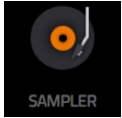


AKAI[®]
PROFESSIONAL

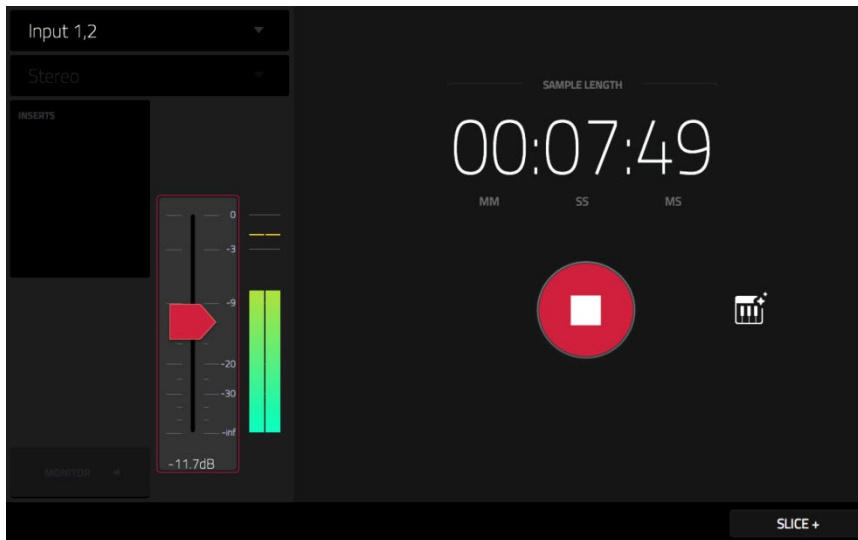
FORCE

サンプラー / ルーパー / ノブ



Sampler を使用すると、プロジェクトで使用するオーディオサンプルを録音できます。

サンプラーを開くには、[メニュー]を押してから[サンプラー]をタップします。



録音の前にサンプラーを設定するには：

1. 接続を行う前に、オーディオソース、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ください。
2. オーディオソースを Force ハードウェアの 1 つまたは複数のインプットに接続します。
シンセサイザーなどのラインレベルデバイスの場合は、Line / Inst スイッチを Line に設定します。ギターなどの楽器レベルの機器の場合は、スイッチを「Inst」に設定します。
ファンタム電源が必要なマイクを使用している場合は、+ 48V スイッチをオンに設定します。
3. Gain 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調整します。最大レベルを超えていないことを確認してください（メーターは絶えず「ピーキング」してはいけません）。
4. 必要に応じて録音コントロールを設定します（この章で説明）。
5. Arm ボタンをタップしてサンプラーを録音待機状態にします。

左上の **Input Source** フィールドでは、外部オーディオ信号を録音するかどうかを設定します。外部オーディオ信号は、入力のパア(**Input 1+2**)または単一の入力(**Input 1/2**)に設定できます。Force ハードウェア内から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**)。

リサンプリングは外部からのソース入力を必要とせず、内部ソースをオーディオ品質的に損なうことなく記録します。たとえば **Resample** を使用し、パッドを同時に押すことで複数のサンプルを内部録音することができます

左上の 2 番目の **Mono / Stereo** フィールドを使って、録音したサンプルがモノラル (**Mono**) かステレオ (**Stereo**) かを選択します。

Inserts フィールドには、サンプラーの有効または無効のエフェクトが表示されます。[**Inserts**]の下をタップして、エフェクトをロード、変更、有効または無効にできるウィンドウを開きます。

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。エフェクトを後でサウンドから「取り除く」ことはできません。エフェクトがどのように機能するかについては、一般機能>エフェクトを参照してください。

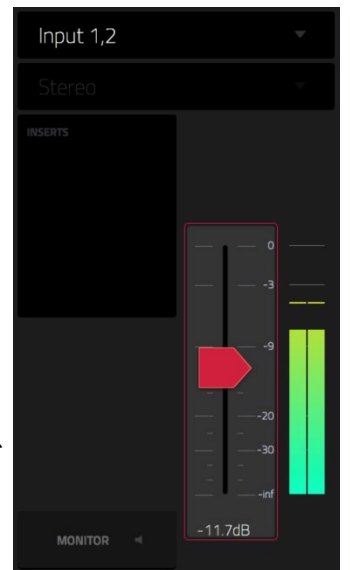
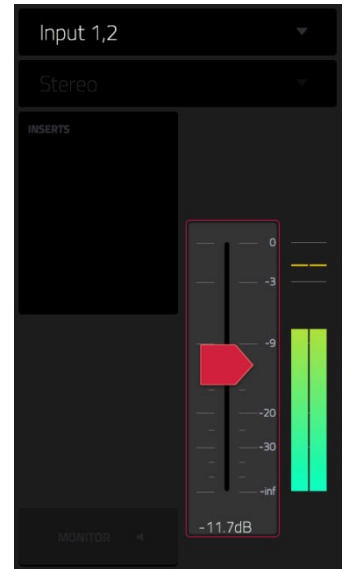
Monitor ボタンをタップして入力モニターを有効または無効にします。オンにすると、ヘッドフォンで聞こえる音声は入力から**ダイレクト**に再生されます。オフにすると、サンプラーで処理された後にヘッドフォンに送られますので、多少の遅延が発生する可能性があります。録音時の音源として視聴可能です。

ヒント：入力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するには、オーディオソースのレベルを下げます。

しきい値を調整するには、**threshold** スライダーを使用します。または、ノブがスクリーンモードに設定されているときに **ノブ 1** を回します。

サンプラーが録音準備をしているときは、入力ソースのレベルが **threshold** 設定を超えると自動的に録音を開始します。高すぎる設定にすると、入力ソースを再生したときに録音が始まらない可能性があります。低く設定しすぎると、外部ソースを再生する前に録音が早く開始されることがあります。レベルメーターで適切な値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、そこをタップします。



Sample Length カウンターには録音中のサンプルの長が表示されます。

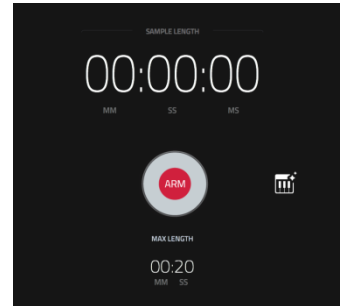
サンプラーを録音開始状態にするには、**ARM** をタップします。ボタンが **Record** に変わり、**Waiting for signal** と表示されます。

次のいずれかを実行することで録音が始まります。

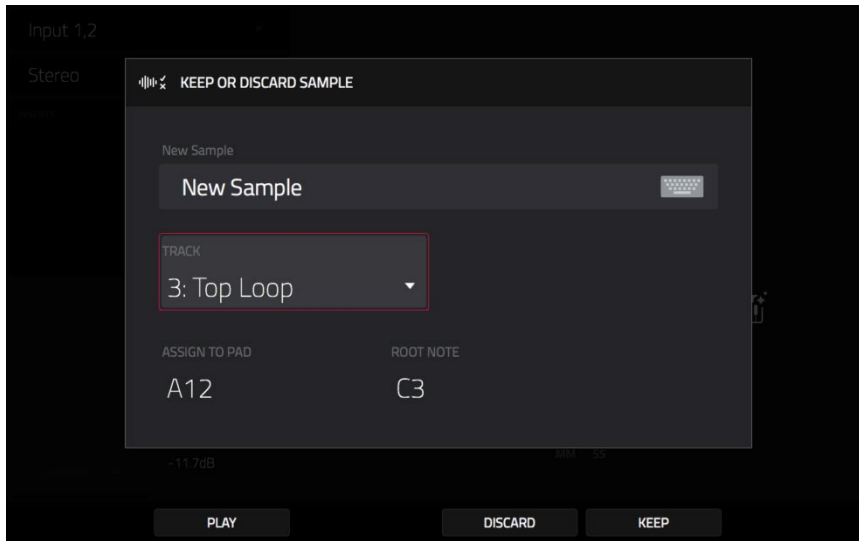
- 入力オーディオレベルが **threshold** スライダーレベルを超えると録音が始まります。
- **Sample Length** カウンターの下 **Record** をタップします。

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定義するには、**Max Length** フィールドを使用します。1 サンプルあたり最大 15 分 59 秒 (**15 : 59**) まで録音できます。



録音を停止すると、サンプルの確認[PLAY]、保存[KEEP]または破棄[DISCARD]するか選択するウィンドウが表示されます。



新しいサンプルに名前を付けて保存するには、**New Sample** フィールドをタップし、表示される virtual keyboard を使用してください。

Track フィールドを使用して、新しいサンプルをトラックに割り当てます。トラックに割り当てずにプロジェクトに保存する場合は、<none>を選択します。

注：新しく録音したサンプルは、ドラムトラックにのみ割り当てることができます。

サンプルをトラックのパッドに割り当てるには、**Assign to Pad** フィールドを使用します。

Root Note フィールドを使って、サンプルのオリジナルのピッチがキーボード上のどこにあるかを設定します。

録音したサンプルを保存するには、画面下部の[**KEEP**]をタップします。

録音したサンプル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。

録音したサンプルを再生するには、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 sample Edit Mode で編集することをお勧めします（詳細については Sample Edit Mode を参照）

Auto Sampler

サンプラーページには Auto Sampler も含まれています。これを使用すると、プラグインプリセットや外部音源プリセットをキャプチャしてキーグループサンプラーパッチに変換できます。

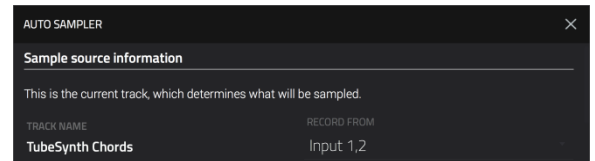
Auto Sampler を開くには、サンプラービューの録音ボタンの横にある**キーボードアイコン**をタップします。現在のトラックがオートサンプルソースとして選択されます。



Sample Source Information

Track name フィールドを使って、ターゲットのオートサンプラーソースを選択します。

RECORD FROM フィールドを使用して、入力ソースを選択します。外部音源からオートサンプリングするには **Input** オプションの 1 つを選択し、インターナルソースからオートサンプリングするには **Resample** オプションの 1 つを選択します。

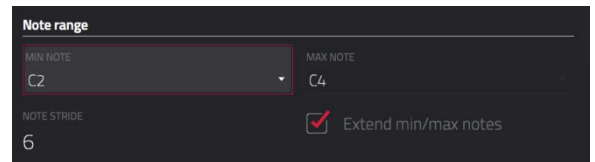


Note Range

作成するノートの範囲を設定するには、**Min Note** フィールドと **Max Note** フィールドを使用します。

Note Stride フィールドを使って、新しいサンプル間の半音の数を設定します。

最小音符と最大音符の設定に関係なく、最小音符と最大音符までをサンプリングするには、**Extend min/max notes** ボックスをオンにします。



Velocity

Layer1~4 の横にあるボックスをタップして、サンプラーパッチの作成に使用するレイヤー数を選択します。

各レイヤーの Velocity を設定するには、**Velocity value** を使用します。



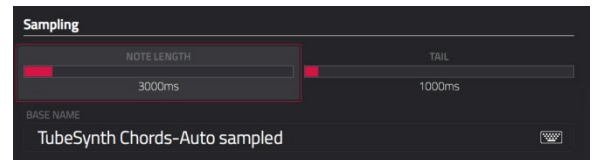
Sampling

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。

Tail スライダーを使用して、オーディオテールの長さを秒単位で設定します。

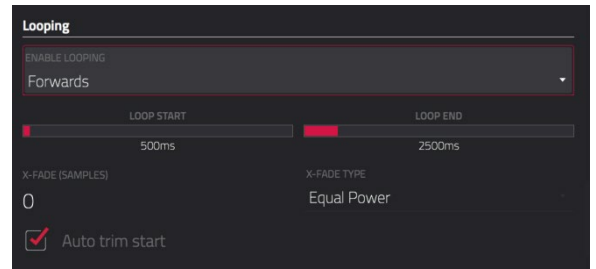
これにより、オーディオファイルの末尾に余分な秒が追加されます。

これは、オーディオ長を超えるサンプル（たとえば、長いリバーブやディレイ、長い減衰を伴うワンショットサンプルなど）をキャプチャしている場合に役立ちます。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。**Base name** を使用して、オートサンプラーによって作成されるサンプルの名前を設定します。



Enable looping フィールドを使用して、サンプルをどのようにループさせるかを設定します:

- **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、サンプルのループポジションからサンプルの最後までを繰り返し再生します。ループ再生を停止するには、パッドを放します。
- **Reverse:** パッドを押したままにすると、サンプルの最後からサンプルのループポジションまでを繰り返し再生します。ループ再生を停止するには、パッドを放します。
- **Alternating:** パッドを押したままにすると、サンプルのループポジションからサンプルの最後まで再生され、次にサンプルの最後からループポジションまで逆方向に再生されます。パッドを押している間、これを繰り返します。ループ再生を停止するには、パッドを放します。

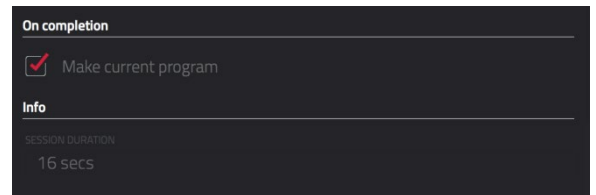


LOOP START スライダーと **LOOP END** スライダーを使用して、ループが発生するサンプルの開始点と終了点を設定します。

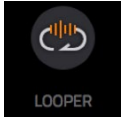
X-FADE スライダーを使用して、ループの終了と開始の間のクロスフェード量を秒単位で設定します。

X-FADE TYPE フィールドを使って **Equal Power** または **Linear crossfade** を選択します。

On completion 下にある **Make current program** をオンにして、完了したサンプルパッチを現在のトラックとしてロードします。

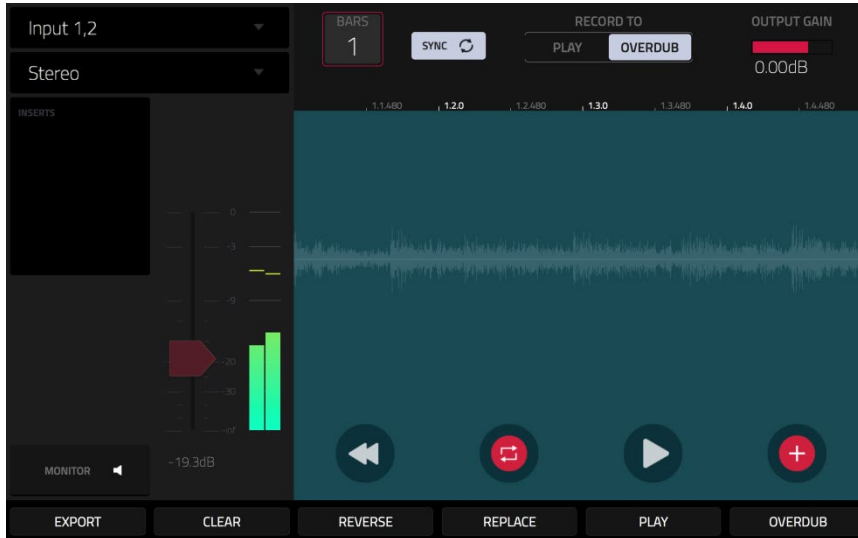


Info の下の **Session Duration** フィールドに、オートサンプリングプロセスにかかる時間が表示されます。



Looper を使用すると、リアルタイムでオーディオ録音およびオーバーダビングすることができます。これは、ライブパフォーマンスだけでなく、スタジオでの瞬間的な演奏にも最適なツールです。

Looper を開くには、**Menu ボタン**を押し、**[Looper]** アイコンをタップします。



以下は簡単なステップバイステップのプロセスです。さまざまなケースでルーパーを使用する方法を学ぶためにこの章を読み進めてください。

Looper を使い始めるには:

1. 接続を行う前に、必ず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ください。
2. オーディオソースを Force ハードウェアの INPUT に接続します。
シンセサイザーなどのラインレベルデバイスの場合は、**Line / Inst** スイッチを **Line** に設定します。ギターなどの楽器レベルの機器の場合は、スイッチを **Inst** に設定します。ファンタム電源が必要なマイクを使用している場合は、**+ 48V** スイッチを **On** に設定します。
3. オーディオソースを再生しながら、**GAIN** ノブを回して入力レベルを設定し最大レベルを超えていないことを確認してください。
4. 必要に応じて recording control を設定します（この章で説明）。
5. **Record To** セレクターをタップして、**Overdub** を選択します。
6. ルーパーの録音を準備するには、右下隅にある**[Rec/Record]**ボタンをタップします。
7. オーディオソースを再生してください。入力レベルが threshold 値に達すると、ルーパーはすぐ録音を開始します。または、画面下部の**▶/Play** をタップして手動で録音を開始します。ルーパーが繰り返されるたびにオーバーダビングされます。ルーパーに録音を繰り返すたびに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 1 つ以上のクリップを再生し、参照しながらループ録音ができます。

8. **録音を止めるには**、画面下の**▶/Play**をタップします。**ループサンプルを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。

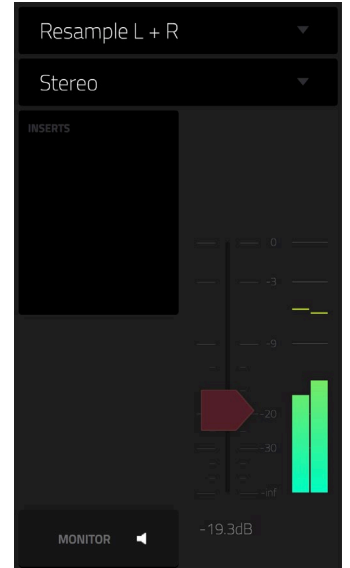
タッチパネル画面左上の **Input Source** フィールドでは、オーディオ信号をどこから入力、録音するかを設定します。外部オーディオ信号の場合、入力のペア(**Input 1+2**)または単一の入力(**Input 1/2**)に設定できます。また、Force 内部信号を選択することもできます(**Resample L**、**Resample R** or **Resample L+R**)

リサンプリングは外部からのソース入力を必要とせず、内部ソースをオーディオ品質を損なうことなく記録します。例えば **Resample** を使用し、パッドを同時に押すことで複数のサンプルを内部録音することができます。

録音するループをモノラル(**Mono**)またはステレオ(**Stereo**)のどちらにするかを設定するには、左上の 2 番目の **Mono/Stereo** フィールドを使用します。

Inserts の下の領域をタップして、エフェクトの選択、設定、または調整ができるウィンドウを開きます。

重要 : エフェクトを後でサウンドから「取り除く」ことはできません。エフェクトがどのように機能するかについては、**一般機能** > **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 にするとルーパーに到達する前の音声をヘッドフォンで **ダイレクト** に聞くことができます。 **Input Source** フィールドが **Resample** 設定ではなく **input** に設定されている場合にのみ、インプットモニターをオンにできます。

オフ にするとルーパーで処理された後の音声を聞くことができます。多少の遅延が生じる可能性があります、録音後の実際の音声を確認することができます。

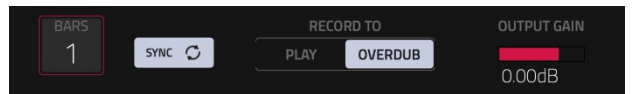
ヒント : 入力モニタリング中にクリック/フィードバックが発生しないようにオーディオソースのレベルを下げます。

threshold 値を調整するには **threshold** スライダーを使用します。またはノブが **スクリーンモード** に設定されているときに **ノブ 1** を回します。threshold 値スライダーは、**Sync** が **オフ** のときにのみ機能します (下記参照)。

Looper 録音待機時に threshold 値の設定を超えるソースが入力されると自動的に録音を開始します。高すぎる設定にすると、入力ソースを感知せず録音が始まらない可能性があります。低く設定しすぎると外部ソースを入力する前に録音が始まる場合があります。レベルメーターで適切な値に設定してください。

入力信号のピークレベルを示す **peak hold** をリセットするにはレベルメーターをタップします。

ループの長さを設定するには **Bars** フィールドを使用します。録音するオーディオにかかわらず、これはループ自体の長さを設定します。



Sync ボタンを使用してルーパーをトランスポート再生と同期(または同期解除)します。オンにするとルーパーはプロジェクトとシンクします。ルーパーを再生または録音するとトランスポートが再生を開始するまで待機します。

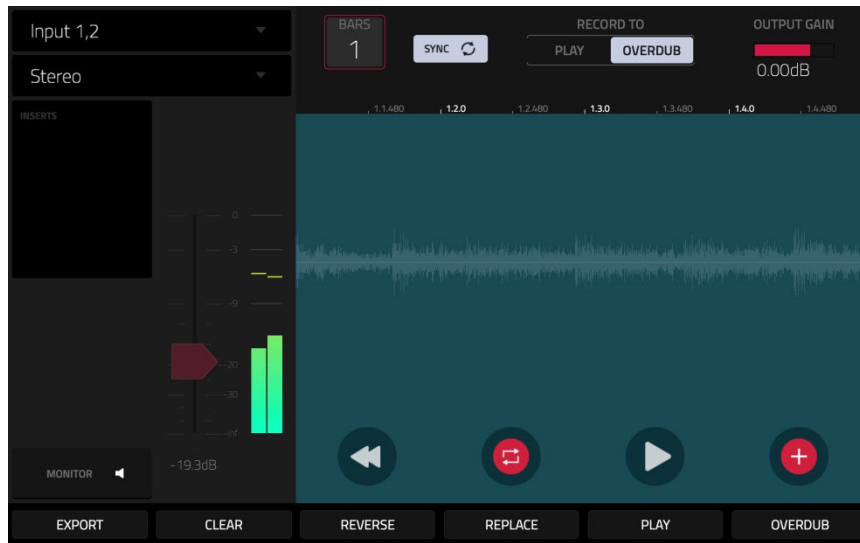
Record To セレクターを使用してループレコーディング動作を設定します。

- **Play**: 録音を始める前にまず画面上的 **▶/Play** ボタンをタップしてください。ルーパーが再生されます。
- **Overdub**: 録音を開始する前に、まずルーパー画面右下隅にある **Rec/Record** ボタンをタップしておく必要があります。

Output Gain スライダーを使ってルーパーのアウトプット信号レベルを設定します。

ルーパーで録音するには:

重要: すでにループ録音したオーディオを消去せずにさらに重ねて録音するには、**Overdub** ボタンを使用します。録音したオーディオ上で新たに書き直すには、**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。ルーパーは録音は停止しますが、再生を続けます。

再生や録音を止めるには、▶/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。同期がオフの場合、入力レベルが threshold 値に達するとオーディオソースが再生されます。同期がオンの場合、再生ボタンまたは再生開始ボタンを押してトランスポートの再生が始まると録音が始まります。

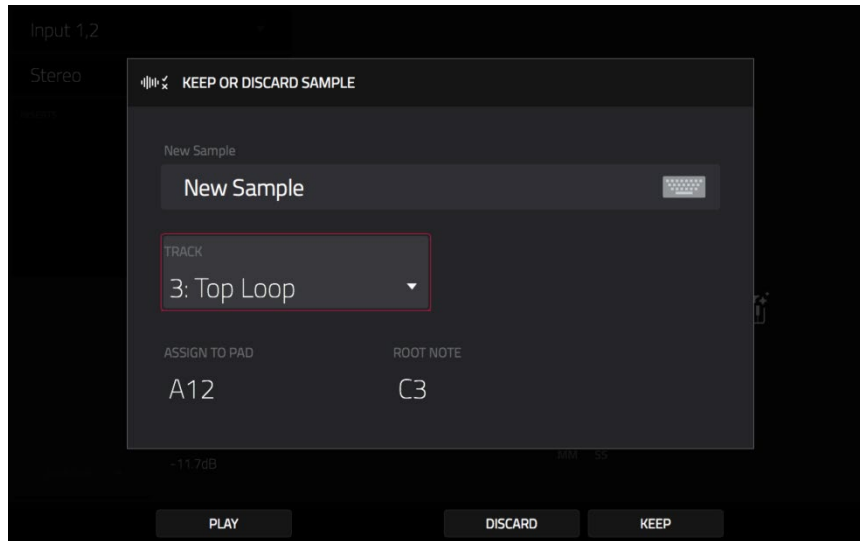
ループを再生または停止するには（録音せずに）、画面上の▶/Play ボタンをタップします。

ループ再生をリバースするには **Reverse** をタップします。**Sync** がオンの場合、ルーパーの再生ヘッドがループの最後に達すると再生が逆になります。**Sync** がオフの場合、再生はすぐに逆になります。

ループを再生または停止するには（録音せずに）、画面上の▶/Play ボタンをタップします。

ループ再生をリバースするには **Reverse** をタップします。**Sync** がオンの場合、ルーパーの再生ヘッドがループの最後に達すると再生が逆になります。**Sync** がオフの場合、再生はすぐに逆になります。

すぐにループを消去するには **Clear** をタップします。



ループをクリップとして書き出すには:

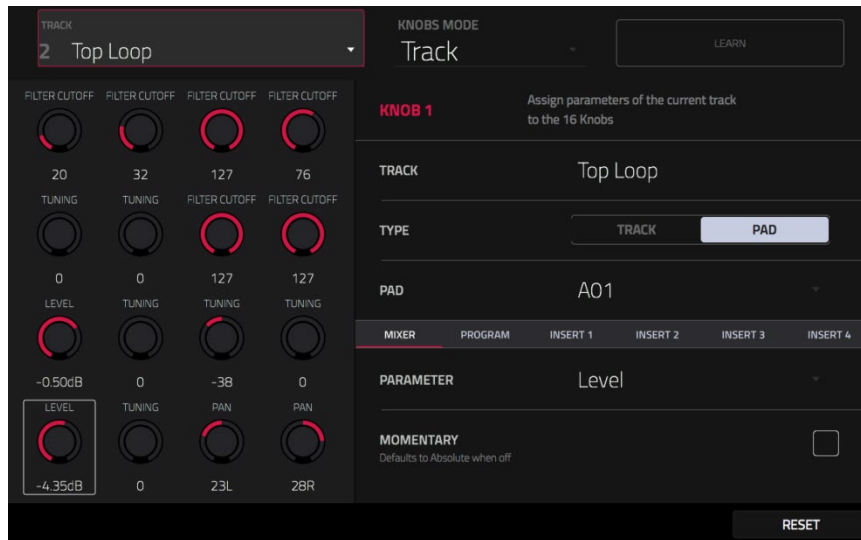
1. [Export]をタップして **Looper Export** ウィンドウを開きます。
2. **Audio Track** フィールドを使用して、クリップのエクスポート先となるオーディオトラックを選択します。
3. **Clip** フィールドを使用して、ループを配置したいクリップスロットを選択します。
4. [Export to Clip]をタップして選択を確定するか[Cancel]をタップしてキャンセルします。
ループのエクスポートが完了すると、選択したトラックとクリップのスロットに割り当てられます。



Knobs Edit Mode ではノブがコントロールするものを設定できます。これは現在のモードでは表示されていない可能性があるパラメータ、または異なるモードで表示されるパラメータをコントロールするときに役立ちます。

Knobs Edit Mode に入るには次のいずれかを行ないます：

- **Menu** を押し、次に **Knobs** をタップします。
- **Shift** キーを押しながら **Knobs** を押します。



ノブのモードを選択するには、ディスプレイ上部の Knobs Mode フィールドを使用して、次のいずれかのオプションを選択します：

- **Screen:** このモードでは、ノブは現在選択されているモード（例：パッドミキサー、サンプル編集モードなど）上のパラメーターまたはパラメーターのグループをコントロールすることができます。
- **Project:** この編集モードでは、ノブは現在のプロジェクト全体で 16 個のパラメーターをコントロールできます。この特定のノブ編集モードについては、次の Project セクションを参照してください。
- **Track:** この編集モードでは、ノブは 16 トラックパラメータをコントロールすることができます。このノブ編集モードの詳細については、次の Track のセクションを参照してください。
- **Volume:** このモードでは、ノブはトラックの音量をコントロールすることができます。
- **Pan:** このモードでは、ノブはトラックのパンをコントロールすることができます。
- **Send 1-4:** これらのモードでは、ノブはトラックのセンドレベルをコントロールすることができます。

Track フィールドを使用して、ノブの割り当てを編集するトラックを選択します。以下の画面の内容は(B)トラックの種類と(2)選択したノブ編集モードによって異なります。

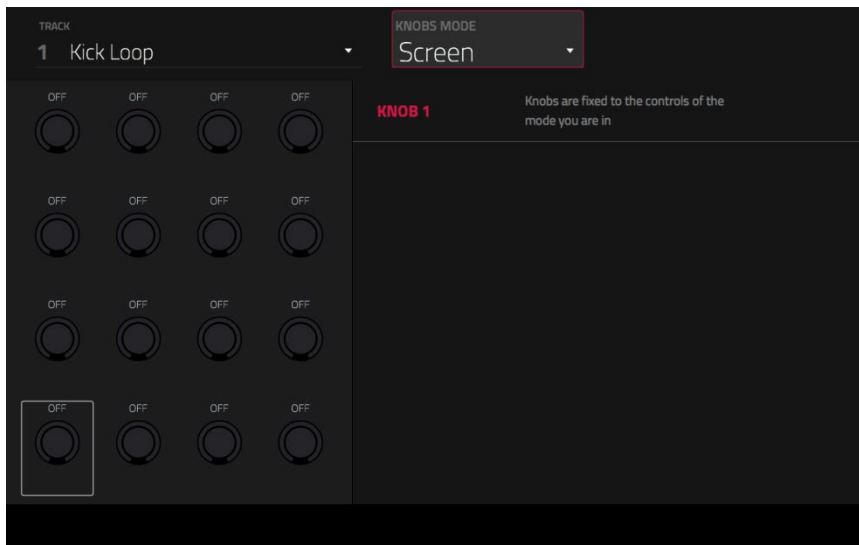
いつでもどのモードでもタッチスクリーンの現在のコンテンツの上に **Knobs** ウィンドウを表示できます。これによりノブモードをすばやく選択できます。

Knobs ウィンドウを表示するにはノブボタンを押し続けます。

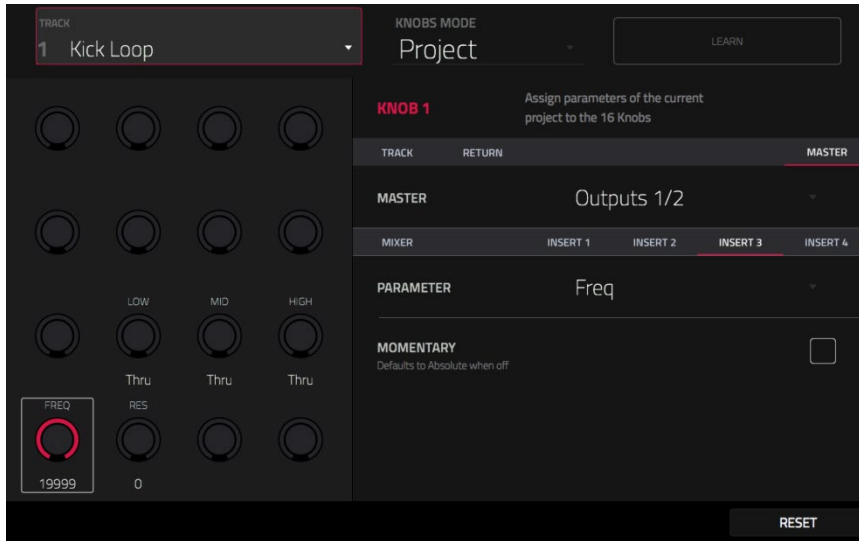
Knobs モードを選択するにはそれぞれのアイコン（音量、パン、センド 1~4、プロジェクト、トラック、またはスクリーン）をタップします。

Knobs ウィンドウを閉じるにはノブボタンを放します。

Screen Knobs Edit Mode では現在選択されているモード(例えばミキサー、サンプル編集モードなど)のパラメーターまたはパラメーターグループのみをコントロールすることができます。



Project Knows Edit Mode では現在のプロジェクト内の 16 個のパラメーターをコントロールすることができます。



画面上のノブ列の横にあるタブのいずれかをタップし、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。

- **Track:**トラックパラメータ。**Track** フィールドを使用し、プロジェクト内のトラックの 1 つを選択します。
- **Return:** リターンパラメータ。**Return** フィールドを使用して **1 から 4** のいずれかを 1 つ選択します。
- **Master:** マスターパラメータ。**Master** フィールドを使用し、**Outputs 1/2** または **3/4** のいずれかの出力ペアを選択します。

Drum Track が選択されている場合、**Type** セレクターを使用してトラック全体(**Track**)のパラメーター、もしくは、単一のパッド(**Pad**)のパラメーターをコントロールするかを決定します。

トラックを選択するには、画面上のノブの一番上の行の横にある **Track** フィールドを使用します。

パッドを選択するには(**Type** が **Pad** に設定されている場合)、**Pad** フィールドを使用します。

画面上の 2 列目のノブの横にあるタブをタップして、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。
- **Track:** 一般的なトラックパラメーター。
- **Insert 1-4:** トラックインサートエフェクトのパラメーター。

Parameter フィールドを使用し、現在選択しているノブでコントロールしたいパラメーターを設定します。**Track** タブが選択されているときは以下のオプションが利用可能です。

Drum Track が選択され、**Type** が **Track** に設定されている場合：

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

Track: Off、Master Semi Tune、Master Fine Tune

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Drum **トラック**が選択され、**Type** が **Pad** に設定されている場合：

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

Track:

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1-4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1-4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1-4)	LFO to Pan	Layer Direction (1-4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1-4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1-4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Keygroup Track を選択した場合：

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

Track: Off、Master Semi Tune、Master Fine Tune

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Plugin Track を選択した場合：

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

Track: Off、プラグインに応じて利用可能なパラメーター

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

MIDI Track を選択した場合：

MIDI CC: 標準 MIDI コントロールチェンジアサインメント

CV Track が選択されているとき：

Mixer: Off、Mute、Solo

Track: Off、CV Out 1-4

Audio Track が選択されているとき：

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

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Return タブを選択すると以下のオプションが使用可能になります。

Mixer: Off、Volume、Pan、Mute

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Master タブを選択すると、次のオプションが利用可能になります。

Mixer: Off、Volume、Pan、Mute、クロスフェーダーポジション、クロスフェーダーカーブ、クロスフェーダーブレイクポイント

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Momentary をオンまたはオフにするには、Momentary チェックボックスをタップします。

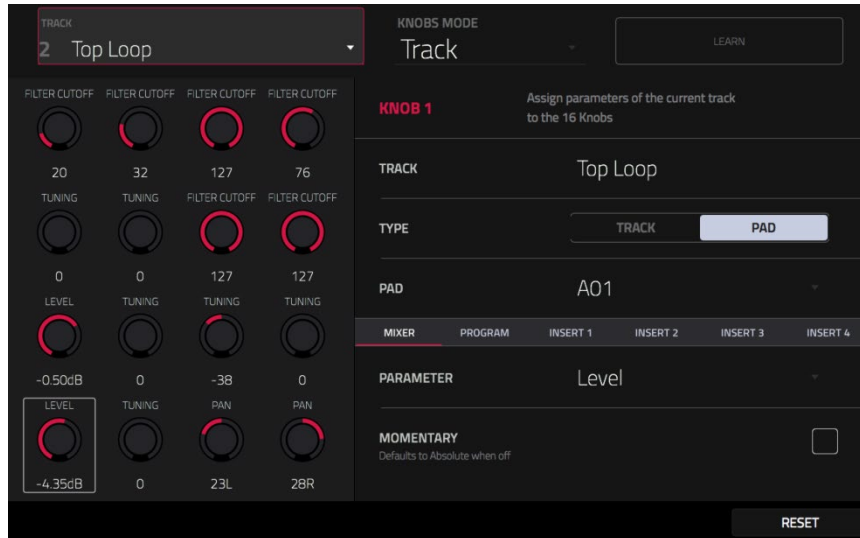
オンにしたとき：ノブを動かすとパラメーターが変更され、ノブを放すとパラメーターはすぐに元の位置に戻ります。

オフにしたとき：ノブを動かすとパラメーターが変更され、ノブを放してもパラメーターは元の位置には戻らずに新しい設定のままになります。

すべての変更をリセットするには、**Reset** ボタンをタップしてください。

Track

Track Knobs Edit Mode では、ノブは現在選択されているトラック内の 16 のパラメーターをコントロールすることができます。



画面上の 2 列目のノブの横にあるタブをタップして、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
- **Track** (オーディオまたは MIDI トラックには使用できません) : トラックパラメーター
- **MIDI CC** (MIDI トラックのみ) : 標準の MIDI CC パラメーター
- **Insert 1-4** (MIDI または CV トラックには使用できません) : インサートエフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Type セクターを使用してトラック全体(**Track**)のパラメーター、もしくは、単一のパッド(**Pad**)のパラメーターをコントロールするかを決定します。

トラックを選択するには、画面の上部にある **Track** フィールドを使用してそれを使用するトラックを選択します。トラック名は、画面上のノブの一番上の行の横にある **Track** フィールドに表示されます。

パッドを選択するには (**Type** が **Pad** に設定されている場合)、**Pad** フィールドを使用します。

注 : この設定はドラムトラックにのみ適用されます。

Parameter フィールドを使って、ノブでコントロールしたいパラメーターを選択します。

Drum Track が選択され、タイプが **Track** に設定されている場合 :

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

Track: Off、Master Semi Tune、Master Fine Tune、Layers 1-4 Loop Xfade、Layers 1-4 Loop Xfade Type

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメーター

Drum Track が選択され、タイプが Pad に設定されている場合 :

Mixer: Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1-4

Track:

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1-4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1-4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1-4)	LFO to Pan	Layer Direction (1-4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1-4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1-4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて利用可能なパラメータ

Keygroup Track が選択されている場合 :

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1-4, Crossfader ルート、キューバス有効

Track: Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて他の利用可能なパラメータ

Plugin Track を選択した場合

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1-4, Crossfader ルート、キューバス有効

Track: Off、プラグインに応じて他の利用可能なパラメータ

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて他の利用可能なパラメータ

MIDI Track を選択した場合

MIDI CC : 標準 MIDI コントロールチェンジアサインメント

CV Track が選択されているとき :

Mixer: Off, ミュート、ソロ

Track: Off, CV Out 1-4

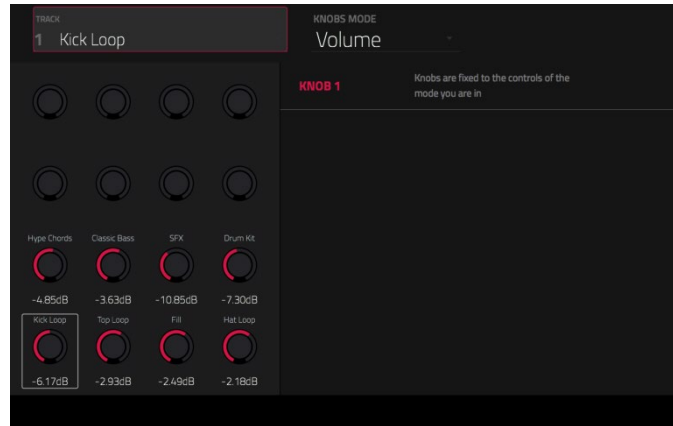
Audio Track が選択されているとき :

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

Insert 1-4: Off、エフェクトに応じて他の利用可能なパラメータ

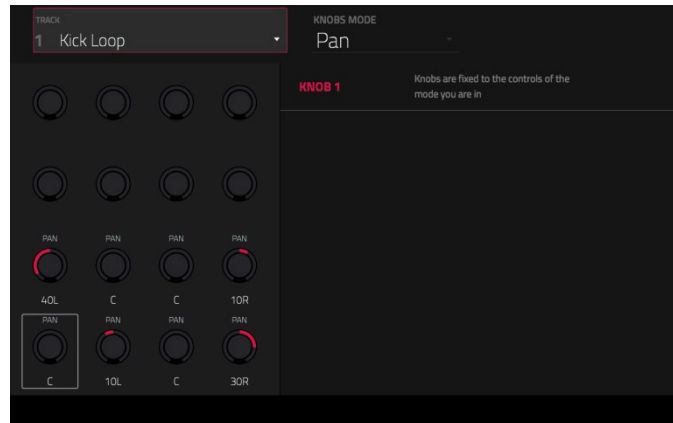
すべての変更をリセットするには、リセットボタンを押します。

Volume Knobs Edit モードでは、ノブはプロジェクト内のすべてのトラックのボリュームレベルを制御します。



Pan

Pan Knobs Edit モードでは、ノブはプロジェクト内のすべてのトラックのステレオパンを制御します。



Sends

Sends 1-4 Knobs Edit モードでは、プロジェクト内のすべてのトラックに対して、選択したセンドのレベルをノブで制御します。

