

AKAI
professional

MPC 2000

MIDI PRODUCTION CENTER

Software Version 1.5 Addendum

ご使用になる前に、必ずこの
使用説明書をよくお読み下さい。

使用説明書

V1.5 目 次

MIDI Footswitch Assignment	1
設定	1
MIDI サンプルダンプ	3
サンプルダンプの準備	3
サンプルデータの受信	3
MIDI入出力端子の選択	3
MIDIエクスクルーシブチャンネルの設定	3
リクエストナンバーの選択	3
サンプルダンプ受信の実行	3
サンプルデータの送信	4
MIDI入出力端子の選択	4
送信サウンドの選択	4
MIDIエクスクルーシブチャンネルの設定	4
サンプルダンプ送信の実行	4
サウンドのコンバート	5
サウンドの選択	5
ステレオ モノラルコンバート	5
モノラル ステレオコンバート	6
MPC60、MPC60IIディスクのサポート	7
サウンドファイルの読み込み	7
サウンドセットファイルの読み込み	7
セットファイルの読み込み	7
セットファイル中のサウンドの読み込み	8
シーケンスファイルの読み込み	9
ALLファイルの読み込み	9
Track ON/OFFスクリーン	10
その他の追加 / 変更機能	11
Next Sequence機能の変更	11
サウンドコピー、ゾーンエディット時のデフォルトファイル名	11
リアルタイムでのタイミングの変更	11
シーケンスパラメータのコピー	11
S1000 / S3000のサウンドの読み込み	12
同期スレーブ時の操作変更	12
同期フレームレートの設定手順の追加	12
リアルタイムでのプログラムパラメータの変更	12
MMCの受信 / 非受信切り替え	13

V1.3 目 次

ミキサーモード	14
ミキサーのセットアップ	14
ミキサー設定の切り替え	14
マスターレベルの設定	15
ミキサー設定のシーケンスへの記録	15
ステレオ出力ミキサー	16
レベルの設定	16
パンの設定	16
レベル/パンの一括設定	17
インディビジュアル(パラ)アウト	17
インディビジュアル(パラ)・アウトのアサイン	17
出力レベルの設定	18
パラ・アウトとセンド・レベルの一括設定	18
エフェクト・センド	18
エフェクト・センドの設定	19
センドレベルの設定	19
エフェクト・センド・レベルの一括設定	19
チャンネル・セッティング・ウィンドウ	20
エフェクト	21
エフェクトの編集	21
各エフェクトのオン/オフ	21
マルチエフェクト	22
エフェクト・ルーティングの設定	22
リバースエフェクト	24
各エフェクトの編集	25
ディストーション/リング・モジュレーター	26
4バンドフィルター	26
モジュレーション	27
ディレイ/エコー	30
リバース	32
エフェクトのコピー	33
フラッシュROM	34
フラッシュROMのフォーマット	34
フラッシュROMへのセーブ	35
フラッシュROMからのロード	35
フラッシュROMデータの削除	36
フラッシュROMのフラグメンテーション	36
フラッシュROM内のサウンドの編集	37

フラッシュROMにオペレーティングシステムを保存する	38
SMPTEを使った同期	40
接続	40
設定方法	40
外部からのSMPTEに同期する場合	40
外部機器をSMPTEで同期させる場合	40
その他の変更点	41
トラックオン/オフキーの追加	41
ドラム・パッドを使ったトラックのオン/オフ	41
シーケンスバーの自動延長機能	41

付 録

MPC2000 MIDIインプリメンテーション・チャート	42
------------------------------------	----

MIDI Footswitch Assignment

外部MIDI機器からMIDIコントロールチェンジをMPC2000に送信し、様々な機能を外部からコントロールすることができます。

設定

設定はMIDI/SYNCモードで行います。[SHIFT] 并ーを押しながら[MIDI/SYNC] (テン・キーの9)を押して、MIDI≡[F3]を押すとMIDI Footswitch Assignmentスクリーンが表示されます。

Switch 1	Switch 2	Switch 3	Switch 4
Ctrl: 10	Ctrl: 26	Ctrl: 69	Ctrl:127
Function: ODUB/PNCH	Function: ODUB+PLAY	Function: F 6	Function: PAD A10
SYNC DUMP MIDIsw			



各スイッチのCtrl:フィールドで設定したナンバーのMIDIコントロールチェンジを受信すると、Function:フィールドに設定した動作を行います。

注意: 各ファンクションは、64以上のバリューを受信したときに動作します。また、TAP及びPAD01~16は64以上でオン、64未満でオフになります。

コントロールできる動作は以下のようなものがあります。

PLAY STRT	本体のPLAY STARTキーを押したときと同じ動作をします。
PLAY	本体のPLAYキーを押したときと同じ動作をします。
STOP	本体のSTOPキーを押したときと同じ動作をします。
REC+PLAY	本体でRECキーを押しながらPLAYキーを押したときと同じ動作をします。
ODUB+PLAY	本体でOVERDUBキーを押しながらPLAYキーを押したときと同じ動作をします。
REC/PUNCH	停止時はPLAY、再生時はREC(パンチイン)、記録時はPLAY(パンチアウト)となります。
ODUB/PNCH	停止時はPLAY、再生時はオーバーダブ(パンチイン)、記録時はPLAY(パンチアウト)となります。
TAP	本体のTAP TEMPOキーを押したときと同じ動作になります。
PAD BANK	本体のPAD BANKキーを押したときと同じ動作になります。
PAD 01~16	本体のドラムパッドをフルベロシティで押したときと同じ動作になります。
F1~F6	本体のファンクションキーを押したときと同じ動作になります。そのとき表示されている画面によって動作が変わります。

注意：シーケンスを記録する際、ここで設定されているナンバーのコントロールチェンジ信号は記録されません。また、コントロールチェンジの記録されているシーケンスを再生してもここでは受信しません。

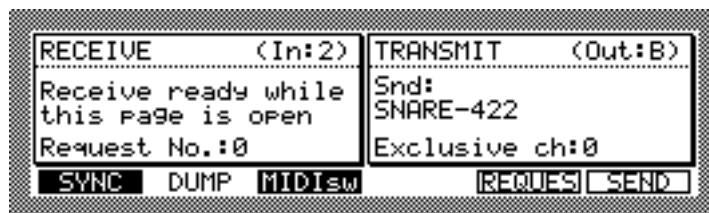
受信するコントロールチェンジのMIDIチャンネルの設定はMIDI Inputウィンドウ（メインスクリーンのMIDIチャンネルフィールドで  OPEN WINDOW  を押します）で行います。

MIDI サンプルダンプ

MIDIサンプルダンプスタンダードフォーマットを使用して、外部機器とサウンドデータを送受信することができます。

サンプルダンプの準備

MPC2000と外部機器をMIDIケーブルでハンドシェイク接続(MPC2000のMIDI OUTから外部機器のMIDI INへ接続し、MPC2000のMIDI INへ外部機器のMIDI OUTを接続)します。[SHIFT]を押しながら[MIDI/SYNC] (テン・キーの9)を押して、 [DUMP] [F2]を押すとMIDI sample dumpスクリーンが表示されます。



サンプルデータの受信

MIDI入出力端子の選択

In: 及びOut: フィールドで、外部機器を接続したMIDI入出力端子を選択します。

MIDIエクスクルーシブチャンネルの設定

スクリーン右のExclusive: フィールドで外部機器とMIDIエクスクルーシブチャンネルを合わせます。

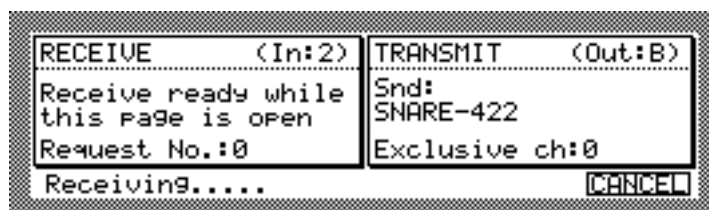
リクエストナンバーの選択

Request No.: フィールドで、受信しようとする外部機器に設定されているサウンドのサウンドナンバーを選択することができます。サウンドナンバーとサウンドの割り当てについては、外部機器側の取扱説明書を参照してください。

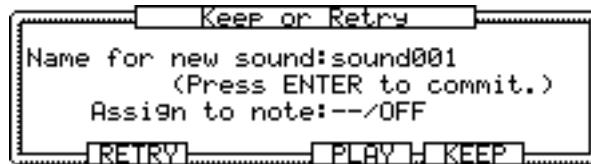
注意: リクエストを送らない場合は設定する必要はありません。

サンプルダンプ受信の実行

外部機器からサンプルデータを送信するか、 [REQUEST] [F5]を押してサンプルダンプリクエストを送信します。サンプルダンプを受信すると、次のようなメッセージが表示されます。



途中で受信をキャンセルする場合はCANCEL[F6]を押します。
 受信が正しく終了すると、次のようなウィンドウが表示されます。



ここでPLAY[F4]を押すと、サウンドを再生することができます。
 Name for new sound:フィールドで、受信したサンプルに名前を付け
 ます。
 Assign to note:フィールドでは受信したサンプルをノートにアサイン
 します。
 再受信する場合はRETRY[F2]を、メモリー内に保存する場合はKEEP[F5]を押
 します。

サンプルデータの送信

MIDI入出力端子の選択

In: 及びOut: フィールドで、外部機器に接続したMIDI入出力端子を選択しま
 す。

送信サウンドの選択

Snd: フィールドで送信するサウンドを選択します。

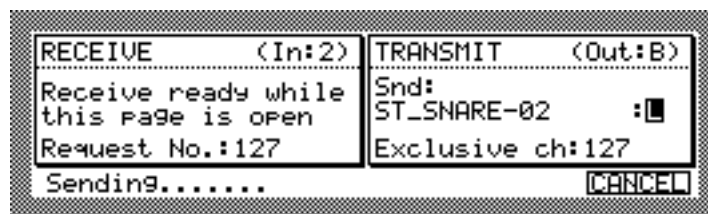
注意: 選択したサウンドがステレオデータの場合、サウンド名の後ろにL/
 R選択のフィールドが表示されるので、どちらかのサウンドを選択
 します。

MIDIエクスクルーシブチャンネルの設定

Exclusive: フィールドで外部機器のMIDIエクスクルーシブチャンネルと合
 わせます。

サンプルダンプ送信の実行

SEND[F6]を押すとサンプルダンプ送信が開始します。



途中で送信をキャンセルする場合はCANCEL[F6]を押します。

注意: 外部機器からDUMP REQUESTを受信した場合は、リクエストされ
 たサウンドナンバーに関わらず、Snd: フィールドで選択されてい
 るサウンドを送信します。

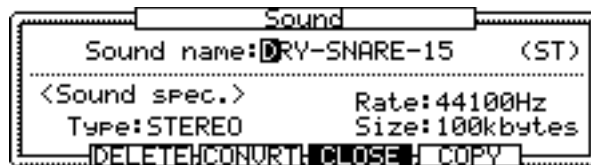
サウンドのコンバート

ステレオサウンドを2つのモノラルサウンドに、または2つのモノラルサウンドをステレオサウンドにコンバートすることができます。

注意：サウンドのコンバートは新しくサウンドファイルを作成することになるので実行する前に十分なメモリ - 空容量があることを確認してください。

サウンドの選択

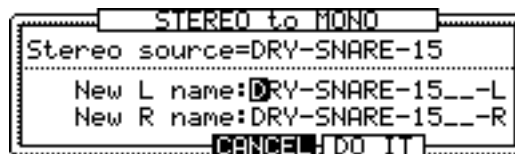
TRIMモードでSnd#フィールドにカーソルがあるときに「OPEN WINDOW」キーを押します。



Sound name#フィールドでコンバートしたいサウンド名を選び、CONVRT [F3]を押します。

ステレオ モノラルコンバート

サウンドの選択でステレオファイルを選んだ場合、次のようなウィンドウが表示されます。

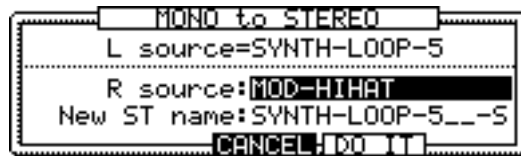


New L name#フィールド及び、New R name#フィールドにコンバート後のサウンド名を設定します。デフォルトで、元のサウンド名にL、Rを付けた名前が付けられます。

DO IT [F5]を押して実行します。

モノラル ステレオコンバート

サウンドの選択でモノラルファイルを選んだ場合、次のようなウィンドウが表示されます。



L source=フィールドは今選択したサウンド名です。これから作成するステレオファイルの左チャンネルになります。

R source=フィールドで右チャンネルにするサウンドファイルを選択します。ここでステレオファイルを選んだ場合、その左チャンネルだけが使用されません。

New ST name=フィールドでコンバート後のステレオサウンド名を設定します。デフォルトではL sourceのサウンド名の後にSを付けた名前が付けられます。

DO IT[F5]を押して実行します。

注意：L側のサウンドとR側のサウンドの長さが違う場合、L側の長さに自動調整されます。つまり、LよりもRの方が長い場合は、Rの後部分が切り取られます。短い場合は無音が追加されます。

MPC60、MPC60IIディスクのサポート

AKAI MPC60及び、MPC60IIで作成されたサウンドファイルやシーケンスファイルを読み込むことができます。

サウンドファイルの読み込み

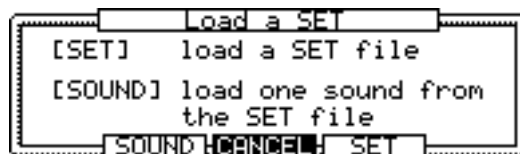
MPC60/60IIで作成したサウンドファイル(.SNDファイル)を読み込みます。操作は通常のMPC2000サウンドの読み込みと同じ方法で行うことができます。

サウンドセットファイルの読み込み

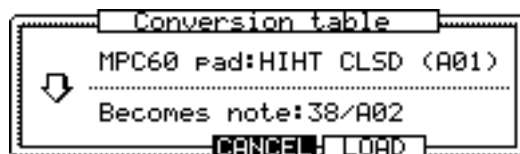
MPC60/60IIで作成したサウンドセットファイル(.SETファイル)を読み込みます。

セットファイルの読み込み

DISKモードのLoadのページでファイル名に.SETのついたファイルを選択し、DO IT[F6]を押します。



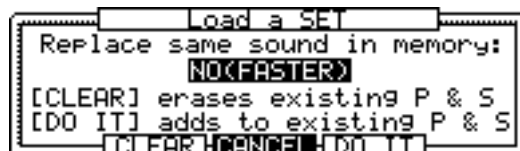
SET[F5]を押します。



このウィンドウでは、MPC60/60IIの各パッドに割り当てられていたサウンドをMPC2000のどのノートナンバーに割り当てるかを設定します。

MPC60 pad:フィールドでMPC60/60IIに設定されていたパッドを選び、Becomes note:フィールドで対応させたいMPC2000のノートナンバーを選択します。

LOAD[F5]を押します。

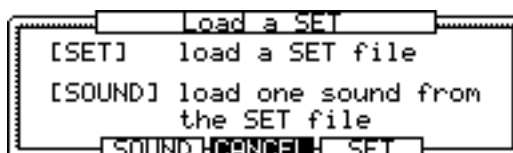


後はMPC2000での通常のプログラムの読み込みと同様です。

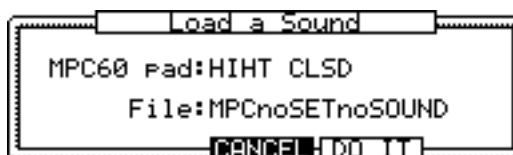
セットファイル中のサウンドの読み込み

セットファイルの中から特定のサウンドファイルだけを読み込むことができます。

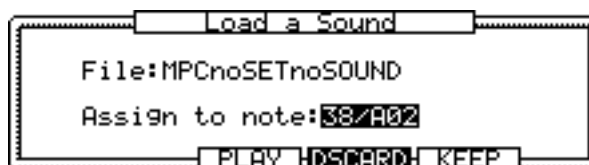
DISKモードのLoadのページでファイル名に、SETのついたファイルを選択し、DO IT[F6]を押します。



SOUND[F3]を押します。



MPC60 pad:フィールドでMPC60/60IIのパッド名を指定するか、File:フィールドで読み込むサウンド名を選択し、DO IT[F5]を押します。



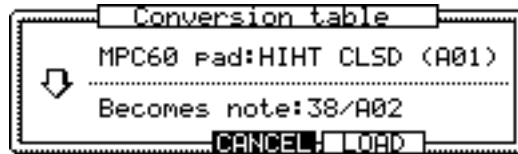
PLAY[F3]を押すと、サウンドを再生することができます。

Assign to note:フィールドで、アサインするノートナンバーを設定します。

サウンドをメモリー内に保存する場合は、KEEP[F5]を押します。保存しない場合は、DISCARD[F4]を押します。

シーケンスファイルの読み込み

MPC60/60IIで作成したシーケンスファイル(.SEQファイル)を読み込みます。
DISKモードのLoadのページでファイル名に .SEQのついたファイルを選択し、
DO IT[F6]を押します。



このウィンドウではシーケンスデータに記録されているMPC60/60IIの패드ナンバー情報をMPC2000のどのノートにアサインするかを設定します。

MPC60 Pad: フィールドでMPC60/60IIのドラムパッドを指定します。

Becomes note: フィールドでMPC2000のノートナンバーを指定します。

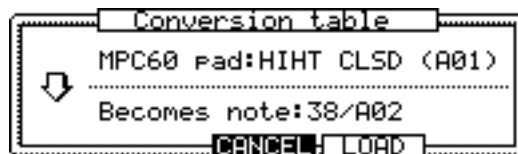
注意 : MPC60/60IIのシーケンスファイルとサウンドセットファイルを同時に読み込んで使用する時は、Conversion tableの設定を同じにする必要があります。

LOAD[F5]を押して読み込みを開始します。

ALLファイルの読み込み

MPC60/60IIで作成したALLファイル(.ALLファイル)を読み込みます。
操作は通常のMPC2000のALLファイルの読み込みと同じ方法で行うことができます。

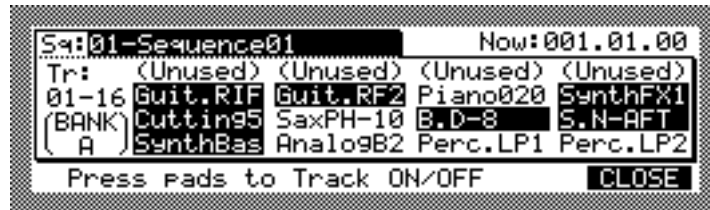
DISKモードのLoadのページでファイル名に .ALLのついたファイルを選択し、
DO IT[F6]を押します。



後の操作はシーケンスファイルの読み込みと同様です。

Track ON/OFFスクリーン

メインスクリーンのOn#フィールドで OPEN WINDOW キーを押すとTrack ON/OFFスクリーンに切り替わります。このスクリーンではドラムパッドを使用してトラックのオン/オフができます。



PAD BANKキーを押して、トラック17-32、33-48、49-64に切り替えることができます。シーケンスの再生中でもジョグやテンキーを使用して次のシーケンスを選択することができます。

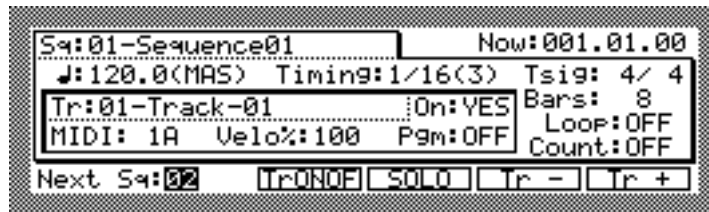


CLOSE [F6] を押すと元のメインスクリーンに戻ります。

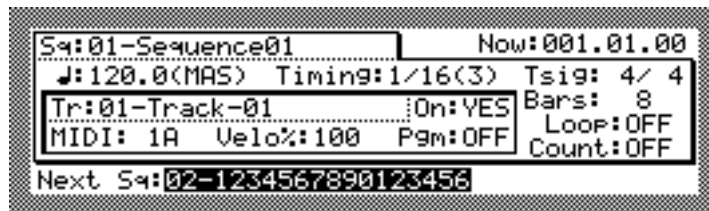
その他の追加 / 変更機能

Next Sequence機能の変更

シーケンスの再生中に次のシーケンスを選ぶときに前のバージョンではメインスクリーンのファンクションキーが使えなくなりましたが表示を改善することによってファンクションキーが使えるようになりました。



次のシーケンスの名前を表示したい場合は [OPEN WINDOW] キーを押します。



この画面では、従来通りシーケンス名を表示しながら次のシーケンスを選ぶことができます。

サウンドコピー、ゾーンエディット時のデフォルトファイル名

TRIMモードでサウンドのコピーやゾーンエディットを行うときに、New name# フィールドに自動で入る値はSoundxxxがデフォルト値でしたが、コピー時は「サウンド名+c」、ゾーンエディット時は「サウンド名+z」になるように変更されました。

リアルタイムでのタイミングの変更

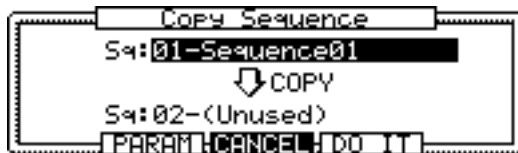
メインスクリーンでの再生 / 記録中にTiming# フィールドの値を変更できるようになりました。

シーケンスパラメータのコピー

シーケンスのコピー時にシーケンス内のパラメータだけをコピーする機能が追加されました。

メインスクリーンでコピーしたいシーケンスを選び、[OPEN WINDOW] キーを

押してSequenceウィンドウを開き、COPY[F5]を押します。



シーケンスのパラメータだけをコピーする場合は、ここでPARAM[F3]を押します。コピーされるパラメータは以下のとおりです。

- ・トラック名
- ・各トラックのMIDIチャンネル
- ・各トラックのMIDIアウト(A/B)の設定
- ・各トラックのベロシティー値
- ・各トラックのオン/オフ
- ・各トラックにアサインされているプログラムナンバー
- ・ループの設定
- ・テンポ

S1000 / S3000のサウンドの読み込み

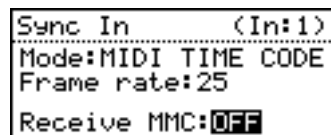
S1000 / S3000のハードディスクからサウンドを読み込めるようになりました。

同期スレーブ時の操作変更

前のバージョンではMPC2000をスレーブに設定する(SYNCモードでSync inのMODE:フィールドをOFF以外にする)と、直ちに外部機器からの同期信号の受信待機状態になりましたが、バージョン1.5からはスレーブ設定にした後、PLAYキーを押すまでは待機状態に入らないようになりました。また、同期走行中もSTOPキーを受け付けるようになりました。

同期フレームレートの設定手順の追加

SYNCモードのMode:フィールドでMIDI TIME CODEあるいはSMPTEを選択したときにFrame rate:フィールドを表示するようにしました。このフィールドはSync In、Sync Out、および、Time displayウィンドウ(メインスクリーンのNow:フィールドでOPEN WINDOWを押した時に表示されます)のフィールドすべてで連動しています。



リアルタイムでのプログラムパラメータの変更

シーケンスの再生中でもプログラムモードのパラメータを変更できるようになりました。

MMCの受信 / 非受信切り替え

MMC (MIDI Machine Control) の受信をするかしないか切り替えられるようになりました。

```
Sync In      (In:1)
-----
Mode:MIDI TIME CODE
Frame rate:25
Receive MMC:OFF
```

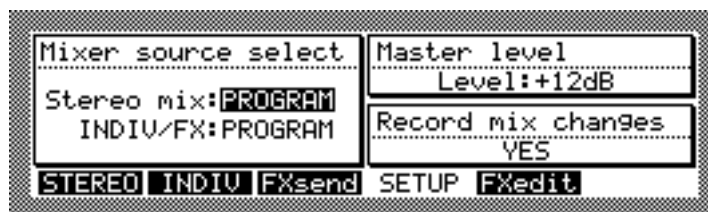
SYNCモードのReceive MMC:フィールドでONを選択すると、外部からのMMCを受信します。OFFを選択すると、MMCを無視します。

ミキサーモード

バージョン1.3でミキサーモードの操作が変わりました。ミキサーモードに入るには SHIFT]キーを押しながら[MIXER] [テン・キーの7]を押します。

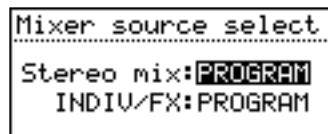
ミキサーのセットアップ

ミキサーモードでSETUP[F4]を押すとミキサー・セットアップのスクリーンが表示されます。



ミキサー設定の切り替え

左側のMixer source selectでは、ミキサーの設定をプログラムごとに設定されたものを使用するか、マスター設定を使用するかを選択します。



Stereo mix: フィールドではステレオ出力ミキサーの設定を行います。

INDIV/FX: フィールドではインディビジュアル(パラ)・アウトの設定を行います。

選択できるパラメータはどちらも同じで、以下のとおりです。

- PROGRAM プログラムごとに設定されたミキサー設定が適用されます。このモードを選択すると、プログラムが変更される度に、それぞれのプログラムに記憶されているミキサー設定が変わります。
- MASTER 各プログラム毎に設定されているミキサー設定とは別にマスター設定として、ミキサー設定を記憶することができます。このモードを選択すると、プログラムやシーケンスを変更してもミキサーの設定は変更されず、常にマスターとしての設定が適用されます(ディスクにデータを保存する際は拡張子が「.APS」のファイル内に記憶されます)。

マスターレベルの設定

右側上段のMaster levelでは、MPC2000全体の出力レベルを調整します。

```
Master level
-----
Level: +12dB
```

Level: フィールドでMPC2000全体の音量を調節します。

MPC2000は最大32のサウンドを同時に再生することができます。したがって、サウンドを1つだけ再生しているときと、32のサウンドを一度に全部再生したときとは出力されるレベルに大きな差があります。たくさんのサウンドを同時に再生するような使い方では、場合によってはレベルがオーバーして音が歪んでしまう場合もあります。このような場合は、マスターレベルを下げることで音の歪みを防ぐことができます。また、サウンドをあまり重ねないで使用する場合は、レベルを上げて使うほうがノイズが目立たなくなります。

ミキサー設定のシーケンスへの記録

右側下段のRecord mix changesでは、シーケンスの録音中に変更されたミキサー設定をシーケンスに記録するかどうかの設定を行います。

```
Record mix changes
-----
YES
```

このフィールドでYESを選択するとリアルタイムで行ったミキサー設定の変更をシーケンサーに記録することができます。シーケンサーに記録したミキシングデータはSTEPページでは次のように表示され、他のMIDIイベントと同様に編集できます。

```
STEREO LEVEL  N:64/A01  L:100  ██████████
STEREO PAN    N:64/A01  P:R50  ██████████
INDIV LEVEL   N:64/A01  L:100  ██████████
FXsend LEVEL  N:64/A01  L:100  ██████████
```

ミックスチェンジ情報はMIDIエクスクルーシブとして記録されます。以下はエクスクルーシブデータの内容です。

F0 47 00 44 45(イベントタイプ)(パッドナンバー) (バリュー) F7

イベントタイプは次の4つがあります。

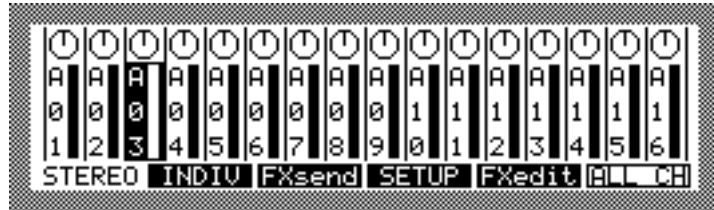
- 01 STEREO LEVEL
- 02 STEREO PAN
- 03 FXsend LEVEL
- 04 INDIV LEVEL

パッドナンバーはA01～D16が00～3Fに対応します。

バリューは00～64の範囲で設定します。

ステレオ出力ミキサー

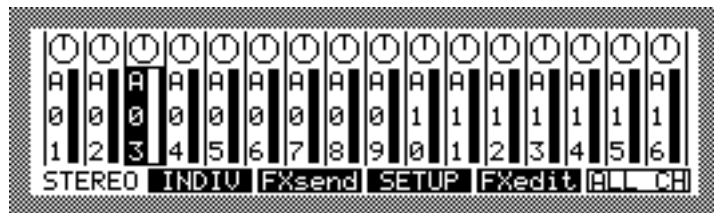
MPC2000では16個のパッドがあり、さらに4つのパッドバンクに別れて合計64個のサウンドを各パッドにアサインできます。また、各パッドにアサインされた64個のサウンドそれぞれにレベルとパンの設定を行うことができます。ミキサーモードでSTEREQ F1 を押します。



ここではステレオ・ミキサーがグラフィカルに表示されています。上の図ではパッド・バンクA(A01～A16)に対応するレベルとパンが表示されています。他のバンクを表示するには、[PAD BANK]キーでバンクを切り換えます。

レベルの設定

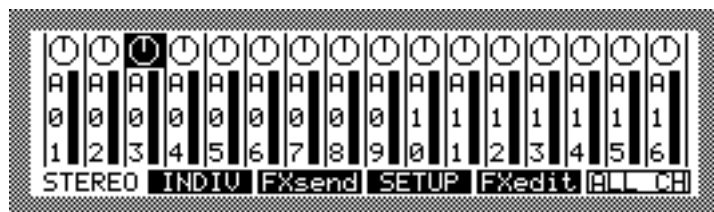
[CURSOR LEFT/RIGHT]キーでレベルを設定したいパッド・ナンバーを選択します。直接パッドを叩いて選択することもできます。上段のパンが選択されている場合は、[CURSOR DOWN]キーでカーソルをレベルのフィールドに移動します。



[DATA]ホイールでレベルを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・レベル・バーが値に応じて上下します。

パンの設定

[CURSOR UP]キーでカーソルをパンのフィールドに移動します。[CURSOR LEFT/RIGHT]キーでパンを設定したいパッド・ナンバーを選択します。直接パッドを叩いて選択することもできます。



[DATA]ホイールでパンを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・パン・ノブが値に応じて回転します。

レベル/パンの一括設定

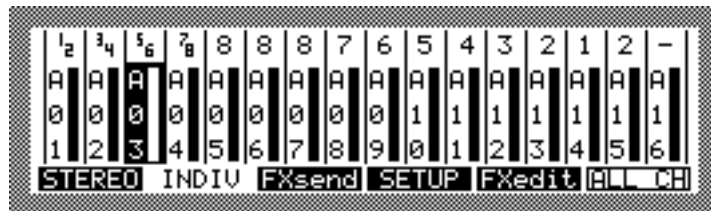
ALL [CH] F6]を押すと、表示されているバンクのすべてのチャンネル(パッドナンバー)を選択して、一度に同じ割合でレベルまたはパンの調節をすることができます。レベルとパンは、[CURSOR UP/DOWN]キーで切り換えます。もう一度ALL [CH] F6]を押すと、最初に選択されていたチャンネル(パッドナンバー)が選択されます。

インディビジュアル(パラ)アウト

オプションの8パラアウトボードIB-M208Pを取り付けると各パッドに割り付けられているサウンドを各々ばらばらに1~8のアナログアウトに出力することができます。

注意：8パラ・アウト・ボード(IB-M208P)をインストールしていない場合、ここで設定を行っても効果はありません。

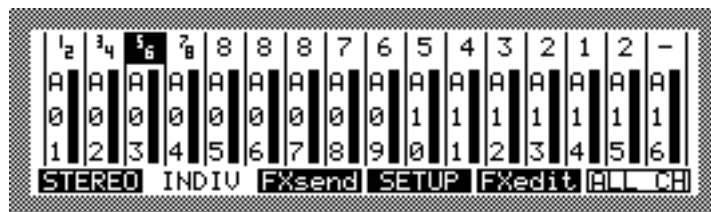
ミキサーモードでINDIV [F2]]を押すと、インディビジュアル・アウトのスクリーンが表示されます。



上段では、サウンドの出力端子を選択します。下段では出力レベルを設定します。また、ステレオ・ミキサーの画面と同様に、[PAD BANK]キーでバンクを切り換えることができます。

インディビジュアル(パラ)・アウトのアサイン

[CURSOR UP]キーでカーソルを上段に移動します。[CURSOR LEFT/RIGHT]キーで出力先を設定したいパッドナンバーを選択します。直接パッドを叩いて選択することもできます。



[DATA]キーで出力先を選択します。1~8の数字は、それぞれ出力端子の番号に対応します。パッドにアサインされているサウンドがステレオの場合、1、2、3、4...というように2つの端子をペアで選択する必要があります。この場合、L側のサウンドは1, 3...から、R側のサウンドは2, 4...から出力されます。

出力レベルの設定

[CURSOR DOWN]キーでカーソルをレベルのフィールドに移動します。
 [CURSOR LEFT/RIGHT]キーでボリュームを設定したいパッドナンバーを選択します。直接パッドを叩いて選択することもできます。



[DATA]キーでレベルを設定します。上段で設定した出力先から出力されるレベルを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・レベル・バーが値に応じて上下します。

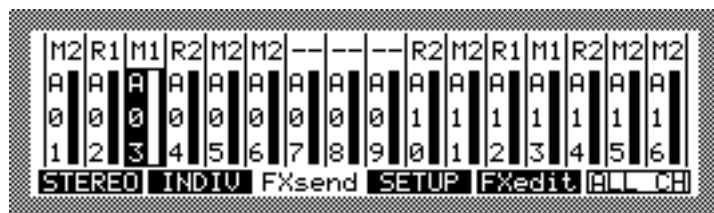
パラ・アウトと SEND ・レベルの一括設定

ALL CH [F6]を押すと、表示されているバンクのすべてのチャンネル(パッドナンバー)を選択して、一度に同じ割合でレベルまたは出力端子の調節をすることができます。レベルと出力端子は、[CURSOR UP/DOWN]キーで切り換えます。
 もう一度ALL CH [F6]を押すと、最初に選択されていたチャンネル(パッドナンバー)が選択されます。

エフェクト・SEND

ミキサーモードでFXsend [F3]を押すとエフェクト・SENDのスクリーンが表示されます。

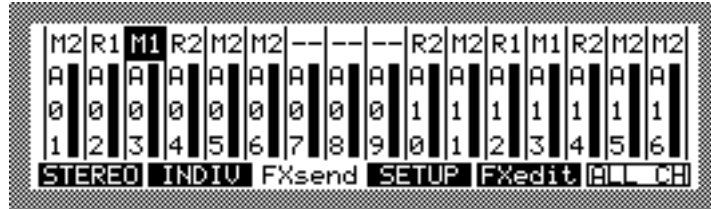
注意：エフェクト・SENDを使用するにはオプションのエフェクト・ボード(EB16)を取り付ける必要があります。



上段では、サウンドの出力先のエフェクトを選択します。下段ではエフェクトへの出力レベルを設定します。また、ステレオ・ミキサーの画面と同様に、[PAD BANK]キーでバンクを切り換えることができます。

エフェクト・センドの設定

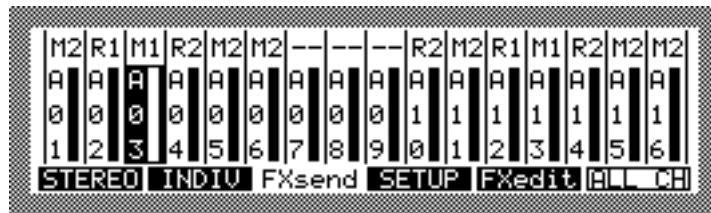
[CURSOR UP]キーでカーソルを上段に移動します。[CURSOR LEFT/RIGHT]キーで出力先を設定したいチャンネルを選択します。直接パッドを叩いてチャンネルを選択することもできます。



[DATA]ホイールで出力先を選択します。M1、M2はそれぞれマルチエフェクトの1、2番(MULTI FX1、2)に送られます。R1、R2はそれぞれリバーブの1、2番(REVERB 1、2)に送られます。

センドレベルの設定

[CURSOR DOWN]キーでカーソルをレベルのフィールドに移動します。[CURSOR LEFT/RIGHT]キーでボリュームを設定したいチャンネルを選択します。直接パッドを叩いてチャンネルを選択することもできます。



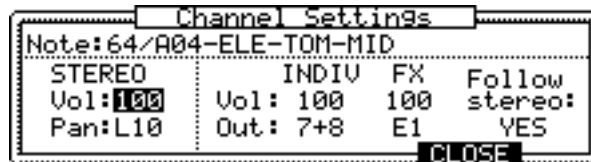
[DATA]ホイールでレベルを設定します。上段で設定した出力先から出力されるレベルを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・レベル・バーが値に応じて上下します。

エフェクト・センド・レベルの一括設定

ALL CH [F6]を押すと、表示されているバンクのすべてのチャンネルを選択して、一度に同じ割合でレベルまたは出力先エフェクトの設定をすることができます。レベルと出力先エフェクトは、[CURSOR UP/DOWN]キーで切り換えます。もう一度ALL CH [F6]を押すと、最初に選択されていたチャンネルが選択されます。

チャンネル・セッティング・ウィンドウ

各チャンネル(パッドナンバー)が選択されている時に[OPEN WINDOW]キーを押すとチャンネル・セッティング・ウィンドウが表示されます。



Note: フィールドには設定を行うチャンネル(パッドナンバー)のノートナンバーと割り当てられているサウンド名が表示されます。このフィールドを選択して[DATA]ホイールを使ってチャンネル(パッドナンバー)を変更することができます。また、直接パッドを叩いてチャンネル(パッドナンバー)を選択することもできます。

このウィンドウの左側では、ステレオ出力のレベルとパンの値を数値で入力することができます。

Vol: フィールドではレベルの設定をします。また、テン・キーを使って直接数値を入力することもできます。

Pan: フィールドではパンの値を設定します。

ウィンドウの右側では、インディビジュアル(パラ)・アウト及びエフェクトセンドのレベルを数値で入力することができます。

Vol: フィールドでは出力レベルの設定をします。また、テン・キーを使って直接数値を入力することもできます。

Out: フィールドではインディビジュアル出力端子または出力先エフェクトを選択します。

Follow stereo: フィールドでは、ステレオ出力ミキサーで設定したレベルがインディビジュアル(パラ)・アウト及びエフェクトセンドのレベルに影響を与えるかどうかを設定します。ここでNOに設定すると、ステレオ出力ミキサーのレベルを変えてもインディビジュアル(パラ)・アウト及びエフェクトセンドのレベルは影響を受けません。

エフェクト

オプションのエフェクト・ボード(EB16)を取り付けると、2系統のマルチエフェクトと、2系統のリバースを使って各サウンドに様々なエフェクト処理を施すことができます。

エフェクトの編集

ミキサーモードでFXedit [F5] を押すとエフェクト・エディットのスクリーンが表示されます。

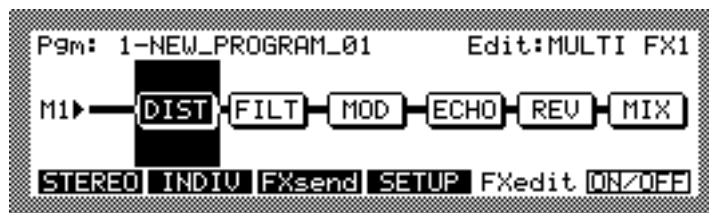


エフェクトボードEB16には2系統のマルチエフェクトと、2系統のリバースが用意されています。マルチエフェクトは、各エフェクトごとにモジュール化されており、編集や並び替えをモジュール単位で行います。MULTI FX1、MULTI FX2、REVERB 1、REVERB 2の各4系統のエフェクト設定は、各プログラム単位で設定できます。Pgm: フィールドのプログラムを切り替えると、エフェクト設定も切り替わります。

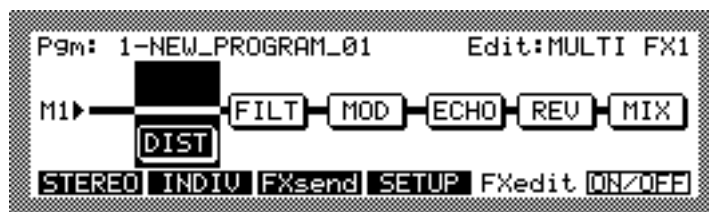
各エフェクトのオン/オフ

マルチエフェクトの中には5種類のエフェクトと、ミックス設定がモジュール化されています。各エフェクトおよび、ミックス設定はオン/オフを切り替えることができます。

[CURSOR] 杆-を使ってオン/オフを切り替えたいエフェクトを選択します。



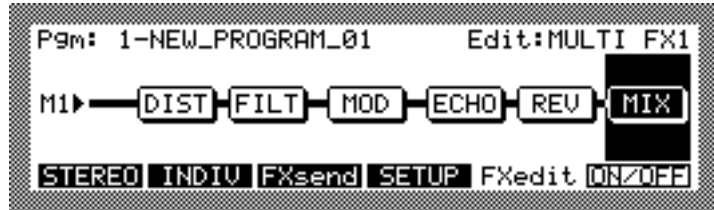
ON/OFF [F6] を押し、オン/オフを切り替えます。



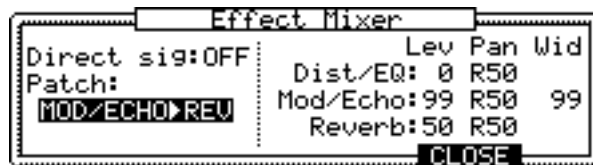
ミックスをオフにした場合は各エフェクトのオン/オフに関わらず、全てのエフェクト音がMUTEされます。

マルチエフェクト

MPC2000には2系統のマルチエフェクトがあり、各エフェクトごとにモジュール化されています。また、モジュールを並び変えて様々なルーティングをすることができます。FXeditスクリーンのEdit:フィールドでMULTI FX1あるいはFX2を選び、[CURSOR]キーを使ってMIXを選択します。



[OPEN WINDOW]キーを押します。エフェクト・ミキサー・ウィンドウが開きます。



Direct sig:フィールドはエフェクトに入力される信号のダイレクト音のオン/オフです。ONにした場合、ダイレクト音のレベルやパンはステレオミキサーで調節します。

Dist/FLT:フィールドはディストーションモジュールとフィルターモジュールを合わせたものの出力レベルおよびパンを設定します。

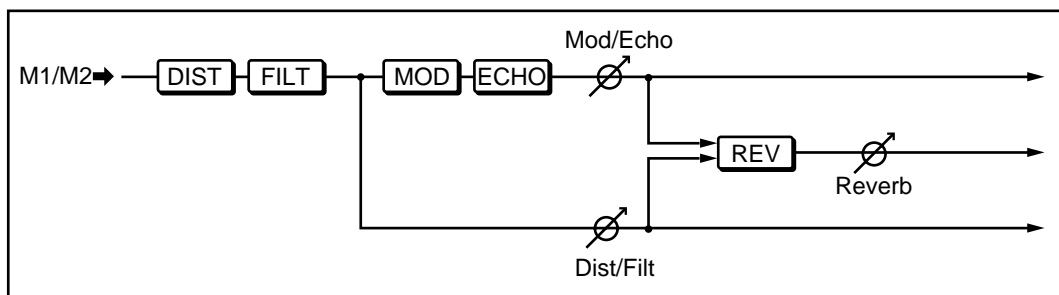
Mod/Echo:フィールドはモジュレーションモジュールとディレイ/エコーモジュールの出力レベルとパンを設定します。また、Widはエフェクトのステレオの広がりを調節します。Widを0にすると出力エフェクトサウンドはモノラルになります。

Reverb:フィールドはリバーブモジュールの出力レベルとパンを設定します。

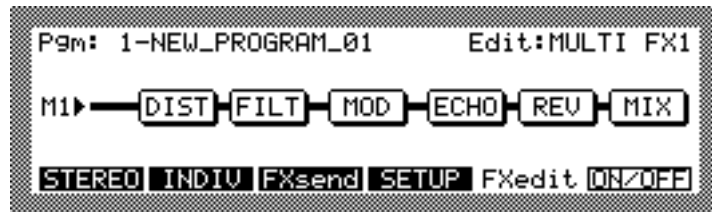
エフェクト・ルーティングの設定

エフェクトミキサーウィンドウのPatch:フィールドでマルチエフェクトのルーティングを選択します。

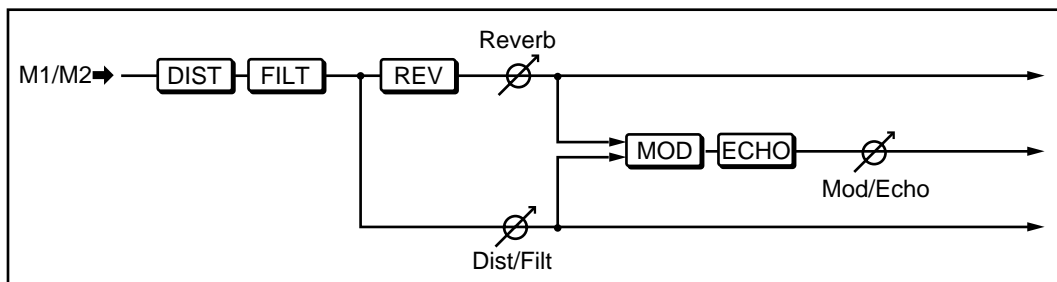
MOD/ECHO>REVを選んだ場合
信号の流れは以下のようになります。



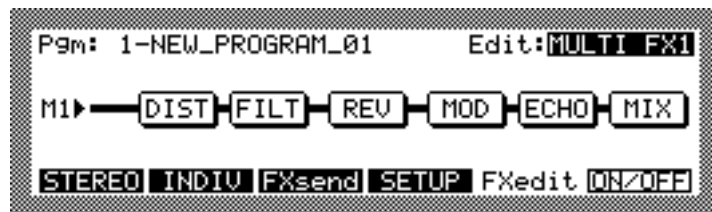
スクリーンには以下のように表示されます。



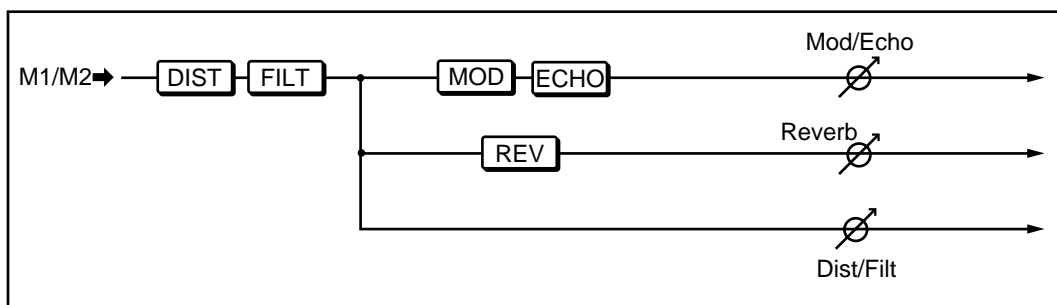
REV>MOD/ECHOを選んだ場合
 信号の流れは以下ようになります。



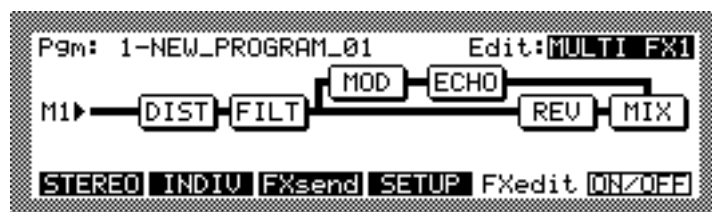
スクリーンには以下のように表示されます。



MOD/ECHO+REVを選んだ場合
 信号の流れは以下ようになります。



スクリーンには以下のように表示されます。

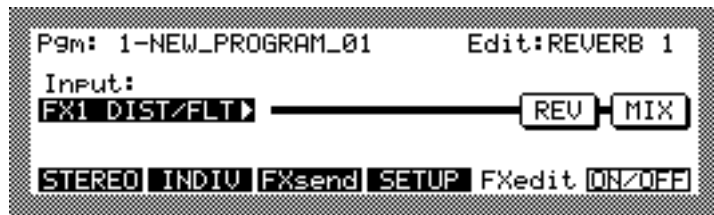


リバーブエフェクト

MPC2000には2つのマルチエフェクトの他に、2つのリバーブのみのエフェクトが用意されています。このエフェクトはFX sendスクリーンから直接選ぶこともできますが、マルチエフェクトと組み合わせて使用することもできます。マルチエフェクトからは4つのポイントで信号をリバーブに送ることができます。それによって、FXsendでM1(M2)を選んだときに同時にR1(R2)のリバーブをかけることができます。

REVERB 1およびREVERB 2への入力元は次の方法で選びます。

Edit:フィールドでREVERB 1あるいはREVERB 2を選び、[CURSOR]キーを使ってINPUT:フィールドを選択します。



[DATA] ボイールを使って次の中から入力元を選択します。

R1(R2)を選ぶと、FXsendスクリーンでR1(R2)を選んだチャンネルのサウンドにエフェクトがかかります。

M1(M2)を選ぶと、FXsendスクリーンでM1(M2)を選んだチャンネルのサウンドにエフェクトがかかります。

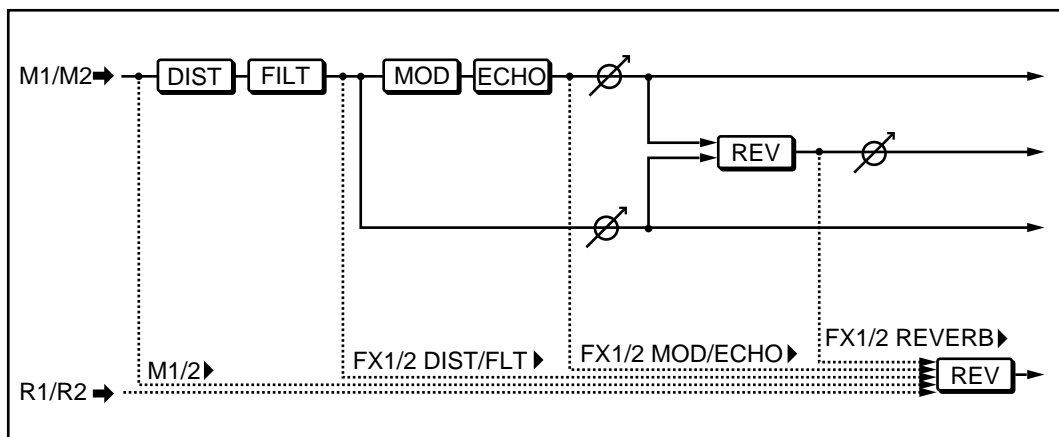
FX1(FX2) DIST/FLTを選ぶと、マルチエフェクトのDISTORTIONと4-BAND FILTERを通ったあとにエフェクトがかかります。

FX1(FX2) MOD/ECHOを選ぶと、マルチエフェクトのMODULATIONとECHOを通ったあとにエフェクトがかかります。

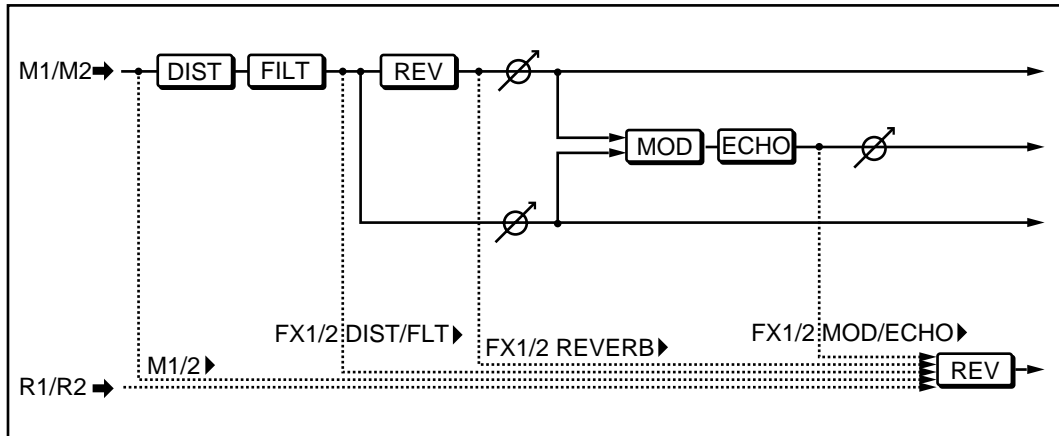
FX1(FX2) REVERBを選ぶと、マルチエフェクトのREVERBを通ったあとにエフェクトがかかります。

マルチエフェクトの各パッチ(エフェクトミキサーウィンドウのPatch:フィールドで選択したエフェクト・ルーティング)に対応した信号の流れを以下に示します。

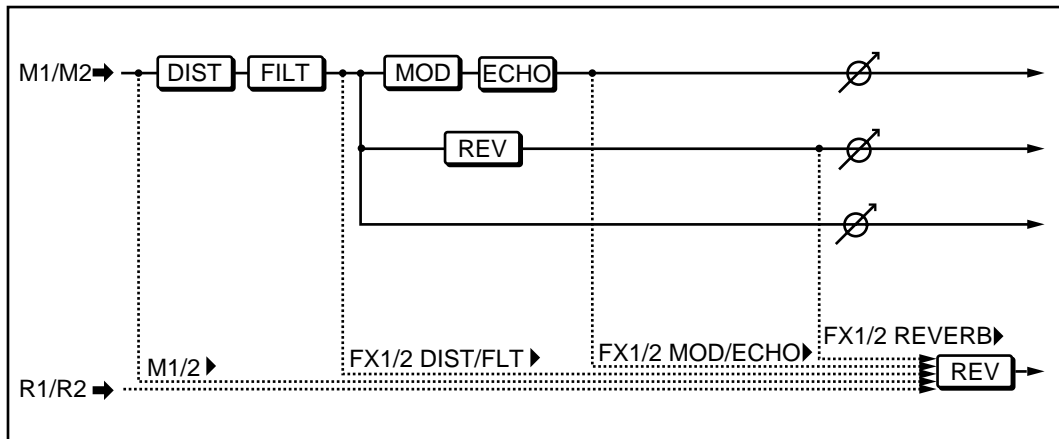
MOD/ECHO>REVを選んだ場合



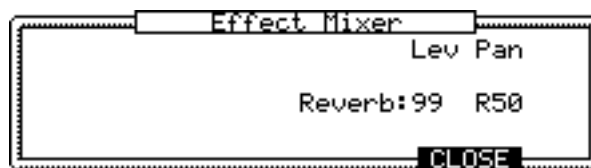
REV>MOD/ECHOを選んだ場合



MOD/ECHO+REVを選んだ場合



エフェクト・ミキサー・ウィンドウでは出力レベルとパンの設定を行います。



各エフェクトの編集

Edit:フィールドがMULTI FX1(2)の時は CURSOR キーを使って各エフェクト(DIST、FILT、MOD、ECHO、REV)を選び、[OPEN WINDOW]キーを押すと、各エフェクトを設定するウィンドウが開きます。



ファンクションキーは各ウィンドウで共通です。

SOLQ[F2]を押すとウィンドウを開いている間だけ、他のエフェクトを無視して現在開いているエフェクトだけの効果を聞くことができます。

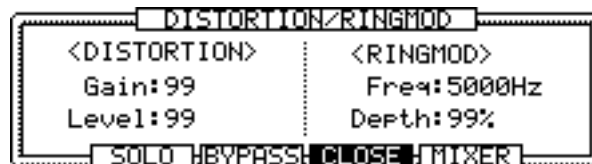
BYPASS[F3]を押すとウィンドウを開いている間だけ、現在のエフェクトをバイパスします。

MIXER[F5]を押すとエフェクト・ミキサー・ウィンドウが開きます。

ディストーション/リング・モジュレーター

ディストーションは入力信号を過負荷にしたときに得られる歪をシミュレートします。

リング・モジュレーターは入力信号を内部オシレータの信号を使って変調するエフェクターです。金属的な音程感の無いサウンドが得られます。



<DISTORTION>

Gain: フィールドはディストーションのゲインを調節します。この値を上げると歪が大きくなります。

Level: フィールドはエフェクトレベルを調節します。

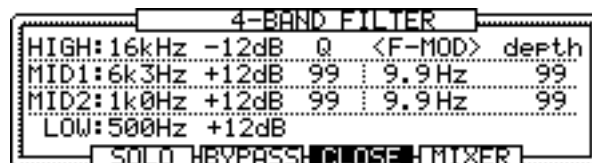
<RINGMOD>

Freq: フィールドは変調周波数を設定します。この値が小さいとトレモロ効果が得られ、大きいと鐘の音のような効果が得られます。

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

4バンドフィルター

4バンドのフィルターです。高域のハイパスのフィルターと、中域の2つのバンドパスフィルターと、低域のローパスのフィルターで構成されています。各帯域の周波数は可変でオーバーラップしても構いません。また、中域のフィルターには変調がかけられますので、オートワウ効果を作り出すこともできます。



各帯域で中心周波数とゲインを設定します。

中域2つのQはフィルターのQを調節します。値が大きいほど幅が広がります。

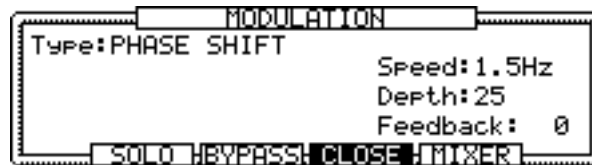
<F-MOD> depthでは変調周波数とスイープ量を調節します。

モジュレーション

モジュレーションはフェイザー、フランジャー、コーラス、ロータリースピーカー、オートパン、ピッチシフター等様々なエフェクト効果が得られます。

<フェイザー>

モジュレーション・ウィンドウのType:フィールドでPHASE SHIFTを選びます。このエフェクトはサウンドにシュワーという効果を与えます。



Speed:フィールドはフェイズ効果の速度を調節します。

Depth:フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

Feedback:フィールドはエフェクト出力からその入力に戻る信号量を調節します。

<フランジャー>

モジュレーション・ウィンドウのType:フィールドでFLANGEを選びます。このエフェクトもサウンドにシュワーという効果を与えますが、より深いサウンドになります。



Speed:フィールドはフランジ効果の速度を調節します。

Depth:フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

Feedback:フィールドはエフェクト出力からその入力に戻る信号量を調節します。

<コーラス>

モジュレーション・ウィンドウのType:フィールドでCHORUSを選びます。このエフェクトは同時に複数の楽器を弾いたようなサウンド効果が得られます。



Speed:フィールドはコーラス効果の速度を調節します。

Depth:フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

Feedback:フィールドはエフェクト出力からその入力に戻る信号量を調節します。

<ロータリースピーカー>

モジュレーション・ウィンドウのType:フィールドでROTARY SPEAKERSを選びます。このエフェクトはロータリースピーカーのサウンドをシミュレートします。



Speed1: フィールドはロータリースピーカーの回転する速度を設定します。

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

MIDI control #: フィールドはMIDIコントローラーから回転スピードを切り替えるときにどのコントローラーから切り替えるか設定します。128種類のMIDIコントローラーから任意のものを選択できます。

Acceleration: フィールドはSpeed1からSpeed2(あるいはその逆)にスピーカーの回転速度が切り替わるときにかかる時間を設定します。これによって、よりリアルな効果が得られます。

Speed2: フィールドはスピーカーの回転する速度を設定します。このフィールドで設定した値とSpeed1: フィールドで設定した値をMIDIコントローラーを使って切り替えることができます。

注意: Speed1とSpeed2の切り替えはMIDIコントロールレベルの64を境に行われます。

<モジュレーション/オートパン>

モジュレーション・ウィンドウのType:フィールドでFMOD/AUTOPANを選びます。このエフェクトはビブラートやドブラー効果等、様々なエフェクトが得られます。



<F-MOD>

Speed: フィールドは、変調周波数を調節します。

Depth: フィールドは、エフェクトのかかり具合を調節します。

Feedback: フィールドは、フィードバック量を調節します。

<AUTOPAN>

Speed: フィールドは、左右に振られる速度を調節します。

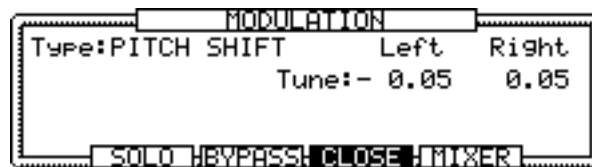
Depth: フィールドは、エフェクトの幅を調節します。

Mode: フィールドは、エフェクトの種類を設定します。

- PAN 単純に左右にパンを振ります。
 L>R 左から右へパンが振られるときにレベルが上がり、右から左へパンが振られるときにレベルが下がります。これによって、音が回転しているような効果を得ることができます。
 R>L 上記と同じですが、方向が逆になります。
 TREM パンは振られず、トレモロ効果が得られます。

<ピッチシフター>

モジュレーション・ウィンドウのType: フィールドでPITCH SHIFTを選びます。このエフェクトは原音に対して、ピッチのずらした音を作り出すことができます。

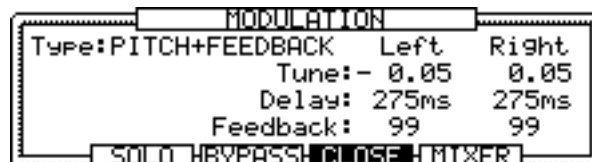


Tune: フィールドでシフト量を設定します。エフェクトはステレオで処理されますので左右それぞれの設定を行います。

<ピッチシフター+フィードバック>

モジュレーション・ウィンドウのType: フィールドでPITCH+FEEDBACKを選びます。このエフェクトはピッチシフトに、ディレイ効果を加えることができます。

注意: MODULATIONエフェクトでこのタイプを選ぶと、ディレイ回路をここで使用してしまうため、このあと説明するDELAY/ECHOエフェクトの設定は無視されます。



Tune: フィールドでシフト量を設定します。エフェクトはステレオで処理されますので左右それぞれの設定を行います。

Delay: フィールドで0~335msの範囲でディレイタイムを設定します。エフェクトはステレオで処理されますので左右それぞれの設定を行います。

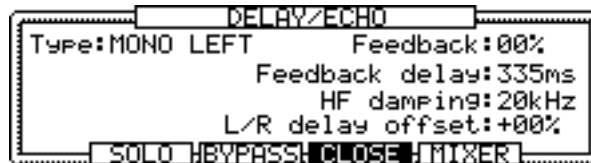
Feedback: フィールドでフィードバック量を設定します。エフェクトはステレオで処理されますので左右それぞれの設定を行います。

ディレイ/エコー

ディレイ/エコーエフェクトは原音に対して、少し遅れた音を重ねてやることで音に広がりを与えるエフェクトです。MPC2000では4つのモードから選ぶことができます。

<MONO LEFT>

ディレイ/エコー・ウィンドウのType:フィールドでMONO LEFTを選びます。これはLEFTからの入力にモノラルでのディレイ効果が得られます。



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。

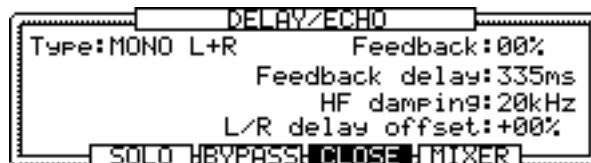
Feedback delay: フィールドは0～670msの範囲でディレイタイムを調節します。

HF damping: フィールドはフィードバックループ内のサウンドに含まれている高周波成分を取り除く時の周波数を設定します。

L/R delay offset: フィールドを0以外に設定するとパンニングディレイ効果を作ることができます。Feedback delay: フィールドで設定した時間に対する割合を設定します。値が正のときは右から左、負のときは左から右へエフェクトがかかります。

<MONO L+R>

ディレイ/エコー・ウィンドウのType:フィールドでMONO L+Rを選びます。これはステレオで入力される信号をマージして、モノラルのディレイ効果を得られます。



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。

Feedback delay: フィールドは0～670msの範囲でディレイタイムを調節します。

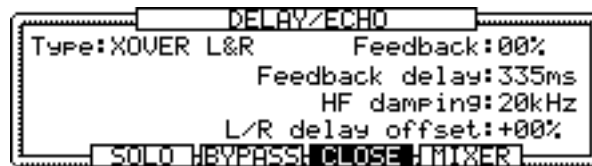
HF damping: フィールドはフィードバックループ内のサウンドに含まれている高周波成分を取り除く時の周波数を設定します。

L/R delay offset: フィールドを0以外に設定するとパンニングディレイ効果を作ることができます。Feedback delay: フィールドで設定した時間に対する割合を設定します。値が正のときは右から左、負のときは左から右へエフェクトがかかります。

注意：DELAY/ECHOでモノ・タイプを選択すると、ステレオ効果のあるMODULATIONエフェクトを選択していてもサウンドはマージされてしまいます。MODULATIONエフェクトのステレオ効果を維持したい場合は以下のようなステレオ・タイプのDELAY/ECHOエフェクトを選択してください。

<X-OVER L&R>

ディレイ/エコー・ウィンドウのType:フィールドでX-OVER L&Rを選びます。これはステレオの入力信号の左右それぞれのフィードバック信号を左右入れ替えて返してやります。面白いパンディレイ効果が得られます。



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。

Feedback delay: フィールドは0～335msの範囲でディレイ時間を調節します。

HF damping: フィールドはフィードバックループ内のサウンドに含まれている高周波成分を取り除く時の周波数を設定します。

L/R delay offset: フィールドを0以外に設定するとパンニングディレイ効果を作ることができます。Feedback delay: フィールドで設定した時間に対する割合を設定します。値が正のときは右から左、負のときは左から右へエフェクトがかかります。

<STEREO>

ディレイ/エコー・ウィンドウのType:フィールドでSTEREOを選びます。これはLEFTおよびRIGHTからの入力それぞれにディレイ効果を得られます。



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。左右それぞれに別々のフィードバック量を設定できます。

Feedback Delay: フィールドは0～335msの範囲でディレイ時間を調節します。左右それぞれに別々のディレイ時間を設定できます。

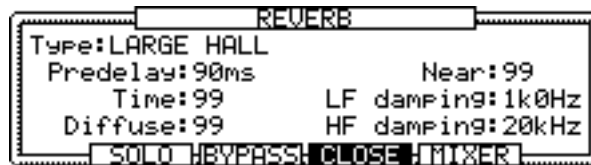
HF damping: フィールドはフィードバックループ内のサウンドに含まれている高周波成分を取り除く時の周波数を設定します。左右それぞれに別々の設定ができます。

リバーブ

リバーブエフェクトは原音に残響音を付加するエフェクトです。MPC2000では大別してホール(ルーム)、ゲート、リバーブの3種類のリバーブタイプがあります。

<HALL、ROOM>

リバーブ・ウィンドウのType: フィールドでLARGE HALL、SMALL HALL、LARGE ROOM、SMALL ROOMを選びます。これは通常よく使われる空間系のリバーブ効果が得られます。



Predelay: フィールドはサウンドがなってからリバーブのかかりはじめるまでのディレイタイムを調節します。

Time: フィールドはリバーブが減衰して消えるまでの時間を調節します。

Diffuse: フィールドはリバーブ音の反射音密度を設定します。この値が低いとエコー効果が強調された音になります。高くするとスムーズなエフェクトが得られます。

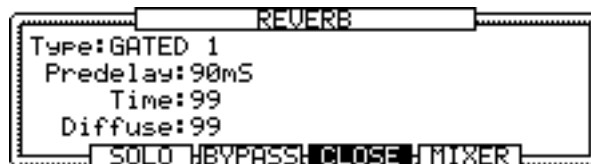
Near: フィールドは音源に対する距離を調節します。この値を大きくすると近くでサウンドがなっている感じになり、小さくすると遠くなった感じになります。

LF damping: フィールドはリバーブ音から低い周波数成分をカットします。

HF damping: フィールドはリバーブ音から高い周波数成分をカットします。

<GATE>

リバーブ・ウィンドウのType: フィールドでGATED 1、GATED 2を選びます。これはリバーブの音を途中で強制的にカットした感じの効果が得られます。GATE 1とGATE 2ではディケイ特性が違い、GATE 2の方が人工的なサウンドになります。



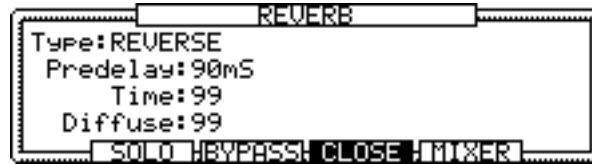
Predelay: フィールドはサウンドがなってからリバーブのかかりはじめるまでのディレイタイムを調節します。

Time: フィールドはリバーブが消えるまでの時間を調節します。

Diffuse: フィールドはリバーブ音の反射音密度を設定します。この値が低いとエコー効果が強調された音になります。高くするとスムーズなエフェクトが得られます。

<REVERSE>

リバーブ・ウィンドウのType:フィールドでREVERSEを選びます。これはディケイエフェクトの音が逆再生されます。



Predelay:フィールドはサウンドがなってからリバーブのかかりはじめるまでのディレイタイムを調節します。

Time:フィールドはリバーブが消えるまでの時間を調節します。

Diffuse:フィールドはリバーブ音の反射音密度を設定します。この値が低いとエコー効果が強調された音になります。高くするとスムーズなエフェクトが得られます。

エフェクトのコピー

エフェクトの設定は各プログラムごとに4つのセット(MULTI FX1、2、REVERB1、2)を保存できます。この各セットごとに設定をコピーすることができます。FXeditスクリーンでPgm:フィールドを選択しているときに[OPEN WINDOW]キーを押すと、Copy Effect Settingsウィンドウが開きます。



上段のPgm:フィールドはコピー元のプログラム名を選択します。

上段のSet:フィールドはコピー元のエフェクトセットを選択します。

下段のPgm:フィールドはコピー先のプログラム名を選択します。

下段のSet:フィールドはコピー先のエフェクトセットを選択します。

注意: MULTI FXをコピー元にして、コピー先にREVERBを選んだ場合、あるいはREVERBをコピー元にして、コピー先にMULTI FXを選んだ場合、リバーブのエフェクト設定以外はコピーされません。

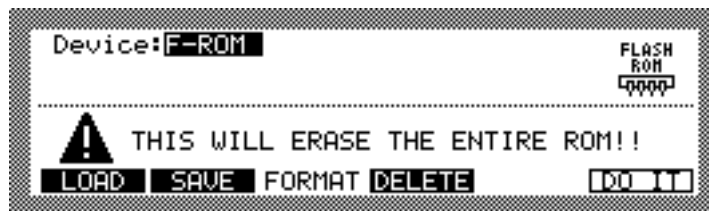
DO IT[F5]を押して、コピーを実行します。

フラッシュROM

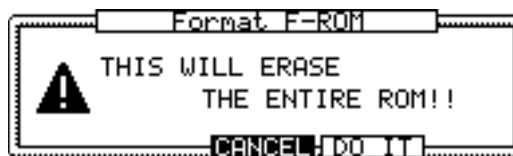
オプションのフラッシュROMボードFMX008Mを取り付けると、今までディスクに保存していたデータをフラッシュROMに保存できるようになります。フラッシュROMにサウンドデータを保存しておくことでRAMの節約ができます。また、オペレーティング・システムをフラッシュROMに保存しておくことで、ディスクの挿入をすることなくMPC2000を起動することができます。フラッシュROMの取付けに関してはフラッシュROMの取扱説明書をご覧ください。

フラッシュROMのフォーマット

フラッシュROMを使用する場合は最初にフォーマットする必要があります。[SHIFT] 并-を押しながら[DISK] [テン・キーの3]を押してディスクモードに入ります。Device:フィールドでF-ROMを選択し、FORMAT[F3]を押してフォーマットスクリーンを表示します。



DO IT[F6]を押します。

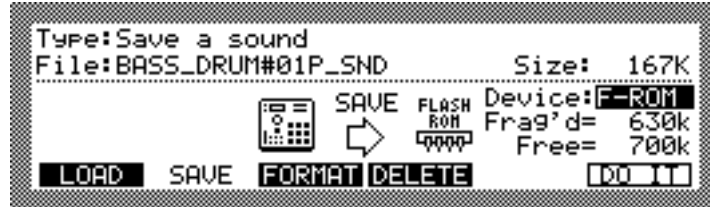


上のようなメッセージが表示され、DO IT[F5]を押すとフォーマットを実行します。

注意：フォーマットを実行すると、フラッシュROM内のデータは全て消去されます。

フラッシュROMへのセーブ

フラッシュROMへデータを保存するにはフロッピーディスクやSCSI機器への保存と同じように行うことができます。ディスクモードでSAVE[F2]を押します。

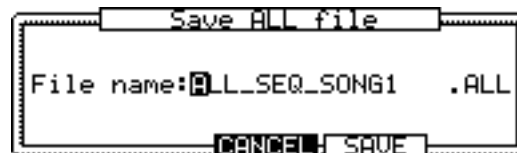


File: フィールドで保存したいファイルを選択します。

Device: フィールドでF-ROMを選びます。

Frag'd=フィールドはフラグメンテーションがおこっているデータの空領域サイズを現わします。詳しくはこのあとのフラッシュROMのフラグメンテーションをご覧ください。

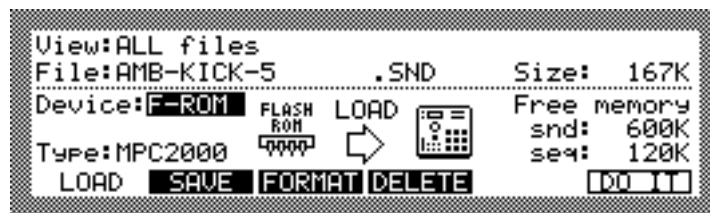
DO IT[F6]を押します。



SAVE[F5]を押してファイルを保存します。

フラッシュROMからのロード

フラッシュROMに保存されたデータを読み込むには通常のディスクからのロードと同じようにできます。ディスクモードでLOAD[F1]を押します。



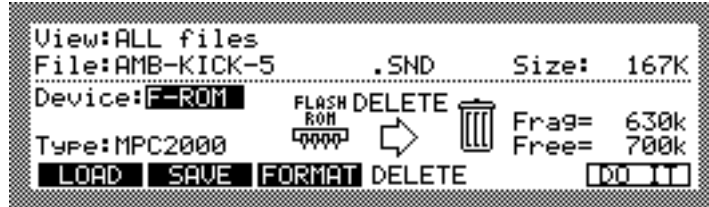
File: フィールドでロードしたいファイルを選択します。

Device: フィールドでF-ROMを選び、DO IT[F6]を押します。

注意: フラッシュROMのサウンドをロードするときにMPC2000のRAM上に同じ名前のサウンドが存在する場合はロードすることはできません。

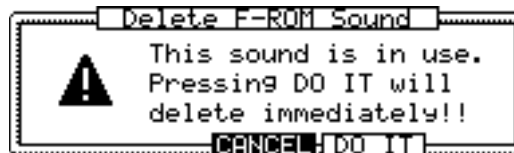
フラッシュROMデータの削除

フラッシュROMからファイルを削除するには通常のディスクからの削除と同じようにできます。ディスクモードでDELETE[F4]を押します。



File: フィールドで削除したいファイルを選択します。

Device: フィールドでF-ROMを選び、DO IT[F6]を押します。



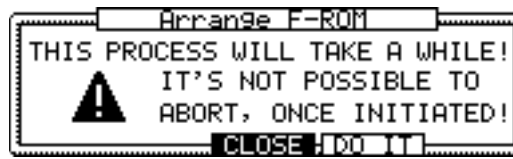
DO IT[F5]を押すと削除されます。

フラッシュROMのフラグメンテーション

MPC2000はフラッシュROMにデータを書き込むときに、書き込み領域に順番に書き込んでいきます。しかし、フラッシュROM内のデータの削除を行う時にそのデータが最後に書き込んだものでない場合は、データとデータの間空領域ができることとなります。また、フラッシュROMに保存される波形データは直接再生されるので、常に連続したデータでなければなりません。このためMPC2000は、波形データを書き込むときにその空領域サイズが波形データサイズよりも小さい場合は、その空領域には書き込まないで連続で書き込める領域に書き込みます。従って、たとえフラッシュROM全体の空領域の合計が波形データサイズよりも大きくても、その波形データを保存することができない場合があります。こういったデータとデータに挟まれた空領域のサイズはセーブスクリーンのFrag'd=フィールドに表示されます。MPC2000では、データの配置を整理して連続空容量を増やすことができます。ディスクモードの各スクリーンでDevice: フィールドでF-ROMを選んで[OPEN WINDOW]キーを押します。



このウィンドウはデータのフラグメンテーションを現わしています。塗りつぶされている部分がデータが存在する領域です。フラグメンテーションを解消するにはARRANG[F5]を押します。



ここでDO IT [F5]を押して実行します。

注意：アレンジ実行中は絶対に電源を切らないでください。フラッシュROM内のデータが破壊されて二度と復帰できません。



実行中は上のようなウィンドウが表示されます。

注意：アレンジには数分かかります。

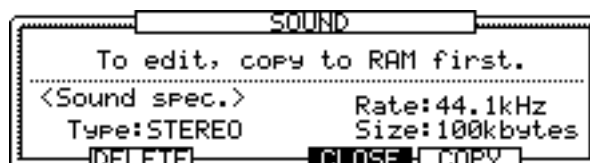
フラッシュROM内のサウンドの編集

フラッシュROMに保存したサウンドデータはロードを行ってもそのデータの位置情報がRAMにロードされるだけで波形データはロードされません。従って、より多くのデータをRAMで扱うことができます。しかし、フラッシュROM内の波形データを編集する場合は、一旦RAMに波形データを取り込む必要があります。

[SHIFT] 并ーを押しながら [TRIM] [テン・キーの5] を押します。



このスクリーンは従来のトリム・スクリーンと殆ど同じですが、選択されている波形がフラッシュROM内のデータの場合、今までSnd: フィールドだったのがRom: フィールドに変わります。Rom: フィールドにカーソルがあるときに [OPEN WINDOW] 并ーを押します。



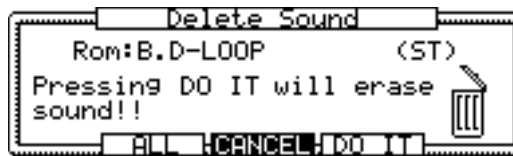
ここでCOPY[F5]を押すとコピーウィンドウが開きます。



サウンドに名前を付けてDO IT[F5]を押してください。フラッシュROM内の波形データがRAMにコピーされます。

注意：ここでフラッシュROM内のサウンド名と同じ名前はつけられません。

サウンドウィンドウでDELETE[F2]を押すとデリートウィンドウが開きます。



DO IT[F5]を押すとサウンドが削除されます。

注意：ここで実際に削除されるのはサウンドデータのフラッシュROM内の位置情報です。フラッシュROMから波形データを削除したい場合はディスクモードで行ってください。

ALL[F2]を押すとRAM内の全てのサウンドデータとフラッシュROM内の波形データの位置情報が削除されます。

フラッシュROMにオペレーティングシステムを保存する

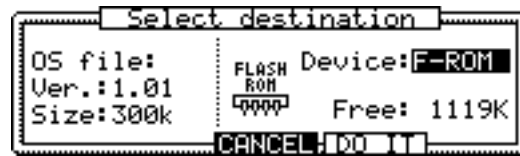
オペレーティング・システムをフラッシュROMに保存すると電源を入れたときにシステム・ディスクを入れずにMPC2000を起動することができます。[SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キーの4)を押してSAVE[F2]を押します。



Type:フィールドでCopy Operating Systemを選び、オペレーティングシステムの入ったフロッピーディスクを挿入し、DO IT[F6]を押します。

注意：オペレーティングシステムを保存するにはマスターのフロッピーディスクが必要です。ハードディスク等にコピーしたオペレーティングシステムをコピー元を選ぶことはできません。

オペレーティングシステムを本体に取り込むと次のようなウィンドウが表示されます。



Device: フィールドでF-ROMを選んでDO IT [F5] を押します。

注意： 2つ以上のオペレーティング・システムをフラッシュROMに保存することはできません。

オペレーティング・システムをフラッシュROMに保存しておくとき電源を入れたときに自動的にロードします。同時にAPSやALLファイルも保存されている場合は、それも自動的にロードします。こうすることによって電源を入れてすぐに音が出るようなセッティングをすることができます。

注意： APSやALLファイルが複数ある場合、MPC2000は最初に見つけたファイルを読み込みます。

SMPTEを使った同期

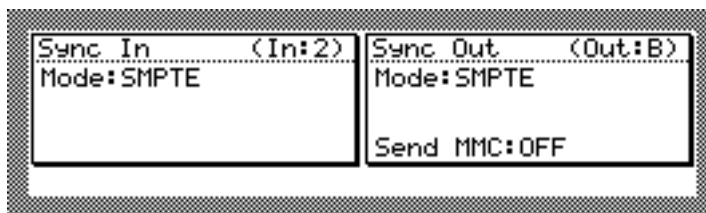
オプションのSMPTEボードIB-M20Tを取り付けると、SMPTEを使った、同期が行えます。SMPTEは絶対時間情報を持ったタイムコード信号です。

接続

リアパネルのSMPTE IN端子に外部機器からのタイムコードを入力します。外部機器へタイムコードを出力する場合は、SMPTE OUT端子に外部機器を接続します。

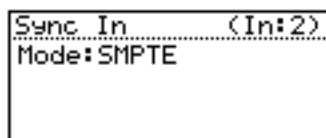
設定方法

SMPTE同期の設定はMIDIを使った同期と同じ方法です。[SHIFT]キーを押しながら[MIDI/SYNC]テン・キーの9を押して、MIDI/SYNCモードのスクリーンを表示します。



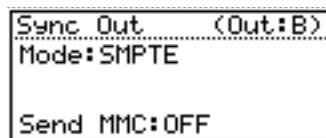
外部からのSMPTEに同期する場合

左側のMode: フィールドでSMPTEを選択します。このときIn: フィールドの設定は無視されます。



外部機器をSMPTEで同期させる場合

右側のMode: フィールドでSMPTEを選択します。Out: フィールドの設定はMMCのセンドのみに有効です。

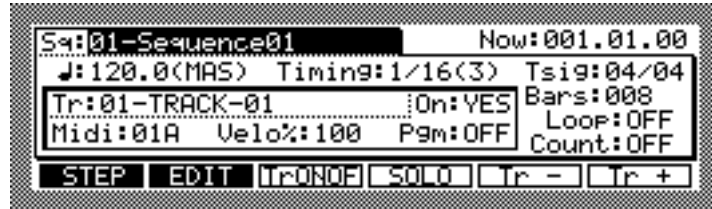


フレームレートの設定やその他同期に関する詳しい内容は、本体の取扱説明書の第10章MIDI/SYNCモードをご覧ください。

その他の変更点

トラックオン/オフキーの追加

MAINスクリーンでTr ON/OFF [F3] キーが追加されました。



このキーを押すことによって今までOn#フィールドで切り替えていたトラックのオン/オフをダイレクトに切り替えることができます。

ドラム・パッドを使ったトラックのオン/オフ

On#フィールドが選択されているときに [OPEN WINDOW] キーを押すと、次のようなウィンドウが開きます。



このウィンドウでは各1~64トラックのオン/オフをパッドをたたいて行うことができます。オンになっているトラックは反転表示されます。上の例では1~16トラックが全てオンになっています。トラック17以降を表示したい場合はパッドバンクキーを押します。



シーケンスバーの自動延長機能

シーケンスを録音するとき、Bar#フィールドで設定した値を超えて録音すると自動的にバーが追加されます。

注意: LOOP#フィールドがONの時は始めのバーに戻ります。

MPC2000 MIDIインプリメンテーション・チャート

MPC2000には2種類のMIDIインプリメンテーション・チャートがあります。一つはシーケンサー・セクション用、もう一つはパッドとサウンド・ジェネレーター・セクション用です。これらのチャートは、MPC2000と外部MIDI機器の間でMIDIの送受信に不一致があるかどうかを判断するためのものです。

モデル: MPC2000(サウンド・ジェネレーター・セクション) MIDIインプリメンテーション・チャート バージョン1.0

ファンクション . . .	送 信	受 信	備 考	
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能範囲	16 1 - 16	16 1 - 16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	3 × ×	3 × ×	
ノート ナンバー	音域	35 - 98 35 - 98	35 - 98 35 - 98	
ベロシティー	ノート・オン ノート・オフ	(=64)	×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ×	×	ノート・リピート機能で使用 される
ピッチ・ベンダー		×	×	
コントロール チェンジ 7		×	ボリューム	ノート・バリエーション・ス ライダーに割り当て可
プログラム チェンジ		×	0 - 127	
エクスクルーシブ				
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン	× × ×	× × ×	
リアル タイム	クロック コマンド	× ×	× ×	
その他	ローカル ON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット	× × × ×	× × × ×	

モード1: オムニ・オン、ポリ モード2: オムニ・オン、モノ : あり

モード3: オムニ・オフ、ポリ モード4: オムニ・オフ、モノ ×: なし

モデル：MPC200X(シーケンサー・セクション) MIDIインプリメンテーション・チャート バージョン1.0

ファンクション . . .	送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能範囲 1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用 3 x x	1 x x	
ノート ナンバー	音域 0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
ベロシティー	ノート・オン ノート・オフ		
アフター タッチ	キー別 チャンネル別		
ピッチ・ベンダー			
コントロール チェンジ	0 ~ 127		以下の注意を参照
プログラム チェンジ	設定可能範囲 0 - 127	0 - 127	
エクスクルーシブ			
コモン	ソング・ポジション ソング・セレクト チューン x x	x x	
リアル タイム	クロック コマンド		
その他	ローカル ON/OFF オール・ノート・オフ アクティブ・センシング リセット x x x	x x x x	
備考：サスティン・ペダルからデュレーションへの変換フィールド(MIDIキーを押し、オプション2を選択することによってアクセスされます)がONに設定されている場合、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ64(サスティン・ペダル)はシーケンスには録音されません。代わりに、サスティン・オン・メッセージを受け取った時に押しているすべてのノートは、それを離れた後でも、サスティン・オフ・メッセージを受け取るまで、押されたままになります。結果として、ノートの個々のデュレーションが長くなります。これはさらに、本書の「MIDI受信チャンネル、ローカル・モード、ソフト・スルー、ノート・バリエーション・コントローラー・アサイメント、サスティン・ペダルの処理」で詳しく説明しています。			

モード1: オムニ・オン、ポリ モード2: オムニ・オン、モノ : あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ モード4: オムニ・オフ、モノ x: なし