AKAI PROFESSIONAL

MPCX

MUSIC PRODUCTION CENTER

ユーザーガイド

Manual Version 1.0

目次

はじめに 5

システム要件および製品サポート 5

本書ユーザーガイドについて.....5

重要な注意事項 6

セットアップ..... 6

1. 接続 6

2. インストール.....7

3. 使用を開始する 7

特徴.....8

トップパネル.....8

ナビゲーションとデータエントリー・コントロール...8

パッドとQ-Linkコントロール.....9

モードとビューコントロール 10

トランスポートとレコーディングコントロール.....11

I/O & Level Controls 12

タッチスクリーン 13

フロントパネル 14

リアパネル 15

基本概念.....16

チュートリアル.....17

スタートアップ 17

ドラムキットを作成する.....17

ドラムシーケンスを作成する.....18

保存と名前の変更.....19

ノートイベントを編集する 20

基本的な音色のエディットを行う 21

ベーストラックを作成する 22

オーディオトラックを録音する 25

ソングを作成する.....26

ソングをエクスポートする 26

他の機能の説明 27

ステップシーケンサー 27

ドラムループとチョップモード.....28

パッドのミュートとトラックのミュート 29

サンプリング（録音） 30

サンプルの編集.....31

XYパッドでオートメーションを記録する 32

MPC Xをコントローラーとして使用する.....32

操作.....33

一般機能.....34

制御の種類.....34

プログラム.....40
プログラムについて.....40
ドラムプログラム.....41
キーグループプログラム.....43
クリッププログラム.....44
プラグインプログラム.....46
MIDIプログラム.....47
CVプログラム.....48

メニュー.....49
セーブ.....50
プリファレンス.....50
モード.....54
システムリソース.....54

タイムカウンター.....55

オートメーション.....56
グローバル.....56
プログラム & オーディオトラック.....56

16 Level.....57

消去.....57

エフェクト.....58
概要.....58
インサートエフェクト.....60
センド／リターンエフェクト.....65

オーディオミックスダウン.....68

スタンドアロン vs. コントローラーモード...69

モード.....71

メインモード.....72

グリッドビュー.....92

オーディオ編集モード.....96

トラックビュー.....102
MIDIトラック.....104
オーディオトラック.....105

ステップシーケンサー.....106

XYFX**モード**.....109

サンプル編集モード.....111
設定.....113
トリムモード.....114
チョップモード.....122
プログラムモード.....130

Sampler.....136
サンプル.....138
スライス.....139
パッドタップ.....140
パッドホールド.....140

パッドミュートモード.....141
パッドミュート.....142
パッドグループ.....142

パッドミキサー.....143
レベル.....144
パン.....144
ミュート.....145
センドエフェクト.....145
インサートエフェクト.....145
ルーティング.....146

ネクストシーケンスモード.....147

モード (つづき)

プログラム編集モード 149
ドラムプログラム 149
キーグループプログラム 156
クリッププログラム 164
プラグインプログラム 167
MIDIプログラム 168
CVプログラム 168
エンベロープの解剖 169

ルーパー 170

トラックミュートモード 173
トラックミュート 174
トラックグループ 174

チャンネルミキサー. 175
MIDIトラック 177
オーディオトラック 178
プログラム 179
リターン 180
サブミックス 181
マスター 181

ソングモード 182

ブラウザー 184

パッド演奏モード 187

パッドカラーモード 190

Q-Link編集モード 191
プロジェクト 193
プログラム 194
パッドシーン 195
パッドパラメーター 196
スクリーン 197

MIDIコントロールモード 198
パッド 199
ボタン 199
Q-Linkノブ 200
XYパッド 200

付録 201

エフェクト および パラメーター 201

Reverbs 201

Delays 203

Flangers 206

Chorus 206

Autopans 207

Tremolos 207

Phasers 208

HP (High-Pass) Filters 208

LP (Low-Pass) Filters 209

Parametric EQs 210

Distortions 211

Compressors 212

Bit Reducers 213

その他 214

用語集 215

SATAドライブの取付 220

技術仕様 221

商標およびライセンス 224

はじめに

この度は、MPC Xをお買い上げいただきありがとうございます。マルチコア処理能力を持つMPC Xは、アカイ・プロフェッショナルの伝説的なMPCレイアウトとワークフローを結集した、比類ない音楽制作のための楽器です。

MPC Xには、超高速かつ直感的なワークフローを実現する、7インチカラーマルチタッチディスプレイを搭載しています。これにより、波形の選択と編集、MIDIイベントの描画、エンベロープ調整、サンプルのチョップ、エフェクトの追加、指先で操作するパラメーターを設定できます。MPC Xは、古典的なMPCの感触と、大幅に改善された音質とパッドと組み合わせることで、これまでに蓄積した要素を残しながら、未来の音楽制作技術を提供する、集大成と言えるMPCが完成しました。

MPCファミリーにようこそ

アカイ・プロフェッショナル

システム要件および製品サポート

本製品のシステム要件、互換性情報に関する最新情報、および製品登録につきましては、akai-pro.jpをご覧ください。

サポートにつきましては、**akai-pro.jp/support**をご覧ください。

本書ユーザーガイドについて

本マニュアルでは、MPC Xの使用に慣れ親しんでいただくための説明を行います。一貫性を保つため、用語は、MPCのパラメーター名に基づいて説明します。また、特定のトピックの重要性を示すために、特定の書式を使用します。

重要/注/ヒント： 特定のトピックに重要または有用な情報

ボタン、コントロール、パラメーター、設定、およびその他のオプションの名前は、マニュアルを通して**太字**で書かれています。

例： **Play Start**ボタンを押します。

Q-Link Knob 4 を回します**Mute**ボタンをタップします。

Velocity範囲は**0**～**127**です。

Sample Playセレクターを**One Shot**に設定します。

BPMをタップし、次にテンキーを使用して、テンポを**120**と入力します。

本書の一部では、***太字***、***斜体***、***青文字***で召喚された他の関連する章や節を参照します。その節にすぐにスキップするには、テキストをクリックしてください。

例： 先に進む前に、***重要な注意事項***の節をお読みください。

必要なドライバとソフトウェアのインストールの詳細については、***インストール***を参照してください。

センドエフェクトの使用に関する詳細については、***一般機能*** > ***エフェクト*** > ***センド／リターンエフェクト***を参照してください。

重要な注意事項

MPC Xを使用する前に、付属の安全＆保証書取扱説明書をお読みください。

MPC Xにデバイスを接続する前、またはハードウェアのオン／オフを行う前は、すべてのデバイスの電源がオフになっていることを確認してください。

（MPCソフトウェアを操作するため）**コントローラーモードでMPC Xを使用するには**：

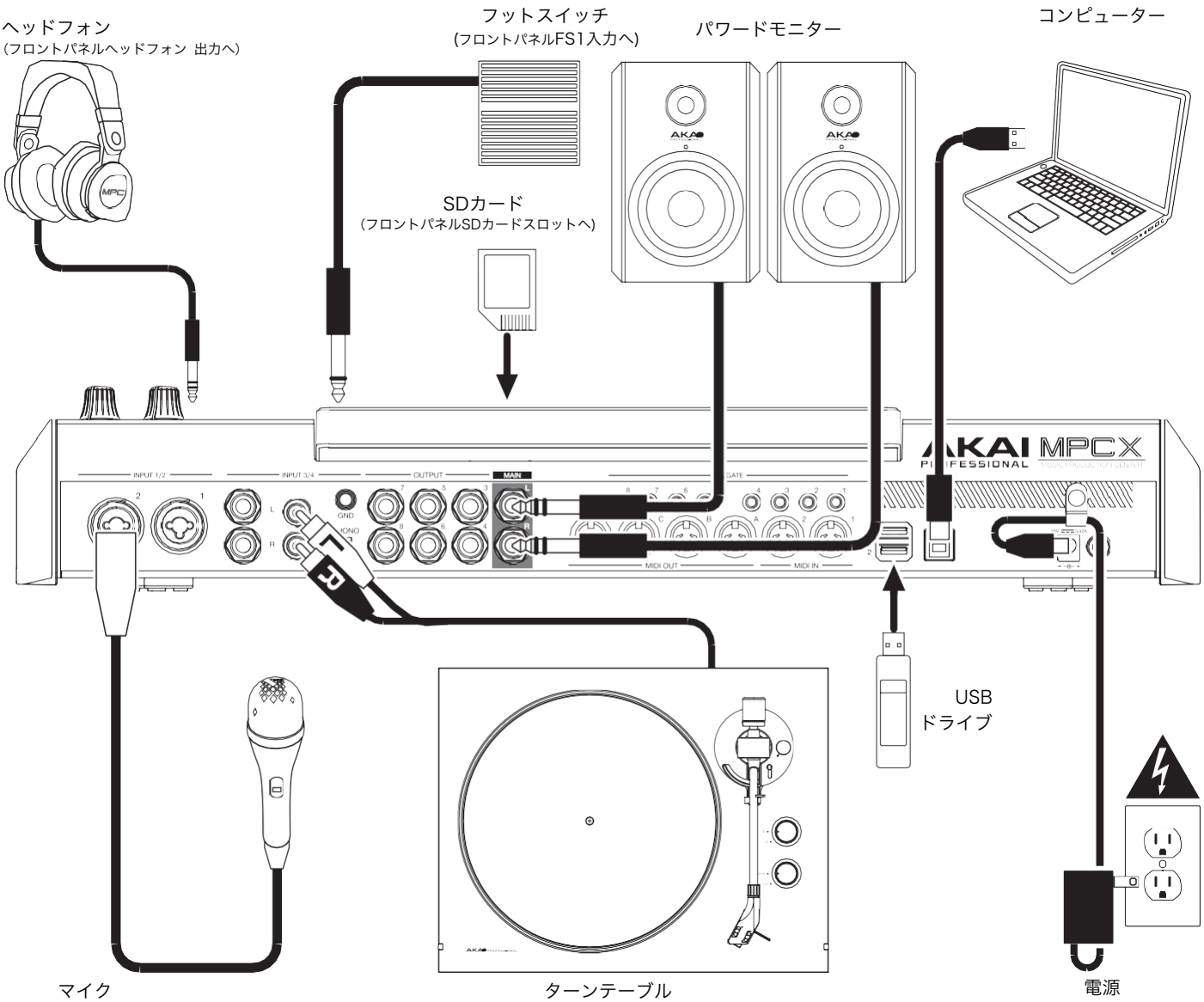
MPCソフトウェアをインストールする前に、お使いのコンピューターがakaipro.comで表記されているシステム要件を満たしていることを確認してください。 これは、MPCソフトウェアをホストソフトウェアとして使用する場合でも、別のデジタルオーディオワークステーション（DAW）のプラグインとして使用する場合にも適用されます。

MPC Xをコンピューターに接続する前に、ドライバとソフトウェアをインストールしてください。 akaipro.comにアクセスして最新バージョンをダウンロードしてください。 詳細は、*インストール*を参照してください。

セットアップ

1. 接続

これはMPC Xを使用するための、セットアップ例です。付属のクイックスタートガイド*はじめに > ボックスの内容*に記載されていない項目は別売となります。



使用する前に必ず、MPC Xタッチスクリーンから保護膜を取り外してください！

スタンドアロンモードでMPC Xを使用するには、電源ケーブルを接続していただき電源をオンにします！

注： MPC Xソフトウェア／ファームウェアおよびドライバに利用可能な更新があるかどうかをakaipro.comで確認することをお奨めします。

コントローラーモードでMPC Xを使用するには、*2.インストール*に進みます。

2. インストール

（MPCソフトウェアを操作するために）**MPC Xをコントローラーモードで使用するには、以下の手順に従って、必要なドライバとソフトウェアをダウンロードしてインストールします。**

1. akaipro.comページMY ACCOUNTの所からアカウントを作りログイン後に製品を登録します。
2. アカイ・プロフェッショナルアカウントでMPCソフトウェアパッケージをダウンロードしてください。
3. ファイルを開き、インストーラーアプリケーションをダブルクリックします。
4. 画面の指示に従って、インストールを完了してください。

注：デフォルトでMPCソフトウェアは、[ハードドライブ]¥Program Files¥Akai Pro¥MPC（Windows®）またはアプリケーション（Mac OS X®）にインストールされます。 また、デスクトップにショートカットを作成することもできます。

3. 使用を開始する

1. MPC Xの電源を入れます。
2. コンピューターで、**MPC**ソフトウェアを開きます。
3. 画面上の指示に従って、MPCを認証します。
4. これを完了するにはiLokアカウントとiLok License Managerが必要となります。アカウントの作成と、ライセンスマネージャーのダウンロードは、ilok.comで行うことができます。

   アカウントのPACEコードをメモし、認証／ロック解除処理の過程において求められた場合に、入力してください。

5. MPC Xのタッチスクリーン上の右上を確認してください。

   - バッテリーアイコンの下に**モニター／ケーブル**アイコンが表示されている場合、既にMPC Xはコントローラーモードで動作していることを示しています。**ステップ6**に進んでください。
   - チップアイコンが表示されている場合、MPC Xはスタンドアロンモードで動作しています。次の手順に従ってください。

     i. **Menu**ボタンを押して、メニューへ入ります。

     ii. 右上の**MPCチップアイコン**をタップします。

     iii. **Enter Controller Mode**ウィンドウが表示されたら、**Controller Mode**をタップします。MPC Xがコントローラーとしてと USB接続を認識するまで、**Looking for computer**がタッチスクリーンに表示されることがあります。

6. MPCソフトウェアで、**Edit**メニューをクリックし、**Preferences**を選択します。**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。

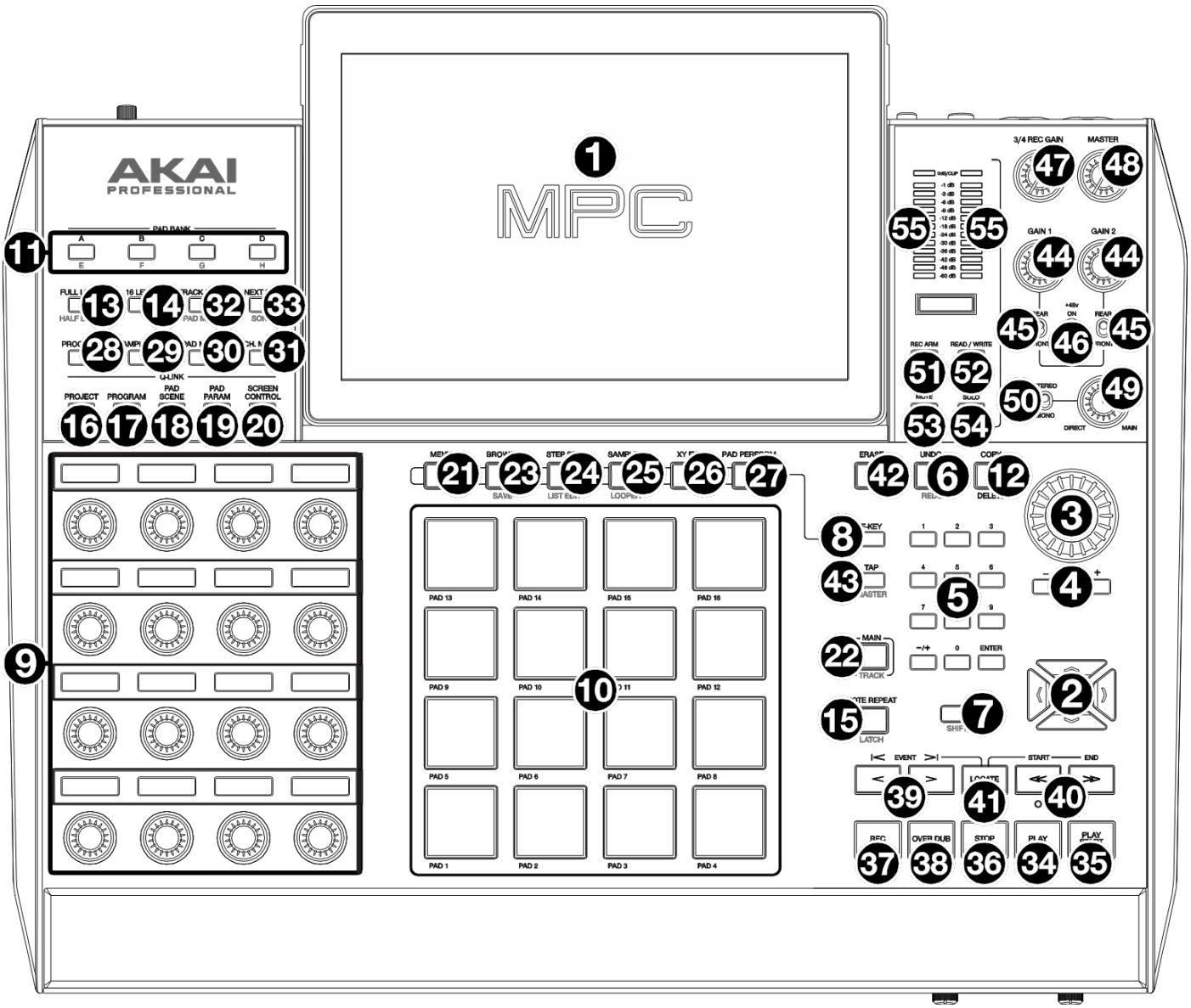
   重要:
   MPC Xのサウンドカード（Akai Pro MPC X ASIO）の使用を強くお奨めします。 Windowsコンピューターで内蔵サウンドカードを使用する必要がある場合は、asio4all.comで最新のASIO4ALLドライバをダウンロードすることをお奨めします。

   MPCソフトウェアのユーザーガイドを表示するには、Helpメニューをクリックし、MPC Help をクリックした後、MPC User Manualを選択します。

特徴

この章では、MPC Xの特徴と機能について説明します。

トップパネル



ナビゲーションとデータエントリー・コントロール

1. **タッチスクリーン**： フルカラー・マルチタッチディスプレイは、MPC Xの現在の操作に関連する情報を表示します。ディスプレイに触れて（ハードウェアコントロールを使用して）MPCインターフェイスをコントロールします。いくつかの基本的な機能を使用する方法については、*タッチスクリーン* を参照してください。

ヒント：ディスプレイの角度を調整する場合は、背面パネルのスタンドを使用して所定の位置に固定することをお勧めします。

2. **カーソル**： ディスプレイに表示されているメニューとオプションのフィールドをナビゲートします。グリッドビューまたはオーディオ編集モードで、**Shift**を押しながらカーソルを押すと、拡大または縮小を行うことができます。**Shift**を押しながら**上下**または、**左右**の**カーソル**を同時に押すと、デフォルトのズーム設定に戻ります。
3. **データダイアル**： このダイアルを回すと、利用可能なメニューオプションをスクロール、またはタッチスクリーン内の選択したフィールドのパラメーター値を調整できます。

4. **–/+**： ディスプレイ内の選択したフィールドの値を増減します。

5. **テンキーパッド**：ディスプレイの選択されたフィールドが数字の場合、これらのボタンを標準のテンキーパッドと同じように押して値を入力します。キーパッドの**Enter**キーを押して入力します。（タッチパネルにも追加の操作が可能なテンキーパッドが表示されます）。

6. **Undo/Redo**： Undoボタンを押すと最後の操作を取り消し、ひとつ前の元の状態に戻ります。

   Shiftを押したままこのボタンを押すと、元に戻した最後の操作がやり直されます。

7. **Shift**： このボタンを押しながらいくつかのボタンを押すと、2次機能（**赤**文字で表示）にアクセスします。

   このボタンを2度押しすると、2次機能を持つボタンが表示されます。ボタンは、数秒間点滅します。

8. **F-Key**： このボタンを押すと、F-Key機能が有効または無効になります。有効時には、ディスプレイの下の6つのボタンは、タッチスクリーンの下端に表示されているオプションに対応します。F-Keyボタンと6つのボタンは、有効になると赤く点灯します。無効にすると、ディスプレイの下にある6つのボタンは、通常モード（**Menu**、**Browser**、**Step Seq**、**Sampler**、**XYFX**、および**Looper**）にアクセスします。

パッドとQ-Linkコントロール

9. **Q-Link Knobs**： これらのタッチセンサー式ノブを回して、さまざまなパラメーターや設定を調整します。各ノブの上のディスプレイストリップは、制御しているパラメーターを示します。表示ストリップに値を示すメーターが表示されている場合は、Q-Linkノブをタッチまたは回すと、正確な数値が一時的に表示されます。

10. **Pads**： これらのパッドを押すと、ソフトウェア上でドラムヒットやその他のサンプルをトリガーします。パッドはベロシティ感知、および感圧式であり、演奏に対して即座に反応するため直感的な演奏が行えます。パッドは、演奏する強さに応じて、さまざまな色に点灯します（低ベロシティ時の黄色から高ベロシティ時の赤まで）。また、点灯する色はカスタマイズすることもできます。

11. **Pad Bank**： これらのボタンを押してパッドバンクA～Dにアクセスします。

    Shiftを押しながらこれらのボタンを押すと、パッドバンクE～Hにアクセスできます。もしくは、これらのボタンを2度押します。

12. **Copy/Delete**： このボタンを押すと、あるパッドを別のパッドにコピーできます。**From Pad**フィールドが選択されたら、ソースパッド（コピーしたいパッド）を押します。（すべてのパッドの）**To Pad**グラフィックが選択されたら、コピー先のパッドを押します。複数のコピー先パッドを選択でき、異なるパッドバンクのパッドを選択することもできます。続行するには**Do It**を、前の画面に戻るには**Close**をタップします。

    ヒント：パッドをすばやくコピーするには、Copyを押したままソースパッドを押し、コピー先のパッドを押してから**Copy**を放します。

    パッドのサンプル割り当てを削除するには、**Shift**を押しながらこのボタンを押します。 **Delete Pad**ウィンドウが表示されたら、クリアするサンプル割り当てのパッドを押します。**Delete**をタップして続行するか、**Cancel**をタップして前の画面に戻ります。

13. **Full Level/Half Level**：フルレベル機能が有効／無効化されます。有効時には、演奏する強さに関わらず、パッドは常に最大ベロシティ（**127**）でサンプルをトリガーします。

    Shiftを押したままこのボタンを押すと、ハーフレベル機能が有効／無効化されます。有効時には、パッドは常にサンプルを半分のベロシティ（**64**）でトリガーします。

14. **16 Level**： 16レベル機能を有効／無効化します。有効時には、最後に叩いたパッドがすべての16個のパッドに一時的にコピーされます。パッドは元のパッドと同じノート番号を出力しますが、パッドを叩く強さに関係なく、パッド番号が増加するにつれて、選択可能なパラメーターが一定の値で増加します（例えば、パッド1が最小、パッド16が最大）。表示される画面で、**Type**セレクターを使用してパラメーターを（**Velocity**、**Tune**、**Filter**、**Layer**、**Attack**または**Decay**の中から）選択します。詳細については、***操作 > 一般機能 > 16 Level***を参照してください。

15. **Note Repeat/Latch**：このボタンを押しながらパッドを押すと、パッドのサンプルが繰り返しトリガーされます。繰り返される速度は現在のテンポと**Time Correct**での設定に基づいています。

    Shiftを押したままこのボタンを押すと、ノートリピート機能が「ラッチ」されます。ラッチ時には、**Note Repeat**ボタンを押し続ける必要はありません。もう一度**Note Repeat**を押して、アンラッチします。

16. **Project**： Q-Linkノブを使って現在のプロジェクトに関連するパラメーターを調整することができます。また、**Shift**を押したままこのボタンを押すと、プロジェクトQ-Link編集モードに直接入ります。 これについては、***操作*** > ***モード*** > ***Q-Link編集モード***を参照してください。

17. **Program**： Q-Linkノブを使用して、現在選択されているプログラムまたはオーディオトラックのパラメーターを調整することができます。**Shift**を押したままこのボタンを押すと、プログラムQ-Link編集モードに直接入ります。 これについては、***操作*** > ***モード*** > ***Q-Link編集モード***を参照してください。

18. **Pad Scene**： Q-Linkノブを使用して、現在選択されているパッドに割り当てられているパラメーターを調整することができます。**Shift**を押したままこのボタンを押すと、パッドシーンQ-Link編集モードに直接入ります。これについては、***操作*** > ***モード*** > ***Q-Link編集モード***を参照してください。

19. **Pad Param**： Q-Linkノブを使用して、16個のパッドすべてで1つのパラメーターを調整することができます。各Q-Linkノブは、4×4レイアウトの同じ番号と位置のパッドに対応しています。 **Shift**を押したままこのボタンを押すと、直接Pad Param Q-Link編集モードに入ります。これについては、***操作*** > ***モード*** > ***Q-Link編集モード***を参照してください。

20. **Screen Control/Edit**： Q-Linkノブを使用して、ディスプレイに表示されているように現在選択されているモードのパラメーターを調整することができます。これについては、***操作*** > ***モード*** > ***Q-Link編集モード***を参照してください。

    Shiftを押したままこのボタンを押すと、Q-Linkノブに他のパラメーターを割り当てることができるQ-Link編集モードに入ります。

モードとビューコントロール

21. **Menu**： メニューが開きます。メニュー画面でオプションをタップすると、そのモードに入ったり、表示したりすることができます。

22. **Main/Track**： メインモードに入ります。

    Shiftを押したままこのボタンを押すと、トラックビューに入ります。

23. **Browse/Save**： ブラウザーが表示されます。ブラウザーでは、コンピューターの内蔵ハードディスクと外付けハードディスク/SD/USBメモリー等にアクセスして、サンプル、シーケンス、ソングなどを読み込むことができます。フィルターボタンとユーザー定義可能なフォルダを使用すると、ワークフローを簡単にすることができます。また、読み込む前にサンプルをプレビューすることもできます。

    Shiftを押しながらこのボタンを押すと、現在のプロジェクト（サンプル、プログラム、シーケンス、およびソングを含む）が保存されます。

24. **Step Seq/List Edit**： ステップシーケンサーが表示され、パッドを「ステップボタン」として使用してシーケンスを作成または編集することができます。これは、従来のステップシーケンサースタイルのドラムマシンの体験をシミュレートします。

    Shiftを押しながらこのボタンを押すと、グリッド表示の代わりに、リスト編集ビューを使用してシーケンスを表示します。

25. **Sampler/Looper**： プロジェクトで使用するためのオーディオサンプルを録音するサンプラーが表示されます。

    Shiftを押しながらこのボタンを押すと、リアルタイムでオーディオを録音またはオーバーダビングすることができるLooperが表示され、これはライブパフォーマンスやスタジオの瞬間的なアイディアを具現化するための最適なツールとなります。ループをサンプルとしてエクスポートして、プロジェクトで使用することができます。

26. **XYFX**： このボタンを押すとXYFXモードが表示され、タッチパネルがXYパッドに変わります。各軸はエフェクトパラメーターの範囲を表します。タッチスクリーン上をタッチまたは、指を動かすと、現在の位置が2つのパラメーターの現在の値を決定します。このモードを使用して、トラックに面白いエフェクトオートメーションを作成することができます。

27. **Pad Perform**： パッド演奏モードが表示され、パフォーマンスのオプションとして、音階/モード、コード、プログレッションをパッドに割り当てることができます。

28. **Prog Edit**： このボタンを押すと、プログラム編集モードが表示されます。プログラム編集モードには、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。

29. **Sample Edit**： さまざまな機能やプロセスを使ってサンプルを編集できるサンプル編集モードが表示されます。

30. **Pad Mixer**： プログラムのレベル、ステレオパン、ルーティング、エフェクトを設定できるパッドミキサーが表示されます。

31. **Ch. Mixer**： レベル、ステレオパン、およびトラック、プログラム、リターン、サブミックス（コントローラーモードの場合）、およびマスターのその他の設定を設定できるチャンネルミキサーが表示されます。

32. **Track Mute/Pad Mute**： シーケンス内のトラックを簡単にミュートしたり、トラックごとにミュートグループを設定したりすることができるトラックミュートモードが表示されます。

    Shiftを押しながらこのボタンを押すと、プログラム内のパッドを簡単にミュートしたり、プログラム内のパッドごとにミュートグループを設定したりできるパッドミュートモードが表示されます。

33. **Next Seq/Song**： ネクストシーケンスモードが表示されます。このモードでは、パッドを弾くだけで別のシーケンスをトリガーできます。ライブ演奏に便利であり、ソングの構造をリアルタイムで変更することができます。

    Shiftを押しながらこのボタンを押すと、ソングモードが表示され、シーケンスを特定の順序で並べ替えたり、繰り返したりして、曲を作成することができます。即興での作曲用として、簡単に再生中にソングの構成を編集することができます。

トランスポートとレコーディングコントロール

34. **Play**： オーディオポインターの現在位置からシーケンスを再生します。
35. **Play Start**： シーケンスが開始点から再生されます。
36. **Stop**： 再生を停止します。 2度押しした場合には、ノートの再生停止後に、鳴り終わっていないオーディオを消すことができます。素早く3度押しした場合、「MIDIパニック」として機能し、すべてのボイスをオフにし、さらにすべてのオーディオ処理を停止します。
37. **Rec**： シーケンスの録音準備をするには、このボタンを押します。**Play**または**Play Start**を押して録音を開始します。（**Overdub**を使用するのではなく）この方法で録音すると、現在のシーケンスのイベントは消去されます。録音中にシーケンスが一度再生されると、オーバーダビングが有効になります。
38. **Overdub**： オーバーダブを有効にします。以前に録音したイベントを上書きすることなく、イベントをシーケンスに録音することができます。オーバーダブは、録音の前または途中で有効にすることができます。
39. **</>** (**Event |</>|**)： オーディオポインターを左右に1ステップずつ移動します。

    Locateを押しながら、これらのボタンの1つを押すと、シーケンスグリッドの前／次のイベントにオーディオポインターが移動します。

40. **<</>>** (**Start/End**)： オーディオポインターを左右に1小節ずつ動かすことができます。

    Locateを押しながらこれらのボタンの1つを押すと、オーディオポインターがシーケンスグリッドの先頭または末尾に移動します。

41. **Locate**： このボタンを押し続けると、</>および<< / >>ボタンの2次機能を有効化します（それぞれ**Event |</>|**および**Start/End**）。
42. **Erase**： シーケンスが再生されているときに、このボタンを押し続けてパッドを押すと、現在の再生位置のパッドのノートイベントが削除されます。これは、再生を停止することなくシーケンスからノートイベントを簡単に削除する方法です。詳細については、***操作*** > ***一般機能*** > ***消去***を参照してください。
43. **Tap/Master**： 任意のテンポに合わせてこのボタンを押すと、新しいテンポ（BPM）を入力することができます。Preferencesで必要なタップ数を設定することができます（***操作*** > ***一般機能*** > ***メニュー*** > ***環境設定***を参照してください）。

    Shiftを押しながらこのボタンを押すと、現在選択されているシーケンスが独自のテンポ（ボタンが**赤色**に点灯）かマスターテンポ（ボタンが**黄色**に点灯）のどちらに従うかを設定します。

I/O & Level Controls

44. **Gain 1/2**： リアパネル**Input 1/2**またはフロントパネル**Inst 1/2**の入力信号のゲインを調整します。ノブの下にある**Rear/Front**スイッチを使って入力を決定します。**レベルメーター**を使って録音レベルを確認します。このノブを高いレベルに設定すると信号が歪む可能性がありますので注意してください。

45. **Rear/Front**： **Gain 1/2**ノブが、リアパネル（**Input 1/2**）またはフロントパネル（**Inst 1/2**）、どちらの入力信号のゲインをコントロールするかを設定します。

46. **Phantom Power (+48V)**： **Input 1/2**のファンタム電源を有効／無効化します。有効化されると、両方の入力に+ 48Vのファンタム電源が供給されます。通常ダイナミックマイクはファンタム電源を必要と**せず**、一方コンデンサーマイクではファンタム電源が必要となることに注意してください。ファンタム電源が必要かどうかを確認するには、マイクのマニュアルを参照してください。

47. **3/4 Rec Gain**： リアパネル**Input 3/4**の入力信号のゲインを調整します。**レベルメーター**を使って録音レベルを確認します。このノブを高いレベルに設定すると信号が歪む可能性がありますので注意してください。

48. **Master**： **Main L/R**出力の音量を調節します。

49. **Direct/Main**： ヘッドフォンの入出力のバランスを調整します。

    Directはフロントパネルとリアパネルの入力に接続されたすべてのデバイスの入力信号に対応します。レコーディング中は、このノブを完全に**Direct**側に回すことで、ゼロレーテンシーのモニタリングを行うことができます。

    Mainは、リアパネルのMain L/R出力からの出力信号に対応します。録音して**いない**ときは、このノブを完全に**Main**ポジション側に回し、フルボリュームの再生信号を聞くことをおすすめします。

50. **Stereo/Mono**： ヘッドフォンの信号がバイノーラル（**Stereo**）かモノラル（**Mono**）かを設定します。**Stereo**に設定した場合ヘッドフォン信号が分割され、左耳に入力信号（Direct）が、右耳に出力信号（Main）が聞こえるようになります。一方、**Mono**に設定した場合には、入出力信号が1つに合算され、両方の耳で聞こえます。

51. **Rec Arm**： **レベルメーター**下部のディスプレイストリップに表示されている、現在選択されているオーディオトラックの録音準備を行う、または解除することができます（***操作*** > ***一般機能*** > ***メニュー*** > ***環境設定***を参照してください）。

52. **Read/Write**： 現在のトラックのプログラム、または現在のオーディオトラックのオートメーション状態を、**Off**, **Read** (緑色**R**), または **Write** (赤色**W**)の中から設定します。**レベルメーター**の下にあるディスプレイストリップには、プログラムまたはオーディオトラックが表示されている必要があります（レベルメーターに表示される内容を設定する方法については、***操作*** > ***一般機能*** > ***メニュー*** > ***環境設定***を参照してください）。

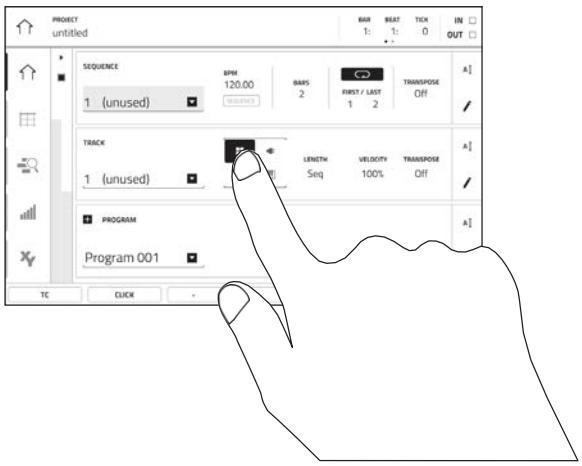
53. **Mute**： **レベルメーター**の下にあるディスプレイストリップに表示されているプログラム、オーディオトラック、またはマスター出力がミュートされます（レベルメーターに表示される内容を設定する方法については、***操作*** > ***一般機能*** > ***メニュー*** > ***環境設定***を参照してください）。

54. **Solo**： レベルメーターの下のディスプレイストリップに表示されている現在選択されているプログラムまたはオーディオトラックをソロにします（レベルメーターに表示される内容を設定する方法については、***操作*** > ***一般機能*** > ***メニュー*** > ***環境設定***を参照してください）。

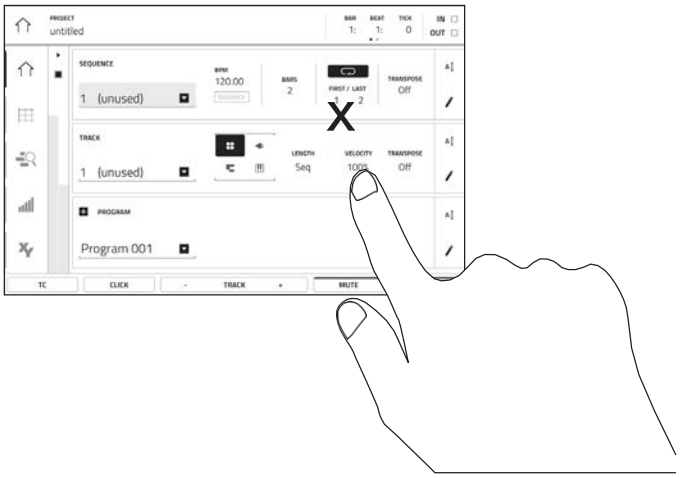
55. **Level Meters**： これらのメーターは、その下のディスプレイストリップに表示されるオーディオ信号のレベルを表示します。レベルメーターに表示される内容を設定する方法については、***操作*** > ***一般機能*** > ***メニュー*** > ***環境設定***を参照してください。

タッチスクリーン

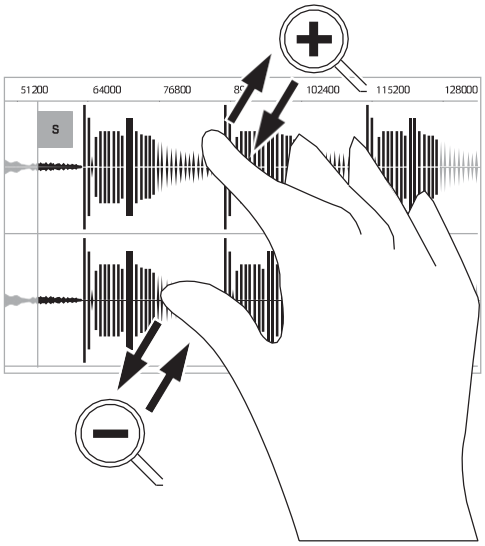
ここでは、MPC X**ディスプレイ**の基本的な使用方法について紹介します。



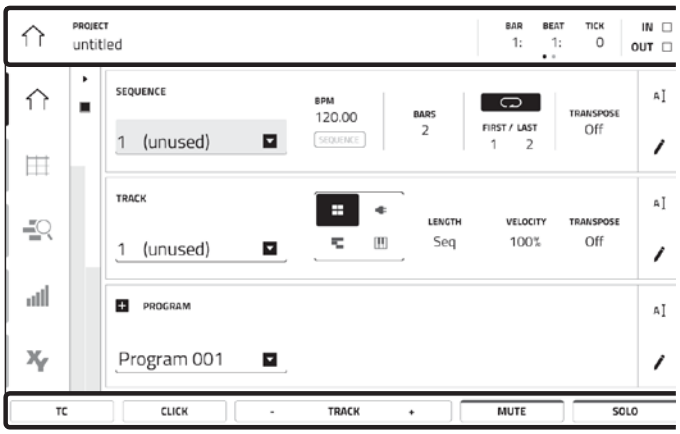
ボタンまたはオプションをタップして選択します。**データダイアル**または**–/+**ボタンを使用して、設定や値を変更します。



ボタンをダブルタップすると、高度な編集オプションにアクセスできます。場合によっては、値を入力用のテンキーパッドが表示されます（**データダイアル**または **–/+**ボタンの代わり）。ディスプレイの左上部分をタップすると、前の画面に戻ります。



2本の指を広げて拡大します（例： 波形の一部分など）。 縮小するには2本の指で挟みます。

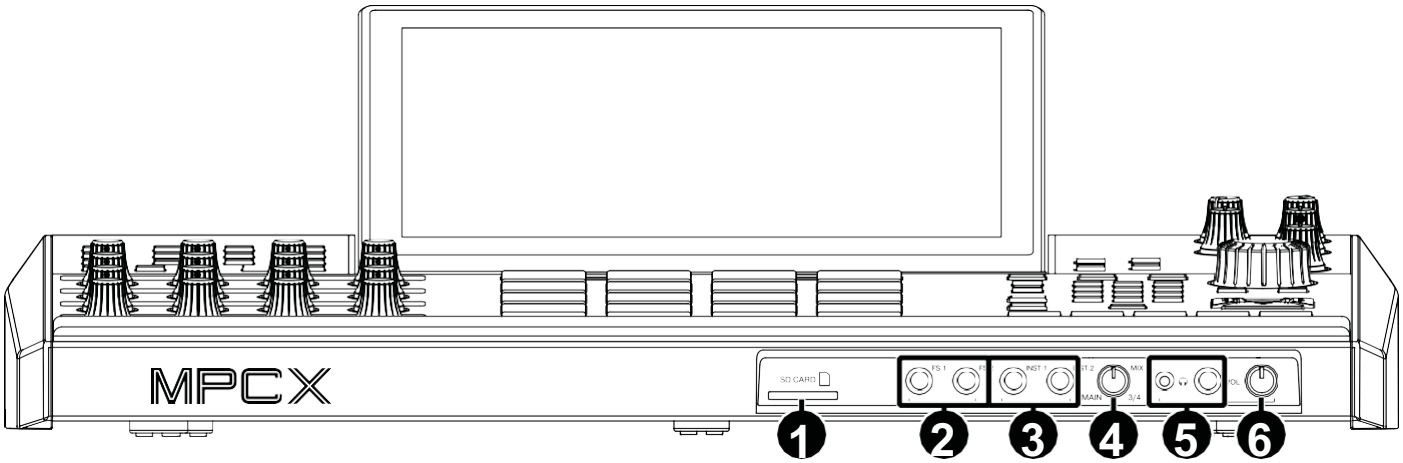


ディスプレイの上部にはツールバーが表示されます。ツールバーには現在のビューに関する情報（現在のトラック、シーケンス、オーディオポインターの位置など）が表示されます。項目をタップして選択します。

ディスプレイ下部には、現在のビューで使用できるさまざまなボタンが表示されます。ボタンをタップして押します。

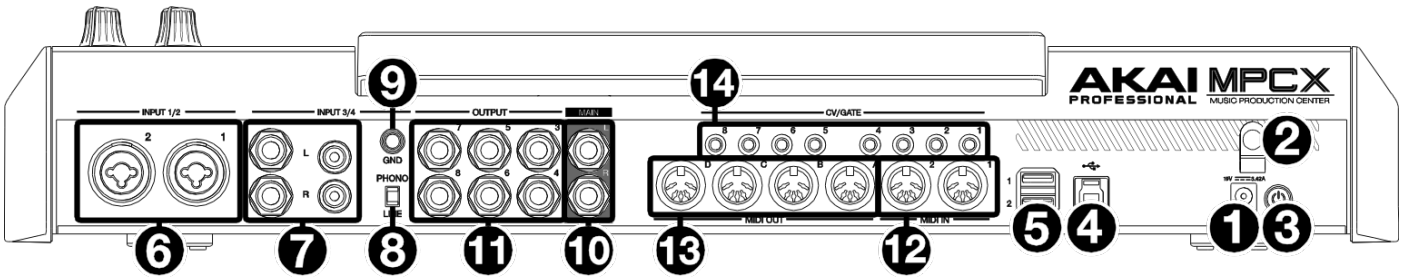
前のビューに戻るには、現在表示されているウィンドウの外側をタップするか、タッチスクリーンの左上部分で左矢印（←）をタップします。

フロントパネル



1. **SDカードスロット**： 標準のSDまたはSDHCカードをこのスロットに挿入して、直接ファイルにアクセスします。
2. **フットスイッチ入力(FS 1/2)** (1/4" / 6.35 mm)： オプションの1/4インチ（6.35 mm）TSフットスイッチをこれらの入力に接続します。
3. **インストゥルメント入力 (Inst 1/2)** (1/4" / 6.35 mm)： 標準の1/4インチ（6.35 mm）TSケーブルを使用して、これらの入力をオーディオソース（ギター、シンセサイザー、ドラムマシンなど） に接続します。これらの入力をそれぞれ使用するには、対応する**Rear/Front**スイッチ（トップパネルの**Gain 1/2**ノブの下）を**Front**に設定します。
4. **ミックスノブ**： ヘッドフォンの**Main**と**3/4**信号のバランスを調整します。 **Main**は**Main L/R出力**から送られる信号です。**3/4**は**Outputs 3/4**から送られる信号です。
5. **ヘッドフォン出力** (1/8" または 1/4" / 3.5 mm または 6.35 mm)： これらの標準ステレオ出力のいずれかまたは両方に、お使いのヘッドフォン（付属していません）を接続します。**Mix Knob**を使用して、ヘッドフォンでどの信号を聞くかを決定します。
6. **ヘッドフォン音量**： ヘッドフォン出力の音量を調節します。

リアパネル



1. **電源入力**： 付属の電源アダプターを使用し、MPC X本体と電源コンセントを接続します。
2. **電源アダプター拘束具**： 誤って電源プラグが抜けないよう、電源アダプターケーブルをこの拘束具に固定します。
3. **電源スイッチ**： MPC Xの電源をオンまたはオフにします。電源オン時、このボタンを5秒間押し続けると、MPC Xの電源が強制的にオフになります（コンピューターと同様）。
4. **USB-Bポート**： 付属のUSBケーブルを使用して、このUSB 3.0ポートを使用可能なUSB 3.0ポートに接続します。この接続により、MPC Xはコンピューター上のMPCソフトウェアとの間でMIDIデータおよびオーディオデータを送受信できます。また、MPC Xがコントローラーモードで動作している場合（お使いのコンピューターがMPC Xに接続されているこれらのストレージデバイスにアクセスできる場合）、接続されているUSBドライブ、SDカード、および内蔵SATAポートに接続されたドライブをコンピューターにマウントすることができます。
5. **USB-Aポート**： USBフラッシュドライブをこれらのUSBポートに接続すると、MPC Xを使用して直接ファイルにアクセスできます。MPC Xは、exFAT、FAT32、NTFS、およびEXT4ファイルシステムの読み書きと、HFS+ファイルシステムの読み取り専用機能をサポートしています。（exFATファイルシステムは、WindowsとMac OS Xの両方でサポートされている最も汎用的なシステムであるため、使用することをお奨めします）
6. **Inputs 1/2** (XLR**または**1/4” / 6.35 mm)： これらの入力をオーディオソース（マイク、ミキサー、シンセサイザーなど）に接続するには、標準XLRまたは1/4インチ（6.35 mm）のTRSケーブルを使用します。これらの入力をそれぞれ使用するには、対応する**Rear**/**Front**スイッチ（トップパネルの**Gain 1**/**2**ノブの下）を**Rear**に設定します。**Gain 1**/**2**ノブを回してそれぞれの入力レベルを設定します。
7. **Inputs 3/4** (1/4” / 6.35 mm **または** RCA)： 標準の1/4インチ（6.35 mm）TRSケーブルまたはステレオRCAケーブルを使用して、これらの入力をオーディオソース（ミキサー、ターンテーブル、シンセサイザーなど）に接続します。1/4インチ（6.35 mm）入力を使用するには、**Phono**/**Line**スイッチを**Line**に設定します。RCA入力を使用するには、**Phono**/**Line**スイッチを**Phono**に設定します。**3/4 Rec Gain**ノブを回して入力レベルを設定します。
8. **Phono**/**Lineスイッチ**： 使用する**Input 3/4**端子に応じて、このスイッチを適切な位置に設定します。1/4"（6.35 mm）入力を使用している場合は、このスイッチを**Line**に設定します。RCA入力を使用している場合は、このスイッチを**Phono**に設定して、フォノレベル信号に必要な追加増幅を行います。
9. **アース端子**：フォノレベルのターンテーブル信号を**Input 3/4**の RCAコネクタに送ったときに、ハムやバズノイズが聞こえる場合、ターンテーブルがアースされていない可能性があります。ターンテーブルにアース線がある場合は、この端子に接続してください。

注: 一部のターンテーブルにはRCA接続にアース線が組み込まれています。その場合、アース端子には特に何も接続する必要はありません。

10. **Main L/R 出力** (1/4” / 6.35 mm)： これらの出力をスピーカーシステムに接続するには、標準の1/4インチ（6.35 mm）TRSケーブルを使用します。これらの出力から出力される信号は、マスターミックスです。**Master**ノブを回してボリュームを設定します。プログラムをこれらの出力にルーティングするには、**Mixer**フィールドが**Programs**に設定されているときに、**Channel Mixer**の**Out 1,2**にルーティングを設定します。
11. **Outputs 3/4, 5/6, 7/8** (1/4” / 6.35 mm)： 標準の1/4"（6.35 mm）TRSケーブルを使用して、これらの出力を外部ミキサーに接続します。これらの出力から送信される信号はフルボリューム（**0 dB**）となります。プログラムをこれらの出力にルーティングするには、**Mixer**フィールドが**Programs**に設定されているときに、**Channel Mixer**の**Out 3,4**、**Out 5,6**、または**Out 7,8**にルーティングを設定します。
12. **MIDI In**： 標準の5ピンMIDIケーブルを使用して、この入力をオプションの外部MIDIデバイスのMIDI出力に接続します。
13. **MIDI Out**： 標準の5ピンMIDIケーブルを使用して、この出力をオプションの外部MIDIデバイスのMIDI入力に接続します。
14. **CV/Gate Out**： 標準の1/8 "（3.5 mm）TSケーブルを使用して、これらの出力をオプションの外部シーケンサーに接続します。MPC Xは、この接続を介して制御電圧（CV）およびゲートデータを送信します。

基本概念

この章では、MPC Xの基本的な構成について説明します。

MPCのワークフローは、従来のデジタルオーディオワークステーション（DAW）とはまったく異なります。一般的なDAWでは、各トラックは各インストゥルメントのインスタンスを使用し、すべてのトラックはオーディオやMIDI情報が含まれていなくても常に再生されます。さらに、あなたはプロジェクト全体を作り上げる必要があります。

これは、MPC Xの場合には当てはまりません。MPC Xはプロジェクト内でたくさんの柔軟性を持ちます。ただし、基本的な用語を理解することは重要です。

シーケンスは、言わばソングの「積み木」です。 これは、通常のDAWのように同時に再生する複数のトラックを含みます。プロジェクトでは、バース用の1つのシーケンスと、コーラス（フック）用の別のシーケンスを作成し、それぞれを特定の順序で交互に繰り返すことでソングを作成できます（プロジェクトは最大128のシーケンスを作成することができます）。

トラックはシーケンス内のレイヤーです。MPC Xには、2種類のトラックがあります。

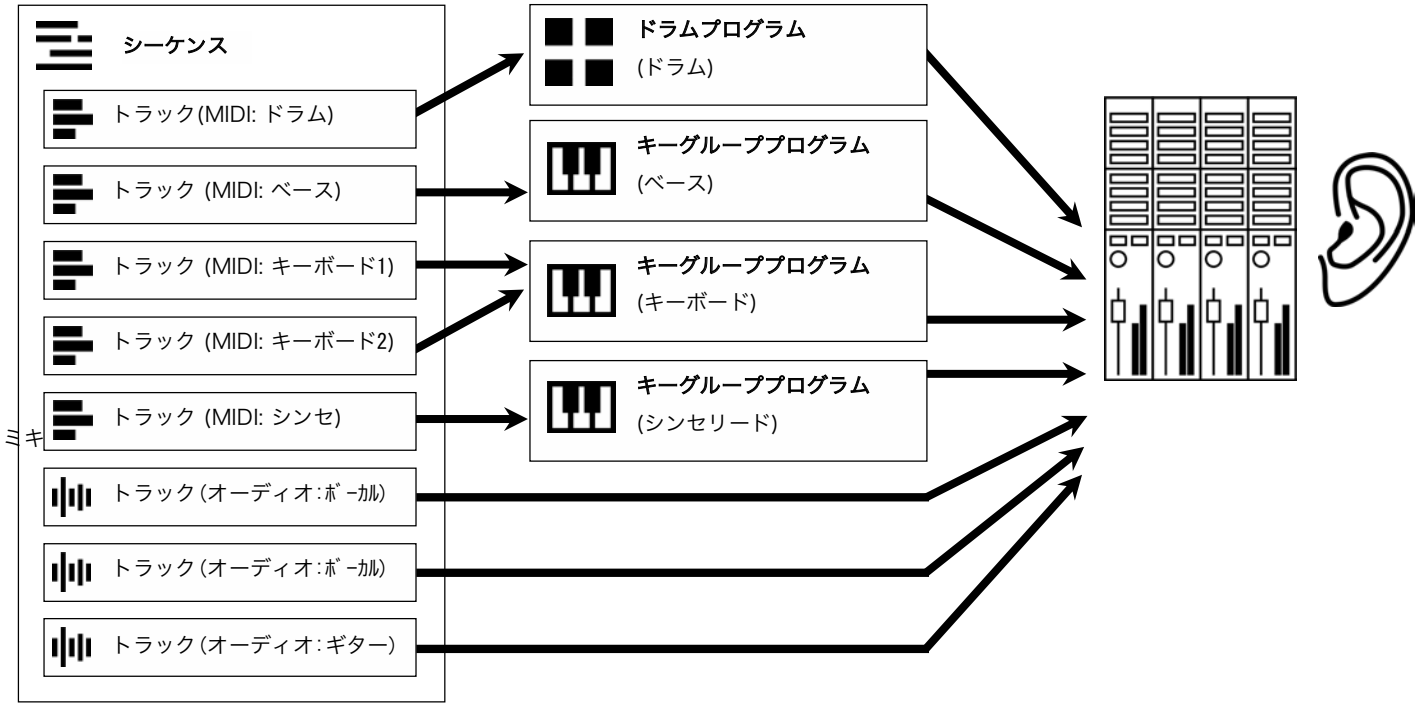
MIDIトラックは、MIDIデータのみで構成され、オーディオデータはありません。これらのトラックは、後述のプログラムを使用してサウンドを生成します。通常のDAWとは異なり、各MIDIトラックはそのシーケンス内にのみ存在します。この利点は、すべてのシーケンスにわたって空のトラックまたは不要なトラックを管理する必要がなくなることです。各シーケンスには、使用するトラックのみが含まれています。複数のシーケンスにわたって同じトラックを使用する場合は、トラックをあるシーケンスから別のシーケンスにコピーすることができます。（MPC Xのシーケンス内には128のMIDIトラックを作成することができます）

オーディオトラックは、従来のDAWと同様に、録音されたオーディオ信号で構成されています。これらのトラックは、オーディオが既にトラックに含まれているため、プログラムを使用**しません**。また、MIDIトラックとは異なり、トラック自体が空であっても、プロジェクトのすべてのシーケンスにオーディオトラックが存在します。MPC Xのシーケンスは8つのオーディオトラックを作成することができます。※システムリソースのメモリー使用量により使用できるトラック数/録音時間は変わります。

プログラムとは、MIDIトラックがルーティングされるプリセットです。プログラムには、トラックが再生されるときにトリガーされるオーディオサンプルが含まれており、必要なサウンドを設定できます。プログラムはトラックやシーケンスとは無関係であるため、複数のトラックで同じプログラムを使用するように設定することができます（通常のDAWと異なり、各トラックには独自のサンプルセットが必要となります）。さらに、複数のシーケンスにわたって同じプログラムを使用することができます。（プロジェクトには128のプログラムを作成することができます）。

各プログラムは、16個の**パッド**を使って演奏することができます（AからHの8のパッドバンクにまたがって、プログラム毎に128個のパッドにアクセスできます。）各パッドは押すたびにMIDIノートを鳴らしますが、そのMIDIノートがトリガーするものはプログラムごとに異なるものになります。例えばドラムのプログラムの場合、サンプルサウンドをパッドに割り当てられます。あるパッドではキックドラムをトリガーし、もう1つはスネアドラムをトリガーすることができます。また、キーグループプログラムでは、各パッドは割り当てられたピッチでMIDIノートをトリガーし音階演奏の様にプレイすることができます。

下図は、これらの要素がどのように連携するかの例を示しています。



次の*チュートリアル*の章では、短いソングの作成を通してMPCソフトウェアの最も重要な機能の一部を紹介していきます。

チュートリアル

この章では、MPC Xの基本的な機能について説明します。この章を最大限に活用いただくために、説明の各工程をなぞって再現することをお奨めします。

この章では、短い曲を作成しながら、MPC Xの最も重要な機能のいくつかを説明していきます。

スタートアップ

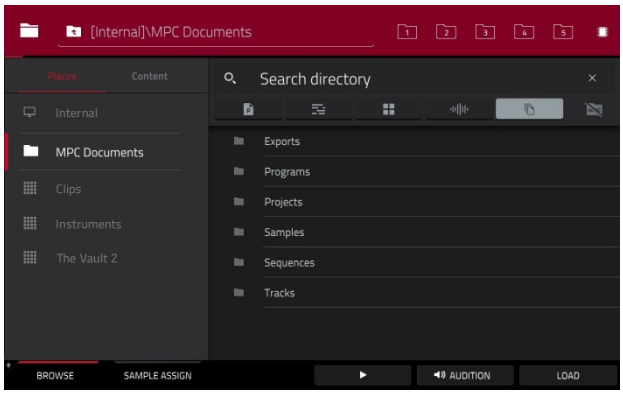
まず、*はじめに > セットアップ*で説明した手順をすべて完了していることを確認してください。これには以下の項目が含まれます。

- 最新のドライバとソフトウェアのインストールすること
- 付属の電源アダプターを使用して、MPC Xと電源コンセントを接続し、本体の電源を投入すること
- MPCソフトウェアの認証が終わっていること

ドラムキットを作成する

シンプルなドラムキットを作ってみましょう。

Shift+Menu/Browseを押してブラウザーを表示します。タッチスクリーンでドラムサウンドが格納されている場所へ移動します。



ファイルを参照するには、タッチスクリーンの左側にあるPlacesをタップします。InternalはMPC Xの内蔵ドライブを指します。 MPC Documentsは、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。 USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にUSBドライブが表示されます。

重要: MPC Xでは、読み書き可能なファイルシステムとして**exFAT**、**FAT32**、**NTFS**、および**EXT4**を、また、読み取り専用としてHFS+ファイルシステムをサポートしています。（exFATファイルシステムは、WindowsとMac OS Xの両方でサポートされている最も堅牢なシステムであり、私たちはこのファイルシステムを使用することをお奨めしています）

ファイルを種類でブラウズするには、Contentをタップし、ファイルの種類を、Drums、 Instruments、Clips、Samples、DemosまたはMy Filesいずれかをタップします。

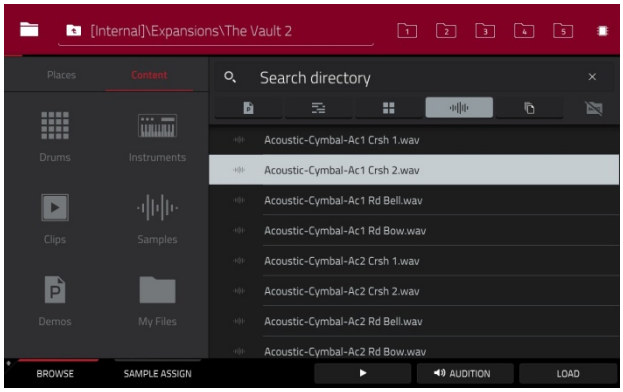
フォルダ階層を上がるには、左上のフォルダ／tアイコンをタップします。

リスト内を移動するには、上下にスワイプするか、データダイアルを回すか、-/+ボタンを使用します。

ファイルまたはフォルダを選択するには、一度タップします。

フォルダに入るには、ダブルタップするか、右下のOpenをタップします。または、選択したフォルダに入るには、カーソルの中央またはEnterを押します。

選択したファイルをロードするには、ダブルタップし、Loadをタップするか、またはカーソルの中央またはEnterを押します。サンプルのファイルは、プロジェクトのサンプルプールにロードされます。プロジェクトのファイルの場合、その全体がロードされます（現在開いているプロジェクトを閉じるかどうかの確認を要求されます）。



選択されたフォルダ内のすべてのファイルをロードするには、Shiftを押したまま、右下のLoad Allをタップします。

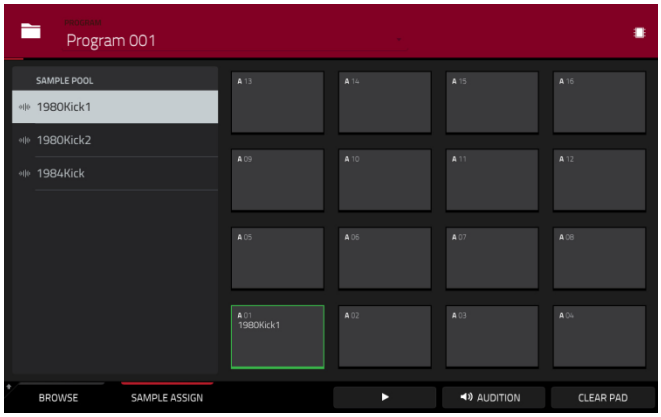
選択したファイルまたはフォルダを削除するには、Shiftを押したまま、タッチスクリーンの下部にあるDelete Fileをタップします。

選択したサウンドをプレビューするには、タッチスクリーンの下部にあるPlay（▶）をタップしたままにします。

オーディション機能を有効／無効にして音量を設定するには、タッチスクリーンの下部にあるAuditionをタップします。表示画面でAutoをタップして有効化し、**レベルスライダー**で音量を設定します。Auditionをもう一度タップすると非表示になります。

現在のドライブの情報を表示するには、Shiftを押しながら、タッチスクリーンの下部にあるDrive Infoをタップします。ドライブの情報が新しいウィンドウに表示されます。OKをタップすると前の画面に戻ります。

サンプルプールにドライムキット用のサンプルをロードし、Sample Assignタブを使用してパッドにキックドラムの音を割り当てます。

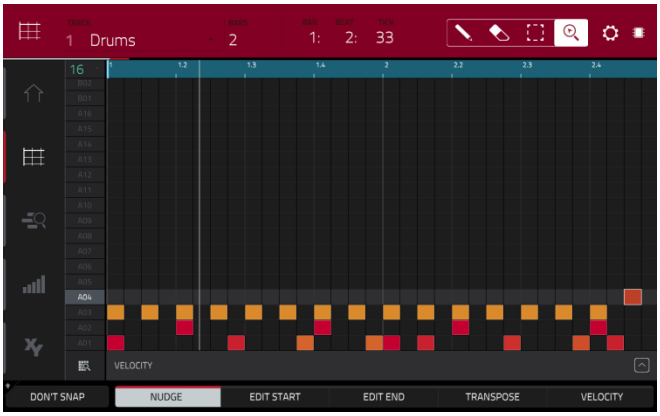


1. タッチスクリーンの下部のSample Assignをタップし、パッドとプロジェクトのサンプルプールを表示します。
2. **パッド1**を押すか、タッチスクリーンで**パッド1**をタップして選択します。するとパッドは緑色に点灯します。
3. Sample Poolリストを上下にスワイプするか、**データダイアル**または、-/+ボタンを使用して移動します。
4. **選択されたパッド**（この場合は**パッド1**）**にサンプルをロードするには**、Sample Poolリストでタップするか、**データダイアル**を押します。これで**パッド1**を押して、キックドラムサンプルを再生することができます。

シンプルなドラムキットを作成するには、他のパッドでも上記の手順を繰り返します。スネアドラム、クローズドハイハット、およびオープン・ハイハットをロードしてみましょう。

ドラムシーケンスを作成する

ドラムキットの準備ができたら、次にドラムシーケンスを録音してみましょう。



1. Menuボタンを押してメニューへ入り、MAIN画面を開きます。
2. Tap Tempoを何度か押して、録音したいシーケンスの速さを決めます。MPC Xは速度を自動的に検出し、調整します。
3. Grid Viewを開きRecボタンを押して、録音待機状態にします。
4. Playボタンを押して録音を開始します。MPC Xは、録音を開始する前にプリカウントを1小節カウントします。パッドの演奏に慣れていない場合は、一度に一つの音（パッド）のみを録音することをお奨めします。
5. シンプルなバスドラムパターンを演奏します。録音したノートイベントは、自動的に（この場合、16分音符単位の）グリッド上に配置されます。デフォルトでは小節の長さは、2小節に設定されています。2小節後、レコーディングは自動的にオーバーダブモードに入り、シーケンスは最初に戻り、さらにノートを記録することができるようループし続けます。
6. スネアドラムのパート、そして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ボタンを押してください。

この順序で録音を再開した場合、新しい録音で演奏したパッドは、同じパッドで演奏した既存のノートを自動的に上書きしてしまうことに注意してください。これを防ぐには、手順1からやり直す際に、RecボタンのかわりにOverdubボタンを押します。オーバーダブでは、既存のシーケンスの上に追加の演奏情報を記録することができます。

Undoボタンは録音モード中、異なって機能します。通常はUndoを押すと最後のイベントを取り消します。元に戻すイベントがある場合は、Undoボタンは固体点灯します。一方、録音中にはUndoボタンが点滅します。この場合は、Undo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。（すなわち、PlayまたはPlay Start を押す前の状態に戻ります。）

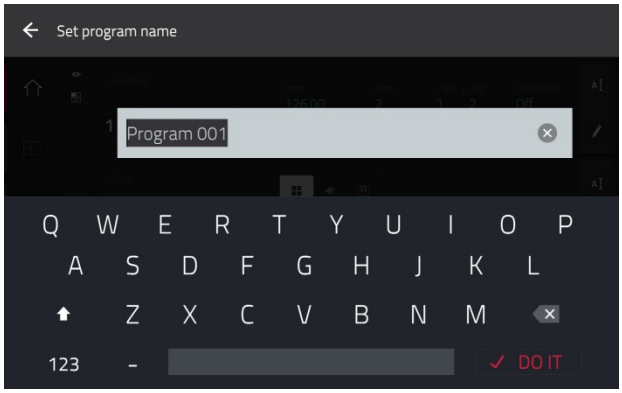
保存と名前の変更

先に進む前に、作成したプログラムやサンプルのいくつかの名前の変更を行うことをお奨めします。

以前ロードされたドラムサンプルのコレクション（およびそれぞれのパッドへの割り当ては）プログラムとして保存/管理されます。将来的にこのプログラムをロードすると、プログラムに属しているすべてのサンプルを使用することができます。

存在するプログラムの名前を変更してみましょう。

プログラムの名前を変更するには

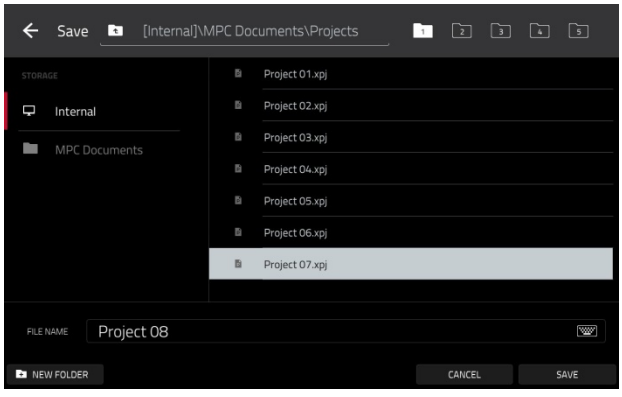


1. Mainを押して、メインモードに入ります。
2. タッチスクリーン上から3段目のProgramセクションで右端の**カーソルアイコン**をタップします。
3. 表示される仮想キーボードを使用して新しい名前（例えば、**Drums**）を入力し、**Do It**をタップします。

サンプルの名前を変更するには

1. Sample Editを押してサンプル編集モードに入ります。
2. タッチスクリーン上部の**Sample**フィールドには、サンプル名が表示されるので、以下のいずれかの方法でサンプルを選択します。
3. **Sample**フィールドを選択し、**データダイアル**や**-/+**ボタンを使用して変更します。
4. **Sample**フィールドをダブルタップし、表示されたリストの1つをタップします。
5. 現在のサンプルの名前を変更するには隣にある**キーボードアイコン**をタップします。
6. 仮想キーボードを使用して（例えば、**Kick**、**Snare**など）新しい名前を入力し、**Do It**をタップします。2〜4の手順を繰り返して、他のサンプルの名前も変更します。

ここまでできたら、いよいよプロジェクトを保存します。



プロジェクトを保存するには、**Shift+Browse/Save**を押して**Save**ウィンドウを開きます。または、**Menu**を押してメニューを表示し、タッチスクリーン上部の**ディスクアイコン**をタップします。 Saveウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。

表示するストレージデバイスを選択するには、左側の**Storage**カラムで選択したいストレージをタップします。 **Internal**はMPC Xの内蔵ドライブです。**MPC Document**は、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。 USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にもUSBドライブが表示されます。

フォルダに入るには、ダブルタップします。または、**データダイアル**を回すか、**-/+**ボタンを使ってリスト内を移動し、**カーソルの中央**または**Enter**を押します。右上にある5つの**フォルダボタン**の1つをタップし、事前に割り当てられたファイルパスにすぐ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）。

新しいフォルダを作成するには、**New Folder**をタップし、表示される仮想キーボードを使用して名前を入力し、**Do It**をタップします。 すると自動的に新しいフォルダに移動します。

1階層上のフォルダに移動するには、**フォルダ／↑アイコン**をタップします。

ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の**File Name**フィールドをタップし、表示された仮想キーボードを使用します。

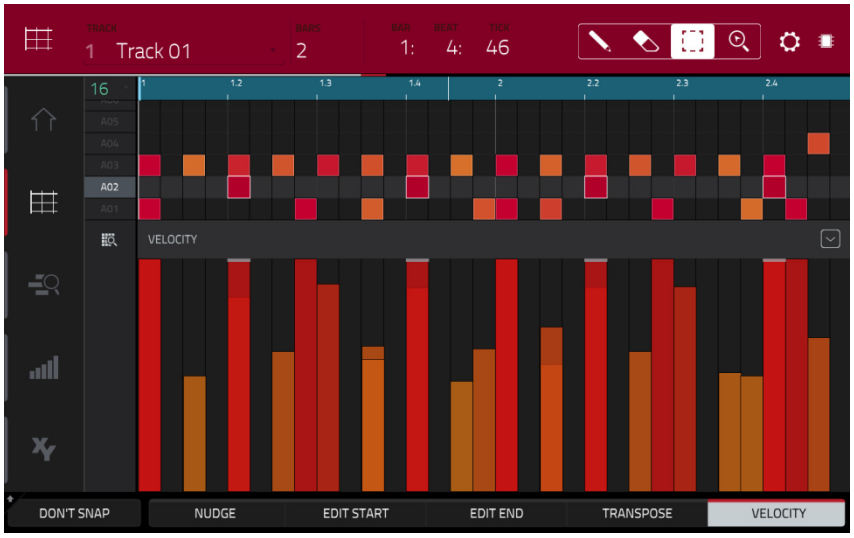
ファイルを保存するには、**Save**をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancelをタップします。または、左上の**←アイコン**をタップします。

ノートイベントを編集する

グリッドでは、シーケンスとして録音したノート（またはノートイベント）を確認することができます。

グリッドビューに入るには、**Main**を押し、タッチスクリーン左端の**グリッドアイコン**をタップします。



グリッドビューでは、次のいずれかの操作を行うことができます。

拡大／縮小を行うには、右上の**虫めがねのアイコン**をタップします。次にグリッド内で2本の指を離したり、近づけたりします。これは水平または垂直に操作することができます。

1つのパッドバンクと2小節を表示するようにグリッドを自動的に設定するには、左下の端にあるグリッドと虫めがねのアイコンをタップします。

最後の操作を元に戻すには、 **Undo**を押します。

元に戻した最後の操作をやり直すには、**Shift** + **Undo/Redo**を押します。

ノートを入力するには、右上端の**鉛筆アイコン**をタップします。次に、グリッドで正方形をタップします

ノートを削除するには、右上端の**消しゴムアイコン**をタップします。次に、グリッド上でノートをタップします。

単一の音符を選択するには、右上の**選択ボックス**をタップします。次に、グリッド上でノートをタップします。

パッドのすべてのノートを選択するには、選択したい**パッド**を押します。

選択したノートを移動するには、タッチスクリーンの下部にある**Nudge**をタップし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用してノートを左右に移動します。デフォルトでは、クォンタイズ値で定義された時間補正値のみでノートを配置することができます（詳細は***操作*** > ***モード*** > ***メインモード***を参照してください）。

選択したノートをクォンタイズグリッドの制限を受ける（スナップされる）ことなく移動するには、タッチスクリーンの左下にある**Don't Snap**をタップしたまま、**データダイアル**または -/+ボタンを使用してノートをシフトします。この場合、１回のナッジは4ティックに相当します。

選択したノートの開始点または終了点を（位置を変えずに）調整するには、タッチスクリーンの下部にある**Edit Start**をタップし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用します。

選択したノートを上下にトランスポーズするには、タッチスクリーンの下部にある**Transpose**をタップし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用します。

前または次のトラックに切り替えるには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**Track –**または**Track +**をタップします。

トラックをミュートまたはソロにするには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**Mute**または**Solo**をタップします。

Timing Correctウィンドウを開くには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**TC**をタップします。この機能については、***操作*** > ***モード*** > ***メインモード***で説明します。

メトロノームの設定を調整するには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**Click**をタップします。この機能については、***操作*** > ***モード*** > ***メインモード***で説明します。

選択したノートのベロシティを調整するには、タッチスクリーン下部の**Velocity**をタップし、**データダイアル**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または非表示にするには、タッチスクリーン右下の**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垂直のバーで表され、高く赤色で表されるバーほど、高いベロシティ値であることを示しています。

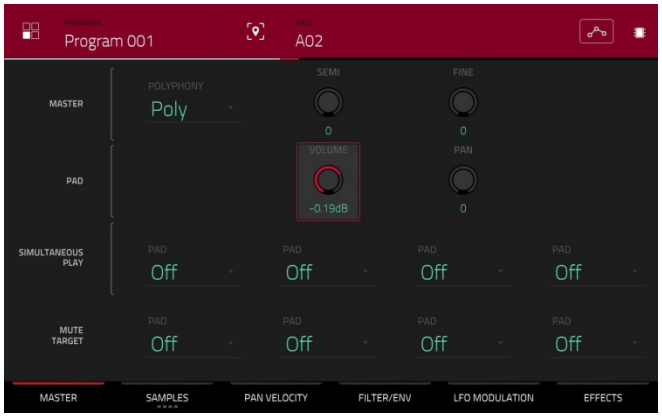
上矢印（∧）ボタンをもう一度タップすると、高いベロシティレーンが表示され、ボタンが下矢印（∨）へ変わります。タップするとベロシティレーンが非表示になります。

基本的な音色の編集を行う

サンプルが適切に調整され、レベルが適切であることを確認します。

Prog Editを押してプログラム編集モードに入ります。

パッドを押して、そのパラメーターをタッチスクリーンに表示します。



音量を調整するには、**Volume**ノブを上下にドラッグします。または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。**微調整を行うには**、ノブをダブルタップして拡大表示されたノブを調整します。他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。

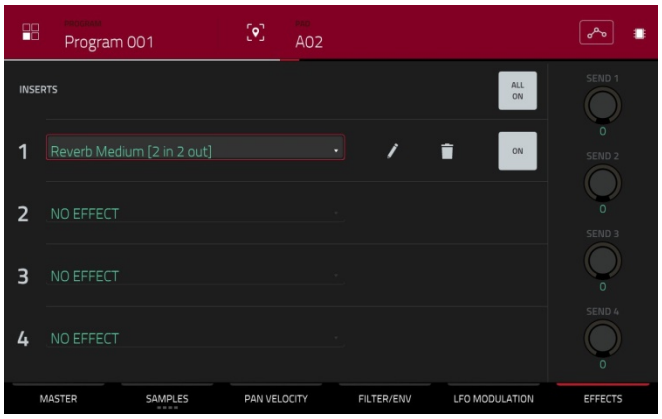
ステレオパンニングを調整するには、**Pan**ノブをタップして上下にドラッグします。または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。**微調整を行うには**、ノブをダブルタップして拡大表示されたノブを調整します。他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。

好みに合わせて各パッドのレベルを調整します。明るい音（シンバル、スネアドラムなど）のパンを少し広げることをおすすめします。さらに、ベースドラム音をチューニングすることもできます。**Samples**タブをタップしてその下の最初のページが表示されるので、サンプル名の隣にある**Semi**と**Fine**ノブを調整します。

スネアドラムは、より奥行きのある音にするためにリバーブが必要な場合があります。

タッチスクリーン下部の**Effects**をタップすると、**Insert Effects**タブが表示されます。スネアドラムサウンドのパッドを押して選択します。

エフェクトを追加するには



1. 任意のスロットをダブルタップすると、エフェクトのリストが表示されます。
2. 上下にスワイプしてリストを移動します。
3. **エフェクトをロードするには**、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、**データダイアル**を押します。ここでは **Reverb Medium**を試してみることをおすすめします。
4. リストを閉じるには、Closeをタップします。

エフェクトのパラメーターを調整するには、鉛筆の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、ゴミ箱の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。

ベーストラックを作成する

キーグループでベースラインを録音してみましょう。ドラムキットとは異なり、ベース音を演奏して録音することが重要です。そのためドラムキットをセットアップする場合とは少し異なります。

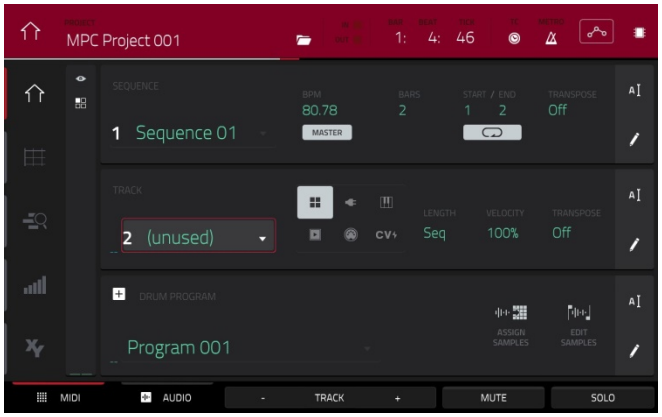
ドラムパートにベースラインを追加するには、新しいトラックで作業する必要があります。**トラック**は、シーケンスが重ね合ったものです。各トラックはプロジェクト内のプログラムを使用します。1つのシーケンス内で複数のトラック（ドラムトラック、ベーストラック、ピアノトラックなど）を作業することができます。シーケンスを再生すると、全トラックが同時に再生されます。

まず、空のトラックを作ってみましょう。

新しいトラックを選択するには

1. **Main**を押してメインモードに戻ります。
2. タッチスクリーンの中央左部分の**Track**フィールドをダブルタップし、表示されるトラックのリストで**Track 2 (unused)**をタップします。

または、**Track**フィールドに（**unused**）と表示されたトラックが現れるまで、タッチスクリーン下部の**Track +**ボタンをタップします。



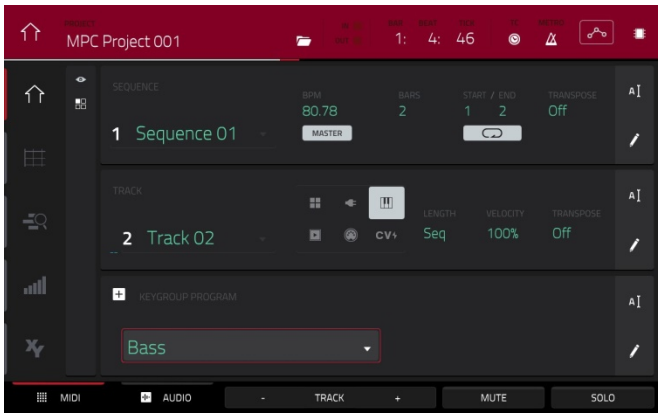
このトラックで使用するための新しいプログラムを作成しましょう。

新しいプログラムを作成するには

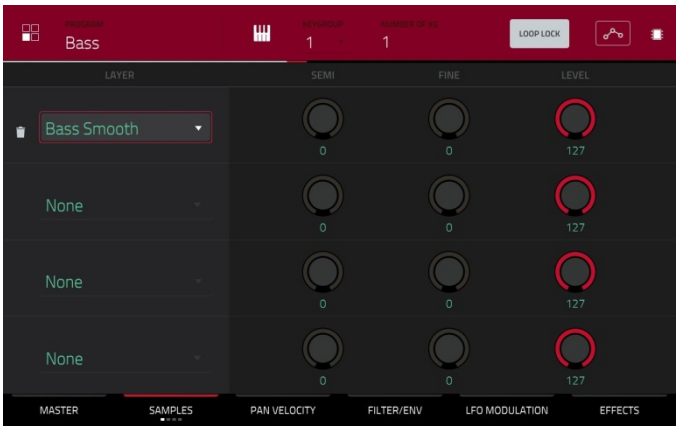
1. タッチスクリーン中央の**トラック**セクションで、**ピアノのアイコン**をタップし、このトラック用のキーグループプログラムを作成します。これは、パッドでベース音を半音単位で演奏するために必要となります。

タッチスクリーン下部の**Program**フィールドに新しいプログラム名が表示されます。

2. タッチスクリーン下部の**プログラム**セクションで、右端のカーソルアイコンをタップします。
3. 表示された仮想キーボードを使用して新しいキーグループプログラムの名前を入力し、**Do It**をタップします。



ベースをロードして編集するには



1. **Shift**+**Menu**/**Browse**を押してブラウザーを表示します。次に、タッチスクリーンを使用してベースの音色がある階層へ移動し、プロジェクトのサンプルプールにロードします。（これを行う方法を忘れた場合は、***この前のセクション***で確認してください！）

2. ベースサンプルをサンプルプールにロードした後、ドラムプログラムを作成するときと同様に、Sample Assignタブを使用**しないでください**。キーグループプログラムは異なります。

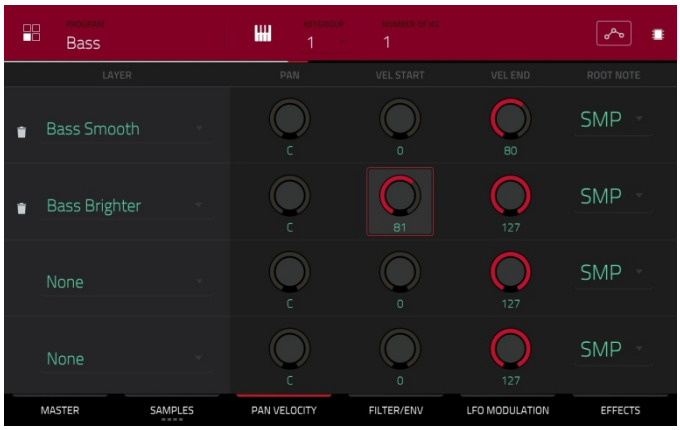
3. 代わりに、**Prog Edit**を押してプログラム編集モードに入ります。

4. プログラム編集モードで、タッチスクリーン下部の**Samples**タブをタップして、プログラム内の4つのサンプルレイヤーを表示します。

5. 最初の**レイヤー**フィールドをダブルタップし、左側のリストでベースサンプルをタップします。 ドラムプログラムではなくキーグループ・プログラムを使用しているため、このサンプルは**すべて**のパッドで演奏することができます。

ヒント：MPC X**Pad Bank D**ボタンを押してパッドバンクDに切り替え、**パッド13**を押します。ベースのサンプルが元の音程で再生されるはずです。 他のパッドを使ってサンプルを半音単位で演奏することができます。

2つ目のレイヤーを追加し、レイヤーのベロシティレンジを設定して、より強いベロシティで演奏した場合に違うベースサンプルが再生されるようにしましょう。



1. **Shift**+**Menu**/**Browse**を押してブラウザーを表示し、似ていながらも、少し明る目の別のベースサンプルを選択し、プロジェクトのサンプルプールにロードします。

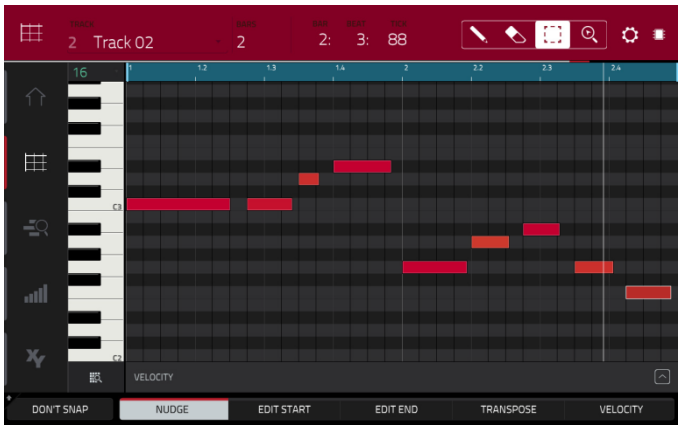
2. プログラム編集モードに戻り、**レイヤー**タブで2番目の**レイヤー**フィールドをダブルタップし、新しいベースサンプルを選択します。**パッド**を押すと、両方のサンプルが同時に鳴ります。恐らくこの新しい音色はあなたにとって興味深いかもしれませんが、リアルなベース音にできるだけ近づけるために素早く編集を行います。

3. **Pan Velocity**タブをタップしてパラメーターを表示します。

4. Layer 1のVel Endノブをタップし、データダイアルを回して80に設定します。Layer 2のVel Startスライダーを81に設定します。

これで、パッドを押すと、低いベロシティ（0～80）でレイヤー1のサンプルだけがトリガーされ、高いベロシティ（81～127）ではレイヤー2のサンプルがトリガーされるようになりました。

それではベースラインを録音しましょう。前述の方法で録音の準備をし、いくつかのベースノートを録音します。以前説明したようにレコーディングを編集することができます。



録音したら、**フィルター**セクションで音色を微調整してみましょう。

1. Program Edit Modeで、**Filter Env**タブをタップしてパラメーターを表示します。
2. **Type**ドロップダウンメニューをダブルタップし、フィルターを選択します。 **Lowpass 4 Pole**を試してみましょう。
3. **Cutoff**または**Reso**（レゾナンス）ノブをタップし、ベースの音色サンプルが好みの音になるまで、***データダイアル***を回して設定を調整します。
4. **Amp Envelope**セクションで**Attack**または**Release**ノブをタップし、データダイアルを回して設定を調整します。これらはサウンドの全体的なレベル特性をコントロールします。

エフェクト効果も加えたい場合は **Effects**タブでこれを行います。

1. **Effects**タブをタップしてインサートエフェクトを表示します。
2. **インサート**スロットの1つをダブルタップして、使用可能なエフェクトのリストを表示します。
3. ベースラインに追加するエフェクトをダブルタップするか、**Close**をクリックしてキャンセルします。

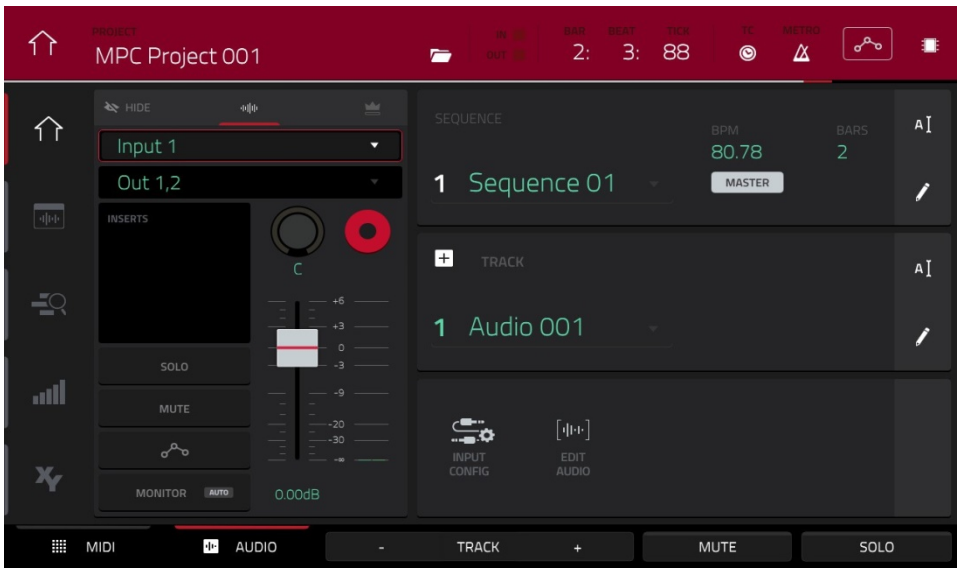
エフェクトの設定を調整するには、スロットの隣にある**鉛筆アイコン**をクリックして、そのパラメーターを示すウィンドウを開きます。

プログラムのすべてのインサートエフェクトを有効または無効にするには、右上の**All On/All Off**ボタンをクリックします。

これまでのところ、シンプルなドラムシーケンスとベースラインを作りました。このプロセスを繰り返して、2番目のシーケンスを作成します。

オーディオトラックを録音する

これまで、いくつかのMIDIトラックを作成しましたが、今度は、実際のオーディオを次のトラックに録音しましょう。

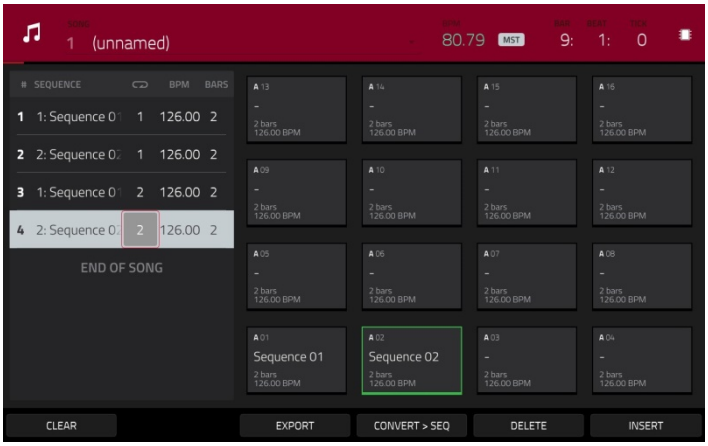


1. **Main**を押してメインモードに戻ります。
2. タッチスクリーン下部の**Audio**タブをタップします。**トラックフィールド**に**Audio 001**が作成されます。
3. チャンネルストリップが画面の左側に表示されていない場合は、**Input Config**（タッチスクリーン下部）または小さなアイ・アイコン（タッチスクリーン左上）をタップして表示します。
4. シンセサイザーやその他のラインレベルのオーディオソースをMPC Xリアパネルの1/4インチ（6.35 mm）**input/inputs**に接続し、**Line/Phono**セレクターを**Line**に設定します。
5. 最初のフィールド(**Input_**)をダブルタップし、入力ソースとして**Input 1**または**Input 1,2**を（オーディオソースに応じて）選択します。
6. 2番目のフィールドが**Out 1,2**に設定されていない場合は、ダブルタップし、そのオプションを出力として選択します。
7. **Monitor**（モニター）ボタンをタップして、**Auto**（トラックが録音可能な状態の場合のみに入力される音が聞こえるよう）になるまで、3つの状態を切り替えます。
8. 音源を再生しながら、**Rec Vol**ノブを回して入力レベルを設定します。メーターレベルが表示されるので、それが最大レベルを超えないことを確認してください（メーターは絶えず「ピーク」にならないようにしてください。音が歪みます。）
9. **Solo**と**Mute**ボタンがオンになっている場合は、それらをタップして**オフ**にします。また、それらの下にある**トラックオートメーションボタン**をタップして、オフにします（**R/Read**または**W/Write**でない状態）。
10. **パンノブ**の隣にある**Rec Arm**ボタンをタップして、トラックの録音を有効にします。
11. **Rec**または**Overdub**を押して、MPC Xを録音準備します。
12. **録音を開始するには**、**Play**または**Play Start**を押してから、オーディオソースを再生します。その時に、既存のシーケンスがバックグラウンドで再生されていることを確認してください。

    録音を停止するには、**Stop**を押します。

他のシーケンス用に別のオーディオトラックを録音します。メインモードで他のシーケンスを選択し、別のオーディオトラック（**Audio 002**）を作成してそのシーケンスに進みます。

ソングを作成する



ここでは、シーケンスからソングを作り出す方法について説明します。 始める前に、いくつかのシーケンスが録音されていることを確認してください（***前述***した手順で）。

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、**Shift**+**Next Seq**/**Song**を押します。ソングモードでは、このプロジェクトで作成したシーケンスのそれぞれがパッドに割り当てられています。シーケンスプレイリストはパッドの左側にあり、ソングの構成を示しています。

曲が演奏されると、シーケンスプレイリストが移動します。各ステップは、**Repeat**カラムの値（**リピートアイコン**）によって設定した回数再生を繰り返して、次のシーケンスに進みます。 リピート値を1に設定すると、シーケンスを1回だけ再生します。右のバー(BARS)のカラムは、そのステップの長さを示します。

各ステップは、**BPM**カラムの値によって決定される、独立したテンポでシーケンスを再生するように設定できます。

重要：各シーケンスには独自のテンポ/BPMがありますが、プロジェクト自体に異なるマスターテンポが使用される場合があります。 各シーケンスのBPMは、マスターテンポとは異なる場合があります。 マスターテンポに追従するように設定されている場合、各シーケンスのBPM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テンポを使用するように設定されています。これは、「***ドラムシーケンスを作成する***」で設定したものです。 タッチスクリーン上部の**Seq**/**Mst**ボタンをタップし（ボタンにはMstが表示されます）、すべてのシーケンスが同じテンポを使用するようにマスターテンポを入力することをおすすめします。

現在の位置にステップを挿入するには、Insertをタップします。

現在選択されているステップを削除するには、Deleteをタップします。

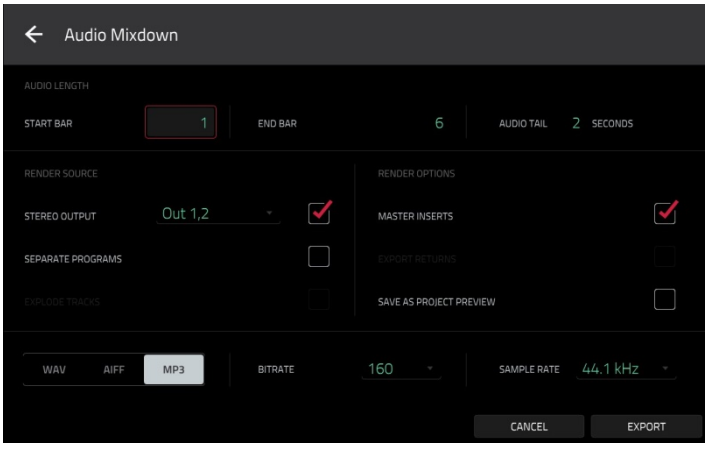
ステップのシーケンスを設定するには、ステップの**シーケンス**フィールドをタップし、**データダイアル**を回してシーケンスを選択します。

シーケンスが何回繰り返されるかを設定するには、ステップの**リピート**フィールド（シーケンス名の隣）をタップし、データダイアルを回して番号を選択します。

ソングをエクスポートする

新しい曲を共有するには、エクスポートを行います。

ソングをエクスポートするには



1. ソングモードで、タッチスクリーン下部の**Export**をタップします。
2. 表示される**オーディオミックスダウン**画面で、次の操作を行います。
3. **Start**フィールドが1に設定されていることを確認し、**End**フィールドを曲の最後のバーに設定します。
4. **Audio Tail**フィールドをタップし、データダイアルを回して2秒に設定します。エクスポートした曲が途中で切れないように2秒の余白がつきます。
5. エクスポートするファイルの形式をWAV/AIFF/MP3から選択し、BITRATEとSAMPLERATEで音質を指定します。
6. **Export**をタップし、曲を保存する場所を選択します。

   曲に名前を付けるには、**File Name**フィールドをタップし、表示された仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Save**をタップしてエクスポートを開始します。

他の機能の説明

この章では、さまざまな高度な機能について説明します。 これらの機能の詳細については、***操作***の対応するセクションを参照してください。

ステップシーケンサー

ノートイベントをトラックに録音する方法は既に説明していますが、「ステップボタン」としてパッドを使用することで、ステップシーケンサーにノートイベントをすばやく入力することができる、従来のステップシーケンサースタイルのドラムマシンをシミュレートしたステップシーケンサーについて説明します。

ステップシーケンサーに入るには、**Step Seq**を押し、**Step Sequencer**をタップします。 また、一部のモードでは、タッチスクリーンの左端にある**ステップアイコン**をタップすることもできます。

1. 新しいトラックにシーケンスを作成しましょう。左上端の**トラック**フィールドをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、（未使用の）トラックを選択します。または、**トラック**フィールドをダブルタップし、トラックをタップして選択します。
2. タッチスクリーン上部の**Track Length**フィールドをタップしてトラックの長さを設定し、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して長さを選択します。最小値である**Sequence**を選択すると、トラックがシーケンスの長さになります。
3. タッチスクリーン下部の**Bar –/+**ボタンをタップして、ステップを作成または編集する小節を選択します。小節番号は、左上の**Bar**フィールドに表示されます。

ヒント: これにより、異なる長さのトラックを同時に再生することができます。 たとえば、4小節のベースラインの下で1小節のドラムシーケンスを繰り返し演奏できると言った具合です。

4. タッチスクリーン下部の**Pad –/+**ボタンをタップして、ステップを作成または編集するパッドを選択します。パッド番号は、左上の**Pad**フィールドに表示されます。
5. **Play**を押してシーケンスを開始します。
6. 各パッドは、小節のステップを表します。パッドがすでに選択したトラックにノートイベントを持っている場合、対応するパッド（ステップ）はそのベロシティに対応する色で点灯します。

ステップでノートを入力するには、消灯しているパッドを押します。パッドは、そのベロシティに対応する色で点灯します。

ステップからノートを削除するには、点灯しているパッドを押します。パッドが消灯します。

小節全体からすべてのノートを削除するには、Shiftを押したまま、右下のClear Barをタップします。

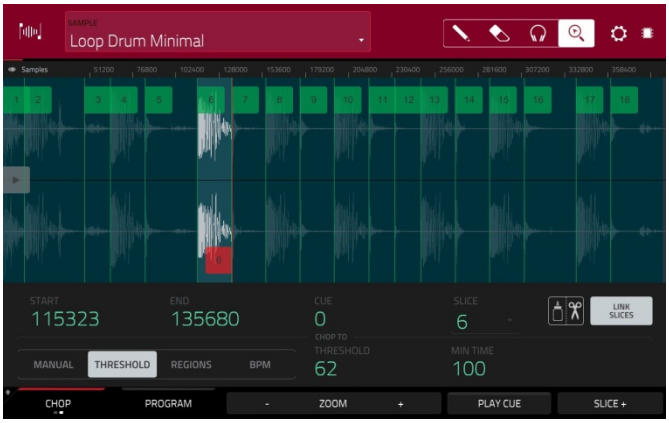
この機能の詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***ステップシーケンサー***を参照してください。

ドラムループとチョップモード

現代の音楽プロデューサーは、プログラムされたビートにグリットとニュアンスを加えるために、ドラムループを使用することがあります。ここでは、サンプルエディットモードを使ってドラムループを扱う方法について説明します。

ブラウザーを使用してドラムループを探し、ダブルタップして現在のプログラムに追加します。 ループは、プロジェクト内のテンポと一致する必要はありません。

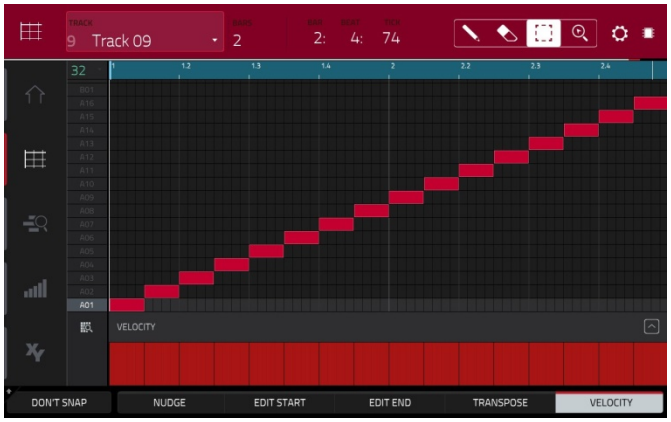
サンプル編集モードに入るには、Sample Editを押します。



1. タッチスクリーン上部の**Sample**フィールドをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、ロードされたドラムループを選択します。プロジェクト内のロードされたすべてのサンプルをスクロールすることができます。 または、**Sample**フィールドをダブルタップし、サンプルをタップして選択します。
2. トリムモードとチョップモードを切り替えるには、左下の**Trim/Chop**タブをタップします。チョップモードを選択すると、ドラムループをスライスにカットできます。
3. **Threshold**をタップし、その右側の**Threshold**フィールドをタップします。 **データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して値を選択します。または、**Threshold**フィールドをダブルタップし、表示されているテンキーパッドを使用して値を入力します。しきい値が低いほど、より多くのスライスが作成されます。ドラムループのすべてのトランジェントピークに対応するスライスマーカーができるよう値を選択してください。

ヒント：各スライスは自動的にパッドに割り当てられます。**パッドA01**はスライス1を再生し、**パッドA02**はスライス2を再生します。各パッドを押して同じ番号のスライスを再生します。

このチョップされたサンプルを使用して、これらのスライスのそれぞれが個別のサンプルである新しいプログラムを作成しましょう。また、対応するノートイベントを自動的に作成して、これらのスライスを順次再生することもできます。



1. **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**ウィンドウに入ります。
2. Convert Toフィールドをタップし、データダイアルまたは-/+

   ボタンを押して**New Program with New Samples**を選択します。
3. **Crop Samples**がチェックされていることを確認します。そうでない場合は、タップします。
4. **Create New Program**がチェックされていることを確認します。そうでない場合は、タップします。
5. **Create Events**がチェックされていることを確認します。そうでない場合は、タップします。
6. **Bars**フィールドをタップし、**データダイアル**または**-/+**を使用して、サンプル全体がプログラムで使用する小節数を選択します。
7. **Do It**をタップして続行します。各スライスはパッドに割り当てられ、各パッドはトラックにレコーディングされたノートイベントを持ちます。そのトラックを再生すると、各パッド（各スライス）が元の順序で再生されます。**Menu**を押してから**Grid View**をタップすると、サンプルがシーケンス内でどのように並んでいるかを確認できます。
8. **Play**を押して、ドラムループが曲のテンポに合っているかどうかを聞きます。

ドラムループスライスのノートイベントを編集することもできます。これを行うにはメインモードに入ります。対応するスライスを再生するノートイベントが新しいトラックが自動的に作成されます。タッチスクリーン上部の**TC/clockアイコン**をタップすると、**Timing Correct**ウィンドウを使用してノートイベントが正確に一定間隔になるようクォンタイズされます。

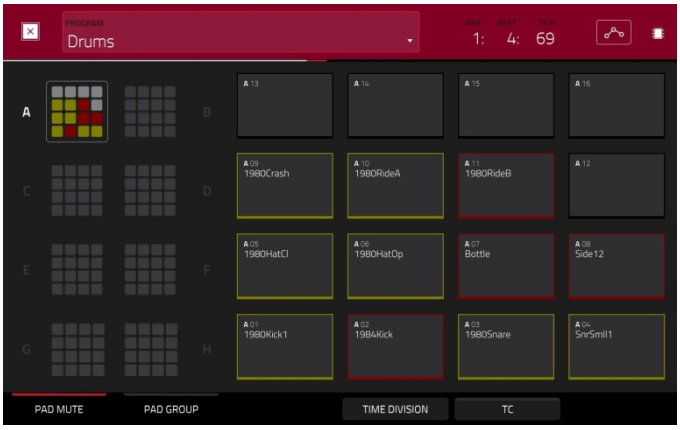
また、ノートイベントを再配置して、スライスの新しい再生順序を作成することもできます。 プログラム編集モードで各スライスまたはサンプルを編集することもできます。 スライスにエフェクトを追加したり、フィルター機能を使用して選択したスライスの周波数範囲を変更することしたりできます。できることに、制限はほとんどありません。

この機能の詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***サンプル編集モード*** > ***チョップモード***を参照してください。

パッドのミュートとトラックのミュート

パッドミュートモードとトラックミュートモードを使用すると、異なるパッドやトラックをミュートして、サンプルやパートがない状態でシーケンスがどのように聞こえるかを確認できます。

パッドミュートモードに入るには、Shift+Track Mute/Pad Muteを押します。

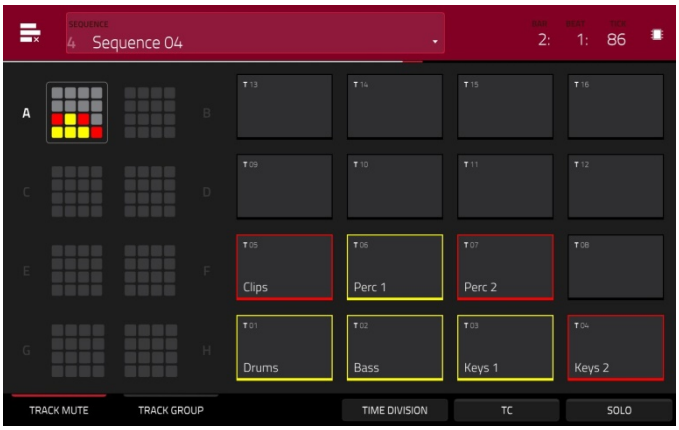


1. **Play**を押してシーケンスを再生します。
2. タッチスクリーン上部の**Program**フィールドをタップし、***データダイアル***または**-/+**ボタンを使用してドラムプログラムを選択します。または、**Program**フィールドをダブルタップし、プログラムをタップして選択します。
3. パッドを1回押すか、タッチスクリーンでタップしてパッドをミュートします。 ミュートされたパッドは**赤く**点灯します。複数のパッドを同時にミュートすることができます。

トラックミュートの詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***パッドミュートモード***を参照してください。

同様のトラックミュート機能を使って、トラック全体をミュートすることもできます。

トラックミュートモードに入るには、Track Muteを押します。



1. **Play**を押してシーケンスを再生します。
2. タッチスクリーン上部の**Sequence**フィールドをタップし、***データダイアル***または**-/+**ボタンを使用して任意のシーケンスを選択します。または、**Sequence**フィールドをダブルタップし、シーケンスをタップして選択します。
3. 各パッドはトラックに割り当てられます。トラックをミュートするには、対応するパッドを押すか、タッチスクリーン上でタップします。パッドが**赤く**点灯します。 複数のトラックを同時にミュートすることができます。

ヒント：**正確なタイミングでトラックをミュートするには**（ミュートタイミングをクォンタイズする）、**Time Division**をタップしてタイミング値を設定します。 任意の音符（たとえば**1 Bar**）をタップします。または、***データダイアル***または**-/+**ボタンを使用します。**Close**をタップしてページを閉じます。トラックミュートモードでパッドを押すと、ミュートは次の時分割（この例では1小節）の始めに正確に発生します。これにより、ソングの構成を構築するための準備段階であるパターンの組み合わせをテストできます。

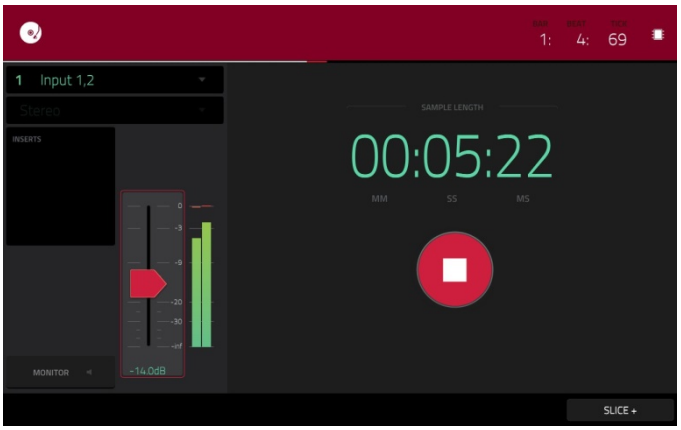
トラックミュートの詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***トラックミュートモード***を参照してください。

サンプリング（録音）

このセクションでは、プロジェクトで使用するサンプルを録音する方法について説明します。

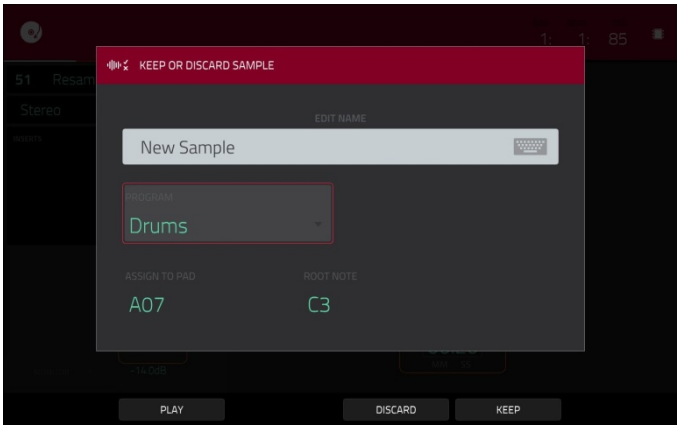
重要：オーディオを録音するには、オーディオソースをMPC Xまたはコンピューターのオーディオインターフェースに接続する必要があります。

サンプラーを開くには、Samplerを押します。



1. オーディオソースをMPC XのInputに接続します。
2. 左上の**Input**メニューは、**Input 1,2**（お使いのMPC Xの入力）に設定する必要があります。そうでない場合は、**Input 1,2**を選択します。
3. オーディオソースを再生しながら、**Rec Vol**ノブを回して入力レベルを設定します。メーターにレベルが表示されます。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「ピーク」にならないようにしてください）。
4. **スレッショルドスライダー**をドラッグし、しきい値を設定します。または、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用します。かなり低いレベル（例：**-50dB**）に設定してください。
5. Armをタップしてサンプラーを録音待機状態にします。
6. オーディオソースを再生します。サンプラーは、入力レベルがしきい値に達するとすぐに録音を開始します。または、**Record**ボタンをタップして録音を手動で開始することもできます。
7. **録音を停止するには**、丸い**Stop**ボタンをタップします。

   Keep or Discard Sampleウィンドウが表示されます。



Keep or Discard Sampleウィンドウ

新しいサンプルに名前を付けるには、**Edit Name**フィールドをタップし、仮想キーボードを使用して名前を入力します。

新しいサンプルをプログラムに割り当てるには、**Program**フィールドをタップし、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、任意のプログラムを選択します。または、**Program**フィールドをダブルタップし、プログラムをタップして選択します。

サンプルをプログラムのパッドに割り当てるには、**Assign to Pad**フィールドをタップして、任意のパッドを押します。または、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して任意のパッド番号を選択するか、**Pad**フィールドをダブルタップしてパッド番号をタップします。

選択範囲を確認するには、タッチスクリーン下部の**Keep**をタップします。

録音を破棄して前の画面に戻るには、Discardボタンをタップします。

録音したものを再生するには、タッチスクリーン下部の**Play**ボタンをタップします。

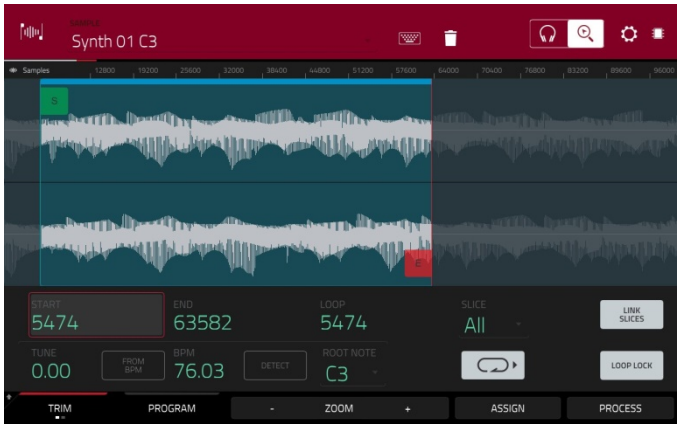
この機能の詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***サンプラー***を参照してください。

サンプルの編集

新しく録音したサンプルは、サンプル編集モードを使用して編集する必要があります。

サンプル編集モードに入るには、Sample Editを押します。

サンプル編集モードでは以下の作業を行えます。



トリムモードとチョップモードを切り替えるには、タッチスクリーン下部の**Trim/Chop**タブをタップします。この例では、**トリムモード**を使用します。

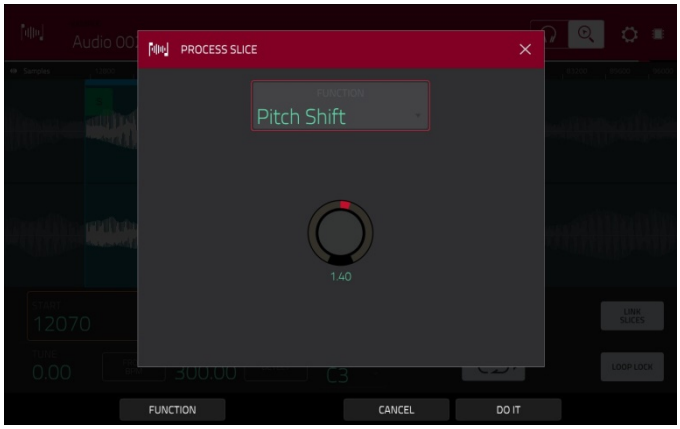
サンプルの開始点を設定するには、（**Screen Control** Q-Linkボタンが選択されている場合）**Q-Linkノブ**の**最初**の列を使用して、さまざまな分解能で開始点を調整します。 または、波形の**S**マーカーをタップしてドラッグします。 また、**Start**フィールドをタップしてテンキーパッドで値を入力することもできます（または、**Start**フィールドをダブルタップし、タッチスクリーン上のテンキーパッドを使用することもできます）。

サンプルの終了点を設定するには、（**Screen Control** Q-Linkボタンが選択されている場合）**Q-Linkノブ**の**2番目**の列を使用して、さまざまな分解能で終了点を調整します。 または、波形の**E**マーカーをタップしてドラッグします。**End**フィールドをタップしてテンキーパッドで値を入力することもできます（または、**End**フィールドをダブルタップし、タッチスクリーン上のテンキーパッドを使用することもできます）。

編集したサンプルを確認するには、パッド10を押して、サンプルを開始点から終了点まで再生します。

サンプルに何らかの処理を適用しましょう。

Process Sampleウィンドウを開くには、タッチスクリーン下部の**Process**をタップします。

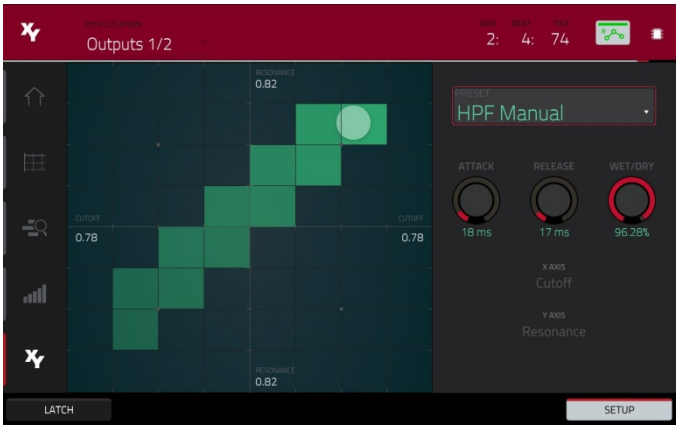


1. **データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、**Function**フィールドで任意のプロセスを選択します。または、**Function**をタップするか、**Function**フィールドをダブルタップして、任意のプロセスをタップします。**Pitch Shift**を選択して、サンプル全体のピッチを変更しましょう。 これは、サンプルの長さに影響を与えることなくサンプルがトランスポーズされます。
2. **ピッチシフト量を設定するには**、ウィンドウ中央の**ノブ**を上下にドラッグします。または、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用します。

   微調整を行うには、**ノブ**をダブルタップして拡大表示されるノブを調整します。 他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。
3. **選択した内容を実行するには**、**Do It**を、処理をキャンセルするには、**Cancel**をタップします。

詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***サンプル編集モード*** を参照してください。

XYパッドでオートメーションを記録する



さまざまなパラメーターを自動化すると、動きやダイナミズムをシーケンスに付加することができます。

1. **XYFX**を押してXYFXモードに入ります。
2. XYFX　Locationフィールドをダブルタップして、Programを選択します。
3. プロジェクトでこのモードを初めて入力すると、XYFXをプログラムに「ロード」するように求められます。 **Insert XYFX**をタップしてこれを行います。
4. **Setup**をタップしてXYパッドの動作を制御するセットアップパネルを表示します。
5. **Preset**フィールドをダブルタップし、エフェクトをタップして選択します。（これらは、XYFXモードで使用できるエフェクトであり、すべてのMPCエフェクトではありません。）リスト全体を表示するには、上下にスワイプします。
6. いずれかのノブ（**Attack**、**Release**、または**Wet/Dry**）を上下にドラッグして、必要に応じて値を設定します。それらの下には、どのパラメーターをX軸とY軸で制御するかを確認することができます。

注：XYFXはエンベロープを使用して、ドライ信号とウェット信号の間をエフェクトがクロスフェードする速さをコントロールします。**Attack**ノブは、XYパッドに触れた後に完全なドライ信号がウェット信号（**Wet/Dry**ノブで決定）に達するまでの時間を決定します。一方、**Release**ノブは、XYパッドに触れた後にウェット信号（**Wet/Dry**ノブで決定）が完全なドライ信号に戻るまでの時間を決定します。

7. **Read/Writeボタン**を押して、利用可能なオートメーションモードを切り替えます。 **赤色のWrite** (**W**)オプションが表示されていることを確認します。
8. **Play Start**を押して録音を開始します。
9. タッチスクリーン上の**XYパッド**で指を動かして記録します。 音の変化は、X軸とY軸の両方のパラメーターのオートメーションとして記録されます。

ヒント：XYパッドに触れている間は、指を離してもマーカーがXYパッド上に保持されるよう、左下のLatchをタップしてください。 マーカーは、XYパッドの別の部分に触れるまで、またはLatchを再びタップするまでそこに残ります。

10. 記録が終了したら、**Stop**を押します。
11. **Read/Writeボタン**を押して、**緑の読み取り**（**R**）オプションを選択します。 これにより、記録したばかりのオートメーションがトラックで確実に使用されます。

この機能の使用の詳細については、***操作*** > ***モード*** > ***XYFXモード***を参照してください。

MPC Xをコントローラーとして使用する

コンピューターでMPCソフトウェアを使用している場合は、MPC Xを**コントローラーモード**に切り替えることができます。これにより、MPC Xを使用してソフトウェアを制御できます。 MPCソフトウェアは、スタンドアロンモードのMPC Xと同じ機能を提供していますが、***操作*** > ***一般機能*** > ***スタンドアロンモード vs. コントローラーモード***で説明しているように、いくつかの違いがあります。

操作

この章では、MPC Xの機能について説明します。

重要:

- MPC Xのボタンの2次機能にアクセスするには、次の2つの方法があります。 (1) **Shift**キーを押しながら目的のボタンを押すか、または (2) 目的のボタンを2度押しします。このマニュアルでは、最初の方法でこれらの操作について説明していますが、どちらの方法でも行うことができます。
- タッチスクリーンに表示されるほとんどのモードには、下部に1～6個のボタンがあります。これらの各ボタンは、そのモードで異なるタブを選択するか、特定の機能を実行します。

F-Keyボタンを押して、F-Key機能を有効または無効にすることができます。有効時には、ディスプレイの下の6つのボタンは、タッチスクリーンの下端に表示されているオプションに対応します。F-Keyボタンと6つのボタンは、有効時には**赤く**点灯します。無効時には、ディスプレイの下にある6つのボタンは、通常モード（**Menu**、**Browser**、**Step Seq**、**Sampler**、**XYFX**、および**Looper**）にアクセスします。

- タッチスクリーンの一番左のボタンが上向きの矢印（⬆）を表示している場合、**Shift**キーを押したままにすると使用できる追加のボタンがあることを意味します。セカンダリボタンを表示するには、**Shift**を押したままにします。 **Shift**を離すと、前のボタンに戻ります。

- タッチスクリーンでコントロールをタップして選択する代わりに、**カーソル**を使用してタッチスクリーン上のコントロールをナビゲートすることができます。 **カーソルの中央**は**Enter**キーとして機能します。
- パラメーターがハイライトされ、赤いアウトラインを持つ場合、選択されていることを意味します。ハードウェアのデータダイアルを回すか、-/+ボタンを使用して変更できます。パラメーターが数値の場合は、テンキーパッドを使用して数値を入力するか、ダブルタップしてテンキーパッドをタッチスクリーン上に表示します。

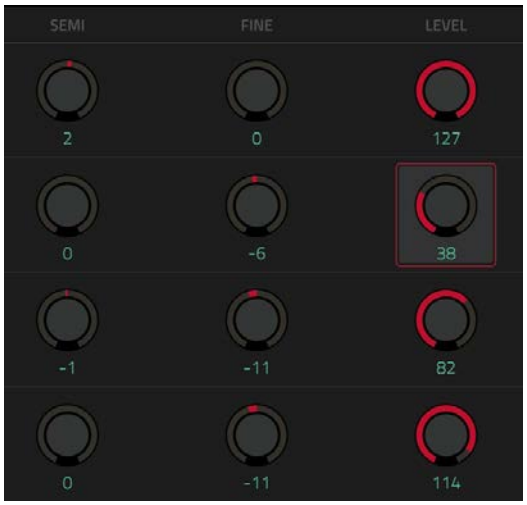
一般機能

制御の種類

MPC Xでは、以下の方法で制御します。

ノブ

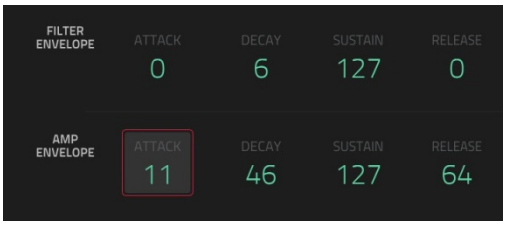
ノブの値を設定するには、次のいずれかの操作を行います。



- ノブをタップして上下にドラッグします。
- ノブをタップして選択し、**データダイアル**または**-/+**
- ボタンを押して値を調整します。
- ノブをダブルタップするか、（ノブ選択時に）**カーソルの中央**または**Enter**を押すと、拡大表示されます。拡大表示されたものをドラッグするか、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して値を調整します。 他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。
- **Shift**を押しながら**データダイアル**を回すと値を微調整します。

パラメーター値

パラメーターの値を設定するには、次のいずれかの操作を行います。



- フィールドをタップして選択し、**データダイアル**または -/+ボタンを押して値を調整します。

  値に小数点以下の桁数がある場合は、**Shift**を押しながら**データダイアル**または -/+ボタンを使用して値を少しずつ微調整します。

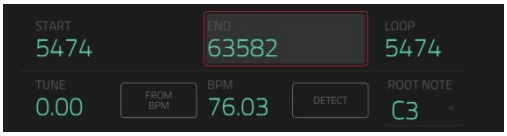
- フィールドをダブルタップするか、1秒間長押しします。表示される画面で、数値キーパッド、**データダイアル**、または-/+ボタンを使用して値を調整します。または、値をタップして上下にドラッグします。

  /2をタップすると値を半分に、x2をタップすると値を2倍にできます。

  値を確認してこの画面に留まるには、Applyをタップします。

  値を確認して前の画面に戻るには、Do Itをタップします。

  何も変更せずに前の画面に戻るには、タッチスクリーンの左上にある灰色の部分をタップします。

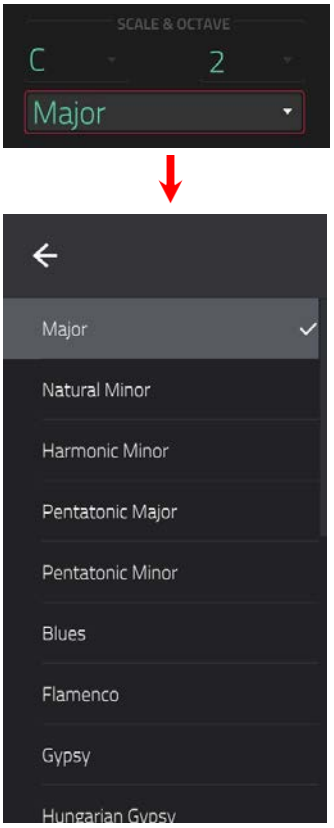


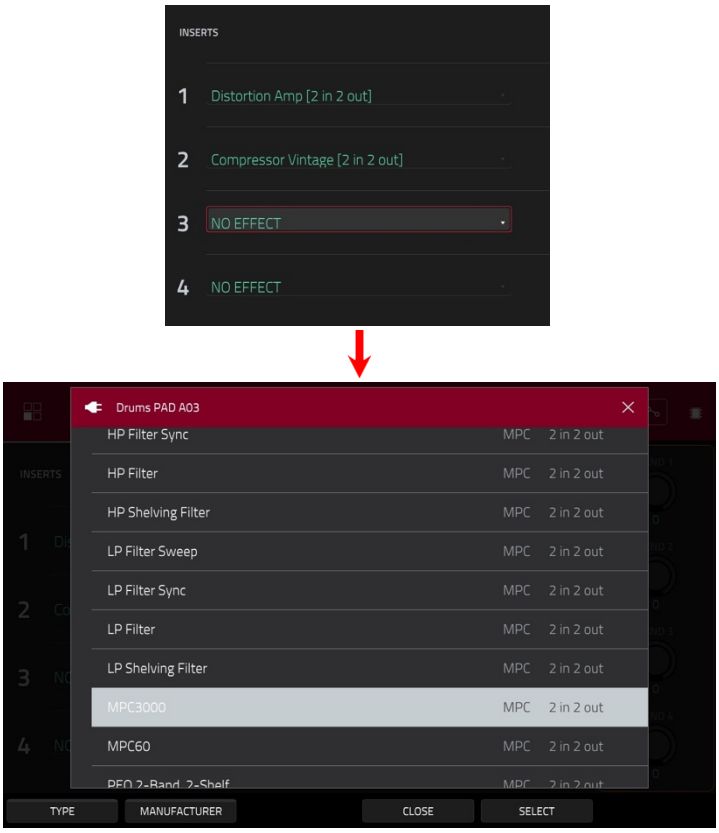
ドロップダウンメニュー／リスト

ドロップダウンメニューのオプションを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- フィールドをタップして選択し、**データダイアル**または -/+ボタンを使用してオプションを選択します。
- フィールドをダブルタップします。表示されるリスト（以下の例）で、任意のオプションをタップします。または**データダイアル**または -/+ボタンを使用してオプションを選択します。

一部のウィンドウでは、タッチスクリーンの下部にある該当するボタンをタップして選択内容を確認するか、何も変更せずにキャンセルします。

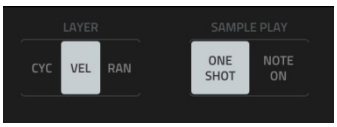




セレクター

セレクターは利用可能なすべてのオプションを表示し、そのうちの1つが常に選択されます。選択したオプションはハイライト表示され、他のオプションは暗くなります。

オプションを選択するには、そのオプションをタップします。



ボタン

ボタンには通常、選択状態と非選択状態の2つの状態があります（それぞれアクティブまたは非アクティブ）。一部は2つ以上の状態を持つ場合があります。

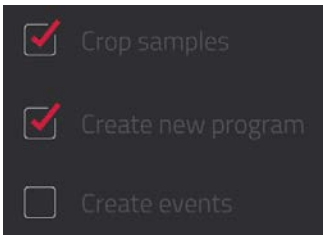
ボタンの状態を切り替えるには、次のいずれかの操作を行います。

- タップします。
- 赤のアウトラインが描かれている場合（ミュートボタンでない）は、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。

チェックボックス

チェックボックスには、チェックされているか未チェック（それぞれ有効または無効）の2つの状態があります。

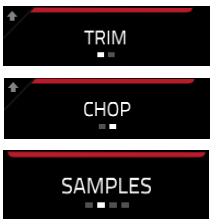
チェックボックスをオンまたはオフにするには、タップします。



タブ

いくつかのモードは、タッチスクリーン下部にボタンがあり、いくつかの同様のタブを切り替えることができます。たとえば、4つのリターンのそれぞれにルーティングされるセンドレベルを表示することができます。各レベルは別のタブに表示されます。タップするたびに、その下の四角で示される次のタブに移動します。

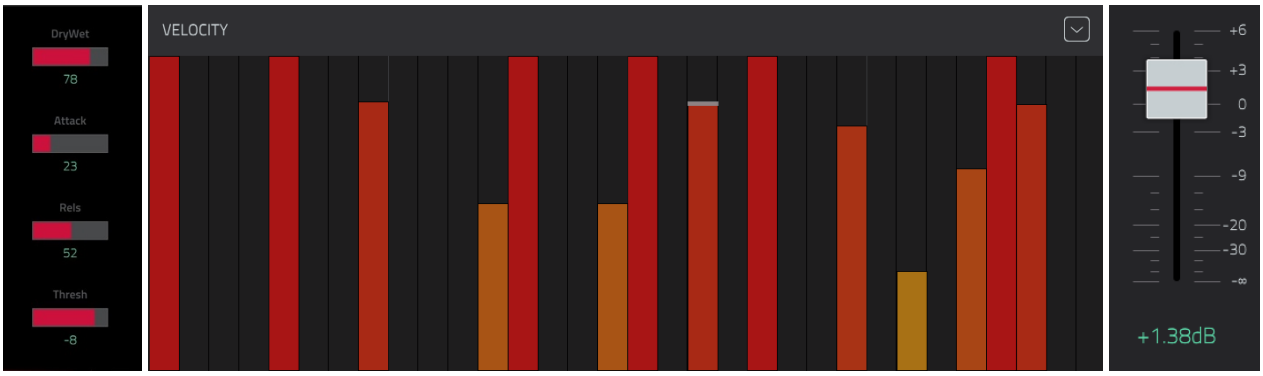
タブを選択するには、そのタブをタップします。タップするたびに、次のタブが選択されます。



スライダー

スライダー位置を調整するには、以下のいずれかの操作を行います。

- スライダーをタップして任意の位置にドラッグします。
- 任意の位置をタップします（一部のスライダーでのみ機能します）。
- スライダーをタップして選択し、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して位置を調整します（一部のスライダーでのみ機能します）。
- スライダーをダブルタップし、拡大版が表示されたら、タップしてドラッグするか、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して値を調整します。他の場所をタップすると、前の画面に戻ります。

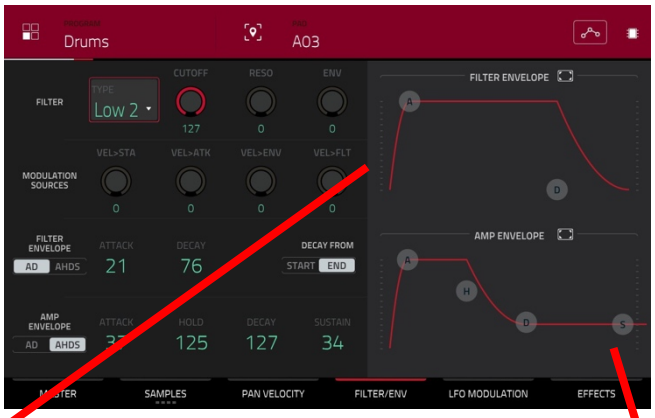


エンベロープ

エンベロープのステージを設定するには、以下のいずれかの操作を行います。

ヒント：エンベロープの上にある**拡大矩形アイコン**をタップすると、拡大表示が表示されます。

- エンベロープステージの「ハンドル」をタップして任意の方向へドラッグします。
- エンベロープステージの数値は、パラメーター値として調整または入力して設定します（***前述***）。



プログラム編集モードでのフィルターエンベロープ

AD型フィルターエンベロープの拡大画面

AHDS型アンプエンベロープの拡大画面

グリッドビューツール

グリッドビューでは、これらの4つのアイコンを使用してグリッド内のさまざまな機能を使用できます。 1つをタップしてモードを選択します。

鉛筆： 描画**モード**

空のグリッドスクエアにノートを入力するには、グリッドスクエアをタップします。

ノートを選択するには、タップします。

ノートを移動するには、タップして別のグリッドにドラッグします。

ノートを消去するには、ダブルタップします。

消しゴム： 消去モード

ノートを消去するには、タップします。

選択ボックス：選択モード

ノートを選択するには、タップします。

複数のノートを選択するには、グリッドをドラッグして、周囲にボックスを作成します。

ノートを移動するには、タップして別のグリッドにドラッグします。

複数のノートを移動するには、上記の方法でノートを選択し、ドラッグします。

複数の音符を消去するには、上記の方法でノートを選択し、消しゴムツールを選択して選択した音符のいずれかをタップします。

虫眼鏡：ナビゲーションモード

グリッドを別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。

拡大または縮小するには、グリッド上で指を広げたり挟んだりします。 これは、垂直方向、水平方向、またはその両方で同時に行うことができます。

オーディオ編集ツール

オーディオ編集モードでは、これらの5つのアイコンを使用して波形内のさまざまな機能を使用できます。1つをタップしてモードを選択します。

矢印：選択モード

トラックリージョンを選択するには、タップします。

トラックリージョンを移動するには、タップしてドラッグします。

トラックリージョンのサイズ変更を行うには、リージョンのエッジの下部をタップしてドラッグします。

消しゴム：消去モード

トラックリージョンを消去するには、タップします。

ハサミ：スプリットモード

2つのトラックリージョンに分割するには、タップします。

ミュート：ミュートモード

トラックリージョンのミュート、ミュート解除を行うには、タップします。

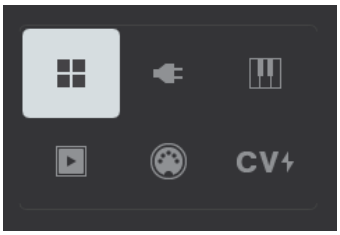
虫めがね：ナビゲーションモード

波形の別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。

拡大または縮小するには、波形上で指をピンチします。 これは、垂直方向、水平方向、またはその両方で同時に行うことができます。

プログラム

プログラムについて



シーケンス内で作成する各トラックは、**プログラム**を通じてルーティングされます。プログラムには6種類あり、それぞれがどのようにトラックが鳴るか、それがどのように使用されるかを決定します。1つのプロジェクトにつき最大128のプログラムを保持できます。

この章では、各プログラムの作成方法について説明します。

プログラムを好みに合わせて編集する方法については、*モード* > *プログラム編集モード* の章を参照してください。

ドラムプログラムは、音源として複数のサンプルを使用し、（1）サンプルのリストと（2）各サンプルの設定（パッド割り当て、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど）を含みます。ドラムプログラムは主にドラムパート作成用として使用され、パッドにサンプルを素早く簡単に割り当てることができます。詳細については、*ドラムプログラム*を参照してください。

キーグループプログラムは、音源として1つまたは複数のサンプルを使用します。これには、（1）サンプルのリストと（2）各サンプルの設定（ピッチ・チューニング、エフェクトなど）が含まれています。キーグループプログラムは、MIDIキーボードまたはMPCパッドを使ってサンプルを半音単位で演奏するために使用されます。詳細については、*キーグループプログラム*を参照してください。

クリッププログラムは、ループすることができるいくつかのサンプルを使用します（クリップ）。各クリップをパッドに割り当てることができます。このパッドを押すと、クォンタイズ設定に従ってクリップがトリガーされます。さまざまなクリップの組み合わせを一緒に起動することで、面白いレイヤーを持った演奏を作成できます。詳細については、*クリッププログラム* を参照してください。

プラグインプログラムには、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、*プラグインプログラム*を参照してください。

重要：プラグインプログラムは、デスクトップバージョンのMPCソフトウェアと、コントローラーモードで動作しているMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。スタンドアロンモードでは使用できません。

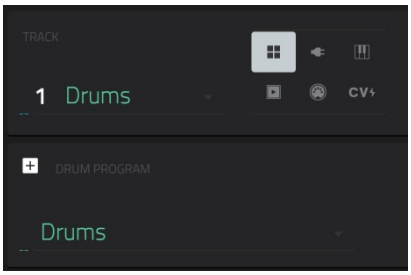
MIDIプログラムでは、トラックのMIDIデータをシンセサイザーやドラムマシンのような外部MIDI機器に送ることができます。詳細は、*MIDIプログラム*を参照してください。

CVプログラムでは、シンセサイザーのような電圧コントロール（CV）を使用する外部MIDI機器にトラックのMIDIデータを送信することができます。このオプションは選択可能ですが、CV出力を持たないMPC Xでは使用できません。詳細は、*CVプログラム*を参照してください。

ドラムプログラム

ドラムプログラムは、音源として1つ以上のサンプルを使用します。それは、（1）サンプルのリストと（2）各サンプルの設定（パッドの割り当て、ループポイント、ピッチチューニング、エフェクトなど）を含みます。ドラムプログラムは主にドラムパート作成用として使用され、パッドにサンプルを素早く簡単に割り当てることができます。

ドラムプログラムを作成するには



1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Track**フィールドの横にある、ドラムプログラムを示す**四角のアイコン**をタップします。
3. プロジェクトにドラムプログラムがない場合は、新しいドラムプログラム（**Program**の後に番号が付けられています）がプロジェクトに自動的に追加され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   プロジェクトにすでにドラムプログラムがある場合は、最初のものが自動的に選択され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   別のドラムプログラムを作成するには、**Program**フィールドの上の**+**アイコンをタップします。新しいドラムプログラムが作成され、番号（例:**Program 002**）が付加されます。

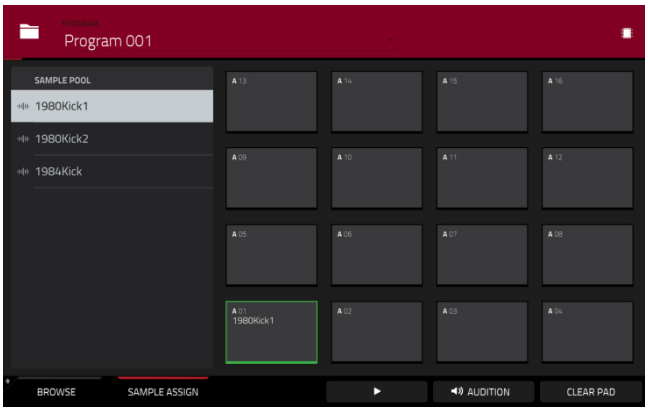
   プログラムの名前を変更するには、**Program**セクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップして確定するか、タッチスクリーン上部の灰色のバーをタップしてキャンセルします。

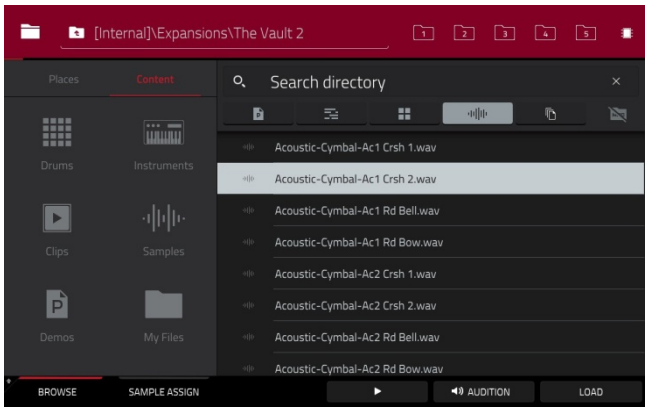
サンプルをドラムプログラムにロードするには

1. **Browse**を押してブラウザーを表示します。サンプルを検索して選択し、**Load**をタップしてプログラムに読み込みます。この手順を繰り返し、他のサンプルもプロジェクトにロードします。（ブラウザーの使用方法の詳細については、*モード* > *ブラウザー*を参照してください）。
2. **Sample Assign**をタップすると、パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。
3. パッドを押すかまたはタップして選択します。 パッドが緑色に点灯します。
4. Sample Poolリストでサンプルをダブルタップしてパッドに割り当てます。 または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、サンプルを割り当てたり、割り当てられたサンプルを変更したりすることができます。

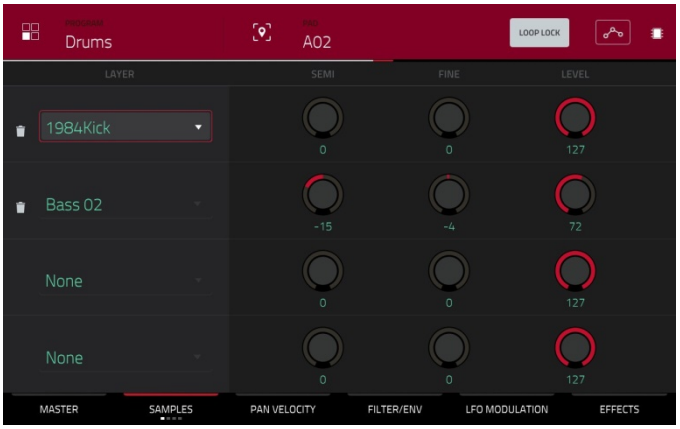
   選択したパッドから割り当てたサンプルを消去するには、**カーソルの中央**または**Enter**を押します。 **さらにパッドにサンプルを割り当てるには**、手順3～4を繰り返します。

ヒント：ドラムプログラムには16のパッドが8バンク、合計128のパッドがあります。





あるいは、ドラムプログラムでサンプルを次のように割り当てます。



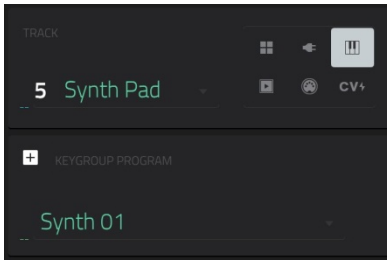
1. **Prog Edit**を押してプログラム編集モードに入ります。
2. **Samples**をタップします。 これにより、現在のキーグループのすべての4つのレイヤーに割り当てられたサンプル、および各レイヤーのチューニングとレベルパラメーターを表示できます。
3. パッドをタップして選択します（割り当てられているサンプルがあれば演奏します）。 パッドが緑色に点灯します。
4. レイヤーのフィールドをタップし、**データダイアル**、または**-/+**ボタンを使用してサンプルを選択します。または、レイヤーのフィールドをダブルタップし、サンプルをタップして選択します。

ヒント：**Q-Linkノブ**の最初の列（**レイヤーサンプル**）を使用して、選択したパッドの各レイヤーのサンプルをすばやく選択することができます。

キーグループプログラム

キーグループプログラムは、音源として1つまたは複数のサンプルを使用します。これには、（1）サンプルのリストと（2）各サンプルの設定（ピッチ・チューニング、エフェクトなど）が含まれています。キーグループプログラムは、MIDIキーボードまたはMPCパッドを使ってサンプルを半音単位で演奏するために使用されます。

キーグループプログラムを作成するには



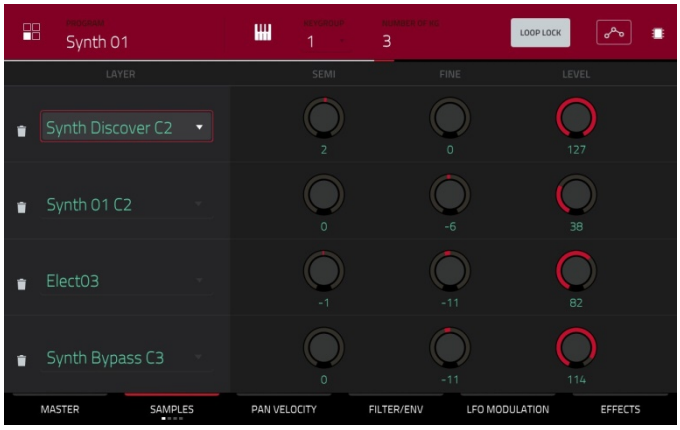
1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Track**フィールドの隣にある、**ピアノキーのアイコン**をタップします。これは、キーグループプログラムであることを示しています。
3. プロジェクトにキーグループプログラムがない場合は、プロジェクトに新しいキーグループプログラム（番号が付いた**Program**）が自動的にプロジェクトに追加され、下の**Program**フィールドに表示されます。

プロジェクトにすでにキーグループプログラムがある場合、最初のプログラムが自動的に選択され、下の**Program**フィールドに表示されます。

別のキーグループプログラムを作成するには、**Program**フィールドの上の**+**アイコンをタップします。新しいキーグループプログラムが作成され、（**Program 002**のように）番号が付加されます。

プログラムの名前を変更するには、プログラムセクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。表示された仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップして確定するか、タッチスクリーン上部の灰色のバーをタップしてキャンセルします。

キーグループプログラムでサンプルを割り当てるには



1. **Prog Edit**を押してプログラム編集モードに入ります。
2. **Samples**をタップします。これにより、現在のキーグループのすべての4つのレイヤーに割り当てられたサンプル、および各レイヤーのチューニングとレベルのパラメーターを表示できます。
3. **Number of KG**フィールドをタップし、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを使用してプログラム内のキーグループの数を設定します（1-128）。または、Number of KGフィールドをダブルタップし、表示されているテンキーパッドを使用して値を入力します。
4. **Keygroup**フィールドをタップし、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを押してキーグループを選択します。または、**Keygroup**フィールドをダブルタップし、キーグループをタップして選択します。
5. パッドをタップして、キーグループ内のサンプルを再生します。パッドが緑色に点灯します。

ヒント：MPC X で**Pad Bank D**ボタンを押し、**パッド13**を押すと、サンプルが元の音程で再生されます。他のパッドを使ってサンプルを半音単位で演奏することができます。

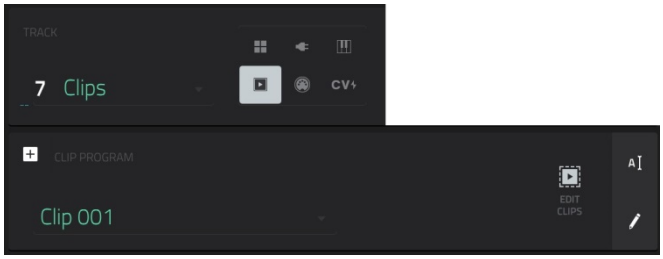
6. レイヤーのフィールドをタップし、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを使用してサンプルを選択します。または、レイヤーのフィールドをダブルタップし、サンプルをタップして選択します。

ヒント：Q-Link**ノブ**の最初の列（**レイヤーサンプル**）を使用して、選択したパッドの各レイヤーのサンプルをすばやく選択します。

複雑なキーグループプログラムを作成するには、さらにキーグループを追加できます（最大128）。これは、マルチサンプルを扱う場合（たとえば、ピアノをプログラミングするときなど）に便利です。

ヒント：キーグループプログラムは最大128のキーグループを提供し、各キーグループには最大4個のサンプル（レイヤー1～4）を保持できるので、合計512サンプルを扱うことができます。

クリッププログラム



クリッププログラムは、ループ可能ないくつかのサンプルを使用します。各クリップはパッドに割り当てることができ、パッドを押すと、クォンタイズ設定に従ってクリップがトリガーされます。さまざまなクリップの組み合わせを一緒に起動することで、面白いレイヤーを持った演奏を作成できます。

デフォルトでは、16個のパッドは4つのパッドの4つの列に分割されています。各列はミュートグループを表します。パッドがクリップを演奏しているとき、同じミュートグループの他のパッドはすべてオフになります。これにより、類似する他のクリップを手動で停止することなく、クリップを起動することができます。例えば、パッド2を押すとベースクリップが起動します。パッド6を押すと、別のベースクリップが起動し、パッド2のクリップが停止します。このように、同時に2つのベースクリップを同時に再生することはできません。

上記の4列パッド構成は、作業を簡単に行うためのデフォルトです（例えば、ドラムのクリップを最初の列、ベースのクリップを2番目、キーボードのクリップを3番目、ボーカルのクリップを4番目の列を使用する）。プログラム編集モードでは、任意のミュートグループの組み合わせにパッドを割り当てることができます。

クリッププログラムを作成するには

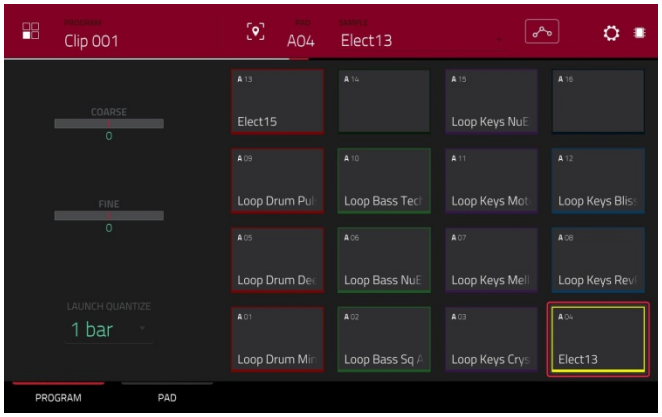
1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Track**フィールドの隣にある、クリッププログラムを示す**再生ボタンアイコン**をタップします。
3. プロジェクトにクリッププログラムがない場合は、新しいクリッププログラム（番号が付いた**Clip**）がプロジェクトに自動的に追加され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   プロジェクトにすでにクリッププログラムがある場合は、自動的に選択され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   別のクリッププログラムを作成するには、**Program**フィールドの上の**+**アイコンをタップします。新しいクリッププログラムが作成され、（例:**Clip 002**）番号が付加されます。

   プログラムの名前を変更するには、**プログラム**セクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップして確定するか、タッチスクリーン上部の灰色のバーをタップしてキャンセルします。

クリップをクリッププログラムにロードするには

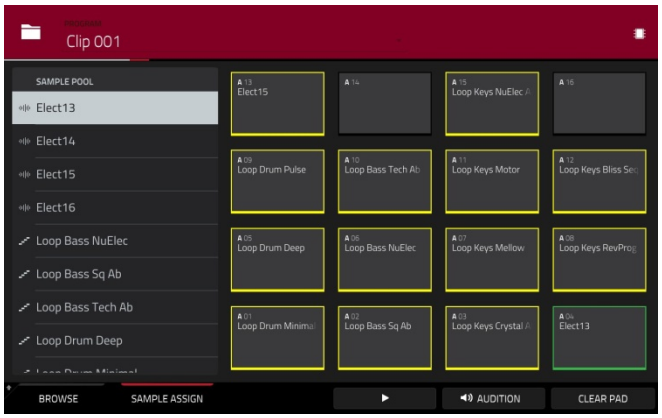


1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Edit Clips**をタップして、パッドとクリップの設定を表示します。
3. パッドを押すか、パッドをタップして選択します（割り当てられているサンプルがあれば再生されます）。タッチスクリーンのパッドが赤色に点灯し、その番号が**パッド**フィールドに表示されます。
4. **サンプル**フィールドをタップし、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを使用してクリップを選択します。または、**サンプル**フィールドをダブルタップし、クリップをタップして選択します。

   選択したパッドから割り当てたクリップを消去するには、手順4を繰り返し、**None**を選択します。

   さらにパッドにクリップを割り当てるには、手順3～4を繰り返します。

または、クリッププログラムでクリップを次のように割り当てます。



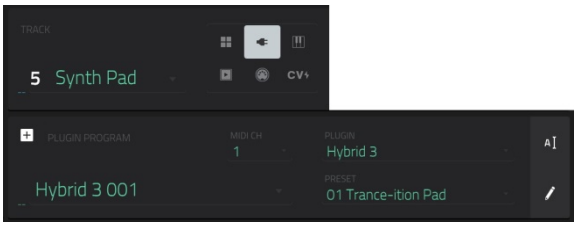
1. **Browse**を押してブラウザーを表示します。クリップを検索して選択し、**Load**をタップしてプログラムに読み込みます。プロジェクトにロードする他のクリップについても、この手順を繰り返します。（ブラウザーの使用方法の詳細については、***モード*** > ***ブラウザー***を参照してください）。
2. **Sample Assign**をタップすると、パッドとプロジェクトのサンプルプールが表示されます。
3. **Assign Mode**をタップして選択します（サンプルプール内の項目をタップすると、自動的に現在のパッドに自動的に割り当てられます）。緑色に点灯します。
4. **Sample Pool**リストで、クリップをタップしてパッドに割り当てます。また**データダイアル、**または**-/+**ボタンを使ってクリップを割り当てたり、割り当てられたクリップを変更することもできます。

   選択したパッドから割り当てたクリップを消去するには、カーソルの中央かEnterを押します。

   さらにパッドにクリップを割り当てるには、手順4～5を繰り返します。

プラグインプログラム

プラグインプログラムには、トラックのMIDIデータを送信するためのプラグインインスタンスが含まれています。これにより、プラグインインスタンスを複数のトラックで使用することができます（各トラックにプラグインのインスタンスをロードしないため、多くのCPUパワーを必要としません）。



重要： プラグインプログラムは、MPC XをMPCソフトウェアのデスクトップバージョンと一緒にコントローラーモードで使用している場合のみ使用できます。

プラグインプログラムを作成するには

1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Track**フィールドの隣にある**プラグアイコン**をタップします。これはプラグインプログラムを示しています。
3. プロジェクトにまだプラグインプログラムがない場合は、新しいプラグインプログラム（**Program**に番号が付いた名前）がプロジェクトに自動的に追加され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   プロジェクトにすでにプラグインプログラムがある場合は、最初のプラグインプログラムが自動的に選択され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   別のプラグインプログラムを作成するには、Programフィールドの上の**+**アイコンをタップします。新しいプラグインプログラムが作成され、（例:**Program 002**）番号が追加されます。

4. **Plugin**フィールドをダブルタップします。表示されるリストで、任意のプラグインをタップします。または、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを押してプラグインを選択します。

   種類やメーカー別にプラグインリストを並べ替えるには、TypeまたはManufacturerをタップします。

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

注：プラグインが置かれているディスクディレクトリを指定する必要があります。これは、ソフトウェアの**Preferences**（**Edit**メニュー）で行うことができます。詳しくは、MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照してください。**Help**メニューをクリックし、**MPC Help** をクリックした後、**MPC User Manual**を選択します。

プログラムが使用する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。表示されるリストで、任意のチャンネルをタップします。または、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを使用してチャンネルを選択します。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で作業している場合は、この設定を使用します。

プラグイン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。表示されるリストで、任意のプリセットをタップします。または、**データダイアル、**または**-/+**ボタンを使用してプリセットを選択します。

プログラムの名前を変更するには、Programセクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップして確定するか、タッチスクリーン上部の灰色のバーをタップしてキャンセルします。

プラグインプログラムを使用してトラックの音量とパンを調整するには

1. **MENU画面**で**Channel. Mixer**を押してチャンネルミキサーに入ります。
2. 左上の**Mixer**フィールドをダブルタップし、**Midi Tracks**をタップします。
3. プラグインプログラムでトラックを表す四角形をタップして選択します。
4. **音量スライダー**または**パンノブ**をタップして上下にドラッグして調整します。 これを一度行うと、プラグインプログラムの音量やパンを通常どおりに調整できます。

重要：
シーケンスをコピーすると、そのシーケンスと共にボリュームとパンの値がコピーされます。 これは、新しいシーケンスに移動して、同じプラグインプログラムを新しいトラックに配置する場合にも当てはまります。

デフォルトでは、一部のプラグインはMIDIボリュームとパンをサポートしていません。 この場合、プラグインプログラムでボリュームレベルとパンを調整します。

MIDI プログラム

MIDIプログラムを使うと、トラックのMIDIデータをシンセサイザーやドラムマシンのような外部MIDI機器に送信することができます。

MIDIプログラムを作成するには

1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Track**フィールドの隣にある**MIDIジャックアイコン**をタップします。これはMIDIプログラムを示しています。
3. プロジェクトにMIDIプログラムがない場合、新しいMIDIプログラムがプロジェクトに自動的に追加され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   プロジェクトにすでにMIDIプログラムがある場合は、自動的に選択され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   別のMIDIプログラムを作成するには、**Program**フィールドの上の**+アイコン**をタップします。新しいMIDIプログラムが作成され、（例:**Midi 002**）番号が付加されます。

4. MIDIプログラムには、**MIDI Port**、プログラムチェンジメッセージ(**Prog Ch**)、MIDIチャンネル(**MIDI Ch**)、Most Significant Byte (**Bank MSB**)、Least Significant Byte (**Bank LSB**)の5つの追加設定があります。詳細は、***このセクション***を参照してください。

   各設定を構成するには、そのフィールドをダブルタップします。表示されるリストで、任意のオプションをタップします。または、**データダイアル**、または**-/+**ボタンを使用してオプションを選択します。

   注：ソフトウェアの**Preferences**（Editメニュー内）でMIDIポートを設定する必要もあります。 詳しくは、MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照してください。**Help**メニューをクリックし、**MPC Help** をクリックした後、**MPC User Manual**を選択します。

   プログラムの名前を変更するには、**Program**セクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップして確定するか、タッチスクリーン上部の灰色のバーをタップしてキャンセルします。

MIDIプログラムを使ってトラックの音量とパンを調整するには

1. **Ch. Mixer**を押してチャンネルミキサーに入ります。
2. 左上の**Mixer**フィールドをダブルタップし、**Midi Tracks**をタップします。
3. MIDIプログラムのトラックを表す四角をタップし選択します。
4. **音量スライダー**または**パンノブ**をタップして上下にドラッグして調整します。 これを一度行うと、MIDIプログラムの音量やパンを通常どおりに調整することができます。

重要：シーケンスをコピーすると、コピー先のシーケンスでもボリュームとパンの値がコピーされます。これは、新しいシーケンスに移動して、同じMIDIプログラムを新しいトラックに置く場合も同様です。

CVプログラム

CVプログラムを使用すると、CVを使用するシンセまたはドラムマシンのような外部MIDIデバイスにコントロール電圧（CV）信号を送ることができます。

CVプログラムを作成するには

1. **Main**を押してメインモードに入ります。
2. **Track**フィールドの隣にある**CVアイコン**をタップします。これはCVプログラムであることを示しています。
3. プロジェクトにCVプログラムが含まれていない場合は、新しいCVプログラムがプロジェクトに自動的に追加され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   プロジェクトに既にCVプログラムが含まれている場合は、自動的に選択され、下の**Program**フィールドに表示されます。

   別のCVプログラムを作成するには、**Program**フィールドの上の**+アイコン**をタップします。 新しいCVプログラムが作成され、（例:**CV 002**）番号が付加されます。

4. CVプログラムの設定には、ノートトラッキング（**Note**）、**CV Port**、**Gate Port**、モジュレーションホイール（**Mod Wheel**）、**Velocity Port**の5つの追加設定があります。

   プログラムの名前を変更するには、プログラムセクションの右端にある**カーソルアイコン**をタップします。 表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップして確定するか、タッチスクリーン上部の灰色のバーをタップしてキャンセルします。

メニュー

メニューでは、20種類のモードのいずれかの選択、プロジェクトの保存、環境設定、スタンドアロンモードとコントローラーモードの切り替え、システムリソースの表示を行うことができます。

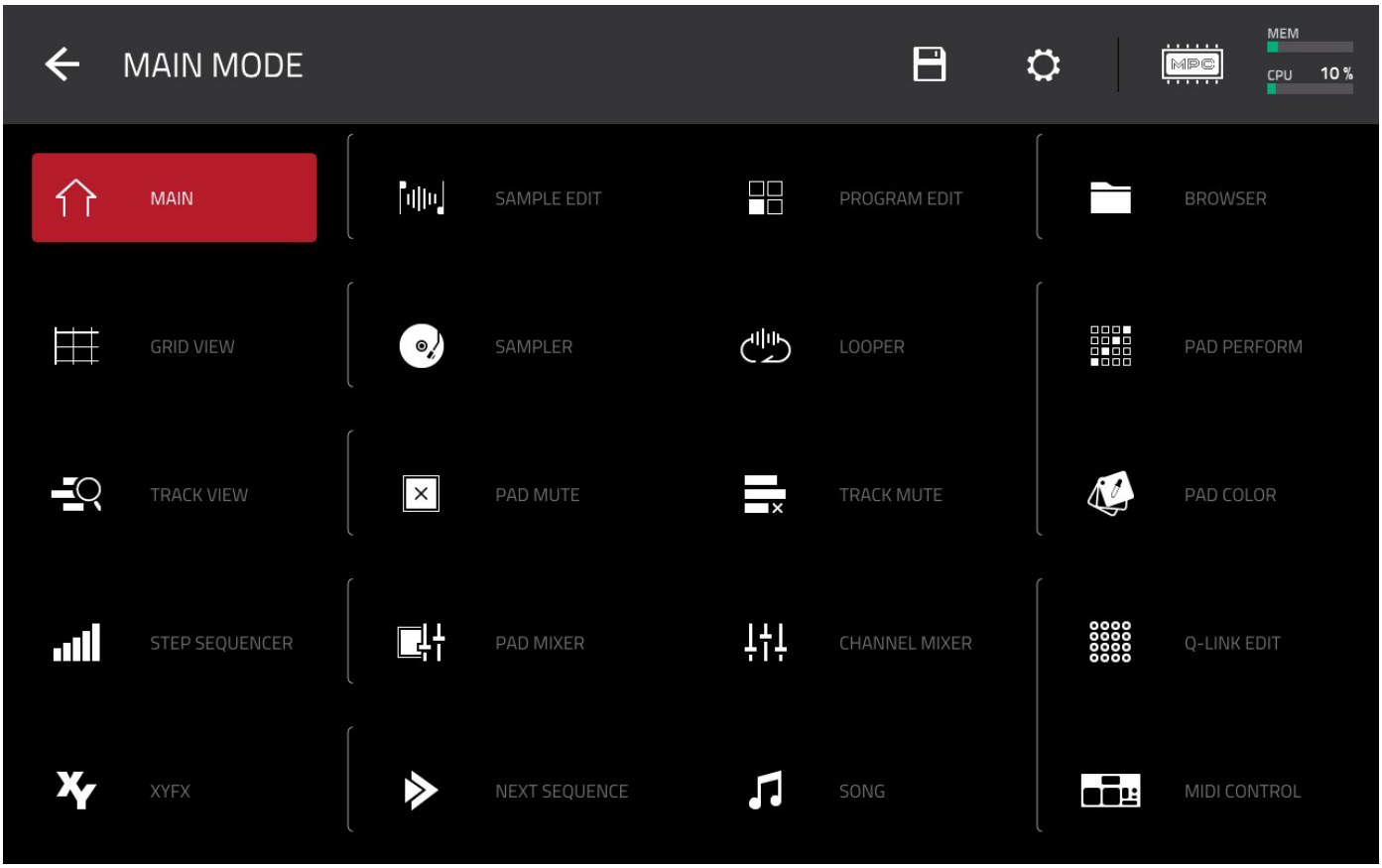
メニューを開くには、**Menu**を押すか、現在のモードの通常のページでタッチスクリーンの左上端のアイコンをタップします。

メニューを表示するときは、次のいずれかの操作を行います。

モードに入るには、タップします。

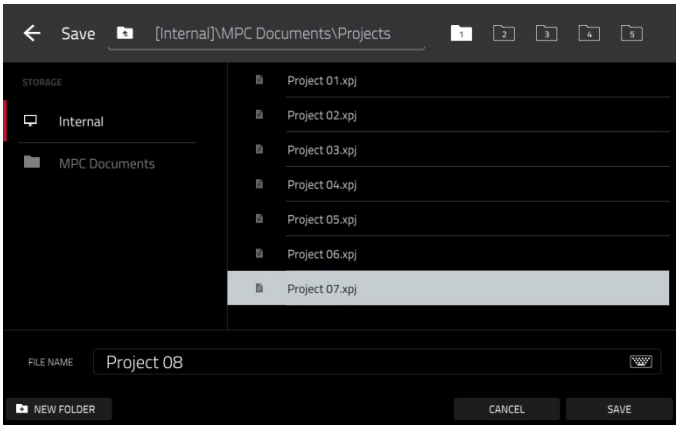
重要：シーケンスが再生されている場合は、ソングモードに入ることはできません。 ソングモードに入る前に再生を停止してください。

前のモードに戻るには、左上の灰色の部分をタップするか、**Menu**をもう一度押します。



上記の画面の一部をクリックすると、このユーザーガイドの該当部分に直接スキップされます。

セーブ



プロジェクトを保存するには、タッチスクリーン上部の**ディスクアイコン**をタップします。または、**Shift+Browse/Save**を押します。すでにプロジェクトを保存している場合、変更内容が保存されます。まだプロジェクトを保存していない場合は、**Save**ウィンドウを使用してプロジェクトを保存します。

表示するストレージデバイスを選択するには、左側の**ストレージ**カラムでタップします。 **Internal**はMPC Xの内蔵ドライブです。 **MPC Documents**、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にもUSBドライブが表示されます。SDカードも同様です。

フォルダに入るには、ダブルタップします。または、データダイアルを回すか、**-/+**ボタンを使ってリストを移動し、**カーソルの中央**または**Enter**を押してフォルダに入ります。右上の5つのフォルダボタンの1つをタップすると、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることができます（これについては、***モード*** > ***ブラウザー***を参照してください）。

新しいフォルダを作成するには、**New Folder**をタップし、表示される仮想キーボードを使用して名前を入力し、**Do It**をタップします。名前はすぐに新しいフォルダに反映されます。

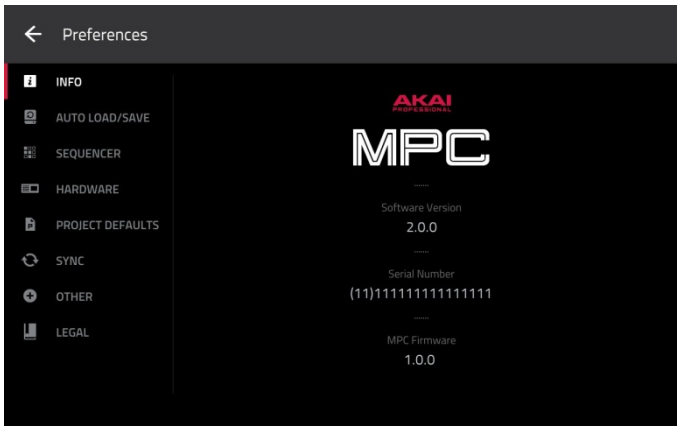
1つ上のフォルダ階層に移動するには、**フォルダ/tアイコン**をタップします。

ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の**File Name**フィールドをタップし、表示される仮想キーボードを使用して入力します。

ファイルを保存するには、**Save**をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、**Cancel**をタップします。または、左上の**←アイコン**をタップします。

プリファレンス



メニューに戻るには、左上の**←アイコン**をタップします。Preferencesで行った変更は保持されます。

MPC Xのデフォルト設定を復元するには、**Reset**をタップします。表示される画面で、**OK**をタップして続行するか、**Cancel**をタップしてPreferencesに戻ります。次のウィンドウで、**Save**をタップして現在のプロジェクトを保存してから、デフォルト設定に戻します。**Cancel**をタップしてPreferencesに戻ります。**Don't Save**をタップすると、現在のプロジェクトを保存せずにデフォルト設定が復元されます。

更新モードに入るには、**Shift**を押したまま**Update**をタップします。表示される画面で、更新モードに入る前に現在のプロジェクトを保存するには**Save**をタップします。 Preferencesに戻るには**Cancel**をタップします。**Don't Save**をタップすると、現在のプロジェクトを保存せずに更新モードに入ります。

インフォ/INFO

この画面には、MPC Xに関する現在の情報が表示されます。スタンドアロンのオペレーティングシステム（**MPCファームウェア**）を含む現在のファームウェアバージョン、ハードウェアの**シリアル番号**。および**コントロールサーフェス**の現在のファームウェアを表示します。

オートセーブ/AUTOSAVE

この画面の設定では、プロジェクトが自動的に保存されるかどうか（およびその方法）を決めます。

Enabled： 有効にすると、各**タイムアウト**間隔後に現在のプロジェクトがMPC Xによって自動的に保存されます。無効にすると、MPC Xはプロジェクトを自動的に保存しません。手動でのみ保存することができます。

Timeout： プロジェクトの自動保存頻度を選択します。

シーケンサー/SEQUENCER

この画面の設定によって、グリッドビューとステップシーケンサーでのシーケンスの動作が決まります。

Display Resolution： これは、オペレーティングシステムの特定の領域におけるパルス値の表示解像度（4分音符の分解能—PPQN）です。この設定はタイミングではなく、表示解像度に影響します。

Instant Track Mute： 無効時にトラックをミュートすると、ノートオンメッセージは無視され、再生中のサンプルとノートでは全長の演奏が終了します（従来MPCのトラックミュートの仕組みです）。これは、ループを使用していて、ループの終わりまでループを再生し、次回シーケンスがループするときには再生しないようにする場合に便利です。有効時にトラックをミュートすると、MIDIトラックボリューム（0）が送信されます。ループは継続して再生されますが、音量がゼロのため、トラックがミュート解除されたときにループが継続して再生されます。これは、トラックを直ちにミュートする場合に便利です。

Play Track Mute and Solo Events： 有効にすると、トラックミュートモード時、トラックミュートとソロイベントが再生されます。無効にすると、トラックミュートモード時、トラックミュートとソロイベントは再生されません。

Record Track Mute and Solo Events： 有効にすると、トラックミュートモード時、トラックミュートとソロイベントが記録されます（タイミング補正設定は、記録されるイベントのポジションに影響します）。無効にすると、トラックミュートとソロイベントはトラックミュートモードでは記録されません。この機能は、パフォーマンスやリスニングの任意でトラックミュートモードを使用するのではなく、トラックミュートモードを使用してシーケンスにトラックミュートまたはソロ情報を記録する場合に便利です。

Record Pad Aftertouch Event： 有効にすると、パッドのアフタータッチデータが（MPC Xの感圧パッドから）録音されます。無効にすると、パッド・アフタータッチ・データは無視されます。

Place Events Recorded During Count-In at Start Point： 有効にすると、録音のプリカウント中にパッドを押した場合、録音開始時にそのノートイベントが記録されます（これはMPC3000の仕組みです）。無効にすると、プリカウントが終了して録音が開始されるまで、ノートは録音されません。

Truncate Duration： イベントが現在のシーケンスの長さを超えた場合にトリミングされるかどうかを決定します。

- **To Sequence Length**： イベントの長さがシーケンスの長さを超える場合、それらは切り捨てられます。これにより、シーケンスがループするときにイベントが重複しないようになります。
- **To Sequence End**： つまり、シーケンスが終了またはループすると、イベントの再生が停止します。
- **As Played**： イベントは、シーケンスのループ時に重複しても、録音されたとおりに再生されます。

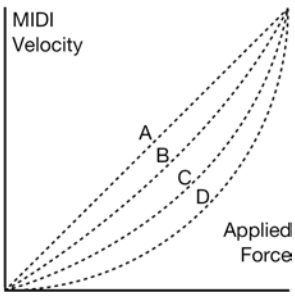
ハードウェア/HARDWARE

この画面では、MPC Xのパッドとタッチスクリーンの動作設定を行います。

Pad Threshold： パッドがトリガーするためにどれだけの力が必要かを決定します。

Pad Sensitivity： パッドがどのようにタッチに反応するかを決定します。より低い値では、より高いベロシティのノートを生成するために、より多くの力を使用する必要があります。高い値では、大きな力を掛けなくても簡単に、高いベロシティのノートを生成することができます。

Pad Curve： パッドの強さがどのようにベロシティ値に変換されるかを決定します。 A曲線は線形であり、B、C、およびD曲線は指数関数的です（図を参照）。



Velocity & **Aftertouch**： パッドを叩いたり押したりする時、これらのメーターを表示することで、力や圧力を測定するのに役立ちます。これらのメーターは、パッドのスレッショルドとパッドの感度のパラメーターを調整するときに便利です（上記）。

Footswitch 1 & **Footswitch 2**： 接続されたフットスイッチの動作を決定します。これらのオプションは、フットスイッチ入力を持たないMPC Xでは使用できません。

MIDI Control Mode Output： MPC XがMIDIメッセージを外部MIDI機器に送信するために使用するMIDIポートを決定します。

Screen Dimming： MPC Xがバッテリー寿命を維持するためにタッチスクリーンを自動的に暗くするまでにどれくらいの時間が経過する必要があるかを決定します。

Screen Brightness： 通常の明るさ（**Day**）または淡色（**Night**）の、画面の明るさを決定します。

VU Meter Source： レベルメーター（タッチスクリーンの右側）に表示されるオーディオ信号レベルを決定します。**Master**に設定すると、レベルメーターは**Outputs 1/2**（リアパネルの**Main L/R出力**）から出力されるオーディオ信号を表示します。**Current Program**に設定されている場合、レベルメーターは現在選択されているプログラム（つまり、現在選択されているトラックとそれを使用する他のトラックで使用されているプログラム）のオーディオ信号を表示します。

プロジェクトデフォルト/PROJECT DEFAULTS

この画面では、作成する新しいプロジェクトのさまざまなデフォルト値を設定します。

Default Tempo： BPMで表されるデフォルトのテンポです。

Default Master Tempo： 有効にすると、デフォルトのテンポ値がマスターテンポに使用されます。無効にすると、シーケンスにデフォルトのテンポが使用されます。

Default Sequence Bars： 新しいシーケンスのデフォルトの小節数を決定します。

Default Time Signature Numerator： 新しいシーケンスの拍子の数（拍子記号の先頭番号）を決定します。

Default Time Signature Denominator： 新しいシーケンスの拍子の値（拍子記号の下の番号）を決定します。

Default Pad Slice： サンプルをロードしたりプロジェクトに録音したりするときに、新しいサンプルをどのように再生するかを指定します。**Pad**に設定すると、プログラム編集モードの**Slice**メニューが**Pad**に設定され、レイヤーの開始点、終了点などを設定できます。**All**に設定すると、Program Edit Modeの**Slice**メニューが**All**に設定され、サンプル全体が再生されます。

Default Drum/Keygroup Filter： ドラムとキーグループプログラムが使用するデフォルトのフィルタータイプを指定します。

New Project Dialog： 新しいプロジェクトを開始するときに表示されるオプションを決定します。**Off**に設定すると、ここに表示されているプロジェクトのデフォルトを除いて、新しいプロジェクトは空になり、事前設定はありません。**Demo**に設定すると、（複数のジャンルから）デモプロジェクトを開始点または空のプロジェクトとしてロードすることができます。**Demo/Template/Recent**に設定すると、デモプロジェクト、プロジェクトテンプレートファイル、または空のプロジェクトをロードすることができます。

シンク/Sync

この画面では、MPC Xが接続されたUSBおよびMIDIデバイスとどのように同期するかを設定します。

Receive MIDI： MPC XがMIDIクロック情報(**MIDI Clock**)、MIDIタイムコード情報((**MIDI Time Code** (**MTC**))を受信するかどうか、またはどちらも受信しない(**Off**)かを決定します。

MTC Frame Rate： MIDIタイムコード（MTC）で使用されるフレームレートを決定します。特にフィルムスコアリングのプロジェクトを作業する場合に、正しいタイミングを設定することが重要です。ほとんどの場合は、25を選択します。

Send MIDI： MPC XがMIDIクロック情報(**MIDI Clock**)、MIDIタイムコード情報((**MIDI Time Code** (**MTC**))を送信するかどうか、またはどちらも送信しない(**Off**)かを決定します。

Start Time： **Send MIDI**が**Off**以外に設定されているときに送信される開始時間です。時間は**時間**：**分**：**秒**：**フレーム**で表されます。

Send Port 1 & **Send Port 2**： MIDIクロックまたはMTC情報を送信するMIDIポートです。

Receive MMC： 有効にすると、MPC XはMIDIマシンコントロール（MMC）情報を受信します。無効にすると、MPC Xはこの情報を受信しません。

Send MMC： 有効にすると、MPC XはMIDIマシンコントロール（MMC）情報を送信します。無効にすると、MPC Xはこの情報を送信しません。

その他/OTHER

この画面では、ハードウェアとオペレーティングシステムで他の機能がどのように機能するかを設定します。

Tap Tempo： 新しいテンポが認識されるまでに**Tap Tempo**ボタンを何回押す必要があるかを指定します。

Flash Tap Tempo Light： 有効にすると、**Tap Tempo**ボタンのライトがテンポに合わせて点滅します。 無効にすると、**Tap Tempo**ボタンのランプが消灯します。

Bank Button Press： **Pad Bank**ボタンの動作を設定します。

Select A-D： **Pad Bank**ボタンを1回押すと、パッドバンクA~Dから対応するバンクが選択されます。**Pad Bank**ボタンを押しながら**Shift**を押し続けると、パッドバンクE~Hから対応するバンクが選択されます。

Select/toggle bank： **Pad Bank**ボタンを押すと、パッドバンクA~DとパッドバンクE~Hの対応するバンクが交互に切り替わります。つまり、**Shift**を押しながらパッドバンクE～Hのいずれかを選択する必要はありません。

Filter 'All Notes Off' CC： 有効にすると、All Notes Off（MIDIパニック）メッセージは無視されます。これは、これらのタイプのメッセージを送信できる外部MIDI機器を使用していて、それらをフィルタリングしたい場合に便利です。無効にすると、All Notes Offメッセージが正常に受信されます。

Program Change： 受信したMIDIプログラムチェンジメッセージが**プログラム**、**シーケンス**、または**トラック**を変更するかを決定します。

Vintage Mode： オーディオ出力に適用されるエミュレーションのタイプを決定します。 たとえば、**MPC3000**や**MPC60**などの特定の音質を適用したり、エミュレーション無し（**None**）を適用したりすることもできます。

Sampling Bit Depth： サンプルから録音されたオーディオのビット深度を指定します。

Audition Auto Play： サンプルの自動プレビュー時にサンプルがどのくらいの長さ発音するかを指定します。

Cue Preview： キューの再生ヘッドを動かすときに、どのようにオーディオが再生されるかどうかを指定します。キュー再生ヘッドをサンプル波形に合わせて移動したとき、キュー再生ヘッドの前のサンプルの小さな部分を再生するか(**Before**)、キュー再生ヘッドの後のサンプルの小さな部分を再生するか(**After**)、または再生しないか(**Off**)を設定します。 これは、サンプル編集モードで設定することもできます（***モード*** > ***サンプル編集モード*** > ***設定***を参照）。

Slice Preview： スライスマーカーを動かすときに、どのようにオーディオが再生されるかを決定します。スライスマーカーをサンプル波形に合わせて移動すると、スライスマーカーの前のサンプルの小さな部分を再生するか(**Before**)、スライスマーカーの後のサンプルの小さな部分を再生するか(**After**)、または再生しないか(**Off**)を設定します。 これは、サンプル編集モードで設定することもできます（***モード*** > ***サンプル編集モード*** > ***設定***を参照）。

Screensaver Disable： MPCソフトウェアの使用中に（コントローラーモードでMPC Xを使用）コンピューターのスクリーンセーバーが無効になっているかどうかを指定します。

Never： コンピューターのスクリーンセーバーは正常に機能します。

When hardware attached： MPC Xがコンピューターに接続され、電源が入っている限り、コンピューターのスクリーンセーバーは無効になります。MPC Xの電源を切ったり、コンピューターからMPC Xを外したりすると、正常に機能します。

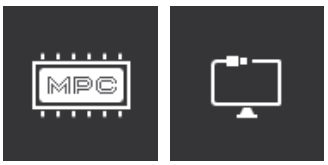
Always： コンピューターのスクリーンセーバーは、MPCソフトウェアが開いている限り（MPC Xの接続または電源が入っているかどうかに関係なく）無効になります。

リーガル/LEGAL

この画面には、MPCに関連する法的情報が表示されます。 法的情報については、akaipro.com/product-legalをご覧ください。

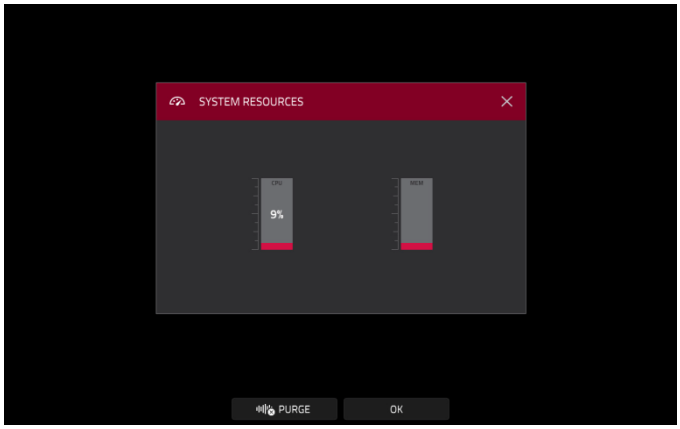
モード

このアイコンをタップすると、MPC Xをスタンドアロンモードとコントローラーモードを切り替えることができます。表示される画面で、切り替え前に現在のプロジェクトを保存するか(**Save**)、プロジェクトを保存せずに切り替えて保存するか(**Don't Save**)、現在のモードとプロジェクトに留まる(**Cancel**)かを選択します。 現在のプロジェクトを閉じずに、スタンドアロンモードとコントローラーモードを自由に切り替えることはできません。



システムリソース

これらのアイコンの1つをタップすると、System Resourcesウィンドウが表示されます。



このウィンドウのインジケーターには、現在の使用統計が表示されます。

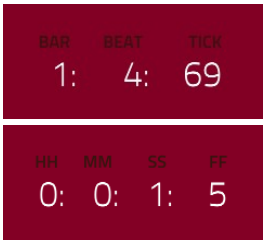
CPU： 最初のインジケーターは現在のCPU使用率をパーセンテージで示します。

RAM Usage (**Mem**)： 2番目のインジケーターは、MPC Xの現在のRAM使用率をパーセンテージで示しています。

プロジェクトからサンプルを削除するには、**Purge**をタップします。表示される画面で、**Unused Samples**をタップして未使用サンプルをプロジェクトからすべて削除するか、**All Samples**をタップしてプロジェクトからすべてのサンプルを削除するか、または**Cancel**をタップして前の画面に戻ります。

System Resourcesウィンドウを閉じるには、**OK**、右上端の**X**、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

タイムカウンター



利用可能なモードのほとんどにおいて、タッチスクリーン上部にタイムカウンターがあります。 これは現在の再生ヘッドの位置を示しています。

位置を調整するには、タップして**データダイアル**、または**-/+**ボタンを使用します。

ロケート画面を開き、設定を調整するには、タイムカウンターをダブルタップします。

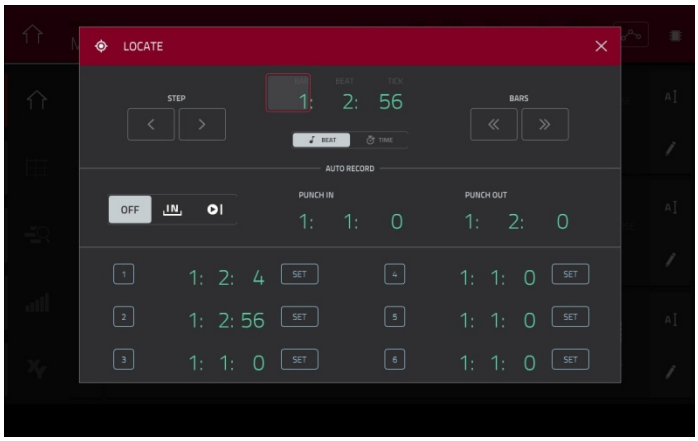
ロケート画面を閉じるには、右上の**X**またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

ステップを前後に移動するには、それぞれ**Step <**または**Step >**ボタンをタップします。

バーを前後に移動するには、それぞれ**Bar <<**または**Bar >>**ボタンをタップします。

時間の増分を切り替えるには、Beat/Timeセレクターをタップします。**Beats**に設定すると、時間は**小節**、**拍**、および**ティック**で表示されます。**Time**に設定すると、時間は時間(**HH**)、分(**MM**)、秒(**SS**)、およびフレーム(**FF**)で表示されます。

自動録音設定を構成するには、Auto Recordセレクターとその隣のフィールドを使用します。



Auto Recordセレクター： 任意するオプションをタップして選択します。

Off： 自動録音が無効になります。

Punch In：パンチインとパンチアウトのマーカーを使って自動録音することができます。これにより、指定した区間、トラックに録音することができます。録音中は、シーケンス全体が再生されますが、**Punch In**マーカーと**Punch Out**マーカーの間の領域にのみ録音されます。Punch Inマーカーの前またはPunch Outマーカーの後のシーケンスについては、録音中に上書きしてもそのまま残ります。

Record Start： トラックを録音準備して再生を開始すると、シーケンスがループして録音を開始します。これは本質的にはトラック全体のパンチイン機能で、録音準備したトラックを再生しながら、通常のカウントインよりも多くの時間、実際の録音を開始する準備ができます。

Punch In： パンチインマーカーの位置を設定します。パンチインマーカーは、録音が開始される位置です（**Auto Recordセレクター**がパンチインに設定されている場合）。

Punch Out： パンチアウトマーカーの位置を設定します。パンチアウトマーカーは、録音が停止する位置です（**Auto Recordセレクター**がパンチインに設定されている場合）。

この画面ではタイムマーカーを設定し、シーケンス内の正確な位置に自動的にジャンプすることができます。 最大6つのタイムマーカーを設定できます。

タイムマーカーを設定するには、画面の上部にある**タイムカウンター**をタップして任意の時間を見つけ、タイムマーカーの横にある**Set**をタップします。 そのマーカーの横に時間が表示されます。

タイムマーカーにジャンプするには、その隣の数字（1～6）をタップします。

オートメーション

プログラムやオーディオトラックのオートメーションを設定して、「書き込み」、 「読み取り」、または無効にすることができます。これをグローバルで行うことも、個別のプログラムやオーディオトラックに対して行うこともできます。

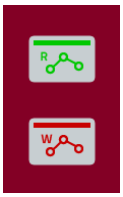
グローバル

いくつかのモードでは、グローバルオートメーションを制御するボタンが右上端にあります。このボタンをタップして状態を変更すると、プロジェクト内すべてのプログラムのオートメーションの状態が変更されます。

これは、メインモード、XYFXモード、パッドミュートモード、パッドミキサー、チャンネルミキサー、およびQ-Link編集モードで利用できます。

グローバルオートメーションボタンをタップすると、次の3つの状態が切り替わります。

Offの場合、オートメーションデータは無視されます。オートメーションを録音または入力している場合は、これをタップすると読み取り（**R**）と書き込み（**W**）のみが切り替わりますが、**Shift**を押しながらボタンをタップすると、これを無効にすることができます。



Read（**R**）に設定すると、オートメーションデータは読み込まれますが記録されません。それでも手動で編集してオートメーションを入力することができます。 （録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

重要：すでにオートメーションを録音してオフにしている場合、トラックは、オフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値を引き続き使用します。

Write（**W**）に設定すると、オートメーションを記録することができ、既存のオートメーションを上書きします。 （録音中に誤ってXYパッドに触れないように注意してください。）

プログラム & オーディオトラック

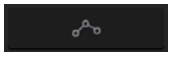
メインモード画面の左側にあるチャンネルストリップとチャンネルミキサーのプログラムオートメーションボタンを使用して、各プログラムまたはオーディオトラックのオートメーションを設定することもできます。 プログラムのオートメーションは、MIDIプログラムを除くすべてのプログラムの種類で利用できます。

注：グローバルオートメーションボタンをタップすると、プロジェクト内のすべてのプログラムのオートメーション状態が変更されます。 元々異なっていた場合は、すべてがグローバルオートメーションの状態に統一されます。

メインモードで、チャンネルストリップがまだ表示されていない場合は、**Project**フィールドの下にある小さい**目のアイコン**をタップして表示します。

チャンネルミキサーで、チャンネルストリップにプログラムオートメーションボタンが表示されていない場合は、**Mixer**フィールドが**Audio Tracks**または**Programs**に設定されていることを確認してください。

Read/Writeを押すか、プログラムオートメーションボタンをタップすると、3つの状態が切り替わります。



offの場合、オートメーションデータは無視されます。オートメーションを録音または入力している場合は、これをタップすると**Read**（**R**）と**Write**（**W**）のみが切り替わりますが、**Shift**を押しながらボタンをタップすると、これを無効にすることができます。

重要：すでにオートメーションを録音してオフにしている場合、トラックは、オフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値を引き続き使用します。

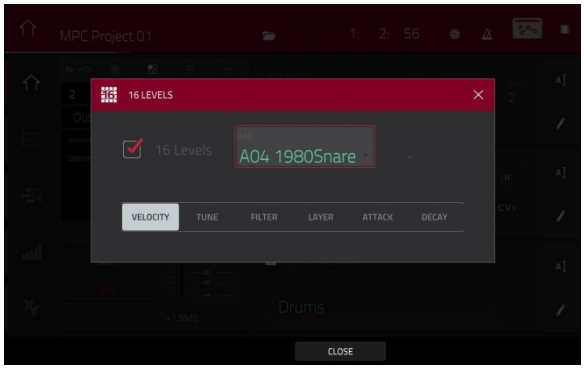
Read (**R**)に設定すると、プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、それ以上のオートメーション は、記録されません。 それでも手動で編集してオートメーションを入力することはできます。

（録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

Write (**W**)に設定すると、プログラムはオートメーションを記録できます。（自動化可能なパラメーターに Q-Linkノブが割り当てられている場合は、録音中に誤って触れないように注意してください）。

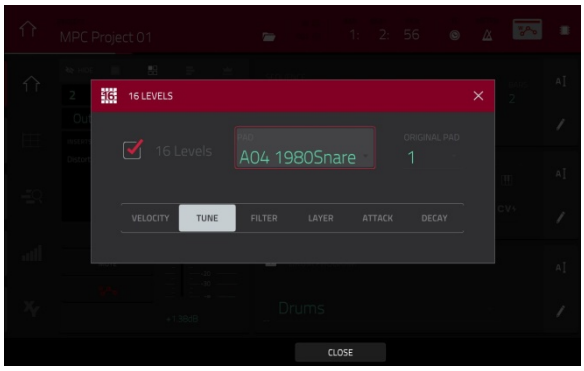
16 Level

16 Levelを有効または無効にするには、MPC X の**16 Level**ボタンを押します。



最初に有効にすると、選択したパッド（デフォルトで**パッドA01**）がすべての16個のパッドに一時的にコピーされます。パッドは元のパッドと同じノート番号を出力しますが、パッドを叩く強さに関係なく、パッド番号が増加するにつれて、選択可能なパラメーターが一定の値で増加します（例えば、パッド1が最小、パッド16が最大）。

表示される16 Levelsの画面で、Typeセレクターを使用して、Velocity、Tune、Filter、Layer、Attack、またはDecayのパラメーターを選択します。



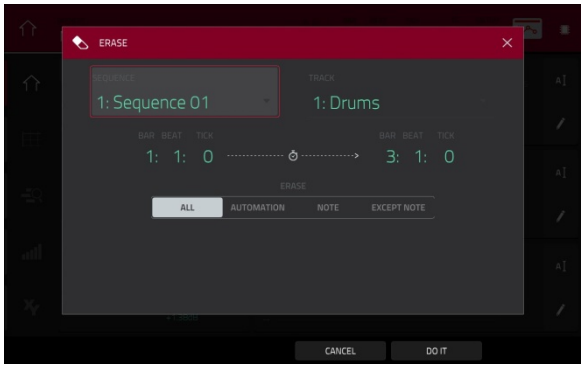
パッドを選択するには、（**16 Levels**ウィンドウが開いている間に）次のいずれかの操作を行います。

- **16 Level**を押しながら、任意の**パッド**を押します。
- **16 Levels**チェックボックスをタップしてチェックマークを外し（一時的に機能を無効にします）、任意の**パッド**を押してから、**16 Levels**チェックボックスをもう一度タップしてチェックします。
- **Pad**フィールドをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。
- **Pad**フィールドをダブルタップし、表示されるリストで任意のパッドをタップします。

消去

Erase機能は、特定のシーケンスのトラックの全部または一部を消去します。.

Eraseウィンドウを開くには、**Erase**ボタンを押します。または、メインモードで、セクションの右端にある鉛筆アイコンをタップし、表示される画面でEraseをタップします。



消去したいシーケンスを選択するには、Sequenceフィールドを使用します。

シーケンス内で消去したいトラックを選択するには、Trackフィールドを使用します。

消去したいシーケンスの時間範囲を設定するには、Bar、**Beat**、および**Tick**フィールドを使用します。左のフィールドは時間範囲の開始を設定し、右のフィールドは時間範囲の終了を設定します。

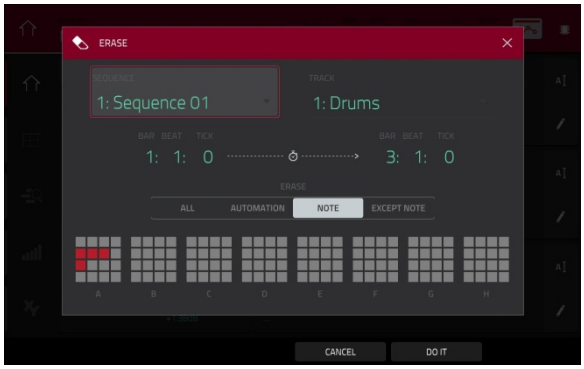
消去するイベントの種類を選択するには、Eraseオプションのいずれかを選択します。

Allは、指定された時間範囲からすべてのパッドイベントを消去し、すべての設定をリセットします。

Automationは指定された時間範囲からオートメーションのみを消去します。

Noteは指定された時間範囲から特定のパッドイベントのみを消去します。 表示されている8つのパッドバンクの図で、各バンクの各パッドを押して、ノートを選択または選択解除します。

Except Noteは、指定された時間範囲のパッドイベント以外のすべてを消去します。



選択を確定するには、Do Itをタップします。

キャンセルして前の画面に戻るには、X、**Cancel**、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

エフェクト

インサート、および**センド/リターン**エフェクトを使用して、パッド、キーグループ、プログラム、サブミックス、マスター出力にさまざまなエフェクトを適用できます。 この章では、エフェクトの仕組みを説明します。

使用可能なエフェクト（それぞれの簡単な説明）と編集可能なパラメーターのリストについては、***付録*>*エフェクトとパラメーター***を参照してください。

概要

プログラムでは、各パッドまたはキーグループに最大4つのインサートエフェクトを適用できます。詳しくは、***インサートエフェクト*** >***パッド***または***エフェクトの挿入*** > ***キーグループ***を参照してください。

また、**プログラム**や**オーディオトラック**全体に最大**4つのインサートエフェクト**を適用することもできます。詳しくは、***インサートエフェクト*** >***プログラム***または***インサートエフェクト*** > ***オーディオトラック***を参照してください。

さらに、各**サブミックス**には、最大**4つのインサートエフェクト**を適用することができます。パッドやキーグループ、オーディオトラック、またはプログラムをサブミックスにルーティングすると、それらはマスター出力にルーティングされます。詳細については、***インサートエフェクト*** >***サブミックス***を参照してください。

さらに、各**パッド**、**キーグループ**、**オーディオトラック**、**プログラム**、および**サブミックス**は、それぞれ最大4つの**リターンチャンネル**に送信することができ、それぞれに独自のインサートエフェクトを4つまで設定できます。それらのオーディオは、リターンチャンネル上のインサートエフェクトを介してルーティングされ、処理されたオーディオは元のチャンネルに戻されます。 詳細については、***センド／リターンエフェクト***を参照してください。

最後に、最大4つのインサートエフェクトを各マスター出力（ステレオチャンネルのペア：**Outputs 1/2**、**Outputs 3/4**など）に適用することができます。詳細については、***インサートエフェクト*** > ***マスター***を参照してください。

シーケンスやソングのオーディオミックスダウンを作成するとき、ミックスダウンしているものに応じて、マスターインサートエフェクトを含めるか、センド/リターンエフェクトを含めるかを選択できます。

> **マスター出力**ペアのオーディオミックスダウンを作成する場合、**マスターインサートエフェクト**をミックスダウンに含めるかどうかを選択できます。
>
> プログラム別に、またはトラック別のオーディオミックスダウンを作成する場合は、ミックスダウンに**センド／リターンエフェクト**を含めるかどうかを選択できます。

これらのオプションの詳細については、***オーディオミックスダウン***を参照してください。

エフェクトには、3つの異なる方法扱うでモードがあります。

- **Sampler**では、最大**4つのインサートエフェクト**を使用できます。インサートエフェクトは、録音時にオーディオに適用されます。つまり、エフェクトを後でサウンドから「削除」することはできません。サンプラーの詳細については、***モード*** > ***サンプラー***の章を参照してください。
- 同様に、**Looper**は最大4つのインサートエフェクトを使用できます。インサートエフェクトは、オーディオを録音するときにオーディオに適用されます。つまり、エフェクトを後でサウンドから「削除」することはできません。 Looperの詳細については、***モード*** > ***Looper***の章を参照してください。
- **XYFX**モードでは、エフェクトはそのプログラムのインサートエフェクトと同じように動作します。実際、**XYFX**は、このモードを使用する前にプログラムにロードする必要のあるインサートエフェクトの名前です。 XYFXモードの詳細については、***モード*** > ***XYFXモード***の章を参照してください。

エフェクトを表示、ロード、編集、または削除するには、**Inserts**フィールド下の領域をタップします。これは、通常、チャンネルストリップ（**レベルスライダー**と**パンノブ**の隣）に表示されます。

ロードされたエフェクトを表示すると、次のウィンドウが表示されます。

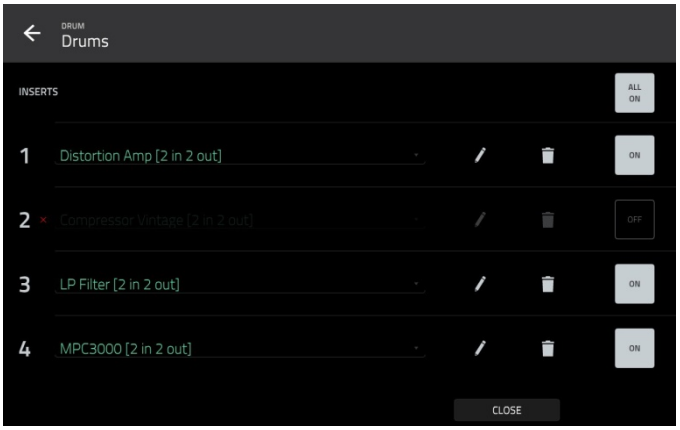
エフェクトを選択するには、インサートスロットごとにフィールドを使用します。 ウィンドウ（後述）が表示されます。

ロードされたエフェクトのパラメーターを編集するには、インサートスロットの横にある鉛筆アイコンをタップします。

インサートスロットをクリアするには、その隣のごみ箱アイコンをタップします。

エフェクトスロットを有効または無効にするには、その隣の**On/Off**ボタンをタップします。

4つのエフェクトスロットをすべて有効または無効にするには、右上の**All On/All Off**ボタンをタップします。もう一度タップすると、以前有効であったエフェクトが再度有効になります。

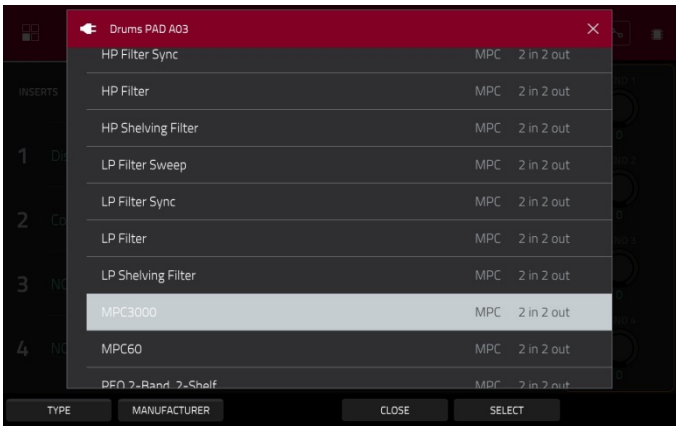


エフェクトを選択すると、ウィンドウが表示されます。

リストを移動するには、上下にスワイプします。または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。

種類またはメーカー別にエフェクトをソートまたはソート解除するには、左下の**Type**または**Manufacturer**をタップします。
エフェクトをロードするには、ダブルタップします。または、**Select**をタップするか、**カーソルの中央**または**Enter**を押します。

キャンセルするには、**Close**またはリスト外の任意の場所をタップします。



エフェクトを編集すると、次のウィンドウが表示されます。

パラメーターを調整するには、スライダーをタップしてドラッグします。または、**データダイアル**または、**-/+**ボタンを使用します。細かい調整を行うには、パッドをダブルタップし、拡大表示される大きなスライダーを調整します。

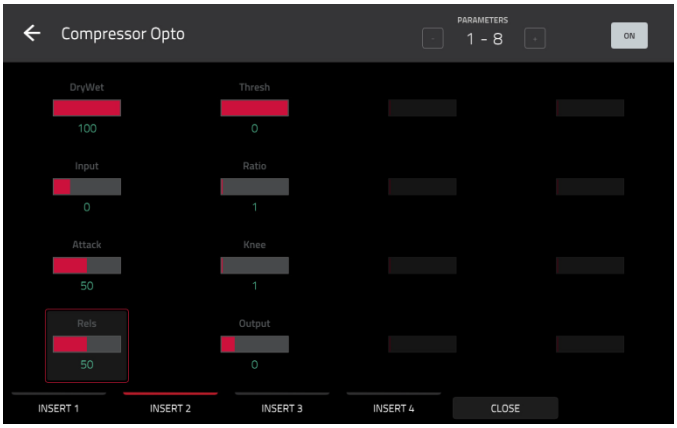
ヒント：**Q-Linkノブ**を回すと、対応する4つのパラメーターを素早く調整することができます。

別のパラメーターページを選択するには、タッチスクリーン上部の**Parameters –/+**ボタンをタップします

エフェクトを有効または無効にするには、右上端の**On/Off**ボタンをタップします。

同じパッドやプログラムなどの別のインサートエフェクトのパラメーターを編集するには、タッチスクリーン下部の別の**Insert**タブをタップして選択します。

ウィンドウを閉じるには、**Close**またはタッチスクリーンの上部をタップします。



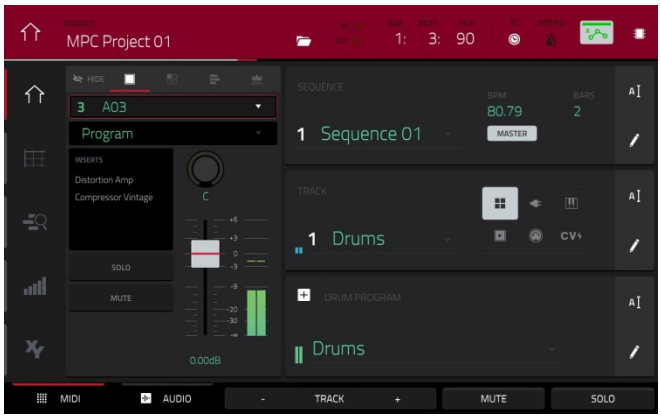
インサートエフェクト

パッド

各パッドに最大4つのインサートエフェクトをロードすることができます。 メインモード、パッドミキサー、プログラム編集モードで行うことができます。

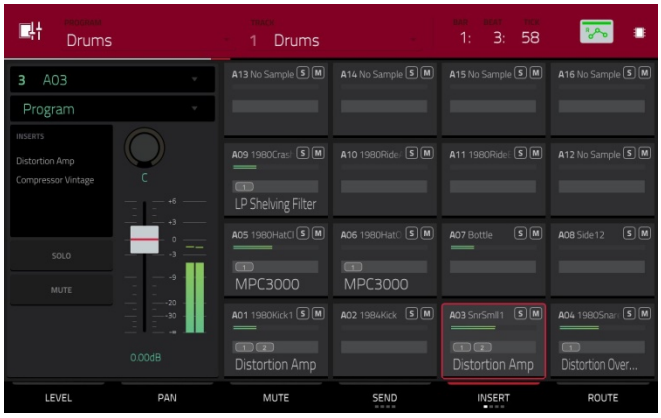
ヒント：パッドインサートエフェクトを使用すると、選択したパッドにのみ適用されます。つまり、プログラム内の各パッドに独自のエフェクトの組み合わせを適用することができます。すべてのパッドに同じエフェクトを適用する場合は、プログラムのインサートエフェクトで行います（*インサートエフェクト* > *プログラム*を参照）。

メインモードでパッドインサートエフェクトをロードするには



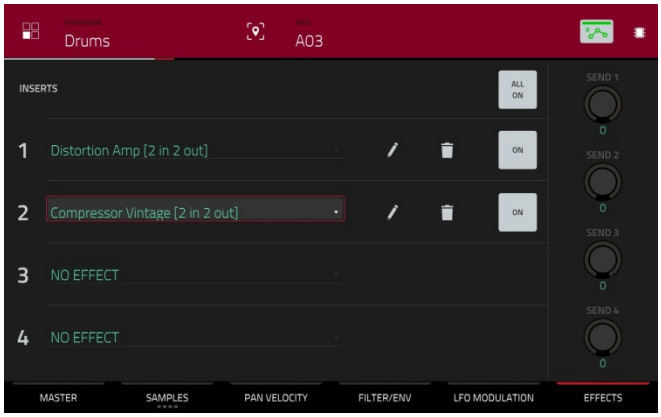
1. **MIDI**タブが選択されている場合（左下）、**Track**フィールドを使用して、任意のパッドでプログラムを使用するトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. チャンネルストリップが表示されていない場合は、**Project**フィールドの下にある小さい目のアイコンをタップして表示します。
3. チャンネルストリップの上部にある**シングルパッドアイコン**をタップします。チャンネルストリップに現在のパッドの設定が表示されます。
4. 任意のパッドを押して選択します。または、チャンネルストリップの上部にある**パッド**フィールドを使用します。
5. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。

パッドミキサーにパッドインサートエフェクトをロードするには



1. タッチスクリーン上部にある**Program**フィールドを使用して、任意のプログラムを選択します。または、タッチスクリーン上部の**Track**フィールドを使用して、任意のトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. 任意のパッドを押して選択するか、タッチスクリーンでタップします。または、**Program**フィールドの下の**Pad**フィールドをダブルタップします。
3. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。または、タッチスクリーン下部の**Insert**タブをタップして（別のインサートスロットを選択するために複数回タップします）、タッチスクリーンで任意のパッドをダブルタップします。また、**データダイアル**または -/+ボタンを使用して、エフェクトを直ちに選択することもできます。

プログラム編集モードでパッドインサートエフェクトをロードするには



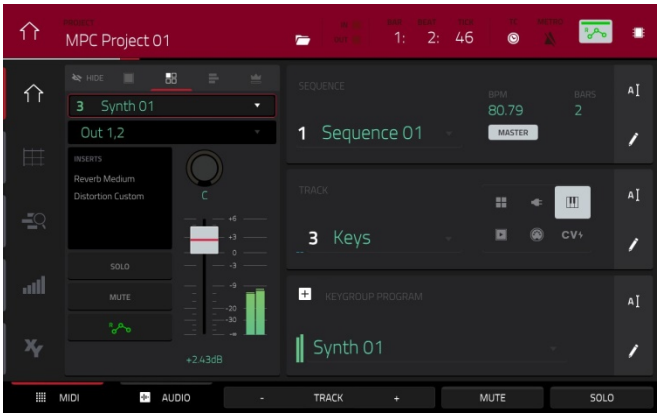
1. エフェクトをロードしたいプログラムを使用しながら、任意のパッドを押して選択します。
2. 右下端の**Effects**タブをタップし、エフェクトを読み込んだり編集したりします。

キーグループ

各キーグループに最大4つのインサートエフェクトをロードできます。 メインモード、パッドミキサー、プログラム編集モードで行うことができます。

重要：キーグループインサートエフェクトを使用すると、そのキーグループにのみ適用されます。重なり合う音域を持つ複数のキーグループにインサートエフェクトをロードすると、エフェクトはその範囲で重なることに注意してください。

メインモードでキーグループインサートエフェクトをロードするには

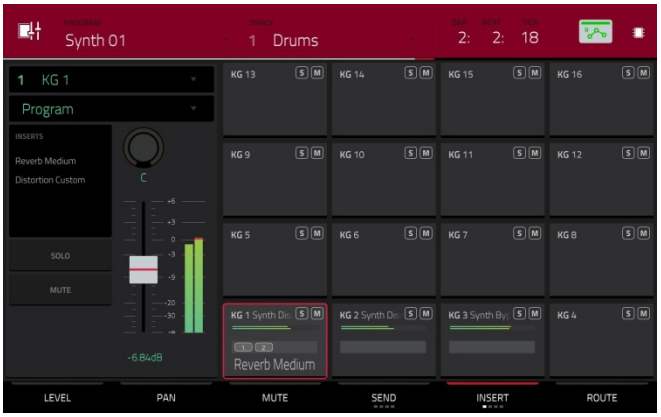


1. MIDIタブが選択されている場合（左下端）、Trackフィールドを使用して、任意のパッドでプログラムを使用するトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. チャンネルストリップが表示されていない場合は、Projectフィールドの下にある**小さい目のアイコン**をタップして表示します。
3. チャンネルストリップ上部の**シングルパッドアイコン**をタップします。チャンネルストリップに現在のキーグループの設定が表示されます。
4. パッドを押して対応するキーグループを選択するか、タッチスクリーンでタップします。または、チャンネルストリップ上部のKeygroupフィールドを使用します。

   重要：エフェクトはそのキーグループにのみ適用されることに注意してください。

5. Insertsの下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。

パッドミキサーにキーグループインサートエフェクトをロードするには

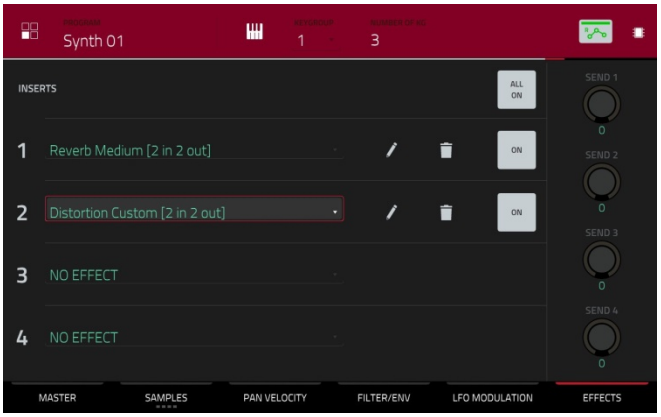


1. タッチスクリーン上部のProgramフィールドで、任意のプログラムを選択します。または、タッチスクリーン上部のTrackフィールドを使用して、任意のトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. 任意のパッドを押して選択するか、タッチスクリーンでタップします。 または、Programフィールドの下のKeygroupフィールドをダブルタップします。

   重要：エフェクトはそのキーグループにのみ適用されることに注意してください。

3. Insertsの下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。または、タッチスクリーン上で任意のパッドをダブルタップします。タッチスクリーン下部の4つの**インサート**タブのいずれかを選択して、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、エフェクトを直ちに選択することもできます。

プログラム編集モードでキーグループインサートエフェクトをロードするには



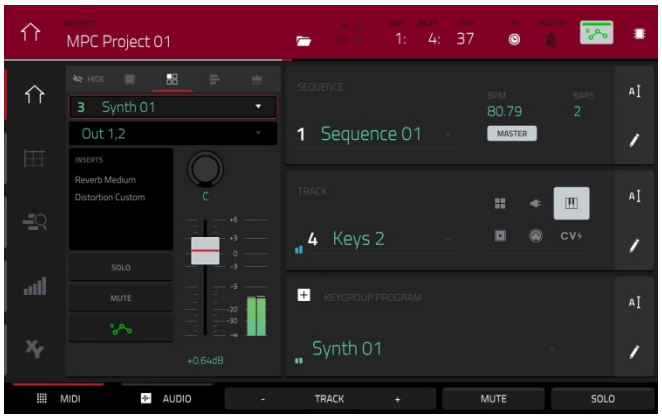
1. 任意のプログラムを使用し、任意のパッドを押してそのキーグループを選択します。または、タッチスクリーン上部のKeygroupフィールドを使用します。
2. 右下端のEffectsタブをタップし、エフェクトを読み込んだり編集したりします。

プログラム

各プログラムに最大4つのインサートエフェクトをロードできます。 メインモード、XYFXモード、およびチャンネルミキサーでこれを行うことができます。

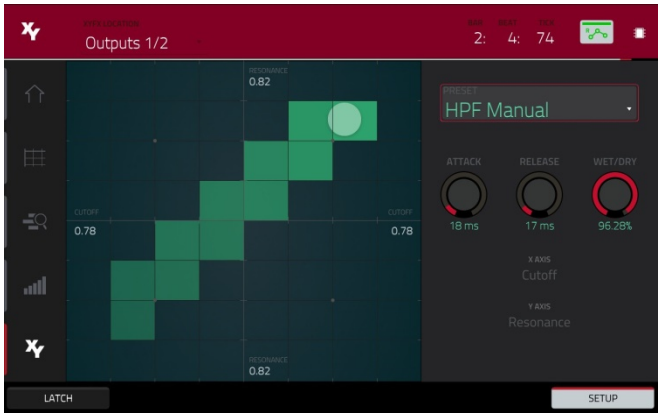
注：XYFXモードでは、エフェクトはプログラムのインサートエフェクトと同じように動作します。 実際、**XYFX**はこのモードを使用するときに読み込まれるインサートエフェクトの名前です。

メインモードでプログラムインサートエフェクトをロードするには



1. **MIDI**タブが選択されている場合（左下端）、**Track**フィールドを使用して、任意のパッドでプログラムを使用するトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. チャンネルストリップが表示されていない場合は**Project**フィールドの下にある小さい**目のアイコン**をタップして表示します。
3. チャンネルストリップ上部の**4つのパッドのアイコン**をタップします。チャンネルストリップに現在のプログラムの設定が表示されます。
4. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。

XYFXモードでプログラムのXYFXをロードするには



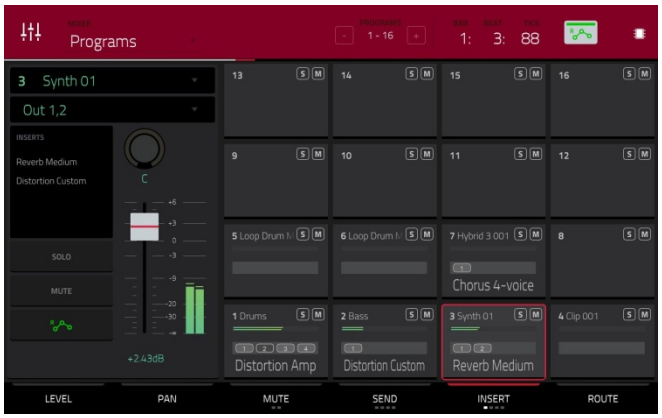
1. 別のモードで任意のプログラムを選択し、XYFXモードにします。
2. このプログラムでXYFXモードをまだ使用していない場合は、タッチスクリーンの**Insert XYFX**をタップして読み込み、XYパッドを表示します。

   注：すでに4つのインサートエフェクトがロードされている場合は、インサートエフェクトスロットの1つをクリアしてから行う必要があります。

   このプログラムですでにXYFXモードを使用している場合は、XYパッドが表示されます。

3. **Setup**パネルが表示されていない場合は、右下端の**Setup**をタップして表示します。
4. **Preset**フィールドを使用してエフェクトをロードします。**Preset**フィールドの下にあるコントロールを使用してエフェクトを編集します。

チャンネルミキサーにプログラムインサートエフェクトをロードするには

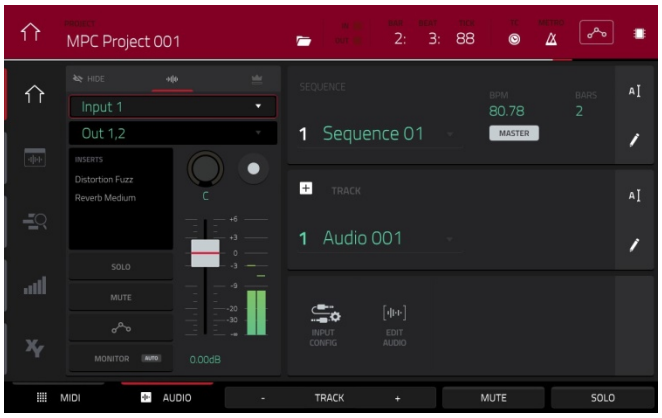


1. 左上端の**Mixer**フィールドを**Programs**に設定します。
2. タッチスクリーンで、任意のプログラムに対応するパッドをタップします。または、**Mixer**フィールドの下の**Program**フィールドをダブルタップして、任意のプログラムをタップします。
3. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。または、タッチスクリーン下部の**Insert**タブをタップして（別の挿入スロットを選択するために複数回タップします）、タッチスクリーンで任意のパッドをダブルタップします。また、**データダイアル**または −/+ボタンを使用して、エフェクトを直ちに選択することもできます。

オーディオトラック

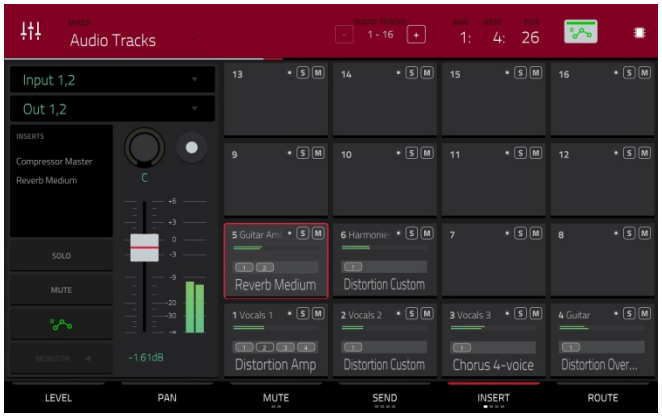
各オーディオトラックには、最大4つのインサートエフェクトをロードできます。 メインモードとチャンネルミキサーでこれを行うことができます。

メインモードでオーディオトラックインサートエフェクトをロードするには



1. **Audio**タブ（左下端）を選択したら、**Track**フィールドでオーディオトラックを選択します。
2. チャンネルストリップが表示されていない場合は、**Project**フィールドの下にある**小さい目**のアイコンをタップして表示します。
3. チャンネルストリップ上部の**波形アイコン**をタップします。 チャンネルストリップに現在のオーディオトラックの設定が表示されます。
4. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。

チャンネルミキサーでオーディオトラックインサートエフェクトをロードするには



1. 左上の**ミキサー**フィールドを**オーディオトラック**に設定します。
2. タッチスクリーンで、任意のオーディオトラックに対応するパッドをタップします。
3. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。 または、タッチスクリーン下部の**Insert**タブをタップして（別の挿入スロットを選択するには複数回タップします）、タッチスクリーンで任意のパッドをダブルタップします。また、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、エフェクトをすぐに選択することもできます。

サブミックス

各サブミックスには、最大4つのインサートエフェクトをロードすることができます。 これは、チャンネルミキサーでのみ行うことができます。

重要：サブミックスは、デスクトップバージョンのMPCソフトウェアにおいてコントローラーモードでMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。

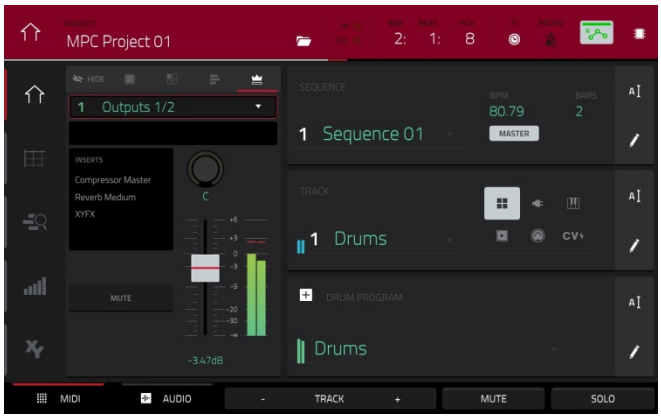
サブミックスインサートエフェクトをロードするには

1. 左上端の**Mixer**フィールドを**Submixes**に設定します。
2. タッチスクリーンで、任意のプログラムに対応するパッドをタップします。または、**Mixer**フィールドの下にある**Submix**フィールドをダブルタップして、任意のプログラムをタップします。
3. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。または、タッチスクリーンの下部にある**Insert**タブをタップして（別の挿入スロットを選択するために複数回タップします）、タッチスクリーンで任意のパッドをダブルタップします。また、**データダイアル**または −/+ボタンを使用して、エフェクトを直ちに選択することもできます。

マスター

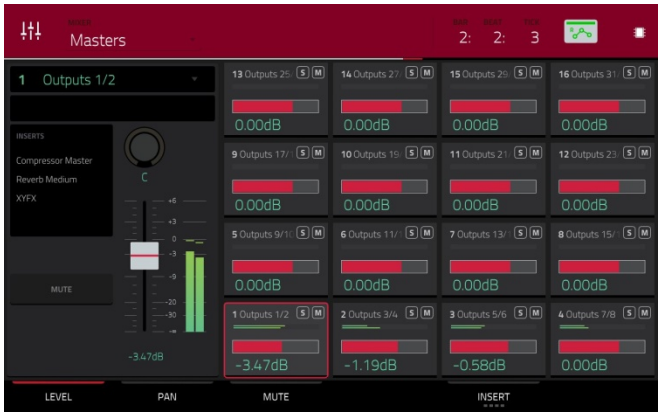
各マスター出力（ステレオペアチャンネル：**Outputs 1/2**、**Outputs 3/4**等）に最大4つのインサートエフェクトをロードすることができます。これはメインモードまたはチャンネルミキサーで行うことができます。

メインモードでマスターインサートエフェクトをロードするには



1. チャンネルストリップが表示されていない場合は、**Project**フィールドの下にある小さい**目のアイコン**をタップして表示します。
2. チャンネルストリップ上部の**王冠**アイコンをタップします。チャンネルストリップに現在のマスター出力の設定が表示されます。
3. チャンネルストリップ上部の**Outputs**フィールドで、任意のマスター出力（**Outputs 1/2**、**Outputs 3/4**など）を選択します。
4. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。

チャンネルミキサーにマスターインサートエフェクトをロードするには



1. 左上端の**ミキサー**フィールドを**Masters**に設定します。
2. タッチスクリーンで、任意のマスター出力（**Outputs 1/2**、**Outputs 3/4**など）に対応するパッドをタップします。または、**Mixer**フィールドの下にある**Outputs**フィールドをダブルタップします。
3. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。または、タッチスクリーン下部の**Insert**タブをタップして（別の挿入スロットを選択するには複数回タップします）、タッチスクリーンで任意のパッドをダブルタップします。また、**データダイアル**または −/+ボタンを使用して、エフェクトを直ちに選択することもできます。

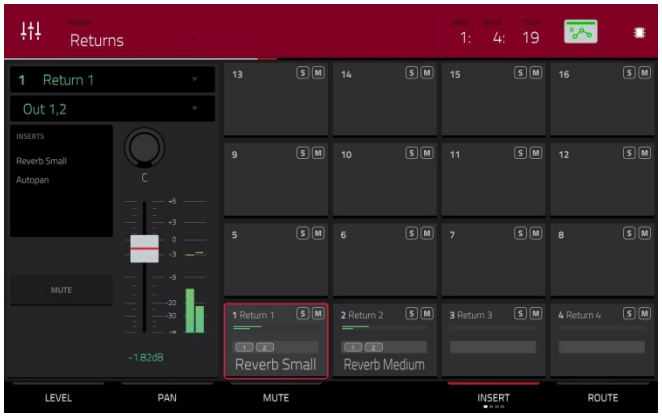
センド／リターンエフェクト

センド／リターンエフェクトは以下のように動作します。

1. パッド、キーグループ、プログラム、またはサブミックスは、そのオーディオを指定された**センドレベル**で**リターン**に送ります。
2. オーディオはリターンのエフェクトによって処理されます。各リターンには最大4つのエフェクトがロードされます。
3. 処理されたオーディオは、指定された**リターンレベル**でそのパッド、キーグループ、プログラム、またはサブミックスに指定したリターンレベルで送り返されます。

以下で説明するチャンネルミキサーでのみ、センド／リターンエフェクトをロードし、リターンレベルを設定することができます。 このセクションの残りの部分では、パッド、キーグループ、プログラム、またはサブミックスで任意のセンドレベルを設定するさまざまな方法について説明します。

リターンにセンド／リターンエフェクトをロードするには



1. チャンネルミキサーで、左上端の**Mixer**フィールドを**Returns**に設定します。
2. タッチスクリーンで、任意のリターンに対応するパッドをタップします。または、**Mixer**フィールドの下にある**Return**フィールドをダブルタップします。
3. **Inserts**の下の領域をタップし、表示される画面でエフェクトの読み込みまたは編集を行います。または、タッチスクリーンの下部にある**Insert**タブをタップして（別の挿入スロットを選択するために複数回タップします）、タッチスクリーンで任意のパッドをダブルタップします。また、**データダイアル**または **−/+**ボタンを使用して、エフェクトを直ちに選択することもできます。

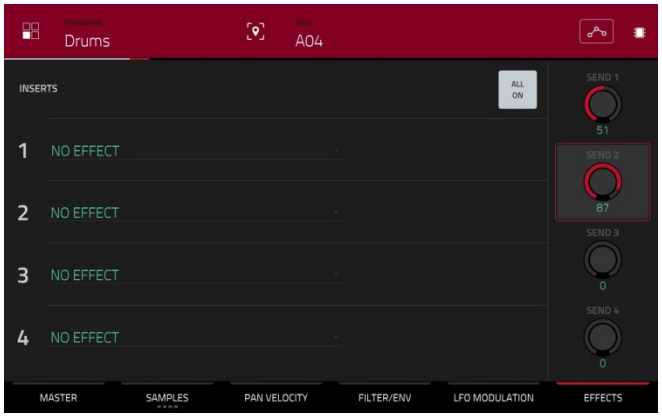
リターンレベルを設定するには

1. チャンネルミキサーで、左上端の**Mixer**フィールドを**Returns**に設定します。
2. 左下端の**Level**タブをタップします。
3. タッチスクリーンで、任意のリターンに対応するパッドをタップします。または、**Mixer**フィールドの下にある**Return**フィールドをダブルタップします。
4. 現在選択されているリターンのレベルを調整するには、**データダイアル**または **−/+**ボタンを使用します。または、チャンネルストリップの**レベルスライダー**を使用するか、対応する**Q-Linkノブ**を回します。 細かい調整を行うには、パッドをダブルタップし、拡大表示されるスライダーを調整します。

パッド

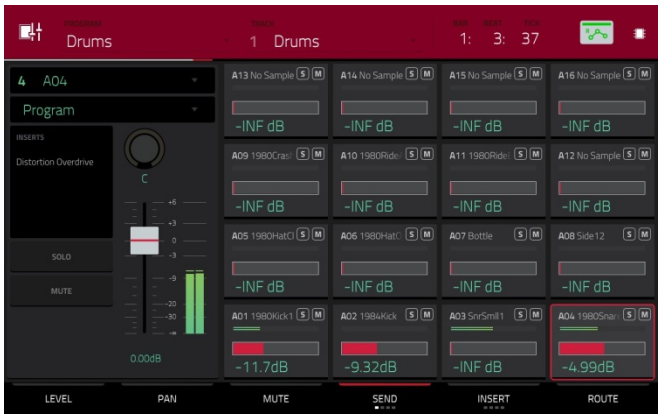
プログラム編集モードまたはパッドミキサーでパッドのセンドレベルを設定できます。

プログラム編集モードでパッドのセンドレベルを設定するには



1. プログラム編集モードでプログラムを編集中に、任意のパッドを押して選択します。
2. 右下端の**Effects**タブをタップします。
3. **Send**ノブを使って、各リターンのセンドレベルを設定します。

パッドミキサーのパッドのセンドレベルを設定するには

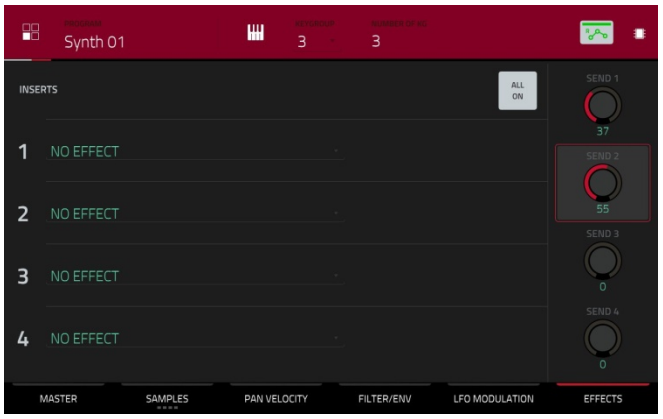


1. タッチスクリーン上部の**Program**フィールドを使用して、任意のプログラムを選択します。または、タッチスクリーン上部の**Track**フィールドを使用して、任意のトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. タッチスクリーン下部の**Send**タブをタップします（別のセンドレベルを選択するには複数回タップします）。
3. 任意のパッドを押して選択するか、タッチスクリーンでタップします。または、**Program**フィールドの下の**Pad**フィールドをダブルタップします。
4. **センドレベルを設定するには、データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。細かい調整を行うには、パッドをダブルタップし、拡大表示される大きなスライダーを調整します。

キーグループ

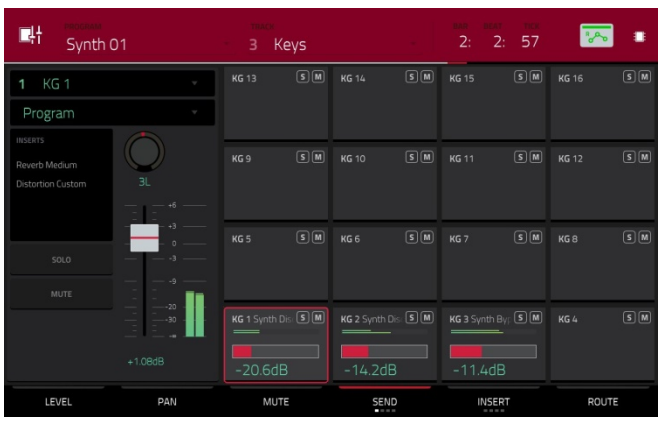
プログラム編集モードまたはパッドミキサーでキーグループのセンドレベルを設定できます。

プログラム編集モードでキーグループのセンドレベルを設定するには：



1. 任意のプログラムを使用し、任意のパッドを押してそのキーグループを選択します。または、タッチスクリーン上部の**Keygroup**フィールドを使用します。
2. 右下端の**Effects**タブをタップします。
3. **Send**ノブを使って、各リターンのセンドレベルを設定します。

パッドミキサーでキーグループのセンドレベルを設定するには

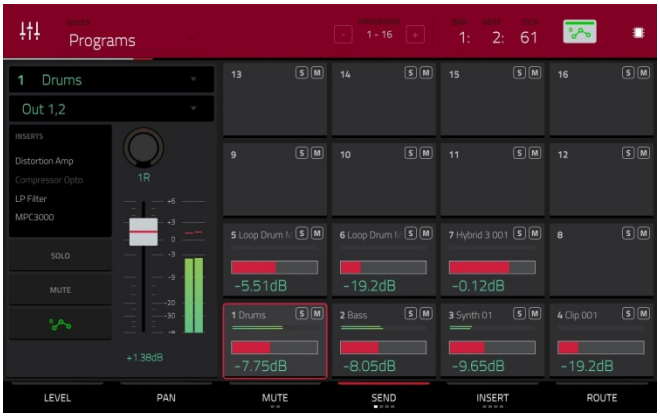


1. タッチスクリーン上部の**Program**フィールドで、任意のプログラムを選択します。または、タッチスクリーン上部の**Track**フィールドで、任意のトラックを選択します。使用するプログラムが自動的に選択されます。
2. タッチスクリーンの下部にある**Send**タブをタップします（複数回タップして別のセンドレベルを選択します）。
3. 任意のパッドを押して対応するキーグループを選択するか、タッチスクリーンでタップします。または、**Program**フィールドの下の**Keygroup**フィールドをダブルタップします。
4. **センドレベルを設定するには、データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。**細かい調整を行うには**、パッドをダブルタップし、拡大表示される大きなスライダーを調整します。

プログラム

プログラムのセンドレベルは、チャンネルミキサーでのみ設定できます。

プログラムのセンドレベルを設定するには



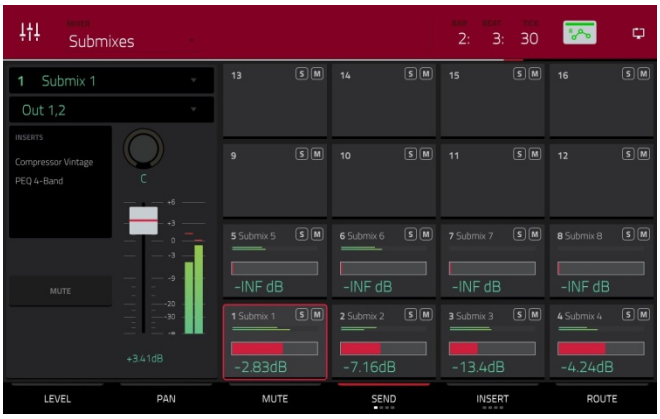
1. チャンネルミキサーで、左上端の**Mixer**フィールドを**Programs**に設定します。
2. タッチスクリーン下部の**Send**タブをタップします（別のセンドレベルを選択するには複数回タップします）。
3. タッチスクリーンで、任意のプログラムに対応するパッドをタップします。または、**Mixer**フィールドの下にある**Program**フィールドをダブルタップします。
4. **センドレベルを設定するには、データダイアル**または −/+ボタンボタンを使用します。 **細かい調整を行うには**、パッドをダブルタップし、拡大表示される大きなスライダーを調整します。

サブミックス

サブミックスのセンドレベルは、チャンネルミキサーでのみ設定できます。

重要：サブミックスは、デスクトップバージョンのMPCソフトウェアと共に、コントローラーモードでMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。

サブミックスのセンド・レベルを設定するには



1. チャンネルミキサーで、左上端の**Mixer**フィールドを**Submixes**に設定します。
2. タッチスクリーン下部の**Send**タブをタップします（別のセンドレベルを選択するには複数回タップします）。
3. タッチスクリーンで、任意のサブミックスに対応するパッドをタップします。 または、**Mixer**フィールドの下にある**Submix**フィールドをダブルタップします。
4. **センドレベルを設定するには、データダイアル**または −/+ボタンを使用します。**細かい調整を行うには**、パッドをダブルタップし、拡大表示される大きなスライダーを調整します。

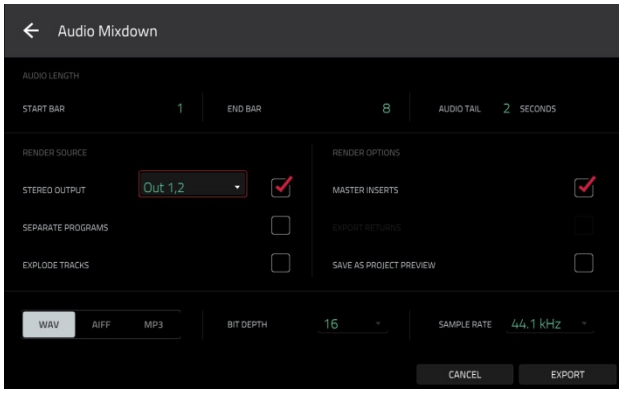
オーディオミックスダウン

オーディオミックスダウン画面では、現在のシーケンスまたはソングをオーディオファイルとしてレンダリングして書き出すことができます。ソングモードでは、ソング全体がエクスポートされます。メインモードでは、現在のシーケンスのみをエクスポートします。

ソングモードでオーディオミックスダウン画面を開くには、タッチスクリーンの下端にある**Export**をタップします。

メインモードでオーディオミックスダウン画面を開くには、タッチスクリーンの左上にある**Project**フィールドをタップし、**Export**をタップします。

オーディオの長さ



Start Barと**End Bar**フィールドでは、書き出されるオーディオファイルの開始位置と終了位置をそれぞれ設定します。

Audio Tailフィールドでは、書き出されるオーディオファイルの末尾に秒数の余韻を追加します。これは、定義されたオーディオ長を超えるエフェクトやサンプル（長いリバーブやディレイ、長いディケイのあるワンショットサンプルなど）を使用している場合に便利です。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奨めします。

レンダーソース

Stereo Outputをチェックし、隣のフィールドで出力ペアを選択します（スタンドアロンモードでは**Out 1,2**～**7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2**～**31,32**）。これらの出力からミックスダウンが行われます。

Separate Programsをチェックすると、シーケンスまたはソングで使用された各プログラムのミックスダウンが作成されます。

シーケンス内で使用されている各トラックのミックスダウンを作成するには、**Explode Tracks**をチェックします（このオプションはソング全体では使用できません）。

重要：各パッドまたはキーグループは、ミックスダウンに含めるために、出力を**Program**にルーティングする必要があります。 これがデフォルトの設定です。詳細は*パッドミキサー* > *ルーティング*を参照してください。

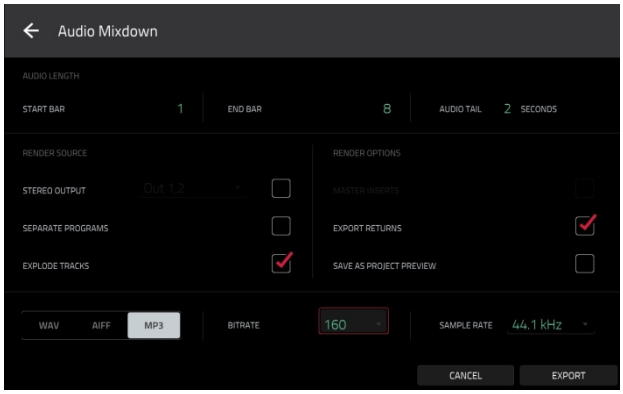
レンダリングオプション

Render Sourceが**Stereo Output**に設定されている場合は、**Master Inserts**をチェックして、マスターインサートエフェクトをミックスダウンに含めます。

Render Sourceが**Separate Programs**または**Explode Tracks**に設定されている場合は、**Export Returns**をチェックして、リターンチャンネルの信号を別のファイルとしてエクスポートします。

Render Sourceが**Stereo Output**に設定されている場合は、**Save as Project Preview**をタップしてシーケンスまたはソングをプロジェクトプレビューファイル（ブラウザーで参照するように再生できます）として保存します。このボックスをチェックすると、**Stereo Output**も自動的にチェックされます。

ファイル形式



WAV、**AIFF**、または**MP3**をタップして、ミックスダウンのファイル形式を選択します。

WAVファイルと**AIFF**ファイルの場合は、**Bit Depth**フィールドで、**8**、**16**、**24**、**32**ビットのビット深度、または**32bit-float（32 F）**を選択します。**MP3**ファイルの場合、**128**、**160**、**192**、または**320 kbps**のビットレートを選択できます。

Sample Rateフィールドでは、**44.1 kHz**、**48 kHz**、**88.2 kHz**、または**96 kHz**のサンプルレートを選択します。ほとんどの場合、**44.1 kHz**を選択することをお奨めします。

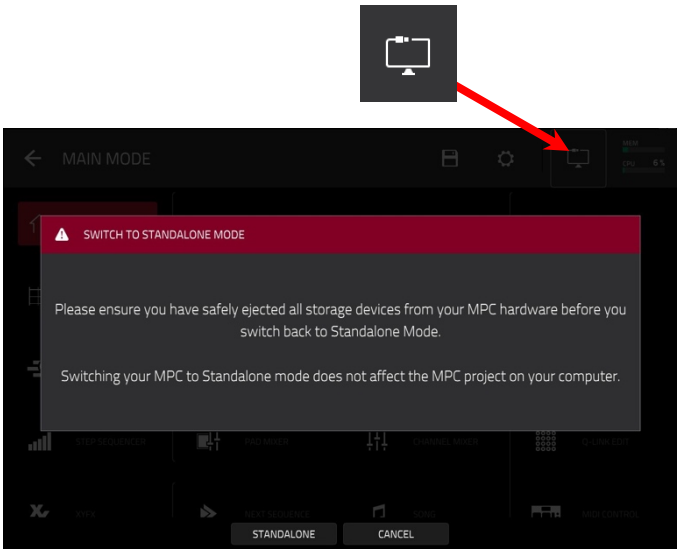
Exportをタップして**Save**画面に入ると、オーディオミックスダウンを保存する名前と場所を選択できます。

前の画面に戻るには**Cancel**をタップします。

スタンドアロン vs. コントローラーモード

MPC Xには、**スタンドアロンモード**と**コントローラーモード**の2つのモードがあります。

スタンドアロンモードに入るには、次のいずれかの操作を行います。



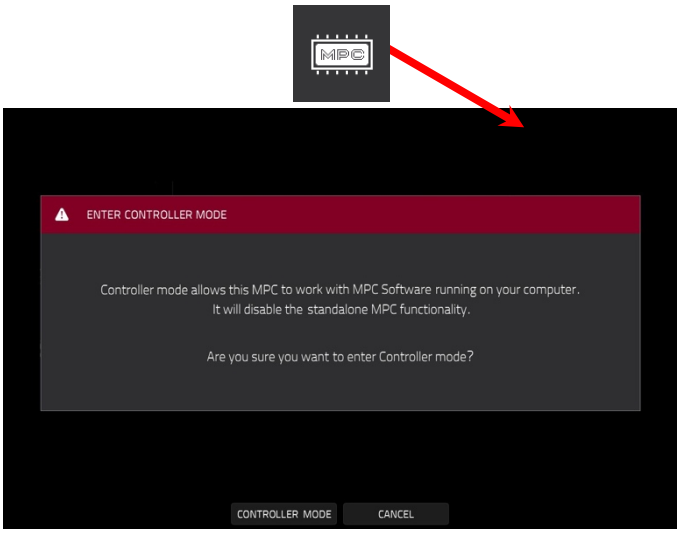
- MPC Xがコンピューターに接続されて**いない**場合は、そのまま電源スイッチを押して電源を入れます。
- MPC Xがコンピューターに接続されていて、MPCソフトウェアを開いたままにしたい場合は、**Menu**を押してメニューに入り、右上の**モニター／ケーブルアイコン**をタップします。**Switch to Standalone Mode**ウィンドウが表示されたら、**Standalone**をタップして続行します。プロジェクトはコンピューター上で開いたまま、MPC Xに表示されているプロジェクトとは独立して作業を続けることができます。（**Cancel**をタップすると、コントローラーモードでMPC Xを引き続き使用できます）。
- MPC Xがコンピューターに接続されていて、MPCソフトウェアを終了したい場合は、コンピューター上のMPCソフトウェアを終了します。MPC Xのタッチスクリーンに**Looking for computer**が表示されたら、**Standalone**をタップします。 **Restart as Standalone**ウィンドウが表示されたら、**Yes**をタップして続行します。 （**Cancel**をタップすると、MPCソフトウェアを再度開き、MPC Xをコントローラーモードで使用することができます）。

スタンドアロンモードでは

- 右上のバッテリーアイコンの下に**MPCチップアイコン**が表示されます。
- MPC Xは、USB接続を介してコンピューターと通信**していません**。
- 保存またはロードするファイル（プロジェクト、サンプルなど）は、MPC Xの内蔵ハードドライブまたは接続されたUSBドライブまたはSDカードに格納されています。
- プラグインプログラムは無効になっています。

コントローラーモードに入るには

1. MPC X の**USB-Bポート**がコンピューターに接続されていることを確認します。
2. コンピューターで、MPCソフトウェアを開きます。
3. MPC Xの電源が切れている場合は、**電源スイッチ**を押して電源を入れます。
4. MPC Xがスタンドアロンモードになっている場合は、**Menu**を押してメニューに入り、右上端にある**MPCチップアイコン**をタップします。 **Enter Controller Mode**ウィンドウが表示されたら、**Controller Mode**をタップして続行します。（**Cancel**をタップすると、スタンドアロンモードでMPC Xを引き続き使用できます）。MPC XがUSB接続をコントローラーとして認識する前に、**Looking for computer**がタッチスクリーンに短時間表示されることがあります。

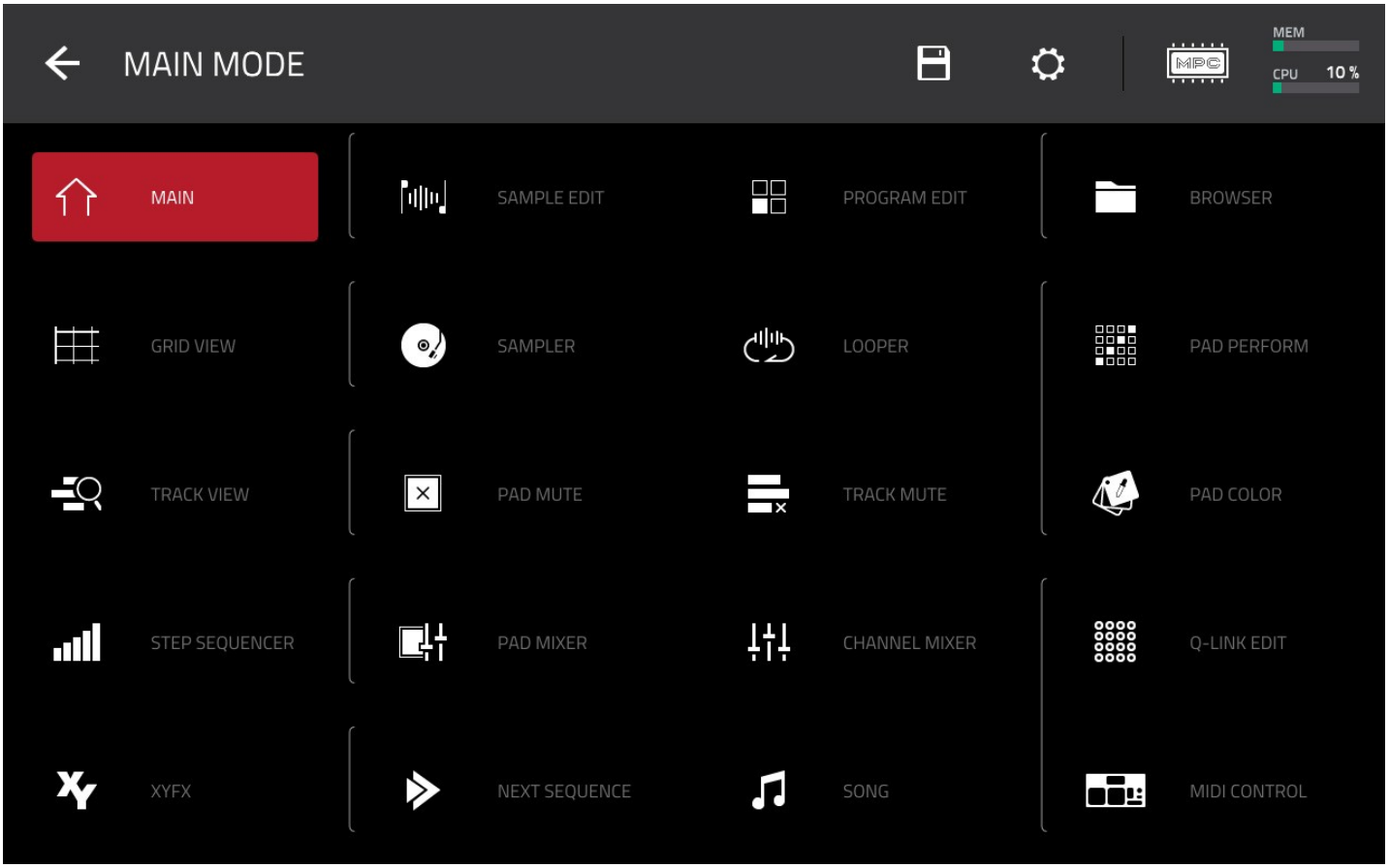


コントローラーモードでは

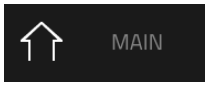
- 右上端バッテリーアイコンの下に**モニター／ケーブルアイコン**が表示されます。
- MPC Xは、USB接続を介してコンピューターと通信しています。
- MPC Xの内蔵ハードドライブまたは接続されたUSBドライブまたはSDカードだけでなく、コンピューターとの間でもファイル（プロジェクト、サンプルなど）を保存またはロードすることができます。
- プラグインプログラムが有効となります。プラグインが置かれているディスクディレクトリを指定してください。これは、ソフトウェアの**Preferences**（**Edit**メニュー）で行うことができます。 詳しくは、MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照してください。**Help**メニューをクリックし、**MPC User Manual**を選択します。
- MPC Xのタッチスクリーンは、ソフトウェアで制御しているものを反映しますが、スペースや文字の制限により、タッチスクリーンのレイアウトが異なります（たとえば、パラメーター名が省略されたり、レイアウトが異なったり、または、複数のタブにまたがる等）。

モード

MPC Xには20のモードを選択できるメニューページがあります。この章では、それぞれのさまざまな機能について説明します。
下のボタンをクリックすると、その章に直接スキップできます。



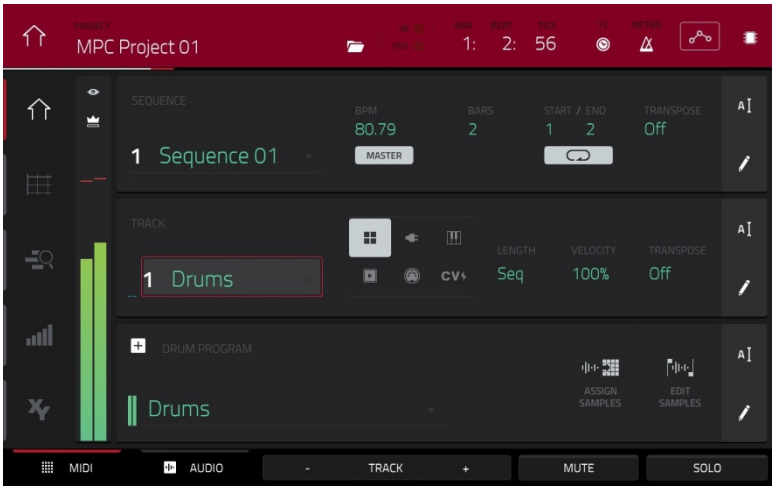
メインモード



メインモードは、最もよく使用される機能の概要を表示します。

メインモードに入るには、次のいずれかの操作を行います。

- **Main**を押します。
- **Menu**を押して、**Main**をタップします。



タッチスクリーン上部にプロジェクト名とタイミング情報が表示されます。

Projectフィールドには、現在のプロジェクトの名前が表示されます。

Projectウィンドウを表示するには、**Project**フィールドをタップします。プロジェクトウィンドウが表示され、プロジェクト内で使用可能なプログラム、シーケンス、およびサンプルのリストが表示されます。

Projectウィンドウでは、リストで実行できる一般的な機能に加えて、次のいずれかを実行できます。

リストを移動するには、上下にスワイプします。

プログラムまたはシーケンスのリストを展開または折りたたむには、左にある矢印（vまたは>）をタップします。

プログラム、シーケンス、またはサンプルを選択するには、タップします。

サンプルを選択して直ちにサンプル編集モードに入るには、ダブルタップします。

プロジェクトを保存するには、**Save**をタップします。

プロジェクトを別名で保存するには、**Save As**をタップします。表示される**Save**ウィンドウで、プロジェクトを保存します。

前の画面に戻るには、右上端の**X**またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

プロジェクトからサンプルを削除するには、**Purge**をタップします。表示される画面で、**Unused Samples**をタップして未使用サンプルをプロジェクトからすべて削除したり、**All Samples**をタップしてプロジェクトからすべてのサンプルを削除したり、または**Cancel**をタップして前の画面に戻ります。

現在のシーケンスをエクスポートするには、**Export**をタップします。表示されるオーディオミックスダウン画面で、ソングをエクスポートします（このウィンドウの設定については、***一般機能*** > ***オーディオミックスダウン***を参照してください）。ソングをエクスポートするには、***ソングモード***の章を参照してください。

Inと**Out**ボックスは、MPC Xがお使いのコンピューターとMIDIメッセージを受信、または送信していることを示しています。

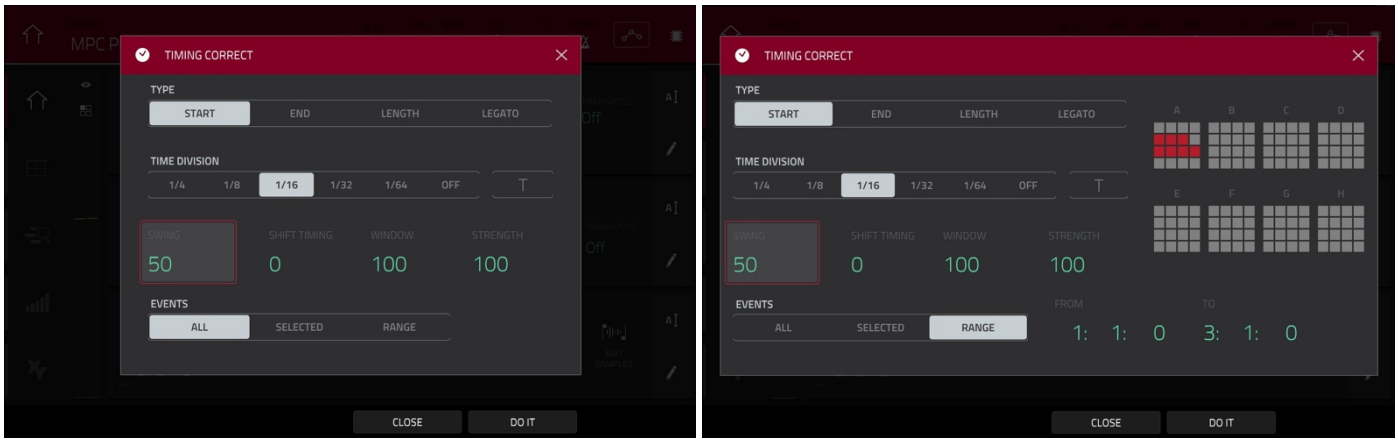
タッチスクリーンの上部にある時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。 これはほとんどのモードで表示されます。 詳細については、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

Timing Correctウィンドウには、シーケンス内のノートイベントをクオンタイズするためのさまざまな設定が含まれています。

Timing Correct設定を開くには、タッチスクリーン上部の**TC /クロックアイコン**をタップします。

選択した設定を適用するには、Do Itをタップします。

キャンセルして前の画面に戻るには、Closeをタップします。



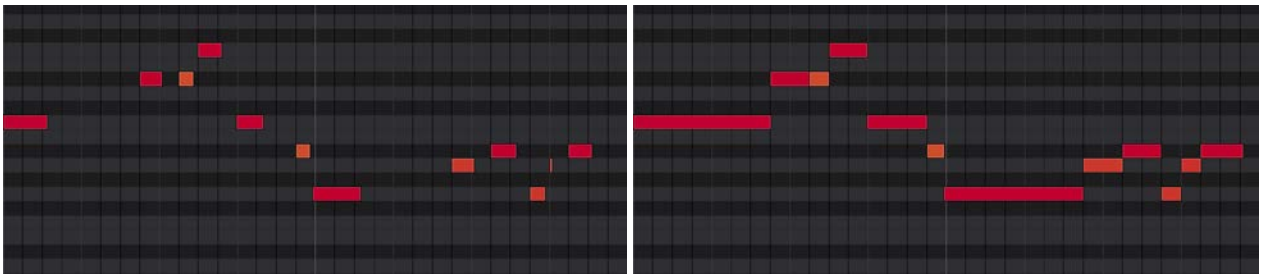
Typeセレクターで、タイミング補正の適用方法を設定します。

Start： ノートイベントの開始点は、グリッド内の最も近い時分割マーカーに合わせて拡大または縮小されます。開始点は変更されません。

End： ノートイベントの終了点は、グリッド内の最も近い時分割マーカーに合わせて拡張または短縮されます。開始点は変更されません。

Length： 各イベントの長さがグリッド内のどこにあるかに関係なく、時分割の倍数になるように、ノートイベントの終了点が拡張または短縮されます。開始点は変更されません。

Legato：ノートイベントの終了点を延長または短縮して、最初のノートイベントの開始点から最後のノートイベントの終了点まで、途切れのないフレーズを作成します。各ノートイベントは、別のノートイベントが開始するまで持続します。複数のノートイベントが同時に開始する場合（かつ、最後のノートイベントでもない場合）、それらの長さは同じになります。 **Legato**を選択すると、このウィンドウの他のすべてのオプションが無効になります。



レガート適用前　　レガート適用後

時間分割セレクターを使用して、クォンタイズ値を設定します。 イベントはグリッド上のこれらの時間区分に「スナップ」されます。 Tは三連符ベースの値を示しています。

または、**Note Repeat**を長押しして、タッチスクリーン下部の6つのボタンを使用します。

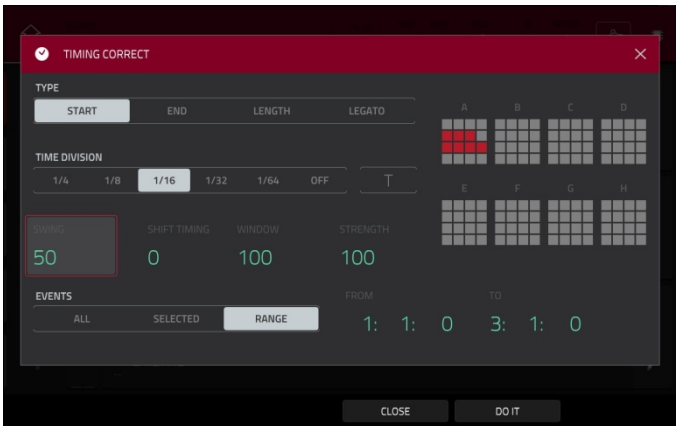
Swingフィールドを使用して、スウィングの量を**50%〜75%**に設定します。スウィングでは、ビートを「シャッフル」でき、数値によって微妙なものから極端なものまで表現することができます。

Shift Timingフィールドを使用すると、すべてのノートイベントをクロックティックでシフトできます。

Windowフィールドでは、どれくらいの範囲でクォンタイズグリッドの周りにあるノートをクォンタイズするかを設定します。この範囲外の音符はクォンタイズされません。

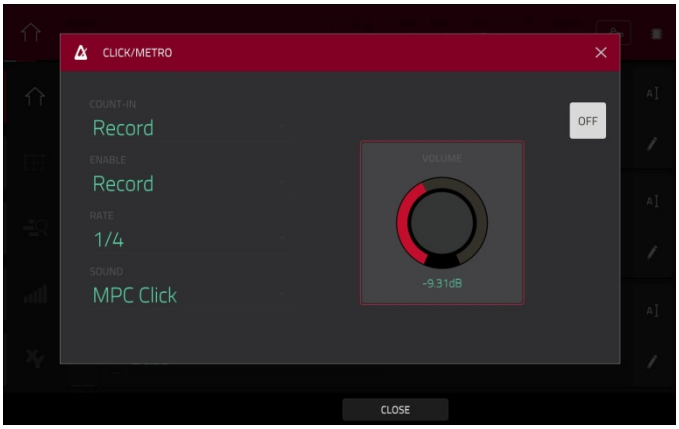
Strengthフィールドでは、ノートがどれくらい精密にクォンタイズされるか（つまり、クォンタイズ値に向かってシフトされるか）を設定します。値を小さくした場合、ノートは少し近いクォンタイズ値に移動し、厳密なクォンタイズ（高い値）よりも機械的な感じが弱くなります。

Eventsセレクターを使用して、タイミング修正の対象範囲を設定します。**All**（すべて）または**Selected**（選択した）ノートイベントだけにタイミング修正を適用することができます。**Range**が選択されている場合、ロケーション（**From**および、**To**）に加え、小節とクォンタイズされるパッドまたはキーを指定することができます。



Click/Metroメニューには、メトロノーム（クリックトラック）に関するすべての設定が含まれています。

メトロノーム設定を開くには、タッチスクリーンの上部にある**Metro／メトロノームアイコン**をタップします。



Count-Inフィールドでは、録音前にメトロノームがカウントするかどうかを設定します。

- **Off** は、メトロノームのプリカウントが無効になります。
- **Record** は、録音中のみプリカウントが有効になります。
- **Record + Play** RecordモードとPlaybackモードの両方でプリカウントが有効になります。

Enableフィールドを使用して、メトロノームが有効になっているかどうかを設定します。

- **Off** は、メトロノームを無効にします。
- **Play** は、再生中のみメトロノーム音が鳴ります。
- **Record** は、録音中のみメトロノーム音が鳴ります。
- **Record + Play** は、再生および録音モードの両方でメトロノーム音が鳴ります。

Rateフィールドでは、**1/4**、**1/4T**、**1/8**、**1/8T**、**1/16**、**1/16T**、**1/32**または**1/32T**の中から、メトロノームクリックの時分割を選択します。**T**は、3連符ベースの時分割を示しています。

Soundフィールドでは、**Sidestick 1**、**Sidestick 2**、**Clap**、**Metroclick**、**Shake**、**Tambourine**、または**MPC Click**の中から、メトロノームとして使いたい音を選択します。

Volumeノブで、メトロノームのクリック音量を設定します。

On/Offボタンをタップしてメトロノームを有効または無効にします。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで示されています。これについては、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。

メインモードでは、これらのボタンはタッチスクリーン下部にあります。

MIDI： **Track**セクションのMIDIトラックのみを表示するには、このボタンをタップします。

Audio： **Track**セクションのオーディオトラックのみを表示するには、このボタンをタップします。

Track –/+： これらのボタンの1つをタップすると、それぞれ前のトラックまたは次のトラックに切り替わります。

Mute： 現在のトラックをミュートするには、このボタンをタップします。

Solo： 現在のトラックをソロにするには、このボタンをタップします。

左端には、5つのモードのうちの1つに入るためのアイコンが含まれています。このアイコンのストリップを使用すると、簡単にそれらの間をジャンプすることができます。

メインモードに入るには、ハウスアイコンをタップします。

グリッドビューに入るには、グリッドアイコンをタップします。

オーディオ編集モードに入るには、波形とボックスのアイコンをタップします。

トラックビューに入るには、バーと虫めがねのアイコンをタップします。

ステップシーケンサーに入るには、縦線アイコンをタップします。

XYFXモードに入るには、XYアイコンをタップします。

これらの右側には、チャンネルストリップを制御する2つの小さなアイコンもあります。

チャンネルストリップを表示または非表示にするには、目のアイコンをタップします。

目のアイコンの下のアイコンは、チャンネルストリップの種類を示しています（次の説明を参照）。

チャンネルストリップには、現在選択されているアイコンに応じて、現在のパッド、プログラム、トラック、またはマスター出力に関する重要な設定が含まれています。

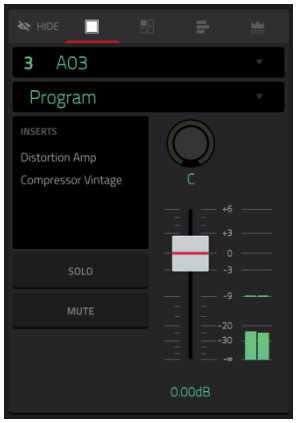
パッドのチャンネルストリップを表示するには、シングルパッドアイコンをタップします。

プログラムのチャンネルストリップを表示するには、4つの四角形のアイコンをタップします。

トラックのチャンネルストリップを表示するには、バーのアイコンをタップします。

マスターチャンネルストリップを表示するには、王冠のアイコンをタップします。

ドラムプログラム、キーグループプログラム、またはクリッププログラムを使用中に**パッドチャンネルストリップ**を表示する場合：



最初のフィールドには現在のパッド番号が表示されます。 パッドを押すか、フィールドをタップして別のパッドを選択します。

ヒント：パッドミキサーに入ることなくパッドをミックスするときに便利です。

2番目のフィールドには、パッドのルーティング先（変更可能）が表示されます。 通常これは**Program**に設定されています。

Insertsフィールドには、そのパッドの有効または無効のエフェクトが表示されます。

Insertsの下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

パッドをソロまたはミュートするには、SoloまたはMuteを（それぞれ）タップします。

パッドのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたは**レベルスライダー**を調整します。スライダーの横にある**緑色**のレベルメーターには、パッドの現在の音量レベルが**dB**単位で表示されます。

ドラムプログラム、キーグループプログラム、クリッププログラム、またはプラグインプログラムを使用中に**プログラムチャンネルストリップ**を表示する場合

最初のフィールドには、現在のプログラム番号と名前（変更可能）が表示されます。

2番目のフィールドには、プログラムのルーティング先（変更可能）が表示されます。

Insertsフィールドには、そのプログラムの有効または無効のエフェクトが表示されます。 **Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

プログラムをソロまたはミュートするには、SoloまたはMuteを（それぞれ）タップします。

プログラムのオートメーションを変更するには、プログラムオートメーションボタンをタップするか、**Read/Write**を押して3つの状態を切り替えます。

offの場合、プログラムはオートメーションデータを無視します。オートメーションを記録または入力している場合は、これをタップするとRead（**R**）とWrite（**W**）の間を切り替えられますが、**Shift**を押しながらボタンをタップすると、これを無効にすることができます。

重要：すでにオートメーションを録音してオフにしている場合は、オフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値が使用されます。

Read（**R**）に設定すると、プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、それ以　上のオートメーションは記録されません。ただし、手動で編集してオートメーションに入ることはできます。（録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

Write（**W**）に設定すると、プログラムはオートメーションを記録できます。 （Q-Linkノブが　オートメーション可能なパラメーターに割り当てられている場合は、録音中に誤って触れないように注意してください）。

ヒント：タッチスクリーンの右上にあるグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオーディオトラックを同じオートメーションに素早く設定できます。 これについては、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。

プログラムのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたは**レベルスライダー**を調整します。スライダーの横にある**緑色**のレベルメーターには、プログラムの現在の音量レベルが**dB**単位で表示されます。

MIDIトラック（任意のプログラムタイプ）を使用中に**トラックチャンネルストリップ**を表示する場合

最初のフィールドには現在のトラック（変更可能）とその名前が表示されます。

2番目のフィールドには、トラックが使用しているプログラムの名前が表示されます。

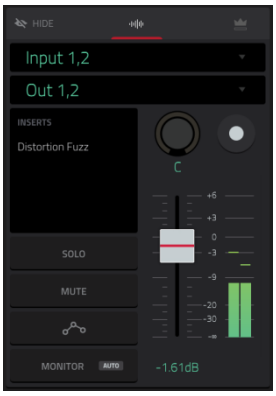
トラックをソロまたはミュートするには、**Solo**または**Mute**をそれぞれタップします。

トラックのパンまたはレベルを変更するには、**パンノブ**または**レベルスライダー**を調整します。

スライダーの隣にある**青い**レベルメーターは、トラックの現在のベロシティレベルを示しています。

注:トラックがプラグインプログラムを使用している場合、スライダーは**CC #7（音量）**を送信し、ノブは**CC #10（パン）**をインストゥルメントプラグインに送信します。プラグインは、これらのメッセージを通常と同様に処理します。

オーディオトラックを使用中に**トラックチャンネルストリップ**を表示する場合



最初のフィールドは、外部オーディオ信号（**Input 1,2**、**Input 3,4**、または**Input 1～4**のいずれか）の入力ソースを定義します。

2番目のフィールドは、トラックがルーティングされる場所を示します（スタンドアロンモードでは**Out 1,2～7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2～31,32**。MPC XではOut 7,8を使用しませんが、それらを使用するMPC Xとの互換性を維持するために表示します）。

Insertsフィールドには、そのトラックの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

トラックをソロまたはミュートするには、**Solo**または**Mute**を（それぞれ）タップします。または、LEDメーターの**Solo**または、**Mute**を押します。

オーディオトラックのオートメーションを変更するには、トラックオートメーションボタンをタップして3つの状態を切り替えます。

off, の場合、オーディオトラックはオートメーションデータを無視します。すでにオートメーシ　ョンを記録または入力している場合は、これをタップするとRead（**R**）とWrite（**W**）を切り替えられますが**Shift**を押しながらボタンをタップすると、これを無効にすることができます。

重要： すでにオートメーションを録音してオフにしている場合は、オフにした時点のエフェクトとそのパラメーター値が使用されます。

Read（**R**）に設定すると、オーディオトラックはオートメーションデータを読み込みますが、それ以上のオートメーションは記録されません。ただし、手動で編集してオートメーションに入ることはできます。（録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

Write（**W**）に設定すると、オーディオトラックはオートメーションを記録できます。（Q-Linkノブがオートメーション可能なパラメーターに割り当てられている場合は、録音中に誤って触れないように注意してください）。

ヒント：タッチスクリーンの右上端にあるグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオーディオトラックを同じオートメーションに素早く設定できます。 これについては、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

トラックのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたは**レベルスライダー**を調整します。スライダーの横にある緑色のレベルメーターには、トラックの現在の音量レベルが**dB**単位で表示されます。

トラックを録音可能にするには、レコードアームボタンをタップします。 オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこのトラックに録音されます。

ヒント：トラックビューで複数のトラックを選択するには、Shiftを押しながら各トラックにArmボタンをタップします。

マスターチャンネルストリップを表示する場合

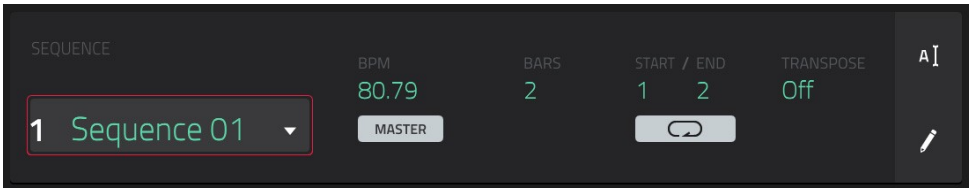
最初のフィールドは、現在のマスター出力をステレオペアとして表示します（変更可能です）。

Insertsフィールドには、その出力ペアの有効または無効のエフェクトが表示されます。 **Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

マスター出力をミュートするには、**Mute**をタップします。

マスター出力のパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたは**レベルスライダー**を調整します。 スライダーの横にある**緑**のレベルメーターは、出力の現在の音量を**dB**単位で表示します。

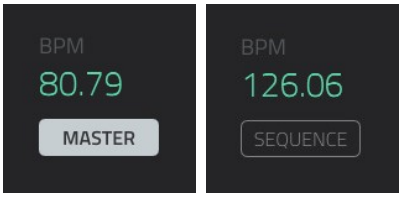
Sequenceセクションには、現在のシーケンスとその情報が表示されます。



Sequenceフィールドでシーケンスを選択します。

シーケンスの名前を編集するには、セクション右端の**カーソルアイコン**をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

BPMフィールドでは、シーケンスのテンポを調整します。



シーケンスが独自のテンポ（Sequence）またはマスターテンポ（Master）のどちらに従うかを設定するには、**BPM**フィールドの下の**Sequence/Master**ボタンをタップします。または、**Shift**+**Tap Tempo**を押したままにします。

Barsフィールドを使用して、シーケンスの長さをバーで調整します。

Loopボタンは、シーケンス（またはその一部）がループするかどうかを表示します。

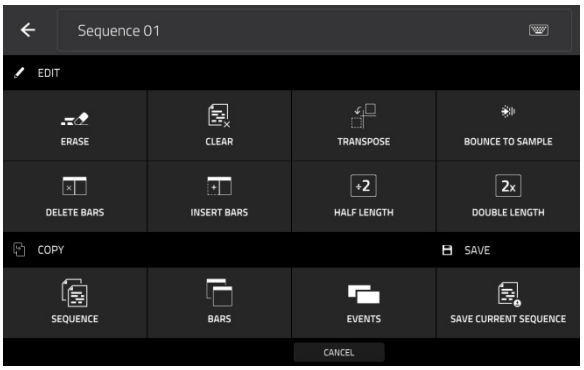
ループを有効または無効にするには、ボタンをタップします。

ループの開始点と終了点を設定するには、**Start**または**End**フィールドをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用するか、フィールドをダブルタップして表示されるテンキーを使用します。

注：**小節の削除**および**小節のコピー**の**最後の小節**の値は、シーケンスの合計の長さに応じて処理します。

Transposeフィールドでは、シーケンス全体のトランスポーズ（半音単位）を設定します。

シーケンスを編集するには、セクション右端の鉛筆アイコンをタップします。Sequence Edit/Copyウィンドウが開きます。

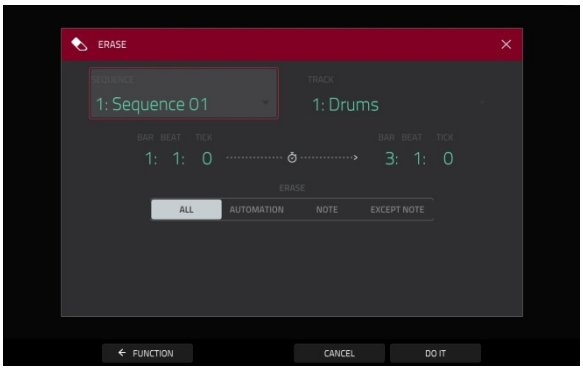


下記の機能のいずれかを使用することができます。

メインモードに戻るには、タッチスクリーン左上端の**Cancel**または左矢印（←）をタップします。または、**Main**を押します。

シーケンスの名前を編集するには、タッチスクリーン上部をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

Erase機能は、特定のシーケンスのトラックの全部または一部を消去します。.



消去したいシーケンスを選択するには、Sequenceフィールドを使用します。

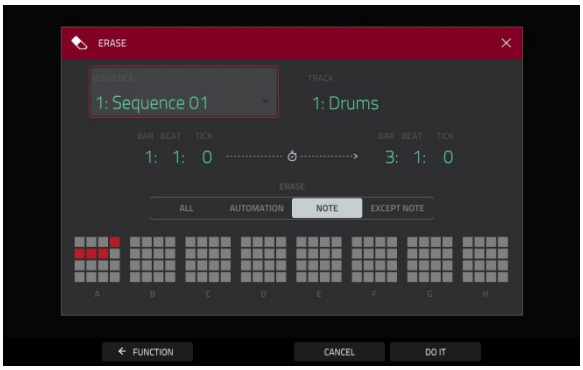
シーケンス内で消去したいトラックを選択するには、**Track**フィールドを使用します。

消去したいシーケンスの時間範囲を設定するには、**Bar**、**Beat**、および**Tick**フィールドを使用します。 左側のフィールドは時間範囲の開始点を、右側のフィールドは時間範囲の終了点を設定します。

消去するイベントの種類を選択するには、**Erase**オプションのいずれかを選択します。

Allは、指定された時間範囲からすべてのパッドイベントを消去し、すべての設定をリセットします。

Automationは指定された時間範囲からオートメーションのみを消去します。



Noteは指定された時間範囲から特定のパッドイベントのみを消去します。表示されている8つのパッドバンクの図で、各バンクの各パッドを押して、そのノートを選択または選択解除します。

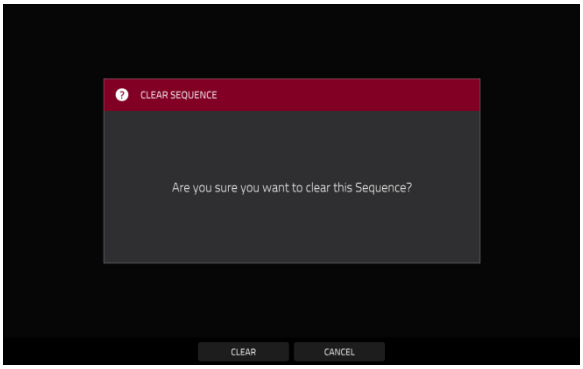
Except Noteは、指定された時間範囲からパッドイベント**以外**のすべてを消去します。

選択を確定するには、Do Itをタップします。

前の画面に戻るには、Functionまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancelをタップします。

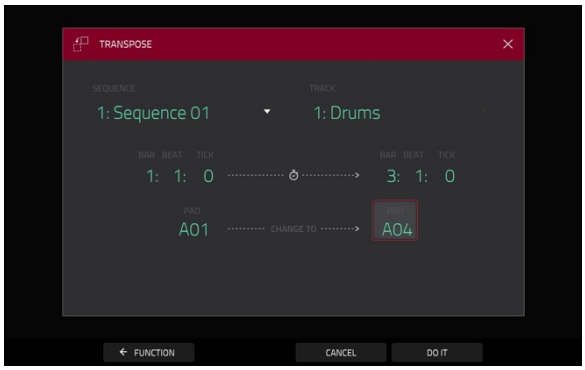
Clear機能は、シーケンスから**すべての**イベントを消去して、すべての設定をリセットします。



選択を確定するには、Clearをタップします。

前の画面に戻るには、Cancelをタップします。

Transpose機能は、シーケンス内のトラックにある一連のイベントをトランスポーズします。その範囲内のイベントは、グリッドビューに応じてシフトします。



トランスポーズするシーケンスを選択するには、Sequenceフィールドを使用します。

シーケンス内でトランスポーズするトラックを選択するには、Trackフィールドを使用します。

トランスポーズするシーケンスの時間範囲を設定するには、2つの**Bar**、**Beat**、および**Tick**フィールドを使用します。左側のフィールドは時間範囲の開始点を、右側のフィールドは時間範囲の終了点を設定します。

ドラムプログラムの場合は、2つの**Pad**フィールドを使用して、「ソース」パッド（イベントを移動したいパッド）と「デスティネーション」パッド（イベントが配置される場所）を選択します。各フィールドをタップし、任意のパッドを押します。

キーグループプログラム、プラグインプログラム、およびMIDIプログラムの場合は、範囲とトランスポーズ量を設定します。

Range：2つの**Note**フィールドで、トランスポーズするイベントのノート範囲を設定します。この範囲内のイベントは転置されますが、この範囲外のノートイベントは変更されません。

Transpose： このフィールドでは、ノートイベントをトランスポーズするセミトーンの数を上または下に設定します。

選択を確定するには、**Do It**をタップします。

前の画面に戻るには、**Function**またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancelをタップします。

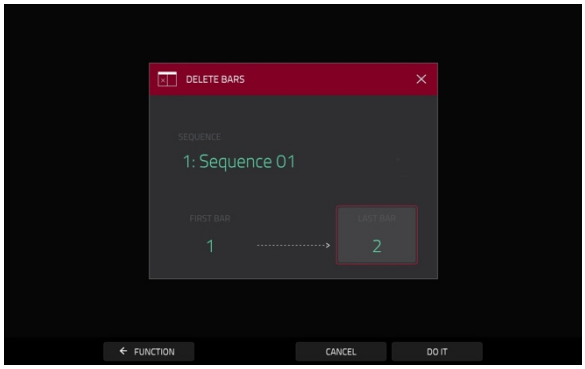
Bounce to Sample機能は、シーケンス（すべてのトラック）をオーディオサンプルとしてレンダリングし、プロジェクトのサンプルプールに格納します。 デフォルトでは、**Bounce -** という名前が付けられ、シーケンス名が付加されます。

このシーケンスですでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルをこの新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のシーケンスに上書き保存するには、Replaceをタップします。

キャンセルするには、**Cancel**をタップします。

Delete Bars機能は、シーケンスから小節範囲を削除します。



削除するバーのシーケンスを選択するには、Sequenceフィールドを使用します。

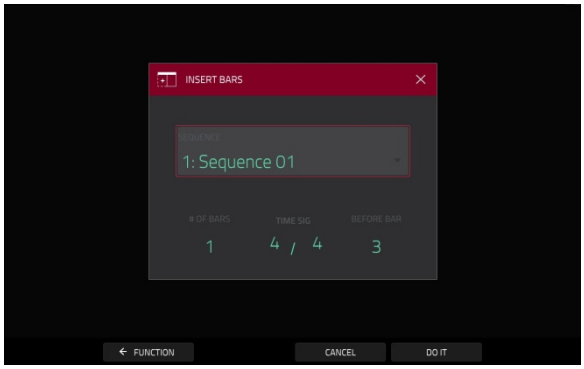
削除する小節の範囲を設定するには、First Barと**Last Bar**のフィールドを使用します。各フィールドの小節とその間すべての小節が削除されます。

選択を確定するには、Do Itをタップします。

前の画面に戻るには、Functionまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancelをタップします。

Insert Bars機能は、指定したポイントのシーケンスに空白の小節を追加します。



任意のシーケンスを選択するには、Sequenceフィールドを使用します。

挿入する小節数を設定するには、# of Barsフィールドを使用します。

挿入する小節の拍子を設定するには、2つのTime Sigフィールドを使用します。

小節を挿入する場所を設定するには、Before Barフィールドを使用します。この小節の前に小節が挿入されます。

選択を確定するには、**Do It**をタップします。

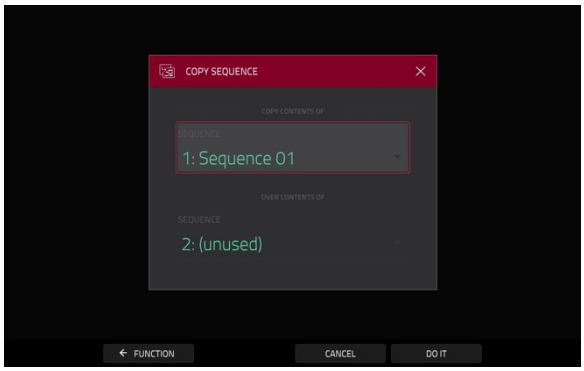
前の画面に戻るには、Functionまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、**Cancel**をタップします。

Half Length機能は、シーケンスの長さを**直ちに**半分にします（ノートイベントが削除されることはありません）。

Double Length機能は、**直ちに**シーケンスを倍にし、前半すべてのイベントを後半にコピーします。

Copy Sequenceは、あるシーケンスの内容を別のシーケンスにコピーします。



「ソース」シーケンスを選択するには、Copy Contents of Sequenceフィールドを使用します。これはイベントをコピーするシーケンスです。

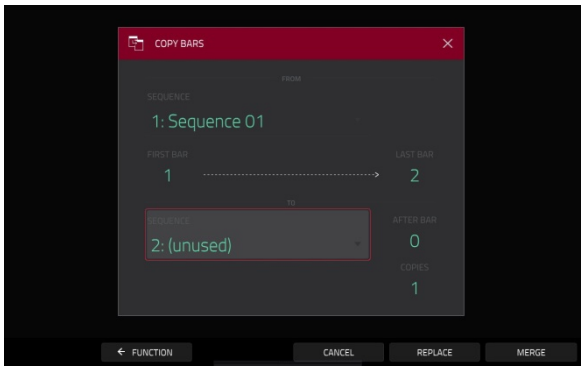
コピー先のシーケンスを選択するには、Over Contents of Sequenceフィールドを使用します。 これは、ソースシーケンスがコピーされるシーケンスです。

選択を確定するには、**Do It**をタップします。

前の画面に戻るには、Functionまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、**Cancel**をタップします。

Copy Bars機能は、ある範囲の小節をシーケンスからコピーし、指定したポイントの小節に追加します。



ソースシーケンスを選択するには、From Sequenceフィールドを使用します。これは、小節をコピーするシーケンスとなります。

ソースシーケンスでコピーする小節の範囲を設定するには、First Barと**Last Bar**のフィールドを使用します。

コピー先シーケンスを選択するには、To Sequenceフィールドを使用します。これは、ソースシーケンスの小節がコピーされるシーケンスです。

コピーした小節を追加する場所を設定するには、After Barフィールドを使用します。 コピーした小節はこの後に挿入されます。

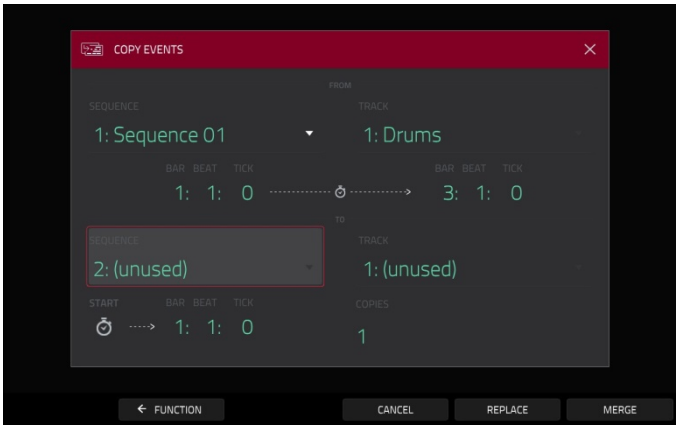
コピーする小節のインスタンス数を設定するには、**Copies**フィールドを使用します。

コピー先シーケンスを上書きするには、Replaceをタップします。

何も消去せずにコピー先シーケンスにイベントを追加するには、Mergeをタップします。

前の画面に戻るには、Functionまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、**Cancelを**タップします。



Copy Events機能は、シーケンスのイベントの範囲をコピーし、指定されたポイントで別のイベントに追加します。

ソースシーケンスを選択するには、From Sequenceフィールドを使用します。 これは、イベントをコピーするシーケンスとなります。

ソーストラックを選択するには、From Trackフィールドを使用します。これはイベントをコピーするトラックです。

コピーしたいイベントの時間範囲を設定するには、Bar、Beat、および**Tick**フィールドを使用します。左側のフィールドは開始点を、右側のフィールドは終了点を設定します。

コピー先シーケンスを選択するには、To Sequenceフィールドを使用します。 これは、ソースシーケンスのイベントがコピーされるシーケンスです。

コピー先のトラックを選択するには、To Trackフィールドを使用します。これは、ソーストラックのイベントがコピーされるトラックです。

コピーしたイベントをどこに追加するかを設定するには、Bar、Beat、および**Tick**フィールドを使用します。 このポイント後に、イベントが追加されます。

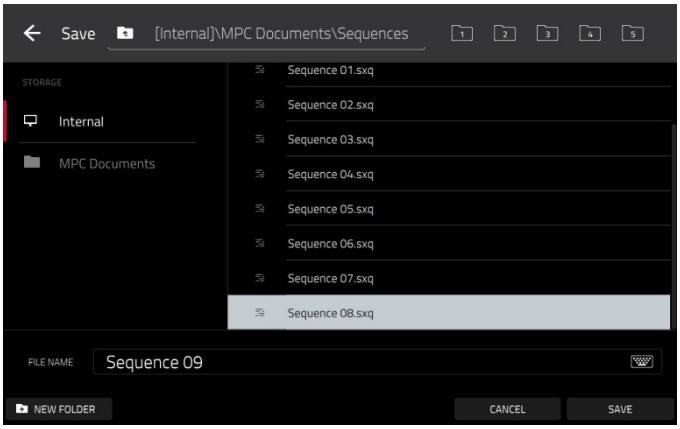
コピーするイベントのインスタンス数を設定するには、Copiesフィールドを使用します。

コピー先シーケンスを上書きするには、**Replace**をタップします。

何も消去せずにコピー先シーケンスにイベントを追加するには、Mergeをタップします。

前の画面に戻るには、Functionまたはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、Cancelをタップします。



Save Current Sequence機能は、現在のシーケンスを外部記憶装置またはMPC Xの内蔵ドライブに保存します。

表示したいストレージデバイスを選択するには、左側のストレージカラムでそれをタップします。 **Internal**はMPC Xの内蔵ドライブです。**MPC Documents**は、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にもUSBドライブが表示されます。

フォルダ内を見るには、ダブルタップします。または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使ってリストを移動し、**カーソルの中央**または、**Enter**を押してフォルダに入ります。右上の5つのフォルダボタンの1つをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます（これの詳細については、***ブラウザー***を参照してください）。

新しいフォルダを作成するには、New Folderをタップし、表示される仮想キーボードを使用して名前を入力し、**Do It**をタップします。 すぐに新しいフォルダ内に移動します。

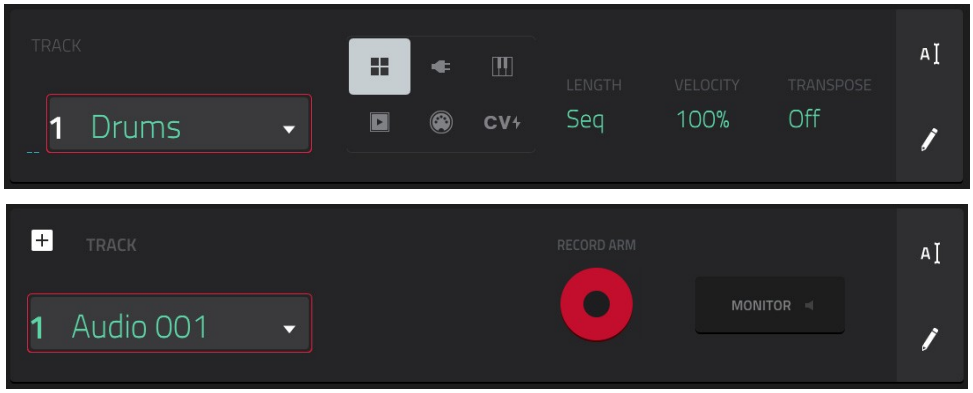
1つ上のフォルダ内に移動するには、**フォルダ/↳アイコン**をタップします。

ファイルの名前を付けるには、画面下部の**File Name**フィールドをタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

ファイルを保存するには、Saveをタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancelをタップします。 また、左上の**←アイコン**をタップします。

Trackセクションには、現在のトラック、プログラムタイプ、およびその情報が表示されます。



Trackフィールドには、トラック番号とその名前が表示されます。

トラックの名前を編集するには、セクション右端の**カーソルアイコン**をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

MIDIトラックを使用中に、**プログラムセレクター**は、トラックがルーティングされているプログラムの種類を示します。特定のプログラム名が、**Program**セクションに表示されます。プログラムセレクターを使用してプログラムの種類を変更することができます（そして、そのタイプの特定のプログラムをその下のプログラムセクションで選択します）。

ドラムプログラムを選択するには、**4つの四角形**のアイコンをタップします。

キーグループプログラムを選択するには、**ピアノキー**アイコンをタップします。

クリッププログラムを選択するには、**再生ボタン**アイコンをタップします。

MIDIプログラムを選択するには、**バー**のアイコンをタップします。

CVプログラムを選択するには、**CV**アイコンをタップします。

プラグインプログラムを選択するには、**プラグアイコン**をタップします。プラグインプログラムは、MPCソフトウェアのデスクトップバージョンにおいてコントローラーモードでMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。

MIDIトラックを使用しているときは、**Length**フィールドを使用して、トラックの長さを拍数で設定します。**Seq**または**0**（テンキーパッドを使用している場合）の最小値を選択すると、トラックはシーケンスとまったく同じ長さになります。

ヒント：この機能を使用すると、異なる長さのトラックを維持できます。たとえば、4小節のベースラインの下で1小節のドラムシーケンスを繰り返し演奏できます。

MIDIトラックを使用中、**Velocity**フィールドを使用して、録音されたレベルに対してトラックがどれくらい大音量または小音量で再生するかを設定します。**50%**に設定すると、最初に再生された半分のベロシティでトラックが再生されます。 200%に設定すると、トラックは2倍の音量で再生されます。ただし、最大のベロシティ値は**127**となります。

MIDIトラックを使用しているときは、**Transpose**フィールドを使用してトラック全体のトランスポーズ量（半音単位）を設定します。

オーディオトラックを使用しているときに、**Record Arm**ボタンをタップして、トラックを録音待機状態にします。オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこのトラックに録音されます。

ヒント：トラックビューで複数のトラックを選択するには、**Shift**を押しながら**Arm**ボタンをタップして各トラックを選択します。

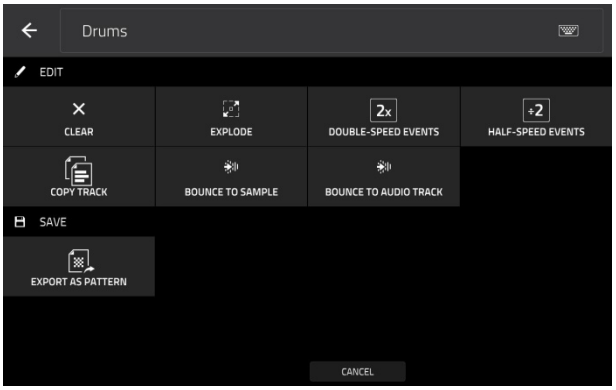
オーディオトラックを使用している間は、**Monitor**ボタンを使用して、オーディオトラックのモニター方法を設定します。タップすると3つの状態を切り替えることができます。

Autoに設定すると、トラックの録音が有効にされた場合にのみ入力音声が聞こえます。

Onにすると、トラックの録音が有効であるかどうかにかかわらず、入力音声が聞こえます。

Offにすると、入力音声は聞こえません。

トラックを編集するには、セクション右端の**鉛筆アイコン**をタップします。トラック編集ウィンドウが開きます。



MIDIトラックを使用中は、以下のいずれかの機能を使用できます。

メインモードに戻るには、タッチスクリーン左上の**Cancel**または左矢印（←）をタップします。または、**Main**を押します。

トラックの名前を編集するには、タッチスクリーン上部をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

Clear機能は、トラックから**すべての**イベントを消去し、**すべての**設定をリセットします。

選択を確定するには、**Clear**をタップします。

前の画面に戻るには、**Cancel**をタップします。

Explode機能は、現在のトラックを、個別のパッドまたはノート（イベントではなくピッチ単位）ごとに、複数のトラックに分割します。現在のトラックはそのまま残され、そこから作成された各トラックはトラック名とパッド名または番号で名付けられます。

Double-Speed Events機能は、トラック上のすべてのノートイベントの長さと、それらの間の距離を半分にします。言い換えれば、トラックの音符は互いに接近されているので、トラックは前のスピードの2倍で再生されているように聞こえます。これはノートやテンポのピッチには影響しません。

Half-Speed Events機能は、トラック上のすべてのノートイベントの長さと、それらの間の距離を2倍にします。言い換えれば、トラックのノートは広がって離されるので、トラックは前のスピードの半分で演奏されているように聞こえます。これは実際にノートやテンポのピッチには影響しません。

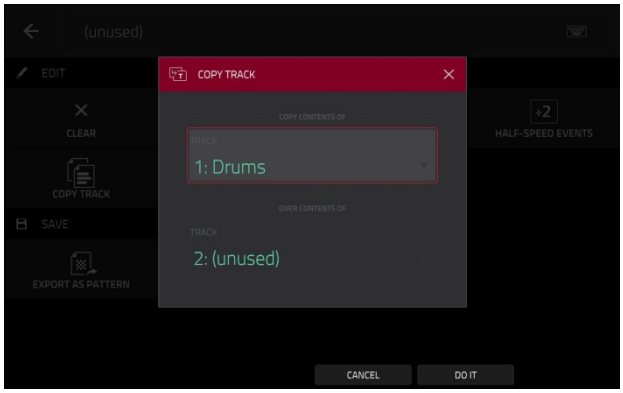
コピートラック機能は、あるトラックの内容を別のトラックにコピーします。

「ソース」トラックを選択するには、Copy Contents of Trackフィールドをタップします。これはイベントをコピーしたいトラックです。

「コピー先」トラックを選択するには、**Over Contents of Track**フィールドをタップします。これは、ソーストラックがコピーされるトラックです。

選択を確定するには、Do Itをタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、**Cancel**をタップします。



Bounce to Audio Track機能を使用すると、トラック（現在のシーケンスのみ）がプロジェクトのオーディオトラックとしてレンダリングされます。メインモードは自動的に**Audio**タブに切り替わります。デフォルトでは、**Bounce -** の後に数字が付け足される形式で名前が付けられます。この機能は、MIDIプログラムまたはCVプログラムを使用するトラックでは機能しません。

このトラックですでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルをこの新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のトラックの上にトラックを保存するには、**Replace**をタップします。

キャンセルするには、**Cancel**をタップします。

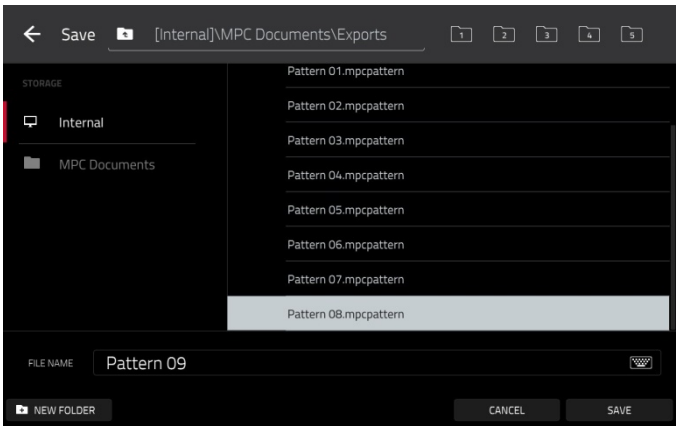
Bounce to Audio Track機能を使用すると、トラック（現在のシーケンスのみ）がプロジェクトのオーディオトラックとして**直ちに**レンダリングされます。メインモードは自動的に**Audio**タブに切り替わります。デフォルトでは、**Audio**の後に数字が付く形で名付けられます（例： **Audio 002**）。この機能は、MIDIプログラムまたはCVプログラムを使用するトラックでは機能しません。

このトラックですでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルをこの新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のトラックの上にトラックを保存して保存するには、**Replace**をタップします。

キャンセルするには、**Cancel**をタップします。

Export as Pattern機能は、トラック（現在のシーケンスのみ）を外部記憶装置またはMPC Xの内部ドライブにパターン（**.mpcpattern**）として保存します。



表示したいストレージデバイスを選択するには、左側の**Storage**カラムでそれをタップします。**Internal**はMPC Xの内蔵ドライブです。**MPC Documents**は、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にもUSBドライブが表示されます。

フォルダの中に入るには、ダブルタップします。または、データダイアルを回すか、**-/+**ボタンを使ってリストを移動し、**カーソルの中央**または**Enter**を押してフォルダに入ります。右上の5つの中の1つの**フォルダボタン**をタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます（これについては、*ブラウザー*を参照してください）。

新しいフォルダを作成するには、**New Folder**をタップし、表示される仮想キーボードを使用して名前を入力し、**Do It**をタップします。すぐに新しいフォルダの中の階層へ移動します。

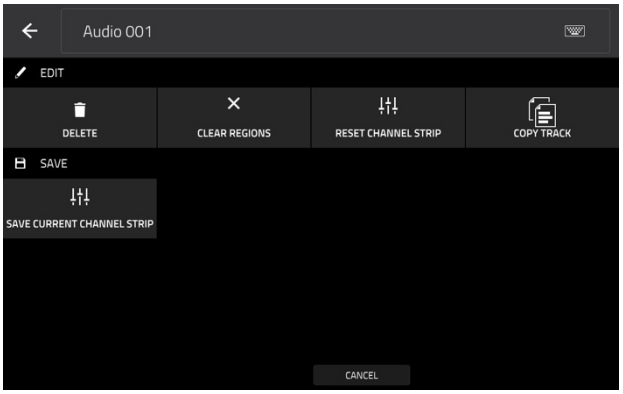
1つ上のフォルダ階層に移動するには、**フォルダ/tアイコン**をタップします。

ファイルの名前を付けるには、画面下部の**File Name**フィールドをタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

ファイルを保存するには、**Save**をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、**Cancel**をタップします。または、左上の**←アイコン**をタップします。

オーディオトラックを使用中には、以下のいずれかの機能を使用できます。



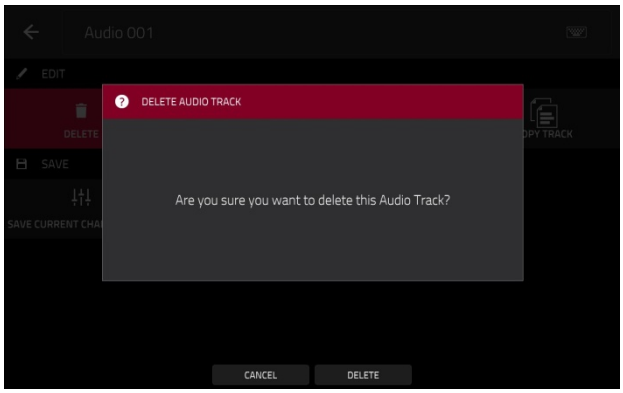
メインモードに戻るには、タッチスクリーンの左上にある**Cancel**または左矢印（←）をタップします。または、**Main**を押します。

トラックの名前を編集するには、タッチスクリーン上部をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

Delete機能は、オーディオトラック全体を消去します。

選択を確定するには、**Clear**をタップします。

前の画面に戻るには、**Cancel**をタップします。



Clear Region機能は、トラック自体を消去することなく、オーディオトラックからすべての**リージョン**を消去します。

Reset Channel Strip機能とは

- すべての**インサート**エフェクトスロットを消去します。
- **Mute**、**Solo**、オートメーション、**Monitor**をオフにします。
- **パンノブ**を中央にリセットします。
- レベルスライダーを0.00 dBにリセットします。
- **Record Arm**ボタンをオフにします。

トラックの入力や出力は変わりません。

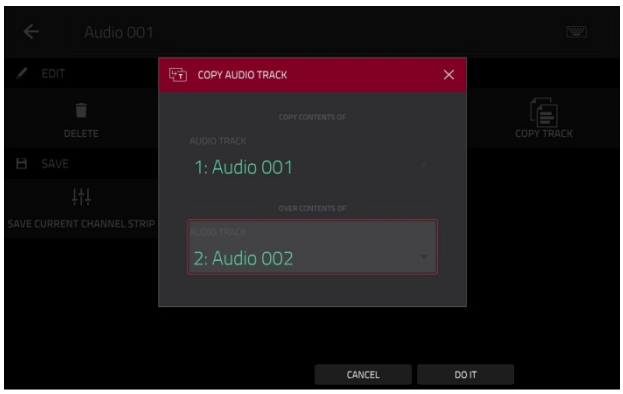
Copy Track機能は、あるトラックの内容を別のトラックにコピーします。

「ソース」トラックを選択するには、**Copy Contents of Track**フィールドをタップします。これはイベントをコピーするトラックとなります。

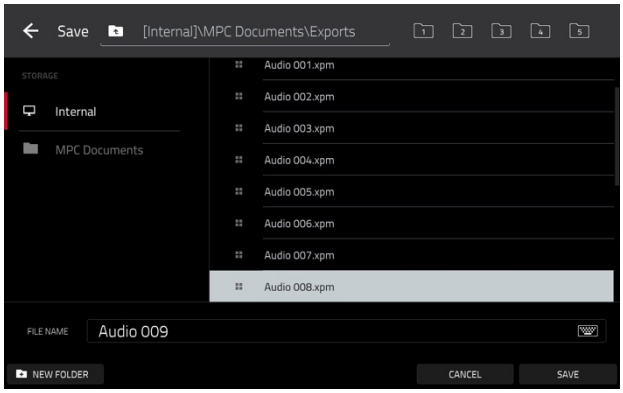
「コピー先」トラックを選択するには、**Over Contents of Track**フィールドをタップします。これはソーストラックがコピーされるトラックです。

選択を確定するには、**Do It**をタップします。

キャンセルしてメインモードに戻るには、**Cancel**またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。



Save Current Channel Strip機能は、現在のオーディオトラックのトラックチャンネルストリップの現在の設定を外部記憶装置またはMPC Xの内蔵ドライブに保存します。



表示するストレージデバイスを選択するには、左側の**Storage**カラムで選択したいストレージをタップします。 **Internal**はMPC Xの内蔵ドライブです。**MPC Document**は、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。 USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にもUSBドライブが表示されます。

フォルダの中に入るには、ダブルタップします。または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使ってリストを移動し、**カーソルの中央**、または**Enter**を押してフォルダに入ります。右上の5つの**フォルダボタン**の1つをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます（これの詳細については、*ブラウザー*を参照してください）。

新しいフォルダを作成するには、New Folderをタップし、表示される仮想キーボードを使用して名前を入力し、**Do It**をタップします。すぐに新しいフォルダの中の階層へ移動します。

1つ上のフォルダ階層に移動するには、フォルダ/tアイコンをタップします。

ファイルに名前を付けるには、タッチスクリーン下部の**File Name**フィールドをタップし、表示される仮想キーボードを使用して入力します。

ファイルを保存するには、Saveをタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、Cancelをタップします。または、左上の**←アイコン**をタップします。

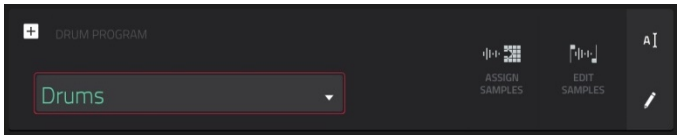
Programセクションには現在のプログラムが表示されます。 このセクションは、上の**Track**セクションで選択されたプログラムの種類によって異なって表示されます。

MIDIトラックを使用中、すべてのプログラムタイプに対して、以下を行うことができます。

プログラムの名前を編集するには、セクション右端の**カーソルアイコン**をタップします。 表示される仮想キーボードを使用して新しい名前を入力し、**Do It**をタップします。

現在選択されているタイプの新しいプログラムを作成するには、**+アイコン**をタップします。 同じタイプの新しいプログラムが作成され、番号が追加されます（例：**Program 002**）。

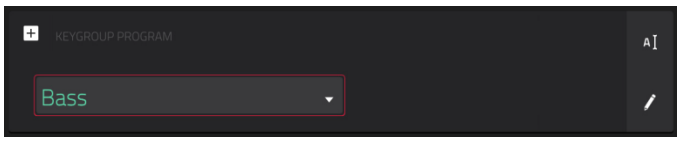
ドラムプログラムを表示中、**Drum Program**フィールドにはプログラムの名前が表示されます。



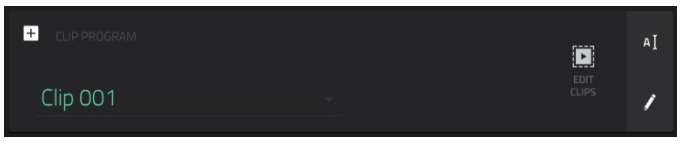
Assign Samplesをタップして、ブラウザーの**Sample Assign**タブをすぐに入力します（これについては、***ブラウザー***を参照してください）。

Edit Sampleをタップすると、すぐにプログラムモードのサンプル編集モードに入ります（これについては、***サンプル編集モード*** > ***プログラムモード***を参照してください）。 表示されるサンプルは最後に押したパッドの最上層のサンプルです。

キーグループプログラムを表示中、**Keygroup Program**フィールドにはプログラムの名前が表示されます。

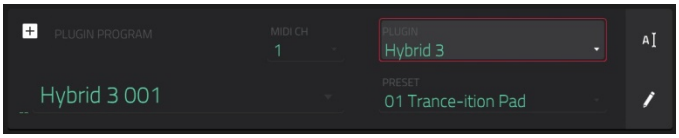


クリッププログラムを表示中、**Clip Program**フィールドにはプログラムの名前が表示されます。



Edit Clipsをタップすると、サンプル（クリップ）や各クリップをパッドに割り当てたり、各クリップの起動時の再生方法を設定したりすることができるプログラム編集モードに入ります（***プログラム編集モード*** → ***クリッププログラム***を参照してください）。

プラグインプログラムを表示中、**Plugin Program**フィールドにはプログラムの名前が表示されます。



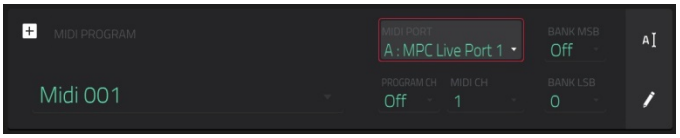
重要：プラグインプログラムは、デスクトップバージョンのMPCソフトウェアにおいてコントローラーモードでMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。

プログラムが使用しているプラグインを選択するには、**Plugin**フィールドを使用します。 表示される画面で、タッチスクリーン下部の**Type**または**Manufacturer**ボタンをタップして、プラグインのタイプまたはメーカーによる並べ替えを有効または無効にすることができます。

注：プラグインが置かれているディスクディレクトリを指定する必要があります。これは、ソフトウェアの**Preferences**で行うことができます。詳しくは、MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照してください。**Help**メニューをクリックし、**MPC Help**、**MPC User Manual**の順に選択します。

プログラムが使用するMIDIチャンネルを選択するには、**MIDI Ch**フィールドを使用します。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で作業している場合は、この設定を使用します。

Presetフィールドを使用して、プログラムが使用しているプラグイン内のプリセット（存在する場合）を選択します。



MIDIプログラムを表示中、**MIDI Program**フィールドにはプログラムの名前が表示されます。

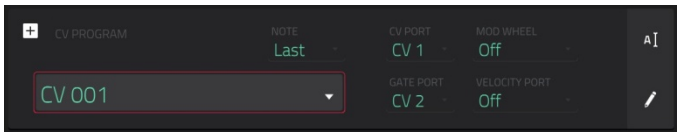
MIDI Portフィールドでは、プログラムがMIDIデータを送信するポートを選択します。

注：PreferencesでMIDIポートを設定する必要もあります。MPCソフトウェアでユーザーガイドを参照し、これを行う方法を調べるには、**Help**メニューをクリックし、**MPC Help**、**MPC User Manual**の順に選択します。

Program Chフィールドは、プログラムが送信するプログラムチェンジメッセージを選択します。

MIDI Chフィールドでは、プログラムがMIDIデータを送信するMIDIチャンネルを選択します。

Bank MSBおよび**Bank LSB**フィールドでは、プログラムが送信するMost Significant ByteおよびLeast Significant Byteのメッセージをそれぞれ選択します。



CVプログラムを表示中、**CV Program**フィールドにはプログラムの名前が表示されます。

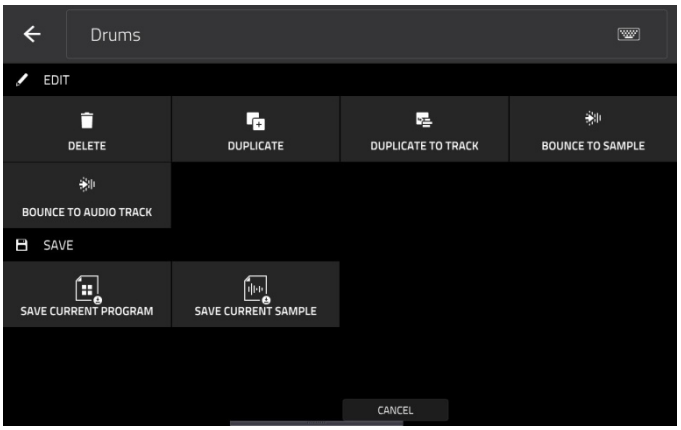
Noteフィールドを使用して、**Lowest**、**Highest**、**Last**の中から、ノートのトラッキングを選択します。

CV Portでは、プログラムが使用しているCVポートを選択します。

Gate Portフィールドでは、プログラムが使用しているゲートポートを選択します。

Mod Wheelフィールドでは、外部コントローラーのモジュレーションホイールが使用するCVポートを選択します。

Velocity Portフィールドでは、プログラムがベロシティ値を送信するために使用するCVポートを選択します。

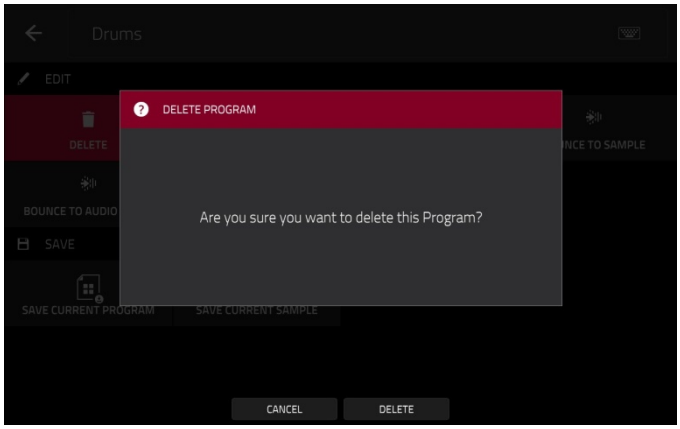


プログラムを編集するには、セクションの右端にある鉛筆アイコンをタップします。Program Edit/Copyウィンドウが開きます。

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。

メインモードに戻るには、タッチスクリーン左上の**Cancel**または左矢印（←）をタップします。 または、**Main**を押します。

プログラムの名前を編集するには、タッチスクリーン上部をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。



Delete機能は、トラックから**すべての**イベントを消去し、**すべての**設定をリセットします。

選択を確定するには、Clearをタップします。

前の画面に戻るには、Cancelをタップします。

Duplicate機能は、すぐに同じプログラムを複製します。 複製されたプログラムは同じ名前が使用されますが、数字が付加されます（例：**Program 002**）。

Duplicate to Track機能は、新しいトラックに同一のプログラムを複製します。複製されたプログラムは同じ名前を使用しますが、数字が付加されます（例：**Program 002**）。新しいトラックには**Track**と数字が付加された名前が付けられます（例：**Track 06**）。

Bounce to Sample機能は、そのプログラムを使用するすべてのトラックをオーディオサンプルとしてレンダリングし、プロジェクトのサンプルプールに配置します。デフォルトでは、**Bounce -**と名付けられ、プログラム名が付加されます。この機能はMIDIプログラムやCVプログラムでは機能しません。

このプログラムですでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルをこの新しいものに上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

プログラムを既存のプログラムに保存して保存するには、Replaceをタップします。

キャンセルするには、Cancelをタップします。

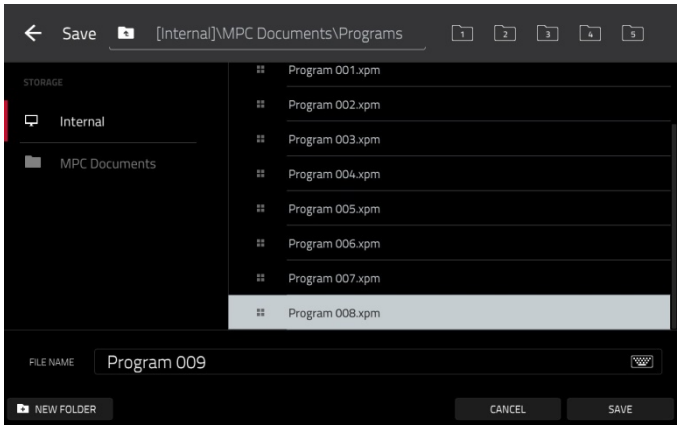
Bounce to Audio Track機能は、そのプログラム（現在のシーケンスのみ）をプロジェクトのオーディオトラックとしてレンダリングします。メインモードは自動的に**Audio**タブに切り替わります。デフォルトでは、**Audio**に数字が付加された名前が付けられます（例：**Audio 002**など）。この機能は、MIDIプログラムやCVプログラムでは機能しません。

このトラックですでにこの機能を使用している場合は、既存のサンプルをこの新しいサンプルで上書きするか、キャンセルするかを尋ねられます。

既存のトラックの上にトラックを保存して保存するには、Replaceをタップします。

キャンセルするには、Cancelをタップします。

Save Current Programまたは**Save Current Sample**機能は、現在のプログラムまたはサンプル（最後に押されたパッドの最上層）を外部記憶装置またはMPC Xの内蔵ドライブにそれぞれ保存します。



表示するストレージデバイスを選択するには、左側の**ストレージ**カラムでタップします。 **Internal**はMPC Xの内蔵ドライブです。 **MPC Documents**、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にもUSBドライブが表示されます。

フォルダの中に入るには、ダブルタップします。または、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使ってリストを移動し、**データダイアル**を押してフォルダに入ります。右上の5つのフォルダボタンの1つをタップして、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます（これの詳細については、*ブラウザー*を参照してください）。

新しいフォルダを作成するには、**New Folder**をタップし、表示されるバーチャルキーボードを使用して名前を入力し、**Do It**をタップします。 すぐに新しいフォルダの階層内に移動します。

1つ上のフォルダ階層に移動するには、**フォルダ/tアイコン**をタップします。

ファイルの名前を付けるには、画面下部の**File Name**フィールドをタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

ファイルを保存するには、**Save**をタップします。

キャンセルしてメニューに戻るには、**Cancel**をタップします。 または、左上の**←アイコン**をタップします。

オーディオトラックを使用中、すべてのプログラムタイプについて、以下のことが行えます。

入力ソースを変更するには、**Input Config**をタップします。 これにより、トラックチャンネルストリップが表示または非表示になります。 オーディオトラック・チャンネルストリップ（マスターチャンネルストリップではありません）を表示している場合は、最初のフィールドが自動的に選択されます。

オーディオ編集モードに入るには、**Edit Audio**をタップします。 これは、タッチスクリーン左端の**波形とボックスのアイコン**をタップするのと同じです。

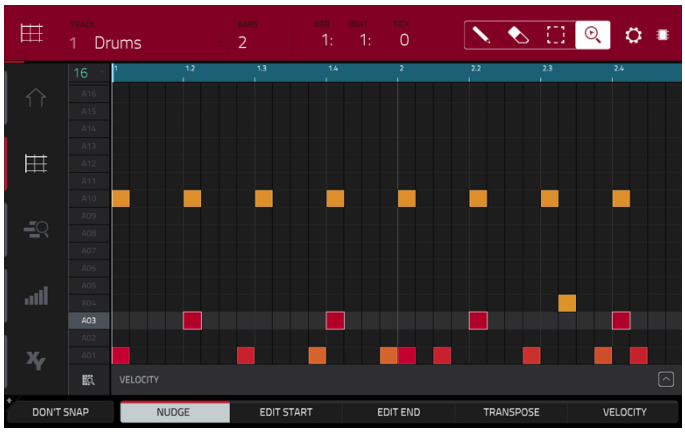
グリッドビュー

グリッドビューでは、プロジェクト内のシーケンスの各トラックのノートイベントとそれらのベロシティを表示および編集できます。このモードには、１つはドラムプログラム用、またもう一つは、キーグループプログラム、MIDIプログラム、プラグインプログラム用の2種類の画面があります。

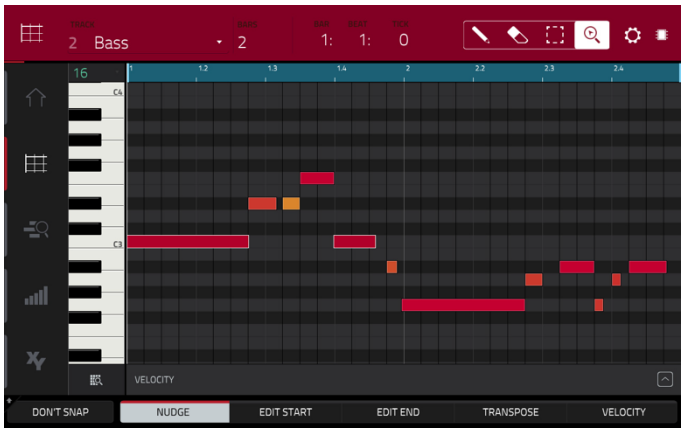
ドラムプログラムの場合、左の列には、使用可能なすべてのパッドが、対応するデータと共に垂直表示されます。

キーグループプログラム、プラグインプログラム、およびMIDIプログラムの場合、左の列には「ピアノロール」キーボードが垂直表示されます。

グリッドビューに入るには、**Menu**を押し、**Grid View**をタップします。



ドラムプログラムのグリッドビュー



キーグループプログラムまたはMIDIプログラムのグリッドビュー

タッチスクリーン上部には、トラック名、シーケンスとタイミング情報、および編集ツールが表示されます。

Trackフィールドで、現在のシーケンスのどのトラックをグリッドに表示するかを選択します。

Barsフィールドを使用して、シーケンスの長さを設定します。

タッチスクリーン上部の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

グリッドビューでは、これらの4つのアイコンを使用してグリッド内のさまざまな機能を使用できます。 1つをタップしてモードを選択します。

鉛筆：描画モード

空のグリッドスクエアにノートを入力するには、その正方形をタップします。

ノートを選択するには、それをタップします。

ノートを移動するには、タップして別のグリッドにドラッグします。

ノートを消去するには、ダブルタップします。

消しゴム：消去モード

ノートを消去するには、消去したいノートをタップします。

選択ボックス：選択モード

ノートを選択するには、選択したいノートをタップします。

複数のノートを選択するには、グリッドをタップした後ドラッグし、周りにボックスを作成します。

ノートを移動するには、タップして別のグリッドにドラッグします。

複数のノートを移動するには、上記の方法でノートを選択し、ドラッグします。

複数のノートを消去するには、上記の方法でノートを選択し、消しゴムツールを選択して、選択したノートのいずれかをタップします。

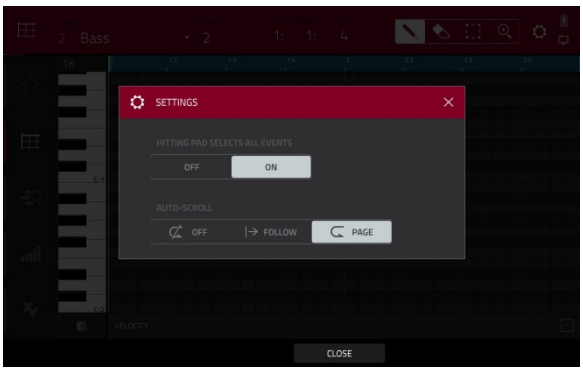
虫眼鏡：ナビゲーションモード

グリッドの別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。

拡大または縮小するには、グリッド上に指を広げたり挟んだりします。これは、垂直方向、水平方向、またはその両方で同時に行うことができます。

設定ウィンドウでは、特定のグリッドビュー設定を構成できます。

設定を表示するには、歯車アイコンをタップします。



Hitting Pad Selects All Eventsセレクターを使用して、機能をオンまたはオフにします。オンにすると、パッドを押すと、そのトラックのシーケンスでそのパッドすべてのノートイベントが自動的に選択されます。オフにすると、パッドを押しても、ノートを選択することなく、音を鳴らすことができます。

Auto-Scrollセレクターを使用して、オーディオ再生ヘッドに対する画面の動作を設定します。

Follow： ズーム設定に応じて、グリッドはオーディオ再生ヘッドを中央にしたままバックグラウンドでスクロールします。

Page： グリッドが「次のページ」に移動し、オーディオ再生ヘッドをたどります。

Off： グリッドはまったく動きません。

これらの機能は、サンプル編集モードのサンプル波形にも適用されます。

左端には、5つのモードのうちの1つにすばやく入るためのアイコンがあります。このアイコンのストリップを使用すると、簡単にそれらの間をジャンプすることができます。

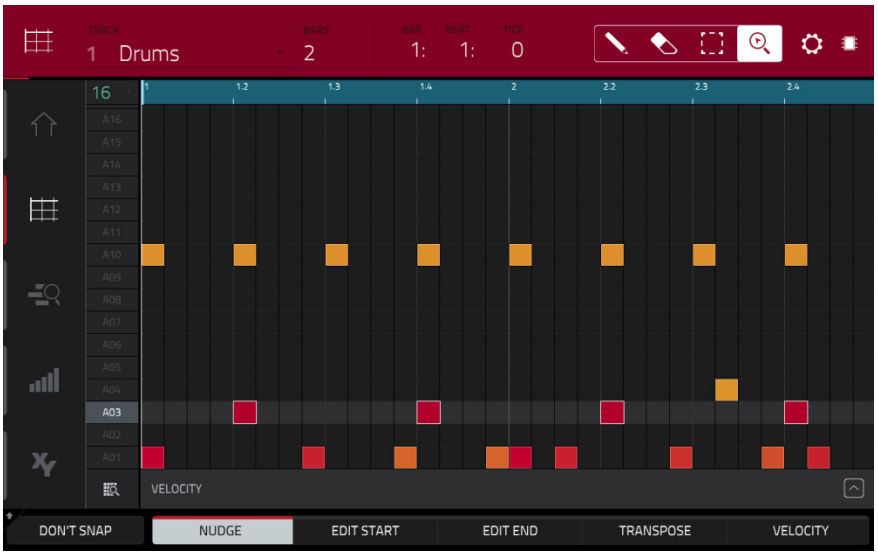
メインモードに入るには、**家**のアイコンをタップします。

グリッドビューに入るには、グリッドアイコンをタップします。このアイコンを表示するには、メインモードのタッチスクリーンの左下にあるMIDIタブを選択する必要があります。

トラックビューに入るには、バーと虫眼鏡のアイコンをタップします。

ステップシーケンサーに入るには、縦線のアイコンをタップします。

XYFXモードに入るには、XYアイコンをタップします。



どのツールを選択しても、選択したノートの移動、長尺化、短縮、またはトランスポーズを行うことができます。

1つのパッドバンクと2小節を表示するようにグリッドを自動的に設定するには、左下の**グリッドと拡大鏡アイコン**をタップします。

最後の操作を元に戻すには、Undoを押してください。

元に戻した最後の操作をやり直すには、Shift+Undo/Redoを押します。**パッド**

のすべてのノートを選択するには、任意のパッドを押します。

選択したノートを移動するには、タッチスクリーン下部のNudgeをタップし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用してノートを左右にシフトします。デフォルトでは、Time Correct値で定義されたクォンタイズ値によってのみノートを配置できます（この機能については、メインモードの章の*こちら*を参照してください）。

選択したノートをクォンタイズグリッドに制限（スナップ）せずに移動するには、タッチスクリーン左下のDon't Snapをタップしたままにして、**データダイアル**または -/+ボタンを使用してノートをシフトします。この場合、各ナッジは4ティックに相当します。

（タッチスクリーンの位置を変更せずに）**選択したノートの開始点または終了点を調整するには**、タッチスクリーン下部のEdit Startをタップし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用します。

選択した音符を上下にトランスポーズするには、タッチスクリーンの下部にあるTransposeをタップし、**データダイアル**または -/+ボタンを使用します。

前または次のトラックに切り替えるには、Shiftを押したまま、タッチスクリーン下部のTrack –またはTrack +を（それぞれ）タップします。

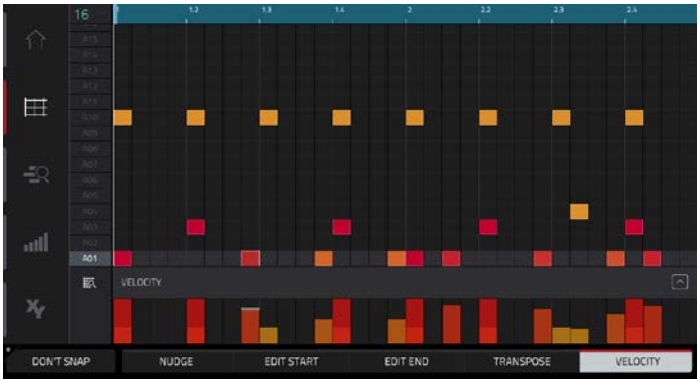
トラックをミュートまたはソロにするには、Shiftを押したまま、タッチスクリーン下部のMuteまたはSoloをタップします。

Timing Correctウィンドウを開くには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**TC**をタップします。この機能については、メインモードの章の*こちら*で説明します。

時分割を直接選択するには、グリッド左上の**下矢印**（▼）をダブルタップし、時分割を選択します。

メトロノーム設定を調整するには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**Click**をタップします。この機能については、メインモードの章の*こちら*で説明します。

グリッドビューには、ノートのベロシティを簡単に調整できるベロシティレーンもあります。



グリッドビューのベロシティレーン.

グリッドビューの背の高いベロシティレーン

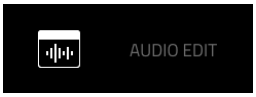
ベロシティレーンを表示または非表示にするには

1. 右下の**上矢印**（∧）ボタンをタップして、ベロシティレーンを表示します。
2. **上矢印**（∧）ボタンをもう一度タップして、拡大表示されたベロシティレーンを表示します。ボタンに**下矢印**（∨）が表示されます。
3. **下矢印**（∨）をタップしてベロシティレーンを非表示にします。

各ノートのベロシティは垂直バーで表されます。 バーが高くて赤色ほど高いベロシティ値を表わしています。 黄色いバーは低いベロシティ値を表わしています。上部分に灰色の線が付いたバーは、現在選択されているノートを示します。

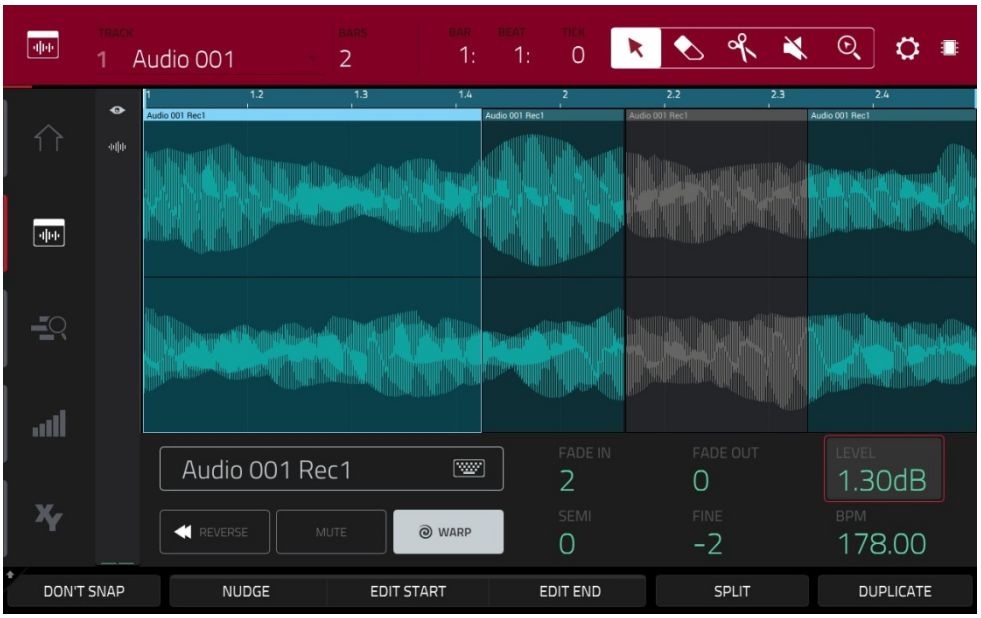
選択したノートのベロシティを調整するには、タッチスクリーン下部の**Velocity**をタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用します。 数値がタッチスクリーンに表示されます。

オーディオ編集モード



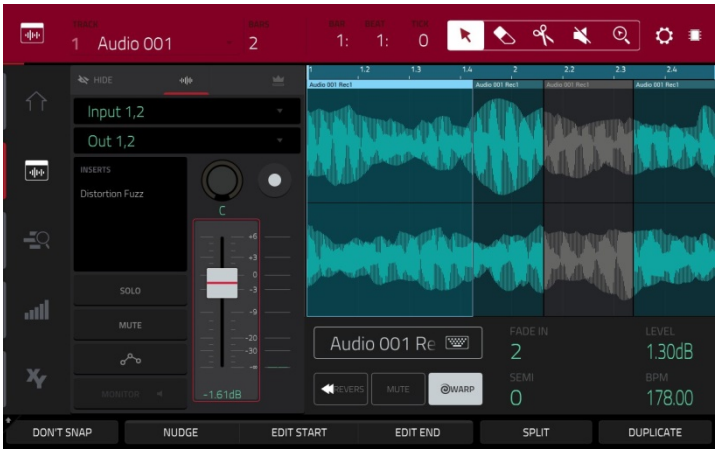
オーディオ編集モードでは、プロジェクト内のシーケンスのオーディオトラックを表示および編集できます。

オーディオ編集モードに入るには、**Menu**を押し、次に**Audio Edit Mode**をタップします。



オーディオ編集モード

以下は、オーディオトラックの録音をすばやく開始するための簡単なステップバイステップの手順です。別の事例でオーディオ編集モードを使用する方法については、この章の残りの部分を続けて読んでください。



オーディオ編集モード（またはメインモード）で録音するには

1. チャンネルストリップが画面左側に表示されていない場合は、小さな**目のアイコン**をタップして表示します。
2. シンセサイザーまたはその他のラインレベルのオーディオソースを、MPC Xの適切な入力に接続します。**Line/Phonoセレクター**も適切に設定してください。
3. 最初のフィールドをダブルタップして、外部オーディオ信号の入力ソース（**Input 1,2**、**Input 3,4**、または**Input 1～4**のいずれか）を選択します。
4. 2番目のフィールドをダブルタップして、トラックがルーティングされる場所を選択します（スタンドアロンモードでは**Out 1,2～7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2～31,32**）
5. **Monitor**ボタンをタップして、オーディオトラックのモニター方法を設定します。タップすると、次の3つの状態が切り替わります。

   Autoに設定されている場合は、トラックの録音が有効時のみ入力音声が聞こえます。

   onの場合、トラックが録音可能であるかどうかにかかわらず、入力音声が聞こえます。

   offにすると、入力音声は聞こえません。

6. MPC Xにオーディオ信号を送信するときに**Rec Vol**ノブを回して入力レベルを設定します。メーターレベルが表示されるので、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 「ピーク」にならないようにしてください）。
7. **Solo**と**Mute**のボタンがオンの場合、**オフ**になるようにタップします。 また、**トラックオートメーションボタン**をタップしてオフにする（**R/Read**または**W/Write**でない）ことをお奨めします。

8. **Rec Arm**を押すか、または**パンノブ**の横にある**Rec Arm**ボタンをタップして、トラックを録音可能にします。
9. MPC Xを録音待機状態にするには、**Rec**または**Overdub**を押します。
10. **録音を開始するには**、**Play**または**Play Start**を押してから、オーディオソースを再生します。あなたは、既存のシーケンスがバックグラウンドで再生されます。録音すると、波形が「トラック領域」として表示されます。
11. 録音を停止するには、**Stop**を押します。

タッチスクリーンの上部には、トラック名、シーケンスとタイミング情報、および編集ツールが表示されます。

Trackフィールドで、現在のシーケンスのどのトラックをグリッドに表示するかを選択します。

Barsフィールドで、シーケンスの長さを設定します。

タッチスクリーンの上部にある時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されます。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

オーディオ編集モードでは、これら5つのモードアイコンの中から１つをタップして、トラック内のさまざまな機能を使用できます。

矢印：選択モード

トラックリージョンを選択するには、タップします。

トラックリージョンを移動するには、タップしてドラッグします。

トラックリージョンを短くまたは長くするには、端をタップしてドラッグします。

消しゴム：消去モード

トラックリージョンを消去するには、消去したいリージョンをタップします。

はさみ：スプリットモード

特定のポイントでトラックを分割するには（トラックのリージョンを作成します）トラック内のポイントをタップします。

トラックリージョンを選択するには、左端をタップします。

ミュート：ミュートモード

トラックリージョンをミュートまたはミュート解除するには、そのトラックリージョンをタップします。

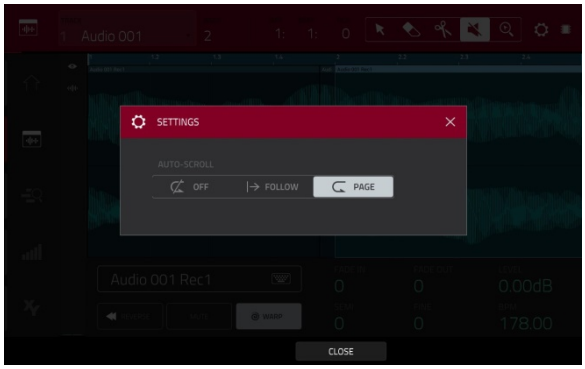
虫眼鏡：ナビゲーションモード

トラックの別の部分に移動するには、タップしてドラッグします。

拡大または縮小するには、グリッド上に指を広げたり挟んだりします。

Settingsウィンドウでは、特定のオーディオ編集モード設定を構成できます。

設定を表示するには、歯車アイコンをタップします。



オートスクロールセレクターを使用して、オーディオ再生ヘッドに対する画面の動作を設定します。

Follow： ズーム設定に応じて、波形ディスプレイはオーディオ再生ヘッドを中央にしたままバックグラウンドでスクロールします。

Page： 波形ディスプレイが「次のページ」に移動し、オーディオ再生ヘッドをたどります。

Off：波形ディスプレイはまったく動きません。

これらの機能は、サンプル編集モードのサンプル波形にも適用されます。

左端には、5つのモードのうちの1つに入るためのアイコンが含まれています。このアイコンのストリップを使用すると、簡単にそれらの間をジャンプすることができます。

メインモードに入るには、家のアイコンをタップします。

オーディオ編集モードに入るには、波形とボックスのアイコンをタップします。

トラックビューに入るには、バーと虫眼鏡のアイコンをタップします。

ステップシーケンサーに入るには、**縦線のアイコン**をタップします。XYFXモードに入るには、XYアイコンをタップします。

これらの右側には、チャンネルストリップを制御する2つの小さなアイコンもあります。

チャンネルストリップを表示または非表示にするには、目のアイコンをタップします。

目のアイコンの下のアイコンは、チャンネルストリップのタイプを示します（次の説明を参照）。

チャンネルストリップには、現在選択されているアイコンに応じて、オーディオトラックまたはマスター出力の重要な設定がいくつか含まれています。

トラックチャンネルストリップを表示するには、波形アイコンをタップします。

マスターチャンネルストリップを表示するには、王冠のアイコンをタップします。

オーディオトラックを使用中に**トラックチャンネルストリップ**を表示する場合

最初のフィールドは、外部オーディオ信号の入力ソース（**Input 1,2**、**Input 3,4**、または**Input 1〜4**のいずれか）を定義します。

2番目のフィールドは、トラックがルーティングされる場所（スタンドアロンモードでは**Out 1,2〜7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2〜31,32**）を表示します。

Insertsフィールドには、そのトラックの有効または無効なエフェクトが表示されます。 **Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

トラックをソロまたはミュートするには、SoloまたはMuteを（それぞれ）タップします。

オーディオトラックのモニター方法を設定するには、Monitorボタンをタップして3つの状態を順に切り替えます。

Autoに設定すると、トラックの録音が有効にされた場合にのみ入力音声が聞こえます。

Onにすると、トラックの録音が有効であるかどうかにかかわらず、入力音声が聞こえます。

Offにすると、入力音声は聞こえません。

Read/Writeを押すか、または**トラックオートメーションボタン**をタップして3つの状態を切り替えます。

Offの場合、プログラムはオートメーションデータを無視します。オートメーションを記録または　入力している場合、これをタップすると**Read (R)**と**Write (W)** のみが切り替わりますが、ボタンをタップして**Shift**を押し続けると、これを無効にすることができます。

重要：すでにオートメーションを記録してオフにしている場合、トラックは、オフにした時点でのエフェクトとそのパラメーター値を引き続き使用します。

Read (R)に設定すると、プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、それ以上のオートメーションは記録されません。ただし、手動で編集してオートメーションを入力することはできます。（録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

Write (W)に設定すると、プログラムはオートメーションを記録できます。（オートメーション可能なQ-Linkノブが割り当てられている場合は、録音中に誤って触れないように注意してください）。

ヒント：タッチスクリーンの右上にあるグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオーディオトラックを同じオートメーションに素早く設定できます。これについての詳細は、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

トラックのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたは**レベルスライダー**を調整します。

トラックを録音可能にするには、（トラック名がレベルメーター下部のディスプレイストリップに表示されているときに）**Rec Arm**を押すか、**Record Arm**ボタンをタップします。 オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこのトラックに録音されます。

ヒント：トラックビューで複数のトラックを選択するには、**Shift**を押しながら各トラックに**Arm**ボタンをタップします。

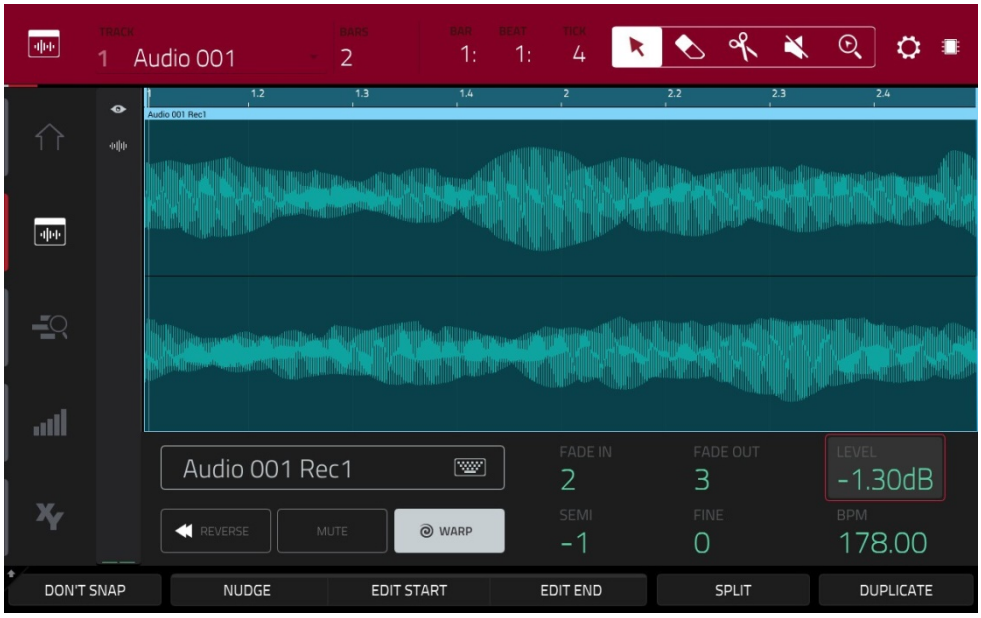
マスターチャンネルストリップを表示する場合

最初のフィールドは、現在のマスター出力をステレオペアとして表示します（変更可能です）

Insertsフィールドには、その出力ペアの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

マスター出力をミュートするには、Mute**をタップします。**

マスター出力のパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたは**レベルスライダー**を調整します。



どのツールが選択されているかにかかわらず、次のいずれかを実行して、選択したオーディオトラックリージョンを編集できます。

ヒント：編集中にオーディオトラックだけを聞きたい場合は、**トラックチャンネルストリップ**の**Solo**ボタンを使ってソロにします。

トラックリージョンを選択するには、矢印アイコンをタップして選択モードに入り、トラックリージョンをタップします。トラックリージョンが選択されると、すべてのリージョンパラメーターが編集可能になります。

最後の操作を元に戻すには、Undoを押してください。

元に戻した最後のアクションをやり直すには、Shift+Undo/Redoを押します。

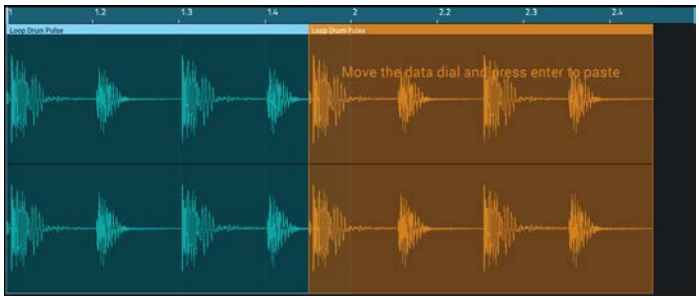
選択したトラック領域を移動するには、タッチスクリーン下部の**Nudge**をタップし、**データダイアル**または**-/+**ボタンを押して、トラックリージョンを左右に移動します。デフォルトでは、**Time Correct**値で定義された量子化値だけでトラックリージョンを移動できます（この機能については、メインモードの章の*こちら*を参照してください）。

選択したトラックリージョンをクォンタイズグリッドに制限（スナップ）することなく移動するには、タッチスクリーン左下の**Don't Snap**をタップして保持し、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用してトラックリージョンをシフトします。この場合、各ナッジは4ティックに相当します。

選択したトラックリージョンの開始点または終了点を（位置を変更せずに）調整するには、タッチスクリーン下部のEdit Startをタップし、データダイアルまたは-/+ボタンを使用します。

現在の再生ヘッド位置で（いずれかの側にトラックリージョンを作成して）**トラックを分割するには**、タッチスクリーン下部の**Split**をタップします。

選択したトラックリージョンをコピー&ペーストするには、**Copy**を押し、**データダイアル**を回してハイライトされたトラックリージョンを移動し、**カーソルの中央**または**Enter**を押して現在の位置に貼り付けます。



選択したトラックリージョンを複製するには、タッチスクリーン下部の**Duplicate**をタップします。複製トラックリージョンは元のトラックリージョンの直後に表示されます。

選択したトラックリージョンのフェードインまたはフェードアウトを作成するには、それぞれ**Fade In**または**Fade Out**フィールドを使用します。フェードは、トラックリージョンの始点または終点に斜線で表示されます。

選択したトラックリージョンのレベルを設定するには、**Level**フィールドを使用します。 それに応じて波形の振幅も変化します。

選択したトラックリージョンを元に戻すには、**Reverse**をタップします。

選択したトラックリージョンをミュートするには、**Mute**をタップします。

ピッチを変更せずに選択したトラックリージョンを長くまたは短くするには、**Warp**をタップします。これにより、その隣にある**Semi**、**Fine**、および**BPM**フィールドが有効になります。**BPM**フィールドでは、テンポを変更します。これにより、トラックリージョンの長さが適宜変更されます。ピッチを変更するには、**Semi**フィールドと**Fine**フィールドを使用します（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場合に便利です）。

注：オーディオファイルを録音すると、現在のシーケンステンポがそのファイルに埋め込まれます。この情報は、プロジェクトを保存するときにサンプルファイル内に格納されます。オーディオトラックリージョンをワープすると、ワープアルゴリズムはこのシーケンステンポとBPMフィールドの現在の値を使用して「ストレッチファクター」を生成します。

注：ワープアルゴリズムはCPUを大量に消費するため、再生中に余分に使用するとオーディオが途切れることがあります。ワープ機能の使用方法（および使用頻度）には注意してください。次のいずれかまたはすべてを実行することによって、必要なCPUパワーを減らすことができます。

ピッチ調整の量を最小限に抑えます（例：**Semi**と**Fine**フィールド）

非常に小さなトラックリージョンにワープをかけないでください。

できるだけ少ないトラックまたはトラックリージョンでワープをします。（一度にワープアルゴリズムを使用する[ポリフォニック限界の]ボイス数を減らします。

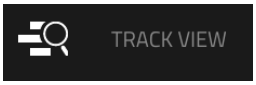
Timing Correctウィンドウを開くには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**TC**をタップします。この機能については、メインモードの章の***こちら***で説明します。

メトロノーム設定を調整するには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**Click**をタップします。この機能については、メインモードの章の***こちら***で説明します。

前または次のトラックに切り替えるには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**Track –**または**Track +**をタップします。

トラックをミュートまたはソロにするには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーンの下部にある**Mute**または**Solo**をタップします。

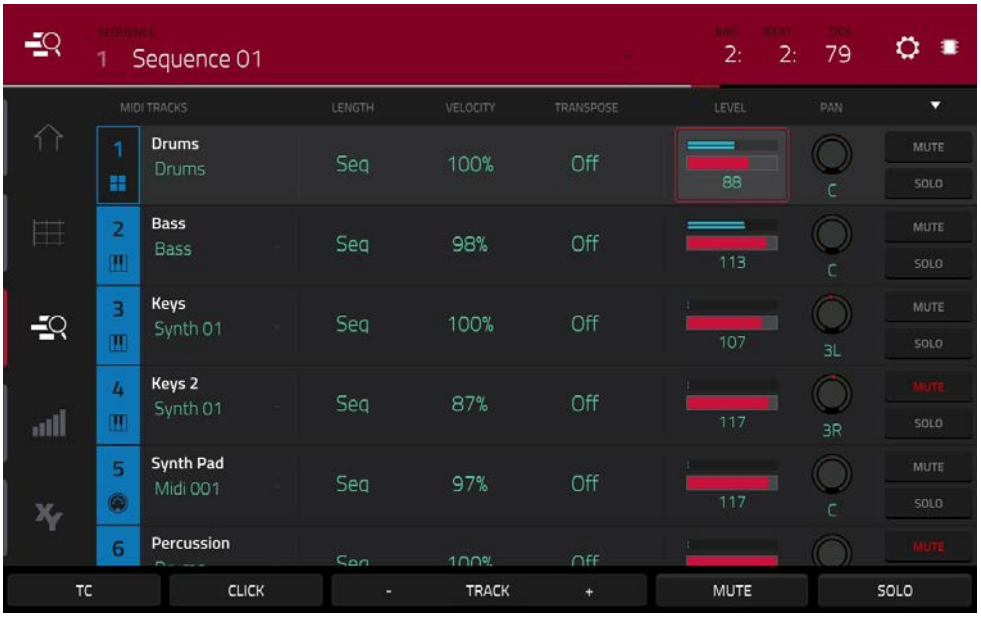
トラックビュー



トラックビューには、各シーケンスのトラックの概要が表示されます。トラックとシーケンスを同時に編集するには、このモードを使用します。

トラックビューに入るには、次のいずれかの操作を行います。

- Menuを押して、Track Viewをタップします。
- Shift+Main/Trackを押します。



各水平ストリップは、現在のシーケンス内のトラックを表します。MIDIトラックとオーディオトラックはグループ化されます。 最初にMIDIトラックが並んで表示され、その次にオーディオトラックが表示されます。

トラックのリストを移動するには、上下にスワイプします。

トラックの各グループを折りたたんだり、または展開したりするには、最初のトラックの**Mute**ボタンの上にある上向き矢印（▲）または下向き矢印（▼）アイコンをタップします。

タッチスクリーンの上部には、シーケンス名とタイミング情報が表示されます。

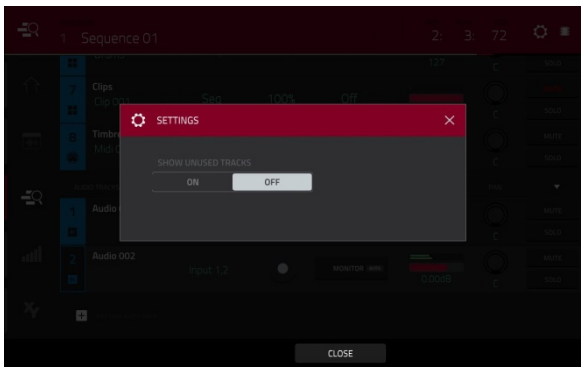
Sequenceフィールドを使用して、下に表示したいトラックが含まれているシーケンスを選択します。

タッチスクリーン上部の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

Settingsウィンドウでは、特定のトラックビュー設定を構成できます。

設定を表示するには、歯車アイコンをタップします。

この機能をオンまたはオフにするには、**Show Unused Tracks**セレクターを使用します。**オン**にすると、シーケンスやプログラムなどを持つトラックは引き続きトラックビューに表示されます。**オフ**にすると、シーケンス、プログラムなどをもつトラックのみが表示されます。



左端には、5つのモードのうちの1つにすばやく入るためのアイコンが含まれています。このアイコンストリップを使用すると、簡単にそれらの間をジャンプすることができます。

メインモードに入るには、家のアイコンをタップします。

グリッドビューに入るには、グリッドアイコンをタップします。

オーディオ編集モードに入るには、波形インボックスアイコンをタップします。

トラックビューに入るには、バーと虫眼鏡のアイコンをタップします。

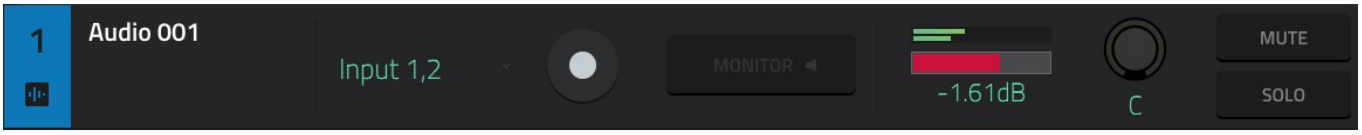
ステップシーケンサーに入るには、縦線のアイコンをタップします。 **XYFXモードに入るには、XYアイコン**をタップします。

タイミング修正設定を開くには、タッチスクリーン下部の**TC** をタップします。このウィンドウについては、ここのメインモードの章の***こちら***で説明しています。

メトロノーム設定を開くには、タッチスクリーン下部の**Click**をタップします。このウィンドウについては、ここのメインモードの章の***こちら***で説明しています。

同じタイプ（MIDIまたはオーディオ）**の前または次のトラックを選択するには**、タッチスクリーン下部の**Track –**または**Track +**を（それぞれ）タップします。または、タッチスクリーンの主要部分のトラックをタップします。

MIDIトラック



プロジェクト内のすべてのMIDIトラックは、トラックビューの上半分にグループ化されています。

表示または非表示にするには、▲または▼の矢印アイコンをタップします。

トラックが使用するプログラムを選択するには、Programフィールドを使用します。

Lengthフィールドで、トラックの長さを設定します。 **Seq**または**0**（テンキーパッドを使用している場合）の最小値を選択すると、トラックはシーケンスとまったく同じ長さになります。

ヒント：この機能を使用すると、異なる長さのトラックを維持できます。たとえば、4小節のベースラインの下で1小節のドラムシーケンスを繰り返し演奏できます。

Velocityフィールドを使用して、録音されたレベルに対してトラックがどれくらい大音量または小音量で再生するかを設定します。**50%**に設定すると、最初に再生された半分のベロシティでトラックが再生されます。 200%に設定すると、トラックは2倍の音量で再生されます。ただし、最大のベロシティ値は**127**となります。

Transposeフィールドでは、トラック全体のトランスポーズ（半音単位）を設定します。

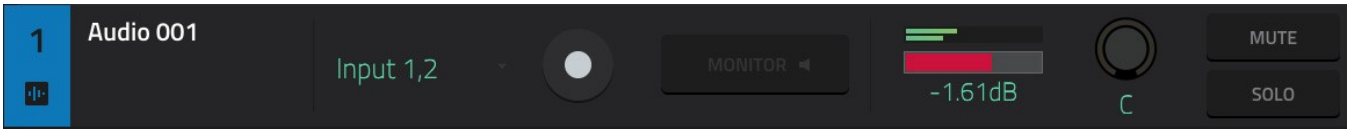
レベルスライダーを使用してトラックのレベルを変更します。スライダーの上にあるレベルメーターには、トラックの現在のレベルが表示されます。

パンノブを使ってトラックのパンを変更します。

Soloと**Mute**ボタンを使ってトラックをソロまたはミュートします。

または、現在選択されているトラックをミュートするには、タッチスクリーン下部の**Mute**または**Solo**（それぞれ）をタップします。

オーディオトラック



プロジェクト内のすべてのオーディオトラックは、トラックビューの下半分にグループ化されています。

表示または非表示にするには、▲または▼の矢印アイコンをタップします。

Inputフィールドでは、トラックの入力を設定します。

Armボタンを使用してトラックを録音可能にします。オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこのトラックに録音されます。**Shift**を押しながら各トラックの**Arm**ボタンをタップすると、複数のトラックを選択することができます。

Monitorボタンを使用して、オーディオトラックのモニター方法を設定します。タップすると、3つの状態が切り替わります。

- **Auto**に設定すると、トラックが録音可能な状態のときのみ入力音声が聞こえます。
- **オン**にすると、トラックが録音可能であるかどうかにかかわらず、入力音声が聞こえます。
- **オフ**にすると、入力音声は聞こえません。

レベルスライダーを使用してトラックのレベルを変更します。スライダーの上にあるレベルメーターには、トラックの現在のレベルが表示されます。**パンノブ**を使ってトラックのパンを変更します。

Soloと**Mute**ボタンを使ってトラックをソロまたはミュートします。

または、現在選択されているトラックをミュートするには、タッチスクリーン下部の**Mute**または**Solo**（それぞれ）をタップします。

新しいオーディオトラックを作成するには、**Add new audio track**ボタンを使用します。

ステップシーケンサー

ステップシーケンサーを使用すると、パッドを「ステップボタン」として使用してシーケンスを作成または編集することができ、従来のステップシーケンサースタイルのドラムマシンをシミュレートすることができます。

これは、オーディオトラックではなくMIDIトラックでのみ使用することができます。

ステップシーケンサーに入るには、以下のいずれかの操作を実行します。

- **Step Seq**を押します。
- **Menu**を押し、**Step Sequencer**をタップします。

タッチスクリーン上部には、トラック名と情報、シーケンスとタイミング情報が表示されます。

Trackフィールドには、現在のトラックの名前が表示されます。

Track Lengthフィールドでは、トラックの長さを設定します。最小値**Sequence**または**0**（テンキーパッドを使用している場合）を選択すると、トラックはシーケンスとまったく同じ長さになります。

ヒント：この機能を使用すると、異なる長さのトラックを維持できます。 たとえば、4小節のベースラインの下で1小節のドラムシーケンスを繰り返し演奏できます。

Barsフィールドを使用して、シーケンスの長さを小節単位で調整します。

BPMフィールドでは、シーケンスのテンポを調整します。

シーケンスが独自のテンポ（Seq）またはマスターテンポ（Mst）のどちらに従うかを設定するには、BPMフィールドの隣にある**Seq/Mst**ボタンをタップします。 または、**Shiftを押したままTap Tempo**を押しします。

タッチスクリーンの上部にある時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。 これはほとんどのモードで表示されています。 これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

左端には、5つのモードのうちの1つにすばやく入るためのアイコンが含まれています。このアイコンのストリップを使用すると、簡単にそれらの間をジャンプすることができます：

- **メインモードに入る**には、**ハウス**アイコンをタップします。
- **グリッドビューに入る**には、**グリッド**アイコンをタップします。
- **オーディオ編集モードに入る**には、**波形とボックス**のアイコンをタップします。
- **トラックビューに入る**には、**バーと虫眼鏡**のアイコンをタップします。
- **ステップシーケンサーに入る**には、**縦線**アイコンをタップします。
- **XYFXモードに入る**には、**XY**アイコンをタップします。

Time Divisionセレクターを使用して、シーケンスの各小節に必要なステップ数を設定します。 Tは三連符に基づく値を示しています。

または、タッチスクリーン下部の**TC**をタップして**Timing Correct**ウィンドウを開きます。これについては、メインモードの章の***こちら***で説明します。

シーケンスのステップを入力または削除するには

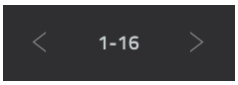
1. タッチスクリーン下部の**Pad –/+**ボタンを使用して、ステップを入力または削除するパッドを選択します。現在のパッド番号が左上に表示されます。

   または、パッドセレクト機能を使用します。**Pad Sel**をタップしたままにして、任意のパッドを押してから、**Pad Sel**を離します。パッドセレクトを「ラッチ」機能として使用することもできます。**Pad Sel**をタップして有効にし、任意のパッドを押してから**Pad Sel**をもう一度タップして無効にします。

2. タッチスクリーン下部の**Bar –/+**ボタンを使用して、ステップを入力または削除するシーケンスの小節を選択します。現在の小節番号が左上に表示されます。
3. MPC Xの**パッド**を押すか、シーケンサー下部のボタンをタップします。各パッドは、小節のステップに対応し、そのベロシティに対応する色で点灯します。

   16より大きい時分割の場合、小節のステップは複数のパッドバンクで表されることに注意してください。この場合、**パッドバンクボタンA**と**B**を使用して、小節すべてのステップを表示します。

16より大きい時分割の場合、小節のステップは複数のパッドバンクで表されます。この場合、で左右の矢印（**<** と **>**）を使用して、シーケンサーに表示されるステップ番号（**1~16**,**17~32**など）を変更します。



または、**パッドバンクボタンA**と**B**を使用します。

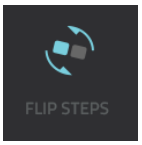
ステップのベロシティを調整するには、次のいずれかの操作を行います。

- ステップの**ベロシティバー**をタップします。ベロシティバーの上端がそのポイントにジャンプします。
- タッチスクリーン右端の**スライダー**を使用して、すべてのステップのベロシティを増減します。

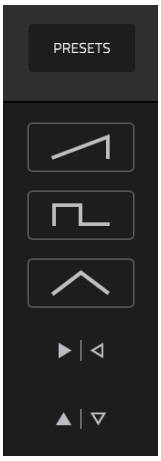
Nudge < と **Nudge >** の矢印を使用して、各ステップを左右に1ステップずつシフトします。これは異なるリズミカルな順列を試すのに便利です。

タッチスクリーン右端の**スライダー**を使用して、すべてのステップのベロシティを増減します。

Flip Stepsボタンを使用して、入力したノートとノートを持たないステップを切り替えます。以前にノートがなかったステップには、フルベロシティ（**127**）のノートが追加されました。これまでノートがあったステップは空になります。



プリセットシーケンスコントロールを表示または非表示にするには、**Presets**をタップします。これらのコントロールを使用すると、シーケンス内の現在の小節のベロシティを操作および変換できます。



最初のボタンは、ステップに昇順または降順の速度を適用します。タップするたびに、次のオプションが順番に表示されます。

- ベロシティは、小節の最後が単一のピークとなるように上がります。
- ベロシティは、小節の半分ごとにピークを着けるように上がります。
- ベロシティは、小節の1/4ごとにピークを着けるように上がります。
- ベロシティは、小節の先頭にある単一のピークから下降します。
- ベロシティは、小節の半分ごとのピークから下がります。
- ベロシティは、小節の1/4ごとのピークから下がります。

2番目のボタンは、小節の位置に応じて、ステップのベロシティを最大値（127）または最小値（1）に設定します。タップするたびに、次のオプションが順番に切り替わります。

- 小節前半のベロシティは**1**に設定されます。後半のベロシティは**127**に設定されます。
- 小節の最初と3/4のベロシティは**1**に設定されます。2番目と4/4のベロシティは**127**に設定されます。
- 8分音符カウントで、小節の1、3、5、7番目のベロシティは1に設定されます。2、4、6、8番目のベロシティは127に設定されます。
- 小節前半のベロシティは**127**に設定されます。後半のベロシティは**1**に設定されます。
- 小節の最初と3/4のベロシティは**127**に設定されます.2番目と4/4のベロシティは**1**に設定されます。
- 8分音符カウントで、小節の1、3、5、7番目のベロシティは**127**に設定されます。2、4、6、8番目のベロシティは**1**に設定されます。

3番目のボタンは、ステップに昇順または降順のベロシティを適用します。タップするたびに、次のオプションが順番に切り替わります。

- 小節全体で、ベロシティがピークに達し、その後、降下します。
- 小節の各半分で、ベロシティがピークに達し、その後、下降します。
- 小節の1/4ごとに、ベロシティがピークまで上昇し、その後降下します。
- 小節全体で、ベロシティはピークから谷に降り、その後、ピークに戻ります。.
- 小節の各半分で、ベロシティがピークから谷に降り、その後、ピークに戻ります。
- 小節の1/4ごとに、ベロシティがピークから谷に降り、その後、ピークに戻ります。

4番目のボタンは、小節の前半と後半を入れ替えます。言い換えれば、バーの前半は後半の鏡像になり、逆も同様です。

5番目のボタンは、入力されたノートすべてのステップのベロシティを反転します。 旧ベロシティと新ベロシティの合計は**127**になります。ノートのステップが**0**のベロシティを指定することはできないため、127または1のベロシティは例外となります。

例：

ベロシティが**40**のステップは、**87**のベロシティに変換され、その逆も同様となります。

ベロシティが**75**のステップは、**52**のベロシティに変換され、その逆も同様となります。

ベロシティが**127**のステップは、**1**のベロシティに変換され、その逆も同様となります。

XYFXモード

XYFXモードはタッチスクリーンをXYパッドに変え、各軸はエフェクトパラメーターの範囲を表します。XYパッド上で指を動かすと、現在の位置が2つのパラメーターの現在の値を決定します。このモードを使用して、トラックに面白いエフェクトオートメーションを作成することができます。

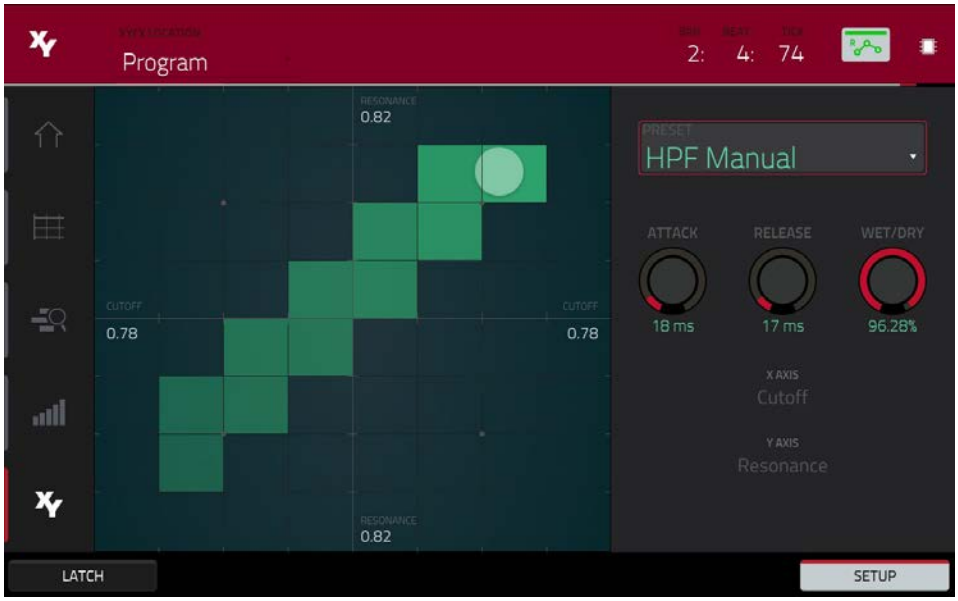
XYFXモードでコントロールするエフェクトは、そのプログラムのインサートエフェクトのように機能します。実際、**XYFX**は、このモードを使用する前にプログラムにロードする必要のあるインサートエフェクトの名前です。これについての詳細は、***一般機能*** > ***エフェクト***を参照してください。

XYFXモードに入るには、以下のいずれかの操作を実行します。

- **XYFX**を押します。
- **Menu**を押して、**XYFX**をタップします。

最初にこのモードをプロジェクトに入ると、XYFXをプログラムにロードするように指示されることがあります。 **Insert XYFX**をタップしてこれを行います。

注：すでに4つのインサートエフェクトがロードされている場合は、インサートエフェクトスロットの1つをクリアしてから行う必要があります。



左端には、5つのモードのうちの1つに入るためのアイコンが含まれています。このアイコンのストリップを使用すると、簡単にそれらの間をジャンプすることができます。

- メインモードに入るには、ハウスアイコンをタップします。
- グリッドビューに入るには、グリッドアイコンをタップします。
- オーディオ編集モードに入るには、波形とボックスのアイコンをタップします。
- トラックビューに入るには、バーと虫眼鏡のアイコンをタップします。
- ステップシーケンサーに入るには、縦線アイコンをタップします。
- XYFXモードに入るには、XYアイコンをタップします。

XYFX Locationフィールドで、現在のプログラム（**Program**）またはマスター出力（ステレオペアチャンネル：**Output 1/2**、**Output 3/4**など）を選択して、エフェクトが適用される信号を選択します。

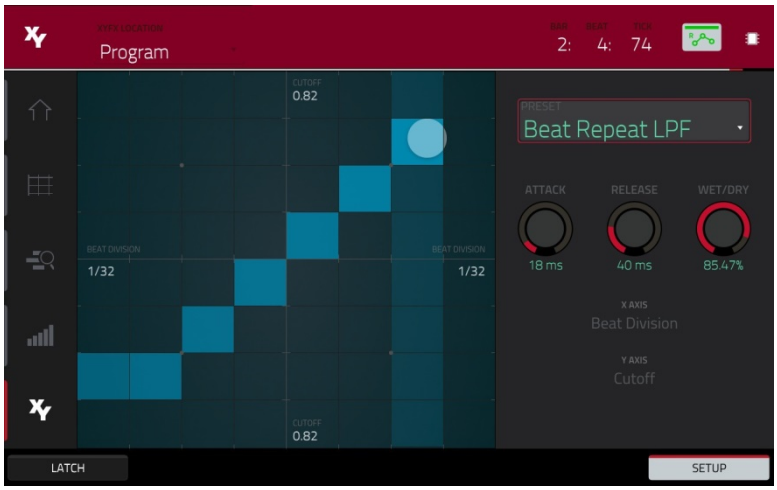
右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。 これはほとんどのモードで表示されています。 これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。 これはいくつかのモードで示されます。 これについての詳細は、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

タッチスクリーンのグリッド部分を指でタッチまたは移動します。現在の位置を示すためにマーカーが指に沿って表示されます。X軸は横軸で、右に動くにつれて値が大きくなります。 Y軸は垂直軸で、上に移動するにつれて値が大きくなります。各軸は、割り当てられたパラメーターでラベル付けされています。

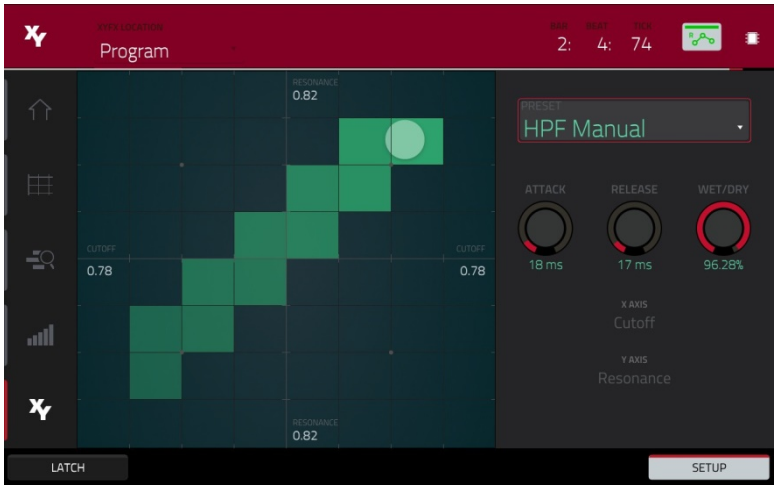
エフェクトにビート分割パラメーターがある場合、現在の分割が列全体にハイライト表示されます。

エフェクトは色分けされ、視覚的に区別できます。ビート同期エフェクトは**青色**で、手動でコントロールされたエフェクトは**緑色**で表示されます。



XYパッドに触れている間に、左下の**Latch**をタップすると、マーカーを離してもXYパッドに触れていた最後の状態を保持します。マーカーは、XYパッドの別の部分に触れるか、または**Latch**を再びタップするまでそこに残ります。

Setupボタンを使用して、XYパッドの動作を制御するセットアップパネルを表示または非表示にします。



Presetフィールドを使用して、XYFXモードで使用するエフェクトを選択します。

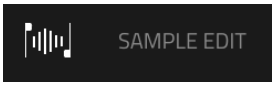
Attackノブを使ってエンベロープのアタックフェーズの長さを設定します。これは、XYパッドに触れるとトリガーされます。言い換えれば、これはタッチに完全に反応するのにかかる時間を決定します。

Releaseノブを使用してエンベロープのリリースフェーズの長さを設定します。これは、XYパッドを離したときにトリガーされます。つまり、XYパッドに触れ終わった後、エフェクトが完全に無効になるまでの時間を決定します。

Wet/Dryを使って元の信号（ドライ）とエフェクト信号（ウェット）をブレンドします。

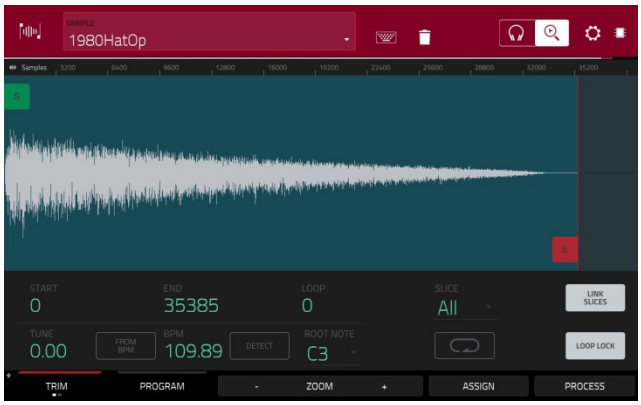
X Axisと**Y Axis**フィールドには、各軸によって制御されるパラメーターが表示されます。これは、使用しているエフェクトによって異なります。

サンプル編集モード



サンプル編集モードでは、さまざまな機能を使ってサンプルを編集することができます。

サンプル編集モードに入るには、以下のいずれかの操作を実行します。



- **Sample Edit**を押します。
- **Menu**を押してから、**Sample Edit**をタップします。

編集するサンプルを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

- タッチスクリーン上部の**Sample**フィールドを使用します。
- メインモードでは、タッチスクリーン上部の**Project**フィールドをタップし、右側のリストでサンプルをダブルタップします。
- ブラウザーで、タッチスクリーンの下部にある**P/pageアイコン**を使用してプロジェクトボタンをタップし、右側のリストでサンプルをダブルタップします。

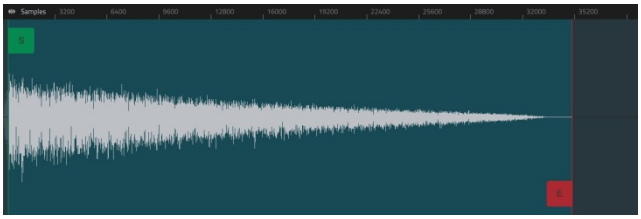
サンプルの名前を編集するには、タッチスクリーン上部の名前の横にある**キーボードアイコン**をタップし、表示される仮想キーボードを使用します。

サンプルを削除するには、タッチスクリーン上部の名前の横にある**ごみ箱アイコン**をタップします。表示される画面には、プロジェクト内でこのサンプルを使用するプログラムが表示されます。**Delete Sample**をタップして続行するか、**Cancel**をタップして前の画面に戻ります。

タッチスクリーンの上半分には波形が表示されます。下半分には編集コントロールが表示されます。

波形表示には、サンプル波形の「アクティブ」セクションが表示されます。波形を左右にスワイプして移動させます。

波形の上には、**サンプル**、**時間**（秒とミリ秒）、または**拍**で表示されるタイムラインが表示されます。 ***Settings***で表示する単位を選択できます。



拡大または縮小するには、次のいずれかの操作を行います。

- **虫めがねアイコン**（右上）が選択されているときは、波形上に指を広げたり、つまんだりします。
- タッチスクリーン下部の**Zoom +**ボタンまたは**Zoom –** ボタンをタップします。
- Q-Linkノブ 4 (Zoom)を回します。

波形をスクロールするには、次のいずれかの操作を行います。

- **虫めがねアイコン**（右上）が選択されているときは、波形を左右にスワイプします。
- **Q-Linkノブ 8 (Zoom)**を回します。

緑色のマーカーと赤いマーカーは、それぞれ開始点と終了点を示しています。 これらの2つのポイントは、再生されるサンプルの領域を定義します。

選択したリージョンの始点または終点を移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- マーカーをタップして左右にドラッグします。
- 波形の下に表示されている**Start**または**End**フィールドを使用します。
- **Q-Linkノブ**（**Start X1**）の最初の列を使用して開始点を、また、2列目（**End X1**）では終了点を調整します。一番上のQ-Linkノブ（13と14）では粗調整を、一番下のQ-Linkノブ（1と2）では微調整を行います。

ヒント：録音されたサンプルは、最初または最後に何らかの無音を持つことがあり、音楽的な文脈で正確に時間を計るのが難しくなります。 開始点を調整してこれを修正します。終了点を調整して、余分な無音や不要なオーディオを最後に削除することもできます。 ワークフローを簡単にするだけでなく、「正確に」編集されたサンプルを使用することで、制作やパフォーマンスを向上させることができます。

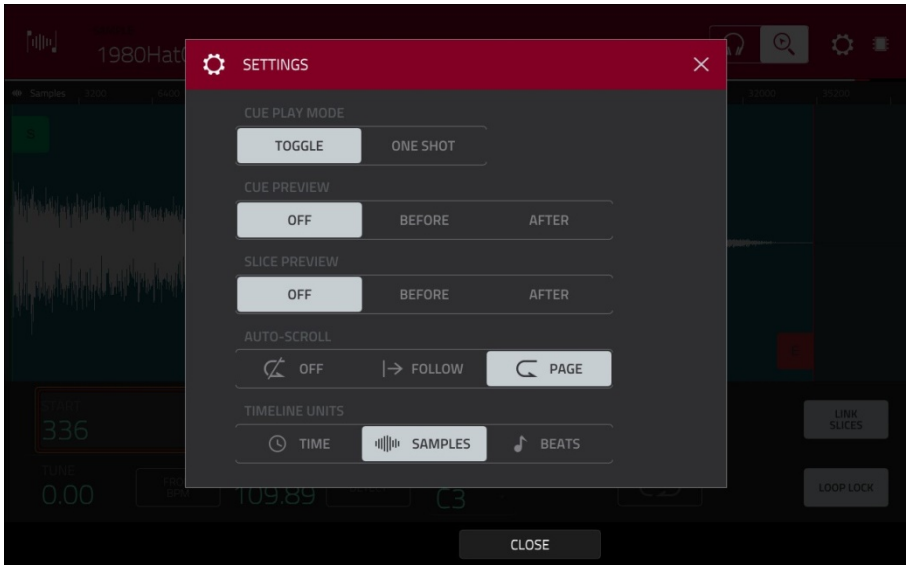
サンプル編集モードは、**トリムモード**、**チョップモード**、**プログラムモード**の3つの方法で使用できます。各モードのオプションは若干異なります。それぞれの仕組みについては、この章の以下の***トリムモード***、***チョップモード***、および***プログラムモード***の各パートを参照してください。ただし、これらのモードを使用する前に、設定を構成したい場合があります。これを行うには、次の***設定***の章を参照してください。

ヒント：チョップモードで以前に作成および選択されたサンプルの特定のスライスにトリムモードを使用できます。 これにより、チョップモードよりも単一スライスの詳細な表示が可能になり、スライスの視聴のためのオプションが増えます。 トリムモードとチョップモードを簡単に切り替えることができます。

トリムモードとチョップモードの両方を使用してサンプルスライスを編集するには

1. タッチスクリーン下部の**Trim/Chop**をタップすると、**Chop**と表示されます。
2. 必要に応じてすべてのフィールドを設定して、サンプル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. タッチスクリーン下部の**Trim/Chop**をタップすると**Trim**と表示されます。 編集中のリージョンはスライスマーカーではなく、通常の開始点と終了点のマーカーで示されます。
5. Trim/Chopをタップすると、いつでもチョップモードに戻ることができます。

設定



設定ウィンドウでは、特定のサンプル編集モード設定を構成できます。

Settingsを表示するには、歯車アイコンをタップします。

Cue Play Modeセレクターを使用して、キュー再生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、キュー再生ヘッドからサンプル全体を再生します。
- Toggle： Play Cueをタップすると、再生ヘッドから再生が開始されます。もう一度タップすると再生が停止します。

Cue Previewセレクターを使用して、キュー再生ヘッドを動かすときにオーディオが再生されるかどうかを設定します。キュー再生ヘッドをサンプル波形に合わせて移動すると、キュー再生ヘッドの前にサンプルの小さな部分を再生するか（Before）、キュー再生ヘッドの後にサンプルの小さな部分を再生するか（After）、全く再生しないように設定できます（Off）。これは、全体の環境設定で設定することもできます（*一般機能* > *メニュー* > *設定* > *その他* を参照してください）。

スライスマーカーを移動するときにオーディオが再生されるかどうかを設定するには、Slice Previewセレクターを使用します。スライスマーカーをサンプル波形に合わせて移動すると、スライスマーカーの前にサンプルの小さな部分を再生するか（Before）、スライスマーカーの後にサンプルの小さな部分を再生するか（After）、全く再生しないように設定できます（Off）。これは、全体の環境設定で設定することもできます（*一般機能* > *メニュー* > *設定* > *その他* を参照してください）。

Auto-Scrollセレクターを使用して、オーディオ再生ヘッドに対する画面の動作を設定します。

- Follow： ズーム設定に応じて、波形がバックグラウンドに沿ってスクロールし、オーディオ再生ヘッドを中央に維持します。
- Page：波形表示が「次のページ」に移動し、オーディオ再生ヘッドをたどります。
- Off： 波形表示がまったく動きません。

これらの機能は、グリッドビューのサンプル波形にも適用されます。

Timeline Unitsセレクターを使用して、上に表示される単位をサンプル波形に設定します。次のいずれかのオプションを選択できます。

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

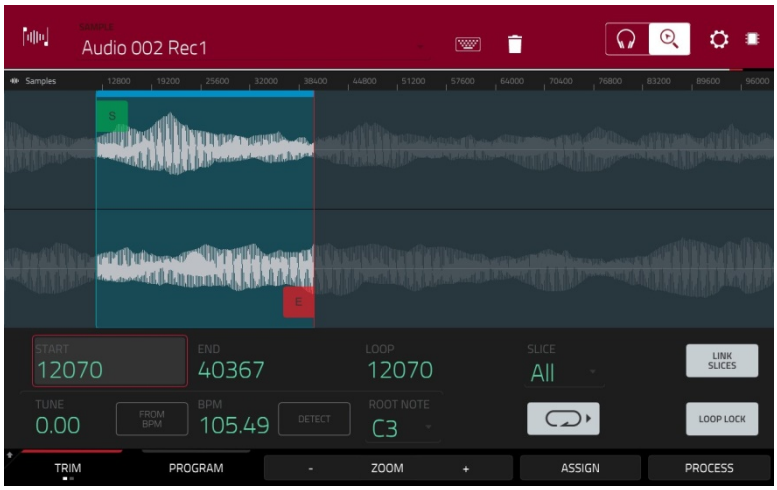
トリムモード

トリムモードを使用してサンプルから終了点を簡単にトリミングすることをお奨めします。

トリムモードに入るには、左下の**Trim/Chop**ボタンをタップします。**Trim**に表示が変わります。

Startフィールドと**End**フィールドを使用して、それぞれサンプル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、Q-Linkノブの最初の列（**Start X1**）と、2列目のQ-Linkノブ(**End X1**__)を使用して、それぞれ開始点または終了点を調整します。

トリムモードにはループ機能が含まれています。オンにすると、ループポイントと終了点の間のサンプルの領域が繰り返されます。これは、サンプルを開始する理想的な場所を見つけるときに便利です。ループは開始点より早くすることはできません。



ループポイントを調整するには、次のいずれかの操作を行います。

- **Loop**フィールドを使用します。
- 開始（**S**）マーカー（**Loop Lock**がオンの場合）または**ループ**マーカー（**Loop Lock**がオフの場合）をタップしてドラッグします。
- **Q-Linkノブ**の**最初**の列（**Start X1**： Loop Lockがオンの場合）、または**Q-Linkノブ**の3番目の列（**Loop X1**： **Loop Lock**がオフの場合）を使用します。一番上のQ-Linkノブ（13と15）は粗調整を行います。一番下のQ-Linkノブ（1と3）では微調整が可能です。

Loop Lockをオンまたはオフにするには、**Loop Lock**ボタンをタップします。オンの場合、ループポイントは開始点と同じです。オフの場合、ループポイントは開始点から独立しており、別のループマーカーで示されます。

ループ機能をオンまたはオフにするには、**Loop**ボタンをタップして3つのモードを切り替えます。

Off： サンプルはループされません。

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ふたたび再生を開始します。

Reverse： ループが終点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、終了点に戻り、リバース再生を続けます。

Alternating： ループが終了点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、ループポイントから再び前方に再生を開始します。

ForwardとOffを切り替えるには、**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。

選択したサンプルの特定の部分を再生するには、MPC Xのパッドを使用します。

Play Sample (**ワンショット**) (**パッド 10**) は、サンプルを開始点から終了点まで1回再生します。

Play Sample (**ノートオン**) (**パッド11**) は、サンプルを開始点から終了点まで1回再生します。 パッドを押し続けている間、再生され、パッドを離すと演奏を停止します。 または、右上の**ヘッドフォンアイコン**を選択し、波形を指でタップし続けます。

Play Loop Continuous (**パッド16**) は、ループボタンで設定されたモード（**Forward**、**Reverse**、または**Alternating**）を使用してサンプルを繰り返し再生します。**Loop**ボタンがオフの場合、サンプルは繰り返し順方向にループします。

Play Loop (**パッド13**) は、**Loop**ボタンで設定されたモード（**Forward**、**Reverse**、または**Alternating**）を使用してサンプルを繰り返し再生します。**Loop**ボタンがオフの場合、サンプルは繰り返しループします。パッドを押し続けている間、再生され、パッドを離すと演奏を停止します。

Play to Loop Start (**パッド14**) は、ループポイントの直前のサンプルの一部を再生します。 パッドを押し続けている間、再生され、パッドを離すと演奏を停止します。

Play from Loop Start (**パッド15**) は、終了点に関係なくループポイントからサンプルの最後までサンプルを再生します。 パッドを押し続けている間、再生され、パッドを離すと演奏を停止します。

Play All (**パッド9**) はサンプル全体を再生します。

パッド1～**4**は、それぞれ**パッド5**～**8**と同じ機能を持ちますが、**パッド1**～**4**はサンプルを「**ワンショット**」として再生します（パッドを一度押すと、全体が再生されます）。一方、**パッド5**～**8**は、「**ノートオン**」として再生します（パッドを押したままにしておくと再生し、離すと再生が停止します）：

Play from Start (**パッド1**, **パッド5**) は、サンプルを開始点から終了点まで再生します。

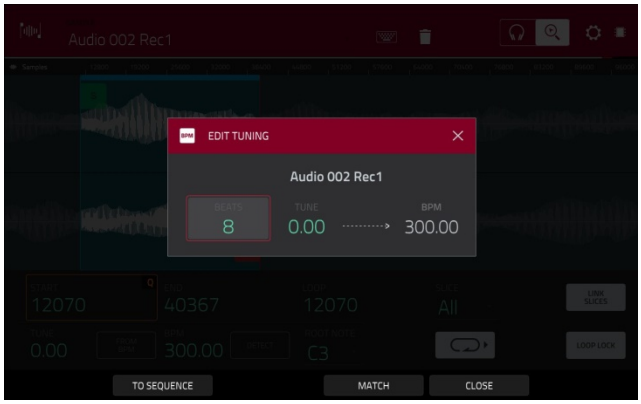
Play to Start (**パッド2**, **パッド6**) は、開始点の始点の直前のサンプル部分から開始点まで再生します。

Play to End (**パッド3**, **パッド7**) は、エンドポイントの終点の直前のサンプル部分を再生します。

Play from End (**パッド4**, **パッド8**) は、サンプルの終点からサンプルの最後までの部分を再生します。

Tuneフィールドを使用して、サンプルを元のピッチから上下にトランスポーズします。

From BPMをタップすると、**Edit Tuning**ウィンドウが開き、サンプルを現在のシーケンスに合わせることができます。



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。

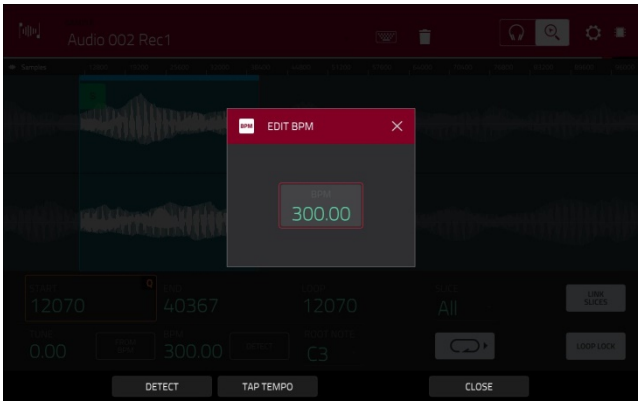
サンプルをシーケンスに合わせるには、Matchをタップします。 **Tune**フィールドが自動的に調整され、ウィンドウが閉じます。サンプルがシーケンスにチューニングされました。

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、シーケンスのテンポを右側の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**を任意の速度でタップしてテンポとして使用します。バックグラウンドでシーケンスを再生しながら、タップしてテンポを設定することもできます。
- **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。

編集するスライスを選択するには、（スライスをチョップモードで作成した後）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。
- Q-Linkノブ 16 (Select Slice)を回します。

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。

0 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。

0 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0 Snapをタップします。

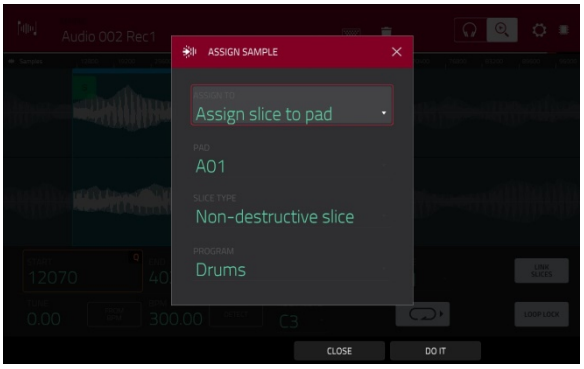
ループ機能を有効または無効にするには、Shiftを押したまま、タッチスクリーン下部の**Loop**をタップします。ループ機能が**Forward**と**off**の間で切り替わります。ループ機能については***前述の項***を参照してください。

サンプルの割り当て

新しいサンプルをトリムモード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。

Padフィールドを使用して、任意のパッドを選択します。または、任意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、*プログラム編集モード*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。

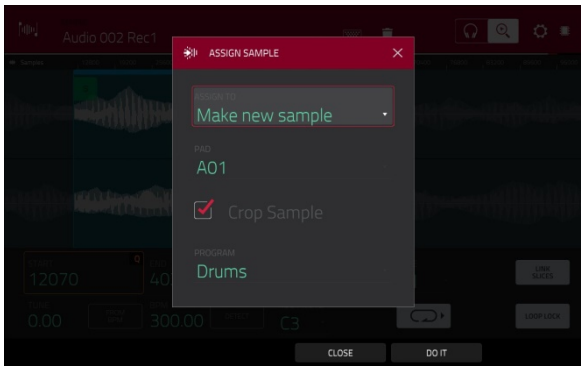
Pad Parameters： パッドの**スライス**設定は**パッド**に設定されます。**Pad Start**と**Pad End**はスライスの開始点と終了点の値に設定され、**Loop Position**はスライスの開始点に設定されますが、**Pad Loop**は無効になります。

Programフィールドで、スライスを追加するプログラムを指定します。

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。）



Padフィールドで、任意のパッドを選択します。または、任意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ても、サンプル全体をさらに編集することができます。

Programフィールドで、スライスを追加するプログラムを指定します。

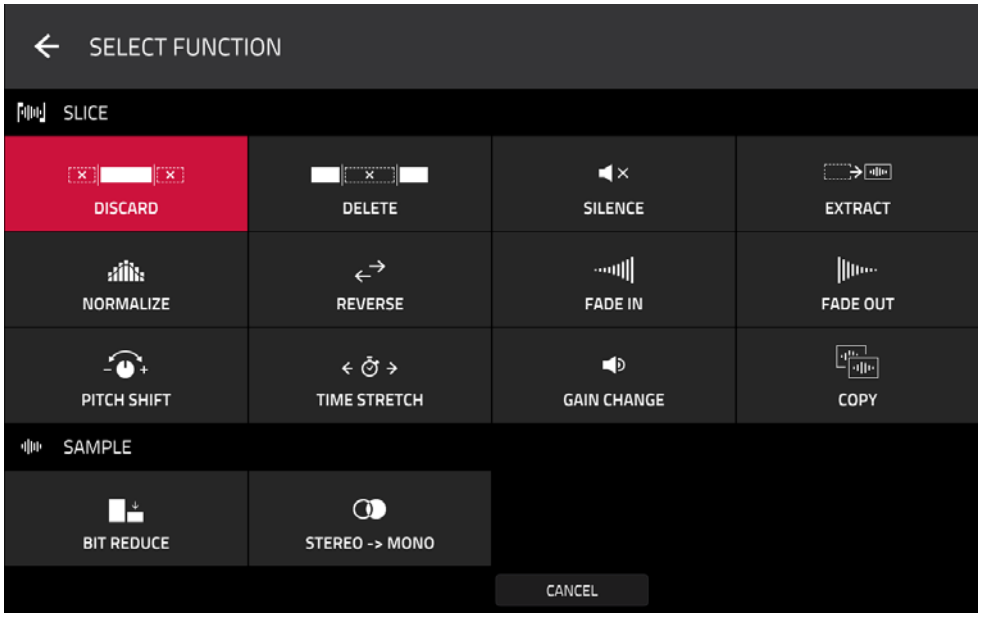
サンプルを割り当てるには、**Do It**をタップします。

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。

スライスとサンプルの処理

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。



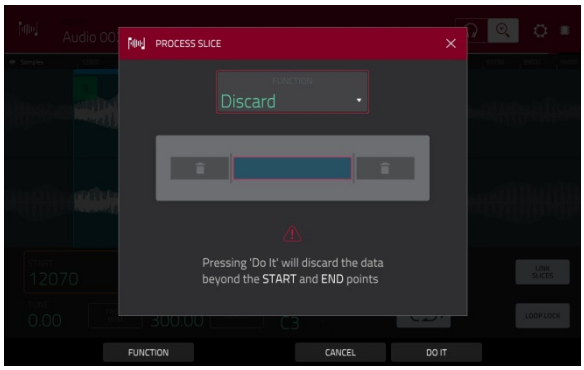
下記のように、これらの機能のいずれかを使用することができます。

サンプル編集モードに戻るには、**Cancel**をタップします。

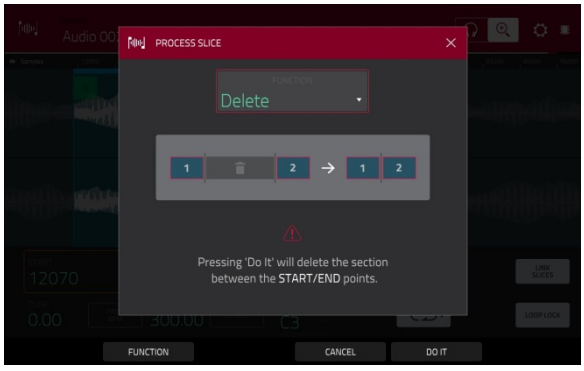
プロセスウィンドウに戻るには、タッチスクリーン上部をタップします。

注：すべての**スライス**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。 **サンプル**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。

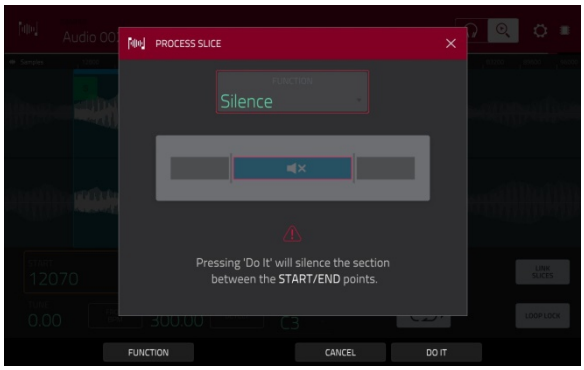
Discardの処理では、開始点の前と終了点の後の領域を削除します。



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。



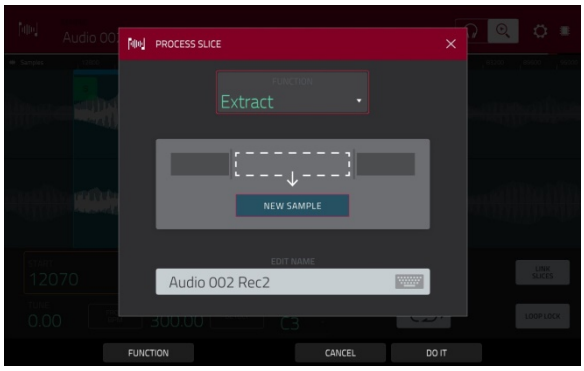
Silenceの処理では、開始点と終了点の間の領域を無音に置き換えます。



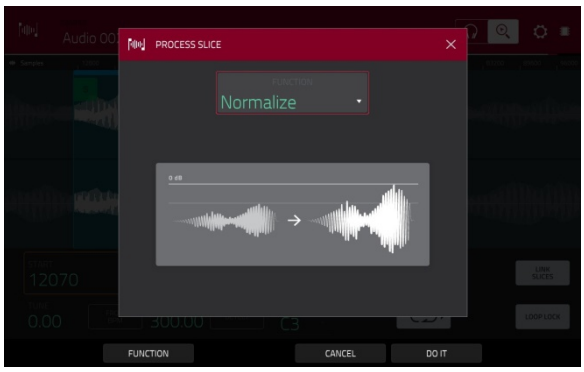
Extractの処理では、開始点の前と終了点の後の領域を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプルとして保存します。

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。

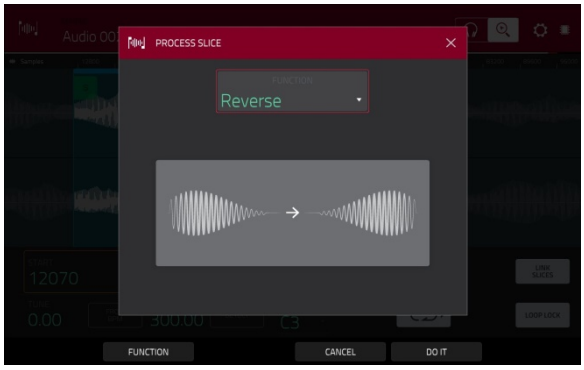
ヒント：これは、ドラムループを録音し、スネアドラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で別々に使用する場合に便利です。



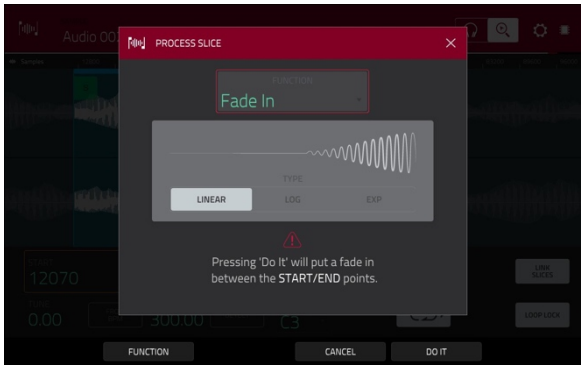
ノーマライズ処理は、サンプルのレベルを歪みのない最高レベルまで増加させます。これはデジタルゲインによる最適化の一種であるため、広範囲の振幅を持つサンプルを扱う際に、過度のレベル設定について心配する必要はありません。



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。

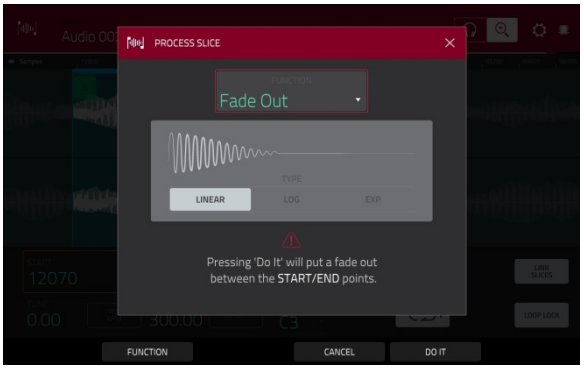


Linearは、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードインします。

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、最後には急激に上昇します。

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。

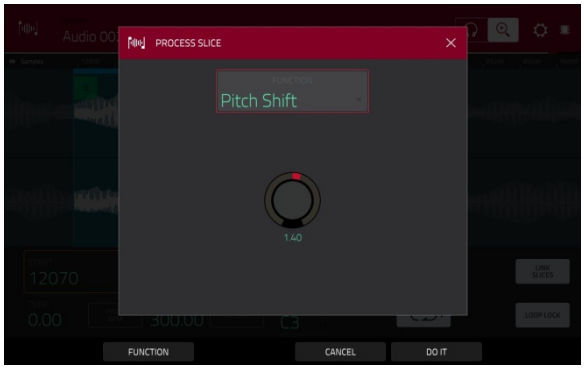


Linearは、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードアウトします。

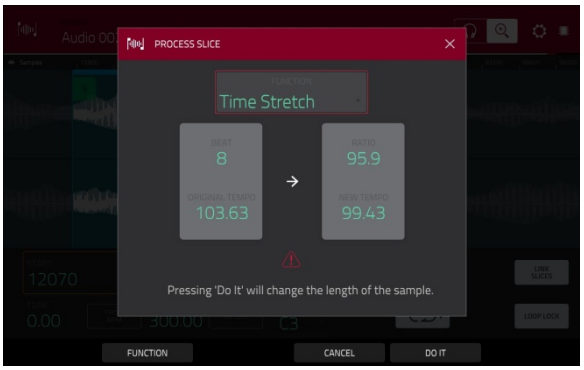
Logは、対数カーブでオーディオをフェードアウトします。開始時には急速に下降し、最後に向かって平坦になります。

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任意のテンポを入力することができます。

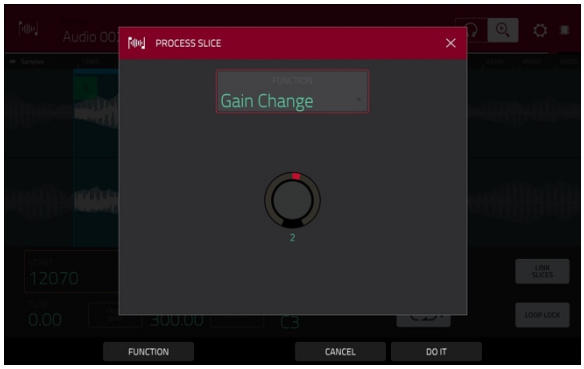


Beatフィールドを使用して、任意する拍数の値を設定します。

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。

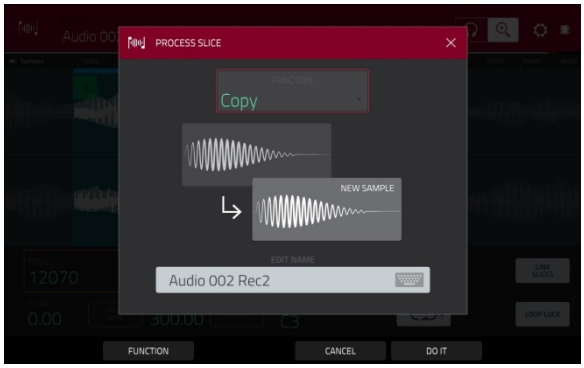
代わりに比率を調整するには、**Ratio**フィールドを使用して任意の比率を設定します。 **New Tempo**フィールドには、新しいタイムストレッチ係数に基づいて自動的に変更されたテンポが表示されます。

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。出力レベルに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。

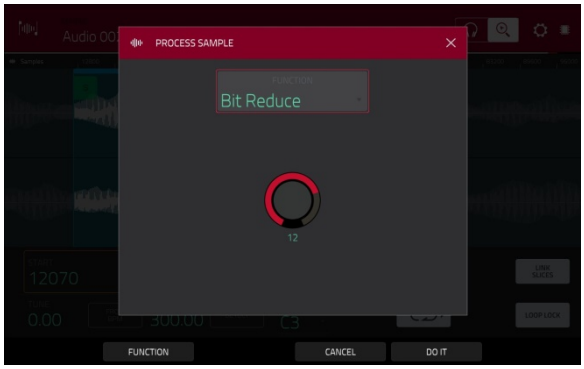
新しいサンプルに名前を付けるには、**Edit Name**フィールド（および表示される仮想キーボード）を使用します。それ以外の場合、プロセスはサンプル名の後に連続した番号を追加します。



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。



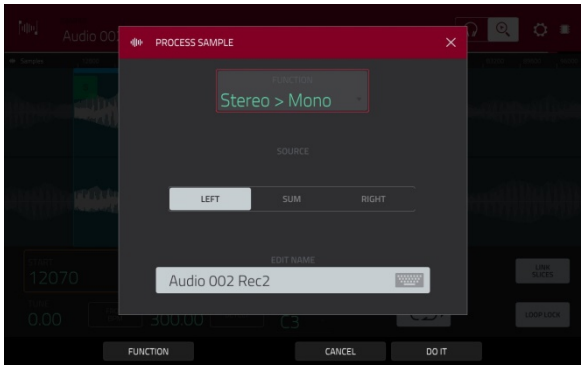
Stereo -> Monoは、ステレオサンプルを新しいモノサンプルに変換し、新しいサンプルとして保存します。

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。

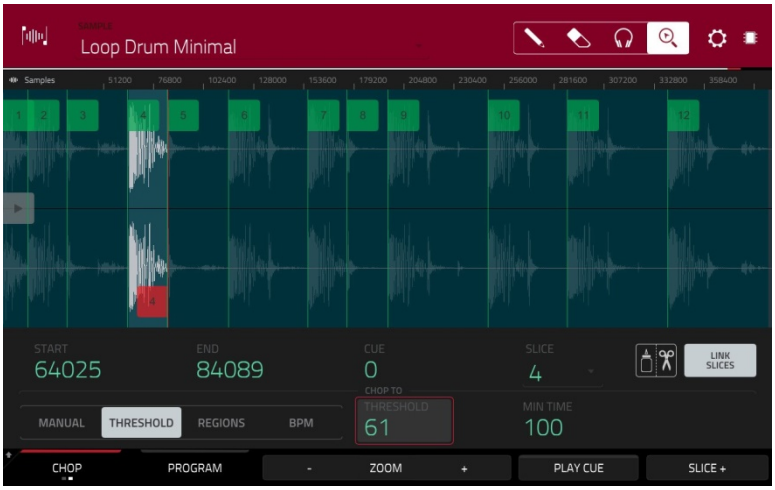
- **Left** は、左チャンネルのみを変換します。
- **Right** は、右チャンネルのみを変換します。
- **Sum** は、左右のオーディオチャンネルを1つのモノラルチャンネルに統合します。

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。



チョップモード

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、**最初**の列の**Q-Linkノブ**(**Start X1**)を使用して、開始点を、または**2列目**の**Q-Linkノブ**(**End X1**)で終了点を調整します。

タッチスクリーンの左下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派生す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。または、**Q-Link Knob 11 (Threshold)**を回します。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。または、**Q-Linkノブ 11(Num Regions)**を回します。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。または、**Q-Linkノブ 11 (Bars)**を回します。

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。または、**Q-Linkノブ 7 (Beats)**を回します。

Time Divフィールドを使用してノート分割を設定します。あるいは、**Q-Linkノブ 3 (Time Div)**を回します。

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、次のいずれかの操作を行います。

- スライスに対応する**パッド**を押します。 サンプルに16以上のスライスがある場合は、追加のパッドバンクを使用します。
- **ヘッドフォンアイコン**（右上）を選択したら、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。
- Q-Linkノブ 16 (Select Slice)を回します。
- **ヘッドフォンアイコン**（右上）を選択したら、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。

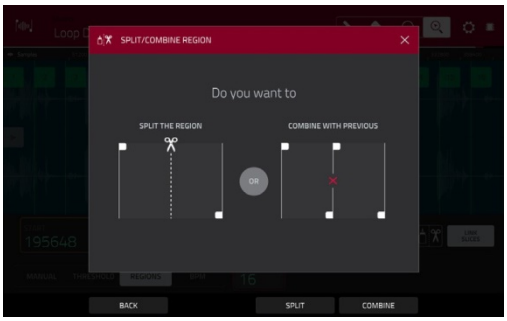
サンプルの再生中にスライスマーカーを挿入するには、**消灯されたパッド**（通常は**パッド1**）を押してサンプルの再生を開始し、再生中に**消灯したパッド**を押して再生ヘッドの各位置にスライスマーカーを配置します（点灯しているパッドを押すと、パッドの対応するスライスマーカーから再生が再開します）。**緑色**に点灯しているパッド番号は、直近に挿入されたスライスマーカーの番号です。**黄色**に点灯しているパッド番号は、既に挿入されているスライスマーカーの番号です。

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。

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。 または、三角形（▶）で半透明のマーカーをタップしてドラッグします。

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。

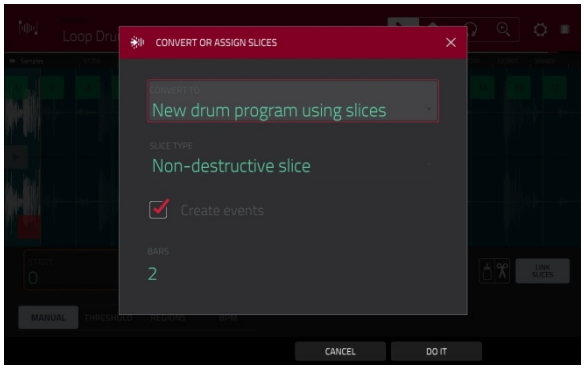
0 Snapは、波形の開始点、終了点が波形の「ゼロクロス」でのみ発生するように強制します。これにより、サンプルの再生時にクリックやグリッチを避けることができます。

0 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0 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。新しいプログラムまたはパッチされた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。

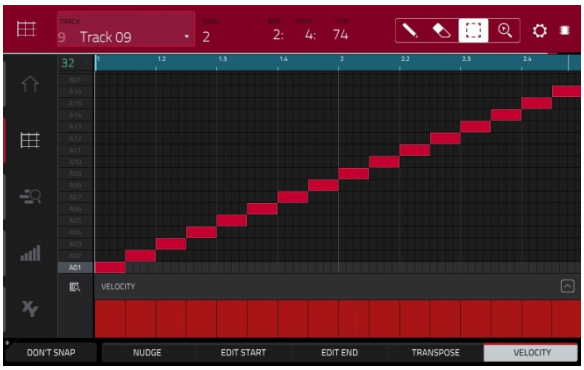


Convert Toフィールドを、**New [プログラムタイプ] program using slices**に設定すると、新しいプログラムが作成され、サンプルのスライスがパッドに割り当てられます。 パッドは、新しいサンプルを作成するのではなく、このサンプルのスライスを参照します。新しいプログラムの名前はサンプルの後に**ch**が付けられます。

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、***プログラム編集モード***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。

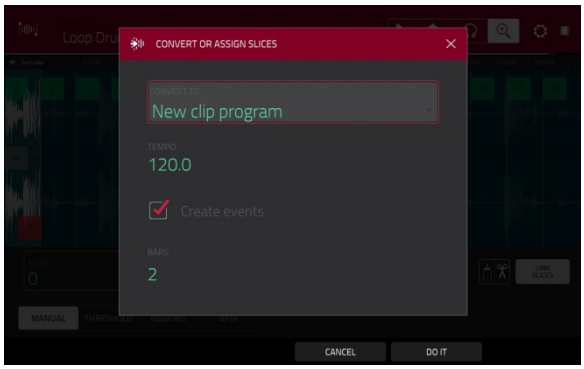


Create Eventsが選択されている場合は、**Bars**フィールドを使用して、スライスのイベントが占める小節数を設定します。

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 clip program**に設定すると、新しいクリッププログラムが作成され、サンプルのスライスがパッドにクリップとして割り当てられます。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。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。



Tempoフィールドを使用して、新しいプログラムのクリップのテンポを入力します。

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。

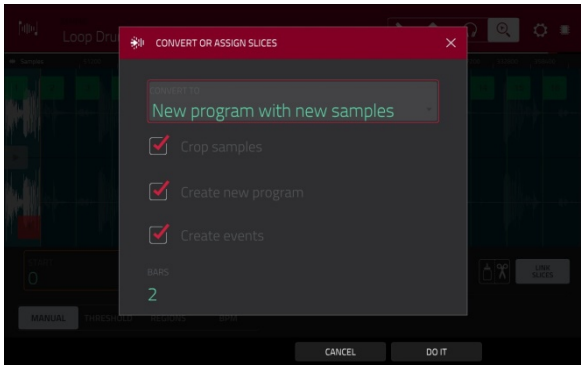
Create Eventsが選択されている場合は、**Bars**フィールドを使用して、スライスのイベントが占める小節数を設定します。

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 program with new samples**に設定すると、各スライスから新しいサンプルが作成され、新しいプログラムのパッドに割り当てられます。

新しいプログラムの名前は、サンプルの後に**ch**が付加されます。新しいサンプルには**Sl-#**（**#**は連続する番号）が付加されます。

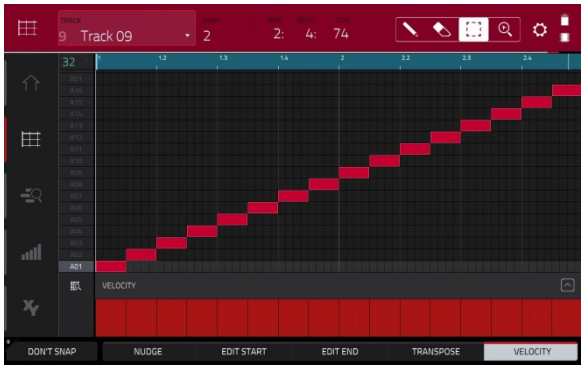


Crop Samplesのチェックボックスをオンにすると、サンプルの作成と割り当てが行われた際に、サンプルから使用されていない部分が削除されます。この機能はデストラクティブ編集ですが、プロジェクトには元のサンプルが残っています。

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、新しいプログラムを作成します。**Create New Program**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 Program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。



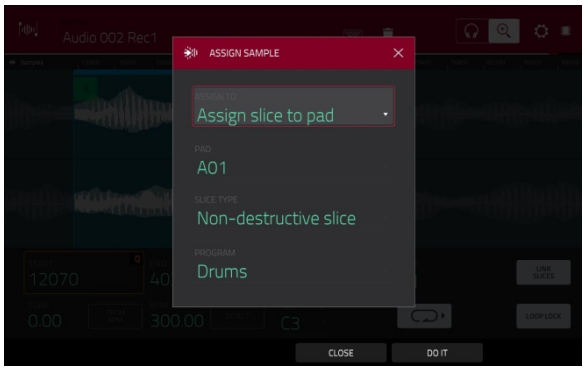
Create Eventsが選択されている場合は、**Bars**フィールドを使用して、スライスのイベントが占める小節数を設定します。

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。

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、任意のパッドを選択します。 または、任意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、***プログラム編集モード***を参照してください）。

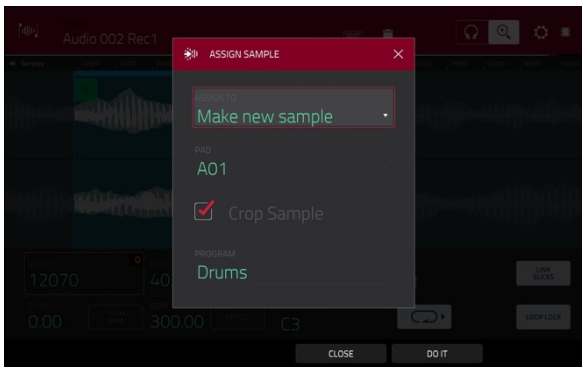
- Non-Destructive Slice： パッドのスライス設定はスライス番号に設定されます。
- **Pad Parameters**： パッドの**スライス**設定は**パッド**に設定されます。**Pad Start**と**Pad End**はスライスの開始点と終了点の値に設定され、**Loop Position**はスライスの開始点に設定されますが、**Pad Loop**は無効になります。

Programフィールドでは、スライスを追加するプログラムを指定します。

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、任意のパッドを選択します。または、任意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。

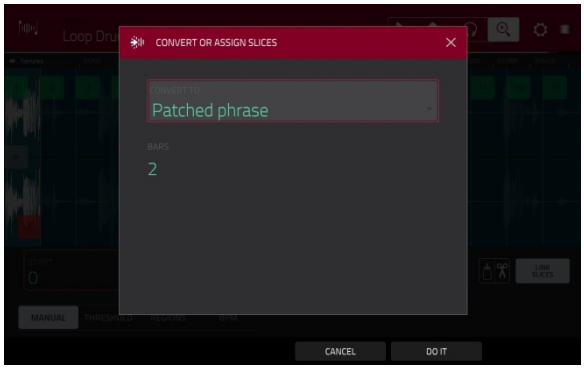
作成され割り当てられたサンプルの未使用部分を保持するには、このボックスをオフにします。この場合、サンプルの一部のみを使用していても、サンプル全体をさらに編集することができます。

Programフィールドを使用して、スライスを追加するプログラムを指定します。

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。



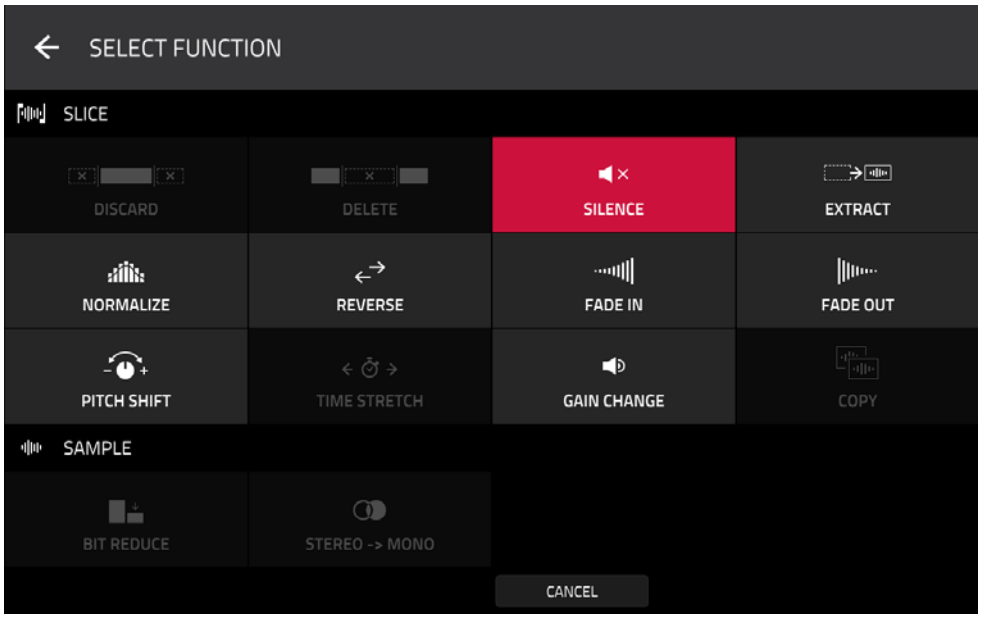
Barsフィールドを使用して、パッチされたフレーズの長さを小節数で設定します。

スライスの処理

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、***プログラム編集モード***の章を参照してください。



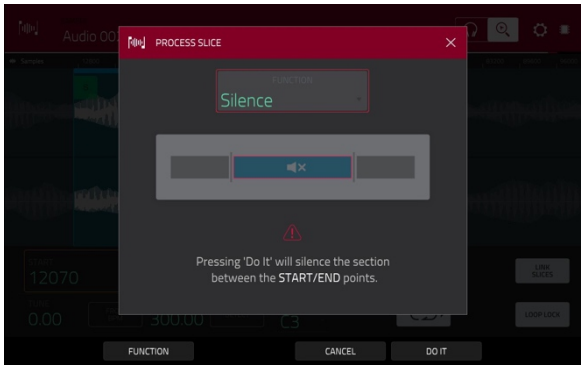
下記のこれらの機能のいずれかを使用することができます。

サンプル編集モードに戻るには、Cancelをタップします。

プロセス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。

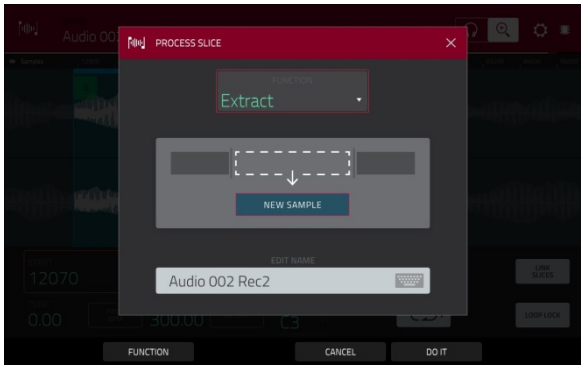
注：ここのすべてのプロセスは、現在選択されているスライスにのみ影響します。

Silenceは、開始点と終了点の間の領域を無音に置き換えます。

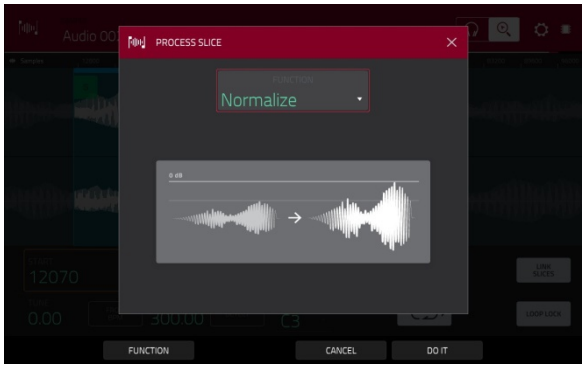


Extractは、開始点の前と終了点の後の領域を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプル（名前を入力したもの）として保存します。

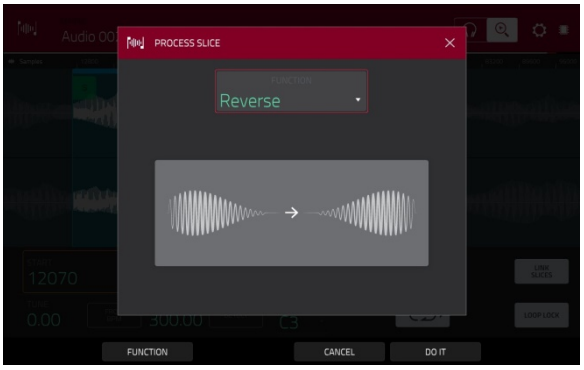
ヒント：これは、ドラムループを録音し、スネアドラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で別々に使用する場合に便利です。



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。

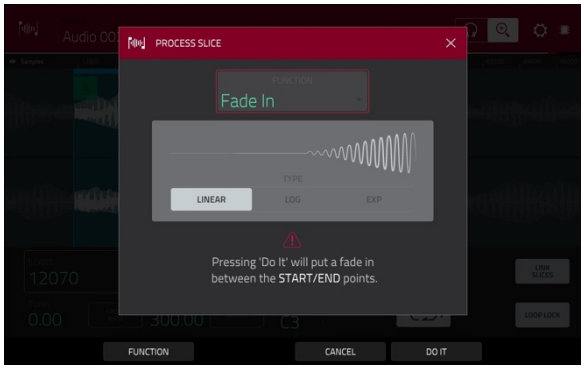


Fade Inは、開始点と終了点の間にフェードインが設定されます。フェードには次の種類があります。

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、最後には急激に上昇します。

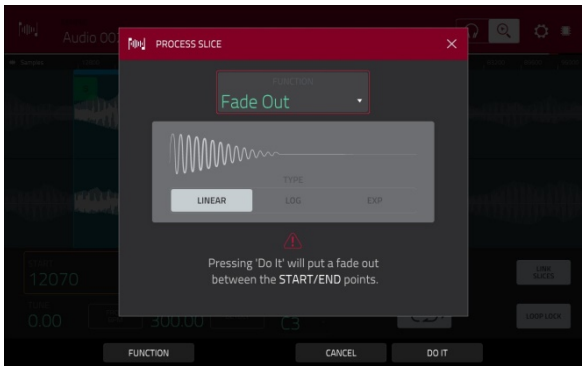


Fade Outは、開始点と終了点の間にフェードアウトが設定されます。フェードには種類があります。

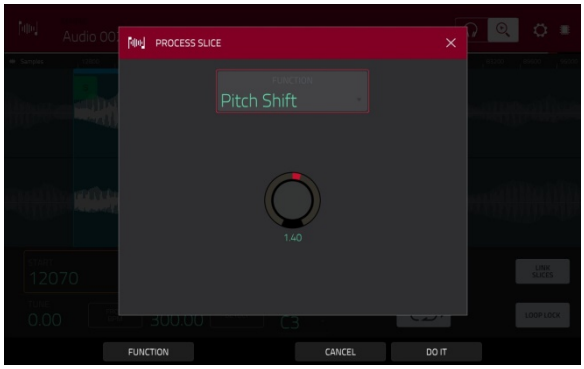
Linearは、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードアウトします。

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。

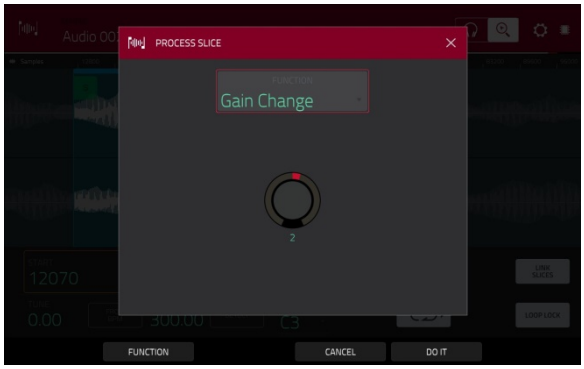
Expは、指数関数的なカーブでオーディオをフェードアウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激に下降します。



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。

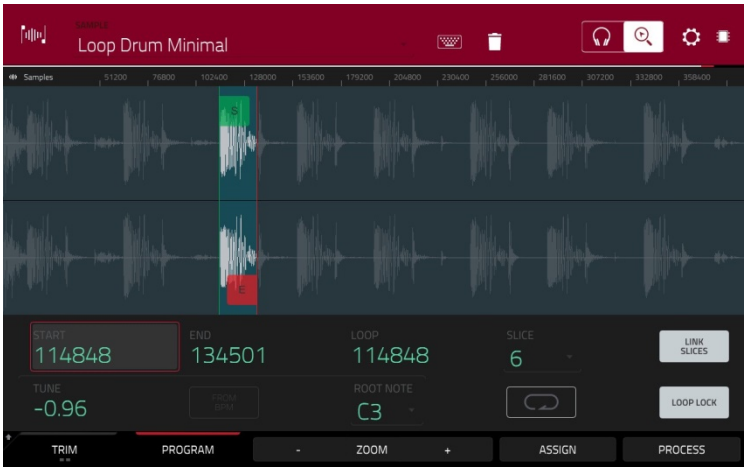


Gain Changeは、サンプルの音量を増減します。最大±18 dBの間で調整することができます。この機能は、クリッピングレベルを超えるボリュームを許可するため、ノーマライズとは異なります。これは望ましいエフェクトであるかもしれませんが、出力レベルには注意する必要があります！



プログラムモード

プログラムモードでは、使用するプログラムの関連でサンプルを編集できます。パッドのパラメーターは、プログラム編集モードであったように、プログラムのオーディオパスでどのように鳴るか試聴して調整することができます。



プログラムモードに入るには、タッチスクリーン下部の**Program**ボタンをタップします。 パッドは現在のプログラムに割り当てられたサンプルを表示します。

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、**Q-Linkノブ**の最初の列（**Start X1**_）を使用して開始点を、Q-Linkノブのまたは2列目（**End X1**__）を調整して終了点を調整します。

プログラムモードにはループ機能があります。オンにすると、ループポイントとエンドポイントの間のサンプルの領域が繰り返されます。これは、理想的なサンプルの開始場所を見つけるときに便利です。ループは開始点より早くすることはできません。

ループポイントを調整するには、次のいずれかの操作を行います。

- **Loop**フィールドを使用します。
- 開始(**S**)マーカー（**Loop Lock**がオンの場合）または**ループ**マーカー（**Loop Lock**がオフの場合）をドラッグします。
- **Q-Linkノブ**の**最初**の列（**Start X1**; **Loop Lock**がオンの場合）またはQ-Linkノブの3番目の列（**Loop X1**; **Loop Lock**がオフの場合）を使用します。一番上のQ-Linkノブ(13と15)は、粗調整を行い、一番下のQ-Linkノブ(1と3)は微調整を行います。

Loop Lockをオンまたはオフにするには、**Loop Lock**ボタンをタップします。オンの場合、ループポイントは開始点と同じです。オフの場合、ループポイントは開始点から独立しています。

ループ機能をオンまたはオフにするには、**Loop**ボタンをタップして3つのモードを切り替えます。

Off： サンプルはループされません。

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ふたたび再生を開始します。

Reverse： ループが終点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、終了点に戻り、リバース再生を続けます。

Alternating： ループが終了点に達すると、リバース再生されます。ループポイントに再び到達すると、ループポイントから再び前方に再生を開始します。

ForwardとOffを切り替えるには、**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。

各**パッド**をタップしてサンプルを聞きます。最初のレイヤーのサンプルは自動的に編集用の波形表示に表示されます。

Tuneフィールドでは、サンプルを元のピッチから上下にトランスポーズします。

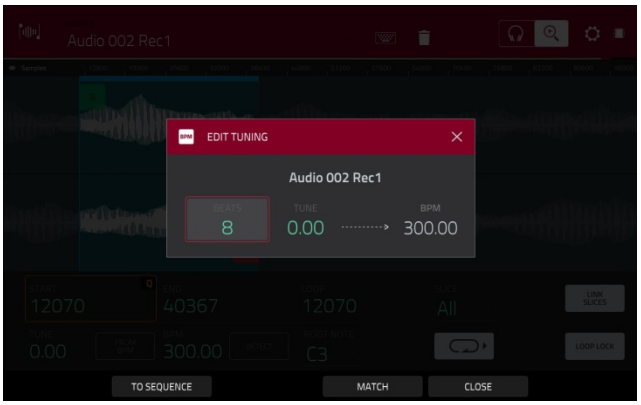
From BPMをタップすると、**Edit Tuning**ウィンドウが開き、サンプルを現在のシーケンスに合わせることができます。

Number of Beatsフィールドを使用して、シーケンスの拍数と一致させます。

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。サンプルがシーケンス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テンポを調整するには、To Seqをタップします。これは**Match**をタップするのと同じですが、シーケンスのテンポを右側の**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。



Root Noteフィールドでは、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。

Sliceフィールドを使用して、編集されたサンプル（**Pad**）、またはサンプル全体（**All**）を表示します。

Sliceフィールドを**All**に設定した場合、サンプルは編集されたまま表示されますが、開始点と終了点は保持されます。**これを行うには、Shift**を押したまま、タッチスクリーン下部の**To Pad**をタップします。**Slice**フィールドは**Pad**に変わりますが、開始点と終了点は現在の位置に残ります。

Link Slicesボタンにはプログラムモードの機能はありません。

0 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。

0 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**0 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***したとおりとなります。

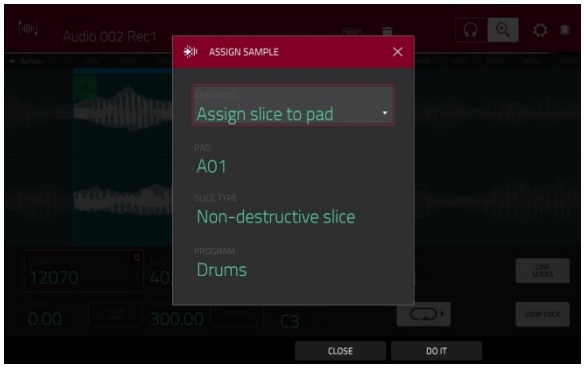
サンプルの割り当て

新しいサンプルをプログラムモード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。



Padフィールドで、任意のパッドを選択します。または、任意のパッドを押します。

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、***プログラム編集モード***を参照してください）。

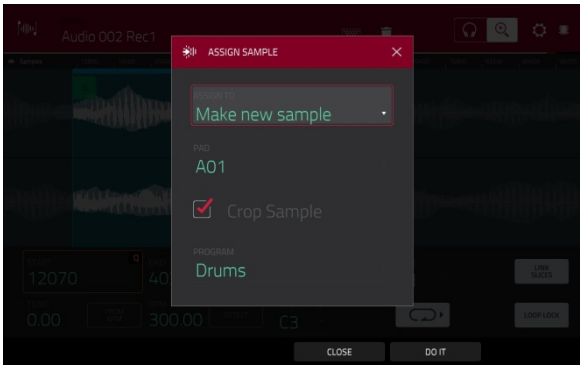
- Non-Destructive Slice： 各パッドのスライス設定はスライス番号に設定されます。
- **Pad Parameters**： 各パッドの**スライス**設定は**パッド**に設定されます。**Pad Start**および**Pad End**パラメーターはスライスの開始点と終了点の値に設定され、**Loop Position**はスライスの開始点に設定されますが、**Pad Loop**は無効になります。

Programフィールドで、スライスを追加するプログラムを指定します。

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**をタップします。

Assign 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。）



Padフィールドで、任意のパッドを選択します。 または、任意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。この機能は破壊編集ですが、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ても、サンプル全体をさらに編集することができます。

Programフィールドで、スライスを追加するプログラムを指定します。

サンプルを割り当てるには、**Do It**をタップします。

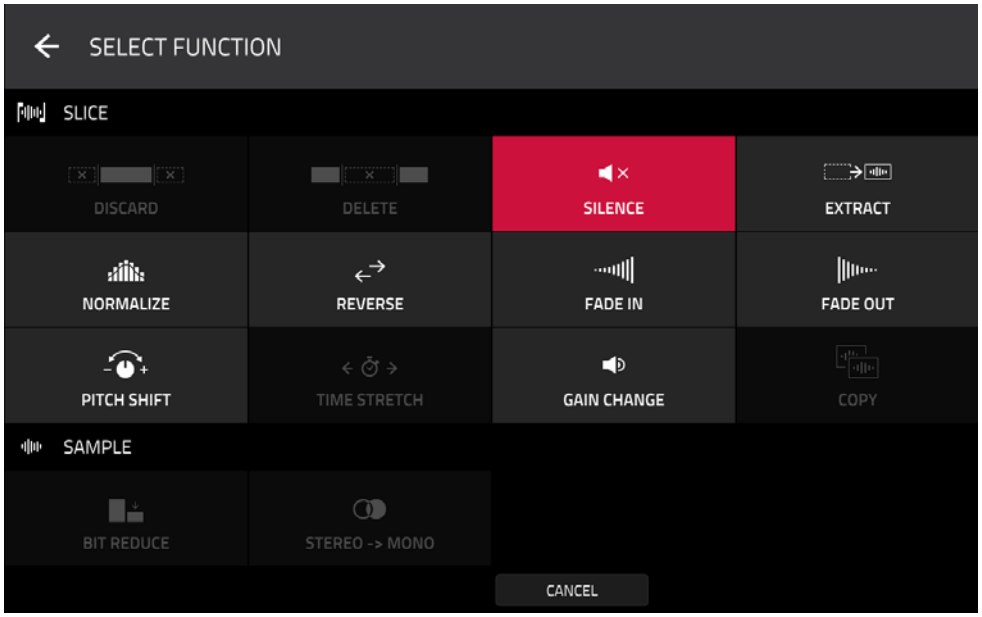
操作をキャンセルするには、**Close**をタップします。

スライスを処理する

Shiftを押したまま、**Process**ボタンをタップするとProcess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：プログラム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、***プログラム編集モード***の章を参照してください。



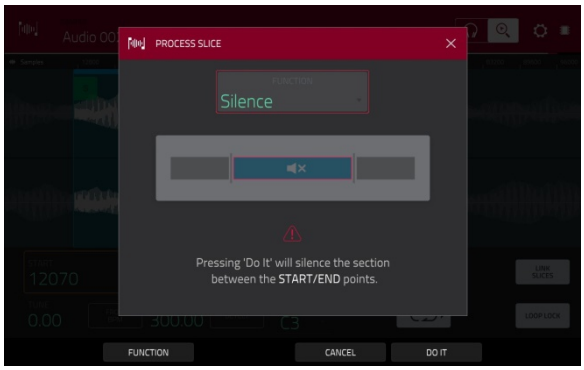
下記のように、これらの機能のいずれかを使用することができます。

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。

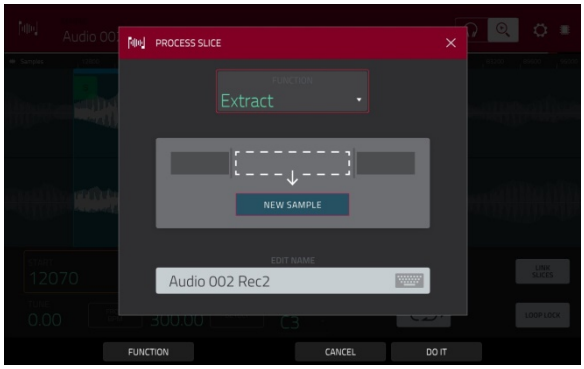
注：ここのすべてのプロセスは、現在選択されているスライスにのみ影響します。

Silenceは、開始点と終了点の間の領域を無音に置き換えます。

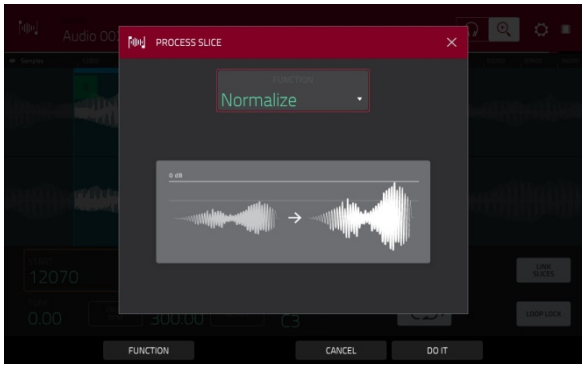


Extractは、開始点の前と終了点の後の領域を削除し、現在のプロジェクトに新しいサンプル（名前を入力したもの）として保存します。

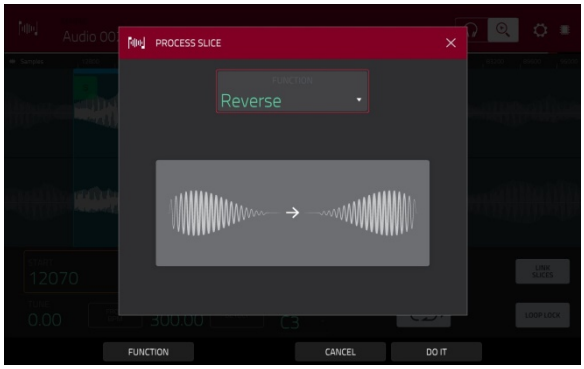
ヒント：これは、ドラムループを録音し、スネアドラム、キックドラムなどを削除し、プロジェクト内で別々に使用する場合に便利です。



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。

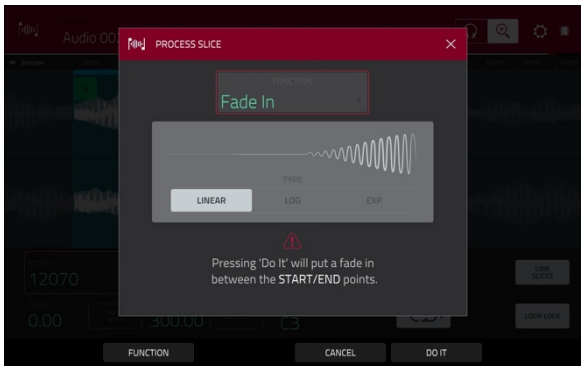


Fade Inは、開始点と終了点の間にフェードインが設定されます。フェードには次の種類があります。

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、最後には急激に上昇します。

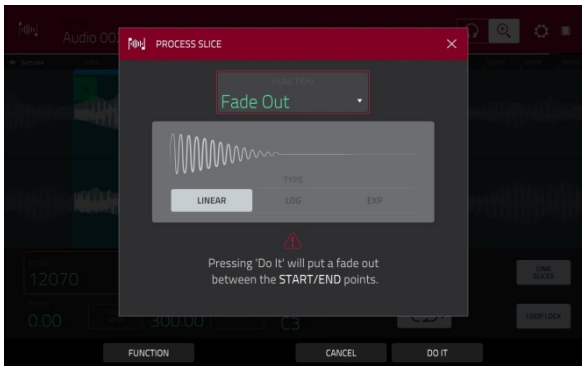


Fade Outは、開始点と終了点の間にフェードアウトが設定されます。フェードには種類があります。

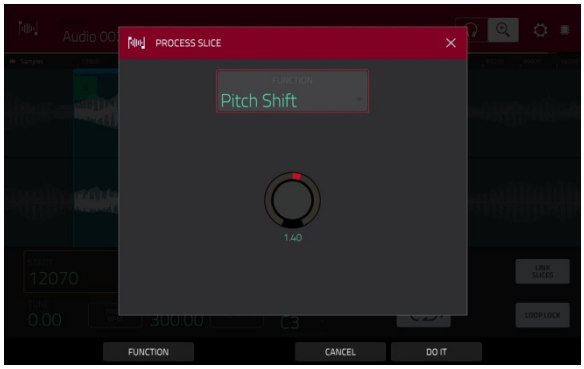
Linearは、開始点と終了点の間を直線カーブでフェードアウトします。

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。

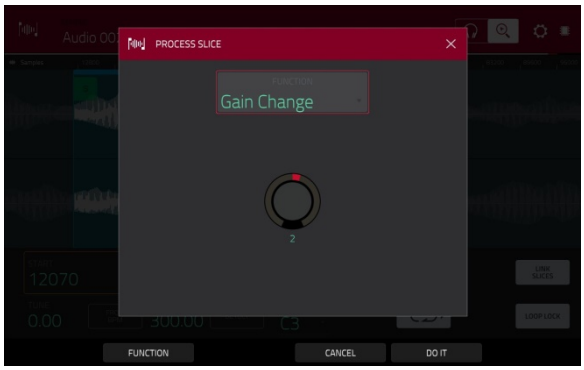
Expは、指数関数的なカーブでオーディオをフェードアウトします。最初はゆっくりと下降し、最後には急激に下降します。



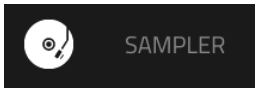
Pitch Shiftは、長さを変えずにサンプルのピッチを変更します。これにより、サンプルのテンポやデュレーションに影響を与えずに、サンプルのピッチをシーケンスに設定できます。上下に12セミトーンまで調整できます。より極端な設定では音質が低下することがあります。



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！



Sampler



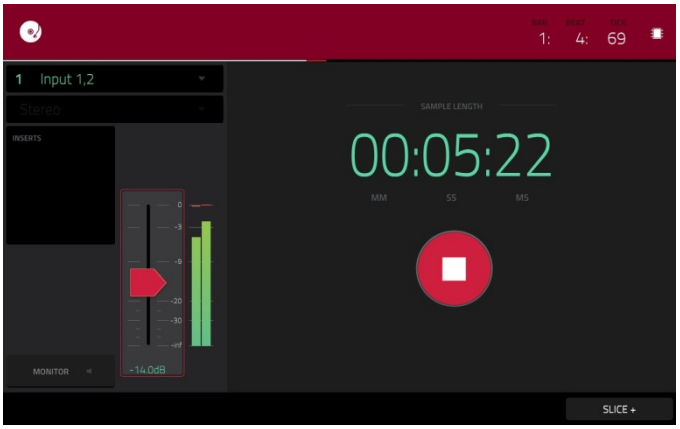
サンプラーでは、プロジェクトで使用するオーディオサンプルを録音します。

重要：オーディオを録音するには、オーディオソースをMPC Xまたはコンピューターのオーディオインターフェースに接続する必要があります。

サンプラーを開くには、次のいずれかの操作を行います。

- **Sampler**を押します。
- **Menu**を押してから**Sampler**をタップします。

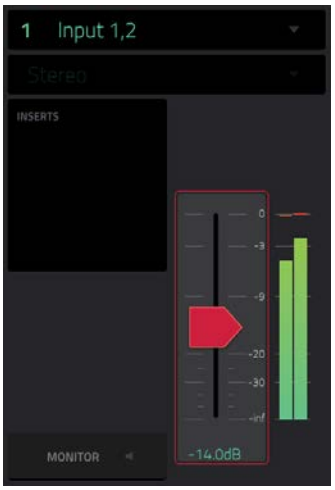
録音前にサンプラーを設定するには



1. 「ポップ」やフィードバックを避けるため、接続する前に、オーディオソースとスピーカー、ヘッドフォン、モニターの音量を下げてください。
2. シンセサイザーなどのラインレベルのオーディオソースをMPC Xの入力に接続します。
3. オーディオソースを再生しながら**Rec Vol**ノブを回して入力レベルを設定します。メーターのレベルが表示されるので、それが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 "ピーク" にならないようにしてください）。
4. 必要に応じて録音コントロールを設定します（この章で説明します）。
5. **Arm**ボタンをタップしてサンプラーを録音待機します。

サンプラーでは、***サンプル***、***スライス***、***パッドタップ***、または***パッドホールド***の4つの異なる方法を使用して録音することができます（この章で後述）。使用するメソッドに関係なく、以下のコントロールが存在します。

右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。



左上の**Input Source**フィールドは、外部オーディオ信号（**Input 1,2**、**Input 3,4**、または**Input 1～4**のいずれか）を録音するのか、MPC X内部の信号（**Resample L**、**Resample R**、または**Resample L+R**）を録音するのかを定義します。

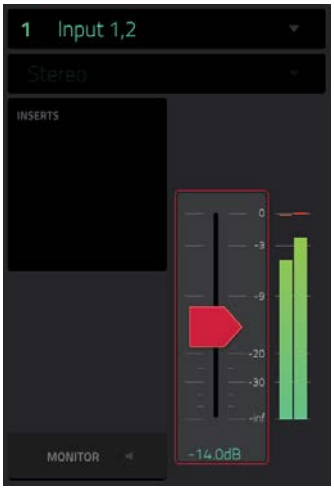
リサンプリングは、ソースがMPC X内にあり、オーディオ接続を必要としないため、オーディオ品質を損なうことなく録音されます。たとえば、Resampleを使用して、対応するパッドを同時に押して2つ以上のサンプルを録音することができます。

左上2番目の**Mono/Stereo**フィールドで、録音するサンプルをモノラル（**Mono**）またはバイノーラル（**Stereo**）のどちらにするかを選択します。

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**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

重要：これらのエフェクトは、録音するときにオーディオに適用されます。 つまり、エフェクトを後でサウンドから「削除」することはできません。 エフェクトの仕組みについて詳しくは、***一般機能*** > ***エフェクト***を参照してください。

Monitorボタンをタップすると、入力モニタリングを有効または無効にできます。オンにすると、サンプラーに到達する前の音声がヘッドフォンでモニターされます（ゼロ・レーテンシー）。オフにすると、ヘッドフォンで聞こえる音声は、サンプラーで処理された後のものとなるため、多少のレイテンシーが出るかもしれません。しかし、録音される音声ソースそのものをモニターすることができます。

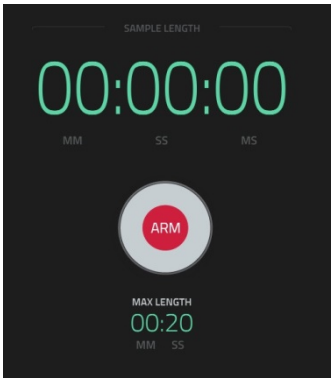


ヒント：**入力モニター中に発生する可能性のあるクリックやフィードバックを避けるには、**オーディオソースのレベルを下げてください。

スレッショルドスライダーを使用してしきい値を調整します。または、**Q-Linkノブ 1**を回してください。
サンプラーが録音待機時、入力ソースのレベルがこの設定を超えると自動的に録音を開始します。あまりに高く設定すると、入力ソースを再生しても録音が開始されない場合や、録音したい素材の先頭が欠落する可能性があります。低すぎると、外部ソースを再生する前に録音が開始してしまうことがあります。レベルメーターを使用して、このパラメーターを適切なレベルに設定します。

レベルメーターで入力信号の最高レベルを示す**「ピークホールド」をリセットするには**、これをタップします。

参考までに、**Sample Length**カウンターには、録音中のサンプルの長さが表示されます。



Armをタップしてサンプラーを録音待機にします。ボタンが**Record**の表示に変わり、**信号を待機**します。

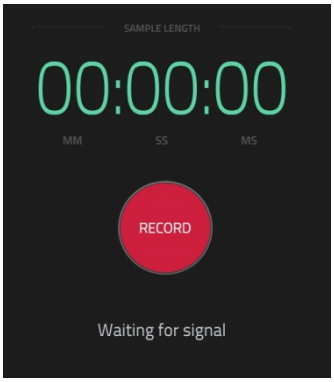
その時点で、次のいずれかを実行して録音を開始します。

- 入力オーディオレベルが**スレッショルドスライダー**のレベルを超えるように演奏を開始します。
- Sample Lengthカウンターの下のRecordをタップします。

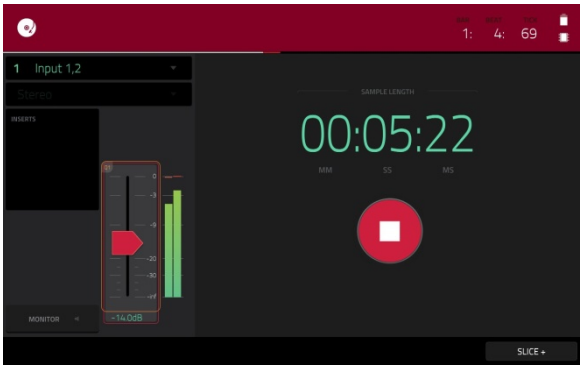
また、トラックを解除するには、Cancelをタップします。

Max Lengthフィールドでは、最大サンプリング時間を定義します。または、**Q-Linkノブ 3**と**4**(**Minutes**および**Seconds**)を回します。

1サンプルにつき最大19分59秒（19：59）まで録音できます。推定録音時間にほぼ一致する値に設定することをお奨めします。



サンプル



この方法を使用すると、録音しながらスライスマーカーをサンプルに挿入することができます。

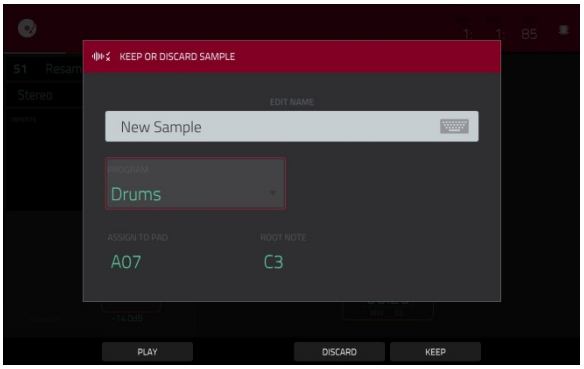
スライスマーカーは、サンプルをスライスと呼ばれる複数の領域に分割します。これは、サンプル編集モードのチョップモードで調整できます（詳細は、***サンプル編集モード*** > ***チョップモード***を参照してください）。これは、サンプル内で異なる音色で構成される長いサンプル（ドラムループや長いメロディーやハーモニックパッセージなど）を使って作業する場合に便利です。

録音を開始するには、次のいずれかの操作を行います。

- 入力される音声レベルが**スレッショルドスライダー**のレベルを超えるように演奏を開始します。
- Sample Lengthカウンターの下のRecordをタップします。

録音中にスライスマーカーをサンプルに挿入するには、サンプル録音中に**Slice+**（右下）を押します。それを押すたびにスライスマーカーがその場所に配置されます。

録音を停止するには、**Sample Length**カウンターの下にある**Stop**をタップします。



録音を停止すると、**Keep or Discard Sample**ウィンドウが表示されます。

Edit Nameフィールドでは、新しいサンプルに名前を付けます。タップし、表示される仮想キーボードを使用します。

新しいサンプルをプログラムに割り当てるには、**Program**フィールドを使用します。プログラム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。

Assign to Padフィールドでは、プログラム内のパッドにサンプルを割り当てます。

Root Noteフィールドでは、サンプルの元のピッチをキーボード上のどこに設定するかを設定します。

シーケンスの再生中にサンプルを録音した場合は、パッドを選択した後、**Keep or Discard Sample**ウィンドウにいくつかのオプションが表示されます。

Add Eventボックスをチェックすると、現在再生中のシーケンスにサンプルが自動的に追加されます。

@フィールドを使用して、イベントを開始する場所を選択します。

- **Start**： サンプルは、現在再生中のシーケンスの開始時にノートイベントになります。
- **Trigger**：サンプルは現在再生中のシーケンスで録音を開始したノートイベントになります。

Trackフィールドで、新しいイベントを含むトラックを設定します。

選択内容を確定するには、タッチスクリーン下部の**Keep**をタップします。

録音を破棄してサンプラーに戻るには、タッチスクリーン下部の**Discard**をタップします。

録音を再生するには、タッチスクリーン下部の**Play**をタップします。

ヒント：録音したサンプルは、**サンプル編集モード**で編集することをお奨めします（詳細は、***サンプル編集モード***を参照）。

スライス

この方法では、パッドは現在録音されているサンプルのスライスに対応します。スライスマーカーは、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。これは、サンプル編集モードのチョップモードで調整できます（詳細は、***サンプル編集モード*** > ***チョップモード***を参照してください）。これは、サンプル内で異なる音色で構成される長いサンプル（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に便利です。

録音を開始するには、次のいずれかの操作を行います。

- 入力される音声レベルが**スレッショルドスライダー**のレベルを超えるように演奏を開始します。
- Sample Lengthカウンターの下のRecordをタップします。

録音中にスライスマーカーをサンプルに挿入するには、サンプル録音中に**パッド**を押します。それを押すたびにスライスマーカーがその場所に配置されます。

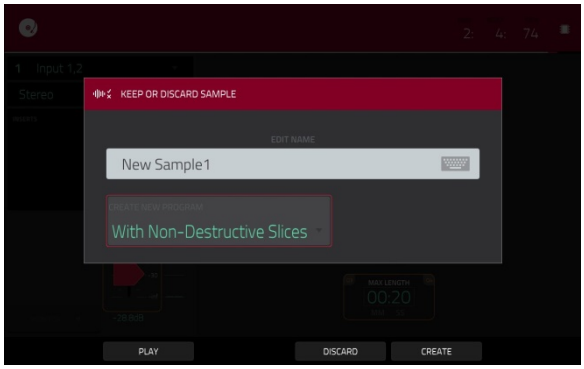
赤く点滅するパッドの番号は、次に挿入されるスライスマーカーの番号です。また、**黄色**に点灯しているパッドの番号は、既に挿入されているスライスマーカーの番号です。

録音が終わったら、サンプルに名前を付けて、スライスを使って新しいプログラムを作成します。

録音を停止するには、丸いStopボタンをタップします。

録音を停止すると、Keep or Discard Sampleウィンドウが表示されます。

Edit Nameフィールドを使用して新しいサンプルに名前を付けます。フィールドをタップし、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、サンプル名の後に連続した番号を追加します。



Create New Programフィールドを使用して、新しいサンプルを新しいプログラムに割り当てます。

Off： プログラムは作成されません。スライスは引き続きプロジェクトのサンプルプールに追加されます。.

With Non-Destructive Slices： 新しいプログラムで、各パッドの**スライス**設定が対応するスライス番号に設定されます。これは、サンプル編集モードでサンプルを割り当てる方法と同じです（***サンプル編集モード*** > ***チョップモード*** > ***スライスの変換または割り当て***を参照）。

With Pad Parameters： 新しいプログラムでは、各パッドの**スライス**設定が**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。これは、サンプル編集モードでサンプルを割り当てる方法と同じです（***サンプル編集モード*** > ***チョップモード*** > ***スライスの変換または割り当て***を参照）。

選択内容を確定するには、タッチスクリーン下部のCreate または、Keepをタップします。

録音を破棄してサンプラーに戻るには、タッチスクリーン下部のDiscardをタップします。

録音を再生するには、タッチスクリーン下部のPlayをタップします。

ヒント：録音したサンプルは、**サンプル編集モード**で編集することをお奨めします（詳細は、***サンプル編集モード***を参照）。

パッドタップ

重要：このモードは**ドラムプログラムでのみ**機能します。このモードを使用する前にドラムプログラムを選択する必要があります。それ以外の場合、この機能は動作しているように見えますが、実際はしていません。

この方法では、パッドを押すと、直ちにパッドへの直接録音を開始、または続行します（録音を開始する前に、任意のプログラムを使用していることを確認してください）。サンプルが割り当てられたパッドは**明るい黄色**に点灯します。サンプルが入っていないパッドは**暗い黄色**で点灯します。

パッドに録音を開始するには、パッドを押します。録音がすぐに始まり、パッドが**赤く**点滅します。新しいパッドを押すと、前のパッドの録音は停止し、**緑色**に変わります。それと同時に新しいパッドの録音が開始し、**赤く**点滅します。

注：Sample Lengthカウンターの下の**Record**をタップして録音を開始した場合、またはボリュームが**スレッショルドスライダー**のレベルを超えて開始した場合、サンプルはパッドではなくプロジェクトのサンプルプールに記録されます。

パッドへの録音を停止するには、**赤く**点滅している現在の録音**パッド**を押します。しかしながら、他の**パッド**を押すと、いつでもレコーディングを開始できます。

すべての録音を停止するには、Sample Lengthカウンターの下にある**Stop**をタップします。

録音が終わったら、録音中に押された各パッドは、

- **スライス**設定を**パッド**に設定します。
- スライスの開始点と終了点の値に**Pad Start**と**Pad End**を設定します。
- **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。

これは、サンプル編集モードでサンプルを割り当てる方法と同じです（***サンプル編集モード*** > ***チョップモード*** > ***スライスの変換または割り当て***を参照）。

ヒント：**サンプル編集モード**で録音したサンプルを編集することをお奨めします（詳細は、***サンプル編集モード***を参照）。

パッドホールド

重要：このモードは**ドラムプログラムでのみ**機能します。このモードを使用する前にドラムプログラムを選択する必要があります。それ以外の場合、この機能は動作しているように見えますが、実際はしていません。

この方法では、パッドを押したままにすると、直ちにパッドへの直接録音を開始、または続行します（録音を開始する前に、任意のプログラムを使用していることを確認してください）。サンプルが割り当てられたパッドは**明るい黄色**に点灯します。サンプルが入っていないパッドは**暗い黄色**で点灯します。

パッドに録音を開始するには、パッドを押したままにします。録音がすぐに始まり、パッドが**赤く**点灯します。

注：Sample Lengthカウンターの下の**Record**をタップして録音を開始した場合、またはボリュームが**スレッショルドスライダー**のレベルを超えて開始した場合、サンプルはパッドではなくプロジェクトのサンプルプールに記録されます。

パッドへの録音を停止するには、**パッド**を離します。パッドは緑色に点灯します。しかしながら、他の**パッド**を押すと、いつでもレコーディングを開始できます。

すべての録音を停止するには、Sample Lengthカウンターの下にあるStopをタップします。

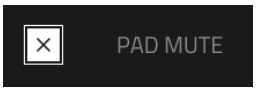
録音が終わったら、録音中に押された各パッドは、

- **スライス**設定を**パッド**に設定します。
- スライスの開始点と終了点の値に**Pad Start**と**Pad End**を設定します。
- **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。

これは、サンプル編集モードでサンプルを割り当てる方法と同じです（***サンプル編集モード*** > ***チョップモード*** > ***スライスの変換または割り当て***を参照）。

ヒント：**サンプル編集モード**で録音したサンプルを編集することをお奨めします（詳細は、***サンプル編集モード***を参照）。

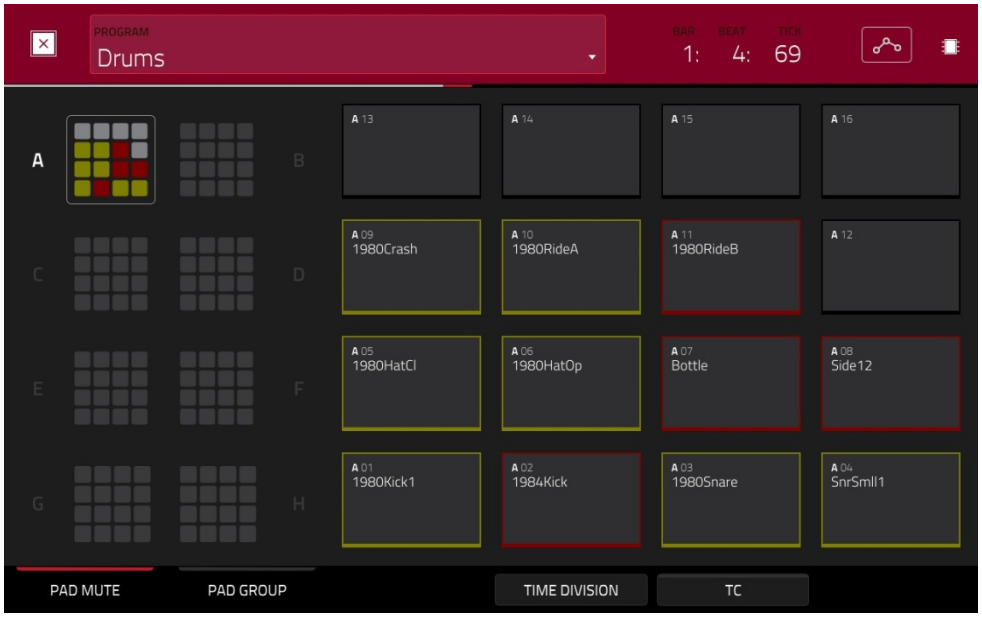
パッドミュートモード



パッドミュートモードでは、プログラム内のパッドを簡単にミュートしたり、プログラム内のパッドごとにミュートグループを設定したりできます。

パッドミュートモードにするには、以下のいずれかの操作を行います。

- Shift+Track Mute/Pad Muteを押します。
- **Menu**を押し、**Pad Mute**をタップします。



このモードでは、**Pad Mute**または**Pad Group**の2つのタブが表示されます。左下の各ボタンをタップして選択します。それぞれについての詳細は、次の***パッドミュート***と***パッドグループ***のセクションを参照してください。

プログラムを選択するには、タッチスクリーンの上部にある**Program**フィールドを使用します。

右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

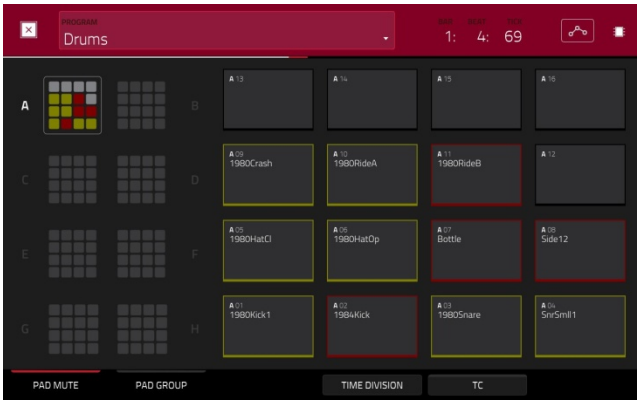
オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を表示しています。これはいくつかのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

Time Correctは、パッドミュートをクォンタイズできます。ミュートを特定の時分割で整列させたい場合に便利です。 たとえば、**Time Division**を**1 Bar**に設定すると、パッドを押した直後のミュートは常に小節の先頭に揃えられます。

タッチスクリーン下部の**Time Division**をタップし、**1/16～2 Bars**の値を選択します（Tは3連符ベースの時分割を示します）。

タッチスクリーン下部の**TC**をタップして、Time Correct機能を有効または無効にします。

パッドミュート



パッドを押すと、個々のサウンドを（単一のトラック上で）ミュートまたはミュート解除することができます。これは、特定のサウンドのないトラックを聞きたい場合、または特定のサウンドやサウンドの組み合わせを分離したい場合に便利です。

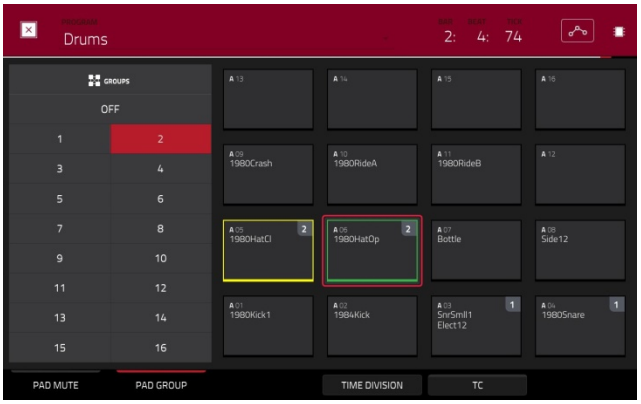
ヒント： この機能は、グリッドでパッドを一度に1つずつミュートするのと同じですが、より便利です。

このモードでパッドをミュートするには

1. 左下の**Pad Mute**タブが選択されていない場合は、タップします。
2. 任意のパッドバンクを選択します。**パッドバンクボタン**を使用するか、タッチスクリーンの左側に表示されているパッドバンクをタップします。
3. **パッドのサウンドをミュートまたはミュート解除するには**、パッドを押すか、タッチスクリーンでタップします。ミュートされたパッドは**赤色**に点灯します。ミュートされていないパッドは**黄色**に点灯します。未使用のパッドにはサンプル名が表示されません。

このタブ内のパッドグループにパッドを割り当てるには、（**スクリーンコントロール**Q-Linkボタン選択時、）各**Q-Linkノブ**を回して各パッドをパッドグループに割り当てます。各パッドのグループの番号は、右上に表示されます。

パッドグループ



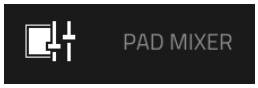
パッドグループ機能は、パッドミュートの概念を拡張したものです。ミュートグループに割り当てたパッドを1つ押すことで、複数のパッドをミュートまたはミュート解除することができます。これは、特定のサウンドグループがないトラックを聴きたい場合や、さまざまな組み合わせで特定のサウンドを分離したい場合に便利です。最大16種類のパッドグループを作成できます。

パッドグループを使用するには

1. 左下の**Pad Group**タブが選択されていない場合は、これをタップします。
2. **Pad Bank**ボタンを使用して、任意のパッドバンクを選択します。
3. **ミュートグループに追加するパッドを選択するには**、パッドを押すか、タッチスクリーンでタップします。選択したパッドが**緑色**に点灯します。同じミュートグループに他のパッドがある場合は、**黄色**で点滅します。
4. **パッドをミュートグループに追加するには**、タッチスクリーン左側の任意のミュートグループの番号をタップします。**ミュートグループから削除するには**、**Off**をタップします。

または、各**Q-Linkノブ**（**Screen Control** Q-Linkボタンが選択されている場合）を回して、各パッドをパッドグループに割り当てます。 各パッドのグループの番号は、右上に表示されます。

パッドミキサー



パッドミキサーでは、プログラムのレベル、ステレオパン、ルーティング、エフェクトを設定できます。

このモードは、プログラムの種類ごとに異なります。

ドラムプログラムの場合、このモードでは、個々のパッド（128個）ごとにコントロールを持つパッドが表示されます。

キーグループプログラムの場合、このモードでは、個々のキーグループ（最大128）ごとにコントロールを持つパッドが表示されます。

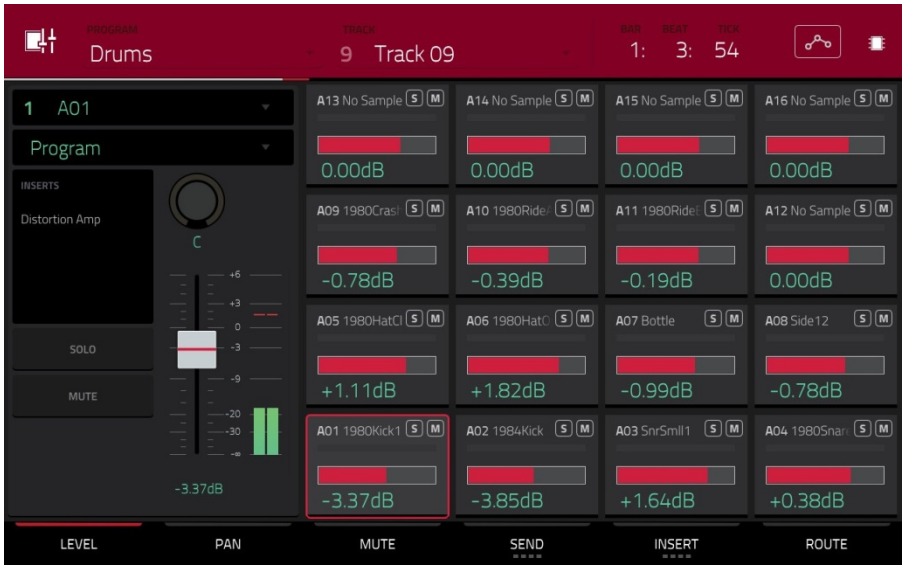
クリッププログラムの場合、このモードでは個々のクリップ（最大16）ごとにコントロールを持つパッドが表示されます。他のパッドバンクを表示することはできますが、**Pad Bank A**のみがクリッププログラムのコントロールとなります。

MIDIプログラム、**プラグインプログラム**、および**CVプログラム**の場合、このモードは使用できません。

これらのプログラムの違いの詳細については、***一般機能*** > ***プログラム***を参照してください。

パッドミキサーに入るには、以下のいずれかの操作を行います。

- Pad Mixerを押します。
- **Menu**を押し、**Pad Mixer**をタップします。



パッドミキサーは、各パッドのさまざまな設定を持つオーディオミキサーのように機能し、4x4の配列で表示されます。すべての機能は同じです。サンプルがパッドに割り当てられている場合は、その名前がパッドの上部に表示されます。

パッドを選択するには、対応するパッドを押すか、タッチスクリーン上でタップします。または、左上の**Pad**フィールドを使用します。

より多くのチャンネルを表示するには、**Pad Bank**ボタンを使用します。

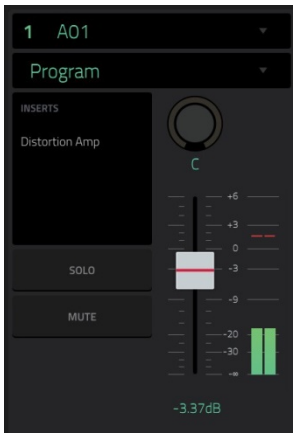
パッドを表示するプログラムを選択するには、左上の**Program**フィールドを使用します。パッドミキサーには、ドラムプログラムまたはキーグループプログラムのみが適切に表示されます。

タッチスクリーン上部の**Track**フィールドで、任意のトラックを選択します。

右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を表示します。これはいくつかのモードで表示されます。これについては、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。

すべてのチャンネルの特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**Level**、**Pan**、**Mute**、**Send**、**Insert**、または**Route** ボタンをタップします。**Send**ボタンまたは**Insert**ボタンを複数回タップすると、それぞれ4つのスロットが順に表示されます。



パッドを選択すると、下部のタブボタンを使用するのではなく、タッチスクリーンの左側ですべての設定を表示および調整できます。

チャンネルストリップを表示する場合

- 最初のフィールドには現在のパッド番号が表示されます。**パッド**を押すか、**フィールド**をダブルタップして別のパッドを選択します。
- 2番目のフィールドには、パッドのルーティング先（変更可能）が表示されます。通常これは**Program**に設定されています。フィールドをダブルタップして別のルーティング先を選択します（スタンドアロンモードでは**Out 1,2**～**7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2**～**31,32**）
- **Inserts**フィールドには、そのパッドの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。
- パッドをソロまたはミュートするには、SoloまたはMuteを（それぞれ）タップします。
- パッドのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたはレベルスライダーを調整します。

レベル

Levelタブが選択されているときは、***データダイアル***または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているパッドのレベルを調整します。

各パッドのレベルスライダーとメーターは、レベルを視覚的に表示します。タッチスクリーンで***パッド***をダブルタップすると、レベルスライダーとメーターを拡大表示できます。

パン

Pan タブが選択した場合、***データダイアル***または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているパッドのパンを調整します。

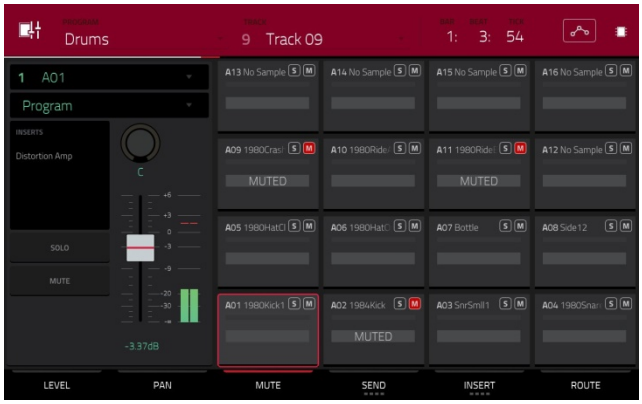
各パッドのパンスライダーは、レベルの視覚的に表示します。タッチスクリーンのパッドをダブルタップして、拡大表示された***パンノブ***を開きます。

ミュート

Muteタブが選択されている場合は、次のいずれかを実行して現在選択されているパッドをミュートします。

- データダイアルを回します。
- **-/+**ボタンを使用します。
- タッチスクリーンの**パッド**をタップします。

パッドがミュートされているときは、**M**ボタンが**赤く**点灯します。



センドエフェクト

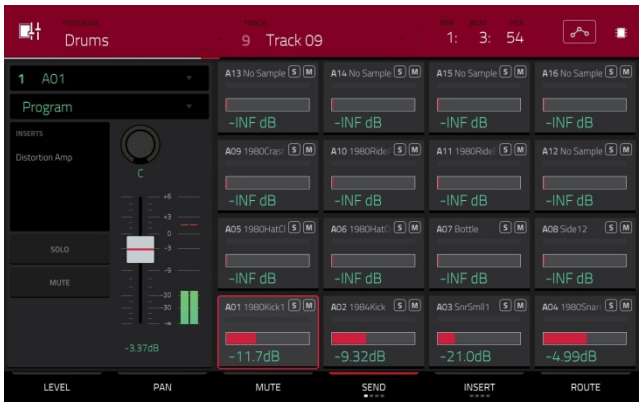
Sendタブを選択時、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているパッドのセンドレベルを調整します。

各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表現します。タッチスクリーンで**パッド**をダブルタップすると、拡大されたレベルスライダーが開きます。

パッドごとに最大**4つのセンドエフェクト**を選択できます。MPC Xに含まれるさまざまなエフェクトや、コンピューターにインストールされている他のVSTプラグインやAUプラグインを使用することができます。**Send**ボタンをタップすると、それぞれに4つのスロットが表示されます。

センドエフェクトの使用方法については、一般機能 > エフェクト >センド／リターンエフェクトを参照してください。

重要：**センドエフェクトを使用するには**、 チャンネルミキサーの対応するセンドエフェクトスロットに、エフェクトをロードする必要があります。



インサートエフェクト

Insertタブを選択した場合、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているパッドのインサートエフェクトレベルを調整します。

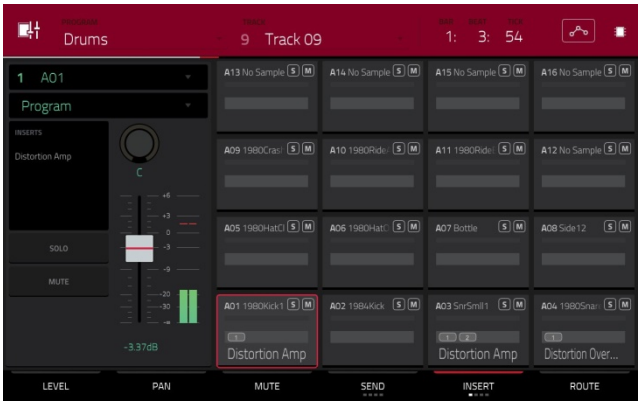
各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表現します。タッチスクリーンの**パッド**をダブルタップすると、エフェクトをロード、変更、有効または無効にすることができるウィンドウが開きます。

パッドごとに最大**4つのインサートエフェクト**を選択できます。MPC Xに含まれるさまざまなエフェクトや、コンピューターにインストールされている他のVSTプラグインやAUプラグインを使用することができます。**Insert**ボタンをタップすると、それぞれに使用可能な4つのスロットが表示されます。

インサートエフェクトを使用する方法については、***一般機能*** > ***エフェクト*** > ***インサートエフェクト***を参照してください。

重要：キーグループインサートエフェクトを使用すると、そのキーグループにのみ適用されます。重なり合った音域を持つ複数のキーグループにインサートエフェクトをロードすると、エフェクトもその範囲で重なります。

ルーティングが**Program**以外のものに設定されている場合、プログラムのインサートエフェクトはそのパッドまたはキーグループに適用されません。



ルーティング

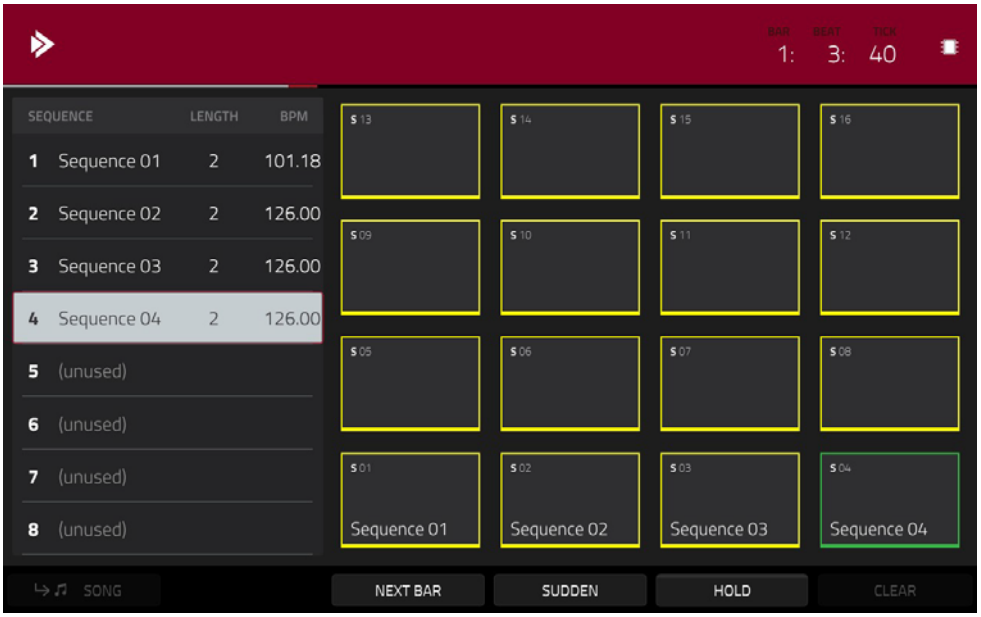
Routeタブが選択されているときは、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているパッドの出力を選択します。通常これは**Program**に設定されています。タッチスクリーンの**パッド**をダブルタップして別のルーティング先を選択します（スタンドアロンモードで**Out 1,2**～**7,8**、コントローラーモードで**Out 1,2**～**31,32**）

ネクストシーケンスモード

ネクストシーケンスモードでは、パッドを弾くだけでさまざまなシーケンスをトリガーすることができます。 これは、ソングの構造をリアルタイムに変更でき、ライブ演奏に便利です。

ネクストシーケンスモードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。

- **Next Seq**を押します。
- **Menu**を押し、**Next Sequence**をタップします。



右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、*一般機能* > *タイムカウンター*を参照してください。

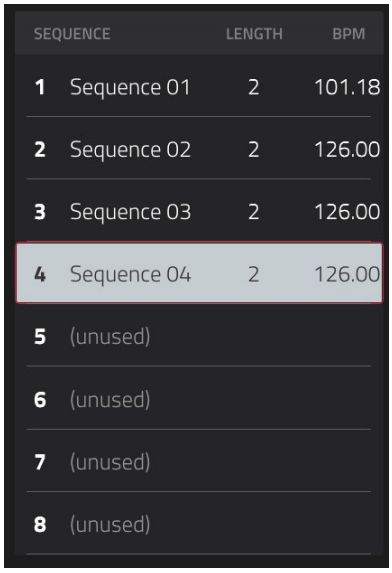
左側のシーケンスプレイリストには、プロジェクト内で使用されている**すべて**のシーケンスのリスト、スタイルの概要が表示されます。

Sequenceカラムには、曲のシーケンスの名前が表示されます。

Lengthカラムには、シーケンスの小節数を表示します。

BPMカラムには、1分あたりの拍数(Beats Per Minute)でシーケンスのテンポが表示されます。

現在選択されているシーケンスがリストで強調表示されます。 リスト内のシーケンスをタップして選択します。



ネクストシーケンスモードでは、すべてのパッドがシーケンスに割り当てられます。**パッドA01**がシーケンス1で始まり、そこから昇順になります。パッドには、対応するシーケンスの名前が表示されます。空のパッドは未使用シーケンスを意味します。現在選択されているパッドは**緑色**に点滅します。

再生中に、対応するパッドを押すか、またはタッチスクリーンでタップして、再生される次のシーケンスを変更します。別のシーケンスを選択しない場合、現在のシーケンスが無限に繰り返されます。

シーケンス再生中、タッチスクリーン下部のボタンを使用して、再生の仕方を変更できます。

次の小節の先頭で現在選択されているシーケンスに切り替えるには、Next Barをタップします。これは、タイミングの問題を心配することなく、現在のシーケンスが終了する前に別のシーケンスに切り替える場合に便利です。

現在選択されているシーケンスにすぐに切り替えるには、Suddenをタップします。現在のシーケンスが終了したかどうかにかかわらず、新しいシーケンスが再生を開始します。これは、特定のキューで瞬時に次のシーケンスに切り替える必要がある、ライブパフォーマンスに役立ちます。

現在選択されているシーケンスをシーケンスプレイリストから削除するには、Clearをタップします。このオプションは、そのシーケンスがその時点で再生されていない場合にのみ使用できます。

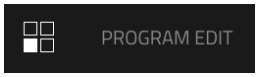
現在のシーケンスを無期限に繰り返し、一時的にパッドの押下を無視するには、Holdをタップします。通常の操作に戻るには、もう一度タップします。これは、次のパッドを選択せずに他のパッドを選択したい場合に便利です。

シーケンス再生リストをソングにコピーするには、再生が停止している時に↳ Songをタップします。

表示されるCopy to Song画面で、ソングを選択してからDo Itをタップして続行するか、Closeを押してキャンセルします。

ソングモードについての詳細は、*ソングモード*の章を参照してください。

プログラム編集モード



プログラム編集モードには、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。

ドラムプログラムの場合、このモードには4つのレイヤーのパラメーター、すべてのシンセシスパラメーターとインサートエフェクトの設定が含まれます。詳細は、***ドラムプログラム***のセクションを参照してください。

キーグループプログラムの場合、このモードにはドラムプログラムよりもわずかに多くのパラメーターが含まれています。詳細は、***キーグループプログラム***のセクションを参照してください。

クリッププログラムの場合、このモードは、クリップの起動方法によって、他のプログラムとは大きく異なります。詳細については、***クリッププログラム***のセクションを参照してください。

プラグインプログラムについては、***プラグインプログラム***にスキップして詳細を確認してください。これらは、コントローラーモードでMPC Xを使用する場合にのみ使用できます。

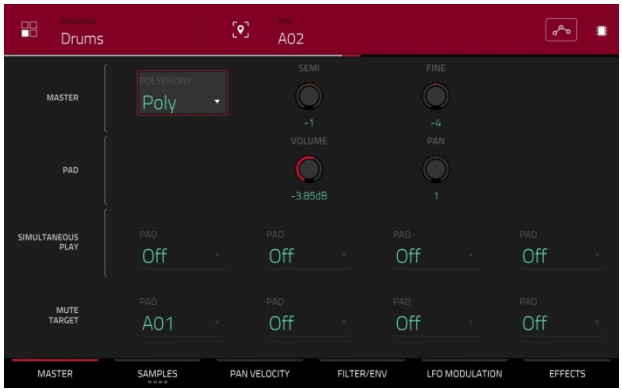
MIDIプログラムとCVプログラムについては、*MIDIプログラム*と*CVプログラム*にスキップして詳細を確認してください。

プログラムの種類の違いに関する一般的な情報については、***一般機能*** > ***プログラム***を参照してください。

プログラム編集モードに入るには、以下のいずれかの操作を行います。

- Prog Editを押します。
- Menuを押して、Program Editをタップします。

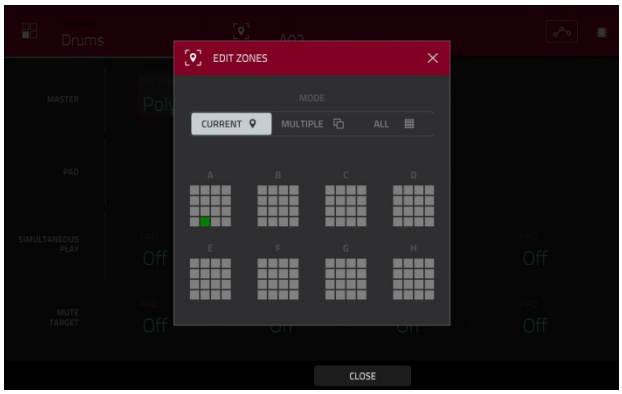
ドラムプログラム



ドラムプログラムを使用するときは、プログラム編集モードで各パッドのパラメーターを編集できます。

> **パッドを選択するには**、パッドを押します。そのパラメーターはすぐに画面に表示されます。
>
> 特定のパラメーターのタブを表示するには、タッチスクリーン下部の**Master**、**Samples**、**Pan Velocity**、**Filter Env**、**LFO Modulation**、または**Effects**ボタンをタップします。**Samples**ボタンを複数回タップすると、使用可能な4つのセクションが切り替わります。

タッチスクリーン上部の**ロケーションアイコン**（**Program**と**Pad**フィールドの間）をタップすると、ドラムプログラムとクリッププログラム用の機能である**Edit Zones**ウィンドウが開きます。このウィンドウには、選択したパッドの概要が表示されます。**Mode**セレクターを使って、選択したパッドの編集方法を設定します。



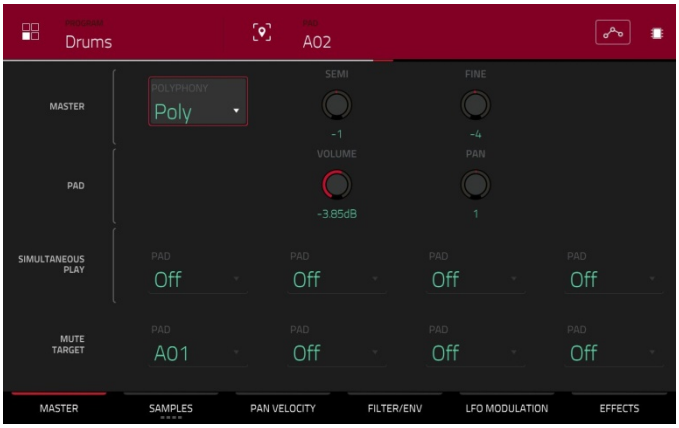
> **Current**： 現在選択されているパッドのみを編集できます。
>
> **Multiple**： 選択されたすべてのパッドを同時に編集できます。
>
> **All**： すべてのパッドを同時に編集できます。

ウィンドウを閉じるには、**Close**、**X**、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

ヒント：プログラム編集モードの任意のタブにおいて（現在のエディットゾーンの設定にかかわらず）、**Shift**ボタンを押しながら任意のパッドを押すことで、複数のパッドを直ちに選択できます。 Edit Zones設定は自動的に**Multiple**に変わります。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を表示します。 これはいくつかのモードで表示されています。 これについての詳細は、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

マスター



Masterタブでは、プログラム全体の再生モードとチューニングを設定できます。

Polyphonyは、プログラムのパッドの再生モードを設定します。**Mono**モードでは、同時に1つのパッドだけが鳴ります。別の（または同じ）サンプルを再生している最中に、パッドが演奏されると、新しいパッドはそのプログラム内の現在再生中の他のすべてのパッドを即座にミュートします。**Poly**モードでは、同時に複数のパッドをトリガーすることができます（使用可能なボイス総数によってのみ制限されます）。

Semiは、プログラムを最大36セミトーン上または下にトランスポーズすることができます。

Fineは、プログラムの微調整を最大99セントアップまたはダウンします。

Volume は、ロードされたサンプルの全体的な音量を制御します。

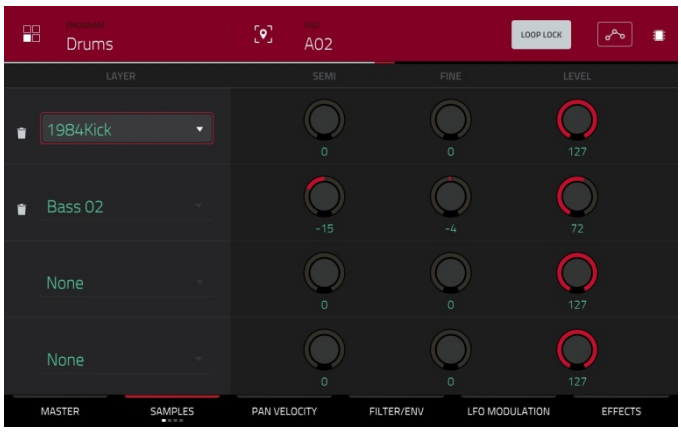
Panは、ロードされたサンプルの全体的なパンをステレオフィールドで制御します。

Simultaneous Playセクションでは、パッドを1つだけ押してトリガーできるパッドを4つまで設定できます。この機能は、積み重ねられた音（例えば、レイヤーされたバスドラム）をトリガーするのに便利です。各パッドフィールドを使用して、任意するパッドを選択します。

Mute Targetsタブでは、現在選択されているパッドに対して最大4つのパッド（同じプログラム内）を選択できます。現在選択されているパッドが再生されると、すぐにミュートターゲットがミュートされます。各**パッド**フィールドを使用して、任意のミュートターゲットを選択します。

ヒント：この機能は、リアルなハイハットをプログラミングする場合、特にオープンまたはクローズドハットが同時に鳴らないよう設定する場合に便利です。 この機能はミュートグループ機能と似ており、ドラムプログラムとキーグループプログラムの両方で使用できます。

サンプル



各パッドは最大4つのサンプルをトリガーすることができ、4つの個別のレイヤーに割り当てられます。各レイヤーは、同一であり、独立して割り当て可能なパラメーターを持っています。

Samplesをタップすると、4つのセクションが順番に表示されます。

ループロックをオンまたはオフにするには、Loop Lockボタンをタップします。オンにすると、ループの位置はPad Startと同じになります（第3および第4の**Samples**タブで決定）。 オフの場合、ループの位置はPad Startとは無関係になります。

Sampleフィールドを使用して、そのレイヤーのサンプルファイルを選択します。サンプルは事前にプロジェクトのサンプルプールにロードする必要があることに注意してください。サンプルをプロジェクトにロードする方法については、***ブラウザー***の章を参照してください。

Semi は、選択したレイヤーを最大36セミトーン上または下にトランスポーズすることができます。

Fineは、各レイヤーをセントで微調整します。

Levelは、各レイヤーの音量を調整し、パッドに割り当てられているサンプルの「バランス」をコントロールできます。

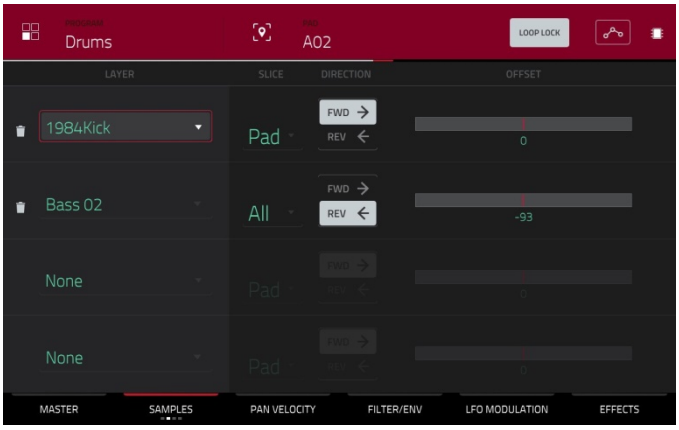
重要：2、3、4番目の**Samples**タブのパラメーターは、（サンプル編集モードの）チョップモードと連携して機能します。

サンプル編集モードでチョップモードを使用してサンプルをスライスに分割する場合、**Non-Destructive Slice**または**Pad Parameters**を使用してスライスを変換できます。

Non-Destructive Sliceは、パッドを押すとパッドがそのスライスを参照します。元のサンプルは元のままであり、各スライスマーカーはパッドの「ブックマーク」に似ています。そのパッドを弾くと、そのスライスのまったく新しいサンプルを作成するのではなく、「ブックマーク」のようなスライスマーカーを参照するようになります。プログラム編集モードでは、割り当てられているパッド／レイヤーが、元のサンプルのスライス番号に対応する、スライスのドロップダウンメニューを持っており、設定されていることがわかります。そのパッドを弾くと、そのスライスのまったく新しいサンプルを作成するのではなく、「ブックマーク」のようなスライスマーカーを参照するようになります。

Pad Parametersを使用して変換されたスライスは、上記のNon-Destructive Sliceと非常によく似ています。違いは、プログラム編集モードでは、割り当てられているパッド/レイヤーが、（スライス番号の代わりに）**Pad**に設定されている**スライス**ドロップダウンメニューを持っています。**Pad Start**と**Pad End**ポイントは元のサンプルのスライスマーカーに対応します。

Sliceフィールドを使用して、サンプルのどの部分を再生するかを選択します。



All： サンプル全体を再生します。

Pad： サンプルは、**Pad Start**位置から**Pad End**位置まで再生されます（***後述***）。これにより、***パッドループ***を有効にすることもできます。

Slice 1, 2, 3, etc.： チョップモードでサンプルをスライスした場合、パッドをトリガーするときに再生するスライスを選択できます。

Directionセレクターを使用して、サンプルを再生する方向を選択します。

Fwd： サンプルは通常の順方向に再生されます。

Rev： サンプルがリバース再生されます。

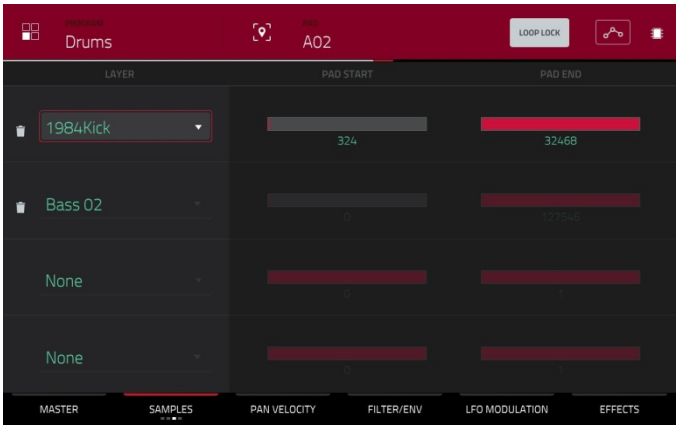
Offsetスライダーを使用して、サンプルの再生の時間オフセットを決定します。

正の値 (右中央)： パッドを演奏すると、再生はすぐに開始されますが、オフセット値で指定されたサンプルの後の時点から再生されます。

負の値 (左中央)： パッドを演奏すると、オフセット値で指定された量だけ再生が遅れます。

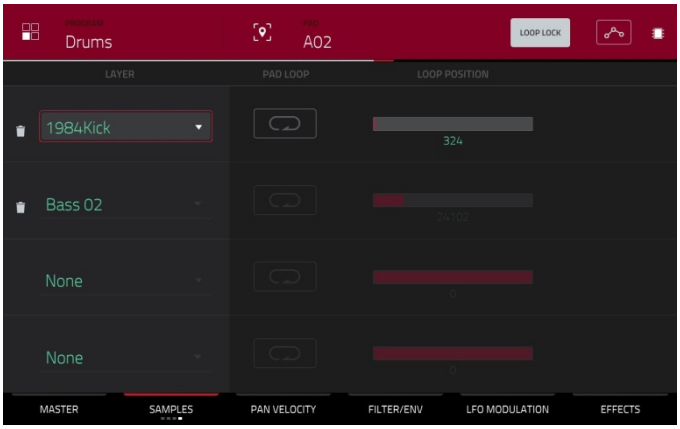
Pad Startスライダーを使って、パッドの再生が始まる位置（サンプル単位）を決めます。最小値は**0**で、最大値は**Pad End**値です。

注： Loop Lockがオンの場合、ループポジション（4番目のサンプルタブで決定）は、Pad Startと同じです。オフの場合、ループポジションはパッドの開始とは無関係となります。



Pad Endスライダーを使用して、パッドの再生が停止する位置（サンプル単位）を決定します。最小値は**Pad Start**値で、最大値はサンプルの全長（サンプル単位）となります。

Pad Loopボタンを使用して、使用可能なパッドループモードを切り替えます。



重要：パッドループが機能するには、（1）**Sample Play**フィールドをOne Shotではなく、**Note On**に設定（2）**Slice**フィールドをAll またはスライス番号ではなく、**Pad**に設定する必要があります。

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、そのサンプルが**Loop Position**からサンプルの最後まで繰り返されます。繰り返し再生を止めるには**パッド**を離します。

Reverse：**パッド**を押したままにすると、サンプルの終わりから**Loop Position**までサンプルを繰り返しリバース再生します。繰り返し再生を止めるには**パッド**を離します。

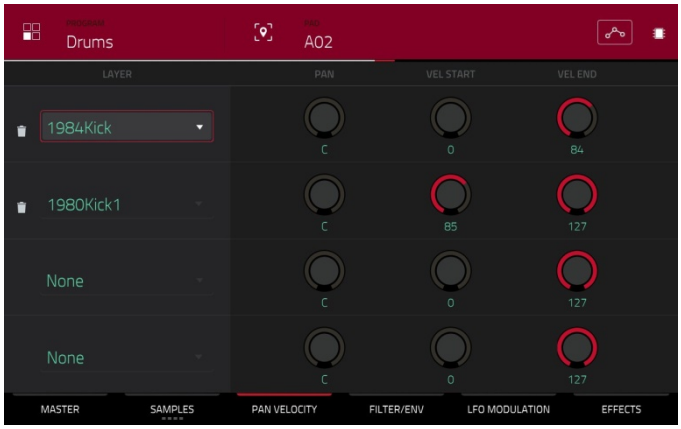
Alternating： パッドを押し続けると、そのサンプルが**Loop Position**からサンプルの最後まで再生され、再び**Loop Position**に到達するまでリバース再生されます。これは、パッドを押している限り繰り返されます。繰り返し再生を止めるには**パッド**を離します。

パッドループ有効時、パッドの再生が繰り返される位置を（サンプル単位で）決定するには、**Loop Position**スライダーを使用します。

注：**ループロック**がオンの場合、Loop PositionはPad Startと同じです（3番目の**Samples**タブで決定）。 オフの場合、Loop PositionはPad Startとは無関係となります。

パン・ベロシティ

パンノブは、それぞれのレイヤーのステレオ配置を調整します。



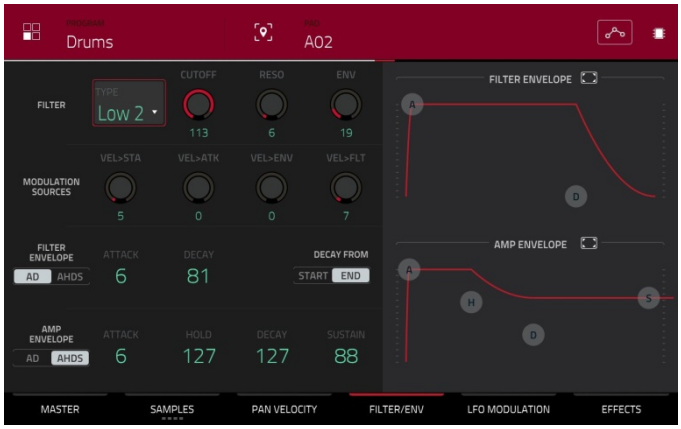
Vel Startと**Vel End**ノブを使って、各レイヤーのベロシティレンジを設定します。次のいずれかを実行して値を設定します。

0から**127**までの範囲を指定した場合、パッドが入力パッドから入力されるベロシティ範囲全体に反応します。たとえば、**100**～**127**の範囲を指定した場合、レイヤーは、より高いベロシティレベルにのみ反応します。1つのインストゥルメントに複数のサンプルを割り当て、各レイヤーのベロシティ範囲をそれに応じて調整することで、リアルなサウンドの「マルチサンプル」を作成できます。

例えば、ドラムヒットに、低／中／および高ベロシティ別の3つのサンプルを持たせることができます。各サンプルをレイヤーに設定してベロシティの範囲を設定すると、それぞれ低ベロシティには低力のサンプルを、中ベロシティには中程度のサンプルを、高ベロシティには高力のサンプルをトリガーします。

フィルターエンベロープ

Typeフィールドでは、選択したパッドのフィルターを選択します。使用可能なフィルターの種類については、***付録*** > ***用語集*** > ***フィルター***を参照してください。



Cutoffノブを使って、ローパス／ハイパスフィルターのカットオフ周波数や、バンドパス／バンドストップフィルターの中心周波数を設定します。

Resoノブは、カットオフポイント付近の周波数の共鳴／強調を設定します。

ヒント：**80**より小さい値を使用すると、サウンドを明るくします。**80**より大きい値では、サウンドはカットオフ周波数付近で強力な可聴ブーストになります。

Envは、フィルターエンベロープが**カットオフ**周波数に及ぼす影響の量を決定します。設定値を高くすると、エンベロープによるフィルターへの変調量が増えます。設定を低くすると、時間の経過とともにフィルターの微妙な変化のみが発生します。

ヒント：**サウンドをより独特のアタックにするには**、**Env**の設定を大きくし、**Atk**と**Decay**の値を低く設定し、**フィルターエンベロープ**の**Sust**値を中程度より低く設定します。これにより、フィルターが開いた状態で音が鳴り、その後すぐにフィルターが閉じることになり、明るくスタートした後、サスティーンが暗くなります。一方、ストリングサウンドでは、低いEnvと高いAtk値を設定することにより、高周波数帯において、わずかなフェードインが発生し、「生き生きとした音」を出すことができます。

Modulation Sourcesノブを使って、他の特定のパラメーターを変調するために必要なベロシティを設定します。

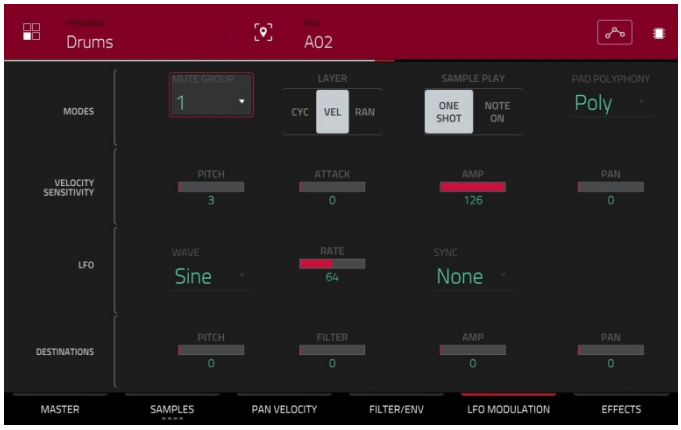
- **Vel>Sta** (ベロシティ➝スタート) は、（トリガーパッドが）サンプル開始点を変調するために必要なベロシティを設定します。
- **Vel>Atk** (ベロシティ➝アタック) は、（トリガーパッドが）Ampエンベロープのアタックフェーズを変調するために必要なベロシティを設定します。
- **Vel>Env** (ベロシティ➝エンベロープ) は、ベロシティ情報がカットオフ周波数に対するフィルターエンベロープの効果の量をコントロールすることを可能にします。
- **Vel>Flt** (ベロシティ➝フィルター) は、パッドのベロシティによってカットオフ周波数を直接変調します。

Filter Envelopeはフィルターの周波数に影響します。フィールドを使用するか、エンベロープの「ハンドル」をドラッグして、エンベロープまたは時間変化の変調出力を設定します。**Env**ノブは、エンベロープがフィルター周波数に与える影響を調整します。エンベロープのパラメーターについては、後の***エンベロープの分析***セクションを参照してください。

Amp Envelopeは、時間の経過とともにレベルの変化に影響します。フィールドを使用するか、エンベロープの「ハンドル」をドラッグして、エンベロープまたは時間変化の変調出力を設定します。**Env**ノブは、エンベロープがフィルター周波数に与える影響を調整します。エンベロープのパラメーターについては、後の***エンベロープの分析***セクションを参照してください。

LFO変調

Modesのコントロールでは、ドラムプログラム内の各パッドのサンプルの動作を設定できます。



Mute Groupフィールドを使用して、選択したパッドを32の使用可能なグループのいずれかに割り当てます。同じミュートグループに割り当てられたパッドがMIDIノートを受信すると、最後に再生されたパッドはそのミュートグループ内の他のすべてのパッドをミュートします。ミュートグループは、そのプログラム内のパッドにのみ影響します。ミュートグループは他のプログラムのパッドには影響しません。

ヒント：この機能は、リアルなハイハットをプログラミングしたい場合、特にオープンまたはクローズドハットのいずれかのみが鳴るような設定を作る場合に便利です。

Layer Playセレクターでは、同じパッドに割り当てられた複数のサンプルがどのように再生されるかを決定します。

サイクル (Cyc)： パッドを弾くたびに、次のレイヤーのサンプルが再生されます。言い換えると、サンプルは、1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4…ようにレイヤーを循環して再生します。

ベロシティ(Vel)： パッドを押す強さによって、パッドはレイヤーを切り替えます。

ランダム(Ran)：パッドを弾くたびに、レイヤーのサンプルの1つをランダムに再生します。

Sample Playセレクターは、サンプルの再生量を決定します。

One Shot： サンプル全体が最初から最後まで再生されます。短い音を鳴らすときに使用します。

Note On： パッドが押されている間だけサンプルが再生されます。長いサンプル向きであり、対応するパッドを押したままにすることで、サウンドの持続時間を制御できます。

Pad Polyphonyフィールドでは、複数のサンプルがトリガーされたときのパッドのサウンドの動作を決定します。 Monoに設定すると、同時に1つのパッドだけが鳴ります。別のサンプルをまだ演奏している間に、次の（または同じ）パッドが演奏されると、新しいパッドはそのプログラム内の現在再生中の他のすべてのパッドを即座にミュートします。 Polyに設定すると、同時に複数のパッドをトリガーすることができます（使用可能なボイスの総数によってのみ制限されます）。特定の数のパッド（2〜32）を選択して、同時に複数のパッドをトリガーすることもできます（使用可能なボイスの総数を超えない限り）。

ベロシティーセンシティビティコントロールは、ベロシティが音の高さ（**ピッチ**）、フィルターエンベロープのアタック（**アタック**）、フィルターエンベロープの音量（Amp）、またはパン（Pan）に影響する量を決定します。

パッドを軽く押すと、最小の変調量だけが適用されます。強く押すと、対応するノブの設定に応じてモジュレーション量も強くなります。

低周波発振器（LFO）は、変調用の調整可能な周波数と形状を持つ周期的な波形を生成します。

Waveフィールドを使用してLFOの波形タイプを選択します。

Sine (滑らかな変調)

Triangle (滑らかな変調)

S&H (ランダムな値を生成し、次の値が生成されるまで保持する)

Saw (フィルターや音量の変化)

Saw Down (フィルターや音量の変化)

Square (ハードパンニング変調)

Noise (ランダムな値を生成)

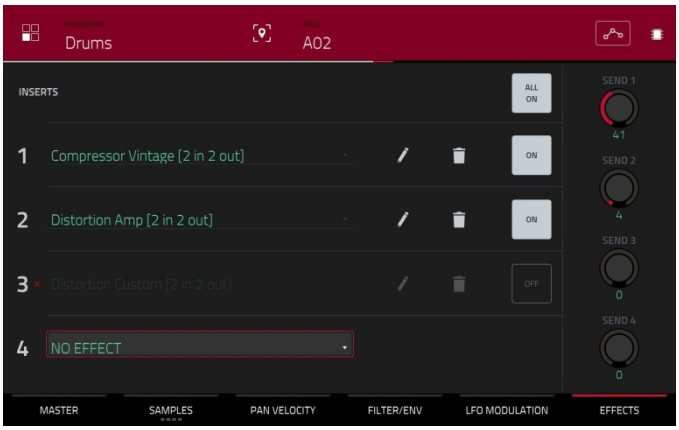
Syncがオンの場合、**レート**フィールドでLFO周波数を決定します。低い値では、LFOが1サイクルを完了するまでに時間がかかりますが、高い値では可聴域に近づきます。

Syncフィールドを使用して、LFOのレートがテンポと同期しているかどうかを設定します。いくつかの時分割の1つを選択することができます（a . は符点を示し、**T**は三連符に基づく時分割を示します）。**None**を選択すると、**同期**はオフになります。

Destinationスライダーでは、LFOがサウンドのピッチ（**Pitch**）、フィルターのカットオフ周波数（**Filter**）、サウンドの音量（**Amp**）、パン（**Pan**）にどれだけ影響するかを決定します。

エフェクト

パッドごとに最大4つのインサートエフェクトを選択できます。 MPC Xでインサートエフェクトを使用する方法については、***一般機能*** > ***エフェクト*** > ***エフェクトの挿入***を参照してください。



エフェクトを追加するには

1. 任意の**Inserts**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。
2. 上下にスワイプしてリストを移動します。

   Typeと**Manufacturer**のボタンをタップして、エフェクトをカテゴリーでソートすることができます。

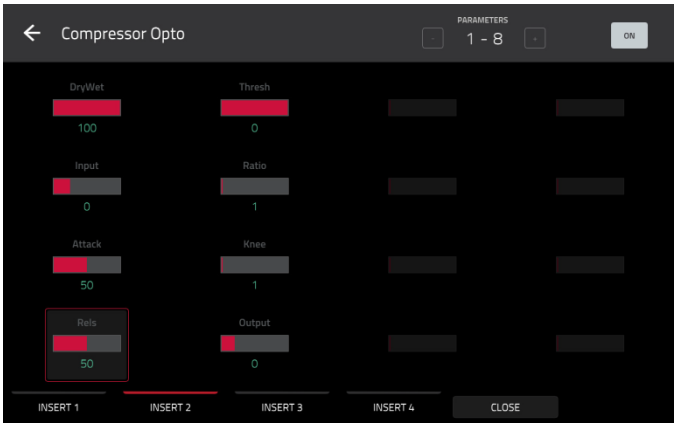
3. エフェクトをロードするには、ダブルタップするか、Selectをタップします。リストを閉じるには、Closeをタップします。

スロットからエフェクトを削除するには、ゴミ箱アイコンをタップします。

エフェクトを有効または無効にするには、スロットの**On/Off**ボタンをタップします。

4つのインサートエフェクトを有効または無効にするには、右上の**All On/Off**ボタンをタップします。

エフェクトのパラメーターを調整するには、鉛筆アイコンをタップします。スライダーを使用して、各パラメーターの値を設定します。これらの値は、このエフェクトのインスタンスにのみ影響します。インサートエフェクトはグローバルではありません。



パッドのオーディオは、（任意のエフェクトがロードされている場合）指定されたセンドレベルでセンドエフェクトにルーティングされます。センドエフェクトは、指定されたリターンレベルでオーディオを返します。

Sendノブでは、パッドが各センドエフェクトにルーティングする信号の音量レベルを設定します。

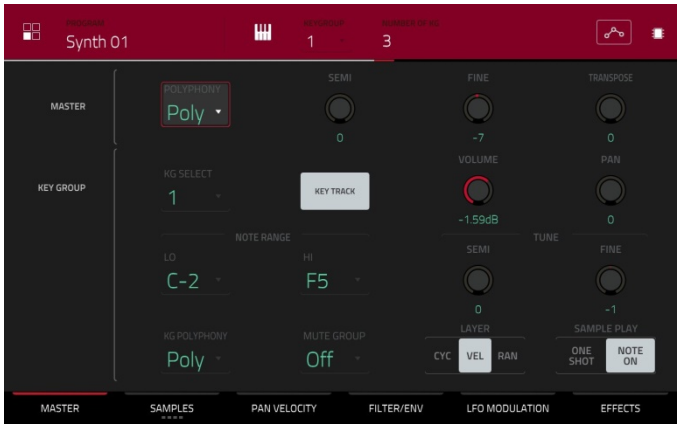
重要：**センドレベルを設定するには**、チャンネルミキサーの対応するセンドエフェクトスロットにエフェクトをロードする必要があります。詳細については、***チャンネルミキサー*** > ***リターン***を参照してください。 MPC Xのセンドエフェクトについては、***一般機能*** > ***エフェクト*** > ***センド／リターンエフェクト*** を参照してください。

キーグループプログラム

キーグループプログラムを使用する場合、プログラム編集モードでは各キーグループのパラメーターを編集できます。

キーグループを選択するには、そのキーグループ内の**パッド**を押します。そのパラメーターがすぐに画面に表示されます。または、タッチスクリーン上部の**Keygroup**フィールドを使用します。

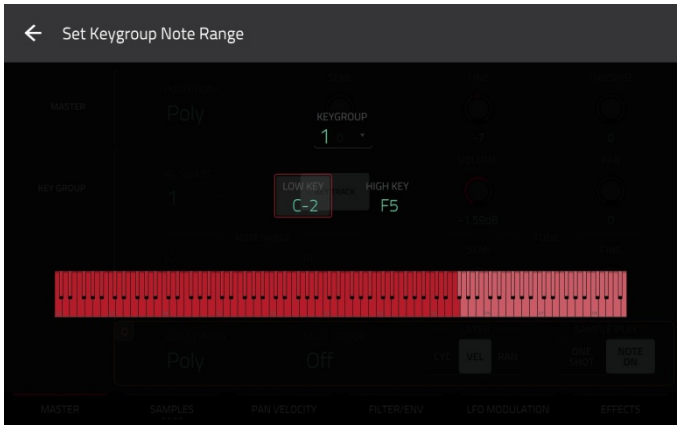
特定のパラメーターのタブを表示するには、タッチスクリーン下部のMaster、Samples、Pan Velocity、Filter Env、LFO Modulation、またはEffectsボタンをタップします。Samplesボタンを複数回タップすると、使用可能な4つのセクションが切り替わります。



umber of KG (keygroups)では、キーグループプログラム内で128までのキーグループを作成できます。これは、マルチサンプルを扱う場合に便利です。たとえば、リアルなピアノを作成したい場合、（最大4ベロシティレイヤーの）独自にサンプリングされたノートを、すべてのキーグループで（グランドピアノの場合は88）使用できます。

Keygroupフィールドをタップして、編集するキーグループを選択します。**All**を選択すると、すべてのキーグループを同時に編集できます。

現在のキーグループのノート範囲を編集するには、**ピアノキーアイコン**をタップします。すると**Set Keygroup Note Range**ウィンドウが開きます。これにより、サンプルの再生に使用されるキーレンジを制限することができます。選択された値と同じか高い音域（(**Low Key**）か、同じか低い音域（**High Key**）を持つノートだけが音をトリガーします。



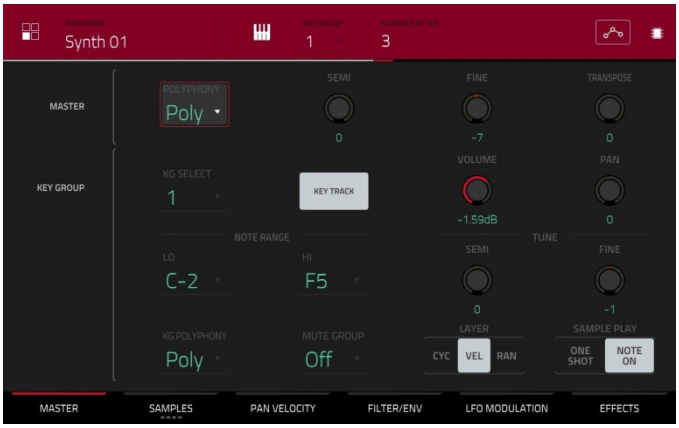
ヒント
または、**Master**タブの**Note Range**の**Lo**と**Hi**フィールドを使用して、現在のキーグループのノート範囲を設定することもできます。

Loパラメーターを**A0**に設定し、**Hi**パラメーターを**C8**に設定して、標準的な88鍵ピアノの範囲をエミュレートします。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーション状態を示します。これはいくつかのモードで表示されています。これについての詳細は、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。

マスター

Masterタブでは、プログラム全体の再生モードとチューニングを設定できます。



Polyphonyは、プログラムのキーグループの再生モードを設定します。**モノ**モードでは、一度に1つのキーグループのみが鳴ります。あるキーグループがサンプルを再生している間に、別のキーグループが再生された場合、新しいキーグループはプログラム内の現在再生中の他のキーグループをすべてミュートします。ポリモードでは、いくつかのキーグループを同時にトリガーすることができます（使用可能なボイスの総数によってのみ制限されます）。

Semiは、プログラムを最大36セミトーン上または下にトランスポーズすることができます。

Fineは、プログラムの微調整を最大99セントアップまたはダウンします。

Transposeは、サンプルの音程を最大±36セミトーンシフトします。この機能は、**Semi**ノブと同じです。接続されたMIDIコントローラーハードウェアのトランスポーズには影響しません。

KG Select（キーグループ選択）では、編集する特定のキーグループを選択できます。このパラメーターは、1つのキーグループプログラム内に最大128個のキーグループを作成できる、タッチスクリーン上部の**Number of KG**（キーグループ）パラメーターと連動して動作します。デフォルトのキーグループプログラムに含まれるキーグループは1つだけです。**Number of KG**で複数のキーグループを作成した場合は、**KG Select**で編集するキーグループを選択します。**All**では、同時編集を行うためにキーグループプログラムの使用可能なすべてのキーグループを選択します。

Key Trackでは、サンプルの自動トランスポーズをオンまたはオフに切り替えることができます。これをオフにすると、パッドまたは接続されたMIDIキーボードによってどのノートがトリガーされても、サンプルのピッチが常に同じになります。

Levelは、ロードされたサンプルの全体的な音量レベルを制御します。

Panは、ロードされたサンプルの全体的なパンをステレオフィールドで制御します。

Note Rangeは、サンプルの再生に使用するキーレンジを制限できます。選択した値と等しいか高い（**Lo**）、または等しいか低い（**Hi**）のキー番号のノートだけが音をトリガーします。 **Lo**と**Hi**の設定は、仮想キーボードの**Edit Layer**セクションにも表示されます。または、ピアノキーのアイコンをタップして**Set Keygroup Note Range**ウィンドウを開きます。

ヒント： **Lo**パラメーターを**A0**に、**Hi**パラメーターを**C8**に設定して、標準的な88鍵ピアノの範囲をエミュレートします。

Semiではサンプルを半音単位で36セミトーン上下にトランスポーズできますが、**Fine**では各レイヤーを最大99セントまで微調整できます。

ヒント：**Edit Layers**セクションには、このセクション（**Level**、**Pan**、**Semi**、**Fine**、**Note Range**）に似たパラメーターがあります。**Key Group**パラメーターはサンプルの全体的な設定を制御し、**Edit Layer**パラメーターは各レイヤー（最大4つまで）の設定を制御します。

KG Polyphony（キーグループポリフォニー）フィールドでは、キーグループの再生方法を決定します。**Mono**に設定すると、一度に1つのパッドだけが鳴ります。別のサンプルをまだ演奏している間に、次の（または同じ）パッドが演奏されると、新しいパッドはそのプログラム内の現在再生中の他のすべてのパッドを即座にミュートします。**Poly**に設定すると、同時に複数のパッドをトリガーすることができます（使用可能なボイスの総数によってのみ制限されます）。特定の数のパッド（**2**〜**32**）を選択して、同時に複数のパッドをトリガーすることもできます（使用可能なボイスの総数を超えない限り）。

Mute Groupフィールドを使用して、選択したパッドを32の使用可能なグループのいずれかに割り当てます。同じミュートグループに割り当てられたパッドがMIDIノートを受信すると、最後に再生されたパッドはそのミュートグループ内の他のすべてのパッドをミュートします。ミュートグループは、そのプログラム内のパッドにのみ影響します。ミュートグループは他のプログラムのパッドには影響しません。

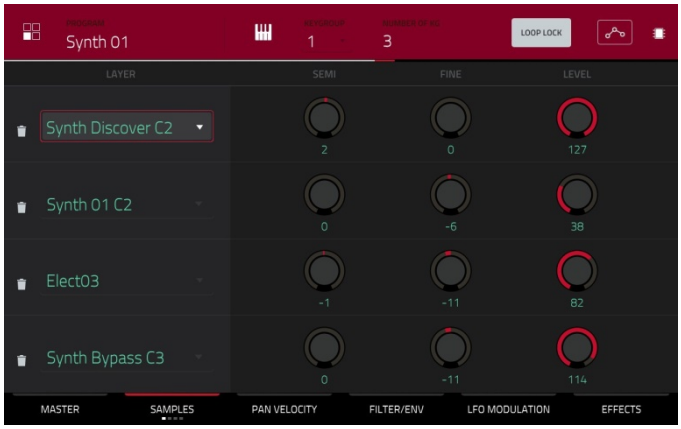
Layer Playは、同じパッドに割り当てられた複数のサンプルがどのように再生されるかを決定します。

- **サイクル** (**Cyc**)： パッドを弾くたびに、次のレイヤーのサンプルが再生されます。言い換えると、サンプルは、1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4…ようにレイヤーを循環して再生します。
- **ベロシティ**(**Vel**)： パッドを押す強さによって、パッドはレイヤーを切り替えます。
- **ランダム**(**Ran**)：パッドを叩くたびに、レイヤーのサンプルの1つをランダムに再生します。

Sample Playは、再生されるサンプルの量を決定します。

- **One Shot**： サンプル全体が最初から最後まで再生されます。短い音を鳴らすときに使用します。
- **Note On**： パッドが押されている間だけサンプルが再生されます。長いサンプル向きであり、対応するパッドを押したままにすることで、サウンドの持続時間を制御できます。

サンプル



各パッドは最大4つのサンプルをトリガーすることができ、4つの個別のレイヤーに割り当てられます。各レイヤーは、同一であり、独立して割り当て可能なパラメーターを持っています。

Samplesをタップすると、4つのセクションが順番に表示されます。

ループロックをオンまたはオフにするには、Loop Lockボタンをタップします。オンにすると、ループの位置はPad Startと同じになります（第3および第4の**Samples**タブで決定）。 オフの場合、ループの位置はPad Startとは無関係になります。

Sampleフィールドを使用して、そのレイヤーのサンプルファイルを選択します。サンプルは事前にプロジェクトのサンプルプールにロードする必要があることに注意してください。サンプルをプロジェクトにロードする方法については、***ブラウザー***の章を参照してください。

Semiは、選択したレイヤーを最大36セミトーン上または下にトランスポーズすることができます。

Fine Fineは、各レイヤーをセントで微調整します。

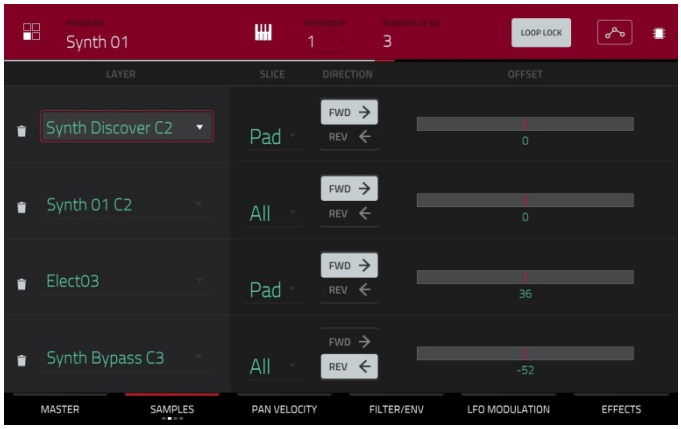
Levelは、各レイヤーの音量を調整し、キーグループに割り当てられているサンプルの「バランス」をコントロールできます。

重要：2、3、4番目の**Samples**タブのパラメーターは、（サンプル編集モードの）チョップモードと連携して機能します。

サンプル編集モードでチョップモードを使用してサンプルをスライスに分割する場合、**Non-Destructive Slice**または**Pad Parameters**を使用してスライスを変換できます。
Non-Destructive Sliceは、パッドを押すとパッドがそのスライスを参照します。元のサンプルはそのままであり、各スライスマーカーはパッドの「ブックマーク」に似ています。プログラム編集モードでは、割り当てられているパッド／レイヤーが、元のサンプルの**スライス番号**に対応する、**スライス**のドロップダウンメニューを持っており、設定されていることがわかります。そのパッドを弾くと、そのスライスのまったく新しいサンプルを作成するのではなく、「ブックマーク」のようなスライスマーカーを参照するようになります。

Pad Parametersを使用して変換されたスライスは、上記のNon-Destructive Sliceと非常によく似ています。違いは、プログラム編集モードでは、割り当てられているパッド/レイヤーが、（スライス番号の代わりに）**Pad**に設定されている**スライス**ドロップダウンメニューを持っています。**Pad Start**と**Pad End**ポイントは元のサンプルのスライスマーカーに対応します。

Sliceフィールドを使用して、サンプルのどの部分を再生するかを選択します。



All： サンプル全体を再生します。

Pad： サンプルは、**Pad Start**位置から**Pad End**位置まで再生されます（***後述***）。これにより、***パッドループ***を有効にすることもできます。

Slice 1, 2, 3, etc.： チョップモードでサンプルをスライスした場合、パッドをトリガーするときに再生するスライスを選択できます。

Directionセレクターを使用して、サンプルを再生する方向を選択します。

Fwd： サンプルは通常の順方向に再生されます。

Rev： サンプルがリバース再生されます。

Offsetスライダーを使用して、サンプルの再生の時間オフセットを決定します。

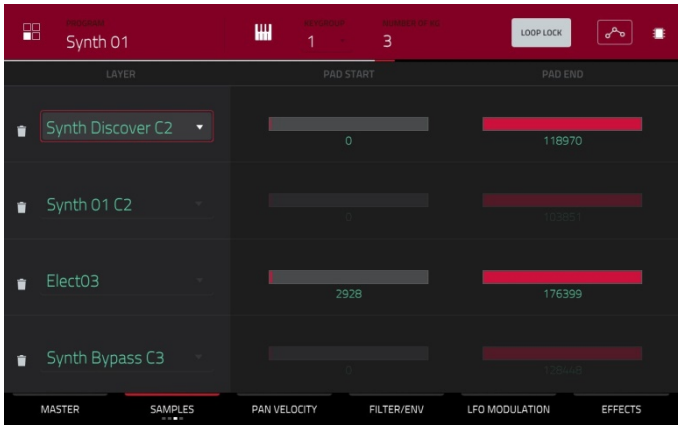
正の値 (右中央)： パッドを演奏すると、再生はすぐに開始されますが、オフセット値で指定されたサンプルの後の時点から再生されます。

負の値 (左中央)： パッドを演奏すると、オフセット値で指定された量だけ再生が遅れます。

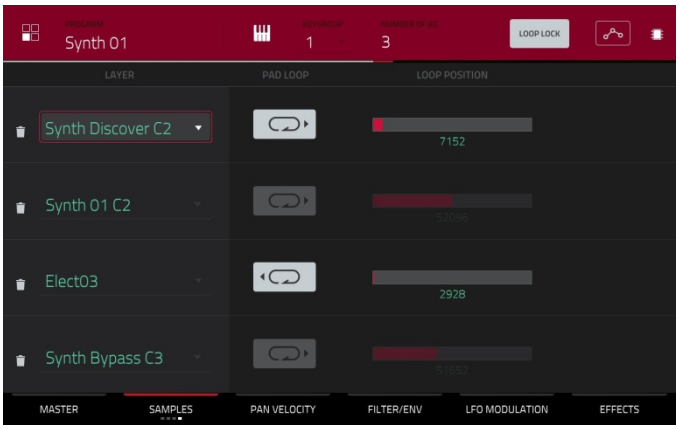
Pad Startスライダーを使って、パッドの再生が始まる位置（サンプル単位）を決めます。最小値は**0**で、最大値は**Pad End**値です。

注： Loop Lockがオンの場合、ループポジション（4番目のサンプルタブで決定）は、Pad Startと同じです。オフの場合、ループポジションはパッドの開始とは無関係となります。

Pad Endスライダーを使用して、パッドの再生が停止する位置（サンプル単位）を決定します。最小値は**Pad Start**値で、最大値はサンプルの全長（サンプル単位）となります。



Pad Loopボタンを使用して、使用可能なパッドループモードを切り替えます。



重要：パッドループが機能するには、（1）**Sample Play**フィールドをOne Shotではなく、**Note On**に設定（2）**Slice**フィールドをAll またはスライス番号ではなく、**Pad**に設定する必要があります。

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、そのサンプルが**Loop Position**からサンプルの最後まで繰り返されます。繰り返し再生を止めるには**パッド**を離します。

Reverse： **パッド**を押したままにすると、サンプルの終わりから**Loop Position**までサンプルを繰り返しリバース再生します。繰り返し再生を止めるには**パッド**を離します。

Alternating： パッドを押し続けると、そのサンプルが**Loop Position**からサンプルの最後まで再生され、 再び**Loop Position**に到達するまでリバース再生され ます。これは、パッドを押している限り繰り返されます。繰り返し再生を止めるには**パッド**を離します。

パッドループ有効時、パッドの再生が繰り返される位置を（サンプル単位で）決定するには、**Loop Position**スライダーを使用します。

注：**ループロック**がオンの場合、Loop PositionはPad Startと同じです（3番目の**サンプル**タブで決定）。 オフの場合、Loop PositionはPad Startとは無関係となります。

パン・ベロシティ

パンノブは、それぞれのレイヤーのステレオ配置を調整します。

Vel Startと**Vel End**ノブを使って、各レイヤーのベロシティレンジを設定します。次のいずれかを実行して値を設定します。

0から**127**までの範囲を指定した場合、パッドが入力パッドから入力されるベロシティ範囲全体に反応します。たとえば、**100**～**127**の範囲を指定した場合、レイヤーは、より高いベロシティレベルにのみ反応します。1つのインストゥルメントに複数のサンプルを割り当て、各レイヤーのベロシティ範囲をそれに応じて調整することで、リアルなサウンドの「マルチサンプル」を作成できます。

例えば、ピアノキーに、低／中／および高ベロシティ別の3つのサンプルを持たせることができます。各サンプルをレイヤーに設定してベロシティの範囲を設定すると、それぞれ低ベロシティには低力のサンプルを、中ベロシティには中程度のサンプルを、高ベロシティには高力のサンプルをトリガーします。

Root Noteメニューを使用して、ロードされた各サンプルの開始ノートを設定します。**Smp**はサンプルのデフォルトピッチを示します。

フィルターエンベロープ

Typeフィールドでは、選択したパッドのフィルターを選択します。使用可能なフィルターの種類については、***付録*** > ***用語集*** > ***フィルター***を参照してください。

Cutoffノブを使って、ローパス／ハイパスフィルターのカットオフ周波数や、バンドパス／バンドストップフィルターの中心周波数を設定します。

Resoノブは、カットオフポイント付近の周波数の共鳴／強調を設定します。

ヒント：**80**より小さい値を使用すると、サウンドを明るくします。**80**より大きい値では、サウンドはカットオフ周波数付近で強力な可聴ブーストになります。

Cutoff over time. **Env**は、フィルターエンベロープが**カットオフ**周波数に及ぼす影響の量を決定します。設定値を高くすると、エンベロープによるフィルターへの変調量が増えます。設定を低くすると、時間の経過とともにフィルターの微妙な変化のみが発生します。

ヒント：**サウンドをより独特のアタックにするには**、**Env**の設定を大きくし、**Atk**と**Decay**の値を低く設定し、**フィルターエンベロープ**の**Sust**値を中程度より低く設定します。これにより、フィルターが開いた状態で音が鳴り、その後すぐにフィルターが閉じることになり、明るくスタートした後、サスティーンが暗くなります。一方、ストリングサウンドでは、低いEnvと高いAtk値を設定することにより、高周波数帯において、わずかなフェードインが発生し、「生き生きとした音」を出すことができます。

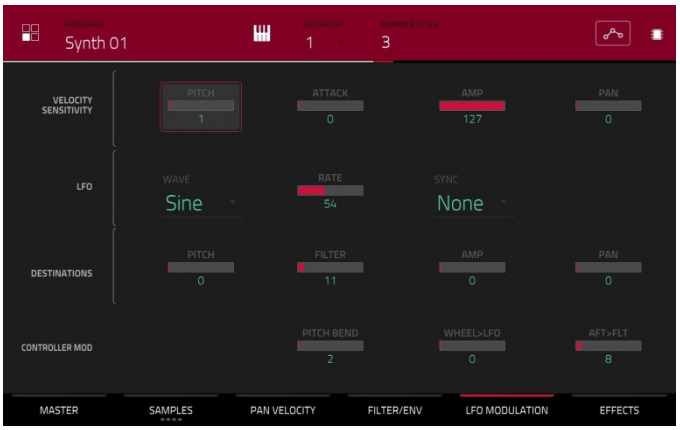
Modulation Sourcesノブを使って、他の特定のパラメーターを変調するために必要なベロシティを設定します。

- **Kbd>Flt** (キーボード➝フィルター) カットオフ周波数を変調するために必要な（パッドからの）アフタータッチの量を設定します。
- **Vel>Atk** (ベロシティ➝アタック) は、（トリガーパッドが）Ampエンベロープのアタックフェーズを変調するために必要なベロシティを設定します。
- **Vel>Env** (ベロシティ➝エンベロープ) は、ベロシティ情報がカットオフ周波数に対するフィルターエンベロープの効果の量をコントロールすることを可能にします。
- **Vel>Flt** (ベロシティ➝フィルター) は、パッドのベロシティによってカットオフ周波数を直接変調します。

Filter Envelopeはフィルターの周波数に影響します。フィールドを使用するか、エンベロープの「ハンドル」をドラッグして、エンベロープまたは時間変化の変調出力を設定します。**Env**ノブは、エンベロープがフィルター周波数に与える影響を調整します。エンベロープのパラメーターについては、後の***エンベロープの分析***セクションを参照してください。

Amp Envelopeは、時間の経過とともにレベルの変化に影響します。フィールドを使用するか、エンベロープの「ハンドル」をドラッグして、エンベロープまたは時間変化の変調出力を設定します。**Env**ノブは、エンベロープがフィルター周波数に与える影響を調整します。エンベロープのパラメーターについては、後の***エンベロープの分析***セクションを参照してください。

LFO変調



ベロシティーセンシティビティコントロールは、ベロシティが音の高さ（**ピッチ**）、フィルターエンベロープのアタック（**アタック**）、フィルターエンベロープの音量（**Amp**）、またはパン（**Pan**）に影響する量を決定します。

パッドを軽く押すと、最小の変調量だけが適用されます。強く押すと、対応するノブの設定に応じてモジュレーション量も強くなります。

低周波発振器（LFO）は、変調用の調整可能な周波数と形状を持つ周期的な波形を生成します。

Waveフィールドを使用してLFOの波形タイプを選択します。

Sine (滑らかな変調に最適)

Triangle (滑らかな変調に最適)

S&H (ランダムな値を生成し、次の値が生成されるまで保持する)

Saw (興味深いフィルターや音量の変化を生成することができます)

Saw Down (興味深いフィルターや音量の変化を生成します)

Square (ハードパンニング変調を持つ興味深い効果を生成します) **Noise** (ランダムな値と滑りを生成します)

Syncがオンの場合、**Rate**フィールドでLFO周波数を決定します。低い値では、LFOが1サイクルを完了するまでに時間がかかりますが、高い値では可聴域に近づきます。

Syncフィールドを使用して、LFOのレートがテンポと同期しているかどうかを設定します。いくつかの時分割の1つを選択することができます（. は符点を示し、**T**は三連符に基づく時分割を示します）。**None**を選択すると、**同期**はオフになります。

Destinationスライダーでは、LFOがサウンドのピッチ（**Pitch**）、フィルターのカットオフ周波数（**Filter**）、サウンドの音量（**Amp**）、パン（**Pan**）にどれだけ影響するかを決定します。

Controller Modセクションは、さまざまなサウンドパラメーターに対するコントローラーの影響度を決定します。

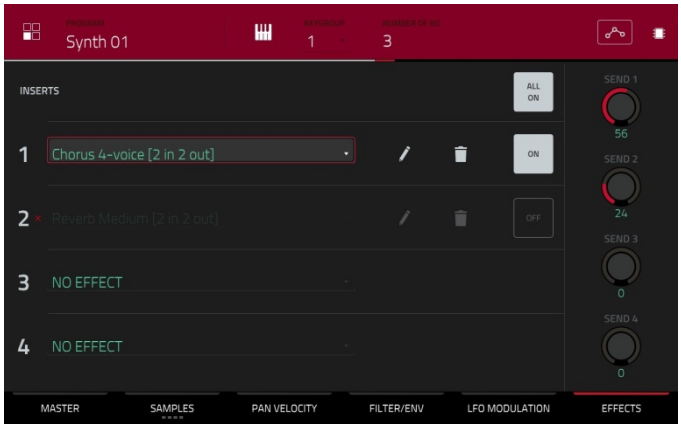
重要：これらのパラメーターを使用するには、接続されたMIDIデバイスが、アフタータッチ、モジュレーションホイールデータ、およびピッチベンドメッセージを送信できることを確認します。

Pitch Bendは、接続されたMIDIキーボードのピッチベンドホイールの範囲（半音単位）を設定します。

Wheel>LFOは 、接続されたMIDIキーボードのモジュレーションホイールがLFOの強さにどの程度影響を与えるかを決定します。

Aft>Filt (アフタータッチ→フィルターカットオフ) は、接続されたMIDIキーボードのアフタータッチデータがフィルターカットオフにどのくらいの影響を与えるかを決定します。

エフェクト



キーグループごとに最大4つのインサートエフェクトを選択できます。MPC Xでインサートエフェクトを使用する方法については、*一般機能* > *エフェクト* > *エフェクトの挿入*を参照してください。

重要：キーグループインサートエフェクトを使用すると、そのキーグループにのみ適用されます。 重なり合った音域を持つ複数のキーグループにインサートエフェクトをロードすると、エフェクトはその範囲で重なります。

エフェクトを追加するには

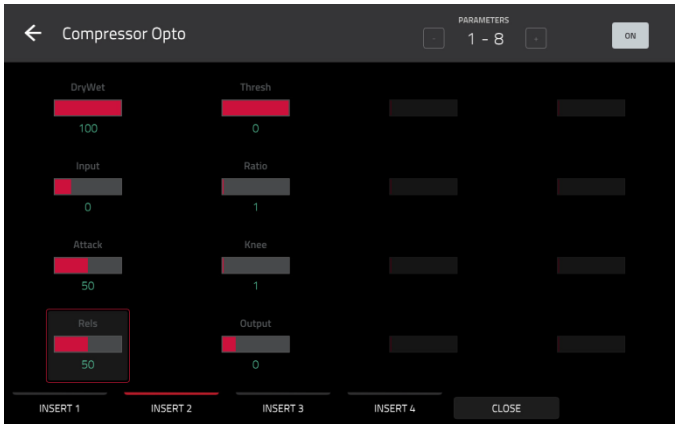
1. 任意の**Inserts**スロットをダブルタップします。エフェクトのリストが表示されます。
2. 上下にスワイプしてリストを移動します。

   Typeと**Manufacturer**のボタンをタップして、エフェクトをカテゴリーでソートすることができます。
3. エフェクトをロードするには、ダブルタップするか、Selectをタップします。リストを閉じるには、Closeをタップします。

スロットからエフェクトを削除するには、ゴミ箱アイコンをタップします。

エフェクトを有効または無効にするには、スロットのOn/Offボタンをタップします。

4つのインサートエフェクトを有効または無効にするには、右上のAll On/Offボタンをタップします。



エフェクトのパラメーターを調整するには、鉛筆アイコンをタップします。スライダーを使用して、各パラメーターの値を設定します。これらの値は、このエフェクトのインスタンスにのみ影響します。インサートエフェクトはグローバルではありません。

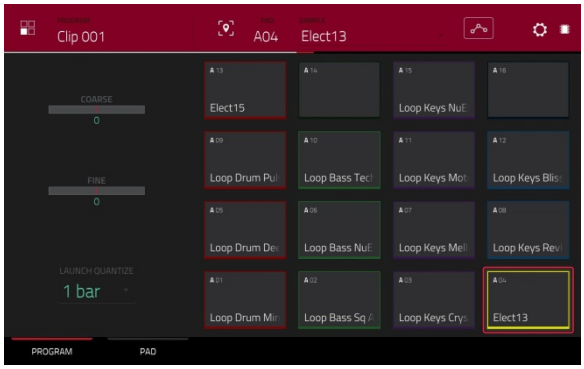
プログラムのオーディオは、（任意のエフェクトがロードされている場合）指定されたセンドレベルでセンドエフェクトにルーティングされます。センドエフェクトは、指定されたリターンレベルでオーディオを返します。

Sendノブでは、プログラムが各センドエフェクトにルーティングする信号の音量レベルを設定します。

各キーグループに対して最大4つのセンドエフェクトを選択できますが、そのキーグループにのみ適用されることに注意してください。重なり合った音域を持つ複数のキーグループにインサートエフェクトをロードすると、エフェクトはその範囲で重なります。

重要：**センドレベルを設定するには**、チャンネルミキサーの対応するセンドエフェクトスロットにエフェクトをロードする必要があります。詳細については、*チャンネルミキサー* > *リターン*を参照してください。MPC Xのセンドエフェクトについては、*一般機能* > *エフェクト* > *センド／リターンエフェクト* を参照してください。

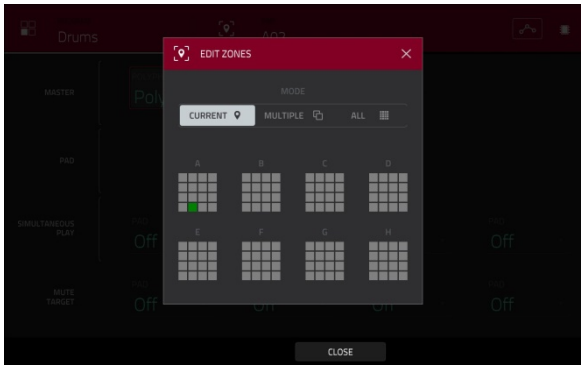
クリッププログラム



クリッププログラムを使用すると、プログラムエディットモードでは、バンクの各パッドにサンプル（クリップと呼ばれるループ）を割り当てることができます。さまざまな設定を編集して、各パッドが割り当てられたクリップをどのように起動するかを決定することもできます。

パッドを選択するには、パッドを押します。そのパラメーターがすぐに画面に表示されます。

特定のパラメーターのタブを表示するには、タッチスクリーン下部の**Program**または、**Pad**をタップします。 **Program**タブでは、クリップをパッドに割り当てます（後述の*プログラム*を参照）。**Pad**タブでは、各パッドがクリップをどのように再生するかを決めます（後述の*パッド*を参照）。



タッチスクリーン上部の**ロケーションアイコン**（**Program**と**Pad**フィールドの間）をタップすると、ドラムプログラムとクリッププログラムの機能である**Edit Zones**ウィンドウが開きます。このウィンドウには、選択したパッドの概要が表示されます。**Mode**セレクターを使って、選択したパッドの編集方法を設定します。

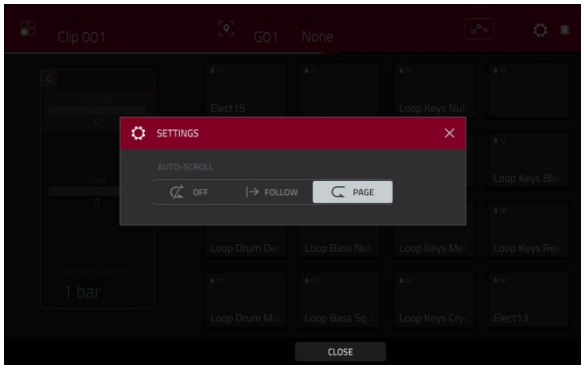
Current： 現在選択されているパッドのみを編集できます。

Multiple： 選択されたすべてのパッドを同時に編集できます。

All： すべてのパッドを同時に編集できます。

ウィンドウを閉じるには、**Close**、**X**、またはウィンドウ外の任意の場所をタップします。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。これはいくつかのモードで表示されています。これについての詳細は、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。



設定ウィンドウでは、特定のオーディオ編集モード設定を構成できます。

Settingsを表示するには、歯車アイコンをタップします。

Auto-Scrollセレクターでは、**Pad**タブを表示中に、オーディオ再生ヘッドに対して画面の動作を設定します。

Follow： ズーム設定に応じて、オーディオ再生ヘッドを中央にしたまま、波形表示がバックグラウンドでスクロールします。

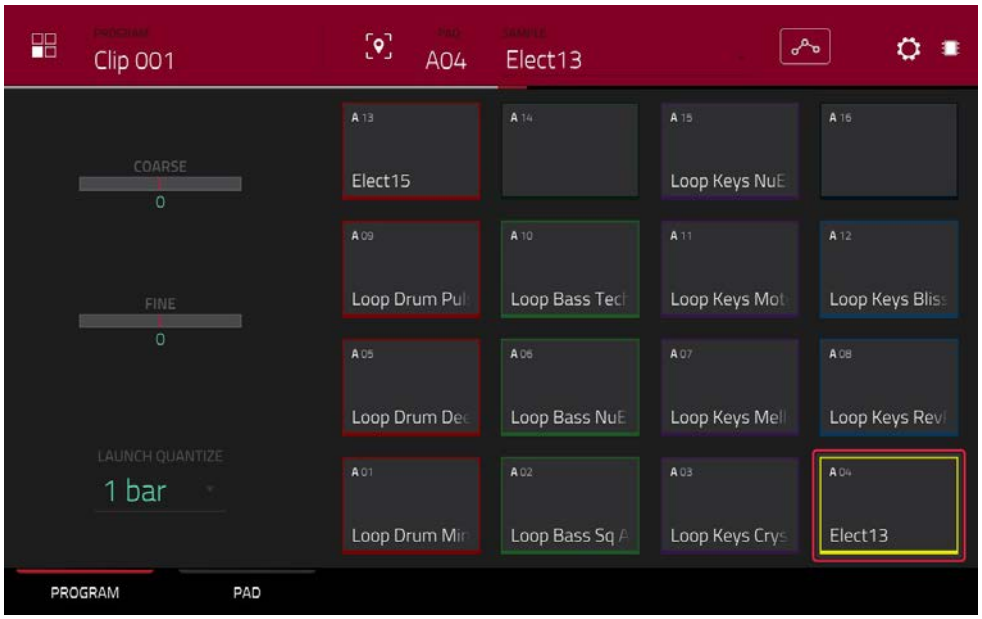
Page： 波形表示が「次のページ」に移動し、オーディオ再生ヘッドをたどります。

Off： 波形表示はまったく動きません。

これらの機能は、サンプル編集モードのサンプル波形にも適用されます。

プログラム

このタブでは、各パッドにクリップを割り当てて、プログラムの全体的なチューニングとクォンタイズを調整することができます。



サンプルをパッドに割り当てるには、パッドを押すかタップして選択します（割り当てられているサンプルがあれば、それが再生されます）。**Sample**フィールドをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用してクリップを選択します。または**Sample**フィールドをダブルタップし、クリップをタップして選択します。

選択したパッドから割り当てられたクリップを削除するには、パッドにサンプルを割り当てますが、Noneを選択します。

Coarseでは、プログラムを最大36セミトーン上または下にトランスポーズすることができます。

Fineは、プログラムを最大99セント上下して微調整します。

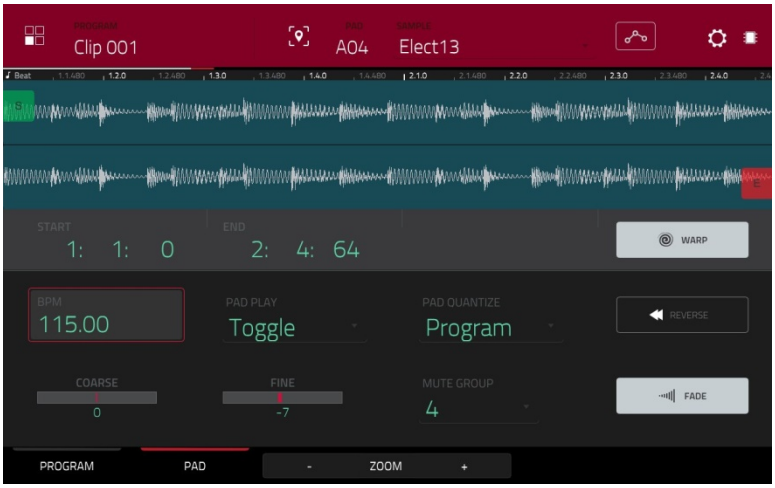
Launch Quantizeフィールドでは、プログラムのクォンタイズを小節単位（または小節の細分）で設定します。

パッド

タッチスクリーンの上半分にクリップ波形が表示されます。下半分は編集コントロールを表示します。

波形表示には、クリップ波形の「有効な」セクションが表示されます。波形を左右にスワイプして移動させます。

波形の上にはタイムラインがあり、小節、拍、ティックで表示されます。



緑色のマーカーと赤いマーカーが、それぞれ開始点と終了点を表わしています。これらの2つのポイントは、再生されるサンプルの領域を定義します。

選択したリージョンの開始点または終了点を移動するには、次のいずれかの操作を行います。

- **S**または**E**マーカーをタップして左右にドラッグします。
- 波形の下に表示されている**Start**または**End**フィールドを使用します。
- **Q-Linkノブ**（**Layer 1 Start**）の**最初**の行で開始点を、**Q-Linkノブ**（**Layer 1 End**）の2行目で終了点を調整します。右端のQ-Linkノブ（12と16）は粗調整を行います。一方、一番左のQ-Linkノブ（9と13）では微調整を行います。

タッチスクリーン下部の**Zoom +**または**Zoom –** ボタンを使用して、波形を拡大または縮小します。

以下は、クリップの設定に慣れてもらうための、簡単なステップバイステップのプロセスです。このウィンドウのパラメーターの使い方については、この章の残りの部分を続けて読んでください。

クリップを割り当てて編集するには

1. **Program**タブ（***前述***）を使用してサンプルをパッドに割り当てます。たとえば、4小節のドラムループから始めます。
2. **Pad**タブで、**BPM**フィールドに値があることに注意してください。この値は自動的に検出されます。

   Warpボタンがオンになっていない場合は、タップします。ワープ機能は、ループをシーケンステンポまたはマスターテンポに合わせて保持します。

3. ループのテンポを手動で編集する必要がある場合は、次のいずれかを実行します。
   - **BPM**フィールドをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使って値を変更します。
   - **BPM**フィールドをダブルタップし、表示されるテンキーを使用して値を入力します。
4. 次のいずれかを実行して、ループを2小節のループに短縮します。
   - 開始点（**S**）または終了点（**E**）のマーカーをタップしてドラッグします。
   - **Start**または**End**フィールドの**小節**、**拍**、または**ティック**の値をタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して値を変更します。
   - **Start**フィールドまたは**End**フィールドの**小節**、**拍**、または**ティック**の値をダブルタップし、表示されるテンキーを使用して値を入力します。

適切なタイミングでループされるように、位置を適切に設定します（短すぎたり長すぎたりしないようにしてください）。

5. **Fade**ボタンがオンになっていない場合は、それをタップします。これは、開始点または終了点が「ゼロクロス」でない場合に、「クリック」およびグリッチを防止するために、クリップの始めと終わりに非常に小さなフェードインとフェードアウトを適用します。
6. ループのピッチを手動で編集する必要がある場合は、次のいずれかを実行します。
   - **Coarse**または**Fine**スライダーをタップし、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して値を変更します。
   - Q-Linkノブ1（Layer ___ Semi Tune)とQ-Linkノブ2（Layer ___ Fine Tune）を使用して、Coarseスライダーまたは**Fine**スライダーの値を変更します。
   - **Coarse**または**Fine**スライダーをダブルタップし、表示されるテンキーを使用して値を入力します。

   Coarseスライダーは、音程を半音単位で調整します。**Fine**値はセントでピッチを調整します。ピッチ調整はリアルタイムで聞きながら確認することができます。

Warpをタップすると、ピッチを変更せずにクリップの長さを調整し、**BPM**フィールドでテンポを変更することができます。ピッチを変更する場合は、**Coarse**と**Fine**スライダーを使用します。

Pad Playフィールドを使用して、クリップの再生方法を決定します。

One Shot： パッドを押すと、クリップ全体が最初から最後まで再生されて停止します。

Toggle： パッドを押すと、クリップ全体が最初から最後まで再生され、無期限にループします。もう一度押すか、同じミュートグループ内で別のミュートを開始すると、再生が停止します。これが最も一般的な使用法です。

Pad Quantizeフィールドで、パッドのクォンタイズを小節単位（または細分化された小節単位）で設定します。**Program**に設定すると、全体のプログラムと同じクォンタイズを使用します（**Launch Quantize**フィールドで決定）。**Off**に設定すると、パッドはクォンタイズに従いません。

Reverseをタップすると、クリップのオーディオが反転します。

Coarseは、パッドを上下に36セミトーントランスポーズすることができます。

Fineは、パッドを上下に最大99セント調整できます。

Mute Groupフィールドでは、選択したパッドを32の使用可能なグループのいずれかに割り当てます。同じミュートグループに割り当てられたパッドがMIDIノートを受信すると、最後に再生されたパッドはそのミュートグループ内の他のすべてのパッドをミュートします。ミュートグループは、そのプログラム内のパッドにのみ影響し、他のプログラムのパッドには影響しません。

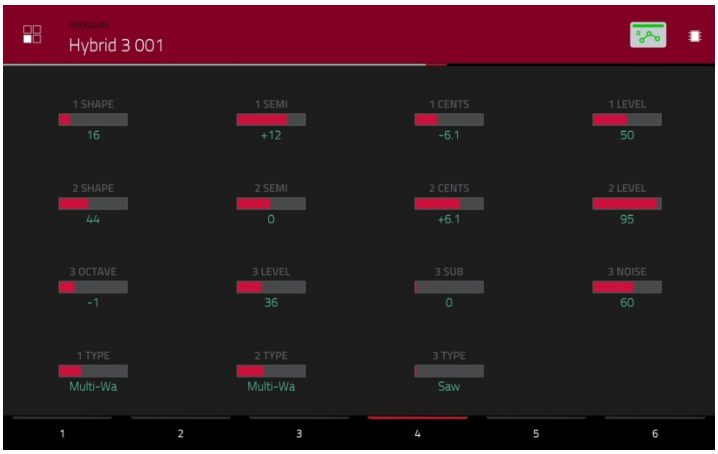
デフォルトでは、パッドの各列は同じミュートグループに割り当てられています。これは、各列の1つのパッドだけで、一度にクリップを再生できることを意味します。ただし、**Mute Group**フィールドを使用して、任意の方法で設定することができます。

Fadeボタンを使用すると、クリップの始まりと終わりに非常に小さなフェードインとフェードアウトを適用します。これにより、開始点または終了点の　波形が「ゼロクロス」になっていない場合に発生する「クリック」やグリッチを防ぐことができます。

プラグインプログラム

プラグインプログラムの場合は、使用可能なすべてのプラグインパラメーターの概要がスライダーで表示されます。

重要：プラグインプログラムは、デスクトップバージョンのMPCソフトウェアと共にコントローラーモードでMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。



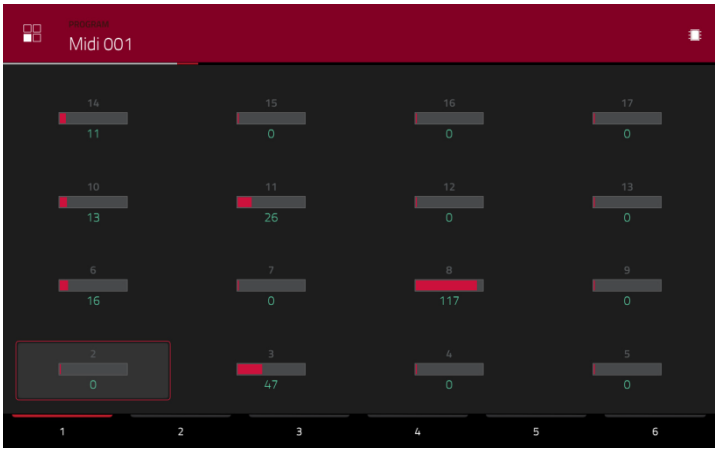
スライダーを使用して、各パラメーターの値を設定します。

使用可能なパラメーターにアクセスするには、タッチスクリーン下部の6つのタブを使用します。

いずれかのスライダーにパラメーターを割り当てるには、MPCソフトウェアを使用します。

Note: MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照して、これを行う方法を調べるには、**Help**メニューをクリックし、**MPC Help**、**MPC User Manual**の順に選択してください。

MIDIプログラム



MIDIプログラムでは、使用可能なすべてのMIDI CCの概要がスライダーで表示されます。

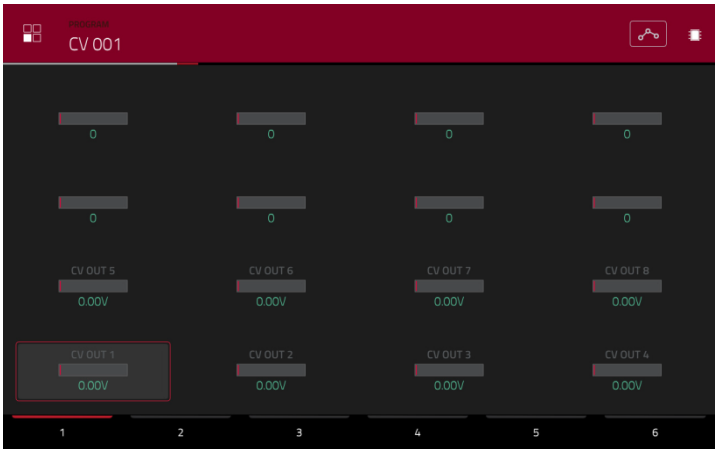
スライダーを使用して、各パラメーターの値を設定します。

使用可能なパラメーターにアクセスするには、タッチスクリーン下部の6つのタブを使用します。

いずれかのスライダーにパラメーターを割り当てるには、MPCソフトウェアを使用します。

Note: MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照して、これを行う方法を調べるには、**Help**メニューをクリックし、**MPC Help**、**MPC User Manual**の順に選択します。

CVプログラム



CVプログラムでは、使用可能なすべてのCV出力の概要が各スライダーで表示されます。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。 これはいくつかのモードで表示されています。 これについての詳細は、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。

スライダーを使用して、各パラメーターの値を設定します。

使用可能なパラメーターにアクセスするには、タッチスクリーン下部の6つのタブを使用します。

いずれかのスライダーにパラメーターを割り当てるには、MPCソフトウェアを使用します。

Note: MPCソフトウェアのユーザーガイドを参照して、これを行う方法を調べるには、**Help**メニューをクリックし、**MPC Help**、**MPC User Manual**の順に選択します。

エンベロープの分析

エンベロープは可変制御信号を生成します。これは、例えば、所定の期間でサウンドのフィルター設定を変調するために使用することができます。

ドラムプログラムの場合は、**AD/AHDS**セレクターを使ってADまたはAHDSエンベロープを選択します。**Sample Play**が**Note-On**に設定されている場合は、ADSRエンベロープが使用されます。

キーグループプログラムは常に**AHDS**エンベロープを使用します。**Sample Play**が**Note-On**に設定されている場合は、ADSRエンベロープが使用されます。

AHDSエンベロープでは、サンプルをトリガーすると次のようになります。

1. アタック（**Atk**）で定義した時間内に、サンプルの音量が最大値まで上昇します。
2. サンプルの最大音量は、**Hold**フェーズ中、維持されます。
3. **Decay**フェーズでは、サンプルの音量が徐々にサスティーンレベルまで下がります。
4. サンプルの音量は、パッドが離されるまでサスティーンレベル（**Sust**）に留まります。

ADエンベロープでは、サンプルをトリガーすると次のようになります。

1. アタック（**Atk**）で定義した時間内に、サンプルの音量が最大値まで上昇します。
2. サンプルの最大音量は、サンプルの音量が設定された時間で徐々にゼロになる、**Decay**フェーズまで維持されます。**Type**ドロップダウンメニューをクリックして、ディケイの機能を選択します。

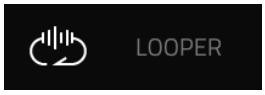
   Decay From Start： ボリュームは最大レベルに達した直後に減少し始めます。

   Decay From End： ディケイフェーズに達するまで、最大ボリュームがホールドフェーズの間、維持されます。

ADSRエンベロープでは、サンプルをトリガーすると次のようになります。

1. アタック（**Atk**）で定義した時間内に、サンプルの音量が最大値まで上昇します。
2. **ディケイ**フェーズでは、サンプルの音量が徐々に**サスティーン**レベルに下がります。
3. サンプルの音量は、**リリース**フェーズが始まるまで**サスティーン**レベルに留まります。
4. サンプルの音量は、**リリース**で設定した時間をかけて "ゼロ"になります。

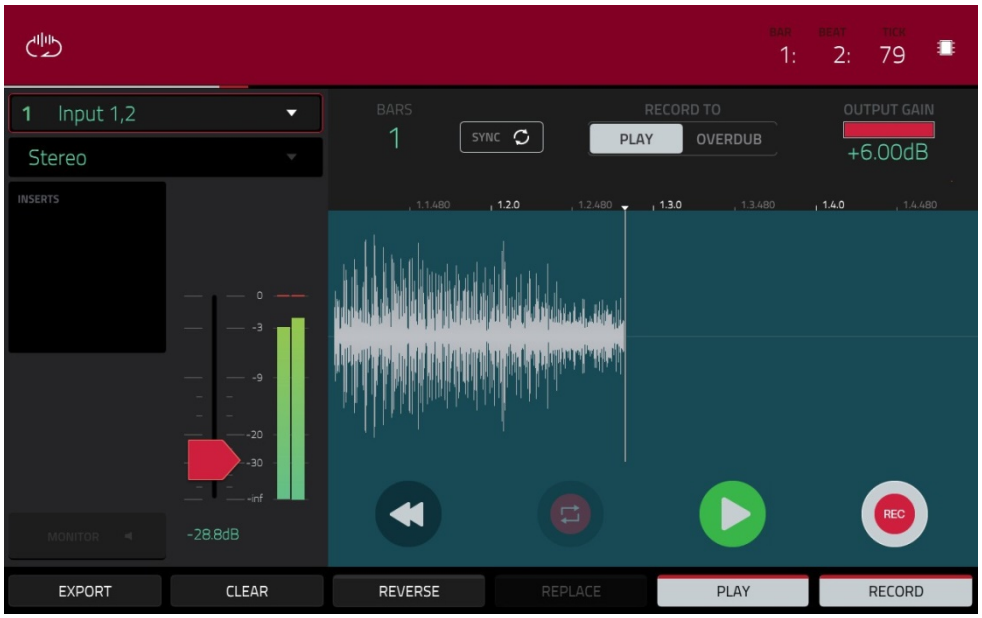
ルーパー



Looperを使用すると、リアルタイムでオーディオをオーバーダブ録音することができます。ライブパフォーマンスはもちろん、スタジオでは、その瞬間のインスピレーションを形にする素晴らしいツールです。ループをサンプルとしてエクスポートして、プロジェクトで使用することができます。

ルーパーを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- Shift+Sampler/Looperを押します。
- **Menu**を押して、**Looper**をタップします。



以下は、機能に慣れるため、簡単なステップバイステップのプロセスです。別の事例でLooperを使用する方法については、この章の後半をお読みください。

ルーパーを使ってみる

1. 「ポップ」やフィードバックを避けるために、接続する前に、オーディオソースとスピーカー／ヘッドフォン／モニターの音量を下げてください。
2. MPC Xの入力にシンセサイザー、オーディオプレーヤーなどを接続します。
3. オーディオソースを再生中に**Rec Vol**ノブを回して入力レベルを設定します。メーターのレベルが表示されるので、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 「ピーク」にならないようにしてください）。
4. 必要に応じて録音コントロールを設定します（この章で説明します）。
5. **Record To**セレクターをタップして、**Overdub**を選択します。
6. 右下の**Rec/Record**ボタンをタップして、Looperを録音待機状態にします。
7. オーディオソースを再生します。 Looperは、入力レベルがしきい値に達するとすぐに録音を開始します。または、手動で録音を開始するには、タッチスクリーンの下部にある**▶/Play**をタップします。

   ルーパーが繰り返すたびに、その内容がオーバーダビングされていきます。Looperが繰り返す度に、新しいオーディオレイヤーが録音され追加されます。

   ヒント：リファレンス用にバックグラウンドでシーケンスを再生しながらループを録音できます。

8. **録音を停止するには**、タッチスクリーン下部の**▶/Play**をタップします。

   ループをサンプルとして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。

タッチスクリーン上部の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

左上のInput Sourceフィールドでは、外部オーディオ信号（**Input 1,2**、**Input 3,4**、または**Input 1〜4**のいずれか）を録音するのか、MPC X（**Resample L**、**Resample R**、または**Resample L+R**）を決定します。

リサンプリングは、ソースがMPC X内にあり、オーディオ接続を必要としないため、オーディオ品質を損なうことなく録音されます。たとえば、Resampleを使用して、対応するパッドを同時に押して2つ以上のサンプルを録音することができます。

左上2番目の**Mono/Stereo**フィールドで、録音するサンプルをモノラル（**Mono**）またはバイノーラル（**Stereo**）のどちらにするかを選択します。

Insertsフィールドには、ルーパーの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

重要：これらのエフェクトは、録音するときにオーディオに適用されます。 つまり、エフェクトを後でサウンドから「削除」することはできません。 エフェクトの仕組みについて詳しくは、***一般機能*** > ***エフェクト***を参照してください。

Monitorボタンをタップすると、入力モニタリングを有効または無効にできます。

> **オン**にすると、ルーパーに到達する**前**の音声がヘッドフォンでモニターされます（ゼロ・レーテンシー）。**Input Source**フィールドがInputに設定されている場合にのみインプットモニタリングをオンにできます。**Resample**設定ではできません。
>
> **オフ**にすると、ヘッドフォンで聞こえる音声は、ルーパーで処理された**後**のものとなるため、多少のレイテンシーが出るかもしれません。しかし、録音される音声ソースそのものをモニターすることができます。

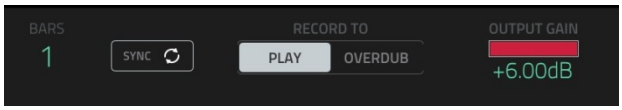
ヒント：入力モニター中に発生する可能性のあるクリックやフィードバックを避けるには、オーディオソースのレベルを下げてください。

スレッショルドスライダーを使用してしきい値を調整します。または、最下部の**Q-Linkノブ**を回してください。スレッショルドスライダーが機能するのは、**Sync**が**off**に設定されている場合のみとなります（***後述***）。

ルーパーが録音待機時、入力ソースのレベルがこの設定を超えると自動的に録音を開始します。あまりに高く設定すると、入力ソースを再生しても録音が開始されない場合や、録音したい素材の先頭が欠落する可能性があります。低すぎると、外部ソースを再生する前に録音が開始してしまうことがあります。レベルメーターを使用して、このパラメーターを適切なレベルに設定します。

レベルメーターで入力信号の最高レベルを示す**「ピークホールド」をリセットするには**、これをタップします。

Barsフィールドを使用して、ループの長さを決定します。これは、録音する情報量の大小に関わらず、絶対的なループの長さとなります。



Syncボタンを使用して、ルーパーをシーケンス再生と同期または非同期にします。
オンにすると、ルーパーは現在のシーケンスのステップ内に留まります。ルーパーを再生、またはルーパーに録音する場合、ルーパーは、シーケンスがBar 1の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、ループ録音動作を決定します。

> **Play**： 録音する前に、まず、ルーパーの再生を開始するために、タッチスクリーン上▶/**Play**ボタンをタップする必要があります。
>
> **Overdub**： 録音する前に、まずルーパーを録音待機状態にするため、右下の**Rec/Record**ボタンをタップする必要があります。

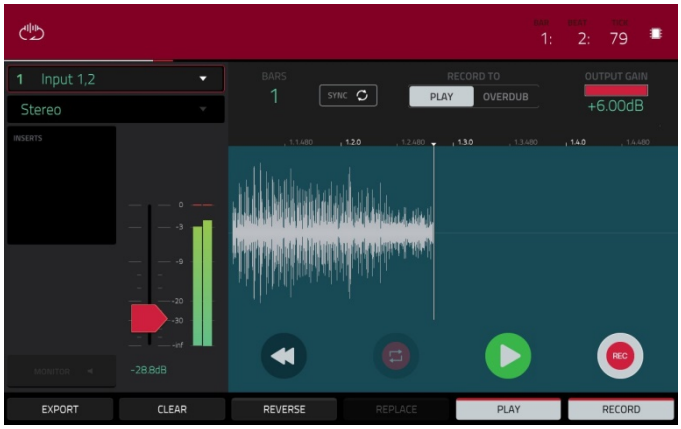
ルーパーの出力信号レベルを設定するには、**Output Gain**スライダーを使用します。

ルーパーで録音するには

重要：

すでにループに録音したオーディオを消去せずに録音するには、Overdubボタンを使用します。

すでに録音したオーディオを上書きするには、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、ループの再生中に**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。ルーパーは録音を停止しますが、再生を続けます。

再生と録音を停止するには、▶/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、タッチスクリーンの**▶/Play**ボタンをタップします。

Syncがオフの場合、入力レベルがしきい値に達するようにオーディオソースを再生して録音を開始することもできます。

Syncがオンの場合は、**Play**または**Play Start**ボタンを押してシーケンスの再生を開始し、シーケンスがBar 1を開始したところで録音が始まります。

録音を停止するには、Overdubをタップします。ルーパーは録音を停止しますが、再生を続けます。

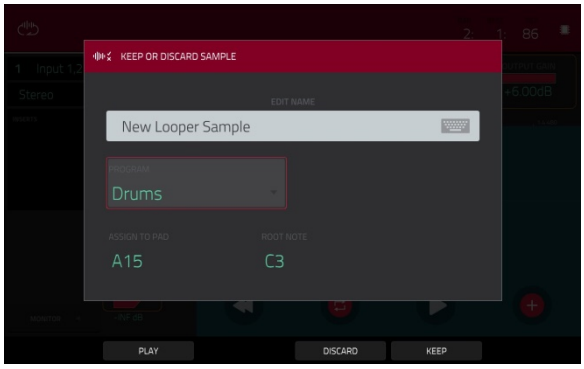
再生と録音を停止するには、▶/Playボタンをタップするか、停止ボタンを押してシーケンスの再生を停止します。

（録音せずに）**ループを再生または停止するには**、タッチスクリーンの**▶/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終わりに達すると、再生がリバースされます。**Sync**が**オフ**の場合、再生は直ちにリバースされます。

ループをすぐに消去するには、Clearをタップします。

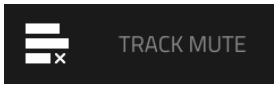
ループをサンプルとしてエクスポートするには



1. Exportをタップして Export Loop as a Sampleウィンドウを開きます。
2. **Edit Name**フィールドをタップし、表示された仮想キーボードを使用して新しい名前を入力します。
3. **オプション**： **Program**フィールドを使用して、プログラムに直接割り当てます。**この機能を無視するには**、<none>を選択します。
4. **オプション**： サンプルをプログラムに割り当てる場合は、**Assign to Pad**フィールドを使用して特定のパッドに割り当てます。あるいは、パッドを押します。**この機能を無視するには、Off**を選択します。
5. **Root Note**フィールドでは、サンプルのルートノートを選択します。
6. **オプション**： **Play**を指でタップしたままにすると、サンプルを再生します。
7. **Do It**をタップして選択を確定するか、**Cancel**を押してキャンセルします。

ループがエクスポートされると、入力した名前でプロジェクトのサンプルプールに追加され、選択したプログラムとパッドに割り当てられます。

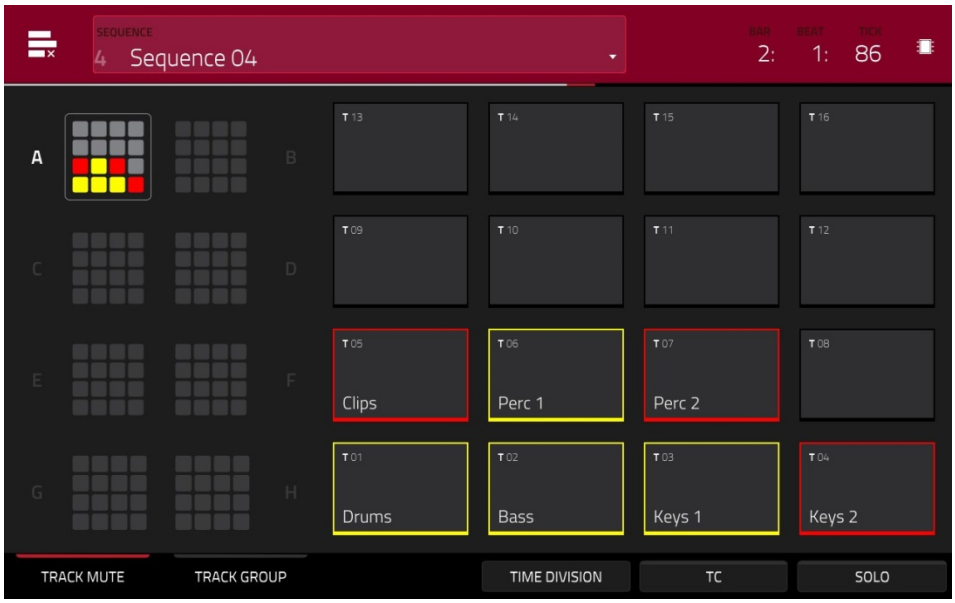
トラックミュートモード



トラックミュートモードでは、シーケンス内のトラックを簡単にミュートしたり、トラックグループを設定したりして複数のトラックを一度にミュートすることができます。

トラックミュートモードに入るには、

- Track Muteを押します。
- Menuを押して、Track Muteをタップします。



このモードでは、**Track Mute**または**Track Group**の2つのタブが表示されます。左下の各ボタンをタップして選択します。 それぞれについては、次の***トラックミュート***と***トラックグループ***のセクションを参照してください。

シーケンスを選択するには、タッチスクリーン上部の**Sequence**フィールドを使用します。

右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、***一般機能*** > ***タイムカウンター***を参照してください。

Time Correctでは、トラックのミュートタイミングをクォンタイズできます。ミュートを特定の時分割で整列させたい場合に便利です。たとえば、**Time Division**を**1 Bar**に設定すると、パッドを押した直後のミュートは、常に小節の先頭に揃えられます。

タッチスクリーン下部の**Time Division**をタップし、**1/16**～**2 Bars**の値を選択します（**T**は3連符ベースの時分割を示します）。

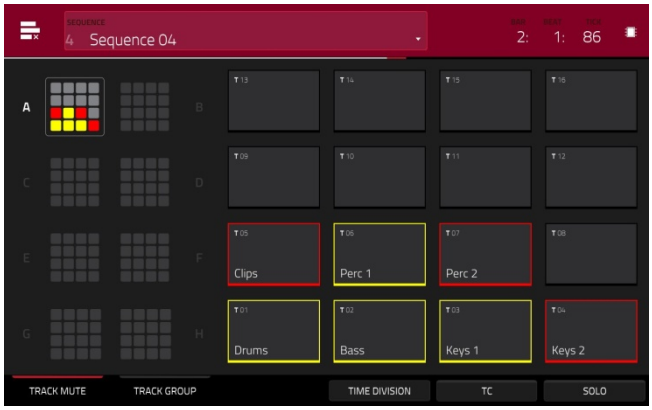
タッチスクリーン下部の**TC**をタップすると、Time Correct機能を有効または無効にします。

Soloをタップしてソロをオンまたはオフにします。オン時に、トラックミュートモードを使用すると、トラックをミュートする代わりにソロになります。

トラックミュート

この機能は、特定のトラックなしでシーケンスを聴きたい場合（たとえば、キーボードトラックをミュートしてベースに集中したい場合）、またはトラックで区切られた特定のサウンドやサウンドの組み合わせを分離したい場合に便利です。

ヒント：この機能は、トラックビューで一度に1つずつトラックをミュートするのと似ていますが、より便利なものです。



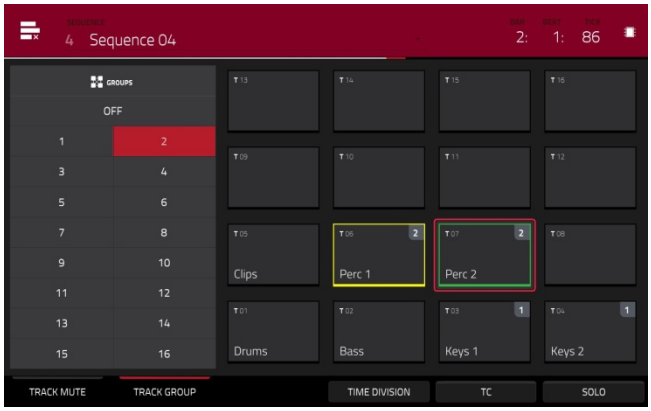
このモードでトラックをミュートするには

1. 左下の**Track Mute**タブが選択されていない場合は、タップします。
2. 任意のパッドバンクを選択します。**Pad Bank**ボタンを使用するか、タッチスクリーンの左側に表示されているパッドバンクをタップします。
3. **トラックをミュートまたはミュート解除するには**、対応する**パッド**を押すか、タッチスクリーンでタップします。ミュートされたトラックのパッドは**赤色**に点灯します。ミュートされていないトラック用のパッドは**黄色**に点灯します。未使用のトラックのパッドには情報が表示されません。

このタブ内のトラックグループにトラックを割り当てるには、（**スクリーンコントロール**Q-Linkボタン選択時に）各Q-Linkノブを回し、各パッドをトラックグループに割り当てます。各パッドのトラックグループの番号は、右上に表示されます。

トラックグループ

トラックグループ機能は、トラックミュートの概念を拡張したものです。トラックグループに割り当てたパッドを1つ押すことで、複数のトラックをミュートまたはミュート解除することができます。これは、特定のサウンドグループがないトラックを聴きたい場合や、さまざまな組み合わせで特定のサウンドを分離したい場合に便利です。最大16の異なるトラックグループを作成できます。



トラックをトラックグループに割り当てるには

1. 左下の**Track Group**タブが選択されていない場合は、タップします。
2. **Pad Bank**ボタンを使用して任意のパッドバンクを選択します
3. **ミュートグループに追加するトラックを選択するには**、該当する**パッド**を押すか、タッチスクリーン上でタップします。選択したトラックのパッドが**緑色**に点灯します。同じミュートグループにトラック用のパッドが他にある場合は、**黄色**で点滅します。
4. **トラックをミュートグループに追加するには**、任意のミュートグループの番号をタップします。

   ミュートグループからトラックを削除するには、Offをタップします。

または、（**スクリーンコントロール**Q-Linkボタン選択時）各Q-Linkノブを回して各パッドをトラックグループに割り当てます。各パッドのトラックグループの番号は、右上に表示されます。

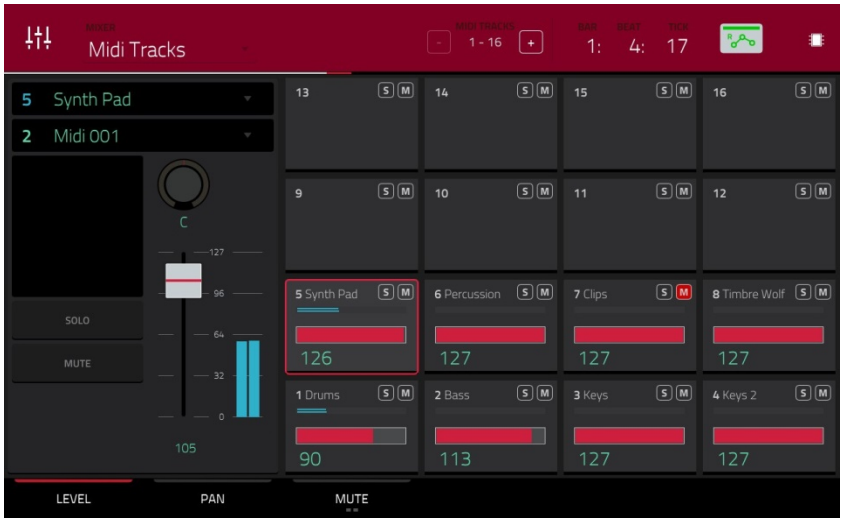
チャンネルミキサー

CHANNEL MIXER

チャンネルミキサーでは、トラック、プログラム、リターン、サブミックス（コントローラーモードでMPC X使用時）、およびマスターのレベル、ステレオパンニングなどの設定を行うことができます。

チャンネルミキサーを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- Ch. Mixerを押します。
- Menuを押してから、Channel Mixerをタップします。



チャンネルミキサーは、各チャンネルのさまざまな設定を持つオーディオミキサーのように機能し、4x4の配列で表示されます。それらの機能はほとんど同じです。トラック、プログラム、またはチャンネルの名前がそれぞれの上部に表示されます。

MIDIトラック、*オーディオトラック*、*プログラム*、*リターン*、*サブミックス*、または*マスター*を表示するミキサーを選択するには、タッチスクリーン上部の**Mixer**フィールドを使用します。各ページにはわずかな違いがあり、各セクションで説明しています。

次のコントロールとタブは、すべてのミキサー（またはそのほとんど）で使用できます。

チャンネルを選択するには、タッチスクリーン上の該当するパッドをタップします。または、左上のフィールドを使用します。

より多くのチャンネルを表示するには（トラックまたはプログラムを表示中）、タッチスクリーン上部の**-/+**ボタンを使用します。

右上の時間カウンターは、現在の再生ヘッドの位置です。これはほとんどのモードで表示されています。これについては、*一般機能* > *タイムカウンター*を参照してください。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーションの状態を示します。 これはいくつかのモードで表示されています。 これについての詳細は、*一般機能* > *オートメーション*を参照してください。

レベル

Levelタブ選択時、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているトラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターのベロシティレベルまたはボリュームレベルを調整します。

各パッドのレベルスライダーとメーターは、レベルを視覚的に表示します。 タッチスクリーンで**パッド**をダブルタップすると、拡大表示された**レベルスライダー**と**メーター**が開きます。

パンニング

Panタブが選択されているときは、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、現在選択されているトラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターのパンを調整します。

各パッドのパンスライダーは、レベルを視覚的に表示します。 タッチスクリーンのパッドをダブルタップすると、拡大表示された**パンノブ**を開きます。

Mute/Solo/Rec Arm

このタブをタップすると、**Mute**、**Solo**、**Rec Arm**の機能が順番に切り替わります。

Muteを選択すると、次のいずれかを実行して、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターをミュートします。

- **カーソルの中央**または**Enter**を回すか押します。
- **-/+**ボタンを使用します。
- タッチスクリーンの**パッド**をタップします。
- それぞれの**Q-Linkノブ**を回して、各パッドをミュートまたはミュート解除します。

トラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターがミュートされると、**M**ボタンが**赤く**点灯します。

Soloを選択すると、次のいずれかの操作を行うことで、トラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターをソロにすることができます。

- **カーソルの中央**または**Enter**を回すか押します。
- **-/+**ボタンを使用します。
- タッチスクリーンの**パッド**をタップします。
- それぞれの**Q-Linkノブ**を回して、各パッドをソロまたはソロ解除します。

トラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターがソロにされると、**S**ボタンが**赤く**点灯し、他のトラックは**M**ボタンが赤く点灯してミュートされます。

Soloタブはトラックとプログラムでのみ利用できます。

Rec Armが選択されている場合は、次のいずれかを実行してトラックを録音可能にします。

- **カーソルの中央**または**Enter**を回すか押します。
- **-/+**ボタンを使用します。
- タッチスクリーンの**パッド**をタップします。複数のトラックを一度に録音可能にするには、**Shift**を押しながら、タッチスクリーンの**パッド**をタップします。
- それぞれの**Q-Linkノブ**を回して、パッドの録音準備と、録音準備解除を行います。**Rec Arm**タブは、オーディオトラックでのみ使用できます。

センドレベル（オーディオトラック、プログラム、サブミックスのみ）

Sendタブが選択されているときは、**データダイアル**または**-/+**ボタンを使用して、オーディオトラック、プログラム、またはサブミックスのセンドレベルを調整します。

各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表示します。タッチスクリーンで**パッド**をダブルタップすると、拡大表示されたレベルスライダーが開きます。

最大4つのセンドチャンネルを使用できます。**Send**をタップすると、それぞれに4つのスロットが表示されます。

センドエフェクトの使用方法については、***一般機能*** > ***エフェクト*** > ***センド／リターンエフェクト***を参照してください。

重要：センドチャンネルを使用する場合は、リターンミキサーを使用して少なくとも1つのエフェクトをすでにロードしていることを確認してください。 これを行う方法については、後述の***リターン***をご覧ください。

インサートエフェクト（オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、マスターのみ）

Insertタブが選択されている場合、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターのインサートエフェクトレベルを調整します。

各パッドのレベルスライダーは、レベルを視覚的に表示します。タッチスクリーンで**パッド**をダブルタップすると、拡大表示されたレベルスライダーが開きます。

オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックス、またはマスターごとに最大4つのインサートエフェクトを選択できます。**Insert**ボタンをタップすると、それぞれ使用可能な4つのスロットが順に表示されます。

インサートエフェクトの使用方法については、*一般機能* > ***エフェクト*** > ***インサートエフェクト***を参照してください。

ルーティング（オーディオトラック、プログラム、リターン、サブミックスのみ）

Routeタブが選択されている場合、**データダイアル**または **-/+**ボタンを使用して、現在選択されているプログラム、リターン、またはサブミックスの出力を選択します。

MIDIトラック

MIDIトラックミキサーは、使用されているすべてのトラックのレベル、パン、ミュート状態を表示します。

すべてのトラックの特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**レベル**、**パン**、または**ミュート**をタップします。**Mute/Solo**をタップすると、その間を切り替えることができます。

トラックを選択すると、下部のタブボタンを使用するのではなく、タッチスクリーンの左側ですべての設定を表示および調整できます。

MIDIトラックチャンネルストリップを表示する場合

注：これはメインモードのMIDIトラックチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドには現在のトラック（変更可能）が表示されます。

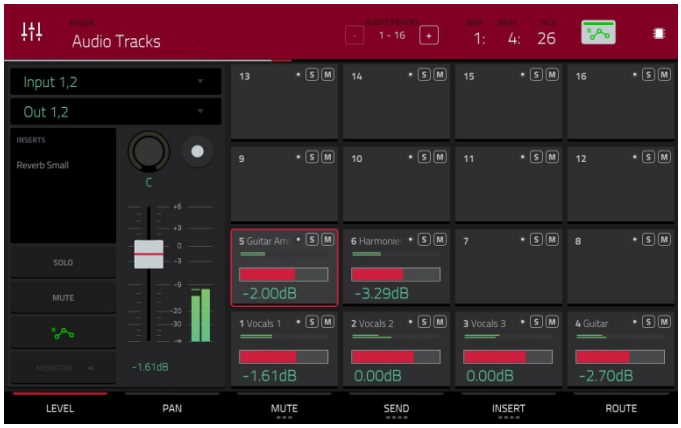
2番目のフィールドには、トラックが使用している現在のプログラムが表示されます（同じタイプのプログラムに変更できます）。

パッドをソロまたはミュートするには、SoloまたはMuteをタップします。

トラックのパンまたはベロシティを変更するには、パンノブ**または**ベロシティースライダー**を調整します。**

オーディオトラック

オーディオトラックミキサーは、レベル、ミュート／ソロ／レコードアームの状態、センド、インサートエフェクト、使用されているすべてのトラックのルーティングを表示します。



すべてのトラックの特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**Level**、**Pan**、**Mute／Solo／Rec Arm**、**Send**、**Insert**、または**Route**をタップします。**Mute/Solo/Rec Arm**をタップすると、それらのサウンドが切り替わります。

トラックを選択すると、下部のタブボタンを使用しなくても、タッチスクリーンの左側ですべての設定を表示および調整できます。

オーディオトラックのチャンネルストリップを表示する場合

注：これはメインモードのオーディオトラックのチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドでは、外部オーディオ信号の入力ソース（**Input 1,2**、**Input 3,4**、または**Input 1-4**の1つ）を決定します。

2番目のフィールドには、トラックのルーティング先（スタンドアロンモードでは**Out 1,2～7,8**、コントローラーモードでは**1,2～31,32**）が表示されます。

Insertsフィールドには、そのオーディオトラックの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

パッドをソロまたはミュートするには、SoloまたはMuteを（それぞれ）タップします。

オーディオトラックのモニター方法を設定するには、**Monitor**ボタンをタップして3つの状態を順に切り替えます。

Autoに設定すると、トラックの録音が有効にされた場合にのみ入力音声が聞こえます。

Onにすると、トラックの録音が有効であるかどうかにかかわらず、入力音声が聞こえます。

Offにすると、入力音声は聞こえません。

Read/Writeを押すか、**オートメーションボタン**をタップして3つの状態を切り替えます。

Offの場合、オーディオトラックはオートメーションデータを無視します。オートメーションを記録または入力している場合、これはRead（**R**）とWrite（**W**）の間で切り替わりますが、**Shift**を押しながらボタンを押したりタップしたりすることで、これを上書きしてオフにすることができます。

重要：すでにオートメーションを記録していて、オフにしている場合、トラックは、オフにした時点でのエフェクトとそのパラメーター値を引き続き使用します。

Read (R)に設定すると、オーディオトラックはオートメーションデータを読み込みますが、それ以上の オートメーションは記録されません。ただし、手動で編集してオートメーションを入力することはできます。（録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

Write (W)に設定すると、オーディオトラックはオートメーションを記録できます。（オートメーション可能なパラメーターにQ-Linkノブが割り当てられている場合は、録音中に誤って触れないように注意してください）

ヒント：タッチスクリーンの右上にあるグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオーディオトラックを同じオートメーションに素早く設定できます。 これについて学ぶには、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

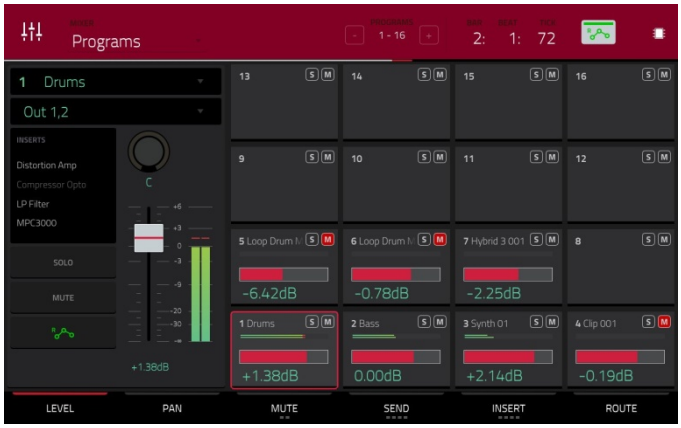
トラックのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたはレベルスライダーを調整します。

トラックを録音可能にするには、**Rec Arm**を押すか、**Record Arm**ボタンをタップします。 オーディオ録音を開始すると、オーディオ信号がこのトラックに録音されます。

ヒント：**Rec Arm**タブで、**Shift**を押しながらタッチスクリーンの各パッドをタップすると、複数のトラックを選択できます。また、トラックビューで**Shift**を押しながら各トラックに**アーム**ボタンをタップすることで、これを行うこともできます。

プログラム

プログラムミキサーには、レベル、パン、ミュートの状態、センドとインサートのエフェクト、およびすべてのプログラムのルーティングが表示されます。



すべてのプログラムの特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**Level**、**Pan**、**Mute/Solo**、**Send**、**Insert**、または**Route**をタップします。**Mute/Solo**をタップすると、その間を切り替えることができます。 **Send**または**Insert**をタップすると、それぞれに4つのスロットが順に表示されます。

プログラムを選択すると、下部のタブボタンを使用することなく、タッチスクリーンの左側ですべての設定を表示および調整できます。

プログラムのチャンネルストリップを表示する場合

注：これはメインモードのプログラムチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドには、現在のプログラム番号と名前（変更可能）が表示されます。

2番目のフィールドには、プログラムのルーティング先（変更可能）が表示されます。

Insertsフィールドには、そのプログラムの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

プログラムをソロまたはミュートするには、SoloまたはMute（それぞれ）をタップします。

プログラムのオートメーションを変更するには、プログラムオートメーションボタンをタップして3つの状態を切り替えます。

オフの場合、プログラムはオートメーションデータを無視します。オートメーションを記録または入力し ている場合は、これをタップするとRead (R)とWrite (W)のみが切り替わりますが、ボタンをタップしてShiftを押し続けると、これを無効にしてオフにすることができます。

重要：すでにオートメーションを録音してオフにしている場合、トラックは、オフにした時点でのエフェクトとそのパラメーター値を引き続き使用します。

Read (R)に設定すると、プログラムはオートメーションデータを読み込みますが、それ以上のオートメーションは、記録されません。ただし、手動で編集してオートメーションを入力することはできます。（録音中のオートメーションの偶発的な変更を防ぐための保護機能と考えてください。）

Write (W)に設定すると、プログラムはオートメーションを記録できます。（オートメーション可能なパラメーターにQ-Linkノブが割り当てられている場合は、録音中に誤って触れないように注意してください）。

ヒント：タッチスクリーンの右上にあるグローバルオートメーションボタンをタップすると、すべてのプログラムとオーディオトラックを同じオートメーションに素早く設定できます。 これについての詳細は、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

プログラムのパンまたはレベルを変更するには、パンノブまたはレベルスライダーを調整します。

Returns

パッド、プログラム、およびオーディオトラックは、それぞれ最大4つのセンドチャンネルに送信できます。それらのオーディオ信号は、指定されたセンドレベルでセンドチャンネルにルーティングされます。それらのチャンネルのエフェクトで処理された後、それらの信号はリターン設定（レベル、パンなど）に基づいて返されます。このビューには、4つのリターンチャンネルが表示されます。リターンミキサーは、レベル、パン、ミュート状態、インサートエフェクト、使用されているすべてのトラックのルーティングを表示します。

すべてのリターンの特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**Level**、**Pan**、**Mute**、**Insert**、または**Route**をタップします。 **Insert**を複数回タップすると、使用可能な4つのスロットが切り替わります。

リターンを選択すると、下部のタブボタンを使用することなく、タッチスクリーンの左側ですべての設定を表示および調整することができます。

リターンチャンネルストリップを表示する場合

最初のフィールドには現在のリターン番号（変更可能）が表示されます。

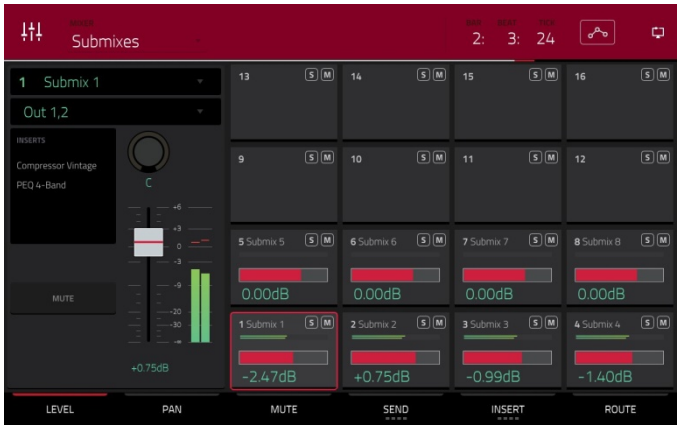
2番目のフィールドには、リターンがルーティングされる場所（変更可能）が表示されます。

Insertsフィールドには、そのリターンの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

リターンをミュートするには、Muteをタップします。

リターンのパンまたはレベルを変更するには、**パンノブ**または**レベルスライダー**を調整します。

Submixes



サブミキサーは、レベル、パンニング、ミュート状態、センドとインサートのエフェクト、および使用可能な8つのサブミックスのルーティングを表示します。

重要：サブミックスは、デスクトップバージョンのMPCソフトウェアにおいてコントローラーモードでMPC Xを使用している場合にのみ使用できます。

すべてのサブミックスの特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**Level**、**Pan**、**Mute**ート、**Send**、**Insert**、または**Route**をタップします。**Send**または**Insert**を複数回タップすると、それぞれに4つのスロットが順に表示されます。

リターンを選択すると、下部のタブボタンを使用することなく、タッチスクリーンの左側ですべての設定を表示および調整することができます。

サブミキサー・チャンネルストリップを表示すると

最初のフィールドには現在のサブミックス（変更可能）が表示されます。

2番目のフィールドには、サブミックスのルーティング先（変更可能）が表示されます。

Insertsフィールドには、そのサブミックスの有効または無効のエフェクトが表示されます。 **Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

サブミックスをミュートするには、Muteをタップします。

サブミックスのパンまたはレベルを変更するには、**パンノブ**または**レベルスライダー**を調整します。

マスター

マスターミキサーは、使用されているすべてのステレオ出力ペアのレベル、パンニング、ミュート状態、およびインサートエフェクトを表示します（スタンドアロンモードでは**Out 1,2**～**7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2**～**31,32**）

すべての出力の特定の設定を表示するには、タッチスクリーン下部の**Level**、**Pan**、**Mute**、または**Insert**をタップします。**Insert**を複数回タップすると、使用可能な4つのスロットが順に切り替わります。

マスターチャンネルストリップを表示すると

注：これは、メインモードのマスターチャンネルストリップと同じです。

最初のフィールドには、現在の出力ペア（変更可能）が表示されます。

Insertsフィールドには、その出力ペアの有効または無効のエフェクトが表示されます。**Inserts**の下の領域をタップすると、エフェクトの読み込み、変更、有効化または無効化ができるウィンドウが開きます。

出力ペアをミュートするには、Mute**をタップします。**

マスター出力のパンまたはレベルを変更するには、**パンノブ**または**レベルスライダー**を調整します。

ソングモード

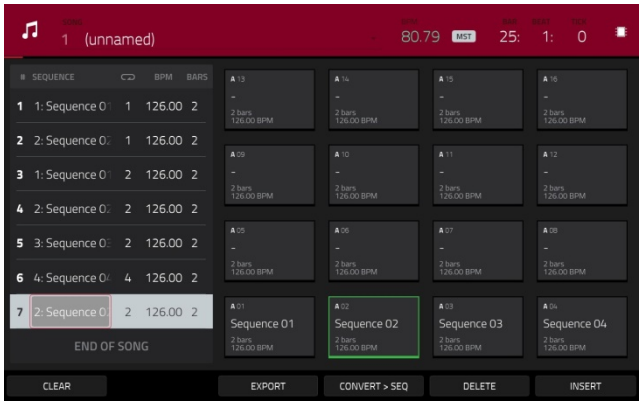
ソングモードでは、曲を作成において、シーケンスを特定の順序や繰り返しで並べ替えることができます。再生中にソングの構成を編集することができ、簡単でスピーディーな作曲をサポートします。

プロジェクトには、それぞれ最大999の「ステップ」で構成された最大32のソングを含めることができます。各ステップには、割り当てられたシーケンスと、シーケンスが繰り返される回数を指定できます。

ソングモードを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- Shift+Next Seq/Songを押します。
- **Menu**を押して、**Song Mode**をタップします。

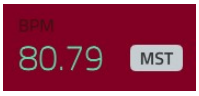
重要：シーケンスが現在再生中の場合は、ソングモードに入る前に再生を停止してください。再生中にソングモードに入ることはできません。



Songフィールドでは、表示するソングを選択します。

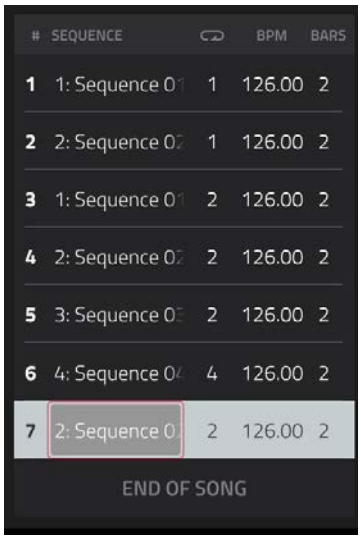
BPMフィールドは、シーケンスのテンポを調整します。

シーケンスが独自のテンポ（Seq）またはマスターテンポ（Mst）のどちらに従うかを設定するには、BPMフィールドの隣にあるSeq/Mstボタンをタップします。または、Shiftを押したままTap Tempoを押します。

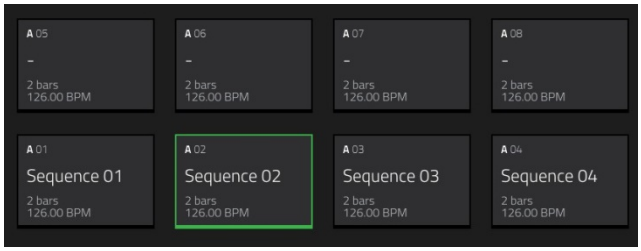


左のシーケンスプレイリストには、ソングの「ステップ」のリストが表示されます。各ステップには（左の列から右に向かって）以下のものが表示されます。

- ステップ番号（各曲に最大999ステップを含めることができます）
- シーケンス番号と名前
- シーケンスが再生される回数（各ステップで最大999回まで再生できます。再生を停止するまでシーケンスを無限に繰り返すには、**Hold**[最小値]に設定します）
- シーケンスのテンポ
- ステップが（プレイ回数に基づいて）占める小節数

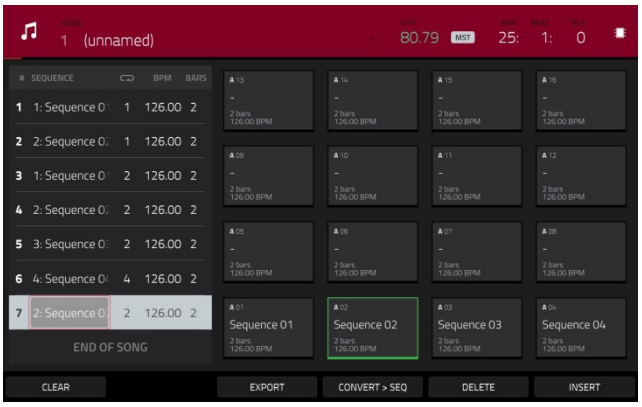


使用された各シーケンスはパッドに割り当てられます。空のパッドは未使用シーケンスを意味します。**Pad Bank**ボタンを使って、他のバンクのパッドに割り当てられたシーケンスにアクセスします。



ステップを挿入するには

1. ステップを挿入したいシーケンスプレイリストの**ステップ**をタップします。
2. タッチスクリーンの右下にある**Insert**をタップします。



ステップのシーケンスを変更するには

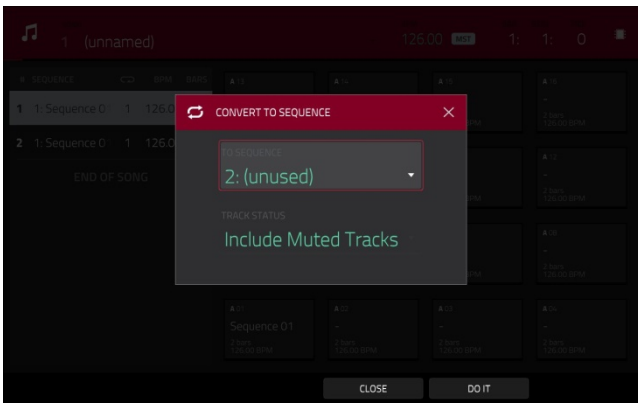
1. 任意のステップで、**シーケンス名**をタップします。
2. データダイアルまたは **-/+**ボタンを使って別のシーケンスを選択します。

ステップを削除するには、ステップをタップし、タッチスクリーンの右下にある**Delete**をタップします。

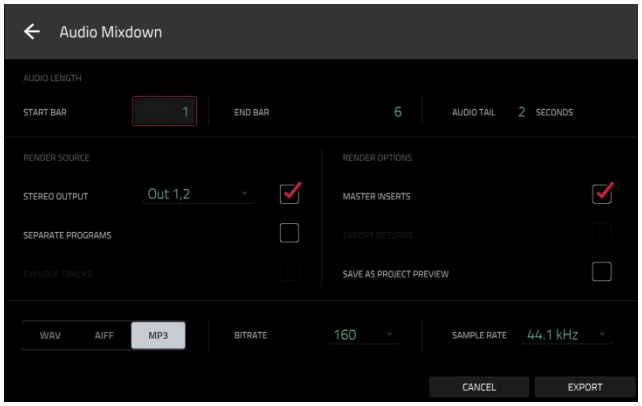
シーケンスプレイリスト全体を消去（すべてのステップを削除）するには、**Clear**をタップします。

現在のソングを1つのシーケンスに変換するには

1. **Convert > Seq**をタップして、**Convert to Sequence**ウィンドウを開きます。
2. **To Sequence**フィールドで、どのソングをシーケンスにエクスポートするかを選択します。
3. **Track Status**フィールドでは、新しいシーケンスに、ミュートされたトラックを無視する（**Ignore Muted Tracks**）か、ミュートしたトラックを含める（**Include Muted Tracks**）かを選択します。
4. **選択内容を確定する**には、**Do It**をタップします。**プロセスをキャンセルする**には、**Close**をタップします。



曲をオーディオファイルとしてレンダリング／エクスポートするには、**Export**をタップして**Audio Mixdown**画面を開きます。この画面を使って曲を書き出す方法については、*一般機能* > *オーディオミックスダウン*を参照してください。



ブラウザー

ブラウザーでは、サンプル、シーケンス、ソングなどをロードするために、MPC Xの内蔵ハードディスクと外付けハードディスクを操作できます。フィルターボタンとユーザー定義可能なフォルダーを使用して、好みのワークフローに簡単に適応させることができます。サンプルをロードする前には試聴（プレビュー）することもできます。

重要：追加のSATAドライブをMPC Xにインストールすると、さらに多くのストレージスペースを確保できます。詳細については、*付録* > *SATAドライブのインストール*を参照してください。

重要：MPC Xは、**exFAT**、**FAT32**、**NTFS**、および**EXT4**ファイルシステムの読み取りおよび書き込み機能と、**HFS+**ファイルシステムの読み取り専用機能をサポートしています。 WindowsとMac OS Xの両方でサポートされている最も堅牢なファイルシステムである**exFAT**ファイルシステムを使用することをお勧めします。

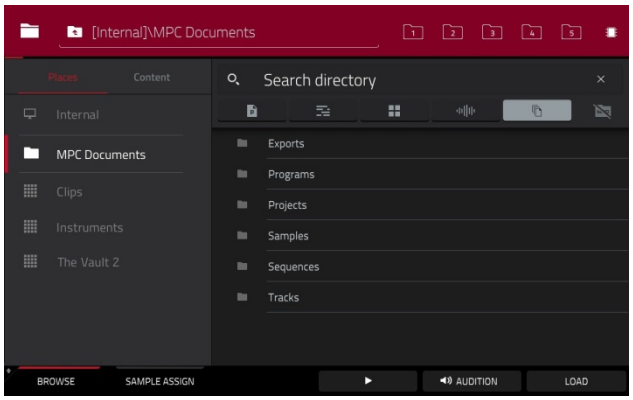
ブラウザーを表示するには、次のいずれかの操作を行います。

- **Browse**を押します。
- **Menu**を押してから**Browser**をタップします。

ファイルを参照するには、左下の**Browse**をタップします。

プロジェクトのサンプルプールとパッドを表示するには、**Sample Assign**をタップします。

Browseタブが選択されている場合は、次のいずれかを実行できます。



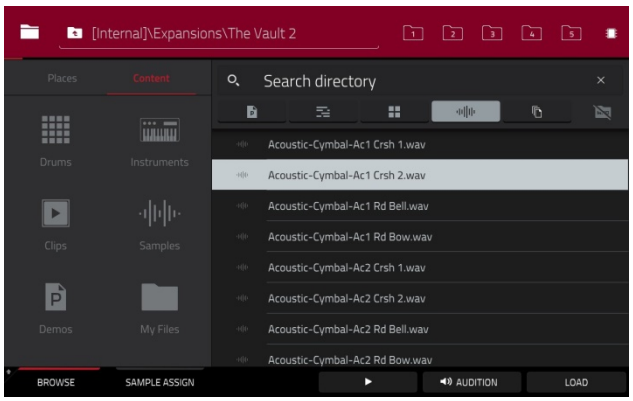
場所によってファイルを参照するには、タッチスクリーンの左側にある**Places**をタップします。**Internal**はMPC Xの内蔵ドライブを指します。**MPC Documents**は、内蔵ドライブのMPCドキュメントフォルダへのショートカットです。 USBドライブがMPC XのUSBポートに接続されている場合は、この欄にUSBドライブが表示されます。

コンテンツでファイルを参照するには、Contentをタップして、**Drums**、**Instruments**、**Clips**、**Samples**、**Demos**、または**My Files**のファイルタイプをタップします（これらのコンテンツボタンについては、*以下*を参照してください）。

1つ上のフォルダ階層に移動するには、左上の**フォルダ/t**アイコンをタップします。

リスト内を移動するには、上下にスワイプし、**データダイアル**を回すか、**-/+**ボタンを使用します。

ファイルまたはフォルダを選択するには、一度タップします。



フォルダに入るには、ダブルタップするか、右下の**Open**をタップします。または、**カーソルの中央**または**Enter**を押して選択したフォルダに入ることもできます。右上にある5つの**フォルダボタン**(**1**～**5**)の1つをタップし、事前に割り当てられたファイルパスにすぐにジャンプすることもできます（これらのファイルパスの割り当て方法については*以下*を参照してください）。

選択したファイルをロードするには、ダブルタップし、**Load**をタップするか、または**カーソルの中央**または**Enter**を押します。サンプルのファイルは、プロジェクトのサンプルプールにロードされます。ファイルがプロジェクトの場合、その全体がロードされます（現在開いているプロジェクトを閉じるかどうかの確認を要求されます）。

選択されたフォルダ内のすべてのファイルをロードするには、**Shift**を押したまま、右下の**Load All**をタップします。

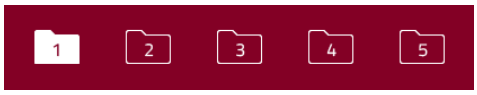
選択したファイルを削除するには、**Shift**を押したまま、タッチスクリーンの下部にある**Delete File**をタップします。

選択したサウンドをプレビューするには、タッチスクリーンの下部にある**Play**（▶）をタップしたままにします。

オーディション機能を有効／無効にして音量を設定するには、タッチスクリーンの下部にある**Audition**をタップします。表示される画面で、**Auto**をタップして有効／無効化し、**レベルスライダー**を上下にドラッグして音量を設定します。**Audition**をもう一度タップしてウィンドウを非表示にします。

現在のドライブの情報を表示するには、**Shift**を押しながら、タッチスクリーンの下部にある**Drive Info**をタップします。ドライブの情報が新しいウィンドウに表示されます。**OK**をタップすると前の画面に戻ります。

ブラウザーを最も効率的に使用するには、最初にお気に入りのドライブの場所にファイルパスを設定します。右上には**1**～**5**の5つの**フォルダボタン**があります。これらは、MPC Xの内部ドライブおよび接続されているUSBドライブの5つの場所へのショートカットを設定することができ、ファイルにすばやくアクセスできます。



現在の場所をフォルダボタンに割り当てるには、**Shift**を押したまま、**フォルダボタン**の1つ（**1**～**5**）をタップします。これで、そのフォルダボタンを再度タップすると、ブラウザーはそのフォルダのコンテンツをすぐに表示します。

6つのフィルターボタンを使用して、特定のタイプのファイルのみを以下のリストに表示します。

プロジェクトファイルのみを表示するには、**P/page**アイコンをタップします。

シーケンスファイルのみを表示するには、**バー**アイコンをタップします。

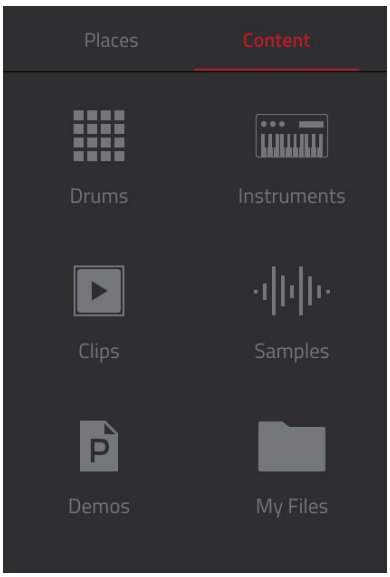
プログラムファイルのみを表示するには、**四角形**のアイコンをタップします。

サンプルファイルのみを表示するには、**波形アイコン**をタップします。

すべてのファイルタイプを表示するには、**3ページ**のアイコンをタップします。

MPCプロジェクトフォルダを表示または非表示にするには、**MPCフォルダー**アイコンをタップします。

6つの**コンテンツ**ボタンを使用して、MPC Xの内蔵ドライブ内の特定の場所を表示し、ファイルタイプ別に自動的にフィルタリングします。



Drums： このボタンをタップすると、内蔵ドライブ上の**Expansions/The Vault 2**フォルダに移動し、**プログラム**ファイルのみを表示します。

Instruments： このボタンをタップすると、内蔵ドライブの**Expansions/Instruments**フォルダに移動し、プログラムファイルのみが表示されます。

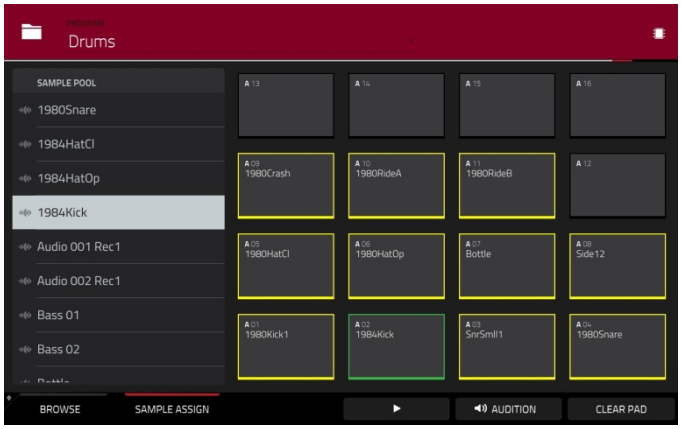
Clips： このボタンをタップすると、内蔵ドライブの**Expansions/Cliips**フォルダに移動し、プログラムファイルのみを表示します。

Samples： このボタンをタップすると、内蔵ドライブ上の**Expansions/The Vault 2**フォルダに移動し、サンプルファイルのみを表示します。

Demos： このボタンをタップすると、内部ドライブに**Demos**フォルダに移動し、**プロジェクト**ファイルのみが表示されます。

My Files： このボタンをタップすると、MPCドキュメントフォルダに移動し、**すべて**のファイルを表示します。

Sample Assignタブが選択されている場合は、次のいずれかを実行することができます。



プロジェクト内のプログラムを選択するには、タッチスクリーン上部の**Program**フィールドをダブルタップします。表示されるリストで、任意のプログラムをタップします。または、**Program**フィールドをタップし、**データダイアル**または、**–/+**ボタンを使用して場所を選択します。

サンプルプールを移動するには、上下にスワイプするか、**データダイアル**を回すか、**–/+**ボタンを使用します。

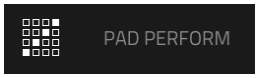
選択したサウンドをプレビューするには、タッチスクリーン下部の**Play** (▶)をタップしたままにします。

オーディション機能を有効または無効にして音量を設定するには、タッチスクリーン下部の**Audition**をタップします。表示される画面で、**Auto**をタップして有効または無効にし、レベルスライダーを上下にドラッグして音量を設定します。**Audition**　をもう一度タップしてウィンドウを非表示にします。

サンプルをパッドに割り当てるには、パッドを押すか、タッチスクリーンでタップして**緑色**に点灯させます。次に、**Sample Pool**リストで、任意のサンプルをタップします。または、**データダイアル**または、**–/+**ボタンを使ってサンプルを選択し、**カーソルの中央**または**Enter**を押して割り当てます。

パッドからサンプルを削除するには、パッドを押すか、タッチスクリーンでタップして**緑色**に点灯させます。次に、タッチスクリーン下部の**Clear Pad**をタップします。

パッド演奏モード

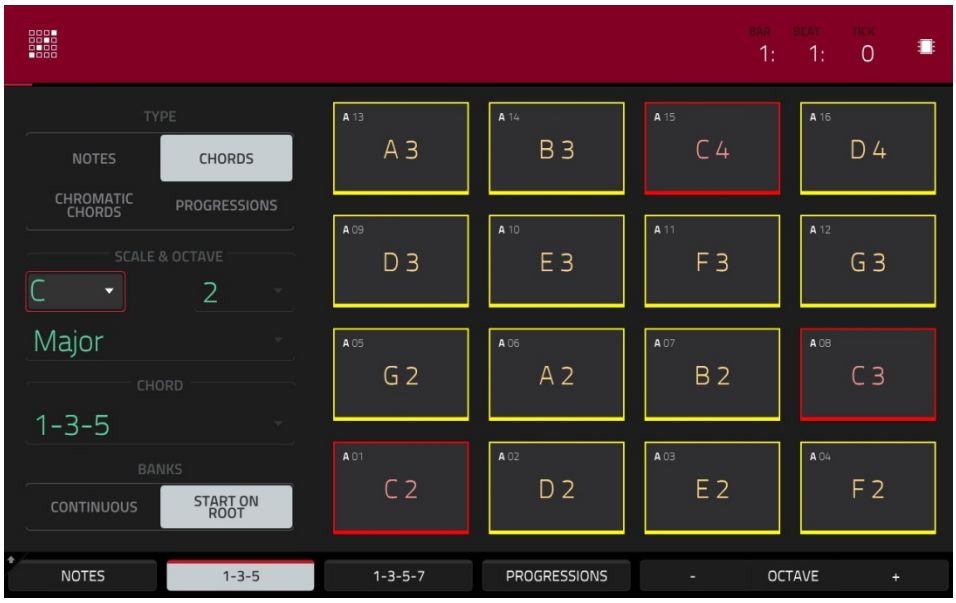


パッド演奏モードでは、より創造的な演奏のために、音階／モード、コード、コード進行をパッドに割り当てることができます。

パッド演奏モードに入るには、キーグループプログラム、MIDIプログラム、プラグインプログラム、またはCVプログラムを使用中に、以下のいずれかの操作を行います。

- Pad Perform.を押します。
- Menuを押し、Pad Performをタップします。

ドラムプログラムやクリッププログラムを使用中にもパッド演奏モードに入ることができますが、これらのプログラムでは機能しません



タッチスクリーンには現在のパッドバンクのノートまたはコードのマッピングが表示されます。

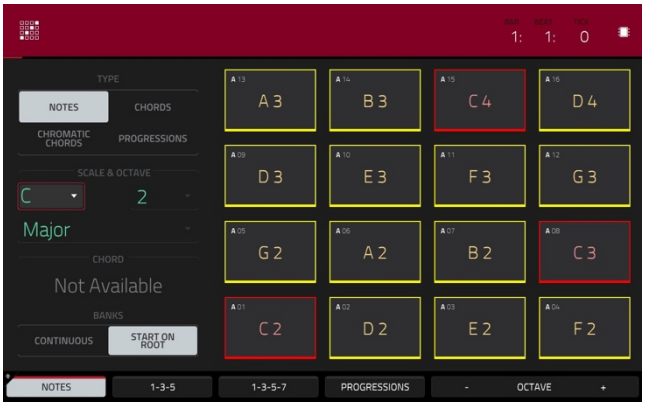
Typeセレクターを使用して、パッド上にマップされるものを決定します。

Notes： 各パッドにはノートが割り当てられ、各パッドにスケール順で昇順に並べられます。

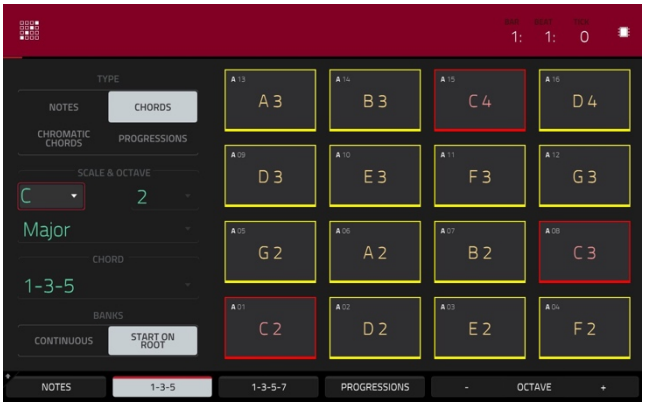
Chords： 各パッドにはコードが割り当てられ、ルートノートがパッドごとに1つのスケール幅で上がります。**Scale**で決定されたキーの、利用可能なすべてのコードが再生されます。

Chromatic Chords： 各パッドにはコードが割り当てられ、ルートノートがパッドごとに1つのスケール幅で上がります。スケールで決定されたキーに関係なく、任意のコードタイプを演奏できます。基本的には、これはコード設定ですが、設定されたキー以外のコードを演奏するオプションがあります。

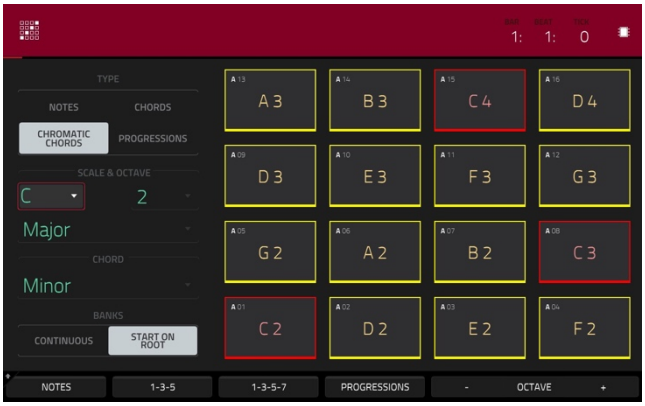
Progressions： 各パッドにはコード進行のコードが割り当てられます。パッドを演奏し、曲を素早く作り出すことができます。利用可能なコードは、**Chord**フィールドで指定します。



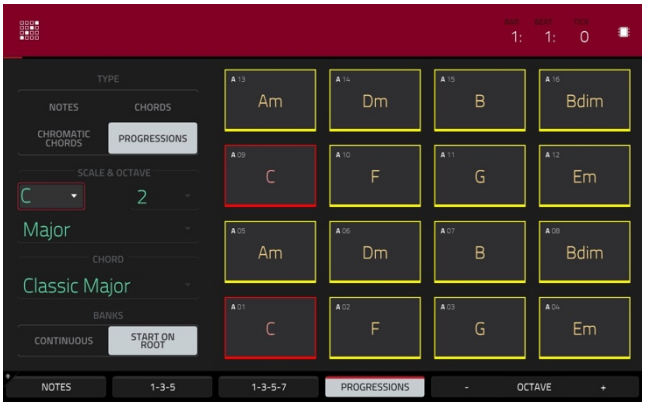
パッド演奏モードのノート



パッド演奏モードのコード



パッド演奏モードのクロマチックコード



パッド演奏モードのプログレッション

Scale & Octaveフィールドで、ルートノートとスケールタイプを決定します。

Root Note (ピッチと音域)： これはスケールの開始点です。利用可能なノートは、パッドの範囲全体のすべての半音階ノートです。ルートノートに割り当てられているパッドは、オクターブごとに音階が始まる場所を示すために、異なって点灯します（タッチスクリーンではハイライト表示されます）。

Scale Type： これは、ルートノートに基づくスケールまたはモードです（**Type**が**Progressions**に設定されている場合は無効となります）。使用可能なスケールは次のとおりです。

Major	Gypsy	Dorian
Minor (melodic)	Hungarian Gypsy	Phrygian
Pentatonic Major	Persian	Lydian
Pentatonic Minor	Major Bebop	Mixolydian
Blues (minor)	Whole Tone	Aeolian
Flamenco	Chromatic	Locrian

Chordフィールドでは、パッドを押したときにどのコードタイプを演奏するかを決めます。コードは、パッドのルートノートに基づいて、これらのスケールを使用して生成されます。**Type**が**Chords**または**Chromatic Chords**に設定されている場合にのみ使用できます。

Chordsに設定した場合、使用できるコードは以下のようになります。

1-3-5 (major/minor)	1-3-5-7 (major7/minor7)
1-4-5 (sus4)	1-3-5-7b (dominant)
1-2-5 (sus2)	

Chromatic Chordsに設定した場合、使用できるコードは以下のようになります。

Major	Major7	Augmented
Minor	Minor7	Diminished
Sus2	Major9	
Sus4	Minor9	

Banksセレクターは、パッドバンクでどのようにノートがマッピングされるかを決定します。

Start on Root： **パッド01**はすべてのパッドバンクにおいて常にスケールのルートノートになります。

Continuous： バンクの**パッド01**は、常に1つ前のバンクのパッド16よりも1スケール音高いです。

タッチスクリーン下部のボタンを使用して、さまざまなタイプとコードを素早く選択することができます。**Notes**をタップすると、**Type**が**Notes**に自動的に設定されます。

1-3-5をタップすると自動的に**Type**が**Chords**に設定され、**Chord**は**1-3-5** (major/minor)に設定されます。

1-3-5-7をタップすると自動的に**Type**が**Chords**に設定され、**Chord**は**1-3-5-7**（major7 / minor7）に設定されます。

Progressionsをタップすると、自動的に**Type**が**Progressions**に設定されます。

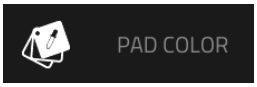
Octave –/+をタップすると、パッドの割り当てが1オクターブ上または下にシフトします。

Shift+1-4-5を押すと、自動的にTypeがChordsに設定され、Chordを1-4-5 (sus4)に設定します。

Shift+1-3-5-7bを押すと、自動的にTypeがChordsに設定され、Chordを1-3-5-7b (dominant)に設定します。

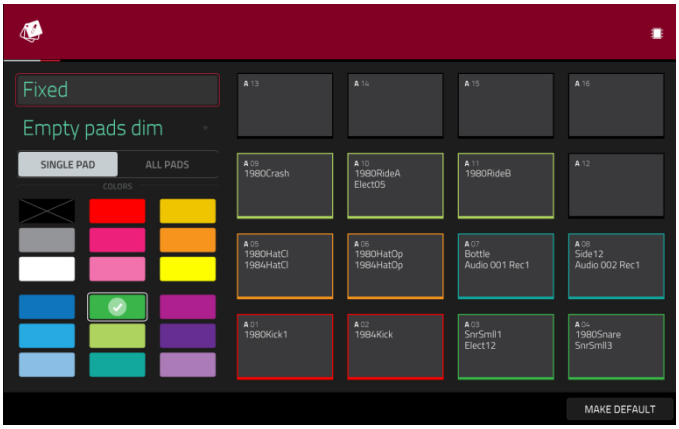
パッドの割り当てを半音単位で上下にシフトさせるには、**Shift**+**Note –/+**キーを押します。基本的に**Root Note**フィールドを半音単位で上下します。

パッドカラーモード



パッドカラーモードでは、各プログラムのパッドに特定の色を割り当てることができます。

パッドカラーモードにするには、最初に任意のプログラムを使用するトラックを選択してから、**Menu**を押して**Pad Color**をタップします。



重要：すでにパッドカラーモードになっている状態で、別のプログラムにパッドカラーを割り当てたい場合は、まずパッドカラーモードを終了し、別のモードで目的のプログラムを使用するトラックを選択します。

パッドのライトの表示方法を設定するには、左上のフィールドを使用します。

Off： パッドを演奏しているかどうかに関係なく、パッドは消灯します。

Classic Velocity： パッドを演奏していない間は、パッドは消灯します。それらを押すと、ベロシティに応じて色で点灯します。赤は高ベロシティを示し、黄色は低ベロシティを示します。

Fixed： パッドを演奏しているかどうかにかかわらず、割り当てられた色で点灯します。

Off->Velocity： パッドを叩かない場合、パッドは消灯します。パッドを押すと、ベロシティに対応する明るさの割り当てられた色で点灯します。

Dim->Velocity： パッドを演奏していないときは、パッドは薄暗く点灯します。パッドを押すと、ベロシティに対応する明るさの割り当てられた色で点灯します。

Bright->Velocity： パッドを演奏していないときには、明るく点灯します。パッドを押すと、ベロシティに対応する明るさの割り当てられた色で点灯します。

空のパッドの表示方法を設定するには、左上の**Empty Pads**フィールドを使用します。

Empty pads off： サウンドのないパッドは消灯します。

Empty pads dim： サウンドが割り当てられていないパッドは、割り当てられたパッドよりも薄暗く点灯します。

Empty pads normal： サウンドが割り当てられていないパッドは、サウンドが割り当てられたパッドと同様に表示されます。

Single Pad/All Padsを使用して、単一のパッドまたはすべてのパッドの色を設定するかどうかを決定します。

ヒント：プログラムのすべてのパッドにその色をすばやく割り当てるには、Shiftを押しながらカラーボタンをタップします。

カラーボタンを使用して、割り当てる色を選択します。

ヒント：特定のパッドの色に対応するカラーボタンを選択するには、Shiftキーを押したままパッドを押すか、タッチスクリーンでタップします。

MPC X**のパッド**を押すか、タッチスクリーン上のパッドをタップして、選択した色を割り当てます。

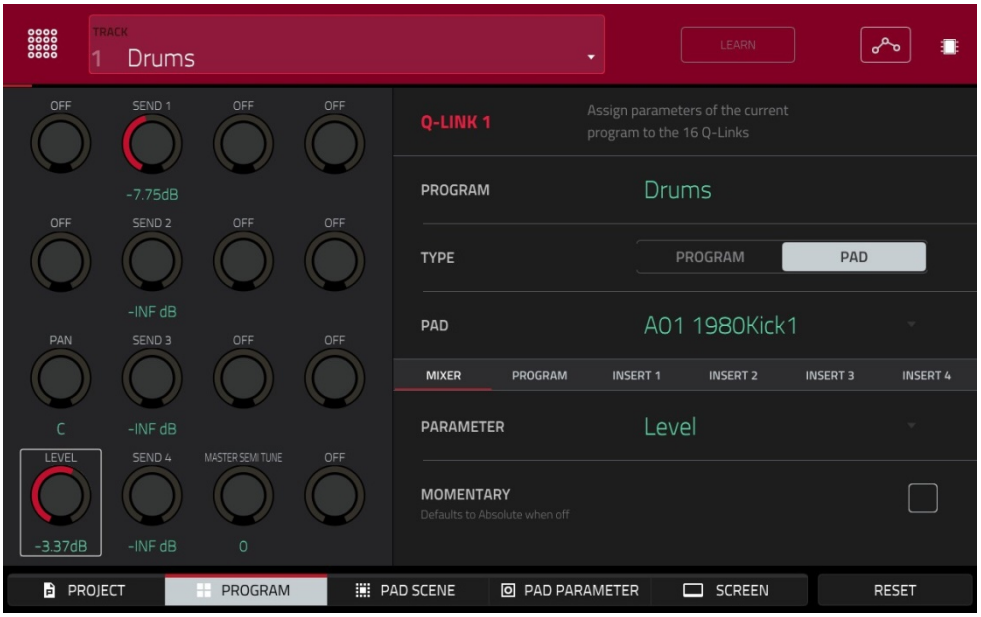
（ドラムプログラム、キーグループプログラムなど）**同じ種類のすべてのプログラムの現在のパッドの色設定をデフォルトに戻すには、Make Default**をタップします。表示されたウィンドウで**Do It**をタップして選択を確定するか、**Cancel**を押してキャンセルします。

Q-Link編集モード

Q-Link編集モードでは、他のモードでQ-Linkノブが何を制御するかを設定します。これは、Q-Linkノブを使用して現在のモードで表示されない可能性のあるパラメーターや、異なるモードで表示されるパラメーターを制御する場合に便利です。

Q-Linkノブの編集モードを選択するには、以下のいずれかの操作を行います。　タッチスクリーン下部の5つのボタンの中の1つをタップします。

- Shift+Screen Control/Editを押します。
- Menuを押し、Q-Link Editをタップします。
- **Q-Linkノブ**の上にある5つの**Q-Link**ボタンの1つを押したまま、表示されるウィンドウ下部の**Q-Link Edit**をタップします。



Q-Linkノブの編集モードを選択するには、タッチスクリーン下部の5つのボタンの中の1つをタップするか、**Q-Linkノブ**の上にある5つの**Q-Link**ボタン(**Project**、**Program**、**Pad Scene**、**Pad Param**、または**Screen Control/Edit**)の1つを押してください。

Project： この編集モードでは、Q-Link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Qリンク編集モードについては、次の***プロジェクト***セクションを参照してください。

Program： この編集モードでは、Q-Linkノブで16のプログラムパラメーターをコントロールできます。この特定のQリンク編集モードについては、次の***プログラム***セクションを参照してください。

Pad Scene（ドラムプログラムのみ)： この編集モードでは、Q-Linkノブは現在選択されているパッドの16のパラメーターをコントロールできます。この特定のQリンク編集モードについては、次の***パッドシーン***のセクションを参照してください。

Pad Parameters： この編集モードでは、16個のパッドに対応する16個のQ-Linkノブは、各パッドの同じパラメーターをコントロールします。これは、各パッドを個別に選択して編集することなく、複数のパッドで一度に同じパラメーターを調整することができ、便利です。この特定のQリンク編集モードについては、以下の***パッドパラメーター***セクションを参照してください。

Screen： この編集モードでは、現在選択されているモード（メインモード、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をQ-Linkノブでコントロールします。

Trackフィールドを使用して、任意のプログラム（パッド）を使用するトラックを選択します。下の画面の内容は、（1）各トラックが使用するプログラムのタイプ、および（2）選択したQ-Link編集モード、に基づいて異なります。

学習モードをオンまたはオフにするには、**Learn**ボタンをタップします。**オン**にすると、MPCソフトウェアウィンドウでコントロールを調整すると、すぐに現在選択されているQ-Linkノブにコントロールが割り当てられます。

このボタンは、Q-Linkノブが割り当て解除可能な**Screen** Q-Link編集モードでは使用できません。

学習モードでQ-Linkノブに機能を割り当てるには

1. **Learn**をタップすると、ボタンが点灯します。（これにより再生が停止されます。再生を再開すると、学習モードが終了します。）
2. 任意の**Q-Linkノブ**をタッチまたは回します。
3. コンピューター上のMPCソフトウェアで、Q-Linkノブに割り当てる**スライダー**または**ノブ**をクリックしてドラッグします。 Q-Linkノブは、そのパラメーターをすぐにコントロールすることができるようになります。

   他のQ-Linkノブに機能を割り当てるには、手順2～3を繰り返します。

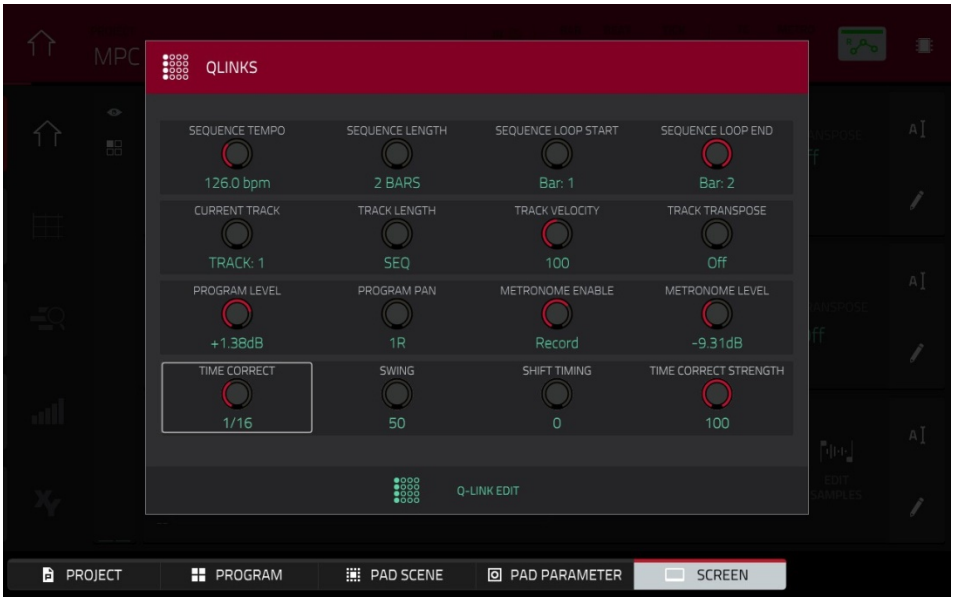
   学習モードを終了するには、**Learn**をタップ（または再生を再開）します。

オートメーションボタンは、グローバルオートメーション状態を示します。これはいくつかのモードで表示されています。これについて学ぶには、***一般機能*** > ***オートメーション***を参照してください。

いずれのモードにおいても、いつでもQLinkウィンドウをタッチスクリーンの現在のコンテンツに表示できます。これらは、Q-Link編集モードで表示されているものと同じパラメーターと設定です。

QLinkウィンドウを表示するには、**Project**、**Program**、**Pad Scene**、**Pad Param**または**Screen Control/Edit**、いずれかの**Q-Link**ボタンを押し続けます。

QLinkウィンドウを閉じるには、Q-Linkボタンを離します。



QLinkウィンドウを表示中に

選択したノブの設定を調整するには、MPC Xの対応する**Q-Linkノブ**を回します。

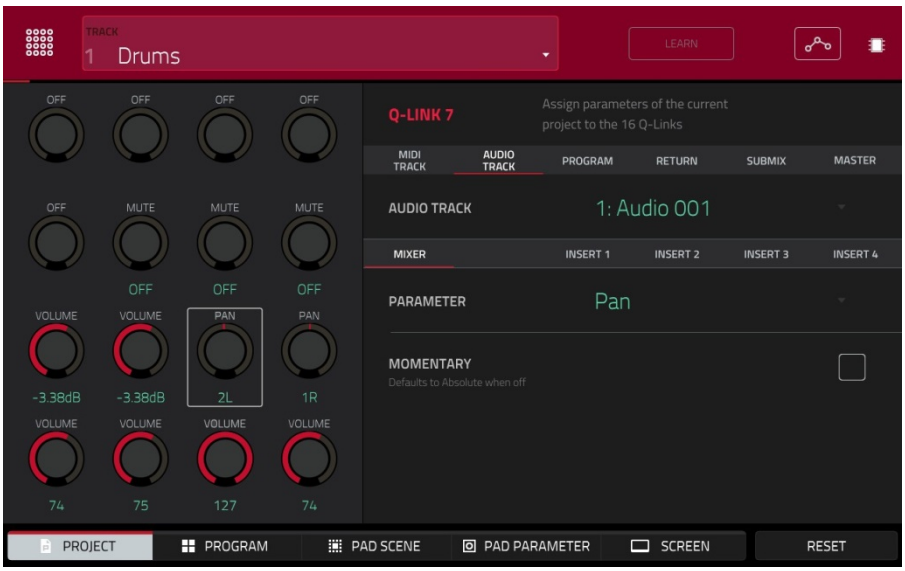
Q-Linkノブの編集モードを選択するには、タッチスクリーン下部の5つのボタンをタップするか、**Q-Linkノブ**上部の5つの**Q-Link**ボタン（**Project**、**Program**、**Pad Scene**、**Pad Parameter**、または**Screen**）の中の1つを押します。

学習モードをオンまたはオフにするには、**Learn**をタップします。（このボタンは、Q-Linkノブが割り当て不可能な**Screen** Q-Link編集モードでは使用できません）。

（現在のモードに関係なく）**すぐにQ-Link編集モードに入るには**、ウィンドウ下部の**Q-Link Edit**をタップします。

プロジェクト

Project Q-Link編集モードでは、Q-Linkノブは現在のプロジェクト内の16個のパラメーターを制御します。



タッチスクリーン内Q-Linkノブの最上段の隣で、これらのタブの1つをタップして、Q-Linkノブで制御したいパラメーターのタイプを選択します。

MIDI Track： MIDIトラックのパラメーター。**MIDI Track**フィールドで、プロジェクト内のMIDIトラックの1つを選択します。

Audio Track： オーディオトラックのパラメーター。**Audio Track**フィールドで、プロジェクト内のオーディオトラックの1つを選択します。

Program： プログラムパラメーター。 **Program**フィールドで、プロジェクト内のいずれかのプログラムを選択します。

Return： リターンパラメーター。**Return**フィールドで、**Returns 1**〜**4**のいずれかを選択します。

Submix： サブミックスパラメーター。**Submix**フィールドで、**サブミックス1**〜**8**のいずれかを選択します。

Master： マスターパラメーター。**Master**フィールドで、出力ペアの1つを選択します。スタンドアロンモードでは**Out 1,2**〜**7,8**、コントローラーモードでは**Out 1,2**〜**31,32**。

タッチスクリーンのQ-Linkノブ2行目の隣で、これらのタブの1つをタップして、Q-Linkノブで制御したいパラメーターのタイプを選択します。

Mixer： 一般的なミキサーパラメーター。

Program (ドラムプログラムまたはクリッププログラムが選択されている場合は**Program**タブ内)： プログラムパラメーター

Insert 1–4 (MIDIプログラムが選択されている場合は、**MIDI Track**タブまたは**Program**タブでは使用できません)： プログラムのインサートエフェクトのパラメーター。

Programタブが選択されている場合は、**Type**セレクターを使用して、Q-Linkノブがプログラム全体（**Program**）または単一パッド（**Pad**）のパラメーターを制御するかどうかを決定します。

プログラムを選択するには、タッチスクリーンのQ-Linkノブ最上段の隣にある**Program**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。

Parameterフィールドを使用して、現在選択されているQ-Linkノブで制御したいパラメーターを選択します。

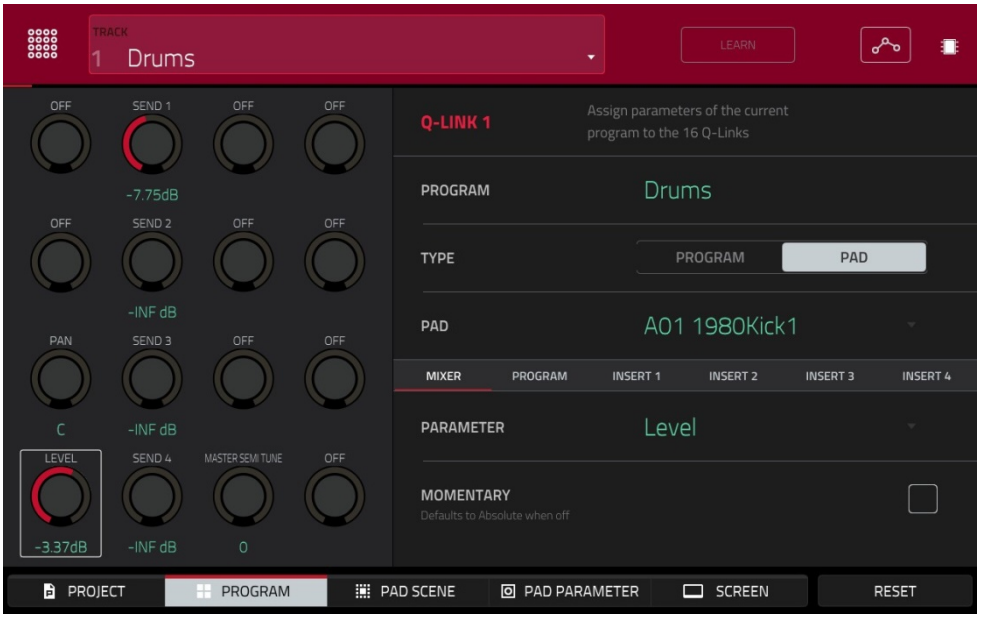
モメンタリー動作をオンまたはオフにするには、**Momentary**チェックボックスをタップします。

オンにした場合、Q-Linkつまみを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Linkつまみを放すとすぐに元の位置に戻ります（Momentaryをオンにしたとき）。

オフにした場合、Q-Linkノブを動かすとそのパラメーターが調整され、Q-Linkノブを離してもパラメーターは最後に設定したままになります。

プログラム

プログラムQ-Link編集モードでは、現在選択されているプログラム、またはオーディオトラック内の16個のパラメーターをQ-Linkノブでコントロールします。



タッチスクリーンのQ-Linkノブの最上段の隣にある、これらのタブの1つをタップして、Q-Linkノブで制御したいパラメーターのタイプを選択します。

Mixer： 一般的なミキサーパラメーター。

Program： プログラムパラメーター

Insert 1–4： プログラムのインサートエフェクトのパラメーター。

Typeセレクターを使用して、Q-Linkノブがプログラム全体（**Program**）または単一のパッド（**Pad**）のパラメーターをコントロールするかどうかを決定します。

プログラムを選択するには、タッチスクリーン上部の**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。プログラム名は、タッチスクリーンのQ-Linkノブの最上段の隣にある**Program**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。

Parameterフィールドで、Q-Linkノブで制御したいパラメーターを選択します。

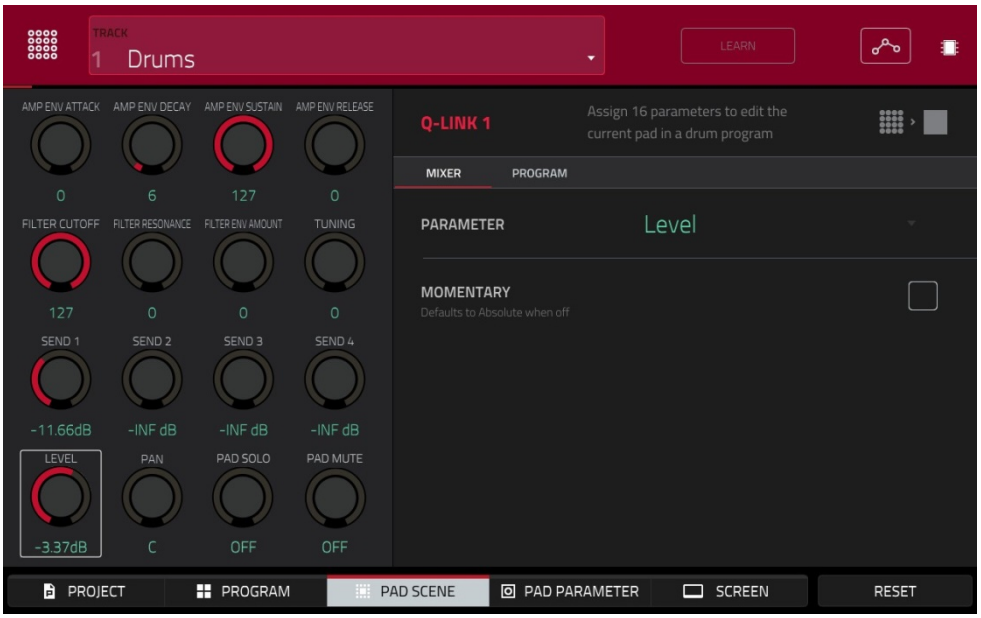
モメンタリー動作をオンまたはオフにするには、**Momentary**チェックボックスをタップします。

オンにした場合、Q-Linkつまみを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Linkつまみを離すとすぐに元の位置に戻ります。

オフにした場合、Q-Linkノブを動かすとそのパラメーターが調整され、Q-Linkノブを離してもパラメーターは最後に設定したままになります。

パッドシーン

Pad Scene Q-Link編集モードでは、Q-Linkノブは現在選択されているパッドの16個のパラメーターをコントロールします。他のパッドを押すだけで別のパッドを選択することができ、その新しいパッドに対して同じ16のパラメーターを調整することができます。（これらの16のパラメーターの割り当ては、他のユーザー設定と共に自動的に保存されます。ロードするプロジェクトには、これらの割り当てが使用されます）。



パッドを選択するには、パッドを押します。

タッチスクリーンのQ-Linkノブの最上段の隣にある、これらのタブの1つをタップして、Q-Linkノブで制御したいパラメーターのタイプを選択します。

Mixer： 一般的なミキサーパラメーター

Program： パッドのパラメーター（プログラム編集モードで使用されるパラメーター）

Parameterフィールドで、Q-Linkノブで制御したいパラメーターを選択します。

モメンタリー動作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。

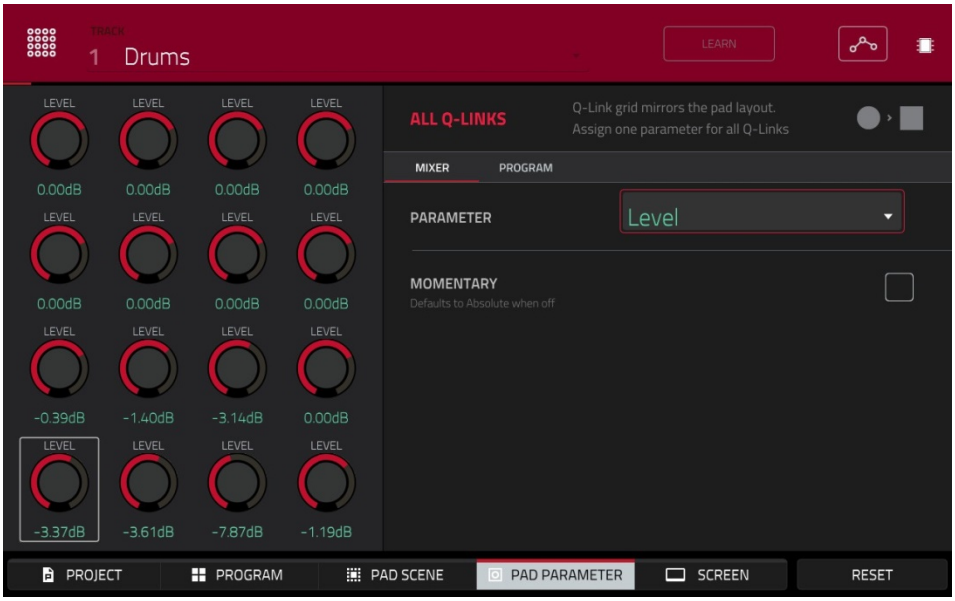
オンにした場合、Q-Linkつまみを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Linkつまみを離すとすぐに元の位置に戻ります。

オフにした場合、Q-Linkノブを動かすとそのパラメーターが調整され、Q-Linkノブを離してもパラメーターは最後に設定したままになります。

パッドパラメーター

Pad Parameters Q-Link編集モードでは、Q-Linkノブは、現在のパッドバンク内の16個のパッドのそれぞれに対して同じパッドのパラメーターをコントロールします。

たとえば、**Parameter**が**Level**に設定されている場合、16のQ-Linkノブは、現在のパッドバンク内の各パッドの16の独立したレベル設定を調整します。**Parameter**を**Pan**に設定すると、Q-Linkノブを使って16のパッドすべてのパンを調整することができます。



タッチスクリーンのQ-Linkノブの最上段の隣にある、これらのタブの1つをタップして、Q-Linkノブで制御したいパラメーターのタイプを選択します。

Mixer： 一般的なミキサーパラメーター

Program： パッドのパラメーター（プログラム編集モードで使用されるパラメーター）

Parameterフィールドで、Q-Linkノブで制御したいパラメーターを選択します。

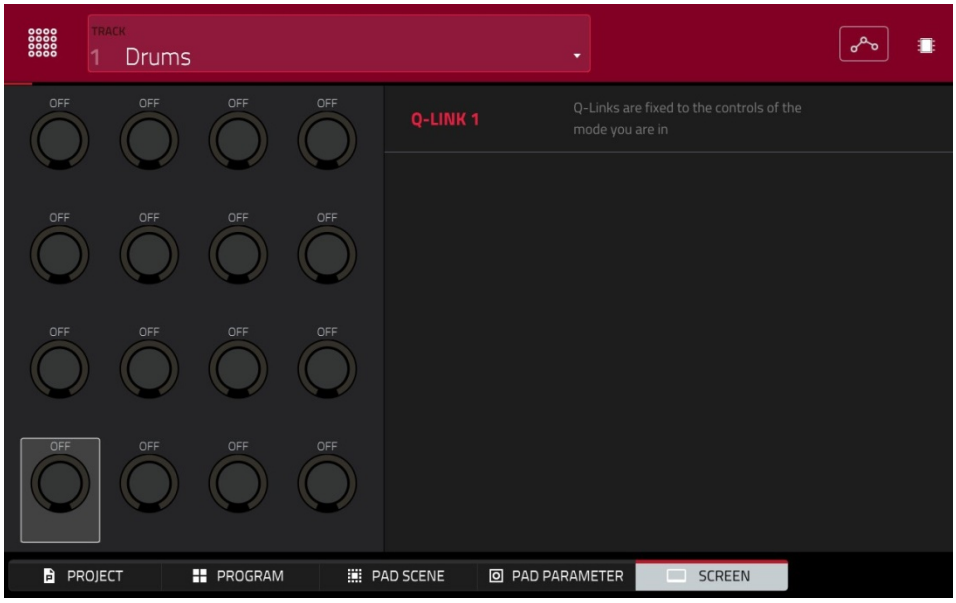
モメンタリー動作をオンまたはオフにするには、**Momentary**チェックボックスをタップします。

オンにした場合、Q-Linkつまみを動かすとそのパラメーターが調整されますが、Q-Linkつまみを離すとすぐに元の位置に戻ります。

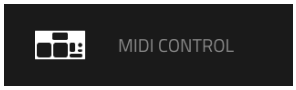
オフにした場合、Q-Linkノブを動かすとそのパラメーターが調整され、Q-Linkノブを離してもパラメーターは最後に設定したままになります。

スクリーン

スクリーンQ-Link編集モードでは、現在選択されているモード（メインモード、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します。



MIDIコントロールモード



MPC XでMIDIコントロールモードを使用すると、ハードウェアの特定のコントロールから送信されるMIDIメッセージをカスタマイズできます。このカスタム「コントロールマップ」は、MIDIコントロールモードになっているときはいつでも動作します。MIDIコントロールモードで行った編集は、現在のMPCプロジェクトで保持されます。

スタンドアロンモードでは、この機能を使用してMPC Xで、MIDIアウトに接続された外部MIDIデバイスをコントロールできます。

コントローラーモードでは、これはMPCをプラグインとして使用する場合に役立ちます。MIDIコントロールモードで、MPC Xを使用し、ホストソフトウェアを制御したり、MPCプラグインを制御する他のモードに切り替えたりすることができます。

MIDIコントロールモードに入るには、Menuを押し、MIDI Controlをタップします。

重要：

スタンドアロンモードでは、MPC Xが正しいMIDI出力を使用していることを確認します。これは**Preferences**設定できます。
（***一般機能 > メニュー > 設定 > ハードウェア***を参照）
コントローラーモードでは、ホストソフトウェアで、MPC XがMIDIコントローラーデバイスとして選択されていることを確認します。

編集するコントロールを選択するには、次のいずれかの操作を行います。

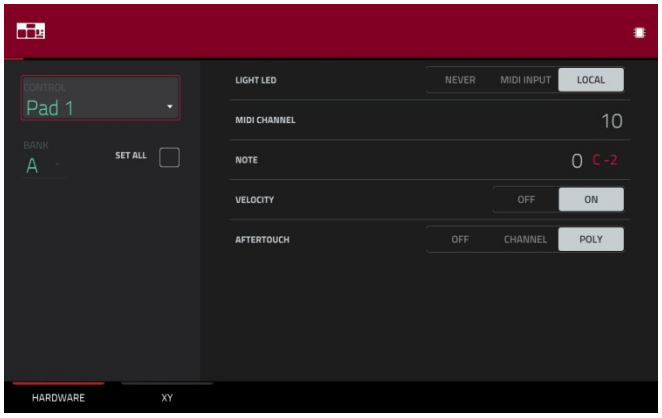
- 押すか、回します。左下で、**Hardware**タブをタップして**パッド**、**ボタン**、**Q-Linkノブ**を編集するか、**XY**タブをタップして**XYパッド**を編集します。
- 左上の**Control**フィールドをタップし、**データダイアル**を回して選択します。
- **Control**フィールドをダブルタップし、表示されるメニューでコントロール名をタップします。

注：**Control**フィールドのメニューには、実際にMPC Xで使用可能なハードウェアコントロールより多くのハードウェアコントロールが表示されます。これは、現在のすべてのMPCモデル（MPC Renaissance、MPC Studio、MPC Touchなど）のすべての可能なコントロールがリストに含まれているためです。編集できるのは、この章で説明するコントロールのみとなります。

タッチスクリーンでは、次のフィールドとセレクターを使用して、各コントロールのパラメーターを好みに合わせます。使用可能なパラメーターは、**パッド**、**ボタン**、**Q-Linkノブ**、または**XYパッド**の各軸のタイプによって異なります。必要に応じてすべてのパラメーターを設定したら、別のコントロールを選択するか、別のモードに入ることができます。

ソフトウェアのウィンドウには、MPC Xに似たグラフィカルインターフェイスも表示されます。 編集可能なコントロールは、現在のMIDIメッセージを表示します。 パッドとQ-Linkノブは現在のMIDIチャンネルを表示します。

パッド



それぞれの**パッド**で編集できるMIDIパラメーターは次のとおりです。

Control： これは現在編集しているハードウェアコントロールです（**パッド1**～**パッド16**）。

Bank： パッドが属するパッドバンクです。**Set All**チェックボックスをチェックすると、パッドのメッセージとパラメーターは8つのバンクすべてで同じになります。

Set All： このボックスをチェックすると、8つのバンクすべてでパッドのメッセージとパラメーターが同じになります。このボックスのチェックを外すと、パッドのメッセージとパラメーターは現在のパッドにのみ適用されます。

Light LED： パッドのLEDがどのように動作するかを決定します。

Neverに設定すると、LEDは常にオフになります。

MIDI Inputに設定すると、ソフトウェアがパッドに一致するMIDIメッセージを受信すると、LEDが点灯します。

Localに設定すると、パッドを押したり、MIDI入力を受信したりした場合、LEDが点灯します。

MIDI Channel： パッドがソフトウェアにメッセージを送信するために使用するMIDIチャンネル（**1**～**16**）を指定します。

Note： パッドを押すとパッドがソフトウェアに送るMIDIノート番号です（**0**～**127**または**C-2**～**G8**）。

Velocity： パッドがベロシティセンシティブ（**On**）かオフ（**Off**）かを設定します。 **オフ**に設定すると、パッドを押すと常にフルレベル（**127**）でノートが送信されます。

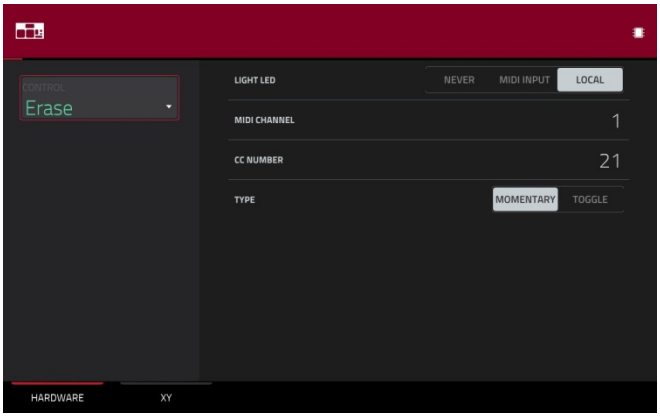
Aftertouch： これは、パッドのアフタータッチ（最初のプレスの後にパッドに加えられる圧力）がどのように動作するかを決定します。

Off： パッドはアフタータッチメッセージを送信しません。

Channel： この設定の複数のパッドを押すと、送信するアフタータッチメッセージは同じになります。

Poly： 複数のパッドを押した場合、各パッドが送信するアフタータッチメッセージは他のパッドから独立しています。

ボタン



これらは、それぞれのボタンで編集できるMIDIパラメーターです。 **Erase**、**Tap Tempo**、**Undo/Redo**、または**Copy/Delete**ボタンを編集することができます

Control：これは、現在編集中のハードウェアのコントロール（**Erase**、**Tap Tempo**、**Undo**、または**Copy**）です。

Light LED： ボタンのLED（または複数のLED）の動作を決定します。

Neverに設定すると、LEDは常にオフになります。

MIDI Inputに設定すると、ソフトウェアがボタンと一致するMIDIメッセージを受信すると、LEDが点灯します。

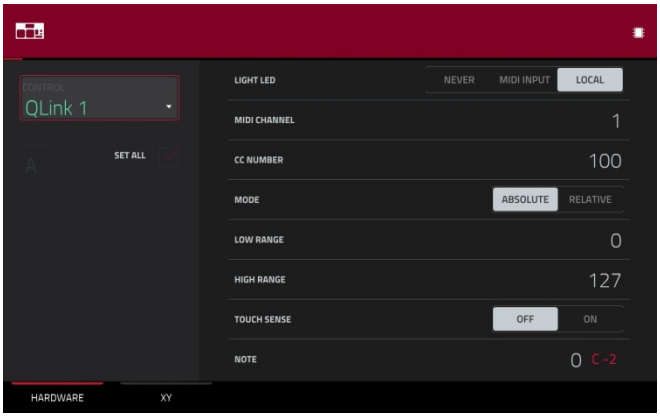
Localに設定すると、ボタンを押したり、MIDI入力を受信したりした場合、LEDが点灯します。

MIDI Channel： ボタンがソフトウェアにメッセージを送信するために使用するMIDIチャンネル（**1**～**16**）を指定します。

CC Number： ボタンがソフトウェアに送るMIDIコントロールチェンジ番号を決定します。

Type： ボタンが**Momentary**スイッチまたは**Toggle**（ラッチ）スイッチとして動作するかどうかを決定します。

Q-Linkノブ



それぞれの**Q-Linkノブ**で編集できるMIDIパラメーターは次のとおりです。

Control： これは現在編集しているハードウェアコントロールです（**QLink 1～4**）。

Light LED： このパラメーターを編集することはできますが、実際にMPC X上では機能しません。

Neverに設定すると、LEDは常にオフになります。

MIDI Inputに設定すると、ソフトウェアがQ-Linkノブと一致するMIDIメッセージを受信すると、LEDが点灯します。

Localに設定すると、Q-Linkノブをタッチしたり回したり、またはMIDI入力を受信した場合、LEDが点灯します。

MIDI Channel： Q-Linkノブがソフトウェアにメッセージを送信するために使用するMIDIチャンネル（**1～16**）を指定します。

CC Number： Q-Linkノブがソフトウェアに送るMIDIコントロールチェンジ番号を決定します。

Mode： Q-Linkノブがどのようにパラメーターをコントロールするかを設定します。

Absolute： Q-Linkノブの現在の位置がパラメーターの値を決定します。ノブを動かすと、異なるモードで異なるパラメーターを制御するために使用している場合、そのパラメーターが新しい位置に「スナップ」することがあります。

Relative： Q-Linkノブを動かすと、物理的な位置にかかわらず、そのパラメーターが増減します。

Low Range： Q-Linkノブの最小値（**0～127**）を指定します。

High Range： Q-Linkノブの最大値（**0～127**）を指定します。

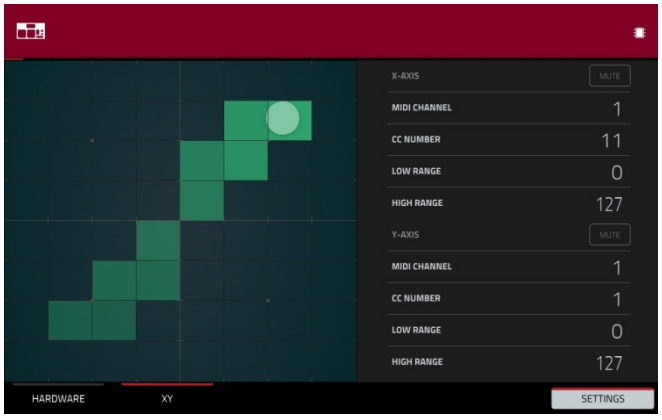
Touch Sense： Q-Linkノブのタッチ容量回路を有効または無効にします。

On： Q-Linkノブをタッチするとノートオンメッセージをソフトウェアに送信できます（MPC Xが通常動作する方法です）。

Off： Q-Linkノブはノートオンメッセージを送信しません。ノブを回したときCCメッセージのみを送信します。

注：これは、Q-Linkノブをタッチするとソフトウェアに送信するMIDIノート番号です（**0～127**または**C-2～G8**）。 これが機能するには、**Touch Sense**を**On**に設定する必要があります。

XYパッド



XYパッドの各軸で編集できるMIDIパラメーターは次のとおりです。

Control： これは現在編集している軸です（**XYFX X軸**または**XYFX Y軸**）。XYパッドのパラメーターを表示するために**XY**タブをタップすると、このフィールドは非表示になります。**Hardware**タブをタップすると、このフィールドが表示されます。

Mute： このボタンは、軸がミュートされるかどうかを決定します。ミュートされると、そのMIDI出力は無効になります。 これを行うには、**Settings**を表示している必要があります。

MIDI Channel： これは、軸がソフトウェアにメッセージを送信するために使用するMIDIチャンネル（**1～16**）を決定します。

CC Number： 軸がソフトウェアに送るMIDIコントロールチェンジ番号を決定します。

Low Range： 軸の最小値（**0～127**）を設定します。

High Range： 軸の最大値（**0～127**）を設定します。

付録

エフェクト および パラメーター

MPC Xには様々なエフェクトが用意されています。この章では利用可能なエフェクトとそれらに対応するパラメータのリストが参照できます。エフェクトついての詳細はエフェクトの章をご覧ください。

重要： エフェクトによっては、テンポに同期できる “sync” バージョンがあります。 (例：Flanger Sync, Autopan Sync, など.)

Reverbs

オプション： *Reverb Small*, *Reverb Medium*, *Reverb Large*, *Reverb Large 2*, *Reverb In Gate*, *Reverb Out Gate*

Reverb Small

小さな部屋の残響を再現した空間系エフェクターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Medium

中規模の部屋の残響を再現した空間系エフェクターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large

大ホールの残響を再現する空間系のエフェクターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large 2

同じく大ホールの残響を再現する空間系エフェクターですが、CPU の負荷は軽くなっています。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb In Gate

付加機能のあるホール・リバーブで、入力レベルがGate In パラメーターで設定した値を下回ると、リバーブ音がカットされます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate In	0–100	0

Reverb Out Gate

付加機能のあるホール・リバーブで、出力レベルがOut Gate で設定した値を下回ると、リバーブ音がカットされます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate In	0–100	0

Delays

オリジナルの信号を特定の時間だけ遅らせて、それを再生する回数も設定できるエフェクトです。

オプション： *Delay Mono*, *Delay Mono Sync*, *Delay Stereo*, *Delay Sync (Stereo)*, *Delay LP*, *Delay HP*, *Delay Analog*, *Delay Analog Sync*, *Delay Tape Sync*, *Delay Ping Pong*, *Delay Multi-Tap*

Delay Mono

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Mono Sync

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Stereo

動作はモノ・ディレイと同様ですが、完全なステレオ・エフェクターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Sync (Stereo)

動作はモノ・ディレイと同様ですが、完全なステレオ・エフェクターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay LP

LP ディレイはモノ・ディレイと同じですが、ディレイ・ラインにレゾナンス付きのフィルターが入っています。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	500
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	50
Resonance	0–100	20

Delay HP

HP ディレイはモノ・ディレイと同じですが、ディレイ・ラインにレゾナンス付きのフィルターが入っています。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	33
Resonance	0–100	33

Delay Analog

アナログ・ディレイはモノ・ディレイと似ていますが、アナログのBBD素子を使用したディレイのサウンドを狙っているという点が異なります。このディレイを使うと、位相やタイミングの微妙な揺らぎによる、温かみのあるサウンドが得られます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25

Delay Analog Sync

アナログ・ディレイはモノ・ディレイと似ていますが、アナログのBBD素子を使用したディレイのサウンドを狙っているという点が異なります。このディレイを使うと、位相やタイミングの微妙な揺らぎによる、温かみのあるサウンドが得られます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50

Delay Tape Sync

テープ・ディレイは、ループにしたアナログのテープと複数の再生ヘッドを組み合わせて、エコー効果を得るエフェクトです。このタイプのディレイはエコー音が特徴的で、レゲエやダブ・スタイルの音楽では多く利用されます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50
Head 1	0–100	100
Head 2	0–100	0
Head 3	0–100	0
Head 4	0–100	0
Tone	0–100	50
Spread	0–100	50
Wow & Flutter	0–100	50

Delay Ping Pong

左右のチャンネルのリピート・タイムを個別に設定できるステレオ・ディレイです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time, Left	2–2000 ms	100
Time, Right	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Multi-Tap

基本的にはモノ・ディレイですが、ディレイ回路が3 系統あり、それぞれのディレイ・タイムとステレオ定位が個別に設定できます。.

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time 1	2–2000 ms	100
Time 2	2–2000 ms	100
Time 3	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Pan 1	0–100	50
Pan 2	0–100	50
Pan 3	0–100	50
Damping	0–100	100
Gain 1	0–100	25
Gain 2	0–100	25
Gain 3	0–100	25

Flangers

フランジャーは、ディレイ・タイムを周期的に変化させることで、昔は2 台のアナログ・テープ・マシンのタイミングをわずかにずらすことで得ていたエフェクトを再現したものです。Rate を遅くするとシュワシュワという効果が、速くすると揺らめくような効果が得られます。

オプション： *Flanger*, *Flanger Sync*

Flanger

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Flanger Sync

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	8 bars – 1/16 triplets	1/4
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Chorus

コーラスは、ディレイで遅らせた入力信号にLFO でモジュレーションをかけたウェット信号を原音に混ぜるエフェクトです。浅くかけると、複数のボイスが同時に鳴っているような効果が得られ、Feedback やDepth の値を上げると、揺らぎの効果や水に潜ったような効果が強調されます。

オプション： *Chorus 2-Voice*, *Chorus 4-Voice*

Chorus 2-Voice

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Chorus 4-Voice

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Autopans

入力された信号を、LFO でステレオの左右のチャンネル間を行き来させるエフェクトで、音が回転するような効果が得られます。

オプション： *Autopan*, *Autopan Sync*

Autopan

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Autopan Sync

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	8 bars – 1/32	1/4

Tremolos

LFO で音量を周期的に変化させるエフェクトです。LFO の波形によって、滑らかな変化（サイン波）から急激なON/ OFF 効果（矩形波）まで、様々なエフェクトが得られます。

オプション： *Tremolo*, *Tremolo Sync*

Tremolo

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Tremolo Sync

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Phasers

フェイザーも古くからあるエフェクトで、直列接続した複数のオール・パス・フィルターによって、周波数特性にノッチや急峻なピークを生じさせます。通常は、オール・パス・フィルターの周波数ポイントにはLFO でモジュレーションをかけて、揺らぎの効果を発生させます。Options： *Phaser 1*, *Phaser 2*, *Phaser Sync*

オプション： *Phaser 1*, *Phaser 2*, *Phaser Sync*

Phaser 1

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser 2

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser Sync

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

HP (High-Pass) Filters

オプション： *HP Filter*, *HP Filter Sweep*, *HP Filter Sync*, *HP Shelving Filter*

HP Filter

モジュレーションのかかっていない、固定型のフィルターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

HP Filter Sweep

このエフェクトは、モジュレーションのない静的なフィルターです。

パラメーター 可変範囲 標準値

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	80
Low Frequency	0–100	50
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

HP Filter Sync

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

HP Shelving Filter

通常のフィルターとは異なり、カットオフ周波数より上または下の帯域の減衰量が一定になります。

パラメーター	可変範囲	標準値
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

LP (Low-Pass) Filters

オプション： *LP Filter*, *LP Filter Sweep*, *LP Filter Sync*, *LP Shelving Filter*

LP Filter

モジュレーションのかかっていない、固定型のフィルターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

LP Filter Sweep

このエフェクトは、モジュレーションのない静的なフィルターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	80
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

LP Filter Sync

このエフェクトは、カットオフ周波数を持つローパスフィルタです。
LFOで変調されます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

LP Shelving Filter

通常のフィルターとは異なり、カットオフ周波数より上または下の帯域の減衰量が一定になります。

パラメーター	可変範囲	標準値
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Parametric EQs

オプション： *PEQ 2-Band*, *2-Shelf*, *PEQ 4-Band*

PEQ 2-Band, 2-Shelf

2 バンドのパラメトリック・イコライザーと2 つのシェルビング・フィルターを組み合わせたものです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Low Frequency	22–1000 Hz	220
Frequency 1	82–3900 Hz	820
Frequency 2	220–10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	0
Q2	0–100	0
Low Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

PEQ 4-Band

4 つの独立したレンジのイコライザーを組み合わせた、強力な4 バンド・パラメトリックEQ です。

パラメーター	可変範囲	標準値
Low Frequency	22–1000 Hz	220
Frequency 1	82–3900 Hz	820
Frequency 2	220–10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	5
Q2	0–100	5
Q3	0–100	5
Q4	0–100	5
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 3	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 4	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Distortions

オプション： *Distortion Amp*, *Distortion Fuzz*, *Distortion Grimey*, *Distortion Overdrive*, *Distortion Custom*

Distortion Amp

音量を上げた真空管式アンプのサウンドを再現するエフェクトです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Dynamics	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Fuzz

広く使われているこのエフェクトは、オーディオ信号をハード・クリップさせるもので、極端な設定にすると通常の音楽波形が矩形波になり、より切れ味のある効果が生まれます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Output	0–100	50
Low	0–100	50
Low-Mid	0–100	50
High-Mid	0–100	50
High	0–100	50

Distortion Grimey

選択した周波数帯域の信号だけを歪ませることのできる、ユニークなディストーションです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Grime	0–100	50
Center	0–100	50
Width	0–100	50
Resonance	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Overdrive

このディストーションは、中ぐらいの音量でマイルドに歪んだアンプのサウンドを再現したもので、利用できるディストーションの中では、もっとも滑らかなサウンドを持っています。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Custom

高度なカスタマイズが可能なディストーションで、様々な種類の“使える”サウンドが作れます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
+Soft	5–75	2
+Clip	5–50	25
–Soft	5–75	2
–Clip	5–50	25
Low	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Mid	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Output	-18.0 – 18.0 dB	50

Compressors

コンプレッサーは、ゲインを自動的に下げることで、信号のダイナミック・レンジを圧縮するエフェクターです。

オプション： *Compressor Master*, *Compressor Opto*, *Compressor VCA*, *Compressor Vintage*

Compressor Master

もっとも応答性の良いコンプレッサーで、自然さを損なわずに音量を強力に制御することができます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Oldskool	Off, On	Off
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Opto

コンプレッサーは、ゲインを自動的に下げることで、信号のダイナミック・レンジを圧縮するエフェクターです。オプト・コンプレッサーは、オプチカル素子で入力信号を減衰させる方式のビンテージ機器を再現したもので、アタックとリリースの穏やかな変化が特徴になっています。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor VCA

オプトよりもモダンで、ややメリハリの効いたサウンドのコンプレッサーです。VCA を使用したコンプレッサーは、アタックやリリースの 反応がオプト・コンプレッサーよりも速い傾向があります。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Vintage

昔の真空管式コンプレッサーに似たサウンドを持ち、聴き具合は穏やでありながら音圧感があり、真空管独特のほのかなサチュレーション効果も加わっています。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Bit Reducers

オプション： *Decimator*, *Resampler*

Decimator

デシメーターは、デジタル信号のビット数を落として、入力の音質を劣化させるエフェクターです。デシメーションとリサンプリングの違いは、デシメーションではデジタル歪みを軽減したり補正したりするための手段を講じないという点にあります。したがって、パラメーターの設定は音源の種類によって、穏やかな効果から全くのデジタル歪みまで、幅広い変化が得られます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Decimate	0–100	0
Bit Reducer	4–32	32

Resampler

リサンプラーは、入力信号のビット数を落とすという意味ではデシメーターと似ていますが、原音の音質を維持するために、複雑なフィルター処理やアンチ・エイリアシング処理を加えるという点が異なります。この手法は、1980年代の古いサンプラーやサンプリング・ドラム・マシーンで広く利用されました。リサンプラーのエフェクトは、耳障りなデジタル歪みを発生させずに“ダーティ”なドラム・ループ・サウンドを創りたい時などに便利です。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	0
Decimate	0–100	0

その他

オプション： *Auto Wah*, *Frequency Shifter*, *Transient Shaper*

Auto Wah

ローパス・フィルターにエンベロープでモジュレーションをかけるエフェクターです。エンベロープは入力信号の音量でコントロールされます。エンベロープがカットオフ周波数に及ぼす影響の強さは、ユーザー側で設定できます。このエフェクトを使うと、ファンキーなワウワウ効果が得られます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Resonance	0–100	75
Attack	0–100	30
Release	0–100	30
Center	0–100	50
Sensitivity	0–100	50

Frequency Shifter

フリーケンシー・シフターは、入力信号の周波数を一定量だけ変化させて、原音のハーモニクス構造を変えるエフェクターです。これによって、コーラス風の効果から常軌を逸した人工的なサウンドまで、幅広い効果が得られます。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Frequency	-1000 – 1000	0
Asynchrony	0–1000	0
A Pan	0–100	0
B Pan	0–100	100
A Gain	0–100	75
B Gain	0–100	75

Transient Shaper

トランジェント・シェーパーは、オーディオ信号のアタックとリリースの部分を強調したり和らげたりできるエフェクターです。

パラメーター	可変範囲	標準値
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Output	0–100	50

用語集

この取扱説明書で使用されている用語は、MPC のパラメーター名を基本にしています。本章は、様々な用語についての解説です。

アフタータッチ 現在のキーボードの大多数は、アフタータッチ情報が送信できます。この種のキーボードは、押した鍵盤をさらに強く押すと、MIDI アフタータッチ情報を送信します。この機能によって、サウンドの表現力が広がります（ビブラートのコントロールなど）。

エイリアシング エイリアシングはデジタル・システムの副産物的な音響現象で、信号にサンプリング周波数の半分の周波数を超えるハーモニクスが含まれている場合に発生します。

アマウント モジュレーション・ソースがパラメーターに及ぼす影響の強さを意味します。

アンプ アンプリファイアーは、コントロール信号によってサウンドの音量を変化させる回路です。音量は、エンベロープやLFOが発生するコントロール信号で変化させることもできます。

アタック エンベロープのパラメーターのひとつです。アタックは、音の立ち上がりを時間で表したもので、音の鳴り始めから最大値に到達するまでのエンベロープの一部です。エンベロープのアタック部分は、トリガーを検知した直後、すなわち、トリガー・パッドを叩いたりキーボードを弾いた直後から始まります。

ビットレート ビットレートはワード長とも呼ばれ、サンプルのスライスに取り込まれる音量の情報をビット数で表したものです。ビットレートが高くなるほど、サンプルの情報精度は高くなる、すなわち、ダイナミクスの解像度が高くなります。通常のオーディオCD は16 ビットですが、MPC は24 ビットの解像度をサポートしています。

バウンス シーケンス、トラック、またはプログラムを「バウンス」すると、プロジェクト中の指定された部分がレンダリングされ、サンプルとして、またはフルオーディオトラックとしてサンプルプールに次のように追加されます。トラックをバウンスすると、そのトラックがプログラムに送られた後にレンダリングされます。 プログラムをバウンスすると、そのプログラムを使用したすべてのトラックが送信された後でレンダリングされます。シーケンスをバウンスすると、すべてのトラックが、それぞれのプログラムを介して送信された後でレンダリングされます。

クリッピング クリッピングとは、入力された信号が、信号処理システムの扱える最大値を超えた時に発生する、歪みの一種です。クリップした信号の波形は、システムの性質によって変わります。アナログ回路では、クリップすることで実質的に信号の最大値が制限されます。デジタル回路におけるクリップは、数値がオーバーフローした場合と同様に、信号とは逆の極性を持つ成分が最大値を超えてしまいます。

コントロールチェンジ (コントローラ)

MIDI メッセージは、音源の動作を自由に操るのに非常に便利です。MIDI メッセージは、基本的に2 つの要素から成り立っています：

- コントロール・ナンバー：影響を与えるパラメーターを定義します。値の範囲は0～127 です。
- コントロール値：影響の大きさを決定します。

コントローラーは、ビブラートの周期をゆっくりと変化させたり、ステレオの定位を移動させたり、フィルターの周波数を変化させたりする時に利用できます。

カットオフ カットオフ周波数は、フィルターの大切な要素です。たとえばローパス・フィルターは、この周波数よりも高い帯域の音を減衰させ、この周波数よりも低い帯域の音をそのまま通します。

CV CVは外部のシンセサイザーやドラムマシンなどをコントロールするアナログ方式の信号です.

CVは通常、ゲートと共に使用されます。（CVは音階、ゲートが音符の長さを決定します）。

CVは、MPC XのCV出力ポートから外部機器のCVポートに送信されます。

各外部機器は、1V / oct 規格の製品をご利用ください。

ディケイ ディケイとは、エンベロープのアタックの部分が最大値に到達してから、サスティーン・レベルで決められた値に落ち着くまでの、減衰部分のことを言います。.

エンベロープ エンベロープは、一定の時間内でサウンド創りに影響を与える要素です。たとえば、フィルターのカットオフ周波数を変化させるエンベロープは、ある一定の時間をかけてフィルターを開いたり閉じたりします。エンベロープはトリガー、通常はMIDI ノートの受信をきっかけにして作動を開始します。代表的なエンベロープにはアタック、ディケイ、サスティーン、リリースの4 つの段階があり、ADSR エンベロープと呼ばれます。アタックとディケイ、リリースは時間あるいは

音量変化の傾き具合で定義しますが、サスティーンは音量で定義します。トリガーを受信すると、エンベロープはアタック、ディケイと順次移行し、設定したサスティーン・レベルに落ち着きます。このレベルは、トリガーが切れるまで維持されます。トリガーが切れるとリリースへと移行し、最小値の音量に至って全過程を終了します。

フィルター　フィルターは、信号のある周波数帯域を通過させ、その他の帯域を減衰させる回路です。フィルターの要素で最も大切なのは、カットオフ周波数です。一般的に、フィルターにはローパス、ハイパス、バンドパス、バンドストップの4つの種類があります。

low-pass カットオフ周波数よりも高い帯域を減衰させます。

high-pass カットオフ周波数よりも低い帯域を減衰させます。

band-pass カットオフ周波数付近の帯域だけを通過させ、それ以外を減衰させます。

band-stop カットオフ周波数付近の帯域だけを減衰させます。

band-boost カットオフ周波数付近の帯域だけをブーストさせます。

Poles はカットオフカーブを決めるもので、数値が大きいほどカーブが鋭くなり、それぞれのカーブで異なったサウンドが得られます。

Model は名高いビンテージ・シンセのアナログ・フィルターをエミュレーションしたものです。**Model1** は高い入力レベルで歪んだ4POLE フィルター。

Model2 はより低周波で太く歪みを伴いメローなレゾナンスを得られるフィルター。

Model3 強烈なレゾナンスと極端な低周波成分を生み出します！

MPC Xには人間の声をエミュレーションしたフォルマント･フィルターがあります。

Vocal1 は“ah”と“ooh”の母音を生成します。**Vocal2** は3つのバンドを使用して“oh”や“ee”の母音を生成します。**Vocal3** は5つのバンドを使用して、声道をエミュレーションします。

MPC3000 LPF 1994年に発売されたMPC3000に搭載されていたダイナミック･レゾナント･ローパスフィルター（12 dB/oct)です。

Gate　ゲートは外部シンセサイザーやドラムマシンなどに送られるアナログ方式の信号です。通常、ゲートはCVと一緒に使用されます。（CVは、音階、ゲートが音符の長さを決定します）。ゲートは、MPC XのCV出力ポートから外部機器のGate In端子に入力されます。

LFO（エル・エフ・オー）
LFO は、ロー・フリケンシー・オシレータの略号で、様々な波形の低周波を発信します。エンベロープと同様、LFO もサウンドを変化させる素材として利用されます。

MIDI　MIDI はミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェースの略号です。1980 年代の初頭に開発されたMIDI によって、様々なメーカーの様々な種類の電子楽器を組み合わせて利用できるようになりました。異なる機器を連携させるための標準規格のなかった当時、MIDI の開発は大きな進歩でした。MIDI によって、様々な機器同士を標準化されたコネクターで簡単に接続することができるようになったのです。

MIDI は基本的に、1 台の送信元が1 台または複数の受信先と接続されるとシステムになっていますたとえば、コンピューターでMIDI シンセを演奏する場合は、コンピューターが送信元、シンセサイザーが受信先として動作します。少数の例外はありますが、MIDI 機器の多くは、そのためにMIDI 入力と出力、場合によってはMIDIスルー端子といった、複数のMIDI 端子を持っています。送信元はMIDI 出力端子からデータを送信し、データはケーブルを通じて受信先のMIDI 入力に送られます。
MIDI スルー端子は、特殊な機能を持っています。この端子は、送信元が複数の受信先にデータを送れるようにするためのもので、受信した信号をそのまま次の機器に送ります。この端子には別の機器が接続できるので、送信元は数珠つなぎになった複数の機器にデータを送れます。この場合、個々の機器を独立して操作できれば理想です。そのために、MIDI イベントごとにMIDI チャンネル・メッセージが付加される仕組みになっています。

MIDI チャンネル　これはMIDI メッセージの中でも最も大切な要素で、受信先で設定したMIDI チャンネルと同じチャンネルの情報が送信元のメッセージに含まれている場合にだけ、受信先の機器が反応します。これによって、送信元は特定の機器を個別に操作できます。そのために、1 〜 16 までのMIDI チャンネルが利用できるようになっています。

MIDIクロック　MIDI クロック・メッセージは、接続した複数の機器をリアルタイムで同期させるための情報です（たとえば、音源の内蔵エフェクタのディレイ・タイムをMIDI シーケンサーに同期させる場合などに利用します）。

モジュレーション　モジュレーション・ソースを利用してサウンドを変化させることを意味します。モジュレーション・ソースには、エンベロープやLFO、MIDI メッセージなどがあります。モジュレーションの対象としては、サウンド作りに関係するフィルタやVCA などがあります。

Note On/Off（ノート・オン／オフ）
発音するノートの音程とベロシティを決定する、もっとも重要なMIDI メッセージです。ノート・オン・メッセージはノ

ートを発音させる情報で、音程は0 ～ 127 のノート・ナンバで定義されます。ベロシティの範囲は1 ～127 で、ベロシティ値の0 はノート・オフのメッセージと同じです。

Normalize（ノーマライズ）

ノーマライズとは、サンプルの音量を歪ませることなく最大値（0dB）まで持ち上げることを言います。この機能は、サンプルの最大音量を自動的に検知し、その最大音量が0dB になるまでサンプル全体の音量を持ち上げます。この機能を適用すると、一般的に全体の音量が上がります。

Panning（パンニング）

ある音楽信号を、左右のステレオ・チャンネル間のどの位置に定位させるかを決める処理、あ るいはその結果を、パンニング言います。

Pitch-Bend（ピッチベンド）

ピッチベンドはMIDI メッセージのひとつです。ピッチベンド・メッセージはコントロール・チェンジ・メッセージと似ていますが、実際には大きく異なります。ピッチベンド・メッセージは、一般的なコントローラ・メッセージよりもはるかに解像度が高くなっています。人間の耳はピッチ狂いに対して非常に敏感です。そのため、ピッチベンドの情報もより正確にするために、ピッチベンド・メッセージの解像度もより高く設定されています。

Program（プログラム）

プログラムは、使用する全てのサンプルとそれらの設定情報（パッドのアサインやループ・ポイント、チューニング・ピッチ、エフェクトなど）のリストを含むファイルです。MPC のプログラム・エディット・モードでは、サンプルをエディットしたりアサインしたりできます。MPC ソフトウエアでは、1 個のプロジェクトあたり128 個までのプログラムが扱えます。

サンプルを音源として利用するプログラムには、DRUM プログラムとKEYGROUP プログラムの2 つの種類があります。DRUM プログラムは主にドラム・パートを作成するためのもので、サンプルを簡単にパッドへアサインできるようになっています。KEYGROUP プログラムでは、ひとつの（あるいは複数の）サンプルを複数のキーに展開し、キーボードを使ったクロマチックな演奏が可能です。これによって、ピアノなどのサンプルを、使用する個々のキーのために用意する必要がなくなります。

Program Change（プログラム・チェンジ）

このMIDI メッセージは、サウンドのプログラムを選択するためのものです。 プログラム・ナンバは1 ～ 128 で、プログラム・チェンジ・メッセージで切り替えられます。

Release（リリース）

エンベロープのパラメータのひとつで、“ リリース”はトリガが切れてから最小音量に達するまでの時間を意味します。リリースの段階は、現在のエンベロープの状態に関りなく、トリガが切れた直後から始まります。つまり、リリースはアタックの途中から始まることもあり得ます。

Resonance（レゾナンス）

レゾナンスあるいはエンファシスは、フィルタの重要なパラメータです。レゾナンスを上げると、フィルタのカットオフ周波数付近の狭い帯域が増幅され、この帯域が強調されます。レゾナンスの強調は、もっともポピュラーなサウンド創りの手法のひとつです。レゾナンスをどんどん上げていくと、フィルタは自己発振を起こし、かなり純粋なサイン波が発生します。

Root Key（ルート･キー）

ルート・キーは、レコーディングされた楽器のサウンドやサンプルの基本となるピッチを決定するパラメータです。
ソフトウエア内蔵のサンプルは、固有のルート・キー情報を持っています。この情報は、レコーディングやインポートの際に自動的に生成されます。

Sample（サンプル）

MPC のパッドを叩いた時にトリガされて鳴るのが“ サンプル”です。サンプルはデジタル化されたオーディオ信号の断片で、MPC ソフトウエアのレコーディング機能を使ってレコーディングしたり、ブラウザからインポートしたりできます。ソフトウエア内に取り込んだサンプルは、様々な方法で変形させることができます。たとえば、サンプルはソフトウエアの様々なエフェクトを利用して、短く切ったりループにしたり、ピッチを変えたりエフェクト処理したりできます。サンプルのエディット作業が終わったら、それを1 個あるいは複数のパッドにアサインして演奏できます。
サンプルには、モノラルのものとステレオのものがあります。

Sample Rate（サンプル･レート）

アナログ信号をデジタル化する際に、サンプリングを行うタイミングを周波数で表したものがサンプル・レートです。通常のCD では、1 秒あたり44,100 個のサンプルを採取するので、サンプル・レートは44.1kHz と表示します。MPC ソフトウエアでは、96 kHz のサンプル・レートまで対応しています。

Sequence（シーケンス）

シーケンスは、ソフトウエアで作成できる、もっとも基本的な音楽の“ ブロック”です。MPC のパッドやボタン、MPC

ハードウエアのQ-Link ノブからのMIDI 情報は、シーケンスのトラックにレコーディングされます。1 個のシーケンスには64 個のトラックがあり、1 個のプロジェクトには最大128 個までのシーケンスが保存できます。

シーケンスの長さは1 ～ 999 小節の範囲で設定できるので、1 個のソング全体を1 個のシーケンスだけで作ることも可能です。とはいえ、ソフトウエアには、シーケンスをつなぎ合わせてソングが作成できる、専用のソング・モードが用意されています。

Song（ソング） ソフトウエアには、ソングの様々なセクション（バースやコーラス、フックなど）をアレンジするために、専用のソング・モードが用意されています。1 個のソングでは999 個までの“ ステップ”（1 回または複数回繰り返して再生できるシーケンス）が利用可能で、1 個のプロジェクトには、最大32 個のソングが保存できます。

ストレッチファクター

Warpアルゴリズムによって生成された値です。オーディオライルを録音すると、現在のシーケンステンポがそのファイルに埋め込まれます。この情報は、プロジェクトを保存するときサンプルファイルに格納されます。オーディオトラックリージョンをワープすると、ワープアルゴリズムはこのシーケンステンポとBPMフィールドの値を使用してストレッチファクターを生成します。.

Sustain（サスティーン）
“ サスティーン”はエンベロープの一部で、アタックとディケイの段階を終えた後、音量が一定になる区間のことを言います。サスティーンの段階に入ると、トリガーが切れるまでサスティーンで設定した音量が維持されます。

タイムストレッチ ***Warp*** をご参照ください。

Track（トラック） 1個のシーケンスには128個のMIDIトラックと8個のオーディオトラックが含まれております。

個々のトラックにはノート情報やコントローラ・データがレコーディングできます。たとえば、曲のベースの部分をトラック 1、ドラムの部分をトラック 2 という具合に分けてレコーディングすることができます。また、トラックごとにドラムのキック、スネア、ハイハットをレコーディングすることもできます。

トラックにレコーディングされるのは、あなたの演奏のMIDIイベントで、実際のオーディオ信号のデジタル・データではないという点に注意してください。このおかげで、一旦レコーディングされた演奏は、様々な方法でエディットできるようになります。

Trigger（トリガー）
トリガーとは、イベントを起こすきっかけとなる信号のことを言います。トリガー信号には様々な種類のものがあり、MIDI 信号でもオーディオ信号でもトリガとして利用できます。トリガが起こすことのできるイベントも様々ですが、トリガの一般的な利用法としては、エンベロープを起動するというのがあります。

Warp（ワープ） MPC X のワープ機能は、元のキー/ピッチを変えることなくオーディオトラックまたはサンプルの長さを変更する事が出来ます。Warp アルゴリズムは CPU を大量に消費するため、オーディオドロップアウトが発生する可能性があります。あまりに自由に使用する場合は再生中にワープをどのように（そしてどのくらいの頻度で）使用するか注意してください。

次のいずれかを実行することによって CPU のリソースを減らすことができます。
ワープさせたオーディオのピッチ調整の量を最小限に抑える。
非常に小さいオーディオの領域をワープさせない。
できるだけ少ないトラックまたはトラック領域でワープを使用する。
ワープアルゴリズムを使用したサンプルの同時発音数に気を付ける。
ワープさせたサンプルを迅速にトリガしない。

SATA ドライブの取付

MPC X本体の内蔵ストレージ容量をさらに増やしたい場合、**SATA**（シリアル ATA）ドライブを購入してユーザー自身で取り付けを行います。

はじめに取り付け作業を行う前に下記をご参照ください。

MPC Xは標準2.5インチ SATAドライブ（SSDもしくはHDD）に対応しております。

使用されるドライブが2.5インチ（63.5mm）であるか必ずご確認ください。

使用可能なファイルシステムは、**exFAT**, **FAT32**, **NTFS**, もしくは **EXT4** (読み書き可能) また **HFS+** (読み込みのみ可能)となっております。

重要： ファイルシステムは、Windows と Mac OS Xの両方でサポートされている“exFAT”を推奨しております。

重要： また**mSATA** (mini-SATA)ドライブもご使用いただけますが、2.5インチインターフェースに適合させるアダプターをご用意頂く必要がございます。

1. MPC Live本体の裏にあるSATAドライブのパネルをプラスドライバーを使って取り外します。（ネジ紛失注意）
2. SATAコネクターをMPC X本体の内部から、そっと引き出します。
3. **SATAドライブ**を**SATAコネクター**に接続します。コネクターがドライブに確実に挿入されていることを確認してください。
4. SATAドライブをSATAドライブパネルに固定するために、4本のネジ（3x5mm）を使って取り付けます。その際ネジの締めすぎにご注意ください。
5. SATAドライブパネルをMPC X本体の底面パネルに戻し、元のネジを使用して所定の位置に固定します。

   これで、このドライブにアクセスできるようになりました。

   スタンドアローンモードでは、このドライブは2番目の内蔵ドライブとして表示されます。

   コントローラーモードでは、コンピュータに外部接続されたドライブとして認識されます。（MPC X本体に接続されたUSBメモリーやSDカードと同様）

技術仕様

デジタル オーディオ	**ADコンバート**	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	DAコンバート	24-bit @ 44.1, 48, or 96 kHz
	デジタル信号処理	32-bit floating point
マイク入力　1–2 バランス XLR+1/4”　(6.35 mm) TRS x2	**ダイナミックレンジ**	112 dB (A-weighted)
	SN比	111 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	プリアンプ	-135 dBu (max gain, 40 Ω source, A-weighted) -129.5 dBu (max gain, 150 Ω source, unweighted)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.2 / -0.2 dB)
	最大入力レベル	+12.5 dBu
	センシティビティ	-46 dBu
	ゲインレンジ	58 dB
ライン入力　1–2 バランス XLR+1/4”　(6.35 mm) TRS x2	**ダイナミックレンジ**	114 dB (A-weighted)
	SN比	112 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.1 dB)
	最大入力レベル	+20 dBu
	センシティビティ	-9.5 dBu
	ゲインレンジ	29.5 dB
ライン入力　3–4 バランス 1/4” (6.35 mm)TRSx2	**ダイナミックレンジ**	114.5 dB (A-weighted)
	SN比	112.5 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.1 dB)
	最大入力レベル	+20 dBu
	センシティビティ	-10 dBu
	ゲインレンジ	30 dB
インスト入力　1–2 バランス 1/4”　(6.35 mm) TS x2	**ダイナミックレンジ**	113.5 dB (A-weighted)
	SN比	111.5 dB (1 kHz, +4 dBu, A-weighted)
	THD+N	0.003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.2 dB)
	最大入力レベル	+10 dBu
	センシティビティ	-20 dBu
	ゲインレンジ	30 dB
	インプットインピーダンス	~ 1 MΩ

フォノ入力 アンバランスRCA x2	**ダイナミックレンジ**	108 dB (A-weighted, 63 mVrms @ 1kHz, -1 dBFS, 20 Ω source)
	SN比	86 dB (A-weighted, 4 mVrms @ 1kHz, 20 Ω source)
	THD+N	0.005% (1 kHz, -46 dBu, -1 dBFS)
	最大入力レベル	63 mVrms (1 kHz)
	センシティビティ	2 mVrms (1 kHz)
マスターアウト 1–2 バランス 1/4" (6.35 mm) TRS x2	**ダイナミックレンジ**	114 dB (A-weighted)
	THD+N	0.006% (1 kHz, -1 dBFS)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	最大入力レベル	+20 dBu
	センシティビティ	51 Ω
アウトプット 3-4 バランス 1/4" (6.35 mm) TRS x2	**ダイナミックレンジ**	114 dB (A-weighted)
	THD+N	0.006% (1 kHz, -1 dBFS)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	最大入力レベル	+20 dBu
	センシティビティ	51 Ω
アウトプット 5–8 バランス 1/4" (6.35 mm) TRS x2	**ダイナミックレンジ**	118.5 dB (A-weighted)
	THD+N	0.001% (1 kHz, -1 dBFS)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.1 / -0.0 dB)
	最大入力レベル	+20 dBu
	センシティビティ	51 Ω
ヘッドフォン アウト (1) 1/4" (6.35 mm) ステレオ ヘッドフォン (1) 1/8" (3.5 mm) ステレオ ヘッドフォン	**ダイナミックレンジ**	111 dB (A-weighted)
	THD+N	0.007% (1 kHz, -1 dBFS, 10 mW/channel into 32 Ω headphones)
	周波数特性	20 Hz – 20 kHz (+0.0 / -0.2 dB)
	最大出力レベル	360 mW (<1% THD)
	最大出力レベル	+20 dBu

操作部	**パッド**	ベロシティ及び アフタータッチ 対応16パッド, RGBバックライト （パッドバンクボタンにより8バンク）
	ノブ	360° タッチセンサー式Q-Linkノブ　x16 （Qリンクボタンにより4バンク） 270°ゲインノブ（ゲイン、ミックスレベル調整用）　x7
	ディスプレイ	マルチタッチ対応10.1” フルカラー1280x800 ディスプレイ
メモリ	**RAM**	2 GB
	ストレージ	**ストレージ**： 16 GB (ユーザー, 10 GB プリインストール･コンテンツ) SATAコネクターより増設可能
ファイルシステム	exFAT (読み書き) (推奨) FAT32 (読み書き) NTFS (読み書き) EXT4 (読み書き) HFS+ (読み) 対応オーディオファイル： AIF/AIFF, MP3, WAV	
端子	XLR+1/4” (6.35 mm) TRS 入力 (入力 1/2)　x2 1/4” (6.35 mm) TRS 出力 (3 ステレオ･ペア)　x2 1/4” (6.35 mm) TS インストゥルメント入力(Inst 1/2)　x2 RCA 入力(入力 3/4： 1 ステレオ・ペア,フォノもしくは ラインレベル切り替え可能)　x2 1/4” (6.35 mm) TS　フットスイッチ端子　(FS 1/2)　x2 DIN 5ピン MIDI 入力　x2 1/4” (6.35 mm) TRS 出力 (メイン L/R, 出力 3/4–7/8： 4 ステレオ・ペア)　x8 DIN 5ピン MIDI 出力　x4 1/8” (3.5 mm) CV/Gate 出力　x8 1/4” (3.5 mm) ステレオ･ヘッドフォン出力 x1 1/8” (3.5 mm) ステレオ･ヘッドフォン出力 x1 USB タイプA ポート　x2 USB タイプB ポート　x1 SD カードスロット　x1 ACアダプター端子　x1	
電源	電源アダプター： 19 V, 3.42 A, センタープラス, 付属品	
外形寸法 (幅 x 奥行き x 高さ)	50.5 x 42.4 x 8.7 cm (ディスプレイを寝かせた状態) 50.5 x 38.8 x 21.4 cm (ディスプレイを完全に起こした状態)	
重量	5.66 kg	

※仕様は断りなく変更になる場合がございます。予めご了承ください。

商標およびライセンス

Akai Professional およびMPC は、アメリカ合衆国およびその他の国で登録されたinMusic Brands, Inc. の商標です。

AAX およびRTAS は、アメリカ合衆国およびその他の国で登録されたAvid Technology, Inc. の商標です。

ARM およびCortexは、EUおよびその他の国で登録されたARM Limited の商標です。

ASIO、Cubase およびVST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。

Bluetooth ワードマークとロゴは、Bluetooth SIG, Inc. が所有しており、AKAI Professional は、ライセンスに基づいて使用しています。

MPCソフトウェアは、zplane.development.のélastique Pro V3 が組込まれております。

Mac およびOS X は、アメリカ合衆国およびその他の国で登録されたApple Inc. の商標です。

SDおよびSDHCは、SD-3C, LLC. の登録商標です。

Windows は、米国およびその他の国々においてMicrosoft Corporation の登録商標です。

その他全ての製品名および会社名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。

AKAI PROFESSIONAL