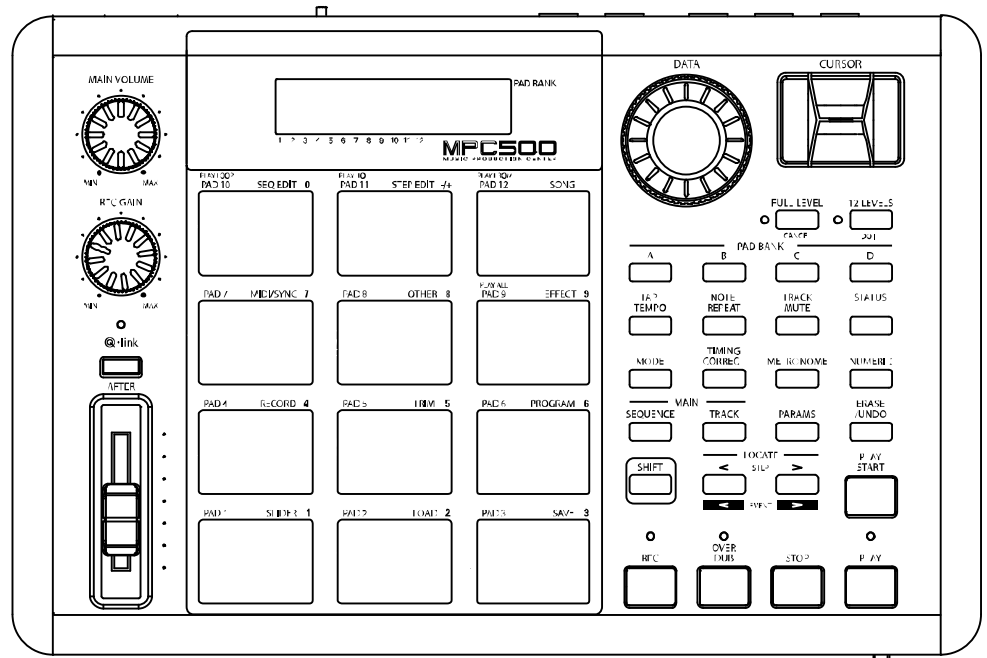


# AKAI professional

## MPC500 MUSIC PRODUCTION CENTER



- ▶ クイックスタート・ガイド
- ▶ 使用説明書

WWW.AKAI-PRO.JP



# **MPC500**

**MUSIC PRODUCTION CENTER**

## **クイックスタート・ガイド**



# クイックスタート・ガイド

## 目次

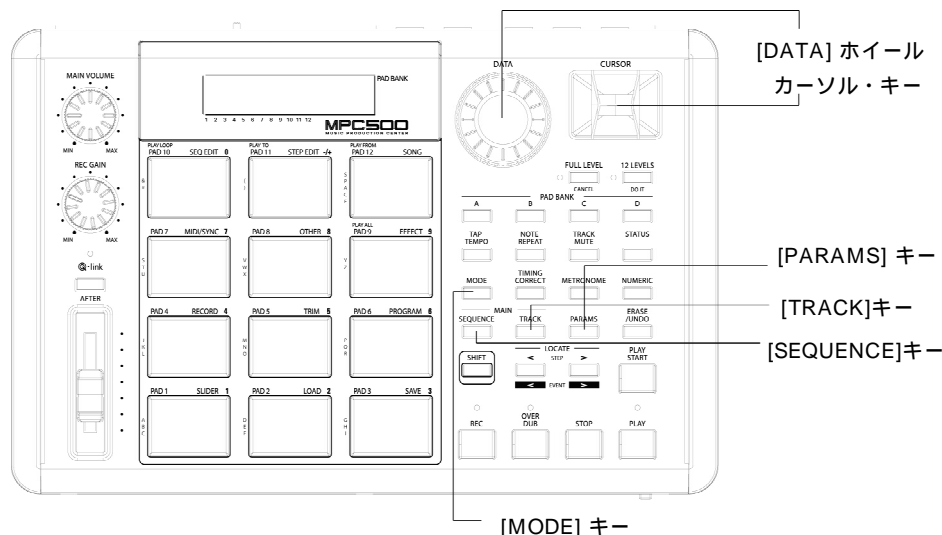
<b>MPC500 クイックスタート・ガイド</b> .....	<b>2</b>
<b>各部の名称と機能</b> .....	<b>2</b>
カーソル, カーソルキー .....	2
フィールド, DATA ホイール.....	2
[SEQUENCE] キー .....	2
[TRACK] キー .....	2
[PARAMS] キー .....	2
[MODE] キー .....	2
<b>MPC500 の基礎知識</b> .....	<b>2</b>
<b>デモ・ソングを聴く</b> .....	<b>3</b>
<b>プリセット・プログラムを演奏する</b> .....	<b>3</b>
<b>パッドを叩いてシーケンスに記録する</b> .....	<b>4</b>
演奏データの中から特定のパッドの演奏だけを消去する .....	4
<b>複数のシーケンスを連続して再生する</b> .....	<b>4</b>
再生するシーケンスをリアルタイムに選択する .....	4
シーケンスを設定した順番で再生する .....	5
<b>音を録音する</b> .....	<b>5</b>
録音の準備 .....	5
録音の開始 .....	6
録音した音をパッドに割り当てる .....	6
<b>フレーズ・サンプルをシーケンス機能でループ再生させる</b> .....	<b>7</b>
サンプルのスタート、エンドポイントを設定する.....	7
シーケンスに録音する.....	7
サンプルとシーケンスの小節数を合わせる .....	8
サンプルとシーケンスのテンポを合わせる .....	8
<b>データの保存</b> .....	<b>9</b>
<b>オート・ロード機能を OFF に設定する。</b> .....	<b>9</b>
<b>その他の便利な機能</b> .....	<b>9</b>
シーケンスのテンポに同期するエフェクト .....	9
Q-Link スライダー .....	9

# MPC500 クイックスタート・ガイド

この度はMUSIC PRODUCTION CENTER MPC500をお買上げいただきまして、誠に有難うございます。このクイックマニュアルでは、MPC500を今すぐ使用するために最低限必要な操作について説明しています。各操作の詳しい説明は使用説明書をお読み下さい。

## 各部の名称と機能

ここでは MPC500 の各部の名称と機能について説明します。



### ■ カーソル, カーソル・キー

画面上で反転表示されている部分をカーソルと呼びます。カーソルはパネル右上にある四つのカーソル・キーで移動させることができます。

### ■ フィールド, [DATA]ホイール

カーソルが移動する場所をフィールドと呼びます、選択しているフィールド上でDATAホイールを回すことにより、各フィールド内の設定を変更することができます。

### ■ [SEQUENCE] キー

[SEQUENCE]キーは、シーケンスの録音 / 再生を行う MPC500 のメイン・シーケンス・ページを呼び出します。

### ■ [TRACK] キー

[TRACK]キーは、シーケンスの各トラックを録音する際のメイン・トラック・ページを呼び出します。メイン・トラック・ページで最後に選択したトラックがレコーディング時に使用されます。

### ■ [PARAMS] キー

[PARAMS]キーは Sequence / Track ページが持つパラメーター・ページを呼び出すためのキーです。PARAMS]キーを押すと選択されている Sequence / Track ページが持つ PARAMS (パラメーター) が呼び出されます。

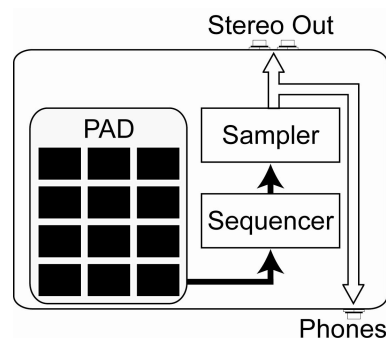
### ■ [MODE] キー

[MODE]キーを押してパッドをたたくことでモードを切り替えることができます。どのパッドが何のモードに対応しているかは、それぞれのパッドの上側に表記されています。

## MPC500 の基礎知識

MPC500は音を録音して再生するサンプラー・セクション、演奏情報を記録するシーケンサー・セクション、演奏を行うパッドによって構成されています。

演奏情報(MIDI データ)は、パッド シーケンサーそしてサンプラーに送信されます。サンプラーは演奏情報を元に実際の音(サンプル)を発音します。



## デモ・ソングを聴く

MPC500 の内蔵メモリには、デモ・ソングとプリセット・プログラムが保存されており、電源を入れるとオート・ロード機能によって自動的にデータが読み込まれます。デモ・ソングを再生してみましょう。

1. MPC500 の PHONES 端子にヘッドホンを接続して下さい。

機器の接続については、使用説明書の 6 ページをご覧ください。

2. MPC500 の電源を入れて下さい。

電源を入れると、起動画面が表示された後に内蔵データの読み込みが自動的に始まります。読み込みが終わるとメイン・シーケンス・ページが表示されます。

```
001.01 J: 97.0 A
Sq:01-DJ-Hip_Hop
```

└── Sequence field ─┘

3. Sq フィールドで"01-DJ-Hip\_Hop"が選択されていることを確認して、[PLAY START]キーを押して下さい。

[PLAY START]キーを押すとデモ・ソングの再生が最初から始まります。

再生を中止したいときは、[STOP]キーを押して下さい。[PLAY]を押すと最後に再生をやめた場所から再生が再開します。

"01-DJ-Hip\_Hop"の再生が終わったら[DATA]ホイールを回して他のデモ・ソングを選択し、再生を行ってみてください。

## プリセット・プログラムを演奏する

次はプリセット・プログラムを演奏してみましょう。

パッドを叩くことで Track Main ページの'Program assign'フィールドで、選択したプログラムを演奏することができます。

1. Sq フィールドで(used)のシーケンスを選択して下さい。

```
001.01 J:120.0 A
Sq:10-(unused)
```

2. [TRACK]キーを押して下さい。  
メイン・トラック・ページが表示されます。

```
001.01 J: 97.0 A
Tr:A1-beat
```

3. [PARAMS]キーを押し、Track Params (トラック・パラメーター) ページに入ります。
4. 「Parameter」フィールド (LCD 画面上段) で[DATA]ホイールを回し、「Program assign」を選択します。
5. 「Program select」フィールドで演奏したいプログラムを選択します

```
Program assign
Tr:A1:DJ-Hip_set
```

└── Program select field ┘

「Program assign」フィールドで[DATA]ホイールを回すことで、保存されている他のプログラムを選択することもできます。

6. パッドをたたくとプリセット・プログラムを演奏することができます

## パッドを叩いてシーケンスに記録する

ここでは内蔵のプリセット・プログラムを使ってパッドの演奏をシーケンスに録音します

1. [SEQUENCE]キーを押してメイン・シーケンス・ページを表示させてください
2. 「Sq」フィールドで演奏を録音したいシーケンスを選択して下さい。  
演奏を録音するシーケンスはどれでもかまいませんが、ここでは、“unused”になっているシーケンスを選択して下さい。“unused”はそのシーケンスが使用されていないことを表しています。
3. [TRACK]キーを押してメイン・トラック・ページを表示させてください。
4. 「Tr」フィールドを選択して演奏データを記録したいトラックを選択して下さい。  
演奏データは、シーケンス内のトラックに記録されます。トラックはどれでもかまいませんが、ここでは TrA1 を選択します。
5. [PARAMS]キーを押し、演奏したいプログラムを選択して下さい。  
プリセット・プログラムの選択に関しては、3 ページの「プリセット・プログラムを演奏する」をご覧ください。
6. [REC]キーを押したまま[PLAY START]キーを押して下さい。  
4 つのカウントの後、録音が始まります。
7. クリック音に合わせてパッドを演奏して下さい。  
シーケンスの長さは初期設定値では、2 小節に設定されています。2 小節分の録音が終わると、録音した演奏を再生します。  
この時さらにパッドをたたいて演奏をすると、最初に録音した演奏に新しい演奏を重ねて録音していくことができます。このような状態をオーバーダブといいます。
8. オーバーダブを終了したい場合は[STOP]キーを押して下さい。
9. [PLAY]キーを押すと今録音した演奏を再生することができます。
10. 録音をやり直したい場合は、[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。  
前に録音したデータは破棄されて、新たに演奏を記録することができます。
11. 以前の録音データに重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。  
以前に録音されたデータが再生され、パッドを叩くことによって、新しい演奏を追加することができます。

### 1. 演奏データの中から特定のパッドの演奏だけを消去する

1. [PLAY START]キーを押しながら[OVER DUB]キーを押してオーバーダブを開始してください
2. [ERASE]キーを押しながら消去したいパッドを押し続けてください。
3. [ERASE]キーを押しながら消去したいパッドを叩いてください。タイミングよくパッドを押すことによってフレーズ内の特定タイミング間の演奏データのみを消去することができます  
Sq フィールドで別のシーケンスを選択すれば、別の新しい演奏データを録音することができます。このようにして作成したフレーズをつなげていくことでひとつの完成した曲を作り上げていくことができます。

シーケンスの長さは Bar フィールド、拍子は Tsig フィールドで変更することができます。  
詳しくは、使用説明書の 13 ページ「シーケンサー機能」をお読みください。

## 複数のシーケンスを連続して再生する

複数のシーケンスを連続して再生する場合、シーケンスをリアルタイムに選択していく方法と、SONG モードで再生するシーケンスの順番をあらかじめ設定しておく二つの方法があります。

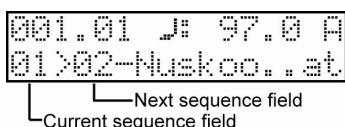
### ■再生するシーケンスをリアルタイムに選択する

1. メイン・シーケンス・ページの「Sq」フィールドで最初に再生したいシーケンスを選択します。



2. [PLAY START]キーを押してシーケンスの再生を開始してください。
3. 再生中に Sq フィールドを選択し次に再生したいシーケンスを選択してください。

再生中に Sq フィールドでシーケンスを選択すると下記のようなディスプレイになります。



現在選択されているシーケンスの再生が最後まで終わると Sq フィールドで次に選択したシーケンスの再生が始まります。この操作を繰り返すことによって複数のシーケンスをつぎ次々と再生することができます。

## ■ シーケンスを設定した順番で再生する

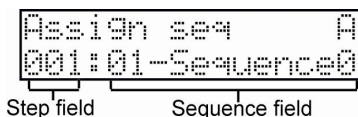
シーケンスを予め決めた順番で再生するには、SONG モードを使用します。

1. [MODE]キーを押して[PAD 12] (SONG)を押してください

シーケンスの再生順序などを設定する SONG ページが表示されます。



2. フィールドで名前が(unused)となっているソングを選択してください。
3. [DATA]ホイールを回し Assign seq を表示させてください。(下図)



4. Sequence フィールドでカーソルを End of song に移動し[DATA]ホイールで最初に再生するシーケンスを選択してください。
5. Step フィールドを選択し手順 2 を行ってください。
6. Sequence フィールドでカーソルを End of song に移動し次に再生したいシーケンスを選んでください。

手順 3 と 4 を繰り返すことによって好きな順番にシーケンスを設定します。

7. [PLAY START]キーを押してください

シーケンスが設定した順番で再生されます。

詳しくは、使用説明書 49 ページ「ソング・モード」をご覧ください。

## 音を録音する

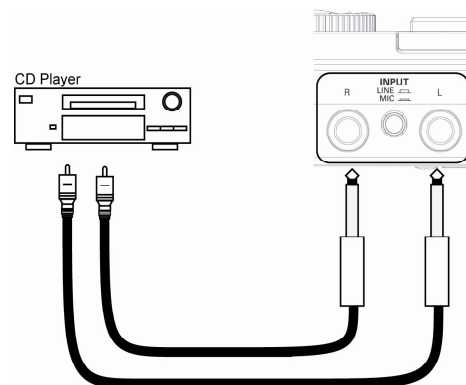
ここでは、内蔵プリセットを使うのではなく自分で録音した音をパッドに割り当て演奏する方法を説明します。

右図のように MPC500 のリアパネルにある INPUT 端子に CD プレーヤーの LINE OUT 端子を接続してください

### ■ 録音の準備

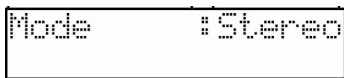
1. CD プレーヤーの LINE OUT 端子と MPC500 の INPUT 端子を接続してください。

MPC500のINPUT端子は標準フォーンジャックですが、通常CDプレーヤーのLINE OUT端子はピンジャックです。CDプレーヤーを接続するには、市販の変換コードか変換プラグをご使用ください。



2. リアパネルの LINE ボタンが"LINE"の位置（押されていない状態）になっているか確認してください。
3. [MODE]キーを押して[PAD 4] (RECORD)を押してください。

RECORD ページが表示されます。



4. CD プレーヤーで CD を再生してください。画面のレベルメーターを見ながら[REC GAIN]ノブでレベルを調整してください。録音レベルが大きすぎると音が歪み、低すぎるとノイズが発生し易くなります。録音レベルは、メーターが振り切らない程度に調整してください。

## ■ 録音の開始

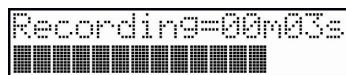
1. CD プレーヤーに CD をセットし録音したい音を再生します。
2. [DO IT]キーを押して録音を開始します。

ヒント：[12 LEVELS]キーは、[DO IT]キーと同じ働きをします。また、[FULL LEVEL]キーは、[CANCEL]キーと同じ働きをします。

MPC500 は録音待機（入力信号を待っている）状態になり、この時、CD を再生すると録音を開始します。録音待機状態の時に[CANCEL]キー（Full LEVEL）を押すと録音待機状態が解除されます。録音待機状態の時に DO IT]キーを押すと入力信号を待たず録音が始まります。

注意：音が再生されていると[DO IT](12 LEVEL)キーを押した時に、すぐに録音が始まります。

CD の再生が始まると録音が自動的に開始され画面表示は図のようになります。



録音レベルが低すぎると CD の再生が始まっても録音が始まらないことがあります。この場合は手順 4 に戻り、REC GAIN]ノブを使用してレベルの設定をやり直してください。

3. [DO IT]キーを押して録音を終了してください。

DO IT]キーを押していないのに録音が終了してしまうときは、内蔵 RAM が保存できる容量を超えている可能性があります。

4. 録音を終了すると画面は図のように表示されます。



5. 録音したサンプルを[PLAY]キーを押して確認してください。

[PLAY]キーを押とキーを放すまで録音したサンプルを再生することができます。録音したサンプルが気に入らない場合は、[CANCEL]キーを押してサンプルを破棄することができます。

## ■ 録音した音をパッドに割り当てる



1. カーソルを Assign to pad フィールドに合わせ[DATA]ホイールを回すことで、割り当てたいパッドの番号を選択することができます。割り当てたいパッドを直接叩いて選択することも可能です。

Assign to pad フィールドは割り当てたいパッドのバンクと番号が表示されます。

2. [DO IT]キーを押します

画面は RECORD ページに戻ります。

これで録音したサンプルをパッドで鳴らせるようになりました。  
手順 1 で選択したパッドを叩くと、録音した音が再生されることを確認してください。

**ヒント:** サンプルは、[Track] [params](トラック・パラメーター・ページ)の Program assign フィールドで選択されているパッドに割り当てられます。新しいプログラムにサンプルを割り当てるには、PROGRAM モードで新しいプログラムを作成し、MAIN ページの Program assign フィールドで選択しておく必要があります。詳しくは、使用説明書の 73 ページ「プログラムの作成」をお読みください。

**ヒント:** サンプルのスタート、エンドポイントを調整してサンプルの必要な部分だけ再生することもできます。詳しくは、使用説明書の 68 ページ「ループの設定」をお読みください。

**ヒント:** PROGRAM モードで割り当てたサンプルの変更や再生方法を設定することも可能です。詳しくは、使用説明書の 73 ページ「プログラム」をご参照ください。

## フレーズ・サンプルをシーケンス機能でループ再生させる

ここでは、フレーズ・サンプルを使用しシーケンスを作成する方法について説明します。シーケンス機能を使いフレーズ・サンプルを操作するには、サンプルのスタート、エンドポイントを設定する必要があります。次にシーケンスのテンポをフレーズのテンポに合わせます。クイックスタート・ガイド 6 ページの「録音の開始」の手順でフレーズ・サンプルを録音してください。テンポに合わせたループを再生するために、1、2 小節の小単位のフレーズを録音してください。

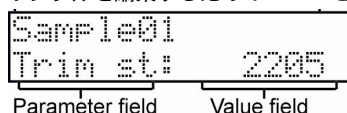
フレーズを録音する際、実際に使いたい部分の前後共に少し長めに録音しておく、スタート、エンドポイントの調整がやりやすくなります。

### ■ サンプルのスタート、エンドポイントを設定する

シーケンスのテンポに合わせてループを再生するには、実際に使いたいサンプル部分だけを再生させるためにサンプルのスタート、エンドポイントを調整する必要があります。スタート、エンドポイントを設定するためには、TRIM モードで行います。

1. [MODE]キーを押してから[PAD 5] (TRIM)を押してください。

サンプルを編集するための TRIM モードが表示されます。



2. 画面上の Sample フィールドを選択し[DATA]ホイールを回して編集したいサンプルを選択します。
3. Trim st (start)フィールドを選択しスタートポイントを調整します。

[DATA]ホイールを回すことでスタートポイントを調整することができます。

パッドを叩くとフレーズの最初のアタックが鳴るように1-8のパッドを叩きながら音を調整します。

**注意:** スタートポイント値を小さく設定しすぎるとパッドを叩いてから音が出るまでに時間が空いてしまう場合があります。逆に値を大きくしすぎるとフレーズのアタック音が欠けてしまうことがあります。

4. End を選択しエンドポイントを調整します

[DATA]ホイールを回すことでエンドポイントを調整することができます。

パッドを押してフレーズの最後がちょうど終わるように1-8のパッドを叩きながら音を調整します。

**注意!!:** エンドポイントの値を小さくしすぎるとフレーズの途中で音が終わってしまいます。また逆に大きくしすぎると余計な音や無音部分が入ってしまいます。

**ヒント:** TRIM モードのとき[ PAD 10 ]を押したままにするとサンプルのスタートポイントからエンドポイントまでを繰り返して再生(ループ再生)します。この機能を使ってスタートポイントとエンドポイントの調整がうまくいっているか確認してみてください。うまくいっていない場合は、フレーズのつなぎ目が不自然なリズムで再生されます。

### ■ シーケンスに記録する

シーケンス機能を使ってフレーズをループさせます。

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・メイン・ページを表示してください。
2. Sq フィールドで(UNUSED)のシーケンスを選択してください。
3. [TRACK]キーを押してトラック・メイン・ページを選択し、[PARAMS]キーを押してトラック・パラメーター・ページを表示してください。
4. Program assign フィールドで、録音したサンプルを割り当てたプログラムを選択します。

[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押すことでリアルタイムにシーケンスに録音することができますが、ここでは、STEP EDITモードのステップ入力機能を使って、シーケンスの最初にフレーズを再生するためのイベントを入力する方法を説明します。

5. [MODE]キーを押して[PAD 11] (STEP EDIT)を押しSTEP EDIT モードに入ってください。

STEP EDIT ページでは、パッドの演奏データが表示されます。

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓A1 U:127
```

6. [DATA]ホイールを回し「001.01.00」を選択します。
7. [OVER DUB] キーを押します。

[OVER DUB]キーのLED が点灯しステップ入力が可能になります。

8. フレーズ・サンプルの割り当てられているパッドを叩いてください。

001.01.00 に、叩いたパッドのイベントが入力されます。叩くパッドを間違えた場合は、[SHIFT]キーを押しながら[ERASE]キーを押してください。入力されたイベントが消去されます。

9. [STOP]キーを押してください。

ステップ入力が解除になります。

ヒント：シーケンスを再生するには、[SEQUENCE]キーを押してSTEP EDIT モードを解除します。STEP EDIT モードでは、シーケンスを再生できません。[PLAY]キーを押すと再生したい選択しているイベントが再生されます。

## ■ サンプルとシーケンスの小節数を合わせる

新規に作成したシーケンスは初期設定では、2小節に設定されています。録音したフレーズも2小節であれば、そのままでも問題ありませんが、フレーズの小節数とシーケンスの小節数が異なる場合は、シーケンスの小節数を変更しフレーズの小節数に合わせる必要があります。

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・メイン・ページを表示します。
2. [PARAMS]キーを押しシーケンス・パラメーター・ページに入ります。
3. [DATA]ホイールを回し「Sequence length」ページを選択します。
4. New フィールドで小節数を設定し [DO IT] キーを押します。
5. [SEQUENCE]キーを押し Main sequence ページに戻ります。

## 2. サンプルとシーケンスのテンポを合わせる

最後にサンプルとシーケンスのテンポを合わせます。

1. [SEQUENCE]キーを押します。  
シーケンス・メイン・ページが表示されます。
2. [PLAY START]キーを押しシーケンスを再生してください。
3. 「♪」フィールドでシーケンスのテンポを調整してください。  
ループ再生時、フレーズの最後の部分と最初の部分が重なる場合は、テンポを遅く(「♪」値を小さく)してみてください。フレーズとフレーズの間は無音部分があるようであれば、テンポを速く(「♪」値を大きく)してみてください。

ヒント：MPC2500 及び MPC1000 で作成された Patched Phrases は、MPC500 では読み込みのみの対応となります。

## データの保存

MPC500で作成したデータは電源を切ると消えてしまいます。データを保存したい場合は、使用説明書の91ページ「セーブ/ロード」または103ページ「コンピュータとの接続」をお読みください。

## オート・ロード機能を OFF に設定する

MPC500は電源を入れたときプリセット・ファイルを自動的に読み込み(オート・ロード機能)パッドを叩けばすぐ演奏ができるように設定されています。このオート・ロード機能はOFFにすることも可能です。その際は、電源を入れるたびに自分でデータを読み込ませる作業が必要です。

1. [MODE]キーを押し[PAD 2] (LOAD)を押します。
2. Load フィールドで[DATA]ホイールを回し Autoload を選択します。
3. Parameter フィールドで OFF を選択します。
4. 電源を切り再度電源を入れてください。

オート・ロード機能が解除されていることが確認できます。

## その他の便利な機能

MPC500には音楽制作のための多くの便利な機能があります。

### ■ シーケンスのテンポに同期するエフェクト

MPC500 は 2 系統のステレオ・エフェクトとマスター・エフェクト搭載しています。Flying Pan と Delay のパラメータをシーケンスのテンポに同期させることも可能です。

詳しくは使用説明書 83 ページ「エフェクト」をお読みください。

### ■ Q-Link スライダー

パッドのパラメータ、フィルター、チューンなどを Q-Link スライダーでコントロールすることができます。

詳しくは、使用説明書 57 ページ「Q-Link スライダー」をお読みください。

このクイックスタート・ガイドに記載されている操作は、MPC500 の機能を知る上で最低限の操作です。

MPC500 は他にも、音楽を作成していく上で便利な機能を数多く搭載しています。付属の使用説明書をお読みになり、MPC500 の機能や操作方法を十分ご理解いただいた上で、未永くご愛用いただきますようお願い申し上げます。



# **MPC500**

**MUSIC PRODUCTION CENTER**

## **使用説明書**





# 目次

第1章 はじめに.....	1
各部の名称と機能.....	1
トップ・パネル.....	1
フロント・パネル.....	4
リア・パネル.....	4
底面パネル.....	5
接続.....	6
MPC500 の用語について.....	7
シーケンス.....	7
トラック.....	7
ソング.....	7
サンプル.....	7
ドラム・パッド.....	7
プログラム.....	7
ノート・ナンバー、ベロシティ、レンジス.....	8
RAM(ラム).....	8
メモリーカード.....	8
モードの説明.....	8
シーケンス・モード([SEQUENCE]).....	8
トラック・モード([Track]).....	8
スライダー・モード([MODE] + [PAD1]).....	8
ロード・モード([MODE] + [PAD2]).....	8
セーブ・モード([MODE] + [PAD3]).....	8
レコード・モード([MODE] + [PAD4]).....	8
トリム・モード([MODE] + [PAD5]).....	9
プログラム・モード([MODE] + [PAD6]).....	9
MIDIシンク・モード([MODE] + [PAD7]).....	9
アザー・モード([MODE] + [PAD8]).....	9
エフェクト・モード([MODE] + [PAD9]).....	9
シーケンス・エディット・モード([MODE] + [PAD10]).....	9
ステップ・エディット・モード([MODE] + [PAD11]).....	9
ソング・モード([MODE] + [PAD12]).....	9
パラメータ・モード([PARAMS]).....	9
第2章 基本的な操作.....	11
メイン SEQUENCE ページ.....	11
メイン TRACK ページ.....	11
カーソル、カーソルキー、フィールド、DATA ホイール.....	11
PARAMS キー.....	11
MODE キー.....	11
名前の付け方.....	11
シーケンスの名前の付け方.....	11
第3章 シーケンサー機能.....	13
メイン SEQUENCE ページ.....	13
Now フィールド.....	13
Tempo フィールド.....	13
PAD BANK フィールド.....	13
SEQUENCE フィールド.....	13
MAIN TRACK ページ.....	14
TRACK ナンバー / Name フィールド.....	14
演奏の録音.....	14
シーケンスの再生.....	15
シーケンスの連続再生.....	15
シーケンス録音のための便利な機能.....	16
アンドゥ / リドゥ機能.....	16
イレース機能.....	16
リアルタイムでの消去.....	16
Erase ページで消去する.....	16
タイミング・コレクト(修正)機能.....	19
リアルタイムでのタイミング修正.....	19
以前に記録したイベントのタイミング・コレクト.....	19

<b>クリック/メトロノームの設定</b> .....	<b>19</b>
Count In.....	19
In Play.....	19
In Record.....	20
Rate.....	20
Sound.....	20
<b>ノート・リピート機能</b> .....	<b>20</b>
<b>シーケンス・パラメータ</b> .....	<b>20</b>
シーケンスの長さの設定.....	21
シーケンスの拍子の設定.....	21
シーケンスのループの設定.....	22
シーケンス長の自動伸長.....	22
初期設定の変更.....	22
シーケンスの名前を変更する.....	23
シーケンスのコピー.....	23
シーケンスの削除.....	23
ループをまたいだ時のデュレーション(音符の長さ)の処理について.....	24
<b>トラック・モードでの設定</b> .....	<b>25</b>
トラック・タイプの設定.....	25
プログラムの選択.....	25
トラック・ミュート機能.....	25
MIDI 送信チャンネルの設定.....	26
トラック名を変更する.....	26
トラック名の初期設定を変更する.....	26
トラックのコピー.....	26
トラックの削除.....	27
すべてのトラックの削除.....	27
トラック名を初期設定に戻す.....	27
<b>MIDI シーケンサーとしての機能</b> .....	<b>28</b>
MIDI とは.....	28
MIDI シーケンサーについて.....	28
<b>MIDI 機器との接続</b> .....	<b>29</b>
<b>サステーン・ペダルの処理</b> .....	<b>30</b>
<b>第4章 シーケンスのエディット</b> .....	<b>31</b>
<b>Seq Edit モード</b> .....	<b>31</b>
イベントのコピー (Copy Events).....	31
イベントの移動(MOVE).....	34
イベントの音程を変える/パッドを他のパッドに移動する (TRANSPOSE).....	35
イベントのタイミングを変える (Shift Timing).....	36
ノートのベロシティを変える (Velocity).....	36
ノートの発音の長さを変える(Duration).....	37
タイミング修正 (タイミング・コレクト機能).....	37
トラックの移動 (Track Move).....	38
小節のコピー (Copy Bars).....	38
小節の挿入 (Insert Bars).....	39
小節の削除 (Delete Bars).....	39
Fix Tempo.....	40
<b>第5章 ステップ・エディット</b> .....	<b>41</b>
イベントを再生する際の注意.....	41
<b>ステップ・エディットについて</b> .....	<b>41</b>
'Now' フィールド.....	41
'Track' フィールド.....	41
'Pad Bank' フィールド.....	41
'Parameter' フィールド.....	41
Step Recording.....	47

<b>第 6 章 ソング・モード</b> .....	<b>49</b>
'Edit Select' フィールド.....	49
ソングの作成.....	50
<b>第 7 章 パッドの機能</b> .....	<b>53</b>
パッドで演奏する.....	53
パッド・バンクの切り替え.....	53
<b>フル・レベル機能([Full Level] キー)</b> .....	<b>53</b>
<b>12 レベル 機能 ([12 Levels] キー)</b> .....	<b>53</b>
<b>パッドでトラック・ミュートを設定する</b> .....	<b>54</b>
Track Mute ページ.....	54
<b>第 8 章 Q-Link スライダー</b> .....	<b>57</b>
「Pad」フィールド.....	57
「Parameter」フィールド.....	57
「Pad Bank」フィールド.....	57
Low and High フィールド.....	57
<b>第 9 章 外部機器との同期</b> .....	<b>59</b>
<b>MPC500 をマスターとして同期する</b> .....	<b>59</b>
<b>MPC500 をスレーブとして同期する</b> .....	<b>59</b>
<b>音源入り MIDI キーボードとの接続</b> .....	<b>60</b>
MIDI 受信の設定.....	60
内部のパッドを切り離す(ローカル・コントロールの設定).....	61
パッドに MIDI ノート・ナンバーを割り当てる(初期設定を変える).....	61
<b>第 10 章 サンプルの録音</b> .....	<b>63</b>
<b>サンプルの録音</b> .....	<b>63</b>
録音の準備.....	63
<b>Main Out の録音</b> .....	<b>64</b>
録音の準備.....	64
その他の機能.....	65
<b>第 11 章 サンプルの編集</b> .....	<b>67</b>
<b>サンプルのスタート/エンドポイントの設定</b> .....	<b>67</b>
スタートポイントの調整.....	67
エンドポイントの調整.....	67
サンプル・モードでのパッド機能.....	67
ループの設定.....	68
<b>サンプルの高度な編集</b> .....	<b>69</b>
サンプルの不要な部分を捨てる (Discard).....	69
サンプルの一部を新しいサンプルとして登録する (Extract).....	69
サンプルの音量をそろえる (Normalize).....	69
サンプルを反転させる (Reverse).....	69
サンプルの長さを変える (Time Stretch).....	69
サンプルのコピー (Copy Sample).....	70
サンプルの削除 (Delete Sample).....	70
パッチド・フレーズについて.....	71
<b>第 12 章 プログラム</b> .....	<b>73</b>
<b>プログラムの作成</b> .....	<b>73</b>
パッドにサンプルを割り当てる / サンプルの割り当てを変更する.....	73
パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする。.....	74
一つのパッドで複数のサンプルを鳴らす。.....	74
サンプルの音量と音程、パン (定位) を設定する。.....	75
パッドのエンベロープを設定する.....	75
<b>サンプルの音色をエディットする (フィルターのエディット)</b> .....	<b>76</b>
フィルターの設定をする.....	76

ベロシティを利用した音色変化.....	77
パッドを叩く強さでサンプルの音量を変える.....	77
パッドを叩く強さでサンプルを切り替える.....	77
パッドを叩く強さでサンプルのピッチを変える.....	78
パッドを叩く強さでサンプルのアタック・タイムを変える.....	78
パッドを叩く強さでサンプルのスタートポイントを変える.....	78
パッドを叩く強さでフィルターのカット・オフ・フリクエンシーを変える.....	78
同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ).....	79
ミュート・グループの設定.....	79
その他のプログラム機能.....	80
プログラム名の変更.....	80
プログラムのコピー.....	80
プログラムの削除.....	80
プログラムで使われていないサンプルを一括消去する (Purge).....	80
プログラムチェンジ・ナンバーの設定.....	81
パッドに MIDI ノート・ナンバーを割り当てる.....	81
MIDI ノート・ナンバーのリセット.....	81
<b>第 13 章 エフェクト</b> .....	<b>83</b>
特定のパッドに FX1(エフェクト 1)をかける.....	83
特定のパッドに FX2(エフェクト 2)をかける.....	83
FX1 のエフェクトに FX2 のエフェクトをかける.....	84
エフェクトのエディット.....	84
Bit Grunger (ビット・グランジャー).....	85
4 Band EQ (4 バンド・イコライザー).....	85
Compressor (コンプレッサー).....	85
Phase Shifter (フェイズ・シフター).....	86
Tremolo (トレモロ).....	86
Auto Pan (フライング・パン).....	86
Reverb (リバーブ).....	87
Delay (ディレイ).....	87
Chorus (コーラス) / Flanger (フランジャー).....	88
マスター・エフェクトを使用する.....	88
マスター・エフェクトのエディット.....	88
4 Band EQ (4 バンド EQ).....	88
Compressor.....	89
エフェクト・セットの編集.....	89
エフェクト・セットをコピーする.....	89
エフェクト・セットをリセットする.....	89
<b>第 14 章 セーブ / ロード</b> .....	<b>91</b>
メモリーカードへのデータの保存.....	91
セーブ先の選択.....	91
フォルダの作成.....	91
サンプルのセーブ.....	92
プログラムのセーブ.....	92
シーケンスのセーブ.....	93
すべてのシーケンスをソングをまとめてセーブする.....	94
すべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブする.....	94
メモリー内のすべてのデータをまとめてセーブする.....	95
オートロード・フォルダ (Autoload) の作成.....	95
内蔵のフラッシュ・メモリーへのセーブ.....	96
ファイルの読み込み (ロード).....	97
ファイルの選択.....	97
サンプルのロード.....	97
プログラムのロード.....	98
シーケンスのロード.....	98

ALL ファイルのロード .....	99
ALL ファイルから個別にシーケンスをロードする .....	99
プロジェクトのロード .....	99
フォルダのロード .....	99
ファイルの削除 .....	100
電源を入れたときに自動的にファイルをロードする機能の設定。 .....	100
メモリーカードをフォーマットする .....	100
内蔵のフラッシュ・メモリーへのセーブ .....	101
<b>第 15 章 コンピューターとの接続 .....</b>	<b>103</b>
PC ( Windows 2000/Me/Xp ) との接続 .....	103
Macintosh との接続 .....	104
<b>第 16 章 その他の設定 .....</b>	<b>105</b>
マスター・レベルの調整 .....	105
パッド感度の調整 .....	105
内部に保持している設定をリセットする .....	106
本体の OS バージョンの確認 .....	106
MPC500 の OS アップデート ( バージョンアップ ) の方法 .....	106
<b>仕様 .....</b>	<b>107</b>
General .....	107
Sound Generator .....	107
Effects .....	107
Sequencer .....	107
Inputs/Outputs .....	107
Data Compatibility .....	107
<b>MIDI インプリメンテーション・チャート .....</b>	<b>109</b>
Sampler Section .....	109
Sequencer Section .....	110



# 第1章 はじめに

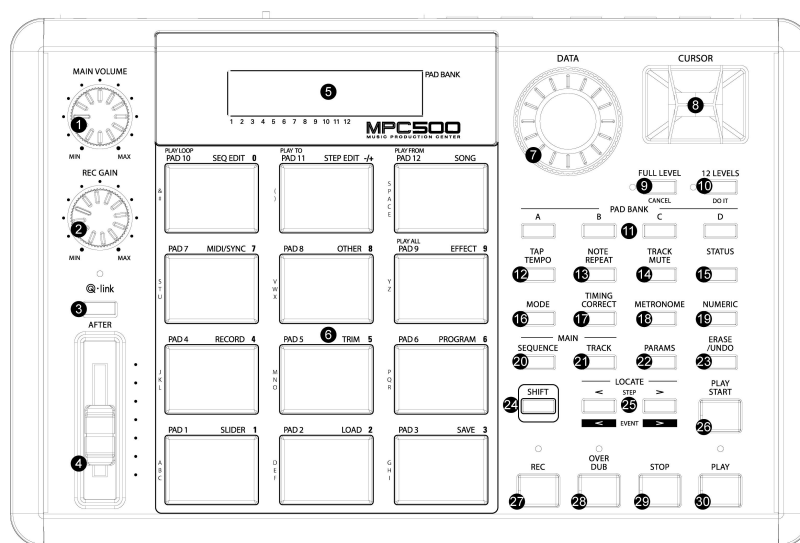
この度は、MUSIC PRODUCTION CENTER MPC500をお買い上げいただきまして誠に有難うございます。  
この使用説明書はMPC500の使用方法について説明しています。ご使用の際にはこの説明書をよくお読みいただき、操作がわからなくなった時にはすぐ取り出せるよう、大切に保管していただきますようお願い申し上げます。

本文中の記述のうち、パネル上のノブやキーなどの操作子および端子類の名称は、[ ]で囲って表記されます

## 各部の名称と機能

ここでは MPC500 の各部の名称と機能について説明します。

### ■ トップ・パネル



#### 1. **[MAIN VOLUME]ノブ:**

[PHONES] (ヘッドフォン)と[OUTPUT]のレベルを調整します。

#### 2. **[REC GAIN]ノブ:**

[INPUT]から入力される信号の録音レベルを調整します。デジタル入録のレベルは調整できません。

#### 3. **[AFTER]キー:**

このキーを ON にすると、トラックに記録されている Q-Link スライダーの情報が、現在のスライダーの値に置き換えられます。詳しくは、57 ページ「Q-link スライダー」をお読みください。

#### 4. **Q-Link スライダー:**

SLIDER モードの設定に応じてサウンドをコントロールします。詳しくは、57 ページ「Q-link スライダー」をお読みください。

#### 5. **ディスプレイ:**

バックライト付液晶ディスプレイ (LCD) です。バックライトはリア・パネルの[BACKLIGHT]スイッチを ON にすることによって点灯させることができます。

## 6. **[PAD1] ~ [PAD12]:**

内部のサンプラーを鳴らすためのドラム・パッドです。パッドを叩く強さで音に強弱をつけることができます。その他に、モードの選択や文字の入力にも使用します。

## 7. **[DATA]ホイール:**

現在カーソルのあるフィールドの値を変更します。

## 8. **[CURSOR]キー:**

画面上の反転カーソルを上下左右に移動してフィールドを選択することができます。

## 9. **[FULL LEVEL / CANCEL]キー:**

このキーをオンにして LED を点灯させると常にペロシティが最大値(127)で演奏されます。

また、このキーは"CANCEL"キーとしても機能します。文字入力する場合や、エディット作業などを実行する際に表示される確認画面時

( "Are You Sure?" ) にこのキーを押すことにより作業する前の状態に戻ることができます。

## 10. **[12 LEVELS / DO IT]キー:**

このキーを押すと選択したサンプルのペロシティを 12 個のパッドを使い 12 段階で演奏することができます。詳しくは 53 ページをお読みください。またこのキーは、"DO IT"キーとしても機能します。

文字入力する場合や、エディット作業などを実行する際に表示される確認画面時 ( "Are You Sure?" ) にこのキーを押すと作業が実行されます。

## 11. **[PAD BANK]キー:**

パッド・バンク A,B,C,D を切り替えるキーです。画面右上に現在選択されているパッド・バンクが表示されます。

## 12. **[TAP TEMPO]キー:**

このキーを押しながらパッドを叩くと、叩いたパッドのテンポに応じてシーケンスのテンポを設定されます。(TAP TEMPO 機能)。

また、このキーを押しながら、[DATA]ホイールを回すことでもシーケンスのテンポを設定することができます。

詳しくは、13 ページ「シーケンス機能」をお読みください。

## 13. **[NOTE REPEAT]キー:**

このキーを押しながら、パッドを押すと[TIMING CORRECT]の設定に応じて、押しているパッドの音が連打されます。

## 14. **[TRACK MUTE]キー:**

パッドでシーケンスのトラックをミュートする TRACK MUTE ページを呼び出すキーです。詳しくは 26 ページ「トラック・ミュート機能」をお読みください。

## 15. **[STATUS]キー:**

このキーを押すとメモリー(サンプル : WAV 及びシーケンサー : Sq)使用率とバッテリー ( Bat ) 残量を表示します。

## 16. **[MODE]キー:**

このキーを押して LED を点滅させると、パッドを押すことでモードを切り替えることができます。詳しくは、8 ページをお読みください。

## 17. **[TIMING CORRECT]キー:**

このキーを押すと Timing Correct ページを表示します。詳しくは、19 ページをお読みください。

## 18. **[METRONOME]キー:**

このキーを押すと Metronome ページが表示されます。詳しくは、19 ページをお読みください。

## 19. **[NUMERIC]キー:**

数字入力が可能なフィールドで、このキーを押しながらパッドを押すと各パッドの右上に表示されている数字を入力することができます。



## 20. **[SEQUENCE]キー:**

このキーは MPC500 のメインとなる画面を表示するためのキーです。このキーを押すと現在のモードにかかわらず Sequence モード画面を表示しすることができます。詳しくは、13 ページ「シーケンス機能」をお読みください。

## 21. **[TRACK]キー:**

このキーは Main Track ページを表示するためのキーです。

このキーを押すと、現在のモードにかかわらず Main Track ページを表示することができます。詳しくは、14 ページをお読みください。

## 22. **[PARAMS]キー:**

このキーを押すとシーケンスあるいはトラックのパラメーター(設定値)を表示することができます。

## 23. **[ERASE/UNDO]キー:**

このキーはトラック内のイベントを消去するためのキーです。録音中にリアルタイムにイベントを消去する方法と、Erase ウィンドウで指定したイベントだけを消去する方法があります。詳しくは、16 ページをお読みください。

またシーケンスの録音時このキーを押すことで直前の状態 (UNDO)に戻すことができます。

## 24. **[SHIFT]キー:**

MPC500 の多くのキーは、複数の機能を併せ持っており[SHIFT]キーと組合せることによって他の機能を使うことができます。

## 25. **[STEP]キー("<" & ">"):**

小節単位でシーケンスを移動することができます。[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すことによりタイミング・コレクトで設定した値に応じてシーケンスを移動することができます。詳しくは、41 ページ「ステップ・エディット」をお読みください。

## 26. **[PLAY START]キー:**

シーケンスを最初から再生します。[SHIFT]キーを押しながら[PLAY START]キーを押すとシーケンスの最初へ移動します。

## 27. **[REC]キー:**

このキーを押しながら[PLAY START]キーか[PLAY]キーを押すと、シーケンスへの記録が開始されます。

トラックに記録済みもイベントは、新規イベントで上書きされます。

シーケンス再生中に[PLAY]キーを押しながら[REC]キーを押すとパンチ・イン、録音中に[REC]キーを押すとパンチ・アウトします。詳しくは、18 ページ「パンチ・イン/パンチ・アウト機能」をお読みください。

## 28. **[OVER DUB]キー:**

基本動作は[REC]キーと同じですが、トラックに記録済みのイベントがある場合、既にあるイベントに新規イベントが追加されます(オーバーダブ)。

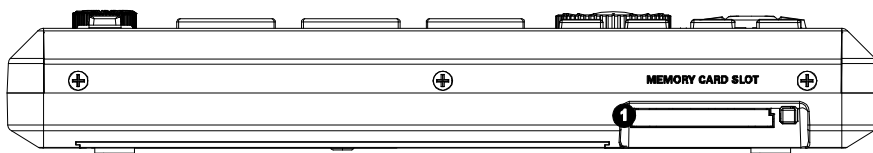
シーケンス再生中に[PLAY]キーを押しながら[OVER DUB]キーを押すとパンチ・イン、オーバーダブ中に[OVER DUB]キーを押すとパンチ・アウトします。

**29. [Stop]キー:**

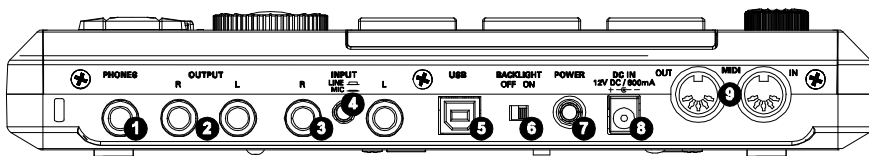
シーケンスの再生 / 録音を停止します。すばやく3回連打することで、発音中のすべての音を止めることができます。

**30. [Play]キー:**

シーケンスの現在位置から再生を開始します。シーケンスを停止した状態で[SHIFT]キーを押しながら[PLAY]キーを押すとシーケンスの最後に移動し、シーケンスを再生している最中に[SHIFT]キーを押しながら[PLAY]キーを押すとシーケンスの最初に移動します。

**■ フロント・パネル****1. [メモリーカード・スロット]:**

付属のコンパクトフラッシュを使用するためのカードスロットです。市販のコンパクトフラッシュカードを使用することもできます。

**■ リア・パネル****1. [PHONES]端子:**

ヘッドフォンを接続するためのステレオフォン端子です。[OUTPUT]端子と同じ信号が出力されます。

**2. [OUTPUT]端子:**

メイン出力端子です。

**3. [INPUT]端子:**

アナログ信号を録音するため入力端子です。

**4. [INPUT] MIC / LINE スイッチ ("MIC" & "LINE"):**

[INPUT]端子に接続する機器に応じて切り替えます。CD プレーヤー、MD プレーヤー、DJ ミキサーなど使用時は「LINE」に設定し、マイク使用時は、「MIC」に設定します。

**5. [USB] 端子 (スレーブ):**

USB ケーブル端子です。MPC500 をコンピューターと接続して、MPC500/PC 間でデータを相互に転送するための端子です。詳しくは、103 ページ「コンピューターとの接続」をお読みください。

**6. [BACKLIGHT]スイッチ:**

液晶ディスプレイのバックライトを点けるためのスイッチです。バッテリー節約のため消しておくことができます。

**7. [POWER]スイッチ:**

電源の ON/OFF を切り替えるスイッチです。

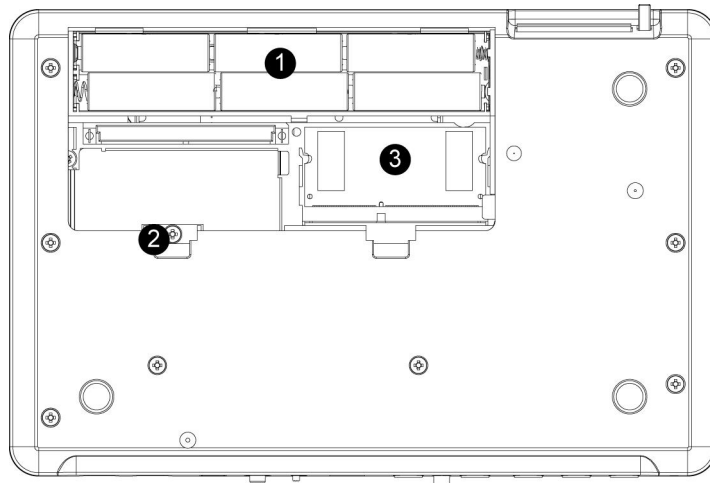
## 8. [DC IN]端子:

付属の AC アダプターを接続する端子です。

## 9. [MIDI]端子:

MIDI ケーブルを接続し MIDI 信号を送受信するための端子です。

## ■ 底面パネル



### 1. バッテリー・ボックス:

乾電池を入れる場所です。MPC500 は単三乾電池 6 本で駆動させることが可能です。AC アダプター接続時は AC アダプターからの電源供給が優先されます。乾電池の残量は、[STATUS]キーを押し LCD 上で確認することができます。

### 2. [CONTRAST]調整ネジ:

液晶ディスプレイ(LCD)の明るさを調整するためのネジです。この部分は非常にデリケートなつくりになっております。故障の原因になりますので必要な時以外は極力触らないようにしてください。警告

### 3. 拡張メモリー装着スロット:

純正拡張メモリー「EXM128」を取り付けるためのスロットです。「EXM128」装着時、約 24 分のサンプル録音（モノラル音源）が可能です。

## 接続

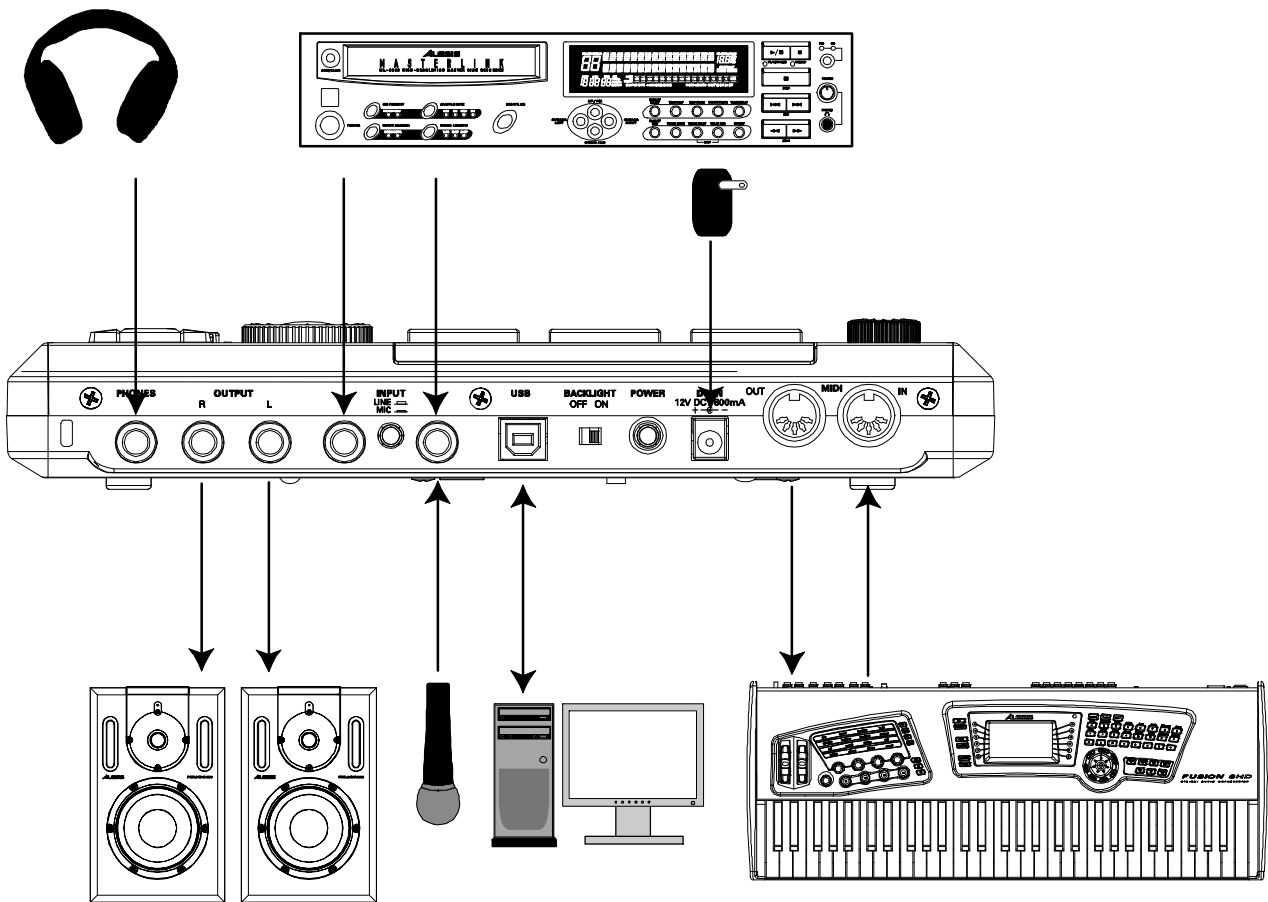
MPC500 に外部のオーディオ / MIDI 機器を接続する場合は、次の図を参考に行ってください。

下記の図は参考ですので実際の接続は、お手持ちの機器に置き換えて行ってください。また接続画の取扱説明書を良くお読みになった上で行ってください。

\* 機器同士の接続は電源を切った状態で行ってください。

アナログ機器との接続の場合 1/4 インチ・オーディオ・ケーブルを、MIDI 機器との接続の場合は MIDI ケーブルを、USB 接続の場合は USB ケーブルをそれぞれお使いください。

機器同士の接続には、バランスまたは、TRS フォンケーブルをお使いください。



# MPC500 の用語について

MPC500 の操作をする上で必要となる用語のうち、最初に覚えておきたいものを説明します。

## ■ シーケンス

シーケンスは、MPC500 でデータを作成する場合のいちばん基本となる単位です。MIDI キーボードやパッドからの演奏データはシーケンス内の各トラックに記録されます。シーケンス内には、48 トラックがあり、それぞれに演奏データを記録することができます。シーケンスは最大 99 シーケンスまで作成できます。

シーケンスの長さは、1 小節から 999 小節まで自由に設定することができますので、1 つのシーケンスで 1 曲全体を作ることができますが、ソング機能により短いシーケンスを組み合わせると 1 曲を作ることができます。

## ■ トラック

シーケンス内には 48 のトラックがあり、それぞれのトラックは別々な演奏データを記録することができます。

たとえば、トラック 1 はピアノ、トラック 2 はベース、トラック 3 はオルガン・・・というように、各トラックにいろいろなパートの演奏を別々に記録することができます。

トラックに記録されるのは演奏データでデータは、MIDI イベントとしてトラックに記録されます。トラックに直接に音を録音するわけではありません。

## ■ ソング

シーケンスを順番に再生していく機能です。再生する順番や回数は自由に設定することができます。

複数の曲を連続して再生したい場合や、曲の各部分に作られたシーケンス・データを並べて 1 つの曲を完成させる場合などに使用します。

ソングは、Song モード内で作成することができます。MPC500 では、最大 20 ソングを作成することができ、1 つのソングには 250 のステップがあります。ステップにシーケンスを割り当てて曲を完成させます。

詳しくは、49 ページ「第 6 章ソング・モード」をお読みください。

## ■ サンプル

MPC500 では、本体に取り込まれた音声データをサンプルと呼びます。サンプルは、RECORD モードで録音したり、メモリーカードからロードしたり、PC と接続して USB 経由で転送することで本体に取り込まれます。

サンプルは、スタート/エンドポイントを変更したりループの設定をしたりして編集をすることができます。サンプルを演奏するには PROGRAM モードでサンプルをパッドに割り当てます。サンプルには、ステレオ・サンプル(右チャンネル、左チャンネルからなる 2 チャンネルのサンプル)とモノ・サンプル(1 チャンネルのサンプル)があります。

## ■ ドラム・パッド

MPC500 は 12 個のパッドを装備しています。パッドを叩くことで、パッドに割り当てられているサンプルを演奏することができます。

MPC500 には 4 つのパッド・バンクがあり[PAD BANK]キー(A,B,C,D)を切り替えることによって実質 48 個のサンプルを一度に扱うことができます。パッドへのサンプルの割り当ては、PROGRAM モードで行います。

## ■ プログラム

PROGRAM モードでパッドにサンプルを割り当てると、割り当てたサンプルをパッドで演奏できるようになります。48 のパッドそれぞれに割り当てたセットをプログラムと呼びます。プログラムには、サンプルの割り当てのほかに、エンベロープやフィルターといったサンプルの音色をコントロールする機能があり、パッド毎に設定をすることができます。

## ■ ノート・ナンバー、ベロシティ、レングス

シーケンスを録音するとき下記の3つの情報がトラックに記録されています。

- ノート・ナンバー(叩いたパッドのナンバー)
- ノート・ベロシティ(パッドを叩いた強さ)
- ノート・レングス(パッドを抑えていた時間)

## ■ RAM(ラム)

RAMとはRandom Access Memoryの略で、音やデータを一時的に保存することのできるスペースです。MPC500は出荷時16MB(メガバイト)のRAMを装備しており約136秒(モノラル録音時)の録音が可能です。

別売りの拡張メモリーEXM128を装着することにより128MB(メガバイト)に増設することができ、約18分(モノラル録音時)の録音が可能になります。

RAMに蓄えられたデータは、MPC500の電源を切ると失われてしまいます。

録音したデータを残しておきたい場合は、メモリー・カードかUSB経由でPCに保存する必要があります。

## ■ メモリーカード

MPC500には128MB(市場からの調達状況によって変更の可能性あり)のコンパクト・フラッシュ・メモリー・カード(CFカード)が付属しています。RAMに蓄えたデータをCFカードに保存(セーブ)すると、MPC500の電源を切ってもデータを残しておくことができます。ただしCFカードに保存したデータをMPC500で使用するためには、CFカードのデータをRAMに読んで(ロード)使用します。いろいろなタイプのメモリーカードが市販されていますが、MPC500では、「コンパクトフラッシュ」というメモリーカードを使用します。

# モードの説明

MPC500には14の操作モードがあります。14あるモードのうち12のモードは、12あるパッドにそれぞれ割り振られています。それぞれのモードに入るためには[MODE]キーを押し、各パッドを押すことでパッドの右上に黄色の文字で表示されたモードに入ることができます。

あとの2つのモードは、[SEQUENCE]キー(シーケンス・モード)あるいは、[TRACK]キー(トラック・モード)を押すことでそのモードに入ることができます。

## ■ シーケンス・モード([SEQUENCE])

MPC500のメインとなるモード(ページ)で、電源を入れたときこのシーケンス・モード(ページ)が表示されます。

シーケンスの録音をするためのモードです。

## ■ トラック・モード([Track])

シーケンス内の48トラックの状況を確認するためのモード(ページ)です。どのトラックに録音するかなどもこのモードで確認します。

## ■ スライダー・モード([MODE] + [PAD1])

Q-Linkスライダーの機能を設定するためのモードです。

## ■ ロード・モード([MODE] + [PAD2])

保存されたサンプルやシーケンスをロード(読み込む)ためのモードです。

## ■ セーブ・モード([MODE] + [PAD3])

録音、編集したデータをCFカードやPCに保存するためのモードです。

## ■ レコード・モード([MODE] + [PAD4])

サンプルを録音するためのモードです。

**■ トリム・モード([MODE] + [PAD5])**

録音したサンプルを編集するためのモードです。

**■ プログラム・モード([MODE] + [PAD6])**

録音・編集したサンプルをパッドで演奏するためにそれぞれのパッドへ割り当てるためのモードです。

**■ MIDI シンク・モード([MODE] + [PAD7])**

MPC500 を外部 MIDI 機器と接続するための設定をするモードです。

**■ アザー・モード([MODE] + [PAD8])**

マスター・レベル、パッドの感度などの調整や、本体内の設定を工場出荷時の設定に戻したりするためのモードです。

**■ エフェクト・モード([MODE] + [PAD9])**

特定のパッドの音や MASTER OUTPUT から出力される音にエフェクトをかけるためのモードです。

**■ シーケンス・エディット・モード([MODE] + [PAD10])**

シーケンスのデータを編集するためのモードです。

**■ ステップ・エディット・モード([MODE] + [PAD11])**

シーケンスのデータをイベント単位で細かく編集するためのモードです。

**■ ソング・モード([MODE] + [PAD12])**

シーケンスを順番に並べて1つの曲にするためのモードです。

**■ パラメータ・モード([PARAMS])**

シーケンスまたはトラックの設定値を変更するためのモードです。シーケンス・モード(ページ)で[PARAMS]キーを押すとシーケンス・パラメータ・ページが表示され、トラック・モード(ページ)で[PARAMS]キーを押すとトラック・パラメータ・ページが表示されます。





## 第 2 章 基本的な操作

MPC500 を使用する上で基本となる操作方法を説明します。

### ■ メイン SEQUENCE ページ

メイン SEQUENCE ページは MPC500 のメインとなる操作画面で、シーケンスの録音、再生はこのページで行います。MPC500 を操作中に手順がわからなくなり、このページに戻りたい場合には、[SEQUENCE]キーを押すことでいつでもこのページに戻ることができます。

(録音中やロード / セーブなどの処理実行中には[SEQUENCE]キーを押しても「MAIN SEQUENCE」ページに戻ることはできません)。

### ■ メイン TRACK ページ

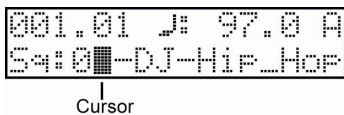
メイン TRACK ページはそれぞれのシーケンス内のトラックを呼び出し録音するためのページです。それぞれのシーケンス内には 48 のトラックがありトラックごとに様々な演奏データを録音することができます。

MPC500 を操作中に手順がわからなくなり、このページに戻りたい場合には、[TRACK]キーを押すことでいつでもこのページに戻ることができます。

(録音中やロード / セーブなどの処理実行中には[SEQUENCE]キーを押しても「MAIN TRACK」ページに戻ることはできません)。

### ■ カーソル、カーソルキー、フィールド、DATA ホイール

画面上の反転表示されている部分をカーソル(Cursor)と呼びます。



トップ・パネル右上にある 4 つの[CURSOR]キーで画面上のカーソルを移動させることができます。

カーソルは通常コロン(:)の右側など特定の場所に移動します。

カーソルが移動する場所はフィールドと呼ばれ、フィールドではいろいろな設定を変更したり、数字を入力したりすることができます。このように、カーソルキーで設定を変更したいフィールドを選択し[DATA]ホイールで設定を変更する、という一連の操作が MPC500 を操作する上で最も基本的なものとなります。

### ■ PARAMS キー

PARAMS キーは SEQUENCE モードのときは各シーケンスのパラメーター(設定値)の確認と変更を、TRACK モードのときは各トラックのパラメーター(設定値)の確認と変更を行うためのキーです。

### ■ MODE キー

MPC500 では、サンプルの録音、編集、またサンプルのパッドへの割り当て、シーケンス・データの編集、メモリーカードからの読み込みなど様々な機能を、それぞれ別のモード画面を呼び出して実行します。それぞれの操作を行う状態をモードと呼びます。

サンプルの録音は、RECORD モード、サンプルの編集は TRIM モードで行います。

このモードを切り替えるときに使用するのが[MODE]キーで、実際にモードを切り替える場合は[MODE]キーを押してパッドを叩くことでモードを切り替えることができます。どのパッドを叩くとどのモードに変わるかは各パッドの右上に表記されています。

### ■ 名前の付け方

MPC500 ではサンプル、プログラム等の音色に関するデータや、シーケンス、トラックなど、さまざまなタイプのデータを扱います。それらのデータは名前によって管理されます。ここではデータに名前をつける際の手順を説明します。

#### ■ シーケンスの名前の付け方

「MAIN SEQUENCE」ページの状態で[PARAMS]キーを押してください。画面が図のようになります。



1. [DATA]ホイールを回して図のように「Sequence name」を表示させてください。



2. [CURSOR]キーを使いカーソルを 2 行目に移動してください
3. 以下のいずれかの方法で新しい名前を入力してください。

*[DATA]ホイールを使って文字を入力する*

「Sequence name」ウインドウで左右の CURSOR キーで文字を入力したい場所にカーソルを移動します。[DATA]ホイールを回すと文字を入力することができます。

*パッドを使って文字を入力します。*

各パッドには3つの文字が割り当てられています。パッドを叩くたびに3つの文字が繰り返し表示されます。

例えば PAD1 には「A,B,C」の3文字が割り当てられており、叩く度に、A B C A B C...と文字が繰り返し表示されます。文字を入力したあと約1秒程度そのままの状態にしておくとカーソルは自動的に右に移動します。

*キーを使って数字を入力する*

[NUMERIC]キーを押しながらパッドを叩くと各パッドの右上に表示された数字が入力されます。

PAD1~PAD9は数字のそれぞれ1~9に対応しており PAD10は数字の0、PAD11は+(プラス)と-(マイナス)に対応しており、押すごとに繰り返し表示されます。パッド叩いて数字を入力するとカーソルは自動的に右に移動します。

例として「Sequence01」の代わりに「Bass01」と入力してみましょう。

1. 大文字を入力するために[SHIFT]キーを押したままにしてください。
2. PAD1を2度叩いてください。Bが表示されます。

PAD1を押すごとに「A」「B」「C」「A」「B」「C」と繰り返し表示されます

3. 右[CURSOR]キーを押すかまたは、約1秒そのままの状態にしておくとカーソルが右に移動します。
4. 再度、PAD1を叩いてください「a」が表示されます。

右[CURSOR]キーを押すかまたは、約1秒そのままの状態にしておくとカーソルが右に移動します。

5. PAD7を1度叩いてください。「s」が表示されます。
6. 再度「s」を入力するため右[CURSOR]キーを押して、(約1秒そのままの状態にして)カーソルを右に移動してください。
7. PAD7を叩いてください。「s」が表示されます。
8. 次にPAD12を叩いてください。

PAD12は「スペース」なので、カーソルのみ右に移動し文字は何も入力されていない状態です。

9. [NUMERIC]キーを押したままの状態にします。

この状態で数字を入力することが可能になります。

10. [NUMERIC]キーを押したまま、PAD10を叩くと「0」が表示されます。
11. [NUMERIC]キーを押したまま、続いてPAD1を叩き「1」を表示させます。
12. [NUMERIC]キーを放してください。
13. 最後に[DO IT]キーを押してください。

これで完了です。もし他の名前に変えたい場合は、[CANCEL]キーを押すと元の名前「Sequence01」に戻り、その後手順を繰り返してください。

## 第3章 シーケンサー機能

MPC500 には演奏情報を録音 / 再生するシーケンサー機能が搭載されています。シーケンサー機能を使うと、パッドを叩いて演奏した演奏データを録音することができ、記録したデータを再生することで、演奏を再現することができます。実際の演奏は、シーケンス内のトラックに記録されます。シーケンス、トラックに関しては 7 ページ「MPC500 の用語について」をお読みください。

パッドを叩いた演奏情報はパッド・イベントとしてトラックに記録されます。トラックにはこの他にも、Q-Link スライダーの情報やテンポ・チェンジなど、さまざまなイベントが記録されています。また MPC500 を外部の MIDI 機器と接続して使用する場合は、外部キーボードからの演奏情報も MIDI イベントとして記録することができます。

\*シーケンサー機能で録音されるのは、どのパッドをいつ叩いたか、というような演奏情報のみです。実際の音を録音するわけではありません。

### メイン SEQUENCE ページ

メイン SEQUENCE ページはシーケンスの録音 / 再生を行うページです。このページは MPC500 のメインとなる操作状態で他のモードとは違い[SEQUENCE]キーを押すだけで、いつでも表示させることができます。

#### ■ Now フィールド

Now field  
001.01 J: 97.0 A  
54:01-DJ-Hip\_Hop

画面左上の Now フィールドは、シーケンスの現在時間を表示します。左からパー(小節)、ビート(拍数)を表します。

例えば、「2 小節目の 3 拍目」は「002.03」となります。シーケンスを録音 / 再生中すると、シーケンスの進み具合に応じて表示が進みます。シーケンスが止まっている間は、Now フィールドにカーソルを移動して、時間を指定することもできます。

#### ■ Tempo フィールド

Tempo フィールドは、シーケンスのテンポを設定するフィールドでシーケンスのテンポは、「J :」で表されます。

Tempo field  
001.01 J: 97.0 A  
54:01-DJ-Hip\_Hop

シーケンスのテンポは BPM (Beat Per Minutes)30.0 ~ 300.0 の間で設定することができます。テンポはシーケンスを作成した後も自由に変更できます。また、STEP EDIT モード内でテンポ・チェンジ・イベントを挿入することで、シーケンスの途中でテンポを変更できます。

詳しくは、55 ページ「ステップ・エディット・モード」をお読みください。

MPC500 を MIDI クロックで外部機器と同期させた場合は、Tempo フィールドは「EXT」と表示されます。

#### タップ・テンポ機能

テンポの設定は、J (テンポ)フィールドで設定する以外にも、[TAP TEMPO]キーを使って設定することもできます。設定したいテンポに合わせて[TAP TEMPO]キーを押したまま任意のパッドを叩いてください。パッドが押されたタイミングからテンポを計算して、シーケンスのテンポとして設定します。テンポの計算はパッドを 4 回叩いた間隔を平均しています。テンポを計算するために必要なパッドを叩く回数は、OTHER モードの Tap average フィールドで変更することができます。

#### ■ PAD BANK フィールド

Pad bank field  
001.01 J: 97.0 A  
54:01-DJ-Hip\_Hop

画面右上の部分が PAD BANK フィールドです。

現在のどの PAD BANK が選択されているかを表示します。PAD BANK は[CURSOR]キーで PAD BANK フィールドを選択し[DATA]ホイールを回すか、PAD BANK キー(A,B,C,D)を直接押すことで選択することができます。

#### ■ SEQUENCE フィールド

001.01 J: 97.0 A  
54:01-DJ-Hip\_Hop  
Sequence field

シーケンスは、MPC500 でデータを作成する上でいちばん基本となる単位です。MIDI キーボードやパッドからの演奏はシーケンス内のトラックに記録されます。シーケンスは、SEQUENCE フィールドで[DATA]ホイールを回して選択するか[NUMERIC]キーを押しながらパッドを使って番号を入力することで選択することができます。MPC500 は 99 のシーケンスを保存することができます。未使用のシーケンスは、「unused」と表示されます。PARAMS ページ内のすべての設定は、シーケンスごとに設定することができます。

### ■ MAIN TRACK ページ

```
001.01 J: 97.0 A
Tr:A1-beat
```

この MAIN TRACK ページは、[TRACK]キーを押すことによって表示されます。シーケンス内のトラックはここで選択することができます。

MAIN SEQUENCE ページと MAIN TRACK ページの「Now」、「Tempo」、「PAD BANK」の各フィールドで表示されている情報は同じものです。

### ■ TRACK ナンバー / Name フィールド

```
001.01 J: 97.0 A
Tr:A1-beat
```

└─ Track number/name field ─┘

録音や編集をしたいトラックを選ぶためのフィールドです。各シーケンス内には、48 のトラックがあり、それぞれのトラックに演奏データを記録することができます。トラックは、[DATA]ホイールを回して選択するか、[NUMERIC]キーを押しながらパッドを使って番号を入力する方法があります。トラックはシーケンスが演奏されている時でも変更することができます。

未使用のトラックは、「unused」と表示されます。PARAMS ページ内のすべての設定はトラックごとに別々に行うことができます。

シーケンス内の 48 トラックは下記のように番号付けされています。

**Track 1...12 = A1...A12**

**Track 13...24 = B1...B12**

**Track 25...36 = C1...C12**

**Track 37...48 = D1...D12**

上記の番号付けは、MPC500 の 12 のパッドとパッド・バンク A,B,C,D に連動しています。

これは、TRACK MUTE 機能を使用する時に役立ちます。詳しくは、26 ページ「トラック・ミュート機能」をお読みください。

## 演奏の録音

パッドを叩いて演奏したデータをシーケンスに録音するには MPC500 にプログラムが読み込まれていて、パッドを叩いて演奏できる状態になっている必要があります。MPC500 は初期設定では、付属の CF カードを挿入した状態で電源を入れると自動的にプリセット・プログラムとデモ・シーケンスをロードするように設定されています。ここでは、MPC500 にプログラムが読み込まれていることとして説明します。もしプログラムが読み込まれていない場合は、メモリーカードからプログラムをロードするか、サンプルを録音してパッドに割り当てるなどして、プログラムを用意してください。プログラムのロードに関しては、97 ページ「ファイルの読み込み(ロード)」、サンプルの録音に関しては、63 ページ「サンプルの録音」をお読みください。

1. [SEQUENCE]キーを押してください。

シーケンスの録音を行う MAIN SEQUENCE ページが表示されます。

2. SEQUENCE フィールドで演奏を記録したいシーケンスを選択します。

演奏を記録するシーケンスはどれでも構いませんがここでは、「unused」になっているシーケンスを選択してください。「unused」はそのシーケンス使用されていないことを表しています。

3. [TRACK]キーを押してください。Main track ページが表示されます。

MAIN TRACK ページで選択したトラックに演奏を録音します。トラックはどれでも構いませんが、ここでは「Tr: A1」を選択します。

4. TRACK PARAMS ページで演奏したいプログラムを選択します。

[PARAMS]キーを押して TRACK PARAMS ページで[DATA]ホイールを回して Program assign ページを表示します。

```
Program assign
Tr:A1:DJ-Hip_set
```

└─ Program select field ─┘

5. Program select フィールドで [DATA]ホイールを回して RAM 内にある演奏したいプログラムを選択します。

6. パッドを叩いて各パッドの音を確認してください。

Program assign ページで選択したプログラムを演奏することができます。

7. [REC]キーを押しながら [PLAY START]キーを押してください。

4つのカウントの後、録音が始まります。

8. クリック音にあわせてパッドを叩いて演奏してください。

シーケンスの長さは初期設定として2小節に設定されています。2小節分の録音が終わると、今録音した演奏を再生します。この時さらにパッドを叩いて演奏すると、最初に録音した演奏に新しい演奏を重ねて録音していくことができます。このような状態を「**オーバーダブ**」といいます。

9. オーバーダブを終了したい場合は、[STOP]キーを押します。

10. [PLAY]キーを押すと録音した演奏を再生します。

11. 録音をやり直したい場合は、[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押してください。

前に録音した演奏データは破棄され、新たに演奏を記録することができます。

12. 前のデータに重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押してください。

前に録音した演奏データが再生され、パッドを叩くことで新しい演奏を追加することができます。

**ヒント:** MAIN SEQUENCE ページで別のシーケンスを選択すれば、今の録音とは別の演奏を録音できます。このようにして作成したフレーズをソング・モードでつなげて再生することで、一つの完成した曲を作り上げていくことになります。

**ヒント:** MPC500 は初期設定値では、電源を入れると自動的にデモ・シーケンスをロードするように設定されています。デモ・シーケンスを消去して、ゼロの状態から作業を始めたい場合は、23 ページ「シーケンスの消去」をお読みください。

## ■ シーケンスの再生

[PLAY START]キーを押すと録音したシーケンスを再生することができます。

シーケンスは、[STOP]キーを押すまで繰り返し再生されます。[PLAY]キーを押すと停止したところから再生が始まります。

## ■ シーケンスの連続再生

1. MAIN SEQUENCE ページで Sequence01 を選択し[PLAY]キーを押します。
2. Sequence01 を再生中に [DATA]ホイールを使い Sequence フィールドを Sequence02 に変更してください。画面が図のように表示されます。

```
001.01 J: 97.0 A
01>02-Nuskoo..at
```

└──────────┬──────────┘  
Next sequence field  
Current sequence field

Current Sequence フィールドは再生中のシーケンス(01)を表示しています。

Next sequence フィールドは次に再生されるシーケンス(02)を表示しています。

現在選択されているシーケンスを最後まで再生すると、「Next」フィールドで選択したシーケンスが続けて再生されます。この作業を繰り返し行うことで、次々にシーケンスを再生していくことができます。

次のシーケンスが選択されている状態で、[STEP>]キーを押すとすぐに次に選択されているシーケンスを再生することができます。

次のシーケンスが選択されている状態で、[<STEP]キーを押すと次に選択されているシーケンスを破棄することができます。

**注意:** 録音中は次のシーケンスを選ぶことはできません。

**ヒント:** ソング・モードを使うと、あらかじめ設定した順番に従ってシーケンスを再生させることができます。詳しくは、49ページ「ソング・モード」をお読みください。

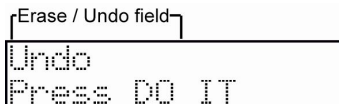
## シーケンス録音のための便利な機能

### ■ アンドゥ/リドゥ機能

オーバーダブで演奏を追加しているときに、最後に録音した演奏データのみを消去して、演奏を追加する前の状態に戻すことができます。

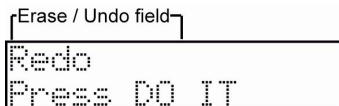
1. オーバーダブ録音時に[STOP]キーを押してオーバーダブを終了し、[ERASE/UNDO]キーを押します。

画面が下図のように表示されます。「Erase/undo」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Undo」を表示させてください。



2. [DO IT]キーを押してください。最後に録音した演奏データが消去されます。

3. [ERASE/UNDO]キーを再度押してください。「Erase / undo」フィールドでホイールを回し「Redo」を表示させてください。



[DO IT]キーを押してください。アンドゥで消去した演奏を状態に元に戻すことができます。

### ■ イレース機能

[ERASE]キーを使って、演奏データの中から特定のパッドの演奏だけを消去することができます。イレース機能は、オーバーダブ中にリアルタイムで消去する方法と、シーケンスを停止してEraseページでパッドと範囲を指定した上で消去を行う方法の二通りがあります。

#### ■ リアルタイムでの消去

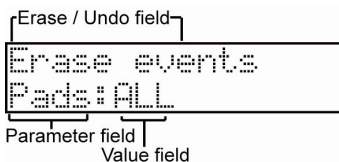
1. [OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押してオーバーダブを開始してください。
2. [ERASE/UNDO]キーを押したまま消去したいパッドを押し続けてください。

オーバーダブ状態で再生されている演奏データうち、[ERASE/UNDO]キーとパッドを押していた間のデータのみが消去されます。タイミングよくパッドを押すことで、フレーズ内の特定範囲の演奏データのみを消去することもできます。

#### ■ Erase ページで消去する

演奏データは「イベント」としてトラック内に記録されます。Erase ページではトラック内の特定のイベントのみを消去することができます。

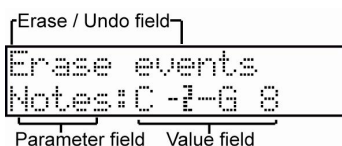
1. [STOP]キーを押してシーケンスを停止してください。
2. [ERASE/UNDO]キーを押してください。
3. 「Erase / Undo」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Erase events」を表示させてください。



初期設定では、選択されたトラックがドラム・タイプの場合、「Parameter」フィールドは「Pads」、「Value」フィールドは「ALL」が表示されます。「Parameter」フィールドで「Pads」が選択されている時は、消去したいパッドを叩くと、「Value」フィールドにそのパッドが表示されます。

また、「Value」フィールドで、[DATA]ホイールを回すことで同じように消去したいパッドを選択することもできます。

選択されたトラックがMIDIタイプのトラックの場合は、「Parameter」フィールドは下図のように「Notes」と表示されます。



「Value」フィールドの「Notes」は左側が Low note、右側が High note の設定を表しています。  
Low note(左)は MIDI note の低域帯(Low range)、High note は高域帯(High range)の設定をします。

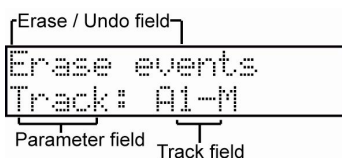
例えば、MPC500 が C3 など 1 つのノートのみを受けている場合は画面では C3-C3 と表示され、C3、D3 や E3 など複数のノートを受けている場合は、C3-E3 と表示されます。

4. [DO IT]キーを押して選択したパッドまたはノートを消去してください。

「Erase」ページでは選択しているトラック以外のイベントを消去することや、ある特定の種類のイベントだけを消去することもできます。また、特定の時間の範囲を指定し、その範囲内のイベントだけをトラックから消去することもできます。

### トラックの選択

1. 「Parameter」フィールドで消去したい Pads または Note を選択後、「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回して「Track」を表示させてください。

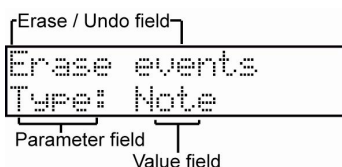


この状態でイベントを消去したいトラックを選択することができます。  
初期設定では、自動的にメイン TRACK ページで選択されているトラックが選択されるようになっています。  
Track フィールドの右側の表示はトラックのタイプを表しています。MIDI タイプの場合は「M」、Drum タイプの場合は「D」と表示されます。  
[DATA]ホイールを回すが消去したいトラック・ナンバーと一致するパッドを叩くことで他のトラックを選択することもできます。

2. トラックを選択し、[DO IT]キーを押すと選択したトラック内のパッド/ノート・イベントが消去されます。

### 特定のイベントの消去

1. 「Parameter」フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回して「Type」を表示してください。次に「Value」フィールドで消去するイベントのタイプを指定してください。



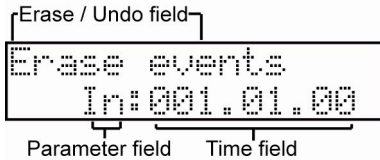
「Value」フィールドでは下記のイベントのタイプを指定することができます。

ALL	すべてのイベントを消去。
Note	ノートあるいはパッドのイベントのみ消去(他のイベントは消去されません)。
PB	ピッチ・ベンドのイベントのみ消去。
CC	コントロール・チェンジのイベントのみ消去。 コントロール・チェンジのすべて或いは個別にイベントを選択することができます。
PC	プログラム・チェンジのみを消去。
CP	チャンネル・プレッシャーのみ消去。
PP	ポリ・プレッシャーのみ消去。 ポリ・プレッシャー・イベントのノートの範囲も表示することができます。
EX	システム・エクスクルーシブ・データのみ消去。

2. 消去したいイベントを選択した状態で[DO IT]キーを押してください。

### 指定した範囲にあるイベントの消去

1. 「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し、「In」を選択します。



「Time」フィールドで、各イベントの消去したい範囲の開始時間を指定します。

初期設定では、選択されているシーケンスの最初の部分に指定されています。また、[DATA]ホイールを使い開始時間を変更することができます。

- 次に、再度「Parameter」フィールドを選択し、「Out」を表示してください。

「Time」フィールドで消去したい範囲の終了時間を指定します。

初期設定では、選択されているシーケンスの最後の部分に指定されています。また、[DATA]ホイールを使い開始時間を変更することができます。

- 以上で消去したいイベントの範囲の設定が終わりました。[DO IT]キーを押すと指定した範囲のイベントが消去されます。

### パンチ・イン / パンチ・アウト機能

シーケンスの再生中にシーケンスの途中から録音を始める機能を「パンチ・イン」といいます。

また、シーケンスの録音中にシーケンスの途中から録音を終了して再生状態にすることを「パンチ・アウト」といいます。

#### パンチ・イン

[PLAY]キーか[PLAY START]キーを押してシーケンスを再生してください。

録音を開始したい所で[PLAY]キーを押しながら[REC]キーを押すと、録音が始まります。

[PLAY]キーを押しながら[OVER DUB]キーを押すとオーバーダブが始まります。

#### パンチ・アウト

シーケンスの録音中またはオーバーダブ中に[REC] / [OVER DUB]キーを押すと、録音 / オーバーダブが解除され通常の再生状態になります。



## タイミング・コレクト(修正)機能

タイミング・コレクト機能は、パッドを演奏して入力したパッド・イベントの位置を自動的に正しい位置に修正します。

タイミング・コレクト機能には録音中にリアルタイムにタイミングを修正する方法と録音後にイベントの修正を行う方法の二通りがあります。

### ■ リアルタイムでのタイミング修正

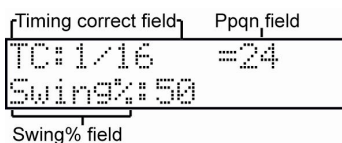
[TIMING CORRECT]キーを押して、「Timing correct」ページを表示してください。

録音されるパッドと MIDI ノート・イベントは自動的に「Timing correct」フィールドで選択した値の最寄りの位置に修正されます。

例えば、「Timing correct」フィールドで「TC」の値を 1/16 に設定すると、演奏したデータは最寄りの 16 分音符の位置に修正されます。

「Ppqn」フィールドに表示されている値は、指定した音符の長さを表す値です。

\* MPC500 は 4 分音符の長さが 96 です。よって 8 分音符の長さは 48 となり、さらにその半分の 16 分音符は「24」となります。



タイミング・コレクト機能で設定できる音符は下記のものがあります。

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、OFF = タイミング修正無。

必要があれば、「Swing%」フィールドでスイングの値を設定します。スイング機能を使うと、「Timing correct」フィールドで設定している値の偶数番目のイベントだけを、「Swing%」フィールドの設定に応じて後ろにずらして記録します。この機能を使うと、例えば「チ、チ、チ、チ」という均等のリズムが「チッ、チッ」というようにシャッフルのような、リズムが跳ねた感じを出すことができます。

この機能を使うとシャッフル・グループをつくることができます。

また、この機能を使用できるのは「Timing correct」フィールドの設定が 1/8、1/16、1/32 に設定されているときだけです。

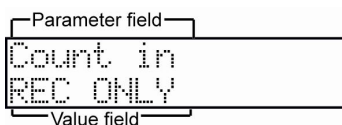
### ■ 以前に記録したイベントのタイミング・コレクト

パッドと MIDI ノート・イベントは過去に録音されたものでも変更することができます。詳しくは 31 ページ「シーケンスのエディット」をお読みください。

## クリック/メトロノームの設定

メトロノーム(クリック音)機能について説明します。

「METRONOME」キーを押してください。次のような画面が表示されます。



### ■ Count In

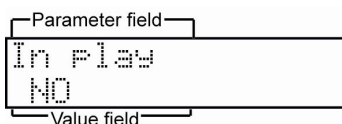
[PLAY]、[PLAY START]キーを押したとき、すぐに録音/再生を始めるか、1 小節のカウンターのあとに録音・再生を始めるかを設定できます。

OFF - カウントなしですぐ録音/再生を始めます。

REC ONLY - 録音/オーバーダブの時だけカウントを入れます。再生はすぐに始まります。

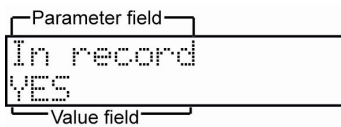
REC+PLAY - 録音/再生共にカウントを入れます。

### ■ In Play



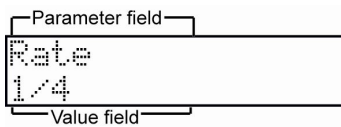
再生中にメトロノームを鳴らすかどうかの設定です。YES を選択すると再生中でもメトロノーム音が鳴るようになります。

### ■ In Record



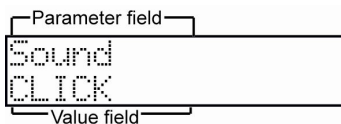
録音 / オーバーダブ中にメトロノームを鳴らすかどうかの設定です。NO を選択すると録音 / オーバーダブ中にはメトロノームは鳴りません。

### ■ Rate



メトロノームを鳴らすリズムを選択します。例えば 1/4 に設定すると 4 分音符で、1/4(3)に設定すると 4 分音符の 3 連符でメトロノームが鳴ります。

### ■ Sound



メトロノームの音の種類を選択します。「CLICK」を選択すると通常のメトロノーム音が鳴り「MPC TICK」を選択すると従来の MPC シリーズと同じクリック音が鳴ります。

## ノート・リピート機能

[NOTE REPEAT]キーを押しながらパッドを押すと、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。この時、パッドを押さえる強さに応じて強弱をつけることもできます。

ノート・リピート機能を使うと 16 ビートのハイハットやスネアのロールなど、リアルタイムでパッドを叩いて入力するのが難しいフレーズを、簡単に録音することができます。

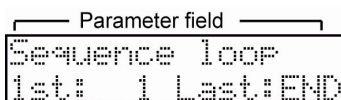
1. シーケンスの録音または再生中に[NOTE REPEAT]キーを押してください。
2. [NOTE REPEAT]キーを押した状態で演奏したいパッドを押さえてください。

## シーケンス・パラメータ

メイン・シーケンス/トラック画面で、[PARAMS]キーを押すとトラックとシーケンスのパラメーターを編集するための画面が開きます。

シーケンス・モード時に[PARAMS]キーを押すとシーケンスのパラメーターを、トラック・モード時に[PARAMS]キーを押すとトラックのパラメーターをそれぞれ確認することができます。

シーケンス・モード時に[PARAMS]キーを押すと次の画面が表示されます。



上の行(Parameter フィールド)ではシーケンスのさまざまなパラメーターを、下の行ではそれぞれのパラメーターに対しての設定が表示されています。

[DATA]ホイールを使い編集したいパラメーターを選択し、[CURSOR]キーと[DATA]ホイールで設定を変更します。

## ■ シーケンスの長さの設定

シーケンスは初期設定で 2 小節に設定されていますが、1 ~ 999 の間で自由に設定することができます。

1. [SEQUENCE]キーを押してシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し、「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回して「Sequence length」を選択してください。

```
Sequence length
Now= 2 New= 2
```

Now field          New field

「Now」フィールドは現在の小節数を示しています。

3. [CURSOR]キーでカーソルを移動し「New」フィールドを選択し小節数を変更します。
4. [DO IT]キーを押します。

これで設定が変更され画面が閉じます。

ヒント：現在の値より小節数を増やす場合は、シーケンスの後ろに空白の小節が追加されます。現在の値より小節数を減らす場合は、シーケンス最後の部分の小節が削除されます。

## ■ シーケンスの拍子の設定

シーケンスの拍子は初期設定で 4/4 拍子に設定されていますが、これを変更して任意の拍子を設定することができます。

1. [SEQUENCE]キーを押してシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し、「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Timesignature」を選択してください。

```
Timesignature
Bar: 1- 4/4
```

Bar field          Timesignature field

3. 「Bar」フィールドで[DATA]ホイールを回し、拍子を設定したい小節を選択してください。
4. 「Timesignature」フィールドで拍子を設定してください。

このフィールド内の設定で、小節の拍数を変更する場合は[DO IT]キー、キャンセルする場合は[CANCEL]キーを押します。設定が変更され画面が閉じます。

ヒント：拍子を変更した場合、小節が長くなったときは小節の最後にブランクの拍子が追加されます。逆に短くなったときは、小節の後ろの部分の拍子が削除されます。

## ■ シーケンスのループの設定

MPC500 では短いシーケンスを作成する場合、初期設定でシーケンス・ループ機能がオンになっています。

この機能を使うとシーケンスをループ再生させながら新しい演奏をオーバーダブしていくことができます。

しかし、曲(シーケンス)全体を一つの長いシーケンスで作成する場合は、曲(シーケンス)全体ではなく、曲の修正したい部分のみをループでできると便利です。また、小節数や拍子にとらわれず自由に演奏をしたい場合は、ループ機能をオフにするほうが便利です。ここでは、ループ機能の設定方法について説明します。

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・モードに入ってください。
2. キーを押しフィールドでホイールを回して「Sequence loop」を表示してください。



3. この画面では、1st フィールドでループ開始の小節と、シーケンス・ループ機能のオン/オフの切り替えができます。

MPC500 は「1st」フィールドと「Last」フィールドで設定した区間が繰り返し再生されます。

「Last」フィールドで END を選択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。

シーケンスをエディットしてシーケンスの長さが変わった時でも、常にシーケンスの最後の小節がループの最後の小節になります。

## ■ シーケンス長の自動伸長

通常シーケンスの長さは「Sequence length」ページの「Bars」フィールドの設定によって決定されます。ただし「Sequence loop」ページで「Loop 1st」フィールドが OFF に設定されている状態でオーバーダブを行うときはシーケンスの長さは自動的に伸長されます。

例えば、「1st」フィールドの設定が OFF の状態で、小節数が 2 に設定されている場合は録音を開始すると 2 小節が過ぎると [STOP]キーを押すまで録音が継続され、[STOP]キーを押した時点での小節数がシーケンスに反映されます。この方法は、曲の長さが決まっていない場合などに便利です。

ヒント：「1st」フィールドが 1 以外のとき、[PLAY START]キーを押すと、シーケンスの最初ではなく「First bar」フィールドで設定している小節から再生を始めます。

## ■ 初期設定の変更

小節数、拍子、テンポ、ループの各設定は、シーケンスが新しく作成されるときに自動的にセットされます。

この初期設定値を自分の好みの設定値に変更することができます。

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回して「User default」選択してください。



3. 「Choose Memorize this Sq」を選択し[DO IT]キーを押してください。
4. 「Sequence length」ページの「Loop」、「Timesignature」、「Bars」フィールドの設定値が初期設定値として記憶されます。

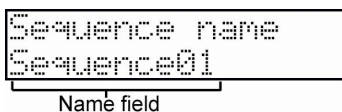
次回より新規にシーケンスを作成したい場合は、この値が初期値として入力されます。

## 工場出荷時の設定に戻す場合

1. [Sequence]キーを押してシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し「Parameter」フィールドで [DATA]ホイールを回し「User default」を選択してください。
3. [DO IT]キーを押してください。工場出荷時の設定に戻り「Main sequence」ページに画面が変わります。

## ■ シーケンスの名前を変更する

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押しフィールドで[DATA]ホイールを回し「Sequence name」を選択してください。



3. 「Name」フィールドで新しい名前を入力します。

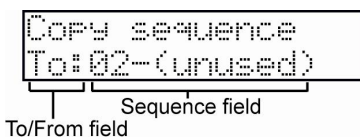
シーケンスの名前はアルファベットと数字の両方を最大 10 文字まで使用することができます。詳しくは 11 ページ「名前の付け方」をお読みください。

4. [DO IT]キーを押してください。画面が「Sequence」ページに戻ります。

## ■ シーケンスのコピー

選択したシーケンスを別のシーケンスにコピーします。

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Copy sequence」を選択してください。



3. 「To/from」フィールドを選択し[DATA]ホイールを回して Fr(from)を表示してください。
4. 「Sequence」フィールドでコピー元のシーケンスを選択します。
5. 次に、「To/from」フィールドで[DATA]ホイールを回して「To」を表示してください。
6. 「Sequence」フィールドでコピー先となるシーケンスを選択してください。
7. [DO IT]キーを押してください。シーケンスのコピーが実行されます。

## ■ シーケンスの削除

選択したシーケンスを本体メモリーから削除します

1. [SEQUENCE]キーを押しシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Delete sequence」を選択してください。
3. [DATA]ホイールを回し削除したいシーケンスを選択してください。
4. [DO IT]キーを押してください。選択したシーケンスが削除されます。

### すべてのシーケンスの削除

本体メモリー内の全てのシーケンスを削除します。

1. [SEQUENCE] キーを押しシーケンス・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押し「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Delete sequence」を選択してください。

```

Delete sequence
54:01-Sequence01

```

Sequence field

- 「Sequence」フィールドで[DATA]ホイールを回し、「00」(下図参照)を選択して下さい。

```

Delete sequence
54:00-DELETE ALL

```

- [DO IT]キーを押して下さい。全てのシーケンスを消去するかどうかの確認画面が表示されます。

```

DELETE ALL SOs
CANCEL or DO IT

```

- 消去する場合はもう一度[DO IT]キーを押して下さい。キャンセルする場合は[CANCEL]キーを押して下さい。

### ■ ループをまたいだ時のデュレーション(音符の長さ)の処理について

ループ・モードで、シーケンス録音時にパッドを押した状態でループをまたいだ場合(シーケンスの最後から最初に戻った場合)の振る舞いを設定することができます。

- [MODE]キーを押し[PAD 8] (OTHER)キーを押して下さい。
- アザー・モードに入ります。

```

Truncate dura.
Sequence end

```

- [DATA]ホイールを回して「Truncate dura」ページを選択し、ループをまたいだ時の処理を選択して下さい。

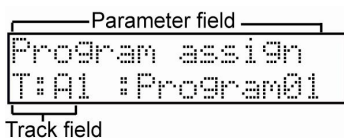
Sequence Length - シーケンス長を最大値として演奏したとおりの長さで記録します。

Sequence End - パッドが押されていても、シーケンスの最後で音符をきります。ループをまたいで記録することはできません。

As Played - 演奏した通りに記録します。

## トラック・モードでの設定

トラック・モード選択時に、[PARAMS]キーを押すと下記のような画面が表示されます。



LCD 画面の上の行には、各トラックのパラメーターが表示され、下の行には各トラックがどのような構成になっているかが表示されます。「Parameter」フィールド上で[DATA]ホイールを回すことで、設定する選択するパラメーターを選択します。

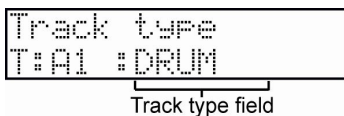
LCD 画面下の左部分の「Track」フィールドで、編集したいトラックと設定したいパラメーターを選んでください。

MPC500 は合計 48 ( A1-A12, B1-B12, C1-C12, D1-D12 ) のトラックがあります。

最後に画面下の行の右部分「Program」フィールドでパラメーターのセッティングを実際に設定してみてください。

### ■ トラック・タイプの設定

トラック・タイプを設定します。「Main Track」ページのフィールドの「Parameter」フィールド上で、[DATA]ホイールを回し「Track Type」を選択します。トラック・タイプには **DRUM** トラックと **MIDI** トラックの 2 種類があります。



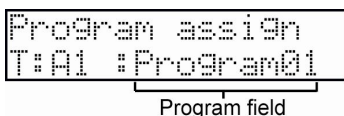
それぞれ、以下のような特徴があります。

- DRUM - パッドを叩いて、MPC500 の内部サンプラーを演奏するときに選択します。  
DRUM トラックのデータはパッド単位で管理されます。
- MIDI - 外部キーボードなどの MIDI シーケンサーとして使用する場合に選択します。  
MIDI トラックのデータは MIDI ノート・イベントで管理されます。

カーソルをフィールドに移動しホイールを回して **DRUM** または **MIDI** のどちらかを選択します。

### ■ プログラムの選択

LCD 画面上の行の、「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回して「Program assign」を選択します。



画面下の行の「Program」フィールドで[DATA]ホイールを回して、本体メモリー内にロードされているプログラムを選択してください。パッドを叩くことで選択したプログラムを確認/演奏することができます。

OFF を選択すると内部のプログラムは演奏されません。

プログラムの名前の前に「?」が表示されたときは、そのシーケンスが必要としているプログラムが消去または移動されている可能性があります。



### ■ トラック・ミュート機能

「TRACK Params」ページの「Mute track」フィールドを使うと特定のトラックをミュートすることができます。

画面上の「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Mute Track」を選択してください。

```
Mute track
T:A1 :OFF
```

└ Mute field ┘

トラックを再生するかどうかを、トラックごとに設定することが可能です。  
 例えば、トラック 1 にピアノ・ソロを録音し、他バージョンのピアノ・ソロをトラック 2 に録音します。  
 再生するとき一方をミュートすることで、二つのピアノ・ソロを聴き比べて、必要なほうだけを使うことができます。Mute フィールドを ON に設定したトラックは再生されません。

ヒント: [TRACK MUTE]キーを使うとパッドを使ってトラック・ミュートを設定することもできます。詳しくは、77 ページ「パッドでトラック・ミュートを設定する」をお読みください。

### ■ MIDI 送信チャンネルの設定

「TRACK Params」ページの「MIDI channel」フィールドで MIDI 送信チャンネルの設定をすることができます。  
 画面上の「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回して「MIDI channel」を表示してください。トラックごとに MIDI 送信チャンネルを設定することができます。MPC500 で外部 MIDI 音源を鳴らす場合に設定します。内部サンプラーを鳴らす場合には設定する必要はありません。

```
MIDI channel
T:A1 :OFF
```

└ MIDI channel field ┘

### ■ トラック名を変更する

1. 画面上の「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回して「Track name」を表示します。  
 LCD 画面左下の「Track」フィールドで名前を変更するトラックを選択します。

```
Track name
T:A1 :Track01
```

└ Name field ┘

2. 「Name」フィールドで新しい名前を入力してください。トラック名を 10 文字まで入力することができます。

詳しくは、11 ページ「名前の付け方」をお読みください。

3. [DO IT] キーを押してください。

画面が閉じて「Main Track」ページに切り替わります。

### ■ トラック名の初期設定を変更する

通常、新規にトラックを作成すると、自動的に「Track##」(##はトラック番号)という名前がつけられます。  
 このトラック名の初期設定を変更することができます。

1. 「TRACK Params」ページの画面上の「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し「Default name」を表示してください。

```
Default name
T:A1 :Track01
```

2. 画面右下の「Name」フィールドで新しい名前を入力してください。

詳しくは、11 ページ「名前の付け方」をお読みください。

3. [DO IT] キーを押してください。

ネーム画面が閉じて「Main Track」ページに切り替わります。

### ■ トラックのコピー

選択したトラックを別のトラックにコピーします。

1. 「TRACK Params」ページで、画面上の「Parameter」フィールドで[DATA]ホイールを回し、「Copy track」を選択してください。

```
Copy track
To:A1-Track01
```

└ Track field ┘  
└ To/From field ┘



2. 「To/from」フィールドを選択し[DATA]ホイールを回して「Fr」(from)を表示してください。
3. 「Track」フィールドでコピー元のトラックを選択します。
4. 次に「To/from」フィールドで[DATA]ホイールを回して「To」を表示してください。
5. 「Track」フィールドでコピー先となるトラックを選択します。
6. [DO IT]キーを押してください。コピーが実行されます。

### ■ トラックの削除

選択したトラックを本体メモリーから削除します。

1. [TRACK]キーを押してシーケンス・モードに入ります。
2. [PARAMS]キーを押し、[DATA]ホイールで「Parameter」フィールドの画面上で「Delete track」を表示します。

```
Delete track
Tr:A1-Track01
```

└── Track field ─┘

3. 「Track」フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回して削除したいトラックを表示します。
4. [DO IT]キーを押してください。トラックの消去が実行されます。

### ■ すべてのトラックの削除

本体メモリー内全てのトラック・データをまとめて削除します。

1. [TRACK]キーを押してトラック・モードに入ってください。
2. [PARAMS]キーを押して画面上の「Parameter」フィールド上で、[DATA]ホイールを回して「Delete track」を表示します。

```
Delete track
Tr:A1-Track01
```

└── Track field ─┘

3. 「Track」フィールドで、時計回りにホイールを回して 48 番目のトラックの次「00」を表示します。画面が下図のように表示されます。

```
Delete track
Tr:00-DELETE ALL
```

4. [DO IT]キーを押すと下記のような確認画面が表示されます。

```
DELETE ALL TRACK
CANCEL or DO IT
```

5. 消去する場合はもう一度[DO IT]キーを押してください。キャンセルする場合は[CANCEL]キーを押してください。

### ■ トラック名を初期設定に戻す

トラック名を初期設定に戻します。

```
Default name
T:A1 :Track01
```

トラック名はトラックごとに付けることができますが、変更したトラック名を一度に工場出荷時に戻す方法があります。下記のように Track フィールドで「00」を選択すると「ALL CLEAR」と表示されます。

```
Default name
T:00 :ALL CLEAR
```

この状態で[DO IT]キーを押すと、各トラック名を工場出荷時の状態に戻すことができます。

## MIDI シーケンサーとしての機能

パッドを使って内部音源を鳴らすだけであれば、「MAIN TRACK」ページの「Program assign」フィールドで演奏したいプログラムを選択するだけで、すぐにシーケンスの録音が行えます。

しかし、MPC500 には、MIDI シーケンサーとしての機能があり、外部 MIDI 機器を接続することで、キーボードの演奏情報を記録し、外部音源をコントロールすることができます。

### ■ MIDI とは

MIDI とは、メーカー間の壁を越えている様々な電子楽器で演奏情報をやり取りするために決められた規格です。

接続には MIDI ケーブルと呼ばれる専用のケーブルが使用され、たとえば、キーボードの MIDI OUT を MIDI 音源の MIDI IN に接続することで、キーボードを演奏したときに、キーボードの演奏情報が音源に送られ音源から音が出ようになります。

**MIDI で送られるのは、あくまでも演奏情報で、実際の音が送られるわけではありません。**一本の MIDI ケーブルでたくさんの演奏情報を送るために、MIDI チャンネルが用意されています。MIDI チャンネルにより、チャンネル毎に別々な演奏情報を同時に送ることができ、一つの MIDI ケーブルで 16 チャンネルまでの演奏情報を送ることができます。

MIDI を扱う上で MIDI チャンネルは大変重要です。キーボードで音源を鳴らす場合も、キーボードの MIDI チャンネルと、音源の MIDI チャンネルを同じチャンネルに設定しておかなくてはなりません。たとえば、キーボードの送信チャンネルが 1 だとすると、音源の受信チャンネルも 1 でなければなりません。音源の中には、一台で複数のチャンネルを受信できるものもあります。その場合は、チャンネル毎に、ピアノ、ベース、ストリングス... というように違う種類の楽器音を割り当てることもできます。

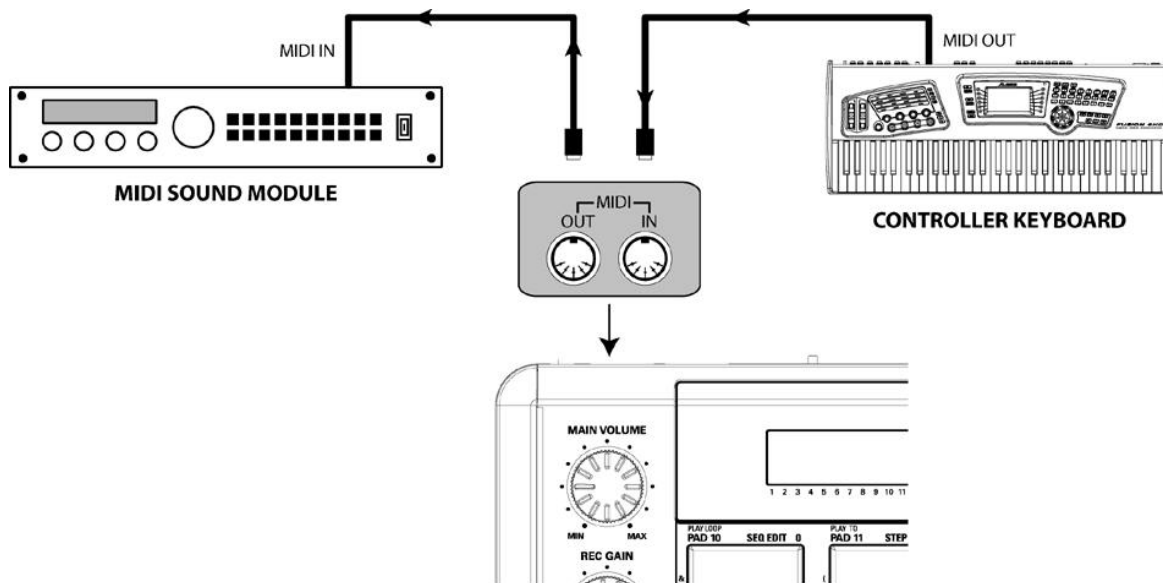
### ■ MIDI シーケンサーについて

MIDI シーケンサーとは、MIDI 情報を記録して、再生することができる機器のことです。MPC500 MIDI シーケンサーとして使用することもできます。

MPC500 を MIDI シーケンサーとして使用するために、外部 MIDI キーボードを接続する場合は、キーボードの MIDI OUT を MPC500 の MIDI IN に接続します。また、外部 MIDI 音源の MIDI IN に MPC500 の MIDI OUT を接続します。こうすることで、キーボードの演奏を MPC500 に録音して、MIDI 音源を鳴らすことができるようになります。

## MIDI 機器との接続

1. 下図を参考にして、キーボードの MIDI OUT を MPC500 の MIDI IN に接続し、MPC500 の MIDI OUT を外部音源の MIDI IN に接続してください。



ヒント: MIDIシーケンサーとして使用する場合でも、メトロノームの音が聞こえるように MPC500 のステレオ・アウトをミキサーなどと接続しておいてください。

2. 「TRACK」キーを押して「Main Track」ページを表示し「PARAMS」キーを押して「Track Params」ページを表示してください。
3. パラメーターを「Program assign」に変更し設定値を「OFF」にしてください。これで内部音源は演奏されなくなります。
4. 画面上の Parameter フィールドを MIDI channel に変更します。
5. ここで MPC500 の MIDI 送信用チャンネルを設定します。  
キーボードと外部音源側の MIDI チャンネルも同じチャンネルに設定します。
6. 画面上の Parameter フィールドで Track type を選択し、トラック・タイプを「MIDI」に設定します。

ヒント: MPC500 の受信 MIDI チャンネルの設定は、初期設定として、すべての MIDI チャンネルを受信するよう設定されていますので、キーボードの MIDI チャンネルに合わせて MPC500 の受信チャンネルを設定する必要はありません。

7. キーボードを演奏して外部音源の音が鳴るかどうかを確認してください。

もし、音が鳴らなければ、キーボードと外部音源が正しく接続されているかどうかを確認してください。

8. [REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押してください。4 拍後に録音が始まります。

クリック音に合わせてキーボードを演奏してください。初期設定では、シーケンスは 2 小節に設定されています。

2 小節の録音が終わると MPC500 は録音した演奏の再生を始めます。別の演奏をした場合、現在再生されている演奏にオーバーダブされます。

9. [STOP]キーを押すとオーバーダブが停止します。
10. [PLAY]キーを押すと録音した演奏が再生されます。
11. 録音をやり直したいときは、[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して演奏をやり直してください。

先ほどの演奏データが消去され新しい演奏が録音されます。

12. 録音済みの演奏に新しい演奏を追加(オーバーダブ)したいときは[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して新しい演奏を始してください

録音済みの演奏が再生され新しい演奏をオーバーダブすることができます。

ヒント：「」フィールドで別のシーケンスを選択すると今の録音とは別の新しい演奏を録音できます。このようにして作成したシーケンスをつなげて再生することで、一つの完成した曲を作り上げていくことになります。

ヒント：15ページ「シーケンス録音のための便利な機能」についてもパッドの演奏を録音するのと同様に使用することができます。

ヒント：MPC500と音源入りMIDIキーボードとの接続は60ページ「音源入りMIDIキーボードとの接続」をお読みください。

## サスティーン・ペダルの処理

MIDIシーケンサーとして外部のMIDIキーボードと接続して使用する際の、サスティーン・ペダル情報の処理の仕方について設定します。

サスティーン・ペダル情報は、キーボードで鍵盤から手を離しても、音が持続するようにするために使われるMIDIイベントで、フット・スイッチを使い、足でコントロールするのが一般的です。

サスティーン・ペダル情報はノート・イベントとは別のイベントとしてキーボードから送られるので、通常、シーケンサーでは、ノート・イベントとは別の情報として記録されます。

しかし、MPC500で、短いシーケンスをループさせながら次々と音を重ねていく、というような使い方をする場合、サスティーン・ペダル情報をそのまま記録するのではなく、記録されるノート・イベントのデュレーション（音符の長さ）に置き換えて記録したほうが便利な場合があります。

例えば、サスティーン・ペダル情報をそのまま記録する場合、ループしながら音を重ねていく途中、一度でもサスティーン・ペダルを使用すると、あとから重ねていく音にもすべて、サスティーン・ペダルが有効になります。

しかし、サスティーン・ペダル情報をノートのデュレーションとして記録すると、途中でサスティーン・ペダルを使っても、後から重ねる音には影響がありません。

このため、MPC500では初期設定として、サスティーン・ペダル情報をノートのデュレーションに置き換えて記録するように設定されていますが、この設定を変更して、サスティーン・ペダル情報をそのまま記録するように、変更することができます。

1. [MODE]キーを押した後[PAD 8] (OTHER)を押します。

アザー・モードに入ります。

2. [DATA]ホイールを回し以下のどちらかのサスティーン・ペダルの処理方法を選択してください。

As duration - サスティーン・ペダル情報をデュレーションに変換して記録します。

As sus.pedal - サスティーン・ペダル情報をそのまま記録します。

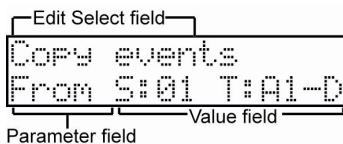
## 第4章 シーケンスのエディット

シーケンスをエディットする方法には、範囲を指定してイベントをまとめてエディットする方法と、イベントを一つずつ細かくエディットしていく方法の二通りの方法があります。ここでは、範囲を指定してイベントをまとめてエディットする、SEQ EDIT モードについて説明します。

### Seq Edit モード

トラック内の指定した範囲のイベントをエディットします。

この操作は[MODE]キーを押して[PAD 10]を押すと表示される、SEQ EDIT モードで行います。



Edit select フィールド

エディットのタイプを選択できます。タイプの選択によって、画面下行のパラメーターも変化します。

Parameter フィールド

選択されたエディット機能に対応したパラメーターを選択するフィールドです。

Edit select フィールドで選択されたエディット・タイプによって、表示されるパラメーターも変化します。

Value フィールド(S)

それぞれのパラメーターの細かい項目を設定します。

#### ■ イベントのコピー (Copy Events)

指定した範囲のイベントを、別の場所にコピーします。

コピー元のデータはそのまま残ります。[DATA]ホイールを使用して、画面上の Edit Select フィールドで Copy events を選択してください。

*From*

イベントのコピー元のシーケンスとトラックを選択して下さい。

S フィールドはシーケンス、T フィールドはトラックを意味しています。メイン画面で選択されているシーケンスが表示されます。

*To*

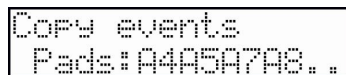
イベントのコピー先のシーケンスを選択します。S フィールドはシーケンス、T フィールドはトラックを意味しています。

#### パッド/ノート・ナンバーの指定

パッドとノート・ナンバーを選択します。表示は選択しているトラックのタイプによります。

([TRACK]キー [PARAMS]キー “Track type”で Drum もしくは MIDI) 詳しくは 25 ページをご覧ください。

#### Pads



初期状態では ALL と表示され、すべてのパッドがエディットの対象となっています。

特定のパッドだけをエディットしたいときは、Pads フィールドにカーソルがある状態で、エディットしたいパッドを叩いて下さい。叩いたパッドの番号が Pads フィールドに表示されます。また、複数のパッドを選択することもできます。

間違っパッドを叩いてしまった場合は、もう一度そのパッドを叩くと、選択が解除になります。

パッドの選択をやり直したいときは、[DATA]ホイールを左に回して下さい。

Notes フィールドの値が ALL に戻りますので、最初からパッドの選択をやり直して下さい。

## Notes

```
Copy events
Notes:C-1-G 8
```

トラック・タイプが MIDI の場合、Notes フィールドの表示がノート・ナンバーによる範囲指定に変わります。

ここではノートの下限と上限を設定するためのフィールドが表示されます。

このフィールドで設定されたノート・ナンバーのイベントのみがエディットの対象となります。

Notes フィールドは"Low"と"High"の2つのフィールドで構成されています。

"Low" (左) で低い音階、"High" (右) 高い音階を設定します。また、Note フィールドでは、外部 MIDI キーボードでエディットする範囲を設定することが可能です。MIDI ノート・イベントが受信されているときはいつも、Note フィールド範囲が反映されます。

例えば、MPC500 で **C3** のみを受信した場合、ノート範囲の設定は **C3-C3** となります。

**C3, D3, E3** 複数のノートを受信した場合、ノート範囲の設定は **C3-E3** となります。

*In*

イベントをコピーする区間の始まりを指定します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

*Out*

イベントをコピーする区間の終わりを指定します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

*Start*

コピー先のシーケンスに、データがペーストされる始め時間を選択します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

*Copies*

コピー先のシーケンスに、コピーした同じフレーズを何回繰り返しペーストするか設定します。

*Mode*

コピーされるデータのコピー先の振る舞いを設定します。

- REPLACE - コピー元のデータでコピー先のデータを上書きします。  
コピー先にあるデータは消えてしまいますので注意して下さい。
- MERGE - コピー元のデータはコピー先のデータとミックスされます。

[DO IT]キーを押すとコピーが実行されます。

[DO IT]キーを押すと、シーケンスのメイン・シーケンス画面に戻り、コピーされたシーケンスとトラックは自動的に選択されます

## イベントのコピー手順の例

ここでは、例としてコピーの手順を説明します。シーケンス 01 の最初の小節とトラックを、シーケンス 02 にコピーします。

下記の手順を参考にして下さい。

1. **[MODE]** キーを押して**[PAD 10](SEQ EDIT)** を押して下さい。

SEQ EDIT モード画面が表示されます。

```

Edit Select field
Copy events
From S:01 T:A1-D
Parameter field      Value field

```

2. Edit select フィールドで **Copy events** を選択して下さい。
3. Parameter フィールドで **From** を選択して下さい。

シーケンス(S)とトラック(T)が表示されます。**S:1, T:A1** と選択しコピー元のシーケンス(S)とトラック(T)を選択してください。

**ヒント:** トラック番号 (T) の横にトラックの種類 MIDI (M) または Drum (D) が表示されます。

4. Parameter フィールドで **To** を選択してください

シーケンス(S)とトラック(T)が表示されます。**S:2, T:A1** と選択しコピー先のシーケンス(S)とトラック(T)を選択してください。

5. Parameter フィールドで **In** を選択してください。

```
Copy events
In:001.01.00
```

6. In で **001.01.00** (コピーする範囲の始まり) を選択してください。

7. Parameter フィールドで **Out** を選択してください。

```
Copy events
Out:001.01.00
```

Out で **002.00.00** (コピーする範囲の終わり) を選択してください。

8. Parameter フィールドで **Pads** を選択してください。

```
Copy events   A
Pads:ALL
```

Pads で **ALL** を選択してください。

9. Parameter フィールドで **Start** (ペースト先の時間) を選択してください。

```
Copy events
Start:001.01.00
```

Start でコピー先のシーケンスに、データがペーストされる始め時間を選択します。ここでは、**001.01.00** と設定します。

10. Parameter フィールドで **Copies** を選択してください。

```
Copy events
Copies: 1
```

コピー先のシーケンスに、コピーした同じフレーズを何回繰り返しペーストするか設定します。ここでは、**1** と設定します。

11. Parameter フィールドで **Mode** を選択してください。

```
Copy events
Mode:REPLACE
```

コピーされるデータのコピー先の振る舞いを設定します。ここでは、**REPLACE** を選択してください。

12. Parameter フィールドで **DO IT** を選択してください。

```
Copy events
DO IT: Press key
```

13. [DO IT]キーを押してください。コピーが実行されます。

上記の手順は、パラメーター選択の大部分は初期設定ですが、パラメーターを変更すると、コピー & ペーストの手順を円滑に行うため、各パラメーターは前回の数値を記憶します。

もう一度、同じ作業を実行したい場合、各パラメーターが前回の数値を記憶しているので、コピーとペーストの手間を省略することができます。

## ■ イベントの移動(MOVE)

指定した範囲のイベントを別の場所に移動します。コピーとは違いコピー元のデータは無くなってしまいます。

### イベントの移動手順の例:

ここでは、例としてイベントの移動手順を説明します。シーケンス 01 の最初の小節とトラックをシーケンス 02 に移動します。下記の手順を参考にしてください。

1. **[MODE]** キーを押して**[PAD 10](SEQ EDIT)** を押して下さい。

SEQ EDIT モード画面が表示されます。

2. Edit select フィールドで、**[DATA]**ホイールを使用し、**Move events** を選択してください。

```
Move events
From S:01 T:A1-D
```

3. Parameter フィールドで **From** を選択してください。

シーケンス(S)とトラック(T)が表示されます。**S:1, T:A1** と選択し移動元のシーケンス(S)とトラック(T)を選択してください。

**ヒント:** トラック番号 (T) の横にトラックの種類 MIDI (M) または Drum (D) が表示されます。

4. Parameter フィールドで **To** を選択してください。

```
Move events
To S:01 T:A1-D
```

シーケンス(S)とトラック(T)が表示されます。**S:2, T:A1** と選択し移動先のシーケンス(S)とトラック(T)を選択してください。

5. Parameter フィールドで **Pads** を選択してください。

```
Move events A
Pads: ALL
```

Pads で **ALL** を選択してください

6. Parameter フィールドで **In** を選択してください。

```
Move events
In:001.01.00
```

In で **001.01.00** (移動する範囲の始まり) を選択してください。

7. Parameter フィールドで **Out** を選択してください。

```
Move events
Out:001.01.00
```

Out で **001.01.00** (移動する範囲の終わり) を選択してください。

8. Parameter フィールドで **Start** ください。

```
Move events
Out:002.01.00
```

Start でデータの移動先となる時間を選択してください。ここでは、**002.01.00** と設定します。

9. Parameter フィールドで **Copies** を選択してください



```
Move events
Copies: 1
```

移動先のシーケンスに、コピーした同じフレーズを何回繰り返しペーストするか設定します。ここでは、**1**と設定します。

10. Parameter フィールドで **Mode** を選択してください。

```
Move events
Mode: REPLACE
```

他のシーケンスに移動されるイベントの振る舞いを設定します。ここでは、**REPLACE** を選択してください。

11. Parameter フィールドで **DO IT** を選択してください。

```
Move events
DO IT: Press key
```

12. [DO IT]キーを押してください。イベントの移動が実行されます。

上記の手順を見ると、イベントのコピーのように、パラメーター選択の大部分は初期設定です。パラメーターを変更すると、イベント・ムーブの手順を円滑に行うため、各パラメーターは前回の数値を記憶します。もう一度、同じ作業を実行したい場合、各パラメーターが前回の数値を記憶しているので、コピーとペーストの手間を省略することができます。

## ■ イベントの音程を変える/パッドを他のパッドに移動する (TRANSPOSE)

ノート・イベントをトランスポーズ (音程を変更) します。画面右上の Tr フィールドで選択しているトラックが「DRUM」トラックか「MIDI」トラックかによって操作が変わります。

1. [MODE] キーを押して[PAD 10](SEQ EDIT) を押して下さい。

SEQ EDIT モード画面が表示されます。

```
Transpose
Edit S:01 T:A1-D
```

2. Edit select フィールドで[DATA]ホイールを使用して Transpose を選択してください。

### Edit S and T

Edit フィールドは「S」と「T」の2つのフィールドで構成されています。Sフィールドはシーケンス、Tフィールドはトラックを意味しています。MAIN 画面で選択しているシーケンスとトラックがデフォルトとして表示されます。

**ヒント:** トラック番号 (T) の横にトラックの種類 MIDI (M) または Drum (D) が表示されます。

#### Pads/'Notes' フィールド

パッドとノート・ナンバーを選択します。表示は選択しているトラックのタイプによります。詳しくは25ページをお読みください。

#### In

イベントの音程を変更する区間の始まりを指定します。

右から、パー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

#### Out

イベントの音程を変更する区間の終わりを指定します。

右から、パー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

#### 'Amount' フィールド

MIDI トラックを選択した場合は Amount フィールドが表示されますので、トランスポーズの量を設定してください。

設定は半音単位です。ドラム・トラックを選択した場合は、Pad フィールドが表示され、選択しているパッドのイベントを別なパッドに移動することができます。

Notes フィールドで移動したいパッド、Pad フィールドで移動先となるパッドを選択してください。

[DO IT]キーを押すとトランスポーズが実行されます。[DO IT]キーを押した後、表示画面は自動的にトランスポーズされたシーケンスとトラックが選択されたメイン・シーケンス画面に戻ります。

## ■ イベントのタイミングを変える (Shift Timing)

ノート・イベントのタイミングを変更します。

```
Shift timing
Edit S:01 T:A1-D
```

### Edit S, T フィールド

Edit フィールドは"S"と"T"の2つのフィールドで構成されています。Sフィールドはシーケンス、Tフィールドはトラックを意味しています。MAIN画面で選択しているシーケンスとトラックがデフォルトとして表示されます。また、トラック番号(T)の横にトラックの種類 MIDI (M)または Drum (D)が表示されます。

### Pads/'Notes' フィールド

パッドとノート・ナンバーを選択します。表示は選択しているトラックのタイプによります。詳しくは25ページをお読みください。

### In

イベントのタイミングを変更する区間の始まりを指定します。  
右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### Out

イベントのタイミングを変更する区間の終わりを指定します。  
右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

*Shift* - Shift Timing フィールドでシフトする方向を決めます。

EARLIER - Amount フィールドで設定した分だけ前にシフトします。

LATER - Amount フィールドで設定した分だけ後ろにシフトします。

### Amount

シフトタイミングの量を設定します。設定は Tick (チック)単位です。イベントは一方に96 チックまで移動することができます。[DO IT]キーを押すとシフトタイミングが実行され、表示画面は自動的にシフトタイミングが実行されたシーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

## ■ ノートのベロシティを変える (Velocity)

ノート・イベントのベロシティ値を変更します。

```
Edit velocity
Edit S:01 T:A1-D
```

### Edit S, T フィールド

Edit フィールドは"S"と"T"の2つのフィールドで構成されています。Sフィールドはシーケンス、Tフィールドはトラックを意味しています。MAIN画面で選択しているシーケンスとトラックがデフォルトとして表示されます。また、トラック番号(T)の横にトラックの種類 MIDI (M)または Drum (D)が表示されます。

### Pads/'Notes' フィールド

パッドとノート・ナンバーを選択します。表示は選択しているトラックのタイプによります。詳しくは25ページをお読みください。

### In

エディットする範囲の始まりを指定します。  
右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### Out

エディットする範囲の最後を指定します。  
右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### Mode フィールド

ベロシティの変化の仕方を決めます

- ADD VALUE - 現在の値に Amount フィールドで設定した値をプラスします。
- SUB VALUE - 現在の値に Amount フィールドで設定した値をマイナスします。
- MULTI V% - 現在の値に Amount フィールドで設定した割合（パーセント）で値を増減します。
- SET TO V - すべて Amount フィールドで設定した値に統一します。

### 'Amount' フィールド

Amount フィールドで、増やす（減らす）ベロシティの量を設定して下さい。0 から 127 の値で設定します。  
Mode フィールドで MULTI VAL% を選んだ時は 0 から 200 まで設定できます。

[DO IT]キーを押すとベロシティの編集が実行されます。

[DO IT]キーを押した後、表示画面は自動的にベロシティの編集が実行されたシーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

## ■ ノートの発音の長さを変える(Duration)

ノート・イベントの発音の長さ（デュレーション）を変更します。

```

Edit duration
Edit S:01 T:A1-D

```

### Edit S, T フィールド

Edit フィールドは"S"と"T"の 2 つのフィールドで構成されています。S フィールドはシーケンス、T フィールドはトラックを意味しています。MAIN 画面で選択しているシーケンスとトラックがデフォルトとして表示されます。また、トラック番号 (T) の横に、トラックの種類 MIDI (M) または Drum (D) が表示されます。

### 'Pads/Notes' フィールド

パッドとノート・ナンバーを選択します。表示は選択しているトラックのタイプによります。詳しくは 25 ページをお読みください。

### In

エディットする範囲の始まりを指定します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### Out

エディットする範囲の最後を指定します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### 'Mode' フィールド

デュレーションの変化の仕方を決めます。

- ADD VALUE - 現在の値に Amount フィールドで設定した値をプラスします。
- SUB VALUE - 現在の値に Amount フィールドで設定した値をマイナスします。
- MULTI V% - 現在の値に Amount フィールドで設定した割合（パーセント）で値を増減します。
- SET TO V - すべて Amount フィールドで設定した値に統一します。

### 'Amount' フィールド

Amount フィールドで、増やす（減らす）デュレーションの量を 0 から 9999 の間で設定して下さい。  
Mode フィールドで MULTI V% を選んだ時は 0 から 200 まで設定できます。

DO IT]キーを押すとデュレーションの編集が実行されます。

[DO IT]キーを押した後、表示画面は自動的にデュレーションの編集が実行されたシーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

## ■ タイミング修正 (タイミング・コレクト機能)

すでに録音済みのイベントタイミングを修正します。

```

Timing Correct
Edit S:01 T:A1-D

```

### Edit S, T フィールド

Edit フィールドは“S”と“T”の2つのフィールドで構成されています。Sフィールドはシーケンス、Tフィールドはトラックを意味しています。MAIN画面で選択しているシーケンスとトラックがデフォルトとして表示されます。また、トラック番号(T)の横にトラックの種類MIDI(M)またはDrum(D)が表示されます。

### 'Pads/Notes' フィールド

パッドとノート・ナンバーを選択します。表示は選択しているトラックのタイプによります。詳しくは25ページをご覧ください。

### In

エディットする範囲の始まりを指定します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### Out

エディットする範囲の最後を指定します。

右から、バー(小節)、ビート(拍)、チック(1拍=96 チック)で表示されるので、それぞれのフィールドにカーソルを合わせて設定します。

### 'Tc' フィールド

録音データを最寄りのTCフィールドの値に移動されます。Note Value は以下の中から選択できます。

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) = 1/32 16 分音符の3連符

### スウィング機能

1/8、1/16、1/32 を選択しているとき、'Swing%'フィールドでスウィング値を設定することができます。

スウィング機能を使うと、Note value フィールドで設定している値の偶数番目のイベントだけを、Swing%フィールドの設定に応じて後ろにずらして記録します。この機能を使うと、例えば「チ,チ,チ,チ」という均等のリズムが「チッチ,チッチ」というように、シャッフルの様な、リズムが跳ねた感じを出すことができます。

[DO IT]キーを押すとタイミング・コレクトが実行されます。

[DO IT]キーを押した後、表示画面は自動的にタイミング・コレクトが実行シーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

## ■ トラックの移動 (Track Move)

MPCでは、短いシーケンスを組み合わせて一つの曲を作成する場合、ソング機能を使ってシーケンスを指定した順番で再生しているのが一般的です。ソング機能には、短いシーケンスを組み合わせて作ったソングのデータを、一つの長いシーケンスに変換する機能があります。ソングのデータを一つの長いシーケンスに変換後、正しく再生するには、各シーケンス内のトラックの順番を揃えておく必要があります。ここでは、シーケンス内のトラックの順番を変える、トラック・ムーブの方法を説明します。

```
Track move
Tr:A1-Track01
```

1. シーケンス・エディット・モード画面上段で Track move を選択した場合、[DO IT]キーが点滅します。画面下段で移動するトラックを選択してください。
2. 移動したいトラックを[DATA]ホイールを使って選択し、[DO IT]キーをおしてください。

表示画面が以下の画面に変わります。

```
Track move
A1>A2-(unused)
```

3. 移動したいトラックの、新しい移動先を[DATA]ホイールを使って選択してください。
4. [DO IT]キーを押すとトラックの移動が実行されます。

## ■ 小節のコピー (Copy Bars)

指定した範囲の小節を、別の場所にコピーします。コピー先のシーケンスは、コピーした分だけシーケンスの長さが伸びます。

```
Copy bars
From S:01
```

### 'From S' フィールド

小節のコピー元となるシーケンスを設定します。

**'To S' フィールド**

小節のコピー先のシーケンスを設定します。

**'First' フィールド**

コピー元シーケンスでの、コピー範囲の最初の小節を指定します。

**'Last' フィールド**

コピー元シーケンスでの、コピー範囲の最後の小節を指定します。

**'After' フィールド**

小節のコピー先を指定します。ここで指定した小節の後にコピーされます。

**'Copies' フィールド**

同じ小節を繰り返してコピーする場合は、Copies フィールドでコピー回数を指定することで、一度に多くのコピーを実行することができます。

[DO IT]キーを押すと小節のコピーが実行され、表示画面は自動的に、小節のコピーが実行されたシーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

**■ 小節の挿入 (Insert Bars)**

シーケンスに空白の小節を挿入します

```
Insert bars
Edit S:01
```

***Edit S* フィールド**

小節を挿入するシーケンスを選択してください。

**'After' フィールド**

小節を挿入する場所を指定してください。ここで指定した小節の後に挿入されます。

**'Bars' フィールド**

挿入する小節数を指定してください。

**'Tsig' フィールド**

挿入する小節の拍子を設定してください。

[DO IT]キーを押すと小節の挿入に実行され、表示画面は自動的に小節の挿入が実行されたシーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

**■ 小節の削除 (Delete Bars)**

シーケンスの指定した小節を削除します。

```
Delete bars
Edit S:01
```

***Edit S* フィールド**

小節を削除するシーケンスを選択してください。

**'First' フィールド**

削除する小節の範囲の、最初の小節を指定します。

**'Last' フィールド**

削除する小節の範囲の、最後の小節を指定します。

[DO IT]キーを押すと小節の削除が実行され、表示画面は自動的に小節の削除が実行されたシーケンスのメイン・シーケンス画面に戻ります。

## ■ Fix Tempo

```
Fix tempo  
Tempo: 120.0
```

各シーケンスは、それぞれにテンポを持っています。複数のシーケンスをつなげて一つの曲を完成させる場合、一括してシーケンスのテンポを変更できると便利です。Fix Tempo 機能を使うとすべてのシーケンスのテンポを一括して変更することができます。

### 'Tempo' フィールド

全てのシーケンスのテンポが、このフィールドで設定した値に変更されます。

[DO IT]キーを押すと全てのシーケンスのテンポが変更され、表示画面は自動的にメイン・シーケンス画面に戻ります。

## 第5章 ステップ・エディット

シーケンスをエディットする方法には、範囲を指定してイベントをまとめてエディットする方法と、イベントを一つずつ細かくエディットしていく方法の二通りの方法があります。ここでは、範囲を指定してイベントをまとめてエディットする、STEP EDIT モードについて説明します。

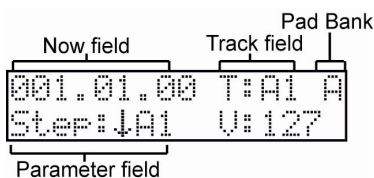
### ■ イベントを再生する際の注意

ステップ・エディット・モードのParameter フィールド Step もしくは Move に設定した場合、選択したイベントを Play ボタンで再生することが可能です。

MPC500 はステップ・エディット・モードでシーケンスを再生できません。シーケンスを再生したい場合は、[PLAY START]キーを押してください。ステップ・エディット・モードからメイン・シーケンス・モードに画面が移動し、シーケンスが再生されます。

## ステップ・エディットについて

トラックには、パッドを叩いて録音した演奏情報や、外部 MIDI キーボードからの MIDI ノート情報が、イベントとして記録されています。ステップ・エディットでは、これらのイベントを一つずつエディットすることができます。イベントには、パッドや MIDI ノート情報の他に、Q-Link スライダーの情報やテンポ・チェンジなど、MPC500 固有のイベントやピッチ・ベンド、モジュレーション・ホイールなどの MIDI イベントがあります。ステップ・エディットは[MODE] キーを押して[PAD 11] を押すと表示される STEP EDIT モードで行います。



### ■ 'Now' フィールド

Now フィールドは常にシーケンスの現在位置をパー(小節数), ビート(拍数), チック(1拍 = 96 チック)で表示します。MAIN SEQUENCE と MAIN TRACK ページの Now フィールドと同じです。

**Note:** MPC500 のシーケンス部は、1拍を96個のチックで分割しています。

### ■ 'Track' フィールド

どのトラックが選択されているか表示します。

### ■ 'Pad Bank' フィールド

選択されているパッド・バンクを表示します。

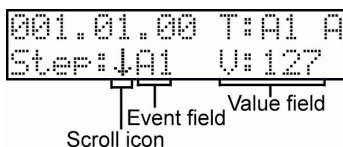
### ■ 'Parameter' フィールド

ここでは、いくつかの異なったパラメーターを見ることができます。

このフィールドで選択するパラメーターのタイプによって、右のフィールドが変化します

#### Step (Step Edit)

現在のトラックに記録されている各イベントを一つずつ編集することができます。



#### Scroll Icon

このアイコン上にカーソルがあるとき、[DATA]ホイールで同じ時間上にあるイベントをスクロールして表示することができます。

↓ 複数のイベントが同じ時間上にある場合に表示されます。

⇕ 複数のイベントが同じ時間上にある場合に、イベント・リストの中間を選択している場合に表示されます。

↑ イベント・リストの最後を意味します。現在選択している時間上にイベントが一つしかない場合もこのアイコンが表示されます。

### 'Event' フィールド

現在選択しているトラック内のイベントを表示します。イベントのタイプによって Event フィールドの表示が変わります。Now フィールドを変更すると、選択している現在時間に記録されているイベントが Event フィールドに表示されます。

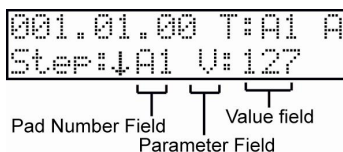
以下は、Event フィールドで使用されるイベントタイプの略語（表示形式）のリストです：

A1...D12	Pad イベント (トラック DRUM )
C-2...G8	Note イベント (トラック MIDI)
PB	ピッチ・ベンド・イベント
CC	コントロール・チェンジ・イベント
PC	プログラム・チェンジ・イベント
CP	チャンネル・プレッシャー・イベント
PP	ポリ・プレッシャー・イベント
C	テンポ・チェンジ・イベント
QF	Q-Link イベント フィルター・イベント
QT	Q-Link イベント チューン
QL	Q-Link イベント 音量
ES	エフェクト・セット・セレクト・イベント
EX	エクスクルーシブ・データ・イベント

### 'Value' フィールド

Value フィールドでは、選択されているイベントに関する数値/特殊情報が表示されます。また、それらを編集することも可能です。Value フィールドの詳細はどのタイプのイベントがEventフィールドで選択されているかによります。

### Pad イベント



### Pad Number フィールド

DRUM タイプのトラックでPADを叩いて演奏した際に記録されるイベントです。このフィールドでは、DRUM タイプのトラックを選択しているときだけパッド・ナンバーが表示されます。また、パッド・ナンバーは[DATA]ホイールで変更できます。

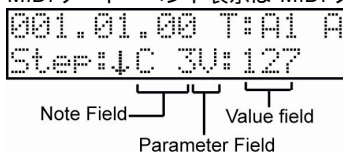
### Parameter フィールド

Parameter フィールドでは選択されたイベント内の異なる情報が表示されます。[DATA]ホイールを使って、選択しているイベント内を選択してください。以下が Parameter フィールドで表示される項目の詳細です。

V	Velocity ベロシティ	演奏の強弱を設定します。MIDI規格では鍵盤を弾いた強弱をベロシティと呼びます。 ベロシティは127段階で表され、一番強く弾いたときの値が127になります。
D	Duration デュレーション	選択範囲は0から9999です。
T	Tune チューン	イベントの音程を設定します。10セントで1オクターブです。

### Note イベント

MIDI ノート・ベントです。このフィールドでDATAホイールを使用してノート・ナンバー変えることができます。MIDI ノート・ベント表示はMIDIタイプのトラックを選択するときだけ表示されます。



### Note フィールド

MIDI タイプのトラックで演奏した際に記録されたイベントです。このフィールドでは、MIDIタイプのトラックを選択しているときだけノート・ナンバーが表示されます。ノート・ナンバーは[DATA]ホイールで変更できます。



## Parameter フィールド

Parameter フィールドでは選択されたイベント内の異なる情報が表示されます。DATA ホイールを使って、選択しているイベント内を選択してください。以下が Parameter フィールドで表示される項目の詳細です。

V	Velocity ベロシティ	演奏の強弱を設定します。MIDI 規格では鍵盤を弾いた強弱をベロシティと呼びます。ベロシティは 127 段階で表され、一番強く弾いたときの値が 127 になります。
D	Duration デュレーション	鍵盤を押している時間（音符の長さ）を設定します。MIDI 規格では、鍵盤を押すことをノート・オン、鍵盤を離すことをノート・オフと言います。ここではノート・オンからノート・オフまでの時間を設定します。選択範囲は 0 から 9999 です。

### Pb (ピッチ・バンド・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓Pb : 0
```

Value field

ピッチ・バンドの設定です。一般的に音程をリアルタイムにコントロールするために使われます。

[DATA]ホイールを使用するか[Numeric]キーを押しながらパッドを叩いて-8192 から+8191 の範囲で数値を入力設定します。

### CC (コントロール・チェンジ・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓CC:127:127
```

Value field

CC Number field

コントロール・チェンジは MIDI 規格の中でも大変汎用性のあるイベントで、さまざまな用途で使われています。

コントロール・チェンジ・イベントはコントロール・チェンジの種類を決めるコントロール・チェンジ・ナンバーと、コントロール・チェンジの値で構成されています。

#### CC Number フィールド

最初に表示されている数字フィールドで、MIDI コントロール・チェンジの番号（種類）を設定します。

このフィールドで設定したコントロール・チェンジ・ナンバーが送信されます。

#### Value フィールド

二番目に最初に表示されている数字フィールドで、MIDI コントロール・チェンジの値を設定します。

このフィールドで設定したコントロール・チェンジの値が送信されます。

MIDI コントロール・チェンジ・イベントが外部音源に与える効果は、外部音源の機能により決まります。

それぞれの MIDI イベントに対して、どのような音色変化が生じるかについては、ご使用の音源の取説を参照して下さい。

### PC (プログラム・チェンジ・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓PC :127
```

プログラム・チェンジを設定します。通常、音源側の音色を切り替えるために使用されます。

1 から 128 の値（プログラムチェンジ・ナンバー）が送信されます。

プログラム・チェンジ・イベントが、外部の音声モジュールのどのプログラムに対応するかは外部音源モジュールの取扱説明書参照してください。

内部のサンプラー・セクションのプログラムにプログラムチェンジ・ナンバーが設定されている場合は、トラックに割り当てられているプログラムをシーケンスの途中で切り替えることができます。

### CP (チャンネル・プレッシャー・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓CP :127
```

Value field

チャンネル・プレッシャーを設定します。通常、アフタータッチと呼ばれる、鍵盤を押さえつける強さで音色をコントロールする機能に使用されます。0 から 127 の範囲で設定します。

**PP (ポリ・プレッシャー・イベント)**

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓PP:C 2:127
```

Note field      Value field

ポリ・プレッシャーは、チャンネル・プレッシャーと同様に、アフタータッチの機能として使用されますが、ポリ・プレッシャーの場合、ノートごとにかかり具合を変えることができます。

ポリ・プレッシャー・イベントを選択すると Note フィールドと Value フィールドが表示されポリ・プレッシャー・イベントを使用するノートを選択します。Value フィールドではポリ・プレッシャーの値を 0 から 127 の範囲で設定します。

**↓ C (テンポ・チェンジ・イベント)**

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓JC:100:120
```

Change field      Tempo field

シーケンスの途中でテンポを変えるためのテンポ・チェンジ・イベントです。

**'Change' & 'Tempo' フィールド**

テンポ・チェンジを画面右の Tempo フィールドで設定できます。

Change フィールドはテンポを変化させる割合をパーセントで設定します。

右の Tempo フィールドは、新しいテンポの値を表示します。

例えば、シーケンスのテンポが 120BPM に設定されている場合に Change フィールドを 80% に設定します。

このとき Tempo フィールドはシーケンスのテンポ 80% の値が表示されます。

この場合、Tempo フィールドは現在のテンポ 120BPM の 80% = 96BPM になります。

**QF (Q-Link フィルター・イベント)**

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓QF:C 3: 50
```

Note/pad field      Value field

Q-link スライダーで記録したノート・フィルター・ヴァリエーション情報を表示します。

Note フィールドはノート・フィルター・ヴァリエーション情報が記録されているパッド/ノート情報を、トラックのタイプによって表示します。

このフィールドは[DATA]ホイールで編集できます。

Value フィールドでは、0 から 100 の範囲でフィルターのカットオフ周波数を設定できます。

100 にセットした場合はフィルターの効果はありません。Value フィールドの値が減少するのに従って、フィルターの効果は増加します。

**ノート・バリエーションについて**

ノート・バリエーションは Q-Link スライダーや 16LEVELS 機能を使用する際に使われる、パッドの音色をコントロールするための情報で、パッド・イベントと共にトラックに記録されます。ノート・バリエーション機能を使うと、同じパッドを再生する場合でも、ノート・バリエーションの情報に応じて再生するパッドの音を変えることができます。

### QT (Q-Link チューン・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓QT:C 3:120
```

Note/pad field      Value field

Q-link スライダーで記録したノート・チューン・ヴァリエーション情報を表示します。Note フィールドはノート・チューン・ヴァリエーション情報が記録されているパッド/ノート情報を、トラックのタイプによって表示します。Value フィールドで音程の値を選択してください。

### QL (Q-Link レベル・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓QL:C 3:100
```

Note/pad field      Value field

Q-link スライダーで記録したノート・レベル・ヴァリエーション情報を表示します。Note フィールドはノート・レベル・ヴァリエーション情報が記録されているパッド/ノート情報を、トラックのタイプによって表示します。Value フィールドで音量レベルの値を選択してください。

### Es (エフェクト・セット・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓ES            : 20
```

Note/pad field      Value field

エフェクト・セットはFX1/FX2/MAIN OUT エフェクトのタイプと設定を1セットにしたものです。各エフェクト・セットは、それぞれに別々なエフェクト設定を記憶しています。エフェクト・セット・イベントを挿入することで、20 個のエフェクト・セットの中からエフェクト・セットを切り替えることができます。

### Ex (エクスクルーシブ・データ・イベント)

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓EX:128byt>
```

Bytes field      Scroll icon

エクスクルーシブ・データは、音源の状態を設定したり、音源に対して、コントロール・チェンジでは扱えないような細かい操作を行うためのイベントです。MPC500 ではエクスクルーシブ・データを記録して再生するだけでなく、データの内容をエディットすることも可能です。ただし、どのようなエクスクルーシブ・データを受信して、どのように機能するかは、各メーカーが独自に決めて運用されています。

#### 'Bytes' フィールド

Bytes フィールドでエクスクルーシブ・イベントの容量を設定します。2 から 999 バイトまで設定できます。

#### Scroll Icon

Bytes フィールドで、カーソル・ボタン（右・左）を押すとエクスクルーシブ・イベント画面の次のページが表示され、より多くのパラメーターを選択することができます。

```
001.01.00 T:A1 A
Step:↓EX:<        1:F0
```

Scroll icon  
Byte field      Value field

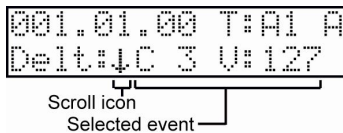
Scroll Icon フィールドでカーソルキーを右、左に押してエクスクルーシブ・イベントのデータを編集してください。

#### 'Byte' Field

ここは、編集するバイト・ナンバーを選択します。右の Value フィールドで選択している各バイトの設定を表示します。

**注意:** システム・エクスクルーシブの規格により、バイト 1 は常に F0 に設定されています。また、最後のバイトは F7 に設定されています。

## Delt (イベントの消去)



イベント・リスト内の選択したイベントを下記の手順で削除します。

1. 削除したいイベントを選択してください。
2. Parameter フィールドで“Delt”を選択してください。

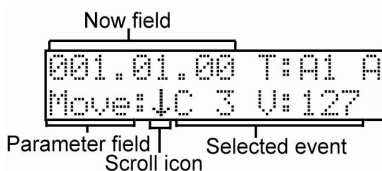
Parameter フィールドで“Delt”を選択しているとき[DO IT]キーが点滅します

3. [DO IT]ボタンを押してください。選択したイベントが削除されます。

手順1では、スクロール・アイコンにカーソルを合わせ、[DATA]ホイールを使用して同じ時間に記録されているイベントを選択できます。

**ヒント:** Parameter フィールドで Step を選択している際に SHIFT+ERASE で選択しているイベントを削除することも可能です。

## Move (イベントの移動)



選択したイベントを下記の手順で別の場所に移動することができます。

1. 移動したいイベントを選択してください。
2. Parameter フィールドで“Move”を選択してください。
3. イベントを移動させたい時間を“Now”フィールドで選択してください。

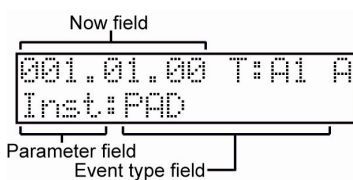
“Now”フィールドの値を変えると[CANCEL]と[DO IT]キーが点滅します。

4. [DO IT]キーを押すと選択したイベントが新しい場所（時間）に移動されます。  
[CANCEL]を押すと、'NOW'フィールドの値はオリジナルのイベント時間まで戻ります。

[DO IT]キーを押したとき、移動元のイベントは削除され、選択された時間に移動します。

手順1でスクロール・アイコンにカーソルを合わせると、[DATA]ホイールを使用して同じ時間に記録されているイベントを選択できます。MOVE 機能を解除するには[CANCEL]キーを押すか Parameter フィールドで異なるパラメータを選択してください。

## Inst (イベントの挿入)



Parameter フィールドで Inst を選択している時、Now フィールドで選択している場所にイベントを挿入できます。

以下（次ページ）は Event Type フィールドで選択できるイベントのリストです。

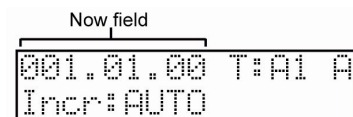
Pad events (on DRUM track)  
 Note events (on MIDI track)  
 Pitch Bend (PB)  
 Control Change (CC)  
 Program Change (PC)  
 Channel Pressure (CP)  
 Poly Pressure (PP)  
 Tempo Change (↓ C)  
 Q-Link event - Filter (QF)  
 Q-Link event - Tune (QT)  
 Q-Link event - Level (QL)  
 Effects Set (ES)  
 Exclusive (EX)

### イベント挿入の例:

1. Now フィールドでイベントを挿入したい場所（時間）を選択してください。
2. Parameter フィールドで Inst を選択してください。
3. [DO IT]キーが点滅します。
4. 上記のリストから挿入するイベントのタイプを選択してください。
5. [DO IT]キーを押してください。イベントの挿入が実行されます。

[DO IT]キーを押すと、Parameter フィールドで"Step"が選択された状態で、挿入されたイベントが表示されます。

### Incr (インクリメント)



Parameter field

MPC500 で STEP EDIT モードで録音する時、パッド・イベントやノート・イベントが入力されるとタイミング・コレクトの設定に応じて自動的にシーケンスを進めることができます。

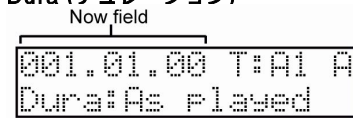
#### Auto

新しいパッド/ノート・イベントが入力された時、タイミング・コレクトの設定に応じて自動的にシーケンスの時間が進みます。

#### Manual

オート・ステップ・インクリメントが OFF にされます。新しいパッド/ノート・イベントが入力された時、タイミング・コレクトの設定に応じて自動的にシーケンスの時間が進みません。

### Dura (デュレーション)



Parameter field

STEP EDIT モードで記録されるパッド/ノート・イベントのデュレーションの設定します。

#### As Played

パッド (MIDI 鍵盤) を押している時間を反映させます。

#### Tc%

記録されたイベントのデュレーションはタイミング・コレクトの値に応じて記録されます。TC%が選択されている場合、タイミング・コレクトの値に対して、何パーセント (1...100) のデュレーションを入力するか調節する追加のフィールドが表示されます。

### ■ Step Recording

STEPEDIT モードでは、パッドを叩いたり、外部から MIDI 信号を受信すると、そのイベントを現在の時間 (Now フィールドの時間) に記録することができます。

イベントを入力したい時間を Now フィールドで時間を選択し、イベントをひとつずつ希望の時間に入力して行くことができます。このような MPC500 が停止状態の時に、一つずつイベントを記録していく方法をステップ入力と言います。

1. STEP EDIT モードで Parameter フィールドを選択してください。

2. REC キーを押してください。

REC キー上部の LED が点灯し Step Recording (ステップ入力) が有効になります。 .

3. [DATA]ホイールを使用してイベントを入力したい場所を Now フィールドで選択してください。
4. パッド、または MIDI キーボードを弾いてください。

Incr(Auto step increment 機能)が Auto に設定されている場合、シーケンスはタイミング・コレクトの値に応じて自動的に進みます。

また、外部の MIDI キーボードでイベントを記録する場合、Note イベントだけではなく、チャンネル・プレッシャー・イベントや他の連続した MIDI イベントも記録することができます。 .

**ヒント:** STEP EDIT モードで、[TIMING CORRECT]キーを押している間のみ TIMING CORRECT ページが表示されます。  
ここで、Auto step increment 機能で使用する TIMING CORRECT の値を変更することができます

## 第 6 章 ソング・モード

SONG モードでは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。短いシーケンスを組み合わせると一つを作り上げていく場合、SONG モードを使うと、曲の構成を確認しながら素早く曲を完成させることができます。

SONG モードで演奏を録音することはできませんが、SONG モードで作成した曲を、一つの長いシーケンスに変換することで、通常のシーケンスと同様に録音 / 編集ができるようになります。MPC500 では最大 20 個のソングを扱うことができます。各ソングには 250 のステップがあり、各ステップに、シーケンスを割り当てることで、ソングを作成していきます。

各ステップには、シーケンスを割り当てることできる他に、シーケンスを繰り返して再生する回数を設定することができます。

ソングの作成は[MODE]キーを押して[PAD 12]を押すと表示される SONG モードでいます。



### ■ 'Edit Select' フィールド

各エディット・タイプを選ぶことができます。Edit select フィールド選択によって、画面下側の項目も変化します。

#### Select Song (ソングの選択)

再生もしくはエディットするソングを選択します。

MPC500 はソングをメモリー内に最大 20 個扱うことができます。各ソングは 10 文字以内で名前をつけることができます。

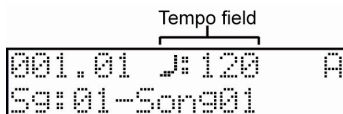
選択したソングは、[PLAY]または[PLAY START]で再生させることができます。

シーケンス停止時、[PLAY]ボタンを押すとストップされた場所から再スタートできます。

[PLAY START]キーを押すと常にソングの最初から再生します。

ソングを再生している間は上段の Edit Select フィールドは NOW フィールドに変化します。

'Now'フィールドはソングの現在の位置を表示します。



Tempo フィールドは J で表示され、シーケンスのテンポを表示します。

#### Assign Seq (シーケンスの割り当て)



このフィールドで、選択したソング内のステップにシーケンスを割り当てることです。

このフィールドで、選択したソング内のステップにシーケンスを割り当てることです。

カーソルが"Step"フィールド上にある時、[DATA]ホイールか、[NUMERIC]キーを押しながらパッドを叩いてステップを選択できます。

一つのソングには、最大 250 ステップ作成することが可能です。

### 'Sequence' フィールド

ステップに割り当てられているシーケンスを表示します。

また、Sequence フィールドでは、ステップに割り当てるシーケンスを変更することもできます。

**注意:** 表示スペースの制限により、表示されるシーケンス名は 9 文字までです。

このページで選択したソングを[PLAY]、[PLAY START]で再生させることができます。

ソングを再生している間は上段の Edit Select フィールドは NOW フィールドに変化します。'Now'フィールドはソングの現在の位置を表示します。

ソングを再生している間は再生されている Step と Sequence にしたがって、Step フィールドと Sequence フィールドが更新されます。Tempo フィールドは再生中のシーケンスのテンポを表示します。

## ■ ソングの作成

ここではシーケンスの作成方法を説明します。

1. Song フィールド (画面下段) で **"unused"** (使われていない) ソングを選択してください。

```
Song select  A
59:01-(unused)
```

2. Edit selects フィールド (画面上段) で **Assign seq** を選択してください。

```
Assign seq  A
001:End of song
```

ステップに割り当てるシーケンスを選択する Sequence フィールド (画面下段) は **"End of song"** と表示されます。

"End of song" は現在選択しているステップとそれ以降のステップに、シーケンスが割り当てられていない状態を意味します。

3. カーソルを Sequence フィールドに移動させ、[DATA] ホイールが [NUMERIC] キーを押しながらパッドを叩いてシーケンスを選択してください。

```
Assign seq  A
001:01-Sequence0
```

ここでは、ステップ 001 に **Sequence01** を選択します。

4. カーソルを Step フィールドに移動させ、**"002"** を選択してください。

```
Assign seq  A
002:End of song
```

このとき、Step02 は **"End of song"** と表示されます。上記の手順と同じようにしてシーケンスを割り当てることができます。

上記の手順で、Edit selects フィールドで Assign seq を選択し、ステップにシーケンスを割り当てると、ソングの名前は自動的に Unused からデフォルト名の Song## (## は数字) に変わります。

### Repeats (リピート再生)

Repeats フィールドは、選択しているステップに割り当てられているシーケンスを何回繰り返して再生するか設定します。

```
Repeats  A
001:Times: 1
```

MPC500 は設定した番号の数だけシーケンスを繰り返して再生します。各シーケンス再生回数は 99 回まで設定できます。

Repeats フィールドを 0 に設定すると、一つ前のステップでソングの再生が終了し、そのステップは再生されません。

Times フィールドでシーケンスを Hold 再生に設定することも可能です。

Times フィールドを Hold に設定すると [STEP >] を押すまで繰り返し再生します。

### Tempo (テンポ)

```
Tempo  A
001: ♩:120
```

ここでは、ステップに割り当てられているシーケンスのテンポを表示します。

また、選択しているシーケンスのテンポを変更することも可能です。しかし、他のステップで同じシーケンスが割り当てられている場合、他のステップに割り当てられているシーケンスにも変更したテンポが反映されるので注意が必要です。

### Song Name (ソング名の変更)

ここでは、選択されているソング名前を変更することが可能です。

```
Song name
Song01
```

ソングに付けられる名前の文字数の上限は 10 文字です。

画面下のソング名が表示されている部分で、[DATA] ホイール、もしくはパッドを使用して名前を変更することができます。名前の変更を確認後、[DO IT] キーを押してください。[CANCEL] キーを押した場合は、名前を変更前にリセットされます。



### ***Insert Before (ステップの挿入)***

選択しているステップの前にステップを挿入します。

```
Insert before
001:01-Sequence0
```

Edit select フィールド (画面上段) で Insert before を選択すると、[DO IT]キーが点灯します。  
[DO IT]キーを押すと、選択しているステップの前に同じステップが挿入されます。

### ***Delete Step (ステップの削除)***

ステップを削除します。

```
Delete step
001:01-Sequence0
```

Edit select フィールド (画面上段) で、Delete step を選択すると、[DO IT]キーが点灯します。  
[DO IT]キーを押すと選択しているステップが削除されます。

### ***Convert Song2sq (ソングを一つのシーケンスに変換する)***

作成したソングを、一つの長いシーケンスにコンバートします。コンバートされたシーケンスはメイン・シーケンス・モードで、通常のシーケンスと同じように録音やオーバーダブを行うことができます。

また STEP EDIT モードや SEQ EDIT モードでも、通常のシーケンスと同じエディットが可能です。

Edit select フィールド (画面上段) で Song2sq を選択すると、[DO IT]キーが点灯します。

```
Convert song2sq
Sg:01-Song01
```

Parameter field

この時、Parameter フィールドは以下の項目を選択できるようになります。

*Sg (song)*

```
Convert song2sq
Sg:01-Song01
```

シーケンスにコンバートしたいソングを選択してください。

*To (to sequence)*

```
Convert song2sq
To:01-Sequence01
```

コンバート先となるシーケンスを選択してください。

[DO IT]キーを押すと選択したソングがシーケンスに変換され、メイン・シーケンス・モードに移動します。

メイン・シーケンス・モードでは自動的に、ソングから変換したシーケンスが選択されます。

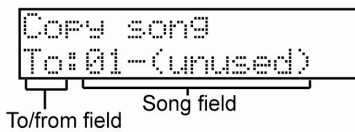
また、新しいシーケンスの名前は、コンバート元のソング名と同じ名前になります。

**注意:** ソングがコンバートされる時、作成されるシーケンスの各トラックのトラック・タイプ、MIDIチャンネルの設定、プログラムの選択など、トラック固有の設定は、ステップ1に割り当てられているシーケンスのトラックの設定に準じます。  
もし、ステップ1のシーケンスと、途中のステップのシーケンスのトラックの設定が違っていると、正しくコンバートできない場合があります。これを防ぐために、事前に各シーケンスのトラックの設定や順番をそろえておくことをお勧めします。

**Copy Song (ソングのコピー)**

選択したソングを別のソングにコピーします。

'To/from' field

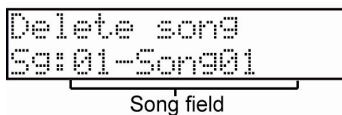


To/From フィールドは2つの項目 (To/From) を選択可能です。To/From フィールドは初期設定では同じソングに設定されています。To/From フィールドを"Fr"を選択し、コピー元のソングを設定します。次に、To/From フィールドを"To"に選択し、コピー先のソングを選択してください。

[DO IT]キーを押すとソングのコピーが実行され、新しくコピーされたソングが選択された Song select ページに戻ります。 .

**Delete Song (ソングの削除)**

選択したソングまたは、全てのソングを本体メモリーから削除します。



Delete Song を選るとソングセレクト・ページで選択されているソングが表示され、[DO IT]キーが点灯します。[DO IT]キーを押すと選択しているソングが削除され、ソングは (Unused) になります。

Song フィールドで 20 ソングを超えると画面に DELETE ALL と表示され、[DO IT]キーが点灯します。



[DO IT]キーを押すと次の画面が表示されます。



[DO IT]キーと[CANCEL]キーが点灯します。

[CANCEL]キーを押すと Delete song ページに戻ります。

[DO IT]キーを押すと全てのソングが削除され、Song select ページに戻ります。 .

**Fix Tempo (テンポの固定)**

ソングで使用されているシーケンスのテンポを J フィールドで設定したテンポに一括して変更できます。[DO IT]キーを押すと、選択しているソングで使用しているシーケンスのテンポが一括して変更されます。



## 第7章 パッドの機能

MPC500 には 12 個のドラム・パッドが装備されています。

パッドには単に叩いて音を出す以外にもさまざまな機能があります。ここでは、パッドのさまざまな機能について説明します。

### ■ パッドで演奏する

メモリーカードから読み込まれた音をパッドに割り当てることで演奏できるようになります。

ここではパッドで演奏を行う際の便利な機能について説明します。

### ■ パッド・バンクの切り替え

MPC500 には 12 個のパッドが装備されていますが、4 つのパッド・バンクを切り替えることで 48 個のサンプルを演奏することができます。現在選択されているパッド・バンクは LCD 画面右上に表示されています。

[PAD BANK]キーを押すことでパッド・バンクを切り替えることができます。

## フル・レベル機能([Full Level] キー)

MPC500 のパッドは、叩く強さに応じて音に応じて音に強弱をつけられるようになっていますが、[FULL LEVEL]キーを押すと、叩く強さにかかわらず、常に最大の強さでパッドを叩いたようにサンプルが再生されます。

[FULL LEVEL]キーを押して、キーの LED が点灯するとフル・レベル機能がオンになります。

もう一度[FULL LEVEL]キーを押すとオフになります。

## 12 レベル 機能 ([12 Levels] キー)

選択したパッドのパラメーターを 12 個のパッドを使って 12 段階で演奏することができます。

1. 12 段階で叩きたいパッドを叩いてください。
2. [12 Levels]キーを押してください。「12 Levels」ページが表示されます。

```
Pad:A1
Type:Velo
```

「Pad」フィールドには手順 1 で選択したパッドが表示されています。このフィールドで選択されているパッドに 12 レベルが適応されます。

3. 「Type」フィールドで、12 レベルでプレイしたいパラメーターのタイプを選択してください。

**Velo(Velocity)** - ペロシティを 12 段階で演奏します。  
**Tune** - 半音単位の 12 段階で演奏をします。  
「Tune」を選択すると「T」(Tune)が表示されます。

```
Pad:A1
Type:Tune T:+0
```

このフィールドではパッドを半音単位で設定することができます。

4. [12 LEVELS] キーを押します。

画面が元のページに戻り[12 LEVELS]キーの LED が点灯します。この状態は、12 レベルで演奏していることを表しています。

また、[FULL LEVEL/ CANCEL]キーを押すことで 12 レベル機能をキャンセルすることができます。

\*\*\* 12 レベルがオンのとき、[12 LEVELS]キーを押すと LED が消えて 12 レベル機能がオフになります。

\*\*\*このキーは[DO IT]キーとしても機能します。[DO IT]キーとして機能しているときは、LED は点滅します。

ヒント：「Type」フィールドで「VELOCITY」を選択した場合は、パッド・イベントのベロシティは12段階で演奏されますが「VELOCITY」以外を選んだ場合は、ノート・バリエーション情報は、パッドのサンプルを再生する際に、特定のパラメーターの値を置き換える働きを持っています。たとえば、「Type」フィールドで「Tune」を選択するとパッドを叩いたとき、パッド・イベントとともにチューン（音程）のノート・バリエーションがサンプラー・セクションに送られて、叩いたパッドに応じて、PAD フィールドで選択されたパッドにアサインされているチューン（音程）の値を置き換えます。

シーケンス録音時、ノート・バリエーション情報はノート・イベントと共に記録され、シーケンスを再生すると録音したときの演奏が再現されます。ノート・バリエーション情報は、Q-Link スライダー機能でも使用/コントロールできます。

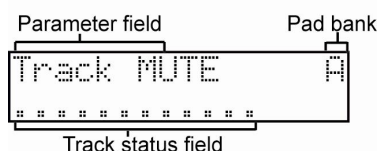
## パッドでトラック・ミュートを設定する

### ■ Track Mute ページ

シーケンス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ることができます。

予め、各トラックにいろいろなパートの演奏を記録しておき、シーケンスを再生しながらパッドでトラックを切り替えて曲を組み立てていくようなライブパフォーマンスに最適な機能です。

[TRACK MUTE]キーを押し「Track MUTE」ページを表示します。



#### 「Parameter」フィールド

「Parameter」フィールドでは下記の機能を選択することができます。

- Track mute - 各トラックのトラック・ミュートの設定を行います。
- Track solo - この機能を選択すると選択したトラックのみ再生します。

#### 「Pad Bank」フィールド

現在選択されているパッド・バンクを表示します。[PAD BANK]キーを押すことで直接パッド・バンクを切り替えることができます。

#### 「Track Status」フィールド

各トラックの状態を表示します。

### Track Mute モード

「Track Mute」モード時に、「Parameter」フィールドで「Track Mute」が選択されているとき、パッドを叩くことでトラック・ミュートのオン・オフを切り替えることができます。

Track	Pad bank	Pad
A1...A12	A	1...12
B1...A12	B	1...12
C1...A12	C	1...12
D1...A12	D	1...12

## Track Status

「.」はトラック・ミュート機能がオフに設定されている状態でこのトラックは再生されます。

「M」はトラック・ミュート機能がオンに設定されている状態で

<例>

```
Track MUTE A
. . . MMM . . . MMM
```

上図の各トラックの状態は下記となります。

トラック・ミュート：オフ = A1, A2, A3, A8, A9

トラック・ミュート・オン = A4, A5, A6, A7, A10, A11, A12

LCD 画面下の番号を目安にしてください。

## Track Solo モード

ソロ機能を使うと選択したトラックだけを再生することができます。

```
Track SOLO A
S . . . . .
```

## Track status

「S」は SOLO 機能がオンで、選択したトラックのみが再生されます。

「.」は SOLO 機能がオフで、このトラックは再生されません。

新しいパッドを叩くと、そのパッド（トラック）がソロ機能オンとなり、その前に選択していたパッド（トラック）のソロ機能は解除されま

す。  
[SHIFT]キーを押しながらパッドを叩くことで複数のトラックを選択することができます。複数のトラックが選択された状態で新たにパッドを叩くとそれまでの設定が解除され新たに叩いたパッド（トラック）のみがソロ機能オンの状態になります。[SHIFT]キーを押しながら解除したいトラックのパッドを叩くことで、選択されている複数のトラックのうち1つのトラックだけを解除することもできます。

ソロ機能は「Track SOLO」モード時のみ機能します。「Track MUTE」モードあるいは他のページを選択したときは「Track SOLO」モードは解除されます。ソロ・トラックが選択されていない場合は、ミュートされていないすべてのトラックが再生されます。

## ソロ機能の状態ですトラック・ミュートを設定する

ソロ機能を使うと選択したトラックだけを再生することができます。

ソロ機能は一時的にトラック・ミュートの状態を切り替える機能で、ソロ機能をオフにすると各トラック・ミュートの設定は、ソロ機能を使う前の状態に戻ります。

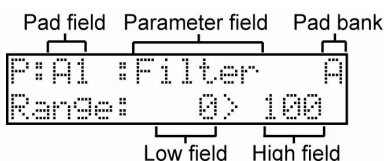
ソロ機能がオンの状態で、トラック・ミュート設定をしたままソロ機能をオフにすることもできます。

この機能を使うと、たくさんのトラックが再生されて、曲が盛り上がっている状態から、シンプルなる図無のみの再生に切り替えて、又そこに徐々にトラックを加えていく、といった演奏が可能です。



## 第 8 章 Q-Link スライダー

Q-Link スライダーを使うと、パッドのフィルターやチューンなどの値をコントロールすることができます。  
Q-Link スライダーの設定は[MODE]キーを押して[PAD 1] (SLIDER)押すと表示される「SLIDER」モードで行います。



### ■ 「Pad」フィールド

「Pad」フィールドで Q-Link を割り当てたいパッドを選択します。  
直接パッドを叩いて選択するか、カーソルを「Pad」フィールドに合わせて[DATA]ホイールを回して選択することもできます。

ヒント : Q-Link の効果は選択したパッドにのみ有効となります。

### ■ 「Parameter」フィールド

「Parameter」フィールドは Q-Link スライダーで変化させたい音色変化を選択します。下記の 3 種類が Q-Link スライダーで変化させることができます。

Filter	フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。
Tune	サンプルのピッチをコントロールします。
Level	サンプルの音量をコントロールします。

### ■ 「Pad Bank」フィールド

現在選択されているのパッド・バンクを表示します。[PAD BANK]キーを押すことでバンクを切り替えることが可能です。

### ■ Low and High フィールド

パラメーターが変化する上限と下限を設定します。

#### Filter

リアルタイムにフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。- 50 ~ 50 の間で値を設定することができます。  
パッドのカットオフ周波数の値は、「PROGRAM」モードで設定します。

#### Tune

リアルタイムにサンプルのピッチをコントロールしますサンプルします。  
MIDI ピッチ・ベンド・イベントのような働きをします。- 120 ~ 120 の間で値を設定することができます。

#### Level

リアルタイムにパッドのレベルをコントロールします。0 ~ 100 の間で値を設定することができます。

#### [After]キー

再生、録音時にこのキーを押すと、現在の Q-Link スライダーのデータに置き換えられます。

### シーケンス再生中

[AFTER]キーがオフのとき、LED が消えています。

ノート・バリエーションが記録されているシーケンス再生中に、スライダーを動かすと録音されたパッドの音は変化します。

[AFTER]キーがオンのときは LED が点灯します。

記録されているノート・バリエーションの値を無視され、Q-Link スライダーで操作する演奏が優先されます。

### シーケンスの録音中

#### [AFTER] キーがオフのとき

Q-Link スライダーで操作した情報が、新しい Q-Link イベントとして現在のシーケンスに追加記録されます。

#### [AFTER] キーがオンとき

Q-Link スライダーで操作した情報が、新しい Q-Link イベントとして上書きされます。

*Q-Link イベントをリセットする。*

「SLIDER」モードで[ERASE]キーを押すと Q-Link を動かして変更した Q-Link イベントをリセットする(初期値にもどす)ことができます。

例えば、Q-Link で、サンプルのチューン（音程）を操作しているとき、[ ERASE] キーを押すと プログラム・モードで設定した値に音程がリセットされます。



## 第9章 外部機器との同期

ここでは MIDI クロックを使った、他の機器との同期について説明します。MIDI クロックとは、MIDI 規格の中で決められている、複数の MIDI 機器同士を同期させるための機能です。お手持ちの MIDI 機器が MIDI クロックに対応していれば、MPC500 と接続して同期運転することができます。お手持ちの機器が MIDI クロックに対応しているかどうかについては、それぞれの機器の取扱説明書を確認してください。

### MPC500 をマスターとして同期する

MPC500 のシーケンスをプレイすると、接続した MIDI 機器が追従するようにします。この場合、MIDI クロック情報は MPC500 から接続した MIDI 機器に送られます。このような同期の場合、**MPC500 がマスター**、接続された **MIDI 機器がスレーブ**と呼ばれます。

MPC500 をマスターとして外部 MIDI 機器と同期させるための接続方法

1. MPC500 の MIDI OUT 端子と、外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。
2. [MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し「MIDI/SYNC」モードを選択します。
3. ホイールを回して「Sync」を選択します。下記画面が表示されます。



「Master」、「Slave」、「Off」の中から、ここでは「Master」を選択します。

4. 外部 MIDI 機器を MIDI クロックが受信できるように設定してください。

設定方法については、外部 MIDI 機器の取扱説明書をお読みください。

5. [SEQUENCE]キーを押すと「Main Sequence」画面に戻ります。
6. [PLAY START]キーを押してください。

MPC500 のシーケンスの再生が始まります。同時に MIDI 機器の再生も始まります。

### MPC500 をスレーブとして同期する

接続した外部 MIDI シーケンサーをスタートすると、MPC500 もスタートするようにします。この場合、MIDI クロックは外部 MIDI シーケンサーから MPC500 に送られます。このような同期の場合、**外部シーケンサーがマスター**、**MPC500 がスレーブ**と呼ばれます。

MPC500 をスレーブとして外部 MIDI 機器と同期させるための接続方法

1. MPC500 の MIDI IN 端子と、外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子を MIDI ケーブルで接続します。
2. [MODE]キーを押して [PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し「MIDI/SYNC」モードを選択します。
3. [DATA]ホイールを回して「Sync」を選択します。下記の画面が表示されます。



「Master」、「Slave」、「Off」の中から、ここでは「Slave」を選択します。

4. 外部 MIDI 機器が MIDI クロックを送信できるように設定してください。

設定方法については、外部 MIDI 機器の取扱説明書をお読みください。

5. [SEQUENCE]キーを押すと「Main Sequence」画面に戻ります。

外部 MIDI シーケンサーの再生を開始してください。

6. MPC500 のシーケンスの再生が始まり、「♪」(テンポ)フィールドは「EXT」と表示されます。これは MPC500 が外部 MIDI 機器から MIDI クロック情報を受信していることを表しています。

## 音源入り MIDI キーボードとの接続

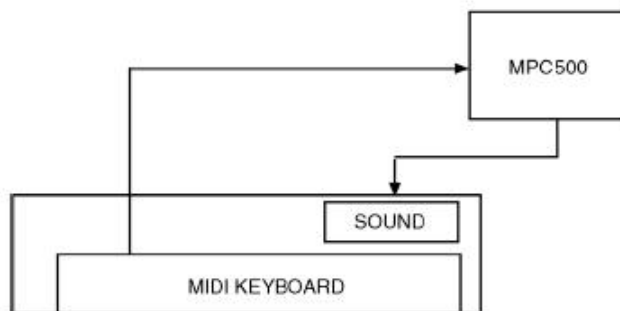
ここでは、音源を内蔵した MIDI キーボードと接続して、MPC500 のシーケンサー機能を使用する場合について説明します。

通常、音源入りの MIDI キーボードはキーボードを演奏することで内部の音源がなるように設定されています。

しかし、MPC500 も入力された MIDI 信号を MIDI 出力として接続された MIDI キーボードに送信しますので、キーボードを演奏すると、同じ演奏が重なって再生されてしまいます。MPC500 をシーケンサーとして使用する場合は、キーボードが直接内部の音源を鳴らすのではなく、MPC500 が内部の音源を鳴らすように、MIDI キーボード側の設定を変更する必要があります。

このような設定は通常、ローカル・コントロールと呼ばれ、MIDI キーボードのローカル・コントロールをオフに設定することで、キーボードと内部音源を切り離して使用することができます。

この場合、MIDI 信号の流れは、下図のようになります。



MIDI キーボードからの演奏情報は、内部の音源に送られることなく MPC500 に入力されます。

MPC500 の MIDI 出力は、MIDI キーボードに戻されて、内蔵音源を鳴らします。

MIDI キーボードのローカル・コントロールの設定方法については、MIDI キーボードの取扱説明書をお読みください。

もし、お使いの MIDI キーボードでローカル・コントロールの設定ができない場合は、MPC500 のソフト・スルー機能をオフにすることで対応できます。この場合はノート・リピート機能など、一部の MPC500 特有の機能が使えなくなってしまいます。

### もしお持ちの MIDI キーボードにローカル・オフ設定がない場合。

1. [MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し、MIDI/SYNC モードを選択します。
2. ホイールを回して「Soft Thru」を選択します。下記画面が表示されます。

```
Soft thru
As track
```

「Off」、「On」、「As track」の中からここでは、「Off」を選択します。

3. [SEQUENCE]キーを押してください。「Main Sequence」画面に戻ります。

「Soft thru」フィールドでは下記 3 種類の設定が可能です。

- Off - 入力された MIDI 情報を出力しません。
- On - 入力された MIDI 情報を MIDI OUT 端子から出力します。
- As track - シーケンスの MIDI チャンネルの設定に従います。入力された MIDI 信号のチャンネル情報はトラックで設定している MIDI チャンネルに置き換えられて出力されます。

### ■ MIDI 受信の設定

MPC500 は通常 MIDI チャンネルにかかわらず、入力された MIDI 情報を受付けることができますので、接続する MIDI 機器の MIDI チャンネルを気にすることなく使用することができます。

この設定を変更して、特定の MIDI チャンネルの情報のみを受信するように設定することもできます。

1. [MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し、MIDI/SYNC モードを選択します。
2. [DATA]ホイールを回して「Receive channel」を選択します。下記画面が表示されます

```
Receive channel
ALL
```

「ALL」に設定するとすべてのチャンネルを受信します。「1」~「16」を設定すると、設定したチャンネルの情報だけを受信します。たとえば「1」を選択したとします。

3. 「1」を選択し[SEQUENCE]キーを押してください。「Sequence screen」画面に戻ります。

MPC500 はチャンネル「1」の情報のみ受信します。

### ■ 内部のパッドを切り離す(ローカル・コントロールの設定)

内部の音源部とパッド部の接続を切り離します。「Pad to sampler」フィールドを「OFF」に設定するとパッドの情報は内部の音源に行かずに MIDI OUT から出力されます。内部の音源は MIDI IN からの外部 MIDI 情報で発音します。

1. [MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し「MIDI/SYNC」モードを選択します。
2. [DATA]ホイールを回して「Pad to sampler」を選択します。下記画面が表示されます。

```
Pad to sampler
OFF
```

「ON」または「OFF」を設定できますが、ここでは OFF を選択します。

3. [SEQUENCE]キーを押します。「Main Sequence」画面に戻ります。

これでパッドを叩いても演奏情報は内部の音源に行かず、外部 MIDI 情報により演奏されるように設定されました。

### ■ パッドに MIDI ノート・ナンバーを割り当てる(初期設定を変える)

通常、パッドを叩くと、選択されているプログラムのパッド割り当てに応じて MIDI ノート情報が出力されます。

しかし、選択しているトラックにプログラムが選ばれていない場合もあります。

このような状態でパッドを叩くと、MPC500 に初期設定されている MIDI ノート割り当てのノート・ナンバーが出力されます。

また新規でプログラムが作成された場合は、この設定が初期設定として使われます。この初期設定のパッドの設定は、[MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押すと表示される、「MIDI/SYNC」モードで変更することができます。

1. [MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し「MIDI/SYNC」モードを選択します
2. [DATA]ホイールを回して「Default assign」を選択します。下記画面が表示されます。

```
Default assign A
A1:C 3(60)
```

3. 設定を変更したいパッドを叩いて選択してください。[DATA]ホイールを回してパッドを選択することもできます。
4. ノート・ナンバーの割り当てを初期設定に戻すには、次の操作を行ってください。
5. [MODE]キーを押して[PAD 7] (MIDI/SYNC)を押し「MIDI/SYNC」モードを選択してください。
6. [DATA]ホイールを回して「Assign reset」を選択してください。下記画面が表示されます。

```
Assign reset
Press DO IT
```

7. [DO IT]キーを押しパッドのノート・ナンバーの割り当てが、初期設定に戻ります。



## 第 10 章 サンプルの録音

### サンプルの録音

この章では、MPC500 に接続されたアナログの外部ソース ( CD のアナログ出力、マイクなど ) を録音し、パッドを叩くことで音が出るようになるまでを説明します。

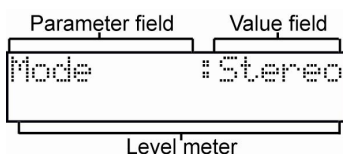
#### ■ 録音の準備

1. リア・パネルの RECORD IN 端子に録音する外部ソースを接続してください。

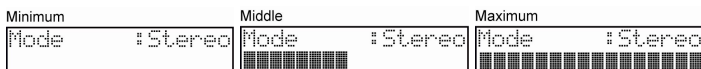
MPC500 のアナログ入力端子は標準フォンジャックという形状です。それ以外の端子を接続する場合は、市販の変換アダプターを使用してください。

2. [MODE]キーを押して[PAD 4] (RECORD)を押してください。

下記画面が表示され、[DO IT]キーの LED が点滅します。



3. 録音したいソースを鳴らしてください。「Meter」フィールドで入力レベルに応じてレベルメーターが振れます。



4. 画面のレベルメーターを見ながら[REC GAIN]ノブを使い録音レベルを調整してください。

メーターが右に振り切れると音が歪んでしまい小さすぎるとノイズの多いサンプルになってしまいます。メーターが振り切れない範囲でできるだけ大きいレベルに設定してください。

5. [DO IT]キーを押してください。下記画面が表示されます。この状態は MPC500 が録音待機状態であることを表します。



MPC500 は録音待機状態のとき、入力レベルがスレッシュホールド・レベルを超えると自動的に録音が始まります。この状態のとき、[CANCEL]キーを押すと録音待機状態をキャンセルして元の状態に戻ります。再度[DO IT]キーを押すとスレッシュホールド・レベルを超えていない場合でも録音が始まります。

6. 録音を開始すると録音時間が画面に表示されます。



7. 録音を終了させたいときは[DO IT]キーを押します。録音が終了し下記画面が表示されます。



この状態で[PLAY]キーを押すことで録音したサンプルを確認することができます。また、[DATA]ホイールかパッドを使いサンプルに名前を付けることもできます。さらに、パッドにサンプルを割り当てることもできます。パッドにサンプルを割り当てるには、サンプルを割り当てたいパッドを[DATA]ホイールか、パッドを叩いて選択します。他のパッド・バンクに割り当てたい場合は、[BANK]キーを押し、割り当てたいパッドを選択します。

ヒント：録音したサンプルはそのままでは MPC500 の電源を落とすと失われてしまいます。録音したサンプルを残したい場合は、メモリーカードに保存するか一旦、CF カードに保存し、PC に取り込む必要があります。データを保存する方法については、103 ページ「第 15 章 コンピューターとの接続」をお読みください。

ヒント：サンプルすべてに名前をつける必要はありませんが、将来的にサンプルが増えたときのためにサンプルに名前をつけておくことをお勧めします。

ヒント：MPC500の電源投入後、はじめてサンプルの録音を行うと、初期設定ではサンプルの名前は「Sample01」に設定されます。この時、サンプルの名前を変更した場合、次の録音時からは新しく変更した名前が初期設定として使用されます。例えば、サンプルの名前を「Sample01」から「Snare」に変更した場合、次の録音時には「Snare01」と表示されます。サンプルの名前としてそのまま「Snare01」を使用した場合、次の録音時、サンプルの名前は「Snare02」と表示されます。サンプル名の最後の二桁の数字は録音ごとに順番で増えていきます。

## Main Out の録音

ここでは MPC500 の STEREO OUT から出力される信号と同じ信号を録音する手順を説明します。この機能を使うと、すでに録音したサンプルにエフェクトをかけて録音し直したり、シーケンス機能で作成したフレーズを、1つのサンプルとして録音し直すことができます。



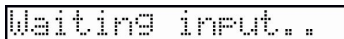
### ■ 録音の準備

録音したい音がパッドを叩くか、シーケンスを再生することで演奏できるように準備してください。

実際に録音される音はステレオ・アウトから出力される音と全く同じ音となります。

RECORD モードに入る前に録音したい音が STEREO OUT から出るようにプログラムやシーケンスを準備してください。

1. [MODE]キーを押して[PAD 4] (RECORD)を押し RECORD ページを表示してください。
2. 画面上段で、[DATA]ホイールを回して「Record」フィールドを選択してください。
3. 「Record」フィールドで MAIN OUT を選択してください。
4. [DO IT]キーを押してサンプルのレコーディングを開始します。MPC500 は RECORD READY モードに入り下記画面が表示されません。



上記画面は MPC500 が入力信号を待っている状態です。

入力信号がスレッシュホールド・レベルを超えると録音が始まります。[CANCEL]キーを押すと RECORD READY モードがキャンセルされ MPC500 は元の状態に戻ります。[DO IT]キーを押すと入力信号がスレッシュホールド・レベルを超えていなくても再度録音が始まります。

5. 一度録音が始されると TIME DISPLAY 画面が表示され、録音時間を確認することができます。



6. 録音が完了したら、[DO IT]キーを押してください。録音が終了し下記画面が表示されます。



この状態で[PLAY]キーを押すことで録音したサンプルを確認することができます。また、[DATA]ホイールかパッドを使いサンプルに名前を付けることもできます。さらに、パッドにサンプルを割り当てることもできます。

パッドにサンプルを割り当てるには、サンプルを割り当てたいパッドを[DATA]ホイールか、パッドを叩いて選択します。

他のパッド・バンクに割り当てたい場合は、[BANK]キーを押し、割り当てたいパッドを選択します。

録音したサンプルを MPC500 のパッドに割り振ることなくメモリーに保存したい場合は、[DATA]ホイールを回して OFF(OFF)を選択します。

MAIN OUT を選択した場合、録音レベルを調整することはできません。MAIN OUT 選択時の録音レベルは OTHER モードの Master Level の設定で決まります。Master Level の設定の初期値は、多くのサンプルが同時にたっても出力信号が歪まないように -12db に設定されています。この状態で MAIN OUT を録音する機能を使って単独のサンプルを録音し直す場合、録音してできるサンプルのレベルは元のサンプルよりも小さくなります。このような場合は、Master Level の設定を 0db に設定することで、元のサンプルと同じレベルで録音をすることができます。

## ■ その他の機能

ここでは「サンプルの録音」で説明されていない「Record」モード内の[DATA]ホイールで設定することができる、「Parameter」フィールドの機能（画面上段）について説明します。

### Mode

Mode        : Stereo

「Mode」フィールドではアナログ入力信号をステレオ・サンプルとして録音するか、左チャンネルのみを使用してモノラル・サンプルとして録音するかを決定します。Mono モードの利点は、サンプルのデータ容量がステレオ・サンプルより少ないことです。

一般的にステレオ・サンプルは、表現力などにおいてモノラル・サンプルより優れています。しかし、MPC500 をライブなどでリアルタイムに使用し、いろいろなサンプルを同時に演奏するときには、データ容量の少ないモノラル・サンプルを使用するほうが適している場合があります。

### Monitor

Monitor     : OFF

「Monitor」フィールドでは、Record モードで入力信号をモニター(メイン・アウトから出力)するかどうかを設定できます。

- ON - 入力信号をモニターします。CD プレーヤーなどを直接接続して録音する場合はこの設定が便利です。
- OFF - 入力信号をモニターしません。たとえば、ミキサー経由で送られてくる信号を録音するような場合に、録音しようとする音と MPC500 からのモニター音の両方がミキサーに入力されてしまう場合があります。このような時は OFF に設定します。

### Threshold

Threshold: -48

録音を自動的に開始するための入力レベルを設定します。MPC500 は「Threshold」フィールドで設定した入力レベルを超えると録音を開始します。

スレッシュホルド入力レベルを超え録音が始まると下記画面の右上に表示されている四角いアイコンが表示されます。

Threshold: -48 ■

入力レベル(スレッシュホルド・レベル)の設定が高すぎると、入力ソースを鳴らしても録音がスタートしなかったり、録音の最初の部分が欠けてしまったりすることがあります。低すぎると、外部ソースを鳴らす前に録音が始まってしまうことがあります。レベルメーターを見ながら適切なレベルに設定してください。

### Free

Free         : 00n00s

「Free」フィールドでは録音可能時間を確認することができます。

「Mode」フィールドで「Stereo」が選択されているときは、「Mono」が選択されているときより録音時間が半分になります。





# 第 11 章 サンプルの編集

## サンプルのスタート / エンドポイントの設定

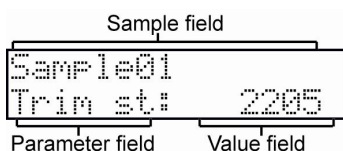
サンプル・データの中で実際に再生される部分をスタート / エンドポイントで指定します。録音したサンプルは、前に余計な音が入っていて、パッドを叩いても上手くタイミングが合わない場合があります。このような場合はスタートポイントを調整して正しいタイミングで鳴るようにすることができます。また、スタートポイントとエンドポイントを調整し、フレーズの中の一部分だけを取り出して再生することもできます。

他にも、サンプルの後ろに無駄な空白ができていて、余分なメモリーを消費している場合には、エンドポイントを調整して、エディット機能で無駄な部分を捨ててメモリーを有効に使うことができます。

スタート / エンドポイントはサンプル・ポイントで表されます。サンプル・ポイントはサンプルをエディットするための最小単位で、MPC500 では 1 秒間で 44100 ポイントとなります。

### ■ スタートポイントの調整

1. [MODE] キーを押して[PAD 5] (TRIM) を押して下さい。
2. Sample フィールドを選択してエディットするサンプルを選択して下さい。



3. Sample フィールドは、画面左上でサンプル名を表示しているフィールドです。
4. Parameter フィールドで Trim st (スタート) を選択してスタートポイントを調整して下さい

Value フィールド上で、DATA ホイールを回すことでスタートポイントを変更することができます。Value フィールド上では、サンプルのスタートポイントを容易に変更するためカーソルが 2 桁単位で移動します。さらに、[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATA ホイールで変更する桁を選択できます。また、[NUMERIC] キーを押しながらパッドで数字を入力することも出来ます。

5. パッドを叩いてスタートポイントを確認します。 .

### ■ エンドポイントの調整

1. Parameter フィールドで End (エンド) を選択してエンドポイントを調整して下さい



Value フィールド上で、DATA ホイールを回すことでエンドポイントを変更することができます。Value フィールド上では、サンプルのエンドポイントを容易に変更するためカーソルが 2 桁単位で移動します。さらに、[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATA ホイールで変更する桁を選択できます。また、[NUMERIC] キーを押しながらパッドで数字を入力することも出来ます。

2. パッドを叩いてエンドポイントを確認します。

### ■ サンプル・モードでのパッド機能

サンプル・モードでは、叩くパッドによって再生の方法が変わります。

- [PAD 11] (PLAY TO) - スタートポイントの前からスタートポイントまでを再生します。
- [PAD 12] (PLAY FROM) - スタートポイントからサンプルを再生します。 .
- [PAD 9] (PLAY ALL) - スタート / エンドポイントの設定に関わらずサンプル全体を再生します。
- [PAD 1] to [PAD 8] - スタート / エンドポイント間を再生します。

## ■ ループの設定

ループとはサンプルを繰り返し再生させる機能です。

ループ機能を使うと、ループ・ポイントからエンドポイントまでの区間を繰り返し再生することができます。

1. Parameter フィールドで[DATA]ホイールを回し、**Loop** を選択してください。Loop パラメーターを **ON** に設定してください。

```
Sample01
Loop:OFF
```

2. 次に、Parameter フィールドで Loop st を選択してください。

```
Sample01
Loop st: 44100
```

ループ機能がオンの時、サンプルは Trim で設定しているスタートポイントからエンドポイントまでを再生した後、LOOP で設定したスタートポイントと Trim で設定したエンドポイントを繰り返し再生します。

**注意:** サンプルのループ機能をオンにしても、PROGRAM モードで、そのサンプルがアサインされたパッドのプレイ・モードが ONE SHOT になっていると、ループがオフの時と同じように再生されます。ループ機能を使用する場合は、パッドのプレイ・モードを NOTE ON に設定して下さい。詳しくは 74 ページ「パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする」をお読み下さい。

### St Link (スタート・ポイント・リンク)

素早く編集するために、ループ・ポイントを Trim で設定したスタートポイントにリンクさせることができます。St link を設定するには、Parameter フィールドで St link を選択してください。

```
Sample01
St link:ON
```

St link を On にした時、ループ・ポイントをスタートポイントは同じ値になります。このパラメーターが Off に設定されているとき、Loop st ポイントと、Trim st ポイントは独立して作用します。

### Tune (サンプルの音程)

Tune フィールドではサンプルの音程を変更することができます。

```
Sample01
Tune:+00.00
```

左側の 2 桁が半音単位、右 2 桁がセント単位 (100 セントが半音) となります。

サンプルの音程は PROGRAM モードでも変更することができます。Sample ウィンドウで変更する音程は、サンプルそのものの音程を変更することになりますので、同じサンプルを複数のパッドに割り当てていたり、複数のプログラムで同じサンプルを使用している場合は、それらのすべての音程が変わってしまいます。特定のパッドに割り当てられているサンプルの音程のみを変更したい場合は、PROGRAM モードでパッド毎の音程を調整して下さい。

### Name (サンプル名の変更)

Name フィールドではサンプルの名前を変更することができます。

```
Sample01
Name
```

Parameter フィールド (画面下) で Name を選択すると、画面上で選択しているサンプルの名前を変更できます。[DATA]ホイールと PAD を使用してサンプルの名前を編集してください。

## サンプルの高度な編集

ここでは、サンプルの編集作業で使用される様々なパラメーターを説明します。

Trim モードの Parameter フィールドで、Edit パラメーターを選択することによって、サンプルを編集することが可能です。

```
Sample01
Edit:Select
```

Parameter フィールドで Edit を選択しているとき、Value フィールドは Select と表示されます。

これはサンプル編集機能の初期画面です。'Value' フィールドの項目を変更すると、[DO IT]キーが点灯し、サンプル編集の各項目を実行できます。

以下は、Edit パラメーターで選択できるサンプル編集の各項目です。

### ■ サンプルの不要な部分を捨てる (Discard)

サンプル・データのうち、実際に再生されるのは Trim で設定したスタート/エンドポイントで設定した範囲だけです。したがってスタート/エンドポイントの範囲外のデータは実際には使用されない無駄なデータということになります。ディスカード機能を使用すると、このようなデータを破棄して空きメモリーを有効に使用できます。

```
Sample01
Edit:Discard
```

Discard を選択し、[DO IT]キーを押すとスタート/エンドポイントの範囲外のデータが破棄されます。

### ■ サンプルの一部を新しいサンプルとして登録する (Extract)

スタート/エンドポイントで設定した範囲のサンプル・データを新しいサンプルとして登録します。たとえば音したドラムループの中のスネアドラムの音を抜き出して、新しいサンプルとして、元のドラムループとは別に使用できるようになります。

```
Sample01
Edit:Extract
```

Extract を選択し、[DO IT]キーを押すとスタート/エンドポイントの範囲のデータが新規のサンプルとして登録されます。

[DO IT]キーを押した後のサンプル画面では、Record モードと同じように、[PLAY]キーを押すことで録音したサンプルを確認することができます。また、[DATA]ホイールパッドを使いサンプルに名前を付けることもできます。さらに、パッドにサンプルを割り当てることもできます。

### ■ サンプルの音量をそろえる (Normalize)

低いレベルで録音されているサンプルは、パッドにアサインした時にも音が小さくなります。PROGRAM モードで各パッドのレベルを設定することはできますが、レベルの低いパッドに他のパッドのレベルを合わせることでなくなってしまいます。ノーマライズ機能を使うとサンプル・データのレベルをサンプルが歪まない最大のレベルまで引き上げることができます。

```
Sample01
Edit:Normaliz
```

### ■ サンプルを反転させる (Reverse)

選択しているサンプルを反転 (リバース) します。

```
Sample01
Edit:Reverse
```

### ■ サンプルの長さを変える (Time Stretch)

選択しているサンプルの音程を変えずに長くしたり短くしたりする事ができます。

あるテンポのサンプルを、別のテンポのサンプルに合わせるのに便利です。

```
Sample01
Edit:Stretch
```

[DO IT]キーを押してください、以下のページが表示されます。

```
Time stretch
Origin J:120
```

画面左下のフィールドでタイムストレッチのパラメーターを選択し、画面右下のフィールドでパラメーターの値を選択します。

### Origin

サンプルのテンポを設定します。サンプルのテンポがわからない場合は 100 に設定します。

### New ↓

New フィールドで変更したいテンポを設定します。タイムストレッチはオリジナル・テンポ(Origin)と新しいテンポ(New)を基準に自動的に計算されます。もし、オリジナル・テンポ(Origin)を 100 にセットした場合、新しいテンポ(New)の値はパーセント値として設定されます。

### Preset

MPC500 にはタイムストレッチを実行するのに 18 種類のプリセット・アルゴリズムがあります。

サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットには、A (高速処理の標準タイムストレッチ)、B (処理は遅くなるがタイムストレッチ品質は向上)、C (更に処理は遅くなるがタイムストレッチ品質は最高)の 3 種類に分類されます。

```
Time stretch
Preset: Fem vox
```

タイムストレッチのプリセット:

1. FEM VOX( 女性ボイス)
2. MALE VOX ( 男性ボイス)
3. LOW MALE VOX ( 低音の男性ボイス)
4. VOCAL ( ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM ( 高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM ( 中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM ( 低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION ( パーカッション)
9. LFREQ PERC. ( 低音域のパーカッション)
10. STACATO ( スタッカート)
11. LFREQ SLOW ( 低音域のスローな音楽)
12. MUSIC1 ( ミュージック 1)
13. MUSIC2( ミュージック 2)
14. MUSIC3 ( ミュージック 3)
15. SOFT PERC. ( ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. ( 高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. ( 低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. ( スローなオーケストラ)

Adjust

選択したプリセットの内容を少し変えることが出来ます。

```
Time stretch
Adjust: 0
```

選ばれたプリセットには、おおむね満足できるが、あと少し微調整が必要だと思われるときは、最終的に満足できるまでここで数回調整してみてください。プラスの数値はパーカッションなど広域の周波数が改善され、マイナスの数値はベースが改善されます。通常はゼロにしておきます。

Stretch を選択し、[DO IT]キーを押すとタイムストレッチが実行されたサンプルが作成されます。

[DO IT]キーを押した後のサンプル画面では、Record モードと同じように、[PLAY]キーを押すことで録音したサンプルを確認することができます。また、[DATA]ホイールかパッドを使いサンプルに名前を付けることもできます。さらに、パッドにサンプルを割り当てることもできます。詳しくは 73 ページをお読みください。

## ■ サンプルのコピー (Copy Sample)

選択したサンプルをコピーして新しいサンプルを作成します。[DATA]ホイールを使って Edit フィールドで Copy を選択してください。

```
Sample01
Edit: Copy
```

[DO IT]キーを押すとサンプルのコピーが実行されます。[DO IT]キーを押した後のサンプル画面では、Record モードと同じように、[PLAY]キーを押すことで録音したサンプルを確認することができます。

また、[DATA]ホイールかパッドを使いサンプルに名前を付けることもできます。さらに、パッドにサンプルを割り当てることもできます。詳しくは 73 ページをお読みください。

## ■ サンプルの削除 (Delete Sample)

選択したサンプルを本体メモリーから削除します。[DATA]ホイールを使い、Edit フィールドで Delete を選択してください。

```
Sample01
Edit: Delete
```

DO IT キーを押すとサンプルはメモリーから削除され、Trim モード・ページ画面に戻ります。

## ■ パッチド・フレーズについて

MPC1000 V2.0 と MPC2500 では、パッチド・フレーズを作成できます。

パッチド・フレーズは、一つのサンプルの中に、細切れにされたサンプル・ポイントを含む特殊なサンプルです。

MPC500 はパッチド・フレーズを作成できません。しかし、MPC1000 V2.0 と MPC2500 で作成されたパッチド・フレーズの読み込みは可能です。TRIM モードでパッチド・フレーズを通常のサンプルと同じように選択できますが、'Parameter'フィールドでは Tune、Name、Copy、Delete のみ利用可能です。



## 第 12 章 プログラム

この章ではプログラムのエディットについて説明します。  
プログラムのエディットは、[MODE]キーを押して[PAD 6] (PROGRAM)を押すと表示される PROGRAM モードで行います。

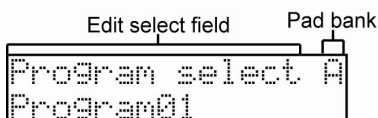
### プログラムの作成

プログラムを新規に作成する方法について説明します。

**注意:** MPC500 は電源を入れると自動的にプリセット・プログラムをロードするように設定されています。  
プリセット・プログラムを使用せずに、MPC500 が空の状態で作業始めたい時のために、プリセット・プログラムをロードしないように設定することもできます。詳しくは 101 ページ「電源を入れた時に自動的にファイルをロードする機能の設定」をお読み下さい。

1. [MODE] キーを押して[PAD 6] (PROGRAM) を押して下さい

プログラム・モードに移動し、次の画面が表示されます。



2. [DATA]ホイールを Edit select フィールド上で回すことにより、異なるパラメーターを選択することができます。  
Edit select フィールド上で New program (新規プログラム作成) を選択すると次の画面が表示されます。



3. 画面下で新しく作成するプログラムの名前を 10 文字以内で作成することができます。

プログラム名は 10 文字まで使用できます。名前の付け方については 11 ページの「名前の付け方」をお読みください。

4. [DO IT]キーを押して下さい。

新しいプログラムが作成されます。

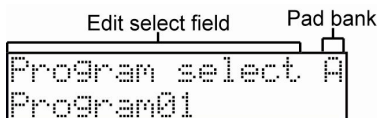
新しく作成されたプログラムは、サンプルが割り当てられていない、空の状態です。プログラムを演奏できるようにするためには PROGRAM モードの Edit select フィールドで "Sample assign" を選択し、パッドにサンプルを割り当てます。

#### ■ パッドにサンプルを割り当てる / サンプルの割り当てを変更する

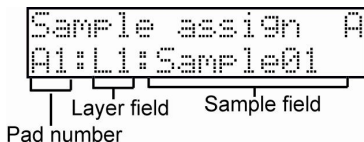
サンプルをパッドで演奏するためには、PROGRAM モードでパッドにサンプルを割り当てます。  
ここではパッドにサンプルを割り当てる方法と、現在の割り当てを変更する方法について説明します。

1. [MODE] キーを押して[PAD 6] (PROGRAM) を押して下さい。

プログラム・モードに入り、次の画面が表示されます。



2. Edit select フィールドで、[DATA]ホイールを回し、"Sample assign"を選択して下さい。



"Pad number"フィールドでは、現在選択されているパッドが表示されます(A1 の部分)。

叩いたパッドに合わせてパッド番号表示が変わります。

3. Sample フィールドを選択して、割り当てたいサンプルを選択して下さい。

[DATA]ホイールを回すと、現在 MPC500 の RAM 内にあるサンプルが選択できます。

また、Layer フィールドで各レイヤーにサンプルを割り当てることもできます。

L2 ~ 4 フィールドにサンプルを割り当てると、パッドを一度叩くだけで複数のサンプルを鳴らすことができます。

### ■ パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする。

パッドを叩いてサンプルを鳴らすとき、パッドを短く叩いてもサンプルは最後まで再生されます。これは、短いドラムの音を使って演奏する場合には便利ですが、フレーズ・サンプリングのような長いサンプルを演奏する場合は、パッドを押している間だけサンプルが再生されるほうが便利です。ここではパッドを叩いたときのサンプルの再生方法について説明します

1. PROGRAM モードの Edit select フィールドで “Sample assign” を選択し、再生方法を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで DATA ホイールを回し “Play mode” を選択してください。

```
Play mode  A
A1:L1:One shot
```

3. 再生方法を変更したいサンプルがアサインされているレイヤーを “Layer” フィールドで選択して下さい。

**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。

**注意:** ループ機能を使ったサンプルを再生する場合はプレイ・モードを **NOTE ON** に設定して下さい。 **ONE SHOT** を選択している場合は、サンプルのループ機能がオンの場合でもループ機能は動きません。

### ■ 一つのパッドで複数のサンプルを鳴らす。

一つにパッドに対して、最大で 4 つのサンプルを割り当てることができます。パッドに複数のサンプルを割り当てると、一つのパッドを叩くだけで複数のサンプルを鳴らすことができます。

1. PROGRAM モードで、再生方法を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されるパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで Sample assign を選択してください。

```
Sample assign  A
A1:L1:Sample01
```

└──┬──┘    └──┬──┘  
Layer field    Sample field

Pad number

3. Sample フィールドを選択して、割り当てたいサンプルを選択してください。

DATA ホイールを回すと、現在 MPC500 の RAM 内にあるサンプルが選択できます。

4. Layer フィールド 1 (L1) を選択し、[DATA]ホイールでレイヤー 2 (L2) を選択してください。
5. Sample フィールドで、レイヤー 2 (L2) に割り当てたいサンプルを選択してください。レイヤー 2 (L2) にサンプルがアサインされます。
6. このときパッドを叩くと、レイヤー 1 (L1) に割り当てられているサンプルと、レイヤー 2 (L2) に割り当てられているサンプルが同時に鳴ります。
7. 必要があれば、レイヤー 3 (L3)、4 (L4) フィールドにもサンプルを割り当てて下さい。



## ■ サンプルの音量と音程、パン（定位）を設定する。

各パッドに割り当てられているサンプルの音量と音程、パンを設定します。

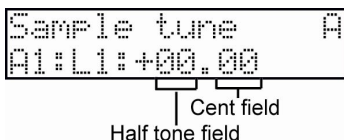
1. PROGRAM モードで、再生方法を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されるパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで “Sample level” を選択してください。

選択されたパッドの各ボリューム(Level フィールド)とパン(Pan フィールド)を調整することができます。パッドを叩いて音量/Panを確認しながら希望の音量/Panになるように調整して下さい。

3. 次に、Edit select フィールドで “Sample tune” を選択してください。



Tune フィールドは、小数点で区切られた二つのフィールドで構成されています。

左側の 2 桁は、サンプルの音程を半音単位で変更します。右側の 2 桁はセント単位（100 セントが 1 半音になります）で変更します。

4. パッドを叩いて音程を確認しながら、希望の音程になるように調整して下さい。

## ■ パッドのエンベロープを設定する

例えば、ピアノ(または、他の弦楽器など)を演奏すると、ハンマーがピアノの弦を叩き、叩いた力に対して弦が鳴ります。

もし、ダンパーペダルが踏まれていない場合は、しだいにレベルが下がっていきます。

MPC500 は、エンベロープを使用することでこの振る舞いを表現します。

各パッドはそれぞれのエンベロープ設定を持っています。

### アンプ・エンベロープの設定。

1. PROGRAM モードで再生方法を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

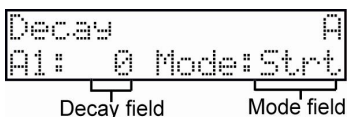
2. Edit select フィールドで “Attack” を選択してください。



上記画面の Attack time フィールドで、サンプルのアタック・タイム(音の立ち上がる時間)を設定します。

値を大きくしていくと、音の立ち上がりが遅くなります。

3. Edit select フィールドで “Decay” を選択してください。

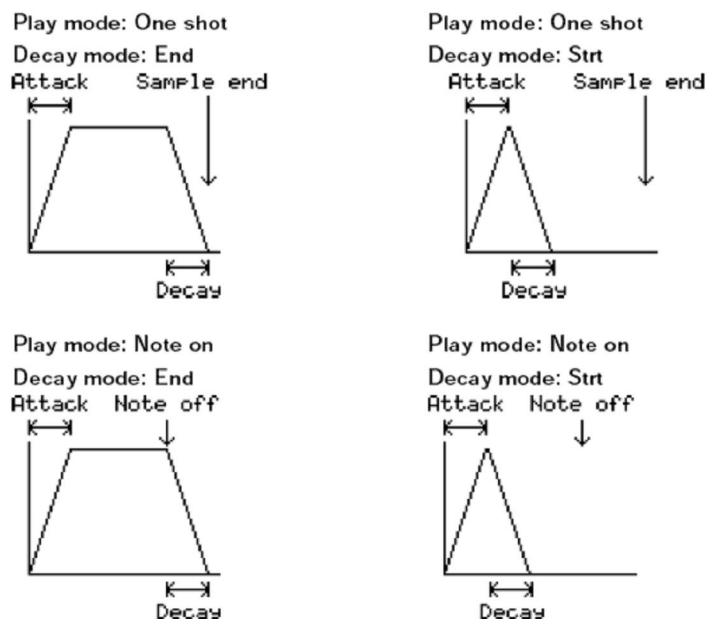


上記画面の Decay time フィールドで、サンプルのサンプルのディケイ・タイム（音が減衰する時間）を設定します。

値を大きくするとゆっくり音が減衰します。また、Mode(ディケイ・モジュレーション)でディケイによる減衰が始まるポイントを設定します。

**Strt** - Attack フィールドで設定したアタック・タイムが終了した時点でディケイを開始します。

**End** - サンプルのエンドポイントで減衰が終わるように、ディケイの開始点が決まります。

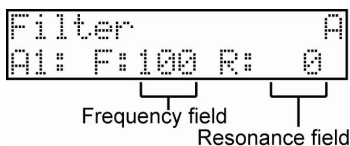


## サンプルの音色をエディットする（フィルターのエディット）

各パッドはフィルターと呼ばれる音色を変えるためのパラメーターを持っています。このパラメーターをエディットすることで、サンプルの音色を変えることができます。音色のエディットはPROGRAMモードのEdit selectフィールドでFilterを選択した際に行います

### ■ フィルターの設定をする

1. PROGRAMモードのEdit selectフィールドで“Filter”を選択してください。次の画面が表示されます。



2. パッドを叩いて音色をエディットしたいパッドを選択して下さい。

選択したパッドの番号がPadフィールドに表示されます。

MPC500は2PoleのLow passフィルターを搭載しています。Low passフィルターは高域成分をカットして、低域成分のみを通過させます。シンセサイザーなどの電子楽器で最も一般的に使われているフィルターです。

3. Frequencyフィールド(F)を選択し、カットオフ周波数を設定してください。

カットオフ周波数とはそれぞれのフィルターが効き始める周波数のことです。Low passフィルター選択している時は、カットオフ周波数を小さくしていくと、音はこもったような音になります。

これはカットオフ周波数が下がったことで、音の中の高域成分がカットされてしまうためです。

4. Resonanceフィールド(R)を選択し、フィルターのレゾナンスを調整してください。

レゾナンスの値を上げて行くと、Freqフィールドで設定した周波数部分の音成分を強調します。レゾナンスによる音の変化は、カットオフ周波数や使用しているサンプルにより変わるため、一概に説明することはできません。

Typeフィールド、FreqフィールドとResoフィールドの設定をいろいろ変えながら、音の違いを試してみてください。

## ベロシティを利用した音色変化

ベロシティを利用して様々なパラメーターをコントロールできます。

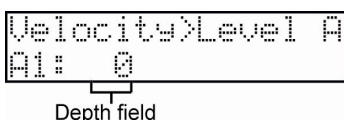
### ■ パッドを叩く強さでサンプルの音量を変える

パッドを叩く強さによってサンプルの音量を変えることができます。これにより、実際のドラムを演奏するように、弱く叩いたときは小さい音が、強く叩いたときは大きい音が出るような設定が可能です。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Velocity > Level”を選択してください。



3. パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるよう Depth フィールドを調整して下さい。

0 に設定すると、パッドを叩く強弱にかかわらず、いつも最大音量でサンプルが再生されます。値を増やすほど強弱の差が大きくなります。また、AmpEnvelope にある他のパラメーターも使うことで、より細かい音量変化の仕方を設定することが出来ます。詳しくは、75 ページ「アンプ・エンベロープの設定」をご覧ください。

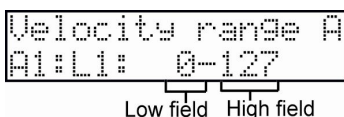
### ■ パッドを叩く強さでサンプルを切り替える。

一つのパッドに複数のサンプルを割り当てているとき、叩く強さで演奏されるサンプルを切り替えることができます。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. レイヤー1(L1)とレイヤー2(L2)に、それぞれサンプルをアサインしてください。
3. Edit select フィールドで“Velocity range”を選択してください。



4. Range フィールドは、サンプルが発音されるベロシティの上限と下限を設定するための二つのフィールドで構成されています。左側のフィールドで下限、右側で上限を設定します。ここでは例として、レイヤー2(L2)を選択し、Low フィールドを0、High フィールドを63に設定して下さい。
5. Layer1(L1)フィールドを選択し、Range フィールドを選択して、Layer1(L1)フィールドのLow フィールドを63、High フィールドを127に設定して下さい。
6. パッドを叩いて効果を確認して下さい。

強く叩くと Layer1(L1)フィールドに割り当てたサンプルが、弱く叩くと Layer2(L2)フィールドに割り当てたサンプルが再生されます。

**ヒント:** パッドを叩いた強弱は、MPC500 内では 0~127 の 128 段階で表されます。いちばん強く叩いたときの値が 127 となります。これは MIDI 規格の中の「MIDI ベロシティ」と呼ばれる、鍵盤を押す強さを表すものと同様のものです。

### ■ パッドを叩く強さでサンプルのピッチを変える

パッドを叩く強さによってサンプルのピッチを変えることができます。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Velocity>Tune”を選択してください。

```
Velocity>Tune  A
Al:  0
```

3. パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるようフィールドを調整して下さい。

0 に設定すると、パッドを叩く強弱でサンプルのピッチは変化しません。値を増やすほど強く叩いたときピッチは高くなります。

### ■ パッドを叩く強さでサンプルのアタック・タイムを変える

ペロシティの強弱でエンベロープのアタック・タイム(音の立ち上がる時間)をコントロールします。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Velocity>Attack”を選択してください。

```
Velocity>Att  A
Al:  0
```

3. パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるようフィールドを調整して下さい。

ペロシティが強いほどアタック・タイムが短くなります。0 に設定すると、ペロシティの強さに関係なくアタックは一定になります。

### ■ パッドを叩く強さでサンプルのスタートポイントを変える

ペロシティの強弱でサンプルのスタートポイントをコントロールします。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Velocity>Start”を選択してください。

```
Velocity>Start A
Al:  0
```

3. パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるようフィールドを調整して下さい。

“Velocity>Start”の値を大きく設定すれば、ペロシティが弱いほどサンプルのスタートが遅くなります。

0 に設定すると、ペロシティの強さに関係なくスタートは一定になります。

### ■ パッドを叩く強さフィルターのカット・オフ・フリケンシーを変える

ペロシティの強弱でフィルターのカット・オフ・フリケンシーをコントロールします。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Velocity>Filt”を選択してください。

```
Velocity>Filt  A
Al:  0
```

3. パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるようフィールドを調整して下さい。

この値を大きく設定すれば、ペロシティが強いほどカットオフ周波数が大きくなります。

0 に設定すると、ペロシティの強さに関係なくカットオフ周波数は一定になります。

## 同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ)

通常、同じパッドの音を連打すると、同じ音が重なって再生されます。MPC500 をドラム・マシンとして使用する場合は、このほうが自然な演奏が可能です。ただし、フレーズ・サンプルを使用する場合は、同じ音が重ならないほうが便利な場合があります。ボイス・オーバーラップ機能を使用すると、同じパッドの音が重ならないように設定することができます。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Voice overlap”を選択してください。

```

Voice overlap  A
A1:Poly
  
```

3. Parameter フィールドで、ボイス・オーバーラップの設定を、以下の項目から 1 つ選択してください。

- POLY - 同じパッドが重ねてなります。
- MONO - 同じパッドは重ねてなりません。

MONO を選択すると、同じパッドを連打したときでも、最後のパッドのみが再生されるようになります

## ミュート・グループの設定

通常、あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩くと、二つのパッドのサンプルは重なって再生されます。ミュート・グループ機能を使うと、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ことができます。

この機能を使うと、オープン・ハイハットの音が、クローズされて止まるような演奏をシミュレーションすることができます。

ミュート・グループの設定は、このようなパッド同士を同じミュート・グループに設定することで行います。

ミュート・グループを設定したパッド同士は、同時に再生されることはありません。

1. PROGRAM モードで編集したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて Pad number フィールドに表示されているパッド番号表示が変わります。

2. Edit select フィールドで“Mute Group”を選択してください。

```

Mute Group  A
A1:OFF
  
```

3. パッドを叩いて、ミュート・グループを設定したいパッドの一つを選択して下さい。
4. Mute group フィールドを選択して、ミュート・グループ・パラメーター フィールドを ON に設定してください。
5. パッドを叩いて、ミュート・グループを設定したいもう一つのパッドを選択して下さい。
6. どちらか一方のパッドを叩いてサンプルを再生中に、もう一つのパッドを叩いてみて下さい。最初のサンプルの音が止まり新しく叩いたパッドのサンプルのみ再生されます。

**ヒント:** ミュート・グループの設定は 2 個に限らず、複数のパッドに対して設定できます。

## その他のプログラム機能

### ■ プログラム名の変更

1. プログラムページの Edit select フィールドで、"Rename program"を選択してください。

```
Rename Program
Program01
```

2. Program name フィールドで名前を変更してください。

名前の付け方については 11 ページ「名前の付け方」をお読みください。

3. [DO IT]キーを押すと新しい名前に変更されます。

ウインドウが閉じて PROGRAM モードに戻ります。

### ■ プログラムのコピー

選択したプログラムをコピーして、新しいプログラムを作成します。

1. プログラムページの Edit select フィールドで、"Copy program"を選択してください。

```
Copy Program
From:Program01
```

Parameter field    Program field

2. Parameter フィールドが From と表示されます。Program フィールドでコピーしたいプログラムを選択してください。
3. Parameter フィールドを New に変更してください。新しく作成されるプログラムの名前を設定してください。
4. [DO IT]キーを押してください、プログラムのコピーが実行されます。

名前の付け方については 11 ページ「名前の付け方」をお読みください。

### ■ プログラムの削除

選択したプログラムを本体メモリーから削除します。

1. プログラムページの Edit select フィールドで、"Delete program"を選択してください。

```
Delete Program
Program01
```

2. 画面下で削除したいプログラムを選択してください。
3. [DO IT]キーを押してください、選択したプログラムがメモリー内から削除されます。

### ■ プログラムで使われていないサンプルを一括消去する (Purge)

色々なサンプルを録音したり、ロードしたりしながら使用していると、実際には使用しないサンプル（プログラムでパッドに割り当てられていないサンプル）がメモリー内にある場合があります。このような時に、プログラムの内容を確認して、たくさんのサンプルの中から使われていないサンプルを探して一つずつ消去するのは手間がかかります。PURGE 機能を使うと、使われていないサンプルだけをまとめて消去することができます。

1. プログラムページの Edit select フィールドで、"Purge unused"を選択してください。Purge unused ページが表示されます。

```
Purge unused
Press DO IT key
```

2. [DO IT]キーを押してください。

Delete Sample ウィンドウが表示されます。

```
DELETE SAMPLES
CANCEL or DO IT
```

3. プログラムで使用されていないサンプルを削除してよいのなら、[DO IT]キーを押してください。

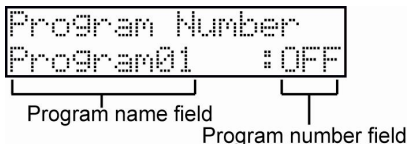
プログラムに割り当てられていないサンプルが一括して消去されます。

## ■ プログラムチェンジ・ナンバーの設定

プログラムにプログラムチェンジ・ナンバーを設定することで、シーケンスの途中でトラックに割り当てられているプログラムを切り替えることができます。途中でプログラムを切り替えない場合は設定する必要はありません。

プログラムの切り替えには、STEP EDIT モードで入力するプログラム・チェンジ・イベントを使用します。プログラム・チェンジ・イベントの入力方法については 41 ページ「ステップ・エディット」をお読み下さい。

1. プログラムページの Edit select フィールドで、“Program number”を選択してください。



2. 画面左下の Program name フィールドで、プログラムチェンジ・ナンバーを設定したいプログラムを選択してください。
3. 画面右下の Program number フィールドで、選択したプログラムに対してプログラムチェンジ・ナンバーを設定してください。

トラック内に、ここで設定した番号のプログラム・チェンジ・イベントが入っていると、シーケンス再生時にプログラムが切り替わります。プログラムを途中で切り替えない場合は OFF に設定して下さい。

## ■ パッドに MIDI ノート・ナンバーを割り当てる

MPC500 のパッドを叩いて演奏した情報は、内部のサンプラー・セクションとシーケンサー・セクションに直接、送信されますが、それと同時に MIDI 信号としても出力されています。パッドを叩いた情報は MIDI のノート情報として送信されます。このとき、どの叩いたパッドに対して、どの MIDI ノートを出力するかを決めておかなければなりません。

また、外部シーケンサーで作成したシーケンス・データを MPC500 で読み込んで、内部のサンプラー・セクションを鳴らすときにも、シーケンス・データに入っている MIDI ノート情報でどのパッドを鳴らすかを決めておかなければなりません。

1. プログラムページの Edit select フィールドで、“Note assign”を選択してください。Note assign ウィンドウが表示されます。



2. パッドを叩いて、設定を変更したいパッドを選択して下さい。
3. 選択したパッドのノート・ナンバーがパッド・ナンバー・フィールドの左側に表示されます。
4. ノート・ナンバーを[DATA]ホイールを使用して設定してください。

**注意:** MIDI 音源モジュール/キーボードでは、サンプル・バンクの設定が MPC500 とは異なるため、MIDI ノート・ナンバーに対してサンプルが割り当てが異なる場合があります。外部 MIDI 音源モジュールと接続する場合、MIDI ノート・ナンバーの設定が重要になります。例えば、MPC500 で外部の音源モジュール上のドラム・セットを MIDI でコントロールする場合、ドラム・セットの各音色に対する MIDI ノート・ナンバーが MPC と異なる場合があるので、MPC500 側で MIDI ノートを設定し直す必要があります。

## ■ MIDI ノート・ナンバーのリセット

1. プログラムページの Edit select フィールドで、“Assign reset”を選択してください。Assign reset ページが表示されます。



2. [DO IT]キーを押してください。

全てのパッドの、ノート・ナンバー割り当てが初期設定の値に戻ります。





## 第 13 章 エフェクト

この章ではエフェクトの選択と編集について説明します。

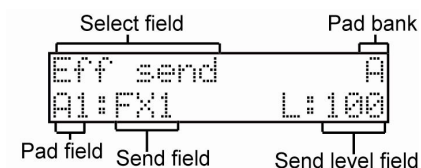
MPC500 では 2 系統のステレオ・エフェクトと 1 系統のマスター・エフェクトを使用することができます。特定のパッドの音に対してエフェクトをかけたい場合は、2 系統あるステレオ・エフェクトを使用してください。全体の音にエフェクトをかけたい場合は、マスター・エフェクトを使用します。エフェクトの設定は、セーブ時に SAVE ALL SEQs AND SONGS を選んでセーブした時に作成される ALL ファイルに含まれます。

### 特定のパッドに FX1(エフェクト 1)をかける。

選択したパッドの音にエフェクトをかけます。

ここでは選択したパッドに BITGRUNGER (ビット・グランジャー) をかける場合を例に説明します。

1. [MODE] キーを押して [PAD 09] (EFFECT) を押して下さい。EFFECT 画面が表示されます。



2. BITGRUNGER (ビット・グランジャー) エフェクトをかけたいパッドを「Pad」フィールドで選択してください。エフェクトをかけたいパッドを叩くことでパッドを選択できます。
3. 画面上の「Select」フィールドでは、エフェクトの各パラメーター設定をおこないます。
4. 「Send」フィールドで FX 1 を選択してください。

これで選択されたパッドの音が FX1 に送られます。

**注意:** 「Send level」フィールドは、「Delay」や「Reverbs」エフェクトを選択した時のみ表示されます。

5. 次に、「Select」フィールドで FX1 のパラメーターを設定します。[DATA] ホイールを回して次の画面を表示させてください。



6. 「Effect type」フィールドで Grunger を選択してください。
7. パッドを叩きながら、「Parameter」フィールドでエフェクトのかけ具合を調整してください。

Bit Grunger エフェクトは、音に歪みの成分を加えて音質を落として、ローファイな音を作ります。Depth の値を少なく設定すればヴィンテージサンプラーのような音質が得られます。さらに、Depth の値を大きく設定すると極端な歪み効果をえられます。Depth フィールドは、大きくすればするほどに音の品質をローファイ感の強い音になります。

**ヒント:** エフェクト・モードの Eff send フィールドで 1 に設定されているパッド全てに、FX 1 で選択しているエフェクトが適応されます。

**ヒント:** より詳しいエフェクトのパラメーターは、次項の「エフェクトの編集」で設定します。

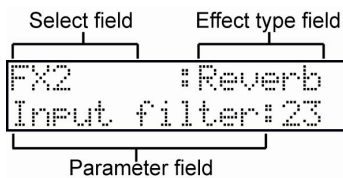
### 特定のパッドに FX2(エフェクト 2)をかける。

FX1 のように、各パッドに FX 2 を使用することができます。さらに FX 1 の出力に FX 2 を接続することでより多彩なエフェクトを使用できます。

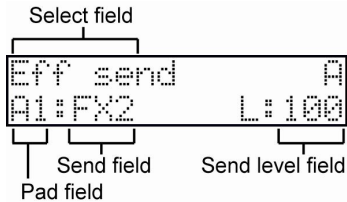
#### リバーブをかける

FX タイプで Reverb を選択したとき、若干操作が異なります。ここでは Effect type フィールドでリバーブを選択した場合を例に説明します。

1. 「Select」フィールドで FX2 を選択し、「Effect type」フィールドで Reverb を選択してください。



- 「Select」フィールドで EX send パラメーターを選択してください。



- リバーブをかけたい音がアサインされているパッドを叩いてください。

「Pad」フィールドでリバーブをかけたい音がアサインされているパッドが選択されます。

- 「Send」フィールドで FX 2 を選択してください。

このとき「Send Level」フィールドが表示されます。

- 「Send Level」フィールドを選択してください。

リバーブ・エフェクトは「Send」フィールドを設定しただけではかかりません。

リバーブをかけるには、「Send Level」フィールドで、リバーブに送る信号のレベルを調整する必要があります。

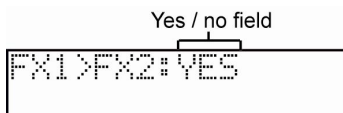
- [DATA] ホイールを回すと、リバーブに送る信号のレベルを調整することができます。

リバーブに送る信号のレベルが大きいくほど、リバーブの効果が大きくなります。

**ヒント:** パッドごとに Send・レベル・フィールドを設定して、リバーブをかける量を調整することができます。

## FX1 のエフェクトに FX2 のエフェクトをかける

通常、エフェクトの音は直接ステレオ・アウトに出力されます。「Select」フィールドで FX1>FX2 を選択し、Yes/no フィールドを設定すると FX1 の出力が FX2 に接続されて、FX1 の音に FX2 のエフェクトをかけられるようになります。

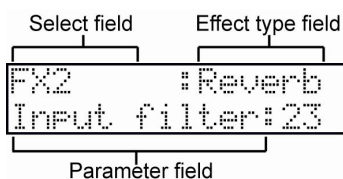


- エフェクト・モードの Select field で「FX1>FX2」を選択してください。Yes/No フィールドを Yes にセットしてください。

FX1 の音が FX2 に入力されるようになります。「Send」フィールドで、1 を設定したパッドの音には FX1 と FX2、両方のエフェクトがかかるようになります。

## エフェクトのエディット

ここではエフェクトのエディット方法について説明します。



FX1 が FX 2 を選択している場合、「Effect type」フィールドで [DATA] ホイールを回すことで異なったエフェクト・タイプを選択できます。

また、各エフェクトの「Parameter」フィールドでそれぞれのエフェクトのパラメーターを編集することができます。

ここからは、各エフェクトの内容について説明します。

### ■ Bit Grunger (ビット・グランジャー)

音に歪みの成分を加えて音質を落として、ローファイな音を作ります。

#### 'Depth' フィールド

どれだけ音質を落とすかを設定します。値を大きく設定するほど、ローファイな音になります。

### ■ 4 Band EQ (4 バンド・イコライザー)

4BAND EQ は 4 つの周波数帯域を調整できるイコライザーで、音色を補正/加工するエフェクターです。Low/ HiEQ はシェルピング・タイプの EQ で、特定の周波数を境に上下の周波数を強調もしくは削減します。Mid1/2 はピーキング・タイプの EQ で、特定の周波数とその周辺の倍音を強調もしくは削減します。

#### 'Low Frq' フィールド

低音域の周波数を設定します。

#### 'Low Gain' フィールド

低音域のゲインを調整します。

#### 'Mid1 Frq' フィールド

中音域 1 の周波数を設定します。

#### 'Mid1 Gain' フィールド

中音域 1 のゲインを調整します。

#### 'Mid1 Q' フィールド

中音域 1 の周波数帯域幅を設定します。

#### 'Mid2 Frq' フィールド

中音域 2 の周波数を設定します。

#### 'Mid2 Gain' フィールド

中音域 2 のゲインを調整します

#### 'Mid2 Q' フィールド

中音域 2 の周波数帯域幅を設定します。

#### 'High Frq' フィールド

フィールド高音域の周波数を設定します。

#### 'High Gain' フィールド

フィールド高音域のゲインを調整します。

### ■ Compressor (コンプレッサー)

COMPRESSOR は一定のレベルを越えた音を圧縮することで、音のレベルをそろえることができるエフェクトです。

#### 'Threshold' フィールド

ここで設定したレベルを超える信号が圧縮されます。このレベルを低く設定するほど、エフェクトがよくかかります。

#### 'Gain' フィールド

全体のレベルを調整します。Threshold フィールドの値を下げていくと、全体的な音量も下がる為、このフィールドで最終的なレベルを調整します。

#### 'Ratio' フィールド

圧縮する比率を設定します。値を大きくするほど圧縮する度合いが大きくなり、音量を平均化して全体のレベルをそろえる効果が大きくなります。

#### 'Attack' フィールド

入力された信号が Threshold フィールドの設定値を越えてから圧縮が開始されるまでの時間を設定します。

#### 'Release' フィールド

入力された信号が Threshold フィールドの設定値より下がってから圧縮が停止するまでの時間を設定します。

## ■ Phase Shifter (フェイズ・シフター)

PHASE SHIFTER は原音に位相をずらした音を加えることで、音に独特のうねりや回転効果を与えるエフェクトです。

### 'Sweep Rate' フィールド

周期的な変調の速度を設定します。

### 'Offset L/R' フィールド

L/R の位相のずれを設定します。0 を選択すると L/R は完全に同期しますが、値を上げていくと L/R にずれが生じて、より複雑な効果が得られます。

### 'Feedback' フィールド

エフェクト出力からエフェクト入力へフィードバックさせるレベルを設定します。エフェクトの効果が強調され、より癖のある音になります。

### 'Sweep Width' フィールド

周期的な変調の深さを設定します。

### 'Mid Point' フィールド

フェイズ・シフト効果の中心となる周波数帯域を設定します。値を高く設定すると、高音域を中心にフェイズ・シフトがかかります。

### 'L/R Sweep Sync' フィールド

ON を選ぶと左右の Sweep rate は同じ周期に設定されます。OFF を選ぶと右チャンネルの Sweep rate は左チャンネルより少しだけ高い値に設定され、より複雑な効果が得られます。

## ■ Tremolo (トレモロ)

TREMOLO は周期的に音量を変化させて、音に強弱を付けるエフェクトです。

### 'Rate' フィールド

周期的な変調の速度を設定します。

### 'Depth' フィールド

周期的な変調の深さを設定します。

### 'Invert' フィールド

L/R の変調を反転させるかどうかを選択します。OFF を選ぶと L/R が同じように変調されます。ON を選ぶと L と R の変調が反転して、複雑な効果が得られます。

### 'Seqsync' フィールド

TREMOLO が変化するスピードをシーケンスで設定したテンポに対しての Beat と Tick で設定出来るようになります。SeqSync フィールドを ON にすることで Rate フィールドの表示は"Beat"と"Tick"の単位になります。

## ■ Auto Pan (フライング・パン)

Auto PAN は周期的に音の定位を変化させ、音が頭の周りを回転しているような効果のエフェクトです。

### 'Sweep Rate' フィールド

音が回転する速度を設定します。値を大きくするほど、早くなります。

### 'Width' フィールド

定位の揺れ幅（移動範囲）を設定します。値を大きくするほどダイナミックに定位が移動します。

### 'Sweep Curve Bend' フィールド

定位の動き方を選択します。

### 'Pan Low' フィールド

定位の移動方法を選択します。LINER を選択すると定位が左右交互に直線的に移動します。ROTATE を選択すると定位が回転するように変化します。

### 'Seqsync' フィールド

音が回転する速度をシーケンスで設定したテンポに対しての Beat と Tick で設定出来るようになります。SeqSync フィールドを ON にすることで Rate フィールドの表示は"Beat"と"Tick"の単位になります。

## ■ Reverb (リバーブ)

REVERB は原音に残響をシミュレートした音を加えて、音に空間的な広がりや奥行きを与えるエフェクトです。

### 'Input Filter' フィールド

入力信号にかけるローパス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

### 'Time' フィールド

残響音の長さを設定します。値を大きく設定するほど、空間的な広がりが大きくなります。

### 'Hf Damp' フィールド

残響音の音質を設定します。値が小さく設定すると硬い音になり、値を大きく設定すると柔らかい音になります。

### 'Reverb Level' フィールド

残響音の音量レベルを設定します。

## ■ Delay (ディレイ)

DELAY 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ことの出来るエフェクトです。

**注意:** DELAY を選択できるのは FX2 のみになります。

### 'Time' フィールド

最初のディレイ音 (遅れた音) までの時間 (ディレイ・タイム) を設定します。Sq sync フィールドがオフの時は、1 ~ 999 msec (ミリ秒) の間で設定可能です。Sq sync フィールドが ON の時は、ビートとチックの値でディレイ・タイムを設定できます。

### 'Feedback' フィールド

ディレイ音の繰り返し量を設定します。値を大きく設定するほど、回数は多くなります。

### 'Hf Damp' フィールド

ディレイ音の音質を設定します。値を小さく設定するとアナログディレイのようなこもった音になります。

### 'Level' フィールド

ディレイ音の音量レベルを設定します。

### 'Sq Sync' フィールド (On/Off)

シーケンスのテンポとディレイ・タイムを同期させます。ON に設定すると Time フィールドの表示がビートとチックの表示に変わります。例えば Time フィールド 01.00 (4 分音符 1 拍) に設定すると、シーケンスのテンポに合わせてディレイ・タイムが 1 拍の長さになるように自動的に調整されます。

### 'Mode' フィールド (Pan/Mono)

ディレイの音の広がり方を決定します。

MONO: 標準的なモノラル・ディレイです。

PAN: ディレイ音が左右から聞こえるパンニング・ディレイです。

### 'Width' フィールド

Mode フィールドで PAN を選んだ時の、左右の広がり具合を設定します。値を大きくするほど、ディレイ音が左右に広がって聞こえます。

### 'Pan' フィールド

ディレイ音の定位を決めます。

## ■ Chorus (コーラス) / Flanger (フランジャー)

CHORUS も FLANGER も、原音に変調をかけたディレイ音を加えることで、音にうねりを与えるエフェクトです。設定する項目も同じです。

**注意:** CHORUS/FLANGER を選択できるのは FX2 のみに なります。

### 'Slow Sweep Rate' フィールド

周期的な変調の速度を設定します。

### 'Slow Sweep Depth' フィールド

周期的な変調の深さを設定します。

### 'Vibrato Rate' フィールド

細かい変調の速度を設定します。

### 'Vibrato Depth' フィールド

細かい変調の深さを設定します。

### 'Feedback' フィールド

エフェクト出力からエフェクト入力へフィードバックさせるレベルを設定します。エフェクトの効果が強調され、より癖のある音になります。

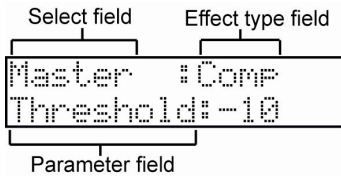
### 'L/R Sweep Sync' フィールド

ON を選ぶと左右の Sweep rate は同じ周期に設定されます。OFF を選ぶと右チャンネルの Sweep rate は左チャンネルより少しだけ高い値に設定され、より複雑な効果が得られます。

## マスター・エフェクトを使用する

マスター・エフェクトはステレオ・アウトに出力される音全体にけるエフェクトで、FX1 や FX2 のエフェクトとは独立して使用することができます。マスター・エフェクトでは、4バンドのイコライザーとコンプレッサーが使用することができ、最終的な音色やレベルを整えることができます。

1. Effect モードの「Select」フィールドで、[DATA]ホイールを回して Master を選択してください。



2. 「Effect type」フィールドでコンプレッサー (Comp) もしくはイコライザー (EQ) を選択してください。
3. コンプレッサー (Comp) もしくはイコライザー (EQ) を選択後、「Parameter」フィールドで [DATA]ホイールを回して「Effect」を選び、使用する Effect を ON にしてください。

**ヒント:** それぞれのエフェクトを使用しない場合は、OFF に設定しておいて下さい

## マスター・エフェクトのエディット

ここではマスター・エフェクトの具体的なエディット方法について説明します。

### ■ 4 Band EQ (4 バンド EQ)

高域と低域用のシェルピング・タイプの EQ と、2 ポイントのパラメトリック EQ から構成される 4 バンド EQ (イコライザー) です。EQ を使うと特定の音域を強調したり、逆に特定の音域のレベルを下げたりすることができ、ステレオ・アウトの音色を整えることができます。

```
Master :EQ
Hi Freq : 8000
```

#### Hi Freq, Hi Gain, Lo Freq, Lo Gain

高域 (Hi Freq) と低域 (Lo Freq) のイコライザーの、周波数とゲインを設定します。

「Hi Gain」フィールドでゲインを上げると、「Hi Freq」フィールドで設定している周波数から上の周波数の音を強調し、ゲインを下げると、「Hi Freq」フィールドで設定している周波数から上の周波数の音のレベルを下げます。

Lo Gain フィールドのゲインを上げると、「Lo Freq」フィールドで設定している周波数から下の周波数の音を強調し、ゲインを下げると、「Lo Freq」フィールドで設定している周波数から下の周波数の音のレベルを下げます。

### M1 + M2 Freq / Gain / Q

設定した周波数付近の音色をコントロールすることができる、パラメトリック・イコライザーを設定します。周波数 (M1 + M2 Freq)、ゲイン (M1 + M2 Gain)、Q (M1 + M2 Q) を使用します。

ゲイン (M1 / M2 Gain) を上げると、M1 / M2 Freq フィールドで設定している周波数付近の音を強調し、ゲインを下げると、M1 / M2 Freq フィールドで設定している周波数付近の音のレベルを下げます。

Q は、ゲイン (M1 / M2 Gain) の設定を変えた時に、M1 / M2 Freq フィールドで設定した周波数付近の音の変化の仕方を設定します。値を大きくすると、M1 / M2 Freq フィールドで設定した周波数付近の狭い範囲の音だけが変化します。値を小さくすると、設定した周波数を中心として広い範囲で音を変化させます。

## ■ Compressor

設定したレベルを超えた信号のレベルを圧縮して、全体的な音量をそろえることができるエフェクトです。

各フィールドの内容は FX1 / FX2 で選択できる COMPRESSOR と同様です。(詳しくは、85 ページをお読みください。)

## エフェクト・セットの編集

```
Eff Set
Eff:01
```

Effect set field

エフェクト・セットは FX1/FX2/マスター・エフェクトのタイプと設定を 1 セットにしたものです。各エフェクト・セットは、それぞれに別々な設定を記憶することができ、SELECT ページの「Eff」フィールドでエフェクト・セットを切り替えることができます。ここではエフェクト・セットのコピー/リセットの方法を説明します。

**ヒント:** シーケンスに EFFECT SELECT イベントを入力すると、シーケンスの途中でエフェクト・セットを切り替えることができます。詳しくは 41 ページ「ステップ・エディット」をお読み下さい。

### ■ エフェクト・セットをコピーする

```
Copy Eff
From:01 To:01
```

From field To field

1. 「Select」フィールドで Copy Eff を選択してください。

Copy Eff ウィンドウが表示されます。

2. 「From」フィールドでコピー元となるエフェクト・セットを選択して下さい。
3. 「To」フィールドでコピー先となるエフェクト・セットを選択して下さい。
4. [DO IT]キーを押してください、エフェクト・セットのコピーが実行されます。

### ■ エフェクト・セットをリセットする

```
Reset
Eff:01
```

Effect set field

エフェクト・セットの設定内容を初期設定の値に戻します。

1. 「Select」フィールドで Reset を選択してください。

リセットウィンドウが表示されます。

2. 「Eff」フィールドでリセットするエフェクト・セットを選択して下さい。
3. [DO IT]キーを押してください。

「Eff」フィールドで選択したエフェクト・セットの内容を期設定の値に戻します。[CANCEL] キーを押すと、リセットを実行せずにウィンドウを閉じます。



## 第 14 章 セーブ / ロード

MPC500 で録音したサンプルや、作成したシーケンスなどのデータは、そのままでは MPC500 の電源を切ると失われてしまいます。データを残しておきたい場合は、そのデータをメモリーカードに保存（セーブ）して下さい。

セーブされたファイルは、メモリーカードから読み込む（ロード）ことで再度 MPC500 で使用できるようになります

メモリーカードについて

MPC500 で使用できるのは、コンパクトフラッシュというメモリーカードで、128MB（メガバイト）のコンパクトフラッシュ・カードが一枚付属しています。コンパクトフラッシュ規格のメモリーカードであれば市販されているカードを使用することもできます。

**注意:** MB（メガバイト）はメモリーカードの容量を表します。数字が大きいくほたくさんのデータを保存しておくことができます。MPC500 で使用できるコンパクトフラッシュ・カードの容量は 32MB から 2GB になります。

**注意:** MPC500 で市販のコンパクトフラッシュ・カードを使用する場合は、使用する前に MPC1000 でコンパクトフラッシュ・カードをフォーマット（初期化）して下さい。フォーマットの方法については 101 ページ「メモリーカードをフォーマットする」をお読み下さい。

### メモリーカードへのデータの保存

ここでは、メモリーカードへのデータの保存方法について説明します。データの保存は、[MODE]キーを押して[PAD 3] (SAVE)を押すと表示される SAVE ページで行います。

#### ■ セーブ先の選択

データはメモリーカード内の指定した場所にセーブすることができます。ここでは、メモリーカード内にどのようにデータがセーブされるかと、セーブ先の指定方法を説明します。

1. メモリーカード・スロットにコンパクトフラッシュ・カードを挿入して、[MODE]キーを押して[PAD 3] (SAVE)を押して下さい。
2. SAVE ページが表示されます。

The screenshot shows a monochrome display with two lines of text. The first line is 'Save# Sample' and the second line is 'Item# Sample01'. Above the first line, 'Type field' is labeled with a line pointing to the 'Sample' part. Above the second line, 'Item field' is labeled with a line pointing to the 'Sample01' part.

**注意:** コンパクトフラッシュ・カードはしっかり奥まで差し込んでください。

3. [DO IT]キーを押すと下記の画面が表示されます。(Save to スクリーン)

The screenshot shows a monochrome display with the text 'Save to' at the top, followed by '<Fld:HIPHOP >' in the center. Below the text, there are labels: 'Select field' points to the top line, 'File type' points to 'Fld:', 'File name' points to 'HIPHOP', 'Directory up icon' points to '<', and 'Directory down icon' points to '>'.

このウィンドウではメモリーカードの内容を見ることができます。

メモリーカード内のファイルは、一般的なコンピューターのファイルと同じように階層で管理されています。ウィンドウ上では、フォルダは Fld、ファイルは Fil と表示されます。[DATA]ホイールを回すとフォルダの内のファイルを見ることができます。

4. 左右カーソルキーで階層を移動してください

左右カーソルキーで階層を移動することができます。例えば、上の図では、右カーソルキーで HIPHOP フォルダ選択し、さらに右カーソルキーを押すと、HIPHOP フォルダの中身が表示されます。

また、「File name」フィールドで[DATA]ホイールをスクロールするとフォルダの内のファイルを見ることができます。左カーソルキーを押すと、左のリストに移動し、さらに左カーソルキーを押すと、現在選択している階層の上の階層が表示 / 選択できます。

**ヒント:** Directory up icon が表示されない場合は、メモリーカード内の一番上の階層を表していて、これ以上、上の階層はありません。

5. セーブ先のフォルダを選択して下さい。選択されたフォルダが、保存先のフォルダになります。

#### ■ フォルダの作成

新しいフォルダを作成して、セーブ先として選択することができます。

1. Seve to 画面上段([MODE]+PAD03 DO IT)の「Select」フィールドで、[DATA]ホイールを回して「New Folder」を選択してください。

```
New folder
<Fld:HIPHOP >
```

新しいフォルダを作成する場所を選択してください。

2. [DO IT]ボタンを押してください。下記の画面が表示されます。

```
Folder name
New folder
```

3. フォルダに名前をつけてください。名前の設定方法については11ページをお読みください。
4. [DO IT]ボタンを押してください。新しいフォルダが選択した階層に作成され、新しいフォルダを選択した状態で Save to 画面に戻ります。

### ■ サンプルのセーブ

サンプルを一つずつセーブします。

```
Type field      Select field
Save# Sample
Item# Sample01
Item field
```

1. [MODE]キーを押して[PAD 3] (SAVE)を押して下さい。SAVE ページの「Select」フィールドで Sample を選択してください。
2. 「Item」フィールドで保存したいサンプルを選択してください。

[DATA]ホイールを回すことで、メモリー内のサンプルを選択することができます。

3. [DO IT]ボタンを押してください。
4. [DATA]ホイールとカーソルキーでサンプルの保存先のフォルダを選択してください。
5. [DO IT]ボタンを押してください。

選択したサンプルが保存されます。

セーブ先のフォルダに、すでに同じ名前のデータがある場合

セーブ先のフォルダに、すでに同じ名前のデータがある場合、File Exists ウィンドウが表示されます。

```
File exists
Replace
```

1. [CANCEL]キーを押すと、作業を取り消します。

メモリーカード内のデータを、セーブするデータで上書きする場合は「Selection」フィールドで Replace を選択し[DO IT]ボタンを押してください。メモリーカード内のデータが新しいデータに置き換えられます。

2. 名前を変更する場合は「Selection」フィールドで、[DATA]ホイールを回し Rename を選択してください。

```
File name
Program01
```

[DO IT]キーを押すと、File name ウィンドウが表示され名前を変更することができます。ファイルの名前を変更後、[DO IT]キーを押すと保存が開始されます。

### ■ プログラムのセーブ

プログラムと、プログラムで使用しているサンプルをセーブします。

1. SAVE ページの「Select」フィールドで「Program」を選択してください。
2. 「Item」フィールドでセーブしたいプログラムを選択してください。

[DATA]ホイールを使用して、保存したいメモリー内のプログラムを選択してください。

3. [DO IT]ボタンを押してください。
4. [DATA]ホイールとカーソルキーでプログラムのセーブ先フォルダを選択してください。
5. [DO IT]ボタンを押すと以下の画面が表示されます。

```
Save:With sample
Replace file:Yes
```

### 'Save' フィールド

プログラム・データと一緒にサンプル・データをセーブするかどうかを選択します。

#### With Samples

プログラム・データと、プログラムで使用しているサンプルをセーブします。通常はこちらを選択して下さい。セーブしたプログラムをロードすると、サンプルも自動的にロードされるようになります。

#### Program Only

プログラム・データだけをセーブします。サンプル・データはセーブしません。プログラムで使用しているサンプルが、選択しているフォルダの中にあることがわかっている時は、PROGRAM ONLY を選択することで、セーブにかかる時間を短縮することができます。

### 'Replace Same Samples' フィールド

セーブ先に同じ名前のサンプルがあった場合の処理を選択します。

- NO - フォルダ内に同じ名前のサンプルがある場合、そのサンプルはセーブしません。メモリーカードのデータをロードして、プログラムのみエディットした場合は、NO を選択します。
- YES - セーブするデータで上書きします。メモリーカードのデータをロードして、サンプル・データをエディットした場合は、YES を選択します。

6. [DO IT]ボタンを押してください。

SAVE が実行されます。

**注意:** 保存先のフォルダに同じ名前のファイルがある場合、File Exists ウィンドウが表示されます。詳しくは 91 ページ「第 14 章セーブ/ロード」をお読みください。

## ■ シーケンスのセーブ

シーケンスを一つずつセーブします。

```
Save:Sequence
Seq-01-Sequence01
```

1. SAVE ページの「Select」フィールドで「Sequence」を選択してください。
2. 「Item」フィールドでセーブしたいプログラムを選択してください。
3. データホイールを使用してメモリー内のシーケンスを選択してください。
4. [DO IT]ボタンを押してください。
5. [DATA]ホイールとカーソルキーでサンプルのセーブ先（フォルダ）を選択してください。
6. [DO IT]ボタンを押すと以下の画面が表示されます。

```
Save type
Seq-MPC format
```

7. 「Save type」フィールドで、セーブするシーケンスのタイプを選択してください。

SEQ - MPC500 独自のファイルとしてセーブします。MPC500 が独自に持っている固有のデータもセーブすることができます。通常はこちらを選択して下さい。

MID - MF (スタンダード MIDI ファイル) の Format 1 でセーブします。SMF は MIDI 規格で決められて

いるファイル形式で、MPC500 のシーケンス・データを、別のシーケンサーで読み込みたい場合はこちらを選択します。ただし、MPC500 固有のデータは失われてしまいます。

8. [DO IT]ボタンを押してください。

セーブが実行されます。

**注意:** 保存先のフォルダに同じ名前のファイルがある場合、File Exists ウィンドウが表示されます。詳しくは 91 ページ「第 14 章セーブ/ロード」をお読みください。

### ■ すべてのシーケンスをソングをまとめてセーブする

MPC500 本体内にあるすべてのシーケンスとソングをまとめてセーブします。

Save:All sq&song

実際にセーブされるのは、個別のシーケンスやソングファイルではなく、ALL ファイルという、すべてのシーケンスとソングを含んだ一つのファイルです。ALL ファイルをロードすると、すべてのシーケンスとソングをセーブした時の状態に戻すことができます。

1. SAVE ページの「Select」フィールドで All Sq&song を選択してください。
2. [DO IT]ボタンを押してください。
3. [DATA]ホイールとカーソルキーで All ファイルのセーブ先（フォルダ）を選択してください。
4. [DO IT]ボタンを押すと以下の画面が表示されます。

File name  
All sq&son

上記の画面では All ファイルの名前を変更することができます。

5. [DO IT]ボタンを押してください。

All ファイルのセーブが実行されます。

**Note:** 保存先のフォルダに同じ名前のファイルがある場合、File Exists ウィンドウが表示されます。詳しくは 91 ページ「第 14 章セーブ/ロード」をお読みください。

### ■ すべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブする

1. SAVE ページの「Select」フィールドで All pg&smpl を選択してください

Save:All pg&smpl

2. [DO IT]ボタンを押してください。
3. [DATA]ホイールとカーソルキーでプログラムとサンプルのセーブ先（フォルダ）を選択してください。
4. [DO IT]ボタンを押すと以下の画面が表示されます。

Replace file  
Yes

#### 'Replace same file' フィールド

セーブ先に同じ名前のファイル（プログラム、サンプル）があった場合の処理を選択します。

NO - フォルダ内に同じ名前のファイル（プログラム、サンプル）がある場合、そのファイルはセーブしません。

YES - セーブするデータ（プログラム、サンプル）で上書きします。

5. [DO IT]ボタンを押してください。

セーブが実行されます。

### ■ メモリー内のすべてのデータをまとめてセーブする。

サンプル、プログラムと ALL ファイルをまとめて一度にセーブします。

セーブを実行すると、サンプル、プログラム、ALL ファイルと同時にプロジェクト・ファイルがセーブされます。プロジェクト・ファイルには、サンプルやシーケンス・データその物は含まれていませんが、セーブを実行した時に一緒にセーブしたサンプル、プログラム、ALL ファイルの情報が記録されています。プロジェクトファイルを読みすると、一緒にセーブされたサンプル、プログラム、ALL ファイルも自動的にロードされ、MPC500 をセーブを実行した時と同じ状態に戻すことができます。たとえば、一日の作業を終えて、データをセーブする時に、SAVE ENTIRE MEMORY を実行すると、次の日に作業を再開する時に、プロジェクト・ファイルを選んでロードを実行すれば、MPC500 を昨日最後にセーブした時の状態に戻すことができます。

1. SAVE ページの「Select」フィールドで Entire Mem を選択してください。次の画面が表示されます

```
Save#Entire mem.
Project
```

2. 「Parameter」フィールドで Project を選択してください。

Project ファイルと一緒に、全てのサンプルとプログラムそして All ファイルがセーブされます。Project ファイルにはしたサンプル、プログラム、ALL ファイルの情報が記録されていますので、Project ファイルをロードすることによって、すべてのファイルをロードすることができます。

3. [DO IT]ボタンを押すと以下の画面が表示されます。

```
Replace file
Yes
```

#### 'Replace file' フィールド

セーブ先に同じ名前のサンプルがあった場合の処理を選択します。

NO - フォルダ内に同じ名前のファイルがある場合、そのファイルはセーブしません。

YES - セーブするデータで上書きします。

4. [DO IT]ボタンを押してください。

セーブが実行されます。

### ■ オートロード・フォルダ (Autoload) の作成

メモリーカード内に AUTOLOAD フォルダを作成すると、メモリーカードをカードスロットに挿入した状態で MPC500 の電源を入れた時、AUTOLOAD フォルダの内容を自動的にロードすることができます。普段よく使うドラム・セットのプログラムや、シーケンス・データを自動的にロードできるようになり便利です。

1. SAVE ページの「Select」フィールドで Entire Mem を選択してください。次の画面が表示されます。

```
Save#Entire mem.
Autoload
```

2. 「Parameter」フィールドで Autoload を選択し、[DO IT]ボタンを押してください。

AUTOLOAD フォルダは、常に一番上の階層にある ROOT フォルダの中につくられます。

ROOT フォルダに AUTOLOAD フォルダが既に存在すると、Autoload Folder Exists ウィンドウが表示されます。

```
Autoload folder
exist! Replace?
```

既存の AUTOLOAD フォルダを新しい AUTOLOAD フォルダで置き換える場合は、[DO IT]キーを押して下さい。この場合、既存の AUTOLOAD フォルダの内容は消えてしまいますので注意して下さい。

既存の AUTOLOAD フォルダの内容を残しておきたい時は、[CANCEL F4] キーを押して作業を中断して下さい。

セーブが実行されます。

### ■ 内蔵のフラッシュ・メモリーへのセーブ

SAVE フィールドで To internal を選択すると、MPC500 本体に内蔵されているフラッシュメモリーにデータを保存することができます。内蔵のフラッシュメモリーにセーブできるのは、SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES と SAVE ALL SEQs & SONGS のみです。個別のサンプルやシーケンス・データをセーブすることはできません。

セーブしたデータは、プリセット・プログラムやデモ・シーケンスと同じように MPC500 の電源を入れると自動的にロードされるようになります。

**注意:** 内蔵のフラッシュメモリーには工場出荷時に、プリセット・プログラムとデモ・シーケンスがセーブされています。内蔵のフラッシュメモリーにデータをセーブすると、この工場出荷時のデータは消去され、新たにセーブするデータに書き換えられます

All sq&song ファイルを内蔵フラッシュ・メモリーにセーブする。

1. SAVE ページの「Select」フィールドで To internal を選択してください。次の画面が表示されます。

```
Save:To internal
All sq&song
Type field
```

2. Type フィールドで「All sq&song」を選択し、[DO IT]ボタンを押してください。

次の画面が表示されます。

```
This erases
internal memory
```

3. [DO IT]ボタンを押してください。内蔵フラッシュメモリーに書き込む際の最終確認画面が表示されます。

```
Replace memory
Press REC buttn
```

4. [REC]キーを押してください。内蔵フラッシュメモリーに All sq&song ファイルが上書き保存されます。[CANCEL]キーを押すと作業を取り消します。

All pg&smpl ファイルを内蔵フラッシュ・メモリーにセーブする。

**注意:** 内蔵のフラッシュメモリーにセーブできるファイルのサイズは5Mバイトまでで、それ以上大きいデータを保存することはできません。

1. SAVE ページの「Select」フィールドで To internal を選択してください。次の画面が表示されます。

```
Save:To internal
All pg&smpl
Type field
```

2. 「Type」フィールドで All pg&smpl を選択し DO IT ボタンを押してください。

次の画面が表示されます。

```
This erases
internal memory
```

3. [DO IT]ボタンを押してください。内蔵フラッシュメモリーに書き込む際の最終確認画面が表示されます。

```
Replace memory
Press REC buttn
```

4. [REC]キーを押してください。内蔵フラッシュメモリーに All pg&smpl ファイルが上書き保存されます。[CANCEL]キーを押すと作業を取り消します。

**ヒント:** 付属のコンパクトフラッシュ・メモリーカード内の INTERNAL フォルダには、工場出荷時に MPC500 の内蔵フラッシュメモリーに保存されているプリセット・プログラム、デモ・シーケンスと同じファイルが保存されています。メモリーカードからこれらのファイルをロードして、内蔵フラッシュメモリーに保存することで、MPC500 を工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。

## ファイルの読み込み（ロード）

ここでは、ファイルの読み込み(ロード)方法について説明をします。MPC500 ではコンパクトフラッシュ・カードや内蔵のフラッシュメモリーからデータを読み込むことができます。

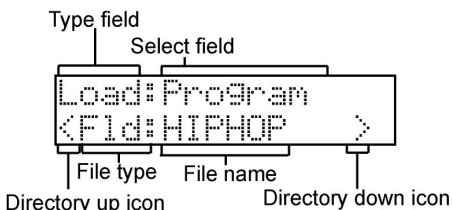
ファイルの読み込みは、[MODE] キーを押して[PAD2](LOAD) を押すと表示される LOAD ページで行います。

### ■ ファイルの選択

ロードするファイルの選択方法について説明します。

1. [MODE] キーを押して[PAD2](LOAD) を押して下さい。

LOAD ページが表示されます。メモリーカードからロードする場合は、メモリーカード・スロットにコンパクトフラッシュ・カードを挿入して下さい。



**注意:** コンパクトフラッシュ・カードはしっかり奥まで差し込んで下さい。

このウィンドウではメモリーカードの内容を見ることができます。

メモリーカード内のファイルは、一般的なコンピュータのファイルと同じように階層で管理されています。ウィンドウ上では、フォルダは Fld、ファイルは Fil と表示されます。[DATA]ホイールを回すとフォルダの内のファイルを見ることができます。

2. 左右カーソルキーで階層を移動してください。

左右カーソルキーで階層を移動することができます。例えば、上の図では、右カーソルキーで HIPHOP フォルダ選択し、さらに右カーソルキーを押すと、HIPHOP フォルダの中身が表示されます。

また、「File name」フィールドで[DATA]ホイールをスクロールするとフォルダの内のファイルを見ることができます。左カーソルキーを押すと、左のリストに移動し、さらに左カーソルキーを押すと、現在選択している階層の上の階層が表示 / 選択できます。

**ヒント:** ROOT フォルダはメモリーカード内の一番上の階層を表していて、これ以上、上の階層はありません。

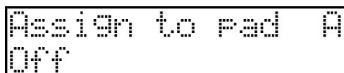
3. ロードするファイルを選択して下さい。
4. [DO IT]キーを押して下さい。

ロードを実行します。「Select」フィールドと「Type」フィールドで選択したファイルの種類に応じて、以降の手順が変わります。

### ■ サンプルのロード

サンプル・ファイルを一つずつロードします。ロードするサンプルをパッドに割り当てることもできます。

1. サンプルを選択し[DO IT]キーを押してください。Assign to pad ウィンドウが表示されます。



**ヒント:** サンプルを選択した時、[PLAY]ボタンを押すと選択しているサンプルを試聴できます。

2. サンプルを割り当てたいパッドを叩いてください。パッドを叩くと Assign to pad ページの下段にパッド番号が表示されます。

サンプルをパッドに割り当てない場合は、[DATA]ホイールを左に回して OFF を選択して下さい。

3. [DO IT]キーを押してください。

ロードしたサンプルが選択したパッドに割り当てられます。

**ヒント:** MPC3000/2000/2000XL の".snd"ファイルも同様にロードすることが出来ます。

ロードするサンプルと同じ名前のサンプルが本体内に存在する場合、File Exists ウィンドウが表示されます。同じ名前のサンプルを File Exists ウィンドウ下段のフィールドでファイルを上書き (Replace) するか名前を変更 (Rename) するか選択できます。

```
File exists
Replace
```

Replace を選択し[DO IT]キーを押すと、同じ名前のロードするデータで本体内のデータを上書きします。

Rename を選択し[DO IT]キーを押すと、次の Rename 画面が表示されます。

```
File name
Sample01
```

LOAD しようとしているファイルの名前を変更し、[DO IT]ボタンを押してください。

サンプルがロードされます。

## ■ プログラムのロード

プログラム・ファイルを一つずつロードします。

1. プログラムを選択し、[DO IT]キーを押してください。"Load a program"ウィンドウが表示されます。

```
Load:With sample
Clear memory:Yes
```

2. 「Load」フィールドでプログラムと一緒にサンプルをロードするかを選択します。  
また、プログラムを読み込む際に現在のメモリー内のデータをクリアするか堂かを選択することができます。  
以下の項目から選択できます。

With Sample - プログラムで使用していたサンプルもロードします。通常はこちらを選択して下さい。

Prog Only - プログラム・ファイルだけをロードして、サンプルはロードしません。セーブしてあるプログラムを元に、新しくサンプルを割り当てて新たにプログラムを作成する場合などに選択します。

Clear Memory - このオプションを選択すると、メモリーからのすべてのプログラムとサンプルを消去します。常にこのフィールドはデフォルトで No に設定されています。Yes を選択し[DO IT]キーを押すと以下のウィンドウが表示されます。

```
Clear all progs
&samples!
```

Clear Memory が Yes に設定されている場合に、[DO IT]キーを押すと、メモリーからのすべてのプログラムとサンプルを消去し選択した後にプログラムをロードします。[CANCEL]キーを押すと作業を終了します。

3. Clear Memory が NO に設定されている場合に、[DO IT]キーを押すと、次の画面が表示されます。

```
Replace same
sample:Yes
```

ロードするサンプルと同じ名前のサンプルが本体内に存在する場合の振る舞いを設定します。

NO - 同じ名前のサンプルはロードしません。

YES - 同じ名前のサンプルがあった場合は、ロードするデータで本体内のデータを上書きします。

4. [DO IT]キーを押して下さい。プログラムのロードが実行されます。

## ■ シーケンスのロード

シーケンス・ファイルを一つずつロードします。

1. シーケンスを選択し、[DO IT]キーを押してください。Load a Sequence ウィンドウが表示されます。

```
Load into
S4:01-(unused)
```

2. 「Load into」フィールドでロード先のシーケンスを選択して下さい。何番のシーケンスにロードするかを選択します。
3. [DO IT] キーを押して下さい。ロードが実行されます。



## ■ ALLファイルのロード

ALL ファイルをロードします。ALL ファイルにはシーケンスとソングのデータが含まれていて、ALL ファイルをロードすると、本体内に  
あるすべてのシーケンスとソングが消去され、ロードしたデータに置き変わります。

1. ALL ファイルを選択し、[DO IT]キーを押してください。
2. Load ALL (SEQ&SONGS) File ウィンドウが表示されます。

```
Load
All seq&songs
```

3. Load 画面の Parameter フィールドで All seq&songs を選択し[DO IT]キーを押してください。  
ロードが実行されます。

## ■ ALLファイルから個別にシーケンスをロードする

ALL ファイルの中から、個別にシーケンスをロードすることができます。

1. ALL ファイルを選択し、[DO IT]キーを押してください。

Load ALL (SEQ&SONGS) File ウィンドウが表示されます。

```
Load
Single seq
```

2. Load 画面の Parameter フィールドで Single seq を選択し[DO IT]キーを押してください。  
次の画面が表示されます。

```
Ld:#01-Sequence01
To:#01-(unused)
```

3. 「Ld(Load file)」フィールドで LOAD するシーケンスを選択します。
4. 「Ld」フィールドでは ALL ファイル内の個別シーケンス・データを選択することができます。
5. 「To」フィールドでロード先のシーケンスを選択して下さい。

ロード先のシーケンス番号を選択します。

6. [DO IT]キーを押してください。

ロードが実行されます。

## ■ プロジェクトのロード

セーブ時に SAVE ENTIRE MEMORY でセーブすると作成されるプロジェクト・ファイルをロードします。

プロジェクト・ファイルをロードすると、現在本体内に存在するすべてのデータが消去され、プロジェクト・ファイルでロードされる  
データに置き変わりますので注意して下さい。

1. project ファイルを選択し、[DO IT]キーを押してください。Load CAUTION ウィンドウが表示されます。

```
DO IT will clear
entire memory!
```

2. [DO IT]キーを押してください。本体メモリー内のデータが全て消去され project ファイルのロードが実行されます。

## ■ フォルダのロード

フォルダ内のファイルをまとめてロードすることができます。ロードされるのは、プログラム、サンプル、ALL ファイルです。

1. "Folder"を選択し、[DO IT]キーを押してください。次の画面が表示されます。

```
Load folder
Clear memory:Yes
```

フォルダをロードする際に本体のメモリーがクリアされるかどうかを選択します。(次ページ)

Yes - メモリー内のデータを全て消去してから、フォルダ内のデータをロードします。

No - メモリー内のデータに選択しているフォルダ内のデータを追加します。

```
Replace same
sample:Yes
```

Clear memory で NO を選択し、[DO IT]キーを押した場合、ロードされるファイルと同じ名前のサンプルが、本体内に存在する場合の振る舞いを設定します。

NO - 同じ名前のファイルはロードされません。

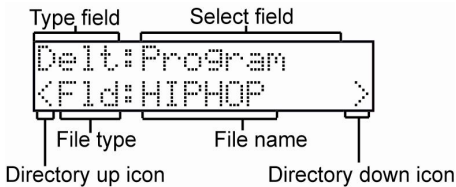
YES - 同じ名前のファイルがあった場合は、ロードされるデータで本体内のデータを上書きします。

2. [DO IT]キーを押してください。ロードが実行されます。

### ■ ファイルの削除

メモリーカード内のファイルを削除することができます。

1. Load ウィンドウの「Type」フィールドで Delt を選択してください。



2. 削除したいファイルを選択し、[DO IT]ボタンを押して下さい。

ファイルが選択されている場合、[DO IT]ボタンを押すとすぐ削除されます。

フォルダ選択されている場合、[DO IT]ボタンを押すと以下のスクリーンを表示するでしょう。

```
Delete folder
& contents
```

3. [DO IT]ボタンを押して下さい。フォルダとその内容がすべて削除されます。

### ■ 電源を入れたときに自動的にファイルをロードする機能の設定。

MPC500 の初期状態では、電源を入れると自動的にプリセット音とデモ・シーケンスをロードする、オートロード機能がオンになっています。この機能をオフにして、電源を入れても何もロードしないように設定することができます。

1. 「Type」フィールドで Load を選択してください。
2. 「Selection」フィールドで Auto load を選択してください。

```
Load#Autoload
On
```

Load setup ウィンドウが表示されます。

On - 電源投入時、内蔵メモリーからデータを自動的にロードします。

Off - 電源投入時、内蔵メモリーからデータを自動的にロードしません。

3. オートロードを解除するには、「Autoload」フィールドを OFF に設定してください。次回より電源を入れてもプリセット音とデモ・シーケンスをロードしません。

**ヒント:** AUTOLOAD フォルダがセーブされているメモリーカードをカードスロットに入れた状態で電源を入れると、Autoload フィールドの設定にかかわらず、メモリーカード内の AUTOLOAD フォルダを自動的にロードします。

### ■ メモリーカードをフォーマットする

メモリーカードをフォーマットします。

フォーマットを実行すると、メモリーカード内のすべてのデータが失われてしまいますので注意して下さい。

1. 「Type」フィールドで Format を選択してください。（Frmt として表示されます）

```
Form#
Format CF card
```

2. [DO IT]キーを押してください。次の画面が表示されます。

```
DO IT will erase
all files on CF!
```

3. [DO IT]キーを押してください。フォーマット（初期化）が実行されます。

### ■ 内蔵のフラッシュ・メモリーへのセーブ

SAVE Type で To internal を選択すると、MPC500 の内蔵フラッシュメモリーへのセーブすることができます。

**注意:** 内蔵のフラッシュメモリーには工場出荷時に、プリセット・プログラムとデモ・シーケンスがセーブされています。内蔵のフラッシュメモリーにデータをセーブすると、この工場出荷時のデータは消去され、新たにセーブするデータに書き換えられます

1. Select フィールドで To internal を選択してください。

```
Save#To internal
All sq&song
```

2. 2つの保存オプションから、セーブするファイルの種類を選択します。

All sq&song - 全ての sequence and songs を保存します。

All pg&smpl - 全て programs and samples を保存します。

3. [DO IT]キーを押してください。次の画面が表示されます。

```
This erase
internal memory
```

4. [DO IT]キーをもう一度押してください。次の画面が表示されます。

```
Replace memory
Press Rec key
```

5. [REC]キーを押してください。内蔵フラッシュメモリーにデータがセーブされます。

**注意:** 内蔵のフラッシュメモリーにセーブできるファイルのサイズは5Mバイトまでで、それ以上大きいデータを保存することはできません。

**ヒント:** 付属のコンパクトフラッシュ・メモリーカードの INTERNAL フォルダには、工場出荷時に MPC500 のフラッシュメモリーに保存されているプリセット・プログラム、デモ・シーケンスと同じファイルが保存されています。メモリーカードからこれらのファイルをロードして、フラッシュメモリーにセーブすることで、MPC500 を工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。



## 第 15 章 コンピューターとの接続

MPC500 は USB マスストレージクラスに対応していますので、MPC500 と USB マスストレージクラスに対応した PC を USB ケーブルで接続すると、MPC500 に挿入されているメモリーカードを PC がリムーバブルメディアとして認識します。認識されたメモリーカードと PC 間でドラッグ&ドロップでデータを転送することができます。メモリーカード内のデータを PC に保存したり、PC に保存されているデータをメモリーカードに読み込むことができます。

Windows では 2000/Me/XP 以降、Macintosh では 9.x/10.x 以降の OS が必要となります。

**注意:** 内蔵メモリー (RAM) の内容を直接コンピューターで認識することはできません。コンピューターに保存したいデータが内蔵メモリーにある場合は、いったんメモリーカードへ保存して下さい。コンピューターから転送されるデータもメモリーカード内に保存されますので、転送したデータを MPC500 で使用するには、メモリーカードから MPC500 にデータを読み込んで下さい。以下、メモリーカードとコンピューターとの間でデータのやり取りを行う場合を例に MPC500 と PC の接続について説明します。

### ■ PC (Windows 2000/Me/XP) との接続

1. [MODE] キーを押して[PAD02](LOAD)もしくは [PAD03](SAVE)を押して下さい。

```
USB:
Not connected
```

「Type」フィールド (画面上) で USB を選択して下さい。MPC500 とコンピューターを接続するため、USB ページが表示されます。

2. USB ケーブルで、MPC500 の USB スレーブ端子と PC の USB ホスト端子を接続して下さい。MPC500 が USB で接続された場合、以下の画面表示に切り替わります。

```
USB :
Connected
```

3. 初めて MPC500 を接続した場合、PC 上で「新しいハードウェアが見つかりました」というダイアログボックスが表示されますので画の指示に従って下さい。

MPC500 が PC に認識されると、タスクバーに [取り外し] アイコンが表示され、デバイスマネージャには USB 大容量記憶装置デバイスとして認識されます。

PC のマイコンピューター上では MPC500 はリムーバブルディスクとして表示されます。

4. マイコンピューターを表示すると、MPC1000 がリムーバブルディスクとして表示されます。PC ヘデータを保存する場合には、保存したいデータを選んでリムーバブルディスクから、PC の HD へドラッグ&ドロップして下さい。データを読み込む場合には、読み込みたいデータを選んで HD からリムーバブルメディアへドラッグ&ドロップして下さい。
5. データの転送が終了したら、PC のタスクバーから [取り外し] アイコンを左クリックして「USB 大容量記憶装置デバイス-ドライブ (:) を停止します」を選択して下さい。

**注意:** (:) には、コンピューターに接続されているドライブ数などに応じたアルファベットが表示されます。

デバイスの停止を選択すると、「USB 大容量記憶装置デバイス」は完全に取り外すことができます」というダイアログボックスが表示されます。

6. MPC500/PC の USB 端子から USB ケーブルを取り外して下さい。

**注意:** USB ケーブルを取り外す前に、必ず手順 5 の「デバイスの取り外し」を実行して下さい。

**注意:** MPC500 で USB を使ってコンピューターとやり取りできるのは USB ページを表示している時だけです。USB ページを表示している時は、MPC500 から USB ケーブルを抜くまで他のページやモードへ移動することはできません。

**■ Macintosh との接続**

MPC500 のカードスロットにメモリーカードを挿入して下さい。

1. [MODE] キーを押して[PAD02](LOAD)もしくは [PAD03](SAVE)を押して下さい。



「Type」フィールド（画面上）で USB を選択して下さい。MPC500 とコンピューターを接続するため、USB ページが表示されます。

2. USB ケーブルで、MPC500 の USB スレーブ端子と PC の USB ホスト端子を接続して下さい。

リムーバブルメディアがデスクトップ上に表示されます。

3. Macintosh ヘデータを保存する場合には、保存したいデータを選んでリムーバブルメディアから HD へドラッグ&ドロップして下さい。

Macintosh からデータを読み込む場合には、読み込みたいデータを選んで HD からリムーバブルメディアへドラッグ&ドロップして下さい。

4. データの転送が終了したら、リムーバブルメディアを選んでゴミ箱にドラッグ&ドロップして下さい。

Mac OS 10.x でリムーバブルメディアを Dock のゴミ箱にドラッグすると、ゴミ箱アイコンがイジェクトアイコンに変化します

5. MPC500/Macintosh の USB 端子から USB ケーブルを取り外して下さい。

**注意:** USB ケーブルを取り外す前に、必ず手順 4 の操作を行なって下さい。

**注意:** MPC500 で USB を使ってコンピューターとやり取りできるのは USB ページを表示している時だけです。  
USB ページを表示している時は、MPC500 から USB ケーブルを抜くまで他のページやモードへ移動することはできません。

## 第 16 章 その他の設定

ここでは他の章で説明されていない、その他の機能について説明します。

### ■ マスター・レベルの調整

MAIN VOLUME ノブを回すと、ヘッドフォンとステレオ・アウトの音量を調整することができます。MAIN VOLUME はアナログ信号のレベルを可変していますが、この他に、MPC500 全体の音量をデジタル的に調整することもできます。

1. [MODE]キーを押して[PAD08](OTHER)を押してください。

OTHER モードに入ります。

```
Master level
  0dB
```

2. 画面上のパラメーターを[DATA]ホイールを使い、Master level に設定してください。
3. Master Level フィールド（画面下）でレベルを設定してください。

ここで設定するのは DA コンバーターに送られるデジタル信号のレベルです。MPC500 は最大で同時に 32 音を出力することができます。一つのサンプルだけを鳴らす場合と、32 音が同時に再生される場合とでは、大きな音量差があります。Master level フィールドの設定を上げると、MPC500 全体の音量が上がり、ノイズの少ない、より迫力のある音になりますが、たくさんの音が同時に再生されると、レベルがオーバーして歪んでしまう場合があります。Master level フィールド設定を下げていくと、たくさんの音が同時に鳴っても、レベルがオーバーして歪んでしまうことは無くなりますが、ノイズや音の迫力の面では不利になります。Master level フィールドの設定は、使用状況に合わせて最適な値を設定して下さい。

### ■ パッド感度の調整

実際にパッドを叩いた強さは MPC500 の内部で「ベロシティ」という鍵盤を押す強弱を表す情報に置き換えられて内部の音源を鳴らします。パッドを使って演奏している時、自分では強くパッドを叩いているつもりなのにベロシティの 127（ベロシティの最大値）が出ない場合や、弱く叩いているつもりなのにすぐにベロシティの 127 が出てしまう様な場合、パッドの感度とベロシティカーブを調整して自分の好みの設定に調整することができます。

パッドの感度、ベロシティカーブはパッド毎に設定することができます。

1. [MODE]キーを押して[PAD 8] (OTHER) を叩いて、OTHER モードを選択します。

Other ページが表示されます。

```
Pad sensitivity
  01: 9 Curve: A
```

Sens field      Curve field

Pad field

2. 「Parameter」フィールドで Pad sensitivity を選択します。
3. 感度を調整したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの番号が左上の「Pad」フィールドに表示され、叩いたパッドのパッド感度とベロシティカーブの現在の設定値がそれぞれ「sens」フィールドと「curve」フィールドに表示されます。

4. 「Pad sensitivity」フィールドを選択してパッドを叩きながらパッドの感度を調整します。

「Pad sensitivity」の値が小さいと強く叩いても大きなベロシティ値が出なくなり、値が大きくと弱く叩いただけでも大きなベロシティ値が出力されるようになります。

5. 「Velocity curve」フィールドを選択してパッドを叩きながらベロシティカーブを選択します。

ベロシティカーブは、実際にパッドを叩いた強さを MIDI のベロシティデータに変換する際の、値の変化具合を調整します。強弱を付けてパッドを叩いてもベロシティの変化が少ない場合は、A(linear)-B-C-D (log)の順でベロシティカーブを試してみてください。

### ■ 内部に保持している設定をリセットする

サンプルやシーケンスに関する設定は、ファイルをセーブする際にデータと一緒に保存されますが、MPC500 自体の振る舞いを決める設定項目は、本体内のフラッシュメモリーに保存され、電源を落としても本体に保持されています。次に説明する手順で内部に保持している設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。

1. [ERASE/UNDO]キーを押しながら電源を入れて下さい。
2. 画面に[MPC500 (##MB installed)] と表示されたら[ERASE/UNDO]キーを放して下さい。

内部の設定がリセットされ、工場出荷時の設定に戻ります。本体が保持しているのは以下の設定項目です。

Timing Correct (Note value, Swing%)  
 Click/Metronome (Count in, Rate, In play, In rec)  
 Step Edit Options (Auto step increment, Duration of recorded notes)  
 Active track receive channel  
 Soft thru  
 Sync in  
 Sync out  
 Master level  
 Sustain pedal to duration  
 Truncate dura  
 Tap average  
 Autoload

### ■ 本体の OS バージョンの確認

MPC500 のオペレーティングシステムは、工場出荷後アップグレード可能です。  
 [OTHER]モードで現在インストールされている OS のバージョンをチェックすることができます。

```
Version
1.0
```

最新の OS については、<http://www.akaipro.com> をご覧ください。

### ■ MPC500 の OS アップデート (バージョンアップ) の方法

OS アップデートを行う前に、CF カードや USB などを使用して、本体メモリー内のソング、プログラム、およびサンプルなどすべてのデータを、CF カードまたはコンピューターに保存してください。  
 データが RAM 内にある状態でアップグレードを行うとすべての全てのデータが消去されてしまいます。

1. Web サイトから OS ファイルをダウンロードし、コンピューターを使用して CF カードの ROOT フォルダにコピーしてください。
2. OS ファイルが入った CF カードを MPC500 に挿入してください。
3. [SHIFT]ボタンを押しながら、電源スイッチを入れてください。
4. 画面が OS アップデートページに入ります。[REC]ボタンを押すと MPC 本体内蔵のフラッシュメモリー消去後、OS のアップデートが始まります。
5. OS のアップデート作業が終了すると、画面に「complete」と表示され、メイン・シーケンス画面が表示されます。

確実に OS アップデートを終了するため、MPC500 の電源を切り、ERASE/UNDO ボタンを押しながら電源を再起動 (初期化) を行ってください。



# 仕様

## ■ General

Display:	2 x 16 character LCD w/back light
Memory card slot:	Compact Flash (The size of the compact flash card that MPC500 can handle is from 32MB to 2GB)
Dimensions:	266mm x 175mm x 44mm
Weight:	1.34 kg
Power requirement:	12v DC 600mA (negative tip)
Battery life:	Approximately 4.5 hours of continuous use with LCD backlight ON.

## ■ Sound Generator

Sampling rate:	44.1kHz
Memory capacity:	16MB standard (11.5MB for sound memory), expandable to 128MB
Recording time:	136sec. (16MB, MONO) 24m28sec. (128MB, MONO)
Memory expansion slot:	1 x for optional EXM128
Data format:	16-bit linear
Polyphony:	up to 32 (dependent on processing)
Dynamic filtering:	2-pole lowpass filter per voice
Preset sound memory:	5MB
Number of programs:	24

## ■ Effects

Effects:	2 stereo effects and Master effect
Effect type:	Chorus, Flanger, Bit grunger, 4 band EQ, Compressor, Phase shifter, Tremolo, Flying pan, Reverb, Delay
Master effect:	4 band EQ, Compressor

## ■ Sequencer

Maximum events:	100,000 notes
Resolution:	96 parts per 1/4-note
Sequences:	99
Tracks per sequence:	48
MIDI output channels:	16
Song mode:	20 songs, 250 steps per song
Drum pad:	12 (velocity and pressure sensitive)
Drum pad banks:	4
Sync mode:	MIDI clock

## ■ Inputs/Outputs

Record input (L and R):	1/4-inch stereo phone x 2, pseudo balanced -40dBu, input impedance 9k ohm
Max. Input level:	+10dBu
Stereo output (L and R):	1/4-inch phone x 2 pseudo balanced +11dBu, output impedance 1k Ohms,
Max. Output level:	+5 dBu
Phones output:	1/4-inch stereo phone x 1, 200mW / 100 ohms
MIDI inputs:	1 x 5-pin DIN
MIDI outputs:	1 x 5-pin DIN
USB:	Slave connector x 1, USB MASS STORAGE CLASS support (Windows 2000/ME/XP or later version, or Mac OS 9.x/10.x or later version.)

## ■ Data Compatibility

MPC1000	SEQ, WAV, PGM
MPC2000/2000XL	SEQ, WAV, SND, PGM (Most parameters of PGM file can be loaded.)
MPC2500	SEQ, WAV, PGM
MPC4000	SEQ, WAV, PGM (DRUM program only. Only note assign and tune are loaded.)
MPC3000	SND (THRU Computer)
Z4/Z8	WAV, PGM (DRUM program only. Only note assign and tune are loaded.)
S5000/6000	WAV only (THRU Computer)



# MIDI インプリメンテーション・チャート

## ■ Sampler Section

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	X	1 16	
	Changed	X	1 16	
Mode	Default	X	1	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number	True Voice	X	35 98	
		X	35 98	
Velocity	Note On	X	O	
	Note Off	X	X	
After Touch	Keys	X	X	Used in note repeat feature
	Ch s	X	O	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0-127	X	X	
Program Change	True #	X	0-127	
System Exclusive		X	X	
System Common	Song Pos	X	X	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System Realtime	Clock	X	X	
	Commands	X	X	
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
	GM On	X	X	
Notes:				

Mode 1: OMNI ON,  
POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO

O: YES

Mode 3: OMNI  
OFF, POLY

Mode 4: OMNI OFF, MONO

X: NO

## ■ Sequencer Section

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 16	1 16	
	Changed	1 16	1 16	
Mode	Default	3	1	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number		X	0 127	
	True Voice	X	0 127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	X	X	
After Touch	Keys	O	O	
	Ch s	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0-127	O	O	
Program Change		O	O	
	True #	0 127	0 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos	O	O	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System Realtime	Clock	O	O	
	Commands	O	O	
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	O	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
	GM On	X	X	
Notes:				

Mode 1: OMNI ON, POLY      Mode 2: OMNI ON, MONO      O: YES

Mode 3: OMNI OFF, POLY      Mode 4: OMNI OFF, MONO      X: NO









---

[WWW.AKAI-PRO.JP](http://WWW.AKAI-PRO.JP)