

MPC1000 JJ OS2XL
MPC2500 JJ OS-XL

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”Data Wheel Type”フィールドの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1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”2”に戻ります。



《MPC2500》
OTHERの”Data Wheel Type”フィールド



ジョグをMPC1000と同じタイプのものに交換した場合、”2”を選択してください。

《MPC1000/MPC2500》

注1:必ず初めに液晶画面のコントラストとパッドの感度調整をしてください。

注2:液晶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。
また、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データーの値が大きく変化します。

注3:FULL LEVELキーがONのときMIDI IN NOTEのベロシティも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:AKAI OS、OS1、OS2の16 LEVELSのデータは反映されません。
また、OS2XL(OS-XL)の16 LEVELSのデータは、AKAI OS、OS1、OS2には反映されません。

注6: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	5
メイン画面での基本操作	8
グリッド	10
サイマルト・シーケンス	14
出力MIDIプログラムチェンジ	15
パッドモード.....	16
Pad to MIDI note outの設定	21
メイン画面のQ-link(MPC1000)	22
メイン画面のQ-link(MPC2500)	25
リアルタイム・ピッチシフト	28
オーディオ・トラック	29
コードの入力	33
アルペジエーター	35
シーケンスのループ設定	36
Wait for key	39
シーケンス・リスト	40
トラック・リスト	42
プログラム・リスト	44
サンプル・リスト	46
シーケンスの並び替	49
パッド・イベントの移動	50
MAINキーとNUMERICキーのカスタマイズ(MPC1000)	51
MAINキーとテンキーのカスタマイズ(MPC2500)	53
テンポソースの選択 (マスターテンポ)	54
Next Sequenceの振る舞い選択	55
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)	56
5トラック表示モード.....	57

■ PATTERN	
パターンの登録	60
PATTERN BANK	62
パターン・トラックの作成	64
NEXT PATTERN	70
■ パッド・ステータス表示モード (現在のパッドの状態を表示します)	73
■ グリッド・エディット	
DRUM	75
ラインパターン	85
MIDI	88
コードの入力	95
アルペジエーター	97
AUDIO	98
■ SONG	103
ミックス・ダウン (シーケンスをWAVEに変換する)	108
■ 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	109
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	113
パッドのコピー	115
SAMPLE	116
レイヤー1と2のサンプルをアフタータッチでクロスフェードする オート・クロマチック・アサイン PURGE (プログラムで使われていないサンプルを一括消去する)	
AMP	118
FILTER	120
PITCH	123
LFO	125
MUTE / サイマルト・パッド / CYCLE	126
OUT FX	128
[INSTプログラム]	
SAMPLE	130
AMP	134
FILTER	136

PITCH	138
ポルタメント	
LFO	139
OUT FX	140
■ MIDIコントローラーでエフェクトのパラメーターの値をコントロールする	142
■ NEXT SEQ	144
パッドでプログラムを切り替える	145
■トラック・ミュート	146
パッド・ミュート	149
■ サンプルの編集 (TRIM)	151
非破壊Chop	161
■ RECORD	165
■ SLIDER (MPC1000)	167
■ SLIDER (MPC2500)	169
■ MIXER	171
■トラック・ミキサー	174
■ MIDIコントローラーでミキサーのパンとレベルをコントロールする	176
■ インプット・スルー(MPC1000)	179
■ インプット・スルー(MPC2500)	181
■ MIDI/SYNC	182
マルチ・ティンバー	183
Pitch Bend Sensitivity (ピッチ・ベンドの可変範囲設定)	185
MIDI INモニター	186
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)	187
MMC - MTC - CLOCK	189
■ セーブ / ロード / オート・ロード / フォーマット	192
システムの設定をファイルに保存する	196
CDの録音(MPC2500)	197
■ OTHER (MPC1000)	198
■ OTHER (MPC2500)	201
■ ルーピング・レコーダー	203

■ その他の機能

FULL LEVELの値を調整する 208

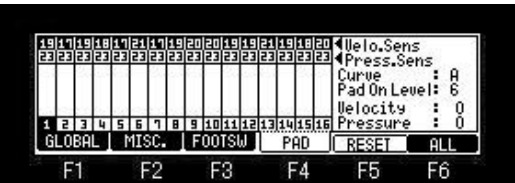
HOLD (ステップ・エディット) 209

Strength (タイミングコレクト) 210

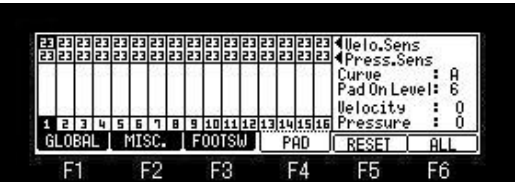
タップテンポの機能をパッドに割り付ける 212

■ [MODE]+PAD10(OTHER)の画面でF4(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値が表示されるようにベロシティ感度を調整してください。
感度の値を大きくすると強く叩いても大きいベロシティの値が出やすくなります。
プレッシャー感度の調整はアフタータッチの音を聴きながら調整するとよいでしょう。
感度を上げすぎるとアフタータッチの効果が減少します。



F6(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。



F5(RESET)キーを押すと全てのパッドの感度をデフォルトの値(23)にします。
(MPC2500のデフォルトの値は20です。)

- 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。

- DELETE、INSERT、A/a

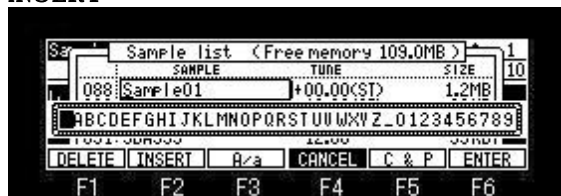
DELETE



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。(図は左端の"S"が点滅している状態)



INSERT



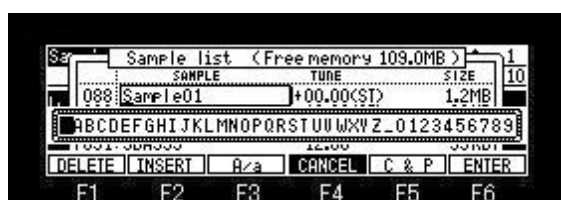
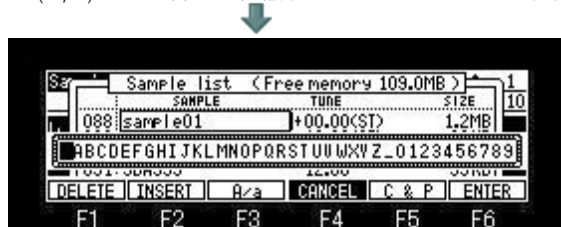
F2(INSERT)キーを押すと点滅しているカーソルの手前にスペース(アンダーライン)が入ります。(図は左端の"S"が点滅している状態)



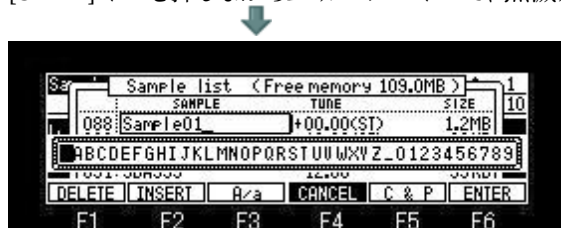
A/a



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。(図は左端の"S"が点滅している状態)

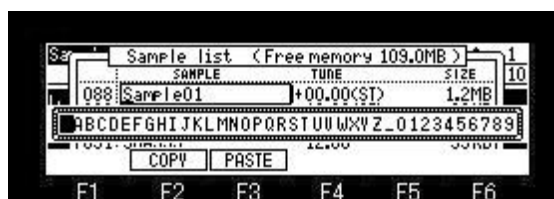


[SHIFT]キーを押しながら▶カーソルキーで、点滅カーソルを名前の最後に移動します。



[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。
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。

■ 下記の例はサンプル名の"Sample01"を新しいフォルダ名にペストする手順です。



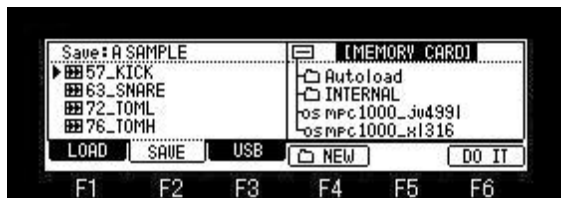
F5(C&P)キーを押しながらF2(COPY)キーを押して"Sample01"をクリップボードにコピーします。



コピーが完了すると点滅カーソルが名前の一番右に移動します。



F6(ENTER)キーを押してネーム編集モードを終了します。



セーブ・モードでF4(NEW)キーを押します。

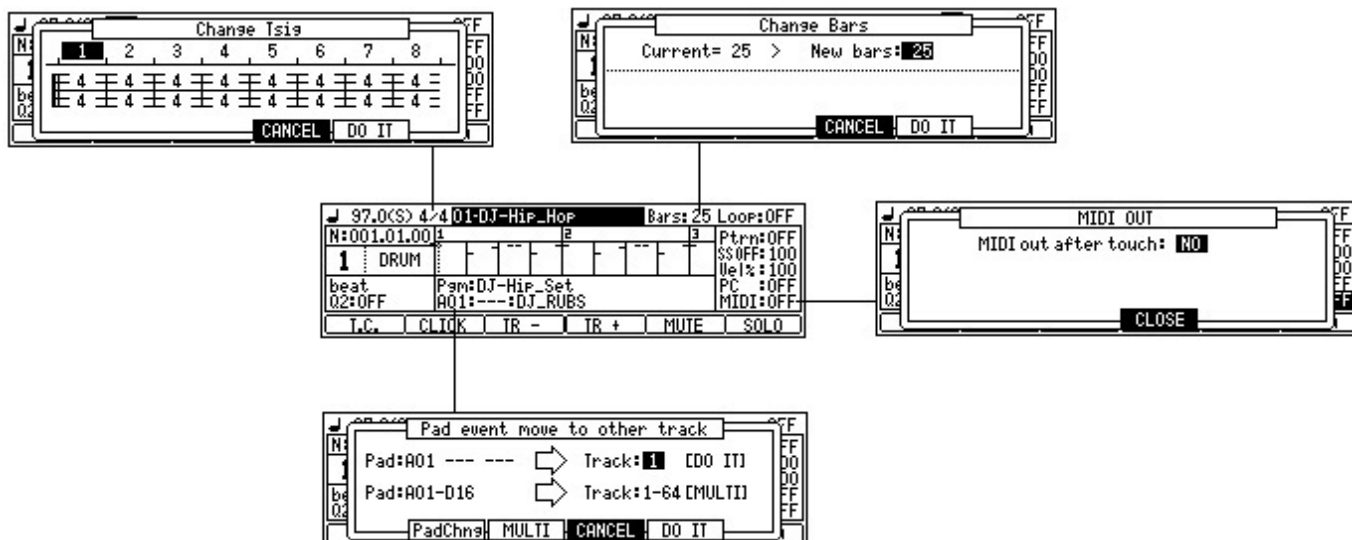


F5(C&P)キーを押しながらF3(PASTE)キーを押してください。





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。
トラックタイプ・フィールド	現在、選択されているトラックのタイプが表示されています。
Now/Timeフィールド	Now/Timeフィールドでジョグを回すとNowが時間表示に変わります。
トラック番号フィールド	現在、選択されているトラックの番号が表示されています。
トラックネーム・フィールド	現在、選択されているトラックの名前が表示されています。
Q-linkフィールド	"メイン画面のQ-link"を参照してください。
ループ・フィールド	"シーケンスのループ設定"を参照してください。
パターントラックサウンド・フィールド	ONにするとパターントラックの音を鳴らします。"パターン・トラックの作成"を参照してください。
サイマルトシーケンス・フィールド	"サイマルト・シーケンス"を参照してください。
Vel%フィールド	選択されているトラックに記録されているデータのベロシティを調整するフィールドです。記録されているデータの値を増減することができます。(1%~200) 直接データの値を編集するわけではありません。
出力MIDI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。
出力MIDIフィールド	選択されているトラックの出力MIDIチャンネルと出力ポートが表示されています。
Pad to MIDI note outフィールド	"Pad to MIDI note outの設定"を参照してください。
ベロシティ・フィールド	叩いたパッドやMIDI IN NOTEのベロシティの値が表示されます。
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。



Change Tsig	シーケンスの拍子を設定するウィンドウです。デフォルトで4/4が設定されています。
Change Bars	シーケンスの小節数を変更するウィンドウです。
MIDI OUT	"YES"を選択するとパッドのアフタータッチによりポリ・プレッシャーを出力します。プログラムが"INST"の場合はパッドのアフタータッチによりチャンネル・プレッシャーを出力します。
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。

INPUT THRUがONの場合に表示されます。

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop THRU 25 Loop:OFF									
N:001.01.00	1							3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

インジケーター・フィールド

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.01.00	1							3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.01.89	1						OUT:CLK A	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

MIDI CLOCKを送信している場合、右側のインジケーター・フィールドに"OUT : CLK"と出力ポートが表示されます。

J<EXT>(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.01.75	1						IN:CLK SYNC	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

MIDI CLOCKを受信している場合、左側のインジケーター・フィールドに"IN : CLK SYNC"が表示されます。

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.02.44	1						IN:CLK	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

MIDI CLOCKを受信中に停止した場合、左側のインジケーター・フィールドに"IN : CLK"が表示されます。

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.01.67	1						OUT:MTC A	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

MIDI TIME CODEを送信している場合、右側のインジケーター・フィールドに"OUT : MTC"と出力ポートが表示されます。

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.02.19	1						IN:MTC SYNC	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

MIDI TIME CODEを受信している場合、左側のインジケーター・フィールドに"IN : MTC SYNC"が表示されます。

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:004.02.88	1						IN:MTC	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

MIDI TIME CODEを受信中に停止した場合、左側のインジケーター・フィールドに"IN : MTC"が表示されます。

J 97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF									
N:001.03.85	1						CC TO EFFECT	3	Ptrn:OFF
1	DRUM								\$S0FF:100
beat									Vel%:100
02:0FF									PC :OFF
									MIDI:OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO									

エフェクトのパラメーターに割り付けられているMIDIコントローラーが操作された場合、左側のインジケーター・フィールドに"CC TO EFFECT"が表示されます。

エフェクトのパラメーターにMIDIコントローラーを割り付ける方法は"MIDIコントローラーでエフェクトのパラメーターの値をコントロールする"を参照してください。

97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF									
N:001.04.93	1	CC TO EFFECT	2	3	Ptrn: OFF				
1	DRUM				\$0FF: 100				
beat	Pam: DJ-Hip_Set				Vel%: 100				
02: OFF	A01: ---: DJ_RUBS				PC : OFF				
					MIDI: OFF				
T.C.	CLICK	TR -	TR +	MUTE	SOLO				

シーケンスに記録されているCCによってエフェクトのパラメーターの値が変更されている場合は、右側のインジケーター・フィールドに"CC TO EFFECT"が表示されます。

97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF									
N:001.03.16	1	CC PAD MIXER	2	3	Ptrn: OFF				
1	DRUM				\$0FF: 100				
beat	Pam: DJ-Hip_Set				Vel%: 100				
02: OFF	A01: ---: DJ_RUBS				PC : OFF				
					MIDI: OFF				
T.C.	CLICK	TR -	TR +	MUTE	SOLO				

パッドのミキサーに割り付けられているMIDIコントローラーが操作された場合、左側のインジケーター・フィールドに"CC PAD MIXER"が表示されます。

パッドやトラックのミキサーにMIDIコントローラーを割り付ける方法は"MIDIコントローラーでミキサーのパンとレベルをコントロールする"を参照してください。

97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF									
N:001.03.16	1	CC TRK MIXER	2	3	Ptrn: OFF				
1	DRUM				\$0FF: 100				
beat	Pam: DJ-Hip_Set				Vel%: 100				
02: OFF	A01: ---: DJ_RUBS				PC : OFF				
					MIDI: OFF				
T.C.	CLICK	TR -	TR +	MUTE	SOLO				

トラックのミキサーに割り付けられているMIDIコントローラーが操作された場合、左側のインジケーター・フィールドに"CC TRK MIXER"が表示されます。

97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF									
N:001.03.16	1	MULTI RX: --	2	3	Ptrn: OFF				
1	DRUM				\$0FF: 100				
beat	Pam: DJ-Hip_Set				Vel%: 100				
02: OFF	A01: ---: DJ_RUBS				PC : OFF				
					MIDI: OFF				
T.C.	CLICK	TR -	TR +	MUTE	SOLO				

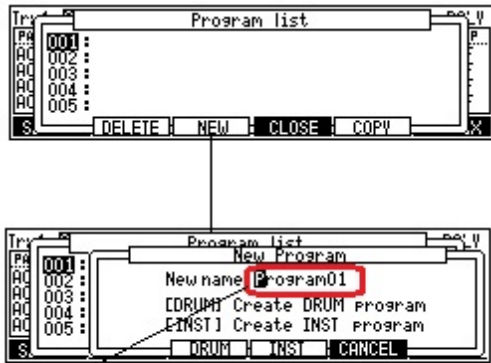
97.0(S) 4/4 01-DJ-Hip_Hop Bars: 25 Loop: OFF									
N:001.01.59	1	MULTI RX: 9	2	3	Ptrn: OFF				
1	DRUM				\$0FF: 100				
beat	Pam: DJ-Hip_Set				Vel%: 100				
02: OFF	A01: ---: DJ_RUBS				PC : OFF				
					MIDI: OFF				
T.C.	CLICK	TR -	TR +	MUTE	SOLO				

マルチティンバーがONの場合、左側のインジケーター・フィールドに"MULT RX: --"が表示されます。

右の数字は受信されているチャンネルです。

マルチティンバーについては"マルチティンバー"を参照してください。

- 1 画面のコントラストは[STOP]キーを押しながらジョグを回して調整してください。
- 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キーを押しながらパッドを叩くとノートリピートして尚且つそのパッドをホールドします。(もう一度パッドを叩くまでノートリピートし続けます)
尚、この機能はメイン画面でしか働きません。
注:複数のパッドをホールドすることはできません。
- 6 Q2[AFTER]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Q2[AFTER]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)
- 7 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。
- 8 Q-LinkスライダはAFTERキーがON (LED点灯) でなければ働きません。
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。
トラックのタイプがAUDIOの場合、AFTERキーは働きません。
また、オーディオ・トラックで録音中はスライダは働きません。
- 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。

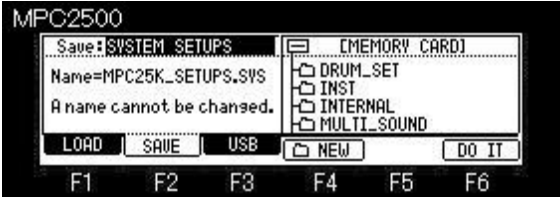
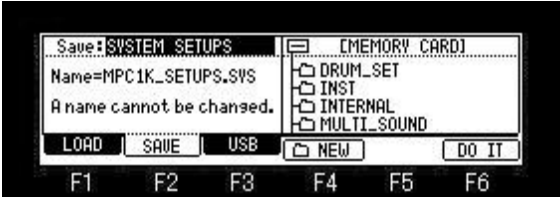


最後に付けられた名前を記憶しています。

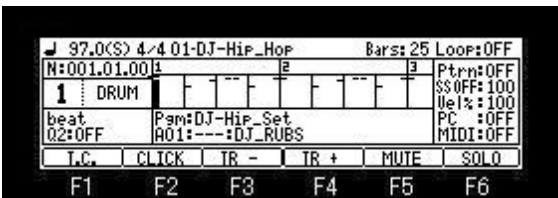
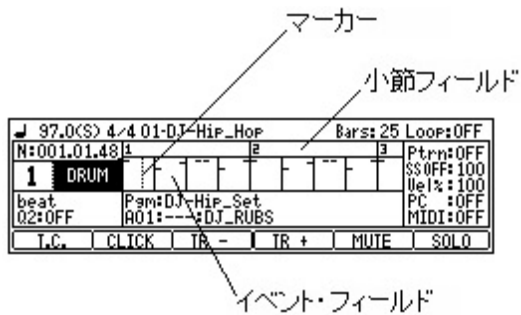
- 10 MIDIコントローラーのピッチベンド、モジュレーション・ホイールをMPCのサンプルに効かせられます。
マルチティンバーがOFFの場合はアクティブトラックにしか働きません。
- 11 MIDI IN CC#2又は#74はFilter Cutoffに働きます。
MIDI IN CC#71はFilter Resonanceに働きます。
0-127=0-100としてプログラムの値に加算されて発音されます。(プログラムの値は変更されません)
例えばプログラムの値が50でCCの値が31の場合は値が75として発音されます。
プログラムの値が20でCCの値が31の場合は値が45として発音されます。
プログラムの値が30でCCの値が127の場合は値が100として発音されます。
プログラムの値が0でCCの値が64の場合は値が50として発音されます。
プログラムの値が0でCCの値が127の場合は値が100として発音されます。
マルチティンバーがOFFの場合はアクティブトラックにしか働きません。



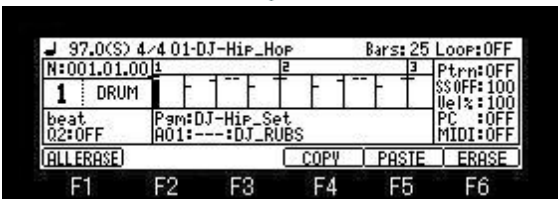
- 1 2 現在のシステムの設定を"MPC1K_SETUPS.SYS"のファイル名で保存できます。(MPC2500は"MPC25K_SETUPS.SYS")
OSを変更するとシステムの設定はデフォルトの値に戻ります。
このファイルをロードするとファイルを保存したときの設定に戻すことができます。



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。

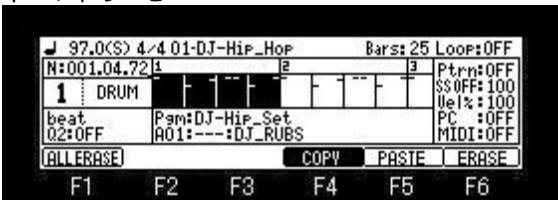


カーソルがイベント・フィールドにあるとき[OVER DUB]をONにするとグリッドの編集モードになります。



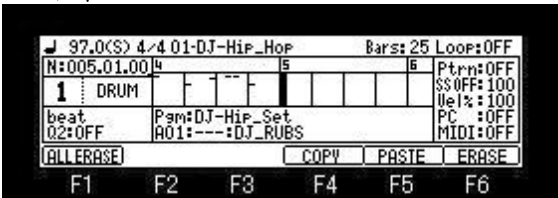
マーカー位置の全パッド(A01-D16)が編集の対象になります。

イベントのコピー

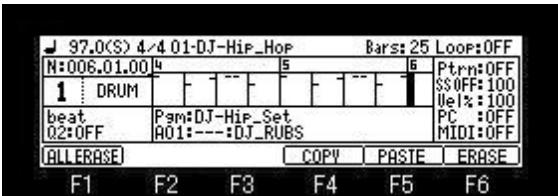


F4(COPY)キーを押しながらジョグでコピーする範囲を選択してください。
F4(COPY)キーを放すとコピー完了です。

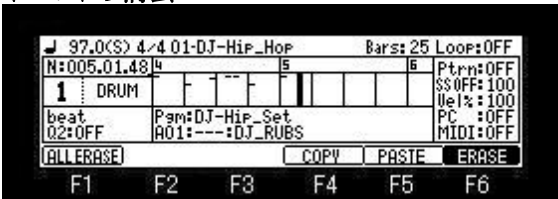
ペースト



ペーストしたい位置にカーソルを移動してF5(PASTE)キーを押してください。

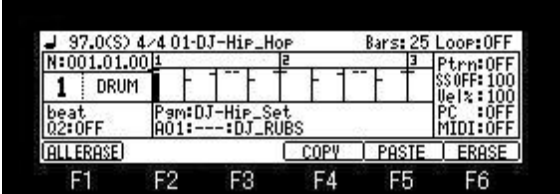


イベントの消去

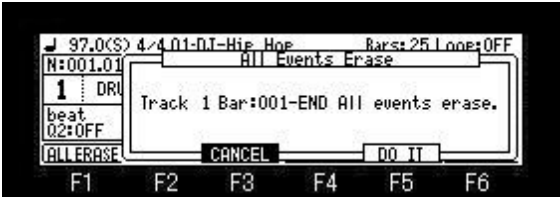


F6(ERASE)キーを押しながらジョグを回して消去したいイベントをマーカーでなぞってください。

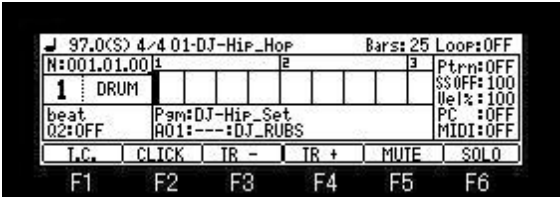
トラックのイベントを全て消去する



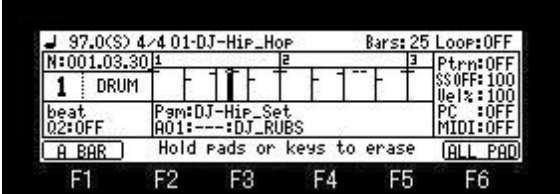
F1(ALLERASE)キーを押すと"All Events Erase"のウィンドウが表示されます。



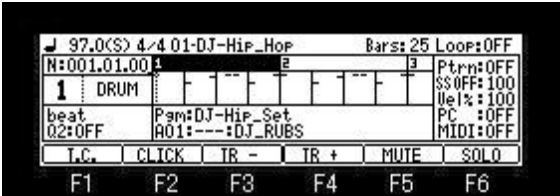
F5(DO IT)キーを押すとアクティブトラックのイベントが全て消去されます。



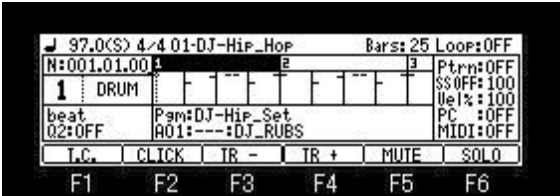
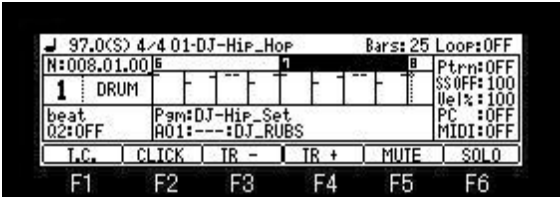
リアルタイムにイベントを消去する (OVER DUB+PLAY STARTでの録音中)



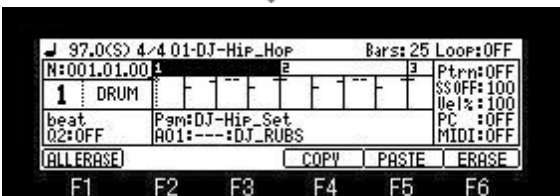
特定のパッド・イベントを消去する場合は、ERASEキーを押しながら消したいイベントのパッドを押してください。
例えばPAD A01のイベントを消去したい場合、ERASEキーを押しながらPAD A01を押すと、PAD A01を押している間のイベントが消去されます。
F1(A BAR)キーを押すとマーカー上の小節内のイベントが全て消去されます。
F6(ALL PAD)キーを押すとマーカー位置の全て (A01～D16) のパッド・イベントが消去されます。



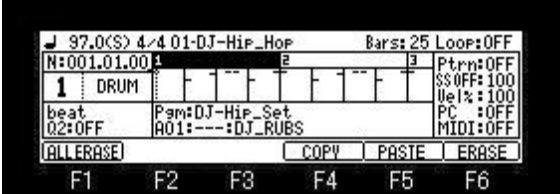
カーソルを小節フィールドに移動してジョグを回すと小節の移動ができます。 (4/4拍子以外では正常に動作しません)



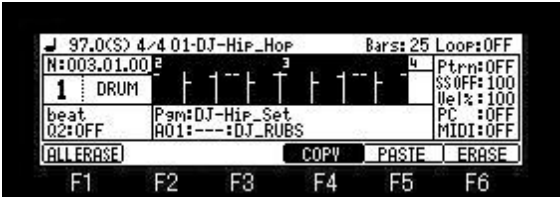
[OVER DUB]をONにすると小節のコピー、ペースト、消去ができます。 (4/4拍子以外では正常に動作しません)



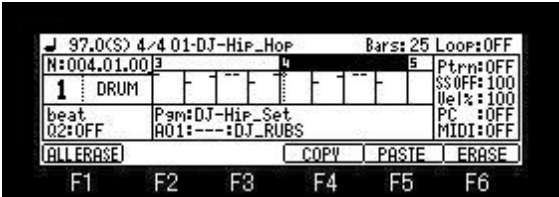
小節のコピー



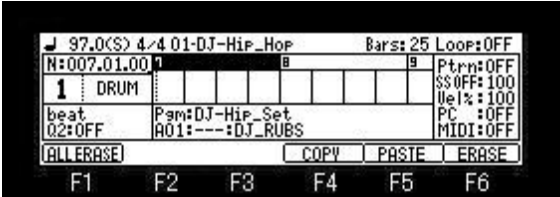
F4(COPY)キーを押しながらジョグを回してコピーする小節を選択してください。



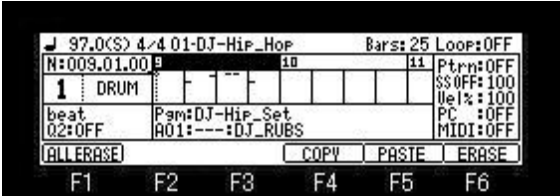
F4(COPY)キーを放すとコピー完了です。



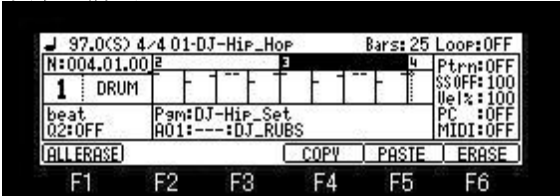
小節のペースト



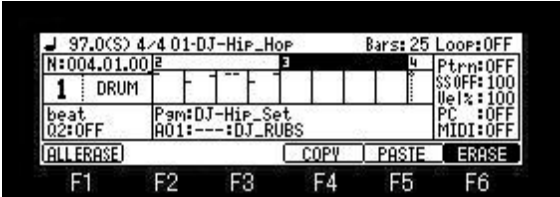
ペーストしたい小節にカーソルを移動してF5(PASTE)キーを押してください。



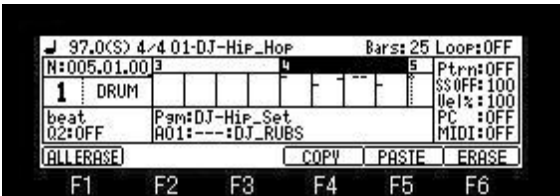
小節の消去



消去したい小節にカーソルを移動してF6(ERASE)キーを押してください。



F6(ERASE)キーが押されると小節内のイベントが消去されます。
F6(ERASE)キーを放すとカーソルが自動的に次の小節に移動します。





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－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。

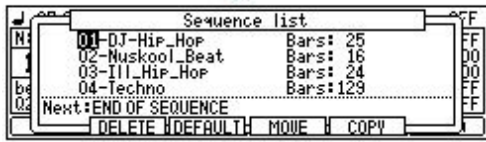
■ 2つのシーケンスを同時にプレイすることができます。

“SS”フィールドにカーソルを移動して、同時にプレイさせたいシーケンス(シーケンス番号)を選択してください。



サイマルト・シーケンスのレベル(0-200)
必要に応じてレベルを調整してください。

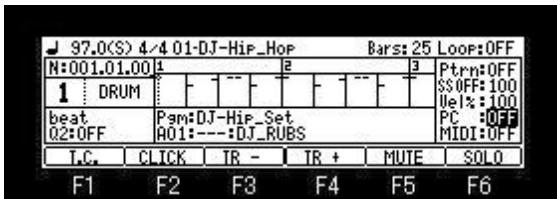
“SS”フィールドにカーソルがあるとき [WINDOW] キーを押すと“Sequence list”のウィンドウが表示されます。



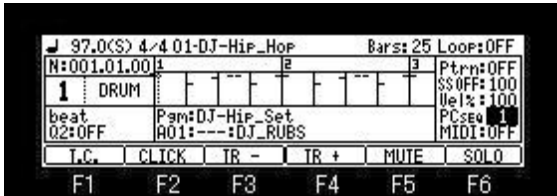
- 注: 1. "SS"で選択されているシーケンスはF6(SOLO)を押して鳴り続けます。
また、オーディオトラックが録音中も再生されます。
- ループは設定に関わらず全て1- ENDとして働きます。
 - ソングモードでは働きません。
 - テンポチェンジ、ミュートイベントは無視されます。

■ 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。

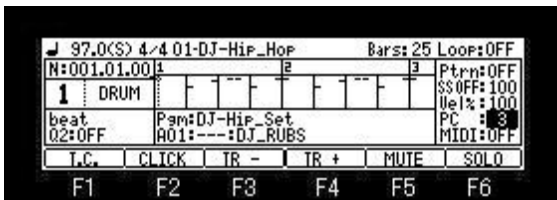
1. シーケンスイベントとしてSTEP EDIT画面で入力する。
この場合、シーケンスをプレイすると出力されます。
2. トラックのパラメータとしてメイン画面で設定する。
この場合、[PLAY START]キーを押したときに出力されます。



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。

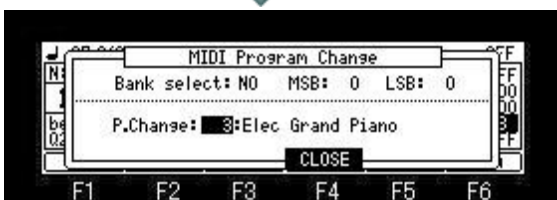


PCフィールドがOFFのときにジョグを右に回すとPCの右に"SEQ"が表示されます。
この状態のとき、シーケンスをプレイするとシーケンスイベントとして記録されたプログラムチェンジが出力されます。
PCフィールド右の数字はシーケンスに記録されているプログラムチェンジ番号です。(上図の場合30)
シーケンスの最初の384Tick (1小節) 以内にプログラムチェンジが記録されていればその番号を表示します。
1小節以内に見つからない場合は、 "---"を表示します。



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。

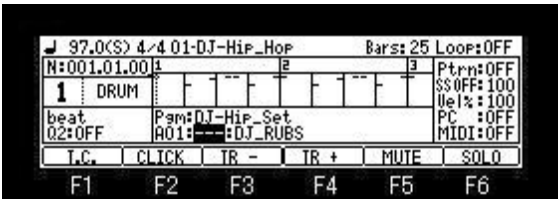


Bank selectフィールドが"YES"の場合、BANK SELECTのMSBとLSBの値を出力します。
[PLAY START]キーを押したときに出力されるプログラムチェンジと一緒に出力されます。
また、値を変更したとき又はプログラムチェンジを変更したときにも出力されます。

■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・フィールド



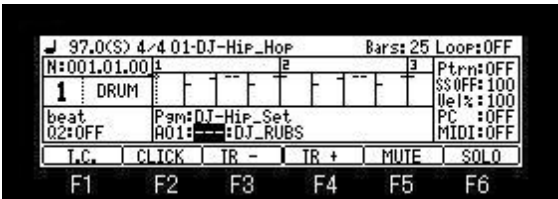
パッドモード・フィールドでジョグを回してモードを選択してください。



モード	振る舞い
---	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。 パターンを鳴らすプログラムはアクティブトラックのプログラムが使われます。 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。
CC(Control change)	パッドに割り付けられているMIDI CC (コントロールチェンジ) がMIDIフィールドの設定に従い出力されます。
PC(Program change)	パッドに割り付けられているMIDI PC (プログラムチェンジ) がMIDIフィールドの設定に従い出力されます。

注: CYCL(CYCLE)とRNDM(Cycle Random)については"mute/サイマルト・パッド/CYCLE"を参照してください。
 パターンはメイン画面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。
 サイマルト・パッドでパターンは働きません。("mute/サイマルト・パッド/CYCLE"参照)
 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)
 MIDI CC/PCはメイン画面でしか出力されません。
 他のモードではMIDI NOTEが出力されます。

■ "Pad Mode Assign List"ウィンドウで設定することもできます。



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。



カーソルをモード・フィールドに移動してモードを選択してください。





F5(A-ALL)キーを押すとBANK Aのパッドのモードを一括して選択することができます。(全て同じモードに設定したい場合)



もう一度F5(A-ALL)キーを押すとALLが解除されます。
F5キーはPAD BANKキーにより以下のように変わります。
PAD BANK Bキーを押した場合



PAD BANK Cキーを押した場合



PAD BANK Dキーを押した場合



F2(ON/OFF)キーでパッドモードのON/OFFが行えます。
パッドモードがOFFのときはSet No.フィールドにOFFが表示されます。





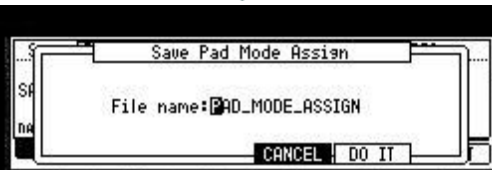
Set No.フィールドで番号を選択することにより10種類の異なる設定をすることができます。

■ 設定内容の保存

設定した内容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PAD MODE ASSIGNを選択してF6(DO IT)キーを押してください。



F5(DO IT)キーを押すと表示されているファイル名でセーブされます。



拡張子"PMD"がパッド・モードのファイルです。



■ 各モードの説明



ハイフンは通常モードです。
パッドを叩くとサンプルが再生されます。

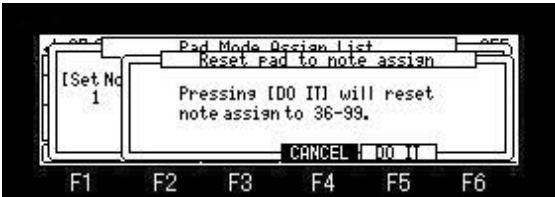
MIDI note outフィールド



MIDI note outフィールドでMIDI outするノートを変更することができます。



F5(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)キーを押すと設定がリセットされて全てデフォルトの値に戻ります。

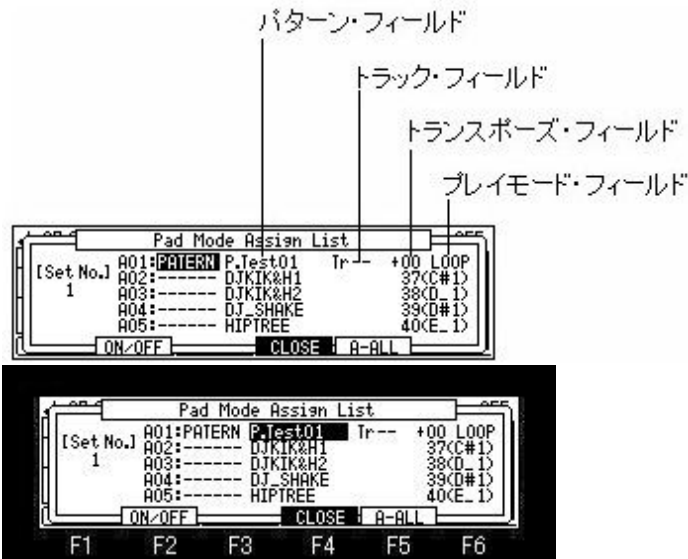


注: MIDI note outの設定はPAD MODE ASSIGNのファイルをセーブしても記憶されません。
MIDI note outの設定はプログラムが記憶しています。("Pad to MIDI note outの設定"を参照してください。)

PATTERN



PATTERNを選択するとパッドを叩いてパターンを再生することができます。



カーソルをパターン・フィールドに移動してパターンを選択してください。
必要に応じてパラメーターの値を設定してください。
パッドを叩くと選択したパターンの試聴ができます。

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。	
トランスポーズ・フィールド	パターンで使われているノートを移動します。	
プレイモード・フィールド	LOOP	もう一度パッドが叩かれるまでパターンを繰り返し再生します。
	ONE	パターンを一度だけ再生します。 また、パッドを押している間パターンを繰り返し再生します。
	SOLO (SOLO LOOP)	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ソロでパターンを繰り返し再生します。

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。

注: パターンはメイン画面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。
サイマルト・パッドでパターンは働きません。("サイマルト・パッド"参照)
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)

MIDI CC



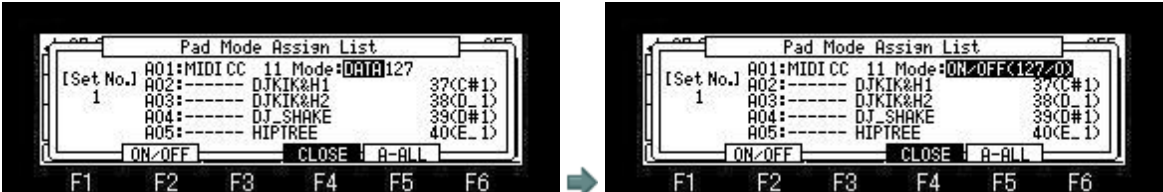
MIDI CCを選択するとパッドを叩いてコントロール・チェンジを出力することができます。
カーソルを右に移動して出力したいコントロール・チェンジ番号を選択してください。



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。



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。



MIDI CCのMODEフィールドでOn/Off(127/0)を選択した場合、パッドを押すとCCが値127で出力され、パッドを放すとCCが値0で出力されます。
上図の場合、パッドA01を押すとコントロール・チェンジの11が127の値で出力され、パッドを放すとコントロール・チェンジの11が0の値で出力されます。

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

MIDI PC



MIDI 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。



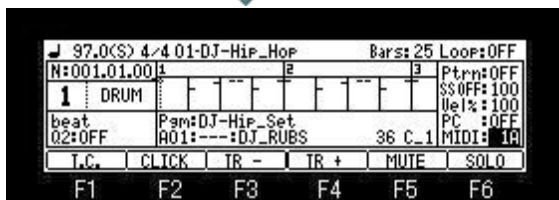
上図の場合、パッドA01を叩くとプログラム・チェンジの5が出力されます。

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

■ パッドを叩いたときに出力するMIDI NOTEの設定



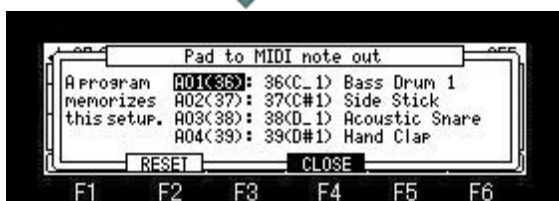
カーソルをMIDIフィールドに移動してOFF以外を選択するとサンプル名の右にノートが表示されます。



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。



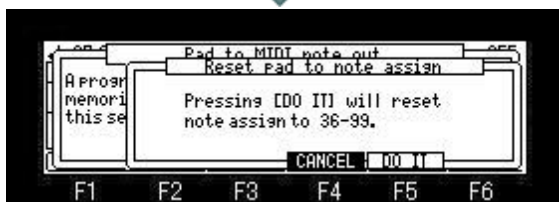
カーソルをノート・フィールドに移動してパッドを叩いたときに出力したいノート番号を選択してください。



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。



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。

MIDI CC (コントロールチェンジ) やMIDI PC (プログラムチェンジ) を出力したい場合は"パッド・モード"で設定してください。

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。

■メイン画面でQ-Linkの設定ができます。

TUN (TUNE)
LPF (LPF CUTOFF)
BPF (BPF CUTOFF)
LYR (LAYER)
ATK (ATTACK)
DCY (DECAY)
STR (SAMPLE START)
END (SAMPLE END)
CHP (CHOP)
VEL (VELOCITY)
TEMPO
CCxx (MIDI-CC)
LVL (LEVEL)
PAN
L>P (LFO>PITCH)
L>F (LFO>FILTER)
L>L (LFO>LEVEL)
L.S (LFO SPEED)

現在の値

現在スライダーが働いているパッドが表示されています。
“TRK”が表示されている場合はトラックに働いています。

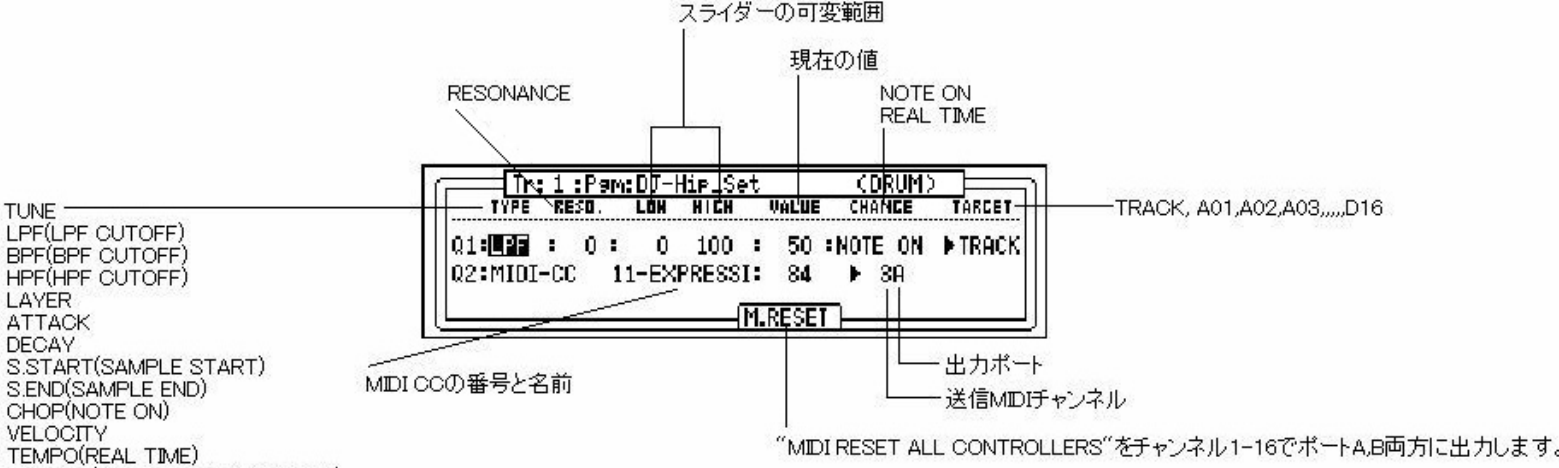
MIDI-CC 0-127

右カーソルキーを押してカーソルをコントロールチェンジ番号に移動し
ジョグでコントロールチェンジ番号を選択してください。

Q1スライダーを動かすとQ1が表示されます。

Q2スライダーを動かすとQ2が表示されます。

カーソルがQ-Linkフィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すとQ-Linkのウィンドウが表示されます。



- TUNE
- LPF(LPF CUTOFF)
- BPF(BPF CUTOFF)
- HPF(HPF CUTOFF)
- LAYER
- ATTACK
- DECAY
- S.START(SAMPLE START)
- S.END(SAMPLE END)
- CHOP(NOTE ON)
- VELOCITY
- TEMPO(REAL TIME)
- MIDI-CC(MIDI CONTROL CHANGE)
- LEVEL
- PAN
- LFO>PITCH(REAL TIME)
- LFO>FILTR(REAL TIME)
- LFO>LEVEL(REAL TIME)
- LFO SPEED(REAL TIME)

Tr: 1: Psm: DJ-Hip_Set (DRUM)

TYPE	RESO	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1: LFO>PITCH	Speed	53	20	TRIANGLE	TRACK	
Q2: LFO SPEED		0	100	53	TRACK	

M.RESET

この値を変更します。 SPEED(RATE)

LFOの波形を選択します。

TRIANGLE

SINE

SQUARE

SAW

SAW DOWN

RANDOM

TYPE:	スライダーでコントロールするパラメーターを選択します。 MIDI-CCはコントロールチェンジを出力します。
CHANGE:	NOTE ON パッドを叩いた時点でのスライダーの位置に応じて音が変わります。 REAL TIME 発音中の音に対しても変化を付けることができます。
RESONANCE:	この設定があるパラメーターはLPF、BPF、HPFだけです。

注: マルチティンバーがONのときQ-Linkは働きません。
LEVEL、PAN、ATTACK、DECAYはINSTのプログラムに働きません。
LFO>FILTRではプログラムのFILITERがOFFのとき、LPFのFrequency 50 Resonance 80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。

Tr: 1: 002-NT-Hip_Set					(DRUM)				Play: POLY			
PAD	TYPE	FREQ	RESO	ATT	A	D	S	R	DEPTH	FILTR	FREQ	RESO
A01	LPF	90	44	0	0	0	0	0	0	OFF	---	---
A02	LPF	95	18	0	0	0	0	0	0	OFF	---	---
A03	LPF	95	18	0	0	0	0	0	0	OFF	---	---
A04	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	OFF	---	---

SAMPLE

HMP

FILTR

PITCH

LFO MUTE

OUT FX

Q-LinkのLFOは常に一つのパラメーターしか働きません。(例えばLFO>FILTRとLFO>PITCHは同時に働きません)

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。
AFTERキーがONの場合、記録されているノートバリエーション情報は再生されません。
同じTARGETにNOTE ONを2つ設定できません。
設定した場合、Q2の設定が優先されます。
PANとLEVELはプログラムの値が変更されます。
従って変更された値はMIXERの画面に反映されます。
[動画参照](#)

CUTOFFの振る舞い
OLD OSはプログラムの値 + Q-Linkの値
OS2XLはプログラムの値は使用しません。
Q-Linkの値を使用します。

■ S.START(SAMPLE START)とS.END(SAMPLE END)の可変範囲の説明

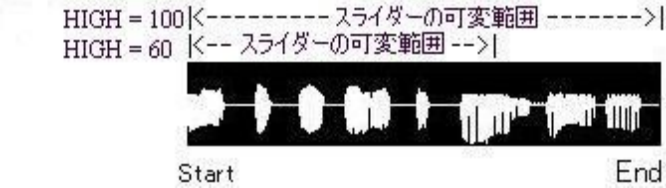
Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set

<DRUM>

TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1:S.START		60	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:				

M.RESET

HIGH = 可変範囲
Start pointの可変範囲を"HIGH = 60"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set

<DRUM>

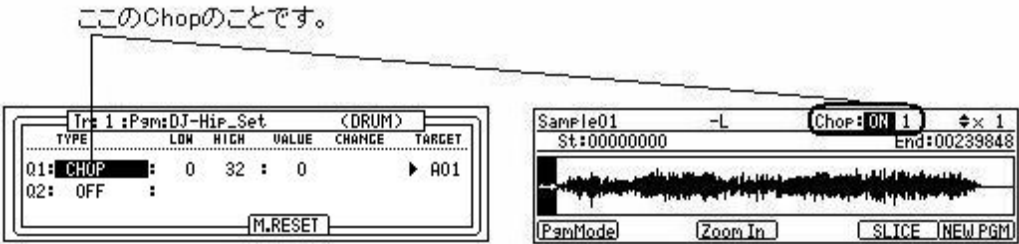
TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1:S.END		50	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:				

M.RESET

HIGH = 可変範囲
End pointの可変範囲を"HIGH = 50"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



■ CHOP



このChopについては"非破壊Chop"を参照してください。

■メイン画面でQ-Linkの設定ができます。

TUN (TUNE) —

LPF (LPF CUTOFF)

BPF (BPF CUTOFF)

LYR (LAYER)

ATK (ATTACK)

DCY (DECAY)

STR (SAMPLE START)

END (SAMPLE END)

CHP (CHOP)

VEL (VELOCITY)

TEMPO

CCxx (MIDI-CC)

LVL (LEVEL)

PAN

L>P (LFO>PITCH)

L>F (LFO>FILTER)

L>L (LFO>LEVEL)

L.S (LFO SPEED)

現在の値

現在スライダーが働いているパッドが表示されています。
“TRK”が表示されている場合はトラックに働いています。

MIDI-CC 0-127

右カーソルキーを押してカーソルをコントロールチェンジ番号に移動し
ジョグでコントロールチェンジ番号を選択してください。

Q1スライダーを動かすとQ1が表示されます。 —

Q2スライダーを動かすとQ2が表示されます。 —

Q3ノブを回すとQ3が表示されます。 —

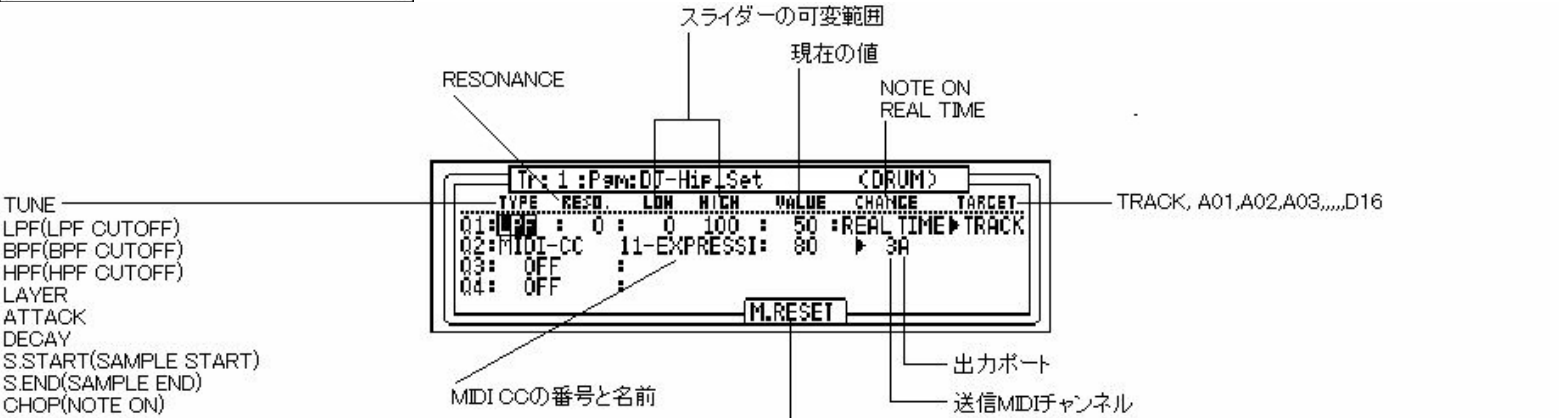
Q4ノブを回すとQ4が表示されます。 —

カーソルがQ-Linkフィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すとQ-Linkのウィンドウが表示されます。

Tr: 1 : Param: DJ-Hip_Set (DRUM)

TYPE	RESO	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
01:	OFF	:	:	:	:	:
02:	OFF	:	:	:	:	:
03:	OFF	:	:	:	:	:
04:	OFF	:	:	:	:	:

M.RESET



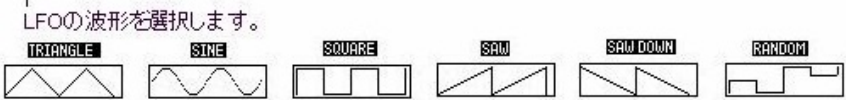
TUNE
LPF(LPF CUTOFF)
BPF(BPF CUTOFF)
HPF(HPF CUTOFF)
LAYER
ATTACK
DECAY
S.START(SAMPLE START)
S.END(SAMPLE END)
CHOP(NOTE ON)
VELOCITY
TEMPO(REAL TIME)
MIDI-CC(MIDI CONTROL CHANGE)
LEVEL
PAN
LFO>PITCH(REAL TIME)
LFO>FILTR(REAL TIME)
LFO>LEVEL(REAL TIME)
LFO SPEED(REAL TIME)

Tr: 1 : Param: DJ-Hip_Set (DRUM)

TYPE	RESO	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
01:	OFF	:	:	:	:	:
02:	OFF	:	:	:	:	:
03:	LED FILTR	Speed: 56	:	29	WAVE	TRACK
04:	LFO SPEED	0	100	:	56	TRACK

M.RESET

この値を変更します。
SPEED(RATE)



TYPE:	スライダーでコントロールするパラメーターを選択します。 MIDI-CCはコントロールチェンジを出力します。
CHANGE:	NOTE ON パッドを叩いた時点でのスライダーの位置に応じて音が変わります。 REAL TIME 発音中の音に対しても変化を付けることができます。
RESONANCE:	この設定があるパラメーターはLPF、BPF、HPFだけです。

注: マルチティンバーがONのときQ-Linkは動きません。
LEVEL、PAN、ATTACK、DECAYはINSTのプログラムに動きません。
LFO>FILTRではプログラムのFILITERがOFFのとき、LPFのFrequency 50 Resonance 80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。

Tr: 1 : 000? - DJ-Hip_Set (DRUM)

PRG	TYPE	FRQ	RESO	DET	A	D	S	R	DEPTH	FILTR	FRQ	RESO
A01	LPF	90	44	0	0	0	0	0	0	OFF	---	---
A02	LPF	95	18	0	0	0	0	0	0	OFF	---	---
A03	LPF	95	18	0	0	0	0	0	0	OFF	---	---
A04	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SAMPLE HMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX

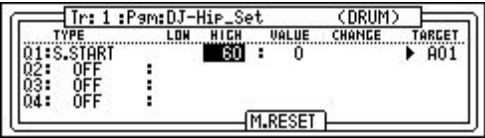
Q-LinkのLFOは常に一つのパラメーターしか動きません。(例えばLFO>FILTRとLFO>PITCHは同時に動きません)

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。
AFTERキーがONの場合、記録されているノートバリエーション情報は再生されません。
同じTARGETにNOTE ONを2つ以上設定できません。
設定した場合、数字の大きいQ-Linkが優先されます。
PANとLEVELはプログラムの値を変更します。
従って変更された値はMIXERの画面に反映されます。

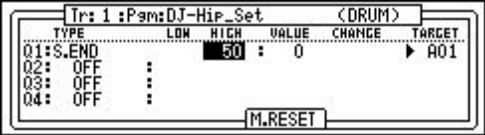
動画参照

CUTOFFの振る舞い
OLD OSはプログラムの値+Q-Linkの値
XLはプログラムの値は使用しません。
Q-Linkの値を使用します。

■ S.START(SAMPLE START)とS.END(SAMPLE END)の可変範囲の説明



HIGH = 可変範囲
Start pointの可変範囲を"HIGH = 60"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。

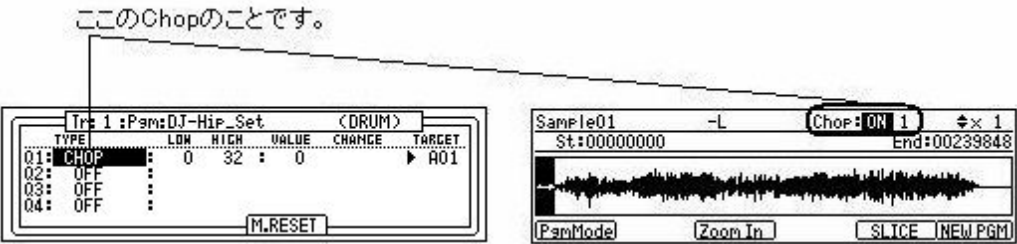


HIGH = 可変範囲
End pointの可変範囲を"HIGH = 50"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



■ CHOP

ChopがONになっているサンプルのChop (Chop番号) をスライダーで切り替えます。



このChopについては"非破壊Chop"を参照してください。

■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]キーを押しながら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。

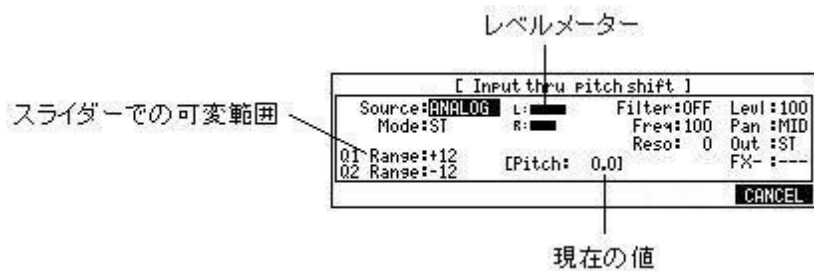
[REC]キーを押すとPitch shiftされた音を録音できます。

[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"Sample01" (初期設定名) 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。

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)

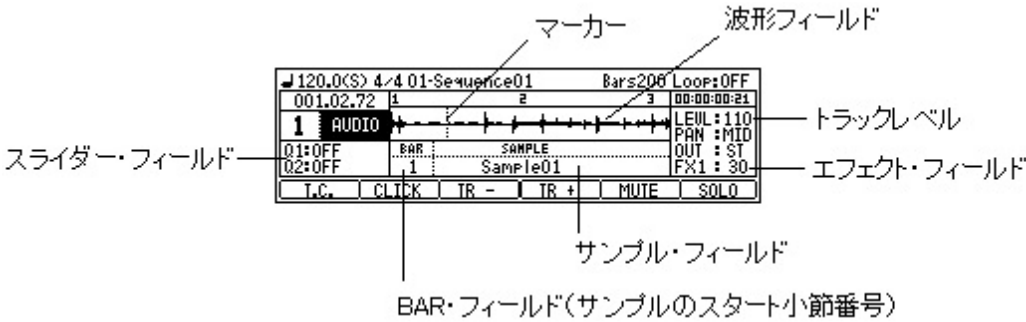
Q2スライダーで0～-1オクターブ可変できます。(-1～-12 1=半音)



[WINDOW]キーを押すと"Record name"ウィンドウが表示されます。自動で付けられるサンプル名を変更できます。

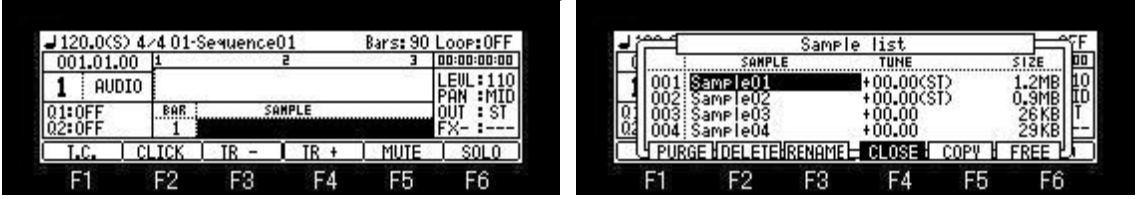
- 注:
1. 音声専用です、楽器音には適しません。
 2. 出力は少し遅れます。
 3. この画面でしか使用できません。
他の画面では働きます。
- シーケンスをプレイしながら使うことは出来ません。(CPUの負荷が重い)

■トラックタイプ・フィールドでタイプを"AUDIO"に選択すると、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)



■ サンプルの再生

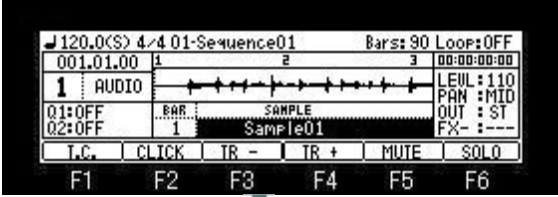
[WINDOW]キーを押すと"Sample list"のウィンドウが表示されます。



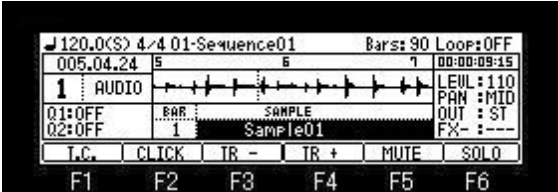
カーソルをサンプル・フィールドに移動させ、再生したいサンプルをジョグで選択して[PLAY] 又は[PLAY START] キーを押してください。サンプルの選択は[WINDOW]キーを押して"Sample list"のウィンドウから選択することもできます。

[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。

[PLAY START] キーで再生スタート

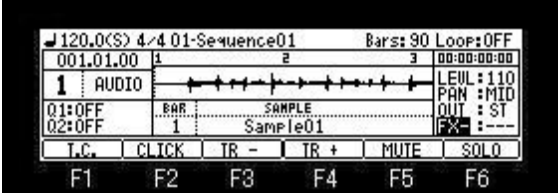


005.04.24で停止



ここで[PLAY]キーを押すと005.04.24から再生します。

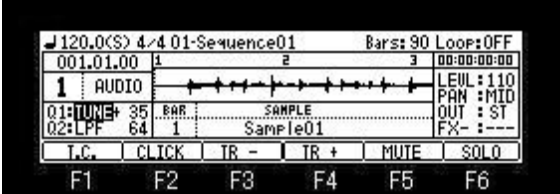
サンプルの再生音にエフェクトやTUNE、フィルターなどをかけることができます。
エフェクトをかけたい場合は、FXフィールドで設定してください。



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



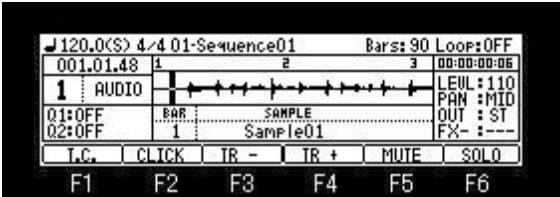
TUNEやフィルターをかけたい場合はスライダー・フィールドでQ1又はQ2に設定してください。



上図の場合、Q1スライダーでTUNE、Q2スライダーでLPFのかける値をコントロールすることができます。スライダーでコントロールできるパラメーターは下記の通りです。

- TUNE
LPF(Low Pass Filter): 高域成分をカットして低域成分のみを通過させます。
BPF(Band Pass Filter): 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。
HPF(High Pass Filter): 低域成分をカットして高域成分のみを通過させます。
EQL(Equalizer Low): 低域の音を増減します。 (MPC2500にこのパラメーターはありません)
EQH(Equalizer High): 高域の音を増減します。 (MPC2500にこのパラメーターはありません)

注: 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でのQ1、Q2はQ-linkではなく単にスライダーを意味します。
また、録音中はスライダーは働きません。
ステレオサンプルの場合、Lの波形のみが表示されます。



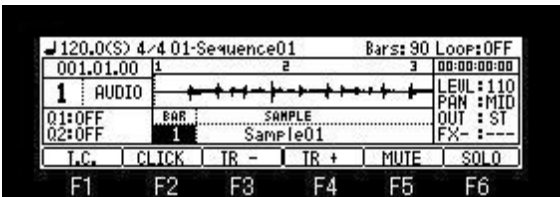
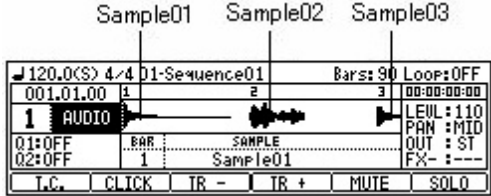
カーソルがグリッド内にあるとき[WINDOW]キーを押すと"GRID Options"のウィンドウが表示されます。



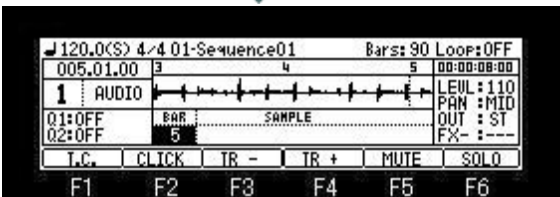
この設定をONにすると、波形フィールドのカーソルを移動させているときにカーソル上の音を鳴らしながら移動します。

■ サンプルを複数アサインする

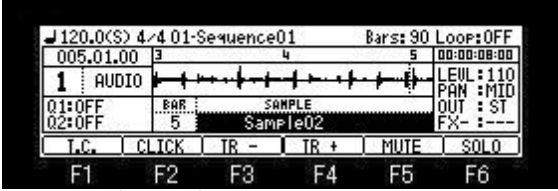
複数の小節位置にサンプルをアサインすることができます。



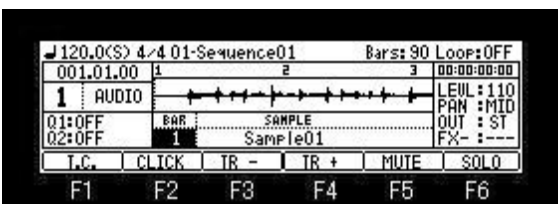
カーソルをBARフィールドに移動してサンプルをアサインする小節を選択してください。



選択した小節にアサインするサンプルをサンプル・フィールドで選択してください。



上図の設定の場合、1小節目から4小節目のエンドまでSample01が再生され5小節目からはSample02が再生されます。



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

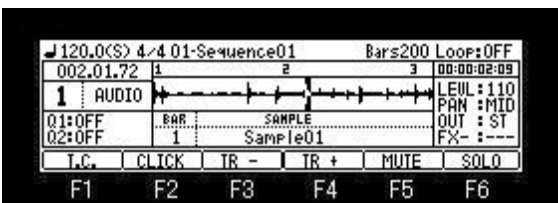


サンプル・フィールド

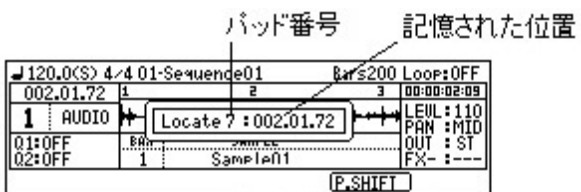
右のサンプル・フィールドで設定されているサンプルのスタート小節番号です。
F2(DELETE)キーを押すと選択されている設定が削除されます。



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[SHIFT]+PADを押してください。
再生中に[SHIFT]+PADを押すとパッドを押したときのマーカー位置がそのパッドに記憶されます。
上図の状態では[SHIFT]+PAD7を押すとPAD7に現在のマーカー位置が記憶されます。

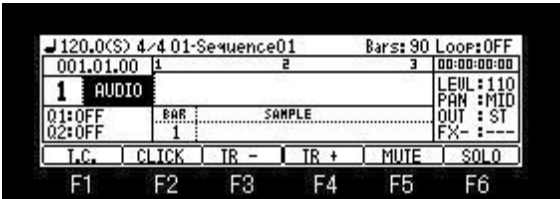


再生中にPAD7を叩くとパッドに記憶されている位置にマーカーが移動してその位置から再生を続けます。
停止している状態でPAD7を叩くとPAD7に記憶されている位置から再生します。
記憶できるパッドはPAD7～PAD16迄です。

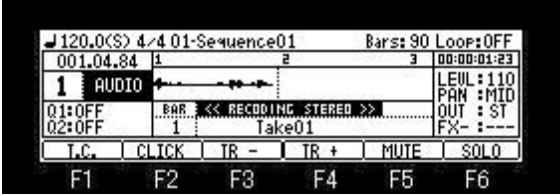
注: 録音中は働きませんのでPAD LOCATEを使ったパフォーマンスを録音することはできません。
また、PAD1～PAD6には下図のように機能が割り付けられています。(再生中のみ)



■ サンプルの録音

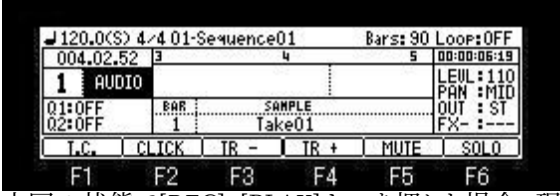


カーソルをトラックタイプ・フィールドに移動して[WINDOW]キーを押してください。
"Record setups"のウィンドウが表示されるので、必要に応じて設定してください。

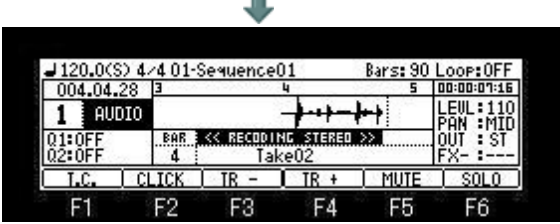


[REC]+[PLAY START]キーを押すと001.01.00から録音を開始します。
[STOP]キーを押すと録音を停止します。

マーカが3小節目にある状態



上図の状態で[REC]+[PLAY]キーを押した場合、現在位置の小節から録音を開始し現在位置の小節が自動的にBARフィールドに入力されます。



録音を停止すると録音したサンプル"Take02"が4小節目にアサインされます。

注1: シーケンスのループがONのときはループ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。

注2: [OVER DUB]キーは働きません。
また、録音中はトラックの変更及び他の画面に行けません。

- 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。

Duration

Arpeggio

1 CHORD

01:Dur. 0

02:Arp. 0

Pgm:Program01

A01:C_3-M

Repeat:OFF

CHAIN

1/16

1/8

1/4

2/4

3/4

4/4

120.0(S) 4/4 01-Sequence01

Bars: 8 Loop:OFF

N:001.01.00

1

2

3

Ptrn:OFF

SSOFF:100

Vel%:100

PCseq---

MIDI:OFF

I.C.

CLICK

TR -

TR +

MUTE

SOLO

Dur.(Duration):	デュレーションを設定します。
Arp.(Arpeggio):	発音するタイミングを設定します。 値が0のとき同時に発音します。 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。
Repeat:	パッドを押している間、下記の間隔でリピートします。 CHAIN = 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。

120.0(S) 4/4 01-Sequence01

Bars: 8 Loop:OFF

N:001.01.00

1

2

3

Ptrn:OFF

SSOFF:100

Vel%:100

PCseq---

MIDI:OFF

I.C.

CLICK

TR -

TR +

MUTE

SOLO

F1 F2 F3 F4 F5 F6

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

Pad to Chord

Pad

ROOT KEY

CHORD

A01: 60C-3) 01 M

A02: 60C-3) 03 7

A03: 60C-3) 05 m

A04: 60C-3) 07 m7

*SAVE CHORD

コード番号

Chord List

NAME

2

3

4

5

6

01 M

02 6

03 7

04 M7

+4 E

+7 G

+9 A

+10A#

+11B

DEFAULT

Pad To

Pad to Chord

Pad

ROOT KEY

CHORD

A01: 60G#2) 01-M

A02: 60C-3) 01-M

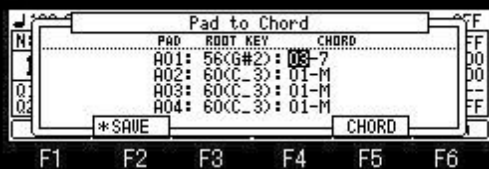
A03: 60C-3) 01-M

A04: 60C-3) 01-M

*SAVE CHORD

F1 F2 F3 F4 F5 F6

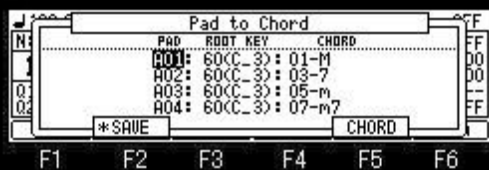
"ROOT KEY"フィールドでルートのキーを選択してください。



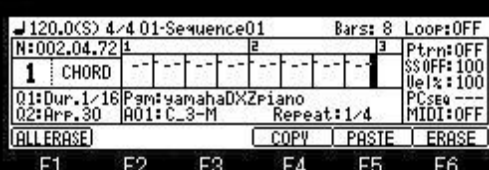
"CHORD"フィールドでコード番号を選択してください。

設定に変更が加えられるとF2(SAVE)にアスタリスクが表示されます。

F2(SAVE)キーを押すと変更された設定が本体のフラッシュメモリーに保存され、アスタリスクが消えます。



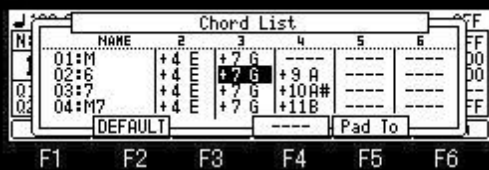
上図の設定で録音中にパッドA01を叩くとC3をルートキーとしてコード番号01に設定されているコードがイベントとして録音されます。



F5(CHORD)キーを押すと"Chord List"のウィンドウが表示されます。



2～6のフィールドを設定することで新しいコードを作成できます。
また、任意のパッドを叩くとコードの試聴ができます。



F4(---)キーを押すとカーソル位置に休符が設定されます。

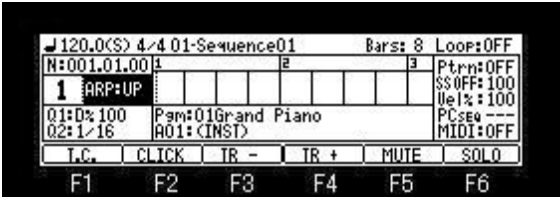


F2(DEFAULT)キーを押すと全てデフォルトの設定に戻ります。

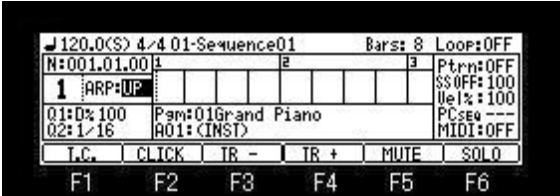
"Pad to Chord"と"Chord List"ウィンドウの設定はウィンドウを閉じると本体のフラッシュメモリーに保存されます。

注: アフタータッチはチャンネル・プレッシャーとして出力されます。
MIDI NOTEでは働きません。

■ タイプ・フィールドでARPGITR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。

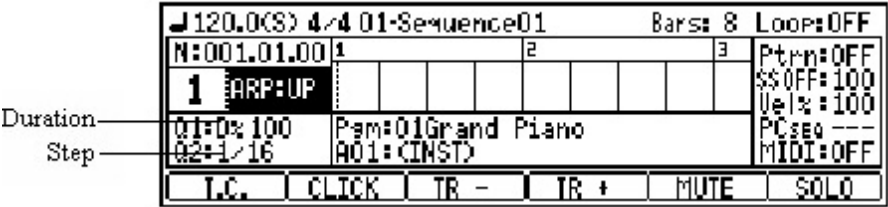


▶ カーソルキーを押すとパターンフィールドにカーソルが移動します。



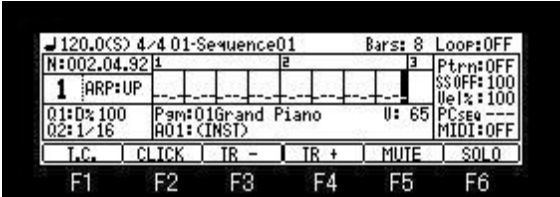
ジョグを回してパターンを選択してください。
 パターンの詳細は以下の通りです。

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。



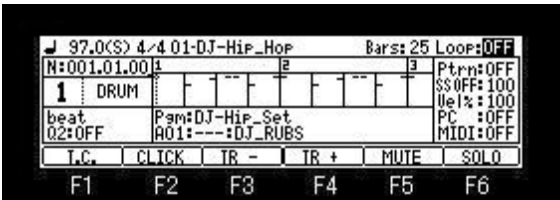
Q1スライダーでデュレーションの値を調整できます。
 Q2スライダーでステップの変更ができます。

D%(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)

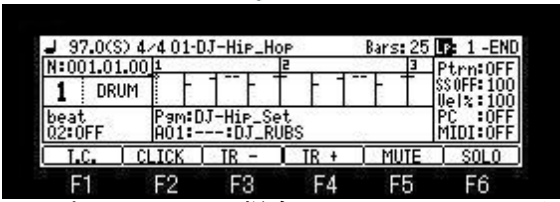


[REC]又は[OVER DUB] + [PLAY START]又は[PLAY]キーでイベントの録音ができます。

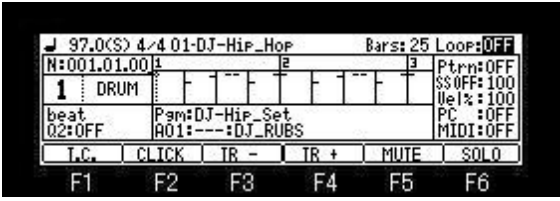
注:アフタータッチはチャンネル・プレッシャーとして出力されます。
 マルチティンバーがONの場合もアルペジエーターはアクティブ・トラック(現在選択されているトラック)にしか働きません。



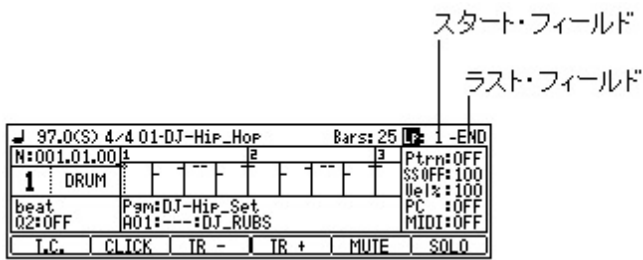
Loopフィールドでジョグを右に回すとループがONになります。



ループをOFFにしたい場合はLpフィールドでジョグを左に回してください。



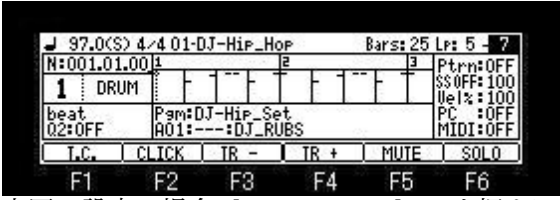
■ 録音や再生中に任意の小節間をループできます。



スタート・フィールドとラスト・フィールドに小節番号を設定することによって任意の小節間をループすることができます。

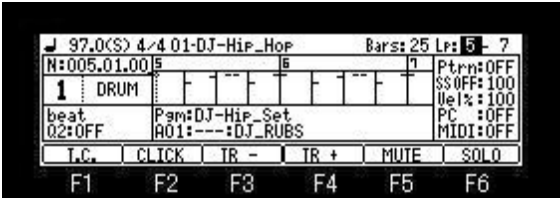


カーソルをスタート・フィールドに移動してループのスタートの小節を設定してください。
次にカーソルをラスト・フィールドに移動してラストの小節を設定してください。
ENDを設定するとループの最後の小節は常にシーケンスの最後の小節になります。
尚、ループの設定は録音や再生中でも行えます。



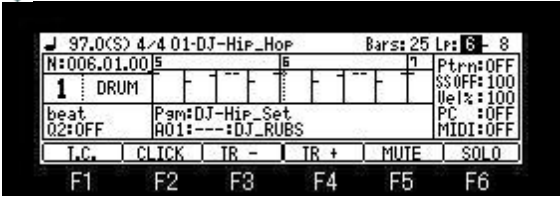
上図の設定の場合、[PLAY START]キーを押すと5小節目から再生して7小節目の終わりまでをループ再生します。(5-6-7-5-6-7-5-6-7)
尚、[STOP]キーを押しながら[PLAY START]キーを押すと1小節目から再生して7小節目の終わりまで再生したあと、
5小節目に戻って以降5小節目から7小節目の終わりまでをループ再生します。(1-2-3-4-5-6-7-5-6-7-5-6-7-5-6-7)

■ Bars Loop

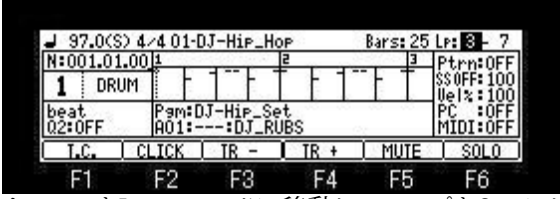


カーソルがスタートからラスト・フィールドにあるとき< BAR >キーを押すとループの長さを保持したまま、スタートの小節を変更することができます。

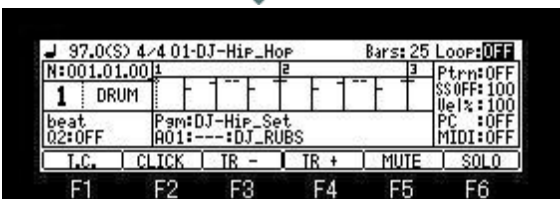
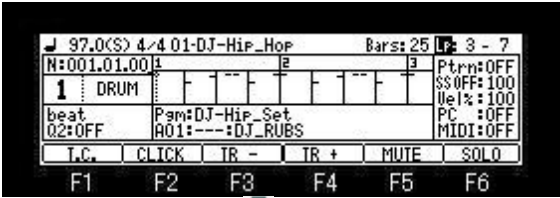
上図の状態ではBAR>キーを押すと下図のようになります。



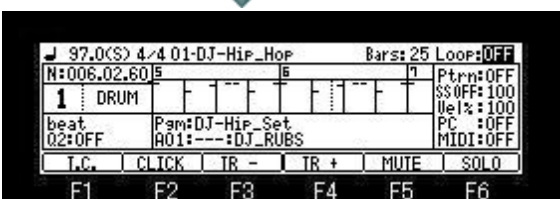
シーケンスをプレイ中にループをOFFからONにするとスタートとラスト・フィールドに現在マーカーがある位置の小節が自動的に設定されます。例えばループの設定が下図の場合



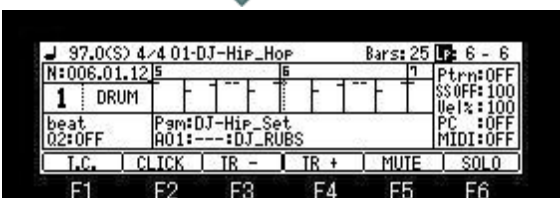
カーソルをLpフィールドに移動してループをOFFにします。



シーケンスをスタートします。

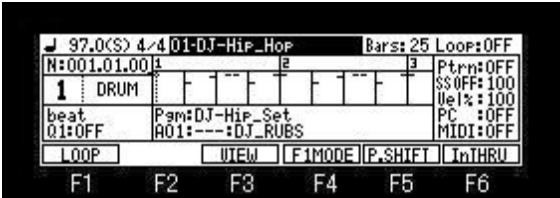


6小節目をプレイしているときにループをONにします。

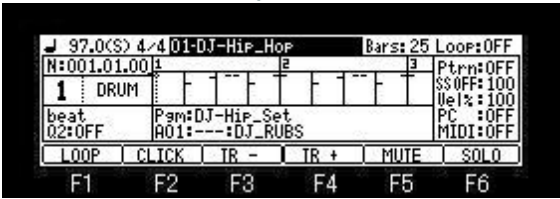


スタートとラスト・フィールドに現在の小節が自動的に設定されます。

■ LOOPキーでの設定



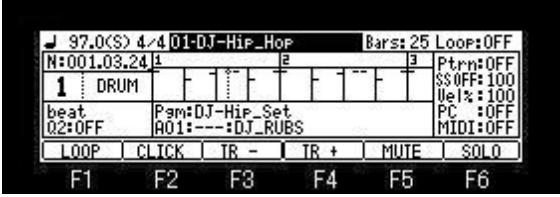
[SHIFT]+F4(F1MODE)キーを押すとF1がLOOPに変わります。



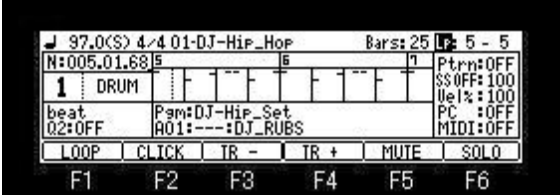
F1 (LOOP)キーでループのON/OFFができます。

また、ループOFFの状態ではシーケンスを再生中にF1 (LOOP)キーを押した場合は、キーを押してから放したときまでの小節がループ区間として設定されます。

例



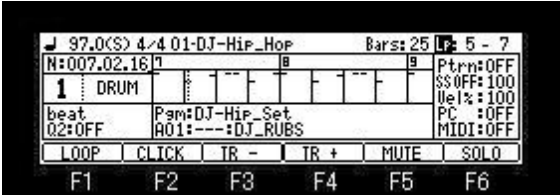
シーケンスをスタートします。



5小節目をプレイ中にF1 (LOOP)キーを押します。

ループのスタートフィールドに現在の小節が設定されます。

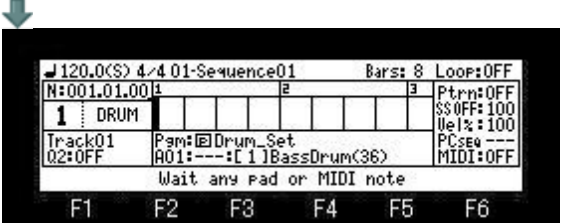
7小節目をプレイ中にF1 (LOOP)キーを放します。



現在の小節がラスト・フィールドに設定されます。

■ 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。



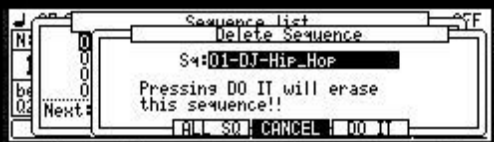
カーソルがシーケンス・フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すと"Sequence list"のウィンドウが表示されます。



"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。



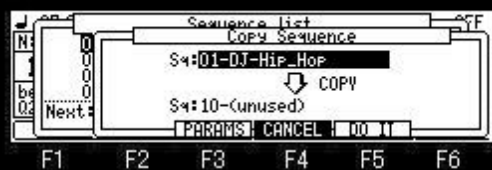
新しくシーケンスを作成するときのデフォルトの設定値を設定します。
F5(ENTER)キーを押すと設定が記憶され、次回から新しくシーケンスを作成するとこの設定値が自動的にセットされます。



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。

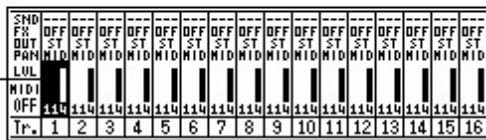
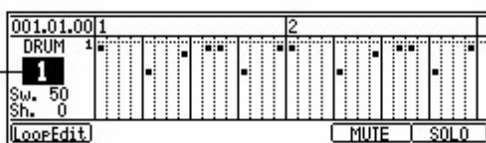
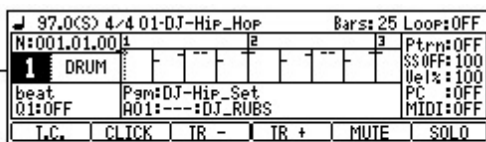


上のSqフィールドでコピーするシーケンスを選択し、下のSqフィールドでコピー先のシーケンス番号を選択してください。
F5(DO IT)キーを押すとコピーが実行されます。



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。





出力プログラムチェンジ番号

出力MIDIチャンネル

出力ポート(MIDI OUTポート)

この値を表示しています。

出力プログラムチェンジ番号については"MIDI プログラムチェンジ"を参照してください。

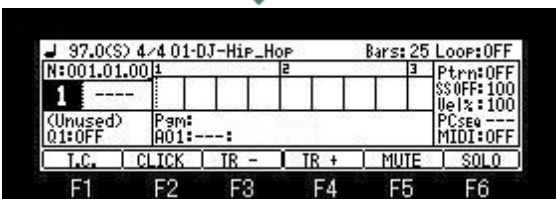


F2(DELETE)キーを押すと"Delete Track"のウィンドウが表示されます。



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。

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。



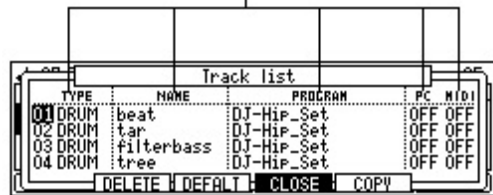


F3(DEFAULT)キーを押すと"Track Default"のウィンドウが表示されます。



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。

全てのトラック(1-64)のこの項目の設定及び"Vel%"の値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。



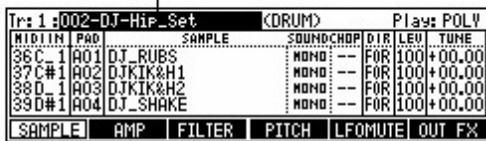
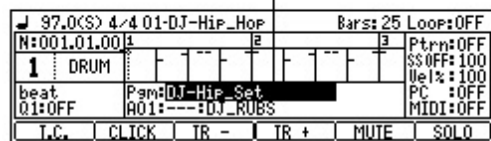
F5(COPY)キーを押すと"Copy Track"のウィンドウが表示されます。



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。



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ページを実行します。



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ー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。

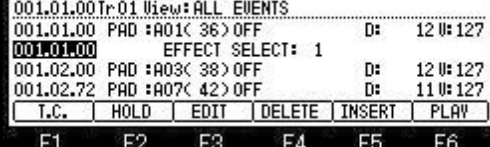
プログラムチェンジ番号は任意の1～128を設定することができます。

例えば上図の場合、トラック 1のシーケンスデーター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。

途中に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。



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。



001.01.00にPC (プログラムチェンジ) が挿入されます。

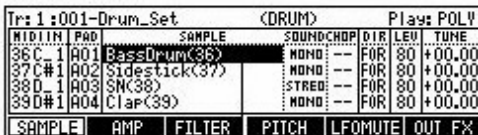


値のフィールドにカーソルを移動して割り付けたいプログラムのプログラムチェンジ番号を設定してください。

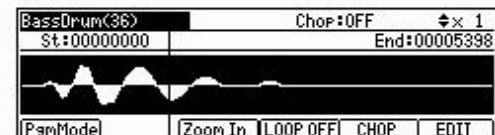
MAIN



PROGRAM



TRIM



■ 常にアルファベット順に並べ替えて表示されます。

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)

ループがONになっているサンプル



サンプルに設定されているノート(設定されていない場合はデフォルトでC_3が設定されます)

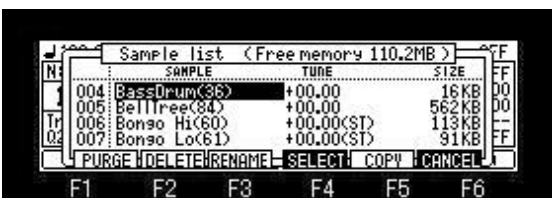
設定されているTUNEの値(プログラム・モードのTUNE項目の値ではありません)



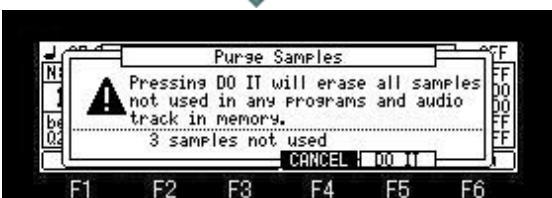
編集又は変更が加えられたサンプルにはアスタリスクが表示されます。



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。
コピーのサンプル名を編集したい場合はジョグを回して名前の編集モードにしてください。





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。



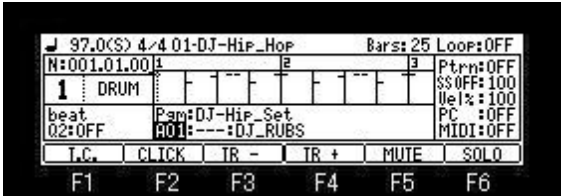
F4(MOVE)キーを押しながらジョグを回して並び替えたい位置まで移動してください。



F4(MOVE)キーを放すと並び替えが完了します。



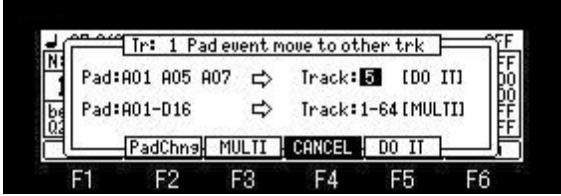
■ アクティブトラックの任意のパッド・イベントを他のパッドや他のトラックに移動します。



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

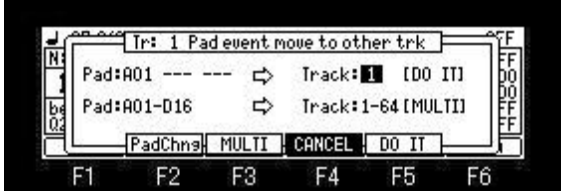


Padフィールドで移動させたいパッド番号を選択し、Trackフィールドで移動先のトラック番号を選択してください。
上図の場合、トラック1のA01、A05、A07のパッド・イベントを全てトラック5に移動します。

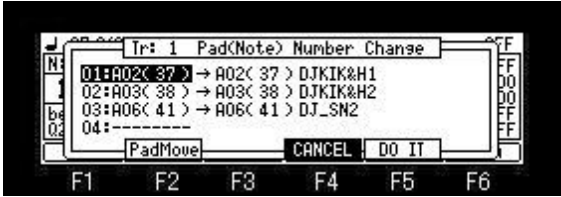
F3(MULTI)キーを押すとA01～D16のパッド・イベントをトラック1～64に移動させます。
また、自動的に同じプログラムが全てのトラックに割り当てられます。

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

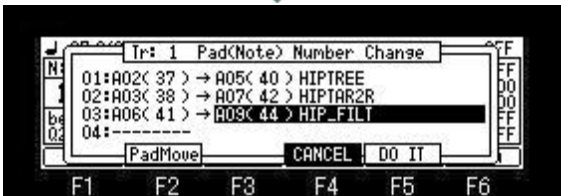
イベントを他のパッドに移動する場合



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。

※トラックは[MODE]+ジョグで変更できます。

■ MAINキーとNUMERICキーにモードを割り付けることができます。

■ MAINキーの場合

メイン画面が表示されているときにMAINキーを押すと割り付けられたモードに切り替わります。

モードの割り付け方

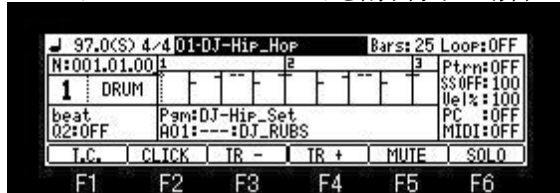
MAINキーを押しながら割り付けたいパッド (モードに該当する) を押してください。

例えばMAINキーを押しながらPAD7(PROGRAM)を押すと、MAINキーにPROGRAMモードが割り付けられます。

この場合、メイン画面が表示されているときにMAINキーを押すとプログラム・モードに切り替わります。

割り付けるモードを変更したいときは、同じ操作で変更したいモードを割り付けてください。

MAINキーにPROGRAMモードを割り付けた場合



MAINキーを押します。



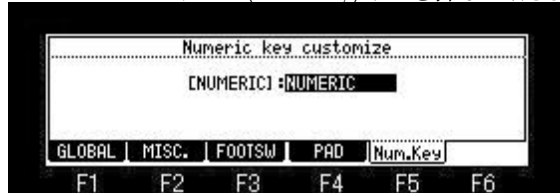
PROGRAMモードに切り替わります。

この場合、MAINキーでPROGRAMモードとMAINを交互に切り替えます。

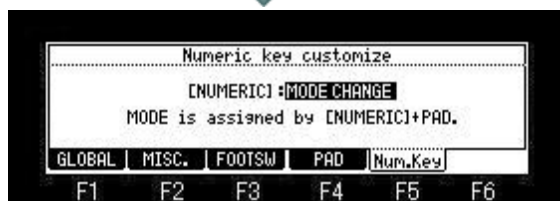
■ NUMERICキーの場合

NUMERICキーを押すと割り付けられている2つのモードが交互に切り替わります。

OTHERTMモードでF5(Num.Key)キーを押してください。



この画面で"MODE CHANGE"を選択してください。



この設定を"MODE CHANGE"にするとNUMERICキーにモードを2つ割り付けることができます。

デフォルトでPROGRAMとTRIMが割り付けられています。

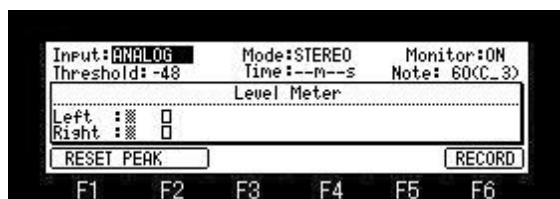
モードの割り付け方

NUMERICキーを押しながら割り付けたいパッド (モード) を押してください。

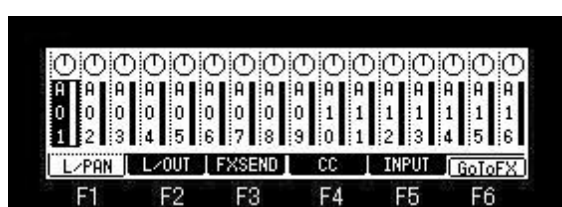
例えばNUMERICキーを押しながらPAD5(RECORD)を押すと、NUMERICキーにRECORDモードが割り付けられます。

次にNUMERICキーを押しながらPAD8(MIXER)を押すと、NUMERICキーにMIXERモードが割り付けられます。

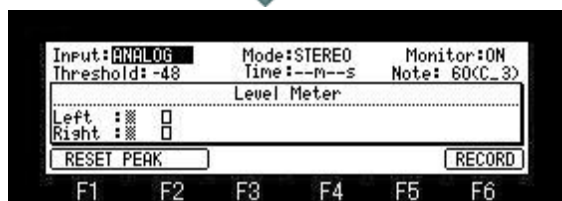
この状態でNUMERICキーを押すとRECORDモードとMIXERモードが交互に切り替わります。



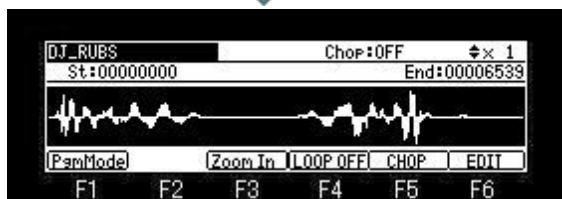
NUMERICキーを押します。



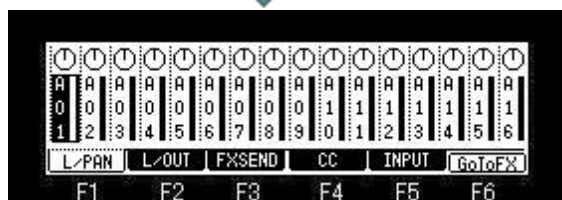
NUMERICキーを押します。



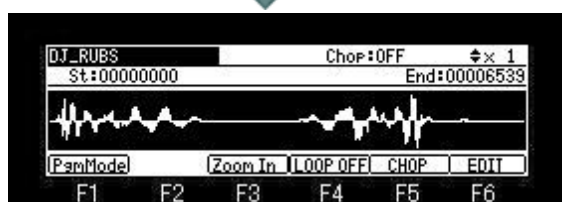
NUMERICキーを押しながらPAD6(TRIM)を押します。



NUMERICキーを押します。



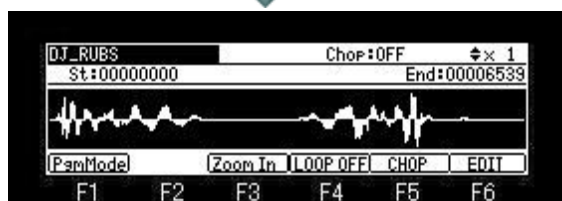
NUMERICキーを押します。



NUMERICキーを押しながらPAD7(PROGRAM)を押します。



NUMERICキーを押します。



NUMERICキーを押します。



■ MAINキーとテンキーにモードを割り付けることができます。

■ MAINキーの場合

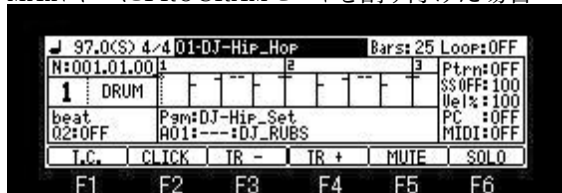
メイン画面が表示されているときにMAINキーを押すと割り付けられたモードに切り替わります。

モードの割り付け方

MAINキーを押しながら割り付けたいパッド(モードに該当する)を押してください。

例えばMAINキーを押しながらPAD7(PROGRAM)を押すと、MAINキーにPROGRAMモードが割り付けられます。この場合、メイン画面が表示されているときにMAINキーを押すとプログラム・モードに切り替わります。割り付けるモードを変更したいときは、同じ操作で変更したいモードを割り付けてください。

MAINキーにPROGRAMモードを割り付けた場合



MAINキーを押します。



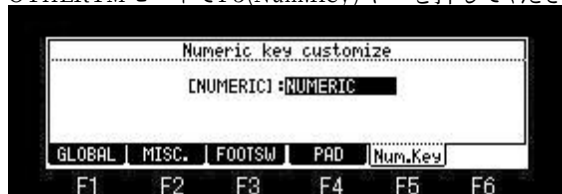
PROGRAMモードに切り替わります。

この場合、MAINキーでPROGRAMモードとMAINを交互に切り替えます。

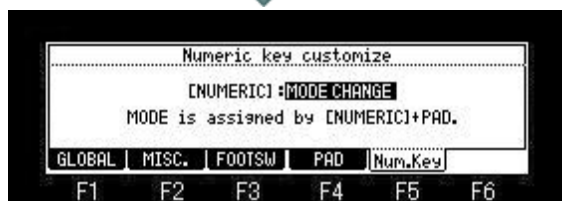
■ テンキーの場合

テンキーの0～9にモードを割り付けることができます。

OTHERTMモードでF5(Num.Key)キーを押してください。



この画面で"MODE CHANGE"を選択してください。

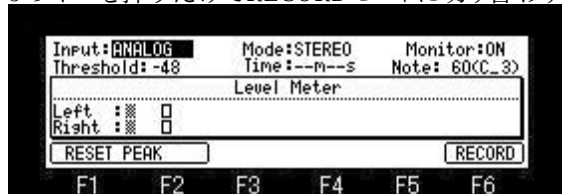


この設定を"MODE CHANGE"にするとテンキーにモードを割り付けることができます。

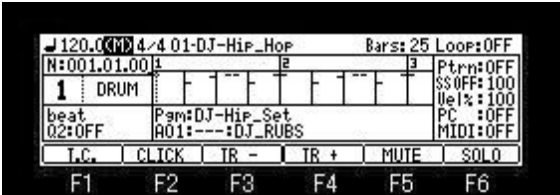
モードの割り付け方

モードを割り付けたいテンキーを押しながら割り付けたいパッド(モード)を押してください。

例えばテンキーの5を押しながらPAD5(RECORD)を押すと、5のキーにRECORDモードが割り付けられて5のキーを押すだけでRECORDモードに切り替わります。

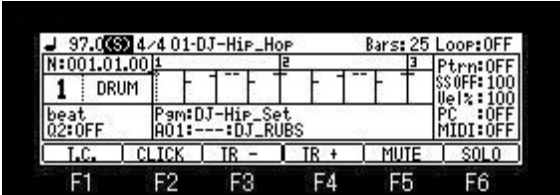


■ シーケンスごとに設定されたテンポで演奏するか、MPCで設定されたマスター・テンポで演奏するかを設定します。



(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った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やTRACK MUTEの画面でも選択できます。



NEXT SEQ



TRACK MUTE



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



■ Click/Metronomeサウンドの変更方法



F2(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)

LはSTEREO OUTのL, RはSTEREO OUTのRに出力されます。(MPC1000だけにある選択)

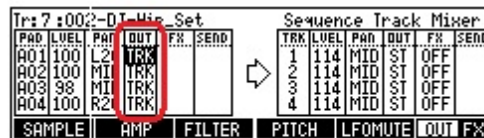
■ 5つのトラックの内容を表示するモードです。



メイン画面で[SHIFT]キーを押しながらF3(VIEW)キーを押すと5トラック表示モードになります。

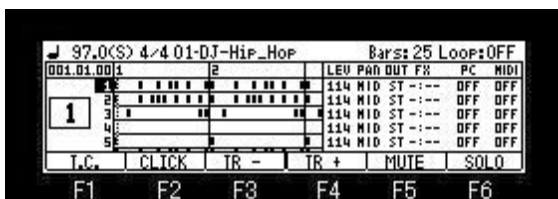


もう一度[SHIFT]キーを押しながらF3(VIEW)キーを押すと元のメイン画面に戻ります。

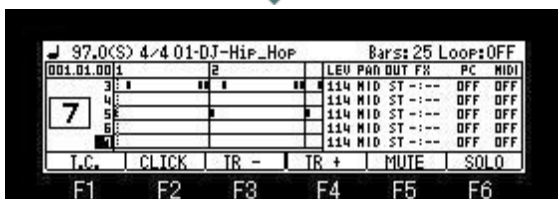


注:パッドのOUTがTRKに設定されていなければこの設定は適用されません。

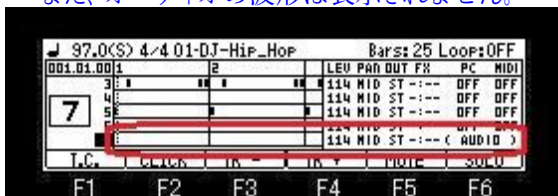
OUTがSTIに設定されている場合のみ設定可能



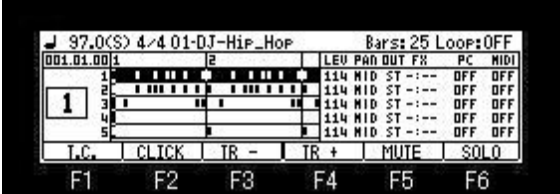
トラック番号フィールドにカーソルがあるときジョグを回すと画面がスクロールします。



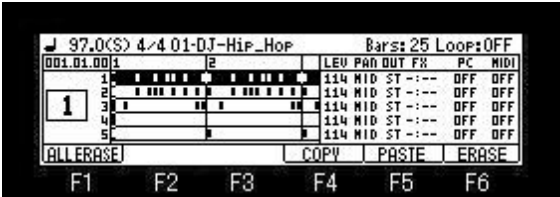
注: オーディオトラックの録音はできません。
また、オーディオの波形は表示されません。



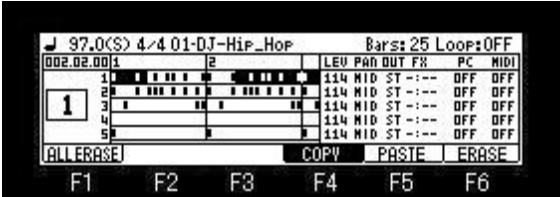
イベントのコピー



カーソルがグリッドにあるとき[OVER DUB]をONにするとイベントの編集モードになります。



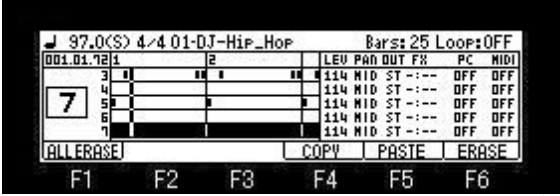
F4(COPY)キーを押しながらジョグでコピーする範囲を選択してください。
コピーできるのはアクティブトラックのイベントだけです。
他のトラックのイベントを含めたコピーはできません。



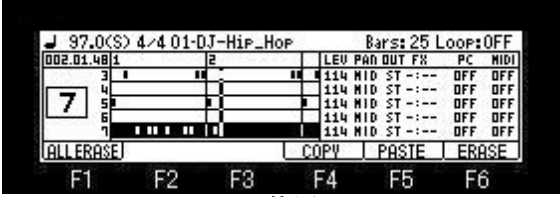
F4(COPY)キーを放すとコピー完了です。



ペースト

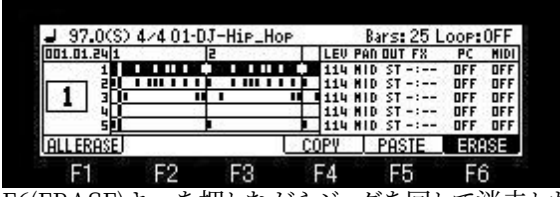


ペーストしたい位置にカーソル及びマーカーを移動してF5(PASTE)キーを押してください。

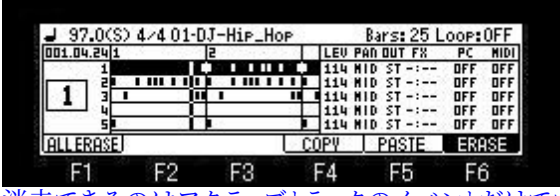


カーソルがあるマーカー位置にペーストされます。

イベントの消去

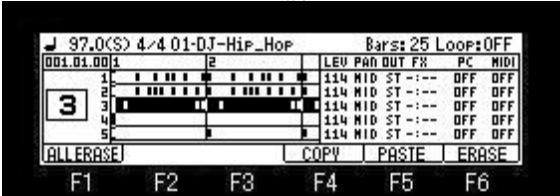


F6(ERASE)キーを押しながらジョグを回して消去したいイベントをマーカーでなぞってください。

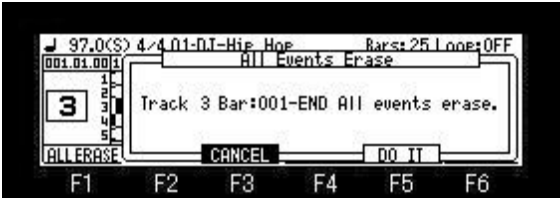


消去できるのはアクティブトラックのイベントだけです。

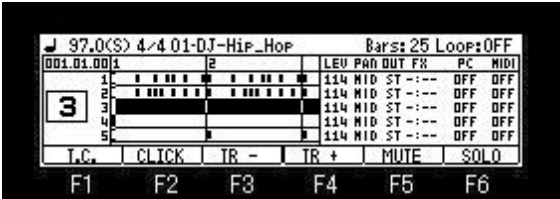
トラックのイベントを全て消去する



イベントを消去したいトラックを選択してF1(ALLERASE)キーを押してください。
"All Event Erase"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イベントが全て消去されます。

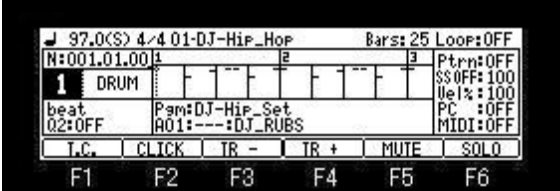


■トラックの任意の小節をパターンとして登録し、登録されているパターンをパッドに割り付けて再生することができます。

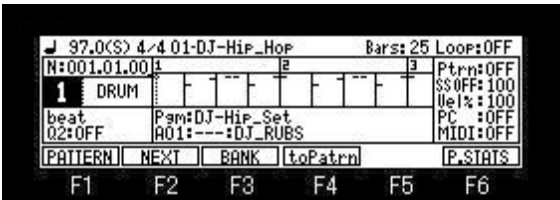
パターンはメイン画面及びパターンに関するモードでしか再生されません。
 他のモードでパターンが割り付けられているパッドを叩いた場合、プログラムで割り付けられているサンプルが再生されます。
 サイマルト・パッドでパターンは働きません。("MUTE/サイマルト・パッド"参照)
 パターンにタイミングコレクトは働きません。(パターンはタイミングコレクトの影響を受けません)

■ パターンの登録方法

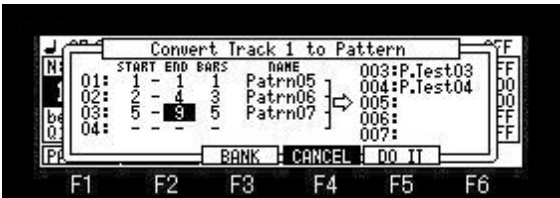
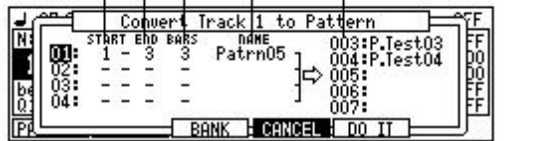
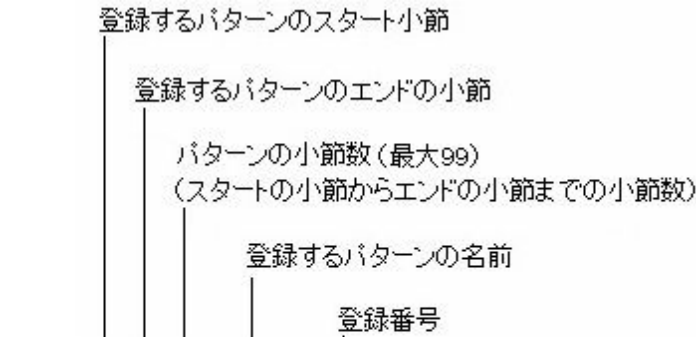
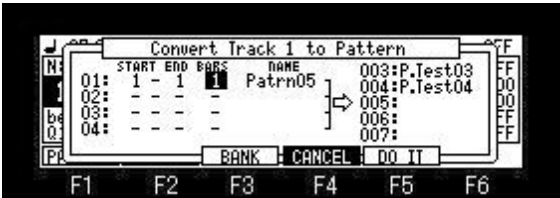
パターンとして登録したいイベントがあるトラックを選択してください。



[MODE] キーを押すとファンクションキーが以下のように変わります。



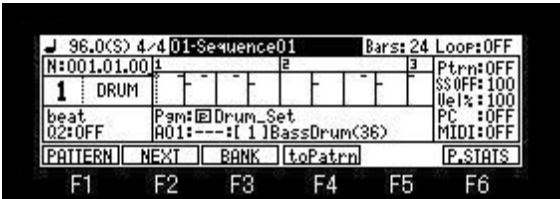
F4(toPatrn)キーを押すと"Convert Track x to Pattern"のウィンドウが表示されます。



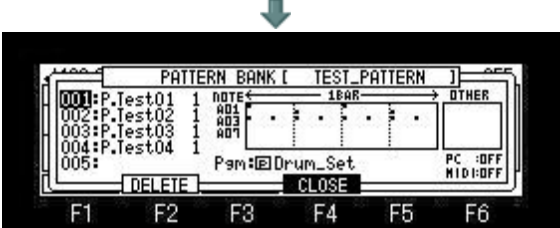
パターンとして登録したい小節をSTARTフィールドとENDフィールドで設定してください。
 任意のパッドを叩くとカーソル位置のパターンの試聴ができます。
 上図の設定でF5(DO IT)キーを押すと下記のように登録されます。
 1小節目の1小節のパターンが"Patrn05"という名前で登録番号005に登録されます。
 2小節目～4小節目までの3小節のパターンが"Patrn06"という名前で登録番号006に登録されます。
 5小節目～9小節目までの5小節のパターンが"Patrn07"という名前で登録番号007に登録されます。
 登録番号とは"PATTERN BANK"の登録番号です。("PATTERN BANK"参照)



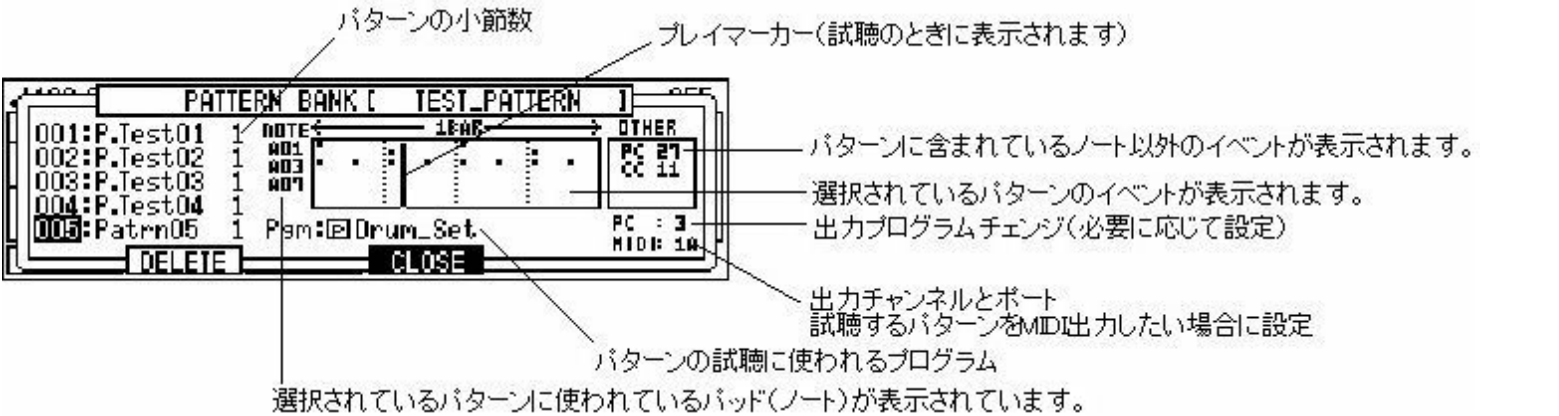
■ PATTERN BANK (パターン・リスト)



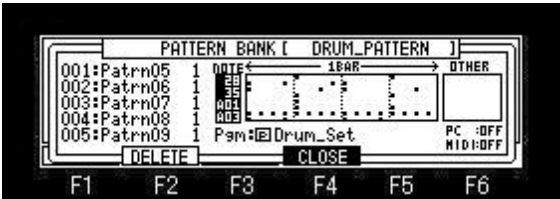
[MODE]キーを押してF3(BANK)キーを押すか、パターン関係のモードやウィンドウでF2又はF3(BANK)キーを押すと"PATTERN BANK"のウィンドウが表示されます。



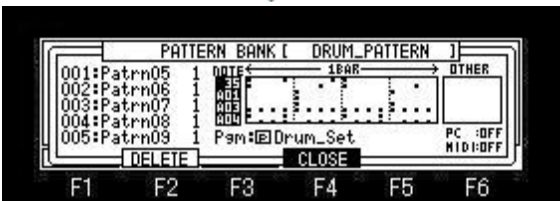
登録されているパターンのリストが表示されています。
任意のパッドを叩くと選択されているパターンを試聴することができます。



選択されているパターンに使われているパッド(ノート)が表示されています。
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。
パターンにNOTE以外のイベントが含まれている場合、OTHERフィールドにそのイベントが表示されます。(上図参照)
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。



NOTEフィールドにはパターンに使われているパッド(ノート)が表示されています。
4つ以上のパッド(ノート)が使われている場合、NOTEフィールドにカーソルを移動してジョグを回せばNOTEフィールドがスクロールします。



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。



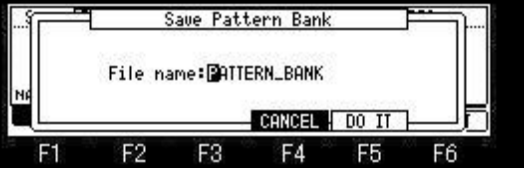
F5(DO IT)キーを押すと選択されているパターンが削除されます。
全てのパターンを削除したい場合はF3(ALL)キーを押してください。

■ パターンの保存

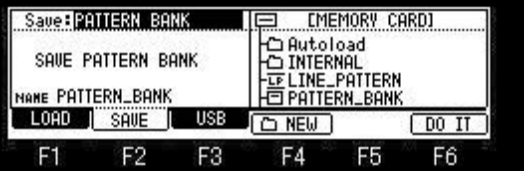
登録したパターンは電源を切ると失われますのでCFカードかHDDに保存してください。



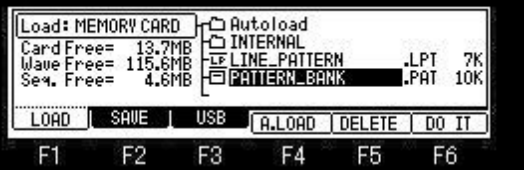
SaveフィールドでPATTERN BANKを選択してF6(DO IT)キーを押してください。



F5(DO IT)キーを押すと表示されているファイル名でセーブされます。



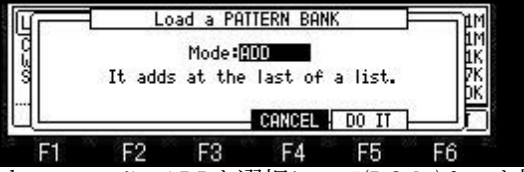
拡張子"PAT"がPATTERN BANKのファイルです。



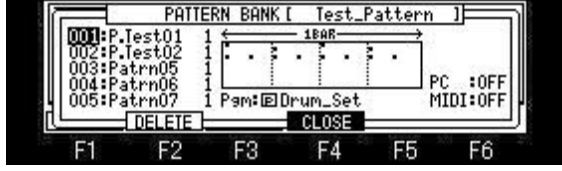
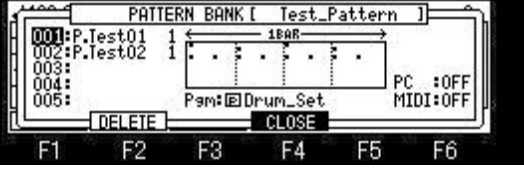
パターンファイルのロード



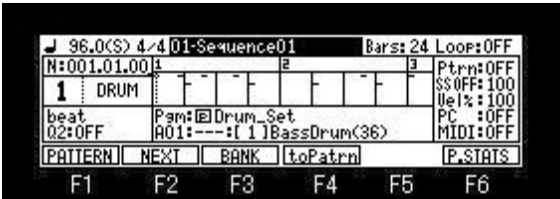
パターン・ファイルをロードすると"Load a PATTERN BANK"のウィンドウが表示されます。
ModeフィールドがREPLACEのままF5(DO IT)キーを押すと現在のBATTERN BANKと置き換えられます。



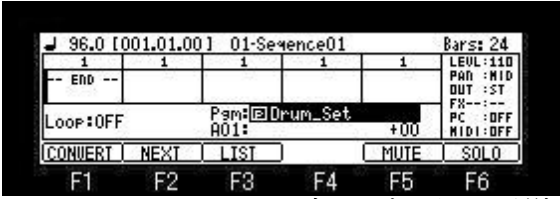
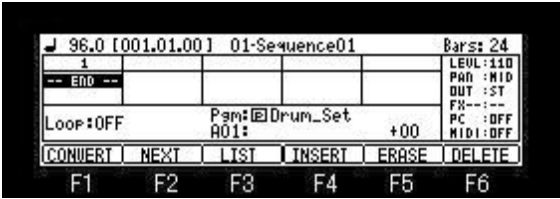
ModeフィールドでADDを選択してF5(DO IT)キーを押すと現在のBATTERN BANKに追加されます。



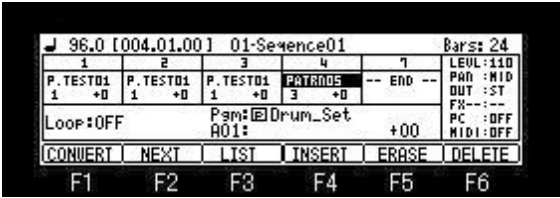
■ パターン・トラックの作成



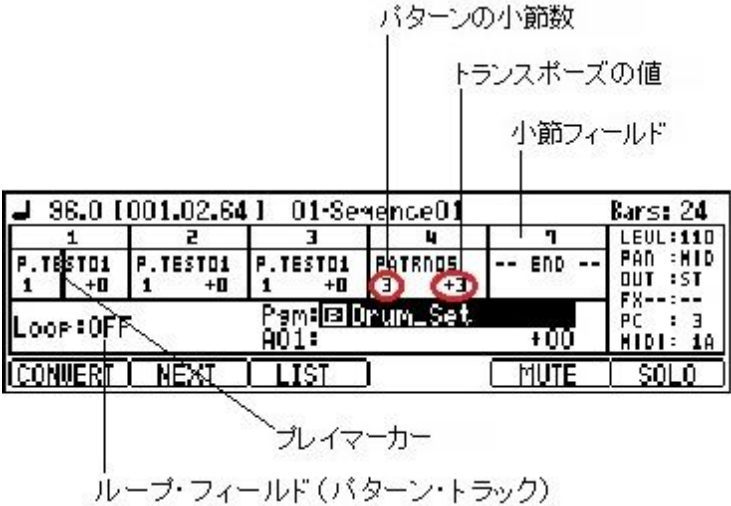
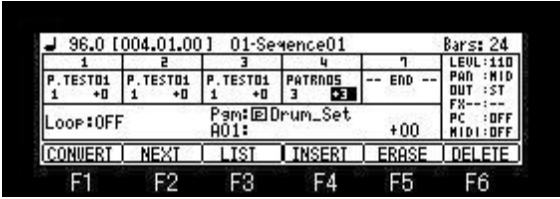
[MODE]キーを押してF1(PATTERN)キーを押すとパターン・トラックの作成モードになります。



Pgmフィールドでパターンを鳴らすプログラムを選択してください。
カーソルをグリッドに移動して入力したいパターンをジョグで選択してください。



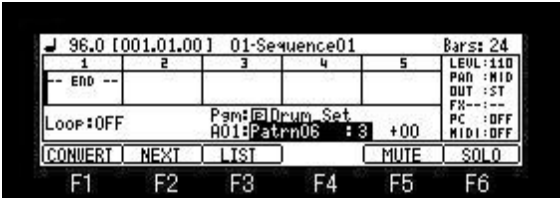
必要に応じてトランスポーズ (パターンで使われているノートを移動します) を設定してください。



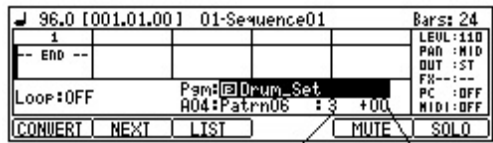
グリッドに入力された内容は電源を切るとリセットされます。

注: パターン・トラックは最大300小節です。
プログラムチェンジは設定 (又は変更) したときだけ出力されます。(PLAY STARTキーを押したときには出力されません)

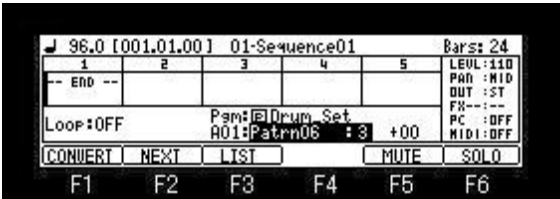
■ パッドを叩いてパターンを入力する場合



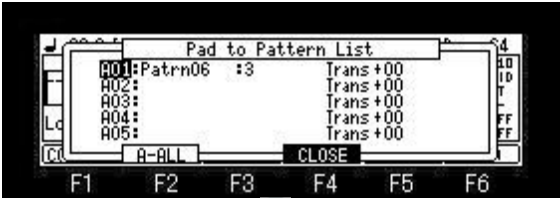
カーソルをパターン・フィールドに移動してパッドにパターンを割り付けてください。



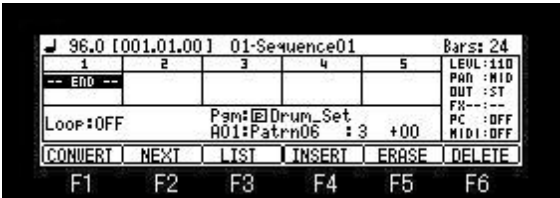
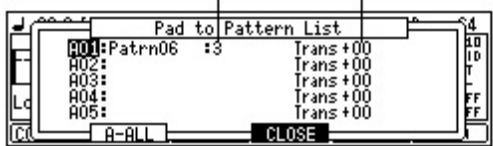
パターンの小節数
トランスポーズの値



パターン・フィールドにカーソルがあるとき[WINDOW]キーを押すと"Pad to Pattern List"のウィンドウが表示されます。
"Pad to Pattern List"のウィンドウでパターンを割り付けることもできます。



パターンの小節数
トランスポーズの値



パッドを叩くと叩いたパッドに割り付けられているパターン名がグリッドに入力されカーソルが自動的に次の小節に移動します。
パッドを押した場合は押されたパッドに割り付けられているパターン名がグリッドに入力され、押されている間パターンを繰り返し再生します。
リピート再生しながらパターンも入力されていきます。
パッドを放すと再生が止まりカーソルが自動的に次の小節に移動します。

J 96.0 [004.01.00] 01-Sequence01 Bars: 24					Barst: 24
1	4	3	4	5	LEVL:110
PATRN06	-- END --				PAN: MID
3	+0				OUT: ST
Loop:OFF					FX:---
Pam: Drum_Set					PC: OFF
A01:Patrn06 : 3 +00					MIDI: OFF
CONVERT	NEXT	LIST	INSERT	ERASE	DELETE
F1	F2	F3	F4	F5	F6

J 96.0 [001.04.21] 01-Sequence01 Bars: 24					Barst: 24
1	4	5	6	7	LEVL:110
PATRN06	P.TEST01	P.TEST01	P.TEST01	-- END --	PAN: MID
3	+0	1 +0	1 +0		OUT: ST
Loop:OFF					FX:---
Pam: Drum_Set					PC: OFF
A02:P.Test01 : 1 +00					MIDI: OFF
CONVERT	NEXT	LIST		MUTE	SOLO
F1	F2	F3	F4	F5	F6

[PLAY START]キーを押すと入力したパターンを1小節目から再生します。
[PLAY]キーを押すとプレイマーカー又はカーソル位置のパターンから再生します。
また、シーケンスも同時に再生を開始します。

J 96.0(S) 4/4 01-Sequence01										Bars: 24		Loop:OFF					
N:001.01.00										1		2		3		Ptttr: ON	
1 DRUM																SSOFF: 100	
beat																Vel: 100	
01:OFF										Pam: Drum_Set						PC: OFF	
																MIDI:OFF	
A01:---(1)BassDrum(36)																	
T.C.		CLICK		TR -		TR +		MUTE		SOLO							
F1		F2		F3		F4		F5		F6							

メイン画面でパターントラックの音を鳴らしたいときはPtrnフィールドをONにしてください。
OFFにするとパターントラックがミュートされます。
パターントラックからメイン画面に行くとPtrnフィールドが自動的にONに設定されます。
但し、パターントラックのミュートがオンになっている状態からメイン画面に行った場合はOFFに設定されます。

■ INSERT、ERASE、DELETE、CONVERT

INSERT

J 96.0 [002.01.00] 01-Sequence01 Bars: 24					Barst: 24
1	2	3	4	5	LEVL:110
P.TEST01	P.TEST02	P.TEST03	P.TEST04	-- END --	PAN: MID
1	+0	1 +0	1 +0		OUT: ST
Loop:OFF					FX:---
Pam: Drum_Set					PC: OFF
A04:P.Test04 : 1 +00					MIDI: OFF
CONVERT	NEXT	LIST	INSERT	ERASE	DELETE
F1	F2	F3	F4	F5	F6

F4(INSERT)キーを押すとカーソル位置に小節を挿入します。

J 96.0 [002.01.00] 01-Sequence01 Bars: 24					Barst: 24
1	2	3	4	5	LEVL:110
P.TEST01		P.TEST02	P.TEST03	P.TEST04	PAN: MID
1	+0	1 +0	1 +0	1 +0	OUT: ST
Loop:OFF					FX:---
Pam: Drum_Set					PC: OFF
A04:P.Test04 : 1 +00					MIDI: OFF
CONVERT	NEXT	LIST	INSERT	ERASE	DELETE
F1	F2	F3	F4	F5	F6

ERASE

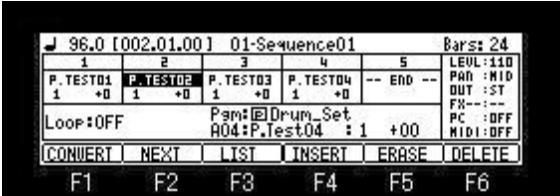
J 96.0 [002.01.00] 01-Sequence01 Bars: 24					Barst: 24
1	2	3	4	5	LEVL:110
P.TEST01	P.TEST02	P.TEST03	P.TEST04	-- END --	PAN: MID
1	+0	1 +0	1 +0		OUT: ST
Loop:OFF					FX:---
Pam: Drum_Set					PC: OFF
A04:P.Test04 : 1 +00					MIDI: OFF
CONVERT	NEXT	LIST	INSERT	ERASE	DELETE
F1	F2	F3	F4	F5	F6

F5(ERASE)キーを押すとカーソル位置のパターンを消去します。

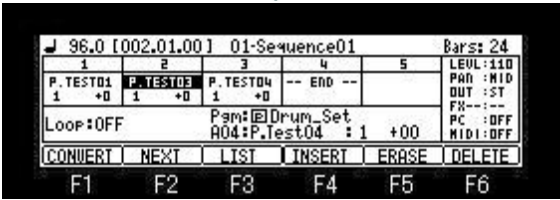
J 96.0 [003.01.00] 01-Sequence01 Bars: 24					Barst: 24
1	2	3	4	5	LEVL:110
P.TEST01		P.TEST02	P.TEST04	-- END --	PAN: MID
1	+0	1 +0	1 +0		OUT: ST
Loop:OFF					FX:---
Pam: Drum_Set					PC: OFF
A04:P.Test04 : 1 +00					MIDI: OFF
CONVERT	NEXT	LIST	INSERT	ERASE	DELETE
F1	F2	F3	F4	F5	F6

消去したあと自動的にカーソルが次の小節に移動します。

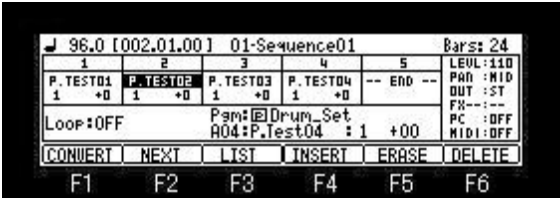
DELETE



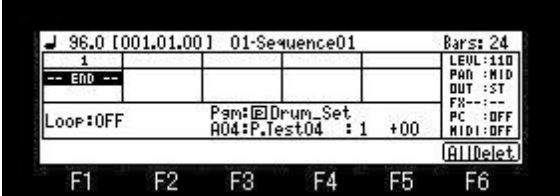
F6(DELETE)キーを押すとカーソル位置のパターンが削除され、以降のパターンが前に詰まります。



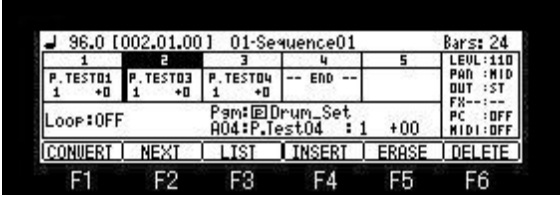
ALL DELETE



[SHIFT] + F6(AllDelet)キーを押すと全てのパターンを削除します。

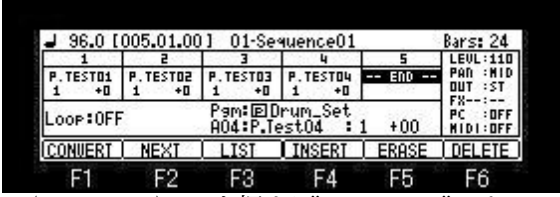


INSERT、ERASE、DELETEはカーソルが小節フィールドにあっても行えます。

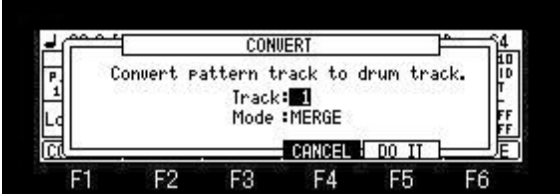


CONVERT

入力したパターンをイベントに変換します。



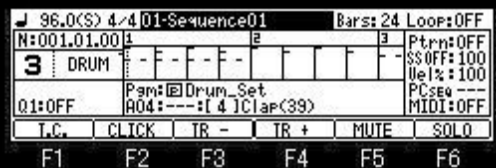
F1(CONVERT)キーを押すと"CONVERT"のウィンドウが表示されます。



Mode	MERG	選択したトラックにイベントがある場合、変換したイベントとミックスされます。
	REPLACE	選択したトラックにイベントがある場合、変換したイベントが上書きされます。



変換先のトラックとModeを選択してF5(DO IT)キーを押すとパターンがイベントに変換されます。



■ ループ再生



パターンをループ再生したい場合はループ・フィールドをONにしてください。



ラスト小節フィールド

ラスト小節フィールドでループの最後の小節を設定してください。(設定できる小節はパターン単位です)

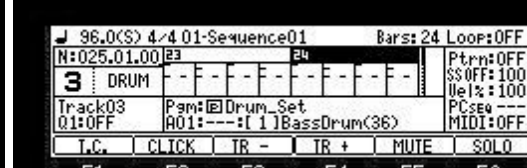
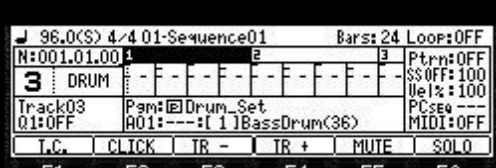


上図の場合、1小節目～3小節目 (PATRN05～PATRN07)までをループ再生します。
シーケンスが最後まで再生されてもSTOPキーが押されるまでループ再生を続けます。

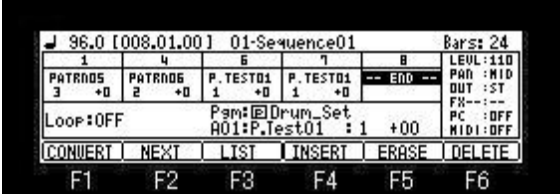
ループがONの場合にF1(CONVERT)キーを押した場合、シーケンスの小節数分パターン・イベントが入力されます。



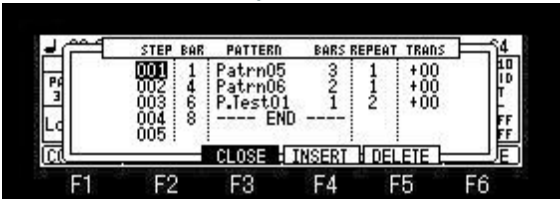
上図の場合、シーケンスが24小節あるのでP.TEST01のパターン・イベントが24小節まで入力されます。



■ LIST



F3(LIST) キーを押すとグリッドに入力した内容がリスト表示されます。



リストを編集してF3(CLOSE)キーを押すと編集内容が自動的にグリッドに反映されます。

[PLAY START]キーを押すとステップ001のパターンから再生されます。

[PLAY]キーを押すとカーソル位置のパターンから再生されます。

注: LOOPフィールドがONのときにF3(LIST)キーを押すとLOOPフィールドは自動的にOFFになります。



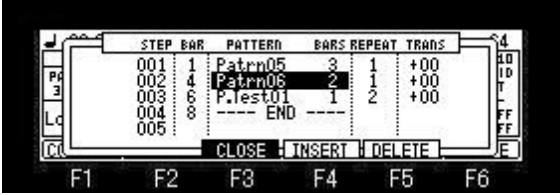
INSERT



F4(INSERT)キーを押すとカーソル位置の直前にステップが挿入されます。



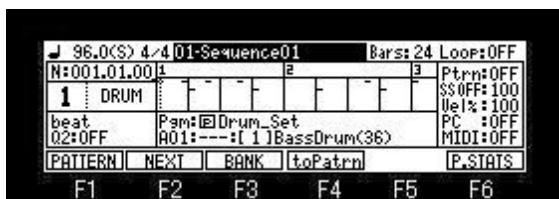
DELETE



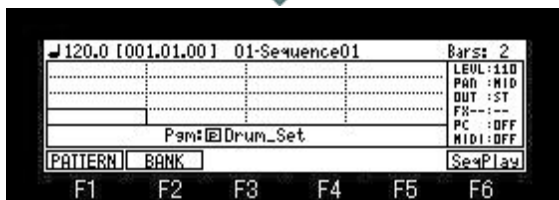
F5(DELETE)キーを押すとカーソル位置のステップが削除され、以降のステップが前に詰まります。



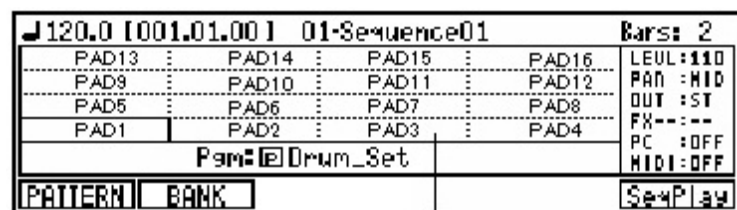
■パッドで次に再生したいパターンを選択しながら演奏するモードです。



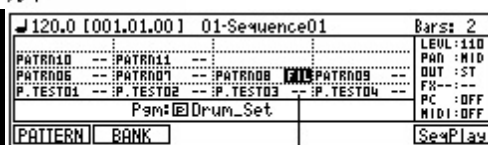
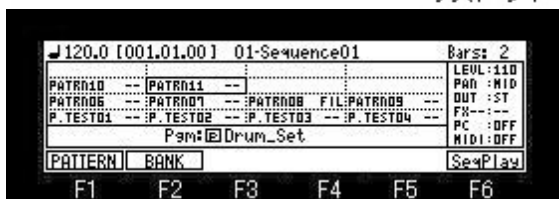
[MODE]キーを押してF2(NEXT)キーを押すとネクスト・パターンのモードになります。



リスト・フィールドでパッドに割り付けるパターンを選択してください。
PAD BANKを切り替えることで1- 64までのパッドに割り付けることができます。
リスト・フィールド内の移動はカーソルキーで行えます。
リスト表示の順番はパッドの順番に対応しています。(下図参照)



リスト・フィールド



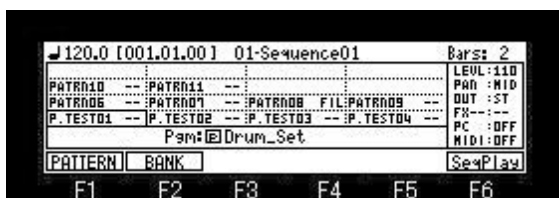
プレイモード・フィールド

リスト・フィールドにはパターン名とパターンのプレイモードが表示されます。

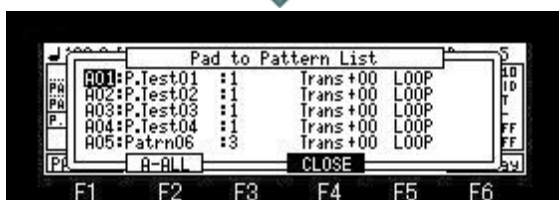
必要に応じてプレイモード・フィールドでモードを選択してください。

Pgmフィールドでパターンを鳴らすプログラムを選択してください。

プレイモード	--(LOOP)	次に再生するパターンが選択されるまで繰り返し再生します。 もう一度パッドを叩くと再生をストップします。
	FIL	パターンを一度だけ再生します。 プレイモードがLOOPに設定されているパターンが直前に再生されていた場合、再生が終わると直前に再生されていたパターンに戻ります。 但し、次に再生するパターンが選択されていた場合は選択されているパターンが再生されます。



カーソルがリスト・フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すと"Pad to Pattern List"のウィンドウが表示されます。

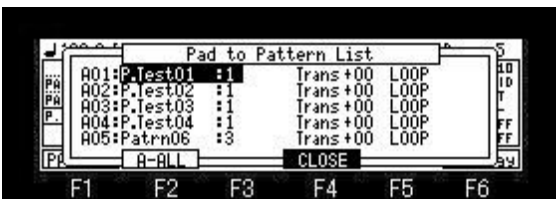
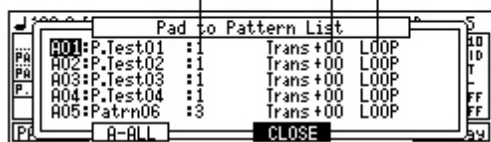


"Pad to Pattern List"のウィンドウでパターンを割り付けることもできます。

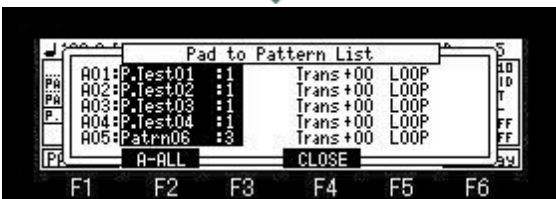
パターンの小節数

トランスポーズの値

プレイ・モード



F2(A-ALL)キーを押すとBANK Aのパッドを一括して選択することができます。



もう一度F2(A-ALL)キーを押すとALLが解除されます。

■ 各フィールドへの移動



[SHIFT] + ▲カーソルキーを押すとカーソルがシーケンス・フィールドに移動します。



カーソルキーを押すとリスト・フィールドにカーソルが戻ります。



[SHIFT] + ▼カーソルキーを押すとカーソルがプログラム・フィールドに移動します。



▲カーソルキーを押すとリスト・フィールドにカーソルが戻ります。

J120.0 [001.01.00] 01-Sequence01				Bars: 2
PATRN10	--	PATRN11	--	LEVL:110
PATRN06	--	PATRN07	--	PAN: MID
P. TEST01	--	P. TEST02	--	OUT: ST
P. TEST01	--	P. TEST02	--	FX: --
P. TEST01	--	P. TEST02	--	PC: OFF
P. TEST01	--	P. TEST02	--	MIDI: OFF
Psm: Drum_Set				
PATTERN		BANK		SeqPlay

F1 F2 F3 F4 F5 F6

[SHIFT] +  カーソルキーを押すとカーソルがパラメーター・フィールドに移動します。

J120.0 [001.01.00] 01-Sequence01				Bars: 2
PATRN10	--	PATRN11	--	LEVL:110
PATRN06	--	PATRN07	--	PAN: MID
P. TEST01	--	P. TEST02	--	OUT: ST
P. TEST01	--	P. TEST02	--	FX: --
P. TEST01	--	P. TEST02	--	PC: OFF
P. TEST01	--	P. TEST02	--	MIDI: OFF
Psm: Drum_Set				
PATTERN		BANK		SeqPlay

F1 F2 F3 F4 F5 F6

 カーソルキーを押すとリスト・フィールドにカーソルが戻ります。

このモードで設定した内容は[MAIN]キーを押すとシステムに記憶されます。

■ パターンの再生

J120.0 [001.01.00] 01-Sequence01				Bars: 2
PATRN10	--	PATRN11	--	LEVL:110
PATRN06	--	PATRN07	--	PAN: MID
P. TEST01	--	P. TEST02	--	OUT: ST
P. TEST01	--	P. TEST02	--	FX: --
P. TEST01	--	P. TEST02	--	PC: OFF
P. TEST01	--	P. TEST02	--	MIDI: OFF
Psm: Drum_Set				
PATTERN		BANK		SeqPlay

F1 F2 F3 F4 F5 F6

パッドを叩くと割り付けられているパターンが再生されます。
 パターンが再生中に次に再生させたいパターンが割り付けられているパッドを叩いてください。
 現在再生されているパターンをエンドまで再生したあと、自動的に次のパターンを再生します。
 現在再生されているパターンは反転表示されます。
 次に再生されるパターンは実線枠で囲まれます。
 [PLAY]又は[PLAY START]キーを押すと選択されているシーケンスを再生しながらパターンの再生ができます。

パターンの再生と同時にシーケンスを再生させたい場合はF6(SeqPlay)キーを押してください。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Bars: 25
PATRN10	--	PATRN11	--	LEVL:110
PATRN06	--	PATRN07	--	PAN: MID
P. TEST01	--	P. TEST02	--	OUT: ST
P. TEST01	--	P. TEST02	--	FX: --
P. TEST01	--	P. TEST02	--	PC: OFF
P. TEST01	--	P. TEST02	--	MIDI: OFF
Psm: Drum_Set				
Pad On Sequenc Play Start.				SeqPlay

F1 F2 F3 F4 F5 F6

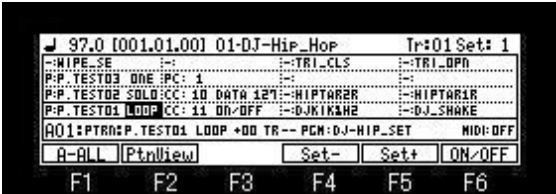
F6(SeqPlay)キーを押してからパッドを叩くと、パターンの再生と同時にシーケンスの再生を開始します。

注: シーケンスを再生中にシーケンスを変えることはできません。
 このモードでの演奏を録音することはできません。

■ 現在のパッドの状態を表示するモードです。

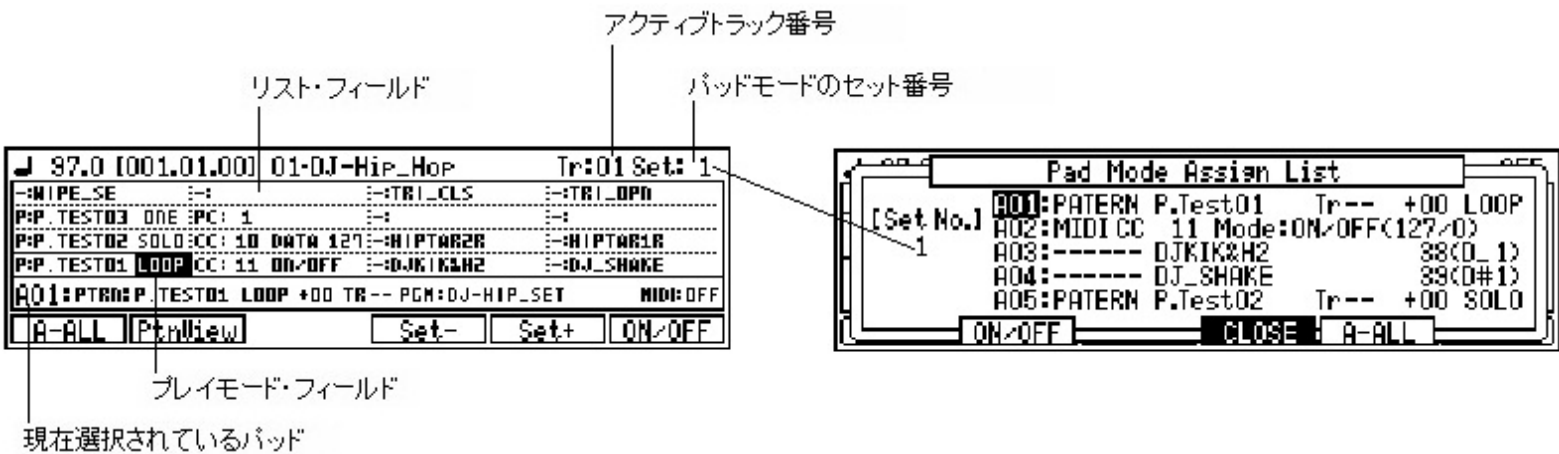


[MODE]キーを押してF6(P.STATS)キーを押すとパッド・ステータス表示モードになります。

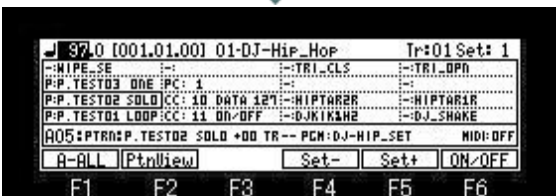


現在のパッドの状態を表示しています。
再生中のパターンはプレイモード・フィールドが点滅します。
リスト・フィールド内の移動はカーソルキーで行えます。
表示の順番はパッドの順番に対応しています。

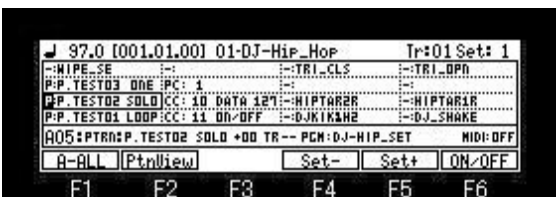
注: テンキーによる入力はできません。



[SHIFT] + ▲ カーソルキーを押すとカーソルが上のフィールドに移動します。



カーソルキーを押すとリスト・フィールドに戻ります。



[SHIFT] + ▼ カーソルキーを押すとカーソルが下のフィールドに移動します。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A05:PTRN:P.TEST02 SOLO +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

▲カーソルキーを押すとリスト・フィールドに戻ります。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A01:PTRN:P.TEST01 LOOP +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

F1(A-ALL)キーを押すとBANK Aのパッドのモードを一括して選択することができます。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A05:PTRN:P.TEST02 SOLO +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

もう一度F1(A-ALL)キーを押すとALLが解除されます。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A01:PTRN:P.TEST01 LOOP +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

F2(PtnView)キーを押すとパターンの表示を切り替えます。(下図参照)
トランスポーズ、トラック、MIDI OUTが表示されます。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A01:PTRN:P.TEST01 LOOP +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI: 3A	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P+00 TR--	3A	PC: 1	--	--	--
P:P+00 TR--	3A	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--HIPTAR1R	--
P:P+00 TR--	3A	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--DJ_SHAKE	--
A01:PTRN:P.TEST01 LOOP +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI: 3A	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A01:PTRN:P.TEST01 LOOP +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

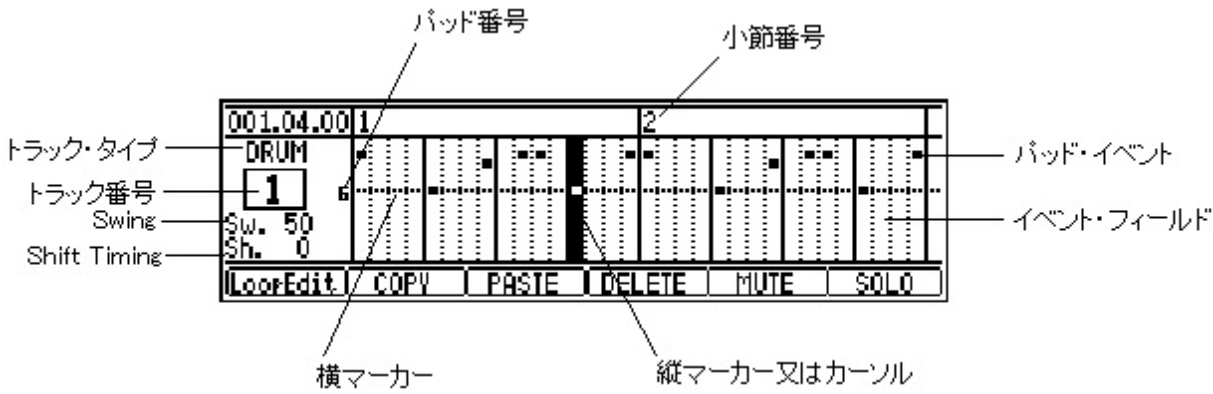
F4(Set-)キーとF5(Set+)キーでパッドモードのセット番号を選択できます。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: 1	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
P:P.TEST03 ONE	PC: 1	--	--	--	--
P:P.TEST02 SOLO	CC: 10 DATA 127	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
P:P.TEST01 LOOP	CC: 11 ON/OFF	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A01:PTRN:P.TEST01 LOOP +00 TR-- PCM:DJ-HIP_SET				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

F6(ON/OFF)キーでパッドモードのON/OFFが行えます。
パッドモードがOFFのときはSetフィールドにOFFが表示されます。

J 97.0 [001.01.00] 01-DJ-Hip_Hop				Tr:01Set: OFF	
--WIPE_SE	--	--TRI_CLS	--	--TRI_OPN	--
--HIP_FILT	--HIP_FILT	--	--	--	--
--HIPTRFEE	--DJ_S&H2	--HIPTAR2R	--	--HIPTAR1R	--
--DJ_RUBS	--DJ_K&H1	--DJ_K&H2	--	--DJ_SHAKE	--
A01:---: Pcm:DJ-Hip_Set				MIDI:OFF	
A-ALL [PtnView]		Set- Set+		ON/OFF	
F1	F2	F3	F4	F5	F6

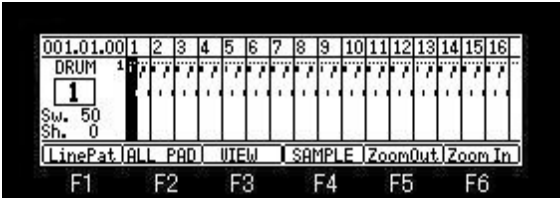
■ グラフィックエディターを使ってイベントの入力や編集を行うモードです。([MODE]+PAD15)



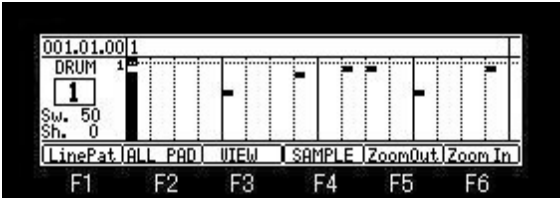
トラックタイプ・フィールドへのカーソル移動は **◀**カーソルキーを押してください。
▶カーソルキーでイベントフィールドに戻ります。
 Q1スライダーでSwingがQ2スライダーでShift Timingの設定ができます。(録音されたイベントには効きません)
 << BAR >>キーで小節の移動ができます。< BAR >+ジョグで速く移動できます。
 < STEP>キーで縦マーカーを横マーカー上にある次のイベント又は1つ前のイベントに移動します。
 トラックのタイプがMIDIの場合は< STEP >キーで縦マーカーを次のイベント又は1つ前のイベントに移動します。
 タイミング・コレクトの値に関係なく[SHIFT]+ジョグで縦マーカーを1チ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チ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チック間隔で移動します。

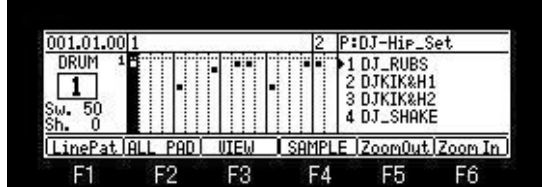
1/8	= 48チック
1/8-3	= 32チック
1/16	= 24チック
1/16-3	= 16チック
1/32	= 12チック
1/32-3	= 8チック
OFF	= 1チック



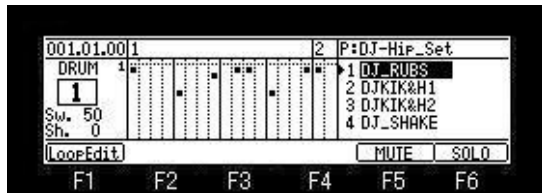
[SHIFT]+F5(Zoom Out)でズームアウト



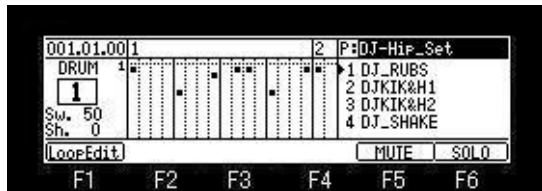
[SHIFT]+F6(Zoom In)



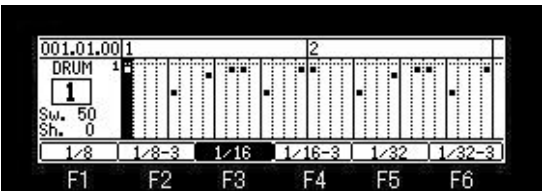
[SHIFT]+F4(SAMPLE)でパッドにアサインされているサンプルを表示します。



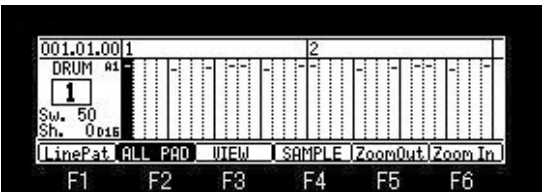
サンプルフィールドへのカーソル移動は▶カーソルキーを押してください。



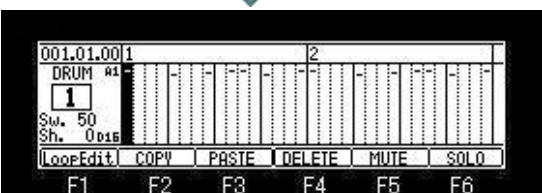
プログラム・フィールドへのカーソル移動は
[SHIFT]+▲カーソルキーを押してください。



[SHIFT]キーを押しながら[NOTE REPEAT]キーを押すとノートリピート・モードになります。
このモードでパッドを押すと、パッドを押している間タイミング・コレクトの値に応じて押しているパッドの音が連打されます。
このモードの解除は[NOTE REPEAT]キーを押してください。



[SHIFT]+F2(ALL PAD)でALL PADモードになります。

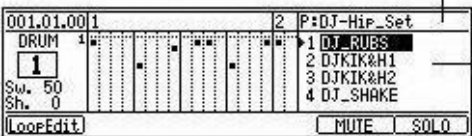
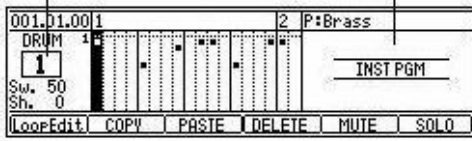


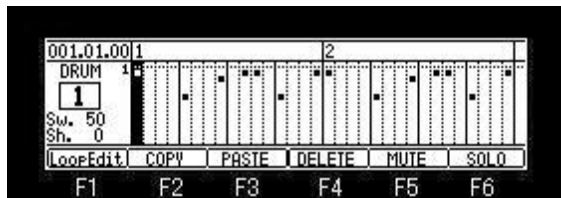
ALL PADモード(A01~D16)

ALL PADモードの解除は[SHIFT]+F2(ALL PAD)キーを押してください。



プログラムがINSTの場合の表示





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。

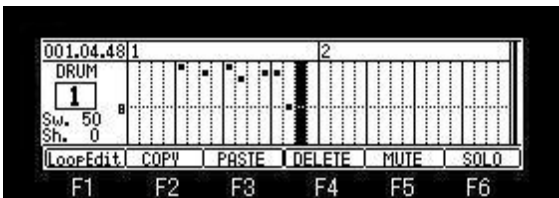
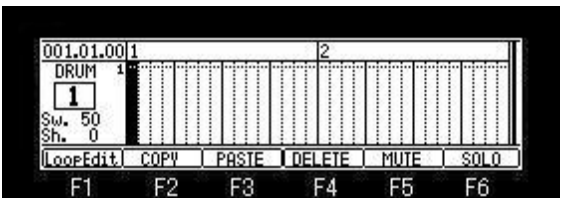


Step sound:	ONにするとジョグで縦マーカを移動させているときにマーカ上のイベントを鳴らします。
Auto step increment:	NOにするとパッドを叩いてイベントを記録した後にマーカが自動的に右に移動しません。
Duration:	AS PLAYEDにするとパッドを押している時間がデュレーションの値に入力されます。 TC VALUEにするとパッドを押している時間に関係なく、タイミング・コレクトの値に応じて固定の値が入力されます。

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。

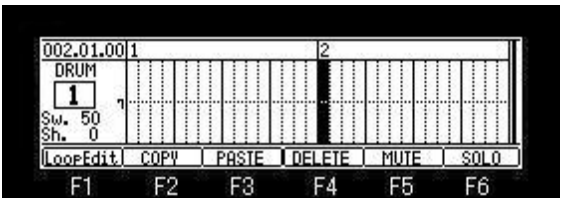
注:再生又は録音中にトラックのタイプを変更することはできません。

■ 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。
イベントを一つ一つ入力する場合は、[OVER DUB]をONにしてから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。

■ パターンの入力

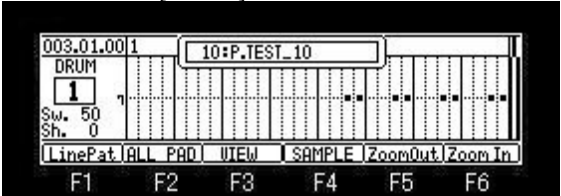


[SHIFT]キーを押しながらパッドを叩くと、縦マーカがある小節の横マーカ位置にパターンが入力されます。(PATTERN 01～16のみ)

[SHIFT]+PAD1-----PATTERN 01
[SHIFT]+PAD2-----PATTERN 02
[SHIFT]+PAD3-----PATTERN 03

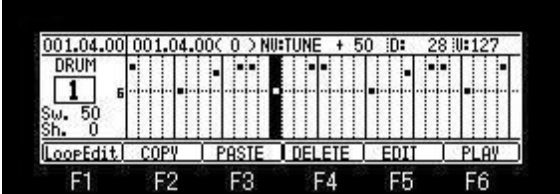
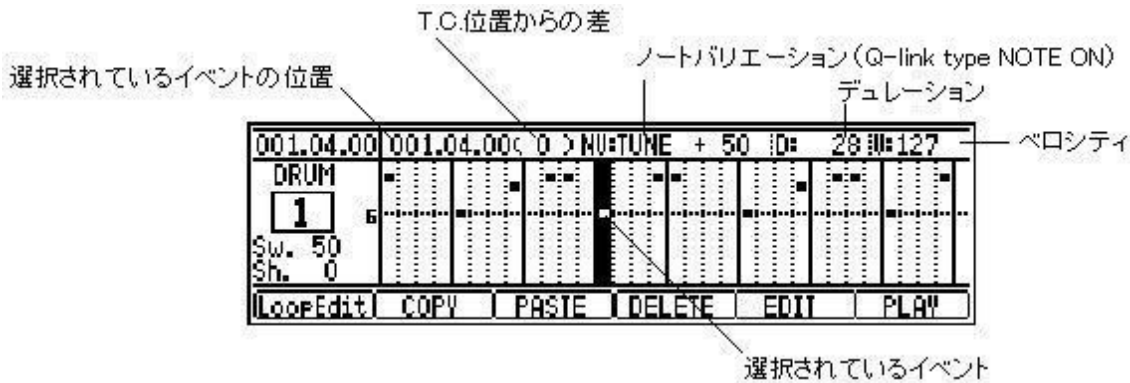
[SHIFT]+PAD16-----PATTERN 16

上図の状態で[SHIFT]+PAD10を叩くと下図のようになります。

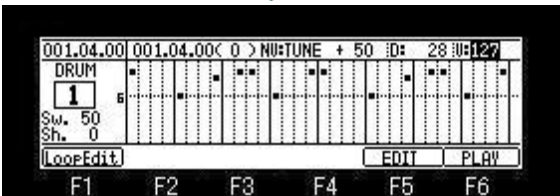


2小節目のPAD7の位置にPATTERN 10が入力されました。

■ イベントの編集



[OVER DUB]をONにして編集したいイベントを横マーカとカーソルで選択してください。
横マーカとカーソルのクロス上にあるイベントが編集のターゲットになります。
選択されているイベントの情報が画面上部に表示されます。
カーソルを上部のパラメーターへ移動させるにはF5(EDIT)キーを押してください。

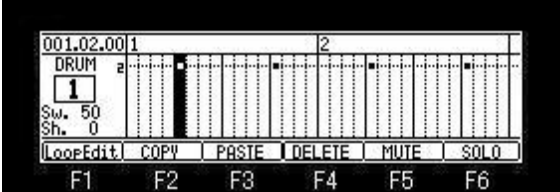


パラメーターの値を変更しながらそのイベントの音を聴きたいときは、F6(PLAY)を押してください。
例: パラメーターの値を変更する→F6(PLAY)を押して変更した音を聴く→またパラメーターの値を変更する→F6(PLAY)を押して変更した音を聴く
イベント・フィールドにカーソルを戻すときはF5(EDIT)か▼カーソルキーを押してください。
尚、F5(EDIT)キーを押しながらパラメーターの値を変更すると、F5(EDIT)キーを放すと同時にカーソルがイベントフィールドに戻ります。

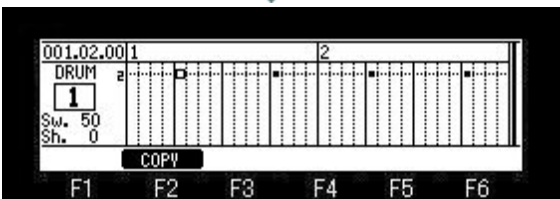
■ コピー、カット、移動、ペースト、削除

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。

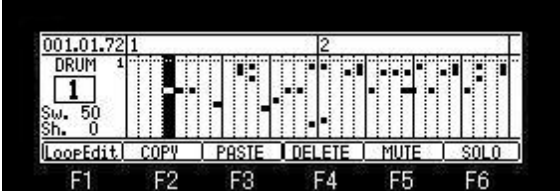


コピーしたいイベントを横マーカとカーソルで選択し、F2(COPY)キーを押してください。
横マーカとカーソルのクロス上にあるイベントがコピーされます。

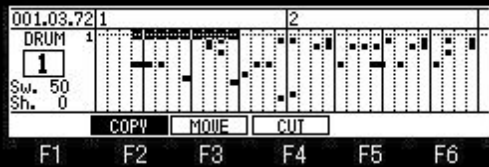


F2(COPY)キーを放すとコピー完了です。

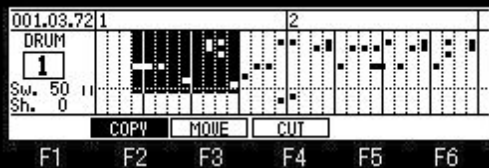
複数イベントのコピー、カット、移動



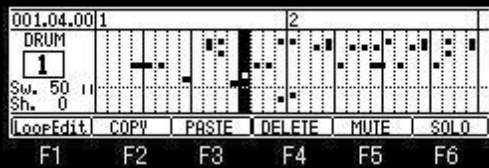
F2(COPY)キーを押しながらジョグで横の範囲を選択してください。



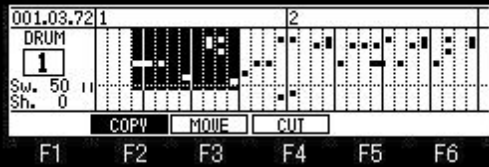
F2(COPY)キーを押したまま▲▼カーソルキーで上下の範囲を選択してください。



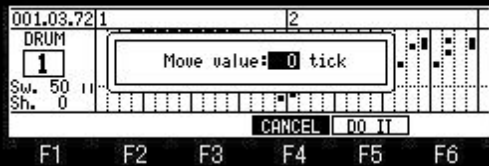
黒く反転している部分がコピー範囲になります。
この状態でF4(CUT)キーを押した場合は選択された範囲のイベントをカットします。
F2(COPY)キーを放した場合選択された範囲のイベントをコピーします。



イベントの移動



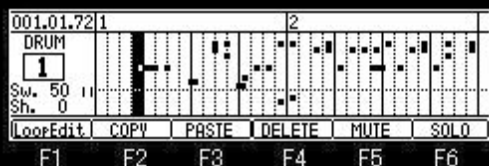
この状態でF3(MOVE)キーを押した場合はMOVEのウィンドウが表示されます。



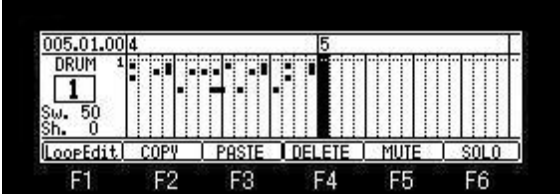
選択されているイベントを+/- 99チックまで移動することができます。
ジョグを回して移動する値を設定してください。



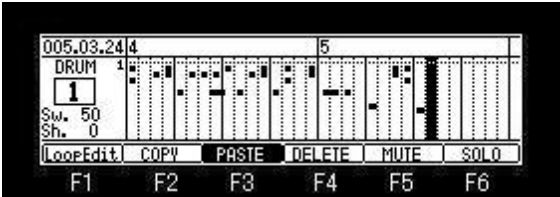
値を設定したらF5(DO IT)キーを押してください。



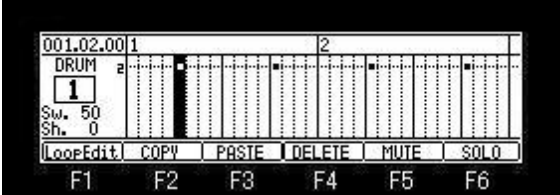
イベントのペースト



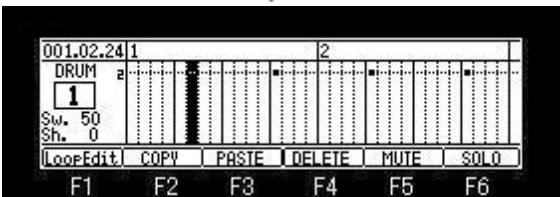
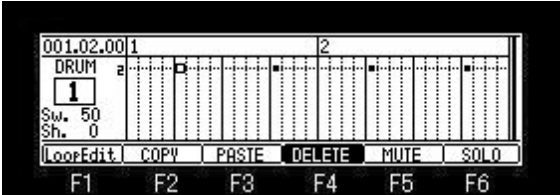
カーソルをペーストしたい位置に移動してF3(PASTE)キーを押してください。



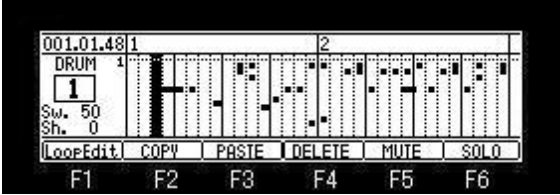
イベントの削除



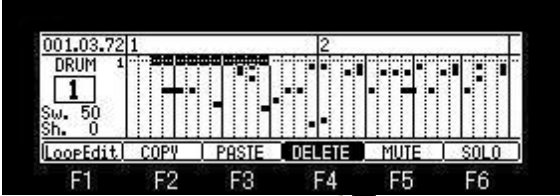
削除したいイベントを横マーカーとカーソルで選択し、F4(DELETE)キーを押してください。
横マーカーとカーソルのクロス上にあるイベントが削除されます。



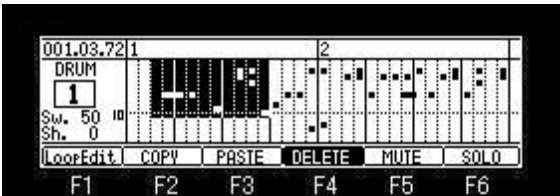
複数イベントの削除



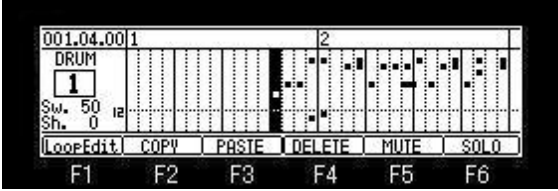
F4(DELETE)キーを押しながらジョグで横の範囲を選択してください。



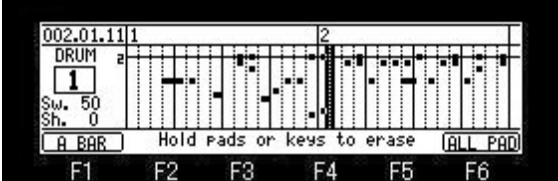
F4(DELETE)キーを押したまま▲▼カーソルキーで上下の範囲を選択してください。



F4(DELETE)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。



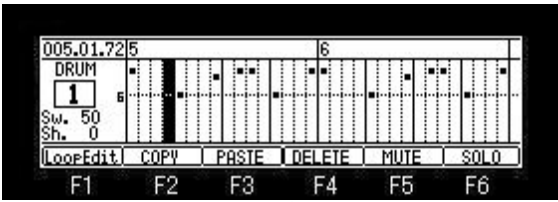
リアルタイムにイベントを削除する (OVER DUB+PLAY STARTでの録音中)



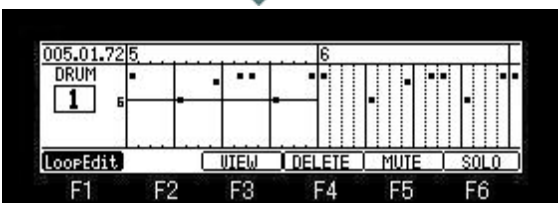
特定のパッド・イベントを削除する場合は、ERASEキーを押しながら消したいイベントのパッドを押してください。
 例えばPAD A01のイベントを削除したい場合、ERASEキーを押しながらPAD A01を押すと、PAD A01を押している間のイベントが削除されます。
 F1(A BAR)キーを押すとマーカー上の小節内のイベントが全て削除されます。
 F6(ALL PAD)キーを押すとマーカー上の全て (A01～D16) のパッド・イベントが削除されます。

Loop Edit Mode (16PAD1小節編集モード)

■ ループエディット・モード (4/4拍子以外では使用できません。)



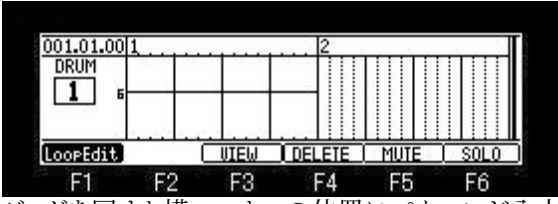
F1(LoopEdit)キーを押すと縦マーカーがある小節の1小節編集モードに切り替わります。(再生中にF1(LoopEdit)キーを押しても可)
 また、OVER DUBがONになります。



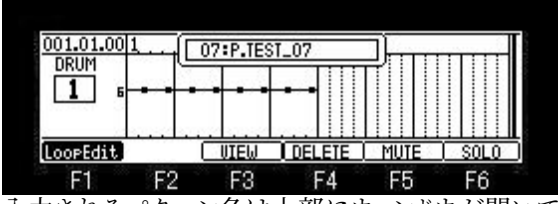
[PLAY]キーを押すとループ再生しながらイベントの入力ができます。
 解除するときはF1(LoopEdit)キーを押してください。

■ パターン及びイベントの入力

パターンの入力



ジョグを回すと横マーカーの位置にパターンが入力されます。

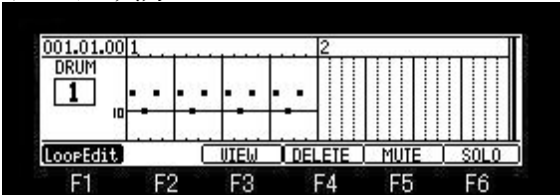


入力されるパターン名は上部にウィンドウが開いて表示されます。
 また、[SHIFT]キーを押しながらパッドを叩いてパターンを入力することもできます。(パターン1～16のみ)

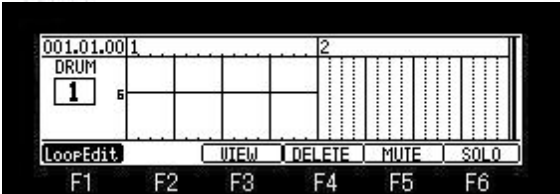
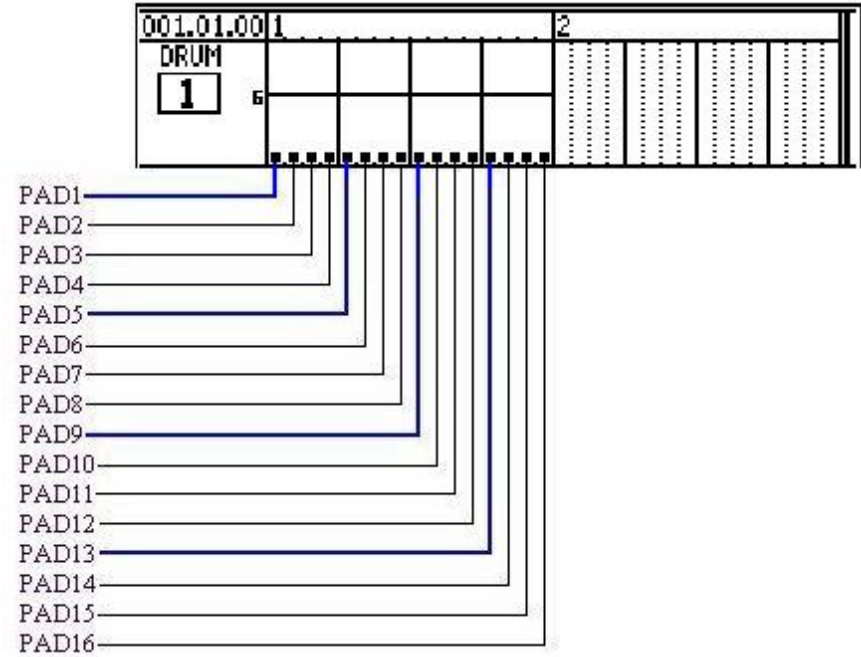
[SHIFT]+PAD1-----01 PATTERN
[SHIFT]+PAD2-----02 PATTERN
[SHIFT]+PAD3-----03 PATTERN

[SHIFT]+PAD16-----16 PATTERN

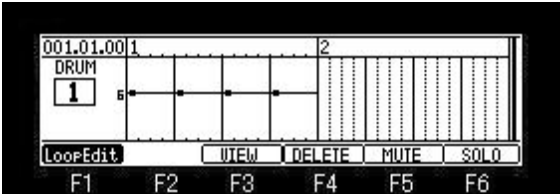
イベントの入力



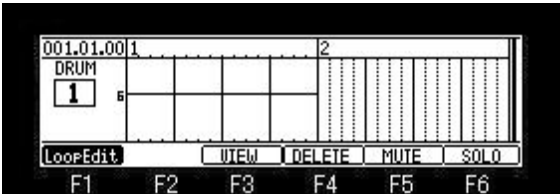
パッドを叩くとパッドに割り付けられている位置のイベントが横マーカの位置に入力されます。
パッドに割り付けられている位置は下図の通りです。



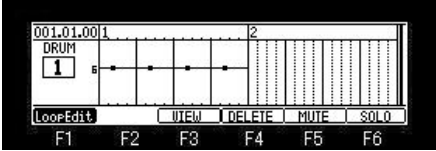
例えば上図の状態でPAD1、PAD5、PAD9、PAD13を叩くと下図のようにイベントが入力されます。



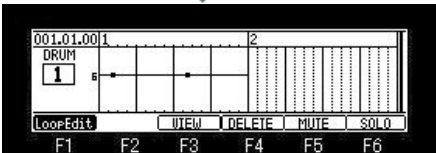
この状態でもう一度PAD1、PAD5、PAD9、PAD13を叩くと下図のようにイベントが削除されます。



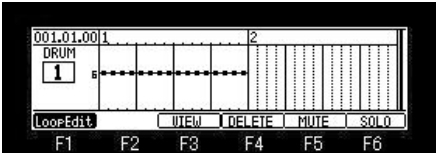
PAD2、PAD6、PAD10、PAD14を叩きます。



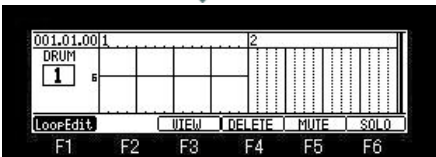
PAD6とPAD14を叩きます。



このようにイベントが入っている位置のパッドを叩くとイベントが削除されます。

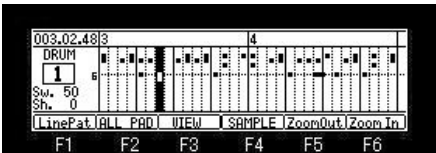


F4(DELETE)キーを押すと横マーカー上のイベントを全て削除します。

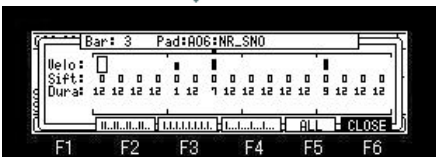


注: Loop Edit Modeがプレイ中はFULL LEVELのON/OFF及び設定はできません。

■ 任意の1小節をループ再生しながら編集できます。(4/4拍子以外では使用できません)



[SHIFT]+F3(VIEW)キーを押すとカーソルがある小節(図の場合3小節目)の1小節編集モードウィンドウが表示されます。



[PLAY]又は[PLAY START]キーを押すと現在の小節をループ再生します。(上図の場合、3小節目をループ再生)

ループ再生しながらイベントの入力や編集が行えます。

編集できるのは現在選択されているパッドの1小節分です。(上図の場合パッドA06の1小節分)

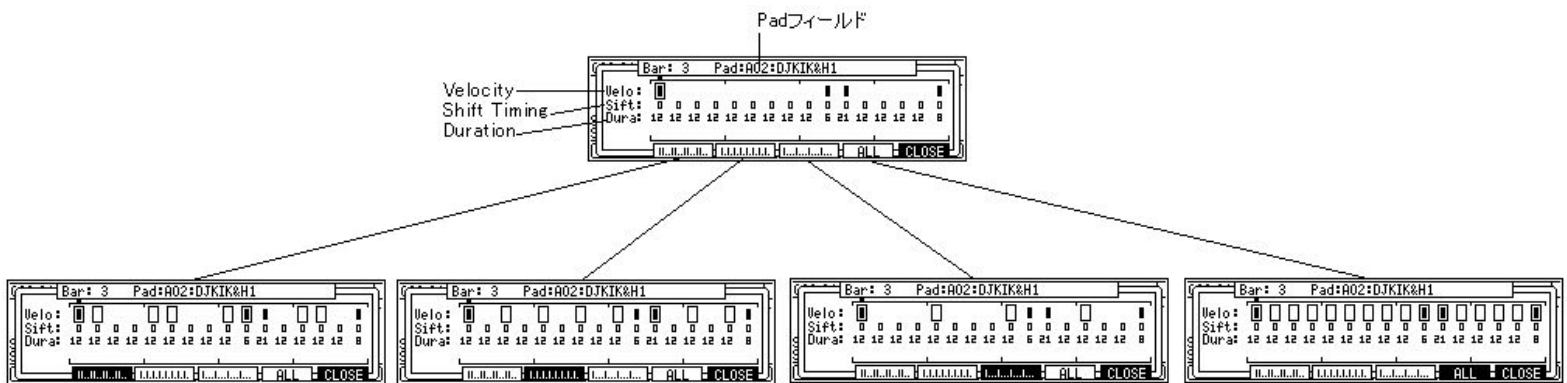
編集したいパッドを変更したい場合は、編集したいパッドを叩くかPadフィールドにカーソルを移動し、ジョグを回してパッド番号を選択してください。

F6(CLOSE)キーを押すとウィンドウを閉じて現在の位置から自動的にプレイします。(プレイしている状態で閉じた場合)

このウィンドウは録音又は再生中でも開いて編集することができます。

但し、録音中に開いて閉じた場合、再生状態になります。(録音状態は継続されません。)

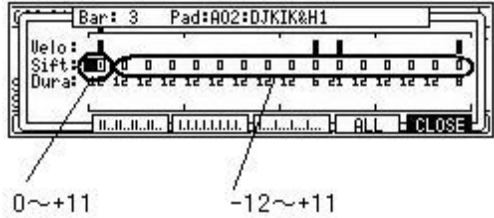
注
BANKの切り替えはできません。
また、選択されているBANKのみ発音されます。



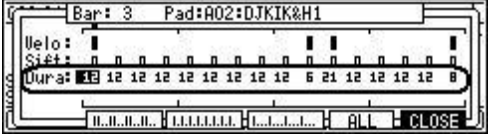
ベロシティの設定
各段階でのベロシティの値は下記の通りです。

Velo: 0 Velo: 0 Velo: 0 Velo: 0 Velo: 0 Velo: 0 Velo: 0
1=32 2=48 3=64 4=80 5=96 6=112 7=127

Shift Timingの設定

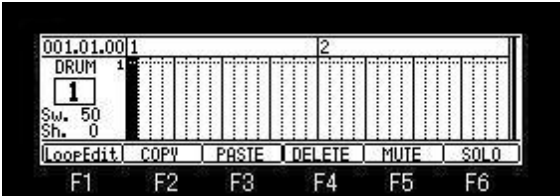


デュレーションの設定

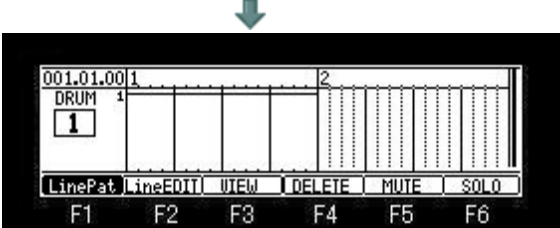


表示は0~99までしか表示されません。

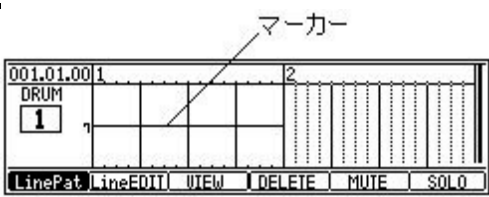
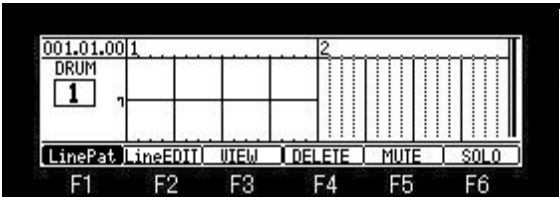
■ ライン・パターンの入力 (4/4拍子以外では使用できません。)



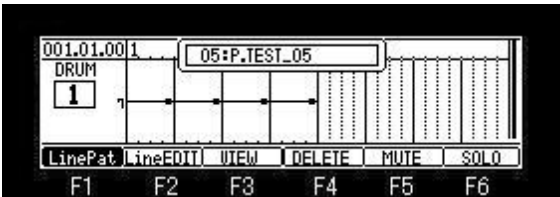
[SHIFT]+F1(LinePat)キーを押すとライン・パターンの入力モードになります。(再生中に[SHIFT]+F1(LinePat)を押しても可)
また、OVER DUBがONになります。



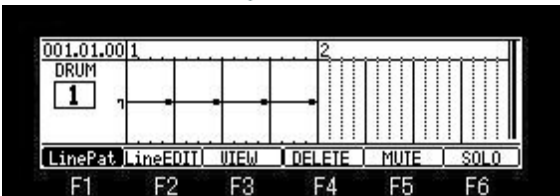
[PLAY]キーを押すとループ再生しながら入力できます。
解除するときはF1(LinePat)キーを押してください。



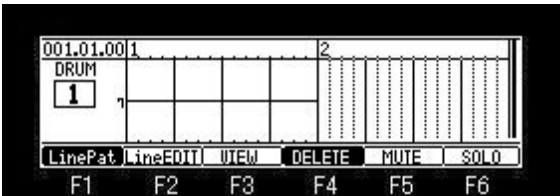
パターンを入力したい位置に▲▼カーソルキーかパッドを叩いてマーカーを移動してください。



ジョグを回すとパターンが表示され入力されます。

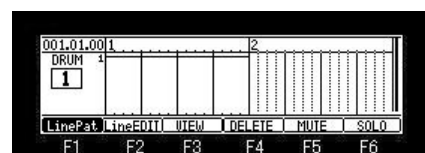


F4(DELETE)キーを押すとマーカー上のイベントが削除されます。

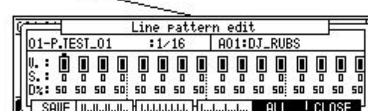
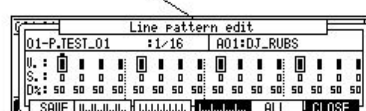
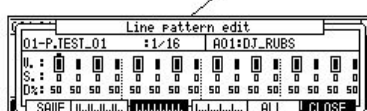
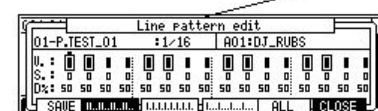
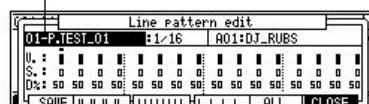
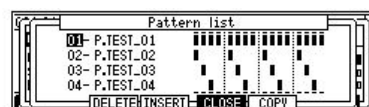
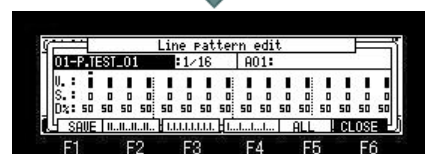


注:ラインパターン・モードがプレイ中はFULL LEVELのON/OFF及び設定はできません。

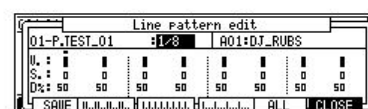
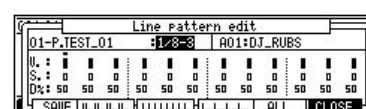
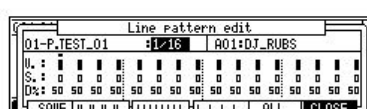
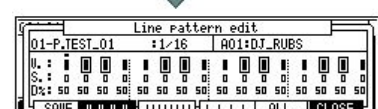
■ パターンの編集



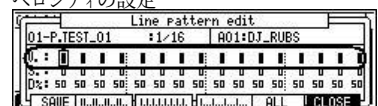
F2(LineEDIT)キーを押すとライン・パターンの編集ウィンドウが表示されます。



この状態で▶カーソルキーを押すと下記ようになります。



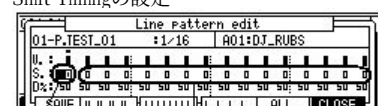
ベロシティの設定



ベロシティは7段階で設定可能
各段階でのベロシティの値は下記の通りです。

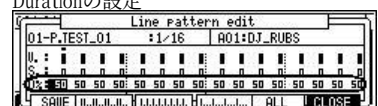
U.: 1=32 U.: 2=48 U.: 3=64 U.: 4=80 U.: 5=96 U.: 6=112 U.: 7=127

Shift Timingの設定

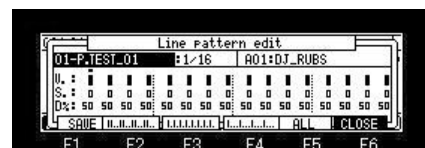


0~+11 -12~+11

Durationの設定

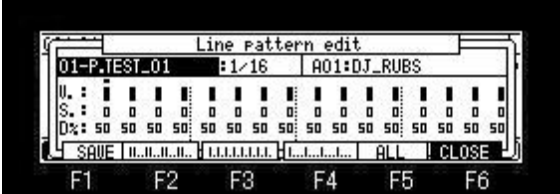


Durationは0~990%まで設定可能 (10%単位)

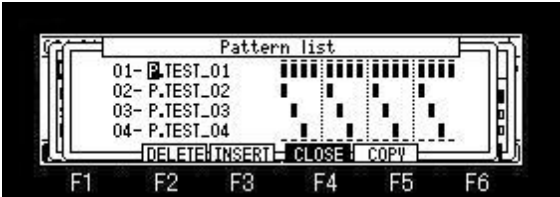


パッドを叩くか[PLAY]キーを押すと現在選択されているパターンがループ再生されます。
パターンの試聴音を変えたい場合は他のパッドを叩くかサンプルフィールドにカーソルを移動してサンプルを選択してください。
パラメーターを設定してパターンの編集や新しいパターンを作成してください。

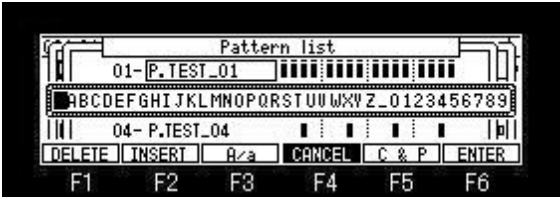
パターンの名前は "Pattern list" のウィンドウで編集できます。



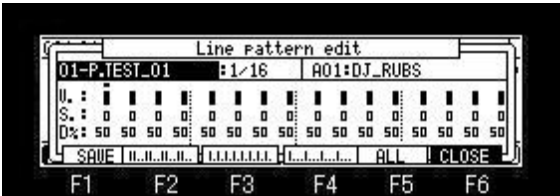
カーソルをパターンネーム・フィールドに移動して[WINDOW]キーを押してください。



カーソルをパターン名に移動してジョグを回すと名前の編集モードになります。



■ パターンのセーブ



F1(SAVE)キーを押すと作成又は編集されたパターンが本体のフラッシュメモリーに保存されます。



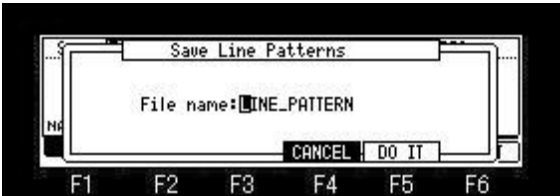
また、パターンに変更が加えられるとF1(SAVE)にアスタリスクが表示されます。
F1(SAVE)キーを押すとアスタリスクが消えます。

注：試聴音の設定は試聴に使うだけなので保存されません。

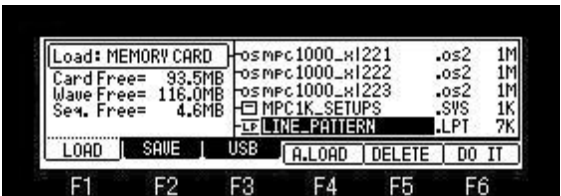
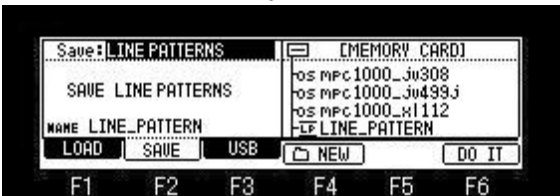
パターンをCFカードやHDDに保存する場合はセーブ・モードから行ってください。



セーブ・モードでLINE PATTERNSを選択してF6(DO IT)キーを押してください。

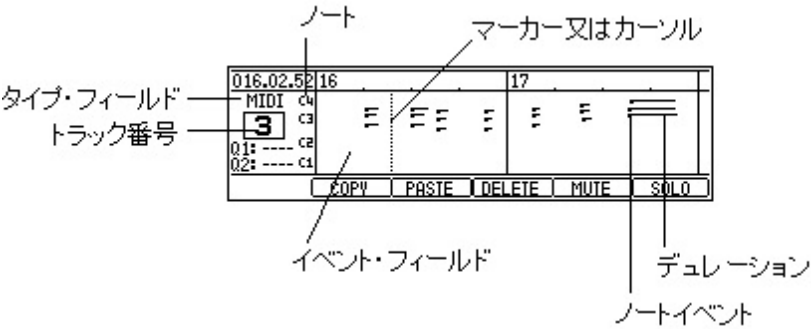


F5(DO IT)キーを押すと表示されているファイル名でセーブされます。



拡張子 "LPT" がライン・パターンのファイルです。

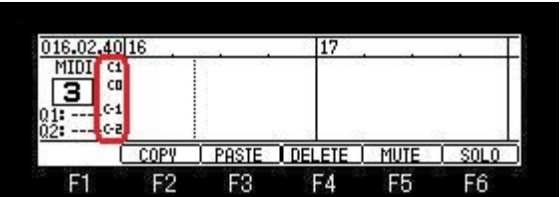
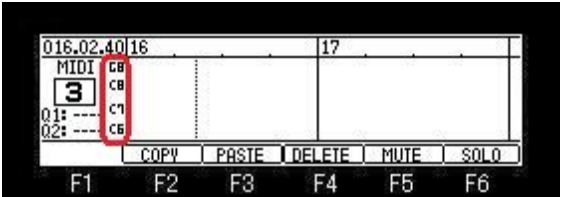
■ タイプ・フィールドでMIDIを選択するとMIDIのグリッド・モードになります。



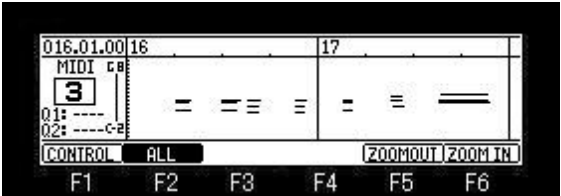
タイプ・フィールドへのカーソル移動は◀カーソルキーを押してください。
▶カーソルキーでイベントフィールドに戻ります。
< BAR >キーで小節の移動ができます。< BAR >+ジョグで速く移動できます。
[SHIFT]+< BAR >キーでマーカーを次のイベント又は1つ前のイベントに移動します。
タイミング・コレクトの値に関係なく[SHIFT]+ジョグでマーカーを1チックずつ移動できます。
[MODE]+ジョグでトラックの変更ができます。

標準表示 (2小節表示) でのマーカーの移動間隔

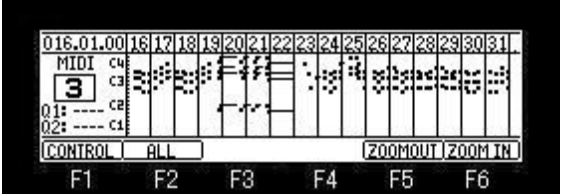
通常ジョグを回すとタイミング・コレクトの値に関係なく4チックずつ移動します。
[NOTE REPEAT]キーを押しながらジョグを回すとタイミング・コレクトの値により下記のチック間隔で移動します。
1/8 = 48チック
1/8-3 = 32チック
1/16 = 24チック
1/16-3 = 16チック
1/32 = 12チック
1/32-3 = 8チック
OFF = 1チック



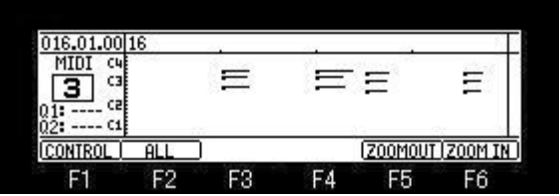
▲▼カーソルキーでノートの表示範囲をアップダウンできます。



[SHIFT]+F2(ALL)キーを押すとノートの1-128全てを表示します。



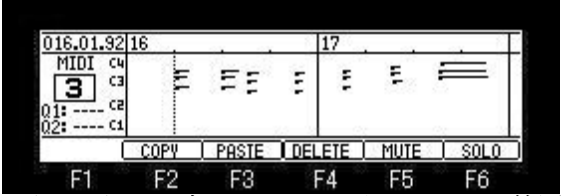
[SHIFT]+F5(ZOOMOUT)でズームアウト



[SHIFT]+F6(ZOOM IN)でズームイン

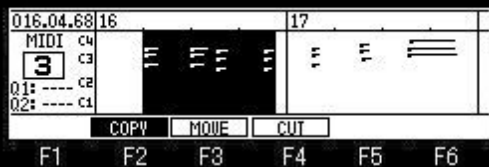
■ コピー、カット、移動、ペースト、削除

イベントのコピー

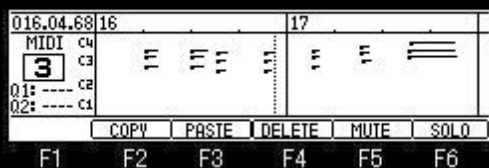


F2(COPY)キーを押しながらジョグでコピーする範囲を選択してください。

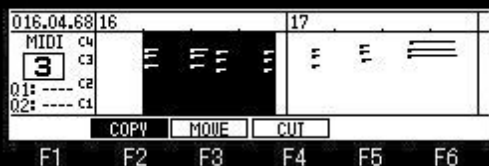




この状態でF4(CUT)キーを押した場合は選択されている範囲のイベントをカットします。
F2(COPY)キーを放した場合は選択されている範囲のイベントをコピーします。



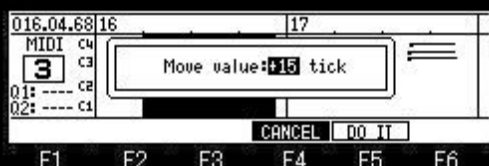
イベントの移動



この状態でF3(MOVE)キーを押した場合はMOVEのウィンドウが表示されます。



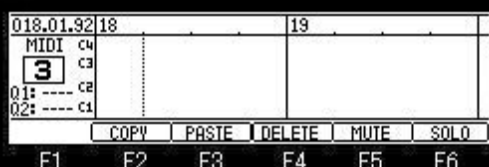
選択されているイベントを+/- 99チックまで移動することができます。
ジョグを回して移動する値を設定してください。



値を設定したらF5(DO IT)キーを押してください。



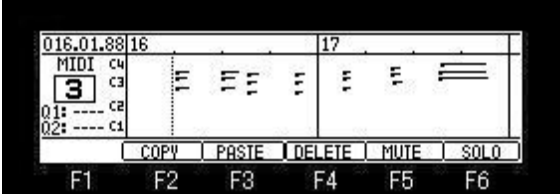
イベントのペースト



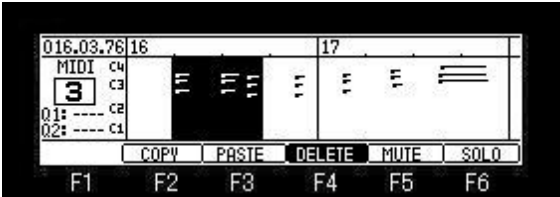
マーカーをペーストしたい位置に移動してF3(PASTE)キーを押してください。



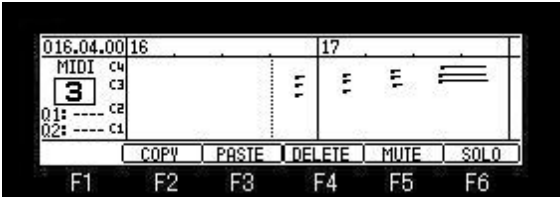
イベントの削除



F4(DELETE)キーを押しながらジョグを回して削除したい範囲を選択してください。

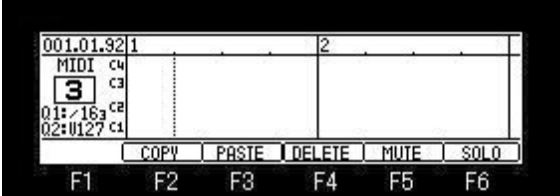


F4(DELETE)キーを放すと選択された範囲のイベントが削除されます。



■ イベントの入力

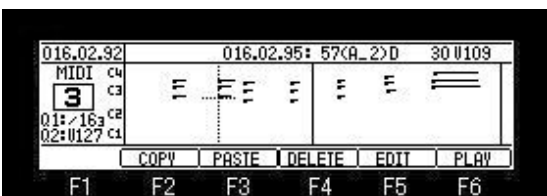
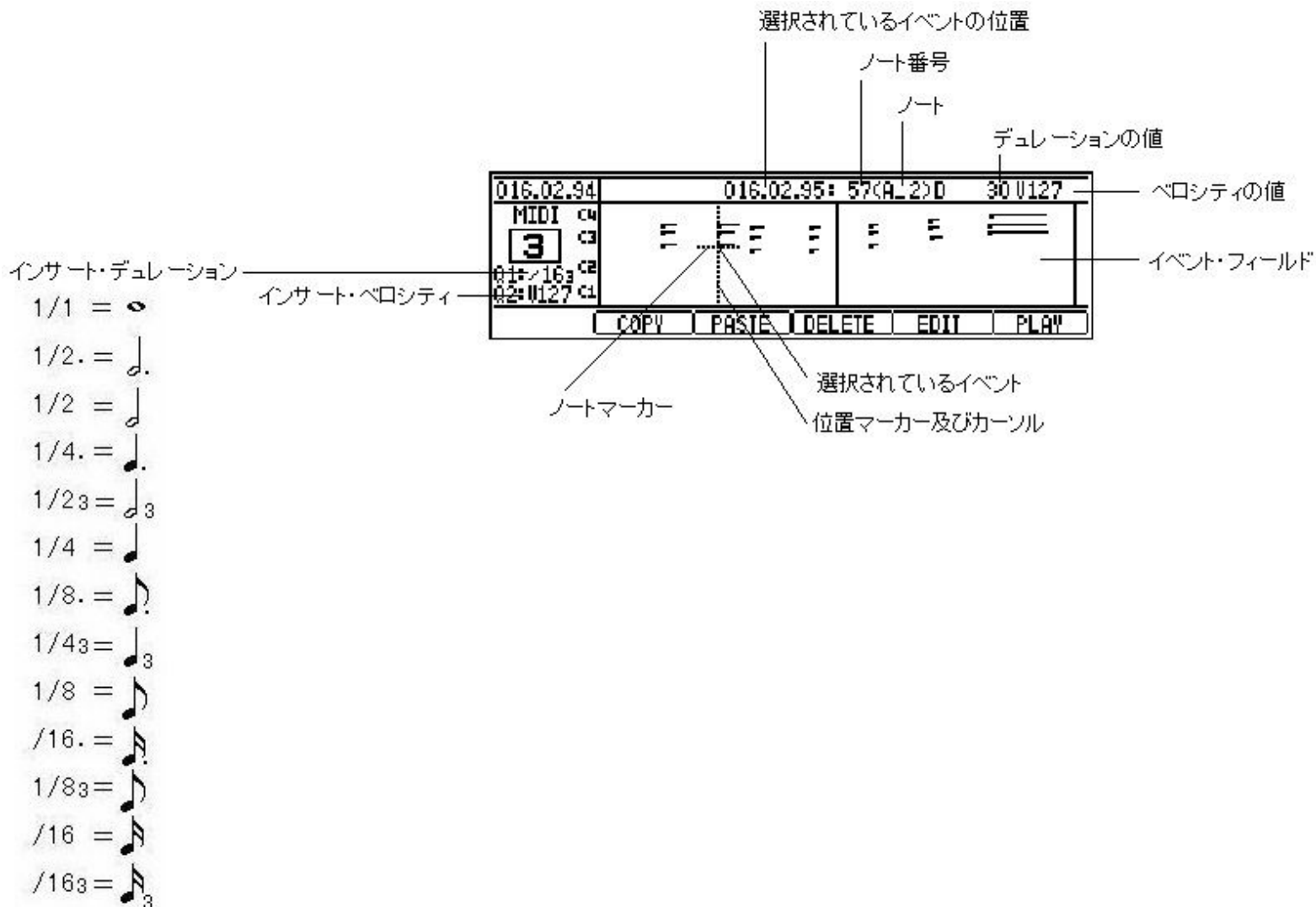
イベントの入力及び編集を行う場合は[OVER DUB]をONにしてください。



Q1[AFTER]をON (LED点灯) にして、スライダーでデュレイションを設定。
Q2[AFTER]をON (LED点灯) にして、スライダーでベロシティを設定。
パッドを叩くかキーボードを弾くとマーカーの位置にQ1、Q2で設定した値のノート・イベントが入力されます。



Q1、Q2の[AFTER]をOFFにしてパッドを叩くかキーボードを弾くとAS PLAYEDとしてノート・イベントが入力されます。
[REC]又は[OVER DUB]+[PLAY START]又は[PLAY]で録音しながら入力することもできます。

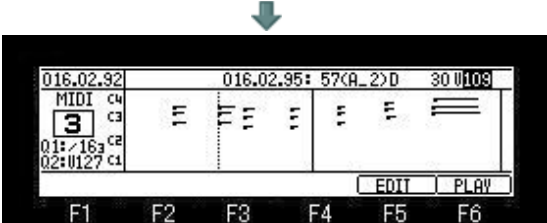


イベントが選択されると(ノート・マーカーが表示されると)位置マーカーとノート・マーカーのクロス上にあるイベントの情報が画面上部に表示されます。

同じ位置に複数のイベントがある場合、▲▼カーソルキーでノート・マーカーを移動することができます。

選択されているイベントのパラメーターの値を編集したい場合は、F5(EDIT)キーを押してください。

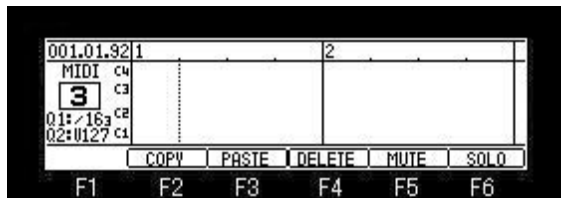
カーソルが上部パラメーターに移動して編集が行えます。



パラメーターの値を変更しながらそのイベントの音を聴きたいときは、F6[PLAY]を押してください。

イベント・フィールドにカーソルを戻すときはF5(EDIT)か▼カーソルキーを押してください。

尚、F5(EDIT)キーを押しながらパラメーターの値を変更すると、F5(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。

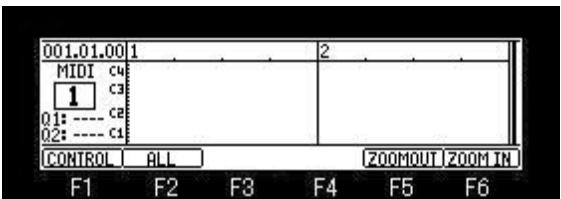


カーソルがイベント・フィールド内にあるとき[WINDOW]キーを押すと"GRID Options"のウィンドウが表示されます。

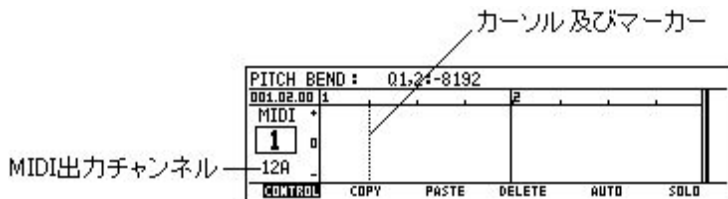
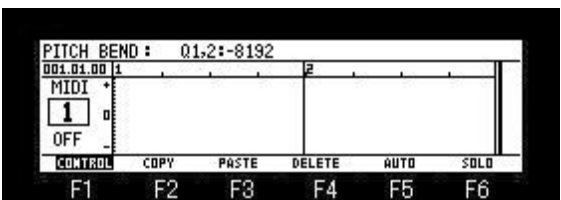


Step sound:	ONにするとジョグで位置マーカを移動させているときにマーカ上のイベントを鳴らします。
Auto step increment:	NOにするとパッドやキーボードでイベントを入力した後にマーカが自動的に右に移動しません。
Duration:	AS PLAYEDにするとパッド又はキーボードを押している時間がデュレーションの値に入力されます。 Q1 VALUEにするとパッド又はキーボードを押している時間に関係なく、Q1の値に応じて固定の値が入力されます。

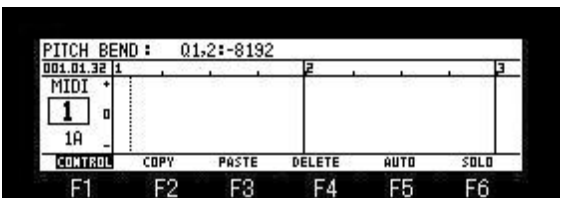
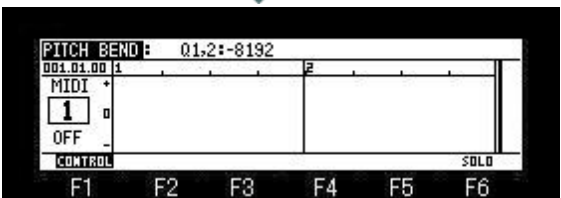
■ PITCH BEND, CONTROL CHANGE, CHANNEL PRESS, POLY PRESSの編集モード



[SHIFT]キーを押しながらF1(CONTROL)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カーソルを上部パラメーター・フィールドに移動し、編集又は入力したいパラメーターを選択してください。

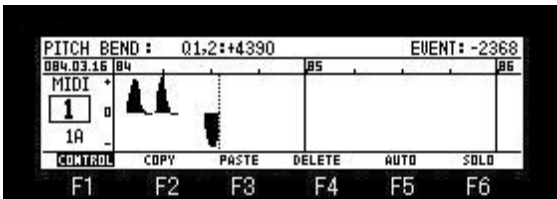
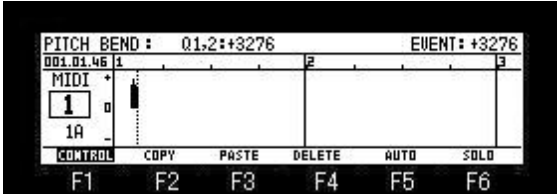


[OVER DUB]キーをONにしてイベントを入力したい位置にマーカを移動してください。



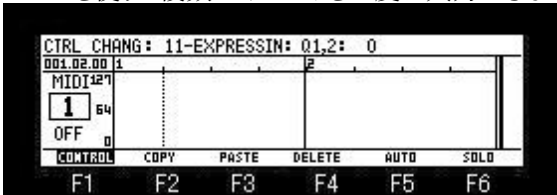
マーカ上のイベントの値

Q1、Q2にスライダーを使ってイベントを入力してください。

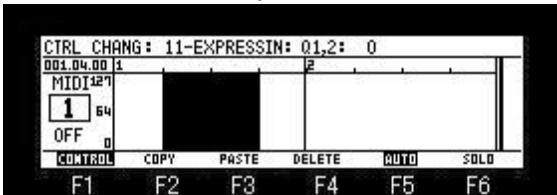


入力されているイベントを編集したい場合は、編集したいイベント上にマーカーを移動してスライダーで値を変更してください。
 [PLAY]キーを押してシーケンスをプレイしながらイベントを記録することも可能です。
 [REC]+[PLAY]で録音しても消されるのは現在表示されているトラック番号のパラメーター・イベントだけです。
 他のパラメーター・イベントが消されることはありません。
 上図の場合、トラック1のPITCH BENDのイベントのみを消しながら新しいPITCH BENDのイベントを録音していきます。

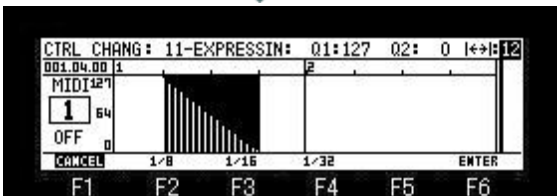
AUTOを使うと複数のイベントを一度に入力できます。



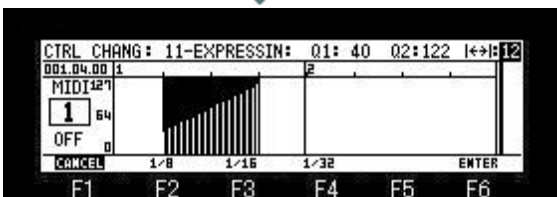
F5(AUTO)キーを押しながらジョグを回してイベントを入力する範囲を選択します。



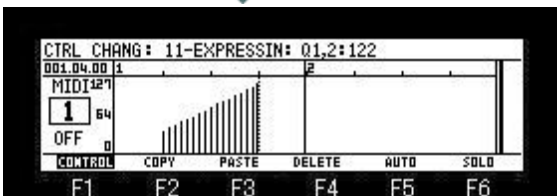
黒く反転している範囲に入力されます。
 F5(AUTO)キーを放すとデフォルトの値が入力されます。



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ます。

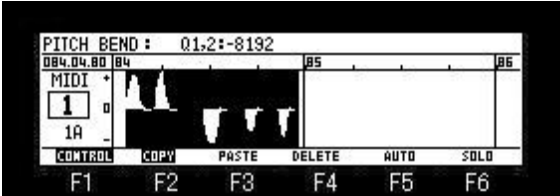


スタートの値からエンドの値までのイベントが入力されます。
 イベントのクロック間隔はF2-F4又はジョグで変更できます。
 $F2(1/8) = 48$ クロック、 $F3(1/16) = 24$ クロック、 $F4(1/32) = 12$ クロック毎にイベントが入力されます。
 任意 (1-48) のクロックを設定したいときはジョグを回して設定してください。(画面右上の数字がクロックです)
 F6(ENTER)キーを押すと入力が完了します。



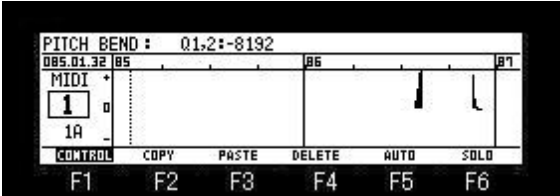
■ コピ、ペースト、削除

イベントのコピー

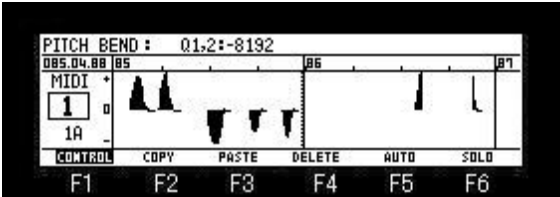


F2(COPY)キーを押しながらジョグでコピーする範囲を選択してください。
白く反転したイベントがコピーされます。
F2(COPY)キーを放すとコピーが完了します。

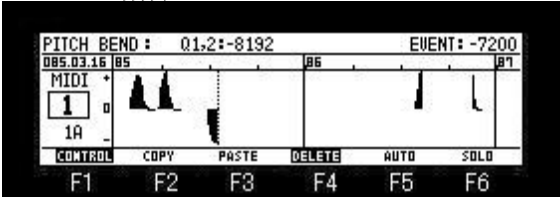
イベントのペースト



ペーストしたい位置でF3(PASTE)キーを押してください。



イベントの削除



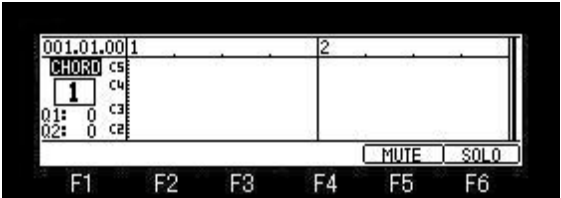
F4(DELETE)キーを押しながら削除したいイベントをマーカーでなぞってください。

- 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。
パッドを叩くと叩いたパッドに割り付けられているコードが入力されます。

タイプ・フィールド

Q1スライダーでデュレーションを設定します。

Q2スライダーで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されます。
値が1のときは1チック遅れて発音されます。
最大96チック遅れて発音されます。



カーソルがタイプ・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。

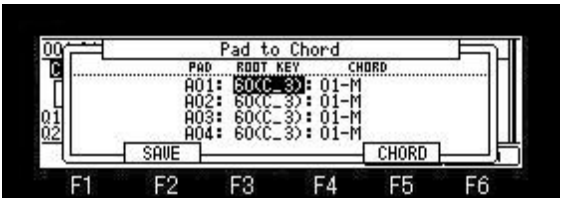
コード番号

Chord List

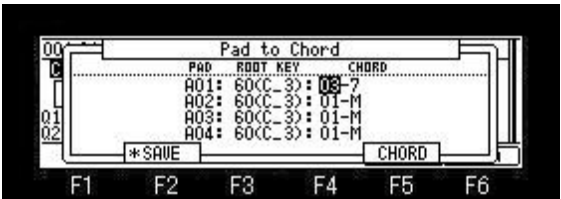
NAME	2	3	4	5	6
01:M	+4 E	+7 G	---	---	---
02:6	+4 E	+7 G	+9 A	---	---
03:7	+4 E	+7 G	+10 A#	---	---
04:M7	+4 E	+7 G	+11 B	---	---

DEFAULT --- Pad To

ウィンドウを閉じるには[WINDOW]キーを押してください。



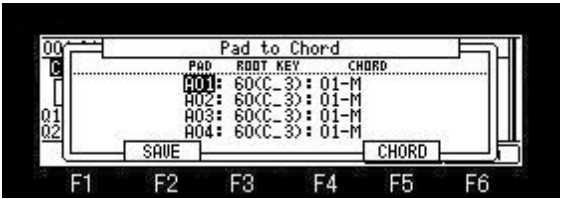
"ROOT KEY"フィールドでキーを選択してください。



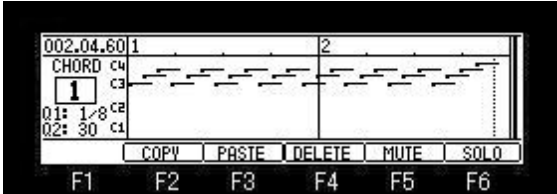
"CHORD"フィールドでコード番号を選択してください。

設定に変更が加えられるとF2(SAVE)にアスタリスクが表示されます。

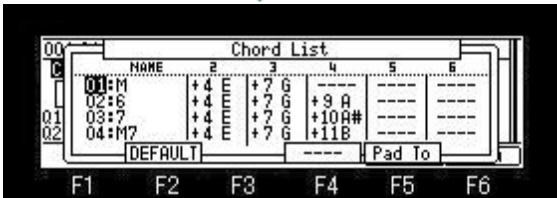
F2(SAVE)キーを押すと変更された設定が本体のフラッシュメモリーに保存され、アスタリスクが消えます。



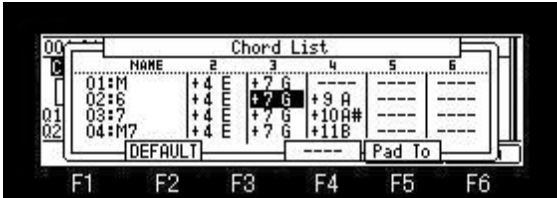
上図の設定で[OVER DUB]をONにしてパッドA01を叩くとルートC3のキーでコード番号01に設定されているコードが入力されます。



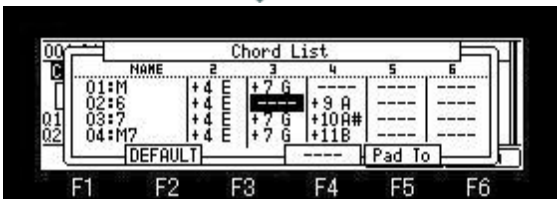
F5(CHORD)キーを押すと"Chord List"のウィンドウが表示されます。



2～6のフィールドを設定することで新しいコードを作成できます。
また、任意のパッドを押すとコードの試聴ができます。



F4(----)キーを押すとカーソル位置に休符が設定されます。



F2(DEFAULT)キーを押すと全てデフォルトの設定に戻ります。

"Pad to Chord"と"Chord List"ウィンドウの設定はウィンドウを閉じると本体のフラッシュメモリーに保存されます。

注:アフタータッチはチャンネル・プレッシャーとして出力されます。

■ 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。

タイプ・フィールド

Q1スライダーでデュレーションの設定

Q2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。

Q2スライダーで発音するタイミングを設定

4 (4分音符)

4-3 (4分音符の3連符)

8 (8分音符)

8-3 (8分音符の3連符)

16 (16分音符)

16-3 (16分音符の3連符)

32 (32分音符)

32-3 (32分音符の3連符)

001.01.00
1
2

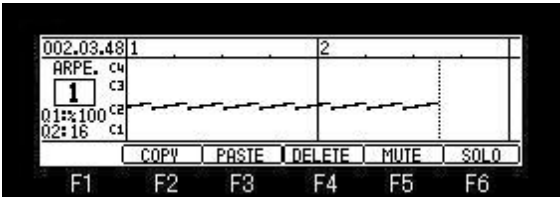
ARPE. C5

1 C4

Q1: 100 C3

Q2: 16 C2

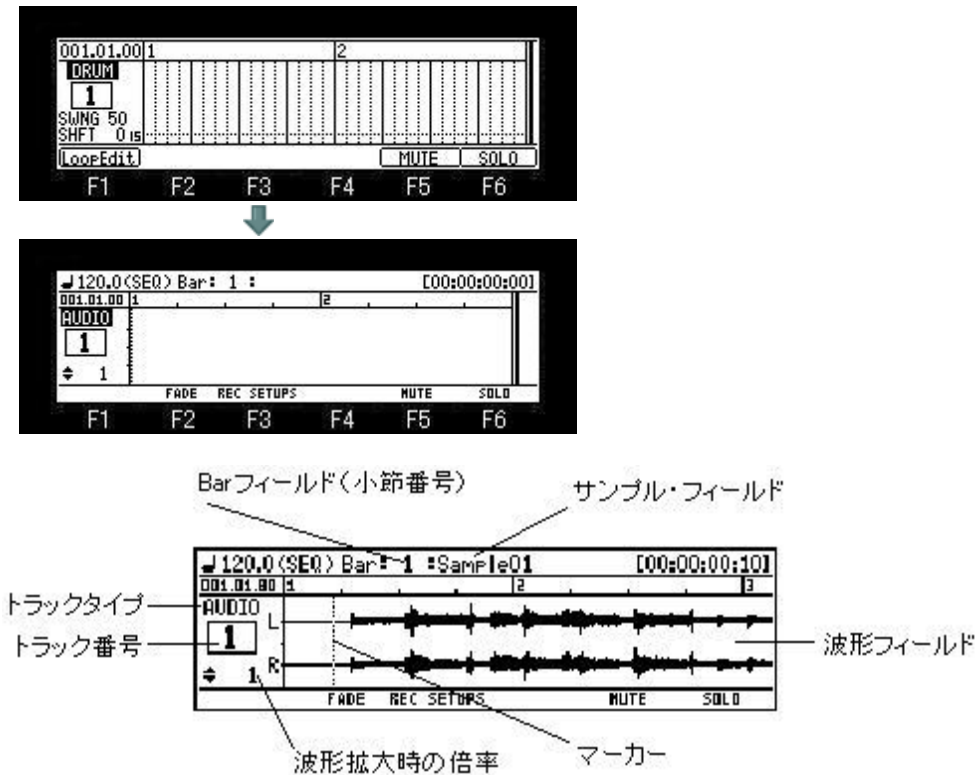
MUTE
SOLO



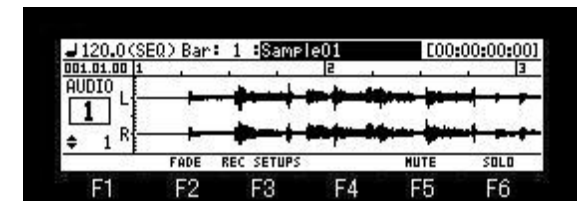
[REC]又は[OVER DUB] + [PLAY START]又は[PLAY]キーでイベントの録音ができます。

注: アフタータッチはチャンネル・プレッシャーとして出力されます。
 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。

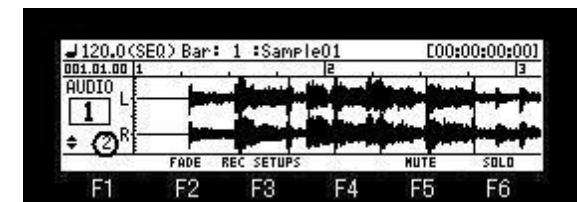
■ [MODE]+PAD15の画面でトラックのタイプを"AUDIO"に選択すると、オーディオトラックのグリッドモードになります。



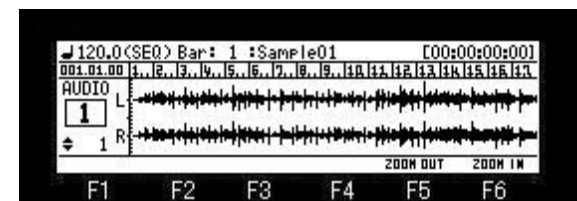
■ サンプルの再生



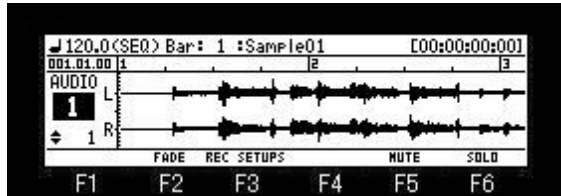
- カーソルをサンプルフィールドに移動させ、再生したいサンプルをジョグで選択して[PLAY] 又は[PLAY START] キーを押してください。サンプルの選択は[WINDOW]キーを押して"Sample list"のウィンドウから選択することもできます。
- [PLAY START]キーを押して再生した場合、サンプルの頭から再生します。
- [PLAY]キーを押して再生した場合、現在の位置から再生します。
- [SHIFT]+▲カーソルキーを押すとサンプルフィールドにカーソルが表示されます。
- ▼カーソルキーを押すと元の状態に戻ります。
- ▲カーソルキーを押すとトラックタイプ・フィールドにカーソルが表示されます。
- ▶カーソルキーを押すと元の状態に戻ります。



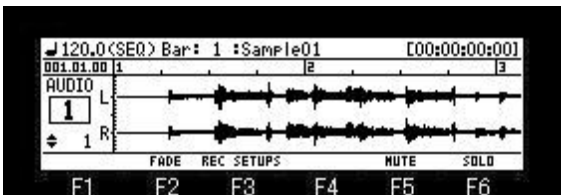
- ▲▼カーソルキーで波形を拡大します。(x1, x2, x4, x8, , , x128)
- トラック番号の下に現在の倍率が表示されています。



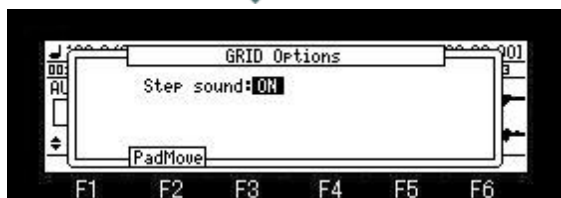
- [SHIFT]+F5(ZOOM OUT)でズームアウトします。
- [SHIFT]+F6(ZOOM IN)でズームインします。



カーソルがトラックフィールドにあるときに[WINDOW]キーを押すと"Track list"のウィンドウが表示されます。



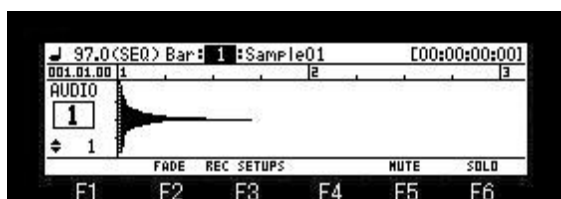
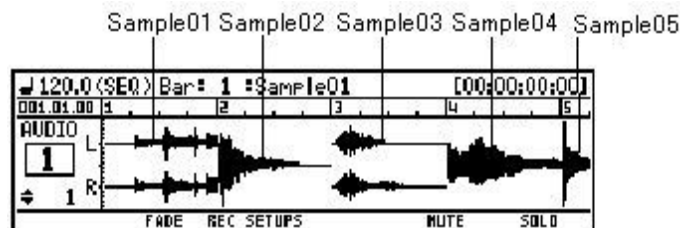
カーソルがどこにも表示されていないとき[WINDOW]キーを押すと"GRID Options"のウィンドウが表示されます。



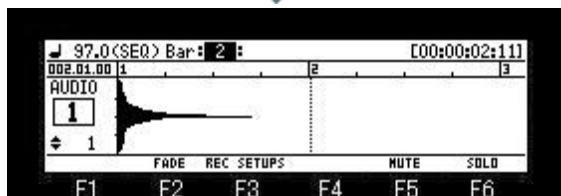
この設定をONにすると、波形フィールドのマーカーを移動させているときにマーカー上の音を鳴らしながら移動します。

■ サンプルを複数アサインする

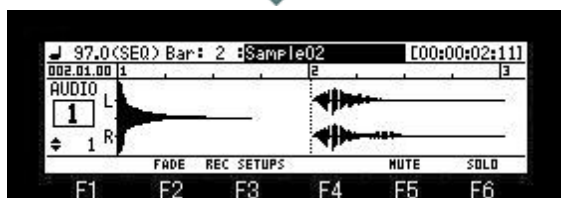
複数の小節位置にサンプルをアサインすることができます。



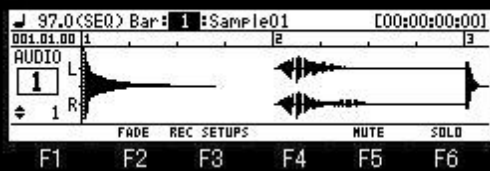
カーソルをBarフィールドに移動してサンプルをアサインする小節を選択してください。



選択した小節にアサインするサンプルをサンプル・フィールドで選択してください。



上図の設定の場合、1小節目はSample01が再生され2小節目はSample02が再生されます。



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

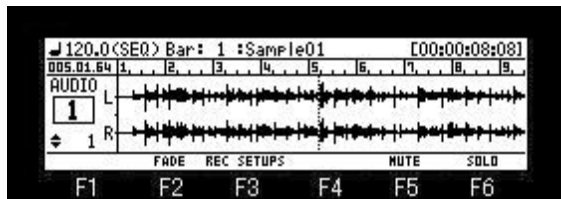


サンプル・フィールド

右のサンプル・フィールドで設定されているサンプルのスタート小節(小節番号)

F2(DELETE)キーを押すと選択されている設定が削除されます。

■ PAD LOCATE

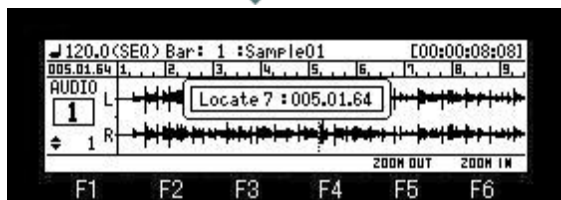


任意の位置をPADに記憶できます。(PAD7-PAD16)

記憶したい位置にマーカーを移動して[SHIFT]+PADを押してください。

再生中に[SHIFT]+PADを押すとパッドを押したときのマーカー位置がそのパッドに記憶されます。

上図の状態で[SHIFT]+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。

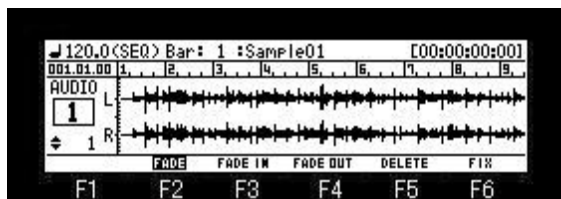
記憶できるパッドはPAD7～PAD16迄です。

注:録音中は働きますのでPAD LOCATEを使ったパフォーマンスを録音することはできません。

また、PAD1～PAD6には下図のように機能が割り付けられています。(再生中のみ)

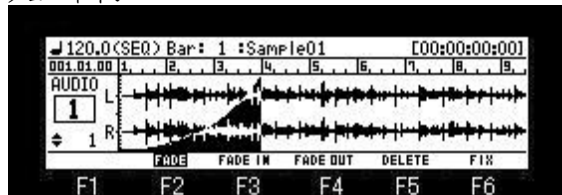


■ フェードイン/アウト



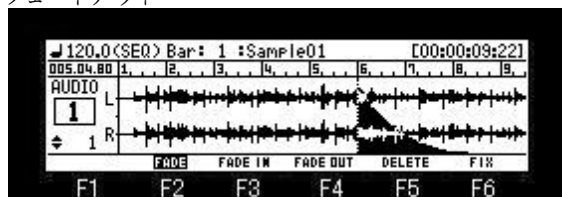
F2(FADE)キーを押すとFADEの文字が反転表示になりフェードイン/アウトのエディットモードになります。
エディットモードの解除はもう一度F2(FADE)キーを押してください。

フェードイン



F3(FADE IN)キーを押しながらジョグを右に回すとフェードイン・データがサンプル波形と重なって表示されます。サンプルを再生すると音量がフェードインデータに従って変化します。

フェードアウト



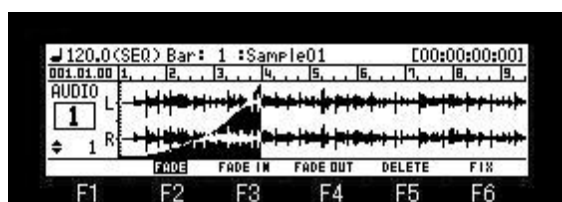
F4(FADE OUT)キーを押しながらジョグを右に回すとフェードアウト・データがサンプル波形と重なって表示されます。サンプルを再生すると音量がフェードアウト・データに従って変化します。

※フェードイン/アウトはいくつでも設定可能です。
但し、FIXできるのは1小節目にアサインされているサンプルだけです。

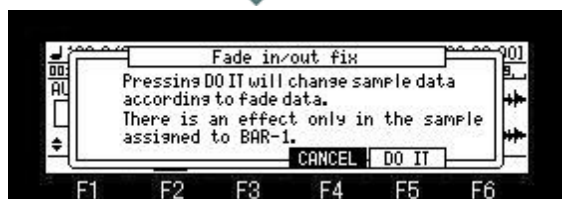
フェードイン/アウト・データの削除



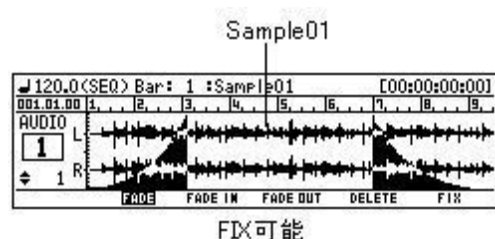
F5(DELETE)キーを押しながらジョグを回すとフェードイン/アウトのデータを削除できます。



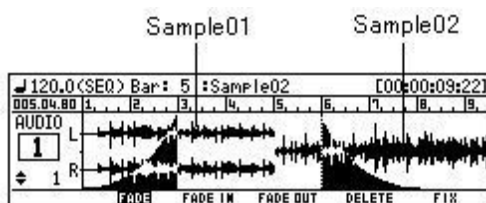
F6(FIX)キーを押すと"Fade in/out fix"のウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すとフェードデータに従ってサンプルの音量を変更します。
変更したサンプルは元に戻すことはできません。
実行後フェードデータはデリートされます。
尚、FIXできるのは1小節目にアサインされているサンプルだけです。



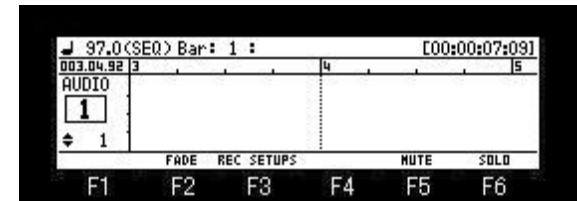
FIX可能



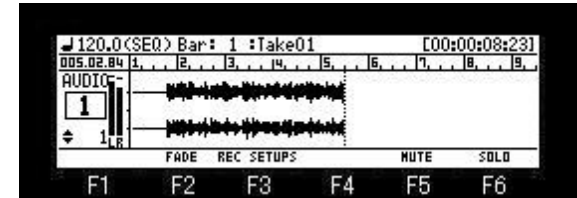
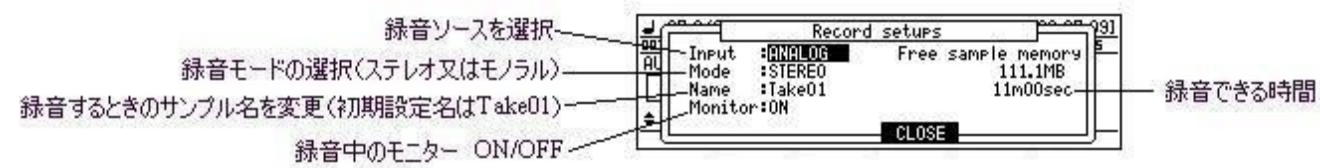
FIX不可

フェードデータはMIDI EXPRESSIONとしてシーケンスのトラックに記録されます。
STEP EDIT画面でINSERT DELETE可能です。

■ サンプルの録音

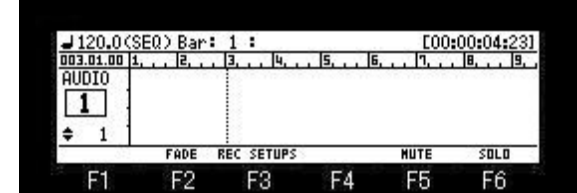


F3(REC SETUPS)キーを押すと"Record setups"のウィンドウが表示されるので必要に応じて設定してください。



[REC]+[PLAY START]キーを押すと001.01.00から録音を開始します。
[STOP]キーを押すと録音を停止します。

マーカが3小節目にある状態



上図の状態では[REC]+[PLAY]キーを押した場合、現在位置の小節から録音を開始します。



録音を停止すると録音を開始したときの小節が自動的にBarフィールドに入力され、録音したサンプル"Take01"がその小節にアサインされます。



注1: シーケンスのループがONのときはループ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。

注2: [OVER DUB]キーは働きません。
また、録音中はトラックの変更及び他の画面に行けません。

[MODE]+PAD16(ソング・モード)

シーケンスを指定した順番で連続して再生することができます。
また、複数のシーケンスを一つのシーケンスにコンバートすることができます。

テンポ・フィールド ソング・フィールド タイムコード・フィールド

Now:001.01.00		01-Hip Hop Tracks		[00:00:00:00]	
STEP	SEQ	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			

MixDown CONVERT DELETE INSERT

Now:001.01.00		01-Hip Hop Tracks		[00:00:00:00]	
STEP	SEQ	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			

MixDown CONVERT DELETE INSERT

F1 F2 F3 F4 F5 F6

STEPフィールド

Now:113.01.00		01-Hip Hop Tracks		[00:04:29:06]	
STEP	SEQ	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4	95.0	05-Standard	1	47	112
5	120.0	06-Rock_Faste 1	1	12	124

MixDown CONVERT DELETE INSERT

F1 F2 F3 F4 F5 F6

ステップ番号を表示しています。5以上ある場合はジョグ又は▼カーソルキーでリストがスクロールします。

テンポ・フィールド

Now:001.01.00		01-Hip Hop Tracks		[00:00:00:00]	
STEP	SEQ	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4	95.0	05-Standard	1	47	112

MixDown CONVERT DELETE INSERT

F1 F2 F3 F4 F5 F6

各シーケンスのテンポを表示しています。
[WINDOW]キーを押すと"Tempo Change"ウィンドウが表示されます。

Now:001.01.00		Tempo Change		[00:00:00:00]	
Ignore tempo change events in sequence: NO					
CLOSE FIX					

F1 F2 F3 F4 F5 F6

Now:001.01.00		Tempo Change		[00:00:00:00]	
Ignore tempo change events in sequence: YES					
CLOSE FIX					

F1 F2 F3 F4 F5 F6

NO: シーケンスで設定されているテンポチェンジのイベントを有効にします。
YES: シーケンスで設定されているテンポチェンジのイベントを無視します。

Now:001.01.00		Tempo Change		[00:00:00:00]	
Ignore tempo change events in sequence: NO					
CLOSE FIX					

F1 F2 F3 F4 F5 F6

F5(FIX)キーを押すと各シーケンスのテンポを一括して同じテンポに変更することができます。

Now:001.01.00		Tempo Change		[00:00:00:00]	
Fix tempo 97.0					
Pressing DO IT will fix tempo of sequences this song used.					
DO IT CANCEL					

F1 F2 F3 F4 F5 F6

テンポを設定してください。



F3(DO IT)キーを押すとソングで使用されているシーケンスのテンポがFix tempoフィールドで設定したテンポに設定されます。

STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	120.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	120.0	02-Muskool_Beat	1	16	41
3	120.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4	120.0	05-Standard	1	47	112

SEQUENCEフィールド

STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Muskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			

連続して再生したいシーケンスを設定してください。

REPEATフィールド

STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	3	25	75
2	99.0	02-Muskool_Beat	1	16	91
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	115
4		(end of song)			

シーケンスを繰り返す回数を設定します。
0を設定した場合、一つ前のステップまでで再生が終了し、そのステップは再生されません。

STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	HOLD	25	25
2	99.0	02-Muskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			

HOLDを設定するとF4(SUDDEN)又はF6(NEXT)キーが押されるまで繰り返し再生を続けます。

STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	HOLD	25	25
2	99.0	02-Muskool_Beat	1	25	50
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	74
4		(end of song)			

BARSフィールド

選択したシーケンスの小節数を表示しています。
ここで小節数を変更することはできません。

TOTALフィールド

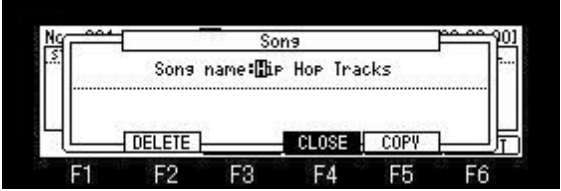
トータル的小節数を表示しています。

ソング・フィールド

ソングの番号と名前を表示しています。

STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Muskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			

[WINDOW]キーを押すと"Song"ウィンドウが表示されます。



ソングの名前を編集できます。



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



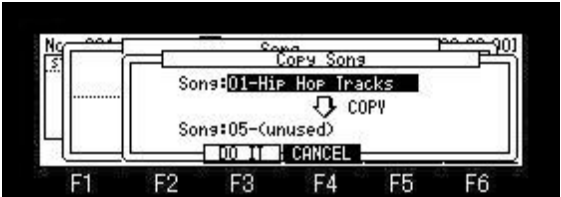
Songフィールドで削除したいソングを選択してください。
F5(DO IT)キーを押すと削除が実行されます。
全てのソングを削除したい場合はF3(ALL SG)キーを押してください。
"Delete ALL Songs"ウィンドウが表示されます。



F5(DO IT)キーを押すと全てのソングの削除が実行されます。



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



上のSongフィールドでコピーするソングを選択し、下のSongフィールドでコピー先のソング番号を選択してください。
F3(DO IT)キーを押すとコピーが実行されます。

タイムコード・フィールド
タイムコードを表示しています。(時:分:秒:フレーム)



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



タイムコードについては"Midi/Sync (MMC - MTC - CLOCK)"を参照してください。

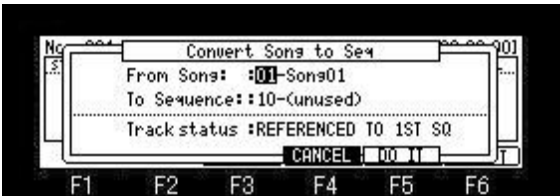
ファンクションキーの説明



F3(MixDown)キーについては"ミックス・ダウン"を参照してください。



F4(CONVERT)キーを押すと"Convert Song to Seq"ウィンドウが表示されます。



ソングを一つのシーケンスに変換するウィンドウです。

- 1 From Songフィールドで変換するソングを選択してください。
- 2 To Sequenceフィールドで変換先のシーケンス番号を選択してください。
- 3 Track statusフィールドで変換後のシーケンスがどのようになるかを選択します。

REFERENCED TO 1ST SQ:	トラックの設定はSTEP1のシーケンスの各トラックの設定に準じます。
MUTE TRACKS IGNORED:	各シーケンスのミュートされているトラックは変換されません。 (トラックの設定はSTEP1のシーケンスの各トラックの設定に準じます。)
MERGE ON MIDI CH:	各シーケンスのMIDI OUTチャンネルが設定されているトラックだけ変換されます。 また、変換されるのはトラックのデータだけです。 各シーケンスはそれぞれのMIDI OUTチャンネルの設定によってトラックにミックスされます。 MIDI OUT 1A～16AはTRACK1～16にミックスされます。 MIDI OUT 1B～16BはTRACK17～32にミックスされます。 MIDI OUT 1C～16CはTRACK33～48にミックスされます。(MPC2500のみ) MIDI OUT 1D～16DはTRACK49～64にミックスされます。(MPC2500のみ) 例1 STEP1 = SEQ1 TRACK1 MIDI OUT 1A TRACK2 MIDI OUT 3A STEP2 = SEQ2 TRACK1 MIDI OUT 16A STEP3 = SEQ3 TRACK1 MIDI OUT 1B この場合のコンバート結果は下記ようになります。 SEQ1のTRACK1のデータはTRACK1に、TRACK2のデータはTRACK3に変換されます。 SEQ2のTRACK1のデータはTRACK16に変換されます。 SEQ3のTRACK1のデータはTRACK17に変換されます。 例2 STEP1 = SEQ1 TRACK1 MIDI OUT 1A TRACK2 MIDI OUT 1A STEP2 = SEQ2 TRACK1 MIDI OUT 1A STEP3 = SEQ3 TRACK1 MIDI OUT 1A この場合のコンバート結果は下記ようになります。 SEQ1のTRACK1のデータはTRACK1に、TRACK2のデータはTRACK1にミックスして変換されます。 SEQ2のTRACK1のデータはTRACK1に変換されます。 SEQ3のTRACK1のデータはTRACK1に変換されます。

4 F5(DO IT)キーを押すと変換が実行されます。

ステップの削除

Now:001.01.00		01-Song01		[00:00:00:00]	
STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			
MixDown CONVERT DELETE INSERT					
F1 F2 F3 F4 F5 F6					

F5(DELETE)キーを押すと選択されているステップが削除され以降のステップが前に詰まります。

Now:001.01.00		01-Hip Hop Tracks		[00:00:00:00]	
STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	16
2	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	40
3		(end of song)			
MixDown CONVERT DELETE INSERT					
F1 F2 F3 F4 F5 F6					

ステップの挿入

Now:001.01.00		01-Song01		[00:00:00:00]	
STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	41
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	65
4		(end of song)			
MixDown CONVERT DELETE INSERT					
F1 F2 F3 F4 F5 F6					

F6(INSERT)キーを押すと選択されているステップの直前に、選択されているステップと同じ内容のステップが挿入されます。

Now:026.01.00		01-Hip Hop Tracks		[00:01:01:21]	
STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	25
2	97.0	01-DJ-Hip_Hop	1	25	50
3	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	66
4	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	90
MixDown CONVERT DELETE INSERT					
F1 F2 F3 F4 F5 F6					

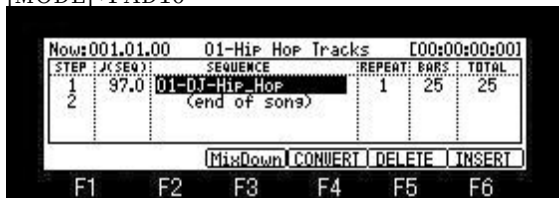
ソングを再生中のファンクションキーの説明

Now:002.01.18		01-Hip Hop Tracks		[00:00:02:14]	
STEP	J(SEQ)	SEQUENCE	REPEAT	BARS	TOTAL
1	97.0	01-DJ-Hip_Hop	3	25	75
2	99.0	02-Nuskool_Beat	1	16	91
3	96.0	03-III_Hip_Hop	1	24	115
4		(end of song)			
SUDDEN NEXT					
F1 F2 F3 F4 F5 F6					

F4(SUDDEN)キーを押すとシーケンスの途中で直ちに次のステップに進みます。
F6(NEXT)キーを押すとREPEATフィールドで設定されている繰り返し回数にかかわらず、再生中のシーケンスを最後まで再生したら次のステップに進みます。

■ 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に変換されたときのファイル名

WAVEに変換されたあとのファイル名を変更したい場合はジョグを回して編集してください。
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。

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

トラック番号

プログラム名

プログラムのタイプ(DRUM, INST)

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set	SAMPLE		SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE	Play: POLY
36C_1A01	DJ_RUGS		MONO	--	F0R	100+00.00	
37C#1A02	DJ_KIK&H1		MONO	--	F0R	100+00.00	
38D_1A03	DJ_KIK&H2		MONO	--	F0R	100+00.00	
39D#1A04	DJ_SHAKE		MONO	--	F0R	100+00.00	

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。

[SAMPLE] [AMP] [FILTER] [PITCH] [LFOMUTE] [OUT FX]

■ プログラムの作成

新規にプログラムを作成する方法

Tr: 1:---OFF	SAMPLE		SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE	Play: POLY
36C_1A01				--	F0R	80+00.00	
37C#1A02				--	F0R	80+00.00	
38D_1A03				--	F0R	80+00.00	
39D#1A04				--	F0R	80+00.00	

Tr: 1:001-(Unused)	SAMPLE		SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE	Play: POLY
36C_1A01				--	F0R	80+00.00	
37C#1A02				--	F0R	80+00.00	
38D_1A03				--	F0R	80+00.00	
39D#1A04				--	F0R	80+00.00	

F1

F2

F3

F4

F5

F6

カーソルがプログラム・フィールドにあるとき[WINDOW]キーを押すと"Program list"のウィンドウが表示されます。

Program list

001:	
002:	
003:	
004:	
005:	

[DELETE] [NEW] [CLOSE] [COPY]

F1

F2

F3

F4

F5

F6

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

New Program

New name: Program01

[DRUM] Create DRUM Program

[INST] Create INST Program

[DRUM] [INST] [CANCEL]

F1

F2

F3

F4

F5

F6

F3(DRUM)キーを押すとDRUMのプログラムが、F4(INST)キーを押すとINST(Instruments)のプログラムを作成します。

Tr: 1:---OFF	SAMPLE		SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE	Play: POLY
36C_1A01				--	F0R	80+00.00	
37C#1A02				--	F0R	80+00.00	
38D_1A03				--	F0R	80+00.00	
39D#1A04				--	F0R	80+00.00	

Tr: 1:001-(Unused)	SAMPLE		SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE	Play: POLY
36C_1A01				--	F0R	80+00.00	
37C#1A02				--	F0R	80+00.00	
38D_1A03				--	F0R	80+00.00	
39D#1A04				--	F0R	80+00.00	

F1

F2

F3

F4

F5

F6

プログラム・フィールドがOFFか(Unused)の場合は▼カーソルキーを押すと自動的に新しいプログラムが作られます。

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

MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1A01				--	F0R	80+00.00
37C#1A02				--	F0R	80+00.00
38D_1A03				--	F0R	80+00.00
39D#1A04				--	F0R	80+00.00

[SAMPLE] [AMP] [FILTER] [PITCH] [LFOMUTE] [OUT FX]

F1

F2

F3

F4

F5

F6

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

MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
42F#1A07				--	F0R	80+00.00
43G_1A08				--	F0R	80+00.00
44G#1A09				--	F0R	80+00.00
45A_1A10				--	F0R	80+00.00

[SAMPLE] [AMP] [FILTER] [PITCH] [LFOMUTE] [OUT FX]

F1

F2

F3

F4

F5

F6

タイプ・フィールドでジョグを回すとプログラムのタイプを変更できます。

Tr: 1:001-Program01			[INST]		NON-OVERLAP					
SAMPLE		ORCHAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1			21							80
2			109							80
3			109							80
4			109							80
SAMPLE		AMP	FILTER	PITCH	LF0	OUT		FX		
F1		F2	F3	F4	F5	F6				

■プログラムのタイプがDRUMのときの基本操作

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	FOR	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	FOR	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	FOR	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	FOR	100+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT	FX
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

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。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	FOR	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	FOR	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	FOR	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	FOR	100+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT	FX
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

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。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	FOR	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	FOR	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	FOR	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	FOR	100+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT	FX
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

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)

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	Sample01	MONO	--	FOR	100+00.00
37C#1	A02			--	FOR	100+00.00
38D_1	A03			--	FOR	100+00.00
39D#1	A04			--	FOR	100+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT	FX
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

例えば上図の状態では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A04までカーソルを移動するとA01のサンプルがA02～A04までコピーされます。

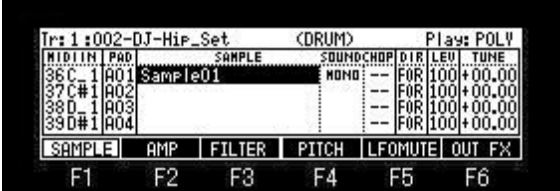
Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	Sample01	MONO	--	FOR	100+00.00
37C#1	A02	Sample01	MONO	--	FOR	100+00.00
38D_1	A03	Sample01	MONO	--	FOR	100+00.00
39D#1	A04	Sample01	MONO	--	FOR	100+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT	FX
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

また、上図の状態ではPAD4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。

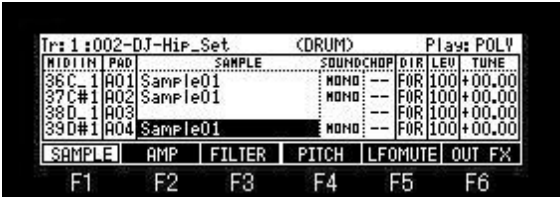
Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	Sample01	MONO	--	FOR 85	+00.00
37C#1	A02	Sample01	MONO	--	FOR 85	+00.00
38D_1	A03	Sample01	MONO	--	FOR 85	+00.00
39D#1	A04	Sample01	MONO	--	FOR 85	+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

A04のLEVELの値がA01までコピーされます。

[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。

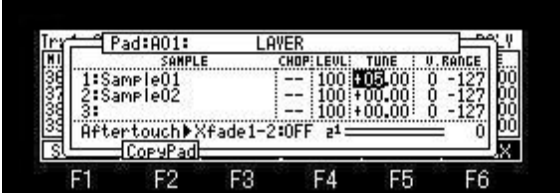


上図の状態です[UNDO]キーを押しながらPAD2とPAD4を叩くと下図のようになります。



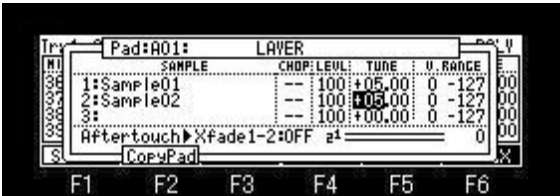
A01の"Sample01"がA02とA04にコピーされます。

LAYERウィンドウでのコピー



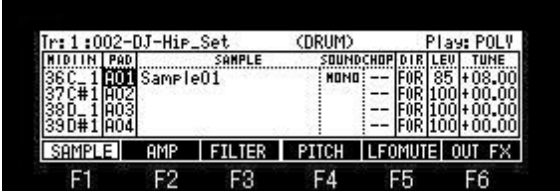
[UNDO] + ▼カーソルキーでパラメーターの値をコピーします。

上図の状態です[UNDO] + ▼カーソルキーを押すとTUNEの値がレイヤー2にコピーされます。

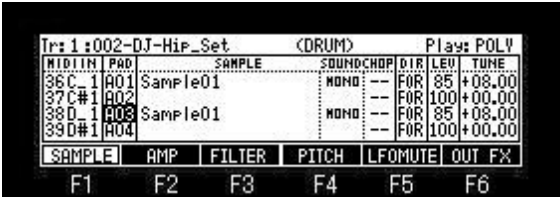


※LAYERウィンドウはPADフィールドにカーソルを移動して[WINDOW]キーを押すと表示されます。

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。



上図の状態です[UNDO]キーを押しながらPAD3を叩くと下図のようになります。

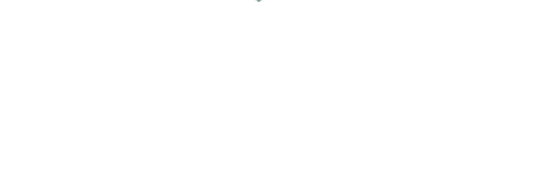


A01のパラメーターの値が全てA03にコピーされます。(パッドのコピー)

[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。



例えば上図の状態です[SHIFT]キーを押しながら▼カーソルキーでA03までを選択すると下記のようになります。



Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLY	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	F0R	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	F0R	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	F0R	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	F0R	100+00.00
PACK			Clr-TUNE	CHROM.	ALL	

PACK

CI-TUNE

CHROM.

ALL

F1

F2

F3

F4

F5

F6

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set			(DRUM)		Play: POLV	
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	F0R	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	F0R	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	F0R	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	F0R	100+00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFMUTE	OUT FX	

SAMPLE

AMP

FILTER

PITCH

LFOMUTE

OUT FX

F1

F2

F3

F4

F5

F6

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)	Play: POLY		
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	F0R	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	F0R	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	F0R	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	F0R	100+00.00

SAMPLE

AMP

FILTER

PITCH

LFOMUTE

OUT FX

F1

F2

F3

F4

F5

F6

上図の状態で[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)		Play: POLY		
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	---	F0R	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	---	F0R	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	---	F0R	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	---	F0R	100+00.00

PACK

CI-TUNE

CHROM.

ALL

F1

F2

F3

F4

F5

F6

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set		(DRUM)	Play: POLY			
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS	MONO	--	F0R	100+00.00
37C#1	A02	DJ_KIK&H1	MONO	--	F0R	100+00.00
38D_1	A03	DJ_KIK&H2	MONO	--	F0R	100+00.00
39D#1	A04	DJ_SHAKE	MONO	--	F0R	100+00.00

SAMPLE

AMP

FILTER

PITCH

LFOMUTE

OUT FX

F1

F2

F3

F4

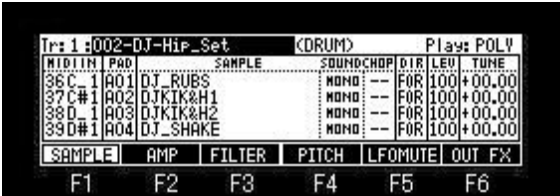
F5

F6

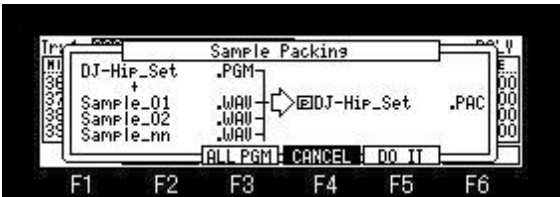
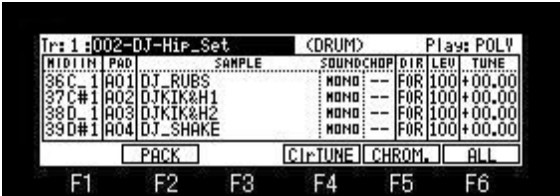
ALLモードを解除したいときはもう一度[SHIFT]キーを押しながらF6(ALL)キーを押してください。

※パラメーターの値はQ1スライダーでも変更できます。

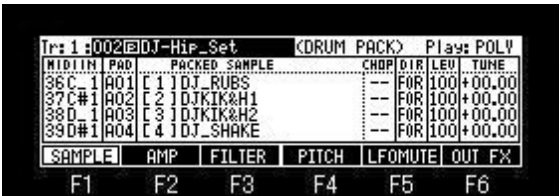
■ プログラムとサンプルをパックにして一つのファイルにする



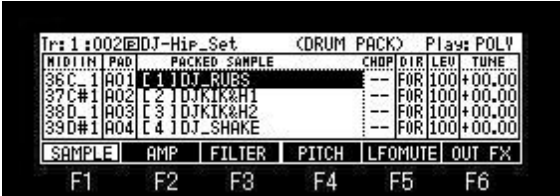
[SHIFT]+F2(PACK)キーを押すと"Sample Packing"のウィンドウが表示されます。



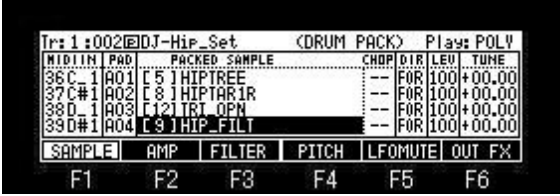
F5(DO IT)キーを押すとプログラムとサンプルをパックにして一つのファイルにします。
また、オリジナルのサンプルは削除されます。(他のプログラムでも使われているサンプルは削除されません)



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。



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。

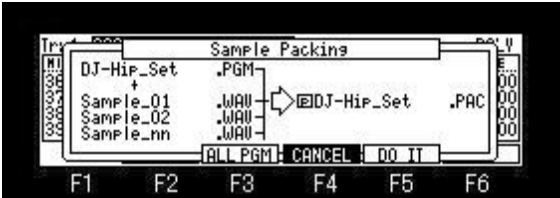


セーブのモードではプログラムとして表示されます。



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。

■全てのプログラムをパックする

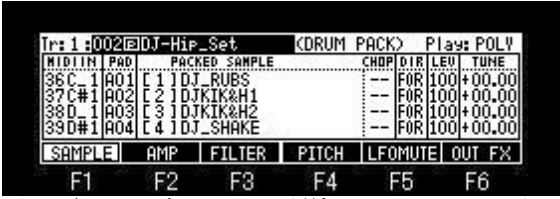


"Sample Packing"のウィンドウでF3(ALL PGM)キーを押すと"Pack ALL Programs"のウィンドウが表示されます。

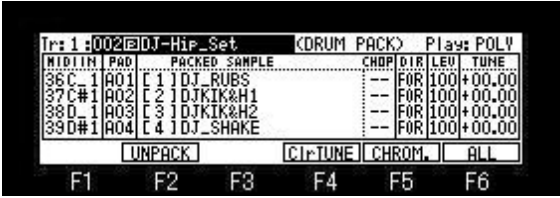


F5(DO IT)キーを押すと全てのプログラムを順番にパックします。

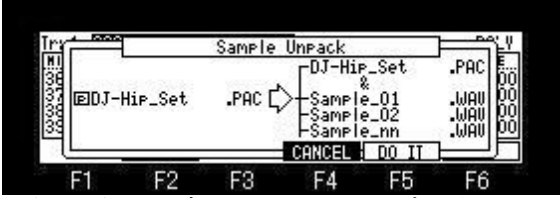
■パックされたプログラムを元に戻す



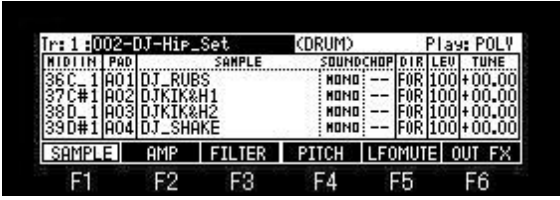
元に戻したいプログラムを選択して[SHIFT]+F2(UNPACK)キーを押してください。



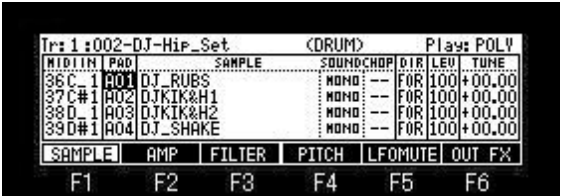
[SHIFT]+F2(UNPACK)キーを押すと"Sample Unpack"のウィンドウが表示されます。



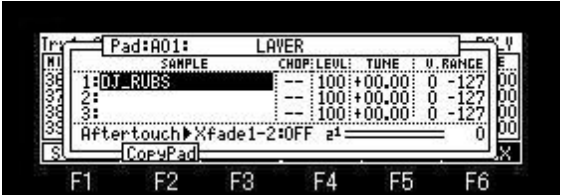
F5(DO IT)キーを押すとパックされたプログラムが元の状態に戻ります。



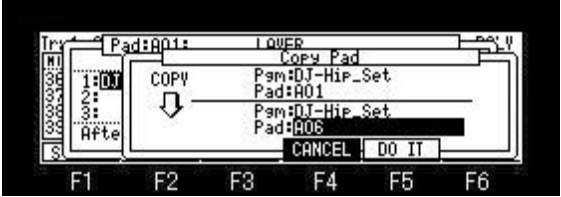
■パッドの設定を他のパッドにコピーします。



[MODE]+PAD7の画面でコピーしたいパッドをPADフィールドで選択してください。
次に[WINDOW]キーを押して"LAYER"のウィンドウを表示させてください。



F2(Copy Pad)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。

※パックされたプログラムのパッドはコピーできません。

Tr: 1:001-Drum_Set (DRUM) Play: POLY									
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUND	CHOP	DIR	LEV	TUNE		
36C	1A01	BassDrum(36)	MONO	---	FOR	80	+00.00		
37C#1	A02	Sidestick(37)	MONO	---	FOR	80	+00.00		
38D	1A03	SN(38)	STEREO	---	FOR	80	+00.00		
39D#1	A04	Clap(39)	MONO	---	FOR	80	+00.00		
[SAMPLE] [AMP] [FILTER] [PITCH] [LFOMUTE] [OUT FX]									
F1		F2		F3		F4		F5	

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NOTE 24~35はNOTE 88~99に変換されます。
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。
SOUND:	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。
CHOP:	TRIMで"Chop"がONになっているサンプルはChop番号が選択できます。 "非破壊Chop"を参照してください。
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。
LEV:	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。

Tr: 1:001-Drum_Set (DRUM) Play: POLY									
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUND	CHOP	DIR	LEV	TUNE		
36C	1A01	BassDrum(36)	MONO	---	FOR	80	+00.00		
37C#1	A02	Sidestick(37)	MONO	---	FOR	80	+00.00		
38D	1A03	SN(38)	STEREO	---	FOR	80	+00.00		
39D#1	A04	Clap(39)	MONO	---	FOR	80	+00.00		
[SAMPLE] [AMP] [FILTER] [PITCH] [LFOMUTE] [OUT FX]									
F1		F2		F3		F4		F5	

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

Sample list (Free memory 110.2MB)									
M	SAMPLE	ORIGINAL	TUNE	LEV					
004	BassDrum(36)	60	C-3	+00.00					
005	Belltree(84)	60	C-3	+00.00					
006	Bonzo Hi(60)	60	C-3	+00.00	ST				
007	Bonzo Lo(61)	60	C-3	+00.00	ST				
[PURGE] [DELETE] [RENAME] [SELECT] [COPY] [CANCEL] [X]									
F1		F2		F3		F4		F5	

"Sample list"のウィンドウについては"サンプル・リスト"を参照してください。

■ Sample Layer Crossfade (レイヤー1と2のサンプルをアフタータッチでクロスフェードできます)

Tr: 1:001-Drum_Set (DRUM) Play: POLY									
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUND	CHOP	DIR	LEV	TUNE		
36C	1A01	Sample01	MONO	---	FOR	100	+00.00		
37C#1	A02	Sidestick(37)	MONO	---	FOR	100	+00.00		
38D	1A03	SN(38)	STEREO	---	FOR	100	+00.00		
39D#1	A04	Clap(39)	MONO	---	FOR	100	+00.00		
[SAMPLE] [AMP] [FILTER] [PITCH] [LFOMUTE] [OUT FX]									
F1		F2		F3		F4		F5	

カーソルをPADフィールドに移動して[WINDOW]キーを押すと"LAYER"のウィンドウが表示されます。

Pad: A01: LAYER									
M	SAMPLE	CHOP	LEV	TUNE	V. RANGE				
1	Sample01	---	100	+00.00	0 -127				
2	Sample02	---	100	+00.00	0 -127				
3		---	100	+00.00	0 -127				
Aftertouch Xfade1-2: 65						100			
[CopyPad]									
F1		F2		F3		F4		F5	

アフタータッチでクロスフェードしたいサンプルをレイヤー1と2で選択し、Depthの値を設定してください。

Pad: A01: LAYER									
M	SAMPLE	CHOP	LEV	TUNE	V. RANGE				
1	Sample01	---	100	+00.00	0 -127				
2	Sample02	---	100	+00.00	0 -127				
3		---	100	+00.00	0 -127				
Aftertouch Xfade1-2: 65						100			
[CopyPad]									

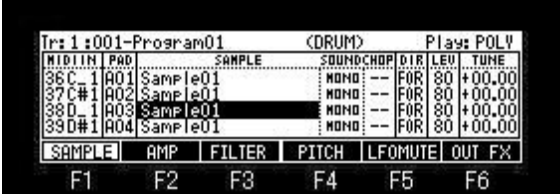
プレッシャー・レベル

フェード・レベル

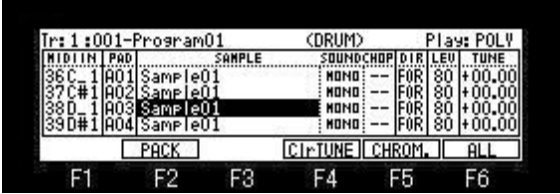
Depth
クロスフェードの深さを調整します。
数字が大きいくほど速くクロスフェードします。

■ 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。)

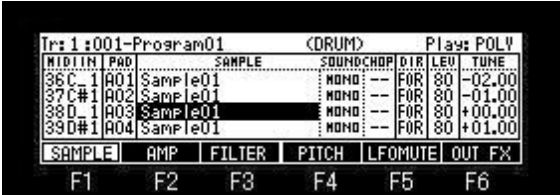
例えば一つのサウンドを半音階にしたい場合



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。
[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。

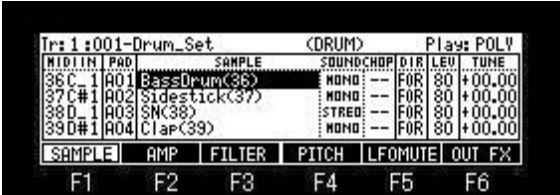


[SHIFT]+F5(CHROM.)キーを押します。



A03のPADを基準にしてTUNEの値が01.00 (半音) ずつ増減されます。
A02～A01までは01.00 (半音) ずつマイナスされ、A04～C07までは01.00 (半音) ずつプラスされます。
尚、F4(ClrTUNE)キーを押すと全てのPADのTUNEの値を+00.00にします。

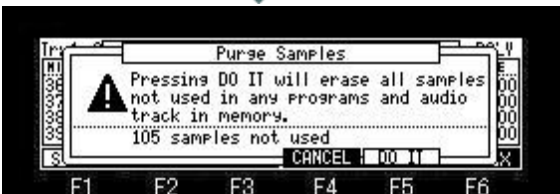
■ PURGE (全てのプログラムで使われていないサンプルを一括消去します)



SAMPLE項目にカーソルを移動して[WINDOW]キーを押すと"Sample list"のウィンドウが表示されます。



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一括消去します。

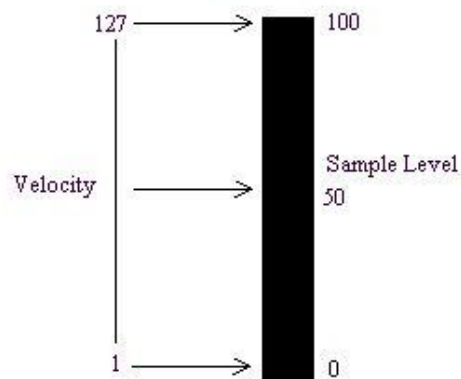
Tr: 1:001-Program01										(DRUM)		Plays POLY	
PAD	PLAY	MODE	VOICE	VELO	A	S	R	Amp Envelope					
A01	ONE	SHOT	POLY	50	0	0	100	20					
A02	ONE	SHOT	POLY	50	0	0	100	20					
A03	ONE	SHOT	POLY	50	0	0	100	20					
A04	ONE	SHOT	POLY	50	0	0	100	20					
SAMPLE		AMP		FILTER		PITCH		LFOMUTE		OUT FX			
F1		F2		F3		F4		F5		F6			

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。																																								
	LOOP&HOLD	サンプルをループ再生し、もう一度パッドが叩かれるまで繰り返します。(サンプルのループ・ホールド再生)																																								
		REV(リバーブ)に設定されているサンプルはループ・ホールド再生されません。 <table><tr><td colspan="2">Tr: 1:001-Program01</td><td colspan="2"><DRUM></td><td colspan="2">Play: POLY</td></tr><tr><td>WIDTIN</td><td>PAD</td><td>SAMPLE</td><td>SOUNDCHOP</td><td>D R</td><td>LEV TUNE</td></tr><tr><td>36C#1</td><td>A01</td><td>Sample01</td><td>STRED</td><td>--</td><td>REV 80 +00.00</td></tr><tr><td>37C#1</td><td>A02</td><td></td><td></td><td>--</td><td>FOR 80 +00.00</td></tr><tr><td>38D#1</td><td>A03</td><td></td><td></td><td>--</td><td>FOR 80 +00.00</td></tr><tr><td>39D#1</td><td>A04</td><td></td><td></td><td>--</td><td>FOR 80 +00.00</td></tr><tr><td colspan="6">SAMPLE AMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX</td></tr></table>	Tr: 1:001-Program01		<DRUM>		Play: POLY		WIDTIN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	D R	LEV TUNE	36C#1	A01	Sample01	STRED	--	REV 80 +00.00	37C#1	A02			--	FOR 80 +00.00	38D#1	A03			--	FOR 80 +00.00	39D#1	A04			--	FOR 80 +00.00	SAMPLE AMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX			
Tr: 1:001-Program01		<DRUM>		Play: POLY																																						
WIDTIN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	D R	LEV TUNE																																					
36C#1	A01	Sample01	STRED	--	REV 80 +00.00																																					
37C#1	A02			--	FOR 80 +00.00																																					
38D#1	A03			--	FOR 80 +00.00																																					
39D#1	A04			--	FOR 80 +00.00																																					
SAMPLE AMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX																																										
VOICE	注意 PlayフィールドをMONO設定した場合は正常に働きません。 ループ・ホールド再生はパッドのON/OFFとノートのON/OFFに対して働きます。 従って記録されたノートのON/OFFに対しては働きません。 また、ループ・ホールド再生はデューレーションとして記録されます。 ループが設定されているサンプルはループポイントとエンドポイント間がループ・ホールド再生されます。 ループが設定されていないサンプルはスタートポイントとエンドポイント間がループ・ホールド再生されます。 ループ・ホールド再生されているサンプルにはQ-LinkのS.START、S.END、CHOPは働きません。																																									
	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。																																								

■ VELO (ベロシティ対音量のカーブを決定します)

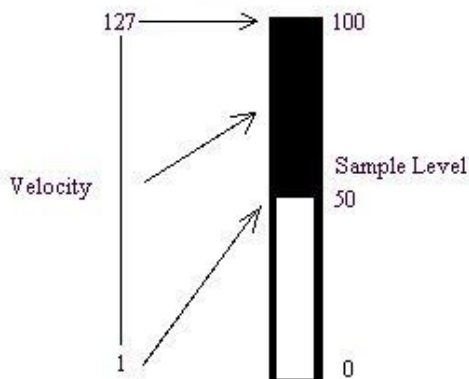
この値が小さい時はベロシティで音量が大きく変化します。
この値が大きい時は音量の変化が小さくなります。
この値が100の時は常にベロシティ127と同じになります。

VELO = 0



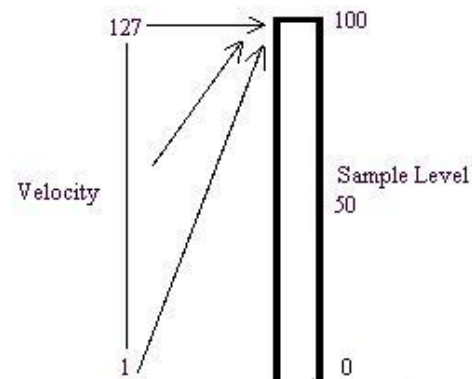
Velocity 1 - 127 → Level 0 - 100

VELO = 50



Velocity 1 - 127 → Level 50 - 100

VELO = 100



Velocity 1 - 127 → Level 100 - 100

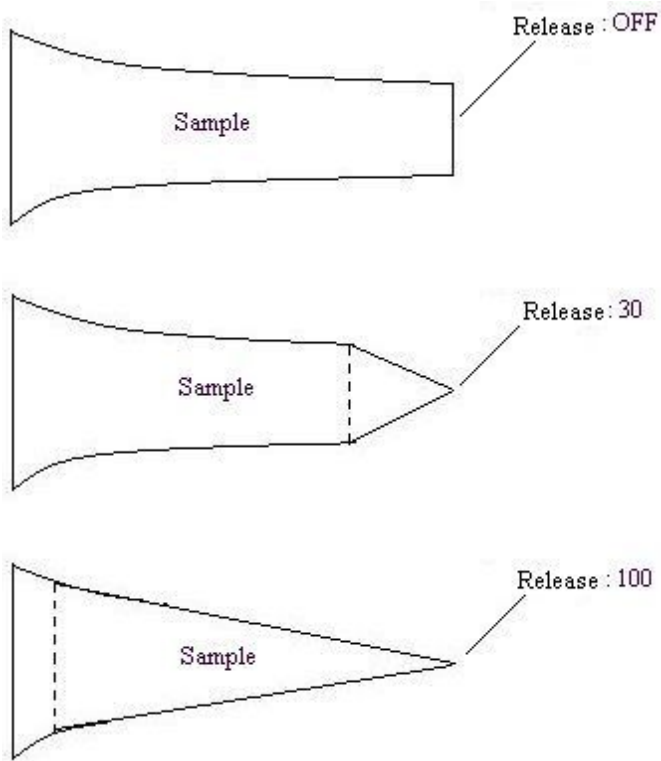
A---(Attack)NOTE ONからその音声の最大音量に到達するまでの時間を設定します。

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 <DRUM> Play: POLY

PAD	TYPE	FRQ	RESO	AFTR	A	D	S	R	DPTH	FLT2	FRQ2	RES2
A01	OFF									OFF		
A02	OFF									OFF		
A03	OFF									OFF		
A04	OFF									OFF		

SAMPLE AMP **FILTER** PITCH LFOMUTE OUT FX

パッドのプレッシャー・レベル

Tr: 1:001-Program01 <DRUM> Play: POLY

PAD	TYPE	FRQ	RESO	AFTR	A	D	S	R	DPTH	FLT2	FRQ2	RES2
A01	LPF	40	56	0	30	30	40		0	OFF		
A02	LPF	80	25	0	30	30	40		0	OFF		
A03	LPF	60	20	0	30	30	40		0	OFF		
A04	OFF									OFF		

SAMPLE AMP **FILTER** PITCH LFOMUTE OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

カーソルがTYPE～AFTR項目の間にあるときF3(FILTER)キーを押すとVELO(Velo▶Depth)の項目が表示されます。VELO(Velo▶Depth)が表示されているときにF3(FILTER)キーを押すとFLT2 (フィルター2) の項目が表示されます。

Tr: 1:001-Program01 <DRUM> Play: POLY

PAD	TYPE	FRQ	RESO	AFTR	A	D	S	R	DPTH	VELO
A01	LPF	40	56	0	30	30	40		0	0
A02	LPF	80	25	0	30	30	40		0	0
A03	LPF	60	20	0	30	30	40		0	0
A04	OFF									

SAMPLE AMP **FILTER** PITCH LFOMUTE OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

カーソルをA(Attack)の項目に移動するとエンベロープが表示されます。

Tr: 1:001-Program01 <DRUM> Play: POLY

PAD	TYPE	FRQ	RESO	AFTR	A	D	S	R	DPTH	Envelope
A01	LPF	40	56	0	30	30	40		0	Envelope
A02	LPF	80	25	0	30	30	40		0	
A03	LPF	60	20	0	30	30	40		0	
A04	OFF									

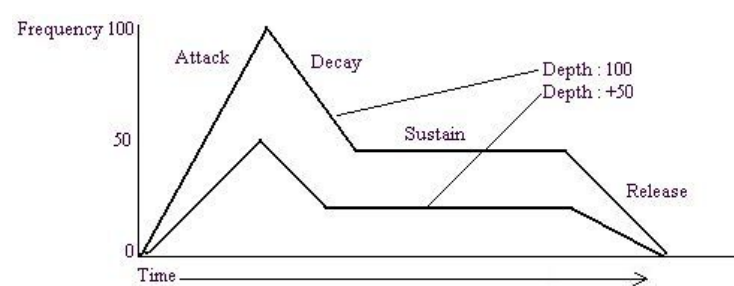
SAMPLE AMP **FILTER** PITCH LFOMUTE OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

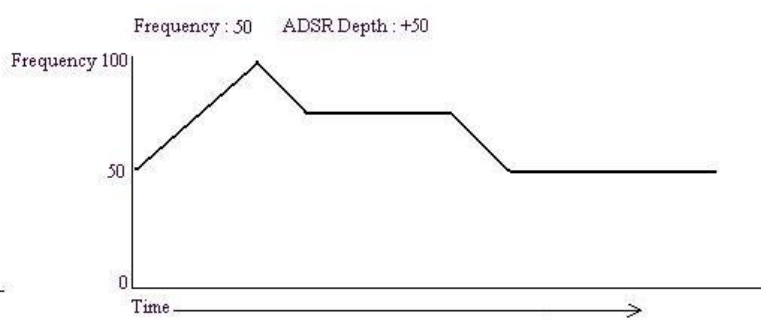
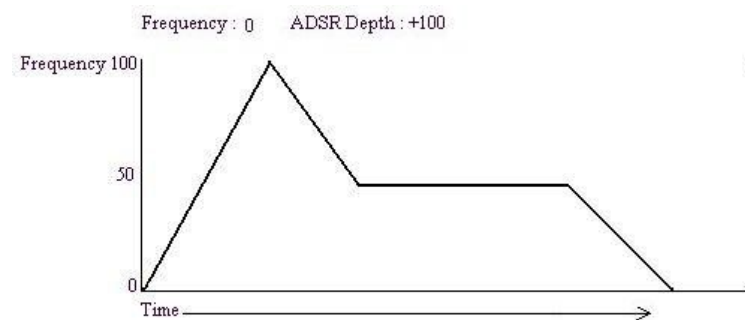
注: Filter2のパラメーターはFrequencyとResonanceのみです。
また、Filter2にADSRは働きません。

	フィルターの種類を選択してください。 TYPE 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。 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。 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。 EQL(Equalizer Low):低域の音を増減します。(MPC2500にこのパラメータはありません) EQH(Equalizer High):高域の音を増減します。(MPC2500にこのパラメータはありません) LNK(Filter2):常にFilter1と同じ値で働きます。
FRQ(Frequency)	カットオフ周波数を設定してください。(0～100) TYPEがEQLとEQHの場合は(-100～+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)
AFTER(Aftertouch)	パッドのプレッシャーの値がFREQに加算されます。 例 AFTER: +100 プレッシャーによりFREQに1-100が加算されます。 AFTER: -50 プレッシャーによりFREQに-1-50が加算されます。
A(Attack)	NOTO ONからDPTH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DPTH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。
R(Release)	NOTE OFFから、FRQの値になるまでの時間を設定します。 (PLAY MODEがONE SHOTの場合、Releaseの設定はできません)
DPTH(ADSR Depth)	フィルターに対するADSRの効果の大きさ。この値が0だとADSRは働きません。
VELO(Velo.▶Depth)	Velocityの値がADSR Depthに加算されます。 例 VELO(Velo.▶Depth):100 VelocityによりADSR Depthに1-100が加算されます。 VELO(Velo.▶Depth):50 VelocityによりADSR Depthに1-50が加算されます。 Frequency : 30 ADSR Depth : 0 Frequency 100 50 0 Time → Velo.▶Depth: 100 (Velo.=127) Velo.▶Depth: 50 (Velo.=127) 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。 Frequency : 50 A : 0 Frequency 100 Resonance : 0 D : 0 Velo.▶Depth : 50 S : 100 Aftertouch : 0 R : OFF 50 0 Time → Velocity=127 Velocity=1

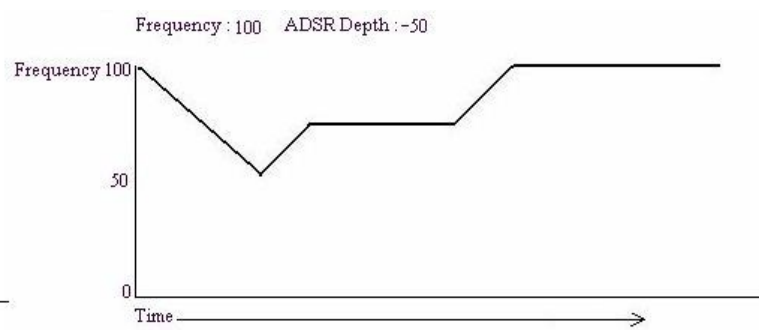
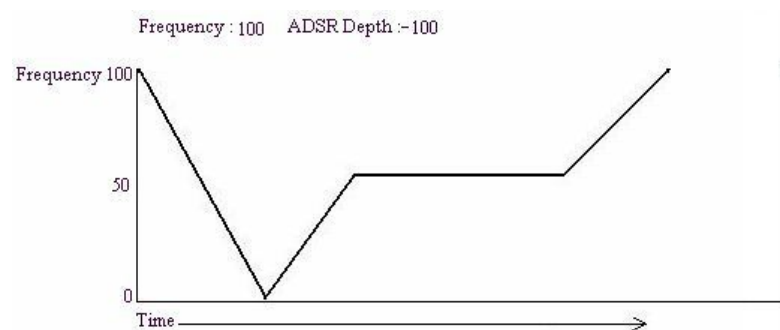
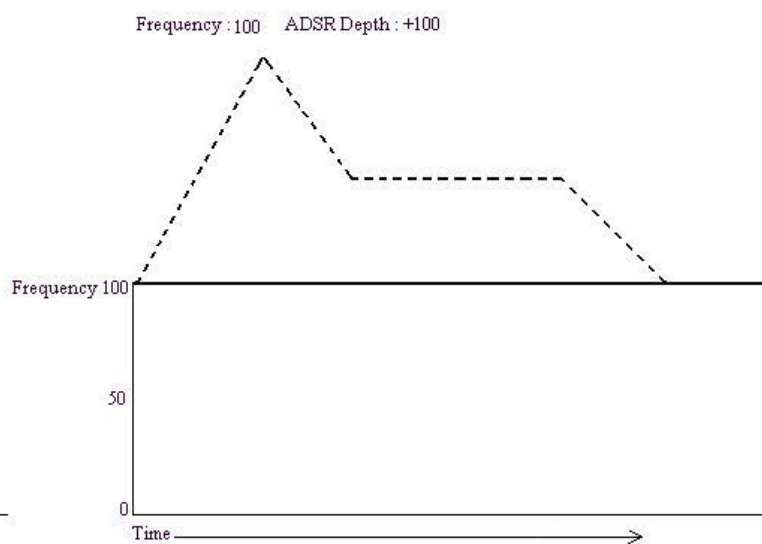
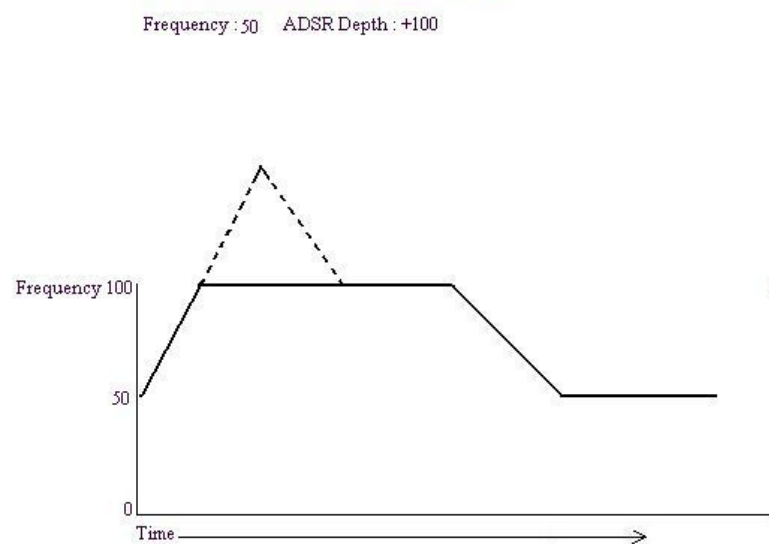
■ FilterのCutoff frequencyが下図のように変化します。



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



加算の結果が100以上の場合100と同じです。



Tr: 1:001-Program01								(DRUM)	Play: POLY	
PAD	ATK	DCY	SUS	RLS	DEPTH	AFTER	B. PITCH	Pitch Envelope		
A01	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A02	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A03	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A04	30	30	40	---	0	0	44.1K			
SAMPLE AMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX										
F1	F2	F3	F4	F5	F6					

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

DCY---(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。

SUS---(Sustain)Decayが終わるポイントを設定します。

RLS---(Release)NOTE OFFから、Base Pitchになるまでの時間を設定します。

■ Base Pitch 44.1K

Tr: 1:001-Program01								(DRUM)	Play: POLY	
PAD	ATK	DCY	SUS	RLS	DEPTH	AFTER	B. PITCH	Pitch Envelope		
A01	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A02	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A03	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A04	30	30	40	---	0	0	44.1K			
SAMPLE AMP FILTER PITCH LFOMUTE OUT FX										
F1		F2		F3		F4		F5 F6		

通常のプレイ状態です。

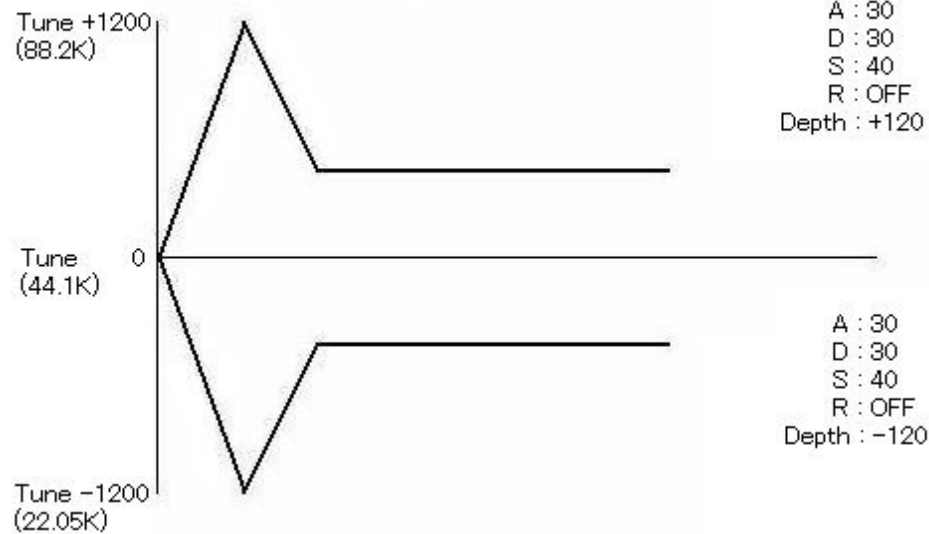
ノートONした時に再生スピードが44.1Kからスタートします。

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

AFTER(Aftertouch) : +/- 120でパッドのプレッシャーによりTUNEが+/- 1200セント変化します。

Aftertouchの値はADSR DEPTHの値に加算されます。

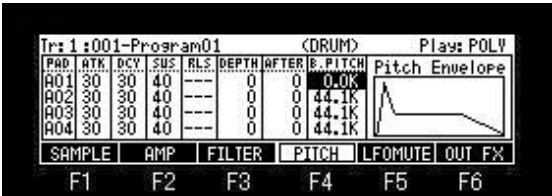
Base pitch : 44.1K



Tr: 1:001-Program01 (DRUM)								Play: POLY	
PAD	ATK	DCY	SUS	RLS	DEPTH	AFTER	B. PITCH		
A01	30	30	40	---	+120	0	44.1K		
A02	30	30	40	---	0	0	44.1K		
A03	30	30	40	---	0	0	44.1K		
A04	30	30	40	---	0	0	44.1K		
SAMPLE		AMP		FILTER		PITCH		LFOMUTE	OUT FX

Tr: 1:001-Program01								(DRUM)	Play: POLY	
PAD	ATK	DCY	SUS	RLS	DEPTH	AFTER	B. PITCH	Pitch Envelope		
A01	30	30	40	---	-120	0	44.1K			
A02	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A03	30	30	40	---	0	0	44.1K			
A04	30	30	40	---	0	0	44.1K			
SAMPLE		AMP		FILTER		PITCH		LFOMUTE	OUT FX	

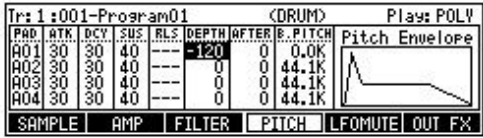
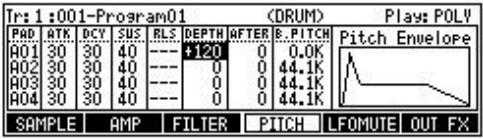
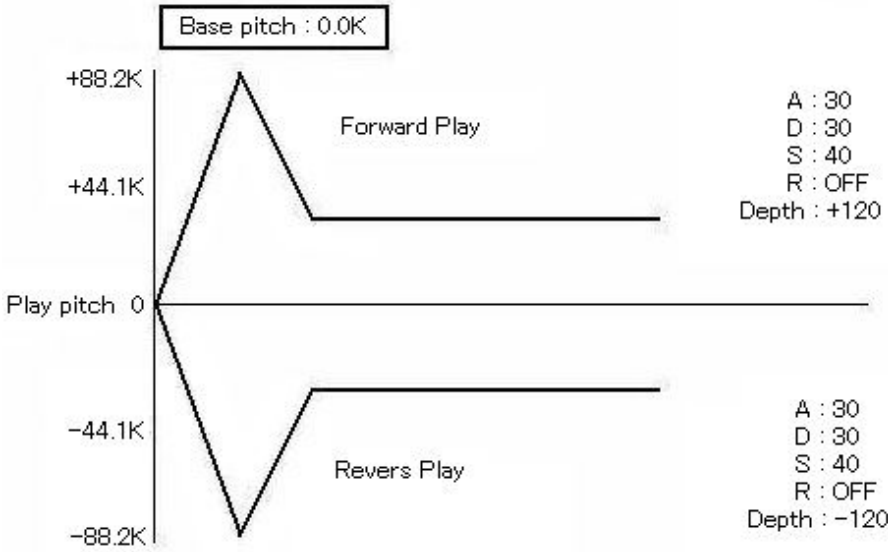
■ Base Pitch 0.0K



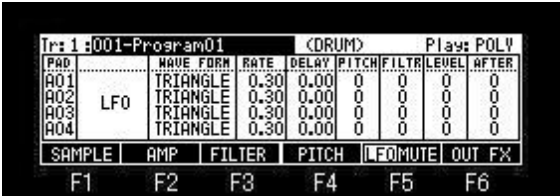
ノートONで再生スピードが0からスタートします。
DEPTH : +120の時再生スピードが0から2倍速まで変化します。
DEPTH : -120の時リバース再生で2倍速まで変化します。
AFTER(Aftertouch)はパッドのプレッシャーによりADSRのDEPTHが変化します。
Aftertouchの値はADSR DEPTHの値に加算されます。

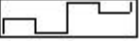
このモードは止まっているレコード・プレーヤーを手で回したのと同じような効果が得られます。
ADSR DEPTH : + の場合は前方向に、- の場合は後ろ方向にプレイします。

注: DEPTHとAFTERの値が0の時は音が出ません。



■ 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。



WAVE FORM	LFOの波形を選択してください。					
	TRIANGLE	SINE	SQUARE	SAW	SAW DOWN	RANDOM
						
RATE	LFOの周期 (速度) を設定します。(0.12-99.00)					
DELAY	LFOの効果がか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。(0.00-99.00) 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。					
PITCH	LFOでピッチにビブラート効果を付けるための設定をします。(0-100) 数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るための設定をします。(0-100) 数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。 このパラメーターはF3(FILTER)で設定した数値を基準にして開閉します。					
LEVEL	LFOでレベルにトレモロ効果を付けるための設定をします。(0-100) 数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。					
AFTER	プレッシャーによりLFOの深さが変わります。(Pitchのみ)(0-100) 数値が大きいほど深くかかります。					

■ 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 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A02	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFO/MUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

MODEの項目で"MUTE"を選択してください。

次にPAD項目のパッドを叩いたときにMUTEさせたいパッドを"TARGT"の項目で選択してください。

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	MUTE	A02	OFF	OFF	OFF	OFF
A02	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFO/MUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

上図の設定の場合、パッドを叩いてサンプルを再生中にパッドA01が叩かれるとパッド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 (同時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 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	MUTE	---	---	---	---	1
A02	MUTE	---	---	---	---	1
A03	MUTE	---	---	---	---	2
A04	MUTE	---	---	---	---	2
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFO/MUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A02	MUTE	---	---	---	---	1
A03	MUTE	---	---	---	---	2
A04	MUTE	---	---	---	---	2
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFO/MUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

"GROUP"の項目で同時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。

上図の設定の場合のMUTEの働き

サンプルを再生中にパッドA01が叩かれると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。

■ サイマルト・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。)

SIMULT1

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	SIMULT1	OFF	OFF	OFF	OFF	---
A02	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFO/MUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

MODEの項目でSIMULT1を選択し、PAD項目のパッドが叩かれたときに、同時に発音させたいパッドをTARGET1～TARGET4に設定してください。

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	SIMULT1	A02	A03	OFF	OFF	---
A02	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	MUTE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFO/MUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

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を叩くとパッドA02とパッドA03もイベントとして記録されます。
再生	録音されているパッドA01のイベントが再生されてもパッドA02とパッドA03は発音されません。(録音されているA02・A03のイベントと重なって鳴りません)

SIMULT2

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	SIMULT2	A02	A03	OFF	OFF	---
A02	MUTE/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	SIMULT/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

SIMULT2を選択した場合、録音と再生時の動きが下記ようになります。

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。

パターンが再生できるモードでの振る舞い
例えばSIMULT1又はSIMULT2が以下の設定の場合

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	SIMULT1	A02	A03	OFF	OFF	---
A02	MUTE/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	SIMULT/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	SIMULT2	A02	A03	OFF	OFF	---
A02	MUTE/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	SIMULT/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

A01にパターンが割り付けられていた場合、サイマルト機能は働きません。(A02とA03は発音されません)
また、パターンが割り付けられているパッドをターゲットのパッドに設定した場合、パターンは再生されません。
例えばA01がサンプルでA02とA03にパターンが割り付けられていた場合、A01を叩いてもA02とA03のパターンは再生されずプログラムで設定されているサンプルが発音されます。

注:サイマルトパッドはMIDI NOTEには働きません。
SIMULT2の場合、マスターのパッドにしかQ-Linkは働きません。

■CYCLE (パッドを叩く度にサンプルがTARGTの番号順に切り替わります)

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	---
A02	MUTE/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	SIMULT/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

MODEの項目でCYCLEを選択し、TARGT1～TARGT4に切り替えたいサンプルがアサインされているパッドを設定してください。

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	CYCLE	A02	A03	A04	A05	---
A02	MUTE/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	SIMULT/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

上図の設定の場合、パッドA01を叩く度にTARGT1(A02にアサインされているサンプル)、TARGT2(A03にアサインされているサンプル)、TARGT3(A04にアサインされているサンプル)、TARGT4(A05にアサインされているサンプル)の順に発音されます。
(OFFのTARGTはスキップされます)

Tr: 1:001-Program01 (DRUM) Play: POLY						
PAD	MODE	TARGET1	TARGET2	TARGET3	TARGET4	GROUP
A01	CyclRnd	A02	A03	A04	A05	---
A02	MUTE/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A03	SIMULT/	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A04	CYCLE	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

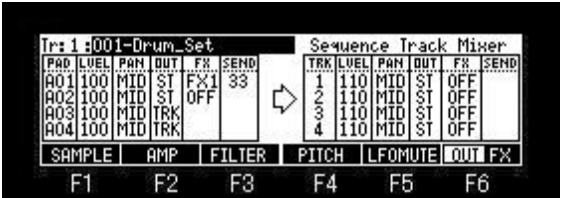
MODEの項目でCyclRndを選択するとランダムに切り替わります。(OFFのTARGTはスキップしません)

120.0(S) 4/4 01-Sequence01 Bars: 2 Loop:OFF						
N:001.01.001						Ptn:OFF
1 DRUM						SSOFF:100
Track01	Psm:Program01					Vel%:100
Q1:OFF	A01:cycl: A02 A03 A04 A05					PCseq----
						MIDI:OFF
I.C.	CLICK	TR -	TR +	MUTE	SOLO	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	

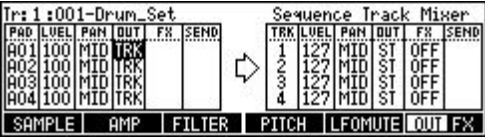
メイン画面では上図のように表示され、次に発音されるパッドが矢印で示されます。

注:CYCLEはMIDI NOTEには働きません。
パターンが設定されているパッドをTARGTに設定しても、プログラムでアサインされているサンプルしか発音されません。

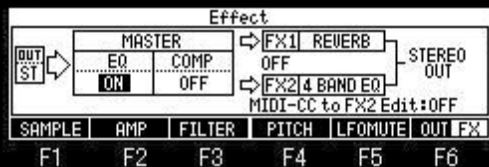
■ サンプルの出力先や使用するエフェクトを設定します。



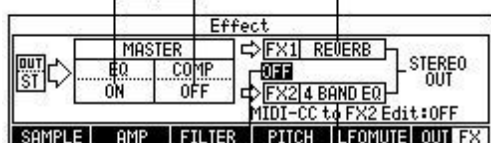
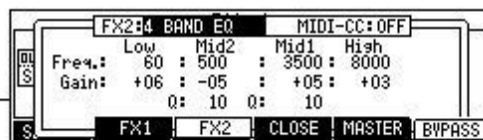
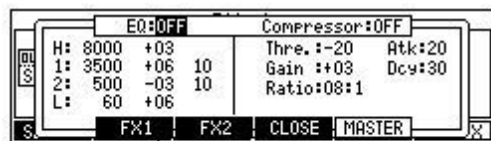
※トラック・ミキサーの設定(パラメーターの値)はシーケンスが記憶しています。

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) LはSTEREO OUTのL、RはSTEREO OUTのRに出力されます。(MPC1000だけにある選択)  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。 [MODE]+PAD8(MIXER)  TRを設定した場合はトラック・ミキサーの設定に従います。
FX	エフェクトをかける場合に設定してください。 OFF:エフェクトを使用しません。(但し、マスターのエフェクトはかかります。EQやCOMPがON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。 注:OUTの項目でSTが選択されている時だけ設定可能。
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)

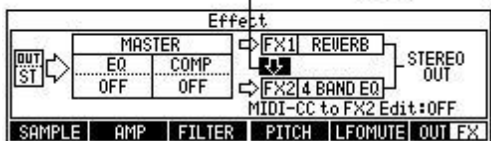
※トラック・ミキサーの設定はシーケンスが記憶しています。
従ってトラック・ミキサーの設定を変更したらシーケンスをセーブしてください。



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 COMP	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。
MIDI-CC to FX2 Edit	FX2のパラメーターの値をMIDIコントローラーで操作する場合はONにしてください。



— FX1の音にFX2のエフェクトをかけたい場合は、ここを矢印に変えてください。



■ 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。

※項目の値はQ1スライダーでも変更できます。

サンプルが使う音階の範囲を設定します。

サンプルのオリジナル・キー

Tr: 1:001-Brass		(INST)		OVERLAP	
LOW	HIGH	SAMPLE	ORG	LEVEL	TUNE
1	35 B_0	98 D_6	SAW_A_3	100	+00.00
2	35 B_0	98 D_6		100	+00.00
3	35 B_0	98 D_6		100	+00.00
4	35 B_0	98 D_6		100	+00.00

SAMPLE AMP FILTER PITCH LFO OUT FX

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。
 上図の場合、サンプル"SAW_A_3"がノートA_3をTUNE 00.00の時の音として設定され、B_0～D_6までの音階が自動的に割り付けられます。
 つまりノートA_3を基準にしてTUNEを01.00（半音）ずつ増減します。
 A_3～D_0までは半音ずつプラスされ、A_3～B_0までは半音ずつマイナスされます。

サンプルのオリジナル・キーについて
 ノートが設定されていないサンプルはデフォルトでC_3が設定されます。
 サンプルのノートはサンプルが記憶しているのでノートを変更した場合、サンプルをセーブしてください。

Sample list					
	SAMPLE	ORIGINAL	TUNE	LOOP	LEVEL
1	002*libraphone C5	84 C_5	+00.00	LOOP	80
2	003*libraphone C6	96 C_6	+00.00	LOOP	80
3	004*libraphone D3	62 D_3	+00.00	LOOP	80
4	005*libraphone G2	55 G_2	+00.00	LOOP	80

SAMPLE AMP FILTER PITCH LFO OUT FX

サンプルリストのウィンドウでサンプル名の頭にアスタリスクが表示されているサンプルは編集又は変更が加えられたサンプルです。

■ NON-OVERLAPモード

Tr: 1:001-Program01		(INST)		OVERLAP	
LOW	HIGH	SAMPLE	ORG	LEVEL	TUNE
1	36 C_1	99 D#6		80	+00.00
2	36 C_1	99 D#6		80	+00.00
3	36 C_1	99 D#6		80	+00.00
4	36 C_1	99 D#6		80	+00.00

SAMPLE AMP FILTER PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

OVERLAPフィールドでジョグを右に回すとNON-OVERLAPになります。

Tr: 1:001-Program01		(INST)		NON-OVERLAP	
SAMPLE	ORIGINAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL	
1		21		80	
2		109		80	
3		109		80	
4		109		80	

SAMPLE AMP FILTER PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

サンプルのオリジナル・キー

サンプルが使う音階の範囲を設定します。

Tr: 1:001-07Harpsichord		(INST)		NON-OVERLAP	
SAMPLE	ORIGINAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL	
1	Harpsichord31	31G_0	21	80	
2	Harpsichord36	36C_1	34	80	
3	Harpsichord44	44G#1	41	80	
4	Harpsichord51	51D#2	48	80	

SAMPLE AMP FILTER PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

Tr: 1:001-07Harpsichord		(INST)		NON-OVERLAP	
SAMPLE	ORIGINAL	SPAN	C1 C2 C3 C4 C5 C6	LEVEL	
1	Harpsichord31	31G_0	21	80	
2	Harpsichord36	36C_1	34	80	
3	Harpsichord44	44G#1	41	80	
4	Harpsichord51	51D#2	48	80	

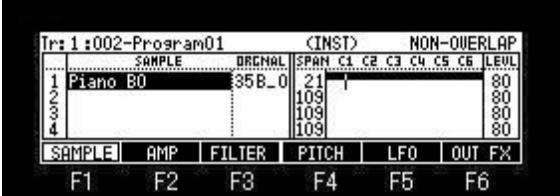
SAMPLE AMP FILTER PITCH LFO OUT FX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

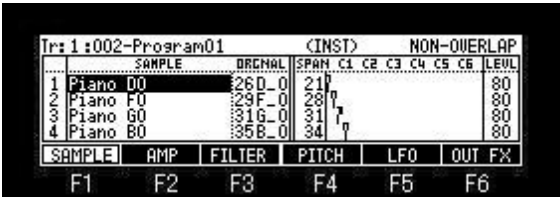
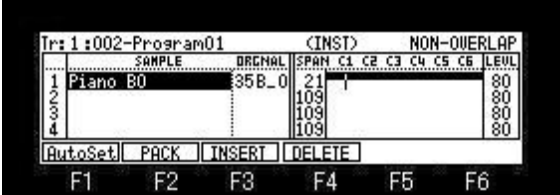
サンプルとサンプルのオリジナル・キー（ノート）を設定したらサンプルが使う音階の範囲を設定してください。（LOWの値を設定します）
 上図の場合、サンプル"Harpsichord31"はノートの31を基準にしてノートの21～33までの音階に使われます。
 ノートの31を基準にしてノートの21～33まで自動的にTUNEを01.00（半音）ずつ増減します。
 サンプル"Harpsichord36"はノートの36を基準にしてノートの34～40までの音階に使われます。
 サンプル"Harpsichord44"はノートの44を基準にしてノートの41～47までの音階に使われます。

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に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

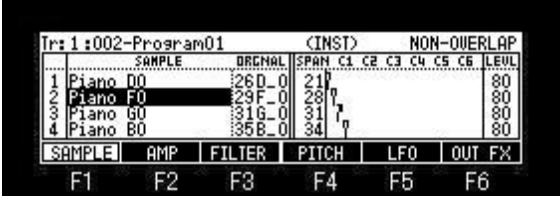


SAMPLEの項目で任意のサンプルを設定します。
この状態で[SHIFT] + F1(AutoSet)キーを押すと下図のようになります。

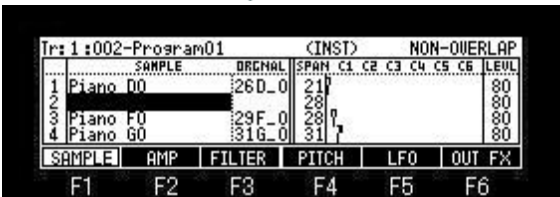
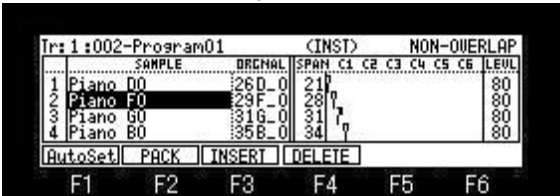


同じサンプル名のサンプルを探し、ノートの順番に並べて範囲まで自動で設定されます。

INSERT



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。



DELETE

Tr: 1:002-Program01			(INST)		NON-OVERLAP					
	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
SAMPLE		AMP	FILTER	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。

Tr: 1:002-Program01			(INST)		NON-OVERLAP					
	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
AutoSet		PACK	INSERT	DELETE						
F1		F2	F3	F4	F5	F6				

Tr: 1:002-Program01			(INST)		NON-OVERLAP					
	SAMPLE	ORGNAL	SPAN	C1	C2	C3	C4	C5	C6	LEVEL
1	Piano D0	26D_0	21							80
2	Piano G0	31G_0	31							80
3	Piano B0	35B_0	34							80
4	Piano D1	38D_1	37							80
SAMPLE		AMP	FILTER	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。

■ 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

Tr: 1:001-01Grand Piano			(INST)		NON-OVERLAP					
	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
SAMPLE		AMP	FILTER	PITCH	LF0	OUT FX				
F1		F2	F3	F4	F5	F6				

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

Tr: 1:001-01Grand Piano			(INST)		NON-OVERLAP					
	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
AutoSet		PACK	INSERT	DELETE						
F1		F2	F3	F4	F5	F6				

Try	Sample Packing										AP
1	01Grand Piano .PGM										UL
2	Sample_01	.WAV	→	01Grand Piano .PAC	80						80
3	Sample_02	.WAV									80
4	Sample_nn	.WAV									80
ALL PGM :		CANCEL :		DO IT :							
F1	F2	F3	F4	F5	F6						

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)

Tr: 1:001@016rand Piano				(INST PACK) NON-OVERLAP						
PACKED SAMPLE				SPAN C1 C2 C3 C4 C5 C6 LEVEL						
1	[1]	Piano	D0	21						80
2	[2]	Piano	F0	28						80
3	[3]	Piano	G0	31						80
4	[4]	Piano	B0	34						80
SAMPLE		AMP	FILTER	PITCH		LF0		OUT FX		
F1		F2		F3		F4		F5		F6

バックされたプログラムはPのマークが表示されます。

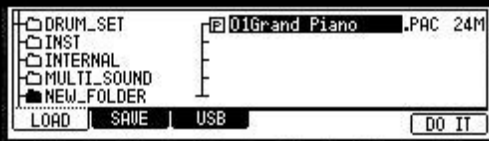
Tr:1:001@01Grand Piano		(INST PACK) NON-OVERLAP							
PACKED SAMPLE		SPAN C1 C2 C3 C4 C5 C6 LEVEL							
1	[1] Piano D0	21							80
	[2] Piano F0	28							80
	[3] Piano G0	31							80
	[4] Piano B0	34							80
SAMPLE		AMP	FILTER	PITCH	LF0	OUT FX			

バックされたプログラムのサンプルは変更できませんので、サンプル・フィールドにカーソルを移動することはできません。(INSTの場合)
バ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。

バックしてもメモリの空き容量は変わりません。
バックすることで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。

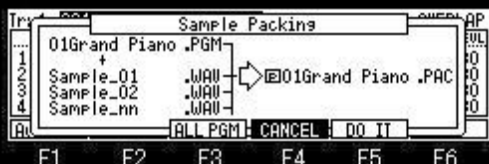


セーブのモードではプログラムとして表示されます。



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。

■ 全てのプログラムをパックする

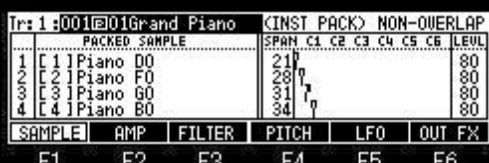


"Sample Packing"のウィンドウでF3(ALL PGM)キーを押すと"Pack ALL Programs"のウィンドウが表示されます。



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。

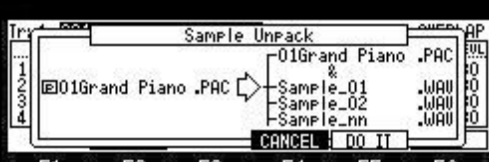
■ パックされたプログラムを元に戻す



元に戻したいプログラムを選択して[SHIFT]+F2(UNPACK)キーを押してください。

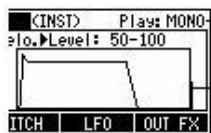


[SHIFT]+F2(UNPACK)キーを押すと"Sample Unpack"のウィンドウが表示されます。



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。



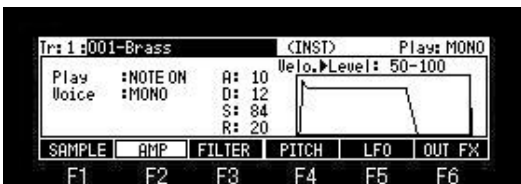


Velo. ▶ Level

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。



ベロシティ
 プレッシュャー・レベル

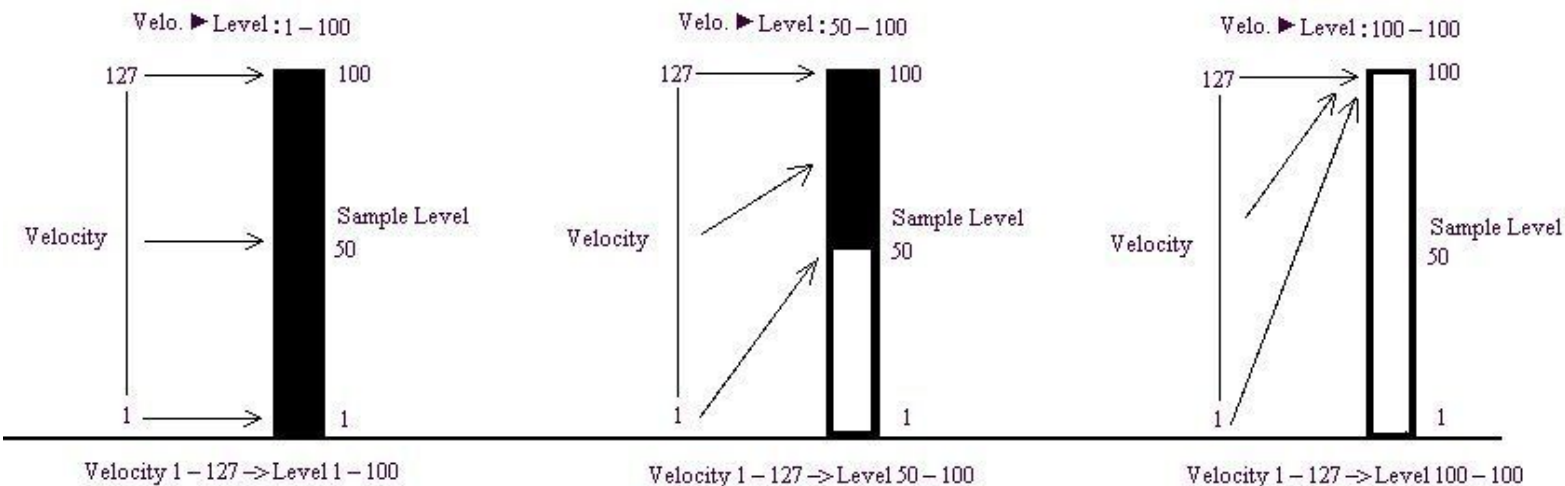


※パラメーターの値はQ1スライダーでも変更できます。

Play	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。
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。

Velo. ▶ Level

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。



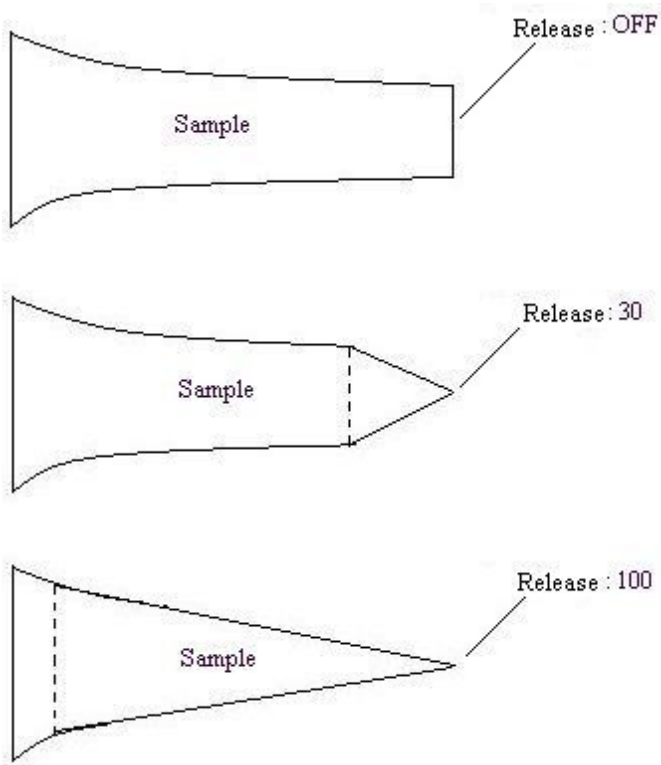
A---(Attack)NOTE ONからその音声の最大音量に到達するまでの時間を設定します。

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。

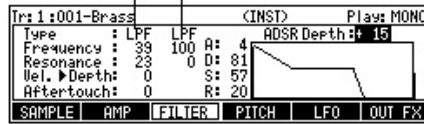
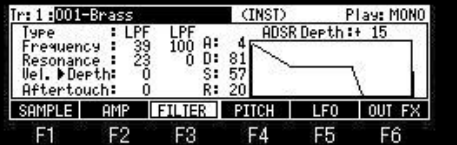
R---(Release)NOTE OFFから音が鳴り終わるまでの時間を設定します。

PlayがONE SHOTの場合Releaseは下図のように働きます。



Filter 1

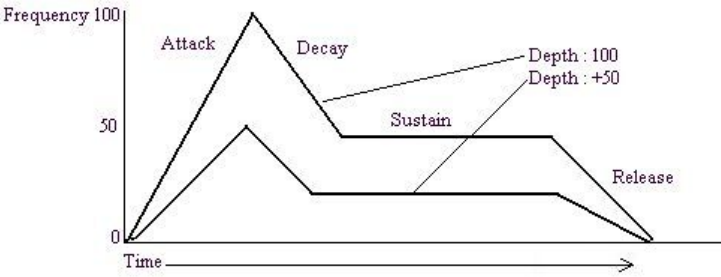
Filter 2



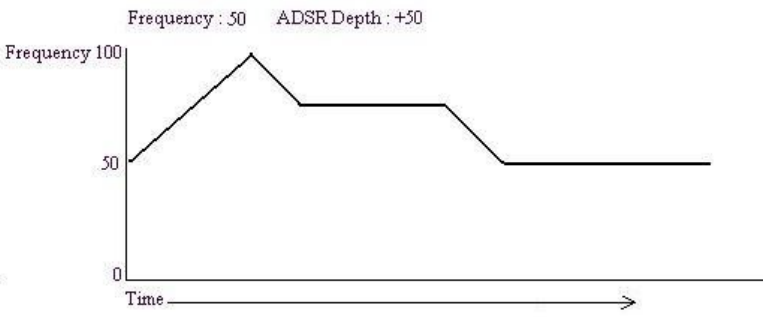
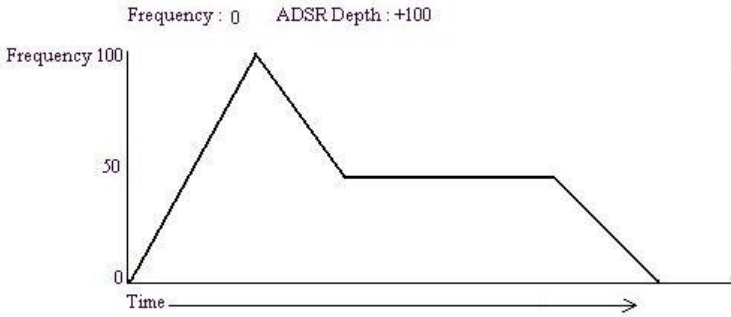
注: Filter2のパラメーターはFrequencyとResonanceのみです。 また、Filter2にADSRは働きません。

	フィルターの種類を選択してください。 Type 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。 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。 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。 EQL(Equalizer Low): 低域の音を増減します。(MPC2500にこのパラメータはありません) EQH(Equalizer High): 高域の音を増減します。(MPC2500にこのパラメータはありません) LNK(Filter2): 常にFilter1と同じ値で働きます。
Frequency	カットオフ周波数を設定してください。(0~100) TYPEがEQLとEQHの場合はBoost/Cut(-100~+100)
Resonance	値を上げるとFrequency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)
Vel. Depth	Velocityの値がADSR Depthに加算されます。 例 Vel. Depth: 100 VelocityによりADSR Depthに1-100が加算されます。 Vel. Depth: 50 VelocityによりADSR Depthに1-50が加算されます。 Frequency 100 50 0 Time Frequency: 30 ADSR Depth: 0 Vel. Depth: 100 (Velo. = 127) Vel. Depth: 50 (Velo. = 127) 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。 Frequency 100 50 0 Time Velocity = 127 Velocity = 1 Frequency: 50 A: 0 Frequency 100 Resonance: 0 D: 0 Velo. Depth: 50 S: 100 Aftertouch: 0 R: OFF
Aftertouch	パッドのプレッシャーの値がFrequencyに加算されます。 例 Aftertouch: +100 プレッシャーによりFrequencyに1-100が加算されます。 Aftertouch: -50 プレッシャーによりFrequencyに-1-50が加算されます。
A(Attack)	NOTO ONからDPTH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DPTH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。
R(Release)	NOTE OFFから、FRQの値になるまでの時間を設定します。 (PLAY MODEがONE SHOTの場合、Releaseの設定はできません)
ADSR Depth	フィルターに対するADSRの効果の大きさ。この値が0だとADSRは働きません。

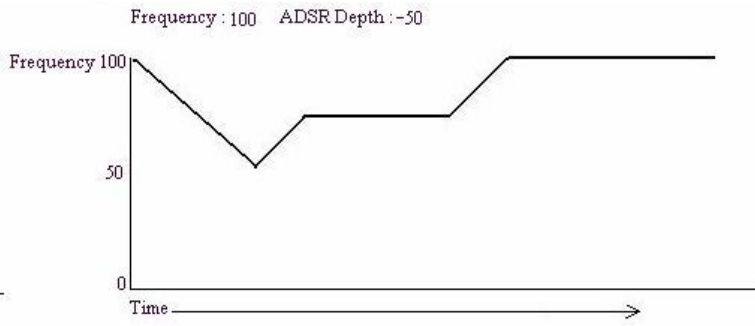
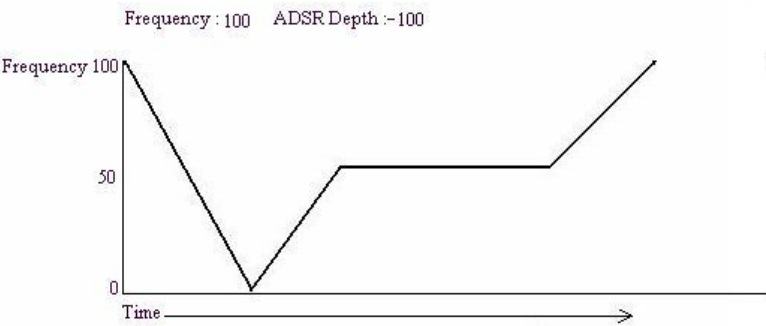
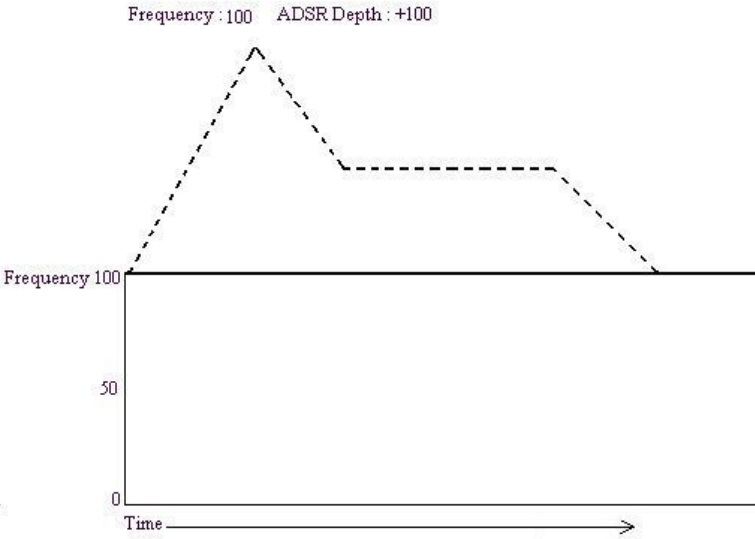
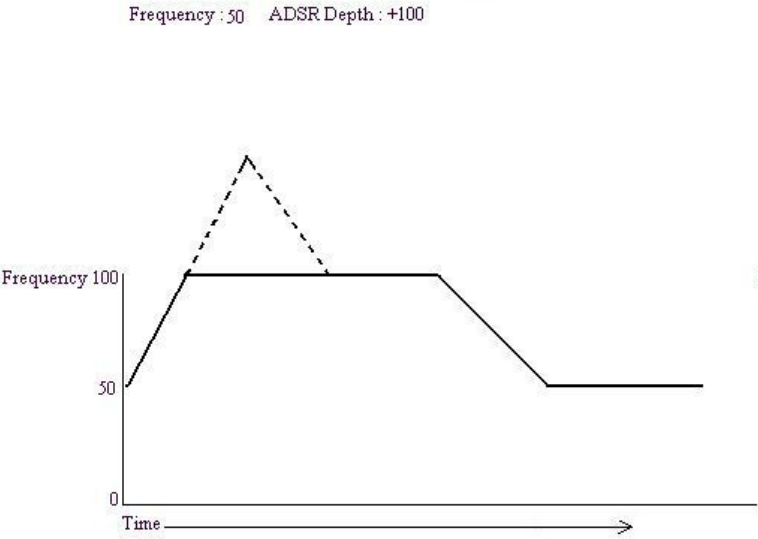
■ FilterのCutoff frequencyが下図のように変化します。

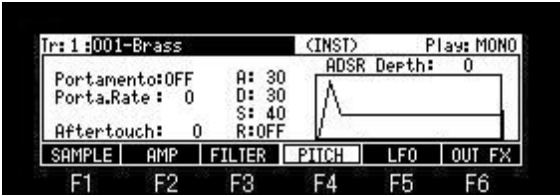


■ ADSRの値はFilterパラメーター[Frequency :xx]に加算されます。



加算の結果が100以上の場合100と同じです。

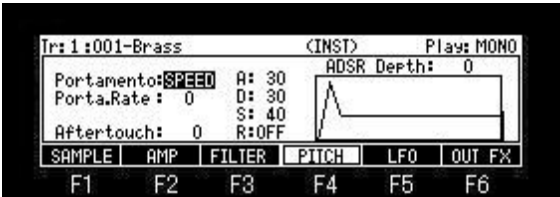




ADSR Depth : +/- 120でTUNEが+-1200セント (1オクターブ) 変化します。
Aftertouch : +/- 120でパッドのプレッシャーによりTUNEが+-1200セント変化します。
Aftertouchの値はADSR Depthの値に加算されます。

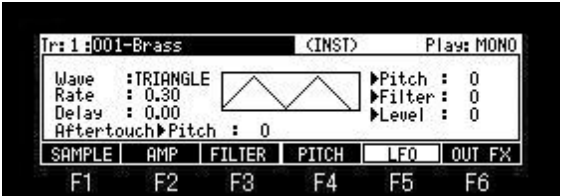
- A---(Attack)NOTO ONからADSR Depthの値になるまでの時間を設定します。
- D---(Decay)Attackで到達したADSR Depthの値からSustainで設定した値になるまでの時間を設定します。
- S---(Sustain)Decayが終わるポイントを設定します。
- R---(Release)NOTE OFFから、スタートの値(ADSR Depth: 0)になるまでの時間を設定します。

■ ボルタメント (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。)



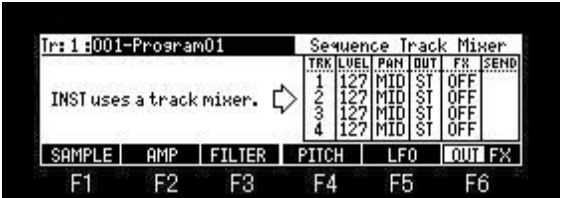
Portamento	OFF	ボルタメントの効果はかかりません。
	SPEED	ピッチの変化する速度が一定
	TIME	ピッチが変化する時間が一定
Port.Rate	変化する時間を調整します。	

■ 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。



Wave	LFOの波形を選択してください。
Rate	LFOの周期 (速度) を設定します。(0.12-99.00)
Delay	LFOの効果がか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。(0.00-99.00) 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。
Aftertouch▶Pitch	プレッシャーによりPitchのLFOの深さが変わります。(0-100) 数値が大きいほど深くかかります。
Pitch	LFOでピッチにビブラート効果を付けるための設定をします。(0-100) 数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るための設定をします。(0-100) 数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。 このパラメーターはF3(FILTER)で設定した数値を基準にして開閉します。
Level	LFOでレベルにトレモロ効果を付けるための設定をします。(0-100) 数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。

■ サンプルの出力先や使用するエフェクトを設定します。

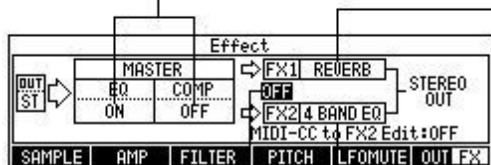
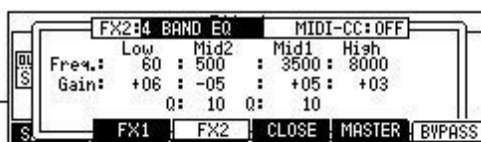
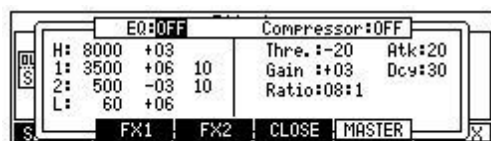


LVL	出力のレベルを設定してください。
PAN	パンの値を設定します。
OUT	出力先を設定してください。 STはSTEREO OUTに出力されます。 1-4はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC1000の場合) 1-8はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC2500の場合) LはSTEREO OUTのL、RはSTEREO OUTのRに出力されます。(MPC1000だけにある選択)
FX	エフェクトをかける場合に設定してください。 OFF: エフェクトを使用しません。(但し、マスターのエフェクトはかかります。EQやCOMPがONの場合) FX1: 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。 <u>注: OUTの項目でSTが選択されている時だけ設定可能。</u>
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)

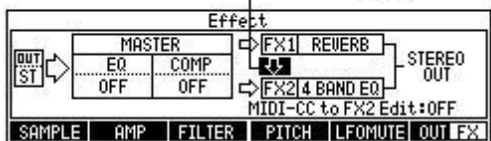
※トラック・ミキサーの設定(パラメーターの値)はシーケンスが記憶しています。
従ってトラック・ミキサーの設定を変更したらシーケンスをセーブしてください。



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 COMP	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。
MIDI-CC to FX2 Edit	FX2のパラメーターの値をMIDIコントローラーで操作する場合はONにしてください。



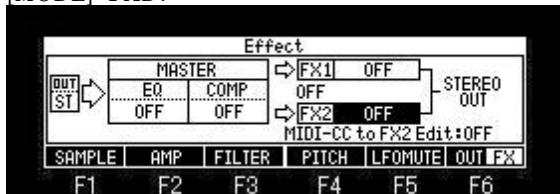
— FX1の音にFX2のエフェクトをかけたい場合は、ここを矢印に変えてください。



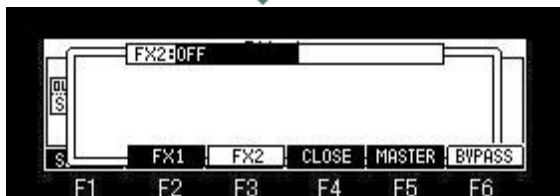
■ MIDIコントローラーでエフェクトのパラメーターの値をコントロールすることができます。(FX2のみでFX1はコントロールできません)

注: プレイ中にDELAYのTimeの値を変更するとノイズが出ますが、これはバグではなくCPUの限界です。

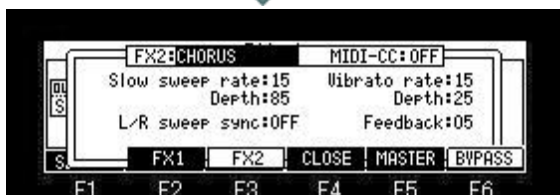
[MODE]+PAD7



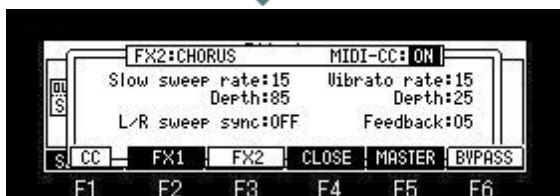
プログラムの画面のFX2フィールドでWINDOWキーを押してください。



エフェクトのタイプを選択するとMIDI-CCフィールドが表示されます。



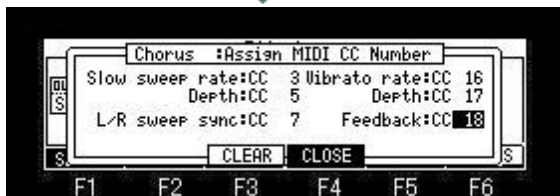
MIDI-CCフィールドをONにするとF6に"CC"が表示されます。



F1(CC)キーを押すとMIDI CCの割り付け画面が表示されます。

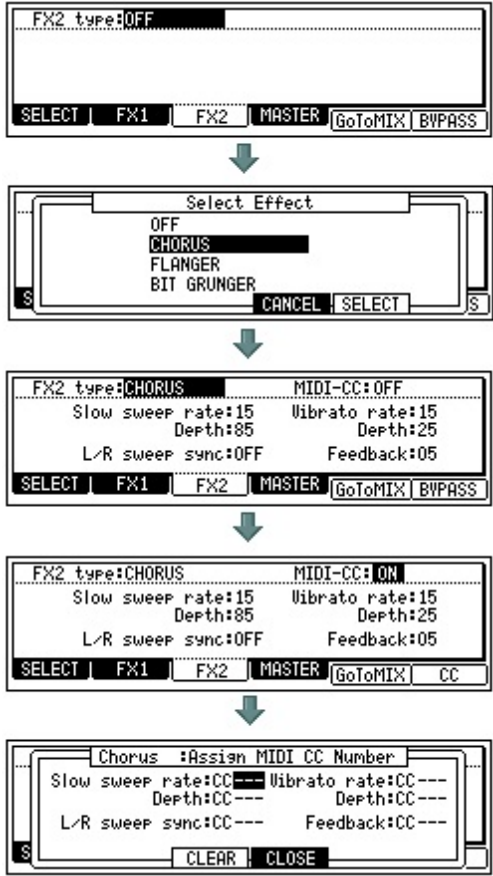


割り付けたいMIDIコントローラーのノブやスライダーを動かすと、動かされたノブやスライダーのコントロールチェンジ番号が自動的にカーソル位置のパラメーターに設定されます。

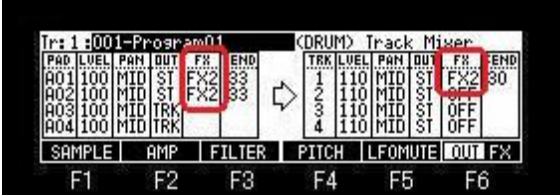


割り付けられたMIDI CCの設定はMAINキーを押すことによりシステムに記憶されます。

MIDI CCの設定は[MODE]+PAD12(EFFECT)のモードからでも行えます。



エフェクトをかけたいパッドやトラックのFXをFX2に設定してください。



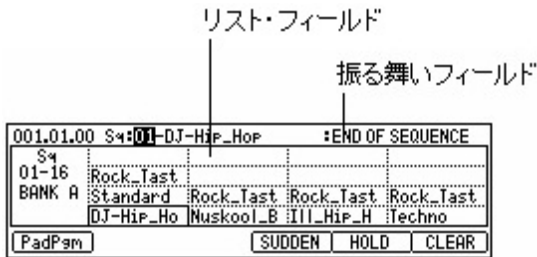
同じコントロールチェンジ番号を複数のパラメーターに設定した場合、左側及び上のパラメーターが優先されます。



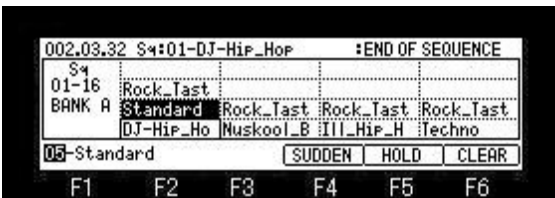
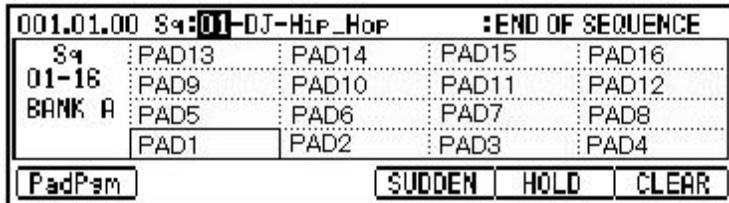
例えば上図のように設定してもRateにしか効きません。

■ パッドを叩くことで次に再生するシーケンスを選択することができます。

[NEXT SEQ]キーを押した画面



リスト・フィールドにはシーケンス名の最初の8文字が表示されます。
PAD BANKを切り替えることで1-64のシーケンスを表示することができます。
表示の順番はパッドの順番に対応しています。



シーケンスを再生し、次に再生したいシーケンスをパッドで選択してください。
画面の下側に選択したシーケンスの番号と名前が表示されます。(振る舞いフィールドが"END OF SEQUENCE"の場合)

振る舞いフィールド	
END OF SEQUENCE:	再生中のシーケンスをENDまで再生してから次のシーケンスを再生します。
IMMEDIATELY START:	パッドで選択した時点でそのシーケンスの最初から再生します。
IMMEDIATELY PLAY:	パッドで選択した時点で現在のNowの位置からそのシーケンスを再生します。

F4(SUDDEN)

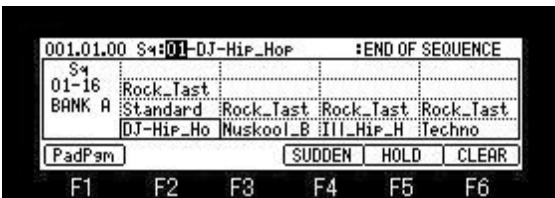
シーケンスを再生中にF4(SUDDEN)キーを押すと直ぐに次のシーケンスに切り替わります。
(振る舞いフィールドが"END OF SEQUENCE"のときのみ有効)

F5(HOLD)

シーケンスを再生中にF5(HOLD)キーを押すと、シーケンスを最後まで再生しても次のシーケンスに切り替わりません。
もう一度F5(HOLD)キーが押されるまで現在のシーケンスを繰り返し再生します。
(振る舞いフィールドが"END OF SEQUENCE"のときのみ有効)

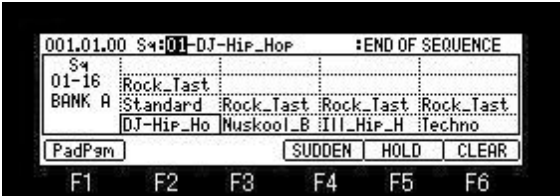
F6(CLEAR)

F6(CLEAR)キーを押すとパッドで選択した次に再生されるシーケンスをキャンセルします。



F1(PadPgm)については"パッドでプログラムを切り替える"を参照してください。

■ 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8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。

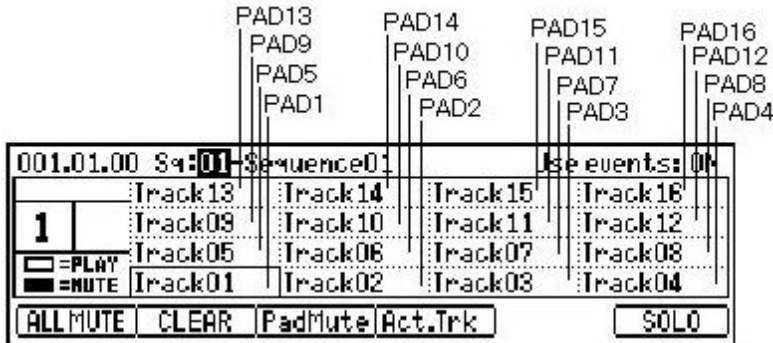
001.01.00 S4:01-DJ-Hip_Hop				
	PAD13	PAD14	PAD15	PAD16
1	PAD9	PAD10	PAD11	PAD12
	PAD5	PAD6	PAD7	PAD8
	PAD1	PAD2	PAD3	PAD4
PadPgm				

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。

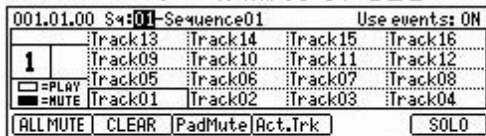
トラックミュート・イベント(パッドのON/OFF)をシーケンスに記録したいときは、[REC]又は[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY]又は[PLAY START]キーを押してください。

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8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。

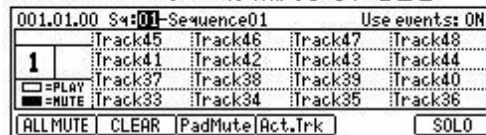
PAD BANK AのLEDが点灯しているとき



PAD BANK BのLEDが点灯しているとき



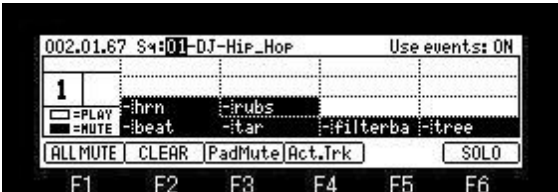
PAD BANK CのLEDが点灯しているとき



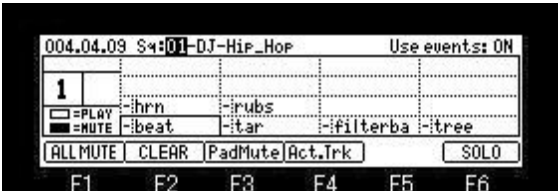
PAD BANK DのLEDが点灯しているとき



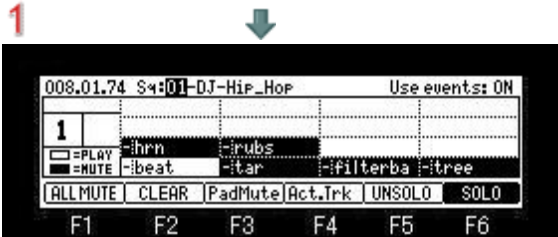
F1(ALLMUTE)キーを押すと全てのトラックをミュートします。



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。



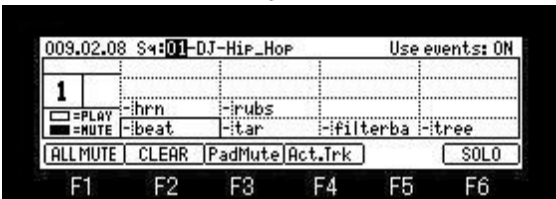
F6(SOLO)キーを押しながら再生したいトラックに該当するパッドを叩くとソロ機能がONになります。以後、パッドを叩くことで再生するトラックを変更できます。



F5(UNSOL)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。

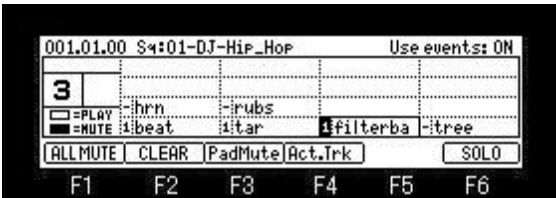


■トラックミュート・グループ

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)



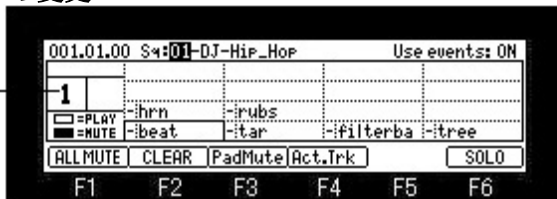
カーソルキーを押とカーソルがグループ・フィールドに移動します。([SHIFT] + ▲カーソルキーでシーケンス・フィールドに戻ります)



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。

■アクティブ・トラックの変更

アクティブ・トラック



F4 (Act.Trk) キーを押すと "ACTIVE" の表示が点滅して、アクティブ・トラックの変更モードになります。
パッドを叩くとアクティブ・トラックが変更されます。(モードの解除はもう一度 F4 (Act.Trk) キーを押してください。)
PAD1-64 は TRACK1-64 に対応していますので、例えば PAD6 を叩くとアクティブ・トラックが TRACK6 に変わります。
また、BANK-B の PAD6 を叩くと TRACK21 に変わります。
尚、ソロが ON のときはモードの ON/OFF に関わらずソロのトラックと連動して変わります。
※[MODE] キーを押しながらジョグを回してもアクティブ・トラックを変更することができます。

■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)

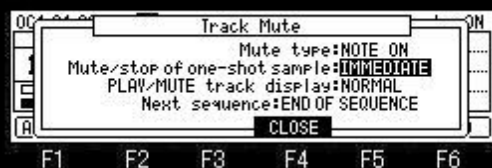
■ミュート・トラックの表示方法選択

"PLAY/MUTE track display"フィールドでミュート・トラックの表示方法が選択できます。



NORMAL: ミュートされているトラックが反転します。
 REVERSAL: 再生されているトラックが反転します。

■ミュート・タイプの選択

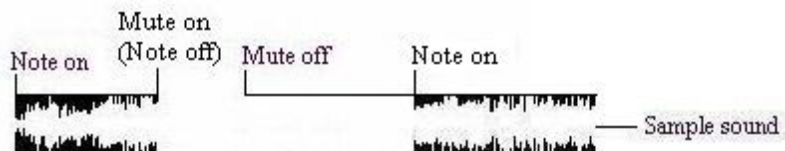


Mute/stop of one-shot sample=IMMEDIATE
 この条件のとき長いサンプルをMUTE ON/OFFした場合の振る舞いをMUTE TYPEの選択によって変更できます。



"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8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。



F1(ALLMUTE)キーを押すと全てのパッドをミュートします。



F2(CLEAR)キーを押すと全てのパッドのミュートを解除します。



F6(SOLO)キーを押しながら任意のパッドを叩くとソロ機能がONになります。
以後、叩いたパッドがソロになります。



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。



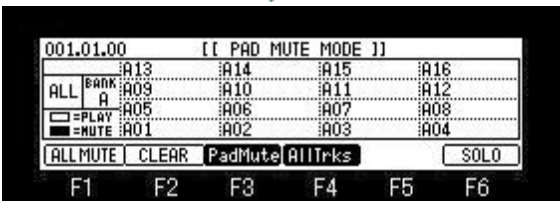
画面 1 の状態でF6(SOLO)キーを押すとソロ機能がONになる前の状態に戻ります。



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。

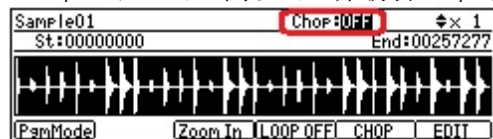


トラック1のPAD5、PAD6、PAD7のミュートは解除されます。

また、PAD5、PAD6、PAD7のミュート状態はトラック2のパッド・ミュートに継続されます。

[MODE]+PAD6

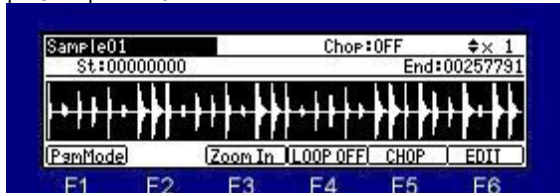
"Chop"フィールドに関しては"非破壊Chop"を参照してください。



プレイ・マーカー

サンプルを試聴のときプレイ・マーカーが表示されます。

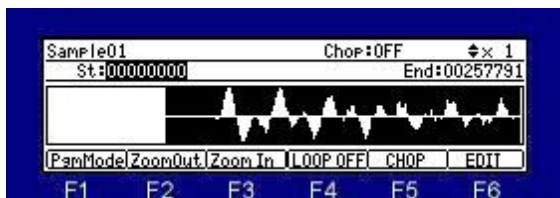
[MODE]+PAD6



F3(Zoom In)キーで波形のズームイン

BAR >又は[SHIFT]+▶カーソルキーでもズームインできます。

▲▼カーソル・キーでレベルを拡大して表示します。



F2(Zoom Out)キーで波形のズームアウト

< BAR 又は[SHIFT]+◀カーソルキーでもズームアウトできます。

上部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。

スタート・ポイントの調整



カーソルをStフィールドに移動してジョグを回してください。

[SHIFT]キーを押しながらジョグを回すと値を大きく変更できます。

Q1[AFTER]キーをONにすればQ1スライダーでも変更できます。

上部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。

エンド・ポイントの調整



カーソルをEndフィールドに移動してジョグを回してください。

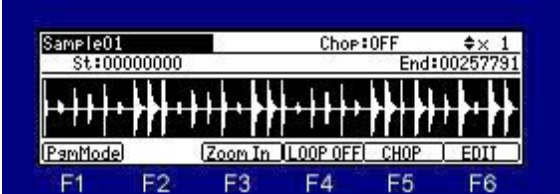
[SHIFT]キーを押しながらジョグを回すと値を大きく変更できます。

Q2[AFTER]キーをONにすればQ2スライダーでも変更できます。

注: PAD9～PAD12は下図のように働きます。



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とPAD9～PAD12) を押しながらジョグを回すと試聴しながらスタート又はエンドポイントを調整できます。
PAD1、PAD2、PAD5、PAD6、PAD9、PAD10を押すとカーソルがStフィールドに移動します。
PAD3、PAD4、PAD7、PAD8、PAD11、PAD12を押すとカーソルがEndフィールドに移動します。
PAD9～PAD12とPAD14～PAD16を押すと再生される部分の波形が点滅します。
F5(CHOP)の画面でも同じように働きます。(PAD3とPAD7の逆再生はありません)

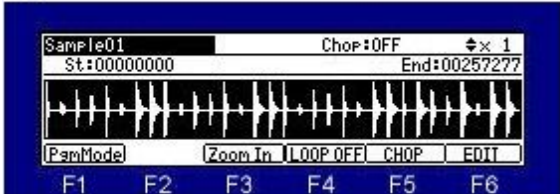


サンプル・フィールドにカーソルがあるとき[WINDOW]キーを押すと"Sample list"のウィンドウが表示されます。



任意のパッドを押しながらジョグを回してサンプルの試聴ができます。

EDIT



- DISCARD
- EXTRACT
- DELETE
- SILENCE
- INSERT SILENCE
- NORMLIZE
- REVERSE
- TIME STRETCH
- PITCH SHIFT
- BIT CONVERT
- RING MODULATION
- COMBINE
- FADE IN
- FADE OUT
- STEREO L=>MONO
- STEREO R=>MONO
- STEREO L+R=>MONO
- STEREO L-R=>MONO



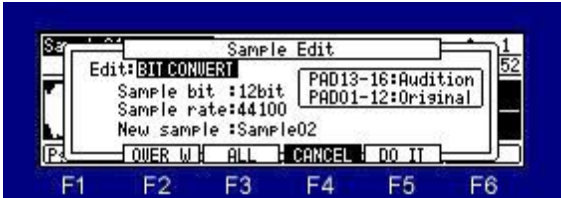
[SHIFT]+ファンクションキーでも編集機能を選択できます。(固定の6機能のみ)

■ 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、TRIMの画面で設定したスタート・ポイントから100mSECの無音が挿入されます。)

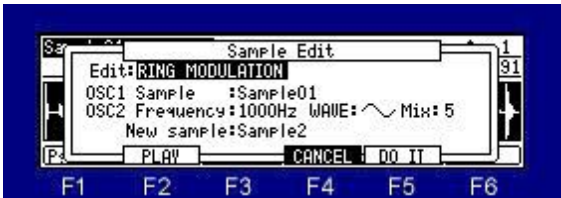
■ BIT CONVERT



サンプルを4-12bitサウンドに変換します。
F2[OVER W] = 設定された値で上書きコンバートします。
F3[ALL] = 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。
PAD13-PAD16を押すと現在の設定値の試聴ができます。
PAD01-PAD12を押すとオリジナルの音が試聴できます。

注: 変換後もファイルサイズは変わりません。

■ RING MODULATION

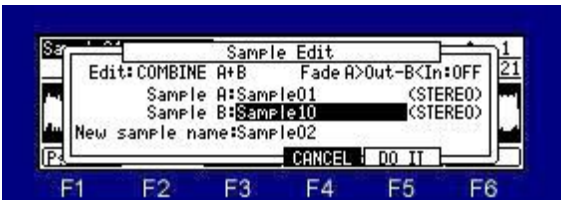
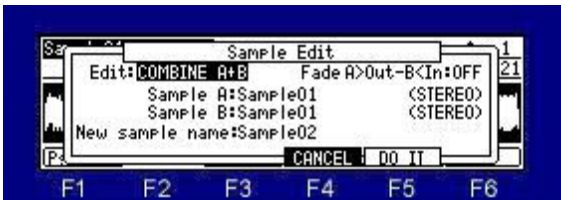


2つのオシレーターの出力をミックスして金属的な音を作ります。

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。

※PAD13-PAD16を押しても試聴ができます。

■ COMBINE

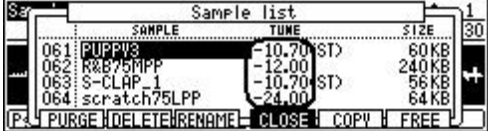


2つのサンプルを繋ぎ合わせます。

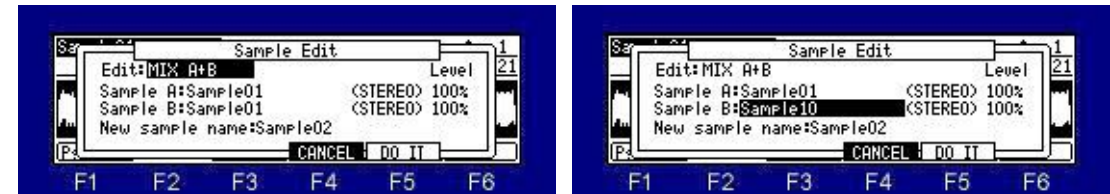


繋ぎ目でノイズが出る場合ONにしてください。

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。

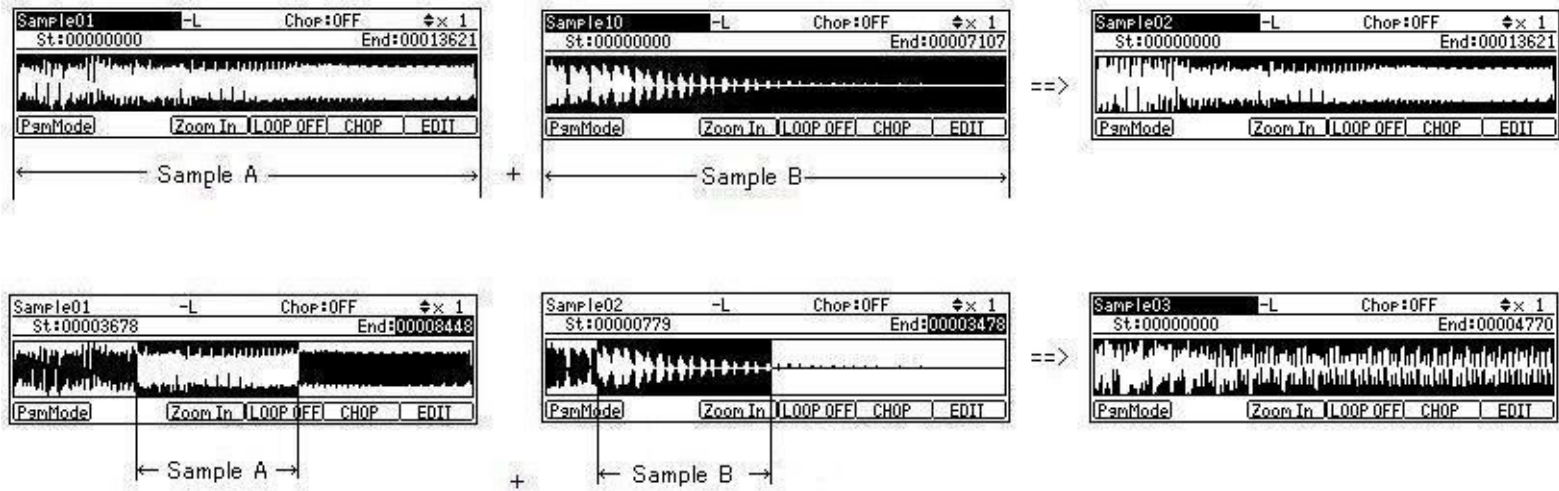


MIX



2つのサンプルをミックスします。

PAD13～PAD16を押すと"Sample A"フィールドで選択されているサンプルの試聴ができます。
PAD09～PAD12を押すと"Sample B"フィールドで選択されているサンプルの試聴ができます。
PAD01～PAD08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。
必要に応じてLEVELを調整してください。



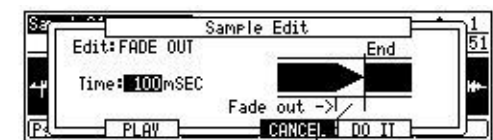
注: TUNEが設定されているサンプルはTUNE 00:00としてMIXされます。
ループがONのサンプルはOFFでMIXされます。
パッチドフレーズ・サンプルはミックスできません。

FADE IN



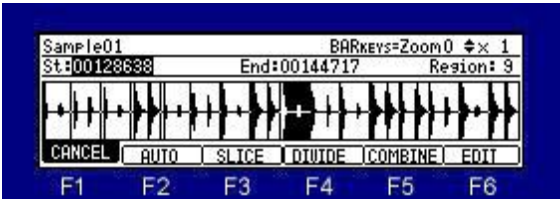
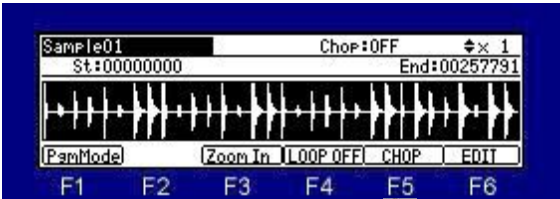
Timeフィールドでこの時間を設定してください。

FADE OUT

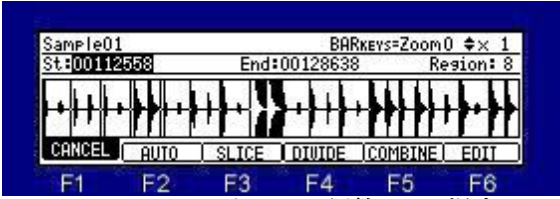


Timeフィールドでこの時間を設定してください。

■ CHOP



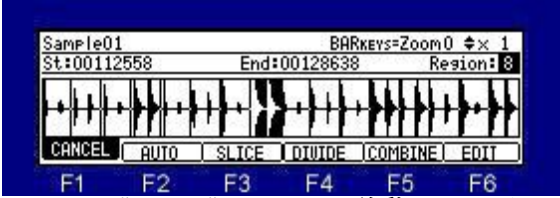
(リージョン = スライスポイントで分割されたそれぞれの部分)
カーソルが"St"フィールドにあるとき、リージョンのスタート・ポイントを調整できます。
カーソルが"St"フィールドにあるとき、◀カーソルキーを押すとリージョン・フィールドにあるカーソルが左のリージョンに移動します。



リージョンのエンド・ポイントを調整したい場合は、カーソルを"End"フィールドに移動してください。

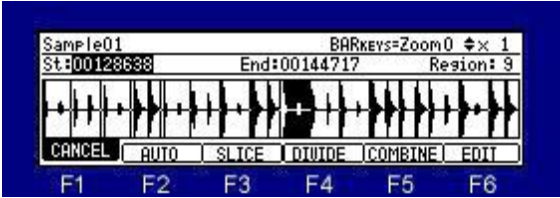


▲▼カーソルキーでレベルを拡大して表示します。
< BARキー又は[SHIFT]+◀カーソルキーでズームアウト、BAR >又は[SHIFT]+▶カーソルキーでズームインできます。
選択されているリージョンの試聴は任意のパッド (PAD1～PAD12) を押してください。



カーソルを"Region"フィールドに移動してジョグを回すとリージョンの選択ができます。

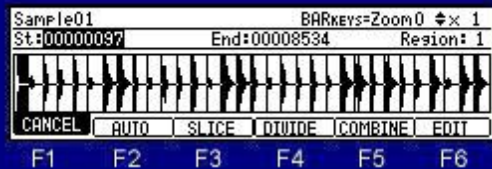
AUTO



F2(AUTO)キーを押すと"Auto Slice"のウィンドウが表示されます。(注:20秒以上の長いサンプルはAUTOできません。)
AUTOを使うとアタックの頭出しを自動で行い、そのアタック部分を基準に分割されます。(最大で64分割まで)



Recovery time(10 - 100): アタックから次のアタックを検出するまでの時間。(この時間内のアタックは無視します)
Threshold(0 - 100): アタックとして検出するレベルを設定します。
設定してF5(DO IT)キーを押してください。



SLICE



F3(SLICE)キーを押すとスライスモードになり、リージョンの数を変更できます。(2-64)
[TAP TEMPO]又は[SHIFT]キーを押しながらジョグを回すと大きく変更できます。
もう一度F3[SLICE]キーを押すか、▼カーソルキーを押すとスライスモードを解除します。

DIVIDE



F4(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。



COMBINE



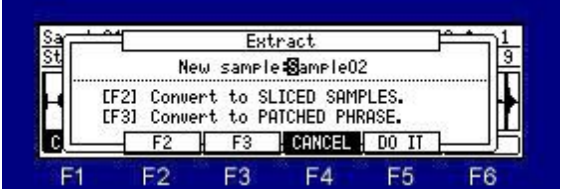
F5(COMBINE)キーを押すと選択されているリージョンと隣接するリージョンを結合します。
カーソルが"St"フィールドにあるときはスタート側(左)のリージョンと結合し、"End"フィールドにあるときはEnd側(右)のリージョンと結合します。



EDIT

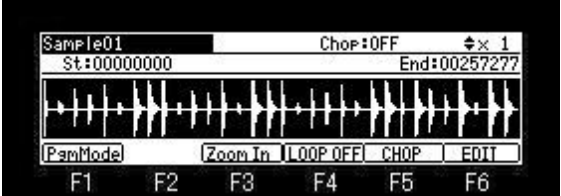


F6(EDIT)キーを押すと"Extract"のウィンドウが表示されます。

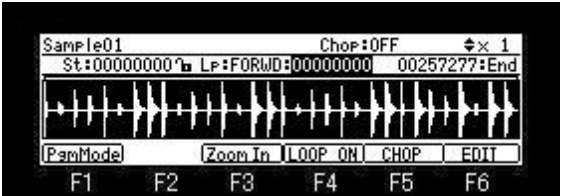


F5(DO IT):	選択されたリージョンを別なサンプルにします。
F2:	スライスポイントで分割されたそれぞれを別なサンプルにします。 例えば32分割されたSample01というサンプルの場合Sample01-1からSample01-32という32個のサンプルが作成されます。
F3:	パッチドフレーズに変換します。
注:ステレオのサンプルをパッチドフレーズに変換した場合はモノラルになります。	

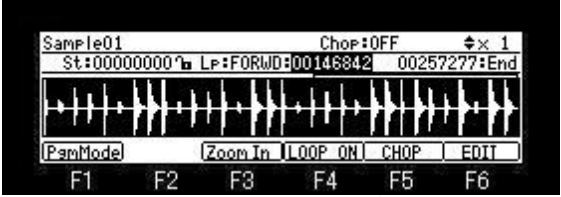
■ LOOPの設定



F4(Loop OFF)キーを押してループをONにしてください。

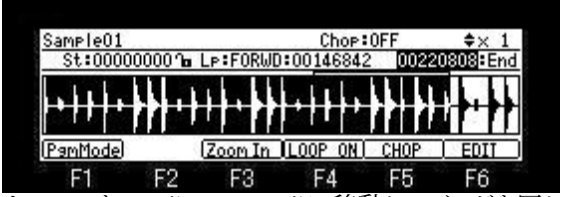


ループ・ポイントの調整



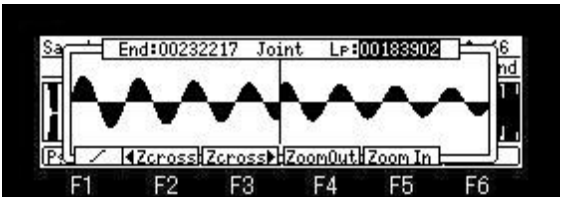
カーソルをループ・フィールドに移動してジョグを回してください。
[SHIFT]キーを押しながらジョグを回すと値を大きく変更できます。
Q1[AFTER]キーをONにすればスライダーでも変更できます。

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ジョグを回してください。
[SHIFT]キーを押しながらジョグを回すと値を大きく変更できます。
Q2[AFTER]キーをONにすればスライダーでも変更できます。

ループがONのときに[WINDOW]キーを押すと"Joint"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。

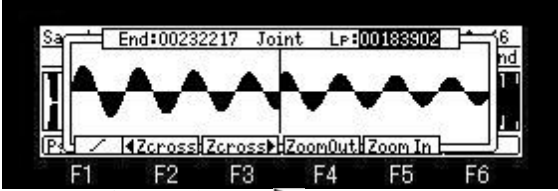


画面左がエンド・ポイントで右がループ・ポイントです。

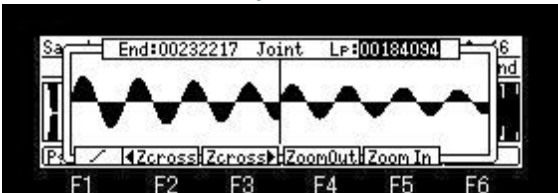
▲▼カーソルキーでレベルを拡大して表示します。

ゼロ・クロス・ポイント

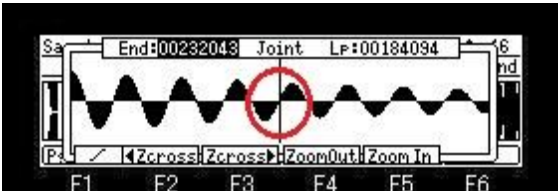
F2(◀ Zcross) 又は F3 (Zcross ▶) キーを押すとゼロ・クロス・ポイント (波形の振幅が0になるポイント) に自動的に合わせます。
F2(◀ Zcross) キーを押すと左方向のゼロ・クロス・ポイントを探して自動的に合わせます。
F3 (Zcross ▶) キーを押すと右方向のゼロ・クロス・ポイントを探して自動的に合わせます。



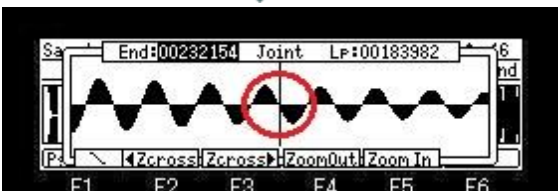
上図の状態F3 (Zcross) キーを押すと下図のようになります。



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



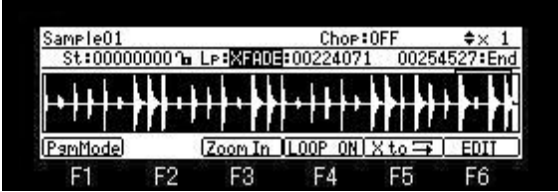
ループポイントからエンド・ポイント間を順方向に再生を繰り返します。

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

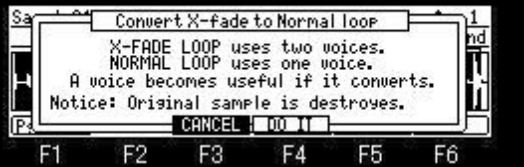


ループのエンドとスタートをクロスフェードしします。

※100mSEC以下の短いループはクロスフェードできません。

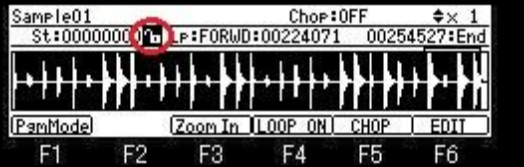
F5(X to)キーを押すと"Convert X-fade to Normal loop"のウィンドウが表示されます。



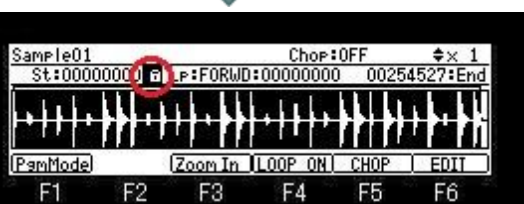


F4(DO IT)キーを押すとクロスフェードループをフォワードループに変換します。
 クロスフェードループのサンプルはボイスが2つ使われます。(ステレオサンプルの場合は4つ使われます)
 フォワードループに変換することでボイスを1つに減らせます。(ステレオサンプルは2つに減らせます)
 尚、変換したサンプルは元に戻すことはできません。

ループ・ポイントをスタート・ポイントにリンクさせる

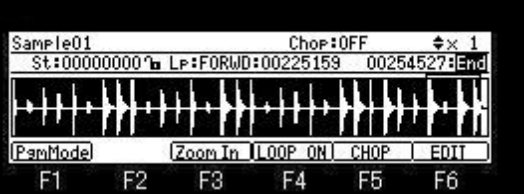


カーソルを"**L**"フィールドに移動しジョグを回して鍵マークを"**L**"にしてください。



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"**L**"マークを"**L**"(鍵を外した状態)に戻してください。

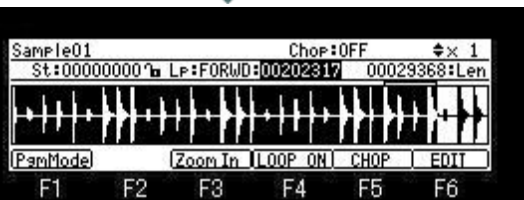
■ ループの長さを保持したままループ・ポイントを調整できます。



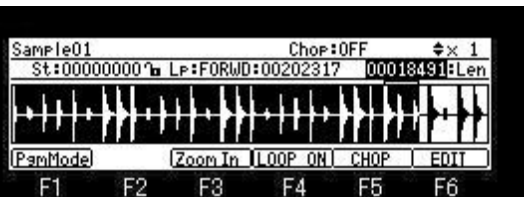
"End"フィールドにカーソルを移動しジョグを回して"Len"を選択してください。



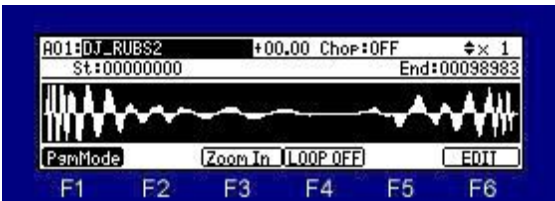
カーソルをループ・フィールドに移動してください。



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。



"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。



F1(PgmMode)キーを押すとPgm Mode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やTUNEを変更すると変更した値がプログラムに反映されます。

Tr: 1:004-III_Hip_Set		(DRUM)		Plays: POLY		
MIDI IN	PAD	SAMPLE	SOUNDCHOP	DIR	LEV	TUNE
36C_1	A01	DJ_RUBS2	MONO	--	F0R	85 +00.00
37C#1	A02	DJ_KICK2	MONO	--	F0R	100 +00.00
38D_1	A03	DJ_HAT2	MONO	--	F0R	80 +00.00
39D#1	A04	WIPE_SE	STERE	--	F0R	80 +00.00
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFOMUTE	OUT FX	

ここのTUNEを表示しています。



[UNDO]キーを使って同じサンプルを簡単に複数のパッドに割り当てることができます。カーソルがサンプル・フィールドにあるとき[UNDO]キーを押しながらパッドを叩くと現在表示されているサンプルが叩いたパッドに割り当てられます。



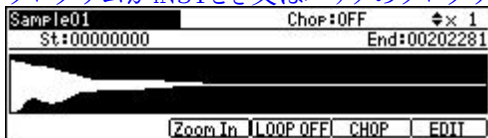
例えば上図の状態では[UNDO]キーを押しながらPAD2・PAD3・PAD4を叩くとPAD2・PAD3・PADに"Sample01"が割り当てられます。

注1 レイヤー1のサンプルが表示されます。
レイヤー2と3のサンプルは表示されません。

注2 ONE SHOTのサンプルをループONにしたときGPEの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。

Tr: 1:002-DJ-Hip_Set				(DRUM)				Play: POLY	
PAD	PLAY MODE	VOICE	VELD	A	D	S	R	AMP	Envelope
A01	ONE SHOT	POLY	0	0	0	100	50		
A02	ONE SHOT	POLY	0	0	0	100	0		
A03	ONE SHOT	POLY	0	0	0	100	0		
A04	ONE SHOT	POLY	0	0	0	100	0		
SAMPLE	AMP	FILTER	PITCH	LFMUTE	OUT FX				

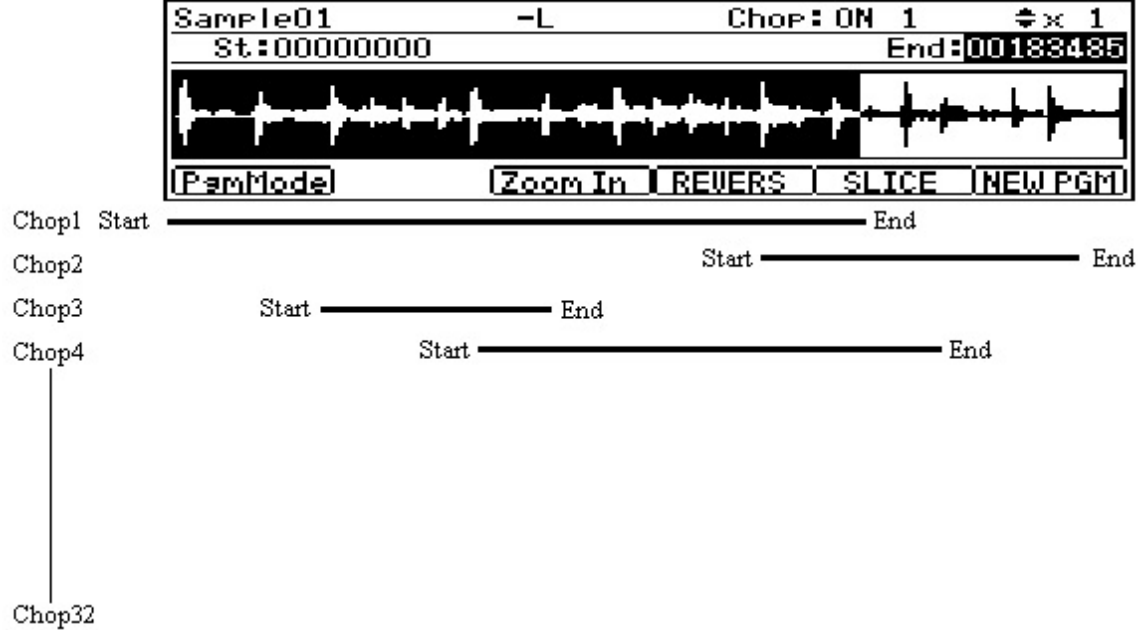
注3 プログラムがINSTとき又はパックのプログラムが選択されているときはPgm Modeは働きません。(F1にPgmModeは表示されません)



■一つのサンプルに32(Chop1~Chop32)のスタート/エンド・ポイントを設定できます。

注: サンプルは全てONE SHOTでプレイされます。
直ぐに音を止めたいときは[STOP]キーを押してください。
[SHIFT]+PADを押すと点滅している部分がプレイします。(エンド・ポイント-200mSECからエンド・ポイントまで)

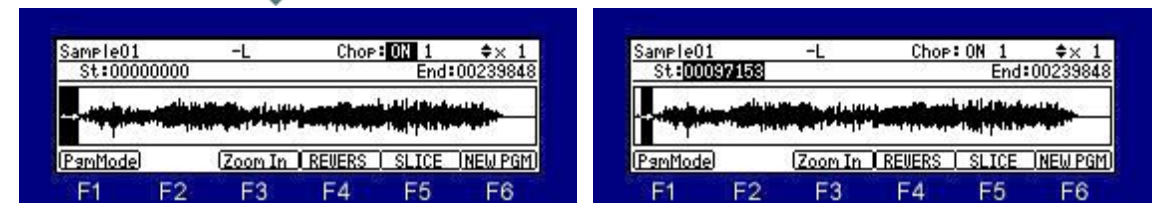
[MODE]+PAD6



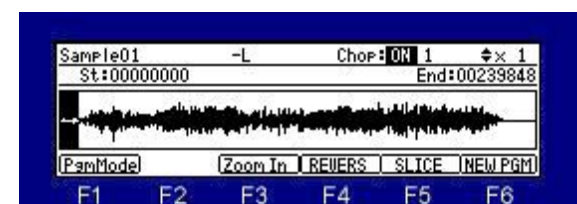
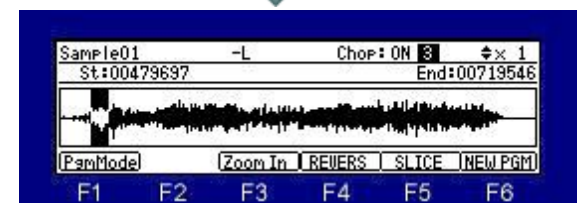
[MODE]+PAD6



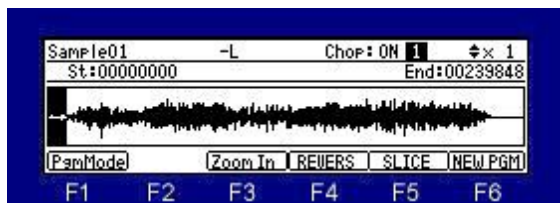
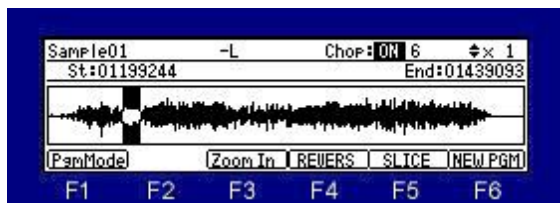
TRIMモードでカーソルをChopフィールドに移動し、ジョグを回してChop:ONにします。(非破壊Chopモード)



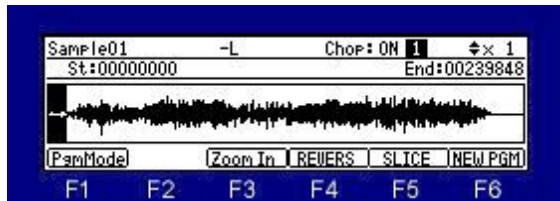
ONにするとデフォルトの値としてサンプルを32分割し、Chop1~Chop32に割り当てます。
各Chopのスタート/エンド・ポイントを変えたいときは、変更したいChop番号を選択してからカーソルをSt又はEndフィールドに移動させてジョグで調整してください。
Q1、Q2のAFTERをONにすればQ1スライダでスタート・ポイント、Q2スライダでエンド・ポイントを調整することもできます。
Chop番号の選択はカーソルをChop番号フィールドに移動し、ジョグを回して選択してください。



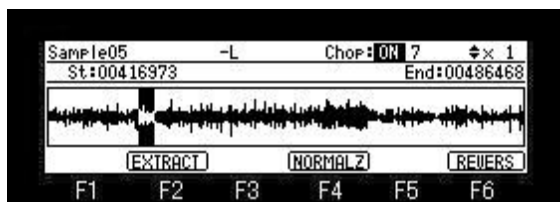
また、Chop1~Chop32はパッドのA01~B16に対応していますので、パッドを叩いてChop番号を選択することもできます。
例えばパッドA06を叩くとChop6が選択されます。



注: Chop番号フィールドにカーソルがあるときは、PADを叩いてもChop番号は選択されません。



F4(REVERS)キーを押すと逆再生します。

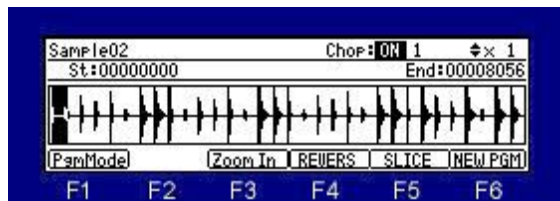


[SHIFT]+ファンクション・キーで編集機能を使うことができます。(選択されているチョップの範囲に対して実行されます)

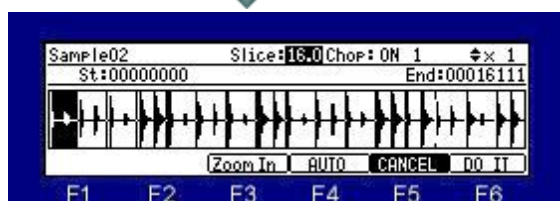
注: ボタンに無い編集機能を選択して実行しても正常に働きません。

例えばSTEREO=>MONOを選択して実行してもチョップの範囲だけがMONOにはなりません。

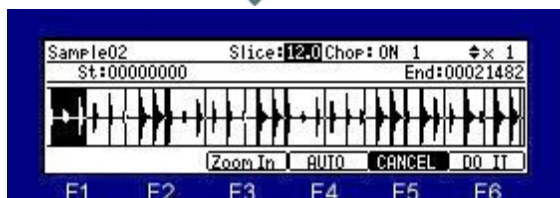
■ SLICE



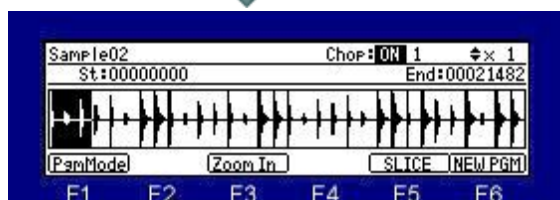
F5(SLICE)キーを押すとSLICEモードの画面に変わります。



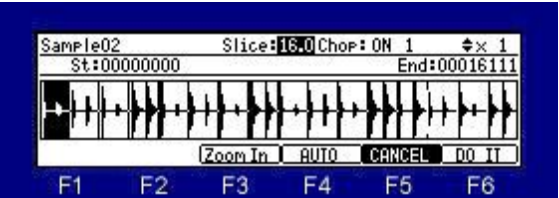
ジョグを回してサンプルを任意の数(2-32)にスライスしてください。



F6(DO IT)キーを押すとスライスしたサンプルをChopに割り当てます。



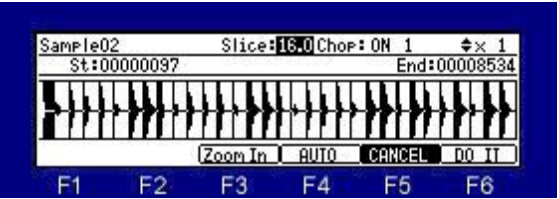
■ AUTO



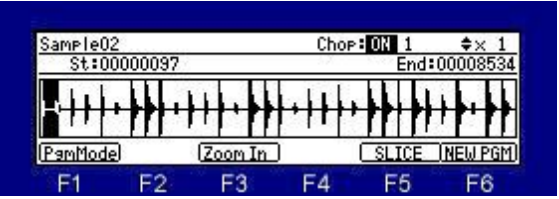
F4(AUTO)キーを押すと"Auto Slice"のウィンドウが表示されます。
注: 20秒以上あるサンプルはAUTOできません。



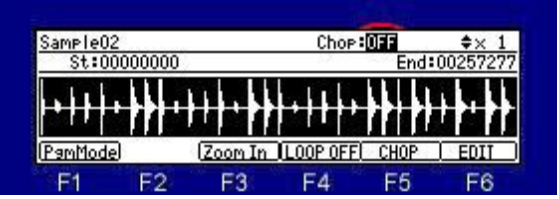
AUTOを使うとアタックの頭出しを自動で行い、そのアタック部分を基準に分割されます。(最大で32分割まで)
Recovery time(10 - 100): アタックから次のアタックを検出するまでの時間。(この時間内のアタックは無視します)
Threshold(0 - 100): アタックとして検知するレベルを設定します。
設定してF5[DO IT]キーを押してください。



F6(DO IT)キーを押すとスライスしたサンプルをChopに割り当てます。



Chop:ONのままセーブするとChopの設定がセーブされます。

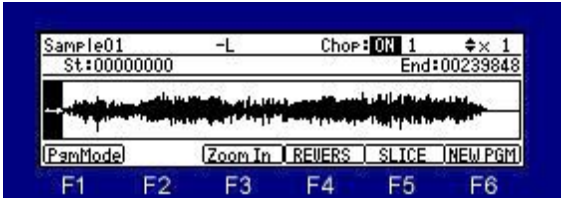


Chop:OFFにしてセーブした場合、Chopの設定はセーブされません。



F6(EDIT)については"TRIM"を参照してください。

NEW PGM

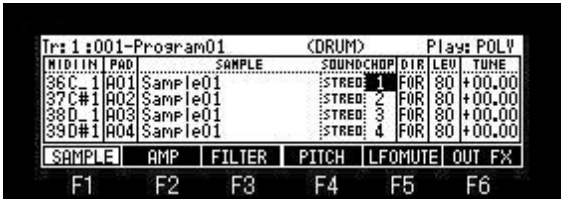


F6(NEW PGM)キーを押すと"Create new program"のウィンドウが表示されます。

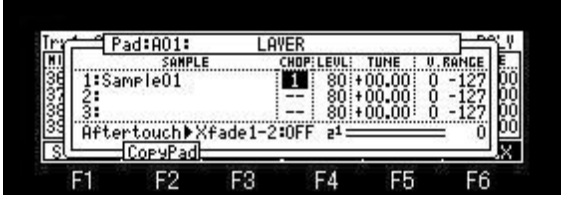


F5(DO IT)キーを押すと新しいプログラムを作成してパッドのA01- B16にChop1- 32を割り付けます。

パッドにChopを割り付ける

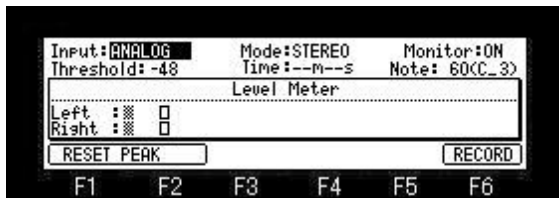


プログラム・モードのSAMPLE項目でChopフィールドをONにしたサンプルを選択し、CHOP項目でChop番号を選択してください。



"LAYER"ウィンドウのCHOP項目でも選択できます。

[MODE]+PAD5(レコード・モード)



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。

Mode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。

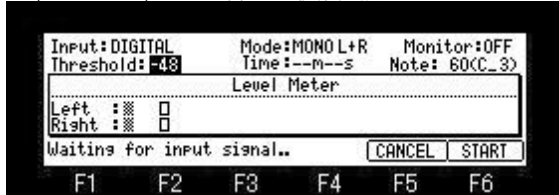
Monitorフィールド

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。

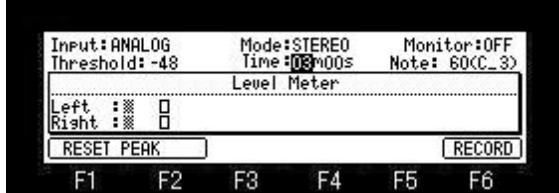
Thresholdフィールド(しきい値の設定)

F6(RECORD)キーを押した後、入力される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。



この状態でF6(START)キーを押した場合は直ぐに録音を開始します。

Timeフィールド



録音する時間を設定します。

設定した時間で自動的に録音が終了します。

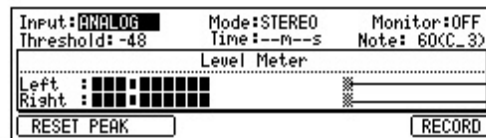
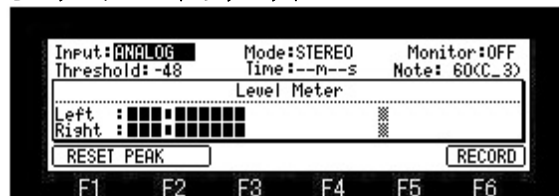
設定されていない場合は、録音が始まると自動的に録音可能時間で設定されます。

Noteフィールド

録音したサンプルのノート番号を設定します。

デフォルトで60(C_3)が設定されています。

ピーク・ホールドのリセット

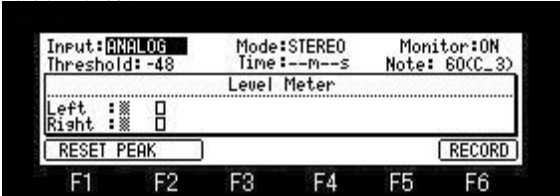


——ピーク・ホールド

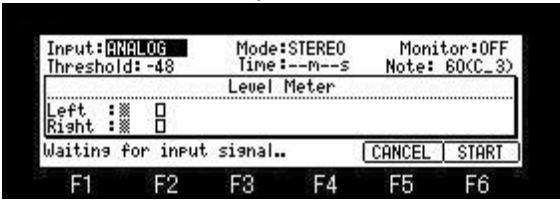
F1又はF2キーを押すとピーク・ホールドをリセットします。

※InputフィールドがMAIN OUTのときはレベルメーターは働きません。

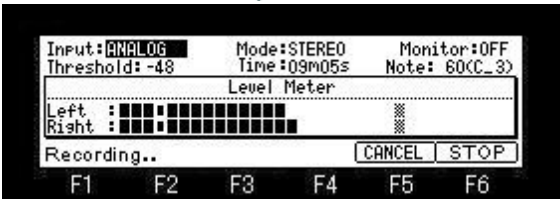
録音の実行



F6(RECORD)キーを押してください。



入力信号がスレッショルド(しきい値)を超えると自動的に録音を開始します。
録音を直ぐに開始したい場合はF6(START)キーを押してください。

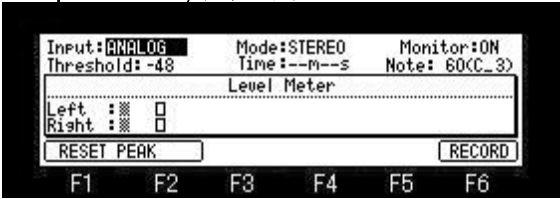


この状態でF5(CANCEL)キーを押と録音を開始する前の状態に戻ります。
設定した録音時間で自動的に終了し"Keep or Retry"ウィンドウが表示されます。
F6(STOP)キーを押しても終了できます。

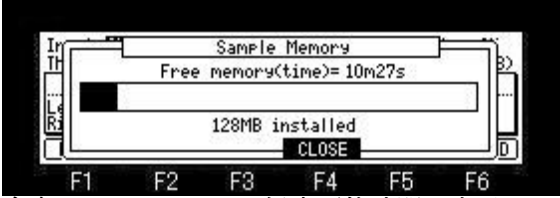


New nameフィールドで録音したサンプルの名前を付けてください。
PADフィールドで録音したサンプルを割り付けるパッドを選択してください。(既にサンプルが割り付けられている場合は右側にサンプル名が表示されます)
F2(RETRY)キーを押した場合は録音したサンプルを破棄して録音を開始する前の状態に戻ります。
F3(PLAY)キーを押すと録音したサンプルの試聴ができます。
F4(toPAD)キーを押すとPADフィールドで選択されているパッドに録音したサンプルを割り付けてウィンドウを閉じます。(録音を開始する前の状態に戻ります。)
F5(KEEP)キーを押すと録音したサンプルをパッドに割り付けずに本体のメモリーに残します。

Sample Memoryウィンドウ



WINDOWキーを押すと"Sample Memory"のウィンドウが表示されます。

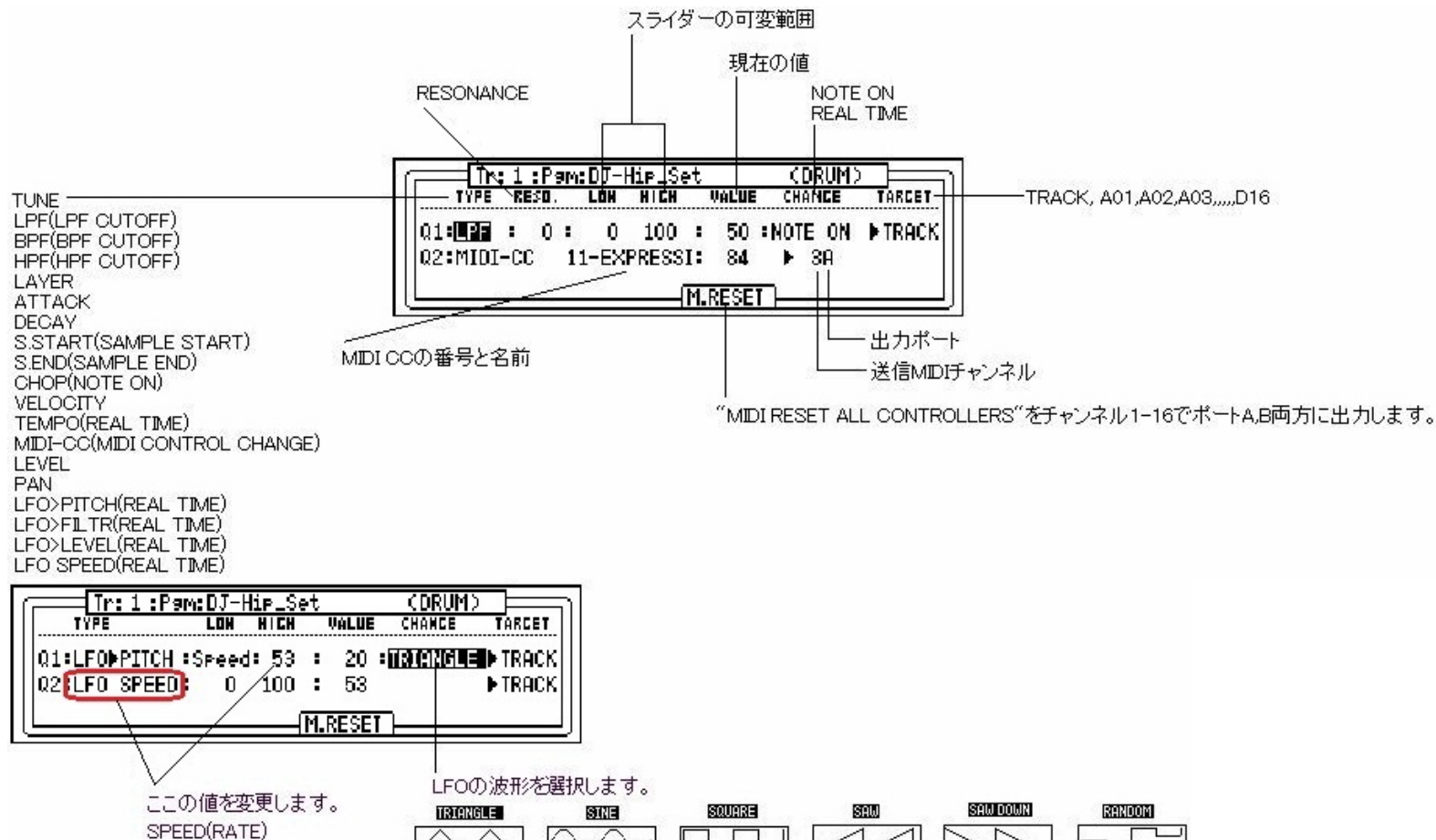


今空いているメモリーで録音可能時間が表示されています。
メモリーの空き状態をバーグラフで表示しています。
バーグラフの下には搭載されているRAMの総容量を表示しています。

※ レコード・モードではノートリピートは働きません。
また、MIDIコントローラーを使つての録音停止はできません。

[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動きません。



TYPE:	スライダーでコントロールするパラメーターを選択します。 MIDI-CCはコントロールチェンジを出力します。
CHANGE:	NOTE ONかREAL TIMEの選択 この選択があるパラメーターは、TUNE、LPF、BPF、HPF、LEVEL、PANだけです。 NOTE ON パッドを叩いた時点でのスライダーの位置に応じて音が変わります。 REAL TIME 発音中の音に対しても変化を付けることができます。
RESONANCE:	この設定があるパラメーターはLPF、BPF、HPFだけです。

注: マルチティンバーがONのときQ-Linkは動きません。

LEVEL、PAN、ATTACK、DECAYはINSTのプログラムに動きません。

LFO>FILTRではプログラムのFILTERがOFFのとき、LPFのFrequency 50 Resonance 80として働きます。

プログラムのFILTERが設定されている場合はプログラムの設定に従います。

Tr: 1 : 002-DJ-Hip_Set										(DRUM)										Play: POLY									
PAD	TYPE	FREQ	RESO	QTR	A	D	S	R	DPH	FLTR	FREQ	RESO																	
A01	LPF	90	44	0	0	0	0	---	0	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	---										
A02	LPF	95	18	0	0	0	0	---	0	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	---										
A03	LPF	95	18	0	0	0	0	---	0	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	---										
A04	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	OFF	---	---	---	---	---	---	---	---	---										
SAMPLE		HMP		FILTER		PITCH		LFOMUTE		OUT		FX																	

■ S.START(SAMPLE START)とS.END(SAMPLE END)の可変範囲の説明

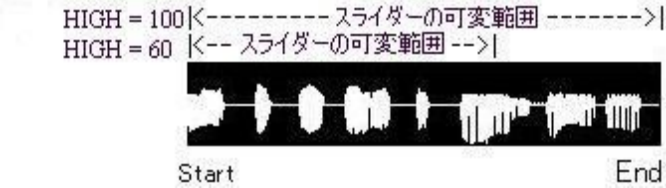
Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set

<DRUM>

TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1:S.START		60	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:				

M.RESET

HIGH = 可変範囲
Start pointの可変範囲を"HIGH = 60"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set

<DRUM>

TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1:S.END		50	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:				

M.RESET

HIGH = 可変範囲
End pointの可変範囲を"HIGH = 50"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



■ CHOP

ChopがONになっているサンプルのChop (Chop番号) をスライダーで切り替えます。

ここのChopのことです。

Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set

<DRUM>

TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1: CHOP	0	32	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:				

M.RESET

Sample01

-L

Chop: ON 1

↕ x 1

St:00000000

End:00239848

PamMode

Zoom In

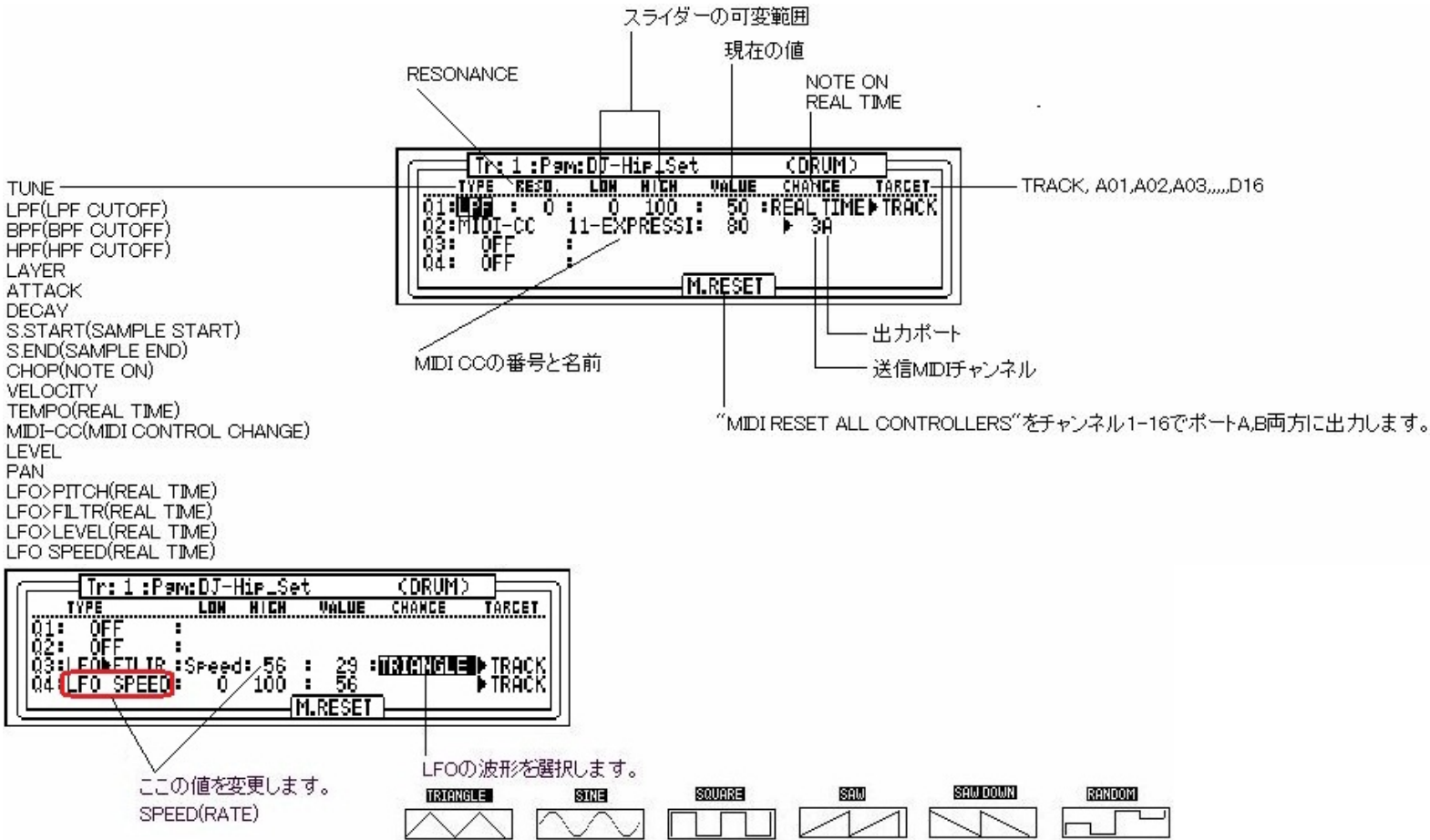
SLICE

NEW PGM

このChopについては"非破壊Chop"を参照してください。

[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。



TYPE:	スライダーでコントロールするパラメーターを選択します。 MIDI-CCはコントロールチェンジを出力します。
CHANGE:	NOTE ONかREAL TIMEの選択 この選択があるパラメーターは、TUNE、LPF、BPF、HPF、LEVEL、PANだけです。 NOTE ON パッドを叩いた時点でのスライダーの位置に応じて音が変わります。 REAL TIME 発音中の音に対しても変化を付けることができます。
RESONANCE:	この設定があるパラメーターはLPF、BPF、HPFだけです。

注: マルチティンバーがONのときQ-Linkは働きません。
LEVEL、PAN、ATTACK、DECAYはINSTのプログラムに働きません。
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。
LFO>FILTRではプログラムのFILITERがOFFのとき、LPFのFrequency 50 Resonance 80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。

Tr: 1: 002-NT-Hip_Set										(DRUM)			Play: POLY		
PAD	TYPE	FRQ	REDA	ODTR	A	D	S	R	DPTH	FLTR	FRQ2	RES2			
A01	LPP	90	44	0	0	0	0	---	0	OFF	---	---			
A02	LPP	95	18	0	0	0	0	---	0	OFF	---	---			
A03	LPP	95	18	0	0	0	0	---	0	OFF	---	---			
A04	OFF	---	---	---	---	---	---	---	0	OFF	---	---			
SAMPLE		HMP		FILTER		PITCH		LFOMUTE		OUT FX					

Q-LinkのLFOは常に一つのパラメーターしか働きません。(例えばLFO>FILTRとLFO>PITCHは同時に働きません)

6LEVELS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。
AFTERキーがONの場合、記録されているノートバリエーション情報は再生されません。
同じTARGETにNOTE ONを2つ以上設定できません。
設定した場合、数字の大きいQ-Linkが優先されます。
PANとLEVELはプログラムの値を変更します。
従って変更された値はMIXERの画面に反映されます。

CUTOFFの振る舞い

OLD OSはプログラムの値+Q-Linkの値
XLはプログラムの値は使用しません。
Q-Linkの値を使用します。

■ S.START(SAMPLE START)とS.END(SAMPLE END)の可変範囲の説明

Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set		<DRUM>			
TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1: S.START	:	60	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:	:	:	:	:
Q3: OFF	:	:	:	:	:
Q4: OFF	:	:	:	:	:

M.RESET

HIGH = 可変範囲
Start pointの可変範囲を"HIGH = 60"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set		<DRUM>			
TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1: S.END	:	50	:	0	▶ A01
Q2: OFF	:	:	:	:	:
Q3: OFF	:	:	:	:	:
Q4: OFF	:	:	:	:	:

M.RESET

HIGH = 可変範囲
End pointの可変範囲を"HIGH = 50"に設定した場合、可変範囲は下図のようになります。



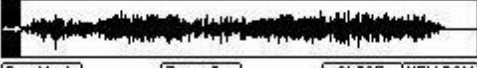
■ CHOP

ChopがONになっているサンプルのChop (Chop番号) をスライダーで切り替えます。

このChopのことです。

Tr: 1 : Pam:DJ-Hip_Set		<DRUM>			
TYPE	LOW	HIGH	VALUE	CHANGE	TARGET
Q1: CHOP	:	0	32	:	▶ A01
Q2: OFF	:	:	:	:	:
Q3: OFF	:	:	:	:	:
Q4: OFF	:	:	:	:	:

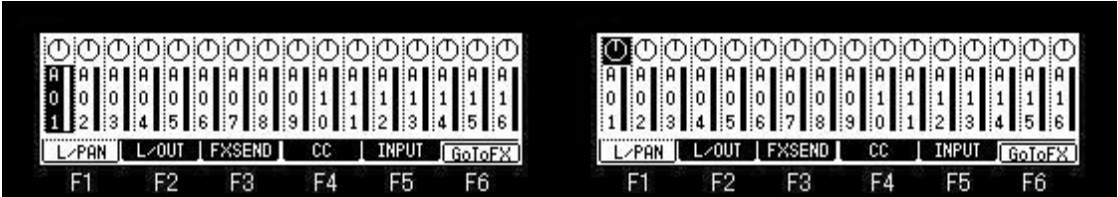
M.RESET

Sample01		-L		Chop: ON 1		x 1	
St:00000000		End:00239848					
							
PamMode		Zoom In		SLICE		NEW PGM	

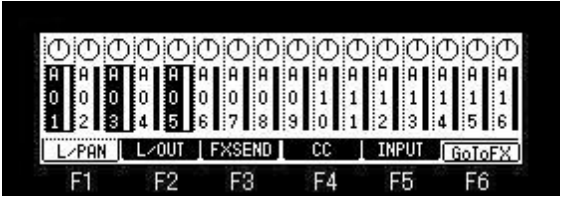
このChopについては"非破壊Chop"を参照してください。

[MODE]+PAD8 パッド・ミキサー画面

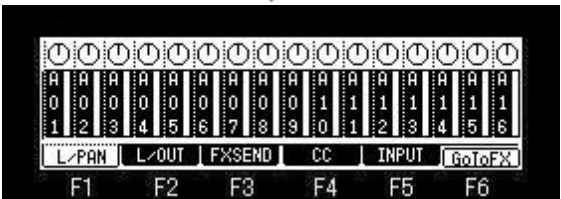
注意：プログラムがINSTの場合、パッドのミキサーは働きません。



左から順番にパッド1からパッド16までを表しています。
 現在選択されているパッドが反転表示されています。
 バー表示は現在のレベルの状態を表しています。
 上側の円表示はパンの設定を表しています。
 カーソルがバー表示の位置にあるときはジョグでレベルを調整できます。
 カーソルが円表示の位置にあるときはジョグでパンの設定ができます。
 パッドの選択はパッドを叩くか左右カーソルキーで行います。
 尚、Q1スライダーでパン、Q2スライダーでレベルを調整することも出来ます。(MPC2500はQ1スライダーでレベル、Q3ノブでパン)

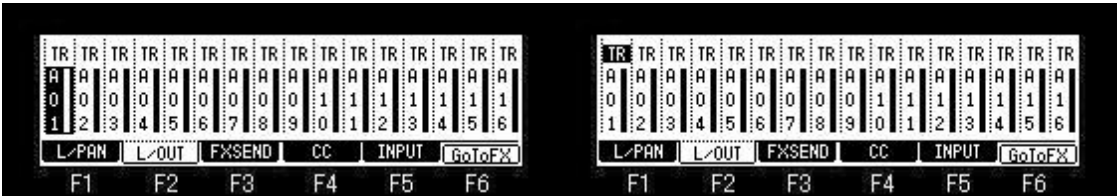


[SHIFT]キーを押しながらパッドを叩くと複数のパッドを選択することができます。
 また、[SHIFT]+[PAD BANK]キーを押すと全て(16パッド)のパッドを選択できます。

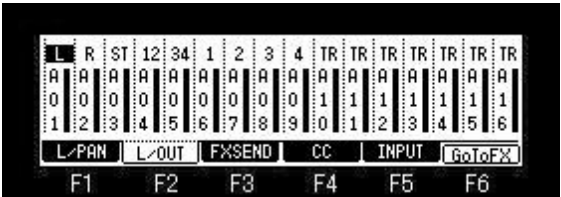


[SHIFT]+BANK A = PADA01-A16
 [SHIFT]+BANK B = PADB01-B16
 [SHIFT]+BANK C = PADC01-C16
 [SHIFT]+BANK D = PADD01-D16

■ F2(L/OUT)

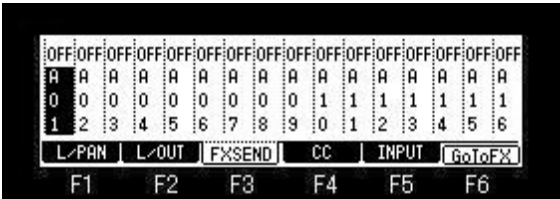


F2(L/OUT)キーを押すとパンのフィールドが出力先フィールドに変わります。
 ジョグを回して出力先を設定してください。
 STはSTEREO OUTに出力されます。
 1-4はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC1000の場合)
 1-8はASSIGNABLE MIX OUTに出力されます。(MPC2500の場合)
 デフォルトでTRが設定されています。(TRはトラック・ミキサーの設定に従います。)

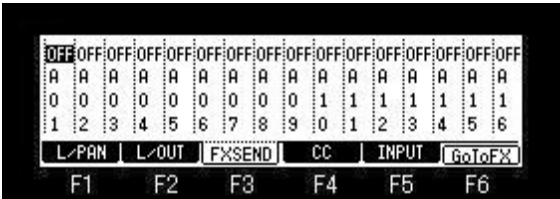


LはSTEREO OUTのL、RはSTEREO OUTのRに出力されます。(MPC1000だけにある選択)

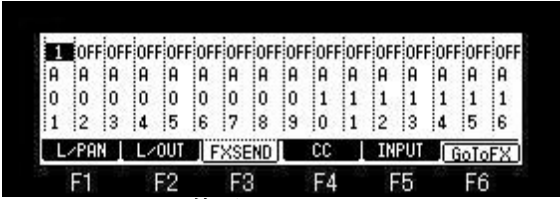
F3(FXSEND)



F3(FXSEND)キーを押すとエフェクトをかけるかどうかを設定する画面になります。
カーソルを上に移動してください。

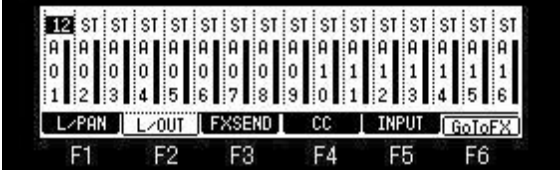


ジョグを回して設定してください。

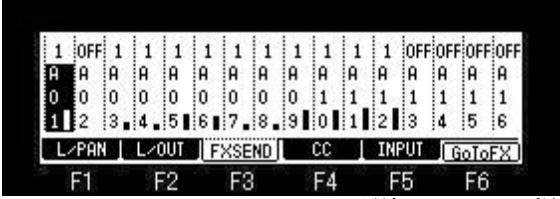


- OFF:エフェクトを使用しません。
1:FX1で設定されているエフェクトがかかります。
2:FX2で設定されているエフェクトがかかります。

注:出力先がSTに選択されている時だけ設定可能。

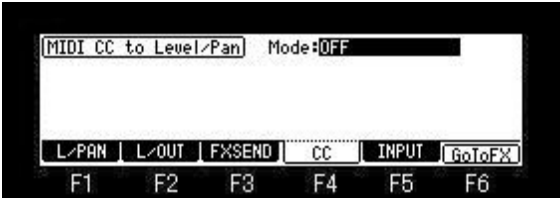


出力先がST以外に設定されている場合は"--"が表示されます。



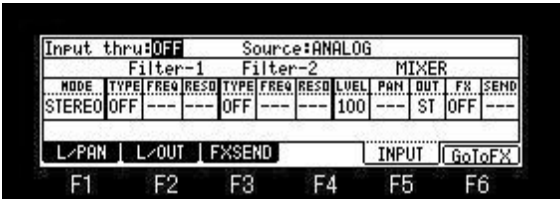
エフェクトにREVERBかDELAYが選択されている場合、Q1スライダーでかかる量を調整できます。

F4(CC)



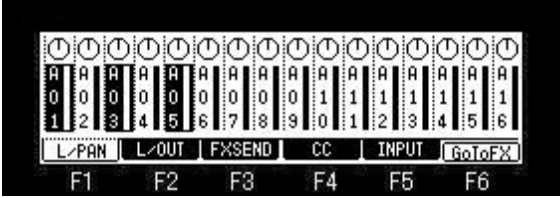
F4(CC)キーを押すとMIDIコントローラーでパンとレベルをコントロールする場合の設定画面になります。
"MIDIコントローラーでミキサーのパンとレベルをコントロールする"を参照してください。

F5(INPUT)

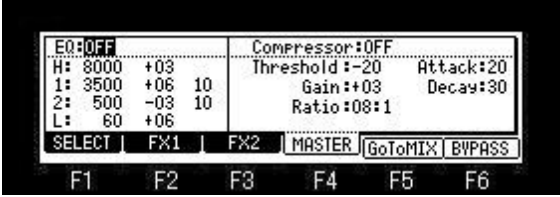


F5(INPUT)キーを押すとインプット・スルーのモードに行きます。

F6(GoToFX)

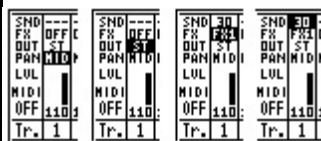
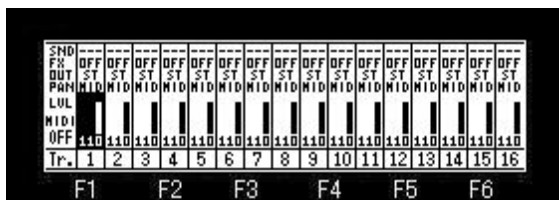


F6(GoToFX)キーを押すとエフェクトのモードに行きます。



[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。

Q1スライダーでパン、Q2スライダーでレベルを調整することも出来ます。(MPC2500はQ1スライダーでレベル、Q3ノブでパン)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。

※スライダーでレベルを変更する場合、スライダーの位置が現在設定されている値を超えないと変更できません。

PANフィールド

パンの値を設定します。

OUTフィールド

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)

LはSTEREO OUTのL、RはSTEREO OUTのRに出力されます。(MPC1000だけにある選択)

注: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。"OUT FX"参照

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。

OFF:エフェクトを使用しません。(但し、マスターのエフェクトはかかります。EQやCOMPがONの場合)

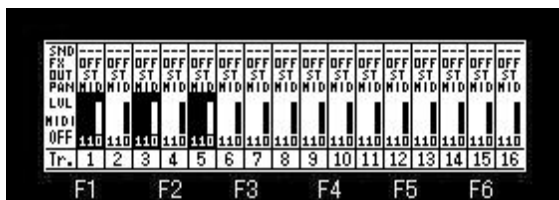
FX1:FX1で設定されているエフェクトがかかります。

FX2:FX2で設定されているエフェクトがかかります。

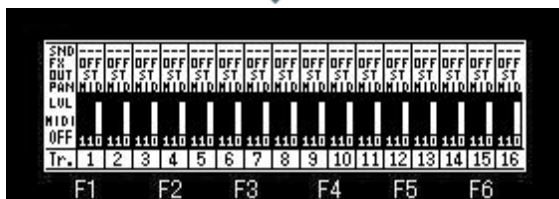
注:OUTフィールドでSTが選択されている時だけ設定可能。

SNDフィールド

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)



[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。

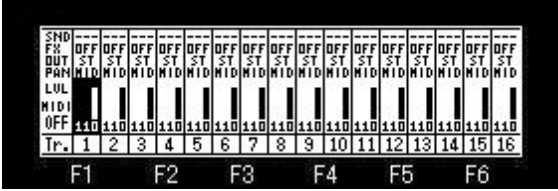


[SHIFT]+BANK A = TRACK1-16

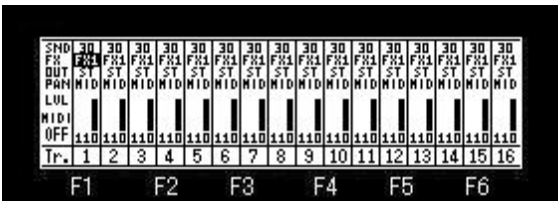
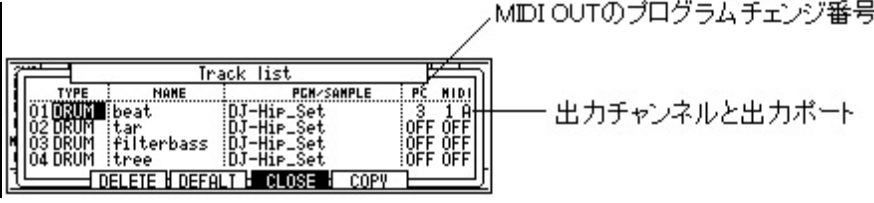
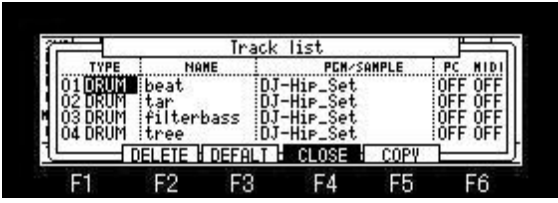
[SHIFT]+BANK B = TRACK17-32

[SHIFT]+BANK C = TRACK33-48

[SHIFT]+BANK D = TRACK49-64



カーソルが、レベル、PAN、OUT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。



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



MIDI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。

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。

	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

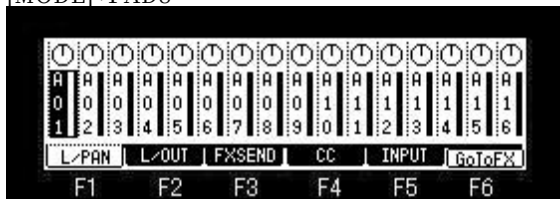
注: エフェクト (FX2) やパッドのミキサーに同じCCが設定されている場合、エフェクトやパッドのミキサーが優先されます。

■ 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。

■ パッドのミキサーの場合

コントロールできるのはパッドのA01～A16のみです。

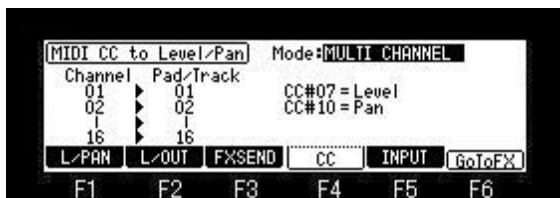
[MODE]+PAD8



MIXERの画面でF4(CC)キーを押すとMIDIコントローラーの割り付け画面が表示されます。



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。

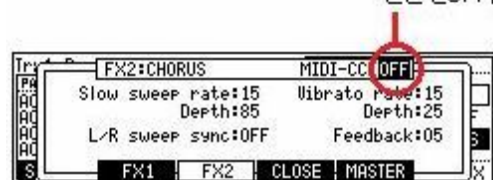
	MIDIチャンネル	レベル	パン
A01	1	CC#7	CC#10
A02	2	CC#7	CC#10
A03	3	CC#7	CC#10
A04	4	CC#7	CC#10
A05	5	CC#7	CC#10
A06	6	CC#7	CC#10
A07	7	CC#7	CC#10
A08	8	CC#7	CC#10
A09	9	CC#7	CC#10
A10	10	CC#7	CC#10
A11	11	CC#7	CC#10
A12	12	CC#7	CC#10
A13	13	CC#7	CC#10
A14	14	CC#7	CC#10
A15	15	CC#7	CC#10
A16	16	CC#7	CC#10

エフェクト(FX2)でCC#7やCC#10が設定されている場合、MIDIコントローラーはエフェクト(FX2)に働きます。

エフェクト(FX2)に同じCCが設定されている場合、エフェクト(FX2)が優先されます。

この場合、エフェクト(FX2)のMIDI-CCフィールドをOFFにするとMIDIコントローラーがミキサーに働きます。(下図参照)

ここをOFFにしてください。



MIDI CC to Level/Pan Mode:NON-CHANNEL

Pad:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

PanCC#-----

LevCC#-----

L/PAN L/OUT FXSEND CC INPUT GoToFX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

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。カーソルをPanCC#フィールドやLevCC#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。



MIDI CC to Level/Pan Mode:NON-CHANNEL

Pad:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

PanCC# 14 15 16 17 18 19 20 21 22-----

LevCC# 2 3 4 5 6 8 9 12 13-----

L/PAN L/OUT FXSEND CC INPUT GoToFX

F1 F2 F3 F4 F5 F6

尚、PanCC#フィールドやLevCC#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。

FX2のパラメーターに同じCCが割り付けられている場合、画面の下部にこのメッセージが表示されます。

ここをOFFにするか他のCCを設定するとメッセージは出なくなります。

MIDI CC to Level/Pan Mode:NON-CHANNEL

Pad/Tr:01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

PanCC# 14 15 16 17 18 19-----

LevCC# 2 3 4 5 6 8 9 12 13-----

FX is using this number!!

L/PAN L/OUT FXSEND CC INPUT GoToFX

FX2:CHORUS MIDI-CC OFF

Slow sweep rate:15 Vibrato rate:15

Depth:85 Depth:25

L/R sweep sync:OFF Feedback:05

FX1 FX2 CLOSE MASTER

FX2のパラメーターに同じCCが割り付けられている場合に表示されます。

FX is using CC# 2

L/PAN L/OUT FXSEND CC INPUT GoToFX

他のCCを割り付けるかFX2のMIDI-CCフィールドをOFFにするとメッセージは出なくなります。エフェクト(FX2)に同じCCが設定されている場合、エフェクト(FX2)が優先されます。

※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。

97.0(S) 4/4 DJ-Hip_Hop Bars:25 Loop:OFF

N:001.03.16 CC PAD MIXER

1 DRUM

beat 02:OFF

Pan:DJ-Hip_Set

A01:---DJ_RUBS

T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO

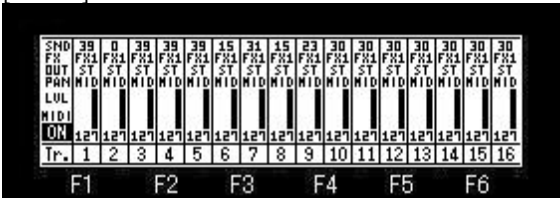
パッドのミキサーに割り付けられているMIDIコントローラーが操作されるとメイン画面のインジケーター・フィールドに"CC PAD MIXER"が表示されます。

注意
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。
パンとレベルに同じCCが設定された場合、パンが優先されます。
エフェクト(FX2)に同じCCが設定されている場合、エフェクト(FX2)が優先されます。

トラックのミキサーの場合

コントロールできるのはTRACK 1～TRACK 16のみです。

[MODE]+PAD4



MIDIフィールドをONにするとコントロールできるようになります。
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

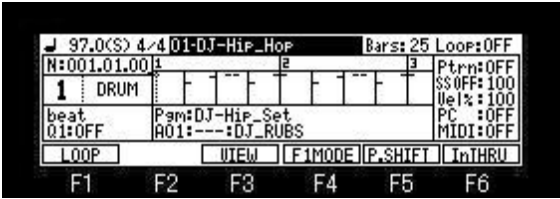
注: チャンネルやコントロールチェンジ番号の変更は出来ません。
また、エフェクト (FX2) やパッドのミキサーに同じCCが設定されている場合、エフェクトやパッドのミキサーが優先されます。



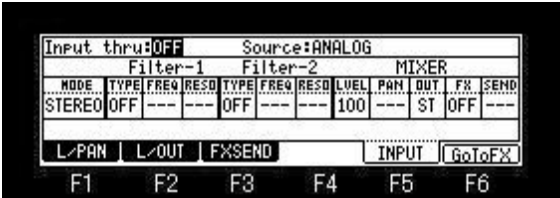
トラックのミキサーに割り付けられているMIDIコントローラーが操作されるとメイン画面のインジケーター・フィールドに"CC TRK MIXER"が表示されます。

■ 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。

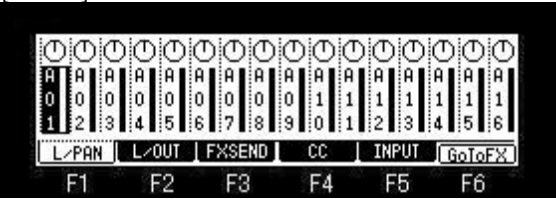
注: INPUT THRUをONにすると処理のために2ボイスが使われます。(MODEがL又はRが選択されている場合は1ボイス)



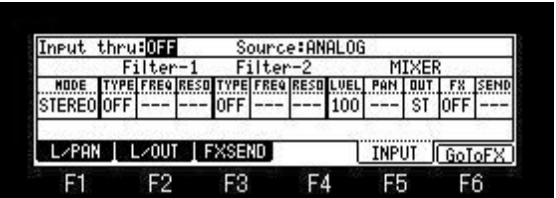
メイン画面で[SHIFT]キーを押しながらF6(InTHRU)キーを押してください。



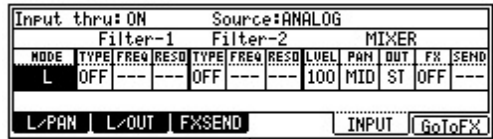
[MODE]+PAD8



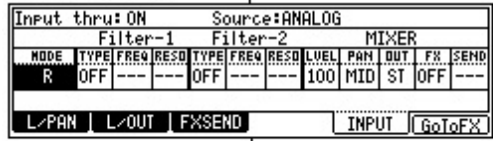
MIXERの画面でF5(INPUT)キーを押してください。



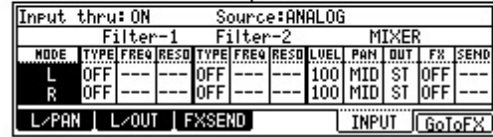
LだけのMONO



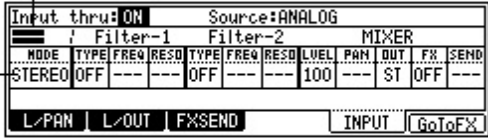
RだけのMONO



L+RのMONO



レベルメーター



パラメーターの値はジョグ又はQ1スライダーで設定できます。
 FREQの値はTYPE項目にカーソルがあるときでもQ1スライダーで変更できます。

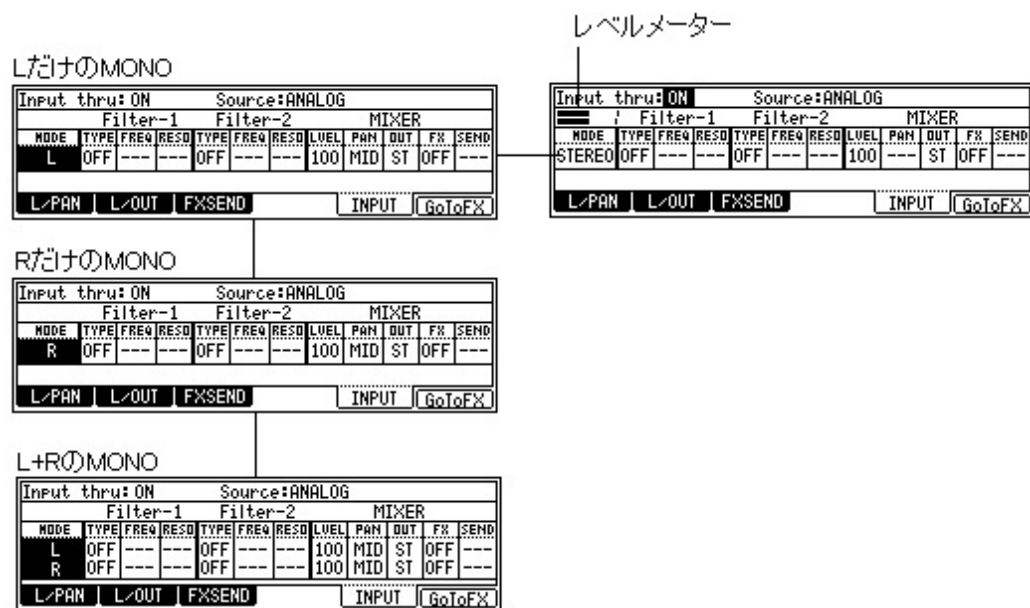
レベルメーター	入力信号のレベルを表示しています。 レベルの調整は[REC GAIN]ノブで行ってください。(SourecがDIGITALの場合は調整できません)
Sourec	信号のソースを選択してください。(ANALOG/DIGITAL)
MODE	ステレオで使用する場合はSTEREO、モノラルで使用する場合はL又はRを選択してください。 LとRを別々の設定で使用したい場合はLRを選択してください。
TYPE	フィルターの種類を選択してください。 LPF(LOW PASS): 高域成分をカットして低域成分のみを通過させます。 BPF(BAND PASS): 特定の周波数成分のみを通過させてそれ以外の成分をカットします。 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。 EQL(Equalizer Low): 低域の音を増減します。 EQH(Equalizer High): 高域の音を増減します。 LNK(Filter2): 常にFilter1と同じ値で働きます。
FREQ	カットオフ周波数を設定してください。(0～100) TYPEがEQLとEQHの場合は(-100～+100)
RESO	値を上げるとFREQの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)
LEVEL	信号のレベルを設定してください。(0-100)
PAN	入力した信号のパンを設定します。(L50 - MID - R50) 注: MODEの項目でSTEREOが選択されている場合は設定不可
OUT	信号の出力先を選択してください。(ST、12、34、1、2、3、4、L、R)
FX	使用するエフェクトの送り先を選択してください。(OFF、FX1、FX2) 注: OUTの項目でSTが選択されている時だけ選択可能。
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) (0-100)

■ 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。

- **INPUT THRU**キーを押すと**INPUT THRU**モードが表示されます。
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。

注：**INPUT THRU**を**ON**にすると処理のために2ボイスが使われます。(MODEが**L**又は**R**が選択されている場合は1ボイス)



パラメーターの値はジョグ又はQ1スライダーで設定できます。
FREQの値は**TYPE**フィールドにカーソルがあるときでもQ1スライダーで変更できます。

レベルメーター	入力信号のレベルを表示しています。 レベルの調整は[REC GAIN]ノブで行ってください。(SourecがDIGITALの場合は調整できません)
Sourec	信号のソースを選択してください。(ANALOG/DIGITAL)
MODE	ステレオで使用する場合はSTEREO、モノラルで使用する場合はL又はRを選択してください。 LとRを別々の設定で使いたい場合はLRを選択してください。
TYPE	フィルターの種類を選択してください。 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。 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。 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。 LNK(Filter2): 常にFilter1と同じ値で働きます。
FREQ	カットオフ周波数を設定してください。(-100～+100)
RESO	値を上げるとFREQフィールド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)
LEVEL	信号のレベルを設定してください。(0-100)
PAN	入力した信号のパンを設定します。(L50 - MID - R50) 注: MODEフィールドでSTEREOが選択されている場合は設定不可
OUT	信号の出力先を選択してください。(ST、12、34、56、78、1、2、3、4、5、6、7、8)
FX	使用するエフェクトの送り先を選択してください。(OFF、FX1、FX2) 注: OUTフィールドでSTが選択されている時だけ選択可能。
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) (0-100)

■ 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。



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。

MIDI out after touchフィールド

"YES"に設定するとパッドのアフタータッチによりポリ・プレッシャーを出力します。

プログラムが"INST"の場合はパッドのアフタータッチによりチャンネル・プレッシャーを出力します。

■ ファンクションキー

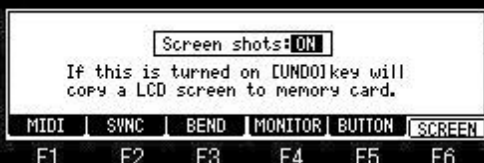
F2(SYNC)については"MMC - MTC - CLOCK"を参照してください。

F3(BEND)については"Pitch Bend Sensitivity (ピッチ・ベンドの可変範囲設定)"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。

F6(SCREEN)キーを押すと下図の画面が表示されます。



Screen shotsフィールドを"ON"にすると[UNDO]キーを押すたびに画面をBMPファイルにしてCFカードにセーブします。オンラインマニュアルの作成用にある機能なのでユーザーにはあまり関係ありません。

[MODE]+PAD9



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1-128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にも割り付けられます。

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"Ill_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。

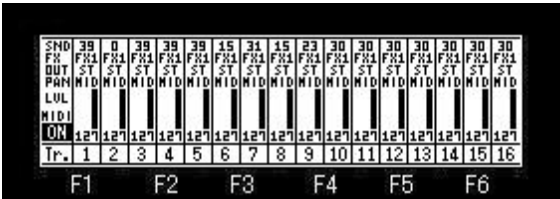


上図のように設定した場合、例えば接続されているMIDIコントローラーがチャンネル1を送信していてもチャンネル3として受信されます。

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)

■トラック・ミキサーのMIDIフィールドをONに設定しなければ、MIDIデータのレベルとパンは反映されません。



■ 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シーケンスのREVERB DEPTHの値はエフェクトのSENDレベルに127=100として反映されます。



トラックミキサーのMIDIフィールドがOFFの場合は反映されません。

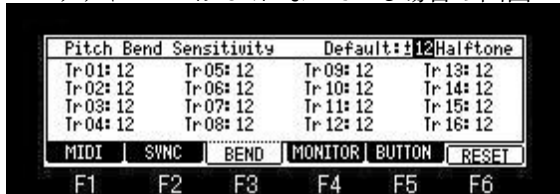
■ [MODE]+PAD9(MIDI/SYNC)の画面でF3(BEND)キーを押すとピッチ・ベンドの可変範囲を設定する画面が表示されます。

マルチティンバーがOFFになっている場合の画面

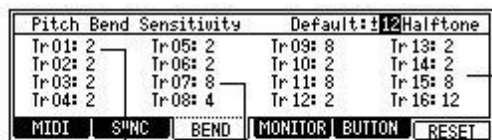


半音単位で1オクターブまで設定できます。(1=半音)

マルチティンバーがONになっている場合の画面



ピッチ・ベンドの可変範囲を設定するコントロールチェンジを受け取ると各トラックに値が反映されます。



各トラックに設定されている値が表示されています。

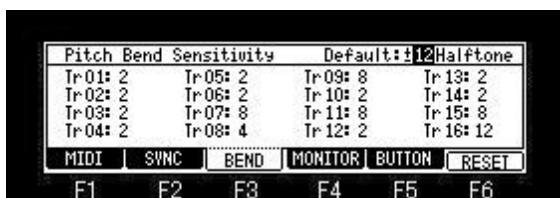


ここの値が反映されています。

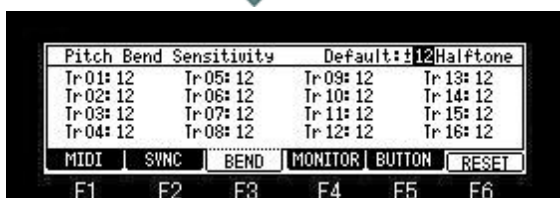
RPN 0がピッチ・ベンドの可変範囲を設定するCCです。
(MIDIシーケンスに記録されているコントロールチェンジ)



BANK SELECT MSB(CC=0)を受け取ると2が設定されます。
(MIDIシーケンスに記録されているコントロールチェンジ)



F6(RESET)キーを押か[PLAY START]キーが押されるとデフォルトの値に戻ります。

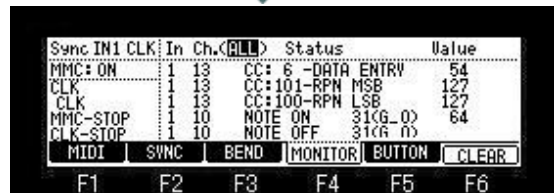


■ 受信しているMIDI情報をモニターすることができます。

[MODE]+PAD9



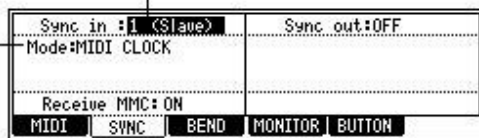
MIDI/SYNCの画面でF4(MONITOR)キーを押すとMIDI INモニター画面になります。



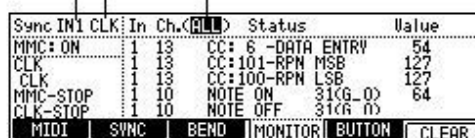
F6(CLEAR)キーを押すと表示を全てクリアします。

この設定が表示されています。

この設定が表示されています。



この設定が表示されています。



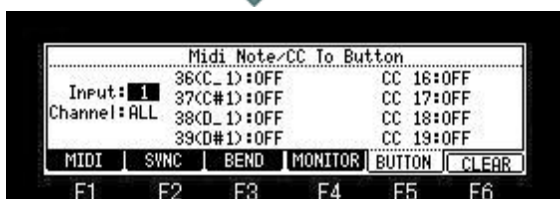
■ MIDI NOTE/CCにMPCの機能を割り付けてMIDIコントローラーでMPCを操作することができます。



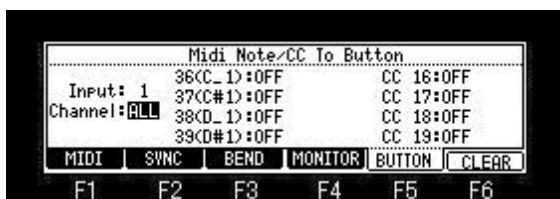
MIDI/SVNCの画面でF5(BUTTON)キーを押すとMIDI NOTE/CCにMPCの機能を割り付けるモードになります。



"Input"フィールドをONにしてください。

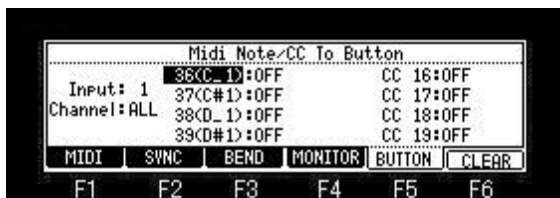


"1"を選択した場合、MIDI IN端子の"1"に接続されているMIDIコントローラーでMPCの機能を操作することができます。
"2"を選択した場合、MIDI IN端子の"2"に接続されているMIDIコントローラーでMPCの機能を操作することができます。

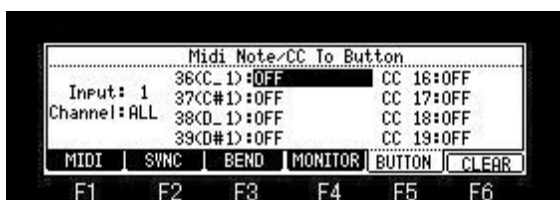


設定するチャンネルを選択してください。

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。

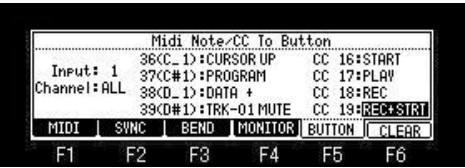


割り付けられる機能は下記の通りです。

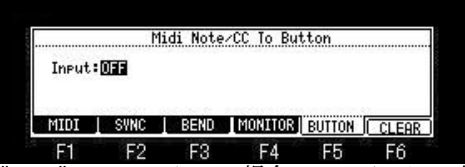
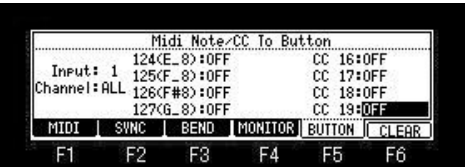
NOTE 0-127	OFF	NOTEとして働きます。
	PLAY START, PLAY, STOP, OVER DUB, REC BAR, STEP, CURSOR, MAIN, WINDOW, UNDO SHIFT, TAP TEMPO, MODE, ERASE, FULL LEVEL 16 LEVELS, NEXT SEQ, TRACK MUTE BANK A - BANK D, F1 - F6, AFTER	NOTE ONを受信すると選択したキーと同じ働きをします。
	SLIDER, LOAD, SAVE, TRACK MIXER, RECORD TRIM, PROGRAM, PAD 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。
	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	NOTE ONを受信すると選択したキーと同じ働きをします。 MPC2500にこの選択はありません。
	DATA + 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。 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。

注:エフェクトやミキサーと同じCCが割り付けられていた場合、ここでの設定が優先されます。



F6(CLEAR)キーを押すと全ての設定をOFFに戻します。



"Input"フィールドがOFFの場合はNOTE/CCとして働きます。

■ MMC (MIDI Machine Control)

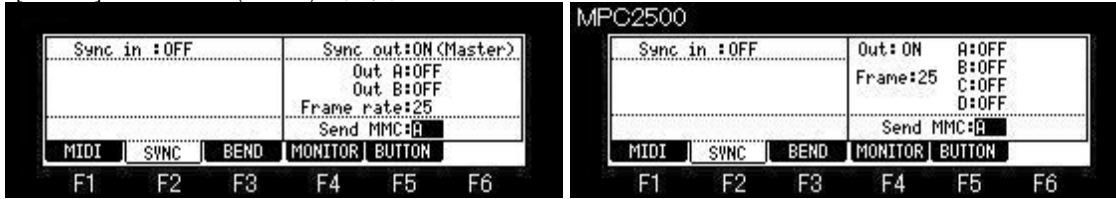
他のデバイスのスタート、ストップをリモートコントロールで行うものです。

■ 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。

設定例

[MODE]+PAD9のF2(SYNC)の画面



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

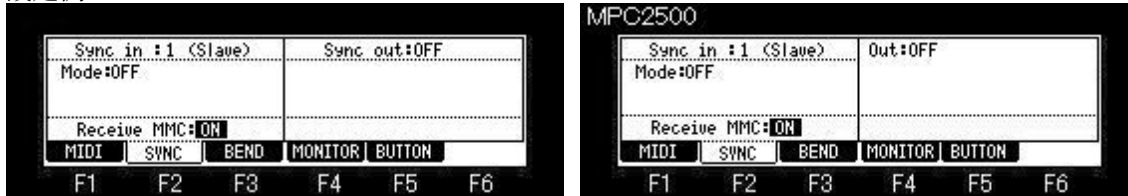
MMC START、MMC PLAY、MMC STOPを受信するとSTART、PLAY、STOPのボタンが押されたのと同じ動作をします。

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

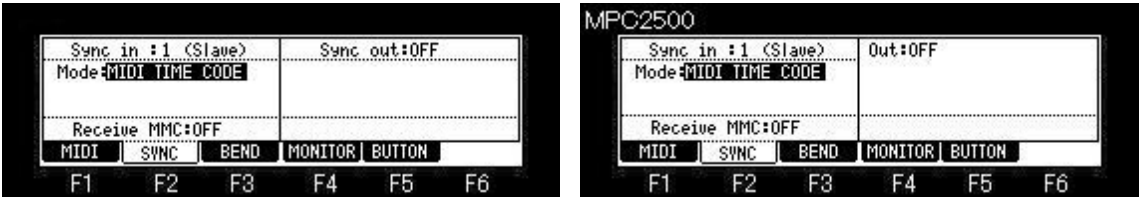


MPCのMIDI OUT端子とスレーブになる機器のMIDI IN端子を接続します。

■ MPCがスレーブの場合

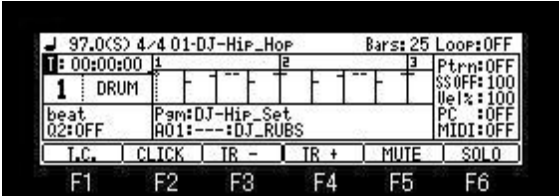
MTCを受信すると、その時間に同期してシーケンサーをプレイします。
MTCはシーケンサーがスタートしてからの時間に同期します。
MTC信号が止まるとシーケンサーも止まります。

設定例

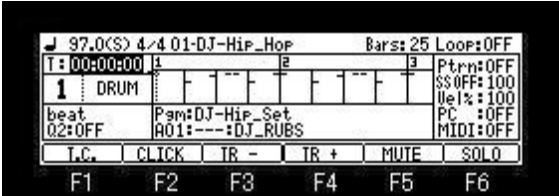


MPCのMIDI IN端子とマスターになる機器のMIDI OUT端子を接続します。

■ スタート時間の設定



Now/Timeフィールドで"T"を選択してください。



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スレーブ側のフレームレー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。

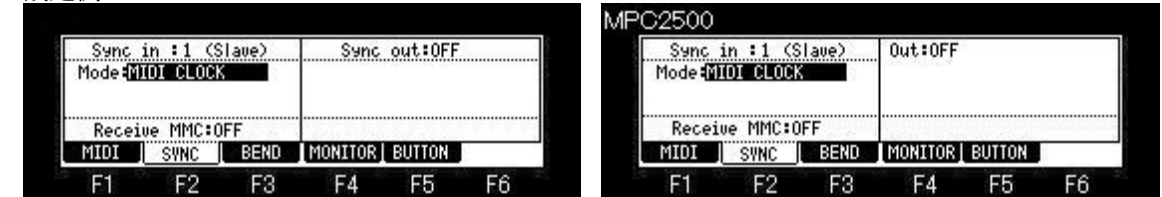
■ **MPCがスレーブの場合**

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

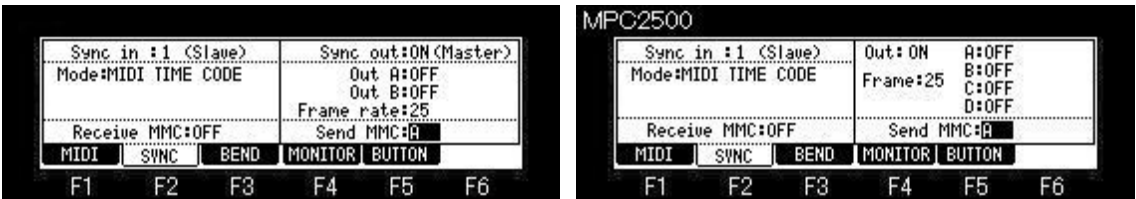
MASTER Now:010.01.00
SLAVE Now:015.01.00
この状態でマスターがPLAYすると、MASTERは010.01.00から、スレーブは015.01.00からプレイします。
スレーブ側をマスターと同じプレイ位置にするにはマスター側で STEP/BAR ボタンを押してMIDIのSONG POSITION POINTER というコードを送ります。
このコードを送ることによりマスターとスレーブが同じプレイ位置になります。

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。

備考
MPCが側にあり、マスターの機器が遠くにある場合の設定例
MPCのSYNC OUT: MMC ON
SYNC IN: MMC OFF
SYNC IN: MIDI TIM CODE



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

マスター機器側の設定

1. MMCを受信するように設定します。
2. MIDI TIM CODEを送信するように設定します。

このように設定することによりMPC側でプレイボタンを押すとマスター側がプレイスタートしてMIDI TIM CODEを送ってきます。
MPC1000はそれに同期してプレイします。
単に同期してプレイさせる場合は、MMCを使う必要はありません。

マスター側とスレーブ側が手元にある単に同期させたい場合は、MIDI CLOCKを使うとよいでしょう。
相手側がMTCにしか対応していない場合にはMTCを使ってください。

■ 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。



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



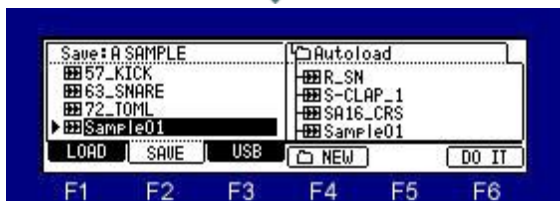
カーソルを "Autoload" フォルダに移動して、▶カーソルキーを押してフォルダの中身を表示します。



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。

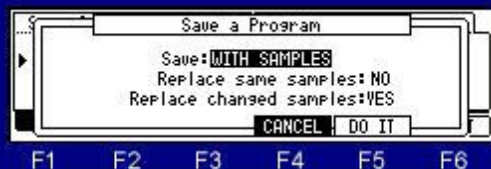


セーブが完了すると右画面に "Sample01" が表示されて2回点滅します。

※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に "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。

■ ENTIRE MEMORY-2



ENTIRE MEMORY-2でのセーブはPATTERN BANKとPAD MODE ASSIGNのファイルも含まれます。

■ ALL_SEQS&SONGSのファイル名の変更



ENTIRE MEMORY又はALL SEQUENCESをセーブするときに "ALL_SEQS&SONGS" の名前を変更できます。

注: ALL PROGRAMSとALL SAMPLESは一つ一つ別にセーブされますが "ALL_SEQS&SONGS" はまとめて一つのファイルとしてセーブされます。

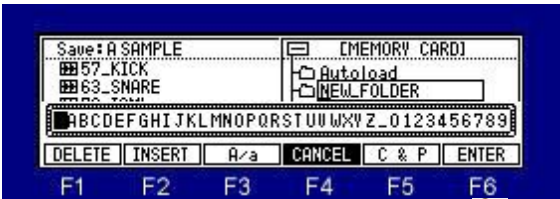


また、この画面で "Replace same file" フィールドを "NO" にしても、同じ名前の "SEQS&SONGS" ファイルは上書きされます。

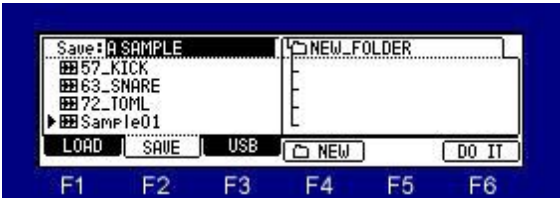
■ NEW FOLDERの作成



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



"Load"フィールドで読み込み先を選択



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"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。

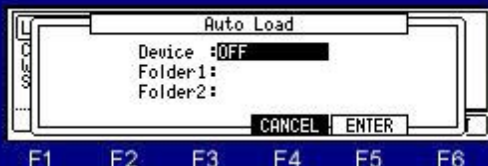
■ サンプルの試聴



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。



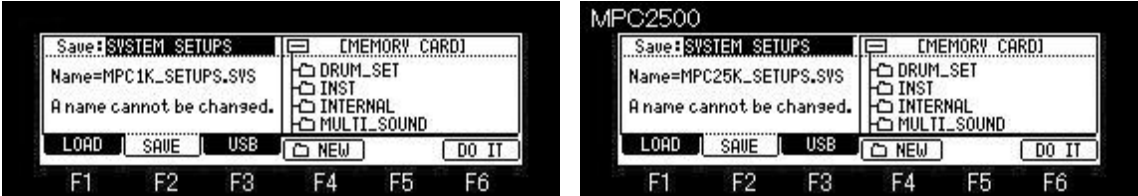
F5(ENTER)キーを押すと設定が完了します。



任意のフォルダを2つオートロードできます。

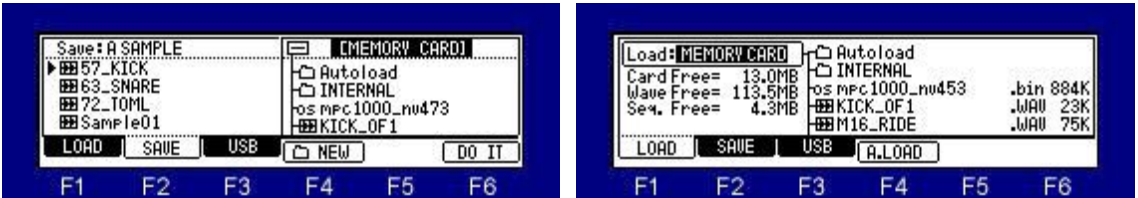
■ システムの設定をファイルに保存する

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すことができます。

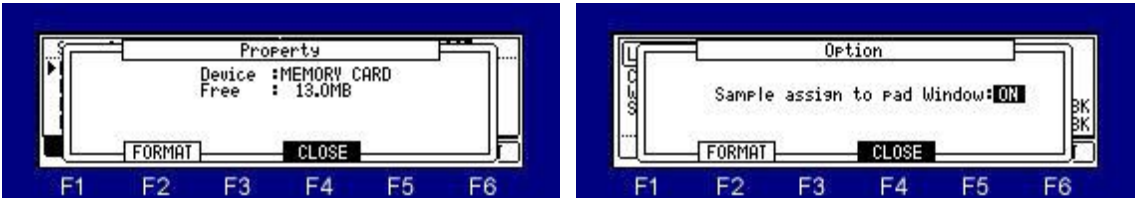


ファイル名は変更できません。
変更すると読み込めません。

■ 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。



■ CDに入っている音の録音がRECORDの画面より簡単に行えます。



[MODE]+PAD2でLOAD画面を表示させ、Loadフィールドで"CD-Audio"を選択してください。
次にカーソルをトラックフィールドに移動して録音したい音が入っているトラックを選択してください。



F5(PLAY)か[PLAY]又は[PLAY START]キーでCDを再生してください。(任意のパッドを押しても再生します)
(F5(PLAY)又は[PLAY]キーを押しての再生は停止している時間から再生します。)



再生中に[REC]キーを押すとそこから録音を開始します。



録音中に[REC]キーを押すと録音を停止します。(再生を停止せずに録音だけを止めます)
録音された内容は"Sample01" (初期設定名) 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。
録音したサンプルを残しておきたい場合はメモリーカードやハードディスク等に保存してください。
再生を停止させたいときはF5[STOP]又は[STOP]キーを押してください。(任意のパッドを叩いても停止します)

【その他の操作】

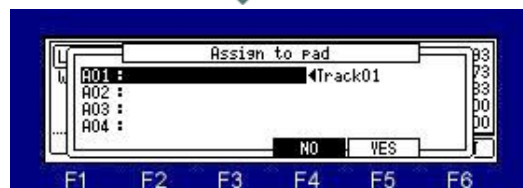
< STEP >キーを押すと2秒スキップします。押し続けると4秒単位でスキップしていきます。
<< BAR >>キーでトラックの選択ができます。



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



"Sample assign to pad Window"をONにすると、Trackxx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。



ロードしたTrackxxの音を任意のパッドに割り当てます。

■ OTHERモードの説明



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)

Data Wheel Typeフィールド

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1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"2"に戻ります。](#)

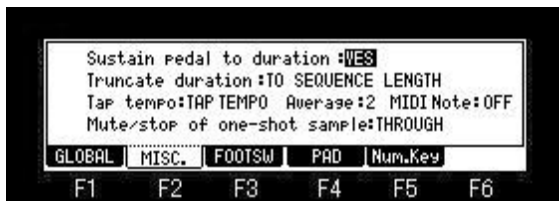
Voice monitorフィールド

現在使われているボイスの数をバーで表示しています。



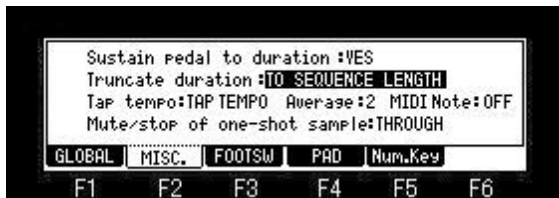
プレイ中に使用されたボイスの最大数を表示しています。

■ F2(MISC.)



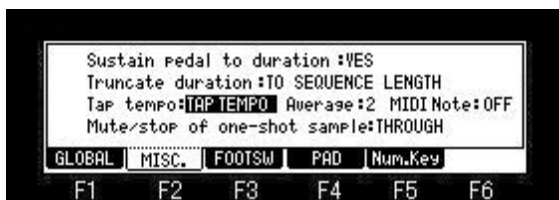
Sustain pedal to durationフィールド

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。



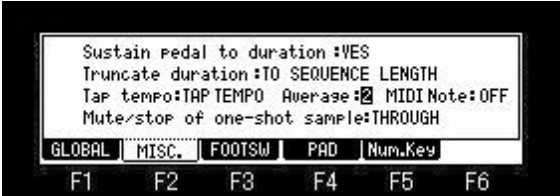
Truncate durationフィールド

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。



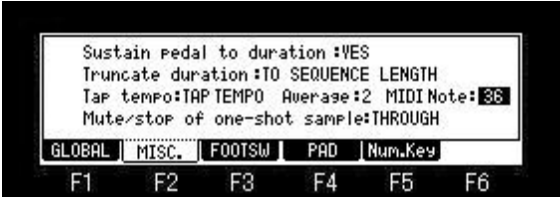
Tap tempoフィールド

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。



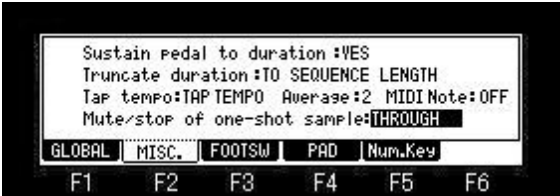
Averageフィールド

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キー又はパッドを押す回数を選択します。



MIDI Noteフィールド

タップテンポ機能をMIDI IN 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)

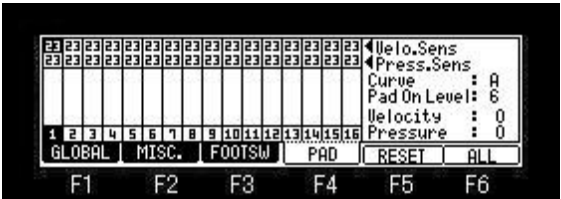
F3(FOOTSW)



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。(ベロシティは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。

F4(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。

F5(Num.Key)



NUMERICキーのカスタマイズ・モードになります。
"MAINキーとNUMERICキーのカスタマイズ"を参照してください。

OTHERモードの説明



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)

Data Wheel Typeフィールド



ジョグをMPC1000と同じタイプのものに交換した場合、"2"を選択してください。

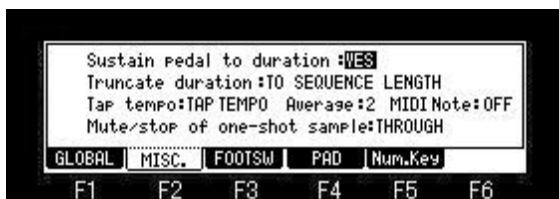
Voice monitorフィールド

現在使われているボイスの数をバーで表示しています。



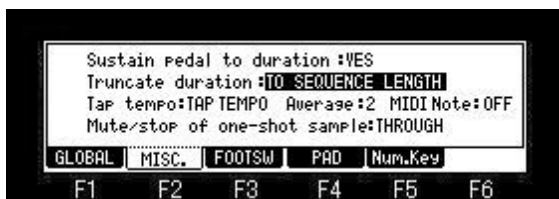
—— プレイ中に使用されたボイスの最大数を表示しています。

F2(MISC.)



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。



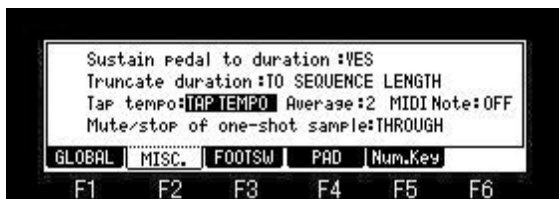
Truncate durationフィールド

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

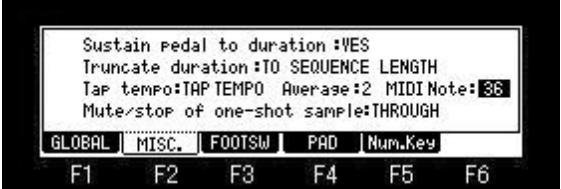
タップテンポ機能を何を使って行うかを選択するフィールドです。

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。

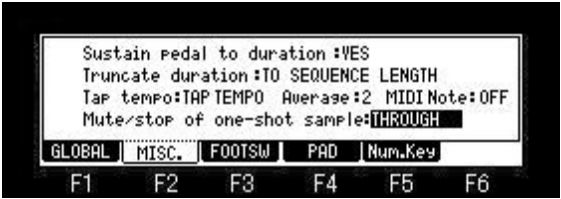
Averageフィールド

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キー又はパッドを押す回数を選択します。



MIDI Noteフィールド

タップテンポ機能をMIDI IN 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)

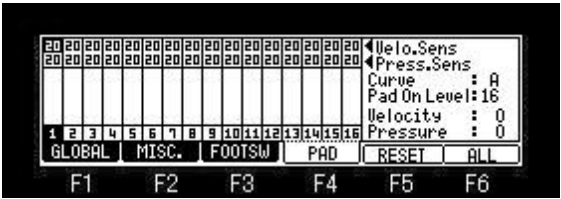
F3(FOOTSW)



フットスイッチに機能を割り付けるモードです。

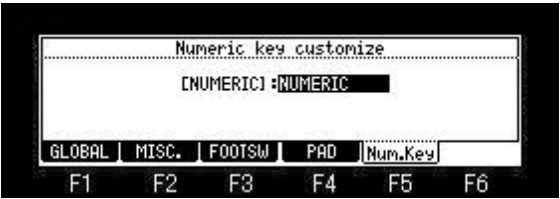
PLAY START:	PLAY STARTキーと同じ働きをします。
PLAY:	PLAYキーと同じ働きをします。
STOP:	STOPキーと同じ働きをします。
OVER DUB:	OVER DUBキーと同じ働きをします。
REC:	RECキーと同じ働きをします。
PLAY/STOP:	停止中で踏むとPLAY、プレイ中に踏むとSTOPキーとして働きます。
REC+PLAY:	RECキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ働きをします。
OVERDUB+PLAY:	OVER DUBキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ働きをします。
REC/PUNCH:	停止中に踏むとプレイ、プレイ中に踏むと録音、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。(ベロシティは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。

F4(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。

F5(Num.Key)



NUMERICキーのカスタマイズ・モードになります。
"MAINキーとテンキーのカスタマイズ"を参照してください。

■ 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。

[MODE]+PAD11を押すとループングレコーダー・モードになります。

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。

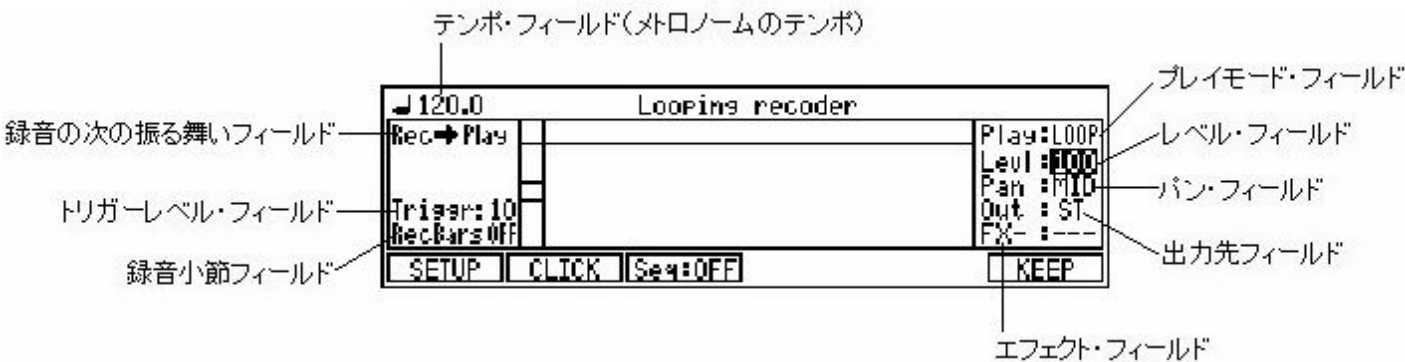
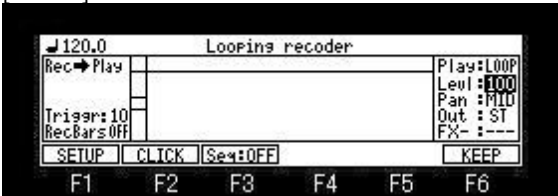
シーケンスを再生中にメインからループング・レコーダー・モードに行かないでください。（正常に動作しない場合があります）

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しか働きません。

LOOP & HOLDとCYCLEは正常に録音されません。

[MODE]+PAD11



テンポ・フィールド

メトロノームのテンポを設定します。（シーケンスと同期してプレイしない場合）

録音の次の振る舞いフィールド

録音から次のモードに自動で切り替わるときの振る舞いを選択します。

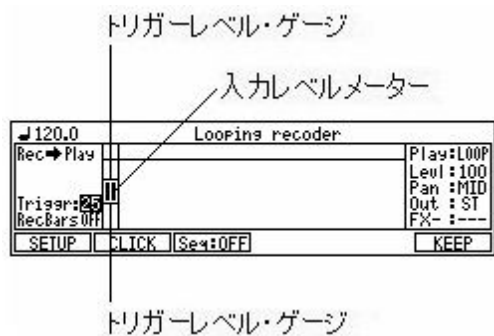
録音中に[REC]や[OVER DUB]キーが押された場合も選択された振る舞いをします。

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。

トリガーレベル・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。



録音小節フィールド(1-16)

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）

録音の次の振る舞いフィールドで"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→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キーしか働きません。

プレイモード・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。

レベル・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働きません。

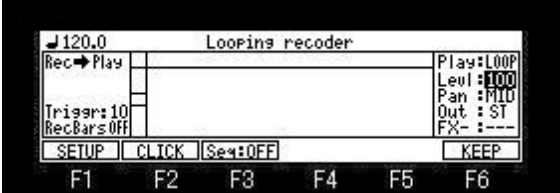
出力先フィールド

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8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)

エフェクト・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けられます。
モニターの音にエフェクトはかかりません。

初期設定



F1(SETUP)キーを押すと"Setups"のウィンドウが表示されます。



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

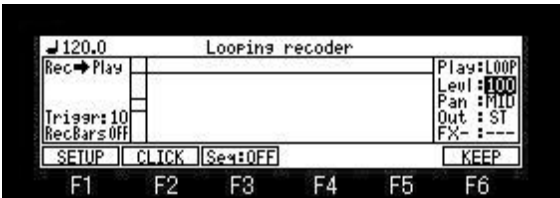
録音可能時間を表示しています。(一回に録音できる時間ではありません)
ルーピングレコーダーでの一回に録音できる時間は最大1分です。

Foot1、2フィールド

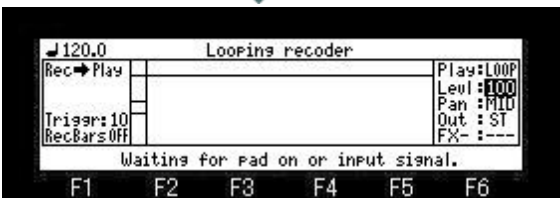
フットスイッチを使って操作する場合に設定してください。

■使い方

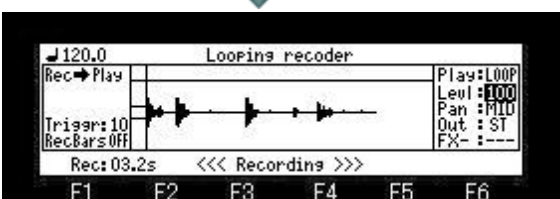
フットスイッチやMIDIフットコントローラーで操作する場合はOVER DUBとPLAYキーを割り付けることを推奨します。



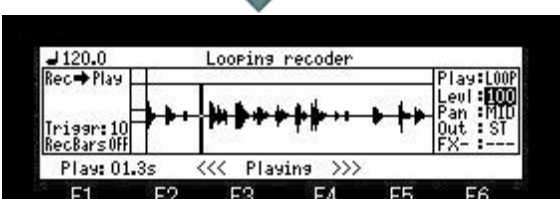
[REC]か[OVER DUB]キーを押すと録音のスタンバイ状態になります。(Triggrが"0"に設定されている場合は直ぐに録音が始まります)



パッドを叩くか信号が入力される (演奏を始める) と録音がスタートします。(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。



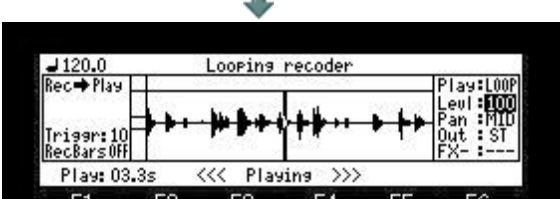
録音中に[REC]か[OVER DUB]キーを押すと、録音を停止して今録音された演奏をループ再生します。(Rec→Dub の場合はオーバーダブします)



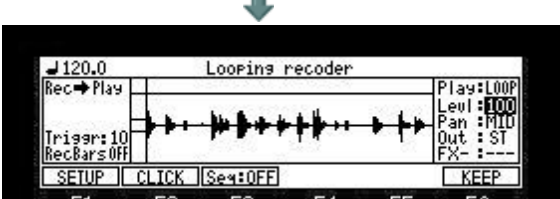
ループ再生中に[OVE DUB]キーを押すとオーバーダブします。



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"Keep as sample"のウィンドウが表示されます。



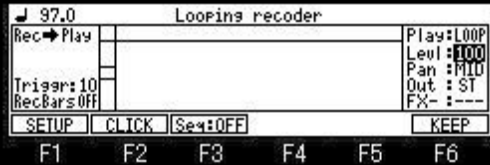
録音した演奏をサンプルとして残したい場合は"New name"フィールドで名前を付けてF5(KEEP)キーを押してください。
 F2(toPAD)キーを押すとサンプルとして残し、かつパッドに割り付けることができます。
 割り付けるパッドをPADフィールドで選択したらF2(toPAD)キーを押してください。
 パッドの選択は割り付けるパッドを叩いても選択できます。

アンドゥ機能について

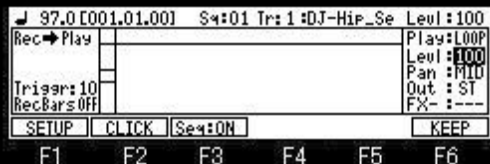
[UNDO]キーを押すと停止直前にオーバーダブ録音した演奏データを消去できます。
 再度[UNDO]キーを押すと消去したデータを復活させることができます。

注: 一回に録音できる時間は最大1分です。

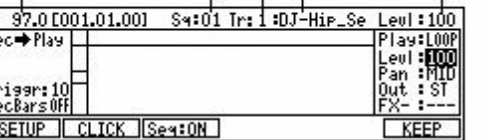
■ シーケンスと同期して使う



F3(Seq:OFF)キーを押して"Seq:ON"にするとシーケンスと同期して使うことができます。

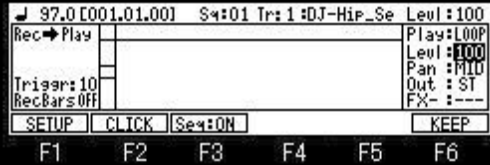


選択されているシーケンスのテンポ
 選択されているシーケンスの番号
 選択されているトラック番号
 選択されているプログラム
 シーケンスのレベル

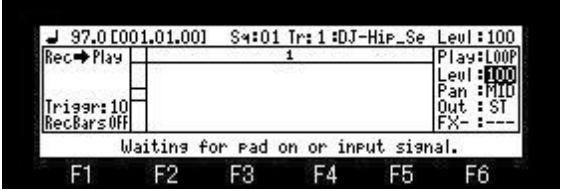


シーケンスと同期して使う場合はRecBarsがOFFに設定されていても小節単位で録音されます。
 半端な位置で[OVER DUB]キーや[STOP]キーを押しても自動的に小節単位に調整されます。
 例えば2小節と2拍以下で[OVER DUB]キーや[STOP]キーを押した場合は2小節になります。
 2小節と3拍以上で[OVER DUB]キーや[STOP]キーを押した場合は3小節になります。

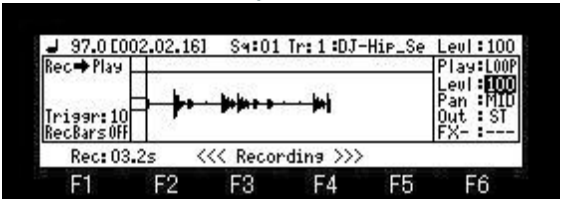
ルーピングレコーダーの再生と停止は[PLAY]キーで行います。
 シーケンスの再生と停止は[PLAY START]キーで行います。
 [STOP]キーはシーケンスとルーピングレコーダーを停止します。
 シーケンスとルーピングレコーダーを再生中にルーピングレコーダーのみを停止したい場合は[PLAY]キーを押してください。
 シーケンスのみを停止したい場合は[PLAY START]キーを押してください。



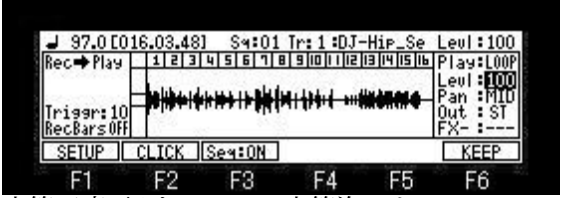
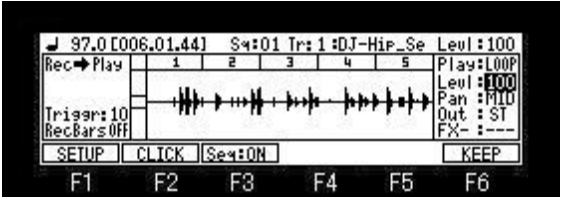
[REC]か[OVER DUB]キーを押すと録音のスタンバイ状態になります。(Triggrが"0"に設定されている場合は直ぐに録音が始まります)



パッドを叩くか信号が入力されると録音が始まり、同時にシーケンスもスタートします。(再生されているシーケンスの音は録音されません) シーケンスだけ先にスタートさせておきたい場合は[PLAY START]キーを押してください。



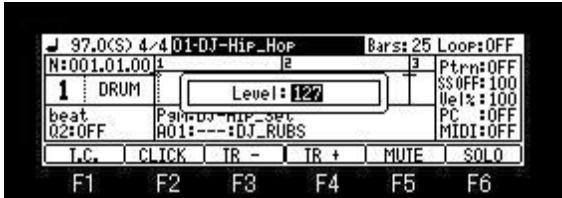
[OVER DUB]か[PLAY]又は[STOP]キーを押すと録音された小節分の小節が表示されます。



小節が表示されるのは16小節迄です。 17小節以上録音された場合は小節フィールドに小節数が表示されます。

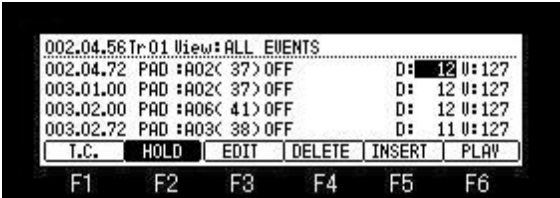


■ FULL LEVELの値を調整できます。



FULL LEVELキーを押とレベルのウィンドウが表示されけます。
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。

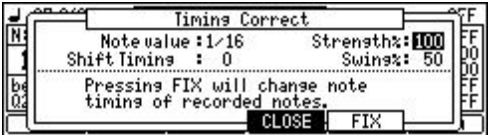
■ ステップ・エディットにHOLDが追加されました。



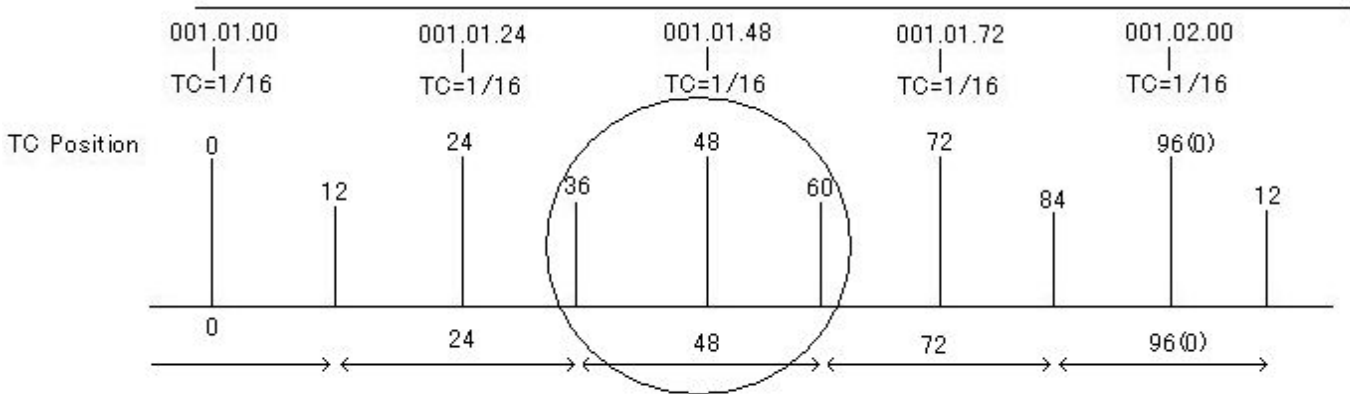
F2(HOLD)キーを押すと再生中でも画面が自動的にスクロールしませんので、再生しながら値を変更することができます。

■ Timing Correct Strength%

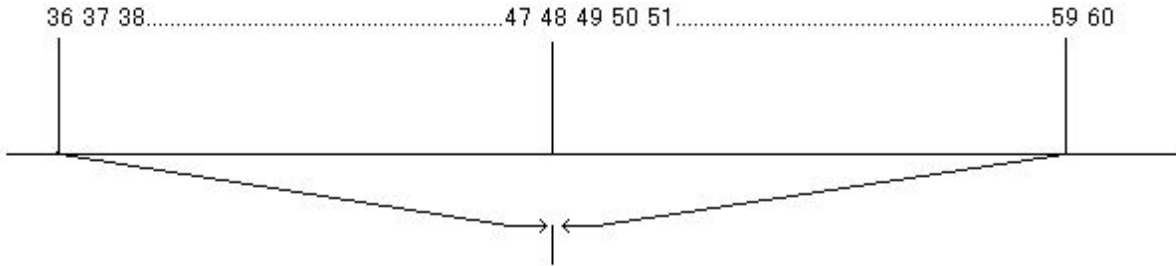
タイミングコレクトの強さを調整します。
0%に近いほどオリジナルのタイミングに近く100%に近いほどタイミングコレクトの値に近くなります。



下記の説明はTC=1/16の場合です。

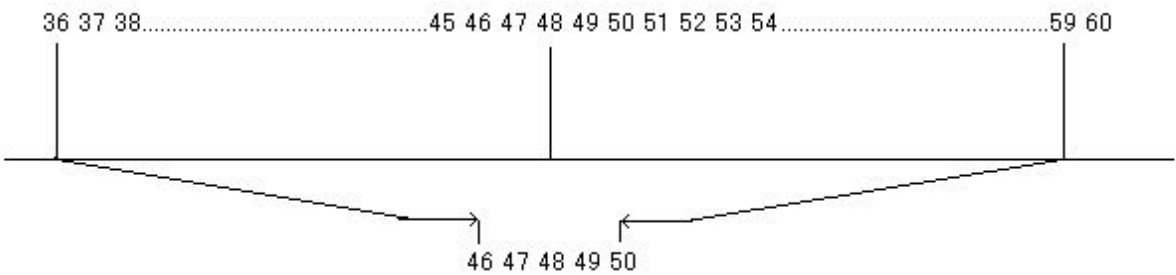


Strength 100%



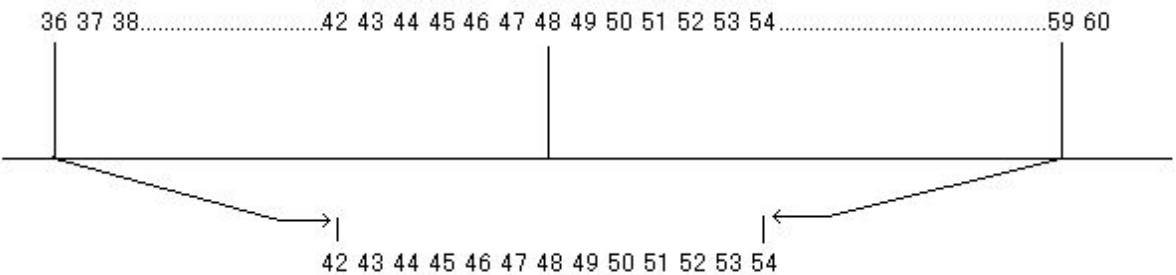
この時間に入力されたnoteは001.01.48として録音されます。

Strength 80%



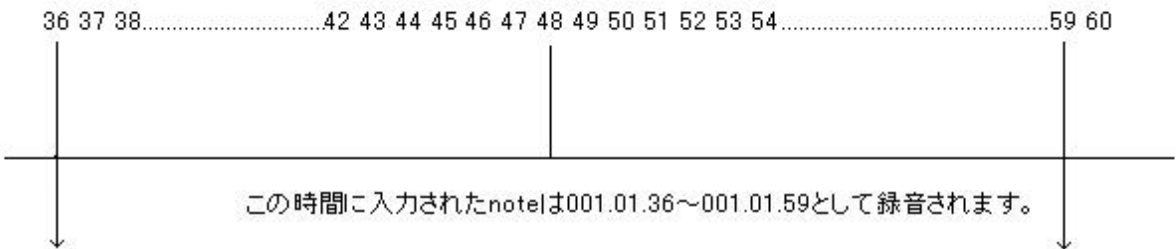
この時間に入力されたnoteは001.01.46～001.01.50として録音されます。

Strength 50%



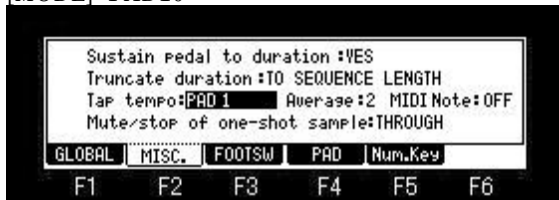
この時間に入力されたnoteは001.01.42～001.01.54として録音されます。

Strength 0%



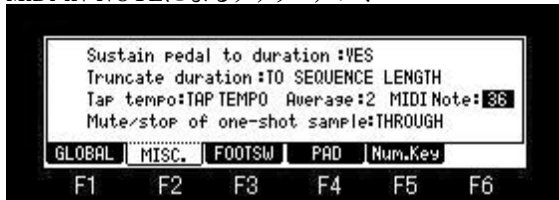
この時間に入力されたnoteは001.01.36～001.01.59として録音されます。

[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)