

MPC1000 & MPC2500

JJ OS128XL

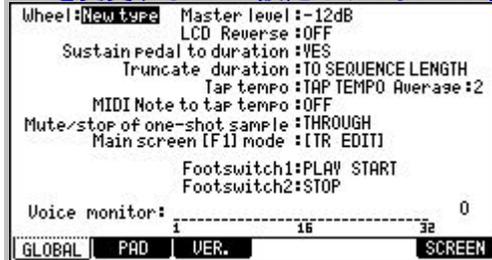
使用説明書

■ このマニュアルはJJ OSで追加された機能についてのみ書かれています。
MPCの基本機能についてはアカイのマニュアルを参照してください。

※OSを変更したときは初めにERASEキーを押しながら電源を入れてください。
ERASEキーはメイン画面が表示されるまで押しててください。
この操作を行わないとMPCがハングすることがあります。

《MPC1000》

ジョグの反応が遅い又は値を1ステップずつ変更できない場合、OTHERの“Wheel”フィールドの設定を変更してください。
通常、AKAIのOS Ver.2.12以下がインストールされていたMPCは“Old type”を選択してください。
Ver.2.13がインストールされていたMPCは“New type”を選択してください。
OSを変更するとこの設定はデフォルトの設定“New type”に戻ります。



MPC2500》

ジョグをMPC1000と同じタイプのものに交換した場合、“Wheel”フィールドで“Type-2”を選択してください。



《MPC2500》

[GO TO]キーは働きません。

《MPC1000/MPC2500》

注1: 画面のコントラストは[STOP]キーを押しながらジョグで調整してください。

注2: 基本仕様として[SHIFT]又は[TAP TEMP]キーを押しながらジョグを回すと値が10倍変化します。

注3: FULL LEVELキーがONのときMIDI IN NOTEのペロシティーもFULL LEVELになります。

注4: 外部からのNOTEに対してNOTE REPEATは働きません。

注5: 外部からのNOTEに対してQ-linkは働きません。

注6: 他のOSと仕様が異なるため他のOSで作成されたシーケンスは正常に再生されない場合があります。
例えばQ-link、16LEVELSのデータは反映されません。
128XL(OS3)のプログラムに無いパラメーターの値は無視されます。

注7: スライダーはQ-link以外の用途には使いません。

注8: シーケンスの録音中にトラックを変更した場合、オーディオトラックはスキップされます。
再生又は録音中にトラックのタイプを変更することはできません。(グリッドに於いても同じ)

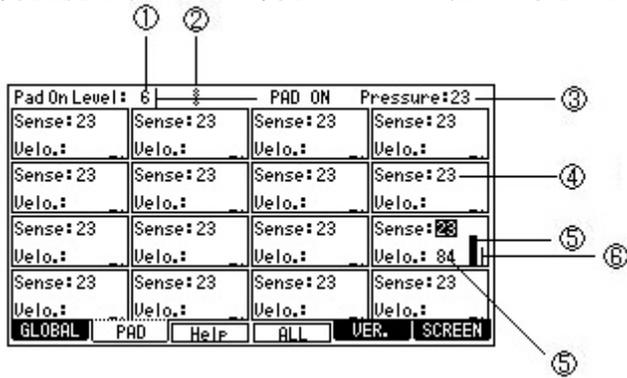
パッドの感度調整	1
名前の編集	2
メイン画面	3
メイン画面での基本操作	5
PAD番号とノート番号の関係	6
グリッド	7
サイマル・パターン	10
出力MIDIプログラムチェンジ	11
パッドモード	12
出力MIDIノートの設定	16
Q-link(メイン)	17
オーディオ・トラック	18
コードの入力	20
アルペジエーター	22
Wait for key	23
シーケンス・リスト	24
トラック・リスト	26
プログラム・リスト	28
サンプル・リスト	31
シーケンスの並べ替え	34
パッド・イベントの移動	35
プレッシャー (パッドのプレッシャーでTUNE、FILTER、LFOの値をコントロールする).....	36
テンポソースの選択(マスターテンポ).....	37
Next Sequenceの振る舞い選択	38
Click/Metronomeのカスタマイズ (サウンドの選択、レベルの調整、OUTの選択).....	39
リアルタイム・ピッチシフト	40
パッド・ステータス	41
トラック編集モード	42
PATTERN	
PATTERN BANK	44
パターンの登録	46
パターン・トラック	48

グリッド・エディット	
DRUM	49
ループエディット・モード	56
MIDI	62
コード	65
アルペジエーター	66
グローバル・プログラム・エディット	
[DRUMプログラム]	
基本操作	67
プログラムとサンプルをパックにして一つのファイルにする	69
パッドのコピー	71-1
BANKのコピー	71-2
SAMPLE	72
レイヤー オート・クロマチック・アサイン	
サンプルのスタート/エンド調整	74
AMP	77
FILTER	78
PITCH	80
LFO/MUTE/SIMUL	81
OUT FX	83
[INSTプログラム]	
SAMPLE	85
AMP / FILTER / PITCH ポルタメント / LFO	88
トラック・ミュート	90
パッド・ミュート	94
サンプルの編集(TRIM)	95
RECORD	102
Q-linkスライダー	104
トラック・ミキサー	106
インプット・スルー	107
ルーピング・レコーダー	109
MIDI/SYNC	113
マルチティンバー	114
MIDIフィルター	115
MIDI INモニター	116
MIDI NOTE/CCに機能を割り付ける(MIDIコントローラーでMPCを操作することができます)	117

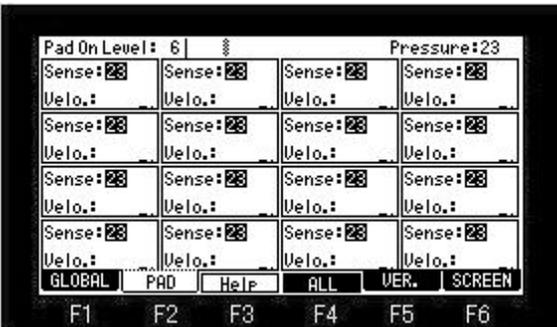
MMC - MTC - CLOCK	119
セーブ / ロード / オートロード / フォーマット	122
システムの設定をファイルに保存する	127
OTHER	128
その他の機能	
パッドでプログラムを切り替える(NEXT SEQ)	130
Mix Down(Song)	131
FULL LEVELの値を調整する	132
HOLD(ステップ・エディット)	133
Strength(タイミングコレクト).....	134
タップ・テンポの機能をパッドに割り付ける	135
MIDIコントローラーでパッド・ミキサーのパンとレベルをコントロールする	136

■ [MODE]+PAD10(OTHER)の画面でF2(PAD)キーを押すとパッドの感度を調整するモードになります。

同じ強さで叩いたときに同じベロシティの値が表示されるように各パッドのベロシティ感度を調整してください。



1	Pad On Levelの調整 (スレッシュホールド・レベル) 低い値に設定すると弱い力でPAD ONになりますが、軽い振動などでPAD ONになってしまう恐れもあります。あるいはPADがONになったままでOFFにならないことがあります。
2	Pad On Levelのゲージ
3	プレッシャー感度
4	ベロシティ感度
5	叩かれたパッドのベロシティの値 (最大値127)
6	押されたパッドのプレッシャー・レベル



F4(ALL)キーを押すと全てのパッドの感度を一括して変更できます。

■ 名前を設定するためのフィールドでジョグを回すか、サンプル・リストのウィンドウでF3(RENAME)キーを押すと名前の編集モードになります。



▼カーソル・キーを押すと小文字入力モードになります。

▲カーソル・キーを押すと大文字入力モードに戻ります。

変更したい文字をジョグで選択してください。(パッドを叩いて文字を入力することもできます)

点滅カーソルの移動は◀又は▶カーソル・キーで行えます。

F1(DELETE)キーを押すと点滅しているカーソル上の文字が削除されます。

F2(INSERT)キーを押すと点滅しているカーソルの手前にスペース(アンダーライン)が入ります。

F3(A/a)キーを押すと点滅しているカーソル上の文字を大文字又は小文字に変換します。

[SHIFT]キーを押しながら▶カーソル・キーで、点滅カーソルを名前の最後に移動します。

[SHIFT]キーを押しながら◀カーソルキーで、点滅カーソルを名前の先頭に移動します。

■ COPY & PASTE

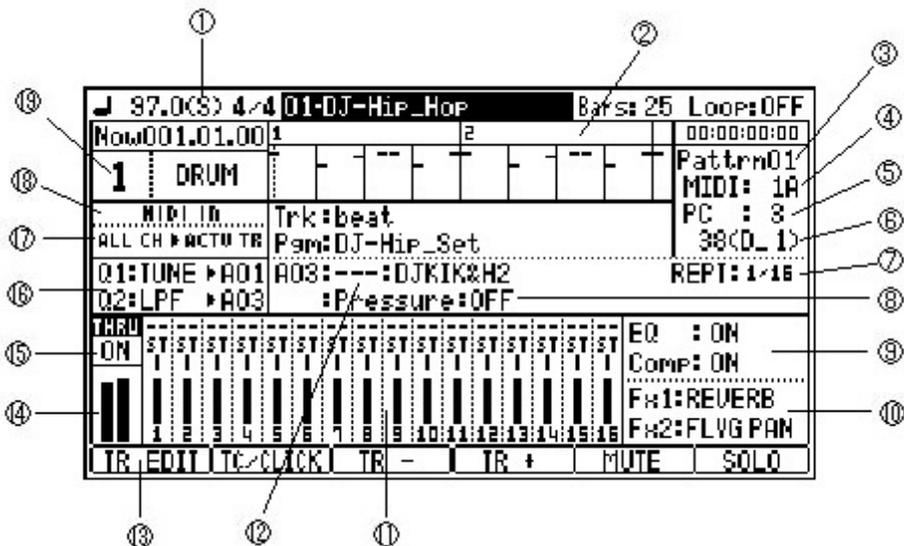


F5(C&P)キーを押すとCOPY&PASTEモードになります。

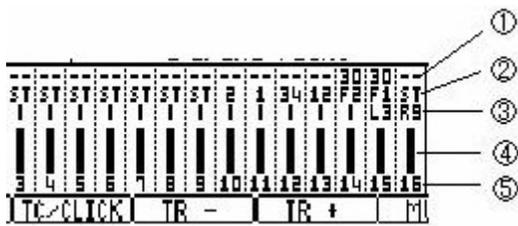
F5(C&P)キーを押しながらF2(COPY)キーを押すと表示されている名前をクリップボードにコピーします。

上図の場合、"Sample01"をクリップボードにコピーします。

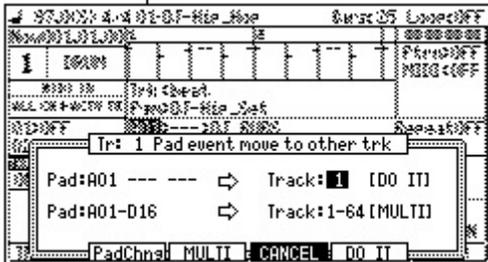
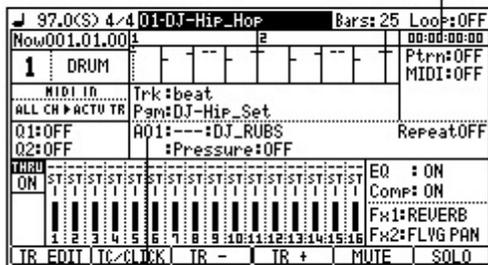
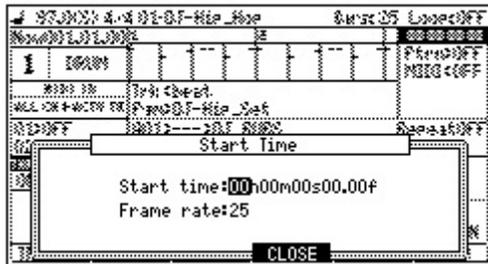
ペーストはF5(C&P)キーを押しながらF3(PASTE)キーを押してください。



1	テンポ・ソース・フィールド	"テンポソースの選択"を参照してください。
2	MIDI/SYNCインジケータ・フィールド (OUT)	MIDI/SYNCが送信されると送信されたSYNCの情報が表示されます。
3	サイマル・パターン・フィールド	"サイマル・パターン"を参照してください。
4	MIDIフィールド	選択されているトラックの出力チャンネルとポートが表示されています。MIDI出力する場合にチャンネルとポートを設定してください。
5	プログラムチェンジ・フィールド	"出力MIDIプログラムチェンジ"を参照してください。
6	ノート・フィールド	選択されているパッドの出力ノート番号が表示されています。 "出力MIDIノートの設定"を参照してください。
7	リピート・フィールド	サンプルをリピート再生したい場合に設定します。 メイン、パッド・ステータス、レコード・モードでしか働きません。 モードとリピート間隔を設定してください。 REPT: 1/16: パッドを押している間リピート再生します。 HOLD: 1/16: パッドがもう一度叩かれるまでリピート再生します。 SOLO: 1/16: 他のサンプル・ソロ再生を止めて、もう一度パッドが叩かれるまでリピート再生します。 HOLD再生中にトラックが切り替えられた場合は音が止まります。
8	プレッシャー・フィールド	"プレッシャー"を参照してください。
9	マスター・エフェクト・フィールド	マスター・エフェクトの状態を表示しています。(ON/OFF)
10	エフェクト・フィールド	選択されているエフェクトのタイプが表示されています。
11	トラック・ミキサー	トラック・ミキサーを表示しています。(TRACK 1-16のみ)
12	パッド・モード・フィールド	"パッド・モード"を参照してください。
13	F1(TR EDIT)	"トラック編集モード"を参照してください。
14	レベルメーター	インプット・スルーのレベルメーターです。
15	インプット・スルー・フィールド	インプット・スルーの状態を表示しています。(ON/OFF)
16	Q-linkフィールド	"Q-link(メイン)"を参照してください。
17	マルチティンバー・フィールド(ON/OFF)	マルチティンバー OFF = ALL CH ► ACTV TR マルチティンバー ON = CH1-16 ► TR1-16 "マルチティンバー"を参照してください。
18	MIDI/SYNCインジケータ・フィールド(IN)	MIDI/SYNCが受信されると受信されたSYNCの情報が表示されます。
19	トラック番号・フィールド	アクティブ・トラックの番号が表示されています。



1	SENDレベル	SENDレベル・フィールドにカーソルを移動してジョグを回すとエフェクトのSENDレベルを設定できます。(エフェクトのタイプがREVERBかDELAYが選択されている場合のみ設定できます)
2	出力先	出力先フィールドにカーソルを移動してジョグを回すとトラックの出力先を設定できます。エフェクトをかける場合はF1又はF2を選択してください。(F1=FX1 F2=FX2)
3	パン	パン・フィールドにカーソルを移動してジョグを回すとトラックのパンを設定できます。(L50-R50 = L9-R9として設定)
4	レベル	レベル・フィールドにカーソルを移動してジョグを回すとトラックのレベルを調整できます。
5	トラック番号	トラックの番号です。



Start Time	MTCのスタート時間を設定します。" MMC - MTC - CLOCK "を参照してください。
Pad event move to other track	" パッド・イベントの移動 "を参照してください。

- 1 画面のコントラストは液晶側で調整してください。(MPC側では調整できません)
- 2 どのモードに於いても"CLOSE"の無いウィンドウは[WINDOW]キーで閉じてください。
- 3 カーソルが何処にあっても[MODE]キーを押しながらジョグでトラックの変更ができます。
- 4 カーソルが何処にあっても[NEXT SEQ]のボタンを押しながらジョグを回すとシーケンスの変更ができます。(録音、再生中は不可)
- 5 [SHIFT]キーを押しながらPADを叩くとトラックの選択ができます。
例えば[SHIFT]キーを押しながらPAD12を叩くとトラック12が選択されます。(BANK Aの場合)
- 6 LOOPが設定されている場合、[PLAY START]キーを押すとループの初めの小節からプレイします。
[STOP]キーを押しながら[PLAY START]キーを押すと1小節目からプレイしてループの最後の小節までプレイした後ループの初めの小節から最後の小節間を繰り返しプレイします。
- 7 カーソルが何処にあっても[SHIFT] + ▼ カーソル・キーでカーソルがミキサーのレベル・フィールドに移動します。
カーソルが何処にあっても[SHIFT] + ▲ カーソル・キーでカーソルがシーケンス・フィールドに移動します。
カーソルが何処にあっても[SHIFT] + ► カーソル・キーでカーソルがTRACK LOOPフィールド又はEQフィールドに移動します。
カーソルが何処にあっても[SHIFT] + ◀ カーソル・キーでカーソルがトラック番号フィールド又はTHRUフィールドに移動します。
- 8 Q-LinkスライダーはAFTERキーがON(LED点灯)でなければ動きません。
また、ノートバリエーション情報が記録されているシーケンスを再生するときはAFTERキーをOFFにしてください。
- 9 New Program nameは最後に付けられた名前がデフォルトで表示されます。

PAD番号とノート番号の関係

MPCの内部ではPAD番号A01-D16はノート番号36-99です。
これは変更できません。

PAD A01=NOTE 36
PAD A02=NOTE 37
PAD A03=NOTE 38
PAD D15=NOTE 98
PAD D16=NOTE 99

DRUMプログラムはノート番号
0-35と100-127は無視します。

NOTE	PAD
36	= A01
37	= A02
38	= A03
39	= A04
内部プログラム DRUM/INST	
96	= D13
97	= D14
98	= D15
99	= D16

MIDI IN

Note 0-127

[SEQUENCER]

シーケンサーはノート番号で記録されます。

PAD A01-D16=>Note 36-99

PAD A01-D16

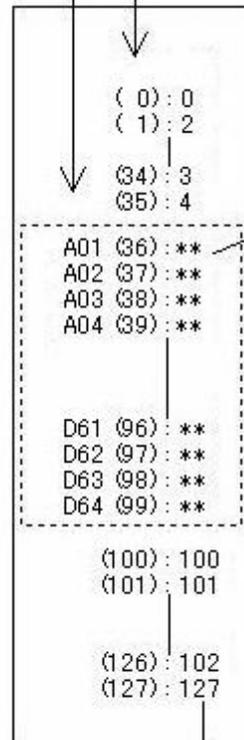
Sequencer play note 0-127

PAD A01-D16

PAD

PAD番号対MIDIアウトするノート番号はユーザーが変更可能です。
シーケンサーのノート番号も変換されてMIDIアウトされます。

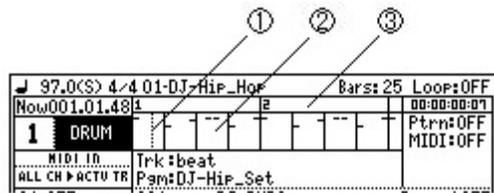
この変換テーブルはプログラムが持っています。



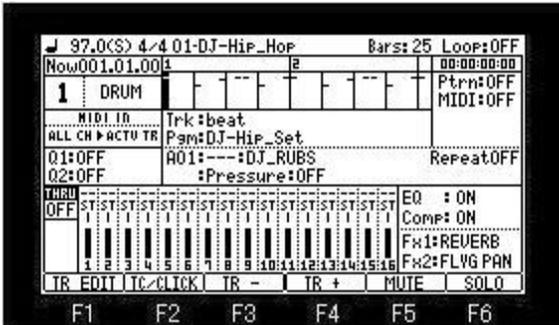
0-127

PAD又はシーケンス・プレイ
ノートをMIDIアウトノート番号に
変換するテーブル。

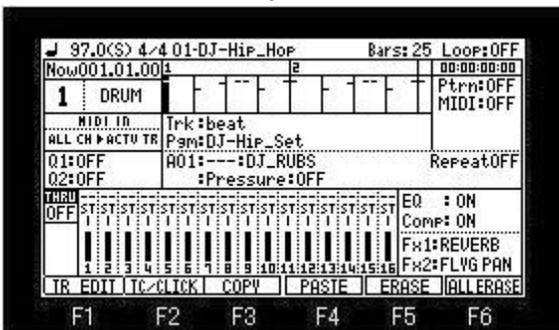
MIDI out note



- 1 マーカー
- 2 イベント・フィールド
- 3 小節フィールド

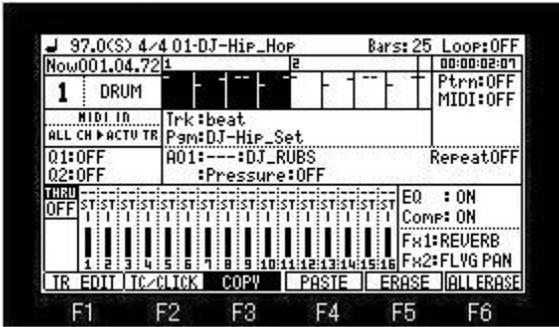


カーソルがイベント・フィールドにあるとき[OVER DUB]をONにするとグリッドの編集モードになります。



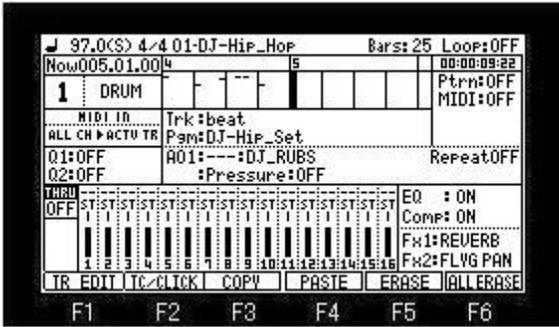
マーカー位置の全パッド(A01-D16)が編集の対象になります。

イベントのコピー

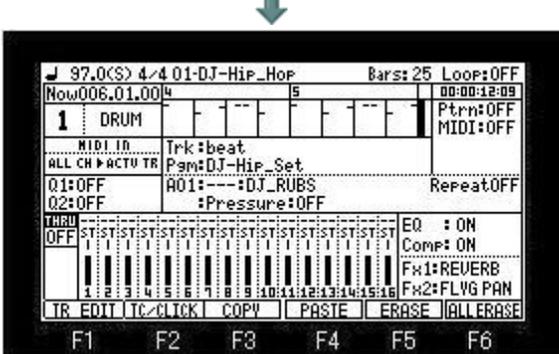


F3(COPY)キーを押しながらジョグでコピーする範囲を選択してください。
F3(COPY)キーを放すとコピー完了です。

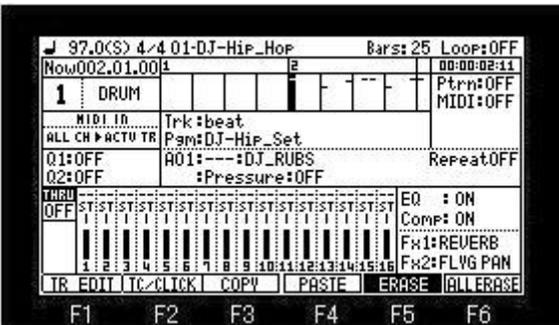
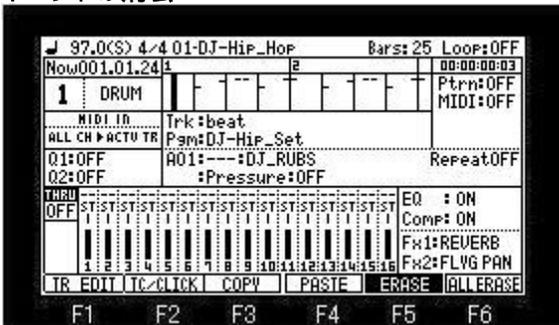
ペースト



ペーストしたい位置にカーソルを移動してF4(PASTE)キーを押してください。

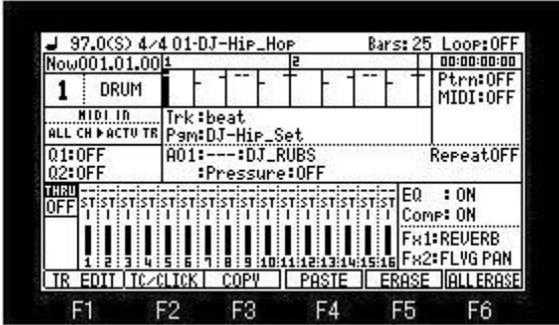


イベントの消去

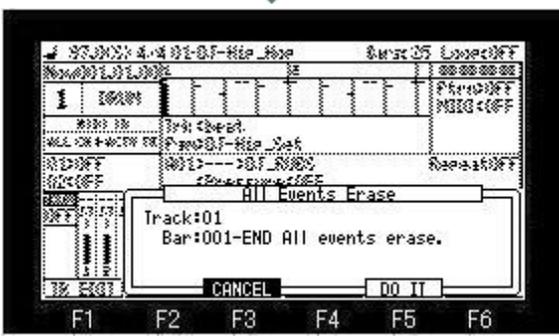


F5(ERASE)キーを押しながらジョグを回して消去したいイベントをカーソルでなぞってください。

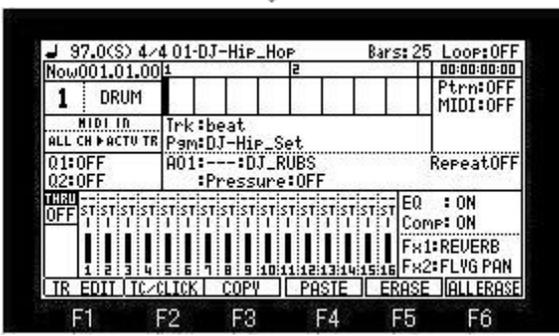
トラックのイベントを全て消去する

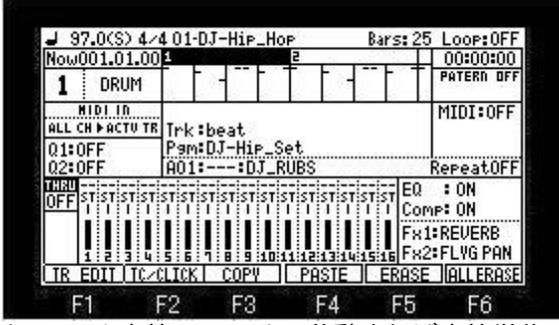


F6(ALLERASE)キーを押すと"All Events Erase"のウィンドウが表示されます。



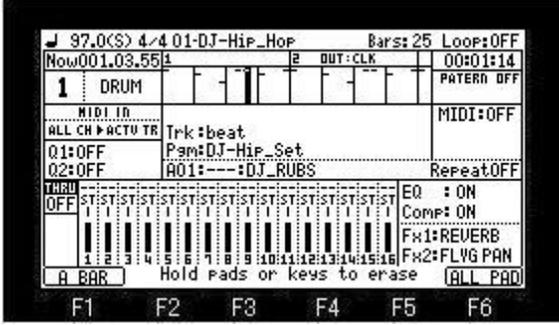
F5(DO IT)キーを押すとアクティブトラックのイベントが全て消去されます。





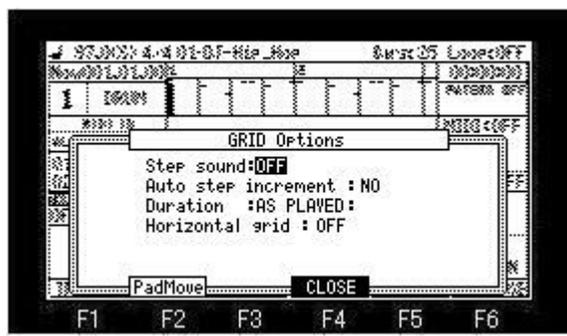
カーソルを小節フィールドに移動すれば小節単位で編集ができます。(4/4拍子以外では正常に動作しません)

リアルタイムにイベントを消去する (OVER DUB+PLAY STARTでの録音中)



特定のパッド・イベントを消去する場合は、ERASEキーを押しながら消したいイベントのパッドを押してください。例えばPAD A01のイベントを消去したい場合、ERASEキーを押しながらPAD A01を押すと、PAD A01を押している間のイベントが消去されます。

F1(A BAR)キーを押すとマーカー上の小節内のイベントが全て消去されます。
 F6(ALL PAD)キーを押すとマーカー位置の全て (A01 ~ D16) のパッド・イベントが消去されます。



カーソルがイベント・フィールドにあるとき [WINDOW] キーを押すと "GRID Options" のウィンドウが表示されます。F2(PadMove)キーについては "パッド・イベントの移動" を参照してください。

Step sound:	ONにするとジョグ又は左右カーソルキーでマーカーを移動させているときにマーカー上のイベントを鳴らします。
Auto step increment:	YESにするとパッドを叩いてイベントを記録した後にマーカーが自動的に右に移動します。
Duration:	AS PLAYEDにするとパッドを押している時間がデューレーションの値に入力されます。 TC VALUEにするとパッドを押している時間に関係なく、タイミング・コレクトの値に応じて固定の値が入力されま す。

■シーケンスと同時に任意のパターンを再生することができます。



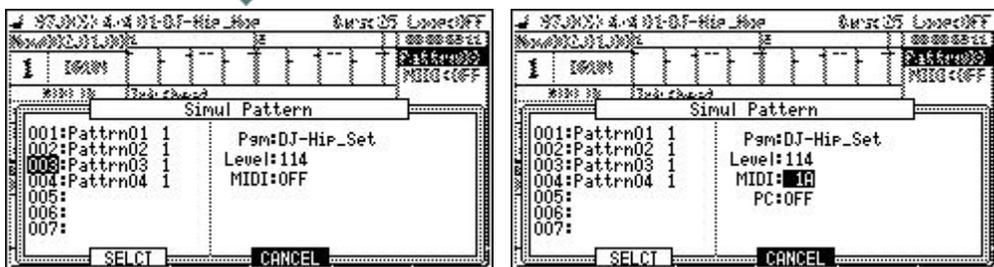
Ptrnフィールドにカーソルを移動して、シーケンスと同時に再生したいパターンを選択してください。



シーケンスの再生を開始すると選択されたパターンも同時に再生されます。パターンはシーケンスが停止するまで繰り返し再生されます。



[WINDOW]キーを押すと"Simul Pattern"のウィンドウが表示されます。



任意のパッドを叩くと選択されているパターンの試聴ができます。

Pgmフィールド

パターンを鳴らすプログラムを設定してください。

Levelフィールド

必要に応じてパターンのレベルを調整してください。

MIDIフィールド

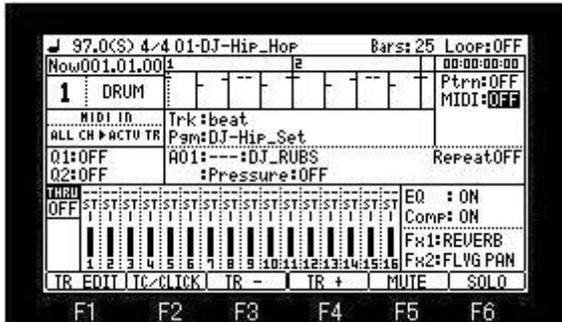
サイマル・パターンをMIDI出力したい場合に設定してください。

注: 1. パターンはF6(SOLO)を押しても鳴り続けます。
また、オーディオトラックが録音中も再生されます。

- 2. ループは設定に関わらず全て1- ENDとして働きます。
- 3. ソングモードでは働きません。

■ プログラムチェンジを送信(出力)する方法は2つあります。

1. シーケンスイベントとしてSTEP EDIT画面で入力する。
この場合、シーケンスをプレイすると出力されます。
2. トラックのパラメータとしてメイン画面で設定する。
この場合、[PLAY START]キーを押したときに出力されます。



MIDIフィールドでチャンネルと出力ポートを選択してカーソルをPCフィールドに移動してください。



PCフィールドが"OFF"のとき、プログラムチェンジは出力されません。
シーケンスをプレイしてもシーケンスイベントとして記録されているプログラムチェンジも出力されません。



PCフィールドがOFFのときにジョグを右に回すとPCの右に"sq"が表示されます。
この状態のとき、シーケンスをプレイするとシーケンスイベントとして記録されたプログラムチェンジが出力されます。
PCフィールド右の数字はシーケンスに記録されているプログラムチェンジ番号です。(上図の場合"1")
シーケンスの最初の384Tick(1小節)以内にプログラムチェンジが記録されていればその番号を表示します。
1小節以内に見つからない場合は、"----"を表示します。



PCフィールドでジョグを回してプログラムチェンジ番号だけが表示されているときは、表示されているプログラムチェンジが出力されます。
[PLAY START]キーを押すと表示されているプログラムチェンジが出力されます。
また、ジョグ又はテンキーで番号を変更したときも出力されます。
このときシーケンスをプレイしてもシーケンスイベントとして記録されているプログラムチェンジは出力されません。

PCフィールドにカーソルがあると[WINDOW]を押すと"MIDI Program Change"のウィンドウが表示されます。



Bank selectフィールドが"YES"の場合、BANK SELECTのMSBとLSBの値を出力します。
[PLAY START]キーを押したときに出力されるプログラムチェンジと一緒に出力されます。
また、値を変更したとき又はプログラムチェンジを変更したときにも出力されます。

- **パッドを叩いたときの振る舞いを選択します。**
 パッド・モードの設定はプログラムが記憶しています。
 パッドモードとRepeatはルーピング・レコーダーのモードでは働きません。
 PATTERNとCYCLEにはQ-linkは働きません。



パッドモード・フィールドでジョグを回してモードを選択してください。

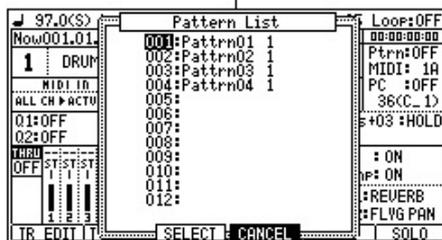
パッドに割り付けられているサンプルを再生します。
 また、パッドに割り付けられているMIDI NOTEがMIDIフィールドの設定に従い出力されます。

PTRN(PATTERN)

パッドに割り付けられているパターンを再生します。(パターンについては"パターンの登録"を参照してください。)
 また、パターンで使われているNOTEがMIDIフィールドの設定に従い出力されます。



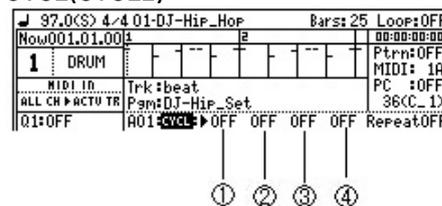
1	トラック・フィールド	選択したトラックの設定に従ってパターンを再生します。(選択したトラックのプログラムを使ってパターンを再生します) トラックが選択されていない場合はアクティブトラックの設定に従います。 録音も選択したトラックに録音されます。(パターン・イベントが選択したトラックに録音されます)	
2	トランスポーズ・フィールド	パターンで使われているパッドを移動します。 例えばパッドA02、A03、A04が使われているパターンが上図の設定の場合はA02=>A05、A03=>A06、A04=>A07と移動されます。	
3	プレイモード	OFF	パッドが叩かれると一度だけパターンを再生します。
		REPT	パッドを押している間リピート再生します。
		HOLD	パッドがもう一度叩かれるまでリピート再生します。
		SOLO	他のパターンの再生を止めて、もう一度パッドが叩かれるまでリピート再生します。



パターン・リストのウィンドウでは任意のパッドを叩くとパターンの試聴ができます。
 試聴に使われる音はパターンの設定に関わらずアクティブトラックのプログラムが使われます。

- 注: パターンはメイン画面とレコード・モードでしか再生されません。
 他のモードでパターンが割り付けられているパッドを叩いた場合、プログラムで割り付けられているサンプルが再生されます。
 パターンにタイミングコレクトは働きません。(パターンはタイミングコレクトの影響を受けません)

CYCL(CYCLE)



パッドを叩く度に上図の番号順に発音されるパッドが切り替わります。

Repeatフィールド	REPT	パッドを押している間サイクル再生を繰り返します。
	HOLD	パッドがもう一度叩かれるまでサイクル再生を繰り返します。
	SOLO	他のサイクル再生を止めて、もう一度パッドが叩かれるまでサイクル再生を繰り返します。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: cycl: A02 A03 A04 A05 Repeat: OFF

上図の設定の場合、パッドA01を叩く度にA02、A03、A04、A05の順に発音されるパッドが切り替わります。(OFFの設定はスキップされます) 次に発音されるパッドが矢印で示されます。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: RNDM ▶ A02 A03 A04 A05 Repeat: OFF

RNDMを選択するとランダムに切り替わります。(OFFの設定はスキップされません)

120_0(S) 4/4 11-Sequence11 Bars: 6 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: Track01
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: cycl: ▶ A02 A03 A04 A05 Repeat: OFF

CYCLEを録音した場合、ターゲットのパッドは録音されません。上図の設定でCYCLEを録音すると下記のようにパッドA01のイベントだけが録音されます。

120_0(S) 4/4 11-Sequence11 Bars: 6 Loop: OFF	
Now003.01.00	00:00:04
1 DRUM	Trk: Track01
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: cycl: ▶ A02 A03 A04 A05 Repeat: OFF

このまま再生すれば録音した通りにCYCLEが働きます。パッドA01のモードをSAMPLEにして再生するとA01にアサインされているサンプルだけが発音されます。

注: CYCLEはCYCLEが設定できるモードとレコード・モードでしか働きません。他のモードでCYCLEが割り付けられているパッドを叩いた場合、プログラムで割り付けられているサンプルが再生されます。

CC

CCを選択するとパッドを叩いてコントロール・チェンジを出力することができます。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: CC: 0: DATA 0

カーソルを番号フィールドに移動して出力したいコントロール・チェンジ番号を選択してください。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: CC: 11: DATA 0

カーソルをDATAフィールドに移動して値を設定してください。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: CC: 11: DATA 127

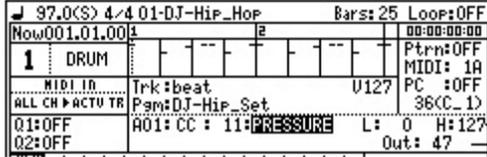
上図の場合、パッドA01を叩くとコントロール・チェンジの11が127の値で出力されます。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: CC: 11: DATA 127

カーソルを"DATA"に移動してジョグを回すと"ON/OFF(127/0)"に変わります。

97_0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF	
Now001.01.00	00:00:00
1 DRUM	Trk: beat
MIDI In	PC : OFF
ALL CH ▶ ACTU TR	Pam: DJ-Hip_Set
Q1: OFF	A01: CC: 11: ON/OFF(127/0)

この場合、パッドA01を押すとコントロール・チェンジの11が値127で出力され、パッドを放すと値0で出力されます。



PRESSUREを選択するとパッドのプレッシャーで値をコントロールできます。

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | プレッシャーでコントロールする範囲 |
| 2 | 出力された値 |

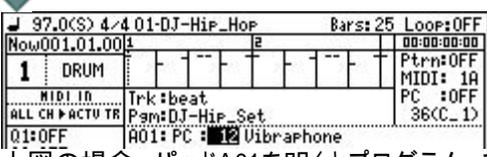
MIDI CCはメイン画面でしか出力されず、他のモードではMIDI NOTEが出力されます。

PC

PCを選択するとパッドを叩いてプログラム・チェンジを出力することができます。



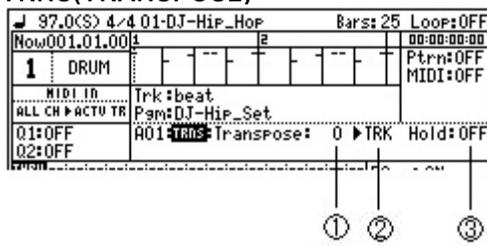
カーソルを右に移動して出力したいプログラム・チェンジ番号を選択してください。



上図の場合、パッドA01を叩くとプログラム・チェンジの12が出力されます。

MIDI PCはメイン画面でしか出力されず、他のモードではMIDI NOTEが出力されます。

TRNS(TRANSPOSE)



パッドを押している間、トランスポーズされた値で発音されます。

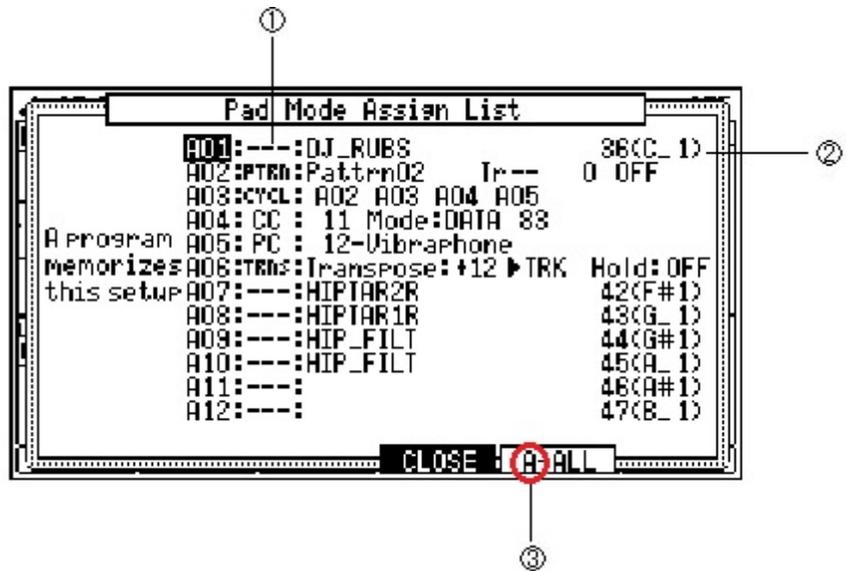
- | | |
|---|--|
| 1 | トランスポーズする値を設定します。
プログラムがINSTのとき1 = 半音 |
| 2 | TRK: アクティブトラックに働きます。
SEQ: シーケンスに働きます。
PGM: 同じプログラムが使われている全てのトラックに働きます。 |
| 3 | HOLDをONにすると、もう一度パッドが叩かれるまでトランスポーズされた値で発音されます。 |



パッド・モード・フィールドにカーソルがあるとき[WINDOW]キーを押すと"Pad Mode Assign List"のウィンドウが表示されます。

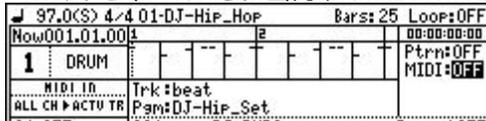


F5(A-ALL)キーを押すと選択されているBANKの全パッドを選択することができます。(モード・フィールドのみ)



1	モード・フィールド	選択されているモードが表示されています。
2	出力ノート番号	各パッドのMIDI OUTされるノートが表示されています。 出力するノートを変更したい場合は、ノート・フィールドにカーソルを移動してジョグでノートを選択してください。
3	パッド・バンク	現在選択されているバンクが表示されています。

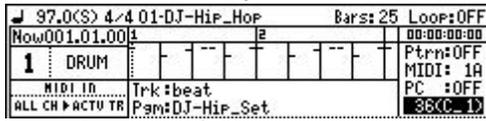
■ パッドを叩いたときに出力するMIDI NOTEの設定



カーソルをMIDIフィールドに移動して出力チャンネルとポートを選択してください。



カーソルをノート・フィールドに移動してください。



[WINDOW]キーを押すと"Pad to MIDI note out"のウィンドウが表示されます。

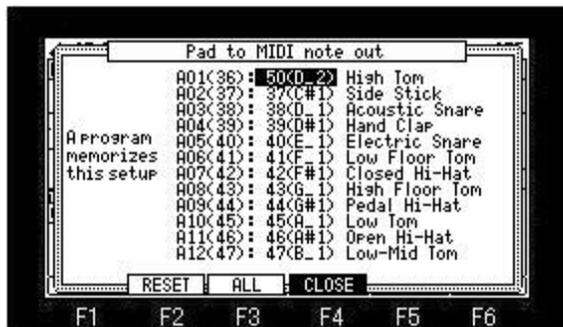


カーソルをノート・フィールドに移動してパッドを叩いたときに出力したいノート番号を選択してください。



上図の場合パッドA01を叩くとノートの50(D_2)が出力されます。

F3(ALL)キーを押すと全てのパッドのノートを同時に選択することができます。



F2(RESET)キーを押すと"Reset pad to note assign"のウィンドウが表示されます。

F5(DO IT)キーを押すと割り付けたノートをデフォルトの値に戻します。

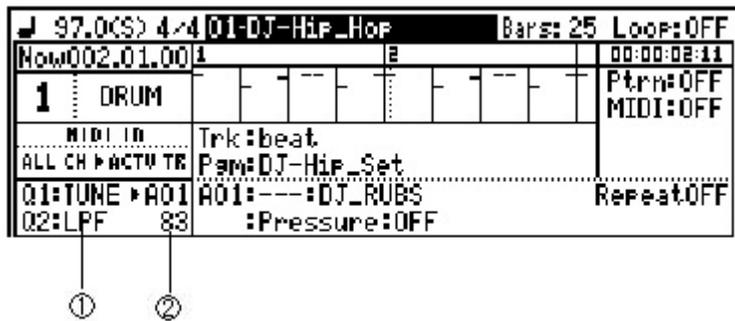
注意

"Pad to MIDI note out"ウィンドウの設定はプログラムが記憶しています。

従ってこの設定を保存したい場合はプログラムをセーブしてください。

■ メイン画面にQ-Linkの状態を表示します。(MPC2500においてもQ1とQ2しか表示されません)

Q-Linkはメイン、トラックミュート、ネクストシーケンスの画面でしか働きません。
REAL TIMEのみでNOTE ONの選択はありません。
PATTERNとCYCLEには働きません。



1	選択されているパラメーターが表示されています。 パラメーター・フィールドにカーソルを移動すればジョグでパラメーターを変更できます。
2	ターゲットのパッドが表示されています。 スライダーを動かすと現在の値が表示されます。

カーソルがパラメーター・フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すとQ-linkの画面が表示されます。
Q-linkについては“[Q-linkスライダー](#)”を参照してください。

注: 外部からのNOTEに対してQ-linkは働きません。
マルチテンバーがONのときQ-Linkは働きません。
16LEVELSと共存できません。

Q-LinkスライダーはAFTERキーがON(LED点灯)でなければ働きません。
また、Q-linkのデータが記録されているシーケンスを再生するときはAFTERキーをOFFにしてください。
AFTERキーがONの場合、記録されているQ-linkのデータは再生されません。
同じパッドに違うパラメーターを設定することはできません。
設定した場合、Q1のパラメーターしか働きません。(MPC1000)
いちばん数字の小さいQ-linkに設定したパラメーターしか働きません。(MPC2500)

■ 任意のトラックを選択してタイプフィールドで"AUDIO"を選択すると、そのトラックをオーディオトラックとして使用できます。(最大32トラック、MONO)

↓120.0(S) 4/4 01-Sequence01 Bars: 30 Loop: OFF		00:00:00:00
Now001.01.00	1	00:00:00:00
1	AUDIO	Ptrn: OFF
MIDI IN	START OFFSET:	SAMPLE
ALL CH ▶ ACTU TR	001.01.00	?Track01
Input: ANALOG	RecName: Take01	
Mode: STEREO	Monitor: ON	Free: 11m26s

AUDIOを選択すると"SAMPLE"フィールドには頭にクエスチョンマークが付いたトラック名が表示されます。これはトラック名のエリアをオーディオトラックのサンプル名に使っているためでバグではありません。

■ サンプルの再生

↓120.0(S) 4/4 01-Sequence01 Bars: 30 Loop: OFF		00:00:00:00
Now001.01.00	1	00:00:00:00
1	AUDIO	Ptrn: OFF
MIDI IN	START OFFSET:	SAMPLE
ALL CH ▶ ACTU TR	001.01.00	Sample01
Input: ANALOG	RecName: Take01	
Mode: STEREO	Monitor: ON	Free: 11m19s

カーソルを"SAMPLE"フィールドに移動させ、再生したいサンプルをジョグで選択してください。
[PLAY START]キーを押して再生した場合、サンプルの頭から再生します。
[PLAY]キーを押して再生した場合、現在の位置から再生します。
[STOP]キーを押すと再生を停止します。

注: ステレオサンプルの場合、Lの波形のみが表示されます。

■ サンプルのスタートオフセット

↓120.0(S) 4/4 01-Sequence01 Bars: 30 Loop: OFF		00:00:00:00
Now001.01.00	1	00:00:00:00
1	AUDIO	Ptrn: OFF
MIDI IN	START OFFSET:	SAMPLE
ALL CH ▶ ACTU TR	002.02.00	Sample01
Input: ANALOG	RecName: Take01	
Mode: STEREO	Monitor: ON	Free: 11m19s

サンプルを任意の位置からスタートできます。

START OFFSETフィールドでスタートさせたい位置を設定してください。
上図の場合シーケンスが002.02.00の位置になるとサンプルの再生が始まります。

■ 録音の準備

必要に応じて各フィールドを設定してください。

Inputフィールド

録音するソースを選択してください。

Modeフィールド

録音モードを選択してください。

RecNameフィールド

録音したサンプルに付ける名前

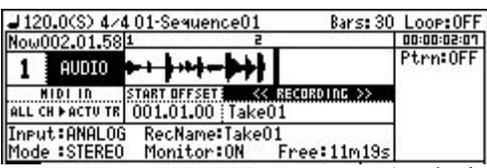
Monitorフィールド

録音中に録音する音をモニターしない場合はOFFに設定してください。

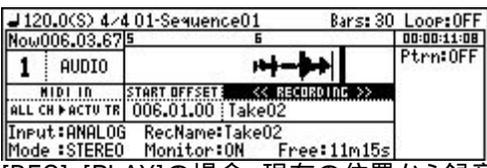
Freeフィールド

録音できる時間が表示されています。

■ 録音の実行



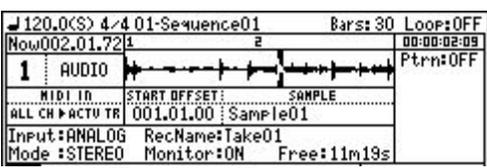
[REC]+[PLAY START]で001.01.00から録音を開始します。



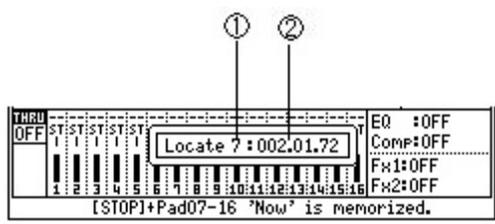
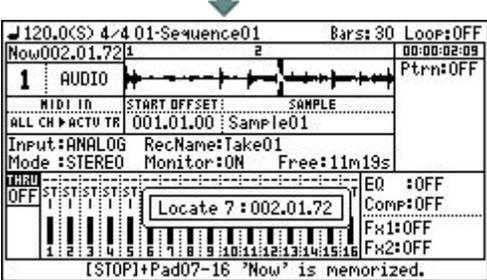
[REC]+[PLAY]の場合、現在の位置から録音を開始し、現在の位置がSTART OFFSETフィールドに自動的に設定されます。停止の後に[UNDU]キーを押すと今録音したサンプルが破棄されます。

注
シーケンスのループがONのときはシーケンスのエンドで自動的にストップします。
ループがOFFの場合、小節が終わっても小節を自動伸長して録音を続けます。
[OVER DUB]キーは働きません。
また、録音中は他の画面に行けません。
Q-Linkのパラメータはプログラムが持っています。
オーディオトラックにはプログラムがありません。
従ってオーディオトラックではQ-Linkは働きません。
オーディオトラックはソングモードでコンパートできません。(STEP 1のシーケンスに含まれるオーディオトラックのみコンパートされます)

■ PAD LOCATE



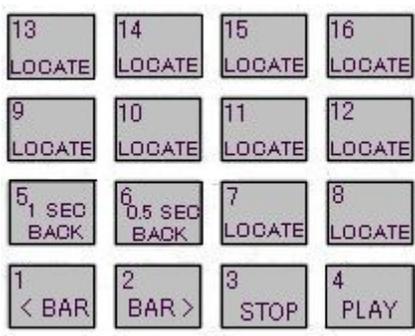
任意の位置をPADに記憶できます。(PAD7 ~ PAD16)
記憶したい位置にマーカーを移動して[STOP]+PADを押してください。
現在のマーカー位置が押されたパッドに記憶されます。
上図の状態です[STOP]+PAD7を押すとPAD7に現在のマーカー位置が記憶されます。



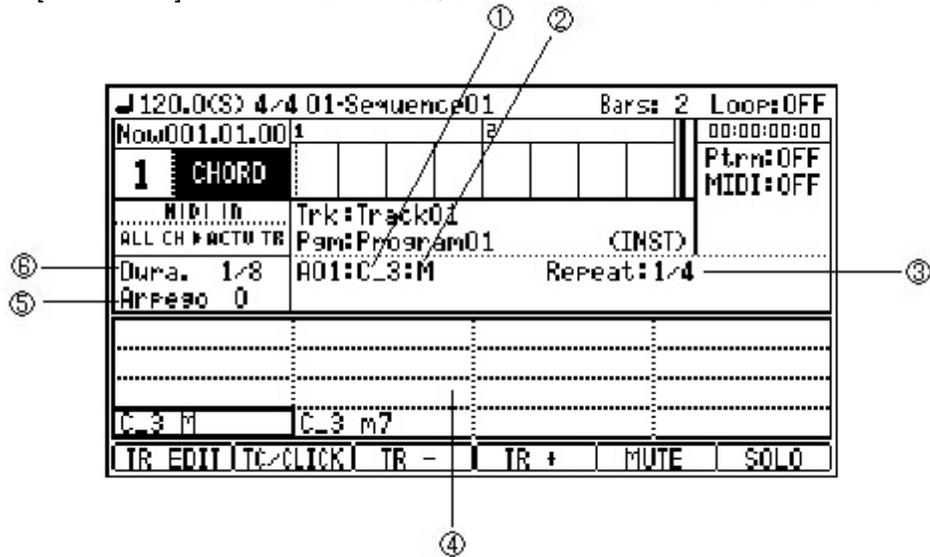
再生中にPAD7を叩くとパッドに記憶されている位置にマーカーが移動してその位置から再生を続けます。
停止している状態でPAD7を叩くとPAD7に記憶されている位置から再生します。
記憶できるパッドはPAD7 ~ PAD16迄です。

- 1 パッド番号
- 2 記憶された位置

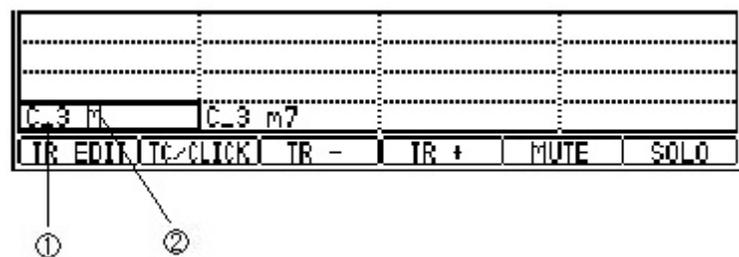
注: PAD LOCATEの機能は録音中には働きません。
また、PAD1 ~ PAD6には下図のような機能が割り付けられています。(再生中のみ)



- タイプ・フィールドでCHORDを選択するとコードのモードになります。
 パッドを押すとパッドに割り付けられているコードが発音されます。
 [OVER DUB]をONにするとパッドを押してコードをステップ入力することができます。



1	Root Key	設定されているコードのルートキー
2	Chord	設定されているコードの名前
3	Repeat	パッドを押している間、下記の間隔でリピートします。 Arp.= 間隔が連続してリピートします。 1/16のタイミングでリピートします。 1/8のタイミングでリピートします。 1/4のタイミングでリピートします。 2/4のタイミングでリピートします。 3/4のタイミングでリピートします。 4/4のタイミングでリピートします。
4	Assign List	パッドに割り付けられているコードが表示されています。
5	Arpeggio	発音するタイミングを設定します。 値が0のときは同時に発音します。 値が1のときは1チック遅れて発音します。 最大96チック遅れて発音します。
6	Duration	デュレーションを設定します。



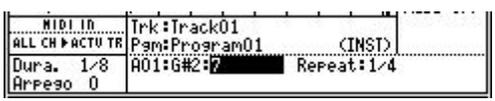
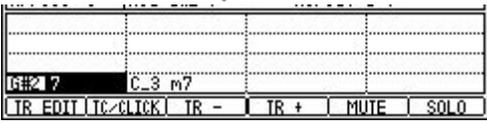
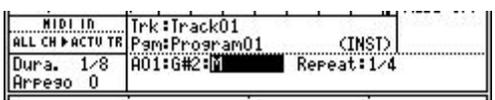
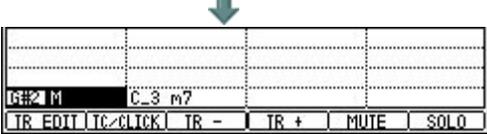
- 1 選択されているコードのルート・キー
- 2 選択されているコードの名前



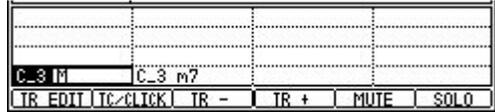
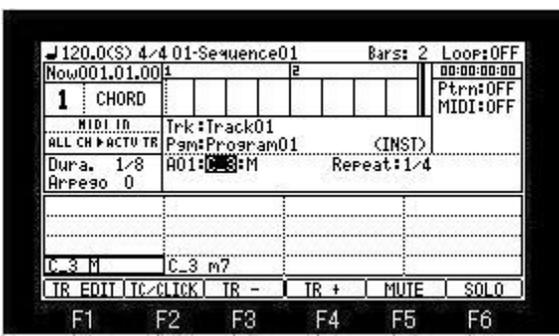
カーソルをルートキー・フィールドに移動してコードのルート・キーを設定してください。



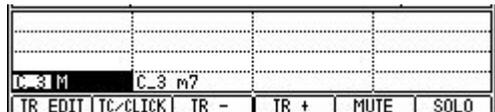
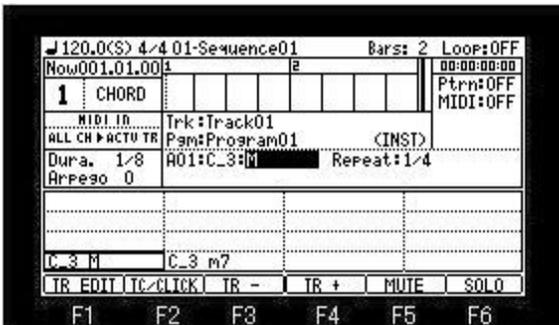
カーソルをコード・フィールドに移動してコードを選択してください。



変更された設定は[MAIN]キーを押すか他のモードに行くとき自動的に本体のフラッシュメモリーに保存されます。
[WINDOW]キーを押すと"Chord List"のウィンドウが表示されます。



カーソルがルート・キーフィールドにあるとき、MIDIキーボードを弾いてルート・キーを設定することもできます。

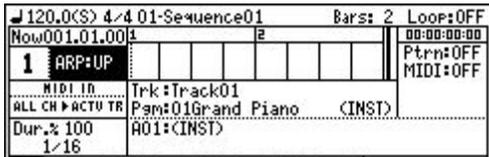


カーソルがコードフィールドにあるとき、MIDIキーボードで直接コードを弾いてパッドにコードを設定することもできます。
コード・リストに無いコードが弾かれた場合、"Chord"+パッド番号がコードの名前として表示されます。

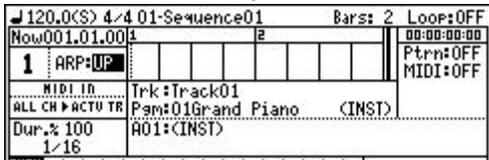


注:メイン、グリッド、レコード・モード以外では働きません。

■ タイプ・フィールドで"ARP:UP"を選択するとアルペジエーターのモードになります。
 押さえたパッドもしくは鍵盤を、押している間リピート演奏します。

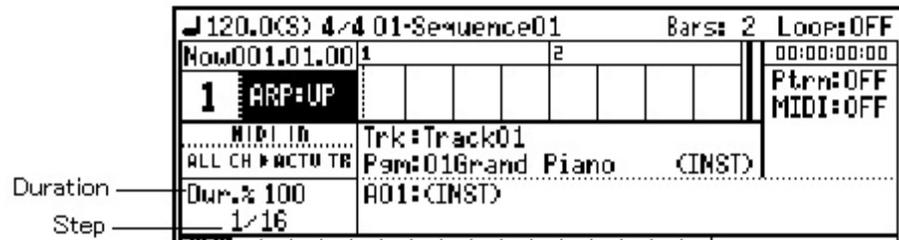


カーソルキーを押すとパターンフィールドにカーソルが移動します。



ジョグを回してパターンを選択してください。
 パターンの詳細は以下の通りです。

UP	ノートの一番下から一番上のノートへ向けて発音します。 例えばC3、E3、G3、C4の鍵盤が押された場合、C3 E3 G3 C4を繰り返し発音します。
DW	ノートの一番上から一番下のノートへ向けて発音します。 例えばC3、E3、G3、C4の鍵盤が押された場合、C4 G3 E3 C3を繰り返し発音します。
UD1	ノートの一番下から一番上のノートへ向けて発音した後、再度一番上のノートから折り返し一番下のノートまでを繰り返し発音します。 例えばC3、E3、G3、C4の鍵盤が押された場合、C3 E3 G3 C4 C4 G3 E3 C3を繰り返し発音します。
UD2	ノートの一番下から一番上のノートへ向けて発音した後、そのまま折り返しの発音を繰り返します。 例えばC3、E3、G3、C4の鍵盤が押された場合、C3 E3 G3 C4 G3 E3を繰り返し発音します。
RND	押されたパッドや鍵盤をランダムに発音します。

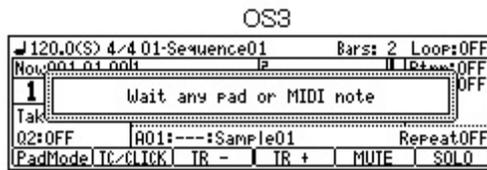
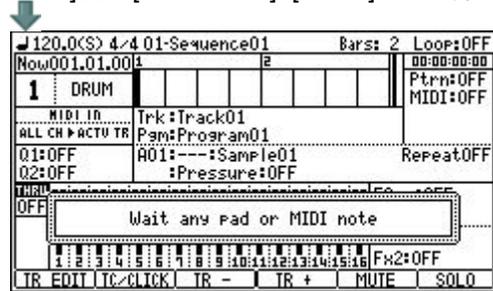


Duration	Stepで設定した音符に対しての音の長さを割合で設定します。
Step	発音するタイミングを設定します。 1/4(4分音符) 1/4-3(4分音符の3連符) 1/8(8分音符) 1/8-3(8分音符の3連符) 1/16(16分音符) 1/16-3(16分音符の3連符) 1/32(32分音符) 1/32-3(32分音符の3連符)

注: マルチティンバーがONの場合もアルペジエーターはアクティブ・トラック(現在選択されているトラック)にしか働きません。
 また、メイン、グリッド、レコード・モード以外では働きません。

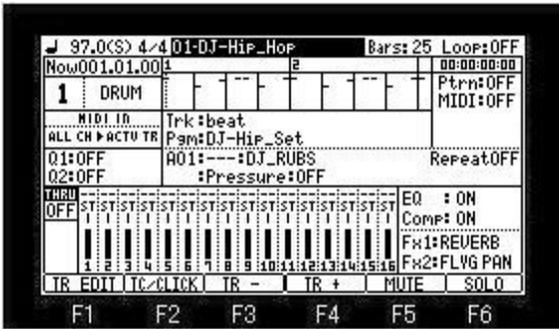
■ パッドを叩くかMIDI noteの受信によって録音をスタートさせることができます。

[REC]又は[OVER DUB]+[STOP]キーを押すと画面の下に"Wait any pad or MIDI note"と表示され録音のスタンバイ状態になります。



この状態でパッドを叩くかMIDI noteを受信すると録音がスタートします。
この時、録音をスタートさせるために叩いたパッドイベント又は受信した最初のMIDI noteも録音されます。

この機能は[MODE]+PAD15のグリッド・モードでも働きます。



カーソルがシーケンス・フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すと"Sequence list"のウィンドウが表示されます。



"Next"フィールドについては"Next Sequenceの振る舞い選択"を参照してください。



F2(DELETE)キーを押すと"Delete Sequence"のウィンドウが表示されます。



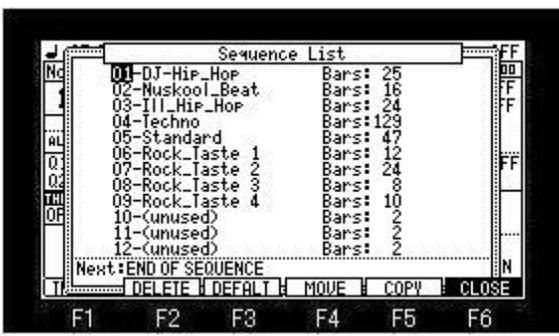
Sqフィールドで削除するシーケンスを選択してください。
F5(DO IT)キーを押すと選択されたシーケンスが削除されます。
F3(ALL SQ)キーを押した場合は全てのシーケンスが削除されます。



F3(DEFAULT)キーを押すと"Sequence Default"のウィンドウが表示されます。



新しくシーケンスを作成するときのデフォルトの設定値を設定します。
 F5(ENTER)キーを押すと設定が記憶され、次回から新しくシーケンスを作成するとこの設定値が自動的にセットされます。



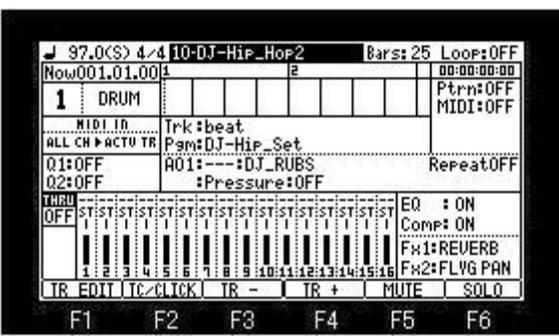
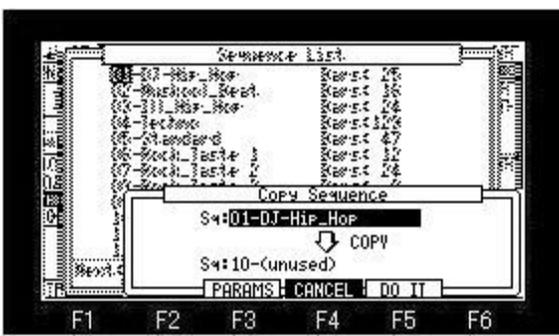
F4(MOVE)については"シーケンスの並べ替え"を参照してください。



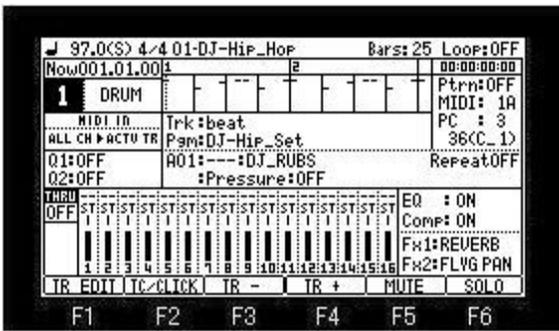
F5(COPY)キーを押すと"Copy Sequence"のウィンドウが表示されます。



上のSqフィールドでコピーするシーケンスを選択し、下のSqフィールドでコピー先のシーケンス番号を選択してください。
 F5(DO IT)キーを押すとコピーが実行されます。



F3(PARAMS)キーを押した場合は、パラメーターだけがコピーされイベントはコピーされません。



カーソルがトラック番号が"Trk"フィールドにあるときWINDOWキーを押すと"Track List"のウィンドウが表示されます。



F2(DELETE)キーを押すと"Delete Track"のウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すと選択されているトラックの設定とイベントを削除します。
F3(ALL TR)キーを押すと全てのトラックの設定とイベントを削除します。



F3(DEFALT)キーを押すと"Track Default"のウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すと現在の全てのトラック(1-64)の設定内容をデフォルトの設定として記憶します。
新しくシーケンスを作成すると各トラックにこの設定がデフォルトの設定として使われます。
尚、記憶された内容は電源を切るとリセットされます。



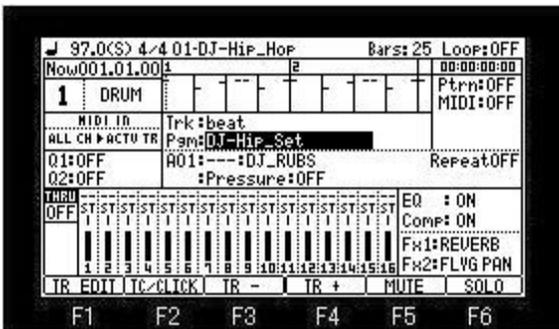
F5(COPY)キーを押すと"Copy Track"のウィンドウが表示されます。



上のTrフィールドでコピーするトラックを選択し、下のTrフィールドでコピー先のトラックを選択したらF3(DO IT)キーを押してください。



コピー先のトラックにイベントと設定内容がコピーされます。



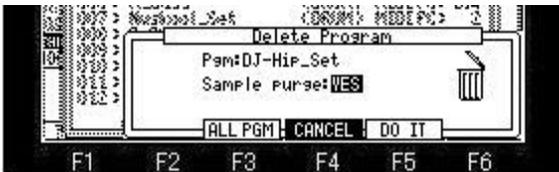
"Pgm"フィールドにカーソルがあるとき[WINDOW]キーを押すと"Program list"のウィンドウが表示されます。



F2(DELETE)キーを押すと"Delete Program"のウィンドウが表示されます。



F3(ALL PG)キーを押すと全てのプログラムが削除されます。
F5(DO IT)キーを押すと選択されているプログラムが削除されます。



"Sample purge"フィールドを"YES"にしてF5(DO IT)キーを押すとプログラムを削除した後にサンプルのパーズを実行します。



F3(NEW)キーを押すと"New Program"のウィンドウが表示されます。



ドラムのプログラムを作る場合はF3(DRUM)キーを押してください。
インストゥルメンタルのプログラムを作る場合はF4(INST)キーを押してください。



F5(COPY)キーを押すと"Copy Program"のウィンドウが表示されます。



"Pgm"フィールドでコピーするプログラムを選択してF3(DO IT)キーを押すとプログラムのコピーが実行されます。

バックされたプログラムはコピーできません。

MIDI PCフィールドについて



トラックに割り付けられるプログラムを途中で切り替えたいときに設定します。

MIDI PCフィールドでプログラムチェンジ番号を設定します。

そしてトラックのシーケンスデータにプログラムチェンジ番号を記録することでプログラムを切り替えることができます。

プログラムチェンジ番号は任意の1~128を設定することができます。

例えば上図の場合、トラック1のシーケンスデータにプログラムチェンジ番号の3が記録されているシーケンスをプレイすると

トラック1に"III Hip Set"のプログラムが自動的に割り付けられます。

途中でプログラムチェンジ番号の8が記録されていると"LA Kit"に切り替わります。

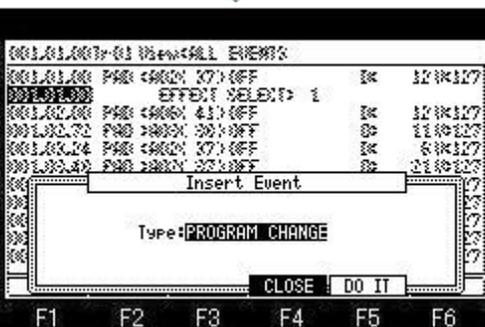
プログラムチェンジ番号の挿入はステップエディットで行えます。

プログラムチェンジの挿入



ステップエディットでプログラムチェンジを挿入したい位置でF5(INSERT)キーを押してください。

(上図の場合、001.01.00の位置に挿入します。)



PROGRAM CHANGEを選択してF5(DO IT)キーを押してください。

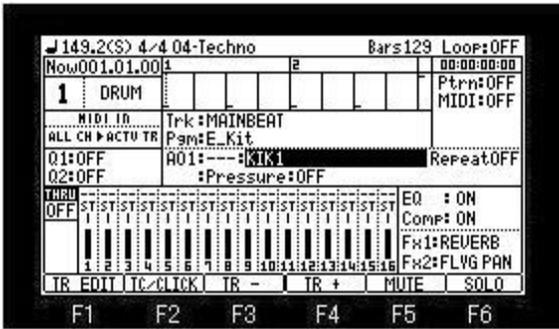


```
001.01.00Tr-01 View:ALL EVENTS
001.01.00 PAD :A02< 37> OFF      D: 12 U:127
001.01.00 EFFECT SELECT: 1
001.01.00 PC : Grand Piano      : 1
001.02.00 PAD :A06< 41> OFF      D: 12 U:127
001.02.72 PAD :A03< 38> OFF      D: 11 U:127
001.03.24 PAD :A02< 37> OFF      D: 6 U:127
001.03.48 PAD :A02< 37> OFF      D: 21 U:127
001.04.00 PAD :A06< 41> OFF      D: 28 U:127
001.04.72 PAD :A02< 37> OFF      D: 8 U:127
002.01.00 PAD :A02< 37> OFF      D: 12 U:127
002.02.00 PAD :A06< 41> OFF      D: 12 U:127
T.C.  HOLD  EDIT  DELETE  INSERT  PLAY
F1    F2    F3    F4    F5    F6
```

001.01.00にPC(プログラムチェンジ)が挿入されます。

```
001.01.00Tr-01 View:ALL EVENTS
001.01.00 PAD :A02< 37> OFF      D: 12 U:127
001.01.00 EFFECT SELECT: 1
001.01.00 PC : Elec Grand Piano  : 3
001.02.00 PAD :A06< 41> OFF      D: 12 U:127
001.02.72 PAD :A03< 38> OFF      D: 11 U:127
001.03.24 PAD :A02< 37> OFF      D: 6 U:127
001.03.48 PAD :A02< 37> OFF      D: 21 U:127
001.04.00 PAD :A06< 41> OFF      D: 28 U:127
001.04.72 PAD :A02< 37> OFF      D: 8 U:127
002.01.00 PAD :A02< 37> OFF      D: 12 U:127
002.02.00 PAD :A06< 41> OFF      D: 12 U:127
T.C.  HOLD  EDIT  DELETE  INSERT  PLAY
F1    F2    F3    F4    F5    F6
```

値のフィールドにカーソルを移動して割り付けたいプログラムのプログラムチェンジ番号を設定してください。

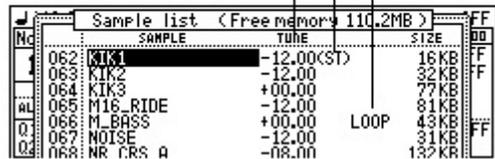


サンプル・フィールドにカーソルがあるとき[WINDOW]キーを押すと"Sample list"のウィンドウが表示されます。



常にアルファベット順に並べ替えて表示されます。

① ② ③



- | | |
|---|---|
| 1 | サンプルに設定されているTUNEの値(プログラム・モードのTUNE項目の値ではありません) |
| 2 | ステレオのサンプルです。 |
| 3 | LOOPがONになっているサンプルです。 |



F4(SELECT)キーを押すと反転しているサンプルを選択してウィンドウを閉じます。
F6(CANCEL)キーを押すと何もせずにウィンドウを閉じます。



F1(PURGE)キーを押すと"Purge Samples"のウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すと全てのプログラムで使われていないサンプルを削除することができます。

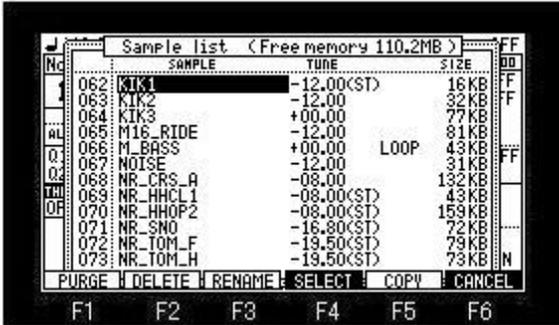


F2(DELETE)キーを押すと"Delete Sample"のウィンドウが表示されます。



F3(ALL)キーを押すと全てのサンプルが削除されます。
F5(DO IT)キーを押すと表示されているサンプルが削除されます。

複数のサンプルを選択して削除したい場合



F2(DELETE)キーを押しながらジョグ又は▼カーソルキーでサンプルを選択してください。



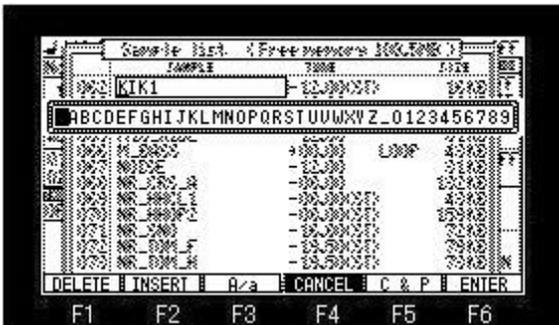
選択したらF2(DELETE)キーを放してください。
"Delete Sample"のウィンドウが表示されます。



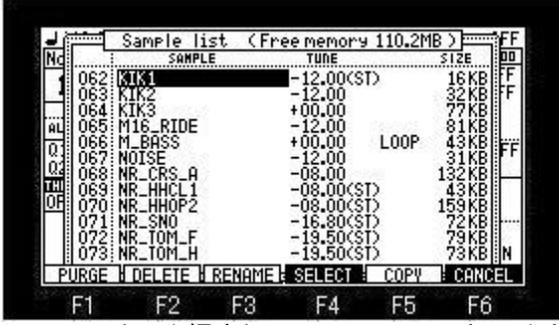
F5(DO IT)キーを押すと削除が実行されます。
右端に表示されている数字は選択されたサンプルの数です。



F3(RENAME)キーを押すとサンプル名の編集モードになります。



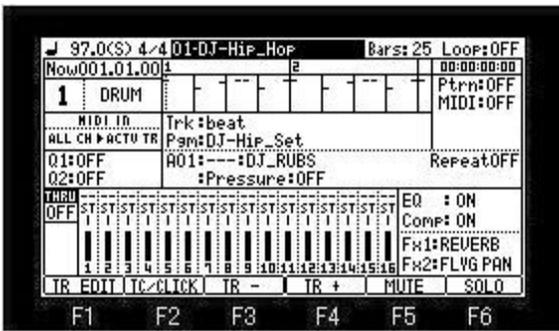
選択されているサンプルの名前を編集できます。



F5(COPY)キーを押すと"Copy Sample"のウィンドウが表示されます。



F3(DO IT)キーを押すと表示されているサンプルをコピーします。



カーソルをシーケンス・フィールドに移動して[WINDOW]キーを押すと"Sequence list"のウィンドウが表示されます。



順番を変えたいシーケンスにカーソルを移動してください。



F4(MOVE)キーを押してください。



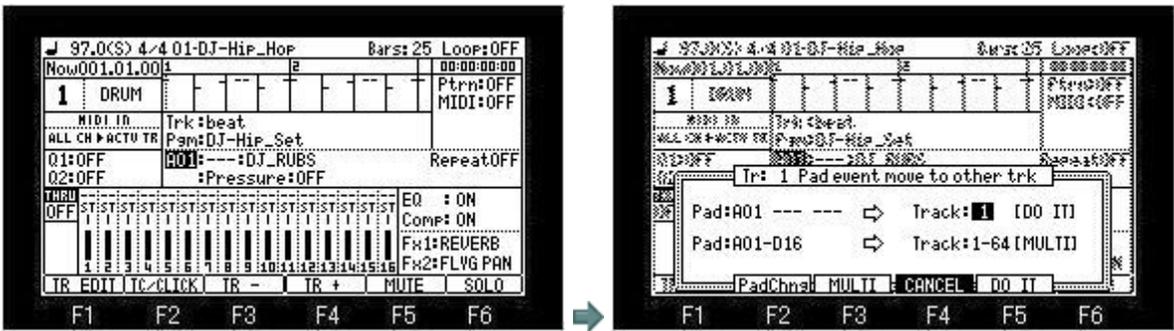
F4(MOVE)キーを押しながらジョグを回して並び替えたい位置まで移動してください。



F4(MOVE)キーを放すと並び替えが完了します。



■ アクティブトラックの任意のパッド・イベントを他のパッドや他のトラックに移動します。



パッドフィールドにカーソルを移動して[WINDOW]キーを押すと"Pad event to other track"のウィンドウが表示されます。

イベントを他のトラックに移動する場合



Padフィールドで移動させたいパッド番号を選択し、Trackフィールドで移動先のトラック番号を選択してください。上図の場合、トラック1のA01、A05、A07のパッド・イベントを全てトラック5に移動します。

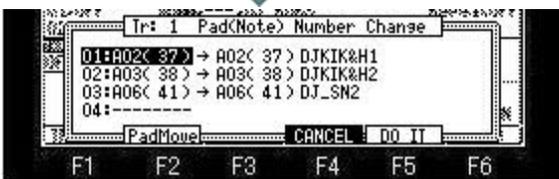
F3(MULTI)キーを押すとA01～D16のパッド・イベントをトラック1～64に移動させます。また、自動的に同じプログラムが全てのトラックに割り当てられます。

- A01=>TRACK1
- A02=>TRACK2
- A03=>TRACK3
- |
- D16=>TRACK64

イベントを他のパッドに移動する場合



F2(PadChng)キーを押すと"Pad(Note) Number Change"のウィンドウが表示されます。



左側のフィールドには選択されているトラックで使われているパッド(ノート)が表示されています。カーソルを右側のフィールドに移動して移動先のパッド(ノート)を選択してください。



上図の場合、A02(37)のイベントはA05(40)に移動されます。A03(38)のイベントはA07(42)に移動されます。A06(41)のイベントはA09(44)に移動されます。

■パッドのプレッシャーでTUNE、FILTER、LFOの値をコントロールできます。

プレッシャーの設定はプログラムが記憶しています。

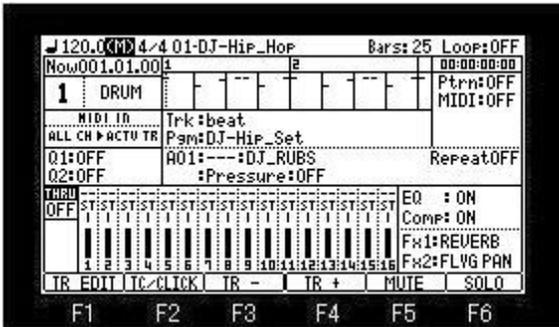
Pressureフィールドにカーソルを移動してコントロールしたいパラメーターを選択してください。

1	TUNE+, TUNE-, LPF+, LPF-, BPF+, BPF-, HPF+, HPF-, LFO PITCH, LFO LPF, LFO BPF, LFO HPF, LFO LEVEL, LFO PAN
2	PAD 選択されているパッドに働きます。
	SEQ シーケンスに働きます。(選択されているプログラムが使われている全てのトラック)

録音について

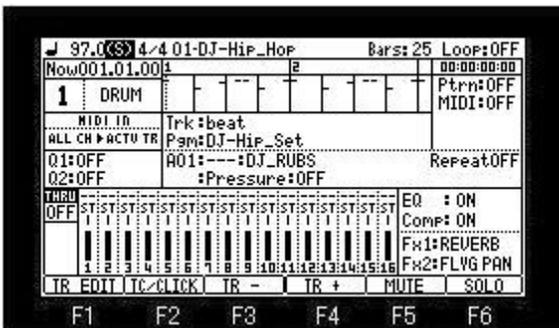
パターンとサイクルに効かせたプレッシャーは録音できません。
 再生のときPressureフィールドがOFFになっていると働きません
 プレッシャーはアクティブトラックにPOLY PRESSUREイベントとして記録されます。

シーケンスごとに設定されたテンポで演奏するか、MPCで設定されたマスター・テンポで演奏するかを設定します。

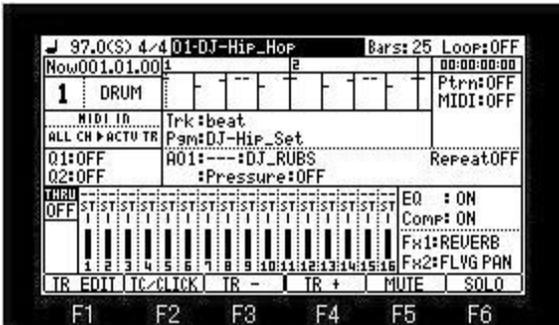


(M) マスター・テンポは全てのシーケンスとソングに適用される共通のテンポ設定です。シーケンスをプレイする時に、選択した各シーケンスを常に同じテンポでプレイしたい場合や、複数のシーケンスが異なるテンポを持っている場合に、それらを全て同じテンポで再生したいときなどに便利です。特にネクスト・シーケンス・モードではこれが役に立ちます。

注: このテンポ設定はシーケンス・ファイルには保存されません。



(S) シーケンスごとに設定されたテンポで再生します。



カーソルをシーケンス・フィールドに移動して[WINDOW]キーを押すと"Sequence List"のウィンドウが表示されます。



"Next"フィールドにカーソルを移動して"Next sequence"の振る舞いを選択します。
 "END OF SEQUENCE"が選択されている場合、再生中のシーケンスをENDまで再生してからNext sequenceを再生します。

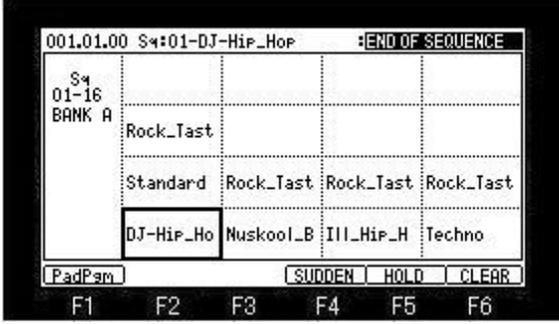


"IMMEDIATELY START"が選択されている場合、Next sequenceに切り替えた時点でそのシーケンスの最初から再生します。

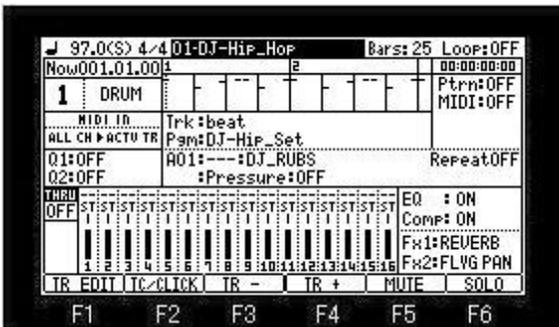


"IMMEDIATELY PLAY"が選択されている場合、Next sequenceに切り替えた時のNowの位置からNext sequenceを再生します。

振る舞いの選択はシーケンスの再生中でも行えます。
 また、NEXT SEQの画面でも選択できます。



■ Click/Metronomeサウンドの変更方法



F2(TC/CLICK)キーを押すと"Click/Metronome"のウィンドウが表示されます。



AccentフィールドとNormalフィールドでSAMPLEを選択してください。

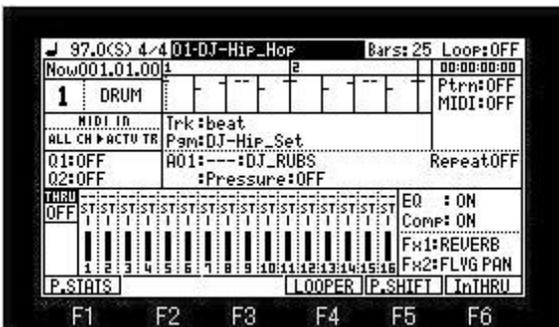


カーソルをサンプル・フィールドに移動してサンプルを選択してください。

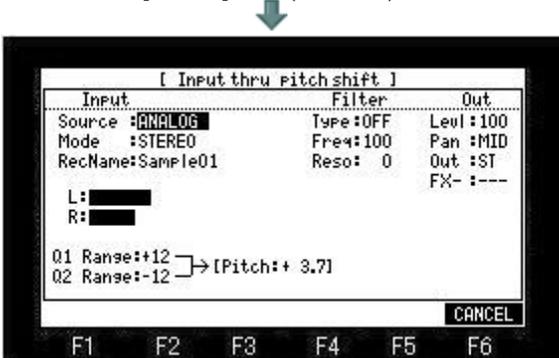


Lvlフィールドでレベルの調整が行えます。0-200
 OUTフィールドでメトロノーム音の出力先を設定できます。
 STはSTEREO OUTに出力されます。
 1-4はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC1000の場合)
 1-8はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC2500の場合)

■ リアルタイムでピッチを+/- 1オクターブ可変できます。



メイン画面で[SHIFT] + F5(P.SHIFT)キーを押してください。



RECORD IN端子及びDIGITAL IN端子からの信号に対してリアルタイムでピッチを+/- 1オクターブ可変できます。

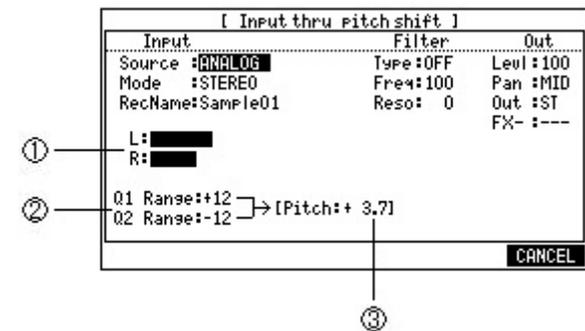
[REC]キーを押すとPitch shiftされた音を録音できます。

[STOP]又は[REC]キーをもう一度押すと録音がストップします。

録音をストップすると、録音された内容はRecNameフィールドで設定されているサンプル名で本体にメモリーされます。

Q1スライダーで0 ~ +1オクターブ可変できます。(+1 ~ +12 1=半音)

Q2スライダーで0 ~ -1オクターブ可変できます。(-1 ~ -12 1=半音)



1	レベルメーター
2	スライダーの可変範囲
3	現在の値

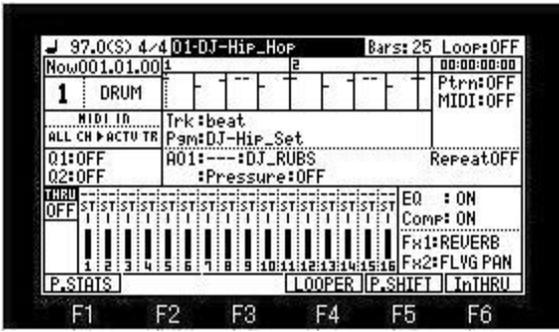
注: 音声専用です、楽器音には適しません。

出力は少し遅れます。

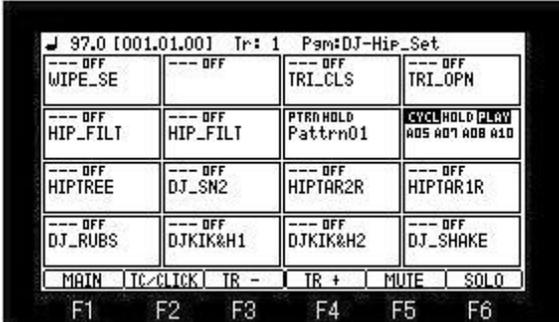
この画面でしか使用できません。

他の画面では働きません。

シーケンスをプレイしながら使うことは出来ません。(CPUの負荷が重い)

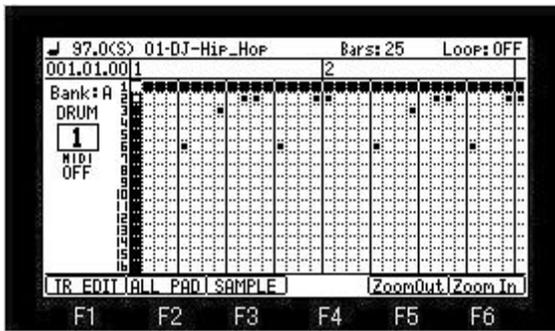
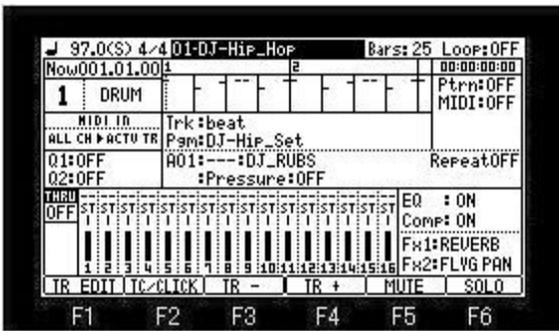


[SHIFT] + F1(P.STATS)キーを押すと16パッド表示モードになります。

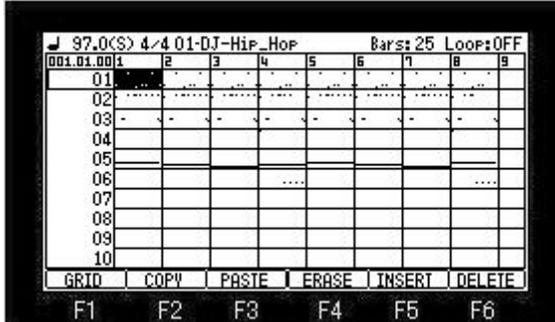
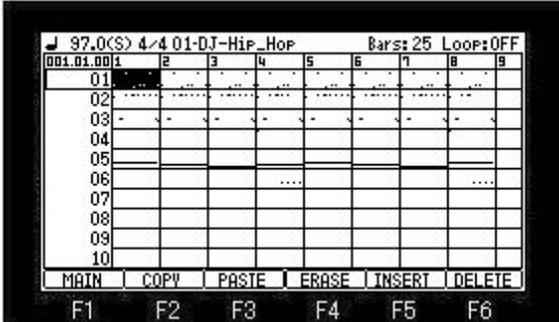


現在のパッドの設定内容を表示するモードです。
この画面で設定を変更することもできます。

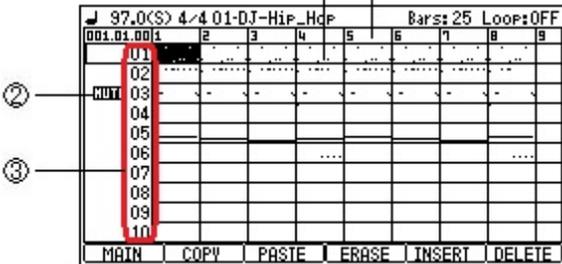
この画面で[REC]と[OVER DUB]は働きません。



F1(TR EDIT)キーを押すとトラック編集モードになります。



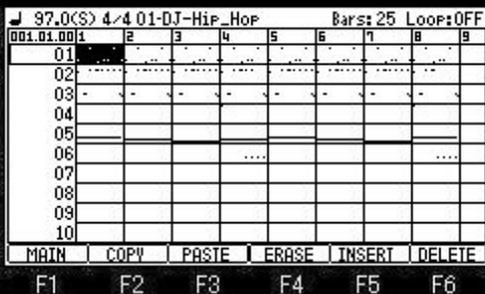
①



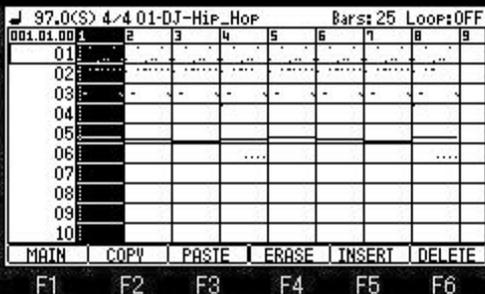
- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | 小節フィールド |
| 2 | ミュートがONになっているトラックを示します。 |
| 3 | トラック番号フィールド |

[SHIFT]+▲カーソル・キーでもシーケンス・フィールドにカーソルを移動できます。
[SHIFT]+▼カーソル・キーでもトラック番号フィールドにカーソルを移動できます。

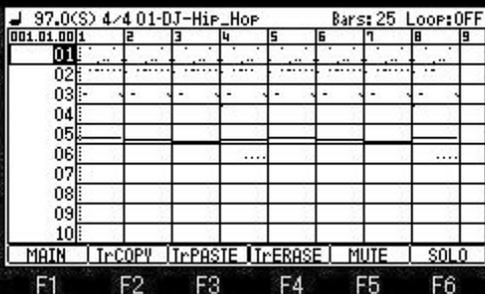
注: (4/4拍子以外では正常に動作しません)



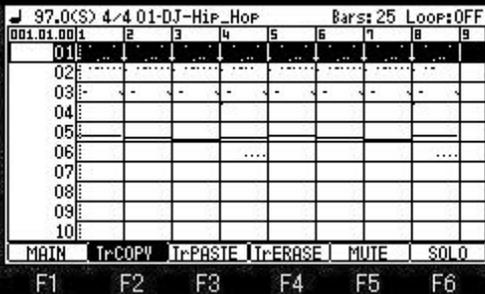
COPY、PASTE、ERASEについてはメイン・グリッドの編集方法と同じです。
 F5(INSERT)キーを押すとカーソル位置に小節が挿入されます。
 F6(DELETE)キーを押すとカーソル位置の小節が削除され以降の小節が前に詰まります。



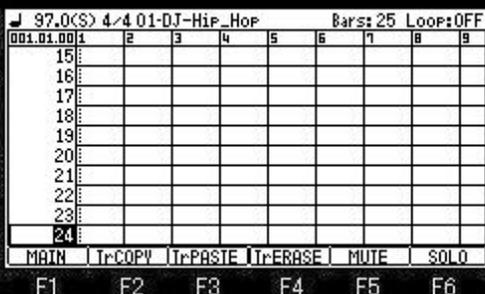
カーソルを小節フィールドに移動すると全てのトラックが編集対象になります。



カーソルをトラック番号フィールドに移動するとトラックのコピー、ペースト、消去ができます。



F2(TrCOPY)キーを押して放すとコピーが完了します。
 F3(TrPASTE)、F4(TrERASE)についてもキーを押して放すとペーストや消去が実行されます。
 ペーストはマーカ位置の小節からペーストされます。
 トラックを複数選択してのコピーや消去はできません。

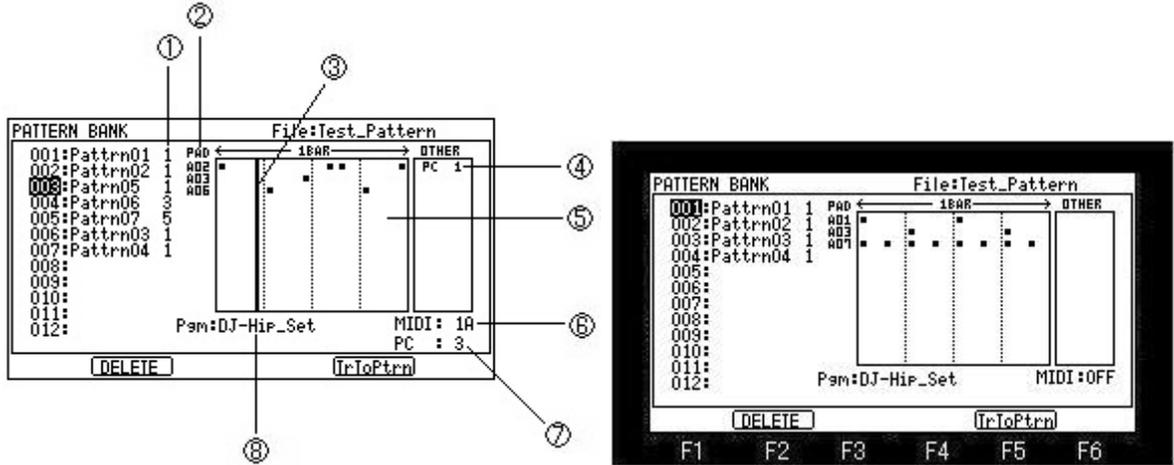


トラック番号フィールドにカーソルがあるときジョグを回すと画面がスクロールします。

注: オーディオの波形は表示されません。
 RECとOVER DUBは働きません。
 従ってイベントを入力することはできません。

PATTERN BANK

[MODE] + PAD11を叩くとPATTERN BANKのモードになります。

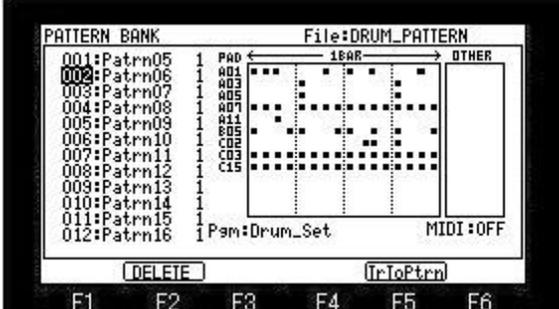


登録されているパターンのリストが表示されています。任意のパッドを叩くと選択されているパターンを試聴することができます。

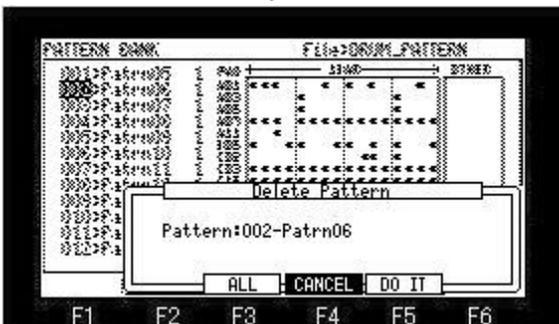
1	パターンの小節数
2	選択されているパターンに使われているパッドが表示されています。
3	プレイマーカー (パターンの試聴のときに表示されます。)
4	パターンに含まれているノート以外のイベントが表示されます。同じ種類のイベントが複数ある場合、最後のイベントが表示されます。
5	選択されているパターンのノートイベントが表示されます。
6	MIDI出力チャンネルとポート (試聴するパターンをMIDI出力したい場合に設定) この設定は他のモードに行くとき自動的にOFFされます。
7	出力プログラムチェンジ (必要に応じて設定)
8	パターン試聴に使われるプログラム

F2 (DELETE)

選択したパターン又は全てのパターンを削除します。



削除したいパターンを選択したらF2(DELETE)キーを押してください。"Delete Pattern"のウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すと選択されているパターンが削除されます。全てのパターンを削除したい場合はF3(ALL)キーを押してください。

■ パターンの保存

登録したパターンは電源を切ると失われますのでCFカードかHDDに保存してください。

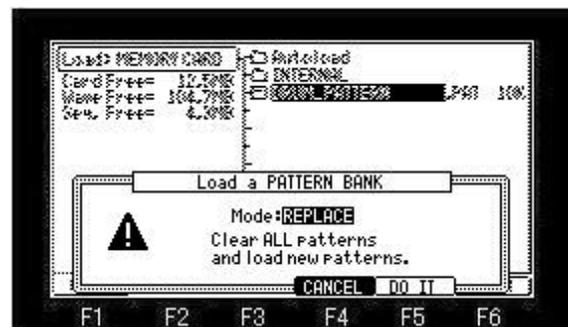


SaveフィールドでPATTERN BANKを選択してF6(DO IT)キーを押してください。

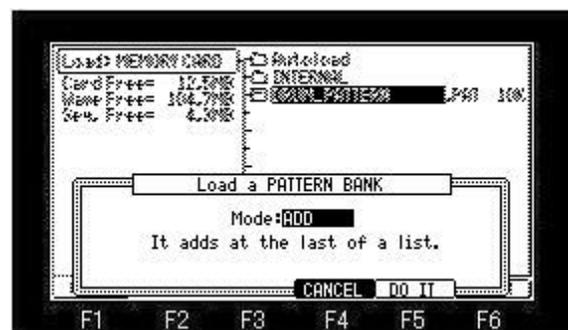


拡張子"PAT"がPATTERN BANKのファイルです。

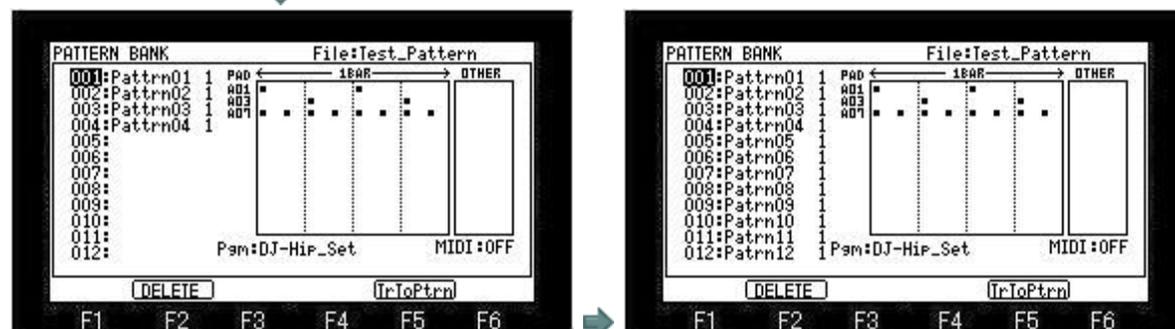
■ パターンファイルのロード



パターン・ファイルをロードすると"Load a PATTERN BANK"のウィンドウが表示されます。ModeフィールドがREPLACEのままF5(DO IT)キーを押すと現在のBATTERN BANKと置き換えられます。



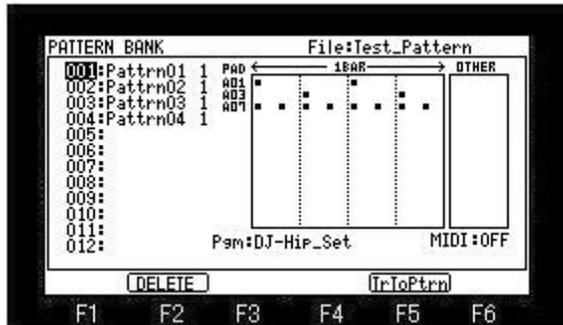
ModeフィールドでADDを選択してF5(DO IT)キーを押すと現在のBATTERN BANKに追加されます。



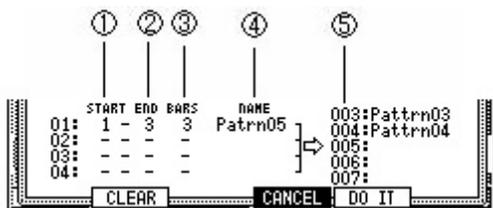
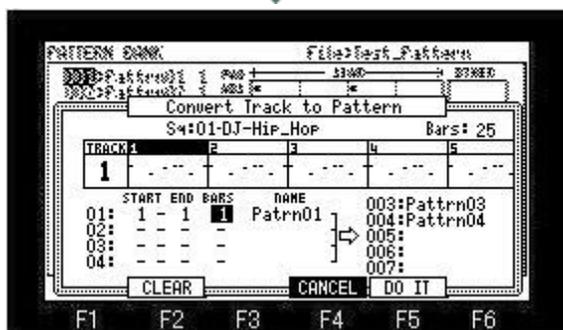
■トラックの任意の小節をパターンとして登録し、登録されているパターンをパッドに割り付けて再生することができます。

パターンはメイン画面とレコード及びパターンに関するモードでしか再生されません。他のモードでパターンが割り付けられているパッドを叩いた場合、プログラムで割り付けられているサンプルが再生されます。パターンにタイミングコレクトは働きません。(パターンはタイミングコレクトの影響を受けません)

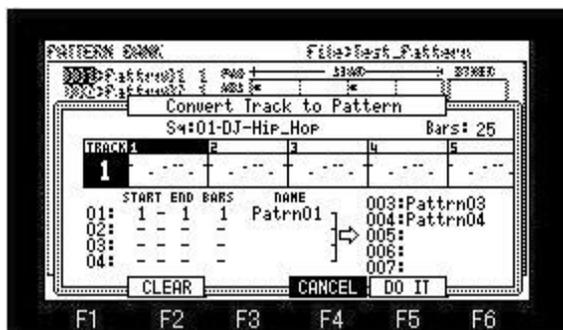
■パターンの登録方法



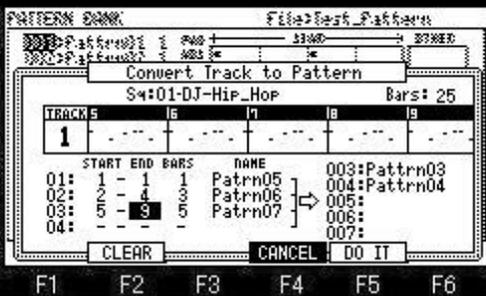
[MODE] + PAD11の画面でF5(TrToPtn)キーを押してください。
"Convert Track to Pattern"のウィンドウが表示されます。



- | | |
|---|---|
| 1 | パターンとして登録するスタートの小節 |
| 2 | パターンとして登録するエンドの小節 |
| 3 | パターンとして登録される小節数(最大99)
スタート小節からエンドの小節までの小節数 |
| 4 | 登録するパターンの名前 |
| 5 | 登録番号 |



シーケンス・フィールドでシーケンスを選択し、トラック・フィールドでトラックを選択してください。



パターンとして登録したい小節をSTARTフィールドとENDフィールドで設定してください。

F2(CLEAR)キーを押すと設定をクリアします。

任意のパッドを叩くとカーソル位置のパターンの試聴ができます。

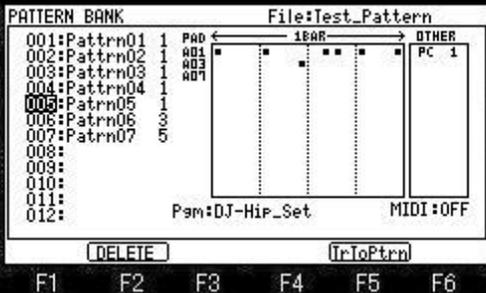
上図の設定でF5(DO IT)キーを押すとパターンが下記のように登録されます。

1小節目の1小節のパターンが"Patrn05"という名前で登録番号005に登録されます。

2小節目～4小節目までの3小節のパターンが"Patrn06"という名前で登録番号006に登録されます。

5小節目～9小節目までの5小節のパターンが"Patrn07"という名前で登録番号007に登録されます。

登録番号とは"PATTERN BANK"の登録番号です。

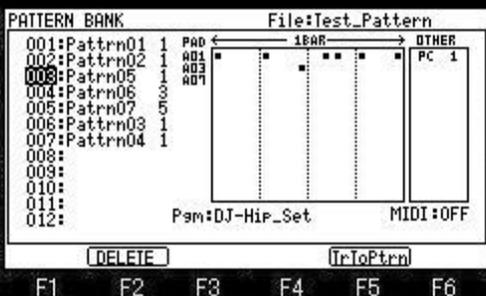


小節のイベントをパターンとして登録すると小節内のNOTE以外のイベントも一緒に登録されます。(テンポチェンジは登録されません。)

従ってNOTE以外のイベントが含まれているパターンを録音すると、NOTE以外のイベントも一緒に録音されます。

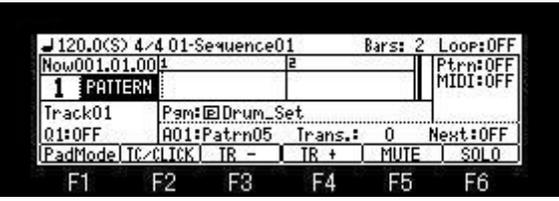
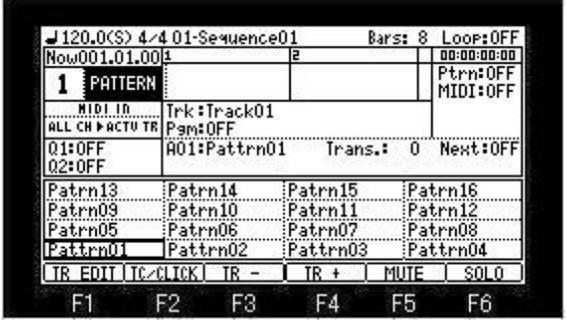


既に登録されている登録番号を選択した場合はその登録番号に挿入されます。



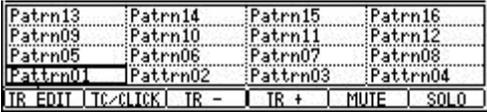
■ パターン・トラック

パッドにパターンを割り付けてパターンだけを録音するモードです。

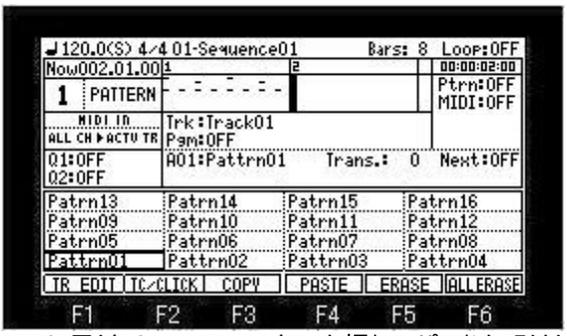


トラックのタイプフィールドでPATTERNを選択するとパターン・トラックのモードになります。パターン・トラックのモードにするとPATTERN BANKに登録されているパターンが自動的にパッド割り付けられます。パターン・フィールドにカーソルを移動すれば割り付けられているパターンを変更することができます。

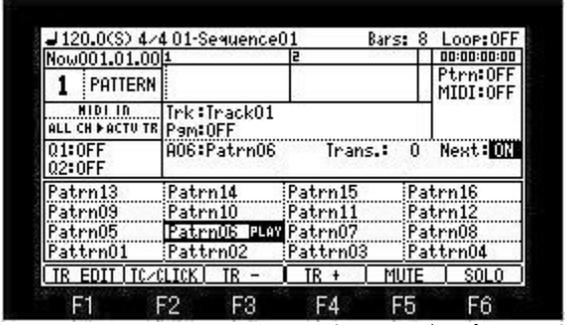
パターン・フィールド



表示の順番はパッドの順番に対応しています。



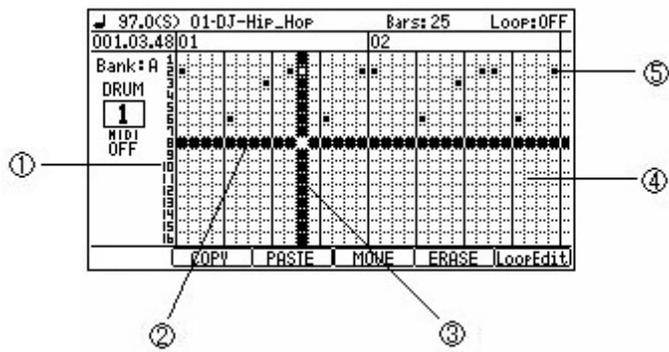
[REC]又は[OVER DUB]キーを押してパッドを叩けばパッドに割り付けられているパターンがグリッドに入力されます。また、ファンクションキーにより小節単位の編集ができます。[REC]又は[OVER DUB]キーだけが押されている状態のときは、パターンの試聴はできません。



NextフィールドをONにするとパターンがリピート再生されます。他のパッドが叩かれると、今再生中のパターンを最後まで再生した後、叩かれたパッドに割り付けられているパターンをリピート再生します。[REC]又は[OVER DUB]キーだけが押された状態のときはリピート再生されません。

パターンにQ-linkは動きません。

■ グラフィックエディターを使ってイベントの入力や編集を行うモードです。([MODE]+PAD15)



1	パッド番号
2	横マーカー
3	縦マーカー
4	イベント・フィールド
5	パッド・イベント

F1(TR EDIT)については"トラック編集モード"を参照してください。

シーケンス・フィールドへのカーソル移動は[SHIFT] + ▲ カーソルキーを押してください。

▶カーソルキーでイベントフィールドに戻ります。

<BAR> キーで小節の移動ができます。< BAR >+ジョグで速く移動できます。

< STEP>キーで次のイベント又は1つ前のイベントに移動します。

タイミング・コレクトの値に関係なく[SHIFT]+ジョグで縦マーカーを1ティックずつ移動できます。

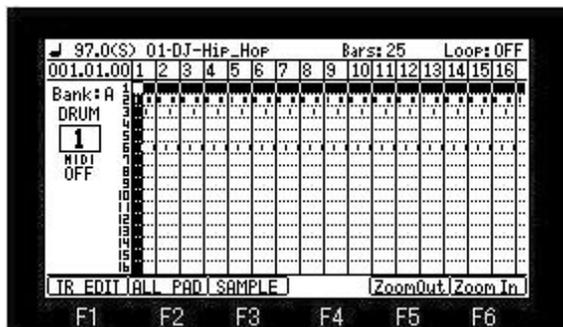
[MODE] + ジョグでトラックの変更ができます。

標準表示(2小節表示)での縦マーカーの移動間隔

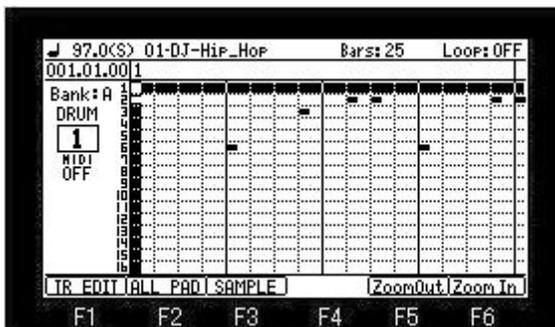
通常ジョグを回すとタイミング・コレクトの値に関係なく24ティックずつ移動します。

[NOTE REPEAT]キーを押しながらジョグを回すとタイミング・コレクトの値により下記のティック間隔で移動します。

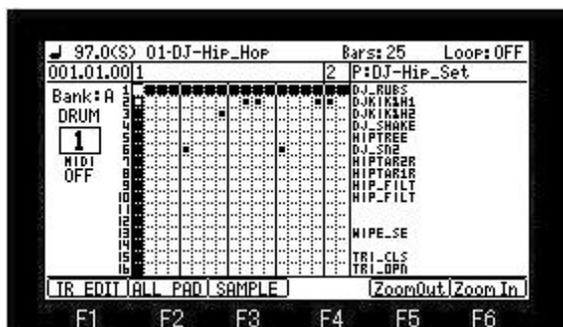
- 1/8 = 48ティック
- 1/8-3 = 32ティック
- 1/16 = 24ティック
- 1/16-3 = 16ティック
- 1/32 = 12ティック
- 1/32-3 = 8ティック
- OFF = 1ティック



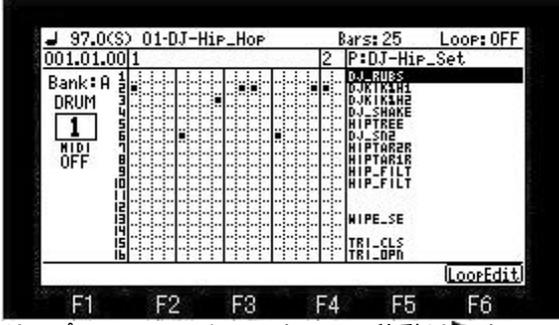
[SHIFT] + F5(Zoom Out)でズームアウト



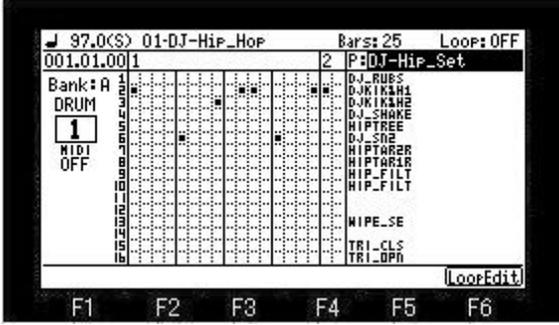
[SHIFT]+F6(Zoom In)でズームイン



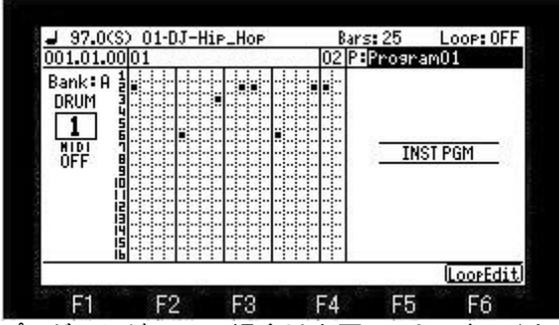
[SHIFT] + F3(SAMPLE)でパッドにアサインされているサンプルを表示します。
もう一度[SHIFT] + F3(SAMPLE)キーを押すと元の画面に戻ります。



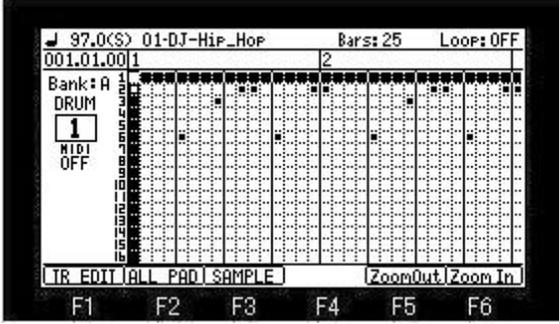
サンプル・フィールドへのカーソル移動は▶カーソルキーを押してください。



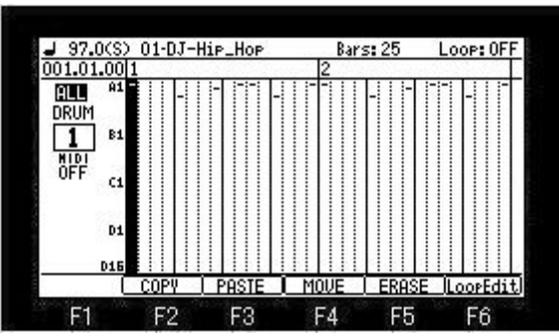
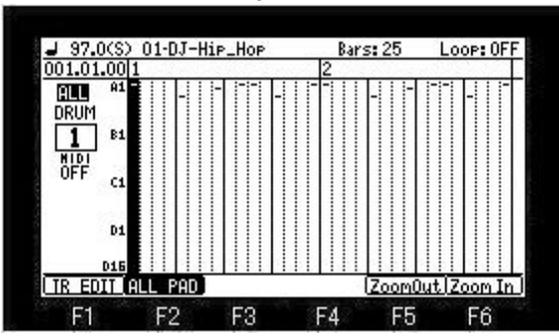
プログラム・フィールドへのカーソル移動は[SHIFT] + ▲カーソルキーを押してください。

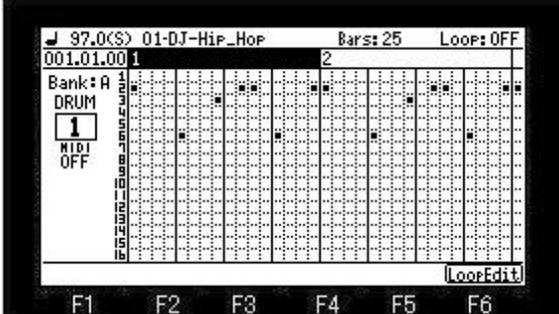


プログラムがINSTの場合は上図のように表示されます。

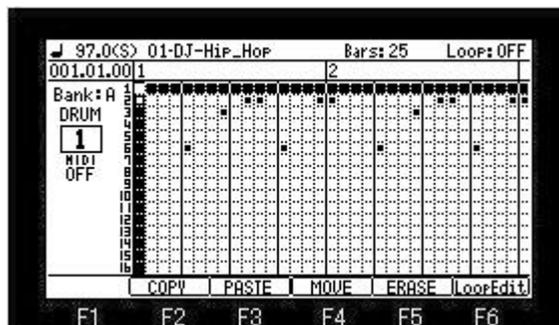


[SHIFT] + F2(ALL PAD)キーを押すとオールパッド・モードになります。





カーソルを小節フィールドに移動するとジョグを回して小節を移動することができます。(4/4拍子以外では正常に動作しません)



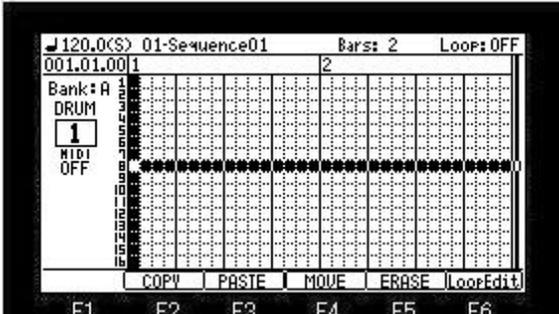
カーソルがイベントフィールド内にあるとき[WINDOW]キーを押すと"GRID Options"のウィンドウが表示されます。

Step sound:	ONにするとジョグで縦マーカを移動させているときにマーカ上のイベントを鳴らします。
Auto step increment:	NOにするとパッドを叩いてイベントを記録した後にマーカが自動的に右に移動しません。
Duration:	AS PLAYEDにするとパッドを押している時間がデューレーションの値に入力されます。 TC VALUEにするとパッドを押している時間に関係なく、タイミング・コレクトの値に応じて固定の値が入力されます。
Horizontal grid:	OFFにするとグリッドの横線を消します。

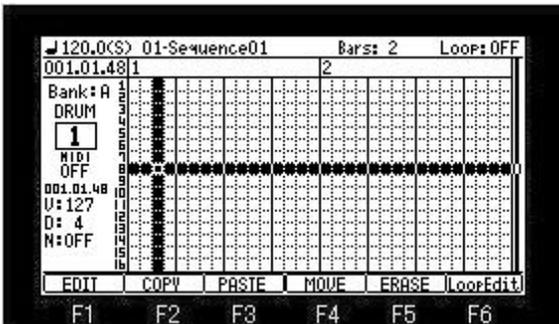
F2(PadMove)については"パッド・イベントの移動"を参照してください。

注: 再生又は録音中にトラックのタイプを変更することはできません。

■ イベントの入力



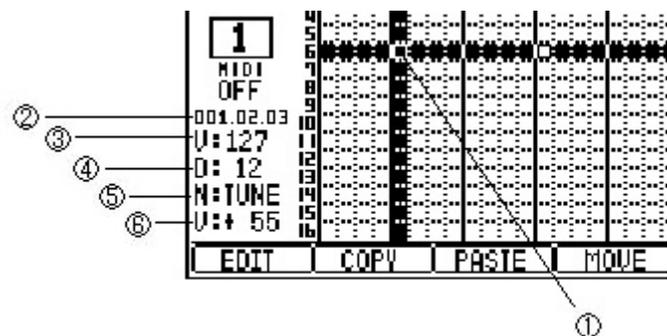
[REC]又は[OVER DUB]+[PLAY START]又は[PLAY]キーで録音しながらパッドを叩いてイベントを入力してください。
[OVER DUB]キーをONにしてステップ入力することもできます。



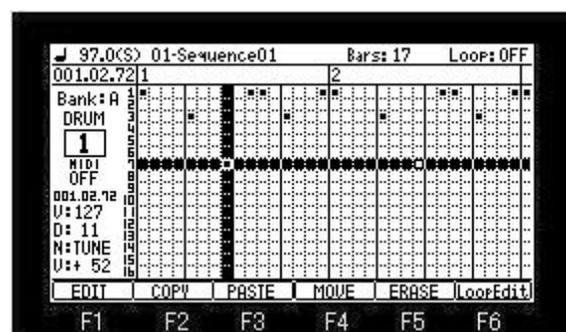
イベントを入力したい位置にカーソルを移動してパッドを叩いてください。

■ イベントの編集

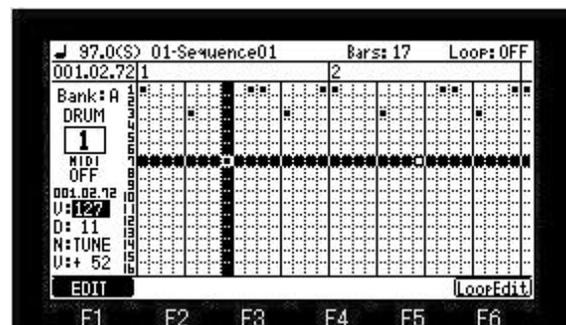
DRUMのみでMIDI、CHORD、ARPEのグリッドにこの機能はありません。



1	編集するイベント
2	選択されているイベントの位置
3	選択されているイベントのペロシティ
4	選択されているイベントのデュレイション
5	選択されているイベントのノートバリエーション
6	ノートバリエーションの値



編集したいイベントを横マーカーとカーソルで選択してください。
横マーカーとカーソルのクロス上にあるイベントの情報が画面の左側に表示されます。



F1(EDIT)キーを押すとパラメーターの値を変更することができます。

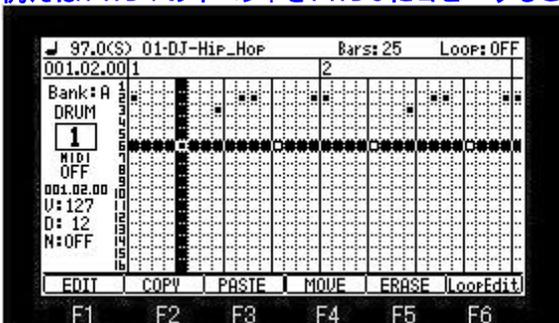
F1(EDIT)キーを押すか▶カーソルキーを押すとカーソルがイベント・フィールドに戻ります。

尚、F1(EDIT)キーを押しながらパラメーターの値を変更すると、F1(EDIT)キーを放すと同時にカーソルがイベント・フィールドに戻ります。

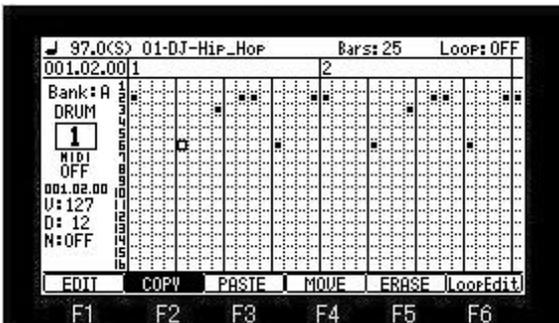
■ コピー、ペースト、移動、削除

イベントのコピー

パッドイベントを他のパッドにコピーすることはできません。
例えばPAD1のイベントをPAD3にコピーすることはできません。

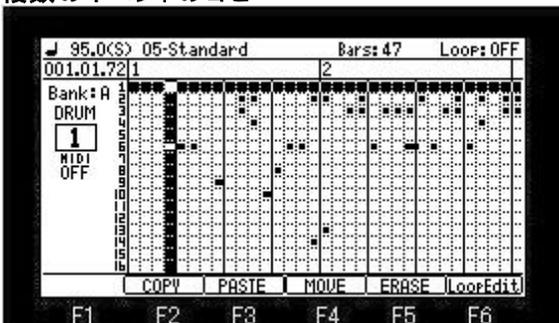


コピーしたいイベントを横マーカーとカーソルで選択し、F2(COPY)キーを押してください。
横マーカーとカーソルのクロス上にあるイベントがコピーされます。

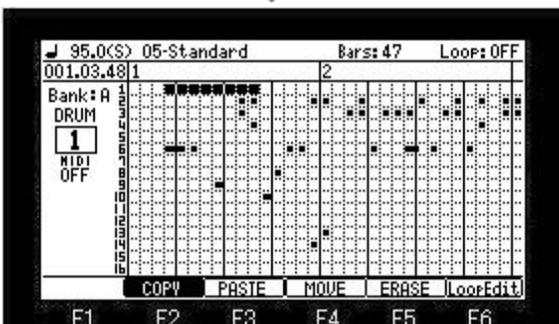


F2(COPY)キーを放すとコピーが実行されます。

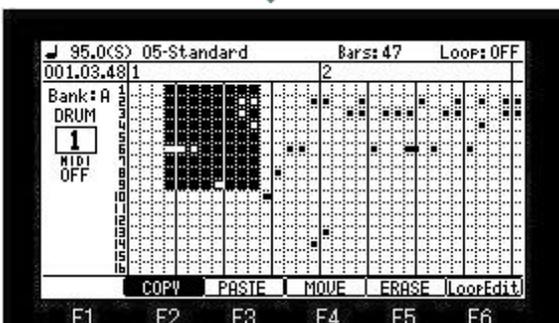
複数のイベントのコピー



F2(COPY)キーを押しながらジョグで横の範囲を選択してください。

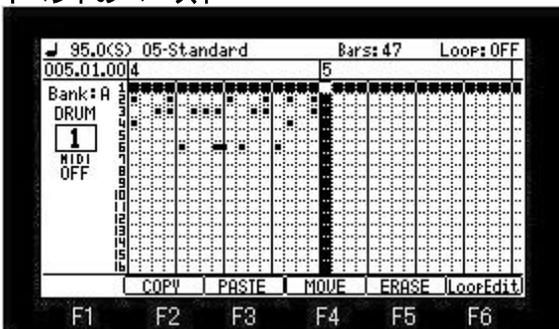


F2(COPY)キーを押したまま▲▼カーソルキーで上下の範囲を選択してください。

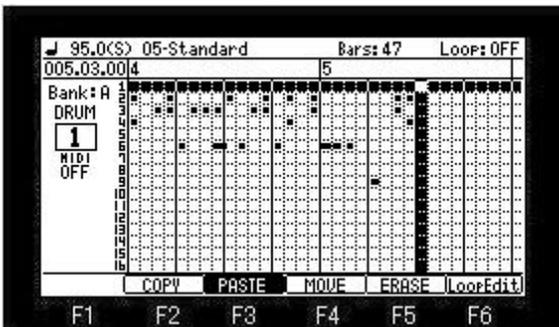


F2(COPY)キーを放すとコピーが実行されます。

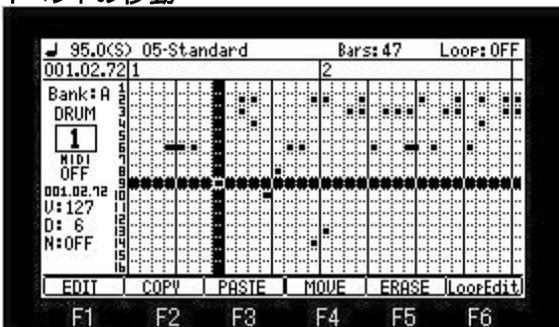
イベントのペースト



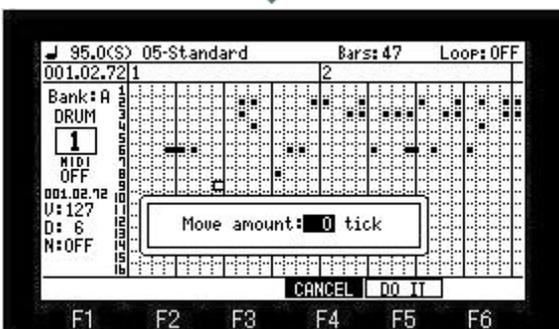
カーソルをペーストしたい位置に移動してF3(PASTE)キーを押してください。



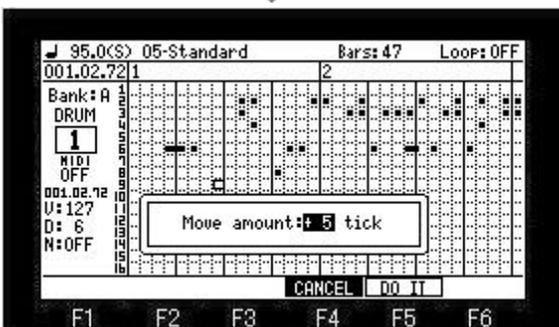
イベントの移動



移動したいイベントを横マーカーとカーソルで選択し、F4(MOVE)キーを押してください。

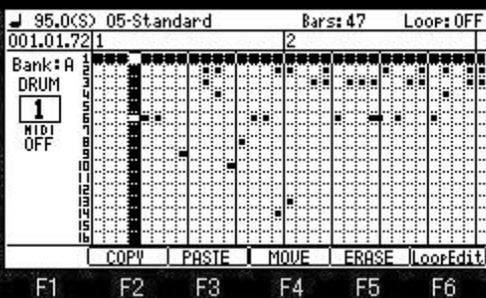


選択されているイベントを+/- 99ティックまで移動することができます。ジョグを回して移動する値を設定してください。

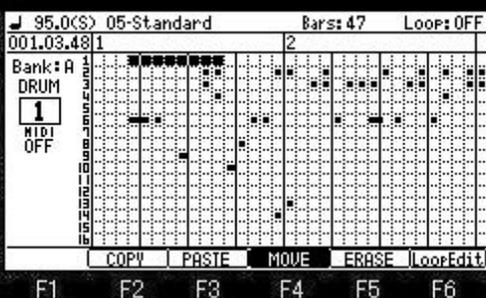


値を設定しF5(DO IT)キーを押すと移動が実行されます。

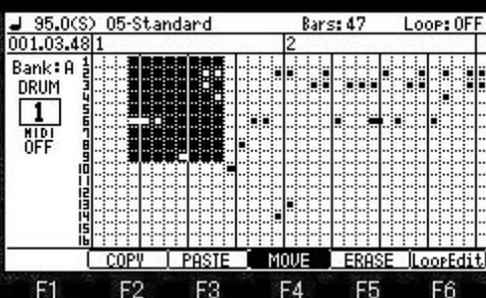
複数のイベントの移動



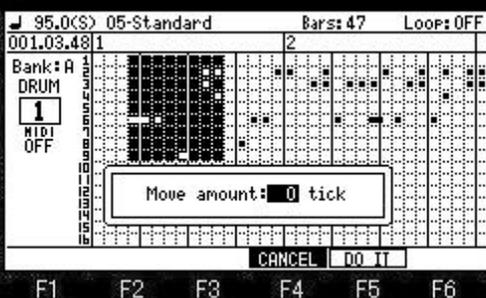
F4(MOVE)キーを押しながらジョグ又は横の範囲を選択してください。



F4(MOVE)キーを押したまま▲▼カーソルキーで上下の範囲を選択してください。

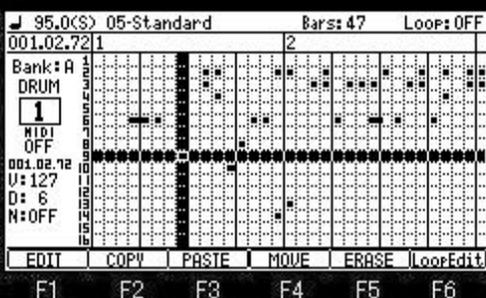


F4(MOVE)キーを放すと範囲の選択が完了します。

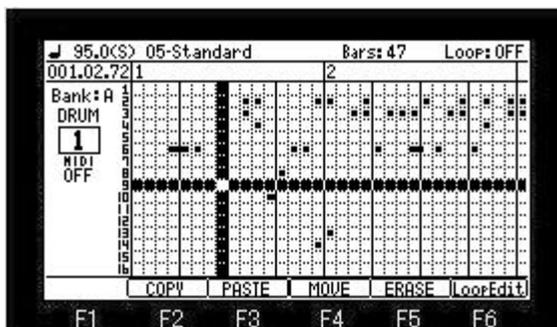


値を設定してF5(DO IT)キーを押すと選択範囲内のイベントの移動が実行されます。

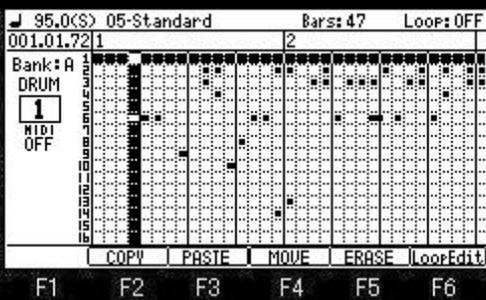
イベントの削除



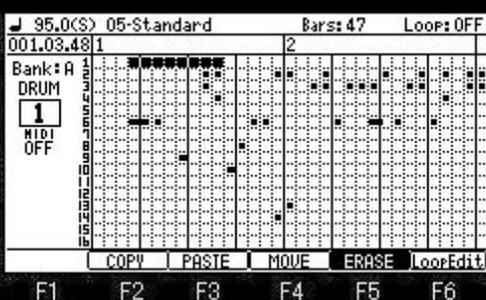
削除したいイベントを横マーカーとカーソルで選択し、F5(ERASE)キーを押してください。
横マーカーとカーソルのクロス上にあるイベントが削除されます。



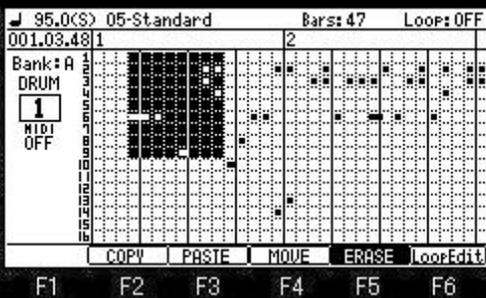
複数のイベントの削除



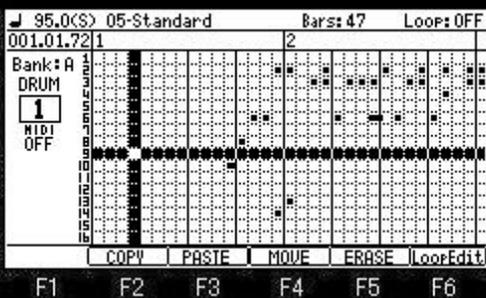
F5(ERASE)キーを押しながらジョグで横の範囲を選択してください。



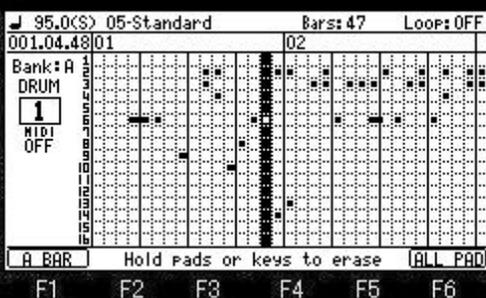
F5(ERASE)キーを押したまま▲▼カーソルキーで上下の範囲を選択してください。



F5(ERASE)キーを放すと選択された範囲のイベントが削除されます。



リアルタイムにイベントを削除する方法 (OVER DUB + PLAY STARTでの録音中)



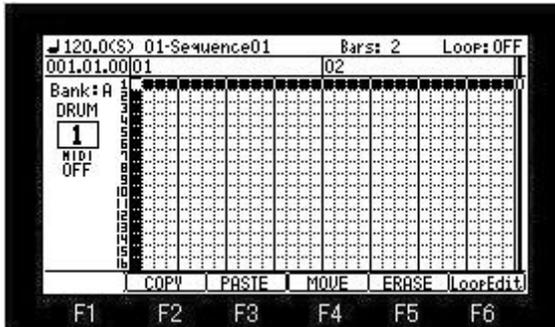
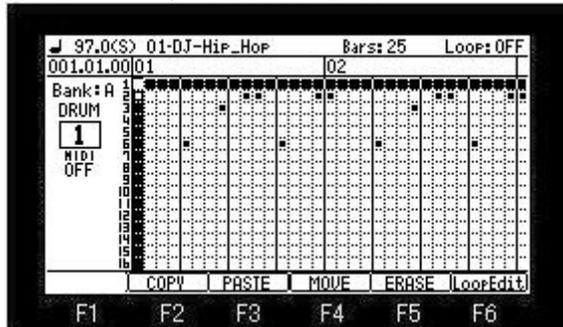
特定のパッド・イベントを削除する場合は、ERASEキーを押しながら消したいイベントのパッドを押してください。
例えばPAD A01のイベントを削除したい場合、ERASEキーを押しながらPAD A01を押すと、PAD A01を押している間のイベントが削除されます。

F1(A BAR)キーを押すとマーカー上の小節内のイベントが全て削除されます。

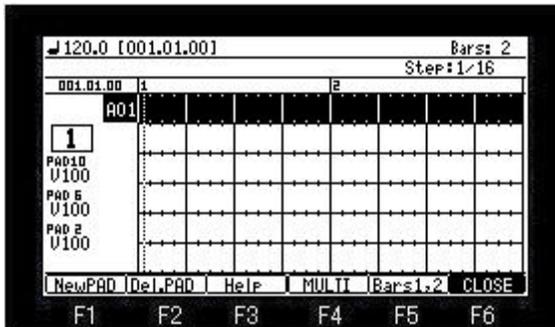
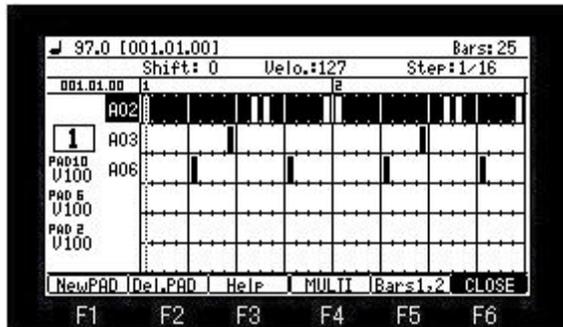
F6(ALL PAD)キーを押すとマーカー上の全て(A01～D16)のパッド・イベントが削除されます。

■ 1小節又は2小節をループ再生しながらイベントの入力や編集ができるモードです。(4/4拍子以外では使用できません。)

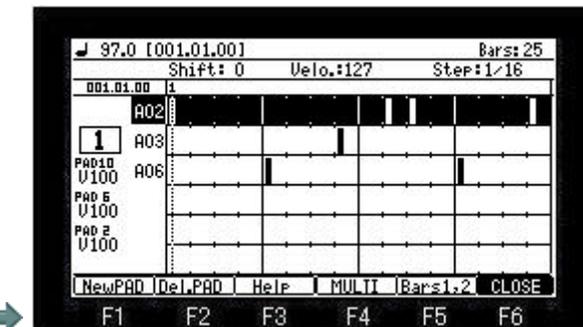
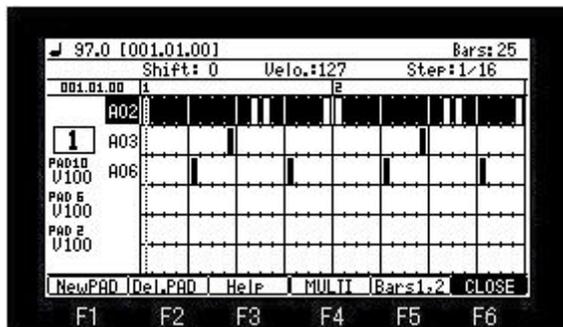
※トラックの変更はできません。
また、UNDO機能は働きません。



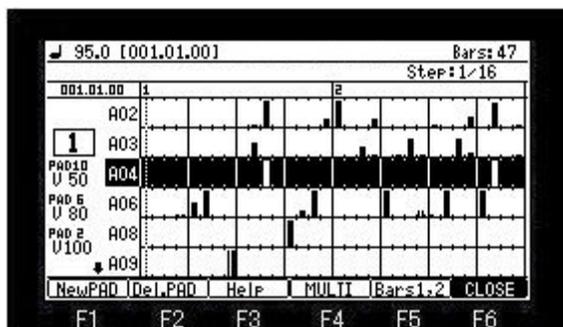
F6(LoopEdit)キーを押すとループエディット・モードになります。



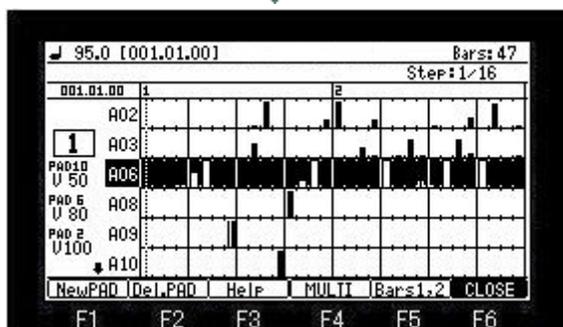
[PLAY]キーを押すとループ再生しながらイベントの入力や編集ができます。

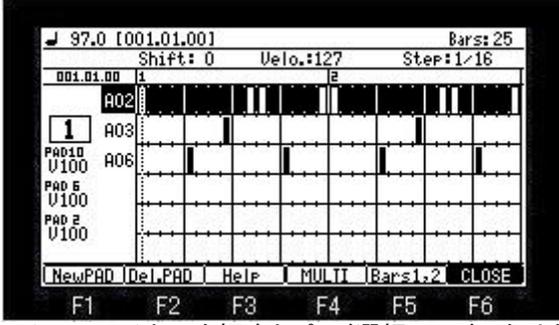


F5(Bars1,2)キーを押すと1小節モードに変わります。
もう一度F5(Bars1,2)キーを押すと2小節モードに戻ります。

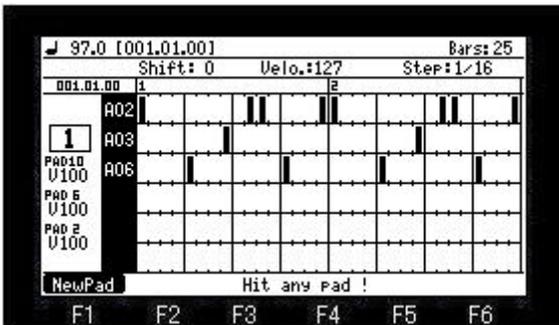


F2(Del.PAD)キーを押すとカーソル位置のパッドとイベントが削除されます。

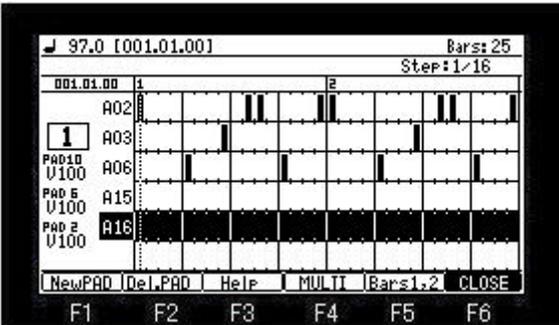
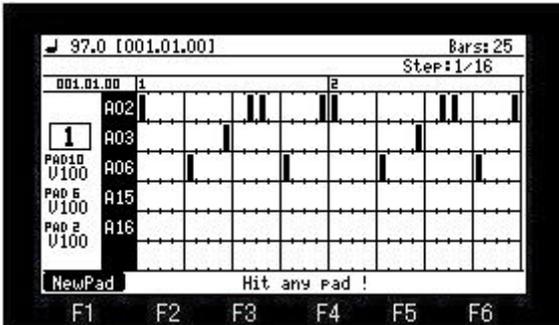




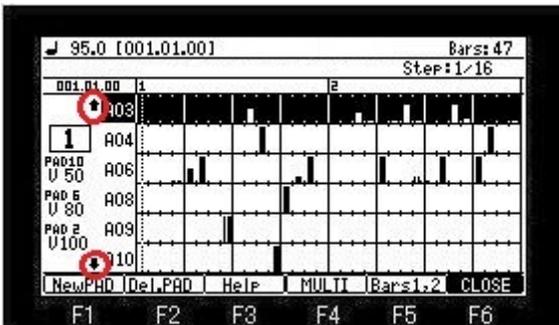
F1(NewPAD)キーを押すとパッド選択モードになります。



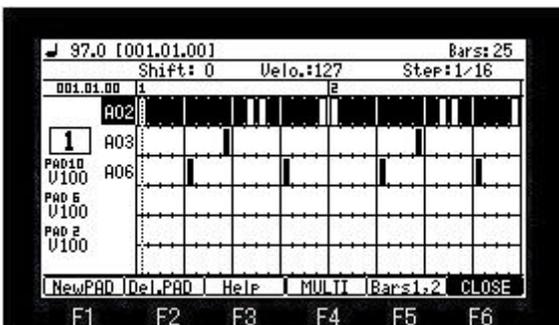
イベントを入力したいパッドを叩くとパッド・フィールドにパッドが追加されます。



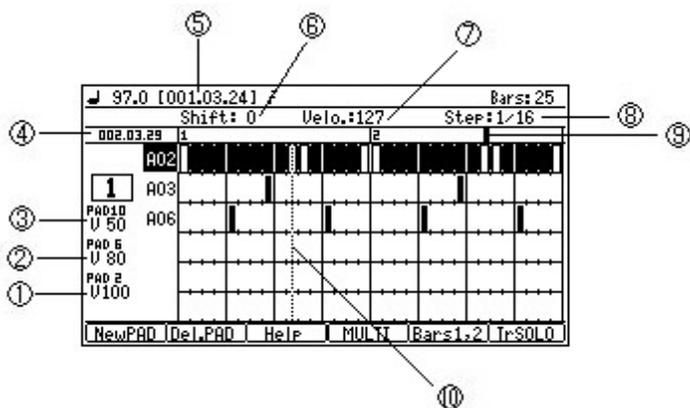
カーソル・キー又はF1(NewPAD)キーを押すと編集モードに戻ります。



パッドフィールドに矢印が表示されているとき▲▼カーソル・キーで画面が上又は下にスクロールします。

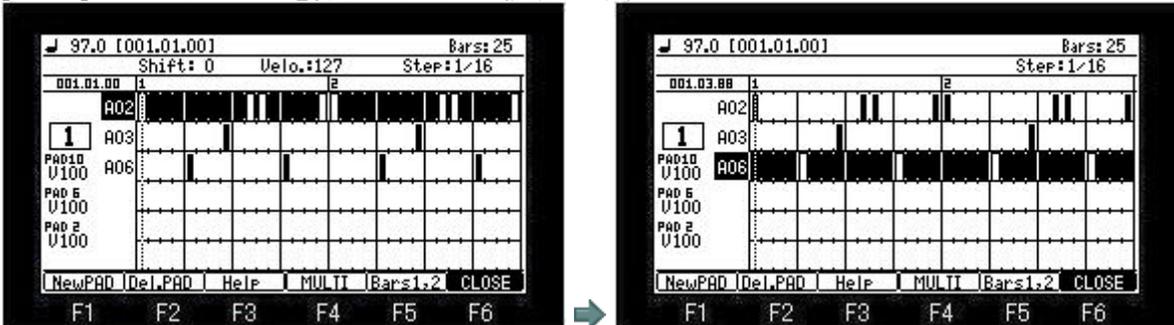


マーカーがイベント上にあるとき上部のフィールドにイベントの情報が表示されます。(シフト・タイミングとベロシティの値が表示されます)



1	PAD2のベロシティの値 (PAD2を叩くとこの値のイベントが入力されます)
2	PAD6のベロシティの値 (PAD6を叩くとこの値のイベントが入力されます)
3	PAD10のベロシティの値 (PAD2を叩くとこの値のイベントが入力されます)
4	プレイ・マーカの位置
5	マーカの位置
6	シフトタイミング
7	イベントのベロシティの値
8	イベント入力後にマーカがステップする値
9	プレイ・マーカ
10	マーカ

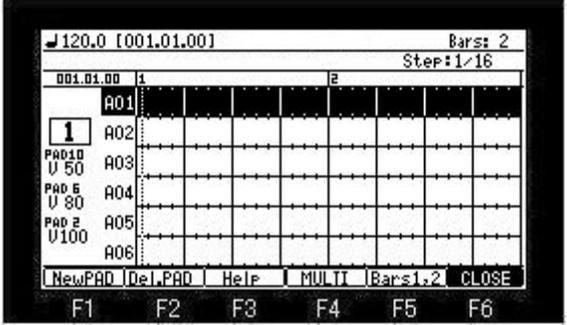
[SHIFT] + ▲カーソル・キーで上部のフィールドにカーソルが移動します。
 [SHIFT] + ▼カーソル・キーでPAD10のベロシティ・フィールドにカーソルが移動します。
 [SHIFT] + PADでカーソルを押されたパッドに移動します。



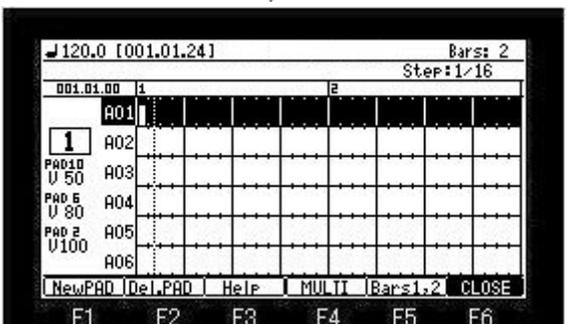
上図の状態[SHIFT] + PAD6を押すとカーソルがPAD6に移動します。

■ イベントの入力と編集

イベントを入力したい位置にマーカを移動してPAD2、PAD6、PAD10のいずれかを叩いてください。

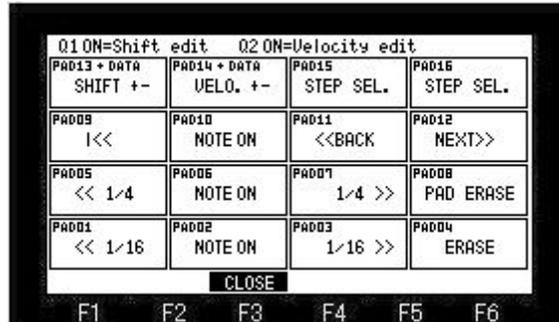
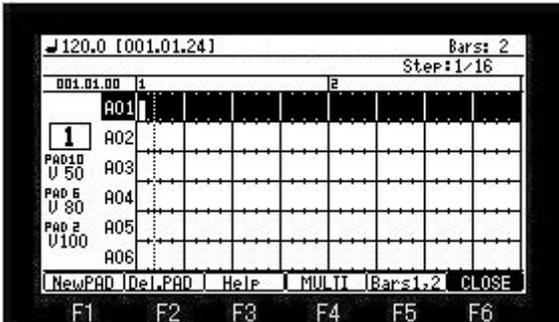


マーカの位置にイベントが入力され、マーカがStepフィールドに表示されているステップ間隔で移動します。

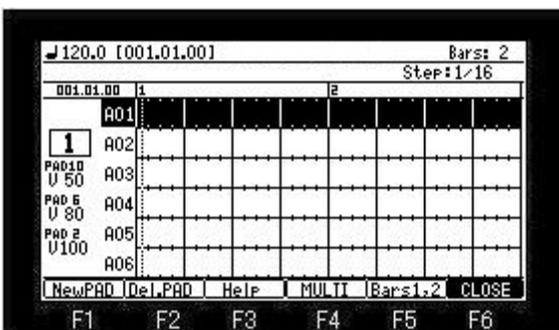


PAD2、PAD6、PAD10を叩いて入力されるイベントのベロシティは、各パッドのベロシティ・フィールドで変更できます。

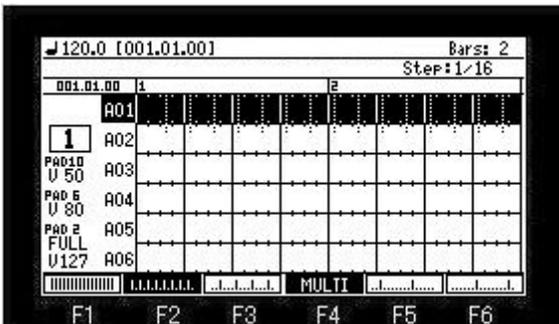
PAD1を叩くとマーカ―を1/16ステップ戻します。
 PAD3を叩くとマーカ―を1/16ステップ進めます。
 PAD4を叩くとマーカ―上のイベントを消去してマーカ―を1/16ステップ進めます。
 PAD5を叩くとマーカ―を一つ前の拍の頭に移動します。
 PAD7を叩くとマーカ―を次の拍の頭に移動します。
 PAD8を叩くと選択されているパッドのイベントを全て消去します。(カーソル上のイベントのみ)
 PAD9を叩くとマーカ―を左端に移動します。
 PAD11を叩くとマーカ―を一つ前のイベントに移動します。
 PAD12を叩くとマーカ―を次のイベントに移動します。
 PAD13を押しながらジョグを回すとマーカ―上のイベントをシフトすることができます。(-/+ 11ティック)
 PAD14を押しながらジョグを回すとマーカ―上のイベントのベロシティを変更できます。
 PAD15又はPAD16を叩くとPAD2、PAD6、PAD10のステップ間隔を変更できます。



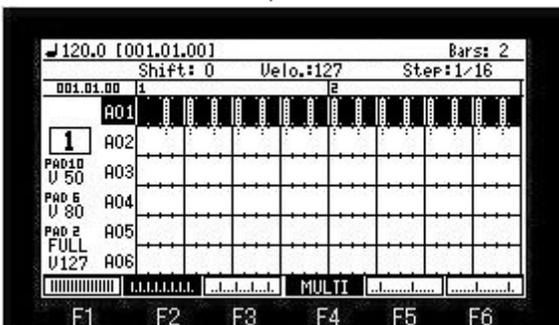
F3(Help)キーを押すとパッドに割り付けられている機能が表示されます。



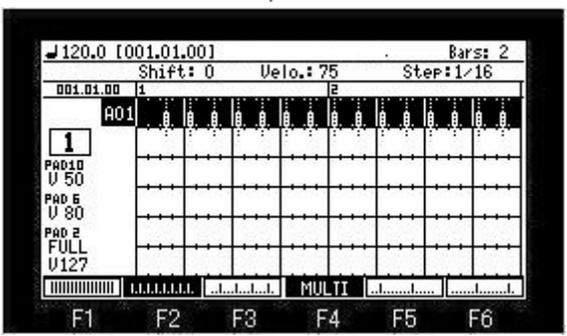
F4(MULTI)キーを押すとマルチ・モードになり複数のイベントを同時に入力したり編集することができます。



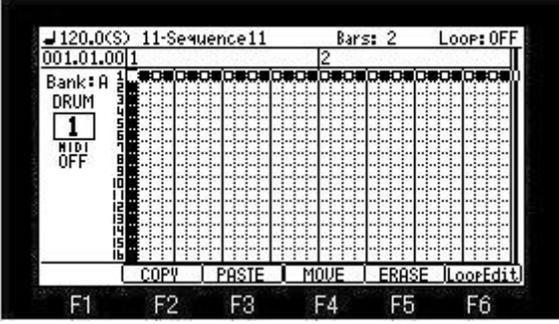
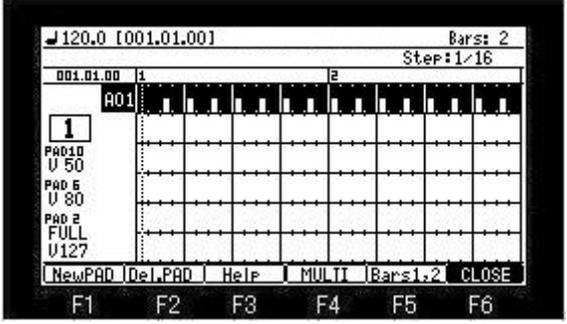
任意のファンクションキーを押すとマーカ―が複数表示されます。
 上図の状態ではPAD2を叩くと下図のようになります。



この状態でジョグを回すとベロシティを変更できます。



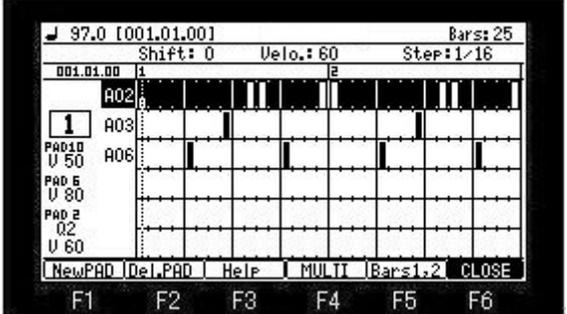
F4(MULTI)キーを押すとマルチ・モードを解除します。



F6(CLOSE)キーを押すとイベントがグリッドに反映されます。
※ループエディット・モードから他のモードに移動してもイベントがグリッドに反映されます。

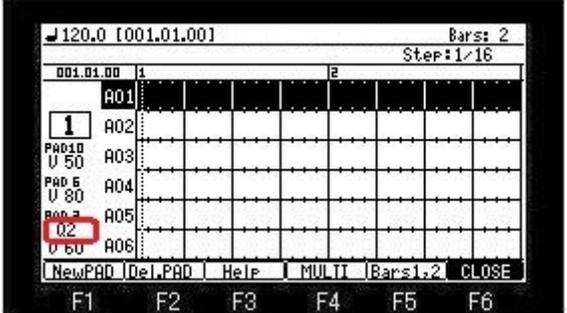
■ ベロシティの設定

Q2の[AFTER]キーをONにするとQ2スライダーでマーカ上のイベントのベロシティを設定することができます。(10ステップ毎)
また、PAD2を叩いて入力されるイベントのベロシティを変更することができます。

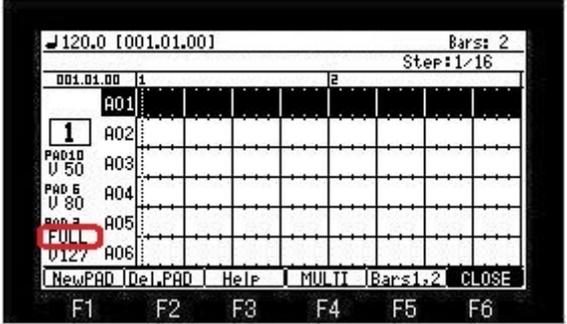


ベロシティを細かく調整したい場合は、PAD14を押しながらジョグを回してください。

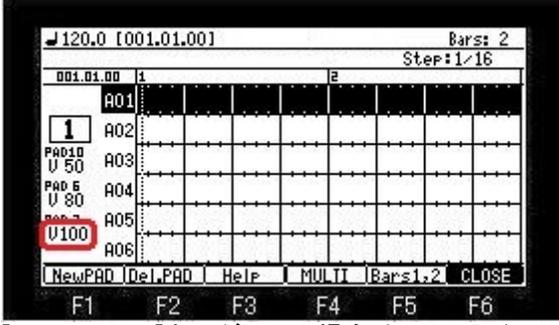
PAD2を叩いて入力されるイベントのベロシティの値について



Q2の[AFTER]キーがONの場合はPAD2のフィールドに“Q2”が表示され、Q2スライダーで設定した値が入力されます。



[FULL LEVEL]キーがONの場合はPAD2のフィールドに“FULL”が表示され、FULL LEVELの値が入力されます。

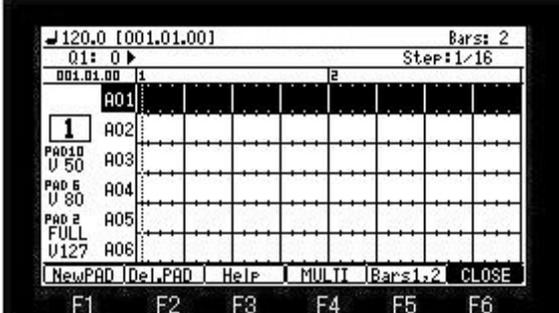


[FULL LEVEL]キーがOFFの場合はPAD2のベロシティ・フィールドで設定されている値が入力されます。

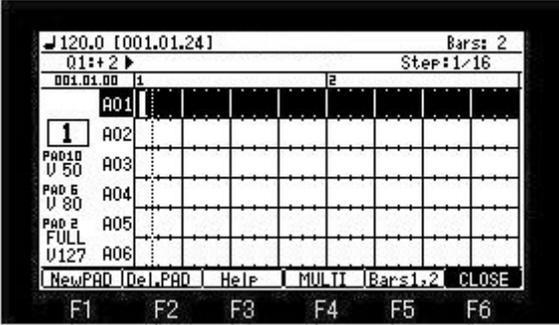
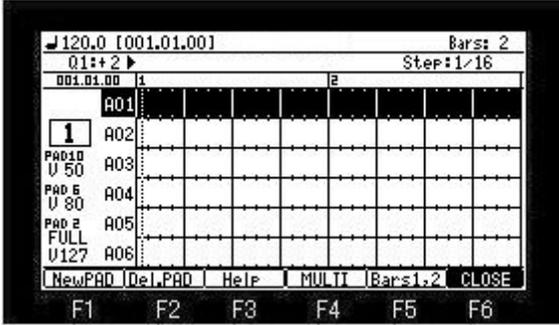
■ イベントのシフト

Q1の[AFTER]キーをONにするとQ1スライダーでマーカー上のイベントをシフトできます。(0~11ティックまで)
 また、入力するイベントの位置をマーカーの位置よりシフトして入力することができます。(0~11ティックまで)
 Q1スライダーによるイベントのシフトは0~11までです。マイナスにシフトすることはできません。

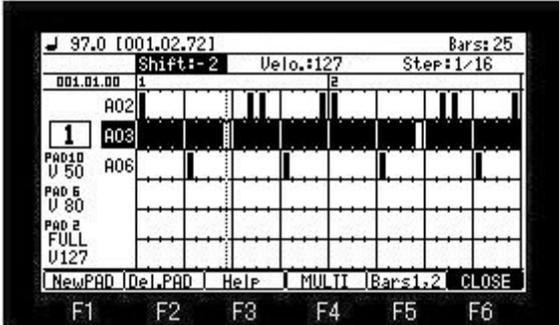
イベントをマーカーの位置よりシフトして入力する場合の例



Q1の[AFTER]キーをONにすると上部のフィールドにQ1フィールドが表示されます。
 Q1スライダーで値を設定してください。



上図の設定でイベントを入力するとマーカーの位置より+2ティックシフトされた位置にイベントが入力されます。

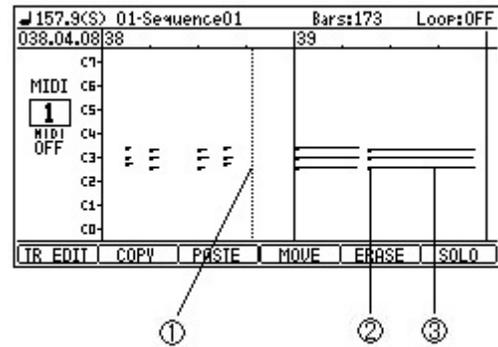


マーカー上のイベントをマイナスにシフトしたい場合は、PAD13を押しながらジョグを回してください。

※左端のイベントはマイナスにシフトすることはできません。

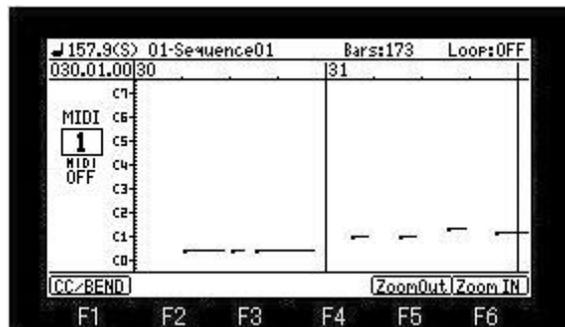
■トラックのタイプをMIDIにするとMIDIのグリッド・モードになります。

基本的な操作はDRUMグリッドと同じです。
編集の範囲選択は横方向だけでノートの範囲を選択することはできません。

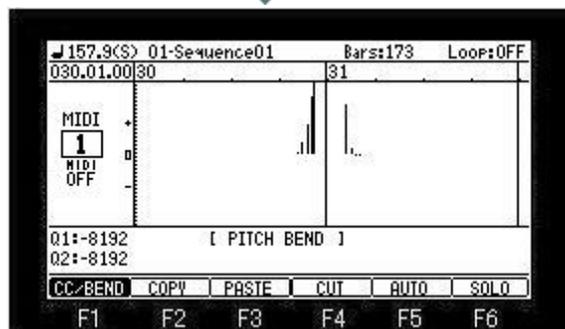


- | | |
|---|----------|
| 1 | マーカー |
| 2 | ノート・イベント |
| 3 | デュレーション |

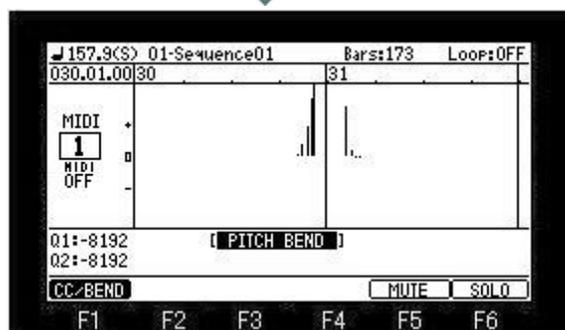
■ PITCH BEND, CONTROL CHANGE, CHANNEL PRESS, POLY PRESSの編集



[SHIFT] + F1(CC/BEND)キーを押すとPITCH BEND, CONTROL CHANGE, CHANNEL PRESS, POLY PRESSの編集モードになります。



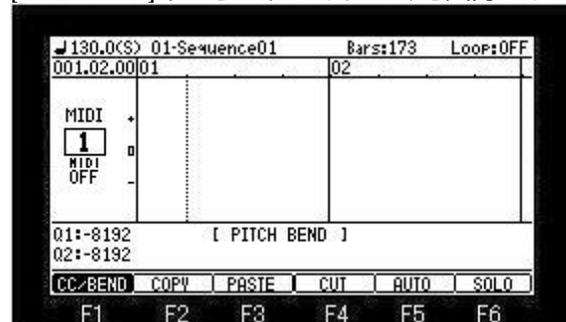
▼カーソルキーを押してパラメーター・フィールドにカーソルを移動してください。



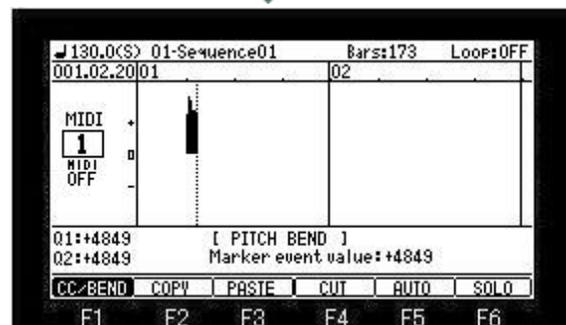
編集又は入力したいパラメーターを選択してください。

イベントの入力

[OVER DUB]キーをONにしてイベントを入力したい位置にマーカーを移動してください。

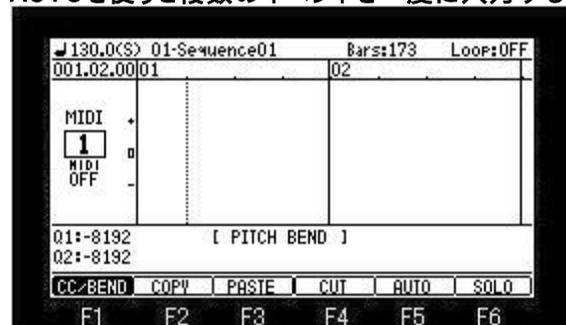


Q1、Q2スライダーを使ってイベントを入力してください。

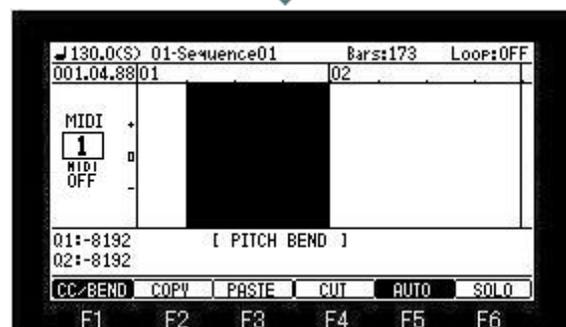


録音しながらリアルタイムにイベントを入力しても他のイベントが消されることはありません。
入力されているイベントを編集したい場合は、編集したいイベント上にマーカーを移動してスライダーで値を変更してください。

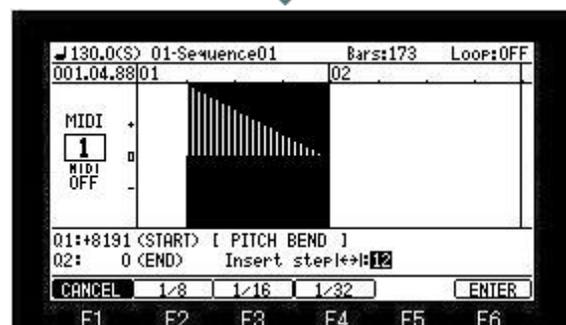
AUTOを使うと複数のイベントを一度に入力することができます。



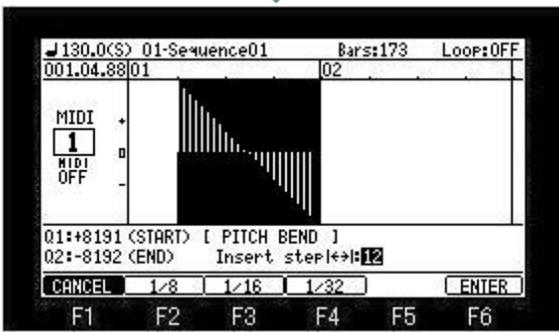
F5(AUTO)キーを押しながらジョグを回してイベントを入力する範囲を選択してください。



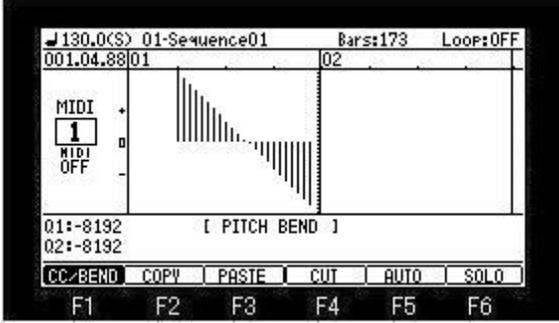
F5(AUTO)キーを放すとデフォルトの値が入力されます。



Q1スライダーでスタートの値、Q2スライダーでエンドの値を設定してください。

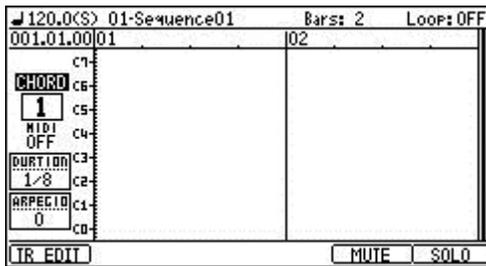


スタートの値からエンドの値までのイベントが入力されます。
 イベントのクロック間隔はF2-F4又はジョグで変更できます。
 F2(1/8) = 48クロック、F3(1/16) = 24クロック、F4(1/32) = 12クロック毎にイベントが入力されます。
 任意(1-48)のクロックを設定したいときはジョグを回して設定してください。
 F6(ENTER)キーを押すと入力完了します。

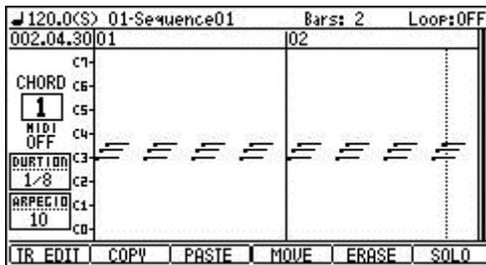


COPY、PASTEの方法はDRUMグリッドと同じです。
 但し、横方向にしか選択できません。
 また、CUTの方法もERASEと同じですが、CUTされたイベントはクリップボードにコピーされます。

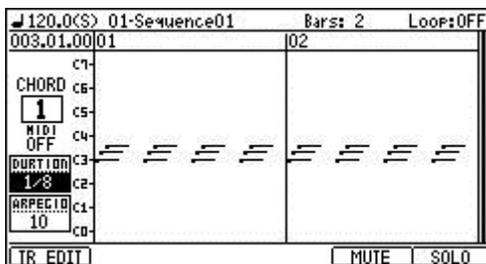
■ タイプ・フィールドでCHORDを選択するとコードの入力モードになります。



パッドを押すとパッドに割り付けられているコードが発音されます。

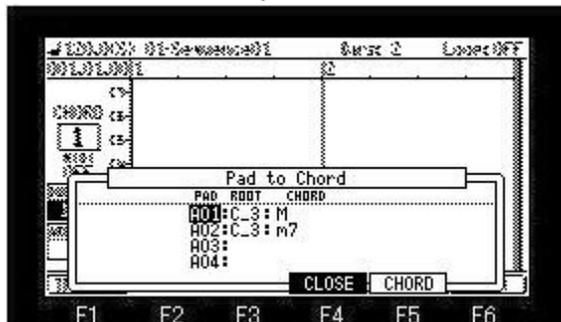


[OVER DUB]をONにするとパッドを押してコードをステップ入力することができます。

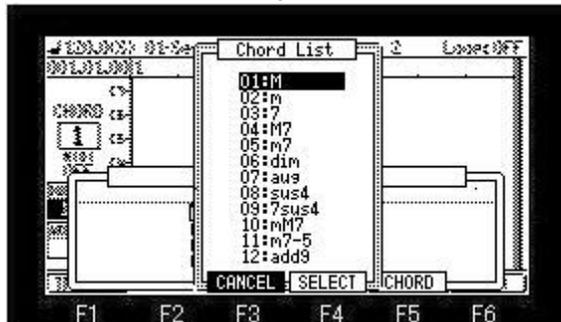


DURATIONフィールド、ARPEGGIOフィールドについては"コードの入力"を参照してください。

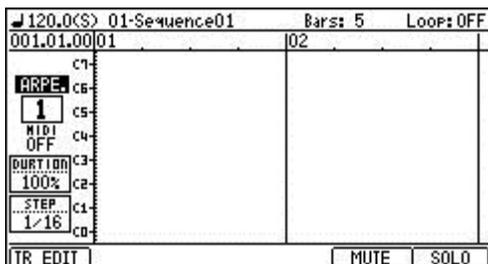
カーソルが"DURATION"か"ARPEGGIO"フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すと"Pad to Chord"のウィンドウが表示されます。



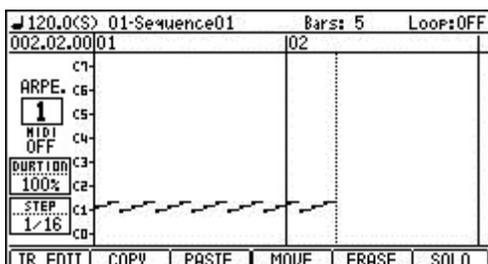
パッドに割り付けられているコードが表示されています。
 ROOTフィールドでルート・キーの設定や変更ができます。
 CHORDフィールドでコードの設定や変更ができます。
 F5(CHORD)キーを押すと"Chord List"のウィンドウが表示されます。



- タイプ・フィールドでARPE.を選択するとアルペジエーターのモードになります。押さえたパッドもしくは鍵盤を、押している間リピート演奏します。



パターンはメインのアルペジエーターで選択してください。
グリッドではパターンの選択はできません。



[OVER DUB]をONにするとアルペジエーターのイベントをステップ入力することができます。

DURATION	Stepで設定した音符に対しての音の長さを割合で設定します。
STEP	発音するタイミングを設定します。 1/4(4分音符) 1/4-3(4分音符の3連符) 1/8(8分音符) 1/8-3(8分音符の3連符) 1/16(16分音符) 1/16-3(16分音符の3連符) 1/32(32分音符) 1/32-3(32分音符の3連符)

注: マルチティンバーがONの場合もアルペジエーターはアクティブ・トラック(現在選択されているトラック)にしか働きません。

■ [MODE]+PAD7の画面ではPROGRAM、MXER、EFFECTの設定を一括してできます。

注: グローバル・プログラム・エディットのモードでは[REC]と[OVER DUB]キーは働きません。

[REC]又は[OVER DUB]キーが押されるとメイン画面に戻ります。(INSTも同じ)

PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

- 1 選択されているトラックの番号
- 2 設定されているプログラム
- 3 プログラムのタイプ(DRUM/INST)
- 4 POLY: 同時に複数のノートを発音することができます。
MONO: 同時に複数のノートを発音しません。(一つのノートしか発音されません)

■ プログラムのタイプがDRUMのときの基本操作

PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

上部のフィールドからパラメーター・フィールドへのカーソル移動は▼カーソルキーを押してください。

PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

パラメーター・フィールドからプログラム・フィールドへのカーソル移動は[SHIFT]+▲カーソルキーを押してください。

PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

パッドを押しながら▲▼カーソルキーを押すとパラメーターの値をコピーします。([UNDO]+▲▼でも可)

PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	Sample01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

例えば上図の状態でPAD A01の"Sample01"をA02～A04にコピーしたい場合
PAD1を押しながら▼カーソルキーでA05までカーソルを移動するとA01のサンプルがA02～A05までコピーされます。

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Plays POLV						
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	Sample01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	Sample01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	Sample01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	Sample01	FOR	80	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO MUTE | OUT FX

また、上図の状態ではPAD5を押しながら▲カーソルキーでA01までカーソルを移動すると下図のようになります。

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Plays POLV						
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	80	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	Sample01	FOR	80	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	Sample01	FOR	80	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	Sample01	FOR	80	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	Sample01	FOR	80	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO MUTE | OUT FX

A05のTUNEの値がA01までコピーされます。

[SHIFT]キーを押しながら▼カーソルキーを押すと複数のパッドを選択できます。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set (DRUM) Plays POLV						
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO MUTE | OUT FX

例えば上図の状態では[SHIFT]キーを押しながら▼カーソルキーでA06までを選択すると下記ようになります。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set (DRUM) Plays POLV						
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

HOLD | PACK | (C)TUNE | CHROM. | ALL

複数パッドの選択を解除するときは[SHIFT]キーを押しながらF6(ALL)キーを押してください。

[SHIFT]キーを押しながらF6(ALL)キーを押すと全てのパッド(A01~D16)のパラメーターの値を一括して変更できます。(ALLモード)

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set (DRUM) Plays POLV						
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO MUTE | OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

上図の状態では[SHIFT]キーを押しながらF6(ALL)キーを押すと下記のようにALLモードになります。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set (DRUM) Plays POLV						
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLV

HOLD | PACK | (C)TUNE | CHROM. | ALL

F1 F2 F3 F4 F5 F6

ALLモードを解除したいときはもう一度[SHIFT]キーを押しながらF6(ALL)キーを押してください。

[UNDO]キーを押しながらパッドを叩くとカーソル上の値を叩いたパッドにコピーします。

Tr: 1:001-Program01		<DRUM>			Play: POLV	
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A02		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A03		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A04		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A05		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO/MUTE | OUT FX

上図の状態ですべてのキーを押しながらPAD3とPAD5を叩くと下図のようになります。

Tr: 1:001-Program01		<DRUM>			Play: POLV	
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A02		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A03	Sample01	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A04		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A05	Sample01	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO/MUTE | OUT FX

A01の"Sample01"がA03とA05にコピーされます。

PADフィールドにカーソルがあるとき[UNDO]キーを押しながらパッドを叩くと、カーソル上のパッド情報を叩いたパッドにコピーします。

Tr: 1:001-Program01		<DRUM>			Play: POLV	
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	90	+05.00	ONESHOT	POLV
A02		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A03		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A04		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A05		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO/MUTE | OUT FX

上図の状態ですべてのキーを押しながらPAD5を叩くと下図のようになります。

Tr: 1:001-Program01		<DRUM>			Play: POLV	
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sample01	FOR	90	+05.00	ONESHOT	POLV
A02		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A03		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A04		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A05	Sample01	FOR	90	+05.00	ONESHOT	POLV
A06		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A07		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A08		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A09		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A10		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO/MUTE | OUT FX

A01のパラメーターの値が全てA05にコピーされます。(パッドのコピー)

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set		<DRUM>			Play: POLV	
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A02	DJ_KIK&H1	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A03	DJ_KIK&H2	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A07	HIPTR2R	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A08	HIPTR1R	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A11		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A12		FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

HOLD | PACK | C1-TUNE | CHROM. | ALL

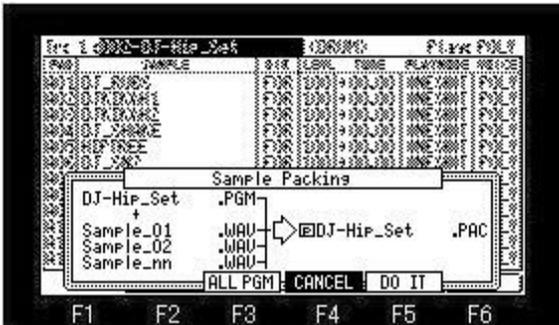
F1 F2 F3 F4 F5 F6

[SHIFT] + F1(HOLD)キーをONにするとMIDI IN NOTEに対してカーソルが自動で移動しません。

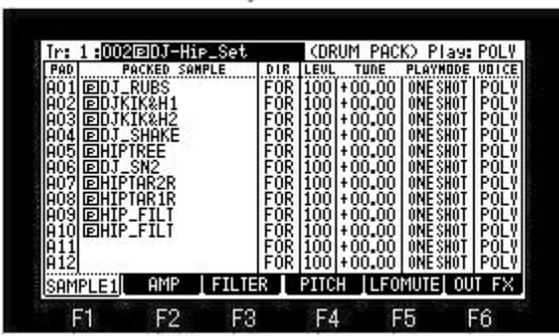
■ プログラムとサンプルをパックにして一つのファイルにする



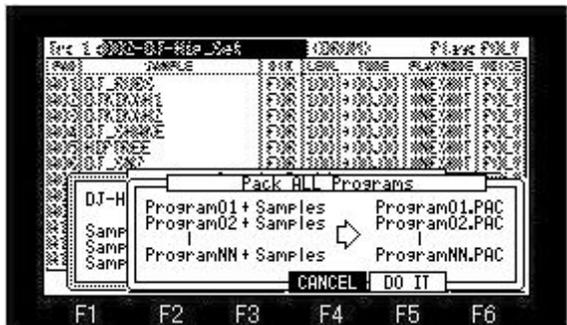
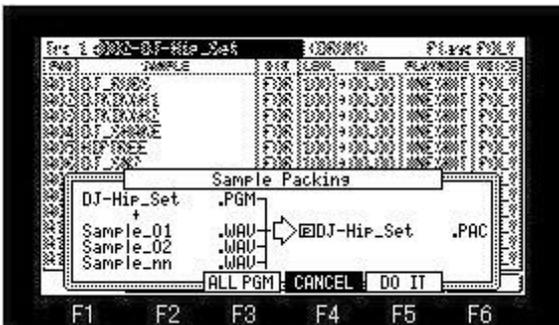
[SHIFT]+F2(PACK)キーを押すと"Sample Packing"のウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すとプログラムとサンプルをパックにして一つのファイルにします。また、オリジナルのサンプルは削除されます。(他のプログラムでも使われているサンプルは削除されません)

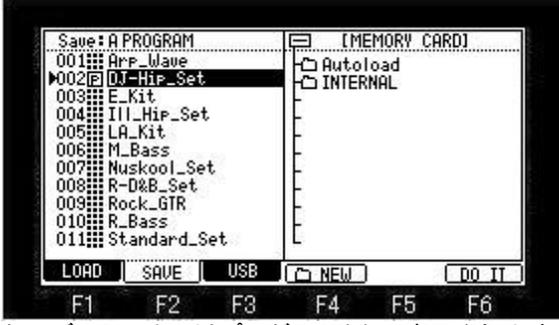


パックされたプログラムとサンプルには頭に"P"が表示されます。

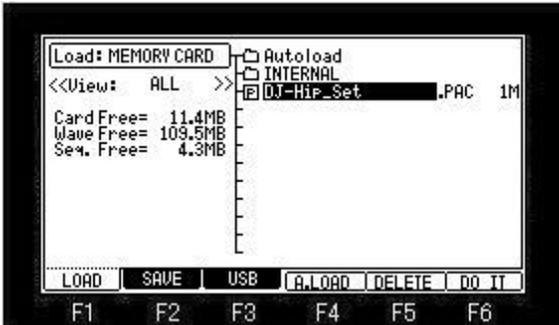


"Sample Packing"のウィンドウでF3(ALL PGM)キーを押すと"Pack ALL Programs"のウィンドウが表示されます。F5(DO IT)キーを押すと全てのプログラムを順番にパックします。

- パックされたプログラムにはパックされていないサンプルを割り付けることはできません。
- 但し、パックされたサンプルを入れ替えることはできます。
- 64以上のサンプルが使われているプログラムはパックできません。
- パックされたサンプルはトリムやサンプルリストに表示されません。
- パックされたプログラムを削除するとパックされたサンプルも一緒に削除されます。
- パックしてもメモリの空き容量は変わりません。
- パックすることで999以上のサンプルを扱うことができます。
- また、サンプルが多く使われているプログラムの場合、ロード時間が多少早くなります。

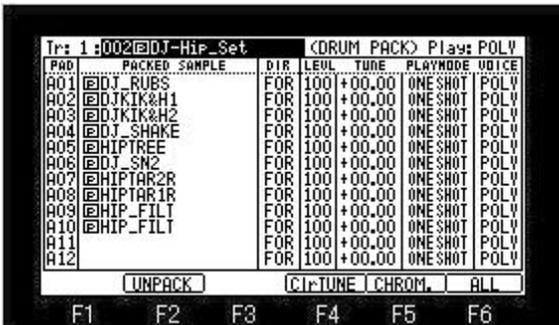


セーブのモードではプログラムとして表示されます。

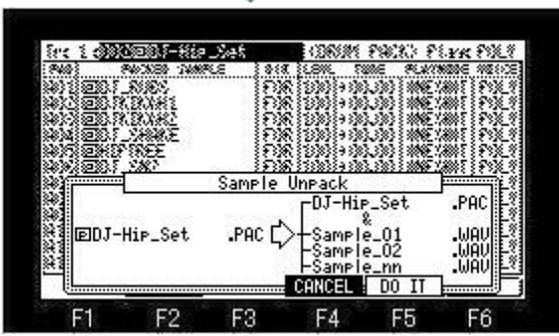


パックされたプログラムは拡張子が".PAC"のファイルになります。

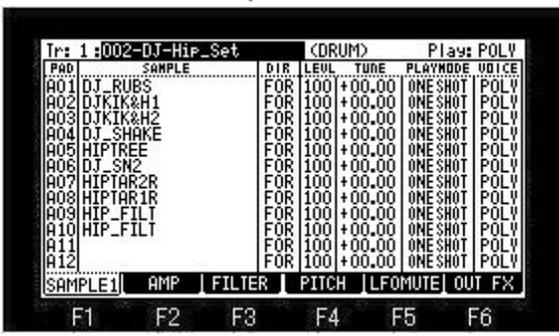
■ パックされたプログラムを元に戻す



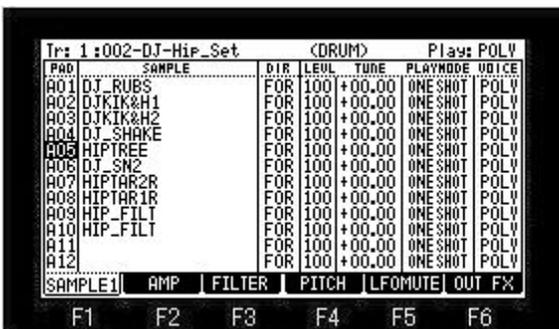
パックしたプログラムを元に戻したい場合は[SHIFT]+F2(UNPACK)キーを押してください。
"Sample Unpack"のウィンドウが表示されます。



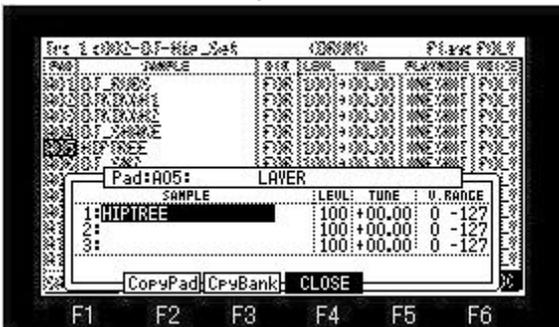
F5(DO IT)キーを押すとパックされたプログラムが元の状態に戻ります。



■パッドの設定を他のパッドにコピーします。



PADの項目でコピーしたいパッド番号にカーソルを移動して[WINDOW]キーを押してください。
"LAYER"のウィンドウが表示されます。



F2(CopyPad)キーを押すと"Copy Pad"のウィンドウが表示されます。



コピー先のパッドを選択してF5(DO IT)キーを押してください。

バックされたプログラムのパッドはコピーできません。

■ BANKの設定内容を他のBANKにコピーします。

PAD	SAMPLE	DIR	LEVEL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A11	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
A12	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFOMUTE | OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

PADの項目にカーソルを移動して[WINDOW]キーを押してください。
"LAYER"のウィンドウが表示されます。

SAMPLE	LEVEL	TUNE	V. RANGE
1: DJ_RUBS	100	+00.00	0 -127
2:	100	+00.00	0 -127
3:	100	+00.00	0 -127

CopyPad | CpyBank | CLOSE

F1 F2 F3 F4 F5 F6

F3(CpyBank)キーを押すと"Copy Bank"のウィンドウが表示されます。

COPY	Psm	Bank
1: DJ_RUBS	DJ-Hip_Set	A
2:	DJ-Hip_Set	
3:	DJ-Hip_Set	C

CANCEL | DO IT

F1 F2 F3 F4 F5 F6

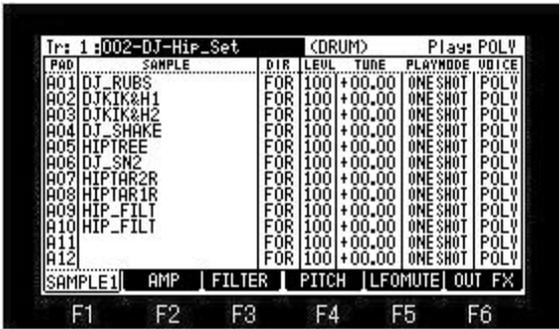
コピー元のBANKとコピー先のBANKを選択してF5(DO IT)キーを押してください。
上図の場合、BANK Aの設定内容をBANK Cにコピーします。

PAD	SAMPLE	DIR	LEVEL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
C01	DJ_RUBS	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C02	DJKIK&H1	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C03	DJKIK&H2	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C04	DJ_SHAKE	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C05	HIPTREE	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C06	DJ_SN2	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C07	HIPTAR2R	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C08	HIPTAR1R	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C09	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C10	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C11	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV
C12	HIP_FILT	FOR	100	+00.00	ONESHOT	POLV

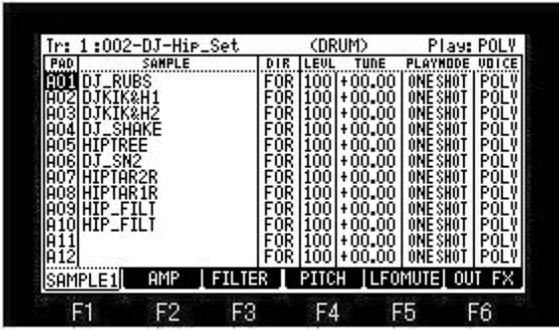
SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFOMUTE | OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

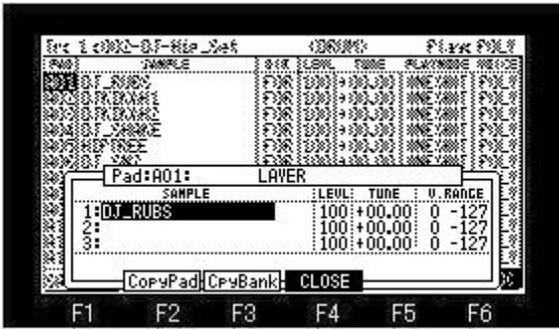
バックされたプログラムのBANKはコピーできません。



PAD:	パッド番号を表示しています。	
SAMPLE:	パッドに割り付けるサンプルを設定します。	
DIR:	サンプルの再生方向を選択できます。 "FOR"は順方向に再生します。 "REV"は逆方向に再生します。	
LEVEL:	サンプルのレベルを設定します。	
TUNE:	サンプルの音程を設定します。 +/- 3オクターブまで設定できます。	
PLAY MODE:	ONE SHOT	パッドを短く叩いてもサンプルを最後まで再生します。
	NOTE ON	パッドを押している間だけサンプルを再生します。
VOICE:	リリース中に同じノートを発音した場合の振る舞いを決めます。	
	POLY	リリース中の音は消さずに新しいノートを発音します。
	MONO	リリース中の音を消して新しいノートを発音します。



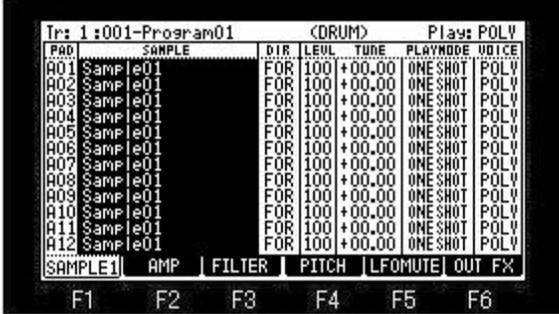
カーソルをPADの項目に移動して[WINDOW]キーを押すと"_LAYER"のウィンドウが表示されます。



F2(CopyPad)については"パッドのコピー"を参照してください。
F3(CopyBank)については"BANKのコピー"を参照してください。

■ オート・クロマチック・アサイン(カーソル位置のPADを基準にしてTUNEの値を01.00(半音)ずつ増減します。)

例えば一つのサウンドを半音階にして使いたい場合



SAMPLEの項目で半音階にしたいサンプルを設定してください。

Tr: 1:001-Program01		(DRUM)		Play: POLY		
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A02	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A03	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A04	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A05	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A06	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A07	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A08	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A09	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A10	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A11	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A12	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY

PACK C|:TUNE | CHROM. ALL

F1 F2 F3 F4 F5 F6

[SHIFT] + F5(CHROM.)キーを押すとカーソル位置のPADを基準にしてTUNEの値が01.00(半音)ずつ増減されます。(最大+/- 3オクターブ)
 上図の場合に[SHIFT] + F5(CHROM.)キーを押すと下図のようになります。



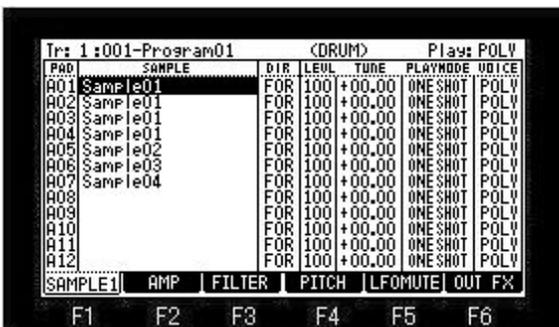
Tr: 1:001-Program01		(DRUM)		Play: POLY		
PAD	SAMPLE	DIR	LEVL	TUNE	PLAYMODE	VOICE
A01	Sampl e01	FOR	100	-05.00	ONE SHOT	POLY
A02	Sampl e01	FOR	100	-04.00	ONE SHOT	POLY
A03	Sampl e01	FOR	100	-03.00	ONE SHOT	POLY
A04	Sampl e01	FOR	100	-02.00	ONE SHOT	POLY
A05	Sampl e01	FOR	100	-01.00	ONE SHOT	POLY
A06	Sampl e01	FOR	100	+00.00	ONE SHOT	POLY
A07	Sampl e01	FOR	100	+01.00	ONE SHOT	POLY
A08	Sampl e01	FOR	100	+02.00	ONE SHOT	POLY
A09	Sampl e01	FOR	100	+03.00	ONE SHOT	POLY
A10	Sampl e01	FOR	100	+04.00	ONE SHOT	POLY
A11	Sampl e01	FOR	100	+05.00	ONE SHOT	POLY
A12	Sampl e01	FOR	100	+06.00	ONE SHOT	POLY

SAMPLE1 | AMP | FILTER | PITCH | LFO MUTE | OUT FX

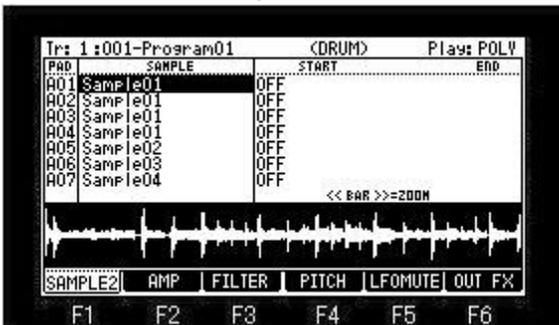
F1 F2 F3 F4 F5 F6

A06のPADを基準にしてTUNEの値が01.00(半音)ずつ増減されます。
 A05 ~ A01までは01.00(半音)ずつマイナスされ、A07 ~ C10までは01.00(半音)ずつプラスされます。
 尚、[SHIFT] + F4(CirTUNE)キーを押すと全てのPADのTUNEの値を+00.00にします。

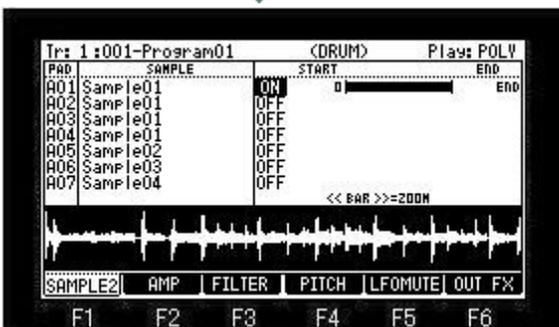
■ プログラムモードでサンプルのスタート/エンドを調整することができます。



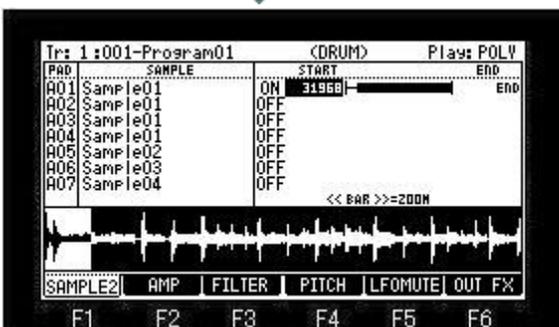
F1キーが"SAMPLE1"のときF1キーを押すと"SAPLE2"の画面に変わります。
もう一度F1キーを押すと元の"SAMPLE1"の画面に戻ります。



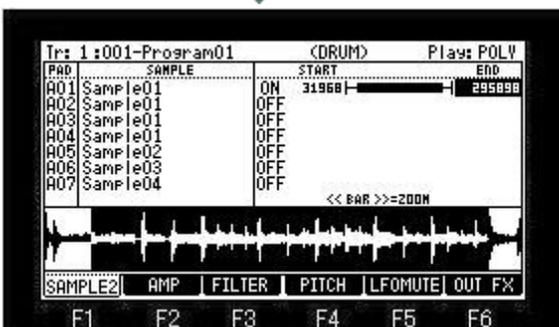
"SAPLE2"の画面ではALLや複数選択はできません。
カーソルを"START"フィールドに移動し、"START"フィールドをONにしてください。



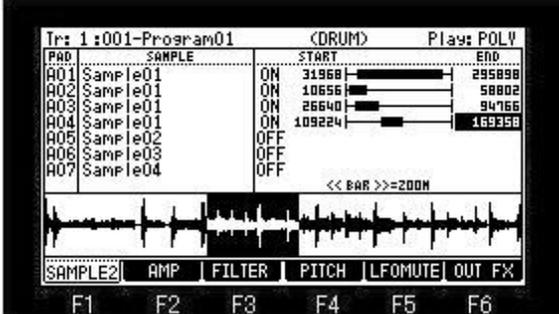
カーソルを右に移動し、ジョグを回してスタート・ポイントを調整してください。



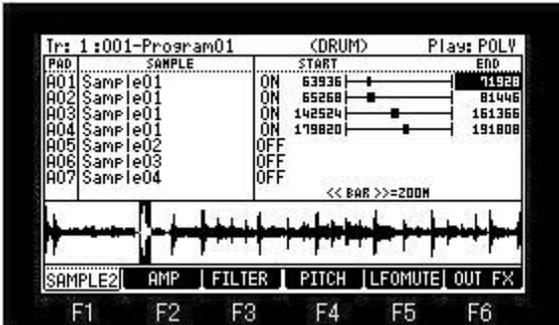
カーソルをENDフィールドに移動し、ジョグを回してエンド・ポイントを調整してください。



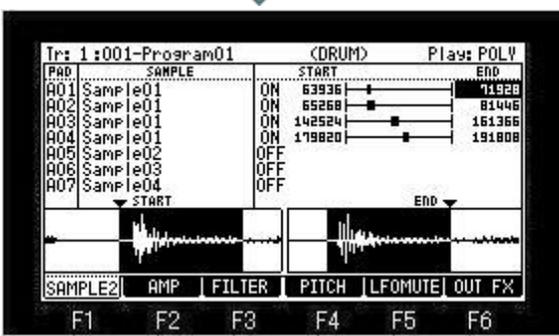
"START"フィールドがONの場合、設定されているスタート・ポイントからエンド・ポイントまでが再生されます。
"START"フィールドがOFFの場合、サンプルのスタート・ポイントからエンド・ポイントまでが再生されます。



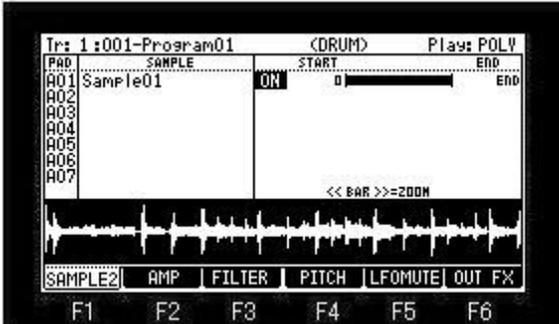
上図のように同じサンプルで異なるスタート/エンドを複数設定することができます。



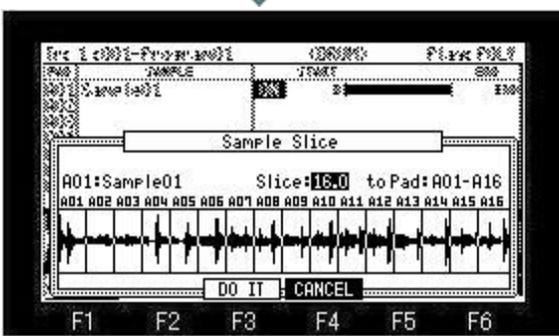
BAR>>キーを押すと波形をズームインします。



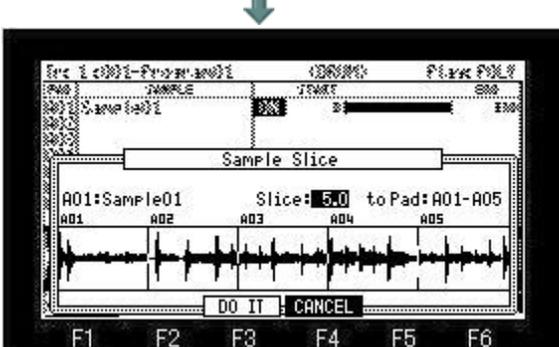
<<BARキーを押すと波形をズームアウトします。



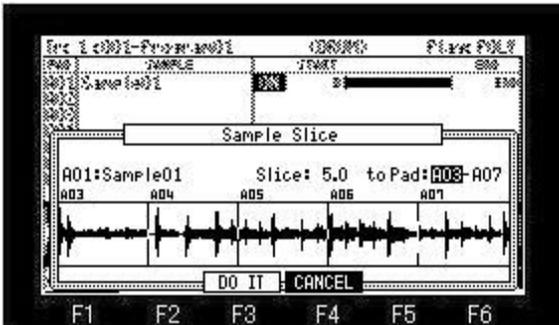
カーソルが"START"か"END"フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すと"Sample Slice"のウィンドウが表示されます。



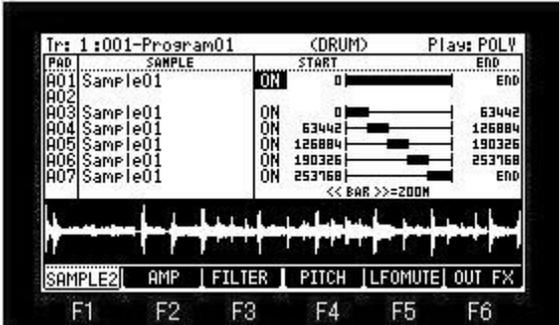
サンプルを2~32にスライスしてパッドに自動的に割り付けることができます。
"Slice"フィールドでスライス数を設定してください。(2.0~32.0)



カーソルを "to Pad" フィールドに移動し、スライスしたサンプルを割り付ける最初のパッドを選択してください。



F3(DO IT)キーを押すとスライスが実行されます。



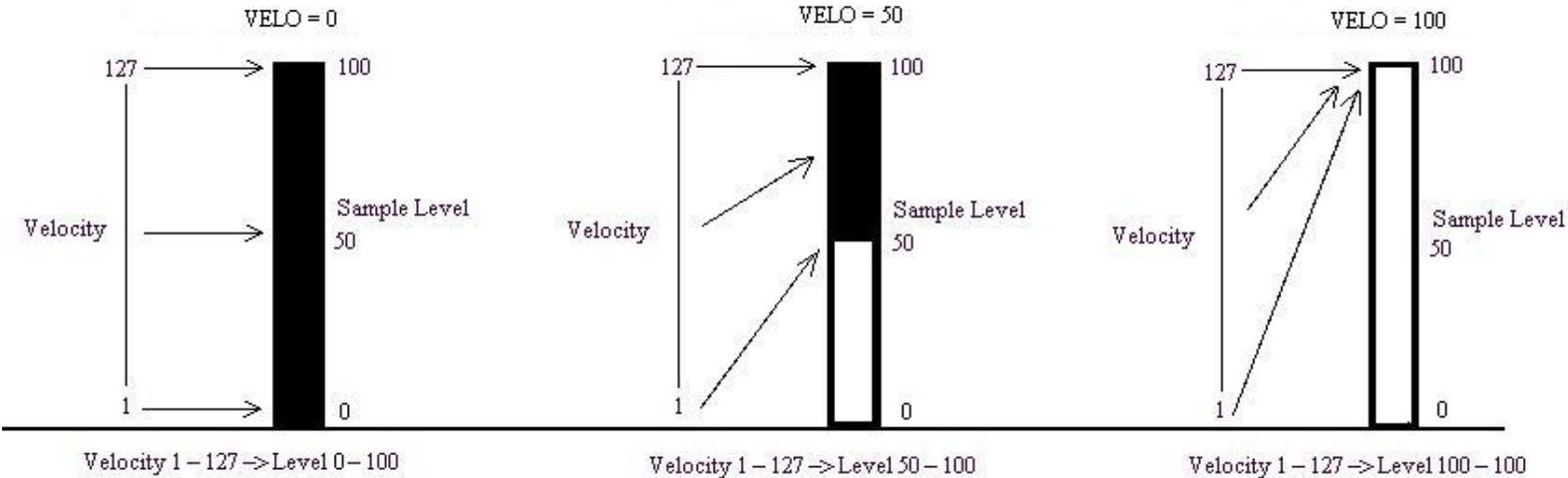
スライスされたサンプルがパッドのA03 ~ A07に割り付けられます。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set										Play: POLV	
PAD	PRIORITY	VELO	A	H	D	S	R				
A01	OFF	0	0	0	0	100	0	AMP Envelope			
A02	OFF	0	0	0	0	100	0	A01			
A03	OFF	0	0	0	0	100	0				
A04	OFF	0	0	0	0	100	0				
A05	OFF	0	0	0	0	100	0				
A06	OFF	0	0	0	0	100	0				
A07	OFF	0	0	0	0	100	0				
A08	OFF	0	0	0	0	100	0				
A09	OFF	0	0	0	0	100	0				
A10	OFF	0	0	0	0	100	0				
A11	OFF	0	0	0	0	100	0				
A12	OFF	0	0	0	0	100	0				

PRIORITY (Priority) このパラメーターをONにすると、ボイスが不足してもこのパッドの音は途切れません。

■ VELO(ベロシティ対音量のカーブを決定します)

この値が小さい時はベロシティで音量が大きく変化します。
 この値が大きい時は音量の変化が小さくなります。
 この値が100の時は常にベロシティ127と同じになります。



A---(Attack)NOTE ONからその音声の最大音量に到達するまでの時間を設定します。

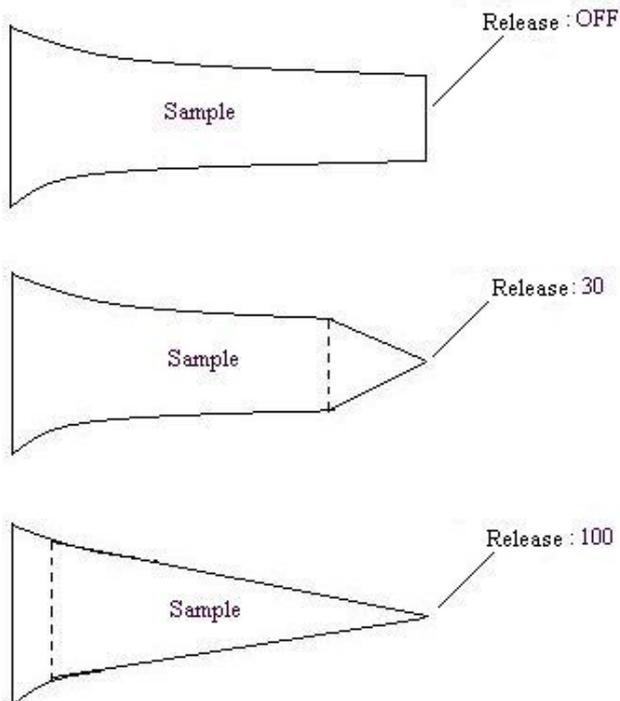
H---(Hold)音のピーク状態でのホールド時間 (1=10msec)

D---(Decay)Attackで到達した最大音量からSustainレベルに移行するまでの時間を設定します。

S---(Sustain)Decayが終了した後、音が鳴っている限り出る音量を設定します。

R---(Release)NOTE OFFから音が鳴り終わるまでの時間を設定します。

PLAY MODEがONE SHOTの場合Releaseは下図のように働きます。

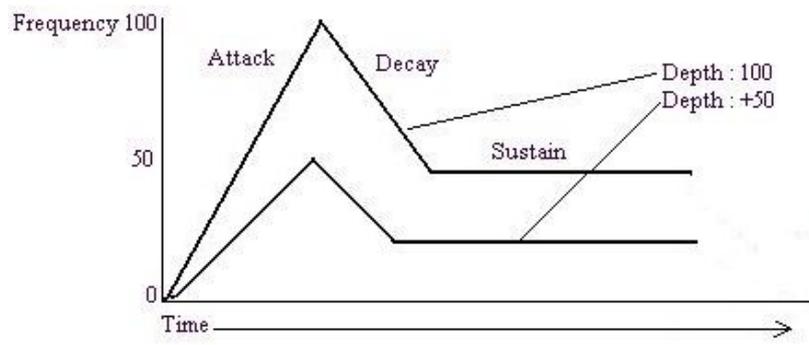


Tr: 1:001-Program01										Play: POLY	
AD TYPE	FRQ	RESO	VELO	FLTR	FRQ2	RES2	Filter1 Envelope				
A01	LPF	40	56	50	OFF	OFF	A01				
A02	OFF				OFF	OFF	DEPTH	ATTACK	DECAY	SUSTAIN	
A03	OFF				OFF	OFF	+ 30	30	30	40	
A04	OFF				OFF	OFF					
A05	OFF				OFF	OFF					
A06	OFF				OFF	OFF					
A07	OFF				OFF	OFF					
A08	OFF				OFF	OFF					
A09	OFF				OFF	OFF					
A10	OFF				OFF	OFF					
A11	OFF				OFF	OFF					
A12	OFF				OFF	OFF					
SAMPLE AMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX											

注: Filter2のパラメーターはFrequencyとResonanceのみです。
また、Filter2にADSは動きません。

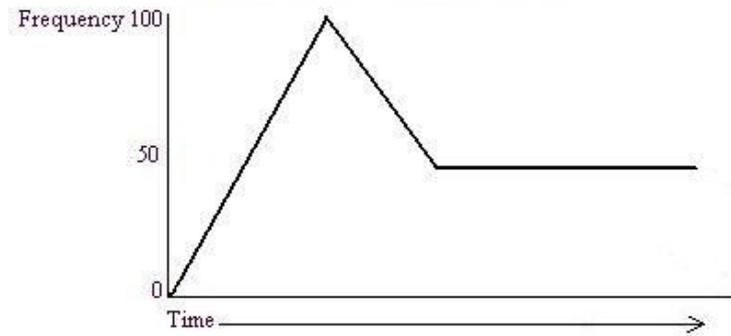
TYPE	フィルターの種類を選択してください。																				
	<p>LPF(LOW PASS): 高域成分をカットして低域成分のみを通過させます。</p> <p>BPF(BAND PASS): 特定の周波数成分のみを通過させてそれ以外の成分をカットします。</p> <p>HPF(HIGH PASS): 低域成分をカットして高域成分のみを通過させます。</p> <p>EQL(Equalizer Low): 低域の音を増減します。</p> <p>EQH(Equalizer High): 高域の音を増減します。</p> <p>LNK(Filter2): 常にFilter1と同じ値で働きます。</p>																				
FRQ(Frequency)	カットオフ周波数を設定してください。(0 ~ 100)																				
RESO(Resonance)	値を上げるとFREQ項目で設定した周波数部分の音成分が強調されるようになります。(0-100)																				
VELO(Velo▶Depth)	<p>Velocityの値がADS Depthに加算されます。</p> <p>例</p> <p>VELO(Velo▶Depth):100 VelocityによりADSR Depthに1-100が加算されます。</p> <p>VELO(Velo▶Depth):50 VelocityによりADSR Depthに1-50が加算されます。</p> <p>VelocityによりCutoffを変化させたい場合 (ADSRを使用しない) はADSRの値を下記のように設定してください。 下記の例ではVelocityによりFrequency 50-100変化します。</p> <table border="1"> <tr> <td>Frequency : 50</td> <td>A : 0</td> <td>Frequency 100</td> <td>Velocity =127</td> </tr> <tr> <td>Resonance : 0</td> <td>D : 0</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Velo.▶Depth : 50</td> <td>S : 100</td> <td>50</td> <td>Velocity =1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td colspan="2">Time →</td> </tr> </table>	Frequency : 50	A : 0	Frequency 100	Velocity =127	Resonance : 0	D : 0			Velo.▶Depth : 50	S : 100	50	Velocity =1			0				Time →	
Frequency : 50	A : 0	Frequency 100	Velocity =127																		
Resonance : 0	D : 0																				
Velo.▶Depth : 50	S : 100	50	Velocity =1																		
		0																			
		Time →																			
DEPTH	フィルターに対するADSの効果の大きさ。ここがOFFだとADSは動きません。																				
A(Attack)	NOTO ONからDEPTHの値に到達するまでの時間を設定します。																				
D(Decay)	Attackで到達したDEPTHの値からSustainで設定した値になるまでの時間を設定します。																				
S(Sustain)	Decayの終了ポイントを設定します。																				

■ FilterのCutoff frequencyが下図のように変化します。

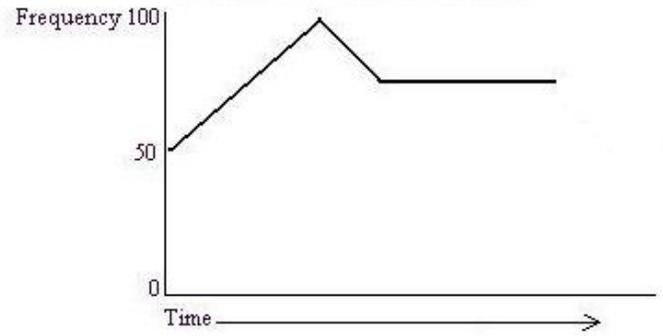


■ ADSの値はFilterパラメーター[Frequency :xx]に加算されます。

Frequency : 0 ADS Depth : +100

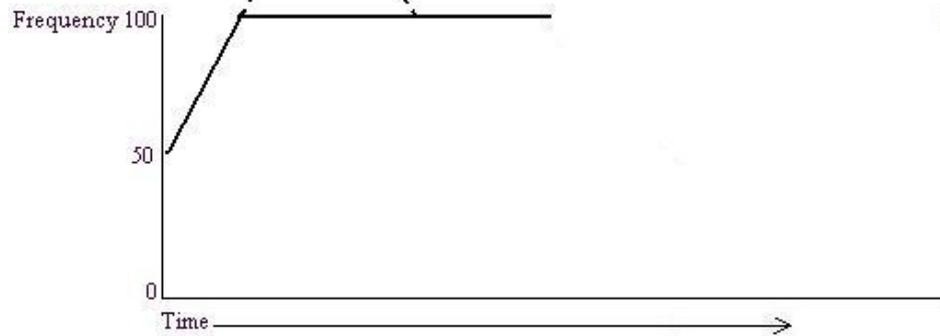


Frequency : 50 ADS Depth : +50

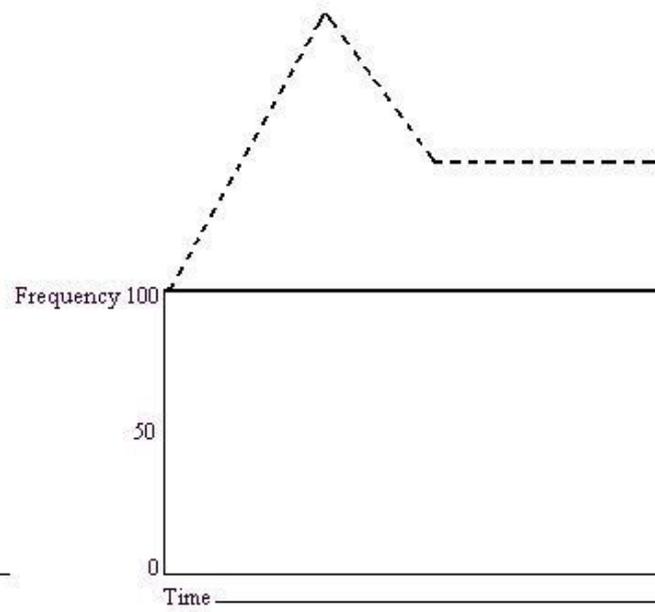


加算の結果が100以上の場合100と同じです。

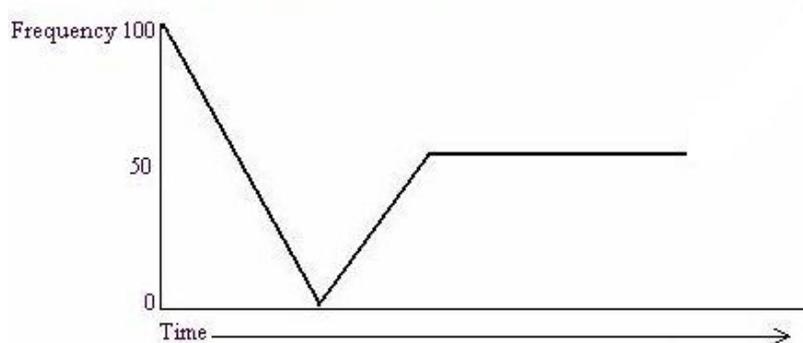
Frequency : 50 ADS Depth : +100



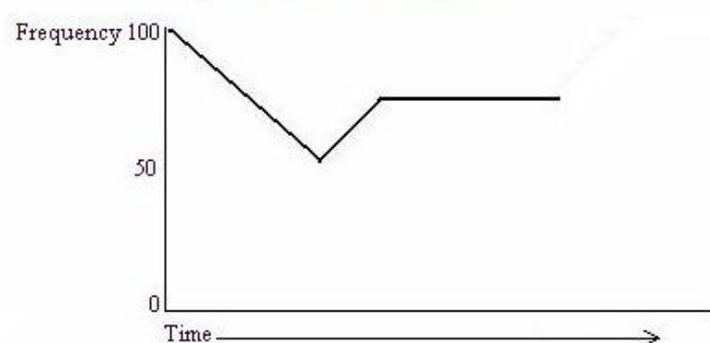
Frequency : 100 ADS Depth : +100

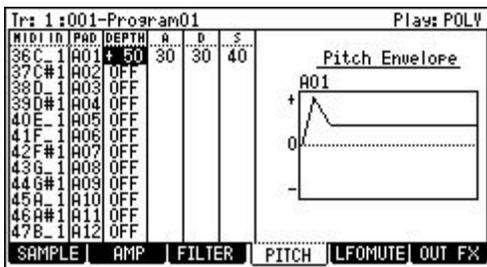


Frequency : 100 ADS Depth : -100



Frequency : 100 ADS Depth : -50





MIDI IN: MIDI NOTE 36 ~ 99はパッドA01 ~ D16に対応しています。(この設定は変更できません)
 プログラムがDRUMの場合MIDI NOTE 24 ~ 35はNOTE 88 ~ 99に変換されます。

注: DEPTHがOFFの場合、ADSは動きません。

DEPTH : +/- 120でTUNEが+/- 1200セント(1オクターブ)変化します。

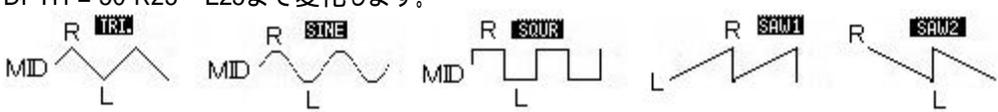
A---(Attack)NOTO ONからDPTHの値になるまでの時間を設定します。

D---(Decay)Attackで到達したDEPTHの値からSustainで設定した値になるまでの時間を設定します。

S---(Sustain)Decayが終わるポイントを設定します。

■ LFO(サンプルの音にビブラートやトレモロの効果を与えます。)

Tr: 1:001-Program01										Retrigger: ON				Play: POLY			
PAD	LFO	DPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE	1	2	3	4							
A01	PITCH	50	0.30	0.00	TRI.	OFF											
A02	OFF					OFF											
A03	OFF					OFF											
A04	OFF					OFF											
A05	OFF					OFF											
A06	OFF					OFF											
A07	OFF					OFF											
A08	OFF					OFF											
A09	OFF					OFF											
A10	OFF					OFF											
A11	OFF					OFF											
A12	OFF					OFF											

LFO	PITCH	LFOでピッチにビブラート効果を付けます。 DPTHの値が小さいほどピッチに対しての揺れ幅は小さくなり、大きいほど揺れ幅が大きくなります。
	FILTR	LFOでフィルターにワウ効果を付けます。 DPTHの値が小さいほど効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくかかります。 F3(FILITER)でFILTERがOFFのとき、Frequency 80 Resonance 90として働きます。 F3(FILITER)でFILITERが設定されている場合はその値に従います。
	LEVEL	LFOでレベルにトレモロ効果を付けます。 DPTHの値が小さいほど効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくかかります。
	PAN	波形に応じてパンが変化します。 DPTH = 100 R50 ~ L50まで変化します。 DPTH = 50 R25 ~ L25まで変化します。 

DPTH	選択されているパラメーターの効果がかかる量を設定します。
RATE	LFOの周期(速度)を設定します。(0.12 - 9.00)
DELY	LFOの効果がかり始めるまでの時間をビートとチックで設定してください。 例えば音が鳴って2拍後からLFOをかけたい場合は2.00と設定します。
WAVE	LFOの波形を選択してください。 

Retriggerフィールド Tr: 1:001-Program01 Retrigger: ON Play: POLY

このフィールドをOFFにすると最初に押されたパッドに同期してLFOが働きます。(同じタイプのLFOが設定されているパッドのみ) パラメーターの値は最初に押されたパッドに設定されている値が使われます。(各パッドの値で動かせることはできません)
Q-linkのLFOには働きません。

■ MUTE(あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩いて前に鳴っていたサンプルの再生を止める機能です。)

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					TARGET							
A02	OFF					OFF							
A03	OFF					OFF							
A04	OFF					OFF							
A05	OFF					OFF							
A06	OFF					OFF							
A07	OFF					OFF							
A08	OFF					OFF							
A09	OFF					OFF							
A10	OFF					OFF							
A11	OFF					OFF							
A12	OFF					OFF							

MUTE/Sの項目で"TARGET"を選択してください。
次にMUTEさせたいパッドを番号の項目で選択してください。

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					TARGET	A02	A03	A04				
A02	OFF					OFF							
A03	OFF					OFF							
A04	OFF					OFF							
A05	OFF					OFF							

上図の設定の場合、パッドA01が叩かれるかA01のイベントが再生されると、A02、A03、A04のサンプルの再生を止めます。

■ ミュート・グループで設定した場合のMUTEの働き(一緒に再生されたくないサンプルの再生を止めます)

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					GROUP							
A02	OFF					OFF							
A03	OFF					OFF							
A04	OFF					OFF							
A05	OFF					OFF							

MUTE/Sの項目で"GROUP"を選択してください。
次に"1"の項目で一緒に再生されたくないパッド同士に同じ番号を設定してください。

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					GROUP	1						
A02	OFF					GROUP	1						
A03	OFF					GROUP	1						
A04	OFF					GROUP	2						
A05	OFF					GROUP	2						
A06	OFF					OFF							
A07	OFF					OFF							
A08	OFF					OFF							

上図の設定の場合のMUTEの働き
パッドA01が叩かれるかA01のイベントが再生されるとA01にアサインされているサンプルは再生はされますが、同じグループ番号のパッドにアサインされているA02とA03のサンプルの再生が止められます。
A02が叩かれるとA02にアサインされているサンプルが再生され、A01とA03にアサインされているサンプルの再生は止められます。
A03が叩かれるとA03にアサインされているサンプルが再生され、A01とA02にアサインされているサンプルの再生は止められます。
A04が叩かれるとA04にアサインされているサンプルが再生され、A05にアサインされているサンプルの再生は止められます。
A05が叩かれるとA05にアサインされているサンプルが再生され、A04にアサインされているサンプルの再生は止められます。

注:ミュート・グループの機能を使用する場合は、Playフィールドの設定をPOLYにしてください。

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					GROUP	1						
A02	OFF					GROUP	1						
A03	OFF					GROUP	1						
A04	OFF					GROUP	2						
A05	OFF					GROUP	2						
A06	OFF					OFF							

■ SIMUL(サイマル・パッド)

複数のパッドを同時に発音させたいときに使う機能です。

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					SIMUL							
A02	OFF					OFF							
A03	OFF					OFF							
A04	OFF					OFF							
A05	OFF					OFF							
A06	OFF					OFF							

MUTE/Sの項目で"SIMUL"を選択してください。
同時に発音させたいパッドを"1"~"4"の項目で選択してください。

Tr: 1:001-Program01										Retrieger: ON Plays POLY			
PAD	LFO	DEPTH	RATE	DELY	WAVE	MUTE/S	1	2	3	4			
A01	OFF					SIMUL	A02	A03					
A02	OFF					OFF							
A03	OFF					OFF							
A04	OFF					OFF							
A05	OFF					OFF							

上図の設定の場合、パッドA01を叩くとパッドA02とパッドA03も同時に発音されます。

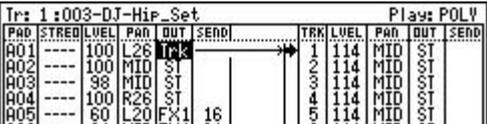
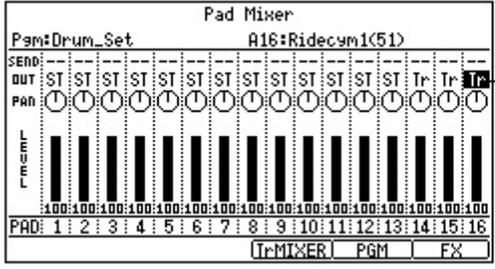
- 録音** パッドA01を叩いてもパッドA02とパッドA03はイベントとして記録されません。
- 再生** 録音されているパッドA01のイベントが再生されるとパッドA02とパッドA03も発音されます。

注:パッドモードでパターンが設定されているパッドを"1"~"4"の項目に設定した場合、パターンは再生されません。
この場合パッドにアサインされているサンプルが再生されます。
サイマル・パッドはMIDI NOTEには動きません。

■ サンプルの出力先や使用するエフェクトを設定します。

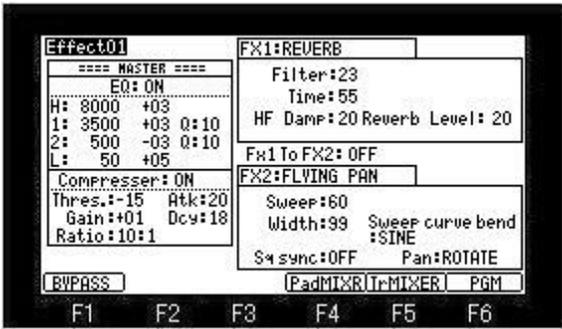
Tr: 1:003-DJ-Hip_Set						Plays POLV					
PAD	STREO	LVEL	PAN	OUT	SEND	TRK	LVEL	PAN	OUT	SEND	
A01	---	100	L26	FX1	10	1	114	MID	ST		
A02	---	100	MID	ST		2	114	MID	ST		
A03	---	98	MID	ST		3	114	MID	ST		
A04	---	100	R26	ST		4	114	MID	ST		
A05	---	60	L20	FX1	16	5	114	MID	ST		
A06	---	84	MID	FX1	24	6	114	MID	ST		
A07	---	86	L19	FX2	100	7	114	MID	ST		
A08	---	83	R20	FX2	100	8	114	MID	ST		
A09	---	100	MID	ST		9	114	MID	ST		
A10	---	100	L10	ST		10	114	MID	ST		
A11	---	100	R7	ST		11	114	MID	ST		
A12	---	100	MID	ST		12	114	MID	ST		

トラック・ミキサーの設定(パラメーターの値)はシーケンスが記憶しています。

STREO	サンプルがSTEREOの場合、MONOに切り替えることができます。 L又はRだけのMONO、L+RのMONOが選択できます。 MONOに切り替えてもボイスの数は減りません。
LVEL	出力のレベルを設定してください。
PAN	パンの値を設定します。 パッドのPANとトラックのPANの値はミックスされます。 例えばパッドのPANの値をL50、トラックのPANの値をR50と設定した場合、パッドのPANの値はMIDになります。
OUT	出力先を設定してください。 STはSTEREO OUTに出力されます。 1-4はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC1000の場合) 1-8はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC2500の場合) FX1:FX1で設定されているエフェクトがかかります。 FX2:FX2で設定されているエフェクトがかかります。
	 <p>"Trk"を設定した場合はトラック・ミキサーの設定に従います。</p> <p>[MODE]+PAD8(MIXER)</p>  <p>トラック・ミキサーの設定に従います。</p>
SEND	エフェクトのかかる量を設定します。(エフェクトがREVERBかDELAYが選択されている時のみ設定)

トラック・ミキサーの設定はシーケンスが記憶しています。
従ってトラック・ミキサーの設定を変更したらシーケンスをセーブしてください。
OUTの7と8にフィルター(Q-linkとLFOのフィルターも同じ)を設定しないでください。(MPC2500)
設定した場合、OUTの7と8の音が歪みます。

■ FX



MASTER EQ	マスター・エフェクトのイコライザーを効かせる場合はONにします。
MASTER Compressor	マスター・エフェクトのコンプレッサーを効かせる場合はONにします。
FX1, FX2	使用するエフェクトを選択します。

■ 1つのサンプルを連続した複数のノート番号で共有し音階をつけて演奏するタイプのプログラム・モードです。

Tr: 1:001-Program01		(INST)		Play: POLY					
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1		21							100
2		109							100
3		109							100
4		109							100
5		109							100
6		109							100
7		109							100
8		109							100
9		109							100
10		109							100
11		109							100
12		109							100

① ②

Tr: 1:002-07Harpichord		(INST)		Play: POLY					
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1	Harpichord31	31G_0	21						80
2	Harpichord36	36C_1	34						80
3	Harpichord44	44G#1	41						80
4	Harpichord51	51D#2	48						80
5	Harpichord58	58A#2	55						80
6	Harpichord65	65F_3	62						80
7	Harpichord71	71B_3	69						80
8	Harpichord77	77F_4	75						80
9	Harpichord84	84C_5	81						80
10	Harpichord88	88E_5	87						80
11			109						80
12			109						80

- 1 サンプルのオリジナル・キー
- 2 サンプルが使う音階の範囲

Tr: 1:02 -07Harpichord		(INST)		Play: POLY					
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1	Harpichord31	31G_0	21						80
2	Harpichord36	36C_1	34						80
3	Harpichord44	44G#1	41						80
4	Harpichord51	51D#2	48						80
5	Harpichord58	58A#2	55						80

サンプルとサンプルのオリジナル・キー(ノート)を設定したらサンプルが使う音階の範囲を設定してください。(LOWの値を設定します)
 上図の場合、サンプル"Harpichord31"はノートの31を基準にしてノートの21~33までの音階に使われます。
 ノートの31を基準にしてノートの21~33まで自動的にTUNEを01.00(半音)ずつ増減します。
 サンプル"Harpichord36"はノートの36を基準にしてノートの34~40までの音階に使われます。
 サンプル"Harpichord44"はノートの44を基準にしてノートの41~47までの音階に使われます。

オートセット
 サンプル名の最後にそのサンプルのノート番号かノート名が付けられているサンプルは上記の設定を自動で行うことができます。
 サンプル名とノート番号又はノート名の間スペースやアンダーラインがあっても構いません。
 下記はノートがD0のサンプルの場合の例です。(下記のいずれもノートがD0のサンプルとして認識されます。)

- Piano26.wav
- Piano_26.wav
- Piano_26.wav
- PianoD0.wav
- Pianod0.wav
- Piano D0.wav
- Piano_d0.wav
- Piano_D0.wav
- Piano_d0.wav

例えば下記のようなノート名が付けられているサンプルがMPCにロードされていたとします。

- Piano D0
- Piano F0
- Piano G0
- Piano B0

Tr: 1:001-Program01		(INST)		Play: POLY					
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1	Piano B0	35B_0	21						100
2			109						100
3			109						100
4			109						100
5			109						100
6			109						100
7			109						100
8			109						100
9			109						100
10			109						100
11			109						100
12			109						100

SAMPLEの項目で任意のサンプルを設定します。
 この状態で[SHIFT] + F1(AutoSet)キーを押すと下図のようになります。



↓

Tr: 1:01 -Program01		(INST)	Play: POLY	
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL
1	Piano B0	35B_0	21	80
2		109		80
3		109		80
4		109		80
5		109		80
6		109		80
7		109		80
8		109		80
9		109		80
10		109		80
11		109		80
12		109		80

AutoSet PACK INSERT DELETE ALL

F1 F2 F3 F4 F5 F6

↓

Tr: 1:001-Program01		(INST)	Play: POLY	
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL
1	Piano D0	26D_0	21	100
2	Piano F0	29F_0	28	100
3	Piano G0	31G_0	31	100
4	Piano B0	35B_0	34	100
5		109		100
6		109		100
7		109		100
8		109		100
9		109		100
10		109		100
11		109		100
12		109		100

SAMPLE AmpFiltr PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

同じサンプル名のサンプルを探し、ノートの順番に並べて範囲まで自動で設定されます。

INSERT

Tr: 1:001-Program01		(INST)	Play: POLY	
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL
1	Piano D0	26D_0	21	100
2	Piano F0	29F_0	28	100
3	Piano G0	31G_0	31	100
4	Piano B0	35B_0	34	100
5		109		100
6		109		100
7		109		100
8		109		100
9		109		100
10		109		100
11		109		100
12		109		100

SAMPLE AmpFiltr PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

この状態で[SHIFT]+F3(INSERT)キーを押すとカーソル位置にスペースが挿入されます。

↓

Tr: 1:01 -Program01		(INST)	Play: POLY	
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL
1	Piano D0	26D_0	21	80
2	Piano F0	29F_0	28	80
3	Piano G0	31G_0	31	80
4	Piano B0	35B_0	34	80
5		109		80
6		109		80
7		109		80
8		109		80
9		109		80
10		109		80
11		109		80
12		109		80

AutoSet PACK INSERT DELETE ALL

F1 F2 F3 F4 F5 F6

↓

Tr: 1:001-Program01		(INST)	Play: POLY	
SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL
1	Piano D0	26D_0	21	100
2		28		80
3	Piano F0	29F_0	28	100
4	Piano G0	31G_0	31	100
5	Piano B0	35B_0	34	100
6		109		100
7		109		100
8		109		100
9		109		100
10		109		100
11		109		100
12		109		100

SAMPLE AmpFiltr PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

DELETE

SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1 Piano D0	26D_0	21							100
2 Piano F0	29F_0	28							100
3 Piano G0	31G_0	31							100
4 Piano B0	35B_0	34							100
5		109							100
6		109							100
7		109							100
8		109							100
9		109							100
10		109							100
11		109							100
12		109							100

Tr: 1:001-Program01 (INST) Play: POLY

SAMPLE AmpFitr PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

この状態で[SHIFT]+F4(DELETE)キーを押すとカーソル位置のサンプルを削除します。

SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1 Piano D0	26D_0	21							80
2 Piano F0	29F_0	28							80
3 Piano G0	31G_0	31							80
4 Piano B0	35B_0	34							80
5		109							80
6		109							80
7		109							80
8		109							80
9		109							80
10		109							80
11		109							80
12		109							80

Tr: 1:01 -Program01 (INST) Play: POLY

AutoSet PACK INSERT DELETE ALL

F1 F2 F3 F4 F5 F6

SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1 Piano D0	26D_0	21							100
2 Piano G0	31G_0	31							100
3 Piano B0	35B_0	34							100
4		109							100
5		109							100
6		109							100
7		109							100
8		109							100
9		109							100
10		109							100
11		109							100
12		109							100

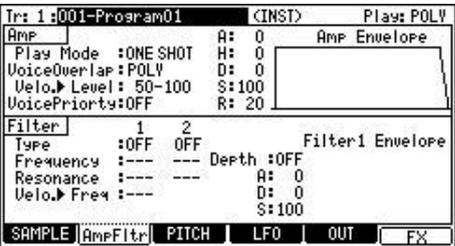
Tr: 1:001-Program01 (INST) Play: POLY

SAMPLE AmpFitr PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

カーソル位置のサンプルが削除されて自動的に詰まります。

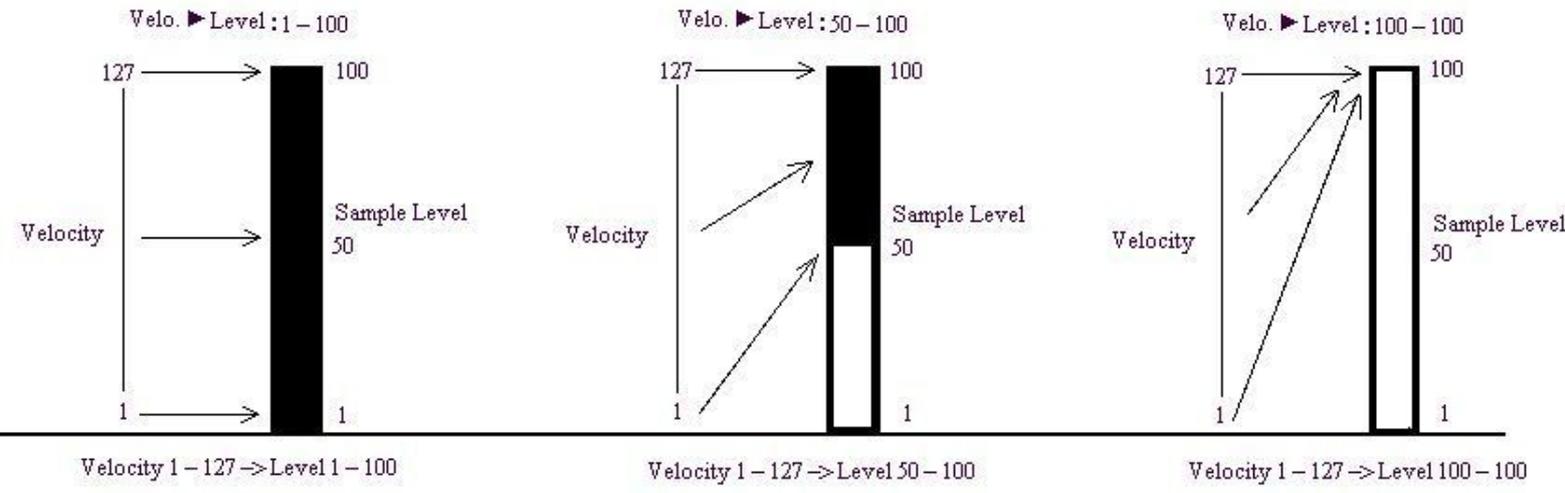
AMP, FILTER



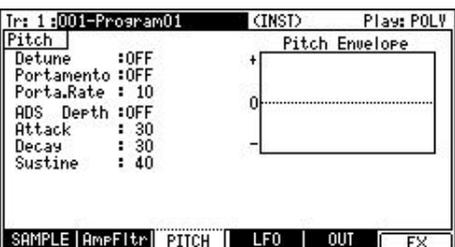
Play Mode	ONE SHOT	パッドやキーボードを直ぐに放してもサンプルを最後まで再生します。
	NOTE ON	パッドやキーボードを押している間だけサンプルを再生します。
VoiceOverlap		リリース中に同じノートを発音した場合の振る舞いを決めます。
	POLY	リリース中の音は消さずに新しいノートを発音します。
	MONO	リリース中の音を消して新しいノートを発音します。
VoicePriority	このパラメーターをONにすると、ボイスが不足してもこのプログラムの音は途切れません。	

Velo. Level

ペロシティ対音量のカーブを決定します。
 この値が小さい時はペロシティで音量が大きく変化します。
 この値が大きい時は音量の変化が小さくなります。
 この値が100の時は常にペロシティ127と同じになります。



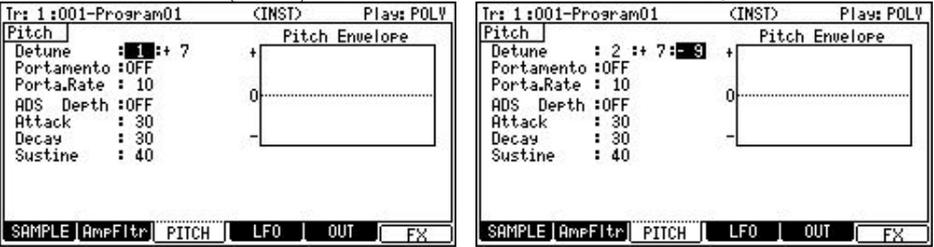
PITCH



ADS Depth : +/- 120でTUNEが+-1200セント(1オクターブ)変化します。

Detune

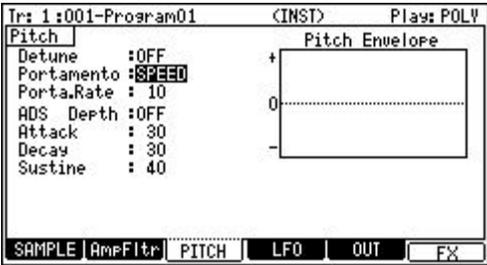
同じサンプルのピッチ(TUNE)を少しだけずらして同時に発音させます。



1を選択した場合は同じサンプルを1つだけ使います。(ボイスが2つ使われます。サンプルがステレオの場合は4つ使われます。)
 2を選択した場合は同じサンプルを2つ使います。(ボイスが3つ使われます。サンプルがステレオの場合は6つ使われます。)
 ピッチの値は-/+ 50調整できます。

注:ポルタメントと同時に使うことはできません。
 ポルタメントがONになっている場合は、自動的にポルタメントをOFFにします。

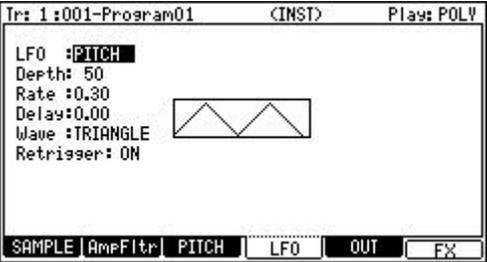
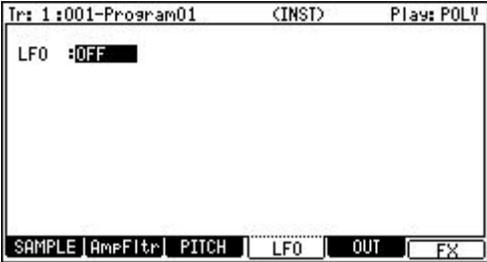
■ ポルタメント(ある音階から別の音階に移る際に、滑らかに音階を変えながら移ります。)



Portamento	OFF	ポルタメントの効果はかかりません。
	SPEED	ピッチの変化する速度が一定
	TIME	ピッチが変化する時間が一定
Porta.Rate	変化する時間を調整します。	

注: Detuneと同時に使うことはできません。
 DetuneがONになっている場合は、自動的にDetuneをOFFにします。

■ LFO



LFO	PITCH	LFOでピッチにビブラート効果を付けます。 DPTHの値が小さいほどピッチに対しての揺れ幅は小さくなり、大きいほど揺れ幅が大きくなります。
	FILTER	LFOでフィルターにワウ効果を付けます。 DPTHの値が小さいほど効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくかかります。 F2(AmpFiltr)でFILTERがOFFのとき、Frequency 80 Resonance 90として働きます。 F2(AmpFiltr)でFILITERが設定されている場合はその値に従います。
	LEVEL	LFOでレベルにトレモロ効果を付けます。 DPTHの値が小さいほど効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくかかります。
	PAN	波形に応じてパンが変化します。 DPTH = 100 R50 ~ L50まで変化します。 DPTH = 50 R25 ~ L25まで変化します。

Depth	選択されているパラメーターの効果がかかる量を設定します。
Rate	LFOの周期(速度)を設定します。(0.12 - 9.00)
Delay	LFOの効果がかり始めるまでの時間をビートとチックで設定してください。 例えば音が鳴って2拍後からLFOをかけたい場合は2.00と設定します。
Wave	LFOの波形を選択してください。
Retrigger	OFFにすると最初に押されたパッドや鍵盤に同期してLFOが働きます。 Q-linkのLFOには働きません。

■ シーケンスを再生中にパッドを叩いてリアルタイムで再生するトラックを切り替えられます。

001.01.00 S4:01-DJ-Hip_Hop		Use events: ON			
Tr. 01-16					
1					
Q1: OFF	GROUP:-	GROUP:-			
	hrn	rubs			
Q2: OFF	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	
	beat	tar	filterbas	tree	
ALL MUTE CLEAR PadMute		SOLO			

Active track
(アクティブトラック)

表示の順番はパッドの順番に対応しています。

トラック名は最初の9文字が表示されます。

PAD BANKを切り替えることで1～64のトラックを表示することができます。

[SHIFT]キーを押しながらパッドを叩くとアクティブトラックを変更できます。

001.01.00 S4:01-DJ-Hip_Hop		Use events: ON			
Tr. 01-16					
1					
Q1: OFF	GROUP:-	GROUP:-			
	hrn	rubs			
Q2: OFF	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	
	beat	tar	filterbas	tree	
ALL MUTE CLEAR PadMute		SOLO			

F1 F2 F3 F4 F5 F6

F1(ALLMUTE)キーを押すと全てのトラックをミュートします。

001.01.00 S4:01-DJ-Hip_Hop		Use events: ON			
Tr. 01-16					
1					
Q1: OFF	GROUP:-	GROUP:-			
	hrn	rubs			
Q2: OFF	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	
	beat	tar	filterbas	tree	
ALL MUTE CLEAR PadMute		SOLO			

F1 F2 F3 F4 F5 F6

F2(CLEAR)キーを押すと全てのトラックのミュートを解除します。

001.01.00 S4:01-DJ-Hip_Hop		Use events: ON			
Tr. 01-16					
1					
Q1: OFF	GROUP:-	GROUP:-			
	hrn	rubs			
Q2: OFF	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	
	beat	tar	filterbas	tree	
ALL MUTE CLEAR PadMute		SOLO			

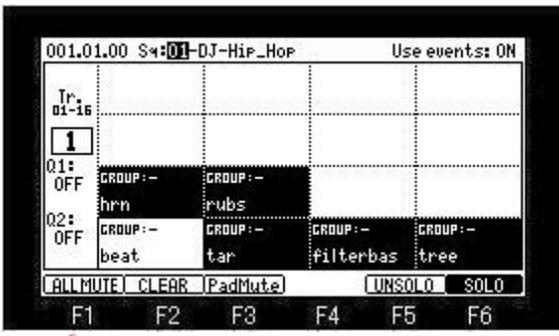
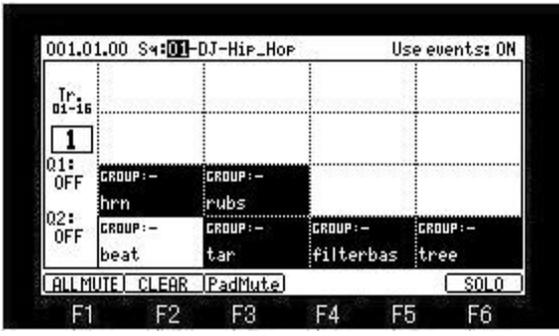
F1 F2 F3 F4 F5 F6

F6(SOLO)キーを押しながら再生したいトラックに該当するパッドを叩くとソロ機能がONになります。以後、パッドを叩くことで再生するトラックを変更できます。

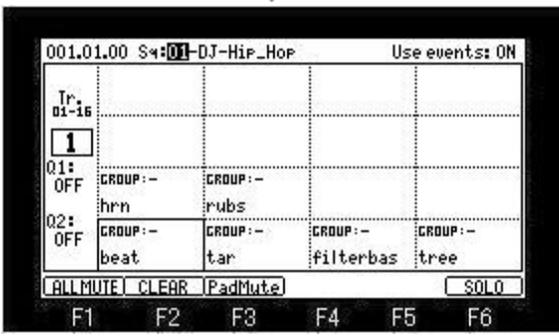
001.01.00 S4:01-DJ-Hip_Hop		Use events: ON			
Tr. 01-16					
1					
Q1: OFF	GROUP:-	GROUP:-			
	hrn	rubs			
Q2: OFF	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	GROUP:-	
	beat	tar	filterbas	tree	
ALL MUTE CLEAR PadMute		UNSOLO SOLO			

F1 F2 F3 F4 F5 F6

F5(UNSOLO)キーを押すと今の状態のままソロ機能を解除します。

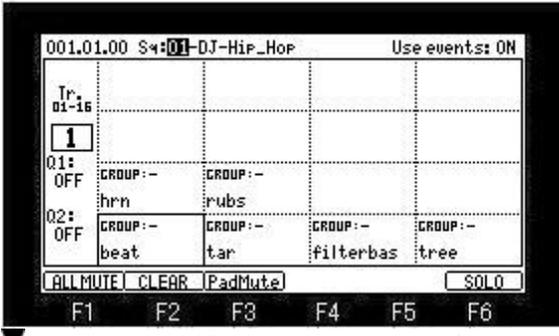


画面 1 の状態で F6(SOLO)キーを押すとソロ機能がONになる前の状態に戻ります。

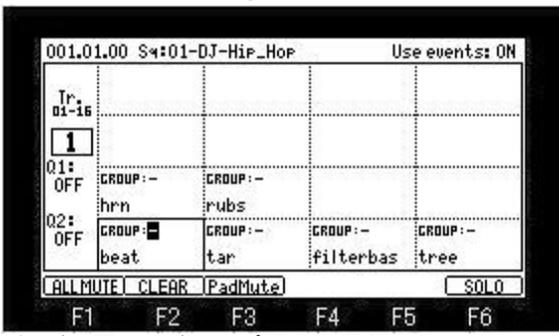


■トラックミュート・グループ

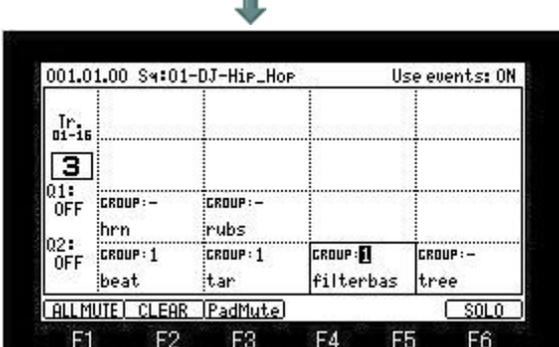
各パッドのトラックミュートをグループ化して、一つのパッドを押すことで同時に複数のトラックをミュートすることができます。(最大9グループまで)



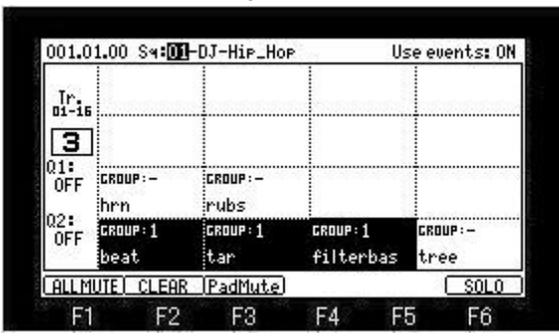
▼カーソルキーを押すとカーソルがグループ・フィールドに移動します。([SHIFT] + ▲カーソルキーでシーケンス・フィールドに戻ります)



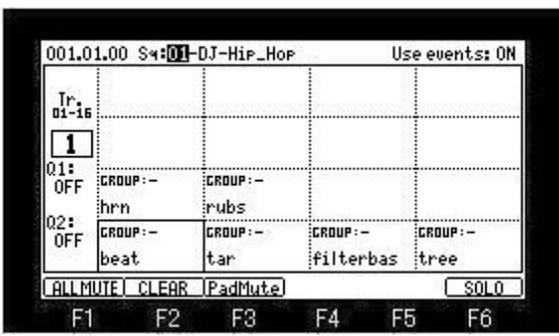
ジョグを回してグループ番号を選択します。



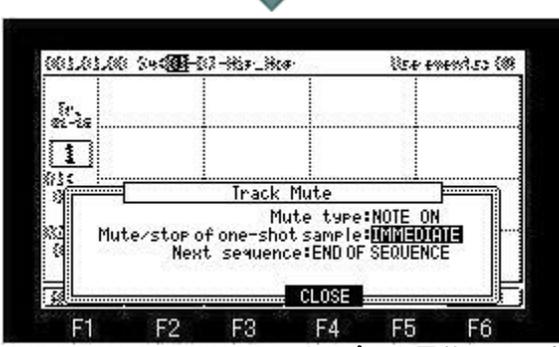
上図の設定の場合、同じグループ番号のトラック1、2、3がパッドのA01-A03のいずれかが押された場合、同時にミュートされます。



■ ONE SHOTのサンプルをミュートしたとき、直ぐにサウンドを停止させたいときは"Track Mute"ウィンドウの "Mute/stop of one -shot sample"フィールドの設定を"IMMEDIATE"にしてください。

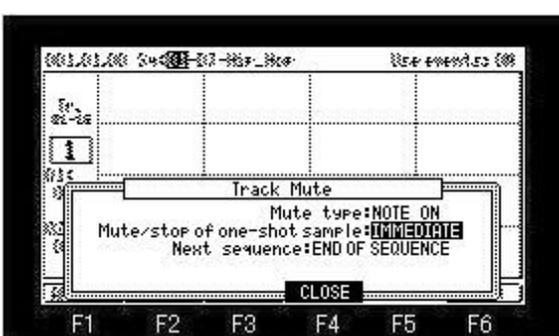


[WINDOW]キーを押すと"Track Mute"のウィンドウが表示されます。

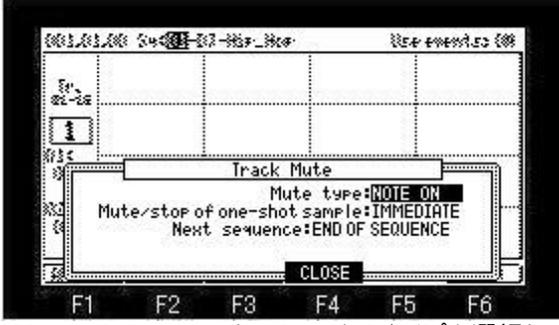


THROUGH: ONE SHOTのサンプルを最後まで再生します。
 IMMEDIATE: ONE SHOTのサンプルを最後まで再生しません。(ミュートした瞬間に発音そのものを止めます)

■ ミュート・タイプの選択

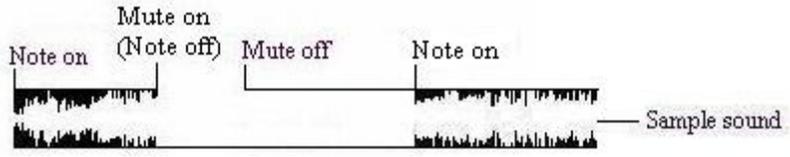


Mute/stop of one-shot sample=IMMEDIATE
 この条件のとき長いサンプルをMUTE ON/OFFした場合の振る舞いをMUTE TYPEの選択によって変更できます。

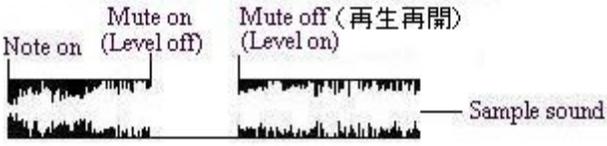


"Mute type"フィールドでミュートのタイプを選択してください。

NOTE ON: トラックのノート・イベントをオフにしてミュートします。
 この場合、ミュートを解除してもノート・オンの情報を受信するまで発音されません。



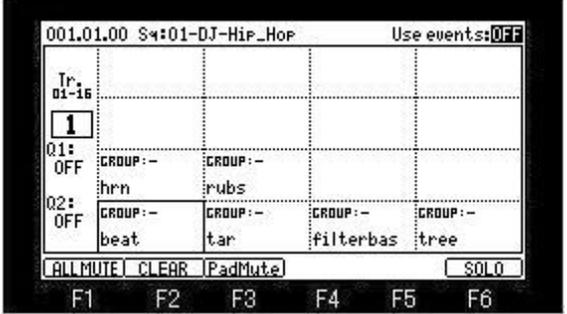
LEVEL: トラックのレベルを0(OFF)にしてミュートします。
 この場合、ミュート後すぐにミュートを解除してもそのタイミングで発音を再開します。



注: LEVELミュートは外部のMIDIに働きません。

■ 記録されたトラックミュート・イベントを無効にしたい場合は、Use eventsフィールドの設定をOFFにしてください。

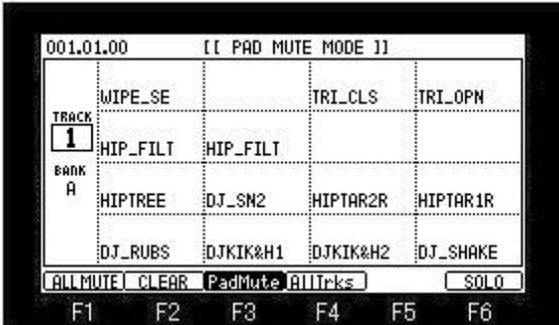
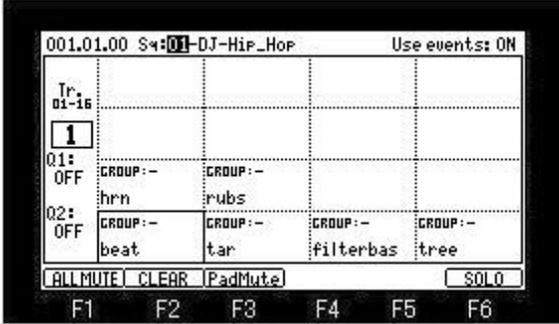
OFFにするとミュート・イベントが記録されているシーケンスを再生してもトラックミュート・イベントは再生されません。



注: トラックミュート・イベントを録音中はネクストシーケンスを行うことができません。
 また、トラックミュート・モードでは"UNDO"キーは働きません。

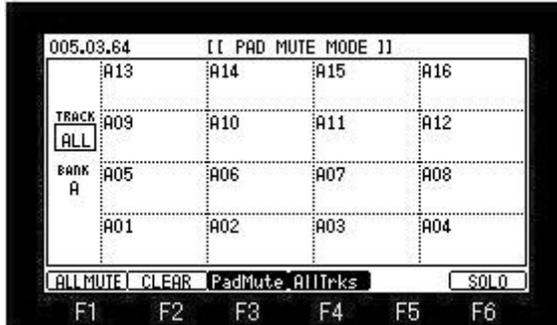
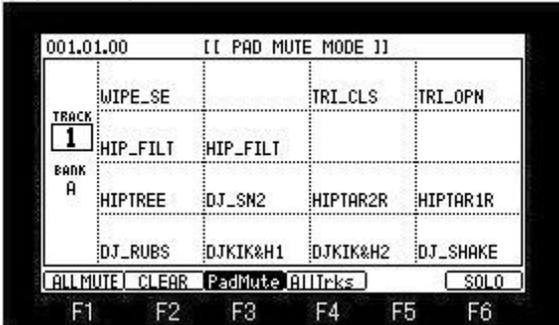
■ パッドを叩いて特定のパッドのサウンド(サンプル)をミュートすることができます。

F3(PadMute)キーを押すとパッド・ミュートのモードに変わります。
もう一度F3(PadMute)キーを押すとトラック・ミュートのモードに戻ります。



パッド・ミュートのモードではパッドにアサインされているサンプル名が表示されます。
サンプル名は最初の9文字が表示されます。
表示の順番はパッドの順番に対応しています。
使い方はトラックミュートと同じです。

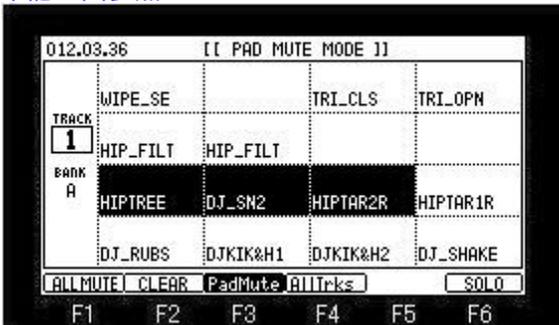
F4(AllTrks)キーについて



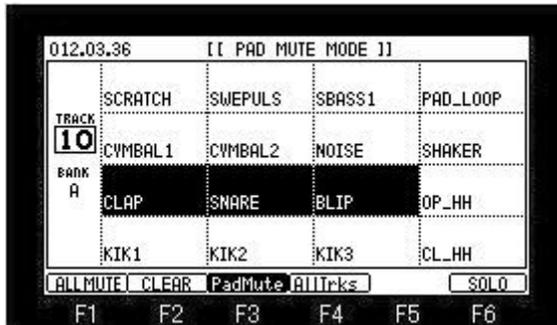
通常はアクティブトラックにしか働きませんが、F4(AllTrks)キーを押すと全てのトラックに働きます。

注意

パッド・ミュートは他のモードでは働きません。
パッド・ミュートの演奏を録音することはできません。
Mute typeはNOTE ONのみです。
Mute typeがLEVELに設定されていても、NOTE ONとして働きます。
トラック・ミュートのモードに戻るとパッドのミュートは解除されます。
トラックを変更した場合、変更前のトラックのパッド・ミュートは解除されます。
また、現在の状態は変更後のトラックのパッド・ミュートに継続されます。
下記の図参照



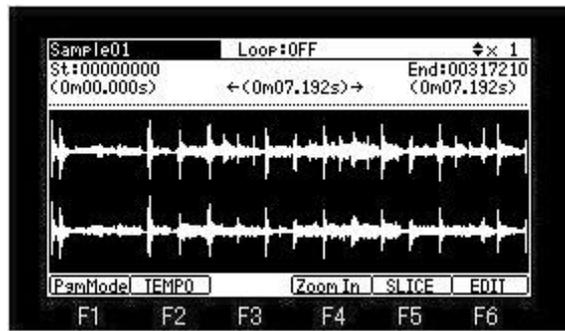
この状態でトラックを変更します。



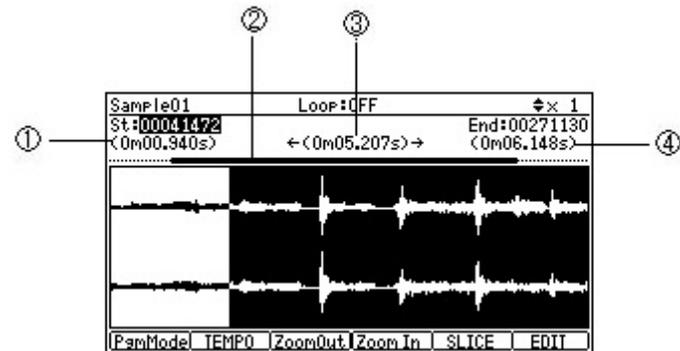
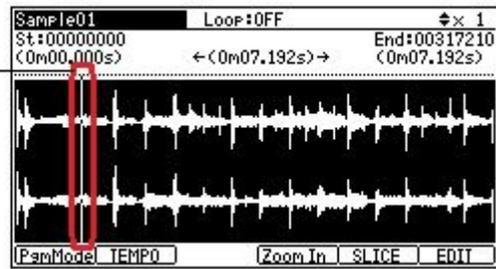
トラック1のPAD5、PAD6、PAD7のミュートは解除されます。
また、PAD5、PAD6、PAD7のミュート状態はトラック10のパッド・ミュートに継続されます。

[MODE]+PAD6

必要に応じてスタート・ポイントとエンド・ポイントを調整したら、F6(EDIT)キーを押して編集機能を選択してください。



Play marker
(プレイ・マーカー)



1	スタート・ポイントの時間
2	波形をズームインすると表示されます。 選択されている範囲を表示しています。(スタート・ポイントからエンド・ポイントまで) ループがONのときはループの範囲を表示しています。(ループ・ポイントからエンド・ポイントまで)
3	スタート・ポイントからエンド・ポイントまでの時間
4	エンド・ポイントの時間

3秒以上のサンプルを試聴のときプレイマーカーが表示されます。(波形をズームした場合、プレイマーカーは表示されません)
<<BAR>>キーを押すと波形をズームイン/アウトできます。

[SHIFT] + ▲▼カーソルキーを押すとレベルを拡大して表示します。

PAD9～PAD12を押すと下図のようにサンプルが再生されます。
また、再生される範囲が一度だけ点滅します。

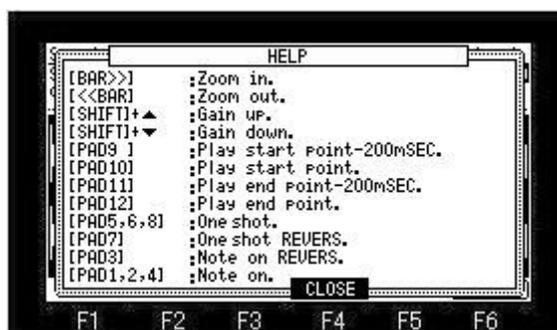
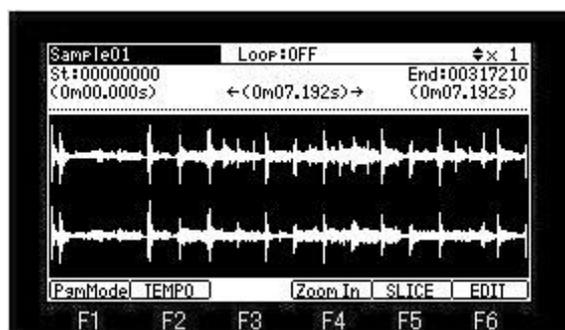


PAD1～PAD4を押すとNOTE ONでサンプルを再生します。
PAD5～PAD8を押すとONE SHOTでサンプルを再生します。

PAD3とPAD7を押すとサンプルを逆再生します。

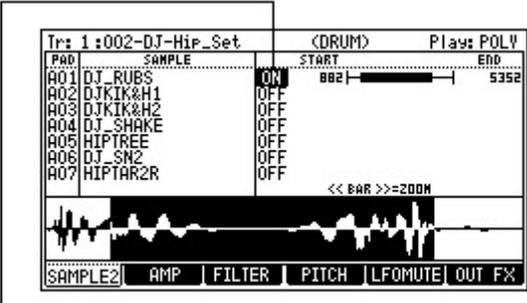
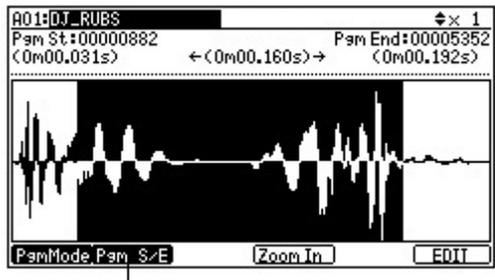
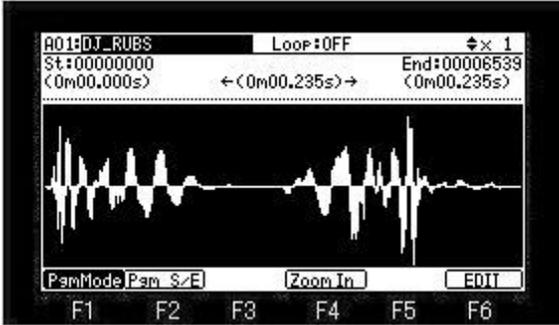
また、パッド(PAD1～PAD4)を押しながらジョグを回すと試聴しながらスタート・ポイント又はエンド・ポイントを調整できます。

PAD14～PAD16を押すと再生される範囲が点滅します。



SHIFT+F6(HELP)キーを押すとパッドやキーに割り付けられている機能が表示されます。

■ プログラムモード



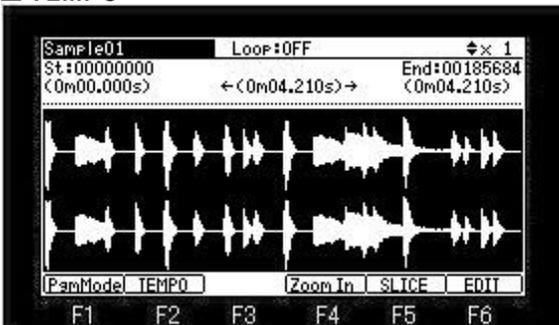
F1(PgmMode)キーを押すとプログラムモードに変わり、プログラムの値を反映した音で発音します。各パッドを叩くとプログラムでパッドに割り当てられているサンプルが表示されます。

この画面でサンプルを変更するとプログラムに反映されます。

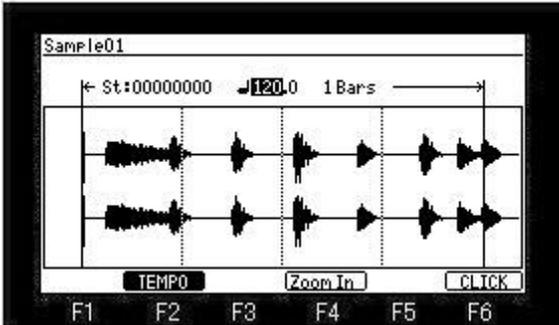
注: レイヤー2と3のサンプルは表示されません。

ONE SHOTのサンプルをループONにしたときAMPのR(Release)の値が小さいとループが直ぐに終わってしまいます。プログラムがINSTときまたはパッドのプログラムが選択されているときはF1(PgmMode)は表示されません。

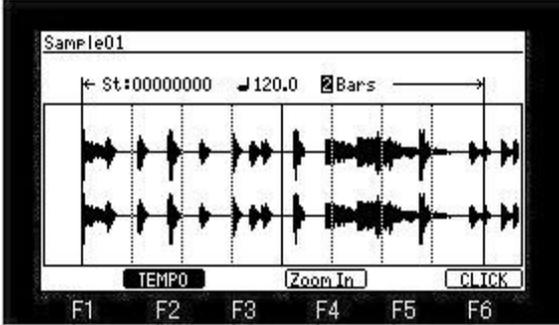
■ TEMPO



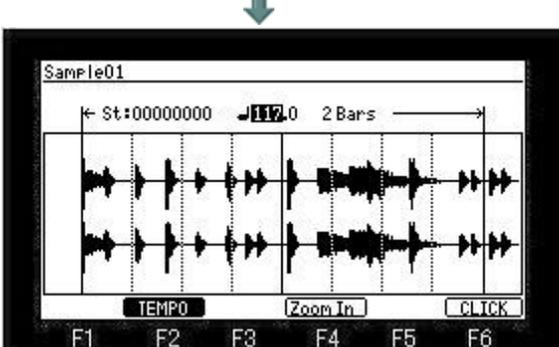
F2(TEMPO)キーを押すとフレーズサンプルのテンポを検出するモードに変わります。



カーソルをBarsフィールドに移動して何小節でテンポを検出するかを設定します。(1、2、4から選択)

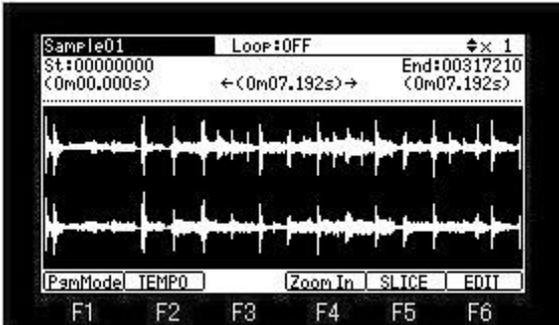


PAD5～PAD16の任意のパッドを叩くと、設定した小節内でサンプルがループ再生します。PAD1～PAD4の場合はパッドを押している間ループ再生します。カーソルをテンポフィールドに戻します。

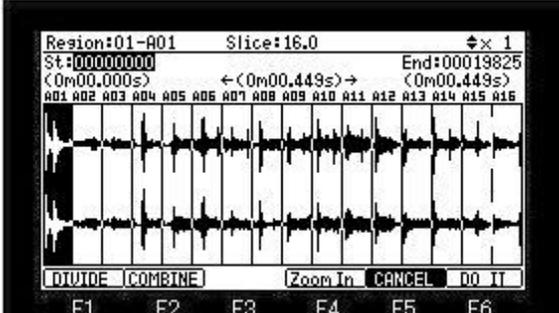


きれいにループされるようにテンポを調整します。(テンポを調整することによりループのエンドポイントが変わります)
きれいにループされるときテンポの値がそのサンプルのテンポです。

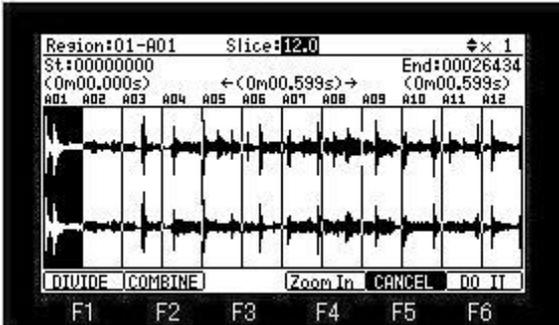
■ SLICE



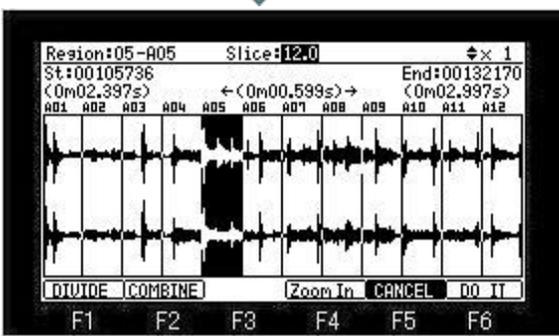
F5(SLICE)キーを押すとSLICEのモードになります。



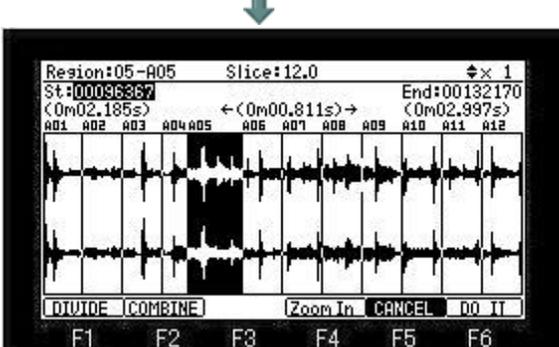
サンプルを任意の2~64にスライスしてそれぞれを別なサンプルにします。
Sliceフィールドにカーソルを移動してスライス数を設定してください。



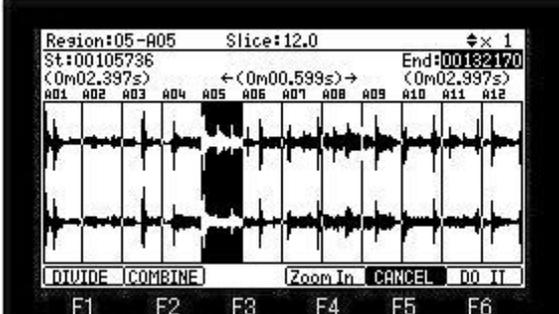
スライスされた各バージョンはスライスの数によってパッドのA01~D16に割り付けられます。
左端のバージョンからA01、A02、A03の順に割り付けられます。
従って上図の状態ではパッドA05を叩くと下図のように左から5番目のバージョンが選択されます。



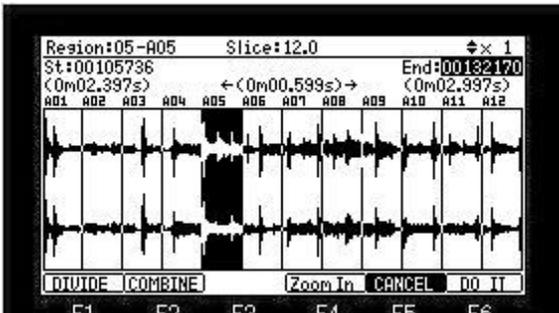
カーソルを"St"フィールドに移動してジョグを回すと選択されているバージョンのスタート・ポイントを調整できます。
カーソルを"End"フィールドに移動してジョグを回すと選択されているバージョンのエンド・ポイントを調整できます。



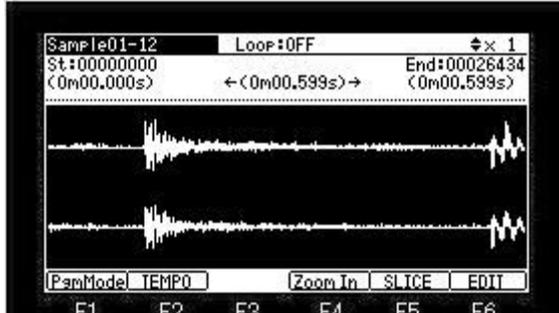
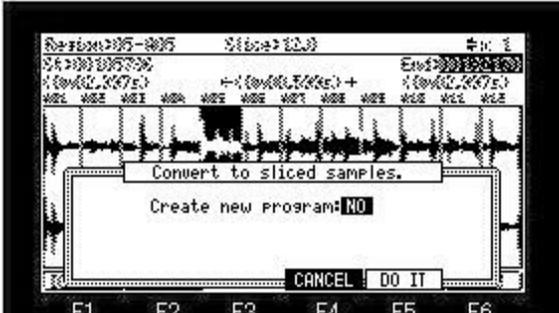
スタート・ポイントは左隣のリージョンのスタート・ポイントを超えて設定することはできません。
 また、エンド・ポイントは右隣のリージョンのエンド・ポイントを超えて設定することはできません。
 リージョンは重なって設定することはできません。
 従ってスタート・ポイントを変更すると左隣のリージョンのエンド・ポイントも変更されます。
 また、エンド・ポイントを変更すると右隣のリージョンのスタート・ポイントも変更されます。



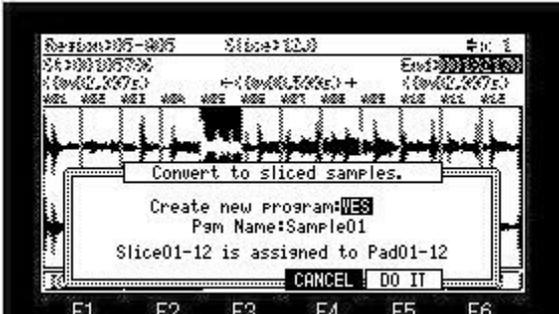
カーソルが"St"フィールドにあるとき ◀カーソル・キーで左側のリージョンを選択することができます。
 カーソルが"End"フィールドにあるとき ▶カーソル・キーで右側のリージョンを選択することができます。



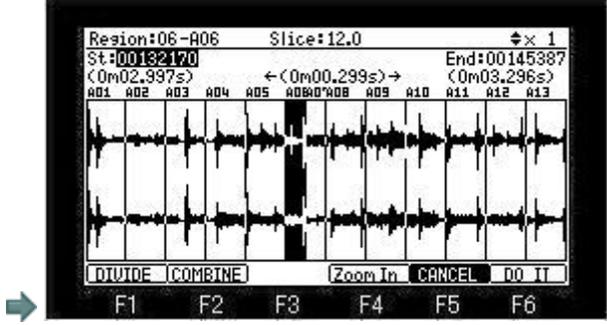
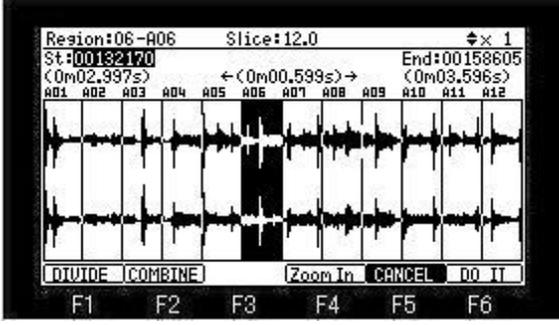
F6(DO IT)キーを押すと"Convert to sliced samples"のウィンドウが表示されます。



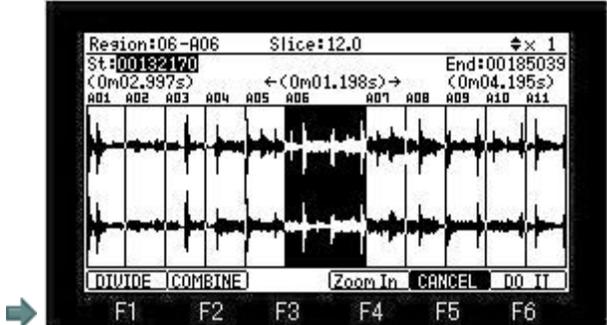
F5(DO IT)キーを押すとスライスポイントで分割されたそれぞれを別なサンプルにします。
 上図の場合Sample01-01からSample01-12という12個のサンプルが作成されます。



"Create new program"フィールドを"YES"にしてF5(DO IT)キーを押すと新しいプログラムを作成して、スライスされたサンプルをパッドに割り付けます。
 上図の場合、Sample01-01からSample01-12をパッドA01 ~ A12に割り付けます。

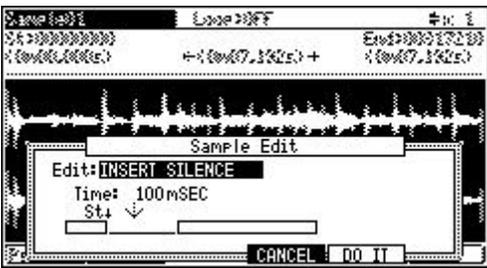


F1(DIVIDE)キーを押すと選択されているリージョンを2分割します。



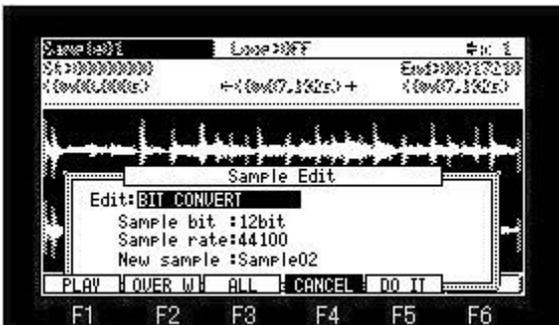
F2(COMBINE)キーを押すと選択されているリージョンと右隣(End側)のリージョンを結合します。

■ INSERT SILENCE



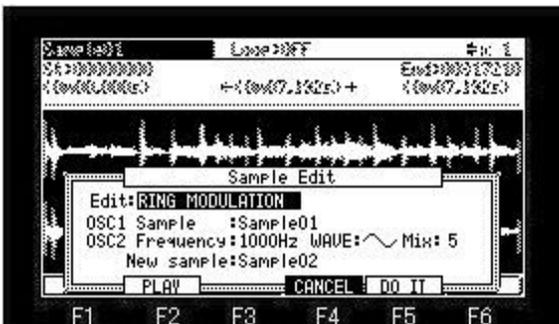
スタート・ポイントから、設定されたTimeの無音を挿入します。
(上図の場合、スタート・ポイントから100mSECの無音が挿入されます。)

■ BIT CONVERT



サンプルを4-12bitサウンドに変換します。
F1(PLAY)キーを押すと現在の設定値の試聴ができます。
F2(OVER W)キーを押すと設定された値で上書きコンバートします。
F3(ALL)キーを押すと設定された値で全てのサンプルを上書きコンバートします。
注: 変換後もファイルサイズは変わりません。

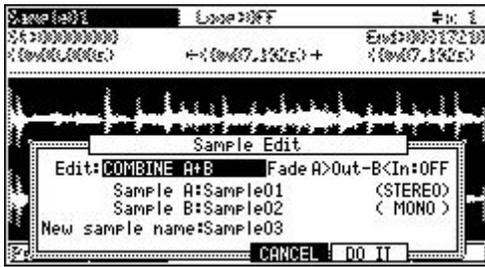
■ RING MODULATION



2つのオシレーターの出力をミックスして金属的な音を作ります。
F2(PLAY)キーを押すと現在の設定値の試聴ができます。

Frequency:	100Hz-5000Hz
WAVE:	〰 正弦波、□ 矩形波
Mix:	1-10 オリジナルの音と効果のかかった音との割合を設定します。 1が設定された場合はオリジナルの音が90%で効果のかかった音が10%になります。 10が設定された場合は効果のかかった音だけになります。

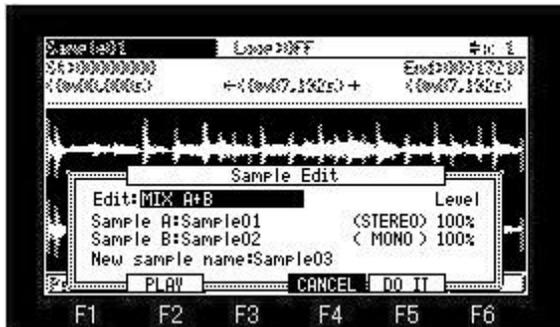
■ COMBINE



2つのサンプルを繋ぎ合わせます。
繋ぎ目でノイズが出る場合、"Fade A>Out-B<In"フィールドをONにしてください。

注: サンプルにTUNEが設定されている場合、"Sample A"の値で設定されます。

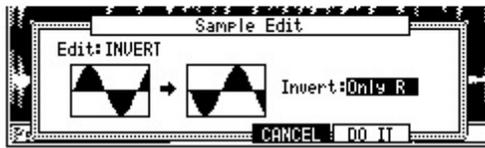
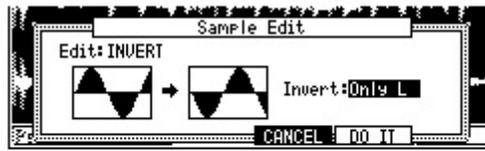
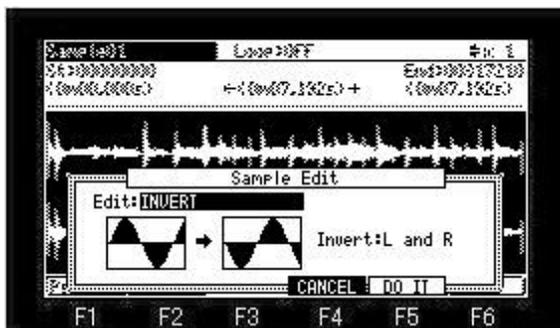
■ MIX



2つのサンプルをミックスします。
必要に応じてLEVELを調整してください。
F2(PLAY)キーを押すとミックスされたサンプルの試聴ができます。
TUNEが設定されているサンプルはTUNE 00:00で鳴ります。
ループがONのサンプルはループOFFで鳴ります。

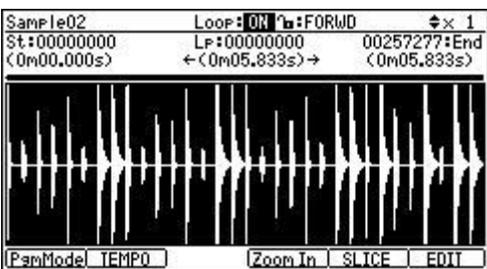
注: TUNEが設定されているサンプルはTUNE 00:00としてMIXされます。
ループがONのサンプルはOFFでMIXされます。
パッチドフレーズ・サンプルはミックスできません。

■ INVERT



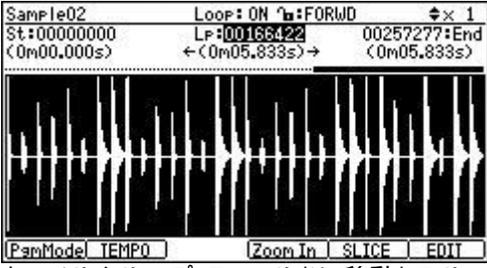
波形を反転します。

LOOPの設定



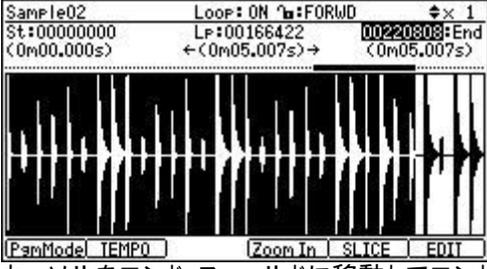
LoopフィールドをONにしてください。

ループ・ポイントの調整

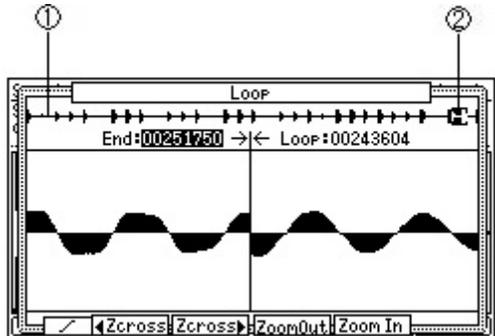


カーソルをループ・フィールドに移動してループ・ポイントを調整してください。

エンド・ポイントの調整

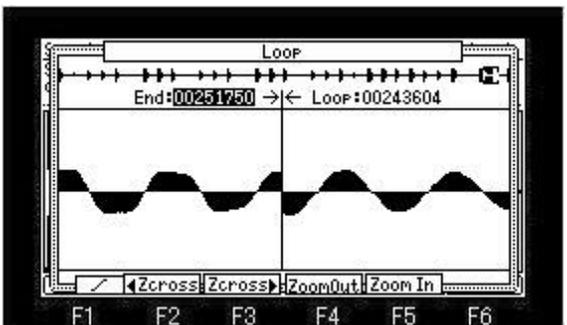


カーソルをエンド・フィールドに移動してエンド・ポイントを調整してください。



ループ・フィールドがONのときに[WINDOW]キーを押すと"Loop"のウィンドウが開いて繋ぎ目を見ながら調整することができます。

- 1 全体の波形が表示されています。
- 2 ループ範囲を示しています。

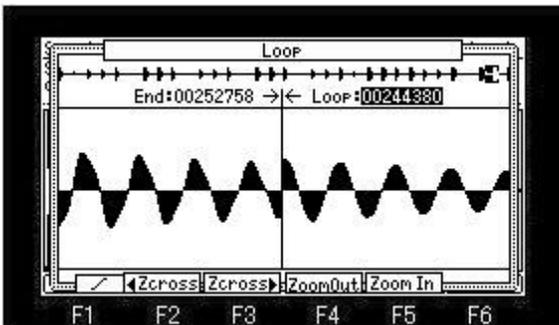


画面左がエンド・ポイントで右がループ・ポイントです。

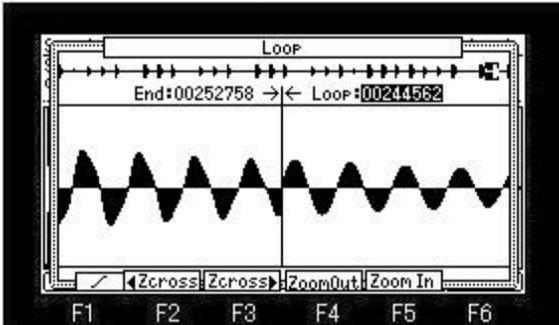
▲▼カーソル・キーでレベルを拡大して表示します。

ゼロ・クロス・ポイント

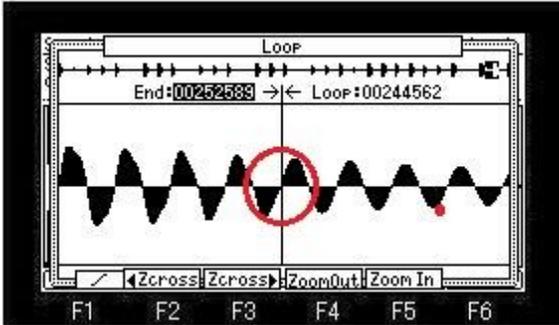
F2(◀ Zcross) 又は F3(Zcross▶) キーを押すとゼロ・クロス・ポイント(波形の振幅が0になるポイント)に自動的に合わせます。
 F2(◀ Zcross) キーを押すと左方向のゼロ・クロス・ポイントを探して自動的に合わせます。
 F3(Zcross▶) キーを押すと右方向のゼロ・クロス・ポイントを探して自動的に合わせます。



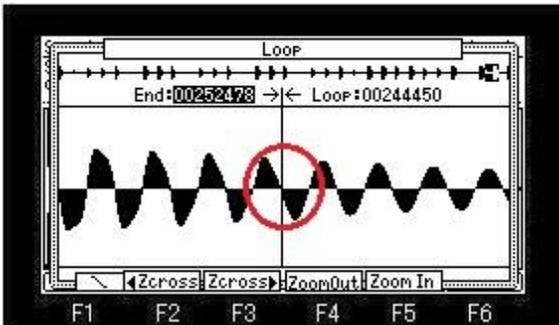
上図の状態でF3(Zcross▶)キーを押すと下図のようになります。



カーソルをEndフィールドに移動してF2(◀ Zcross)キーを押すと下図のようになります。



F1を☐にして上記の操作を行った場合は下図のようになります。



■ ループモードの選択(カーソルをループモード・フィールドに移動してジョグで選択してください。)

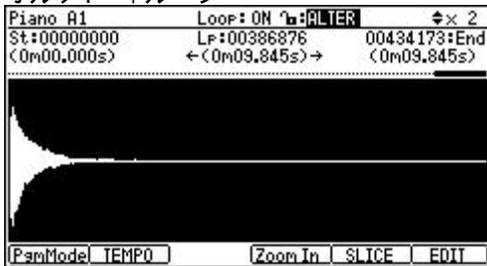
フォワードループ

Piano A1	Loop: ON	FORWARD	↕ × 2
St: 00000000	Lp: 00386876	00434173:End	
< 0m00.000s	← (0m09.845s) →	(0m09.845s)	

PsmMode TEMPO Zoom In SLICE EDIT

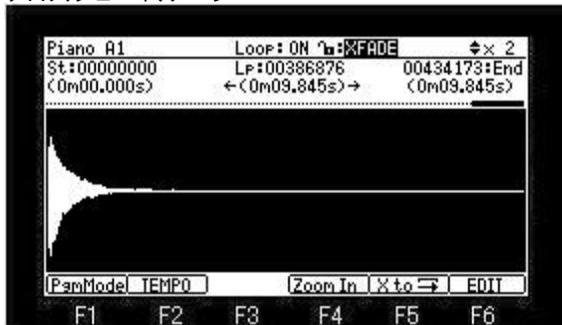
ループポイントからエンド・ポイント間を順方向に再生を繰り返します。

オルタネートループ



ループポイントからエンド・ポイント間を順方向/逆方向と交互に再生を繰り返します。

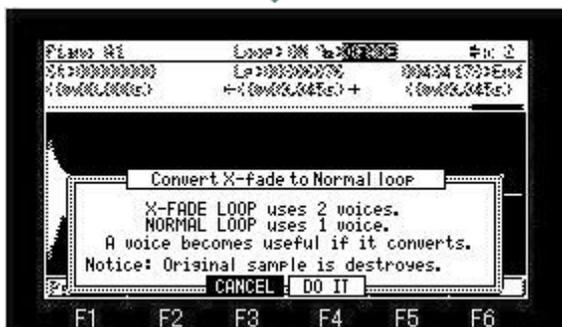
クロスフェードループ



ループのエンドとスタートをクロスフェードします。

100mSEC以下の短いループはクロスフェードできません。

F5(X to)キーを押すと"Convert X-fade to Normal loop"のウィンドウが表示されます。



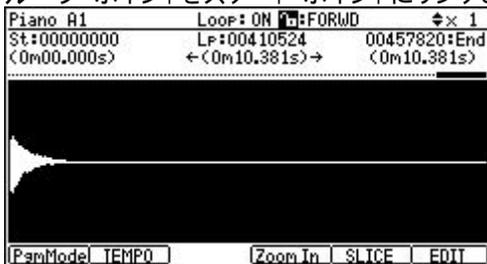
F4(DO IT)キーを押すとクロスフェードループをフォワードループに変換します。

クロスフェードループのサンプルはボイスが2つ使われます。(ステレオサンプルの場合は4つ使われます)

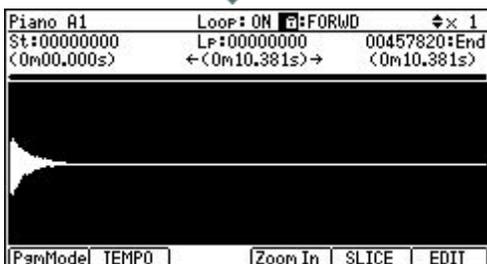
フォワードループに変換することでボイスを1つに減らせます。(ステレオサンプルは2つに減らせます)

尚、変換したサンプルは元に戻すことはできません。

ループ・ポイントをスタート・ポイントにリンクさせる



カーソルを" "フィールドに移動しジョグを回して鍵マークを" "にしてください。



ループ・ポイントがスタート・ポイントと同じ値になり、ループ・ポイントを変更するとスタート・ポイントも同じ値に変更されます。同じようにスタート・ポイントを変更するとループ・ポイントも同じ値に変更されます。

ループ・ポイントとスタート・ポイントを別々に設定したい場合は" "マークを" " (鍵を外した状態)に戻してください。

■ ループの長さを保持したままループ・ポイントを調整できます。

Sample01 Loop: ON 'n':FORWD ↕× 1
St:00000000 Lp:00290441 00313194:End
(0m00.000s) ←(0m07.101s)→ (0m07.101s)

Waveform display showing a looped audio segment.

Buttons: [PsmMode] [TEMPO] [Zoom In] [SLICE] [EDIT]

"End"フィールドにカーソルを移動しジョグを回して"Len"を選択してください。



Sample01 Loop: ON 'n':FORWD ↕× 1
St:00000000 Lp:00290441 00022753:Len
(0m00.000s) ←(0m07.101s)→ (0m07.101s)

Waveform display showing a looped audio segment.

Buttons: [PsmMode] [TEMPO] [Zoom In] [SLICE] [EDIT]

カーソルをループ・フィールドに移動してください。



Sample01 Loop: ON 'n':FORWD ↕× 1
St:00000000 Lp:00290441 00022753:Len
(0m00.000s) ←(0m07.101s)→ (0m07.101s)

Waveform display showing a looped audio segment.

Buttons: [PsmMode] [TEMPO] [Zoom In] [SLICE] [EDIT]

ジョグを回すとループの長さを保持したままループポイントを調整できます。



Sample01 Loop: ON 'n':FORWD ↕× 1
St:00000000 Lp:00242257 00022753:Len
(0m00.000s) ←(0m06.009s)→ (0m06.009s)

Waveform display showing a looped audio segment.

Buttons: [PsmMode] [TEMPO] [Zoom In] [SLICE] [EDIT]

Sample01 Loop: ON 'n':FORWD ↕× 1
St:00000000 Lp:00242257 00038461:Len
(0m00.000s) ←(0m06.252s)→ (0m06.252s)

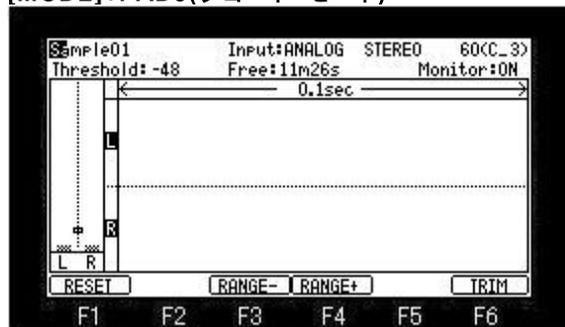
Waveform display showing a looped audio segment.

Buttons: [PsmMode] [TEMPO] [Zoom In] [SLICE] [EDIT]

"Len"フィールドでジョグを回すとループの長さを調整できます。

■ サンプルの録音

[MODE]+PAD5(レコード・モード)



サンプル・フィールド

録音されたサンプルに付けられる名前が表示されています。
名前を編集したい場合はカーソルをサンプルネーム・フィールドに移動してジョグを回してください。

Inputフィールド(録音するソースを選択します)

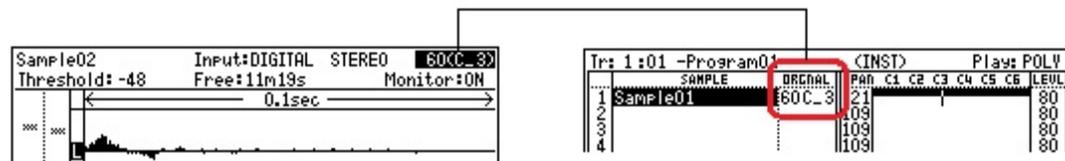
ANALOG: RECORD IN端子からの入力信号を録音します。
DIGITAL: DIGITAL IN端子からの入力信号を録音します。
MAIN OUT: STEREO OUTから出力される信号と同じ信号を録音します。
CDの選択はありません。

モード・フィールド

MONO- L: 左チャンネルの入力信号のみを録音します。
MONO- R: 右チャンネルの入力信号のみを録音します。
STEREO: 左右の入力信号をステレオのサンプルとして録音します。
MONO L+R: 左右の入力信号をモノラルのサンプルとして録音します。

ノート・フィールド

録音するサンプルのキー(ノート)を設定します。
デフォルトで60(C.3)が設定されています。
設定したキー(ノート)がこのサンプルのオリジナル・キーとしてサンプルに記憶されます。
設定されたキーはINSTのプログラム・モードで表示されます。



Thresholdフィールド(しきい値の設定)

[REC]キーを押した後、入力ソースのレベルがここで設定したレベルを超えると自動的に録音が始まります。
また、設定した値に応じてスレッシュホールド・ゲージが移動します。

Freeフィールド

録音できる時間が表示されています。

Monitorフィールド

ON: 録音する音をモニターします。
OFF: 録音する音をモニターしません。

F1(RESET)

F1(RESET)キーを押すとピーク・ホールドの表示をリセットします。
また、波形の表示もクリアされます。

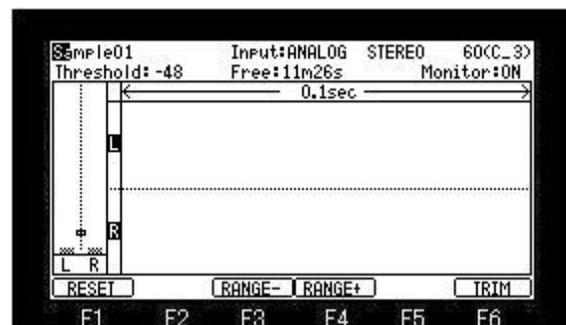
F3(RANGE-), F4(RANGE+)

波形の表示時間を切り替えます。(0.1sec ~ 16sec)

F6(TRIM)

F6(TRIM)キーを押すとトリムのモードに行きます。

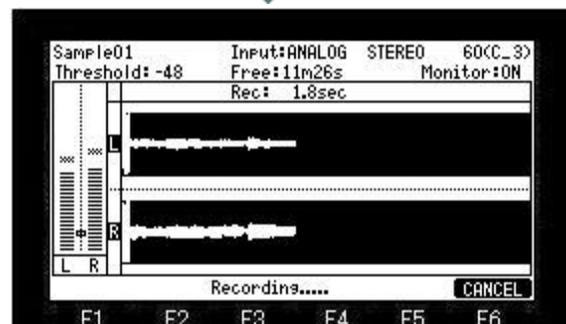
■ 録音の実行



[REC]キーを押すと録音のスタンバイ状態になります。



入力レベルがスレッシュホールド・レベルを超えると自動的に録音を開始します。



F6(CANCEL)キーが押された場合、録音されたサンプルを破棄してストップします。
[REC]又は[STOP]キーを押すと録音を停止して"Keep or Retry"ウィンドウが表示されます。



F2(CANCEL)キーを押した場合は録音したサンプルを破棄して録音を開始する前の状態に戻ります。

F3(PLAY)キーを押すと録音したサンプルの試聴ができます。

F4(toPAD)キーを押すとPADフィールドで選択されているパッドに録音したサンプルを割り付けてウィンドウを閉じます。(録音を開始する前の状態に戻ります。)

F5(KEEP)キーを押すと録音したサンプルをパッドに割り付けずに本体のメモリーに残します。

また、この状態で[REC]又は[STOP]キーを押した場合、F5(KEEP)キーを押したときと同じ動作をします。

注: MAIN OUTを録音の時レベルメーターは働きません。

レコード・モードではノートリビートは働きません。

[MODE]+PAD1

Q-Linkはメイン、トラックミュート、ネクストシーケンスの画面でしか働きません。

また、Q-Linkは選択されているトラックにしか働きません。(他のOSも同じ)

Q-Linkの設定はプログラムが記憶しています。

尚、PATTERNとCYCLEには働きません。

注: 外部からのNOTEIに対してQ-linkは働きません。

マルチティンバーがONのときQ-Linkは働きません。

16LEVELSと共存できません。

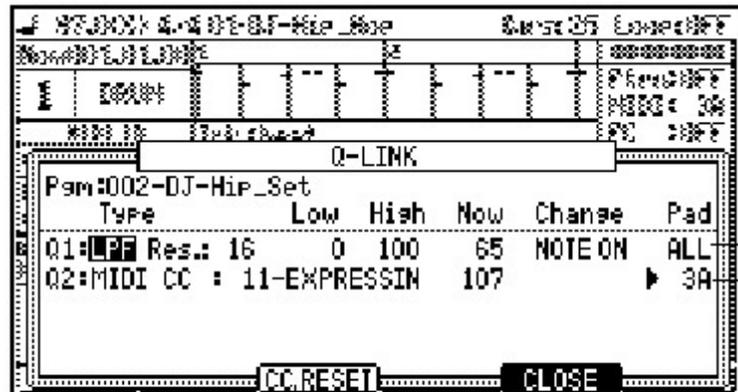
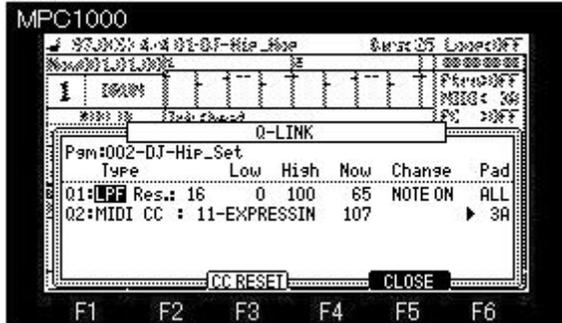
Q-linkスライダーはAFTERキーがON(LED点灯)でなければ働きません。

また、Q-linkのデータが記録されているシーケンスを再生するときはAFTERキーをOFFにしてください。

AFTERキーがONの場合、記録されているQ-linkのデータは再生されません。

Q1とQ2に同じパッド又はALLを設定した場合、Q1のパラメーターしか働きません。(MPC1000)

複数のQ-linkに同じパッド又はALLを設定した場合、いちばん数字の小さいQ-linkに設定したパラメーターしか働きません。(MPC2500)



ALL, A01, A02, A03,.....,D16

An output port and a channel
出力チャンネルとポート

"MIDI RESET ALL CONTROLLERS" is outputted to all the ports by channels 1-16.

"MIDI RESET ALL CONTROLLERS"をチャンネル1-16で全ポートに出力します。

Typeフィールド

スライダーでコントロールしたいパラメーターの種類を選択します。

- TUNE
- LPF
- BPF
- HPF
- LEVEL
- PAN
- LFO P (PITCH)
- LFO F (FILTER)
- LFO L (LEVEL)
- LFOpan (PAN)
- LAYER
- ATTACK
- DECAY
- STRAT (サンプルのスタート・ポイントを変更します)
- END (サンプルのエンド・ポイントを変更します)
- TRANPOSE
- VELOCITY
- Tr.LEVEL(トラックのレベル)
- Tr.PAN(トラックのパン)
- MIDI CC

START

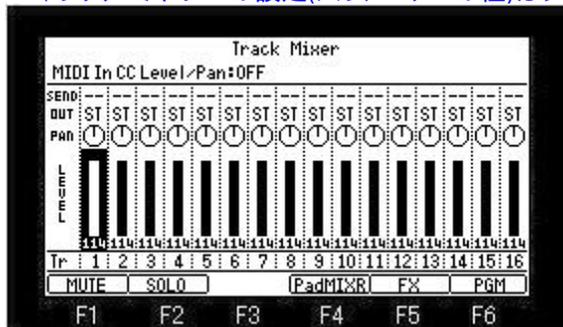
Q-LINK	
Param:002-DJ-Hip_Set	
Type	Low High Now Change Pad
Q1:OFF	
Q2:START L:1216	0 100 0 A01

L(Length)フィールドでスタート・ポイントから再生する長さを設定します。

注: LFO FILTERではプログラムのFILITERがOFFのとき、Frequency 80 Resonance 90として働きます。
プログラムのFILITERが設定されている場合はプログラムの設定に従います。

[MODE]+PAD4 トラック・ミキサー画面

トラック・ミキサーの設定(パラメーターの値)はシーケンスが記憶しています。



値を設定したいフィールドにカーソルを移動し、ジョグを回して設定してください。

尚、同じトラック内のパッドのPANとトラックのPANの値はミックスされます。

例えばパッドのPANの値をL50に設定、トラックのPANの値をR50に設定した場合、パッドのPANの値はMIDになります。

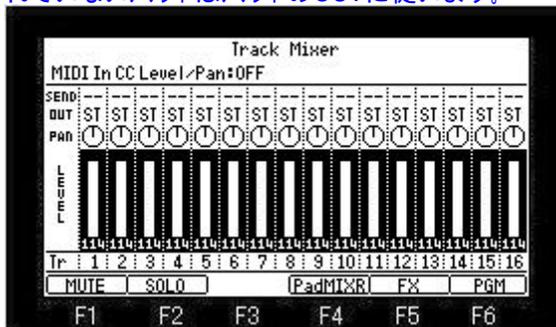
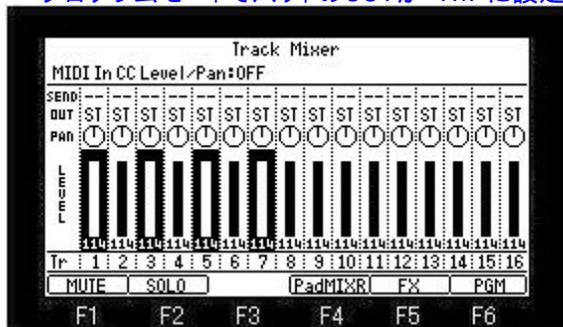
F5(FX)キーを押すとエフェクトのモードに行きます。

F6(PGM)キーを押すとプログラムのモードに行きます。

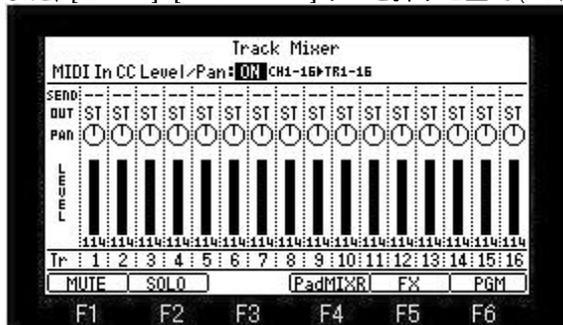
注:OUTフィールド

エフェクトをかける場合はFX1又はFX2を選択してください。

プログラムモードでパッドのOUTが"Trk"に設定されていないパッドはパッドのOUTに従います。



[SHIFT]キーを押しながらパッドを叩くと複数のトラックを選択することができます。(PAD01-PAD16はTRACK1-TRACK16に対応しています。) また、[SHIFT]+[PAD BANK]キーを押すと全て(16トラック)のトラックを選択できます。



"MIDI In CC Level/Pan"フィールドをONにすると、MIDIコントローラーでレベルとパンを調整することができます。

コントロールできるのはTRACK 1 ~ TRACK 16のみです。

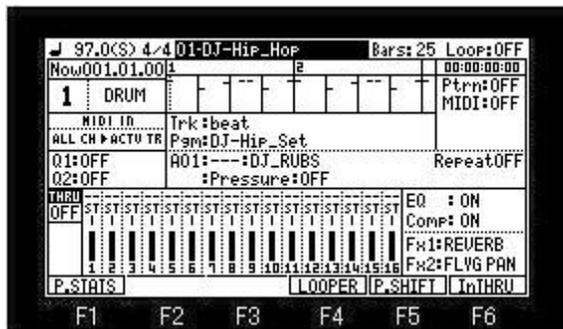
また、ここがONである場合、MIDIシーケンスのレベルとパンの値も反映されます。

チャンネルとコントロールチェンジ番号は下図の通りです。

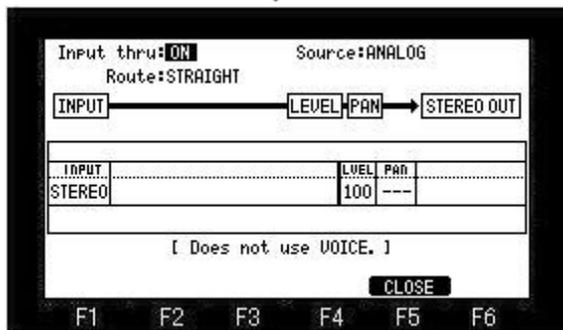
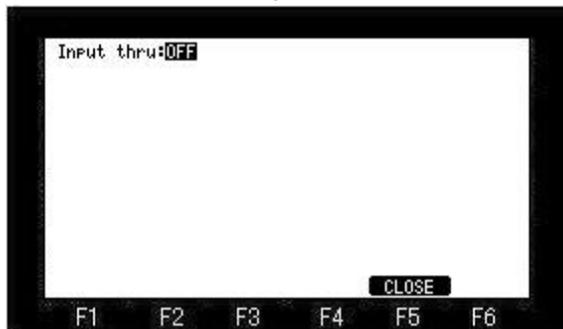
	チャンネル	レベル	パン
Track 1	1	CC#7	CC#10
Track 2	2	CC#7	CC#10
Track 3	3	CC#7	CC#10
Track 4	4	CC#7	CC#10
Track 5	5	CC#7	CC#10
Track 6	6	CC#7	CC#10
Track 7	7	CC#7	CC#10
Track 8	8	CC#7	CC#10
Track 9	9	CC#7	CC#10
Track 10	10	CC#7	CC#10
Track 11	11	CC#7	CC#10
Track 12	12	CC#7	CC#10
Track 13	13	CC#7	CC#10
Track 14	14	CC#7	CC#10
Track 15	15	CC#7	CC#10
Track 16	16	CC#7	CC#10

注:チャンネルやコントロールチェンジ番号の変更は出来ません。

■ RECORD IN端子 / DIGITAL IN端子からの信号とMPCの再生音をミックスします。
 入力した音に対して内蔵のエフェクトをかけたりフィルターを通すことができます。



THRUフィールドで[WINDOW]キー又は[SHIFT] + F6(InTHRU)キーを押してください。

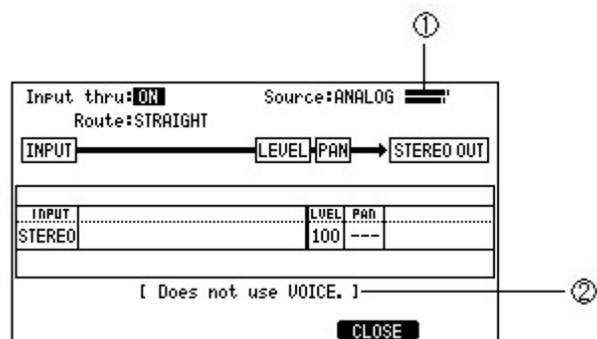


Routeフィールド

STRAIGHT: フィルターやエフェクトを通しません。
 FILTER->MIXER: 入力の音にFILTERやエフェクトを通します。

注

FILTER->MIXERモードの場合、処理のために2ボイスが使われます。(INPUTがL又はRが選択されている場合は1ボイス)



- 1 入力信号のレベルメーター
- 2 処理のために使われるボイスの数を表示します。

Route:STRAIGHT

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:STRAIGHT

INPUT → LEVEL → PAN → STEREO OUT

INPUT	LEVEL	PAN
STEREO	100	---

[Does not use VOICE.]

CLOSE

Route:FILTER->MIXER

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:FILTER->MIXER

INPUT → FILTER-1,2 → LEVEL → PAN → FX → STEREO OUT
OUT 1234

Filter-1			Filter-2			MIXER					
INPUT	TYPE	FREQ	RESO	TYPE	FREQ	RESO	LEVEL	PAN	OUT	FX	SEND
STEREO	OFF	---	---	OFF	---	---	100	---	ST	OFF	---

[Use 2 VOICE.]

CLOSE

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:STRAIGHT

INPUT → LEVEL → PAN → STEREO OUT

INPUT	LEVEL	PAN
L	100	MID

[Does not use VOICE.]

CLOSE

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:FILTER->MIXER

INPUT → FILTER-1,2 → LEVEL → PAN → FX → STEREO OUT
OUT 1234

Filter-1			Filter-2			MIXER					
INPUT	TYPE	FREQ	RESO	TYPE	FREQ	RESO	LEVEL	PAN	OUT	FX	SEND
L	OFF	---	---	OFF	---	---	100	MID	ST	OFF	---

[Use 1 VOICE.]

CLOSE

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:STRAIGHT

INPUT → LEVEL → PAN → STEREO OUT

INPUT	LEVEL	PAN
R	100	MID

[Does not use VOICE.]

CLOSE

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:FILTER->MIXER

INPUT → FILTER-1,2 → LEVEL → PAN → FX → STEREO OUT
OUT 1234

Filter-1			Filter-2			MIXER					
INPUT	TYPE	FREQ	RESO	TYPE	FREQ	RESO	LEVEL	PAN	OUT	FX	SEND
R	OFF	---	---	OFF	---	---	100	MID	ST	OFF	---

[Use 1 VOICE.]

CLOSE

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:STRAIGHT

INPUT → LEVEL → PAN → STEREO OUT

INPUT	LEVEL	PAN
L	100	MID
R	100	MID

[Does not use VOICE.]

CLOSE

Input thru: ON Source:ANALOG
Route:FILTER->MIXER

INPUT → FILTER-1,2 → LEVEL → PAN → FX → STEREO OUT
OUT 1234

Filter-1			Filter-2			MIXER					
INPUT	TYPE	FREQ	RESO	TYPE	FREQ	RESO	LEVEL	PAN	OUT	FX	SEND
L	OFF	---	---	OFF	---	---	100	MID	ST	OFF	---
R	OFF	---	---	OFF	---	---	100	MID	ST	OFF	---

[Use 2 VOICE.]

CLOSE

■ 録音

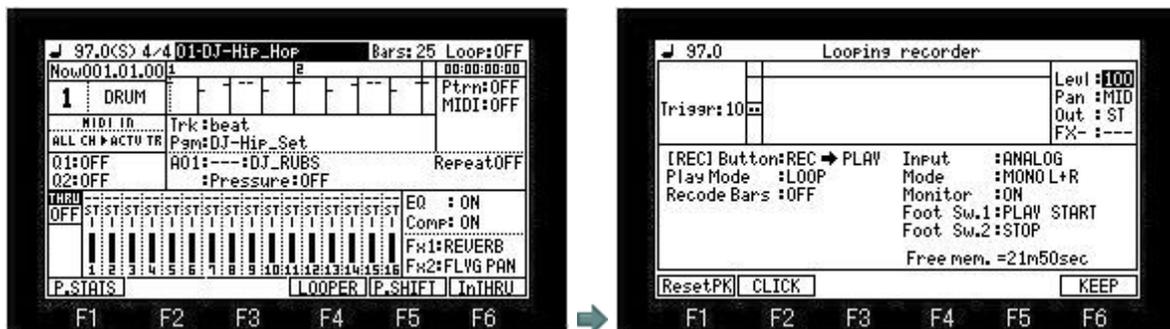
[REC]キーを押すとMAIN OUTの音を録音できます。
[STOP]又は[REC]キーをもう一度押すと録音がストップします。(他の画面に切り替えても録音がストップします)
録音をストップすると、録音された内容は"Sample01"というファイル名で本体にメモリーされます。
その後録音する度にSample02,03,04というファイル名で本体にメモリーされます。

■ 自分の演奏をその場で録音してループ再生しながら、録音した音に新たに音を重ねて録音(オーバーダブ)することができます。

パッドモードとRepeatはループング・レコーダーのモードでは働きません。

ASSIGNABLE MIX OUTの4は使えません。(MPC1000の場合)

ASSIGNABLE MIX OUTの6~8は使えません。(MPC2500の場合)



[SHIFT] + F4(LOOPER)キーを押すとループングレコーダー・モードになります。



F1(ResetPK)キーを押すとピーク・ホールドの表示をリセットします。

注意

ループングレコーダー・モードでは全てモノラルで発音されます。(ステレオでの使用はできません)

一回に録音できる時間は最大1分です。

また、ループングレコーダー・モードではFULL LEVELキーのON/OFF及び値の変更はできません。

シーケンスを再生中にメインからループング・レコーダー・モードに行かないでください。(正常に動作しない場合があります)

シーケンスを再生中にループング・レコーダー・モードからメインに行かないでください。(正常に動作しない場合があります)

CLICKのRateは1/4しか動きません。

テンポ・フィールド

メトロノームのテンポを設定します。

[REC]Buttonフィールド

録音中に[REC]キーが押された場合の振る舞いを選択してください。

PLAY: 再生に切り替わります。

DUB: オーバーダブに切り替わります。

Triggrフィールド

録音開始のきっかけとなる入力レベル(トリガー・レベル)を設定します。

Record Barsフィールド

あらかじめ録音する小節の長さを決めて録音する場合に設定します。(最大16小節まで)

[REC]Buttonフィールドで"PLAY"が選択されている場合、最後の小節の終わりで自動的に再生に切り替わります。

[REC]Buttonフィールドで"DUB"が選択されている場合は、自動的にオーバーダブに切り替わります。

注: 小節を設定して録音している場合は、最後の小節の録音が終わるまでSTOPキーしか動きません。

Play Modeフィールド

LOOP: ループ再生/オーバーダブします。

ONE: 一度だけ再生して停止します。

REVS: 逆ループ再生します。(オーバーダブはできません)

再生中に切り替えた場合はエンドまで再生してから逆再生します。

Levlフィールド

録音された音のレベルを調整します。(0-127)

録音レベルはMPCのREC GAINノブで調整してください。(DIGITAL IN端子からの録音レベルは調整できません。)

Panフィールド

パンの値を設定します。

録音された音にのみ働きます。

モニターしている音には動きません。

Outフィールド

録音された音の出力先を設定します。

注: ASSIGNABLE MIX OUTの4には常にパッドを叩いたときの音出力されています。(MPC1000の場合)

ASSIGNABLE MIX OUTの6には常にパッドを叩いたときの音出力されています。(MPC2500の場合)

FXフィールド

エフェクトをかける場合に設定してください。

FX1: FX1で設定されているエフェクトがかかります。

FX2: FX2で設定されているエフェクトがかかります。

注: OUTの項目でSTが選択されている時だけ設定可能。

また、エフェクトは録音された音だけにかかります。

モニターの声にエフェクトはかかりません。

Inputフィールド

信号のソースを選択します。

ANALOG: RECORD IN端子からの入力信号を使用します。

DIGITAL: DIGITAL IN端子からの入力信号を使用します。

Modeフィールド

MONO L+R: 左右の入力信号を使用します。

MONO L: 左の入力信号のみ使用します。

MONO R: 右の入力信号のみ使用します。

ステレオでは使用できません。

Monitorフィールド

ON: RECORD IN又はDIGITAL INからの音をモニターします。

OFF: RECORD IN又はDIGITAL INからの音をモニターしません。

Free mem.フィールド

録音可能時間を表示しています。(一回に録音できる時間ではありません)

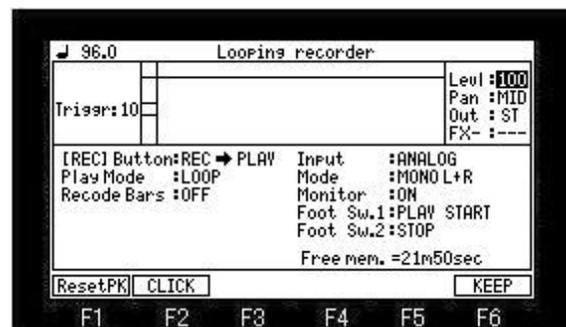
ルーピングレコーダーでの一回に録音できる時間は最大1分です。

Foot Sw1、2フィールド

フットスイッチを使って操作する場合に設定してください。

■ 使い方

フットスイッチやMIDIフットコントローラーで操作する場合はOVER DUBとPLAYキーを割り付けることを推奨します。



[REC]か[OVER DUB]キーを押すと録音のスタンバイ状態になります。(Triggrが"0"に設定されている場合は直ぐに録音が始まります)

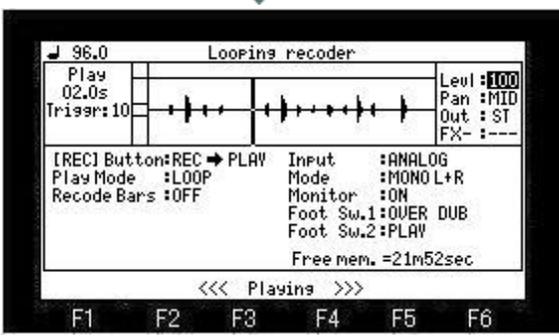


パッドを叩くか信号が入力される(演奏を始める)と録音が始まります。(パッドで演奏した音も録音されます)

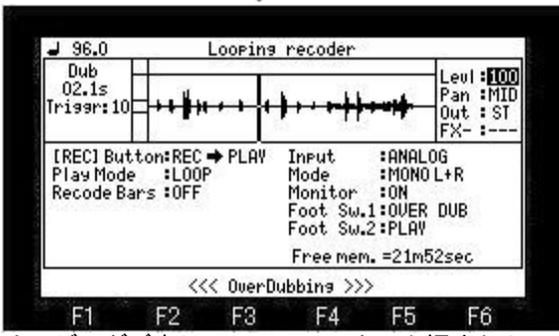
パッドの音はメイン画面で選択されているプログラムが使われます。



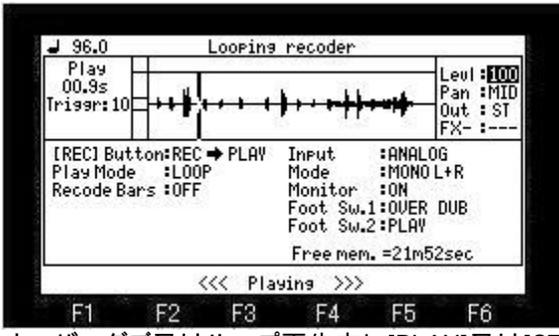
録音中に[REC]か[OVER DUB]キーを押すと、録音を停止して今録音された演奏をループ再生します。
([REC]Buttonフィールドが"DUBの場合はオーバーダブします)



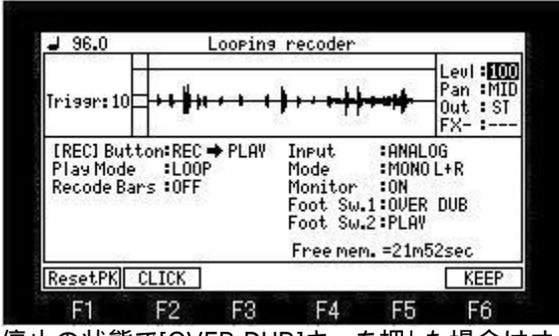
ループ再生中に[OVE DUB]キーを押すとオーバーダブします。



オーバーダブ中に[OVER DUB]キーを押すとループ再生に切り替わります。



オーバーダブ又はループ再生中に[PLAY]又は[STOP]キーを押すと停止します。



停止の状態[OVER DUB]キーを押した場合はオーバーダブにはならず新規の録音スタンバイ状態になります。
停止からオーバーダブしたい場合は[PLAY]キーを押してから[OVER DUB]キーを押してください。
F6(KEEP)キーを押すと"Keeps as sample"のウィンドウが表示されます。



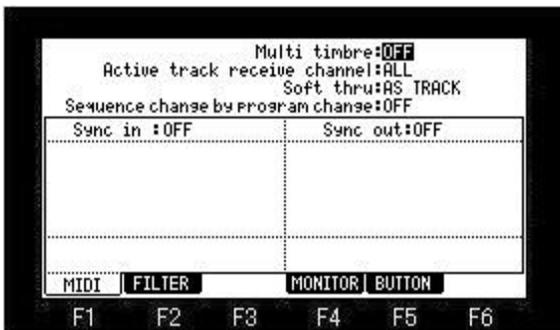
録音した演奏をサンプルとして残したい場合は "New name" フィールドで名前を付けて F5 (KEEP) キーを押してください。F2 (toPAD) キーを押すとサンプルとして残し、かつパッドに割り付けることができます。割り付けるパッドを PAD フィールドで選択したら F2 (toPAD) キーを押してください。パッドの選択は割り付けるパッドを叩いても選択できます。

ループレコーダーの再生と停止は [PLAY] キーで行います。(停止は [STOP] キーでも可)
[PLAY START] キーは使用しませんので働きません。

アンドゥ機能について

[UNDO] キーを押すと停止直前にオーバーダブ録音した演奏データを消去できます。再度 [UNDO] キーを押すと消去したデータを復活させることができます。

注: 一回に録音できる時間は最大1分です。



Multi timbreフィールド

マルチティンバーをON/OFFします。"マルチティンバー"を参照してください。

Active track receive channelフィールド

受信するMIDIチャンネルを選択します。

ALLを選択すると全てのチャンネルの情報を受信します。
1～16を選択すると選択したチャンネルの情報だけを受信します。

Soft thruフィールド

入力されたMIDI信号を出力する際の振る舞いを設定します。

OFF: 入力されたMIDI信号を出力しません。

AS シーケンスのトラックのMIDIチャンネルの設定に従います。

TRACK: 入力されたチャンネル情報はトラックで設定されているチャンネルに置き換えられて出力されま

す。

OMNI-A: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT Aに出力します。

OMNI-B: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT Bに出力します。

OMNI-C: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT Cに出力します。(MPC2500のみ)

OMNI-D: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT Dに出力します。(MPC2500のみ)

OMNI-AB: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT A, Bに出力します。

OMNI-CD: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT C, Dに出力します。(MPC2500のみ)

OMNI-ALL: 入力されたMIDI情報をそのままMIDI OUT A, B, C, Dに出力します。(MPC2500のみ)

Sequence change by program changeフィールド

"ON"に設定すると外部MIDIからのMIDIプログラムチェンジでシーケンスを切り替えることができます。

受信したプログラムチェンジ番号と同じ番号のシーケンスが選択されます。

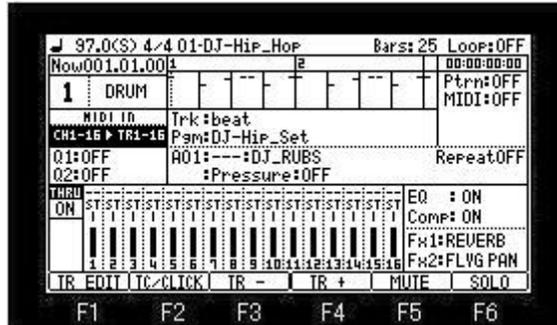
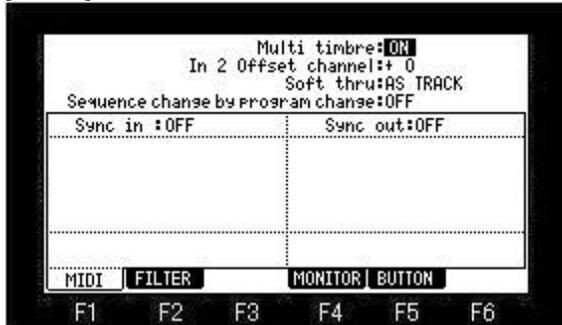
Syncについては"MMC - MTC - CLOCK"を参照してください。

F2(FILTER)については"MIDIフィルター"を参照してください。

F4(MONITOR)については"MIDI INモニター"を参照してください。

F5(BUTTON)については"MIDI NOTEに機能を割り付ける(MIDIコントローラーでMPCを操作することができます)"を参照してください。

[MODE]+PAD9



"Multi timbre"フィールドをONにするとマルチティンバー・モードになります。

MIDIチャンネルの1～16はトラックの1～16に対応しています。

チャンネル1のデータはTRACK 1に送られます。

チャンネル2のデータはTRACK 2に送られます。

チャンネル3のデータはTRACK 3に送られます。

チャンネル16のデータはTRACK 16に送られます。



プログラムにプログラムチェンジ番号を設定するとTRACKで使うプログラムをプログラムチェンジによって変更することができます。

プログラムチェンジ番号は1-129の任意を設定できます。

但し、129を設定した場合、そのプログラムは自動的にTRACK 10に割り付けられます。

プログラムリストのウィンドウを開きMIDI PCフィールドでプログラムチェンジ番号を設定してください。

上図の場合、例えばチャンネル1のプログラムチェンジ1番が受信されるとTRACK 1に"DJ-Hip_Set"が割り付けられます。

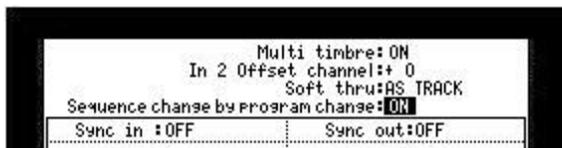
チャンネル1のプログラムチェンジ3が受信されるとTRACK 1に"III.Hip_Set"が割り付けられます。

チャンネル3のプログラムチェンジ8が受信されるとTRACK 3に"LA_Kit"が割り付けられます。

尚、プログラムチェンジが記録されているシーケンスを再生した場合でも、プログラムチェンジ番号が設定されているプログラムが割り付けられます。(これはどのOSにもある機能です)

例えば上図の場合で、TRACK 1のシーケンスデータにプログラムチェンジ4が記録されているシーケンスを再生すると、TRACK 1に"E_Kit"のプログラムが割り付けられます。

途中でプログラムチェンジ1が記録されていると"DJ-Hip_Set"に切り替わります。



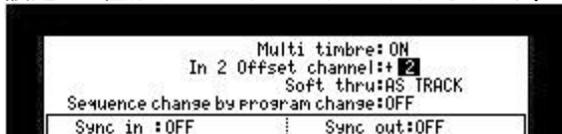
"Sequence change by program change"フィールドがONの場合、プログラムチェンジはシーケンスの変更として働きます。

■ In 2 Offset channelの説明

同じチャンネルを送信するMIDIコントローラーをMIDI IN 1と2に接続して使う場合にMIDI IN 2のチャンネルをMPC側で変更することができます。

"In 2 Offset channel"フィールドで値を設定してください。(1～15)

設定した値がプラスされたチャンネルになります。



上図のように設定した場合、例えば接続されているMIDIコントローラーがチャンネル1を送信している場合でもチャンネル3として受信されます。

注意: チャンネル10を送信しているMIDIコントローラーに+10を設定してもチャンネル20にはなりません。

この場合、チャンネル4として受信されます。(チャンネル16で折り返します)

■ TRACK 10について

シーケンスのTRACK 10に記録されているプログラムチェンジが再生されるか、又はTRACK 10がプログラムチェンジを受信するとプログラムチェンジ129が設定されているプログラムを優先して割り付けます。(プログラムチェンジ129が設定されているプログラムがある場合)

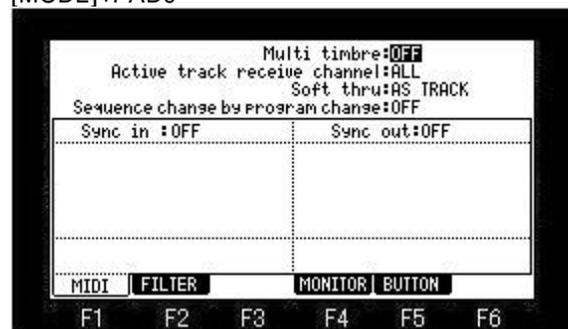


■ プログラムがDRUMの場合のMIDI NOTE 24 ~ 35はNOTE 88 ~ 99に変換されます。

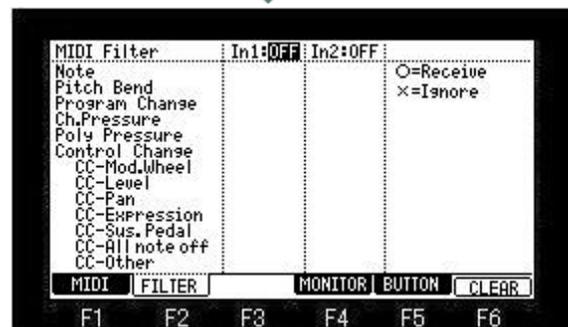
従ってNOTE 24が受信された場合、NOTE 88 (PAD D05) に割り付けられているサンプルが発音されます。
シーケンスに記録されているNOTE 24のイベントが再生された場合もNOTE 88 (PAD D05) に割り付けられているサンプルが発音されます。
NOTE 35の場合はNOTE 99 (PAD D16) に割り付けられているサンプルが発音されます。

■ MIDI IN端子から入力される特定のMIDIイベントをカットすることができます。

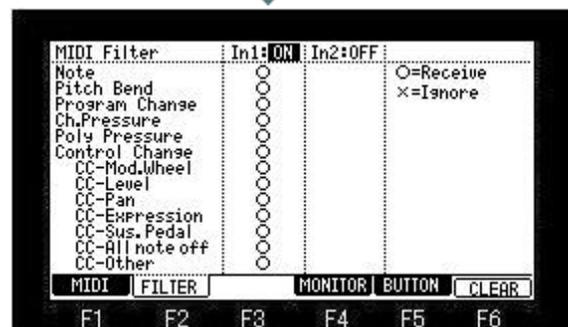
[MODE]+PAD9



MIDI/SYNCの画面でF2(FILTER)キーを押すとフィルターの画面になります。



フィルターを設定したいMIDI入力端子をONにします。



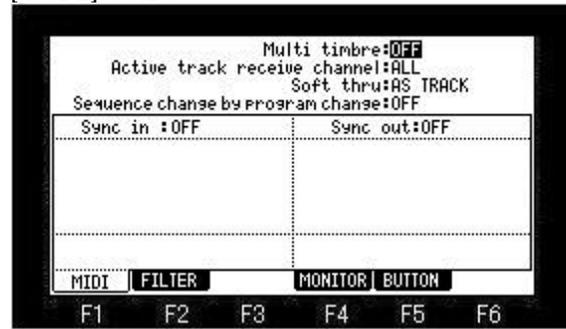
受信したくないMIDIイベントにカーソルを移動し、ジョグを回してXにしてください。



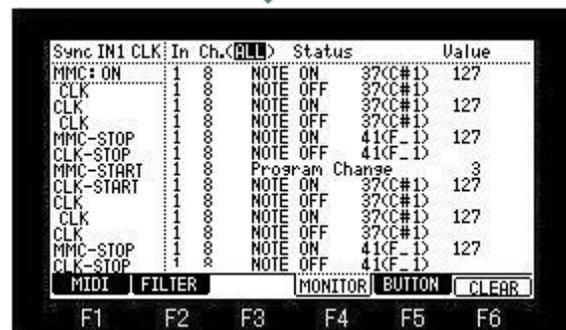
上図の場合、MIDI入力"1"のノートイベントを受信しません。
F6(CLEAR)キーを押すと全ての設定をクリアーします。

■ 受信しているMIDI情報をモニターすることができます。

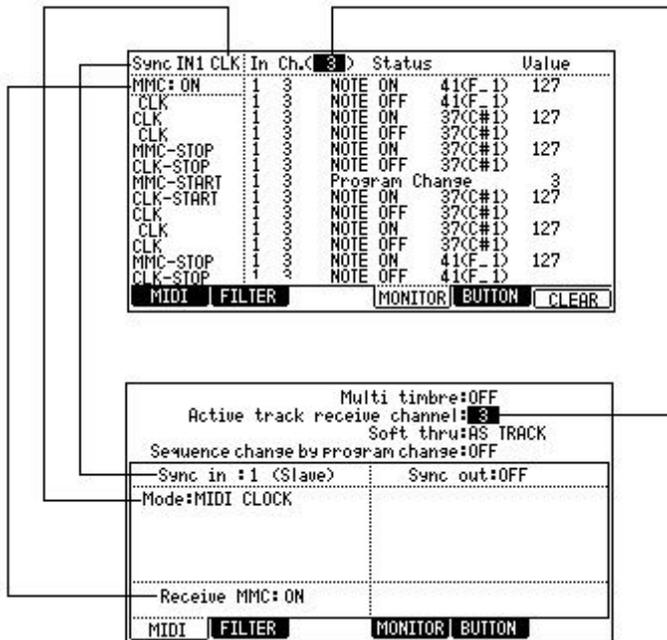
[MODE]+PAD9



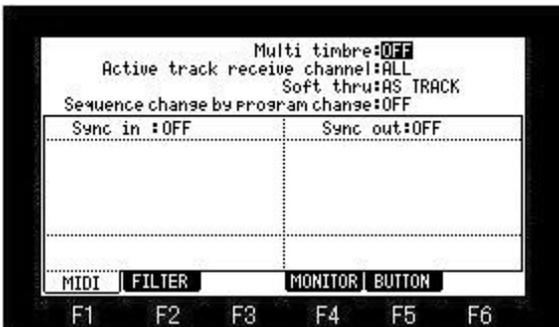
MIDI/SYNCの画面でF4(MONITOR)キーを押すとMIDI INモニター画面になります。



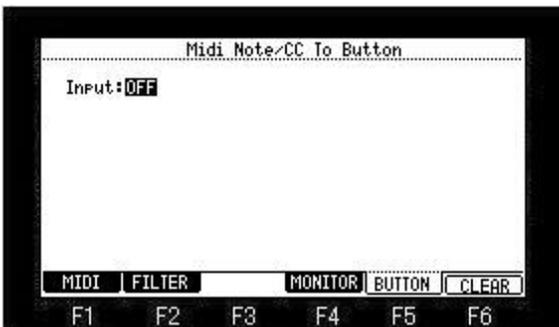
F6(CLEAR)キーを押すと表示を全てクリアします。



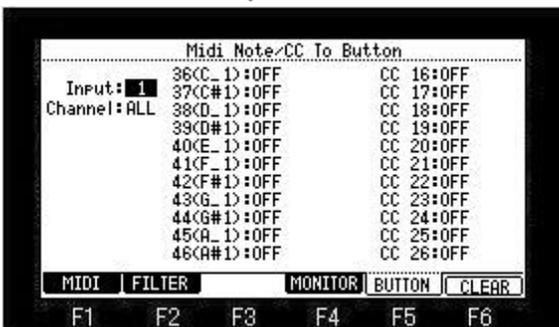
■ MIDI NOTE/CCにMPCの機能を割り付けてMIDIコントローラーでMPCを操作することができます。



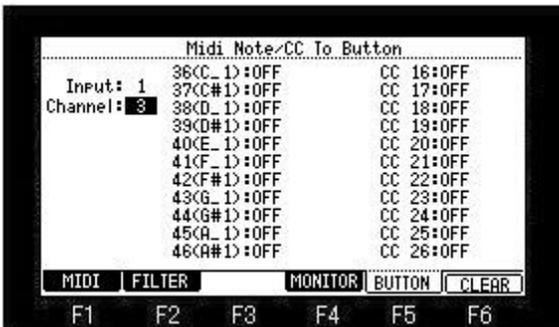
MIDI/SYNCの画面でF5(BUTTON)キーを押すとMIDI NOTE/CCにMPCの機能を割り付けるモードになります。



"Input"フィールドをONにしてください。

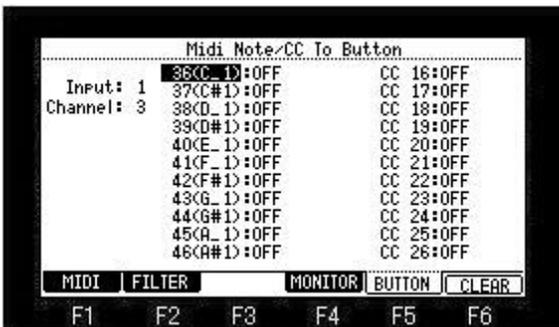


"1"を選択した場合、MIDI IN端子の"1"に接続されているMIDIコントローラーでMPCの機能を操作することができます。
"2"を選択した場合、MIDI IN端子の"2"に接続されているMIDIコントローラーでMPCの機能を操作することができます。

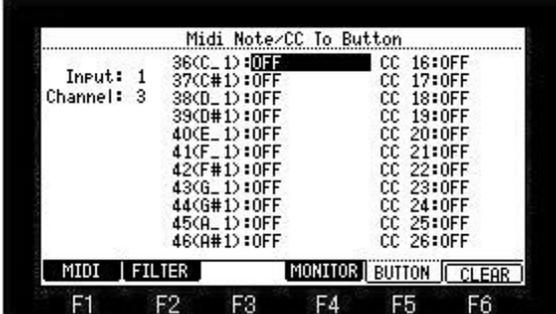


設定するチャンネルを選択してください。

ここで選択されたチャンネルのNOTE又はCCが受信されると、割り付けられた機能が働きます。



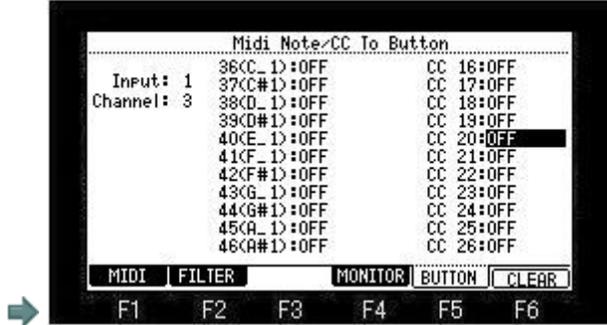
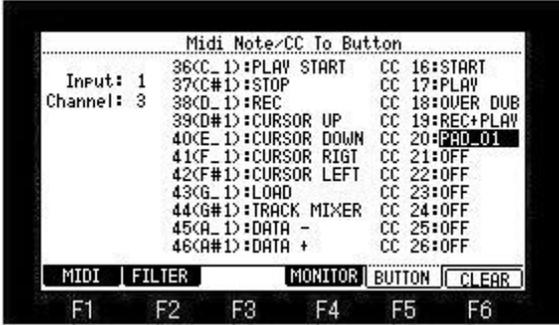
ノート・フィールド又はCCフィールドで機能を割り付けるノート又はCCを選択してください。



ノート又はCCの右にカーソルを移動して割り付ける機能を選択してください。
割り付けられる機能は下記の通りです。

NOTE 0-127	OFF	NOTEとして働きます。
	PLAY START, PLAY, STOP, OVER DUB, REC BAR, STEP, CURSOR, MAIN, WINDOW, UNDO SHIFT, TAP TEMPO, MODE, ERASE, FULL LEVEL 16 LEVELS, NEXT SEQ, TRACK MUTE BANK A - BANK D, F1 - F6, AFTER	NOTE ONを受信すると選択したキーと同じ働きをします。
	SLIDER, LOAD, SAVE, TRACK MIXER, RECORD TRIM, PROGRAM, PAD MIXER, MIDI/SYNC, OTHER EFFECT, SEQ EDIT, STEP EDIT, GRID, SONG	NOTE ONを受信すると選択したモードに行きます。
	PAD_01-PAD_16	NOTE ONを受信すると選択したパッドをONします。 NOTE OFFを受信すると選択したパッドをOFFします。
	TRACK01 - TRACK16	NOTE ONを受信すると選択したトラックに切り替わります。
	TRK 01 MUTE-TRK 16 MUTE	NOTE ONを受信すると選択したトラックをミュートします。 NOTE OFFを受信するとミュートを解除します。
	TRK 01 SOLO - TRK 16 SOLO	NOTE ONを受信すると選択したトラックをソロにします。 NOTE OFFを受信するとソロを解除します。
	NUMERIC 0 - NUMERIC 9 NUMERIC +, NUMERIC -, NUMERIC ENTER (MPC1000にこの選択はありません)	NOTE ONを受信すると選択したキーと同じ働きをします。
	DATA +	NOTE ONを受信するとジョグを右に回したのと同じ働きをします。
	DATA -	NOTE ONを受信するとジョグを左に回したのと同じ働きをします。
CC#0-127	OFF	CCとして働きます。
	START, PLAY, STOP, OVER DUB, REC, UNDO	CCの値64以上を受信すると選択したキーと同じ働きをします。
	REC+PLAY	CCの値64以上を受信するとRECキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ働きをします。
	REC+START	CCの値64以上を受信するとRECキーとPLAY STARTキーを同時に押したのと同じ働きをします。
	DUB+PLAY	CCの値64以上を受信するとOVER DUBキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ働きをします。
	DUB+START	CCの値64以上を受信するとOVER DUBキーとPLAY STARTキーを同時に押したのと同じ働きをします。
	Q1SLIDER-Q4SLIDER (MPC1000にQ3とQ4はありません。)	CCを受信すると選択されたスライダーと同じ働きをします。CCの値に応じて値も変化します。
PAD_01-PAD_16	CCの値64以上を受信すると選択したパッドをONします。 CCの値63以下を受信すると選択したパッドをOFFします。	

設定したあと[MAIN]キーを押すことにより設定内容がシステムに記憶されます。



F6(CLEAR)キーを押すと全ての設定をOFFに戻します。

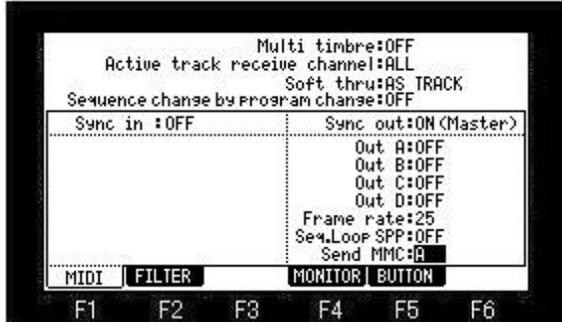
■ **MMC (MIDI Machine Control)**

他のデバイスのスタート、ストップをリモートコントロールで行うものです。

■ **MPCがマスターの場合**

START、PLAY、STOPボタンを押すとそれぞれMMC START、MMC PLAY、MMC STOPを送信します。
STEP/BARを押すとシーケンサーのスタートからの現在位置の時間情報(MMC LOCATE)を送信します。

[MODE]+PAD9



MPCのMIDI OUT端子とスレーブになる機器のMIDI IN端子を接続します。
(MPC1000にOut C、Dはありません)

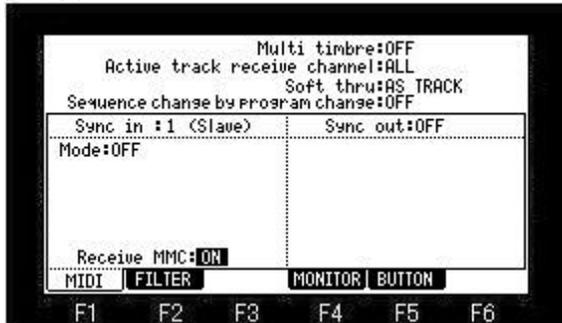
■ **MPCがスレーブの場合**

MMC START、MMC PLAY、MMC STOPを受信するとSTART、PLAY、STOPのボタンが押されたのと同じ動作をします。
時間情報(MMC LOCATE)を受信すると、シーケンサーをその位置にロケートします。

MMC PLAYを受け取るとマスター側のプレイ位置とは関係なく現在位置からプレイを開始します。

一般にスタート、プレイを送ればマスターもスレーブもほとんど同時にプレイを開始するので同期しているように見えるかも知れませんが同期信号を送っているわけではありません。

設定例



MPCのMIDI IN端子とマスターになる機器のMIDI OUT端子を接続します。

Send (送信)

MPC Control	MMC Command sent
Play	MMC Deferred Play
Play Start	MMC Start
Stop	MMC Stop
<Step> , <<Bar>>	MMC Locate

Receive (受信)

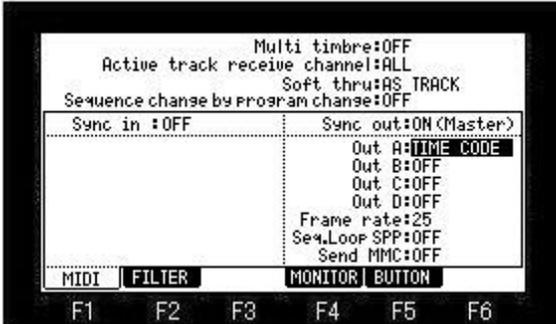
MMC Command sent	MPC equivalent
MMC Deferred Play	Play
MMC Start	Play Start
MMC Stop	Stop
MMC Locate	Locate
MMC Record	Record
MMC Pause	Stop

■ MTC(MIDI Time Code)はハードディスクレコーダーやビデオカメラ、テープベースのレコーダー等と同期する際に用います。

■ MPCがマスターの場合

プレイ中にプレイしている時間情報(時分秒フレーム)を絶えず送信します。

設定例



MPCのMIDI OUT端子とスレーブになる機器のMIDI IN端子を接続します。

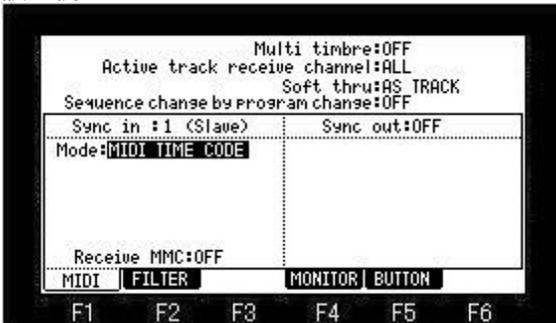
■ MPCがスレーブの場合

MTCを受信すると、その時間に同期してシーケンサーをプレイします。

MTCはシーケンサーがスタートしてからの時間に同期します。

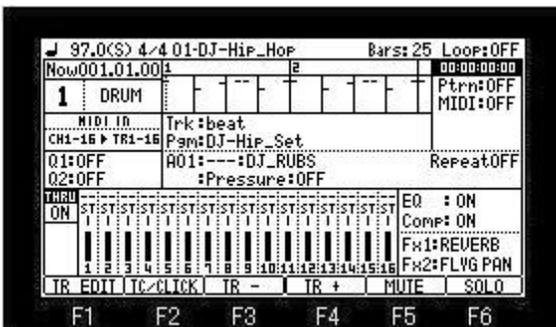
MTC信号が止まるとシーケンサーも止まります。

設定例

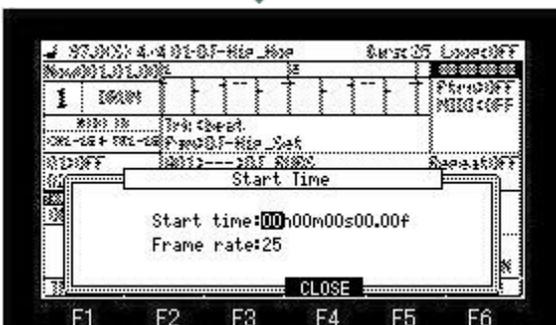


MPCのMIDI IN端子とマスターになる機器のMIDI OUT端子を接続します。

■ スタート時間の設定



メイン画面でTimeフィールドにカーソルを移動して[WINDOW]キーを押すと"Start Time"ウィンドウが表示されます。



Start time:	ここで設定した時間を受け取るとシーケンサーがスタートします。
Frame rate:	MPCをマスターとして使用するときにはスレーブ側のフレームレイトに合わせてください。 MPCをスレーブとして使用するときには設定する必要はありません。

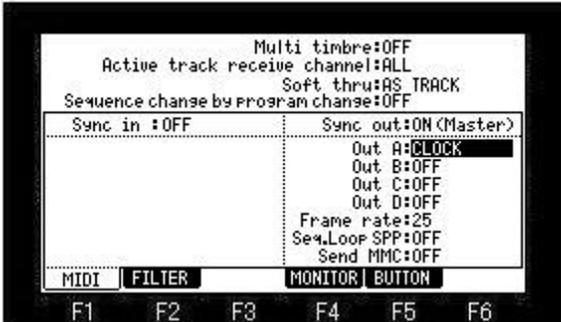
注: スレーブデバイスがMTCに同期するまでには数秒の時間を必要とします。
ですからMTCを使って正確に同期させるためには、演奏開始前に1小節くらいのブランクを予め作っておくことをお勧めします。

- MIDI CLOCKはシーケンサーのクロックに同期します。
MIDI CLOCKはマスター側のテンポを変えるとスレーブ側のテンポも変わります。
お互いがMIDIシーケンサーで マスター側のテンポを変化させてスレーブ側もそれに追従させたいような場合に用います。

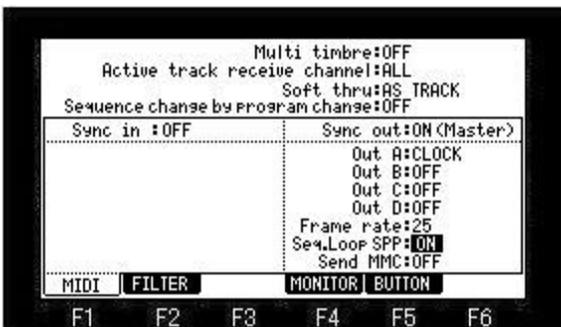
■ MPCがマスターの場合

START、PLAY、STOPのボタンが押されると、それぞれのMIDIコードを送信します。
その後テンポに合わせてMIDI CLOCKコードを送信します。
テンポを速くするとクロックの間隔が短くなり、遅くするとクロック間隔が長くなります。

設定例



MPCのMIDI OUT端子とスレーブになる機器のMIDI IN端子を接続します。



Seq.Loop SPPフィールドをONにするとシーケンスのループの折り返しで毎回ソングポジションポインターを送ります。

■ MPCがスレーブの場合

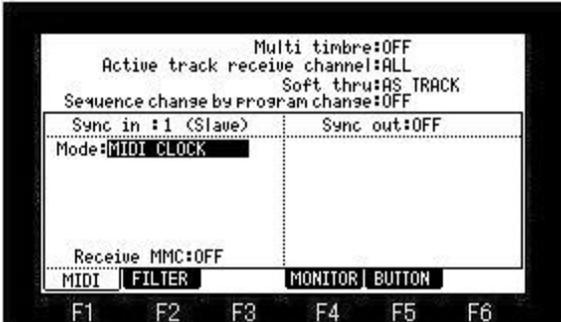
STARTを受信するとシーケンスのプレイ位置を01.01.00にしてMIDI CLOCKがくるのを待ちます。
PLAYを受信するとMIDI CLOCKがくるのを待ちます。
その後MIDI CLOCKを受け取ると、そのクロックのタイミングに同期してプレイします。
この場合マスター側のプレイ位置とは関係なく現在位置からプレイします。

例

MASTER Now:010.01.00
SLAVE Now:015.01.00

この状態でマスターがPLAYすると、MASTERは010.01.00から、スレーブは015.01.00からプレイします。
スレーブ側をマスターと同じプレイ位置にするにはマスター側で STEP/BAR ボタンを押してMIDIのSONG POSITION POINTER というコードを送ります。
このコードを送ることによりマスターとスレーブが同じプレイ位置になります。

設定例

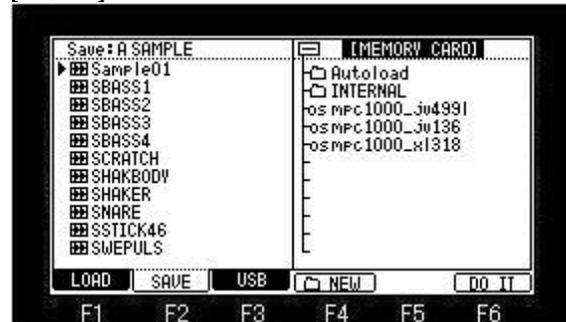


MPCのMIDI IN端子とマスターになる機器のMIDI OUT端子を接続します。

■ データのセーブ

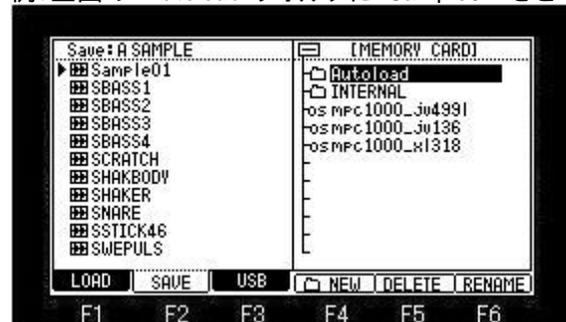
注: 1つのフォルダ内にセーブできるファイルやフォルダの総数は最大で「1000」です。
 従って1つのフォルダに1000以上のファイルは保存しないでください。
 1000以上のファイルをセーブした場合、正しくセーブされません。
 また、HDDは131GBまでしか認識されません。

[MODE]+PAD2



カーソルをデバイスフィールド(画面右上)に移動してセーブ先を選択してください。
 階層のフォルダにセーブする場合は、セーブしたいフォルダにカーソルを移動し、フォルダを開いてください。
 次にSaveフィールドでセーブするTypeを選択し、ファイルをセーブする場合はファイルを選択してF6[DO IT]を押してください。

例: 上図の "Autoload" フォルダに "Sample01" をセーブする場合



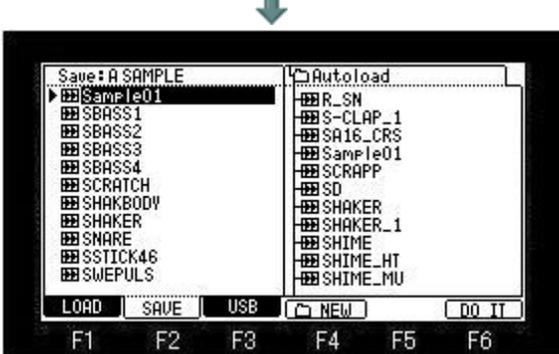
カーソルを "Autoload" フォルダに移動して、▶カーソルキーを押してフォルダの中身を表示します。



次にカーソルを左画面の "Sample01" まで移動します。

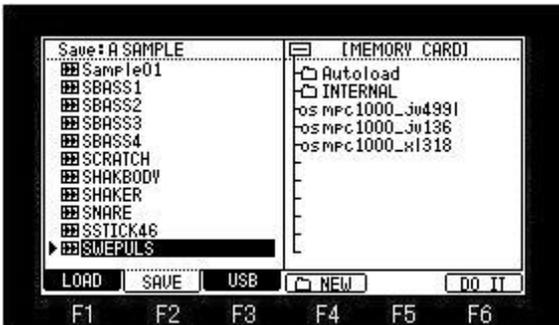


ここでF6(DO IT)キーを押すと "Sample01" が "Autoload" フォルダにセーブされます。

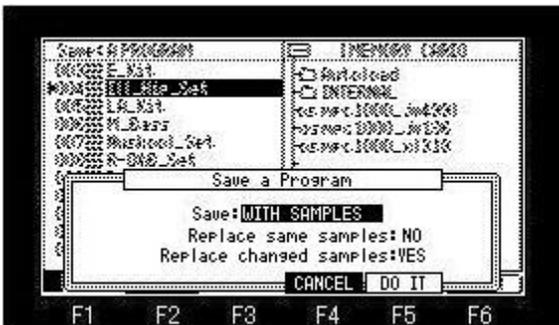
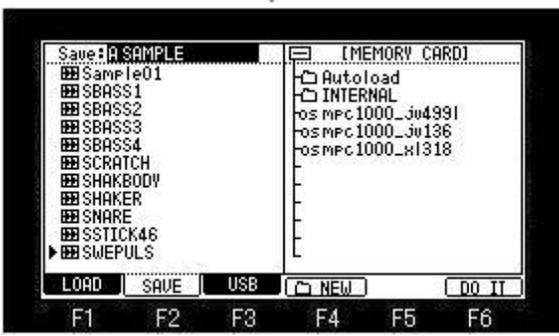


セーブが完了すると右画面に "Sample01" が表示されて2回点滅します。

セーブするサンプルの試聴ができます。
 左画面のファイルフィールドでサンプルが選択されているときに、任意のパッドを押すとそのサンプルを試聴できます。
 また、パッドを押したままジョグでサンプルを選択しても試聴できます。

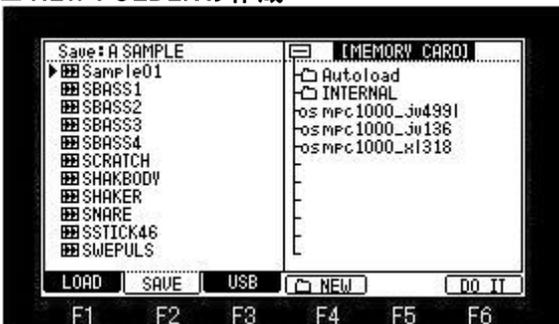


上部へのカーソル移動は[SHIFT]+▲カーソルキーを押してください。

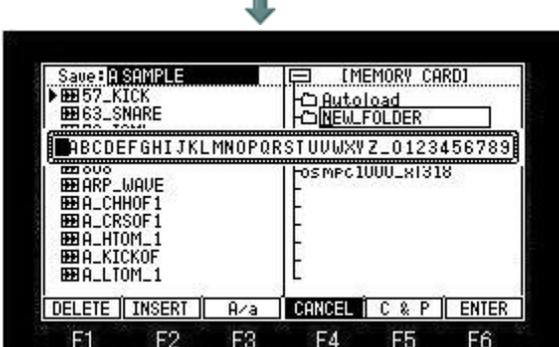


プログラムをセーブするとき "Replace same samples" フィールドがNOになっている場合に、編集又は変更が加えられたサンプルがあると "Replace changed samples" フィールドが表示されます。
 このフィールドが "YES" の場合はプログラムと共に編集又は変更が加えられたサンプルもセーブされます。

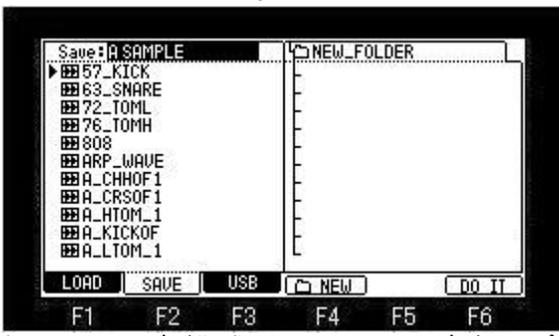
■ NEW FOLDERの作成



F4(NEW)キーを押してください。



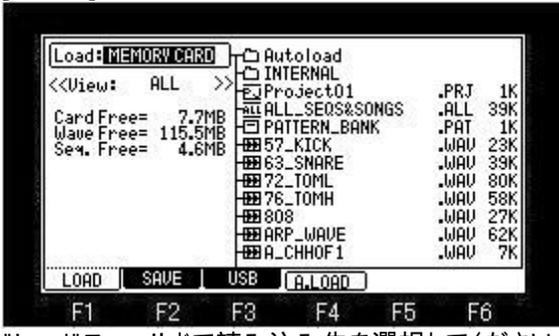
フォルダの名前を設定してF6(ENTER)キーを押してください。



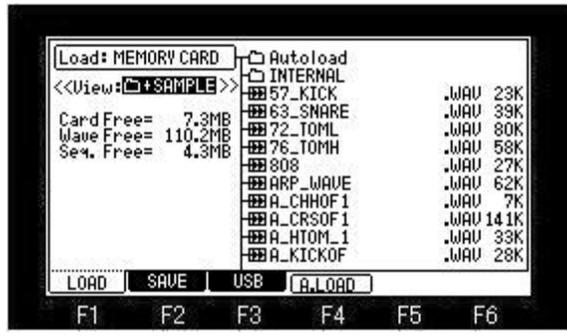
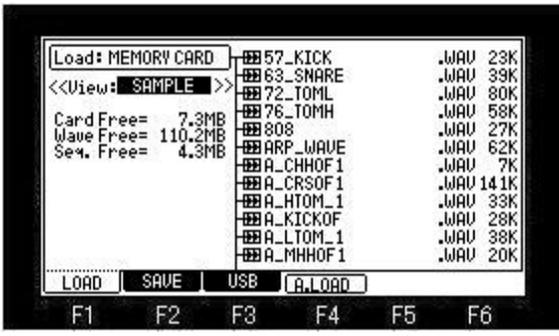
新しいフォルダが作成され、そのフォルダがオープンした状態になります。

■ フォルダやファイルのロード

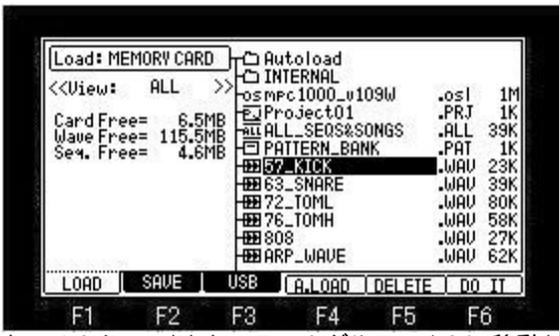
[MODE]+PAD1



"Load"フィールドで読み込み先を選択してください。

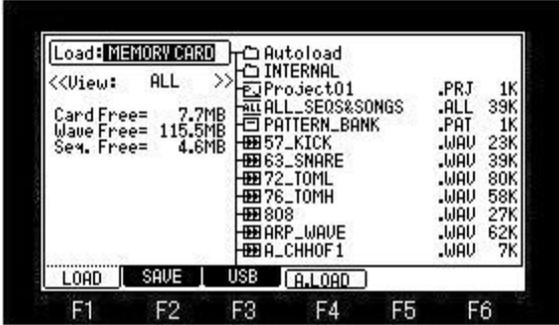


"View"フィールドの設定によりサンプルだけ又はフォルダとサンプルだけを表示させることができます。尚、セーブのモードに行くと設定はALLにリセットされます。

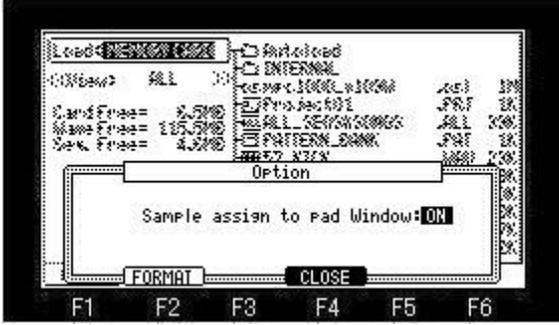


カーソルをロードしたいフォルダやファイルに移動してF6(DO IT)キーを押してください。

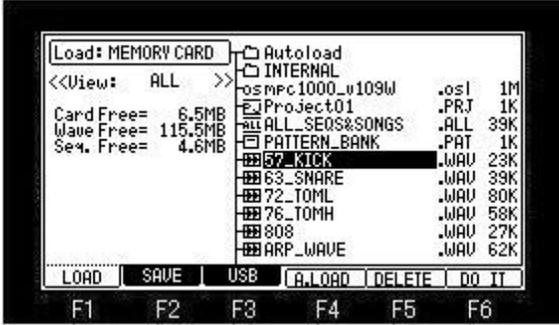
■ ロードするサンプルをパッドに割り付ける



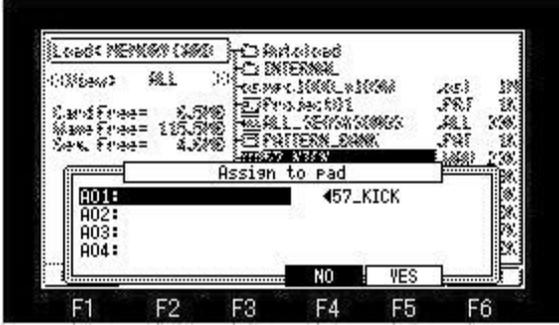
LOADの画面で[WINDOW]キーを押すと"Option"のウィンドウが表示されます。



この設定を"ON"にするとサンプルのロードを実行したときに"Assign to Pad"のウィンドウが表示されます。

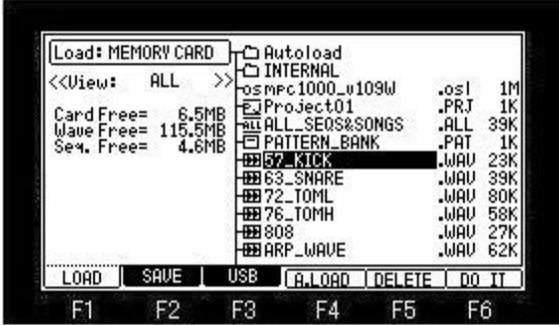


サンプルのロードを実行すると"Assign to Pad"のウィンドウが表示されます。



この画面で割り付けたいパッド番号にカーソルを移動してF5(YES)キーを押してください。F4(NO)キーを押した場合は、パッドに割り付けずにウィンドウを閉じます。

■ サンプルの試聴



ファイルフィールドでサンプルが選択されているときに任意のパッドを押すとそのサンプルを試聴できます。また、パッドを押したままジョグ又は▲▼カーソルキーでサンプルを選択しても試聴できます。尚、PLAY又はPLAY STARTキーを押すとサンプルを終わりまで再生します。

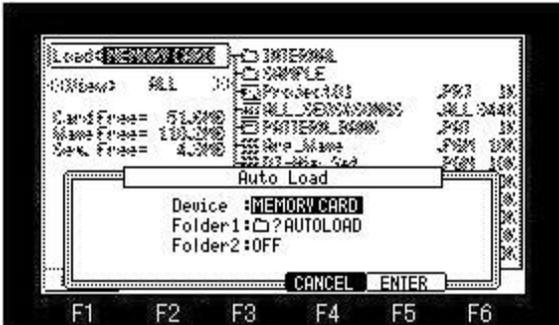
■オートロード



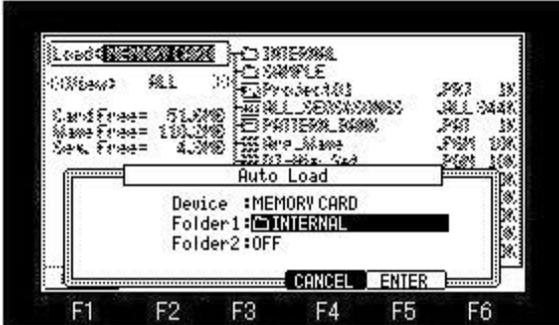
LOADの画面でF4(A.LOAD)キーを押すと"Auto Load"のウィンドウが表示されます。



この画面でデバイス(読み込み先)を選択してください。

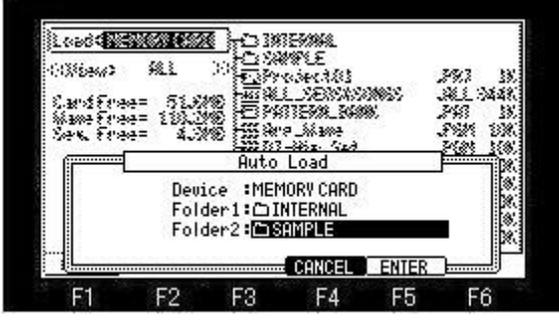


次にカーソルを"Folder1"フィールドに移動してオートロードさせたいフォルダを選択してください。



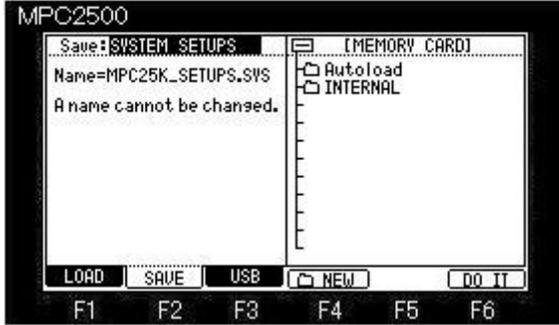
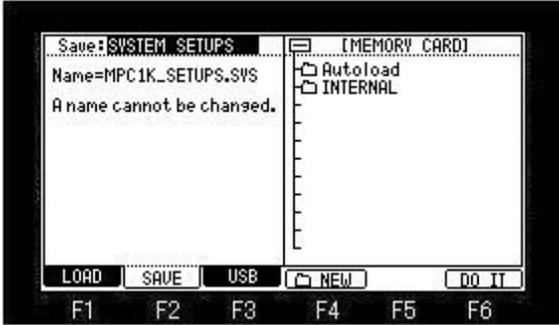
F5(ENTER)キーを押すと設定が完了します。

任意のフォルダを2つオートロードできます。



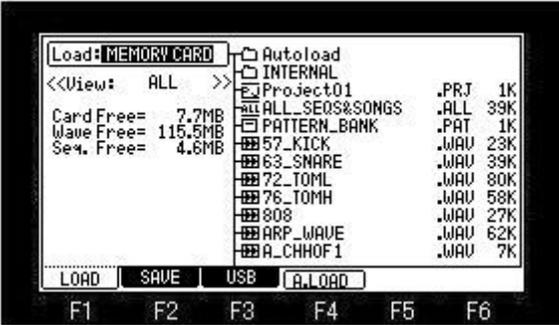
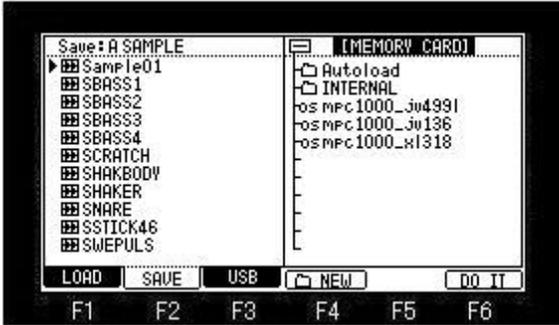
■ システムの設定をファイルに保存する

現在のシステムの設定を" MPC1K_SETUPS.SYS"のファイル名で保存できます。(MPC2500は" MPC25K_SETUPS.SYS")
 OSを変更するとシステムの設定はデフォルトの値に戻ります。
 このファイルをロードするとファイルを保存したときの設定に戻ることができます。

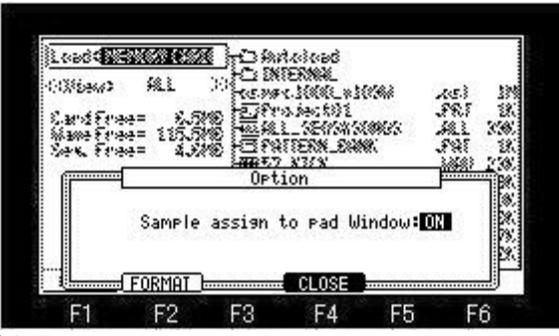
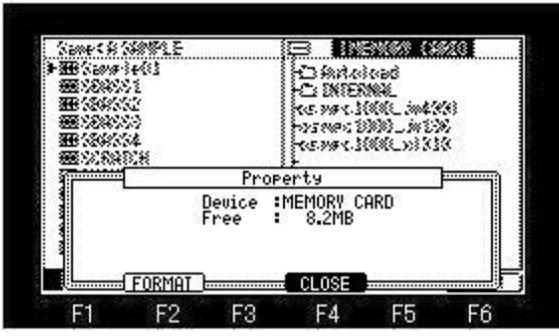


ファイル名は変更できません。
 変更すると読み込めません。

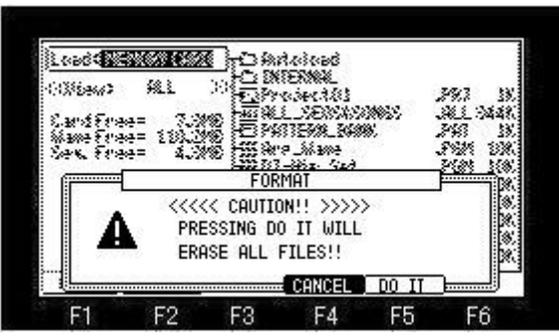
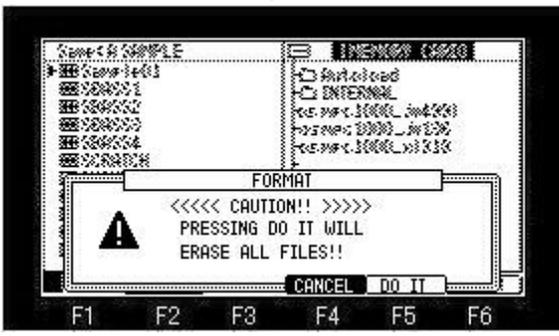
■ フォーマット



SAVE又はLOADの画面でカーソルがデバイスフィールドにあるとき、WINDOWキーを押してください。



F2(FORMAT)キーを押すとフォーマットのウィンドウが表示されます。



OTHERモードの説明



Wheelフィールド (MPC1000)

ジョグの反応が遅い又は値を1ステップずつ変更できない場合、設定を変更してください。
通常、AKAIのOS Ver2.12以下がインストールされていたMPCは"Old type"を選択してください。
Ver2.13がインストールされていたMPCは"New type"を選択してください。
OSを変更するとこの設定はデフォルトの設定"New type"に戻ります。

Wheelフィールド (MPC2500)

ジョグをMPC1000と同じタイプのものに交換した場合、"Wheel"フィールドで"Type-2"を選択してください。
OSを変更するとこの設定はデフォルトの設定"Type-1"に戻ります。

Master levelフィールド

マスターレベルを設定します。(DAコンバーターに送られるデジタル信号のレベル)

LCD Reverseフィールド

ONにすると画面の色を反転します。

Sustain pedal to durationフィールド

サステーンペダル情報の記録方法を選択するフィールドです。
YES: サステーンペダル情報をデュレーションに変換して記録します。
NO: サステーンペダル情報をそのまま記録します。

Truncate durationフィールド

シーケンスをループしながら記録しているときに、パッドを押した状態でループをまたいだ場合のデュレーションの処理を選択するフィールドです。

TO SEQUENCE LENGTH: シーケンスの長さを最大値として演奏した通りに記録します。
TO SEQUENCE END: パッドが押されていてもシーケンスの最後でデュレーションを終了します。(ループをまたいで記録しません)
AS PLAYED: 演奏した通りに記録します。

Tap tempoフィールド

タップテンポ機能を何を使って行うかを選択するフィールドです。
TAP TEMPO: TAP TEMPOキーを使って行います。
PAD1-PAD16: 選択したパッドを使って行います。

Averageフィールド

タップテンポ機能でテンポを計算するために必要なTAP TEMPOキー又はパッドを叩く回数を選択します。

MIDI Note to tap tempoフィールド

タップテンポ機能をMIDI NOTEによって行う場合にノート番号を設定します。
(MIDIコントローラーの鍵盤などでタップテンポを行いたい場合に設定します。)

Mute/stop of one-shot sampleフィールド

ONE SHOTのサンプルを再生中にミュートしたとき、又はSTOPキーを押したときの振る舞いを設定します。
THROUGH: ONE SHOTのサンプルを最後まで再生します。
IMMEDIATE: ONE SHOTのサンプルを最後まで再生しません。(ミュートした瞬間又はSTOPキーを押したときに発音そのものを止めます)

Main screen [F1] modeフィールド

メイン画面のF1キーを[TR EDIT]か[PadMode]にするか選択できます。

Footswitch1、2フィールド

フットスイッチに機能を割り付けるモードです。

PLAY START:	PLAY STARTキーと同じ働きをします。
PLAY:	PLAYキーと同じ働きをします。
STOP:	STOPキーと同じ働きをします。
OVER DUB:	OVER DUBキーと同じ働きをします。
REC:	RECキーと同じ働きをします。
PLAY/STOP:	停止中で踏むとPLAY、プレイ中に踏むとSTOPキーとして働きます。
REC+PLAY:	RECキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ働きをします。
OVERDUB+PLAY:	OVER DUBキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ働きをします。
REC/PUNCH:	停止中に踏むとプレイ、プレイ中に踏むと録音、録音中に踏むとプレイになります。
OVERDUB/PUNCH:	停止中に踏むとプレイ、プレイ中に踏むとオーバーダブ、オーバーダブ中に踏むとプレイになります。
TAP TEMPO:	TAP TEMPOキーと同じ働きをします。
PAD1 ~ PAD16:	選択したパッドを鳴らします。(ペロシティは127固定です)
F1 ~ F6:	選択したファンクションキーと同じ働きをします。
PAD BANK A ~ D:	選択したPAD BANKキーと同じ働きをします。
REPEAT:	NOTE REPEATキーと同じ働きをします。
ERASE:	ERASEキーと同じ働きをします。
REC+START:	RECキーとPLAY STARTキーを同時に押したのと同じ働きをします。
OVERDUB+START:	OVER DUBキーとPLAY STARTキーを同時に押したのと同じ働きをします。
START/STOP:	停止中で踏むとPLAY START、プレイ中に踏むとSTOPキーとして働きます。
TRACK +:	踏む度に次のトラックに変更します。
TRACK -:	踏む度に一つ前のトラックに変更します。
SEQUENCE +:	踏む度に次のシーケンスに変更します。プレイ中に踏むとネクスト・シーケンスの振る舞いに準じます。
SEQUENCE -:	踏む度に一つ前のシーケンスに変更します。プレイ中に踏むとネクスト・シーケンスの振る舞いに準じます。

Voice monitorフィールド

現在使われているボイスの数をバーで表示しています。



プレイ中に使用されたボイスの最大数を表示しています。

F2(PAD)

パッドの感度を調整するモードです。
"パッドの感度調整"を参照してください。

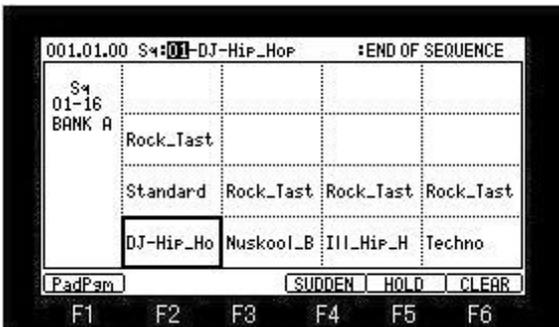
F3(VER.)

F3(VER.)キーを押とOSのバージョンが表示されます。

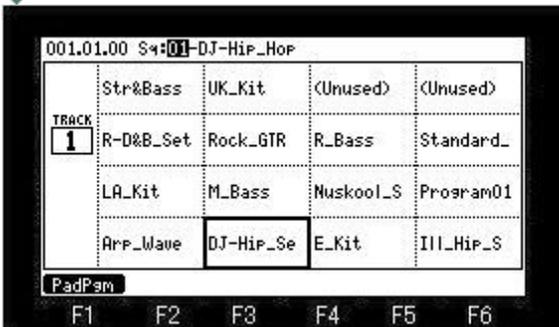
F6(SCREEN)

マニュアル作成用の機能でユーザーには関係ありません。

■ パッドを叩くことでプログラムを切り替えることができます。



[NEXT SEQ]の画面でF1(PadPgm)キーを押すとプログラム・モードに変わります。



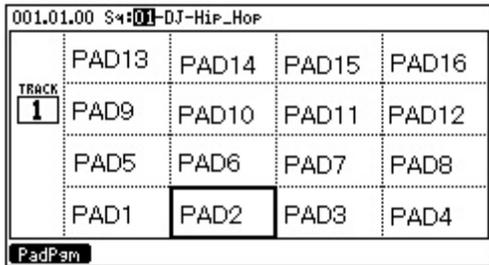
プログラム・モードではプログラム名が表示されます。

プログラム名は最初の9文字が表示されます。

パッドを叩いてプログラムを選択することで、現在選択されているトラックのプログラムが切り替わります。

(トラックの変更は[MODE]+ジョグで行えます)

表示の順番はパッドの順番に対応しています。



注意

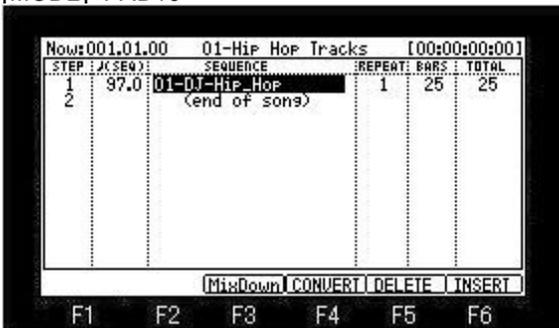
パッドで切り替えられるプログラムは表示されている16個だけです。

従ってPAD BANKを変えても他のプログラムは表示されません。

また、パッドを使ってプログラムを切り替えた情報を記録することはできません。

シーケンスをWAVEに変換します。

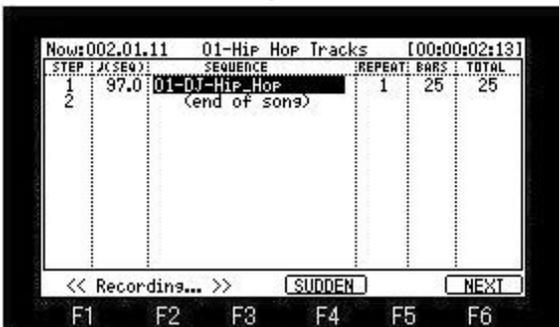
[MODE]+PAD16



ソングの画面でWAVEに変換したいシーケンスを選択してください。
F3(MixDown)キーを押すと"Song to sample"ウィンドウが表示されます。

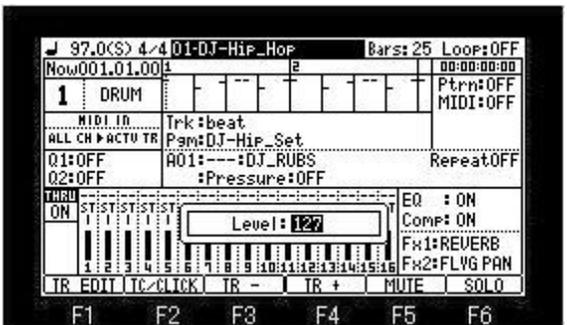


WAVEに変換されたあとのファイル名を設定してください。
F5(DO IT)キーを押すとシーケンスの再生とMAIN OUTの録音を開始します。(シーケンスをWAVEに変換します)



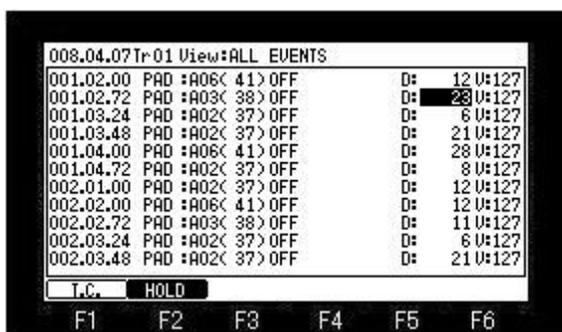
シーケンスの再生が終わると録音もストップされて、シーケンスが録音された(MAIN OUTを録音した)WAVEファイルが作られます。
上図の場合、Take01という名前のWAVEファイルが作られます。

■ FULL LEVELの値を調整できます。



FULL LEVELキーを押すとレベルのウィンドウが表示されます。
FULL LEVELキーを押しながらジョグで値を設定してください。
FULL LEVELキーを放すとウィンドウが閉じます。

■ ステップ・エディットにHOLDが追加されました。



F2(HOLD)キーを押すと再生中でも画面が自動的にスクロールしませんので、再生しながら値を変更することができます。

■ Strength%

タイミングコレクトの強さを調整します。

0%に近いほどオリジナルのタイミングに近く100%に近いほどタイミングコレクトの値に近くなります。



[MODE]+PAD10



タップ・テンポキーの機能をパッドに割り付けることができます。
 上図の場合、PAD1を叩いてテンポの設定が行えるようになります。
 Tap tempo: OFF,TAP TEMPO,PAD1,PAD2,,,,PAD16

MIDI IN NOTEによるタップ・テンポ

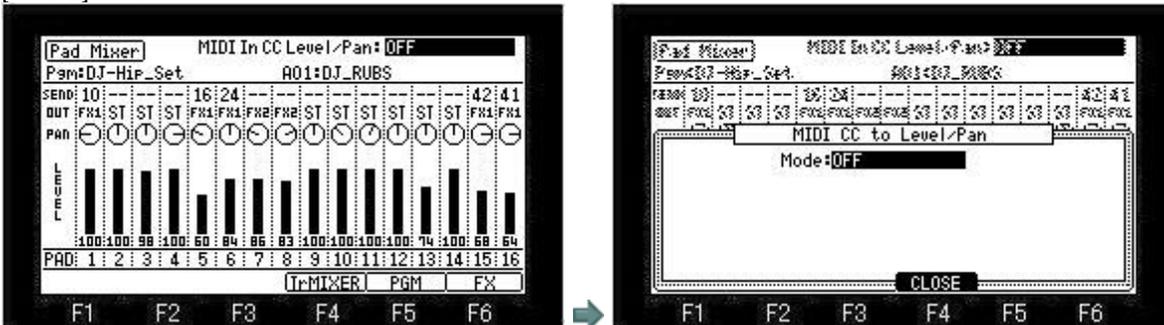


"MIDI Note to tap tempo"フィールドでノート番号を選択するとMIDI IN NOTEでタップ・テンポを行うことができます。
 (MIDIキーボードの鍵盤でテンポを設定したい場合など)

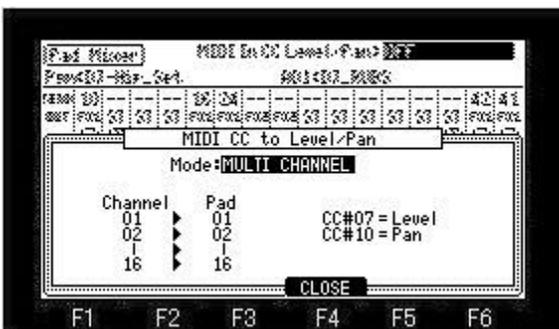
■ MIDIコントローラーでミキサーのレベルとパンをコントロールすることができます。

コントロールできるのはパッドのA01～A16のみです。

[MODE]+PAD8



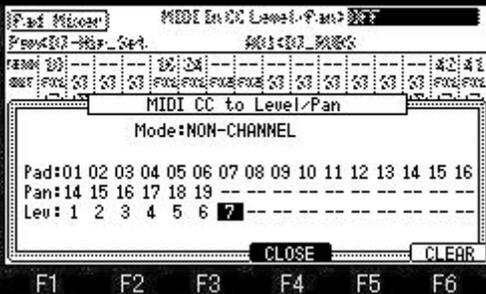
"MIDI In CC Level/Pan"フィールドにカーソルを移動して[WINDOW]キーを押してください。



ジョグを回してモードを選択してください。

MULTI CHANNELモードを選択した場合、固定で下記のように設定されます。

	MIDIチャンネル	レベル	パン
A01	1	CC#7	CC#10
A02	2	CC#7	CC#10
A03	3	CC#7	CC#10
A04	4	CC#7	CC#10
A05	5	CC#7	CC#10
A06	6	CC#7	CC#10
A07	7	CC#7	CC#10
A08	8	CC#7	CC#10
A09	9	CC#7	CC#10
A10	10	CC#7	CC#10
A11	11	CC#7	CC#10
A12	12	CC#7	CC#10
A13	13	CC#7	CC#10
A14	14	CC#7	CC#10
A15	15	CC#7	CC#10
A16	16	CC#7	CC#10



NON-CHANNELモードを選択した場合、パンとレベルに任意のコントロール・チェンジ番号を割り付けることができます。

但し、11、33、39、42、43、64、71、74、91、123は使えません。(設定しても働きません)

カーソルを“Pan”フィールドや“Lev”フィールドに移動して、各パッドにコントロール・チェンジ番号を設定してください。

尚、“Pan”フィールドや“Lev”フィールドにカーソルがあるとき、MIDIコントローラーのノブやスライダーを動かすと動かされたノブやスライダーのコントロールチェンジ番号が自動的にカーソル位置に設定されます。

※割り付けられたMIDI CCの設定はMAINキーを押すことによりシステムに記憶されます。

注意

トラックミキサーと同時に使うことはできません。

トラックミキサーの“MIDI In CC Level/Pan”フィールドもONになっている場合、トラックミキサーは自動的にOFFにされます。

また、トラックミキサーの画面で“MIDI In CC Level/Pan”フィールドをONにした場合、パッドミキサーは自動的にOFFにされます。

シーケンスに記録されているCCはPADのミキサーに働きません。

同じCCがレベルとパンに設定されている場合、パンが優先されます。

同じCCがBUTTONに設定されている場合、BUTTONが優先されます。

