

**AKAI<sup>®</sup>**  
**PROFESSIONAL**

---

**FORCE**

サンプル編集モード

## Sample Edit Mode



Sample Edit Modeでは、様々な機能でサンプルを編集することが出来ます。

Menu ボタンを押して、**Sample Edit** をタップすると、**Sample Edit Mode** に移動します。



画面上部の **Sample** フィールドをタップすることで**編集するサンプルを選択**することが出来ます。

サンプルの名を変更するには、サンプル名の横にあるキーボードアイコンをタップして、表示されたバーチャルキーボードを使用してサンプル名を入力して下さい。

**サンプルを削除するには**、画面上部に表示されているサンプル名の横にある**ゴミ箱アイコン**をタップします。ゴミ箱アイコンをタップすると、スクリーンにプロジェクト内で選択したサンプルが使用されているトラックが表示されます。削除をする場合には、画面下部に表示された**[DELETE SAMPLE]**をタップします。削除をキャンセルする場合には、画面下部の**[CANCEL]**をタップして前の画面に戻ります。

画面の上半分にはサンプルの波形が表示され、下半分には、編集コントロールが表示されます。



波形ディスプレイには、サンプルのアクティブになっている部分が表示されます。波形を左右にスワイプすることで波形を動かすことができます。

波形の上部には、タイムラインが表示されており、**Sample**、**Time**（秒または、ミリ秒）または拍（**Beat**）のなかから、**Setting** よりお好みの表示単位を設定することができます。

下記の操作で**ズームイン/アウト**が可能です：

- 画面上の**虫眼鏡アイコン**（画面上部右端）が選択されている状態で、波形の上で指をピンチする。
- 画面下部中央に表示されている **ZOOM+**または **ZOOM-**をタップする。
- ノブモードが**スクリーンモード**に設定されている時に**ノブ8**を回す。

下記の操作で**波形をスクロール**することが可能です：

- 画面上の**虫眼鏡アイコン**（画面上部右端）が選択されている状態で、波形を右または、左にスワイプする。
- ノブモードが**スクリーンモード**に設定されている時に**ノブ7**を回す。

波形画面に表示されている緑のマーカーがスタートポイント、赤のマーカーがエンドポイントとなります。この 2 つのマーカーがサンプルの再生範囲を決定します。

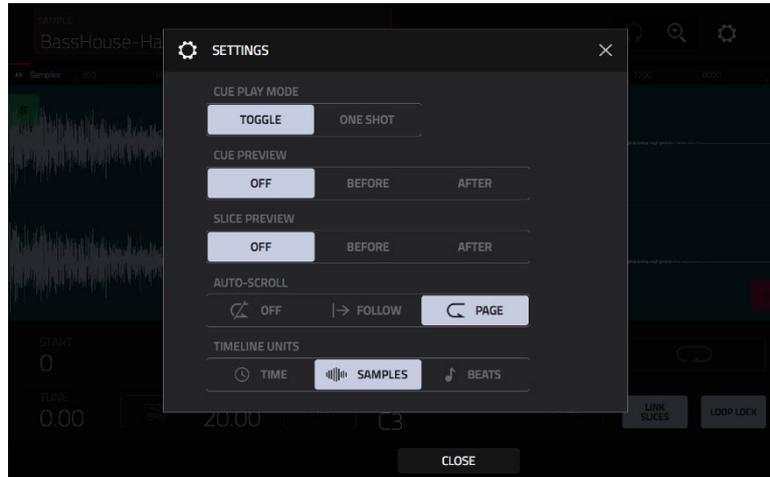
下記の操作で選択されている**リージョンのスタート/エンドポイントの移動**が可能です。：

- 場所を変更したマーカーのタップしながらドラッグする。
- 波形の下部に表示されている編集コントロール部分の **Start** と **End** の数値を変更する。
- ノブモードが**スクリーンモード**に設定されている時に**ノブ1**と**2**でスタートポイントを、**ノブ3**と**4**でエンドポイントを変更する。ノブ1と3が細かい調整、ノブ2と4が大まかな調整となります。

**ヒント**：録音されたサンプルは前後に無音が含まれている事があり、無音部分により楽曲のなかでテンポや拍を合わせるのが困難な場合があります。スタートポイントを調整する、またはエンドポイントを調整し、不必要な無音や音声を取り除くことで解決します。さらに、タイトで丁寧に編集されたサンプルは、制作やパフォーマンスにおいてワークフローをより効率的にします。

サンプルエディットモードでは、**[Trim Mode]**と**[Chop Mode]**の2種類から編集モードを選択できます。各モードの操作には多少の違いがあります。各モードの詳細な内容、操作方法については本章の **Trim Mode** と **Chop Mode** の項を参照、ご熟読下さい。これらのモードを使用する前に、次項の **Settings** をご参考のうえ、予め設定を行って下さい。

セッティング画面では、サンプルエディットの設定をすることが出来ます。  
セッティング画面を開くには、歯車アイコンをタップします。



**Cue Play Mode** セレクターで、Cue プレイヘッドのオーディオ再生方法を設定します。

- **One Shot:** Play Cue をタップすると Cue プレイヘッドの地点からサンプルを最後まで再生します。
- **Toggle:** Play Cue をタップすると Cue プレイヘッドの地点からサンプルの再生が始まり、もう一度タップすると再生が停止します。

**Cue Preview** セレクターで、Cue プレイヘッドを移動させた際にオーディオを再生するかを選択します。

Cue プレイヘッドをサンプル上で移動させると、**[Before]** に設定されている場合には、Cue プレイヘッドの少し前からサンプルの一部が再生され、**[After]** に設定されている場合には、Cue プレイヘッドの直後からサンプルの一部から再生されます。**[Off]** に設定した場合には、なにも再生されません。

この機能の設定は全体の **Preference** 設定画面からも変更することが出来ます。

**Slice Preview** セレクターで、スライスマーカーを移動させた際にオーディオを再生するかを選択します。

スライスマーカーをサンプル上で移動させると、**[Before]** に設定されている場合には、スライスマーカーの少し前からサンプルの一部が再生され、**[After]** に設定されている場合には、スライスマーカーの直後からサンプルの一部から再生されます。**[Off]** に設定した場合には、なにも再生されません。

この機能の設定は全体の **Preference** 設定画面からも変更することが出来ます。

**Timeline Units** セレクターを使って、サンプル波形の上部に表示される単位を選択することが出来ます。

以下の 3 種類から選択出来ます。

- **Time:** 時 : 分 : 秒 : フレーム
- **Samples:** サンプル数
- **Beats:** 小節 : 拍 : ティック

サンプルの前後をクロップする場合には Trim Mode の使用をお勧め致します

Trim Mode に移動するには、画面左下の Trim/Chop ボタンをタップして Trim 表示に変更します。



Start 値と End 値のフィールドを使って、Start ポイントと End ポイントを、それぞれに調整します。

その他にも、画面上のスタートマーカー(S)とエンドマーカー(E)をドラッグ、またはノブ1と2でスタートポイント、ノブ3と4でエンドポイントを設定することができます。

Trim モードにはループ機能も含まれています。Loop Point と End Point の間にあるサンプルのリージョンがリピート再生されます。この機能は、お好みのサンプルの開始位置を探すのに便利な機能です。ループをスタートポイントより前に設定する事は出来ません。

下記の操作でループポイントを変更することができます。

- Loop フィールドを使用する。
- スタートマーカー(S) (Loop Lock が ON の場合)またはループマーカー(Loop Lock が OFF の場合)をドラッグします。
- ノブモードが screen モードの場合、ノブ5と6がループマーカーの調整に割り当てられます。ノブ 5 が細かい調整、ノブ 6 が大まかな調整となります。

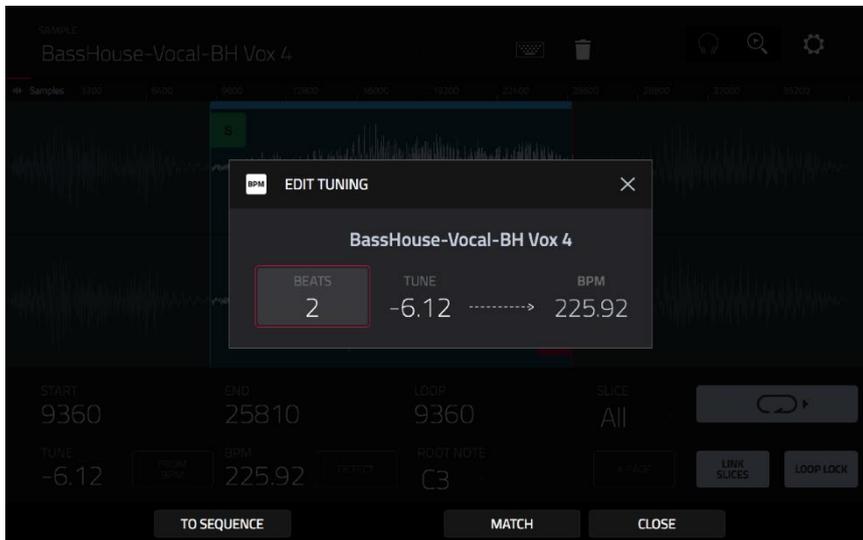
ループロックのオン/オフは Loop Lock ボタンをタップして切替えます。ループロックがオンの場合、ループポイントはスタートポイントと同位置になります。ループロックがオフの場合、ループポイントは独立し、専用のループマーカーが表示されます。

ループ機能のオン/オフはループボタンをタップして下記の4つのモードの中から選択します。

- Off: サンプルはループしません。
- Forward: ループがエンドポイントに到達すると、ループポイントから再度再生が開始されます。
- Reverse: ループがエンドポイントに到達すると、逆再生が開始されます。ループポイントに到達するとエンドポイントから再度逆再生が開始されます。
- Alternating: ループがエンドポイントに到達すると、逆再生が開始されます。ループポイントに到達すると再度スタートポイントから再生が開始されます。

Shift を押しなが画面上の Loop ボタンをタップすると Forward と Off を切り替える事ができます。

Tune フィールドでサンプルトランスポーズすることができます。



From BPM をタップして Edit Tuning ウィンドウを開くと、サンプルをプロジェクトに合わせて調節できます。

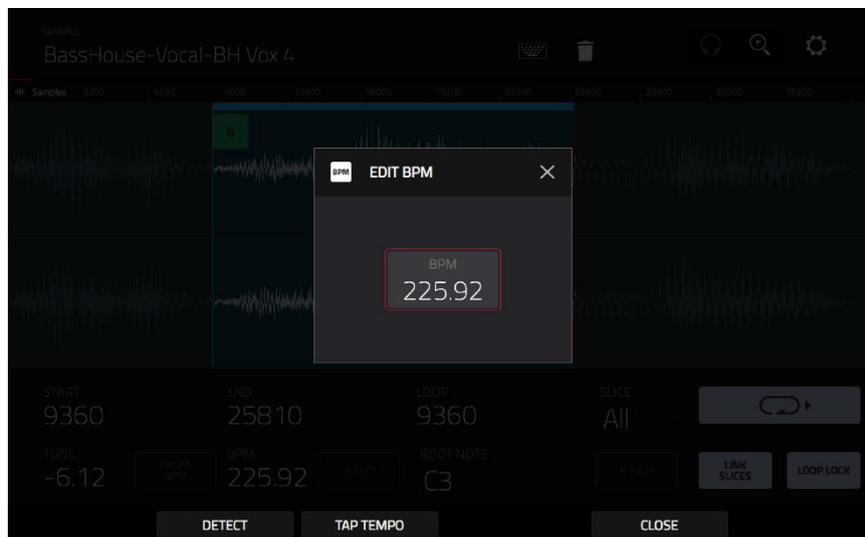
**Beats** フィールドを使用して、シーケンス内のビートの数を一致させます。

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。

サンプルがプロジェクトにチューニングされました。

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 をタップするのと同じですが、プロジェクトのテンポを右側の Tempo フィールドに表示される BPM に変更します。

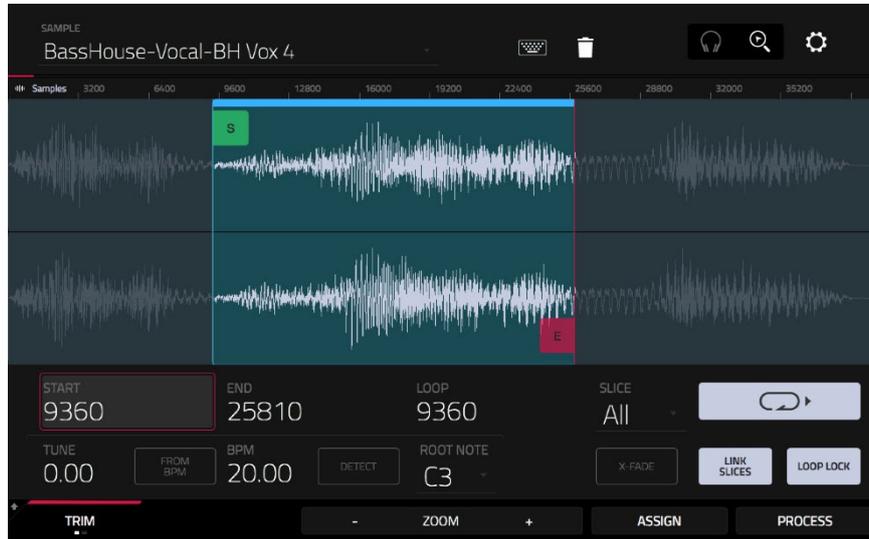
ウィンドウを閉じるには、**Close** をタップします。



テンポを手動で入力するには、**BPM** フィールドを使用します。

自動的にテンポを検出するには、**Detect** をタップします。表示される Edit BPM ウィンドウでは、次のいずれかを実行できます。

- **BPM** フィールドを使用して、手動でテンポを入力します。
- 自動的にテンポを検出するには、**Detect** をタップします。
- タッチスクリーン下部の **Tap Tempo** を希望の速度でタップしてテンポとして使用します。
- **Close**、**X**、またはウィンドウの外側のどこかをタップすると閉じます。



**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でサンプルを元のピッチで再生するノートを定義します。

**X-Fade** をタップして **X-Fade** ウィンドウを開き、サンプル再生時にリアルタイムクロスフェードループを適応できます。クロスフェードを適応する前に、必ず **Loop Lock** を **Off** にして、**Loop** ファンクションを **Forward** に設定して下さい。上記の設定を行うと、クロスフェードの **Length** と **Type** を **Equal Power** または **Linear** に設定することができます。

編集するスライスを選択するには、（スライスを Chop Mode で作成した後）**Slice** フィールドを使用します。

**Link Slices** を有効にすると（スライスをチョップモードで作成した後）、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。サンプルの不連続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：**スライスを非順不同、不連続、または重複させるには、**Link Slices** を無効にする必要があります。

**O Snap** は、波形の開始点、終了点、およびループポイントが波形の「ゼロクロス」でのみ発生するように強制します。これにより、サンプルの再生時にクリックやグリッチを避けることができます。

**O Snap** を有効または無効にするには、**Shift** を押したまま、タッチスクリーン下部の **O 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** 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。ループ機能が **Forward** と **off** の間で切り替わります。ループ機能については**前述の項**を参照してください。

**ヒント：**チョップモードで作成、選択した特定のサンプル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。これを使用することで、チョップモードよりもスライス単体をより詳細に確認することができ、スライスのオーディションの選択肢が増えます。

下記の操作にて、簡単に Trim Mode と Chop Mode を交互に切り替える事ができます。

**Trim Mode と Chop Mode の両方を使用してサンプルのスライスを編集するには：**

1. 画面下部の **Trim/Chop** をタップし **Chop** に変更します。
2. すべてのフィールドを希望の設定にして、サンプルのスライスを作成します。
3. 目的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** に変更します。変更して表示されたリージョンは、スライスマーカーの代わりに通常のスタートポイントとエンドポイントのマーカーが表示されます。
5. **Trim/Chop** をタップすることで、いつでも **Chop Mode** に戻る事ができます。

新しいサンプルを Trim Mode からパッドに直接割り当てることができます。

サンプルを割り当てるには、タッチスクリーン下部の **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。

**Assign 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内の乱雑化を減らすのに役立ちます。

**Pad** フィールドを使用して、希望のパッドを選択します。または、希望のパッドを押します。

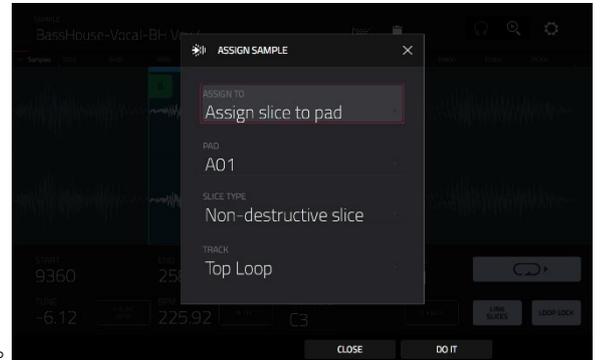
**Slice Type** フィールドを使用して、スライスが割り当てられているときにパッドのレイヤー設定をどのように設定するかを選択します（下記のパラメーターの詳細については、**Track Edit Mode** を参照してください）。

- **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 **Slice** 設定はパッドに設定されません。**Pad Start** と **Pad End** はスライスの開始点と終了点の値に設定され、**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。

**Track** フィールドで、スライスを追加するトラックを指定します。

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]**、**[X]**、またはウィンドウの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** にセットすると、プロジェクト内に新しいサンプルを作成します。(オリジナル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希望のパッドを選択します。または、希望のパッドを押します。

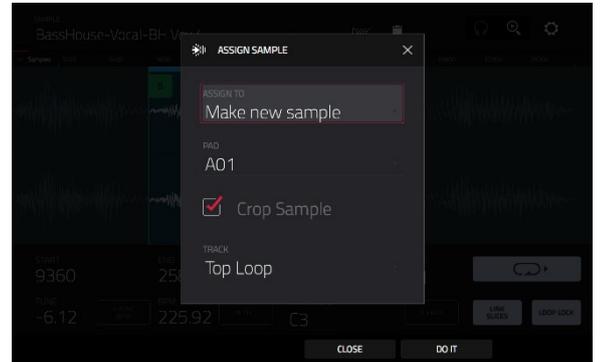
**Crop Sample** ボックスにチェックを入れると、作成とアサイン時にサンプルの使用していない部分が削除されます。この機能は、破壊処理になりますが、オリジナルサンプルはプロジェクト内に保管されます。

チェックボックスにチェックを入れなかった場合、作成、アサイン時に使用していない部分も保存されます。この方法の場合、一時的に一部のサンプルを使用している場合でも、後からサンプル全体を使って編集することができます。

**Track** フィールドを使用して、スライスを追加したいトラックを特定します。

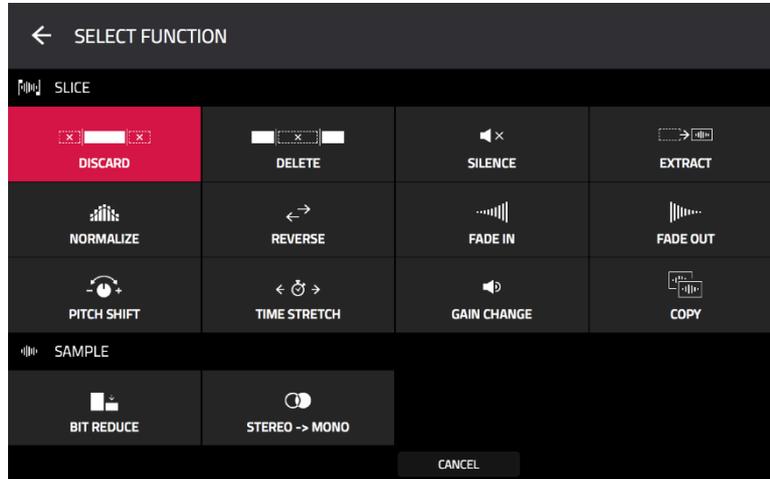
サンプルをアサインするには、**Do It** をタップします。

操作をキャンセルするには、**[Close]**または**[X]**をタップするか、ウィンドウの外側のどこかをタップします。



**Process** ボタンをタップすると Process ウィンドウが開き、サンプルの編集オプションを選択できます。

**Function** フィールドを使用して、編集プロセスを選択します。ダブルタップするか、タッチスクリーン下部の **Function** をタップすると、使用可能なすべての編集プロセスの概要が表示される Function ウィンドウが開きます。



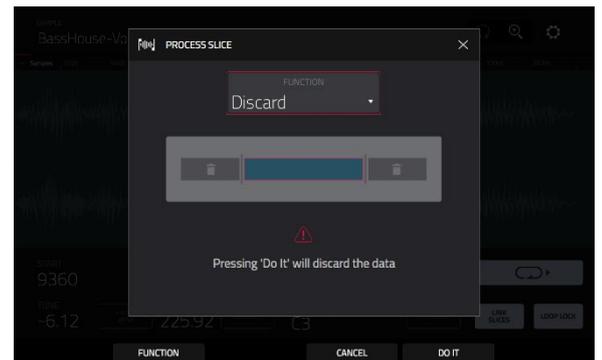
下記のように、これらの機能のいずれかを使用することができます。

サンプル編集モードに戻るには、[Cancel]をタップします。

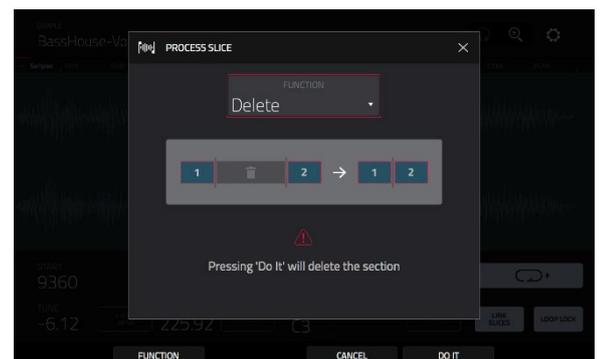
プロセスウィンドウに戻るには、タッチスクリーン上部をタップします。

**注：**すべての Slice プロセスは、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。Sample 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。

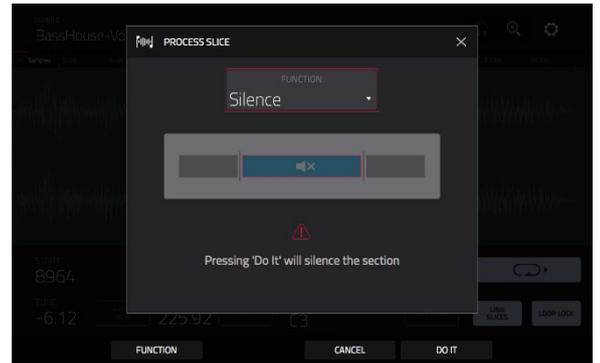
**Discard** の処理では、開始点の前と終了点の後の領域を削除します。



**Delete** の処理では、開始点と終了点の間の領域を削除し、それらの間のギャップも詰められます。



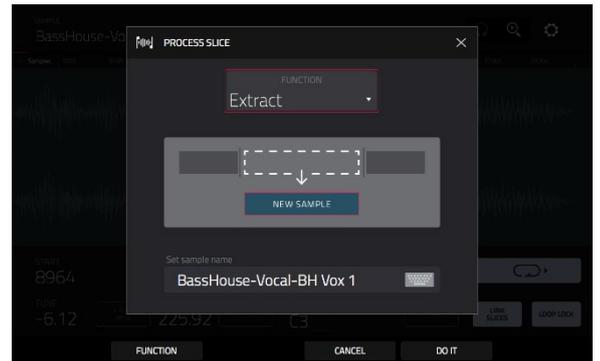
**Silence** の処理では、開始点と終了点の間の領域を無音に置き換えます。



**Extract** の処理では、開始点の前と終了点の後の領域を削除し、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。

**Edit Name** フィールド（および表示される仮想キーボード）を使用して新しいサンプルに名前を付けます。

**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** 処理は、サンプルのレベルを歪みのない最高レベルまで増加させます。これはデジタルゲインによる最適化の一種であるため、広範囲の振幅を持つサンプルを扱う際に、過度のレベル設定について心配する必要はありません。

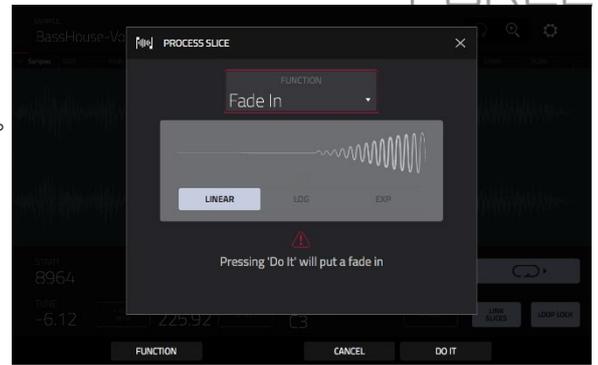


**Reverse** 処理は、開始点と終了点の間の領域を反転させます。



**Fade In** は、開始点と終了点の間にフェードインが設定されます。フェードには次の種類があります。

- **Linear** は、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードインします。
- **Log** は、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** は、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が設定されます。フェードには種類があります。

- **Linear** は、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードアウトします。
- **Log** は、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** は、指数関数的なカーブでオーディオをフェードアウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激に下降します。



**Pitch Shift** は、長さを変えずにサンプルのピッチを変更します。これにより、サンプルのテンポやデュレーションに影響を与えずに、サンプルのピッチをシーケンスに設定できます。上下に 12 セミトーンまで調整できます。より極端な設定では音質が低下することがあります。



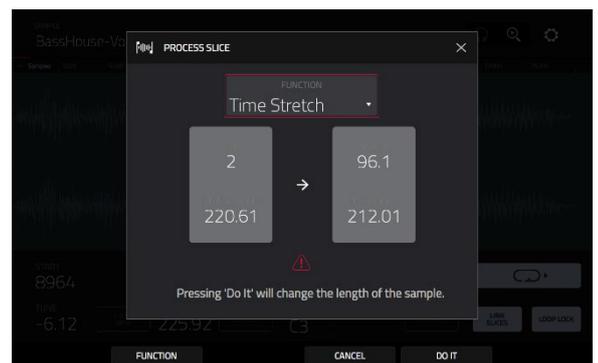
**Time Stretch** 処理は、ピッチを変更することなくサンプルの長さを変更します。これは、2 つのサンプルの長さを異なるピッチで一致させるのに便利です。処理後にサンプルの元のテンポと希望のテンポを入力することができます。

**Beat** フィールドを使用して、希望する拍数の値を設定します。

新しいテンポを設定するには、**New Tempo** フィールドを使用します。

**Ratio** フィールドには自動的にタイムストレッチ係数が表示されます。

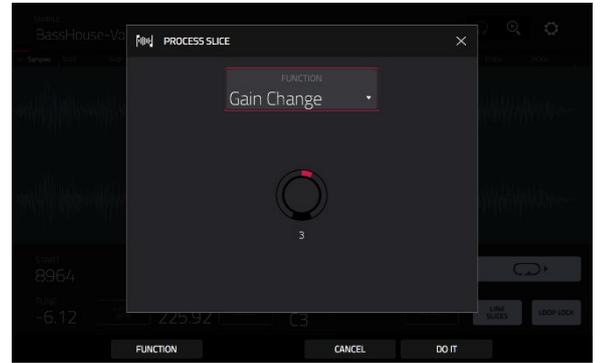
代わりに比率を調整するには、**Ratio** フィールドを使用して希望の比率を設定します。**New Tempo** フィールドには、新しいタイムストレッチ係数に基づいて自動的に変更されたテンポが表示されます。



**Gain Change** は、サンプルの音量を増減します。最大±18 dB の間で調整することができます。この機能は、クリッピングレベルを超えるボリュームを許可するため、ノーマライズとは異なります。これは望ましいエフェクトであるかもしれませんが、出力レベルには注意する必要があります！

**Copy** は、サンプルのコピーを保存します。

新しいサンプルに名前を付けるには、**Edit Name** フィールド（および表示される仮想キーボード）を使用します。それ以外の場合、プロセスはサンプル名の後に連続した番号を追加します。

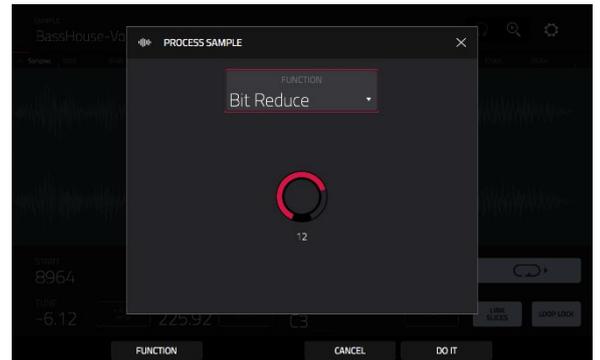


**Bit Reduce** は、サンプルのビット分解能を低下させ、忠実な再現度を効果的に低減します。

最大 **1 ビット** まで落とすことができます。（Resampler エフェクトに似た効果を得られますが、Bit Reduce はサンプルを永久に変更します）。

**ヒント**：ドラムループでこれを使用すると、デジタルの「エッジ」と共に、汚れた「オールドスクール」の質感を得られます。

**注**：このプロセスは、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。



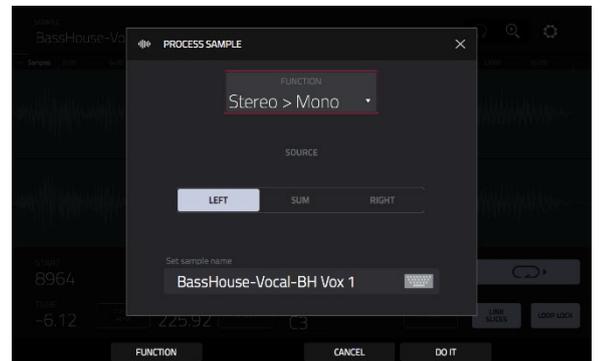
**Stereo -> Mono** は、ステレオサンプルを新しいモノサンプルに変換し、新しいサンプルとして保存します。

新しいサンプルに名前を付けるには、**Edit Name** フィールド（および表示される仮想キーボード）を使用します。それ以外の場合、プロセスはサンプル名の後に連続した番号を追加します。

次のオプションを使用できます。

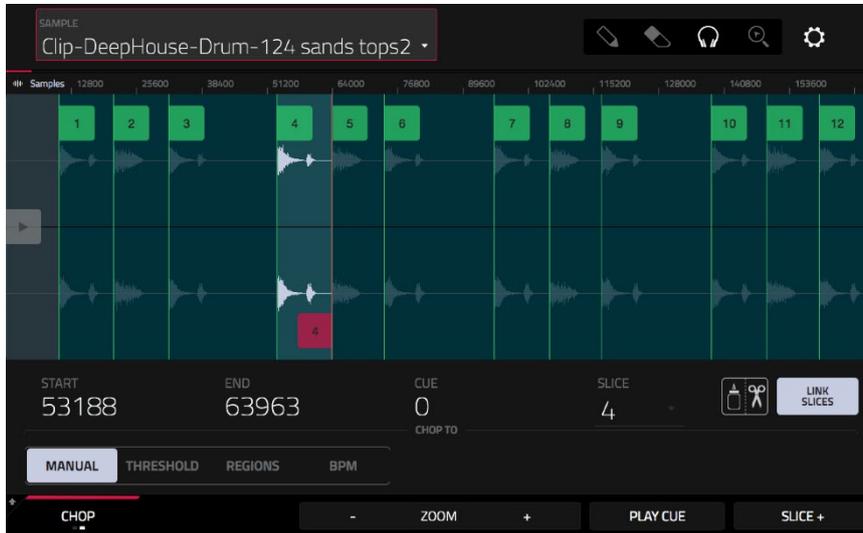
- **Left** は、左チャンネルのみを変換します。
- **Right** は、右チャンネルのみを変換します。
- **Sum** は、左右のオーディオチャンネルを1つのモノラルチャンネルに統合します。

**注**：このプロセスは、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。



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 複数の領域に分割します。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。



**Start** と **End** フィールドを使用して、Start と End フィー ルドを使用して、現在選択されているスライスの開始点 と終了点の位置を設定します。または、スタート(**S**)ま たはエンド(**E**)マーカーを左右にタップしてドラッグするか、ノブモードが **screen** モードの状態 で、**ノブ1**と**ノブ2**を使用してスタートポイントを調整、**ノブ3**と**ノブ4**を使用してエンドポイントを調整します。

タッチスクリーンの左下隅にあるセレクターを使用して、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スライスを生ずる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。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。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（毎分拍数）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数を設定します。

**Beats** フィールドを使用して、各小節にある拍の数を設定します。

**Time Div** フィールドを使用してノート分割を設定します。スライスマーカーはこの設定に従って配置されます。**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、ヘッドフォンアイコン（右上隅）を選択し、波形のスライスをタップします。

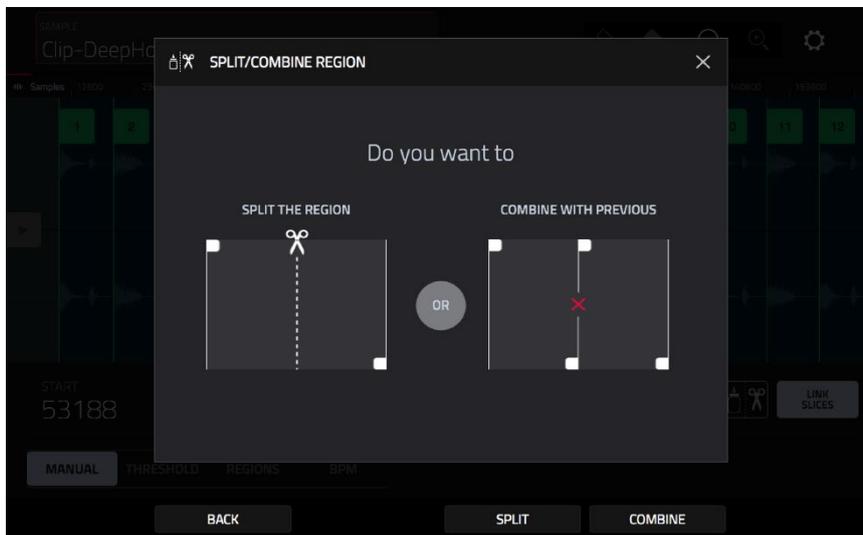
**One Shot** 機能を有効にすると、パッドを一度押すとスライス全体が再生されます。無効時には、パッドを押したままにしてスライスを再生します。パッドを離すと再生が停止します。

**One Shot** を有効または無効にするには、**Shift** を押したまま **One Shot** をタップします。

編集するスライスを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

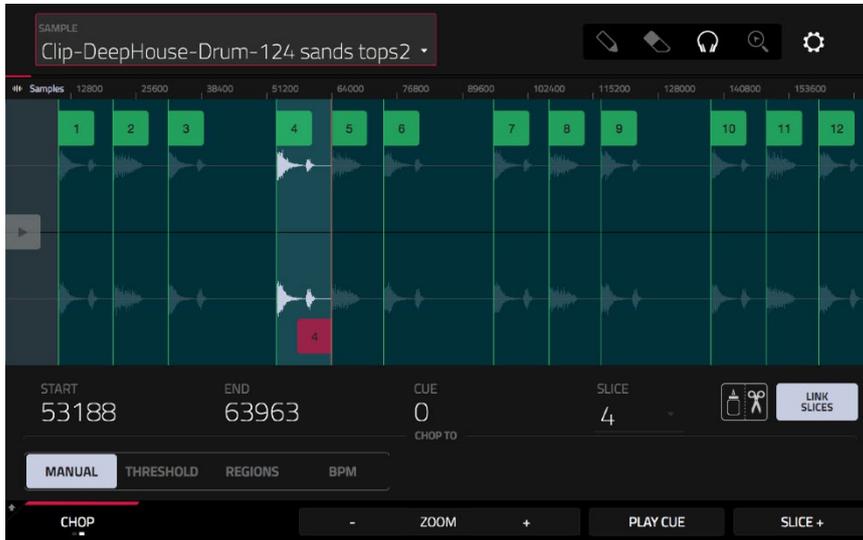
- **Slice** フィールドを使用します。
- **ノブモード**が **Screen** に設定されている状態で、**ノブ 6** を回します。
- **ヘッドフォンアイコン**（右上隅）を選択し、波形のスライスをタップします。

現在の再生ヘッド位置にスライスを追加するには、タッチスクリーン下部の **Slice+** をタップします。サンプル再生中はいつでもこの操作を行うことができます。



スライスを分割または結合するには、のりとハサミのアイコンをタップします。**Split/Combine Region** 画面が表示されたら、次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リージョンを2つの等しいスライスに分割します。
- **Combine**：現在選択されているリージョンとその前のリージョンを結合します。
- **Back**：ウィンドウを閉じます。



**Link Slices** 有効時、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。サンプルの不連続部分を使用するスライスを作成したい場合は、**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**：スライスを非順不同、不連続、または重複させるには、**Link Slices** を無効にする必要があります。

サンプルからすべてのスライスを削除するには、**Shift** を押したまま **Clear All** をタップします。

キュー再生ヘッドはスライスマーカーを手動で挿入するときに便利です。ワークフローに合わせて位置と動作を設定できます。

以下の方法で **Cue 再生ヘッドの位置** を調整します。

- **Cue** フィールドを使用して、キュー再生ヘッドの位置を調整します。
- 半透明の三角形(▶)マーカーをタップしてドラッグします。
- **Knob** モードが **Screen** モードの状態、**ノブ5** を回します。

キュー再生ヘッドからサンプルを再生するには、タッチスクリーン下部の **Play Cue** をタップします。

キュー再生ヘッド位置にスライスマーカーを作成するには、タッチスクリーン下部の **Slice+** をタップします。

キュー再生ヘッドの動作を設定するには、**Settings** ウィンドウ (前述) を使用します。

**O Snap** は、波形の開始点、終了点が波形の「ゼロクロス」でのみ発生するように強制します。これにより、サンプルの再生時にクリックやグリッチを避けることができます。

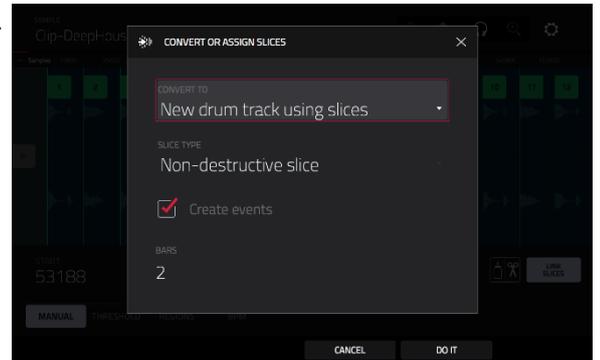
**O Snap** を有効または無効にするには、**Shift** を押したまま、タッチスクリーン下部の **O Snap** をタップします。

## スライスの変換または割り当て

新しいサンプルをチョップモードから直接パッドに割り当てることができます。新しいトラックまたはパッチフレーズに 変換することもできます。

サンプルを変換または割り当てるには、**Shift** を押したまま、タッチスクリーン下部の **Convert** をタップして、Convert or Assign Slices ウィンドウを開きます。

**Convert To** フィールドを、**New drum track 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乱雑化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** フィールドでは、スライスが割り当てられているときに各パッドのレイヤー設定がどのように設定されるかを選択します（下記のパラメーターの詳細については、**Track Edit Mode** 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。

各パッドが対応するスライスをパッド番号で昇順に再生する新しいプログラム用の新しいトラックを自動的に作成するには、**Create Events** ボックスをチェックします。

**Create Events** が選択されている場合は、**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。



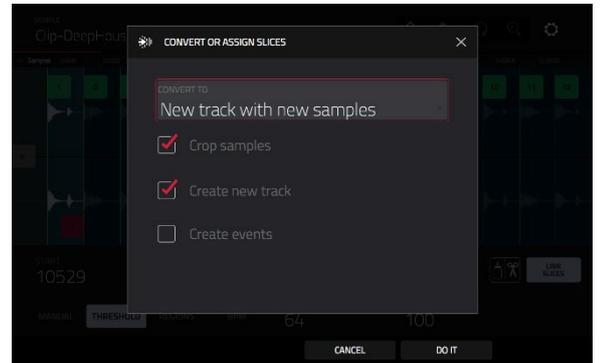
サンプルを変換するには、**[Do It]**をタップします。

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 track with new samples** に設定すると、新しい各スライスから新たなサンプルが作成され、サンプルのスライスが新たなトラック内のパッドに割り当てられます。

新たに作成されたトラックはサンプル名と **ch** の組み合わせで名前が設定されます。

新たに作成されたサンプルは **SI-#**がサンプル名に付加されます。(＃には連続した数字が適応されます。)



**Crop Samples** のチェックボックスをオンにすると、サンプルの作成と割り当てが行われた際に、サンプルから使用されていない部分が削除されます。この機能はデストラクティブ編集ですが、プロジェクトには元のサンプルが残っています。

このボックスをチェックしないで、サンプルの作成と割り当てを行った場合、サンプルの未使用部分が保持されます。この場合、サンプルの一部だけを使用していたとしてもサンプル全体をさらに編集することもできます。

デフォルトでは、新しいトラックを作成します。**Create New Track** のチェックボックスをオフにすると、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る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割り当てられません。

**Create New Track** がチェックされていて、**Create Events** ボックスをチェックした場合、各パッドが対応するスライスをパッド番号で昇順に再生するシーケンスを自動的に作成します。

**Create Events** が選択されている場合は、**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するのではなく、このサンプル内のスライスを参照します。これはプロジェクトの乱雑化を避けるのに便利です。

**重要**：この方法でパッドにサンプルを割り当てると、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、希望のパッドを選択します。または、希望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がどのように設定されるかを選択します（下記のパラメーターの詳細については、トラック編集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の値に設定され、**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。

**Track** フィールドでは、スライスを追加するトラックを指定します。

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）。

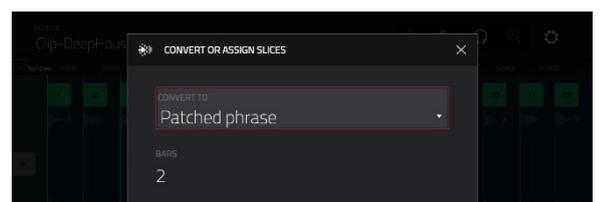
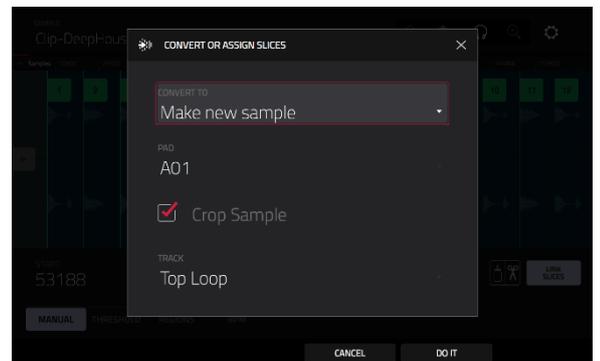
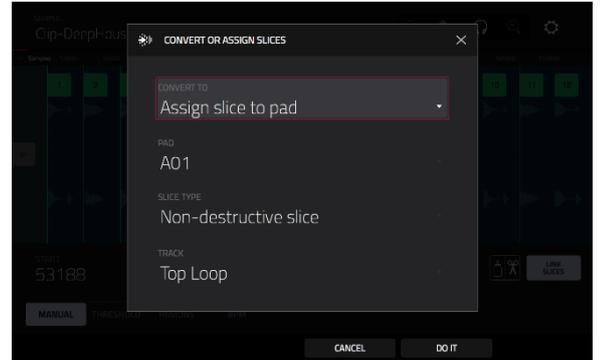
**重要**：この方法でパッドにサンプルを割り当てると、パッドの最初のレイヤーのサンプルが置き換えられます。

**Pad** フィールドで、希望のパッドを選択します。または、希望のパッドを押します。**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編集ですが、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る場合でも、サンプル全体をさらに編集することができます。

**Track** フィールドを使用してスライスを追加するトラックを指定します。

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 **Patched 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。パッチされたフレーズは元のサンプルと同じ名前になりますが、**pp** が付加され、プロジェクト情報を表示するときに別のアイコンが使用されます。

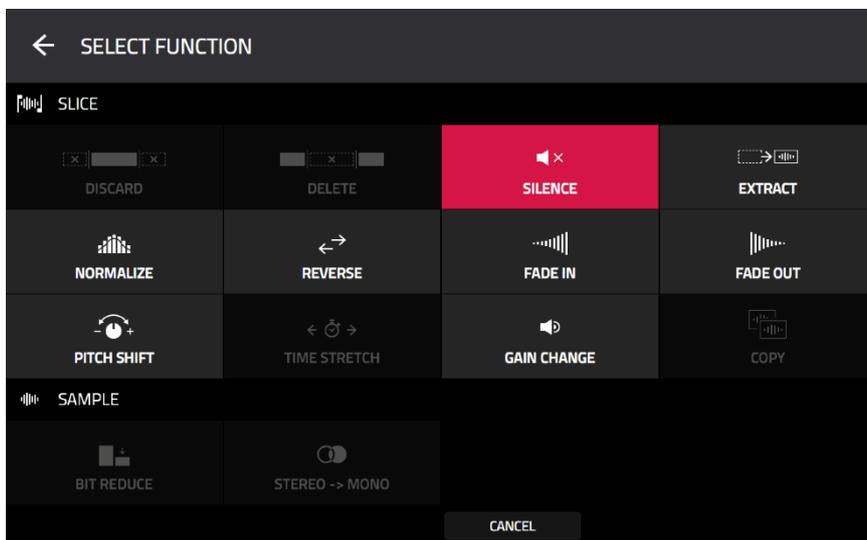
**Bars** フィールドを使用して、パッチされたフレーズの長さを小節数で設定します。

## スライスのプロセス

**Shift** を押したまま、**Process** ボタンをタップするとプロセスウィンドウが開き、現在選択されているスライスの編集オプションを選択できます。（トリムモードよりもオプションが少なくなり、使用できないものは暗転します。）

Function フィールドを使用して、編集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 Function ウィンドウが開き、使用可能なすべての編集プロセスの概要が表示されます。

**重要**：チョップモードは非破壊編集です。元のサンプルを破壊することなくスライス／編集の動作を選択できるので、サンプルの再生をより詳細に制御できます。スライスされたサンプルを保存するだけでなく、別のプロジェクトにおいてスライスデータをすべて再利用することもできます。（スライスマーカーに関係なく）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領域を再生するパッドの設定の詳細については、**Track Edit Mode** の章を参照してください。



下記のこれらの機能のいずれかを使用することができます。

サンプル編集モードに戻るには、**[Cancel]**をタップします。

**Process** ウィンドウに戻るには、タッチスクリーンの上部をタップします。

**注**：ここのすべてのプロセスは、現在選択されているスライスにのみ影響します。

**Silence** は、開始点と終了点の間の領域を無音に置き換えます。



**Extract** は、開始点の前と終了点の後の領域を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプル（名前を入力したもの）として保存します。

**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最高レベルまで増加させます。これは本質的にデジタルゲインの最適化の一種であるため、広範囲の振幅を持つサンプルを扱う際に過度のレベル設定について心配する必要はありません。

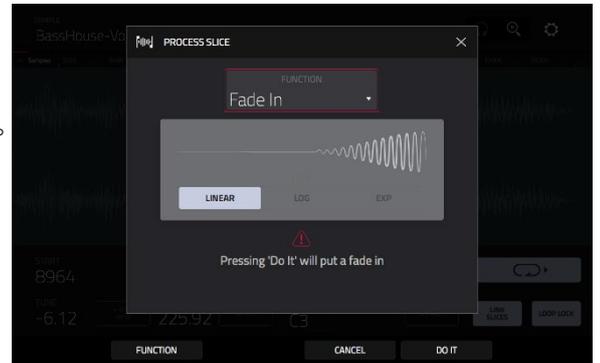


**Reverse** は、開始点と終了点の間の領域を反転させます。



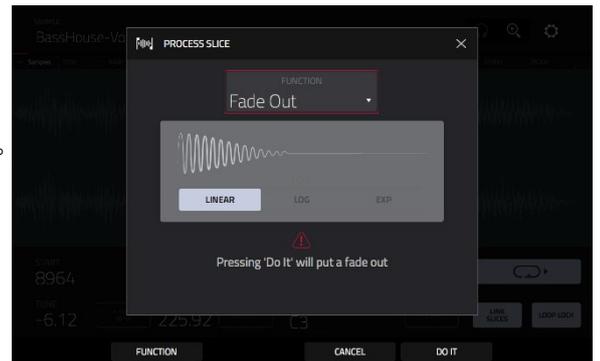
**Fade In** は、開始点と終了点の間にフェードインが設定されます。フェードには次の種類があります。

- **Linear** は、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードインします。
- **Log** は、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** は、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が設定されます。フェードには種類があります。

- **Linear** は、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードアウトします。
- **Log** は、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** は、指数関数的なカーブでオーディオをフェードアウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激に下降します。



**Pitch Shift** は、長さを変えずにサンプルのピッチを変更します。これにより、サンプルのテンポやデュレーションに影響を与えずに、サンプルのピッチをシーケンスに設定できます。上下に 12 セミトーンまで調整できます。より極端な設定では音質が低下することがあります。



**Gain Change** は、サンプルの音量を増減します。最大±18 dB の間で調整することができます。この機能は、クリッピングレベルを超えるボリュームを許可するため、ノーマライズとは異なります。これは望ましいエフェクトであるかもしれませんが、出力レベルには注意する必要があります！

