96

Erase/消去 97

エフェクト 98
概要 98
インサートエフェクト 100
パッド 100
キーグループ 102
オーディオトラック 104
プログラム 105
サブミックス 107
マスター 108

センド/リターンエフェクト 109
パッド 110
キーグループ 111
オーディオトラック 112
プログラム 112
サブミックス 113

オーディオミックスダウン 114

バッテリー残量 115

スタンドアロンとコントローラモード 116

モード 118
メインモード 119
シーケンスセクション 124
トラックセクション 132
プログラムセクション 141

グリッドビュー 147

オーディオエディットモード 152

トラックビュー 161
MIDI トラック 163
オーディオトラック 164

ステップシーケンサー 165

XYFX モード 169

サンプルエディットモード 172
設定 174
トリムモード 175
サンプルのアサイン/割り当て 169
スライスとサンプルの処理 181

チョップモード 186
スライスの変換または割り当て 189
スライスの処理 192

プログラムモード 195
サンプルのアサイン/割り当て 198
スライスの処理 199
プログラムエディットモード 202

Drum プログラム 202
マスター 205
サンプル 207
エンベロープ 215
LFO 218
モジュレーション 219
エフェクト(EFFECTS/DRUM FX) 220

Keygroup プログラム 222
マスター 223
サンプル 226
エンベロープ 233
LFO 236
Porta / Mod 237

エフェクト 238

Clip プログラム 240
プログラム 242
パッド 243

Plugin プログラム 246

MIDI プログラム 247

CV プログラム 248

エンベロープの構造 249

リストエディットモード 250

ブラウザー 254
ブラウズ 254
サンプルアサイン 257
サンプラー 258
サンプル 261
スライス 263
パッドタップ 264
パッドホールド 265
オートサンプラー 265

ルーパー 266

パッドミキサー 271
レベル 273
パンニング 273
ミュート 274
センドエフェクト 274
インサートエフェクト 275
ルーティング 275

チャンネルミキサー 276
MIDI トラック 279
オーディオトラック 281
プログラム 283
リターン 285
サブミックス 286
マスター 287

パッドミュートモード 288
パッドミュート 289
パッドグループ 290

トラックミュートモード 291

トラックミュート 292
トラックグループ 293

ネクストシーケンスモード 294

ソングモード 296

Q-Link エディットモード 299

プロジェクト 301
プログラム/オーディオ・トラック 303
パッドシーン 306
パッドパラメーター 307
スクリーン 308

パッドカラーモード 309

MIDI コントロールモード 311
パッド 312
ボタン 313
Q-Link ノブ 314
XY パッド 315
MIDI Learn 機能 315

Ableton コントロールモード 316

パッドパフォームモード 316

付録 319

エフェクトとパラメーター 319
Reverb/リバーブ 319
Delay/ディレイ 321
Flanger/フレンジャー 324
Chorus/コーラス 325
Autopan /オートパン 325
Tremolo/トレモロ 326
Phaser/フェイザー 326
HP (High-Pass) フィルター 328
LP (Low-Pass) フィルター 329
Parametric EQ/パラメトリック EQ 330
Distortion/ディストーション 331
Compressor/コンプレッサー 332
Bit Reducer/ビットリデューサー 333
その他 334

用語集 335

SATA ドライブのインストール 340

MIDI マシンコントロール (MMC) 341

技術仕様 342

MPC X 342
MPC Live 345

MPC Live II 347
MPC One 349
MPC Studio mk2 351
MPC Touch 352

商標・ライセンス 353

補足 354

MPC 2.1 のアップデート 354
新機能 354
エクスポートの拡張機能 354
スナップ：絶対値と相対値 355
リストエディット：オートアドバンス 355
ピッチクオンタイズ 356
ステップシーケンサー：Q-Link ベロシティ調整 357
パッド演奏モード：ユーザープログレッション 357
アンプエンベロープの高速アタック 357

MPC 2.2 のアップデート 358
新機能 358
MIDI コントロールモード：MIDI LEARN 358
ヒューマナイズ 359
ランダムイベントの生成 361
プロジェクトテンプレート 363

MPC 2.3 のアップデート 364
新機能 364
アルペジエーター 364
オートサンプラー 366
クロスフェードルーピング 368
モード選択・ショートカット 369
パッド演奏モード：クロマチックタイプ 369
Q-Link ナビゲーションの機能強化 369
スプリットイベント 370
AIR インストゥルメントプラグイン 371
AIR Bassline 371
AIR Electric 374
AIR TubeSynth 378
プラグインプリセットのサポート 385

MPC 2.4 のアップデート 386
新機能 386

AIR FX バンドル 386
AIR インストゥルメントレイアウト 397
クリッププログラムの改善 398
FLAC と OGG のサポート 398
Mother Ducker/マザーダッカー 398
ネクストシーケンスモード 399
追加のトランスポートコントロール 399

MPC 2.5 のアップデート 400
新機能 400
スプライスの統合 400
ブラウザオーディションのワープと同期 401

MPC 2.6 のアップデート 402
新機能 402
Ableton Live セットエクスポート 402
イレースパラメーター 402
グリッドオートメーションレーン 403
ステップオートメーション 404
サブミックス 405
ワークフローの強化 405

MPC 2.7 のアップデート 406
新機能 406
Ableton Live Control 406
Akai ネットワークドライバー 406
Ableton Live を設定する 406
Live コントロールモード 407
コントロールバー 407
マトリックスビュー 408
ミキサービュー 409
デバイスコントロールビュー 409
Q-Link 409
MPC X コントロールマップ 410
MPC Live コントロールマップ 412
Ethernet アダプタ—サポート 414
Preferences/環境設定の改良 414

MPC 2.7.2 のアップデート 415
新機能 415
MPC One のサポート 415

MPC 2.7.3 のアップデート 416
新機能 416
MPC Live II サポート 416
MPC Live II Ableton Live コントロール 416
MPC Live II コントロールマップ 416

MPC 2.8 のアップデート 418
新機能 418
MIDI の改善 418
コピーパッド 419
カスタム・プログレッション 420
エディットパッドの MIDI ノート・マップ 420
グローバル・オートメーション・ボタン 421
グローバル・タイミングコレクト On/Off 421
メインボタンのトラック選択 421
パッドパフォーマンスの拡張 421
レトロスペクティブ・レコード 422
シングル/マルチレコードアーム 422
Q-Link オーバーレイ 422

MPC 2.9 のアップデート 423
新機能 423
AIR DrumSynth 423

MPC 2.10 のアップデート 427
新機能 427
4 つの新しいインストゥルメント・プラグイン 427
AIR Hype 428
AIR Mellotron 432
AIR Solina 435
WayOutWare Odyssey 440

AIR FX バンドル 445
オーディオインターフェース対応 449
FX ラック 449
ドラムおよびキーグループプログラムの改善 449
ドラム FX 450
ランダマイズ / その他の改良 450
ファイルブラウザの改善 451
キー検出 451
CV プログラムの機能拡張 451
MIDI プログラムのリネーム 452
MIDI モニター 452
Undo ヒストリー 452

MPC 2.10.1 のアップデート 453
新機能 453
MPC Studio mk2 サポート 453
タッチストリップとタッチ FX 453
タッチ FX 454
ノート 458
ピッチベンド 458
モジュレーションホイール 458
サステイン 459
エクスプレッション 459
Q-LINK 459
パッドレベル 459
プログラムレベル 459
プロジェクト 459
ノートリピート 461

MPC 導入に関しまして

■MPC Live/Live II/One/X は、コンピューターを必要とせずスタンドアローンで動作します。
※MPC STUDIO/MPC STUDIO BLACK/MPC TOUCH は Win/Mac に接続する必要があります。

■旧製品対応状況はこちら OS10.15(Catalina) OS10.14(Mojave) OS11(Big Sur)

※Mac OS Monterey / Win11 につきまして現在対応しておりません。対応のお知らせがあるまでアップデートはお控えいただくようお願いいたします。https://twitter.com/AKAI_JP

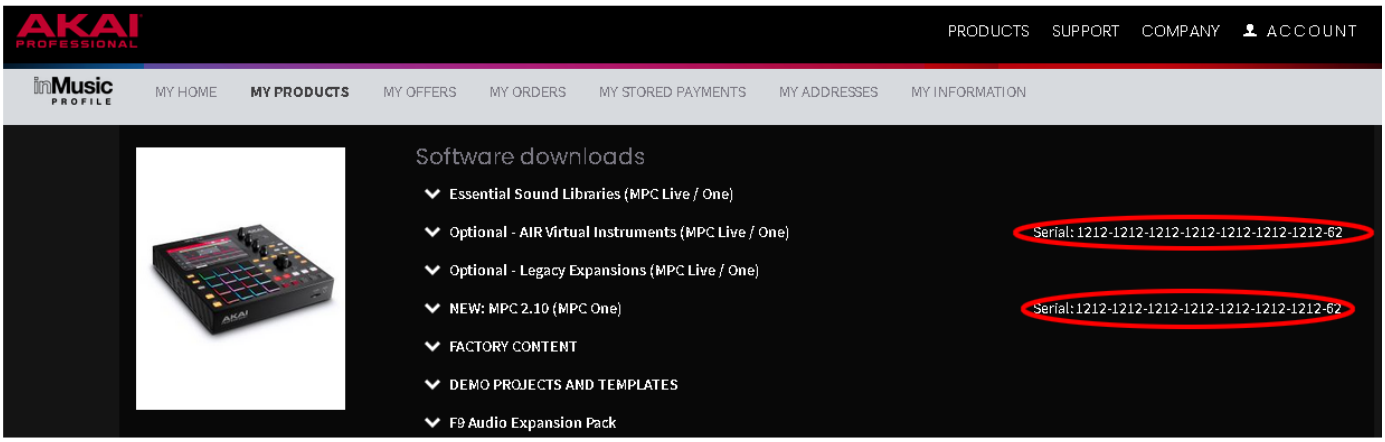
対応状況例:
Currently Not Supported(サポートしていません)
Supported - Available in latest MPC software package(最新のソフトウェアで対応)
Supported - v3.3.1(サポートしていますがドライバーの更新/インストールする必要あり)
In Testing(動作検証中)

■MPC ソフトウェアバージョン 2.X は Win/Mac で使用可能な DAW になります。
導入する事でスタンドアローン(本体のみ)では使用できない、外部 VST プラグイン音源(別売り)等を使用することができる様になります。また、MPC ソフトウェア自体をプラグインとして他社製品 DAW 上で起動できますので、MPC ソフトウェアで作成したビートを他 DAW 上でミックス、マスタリングすることも可能になります。

※付属ソフトは akaipro.com にてアカウント作成/製品登録後にダウンロード可能になります。

■認証が必要なソフトウェアは iLok License Manager(https://www.ilok.com/)を導入する必要があります。認証コードはダウンロードリンク枠内、または右横に記載されています。

Get Activation Code と表示されている場合は押して認証コードを表示させてください。



おおまかな導入手順は下記の様になります。
① Akaipro.com で akaipro 専用のアカウントを作成
② (21)から始まる製品シリアルで製品登録
③ 製品登録後にソフトウェアのダウンロード/インストール
④ 認証が必要なソフトの為の ilok license manager をダウンロード
⑤ ilok license manager のインストール > ilok 専用アカウント作成
⑥ ilok license manager にサインインして、認証コードの入力

ソフトウェアの入手 – セットアップ・ガイドはこちらから
http://akai-pro.jp/data/MPC_Setup_Guide.pdf

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 Studio(mk2)、MPC X、MPC LIVE、MPC LIVEⅡ、MPC ONE、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も同様の説明があります。これらのユーザーガイドを表示するには、MPC ソフトウェアのヘルプメニューをクリックし、MPC ヘルプを選択し、オプションを選択してください。

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、akai-pro.jp/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 Studio(mk2)、MPC X、MPC LIVE、MPC LIVEⅡ、MPC ONE、MPC TOUCH の使用方法について説明しています。一貫性を持たせるために、用語は MPC の命名法に基づいています。また、重要な特定のトピックを示すために、特定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書かれています。

例:PLAY START ボタンを押す。

Q-Link ノブ 4 を回す。

ミュートボタンをタップします。

ベロシティの範囲は 0-127 です。

サンプルプレイセレクターをワンショットに設定します。

BPM をタップするか、テンキーで 120 をテンポとして入力します。

このマニュアルのいくつかの部分は、関連する他の章やセクションを参照しています。テキストをクリックすると、そのセクションにジャンプします。

例:先に進む前に、重要な注意事項のセクションをお読みください。

必要なドライバとソフトウェアのインストールの詳細についてはセットアップ>2. インストールを参照してください。

センドエフェクトの使用方法については一般的な機能>エフェクト>センド/リターンエフェクトを参照してください。

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。

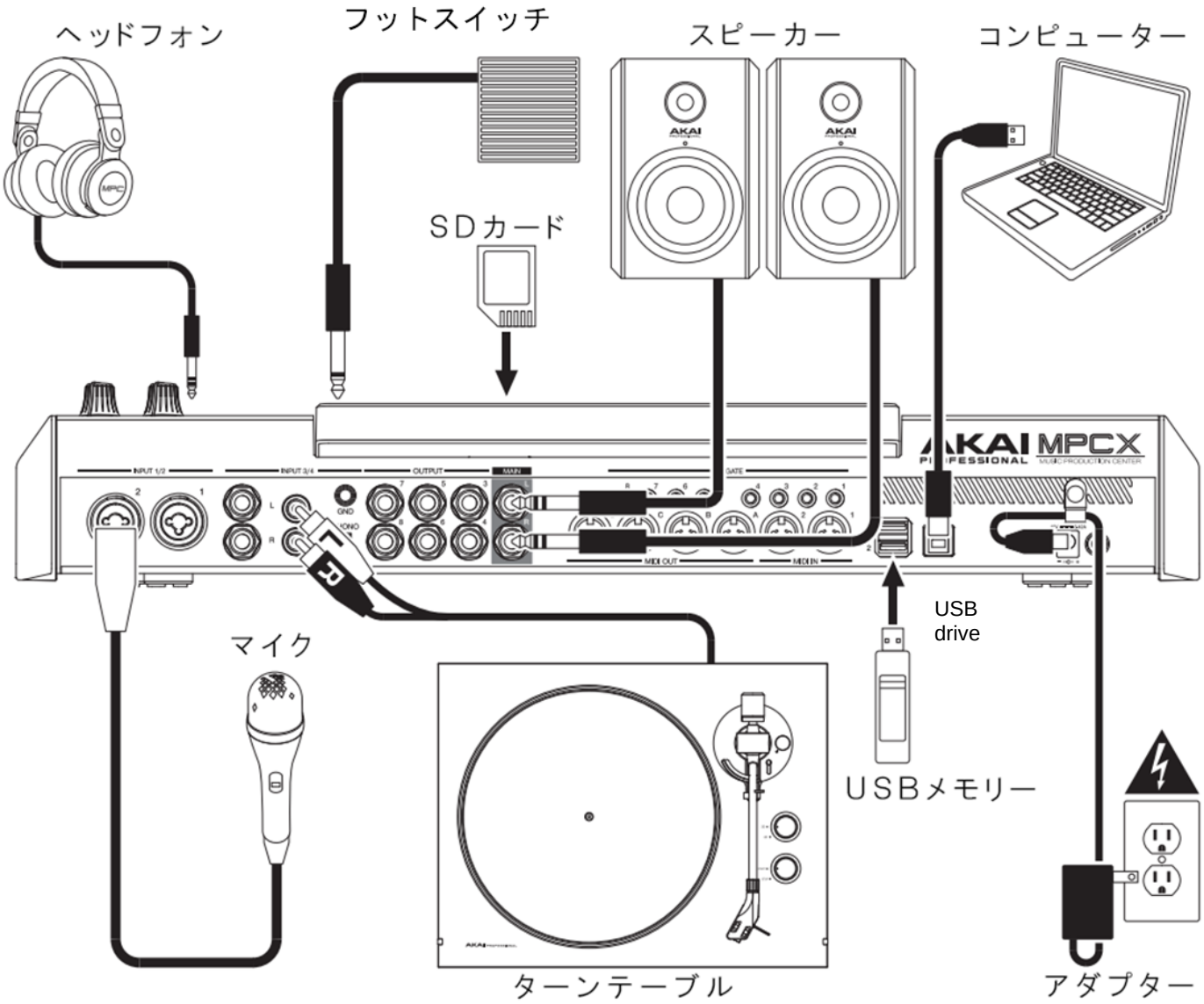
MPC ハードウェアの使用を開始し、デバイスを MPC ハードウェアに接続したり、ハードウェアのオン/オフを行う前に、全てのデバイスのスイッチがオフになっていることを確認してください。

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。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強くお勧めします。

MPC ハードウェアをコントローラモードで使用するには、2.インストール 9P 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。

1. akaipro.com にアクセスし、製品を登録します。まだ Akai Professional 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. Akai Professional 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 ソフトウェアはハードドライブ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。
4. これを完了するには、**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。

   Akaipro.com アカウント内の認証コードをメモしておき、iLok での認証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。

   - 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。オーディオタブをクリックし、使用するサウンドカードを選択します。完了したら、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/One/Touch ASIO)を使用することを強くお勧めします。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。MPC ソフトウェアのユーザーガイドを表示するには、MPC ソフトウェアの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てください。

特徴

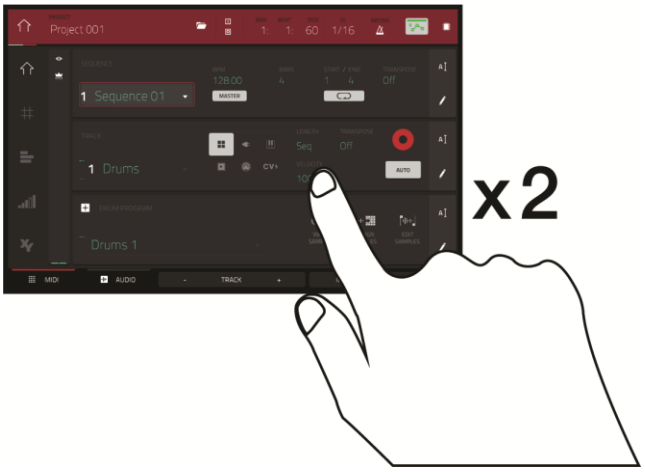
本章では、タッチパネルを搭載した MPC の各機種の特徴と機能について説明します。

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・パラメーターの変更などが可能です。

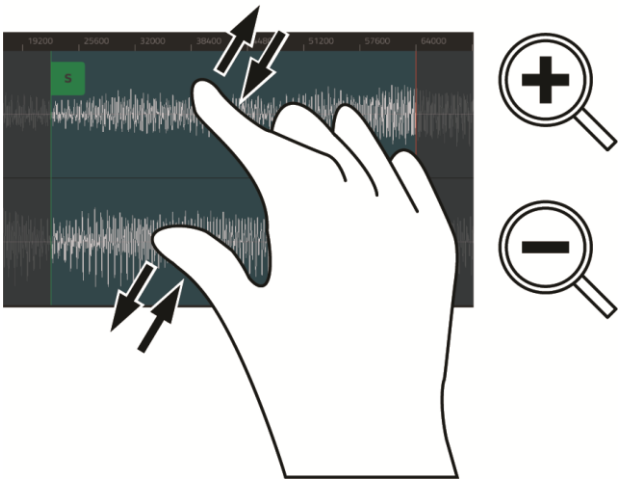
タッチスクリーン

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。

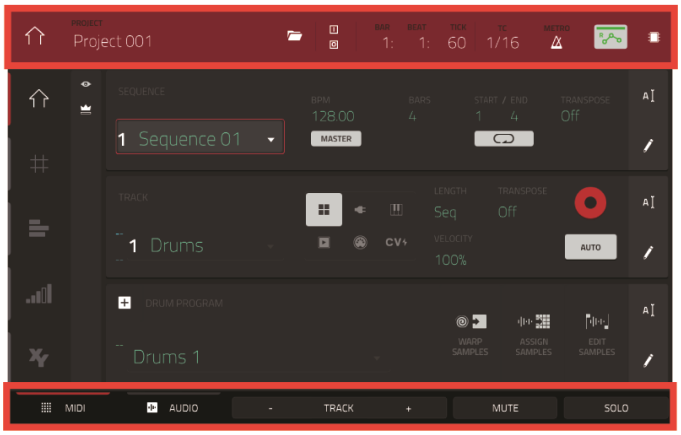
ボタンまたはオプションをタップして選択します。設定や値を変更するには、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。



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。



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。

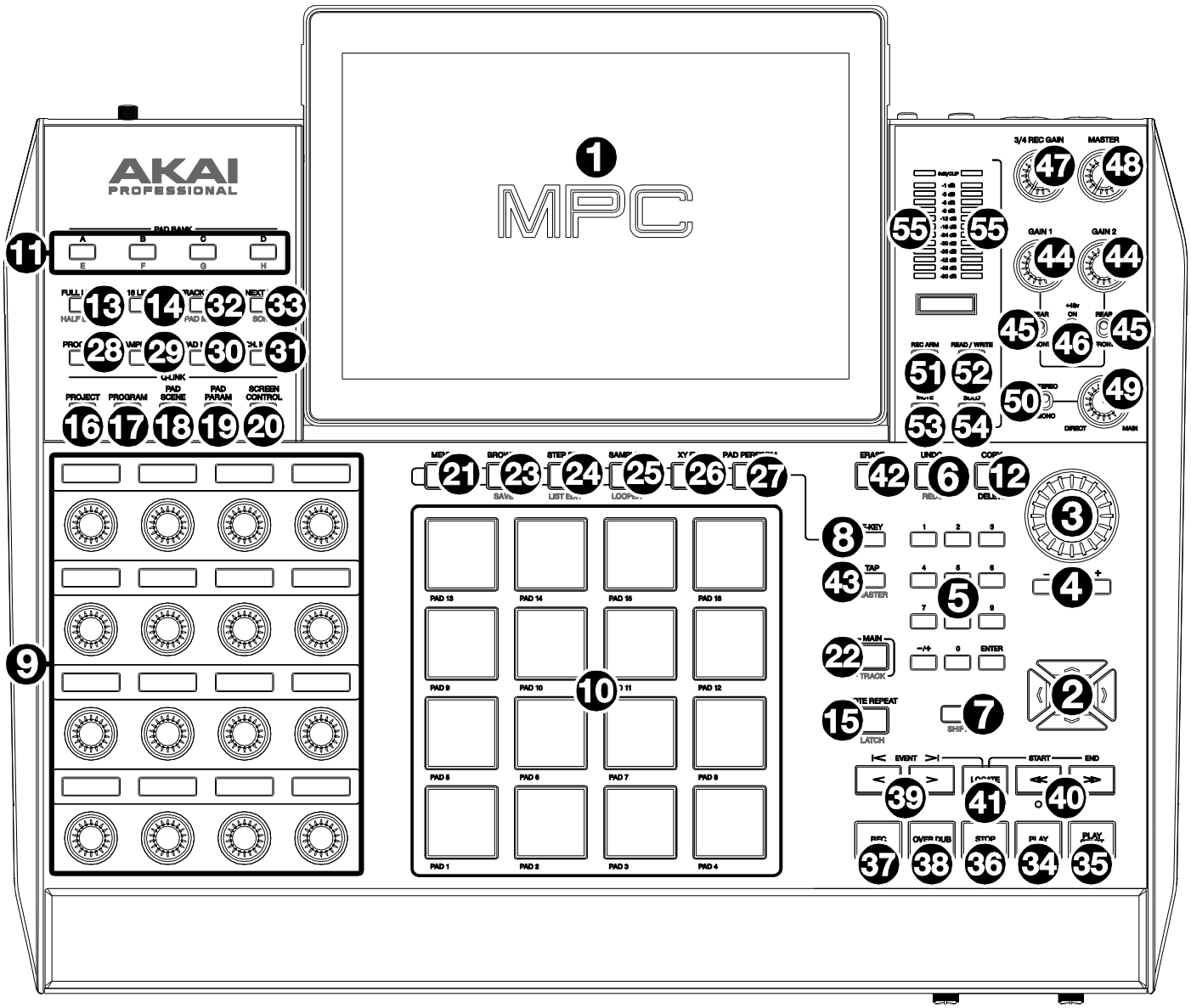


画面の上部にはツールバーが表示され、現在のビューに関する情報(多くの場合、現在のトラック名、シーケンス、オーディオポインターの位置など)が含まれています。画面中の任意の場所をタップして選択します。

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。

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**:この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。タッチ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)
6. **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。
7. **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。
8. **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

9. **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。
10. **パッド**:これらのパッドを押すと、ソフトウェアのドラムヒット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。
11. **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。
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。

    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。
13. **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 個のパッド全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。
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、ノートリピート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。シフト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ができます。
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全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、マスターのレベル、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、パッドを弾く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、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、全てのボイスをシャットダウンし、全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、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。
43. **Tap/マスター**：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)、マスターテンポに従うか(ボタンが琥珀色に点灯します)を設定できます。

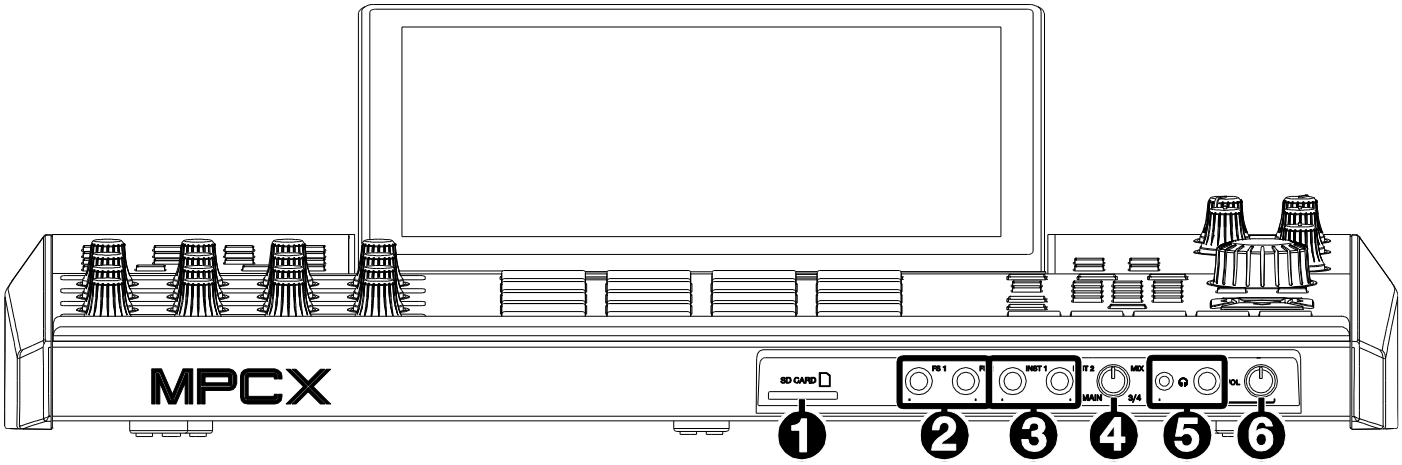
I/O とレベルコントロール

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、Input 1/2 のファンタム電源を有効にしたり、無効にしたりします。アクティブにすると、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。ファント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**:リアパネルのインプット 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. **マスター**: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全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。

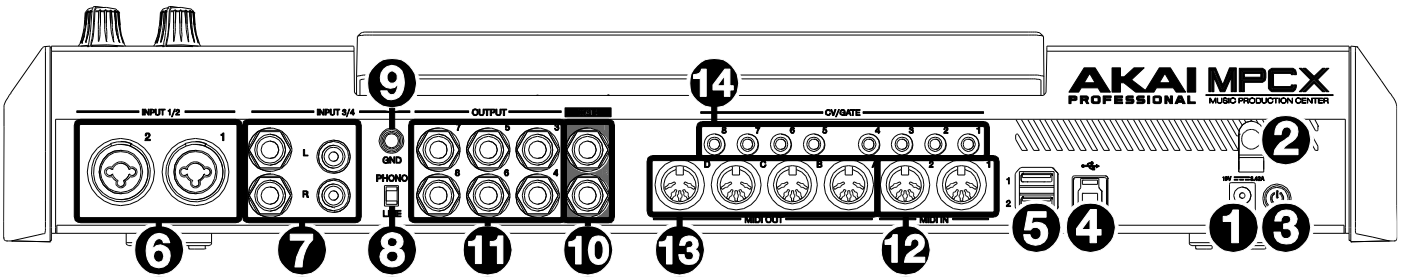
    Main は出力信号に対応しており、リアパネルの Main L/R 出力から送られてくる信号です。録音していないときは、フルボリュームの再生信号を聞くために、ノブを Main の位置まで回すことをお勧めします。
50. **Stereo/Mono**:ヘッドフォンの信号がバイノーラル(ステレオ)かモノラル(モノラル)かを設定します。ステレオに設定すると、入力信号(ダイレクト)が左耳に聞こえ、出力信号(メイン)が右耳に聞こえるように、ヘッドフォンの信号が分割されます。モノラルに設定すると、入力信号と出力信号が混合されて 1 つのミックスになり、両耳に聞こえるようになります。
51. **Rec Arm**: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状態を設定します。Off、Read(緑 R)、Write(赤の 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)
53. **ミュート**: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、またはマスター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。

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。
2. **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 (6.35 mm) TS フットスイッチを接続します。
3. **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をオーディオソース(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 Gain 1/2 ノブの下)を Front に設定してください。
4. **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す。3/4 は、Outputs 3/4 から送られる信号です。
5. **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。Headphone Volume 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。

リアパネル



1. **電源入力**:付属の電源アダプタ—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—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**: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。
4. **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 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. **Input 1/2(1/4 インチ / 6.35 mm または XLR)**: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(6.35 mm)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。
7. **Input 3/4(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(6.35 mm)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。
8. **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(6.35 mm)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。
9. **アース端子**:フォノレベルのターンテーブルを 3/4 RCA 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。

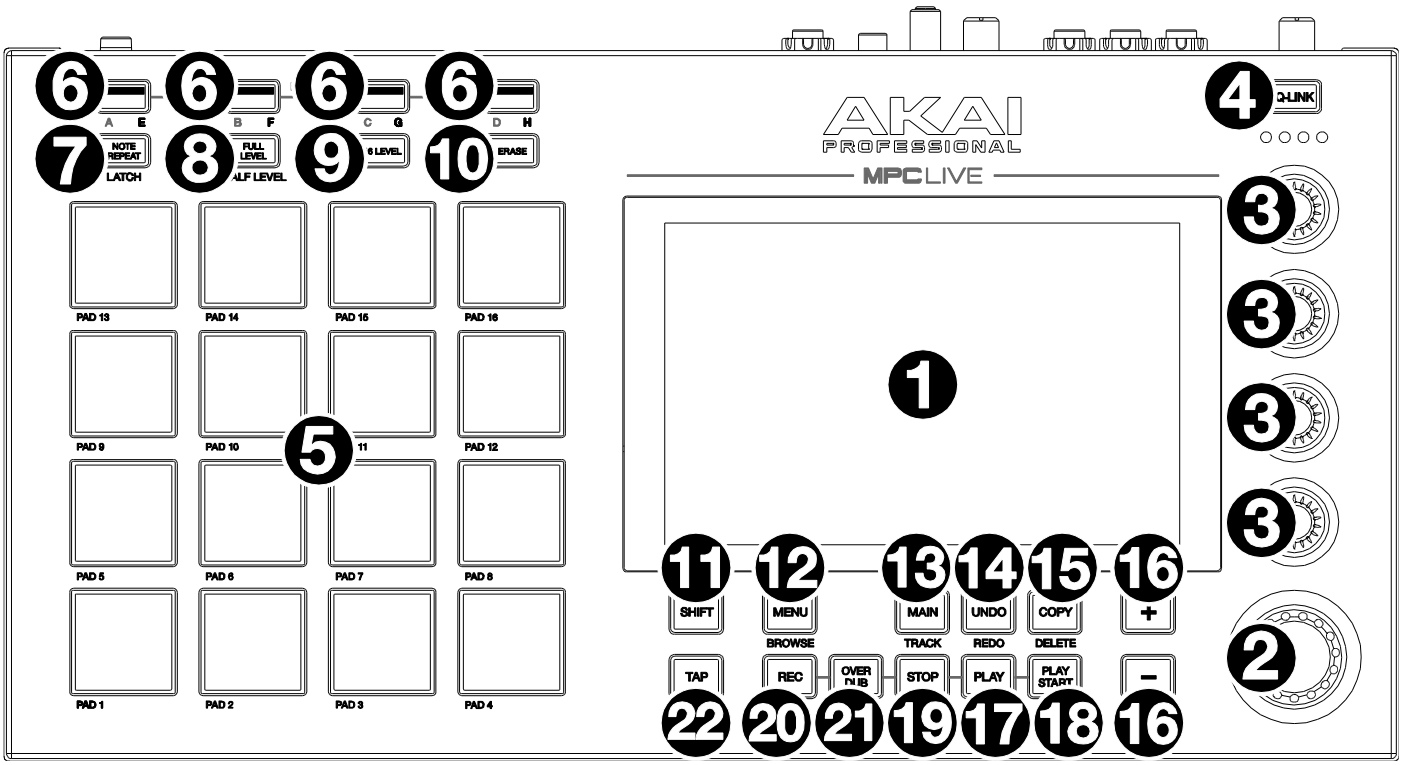
   注意:ターンテーブルの中には、RCA 端子にアース線が内蔵されているものもありますので、アース端子には何も接続する必要はありません。
10. **メイン L/R アウトプット(1/4 インチ / 6.35 mm)**:標準的な 1/4 インチ(6.35 mm)の TRS ケーブルを使用して、これらの出力をスピー カーシステムに接続してください。これらの出力から送られる信号がマスターミックスとなります。Master ノブを回してボリュームを設定します。

    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 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。
11. **Output 3/4、5/6、7/8(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、チャンネルミキサーの Out 1、2、Out 5、6、または Out 7、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**:標準の 1/8" (3.5 mm) 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。

MPC Live

トップパネル



1. **タッチスクリーン**:このフルカラーのマルチタッチディスプレイには、MPC Live 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(ハードウェアコントロールを使用して)、MPC インターフェイ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. **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(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ヒット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、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。
6. **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。
7. **Note Repeat/Latch**:ボタンを押しながらパッドを押すとテンポと TimeCorrect 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、ノートリピートボタンを押し続ける必要はありません。もう一度ノートリピートボタンを押すと、ラッチが解除されます。

8. **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 レベル**: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 個のパッド全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。

10. **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。

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。

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。シフト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。

14. **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。

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**:Press this button to play the sequence from its start point.

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、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、全てのボイスをシャットダウンし、全てのオーディオ処理を停止します。

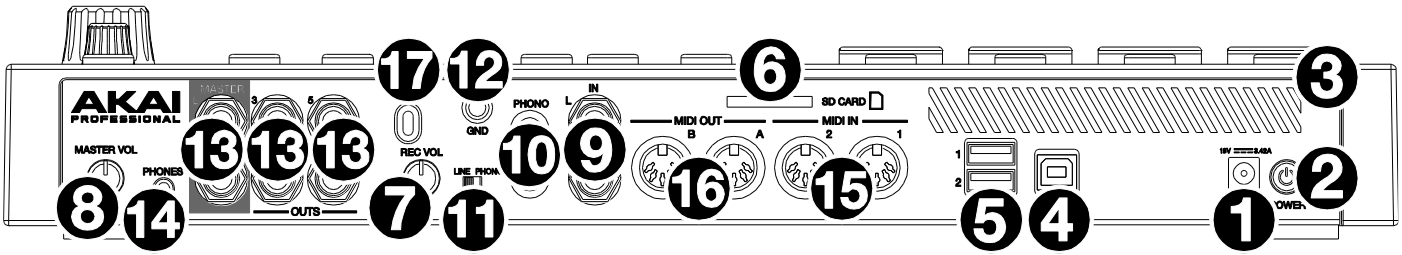
20. **Rec**:このボタンを押してから再生または再生開始を押して録音を開始します。この方法で録音すると(オーバーダブを使用するのとは対照的に)、現在のシーケンスのイベントが消去されます。シーケンス録音中に一度再生されると、オーバーダブが有効になります。

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)、マスターテンポに従うか(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

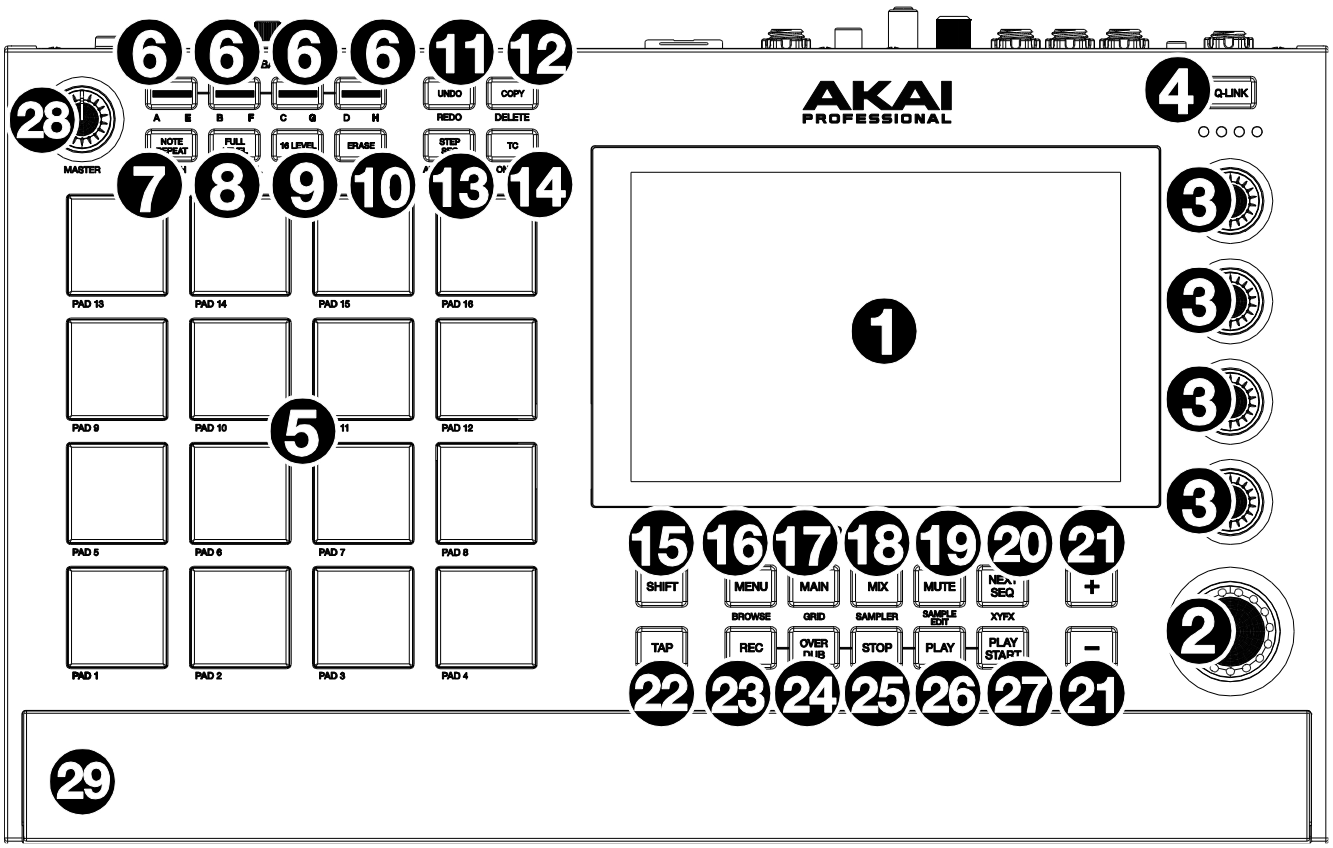


1. **電源入力**:付属の電源アダプターを使用して、MPC Live をコンセントに接続します。
2. **電源スイッチ**:MPC Live の電源をオン/オフにします。
3. **充電インジケータ**:このランプ(通気口の後ろ)は、MPC Live の内蔵バッテリーが充電中に点灯します。バッテリーが完全に充電されたとき、または電源コンセントから切り離されたとき、このライトは消灯します。
4. **USB-B ポート**:付属 USB3.0 ケーブルを使用して、コンピュータと接続します。この接続により、MPC Live はコンピュータ上の MPC ソフトウェアとの間で MIDI やオーデ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 SATA ポートに接続された USB ドライブ、SD カード、ドライブを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)。(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 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 Headphone からの出力音量を調整します。
9. **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、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。
11. **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ます。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。
13. **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マスター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。
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。

MPC Live II/Retro/Gold

トップパネル



1. **Touchscreen**：このフルカラー・マルチタッチ・ディスプレイには、MPC Live II の現在の操作に関連する情報が表示されます。ディスプレイをタッチして(また、ハードウェアコントロールを使用して)、MPC インターフェイ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. **Data Dial**：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. **Q-Link Knobs**：このタッチセンサー付きのノブを使って、さまざまなパラメーターや設定を調整します。ノブは、一度に 1 列のパラメーターをコントロールすることができます。Q-Link ノブの上のライトは、現在選択されている列を示しています。ノブの上にある 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の列が変わります。

4 **Q-Link Button**：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が変わります(Q-Link ノブの上のランプで示されます)。押すたびに次の列が選択されます。

   Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、前の列が選択されます。

   ボタンを長押しすると、タッチスクリーン上に QLink 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ものと同じパラメーターや設定です。ウィンドウの下部にある Q-Link Edit をタップすると、すぐに Q-Link Edit Mode に入ることができます(これについては、操作方法>モード＞Q-Link エディットモードを参照してください)

5 **Pads**：これらのパッドを使って、ドラムヒット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、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。.

6 **Pad Bank Buttons**：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、これらのボタンを二度押ししてください。

7 **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、現在のテンポとタイムコレクト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、ノートリピートボタンを押し続けなくても作動します。もう一度ノートリピートを押すと、ラッチが解除されます。

8 **Full Level** / **Half Level**：Full Level を有効にした場合、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。

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 個のパッド全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、操作方法>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。

13 **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、このボタンをダブルで押すと、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。

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。

18 **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、マスター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。

19 **Mute** / **Sample Edit**：このボタンを押すと、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。

20 **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ます。タ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)、マスターテンポに従うか(ボタンが赤色に点灯)を設定できます。

23 **Rec**：このボタンを押すと、シーケンスの録画が開始されます。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、長いサンプルでまだ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。

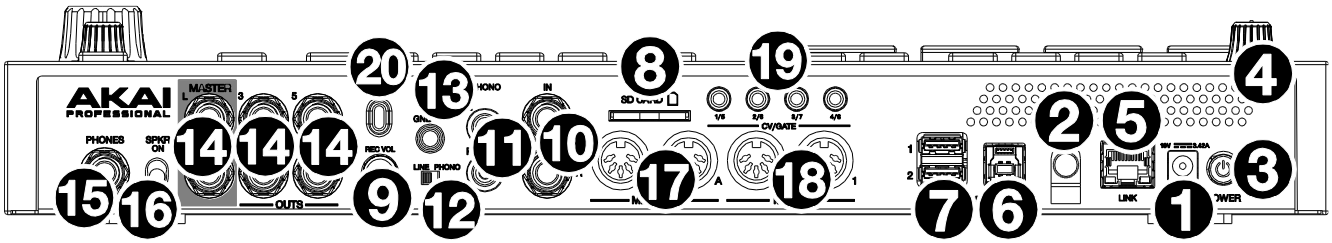
26 **Play**：このボタンを押すと、プレイヘッドの現在の位置からシーケンスが再生されます。

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、マスターL/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**：リ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。

リアパネル



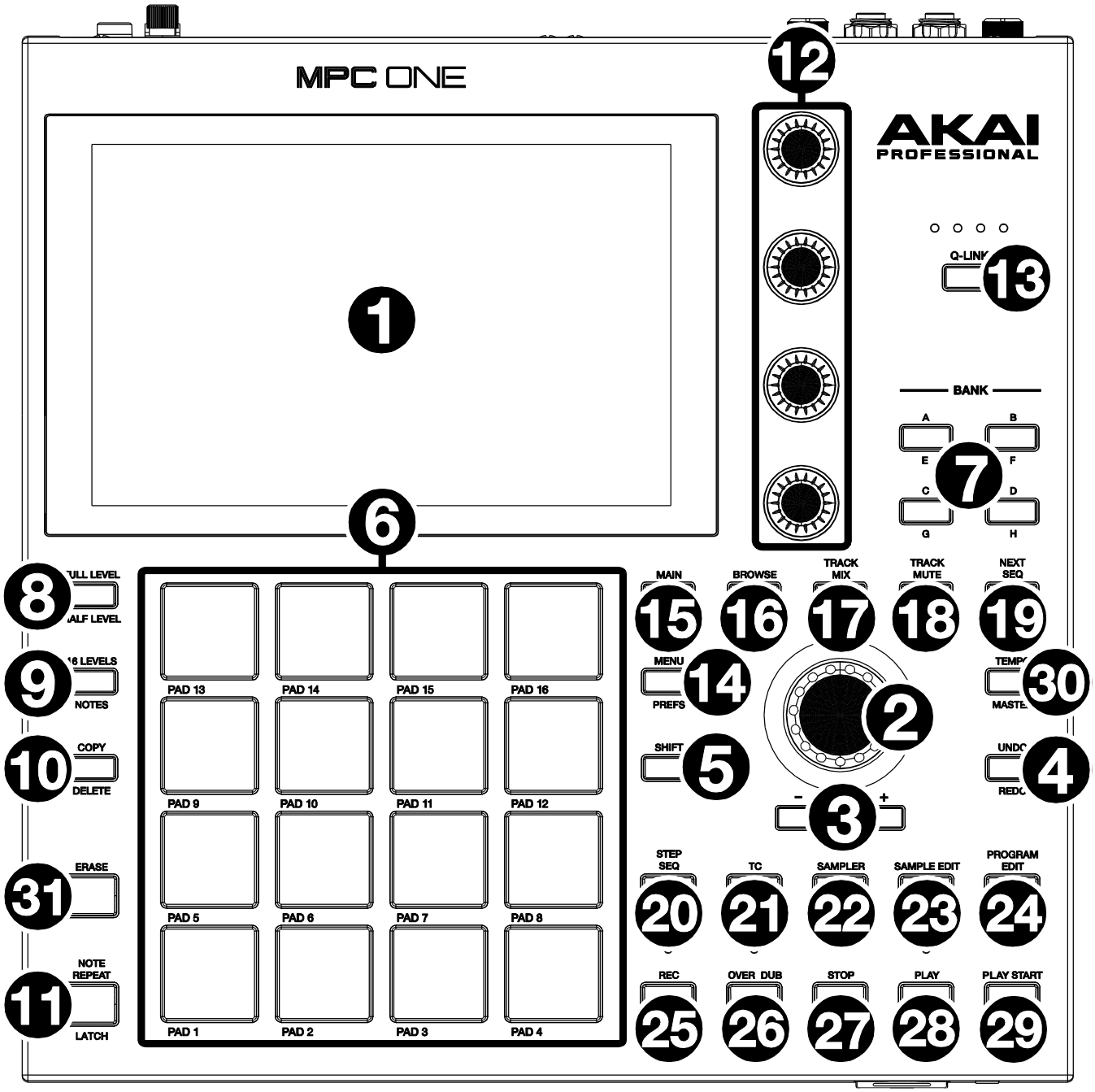
1. **Power Input**：付属の電源アダプターを使用して、MPC Live II をコンセントに接続します。
2. **Power Adapter Restraint**：電源アダプタのケーブルをこの拘束具に固定して、誤って抜けないようにします。
3. **Power Switch**：MPC Live II の電源を ON/OFF します。
4. **Charging Indicator**：MPC Live II 充電中(電源アダプター接続時)は、このランプ(通気口の奥)が点灯します。バッテリーが完全に充電されるか、または電源から切り離されると、このランプは消えます。
5. **Link**：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、操作方法>一般機能>メニュー>同期をご覧ください。

   ノート：また、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。
6. **USB-B Port**：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。
7. **USB-A Ports**：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 Card Slot**：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。
10. **Inputs** (1/4” / 6.35 mm)：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。
11. **Inputs** (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。
12. **Line/Phono Switch**：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. **Grounding Terminal**：アース線付きのフォノレベル・ターンテーブルを使用する場合は、アース線をこの端子に接続してください。低い "ハム "や "ブーン "という音がする場合は、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。

    ノート：ターンテーブルによっては、RCA 接続部にアース線が内蔵されているため、何も接続する必要がありません。
14. **Outputs** (1/4” / 6.35 mm)：標準の 1/4 インチ(6.35mm)TRS ケーブルを使用して、これらの出力をモニターやミキサーなどに接続します。マスターL/R 出力は、出力 1、2 と同じです。
15. **Phones** (1/4” / 6.35 mm)：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. **Speaker 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 Out**：MPC Live II は、これらの出力からコントロール電圧（CV）やゲート信号を外部シーケンサに送信します。標準的な 1/8 インチ（3.5mm）の TS ケーブルで、1 つの出力につき 1 つの CV/ゲート信号を送信するか、ステレオ TRS-モノラル TSF ブレークアウトケーブル（Hosa YMM-261 など）で、1 つの出力につき 2 つの CV/ゲート信号を送信します。
20. **Kensington ロックスロット**：このスロットを使って、MPC Live II をテーブルなどに固定することができます。

MPC One/Retro/Gold

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**:このフルカラーマルチタッチディスプレイには、現在の操作に関連する情報が表示されます。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。
4. **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(赤い文字で表示)

パッドと Q-Link

6. **Pads**:**パッド**:これらのパッドを押すと、ソフトウェアのドラムヒット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。
7. **Pad Bank Buttons**: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。
8. **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**: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、パッドのノーツモードが有効/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。
11. **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、現在のテンポとタイムコレクト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、ノートリピートボタンを押し続けなくても作動します。もう一度ノートリピートを押すと、ラッチが解除されます。
12. **Q-Link Knobs**:このタッチセンサー付きのノブを使って、さまざまなパラメーターや設定を調整します。ノブは、一度に 1 列のパラメーターをコントロールすることができます。Q-Link ノブの上にあるランプは、現在選択されている列を示しています。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の列が変わります。
13. **Q-Link Button**: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が変わります(Q-Link ノブの上のランプで示されます)。押すたびに次の列が選択されます。

    Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、前の列が選択されます。

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。
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。
17. **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、マスターのレベル、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。

18. **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。

19. **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。

20. **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(緑の R)、Write(赤の W)で切り替えられます。

21. **TC/OnOff**:Timing Correct ウィンドウを開きます。Shift キーとこのボタンで TC のオン/オフ切り替えが可能です。

22. **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。

    Shift キーと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 エディットモードが表示されます。

23. **Sample Edit/Q-Link エディット**: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全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。

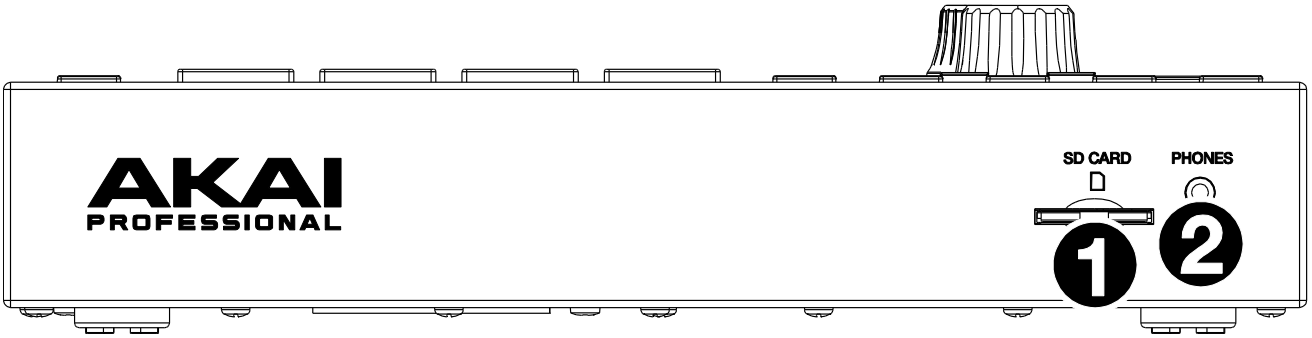
29. **Play Start**:このボタンを押すと、開始位置からシーケンスを再生します。

30. **Tap/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。

    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)、マスターテンポに従うか(ボタンが琥珀色に点灯します)を設定できます。

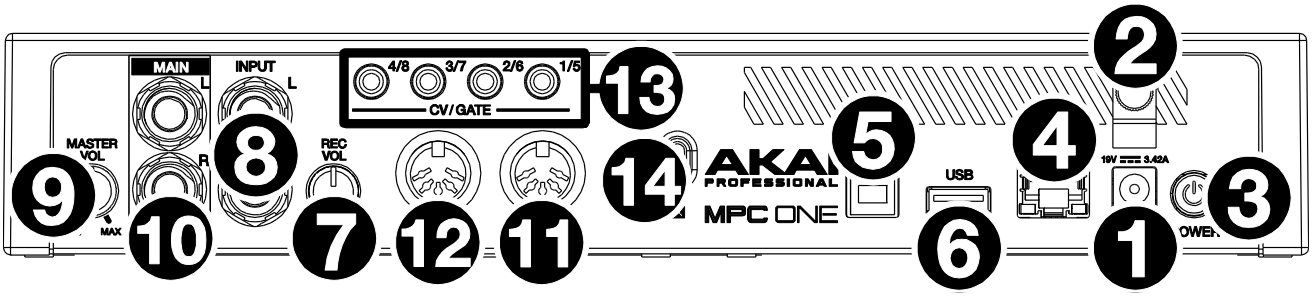
31. **Erase**:シーケンスの再生中に、このボタンを押しながらパッドを押すと、現在の再生位置にあるパッドのノートイベントが削除されます。これは、再生を停止することなく、すばやくシーケンスからノートイベントを削除する方法です。再生が停止しているときにこのボタンを押すと、ノートやオートメーション、その他のシーケンスデータをシーケンスから消去するための消去ウィンドウが開きます。

フロントパネル



1. **SD カードスロット**: SD、SDHC または SDXC カードをこのスロットに挿入して、直接ファイルにアクセスします。
2. **Phones (1/8" / 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。

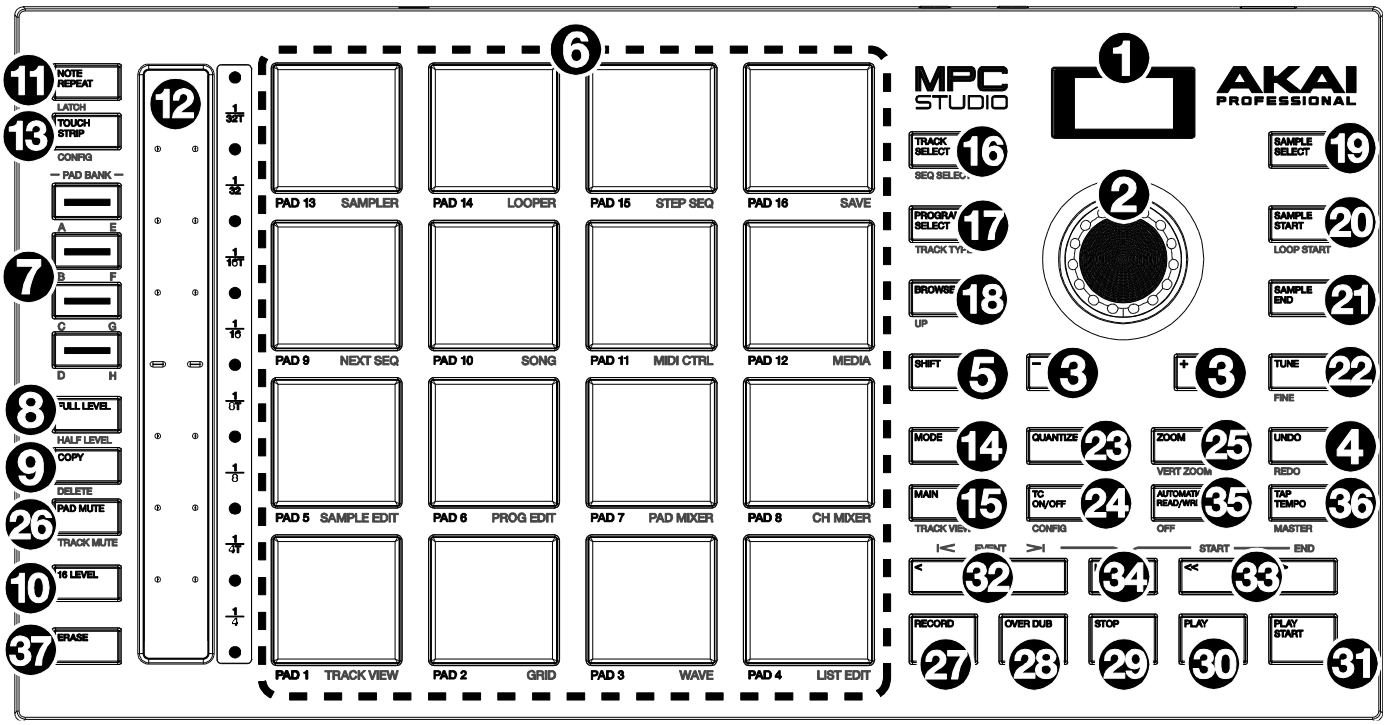
リアパネル



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。
4. **Link**: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。
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 / 6.35 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. **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。
13. **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。

MPC Studio mk2

トップパネル



ナビゲーションとデータ入力

1. **Display**: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。
2. **Data Dial**: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. **Pads**:これらのパッドを使って、ドラムヒット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、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。
7. **Pad Bank Buttons**: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、これらのボタンのいずれかをダブルで押してください。
8. **Full Level** / **Half Level**: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。

9. **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。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**：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 個全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。

11. **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、現在のテンポとタイムコレクト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、ノートリピートボタンを押し続けなくても機能が有効になります。もう一度ノートリピートを押すと、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。

12. **Touch Strip**：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。

13. **Touch Strip / Config**：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

14. **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： サンプラー	**Pad 14**： ルーパー	**Pad 15**： ステップシーケンサー	**Pad 16**： セーブ
Pad 9： ネクストシーケンス	**Pad 10**： ソングモード	**Pad 11**： MIDI コントローラー モード	**Pad 12**： メディア/ブラウザー モード
Pad 5： サンプルエディット モード	**Pad 6**： プログラムエディット モード	**Pad 7**： パッドミキサー	**Pad 8**： チャンネルミキサー
Pad 1： トラックビュー	**Pad 2**： グリッドエディター	**Pad 3**： ウェーブエディター	**Pad 4**： 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。

16. **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。

17. **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
18. **Browse** / **Up**:このボタンを 1 回押すとファイルブラウザーが、もう 1 回押すとメディアブラウザーが表示されます。ブラウザーを使って、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。
20. **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。
23. **Quantize**:このボタンを押すと、全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。
24. **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。

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、シーケンスの録画が開始されます。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。
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、Global Automation の状態が Read と Write の間で切り替わります。

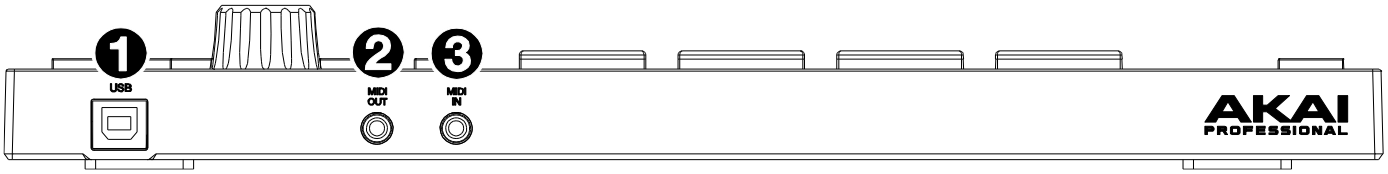
    Shift キーを押しながらこのボタンを押すと、グローバル・オートメーションを無効または有効にすることができます。

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する。

    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)、マスターテンポに従うか(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。

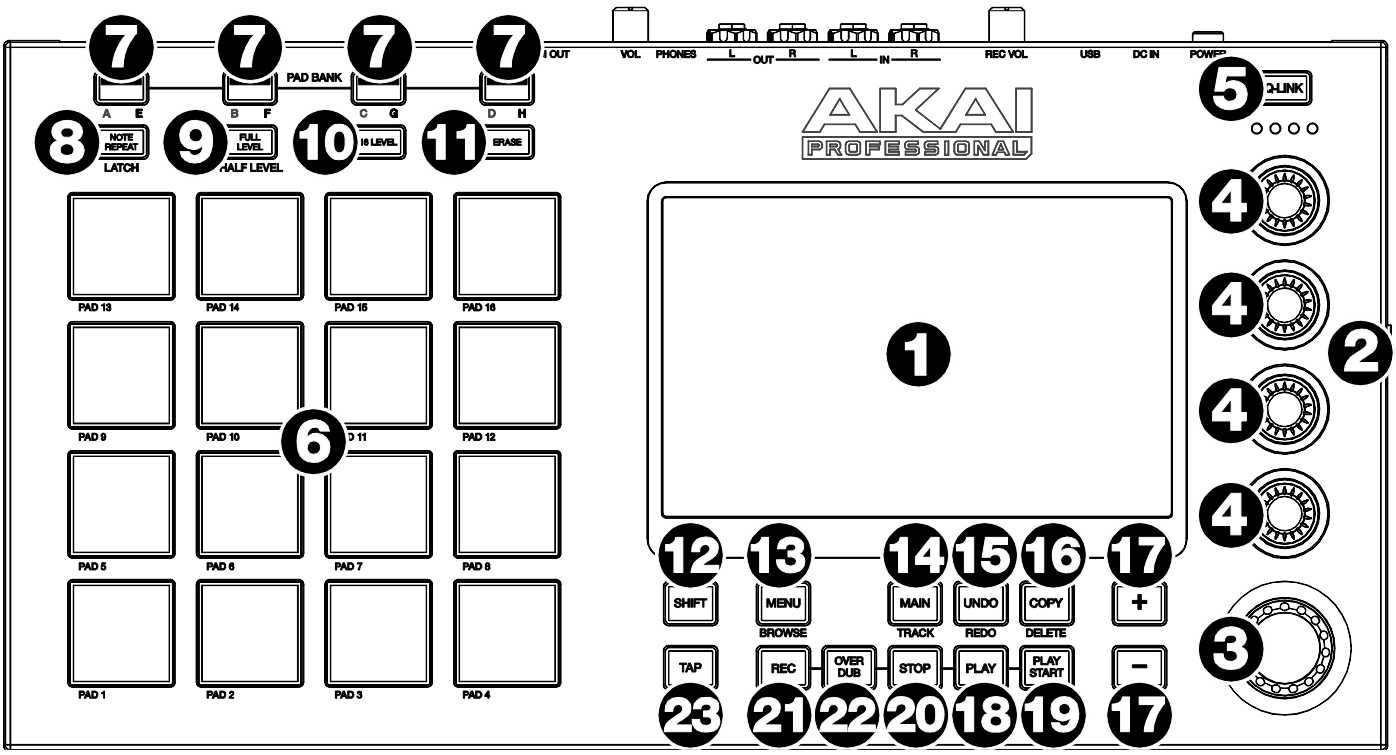
リアパネル



1. **USB-B Port**：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。
3. **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。

MPC Touch

トップパネル



1. **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 インターフェイ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。
4. **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。
5. **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)
6. **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、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。
7. **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。
8. **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、ノートリピートボタンを押し続ける必要はありません。もう一度ノートリピートボタンを押すと、ラッチが解除されます。

9. **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 レベル**：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 個のパッド全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。

13. **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。シフト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。

15. **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、全てのボイスをシャットダウンし、全てのオーディオ処理を停止します。

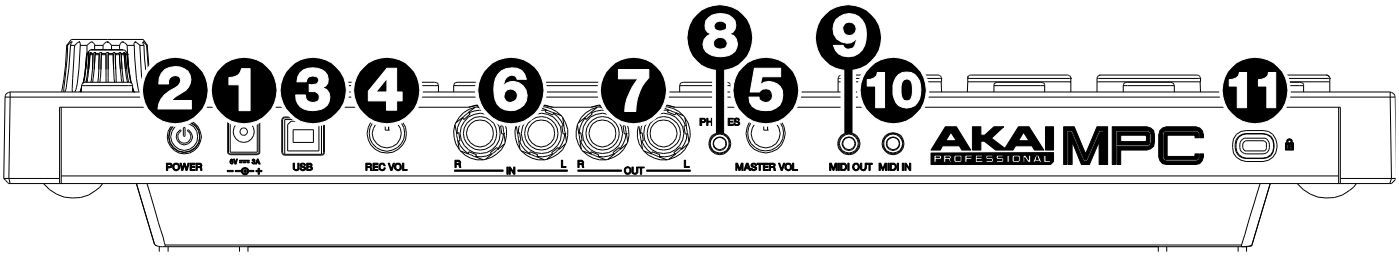
21. **Rec**：このボタンを押してから再生または再生開始を押して録音を開始します。この方法で録音すると(オーバーダブを使用するのとは対照的に)、現在のシーケンスのイベントが消去されます。シーケンス録音中に一度再生されると、オーバーダブが有効になります。

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。

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)、マスターテンポに従うか(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。
3. **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。
4. **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 Headphone の出力音量を調整します。
6. **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。
7. **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マスター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。

8. **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

この章では、MPC の世界の基本的な側面を説明します。

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。:

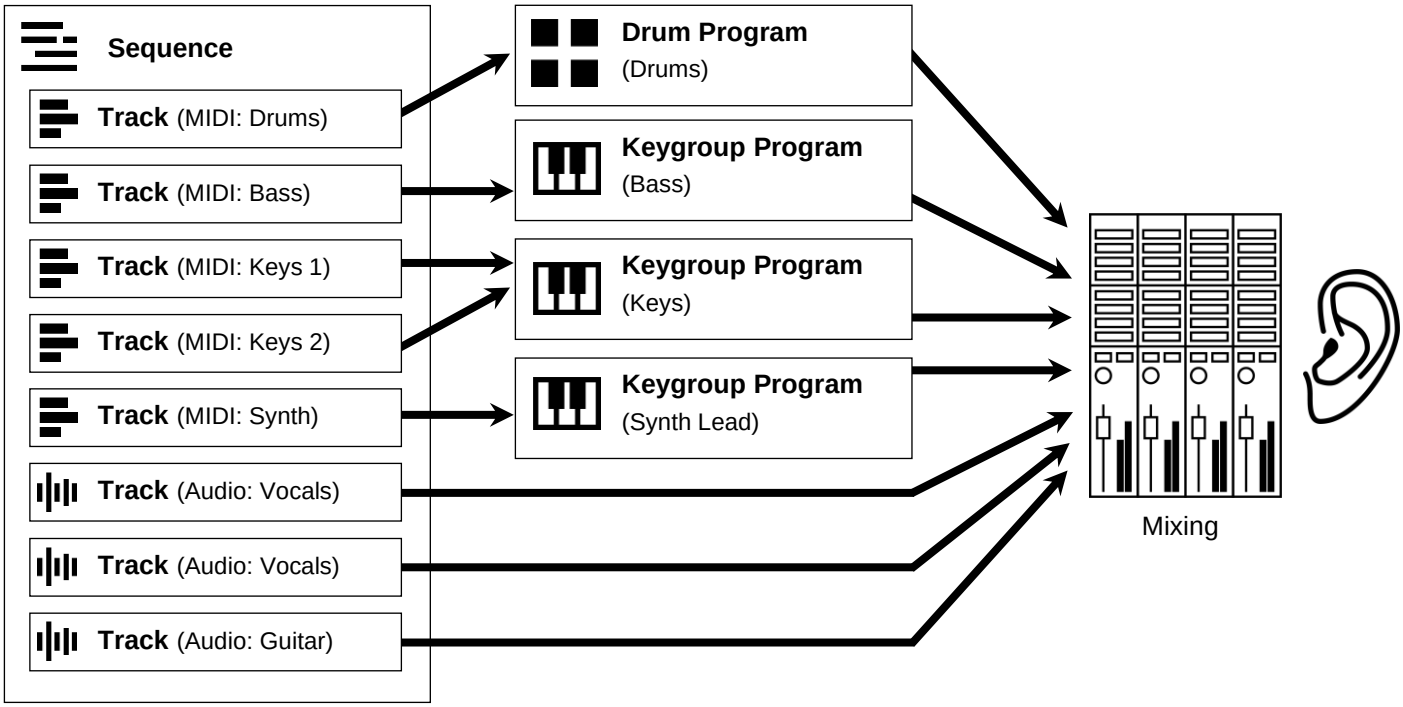
MIDI トラック:MIDI データのみで構成され、オーディオデータはありません。これらのトラックは、後述するプログラムを使って音を出します。通常の DAW とは異なり、各 MIDI トラックはそのシーケンスの中にのみ存在します。複数のシーケンスで同じトラックを使用したい場合は、あるシーケンスから別のシーケンスにトラックをコピーすることができます(1 つのシーケンスには 128 の MIDI トラックを含めることができます)

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、プロジェクト内の全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。

ここでは、これらがどのように連動するかの例を図にしてみました。:



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 の基本的な機能をいくつか説明するために、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、説明した各ステップを再現することをお勧めします。

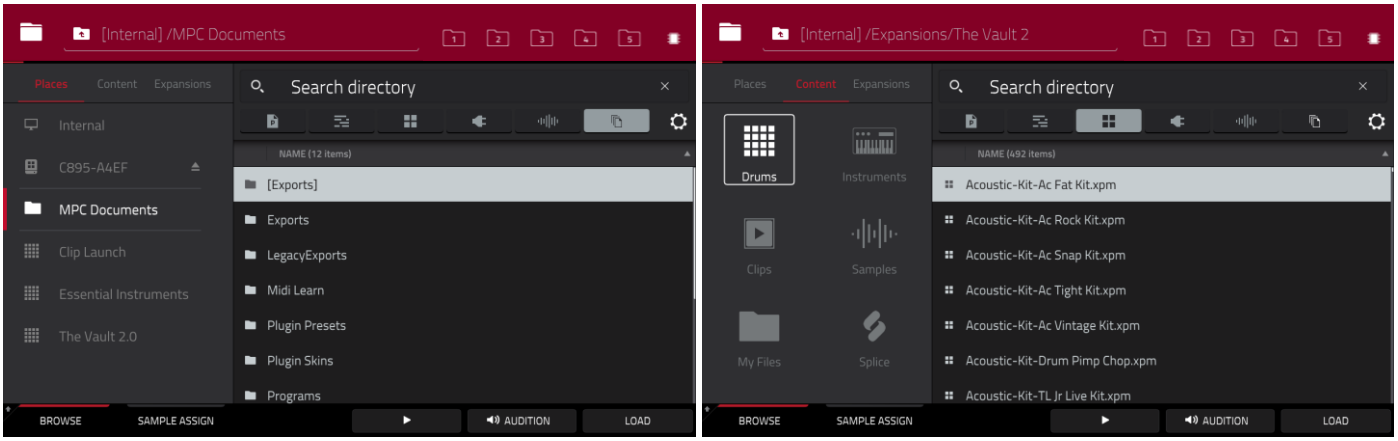
スタートアップ

はじめに > セットアップで全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を使用して 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、MPC Live、MPC One の内蔵ドライブ **MPC Documents** のショートカットです。

MPC X、MPC Live、MPC One 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、MPC Live、または MPC One 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)

フォルダ内の全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。

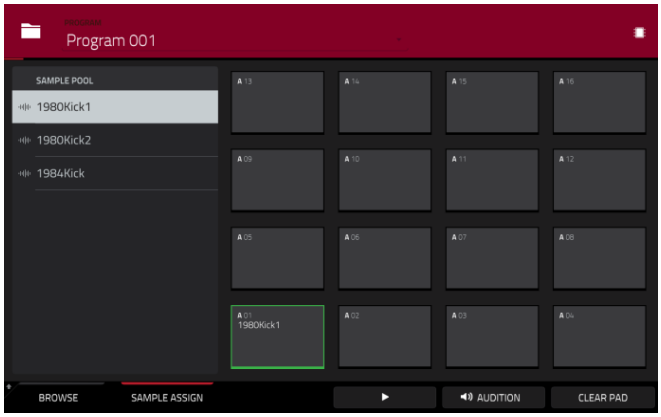
選択したファイルやフォルダを削除するには:ブラウザ画面で **Shift キー**を押しながら **Delete File** をタップします。

選択した音をプレビューするには:画面下の **Play** (▶)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、MPC Live、MPC One)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。:

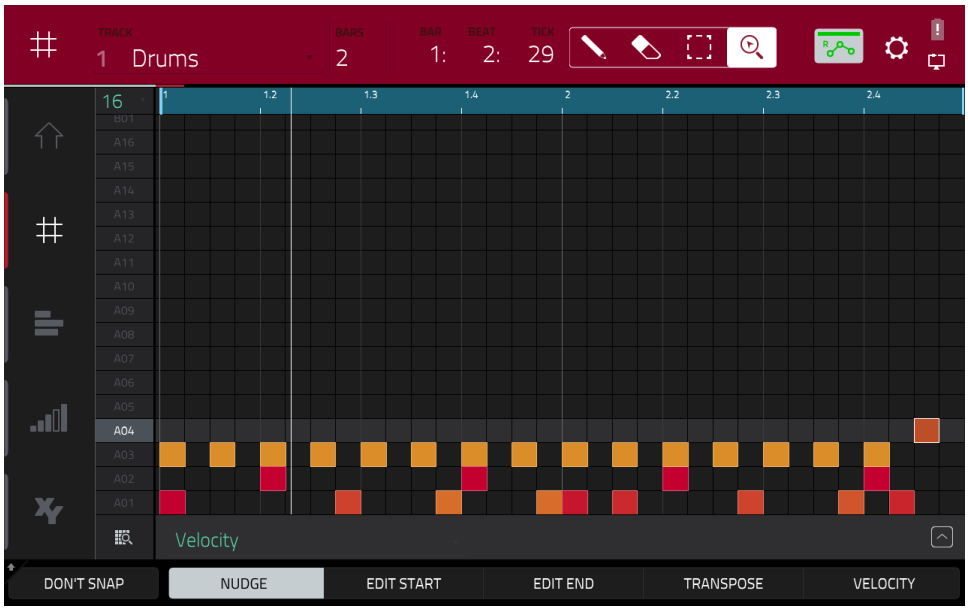


1. 画面下部の **Sample Assign** をタップします。パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。
2. パッド 1 を押すか、画面上のパッド 1 をタップして選択します。パッドが緑色に点灯します。
3. サンプルプールリストを上下にスワイプするか、データダイヤルまたは**–/+**ボタンを使用して移動します。
4. **選択したパッドにサンプルをロードするには**:サンプルプールリストでサンプルをタップするか、データダイヤルを押すか、センターカーソル/Enter(MPC X)を押します。これでパッド 1 を押してキックドラムのサンプルを再生することができます。

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。
4. **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。
5. 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。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。

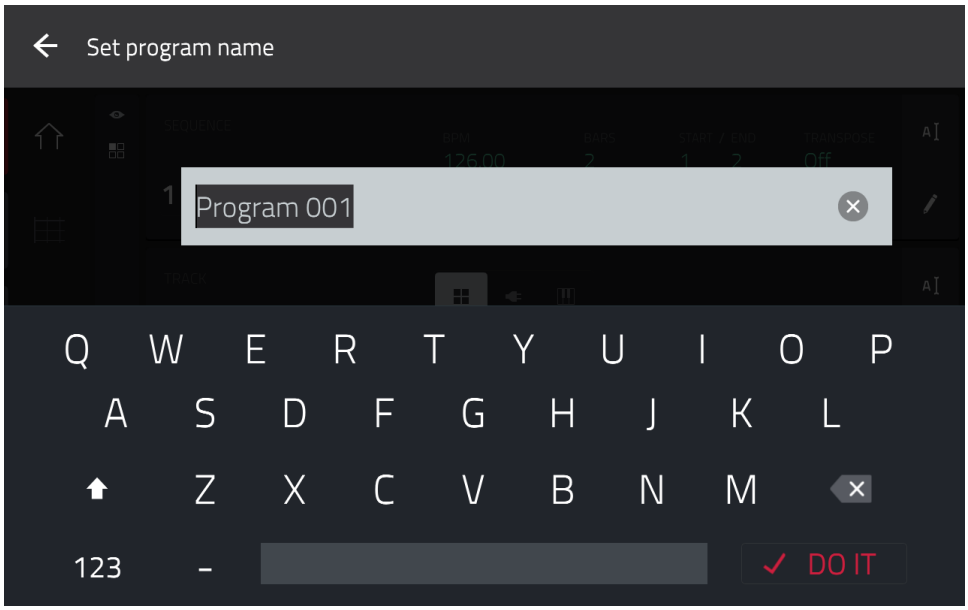
通常、**Undo** ボタンを押すと、最後のイベントだけが取り消されます。元に戻すイベントがある場合、**Undo** ボタンは点灯します。録音中は、**Undo** ボタンが点滅します。この場合、元に戻すボタンを押すと、その録音の**全てのイベントが消去**されます(つまり、再生または再生開始が押されてからのイベント)

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全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:

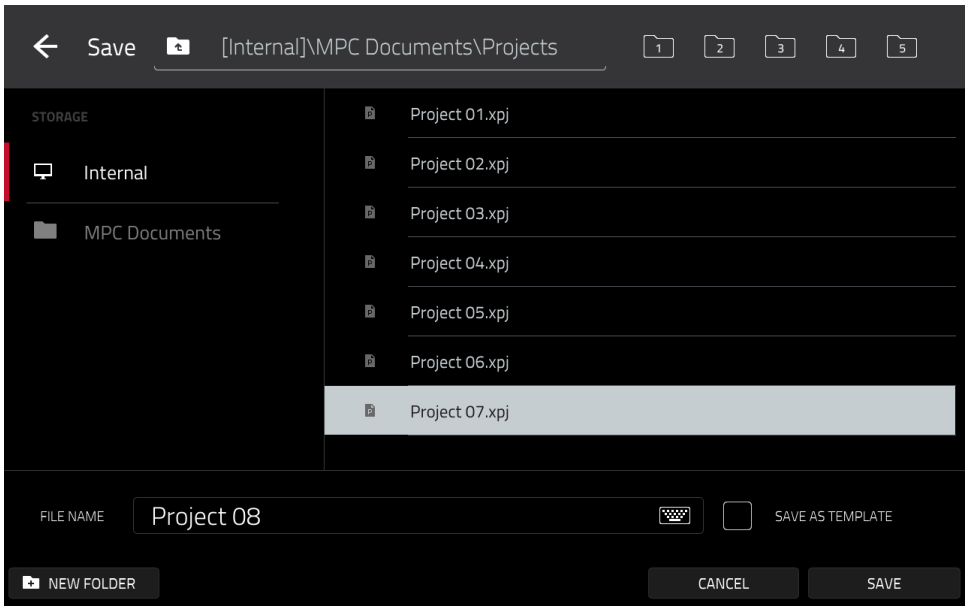
1. **Main** を押してメインモードに入ります。
2. 画面下部の **Program** セクションで、右端のカーソルアイコンをタップします。
3. 表示されたバーチャルキーボードを使って新しい名前(例:Drums)を入力し、**Do It** をタップします。

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。
4. 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、**Do It** 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。

これでプロジェクトを保存するのに適したタイミングになりました。



プロジェクトを保存するには **Menu** を押して画面上部のディスクアイコンをタップして **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、MPC Live、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 X、MPC Live、MPC One 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。

フォルダを入力するには、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 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。

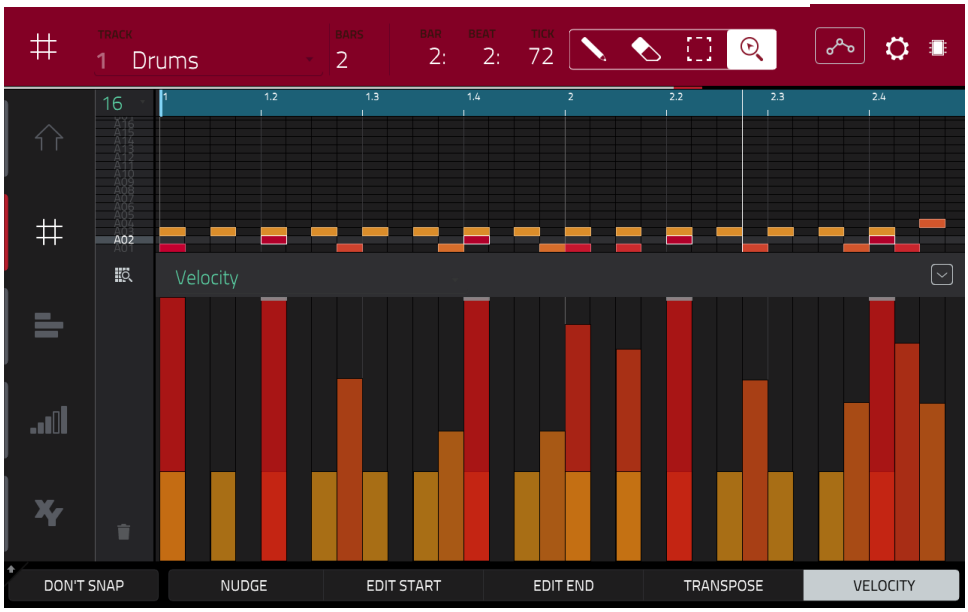
ファイルを保存するには、**Save** をタップします。

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**← 矢印アイコン**をタップします。

ノートイベントのエディット 1/2

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。

パッドの全てのノートを選択するには、目的のパッドを押します。

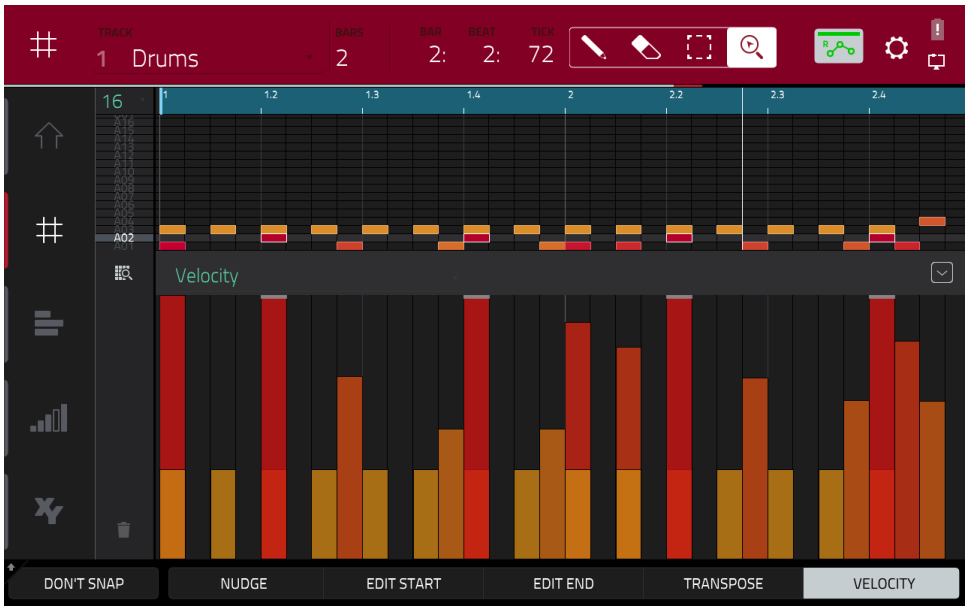
選択ノートを移動するには、タッチスクリーンの下部にある **Nudge** をタップし、データダイアルまたは**–/+**ボタンでノートを左右移動します。デフォルトでは、クォンタイズ値で定義された TC でノートを配置することができます。

選択ノートをクォ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。

ノートイベントのエディット 2/2



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。

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** か **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。

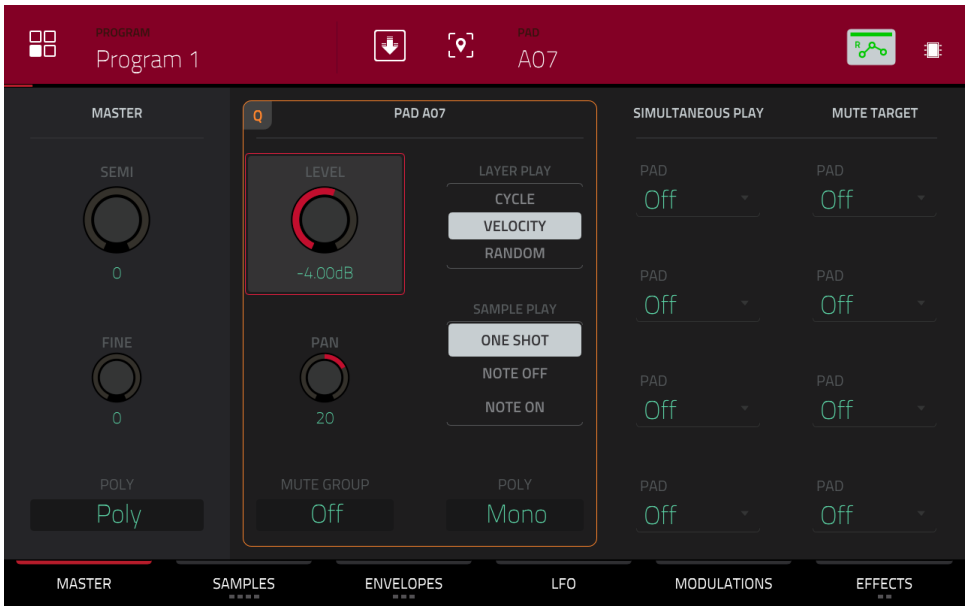
メトロノームの設定を調整するには、Shift キーを押したまま、タッチスクリーン下部の **Click** をタップします。この機能については、操作 > モード > メインモードで説明します。

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(∧)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(∧)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(∨)へ変わります。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。



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。

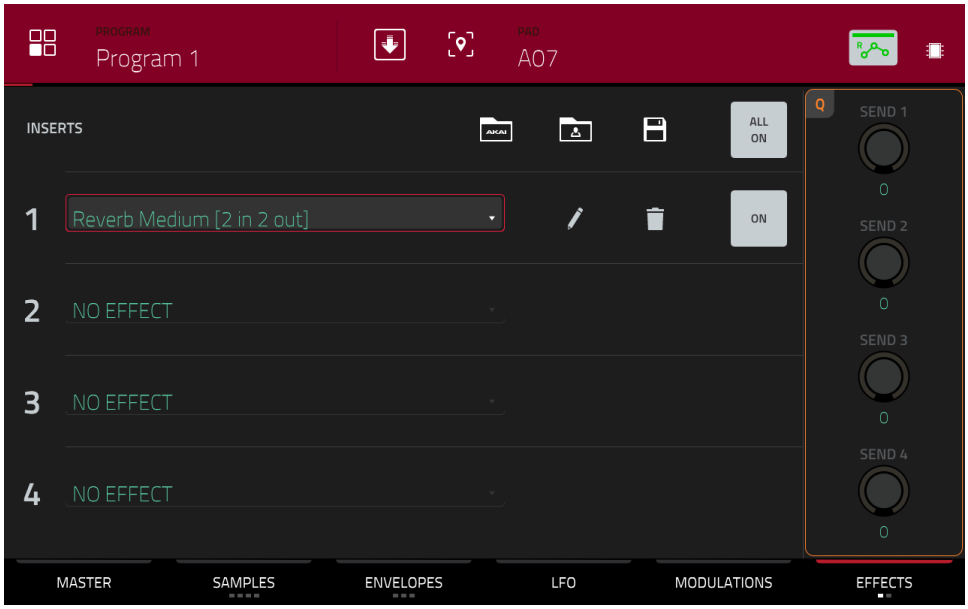
音量を調整するには、Level ノブを上下にドラッグします。または、データダイアルまたは**–/+ボタン**を使用します。微調整を行うには、ノブをダブルタップして大きく表示されたノブを調整します。他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。

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。

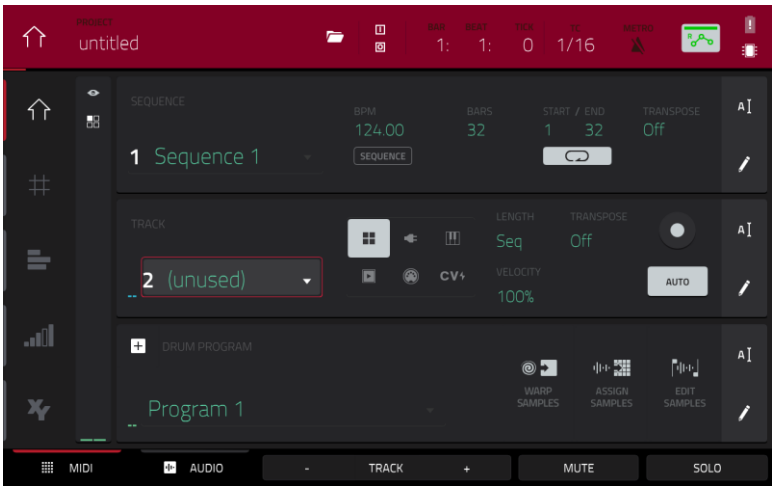
エフェクトをオフにするには、スロット右側の **On/Off** ボタンをタップし切り替えます。

ベーストラックの作成

ベースラインを録音してみましょう。ドラムキットとは異なり、ベース音を演奏して録音することが重要です。そのため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ということは、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。

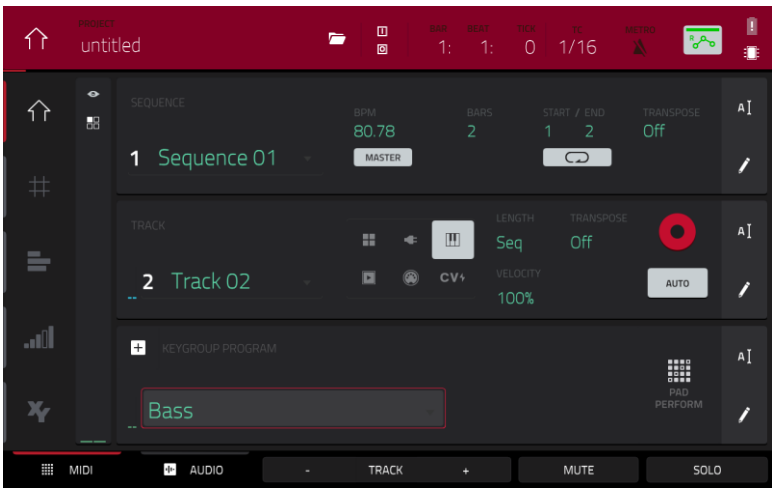
まず、空のトラックを作ってみましょう。



新しいトラックを選択するには:

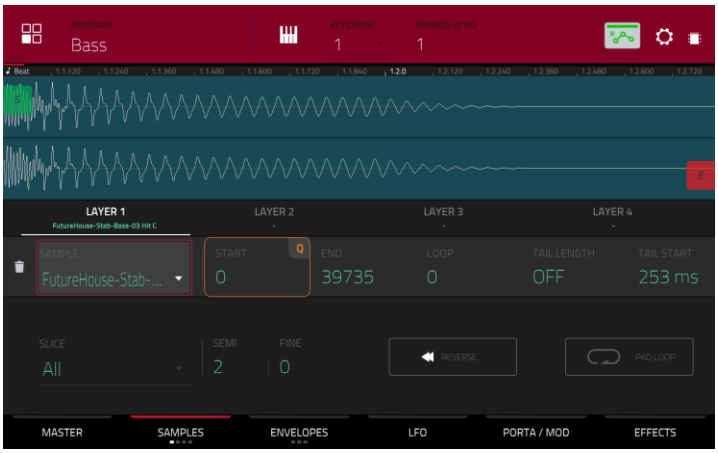
1. **Main** を押してメインモードに戻ります。
2. タッチスクリーンの中央左の **Track** フィールドをダブルタップし、トラックのリストから **Track2 (unused)**をタップします。
   または、**Track** フィールドに**(unused)**と表示されるまで、タッチスクリーン下部の **Track+**ボタンをタップします。

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:

1. 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ます。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、**Do It** をタップします。

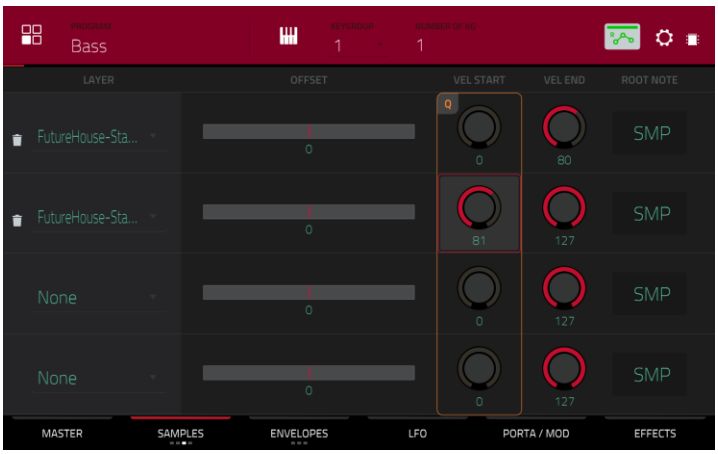


ベースサウンドをロードしてエディットするには:

1. **Browse**(MPC X、MPC One、MPC Studio) または **Shift キー+Menu/Browse** (MPC Live、MPC Live II、MPC 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。
2. 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。または、**Prog Edit(MPC X、MPC One)**を押します。
3. 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。
4. 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、このサンプルは全てのパッドで演奏可能です。

   Tip:MPC ハードウェアで、Pad 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。

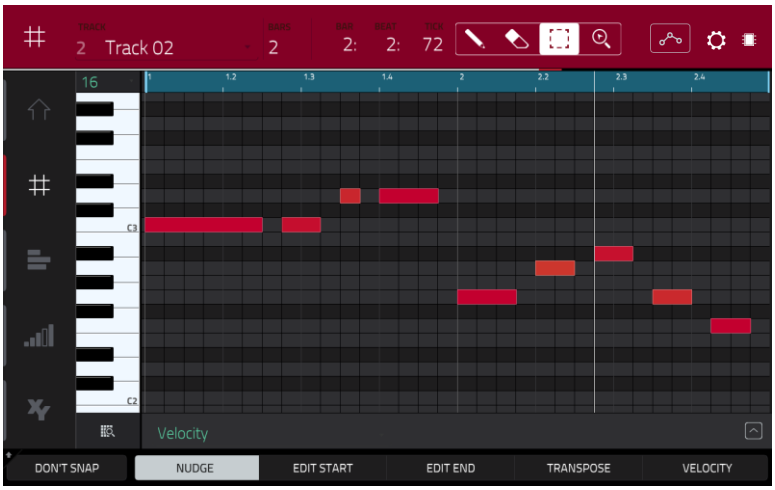


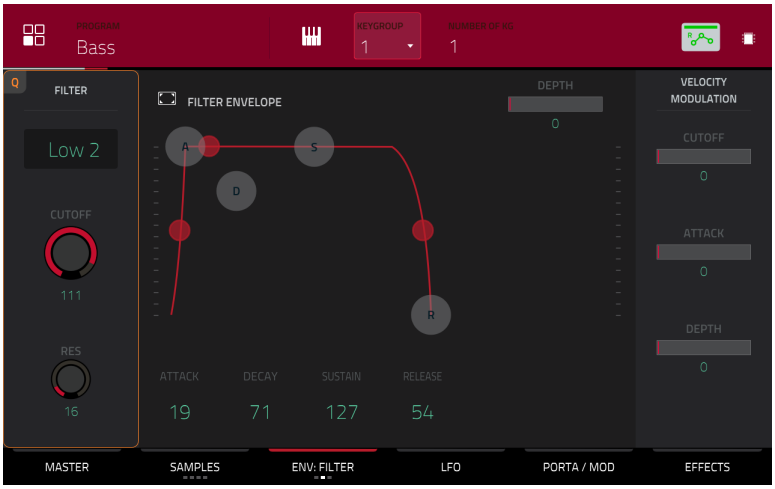
2 つ目のレイヤーを追加し、レイヤーのベロシティレンジを設定して、ベロシティを上げて演奏するとベースの音が変わるようにしましょう(実際のベースと同じように):

1. Browse (MPC X、MPC One、MPC Studio) または Shift キー+Menu/Browse (MPC Live、MPC Live II、MPC 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。
2. 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。
4. **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、その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。





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。

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。
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。
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。
4. **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。

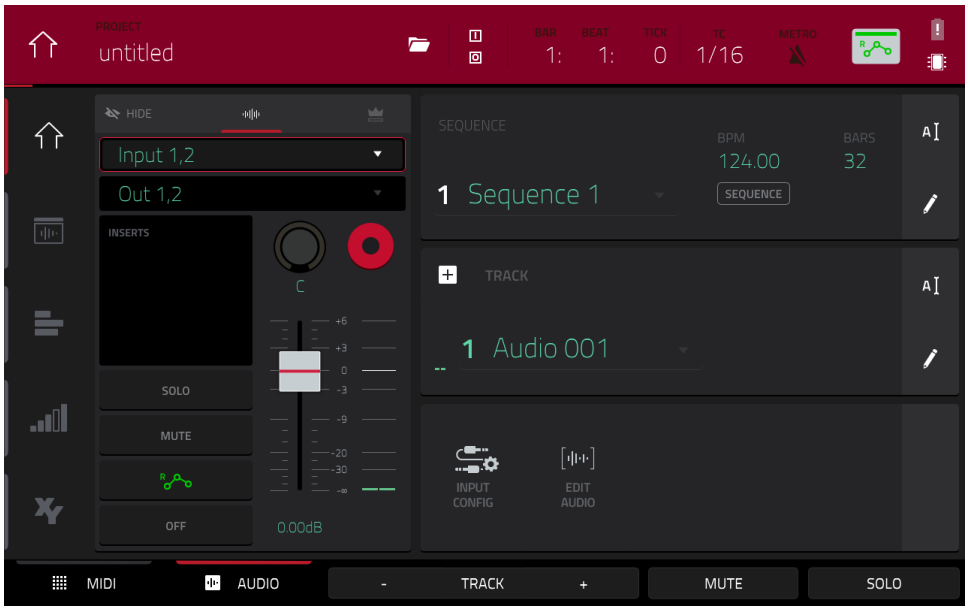
エフェクトの設定を調整するには、スロット横にあるペンシルアイコンをクリックしてパラメーター・ウィンドウを開きます。

プログラムの全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。

オーディオトラックのレコーディング

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。:



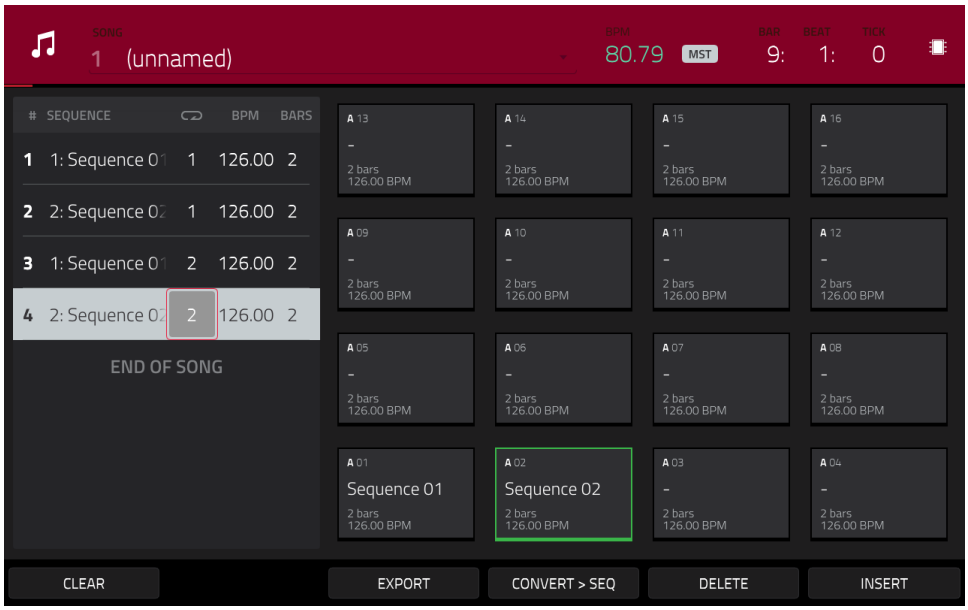
1. Main を押してメインモードに戻ります。
2. 画面下部の **Audio** タブをタップします。**Track** フィールドに **Audio 001** が表示されます。
3. チャンネルストリップが画面の左側に表示されていない場合は、**Input Config**(タッチスクリーン下部)または小さな**アイ・アイコン**(タッチスクリーン左上)をタップして表示します。
4. シンセサイザーやその他のラインレベルのオーディオソースを MPC ハードウェアのリアパネルの 1/4 インチ(6.35 mm)input に接続し、**Line/Phono** セレクターを **Line**(MPC X、MPC Live、MPC Live II))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。
7. **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。
8. **3/4 Rec Gain** (MPC X) または **Rec Vol** (MPC Live、MPC Live II、MPC One、MPC Touch) 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)
9. **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)。または、**Read/Write**(MPC X)を押します。
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。

ソングの作成

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マスターテンポが使用される場合があり、各シーケンスの BPM 値は、マスターテンポとは異なる場合があります。再生がマスター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/Mst ボタンをタップし(ボタンには Mst が表示されます)、全てのシーケンスが同じテンポを使用するようにマスターテンポを入力することをおすすめします。

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。

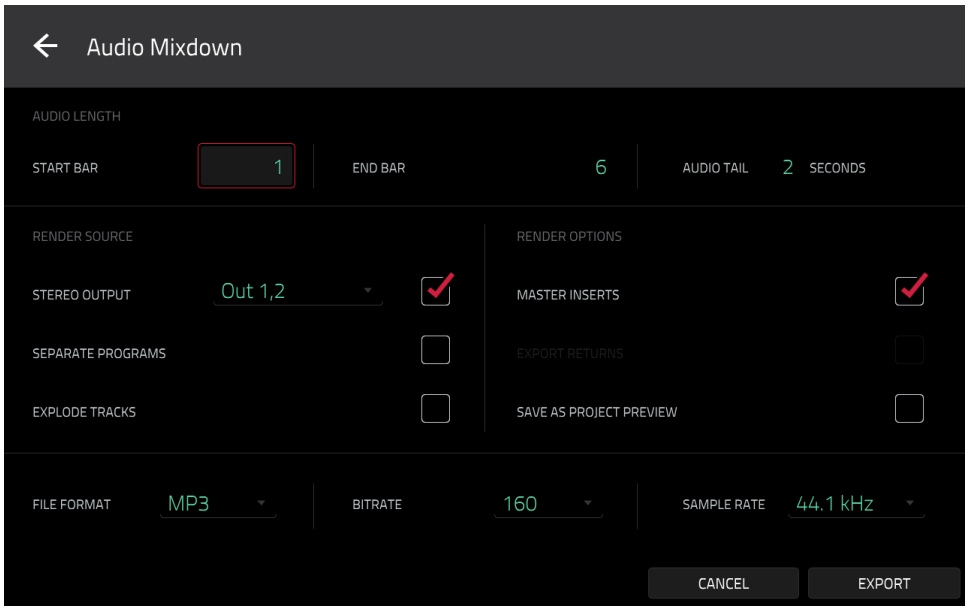
現在選択されているステップを削除するには、**Delete** をタップします。

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。



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。
2. **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。

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。これらの機能の詳細については、操作編の各セクションを参照してください。

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。Step Seq(MPC X、MPC Live II、MPC One)を押すこともできます。

1. 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。
2. 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。
4. 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。
6. 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。

   バー全体から全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。

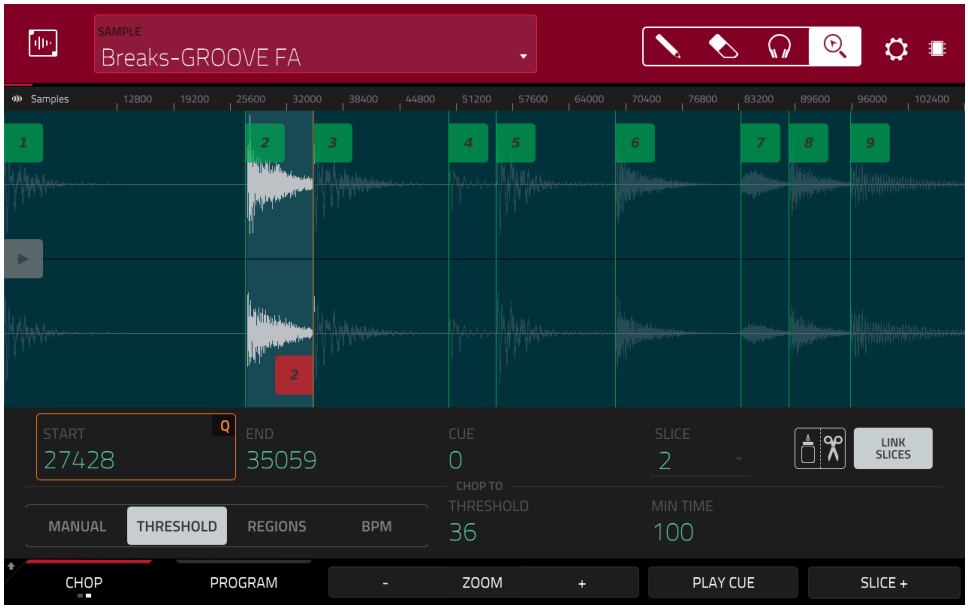
この機能の詳細については、操作 > モード > ステップシーケンサーを参照してください。

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。

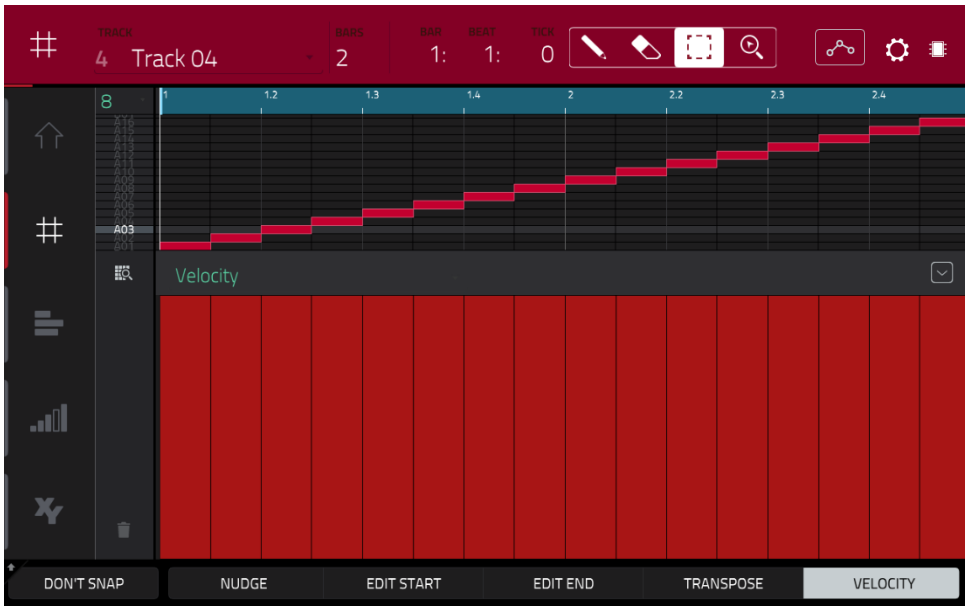
サンプルエディットモードに入るには、**Menu** を押してから **Sample Edit** をタップしてサンプルエディットモードに入ります。または Sample Edit(MPC X、MPC One)、**Shift キー**+**Mute/Sample Edit** (MPC Live II)を押します。



1. 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全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。
3. 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。



1. **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。
3. **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。
7. **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ォンタイズされます。

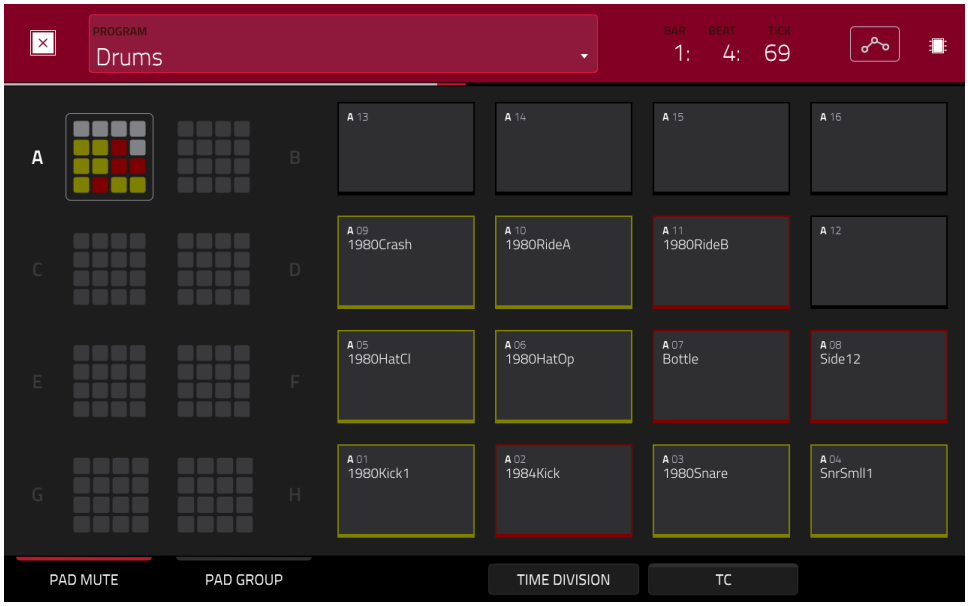
また、ノートイベントを並べ替えて、スライスの新しい再生順序を作成することもできます。プログラムエディットモードでは、各スライスやサンプルをエディットすることもできます。スライスにエフェクトを追加したり、フィルター機能を使って選択したスライスの周波数範囲を変更することができます。できることに制限はほとんどありません。

この機能の詳細については、操作 > モード > 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。

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。または、**Shift キー+Track Mute/Pad Mute**(MPC X、MPC One)を押します。

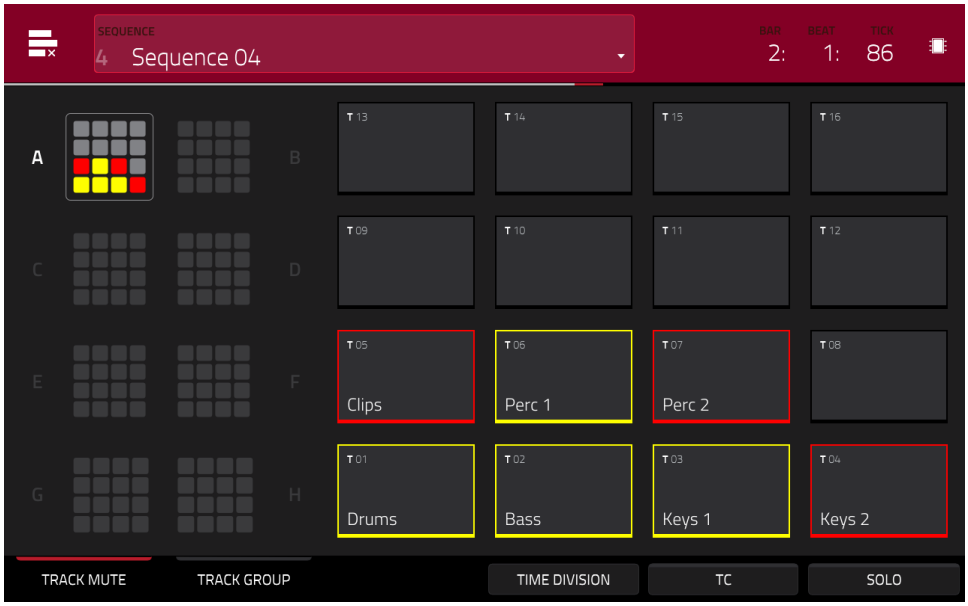


1. **Play** ボタンを押してシーケンスを再生します。
2. 画面上部のプログラムフィールドをタップし、データダイヤルまたは**–/+**ボタンを使用してドラムプログラムを選択します。または、プログラムフィールドをダブルタップしてから、プログラムをタップして選択することもできます。
3. パッドを 1 回押すか、画面上でタップしてミュートします。ミュートされたパッドは赤く点灯します。複数のパッドを同時にミュートすることもできます。

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。または、**Shift キー+Track Mute/Pad Mute**(MPC X、MPC One)を押します。



1. **Play** ボタンを押してシーケンスを再生します。
2. 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。
3. 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。閉じるを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。

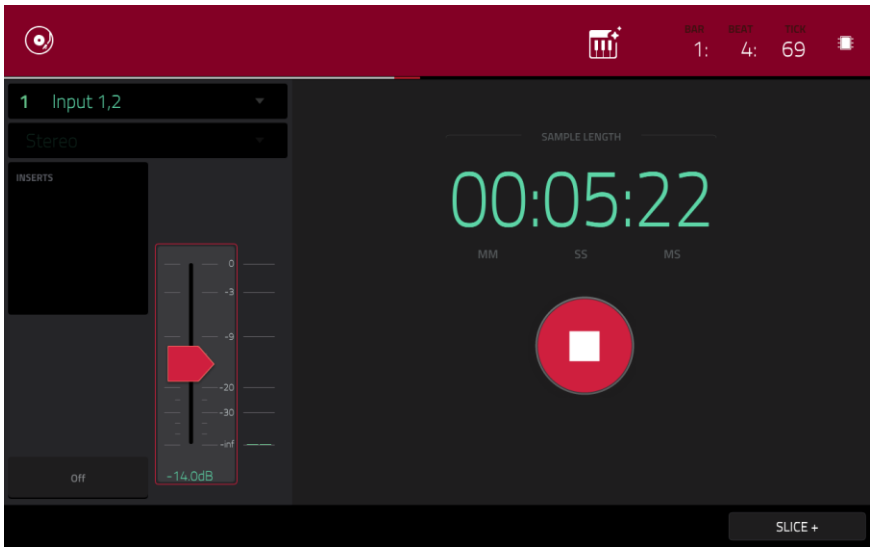
トラックミュートについての詳細は、操作 > モード > トラックミュートモード をご覧ください。

サンプリング

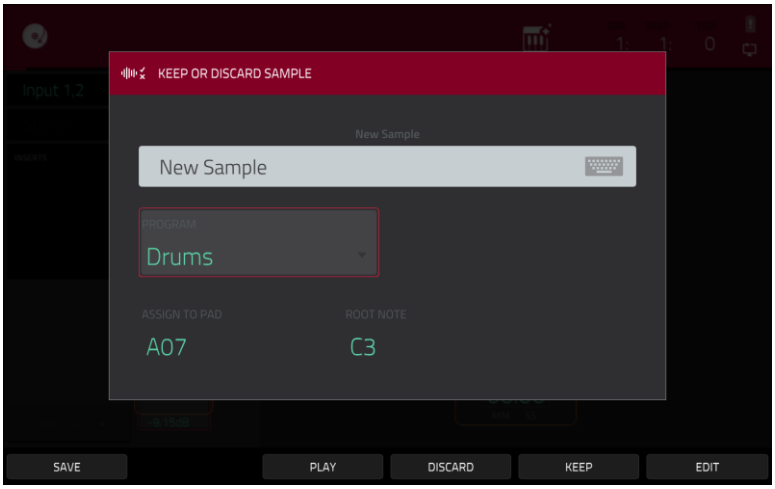
このセクションでは、プロジェクトで使用できる新しいサンプルを録音する方法を説明します。

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。



1. オーディオソースを MPC ハードウェアの入力/入力に接続します。
2. 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) または **Rec Vol** (MPC Live、MPC Live II、MPC One、MPC 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。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)
4. 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。
6. 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。



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。

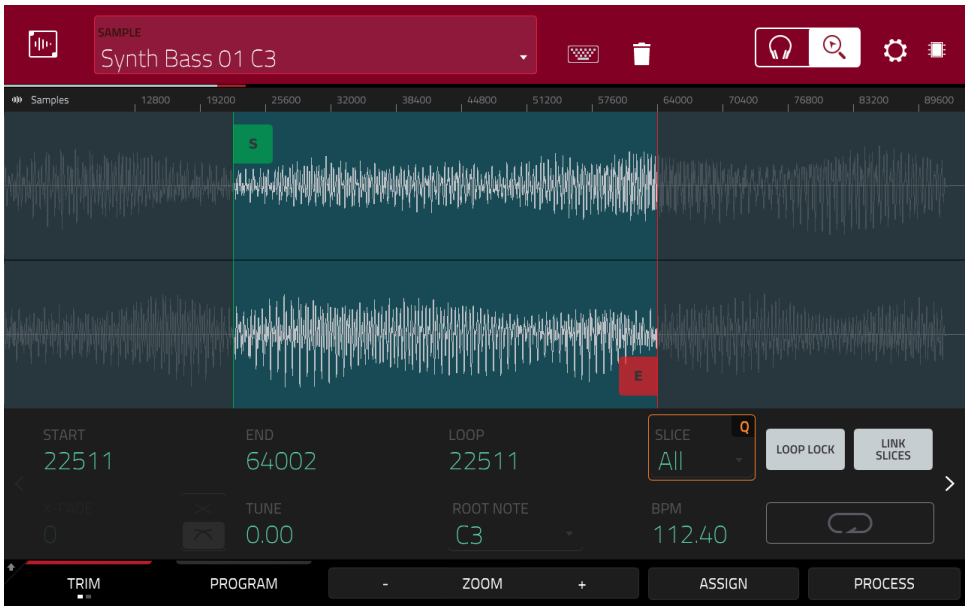
サンプルエディットモードでサンプルをエディットするには、画面下の **Edit** ボタンをタップします。

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。

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。または、**Sample Edit**(MPC X、MPC One)、**Shift キー**+**Mute/Sample Edit** (MPC Live II)



サンプルエディットモードに入ります。

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。

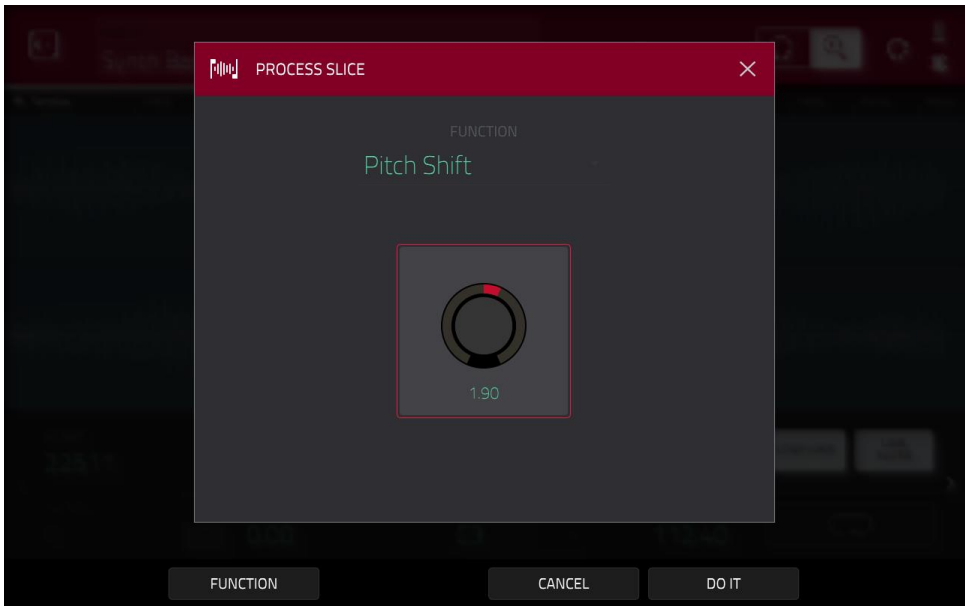
サンプルの開始点を設定するには、1 列目の **Q-Link** ノブ(画面 **Q-Link** エディットモードの場合)を使って、解像度を変化させながら開始点を調整します。また、波形の **S マーカー**をタップしてドラッグすることもできます。また、**Start** フィールドをダブルタップして、画面上のテンキーを使って値を入力することもできます(または、**Start** フィールドをタップしてテンキーを使うこともできます)

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。

Process Sample ウィンドウを開くには、画面下部の **Process** をタップします。



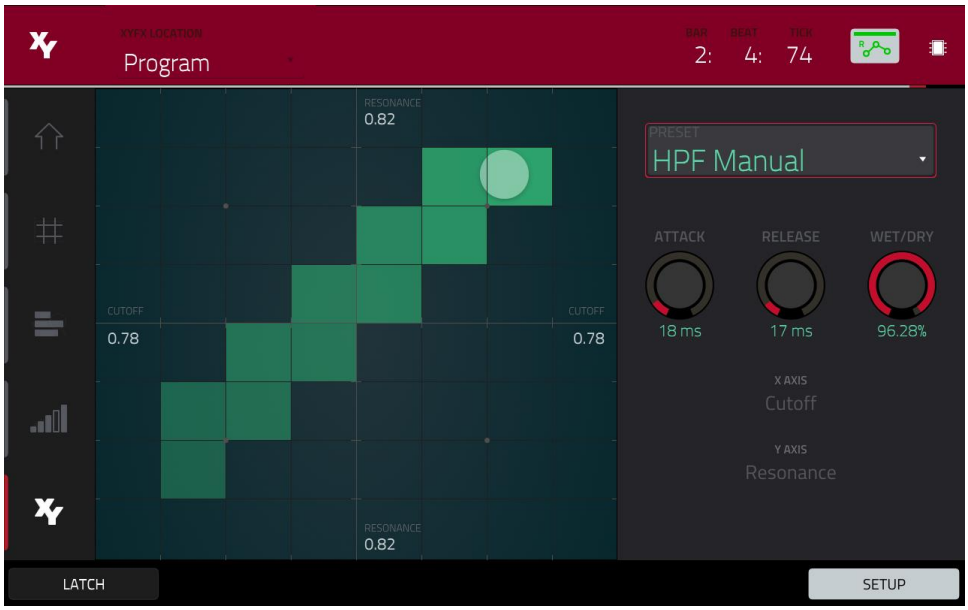
1. データダイヤルまたは**–/+**ボタンを使用して、Function フィールドで希望する処理を選択します。Function をタップするか Function フィールドをダブルタップして目的のプロセスをタップします。Pitch Shift キーを選択してサンプル全体のピッチを変更しましょう。これは長さに影響を与えることなくサンプルがトランスポーズされます。
2. ピッチシフト量を設定するには、ウィンドウ中央のノブを上下にドラッグします。または、データダイアルまたは**–/+**ボタンを使用します。

   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。
3. 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。

XY パッドでオートメーションを記録する

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。



1. **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。
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、全ての 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。
6. 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) 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 Star**t 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て記録します。 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ています。

   Tip: While touching the **XY pad**、tap **Latch** in the lower-left corner to keep the marker on the XY pad even after you release it. The marker will remain there until you touch another part of the XY pad or until you tap **Latch** again.
10. 記録が終了したら、**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) 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 をコントローラとして使用する

コンピューターで MPC ソフトウェアを使用している場合は、MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One をコントローラーモードに切り替えることで、PC 上の MPC software 2.X をコントロールすることができます。(MPC Touch/MPC studio は最初からコントローラーとしてのみ動作しています。)

MPC ソフトウェアは、スタンドアロンモードの 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 > スタンドアロンとコントローラモードで説明されています。

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(⬆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、MPC Live II、MPC One、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)

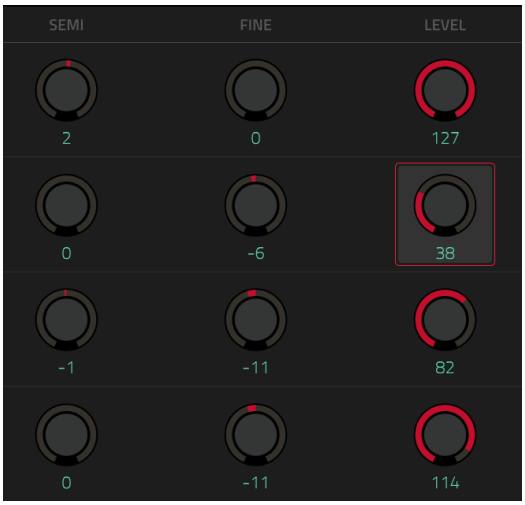
- **MPC Live、MPC Live II、MPC One、MPC Touch**:金色のアウトラインで囲まれているパラメーターは、Q-Link ノブがアサインされています。Q-Link ノブを回すとパラメーターの値や設定を調整することができます。数値に小数点以下の桁数がある場合は、Shift キーを押しながら Q-Link ノブを回すと細かく調整することができます。また、Q-Link ボタンを押して 4 つのパラメーターグループを切り替えられます。

- 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、MPC Live II、MPC One、MPC Touch)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い。
- **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。

コントロールタイプ

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。

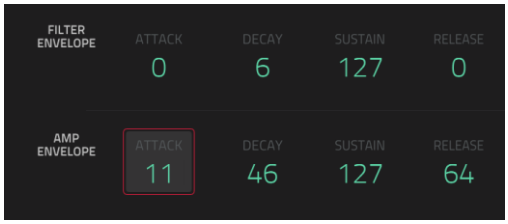
- タップし上下にドラッグします。
- タップしノブを選択、ハードウェアのデータダイアルもしくは**–/+**ボタンで値を変更します。
- ノブをダブルタップすると大きな画面に表示されます。また、ノブが選択されている場合は、データダイヤルを押すか、センターカーソルまたは Enter(MPC X)を押します。

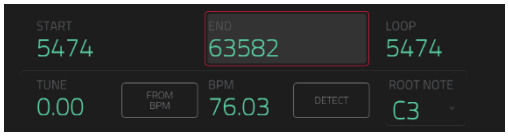
  表示された拡大版をタップしてドラッグするか、データダイヤルまたは-/+ ボタンを使用して値を調整します。

  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、**Do It** をタップします。

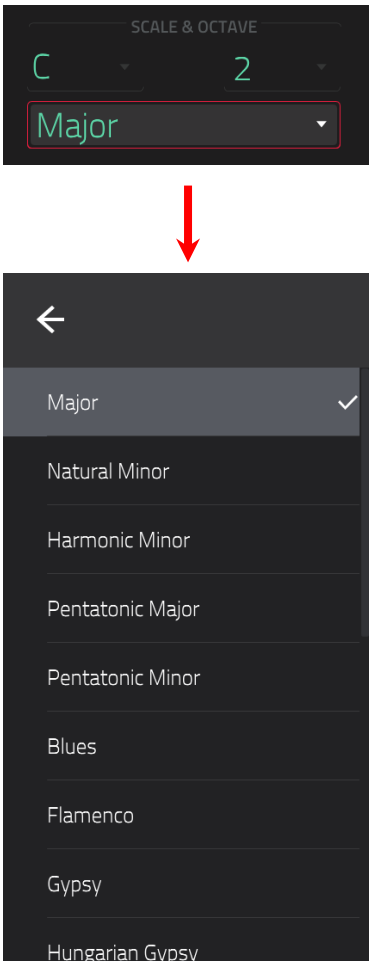
  何も変更せずに前の画面に戻るには、画面左上のグレーの部分をタップします。

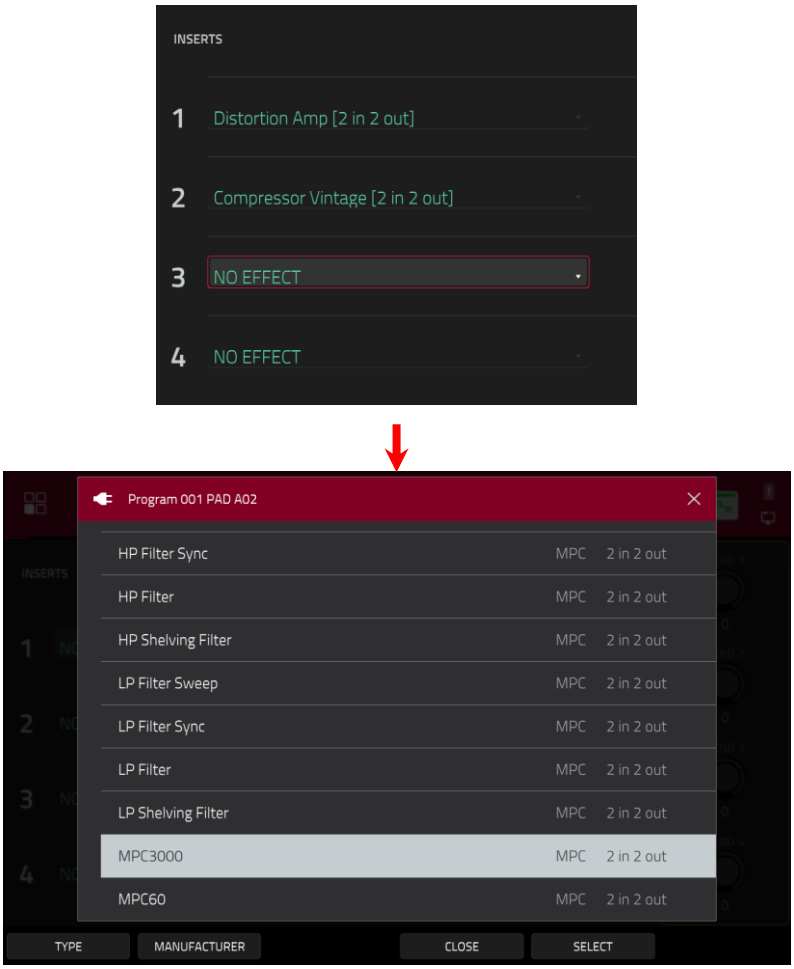
ドロップダウンメニュー/リスト

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。

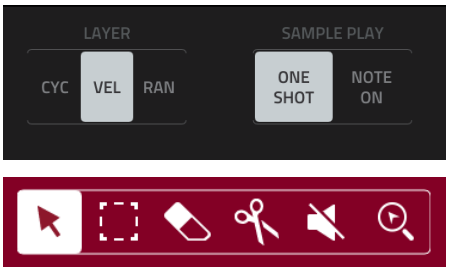




セレクター

セレクターには、利用可能な全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。

オプションを選択するには、それをタップします。

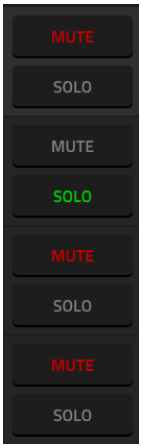


ボタン

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たりするには、以下のいずれかの操作を行います。

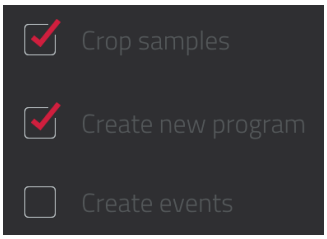
- タップする。
- 赤く表示されている場合(ミュートボタンではない場合)は、データダイヤルまたは-/+ボタンを使用します。



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

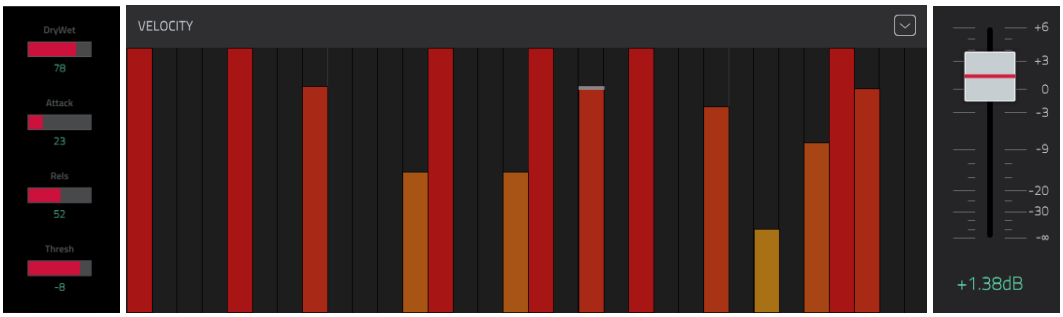
モードの切り替えは、画面下部のボタンで行います。例えば、4 つのリターンのそれぞれにルーティングされる送信レベルを表示することができ、タップするたびに下の四角で示された次のタブに移動します。

タブを選択するには、タブをタップします。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ますので、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 0 dB 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。

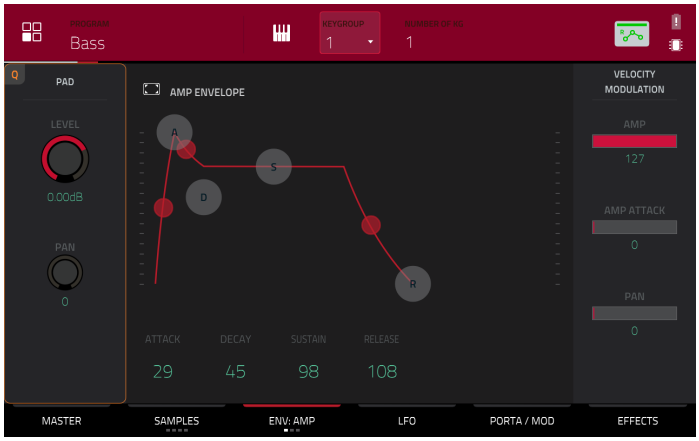


エンベロープ

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。

ヒント：エンベロープ画面上にある矩形アイコンをタップすると、クローズアップ表示されます。

- 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

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。

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。

マーキー:

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 をドラックします。

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、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、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。

はさみ:

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。

ミュート:

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:

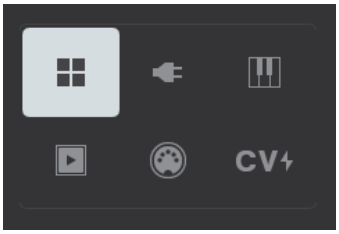
トラックの別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。

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。

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。



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。

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、ドラムプログラムを参照してください。

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。詳細はキーグループプログラムを参照してください。

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を参照してください。

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。詳細はプラグインプログラムを参照してください。

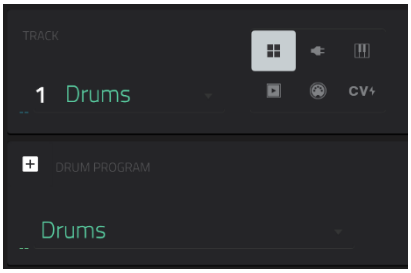
MIDI・プログラムでは、トラックの MIDI データをシンセやドラムマシンなどの外部 MIDI デバイスに送ることができます。詳細は MIDI プログラムを参照してください。

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 プログラム を参照してください。

Drum プログラム

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したりするために使用します。

ドラム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、ドラムプログラムを示すアイコンをタップします。
3. 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。

   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:Program 002)

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 It 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。

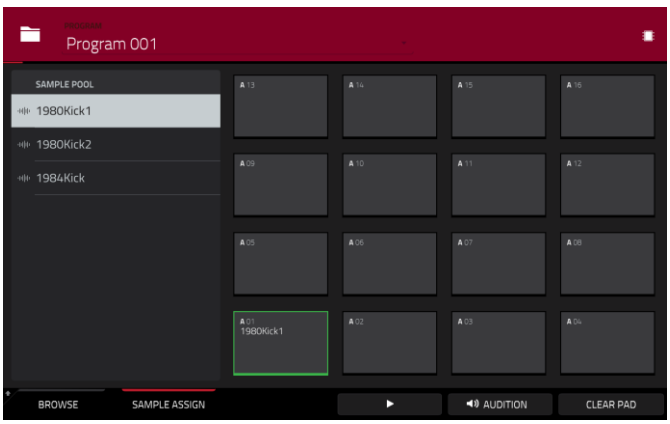
ドラムプログラムにサンプルをロードするには:

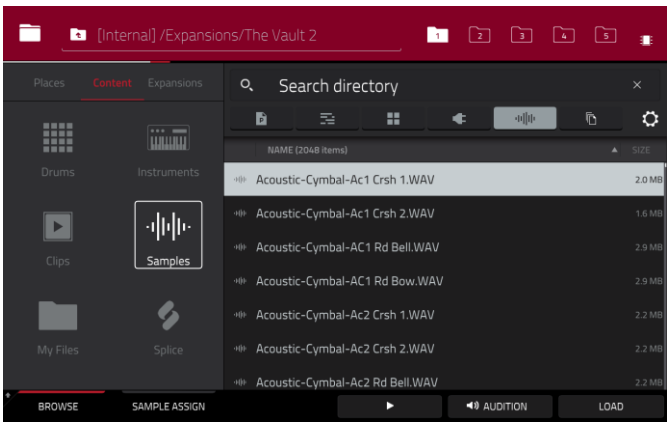
1. **Browse**(MPC X、MPC One、MPC Studio) を押すか、**Shift キー+Menu/Browse** (MPC Live、MPC Live II、MPC Touch) を押してブラウザーを表示します。サンプルを探して選択し、Load をタップしてプログラムにロードします。プロジェクトにロードしたい他のサンプルについても、これを繰り返します。(ブラウザの具体的な使用方法については、モード > ブラウザを参照してください)
2. **Sample Assign** をタップすると、パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。
3. パッドを押すかタップして選択します。パッドが緑色に点灯します。
4. **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。

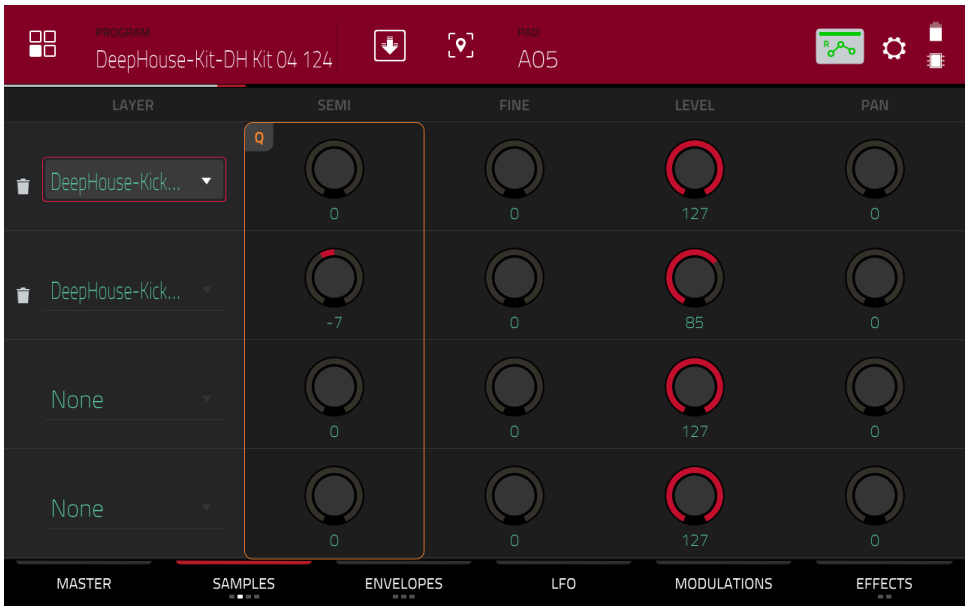
   追加のパッドにサンプルをアサインするには、手順 3-4 を繰り返します。

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。





または、プログラムエディットモードでドラムプログラムのサンプルをアサインするには下記の方法があります。



1. 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。または、Prog Edit(MPC X、MPC One)を押します。
2. 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。

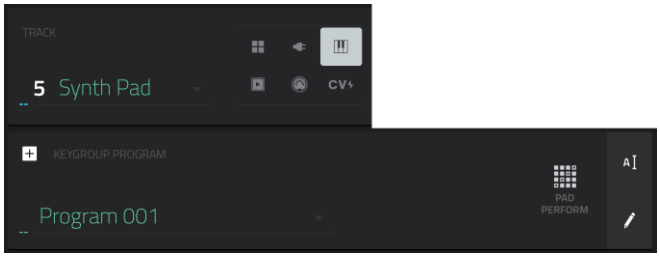
   また、各レイヤーのチューニング、レベル、パン、オフセットなどのパラメーターを設定することができます。

   16 パッド全てにそれぞれ最大 4 つのサウンドをレイヤーすることが可能です。
3. 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。
4. 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。

Keygroup プログラム

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:



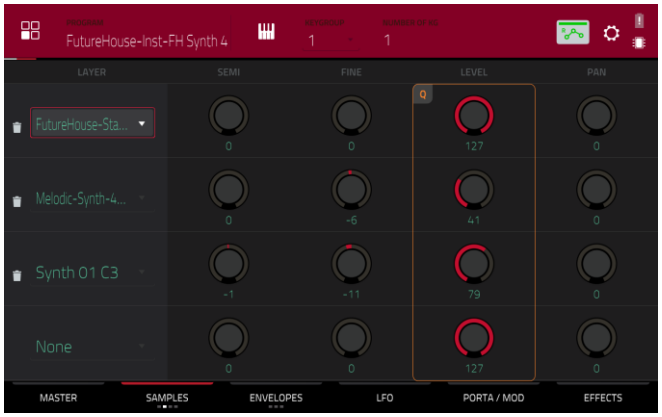
1. **Main** を押してメインモードに入ります。
2. **Track** フィールドの横にあるピアノの鍵盤アイコンをタップすると、キーグループのプログラムが表示されます。
3. プロジェクトにまだキーグループプログラムが含まれていない場合は、新しいキーグループプログラム(**Program** という名前に数字が付加されています)が自動的にプロジェクトに追加され、以下の **Program** フィールドに表示されます。

   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、**Do It** 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:



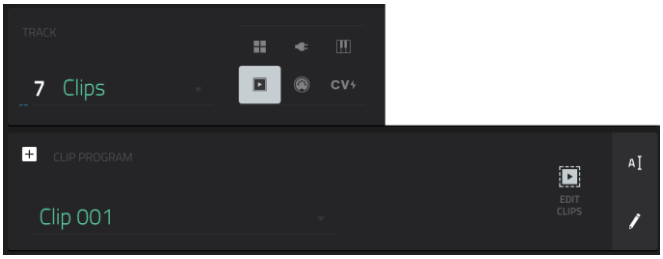
1. **Menu**>**Program Edit** からプログラムエディットモードに入ります。または、**Prog Edit**(MPC X、MPC One)を押します)
2. **Samples** をタップします。これにより、キーグループ 4 つのレイヤー全てにアサインされたサンプルと、各レイヤーのチューニングとレベルパラメーターを表示することができます。
3. **Number of KG** フィールドをタップし、データダイヤルまたは**-/+**ボタンで、プログラムのキーグループ数(1-128)を設定します。または、**Number of KG** フィールドをタップしてテンキーパッドで値を入力します。
4. **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、パッドバンク D に切り替えてパッド 13 をタップします。サンプルが元のピッチで再生されていることが確認できます。他のパッドを使って、サンプルをクロマチックに再生することができます。
6. 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。

Clip プログラム



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。

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全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。

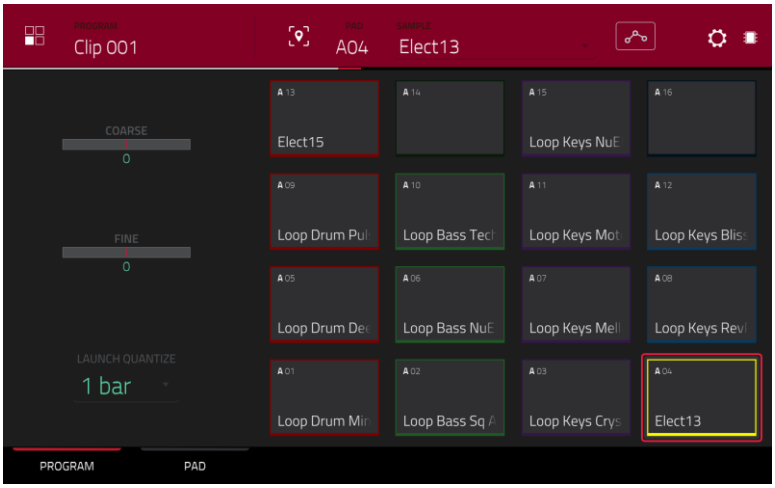
クリッププログラムを作成:

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。
3. 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、**Do It** 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。

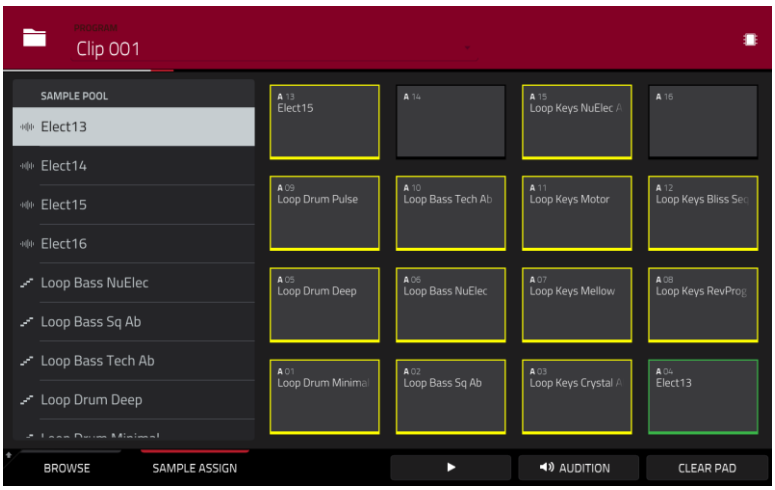


クリップをクリッププログラムに読み込むには:

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。
3. 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。
4. **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、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。

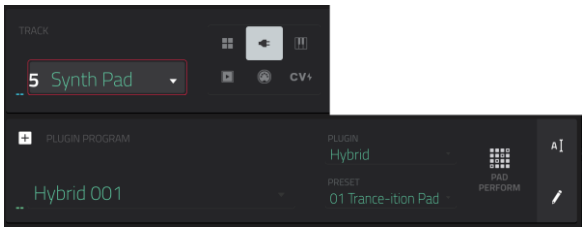
1. **Browse** (MPC X、MPC One、MPC Studio) を押すか、**Shift キー**+**Menu**/**Browse** (MPC Live、MPC Live II、MPC Touch) でブラウザーを表示し、クリップを選択、**Load** をタップしてプログラムにロードします。他にもロードしたいクリップがある場合、これを繰り返します。
2. **Sample Assign** をタップすると、パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。
3. **Assign Mode** をタップして選択します(サンプルプール内のアイテムをタップしてパッドに自動的に割り当てられます).
4. 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、手順 3-4 を繰り返します。

Plugin プログラム

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、全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)



プラグインプログラムを作成する:

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。
3. 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)
4. **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。
5. 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。

   注意:MPCSOFTWARE の場合、プラグインが置かれているディレクトリを指定する必要があります。これは、ソフトウェアの環境設定で行うことができます。詳細は 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 を選択してください。

   プログラムで使用する MIDI チャンネルを選択するには、MIDI Ch フィールドをダブルタップし、表示されるリストの中でチャンネルをタップします。または、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。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有効です。

   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。

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:

1. **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。または、**Ch. Mixer**(MPC X)または **Track Mix**(MPC One)を押します。
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。
4. 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。

MIDI プログラム

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。

MIDI プログラムを作成する場合:

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。
3. 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。
4. 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 It** 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:

1. **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。または、**Ch. Mixer**(MPC X)または **Track Mix**(MPC One)を押します。.
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。
4. 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 プログラム

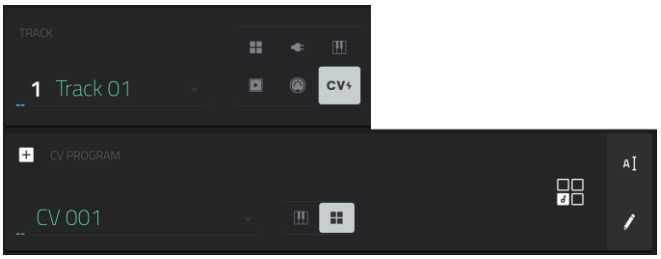
CV プログラムでは、コントロール電圧(CV)の信号を、CV を使用するシンセやドラムマシンなどの外部デバイスに送ることができます。

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。
3. 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。

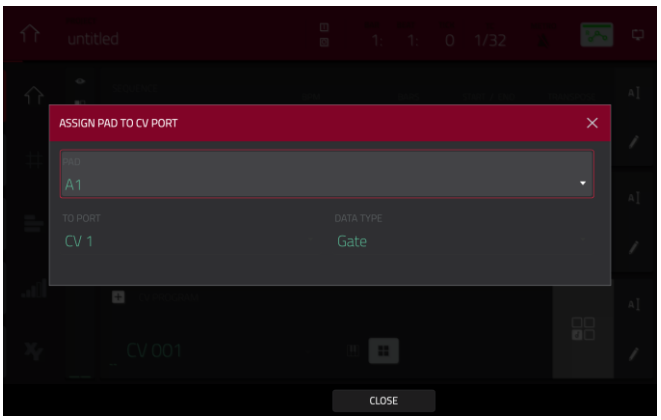
   別の CV プログラムを作成するには、プログラムフィールドの上にある＋アイコンをタップします。新しい CV プログラムが作成され、数字が付加されます(例:CV 002)



4. 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。

   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。



Menu/メニュー

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。MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One では、環境設定、スタンドアロ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。

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。

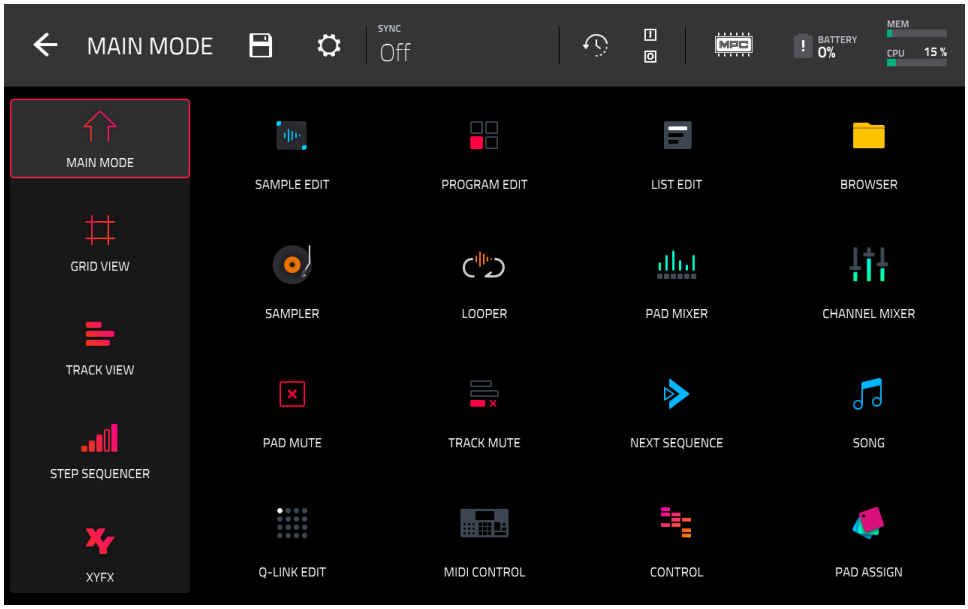
メニューを表示する場合は、以下のいずれかの操作を行ってください。:

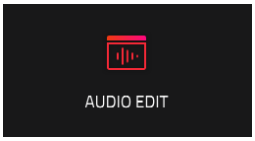
モードに入るには、タップします。

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。

また、**Menu** ボタンを長押ししてパッドを押してメニューモードを選択することもできます。パッドはモードメニューの 4x4 レイアウトに沿って配置されています。



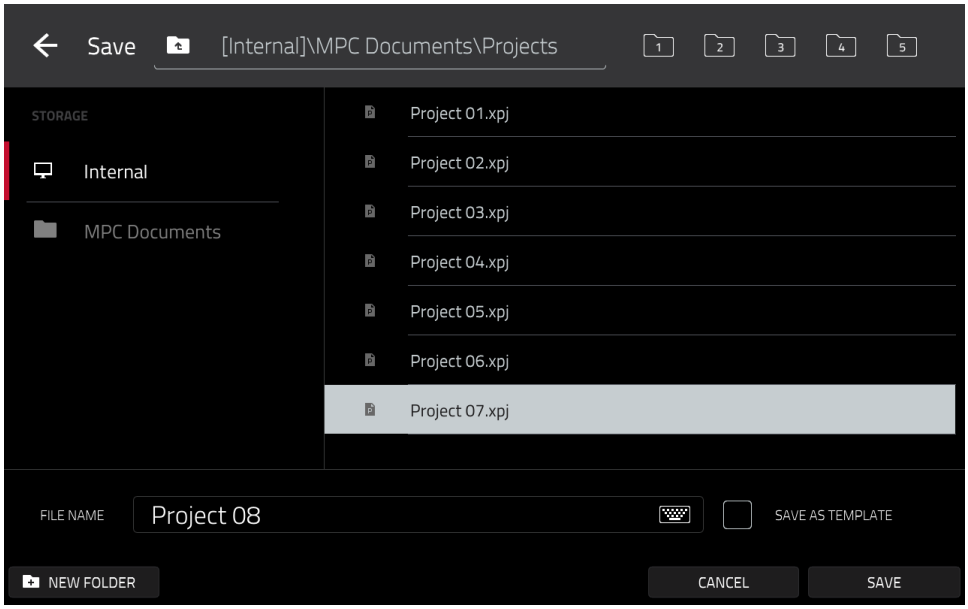


ノート:上記のメニューは、現在選択されているトラックが MIDI トラックの場合に利用できます。オーディオトラックを選択すると、オーディオエディットモードのアイコンが表示されます。

上の画面の一部をクリックすると、このユーザーガイドの部分に直接ジャンプします。

Save/セーブ

プロジェクトを保存するには、画面上部のディスクアイコンをタップします。または、**Shift キー+Browse/Save**(MPC X、MPC One を押します。すでにプロジェクトを保存している場合は、変更内容が保存されます。まだプロジェクトを保存していない場合は保存ウィンドウを使ってプロジェクトを保存してください。:



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、MPC Live、MPC Live II、MPC One の内蔵ドライブです。

・**MPC Documents** は、MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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、MPC Live、MPC Live II、MPC One、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、データダイヤル、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 It** 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←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、画面上部の歯車アイコンをタップします。
メニューに戻るには、左上隅の←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、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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。すなわち、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。
MPC に関連する法的情報を見るには、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。
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。

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、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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、MPC Live II 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。これらの設定は、MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One をスタンドアロン・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。

Bluetooth

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、スタンドアロンモードで使用している場合、MPC X、MPC Live、MPC One 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 / オーディオデバイス

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 > スタンドアローン・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:利用可能な全ての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。マスターが有効な場合、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。Xをクリックすると、MDIポートの設定がリセットされます。

Output Ports:利用可能な全ての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。

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のハードウェアがMIDIコントロールモードで使用するMIDI出力ポートを決定します。

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。

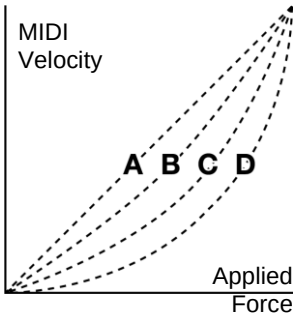
Hardware / ハードウェア

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：これは、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：これは、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**：接続されたフットスイッチの動作を決定します。MPC X でのみ使用可能で、フットスイッチ入力のない他 MPC では使用できません。

MIDI Control Mode Output：これは、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 ポートを使用しているかを決定します。

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 only)：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。

VU Meter Source (MPC X only)：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。マスターに設定すると、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 X、MPC Live、MPC Live II & MPC One only)：現在の日付で、月／日／年の形式で表示されます。MPC X や MPC Live のスタンドアロ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。MPC X または 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の日付で上書きされます。

Time (MPC X、MPC Live、MPC Live II & MPC One only):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 X、MPC Live、MPC Live II & MPC One only):これは現在のタイムゾーンで、Continent / City の形式になっており、ここで変更することができます。

Sequencer / シーケンサー

この画面での設定は、グリッドビューやステップシーケンサーでのシーケンサーの動作を決定します。

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。

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:これは、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、他の全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。

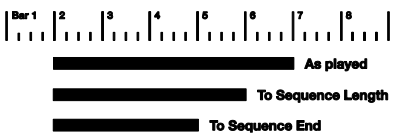
Truncate Duration:イベントが現在のシーケンスの長さを超える場合、イベントをトリミングするかどうか決定します。:

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。

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。

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・フィールド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 マスター Tempo:有効にすると、デフォルトのテンポ値がマスター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。
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。
Auto Load File:MPC ソフトウェアを開いたときに自動的にロードするプロジェクト**(.xpj)**またはプログラム**(.xpm)**を選択します。(MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One ではコントローラーモードで使用している場合にのみ使用できます)
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 **0dB** 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全てのトラックをエクスポートします。
マスター:プログラムを使用している全てのトラックをマスター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全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。
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。
Filter 'All Notes Off' CC：有効の場合、"All Notes Off"(MIDI panic)メッセージは無視されます。CC メッセージを送信できる外部 MIDI デバイス使用時に、フィルタリングしたい場合に便利です。無効の場合"All Notes Off "を受信します。
Program Change：MIDI プログラム変更メッセージの変更内容を決定します。：プログラム、シーケンス、またはトラック
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 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。)これらの音は、ブラウザでのサンプル、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、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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、MPC Live/Live II、MPC One 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、MPC Live II、MPC One & MPC Touch only)：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。
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。
Desktop Screensaver Disable：MPC ソフトウェアを使用している間(コントローラモードで 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。
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、MPC Live/LiveII、MPC One 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いる場合にのみ利用可能です。

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 ハードウェアをコントローラモードで使用してい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を参照してください。

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。

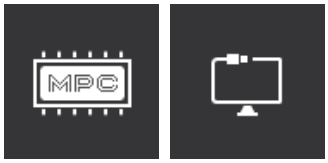
Undo ヒストリー

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。詳細は、補足 > MPC 2.10 のアップデート > 新機能 > Undo ヒストリーを参照してください。

MIDI モニター

I/O アイコンをタップすると、MIDI モニターウィンドウが開きます。詳しくは、補足 > MPC 2.10 のアップデート > 新機能 > MIDI モニターをご覧ください。

Mode/モード



このアイコンをタップすると、MPC X、MPC Live/LiveII、MPC One 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/MPC Studio はすで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。

詳細については、スタンドアロンとコントローラーモードを参照してください。

System Resources

アイコンのいずれかをタップすると、MPC X、MPC Live/LiveII、または MPC One の System Resources ウィンドウが表示されます。

このインジケータには、現在の使用状況の統計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。

・プロジェクトの全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 をタップする。

- MPC ハードウェアの電源を一旦切って、再度入れる。

- 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。

- 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。

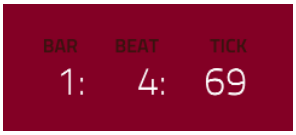
Drives:ドライブインジケーターには、接続している外部ストレージデバイス、または MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One の内蔵ドライブの利用可能なストレージ容量が表示されます。

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全て削除されます。**All Samples** をタップすると、プロジェクトから全てのサンプル(全てのプログラム、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

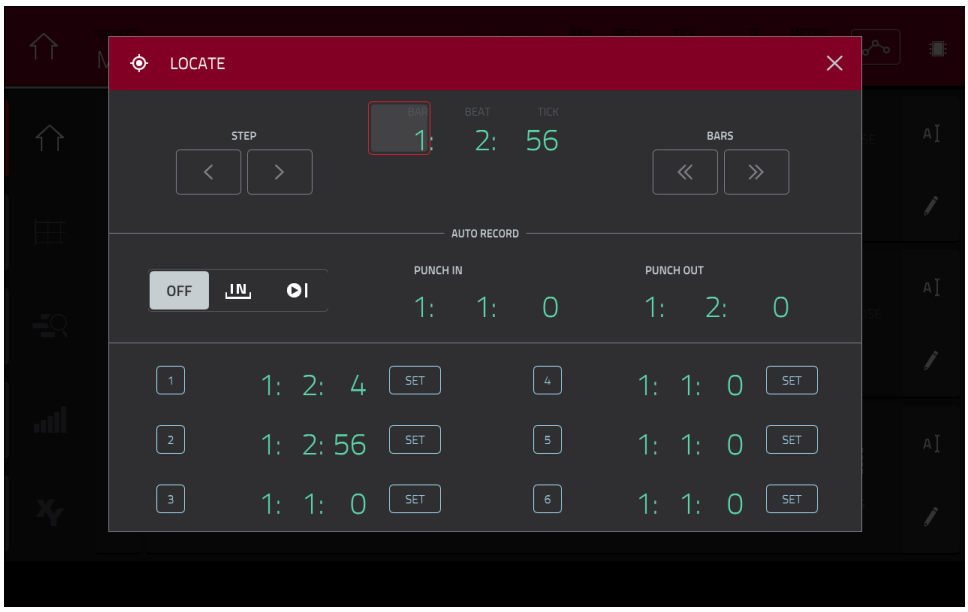
画面上部にタイムカウンターがあり、現在のプレイヘッドの位置を示しています。



位置を調整するには、それをタップして、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。



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:

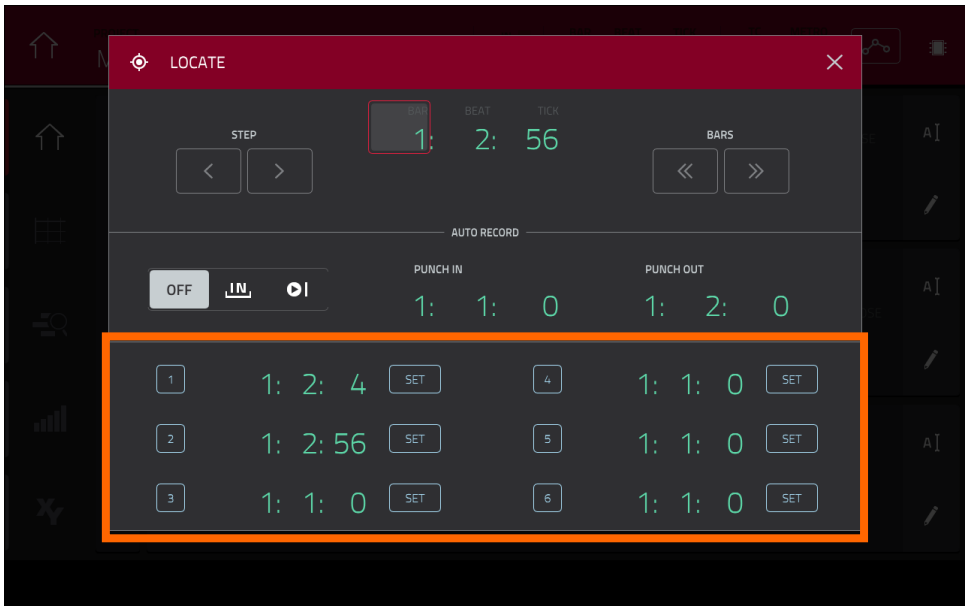
Off: 自動録音は無効です。

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の前やパンチアウトマーカの後のシーケ 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)



この画面を使ってタイムマーカーを設定することで、連続した正確な場所に自動的にジャンプすることができます。最大 6 つのタイムマーカーを設定できます。

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。

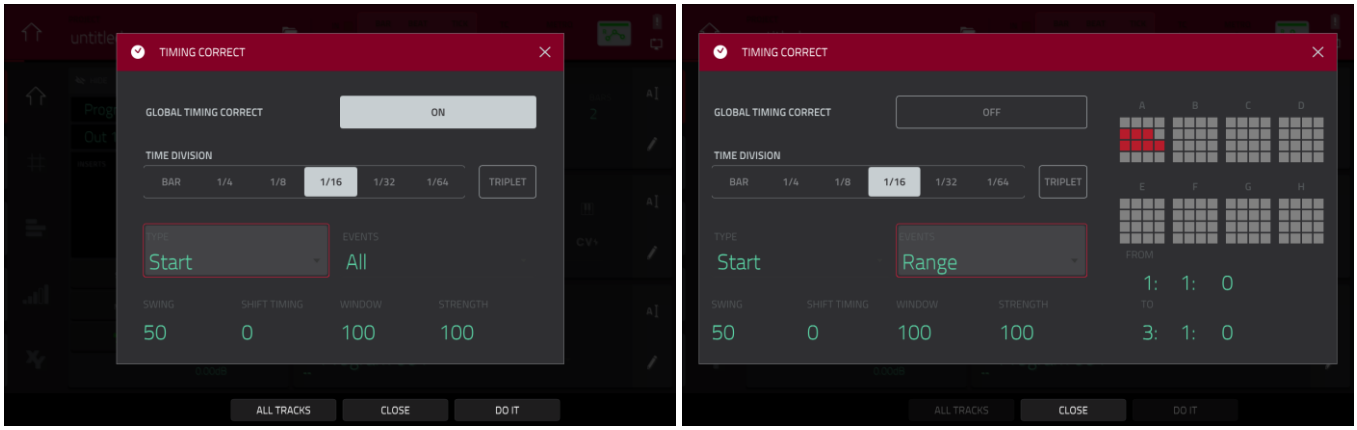
Timing Correct(TC) / タイミングコレクト

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、全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:

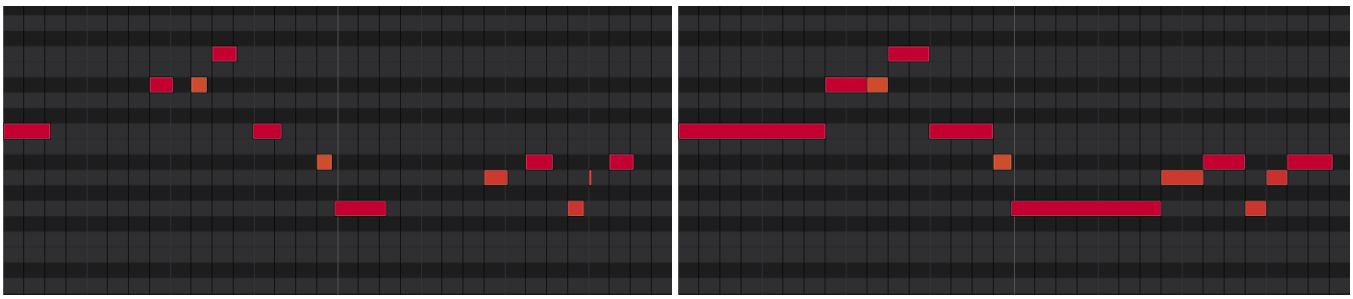
メインモードまたはリストエディットモードの場合: 画面上部の TC フィールドをタップします。
グリッドビューの場合: Shift キー を押しながら、画面下部の TC をタップします。
トラックビューまたはステップシーケンサーの場合: 画面下部の TC をタップします。
注意: パッドミュートモードとトラックミュートモードの TC ボタンにはタイミングコレクトの設定がありますが、このウィンドウは開けません。これらの設定については、モード > パッドミュートモードとトラックミュートモードを参照してください。
TC/On/Off ボタンを押します。(MPC Live/Live II、MPC One、MPC Studio 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 It をタップします。
選択した設定を全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全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　　レガートを適用した場合

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、全てのイベントをクロックの刻みでシフトします。

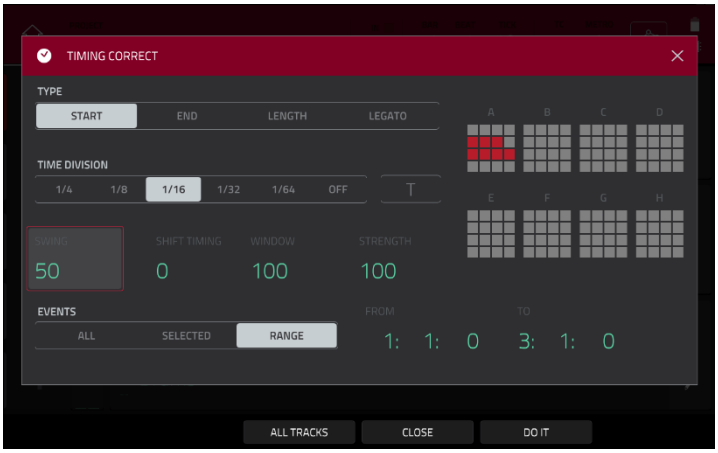
Window フィールドを使用して、クオンタイズ値の周辺でクオンタイズされるイベントの数を設定します。この範囲外のイベントはクオンタイズされず、範囲内のイベントはクオンタイズされます。

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ます。タイムコレクションは、全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(パッドを押すと全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。



Metronome (Click/Metro) / メトロノーム

Click/Metro ウィンドウには、メトロノーム(クリックトラック)に関する全ての設定が含まれています。

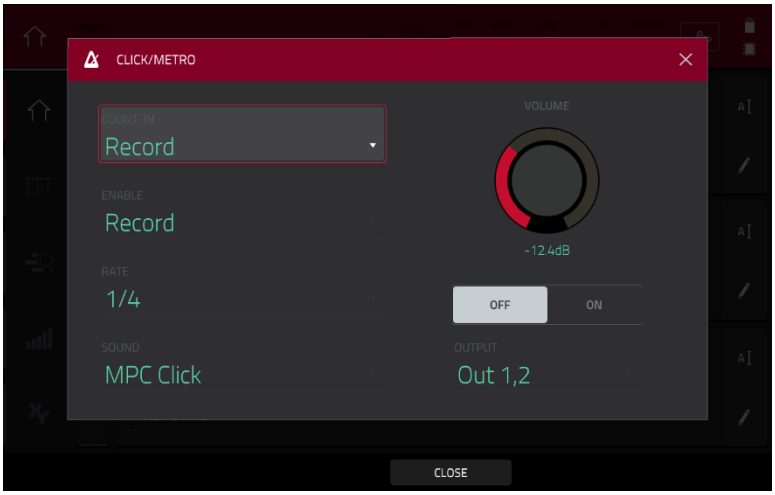
メトロノームの設定を開くには:

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。



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 には Out 7/8 は搭載されず、MPC One はスタンドアロンモードでは 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、プロジェクト内の全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と考えてください。

・**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。グローバル・オートメーションボタンをもう一度タップする
と、グローバル・オートメーションが有効になります。

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 プログラムを除く全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) を押して、3 つの状態を切り替えます:

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と考えてください)

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。)

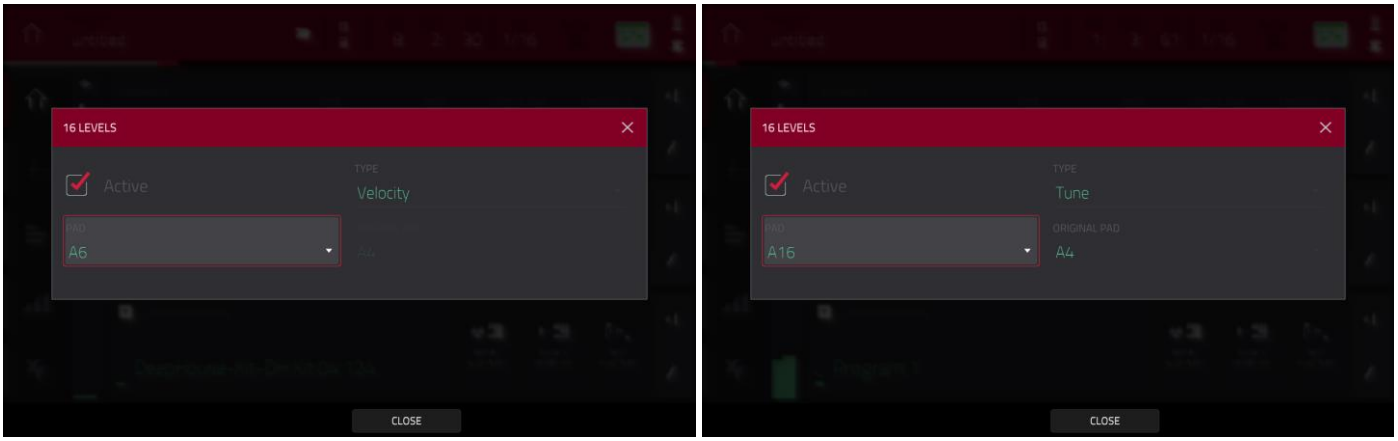
Off:プログラムはオートメーションデータを無視します。すでにオートメーションを録音または入力している場合、これをタップすると、Read (R) と Write (W) のみの間で切り替わりますが、ボタンを押したりタップしたりしている間に Shift キー を押し続けることで、これをオーバーライドしてオフにすることができます。

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。

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。これで全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)



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。**Velocit**、**Tune**、**Filter**、**Layer**、**Attack**、**Decay** 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。

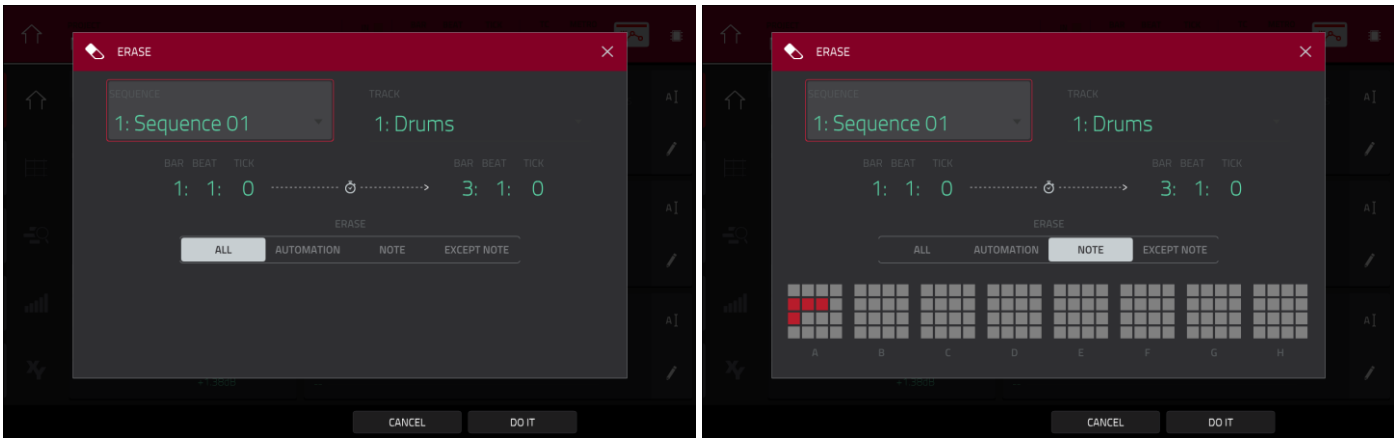
Type が **Tune** に設定されている場合は、**Original Pad** フィールドを使用して、サンプルのオリジナルのピッチを使用するパッドを選択します。または Shift キーを押しながら目的のパッドを押します。

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。

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全てのパッドイベントを消去し、その設定を全てリセットします。

・**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。Parameter 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全て消去されます。

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。

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、マスターアウトプットに、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。

使用可能な全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、マスター出力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。それぞれの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マスター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、各マスターアウトプット(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。これについては、インサートエフェクト>マスター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、マスター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。

マスター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、**マスター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。

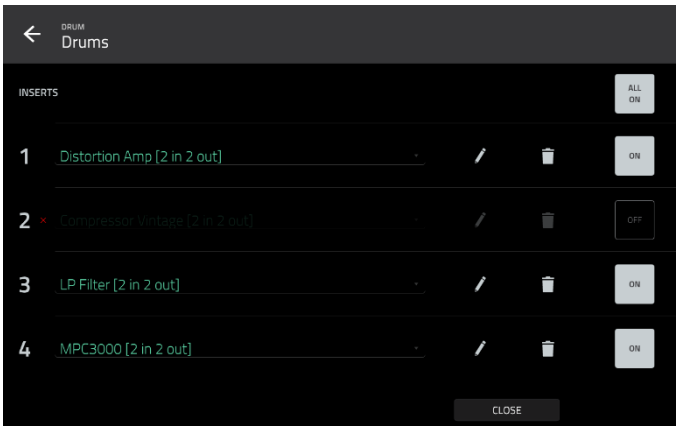
別々のプログラムや分解されたトラックのオーディオミックスダウンを作成する場合は、**センド/リターンエフェクト**をミックスダウンに含めるかどうかを選択できます。

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、**Inserts** 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、こ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。

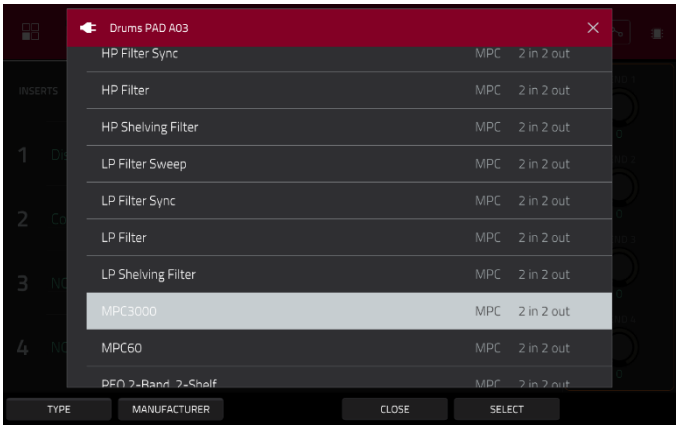
ロードされたエフェクトのパラメーターをエディットするには、インサートスロットの横にある**鉛筆のアイコン**をタップします。

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全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。:



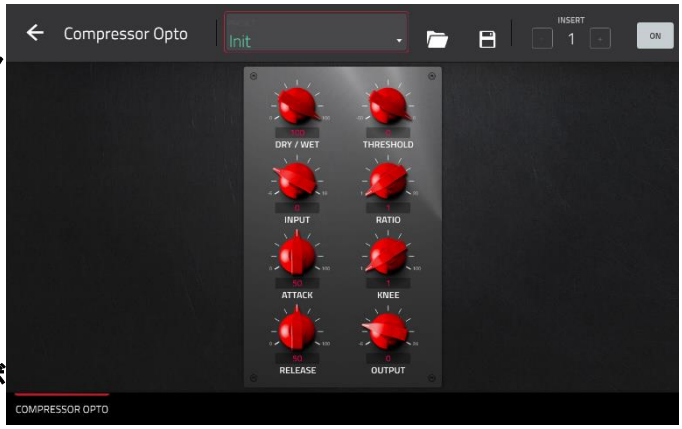
リストを移動するには、上または下にスワイプします。または、**データダイヤル**または **-/+ ボタン**を使用します。

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。

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。

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。

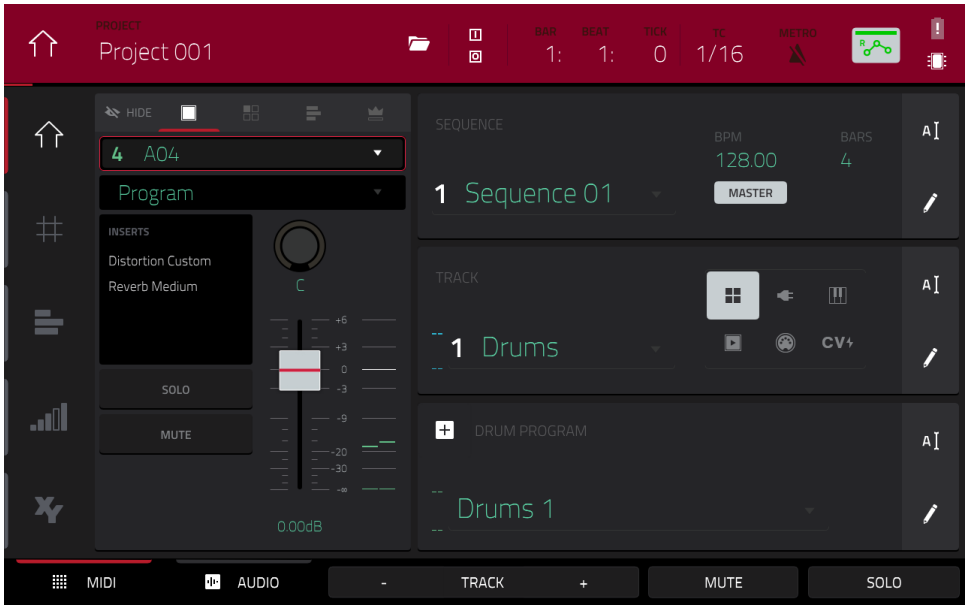
ウィンドウを閉じる:**Close** または画面上部をタップします。

Insert Effects / インサートエフェクト

Pads / パッド

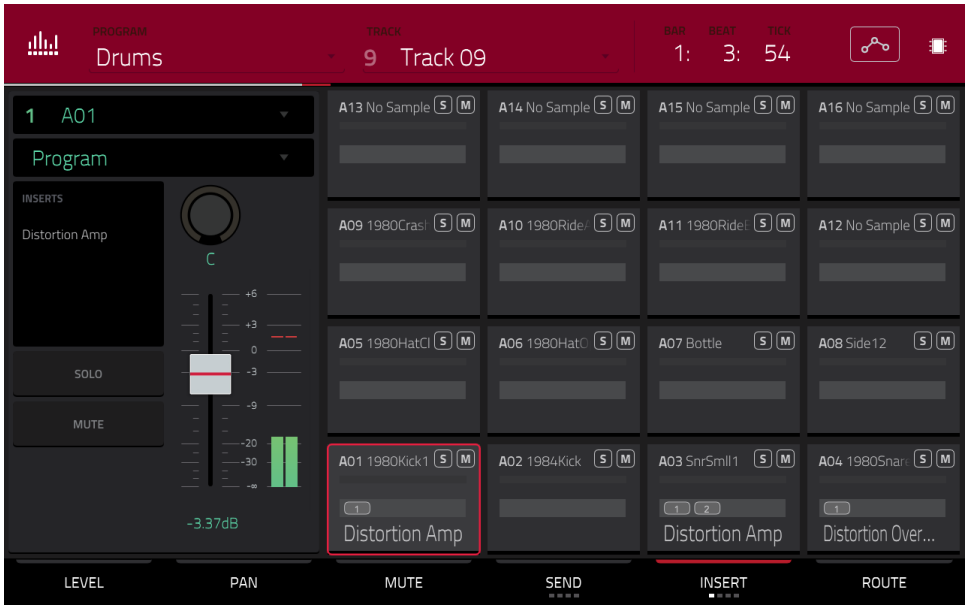
各パッドに最大 4 つのインサートエフェクトをロードすることができます。これは、メインモード、パッドミキサー、またはプログラムエディットモードで行うことができます。

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。全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)



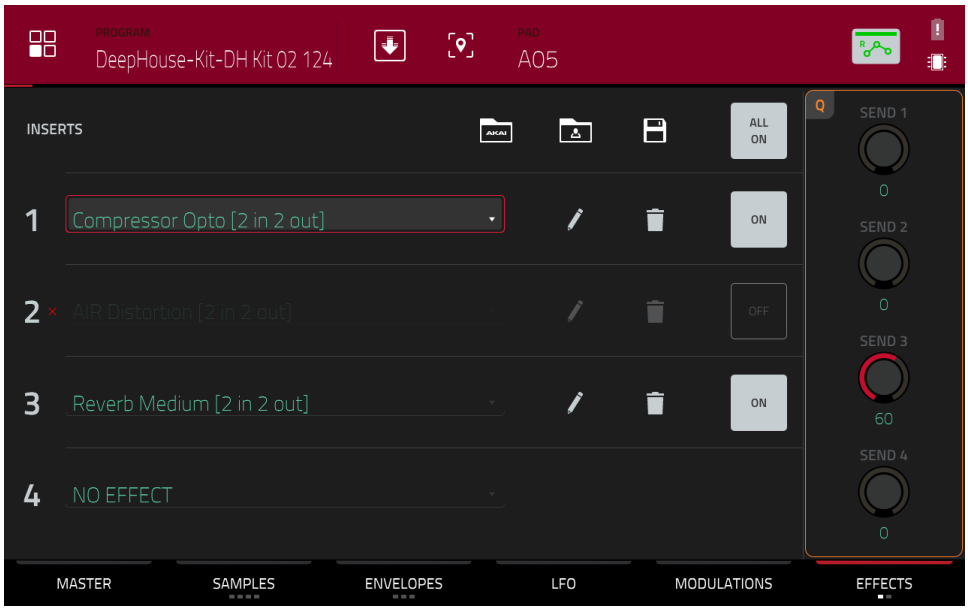
メインモードでパッドインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

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。
2. 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。
4. 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。
5. **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。



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。
3. **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 **Inserts** 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。



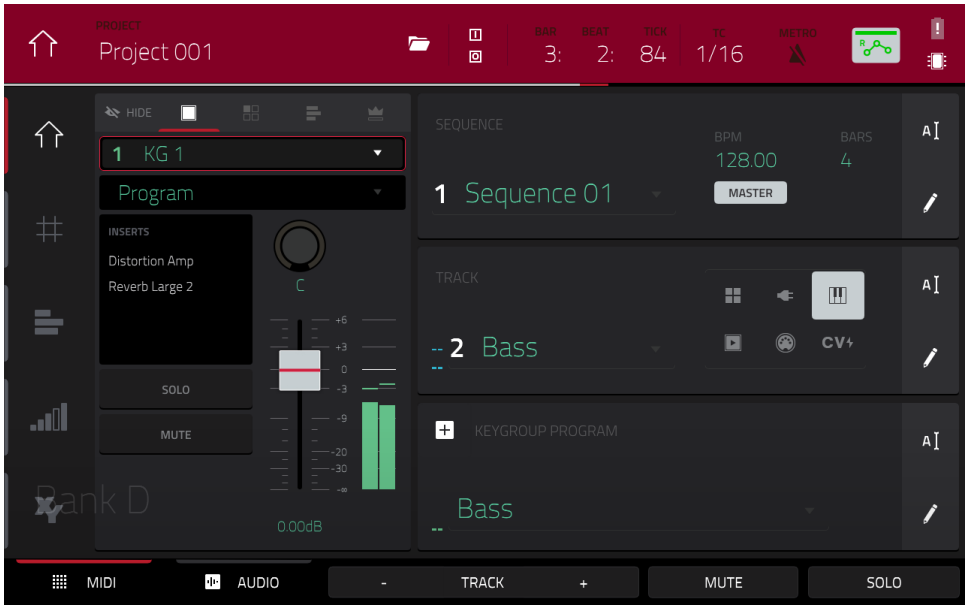
プログラムエディットモードでパッドインサートエフェクトをロードするには、以下の手順に従います。:

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。

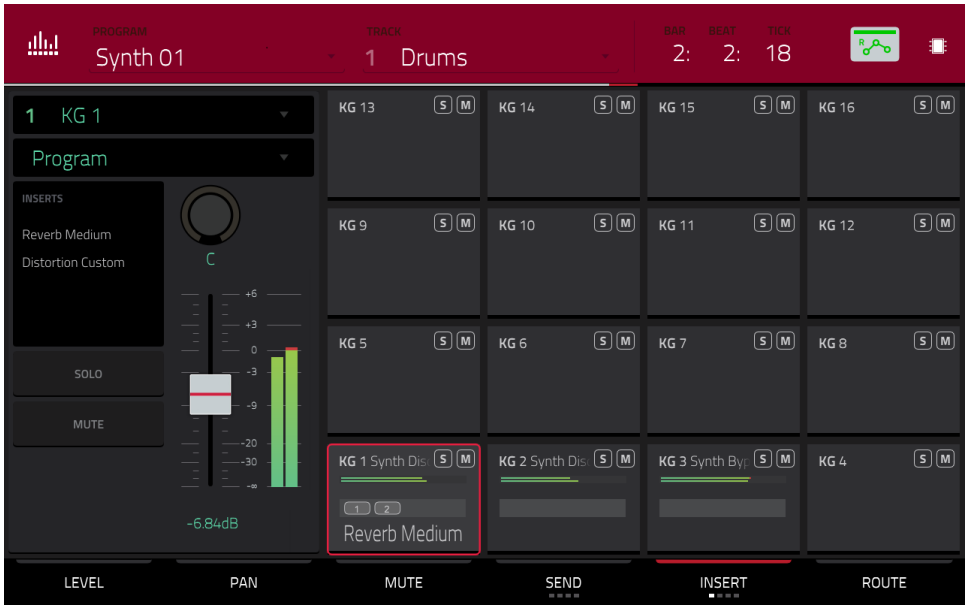
重要:キーグループのインサートエフェクトを使用する場合、そのキーグループにのみ適用されます。ノートレンジが重複している複数のキーグループにインサートエフェクトをロードした場合、エフェクトはそのレンジにも重複しますのでご注意ください。



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)。
2. 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。
4. **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。

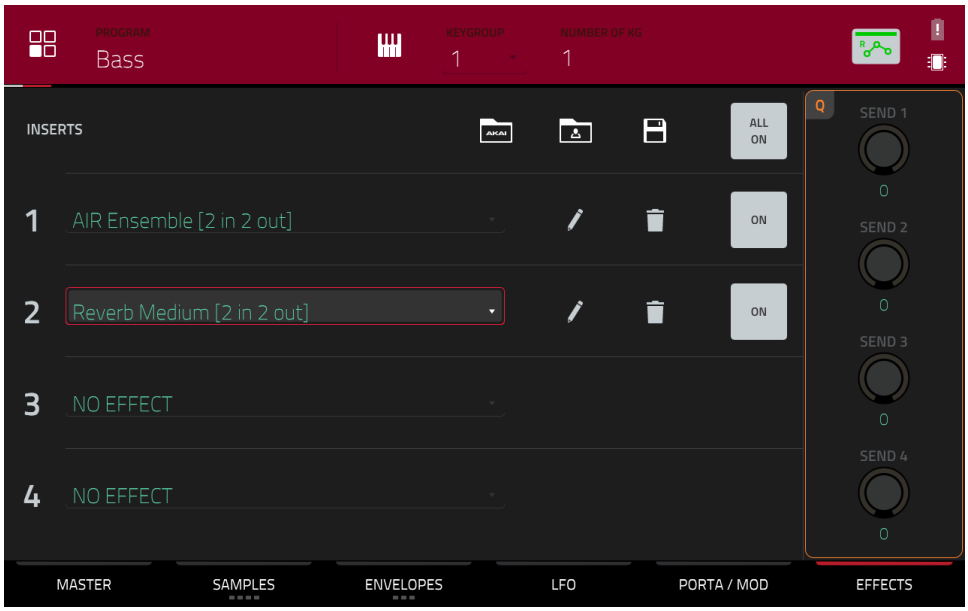
   重要:エフェクトは、そのキーグループにのみ適用されることを覚えておいてください。
5. **Inserts** の下のエリアをタップし、表示された画面を使用してエフェクトをロード、エディットします。



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。:

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。
2. **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。
3. **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。



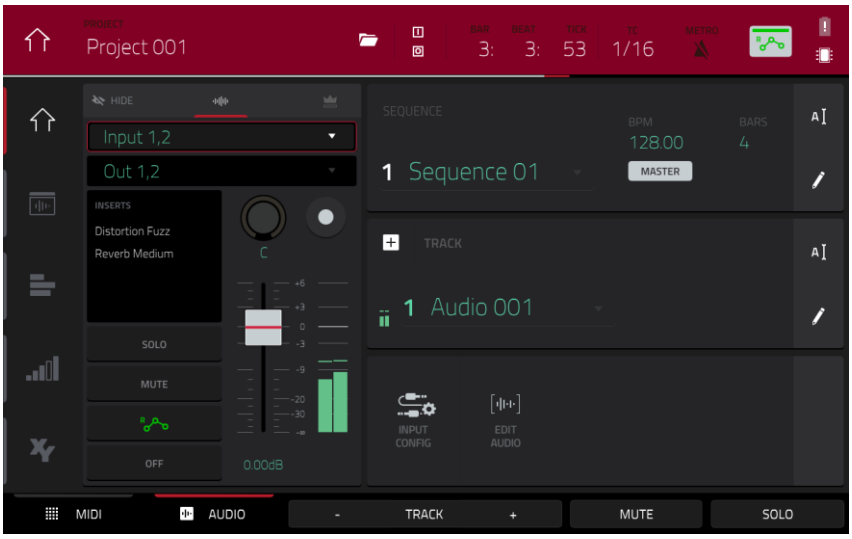
プログラムエディットモードでキーグループインサートエフェクトをロードするには、以下の手順を行います。:

1. 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。

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。

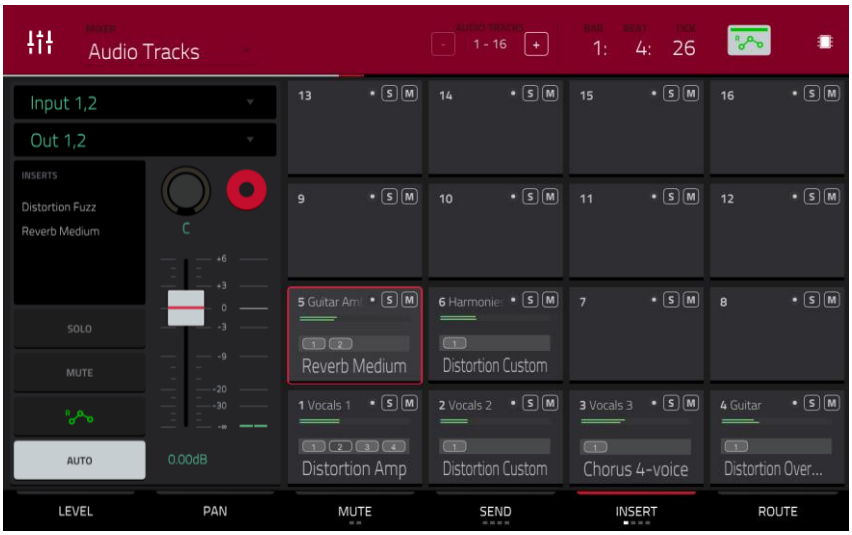
Audio Tracks / オーディオトラック

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。:

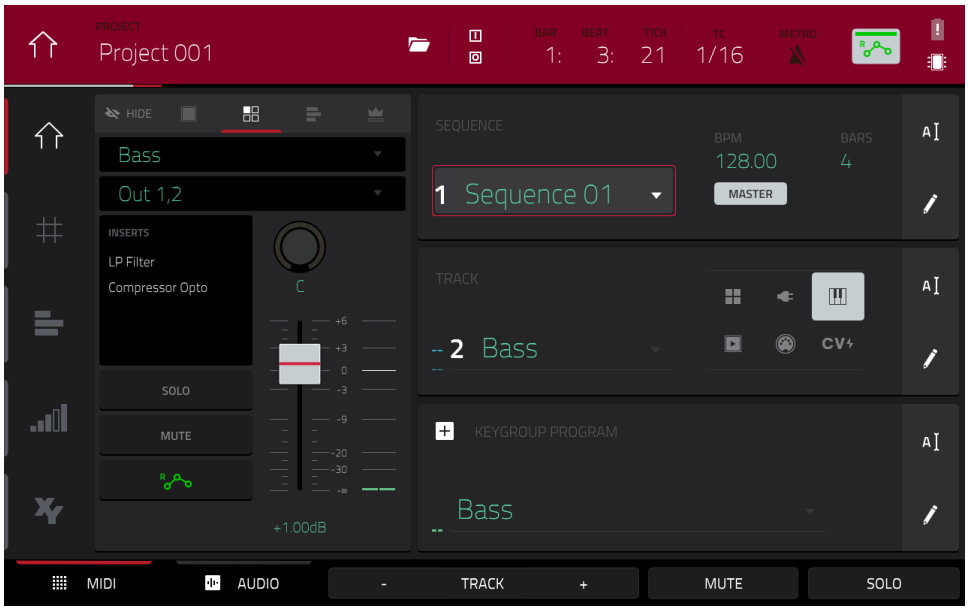
1. **Audio** タブが選択されている場合(左下隅)、**Track** フィールドを使用してオーディオトラックを選択します。
2. チャンネルストリップがまだ表示されていない場合、**Project** フィールドの下にある小さな**「目」のアイコン**をタップして表示させます。
3. チャンネルストリップの上部にある**波形アイコン**をタップします。チャンネルストリップに現在のオーディオトラックの設定が表示されます。
4. **インサート**の下のエリアをタップしてから、表示される画面を使ってエフェクトをロード、エディットします。



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。:

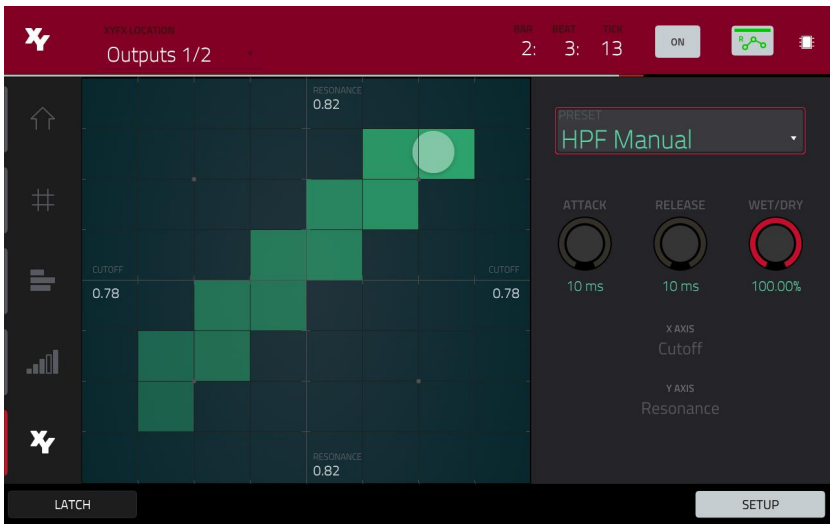
1. 左上隅の **Mixer** フィールドを使用して、オーディオトラックを選択します。
2. タッチスクリーンで、希望するオーディオトラックに対応する**パッド**をタップします。
3. **インサート**の下のエリアをタップし、表示された画面でエフェクトをロード、エディットします。または、画面下部の **Insert** タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択できます)、画面上の目的の**パッド**をダブルタップします。また、**データダイヤル**や **-/+** ボタンを使ってすぐにエフェクトを選択することもできます。

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。



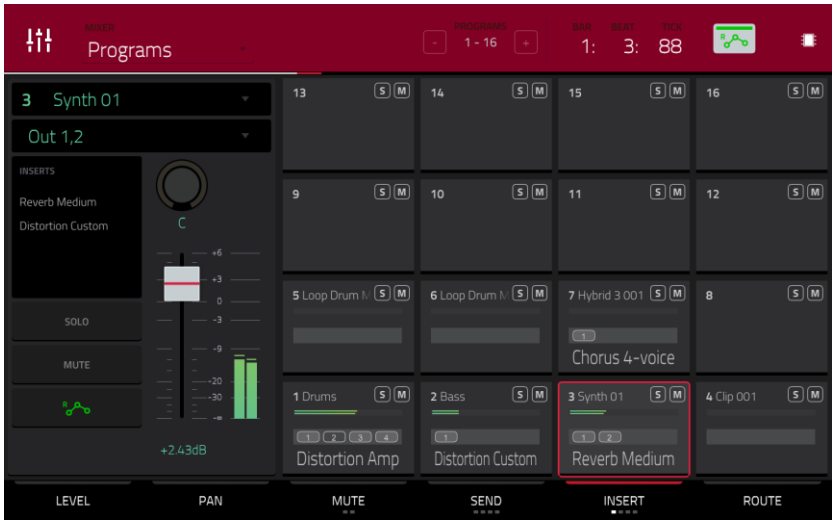
メインモードでプログラムインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

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。
2. 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. **インサート**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。

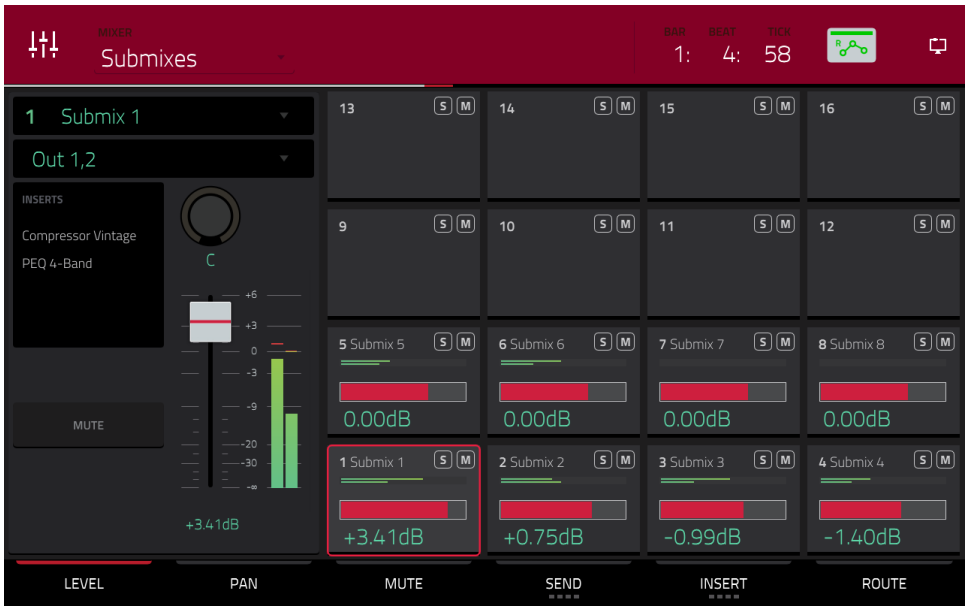


チャンネルミキサーでプログラムインサートエフェクトをロードするには、以下の手順で行います。:

1. 左上隅の **Mixer** フィールドを使用して、**Programs** を選択します。
2. 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。
3. **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。

Submix / 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。

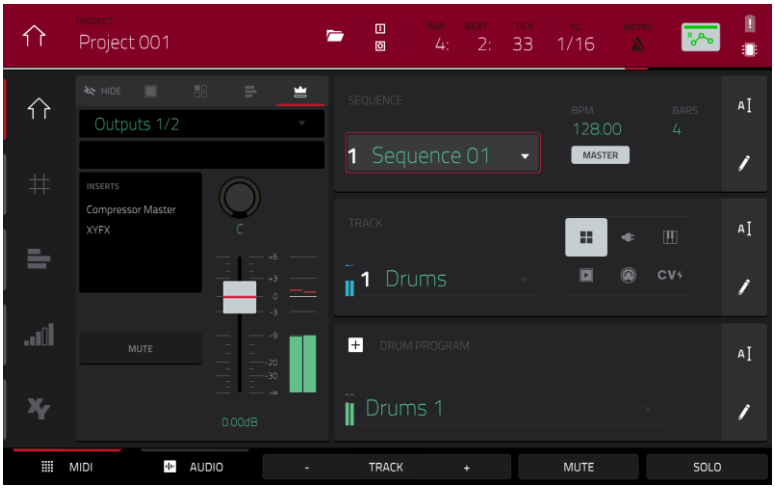


サブミックスのインサートエフェクトをロードするには:

1. 左上隅の **Mixer** フィールドを使用して、**Submixes** を選択します。
2. 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。
3. **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。

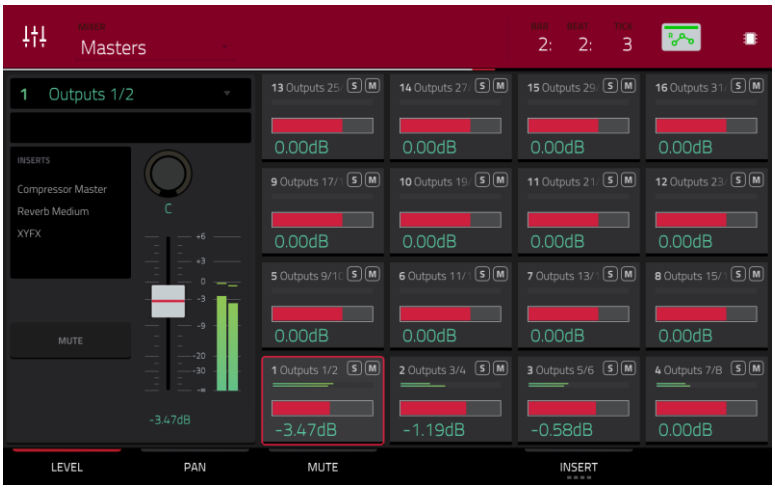
Masters / マスター

各マスター出力(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。



メインモードでマスター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マスター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、希望するマスター出力(**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。



チャンネルミキサーでマスター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。：

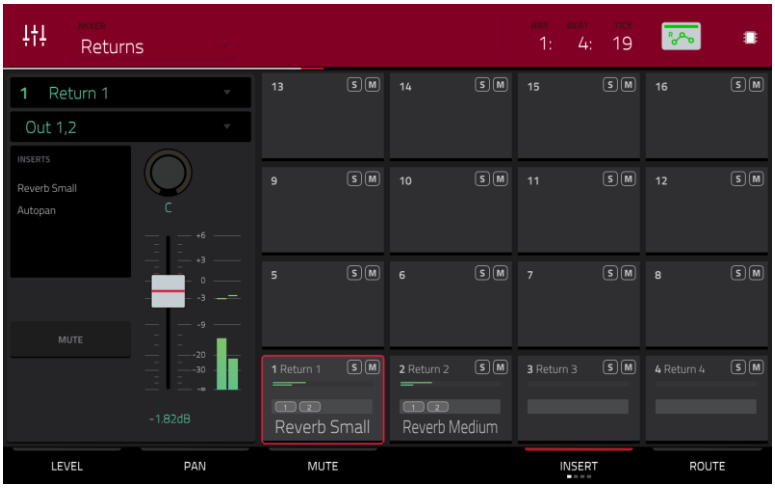
1. 左上隅の **Mixer** フィールドを使用して、**Masters** を選択します。.
2. タッチスクリーンで、希望するマスター出力(**Outputs 1/2**、**Outputs 3/4** など)に対応する**パッド**をタップします。または、**Mixer** フィールドの下の **Outputs** フィールドをダブルタップします。
3. **Inserts** の下のエリアをタップしてから、表示された画面を使ってエフェクトをロードしたりエディットしたりします。または、画面下部の **Insert** タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択します)、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。
2. 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 つのマスター出力(ステレオ)または マスター出力(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。:

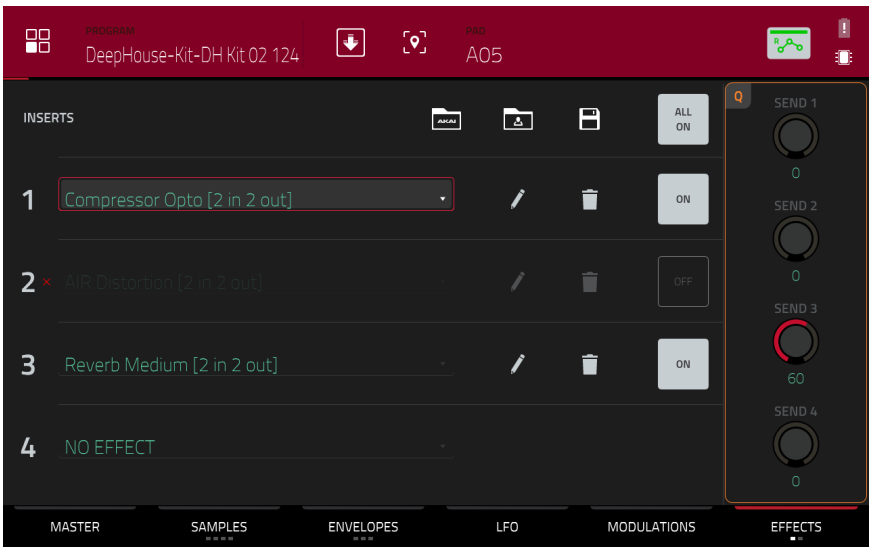
1. チャンネルミキサーで、左上隅の **Mixer** フィールドを使用して **Returns** を選択します。
2. タッチスクリーンで、希望するリターンに対応する**パッド**をタップします。または、**Mixer** フィールドの下の **Return** フィールドをダブルタップします。
3. **Inserts** の下のエリアをタップをタップし、表示された画面を使ってエフェクトをロードしたりエディットしたりします。または、画面下部の **Insert** タブをタップして(複数回タップして別のインサートスロットを選択できます)、画面上の目的の**パッド**をダブルタップします。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。

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。
4. **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。

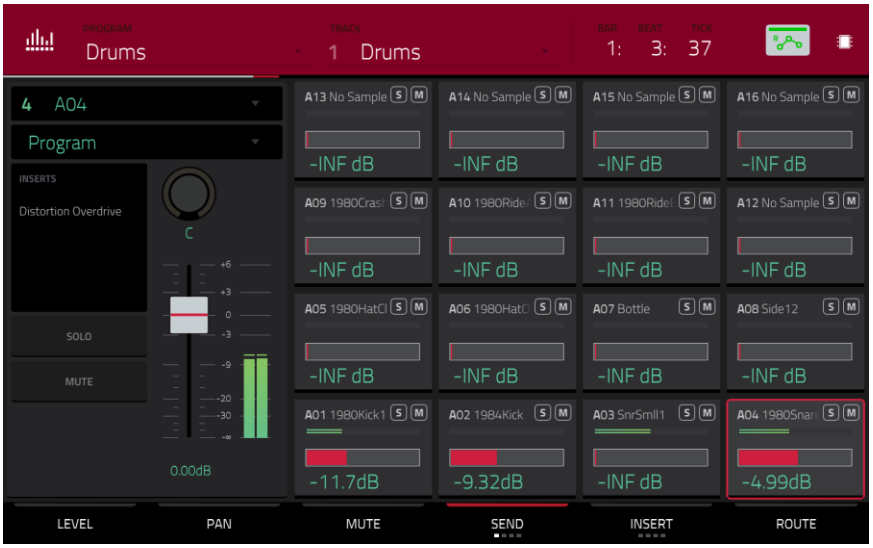
Pads / パッド

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。



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。

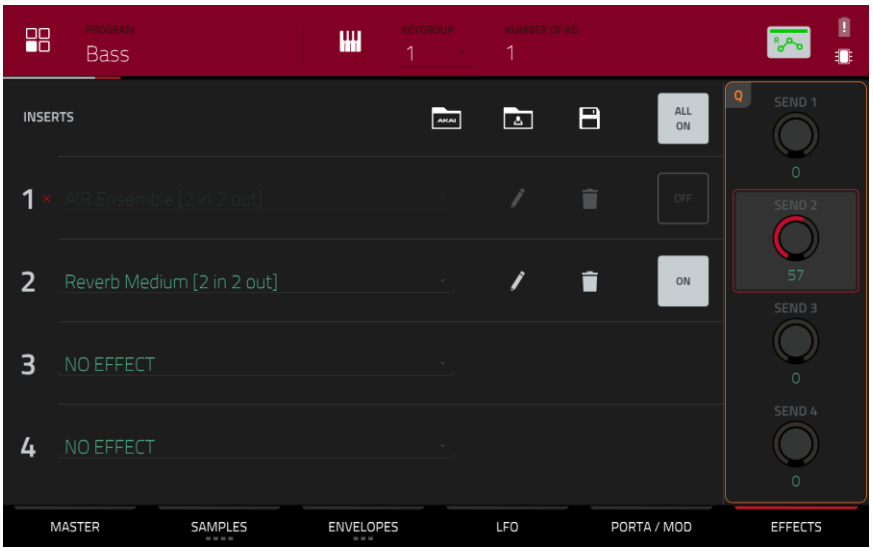


パッドミキサーでパッドのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

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。

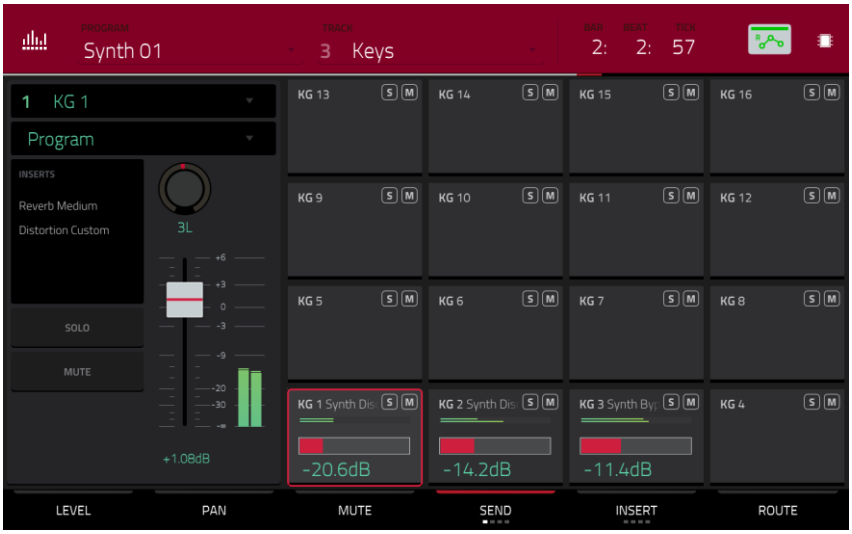
Keygroups / キーグループ

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。:

1. 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。

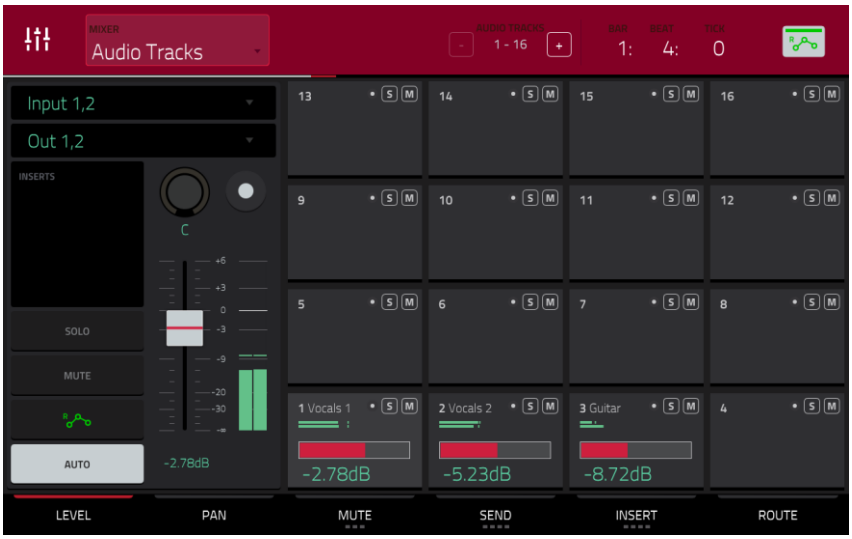


パッドミキサーでキーグループのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

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。
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。

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。



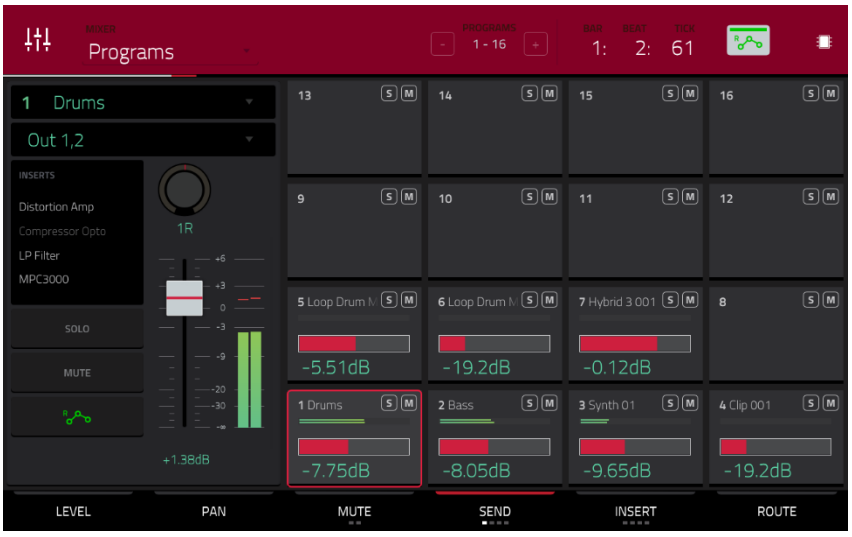
オーディオトラックのセンドレベルを設定するには:

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。

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。

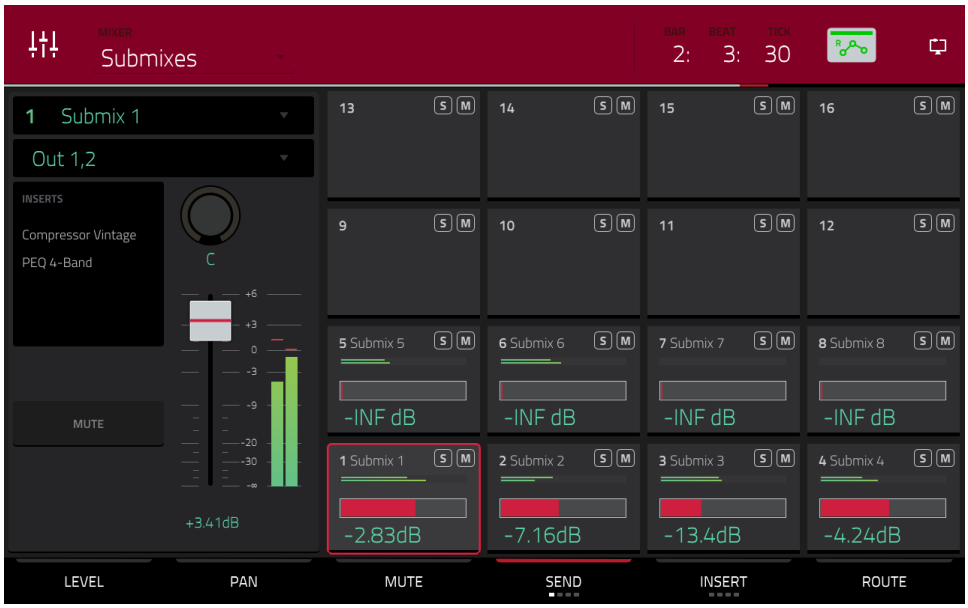


プログラムのセンドレベルを設定するには:

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。

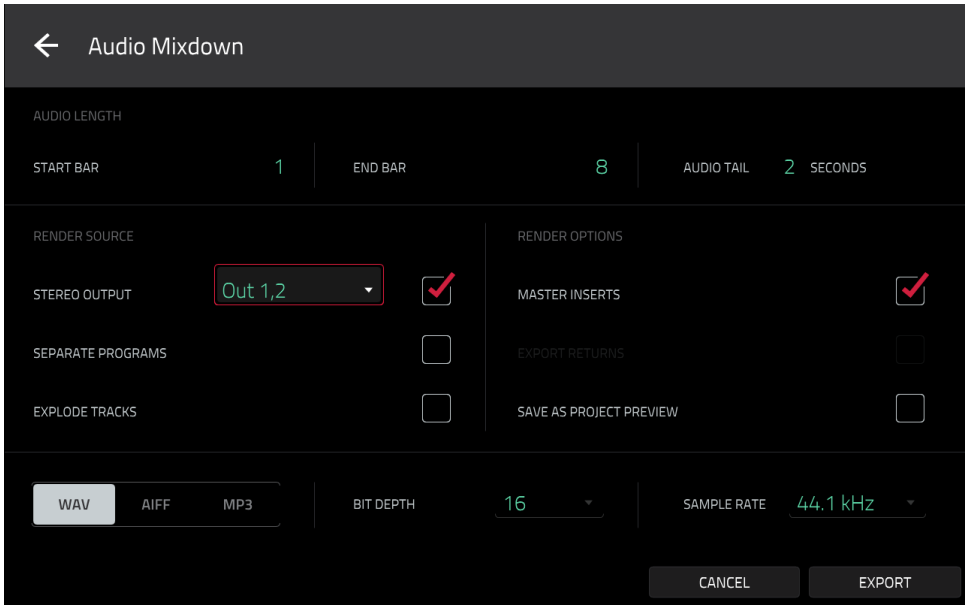


サブミックスのセンドレベルを設定するには、以下の手順で行います。:

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。

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。
メインモードでオーディオミックスダウン画面を開くには、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 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 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。
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

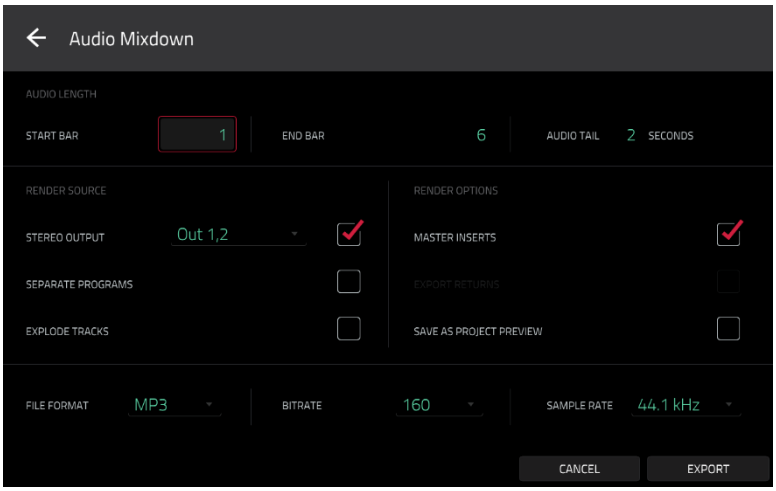
Render Source が **Stereo Output** に設定されている場合、**Master Inserts** にチェックを入れると、ミックスダウンにマスターインサートエフェクトを含めます。
Render Source が **Separate Programs** または **Explode Tracks** に設定されている場合、**Export Returns** をチェックして、リターンチャンネルのシグナルを別個のファイルとしてエクスポートします。
Render Source が **Stereo Output** に設定されている場合、**Save as Project 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

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**を選択できます。

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**←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/LiveII のみバッテリー搭載です。MPC X、MPC One、MPC 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。

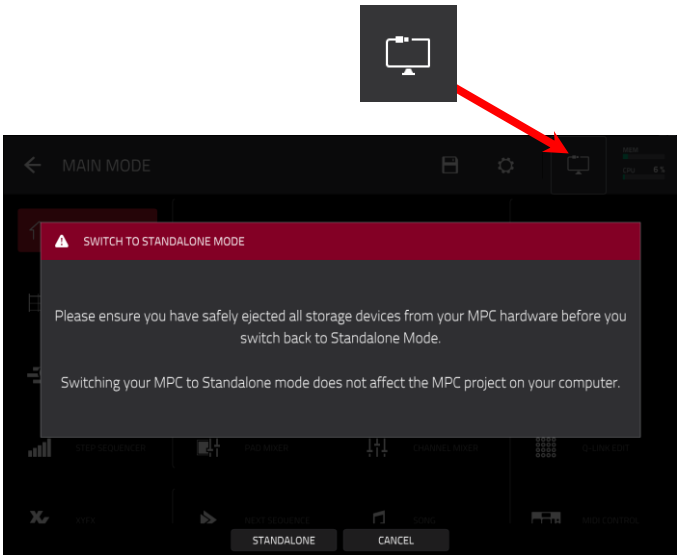
MPC Live/LiveII の内蔵バッテリーを充電するには、付属の**電源アダプタ**をコンセントに接続してください。

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。

スタンドアロンとコントローラモード

MPC X、MPC Live、MPC Live II and MPC One は 2 つの方法で動作します。**スタンドアロンモード**と**コントローラモード**です。(MPC Studio and MPC Touch はコントローラとしてのみ動作します。)

スタンドアロンモードにするには、いずれかの操作を行います。:



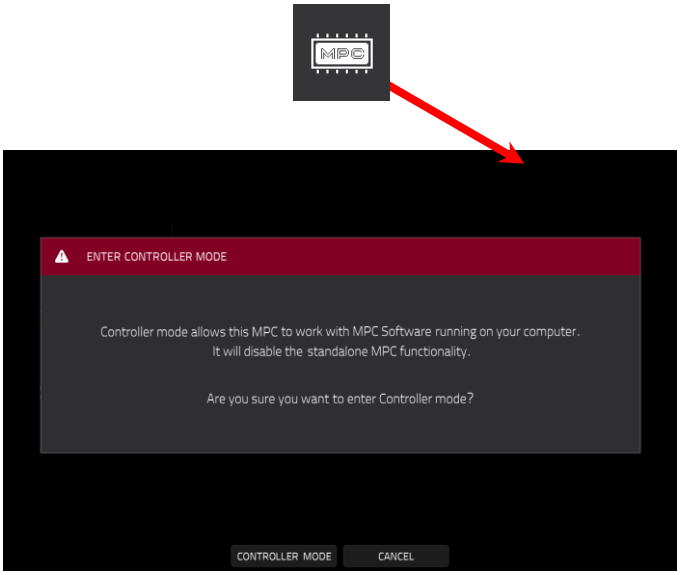
- MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One がコンピュータに接続されて**いない**状態で**電源**を入れる。
- MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One がコンピュータに接続されていて、MPC ソフトウェアを開いたままにしておきたい場合は、**Menu** を押し、右上隅にある**モニター/ケーブルのアイコン**をタップします。**Switch To Standalone** ウィンドウが表示されたら、**Standalone** をタップして続行します。プロジェクトはコンピュータ上で開いたままで、画面に表示されているプロジェクトとは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モードとなります。)
- MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One が接続されているコンピュータで 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。
- MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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。

コントローラーモードに入るには:

1. MPC X、MPC Live、MPC Live II or MPC One 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. MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One の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、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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、スタンドアロンモードのままです) MPC ハードウェアが USB コントローラ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。



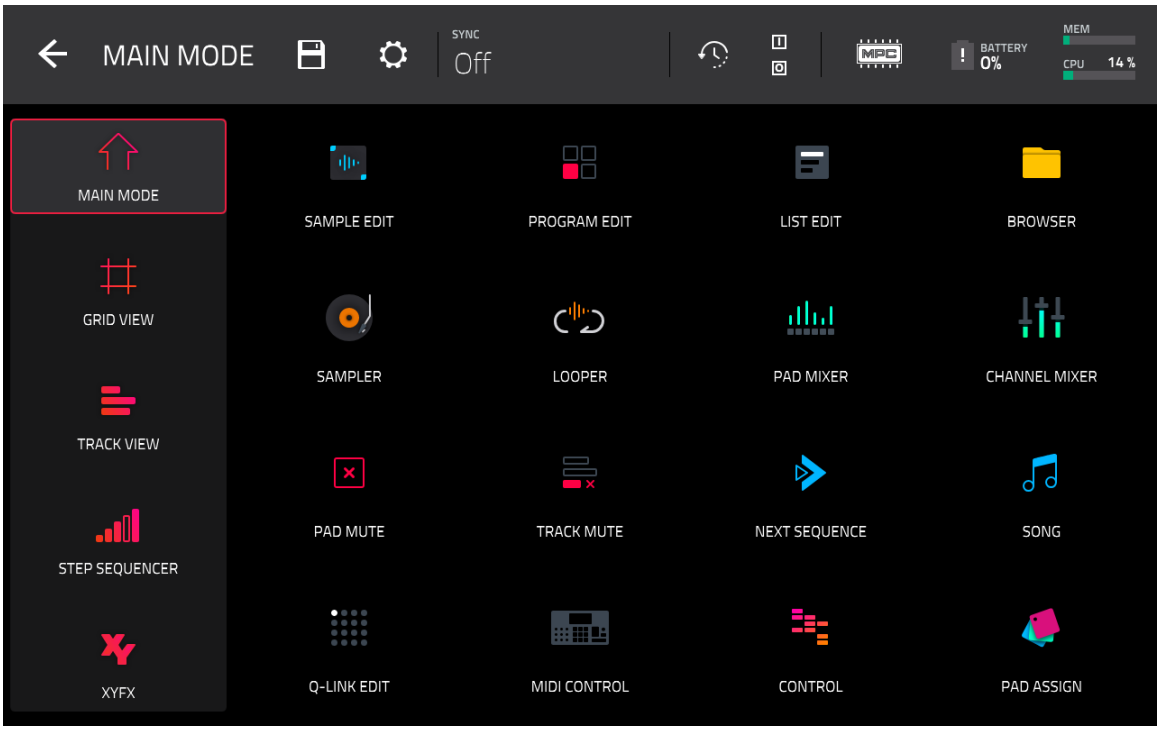
コントローラーモード:

- 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と通信しています。
- コンピューターと MPC X、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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)

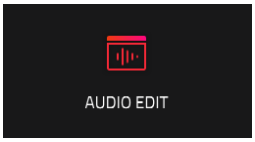
Modes / モード

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。



注意: 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。

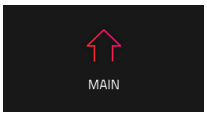
オーディオエディットモードに入るには、波形とボックスのアイコンをタップします。このアイコンを表示するには、メインモードのタッチスクリーン左下にある **Audio** タブを選択する必要があります。

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。

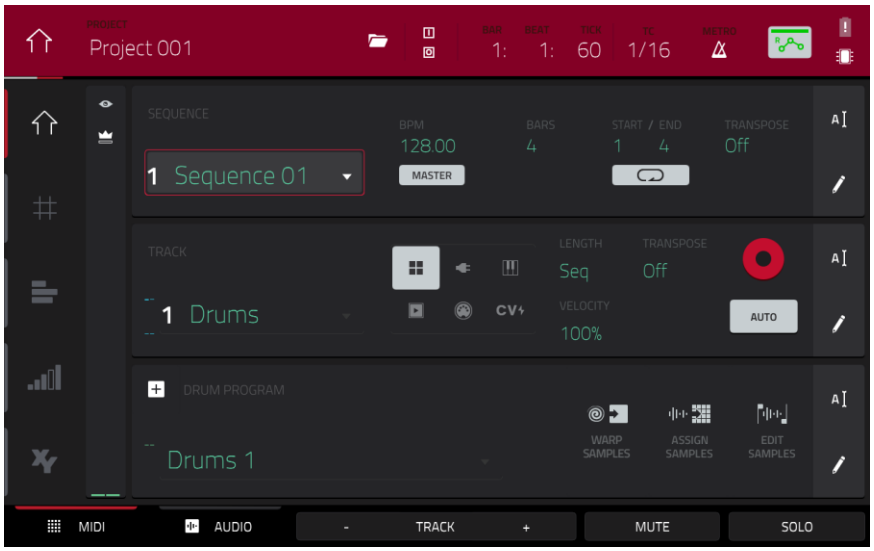
Main Mode / メインモード



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(v 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全て削除したり、**All Samples** をタップしてプロジェクトから全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。
- **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。

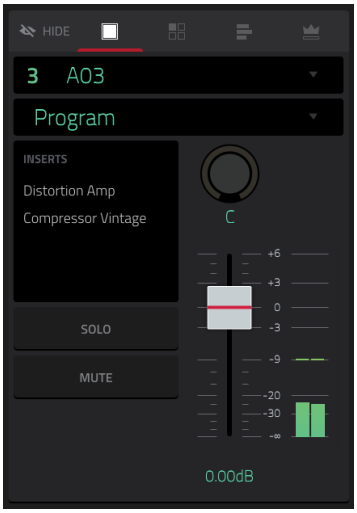
Track –/+: これらのボタンの 1 つをタップすると、それぞれ前のトラックまたは次のトラックに切り替わります。

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、またはマスター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)

マスター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。:

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(変更可能)

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。

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。**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、プログラムをソロまたはミュートにします。または、LED メーター(MPC X)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) を押して 3 つの状態を切り替えます。:

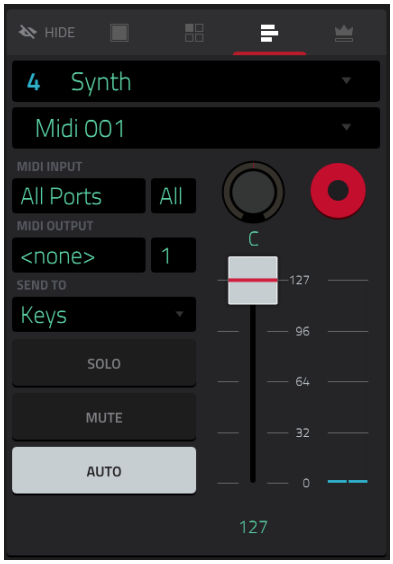
Read (R) に設定されている場合、プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、その上に追加のオートメーションを記録することはありません。これは、録音中にオートメーション が誤って変更されるのを防ぐための保護機能と考えてください)

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。

Shift キーを押しながらプログラム・オートメーション・ボタンをタップするか、**Read/Write**(MPC X)を押すと、プログラム・オートメーションが無効になります。**オフ**にすると、プログラム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、または入力している場合は、これ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、これを上書きしてオフにするには、Shift キーを押しながらボタンをタップします。

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、全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、一般的な機能 > オートメーション を参照してください。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。

プログラムのパンまたは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。スライダーの横にある**緑色**のレベルメーターには、プログラムの現在の音量レベルが **dB** 単位で表示されます。



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。

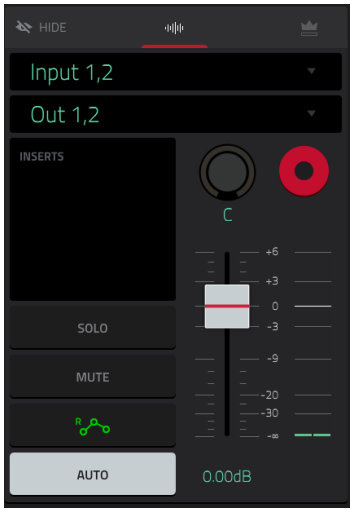
トラックをソロまたはミュートするには、**Solo** または **Mute** を(それぞれ)タップします。

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。

パンノブまたはレベルスライダを調整して、トラックのパンまたはレベルを変更します。スライダーの横にある青いレベルメーターは、トラックの現在のベロシティレベルを示します。

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。

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。**インサート**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)を押して、2 つの状態を切り替えます。：

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。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)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、全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。

マスター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、現在のマスター出力が表示されます(変更可能)

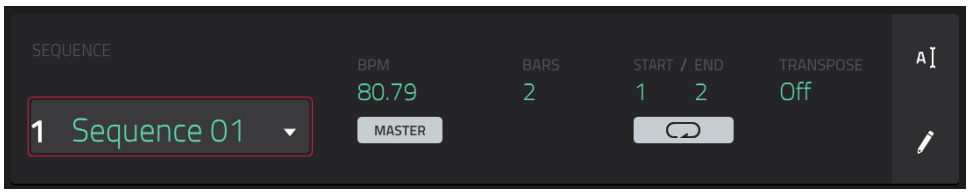
Inserts フィールドには、そのペアの出力に対して有効または無効になっているエフェクターが表示されます。**Inserts** 下の枠をタップすると、エフェクトをロード、変更、有効または無効にすることができるウィンドウが開きます。

マスター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、マスター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、マスター出力の現在の音量レベルを **dB** で表示します。

Sequence Section / シーケンスセクション

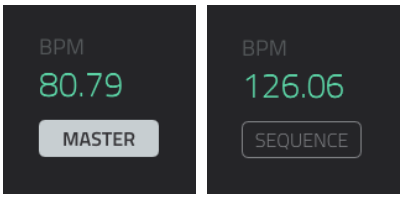
Sequence セクションには、現在のシーケンスとその情報が表示されます。



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)とマスターテンポ(Master)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。

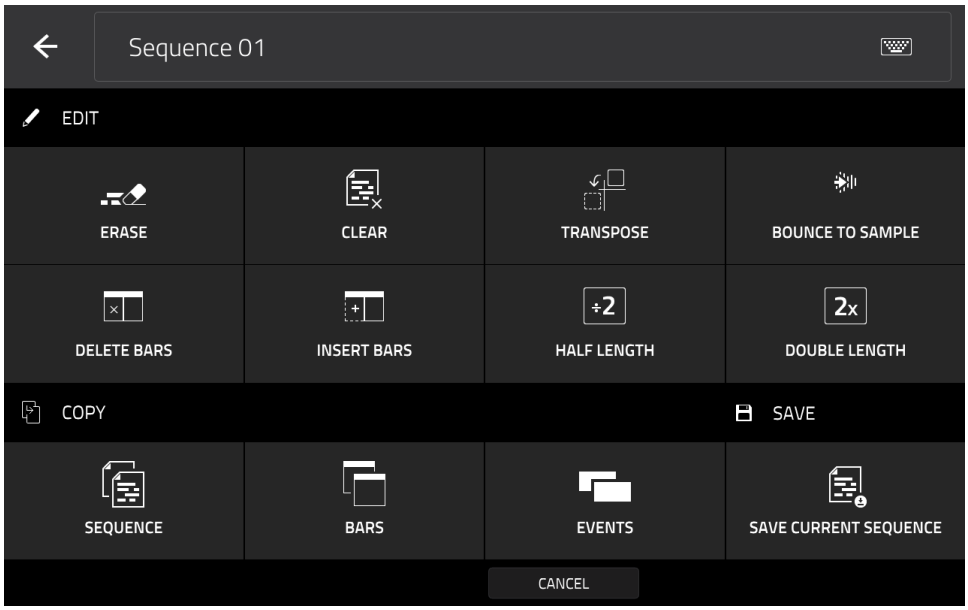
ループを有効または無効にするには、ボタンをタップします。

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。

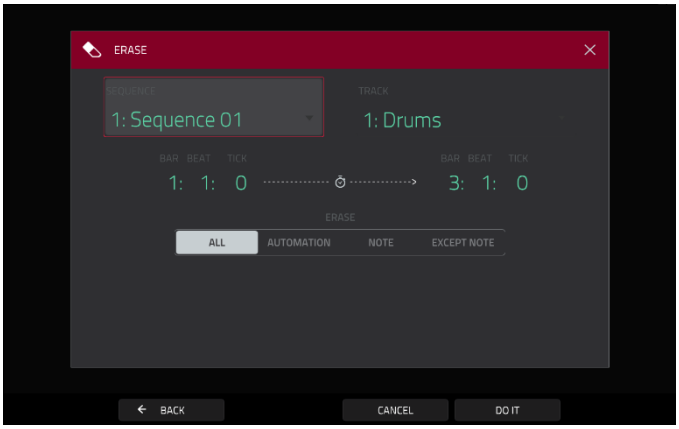


以下の機能のいずれかを使用することができますが、オーディオトラックのオプションは MIDI トラックよりも少なくなっています。

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(←)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。

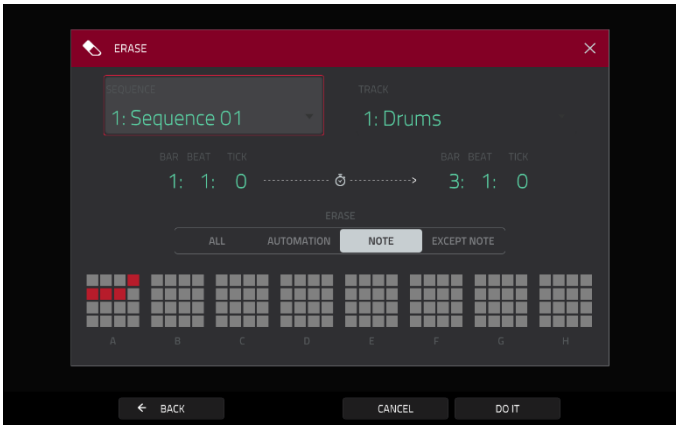
消去するイベントの種類を選択するには、Erase オプションを選択します。:

All は、指定された時間範囲から全てのパッドイベントを消去し、全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全てを消去します。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。

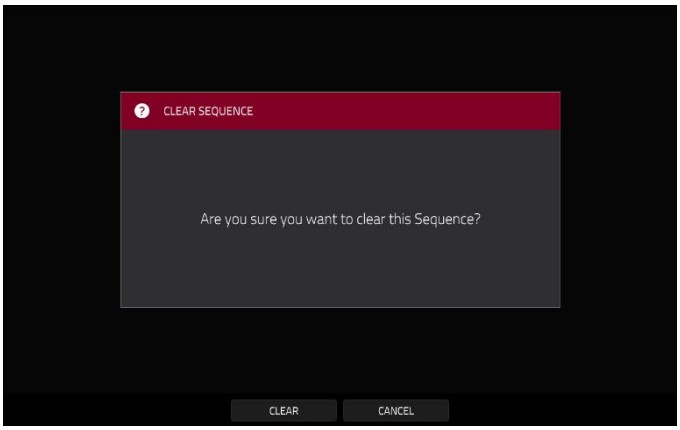


選択を確定するには、Do It をタップします。

前の画面に戻るには、← Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

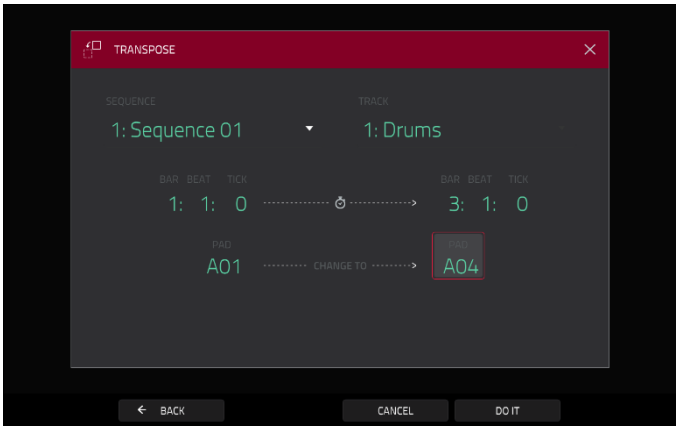
キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancel をタップします。

Clear 機能は、シーケンスから**全て**のイベントを消去して、**全て**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



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。

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、← 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。

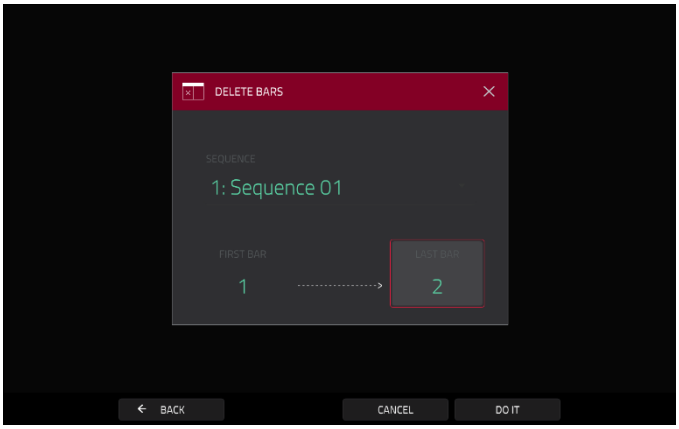
Bounce to Sample 機能は、シーケンス(全てのトラック)を**直ちに**オーディオサンプルとしてレンダリングし、プロジェクトのサンプルプールに格納します。デフォルトでは、**Bounce -** という名前が付けられ、シーケンス名が付加されます。

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。

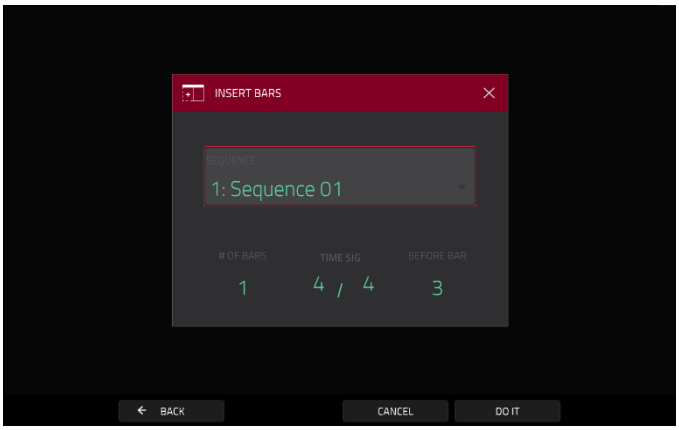
削除する小節の範囲を設定するには、First Bar と **Last Bar** のフィールドを使用します。各フィールドの小節とその間全ての小節が削除されます。

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、← 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。

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。

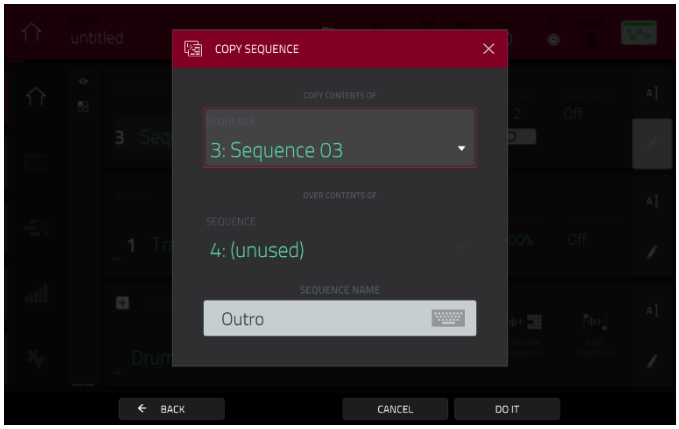
前の画面に戻るには、← Back またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

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、前半全てのイベントを**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。

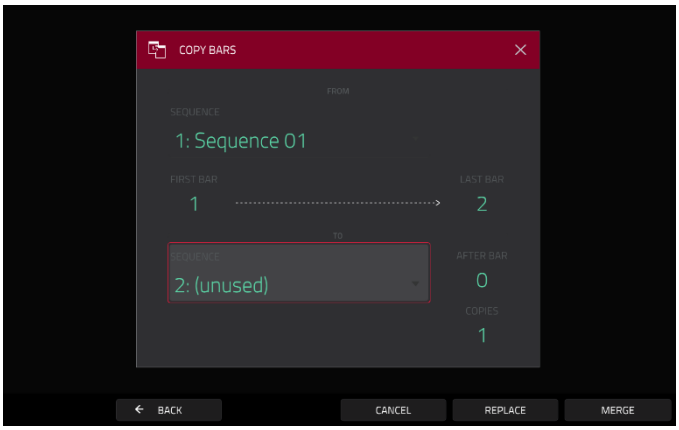
コピー先のシーケンスを選択するには、Over Contents of Sequence フィールドを使用します。 これは、コピー元のシーケンスがコピーされるシーケンスです。

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、← 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。

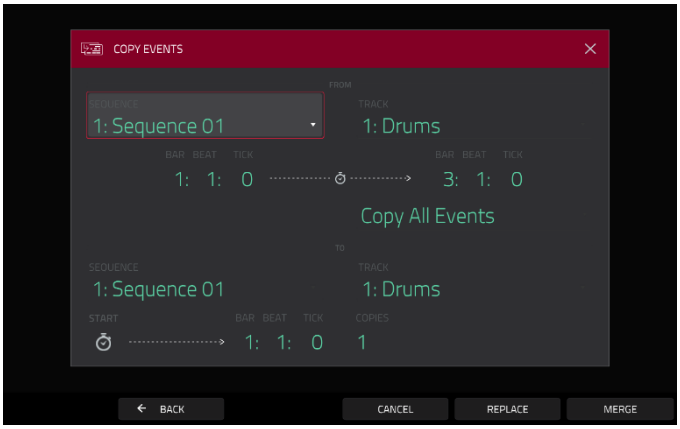
コピー先シーケンスを上書きするには、Replace をタップします。

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、← 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。

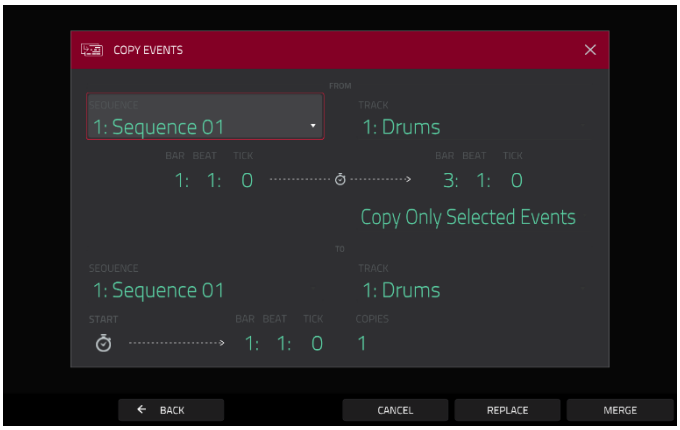


コピー元のシーケンスを選択するには、From Sequence フィールドを使用します。これは、イベントをコピーするシーケンスとなります。

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、現在のトラックの全てのイベントをコピーします。

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。

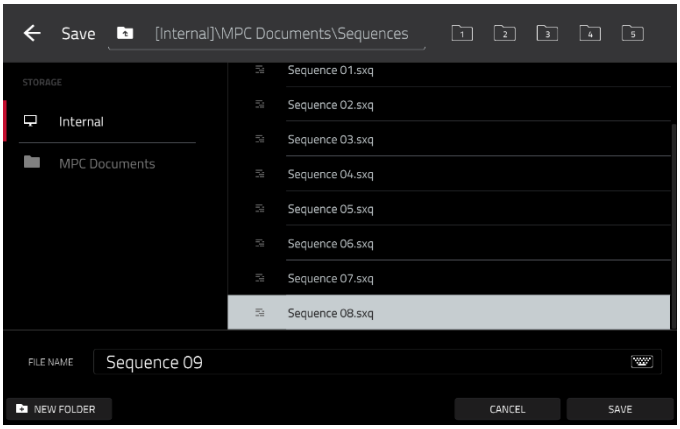
グリッドビューまたはリストエディットモードで、指定時間範囲内のイベントをコピーするか、選択したノートをコピーするかを設定するには、Selection フィールドを使用します。これを **All events** に設定すると、上記の **Bar、Beat、Tick** フィールドで決定された時間範囲のノート、**Selected Events** に設定するとグリッドビューもしくはリストエディットモードで現在選択されているイベントのみをコピーすることができます。このフィールドは MIDI トラックでのみ使用できます。

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、マージをタップします。

前の画面に戻るには、← 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 MPC X または MPC Live の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、MPC Live、MPC One 内蔵ドライブです。

MPC Documents は、MPC X、MPC Live/Live II、または MPC One 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、MPC Live/Live II、MPC One 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。

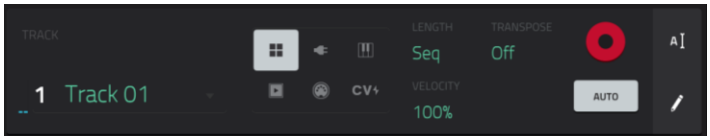
1 つ上のフォルダ階層に移動するには、左上隅にある **フォルダ/↑アイコン**をタップします。
ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の File Name フィールドをタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用します。

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**←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。



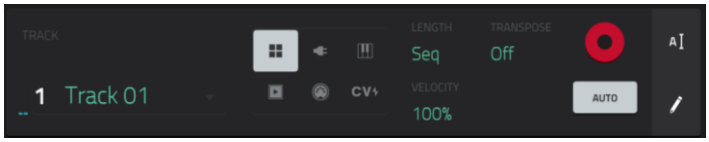
MIDI トラック使用時

オーディオトラック使用時

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ます。ただし、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。:

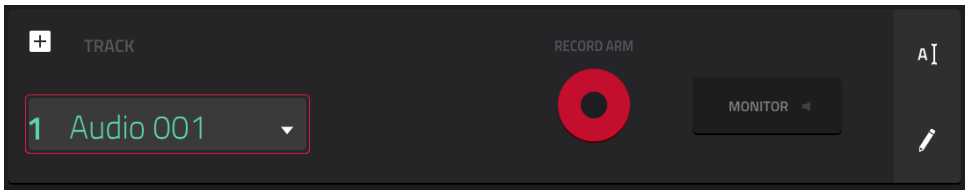
Off に設定すると、トラックの MIDI 入力はモニターされず、録音されたイベントの再生音が聞こえます。この設定は、ローカルコントロールが有効なキーボードを使用するときに便利です。

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す。

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。

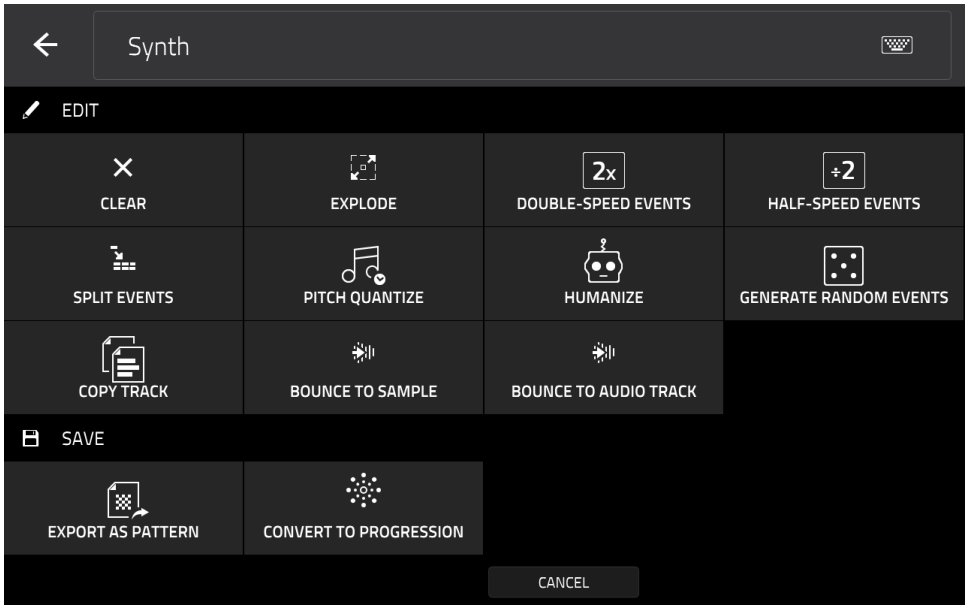
オーディオトラックを使用している間は、**Monitor** ボタンを使用して、オーディオトラックのモニター方法を設定します。タップすると 3 つの状態を切り替えることができます。:

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。



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**←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**全て**のイベントを消去し、**全て**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。

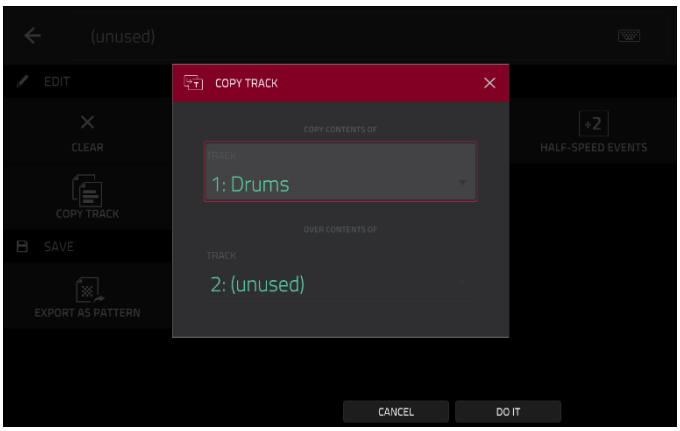
前の画面に戻るには、Cancel をタップします。

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、トラック上の全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、トラック上の全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。



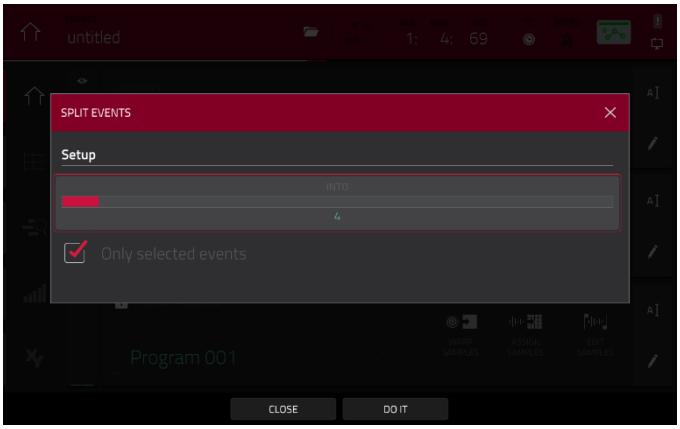
コピー元のトラックを選択するには、**Copy Contents of Track** フィールドをタップします。これはコピーしたいイベントがあるトラックです。

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 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。

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。



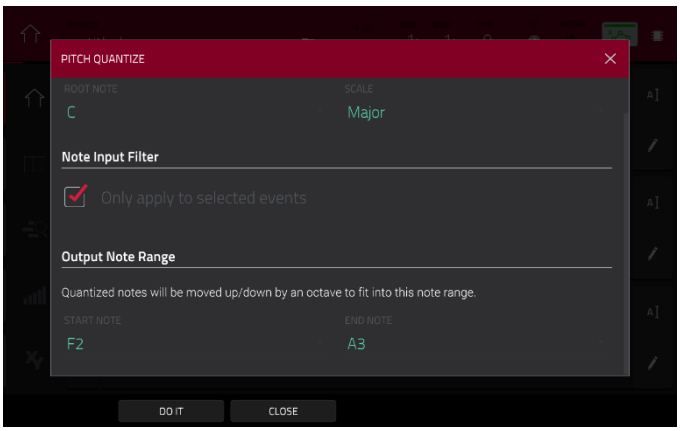
作成するイベントの数を選択するには、Into スライダを使用します。**2-32** のイベントを選択します。

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。トラック内の全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。

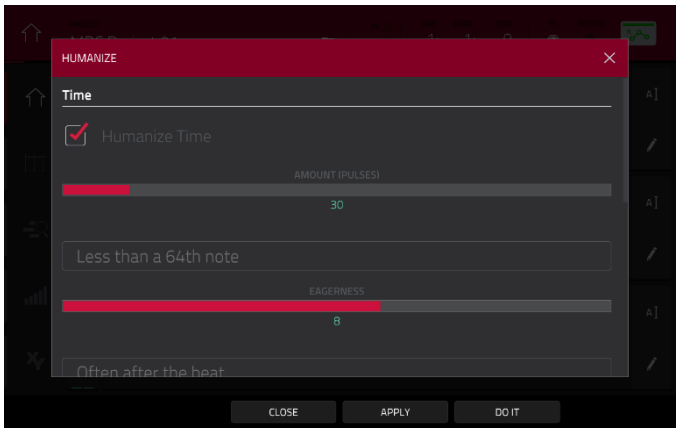
Off の場合、現在のトラックの**全て**の音程がクオンタイズされます。

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 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。

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。

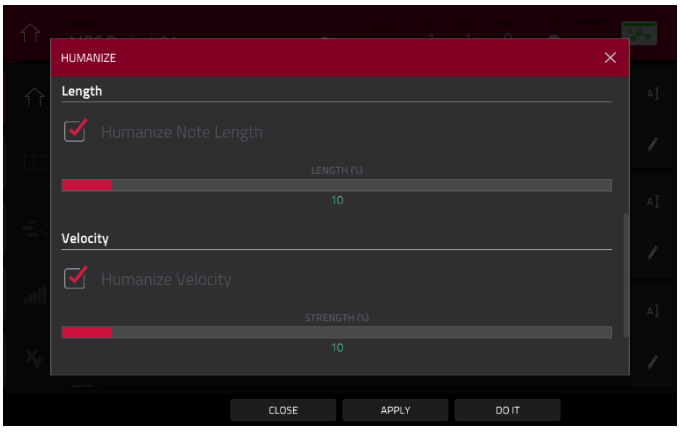


MIDI イベントのタイミングにヒューマナイズを適用するかどうかを選択するには、**Humanize Time** チェックボックスをタップします。

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。

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。

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。

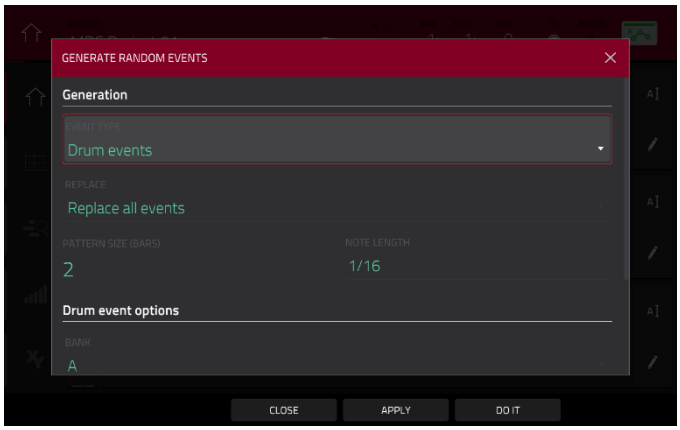
Off にすると、トラック内の全てのノートがヒューマナイズされます。

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: トラック上の全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全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。

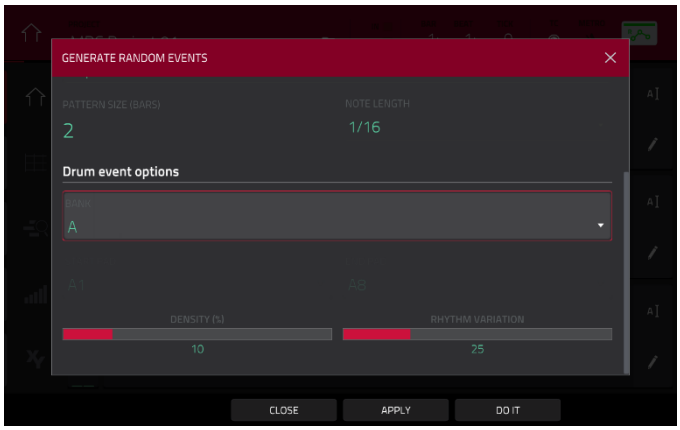
イベントの持続時間を選択するには、Note Length フィールドを使用します。(メロディックイベントの生成中に**レガート**が有効になっている場合、この機能は機能しません)。

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:



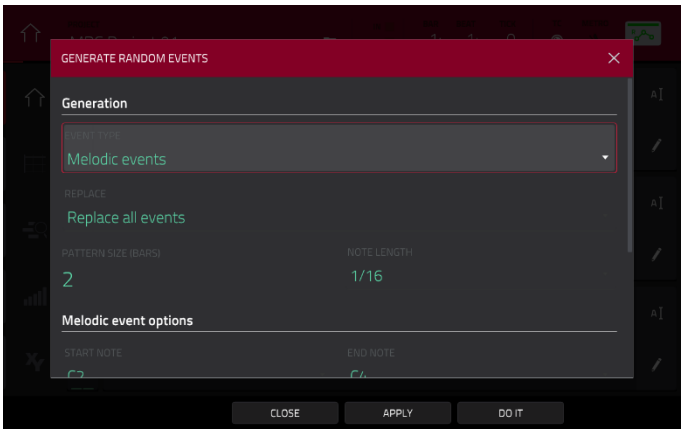
イベントを生成するために使用するパッドバンクを選択するには Bank フィールドを使用するか、**Range** を選択して **Start Pad** と **End Pad** メニューを使用してパッド範囲を定義します。

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：

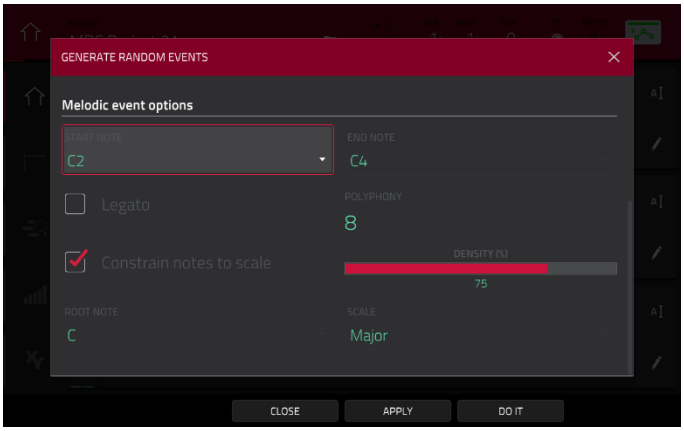


イベントが生成される特定のノート範囲を定義するには、Start Note または **End Note** フィールドを使用します。

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。

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。

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。

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。

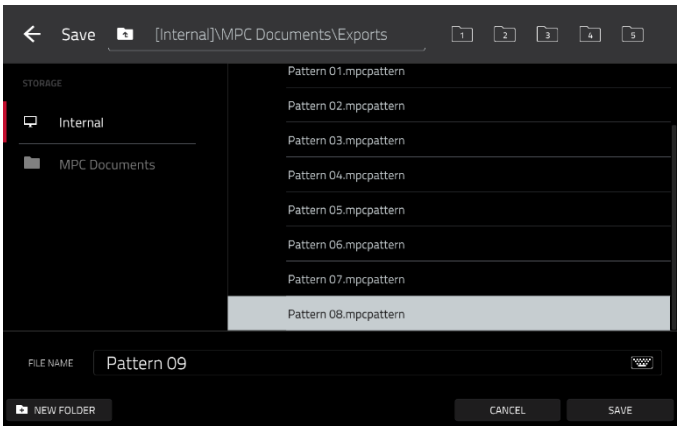
この機能をすでにこのトラックで使用している場合は、既存のサンプルを新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

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 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 はスタンドアロン MPC 内蔵ドライブです。

MPC Documents は、スタンドアロン MPC 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、MPC Live(II)、MPC One 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)。

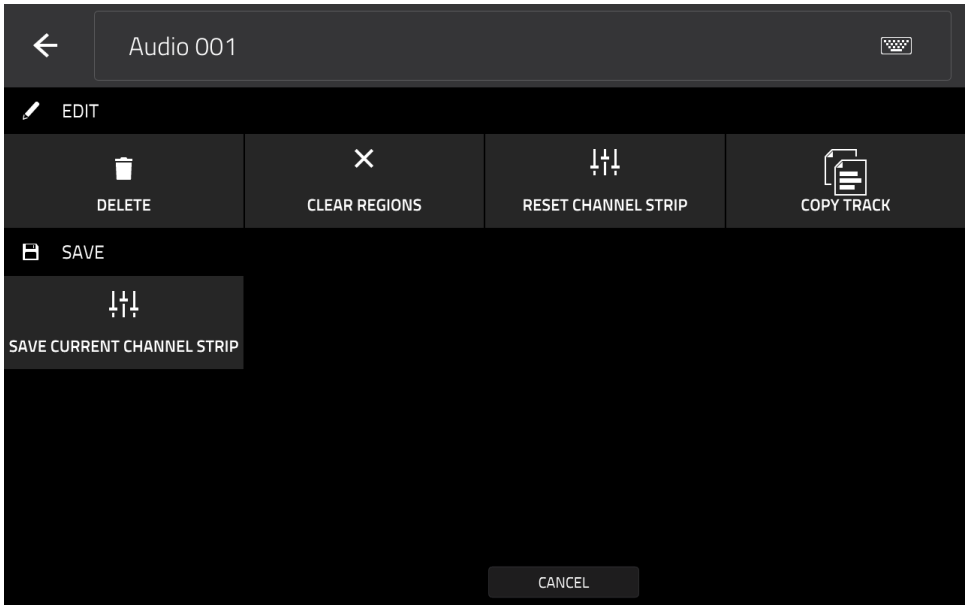
新しいフォルダを作成するには、**New Folder** をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して名前を入力し、**Do It** をタップします。すぐに新しいフォルダが作成されます。

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**←アイコン**をタップします。



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。

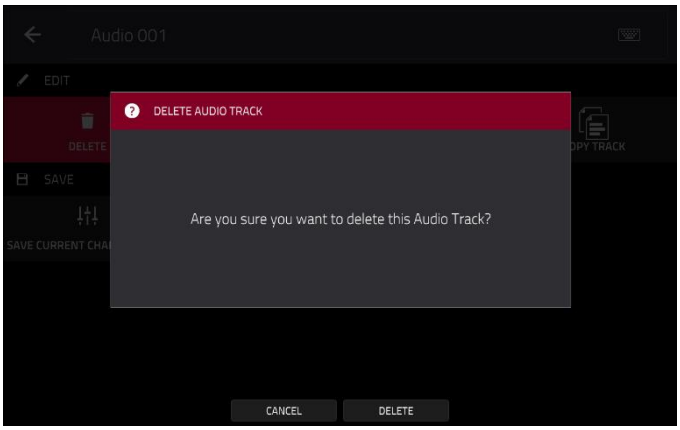
メインモードに戻るには、Cancel をタップするか、**左上隅の←アイコン**をタップします。または、**Main** を押します。

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。



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全ての**リージョン**を消去します。

Reset Channel Strip 機能:

全ての**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。

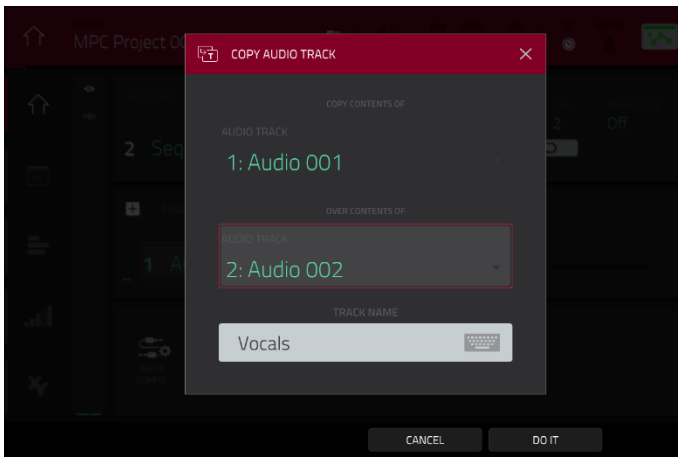
パンノブをセンターにリセットします。

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。

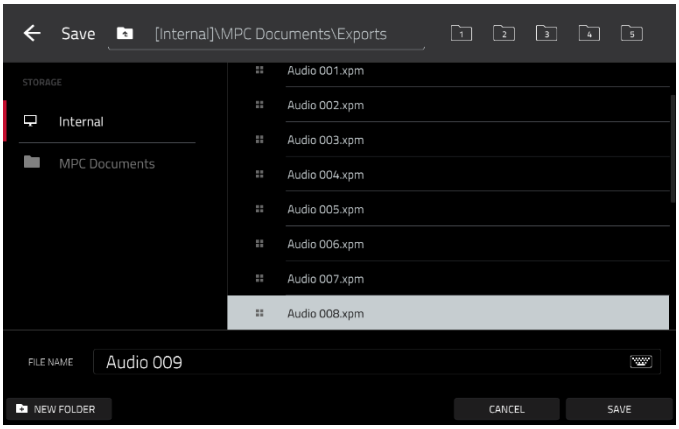
コピー先のトラックを選択するには、Over Contents of Track フィールドをタップします。これは、ソーストラックが上書きコピーされるトラックです。

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 はスタンドアロン MPC の内蔵ドライブです。

MPC Documents は、スタンドアロン MPC 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。

スタンドアロン MPC 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。

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**←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、全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。:

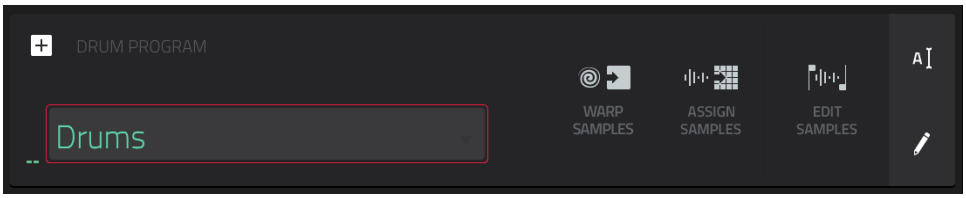
プログラムの名前をエディットするには、セクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。表示されたバーチャルキーボードを使って新しい名前を入力してから、**Do It** をタップします。

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、全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(マスター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。

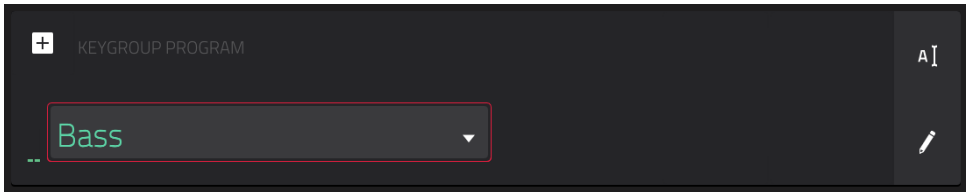


ドラムプログラムを表示している間、**Drum Program** フィールドにはプログラム名が表示されます。

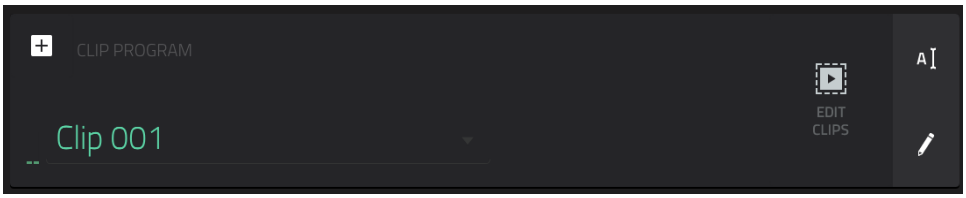
Warp Samples をタップして、すぐにプログラムエディットモードの **first Sample** タブに入ります(これについては**プログラムエディットモード>ドラムプログラム**を参照してください)。

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。

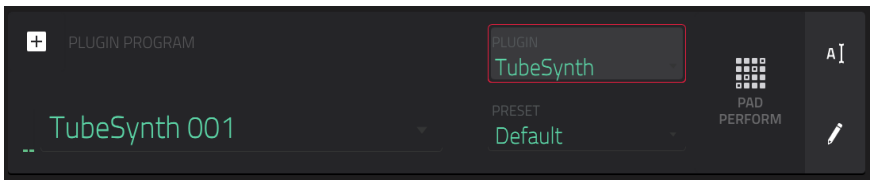


キーグループプログラムを表示中は、**Keygroup Program** プログラムフィールドにプログラム名が表示されます。



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**)

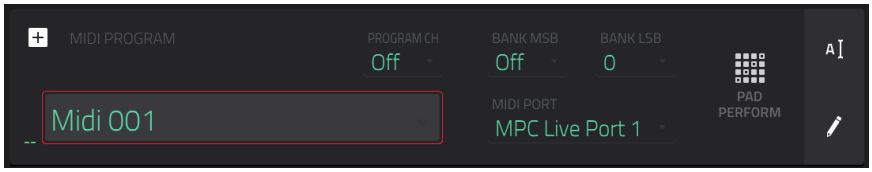


プラグインプログラムを表示しているとき、**Plugin Program** フィールドにはプログラムの名前が表示されます。

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)

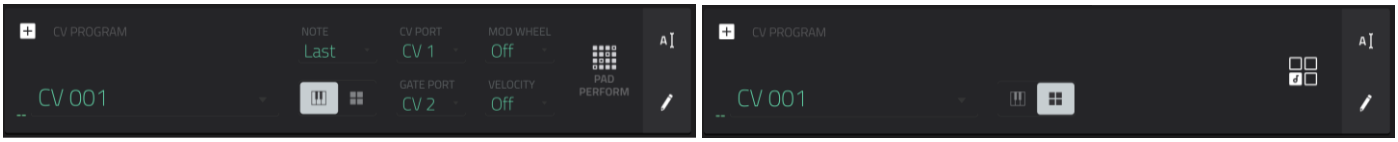


MIDI プログラムを表示しているとき、MIDI プログラムフィールドにはプログラム名が表示されます。
MIDI Port フィールドで、プログラムが MIDI データを送信するポートを選択します。

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: 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。

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)



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。

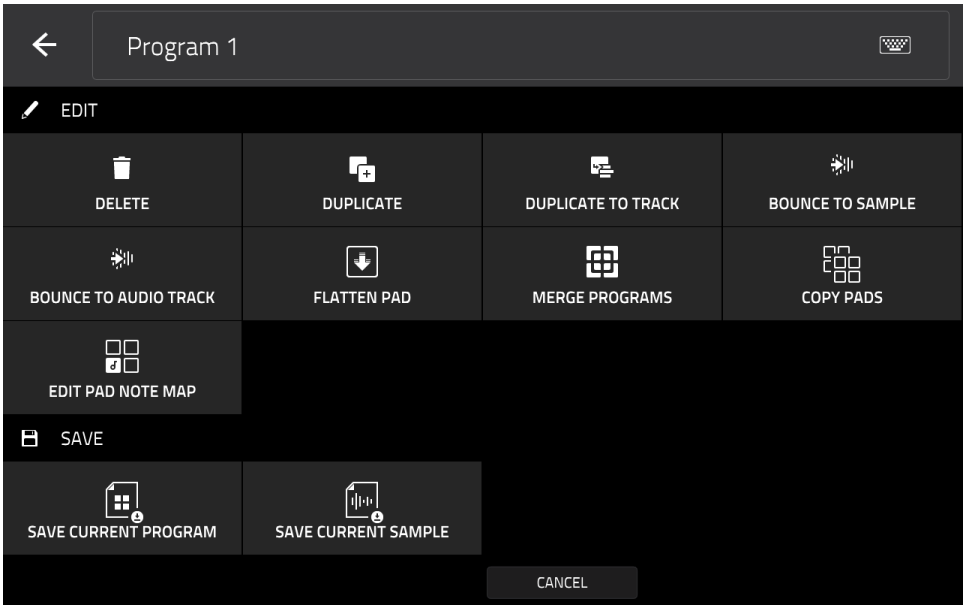
Gate Port フィールドを使用して、プログラムが使用するゲートポートを選択します。

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。



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。

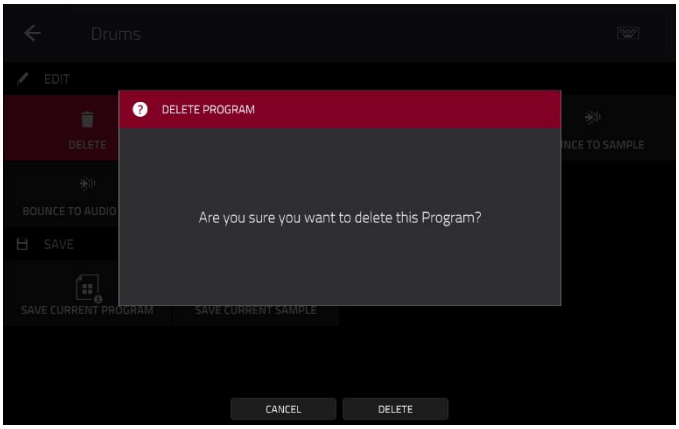
メインモードに戻るには、Cancel をタップするか、左上隅の**←アイコン**をタップします。または、**Main** を押します。

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**全て**のイベントを消去し、設定を**全て**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**)

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)を使用している全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。

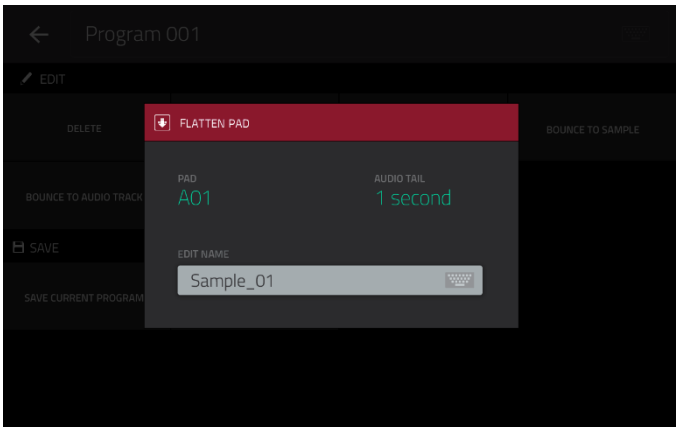
Bounce to Audio Track 機能は、そのプログラム(現在選択しているシーケンスのみ)をプロジェクト内のオーディオトラックとして**直ちに**レンダリングし、自動的に **Audio** タブに切り替わります。デフォルトでは、**Audio** という名前が付けられ、数字が付加されます(例：**Audio 002**)。この機能は、MIDI プログラムや CV プログラムでは使用できません。

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、パッド上の全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。

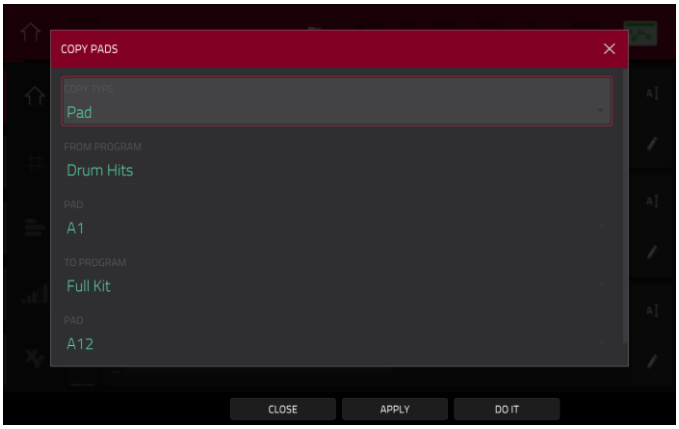
オーディオテールの長さを設定するには、**Audio Tail** フィールドを使用します。これにより、オーディオファイルの最後に余韻が追加され、オーディオの長さを超えるエフェクトやサンプル(長いリバーブやディレイ、長いディケイを持つワンショットサンプルなど)を使用している場合に便利です。少なくとも数秒のオーディオテールを使用することをお勧めします。

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。

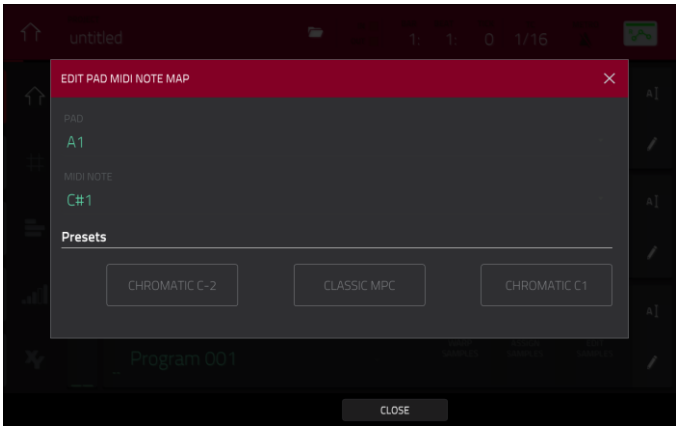
Range：**From Program**、**Start Pad**、**End Pad**フィールドを使って、コピー元のプログラムとパッドの範囲を選択し、**To Program**、**Start Pad**フィールドを使って、コピー先のプログラムとパッドを選択します。

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。

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。

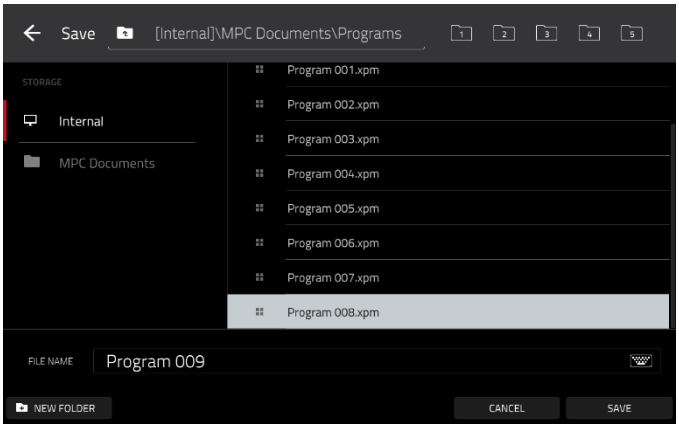


エディットするパッドを選ぶには、パッドを押すか、パッドフィールドを使います。

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 はスタンドアロン MPC の内蔵ドライブです。

MPC Documents は、スタンドアロン MPC 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。

スタンドアロン MPC 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**←アイコン**をタップします。

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全て縦に表示され、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。

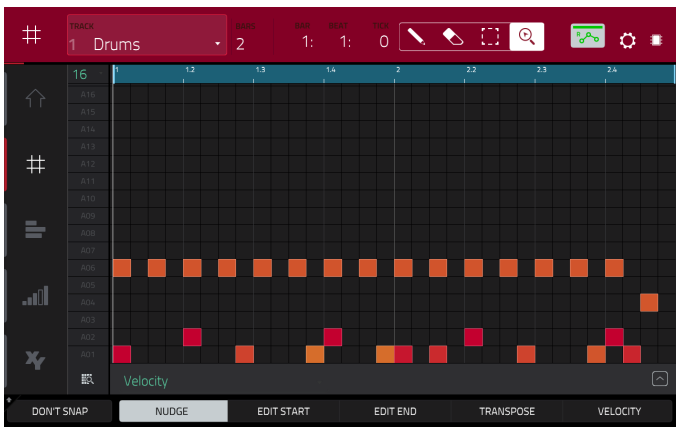
グリッドビューに入るには、以下のいずれかの操作を行います。:

Menu を押し、**Grid View** をタップします。

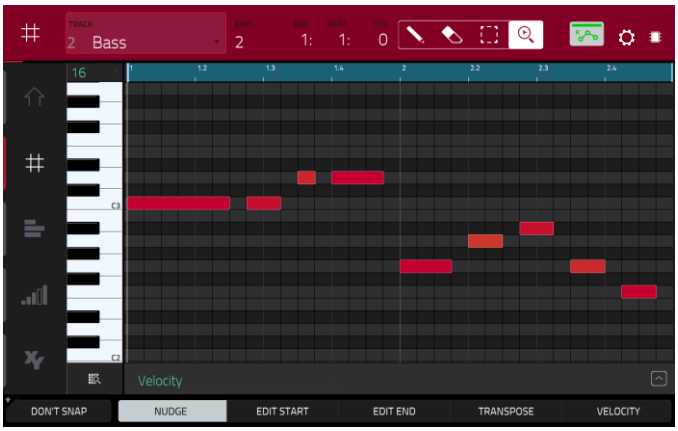
Shift キー+**Main/Grid** を押します。(MPC Live II、MPC One)

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。

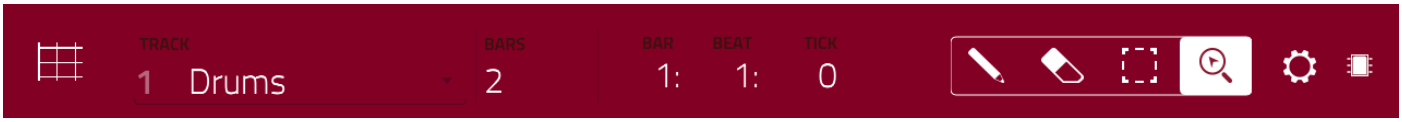


ドラムプログラムのグリッドビュー



キーグループプログラムまたは MIDI 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:

鉛筆: 描画モード:

空のグリッドにノート入力するには、グリッドの四角をタップします。

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、ノートを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。

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。

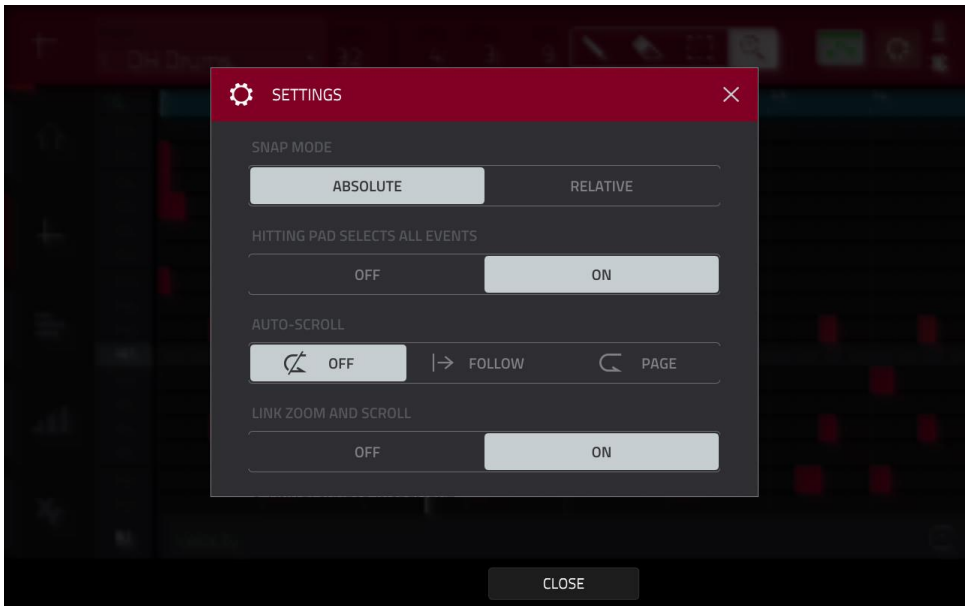
虫眼鏡: ナビゲーションモード:

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。

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。



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、全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全て選択します。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。

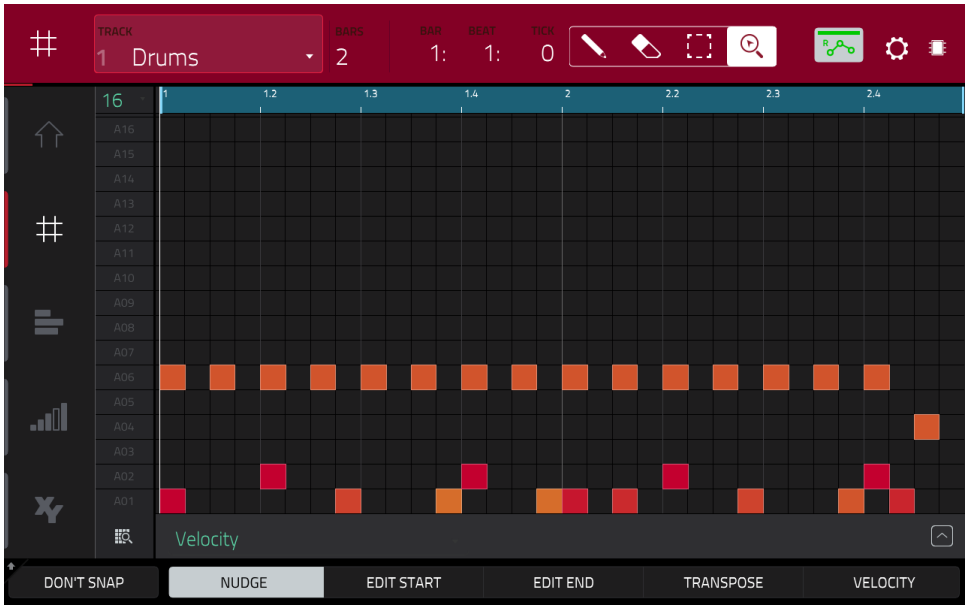
Page: グリッドはオーディオのプレイヘッドに沿ってページ毎に切り替わりします。

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。



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。

パッドの全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。

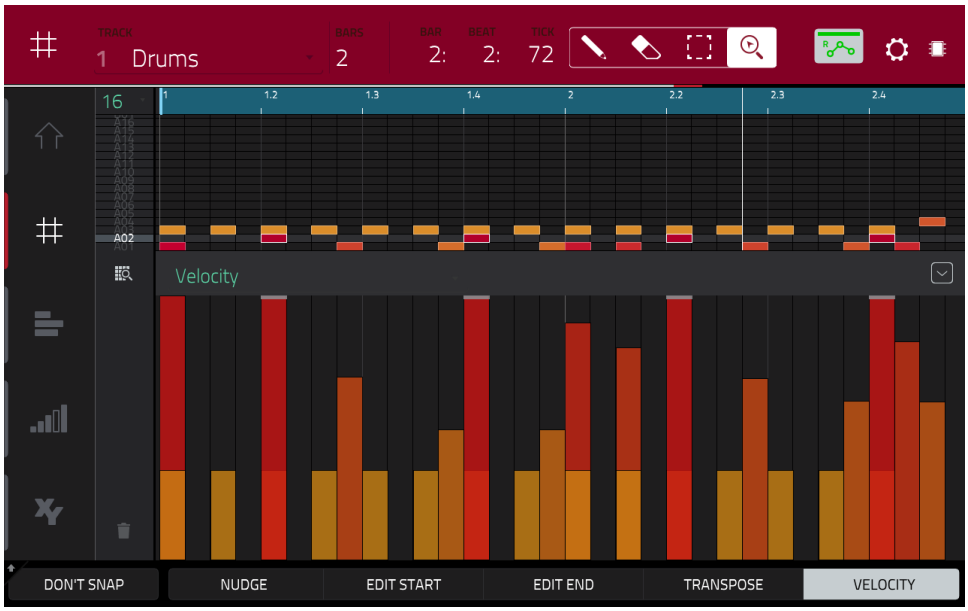
トラックをミュートまたはソロにするには、**Shift キー**を押したまま、タッチスクリーン下部の **Mute** または **Solo** をタップします。

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(▼)**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。:

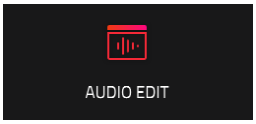
1. 右下の上矢印(∧)ボタンをタップすると、ベロシティ/オートメーションレーンが表示されます。
2. 下矢印(∨)をタップすると、ベロシティ/オートメーションレーンを非表示にします。

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 **-/+**ボタンを使用します。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**

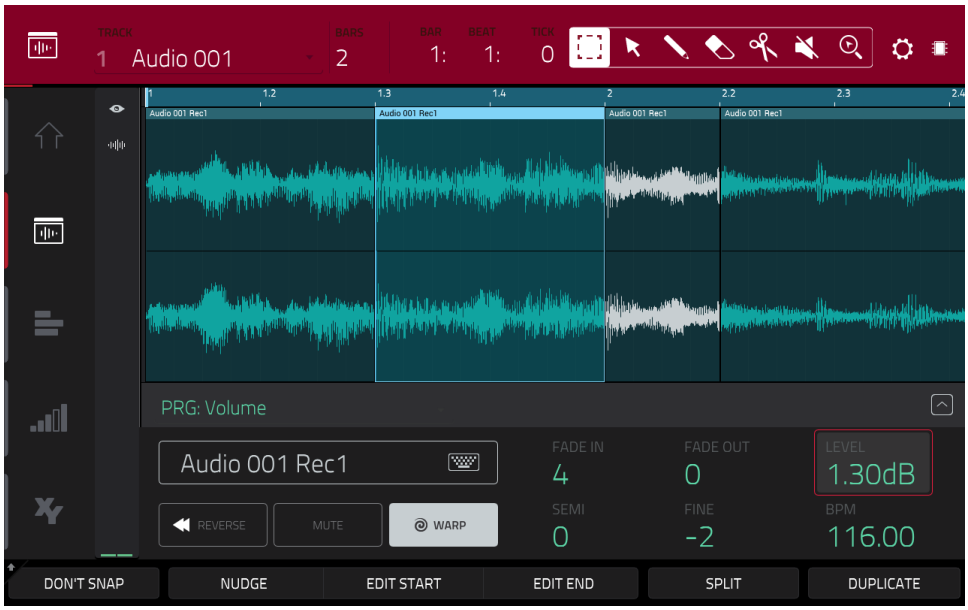
Audio Edit Mode / オーディオエディットモード



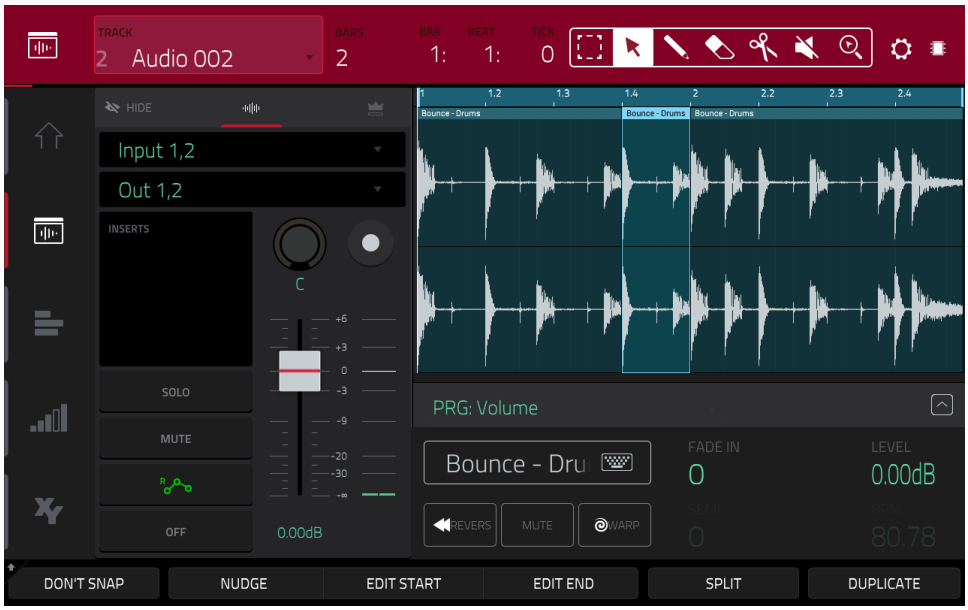
オーディオエディットモードでは、プロジェクト内のオーディオトラックを表示してエディットすることができます。

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。

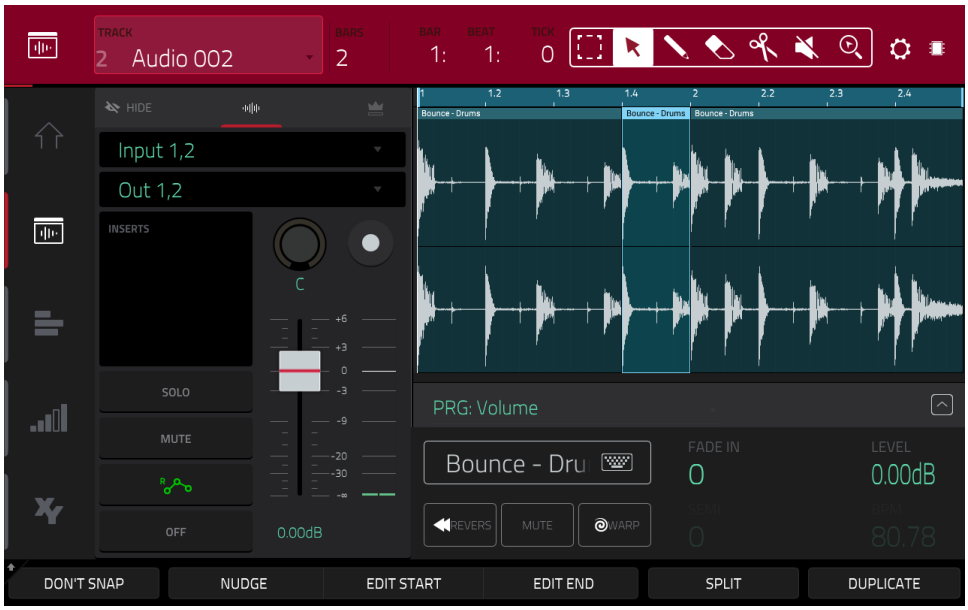


オーディオエディットモードでチャンネルストリップが表示されていない状態



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**:

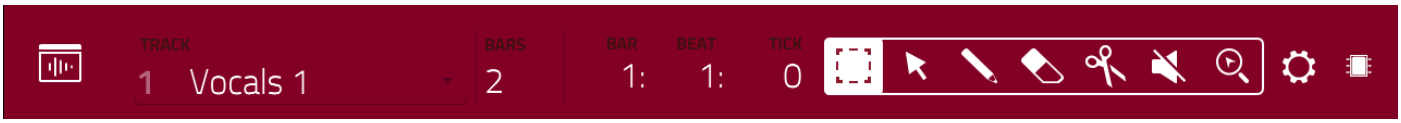
1. チャンネルストリップがタッチスクリーンの左側に表示されていない場合は、小さな**目のアイコン**をタップして表示させます。
2. シンセサイザーやその他のラインレベルのオーディオソースを MPC ハードウェアの適切な入力/入力に接続します。**Line/Phono セレクター**も適切に設定してください。
3. 最初のフィールドをダブルタップして外部オーディオ信号のインプットソースを選択します。このインプットソースは、ペアの入力(スタンドアロンモードでは **Input 1/2-3/4**、コントローラモードでは **Input 1/2-31/32**)またはシングル入力(スタンドアロンモードでは **Input 1-4**、コントローラモードでは **Input 1-32**)に設定できます(MPC One では Input 3/4 は使用しませんが、MPC X、MPC Live(II)、MPC Touch との互換性を維持するために表示します。
4. 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**、コントローラモードでは Out 1/2-31/32。MPC Live(II) では Out 7/8 を使用せず、MPC One ではスタンドアロンモードで 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します)
5. **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ます。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。
6. **3/4 Rec Gain** ノブ(MPC X)または **Rec Vol** ノブ(MPC Live、MPC One、MPC Touch)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。
7. **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** を押してオフにします(MPC X)。
8. **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。
9. **Rec** ボタンを押して、シーケンスの録音を可能にします。
10. **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。
11. **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。

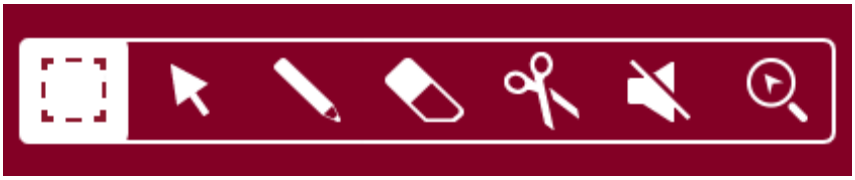


Track フィールドを使用して、グリッドに表示したい現在のシーケンスのどのトラックを選択します。

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。:

四角い枠のアイコン: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。

消しゴムアイコン：消去モード：

複数のトラックリージョンを選択するには、グリッド上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。

トラックリージョン(または選択した複数のトラックリージョン)**を消去するには**、そのトラックリージョンをタップします。

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。

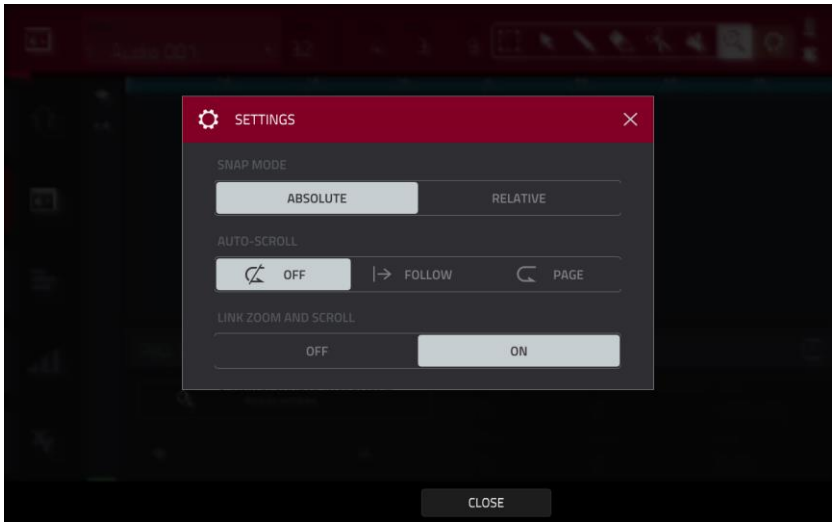
虫眼鏡アイコン：ナビゲーションモード：

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。



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、全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。

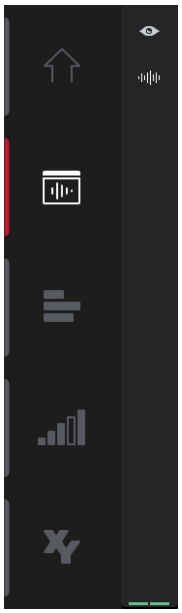
Off: 波形表示は全く動きません。

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。

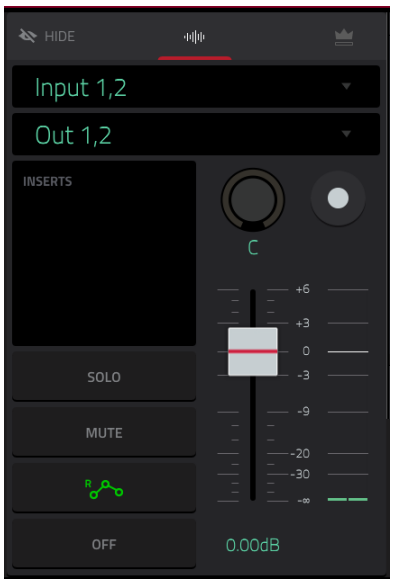


チャンネルストリップを表示または非表示にするには、目のアイコンをタップします。

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マスター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。

マスター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。



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定義しています。スタンドアロンモードでは **Input 1/2-3/4**、または **Input 1-4**、コントローラモードでは **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。スタンドアロンモードでは **Out1/2-7/8**、**Out1-8**、または **Sub1-8**、コントローラモードでは **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ます。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。

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)を押すと、3 つの状態が切り替わります。:

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。すでにオートメーションを録音したり、入力したりしている場合、これをタップすると、Read (**R**) と Write (**W**) のみを切り替えます。**Shift キー**を押しながらここをタップしている間、オートメーションを削除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オフにした場合、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維持したままになります。

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。

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、全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。

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。

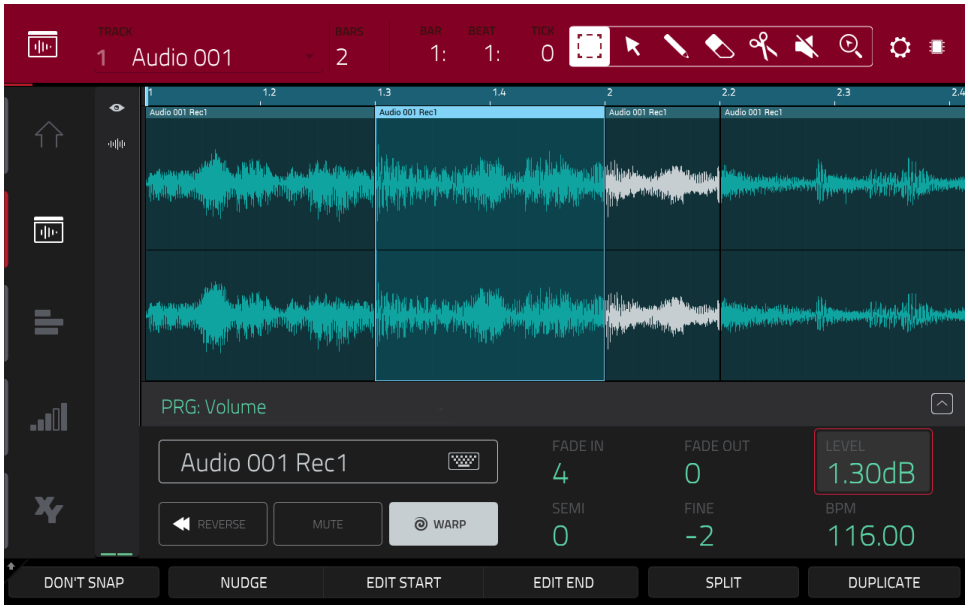
マスターチャンネルストリップを表示するとき:

最初のフィールドには、現在のマスター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、マスター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、マスター出力のパンまたはレベルを変更します。



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。

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、全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。

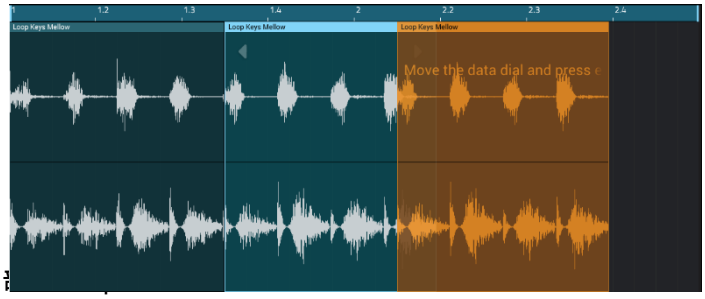
元に戻した最後のアクションをやり直すには、Shift キー+Undo/Redo を押します。

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。



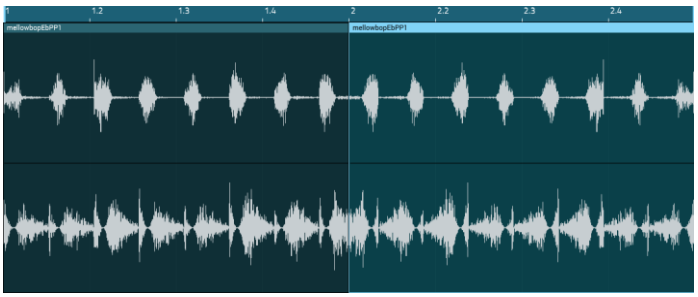
選択したトラックリージョンをコピー＆ペーストするには、**Copy** を押すか **Shift キー**を押しながら **Copy** または **Cut** をタップし、データダイアルを回してハイライトされたトラックリージョンを移動し、データダイアル、**センターカーソル**、もしくは **Enter** (MPC X)を押して現在の位置に貼り付けます。あるいは、**Shift キー**を押しながらスクリーン下部の **Paste** をタップします。

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
元のトラックリージョンの直後に表示されます。

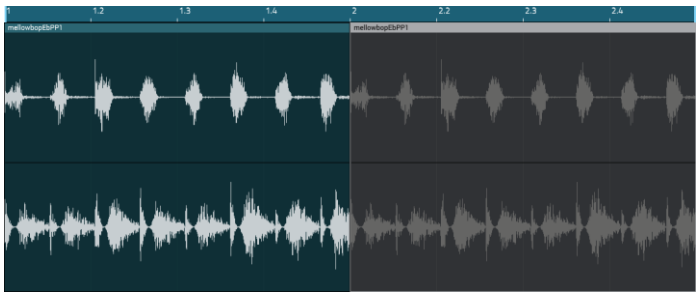
選択したトラックリージョンのフェードインまたはフェードアウトを作成するには、それぞれ **Fade In** または **Fade Out** フィールドを使用します。フェードは、トラックリージョンの開始点または終了点に斜線で表示されます。

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全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。

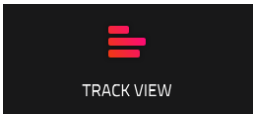
Timing Correct ウィンドウを開くには、**Shift キー**を押したまま、タッチスクリーン下部の **TC** をタップします。この機能については、**一般的な操作** > **タイミングコレクト**(**TC**)で説明します。

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。

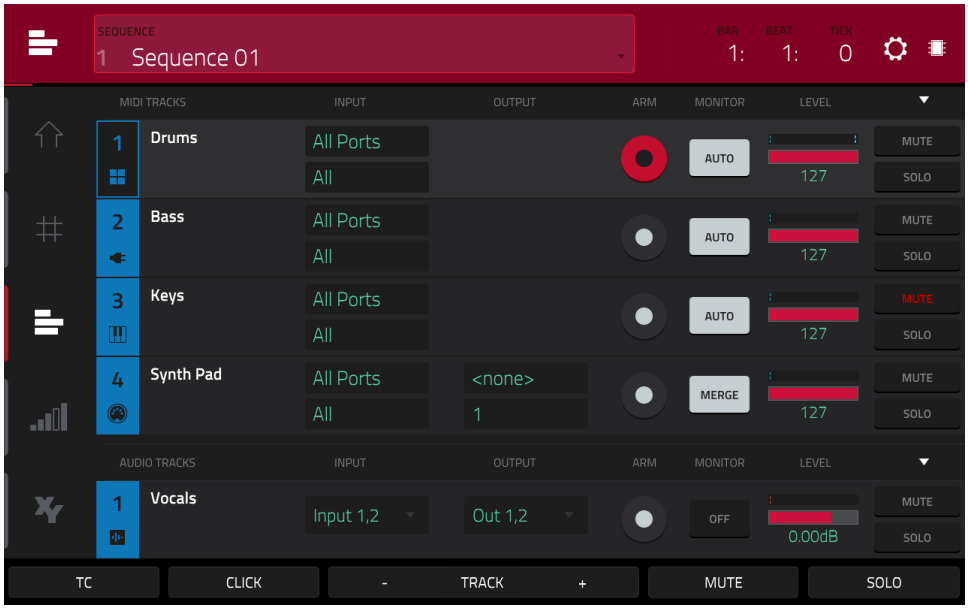
Track View / トラックビュー



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 Touch)
- **Mode** ボタンを押しながら **Pad 1** を押す。(MPC Studio)



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(▲)または下矢印(▼)アイコンをタップします。

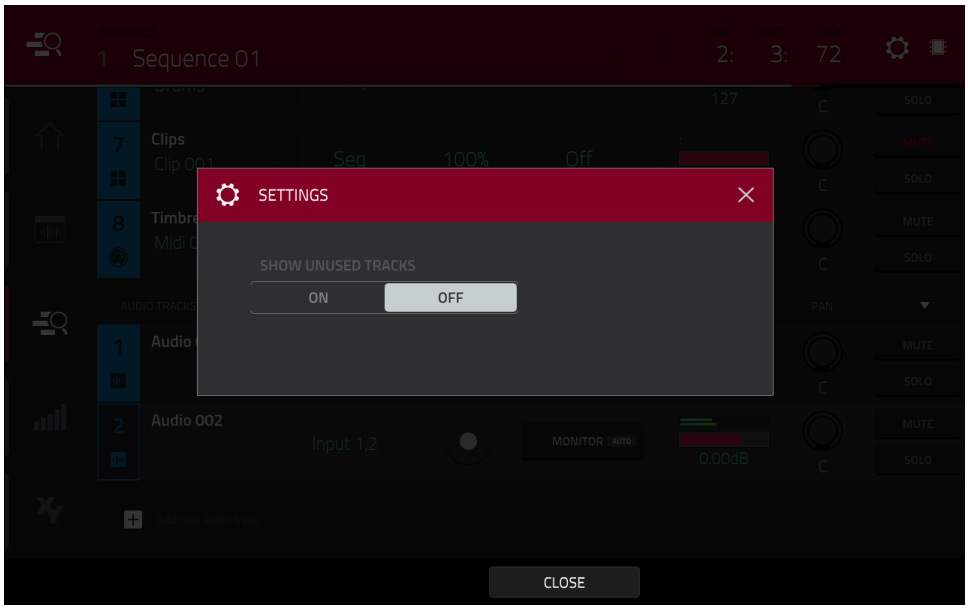
タッチスクリーン上部には、シーケンス名とタイミング情報が表示されます。

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。



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。

MIDI トラック

プロジェクト内の全ての 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(▲)(▼)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。

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。

(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。録音を開始すると、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。

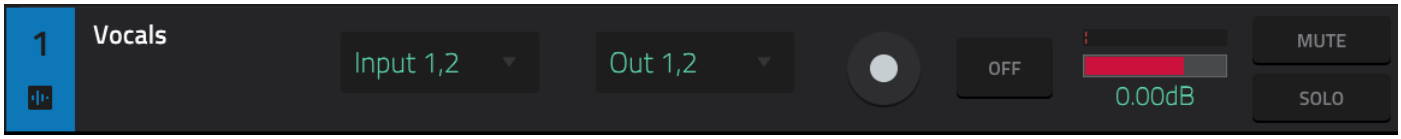
各トラックに配置されているソロボタンとミュートボタンで、それぞれトラックをソロにしたりミュートにしたりします。

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。

オーディオトラック

プロジェクト内の全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**(▲)(▼)**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。

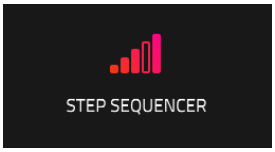
トラックのレベルを変更するには、レベルスライダーを使います。スライダーの上にあるレベルメーターには、トラックの現在のレベルが表示されます。

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。

ステップシーケンサー

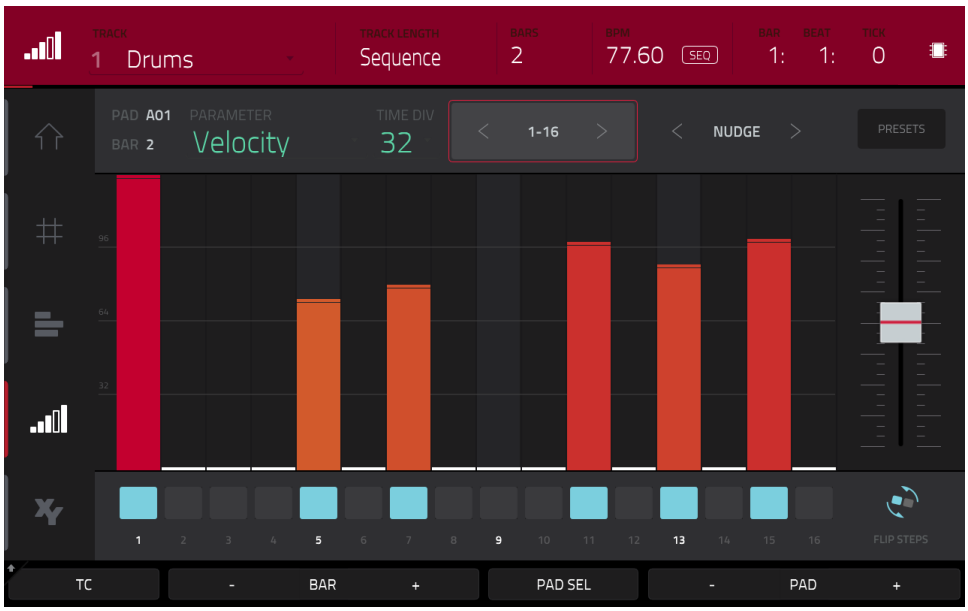


ステップシーケンサーでは、パッドをステップボタンとして使用して、従来のステップシーケンサースタイルでシーケンスを作成したりエディットしたりすることができます。これはオーディオトラックではなく、MIDIトラックでのみ使用可能です。

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、MPC One) 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。

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。

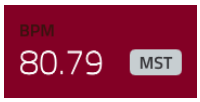
トラックの長さを設定するには、**Track Length** フィールドを使用します。最小値、**Sequence** または **0**(テンキーパッドを使用する)を選択すると、トラックはそのシーケンスと全く同じ長さになります。

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。

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。

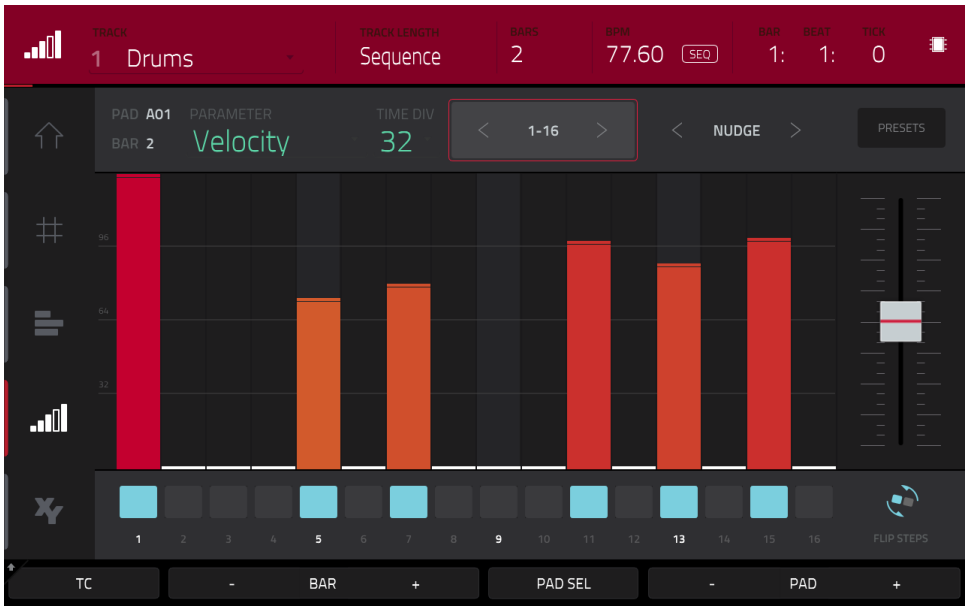
シーケンスが独自のテンポ(Seq)とマスターテンポ(Mst)のどちらに従うかを設定するには、BPM フィールドの隣にある **Seq/Mst** ボタンをタップします。または、**Shift キー+Tap/Master** ボタンを押します。



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:

1. 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。

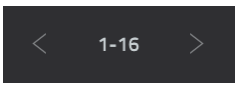
   または、パッドセレクト機能を使用することもできます。**Pad Sel** をタップしてホールドし、目的のパッドを押してから **Pad Sel** を離します。さらに、パッドセレクトはラッチ機能として使用することもできます。**Pad Sel** をタップしてアクティブにし、目的のパッドを押してから **Pad Sel** をもう一度タップしてアクティブにしないようにします。

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。

3. 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、バー内の全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。:

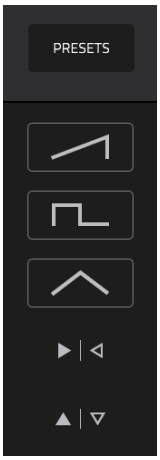
- ステップの**ベロシティバー**のどこかをタップします。**ベロシティバー**上の任意の場所をタップします。
- タッチスクリーン右端の**スライダー**を使って、全てのステップのベロシティバーを増減させます。
- ステップに対応する **Q-Link ノブ**を回します(Q-Link ノブは**スクリーン**エディットモードになっている必要があります)。**0**(**オフ**)に設定するとステップが削除されます。

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、全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。

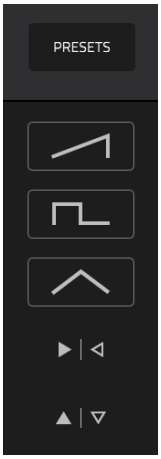


最初のボタンは、ステップに昇降ベロシティを適用します。タップするたびに、これらのオプションが切り替わります。:

- 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**)に設定します。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ます。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全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。

The **fifth** button will invert the velocities of all steps with entered notes. The sum of the old and new velocities will equal **127**. The exception is a velocity of **127** or **1** as a step with a note cannot have a velocity of **0**.

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。

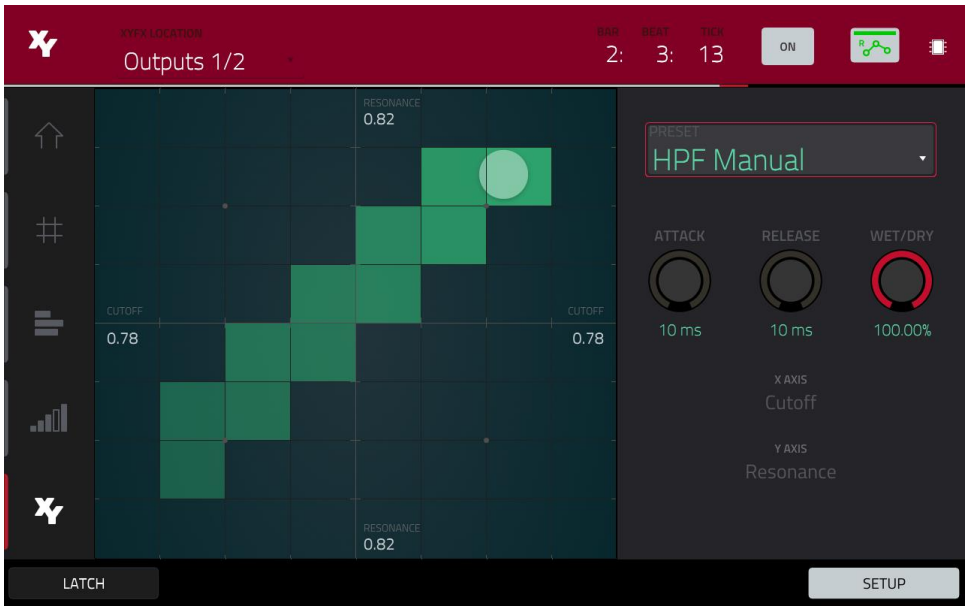
XYFX モード

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)または **Shift キー+Next Seq/XYFX** を押します。(MPC Live II、MPC One)



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**)またはマスター出力(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。

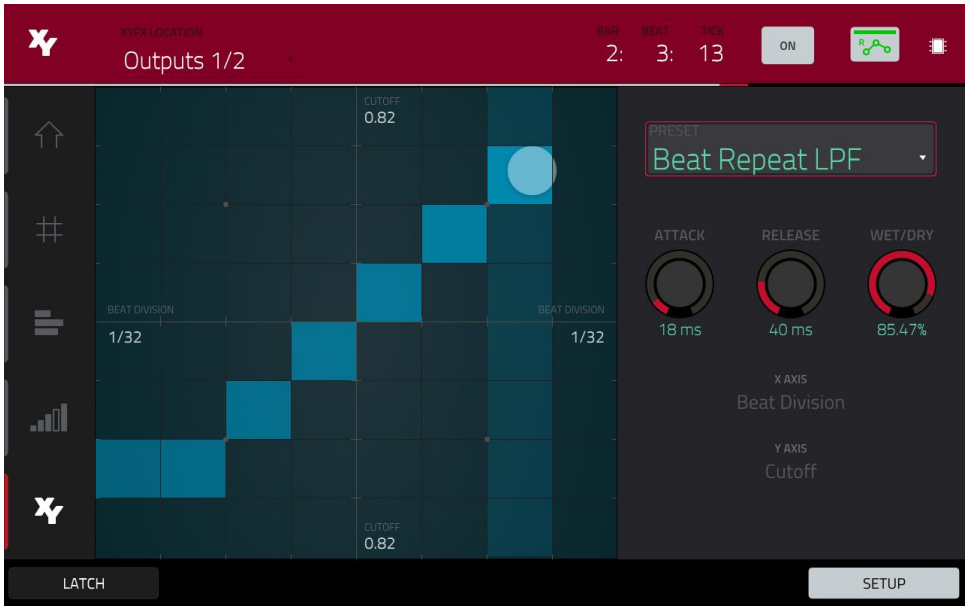
右上のタイムカウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、**一般的な操作** > **タイムカウンター/ロケート**を参照してください。

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。

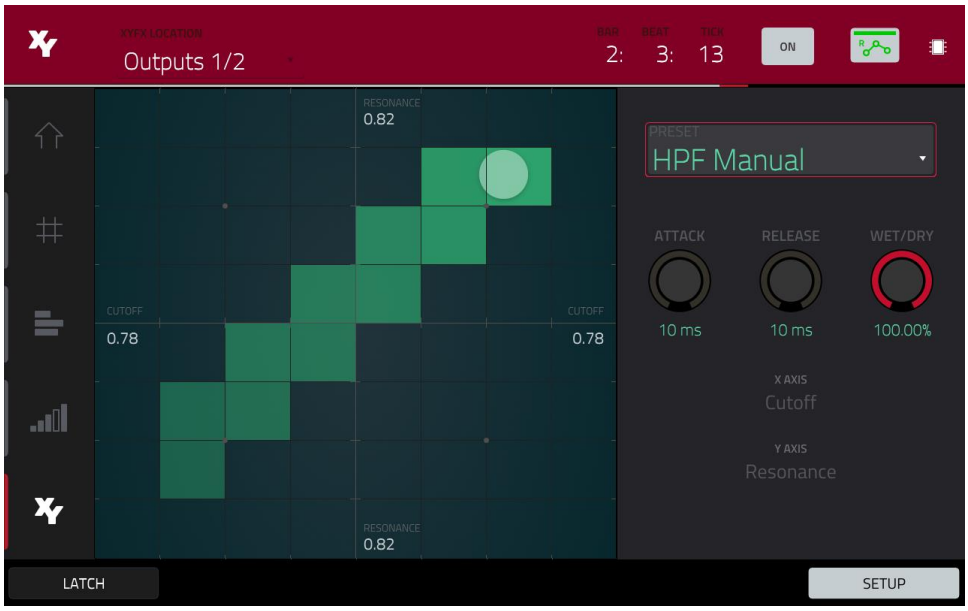


XY Mode with a beat-synchronized effect.

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。



XY Mode with a manually controlled effect.

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。

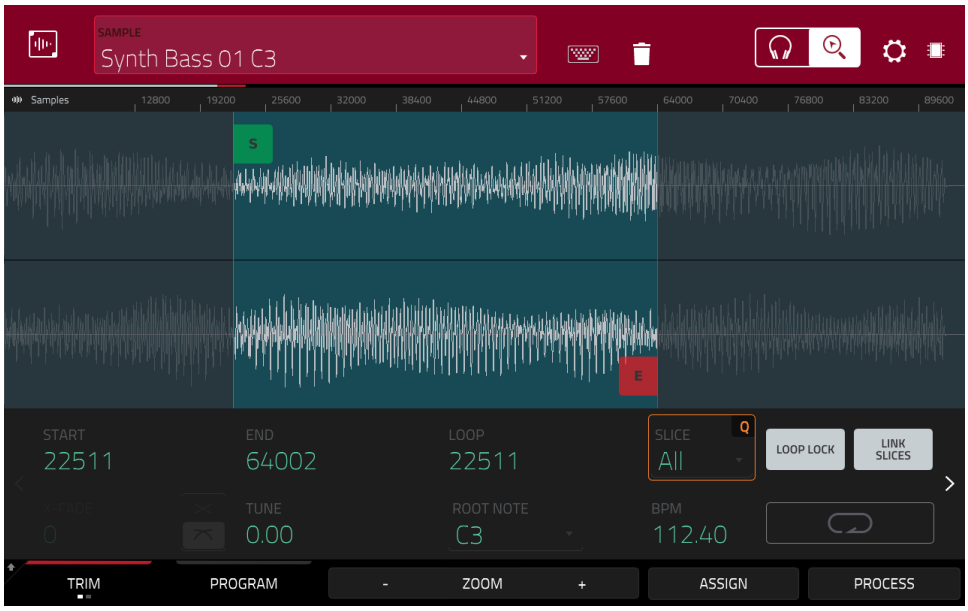
X 軸と Y 軸フィールドは、各軸でコントロールされるパラメーターを示しています。これは使用するエフェクトによって異なります。

サンプルエディットモード

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、MPC One)、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)



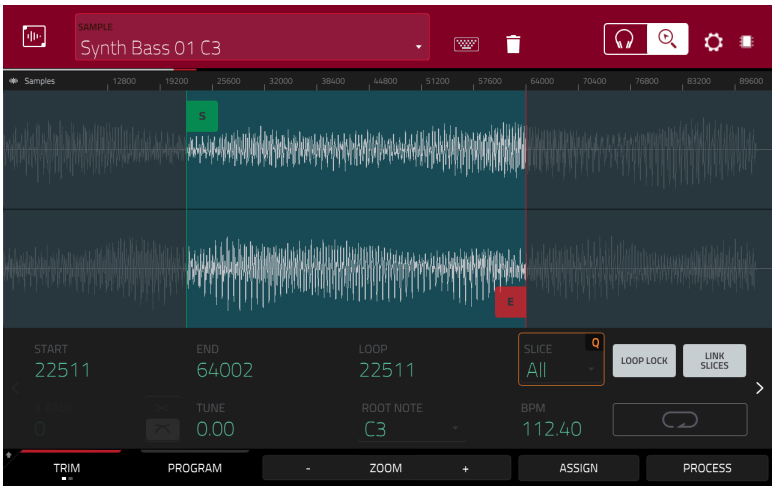
エディットするサンプルを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。:

- 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、MPC One、MPC 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、MPC One、MPC 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。

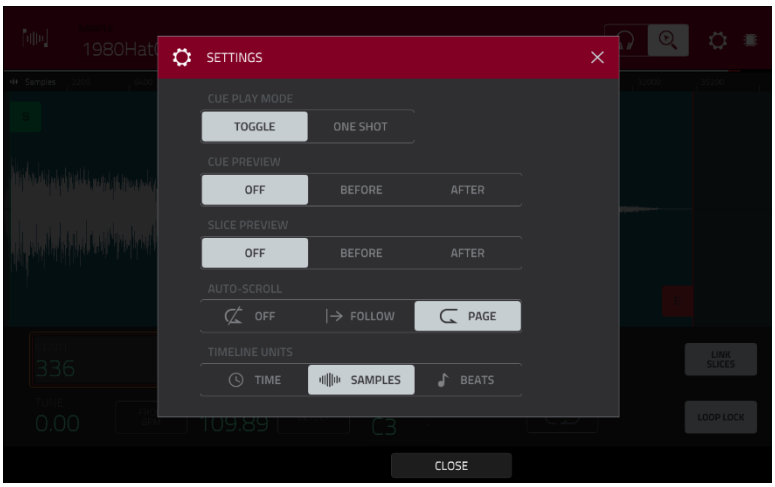
ヒント: 録音したサンプルの最初や最後に無音の部分があると、音楽的な文脈の中で正確なタイミングをとることが難しい場合があります。これは、開始点を調整することで修正できます。また、終了点を調整して、余分な無音や不要なオーディオを除去することもできます。ワークフローを簡単にするだけでなく、無駄のないタイトでよくエディットされたサンプルを持つことで、制作やパフォーマンスを向上させることができます。

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。

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

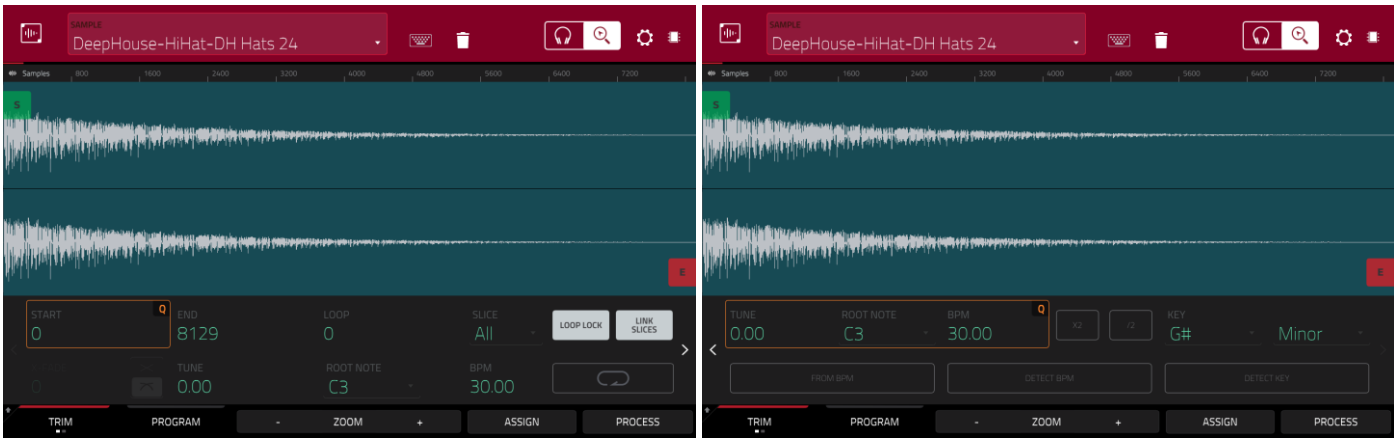
サンプル:サンプル数

Beats: 小節/拍/ティック

トリムモード

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。

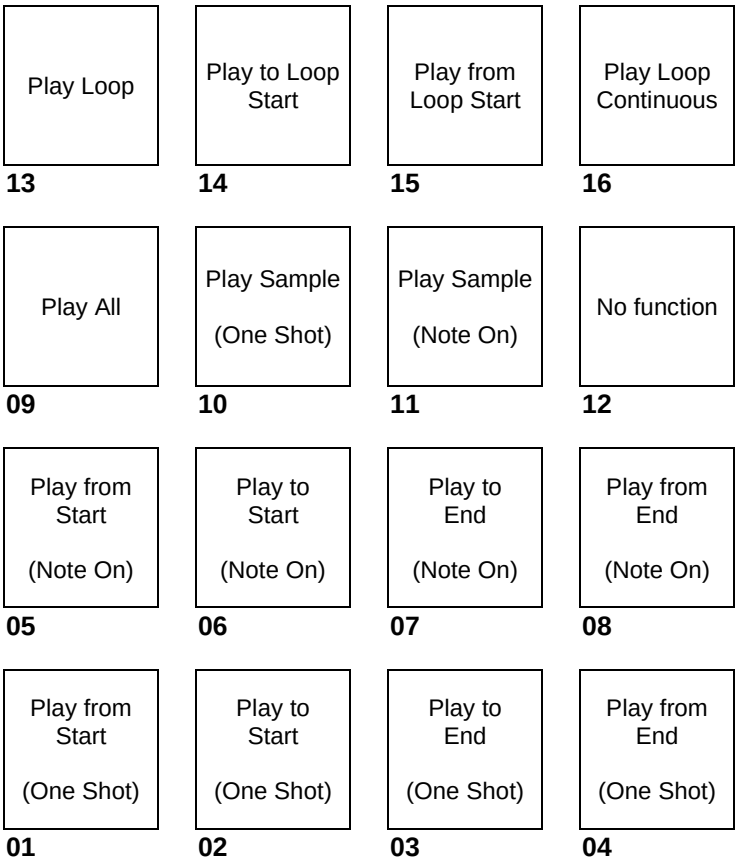
Reverse: ループが終了点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、終了点に戻り、リバース再生を続けます。

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プ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。

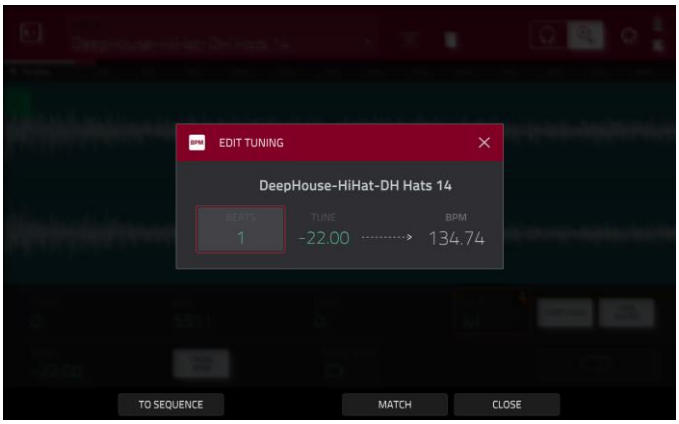
Play from End(**パッド** 4、**パッド** 8)は、サンプルの終了点からサンプルの最後までの部分を再生します。

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。

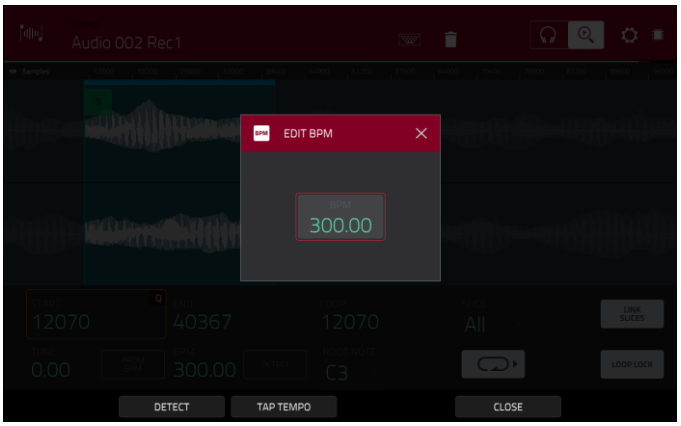
サンプルをシーケンスに合わせるには、**Match** をタップします。Tune フィールドが自動的に調整され、ウィンドウが閉じます。これで、サンプルはシーケンスに合わせて調整されました。

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。:

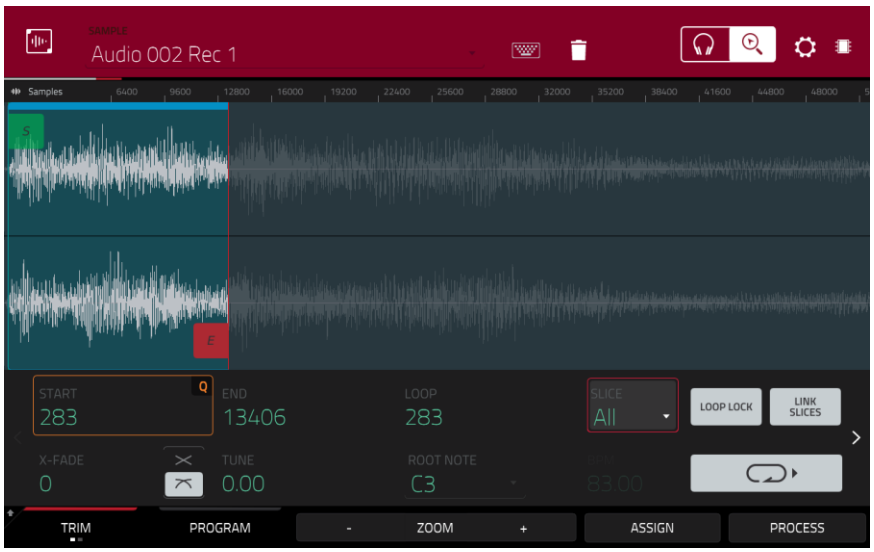


- テンポの手動入力は、**BPM** フィールドを使用します。
- **Detect** をタップするとテンポを自動検出します。
- 画面下 **Tap Tempo** をタップする速度でテンポが設定されます。バックグラウンドでシーケンスを再生しながらタイミングを図ることができます。
- **Close**、X、またはウィンドウの外側のどこかをタップして、ウィンドウを閉じる

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。



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、MPC One、MPC 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。:

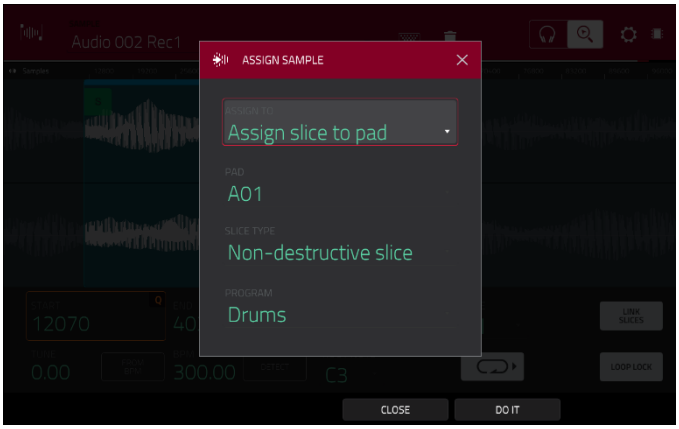
1. 画面下部の **Chop** と表示されているところで **Trim/Chop** をタップします。
2. サンプルスライスを作成するために、必要に応じて全てのフィールドを設定します。
3. 希望のスライスを選択します。
4. 画面下部の **Trim/Chop** をタップして、**Trim** と表示されるようにします。エディット中の範囲は、スライスマーカーではなく、通常の開始点と終了点のマーカーで表示されます。
5. いつでも **Trim/Chop** をタップして、チョップモードに戻ることができます。

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。

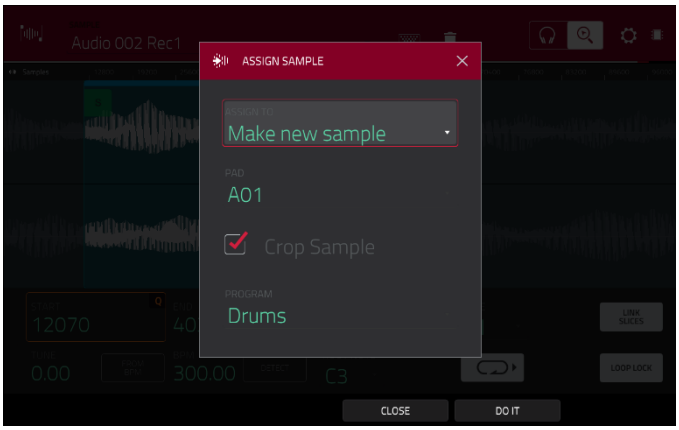
Pad Parameters: パッドの**スライス**設定は**パッド**に設定されます。**Pad Start** と **Pad End** はスライスの開始点と終了点に設定され、**Loop Position** はスライスの開始点に設定されますが、**Pad Loop** は無効になります。

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 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。

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。

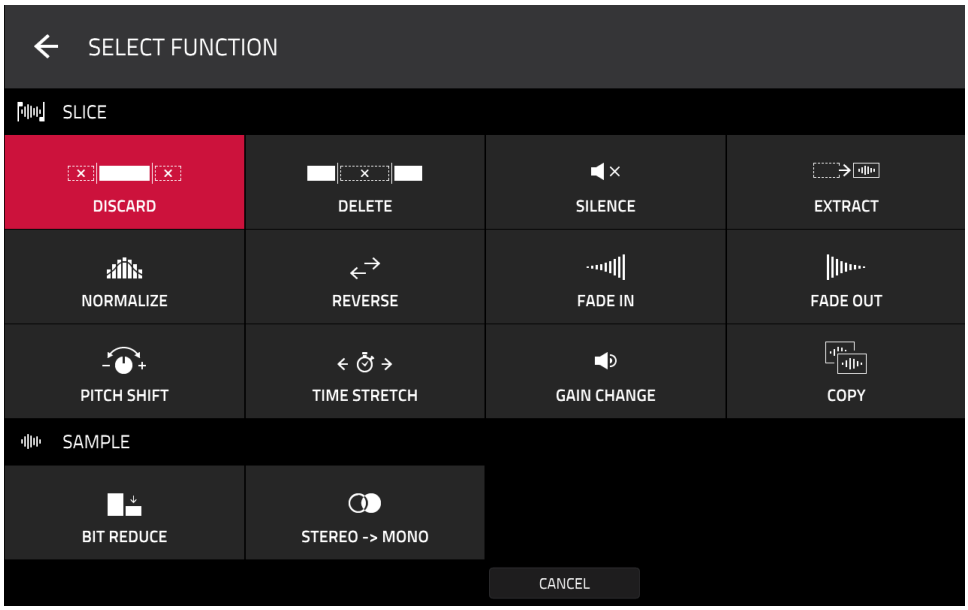
サンプルを割り当てるには、Do It をタップします。

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、使用可能な全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。



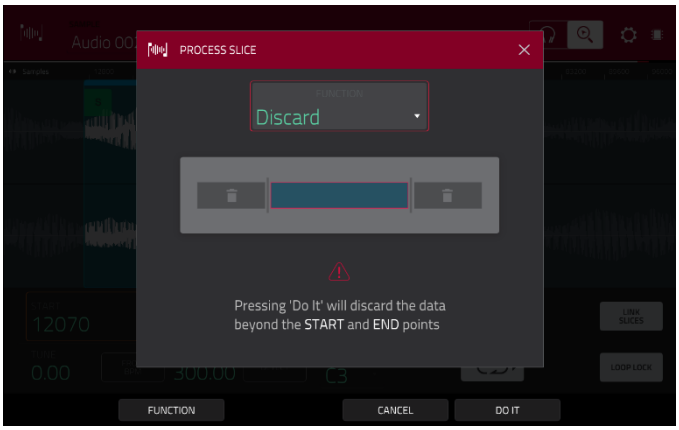
下記のように、これらの機能のいずれかを使用することができます。

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。

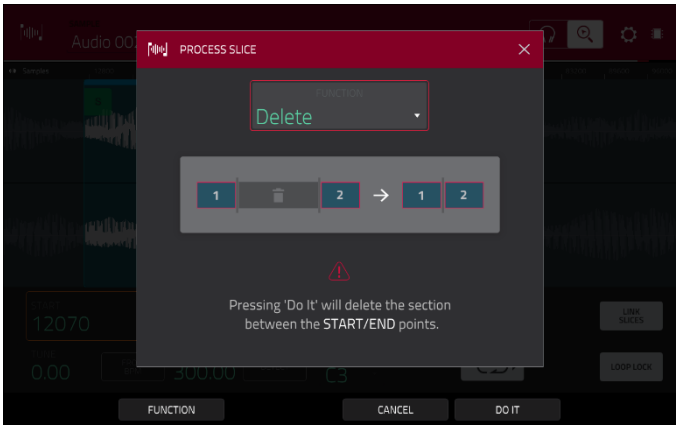
プロセスウィンドウに戻るには、タッチスクリーン上部をタップします。

注: 全ての**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。

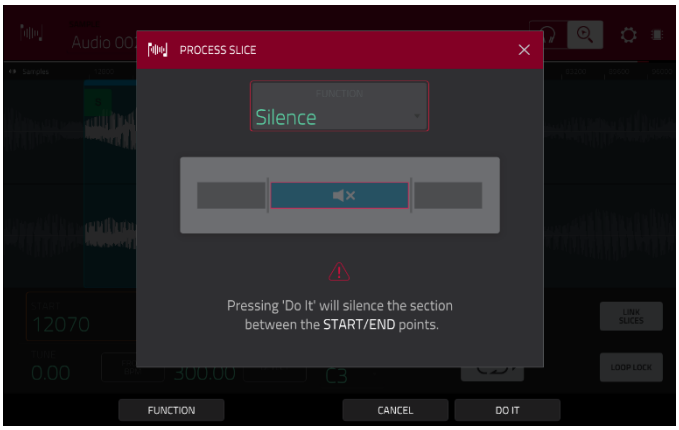
Discard は、開始点の前と終了点の後の範囲を削除します。



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。



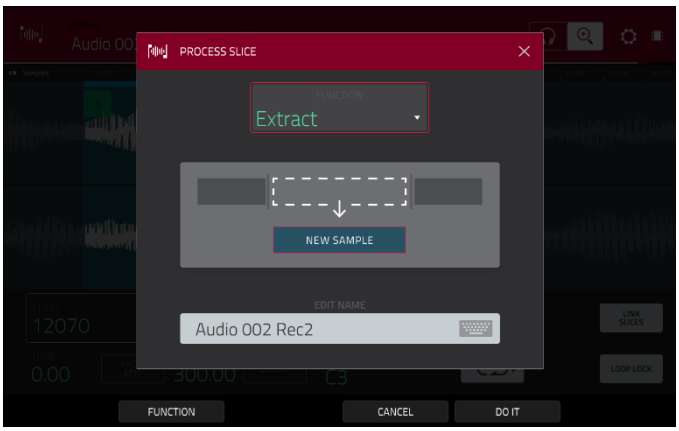
Silence は、開始点と終了点の間の範囲を無音に置き換えます。



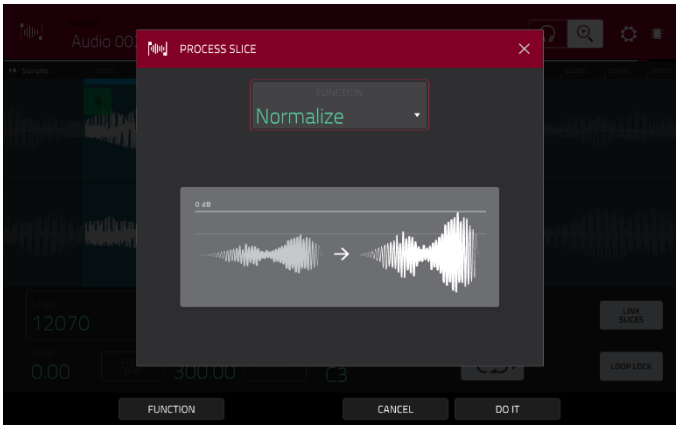
Extract は、開始点の前と終了点の後の範囲を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプルとして保存します。

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。

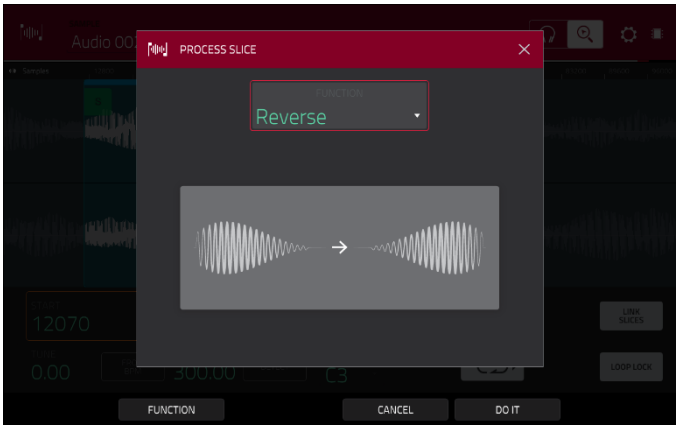
ヒント: これは、ドラムループを録音し、スネアドラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で別々に使用する場合に便利です。



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。

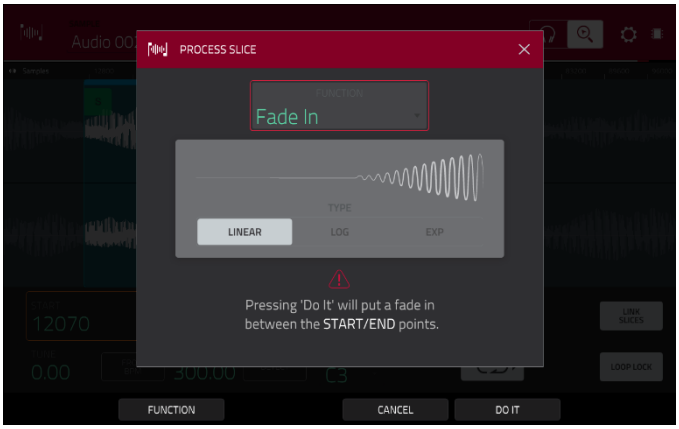


Fade In は、開始点と終了点の間にフェードインを設定します。フェードには以下のタイプがあります。:

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。

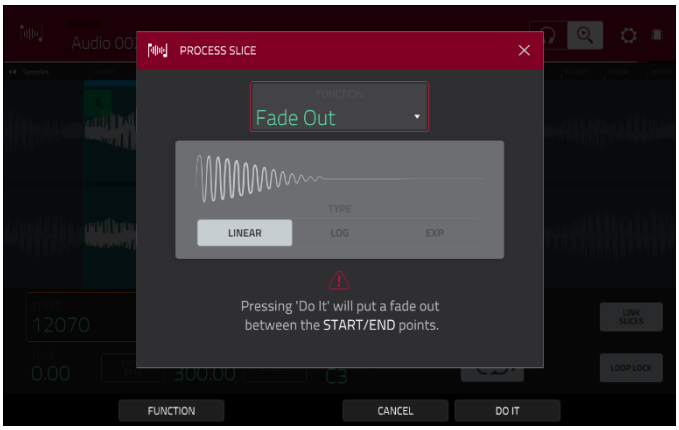


Fade Out は、開始点と終了点の間にフェードアウトを設定します。フェードには以下のタイプがあります。:

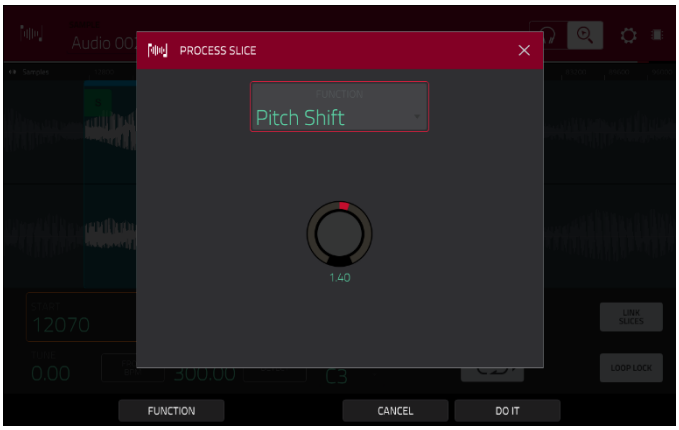
Linear:開始点と終了点の間に直線を描くような直線的なカーブでフェードアウトします。

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。

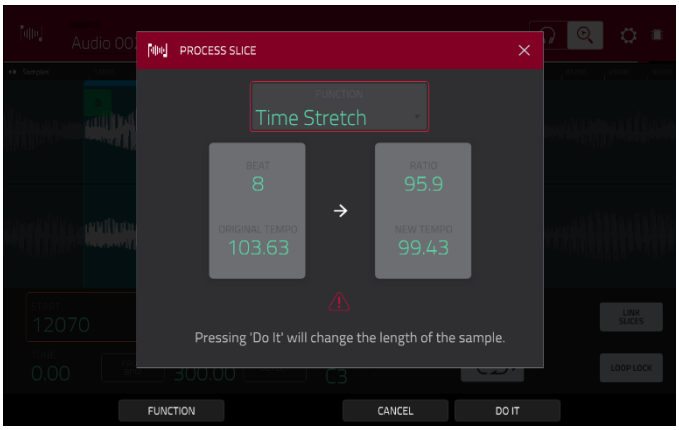


Time Stretch は、ピッチを変更することなくサンプルの長さを変更します。これは、異なる 2 つのサンプルの長さを一致させるのに便利です。

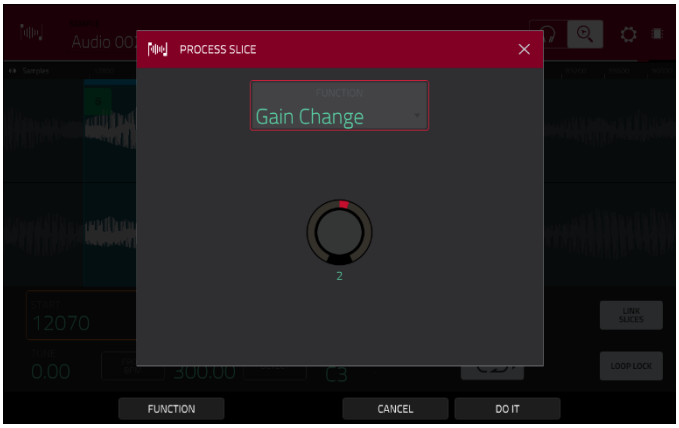
Beat フィールドを使用して、希望するビート数を設定します。

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。

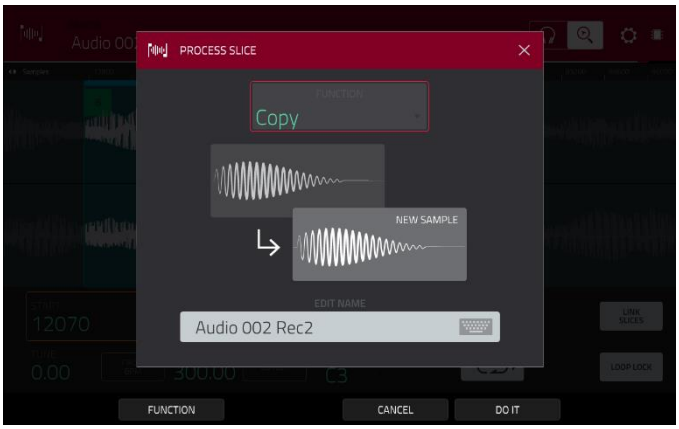


Gain Change は、サンプルの音量を上げたり下げたり変更できます。最大 18dB まで、高くても低くても調整できます。この機能は Normalize とは異なり、クリッピングレベルを超えた音量に設定することができます。これが求められた効果を生み出すこともありますが、出力レベルにはご注意ください！



Copy は、サンプルを複製し保存することができます。

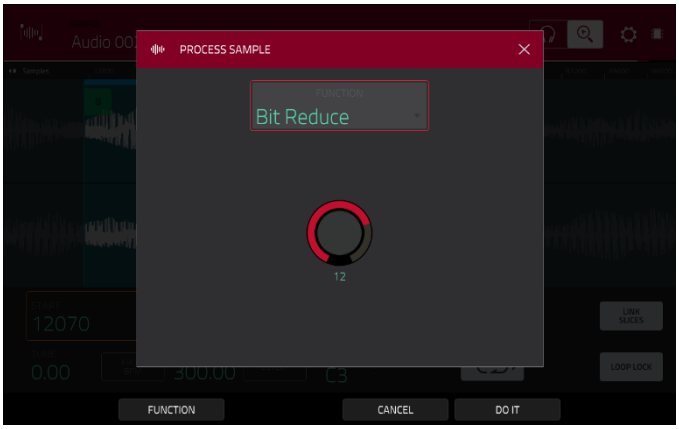
新しいサンプルに名前を付けるには、**Edit Name** フィールド(および表示されるバーチャルキーボード)を使用します。そうでない場合、元サンプルと同じ名前の後に数字を追加した新しいサンプル名で保存します。



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。



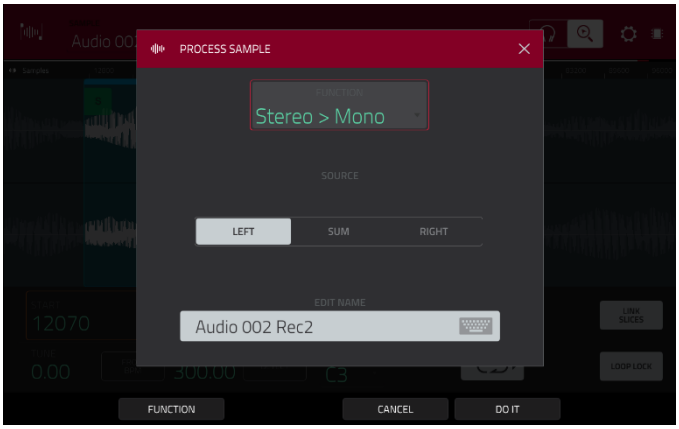
Stereo > Mono 処理では、ステレオサンプルを新しいモノラルサンプルに変換し、新しいサンプルとして保存します。

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。

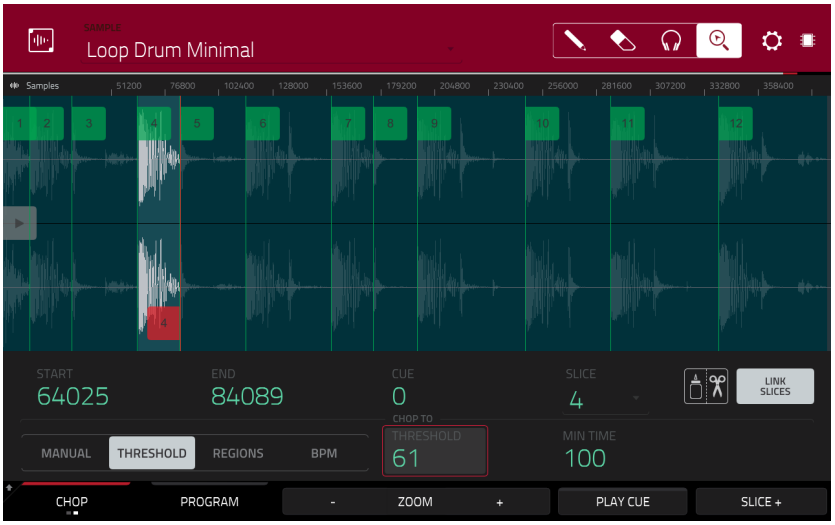
注意: この処理は、開始点や終了点に関係なく、サンプル**全体**に影響を与えます。



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、MPC One、MPC Touch)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、MPC One、MPC Touch)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、MPC One、MPC Touch)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、MPC One、MPC Touch)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、MPC One、MPC Touch)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。

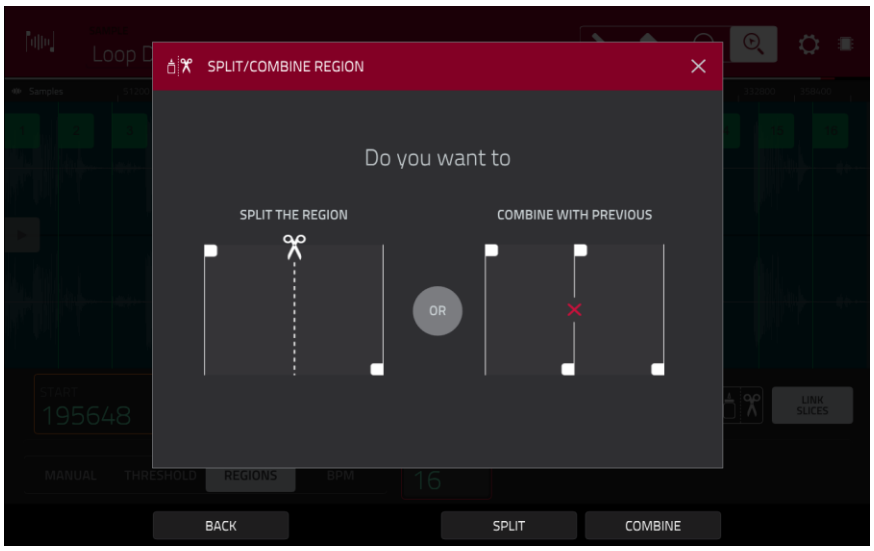
One Shot ワンショットを有効または無効にするには、シフトキーを押しながら **One Shot** をタップします。

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、MPC One、MPC Touch)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。

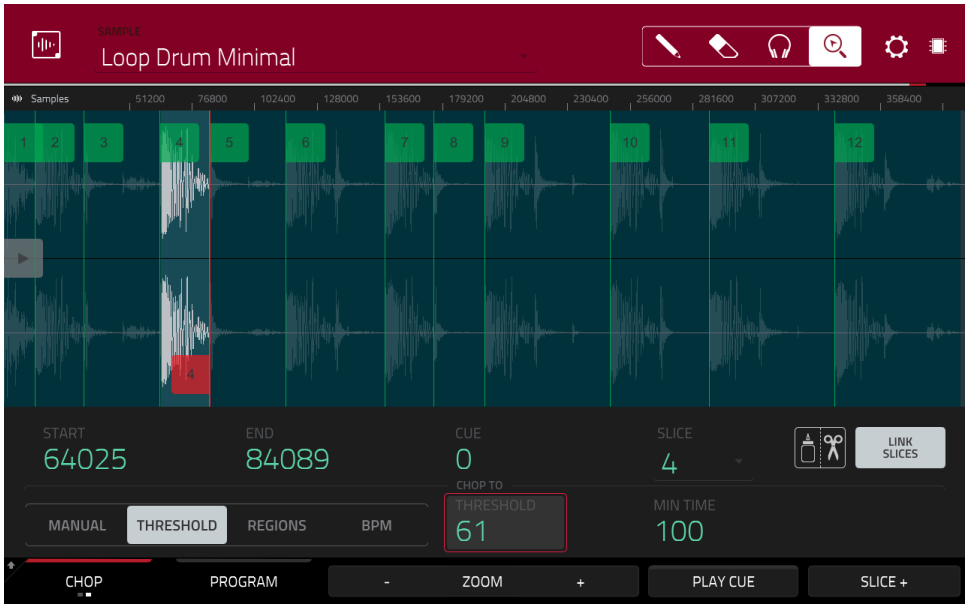


スライスを分割または結合するには、のりとはさみのアイコンをタップします。表示された範囲の **Split/Combine Region** 画面で、以下のいずれかのボタンをタップします。:

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。

サンプルから全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(▶)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。

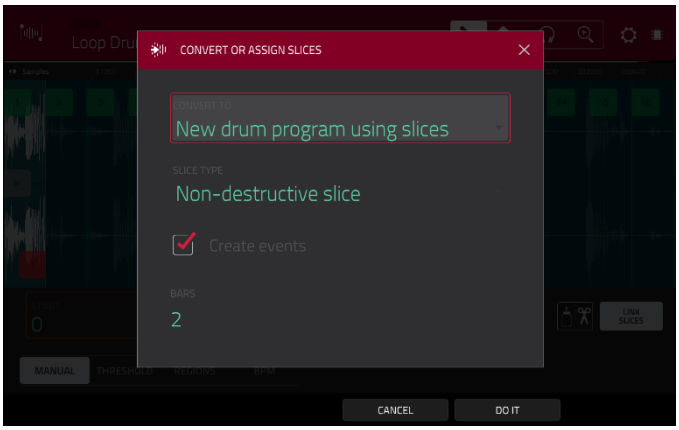
0 Snap は、開始点と終了点を波形の「ゼロ交差」でのみ発生させます。これは、サンプルを再生する際のクリックやグリッジを回避するのに役立ちます。

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。

スライスの変換または割り当て

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。

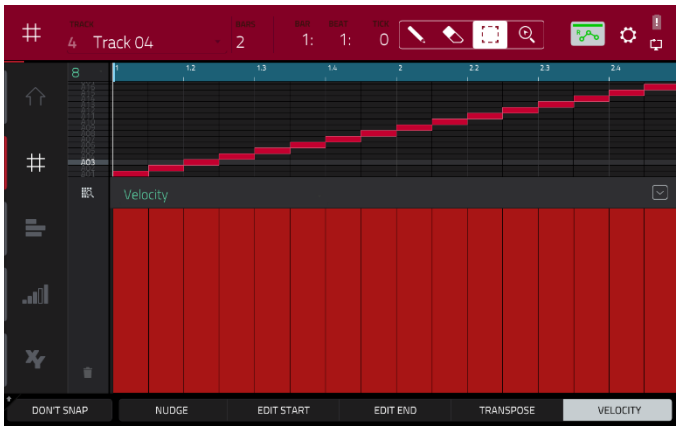
サンプルを変換またはアサインするには、Shift キーを押しながら画面下部の **Convert** をタップし、Convert or Assign Slices ウィンドウを開きます。



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。



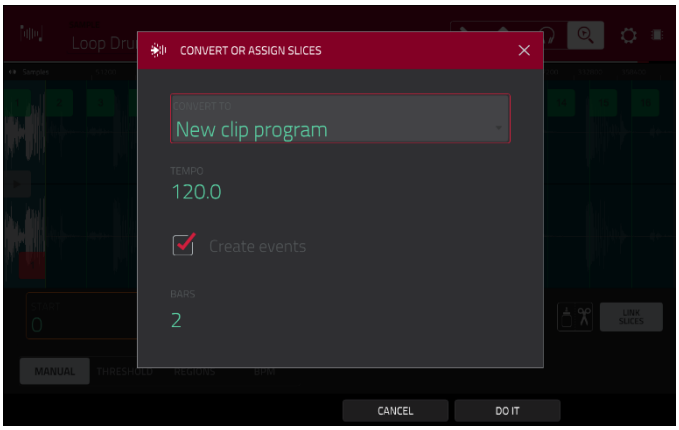
Create Events ボックスをオンにすると、新しいプログラムの新しいトラックが自動的に作成され、各パッドが対応するスライスをパッド番号の昇順で再生します。

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。

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。



Tempo フィールドを使用して、新しいプログラムのクリップのテンポを入力します。

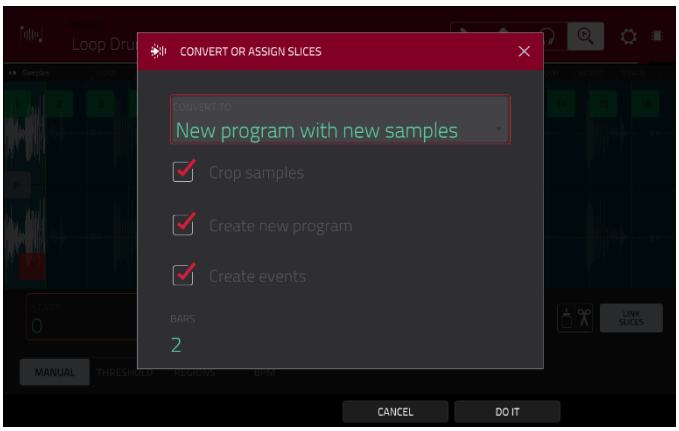
Create Events ボックスをチェックすると、新しいプログラムの新しいトラックが自動的に作成され、各パッドが対応するスライスをパッド番号の昇順で再生します。

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。

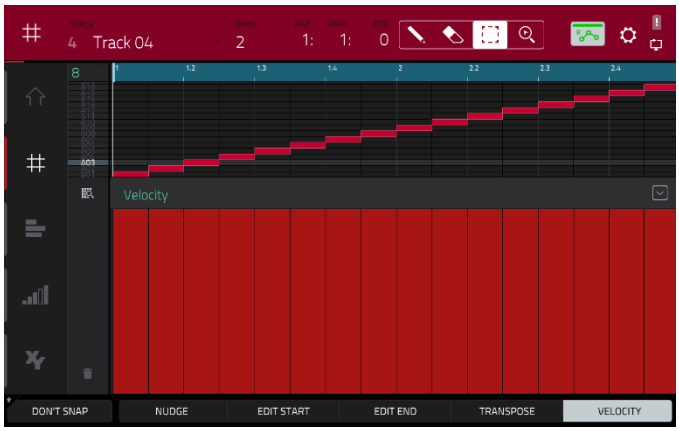
Convert To フィールドを **New program with new samples** に設定すると、新しいクリッププログラムと新しいサンプルが作成され、サンプルのスライスはそのパッドにクリップとして割り当てられます。パッドは新しいサンプルを作成する代わりに、このサンプルのスライスを参照します。これは、プロジェクトの乱雑さを軽減するのに便利です。新しいプログラム名には **ch** が付加され、新しいサンプルには、**SI-#**(#は連番)が付加されます。



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。この機能はデストラクティブですが、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。



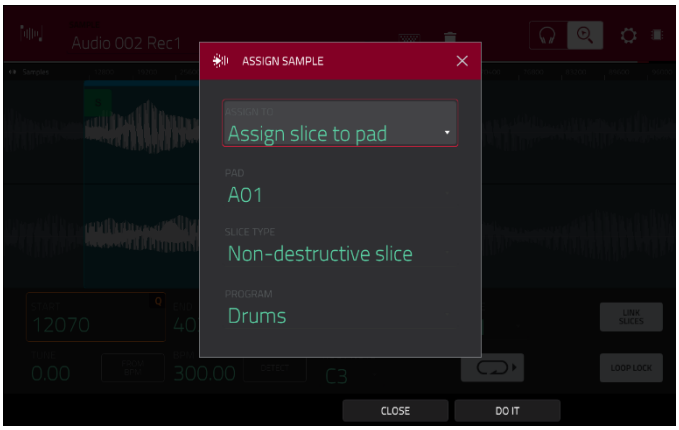
Create New Program をチェックしている場合、**Create Events** ボックスにもチェックすると、自動的に各パッドが対応するスライスをパッド番号の昇順で作成します。

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 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。

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)。:

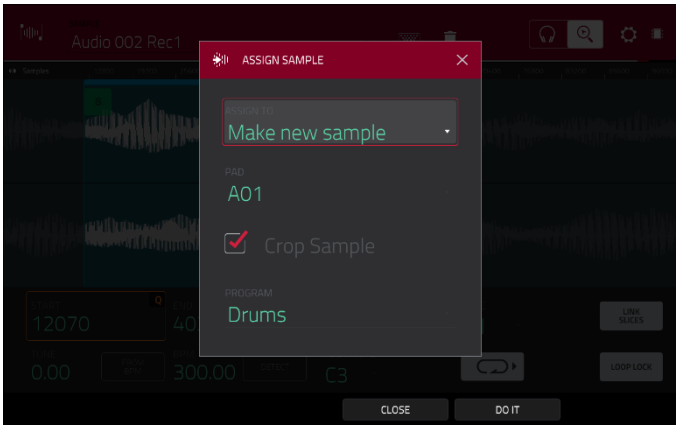
- **Non-Destructive Slice**: パッドの**スライス**設定はスライス番号に設定されます。
- **Pad Parameters**: パッドの**スライス**設定が**パッド**に設定されます。**パッド**の**開始点**と**終了点**はスライスの開始点と終了点の値に設定され、**ループ位置**はスライスの開始点に設定されますが、**パッドループ**は無効になっています。

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 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。

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。この機能はデストラクションエディットになりますが、プロジェクトにはオリジナルのサンプルが残ります。

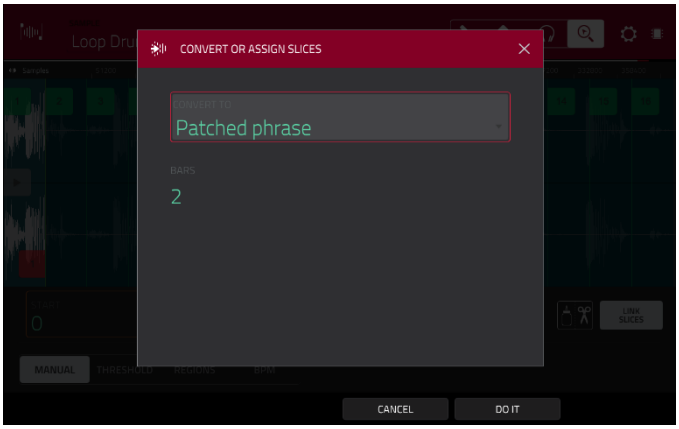
このボックスをオフにしておくと、サンプルを作成してアサインしたときに未使用の部分が残るようになります。このボックスをオフにすると、サンプルの一部しか使用していなくても、サンプル全体をさらにエディットすることができます。

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 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。

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。



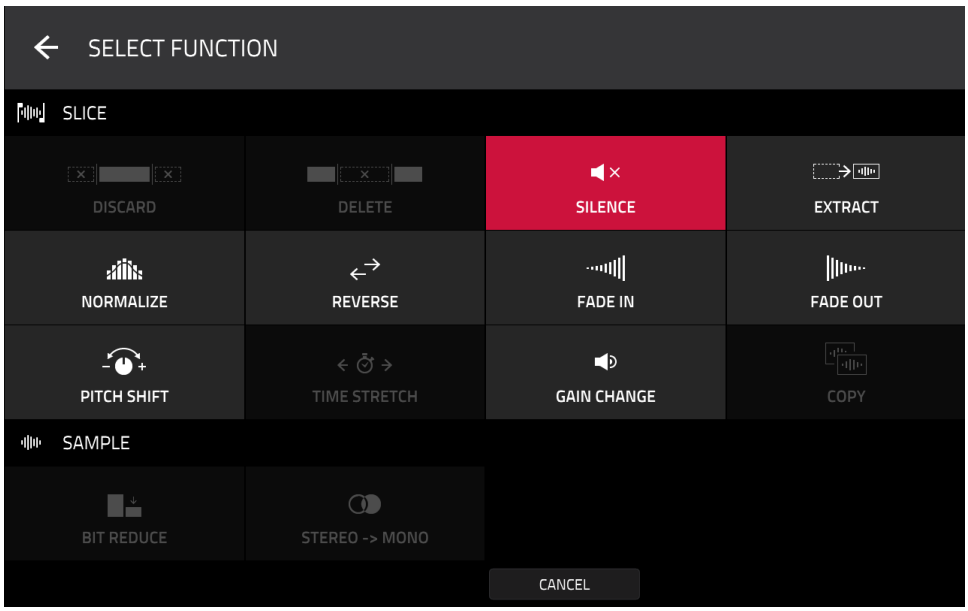
Bars(小節)フィールドを使用して、パッチフレーズの長さを何小節にするかを設定します。

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、利用可能な全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・非破壊エディットです。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。



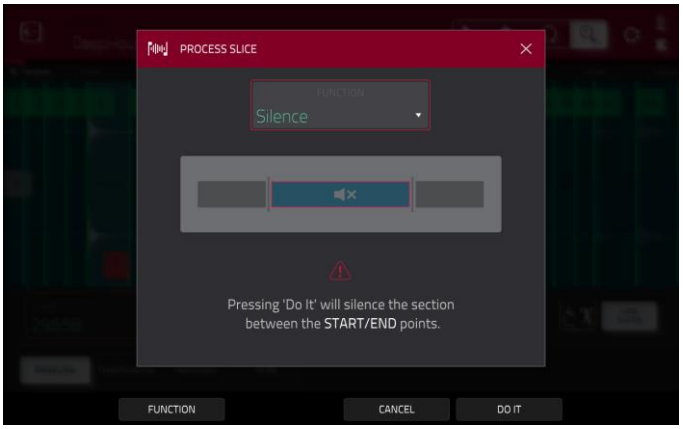
以下のいずれかの機能を使用することができます。

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。

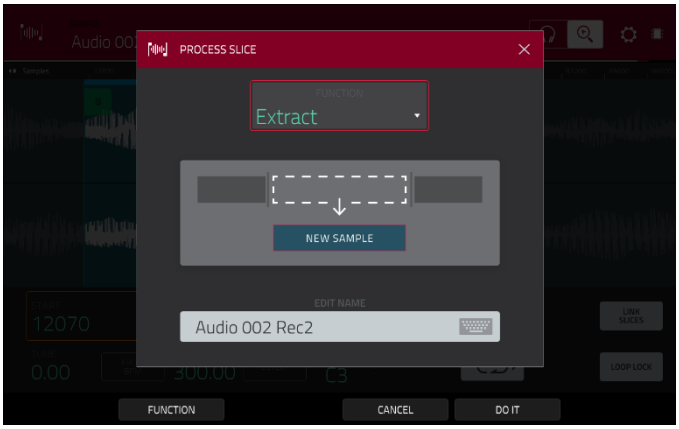
注意: ここで行われる全ての処理は、現在選択されているスライスにのみ影響を与えます。

Silence は、開始点と終了点の間の範囲を無音に置き換えます。

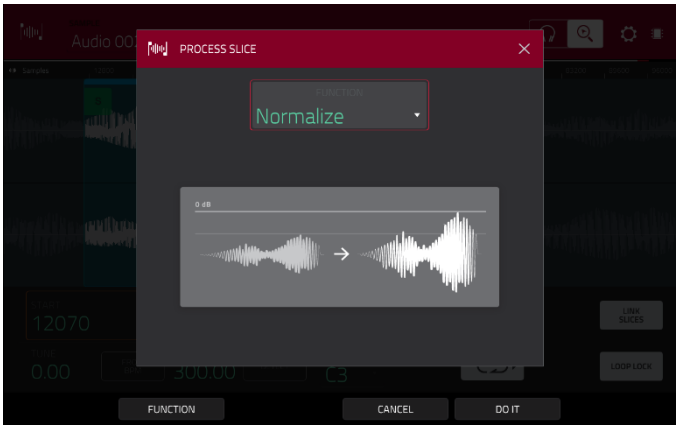


Extract では、開始点の前と終了点の後のリージョンを削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプル(入力した名前で)として保存します。

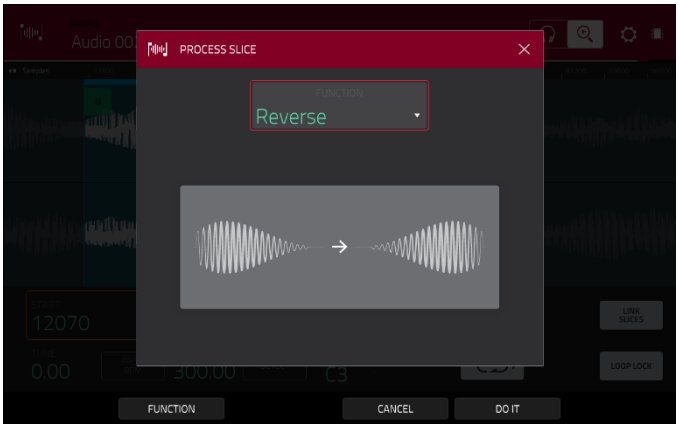
ヒント: これは、ドラムループを録音していて、スネアドラムのヒットやキックドラムのヒットなどだけを削除して、プロジェクト内で個別に使用したい場合に便利です。



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。

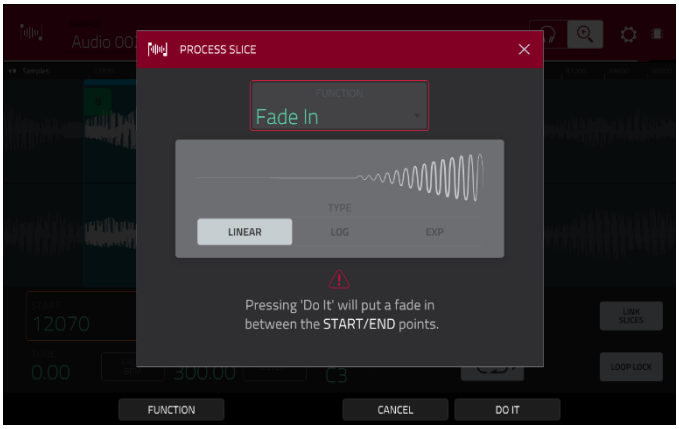


Fade In は、開始点と終了点の間にフェードインを設定します。フェードには以下のタイプがあります。:

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。

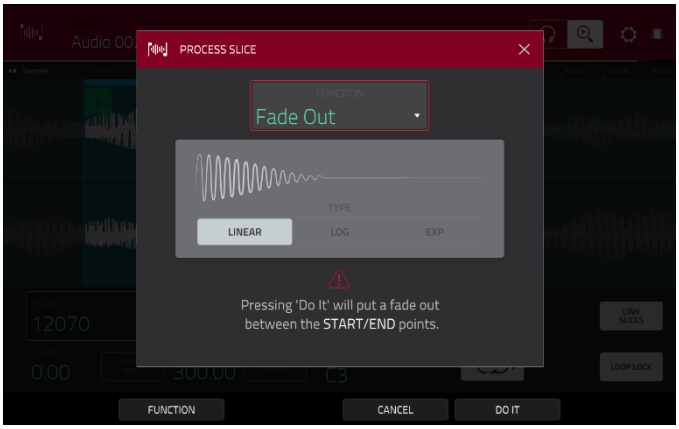


Fade Out は、開始点と終了点の間にフェードアウトを設定します。フェードには以下のタイプがあります。:

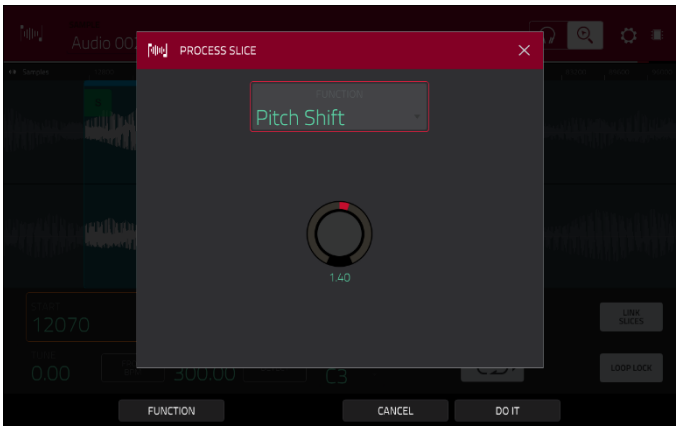
Linear:開始点と終了点の間に直線を描くような直線的なカーブでフェードアウトします。

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。

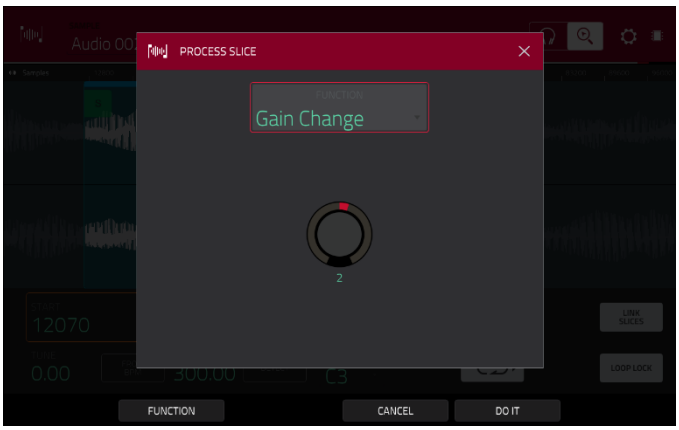
Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードアウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激に下降します。



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。



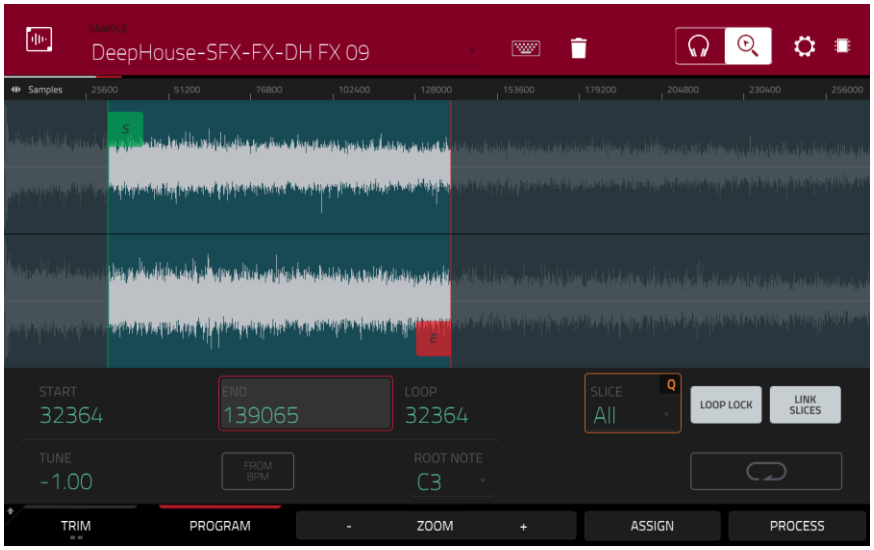
Gain Change は、サンプルの音量を上げたり下げたり変更できます。最大 18dB まで、高くても低くても調整できます。この機能は Normalize とは異なり、クリッピングレベルを超えた音量に設定することができます。これが求められた効果を生み出すこともありますが、出力レベルにはご注意ください！



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。



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。

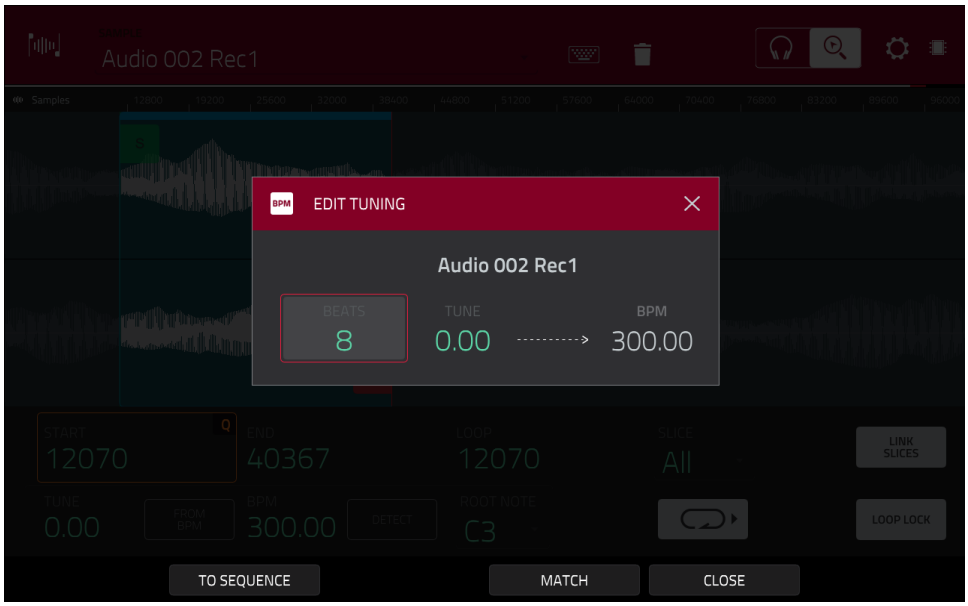
Alternating: ループ終了点に達すると逆再生します。再びループポイントに到達すると、再び順方向再生を開始します。

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。



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。

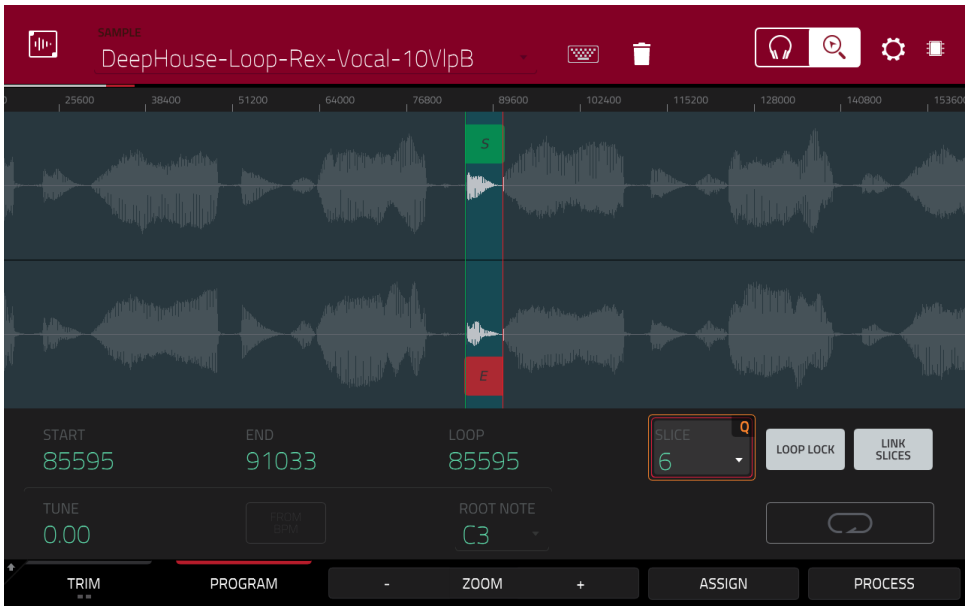
サンプルをシーケンスに合わせ、シーケンスのテンポを調整するには、To Seq をタップします。これは Match をタップするのと同じですが、シーケンスのテンポを右側の **Tempo** フィールドに表示されている **BPM** に変更します。

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(**全て**)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**を押しながら、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。



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。

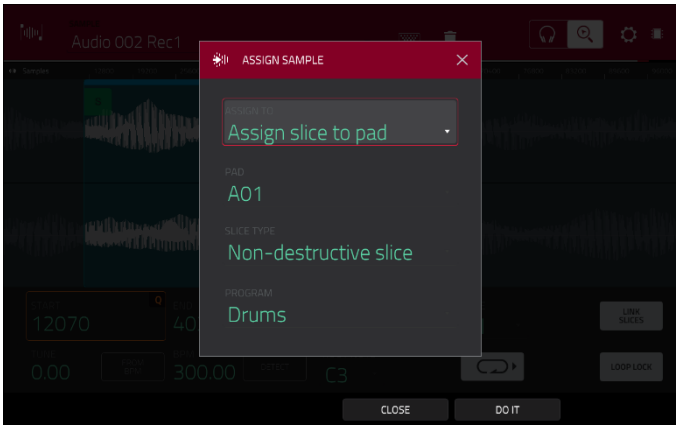
ループ機能を有効または無効にするには、Shift キーを押しながら、画面下の **Loop** をタップします。これにより、ループ機能が **Forward** と **Off** の間で切り替わります。

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。

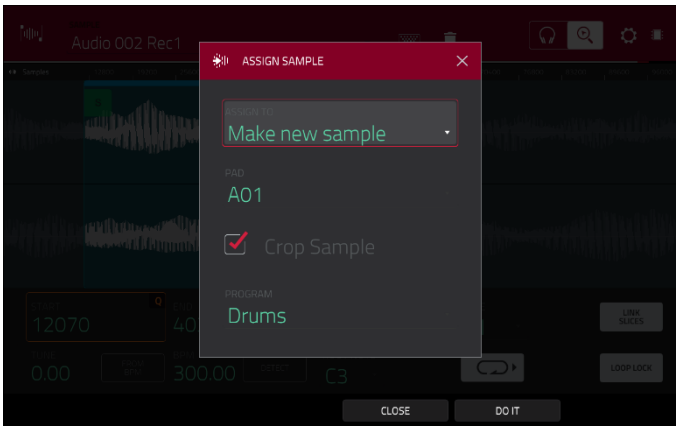
Pad フィールドを使用して、目的のパッドを選択します。または、目的のパッドを直接押します。

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)。:

- **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 Parameters**: 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 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。



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。

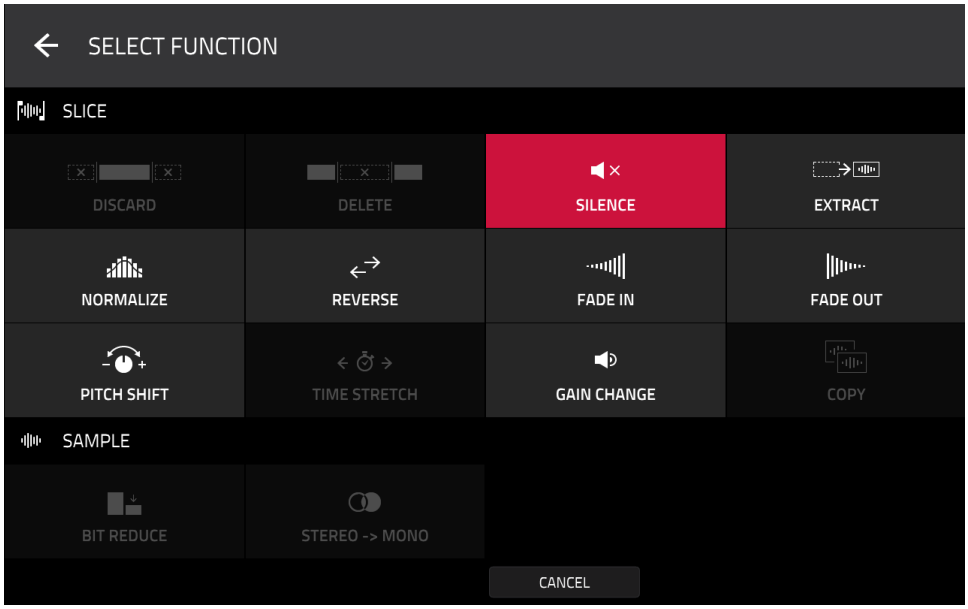
操作をキャンセルするには、Close をタップします。

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、使用可能な全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。



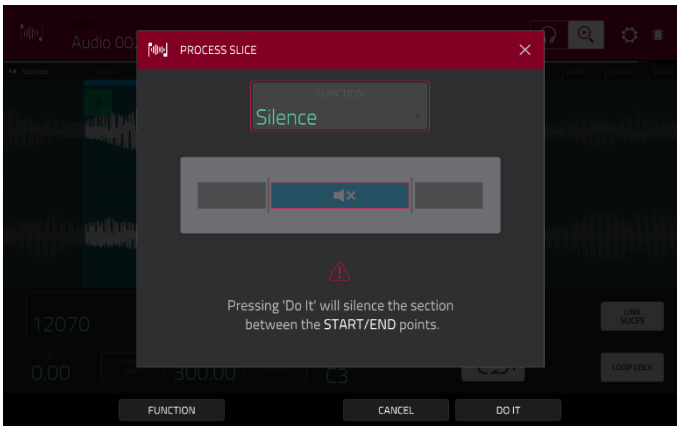
これらの機能は、以下のように使用することができます。

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。

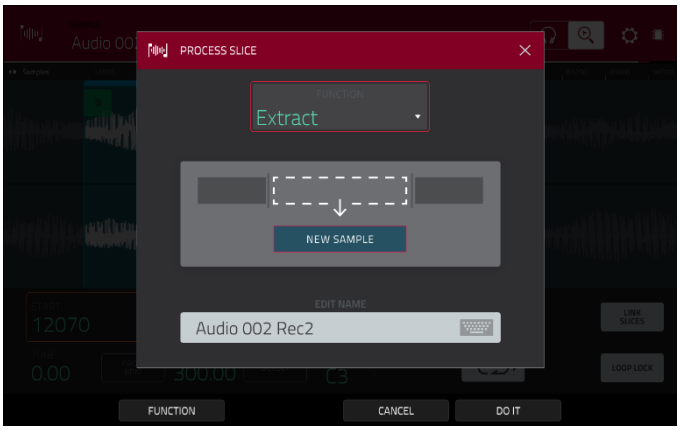
注意: ここで行われる全ての処理は、現在選択されているスライスにのみ影響を与えます。

Silence は、開始点と終了点の間の範囲を無音に置き換えます。

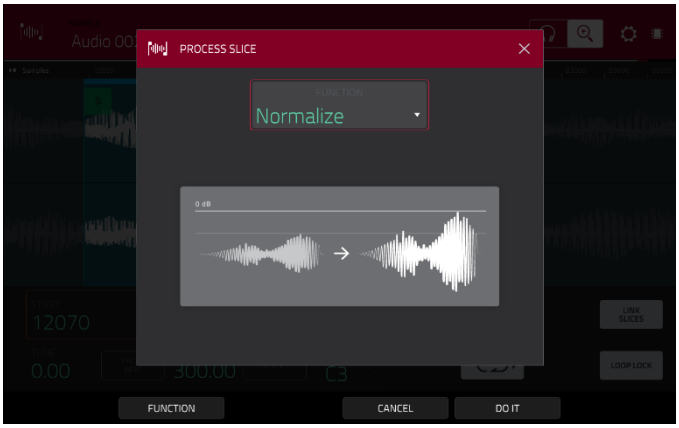


Extract は、開始点の前と終了点の後の範囲を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプルとして保存します。新しいサンプルに名前を付けるには、Edit Name フィールド(および表示されるバーチャルキーボード)を使用します。

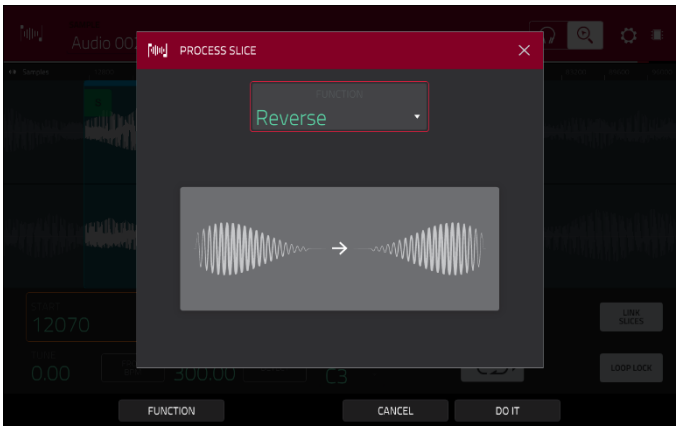
ヒント: これは、ドラムループを録音し、スネアドラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で別々に使用する場合に便利です。



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。

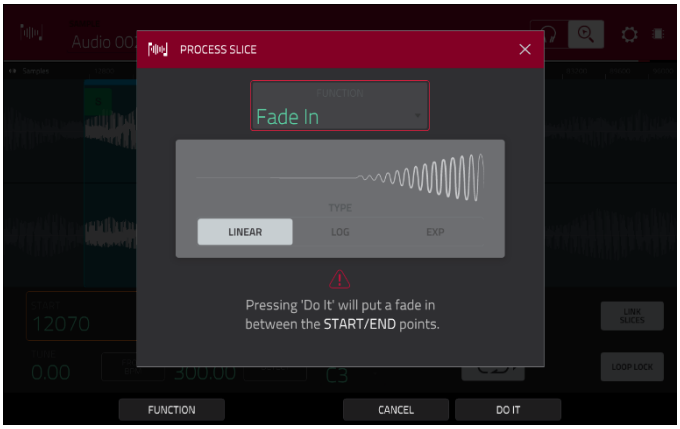


Fade In は、開始点と終了点の間にフェードインを設定します。フェードには以下のタイプがあります。:

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。

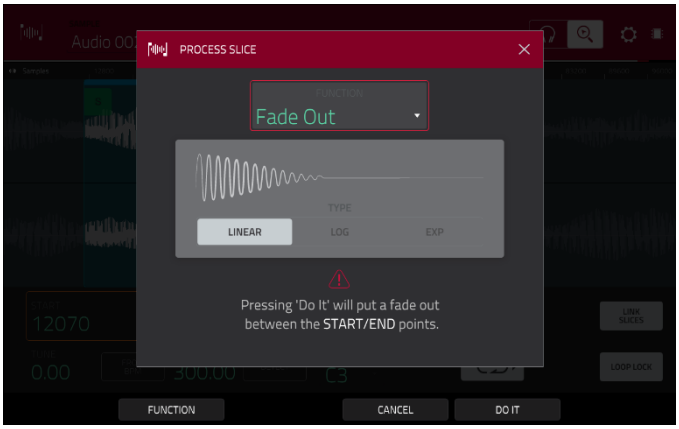


Fade Out は、開始点と終了点の間にフェードアウトを設定します。フェードには以下のタイプがあります。:

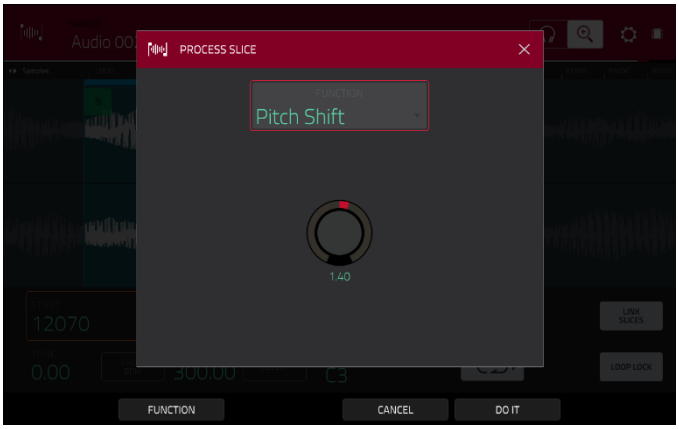
Linear:開始点と終了点の間に直線を描くような直線的なカーブでフェードアウトします。

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。

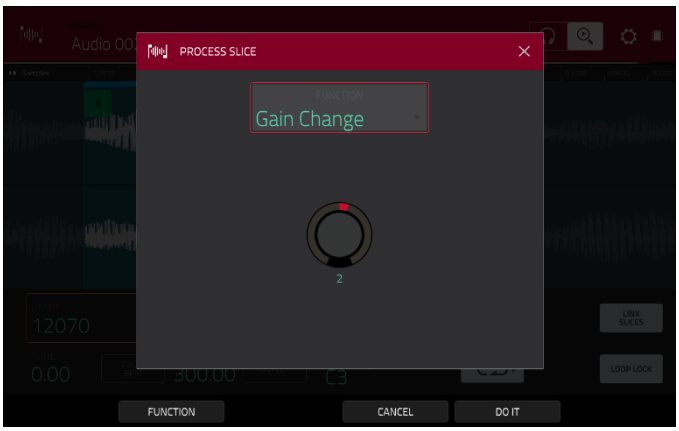
Exp:指数関数的なカーブでオーディオをフェードアウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激に下降します。



Pitch Shift 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。



プログラムエディットモード

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全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、全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。

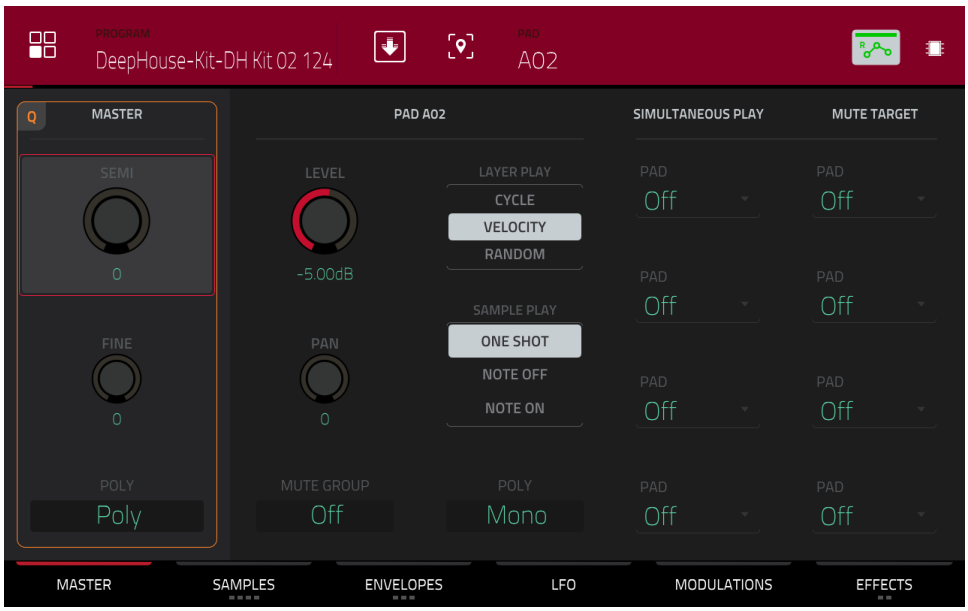
・**MIDI** プログラムと **CV** プログラムについては、**MIDI プログラム**と **CV プログラム**をご覧ください。

・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、MPC One)を押します。
- **Mode** ボタンを押しながら **Pad 6** を押します。(MPC Studio)

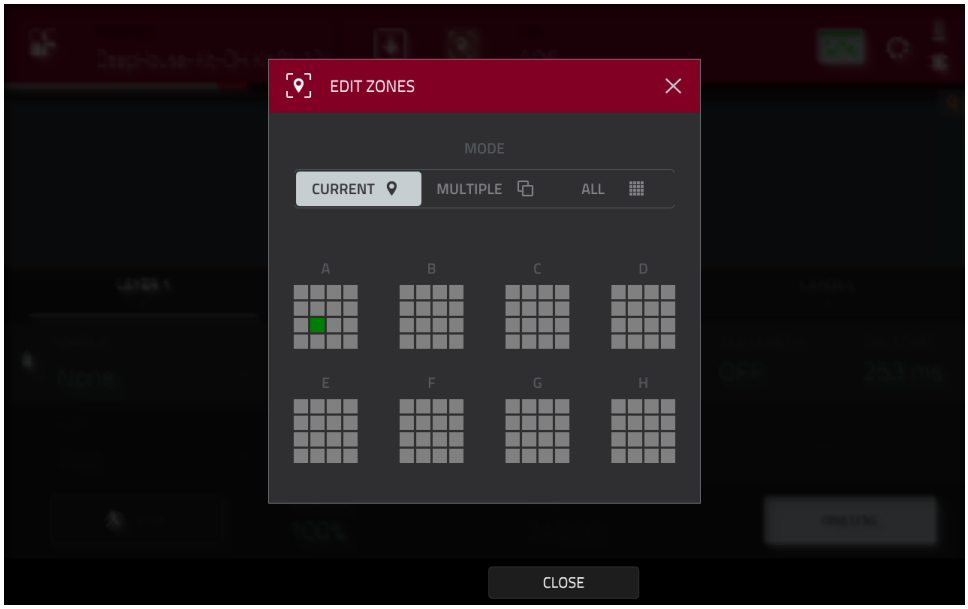
Drum プログラム / ドラムプログラム



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 **Master**、**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。



タッチスクリーン上部の**ロケーションアイコン**(**Program** と **Pad** フィールドの間)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。

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。:

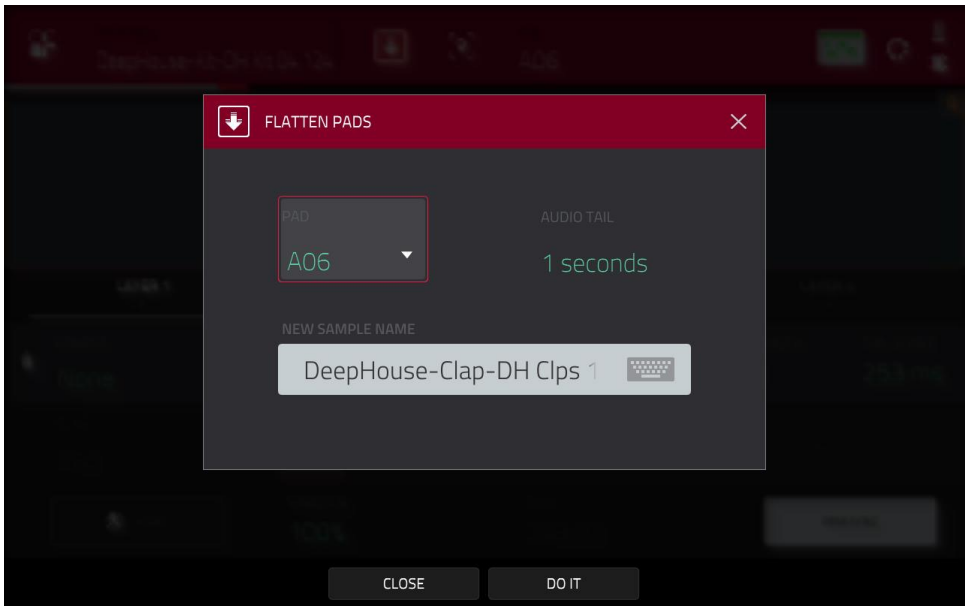
Current: 現在選択されているパッドのみエディットできます。

Multiple: 選択されている全てのパッドを同時にエディットすることができます。

All: 全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。

ヒント: プログラムエディットモードのどのタブでも(現在のエディットゾーンの設定に関わらず)、シフトボタンを押したまま目的のパッドを押すことで、すぐに複数のパッドを選択することができます。エディットゾーンの設定は自動的に **Multiple** に変わります。



画面上部の**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、パッド上の全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。

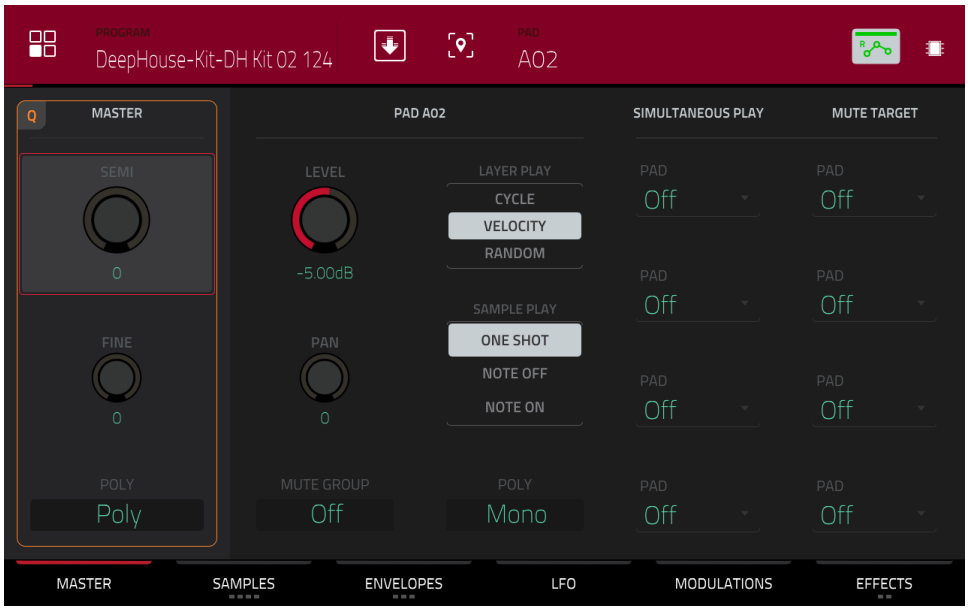
選択を確定するには、Do It をタップします。

キャンセルするには、Cancel をタップします。

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。

Master / マスター(1/2)

Master 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)

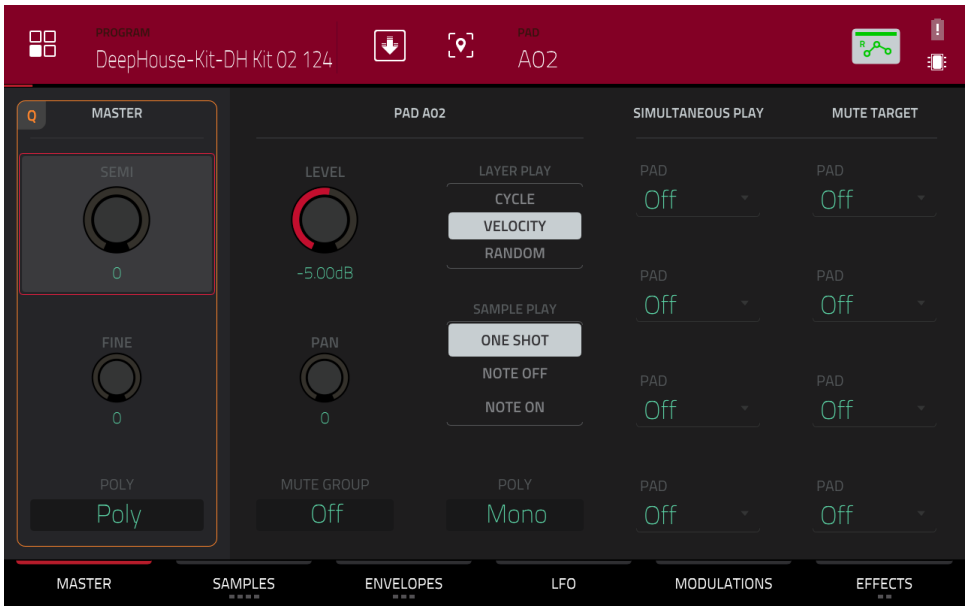
・**Level** ：サンプルのボリュームレベルを調整します。

・**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。

Master / マスター(2/2)



■**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。

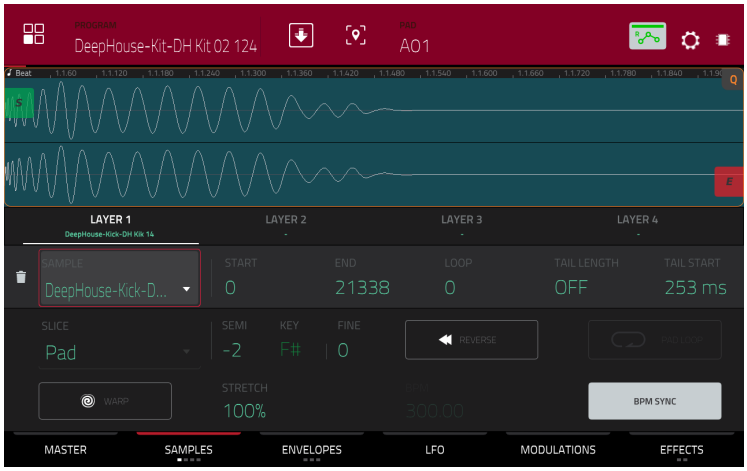
Mute Target：一つのパッドに対して、最大 4 つのパッド(同一プログラム内)を選択できます。パッドを押すと、ミュートターゲットに設定されている他のパッドが即座に消音されます。

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。

Sample / 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。

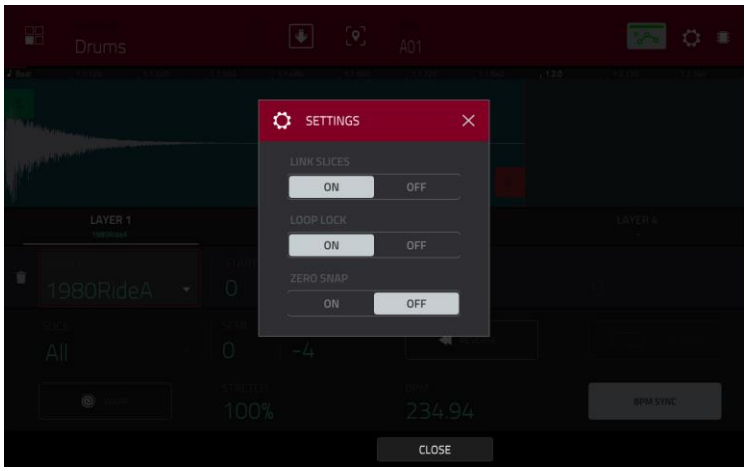
4 つの利用可能なタブを循環させるには、**Samples** をタップします。



3 つのセクション全てで、**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。



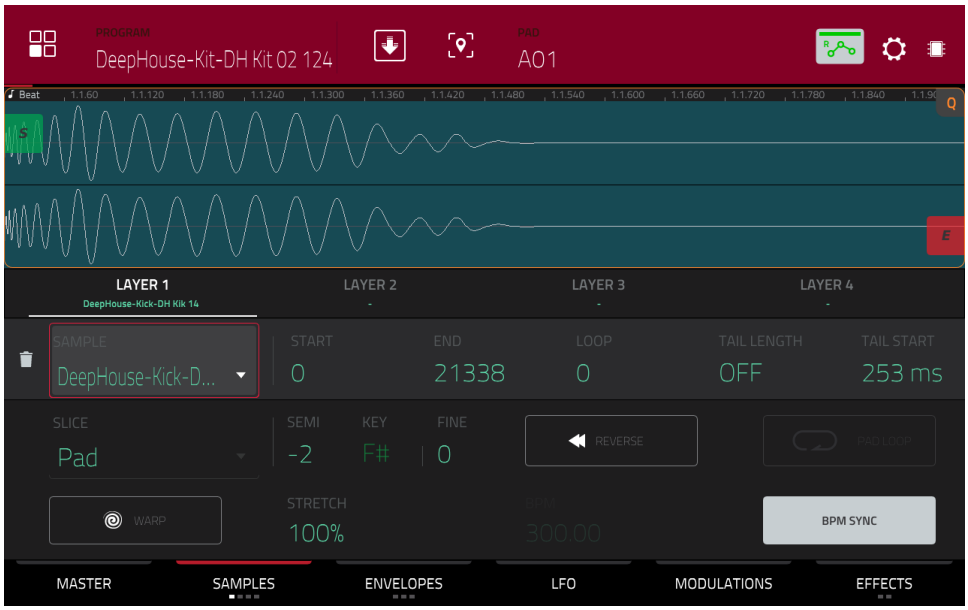
Link Slices セレクタを使用して、大きなサンプル内のスライスの開始点と終了点を設定します。このようなスライスは、サンプルエディットモード(チョップモード)で作成することができます。

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。

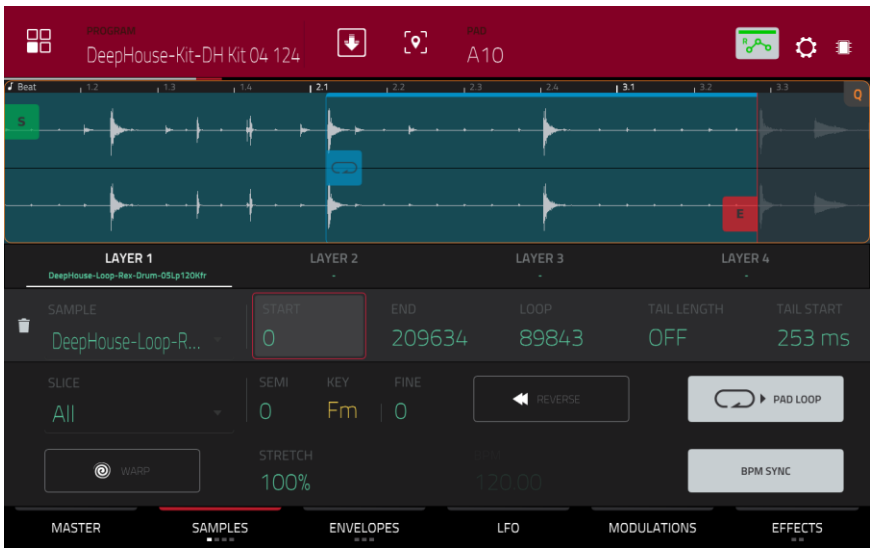
波形の上にはタイムラインが表示され、小節、拍、ティックで表示されます。

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 Parameters**(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(非破壊スライス)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: **ループロック**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。

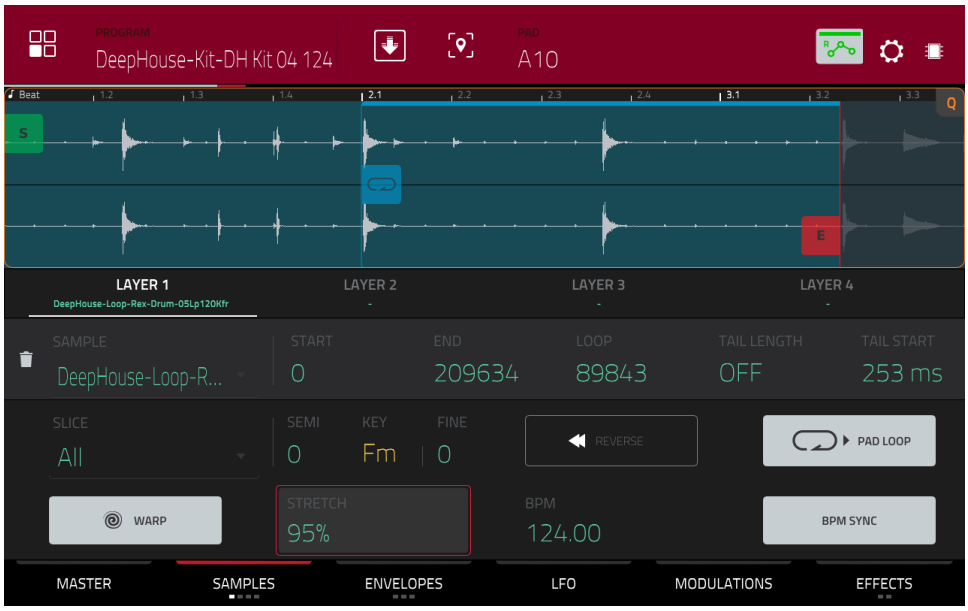
All:サンプル全体を再生します。

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。

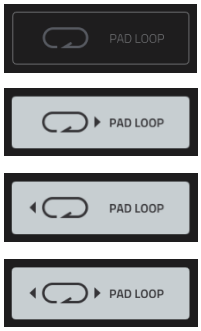
Fine:各レイヤーをセント単位で微調整する機能です。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合)。この機能は、第 2 サンプルタブの Fine ノブと同じです。



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。

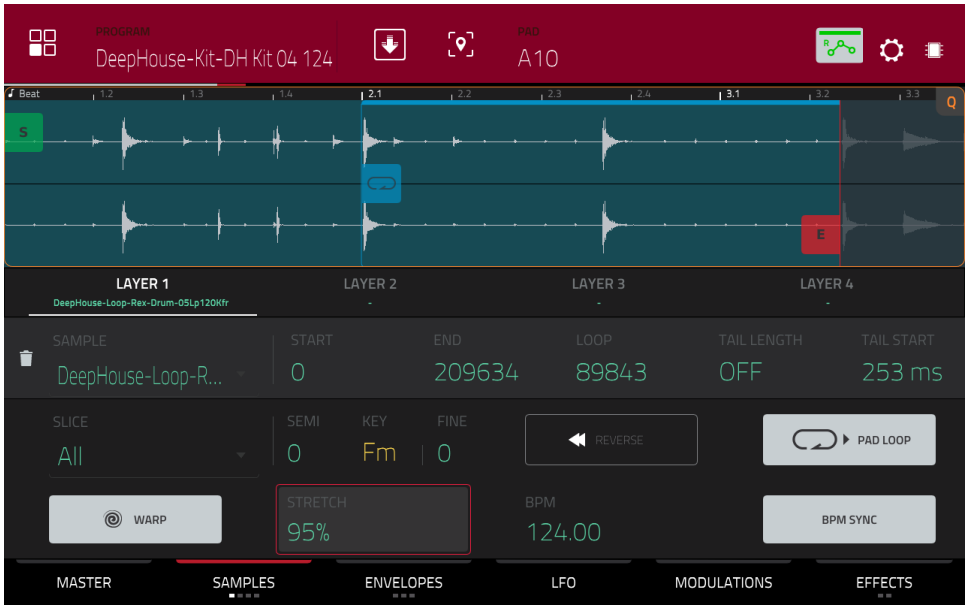


Off：サンプルはループしません。

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。



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、または全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。

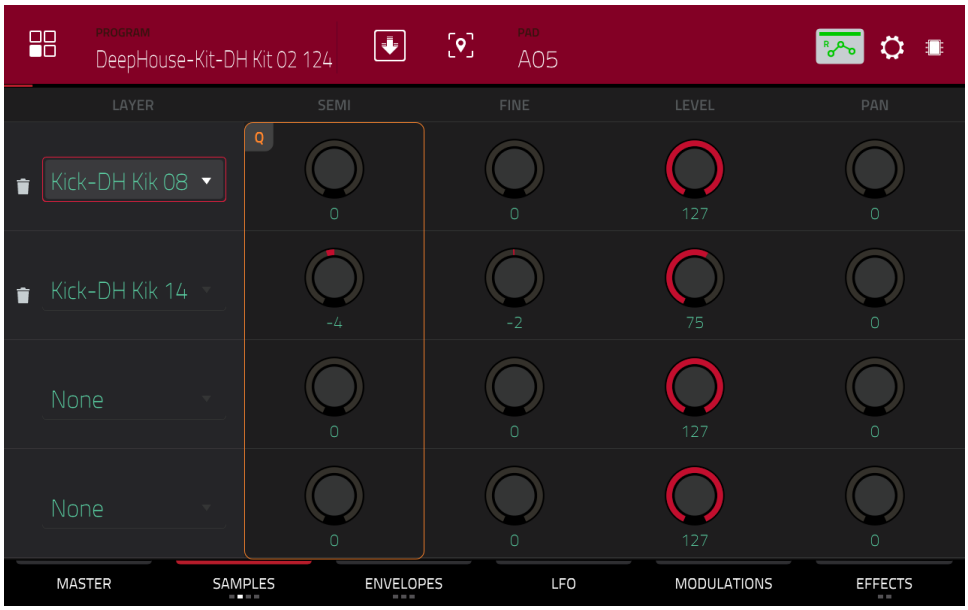
非常に小さなトラック範囲をワープしないようにします。

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。



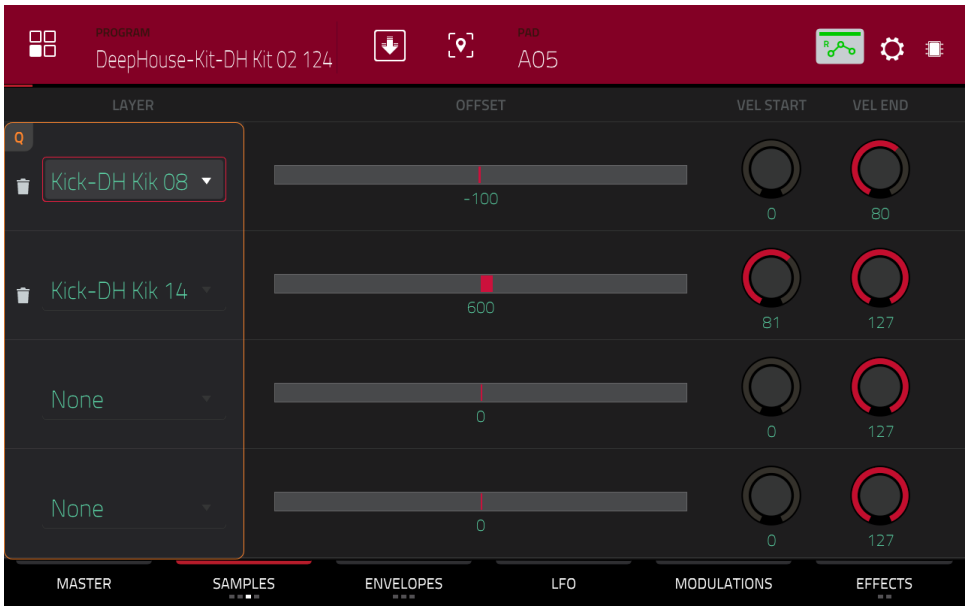
Semi では、選択したレイヤーを最大で 36 セミトーン上下にトランスポーズすることができます。これはサンプルの長さに影響しま(Warp がオフの場合) この機能は最初の Samples タブの Semi フィールドと同じです。

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。

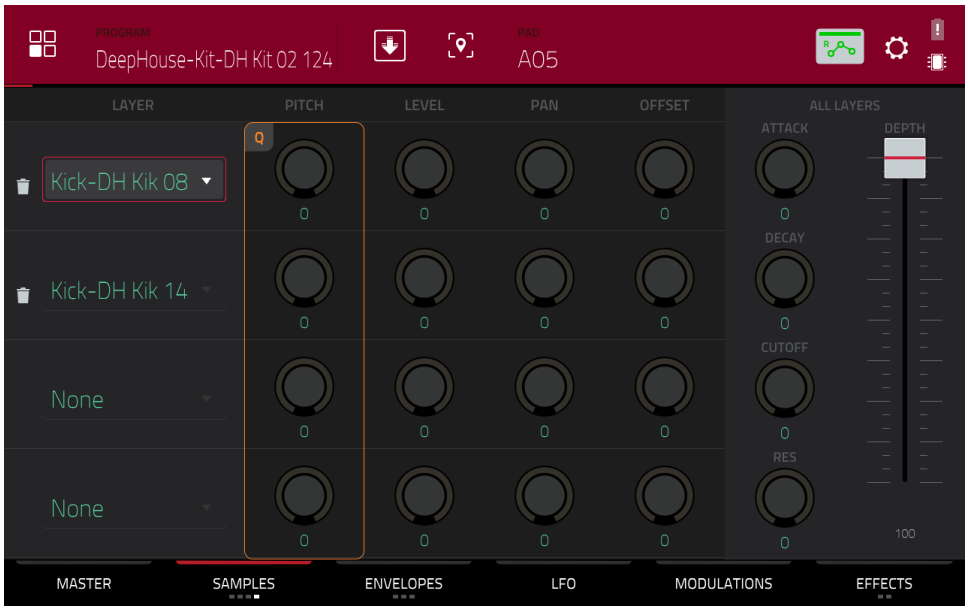
負の値(中央より左):パッドを再生したときに、オフセット値で指定した分だけ再生が遅れます。

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全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。

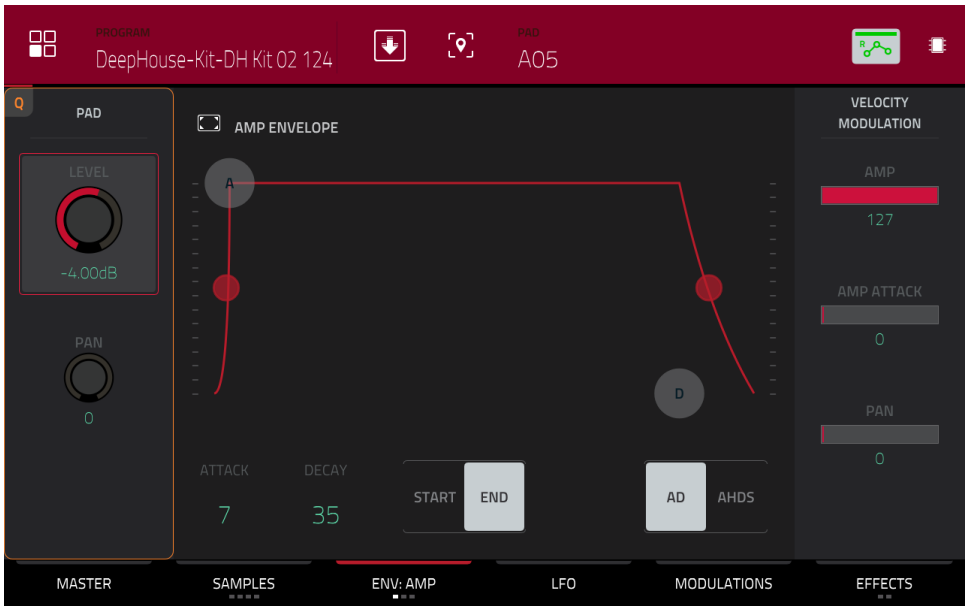
Pan ノブを使って、各サンプルレイヤーのステレオ配置に適用されるランダム化の量を調整します。

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、全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。

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。



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。

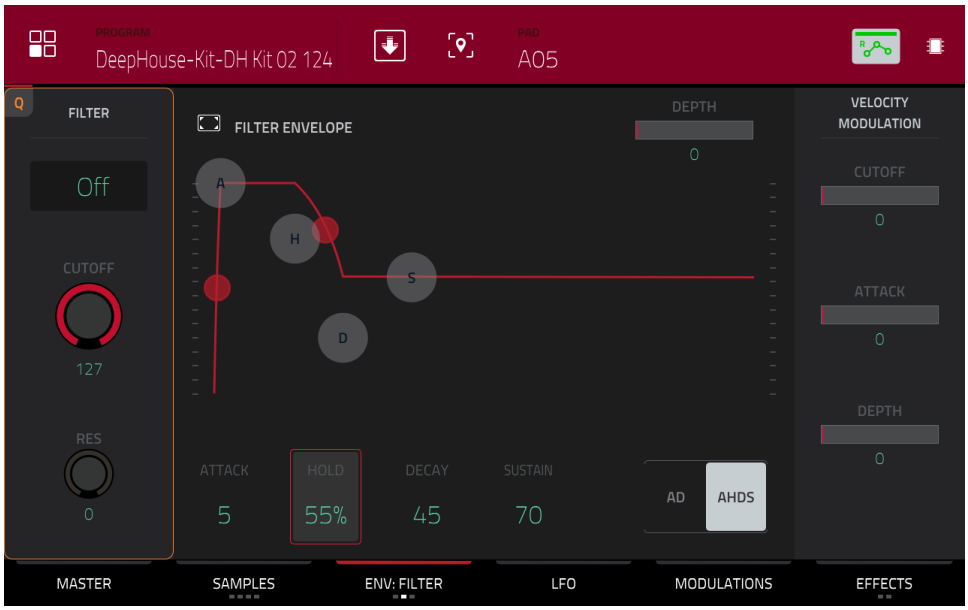
Pad Pan は、ステレオフィールドにロードされたサンプル/サンプルの全体的なパンをコントロールします。

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。

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。

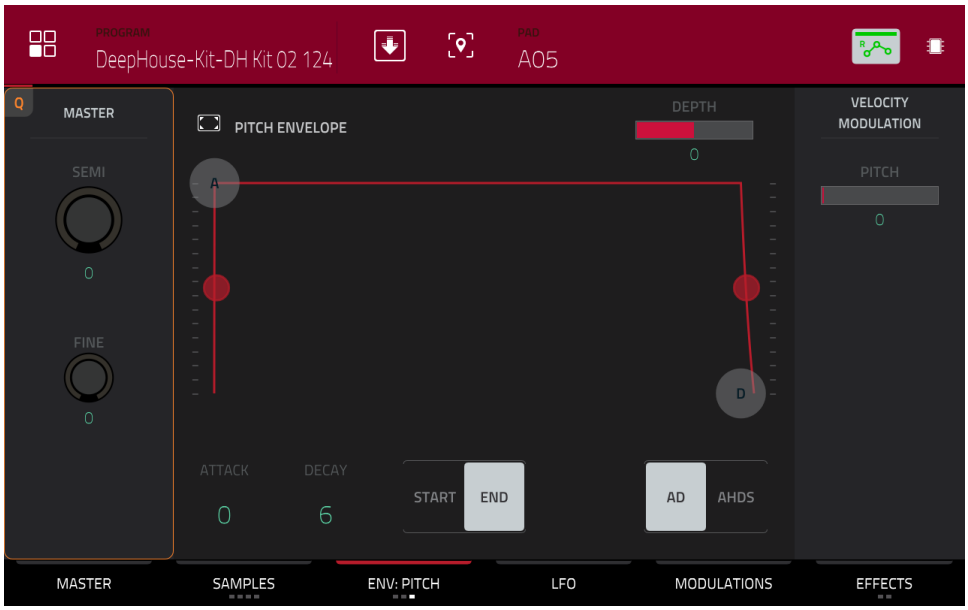
Depth スライダを使って、フィルターエンベロープがカットオフ周波数に与える影響の大きさを決定します。高く設定すると、エンベロープによるフィルターのモジュレーションが大きくなり、低く設定すると、時間の経過とともにフィルターのカットオフが微妙に変化するようになります。

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。

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 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。



Master 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、Master タブの Semi フィールドと同じです。

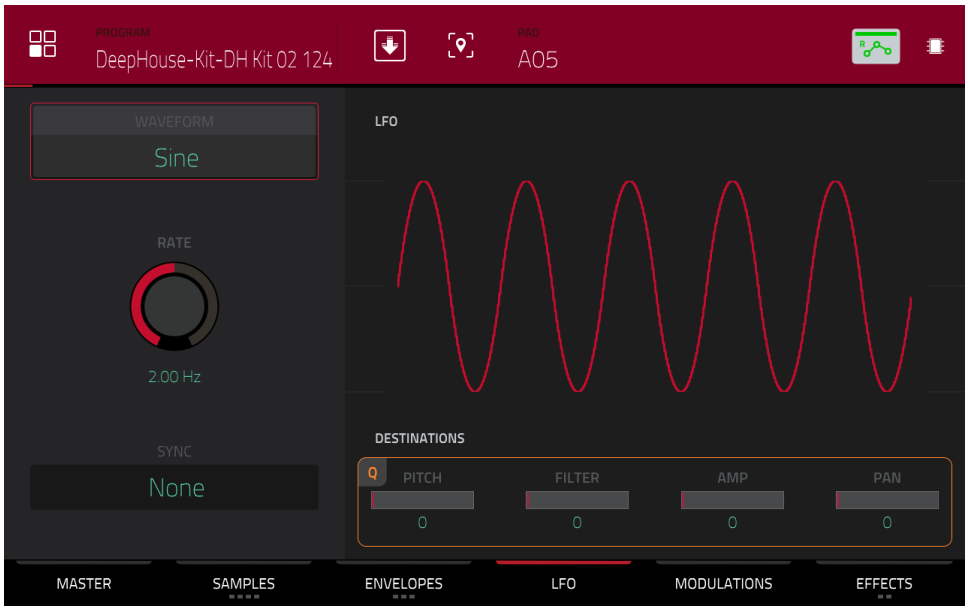
Fine は、各レイヤーの微調整をセント単位で行います。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合))この機能は、Master タブの Fine フィールドと同じです。

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。

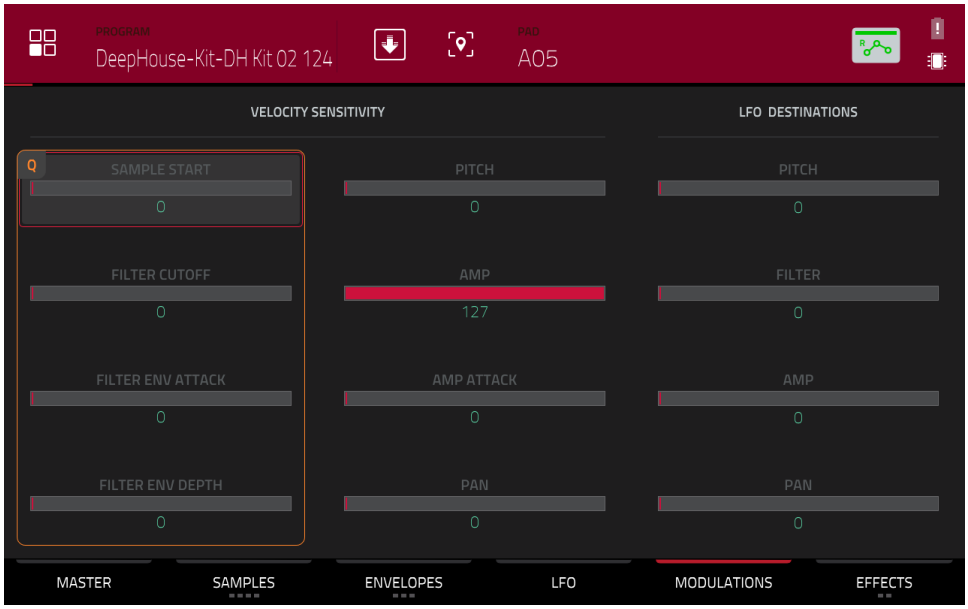
Noise： ランダムな値とグライドを生成します。

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。

Modulations / モジュレーション



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。

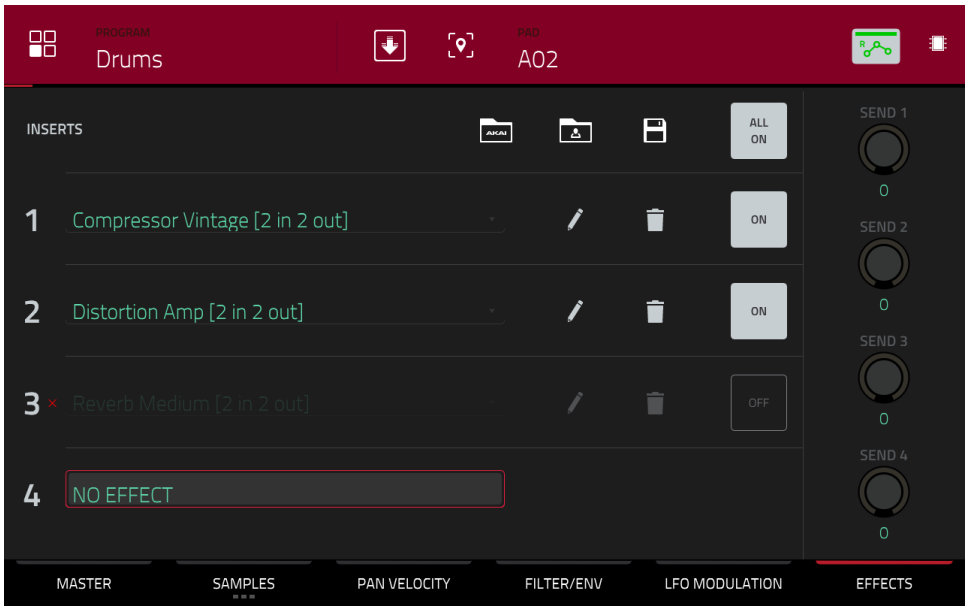
Amp Attack は、Amp エンベロープの Attack フェーズをモジュレーションするために必要なベロシティ量を設定します(トリガーされたパッドの場合)

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。



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。

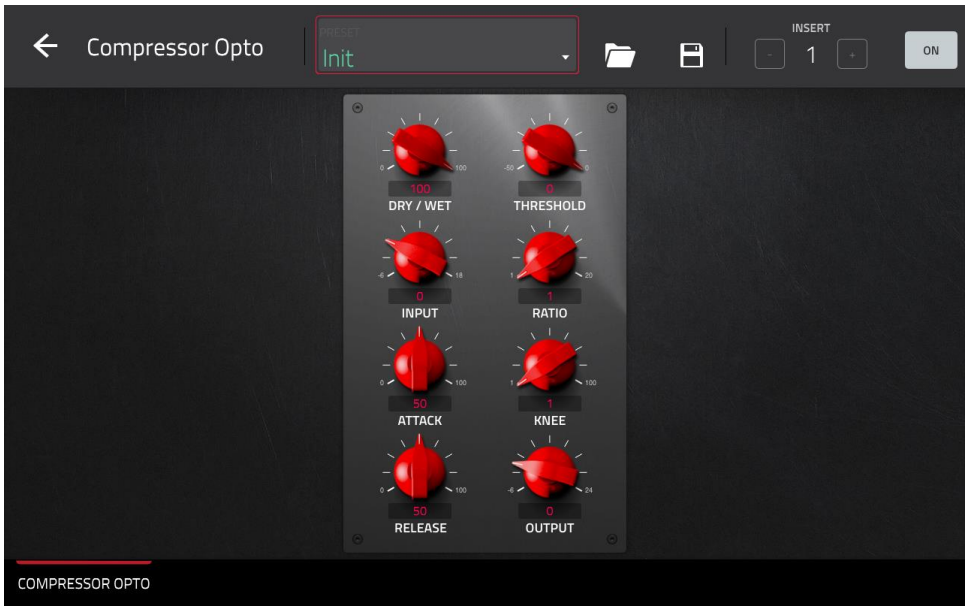
4 つのインサートエフェクトを全て有効 / 無効にするには、右上の「All On/Off」ボタンをタップします。

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、割り当てられたマスター・アウトプットにオーディオを送ります。

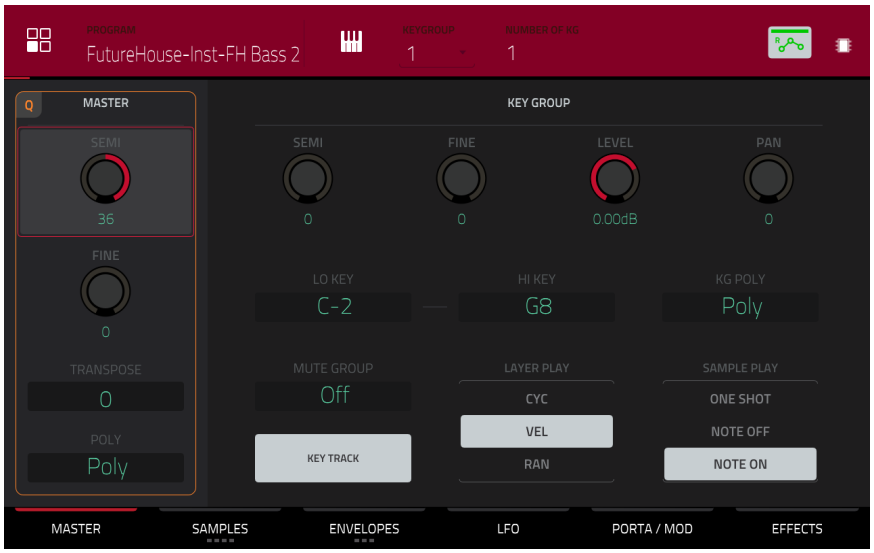
センドノブを使って、パッドが各センドエフェクトに送る信号のボリュームレベルを設定します。

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。

Keygroup プログラム / キーグループプログラム



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。

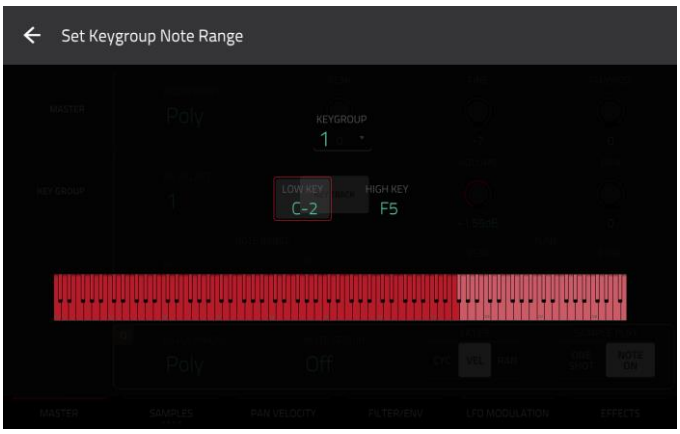
キーグループの選択は、そのキーグループのパッドを押して行います。そのキーグループのパラメーターがすぐに画面に表示されます。または、画面上部のキーグループフィールドから選択することもできます。

特定のタブのパラメーターを表示するには、画面下部の Master、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。

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。

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、全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。

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。

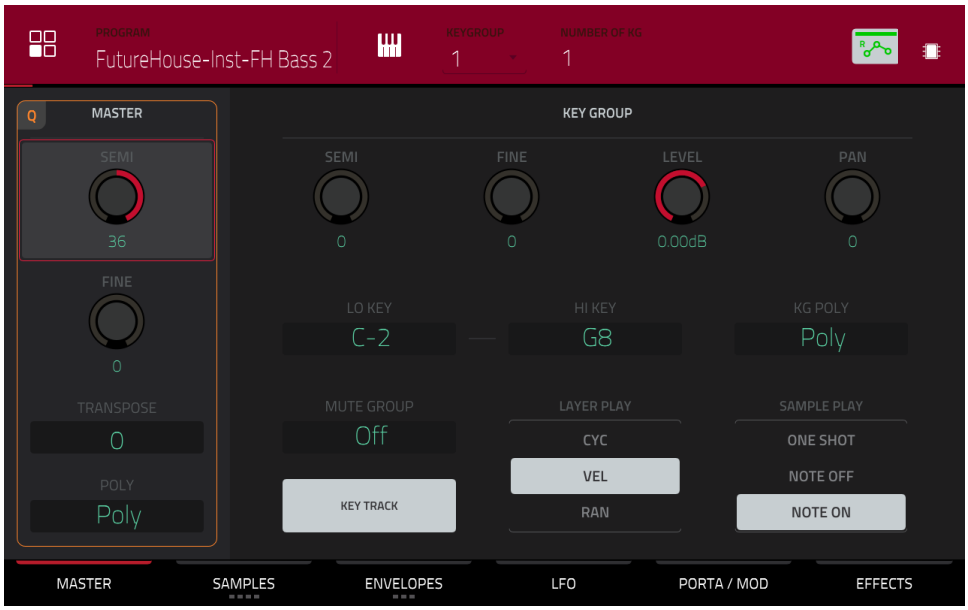


ヒント:
Master タブのノートレンジの **Lo** と **Hi** フィールドを使用して現在のキーグループのノートレンジを設定することもできます。**Lo** のパラメーターを **A0** に、**Hi** のパラメーターを **C8** に設定すると、標準的な 88 鍵のピアノの音域をエミュレートすることができます。

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参照してください。

Master / マスター

マスタータブでは、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。



Semi は、プログラムを最大で 36 半音上下に調整できます。

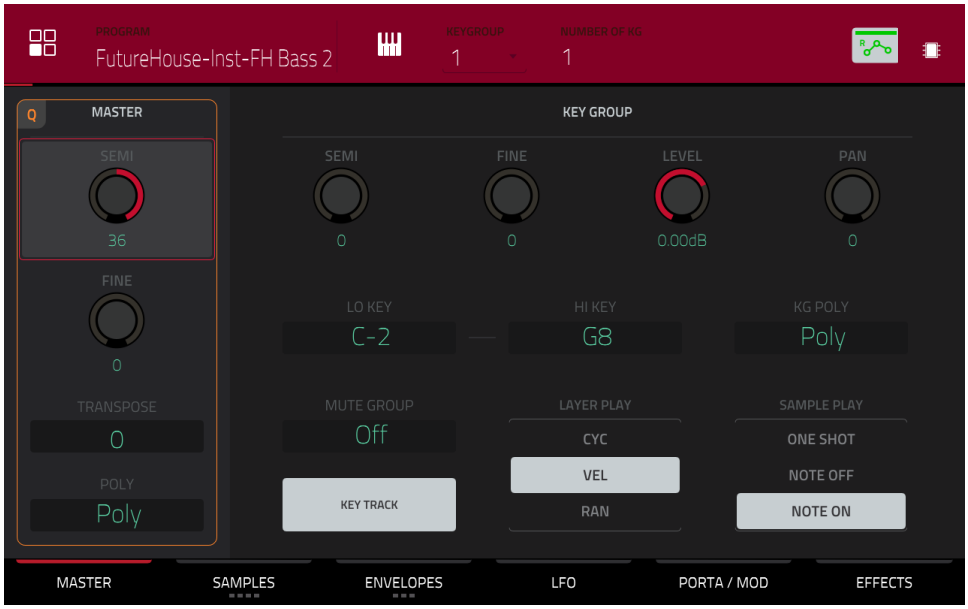
Fine は、プログラムを最大 99 セント上下に微調整します。

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)

KG Select(Keygroup Select)では、特定のキーグループを選択してエディットすることができます。画面上部の「Number of KG(キーグループ数)」と連動しており、1 つのキーグループプログラムで最大 128 個のキーグループを作成することができます。デフォルトのキーグループプログラムには、1 つのキーグループしか含まれていません。**Number of KG** で複数のキーグループを作成した場合は、**KG Select** で任意のキーグループを選択してエディットします。All は、キーグループプログラムで使用可能な全てのキーグループを選択して、同時にエディットします。

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。



Semi では 36 半音上下に、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。

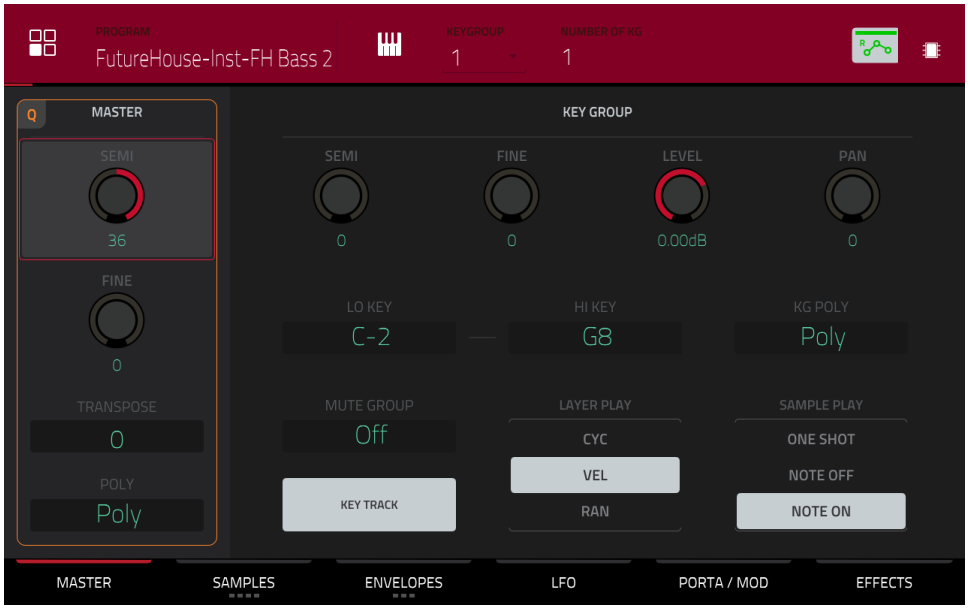
Pan では、サンプルのステレオフィールドでのパンをコントロールします。

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全てミュートします。**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)

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。



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。

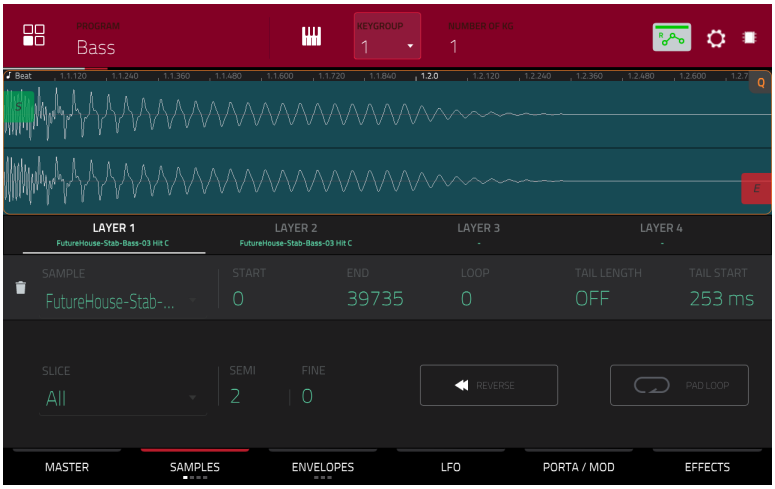
Note Off は、パッドを押して離した後、サンプルの最初から最後までを再生します。

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。

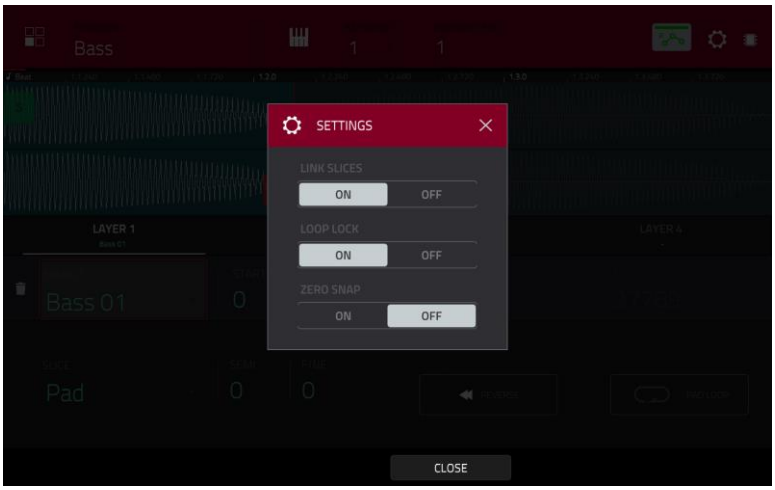
サンプル

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。



4 つのセクション全てで、**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。



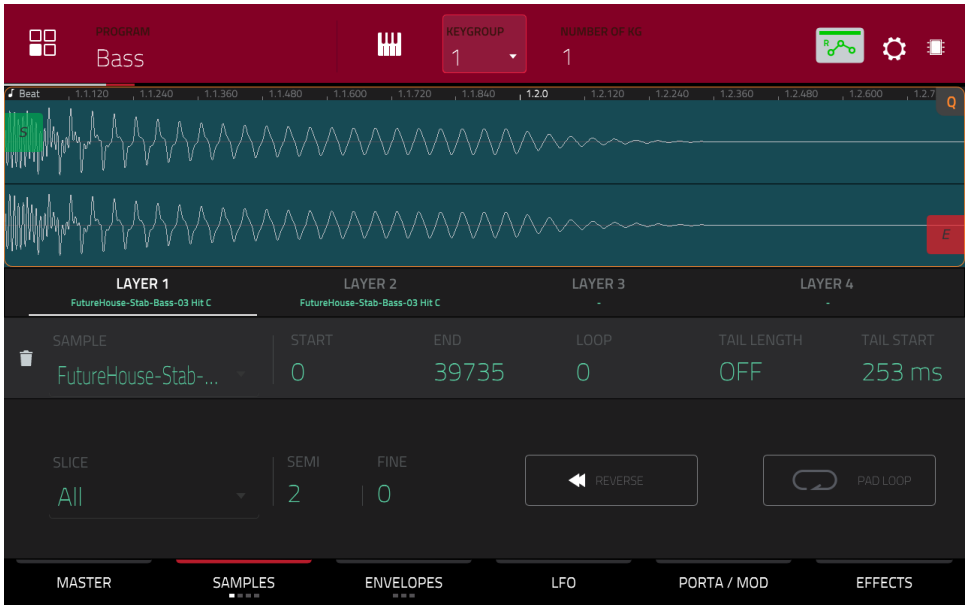
Link Slices セレクターを使って、より大きなサンプルの中のスライスの開始点と終了点をどのように設定するかを設定します。このスライスは、サンプルエディットモード(チョップモード)で作成することができます。

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 ク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。

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。



画面の上半分には、現在選択されているレイヤーのサンプルの波形が表示されます。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。

4 バンク目の一番下の **Q-Link ノブ**を使って、サンプル波形の拡大・縮小を行います。

波形の下の各レイヤ番号**(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。

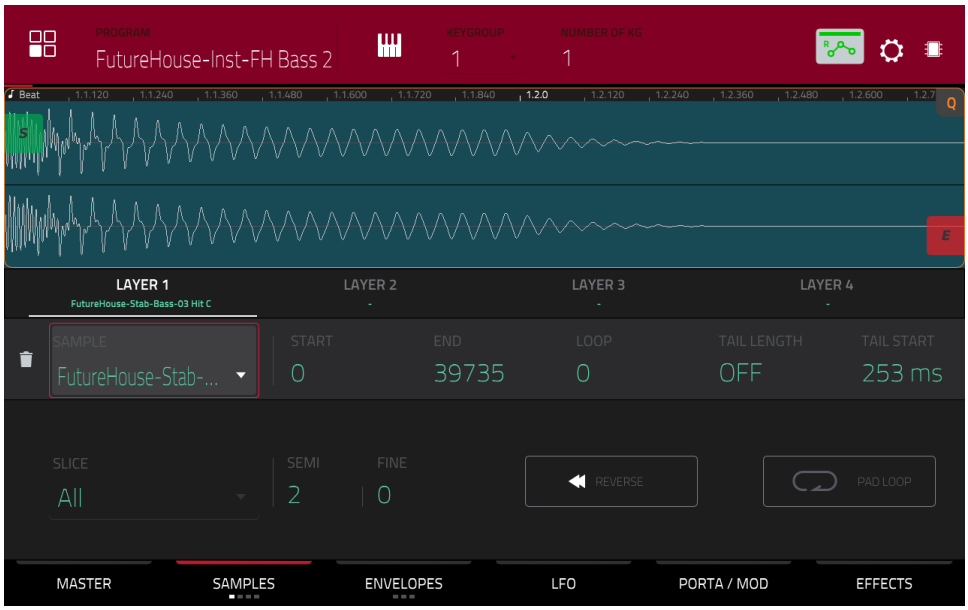
Sample フィールドを使用して、そのレイヤーのサンプルファイルを選択します。サンプルは、あらかじめプロジェクトのサンプルプールにロードしておく必要があることを覚えておいてください。プロジェクトにサンプルをロードする方法については、**ブラウザ**の章を参照してください。

重要：Sample タブのパラメーターは、チョップモード/サンプルエディットモードと連動しています。

サンプルエディットモードで、チョップモードを使ってサンプルをパッド用のスライス(キーグループ)に分割している場合、非破壊スライスやパッドパラメーターを使ってスライスを変換することができます。

非破壊スライスは、キーグループのパッドを押すと、そのキーグループがそのスライスを参照するようになります。元のサンプルはそのままで、スライスマーカーはキーグループの「ブックマーク」のようなものです。プログラムエディットモードでは、アサインされているレイヤーの **SLICE** ドロップダウンメニューが、オリジナルサンプルの対応するスライス番号に設定されているのがわかります。そのキーグループを再生すると、そのスライスのサンプルを新たに作成するのではなく、そのスライスマーカーを「ブックマーク」のように参照します。つまり、スライスごとに新しいサンプルを作成する必要はありません(ただし、以前の方法を使うこともできます)

パッドパラメーターを使って変換されたスライスは、前述の非破壊スライスと非常によく似ています。違いは、プログラムエディットモードでは、割り当てられたレイヤーの **SLICE** ドロップダウンメニューが、スライス番号ではなく **Pad** に設定されていることと、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ていることです。



緑/S マーカと**赤/E** マーカは、それぞれ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、以下のようになります。

スタートポイント、または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。

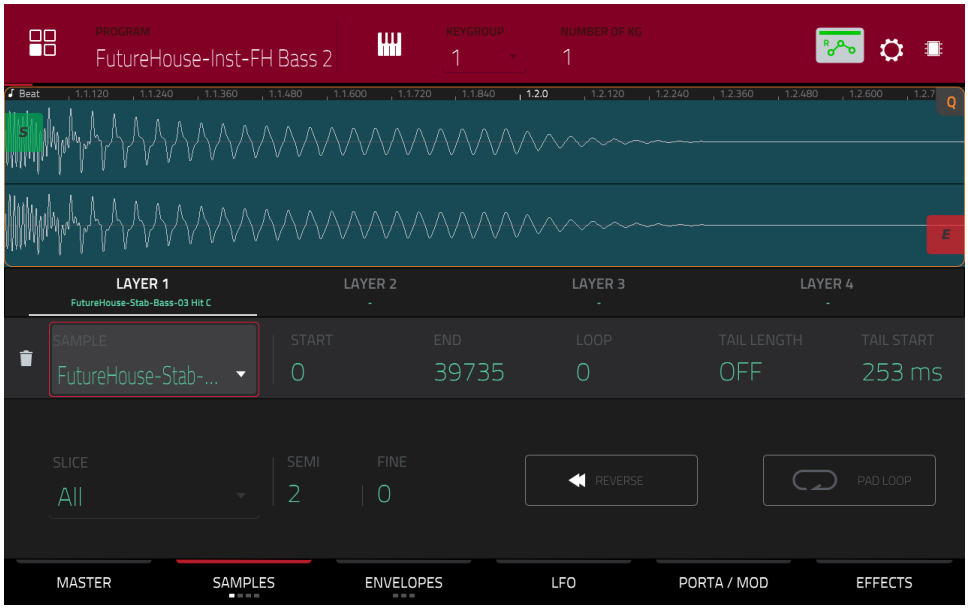
- **S** または **E** マーカをタップして左右にドラッグします。
- 波形の下に表示されている **Start** または **End** のフィールドを使用します。
- スタートポイントを調整するには **Q-Link ノブ**の **1** 列目を、エンドポイントを調整するには **Q-Link ノブ**の **2** 列目を使用します。一番上の Q-Link ノブで粗調整、一番下の Q-Link ノブで微調整します。

注意: **Loop Lock** がオンの場合、ループ位置(Loop フィールドが有効な場合、その値によって決定されます)はサンプルのミュートと同じになります。オフの場合、ループ位置はサンプルのミュート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** 列目の **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。

注意: **Loop Lock** がオンの場合、ループ位置はサンプルのミュートと同じになります。オフの場合、ループ位置はサンプルのミュート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て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** の位置から **Pad End** の位置までのサンプルを再生します。また、**Master** 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** を有効にすることもできます。

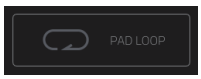
Slice 1、2、3、etc.: チョップモードでサンプルをスライスした場合、パッドをトリガーしたときに再生するスライスを選択できます。

Semi は、選択したレイヤー36 を最大で半音上下にトランスポーズさせることができます。この機能は、第 2 サンプルタブの Semi ノブと同じです。

Fine は、各レイヤーをセント単位で微調整します。これは、第 2 サンプルタブの Fine ノブと同じです。

Reverse ボタンを使って、サンプルの再生方向を選択します。オンの場合、サンプルは逆方向に再生されます。オフにすると、サンプルは通常の順方向に再生されます。パッドループボタンで、パッドループのモードを切り替えることができます。

重要: パッドループを動作させるには、(1)Master タブの Sample Play フィールドを One Shot ではなく Note On に設定し、(2)Slice フィールド(最初の Samples タブ)を All またはスライス番号ではなく Pad に設定する必要があります。



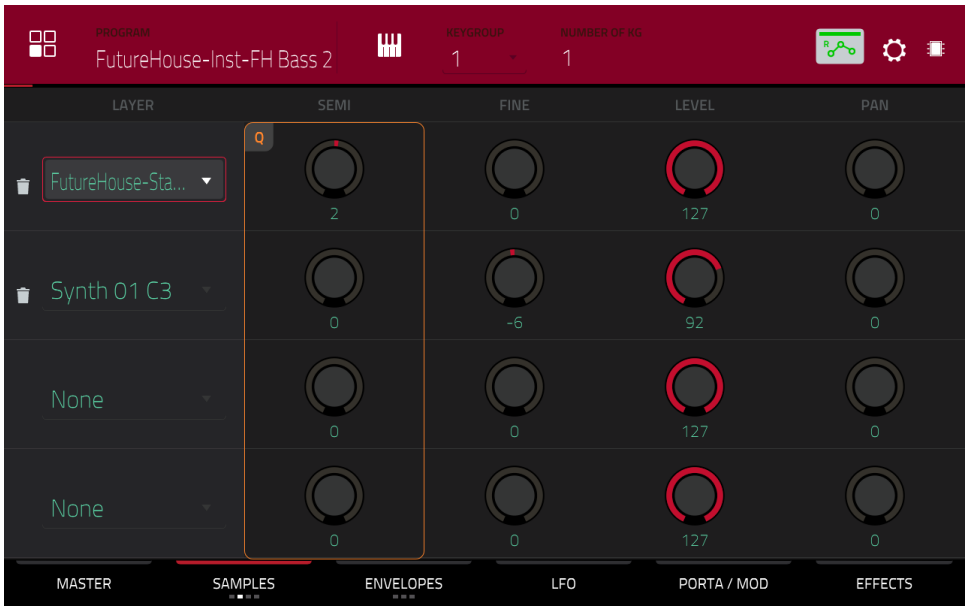
Off: サンプルはループしません。

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します。**パッド**を離すと再生を停止します。

Reverse: **パッド**を長押しすると、そのサンプルが**ループ位置**間で繰り返し逆再生されます。**パッド**を離すと再生を停止します。

Alternating: **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再生された後、今度はサンプルの最後から逆再生を始めます。これは**パッド**を押している間、繰り返し行われ、パッドを離すと停止します。

2 つ目の 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。



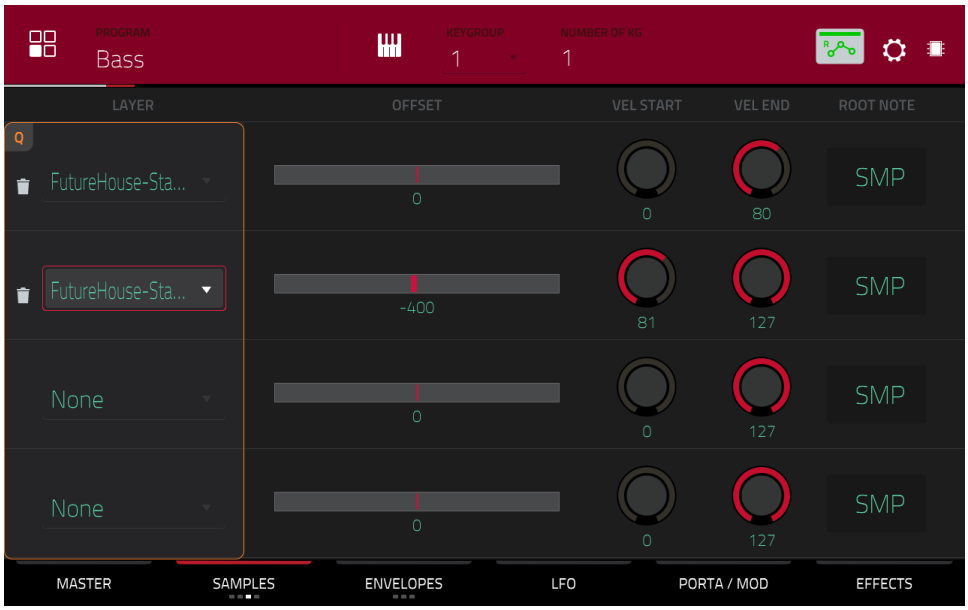
Semi (セミ)では、選択したレイヤー36 を半音上または半音下にトランスポーズすることができます。これはサンプルの長さに影響します(**Warp** がオフの場合)。これは、最初のサンプルタブの **Semi** フィールドと同じです。

Fine (ファイン)は、各レイヤーの微調整を行います。これはサンプルの長さに影響します(**Warp** がオフの場合)。これは、最初のサンプルタブの **Fine** フィールドと同じです。

Level (レベル)では、各レイヤーのボリュームを調整し、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することができます。

Pan では、それぞれのレイヤーのステレオ配置を調整します。

3 つ目の Samples タブには、オフセット、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。

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全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、ピアノの鍵盤を「弱」「中」「強」の 3 つのサンプルで構成した場合。それぞれのサンプルをレイヤー設定し、さらにベロシティレンジを設定することで、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ベロシティに応じて鳴らしわけることができます。

Root Note メニューを使って、ロードされた各サンプルの開始音を設定します。**Smp** はサンプルのデフォルトピッチを表します。

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。

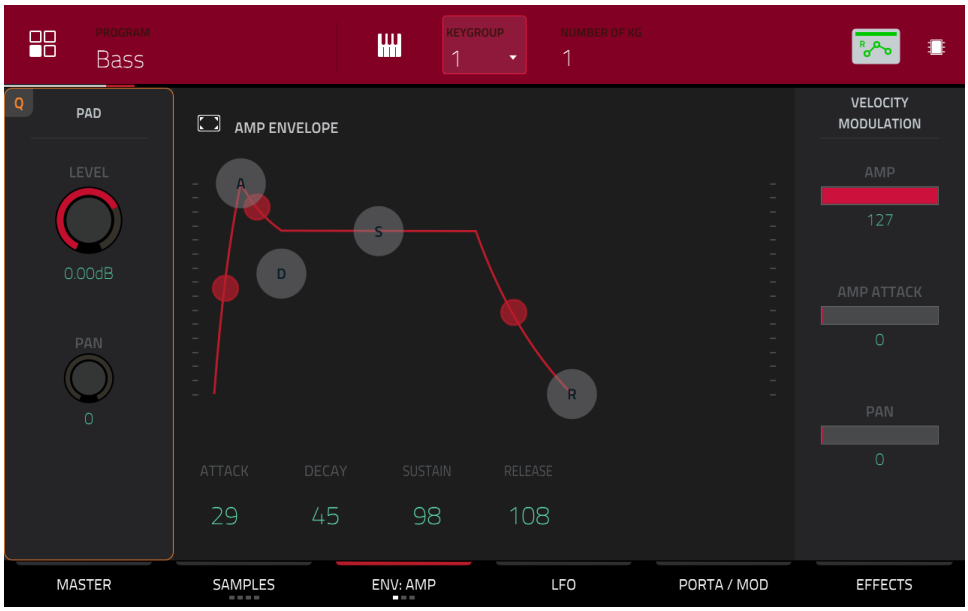
Pan ノブを使って、各サンプルレイヤーのステレオ配置に適用されるランダム化の量を調整します。

Offset スライダを使って、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、全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** スライダーを使用して、エンベロープ全体に適用されるランダム化の量をコントロールします。

Envelopes / エンベロープ

Envelopes をタップすると **ENV:AMP**、**ENV:FILTER**、**ENV:PITCH** 設定画面を切り替え表示します。



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。

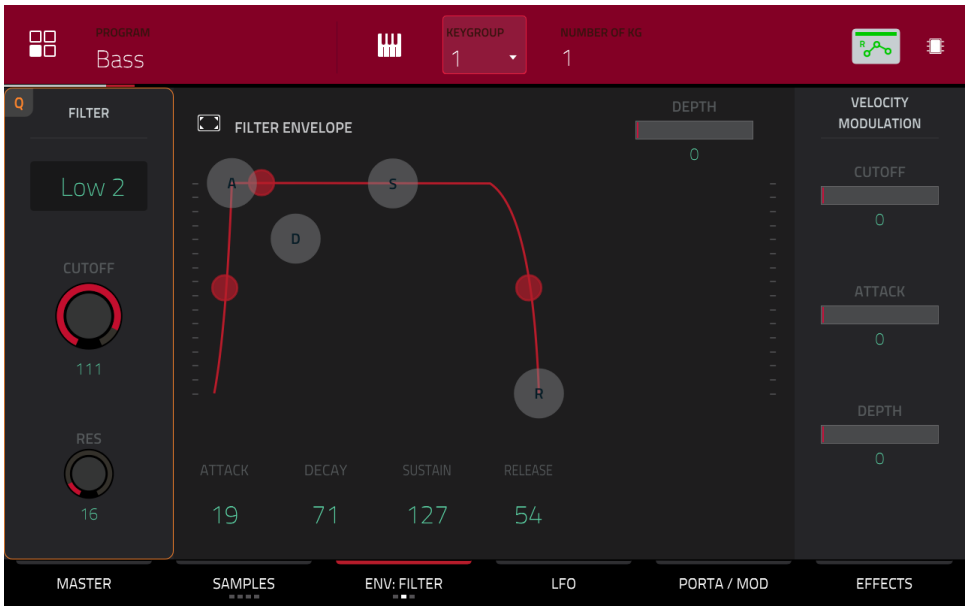
Keygroup Pan は、ステレオフィールドにロードされたサンプル／サンプルの全体的なパンをコントロールします。

Amp Envelope コントロールは、時間の経過に伴うレベルの変化に影響を与えます。フィールドを使うか、エンベロープ上の **ADSR ハンドル** をタップ＆ドラッグして、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。

ベロシティ・モジュレーション・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。

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 **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。

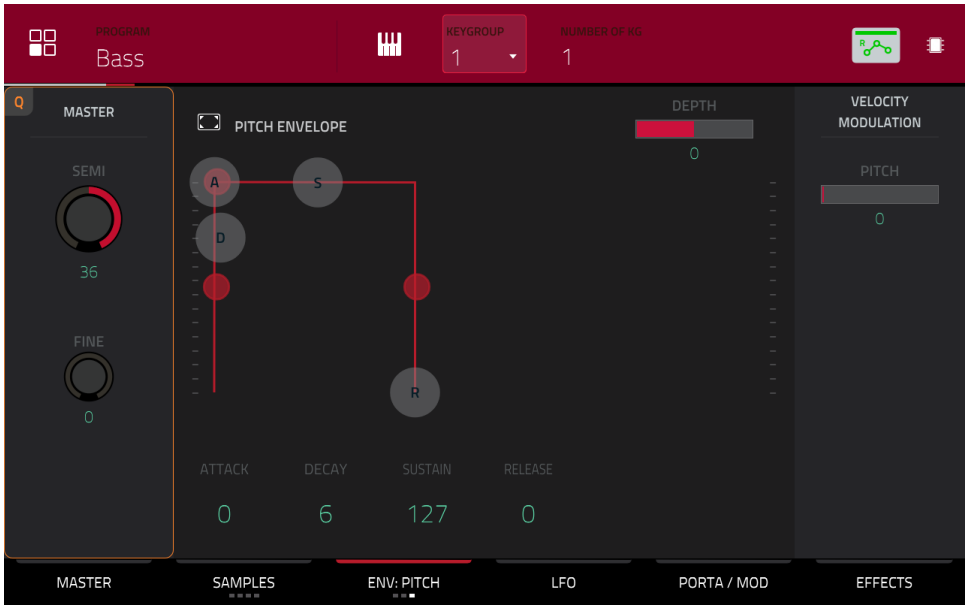
Depth スライダーを使って、フィルターエンベロープがカットオフ周波数に与える影響の大きさを決定します。高く設定すると、エンベロープによるフィルターのモジュレーションが大きくなり、低く設定すると、時間の経過とともにフィルターのカットオフが微妙に変化するようになります。

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始まり、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するようになります。

Velocity Modulation ベロシティ・モジュレーション・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。

3 つ目の Envelope タブには、ピッチモジュレーション・エンベロープがあります。



Master Semi では、キーグループを最大で 36 半音上下にトランスポーズすることができます。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、Master タブの Semi フィールドと同じです。

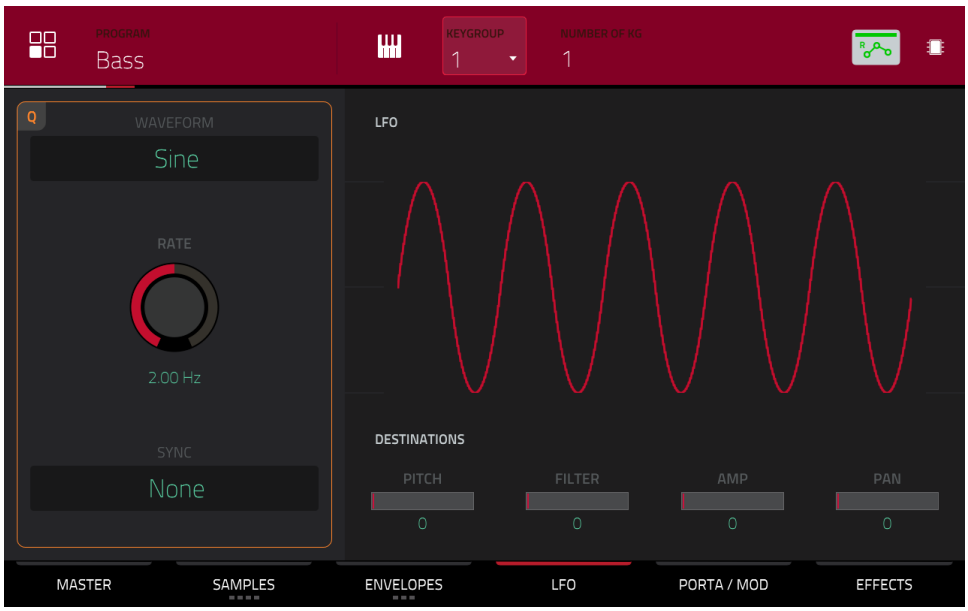
Fine は、各レイヤーの微調整をセント単位で行います。これはサンプルの長さに影響します(Warp がオフの場合)この機能は Master タブの Fine フィールドと同じです。

Pitch Envelope コントロールは、キーグループのピッチの変化に影響を与えます。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



低周波発振器(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適しています。

Triangle スムーズなモジュレーションに適しています。

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できます。

Saw Down フィルターやボリュームの変化を生成できます。

Square ハードパン調のモジュレーション効果が得られます。

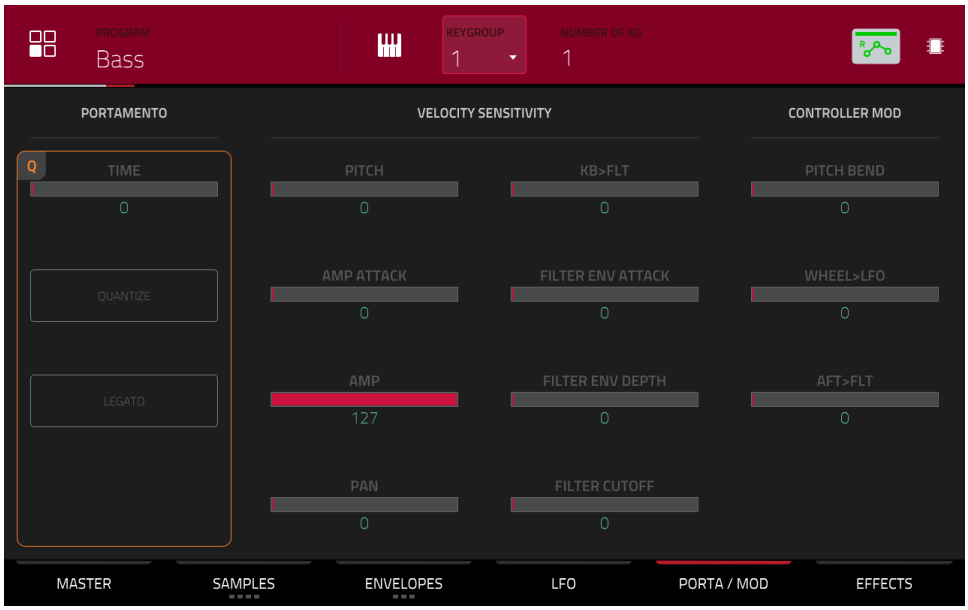
Noise ランダムな値とグライドを生成します。

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 の周波数をテンポに同期させるかどうかを設定します。いくつかの時分割を選択することができます(**a .**は付点音符、T は 3 連符ベースの時分割を示します)。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。

Porta(ポルタメント) / Mod(モジュレーション)



Portamento フィールドを使って、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 ボタンをタップすると、ポルタメントの時間をプロジェクトのテンポと同期させることができます。

Legato ボタンをタップすると、ピッチグライディングをトリガーされた全ての音符、またはレガート音符だけに有効または無効にします。

Velocity Sensitivity スライダーを使って、特定のパラメーター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。

- **Pitch** は、ベロシティ情報でサンプルのピッチをコントロールすることができます。

- **Amp Attack** は、Amp 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の量を設定します(トリガーされたパッドの場合)

- **Amp** ベロシティ情報により、サンプルの全体的な振幅(レベル)をコントロールします。

- **Pan** ベロシティ情報でサンプルのステレオパンニングをコントロールします。

- **KB>FLT** は、ノートの値をフィルターのカットオフに追加する量を設定します。これにより、キーボードの高い位置で演奏されたサンプルがより明るく聞こえるようになります。

- **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ションするためのベロシティ量を設定します(トリガー付きパッドの場合)

- **Filter Env Depth** は、ベロシティ情報を利用して、フィルターエンベロープのカットオフ周波数への影響の大きさをコントロールすることができます。

- **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ションします。

Controller Mod セクションでは、追加のプレイコントローラーがサウンドの各種パラメーターに与える影響を決定します。

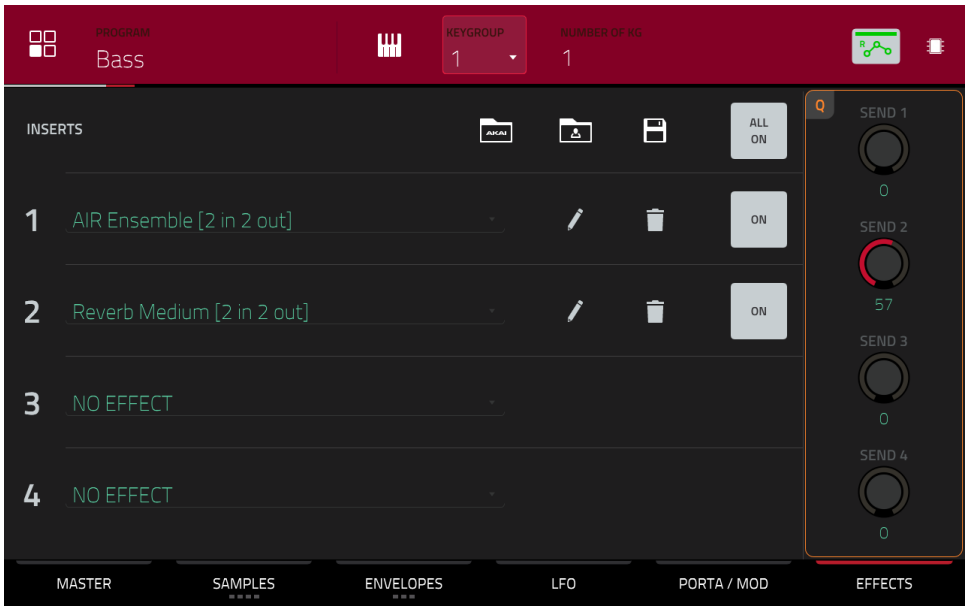
重要:これらのパラメーターを使用するには、接続されている MIDI 機器がピッチベンドメッセージ、アフタータッチ、モジュレーションホイールのデータを送信できることを確認してください。

Pitch Bend は、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、MIDI キーボードのモジュレーションホイールが LFO の強さにどれだけ影響を与えるか決定します。

Aft>Filt(AftertouchFilter Cutoff)MIDI キーボードのアフタータッチがフィルターのカットオフに与える影響を決定します。

Effects / エフェクト



Inserts

インサートエフェクトは、キーグループごとに最大 4 種類まで選択できます。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参照ください。

重要:キーグループのインサートエフェクトを使用すると、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読み込むと、その音域でもエフェクトが重なってしまうので注意が必要です。

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 もしくは **Manufacturer** 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。

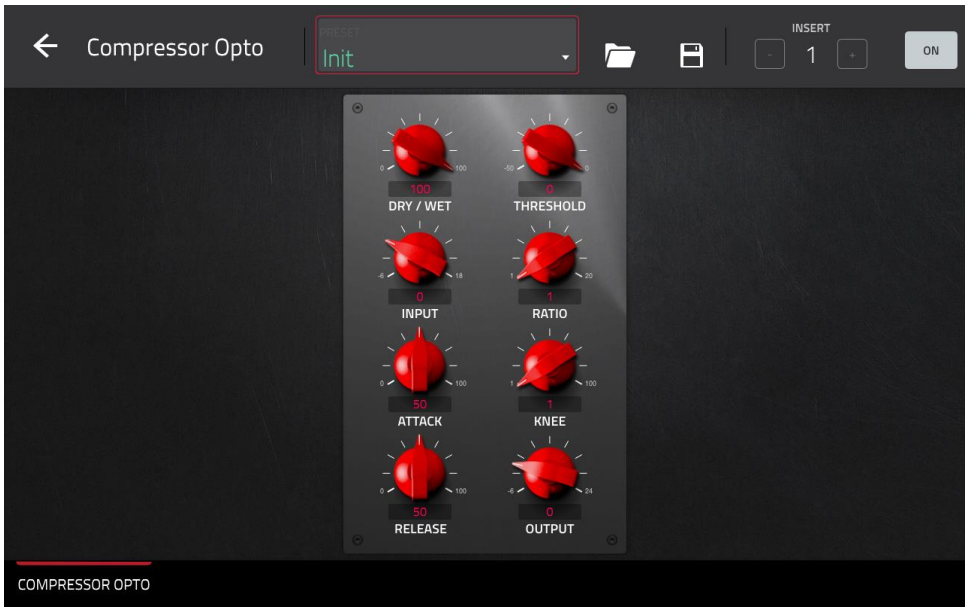
4 つのインサートエフェクトを全て有効 / 無効にするには、右上の All On / Off ボタンをタップします。

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、鉛筆アイコンをタップします。ユーザーインターフェースまたは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、このエフェクトのインスタンスのみに影響します。



Sends

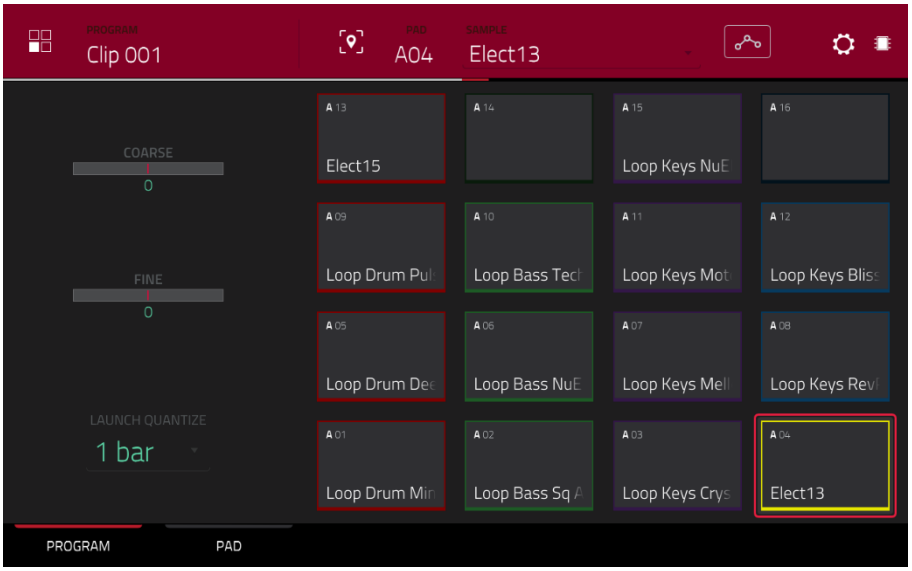
プログラムのサウンドは、センドエフェクト(ロードされている場合)に、設定されたセンドレベルでルーティングされます。リターンチャンネルは、設定したリターンレベルで、割り当てられたマスター出力にオーディオを送ります。

Send ノブを使って、プログラム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。

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。この方法については、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。

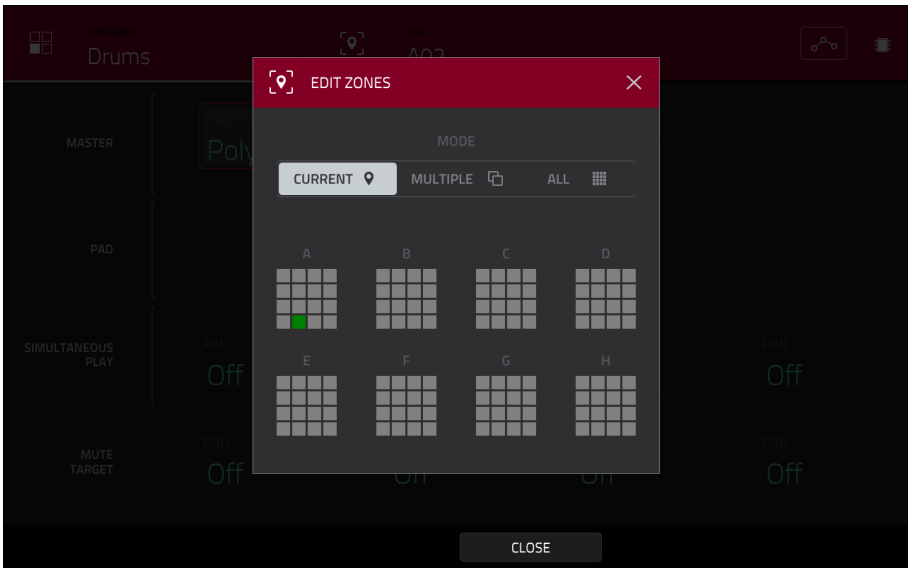
Clip プログラム



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: 選択されている全てのパッドを同時にエディットすることができます。

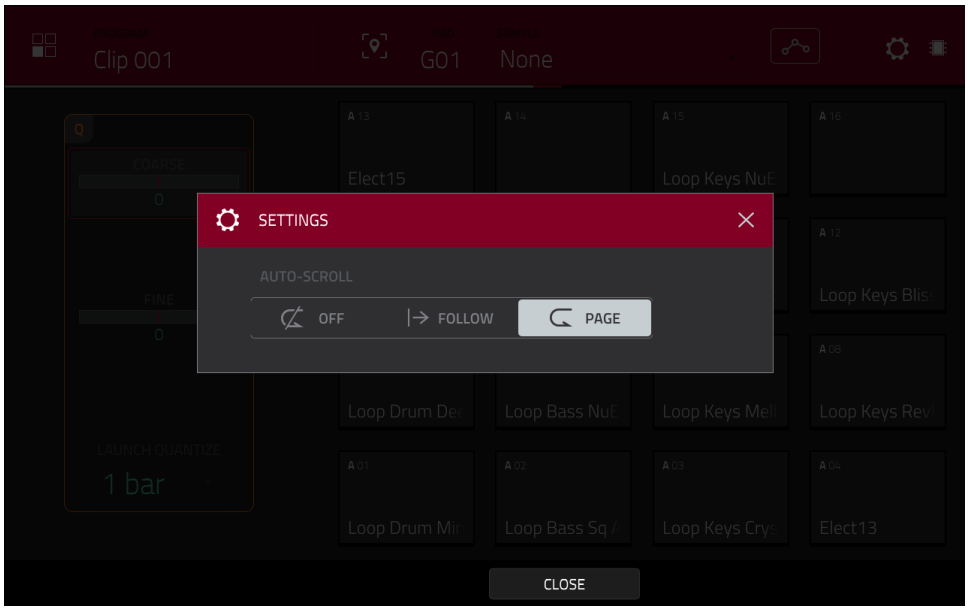
All: 全てのパッドを同時にエディットすることができます。

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。

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。



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。

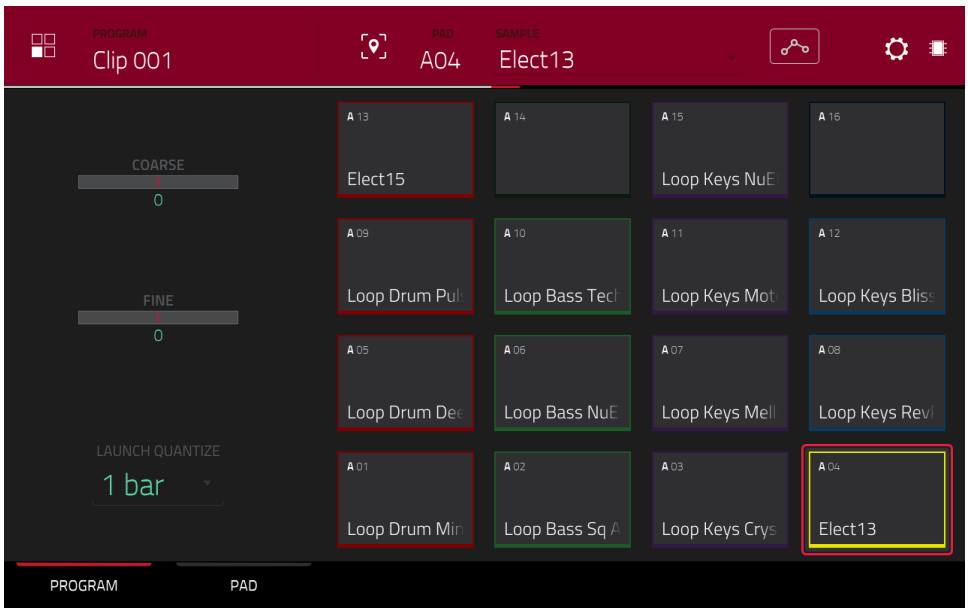
Page: 波形表示は、オーディオのプレイヘッドに沿ってページ毎に移動します。

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。

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。



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。

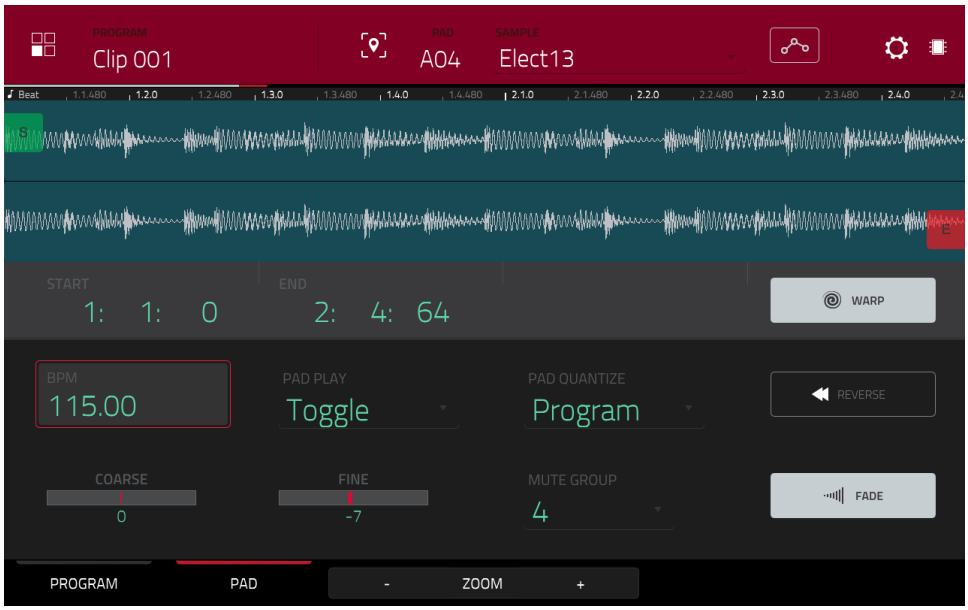
選択したパッドにアサインされたクリップをクリアするには、パッドにサンプルをアサインしますが **None** を選択します。

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。

パッド



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。

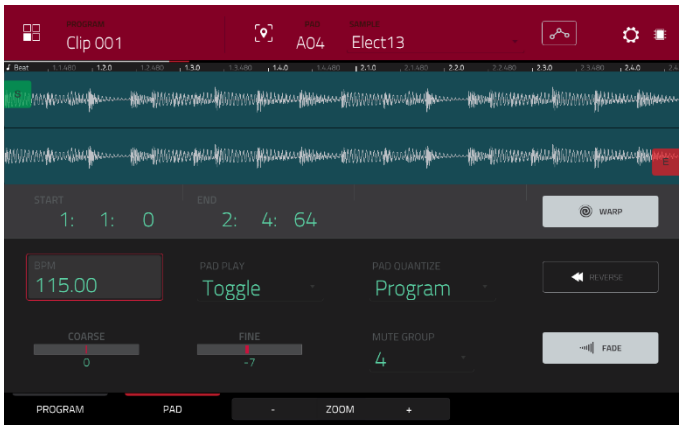
- タップして **S** または **E** マーカーを左右にドラッグします。
- 波形の下に表示されている **Start** または **End** のフィールドを使用します。
- **1** 列目の **Q-Link ノブ**(**レイヤ 1 開始**)でスタートポイントを、**2** 列目の **Q-Link ノブ**(**レイヤ 1 終了**)でエンドポイントを調整します。右端の **Q-Link ノブ**(**12**、**16**)は粗調整を行います。左端の **Q-Link ノブ**(**9**、**13**)は微調整を行います。

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:

1. 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。



2. **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マスターテンポに合わせてループを保持します。

3. 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:
   - **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。

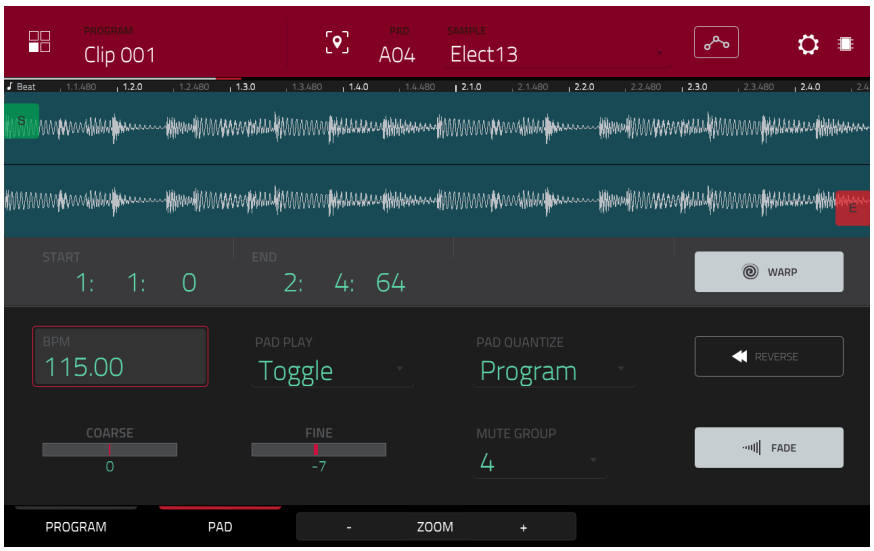
4. 以下のいずれかの方法で、ループを 2 小節ループに短縮してみましょう。
   - スタートポイント(**S**)またはエンドポイント(**E**)マーカーをタップしてドラッグします。
   - **Start** フィールドまたは **End** フィールドの**拍**、**小節**、**ティック**をタップして、**データダイヤル**または**–/+**ボタンで値を変更します。
   - **Start** フィールドまたは **End** フィールドの**拍**、**小節**、**ティック**をダブルタップし、表示されたテンキーで値を入力します。

   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。

5. **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。



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。

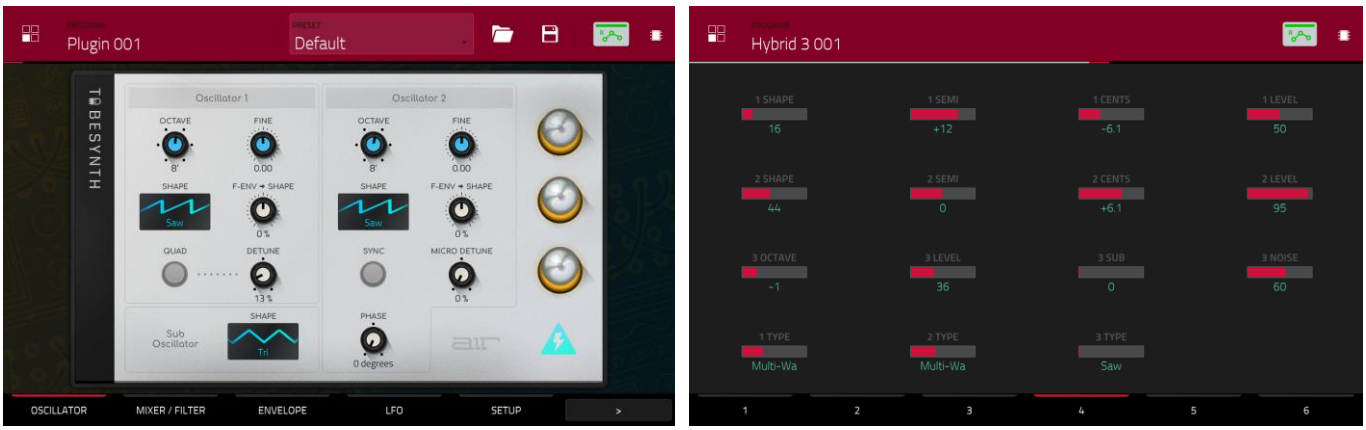
Fine は、パッドを最大 99 セント上下に微調整します。

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。

Plugin プログラム



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、また利用可能な全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。

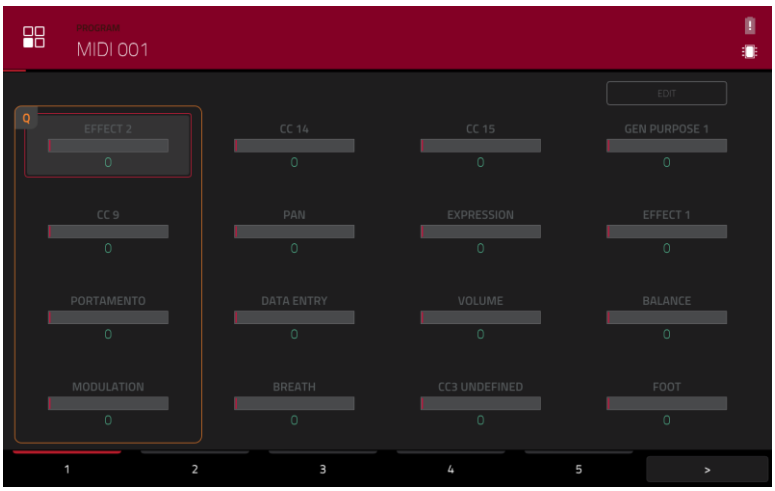
ユーザーインターフェイスまたは**スライダー**を使用して、各パラメーターの値を設定します。

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。

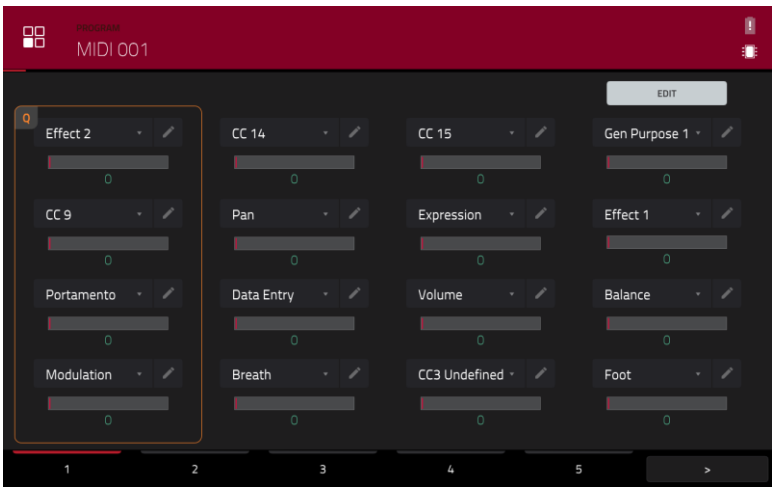
MIDI プログラム



MIDI プログラムの場合は、使用可能な全ての 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。



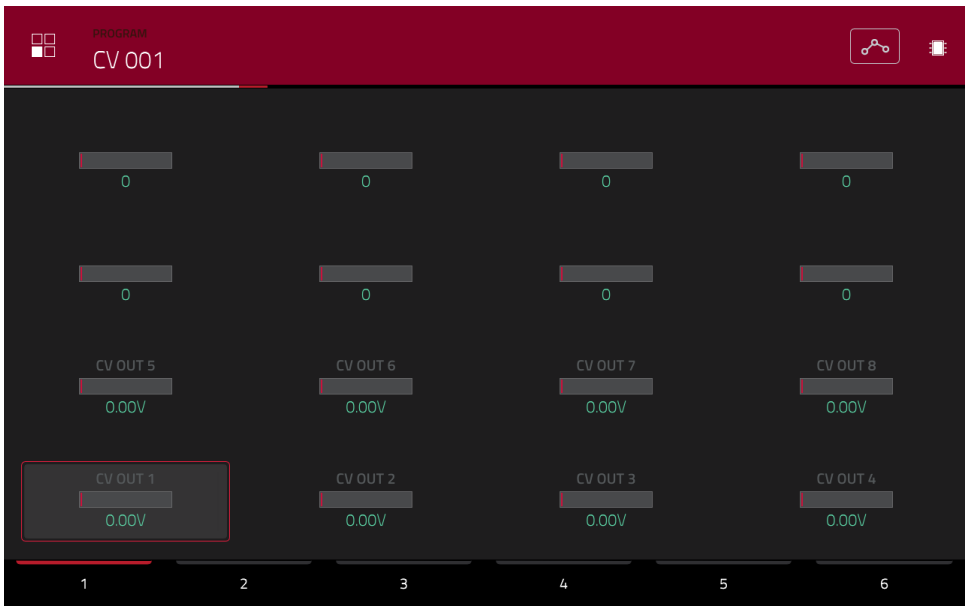
ページ右上の **Edit** ボタンをタップすると、MIDI プログラムの割り当てや名称をエディットすることができます。

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。

CV プログラム



CV プログラムの場合は、利用可能な全ての 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。

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次のようになります。:

1. アタック(**A**tk)で設定した時間内に、サンプル量が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。
3. (**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。
4. 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。

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:

1. アタック(**A**tk)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。
2. 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。:

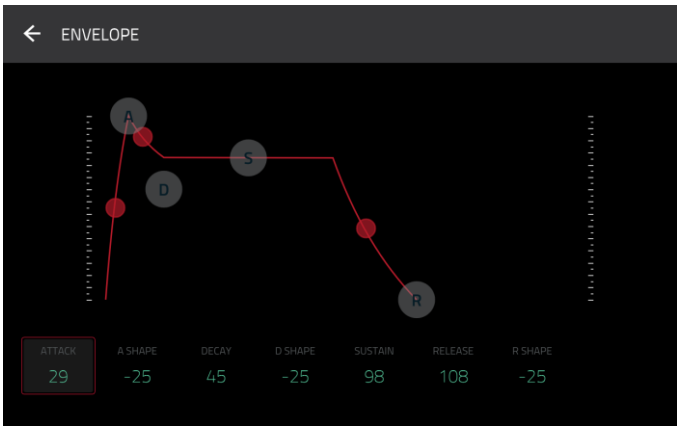
   Decay From Start: 最大レベルに達した後、すぐに音量が減少し始めます。

   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。

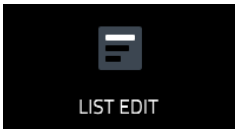
● **ADSR** エンベロープでは、サンプルをトリガーすると次のようになります。:

1. アタック(**A**tk)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。.
2. (**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。

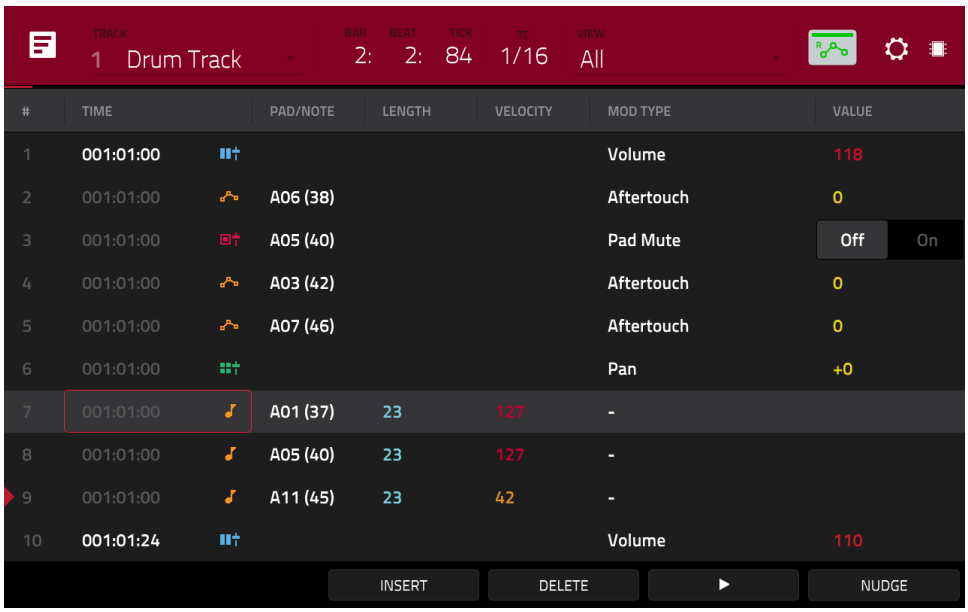


A Shape、**D Shape**、**R Shape** の各フィールドを使って、**Attack**、**Decay**、**Release** の各フェーズのカーブを調整します。

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、インターフェイス/ワークフローが異なります。



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: 全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。

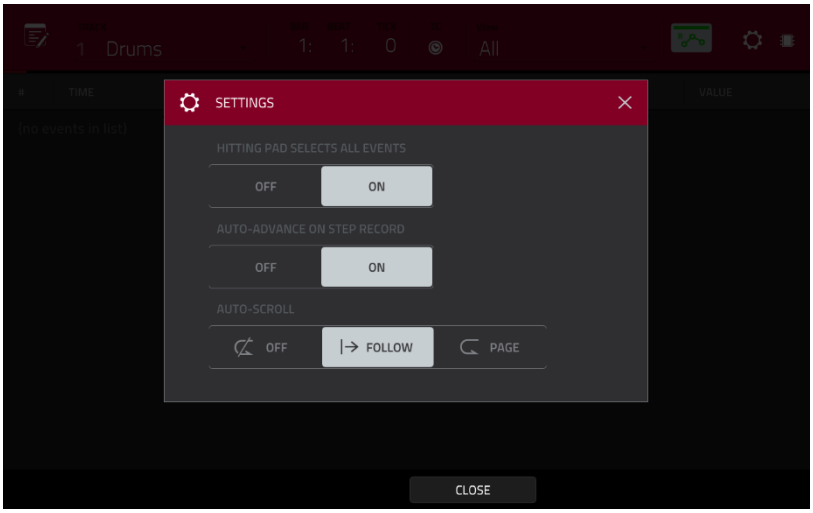
Solo/Mute: トラック、プログラム、パッドのソロとミュートイベントのみが表示されます。

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。



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全て選択されます。**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。

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。

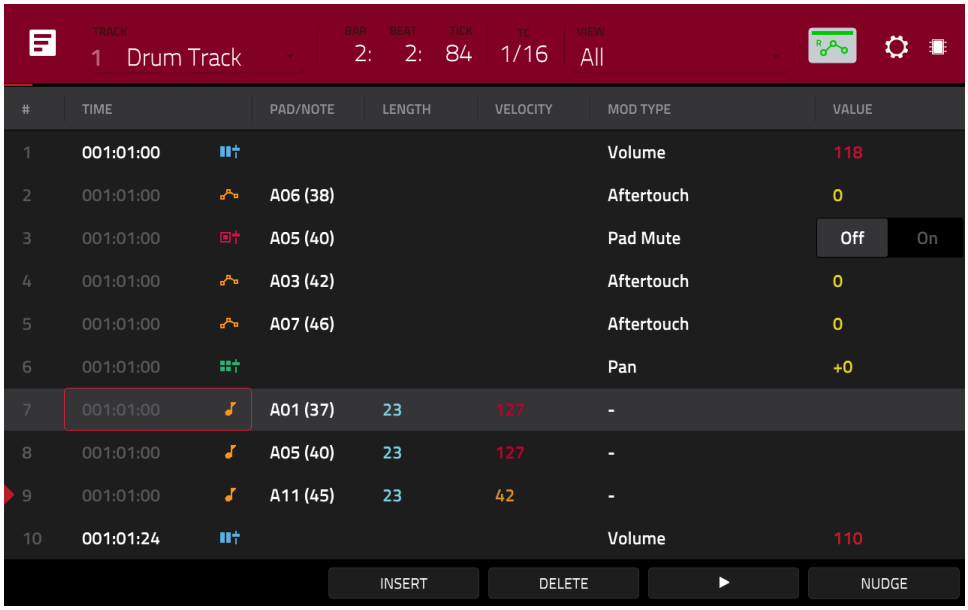
Pad/Note: これはパッドと対応する MIDI ノートの番号です。ドラムプログラムでは、パッド番号が表示されます。キーグループプログラム、プラグインプログラム、MIDI プログラムでは、ノートが表示されます。

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。



リストの左側にある**赤い矢印** (▶)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。

- **Note**
- **Track Mixer** オートメーション (ボリューム、パン、ミュート、ソロ)
- **Track MIDI CC** オートメーション (0–127)
- **Track Parameter** オートメーション (アフタータッチ、ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、プログラム変更)
- **Program Mixer** オートメーション (ボリューム、パン、ミュート、ソロ、 センド 1–4)
- **Program Parameter** オートメーション (オプションはプログラムの種類によって異なります)
- **Program Insert Effect** オートメーション (オプションはエフェクトに応じて異なります)
- **Pad/Keygroup Mixer** オートメーション (レベル、パン、パッドミュート、パッドソロ、センド 1-4)
- **Pad/Keygroup Parameter** オートメーション (オプションはプログラムのタイプによって異なります)
- **Pad/Keygroup Insert Effect** オートメーション (オプションはエフェクトに応じて異なります)

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**(▶)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 / ブラウザー

ブラウザーは、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 ハードウェアに追加の 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**をご参照ください。

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。

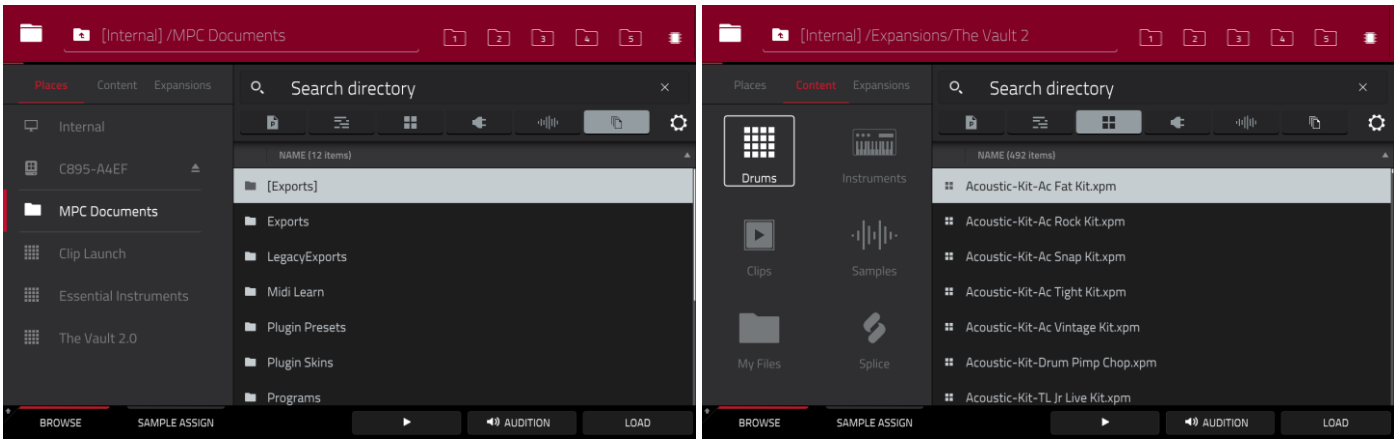
ブラウザーを表示するには、以下のいずれかの操作を行ってください:

- **Menu** を押してから **Browser** をタップします。
- **Browser** (MPC X、MPC One、MPC Studio)を押すか、**Shift キー+Menu/Browse** (MPC Live、MPC Live II、MPC Touch)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、MPC Live、MPC Live II、MPC One の内蔵ドライブです。

・**MPC Documents** は、スタンドアローン MPC 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**(スタンドアローン MPC 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)。

・**フォルダー内の全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。

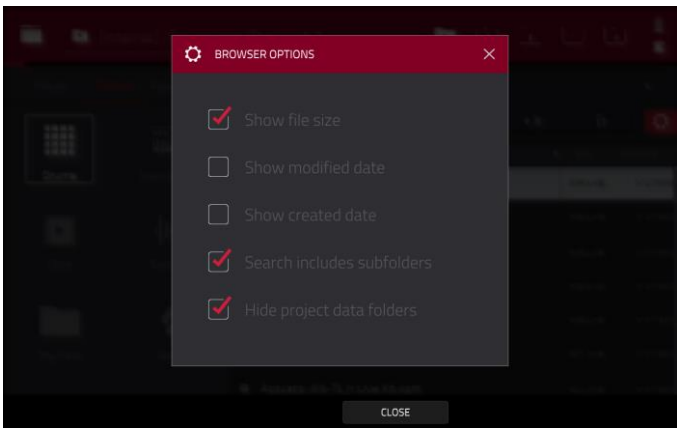
・**選択した音をプレビューするには**、画面下部の**再生** (▶)をタップして長押しします。

・**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**を押したままにしてから、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、その内容が全て消去されます。(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。

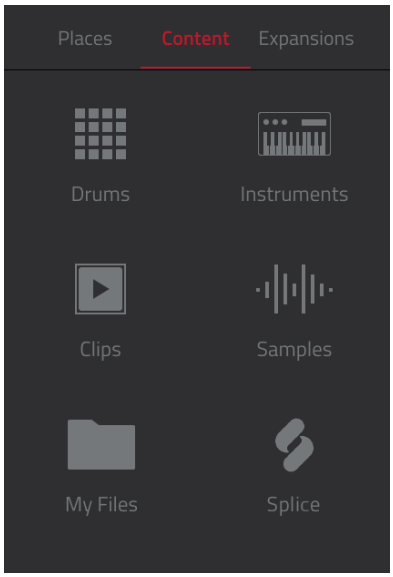
プログラムファイルだけを表示するには、四角いアイコンをタップします。

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。

全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、MPC Live、MPC Live II、MPC One 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。

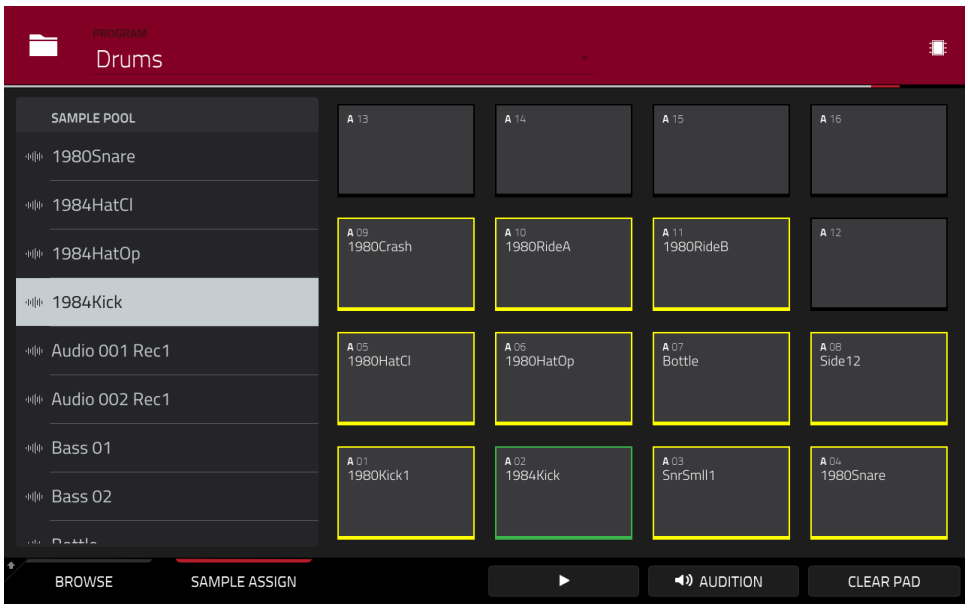
Clips: このボタンをタップすると、内蔵ドライブの Expansions/Clips フォルダに入り、プログラム・ファイルのみが表示されます。

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、全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。

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 (▶)**をタップ＆ホールドします。

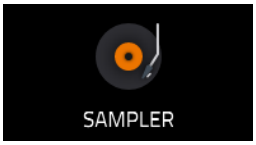
オーディション機能を有効/無効や音量を設定するには、画面下部の **Audition** をタップします。表示された画面で、**Auto** をタップして有効または無効にし、レベルスライダーをタップして上下にドラッグして音量を設定します。もう一度 **Audition** をタップすると、ウィンドウが非表示になります。

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。

Sampler / サンプラー

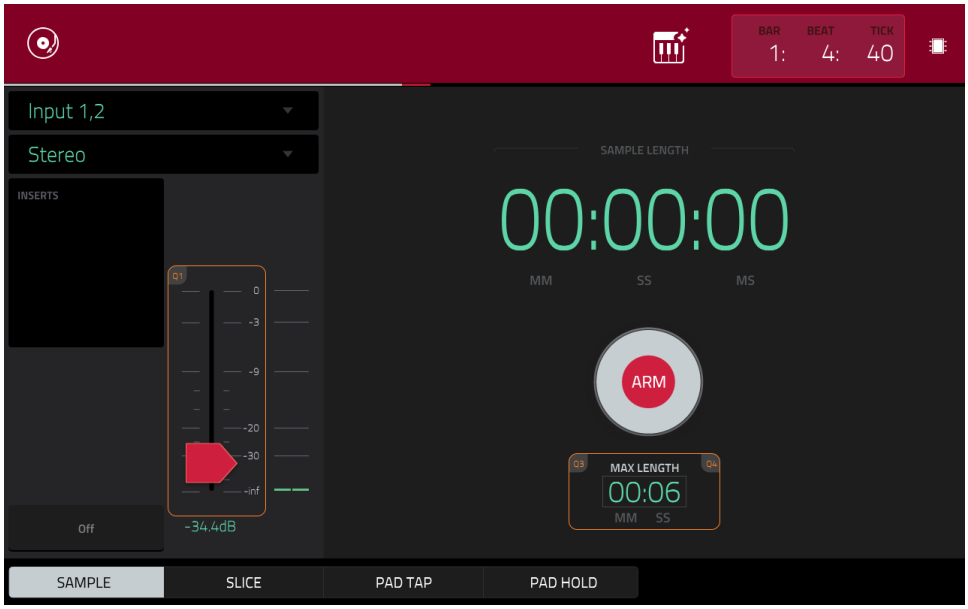


サンプラーでは、プロジェクトで使用するオーディオサンプルを録音することができます。

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** (MPC X、MPC One)ボタンを押すか、**Shift キー+Mix/Sampler** (MPC Live II)を押す。
- **Mode** ボタンを押しながら **Pad 13** を押す。(MPC Studio)



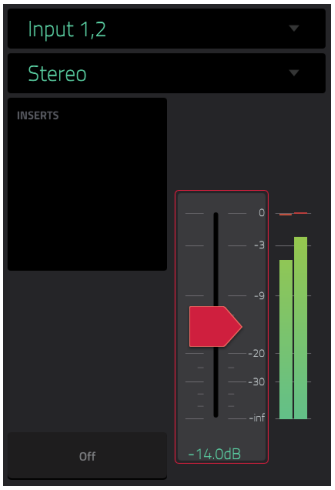
録音前にサンプラーを設定するには:

1. 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。
2. 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. **3/4 RecGain** (MPC X)または **Rec Vol** (MPC Live/Live II、MPC One、MPCTouch)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)
4. 必要に応じて、レコーディングの設定します。
5. **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。

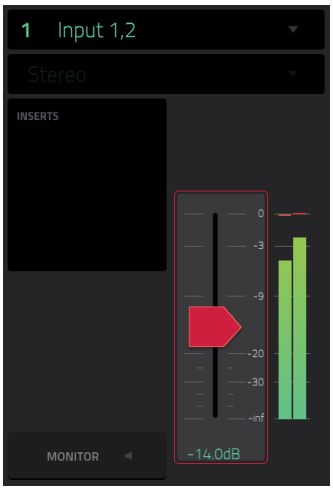
ステレオ入力(スタンドアロンモードでは **Input 1/2–3/4**、コントローラーモードでは **Input 1/2–31/32**) もしくは モノラル入力 (スタンドアロンモードでは **Input 1–4**、コントローラーモードでは **Input 1–32**)。また、MPC ハードウェア内の内部信号を選択することもできます(Resample L、Resample R、または Resample L+R)

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、ヘッドフォンでに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、MPC One、MPCTouch)を回してください。

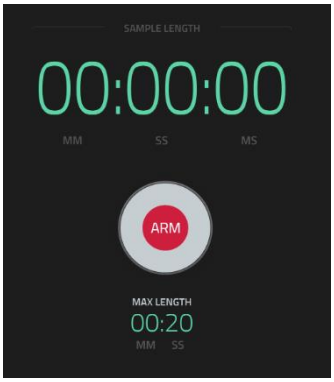
サンプラーを録音待機状態して、入力ソースのレベルがこの設定値を超えると自動的に録音が開始されます。

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。

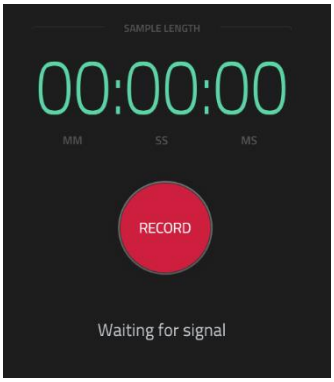
参考までに、**Sample Length** カウンターは録音中のサンプルの長さを表示します。



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** をタップします。



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、MPC One、MPCTouch)を回します。それぞれ**分**と**秒**です。

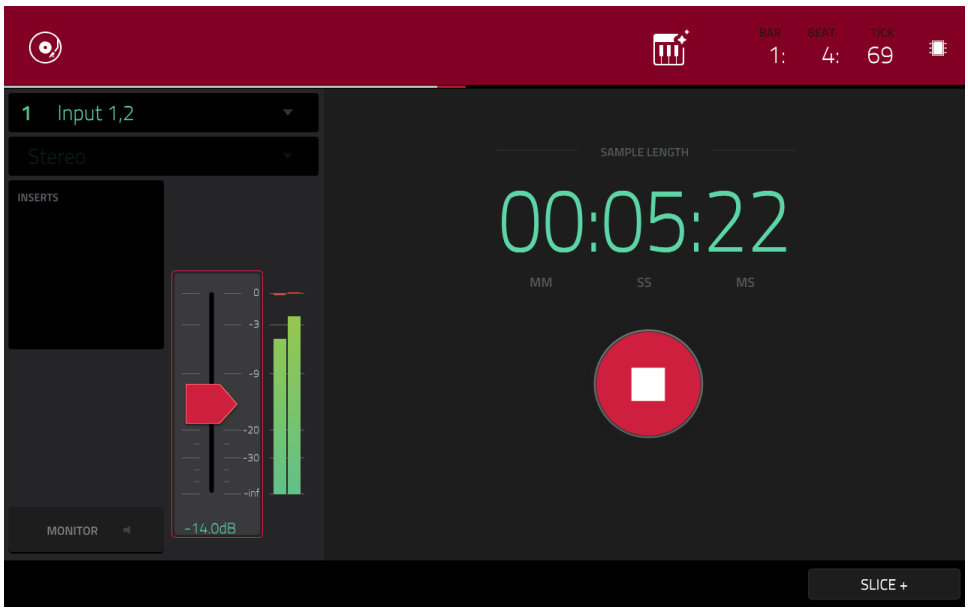
1 サンプルあたり最大 19 分 59 秒(**19:59**)まで録音することができます。録音時間の目安に合わせて設定することをお勧めします。

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。



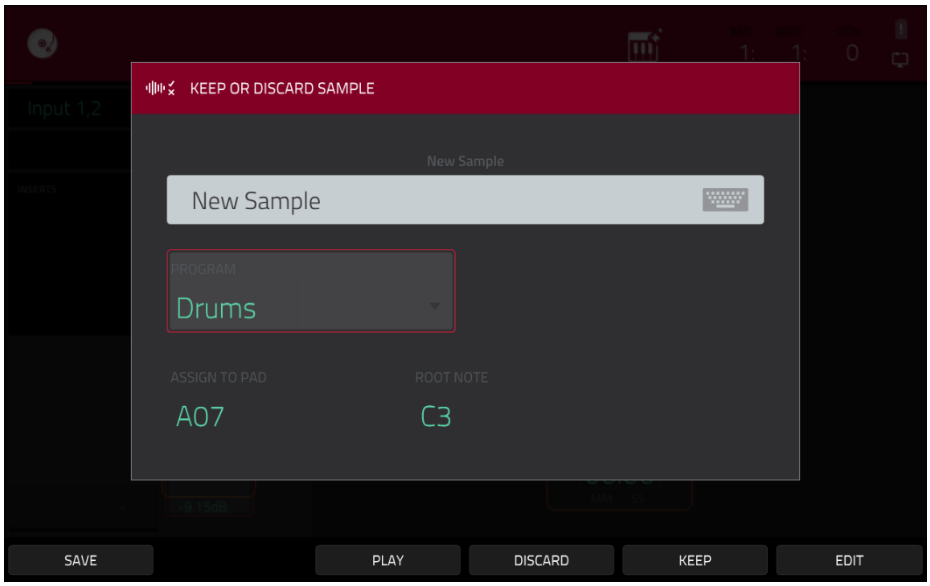
録音を開始するには、以下のいずれかの操作を行ってください。

- 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+**をタップします。タップするたびに、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。

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ます。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)

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。

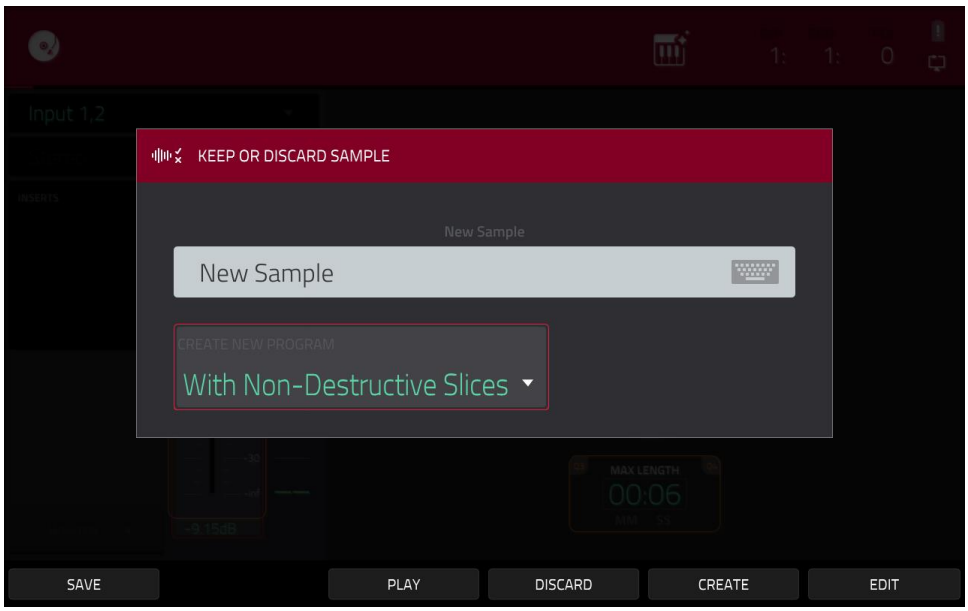
録音中にスライスマーカーをサンプルに挿入するには、サンプルを録音しながら任意の**パッド**を押します。押すたびに、その位置にスライスマーカーが配置されます。

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。

録音を停止するには、**Stop** ボタンをタップします。

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。



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ます。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 Parameters: 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).

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。

全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)

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。

全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。
- **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。

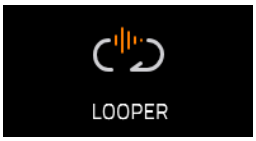
これは、サンプルエディットモードでサンプルをアサインする方法と同じです。**サンプルエディットモード > チョップモード >スライスの変換または割り当て** をご参照ください。

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)。

オートサンプラー

詳細については、**補足 > MPC 2.3 のアップデート > 新機能 > オートサンプラー**を参照してください。

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:

1. 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) または **Rec Vol ノブ**(MPC Live/Live II、MPC One、MPCTouch) 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(▶)アイコン**をタップして手動で録音を開始します。

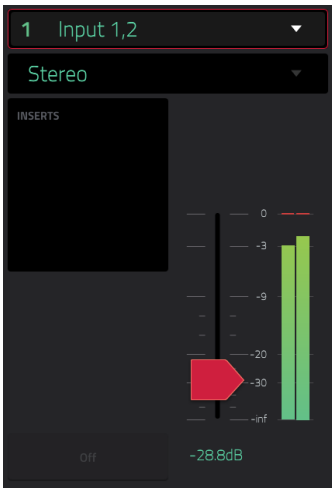
   ルーパーで繰り返し録音するたびに、その内容がオーバーダビングされ、新しいオーディオレイヤーが追加されます。

   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(▶)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 (スタンドアロンモードでは **Input1/2–3/4**、コントローラモードでは **Input1/2–31/32**)、または 1 つの入力(スタンドアロンモードでは **Input1-4**、コントローラモードでは **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。

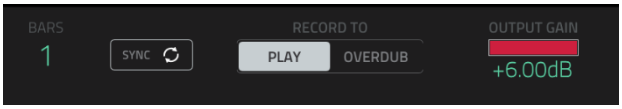
ヒント: **インプットモニタリング中にクリックやフィードバックが発生しないように**、オーディオソースのレベルを下げてください。

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、MPC One、MPCTouch)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。



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。

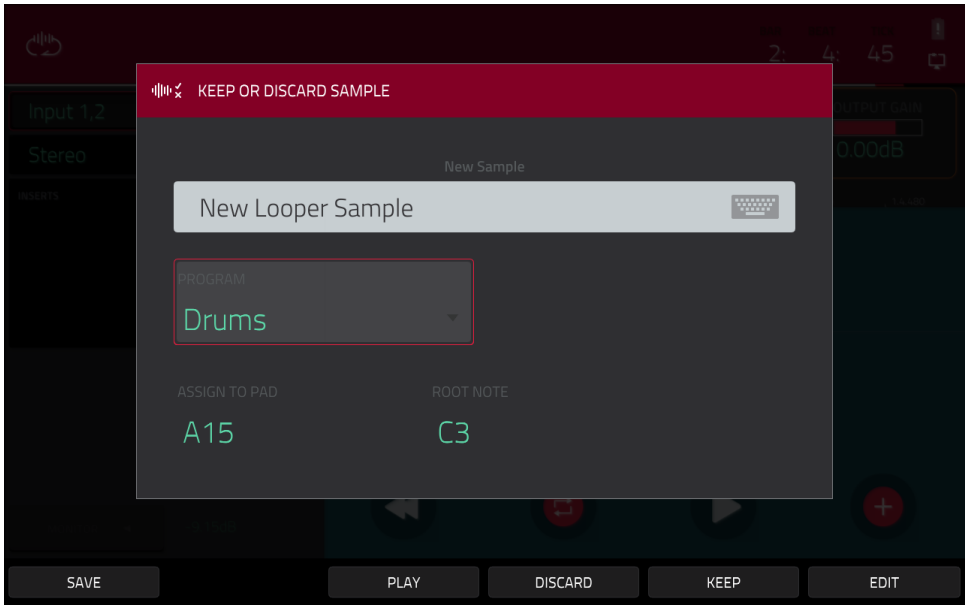
録音を停止するには、**Overdub** をタップします。ルーパーは録音を停止しますが、再生は継続します。

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。



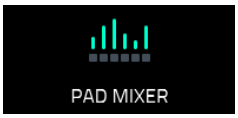
ループをサンプルとしてエクスポートするには:

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。
3. **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には、**<**none**>を選択します。
4. **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。
5. **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。
6. **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。
7. 選択を確定するには **Do It** 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 Mixer / 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** を押すか(MPC X)、**Shift キー+Track Mix/Pad Mix** を押す (MPC One)
- **Mode** ボタンを押しながら **Pad 7** を押す。(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。機能は全て同じです。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。

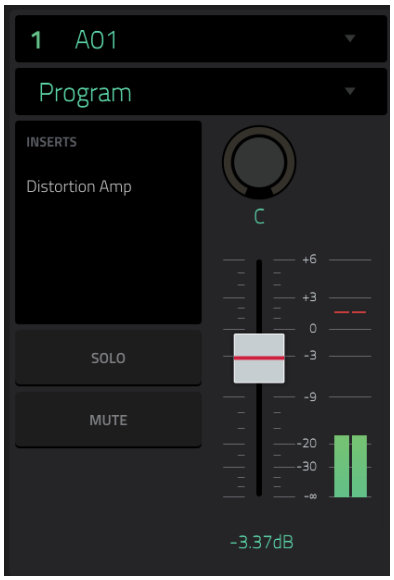
左上の **Program** フィールドを使用して、パッドを表示したいプログラムを選択します。パッドミキサーでは、ドラムプログラム、キーグループプログラム、クリッププログラムのみが表示されます。

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。

全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、画面左側で全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。

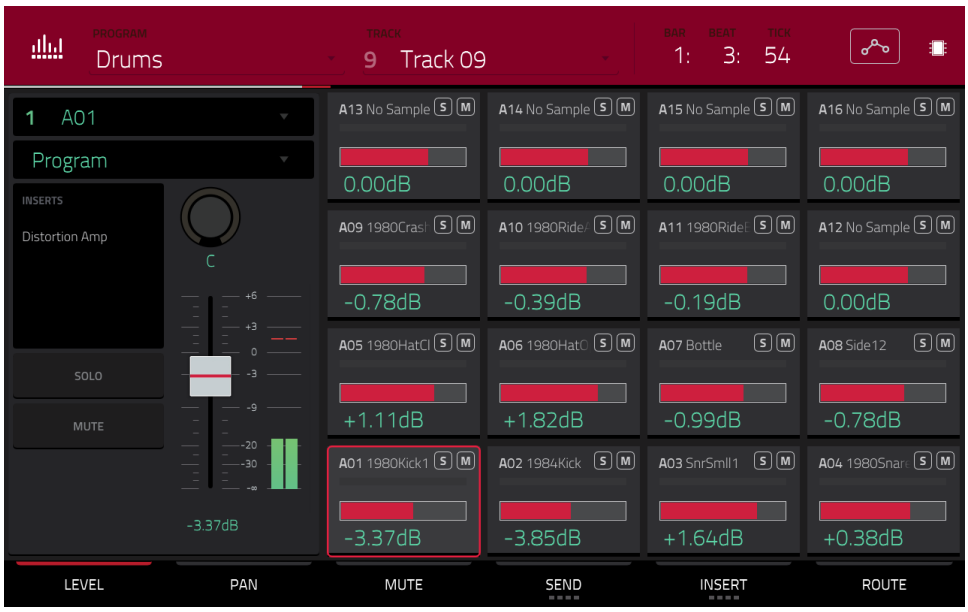
注意：モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブをセンターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

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。

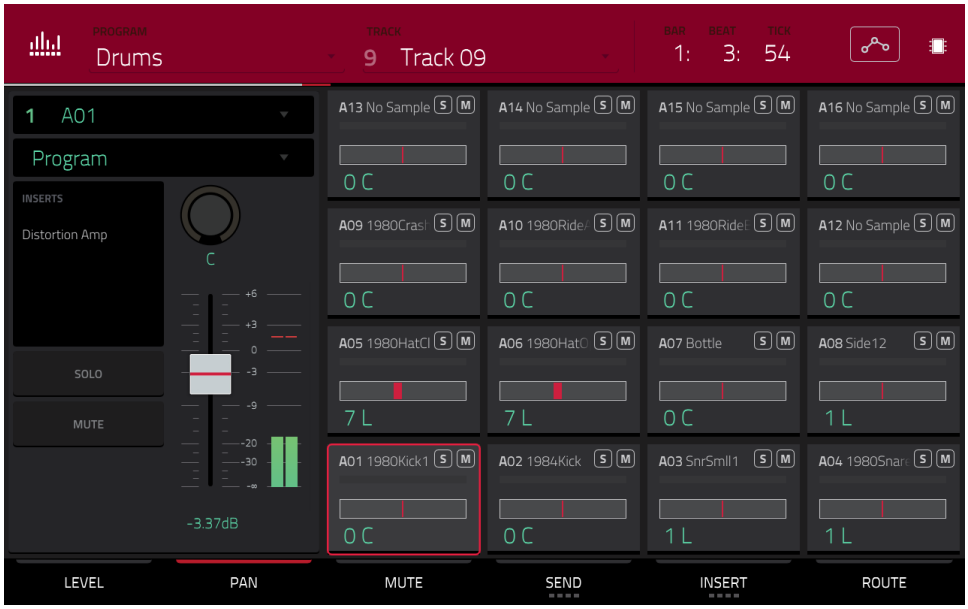
Pan ノブまたは**レベルスライダー**を調整して、パッドのパンまたはレベルを変更します。

レベル



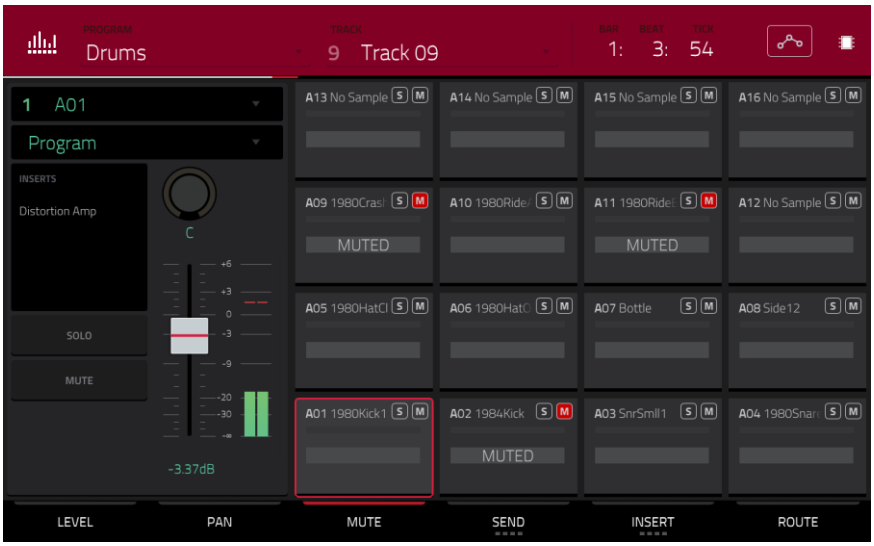
Level タブが選択されている場合、**データダイヤル**または**–/+**ボタンを使用して、現在選択されているパッドのレベルを調整します。各パッドのレベルスライダーとメーターは、レベルを視覚的に表示します。画面上の**パッド**をダブルタップすると、レベルスライダとメーターが大きく表示されます。

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。

ミュート

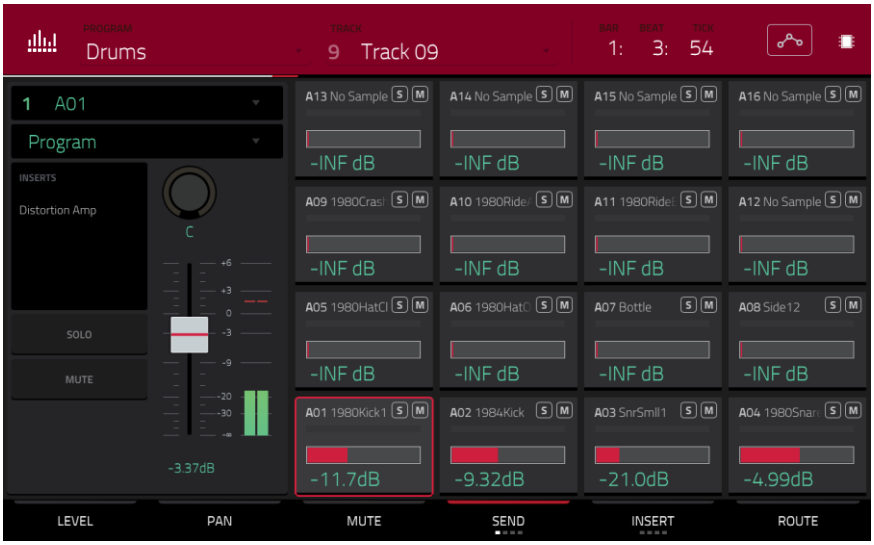


ミュートタブが選択されている場合は、以下のいずれかの操作で現在選択されているパッドをミュートします。

- **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。

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。

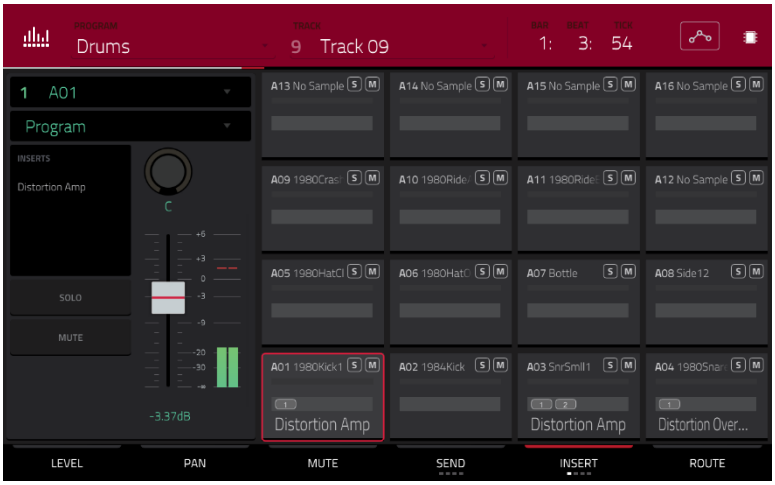
各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表示します。画面上の**パッド**をダブルタップすると、レベルスライダーが大きく表示されます。

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。

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全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。

ルーティング

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。

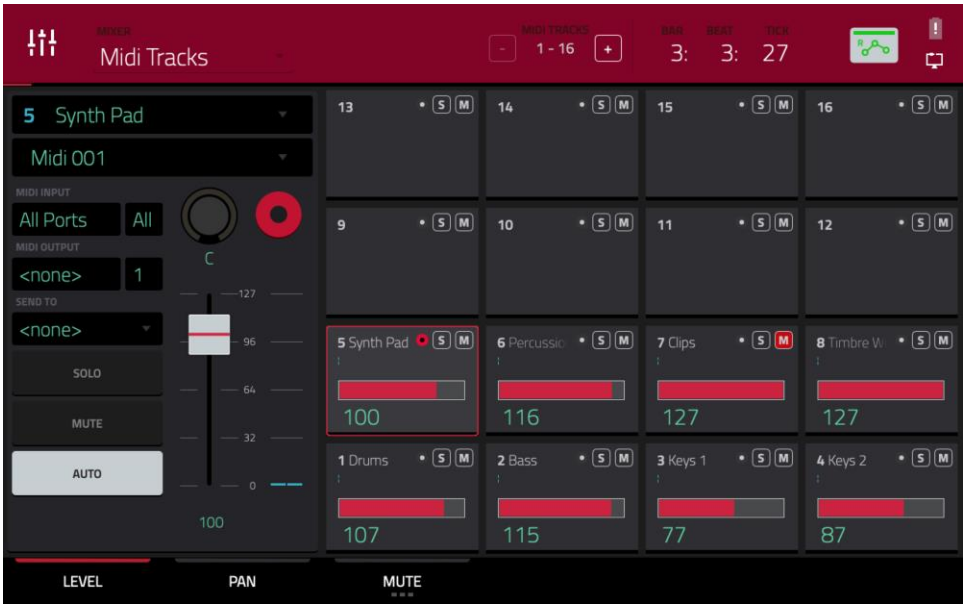
注意：モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブをセンターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

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、マスターのレベル、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** ボタンを押すか(MPC X)、**Track Mix** を押します。(MPC One)
- **Mode** ボタンを押しながら **Pad 8** を押す。(MPC Studio)



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、マスターのうち、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、全てのミキサー(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、マスター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、マスター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、マスター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)、**データダイヤル** (MPC Live/Live II、MPC One、MPCTouch) 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、マスターをミュートすると、**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、マスターをソロで演奏します。

- **センターカーソル**、**Enter** (MPC X)、**データダイヤル** (MPC Live/Live II、MPC One、MPCTouch) 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、マスターをソロにすると、**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)、**データダイヤル** (MPC Live/Live II、MPC One、MPCTouch) 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、マスターのみ)

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、マスター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。

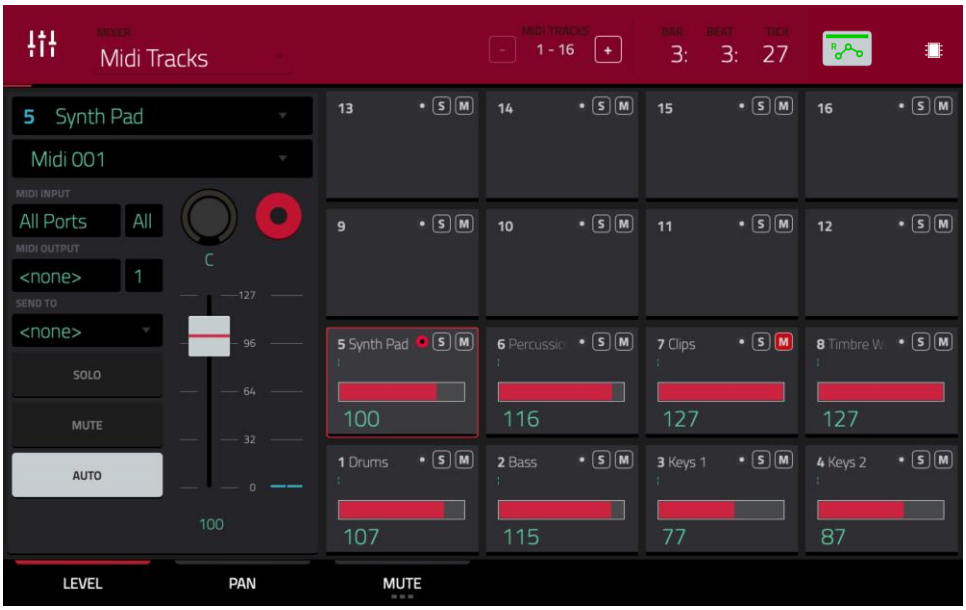
オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、マスターごとに最大 4 つのインサートエフェクトを選択することができます。**Insert** ボタンをタップすると、それぞれに使用可能な 4 つのスロットを切り替えることができます。

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 トラック 1/2



MIDI トラックミキサーは、使用している全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。

全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、画面の左側で全ての設定を確認、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。)

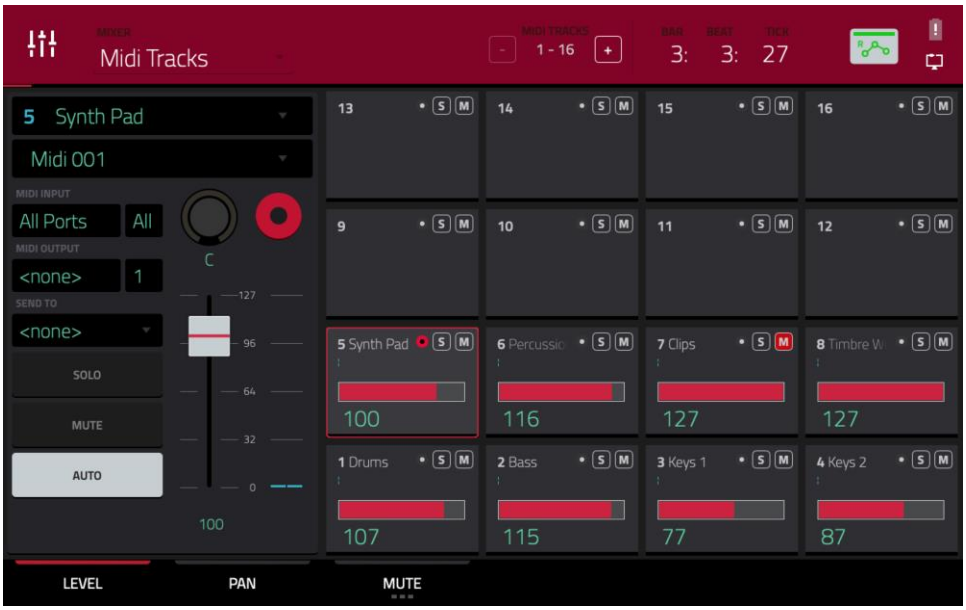
MIDI 入力を設定するには、MIDI INPUT と CHANNEL フィールドを使います。

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。

MIDI トラック 2/2



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。

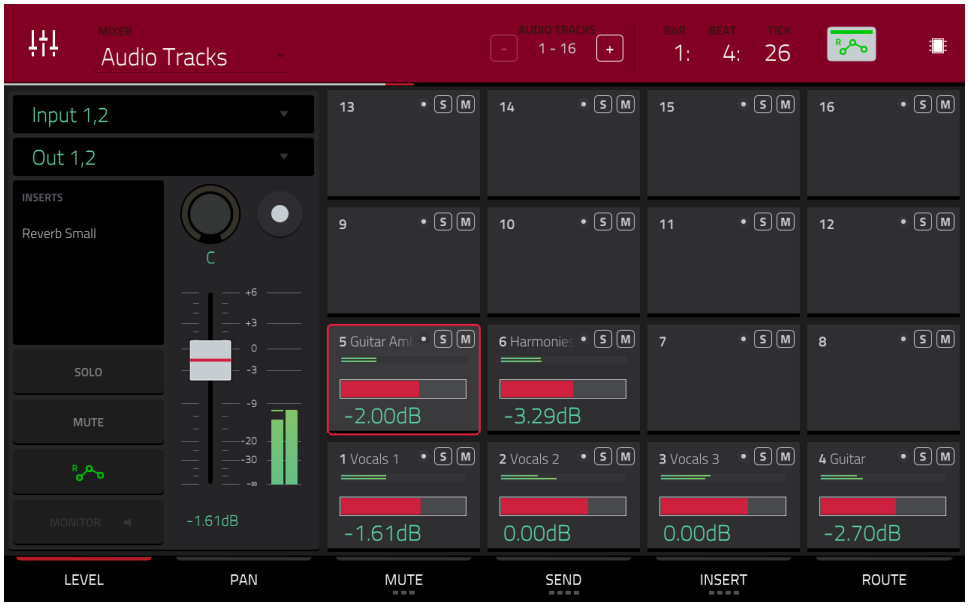
In: トラックのレコードアームの状態にかかわらず、トラックの MIDI 入力は常にモニターされ、録音されたイベントの再生音は聞こえません。

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。

パン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。

オーディオトラック



オーディオトラックミキサーでは、全てのトラックの 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。

全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、画面の左側で全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(スタンドアロンモードの場合は **Input 1/2-3/4**、コントローラモードの場合は **Input 1/2-31/32**)またはシングルインプット(スタンドアロンモードの場合は **Input1-4**、コントローラモードの場合は **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全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ます。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)を押すと、設定が切り替わります。:

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と考えてください)

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、全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、**Read/Write**(MPC X)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。

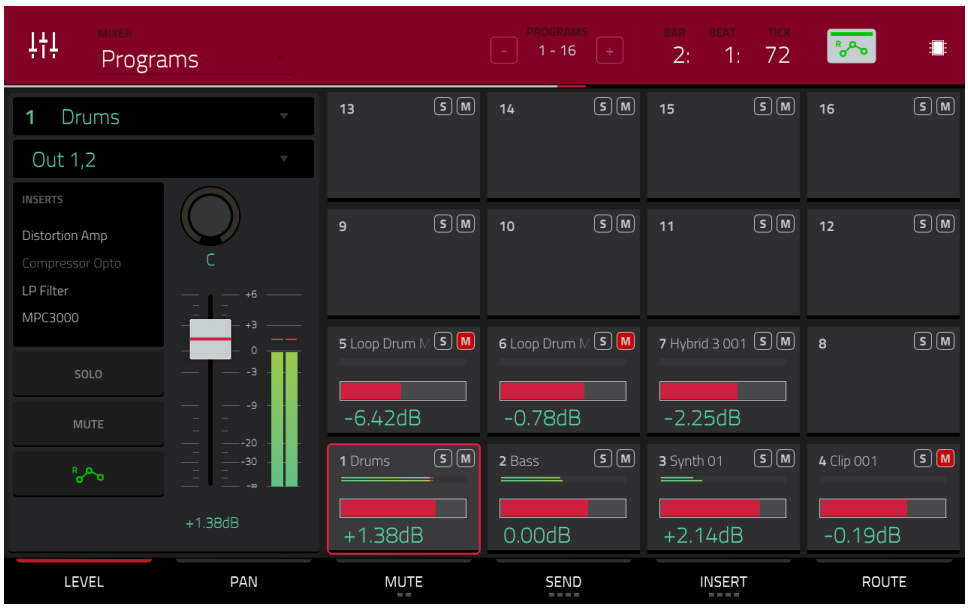
重要:オートメーションを録音した後に、オートメーションをオフにした場合、オーディオトラックはオフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値を使用します。

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)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。

プログラム



プログラムミキサーには、全てのプログラムの Level、Pan、Mute/Solo、Send、Insert、Route が表示されます。

全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、画面の左側で全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。スタンドアロンモードでは **Out 1/2**-**7/8** または **Out 1-8**、コントローラモードでは **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全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、**プログラム**の**オートメーションボタン**をタップします。タップすると、3 つの状態を切り替えます。:

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。(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。)

Shift キーを押しながらプログラム・オートメーション・ボタンをタップするか、**Read/Write**(MPC X)を押すと、プログラム・オートメーションが無効になります。

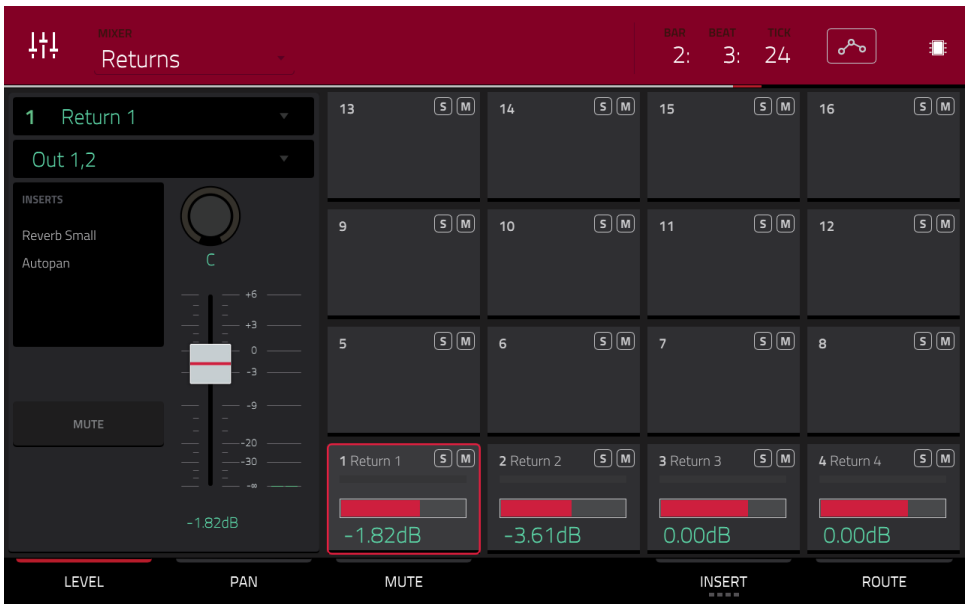
オフの場合、プログラムはオートメーションデータを無視します。プログラムオートメーションボタンをタップするか、**Read/Write**(MPC X)を押して、プログラムオートメーションを再び有効にします。

重要:すでにオートメーションを記録していて、それをオフにした場合、トラックはオフにした時点でのエフェクトとそのパラメーター値を使用します。

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、全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。この機能については、一般的な機能>オートメーションを参照してください。

Pan ノブまたは**レベルスライダー**で設定変更します。

リターン



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、アサインされたマスター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、使用されている全てのトラックのレベル、パニング、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。

全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、画面左側で全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 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しています)。

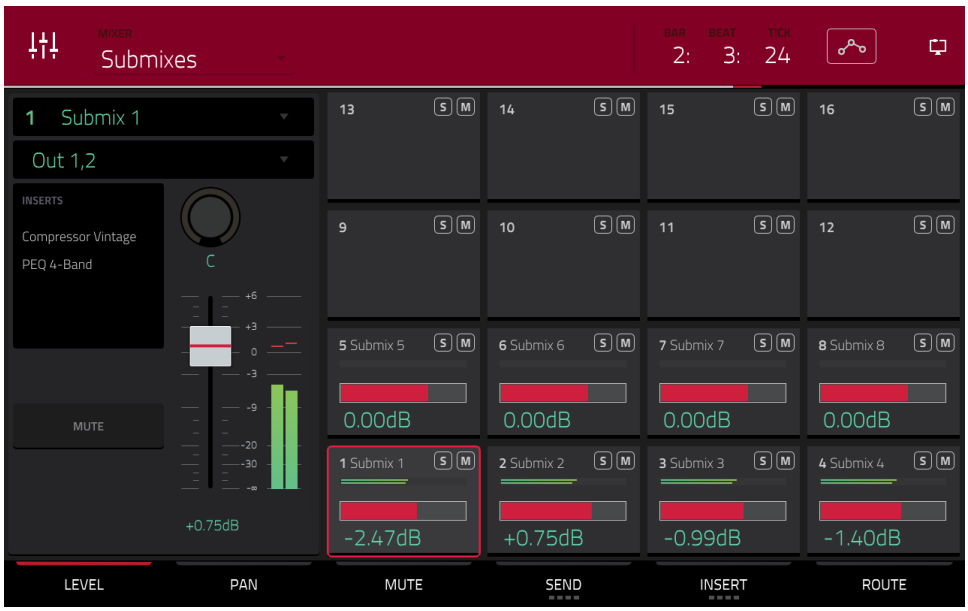
注意: モノラルチャンネルに設定されている場合、左右のチャンネルは Pan ノブを操作し設定します。Pan ノブをセンターポジションに設定した場合、左右のチャンネルは合計され、パディングされます。Pan ノブが左または右の最大位置に設定されている場合、それぞれのチャンネルのみが出力されます。

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全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。

サブミックス



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。

全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、画面左側で全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全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。

マスター

マスターミキサーは、使用されている全てのステレオペアの出力(スタンドアロンモードでは **Out 1/2-7/8**、コントローラモードでは **Out 1/2-31/32**、MPC Live では **Out 7/8** は使用していません、MPC One ではスタンドアロンモードでは **Out 3/4-7/8** は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ます)のレベル、パンニング、ミュート、インサートエフェクトを表示します。

全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。

マスター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マスター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、現在のマスター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、そのマスター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全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。

マスター出力をミュートするには、**Mute** をタップします。

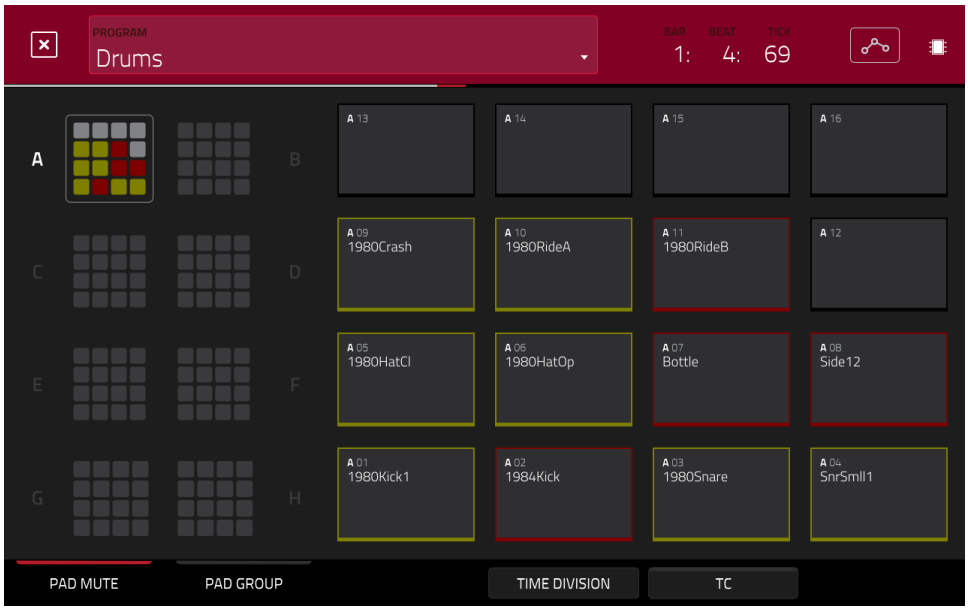
Pan ノブまたは**レベルスライダー**で設定変更します。

Pad Mute Mode / パッドミュートモード

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、MPC One) を押します。
- **Pad Mute** ボタンを押す。(MPC Studio)



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 ***パッドミュート*** 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。

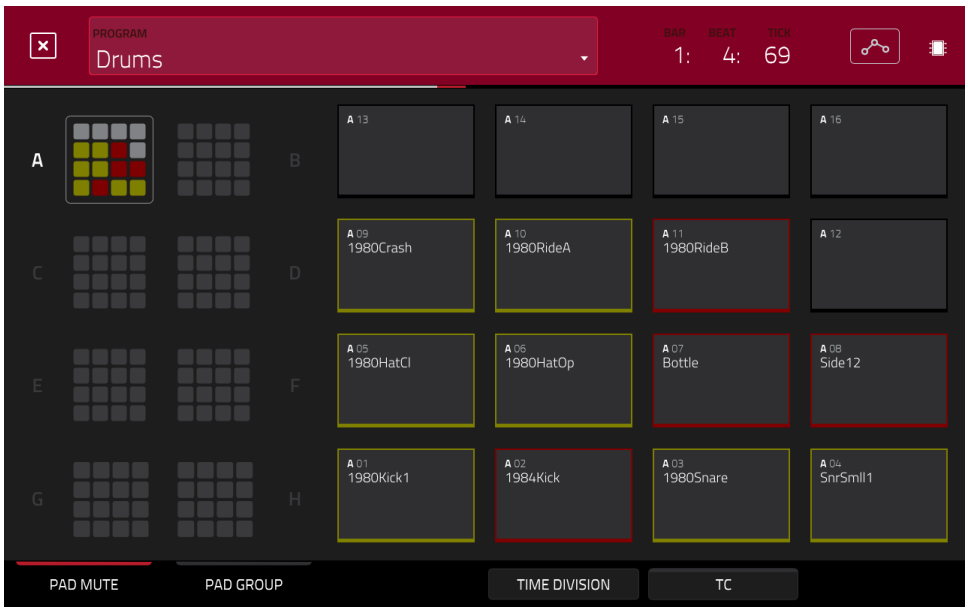
オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されます。これについては、**一般的な操作 > オートメーション** を参照してください。

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。

Pad Mute / パッドミュート



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。

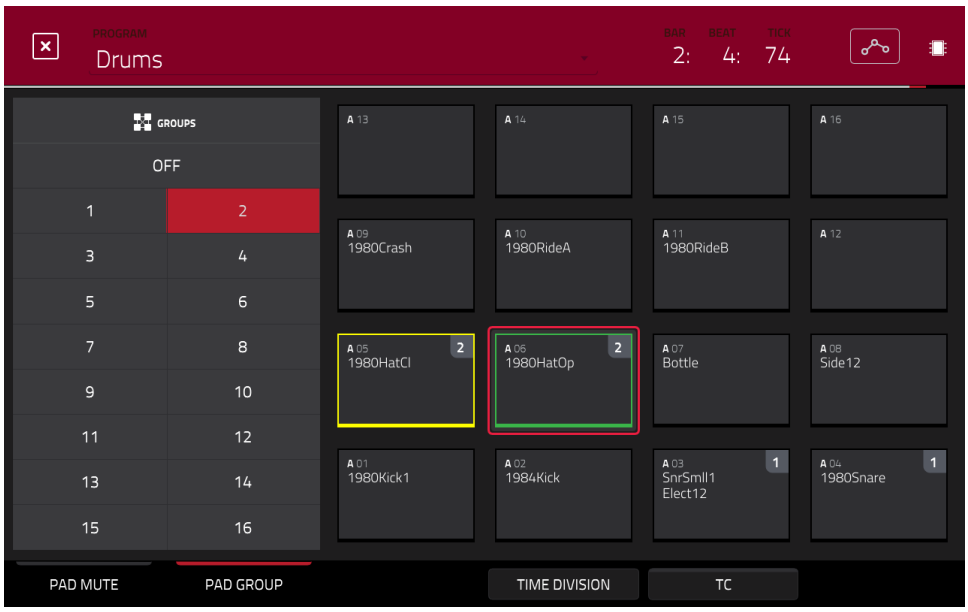
ヒント:この機能は、グリッドでパッドを 1 つずつミュートするのと似ていますが、より便利です。

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。
3. 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。

Pad Group / パッドグループ



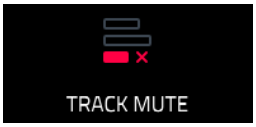
パッドグループ機能はパッドミュートの概念を拡張したもので、ミュートグループにアサインしたパッドを 1 つ押すだけで、複数のパッドのミュートを On/Off することができます(1 つのトラック上で) これは、特定のサウンドグループを除いたトラックを聴きたい場合に便利です。最大 16 種類のパッドグループを作成することができます。

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。
4. **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。

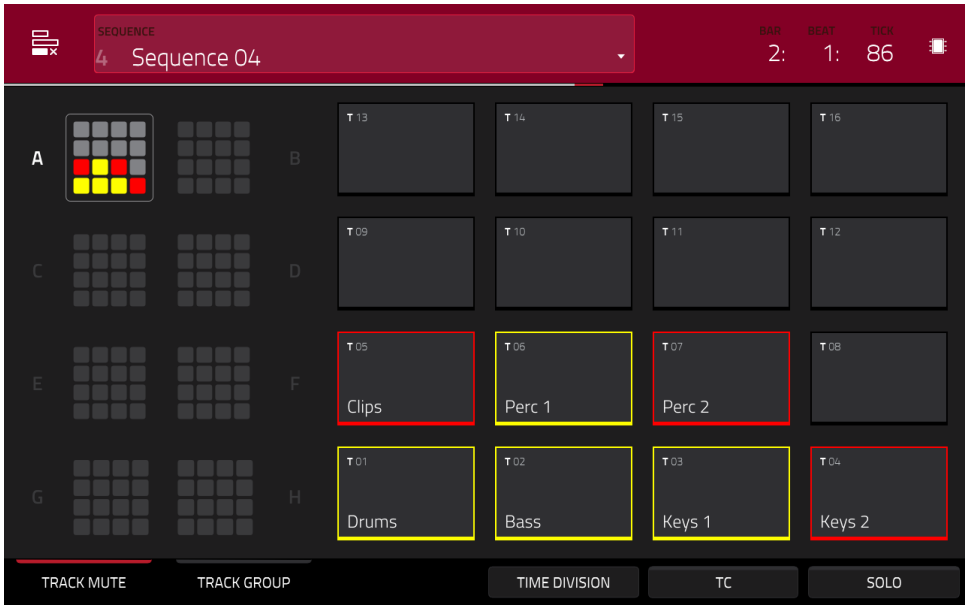
Track Mute Mode / トラックミュートモード



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、MPC One) を押します。
- **Shift キー**を押しながら **Pad Mute** を押す (MPC Studio)



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。

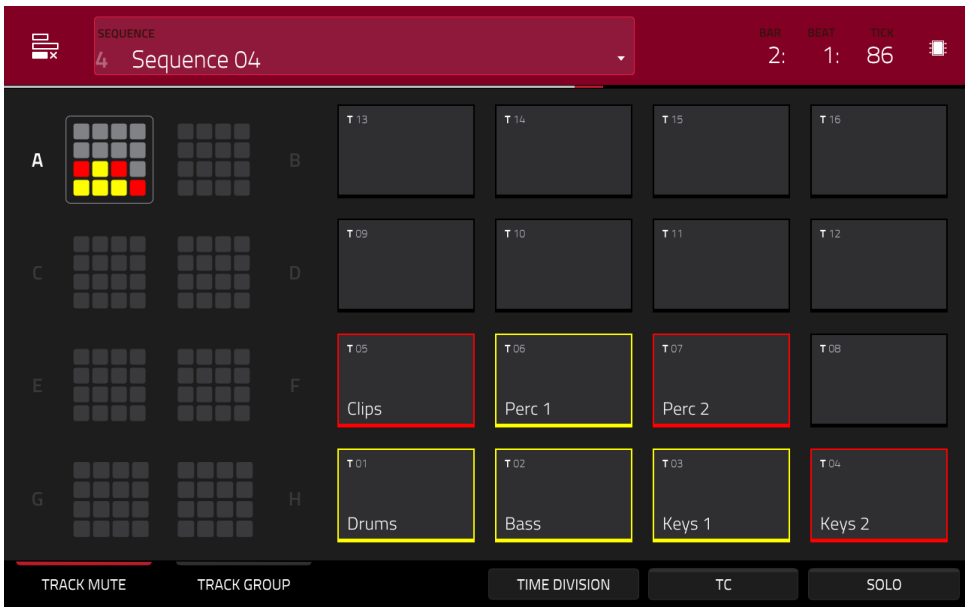
Time Correct では、トラックのミュートをクオンタイズすることができます。これは、ミュートを特定のタイムディビジョンに合わせたい場合に便利です。例えば、**Time Division** を **1 Bar** に設定した場合、パッドを押した直後の小節の開始位置にミュートが常に設定されています。

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。

トラックミュート



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。

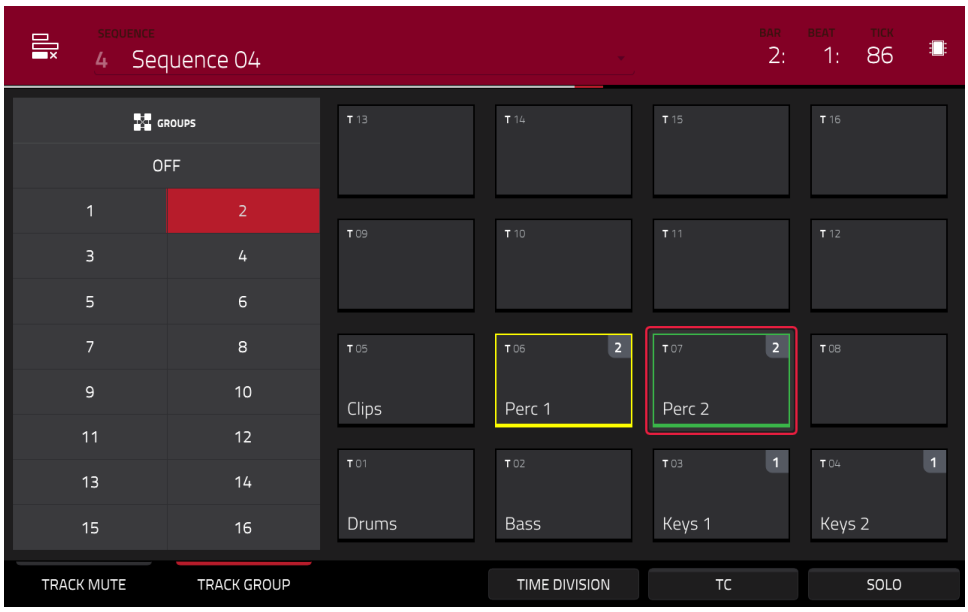
ヒント:この機能は、トラックビューでトラックを 1 つずつミュートするのと似ていますが、それよりも便利です。

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。

トラックグループ



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。
3. 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。
4. 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、「オフ」をタップします。

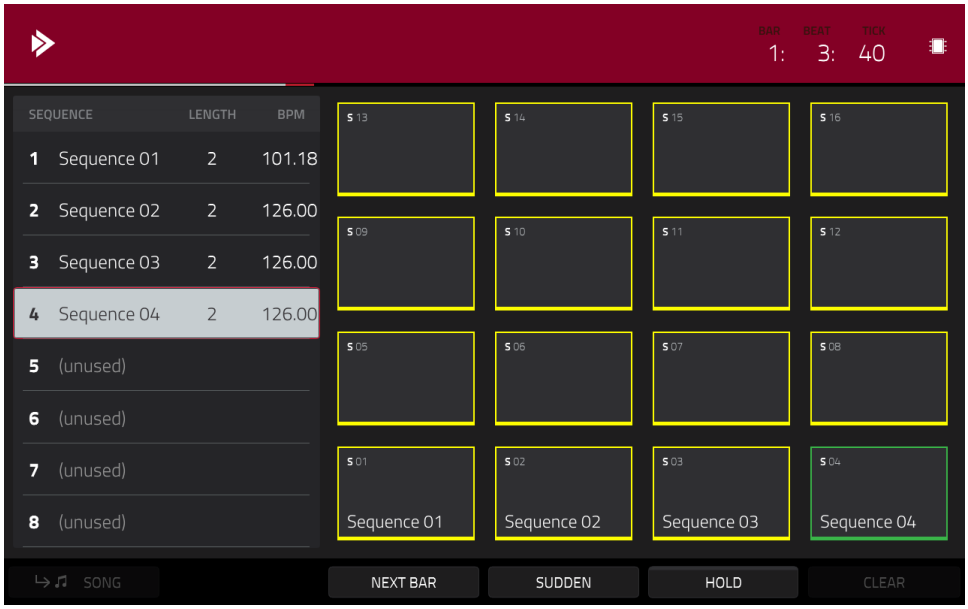
また、Q-Link ボタンが選択されているときに Q-Link ノブを回して、各パッドをトラックグループに割り当てることもできます。各パッドのトラックグループの番号は、パッドの右上に表示されます。

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、MPC Live II、MPC One)
- **Mode** を長押しして、**Pad 9** を押します。(MPC Studio)



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。

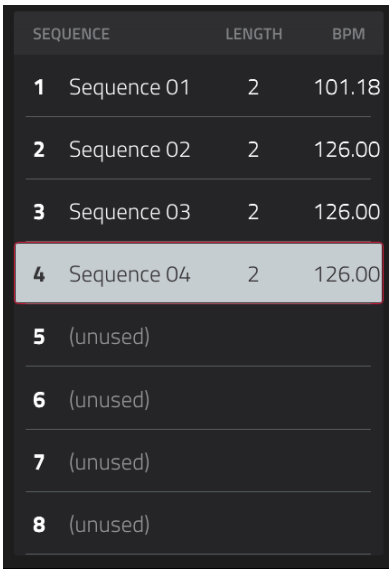
左側のシーケンスプレイリストには、プロジェクトで使用されている全てのシーケンスの概要がリスト形式で表示されます。:

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、全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。

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、「クリア」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。

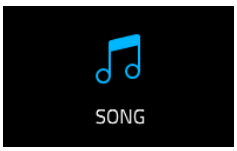
このモードでパッド操作を一時的に受け付けないようにするには **Hold** をタップします。通常の操作に戻るには、もう一度タップします。この機能は、他の機能でパッド操作が必要な場合に便利です。

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↳Song 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)**を押します。
- **Mode** を長押しして **Pad 10** を押す(MPC Studio)

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、それ以降の全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、同じ番号の全てのトラック(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:

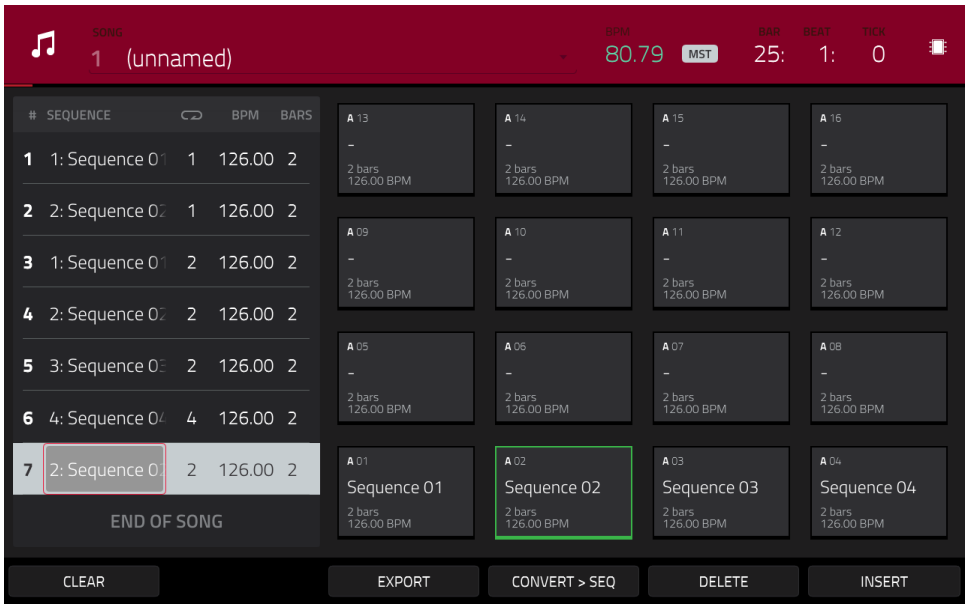
- シーケンス 1 のトラック 1 は、ドラムプログラムを使用します。

- 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。

...すると、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。

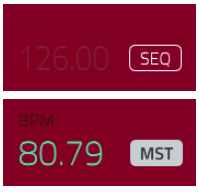
このように、1 つの曲で使用するシーケンスのトラックは、なるべく統一して作成することをお勧めします。シーケンスのトラックの順番を変えたい場合、トラックを別トラックにコピーすることができますモード>メインモード>トラックセクション参照



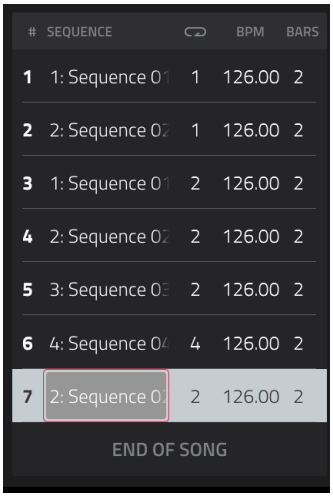
Song フィールドで、表示したい曲を選択します。

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**)、マスターテンポに従うか(**Mst**)を設定するには、**BPM** フィールドの隣にある **Seq/Mst** ボタンをタップします。または、**Shift キー+Tap/Master** を押します。



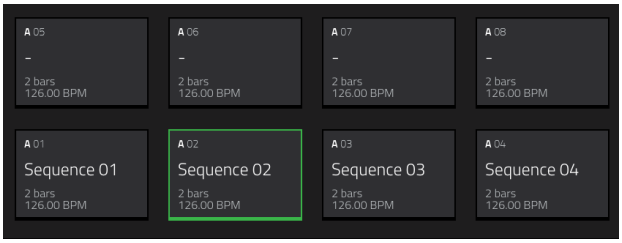
左側のシーケンスプレイリストには、曲の「ステップ」がリストアップされています。

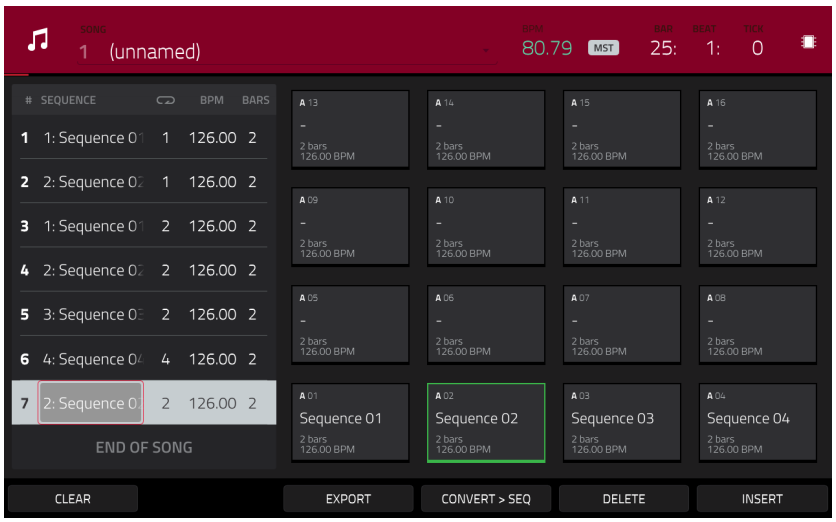


各ステップは、左から右に向かって列をなしています。:

- 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。
- シークエンスのテンポ
- 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。





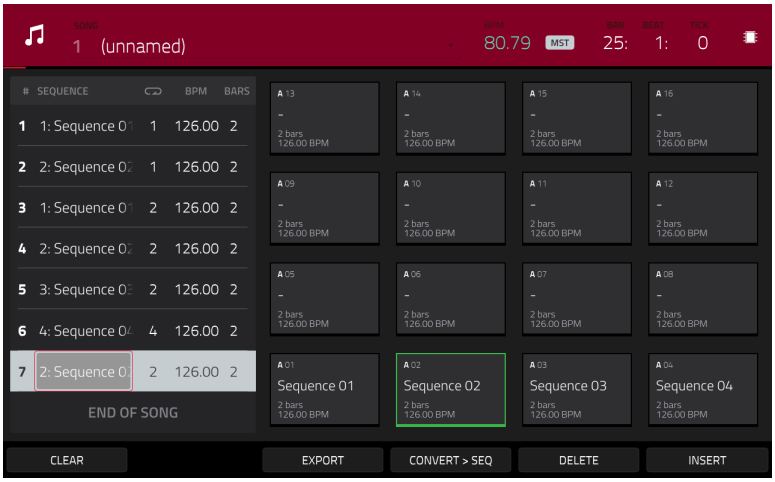
ステップを挿入するには:

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。

注意:この方法でパッドを使って曲を作成しても、シーケンスや曲は再生されません。パッドを押すと、対応するシーケンスがステップとして入力されます。

1. **Rec** または **Overdub** を押して、ソングを記録します。.
2. 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。



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。

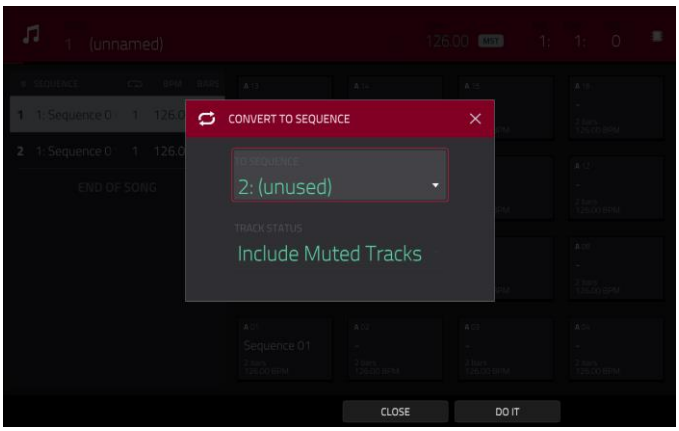
シーケンスプレイリスト全体をクリア(全てのステップを削除)するには、**Clear**をタップします。

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ます。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。

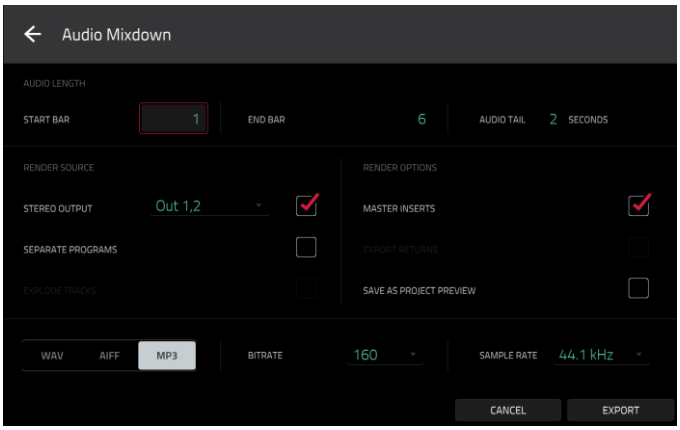
再生中にすぐに次のシーケンスに切り替えるには、**Sudden**をタップします。シーケンスが再生途中でも、次のシーケンスの再生が始まります。ライブなどで、特定のタイミングで即座に次のシーケンスに切り替えたいときに便利です。

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。
3. **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、**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。



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。

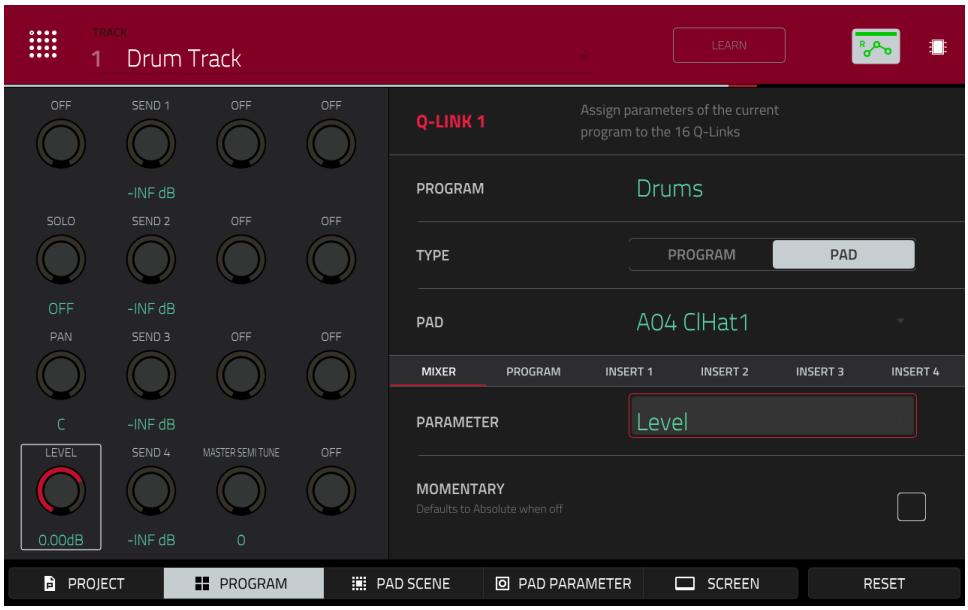


Q-Link エディットモード

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）、または **Shift キー+Sample Edit/Q-Link Edit**（MPC One）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 Parameter：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。

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:

1. **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)

2. 目的の Q-Link ノブをタッチまたは回す。

3. コンピュータの 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。

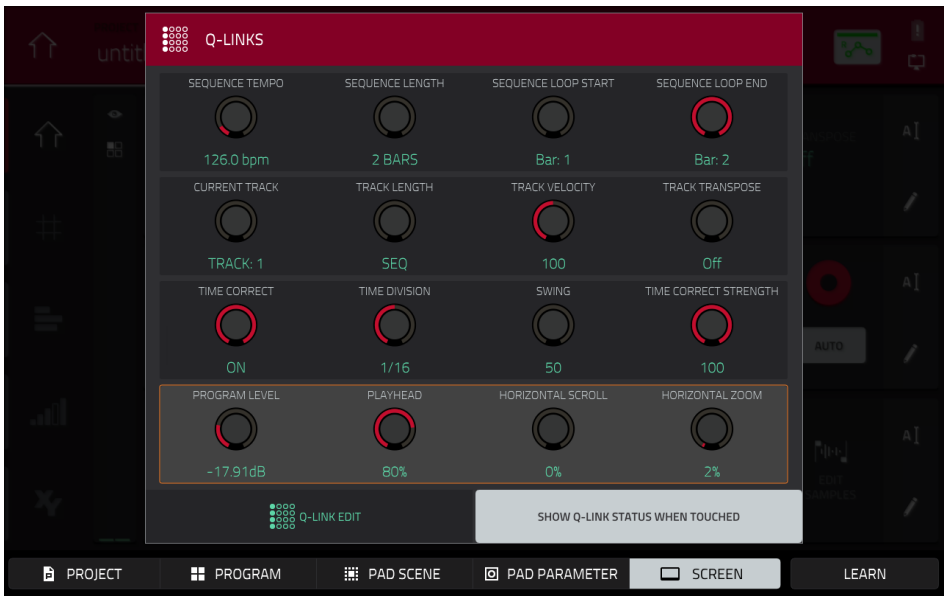
学習モードを終了するには、**Learn** をタップ(または再生を再開)します。

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)、Q-Link ボタン(MPC Live、MPC Live II、MPC One、MPC Touch)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 Parameter、Screen)を押すことでも選択できます。

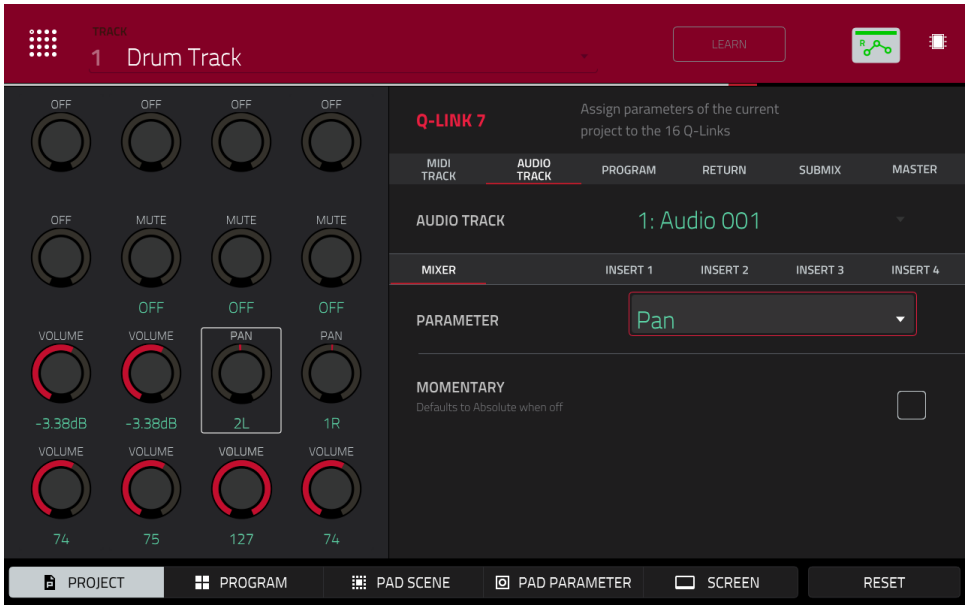
Learn モードのオン/オフを切り替えるには、**Learn** をタップします。(このボタンは、Q-Link ノブが割り当てられない画面 Q-Link エディットモードでは使用できません。)

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。

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。



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。

Master: スタンドアロンモードでは出力 1/2-7/8、コントローラーモードでは出力 1/2-31/32（MPC Live/MPC Live II では出力 7、8 を使用せず、MPC One ではスタンドアロンモードでは出力 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している）を選択する。

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。

Parameter 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、Master Semi Tune、Master 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 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、その他の利用可能なパラメーターは、エ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

Master 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。

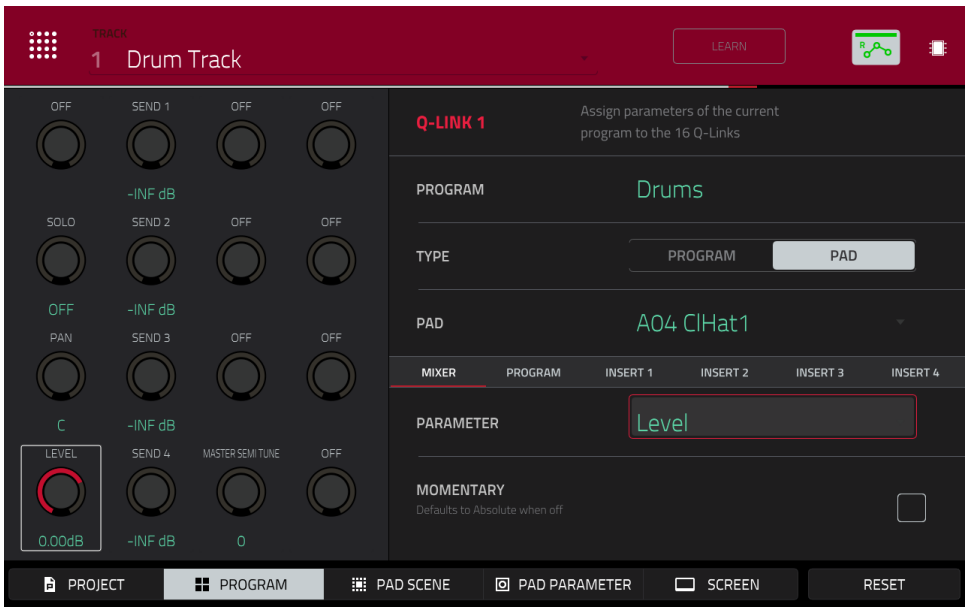
On の場合、Q-Link ノブを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとすぐに元の位置（モーメンタリーをオンにしたときの位置）に戻ります。

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：



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

Insert 1-4：プログラムのインサートエフェクトのパラメーター

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）、または単一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。

Parameter 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。

Type が **Program** に設定されている場合：

Mixer：Off、Volume、Pan、Mute、Solo、Send 1-4

Program：Off、Master Semi Tune、Master Fine Tune

Insert 1-4：Off、その他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。

Type が Pad に設定されている場合:

Mixer: Off、Level、Pan、Pad Mute、Pad Solo、Send 1–4

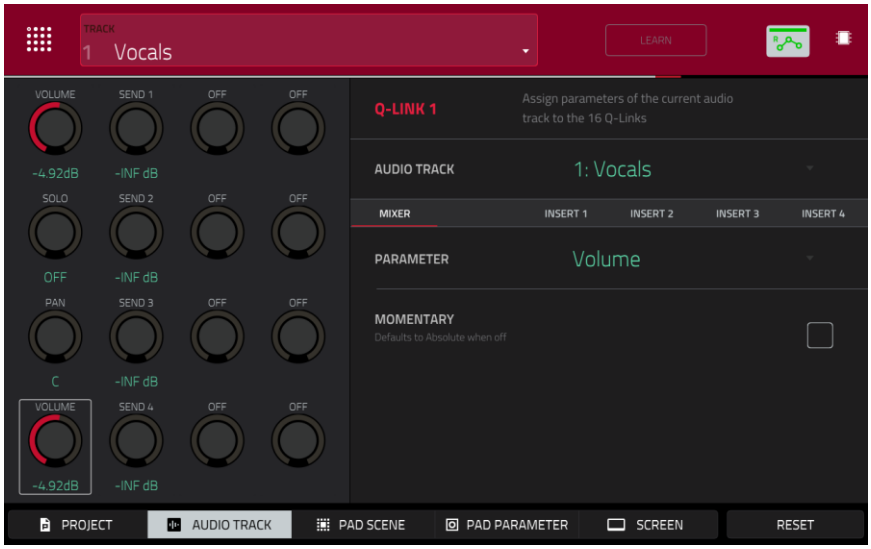
Program:

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

Insert 1–4: Off、その他の利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

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 ノブを離してもパラメーターはそのまま保持されます。

audio track を選択した場合：



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

Parameter 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。

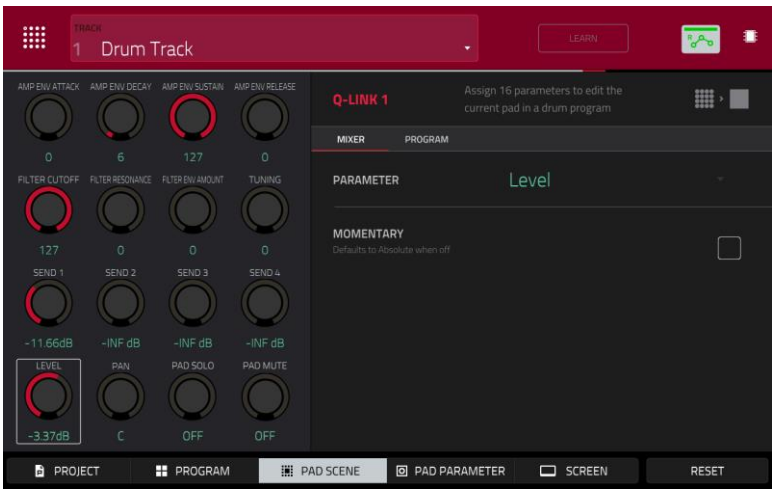
Momentary チェックボックスで、モーメンタリー動作のオン/オフを切り替えることができます。

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

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)

Parameter 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 のチェックボックスをタップすると、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。

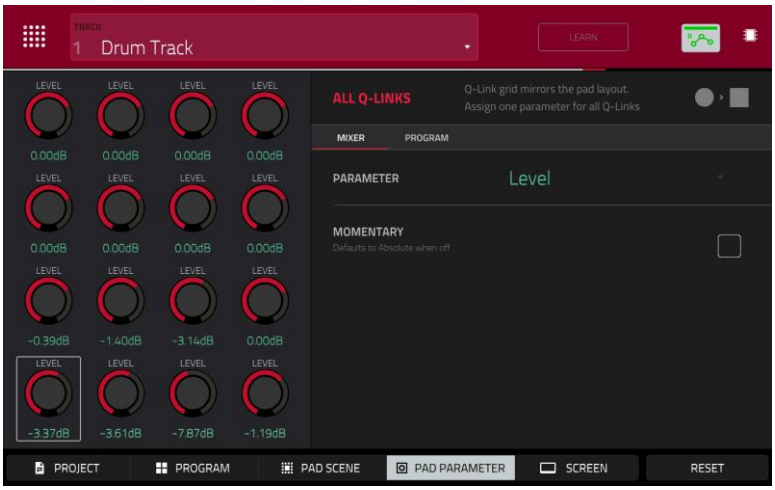
On の場合、Q-Link ノブを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Link ノブを離すとすぐに元の位置(モーメンタリーをオンにしたときの位置)に戻ります。

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 ノブを離してもパラメーターはそのまま保持されます。

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、Parameter 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 個のパッド全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)

Parameter 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

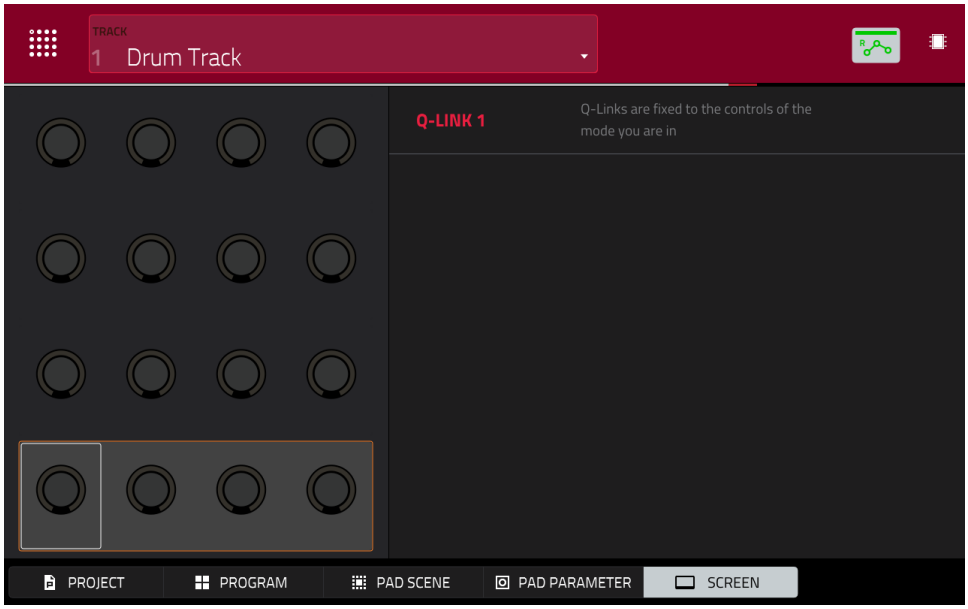
Momentary チェックボックスで、モーメンタリ動作のオン/オフを切り替えることができます。

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。

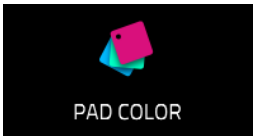
Off の場合、Q-Link ノブを動かすとパラメーターが調整され、Q-Link ノブを離してもパラメーターはそのまま保持されます。

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。



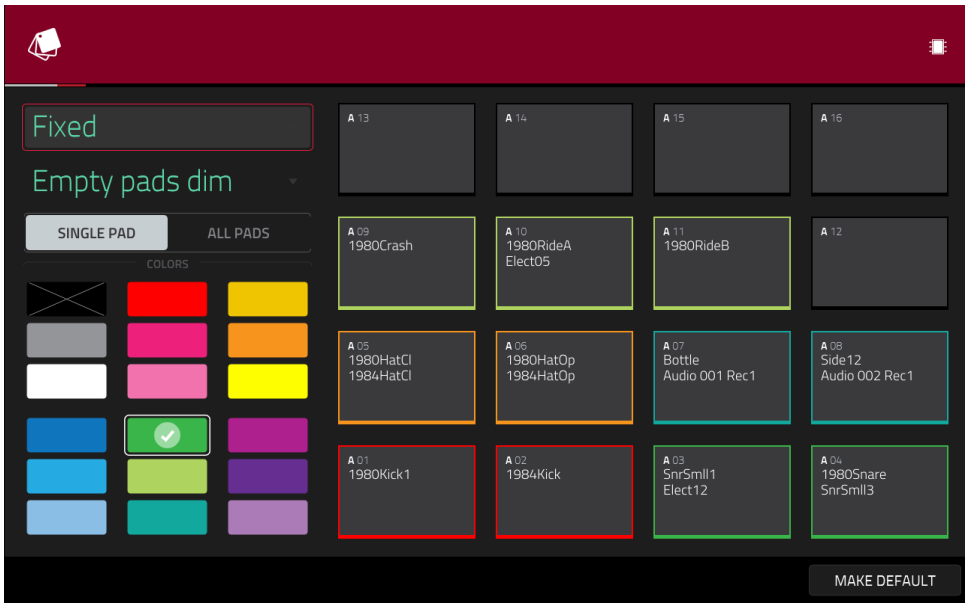
Pad Color Mode / パッドカラーモード



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、まず、目的のプログラムを使用しているトラックを選択してから、**Menu** を押し、**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てから、別のモードで目的のプログラムを使用するトラックを選択してください。



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、全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全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)全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。

.

MIDI コントロールモード

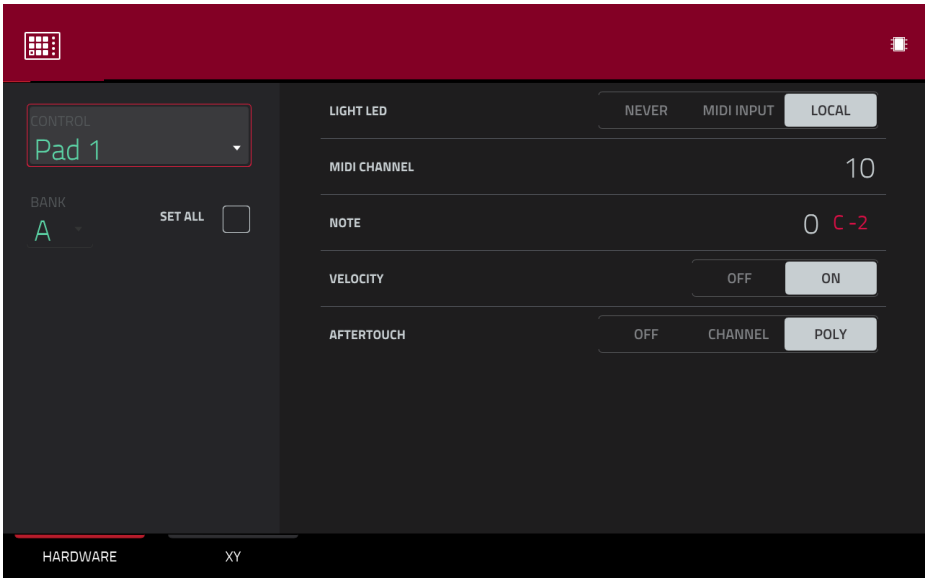
MIDI コントロールモードを使用して、MPC から送信される MIDI メッセージをカスタマイズすることができます。このカスタマイズされた「**コントロールマップ**」は、MIDI コントロールモードであればいつでも機能します。MIDI コントロール・モードで行ったエディットは、現在の MPC プロジェクトにも反映されます。

- 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、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)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。この設定は環境設定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 ハードウェアが MIDI コントローラーデバイスとして選択されていることを確認してください。



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。

全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。

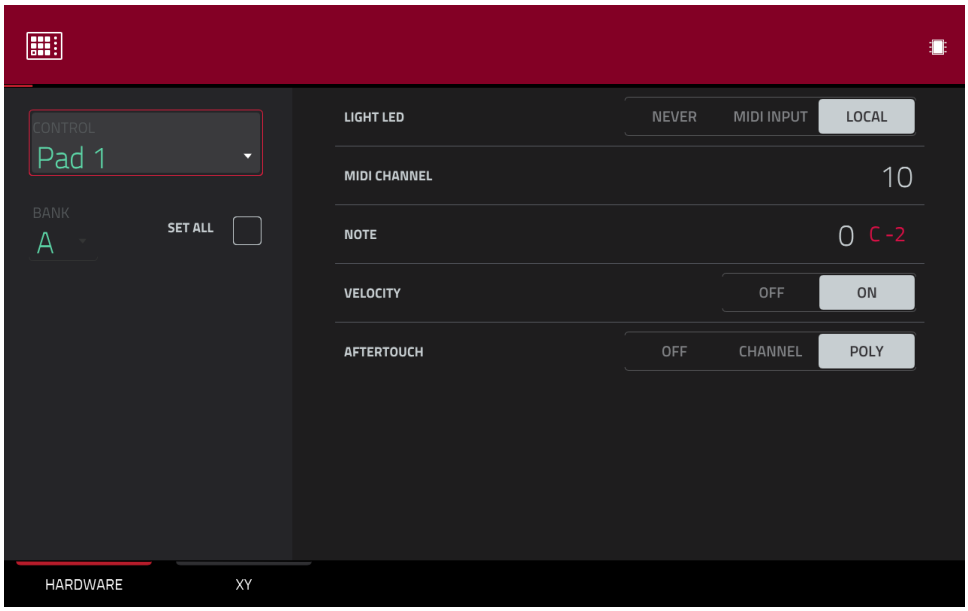
エディットしたいコントロールを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- 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する。
- 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。

パッド



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）

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。

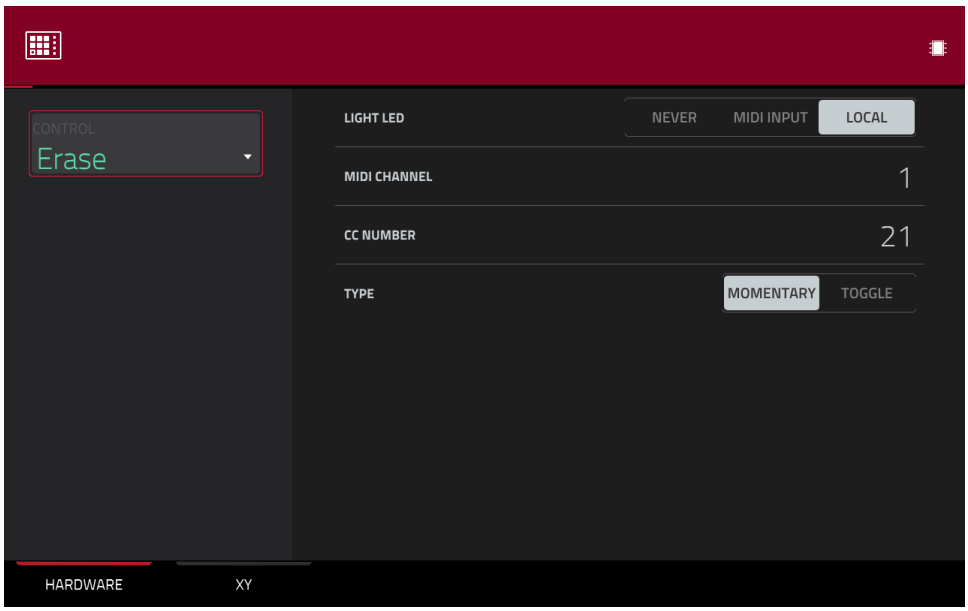
Aftertouch: パッドのアフタータッチ(最初に押した後にパッドに加える圧力)の動作を設定します。

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。

ボタン



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。

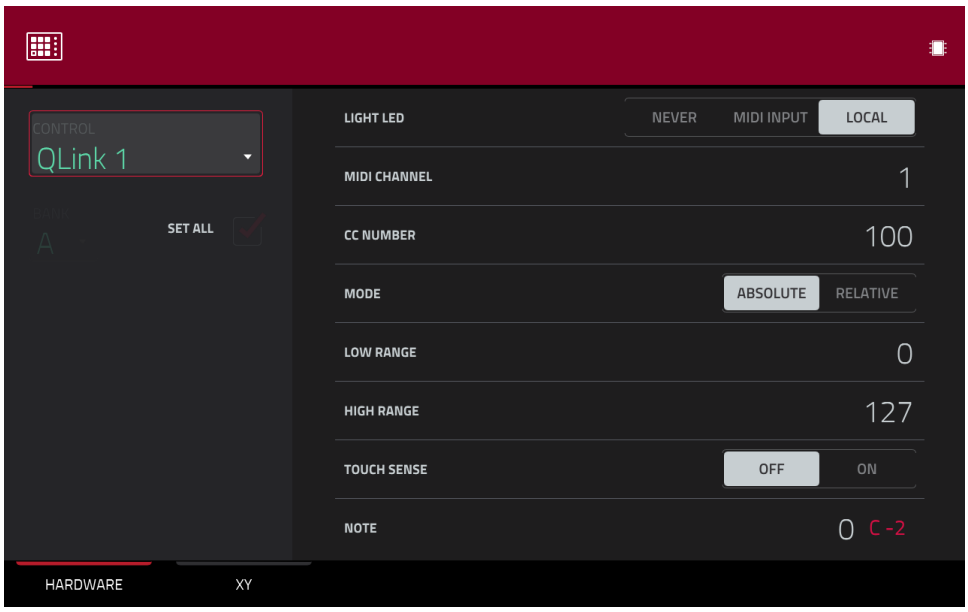
Local に設定されている場合、ボタンを押したときや MIDI 入力を受信したときに LED が点灯します。

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。

Q-link ノブ



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。

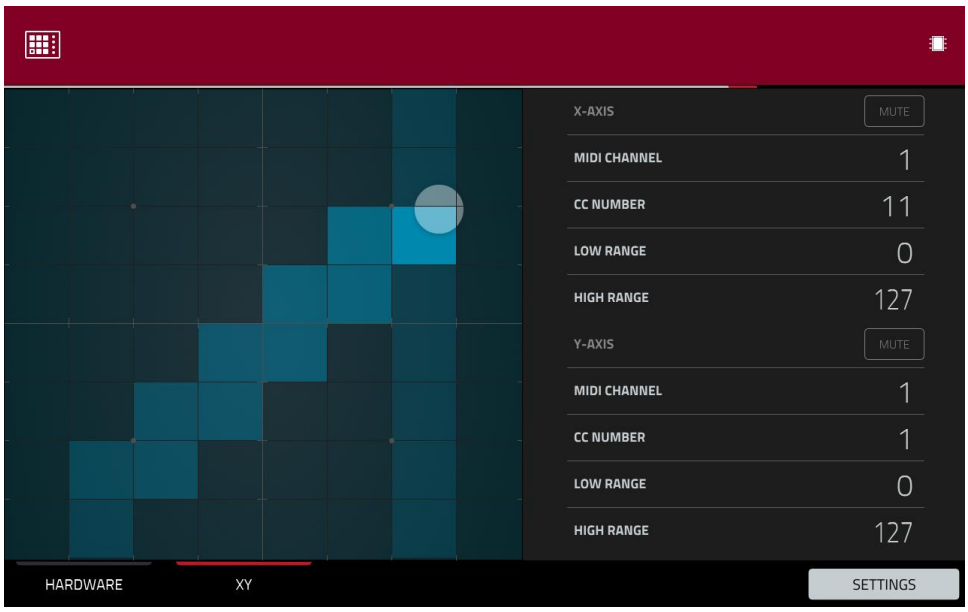
Touch Sense: Q-Link ノブのタッチセンサー回路を有効にするか、無効にするかを設定します。

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。

XY パッド



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。

MIDI Learn / MIDI ラーン

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、マスター出力のボリューム、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

これらのアサイン設定は、MPC プロジェクトに保存されます。

詳しくは、補足> MPC 2.2 のアップデート > 新機能 > MIDI Control Mode:MIDI Learn をご覧ください。

Ableton Control モード

詳細については、**補足 > MPC 2.7 のアップデート > 新機能 > Ableton Live Control** を参照してください。

注意: Ableton Control Mode は MPC One、MPC Touch、MPC Studio と互換性がありません。

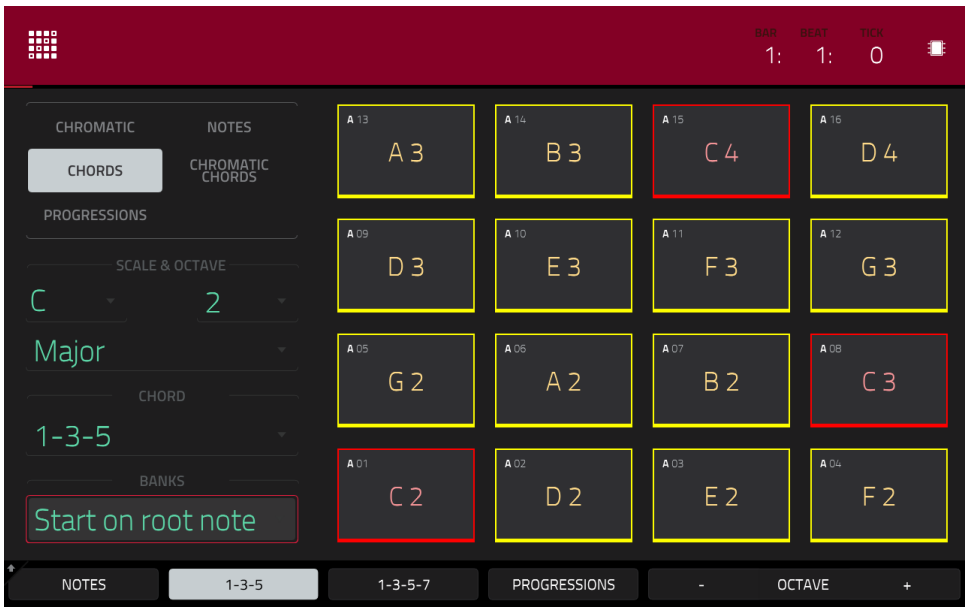
Pad Perform Mode / パッドパフォームモード

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** (MPC X) を押します
- **Shift キー**を押しながら **16 Level** ボタンを押す。(MPC Live、MPC Live II、MPC One and MPC Touch)

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。



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。:

Off: パッドは標準的なマッピングを使用します。

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。

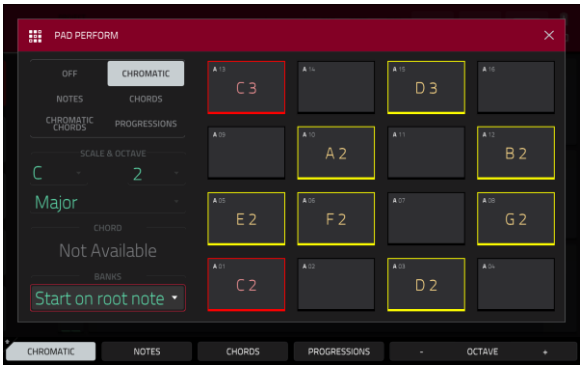
Notes: 各パッドにはノートが割り当てられ、各パッドごとに 1 つのスケールディグリーで昇順していきます。

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。

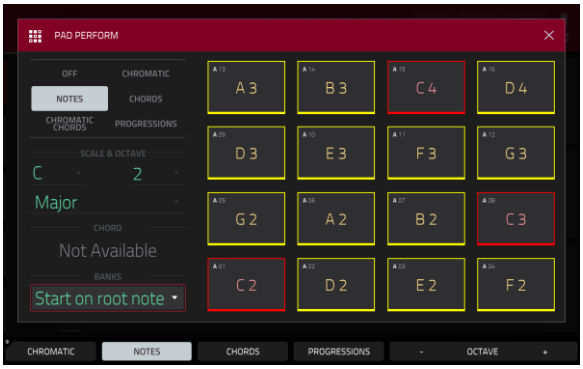
Chromatic Chords: 各パッドにはコードが割り当てられ、**Scale** で決定されたキーに関係なく、どのタイプのコードでも演奏できます。基本的には Chords の設定に似ていますが、設定されたキーの外でコードを演奏するためのオプションが増えています。

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。

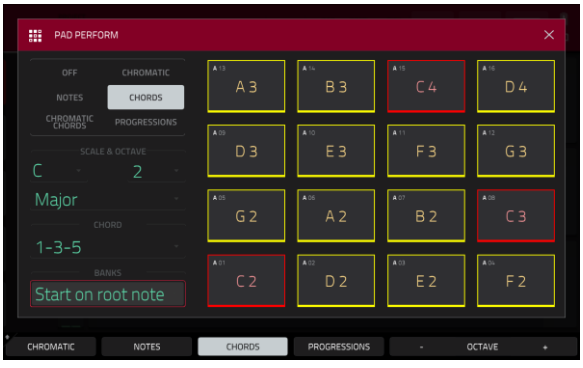
ヒント: MPC ハードウェアでは、独自のプログレッション(MPC ソフトウェアので作成されたもの)を使用することができます。**補足 > MPC 2.1 のアップデート > 新機能 > パッドパフォームモード: ユーザープログレッション** を参照してください。



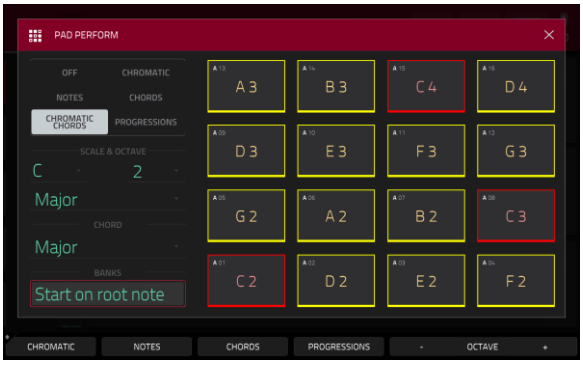
パッドパフォームモードのクロマチックノート



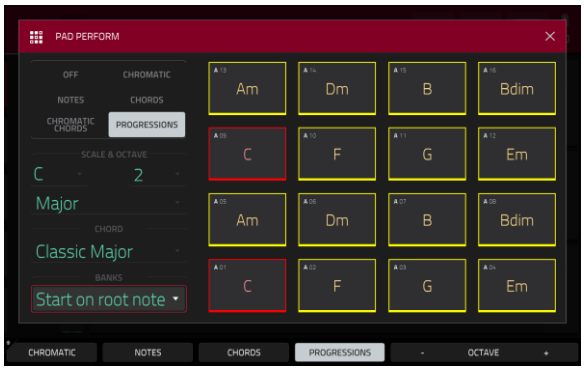
パッドパフォームモードのノート



パッドパフォームモードのコード



パッドパフォームモードのクロマチックコード



パッドパフォームモードのプログレッション

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 (sus2)	

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。

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。

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。

Reverbs / リバーブ

オプション：**Reverb Small**、**Reverb Medium**、**Reverb Large**、**Reverb Large 2**、**Reverb In Gate**、**Reverb Out Gate**

Reverb Small

小さな部屋をエミュレートするリバーブエフェクトです。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Medium

ミディアムサイズの部屋をエミュレートするリバーブエフェクトです。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Large

大きなホールの音をエミュレートするようにデザインされたリバーブエフェクトです。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Large 2

CPU 負荷を少なくし大きなホールの音をエミュレートするようにデザインされたリバーブエフェクトです。

Parameter	Value Range	Default Value
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 In Gate

コントロールを追加したホールリバーブです。入力が **Gate In** で設定したレベル以下になるとリバーブ効果がカットされます。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Out Gate

コントロールを追加したホールリバーブです。**Gate Out** で設定したレベル以下になるとリバーブ効果がカットされます。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Out	0–100	0

Delays / ディレイ

原音から取り出した信号を設定した間隔で遅らせて再生します。

オプション: **Delay Mono**、**Delay Mono Sync**、**Delay Stereo**、**Delay Sync** *(***Stereo***)*、**Delay LP**、**Delay HP**、**Delay Analog**、**Delay Analog Sync**、**Delay Tape Sync**、**Delay Ping Pong**、**Delay Multi-Tap**

Delay Mono

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Mono Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay Stereo

基本な部分はモノディレイと同様ですが、ステレオで動作します。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Sync (Stereo)

基本な部分はモノディレイと同様ですが、ステレオで動作しビートシンク(同期)します。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay LP

LP Delay はモノディレイと基本な部分は同じですが、ディレイラインがローパスフィルターを通過します。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	500
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	50
Resonance	0–100	20

Delay HP

HP Delay はモノディレイと基本な部分は同じですが、ディレイラインがハイパスフィルターを通過します。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Analog

アナログ・ディレイはモノディレイと似ていますが、アナログの「バケット・ブリゲード」スタイルのディレイをエミュレートするように設計されています。このディレイは、位相やタイミングに微妙な不正確さを加えることで、より温かみのあるサウンドを実現するユニークな特徴を持っています。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25

Delay Analog Sync

アナログ・ディレイはモノディレイと似ていますが、アナログの「バケット・ブリゲード」スタイルのディレイをエミュレートするように設計されています。このディレイは、ビートシンク(同期)に加え、位相やタイミングに微妙な不正確さを加えることで、より温かみのあるサウンドを実現するユニークな特徴を持っています。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50

Delay Tape Sync

Tape Delay は、アナログテープループと一連のテープヘッドを使用したディレイシステムをエミュレートし、エコー効果を発生させます。このディレイタイプはビートシンク(同期)に加え、レゲエやダブ・スタイルの音楽でよく聞かれるはっきりとしたエコー・サウンドを生み出します。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
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

Delay Ping Pong

このステレオディレイでは、LR で異なるディレイタイムを設定することができます。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Multi-Tap

このディレイは、ディレイタイムとステレオポジションを独立して調整可能な 3 つのディレイジェネレーターを持つモノラルディレイです。

Parameter	Value Range	Default Value
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
Gain 3	0–100	25

Flangers / フランジャー

フランジャーは 2 台のアナログテープマシンを並走させ、わずかな時間的のずれで発生するサウンドをエミュレートするモジュレーションエフェクトです。遅い **Rate** の設定ではジェットエンジンのような音を出すことができ、速いレートでは「ワーブル」効果が得られます。

オプション：**Flanger**、**Flanger Sync**

Flanger

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Flanger Sync

Parameter	Value Range	Default Value
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

Chorus / コーラス

コーラスエフェクトは、LFO を使用して入力信号のピッチとディレイを変調し、それをドライ信号に加えます。少量であれば、複数の声が同時に再生されているような錯覚に陥ります。**Feedback** と **Depth** を上げると、より顕著な「ゆらめき」や「水のような」サウンドが得られます。

オプション：**Chorus 2-Voice**、**Chorus 4-Voice**

Chorus 2-Voice

Parameter	Value Range	Default Value
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

Chorus 4-Voice

Parameter	Value Range	Default Value
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

Autopans / オートパン

このエフェクトは、LFO で入力信号のステレオフィールドをモジュレートし、ロータリーエフェクトを作成します。

オプション：**Autopan**、**Autopan Sync**

Autopan

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Autopan Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	8 bars – 1/32	1/4

Tremolos / トレモロ

このエフェクトは、LFO で信号の音量を増減させます。LFO の波形によっては、滑らかなエフェクト(サイン波)や、スタッタリングするようなオンオフエフェクト(矩形波)を作り出すことができます。

オプション: **Tremolo**、**Tremolo Sync**

Tremolo

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Tremolo Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Phasers / フェイザー

フェイザーは古典的なエフェクトの一つで、複数のオールパスフィルターを組み合わせて、周波数スペクトルに「ノッチ」やシャープなスパイクを作ります。これらのオールパスフィルターの周波数は LFO によって変調され、スウィープサウンドを作り出します。

オプション: **Phaser 1**、**Phaser 2**、**Phaser Sync**

Phaser 1

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser 2

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

HP（ハイパス）フィルター

オプション: **HP Filter**、**HP Filter Sweep**、**HP Filter Sync**、**HP Shelving Filter**

HP Filter

モジュレーションのないカットオフ周波数が固定されたフィルターです。

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

HP Filter Sweep

カットオフ周波数を LFO で可変するハイパスフィルターです。

Parameter	Value Range	Default Value
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

カットオフ周波数を LFO で可変するハイパスフィルターのビートシンク(同期)バージョンです。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Shelving Filter

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るため、標準的なフィルターとは異なります。

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

LP（ローパス）フィルター

オプション：**LP Filter**、**LP Filter Sweep**、**LP Filter Sync**、**LP Shelving Filter**

LP Filter

モジュレーションのないカットオフ周波数が固定されたフィルターです。

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

LP Filter Sweep

カットオフ周波数を LFO で可変するローパスフィルターです。

Parameter	Value Range	Default Value
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

カットオフ周波数を LFO で可変するローパスフィルターのビートシンク(同期)バージョンです。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Shelving Filter

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るため、標準的なフィルターとは異なります。

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Parametric EQs / パラメトリック EQ

オプション: **PEQ 2-Band、2-Shelf、PEQ 4-Band**

PEQ 2-Band、2-Shelf

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を組み合わせたものです。

Parameter	Value Range	Default Value
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

4 つの独立した EQ レンジを持つ、パワフルな 4 バンドパラメトリックイコライザーです。

Parameter	Value Range	Default Value
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
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

Distortions / ディストーション

オプション: **Distortion Amp**、**Distortion Fuzz**、**Distortion Grimey**、**Distortion Overdrive**、**Distortion Custom**

Distortion Amp

オーバーロードした真空管アンプの音を再現するエフェクトです。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Dynamics	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Fuzz

このエフェクトは、オーディオ信号のハードクリッピングを使用しており、極端な設定では、標準波形を矩形波に変え、「カミソリ」効果を生み出すことができます。

Parameter	Value Range	Default Value
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

選択可能な周波数帯域を歪ませる、独自のディストーションエフェクトです。

Parameter	Value Range	Default Value
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

この歪みはアンプをマイルドに歪ませたようなサウンドに設計されています。最も滑らかなディストーションタイプです。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	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可能なディストーションで、幅広いサウンドを実現しています。

Parameter	Value Range	Default Value
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

Compressors / コンプレッサー

コンプレッサーは、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るエフェクトです。

オプション: **Compressor Master**、**Compressor Opto**、**Compressor VCA**、**Compressor Vintage**

Compressor Master

原音のキャラクターを変える事なく音量調整を行うことができる、最も透明性の高いコンプレッサーです。

Parameter	Value Range	Default Value
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

オプトコンプレッサーは、ゲインリダクションの制御にオプティカルサーキットを用いたビンテージコンプレッサー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特性を持っています。

Parameter	Value Range	Default Value
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 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になっています。VCA Compressor は Opto Compressor よりもアタックとリリースの時間が早い傾向にあります。

Parameter	Value Range	Default Value
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を持ち、穏やかでありながらもポンピングなレスポンスとチューブサチュレーションを持っています。

Parameter	Value Range	Default Value
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

Bit Reducers / ビットリデューサー

オプション: **Decimator**、**Resampler**

Decimator

デシメーターは、デジタル信号からビットを除去し入力信号をダウンサンプリングします。デシメーションとリサンプリングの違いは、デシメーションではデジタルアーチファクトをマスクしたり補正したりするためのフィルタリングを使用しないことです。その結果、設定やソース素材に応じて、マイルドなものからほぼ完全にピュアなデジタルディストーションまで、様々な効果を得ることができます。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Decimate	0–100	0
Bit Reducer	4–32	32

Resampler

リサンプラーは、入力信号からビットを除去するという点でデシメーターと似ています。違いは、リサンプラーはフィルターとアンチエイリアシングを用いて、オリジナルの音質を維持しようとする点です。これは、1980 年代のビンテージサンプラーやサンプルベースのドラムマシンで使用されていた方法です。リサンプラーは耳障りな歪みはなしに、「ダーティな」サウンドを得られます。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	0
Decimate	0–100	0

その他

オプション: **Auto Wah**、**Frequency Shifter**、**Transient Shaper**

Auto Wah

エンベロープによって変調されるローパスフィルターで、クラシックでファンキーな「ワウワウ」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。カットオフ周波数のエンベロープの量を設定できます。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Resonance	0–100	75
Attack	0–100	30
Release	0–100	30
Center	0–100	50
Sensitivity	0–100	50

Frequency Shifter

フリーケンシーシフターは、入力信号の周波数を一定量だけ変化させ、元の倍音を変化させます。これにより、コーラスのような効果や、非常にクレイジーな人工的な音色を作り出すことができます。

Parameter	Value Range	Default Value
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

Transient Shaper

トランジェント・シェイパーはオーディオのアタックとリリースのフェーズを強化したり、柔らかくすることができます。

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Output	0–100	50

用語集

このマニュアルで使用されている技術用語の多くを簡単に説明しています。

アフタータッチ 押さえている鍵盤をさらに押す事でアフタータッチメッセージを生成する事ができます。これによりビブラートをかけるなどの表現が可能になります。

エイリアス 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 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 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 **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 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 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 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 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

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

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端なサブハーモニクスを発生させることができます。

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、**Vocal3** は 5 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。

ゲート

ゲートメッセージは、外部のシンセサイザーやドラムマシンなどに送られるアナログメッセージです。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

Musical instrument digital interface の略で、異なるメーカーの電子楽器間の相互コントロールを可能にします。当時は異種機器間の通信規格が存在していなかったため MIDI は大きな進歩でした。これにより様々なデバイスを互いにリンクさせることが可能になりました。

基本的な MIDI の仕組みとしては、1 つの送信機と 1 つまたは複数の受信機を接続します。例えば、コンピュータを使って MIDI シンセサイザーを演奏したい場合、コンピュータが送信者で、シンセサイザーが受信者として機能します。いくつかの例外を除いて、ほとんどの MIDI 機器はこの目的のために 2 つか 3 つのポートを備えています(MIDI In/MIDI Out/MIDI Thru)。送信側は MIDI Out ジャックから受信側の MIDI In にデータを送ります。

MIDI Thru は入力された信号をそのまま次のデバイスに転送します。別のデバイスをこのジャックに接続すると、複数のレシーバーに信号を送ることができるチェーンができあがります。送信側が各デバイスを個別に指定するために、MIDI チャンネルメッセージが MIDI イベントごとに送信されます。

MIDI チャンネル

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

複数のデバイスを同期させるためリアルタイムのテンポ情報です。

モジュレーション

調整可能なパラメーターを変調する事です。モジュレーションソースを介して影響を与えたり、変化させたりします。モジュレーションソースには、ノブの動きやエンベロープ、LFO、その他 MIDI メッセージなどがあります。モジュレーション先にはフィルターや VCA などの音を形作るコンポーネントがあります。

ノートオン＆ノートオフ

最も重要な MIDI メッセージです。生成されたノートのピッチ(音程)とベロシティ(強さ)を決定します。オンはノートを開始します。その音程は、**0** から **127** までの範囲のノートナンバーから導き出されます。ベロシティは **1** から **127** までの範囲で、ベロシティの値が **0** の場合は、ノートオフメッセージと同じです。

ノーマライズ

歪みを発生させずにサンプルのレベルを最大まで上げます。サンプル内のピークが **0dB** に達するまで全体のレベルを上げ、サンプル全体の音量が大きくします。

パンニング

ステレオパノラマ内の信号の位置を変化させるプロセスです。

ピッチベンド

MIDI メッセージの一つで、コントロールチェンジと機能的には似ていますが、メッセージの種類が異なります。人間の耳はピッチのずれに非常に敏感なので、ピッチベンドの情報をより正確に伝えるために、コントロールチェンジより高い解像度が使用されます。

プログラム

プログラムとは、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)が含まれたファイルです。1 つのプロジェクトには、合計 **128** 個のプログラムを登録することができます。プログラムエディットモードでは、サンプルを編集したり、アサインしたりすることができます。これについては**操作 > モード > プログラムエディットモード**をご参照ください。

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を作成したり、パッドにサンプルを簡単に素早くアサインしたりするために使用されます。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)を使用して、それを 2 つ以上のキーに分散させ、そのサンプルをキーボード上でクロマチックに演奏することができます。この方法では、すべてのキーをサンプリングする必要はありません。例えば、ピアノなどです。クリッププログラムでは、いくつかのサンプルを使用してループされた(クリップ)、それぞれのパッドに割り当てることができます。クリップをさまざまな組み合わせで使用することで、興味深いレイヤーを作成することができます。

プログラムチェンジ

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** まで変更することができます。

リリース

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

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

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

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のいずれかにすることができます。

サンプルレート

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

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

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 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 **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 下記の**ワープ**の項目をご覧ください。

トラック 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 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 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。
- 非常に小さなオーディオリージョンをワープしないようにする。
- 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**フラッテンパッド**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・ストレージは、**SATA** (Serial ATA)規格のドライブを内蔵させ、拡張できます。

お使いの **MPC X** または **MPC Live/Live Ⅱ** であれば(MPC One は除く)、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)など、市販され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しています。**2.5 インチ** (63.5 mm)サイズで、以下のファイルシステムで使用できることを確認してください：**exFAT**、**FAT32**、**NTFS**、**EXT4** (読み取りおよび書き込み機能) または **HFS+** (読み取り専用機能)

注意：Windows と macOS の両方でサポートされる最も堅牢なファイルシステム exFAT ファイルシステムをお勧めします。

注意：**mSATA** (mini-SATA) ドライブをインストールすることもできますが、一般的な 2.5" SATA インターフェースに適合させるアダプターが別途必要になります。

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. MPC ハードウェアの内側から **SATA コネクタとケーブル**をゆっくりと引き抜きます。
4. **SATA ドライブ**を **SATA コネクタ**に接続します。コネクタがしっかり接続されていることを確認して下さい。
5. 4 本の **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) を使用して、SATA ドライブを SATA ドライブパネルに固定します。ネジを締めすぎず、ドライブがしっかりと固定された事を確認してください。
6. SATA ドライブパネルを MPC ハードウェアのボトムパネルに戻し、元のネジで固定します。

   これで、MPC ハードウェアを使用しながらドライブにアクセスできるようになりました。

   スタンドアロン・モードでは、このドライブは第 2 の内部ドライブとして表示されます。

   コントローラモードでは、このドライブはコンピュータに接続された外部ドライブとして表示されます(USB ドライブや SD カードが MPC ハードウェアに接続されている場合と同じように表示されます)

MIDI マシンコントロール(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 ハードウェアはこれらのメッセージを送信することができます。:

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 ハードウェアはこれら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。
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

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 (2) balanced XLR+1/4" (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	112 dB (A-weighted)
	SNR	111 dB (1 kHz、+4 dBu、A-weighted)
	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 (2) balanced XLR+1/4" (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	114 dB (A-weighted)
	SNR	112 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	-9.5 dBu
	Gain Range	29.5 dB
Line Inputs 3–4 (2) balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	114.5 dB (A-weighted)
	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 (2) unbalanced 1/4" (6.35 mm) TS	**Dynamic Range**	113.5 dB (A-weighted)
	SNR	111.5 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 / -0.2 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)
Master Outputs 1–2 (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	114 dB (A-weighted)
	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 (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	114 dB (A-weighted)
	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 5–8 (4) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	118.5 dB (A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.0 dB)
	Maximum Output Level	+20 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Outputs (1) 1/4” (6.35 mm) stereo headphone (1) 1/8” (3.5 mm) stereo headphone	**Dynamic Range**	111 dB (A-weighted)
	THD+N	0.007% (1 kHz、-1 dBFS、10 mW/channel into 32 Ω headphones)
	Frequency Response	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、RGB-backlit (8) banks accessible via Pad Bank buttons
	Knobs	(16) 360° touch-sensitive Q-Link knobs for parameter adjustment (7) 270° knobs for gain、mix & level adjustment (1) 360° encoder for value/data adjustment
	Display	10.1” (25.6 cm) full-color 1280x800 display with capacitive multi-touch
Memory	**RAM**	2 GB
	Internal Storage	16 GB (6 GB user storage + 10 GB pre-installed content) Expandable via SATA connections
File System Compatibility	exFAT (read & write) (recommended) FAT32 (read & write) NTFS (read & write) EXT4 (read & write) HFS+ (read only) Audio Files：AIF/AIFF、FLAC、MP3、OGG、WAV	
Connections	(2) XLR+1/4” (6.35 mm) TRS inputs (Input 1/2) (2) 1/4” (6.35 mm) TRS inputs (Input 3/4：1 stereo pair) (2) 1/4” (6.35 mm) TS instrument inputs (Inst 1/2) (2) RCA inputs (Input 3/4：1 stereo pair、phono- or line-level) (2) 1/4” (6.35 mm) TS footswitch inputs (FS 1/2) (2) 5-pin MIDI inputs (8) 1/4” (6.35 mm) TRS outputs (Main L/R、Outputs 3/4–7/8：4 stereo pairs) (4) 5-pin MIDI outputs (8) 1/8” (3.5 mm) CV/Gate outputs (1) 1/4” (6.35 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 adapter input	
Power	via power adapter：19 V、3.42 A、center-positive、included	
Dimensions (width x depth x height)	19.9” x 16.7” x 3.4” / 50.5 x 42.4 x 8.7 cm (display flat) 19.9” x 15.3” x 8.4” / 50.5 x 38.8 x 21.4 cm (display upright)	
Weight	12.57 lb. 5.66 kg	

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 (2) balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	113.5 dB (A-weighted)
	SNR	108 dB (1 kHz、+4 dBu、A-weighted)
	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 (2) unbalanced RCA	**Dynamic Range**	107 dB (A-weighted、63 mVrms @ 1 kHz、-1 dBFS、20 Ω source)
	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)
Master Outputs 1–2 (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	113 dB (A-weighted)
	THD+N	0.002% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.5 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Outputs 3–6 (4) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	116 dB (A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Output (1) 1/8” (3.5 mm) stereo headphone	**Dynamic Range**	112 dB (A-weighted)
	THD+N	0.005% (1 kHz、-1 dBFS、10 mW/channel into 32 Ω headphones)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	Maximum Power Delivered	+35 mW (<1% THD、32 Ω headphones)
	Maximum Output 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 Storage	16 GB (6 GB user storage + 10 GB pre-installed content) Expandable via SATA connections
File System Compatibility	exFAT (read & write) (recommended) FAT32 (read & write) NTFS (read & write) EXT4 (read & write) HFS+ (read only) Audio Files：AIF/AIFF、FLAC、MP3、OGG、WAV	
Connections	(2) 1/4” (6.35 mm) TRS inputs (1 stereo pair) (6) 1/4” (6.35 mm) TRS outputs (3 stereo pairs) (1) 1/8” (3.5 mm) stereo headphone output (2) RCA inputs (1 stereo pair) (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 (width x depth x height)	16.7” x 8.8” x 2.7” 42.4 x 22.4 x 6.9 cm	
Weight	5.9 lb. 2.7 kg	

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 (2) balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	113 dB (A-weighted)
	SNR	108.5 dB (1 kHz、+4 dBu、A-weighted)
	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 (2) unbalanced RCA	**Dynamic Range**	108.5 dB (A-weighted、74 mVrms @ 1 kHz、-1 dBFS、20 Ω source)
	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)
Master Outputs 1–2 (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	118 dB (A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Outputs 3–4 (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	116.5 dB (A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Outputs 5–6 (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	112.5 dB (A-weighted)
	THD+N	0.002% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.1 dB)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω

Headphone Output (1) 1/8” (3.5 mm) stereo headphone	**Dynamic Range**	111 dB (A-weighted)
	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 Delivered	+35 mW (<1% THD、32 Ω headphones)
	Maximum Output Level	+10 dBu
	Output Impedance	32 Ω
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	(27) dedicated function buttons; red-、amber-、or green-backlit	
Display	6.9” / 176 mm (diagonal) 5.9” x 3.7” / 150 x 93 mm (width x height) Full-color LED-backlit display with touch interface	
CPU	**Processor**：Quad-core ARM® processor **RAM**：2 GB **Storage**：16 GB、expandable via SATA connections	
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 (width x depth x height)	16.2” x 9.6” x 1.8” 411.5 x 243.8 x 45.7 mm	
Weight	7.45 lbs. 3.38 kg	

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 (2) balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	**Frequency Response**	20 Hz – 20 kHz (+0/-0.8 dB)
	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 (2) balanced 1/4" (6.35 mm) TRS	**Frequency Response**	20 Hz – 20 kHz (+0/-0.8 dB)
	Dynamic Range	113 dB (A-weighted)
	THD+N	0.003% (1 kHz、-1 dBFS)
	Maximum Output Level	+9 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Output (1) 1/8" (3.5 mm) stereo headphone	**Frequency Response**	20 Hz – 20 kHz (+0/-0.8 dB)
	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
	Display	7.0" / 177 mm (diagonal) 5.9" x 3.7" / 151 x 94 mm (width x height) Full-color LED-backlit display with touch interface
CPU	**Processor**：Quad-core ARM® processor **RAM**：2 GB **Storage**：2 GB user storage、2 GB pre-installed content	

File System Compatibility	exFAT (read & write) (recommended) FAT32 (read & write) NTFS (read & write) EXT4 (read & write) HFS+ (read only) Audio Files：AIF/AIFF、FLAC、MP3、OGG、WAV
Connections	(2) 1/4” (6.35 mm) TRS inputs (1 stereo pair) (2) 1/4” (6.35 mm) TRS outputs (1 stereo pair) (1) 1/8” (3.5 mm) stereo headphone output (1) 5-pin MIDI inputs (1) 5-pin MIDI outputs (4) CV/Gate outputs (1) USB Type-A port (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
Dimensions (width x depth x height)	10.7” x 10.7” x 2.1” 272 x 272 x 53 mm
Weight	4.7 lbs. 2.1 kg

MPC Studio mk2

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)	12.0” x 6.7” x 1.5” 305 x 171 x 37 mm
Weight	1.8 lbs. 0.83 kg

MPC Touch

Line Inputs (2) balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	102 dB (A-weighted)
	SNR	99 dB (1 kHz、+4 dBu、A-weighted)
	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 KΩ (balanced)、5 KΩ (unbalanced)
	Sensitivity	-16 dBu
	Gain Range	31 dB
Main Outputs (2) impedance-balanced 1/4” (6.35 mm) TRS	**Dynamic Range**	100 dB (A-weighted)
	THD+N	0.006% (1 kHz、-1 dBFS)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.25 / -0.25 dB)
	Maximum Output Level	+8 dBu
	Output Impedance	100 Ω
Headphone Output (1) 1/8” (3.5 mm) stereo headphone	**THD+N**	0.009% (1 kHz、-1 dBFS、10 mW/channel into 32 Ω headphones)
	Frequency Response	20 Hz – 20 kHz (+0.3 / -0.3 dB)
	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	7.0” (17.8 cm) full-color 1280x800 display with capacitive multi-touch
Connections	(2) 1/4” (6.35 mm) TRS inputs (1 stereo pair) (2) 1/4” (6.35 mm) TRS outputs (1 stereo pair) (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 (width x depth x height)	16.2” x 8.6” x 1.9” 41.1 x 21.8 x 4.8 cm	
Weight	4.6 lb. 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。

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

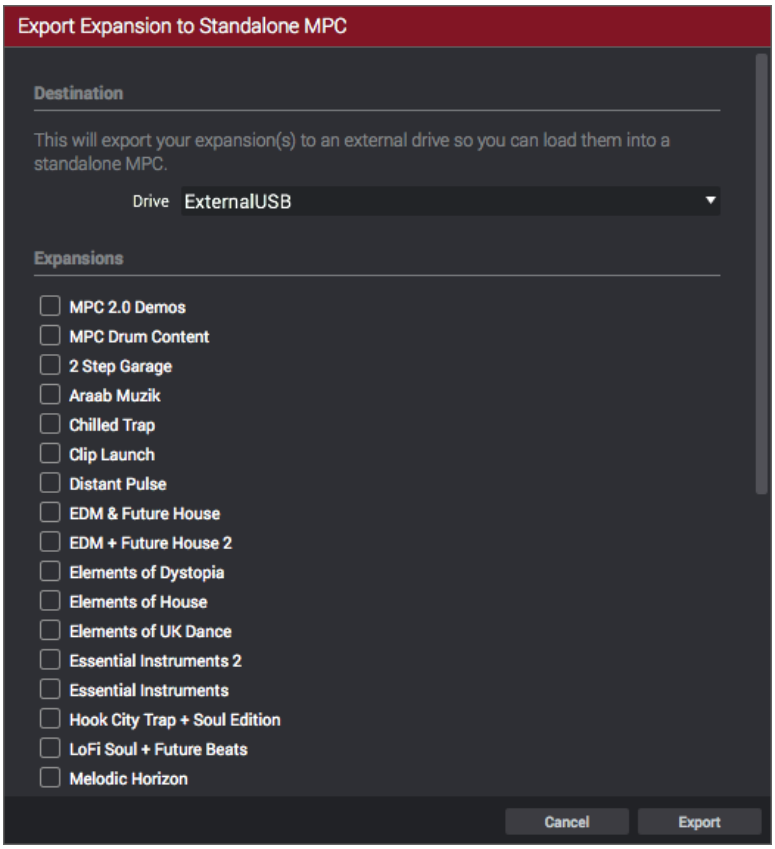
お使いのコンピュータにインストールされている MPC 拡張パック(MPC エクスパンション)を MPC X または MPC Live/Live II/MPC One にエクスポートして、スタンドアロンモードで使用することができます。**操作** > **モード** > **ブラウザ** > **ブラウズ**に追加されました。

MPC エクスパンションをエクスポートするには:

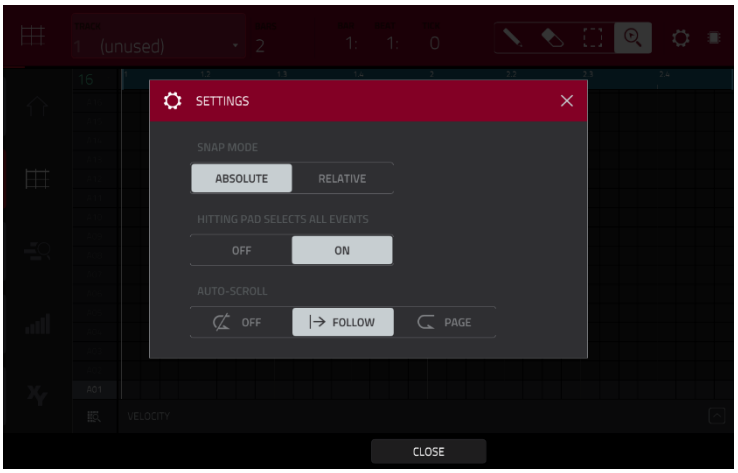
1. MPC をコンピューターに接続します。両方の電源が入っていることを確認します。
2. コンピューターで、MPC ソフトウェアを開きます。
3. MPC コントローラモードに入ります。
4. MPC ソフトウェアのウィンドウで、**メニューアイコン**(≡)をクリック、**File** > **Export** を選択、**Expansion** と進みます。
5. 表示される **Export Expansion to Standalone MPC** ウィンドウで、**Drive** メニューをクリックし、MPC X または MPC Live で使用するストレージデバイスを選択します。
6. **Expansions** リストで、各機能の横のボックスをクリックして選択/解除します。選択したものだけエクスポートされます。全て選択する場合は **Select all** を選択します。選択しない場合は **Select none** をクリックして解除します。
7. エクスポートを開始するには **Export** をクリックし、エクスポートを閉じるには **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ません。

エクスポートプロセスにより、ストレージデバイスのルートレベルに **Expansions** フォルダが作成され、そこに MPC Expansion がコピーされます。

エキスパンションを使用するには、MPC をスタンドアロンモードで再起動し、**ブラウザ**に入り、**Expansion** をタップします。



Snap: Absolute & Relative / 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、**操作 > モード > グリッドビュー**と**オーディオエディットモード**に追加されました。)

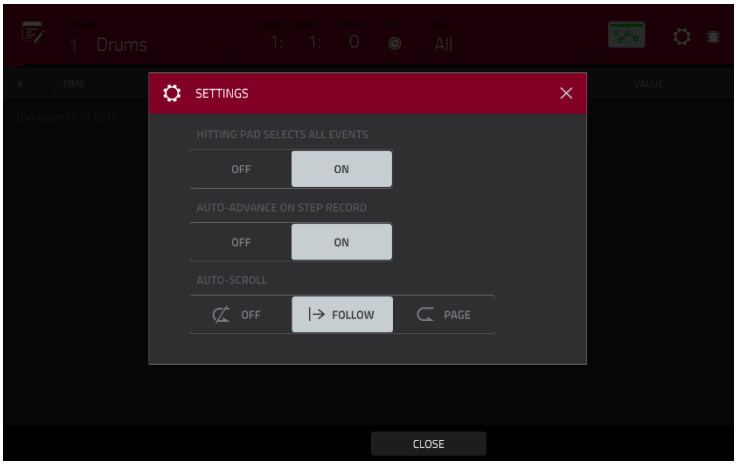
設定を表示するには、歯車のアイコンをタップします。

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: 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: 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、全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)。

リストエディット: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。(**操作 > モード>リストエディットモード**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。

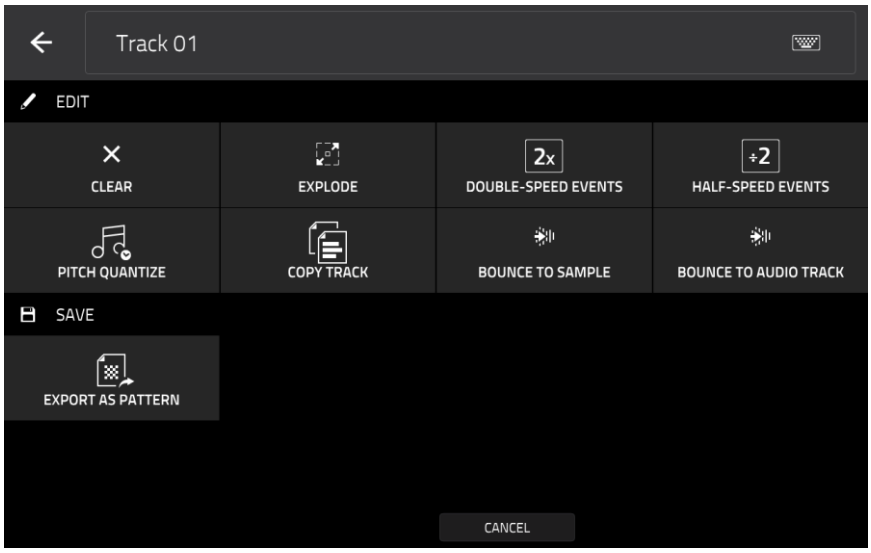
Auto-Advance on Step Record セレクターを使用し、オートアドヴァンス機能のオン/オフを切り替えます。

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。

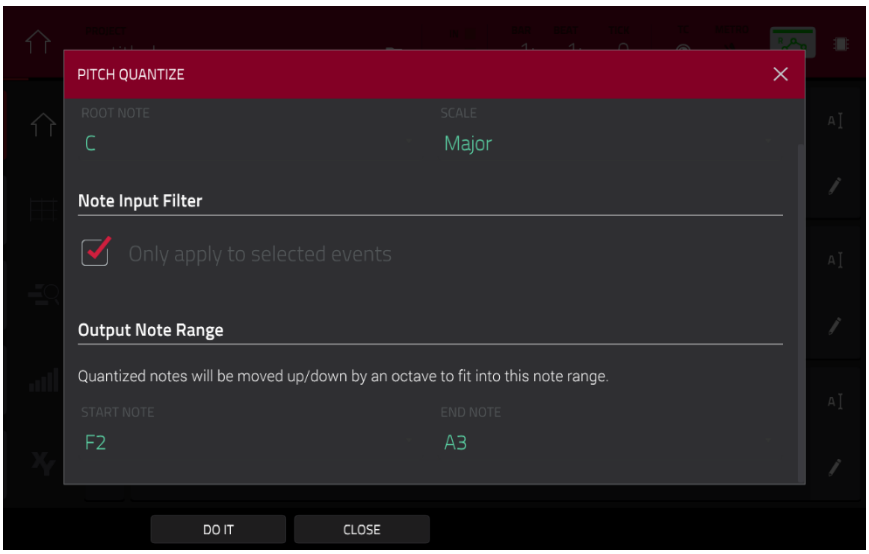
Pitch Quantize / ピッチクオンタイズ

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、**操作 > モード > メインモード > トラック**に追加されました)



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。



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、現在のトラックの全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。(**操作 > モード > ステップシーケンサー**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

MPC ハードウェアでユーザー・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。

1. MPC X または MPC Live 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・レベルに **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** and/or **C**：**\ProgramData\Akai\MPC\Progressions**

macOS：**-/Library/Application Support/Akai/MPC/Progressions**

4. ストレージデバイスをコンピューターから取り外し、MPC X または MPC Live に接続します。

プログレッションを使用するには、MPC X または MPC Live 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。MPC X または MPC Live 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、**操作 > モード > プログラムエディットモード > Drum プログラム > フィルター・エンベロープ** と **Keygroup プログラム >フィルター・エンベロープ** 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

MIDI コントロールモード：MIDI ラーン

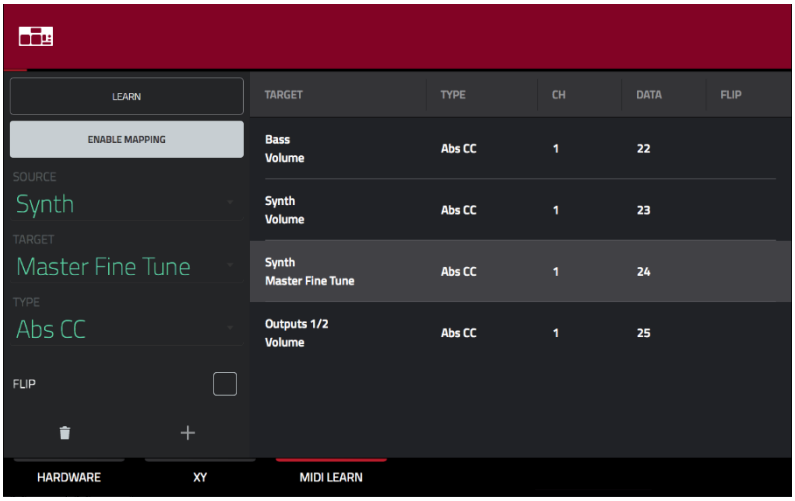
MIDI Learn 機能を使用して、MPC プロジェクトの様々なパラメーターに外部 MIDI コントローラーをアサインできます。

- 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、マスター出力のボリューム、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 MPC ハードウェア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。



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、マスター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。

1. 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)
2. 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。

3. 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。
4. **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、マスター出力を選択します(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。
5. **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。

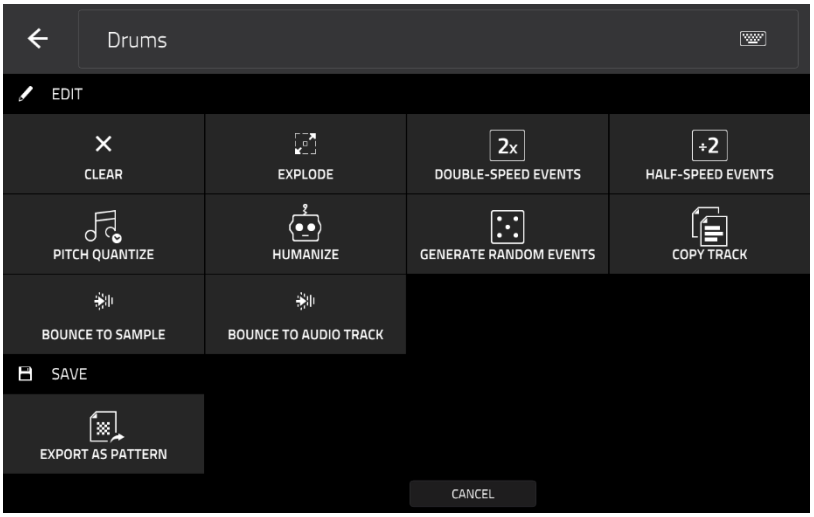
アサインをクリアするには、上記の手順で **Source** フィールドを **None** に再設定し、**Target** フィールドを **Off** に割り当てます。

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。

全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。

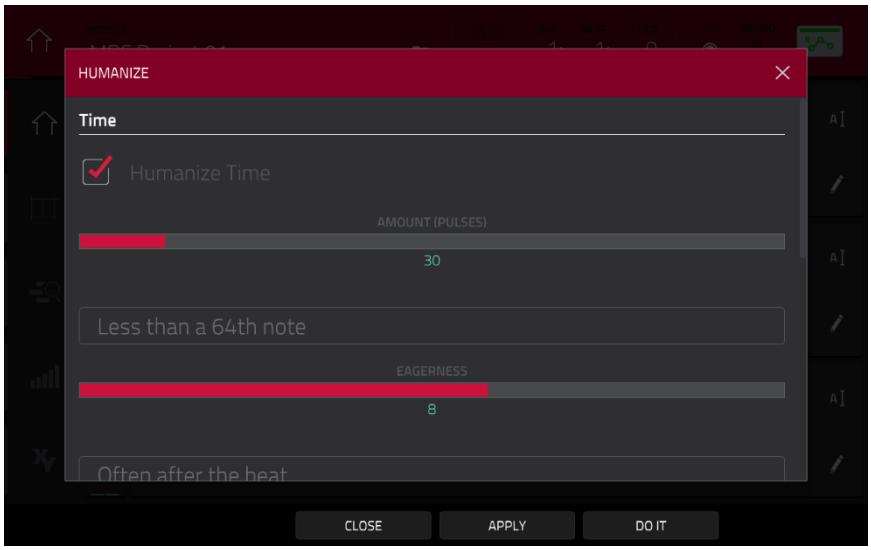
Humanize / ヒューマナイズ

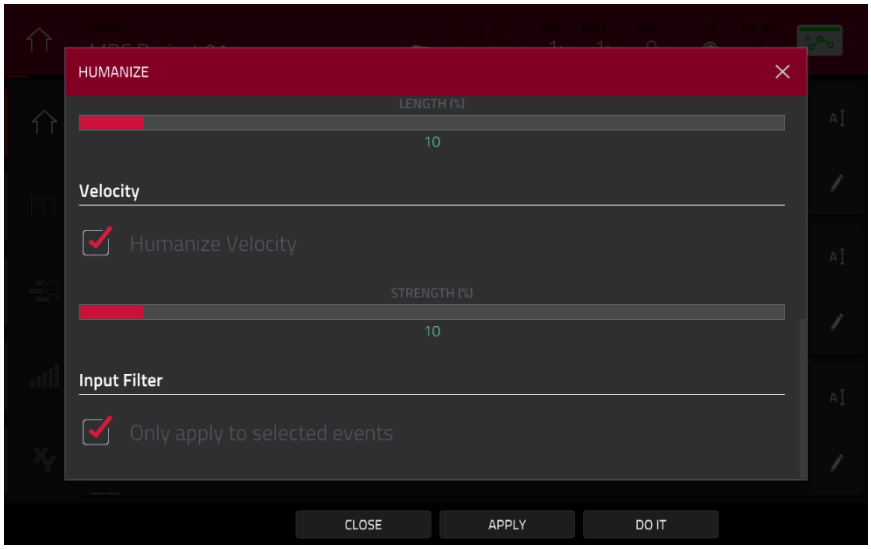
MIDI イベントのタイミング、長さ、ベロシティにランダム化を適用できるようになりました。この処理は、他のトラックエディット処理でも利用できます。**操作 > モード > メインモード > トラック** に追加されました)



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 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、トラック内の全てのノートがヒューマナイズされます。

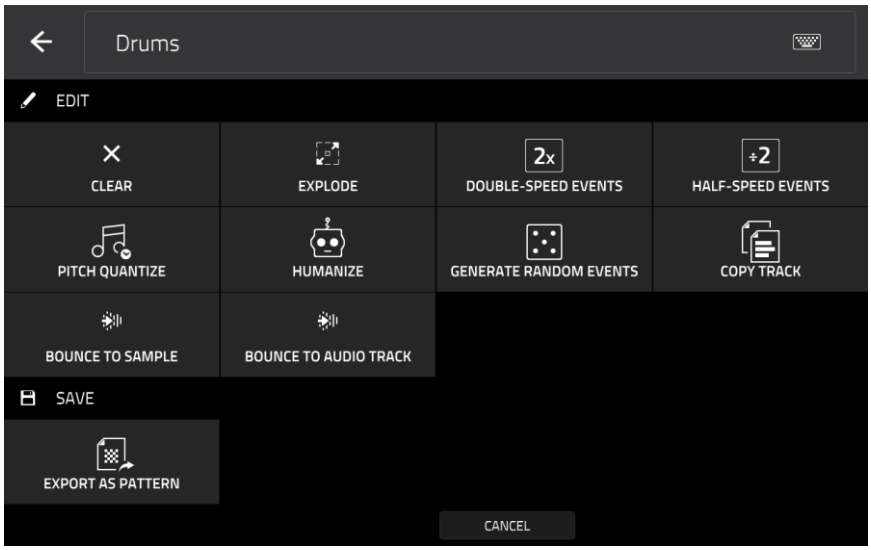
ヒューマナイズを適用してこのウィンドウを開いたままにするには、Apply をタップします。

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 / 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)



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: トラック上の全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全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。

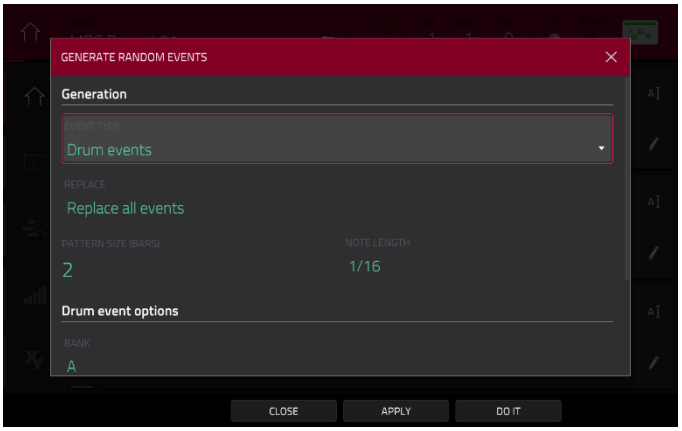
イベントで使用するバー数を設定するには、Pattern Size (Bars) フィールドを使用します。最大値は現在のシーケンスの小節数です。

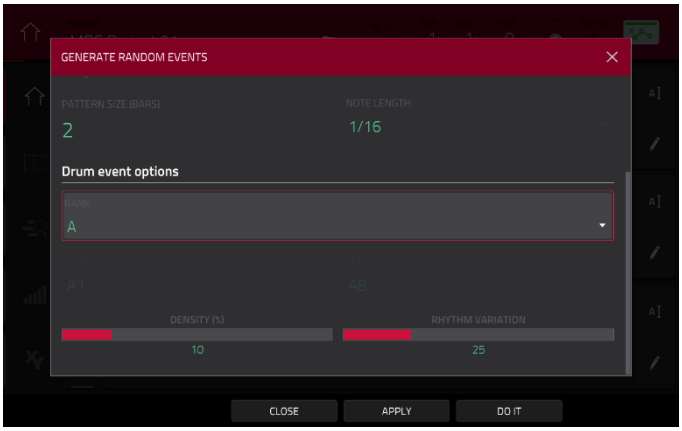
イベントの継続時間を選択するには、Note Length フィールドを使用します。(メロディックイベント生成中に**レガート**が有効になっている場合、この機能は機能しません)

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。





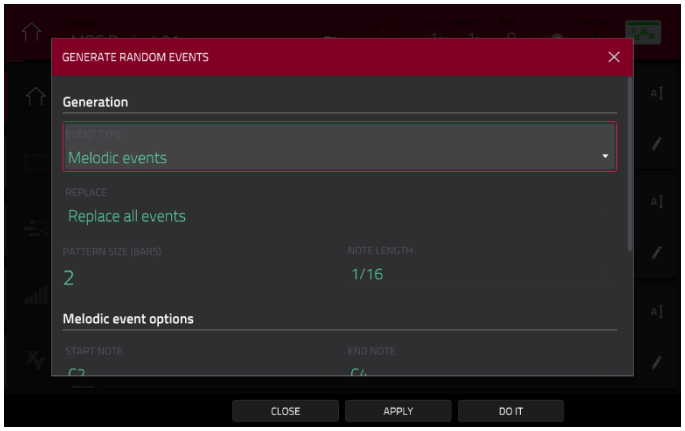
Event Type が **Drum Events** に設定されている場合:

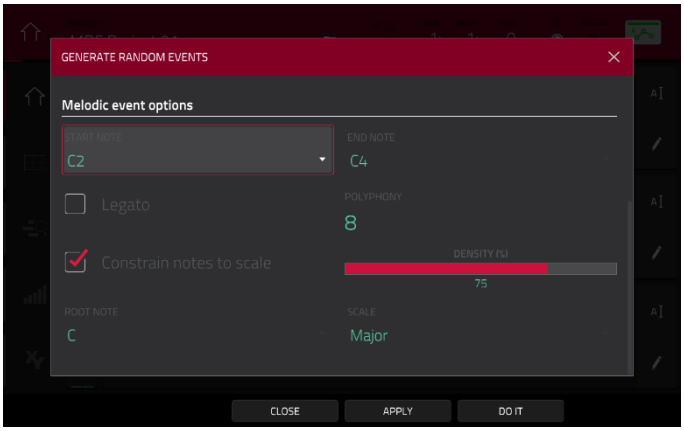
イベントを生成するために使用するパッドバンクを選択するには、Bank フィールドを使用するか、**Range** を選択して **Start Pad** と **End Pad** メニューを使用して特定のパッド範囲を定義します。

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。

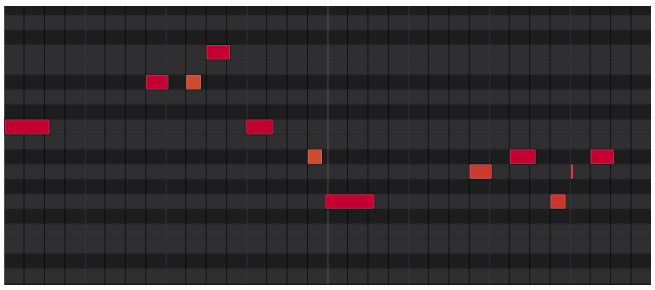




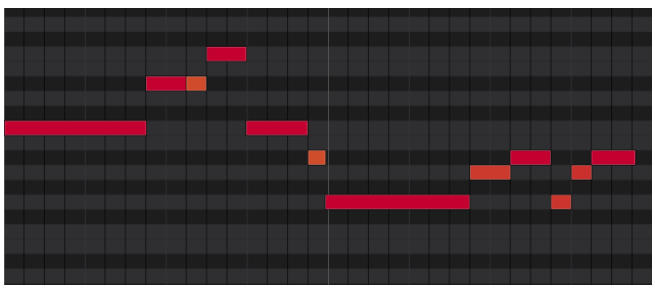
イベントタイプが **Melodic Events** に設定されている場合:

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。

1. メインモードで、左上の **Project** フィールドをタップします。
2. 画面下部の **Save As…**をタップします。
3. **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。
4. 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。
5. **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 2.3 のアップデート

新機能

Arpeggiator / アルペジエーター

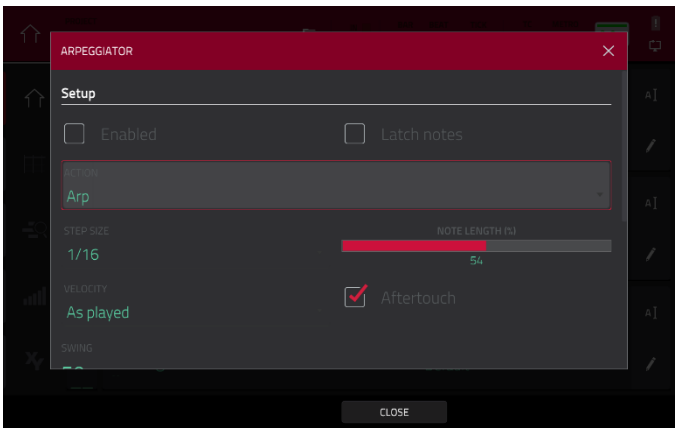
MPC には、メロディックなプログラムタイプのためのフル機能のアルペジエーターとフレーズプレイヤーが追加されました。

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** (MPC X) を押します。

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。

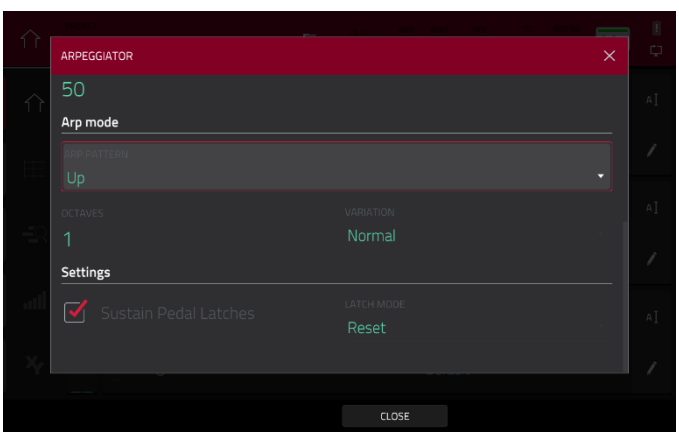
Step Size フィールドを使用して、**T**(トリプレット)変拍子を含む **1/1**–**1/64** 拍子の各アルペジエーターステップのノート値を設定します。このフィールドはパターンモードでは使用されません。

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。

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。

アルペジエーターウィンドウの **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。

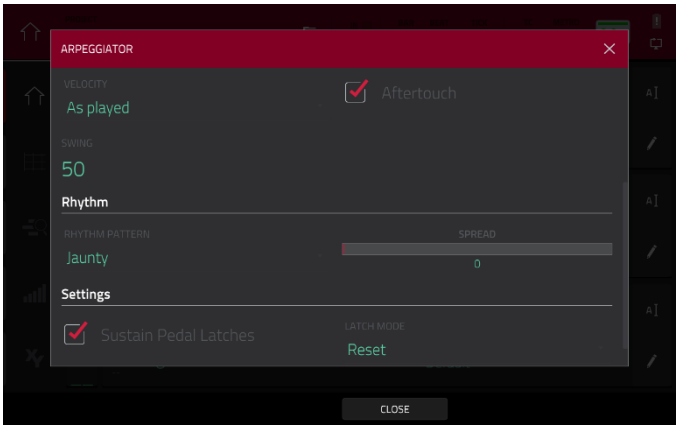


Pattern フィールドで、アルペジエーターが保持しているノートをどのようにトリガーするかを設定します。

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。

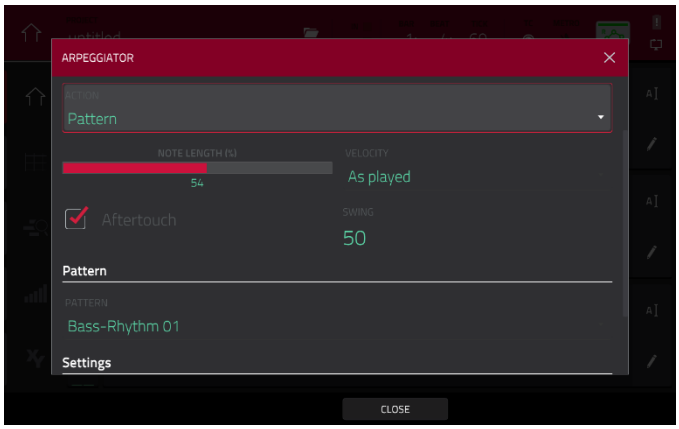
Arpeggiator ウィンドウの **Rhythm** セクションは、**Action** が **Note Repeat** または **Rhythm** に設定されている場合に使用できます。Note Repeat アクションは、従来の MPC ノートリピート動作と同じです。Rhythm アルペジエーターアクションが選択されている場合、コードを押さえておくと、アルペジエーターは押さえたノートをリズミックパターンで演奏します。



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。

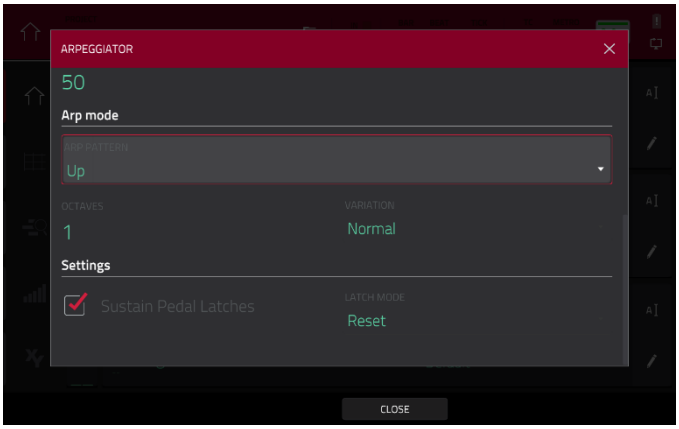
Rhythm Pattern フィールドを使用して、ノートを保持したときに演奏されるパターンを選択します。これは **Rhythm** アクションでのみ使用できます。

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す。**Reset** に設定して新しいノートを追加すると、現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。

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。

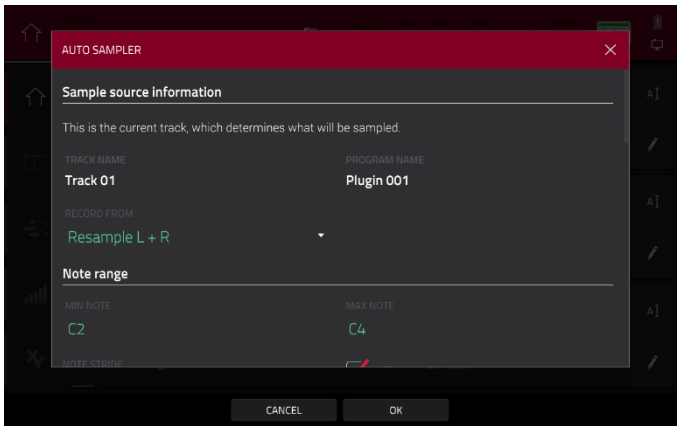
Auto Sampler / オートサンプラー

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. サンプラーモードを開くには、以下のいずれかの操作を行います。
   - **Menu** を押してから **Sampler** をタップします。
   - **Sampler** (MPC X) を押します。
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。

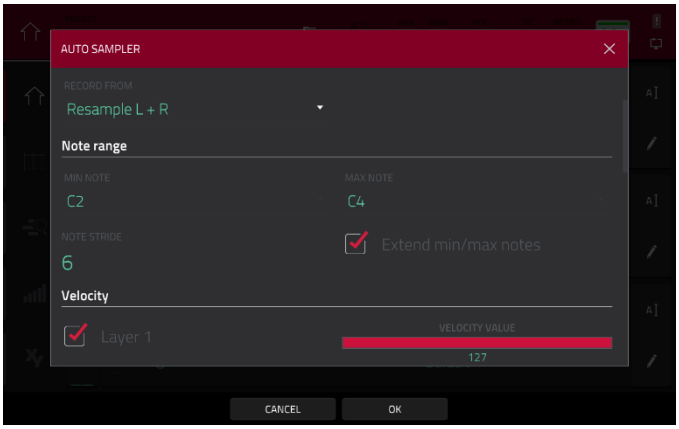
Record from フィールドを使用して、外部入力またはリサンプル入力を選択して録音することができます。

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。

Note Range / ノートレンジ

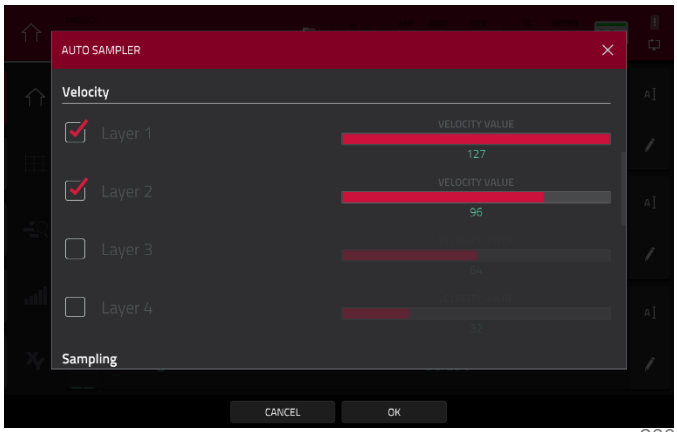


Min note と **Max note** の設定で、サンプラーパッチを作成する際に使用する最低ノートと最高ノートを決定します。

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。

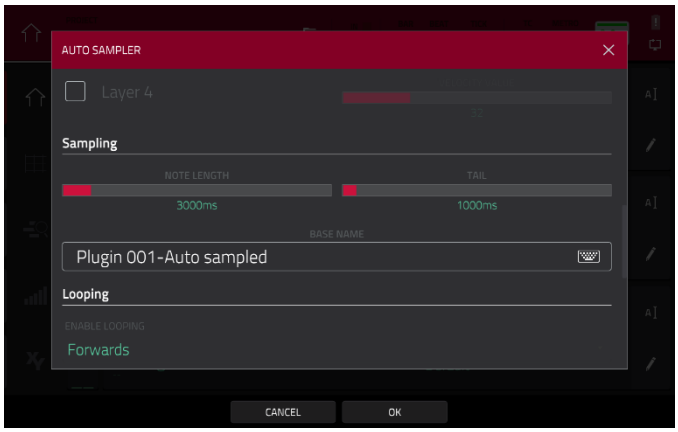
Velocity / ベロシティ



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

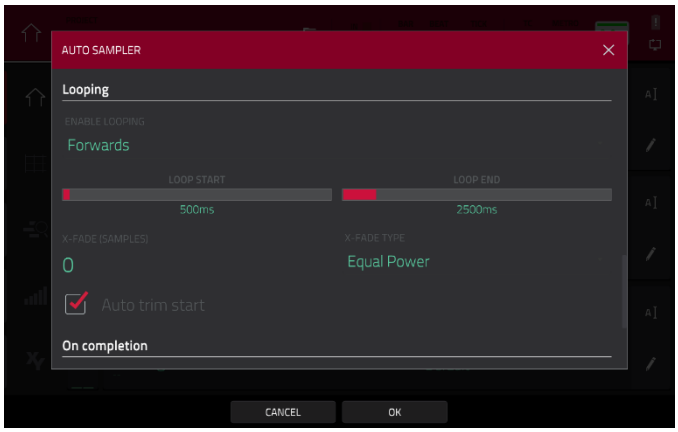


Note length スライダーを使用して、サンプリングされたノートの長さを秒単位で設定します。

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



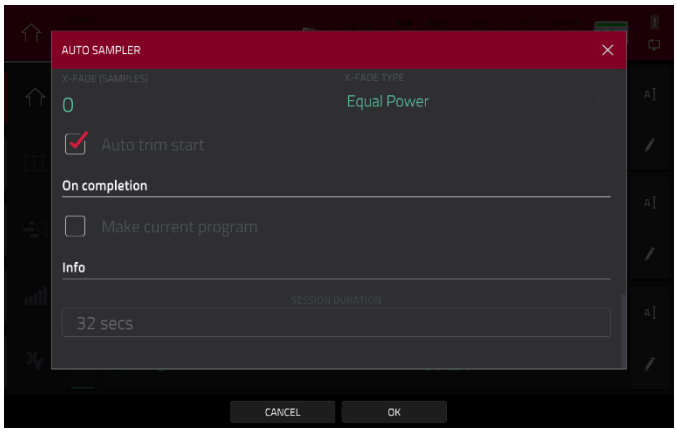
Enable looping フィールドを使用して、サンプルをループさせるかどうかを選択します。

- **Off**: サンプルはループしません。
- **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。
- **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。

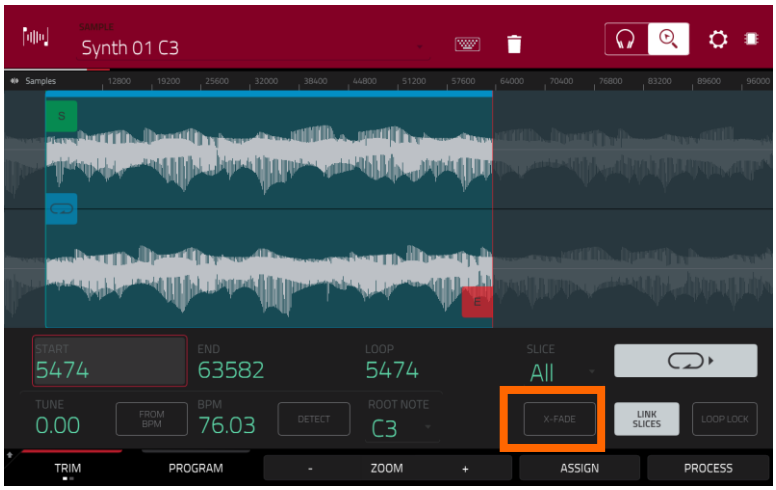
Info の下の **Session Duration** フィールドには、オートサンプリング処理にかかる時間の目安が表示されます。

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全て保持されます。

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。

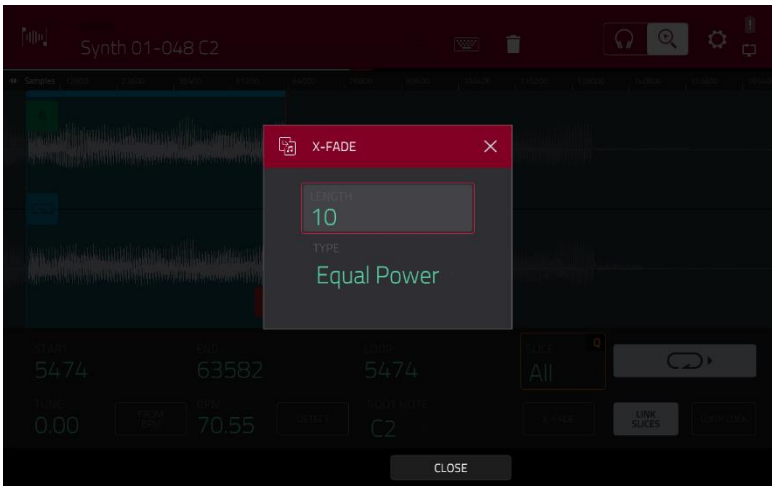
Crossfade Looping / クロスフェードルーピング

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。



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。

1. 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。
2. **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。
3. **Loop** ボタンをタップして、**Forward** (**FWD**) ループモードを選択します。
4. **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。
5. **X-Fade** ボタンをタップして X-Fade ウィンドウを開きます。



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

MPC X、MPC Live、MPC Touch の **Menu** ボタンを長押ししながら、パッドを押しでショートカットすることができます。
パッドはモードメニューの 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。

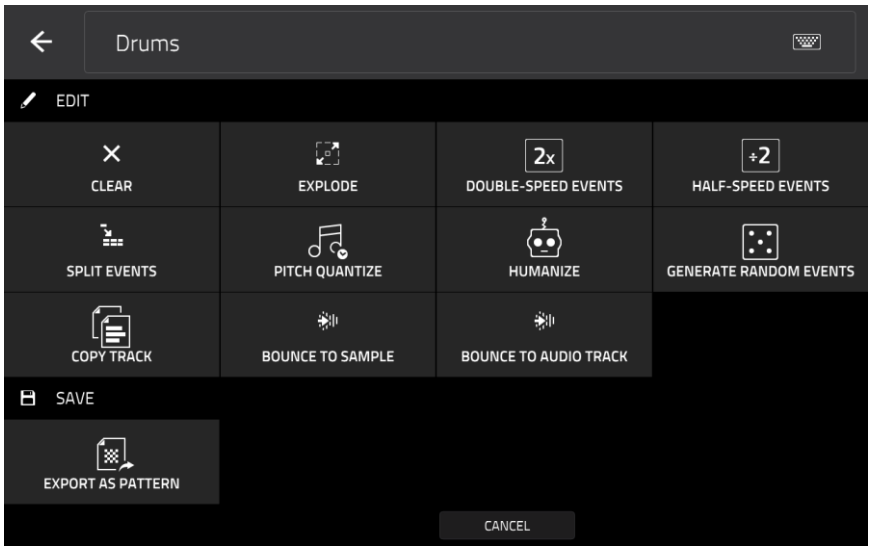
Q-Link ノブ 3 を使って、大型波形表示部の波形をスクロールします。

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 Live と 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。

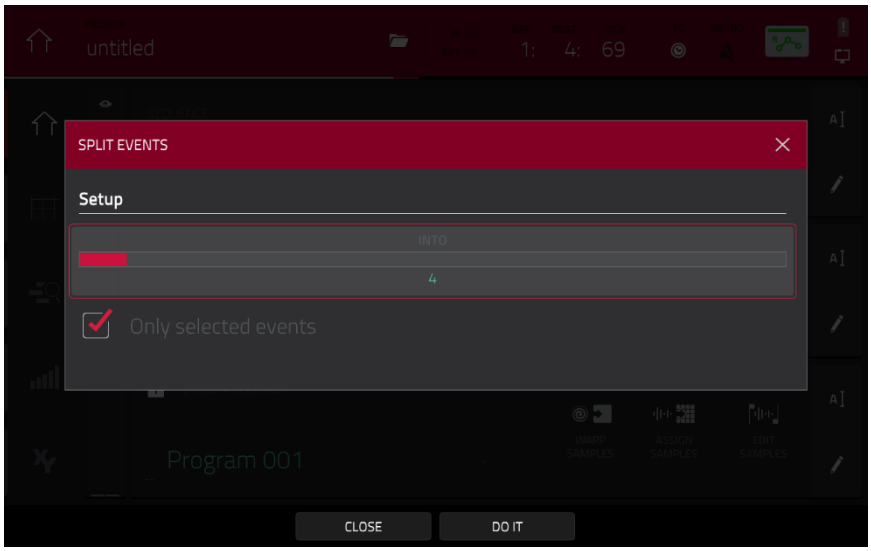
Split Events / スプリットイベント

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。



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。



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。

AIR インストゥルメントプラグイン

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。

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/Master/Chorus

このタブを使用して、ベロシティコントロールの設定、マスター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
Master	Master 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 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
Hype	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%
	On/Off	エフェクトの有効または無効	Off、On

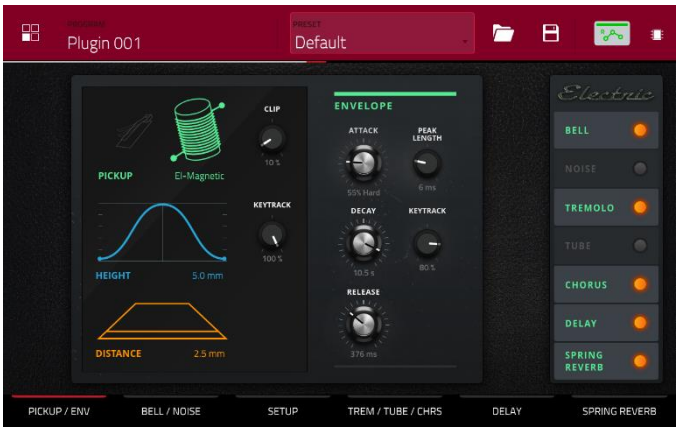
AIR Electric

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。



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	Type	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	ピックアップからティーンまでの高さ	0.0 – 5.0 mm
	Distance	ピックアップのタインまでの距離	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
	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
Master Volume	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%
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
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

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
	Micro Detune	Oscillator2 の追加デチューン	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ィー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ィー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
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	ノートがサスティーンレベルに到達するまでの時間	1.00 ms – 100 s
	Sustain	ノートがサスティー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

このタブで低周波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	低周波オシレーターの波形	Sine、Square. Saw Up、Saw Down、Pump、S&H、Drift
	Destination	低周波オシレーターを送るところ	
		LFO1:	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	
		When **Sync** is **Off**:	0.01 – 20.00 Hz
		When **Sync** is **On**:	8/4 – 1/32
	Depth	適用されるモジュレーション量	0–100%
	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
	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、トリガーされた全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	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声数	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
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	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%

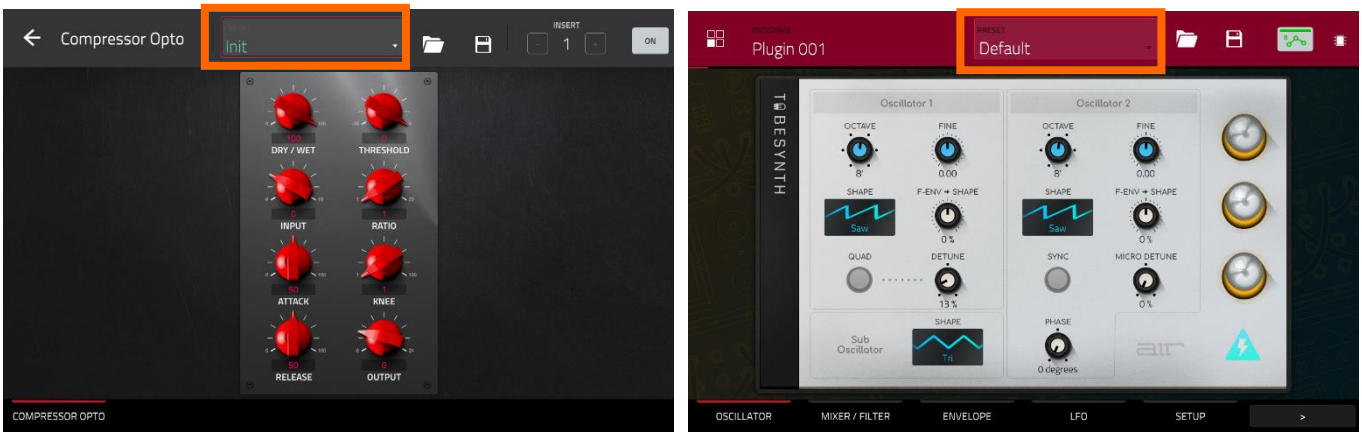
Reverb / Compressor / Hype

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
	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
Hype	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、全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。

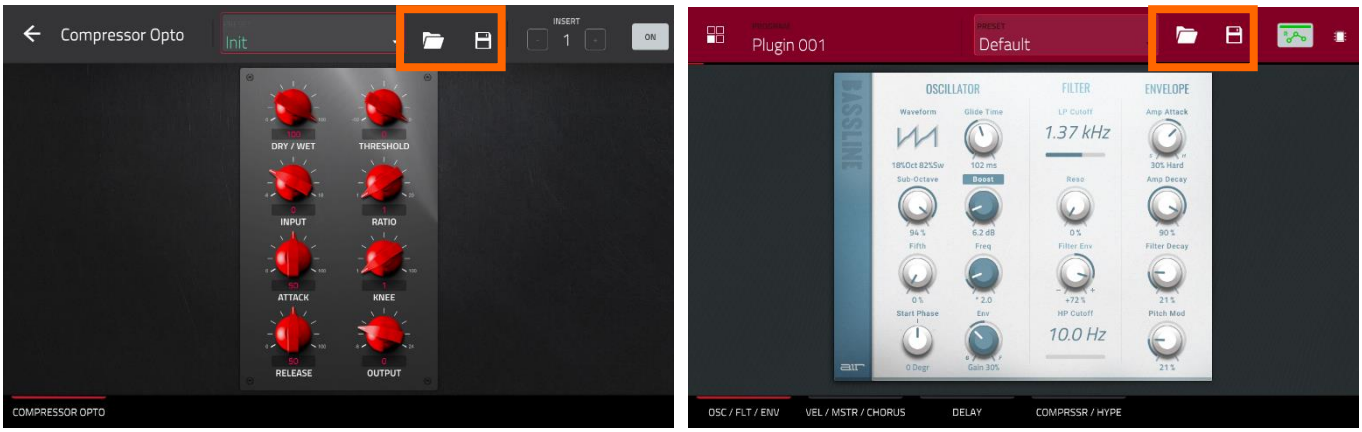


プラグインプリセットをロードするには:

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。
2. 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。
2. 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。

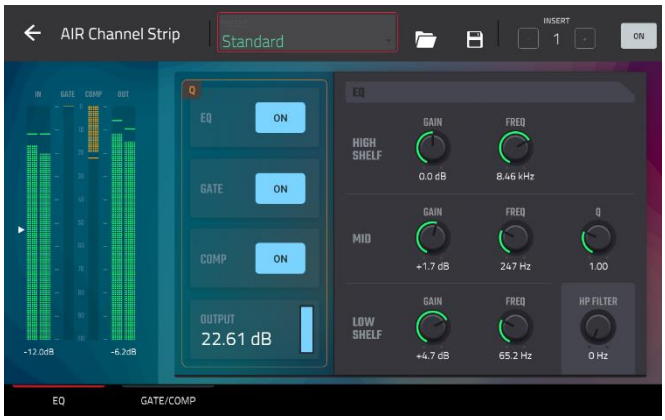
フォルダのアイコンをタップして、MPC 内、または接続されたドライブに保存されたプラグインプリセットをロードします。開いたウィンドウを使用して、プリセットが保存されている場所を選択します。

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 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。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Enhancer

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。

Parameter	Value Range	Default Value
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。

Parameter	Value Range	Default Value
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ターンを刻んでいきます。

Parameter	Value Range	Default Value
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%
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。

Parameter	Value Range	Default Value
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 キー

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。

Parameter	Value Range	Default Value
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す。

Tab	Parameter	Value Range	Default Value
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
	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
Modulation	Mode	LFO、Env	LFO
	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ザップアウトすることができます。

Parameter	Value Range	Default Value
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 Lo-Fi

オーディオ信号をビットクラッシュ、ダウンサンプル等、ローファイサウンドに変化させます。

Tab	Parameter	Value Range	Default Value
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

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。

Parameter	Value Range	Default Value
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%
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。

Parameter	Value Range	Default Value
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

オーディオ信号にフェイザーを適用し、「うっすら」「ふにゃふにゃ」としたサウンドを作り出します。

Parameter	Value Range	Default Value
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	-180 – +180 deg.	0 deg.
Rate	25–400%	100%
Type	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ことができます。

Tab	Parameter	Values	Default Value
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	Type	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。

Parameter	Value Range	Default Value
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

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。

Parameter	Value Range	Default Value
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>
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。

Parameter	Value Range	Default Value
Vowel	OO、OU、AU、AH、AA、AE、EA、EE、EH、ER、UH、OH、OO	AH
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高速な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ウンドを実現するのに最適になっています。

Tab	Parameter	Value Range	Default Value
	EQ Enable	Enabled、Bypass	Enabled
	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
	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。

Parameter	Value Range	Default Value
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。

Parameter	Value Range	Default Value
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、残響空間でのエコーの散逸をエミュレートします。

Parameter	Value Range	Default Value
Time	1/64 – 4/4 (including Triplet and Dotted variations)	1/16D
Mix	0–100% (dry–wet)	40%
Feedback	0–100%	50%
Fdbk. Diffusion	0–100%	40%
Fdbk. High Damp	0–100%	35%

AIR Filter

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サチュレーションまたはリダクションを適用します。

Parameter	Value Range	Default Value
Cutoff Freq	55.0 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
Reso Factor	0.7 – 20.0	1.0
Type	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

AIR Maximizer

このエフェクトはプロのマスタリングに最適化されたリミッターです。

Parameter	Value Range	Default Value
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。

Parameter	Value Range	Default Value
Threshold	-120.0 – 0.0 dB	-48.0 dB
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 Para EQ

4 つの独立した EQ レンジ、調整可能な Low と High の EQ 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。

Parameter	Value Range	Default Value
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	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 Pitch Shift キーer

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イルに基づいて調整することができます。

Parameter	Value Range	Default Value
Mode	Vocal、Bass、Beats、Chords、Textures	Vocal
Shift キー	-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ング効果を生み出します。

Parameter	Value Range	Default Value
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たり、柔らかくしたりするために使用されます。

Parameter	Value Range	Default Value
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計されています。

Parameter	Value Range	Default Value
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

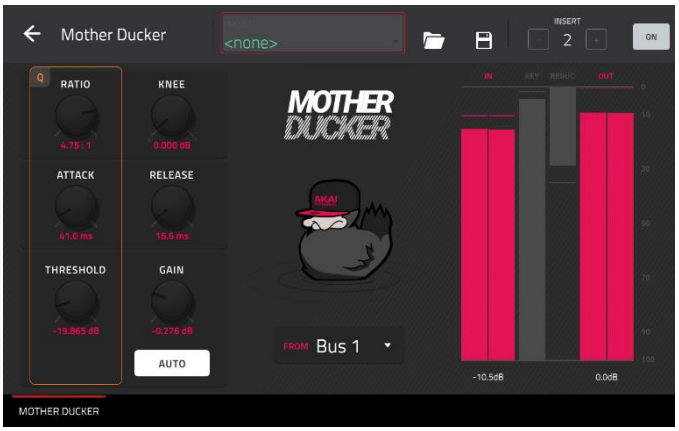
内部クリッププログラムのアーキテクチャが大幅に改善され、最大 16 個のクリッププログラムを同時に再生できるようになりました。トラックやシーケンスを変更してもクリップは再生され続けるので、ライブパフォーマンスにシームレスに組み込むことができます。

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。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。

Parameter	Value Range	Default Value
Ratio	1.00:1 – 60.00:1	6.00:1
Knee	0.000 – 6.000 dB	0.000 dB
Attack	1.0 – 1000.0 ms	10.0 ms
Release	1.0 – 1000.0 ms	100.0 ms
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。

Parameter	Value Range	Default Value
To	Bus 1–8	Bus 1

ネクストシーケンスモード機能追加

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:

1. 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。
4. **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。
7. 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。
2. **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。

3. 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、ダウンロードした全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。全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、それぞれの F キーを押します(MPC X のみ) 。
3. 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。

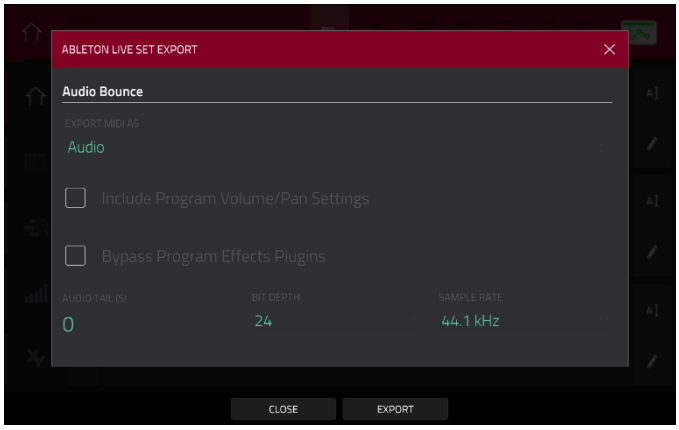
Warp を有効にすると、テンポが埋め込まれているサンプルをプロジェクトテンポにワープするように設定できます。テンポが埋め込まれていないサンプルや外部から埋め込まれたテンポのサンプルは、この設定の影響を受けません。

4. 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。

MPC 2.6 のアップデート

新機能

Ableton Live セットエクスポート



MPC シーケンスを Ableton Live Set (.ALS)ファイルとしてエクスポートできるようになりました。

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。
2. 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。
4. 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。:

   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。

   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。

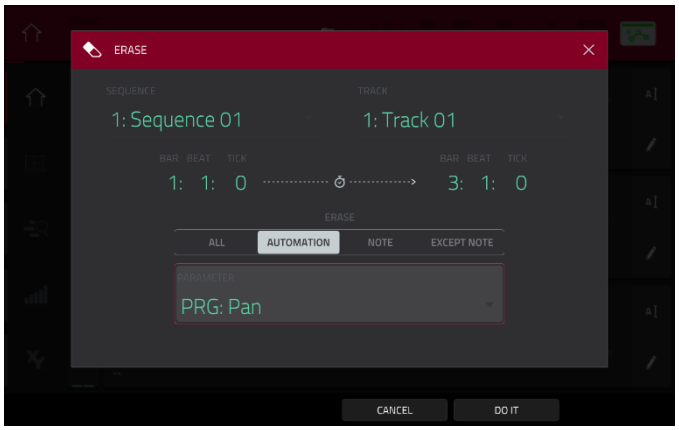
   Bypass Program Effects Plugins)ボックスをチェックすると、プログラムで使用されているサードパーティ製のエフェクトプラグインをエクスポート時に無効にすることができます。チェックを外すとエフェクトが有効になります。**Audio Tail** フィールドを使用して、エクスポートするオーディオファイルの最後に追加される余分な時間を**秒**単位で設定します。

   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。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

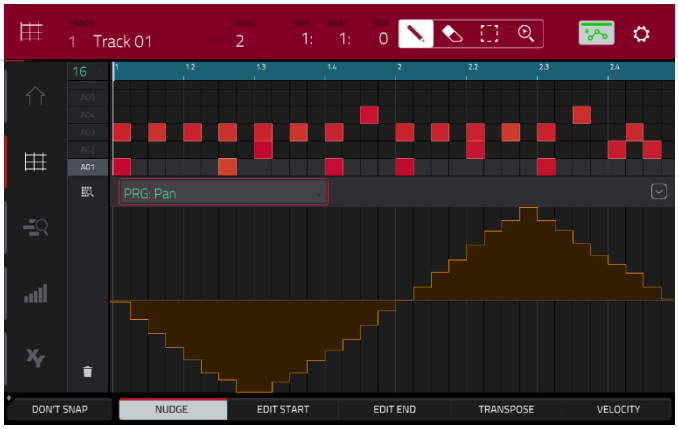


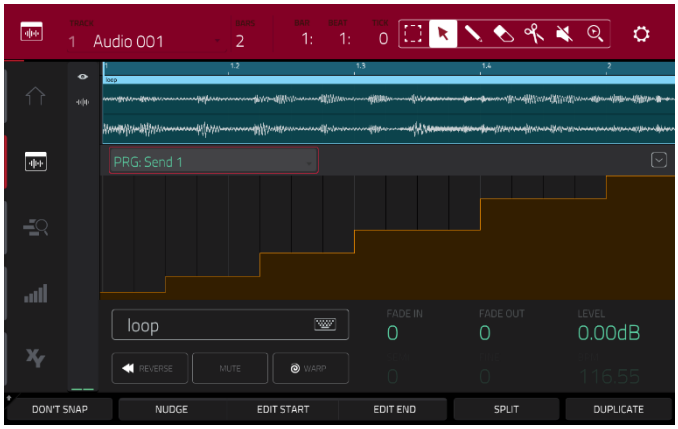
Erase ウィンドウから、選択したオートメーションパラメーターを消去することができます。

1. 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。
3. 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全てのパラメーターのリストが表示されます。
4. 消去したいパラメーターを選択してから、**Do It** 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。
2. 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。
4. 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。
5. 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。

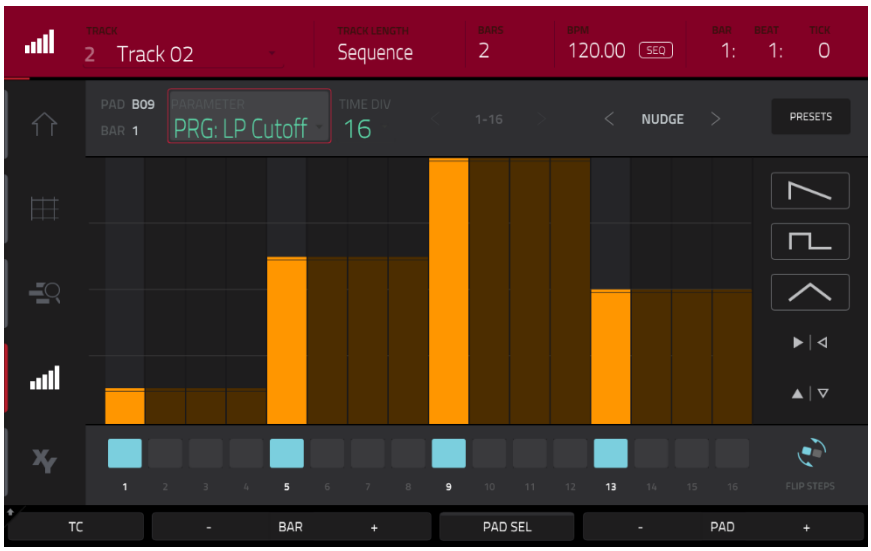
オートメーションをエディットするには、グリッドビューまたはオーディオエディットビューで以下のいずれかの操作を行います。

- **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。全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全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)

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** (MPC X) を押します。
2. 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。
3. 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**ボタンを押しながら **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全てのオートメーションがクリアされます。
- **Shift キー**ボタンを押しながら **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全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全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る。
- **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

MPC ハードウェアには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、全てのトラックに 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 MPC X または MPC Live/Live Ⅱ ハードウェアは、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 のライブ・コントロール・モードは、スタンドアロン・モードで MPC X や MPC Live を使用している時と、ライブ・コントロール・モードでプレイバックを停止することなく、瞬時に切り替えることができるように設計されています。Wi-Fi ネットワークを介してケーブルレスで Ableton Live をコントロールしたり、USB-to-Ethernet アダプタを使って MPC X または MPC Live をコンピュータに接続して、より厳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 ネットワークドライバー

Akai Network Driver を使用すると、MPC X または MPC Live 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、コンピュータを再起動します。
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。
5. **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。
7. **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 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、MPC X または MPC Live 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、MPC X または MPC Live 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、その行の全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。

コントロールバー

インターフェイスの上部には **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**

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。

T4x4 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。

全てのトラック、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。

クリップが録画中の場合は、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。

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、リターンズやマスター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、マスター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、マスター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、またはマスター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 または B アイコンをタップして、トラックを Ableton Live の **A** または **B** キューミックスにアサインします。

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 Ableton Live の MIDI インストゥルメント、オーディオエフェクト、その他を MPC から直接コントロールできます。Device Control タブの現在ビューは、Ableton Live の Detail View の青い手のリモコンアイコンで決まります。

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。

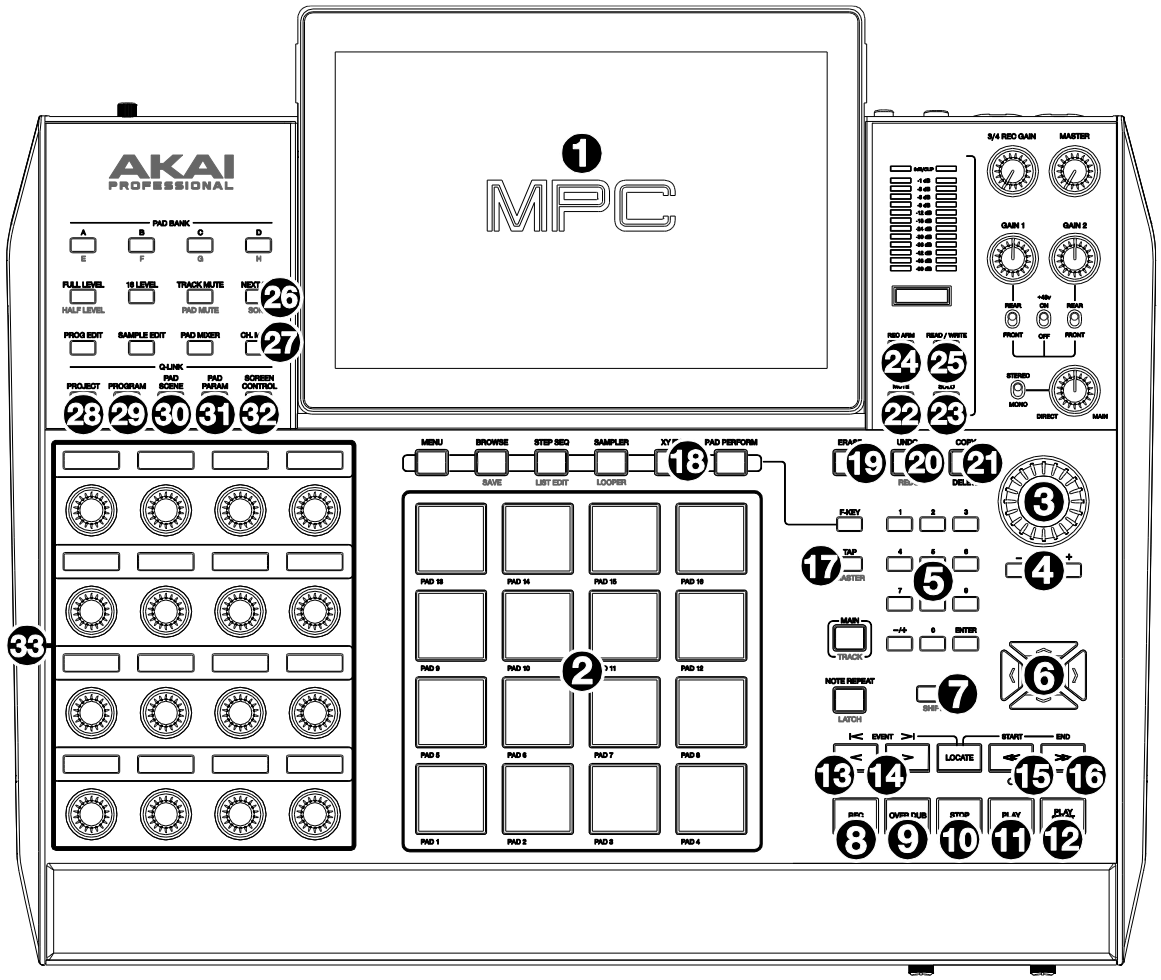
Q-Link

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 の上にある有機 EL 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。

MPC X Control Map / MPC X 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 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。**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 キー	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。

トランスポートコントロール

#	デバイスコントロール	Ableton Live 機能
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する。
12	Play Start	曲の位置 1:1:1:1 から再生を開始する。
13	<	プレイヘッドを後ろに移動
14	>	プレイヘッドをに移動
15	<<	プレイヘッドを BAR 単位で後ろに移動
16	>>	プレイヘッドを BAR 単位で前に移動

右側のサイドボタン

#	デバイスコントロール	Ableton Live 機能
17	Tap Tempo	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	Copy	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

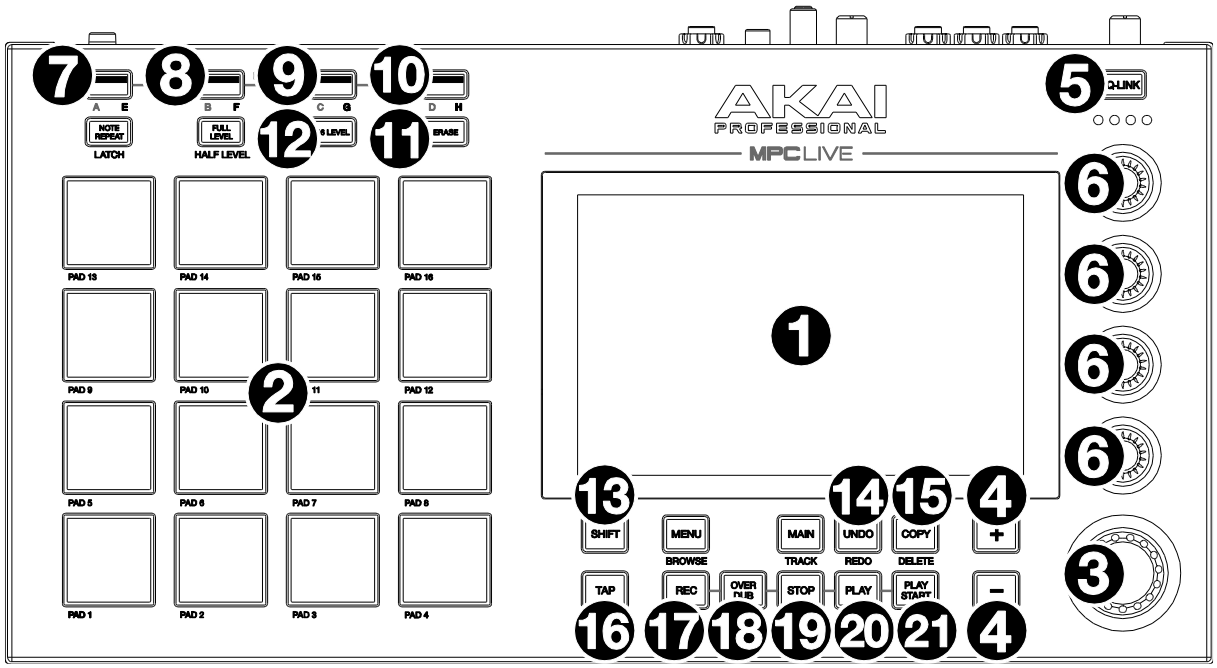
#	デバイスコントロール	Ableton Live 機能
26	Next Seq	Ableton Clip Launch Matrix タブを開く
27	Ch. Mixer	Ableton Mixer タブを開きます。
28	Q-Link Project	前のデバイスに移動します。
29	Q-Link Program	次のデバイスに移動します。
30	Q-Link Pad Scene	デバイスコントロールバンク左
31	Q-Link Pad Param	デバイスコントロールバンク右
32	Q-Link Screen Control	Ableton Device Control タブを開く
33	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ル	Ableton Live 機能
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 に戻す。
17	Tap Tempo	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



基本的な操作方法

#	デバイスコントロール	Ableton Live 機能
1	Display	Ableton Live Control Mode では、MPC Live のディスプレイに Ableton Live のソフトウェアがダイナミックに表示されます。
2	Pads	Press the pads to launch clips or scenes. パッドを押してクリップやシーンを起動します。**16 Level ボタン**を押して、クリップの起動(ボタンはオフ)とシーンの起動(ボタンはオン)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	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。

#	デバイスコントロール	Ableton Live 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 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左に 1 列移動します。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを右に 1 列移動します。
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 キー	このボタンをホールドすると、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	Copy	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	Tap	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を有効にしたり、無効にしたりします。
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 から再生を開始する。

シフトコントロール

MPC 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ル	Ableton Live 機能
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左に 8 列移動します。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 列分右に移動します。
13	Undo	最後のアクションをやり直します。
15	Tap	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

MPC X と MPC Live は、USB-Ethernet アダプターをサポートするようになりました。イーサネットの設定は、環境設定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)

MPC 2.7.2 のアップデート

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。

MPC 2.7.3 のアップデート

新機能

MPC Live II サポート

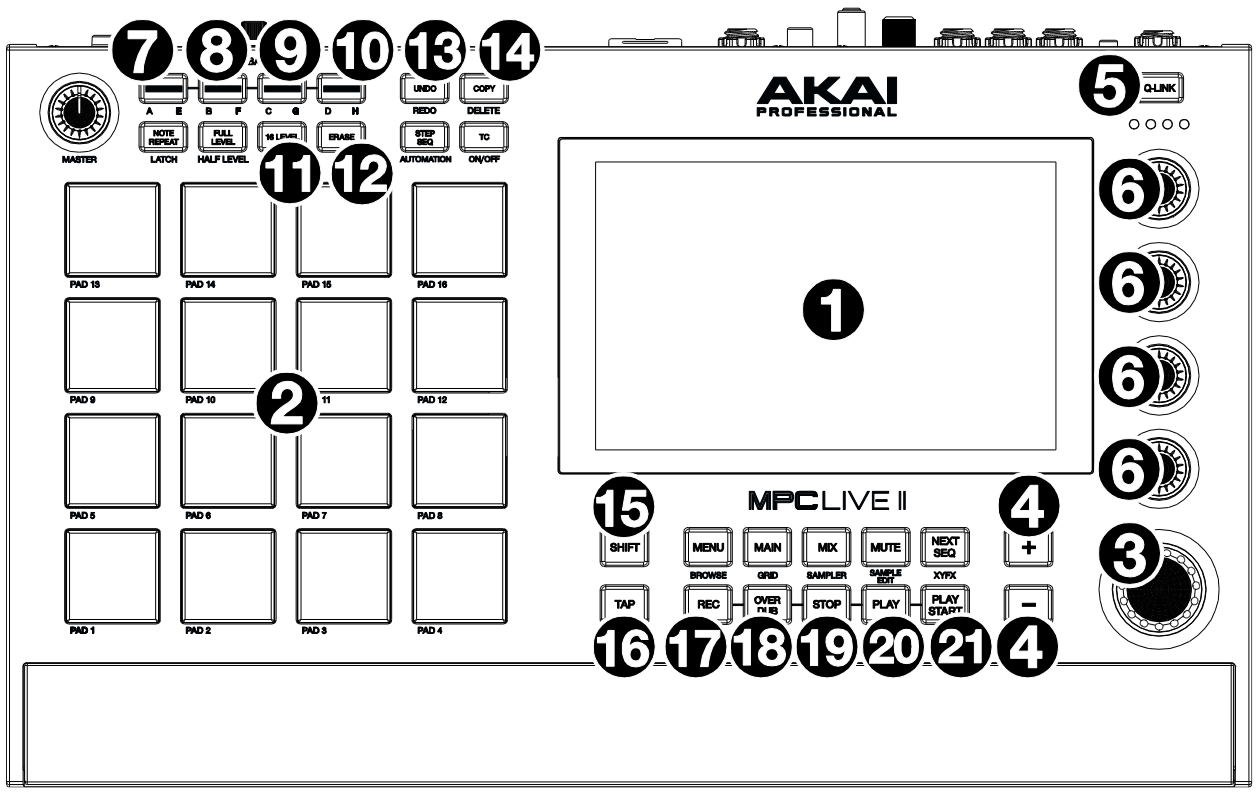
MPC 2.7.3 は Akai Professional MPC Live II ハードウェアのサポートを追加しました。

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。

ノート: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



基本的な操作方法

#	デバイスコントロール	Ableton Live 機能
1	Display	Ableton Live Control Mode では、MPC 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。
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。

#	Device Control	Ableton Live Function
5	Q-Link ボタン	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。
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。
9	Bank C/G	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを左に 1 列移動。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを右に 1 列移動。
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	Copy	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 キー	このボタンを押しながら、セカンダリボタンの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。
16	Tap	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・無効にする。
18	Overdub	セッションレコードを有効・無効にする。
19	Stop	再生停止。
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 から再生を開始する。

シフトコントロール

MPC Live II の Shift キー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。

#	Device Control	Ableton Live Function
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。
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左に 8 列移動します。
10	Bank D/H	4x4 セッションマトリックスのフォーカスを 8 列右に移動します。
13	Undo	最後のアクションをやり直します。
16	Tap	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。

MPC ハードウェアの 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、**Master**、**Control**、**Track** ボタンがあります。

・マスターを有効にすると、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。

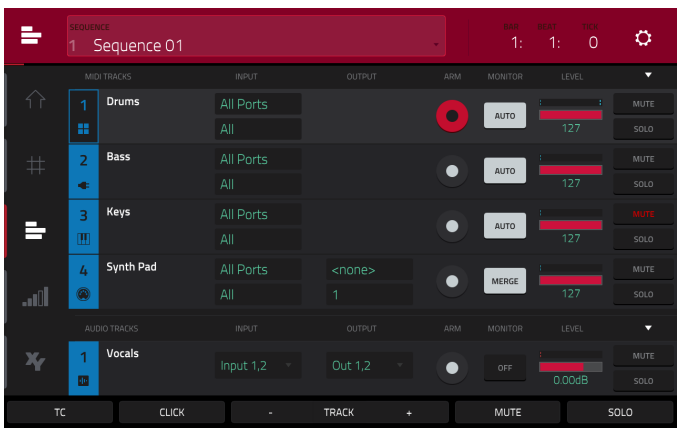
デフォルトでは、**Track Enable Ports When Discovered** オプションがオンに設定されており、MIDI デバイスが接続されると、Track オプションが自動的に有効になり、利用可能な MIDI 入力または出力としてポートが選択されるようになっています。

トラックの MIDI 入出力を設定するには:

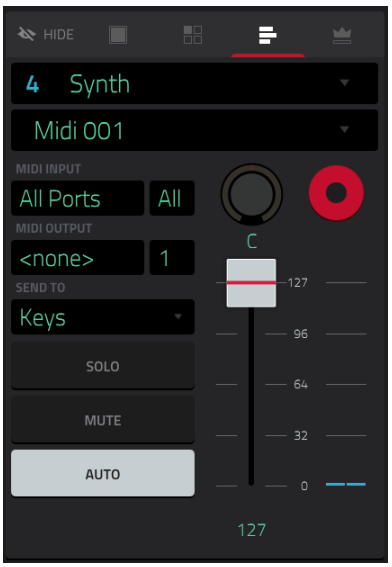
1. トラックビューの MIDI 入力と Channel フィールドを使って、必要な MIDI INPUT ポートとチャンネルを設定します。プログラムタイプが MIDI に設定されているトラックでは、MIDI OUT ポートとチャンネルを設定することもできます。

2. メインモードで、目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。

3. 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/Output Ports**、**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：



1. 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する。

2. 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。

4. 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。

6. 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。

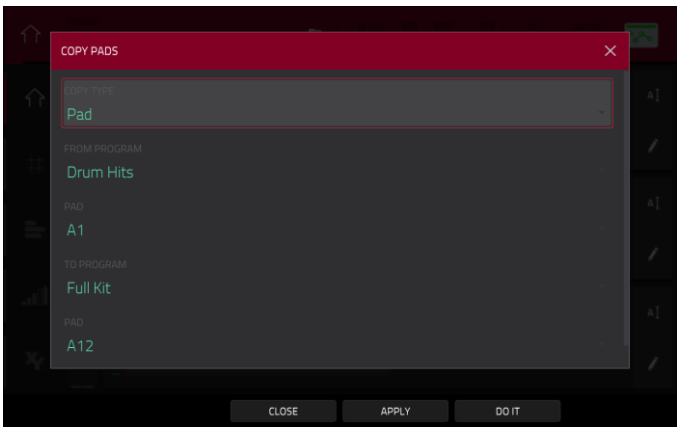
Off: トラックの MIDI 入力はモニターされず、すでに録音されたイベントの再生音のみが聞こえます。この設定は、ローカルコントロールが有効なキーボードを使用する場合に便利です。

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。

Copy Pad / 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。

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。

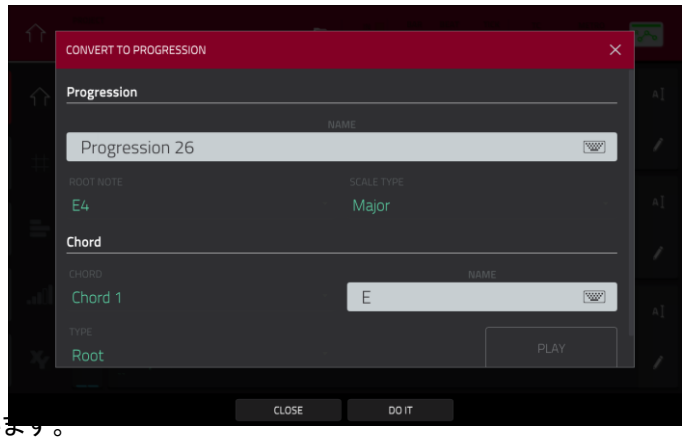
To Program メニューを使用して、コピーしたパッドを追加するプログラムを選択します。

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。

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。

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。

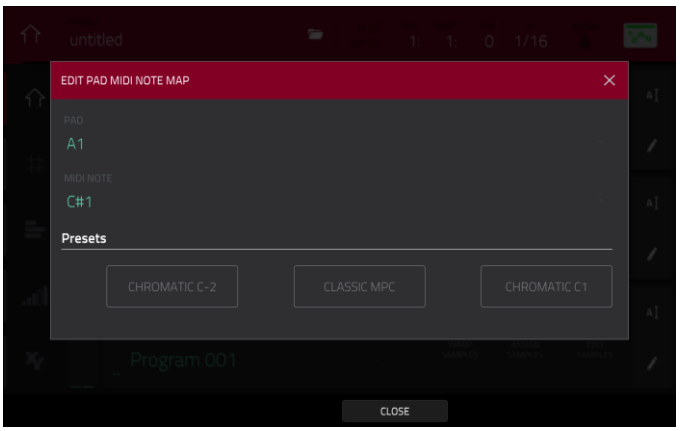
コードの種類を設定するには、**Type** フィールドで **Root**、**Normal**、**Below Root** を選択します。

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

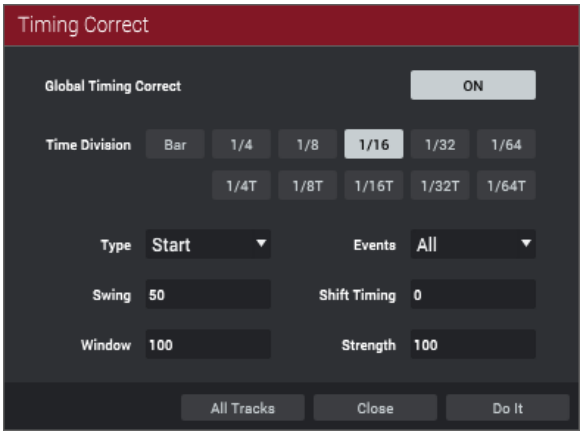
グローバル・オートメーション・ボタン（Main Mode、Grid View、XYFX Mode、List Edit Mode、Pad Mixer、Channel Mixer、Pad Mute Mode、Q-Link Edit Mode）とプログラム・オートメーション・ボタン（Main Mode と Channel Mixer）を含むすべてのオートメーション・ボタンは、タップすると Read と Write の状態を切り替えるようになりました。

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 キーボタンを押しながら、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。

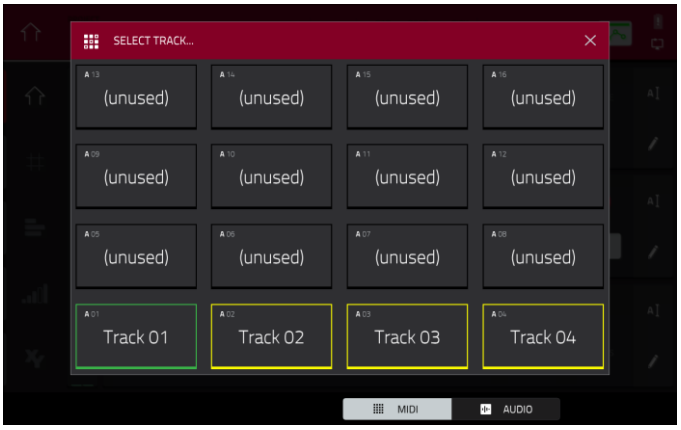
グローバル・タイミングコレクトの On/Off



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。

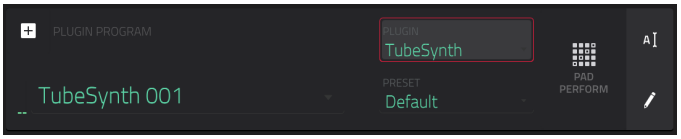
メインボタンのトラック選択



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。

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

環境設定/Preferences > シーケンサー/Sequencer > Recording で Record Arm ボタンの動作を設定できます。

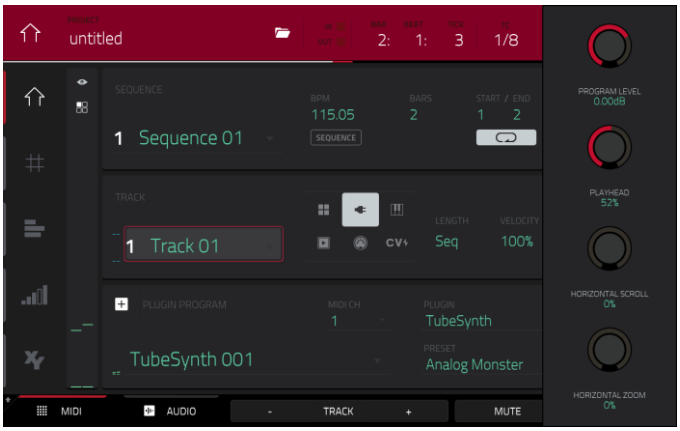
シングルモードでトラックを選択すると、そのトラックが自動的に Arm に設定され、他の全てのトラックは Arm が解除されます。これはデフォルトモードで、以前の MPC リリースと同じです。シングルモードで複数のトラックを録音するには、Shift キーを押しながら各トラックの録音ボタンをタップします。

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。

(設定は環境設定＞一般/General に追加されています。)



MPC 2.9 のアップデート

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する。
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。
3. **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。

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、トム、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。

ドラムサウンド

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	数値範囲
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	数値範囲
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	数値範囲
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ゲイン量	0.0–30.0 dB

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	数値範囲
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: 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。	0–100%
	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。

ボリューム・スライダ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にします。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。
2. 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	数値範囲
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%
Master	マスター出力レベル	-inf – +6.0 dB

AIR Hype 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Hype

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	数値範囲
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	ベロシティがアンプリチュードエンベロープに与える影響の大きさ	0–100%

AIR Hype 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Hype

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。

パラメーター		説明	数値範囲
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%
Hype	Low	低音域の減衰と強調	-12.0 – +12.0 dB
	Lo-Mid	中低音域の減衰と強調	-20.0 – +20.0 dB
	Hi-Mid	中高音域の減衰と強調	-20.0 – +20.0 dB
	High	高音域の減衰と強調	-12.0 – +12.0 dB

AIR Hype 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Hype

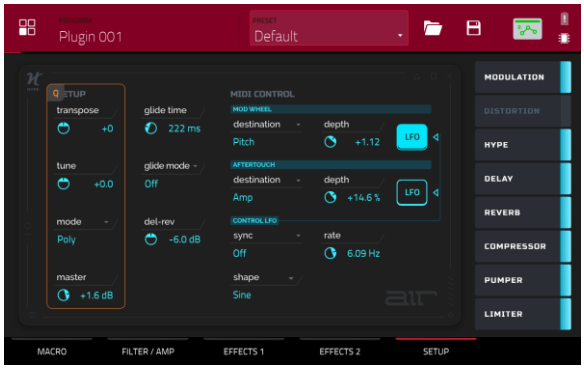
Effects 2

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	数値範囲
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 – +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 – +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

AIR Hype 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Hype



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	数値範囲
Setup	Transpose	プラグインの移調(半音単位)	-36 – +36
	Tune	プラグインの微調整(セント単位)	-100 – +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	全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 – +6.0 dB
	Master	プラグイン全体の出力レベル	-inf – +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	
		(デスティネーションが)ピッチ設定の場合:	-12.0 – +12.0
		Cutoff、Reso、Amp、Pan 設定の場合:	-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%
		(デスティネーションが)ピッチ設定の場合:	-12.0 – +12.0
		Cutoff、Reso、Amp、Pan に設定の場合:	-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
	Rate	Control LFO のモジュレーションの速度	
		Sync が First Note/Each Note 設定の場合:	0.03 – 30.00 Hz
		Sync が BPM&Note/BPM&Beat 設定の場合:	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

このタブでは、テープサンプルの設定を調整します。

パラメーター	説明	数値範囲
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%
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%

AIR Mellotron 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Mellotron

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	数値範囲
Flavor		画面右のボタンでフレーバーの on/off 切り替え	Off、On
	Timbre(黒枠内)	エミュレーションタイプを選択	32 種類
	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%
	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%
	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 – +12 dB
	Low Mid	中低音域の減衰と強調	-20 – 0 – +20 dB
	High Mid	中高音域の減衰と強調	-20 – 0 – +20 dB
	High	高音域の減衰と強調	-12 – 0 – +12 dB

AIR Mellotron 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Mellotron

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	数値範囲
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	数値範囲
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	選択したボイスドの音量	-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全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
Master Level	プラグイン全体のレベル	0–100%

AIR Solina 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Solina

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	数値範囲
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

AIR Solina 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Solina

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	数値範囲
Flavor		フレーバーの on/off	Off、On
	Timbre(黒枠内)	エミュレーションタイプを選択	32 種類
	Depth	サウンドに適用される音色エミュレーション量	0–100%
	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%
	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%

AIR Solina 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Solina

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	数値範囲
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 – +12 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 – +20 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 – +20 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 – +12 dB

AIR Solina 内の次のタブの説明へ続きます。

AIR Solina

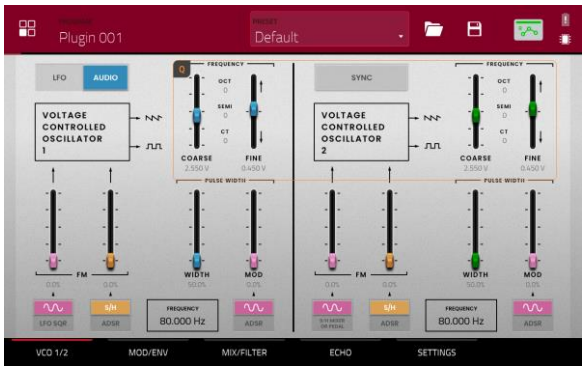
Delay / Spring Reverb

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	数値範囲
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** をステレオ音場の **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%

AIR Solina 内の次のタブの説明へ続きます。

WayOutWare Odyssey



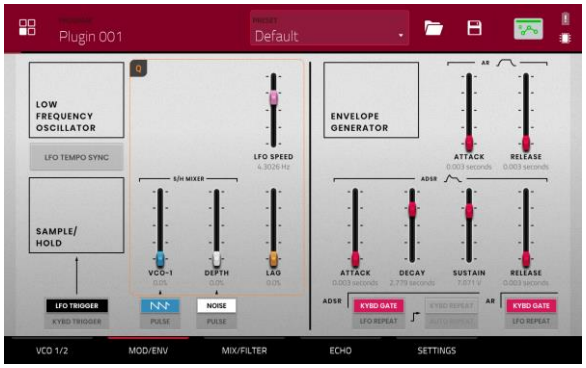
WayOutWare Odyssey プラグインは、WayOutWare の回路モデリングや信号処理の経験と専門知識を使用してオリジナルの Odyssey のキャラクターやニュアンスをとらえ、クラシックなアナログシンセサイザーを再現したソフトウェアです。

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	数値範囲
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	Width	パルス幅変調の幅	50.0–90.0%
	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		VCO 2 と VCO 1 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	精度の高いピッチ調整	0.000 – 0.875 V
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%
VCO 2 Pulse Width	Width	パルス幅変調の幅	50.0–90.0%
	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

WayOutWare Odyssey

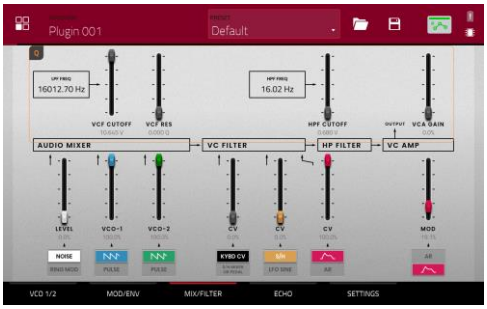


Mod/Env

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		説明	数値範囲
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 **Sync** が **Off** の時 **Sync** が **On** の時	 0.0925 – 20.0000 Hz 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
	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力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力ソース	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** 、鍵盤入力ナシで自動的にトリガーする場合： **Auto Repeat**	KYBD Repeat、Auto Repeat

WayOutWare Odyssey



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		説明	数値範囲
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:**S/H Mixer か Pedal** を選択	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%

WayOutWare Odyssey

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		説明	数値範囲
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	0.0–100.0%
	Echo Mix	原音とエコーの Wet/Dry 量	100% Synth – 50/50% – 100% Echo
	Echo Time	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

WayOutWare Odyssey

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		説明	数値範囲
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
	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 Velocity Depth	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%
	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消失をエミュレートするディレイエフェクトです。

パラメーター	数値範囲	Default Value
Time		
Sync Off:	1 – 1000 ms	161 ms
Sync On:	1/64 – 4/4 (including Triplet and Dotted variations)	1/16D
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、過激で歪みで破壊するなど、様々に使えるディストーションです。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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
Level	-inf – 0.0 – +12.0 dB	0.0 dB

AIR Half Speed

このエフェクトはどんな入力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ジションを作成します。

パラメーター	数値範囲	Default Value
	Start、Stop	
Loop Length	1/16 – 4 Bars	1 Bar
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

これはマスタ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	数値範囲	Default Value
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を作成します。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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%

今回のアップデートでは、MPC での声の使用を拡張するために、AIR Vocal insert effects suite も搭載されています。

AIR Vocal Doubler

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複製を作成します。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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複製エフェクトを作成することができます。それぞれのボーカルパートは独立したレベル、ディレイ、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。

パラメーター	数値範囲	Default Value
Key	A–G#	C
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響きや過激にチューニングされたボーカル効果のためにピッチ補正をかけます。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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
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、ステレオの広がりを与えるために効果的なプラグインです。

パラメーター	数値範囲	Default Value
Left / Right	0–11025 Samples / 0.0–250.0 ms	0 Samples / 0.0 ms
Samples / MS	Samples、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、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音素材の粒に変換します。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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

オーディオインターフェース対応

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。

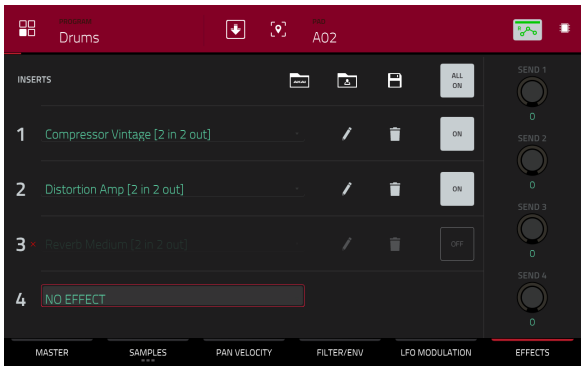
外部オーディオインターフェースを使用するには:

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全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、マスタ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。

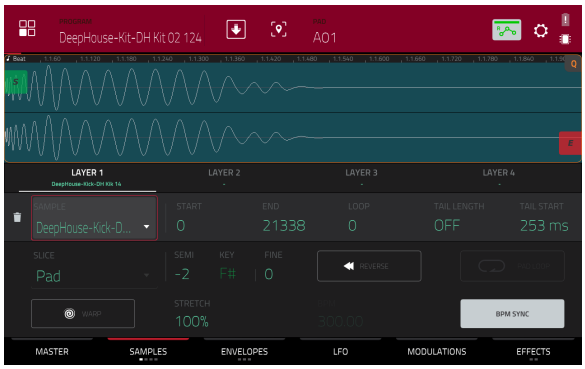
FX フォルダーアイコンをタップしてセーブしたカスタムプリセットファイルをロードします。

ディスクアイコンをタップしてチャンネルの全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:

1. ドラムもしくはキーグループプログラムします。
2. **Menu 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。
4. **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。
5. **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。

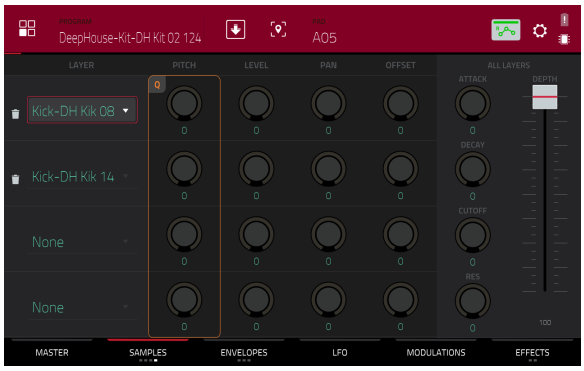
ドラム FX / Drum FX

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. Drum プログラムをロードします。
2. **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。
4. 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
   - Bit Crush
   - Decimater
   - Tube Drive
   - Soft Clipper
   - Hard Clipper
   - Low Pass
   - High Pass
   - Rectifier
   - Bass Enhancer (Tight)
   - Bass Enhancer (Medium)
   - Bass Enhancer (Wide)
   - Stereo Width
   - Wave Folder
   - Gain
5. **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



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。
2. **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。
4. 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)。

   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。

ファイルブラウザの改善

MPC File 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、検索語を入力すると MPC はデフォルトで現在のフォルダと全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。

ファイルブラウザーでファイルの**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**ブラウザー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。

ファイルブラウザー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。

ファイルブラウザー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

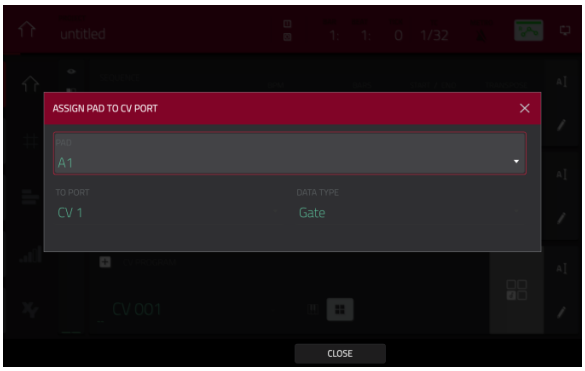
CV プログラムをメロディーもしくはドラムの操作に設定することができるようになりました。Melodic CV プログラムはこれまでの MPC と同様の挙動です。Drum CV プログラムは、任意のパッドから任意の CV ポートへの出力を設定することができます。

CV プログラムのタイプを設定するには:

1. CV プログラムに切り替える。
2. 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。

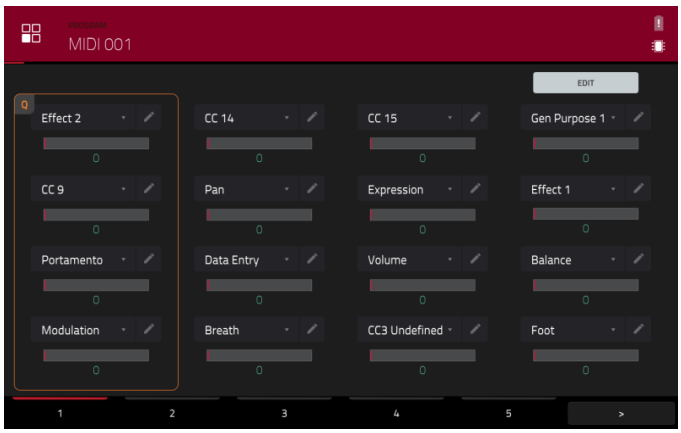
Drum タイプの CV プログラムのアサインをエディットするには:

1. 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で:
   - **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 プログラムで全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。

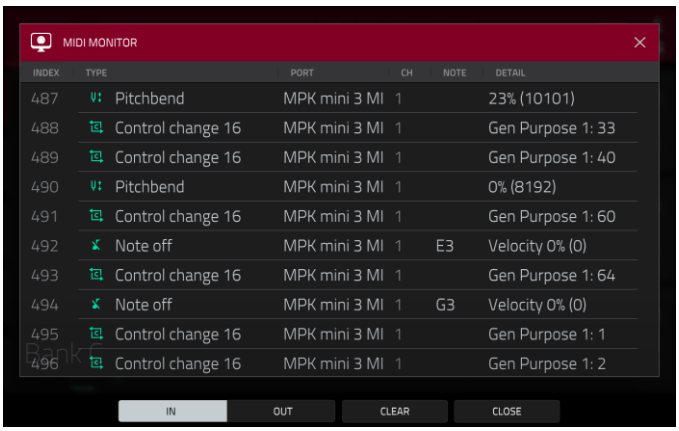


MIDI コントロールに名前を付けるには:

1. MIDI プログラムを選択する。
2. **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。
4. 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。
5. **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。

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。

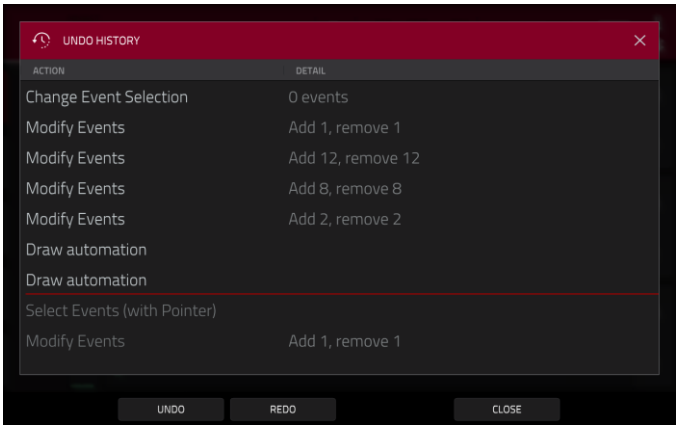
・**Out** をタップして送信中の MIDI メッセージを表示します。

・**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。

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。.

・**一度に複数の操作を 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** をタップして Undo 履歴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

新しい機能

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、スタンドアロー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を詳しく学ぶには、MPC Software のユーザーガイドを参照してください。これは MPC ソフトウェアを開き、メニューの **Help > MPC Help > MPC Software Manual** からアクセスすることができます。

MPC Studio 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。
2. 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
   - Notes
   - Pitch Bend
   - Mod Wheel
   - Sustain
   - Expression
   - Q-Link
   - Pad level
   - Program Level
   - Project

   Touch Strip ボタンが有効な間、**データダイアル**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 ハードウェアからタッチ 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** のカテゴリーを拡張します。
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。

2. **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** ボタンを苦シ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、**データダイアル**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。

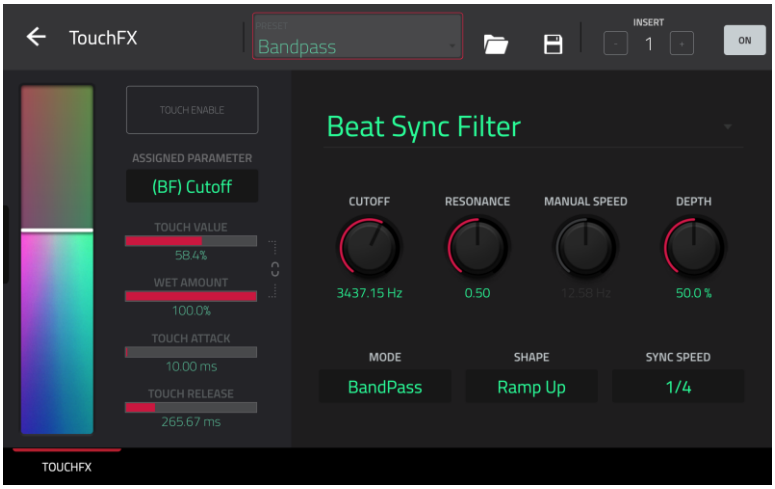
Attack: このスライダーで、タッチ・ストリップに触れたときに発生するエンベロープのアタック・フェーズの長さを設定します。つまり、タッチしてからエフェクトが完全に反応するまでの時間を設定します。

Release（リリース）: 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、エフェクトが完全に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 パラメーター・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ます。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。選択したタッチ 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、**錠前アイコン**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固定された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	数値範囲	Default Value
Cutoff	40.00–10000 Hz	2530.00 Hz
Resonance	0.00–1.00	0.50
Mode	LowPass、BandPass、HiPass	LowPass

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	数値範囲	Default Value
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	数値範囲	Default Value
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
Delay Mode	Normal、Cross-Feedback、Ping-Pong	Normal
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ルします。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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す。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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音を作成します。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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

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“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。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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	数値範囲	Default Value
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。

パラメーター	数値範囲	Default Value
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%
Pitch	-12.0 – 0.0 – 12.0 semi	0.0 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	数値範囲	Default Value
Frequency	100.00–4000.00 Hz	4000.00 Hz
Feedback	0.0–100.0%	100.0%

ノート / 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、タッチストリップを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して、全てのプログラムにピッチベンドを適用します。

モジュレーションホイール / Mod Wheel

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。

ソースで **MIDI Track** を選択した時:

Off

Mixer: Volume、Pan、Mute、Solo

ソースで **Audio Track** を選択した時:

Off

Mixer: Volume、Pan、Mute、Solo、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

ソースで **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: Master Semi Tune、Master 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

ソースで **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 Cutoff
Filter Resonance
Filter Env Amount
Amp Env Attack
Amp Env Decay
Amp Env Release
Amp Env Hold
Amp Env Sustain
Filter Env Attack
Filter Env Hold
Filter Env Decay
Filter Env Sustain
Filter Env Release
Amp Env Attack Curve
Amp Env Decay Curve
Amp Env Release Curve
Filter Env Attack Curve
Filter Env Decay Curve
Filter Env Release Curve
Pitch Env Attack
Pitch Env Hold
Pitch Env Decay
Pitch Env Sustain
Pitch Env Release
Pitch Env Decay Mode
Pitch Env Attack Curve
Pitch Env Decay Curve
Pitch Env Release Curve
Pitch Env Depth
Pitch Env Type
DrumFX (1–8)
DrumFX Type (1–8)
Layer Level (1–4)
Layer Sample Pan (1–4)
Layer Semi Tune (1–4)
Layer Fine Tune (1–4)
Velocity to Start
Vel to Filter Attack
Velocity to Env Amount
Velocity to Filter
LFO to Pitch
LFO to Filter
LFO to Amp
LFO to Pan
LFO Wave
LFO Rate
LFO Sync
Velocity to Pitch
Vel to Volume Attack
Velocity to Amp
Velocity to Pan
Layer Slice (1–4)
Layer Reverse (1–4)
Layer Offset (1–4)
Layer Loop Xfade (1–4)
Layer Loop Xfade Type (1–4)
Layer Slice Tail Length (1–4)
Layer Slice Tail Start (1–4)
Layer Pitch Random (1–4)
Layer Level Random (1–4)
Layer Pan Random (1–4)
Layer Offset Random (1–4)
Attack Random
Decay Random
Cutoff Random
Resonance Random
Total Random Amount
LFO Level
LFO Delay
LFO Fade In

Insert 1–4: その他、効果に応じて利用可能なパラメーター類

ソースで **Return** 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

ソースで **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

ソースで **Master** 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な挙動をオン・オフにします。

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 ボタンを長押しします。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。

AKAI PROFESSIONAL

akaipro.com