

はじめに

MPC Beats について

Akai Professional の最新フリー・ソフトウェア MPC Beats は、専用のハードウェアを必要とせずに、MPC ソフトウェア 2 ゆずりのワークフローで楽曲制作が可能です。MPC Beats は以下の基本的な機能を備えています。

- 最大 8x MIDIトラック
- 最大 2x ステレオ・オーディオトラック
- 4x エフェクト・スロット、8x サブミックス・チャンネル
- 内蔵 AIR FX エフェクト
- 内蔵プラグイン音源・AIR Bassline、Electric、TubeSynth

MIDIトラック(最大 128)とオーディオトラック、追加プラグインなど、より制限のない MPC 体験を得るためには、ソフトウェアのメニューアイコンをクリックし、ヘルプからフル機能 MPC ソフトウェアへのアップグレードをお勧めします。詳細は akaipro.com にてご確認ください。

このガイドでは、MPC Beats での音楽制作をご案内します。MPC Beats のインストールと設定の詳細については、「基本セットアップ」のセクションを参照してください。最初のプロジェクトを始める際のチュートリアルについては「操作について」のセクションをご覧ください。MPC Beats のすべての機能について詳しく知りたい場合は、ソフトウェアのメニューアイコンをクリックし、Help > MPC Beats Help を選択し、MPC Beats Software Manual をクリックして MPC ソフトウェアのユーザーガイドを開いてください。※ユーザーガイドは MPC ソフトウェア全体をカバーしているため、記載されている機能や機能の中には MPC Beats と互換性がないものもあります。

システム条件 & プロダクト・サポートについて

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。

基本セットアップ

導入手順

1. akaipro.com にアクセスし、Products>MPC SERIES>MPC SOFTWARE へと進みます。
2. DOWNLOAD をクリックし、必要な情報を入力した後で GET DOWNLOAD LINK を押します。登録したメールアドレス宛にメールが届きますので MPC Beats やサウンドコンテンツをダウンロードします。
3. ダウンロードフォルダを開き、MPC Beats インストーラーをダブルクリックしてインストールを進め完了させます。
4. サウンドコンテンツも MPC Beats 同様に画面の指示に従いインストールを完了させます。

Note: デフォルトでは、MPC Beats ソフトウェアは WINDOWS の場合 `\Program Files\Akai Pro\MPC Beats (Windows®)`、もしくは mac の場合は、Applications (macOS®)にインストールされます。インストールの際にデスクトップにショートカットを作成するように設定もできます。

MPC Beats を始めてみましょう

1. パソコンで、MPC Beats ソフトを開きます。
2. 初めてソフトウェアを開くと、スタートアップウィザードが起動し、3つの簡単なステップでセットアップを行うことができます。

- i. まず、USB ケーブルを使用して MIDI デバイスをコンピュータに接続します。
- ii. 次に、お使いのコントローラーの MIDI マップを選択します。Akai Professional、M-Audio、Alesis など、サポートされているデバイスをお持ちの場合、MPC Beats は自動的に MIDI マップを選択します。その他にも、一般的な MIDI コントローラー用のマップが用意されています。

メモ: MPC Beats をプラグインとして使用する場合、MIDI マッピングは手動で設定する必要があります。

- iii. 最後に、シンプルなワークスペースかアドバンスドなワークスペースかを選択します。この選択で、主要ワークフローの表示を変更することができます。この設定は、メニューアイコンから、[View] > [Workspace] を選択し、[Simple] または [Advanced] をクリックすることで、いつでも変更することができます。

終了したら、Start Making Beats をクリックしてセットアップウィザードを終了します。スタートアップウィザードは、メニューアイコンをクリックして Help を選択し、Open Startup Wizard をクリックすることでいつでもアクセスできます。

3. 次の画面では、プロジェクト・テンプレートまたはデモプロジェクトを選択して、プロジェクトを開始することができます。空のテンプレートを開くには、Empty Project をクリックします。または、最近使用したプロジェクトをロードすることもできます。

4. MPC Beats ソフトウェアで、環境設定/Preference を開きます。

Windows: メニューアイコンをクリックして、EDIT を選択し、Preference を選択します。

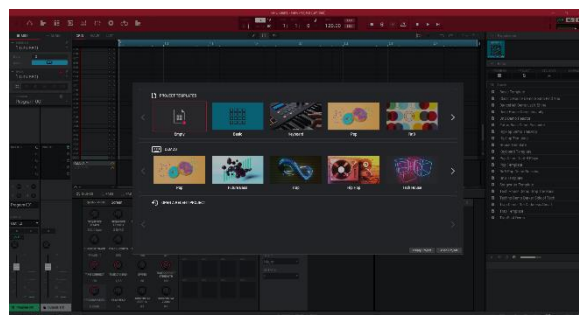
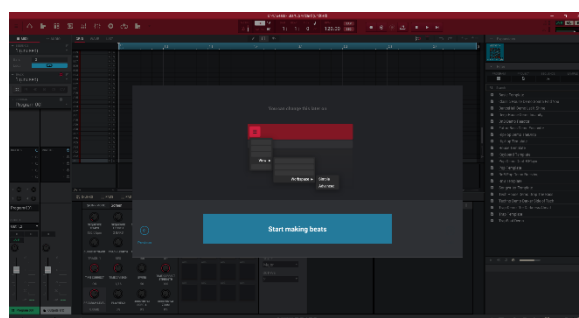
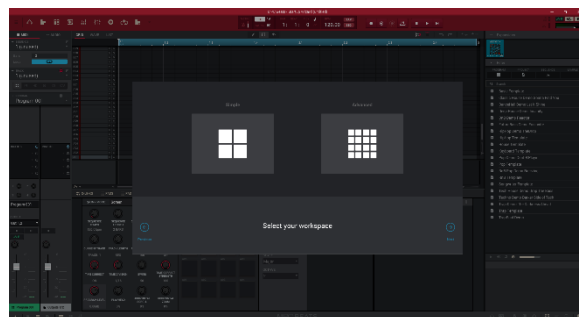
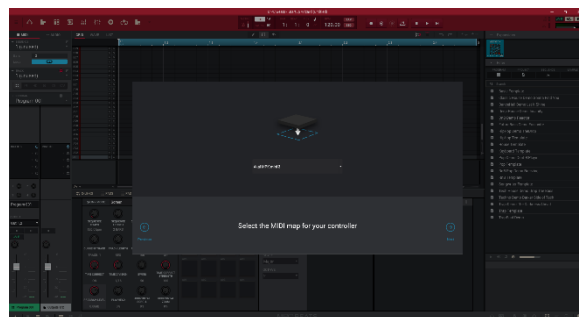
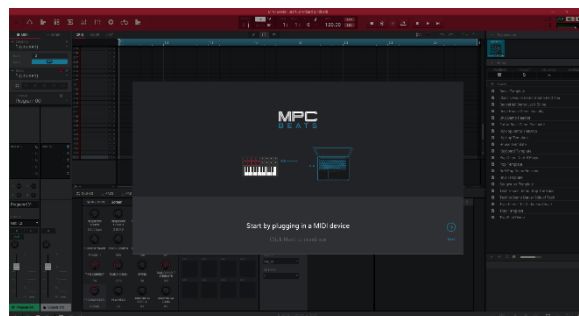
macOS: MPC Beats メニューをクリックし、Preferences をクリックします。

5. Preference ウィンドウで、Audio 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: 可能な限り外部オーディオインターフェースの使用をお勧めします。

Windows のみ: 内蔵サウンドカードを使用する必要がある場合は、発音遅延改善のため、最新の **ASIO4ALL ドライバー** を asio4all.com から入手し、インストールすることをお勧めします。

次の『MPC Beats におけるオーディオの設定』項目も参照してください。



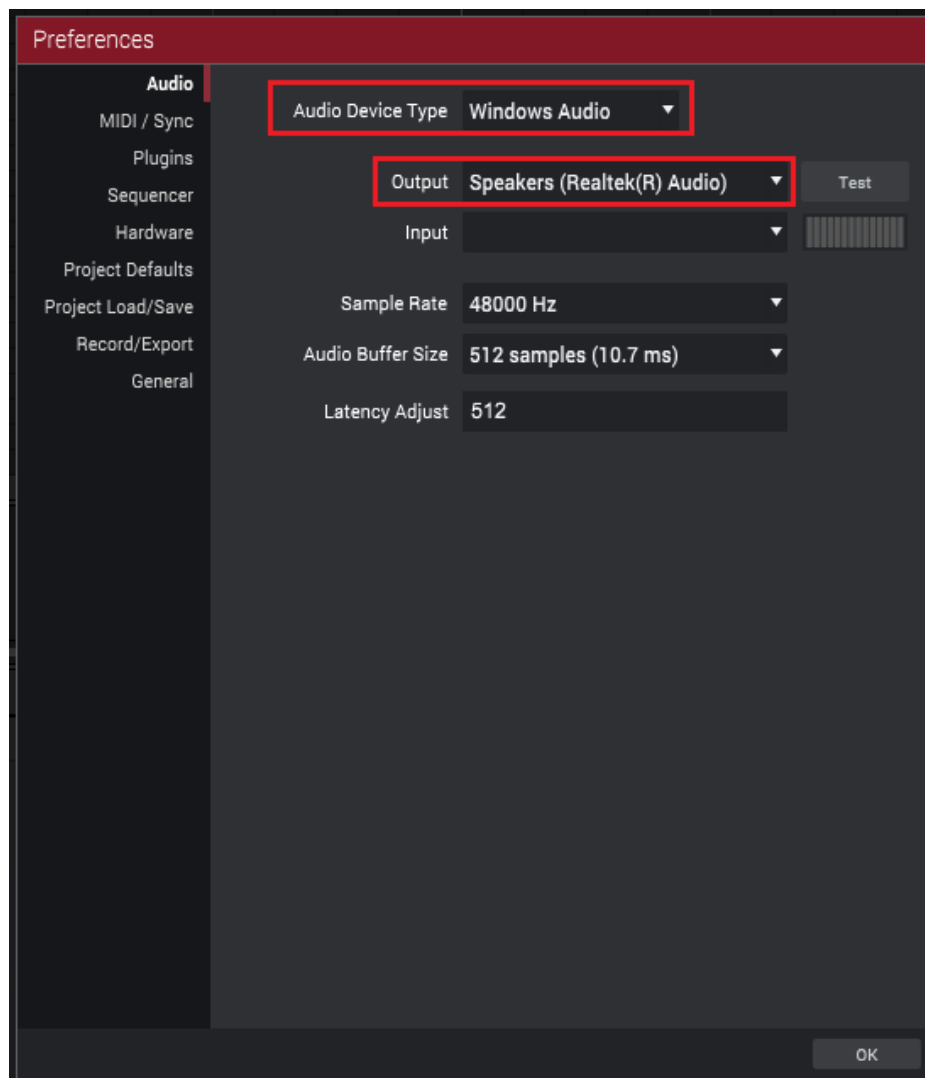
MPC Beats におけるオーディオの設定

この項目では MPC Beats の音声の入出力設定に関してご説明いたします。Win/Mac、オーディオインターフェースをお持ちの場合等、様々なケースがあるかと思うので、下記ご参照いただけますでしょうか。

●Windows/オーディオインターフェース未接続/Asio ドライバーを導入していない場合

オーディオインターフェースをお持ちでない場合、また、Asio ドライバーを導入されていない場合。

Windows 標準のドライバーを Audio Device Type で選択し、Output には PC のスピーカーを選択します。Input はオーディオインターフェース等を接続していませんので空欄になります。



Windows 標準のドライバーでは発音遅延が起こりますので、オーディオインターフェースをお持ちでない場合は Asio4all の導入をお勧めいたします。

※ASIO ドライバーはオーディオインターフェースなどのハードウェアメーカーがそれぞれのハードウェアに対応したものを配布していますが、ASIO 非対応デバイスを ASIO 化するためのフリーのドライバー「[ASIO4ALL](#)」というものも存在します。

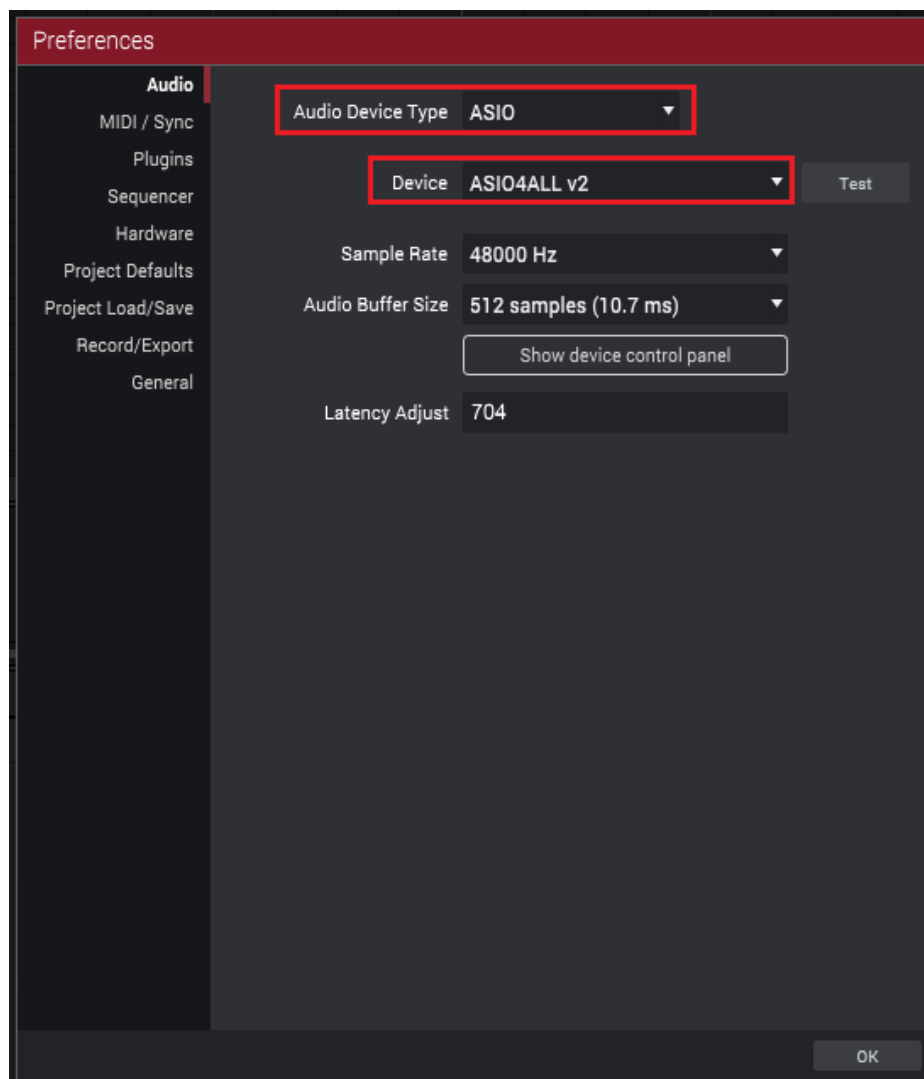
※弊社ソフトウェアではございませんので使用方法や詳細に関しましてはサポート対象外となります。

●Windows/オーディオインターフェース未接続/Asio ドライバーを導入した場合

オーディオインターフェースをお持ちでない場合で、発音遅延を改善したい場合は、

※asio4all(<https://www.asio4all.org/>)を導入します。Audio Device Type で Asio を選択し、Device では asio4all を選択します。これにより発音遅延も改善されます。

音声は PC 本体内蔵のスピーカーか、接続したヘッドフォン/スピーカーから出力されることになります。



※ASIO「Audio Stream Input Output」はドイツの Steinberg 社が策定したドライバー規格です。

Windows 搭載 PC で ASIO 対応ソフトウェアや機器を使用する際に機能的・音質的に最高のパフォーマンスを得られるドライバーで、Windows での音楽制作用のサウンドドライバーとして広く普及しています。

Windows には標準で搭載されている DirectSound、MME、WDM、WASAPI、USB Audio 2.0、DirectX などのサウンドドライバーがあり、通常の音楽・動画再生だけであれば全く問題ありませんが、シビアな音楽制作の場ではこれら Windows 標準ドライバーのままでオーディオインターフェースや MIDI キーボードを使用すると遅延(レイテンシー)が発生し演奏や録音に大きな影響を及ぼします。

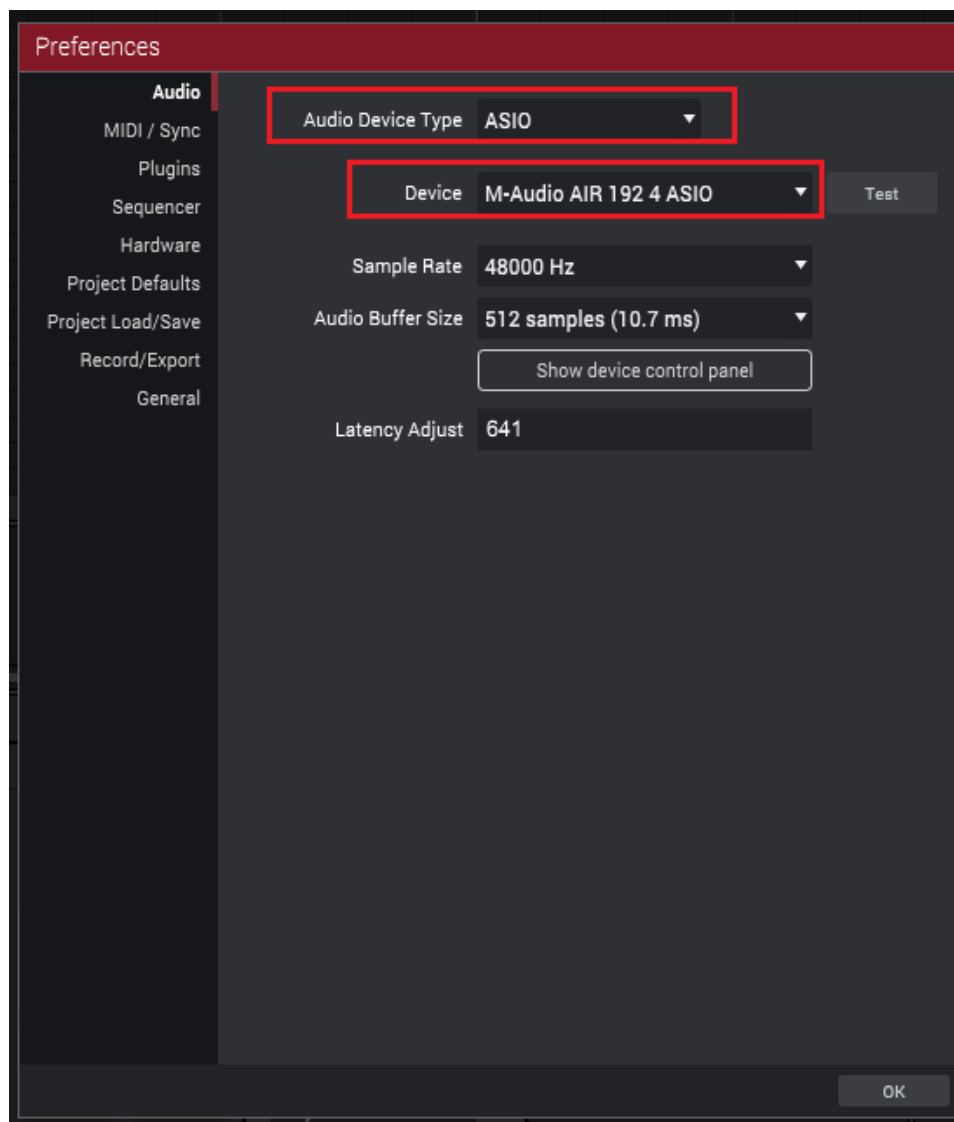
また、ソフトウェア内部のバッファサイズ設定を調整することで遅延(レイテンシー)を改善できることもありますが、PC のスペックによっては処理仕切れずに音切れやノイズが発生する場合があります。

こういった問題を解決する為に ASIO ドライバーの導入が必要となります。ハードウェア(オーディオインターフェース)にはそれぞれに対応したドライバー(ASIO を含んだ)が配布されていますので、必ずダウンロードしてインストールを済ませておきましょう。また、ソフトウェア側の設定で使用する製品の専用ドライバー/ASIO を必ず選択しておきましょう。

●Windows/オーディオインターフェースを接続している場合

オーディオ・インターフェイスとは：マイクからの音声や楽器音を PC に録音する為の機器。オーディオインターフェースを介して高音質で音声を録音、または再生したりと、多様なサウンドを取り込む為に楽曲制作には欠かせない機器です。

オーディオインターフェースを接続されている場合は、オーディオインターフェース専用ドライバーを事前に導入していただき、Device で選択できるようにします。下図では一例として M-audio AIR192/4 を接続し専用ドライバーも導入している状態になります。この場合、音の入出力共に AIR192/4 を介して行われることになり、発音遅延も改善されます。

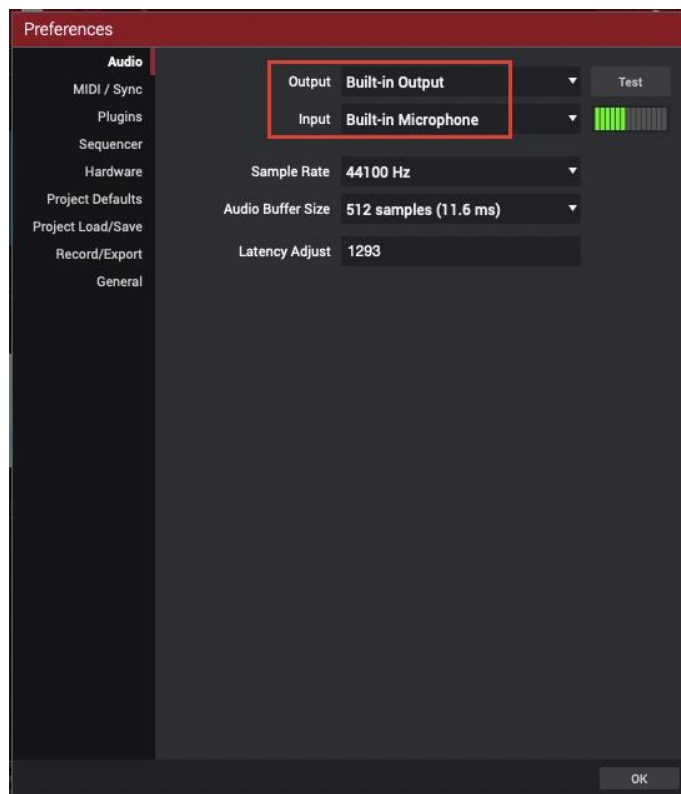


■オーディオインターフェース(一例)

M-AUDIO 192/4 http://m-audio.jp/air192_4/
M-AUDIO 192/6 http://m-audio.jp/air192_6/
M-AUDIO 192/8 http://m-audio.jp/air192_8/
M-AUDIO 192/14 http://m-audio.jp/air192_14/

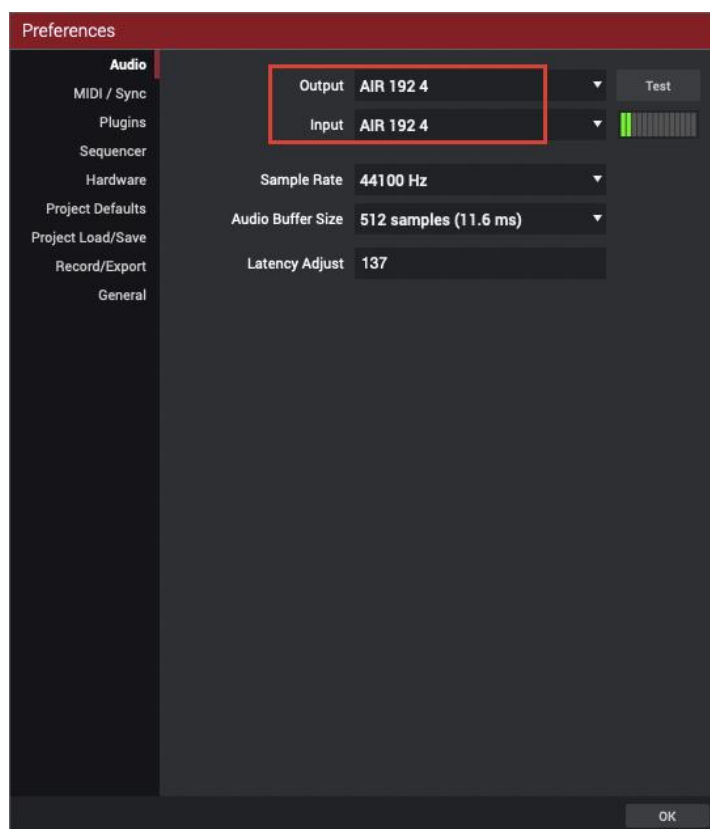
●Mac/オーディオインターフェースを接続していない場合

Output/Input の各設定は mac デフォルトの選択になります。この場合、音声の出力はスピーカーから、入力は本体内蔵のマイクからという事になります。



●Mac/オーディオインターフェースを接続している場合

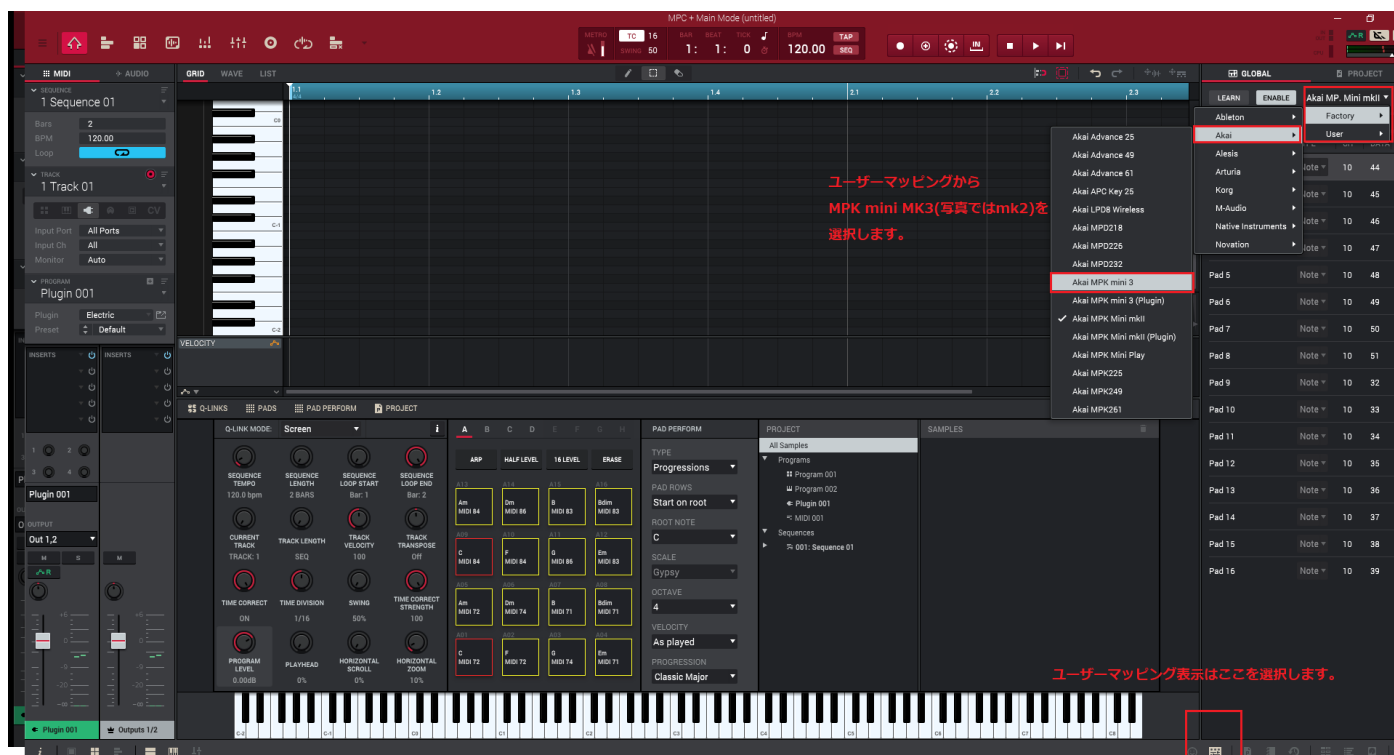
Output/Input の各設定は接続したオーディオインターフェースを選択する事になります。下図はその一例として M-AUDIO の AIR 192/4 を接続している場合になります。



操作について

MIDI コントロール・マップ

MPC Beats には、人気の MIDI コントローラーの多くのコントロールマップがプリロードされていますので、スタートアップウィザード、または **MIDI LEARN** 機能から、サポートされている MIDI コントローラーリストを閲覧・選択することができます。これにより、MPC Beats のインターフェースを簡単にコントロールし、キーやパッドを使った楽曲制作をすることができます。



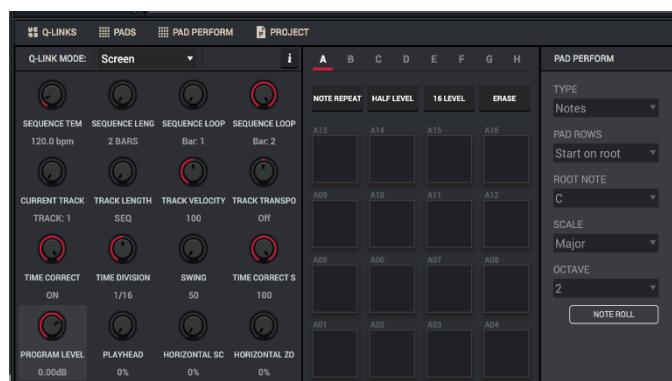
※MPC Beats のドラムプログラムに合わせてコントローラー側のプリセット(AKAI 独自のノート配列に)を切り替えていただく必要がございます。また、ソフトウェア側とコントローラー側でのパッドにずれがある場合はMIDI LEARN 機能で編集することも可能です。

MIDI LEARN 機能で編集する場合 – ソフトウェア右上のLEARN ボタンを押した後、黄色で示されているソフトウェア側のパッドをクリックします。次にコントローラー側のパッドをタップすることでソフトウェア側のパッドとコントローラー側のパッドをマッピングすることができます。

例えば、Akai Professional MPK mini MK2 は、多くの MIDI コントローラーと共通の構成である 8 つのパッドと 8 つのノブを搭載していますので、キー、ノブ、パッドが自動的に MPC Beats のキーボード、Q-Link、パッドにそれぞれマッピングされます。

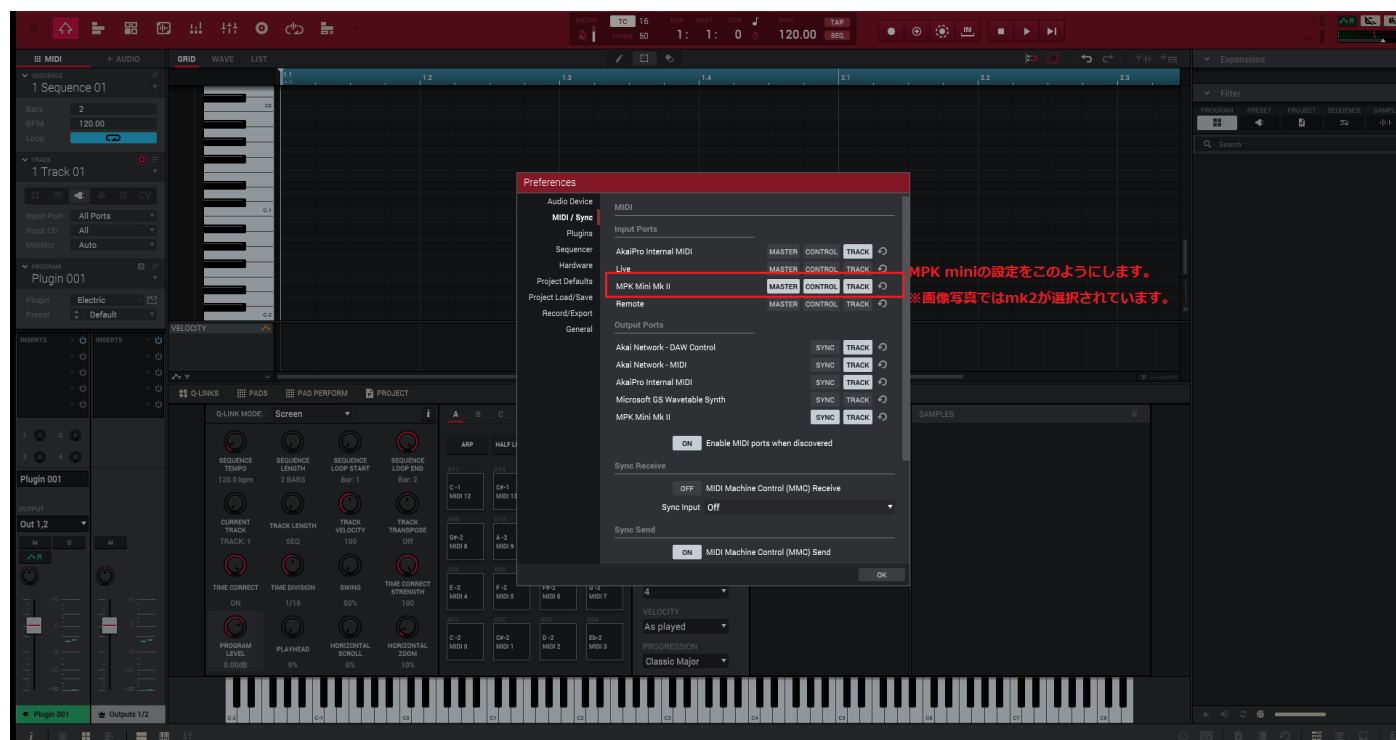
右の画像は、MPC Beats のメインモードでの Q リンクとパッドです。MPK mini の 8 つのパッドはパッド A01～A08 を、8 つのノブは Q リンク 1～8 をコントロールします。MIDI コントローラーに複数のパッドやノブバンクがある場合、これらの機能を利用して、ソフトウェアで追加のパッドや Q リンクにアクセスすることができます。

MIDI コントローラーの鍵盤は、選択されたトラックのタイプに応じて、パッドやピアノロールの音符をトリガーするためにも使用できます。



MIDI キーボード(MPK MINI シリーズの場合)が反応しない場合

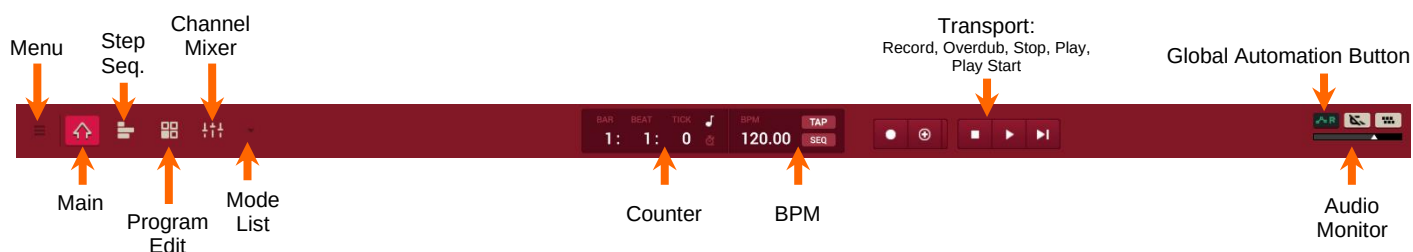
下図を参照していただき、環境設定/Preference から MIDI /Sync 設定をご確認ください。



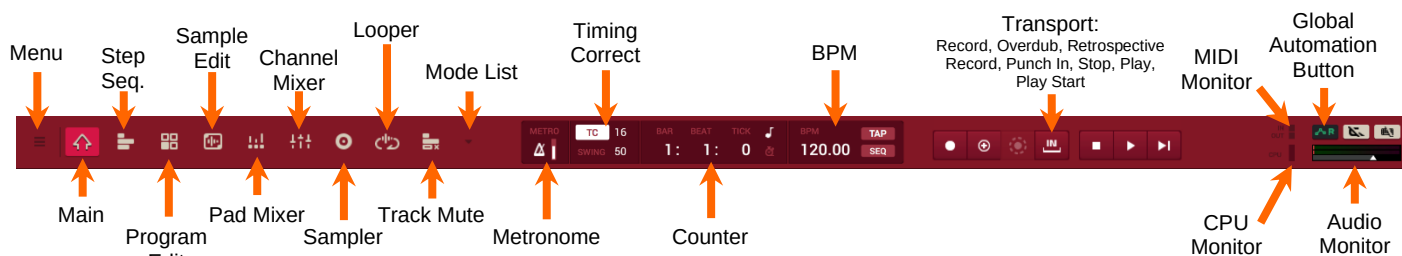
シンプル/アドバンスド・ワークスペースの選択

スタートアップウィザードでは、シンプルなワークスペースとアドバンスドなワークスペースを選択することができます。これにより、MPC Beats のツールバーに表示される機能が変更され、ワークフローをより効果的に調整することができます。

シンプル・バージョン



アドバンスド・バージョン



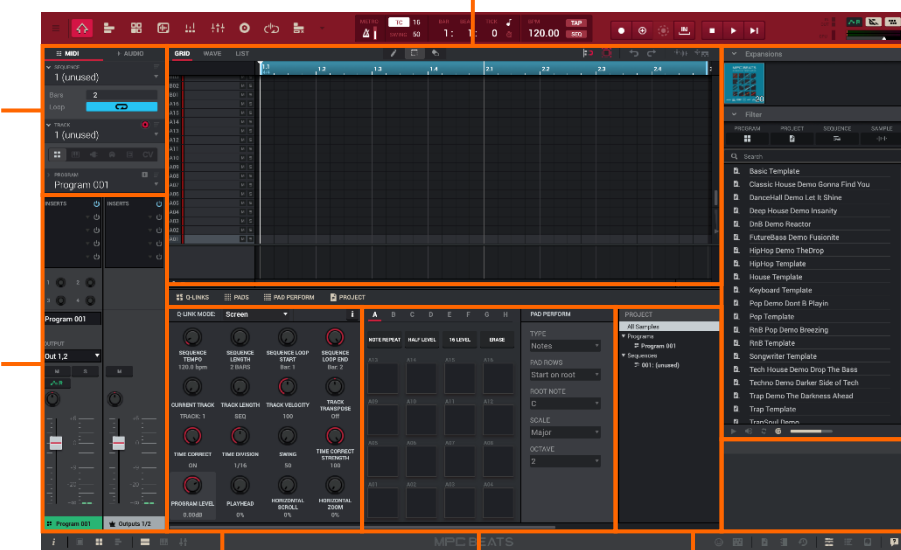
メインウィンドウ

ツールバーの下には MPC Beats のメインウィンドウがあります。下の画像は、ツールバーの左上のハウスアイコンを押すことでアクセスできる MPC Beats のメインモードの主な機能の概要を示しています。

イベントの挿入や編集にはグリッドを使用します。プログラムの種類に応じて、左側にパッドやピアノロールが表示されます。このエリアは、波形表示やリスト表示にも使用されます。

インスペクターを使用して、シーケンス、トラック、プログラムの変更を素早く行うことができます。

チャンネルストリップを使用して、プログラム、パッド、トラック、マスターチャンネルのボリューム、パンニング、ルーティング、インサートを変更することができます。下のアイコンを使用して、表示するチャンネルストリップを選択します。サンプルビューでは表示されません。



Q-Link を使用して、さまざまなパラメータを制御することができます。Q-Link モードを使用して、制御するパラメータを選択します。

パッドセクションを使用してノートトリガーしたり、ステップシーケンサーでステップを挿入したり、サンプルエディットモードでサンプルを操作したりすることができます。

プロジェクトウィンドウには、プロジェクトに含まれるサンプル、プログラム、シーケンスなど、プロジェクトの概要が表示されます。

ブラウザを使用して、拡張機能、サンプル、プロジェクトなどをロードします。また、このエリアを使用して、ウィンドウの下部にあるアイコンをクリックして、プロジェクト情報、プロジェクトノート、元に戻す履歴を表示することもできます。

クイックヘルプウィンドウでは、MPC Beats ソフトウェアの一部にカーソルを合わせると、ツールチップが表示されます。これは、下のクエスチョンマーク(?)アイコンをクリックすることで有効または無効にすることができます。

チュートリアル

MPC Beats のグラフィカルインターフェースに慣れてきたところで、次のページでは、(Empty)空のプロジェクトから新しい曲を作成する方法を説明し、MPC Beats ソフトウェアの重要な機能を紹介します。さあ、始めてみましょう！

トラックとシーケンスの作成

MPC Beats では、最大 8 つの MIDIトラックと 2 つのステレオ・オーディオトラックを作成することができます。まずは、いくつかのトラックを作成し、シーケンスを録音してみましょう。

ドラムトラックの作成

簡単なドラムキットを作ってみましょう。ブラウザ(右の画像を参照)を使って、お気に入りのドラムサンプルを探るか、Akai Professional のプリロードされたコンテンツから始めてみましょう。ブラウザでサンプルをダブルクリックしてロードするか、サンプルをソフトウェアのパッド上にドラッグしてロードすることもできます。まずは基本となるキックドラム、スネアドラム、ハイハットをロードすることから始めましょう。

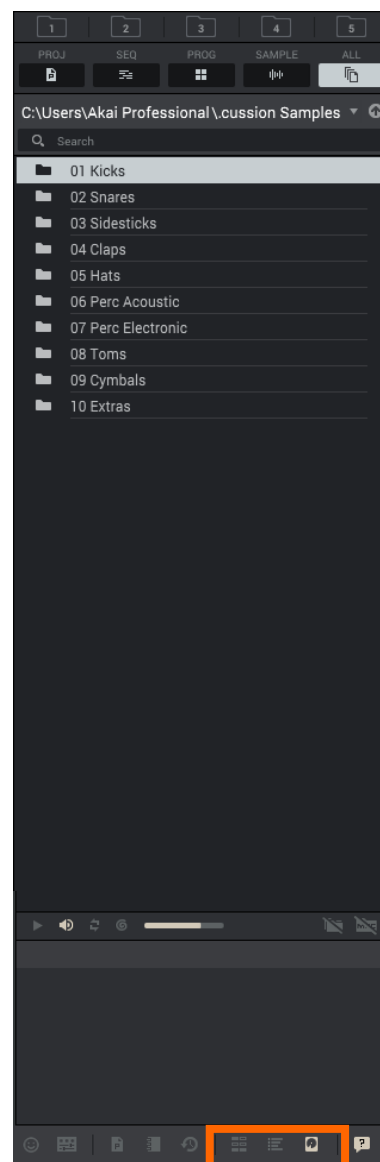
ドラムキットがセットアップされたので、ドラムシーケンスを録音してみましょう。

1. MPC Beats のソフトでは、左上のハウスアイコンをクリックして、メインモードになっていることを確認します。
2. **Tempo** フィールドを使用して、シーケンス全体のテンポを設定します。
3. 録音モードを有効にするには、**Rec (●)** ボタンを押して待機状態にします。
4. 次に **Play (▶)** ボタンを押して、録音を開始します。プリカウントは、録音を開始する 1 小節前からカウントします。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、順番に 1 つずつサウンド(パッド)を録音することをお勧めします。
5. MIDI コントローラーのパッドまたは鍵盤を使って、簡単なキック/バスドラムのパターンを演奏します。録音したノート(音符)は自動的にグリッドに配置されます。デフォルトの小節の長さは 2 小節、16 分音符です。
2 小節を過ぎると、録音は自動的にオーバーダブモードになり、シーケンスは頭からループ再生し続けますので、さらに重ねて録音することができます。
6. スネアドラムのパートを演奏して、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 (■)** を押します。ソフトウェアのグリッドエディタには、録音した内容が表示されます。

一旦停止させてから通常録音をやり直すと、先ほど録音した内容が上書きされ新しいノート(音符)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、**Rec (●)** の代わりに **Overdub (⊕)** を押します。オーバーダブ録音では、先ほど記録したシーケンスに重ねて追加のノートイベントを録音することができます。

Undo ボタンは、モードにより機能が異なります。通常、**Undo** ボタンを押すと、最後に記録した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は、**Undo** ボタンが点灯しています。

録音中は、元に戻すボタンが点滅します。この場合、元に戻すボタンを押すと、その録音からすべてのイベントが消去されます。(つまり録音開始の **Play (▶)** または **Play Start (▶|)** が押されてからのすべてのイベント)



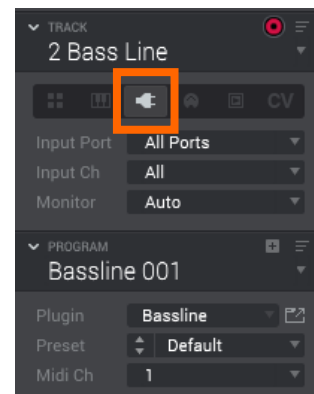
トラックとプログラムの追加

次に、ドラムシーケンスにベースを追加してみましょう。例えば、キーグループ・プログラム/**Keygroup program** を使用すれば任意のサンプルで音階演奏が可能になります。または、付属の AIR Bassline プラグインを使ったりと、様々な方法でベースフレーズを作成・追加することができます。

いずれの場合も、新しいトラックとプログラムをプロジェクトに追加する必要があります。

ベース用に新しいトラックを追加するには、インスペクターの **Track** フィールドをクリックし、表示されたトラックリストの中から 例) **Track 2 (unused)** をクリックし、トラックの名前を変更します。(例:ベースライン)

次はベースラインを録音するためのプラグインプログラムをトラックに追加してみましょう。



新しいプラグインプログラムを作成するには:

1. 画面左端にあるインスペクターにある、プラグインプログラムを示す **Track** フィールドの下のプラグアイコンをクリックします。(電源プラグ形状のアイコンです。他に **Drum** モード/**Keygroup** モード/**Clip** モード・アイコンなどがあります。)

新しいプラグインプログラムの名前が、下の **Program** フィールドに表示されます。

2. 新しい **Program** の名前をダブルクリック、名前を変更して Enter キーを押します。
3. **Plugin** メニューをクリックし、表示されたリスト内の **MPC Plugins > Bassline** を選択し、**Select** で決定するとトラックに追加されます。
4. **Plugin** メニュー下の **Preset** から音色を選択します。

プリセットリストで気に入った音を見つけてベースラインを録音してみましょう。MIDI コントローラーを使用している場合は、ドラムトラックに合わせてベースラインを演奏して録音してみてください。※録音した音はいつでも編集することができます。ここまでのご説明で 2 小節のシンプルなドラムシーケンスとベースラインができたと思います。

オーディオトラックの録音 ※要オーディオインターフェース

最後に、すでに録音したドラム&ベースのシーケンスに加えて、オーディオを録音してみましょう。

1. ツールバーのハウスアイコンをクリックして、メインモードに入ります。
2. インスペクターの上部にある **Audio** タブをクリックします。**Track** フィールドに **Audio 001** が表示されます。
3. マイク、ギター、シンセサイザーなどのオーディオソースをオーディオインターフェースに接続します。
4. オーディオトラックのチャンネルストリップ:
 - i. オーディオインプット・メニュー(**Input** __)をクリックして、入力ソースとして **Mono > Input 1** または **Stereo > Input 1,2** を選択します。
 - ii. アウトプット・メニュー(**Out** __)が **Out 1,2** に設定されていない場合は、それをクリックして **Output > Out 1,2** を出力として選択します。
 - iii. モニターボタンをクリックして、**AUTO/IN/OFF** の 3 つの状態を切り替えて、「**Auto**」(トラックが録音可能な場合のみ、インプット・オーディオを聞くことができます)に設定します。
5. オーディオソースを再生しながら、オーディオインターフェースの入力レベルを設定します。ソフトウェア上のレベルメーターに反応がありますので、最大レベルを超えないように設定してください。
6. オーディオトラックのチャンネルストリップで、パンノブの横、もしくはモニターボタン(**AUTO/IN/OFF**)の下にある **Record Arm** (📻) ボタンをクリックして、トラックを録音可能にします。
7. ツールバーの **Rec** (●) または **Overdub** (⊕) をクリックして録音待機状態にします。
8. 次にツールバーの **Play** (▶) または **Play Start** (▶|) ボタンをクリックして、オーディオトラックへの録音を開始します。先ほど録音したドラムやベースがバックグラウンドで再生されているのが聞こえてくるはずです。
録音を停止するには、ツールバーの **Stop** (■) ボタンをクリックします。

エディット&ミキシング

録音が完了したら、シーケンスに追加したノートイベントやオーディオを編集したい場合があります。

エディット

MIDI イベントは、メインモードのグリッドエディタで編集することができます。グリッドエディタには、ドラムとクリップ・プログラム用、キーグループ、プラグイン、MIDI、CV プログラム用、オーディオトラック用の 3 つの異なる外観があります。

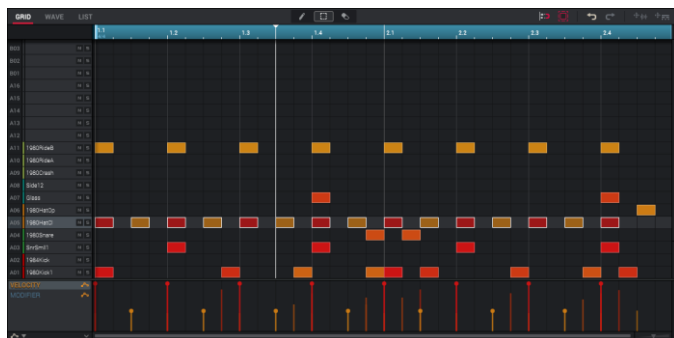
グリッドエディタに入るには、画面左上隅にあるモードアイコンの下の **GRID** をクリックします。

※**GRID** 以外に **WAVE**/パッドアサインされた波形表示、**LIST**/リストエディット(データの数値入力・編集)もあります。

インスペクターで MIDI タブを選択すると、グリッドエディタにシーケンスの詳細:MIDI トラックのノートイベントとそのベロシティなどが表示され、編集することができます。

ドラムプログラムの場合、左の列には、使用可能なすべてのパッドナンバーとサンプル名が縦に表示されます。

キーグループ、プラグイン、MIDI、CV プログラムの場合、左の列には縦長のピアノロール・キーボードが表示されます。

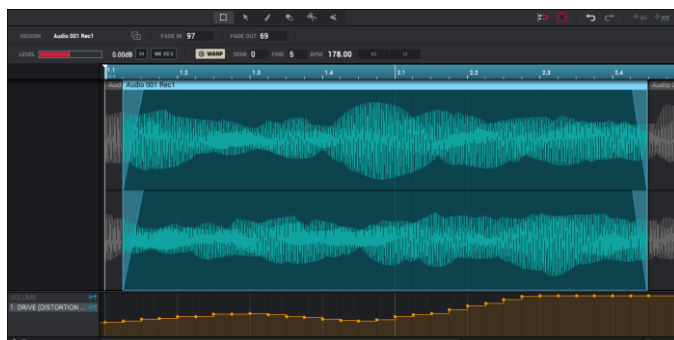


ペンシル、マーキー、消しゴムツール(画面上部中央アイコン)を使用して、ノートの挿入、選択、削除を行うことができます。

インスペクターの **Audio** タブを選択すると、グリッドエディタ画面がオーディオトラックのオーディオ波形に切り替わり、編集することができます。

マーキー、矢印、ペンシル、消しゴム、ハサミ、ミュートツールを使ってオーディオ波形を編集します。

また、アイコンの下にある追加ツールで、波形のレベル、チューニング、BPM を編集したり、フェードイン・アウトを適用したり、オーディオ波形をワープしたりすることもできます。



MPC Beats の Program Edit Mode/プログラムエディットモードには、プログラムを編集するためのすべてのパラメーターが含まれています。また、サンプルが適切にチューニングされ、最適なレベルであることを確認したり、キーグループを編集、エフェクトを適用、プラグインのプリセットを調整したりするためにも使用できます。

プログラムエディットモードを開くには、ツールバーの 4 つのパッドアイコンをクリックします。ウィンドウの上半分には、グリッドエディタ、ウェーブエディタ、リストエディタが表示されます。ウィンドウの下半分には、Q-Link パネル、Pad パネル、Program Editor パネル、Project パネルが表示されます。対応するセクター(画面左下の小さなアイコン)をクリックすると、それぞれの表示・非表示を切り替えることができます。

まずドラムプログラムを選択し、プログラムエディットモードを開き、各パッドのレベルを調整します。シンバルやスネアなどのパンや音量調整(写真左の枠)さらに、(写真右の枠)バスドラムのサウンドをチューニング(**SEMI/FINE**)や、サウンドを重ねることもできます。(SAMPLE LAYERS、各パッド最大4つまで)

次に、プラグイントラックを選択し、プログラムエディットモードを使用して、Bassline プラグインのパラメーターを調整します。※プログラムエディットモードはオーディオトラックには使用されません。

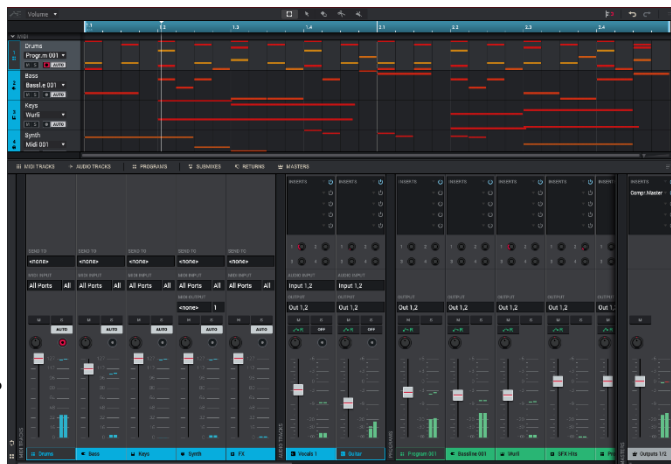


ミキシング

メインモードのチャンネルストリップの他に、チャンネルミキサーやパッドミキサーなどのモードを使用して、パッドやプログラム、トラックをミックスすることができます。

チャンネルミキサーを開くには、ツールバーのスライダーアイコンをクリックします。

チャンネルミキサーは、すべての MIDI トラック、オーディオトラック、プログラム、サブミックス、リターン、マスタートラックのチャンネルストリップを表示し、現在選択しているシーケンスのオーディオミキサーのように動作します。ここから、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、ルーティング、エフェクト(**INSERTS** をクリックしてエフェクトをアサインできます。)などの設定を行うことができます。このウィンドウの上半分には、各シーケンスのトラックとプログラムの概要を示す Track View が表示されます。これを使用して、現在のシーケンスの複数のトラックを一度に編集することができます。

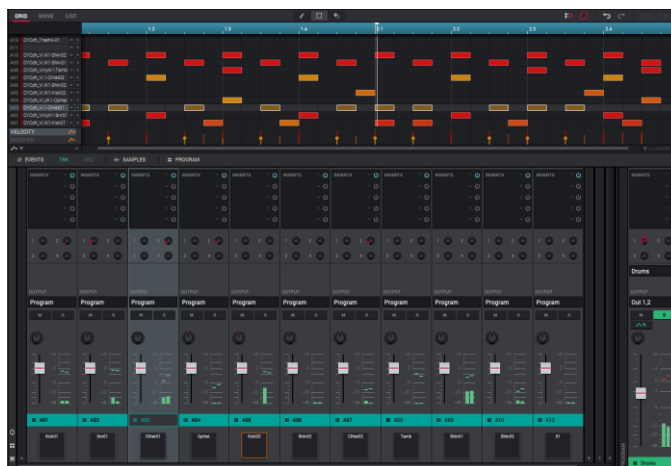


シーケンスを選択してチャンネルストリップを表示します。MIDI プログラムや CV プログラムにはプログラムストリップは表示されませんが、MIDI トラックにはチャンネルストリップが表示されます。

パッドミキサーを開くには、ツールバーのパッド&スライダーアイコン(表示されている場合)をクリックするか、ツールバーの他のモードアイコンの横にある下向き矢印(▼)をクリックして、**Pad Mixer** をクリックします。

パッドミキサーは、オーディオミキサーのようにパッド毎に様々な設定を行うことができます。ここでは、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。ウィンドウの上半分には、グリッドエディタ、ウェーブエディタ、リストエディタが表示されます。

トラックを選択すると、そのプログラムとパッドのチャンネルストリップが表示されます。MIDI トラックが選択されると、そのプログラムのパッドチャンネルストリップまたはキーグループチャンネルストリップが左側にグループ化されます。右側には対応するプログラムのチャンネルストリップが表示されます。オーディオトラックやプラグインプログラムを使用したトラックが選択されている場合、パッドチャンネルストリップは表示されません。MIDI プログラムや CV プログラムを使用しているトラックが選択されている場合、パッドチャンネルストリップやプログラムストリップは表示されません。)



データ・セーブ&ソング・モード&エクスポート

作業を進めていく中で、大事なデータをセーブ/保存したり、エクスポート/書き出したりする場面があると思います。

プロジェクトを保存するには、メニューアイコン(≡)をクリックし、**File > プロジェクトの保存/Save Project**を開きます。セーブ・ウィンドウでは、プロジェクトを保存する場所を選択することができます。

ひとつの曲として保存や書き出しを行う場合、ソングモード/**Song Mode** でシーケンスを並べて曲に組み上げます。

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、ツールバーのモードアイコンの横にある下向き矢印(▼)からソング/**Song** をクリックします。

ソングモードでは、作成した各シーケンスがパッドにアサインされています。パッドの左隣にあるシーケンス/**Sequence** リストパネルは曲の構造(シーケンスの再生順や再生回数など)を表示します。ウィンドウの上半分は、曲の構造の各シーケンスを表す「ブロック」が横並びで表示されます。ソングを組んでいないデフォルトの状態ではそれぞれ空になっています。

実際にソングを組むにはパッドからシーケンスリストパネルへ、または上部メインウインドウに(パッドの)シーケンスをドラッグ&ドロップしてシーケンスリストに順番に並べていきます。(シーケンスとシーケンスの間にもインサートできます。)並べたシーケンスを消す場合は、消したいシーケンスをリストで選択してからパッド右側の **DELETE STEP** を押して削除します。

ツールバーの再生ボタンで曲を再生すると、シーケンスリストに並べたシーケンスを順番に再生していきます。Rpts はシーケンスの再生回数、BPM はシーケンスのテンポ、BARS はシーケンスの小節数を表しています。シーケンス毎にそれぞれ独立した設定ができます。

重要:各シーケンスにはそれぞれ独自のテンポがありますが、再生がマスターテンポに従うように設定されている場合、各シーケンスの個別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のテンポを使用するように設定されています。すべてのシーケンスで同じテンポを使用するようするには、ウィンドウの上部にある Seq/Mst ボタンをクリックして(Mstに切り替えて)、マスターテンポを入力・設定することをお勧めします。

ソングが組みあがったら、曲全体をエクスポートしてオーディオファイルにしてみましょう。

曲をエクスポートするには:

1. 画面左上のメニューアイコン(≡)をクリックして、**File > Export** を選択し、**As Audio Mixdown** をクリックします。
2. 表示された **Audio Mixdown** 画面で、以下の操作を行います。:
 - **Start bar** のフィールドが 1 に設定されていることを確認し、**End bar** のフィールドを曲の最後の小節に設定します。
 - **Audio tail** フィールドを 2 秒に設定します。この設定はリバーブやディレイなどの残響が曲の最後に残る場合に有効です。
 - エクスポートするファイル形式を **File format** から選択します。
3. **Export** をクリックして、曲を保存する場所を選択します。

保存時に曲名を付けるには、**File** フィールドで名前を入力し、**Save** をクリック、または PC の **Enter** キーを押してエクスポートします。



ネクスト・ステップ

このクイックスタートガイドでご紹介したモードやツールに加えて、MPC Beats ソフトウェアには、さらにクリエイティビティを高めるための多くの機能が備わっています。例えば、以下のような機能があります。:

- **Sampler と Looper**: サンプリングやループレコーディングができます。※要オーディオインターフェース
- **Sample Edit Mode**: 録音サンプルの編集、サンプル分割(チョップ)、パッドへのアサインができます。
- **Step Sequencer と LIST エディター**: より細やかなシーケンスのプログラム・編集ができます。
- **Clip モード**: ドラムループなど複数ファイルを BPM 同期させて同時ループ再生することができます。
- **画面左上メニューアイコン>Edit**: シーケンス、トラック、プログラムの高度な編集機能を使用できます。

MPC Beats を DAW でプラグインとして立ち上げたい場合、各 DAW ソフトでプラグインフォルダをスキャン、または設定して下さい。環境により異なる場合がございますが、基本的には下記フォルダに収納されています。

Windows (64-bit):

C:\Program Files\Steinberg\vstplugins

Mac:

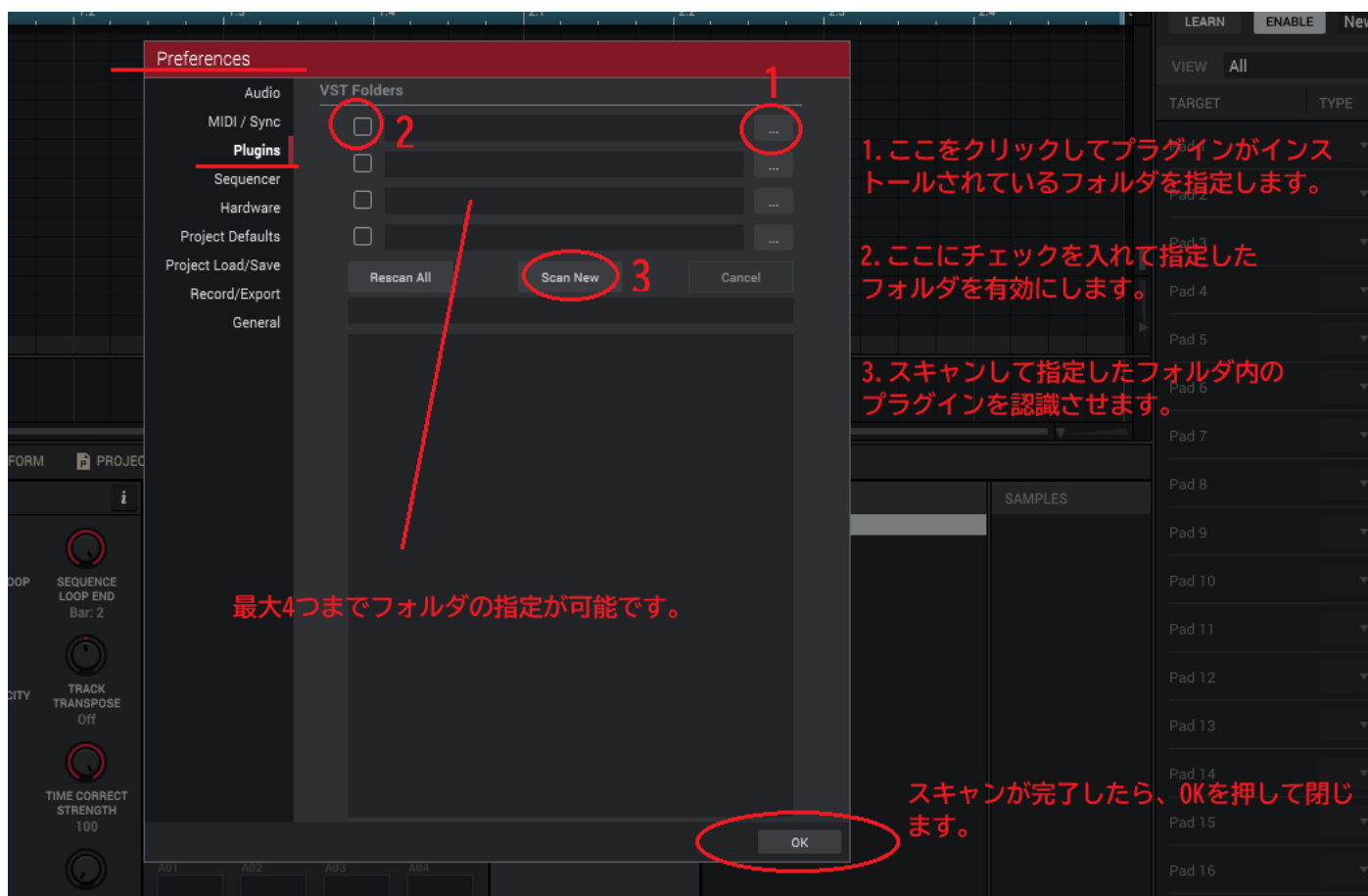
Macintosh HD/Library/Audio/Plug-Ins

その他のサポートについては、以下のサイトをご覧ください。 <http://akai-pro.jp/support/>

プラグインのセットアップ

プリファレンスからプラグインフォルダを指定・追加することで、VST/AU 規格の様々なプラグインが使用できるようになり、さらに幅広い楽曲制作が可能になります。※プラグインフォルダの場所はメーカーにより異なる場合があります。

例) ●Windows (64-bit): C:\Program Files\VSTplugins ●MacOS: Macintosh HD/Library/Audio/PlugIns/VST

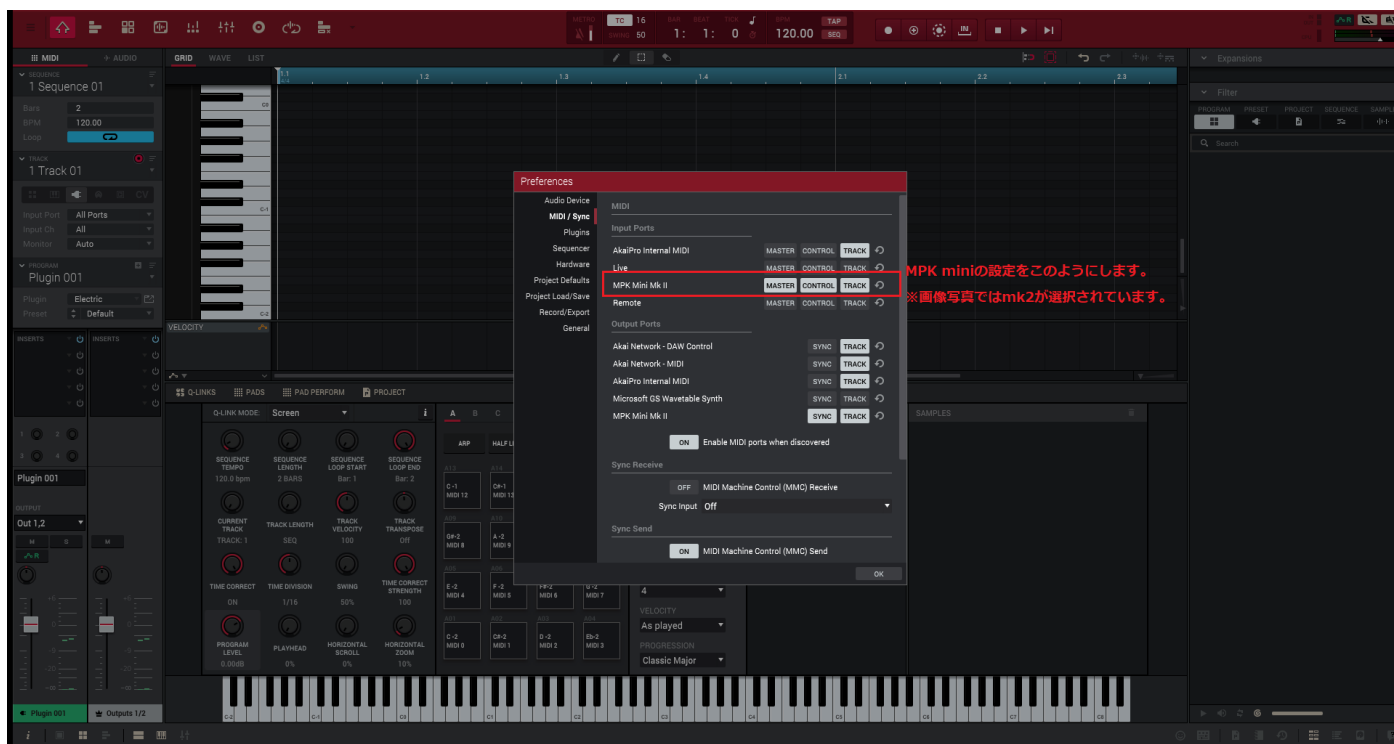


起動に関してはトラックとプログラムの追加>新しい**プラグインプログラム**を作成するにはの項目をご参照ください。

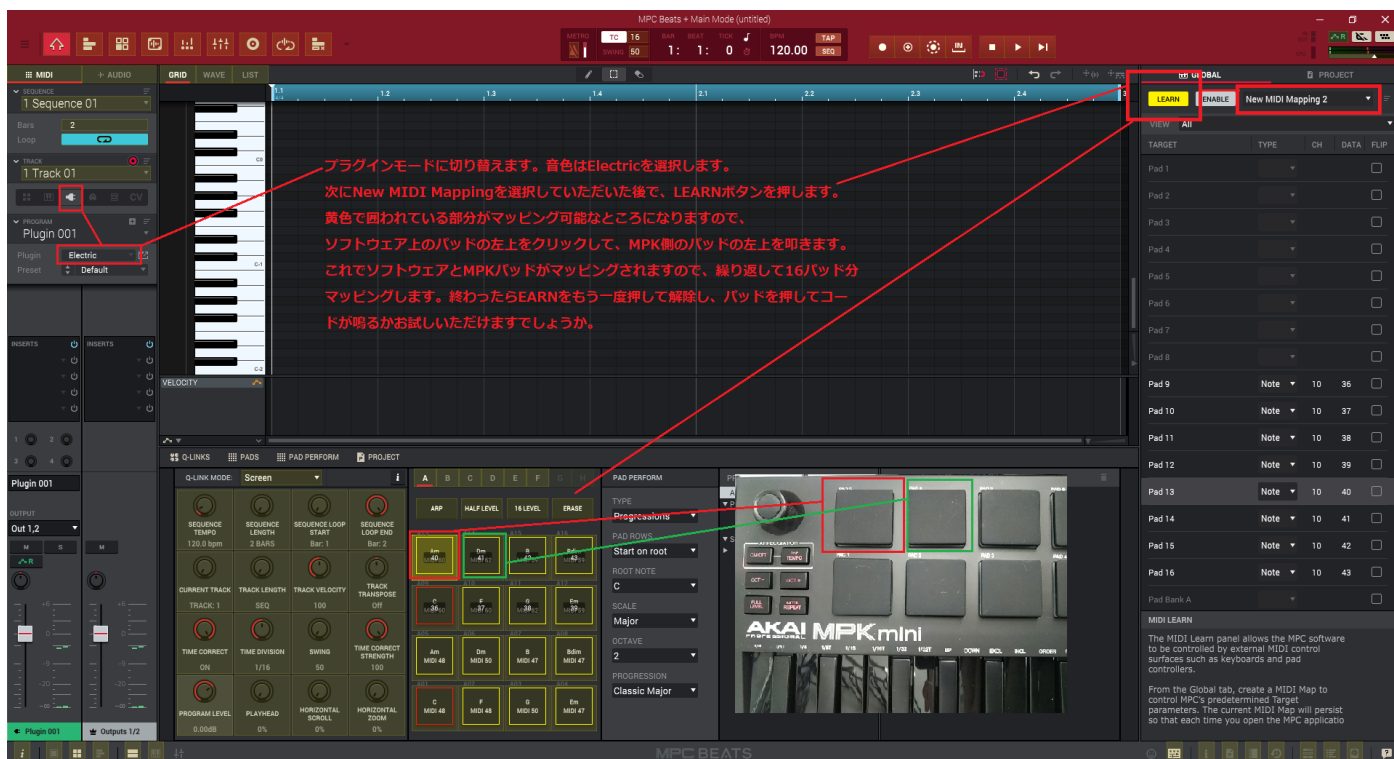
その他のサポートについては、以下のサイトをご覧ください。 <http://akai-pro.jp/support/>

コードプログレッションの機能がうまく動作しない・単音しかならない場合

環境設定内の MIDI/Sync 設定をご確認いただけますでしょうか。



パッドをマッピングしなおしてお試いただけますでしょうか。



商標とライセンス

Akai Professional は、米国およびその他の国で登録された inMusic Brands, Inc.の商標です。Akai Professional および MPC は、InMusic Brands, Inc.の米国およびその他の国における登録商標です。Kensington と K&Lock のロゴは ACCO Brands の登録商標です。macOS は Apple Inc.の米国およびその他の国における登録商標です。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。他のすべての製品名、会社名、商標、または商号は、それぞれの所有者のもです。akaipro.com/product-legal.

AKAI[®]
PROFESSIONAL

akaipro.com