

AKAI[®]
PROFESSIONAL

FORCE

トラック

トラック

トラックについて

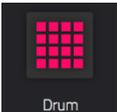
プロジェクト内で作成したクリップはトラックを介してルーティングされます。6種類のトラックがあり、それぞれがクリップのサウンドや使用方法を決定します。1つのプロジェクトで最大128トラックが使用できます。



この章では、各タイプのトラックの作成方法を説明します。

トラックの編集方法については、モード>トラック編集モードの章を参照してください。

 オーディオトラックは外部ソースからのオーディオを録音したり、別のトラックをリサンプリングしてクリップを作成することができます。詳細については、オーディオトラックを参照してください。

 ドラムトラックは音源として1つ以上のサンプルを使用します。ドラムトラックには(1)サンプルのリストおよび(2)それぞれのサンプルのセッティングが含まれます(例：パッドアサイン、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど)。ドラムトラックは主にドラムパートを作成したりサンプルをパッドに割り当てるために使用されます。詳細については、ドラムトラックを参照してください。

 プラグイントラックには、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。詳細については、プラグイントラックを参照してください。

 キーグループトラックは音源として1つまたは複数のサンプルを使用します。ここには(1)サンプルのリストと(2)各サンプルのセッティング(例：ピッチチューニング、エフェクトなど)が含まれます。キーグループトラックはMIDIキーボードやForceパッドを使用してサンプルをクロマティックに再生する際に使用されます。詳細については、キーグループトラックを参照してください。

 MIDIトラックはトラックのMIDIデータをシンセやドラムマシンなどの外部MIDI機器に送信します。詳細については、MIDIトラックを参照してください。

 CVトラックはトラックのMIDIデータを、CVを使用するシンセなどの外部デバイスに送信するときに使用します。詳細については、CVトラックを参照してください。

オーディオトラック

オーディオトラックでは録音またはインポートしたサンプルを音源として使用します。

オーディオトラックを作成するには：

1. Matrix を押してマトリックスモードに入ります。
2. 画面上部の+アイコンをタップして新しいトラックを作ります。
+アイコンが確認できない場合、右カーソルを押して+アイコンが現れるまで移動します。
3. ウィンドウが現れたらデータダイヤルで Audio タイプを選択します。

Input フィールドではオーディオトラックで使用するインプットを選択します。

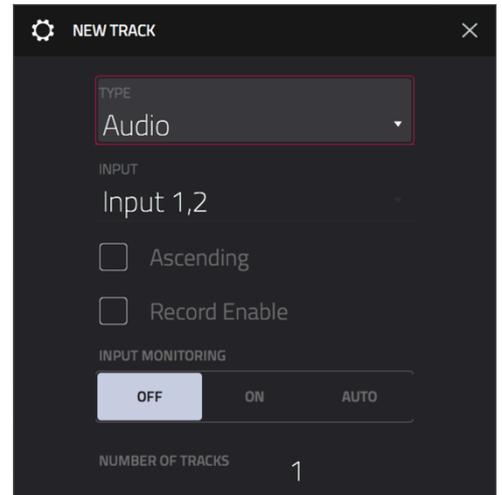
[Ascending]ボックスにチェックすると、インプットソースのチャンネル番号の順番は作成した新しいオーディオトラックに沿った形となります。チェックすると最初の新しいオーディオトラックは上で設定した入力ソース（例：入力 1）を使用し、2 番目の新しいオーディオトラックは次の入力ソース（例：入力 2）を使用します。チェックをはずすと作成した新しいオーディオトラックはすべて同じ入力ソースを使用することになります。この機能は複数の新しいオーディオトラックを作成している場合にのみ関連します(後述の「Number of Tracks(トラック数)」によります)。

Record Enable ボックスをチェックして、新しいトラックが自動的に録音可能になるように設定します。

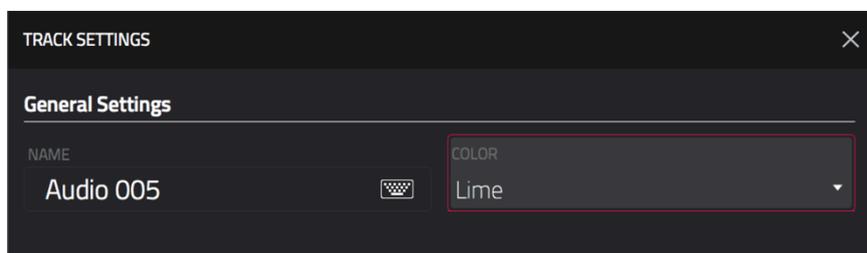
[Input Monitoring]フィールドではモニターの方法を設定します(オフ、オン、自動)。

一度に複数のドラムトラックを作成する場合は、[Number of Tracks]フィールドを使用して作成するトラック数を決定します。

4. [Do It]をタップし確認します。戻るには X またはウィンドウの外側をタップします。新しいドラムトラックが作成され番号が追加されます（例：Audio 002）。



使われていないトラックのトラック選択ボタンを押しながら[Audio]をタップしても同様の操作になります。



トラック設定を編集するには、画面上部のトラック名をダブルタップして[Track Setting]ウィンドウを開きます。

トラックの名前を変更するには、トラック名フィールドをタップして、表示されるキーボードで新しい名前を入力します。確認するには[Do It]を、キャンセルするには画面上部の灰色のバーをタップします。

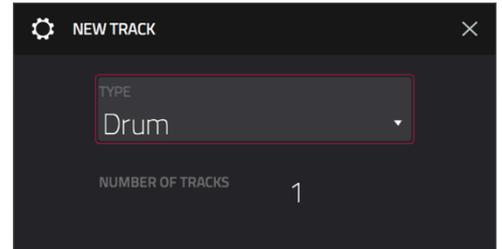
トラックの色を変更するには、カラーフィールドをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使ってカラーオプションをスクロールします。カラーフィールドをダブルタップしてから上下にスワイプするか、データダイヤルまたは - / + ボタンを使ってオプションをスクロールすることもできます。

ドラムトラック

ドラムトラックは音源として 1 つ以上のサンプルを使用します。ドラムトラックには(1)サンプルのリスト、(2)それぞれのサンプルのセッティングが含まれます(例：パッドアサイン、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど)。ドラムトラックは主にドラムパートを作成したりサンプルをパッドに割り当てるために使用されます。

ドラムトラックを作成するには：

1. Matrix を押してマトリックスモードに入ります。
2. 画面上部の+アイコンをタップして新しいトラックを作ります。
+アイコンが確認できない場合、右カーソルを押して+アイコンが現れるまで移動します。
3. ウィンドウが現れたら Drum を選択します。
一度に複数のドラムトラックを作成する場合は、[Number of Tracks] フィールドを使用して作成するトラック数を設定します。
4. [Do It]をタップし確認します。戻るには X またはウィンドウの外側をタップします。新しいドラムトラックが作成され番号が追加されます(例：Drum 002)。



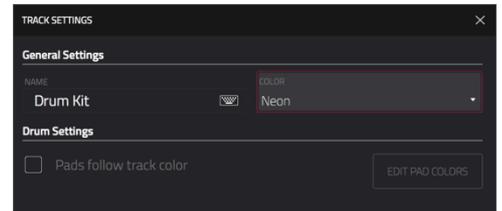
使われていないトラックのトラック選択ボタンを押しながら[Drum]をタップしても同様の操作になります。

トラック設定を編集するには、画面上部のトラック名をダブルタップして [Track Setting] ウィンドウを開きます。

トラックの名前を変更するには、トラック名フィールドをタップして、表示されるキーボードで新しい名前を入力します。確認するには[Do It]を、キャンセルするには画面上部の灰色のバーをタップします。

トラックの色を変更するには、カラーフィールドをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使ってカラーオプションをスクロールします。カラーフィールドをダブルタップしてから上下にスワイプするか、データダイヤルまたは - / + ボタンを使ってオプションをスクロールすることもできます。

パッドカラーを編集するには、[Pads follow track color] フィールドのチェックを外し、[Edit Pad Colors] ボタンをタップします。(パッドのカラー編集についてはモード > パッドカラー・モードもご参照ください)

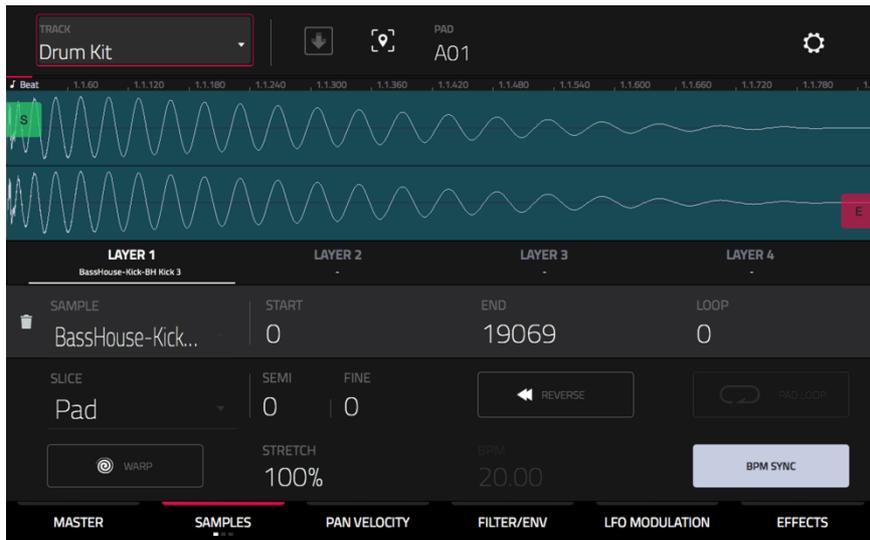


ドラムトラックにキットを読み込むには：

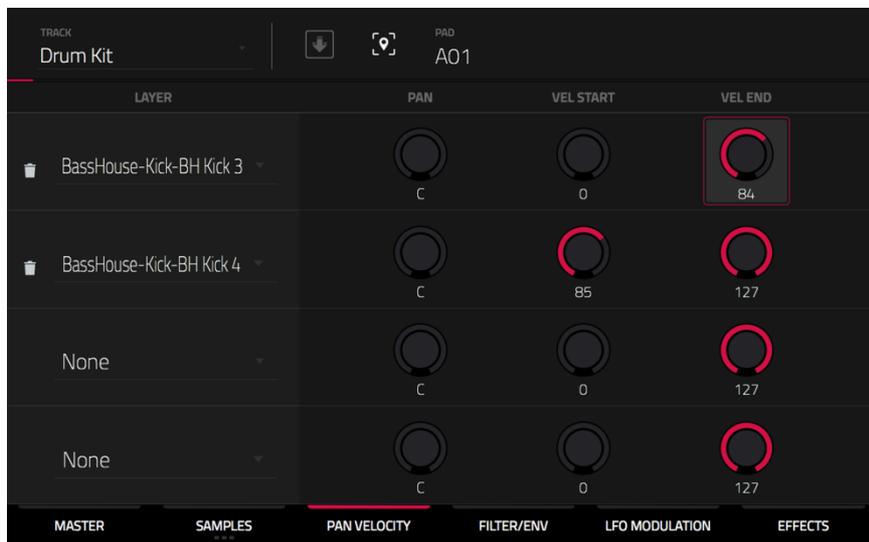
1. Load を押すか Menu を押してから Browser をタップしてブラウザーを表示します。
2. キットを選択して Load をタップしトラックに読み込みませます。プロジェクトにロードしたい他のキットやサンプルについても同様です。(ブラウザーについてはモード > ブラウザーもご参照ください)

ヒント：ドラムキットには合計 128 個のパッド(8 バンク x 16 パッド)があります。

加えて、トラック編集モードでドラムトラックのサンプルを割り当てる方法が2つあります。



1. Menu を押し Track Edit をタップしてからトラック編集モードに入ります。または Shift を押しながら Clip を押します。
2. Samples タブをタップします。何度か押すと現在のパッドの4つのレイヤーすべてに割り当てられているサンプルと各レイヤーのチューニングおよびレベルのパラメーターなども確認できます。
3. パッドをタップします(サンプルが割り当てられている場合サウンドが再生されます)。
4. サンプル波形の下の Layer フィールド(1~4)をタップしてレイヤーを選択します。Sample フィールドをタップしてから、サンプルを選択するには、データダイヤルまたは - / + ボタンを押します。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それを選択してください。



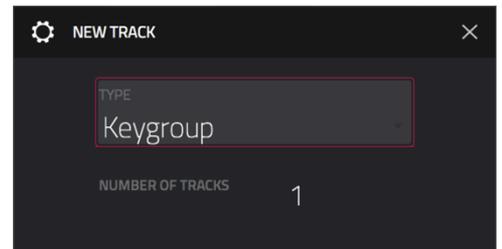
1. Menu を押し Track Edit をタップしてトラック編集モードに入ります。または Shift を押しながら Clip を押します。
2. Pan Velocity タブをタップします。これにより、現在のパッドの4つのレイヤーすべてに割り当てられているサンプルと各レイヤーのパンおよびベロシティを確認できます。
3. パッドをタップします(サンプルが割り当てられている場合サウンドが再生されます)。
4. Layer フィールドの1つをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使ってサンプルを選択します。レイヤーのフィールドをダブルタップしてサンプルをタップしても選択できます。

キーグループトラック

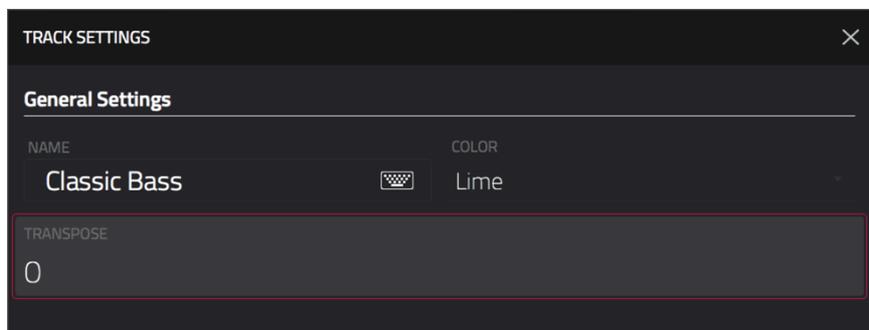
キーグループトラックは音源として 1 つまたは複数のサンプルを使用します。ここには(1)サンプルのリスト、(2)各サンプルのセッティング(例：ピッチチューニング、エフェクトなど)が含まれます。キーグループトラックは MIDI キーボードや Force パッドを使用してサンプルをクロマティックに再生する際に使用されます。

キーグループトラックを作成するには：

1. Matrix を押してマトリックスモードに入ります。
2. 画面上部の+アイコンをタップして新しいトラックを作ります。
+アイコンが確認できない場合、右カーソルを押して+アイコンが現れるまで移動します。
3. ウィンドウが現れたらデータダイヤルで Keygroup タイプを選択します。
一度に複数のキーグループトラックを作成する場合は、[Number of Tracks]フィールドを使用して作成するトラック数を設定します。
4. [Do It]をタップし確認します。戻るには X またはウィンドウの外側をタップします。新しいキーグループトラックが作成され番号が追加されます(例：Keygroup 002)。



使われていないトラックのトラック選択ボタンを押しながら[Keygroup]をタップしても同様の操作になります。

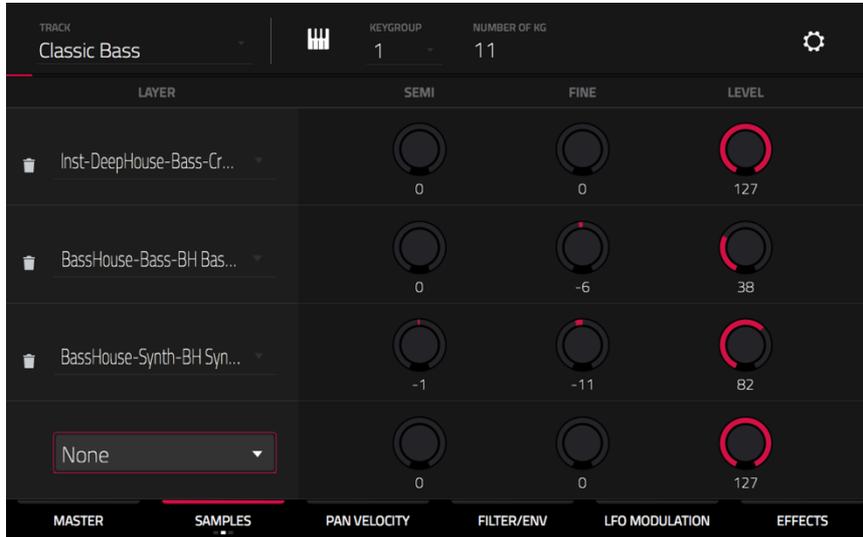


トラック設定を編集するには、画面上部のトラック名をダブルタップして[Track Setting]ウィンドウを開きます。

トラックの名前を変更するには、トラック名フィールドをタップして、表示されるキーボードで新しい名前を入力します。確認するには[Do It]を、キャンセルするには画面上部の灰色のバーをタップします。

トラックの色を変更するには、カラーフィールドをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使ってカラーオプションをスクロールします。カラーフィールドをダブルタップしてから上下にスワイプするか、データダイヤルまたは - / + ボタンを使ってオプションをスクロールすることもできます。

キーグループトラックをトランスポーズするには、Transpose フィールドをタップしデータダイヤルか - / + ボタンを使ってトランスポーズ量を調整します。



キーグループトラックにサンプルを割り当てるには：

1. Menu を押し Track Edit をタップしてトラック編集モードに入ります。または Shift を押しながら Clip を押します。
2. Samples をタップします。これにより、現在のキーグループの 4 つのレイヤーすべてに割り当てられているサンプルと各レイヤーのチューニングおよびレベルのパラメーターを確認できます。
3. Number of KG フィールドをタップして、データダイヤルか - / + ボタンを使ってトラック内のキーグループの数を設定します(1~128)。Number of KG をダブルタップして画面上の数字キーを使った設定も可能です。
4. Keygroup フィールドをタップしてデータダイヤルか - / + ボタンを使ってキーグループを選択します。Keygroup フィールドをダブルタップしてキーグループのどれかをタップすることもできます。
5. レイヤーのフィールドをタップしてデータダイヤルか - / + ボタンを使ってサンプルを選択します。レイヤーのフィールドをダブルタップしてサンプルをタップしても選択できます。

複雑なキーグループトラックを作成する場合はキーグループを追加します(最大 128)。これはマルチサンプルを扱うとき(例：リアルなピアノをプログラムするとき)に便利です。

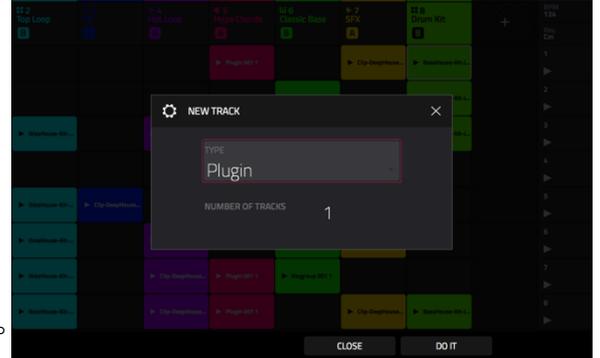
ヒント：キーグループトラックには最大 128 個のキーグループがあり、各キーグループは最大 4 つのサンプルを保持できます(レイヤー1~4)。これは合計で 512 個のサンプルになります。

プラグイントラック

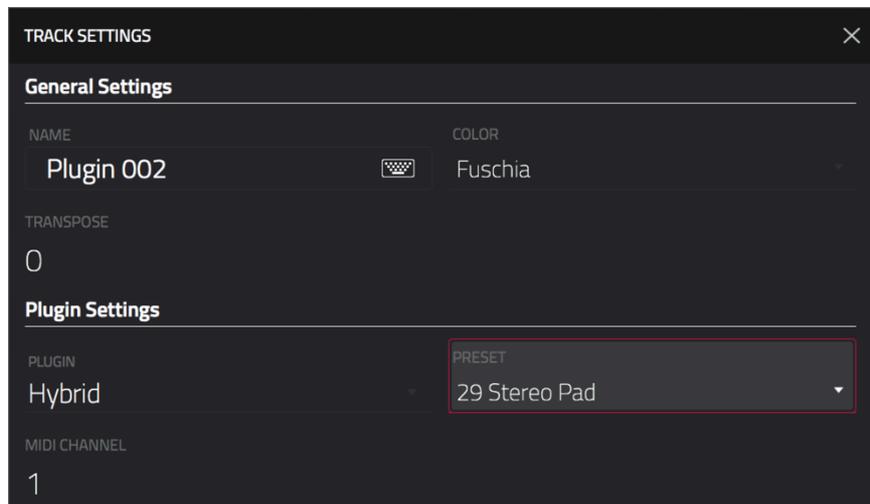
プラグイントラックには、トラックの MIDI データを送信するためのプラグインのインスタンスが含まれています。

プラグイントラックを作成するには：

1. Matrix を押してマトリックスモードに入ります。
2. 画面上部の+アイコンをタップして新しいトラックを作ります。
+アイコンが確認できない場合、右カーソルを押して+アイコンが現れるまで移動します。
3. ウィンドウが現れたらデータダイアルで Plugin タイプを選択します。
一度に複数のプラグイントラックを作成する場合は、[Number of Tracks] フィールドを使用して作成するトラック数を設定します。
4. [Do It]をタップし確認します。戻るには X またはウィンドウの外側をタップします。新しいプラグイントラックが作成され番号が追加されます (例：Plugin 002)。



使われていないトラックのトラック選択ボタンを押しながら[Plugin]をタップしても同様の操作になります。



トラック設定を編集するには、画面上部のトラック名をダブルタップして[Track Setting]ウィンドウを開きます。

トラックの名前を変更するには、トラック名フィールドをタップして、表示されるキーボードで新しい名前を入力します。確認するには[Do It]を、キャンセルするには画面上部の灰色のバーをタップします。

トラックの色を変更するには、カラーフィールドをタップし、データダイアルか - / + ボタンを使ってカラーオプションをスクロールします。カラーフィールドをダブルタップしてから上下にスワイプするか、データダイアルまたは - / + ボタンを使ってオプションをスクロールすることもできます。

プラグイントラックをトランスポーズするには、Transpose フィールドをタップしデータダイアルか - / + ボタンを使ってトランスポーズ量を調整します。

プラグイントラックを読み込むには：

1. 画面上部のトラック名をダブルタップして[Track Setting]ウィンドウを開きます。
2. Plugin フィールドをダブルタップします。リストが現れたら使用するプラグインをタップします。データダイヤルか - / +ボタンでもプラグインを選択できます。

タイプやメーカーで並び変えるには Type あるいは Manufacturer をタップします。

3. Select をタップしてプラグインを選択するか、Close でキャンセルします。

トラックで使用する 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て使用するチャンネルを設定します。データダイヤルか - / +ボタンでもチャンネルを選択できます。マルチモードをサポートする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、または外部機器が特定の MIDI チャンネルからトラックを制御している場合は、この設定を使用します。

プラグイン内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。リストが現れたら使用するプリセットをタップします。データダイヤルか - / +ボタンでもプリセットを選択できます。



ブラウザーを使ってプラグインを読み込むには：

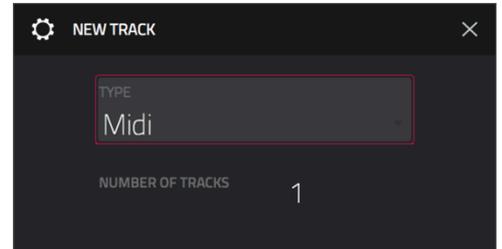
1. Load を押すか Menu を押して Browser をタップしてブラウザーを表示します。
2. プリセットを選択し、Load をタップし読み込みませます。他のトラックが存在しない場合は新しいプラグイントラックが作成されます。それ以外の場合は、現在選択されているトラックがプラグイントラックに変換されます。プロジェクトにロードしたい他のプラグインについても同様です。(ブラウザーについてはモード >ブラウザーもご参照ください)

MIDIトラック

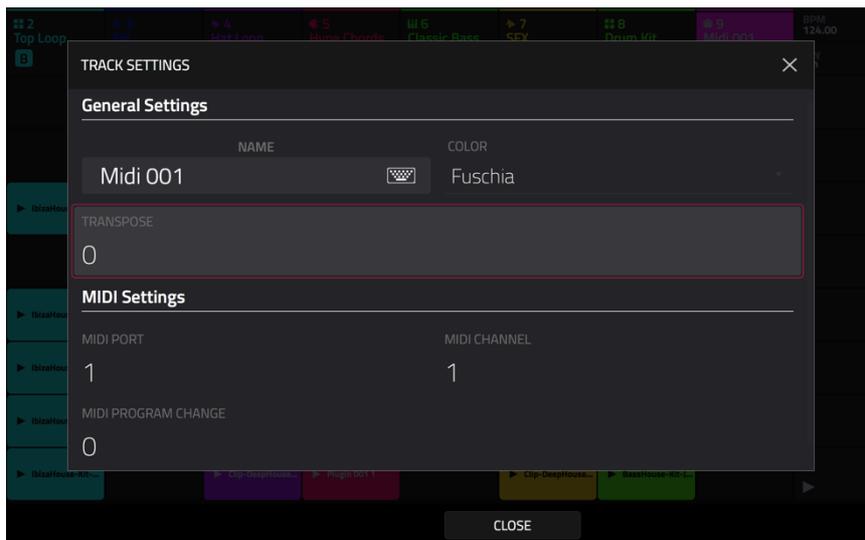
MIDIトラックはトラックのMIDIデータをシンセやドラムマシンなどの外部MIDI機器に送信します。

MIDIトラックを作成するには：

1. Matrix を押してマトリックスモードに入ります。
2. 画面上部の+アイコンをタップして新しいトラックを作ります。
+アイコンが確認できない場合、右カーソルを押して+アイコンが現れるまで移動します。
3. ウィンドウが現れたらデータダイヤルで MIDI タイプを選択します。
一度に複数の MIDI トラックを作成する場合は、[Number of Tracks]フィールドを使用して作成するトラック数を設定します。
4. [Do It]をタップし確認します。戻るにはXまたはウィンドウの外側をタップします。新しいMIDIトラックが作成され番号が追加されます (例：Midi 002)。



使われていないトラックのトラック選択ボタンを押しながら[MIDI]をタップしても同様の操作になります。



トラック設定を編集するには、画面上部のトラック名をダブルタップして[Track Setting]ウィンドウを開きます。

トラックの名前を変更するには、トラック名フィールドをタップして、表示されるキーボードで新しい名前を入力します。確認するには[Do It]を、キャンセルするには画面上部の灰色のバーをタップします。

トラックの色を変更するには、カラーフィールドをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使ってカラーオプションをスクロールします。カラーフィールドをダブルタップしてから上下にスワイプするか、データダイヤルまたは - / + ボタンを使ってオプションをスクロールすることもできます。

MIDIトラックをトランスポーズするには、Transpose フィールドをタップしデータダイヤルか - / + ボタンを使ってトランスポーズ量を調整します。

トラックが使用する 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ます。数字キーが現れるので 1 から 16 までの数字を入れ、Do It をタップします。データダイヤルか - / + ボタンでもチャンネルを選択できます。

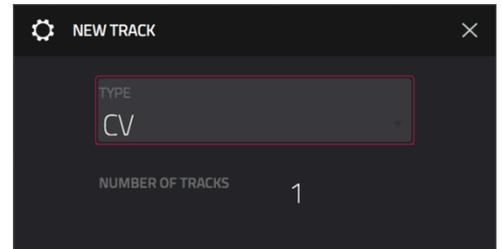
トラックに送る MIDI プログラムチェンジの値を選択するには、MIDI Program Change フィールドをダブルタップします。数字キーが現れるので 1 から 127 までの数字を入れ、Do It をタップします。データダイヤルか - / + ボタンでも値を選択できます。クリップはローンチされるときにこの値を送信します。

CVトラック

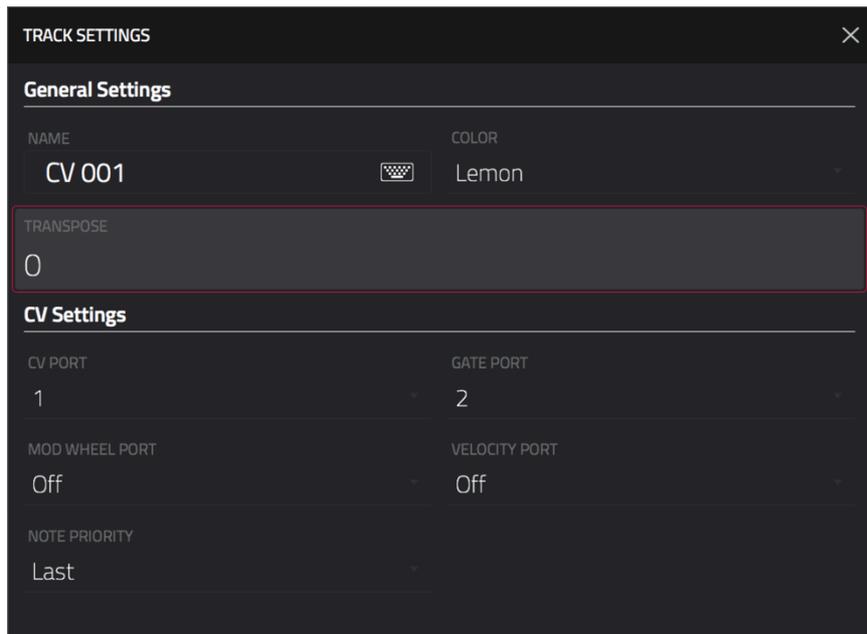
CVトラックを使用すると CV データ信号をシンセやドラムマシンなどの CV を使用するデバイスに送信できます。

CVトラックを作成するには：

1. Matrix を押してマトリックスモードに入ります。
2. 画面上部の+アイコンをタップして新しいトラックを作ります。
+アイコンが確認できない場合、右カーソルを押して+アイコンが現れるまで移動します。
3. ウィンドウが現れたらデータダイヤルで CV タイプを選択します。
一度に複数の CV トラックを作成する場合は、[Number of Tracks]フィールドを使用して作成するトラック数を設定します。
4. [Do It]をタップし確認します。戻るには X またはウィンドウの外側をタップします。新しい CV トラックが作成され番号が追加されます (例：CV 002)。



使われていないトラックのトラック選択ボタンを押しながら[CV]をタップしても同様の操作になります。



トラック設定を編集するには、画面上部のトラック名をダブルタップして[Track Setting]ウィンドウを開きます。

トラックの名前を変更するには、トラック名フィールドをタップして、表示されるキーボードで新しい名前を入力します。確認するには[Do It]を、キャンセルするには画面上部の灰色のバーをタップします。

トラックの色を変更するには、カラーフィールドをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使ってカラーオプションをスクロールします。カラーフィールドをダブルタップしてから上下にスワイプするか、データダイヤルまたは - / + ボタンを使ってオプションをスクロールすることもできます。

CVトラックをトランスポーズするには、Transpose フィールドをタップしデータダイヤルか - / + ボタンを使ってトランスポーズ量を調整します。

CVトラックの5つの追加設定：CVポート、ゲートポート、モジュレーションホイールポート（モジュレーションホイールポート）、ベロシティポート、ノートプライオリティそれぞれのフィールドをタップし、データダイヤルか - / + ボタンを使って設定します。