

AKAI[®]
PROFESSIONAL

FORCE

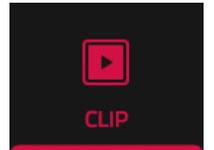
クリップとトラックの編集

クリップとトラックの編集

クリップ起動の基本は押さえたので、クリップやトラックを編集するためのいろいろなモードやメニューなどを研究し、プロジェクトをカスタマイズしてみましょう。

クリップ編集モードでそれぞれのクリップのパラメータを編集します。クリップ編集モードには 3 つの追加ページがあり、表示と機能は選択したクリップの種類によって変わります。

クリップビューではレングス、ローンチモード、クオンタイズなどクリップのパラメータを表示、編集することができます。オーディオクリップを使用しているときはサンプルの波形が表示されます。ドラムキットクリップやプラグインクリップなどの MIDI クリップを使用しているときは、対応するデータや、縦方向のピアノロールキーボードで使用できるパッドを垂直表示します。



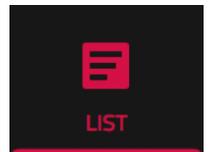
オーディオクリップの場合クリップ編集モードの 2 ページ目はリージョンビューとなっており、クリップ内のオーディオサンプルの長さ、ボリューム、チューニングなどのパラメータを編集します。画面上部のツールバーを用いて波形の選択、移動、消去、カット、ミュートを行ないます。このページには強力なワープツールも含まれています。これを使用するとピッチを変更することなくサンプルのテンポをプロジェクトのテンポに合わせることができます。



ドラム、キーグループ、プラグイントラックなどの MIDI クリップの場合は、クリップ編集モードのイベントビューを使用してノートイベントとその長さ、ベロシティ、トランスポーズなどのパラメータを編集できます。画面上部のツールバーを使用して音符の追加、削除、選択、グリッド内を移動ができます。Edit メニューでさらに高度な MIDI ノートイベントの編集もできます。



さらにクリップ編集モードのリストビューを使っての MIDI クリップ編集もできます。このビューには、イベントモードと同じ機能がたくさんありますが、リスト形式です。このビューで、アフタータッチメッセージやトラックオートメーションなどの特定のタイプの MIDI イベントをフィルタリングできます。



Force のトラック編集モードはトラック自体のパラメータを編集します。このモードはオーディオトラックでは有効になりません。

ドラムトラックでは 4 つのレイヤーのパラメータ、すべてのシンセシスパラメータ、インサートエフェクトの設定を編集することができます。

キーグループトラックの場合はキーグループのノートレンジの設定と同時にそれぞれのキーグループのパラメータの編集とノートレンジの設定を行ないます。すべてのシンセシスパラメータの編集、インサートエフェクトの設定も行ないます。

プラグイントラックの場合は、内蔵プラグインのグラフィックインターフェイスを使用してパラメータを設定したり、スライダーを使用して他のパラメータの概要を表示することができます。

これらのセクションについての詳細は操作 > モードの章をご参照ください。

クリップ編集モード

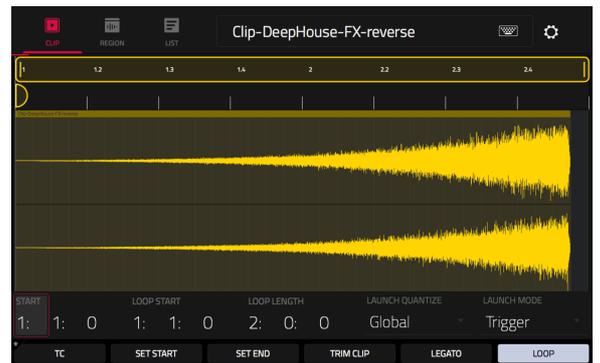
最初にクリップ編集モードを見てみましょう。このモードでクリップの情報やパラメータを確認、編集します。

以下の操作でクリップ編集モードに入ります。

- Clip を押します。
- Menu を押して Clip Edit をタップします。

クリップ編集モードに入ると最初にクリップビューページが現れます。クリップビューではレングス、ローンチモード、クオンタイズなどクリップのパラメータを表示、編集することができます。クリップビューはトラックの種類によって内容が変わります。

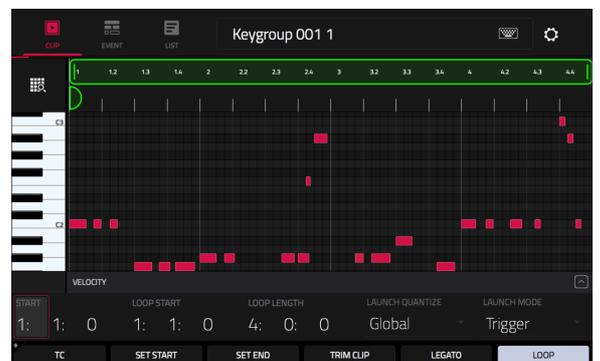
オーディオトラックの場合は波形が表示されます：

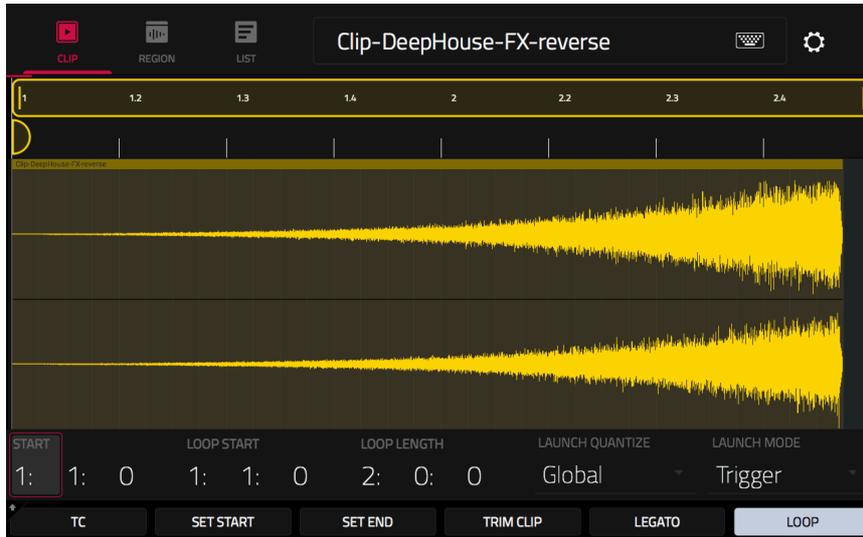


ドラムトラックの場合、左側の列には利用可能なすべてのパッドが縦方向に表示され、グリッド内の対応するイベントが右側に表示されます。



キーグループ、プラグイン、MIDI および CV トラックの場合は、左側の列に垂直のピアノロールキーボードが表示され、右側のグリッドには対応するイベントが表示されます。





デモプロジェクトのクリップの1つを編集してみましょう：

1. Launch ボタンを押して、クリップローンチパッドがローンチ・モードになっていることを確認します。
2. Select ボタンを押しながらトラック7の最初のクリップローンチパッド - SFX を押します。
3. それでは、以下に説明するようにクリップに編集を加えてみましょう。Undo を押していつでも前の状態に戻すことができます。

クリップの長さを調整するには、Start、Loop Start、Loop Length フィールドを使用します。再生中に Set Start ボタン Set End ボタンを使用しても同じ操作になります。ボタンを押すと、スタートポイントとエンドポイントが再生ヘッドの位置に配置されます。

ローンチのクオンタイズの設定を調整するには、Launch Quantization フィールドをタップしてデータダイヤルか +/- ボタンでクリップをローンチするタイミングを設定します。これはグローバルローンチ・クオンタイズとは別に設定できます。例えば、長いクリップの同期用にグローバルなローンチクオンタイズは 1 小節に設定しつつ、サウンドエフェクトなどのワンショットはそれとは別に 1/8 小節などの細かなクオンタイズ値に設定することができます。

クリップのローンチ時の動作を変更するには、Launch Mode フィールドをタップして、データダイヤルまたは +/- ボタンを押してモードを変更します。Toggle を選択すると押すたびにクリップのスタートとストップが切り替わります。Trigger を選択すると押すたびにクリップの先頭からスタートします。トグルはフル・フレーズのクリップに、トリガーはワンショットサウンドエフェクトに適しています。

タイミング補正を調整するには、TC ボタンをタップして Timing Correct ウィンドウを開きます。このウィンドウには、クリップ内のイベントのクオンタイズに有用なさまざまな設定が含まれています（この機能については、操作 > 一般機能 > タイミング補正 (TC) で説明します）。

オーディオクリップをトリミングするには、Loop Length フィールドを使って好みの長さを設定してから、Trim Clip をタップしクリップ全体をトリミングします。

同じトラック内の他のクリップに再生ヘッド位置を移動するときは、Legato ボタンをタップします。有効になっている場合、クリップを切り替えたときに再生ヘッドは前のクリップの再生ヘッドの位置から引き継がれます。これは、ドラムブレイクのフィルを途切れさせたくない場合、アカペラトラックの操作、複数のシーンにまたがってクリップを再生したい場合に役立ちます。

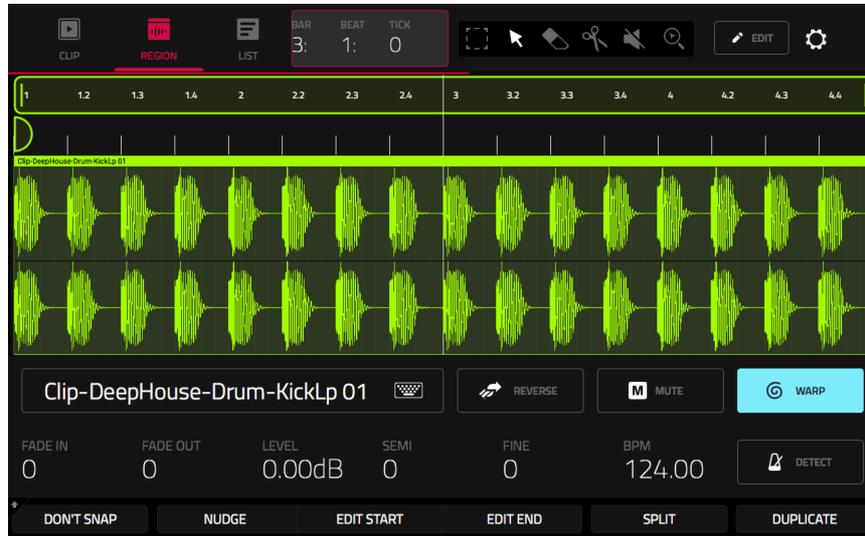
クリップのループを有効または無効にするには、Looping ボタンをタップします。サウンドエフェクト、ドラムのヒットなどのワンショットクリップでは、通常 Loop を Off に設定します。長いメロディックやリズムカルなフレーズのときは Loop を On に設定します。

ループを調整するには、Shift キーを押しながら << Loop または Loop >> ボタンをタップしてループを左右に移動します。または Shift キーを押しながら /2 か 2X ボタンをタップしてループサイズを半分あるいは2倍にします。

クリップ編集モードでは、選択したクリップの種類に応じてリージョンビューを使つてのオーディオクリップ編集や、イベントビューを使つてのMIDI ノートイベント編集ができます。

リージョンビュー

リージョンビューでは長さ、レベル、チューニング、BPM などオーディオクリップのパラメータを編集します。



リージョンビューを使つてオーディオクリップを編集してみましょう。

1. トラック 1 の最初のクリップ - Kick Loop をローンチします。
2. Clip ボタンを押すか Menu を押して Clip Edit をタップしてクリップ編集モードを開きます。
3. クリップ編集モードでディスプレイの上部にある Region アイコンをタップします。
4. それでは、以下に説明するようにオーディオクリップに編集を加えてみましょう。Undo を押していつでも前の状態に戻すことができます。

クリップの一部を選択するには、右上にある選択ボックスアイコンをタップし、波形の下半分をタップ&ドラッグします。

クリップ全体または一部を移動するには、右上にあるポインターアイコンをタップしてから、波形の上部をタップ&ドラッグします。

クリップのリージョン(または複数選択されたクリップのリージョン) の長さを変更するには、右上隅にある選択ボックスアイコンまたはポインターアイコンをタップして、その下部 3 分の 1 をタップして左右にドラッグします。

クリップを分割するには、右上隅にあるはさみアイコンをタップして、波形内の任意の場所をタップします。

クリップ全体または一部をミュートするには、右上隅にあるスピーカーアイコンをタップしてから、波形をタップします。またはミュートしたい波形部分を選択してから Mute ボタンを押します。

波形をスクロール、またズームレベルを変更するには、虫眼鏡アイコンをタップします。タップ&ドラッグして波形をスクロール、2本の指でつまんで縮小、2本の指で広げて拡大します。

クリップのレベルの変更は、Level フィールドをタップして、データダイヤルまたは +/- ボタンを使用します。

クリップのチューニングを変更するには、Semi または Fine をタップしてから、データダイヤルまたは +/- ボタンを使用します。

クリップ (またはその一部) をリバースするには、Reverse ボタンをタップします。

クリップの名前を変更するには、波形の下にあるキーボードアイコンをタップして、ディスプレイ上のキーボードを使用して新しい名前を入力します。

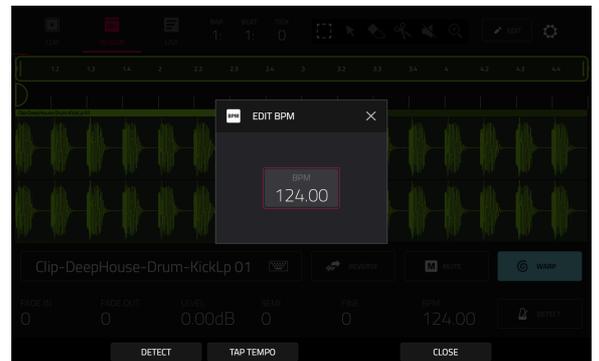
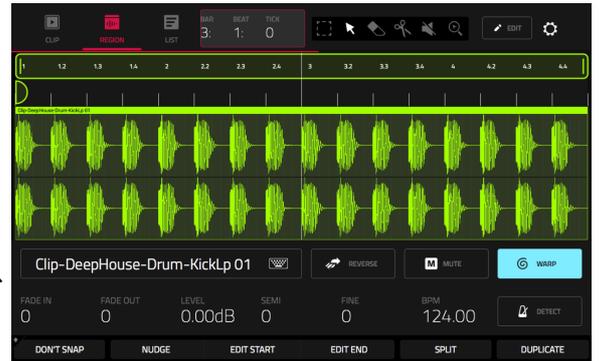
リージョンビューでは、ピッチを変更せずに任意のサンプルのテンポをプロジェクトのテンポと一致するように調整するツールを使用できます。

オーディオクリップをプロジェクトのテンポに同期させるには：

1. ブラウザーを使用して、目的のサンプルを空のクリップローンチパッドに読み込みます。
2. クリップローンチパッドを選択した状態で、Clip を押すか、Menu を押して Clip Edit をタップしてクリップビューを開きます。
3. Region をタップしてリージョンビューを開きます。
4. サンプルがすでに設定された小節と拍にカットされている場合は、次のステップに進みます。

サンプルがまだ均等にカットされていない場合は、Edit Start ツール Edit End ツールで、使用するサンプルのセクションを分離します。または、はさみアイコンでオーディオをカットします。

5. Warp ボタンをタップしてサンプルのワープを有効にします。これにより、サンプルのピッチを変えることなく選択したクリップのリージョンを希望のループ長まで長くしたり短くしたりすることができます。
6. サンプルの BPM を調整するには、Detect ボタンをタップして Edit BPM ウィンドウを開きます。その後、次の 3 つの方法のいずれかで BPM を設定できます：
 - i. Detect を押して Force に BPM を分析させます。
 - ii. クリップを再生し、Tap Tempo ボタンを使って BPM を入力します。
 - iii. BPM を手入力します。
7. サンプルの BPM が変わると、小節数と拍数も変わります。



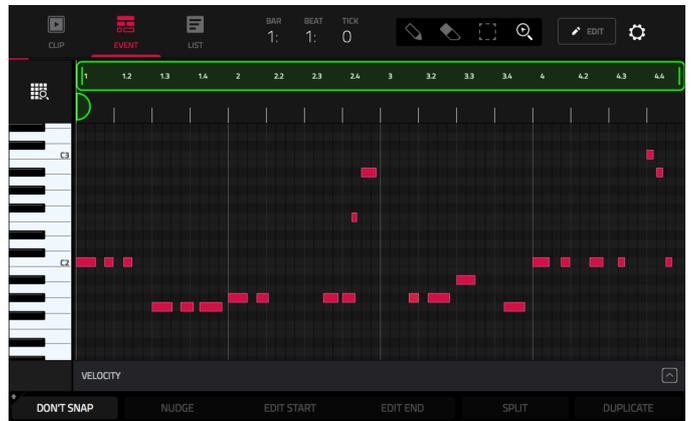
操作 > モード > クリップ編集モード > リージョンビューでこの機能の詳細を参照してください。

MIDI データを扱うクリップの場合はクリップ編集モードの表示が変わります。ドラム、キーグループ、プラグイン、MIDI および CV トラックの場合はリージョンビューに変わりイベントビューとなります。

イベントビュー



ドラムトラックのイベントビュー



キーグループ、プラグイン、MIDI および CV トラックのイベントビュー

それでは、イベントビューを使って MIDI クリップを編集しましょう。

1. Track 2 の最初のクリップ - Top Loop をローンチします。
2. Clip ボタンを押すか Menu を押して Clip Edit をタップしてクリップ編集モードを開きます。
3. クリップ編集モードでディスプレイの上部にある Event アイコンをタップします。
4. それでは、以下に説明するようにノートイベントに編集を加えてみましょう。Undo を押していつでも前の状態に戻すことができます。

ノートを追加するには、ディスプレイの右上にある鉛筆アイコンをタップします。次にグリッド内の格子をタップします。

ノートを消去するには右上の消しゴムアイコンをタップします。次にグリッド内のノートをタップします。

ノートを選択するには、右上の選択ボックスをタップします。次にグリッド内のノートをタップします。複数のノートを選択するときは指をドラッグしてください。

選択したノートを移動するには、画面下部のナッジをタップしてから、データダイヤルまたは - / + ボタンを使って音符を左右に移動します。デフォルトでは Time Correct 値で設定されたクオンタイズ値によってノートを配置できます(この機能については、操作 > 一般機能 > タイミング補正(TC)で学習します)。

選択したノートの開始位置または終了位置を (実際の位置を変更せずに) 調整するには、画面下部の Edit Start またはおよび Edit End をタップして、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。

選択した音符を上下に移調するには、画面下部の Transpose をタップして、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。

選択したノートのベロシティを調整するには、画面下部の Velocity をタップして、データダイヤルまたは -/+ ボタンを使用します。数値が画面に表示されます。

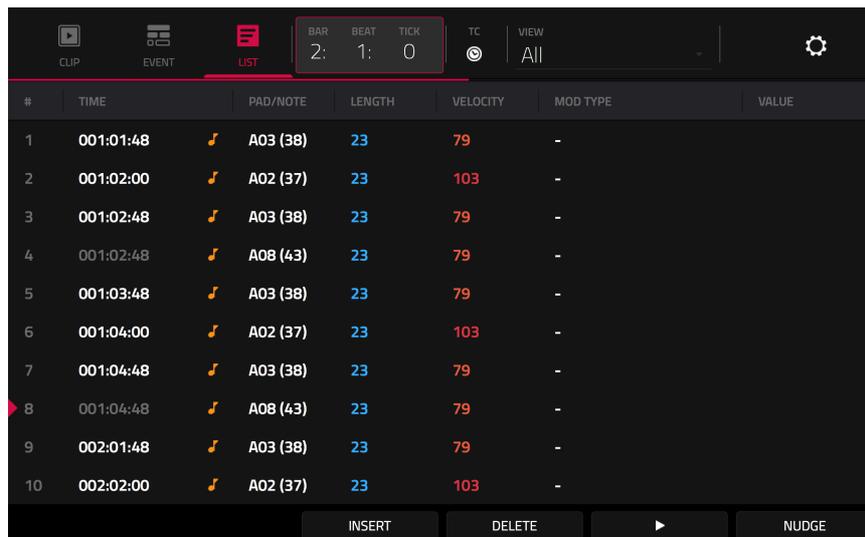
ベロシティレーンを表示するには、画面の右下隅にある上矢印 (^) ボタンをタップして、グリッドの下にベロシティレーンを表示します。各ノートのベロシティは縦線で表されます。バーが高いほど、そして赤いほど、ベロシティ値は大きくなります。

もう一度上向き矢印 (^) ボタンをタップすると、ベロシティレーンを大きくすることができます。その場合ボタンは下向き矢印 (v) に変わります。これをタップするとベロシティレーンを非表示にすることができます。

^^

操作 > モード > クリップ編集モード > クリップビューでこの機能の詳細を参照してください。

リストビュー



#	TIME	PAD/NOTE	LENGTH	VELOCITY	MOD TYPE	VALUE
1	001:01:48	A03 (38)	23	79	-	
2	001:02:00	A02 (37)	23	103	-	
3	001:02:48	A03 (38)	23	79	-	
4	001:02:48	A08 (43)	23	79	-	
5	001:03:48	A03 (38)	23	79	-	
6	001:04:00	A02 (37)	23	103	-	
7	001:04:48	A03 (38)	23	79	-	
8	001:04:48	A08 (43)	23	79	-	
9	002:01:48	A03 (38)	23	79	-	
10	002:02:00	A02 (37)	23	103	-	

クリップ編集モードのリストビューはイベントビューと似ていますが、スクロールできるリストで MIDI ノートイベントのパラメータを表示します。これにより、View メニューを使用して特定の MIDI イベントのタイプや、ディスプレイ上部のタイムカウンターを使用して得られる現在の再生ヘッド位置などで MIDI イベントをすばやくフィルタリングできます。画面下部のボタンを使用して、ノートイベントを挿入、削除、再生、微調整することもできます。

操作 > モード > クリップ編集モード > クリップビューでこの機能の詳細を参照してください。

トラック編集モード

クリップ編集モードを使っての MIDI ノートイベント編集の他に、トラック編集モードを使ってトラックのパラメータを編集することができます。このモードはオーディオトラックでは有効になりません。

トラック編集モードに入るには、次のいずれかを実行します。

- Menu を押して Track Edit をタップします。
- Shift を押しながら Clip を押します。



それでは、ドラムトラックのサウンドを簡単に編集してみましょう。違いを確認するためにクリップの再生中にこれらの編集を行なってみてください。

1. マトリックス・モードでトラック 8 - Drum Kit のトラック選択ボタンを長押ししてトラックを選択します。
2. Note ボタンを押してクリップローンチパッドを Note モードに設定します。左下の 1/4 の部分に通常の 16 パッドドラムキットが表示されます。
3. キックドラムパッド (A01)を押して選択します。
4. トラック編集モードの master タブで、Volume ノブを上下に調整します。
5. スネアドラムパッド (A02) を押して選択します。
6. Pan ノブをタップ&ドラッグしてステレオパンニングを調整します。明るい音(シンバル、スネアドラムなど)のパンニングを少し広げることをお勧めします。
7. ハイハットパッド(A03)を押して選択します。
8. 下部にある最初の四角が点灯するように Samples タブをタップします。
9. Semi フィールドと Fine フィールドを使ってサンプルのチューニングを調整します。

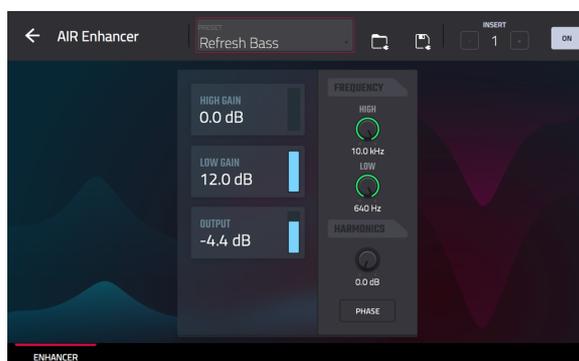
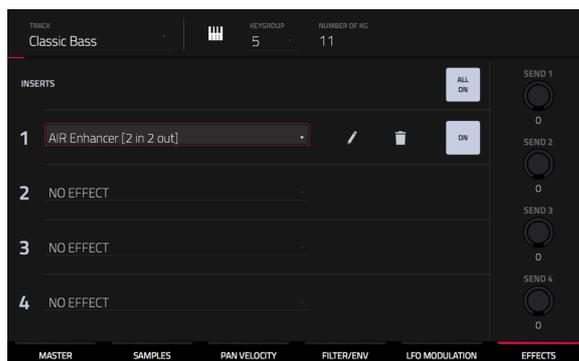
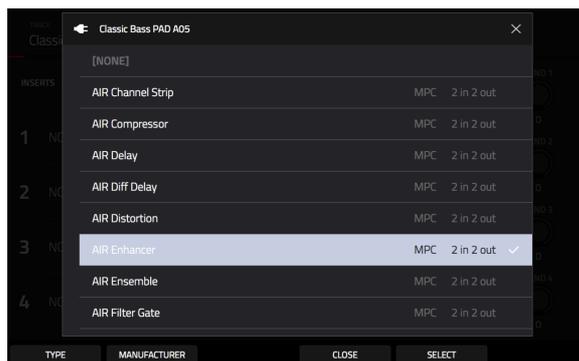
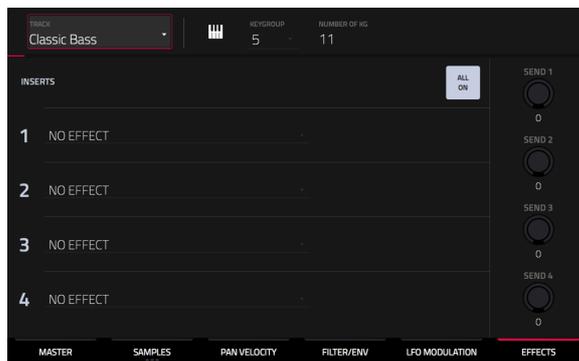
トラック編集モードでトラックにエフェクトを適用することもできます。ベーストラックにエフェクトを追加してみましょう。

1. トラック編集モードで、トラック 6 - Classic Base の Track Select ボタンを押し続けて選択します。
2. 画面の下部にある Effects タブをタップして Insert Effects タブを表示します。
3. エフェク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。
4. リストは上下にスワイプできます。
5. ダブルタップでエフェクトを読み込みます。または、一度タップしてその後 Select をタップするかデータダイヤルを押しでも読み込むことができます。AIR Enhancer を追加してみましょう。
6. Close をタップするとリストが閉じます。
7. ベーストラックにエフェクトが追加されたので、好みに合わせてパラメータを調整します。

パラメータを調整するには鉛筆アイコンを使います。

スライダーをタップ&ドラッグしてパラメータの値を変更します。またはパラメータをタップし、データダイヤル または +/- ボタンで調整します。

エフェクトスロットを空にするにはごみばこアイコンを使用します。エフェクトのオンオフはスロットの On/Off を使います。



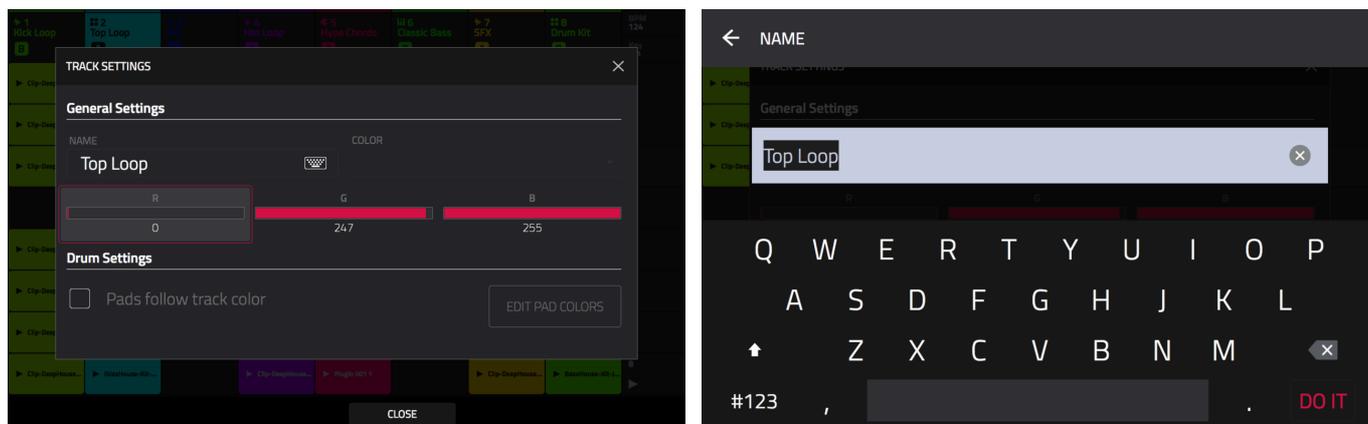


Pluginトラックが選択されているとき、トラック編集モードは読み込まれたプラグインのパラメータを表示します。

1. Matrix を押してマトリックス・モードに入ります。
2. トラック 5 - Hype Chords のトラックセレクトボタンを長押しします。
3. Track 5 の最初のクリップ - Hype Chords をローンチします。
4. トラック編集モードに入ります。
5. クリップの再生中にプラグインパラメータを編集してみてください。ページ下部のタブを使用してさまざまなパラメータセットを確認できます。

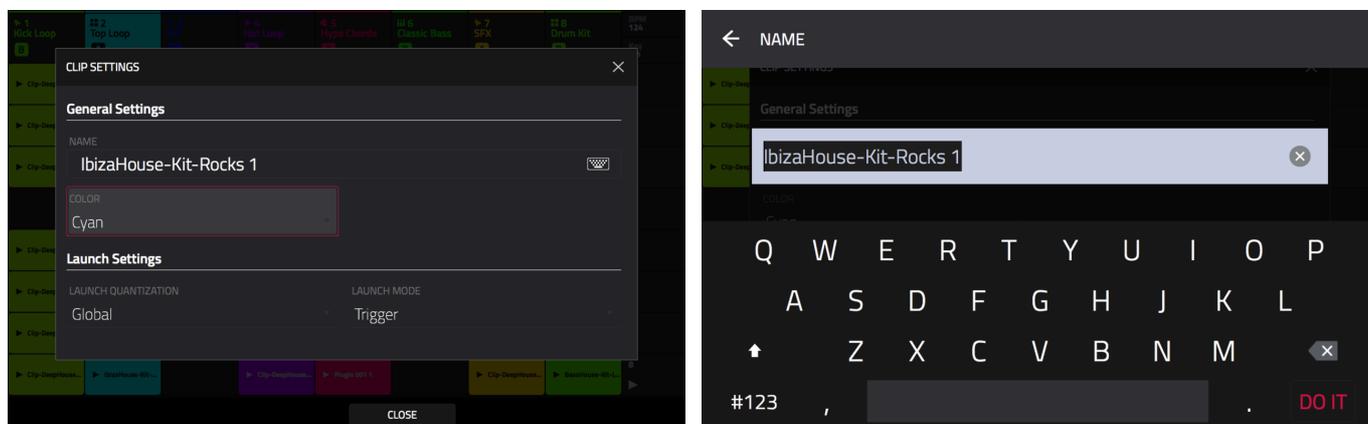
名前の変更&保存

クリップやトラックに変更を加えたら、先に進む前に名前を変更してプロジェクトを保存することをお勧めします。



トラックの名前を変更するには：

1. Matrix を押してマトリックス・モードに入ります。
2. ディスプレイ上部にあるトラック名前をダブルタップします。
3. Name の下のキーボードアイコンをタップします。
4. この keyboard で新しい名前(例：Synth Lead)を入力し、Do It をタップします。

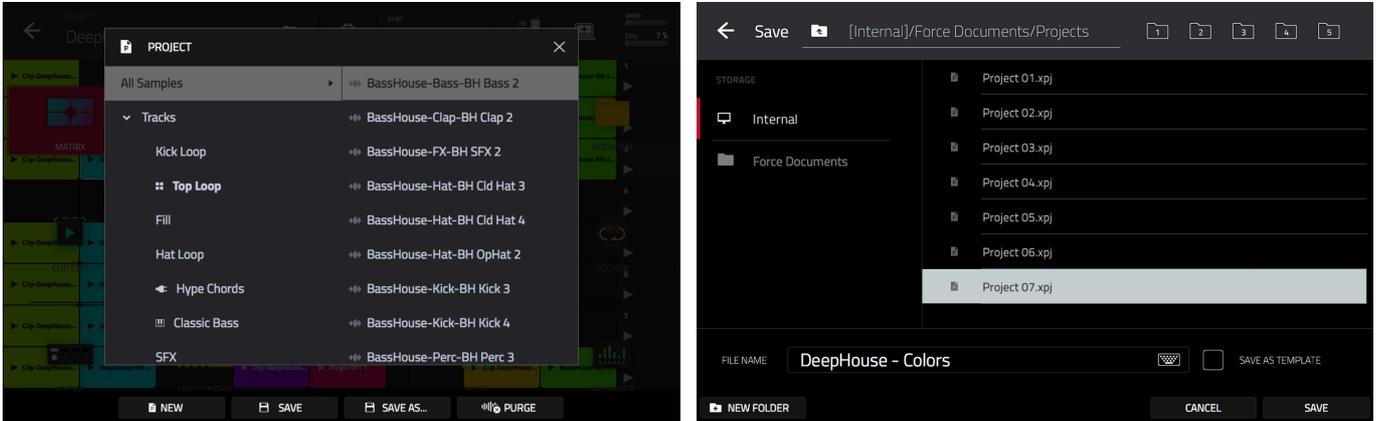


クリップの名前を変更するには：

1. Matrix を押してマトリックス・モードに入ります。
2. Edit を押しながらクリップローンチパッドを押します。
3. ウィンドウが現れたら Name の隣のキーボードアイコンをタップします。
4. この keyboard で新しい名前(例：Drum Fill)を入力し、Do It をタップします。

デモに変更を加えたので、今度は新しいプロジェクトとして保存してみましょう。プロジェクトを保存するには、次のいずれかを実行します。

- Menu を押してメニューを表示し、画面上部のフォルダーアイコンをタップして Project ウィンドウを開きます。Save As を選択します。
- Save を押して Save ウィンドウを開きます。Save As を選択します。



Save スクリーンでは以下の操作を行ないます。

表示したいストレージデバイスを左側の Storage 列からタップして選択します。

Internal は Force の内蔵ドライブです。

Force Documents は、Force の内蔵ドライブの Force Documents フォルダーへのショートカットです。

Force の USB ポートまたは SD カードスロットにストレージデバイスが接続されている場合もこの列に表示されます。

ダブルタップでフォルダーが開きます。データダイヤルか +/- ボタンでリスト内を移動し、データダイヤルを押してフォルダーを開くこともできます。右上にある 5 つのフォルダーボタンのうちの 1 つをタップして、事前にアサインしたファイルパスにジャンプすることもできます(操作 > モード > ブラウザー を参照してください)。

新しいフォルダーを作成するには New Folder をタップし、表示されるキーボードで名前を入力し Do It をタップします。すぐに新しいフォルダーが開きます。

1 つ上のフォルダーレベルに移動するには、左上隅のフォルダーアイコンをタップします。↑

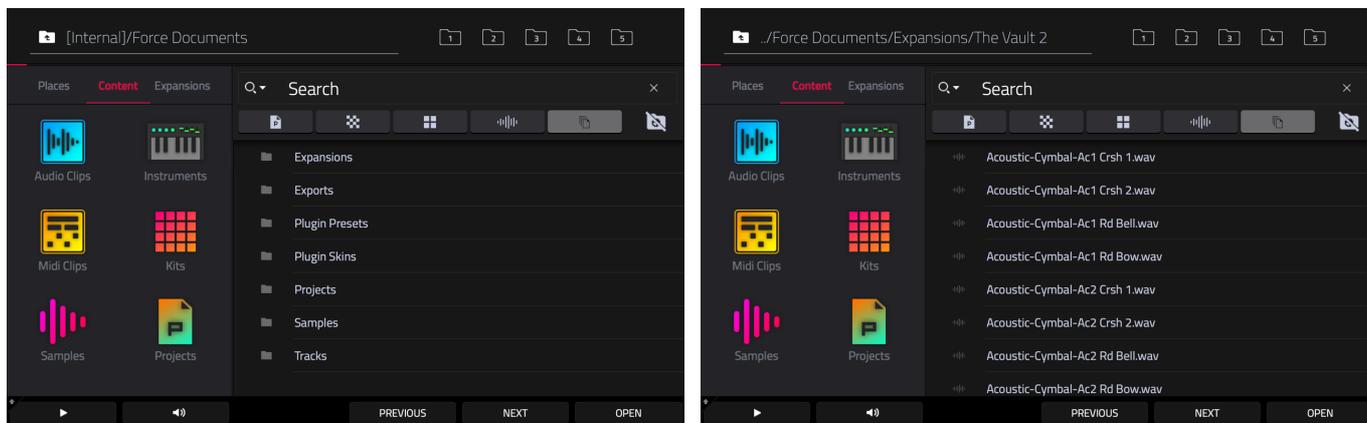
ファイルに名前を付けるには、画面下部の File Name フィールドをタップして、キーボードで入力します。

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 Menu に戻るには Cancel をタップします。左上のアイコンをタップしても戻れます。←

ブラウザーを使う

Force のブラウザーを使って Force の内部ライブラリーや接続されているデバイス内のライブラリーからクリップ、サンプル、音源などをブラウズして読み込むことができます。



ブラウザーを開くには：

- Menu を押してメニューを表示し、Browser をタップします。
- Load を押します。

新しいドラムトラックを作成してサンプルを読み込んでみましょう。

1. Matrix を押してマトリックス・ビューを開きます。
2. 右カーソルを使用して、最後の列に+が表示されるまで(クリップの上に)マトリックス・ビューを右いっぱいスクロールします。
3. + をタップして Add Track ウィンドウを開きます。あるいは未使用のトラックの下にある Track Selector ボタンを長押ししても Add Track を開くことができます。
4. Drum を選択して新しいドラムトラックを作ります。
5. Note ボタンを押してパッドをノート・モードに設定します。
6. タップしてパッドを選択します。ブラウザー内で選択したパッドは明るい白に点灯します。今はドラムキットを作成しているので、左下のパッドをタップするところから始めましょう。
7. ドラムサンプルを検索するには、まず Content タブを開き、次に Samples を選択します。
8. キックドラムのサウンドを探します。Search バーをタップし、キーボードで「kick」を入力し Do It をタップします。キックドラムのサンプルのリストが表示されます。
9. Load ボタンをタップして読み込みます。
10. サンプルのブラウズとプレビューに 2 つ方法があります。

リストをデータダイヤルでスクロールし、Play ボタンでサンプルをプレビューします。スピーカーアイコンをタップし、Auto ボタンをタップしてハイライトした状態で自動プレビューを有効にできます。

ディスプレイの Previous ボタンと Next ボタン、または Force の - ボタンと+ボタンを使ってサンプルをすばやく試聴することもできます。新しいサンプルに移動すると選択したパッドに自動的に読み込まれます。サンプルを使用しない場合、新しいサンプルが同じパッドにロードされると古いサンプルは自動的に削除されます。

11. スネア、ハイハットなど、ドラムキットへサンプルを追加するときはこの手順で行います。

オーディオや MIDI クリップ、インストゥルメント、キット、プロジェクトなどの他のファイルをブラウズして読み込むときにも使用する一般的なプロセスです。

トラックのミキシング

Force のミキサーでは、従来のミキサーやデジタル・オーディオ・ワークステーションと同じ方法で、レベル、ステレオパン、ルーティングなどのパラメータを調整できます。

ミキサーを開くには、Mixer を押します。または、Menu を押して Mixer をタップします。



ミキサーには、トラックとマスターのさまざまな設定ができる 4 つのタブがあります。タップ&ドラッグでトラックをスクロールするか、カーソルボタンを使用します。

パンとボリュームタブの操作から始めます。ディスプレイ下部のタブをタップして選択します。プロジェクト内のシーンを起動し、トラックに次の調整をします。：

トラックのボリュームを調整するには、ボリューム・スライダをタップしドラッグするか、タップしてからデータ・ダイヤルまたは - / + ボタンを使用します。

トラックのパンを調整するには、Pan スライダをタップしドラッグするか、タップしてからデータダイヤルまたは - / + 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、それぞれ M ボタンまたは S ボタンをタップします。トラックにクロスフェーダーを割り当てるには、ディスプレイ下部の A または B ボタンをタップします。

次に、Inserts&I/O タブをタップします。このページでは、トラックにインサート・エフェクトを追加したり、入出力のルーティングをコントロールしたりできます。トラックにエフェクトを追加するには、以下の手順を行います。

1. Track 4 - Hat Loop のインサート・スロットをタップしてインサート画面を開きます。インサート・スロットには+記号が付いています。
2. 最初のエフェクト・スロットをダブルタップします。エフェクトの一覧が表示されます。
3. 上下にスワイプしてリストを移動するか、データ・ダイヤルを回します。
4. エフェクトを読み込むには、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・ダイヤルを押します。Reverb Small エフェクトを追加しましょう。
5. リストを閉じるには、Close をタップします。
6. トラックにエフェクトが追加されたので、好みの設定ができます。

エフェクトのパラメータを調整するには、鉛筆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、ゴミ箱アイコンをタップします。スロットのオン/オフ・ボタンをタップして、エフェクトのオン/オフを切り替えます。

この機能の詳細については、操作>モード>ミキサーを参照してください。

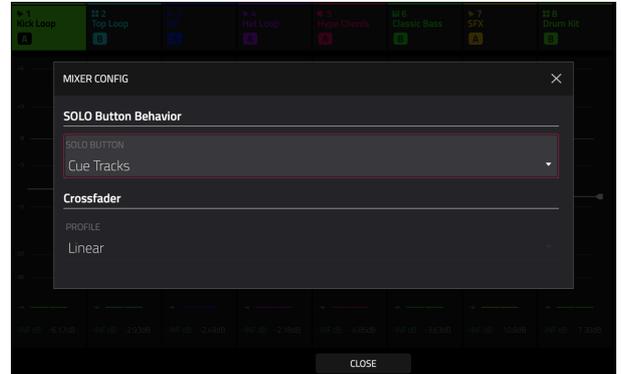


トラックのキューイング

Solo ボタンを使ってトラックを独立させるだけでなく、トラックのキューイングも可能です。オーディエンスが聴けるようにメインミックスに送信する前に、ヘッドフォン出力または出力 3/4 を使用して、トラックのサウンドを再生することができます。

トラックのキューイング：

1. ヘッドフォンをヘッドフォン出力に接続するか、出力 3/4 をモニター、ミキサーなどに接続します。
2. ミキサーを表示させ Settings を押すか、Shift を押しながら Solo または Mute を押して、Mixer Config ウィンドウを開きます。
3. Solo ボタンの動作をキュートラックに設定します。
4. Cue Mix ノブを 3/4 と Master の間になるように調整します。これにより、好みのミックスに調整することができます。キューミックスのノブを 3/4 の方向に回すと、より多くのキュートラックのオーディオになり、マスターの方向に回すと、より多くのマスターミックスオーディオになります。
5. Solo ボタンを押します。
6. キューミックスに割り当てたいトラックの Track Assign ボタンを押します。Mixer の画面では、チャンネル・ストリップの S アイコンがヘッドフォンのアイコンになります。Matrix 画面では、ヘッドフォン・アイコンがトラックの見出しに追加されます。
7. キューしたトラックでクリップを起動すると、マスターミックスとキュートラックの両方のオーディオが聞こえます。
8. Force のフロントパネルのヘッドフォン出力に接続されているヘッドフォンおよび/または、3/4 出力に接続されているスピーカーを使用して、キューされたオーディオがメインミックスと同期していることを確認します。
9. トラック・オーディオをメインミックスに送信する準備ができたなら、トラックの Solo ボタンと Track Assign ボタンを押して、キューを無効にします。

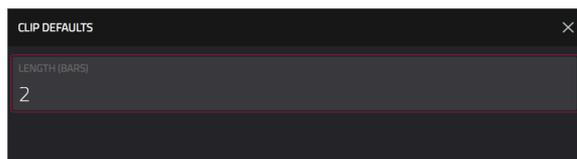
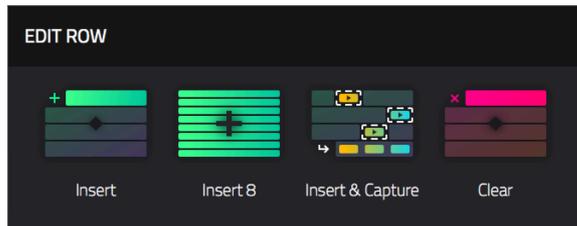


クリップのレコーディング

次に、新しいクリップを録音してプロジェクトに追加します。

レコーディングする前に、新しいシーンとレコーディング用の空のクリップを作成しましょう。:

1. Matrix を押してディスプレイに Matrix Mode を開きます。
2. Edit を押しながら一番上の Scene Launch ボタンを押して、Edit Row 画面を開きます。.
3. Insert アイコンをタップします。マトリックスの上部に新しい行が作成されます。
4. ディスプレイで、新しいシーンの空のクリップ・スロットをダブルタップして新しいクリップを作成します。新しいクリップは常にデフォルトの長さで作成されます。デフォルトの長さは、Shift キーを押しながら 2 番目の Track Assign ボタンを押すことで設定できます。

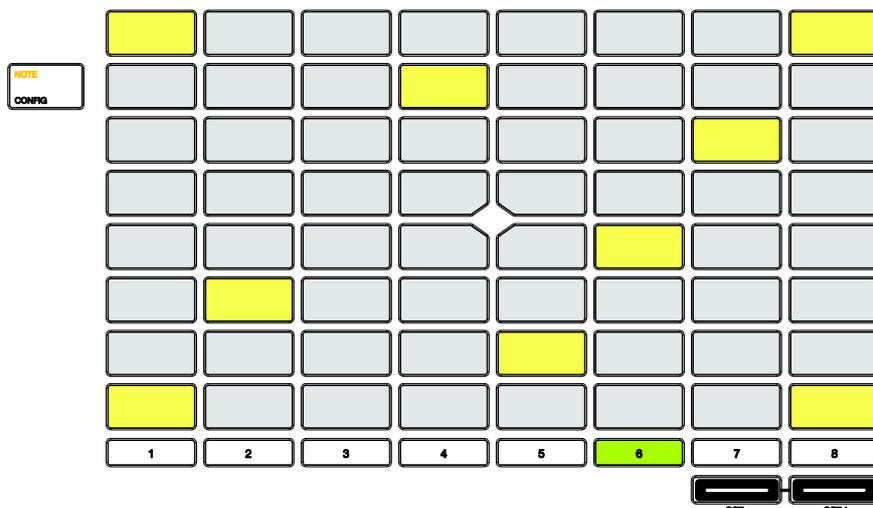


または、クリップローンチパッドを使用して空のクリップを作成することもできます。まず、Launch ボタンを押して Launch モードに入ります。次に、Select ボタンを押しながら空のパッドをダブルタップします。.

ノートモードを使用したレコーディング

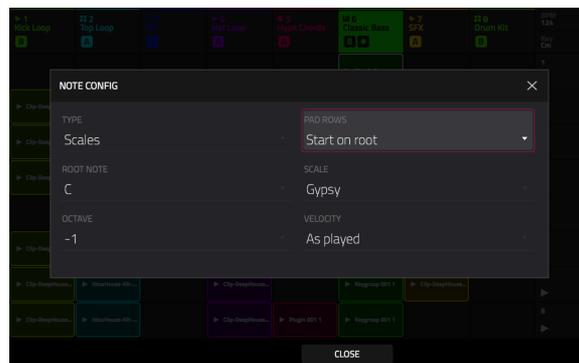
クリップを起動するためのクリップローンチパッドで、MIDI キーボードと同様に、ノートをクロマチックにレコーディングすることができます。これを行うにはまず Note ボタンを押して、Note モードに入ります。

Deep House - Colors プロジェクトで、Track 6 - Classic Bass を選択して Note を押し、ノートモードの動作を確認します。ノートモードでは、パッドの色が変わります。ルートノートまたはコードは一色で点灯し、その間のノートまたはコードは白く点灯します。



Note Mode でパッドを設定するには、Shift キーを押しながら Note を押して Note Config 画面を開きます。この画面では、スケール内のノート演奏からフルのコード進行まで、パッドの機能を設定できます。ここでは、Type を Scales に設定し、Pad Rows を root で Start に設定しましょう。

詳細については、操作>一般機能>パッドモード>ノートモードを参照してください。



クリップとトラックをレコーディング用に準備してみましょう：

1. 上記の指示に従って、トラック 6 - Classic Bass に空のクリップを作成します。
2. クリップを起動して、再生します。
3. Rec Arm ボタンを押してから 6 番目の Track Select ボタンを押してトラックをレコーディング可能にします。トラック名の下にレコード記号が表示されます。
4. レコーディングの準備ができたなら、Rec ボタンを押します。ディスプレイ上で、選択したクリップが赤くなり、Overdub と表示されます。
5. メモモードでクリップローンチパッドを使って簡単なベースラインをレコーディングします。レコーディングしたノートイベントを元に戻すには、Undo を押します。



6. 録音が終了したら、もう一度 Rec ボタンを押してレコーディングを停止します。



レコーディングの設定を変更するには：

1. Matrix を押して Matrix Mode 画面を開きます。
2. Shift キーを押しながら Record を押して Record Configuration 画面を開きます。
3. レコーディング中にオートメーションを記録するには、Write automation のチェックボックスをオンにします。レコーディング・モードフィールドを使用して、レコーディングの開始方法を設定します。パッドに設定した場合、トラックがレコーディングする準備ができていない間に、パッドをタップします。REC ボタンまたはパッドに設定されている場合、トラックがレコーディングする準備ができていない間に、パッドをタップするか、REC ボタンを押してハイライト表示されたクリップ・スロットにレコーディングをします。REC ボタンを押してからパッドに設定するときは、まず REC ボタンを押してからパッドをタップしてレコーディングを開始します。これは、Force の電源が入っているときのデフォルトのモードです。

Fixed Length Recording ボックスをオンにすると、Fixed Length (Bars) フィールドで設定されたクリップの長さで、レコーディングが停止します。クリップの長さを記録するには、チェックを外したままにします。

Record To field to set the behavior を使用して、レコーディングが完了したときの動作を設定し、Overdub または Play を入力します。

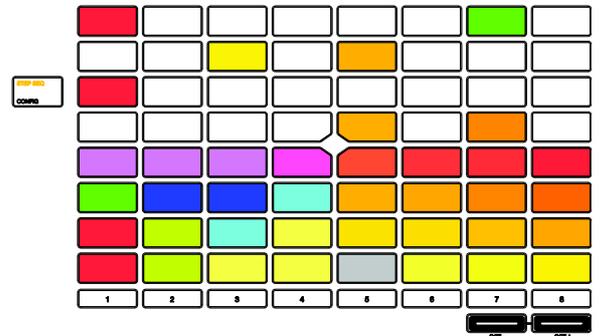
4. 終了したら、Close をタップして Record Configuration 画面を閉じます。

ステップシーケンサーでのレコーディング

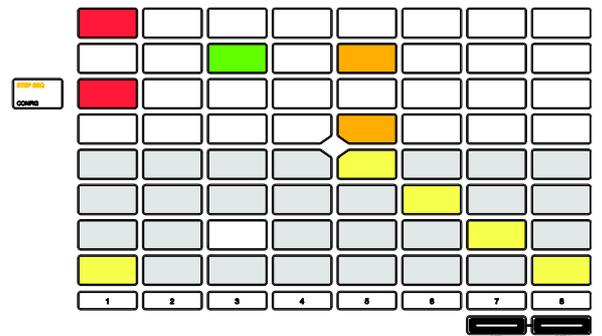
ドラムを録音するとき、Force の内蔵ステップシーケンサーを使用することもできます。クリップ起動パッドをステップボタンに見立てた、伝統的なステップシーケンサー型ドラムマシンのような使い方ができます。

ステップシーケンサーを使うには、クリップローンチパッドを異なる 3 つのモードに割り当てることができます。

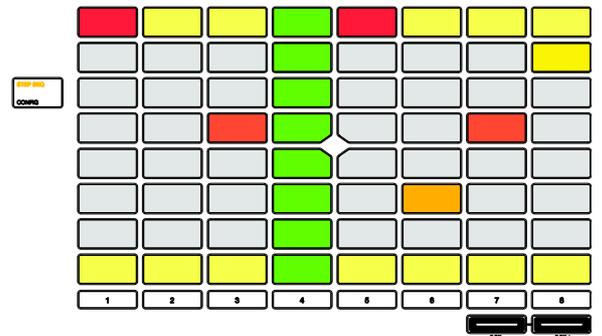
ドラム：このモードではパッドの上 4 行がシーケンスのステップとなります。下の 4 列のパッドは 2 つの 4x4 に分割されています。左側の 4x4 はドラムサウンドの選択とトリガーに使用され、右側はノートイベントのベロシティの選択に使用されます。このモードはステップシーケンサーでドラムパートを録音するのに便利です。



メロディック：このモードではパッドの上 4 列がシーケンスの各ステップを表します。下の 4 列は設定されたスケール上のノートとなります。これは Shift を押しながら Step Seq を押して調整します。このモードは、ベースラインなどのメロディックパートをステップシーケンサーで録音する場合に便利です。



レーン：このモードでは、クリップローンチパッドの各列はシーケンスのステップを表します。8 つの行は 8 つの異なるパッドを表します。Shift を押しながら Step Seq を押すことでベースとなるパッドを設定できます。



Step Seq ボタンを押してモードを切り替えます。ステップシーケンサーモードで Step Seq ボタンを押したままにすると、すばやく別のモードを選択できます。



ステップシーケンサーを使ってドラムパターンを作ってみましょう。ドラムモードを使います。

1. Track 2 - Top Loop を選択して、上に記したように新しい空のクリップを追加します。
2. 録音しているクリップが再生中であることを確認してください。停止していると作成中のパターンが聞こえません。
3. Menu を押して、ディスプレイ上の Step Sequencer をタップします。
4. Drum がディスプレイ上に表示されるまで Step Seq ボタンを押します。これでパッドがドラムモードになりました。
5. パッド(A01)を押してバスドラムを選択します。

ヒント：Clip Select ボタンを押しながらパッドを押すと、サンプルを鳴らさずにパッドを選択することができます。

6. 単純なバスドラムパターンをシーケンスするためにクリップローンチパッドの上 4 列を使用してみましょう。
また Step Seq]ボタンを押したままにしておくと、クリップローンチパッドの一番上の行で表示および編集しているクリップの一部を変更することもできます。使用可能なページ数は選択したステップサイズとクリップ内の小節数によって変わってきます。
7. 次にスネアドラムのサウンド(A02)を選択してパターンを入れてみましょう。
8. 最後にハイハット(A03)を入れます。ベロシティパッドを使ってハイハットサウンドのベロシティを変えて、クリップサウンドをよりリアルにします。

操作 > 一般機能 > パッド・モード > ステップシーケンサー・モードおよび操作 > モード > ステップシーケンサーもご参照ください。

