

**AKAI**  
*professional*

**MPC 2000**

**MIDI PRODUCTION CENTER**

Software Version 1.0



ご使用になる前に、必ずこの  
使用説明書をよくお読み下さい。

**使用説明書**









## 安全上のご注意

- ご使用前に、この「安全上のご注意」をよくお読みのうえ正しくお使いください。
- ここに示した注意事項は、安全に関する重大な内容を記載していますので、必ず守ってください。
- お読みになった後は、お使いになる方がいつでも見られる所に保管してください。
- 表示と意味は、次のようになっています。

 <b>警告</b>	誤った取扱いをすると、死亡や重傷などを負う可能性が想定される内容を示しています。
 <b>注意</b>	誤った取扱いをすると、傷害または家屋・財産などの損害の発生が想定される内容を示しています。

- 本文中の“図記号”の意味は次のとおりです。

	「禁止」を表わします。
	「改造・分解の禁止」を表わします。
	「水場での使用禁止」を表わします。
	電源コードを引っ張らないでください。
	「必ずしてほしい行為」を表わします。
	電源プラグを必ずコンセントから抜いてください。

# 警告

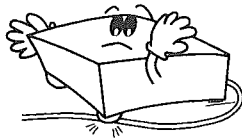
## ■電源はAC(交流)100ボルトです。

表示された電源電圧(交流100ボルト)以外の電圧で使用しないでください。  
火災・感電の原因となります。



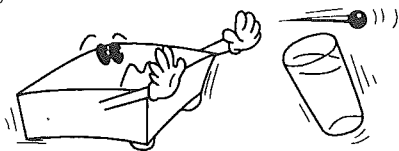
## ■電源コードの上に重い物をのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。

コードに傷がついて火災・感電の原因となります。



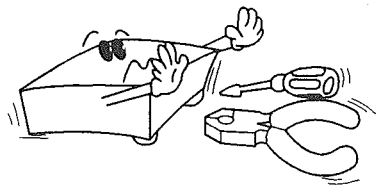
## ■この機器の上に水などの入ったコップや針金、ピンなどの金属片を置かないでください。

こぼれたり、中に入った場合火災・感電の原因となります。



## ■この機器を改造しないでください。

火災・感電の原因となります。



## ■この機器の裏がた、キャビネット、カバーは外さないでください。

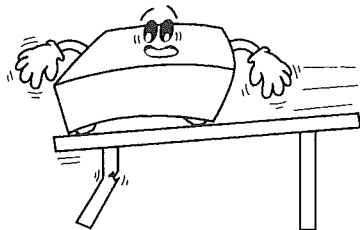
感電の原因となります。

内部の点検・整備・修理はお買い上げ販売店、またはAKAI電子楽器事業部サービス係にご依頼ください。



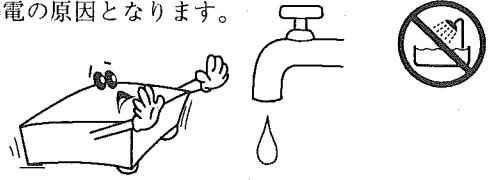
## ■ぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。

落ちたり、倒れたりして、けがの原因となります。



## ■洗面所や風呂場などの水場では使用しないでください。

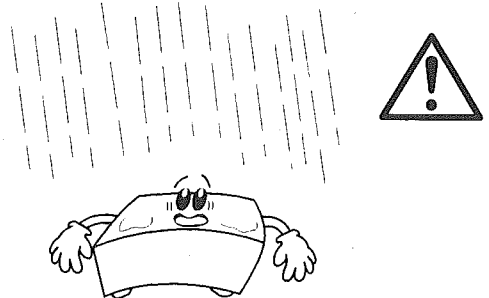
火災・感電の原因となります。



## ■この機器に水が入ったり、濡らさないようにご注意ください。

火災・感電の原因となります。

雨天・降雪中・海岸・水辺での使用は特に注意してください。



## ■電源コードが傷んだ場合

電源コードが傷んだら(芯線の露出、断線など)、お買い上げ販売店、またはAKAI電子楽器事業部サービス係に交換をご依頼ください。

そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



## ■万一、機器内部に水や異物が入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げ販売店、またはAKAI電子楽器事業部サービス係にご連絡ください。

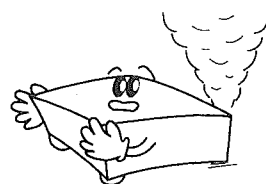
そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



## ■万一、煙が出ている、変なおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。

すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

煙が出なくなるのを確認してお買い上げ販売店、またはAKAI電子楽器事業部サービス係に修理をご依頼ください。

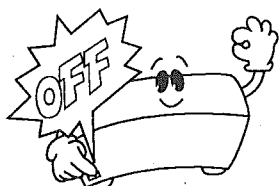




## ⚠️ 注意

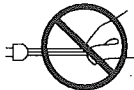
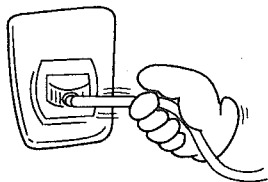
### ■使用後は電源を切ってください。

節電や安全のために、使用後は電源を切ってください。  
また旅行などで長期間この機器を使用しない場合は安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。  
火災の原因となることがあります。



### ■電源コードの取扱いについて

○電源コードは絶対に引っ張らないでください。  
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。  
必ずプラグを持って抜いてください。

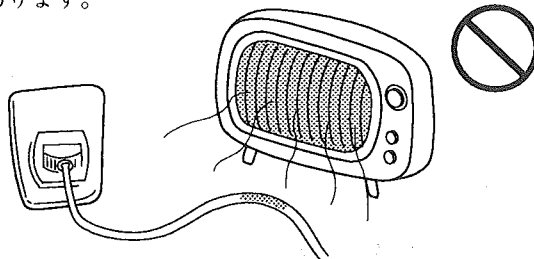


○濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。  
感電の原因となることがあります。



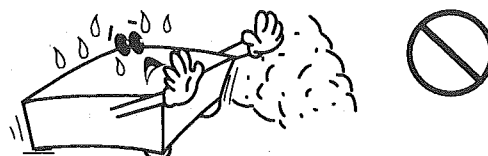
○電源コードをストーブなどの熱機具に近づけないでください。

コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。



■湿気やほこりの多い場所に置かないでください。

火災・感電の原因となることがあります。



■移動させる場合は、電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜き、機器間のコードなど外部接続コードを外してから行ってください。

コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。



## 一般的なご注意

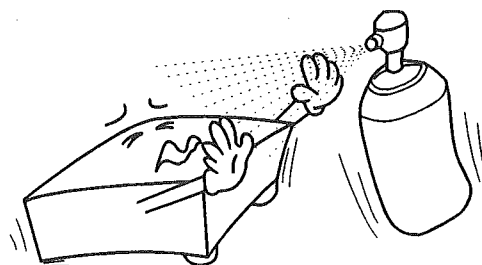
本機の性能を維持し、最良の状態で使用できるよう以下の点にもご注意ください。

### ■お手入れについて

汚れやホコリは、柔らかい乾いた布で拭きとってください。特に汚れがひどい場合は、うすめた食器用洗剤か中性洗剤を柔らかい布に少量含ませて拭きとってください。シンナーやベンジンなどの揮発性の薬品は、表面の仕上げを傷めますので使用しないでください。

### ■スプレー式の殺虫剤にご注意

本機に殺虫剤がかかると、パネル表面が傷んだり変色することがあります。スプレーをまっすぐにカバーをすなど注意が必要です。

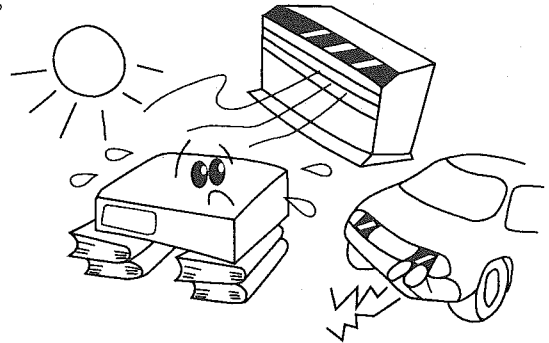


### ■設置場所について

本機を使用する際、通風口を妨げないように注意してください。特にジュータンなど、柔らかい敷物の上に置いたり、本機の上面・側面・後面に対し通風の妨げになる物は置かないでください。

それ以外に以下の場所での使用はおすすめできません。

1. 暖房器具の放射熱や直射日光のあたる所
2. 風通しの悪い所
3. 水平でない所
4. 極端に寒い所、あるいは暑い所
5. 自動車、船内などの振動の影響を受けやすい所



### ■故障が発生したら

ご使用の製品が故障したり異常を感じた場合は、すみやかに電源を切り、電源プラグをコンセントから抜き、接続コードなどを取り外してください。

そして、

- ・モデル名：MPC2000
- ・故障や異常の具体的な症状
- ・ご自宅の住所・電話番号

などをお買い上げの販売店、または赤井電機株式会社電子楽器事業部サービス係までご連絡ください。

### ■保証について

この製品に添付されている「保証書」に、お買い上げの年月日・販売店名などの所定事項が記入されているのをご確認ください。故障に際して「保証書」の提示がございませんと保証期間内でも有料修理となりますので、保証書記載内容をご確認の上この取扱説明書と一緒に大切に保管してください。

### ■補修用性能部品について

「補修用性能部品」とは、その製品の性能を維持するために必要な部品をいいます。この製品における「補修用性能部品」の最低保有期間は、製造打ち切り後6年です。

---

### ■著作権について…

AKAI MPC2000は、コンピュータを使用した楽器で、ROM内のソフトウェアとディスクを使用します。このソフトウェアや本取扱説明書には、著作権法の適用される情報が入っています。したがって、個人的な使用目的以外に、この一部でも複製したり修正したりすることは禁止されております。

---

## 目次

<b>第1章 はじめに</b> .....	<b>1</b>
はじめに.....	2
各部の名称/機能.....	4
フロント・パネル.....	4
リア・パネル.....	7
フロッピー・ディスクについて.....	8
ディスク・ドライブ.....	8
フロッピー・ディスクの取り扱い.....	9
<b>第2章 基本操作</b> .....	<b>11</b>
システムの接続.....	12
MPC2000の用語について.....	13
シーケンス.....	13
トラック.....	13
ソング.....	14
サウンド.....	14
ドラム・パッド.....	14
ノート・ナンバー.....	14
プログラム.....	15
フロント・パネルおよびスクリーンの操作.....	16
カーソル、カーソル・キー、データ・フィールド.....	16
テン・キー、DATAホイール.....	16
ファンクション・キー.....	17
基本機能.....	18
オペレーションシステムのロード.....	18
プログラムのロードとプレイ.....	18
DRUMS PAD、PAD BANK、FULL LEVELキーのプレイ.....	19
プログラムの選択.....	20
NOTE VARIATIONスライダ.....	20
ASSIGNキー.....	21
AFTERキー.....	23
16 LEVELSキー.....	23
<b>第3章 レコーディング・シーケンス</b> .....	<b>25</b>
シーケンスの組み立て方法.....	26
バー、ビート、チック.....	27
シーケンス・レコーディングの例.....	28
例1：ドラム・パッドの演奏のレコーディング.....	28
例2：ループ状態でのレコーディング.....	30
例3：マルチ・トラック・レコーディング.....	32
メイン・スクリーン.....	34
シーケンスの選択.....	34
ネクスト・シーケンス機能.....	34
シーケンスのリネーム.....	35
シーケンスのデリート.....	36
シーケンスのコピー.....	36

テンポの設定.....	37
テンポ・チェンジ・ウィンドウ .....	37
テンポ・チェンジの入力と変更 .....	38
テンポ・ソースの選択.....	39
タイミング修正(クオンタイズ)の設定.....	40
拍子(ビート)の設定.....	41
小節数の設定.....	42
ループの設定.....	44
カウントの設定.....	45
トラックの選択.....	46
トラックのリネーム .....	46
トラックのデリート .....	47
トラックのコピー .....	47
トラックのオン/オフ.....	48
トラック・タイプの設定.....	48
トラックのMIDIチャンネルの設定.....	49
MIDIデータの受信に関する設定 .....	49
MIDIフィルター機能 .....	51
オール・ノート・オフの送信.....	51
複数トラックの同時録音.....	52
ペロシテイのエディット.....	53
プログラム・チェンジ送信の設定.....	54
DATAホイールによるロケート.....	55
ロケート・ポイントの表示単位 .....	55
メイン・スクリーンのファンクション・キー .....	56
プレイ/レコード・キーおよびロケート・キー .....	57
オート・パンチ機能 .....	59
<b>第4章 シーケンスの編集 .....</b>	<b>61</b>
概要 .....	62
ERASEキーによるデータの消去.....	62
リアルタイムでのノートの消去 .....	62
ERASEページによるデータの消去 .....	62
ステップ・エディット .....	64
ステップ・エディット・スクリーン .....	64
イベントの表示について .....	66
リスト表示の操作 .....	66
複数イベントの選択とエディット .....	67
イベントのコピー .....	68
イベントのデリート .....	68
イベントのペースト .....	68
イベントのインサート .....	69
ステップ・レコーディング .....	69
エディット・スクリーン .....	70
イベントのコピー .....	70
小節単位のコピー .....	72
トラックの並べ替え .....	73
トラックのトランスポーズ .....	74
シーケンスの初期設定 .....	75

<b>第5章</b>	<b>ソング・モード</b> .....	<b>77</b>
	概説 .....	78
	ソング・モード .....	79
	ソングの選択 .....	79
	ソングのリネーム .....	79
	ソングのデリート .....	80
	ソングのコピー .....	81
	テンポの設定 .....	82
	ループの設定 .....	83
	ソングの作成 .....	84
	ステップの選択と、シーケンスの変更 .....	85
	シーケンスのリPEAT .....	85
	ステップのデリート .....	86
	ステップのインサート .....	86
	ロケート・ポイントの設定 .....	87
	ソングをシーケンスにコンバートする .....	88
<b>第6章</b>	<b>プログラムの作成と編集</b> .....	<b>89</b>
	プログラムとは何か? .....	90
	プログラムの作成 .....	92
	プログラムの選択とサウンドのアサイン .....	93
	プログラムの選択 .....	93
	プログラムのリネーム .....	94
	プログラムのデリート .....	94
	プログラムの新規作成 .....	95
	プログラムのコピー .....	95
	ドラム・パッドにノートのアサインする .....	96
	パッド・アサインのモードとイニシャライズ .....	97
	ノートにサウンドをアサインする .....	98
	プログラムの発音モード .....	98
	ノート・パラメータのエディット .....	100
	プログラムの選択 .....	100
	ノートの選択 .....	100
	ノート・パラメータのコピー .....	101
	エンベロープの設定 .....	101
	フィルターの設定 .....	103
	ピッチの設定 .....	104
	ボイス・オーバーラップの設定 .....	105
	サンプラーのMIDIの設定 .....	106
<b>第7章</b>	<b>ミキサー機能</b> .....	<b>107</b>
	ステレオ出力ミキサー .....	108
	ボリュームの設定 .....	108
	パンの設定 .....	109
	ボリューム/パンの一括設定 .....	109
	バラ・アウトとエフェクト・センドの設定(オプション) .....	110
	バラ・アウトのアサイン .....	110
	センド・レベルの設定 .....	111
	バラ・アウトとセンド・レベルの一括設定 .....	111

ノートごとにボリューム／パンを設定 .....	112
ミキサーのセットアップ .....	113
エフェクトの設定 .....	114
<b>第8章 サウンドの作成と編集 .....</b>	<b>115</b>
サウンドのサンプリング .....	116
サウンドのエディット .....	121
サウンドの選択 .....	121
サウンドのリネームと情報 .....	121
サウンドのデリート .....	122
サウンドのコピー .....	122
TRIMモード .....	123
サンプルの不要部分の削除 .....	124
スタート・ポイントの微調整 .....	124
エンド・ポイントの微調整 .....	125
LOOPモード .....	126
ループ・ポイントの微調整 .....	127
znEDITモード .....	128
ゾーンのスタート・ポイントの微調整 .....	130
エンド・ポイントの微調整 .....	131
サウンド・パラメータの設定 .....	132
ビート・ループ・ファンクション .....	133
<b>第9章 ディスク・オペレーション .....</b>	<b>135</b>
概説 .....	136
Devide:フィールドについて .....	136
デバイス・アイコンについて .....	136
フロッピー・ディスク使用の際の注意点 .....	137
ディスクのフォーマット .....	138
フロッピーディスクのフォーマット .....	138
SCSIドライブのフォーマット .....	139
データのセーブ .....	140
複数のフロッピーディスクへのセーブ .....	144
システムディスクのコピー .....	145
SCSIドライブによるMPC2000の起動 .....	146
APSファイル、ALLファイルのオートロード機能 .....	146
ファイルのロード .....	147
ディスク上のファイルのデリート .....	152
<b>第10章 MIDI/SYNCモード、OTHERモード .....</b>	<b>153</b>
MIDI/SYNCモード .....	154
MPC2000を他のシーケンサーに同期させる .....	154
MPC2000に他のシーケンサーやMTRを同期させる .....	156
OTHERモード .....	158
OTHERSスクリーン .....	158
INITスクリーン .....	159
VER.スクリーン .....	159

付 録 .....	161
SCSIドライブ使用上の注意 .....	162
外部SCSIドライブの接続 .....	162
SCSIケーブル .....	162
SCSI ID .....	163
ターミネーション .....	163
SCSIケーブルの長さ .....	163
オプションのインストール—サービス・テクニシャンへ .....	164
MPC2000 オプション・ボードの位置 .....	164
本体カバーの外しかた .....	165
オペレーション基板の外しかた .....	165
拡張メモリーのインストール .....	166
仕様 .....	167
MIDIインプリメンテーション・チャート .....	169

The following table shows the results of the survey conducted in the year 2000. The data is presented in a tabular format, with columns representing different categories and rows representing the years 2000 and 2001. The table is as follows:

Year	Category 1	Category 2	Category 3	Category 4
2000	10	20	30	40
2001	15	25	35	45



# 第1章

## はじめに

---

## はじめに

このたびは、AKAI MIDI PRODUCTION CENTER MPC2000をお買い求めいただきまして、誠にありがとうございます。

MPC2000は、リズムマシン、サンプラー、MIDIシーケンサーの機能を備えており、以下のような特徴があります。

### 全体

- ・ 248×60のLCDディスプレイを採用。グラフィカルな表示による操作が可能です。
- ・ LCDディスプレイの下に6個のファンクションキーを装備。各ページにおいてさまざまな機能を果たします。
- ・ 1.44MByteフロッピーディスクドライブを搭載しています。これによりシーケンスデータやサウンドデータをフロッピーディスクに保存することができます。
- ・ エディットしたいパラメーターで[OPEN WINDOW]キーを押すことで、そのパラメーターのさらに細かい設定を行うことができます。従来の機器のように細かい設定を行うために別のモードと行き来する必要はありません。
- ・ SCSI端子を使用して外部ハードディスクなどにデータのセーブ/ロードが可能です。

### サンプラー

- ・ 16ビット、44.1kHz。ステレオサンプリング可能。
- ・ 2メガバイトのメモリーを標準装備。モノラルで21.9秒、ステレオで10.9秒のサンプリングが可能です。SIMMメモリーを増設することで最大32メガバイトまで増設可能です。
- ・ オプションのIB-M208Pにより、デジタル信号の入出力が可能です。これにより、CD等からのデジタルソースを直接サンプリングすることが可能です。
- ・ 最大128サウンドを本体に取り込んで使用することができます。
- ・ 最大同時発音数は32ボイスです。
- ・ 各サウンドに対してエンベロープやフィルターの設定が可能です。
- ・ オプションのEB16<sup>(注)</sup>をインストールすることでサウンドにエフェクト処理を行うことができます。
- ・ S1000、S3000シリーズのサンプルファイルをロードして使用することができます。
- ・ オプションのIB-M208Pを使用することで内部サンプラーのサウンドを8個のアウトプットより自由に出力することができます。
- ・ 最大24のプログラム(サウンドのアサインとサウンドのパラメーターのセット)が作成可能。
- ・ サウンドに対してポリ(同じ音を連打したときに音を重ねる)とモノ(連打したとき前の音を消す)を選択可能。
- ・ あるサウンドの再生を別のサウンドでストップすることができます。ハイハットのオープンクローズのシュミレーションなどに使用できます。
- ・ サウンドの一部を別のサウンドとしてコピーしたり、サウンドの任意の場所に別のサウンドをペーストすることができます。サウンドの一部を無音にしたりリバーブ(反転)することもできます。

- ・ 1つのMIDIノートで3つのサウンドを再生させることができます。3つを同時に再生したり、強弱により切り替えたり、[NOTE VARIATION]スライダーにより切り替えたりできます。
- ・ サウンドに対してループの設定が行えます。
- ・ ペロシティの強弱により再生ピッチを変えることができます。
- ・ フレーズサンプルを行った場合、サウンドのループ長からフレーズのテンポを計算することができます。
- ・ ディスプレイにサウンドの波形を表示しますので、波形を見ながらの編集が可能です。波形のズームも可能です。

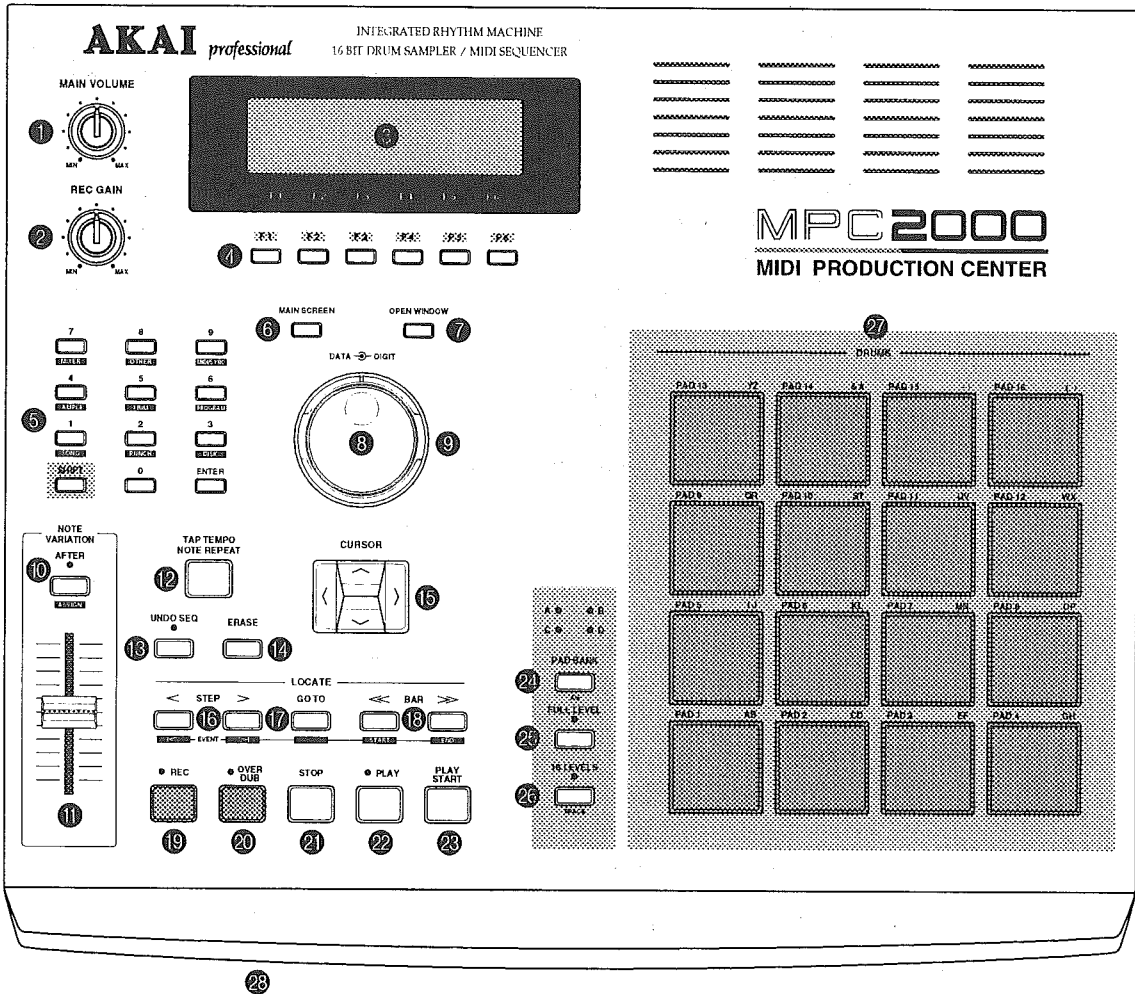
### シーケンサー

- ・ ループレコーディング機能により短いフレーズをループしながら素早く作成することができます。
- ・ シーケンサーの記録容量は最大10,000ノートです。(但し、1 NOTE VARIATION = 2 NOTEとします。)
- ・ 最大99シーケンス、各シーケンスには64のトラックがあります。
- ・ 2個の独立したMIDIアウトにより最大32チャンネル(16×2)分のMIDIデータを扱うことができます。
- ・ 2個のMIDIインを装備しています。
- ・ オプションのSMPTEボード<sup>(\*)</sup>によりSMPTEタイムコードとのシンクが可能です。
- ・ MTC(MIDIタイムコード)、MMC(MIDIマシンコントロール)に対応しています。
- ・ スタンダードMIDIファイルの読み込み、書き出しが可能です。
- ・ ステップエディット機能により個々のイベントをエディットできます。
- ・ 各トラックのペロシティを簡単に変更できます。
- ・ MIDI 16チャンネルの同時録音が可能です。
- ・ タップテンポ機能により4分音符のタイミングでキーを叩くことでテンポを人力することができます。
- ・ 曲の途中でテンポを変えることができます。
- ・ オートパンチ機能により指定した区間で自動的にパンチイン/アウトを実行することができます。
- ・ スイング機能によりリズムにスイング感をつけることができます。
- ・ 16個のペロシティ付きパッドと4つのパッドバンクにより64のサウンドを同時に扱うことができます。
- ・ [NOTE VARIATION]スライダーによりリアルタイムでサウンドのディケイやフィルターの値をコントロールできます。
- ・ MIDIサステインペダル情報をノートのデュレーション(音符の長さ)の情報に変換して録音できるので、トラック内のノートデータに独立してサステイン効果を付けることができます。
- ・ ノートリピート機能とアフタータッチ機能付きのパッドによりドラムのロールやハイハットのビートを簡単に入力することができます。
- ・ [UNDO SEQ]キーによりシーケンスの録音やエディット後、前の状態に戻すことができます。

※ <sup>(\*)</sup>の機能に関してはバージョン1.0ではサポートされていません。

## 各部の名称／機能

### フロント・パネル



① MAIN VOLUMEノブ

[STEREO OUT]および[PHONES]のボリュームを調節します。オプションの8バラ・アウトのボリュームはここで調節することはできません。

② REC GAINノブ

サンプリングを行うときに、[RECORD IN]から入力する音のレベルを調節します。

③ LCD

248×60 dotの、グラフィカル表示が可能なディスプレイです。

④ Functionキー

LCDの最下段に表示されるファンクションを実行するキーです。**SOLO**のように四角囲みで表示されている場合は、そのファンクションを実行します。**EVENTS**のように表示されている場合は、現在そのページを選択していることを示します。**EDIT**のように反転表示の場合は、対応するキーを押すことによって、そのページに移動することができます。

## ⑤ テン・キー / モード・キー

数値のデータを直接入力することができます。数値を入力するフィールドが選択されているときに、このキーで数値を入力し、[ENTER]キーを押して確定します。テンポなど小数点がある数値を入力する場合は、小数点を無視して入力(120.5の場合は1205と入力)します。入力を間違えたときは、確定する前に[SHIFT]キーを押して取り消すことができます。テン・キーでデータを入力中に、[CURSOR]キーや[DATA]ホイール、[MAIN SCREEN]キーなどを操作すると、入力した数値は無効になり、テン・キー入力前のデータに戻ります。[SHIFT]キーを押しながらテン・キーを押すと、モード・キーとして機能し、テン・キーの下に表示されているモードに入ることができます。

## ⑥ MAIN SCREENキー

このキーを押すと、どのページからでもメイン・スクリーン(初期画面)に戻ることができます。メイン・スクリーンは、シーケンスの録音/再生を行う基本画面です。

## ⑦ OPEN WINDOWキー

選択されているフィールドについての詳細な設定を行うページを表示することができます。

## ⑧ DATAホイール

選択されているフィールドの数値やデータを変更します。素早く回すことによって、データの可変量が大きくなります。また、[SHIFT]キーを押しながら[DATA]ホイールを回して、LCDのコントラストを設定することができます。これは、どのモードが表示されていても設定できます。

## ⑨ DIGITホイール

サンプルエディットなど、大きい数値を変更する際に、変更する桁を選択することができます。

## ⑩ AFTERキー

通常[NOTE VARIATION]スライダの効果は、ドラム・パッドで演奏を行なうときや、ドラム・パッドの演奏をシーケンスに録音するときに有効ですが、このキーをオンにすることによって、シーケンスを再生しているときにも[NOTE VARIATION]スライダの効果が得られます。また、[NOTE VARIATION]スライダの効果のみをオーバー・ダブする場合にも、このキーをオンにします。[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、[NOTE VARIATION]スライダによって変化させるパラメータを設定する画面が表示されます。

## ⑪ NOTE VARIATIONスライダ

あらかじめ設定しておいた内部音源のパラメータをリアルタイムで変化させることができます。パラメータのアサインは、[SHIFT]キーを押しながら[AFTER]キーを押して表示される画面で行ないます。

## ⑫ TAP TEMPO / NOTE REPEATキー

このキーを叩いたテンポでシーケンスを演奏させることができます。

このキーを押しながらドラム・パッドを押しつづけると、メイン・スクリーンのTimingで設定したビートで連続して演奏することができます。例えばTimingを1/8に設定して、このキーを押しながらハイハットをアサインしたドラム・パッドを押しつづけると、ハイハットが8ビートで演奏されます。また、ドラム・パッドを押す強さによって、演奏しているノートに強弱をつけることができます。

## ⑬ UNDO SEQキー

シーケンスを録音してストップすると、キーのLEDが点灯します。このとき、このキーを押すと、キーのLEDが消灯してシーケンスを録音する前の状態に戻ることができます。再度キーを押すと、キーのLEDが点灯して録音後の状態に戻ります。録音を行なった後、前の録音と聞き比べたり、録音を失敗したとき、元に戻せるので便利です。[UNDO SEQ]キーが使えるのは、シーケンスの録音やエディットに関してだけです。プログラム、サウンドのエディットには使えません。また、UNDO SEQが使えるのは、録音やエディットの直後だけです。他のモードや機能の画面に移動するとUNDO SEQは使えなくなります。

## ⑭ ERASEキー

選択しているトラックのデータを消去したいときに使用します。シーケンスのオーバー・ダブを行っている間にこのキーを押しながら消去したいサウンドのドラム・パッドを押し続けると、その間だけデータが消去されます。ドラム・トラックだけでなく外部MIDI機器のトラックでも同様に、このキーを押しながらMIDIキーボードなどで消したいノートを押しつづけることによって消去することができます。

シーケンスが停止中にこのキーを押すと、ERASEページが表示されます。特定のノートや、特定の区間のデータを指定して消去することができます。

⑮ CURSORキー

エディットしたいパラメータのフィールドを選択します。現在選択されているフィールドは反転表示になります。

⑯ STEP </> キー

シーケンスのポイントをメイン・スクリーンのTimingで設定したステップで前後にロケートします。TimingがOFFの場合は、1クロックごとにロケートします。[GO TO]キーを押しながらこのキーを押すと、トラックに存在するイベントごとにロケートすることができます。

⑰ GO TOキー

このキーを押すと、ロケートのページが表示されます。ここで1~9のテン・キーを押すと、記録されているポイントにロケートすることができます。記録したいポイントで[GO TO]キーを押してLocateウィンドウを表示し、STORE[F5]を押します。その後でいずれかのテン・キーを押すと、ロケート・ポイントを記録することができます。

⑱ BAR <</>> キー

シーケンスのポイントを小節単位でロケートします。[GO TO]キーを押しながらこのキーを押すと、選択しているトラックのスタート/エンド・ポイントにロケートすることができます。

⑲ RECキー

このキーを押しながら[PLAY]キーまたは[PLAY START]キーを押すと、シーケンスの録音が始まります。トラック内にすでにデータが存在する場合は、そのデータを消去しながら録音されます。

⑳ OVER DUBキー

このキーを押しながら[PLAY]キーまたは[PLAY START]キーを押すと、シーケンスの録音が始まります。トラック内のデータに重ねて録音されます。

㉑ STOPキー

シーケンスの再生や録音をストップします。

㉒ PLAYキー

シーケンスの現在のポイント(メイン・スクリーンの「Now:」)から演奏をスタートします。シーケンスを途中でストップしたポイントや、[CURSOR]キーで「Now:」を選択し[DATA]ホイールで設定したポイントから演奏をスタートさせることができます。

㉓ PLAY STARTキー

シーケンスの先頭から演奏をスタートします。

㉔ PAD BANKキー

16のドラム・パッドのバンクを切り替えます。A~Dの4つのバンクがあり、これを切り替えることによって、64種類のサウンドを使用することができます。現在選択されているバンクはキーの上のLEDに表示されます。

㉕ FULL LEVELキー

このキーを押してLEDを点灯させると、ドラム・パッドを叩いた強さにかかわらず、常にフル・ペロシティで再生されます。

㉖ 16 LEVELSキー

選択したある1つのサウンドを16のドラム・パッドすべてにアサインし、ペロシティや音程のほか、アタック、ディケイ、フィルターなどのパラメータを16段階にして演奏することができます。

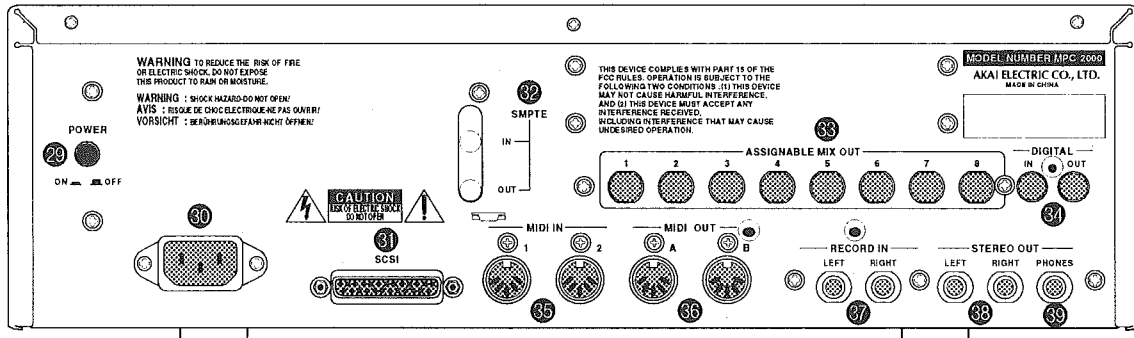
㉗ ドラム・パッド

メモリ内のドラムその他のサウンドを再生します。ペロシティに対応していますので、PADを叩く強さに応じてサウンドにアクセントをつけることができます。[PAD BANK]キーで4つのバンクを切り替えることによって、64個のサウンドをアサインすることができます。

㉘ フロッピー・ディスク・ドライブ

サウンド・データやシーケンス・データ、オペレーション・システムのロード/セーブを行うフロッピー・ディスク・ドライブです。2HDおよび2DDのフロッピー・ディスクが使用可能です。

## リア・パネル



### 29 POWER

電源のON/OFFスイッチです。

### 30 AC in

電源ケーブルを接続します。

### 31 SCSI

25pinのSCSIインターフェイスです。データのロード/セーブを行うハードディスク・ドライブなどを接続します。

### 32 SMPTE IN/OUT (オプション)

テープとの同期演奏を行うためのSMPTEタイム・コードの入出力端子です。

### 33 ASSIGNABLE MIX OUT (オプション)

サウンドごとに別々に出力を得ることができます。外部のミキサーやエフェクターを使って、より高度なミキシングが可能となります。

### 34 DIGITAL IN/OUT (オプション)

オーディオCDやDATからデジタルのままサンプリングが可能です。また、この出力からAKAI DR4やDR8などのハードディスク・レコーダーやDATなどにデジタルのまま録音することも可能です。

### 35 MIDI IN

MIDI信号を受信します。1、2はマージすることができます。

### 36 MIDI OUT

MIDI信号を送信します。A、Bはそれぞれ独立しているため、合計32のMIDIチャンネルを扱うことができます。

### 37 RECORD IN

サンプリングを行う際の入力端子です。ステレオ・フォン端子ですので、バランス入力が可能です。

### 38 STEREO OUT LEFT/RIGHT

メイン出力端子です。

### 39 STEREO OUT PHONES

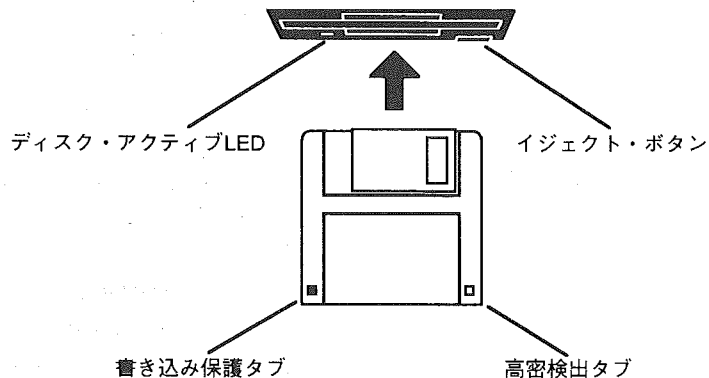
ステレオ・ヘッドフォンを接続します。STEREO OUT LEFT/RIGHTと同じサウンドが出力されます。

## フロッピー・ディスクについて

### ディスク・ドライブ

3.5インチのフロッピー・ディスク・ドライブは、2HD(高密)と2DD(倍密)、両方のディスクを使うことができます。

ディスクは次のような方向でドライブに挿入してください。



ディスクを挿入するときは、ラベル面を上にして水平に挿入してください(無理に反対向きにディスクを挿入することは故障の原因となります)。

ディスクを取り出すには、イジェクト・ボタンを押してください。ディスク・アクティブLED点灯中は、絶対にディスク・イジェクト・ボタンを押さないください。

また、電源を切る前にフロッピー・ディスクなどにデータをセーブすることが必要となります。そうしなければ、大切なデータが永久に失われてしまうことになります。

コンピューターを使っているときと同様に、不慮の事故に備えて作業中でもこまめにセーブを行うとよいでしょう。これは、UNDO(アンドゥ：やり直し)機能としても役に立ちます。プログラミングやエディット中に操作を間違えて、それを直すことができない場合は、ディスクにセーブしてあるデータをロードして元に戻すことができます。

セーブするたびに作業を中断するのは面倒に思えますが、貴重なサウンド・データを失うことを考えれば、はるかによいでしょう。



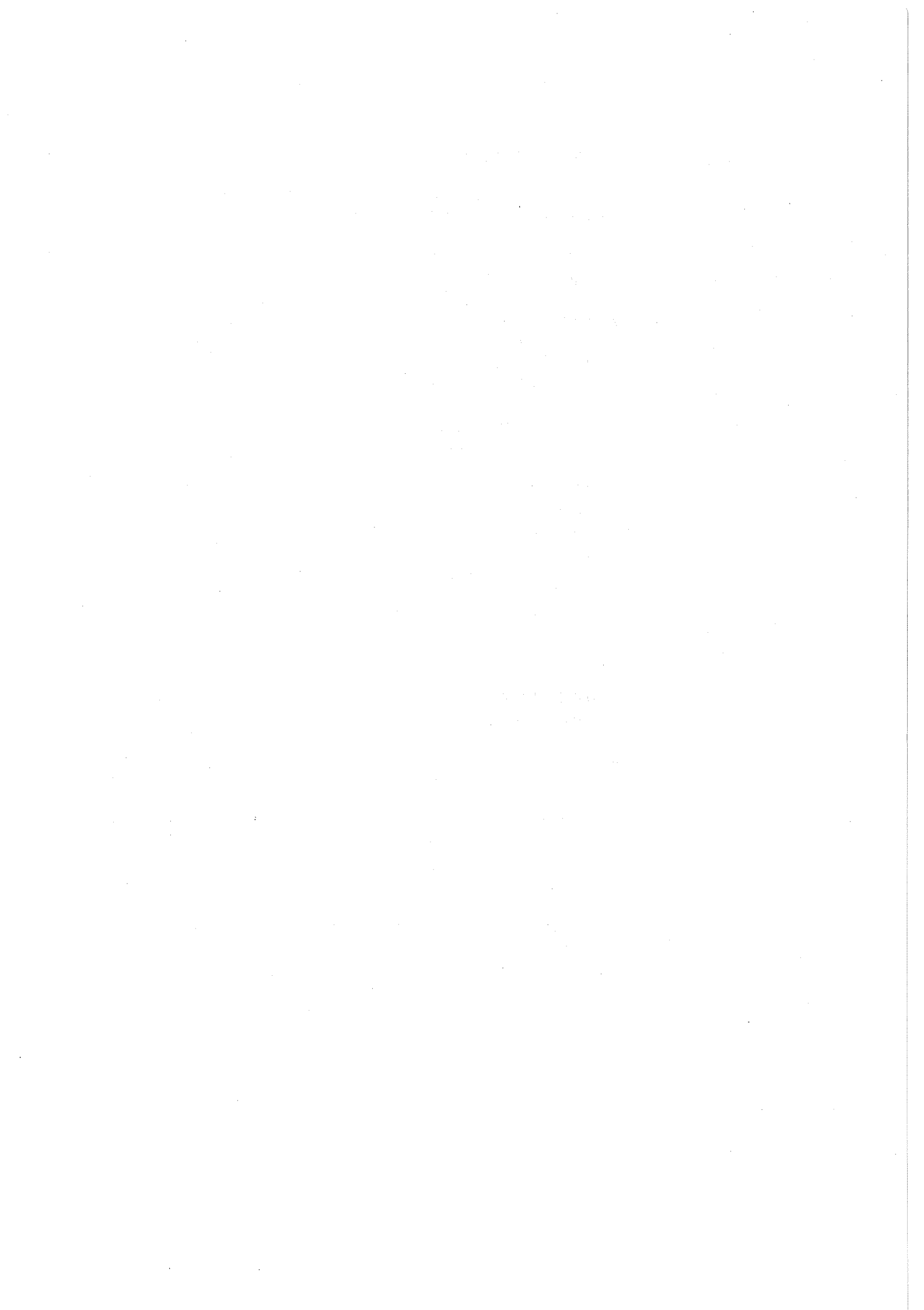
## フロッピー・ディスクの取り扱い

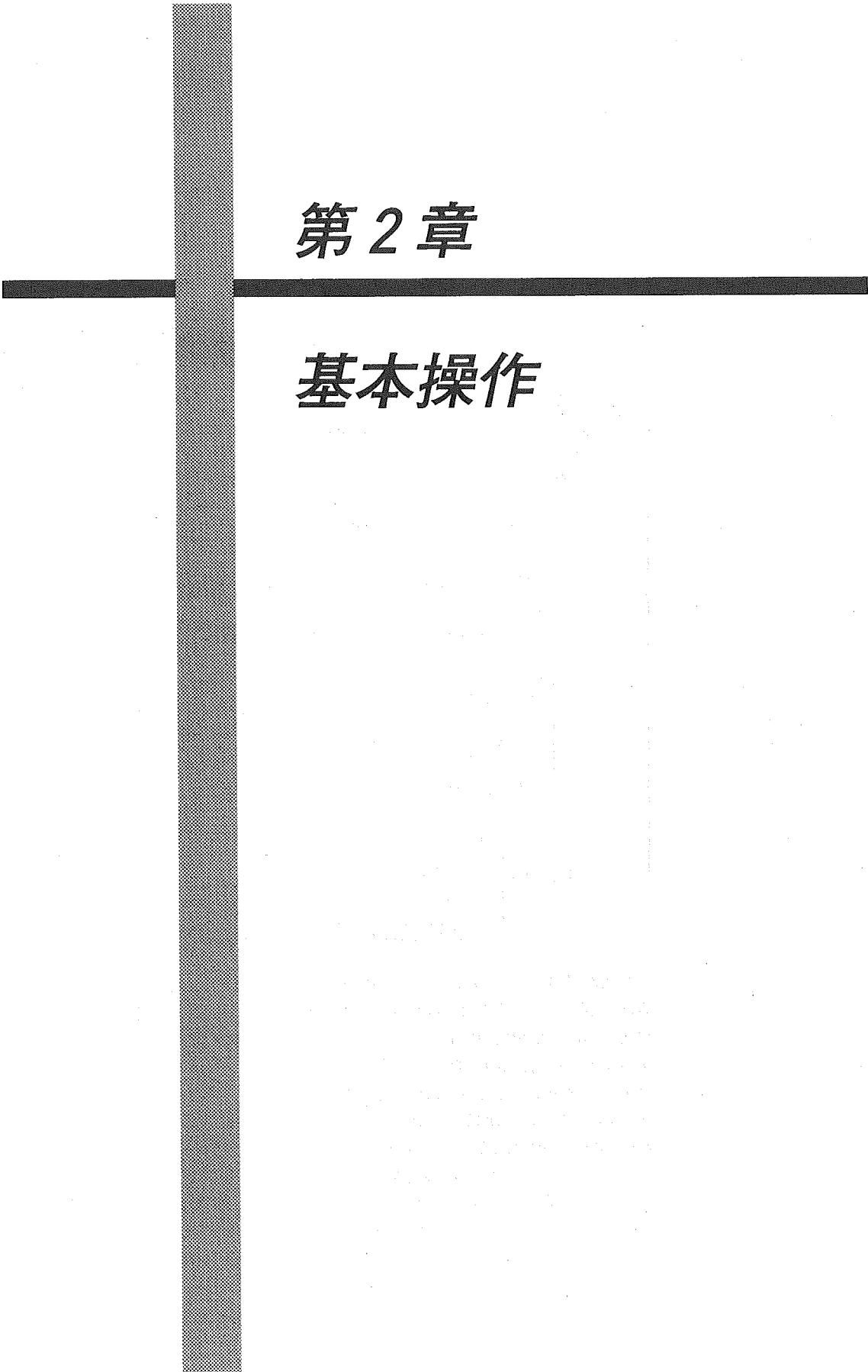
フロッピー・ディスクには貴重なサウンド・データが記録されていますので、以下の注意事項にしたがって取り扱ってください。

1. 保護カバーをスライドさせて、ディスクの磁性面を触らないでください。指紋やゴミなどが付くとデータが読めなくなることがあります。
2. ディスクをドライブの中に入れてままにしないでください。ディスクがドライブの中に入っていると、保護カバーがスライドして開いた状態になっており、磁性面が露出しています。これによって、磁性面にはこりなどが付いてエラーを生じることがあります。
3. ディスクは5°C~45°C程度の通常の温度で使用、保管をしてください。特に、高温の自動車内などに置いたままにしないでください。
4. スピーカー、アンプ、テレビなどの磁気を発生する機器の近くにディスクを置かないでください。また、X線装置も避けてください。X線装置は通常ディスクには何ら影響ありませんが、不安な場合は、バックアップ・コピーを作って別の場所に保管しておくといよいでしょう。

**注意：**空港などでチェック・インをする際、手荷物を検査するX線にはかなり強力なものを使っている場合があるので、ディスクのデータが必ずしも安全であるとは言えません。ディスクは手持ちで運んだほうがよいでしょう。

5. 飲み物などをディスクの近くに置かないでください。ディスクに水分が付くと使用できなくなります。
6. できるだけ高品質のディスクを使用してください。安価なノーブランドのディスクはエラーが生じることがあります。
7. データ保存用のディスクで、誤って消去やフォーマットを行って大切なデータを失うことがないように、書き込み保護タブがオンになっている(穴が開いている)ことを確かめてください。
8. ディスクにはラベルを貼る習慣をつけましょう。目的のディスクを探すときに役立ちます。また、ラベルに書き込む場合はフェルト・ペンをお勧めします。
9. コンサートなどで移動の多いミュージシャンの方々は、フロッピー・ディスク用の頑丈なキャリング・ケースを使用してください。カメラ用ヘビー・デューティー金属ケースが理想的です。
10. バックアップを行う場合は、同じデータを複数のディスクに行うと、より確実です。



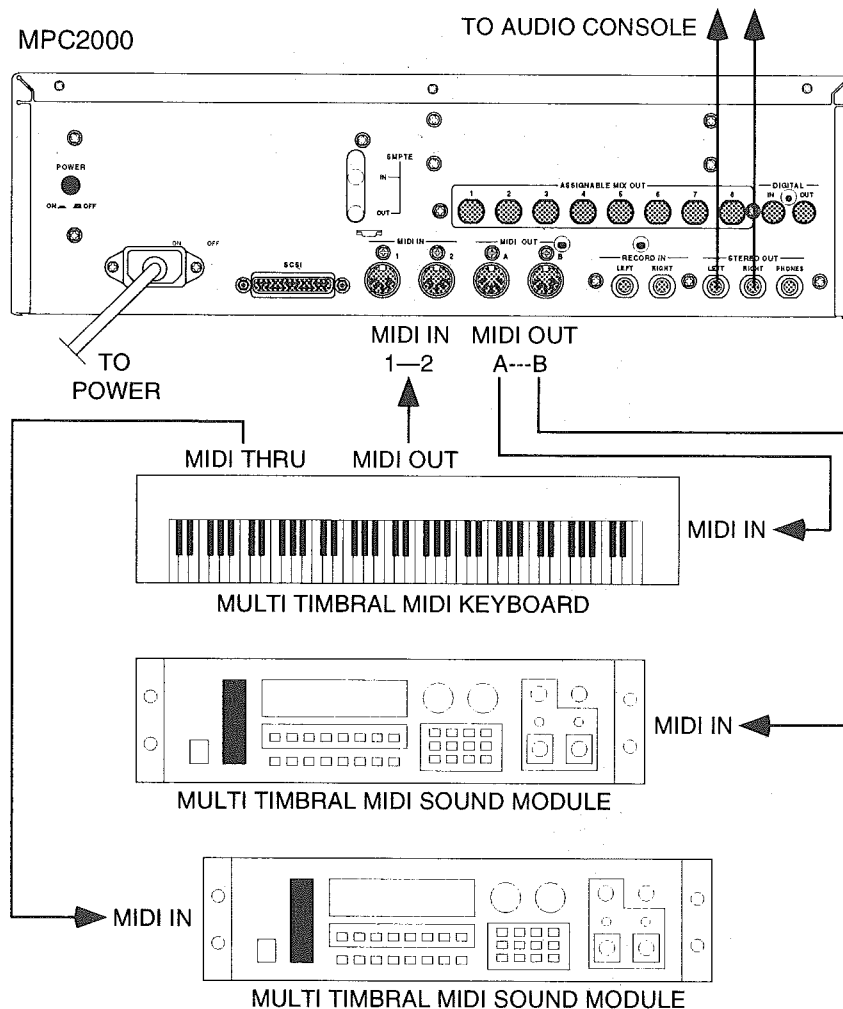


## 第2章

### 基本操作

## システムの接続

以下の図は、MIDIキーボードと2つの音源モジュールへMPC2000を接続する方法を示しています。



MPC2000をドラム・マシンとしてのみ使用したい場合には、MIDIキーボードや音源モジュールの接続を行なう必要はありません。外部にMIDI機器を接続する場合、MPC2000のMIDIインにMIDIキーボードのMIDIアウト、MPC2000のMIDIアウトをMIDI音源のMIDIインに接続します。MIDIアウトはA/B 2系統が用意されていますが、通常、音源が一台の場合はアウトAを使います。接続するMIDIキーボードに音源が搭載されておりその音源を使用したい場合はMPC2000のMIDIアウトをMIDIキーボードのMIDIインに接続します(この場合MPC2000のSoft thru機能をOFFにする必要があります。詳しくは、49ページの「トラックのMIDIチャンネルの設定」で説明します)。複数の音源を接続する場合はMIDI機器のMIDI THRU端子を使用します。MPC2000のMIDIアウトから1台目のMIDI音源のMIDIインに接続します。そして1台目のMIDI音源のMIDI THRUから2台目のMIDI音源のMIDIインに接続します。この要領で3台目以降も接続します。MIDIは16チャンネルのデータを扱うことができますが、MPC2000ではMIDIアウトAとBを使うことでそれぞれに16チャンネル、合計32チャンネル分のデータを扱うことができます。

## MPC2000の用語について

MPC2000で定義される用語のうち、最初に覚えておきたいものを以下に示します。

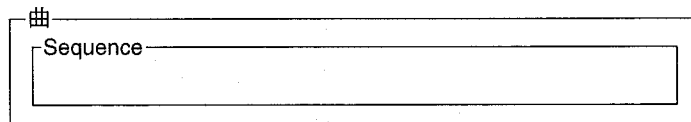
### シーケンス

シーケンスは、MPC2000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64の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。

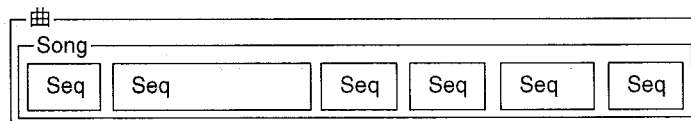
Sequence	
Track01	Piano
Track02	Bass
Track03	Organ
⋮	
Track64	(Unused)

MPC2000で音楽データを作成していくにあたって、大きくわけて2通りの方法があります。1つ目は、1つのシーケンスを1つの曲として長いシーケンスを作成するやり方と、もうひとつは、曲の部分部分の短いシーケンスをソング機能によって順番に再生して曲を作る場合の2通りです。ですから、シーケンスは、時によって100小節以上の長さの1曲分のデータであったり、2小節のドラムループであったり、色々なパターンで作成することができます。

#### 1つのシーケンスで1曲を作った場合



#### たくさんのシーケンスを組み合わせて曲を作る場合 (短いシーケンスをソング機能で並べる)



### トラック

シーケンス内には64のトラックがあります。64のトラックには別々な演奏データを記録することができ、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...のように各トラックに色々なパートの演奏を別々に記録することができます。通常、トラックは1つずつ録音されます。前に録音した演奏を再生しながら新しいトラックを録音することもできます。トラックごとにトラックのON/OFFもできますからトラック1とトラック2に別々なピアノソロを録音してトラックのON/OFF機能で2つのうち気に入ったほうだけを使うこともできます。トラックにはDrumトラックとMIDIトラックがあり自由に設定することができます。Drumトラックに設定したトラックでは内部サンプラーをパッドで再生してトラックに録音することができます。外部MIDIキーボードからピアノやベースの演奏を録音する場合にはMIDIトラックに設定します。

### ソング

シーケンスのデータを順番に再生する機能です。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、各部分ごと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。MPC2000は最大20ソングを作成することが可能で、各ソングは最大250ステップです。ソングの作成はステップにシーケンスをアサインして行います。このとき、ステップごとにリピート回数を設定することができます。

Song		
Step	Seq	Repeats
1	1	2
2	10	1
3	1	2
4	23	3
⋮		
250		

### サウンド

MPC2000では本体に取り込まれた音声データをサウンドと呼びます。サウンドは、SAMPLEページで録音したものやディスクからロードしたものです。サウンドはTRIMのページでスタートエンドを変更したりループの設定を行うことができます。サウンドはノートナンバーにアサインされ、サウンドごとにエンベロープやフィルター、ピッチなどの設定が可能です。サウンドを本体のパッドで演奏するためには、各パッドにノートナンバーをアサインすることで各ノートナンバーにアサインされているサウンドを再生することができます。

### ドラム・パッド

サウンドをドラムパッドにアサインしてサウンドをプレイします。パッドはパッドバンクキーと組み合わせることで、64(16パッド×4パッドバンク)のサウンドをアサインすることができます。パッドでサウンドをプレイするためには、まずサウンドをノートナンバーにアサインして、パッドにそのノートナンバーをアサインします。これは、本書の「プログラムの作成と編集」の章で詳しく説明します。また、パッドをプレイすることでパッドにアサインしたノートナンバーのMIDIノートをMIDIアウトから出力することもできます。

### ノート・ナンバー

MIDIノートイベントの鍵盤上での位置(音程)を表します。たとえば、ピアノの真ん中のドはC3でノートナンバーが60になります。また、ピアノのいちばん低いキーはA-1でノートナンバーは21になります。MIDIトラックでは、MIDIキーボードの演奏データはノートナンバーとして記録されます。Drumトラックでは、ノートナンバーは内部サンプラーのサウンドを再生するために使われます。パッドをたたいてドラムトラックに録音するとトラックにはパッドにアサインされたノートナンバーが記録されます。このトラックを再生すると、ノートナンバーにアサインされたサウンドが再生されます。

## プログラム

64のノートナンバーにサウンドをアサインしたセットをプログラムと呼びます。エンベロープやフィルターなどの設定もノートナンバー毎に行うことができます。MPC2000では最大24個のプログラムを作成することができます。

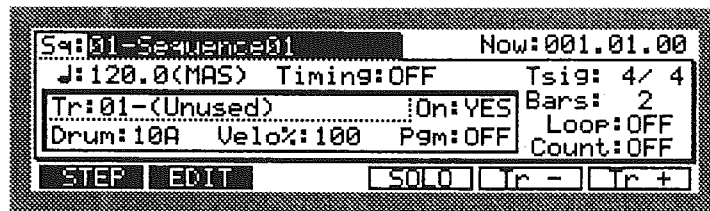
サウンドはプログラムでノートナンバーにアサインされて初めてパッドやMIDIノートにより再生できるようになります。ノートナンバーにアサインされたサウンドは、パッドにそのノートナンバーをアサインしてやることで、パッドからプレイできるようになります。また、シーケンスを再生するとトラックに記録されているノートデータによりサウンドがプレイされます(ノートナンバー50にスネアドラムのサウンドがアサインされて入るとき、シーケンスをプレイすると、ノートナンバー50のノートが記録されているタイミングでスネアドラムのサウンドが再生されます)。

プログラムはPROGRAMモードでプログラムを選択することで瞬時に切り替えることができます。また、MIDIプログラムチェンジにより切り替えることもできます。

## フロント・パネルおよびスクリーンの操作

MPC2000を使用する前に、カーソル・キー、データ・フィールド、テン・キー、データ・ホイール、ファンクション・キーを使用する方法について学習しておきましょう。

付属のシステム・ディスクを挿入し、電源をONにします。数秒たったら、次のスクリーンが表示されます。



これはMPC2000のメインの操作状態であり、ほとんどのシーケンス・プレイと録音はこのスクリーン表示のときに行ないます。これは、「レコーディング・シーケンス」の章でさらに詳しく説明します。MPC2000を操作中に手順がわからなくなり、このスクリーンに戻りたい場合には、[MAIN SCREEN]キーを押してください。

### カーソル、カーソル・キー、データ・フィールド

メイン・スクリーンが表示されていることを確認してください。もし表示されていない場合には、[MAIN SCREEN]キーを押してください。

スクリーン上のどこかが反転表示になっているのに気付くはずですが。これはカーソルと呼ばれます。パネル上にある4つの[CURSOR]キーを使用してスクリーン内でカーソルを移動することができます。これらの4つのキーは、[CURSOR LEFT]、[CURSOR RIGHT]、[CURSOR UP]、[CURSOR DOWN]キーと呼ばれます。

カーソルは文字から文字に移動するのではなく、通常はコロン(:)の右側などの特定の場所に移動します。これらの領域はデータ・フィールドと呼ばれ、それぞれ特定のパラメーターをコントロールするのに使われます。たとえば、左上端のデータ・フィールドはSeq(シーケンス)と呼ばれ、このフィールドの右側には選択したシーケンスの名前を表示した別のフィールドがあります。


### テン・キー、DATAホイール

メイン・スクリーンが表示されていることを確認してください。表示されていない場合には、[MAIN SCREEN]キーを押してください。

データ・フィールドのデータを変更するには、フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを使用します。カーソルがデータ・フィールドにある間に、[DATA]ホイールが右に1クリック回転すると、スクリーン上の数字が増加します。[DATA]ホイールが左に1クリック回転すると、スクリーン上の数字が減少します。[DATA]ホイールを連続的に回転すると、値も連続的に増加/減少します。



データ・フィールドのデータの中にはテン・キーで直接数字を入力できるフィールドもあります。フィールドにカーソルを移動し、テン・キーを使って新しい数字を入力してから、[ENTER]キーを押してください。たとえば、テンポを100.0に変更するには、次のように行います。

1.  (テンポ)フィールドにカーソルを移動します。
2. テン・キーで1000(小数点は無視します)を入力してから、[ENTER]キーを押します。

フィールドの中には、数値ではなく機能を選択するフィールドがあります。このようなフィールドでは[DATA]ホイールを回すことで機能を選択することができます。たとえば、カーソルを**Timing**フィールドに移動してください。[DATA]ホイールを1クリックずつ回し、フィールドに異なる表示が現れるのを確認してください。終わったら、このフィールドを"OFF"の表示に戻します。

### ファンクション・キー

メインスクリーンが表示されているのを確認してください。表示されていない場合には、[MAIN SCREEN]キーを押します。

ディスプレイのすぐ下には、F1、F2、F3、F4、F5、F6という6つのキーがあります。これらのキーの機能は、常にスクリーンの一番下の行(各ファンクション・キーのすぐ上の位置)に表示されており、対応するファンクション・キーでこのスクリーンから別のスクリーンに移動します。たとえば、メイン・スクリーンが表示されている間、一番下の行には次のように表示されます。

**STEP** **EDIT** **SOLO** **Tr -** **Tr +**

**SOLO**のように四角囲みで表示されている場合は、そのファンクションを実行します。**EDIT**のように反転表示されている場合は、対応するファンクション・キーを押すことによってそのページに移動することができます。ここで**EDIT** [F2]を押してください。[F1]の**EVENTS**のように、文字だけが表示されている場合は、現在そのページが選択されていることを示します。MPC2000のスクリーン表示のほとんどにはファンクション・キー機能があり、各スクリーンが表示されている間、メニューの一番下の行にファンクション・キーの機能が表示されます。スクリーンによっては、ファンクション・キーの機能が6個以下のものもあり、中には全くないものもあります。

## 基本機能

### オペレーションシステムのロード

MPC2000を機能させるためには、システムディスクからオペレーションシステムをロードしなければなりません。オペレーションシステムをロードするには、本体のディスクドライブに付属のオペレーションディスクを挿入し電源をオンします。電源をオンにするとディスプレイにオペレーションシステムのバージョンナンバーを表示した後(数秒)、メイン・スクリーンが表示されます。

**注意：**MPC2000は電源を入れるときに、パソコンなどと同様に常にオペレーションシステムのソフトウェアが必要になります。パソコンなどでは、オペレーションシステムは内蔵のハードディスクに収められており電源投入後自動的にロードされます。MPC2000の場合オペレーションシステムは付属のシステムディスクに収められていますので、電源投入時には必ずシステムディスクが必要になります。システムディスクはMPC2000を機能させるための重要なディスクですから、別のディスクにコピーして常に数枚のシステムディスクを用意しておくことをお勧めします。システムディスクのコピーの方法に関しては本書の「ディスク・オペレーション」の章で説明します。

### プログラムのロードとプレイ

すべてのサウンドとプログラムはメモリ上に置かれるため、電源がオフになるとデータは失われてしまいます。電源をONにしてシステムディスクをロードした後、サウンドをプレイするためには、ディスクからサウンドをロードしなければなりません。ディスクからのファイルのロードに関しては、本書の「ディスク・オペレーション」の章で詳しく説明しますので、ここでは、付属のディスクをロードして、パッドで演奏できるようにする方法を覚えましょう。以下の手順にしたがってください。

1. MPC2000の付属ディスク「Disk#1 STANDARD SET」をディスク・ドライブに挿入します。ディスクドライブにシステムディスクが残っている場合は、イジェクト・ボタンを押してシステムディスクを取り出し、「Disk#1」に入れ替えてください。
2. [SHIFT]キーを押しながら[DISK]キー(テン・キーの3)を押します。



3. [DATA]ホイールで「STANDARD\_SET .PGM」を選択してDO IT [F6]を押します。

4. **LOAD** [F5]を押すとロードが開始され、ディスプレイには「Loading...」のメッセージが表示されます。ロードが終了すると、2の画面に戻ります。

これでファイルのロードは終了です。[MAIN SCREEN]キーを押してメインスクリーンに戻ります。

## DRUMS PAD、PAD BANK、FULL LEVELキーのプレイ

MPC2000で録音されたサンプルは、サウンドと呼ばれます。ロードしたドラム・サウンドを聴くには、フロント・パネルで16個のドラム・パッドをたたいてください。他のサウンドを聴くには、[PAD BANK]キーを押して、キーの上の[B]のライトが点灯してから、パッドを再びプレイしてください。MPC2000には4個のパッド・バンク(A、B、C、D)があります。パッド・バンクCに割り当てられたサウンドを聴くには、[PAD BANK]キーをもう一度押した後、パッドをたたきます。同じようにして、バンクDも聴いてみてください。[PAD BANK]キーを押すたびに、次のパッド・バンクに変更でき、各バンクで16個の異なるサウンドをプレイできます。

64個のバンク/パッドの組み合わせは、以下のようになります。

バンクAのドラム・パッド：A01からA16  
バンクBのドラム・パッド：B01からB16  
バンクCのドラム・パッド：C01からC16  
バンクDのドラム・パッド：D01からD16

16個のドラム・パッドはタッチセンス付きです。強く叩けば、発音されるサウンドは大きくなります。[FULL LEVEL]キーを押すとLEDが点灯し、どんな強さでパッドをたたいても、サウンドは最大のレベルで発音されます。[FULL LEVEL]キーをもう一度押すと、通常のタッチセンス付きの状態に戻ります。

## プログラムの選択

MPC2000は最大24個のプログラムまで持つことができます。プログラムとは、ノートナンバーにサウンドをアサインして様々なエディットを行ったセットです。各プログラムには、それぞれ64個のサウンドをアサインすることができます。1つのプログラムから別のプログラムに切り替えるだけで、全く異なるサウンドを4つのパッド・バンクでプレイすることができます。

先ほど、ドラム・パッドをプレイしてサウンドを聴いたときには、プログラム1に割り当てられたサウンドを聴いていたはずですが、プログラム2に変更するには、次のように行ないます。

1. [SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM]キー(テン・キーの[6])を押して、次のスクリーンを表示させます。



2. カーソルをProg: フィールドに移動します。[DATA]ホイールを使用して、プログラム2を選択します。
3. プログラム2でサウンドをプレイしてみましょう。パッド・バンクAを選択して、サウンドをプレイし、パッド・バンクBを選択してから、サウンドをプレイし、次にバンクCを、そしてバンクDをプレイします。
4. プログラム3を選択し、同様にサウンドをプレイしてみましょう。さらに同じ手順を繰り返して他のプログラムも聴いてみましょう。
5. メイン・スクリーンに戻るには、[MAIN SCREEN]キーを押します。

## NOTE VARIATIONスライダー

[NOTE VARIATION]スライダーを使うと、あらかじめアサインしておいたドラム・パッドのサウンドに対して、チューニング、アタック、ディケイ、フィルターの値をリアル・タイムで変更することができます。ドラム・パッドをプレイしたときのスライダーの位置に応じて、サウンドのチューニング、アタック、ディケイ、フィルターの値を変化させることができます。

以下に、[NOTE VARIATION]スライダーの使用例をあげておきます。

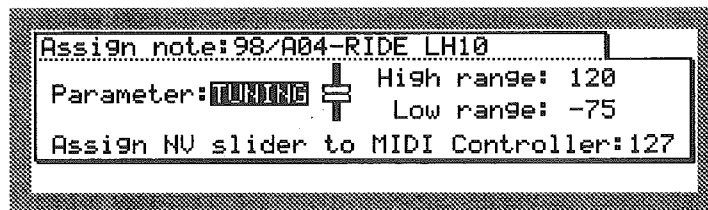
1. ハイハット・サウンドに対してディケイをコントロールできます。ドラマーのハイハット・ペダルのアクションをシミュレートし、パッドがプレイされるたびに、ハイハットのディケイ・タイムを変えることができます。プログラムのディケイスイッチ機能により、ディケイの値に応じてサウンドが切り替わるような設定を行えば、スライダーを動かすことでクローズ・ハイハットが徐々にオープンしていきようなサウンドもシミュレートすることができます。

2. タム・タム・サウンドのチューニングに割り当てることができます。タムをアサインしたドラム・パッドをプレイするとき、スライダーを移動することにより、タムのチューニングを変化させることが可能です。
3. フィルターが設定されたサウンドに対してフィルターの値をコントロールできます。これによって、プレイされる各ノートの音色を、プレイする度に変えることができ、アナログ・シンセサイザーのサンプル・アンド・ホールド・フィルターのような効果を得ることができます。

[NOTE VARIATION]スライダーのデータは、ドラム・ノートとともにシーケンスに記録されます。データの詳細は「シーケンスの編集」の章の「ステップ・エディット」をご覧ください。

### ASSIGNキー

[NOTE VARIATION]スライダーにドラム・パッドとパラメータをアサインするには、[SHIFT]キーを押しながら[ASSIGN]キー（[AFTER]キー）を押します。以下のスクリーンが表示されます。



スライダーにドラム・パッドとパラメータをアサインするには、次のように行います。

1. アサインするドラム・パッドを押します(押したパッドのノート・ナンバー、パッド・ナンバー、サウンド名がAssign note:フィールドに表示されます)。また、カーソルでAssign note:フィールドを選択し、[DATA]ホイールでサウンドを選択することもできます。
2. カーソルをParameter:フィールドに移動し、[DATA]ホイールで希望のパラメータ(TUNING、DECAY、ATTACK、FILTER)を選択します。
3. [MAIN SCREEN]キーを押して、メイン・スクリーンに戻ります。
4. [NOTE VARIATION]スライダーを動かしながら、選択したパッドをプレイします。パッドがプレイされるたびに、選択されたパラメータ(チューニング、アタック、ディケイまたはフィルター)がスライダーのポジションにしたがって変化します。
5. [NOTE VARIATION]スライダーのアサインをオフにするには、[SHIFT]キーを押しながら[ASSIGN]キー（[AFTER]キー）を押してアサインのスクリーンを表示させ、カーソルでAssign note:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを左に回してOFFを表示させます。

4つのフィールドに関する詳細は、次の通りです。

・ **Assign note:**

このフィールドには、スライダーにアサインされたノート・ナンバー(35-98)が表示されます。アサインを変更するには、ドラム・パッドを押します。**Assign note:**フィールドに押したドラム・パッドのパッド・ナンバーとノート・ナンバー、それと現在アサインされているサウンドの名前が表示されます。また、直接カーソルをフィールドに移動して、[DATA]ホイールで変更することもできます。オフにする場合は、[DATA]ホイールを左に回して**OFF**を表示させます。

・ **Parameter:**

このフィールドでは、スライダーでコントロールする4つのパラメータのいずれかを選択します。4つの選択肢は次のとおりです。

**TUNING** スライダーの操作によってサウンドの音程を変化させることができます。これによって得られる音程は、プログラムのパラメータの**Tune:**で設定されている音程を元に変化します。

**DECAY** スライダーの操作によって、サウンドのディケイ・タイム(減衰時間)を変化させることができます。これはプログラムのパラメータの**Decay:**で設定されている値とは関係なく変化します。

**ATTACK** スライダーの操作によって、サウンドのアタック・タイム(立ち上がりの時間)を変化させることができます。これはプログラムのパラメータの**Attack:**で設定されている値とは関係なく変化します。

**FILTER** スライダーの操作によって、サウンドのカットオフ周波数を変化させることができます。これはプログラムのパラメータの**Free:**で設定されている値を元に変化します。

・ **Low range:/High range:**

これらの2つのフィールドはスライダーによる変化の範囲をコントロールします。**Low range:**フィールドでは、スライダーが一番下にある時にドラム・パッドをプレイした場合のパラメータ値を決めます。**High range:**フィールドでは、スライダーが一番上にある時にドラム・パッドをプレイした場合のパラメータ値を決めます。この間のすべてのポジションで、パラメータ値が連続的に変化します。このフィールドの設定可能範囲は、**Parameter:**フィールドで選択されたパラメータによって以下のように決まります。

**TUNING** : -120~+120

**ATTACK** : 0~100

**DECAY** : 0~100

**FILER** : -50~+50

注意: **ATTACK**、**DECAY**は0~5000msの範囲で変化します。

### AFTERキー

通常、スライダーは実際に演奏するノートにのみ効果があります。シーケンスから再生されるノートには影響しません。しかし、[AFTER]キーを押してLEDを点灯させると、スライダーは、シーケンスから再生されるドラム・ノートに対しても有効になります。この場合、[ASSIGN]キーのスクリーンで選択しているノート・ナンバー(ドラム・パッド)のドラム・ノートに対して有効になります。また、このときオーバーダブ・モードにしておけば、[NOTE VARIATION]スライダーのデータを記録することができます。

通常の操作に戻るには、[AFTER]キーをもう一度押して、LEDを消してください。

## 16 LEVELSキー

16 LEVELS機能を使うと、1つのサウンドを16のドラム・パッドすべてにアサインし、ベロシティや音程のほか、アタック、ディケイ、フィルターなどのパラメータを16段階にして演奏することができます。

16 LEVELS機能を使うには、[16 LEVELS]キーを押して次のスクリーンを表示させます。



#### ・ Note:

16レベル機能を使って16段階で演奏するパッドを選択します。直接ドラム・パッドをたたいてサウンドを選択します。フィールドにカーソルを移動し[DATA]ホイールで選択することもできます。

#### ・ Param:

VELOCITYを選択すると、Note: で設定したサウンドに16段階のベロシティをつけて演奏することができます。PAD1で最弱、PAD16で最強のベロシティで演奏されます。

NOTE VARを選択した場合は、次のType: でパラメータを設定します。

#### ・ Type:

ここでは次のパラメータを選択することができます。

**TUNING** Note: で設定したサウンドに、16段階の音程をつけて演奏することができます。Original key pad: フィールドで設定したパッドにオリジナルの音程がアサインされ、半音ごとに音程が付きま

- DECAY** Note: で設定したサウンドのディケイ・タイム(減衰時間)を16段階に設定して演奏することができます。ディケイ・タイムの範囲は、[SHIFT]キーを押しながら[ASSIGN]キー([AFTER]キー)を押して表示されるノート・バリエーションのアサイン・スクリーンで設定します。
- ATTACK** Note: で設定したサウンドのアタック・タイム(立ち上がりの時間)を16段階に設定して演奏することができます。アタック・タイムの範囲は、[SHIFT]キーを押しながら[ASSIGN]キー([AFTER]キー)を押して表示されるノート・バリエーションのアサイン・スクリーンで設定します。
- FILTER** Note: で設定したサウンドのフィルターのカットオフ周波数を16段階に設定して演奏することができます。カットオフ周波数の範囲は、[SHIFT]キーを押しながら[ASSIGN]キー([AFTER]キー)を押して表示されるノート・バリエーションのアサイン・スクリーンで設定します。

パラメータを設定したら、TURN ON [F5]を押します。16 LEVELSのLEDが点灯し、16 LEVELS機能を使った演奏ができるようになります。

16 LEVELS機能がオンの時、[16 LEVELS]キーを押すと16 LEVELSのLEDが消え、16 LEVELS機能がオフになります。



## 第3章

### レコーディング・ シーケンス

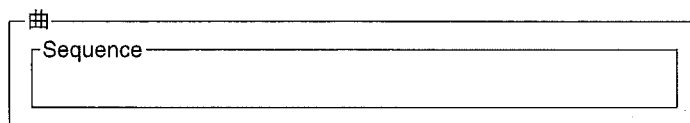
## シーケンスの組み立て方法

シーケンスは、MPC2000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64の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。

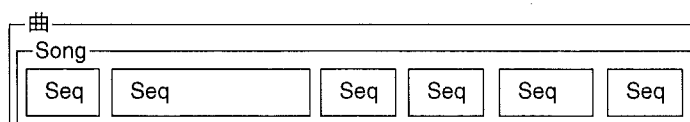
Sequence	
Track01	Piano
Track02	Bass
Track03	Organ
⋮	
Track64	(Unused)

MPC2000で音楽データを作成していくにあたって、大きくわけて2通りの方法があります。1つ目は、1つのシーケンスを1つの曲として長いシーケンスを作成するやり方と、もうひとつは、曲の部分部分の短いシーケンスをソング機能によって順番に再生して曲を作る場合の2通りです。ですから、シーケンスは、時によって100小節以上の長さの1曲分のデータであったり、2小節のドラムループであったり、色々なパターンで作成することができます。

### 1つのシーケンスで1曲を作った場合



### たくさんのシーケンスを組み合わせて曲を作る場合 (短いシーケンスをソング機能で並べる)



シーケンス内には64のトラックがあります。64のトラックには別々な演奏データを記録することができ、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、...のように各トラックに色々なパートの演奏を別々に記録することができます。通常、トラックは1つずつ録音されます。前に録音した演奏を再生しながら新しいトラックを録音することもできます。トラックごとにトラックのON/OFFもできますからトラック1とトラック2に別々なピアノソロを録音してトラックのON/OFF機能で2つのうち気に入ったほうだけを使うこともできます。トラックにはDrumトラックとMIDIトラックがあり自由に設定することができます。Drumトラックに設定したトラックでは内部サンプラーをパッドで再生してトラックに録音することができます。外部MIDIキーボードからピアノやベースの演奏を録音する場合にはMIDIトラックに設定します。

シーケンサーで外部シンセサイザーをプレイするには、MIDIノートは32個のMIDI送信チャンネル(2個のMIDI出力ジャックのそれぞれに対して16個のMIDIチャンネル)の1つを使用して送らなければなりません。MPC2000では、MIDIノートを出力するために、各トラックをそれぞれ32個のMIDI送信チャンネルの1つに割り当てます。

### バー、ビート、チック

MPC2000のシーケンサーは4分音符あたり96の分解能を持っています。これらの分解能の最小単位はチック(Tick)と呼ばれます。

シーケンスのエディット・スクリーンの多くでは、エディットする範囲のスタートとエンドを入力する必要があります。これは、バー(小節)数、ビート数、チック数をもつタイム・フィールドと呼ばれるフィールドを使って行なわれます。

001.01.00  
Bar Beat Tick

エディットする範囲を指定するには、bar.またはbeat.tickをカーソルで選択して、[DATA]ホイールで値を設定します。タイム・フィールドで設定するエディット範囲は、左側に入力するタイムから始まり、右側に入力するタイムの1 Tick前までになります。したがって001.01.00-003.01.00と設定した場合、003.01.00に入力されているイベントに対してエディットは行なわれません。また、小節単位でエディットを行う場合、First bar:フィールドはエディットする最初の小節で、Last bar:フィールドはエディットを行う最後の小節となり、この場合Last bar:フィールドの小節はエディットされる区間に含まれます。First bar:1、Last bar:2に設定した場合は、1小節目と2小節目のデータに対してエディットが実行されます。

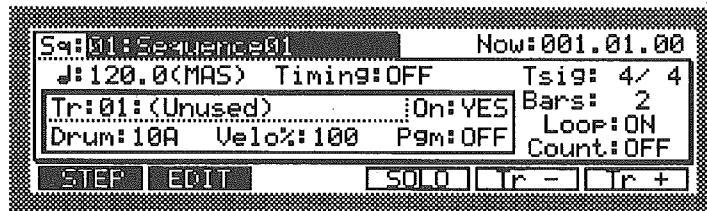
## シーケンス・レコーディングの例

MPC2000はサンプラーが内蔵されたシーケンサーです。これを単なるリズム・マシンとして使ったり、MIDI機器を接続してシーケンサーとして使ったりすることもできます。またシーケンスでループを設定してフレーズを繰り返し演奏させることもできます。ここでは、いくつかのパターンにわけて、MPC2000のシーケンスのレコーディング方法を簡単な具体例で説明します。

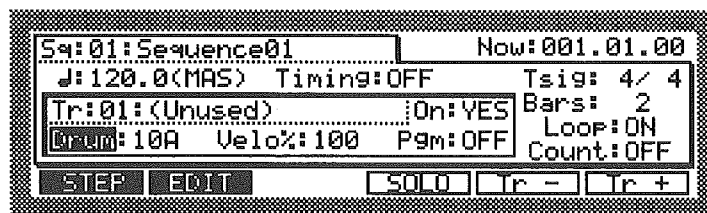
### 例1：ドラム・パッドの演奏のレコーディング

はじめに、MPC2000のドラム・パッドの演奏をシーケンスに録音してみます。これはMPC2000をリズム・マシンとして使う、もっとも基本的な使用方法です。

1. MPC2000を立ち上げ、付属のサウンド・ディスクからドラム・サウンドをロードしておきます(ロードの方法は「ディスク・オペレーション」の章をご覧ください)。ロードが完了したら、ドラム・パッドを叩いてドラムの音が再生されるか確認しておきます。
2. [MAIN SCREEN]キーを押してメイン・スクリーンを表示させます。シーケンスの録音/再生は常にこのスクリーンで行ないます。

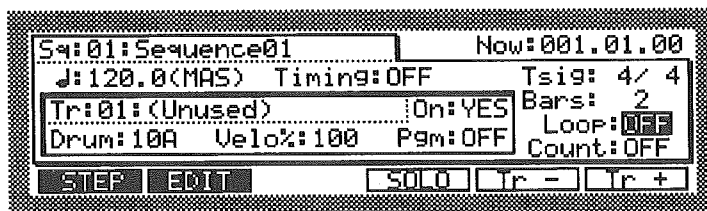


3. [CURSOR]キーでSq: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回して(Unused)と表示される未使用のシーケンスを選択します。
4. [CURSOR]キーでトラック・タイプ・フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してDrumを選択します。

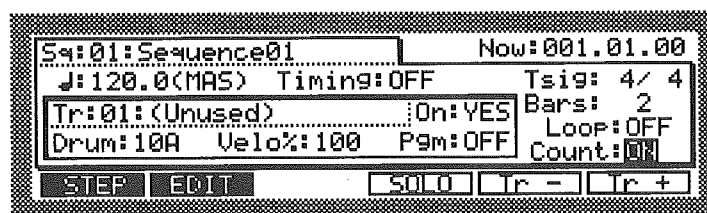


5. [CURSOR]キーでBars: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを使って録音する小節数(長さ)を設定します。

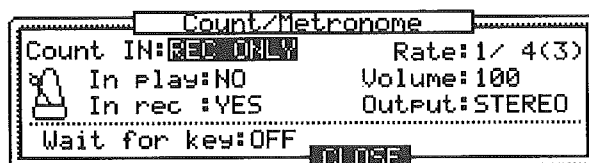
6. [CURSOR]キーでLoop: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを左に回してOFFに設定します。



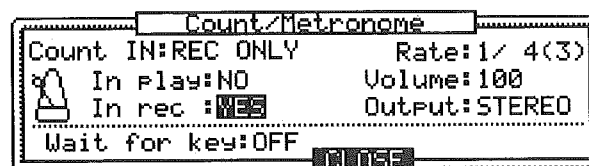
7. [CURSOR]キーでCount: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してONに設定します。



8. Count: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押してCount/Metronomeウィンドウをオープンします。



9. [CURSOR]キーでCount in: フィールドを選択し、[DATA]ホイールでREC ONLYを選択します。さらにIn rec: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してYESに設定します。



10. CLOSE [F4]を押してCount/Metronomeウィンドウを閉じて、メイン・ウィンドウに戻ります。

11. [REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して録音をスタートします。1小節のカウントの後、Now: フィールドのbar.beat.tickの数字が進むので、クリック音に合わせてドラム・パッドを演奏します。

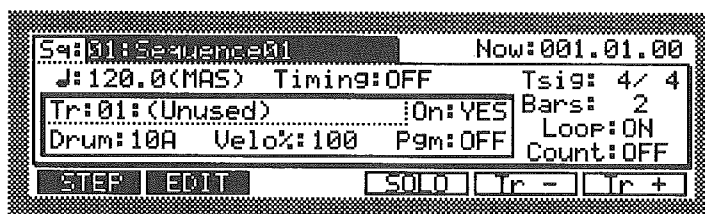
12. 手順5.で設定した小節数の録音を終えると、自動的に録音が終了します。途中で録音を終了するときは[STOP]キーを押します。[PLAY START]キーを押すと、録音したシーケンスを再生することができます。

13. 録音をやりなおしたいときは、もう一度[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して録音をスタートします。
14. 録音されたものに、さらに演奏を重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して録音をスタートします。

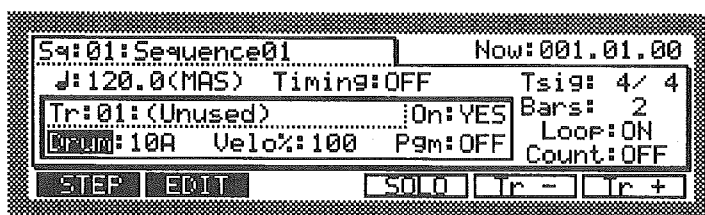
### 例2：ループ状態でのレコーディング

あらかじめ設定した小節を繰り返し演奏させながら録音して、サウンドを重ねていくことができます。

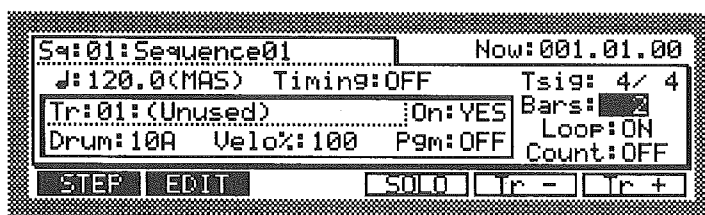
1. MPC2000を立ち上げ、付属のサウンド・ディスクからドラム・サウンドをロードしておきます(ロードの方法は「ディスク・オペレーション」の章をご覧ください)。ロードが完了したら、ドラム・パッドを叩いてドラムの音が再生されるか確認しておきます。
2. [MAIN SCREEN]キーを押してメイン・スクリーンを表示させます。シーケンスの録音/再生は常にこのスクリーンで行ないます。



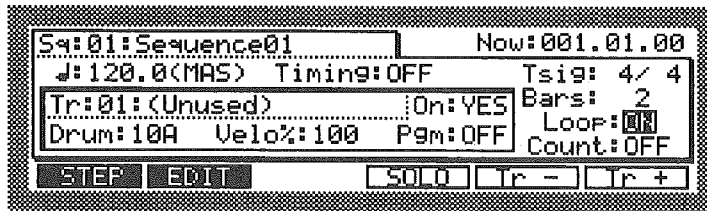
3. [CURSOR]キーでSq: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回して(Unused)と表示される未使用のシーケンスを選択します。
4. [CURSOR]キーでトラック・タイプ・フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してDrumを選択します。



5. [CURSOR]キーでBARS: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを使って録音する小節数(長さ)を設定します。ここではとりあえず、2小節のループを作ってみますので[DATA]ホイールを使って2を選択します。



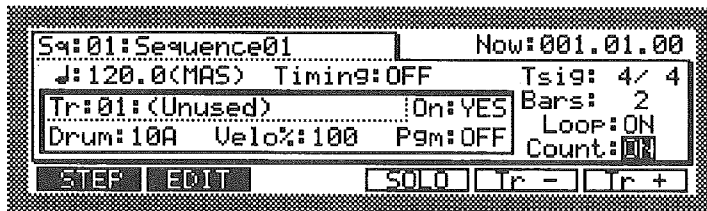
6. [CURSOR]キーでLoop:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してONに設定します。



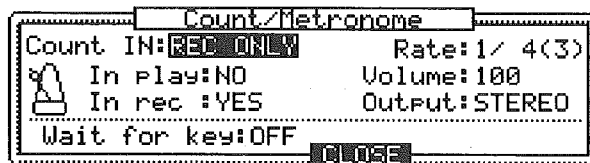
7. Loop:フィールドが選択された状態で[OPEN WINDOW]キーを押して、Loopウィンドウをオープンします。



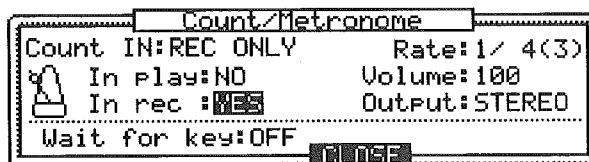
8. [CURSOR]キーでFirst bar:フィールドを選択し、[DATA]ホイールで1に設定します。
9. [CURSOR]キーでLast bar:フィールドを選択し、[DATA]ホイールでENDに設定し、CLOSE [F4]を押してLoopウィンドウを閉じます。
10. [CURSOR]キーでCount:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してONに設定します。



11. Count:フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押してCount/Metronomeウィンドウをオープンします。



12. [CURSOR]キーでCount in:フィールドを選択し、[DATA]ホイールでREC ONLYを選択します。さらにIn rec:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してYESに設定します。

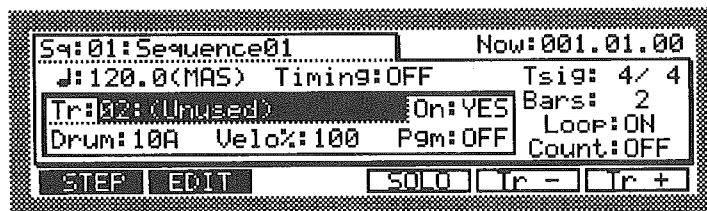


13. CLOSE [F4]を押してCount/Metronomeウィンドウを閉じて、メイン・ウィンドウに戻ります。
14. [REC]キーを押しながら[OVER DUB]キーを押して録音をスタートします。1小節のカウントの後、Now:フィールドのbar.beat.tickの数字が進むので、クリック音に合わせてドラム・パッドを演奏します。2小節の録音が終わると、自動的に最初の小節に戻ってオーバーダブモードに切り替わりますので、そのまま、繰り返し重ねて録音することができます。
15. 録音を終了するときは[STOP]キーを押します。[PLAY START]キーを押すと、録音したシーケンスをループ状態で再生することができます。

### 例3：マルチ・トラック・レコーディング

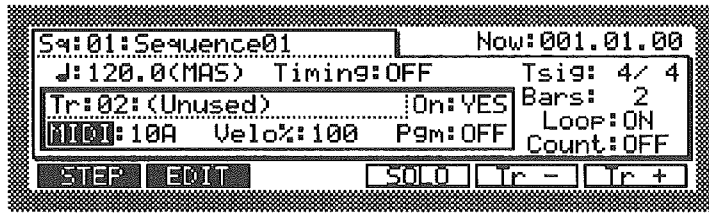
ここでは内蔵のドラム音源だけでなく、外部MIDI音源などを使って、MPC2000のシーケンサーにマルチ・トラック・レコーディングをしてみます。

- 12ページの例を参考にMPC2000にMIDI機器を接続し、MPC2000を立ち上げ、付属のサウンド・ディスクからドラム・サウンドをロードしておきます(ロードの方法は「ディスク・オベレーション」の章をご覧ください)。ロードが完了したら、ドラム・パッドを叩いてドラムの音が再生されるか確認しておきます。
- 例1の要領で、まずドラム・パッドを使って、ドラム・サウンドを録音しておきます。
- Tr:フィールドをカーソルで選択し、[DATA]ホイールを右に回して使っていないトラックを選択します。

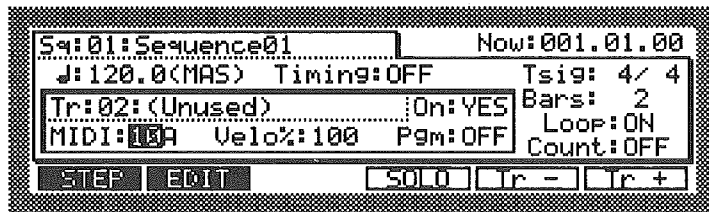




4. トラック・タイプ・フィールドをカーソルで選択し、[DATA]ホイールを左に回してMIDIを選択します。



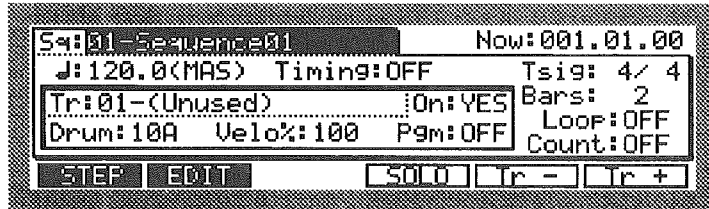
5. MIDIチャンネル・フィールドをカーソルで選択し、[DATA]ホイールで、演奏するMIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。



6. [REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して録音をスタートします。1小節のカウントの後、Now: フィールドのbar.beat.tickの数字が進むので、すでに録音してあるドラム・サウンドに合わせてMIDI機器を演奏します。
7. 設定した小節数の録音を終わると、自動的に録音が終了します。途中で録音を終了するときは[STOP]キーを押します。[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。
8. 録音をやりなおしたいときは、もう一度[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して録音をスタートします。
9. 手順3.~8.を繰り返して、外部MIDI機器のサウンドを重ねて録音します。

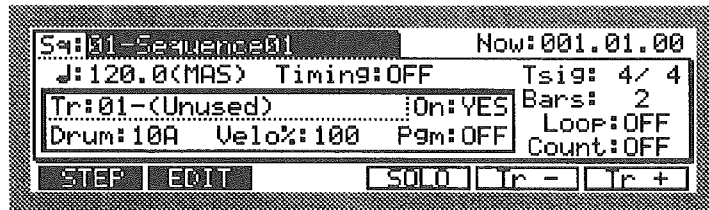
## メイン・スクリーン

MPC2000にシステムディスクを入れて電源をオンにすると、しばらくしてディスプレイは次の内容を表示します。



これは、メイン・スクリーンと呼ばれます。MPC2000のメインの操作スクリーンで、ほとんどのシーケンスの演奏と録音はこのスクリーンが表示されている間に行なわれます。このスクリーンに戻りたい時には、[MAIN SCREEN]キーを押してください。以下は、このスクリーンのそれぞれのデータ・フィールドとファンクション・キーの説明です。

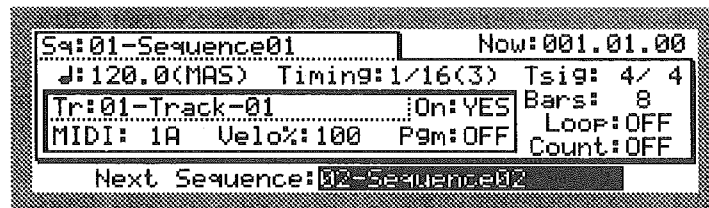
## シーケンスの選択



Sq: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してシーケンスを選択します。ここにはシーケンス・ナンバーとシーケンス・ネームが表示されています。データが録音されていないシーケンスは、(Unused)と表示されています。

### ネクスト・シーケンス機能

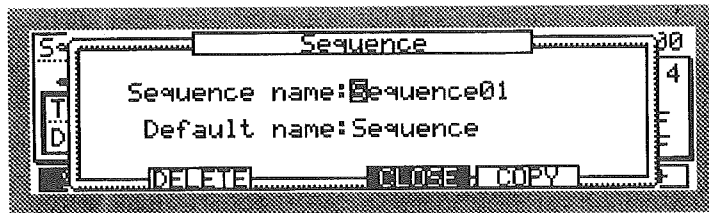
シーケンス・プレイ中にカーソルがSq: フィールドにある時、[DATA]ホイールを回すと、次にプレイするシーケンスを選択することができます。[DATA]ホイールを回すと次のようなウィンドウが表示されます。



[DATA]ホイールでシーケンスを選択します。上の図の場合では、01-Sequence01を最後まで再生した後、02-Sequence02が再生されます。この方法で次々にシーケンスをプレイしていくことができます。ネクストシーケンス機能を中止したい場合は、Next Sequence: フィールドで、もともと選ばれていたシーケンス(今プレイしているシーケンス)のナンバーを選択します。

### シーケンスのリネーム

5: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Sequenceウィンドウがオープンします。



#### Sequence name:

ここでシーケンスのネームを変更します。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すとパッドの右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PAD1を一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。

**注意:** [ENTER]キーを押さないうまま[CURSOR DOWN]キーでDefault name: フィールドに移動したり他のページに移動したりすると、入力したネームは無効になり元のネームに戻ります。

#### Default name:

新しいシーケンスに録音を行うと、ここで設定したネームが自動的に付けられます。

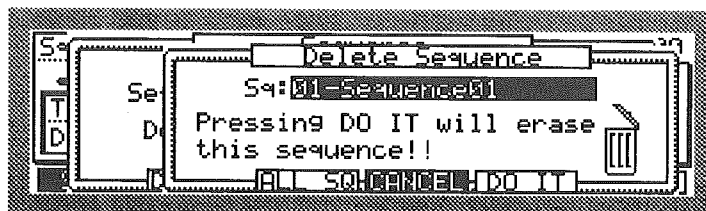
実際にシーケンスにネームが付けられるときは、最後にシーケンスナンバーが追加されます。例えば、デフォルトネームをSequenceと設定すると、実際にはSequence01(01はシーケンスナンバー)と名前が付けられます。

ネームの入力方法はSequence nameの場合と同様です。

### シーケンスのデリート

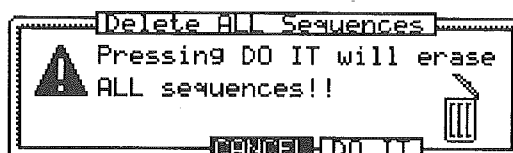
Sq: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Sequenceウィンドウをオープンします。

ここでDELETE [F2]を押すと、Delete Sequenceウィンドウがオープンします。



DO IT [F5]を押すと選択されているシーケンスのデータが消去され、シーケンス・ネームが(Unused)に変わります。

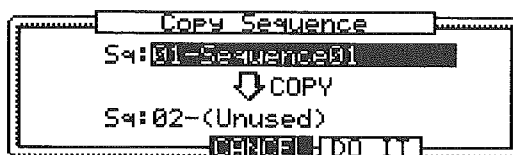
ALL SQ [F3]を押すと、次のようなアラートが表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのシーケンス・データが消去されます。



### シーケンスのコピー

Sq: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Sequenceウィンドウをオープンします。

ここでCOPY [F5]を押すと、Copy Sequenceウィンドウがオープンします。



[CURSOR UP]キーを押してコピー元(上段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー元となるシーケンスを選択します。

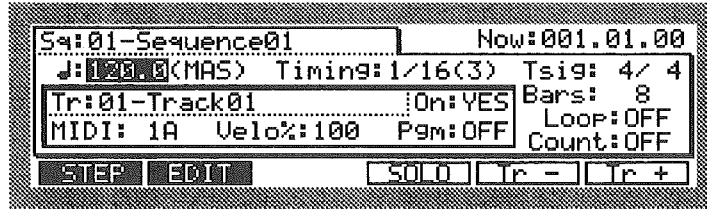
[CURSOR DOWN]キーを押してコピー先(下段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー先のシーケンスを選択します。

DO IT [F5]を押すとシーケンス・データがコピーされます。

**注意:** コピー先に指定したシーケンスにすでにデータが存在する場合は、コピーを実行するとそのデータは消去されます。Unused以外の名前がついているシーケンスにコピーを行う際は注意してください。

## テンポの設定

シーケンスのテンポを設定します。



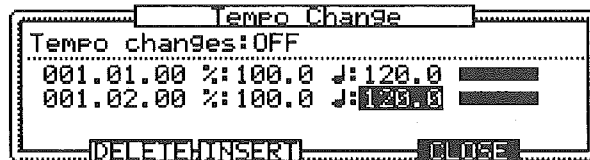
♩: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してテンポを設定します。

テン・キーで入力する場合は、4桁の数値を入力します。たとえば、120.5に設定したいときは、「1205」と入力します。この場合、4桁の数値を入力した時点でテンポが確定します。88.5などを入力したいときは、「885」を入力した後、[ENTER]キーを押して確定します。

**注意:** [ENTER]キーを押さないまま[CURSOR]キーで他のフィールドに移動したり他のページに移動したりすると、入力したデータは無効になり元のテンポに戻ります。

### テンポ・チェンジ・ウィンドウ

テンポ・フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Tempo Changeウィンドウがオープンします。



#### Tempo Change:

テンポ・チェンジのオン/オフを設定します。

#### bar.beat.tick

テンポ・チェンジ・イベントが挿入されているポイントです。

#### %:

メイン・スクリーンで設定したシーケンスの元のテンポに対する割合で、テンポ・チェンジ・イベントを設定します。

#### ♩:

テンポ・チェンジ・イベントを絶対値で設定します。

**注意:** %: と ♩: は、お互いに連動していますので、どちらかを入力するともう片方の値も変化します。

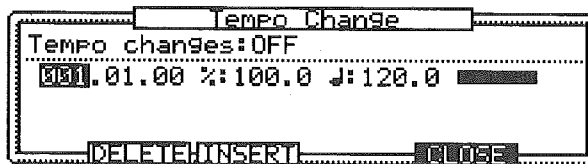
### テンポ・チェンジの入力と変更

テンポ・フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Tempo Changeウィンドウがオープンします。

テンポ・チェンジが設定されていない状態では次のような表示になります。



テンポ・チェンジを入力するには、Temp ChangeウィンドウでINSERT [F3]を押します。



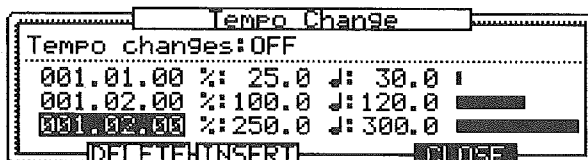
bar.beat.tickフィールドを選択してテンポ・チェンジ・イベントのポイントを設定し、% または J でテンポを設定します。

% と J は、お互いに連動していますので、どちらかの値を変更すると、もう片方の値もそれに応じて変化します。

**注意：**複数のテンポ・チェンジ・イベントが入力されているとき、bar.beat.tickフィールドを選択してテンポ・チェンジ・イベントのポイントを変更する場合に、変更しようとするデータの直前または直後のイベントの時間を超えて設定することはできません。例えば、002.01.00 003.01.00 004.01.00というポイントにテンポ・チェンジのイベントがあり、003.01.00のポイントを変更する場合は、002.01.00よりも前、004.01.00よりも後ろに変更することはできません。

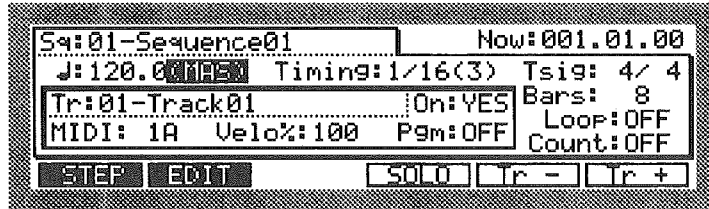
テンポ・チェンジ・イベントを削除するには、[CURSOR UP/DOWN]キーで削除したいテンポ・チェンジ・イベントを選択してDELETE [F2]を押します。

たくさんのテンポ・チェンジ・イベントが入力されている場合は、[CURSOR UP/DOWN]キーで画面をスクロールすることができます。



## テンポ・ソースの選択

シーケンスごとに設定されたテンポで演奏するか、MPC2000で設定されたマスター・テンポで演奏するかを設定します。



図のようにテンポ・ソース・フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して設定します。

### ・ (SEQ)

各シーケンスの中には、固有のテンポ設定があります。(SEQ)を選択すると、シーケンスの固有のテンポがテンポ・フィールドに表示されます。このテンポの設定は各シーケンスごとに行うことができます。シーケンスをプレイするとき、シーケンスごとにプリセットされたテンポでプレイしたい場合に便利です。シーケンスのテンポはセーブするときに、シーケンスデータと共にディスクに保存されます。

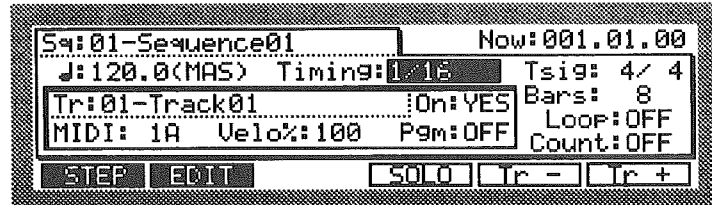
### ・ (MAS)

マスター・テンポはすべてのシーケンスとソングに適用される共通のテンポ設定です。シーケンスをプレイする時に、選択した各シーケンスを常に同じテンポでプレイしたい場合に便利です。このテンポ設定は、シーケンス・ファイルには保存されません。

## タイミング修正(クオンタイズ)の設定

リアルタイムでシーケンスにデータを録音するときに、ノート・イベントがここで設定した値にタイミング修正されます。

また、[STEP </>]キーでbar.beat.tickのポイントを移動する際にも、ここで設定した値が適用されます。



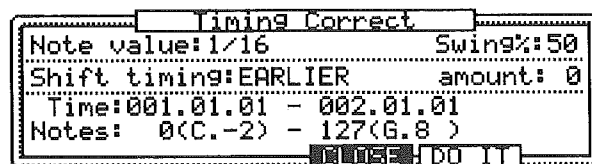
[CURSOR]キーでTiming: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してクオンタイズの値を設定します。設定値は次のとおりです。

OFF	クオンタイズを行いません。[STEP </>]キーでポイントを移動する場合は1 Tickごとに移動します。
1/8	8分音符(48Tick)でタイミング修正します。
1/8(3)	3連の8分音符(32Tick)でタイミング修正します。
1/16	16分音符(24Tick)でタイミング修正します。
1/16(3)	3連の16分音符(16Tick)でタイミング修正します。
1/32	32分音符(12Tick)でタイミング修正します。
1/32(3)	3連の32分音符(8Tick)でタイミング修正します。

これ以外に、次のTiming Correctウィンドウでさらに詳細な設定をすることができます。

**注意:** タイミング修正は、ノート・イベントのみに有効です。コントロール・チェンジやピッチ・ベンドなどはタイミング修正されません。

Timing Correctウィンドウで詳細な設定を行うには、[CURSOR]キーでTiming: フィールドを選択し、[OPEN WINDOW]キーを押します。



録音されているデータに対してタイミング修正を実行する場合、ここで以下のフィールドの設定を行い、DO IT [F5]を押します。タイミング修正が実行されるのは、メイン・スクリーンで選ばれているトラックに対してです。

・ Note Value:

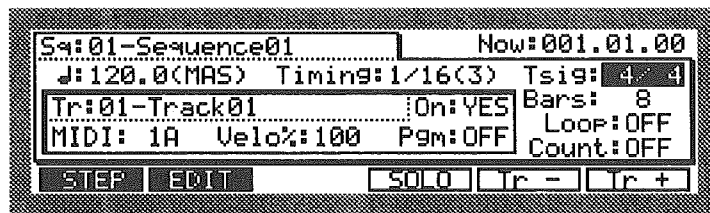
メイン・スクリーンのTiming: フィールドと同じです。



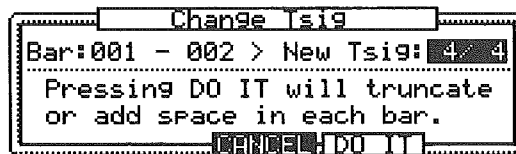
- ・ **Swing%:**  
**Note Value:** が1/8または1/16に設定されているときのみ表示されます。  
 偶数拍のノート・イベントをここで設定した割合で後ろにずらし、リズムにスイングをつけます。
- ・ **Shift timing:**  
 ノート・イベントを**amount:** フィールドで設定した値だけ前後にシフトします。  
     **EARLIER** 前にシフトします。  
     **LATER** 後ろにシフトします。
- ・ **amount:**  
 Shift timingの量を設定します。ここで設定できる最大値はNote Valueの設定によって変わります。たとえば、Note Valueが1/16に設定されている場合は、タイミング修正される値(24Tick)の半分の12が最大となります。
- ・ **Time:**  
 録音されているデータに対してタイミング修正を実行する場合、そのデータの範囲を指定します。ここで設定した範囲以外のデータについては、タイミング修正が実行されません。
- ・ **Notes:**  
 録音されているデータに対してタイミング修正を実行する場合、そのノートの範囲を指定します。ここで設定した範囲以外のノートについては、タイミング修正が実行されません。

## 拍子(ビート)の設定

シーケンスの拍子(ビート)を設定します。



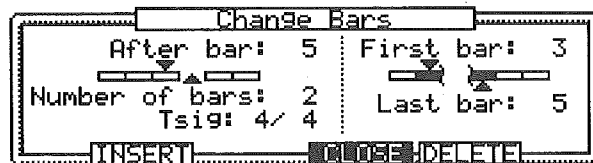
[CURSOR]キーで**Tsig:** フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回すとChange Tsigウィンドウが表示されます。



[CURSOR]キーと[DATA]ホイールを使って、**Bar:** フィールドで拍子を変更する小節を指定して、**New Tsig:** フィールドで新しく設定したい拍子を選択します。



シーケンスの途中の小節をインサート／デリートする場合は、**IN/DEL [F3]**を押します。



このウィンドウは機能により左右にわかれており、左はインサートのための設定で、右はデリートのための設定を行います。

左右それぞれのフィールドは独立していますから、インサートを行う場合は左側の設定だけを行い、**INSERT [F2]**を押します。デリートの場合も同様に右側の設定だけを行って、**DELETE [F5]**を押します。インサートを行うとシーケンスの途中に空白の小節が挿入されます。デリートを行うとシーケンスの途中の小節が削除されます。

以下は各フィールドの説明です。

・ **After bar:**

小節をインサートする場所を指定します。ここで設定した小節のうしろに新しい空の小節がインサートされます。

・ **Number of bars:**

インサートする小節数を設定します。

・ **Tsig:**

インサートする小節の拍子を設定します。

小節のインサートを実行するには、以上の設定を行ったあと**INSERT [F2]**を押します。

・ **First bar:**

デリートする小節の先頭の小節を指定します。

・ **Last bar:**

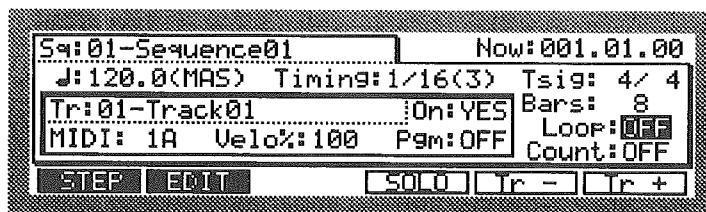
デリートする小節の最後の小節を指定します。

小節のデリートを実行するには、以上の設定を行ったあと**DELETE [F5]**を押します。

## ループの設定

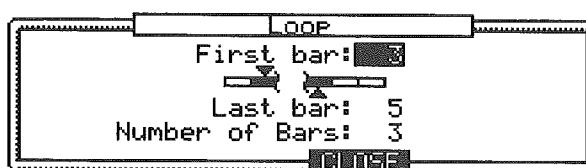
シーケンスのループ(くり返し演奏)を設定します。

ループをONにしてシーケンスを再生すると、[STOP]キーが押されるまで指定した範囲の演奏をくり返します。ループをONにしてレコーディングを行うと、シーケンスの最後の小節まで録音した後、RECモードが自動的にOVER DUBモードに切り替わり、ループしながら重ねて録音していくことができます。



[CURSOR]キーでLOOP: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してループのオン/オフを設定します。

ループさせる範囲を設定するには、[OPEN WINDOW]キーを押します。



- ・ First bar:

ループをスタートさせる小節を指定します。

- ・ Last bar:

ループの最後の小節を指定します。このフィールドではシーケンス中の任意の小節を数字で設定するほかに、ENDを設定することができます。ENDを設定しておく、Bars: フィールドによりシーケンスの小節数を変えた場合でも常にシーケンスの最後の小節がLast barとして設定されます。

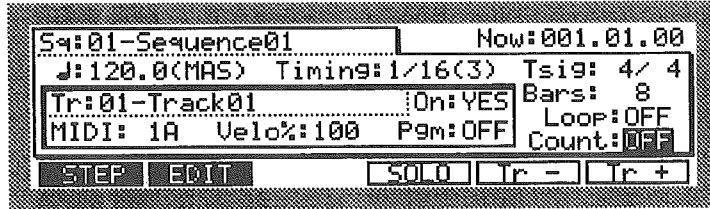
- ・ Number of bars:

ループさせる範囲を小節数で設定します。First bar: で設定した小節からここで設定した小節数だけループします。

**注意:** First bar: と Number of bars:、および Last bar: と Number of bars: は連動しています。First bar: や Last bar: を変更すると、それに応じて Number of bars: の値が変化します。また、Number of bars: を変更すると、それに応じて Last bar: の値が変化します。

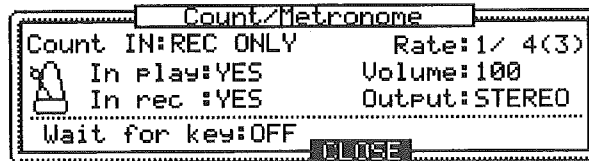
## カウントの設定

メトロノームのカウントを使用するかどうかを設定します。



[CURSOR]キーでCount:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してカウントのオン/オフを設定します。

カウントの詳細な設定を行うには、[OPEN WINDOW]キーを押してCount/Metronomeウィンドウをオープンします。



### ・ Count IN:

シーケンスをスタートする前のカウント・ダウンを行うかどうかを設定します。

- OFF            カウント・ダウンを行いません。
- REC+PLAY    録音/再生時ともにカウント・ダウンを行います。
- REC ONLY    録音時のみカウント・ダウンを行います。

### ・ In Play:

シーケンスの演奏中にメトロノームを鳴らすかどうかを設定します。

### ・ In rec:

録音中にメトロノームを鳴らすかどうかを設定します。

### ・ Rate:

メトロノームのノート・バリューを設定します。たとえば、1/4に設定すると4分音符の、1/8に設定すると8分音符のメトロノームが鳴ります。

### ・ Volume:

メトロノームの音量を設定します。

### ・ Output:

メトロノームの音をSTEREO OUTから出力するか、INDIVIDUAL OUTから出力するかを設定します。INDIVIDUAL OUTは、オプションのIB-M208Pをインストールしている場合のみ有効です。

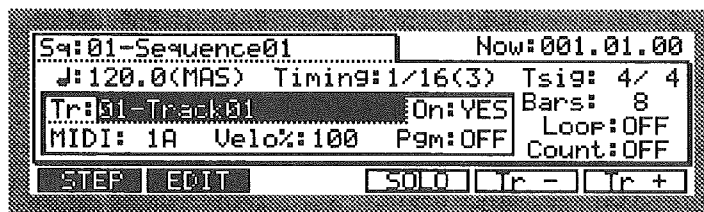
・ Wait for key:

ここをONに設定すると、外部MIDIキーボードなどからのMIDI信号でシーケンスの録音をスタートさせることができます。

Wait for keyがオンの場合、[REC]キーを押しながら[PLAY]キーを押しても録音はスタートせず、スタンバイ状態になります。MPC2000は外部MIDIキーボードから何らかのMIDI信号を受信することによって、録音をスタートします。この場合、録音をスタートさせるために受信した最初のMIDI信号は録音されません。

これはMIDIトラックに録音を行うときに、MPC2000とMIDIキーボードが離れた場所に設置されている場合などに便利です。

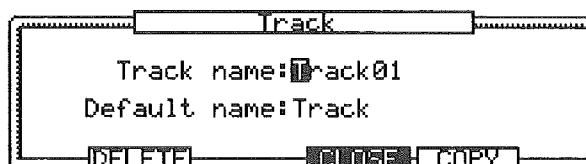
## トラックの選択



Tr: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してトラックを選択します。ここにはトラック・ナンバーとトラック・ネームが表示されています。

### トラックのリネーム

Tr: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Trackウィンドウがオープンします。



・ Track name:

ここでトラックのネームを変更します。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すと右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PAD1を一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。

**注意:** [ENTER]キーを押さないうまま[CURSOR DOWN]キーでDefault name: フィールドに移動したり、他のページに移動したりすると、入力したネームは無効になり元のネームに戻ります。

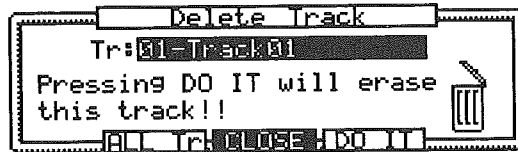
・Default:

トラックのデフォルト・ネームを設定します。トラックのデフォルト・ネームはトラックごとに設定することができます。  
ネームの入力方法はTrack nameの場合と同様です。

トラックのデリート

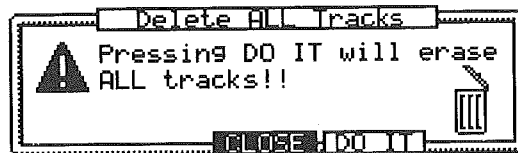
メイン・スクリーンでTr: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Trackウィンドウをオープンします。

ここでDELETE [F2]を押すと、Delete Trackウィンドウがオープンします。



DO IT [F5]を押すと選択されているトラックのデータが消去されます。

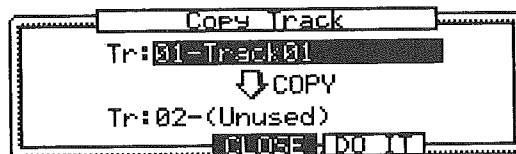
ALL Tr [F3]を押すと、次のようなアラートが表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのトラック・データが消去されます。



トラックのコピー

メイン・スクリーンでTr: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Trackウィンドウをオープンします。

ここでCOPY [F5]を押すと、Copy Trackウィンドウがオープンします。



[CURSOR UP]キーを押してコピー元(上段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー元となるトラックを選択します。

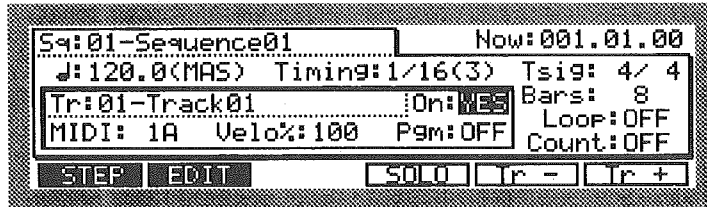
[CURSOR DOWN]キーを押してコピー先(下段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー先のトラックを選択します。

DO IT [F5]を押すと、トラック・データがコピーされます。

注意：コピー先に指定したトラックにすでにデータが存在する場合は、コピーを実行するとそのデータは消去されます。

## トラックのオン/オフ

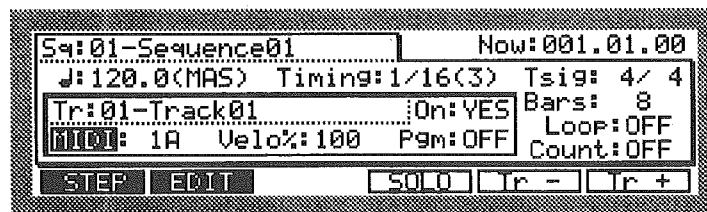
トラックのオン/オフを設定します。



[CURSOR]キーでOn: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してトラック・オンのYes/Noを選択します。ここでNoに設定したトラックは再生されません。

## トラック・タイプの設定

トラックをMPC2000内蔵の音源に使用するか、外部MIDI音源に使用するかを設定します。



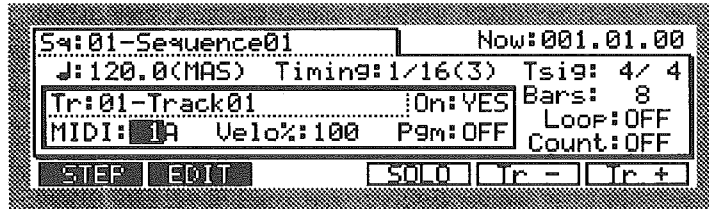
[CURSOR]キーで図のようにフィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してMIDI/Drumから選択します。

- MIDI** MIDIキーボードなどからデータを入力し、トラックを外部MIDI音源の演奏に使用します。
- Drum** ドラム・パッドからデータを入力し、トラックを内蔵音源の演奏に使用します。



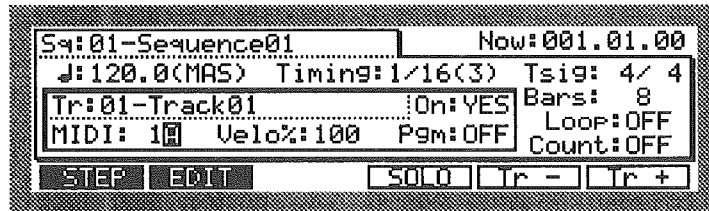
## トラックのMIDIチャンネルの設定

選択されているトラックのMIDIチャンネルを設定します。



[CURSOR]キーで図のようにフィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してMIDIチャンネルを設定します。

数字の右側のフィールドでは、MIDI OUT A/Bどちらから出力するかを選択します。

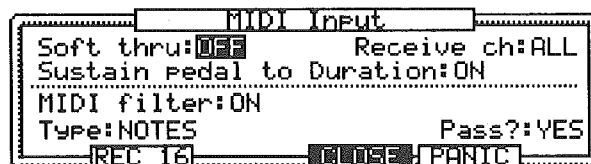


たとえば図の設定では、現在選択されているトラック01のデータは、MIDI OUT AからMIDIチャンネル1のデータとして出力されます。

MIDIチャンネルは接続するMIDI音源に合わせて設定します。例えば、鳴らしたい外部MIDI音源のMIDIチャンネルが5に設定されている場合、トラックのMIDIチャンネルをMIDI音源と同じく5にしてやることで、そのトラックのデータでMIDI音源を鳴らすことができます。ドラム・トラックは通常内部のサンプラーをプレイするために使用しますが、MIDIチャンネルが設定されていると、そのチャンネルでMIDIデータを出力します。ドラム・トラックのデータをMIDIで出力したくない場合はMIDIチャンネルでOFFを選択します。

### MIDIデータの受信に関する設定

MIDIチャンネルのフィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すとMIDI Inputウィンドウが表示されます。



#### Soft thru:

MIDI INに入力されているMIDIデータをMIDI OUTから出力するかどうかを設定します。

・ **Receive ch:**

受信するMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネル以外のデータは無視されます。ALLに設定すると、すべてのMIDIチャンネルのデータを受信します。

・ **Sustain pedal to Duration:**

MIDIキーボードなどの演奏をシーケンサーに録音するときに、サステイン・ペダルのメッセージ(コントロール・ナンバー64)は、ノート情報とともに録音されますが、このときに次のような問題があります。

1. サステイン・オフ・メッセージを含むシーケンスのセクションを削除または消去すると、その後のすべてのノートは、次のサステイン・オン・メッセージまでサステインが続きます。
2. 複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定したとき、ひとつのトラックのみにサステイン・ペダル情報が含まれている場合でも、同じMIDIチャンネルに設定されている他のトラックにもサステインがかかります。
3. サステイン・ペダル情報をもつトラックをサステイン・ペダル情報をもたないトラックにマージすると、マージの結果できたトラックにもサステインがかかります。
4. サステイン・ペダル情報をもつトラックに演奏をオーバーダブすると、新しいノートにもサステインがかかります。

MPC2000はサステイン・ペダル・メッセージを特別に処理して、これらの問題を解決します。**Sustain pedal to Duration**フィールドをONに設定した場合、MPC2000が録音中にサステイン・オン・メッセージを受け取ると、それを録音せずに、ノート・オン/オフ情報に変換します。その結果、録音したトラックのノートのデュレーションが長くなります。

サステイン・ペダルをノートのデュレーションに変換するのが望ましくない状況がいくつかあります。

1. MIDI音源の設定や仕様によっては、ノートのデュレーションが長くなって発音可能なボイス数を超えてしまった場合に、新しいノートが無視されて発音しなくなることがあります。
2. MIDI音源の設定によっては、MIDIコントロール・ナンバー64をサステイン以外のメッセージに使用していることがあります。

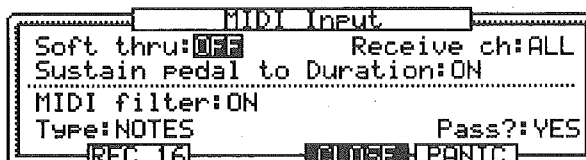
このような場合は、このフィールドを**OFF**に設定することでサステイン・ペダル・メッセージ(コントロール・ナンバー64)を録音できるようになります。



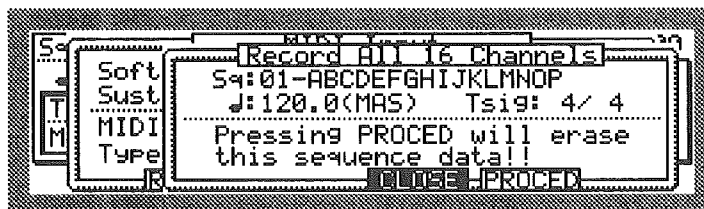
## 複数トラックの同時録音

MPC2000では、外部のMIDIシーケンサーなどからデータを受信し、MIDIチャンネルごとに16のトラックに同時に録音することができます。この場合、1~16のトラックが自動的にそれぞれ1~16のMIDIチャンネルにアサインされます。

MIDIチャンネルのフィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押してMIDI Inputウィンドウを表示します。



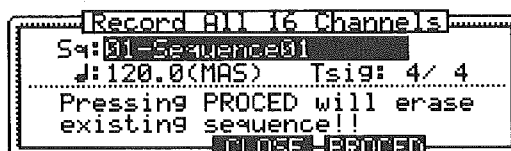
REC 16 [F2]を押すと、Record All 16 Channelsウィンドウが表示されます。



- ・ Sq:
  - データを録音するシーケンスを選択します。
- ・ J:
  - シーケンスのテンポを設定します。
- ・ Tsig:
  - シーケンスの拍子を設定します。

他のシーケンサーからデータを受信して録音する場合に、より正確なタイミングで録音するためにはMIDIシンクを行う必要があります。MIDIシンクについては、10章の「MIDI/SYNCモード」を参照してください。

各設定が終わったら、PROCED [F5]を押します。選択されているシーケンスのデータが消去され、16チャンネルの録音を同時に行うウィンドウが表示されます。



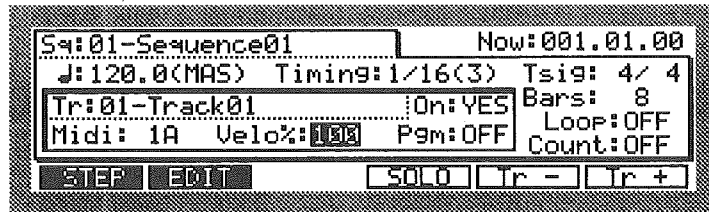
このウィンドウでは、各パラメータの設定はできません。

[REC]キーを押しながら[PLAY]キーを押すと、録音がスタートします。外部シーケンサーからのMIDIクロックによって同期させて録音する場合は、MPC2000の[REC]キーを押しながら外部シーケンサーをスタートさせます。

**注意：**複数トラックの同時録音を行うと、Seq: フィールドで選択したシーケンス内のすべてのトラックのデータが消去されますので注意してください。

## ベロシティのエディット

シーケンスを再生する際、選択されているトラックに録音されているデータのベロシティを調節することができます。

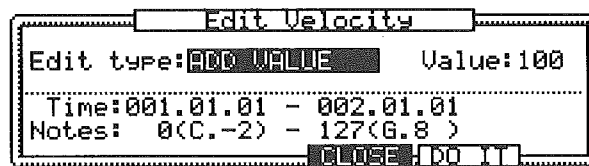


[CURSOR]キーでVelo%: フィールドを選択し、[DATA]ホイールでベロシティの値を増減する割合を設定します。

**注意：**ここでの設定は、録音されているデータを直接エディットするものではありません。再生時のみ、ここで設定した割合でベロシティ値が増減されます。また、ベロシティ値が最大(127)になっているデータは、ここで100%以上の値を設定しても効果はありません。

すでに録音されているデータのベロシティの値をエディットしたいときは、Edit Velocityウィンドウで行います。

Velo%: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すとEdit Velocityウィンドウが表示されます。



録音されているデータに対してベロシティを直接変更する場合、ここで以下のフィールドの設定を行い、DO IT [F5]を押します。

### ・ Edit type:

ベロシティ値を変更する方法を選択します。

- |            |   |
|------------|---|
| ADD VALUE  | 現在のベロシティにValue: で設定した値をプラスします。          |
| SUB VALUE  | 現在のベロシティからValue: で設定した値をマイナスします。        |
| MULT VAL%  | 現在のベロシティにValue: で設定した割合(パーセント)で値を増減します。 |
| SET TO VAL | ベロシティをすべてValue: で設定した値に統一します。           |

・ Value:

Edit type: で選択したエディット方法の値をここで設定します。

・ Time:

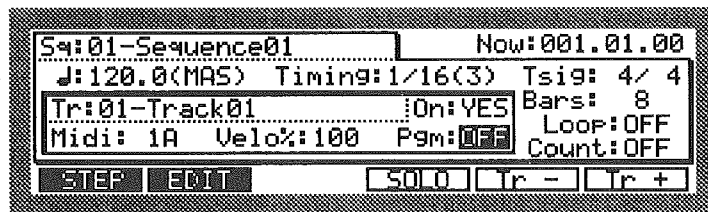
録音されているデータに対してベロシティをエディットする場合に、エディットするデータの範囲を指定します。ここで設定した範囲以外のデータについてはエディットされません。

・ Notes:

録音されているデータに対してベロシティをエディットする場合に、エディットするノート範囲を指定します。ここで設定した範囲以外のノートについてはエディットされません。

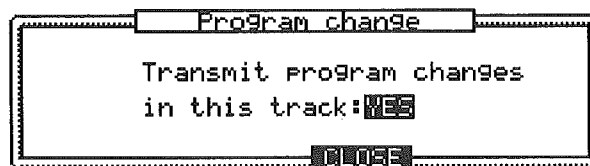
## プログラム・チェンジ送信の設定

シーケンスを選択したときに、トラック内のプログラム・チェンジ・イベントとは別に、トラックごとにプログラム・チェンジを送信することができます。



[CURSOR]キーでPgm: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで送信したいプログラム・ナンバーを設定します。OFFに設定するとプログラム・チェンジは送信されません。

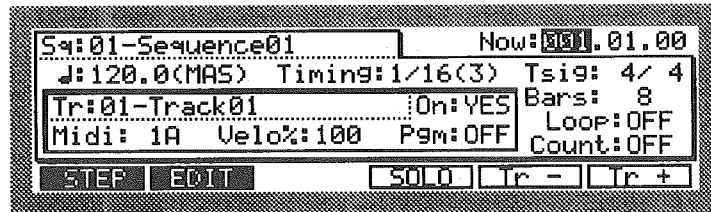
Pgm: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと次のウィンドウが表示されます。



ここでは、選択されているトラック内に記録されているプログラム・チェンジを送信するかどうかを設定します。OFFに設定すると、トラック内にプログラム・チェンジのデータがあってもプログラム・チェンジは送信されません。

## DATAホイールによるロケート

[DATA]ホイールを使用してシーケンスのポイントをロケートすることができます。



[CURSOR]キーでNow: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで数値を増減しロケートを行います。Beat.Tickフィールドの値の増減の量はメイン・スクリーンのTiming: フィールドの設定により決まります。

### ロケート・ポイントの表示単位

Now: フィールドは、小節/拍/クロック、時/分/秒を切り替えて表示することができます。

Now: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押します。



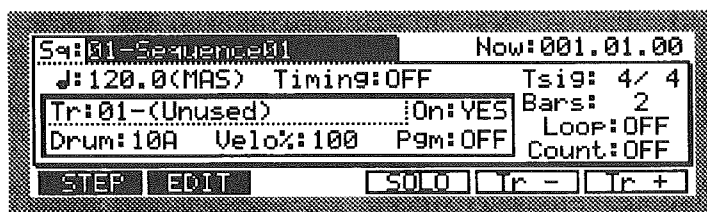
- ・ Display style:
 

BAR, BEAT, CLOCKを選択すると小節/拍/クロックで、HOUR, MIN, SECを選択すると時/分/秒での表示になります。
- ・ SMPTE start time:
 

Display style: でHOUR, MIN, SECを選択して、メイン・スクリーンで時間表示を行った場合に、このフィールドで設定した時間から表示がスタートします。MTC(MIDIタイム・コード)やSMPTEタイムコードによりシンクを行うときのスタートタイムとしても使用します。
- ・ SMPTE frame rate:
 

この設定はMTC(MIDIタイム・コード)やSMPTEタイムコードによりシンクを行うときの、タイムコードのフレーム・レートの設定です。シンクに関しては、10章の「MIDI/SYNCモード」で説明します。

## メイン・スクリーンのファンクション・キー



- **STEP**  
シーケンスに記録されたデータを1つずつエディットするため、ステップ・エディットのページを表示します。
- **EDIT**  
シーケンスに関するその他のエディットや設定を行いません。
- **SOLO**  
現在選択されているトラックのみを再生することができます。キーを押すとSOLO表示が点滅し、ソロの再生が可能になります。もう一度キーを押すとオフになり、すべてのトラックが再生されます。
- **Tr- Tr+**  
このファンクション・キーでトラックを選択することができます。カーソルをTr: フィールドに移動する必要はありません。



---

## プレイ/レコード・キーおよびロケット・キー

これらの10個のキーは、テープ・レコーダーの操作キーと同じように動作し、いくつもの非常に便利な追加機能を装備しています。

- ・ **PLAY START**キー

このキーは現在選択されているシーケンスを1小節めからスタートします。

- ・ **PLAY**キー

このキーはメイン・スクリーンの**Position**フィールドに表示された現在のポジションからシーケンスをスタートします。

- ・ **STOP**キー

このキーはシーケンスの再生/録音を停止します。

- ・ **OVERDUB**キー

このキーを押しながら[PLAY]キーを押すと、既存のノートを消去しないで新しいノートを現在選択されているトラックに重ねて録音することができます。オーバーダブ・モードがアクティブの間、[OVERDUB]キーの上のライトがオンになります。

また、プレイ中に[PLAY]キーを押しながら[OVERDUB]キーを押すことによってオーバーダブ・モードに入ることもできます。オーバーダブ・モードを解除するには、もう一度[OVERDUB]キーを押してLEDを消します。

- ・ **REC**キー

このキーを押しながら[PLAY]キーを押すと、レコード・モードになります。テープ・レコーダーと同様に既存のノートを消去しながら現在選択されているトラックに新しいノートを録音することができます。レコード・モードがアクティブの間、[REC]キーのLEDが点灯します。

また、プレイ中に[PLAY]キーを押しながら[REC]キーを押してレコード・モードに入ることもできます。レコード・モードを解除するには、もう一度[REC]キーを押してLEDを消します。

- ・ **BAR <</>>**キー

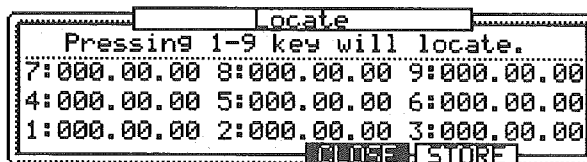
このキーを押すと、シーケンスのポジションを1小節ごとに前後に移動することができます。また、[GO TO]キーを押しながら[BAR <<]キーを押すとシーケンスの先頭に、[BAR >>]キーを押すと最後に移動します。

- ・ **STEP </>**キー

このキーを押すと、メイン・スクリーンの**Timing**フィールドで設定した値でシーケンスのポジションを前後に移動することができます。たとえば、**Timing**が1/16に設定されているときは、[STEP >]キーを押すごとに24Tickずつ後ろに移動します。また、[GO TO]キーを押しながらこのキーを押すと、直前または直後に入力されているイベントの位置にロケットします。

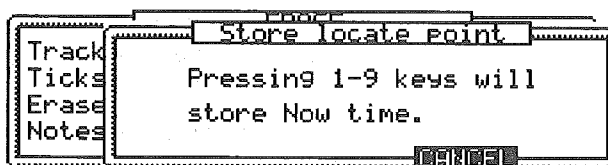
・GO TOキー

このキーはシーケンス内の特定のポジションに瞬時に移動するために使用されます。これを押すと、次のスクリーンが表示されます。



テン・キーの1~9にロケート・ポイントをメモリすることができます。このLocateウィンドウには、1~9にメモリされているポイントが表示されています。このウィンドウが表示されているときにテン・キーを押すと、そのポイントに移動することができます。

ポイントをメモリしたいときは、メイン・スクリーンのNow: フィールドでメモリしたいポイントを表示させ、[GO TO]キーを押しLocateウィンドウが表示されたら、STORE [F5]を押します。



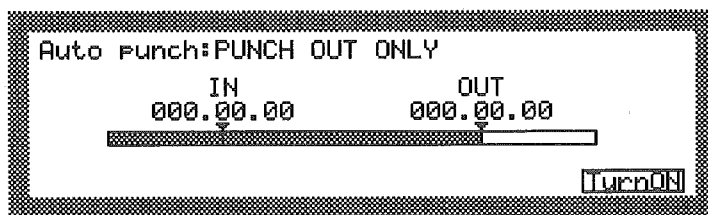
Store locate pointウィンドウが表示されますので、そのポイントをメモリしたいナンバーのテン・キーを押します。

**注意：**再生中に[GO TO]キーを押してStore locate pointウィンドウを表示することはできません。

## オート・パンチ機能

オート・パンチ機能は、プレイ中の特定のポイントでオーバーダブまたはレコード・モードにし、自動的に録音を終了することを可能にします。これは非常にタイトなパンチ・インを実行したいときに、パンチ・インした後で新しいノートをプレイするためにMPC2000からMIDIキーボードに移動する十分な時間がない場合などに非常に便利です。オート・パンチ機能は自動的にパンチ・インできるので、演奏に集中することができます。

[SHIFT]キーを押しながら[PUNCH]キー(テン・キーの2)を押して、オート・パンチの設定を行います。



### ・ Auto punch:

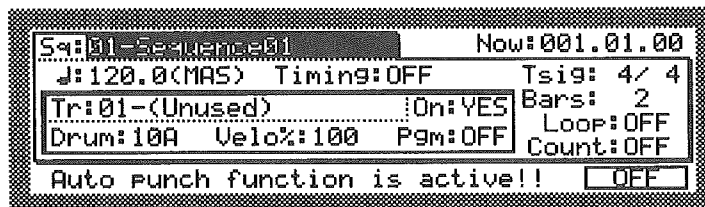
オート・パンチのモードを次の3つから選択します。

- |                |  |
|----------------|--|
| PUNCH IN ONLY  | パンチ・インのみ自動で行ないます。録音をストップする場合は、[STOP]キーを押します。   |
| PUNCH OUT ONLY | パンチ・アウトのみ自動で行ないます。録音のスタートは[REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押しながら、[PLAY]キーまたは[PLAY START]キーを押します。 |
| PUNCH IN OUT   | パンチ・インとパンチ・アウトの両方を自動で行ないます。  |

### ・ IN/OUT

オート・パンチ・イン/アウトのポイントをここで設定します。

オート・パンチを実行するには、Turn ON [F6]を押します。メイン・スクリーンに戻り最下段には次のように表示され、スタンバイ状態になります。



[REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押しながら、[PLAY]キーまたは[PLAY START]キーを押して録音を開始します。

設定したポイントで自動的にパンチ・イン/アウトが行なわれますので、それにあわせて演奏を録音してください。

オート・パンチを解除する場合は、OFF [F6]を押してください。通常のメイン・スクリーンに戻ります。



## 第4章

### シーケンスの編集

## 概要

シーケンスのエディットを行なうには、3種類の方法があります。1つは[ERASE]キーによって不要なノート・データを消去していく方法です。2つめはノートやイベント表示させひとつひとつエディットしていく方法です。3つめは小節やノートの範囲を指定してデータをまとめてエディットする方法です。

## ERASEキーによるデータの消去

[ERASE]キーを使用してデータを消去する方法として、シーケンスを再生させながら任意のノートを消去していく方法と、ノートやイベントを表示してひとつひとつ消去していく方法があります。

### リアルタイムでのノートの消去

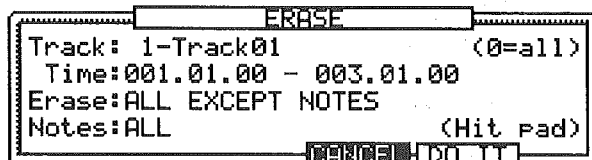
オーバーダブ・モードでシーケンスを再生中に、任意のノート・データを消去することができます。

1. メイン・スクリーンで、消去したいデータの含まれるトラックを選択しておきます。
2. [OVER DUB]キーを押しながら[PLAY]または[PLAY START]キーを押すか、再生中に[OVER DUB]キーを押して、オーバーダブ・モードにします。
3. データを消したい場所で、[ERASE]キーを押しながら消したいサウンドがアサインされているドラム・パッドを押します。

ドラム・トラックだけでなく外部MIDI機器のトラックでも同様に、このキーを押しながらMIDIキーボードなどで消したいノートを押すことによって消去することができます。

### ERASEページによるデータの消去

シーケンスが停止中に[ERASE]キーを押すと、ERASEページが表示されます。特定のノートや、特定の区間のデータを選択して消去することができます。



#### Track:

消去を実行するトラックを指定します。0に設定すると、すべてのトラックを選択したことになります。

・ **Time:**  
消去を実行する範囲を設定します。

・ **Erase:**  
消去するイベントのタイプを次の3つから選択します。

**ALL EVENTS** **Time:**で選択した範囲のイベントをすべて消去します。ノートイベントに関しては、次の**Note:**フィールドで設定したノートのみを消去します。

**ALL EXCEPT** 選択したイベント以外のイベントを消去します。**ALL EXCEPT**を選択すると右側にイベントを選択するフィールドが表示されます。ここで選択したイベントは消去されません。ノートイベントに関しては、次の**Note:**フィールドで設定したノートを消去します。イベントを選択するフィールドで**NOTES**を選択したときは、**Note:**フィールドは現れず、ノート以外のデータを消去します。

**ONLY ERASE** 選択したイベントのみを消去します。**ONLY ERASE**を選択すると右側にイベントを選択するフィールドが表示されます。ここで選択したイベントのみが消去されます。イベントを選択するフィールドで**NOTES**を選択したときだけ**Note:**フィールドが表示されます。**NOTES**を選択した場合はここで設定したノートだけが消去されます。

・ **Notes:**  
このフィールドには消去するノートを設定します。

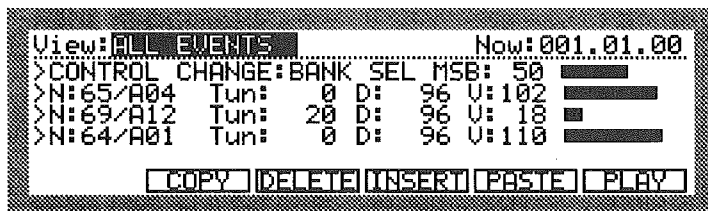
**DO IT [F5]**を押すと実行します。

## ステップ・エディット

ステップ・エディット・スクリーンでは、トラック内のMIDIデータを細かくエディットしたり、ドラム・パッドやMIDIキーボードからひとつひとつデータを入力することができます。

## ステップ・エディット・スクリーン

メイン・スクリーンでSTEP [F1]を押すと、ステップ・エディット・スクリーンが表示されます。ここでは、エディットしたいイベントのみを表示させて効率的にエディットを行うことができます。



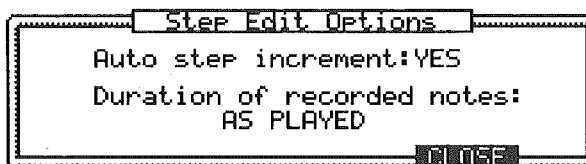
### View:

リスト表示されるイベントの種類を指定します。

ALL EVENT	トラック内に記録されているすべてのイベントを表示します。
NOTES:	ノートのみ表示します。NOTESを選択すると、ノート範囲を設定するフィールドも表示されます。ここで指定した範囲のノートだけを表示します。
PITCH BEND CTRL:	ピッチ・ベンドのデータのみ表示します。 コントロール・チェンジのデータのみ表示します。CTRLを選択するとコントロール・チェンジ・ナンバーを選択するフィールドも表示されます。このフィールドで選択したコントロール・チェンジ・イベントだけを表示します。ALLを選択するとすべてのコントロール・チェンジ・イベントを表示します。
PROG CHANGE	プログラム・チェンジのデータのみを表示します。
CH PRESSURE	チャンネル・プレッシャーのデータのみを表示します。
POLY PRESS	ポリ・プレッシャーのデータのみを表示します。
TEMPO CHANGE	テンポ・チェンジのデータのみを表示します。
EXCLUSIVE	エクスクルーシブ・データのみを表示します。



**View:** フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Step Edit Optionウィンドウが表示されます。



・ **Auto step increment:**

ステップ入力時、パッドやMIDIキーボードからイベントを入力するたびに、メイン・スクリーンの**Timing:** フィールドで設定した値に応じて、自動的にシーケンスを進めることができます。

YESに設定して、ドラム・パッドやMIDIキーボードを押して手を放す(ノート・オフが送信される)と、**Timing:** フィールドの設定に応じてシーケンスが進みます。

・ **Duration of recorded notes:**

ステップ入力時、入力するノートのデュレーションを、実際にキーを押していた時間にするか、あらかじめ設定した長さにするかを設定します。

**AS PLAYED** ドラム・パッドやMIDIキーボードを押すと同時にメトロノームが鳴り出すので、入力したい時間だけキーを押したままにします。

**TC VALUE:** 実際にキーを押している時間に関係なく**Timing:** フィールドで設定した値に応じてデュレーションが設定されます。**TC VALUE**を選択すると、パーセントのフィールドも表示されます。ここでは、**Timing:** フィールドで設定した値に対してデュレーションをどれだけの長さにするかをパーセントで設定します。たとえば50%に設定すると、デュレーションが**Timing:** フィールドで設定した値の半分になるので、入力した結果はスタッカートで演奏されます。

### イベントの表示について

ステップ・エディット・スクリーンで表示されるノートイベントは、選択しているトラックがドラム・トラックかMIDIトラックかにより表示が変わります。

#### ドラム・トラック

**N:64/A01 Tun: 0 D: 96 U:110** 

(ノートバリエーション有り)

**N:64/A01 D: 96 U:110** 

(ノートバリエーション無し)


- N:** ノートナンバーと、それにアサインされているDRUMS PADナンバーです。
- Tun:** 録音時にノート・バリエーション機能を使用した場合は、ノート・バリエーション・データを表示します。
- D:** デュレーション(ノート・オンの長さ)です。
- U:** ペロシティ(ノートの強さ)です。右側にはペロシティ値が棒グラフで表示されます。

#### MIDIトラック


**Note: 64/(E.3) D: 96 U:110** 

- N:** ノート・ナンバーとその音名を表示します。
- D:** デュレーション(ノート・オンの長さ)です。
- U:** ペロシティ(ノートの強さ)です。右側にはペロシティ値が棒グラフで表示されます。

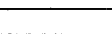
#### ベンド

**BEND : 0 :** 


#### コントロール・チェンジ

**CONTROL CHANGE: BANK SEL MSB: 50** 


#### プログラムチェンジ

**PROGRAM CHANGE: 1 :** 

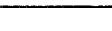
#### チャンネル・プレッシャー

**CH PRESSURE : : 50** 

#### ポリ・プレッシャー

**POLY PRESSURE : 60(C.3) : 50** 

#### エクスクルーシブ・データ

**Exclusive: F0 F7** 

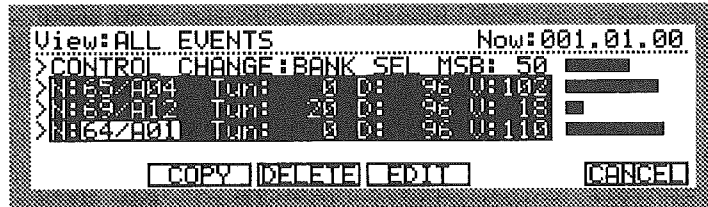
### リスト表示の操作

同じポイントにたくさんのイベントが入力されており、一度に表示しきれない場合は、[CURSOR UP/DOWN]キーを使って、リストをスクロールすることができます。

PLAY[F6]を押すと、選択されているイベントが発音します。

### 複数イベントの選択とエディット

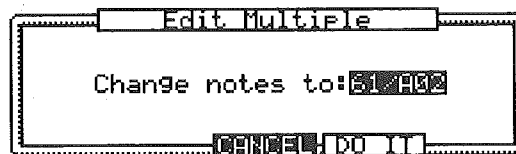
表示されているMIDIイベントは、[SHIFT]キーを押しながら[CURSOR UP/DOWN]キーを使うことで複数を同時に選択することができます。この場合、ノート・ナンバーだけでなくパラメータも反転表示になります。



複数のイベントを選択すると、上図のようにファンクション・キーのINSERT、PASTEの代わりにEDITが表示されます。

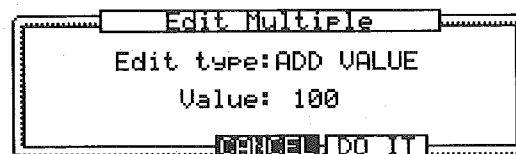
ここでEDIT[F4]を押すと、カーソルで選択しているフィールドに応じたEdit Multipleウィンドウが表示されます。

◆ノート・ナンバーを選択している場合



選択されているノートすべてが、ここで設定するノート・ナンバーに変更されます。[DATA]ホイールでノート・ナンバーを選択し、DO IT[F5]を押して実行します。

◆ノート・ナンバー以外のパラメータを選択している場合



選択しているパラメータの値をこのウィンドウの設定によってエディットします。

・ Edit type:

選択しているパラメータを次の設定にしたがってエディットします。

- ADD VALUE 現在の値にValue:で設定した値をプラスします。
- SUB VALUE 現在の値からValue:で設定した値をマイナスします。
- MULT VAL% 現在の値にValue:で設定した割合(パーセント)で値を増減します。
- SET TO VAL すべてValue:で設定した値に統一します。

・ Value:

Edit type: で選択したエディット方法の値をここで設定します。

イベントのコピー

イベントを選択してコピーを実行すると、メモリのクリップ・ボードに一時的にデータが保存されます。

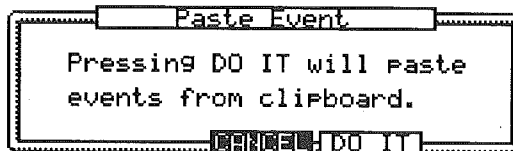
コピーを実行するには、イベントを選択したあとCOPY[F2]を押します。

イベントのデリート

デリートを実行するには、デリートしたいイベントを選択したあとDELETE[F3]を押します。

イベントのペースト

コピーを実行してクリップ・ボードに保存したデータをペーストする(貼り付ける)には、Now: フィールドでペーストしたいポイントを指定して、PASTE[F5]を押します。



DO IT[F5]を押すとペーストが実行されます。

クリップ・ボードに保存されているデータが複数で、時間の範囲を持っている場合は、PASTE[F5]を押すと次のスクリーンが表示されます。



RPLACE[F4]を押すと、指定した場所に存在するデータは消去され、クリップ・ボードの内容が上書きされます。

MARGE[F5]を押すと、すでに存在するデータにマージされます。

### イベントのインサート

イベントをインサートするには、Now: フィールドでインサートしたいポイントを指定してINSERT [F4]を押します。



インサートするイベントのタイプを次のうちから選択します。

NOTE、NOTE+VARIATION、PITCH BEND、CONTROL CHANGE、PROGRAM CHANGE、CH PRESSURE、POLY PRESSURE、TEMPO CHANGE、EXCLUSIVE

EXCLUSIVEを選択した場合、入力するエクスクルーシブ・メッセージのバイト数を設定するフィールドが表示されます。ここで入力するエクスクルーシブ・メッセージのバイト数を設定します。

**[F5] IT [F5]**を押すと、ステップ・エディット・スクリーンに戻ります。Insert Eventウィンドウで設定したイベントが挿入されますので、[CURSOR]キーと[DATA]ホイールでパラメータを設定します。

ノートのインサートは、ドラム・パッドやMIDIキーボードから直接行なうこともできます。次の「ステップ・レコーディング」を参照してください。

## ステップ・レコーディング

メイン・スクリーンでSTEP [F1]を押して表示される、ステップ・エディットのページでは、ドラム・パッドやMIDIキーボードを使用してステップ・レコーディングを行なうことができます。



Now: フィールドでノートを入力したいポイントを設定し、ドラム・パッドやMPC2000のMIDI INに接続しているMIDIキーボードでノートを入力します。このとき、ペロシティ(ノート・オンの強さ)やデュレーション(ノートの長さ)も入力するデータに反映されます。

ステップ・レコーディングの際に、Step Edit OptionsウィンドウでAuto Step Increment: をYESに設定しておく、ノートを入力するごとに、メイン・スクリーンのTiming: フィールドで設定した値だけNow: フィールドのポイントが進みます。

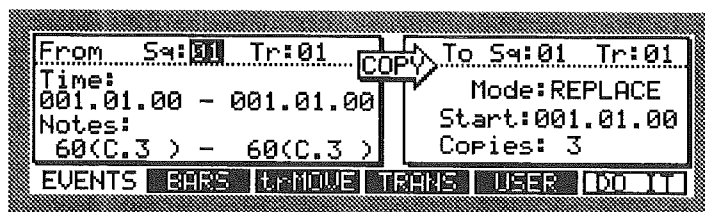
## エディット・スクリーン

エディット・スクリーンでは、シーケンス内のイベントを一括してコピーすることができます。また、トラックの並べ替えやトランスポーズ、シーケンスを新規作成したときの初期設定などもここで行ないます。

エディット・スクリーンは、メイン・スクリーンのEDIT [F2] を押して表示します。

### イベントのコピー

エディット・スクリーンでは、まずイベント・コピーのスクリーンが表示されます。



左側のウィンドウでコピー元となるイベントの範囲を設定し、右側のウィンドウでコピー先を設定します。

ここでは、シーケンスに記録されているすべてのイベントをコピーすることができますが、ドラム・トラックの場合は任意のパッドを、MIDIトラックの場合はノートの範囲を設定することができます。

#### ◆左側のウィンドウ

- ・ **Seq:**  
コピー元のシーケンスを選択します。ここにはシーケンス・ナンバーのみ表示されます。
- ・ **Tr:**  
コピー元のトラックを選択します。ここにはトラック・ナンバーのみ表示されます。
- ・ **Time:**  
イベントをコピーする範囲を設定します。
- ・ **Note:**  
コピー元のノートを設定します。トラックがDrumトラックの場合はパッド・ナンバーが、MIDIトラックの場合はノートの範囲が表示されます。ドラム・パッドやMIDIキーボードから直接設定することができます。

## ◆右側のウィンドウ

・ **Sq:**

コピー先のシーケンスを選択します。ここにはシーケンス・ナンバーのみ表示されます。

・ **Tr:**

コピー先のトラックを選択します。ここにはトラック・ナンバーのみ表示されます。

・ **Mode:**

コピーするデータを上書きする (REPLACE) か、ミックス (MARGE) するかを選択します。REPLACE を選択するとコピー先のイベントは消去され、コピー元のデータに置き代わります。MARGE を選択するとコピー先のデータとコピー元のデータがミックスされます。

・ **Start:**

コピーを開始するポイントを設定します。コピー元のデータが、ここで設定したポイントに、次の **Copies:** で設定した回数だけコピーされます。

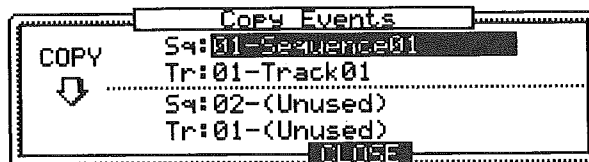
・ **Copies:**

コピーの回数を指定します。Start: で設定したポイントから、ここで設定した回数だけデータが繰り返されます。

コピーを実行するには、**DO IT [F6]** を押します。

コピー元およびコピー先のシーケンスとトラックは、Copy Events ウィンドウで一度に設定することができます。

**Sq:** または **Tr:** フィールドがカーソルで選択されているときに、**[OPEN WINDOW]** キーを押します。

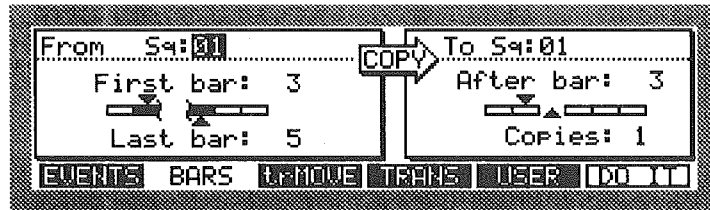


上段でコピー元のシーケンスとトラックを選択し、下段でコピー先を選択します。ここではシーケンス名、トラック名を確認しながら選択することができます。

### 小節単位のコピー

シーケンスのすべてのトラックのデータを一括して、小節単位でコピーすることができます。

メイン・スクリーンでEDIT [F2]を押してイベント・コピーのスクリーンを表示し、BARS [F2]を押します。



左側のウィンドウでコピー元となる小節の範囲を設定し、右側のウィンドウでインサート先を設定します。

ここでは、シーケンスのすべてのトラックをコピーし、右側のウィンドウで設定した場所にインサートします。

#### ◆左側のウィンドウ

- ・ Seq:
 

コピー元のシーケンスを選択します。ここにはシーケンス・ナンバーのみ表示されます。
- ・ First bar:
 

コピー元のシーケンスの最初の小節を指定します。
- ・ Last bar:
 

コピー元のシーケンスの最後の小節を指定します。

#### ◆右側のウィンドウ

- ・ Seq:
 

コピー先のシーケンスを選択します。ここにはシーケンス・ナンバーのみ表示されます。
- ・ After bar:
 

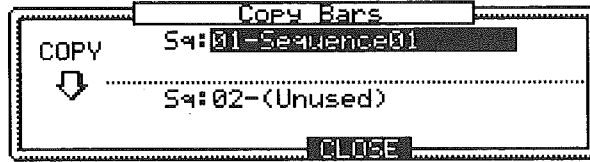
ここで設定した小節の後ろに、左側のウィンドウで設定したデータが **Copies:** の回数だけインサートされます。ここではデータが上書きされるわけではなく、最初に存在したデータは、インサートしたデータの長さだけ後ろにずれます。
- ・ Copies:
 

コピーの回数を指定します。コピー元のデータが、ここで設定した回数だけ繰り返されます。



コピー元およびコピー先のシーケンスは、Copy Barsウィンドウで一度に設定することができます。

Sq: フィールドがカーソルで選択されているときに、[OPEN WINDOW]キーを押します。



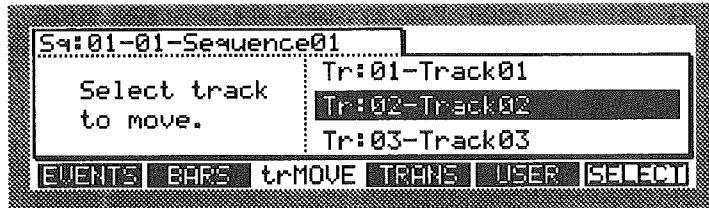
上段でコピー元のシーケンスを選択し、下段でコピー先を選択します。ここではシーケンス名を確認しながら選択することができます。

**注意：**ここで行なう小節単位のコピーでは、対応するトラックどうしでデータのコピーが行なわれます。たとえばトラック1のデータはトラック1に、トラック2のデータはトラック2にコピーされます。

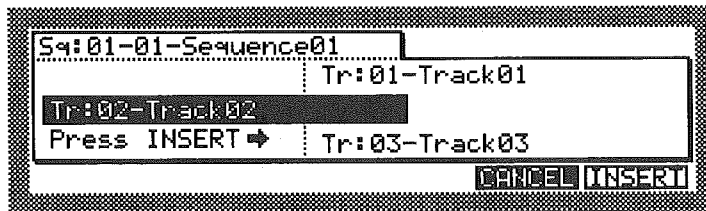
#### トラックの並べ替え

ここでは、シーケンス内のトラックを並べ替えることができます。

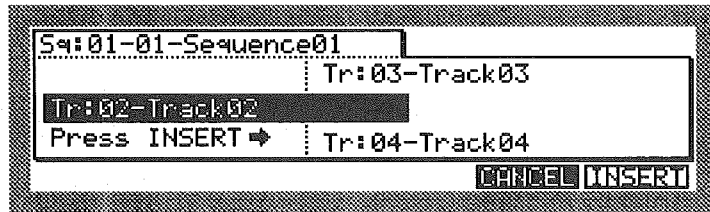
メイン・スクリーンでEDIT [F2]を押してイベント・コピーのスクリーンを表示し、trMOVE [F3]を押します。



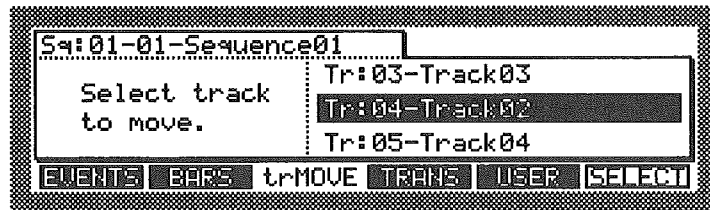
Sq: フィールドでシーケンスを選択し、[CURSOR DOWN]キーを押してカーソルをトラックが表示されているフィールドに移動します。このとき、カーソルは図のようにリストの真ん中に表示されているトラックを選択しています。[DATA]ホイールでリストをスクロールさせ、並べ替えたいトラックを選択し、SELECT [F6]を押します。



選択したトラックが左に移動します。ここで再度[DATA]ホイールを回すと右側のリストがスクロールします。



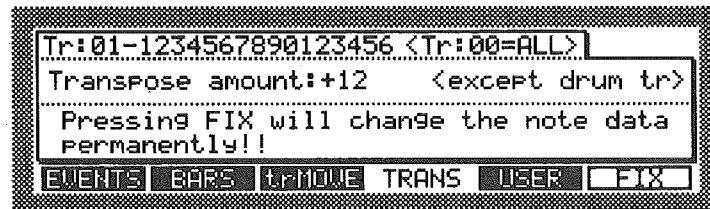
移動したい場所が表示されたところで、INSERT [F6]を押すと、選択したトラックが右側のリストに戻ります。



トラック名はそのまま、新たにトラック・ナンバーが順番に付けられます。

#### トラックのトランスポーズ

ここでは、トラックごとにデータのトランスポーズ(移調)の設定を行ないます。メイン・スクリーンでEDIT [F2]を押してイベント・コピーのスクリーンを表示し、TRANS [F4]を押します。



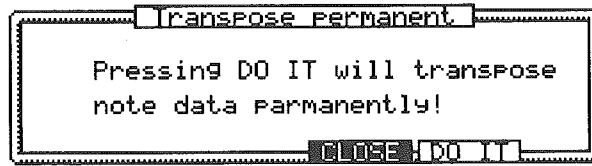
#### ・Tr:

トランスポーズを実行するトラックを選択します。00に設定すると、すべてのトラックがトランスポーズされます。ただし、Drumトラックはトランスポーズの影響を受けません。

#### ・Transpose amount:

トランスポーズの値を設定します。半音ごとに±12で設定可能です。+12で1オクターブ・アップ、-12で1オクターブ・ダウンとなります。ここでの設定は、データを直接変更するわけではなく、再生するときのみトランスポーズされます。

データ自体をトランスポートして変更したいときは、FI%[F6]を押します。

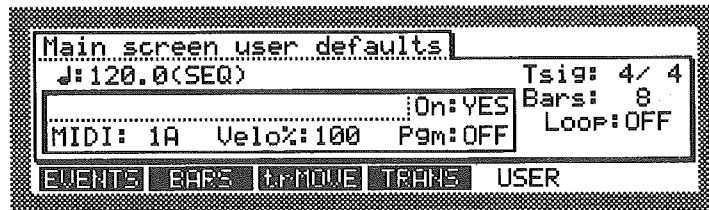


DO IT[F5]を押すと、Transpose amount%の設定に応じてデータがトランスポートされます。

#### シーケンスの初期設定

ここでは、新たにシーケンスを作成したときの、メイン・スクリーンの初期設定をします。

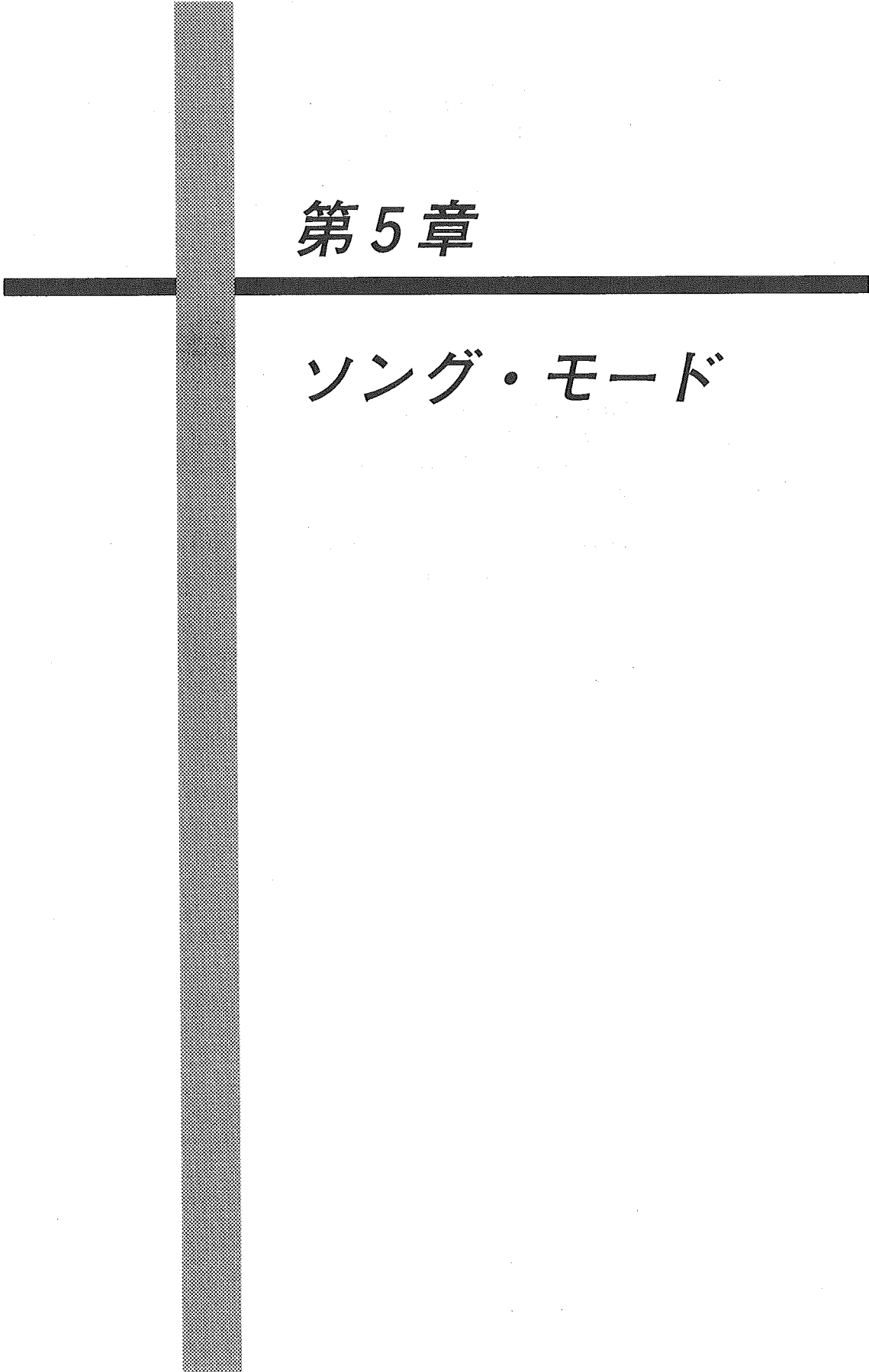
メイン・スクリーンでEDIT[F2]を押してイベント・コピーのスクリーンを表示し、USER[F5]を押します。



[CURSOR]キーでフィールドを選択し、[DATA]ホイールでパラメータを設定します。ここに表示されていないフィールドは、初期設定を行なうことができません。

パラメータの詳細については、「メイン・スクリーン」の項をご覧ください。





## 第5章

### ソング・モード

---

## 概説

MPC2000で音楽データを作成していくにあたって、大きくわけて2通りの方法があります。1つ目は、1つのシーケンスを1つの曲として長いシーケンスを作成するやり方と、もうひとつは、曲の部分部分の短いシーケンスをソング機能によって順番に再生して曲を作る場合の2通りです。

ソングはシーケンスのデータを順番に再生する機能です。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、各部分ごと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。特に各部分ごと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、次のような長所があります。

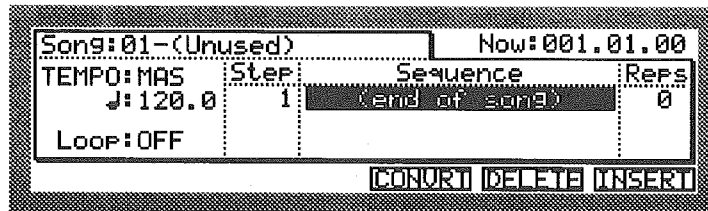
- ・ 同じパートは繰り返しプレイできるので、ソングとしての構成を素早く作成することができます。
- ・ ソングのパートの入れ替えや、曲の構成の変更を瞬時に行なうことができます。

MPC2000では、1つのソングを最大250のステップで構成することができます。ソングの1ステップには、1つのシーケンスと、そのシーケンスのリピート回数を設定します。

MPC2000では、メモリ上に一度に最大20ソングを記憶することができます。ソング・モードでは録音することはできませんので、メイン・スクリーンでシーケンスを作成し、それをソング・スクリーンで編集することによって、ソングを完成させます。

## ソング・モード

ソング・モードのスクリーンは、[SHIFT]キーを押しながら[SONG](テン・キーの1)を押して表示します。



このソング・モードのスクリーンが表示されているときは、選択されているソングを演奏することができます。

ソング・モードでは、[REC]および[OVERDUB]キーは使用できません。[PLAY START]キーを押して、現在選択されているソングを最初から演奏します。[PLAY]キーでは、Now# フィールドに表示されている現在のポイントからソングの演奏をスタートします。演奏をストップするには、[STOP]キーを押します。[STEP][GOTO][BAR]キーなどのロケート・キーも、シーケンスのときと同様に使用することができます。

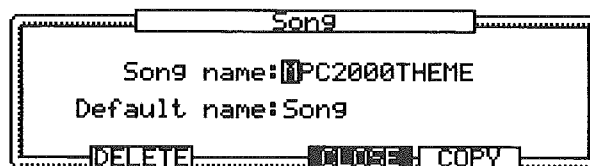
## ソングの選択



Song# フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してソングを選択します。ここにはソング・ナンバーとソング・名前が表示されています。データを作成していないソングは、(Unused)と表示されています。

### ソングのリネーム

Song# フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Songウィンドウがオープンします。



・ Song name:

ここでソングのネームを変更します。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すとパッドの右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PADIを一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。

**注意：** [ENTER]キーを押さないうまま[CURSOR DOWN]キーでDefault name: フィールドに移動したり、他のページに移動したりすると、入力したネームは無効になり元のネームに戻ります。

・ Default name:

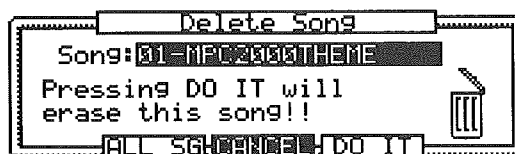
新しい(Unusedと表示されている)ソングにデータを入力すると、ここで設定したネームが自動的に付けられます。

ネームの入力方法はSong nameの場合と同様です。

ソングのデリート

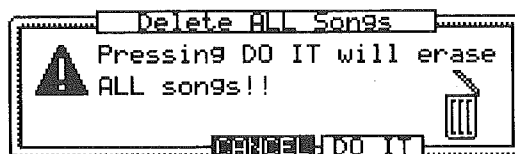
Song: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Song ウィンドウをオープンします。

ここでDELETE [F2]を押すと、Delete Songウィンドウがオープンします。



DO IT [F5]を押すと選択されているソングのデータが消去され、ソング・ネームが(Unused)に変わります。

ALL SG [F3]を押すと、次のようなアラートが表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのソング・データが消去されます。

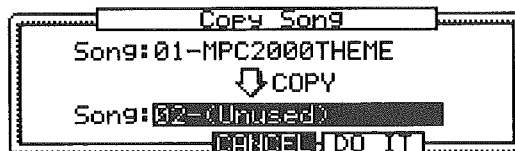




## ソングのコピー

Song: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Song ウィンドウをオープンします。

ここでCOPY [F5] を押し、Copy Song ウィンドウがオープンします。



[CURSOR UP]キーを押してコピー元(上段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー元となるソングを選択します。

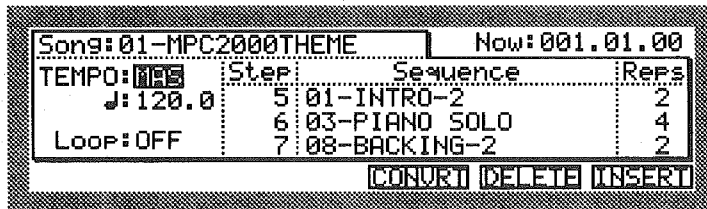
[CURSOR DOWN]キーを押してコピー先(下段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー先のソングを選択します。

DO IT [F5] を押しとソング・データがコピーされます。

**注意：**コピー先に指定したソングにすでにデータが存在する場合は、コピーを実行するとそのデータは消去されています。Unused以外のネームがついているソングにコピーを行う際は注意してください。

## テンポの設定

ソングのテンポを設定します。



### TEMPO:

シーケンスに設定されているテンポで演奏するか、マスター・テンポで演奏するかを設定します。

TEMPO: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してテンポ・ソースを設定します。

SEQ: シーケンスに設定されているテンポでソングが演奏されます。この場合、♩: フィールドでテンポを変更することはできません。

MAS: ♩: フィールドで設定したマスター・テンポでソングが演奏されます。

### ♩:

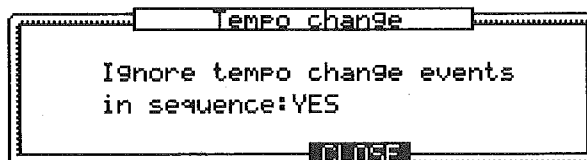
TEMPO: フィールドでMAS: が選択されている場合は、ここでソングのテンポを設定します。

♩: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してテンポを設定します。

テン・キーで入力する場合は、4桁の数値を入力します。たとえば、120.5に設定したいときは、「1205」と入力します。この場合、4桁の数値を入力した時点でテンポが確定します。88.5などと入力したいときは、「885」を入力した後、[ENTER]キーを押して確定します。

TEMPO: フィールドでSEQ: が選択されている場合は、ここでテンポを変更することはできません。このフィールドにはシーケンスに設定されている現在のテンポが表示されます。

TEMPO: フィールドまたは♩: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Tempo Changeウィンドウがオープンします。



ここでは、シーケンス内に記録されているテンポ・チェンジを無視するかどうかを設定します。

YESを選択すると、シーケンス内のテンポ・チェンジが無視されます。NOを選択すると、シーケンス内のテンポ・チェンジが有効となり、そのデータに応じてソングのテンポが変化します。

## ループの設定

ソングのループ(くり返し演奏)を設定します。  
ループをONにしてソングを再生すると、[STOP]キーが押されるまでLoopウィンドウで設定したステップの範囲の演奏をくり返します。

Song: 01-MPC2000THEME		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
♩: 120.0	5	01-INTRO-2	2
Loop: <input type="checkbox"/>	6	03-PIANO SOLO	4
	7	08-BACKING-2	2
[CONVRT] [DELETE] [INSERT]			

[CURSOR]キーでLoop: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してループのオン/オフを設定します。  
ループさせる範囲を設定するには、[OPEN WINDOW]キーを押します。

LOOP	
First step:	3
Last step:	5
Number of steps:	3
[CLOSE]	

- ・ **First step:**  
ループをスタートさせるステップを指定します。
- ・ **Last step:**  
ループの最後のステップを指定します。
- ・ **Number of steps:**  
ループさせる範囲をステップ数で設定します。First step: で設定したステップからここで設定したステップ数だけループします。

**注意:** First step: と Number of steps:、および Last step: と Number of steps: は連動しています。First step: や Last step: を変更すると、それに応じて Number of steps: の値が変化します。また、Number of steps: を変更すると、それに応じて Last step: の値が変化します。

## ソングの作成

ソングを新たに作成する場合は、Song: フィールドで未使用のソング (Unused) を選択しておきます。

[CURSOR] キーを使って Sequence フィールドの (end of song) を選択します。

Song: 01-(Unused)		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	(end of song)	0
Loop: OFF			
[CURSOR] [DELETE] [INSERT]			

[DATA] ホイールを回してシーケンスを選択します。これでソングの最初 (Step 1) に、シーケンスがアサインされました。

Song: 01-SONG-01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	01-INTRO-2	1
Loop: OFF		(end of song)	0
[CURSOR] [DELETE] [INSERT]			

[CURSOR DOWN] キーを 1 回押して (end of song) を選択します。

Song: 01-SONG-01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	01-INTRO-2	1
Loop: OFF		(end of song)	0
[CURSOR] [DELETE] [INSERT]			

[DATA] ホイールを回して、Step 2 にアサインするシーケンスを選択します。

Song: 01-SONG-01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	01-INTRO-2	1
Loop: OFF		01-INTRO-2	1
		(end of song)	0
[CURSOR] [DELETE] [INSERT]			

同様にシーケンスをアサインして、ステップを増やしていきます。

## ステップの選択と、シーケンスの変更

[CURSOR]キーでStepフィールドのステップ・ナンバーを選択します。ステップがたくさんある場合は、[CURSOR UP/DOWN]キーを何度も押しと自動的に画面がスクロールします。

[DATA]ホイールでもステップを選択することができます。

Song: 01-MPC2000THEME		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	5	01-INTRO-2	2
Loop: OFF	6	03-PIANO SOLO	4
	7	08-BACKING-2	2
CONVRT DELETE INSERT			

ステップにアサインされているシーケンスを変更する場合は、まず[CURSOR]キーでSequenceフィールドを選択します。[CURSOR UP/DOWN]キーで変更したいステップのシーケンスを選択します。ステップがたくさんある場合は、[CURSOR UP/DOWN]キーを押すことによって画面がスクロールします。

Song: 01-MPC2000THEME		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	5	01-INTRO-2	2
Loop: OFF	6	03-PIANO SOLO	4
	7	08-BACKING-2	2
CONVRT DELETE INSERT			

[DATA]ホイールを回してシーケンスを変更します。

## シーケンスのリピート

ソングにアサインしたシーケンスは、回数を指定してリピートすることができます。

[CURSOR]キーでリピートを設定したいシーケンスのRepsフィールドを選択します。

Song: 01-MPC2000THEME		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	5	01-INTRO-2	2
Loop: OFF	6	03-PIANO SOLO	4
	7	08-BACKING-2	2
CONVRT DELETE INSERT			

[DATA]ホイールを回して、シーケンスのリピート回数を設定します。

**注意:** リピート回数を0に設定すると、そのステップ以降のシーケンスは再生されません。

## ステップのデリート

[CURSOR]キーで、デリートしたいステップのステップ・ナンバーまたはシーケンスを選択し、**DELETE** [F5]を押します。

デリートを実行すると、それ以降のステップが繰り上がります。

Song:01-SONG-01		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
♩:120.0	5	01-INTRO-2	1
Loop:OFF	6	03-PIANO SOLO	1
	7	08-BACKING-2	2
CONVRT DELETE INSERT			

Song:01-SONG-01		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
♩:120.0	5	01-INTRO-2	1
Loop:OFF		(end of song)	0
CONVRT DELETE INSERT			

## ステップのインサート

[CURSOR]キーで、インサートしたい場所のステップ・ナンバーまたはシーケンスを選択し、**INSERT** [F6]を押します。

選択したステップ以降が1つずつ後ろにずれ、シーケンス01がインサートされます。

インサートされたシーケンスの**Sequence**フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してシーケンスを選択します。

## ロケート・ポイントの設定

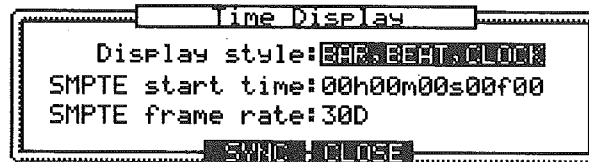
[DATA]ホイールを使用して、Now: フィールドでロケートすることができます。

Song: 01-MPC2000THEME		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	5	01-INTRO-2	2
LOOP: OFF	6	03-PIANO SOLO	4
	7	08-BACKING-2	2
[CURSOR] [DELETE] [INSERT]			

[CURSOR]キーでNow: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで数値を増減しロケートを行います。

Now: フィールドは、小節/拍/クロック、時/分/秒を切り替えて表示することができます。

Now: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押します。



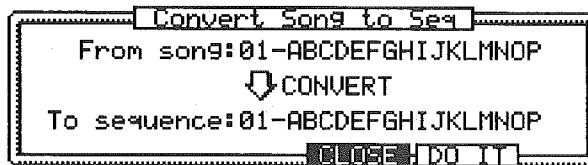
- ・ Display style:  
BAR, BEAT, CLOCKを選択すると小節/拍/クロックで、HOUR, MIN, SECを選択すると時/分/秒での表示になります。
- ・ SMPTE start time:  
Display style: でHOUR, MIN, SECを選択して、メイン・スクリーンで時間表示を行った場合に、このフィールドで設定した時間から表示がスタートします。MTC(MIDIタイム・コード)やSMPTEタイムコードによりシンクを行うときのスタートタイムとしても使用します。
- ・ SMPTE frame rate:  
この設定はMTC(MIDIタイム・コード)やSMPTEタイムコードによりシンクを行うときの、タイムコードのフレーム・レートの設定です。シンクに関しては、10章の「MIDI/SYNCモード」で説明します。

## ソングをシーケンスにコンバートする

ソング・モードはソングの構成を組み立てるときに便利です。ところが、複雑な構成のソングで細かなデータを変更するようなときには、1つのシーケンスでソングを組み立て、それをエディットするほうが容易です。このような場合には、はじめにソング・モードでソングのおおまかな構成を作っておき、それを1つのシーケンスにコンバート(変換)するとよいでしょう。これによって、シーケンスの編集機能が使えるようになります。

コンバートを実行すると、ソング内のすべてのシーケンスが新たに作成されるシーケンスにコピーされます。新たなシーケンスの、トラック名、トラック・タイプ(DrumまたはMIDI)、MIDI OUTチャンネル・アサイン、MIDIプログラム・チェンジ・アサイン、ミキサー、チューニング、テンポなどの設定は、ソングのStep1に設定されていたシーケンスのものが適用されます。また、ソングのループ設定もコンバートの結果できたシーケンスで有効となります。

コンバートを実行するには、CONVERT [F4]を押します。



・ From song:

コンバートを行なうソングを選択します。

・ To sequence:

コンバートの結果できたシーケンスの保存先を選択します。

DO IT [F5]を押すとコンバートが実行されます。

**注意：**保存先に指定したシーケンスにすでにデータが存在する場合は、コンバートを実行するとそのデータは消去されています。Unused以外のネームがついているシーケンスにコンバートを行う際は注意してください。



## 第6章

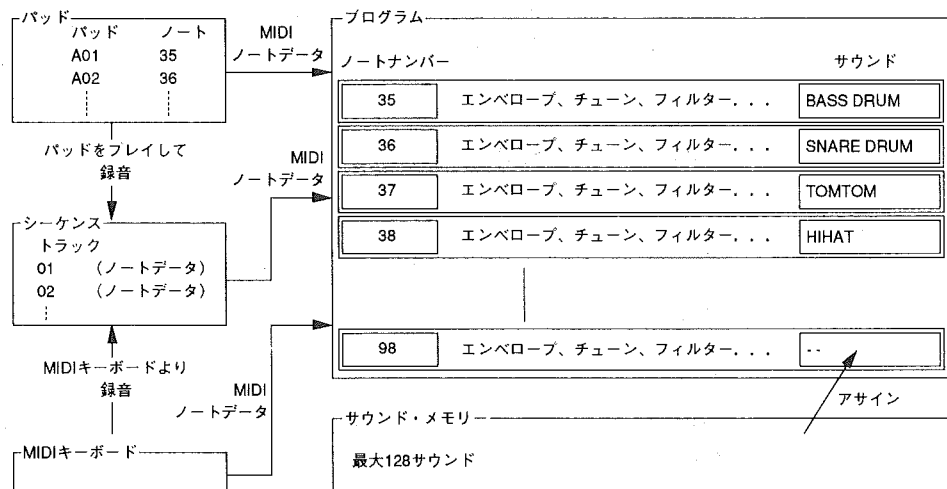
---

# プログラムの作成と 編集

## プログラムとは何か？

64のノートナンバーにサウンドをアサインしたセットをプログラムと呼びます。エンベロープやフィルターなどの設定もノートナンバー毎に行うことができます。MPC2000では最大24個のプログラムを作成することができます。

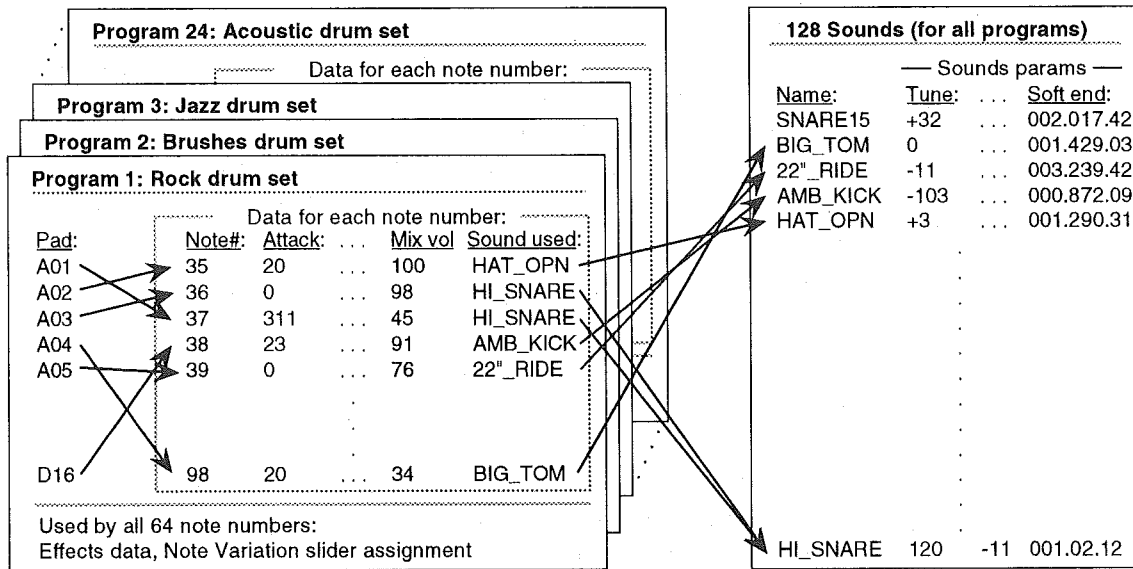
サウンドはプログラム・エディットでノートナンバーにアサインされて初めてパッドやMIDIノートにより再生できるようになります。例えば、パッドA02にノートナンバー36がアサインされているとき、ノートナンバー36にスネア・ドラムのサウンドをアサインすることで、パッドA02を叩いたとき、スネア・ドラムがプレイされます。



例えば、スネア・ドラムのサウンドをノートナンバー36にアサインします。次にパッドA02にノートナンバー36をアサインします。これによりパッドA02を叩くとスネア・ドラムのサウンドをプレイできます。リズムマシンのようにパッドを叩いてドラムパターンを録音する場合は、シーケンスを録音状態にしてパッドを叩くことで、パッドを叩いたタイミングをシーケンスに録音することができます。このときもシーケンスにはパッドのデータではなくパッドにアサインされたノートナンバーが記録されます。そして、シーケンスを再生するとトラックに記録されているノートデータに対応したサウンドがプレイされます(ノートナンバー36にスネアドラムのサウンドがアサインされているとき、シーケンスをプレイすると、ノートナンバー36のノートが記録されているタイミングでスネアドラムのサウンドが再生されます)。

プログラムはPROGRAMモードでプログラムを選択することで瞬時に切り替えることができます。また、MIDIプログラムチェンジにより切り替えることもできます。

プログラム・データのご概念は、次の図のとおりです。



プログラム・エディットには3つのスクリーンがあり、それぞれ次のような役割があります。

1. アサイン・スクリーン      パッドにノートナンバーをアサイン、ノートナンバーにサウンドをアサインします。
2. パラメーター・スクリーン      エンベロープやフィルターなどを使って音色をエディットします。
3. MIDIスクリーン      内部サンプラーに関するMIDIの設定を行います。

## プログラムの作成

MPC2000にシステムディスクを入れて電源オンすると、数秒してメイン・スクリーンが表示されます。この状態で[SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM] (テン・キーの6)を押すと、プログラム・エディットのアサイン・スクリーンが表示されます。このとき、一番上のFrom: フィールドには、1-NEW PROGRAM 01と表示されます。これは「プログラムの1番でNEW PROGRAM 01という名前のプログラムが選ばれている」という表示です。NEW PROGRAM 01はMPC2000の初期設定のプログラムです。もし、本体にたくさんのプログラムがロードされているときは、ここにカーソルを移動して[DATA]ホイールを回すとプログラムを選択することができます。全くの新規にプログラムを作成する場合は、このNEW PROGRAM 01を使って、このプログラムにサウンドをアサインして各種エディットを行います。実際の手順は次のようになります。

1. プログラムに使用したいサウンドをディスクからロードします(それぞれ「サウンドの作成と編集」、「ディスク・オペレーション」の章を参照してください)。
2. [SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM] (テン・キーの6)を押して、プログラム・エディットのスクリーンを表示させます。
3. ドラム・パッドにノート・ナンバーをアサインします。MIDIキーボードなどでMPC2000のサウンドを演奏することがない場合、この設定はデフォルトのままでもかまいません。
4. ノート・ナンバーにサウンドをアサインします。これで、ドラム・パッドにサウンドがアサインされたこととなります。
5. PARAMS [F2]を押してパラメータ・スクリーンを表示し、サウンドのパラメータを設定します。
6. [SHIFT]キーを押しながら[MIXER] (テン・キーの7)を押して、ミキサーのスクリーンを表示し、サウンドのボリュームやパンを設定します。オプションの8パラ・アウト・ボードやエフェクト・ボードをインストールしている場合は、その設定も行ないます。
7. 完成したプログラムをディスクにセーブします。

## プログラムの選択とサウンドのアサイン

プログラムの設定を行うスクリーンには、プログラムにサウンドをアサインするスクリーンと、プログラムのパラメータを設定するスクリーン、それと内部サンプラーのMIDIに関する設定を行うスクリーンの3種類があります。

[SHIFTキー]を押しながら[PROGRAM] (テン・キーの6)を押すと、まずプログラムにサウンドをアサインするスクリーンが表示されます。



このスクリーンでは、PLAY [F6]を押すことによって選択されているサウンドをフル・ベロシティで聞くことができます。

## プログラムの選択



Prgm: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してプログラムを選択します。ここにはプログラム・ナンバーとプログラム・ネームが表示されています。

**注意:** プログラムはデフォルトでは1つしか存在しません。ディスクからプログラムのロードや、プログラムの新規作成を行っていない状態では、[DATA]ホイールを回しても他のプログラムを選択することはできません。

### プログラムのリネーム

Pgm: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Programウィンドウがオープンします。



・ Program name:

ここでプログラムのネームを変更します。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すとパッドの右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PAD1を一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。

**注意:** [ENTER]キーを押さないまま他のページに移動すると、入力したネームは無効になり元のネームに戻ります。

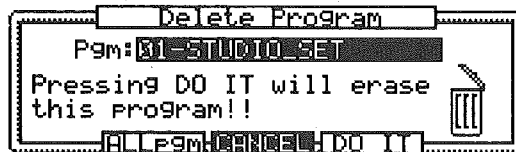
・ MIDI program change:

プログラム・ナンバーを設定します。外部MIDI機器からのプログラム・チェンジによってプログラムを切り替えることができます。

### プログラムのデリート

Pgm: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Programウィンドウをオープンします。

ここでDELETE [F2]を押すと、Delete Programウィンドウがオープンします。



Pgm: フィールドで削除したいプログラムを選択し、DO IT [F5]を押すと選択されているプログラムが削除されます。

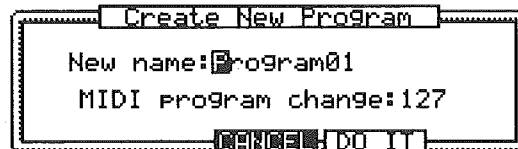
ALL PGM [F3]を押すと、次のようなアラートウィンドウが表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのプログラムが削除されます。



### プログラムの新規作成

**Pgm:** フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Programウィンドウをオープンします。

**NEW**[F3]を押すと、Create New Programウィンドウがオープンします。



- ・ **New name:**

ここでプログラムのネームを設定します。文字の入力方法は「プログラムのリネーム」をご覧ください。

- ・ **MIDI program change:**

プログラム・ナンバーを設定します。外部MIDI機器からのプログラム・チェンジによってプログラムを切り替えることができます。

### プログラムのコピー

**Pgm:** フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Programウィンドウをオープンします。

**COPY**[F5]を押すと、Copy Programウィンドウがオープンします。



[DATA]ホイールでコピー先のプログラムを選択します。

**DO IT**[F5]を押すとプログラム・データがコピーされます。

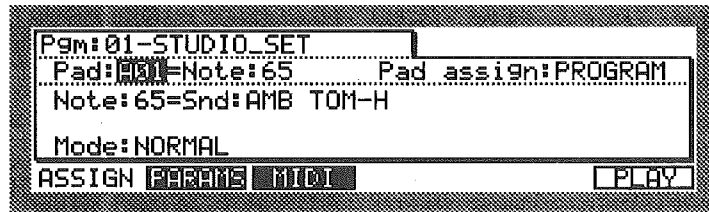
**注意:** コピー先に指定したプログラムにすでにデータが存在する場合は、コピーを実行するとそのデータは消去されています。no program以外のネームがついているプログラムにコピーを行う際は注意してください。

## ドラム・パッドにノートをアサインする

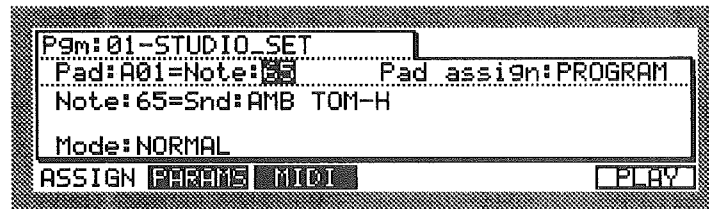
まず、ドラム・パッドにノート・ナンバーをアサインします。

MPC2000では初期設定であらかじめすべてのパッドにノートナンバーがアサインされています。特別な場合を除いてはノートのアサインを変える必要はありません。

[CURSOR]キーでPad#: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してアサインを行いたいドラム・パッドを選択します。ドラム・パッドを叩いて直接選択することもできます。



[CURSOR RIGHT]キーを押して右側のNote: フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してアサインするノート・ナンバーを設定します。カーソルがNote: フィールドにある状態でもドラム・パッドを叩いてPad#: を変更することができます。この方法を使えば、カーソルを移動することなく連続してノートのアサインの設定が行えます。



Assignment Viewでドラム・パッドを一覧表示してアサインを行うこともできます。

Pad#: フィールドか、その右側のNote: フィールドが選択されている状態で、[OPEN WINDOW]キーを押してAssignment Viewウィンドウを表示します。

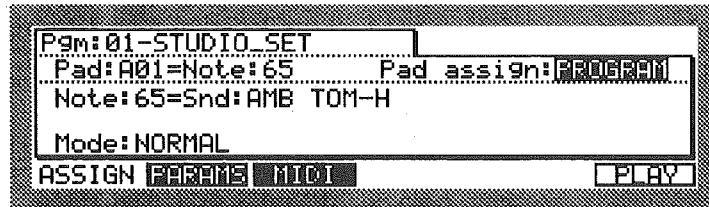


[CURSOR]キーでドラム・パッドを選択するか、ドラム・パッドを直接叩いて選択し、ノートをアサインします。このAssignment Viewでは、選択したノートにアサインされているサウンド名が表示されています。



## パッド・アサインのモードとイニシャライズ

Pad assign: フィールドで、パッド・アサインのモードを選択することができます。



MPC2000では、プログラムごとにパッド・アサインを持つことができますが、Pad assign: フィールドでMASTERを選択してパッド・アサインを行うと、マスター・アサインとしてメモリされ、他のプログラムにも適用することができます。

- PROGRAM プログラムごとにメモリされたパッド・アサインとなります。
- MASTER マスターとしてアサインされたものがプログラムに適用されます。

**注意:** マスターのパッド・アサインは、Pad assign: フィールドでMASTERを表示しておけば、どのプログラムからでも変更することができますが、変更した結果は、MASTERが選択されているすべてのプログラムに影響しますので注意してください。

パッド・アサインのイニシャライズ(初期化)を行うには、Pad assign: フィールドが選択されている状態で、[OPEN WINDOW]キーを押します。



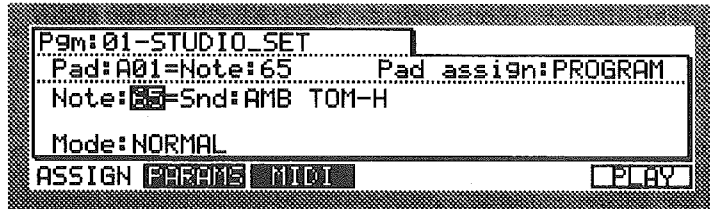
[DATA]ホイールでPROGRAMを選択すると、現在選択されているプログラムのパッド・アサインがイニシャライズされます。MASTERを選択すると、マスターのアサインがイニシャライズされ、MASTERが選択されているプログラムのアサインがすべてイニシャライズされます。

イニシャライズを実行するには、DO IT [F5]を押します。

## ノートにサウンドをアサインする

ノート・ナンバーにサウンドをアサインします。

[CURSOR]キーで中段左の**Note:**フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してアサインを行いたいノート・ナンバーを選択します。



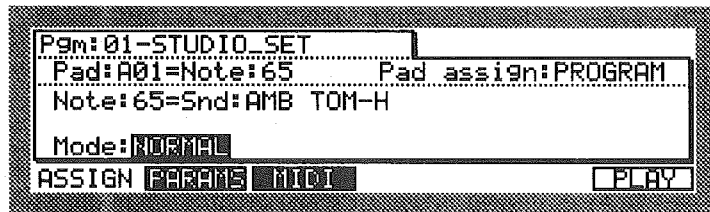
[CURSOR RIGHT]キーを押して**Snd:**フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してアサインするサウンドを選択します。

**Note:**フィールドでは、**Pad:**フィールドの値を変えると、そのパッドにアサインされているノートナンバーが自動的に呼び出されます。

カーソルが**Snd:**フィールドにある状態でもドラム・パッドを叩いて**Pad:**を変更することができます。**Pad:**フィールドが変更されると自動的に**Note:**フィールドも変更されますから、この方法を使えば、カーソルを移動することなく連続してサウンドのアサインの設定が行えます。

## プログラムの発音モード

発音モードを設定することによって、最大3つまでのサウンドを同時に鳴らしたり、ベロシティやディケイによってサウンドを切り替えることができます。



[CURSOR]キーで**Mode:**フィールドを選択し、[DATA]ホイールでモードを次の4つから選択します。

**NORMAL**

選択されたMIDIノート・ナンバーを受信した時に、**Snd:**フィールドのサウンドのみをプレイします。

**SIMULT**

**Note:** フィールドに指定されたノート・ナンバーを受信するごとに、最大3つのサウンドを同時に重ねてプレイします。このオプションを選択すると、**Mode:** フィールドの右側に**Also play note:** フィールドが2つ表示されます。**[DATA]**ホイールで重ねて発音させるノートを選択します。1音だけ重ねたい場合は、どちらかのフィールドを選択し**[DATA]**ホイールを左に回して**---/OFF**を表示させます。下図の例では、MIDIノート・ナンバー65にアサインされているサウンドに、36/A02、53/A16にアサインされているサウンドが重ねて発音されます。

```
Note:65=Snd:AMB TOM-H
                        Also play note:36/A02
Mode:SIMULT           Also play note:53/A16
```

**VEL SW**

プログラムにアサインされたサウンドと、ここで設定する2つのサウンドを、ペロシティの強弱によって切り換えます。このオプションを選択すると、**Mode:** フィールドの右側に**If over:** フィールドが2つ表示されます。ここでペロシティ値とノートを設定します。ドラム・パッドやMIDIのノート・オンのペロシティが設定した値を越えると、発音するサウンドが切り換わります。2つのサウンドだけで切り換えたい場合は、どちらかのフィールドを選択し**[DATA]**ホイールを左に回して**---/OFF**を表示させます。下図の例では、ペロシティ値44まではMIDIノート・ナンバー65にアサインされているサウンドが発音し、ペロシティ値45~100の間では36/A02にアサインされたサウンドが発音し、ペロシティ値101以上では53/A16にアサインされたサウンドが発音します。

```
Note:65=Snd:AMB TOM-H
                        If over: 44, use:36/A02
Mode:VEL SW           If over:100, use:53/A16
```

**DCY SW**

プログラムにアサインされたサウンドと、ここで設定する2つのサウンドを、**Decay**フィールドで設定された値によって切り換えます。このオプションを選択すると、**Mode:** フィールドの右側に**If over:** フィールドが2つ表示されます。ここでディケイの値とノートを設定します。下図の例では、選択しているノート・ナンバーにアサインされているサウンドのディケイ値が44まではMIDIノート・ナンバー65にアサインされているサウンドが発音し、ディケイ値45~88の間では36/A02にアサインされたサウンドが発音し、ペロシティ値89以上では53/A16にアサインされたサウンドが発音します。

```
Note:65=Snd:AMB TOM-H
                        If over: 44, use:36/A02
Mode:DCY SW           If over: 88, use:53/A16
```

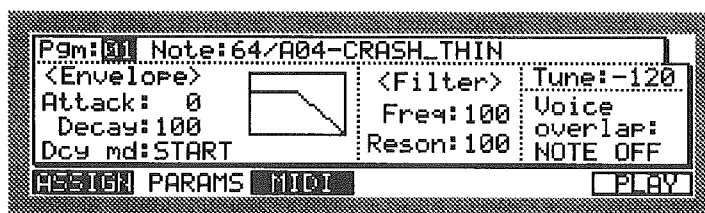
これは通常、**[NOTE VARIATION]**スライダーに**DECAY**をアサインし、ディケイのパラメータを**[NOTE VARIATION]**スライダーで変化させることによって、サウンドを切り換えるような場合に使用します。例えばこれを、ハイハットのサウンドに使用することによって、クローズ、ハーフ、オープンのサウンドを効果的に切り換えることができます。

## ノート・パラメータのエディット

ここでは、プログラムにアサインされているノートのパラメーターをエディットします。

[SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM](テン・キーの6)を押すしてプログラム・アサインのスクリーンを表示し、PARAMS[F2]を押してパラメータのページを表示します。

## プログラムの選択



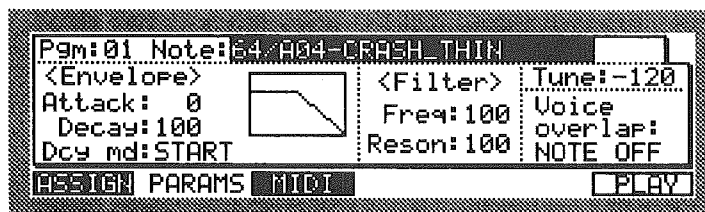
Pgm: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してプログラムを選択します。

プログラムのリネーム、デリート、コピー、新規作成は、アサインのスクリーンと同様にProgramウィンドウで行うことができます。91、92ページをご覧ください。

## ノートの選択

音色をエディットしたいサウンドを選択します。

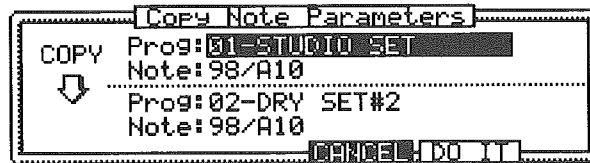
[CURSOR]キーでNote: フィールドを選択し、[DATA]ホイールでエディットしたいノートを選択します。ノート・ナンバーの右側には、アサインされているサウンド・ネームが表示されます。ドラム・パッドを叩いて直接選択することもできます。



### ノート・パラメータのコピー

パラメータ・スクリーンでは、様々な設定を行いますが、それらの設定はノート・ナンバーに対して行なわれます。あるノートに対して複雑なエディットを行って、他のノートにも同じエディットを行いたい場合、ノートのパラメータを他のノートにコピーすることができます。

**Note:** フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Copy Note Parametersウィンドウをオープンします。



[CURSOR]キーで上段を選択し、[DATA]ホイールでコピー元となるノート・ナンバーとそのサウンドが含まれるプログラムを選択します。

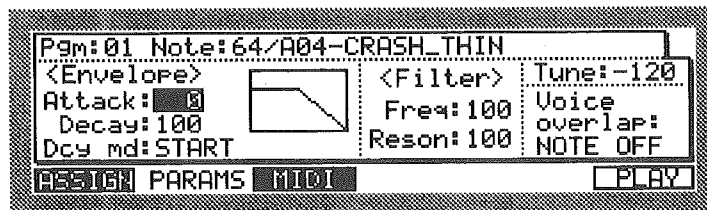
[CURSOR]キーで下段を選択し、[DATA]ホイールでコピー先となるノート・ナンバーとそのサウンドが含まれるプログラムを選択します。

DO IT [F5]を押すとノート・パラメータがコピーされます。

## エンベロープの設定

各ノートにアサインされているサウンドのエンベロープをエディットします。

エンベロープには、次の3つのパラメータがあります。[CURSOR]キーでエディットしたいパラメータのフィールドを選択して、[DATA]ホイールで値を設定します。



#### ・ Attack:

エンベロープのアタック・タイムを設定します。ドラム音源では通常0に設定しておきます。値を大きくするほどサウンドの立ち上がりがゆっくりになります。

#### ・ Decay:

エンベロープのディケイ・タイムを設定します。値を大きくするほどサウンドの減衰がゆるやかになります。

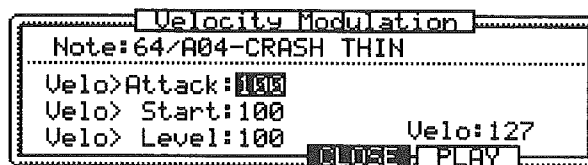
・ Decay md:

ディケイのタイプを設定します。

- END** サンプルの最後でちょうど減衰が終わります。ディケイのスタート・ポイントは、Decay: フィールドの設定によって決まります。これは、サウンドの最後をなめらかにフェードアウトさせるときに便利です。  
また、サンプルがループしている場合は、NOTE OFFのあとにDecay: フィールドの設定に従って減衰します。(このときVoice overlap: フィールドの設定は、表示にかかわらずNOTE OFFの動作になります。→105ページ)
- START** アタック・タイム経過後すぐに減衰がはじまります。

**注意:** サンプルの長さが短い場合、アタックタイムよりもディケイタイムのほうが優先されます。

エンベロープのフィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、次のウィンドウが表示されます。



ここでは、ベロシティによってエンベロープや音量を変化させる割合を設定することができます。

・ Velo>Attack:

ベロシティによってアタック・タイムをコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベ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、ベロシティの強さにかかわらずアタックは一定になります。

・ Velo>Start:

ベロシティによってサンプルのスタート・ポイントをコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベ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、ベロシティの強さにかかわらずスタートは一定になります。

・ Velo>Level:

ベロシティによって音量をコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベロシティが強いほどサンプルの音量が大きくなります。0に設定すると、ベロシティの強さにかかわらず音量は一定になります。

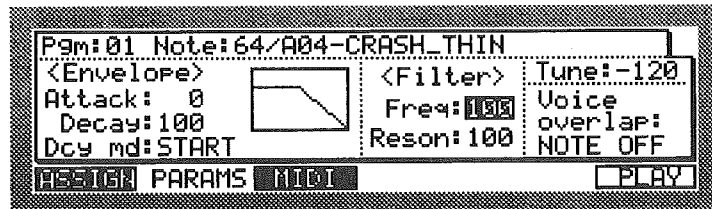
・ Velo:

このフィールドには、ドラム・パッドを叩くとベロシティ値がリアルタイムで表示されます。

## フィルターの設定

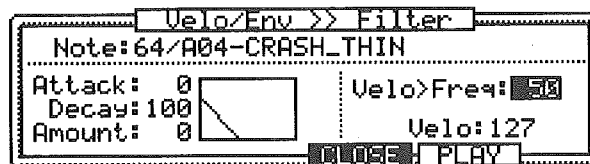
各ノートにアサインされているサウンドのフィルターの編集を行います。

フィルターには、次の2つのパラメータがあります。[CURSOR]キーで編集したいパラメータのフィールドを選択して、[DATA]ホイールで値を設定します。



- ・ **Freq:**  
フィルターのカットオフ周波数を設定します。値を小さくするほど音色が暗くなります。
- ・ **Reso:**  
フィルターのレゾナンスを設定します。値を大きくするほどカットオフ周波数付近が強調され、クセのある音色になります。

フィルターのフィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、次のウィンドウが表示されます。



ここでは、フィルター・エンベロープの設定、およびペロシティによってフィルターを変化させる割合を設定します。

- ・ **Attack:**  
フィルター・エンベロープのアタック・タイムを設定します。値を大きくするほど音色が明るくなるのに時間がかかります。
- ・ **Decay:**  
フィルター・エンベロープのディケイ・タイムを設定します。値を大きくするほどカットオフ周波数の減衰がゆるやかになります。
- ・ **Amount:**  
フィルター・エンベロープの深さを設定します。値を大きくするほどフィルター・エンベロープの効果が大きくなります。0に設定するとエンベロープの効果はありません。

・Velo>Freq:

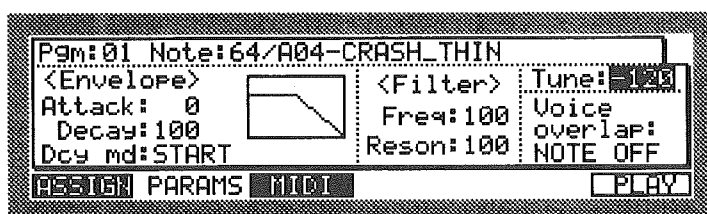
ベロシティによってフィルターをコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベロシティが強いほど音色が明るくなります。0に設定すると、ベロシティの強さにかかわらず音色は一定になります。

・Velo:

ドラム・パッドを叩くとベロシティ値がリアルタイムで表示されます。

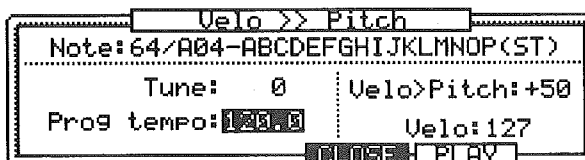
## ピッチの設定

各ノートにアサインされているサウンドのピッチを設定します。



[CURSOR]キーでTune: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を入力します。テン・キーで値を直接入力することもできます。この場合は、数値を入力後[ENTER]キーで確定します。

Tune: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、次のウィンドウが表示されます。



・Tune:

前のスクリーンで表示されているTune: フィールドと同じです。

・Prog tempo:

Trimモードで設定したサンプルのテンポが、ここで設定したTuneによってどのくらい変わったかが表示されます。ここで値を変更することはできません。これはドラム・ループなどのフレーズ・サンプルのテンポを合わせるときなどに便利です。

・Velo>Pitch:

ベロシティによってピッチをコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベロシティが強いほどピッチが高くなります。マイナスに設定するとベロシティが強いほどピッチが下がります。0に設定すると、ベロシティの強さによるピッチの変化はありません。

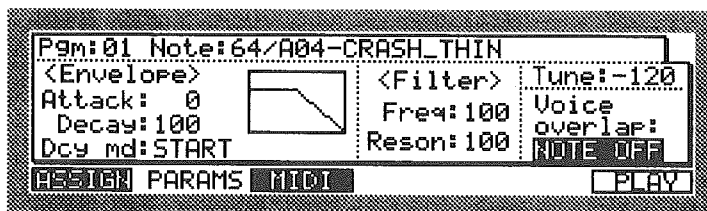
・Velo:

ドラム・パッドを叩くとベロシティ値がリアルタイムで表示されます。



## ボイス・オーバーラップの設定

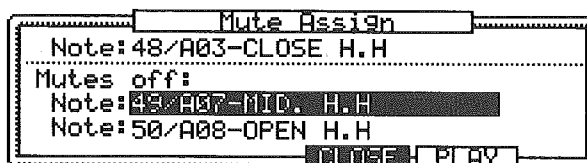
同じノートが繰り返し発音される時、前の音を消すか、重ねて発音するかを設定します。



[CURSOR]キーでVoice Overlap:フィールドを選択し、[DATA]ホイールでモードを次の3つから選択します。

- |          |  |
|----------|--|
| POLY     | 1つのサウンドを連続してプレイしたときに、そのサウンドを重ねて発音することができます。ライド・シンバルなどは、この設定にしておくことでリアルなサウンドを得ることができます。             |
| MONO     | 1つのサウンドを連続してプレイすると、新しく発音する音が前の音を強制的に終了しますので、1つのサウンドが重ねて発音されることはありません。これは、キレのよいサウンドが連続するときなどに効果的です。 |
| NOTE OFF | ドラム・パッドから手を放すか、またはMIDIノート・オフにより、サウンドが終了します。Dcy md:フィールドの設定がENDのとき、ループ・オンのサウンドはこの設定になります。           |

Voice Overlap:フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Mute offウィンドウが表示されます。



ここでは、下段のNote:フィールドで設定したどちらかのノートが発音されているときに、最上段に表示されているノートが発音されると、下段のノートがミュートされます。これは、クローズ・ハイハットによってオープン・ハイハットのサウンドをストップするような場合に便利です。

この機能をオフにするには、下段のフィールドを選択して[DATA]ホイールを左にまわし、---/OFFを選択します。

## サンプラーのMIDIの設定

内蔵サンプラーのMIDIに関する設定を行います。

[SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM](テン・キーの6)を押すしてプログラム・アサインのスクリーンを表示し、MIDI [F3]を押してSmpler MIDI setupのページを表示します。

### ・MIDI Volume:

MIDIボリュームデータを受信するかどうかを設定します。RECIEVEを選択すると受信して、IGNOREを選択すると受信しません。

### ・Now vol:

内部サンプラーが最後に受信したMIDIボリュームデータの値です。MIDI Volume:でRECIEVEを選択していると、内部サンプラーの音量はMIDIボリュームデータによってコントロールされます。もし、MIDIボリュームの0を受信すると、次にもっと大きなMIDIボリュームを受信するまでサンプラーは発音できなくなります(レベルが0になってしまう)。すべての設定が正しいのにサンプラーの音が出ないような場合は、このフィールドを確認してください。もし、0や小さい値のMIDIボリュームを受信したままになっているようであれば、このフィールドの値を十分大きい値に変更してみてください。

### ・Program change:

MIDIプログラムチェンジによりプログラムを切り替えるかどうかを設定します。RECIEVEを選択すると受信して、IGNOREを選択すると受信しません。

### ・Local mode:

内部サンプラーとドラム・パッドの接続を切り離します。MPC2000のシーケンサー機能を使わないでパッドとサンプラーだけを他のシーケンサーと一緒に使用する際にOFFに設定します。これにより、ドラムパッドの情報はサンプラーには行かずMIDIアウトより出力されます。サンプラーはMIDIインからの情報で発音します。



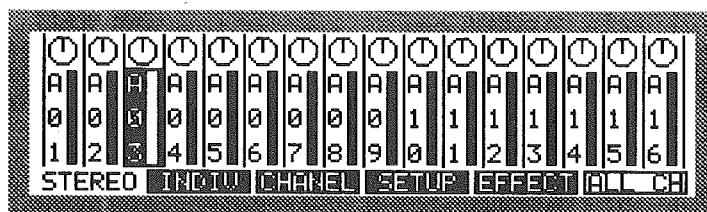
## 第7章

### ミキサー機能

## ステレオ出力ミキサー

MPC2000には、64チャンネルのステレオ・ミキサーがあり、プログラムにアサインされている64個のノートに対して、それぞれボリュームとパンを設定することができます。

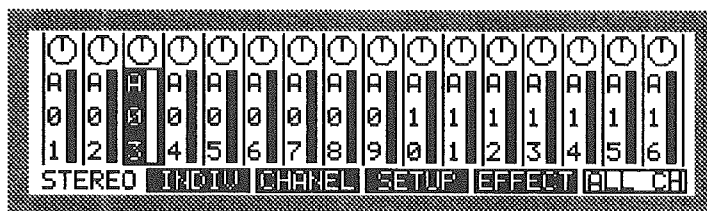
ステレオ・ミキサーの設定は、[SHIFT]キーを押しながら[MIXER](テン・キーの7)を押して表示されるミキサーのスクリーンで行ないます。



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

## ボリュームの設定

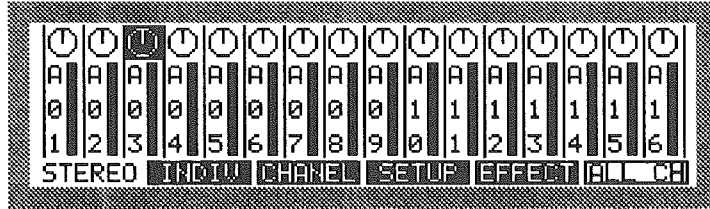
[CURSOR LEFT/RIGHT]キーでボリュームを設定したいチャンネルを選択します。ドラム・パッドを叩いてチャンネルを選択することもできます。上段のパンが選択されている場合は、[CURSOR DOWN]キーでカーソルをボリュームのフィールドに移動します。



[DATA]ホイールでボリュームを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・ボリューム・スライダーが値に応じて上下します。

## パンの設定

[CURSOR UP]キーでカーソルをパンのフィールドに移動します。[CURSOR LEFT/RIGHT]キーでパンを設定したいチャンネルを選択します。ドラム・パッドを叩いてチャンネルを選択することもできます。

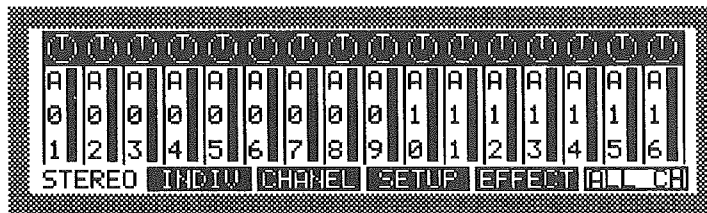
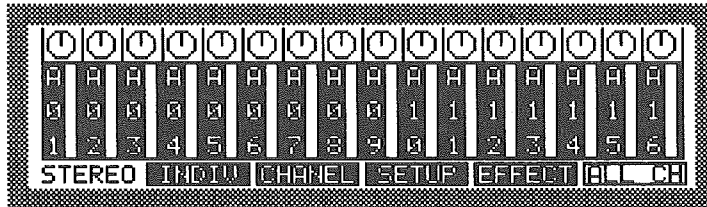


[DATA]ホイールでパンを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・パン・ノブが値に応じて回転します。

## ボリューム／パンの一括設定

選択されているバンクのすべてのチャンネルを、一度に同じ割合でボリュームまたはパンの調節をすることができます。

ALL CH[F6]を押して、表示されているバンクのすべてのボリュームまたはパンを選択します。ボリュームとパンは、[CURSOR UP/DPWN]キーで切り換えます。



[DATA]ホイールを回すと、表示されているチャンネルの値が同じ割合で変化します。

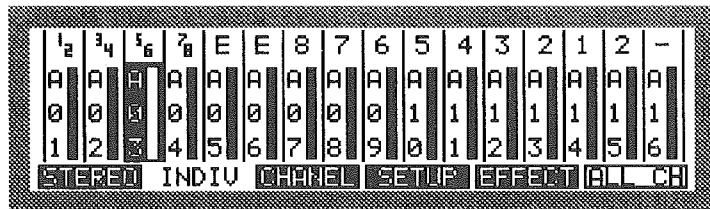
もう一度ALL CH[F6]を押すと、すべてのチャンネルの選択が解除されます。

## パラ・アウトとエフェクト・センドの設定(オプション)

オプションの8パラ・アウト・ボード(IB-M208P)やエフェクト・ボード(EB16)がインストールしてある場合は、インディビジュアル・アウトのスクリーンでサウンドの出力先やエフェクト・センドを設定します。

**注意：**8パラ・アウト・ボード(IB-M208P)やエフェクト・ボード(EB16)をインストールしていない場合、ここで設定を行っても効果はありません。なお、エフェクト・ボード(EB16)は、MPC2000のバージョン1.0には未対応です。

[SHIFT]キーを押しながら[MIXER](テン・キーの7)を押してミキサーのスクリーンを表示し、INDIV[F2]を押してインディビジュアル・アウトのスクリーンを表示します。

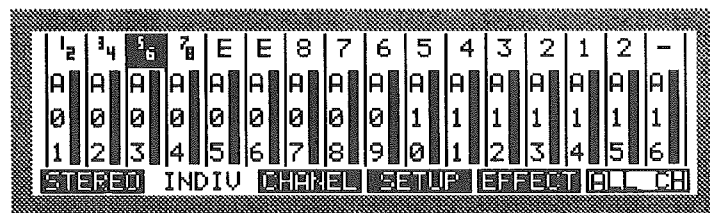


上段では、サウンドの出力先を設定します。下段ではセンド・レベルを設定します。

ステレオ・ミキサーの画面と同様に、[PAD BANK]キーでバンクを切り換えることができます。

## パラ・アウトのアサイン

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

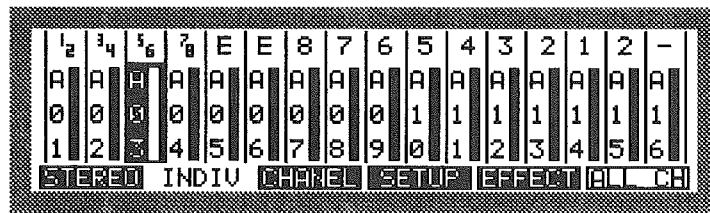


[DATA]ホイールで出力先を選択します。1～8の数字は、それぞれのナンバーのパラ・アウトに対応します。パッドにアサインされているサウンドがステレオの場合、12、34...などのように2つのナンバーを選択するようになります。この場合、L側のサウンドは1,3...から、R側のサウンドは2,4...から出力されます。Eは、エフェクト・センドとなります。

**注意：** 8パラ・アウト・ボード(IB-M208P)やエフェクト・ボード(EB16)をインストールしていない場合、ここで設定を行っても効果はありません。なお、エフェクト・ボード(EB16)は、MPC2000のバージョン1.0には未対応です。

## センド・レベルの設定

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

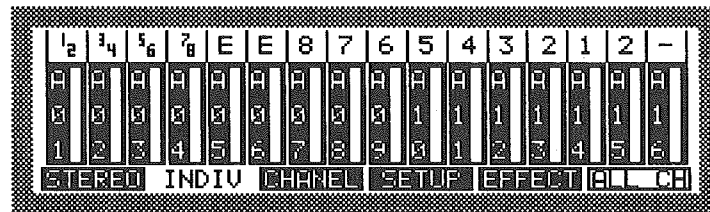
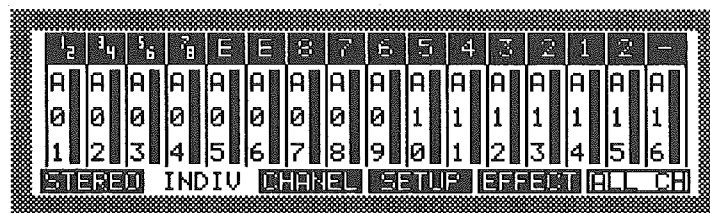


[DATA]ホイールでレベルを設定します。上段で設定した出力先から出力されるレベル、またはエフェクト・センド・レベルを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・ボリューム・スライダが値に応じて上下します。

## パラ・アウトとセンド・レベルの一括設定

選択されているバンクのすべてのチャンネルを選択して、一度に同じ割合で出力先またはレベルを調節することができます。

ALL CH[F6]を押して、表示されているバンクのすべての出力先またはレベルを選択します。パラ・アウトのアサインとレベルの選択は、[CURSOR UP/DPWN]キーで切り換えます。



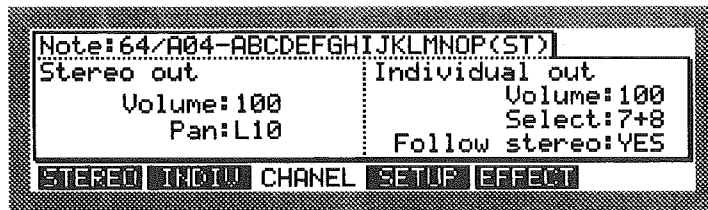
[DATA]ホイールを回すと、表示されているチャンネルの値が同じ割合で変化します。

もう一度ALL CH[F6]を押すと、すべてのチャンネルの選択が解除されます。

## ノートごとにボリューム／パンを設定

ここまでは、パッド・バンクごとにスクリーンにまとめて表示してボリュームやパンの設定を行っていましたが、ノート1つ1つに対してパラメータを一覧表示して設定することもできます。

[SHIFT]キーを押しながら[MIXER](テン・キーの7)を押してミキサーのスクリーンを表示し、CHANNEL[F3]を押してチャンネルのスクリーンを表示します。



[CURSOR]キーでNote: フィールドを選択し、[DATA]ホイールでエディットしたいノートを選択します。ノート・ナンバーの右側にはアサインされているサウンド・ネームが表示されます。ドラム・パッドを叩いて直接選択することもできます。

### ・ Stereo out

**Volume:** フィールドおよび**Pan:** フィールドで、STEREO OUTのボリュームとパンを設定します。この設定は、ステレオ・ミキサーのスクリーンでの設定と連動しています。

### ・ Individual out

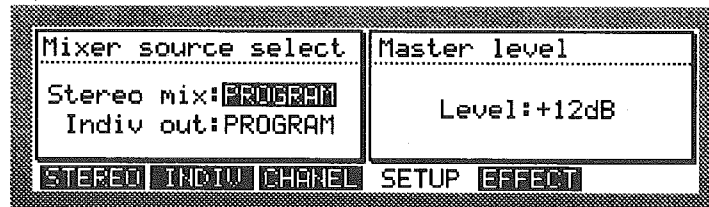
**Select:** フィールドでパラ・アウトまたはエフェクト・センドの出力先を設定し、**Volume:** フィールドでそのボリュームを設定します。この設定は、インディビジュアル・アウトのスクリーンでの設定と連動しています。**Follow stereo:** フィールドでは、Stereo outで設定したボリュームがIndividual outのボリュームに影響を与えるかを設定します。NOに設定すると、Stereo outのボリュームを変えてもIndividual outのボリュームは影響を受けません。

**注意:** Individual out の設定は、8パラ・アウト・ボード(IB-M208P)やエフェクト・ボード(EB16)をインストールしていない場合、効果がありません。なお、エフェクト・ボード(EB16)は、MPC2000のバージョン1.0には未対応です。



## ミキサーのセットアップ

[SHIFT]キーを押しながら[MIXER](テン・キーの7)を押してミキサーのスクリーンを表示し、SETUP[F4]を押すとミキサー・セットアップのスクリーンが表示されます。



左側のMixer source selectでは、ミキサーの設定をプログラムごとに設定するか、シーケンスごとに設定するか、マスター設定を使用するかを選択します。

**Stereo mix:** フィールドではステレオ・アウトのミキサーの設定を、**Indiv out:** フィールドではバラ・アウトのミキサーの設定を行ないます。選択できるパラメータはどちらも同じで、以下のとおりです。

- PROGRAM** プログラムごとにミキサーやバラ・アウトの設定が記憶されます。このモードを選択すると、プログラムが変更されるごとにミキサーやバラ・アウトの設定が、それぞれのプログラムに記憶されている設定に変わります。
- MASTER** ミキサーやバラ・アウトの設定が、すべてのプログラムやシーケンスに適用されるALL PROGRAM(ディスクにデータを保存する際の拡張子は「.APS」)内に記憶されます。このモードを選択すると、プログラムやシーケンスを変更してもミキサーやバラ・アウトの設定は変更されず、常にMASTERとしての設定が適用されます。

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

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

---

## エフェクトの設定

エフェクト・ボード(EB16)をインストールしている場合、EFFECT [F5]を押して表示されるエフェクトのスクリーンで設定を行ないます。ただし、MPC2000のバージョン1.0はエフェクト・ボード(EB16)に対応していませんので、次のスクリーンが表示されます。



## 第8章

---

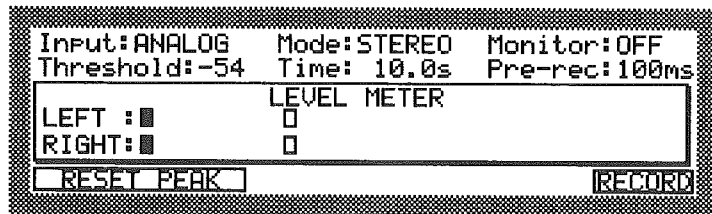
# サウンドの作成と 編集

## サウンドのサンプリング

MPC2000では、サウンドのサンプリングは、コンパクト・ディスクと同様に、最大44.1 kHzのサンプリング・レートで16ビット・リニア・フォーマットで行われます。

**注意：**MPC2000のメモリ上にあるサウンドは、電源をオフにするとすべて失われてしまいます。電源をオンにしたときは、ディスクからサウンドをロードしなければ、MPC2000をドラム音源として使用することはできません。また、新たにサンプリングやエディットを行なったサウンドは、電源をオフにする前にディスクに保存しておく必要があります。

サウンドをサンプリングするには、[SHIFT]キーを押しながら[SAMPLE] (テン・キーの4)を押してサンプリングのスクリーンを表示します。



・ **Input:**

サウンド・ソースを次の2つから選択します。

**ANALOG** 録音・ソースは、リア・パネルのアナログのRECORD INジャックから入力されます。

**DIGITAL** 録音・ソースは、リア・パネルのDIGITALから入力されます。この入力は、44.1 kHzで録音されるCDやDATテープなどの44.1kHzデジタルSP/DIFソースには接続できますが、48 kHzソースはサポートされていません。

**注意：**DIGITALは、オプションのIB-M208Pをインストールしているときのみ選択することができます。

・ **Mode:**

STEREO入力か、MONO入力かを設定します。

**MONO L** サンプリングはRECORD INのLEFTのみ(あるいはDIGITAL INのLEFTの信号)を使用してモノで行なわれます。モノ信号は、ステレオ出力の左右の両側でモニターできますが、レベルメータはLEFTのみ表示されます。

**MONO R** サンプリングはRECORD INのRIGHTのみ(あるいはDIGITAL INのRIGHTの信号)を使用してモノで行なわれます。モノ信号は、ステレオ出力の左右の両側でモニターできますが、レベルメータはRIGHTのみ表示されます。

**STEREO** サンプリングはRECORD INのLEFT/RIGHTの両方(またはDIGITAL INのLEFT/RIGHTの信号)を使用して、ステレオで行なわれます。

### ・ Monitor:

ONに設定すると、RECORD INに入力される信号をSTEREO OUTからモニターすることができます。OFFに設定すると、STEREO OUTからは出力されません。マイクロホンでサンプリングを行ない、スピーカーでモニターしている場合は、サウンドがフィードバックして発振するの防ぐために、OFFに設定します。それ以外の場合は、ONに設定して入力されるサウンドをモニターします。

### ・ Threshold:

サンプリングをスタートするスレッシュヨルド値を設定します。RECORD [F6]を押したあと、入力信号がここで設定した値を越えるとサンプリングがスタートします。スレッシュヨルド値はメーター上にも  で表示されています。ここで設定した値が大きすぎると、サウンドが入力されてもサンプリングは始まりません。また小さすぎると、ノイズによってサンプリングがスタートしてしまいます。設定範囲は0~-63で、OFFに設定すると、入力レベルにかかわらず、RECORD [F6]を押した瞬間にサンプリングが始まります。

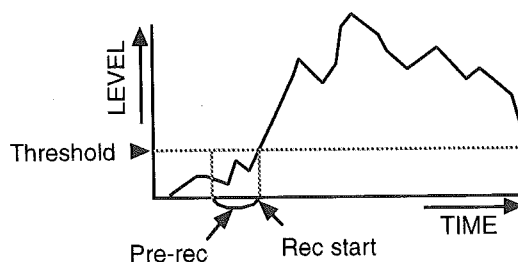
### ・ Time:

このフィールドは、新たなサンプルに割り当てられるサンプル・タイムを秒数(0.1秒単位)で指定します。最大使用可能サンプリング・タイムまでの数字をここで入力できます。メモリーを拡張していないMPC2000では、最大のサンプリング・タイムはモノで21.9秒、またはステレオで10.9秒です。最大に拡張されたMPC2000(合計32メガバイト)では、最大のサンプリング・タイムはモノで356.4秒、またはステレオで178.2秒です。

**注意：**最大のサンプリング・タイムはメモリ容量によってのみ限定されますが、1枚のフロッピー・ディスクに保存することができる最大のサウンド・ファイルのサイズはモノで16.4秒、またはステレオで8.2秒です。サウンドがこれ以上の場合には、1枚のフロッピーには入りませんので(MPC2000は1つのサウンドを複数のフロッピーに分割できません)、それらをディスクに保存したい場合には、SCSIポートに接続された外部ハードディスクを使う必要があります。

### ・ Pre-rec:

サンプリングを行なうとき、スレッシュヨルド値を超える前のサウンドも録音することができます。このフィールドでは、そのプリ・レコード・タイムをミリ秒で設定します。たとえば、スレッシュヨルド値を超える10ミリ秒前から録音するには、ここに10を入力します。このデフォルト値は1ミリ秒で、ドラムのようなシャープなアタック・サウンドには適当な値となっています。



**注意：**Pre-recを設定してサンプリングされたサウンドでも、再生するときはスレッシュヨルド値を超えたポイントから再生されます。これは、スタート・ポイントのパラメータがスレッシュヨルド値を越える部分に自動的に設定されるからです。プリ・レコードされた部分も再生するには、TrimスクリーンのSt.フィールドでスタート・ポイントを前に移動します。

・ LEVEL METER

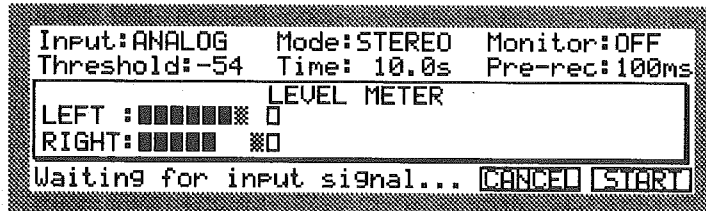
このスクリーンが表示されている間、メーターは入力信号レベルを常に表示します。スレッシュヨルド値の設定は、メーターの範囲内で□でグラフィック表示されます。また、ピーク・ホールド機能により、下図のように入力信号の最大レベルも表示されます。

録音するレベルが大きすぎるとサンプリングされた音は歪んでしまいます。また、小さすぎるとノイズが目立つ音になってしまいます。録音するときは、メーターが振り切らない範囲でなるべく大きいレベルに設定します。レベルの設定は[REC GAIN]ノブで行います。Input.でデジタルを選択していて、デジタル入力を録音するときは、[REC GAIN]ノブでレベルを変更することはできません。



RESET PEAK [F1]を押すと、LEVEL METERに表示されているピークの表示がリセットされます。

RECORD [F6]を押すと録音スタンバイの状態になり、次のような表示になります。

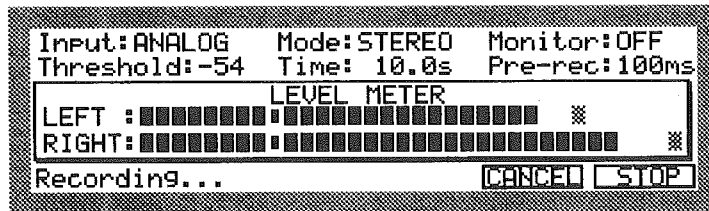


この状態で、スレッシュヨルド値を越える信号が入力されるとサンプリングがスタートします。

録音スタンバイの状態や録音中にサンプリングを中止する場合は、CANCEL [F5]を押します。

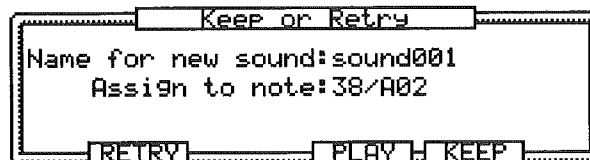
スレッシュヨルド値を越える前に手動でサンプリングをスタートする場合は、START [F6]を押します。

録音中は次のような表示になります。



**Time:** フィールドで設定した時間が経過すると、サンプリングが終了します。サンプリングの途中でも**STOP** [F6]を押すとサンプリングは終了します。途中で**CANCEL** [F5]を押すとサンプリングは中断され、もとの表示に戻ります。

サンプリングが終了すると次のウィンドウが表示されます。



**PLAY** [F4]を押すとサンプリングされた音を聞くことができます。  
**RETRY** [F2]を押すとサンプリングされたサウンドは破棄され、もとの表示に戻ります。

サンプリングしたサウンドを保存する場合は、まず次のフィールドの設定を行います。

- ・ **Name for new sound:**  
サンプリングしたサウンドにネームを付けます。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すとパッドの右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PAD1を一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。

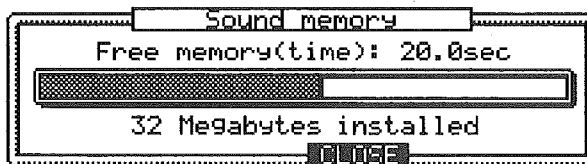
**注意:** [ENTER]キーを押さないまま他のページに移動すると、入力したネームは無効になり、元のネームに戻ります。

・Assign to note:

サンプリングしたサウンドをドラム・パッドにアサインします。これにより、サンプリングが終わった時点で今録音したサウンドをすぐにパッドでプレイできます。[CURSOR]キーでフィールドを選択して、[DATA]ホイールでアサインするドラム・パッドのノート・ナンバーを選択します。また、[CURSOR]キーでフィールドを選択したあと、ドラム・パッドを叩いて直接アサインすることもできます。このときドラム・パッドのノート・ナンバーが表示され、現在アサインされているサウンドが再生されます。サウンドをパッドにアサインしたくないときは、[DATA]ホイールで---/OFFを選択します。

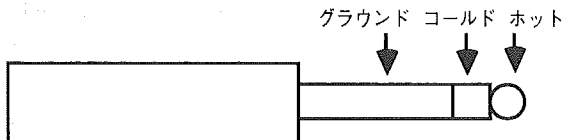
KEEP [F5]を押すとサンプリングしたサウンドがメモリされ、もとの表示に戻ります。

サンプル・モードのスクリーンが表示されているとき[OPEN WINDOW]キーを押すと、カーソルの位置に関係なくSound memoryウィンドウが表示されます。



総メモリ容量と残りのサンプリング可能時間が表示されます。

**注意：**リア・パネルのRECORD INジャックは、標準ステレオ・フォン・ジャックを使用してホット、コールド、グラウンドの接続をしたバランス入力です。



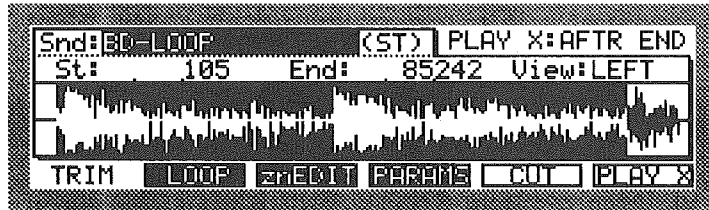
標準的なモノ・フォン・プラグでもサンプリングを行なうことができます。コールド接続は単純にグラウンド接続されます。



## サウンドのエディット

ここでは、ディスクからロードしたり、サンプリングするなどしてメモリに読み込まれたサウンドのエディットを行います。

[SHIFT]キーを押しながら[TRIM](テン・キーの5)を押すとTRIMモードのスクリーンが表示されます。

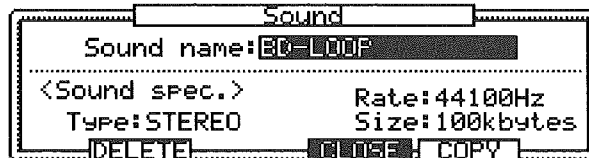


## サウンドの選択

Snd: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してサウンドを選択します。ここにはサウンド・ネームが表示されています。ステレオ・サンプルの場合は、サンプル・ネームの最後に<ST>が表示されます。

### サウンドのリネームと情報

Snd: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Soundウィンドウがオープンします。



#### Sound name:

ここでサウンドのネームを変更します。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すとパッドの右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PAD1を一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。

**注意:** [ENTER]キーを押さないまま他のページに移動すると、入力したネームは無効になり、元のネームに戻ります。

・ <Sound spec.>

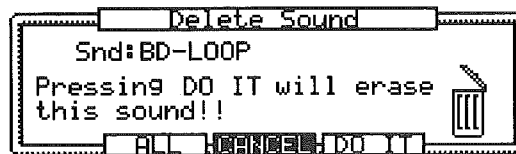
現在選択されているサウンドの情報が表示されます。ここで値を変更することはできません。

- Type: ステレオかモノラルかが表示されます。
- Rate: サンプリング周波数が表示されます。
- Size: サウンドのデータ・サイズが表示されます。

サウンドのデリート

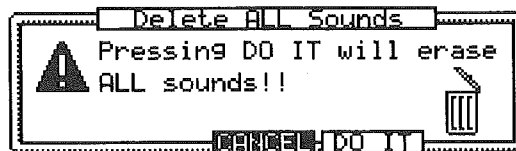
Snd: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Sound ウィンドウをオープンします。

ここでDELETE [F2]を押すと、Delete Soundウィンドウがオープンします。



Snd: フィールドで消去したいサウンドを選択し、DO IT [F5]を押すと選択されているサウンドがメモリから消去されます。

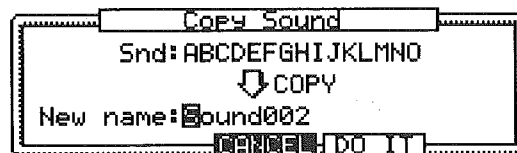
ALL [F3]を押すと、次のようなアラートが表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのサウンドがメモリから消去されます。



サウンドのコピー

Snd: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Sound ウィンドウをオープンします。

ここでCOPY [F5]を押すと、Copy Soundウィンドウがオープンします。

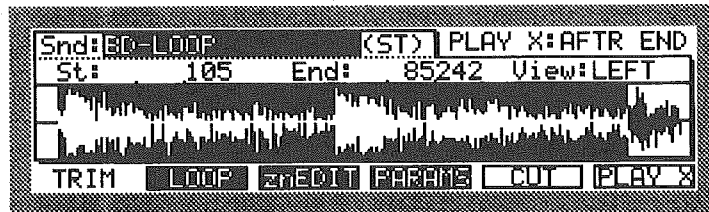


[CURSOR LEFT/RIGHT]キーと[DATA]ホイールで新たにコピーされるサウンドのネームをつけます。

DO IT [F5]を押すとサウンドがコピーされます。

## TRIMモード

サウンドのスタート・ポイントとエンド・ポイントを設定し、サウンドの必要な部分だけが再生されるようにします。ディスプレイにはサウンド全体の波形が表示されます。スタート・ポイントとエンド・ポイントの間が反転表示されます。



### ・ St:

サウンドを再生するときに、実際にサンプルが発音されるスタート・ポイントを設定します。カーソルでSt: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

### ・ End:

サウンドを再生するときに、実際にサンプルが発音されるエンド・ポイントを設定します。カーソルでEnd: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

### ・ View:

サウンドがステレオの場合、LEFT、RIGHTどちらを表示するかを選択します。

PLAY X [F6]を押すと、スクリーン右上のPLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。

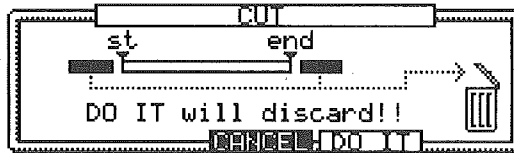
ALL	スタート・ポイント、エンド・ポイントの設定にかかわらず、サウンド全体を再生します。
ZONE	znEDITスクリーンで設定したスタート・ポイントからエンド・ポイントの範囲を再生します。
BEFOR zn	znEDITスクリーンで設定したスタート・ポイントの前の部分を再生します。
AFTER zn	znEDITスクリーンで設定したエンド・ポイントの後ろの部分を再生します。
BEFOR ST	TRIMスクリーンで設定したスタート・ポイントの前の部分を再生します。
AFTER END	TRIMスクリーンで設定したエンド・ポイントの後ろの部分を再生します。

スタート・ポイントおよびエンド・ポイントを設定するときに、ここで実際に確認しながら調節することができます。

### サンプルの不要部分の削除

メモリを節約するために、実際に発音されないサンプルのスタート・ポイントより前の部分、およびエンド・ポイントより後ろの部分の削除することができます。

TRIMモードのスクリーンで、CUT [F5]を押すと、CUTウィンドウが表示されます。



削除を実行するにはDO IT [F5]を押します。

### スタート・ポイントの微調整

St: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Start fineウィンドウがオープンします。



ここで、スタート・ポイントを微調整することができます。

#### ・ Start:

スタート・ポイントを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

#### ・ Lngh=

サンプルの長さ(スタート・ポイントからエンド・ポイントまでの長さ)が表示されます。ここで値を変えることはできません。

#### ・ Smpl lngh:

スタート・ポイントを設定するときに、エンド・ポイントを固定にするか、サンプルの長さを固定にするかを設定します。

**VARI** スタート・ポイントを変更すると、エンド・ポイントは固定のまま、サンプルの長さが変わります。

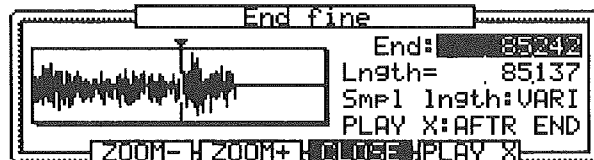
**FIX** スタート・ポイントを変更すると、サンプルの長さは固定のまま、エンド・ポイントが変わります。

ZOOM+ [F3]、ZOOM- [F2]で、サンプルの波形の表示を拡大/縮小することができます。ZOOM- [F2]を押して波形全体を表示し、おおまかなスタート・ポイントを設定した後で、ZOOM+ [F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

PLAY X[F6]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。詳しくは「TRIMモード」をご覧ください。

### エンド・ポイントの微調整

End: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、End fineウィンドウがオープンします。



ここで、エンド・ポイントを微調整することができます。

#### ・ End:

エンド・ポイントを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

#### ・ Ln9th=

サンプルの長さ(スタート・ポイントからエンド・ポイントまでの長さ)が表示されます。ここで値を変えることはできません。

#### ・ Smpl ln9th:

エンド・ポイントを設定するときに、スタート・ポイントを固定にするか、サンプルの長さを固定にするかを設定します。

**VARI** エンド・ポイントを変更すると、スタート・ポイントは固定のまま、サンプルの長さが変わります。

**FIX** エンド・ポイントを変更すると、サンプルの長さは固定のまま、スタート・ポイントが変わります。

ZOOM+ [F3]、ZOOM- [F2]で、サンプルの波形の表示を拡大／縮小することができます。ZOOM- [F2]を押して波形全体を表示し、おおよかなスタート・ポイントを設定した後で、ZOOM+ [F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

PLAY X[F5]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。詳しくは「TRIMモード」をご覧ください。

## LOOPモード

サウンドのループを設定します。フレーズ・サンプルなどをループで再生する場合には、ここで設定します。

[SHIFT]キーを押しながら[TRIM](テン・キーの5)を押したあと、LOOP[F2]を押してLOOPモードのスクリーンを表示させます。

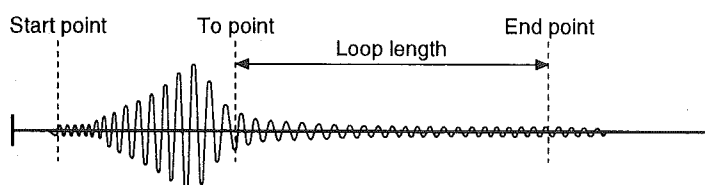


### ・ To:

ループの折り返すポイントを設定します。カーソルでTo: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

### ・ Lngth:

ループの長さを設定します。カーソルでLngth: フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。



### ・ LOOP:

ループのオン/オフを設定します。

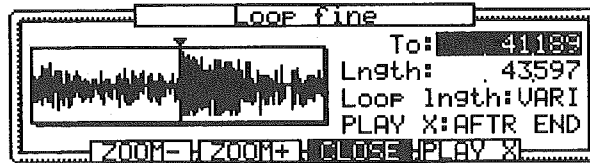
FIT[F5]を押すと、Fit to lengthウィンドウが表示されます。

この機能は、ループの長さを、TRIMモードで設定されているサンプルの長さと同じにすることができます。Fit to lengthウィンドウが表示されたら、DO IT [F5]を押して実行します。

PLAY X[F6]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。詳しくは「TRIMモード」をご覧ください。

### ループ・ポイントの微調整

LOOPモードのTo: フィールド、またはLngrth: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Loop fineウィンドウがオープンします。



ここで、ループ・ポイントを微調整することができます。

#### ・ To:

ループの折り返すポイントを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

#### ・ Lngrth:

ループの長さを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

#### ・ Loop lngrth:

ループの折り返すポイント(To point)を設定するときに、エンド・ポイントを固定にするか、ループの長さを固定にするかを設定します。

**VARI** ループの折り返すポイントを変更すると、エンド・ポイントは固定のまま、ループの長さが変わります。

**FIX** ループの折り返すポイントを変更すると、ループの長さは固定のまま、エンド・ポイントが変わります。

ZOOM+ [F3]、ZOOM- [F2]で、サンプルの波形の表示を拡大／縮小することができます。ZOOM- [F2]を押して波形全体を表示し、おおまかにループを折り返すポイント(To point)やループの長さを設定した後で、ZOOM+ [F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

PLAY X [F6]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。詳しくは「TRIMモード」をご覧ください。

## znEDITモード

サンプルのある区間(ゾーン)を選択してエディットを実行します。

### ・ St:

エディットを行なうゾーンの最初のポイントを設定します。カーソルで **St:** フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

### ・ End:

エディットを行なうゾーンの終わりのポイントを設定します。カーソルで **End:** フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

### ・ View:

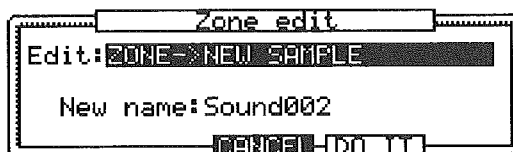
サウンドがステレオの場合、LEFT、RIGHTどちらを表示するかを選択します。

**PLAY**  $\times$  [F6]を押すと、スクリーン右上の **PLAY**  $\times$  フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。

<b>ALL</b>	スタート・ポイント、エンド・ポイントの設定にかかわらず、サウンド全体を再生します。
<b>ZONE</b>	znEDITスクリーンで設定したスタート・ポイントからエンド・ポイントの範囲を再生します。
<b>BEFOR Zr</b>	znEDITスクリーンで設定したスタート・ポイントの前の部分を再生します。
<b>AFTER Zr</b>	znEDITスクリーンで設定したエンド・ポイントの後ろの部分を再生します。
<b>BEFOR ST</b>	TRIMスクリーンで設定したスタート・ポイントの前の部分を再生します。
<b>AFTER END</b>	TRIMスクリーンで設定したエンド・ポイントの後ろの部分を再生します。

スタート・ポイントおよびエンド・ポイントを設定するときに、ここで実際に確認しながら調節することができます。

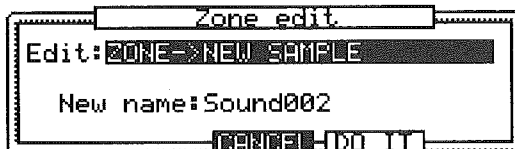
**EDIT** [F5]を押すと、Zone editウィンドウが表示されます。





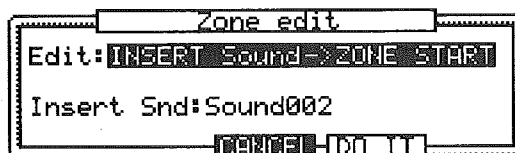
ZONEモードのスクリーンで選択した範囲に対して、Edit: フィールドで設定したエディットを実行します。

◆ZONE->NEW SAMPLE



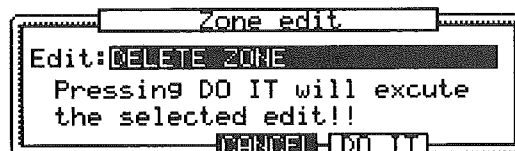
ゾーンとして選択した範囲をコピーして、新たなサウンドを作ります。  
New name: フィールドでサウンド・ネームを設定し、DO IT [F5]  
を押して実行します。

◆INSERT Sound->ZONE START



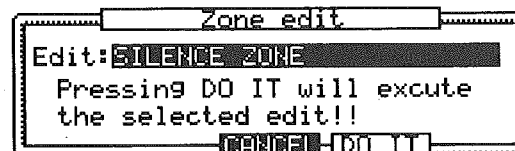
他のサウンドをゾーンのスタート・ポイントにインサートします。  
Insert Snd: フィールドでインサートするサウンドを選択し、  
DO IT [F5]を押して実行します。

◆DELETE ZONE



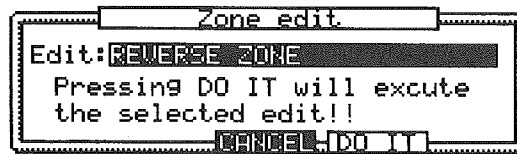
ゾーンとして選択した範囲を削除し、エンド・ポイントより後ろのデー  
タをスタート・ポイントまで詰めます。  
DO IT [F5]を押してDELETE ZONEを実行します。

◆SILENCE ZONE



ゾーンとして選択した範囲を消去し、無音状態にします。  
DO IT [F5]を押してSILENCE ZONEを実行します。

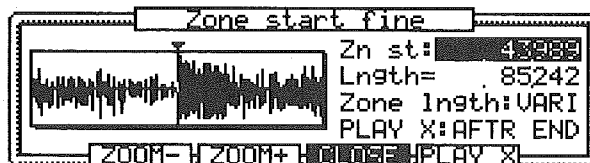
◆REVERSE ZONE



ゾーンとして選択した範囲をリバースします。  
DO IT [F5]を押してREVERSE ZONEを実行します。

ゾーンのスタート・ポイントの微調整

znEDITモードのスクリーンのSt: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Zone start fineウィンドウがオープンします。



ここで、ゾーンのスタート・ポイントを微調整することができます。

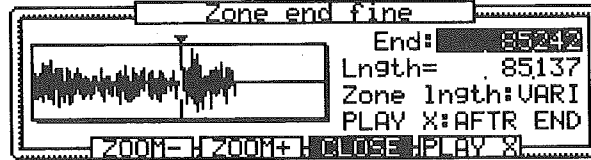
- ・ **Zn st:**  
ゾーンのスタート・ポイントを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。
- ・ **Lngh=**  
ゾーンの長さ(スタート・ポイントからエンド・ポイントまでの長さ)が表示されます。ここで値を変えることはできません。
- ・ **Zone lngh:**  
スタート・ポイントを設定するときに、エンド・ポイントを固定にするか、ゾーンの長さを固定にするかを設定します。
  - VARI** スタート・ポイントを変更すると、エンド・ポイントは固定のまま、ゾーンの長さが変わります。
  - FIX** スタート・ポイントを変更すると、ゾーンの長さは固定のまま、エンド・ポイントが変わります。

ZOOM+[F3]、ZOOM-[F2]で、サンプルの波形の表示を拡大/縮小することができます。ZOOM-[F2]を押して波形全体を表示し、おおまかなスタート・ポイントを設定した後で、ZOOM+[F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

PLAY X [F6]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ペロシティで再生することができます。詳しくは「znEDITモード」をご覧ください。

### エンド・ポイントの微調整

znEDITモードのスクリーンのEnd: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Zone end fineウィンドウがオープンします。



ここで、エンド・ポイントを微調整することができます。

#### ・ End:

エンド・ポイントを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。大きな桁を変更したいときは、[DIGIT]ホイールで桁を選択して値を変更することができます。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。

#### ・ Lngth=

ゾーンの長さ(スタート・ポイントからエンド・ポイントまでの長さ)が表示されます。ここで値を変えることはできません。

#### ・ Zone lngth:

エンド・ポイントを設定するときに、スタート・ポイントを固定にするか、ゾーンの長さを固定にするかを設定します。

**VARI** エンド・ポイントを変更すると、スタート・ポイントは固定のまま、ゾーンの長さが変わります。

**FIX** エンド・ポイントを変更すると、ゾーンの長さは固定のまま、スタート・ポイントが変わります。

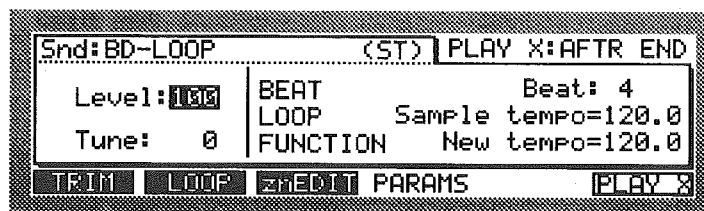
ZOOM+ [F3]、ZOOM- [F2]で、サンプルの波形の表示を拡大／縮小することができます。ZOOM- [F2]を押して波形全体を表示し、おおまかなスタート・ポイントを設定した後で、ZOOM+ [F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

PLAY X [F5]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。詳しくは「znEDITモード」をご覧ください。

## サウンド・パラメータの設定

サウンドのボリュームやピッチなどのサウンド・パラメータを設定します。また、BEAT LOOP FUNCTIONの設定もここで行ないます。

[SHIFT]キーを押しながら[TRIM](テン・キーの5)を押したあと、PARAMS [F4]を押してサウンド・パラメータのスクリーンを表示させます。



・ **Snd:**

[DATA]ホイールで、パラメータを設定するサウンドを選択します。

・ **Level:**

サウンドの音量を設定します。[DATA]ホイールで設定するか、テン・キーで直接数値を入力し[ENTER]キーで確定します。

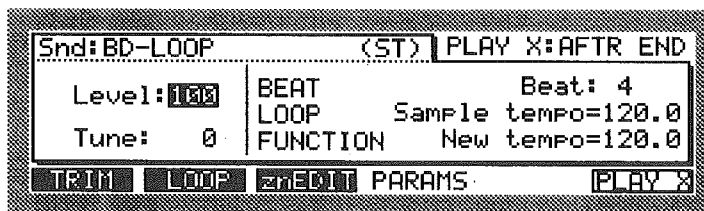
・ **Tune:**

サウンドのピッチを設定します。ここを変更することによって、サウンドの長さも変わります。[DATA]ホイールで設定するか、テン・キーで直接数値を入力し[ENTER]キーで確定します。

PLAY X[F6]を押すと、PLAY X: フィールドの設定に応じて、現在選択されているサウンドをフル・ベロシティで再生することができます。詳しくは「znEDITモード」をご覧ください。

## ビート・ループ・ファンクション

サウンド・パラメータ・スクリーンの右側部分では、BEAT LOOP FUNCTIONの設定を行ないます。



BEAT LOOP FUNCTIONは、フレーズ・サンプリングを行ない、ループしたフレーズ・サンプルどうしのテンポを合わせるときに利用します。

複数のループしたフレーズ・サンプルを重ねて再生する場合は、それぞれのテンポが異なっていると、ループを繰り返すごとにフレーズがズレていってしまいます。これを解決するためには、サンプルごとにピッチ(音程)を変えてテンポを合わせる必要があります。

BEAT LOOP FUNCTIONは、ループレングスを使って計算されるので、ワンショットのサウンドでは、ここでの設定は効果ありません。

- ・ Beat:

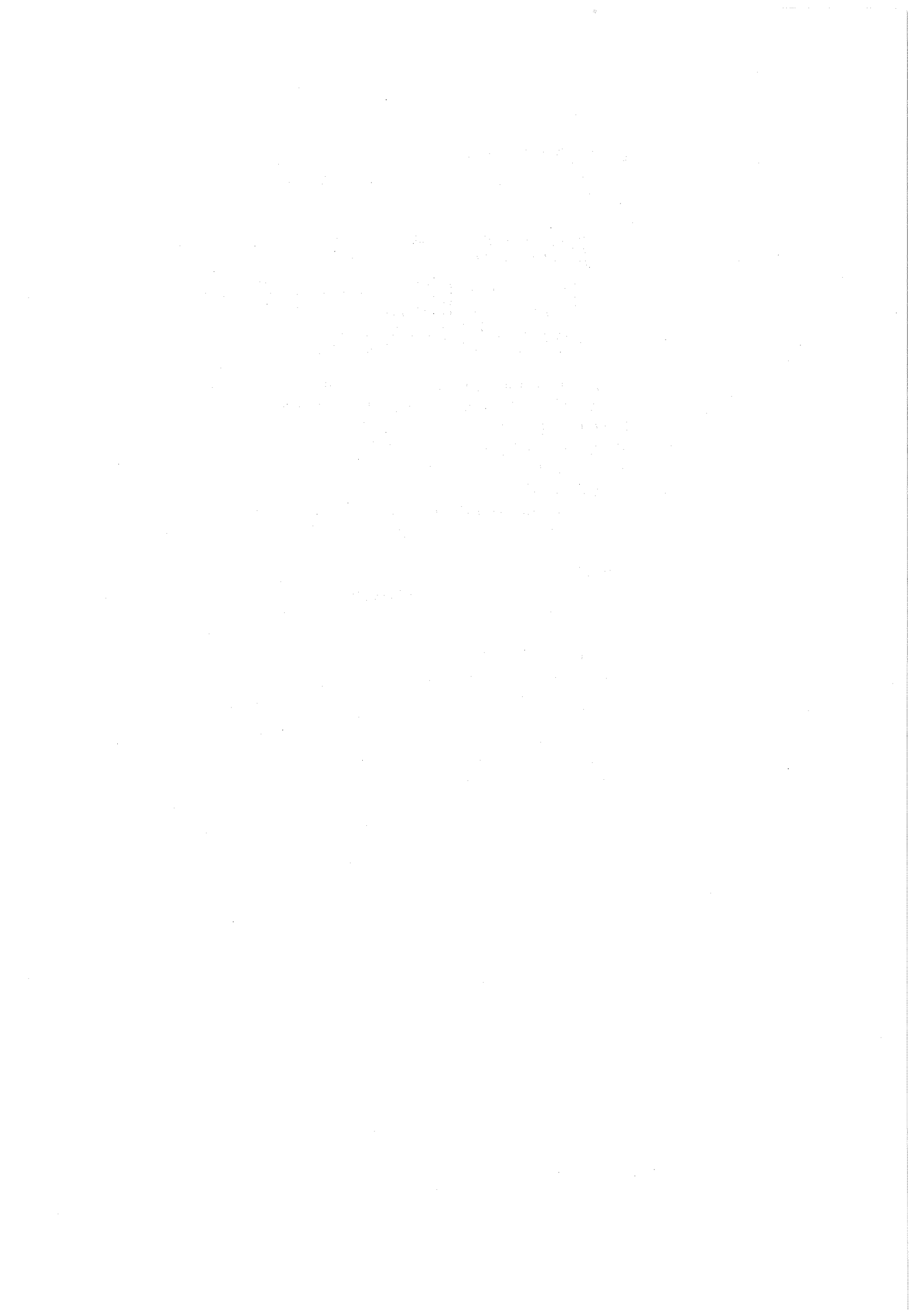
ループしたフレーズ・サンプルの拍数を設定します。たとえば、4拍子の曲のサンプルで、その長さが4拍分(1小節)の場合は、4を入力します。

- ・ Sample tempo:

ループの長さと同動しています。フレーズ・サンプルのループが正確なビートになっている場合、サンプルのオリジナル・テンポが表示されます。

- ・ New tempo:

左側のチューンの設定にもなって、サウンドのテンポが決まります。他のサウンドとテンポを合わせたい場合は、ここを見ながら左側のTune:を設定します。2つのフレーズのテンポを合わせたい場合は、それぞれのNew tempo:の値が同じになるようにTune:を設定します。



## 第9章

---

# ディスク・オペレーション

## 概説

MPC2000の電源をOFFにすると、すべてのデータは失われてしまいます。必要なデータは、電源をOFFにする前にディスクにセーブ(データの保存)しておく必要があります。

MPC2000のデータはディスクにファイルとしてセーブされ、ファイルには16文字までのファイル名が付けられます。MPC2000で扱うディスクは大きくわけて2種類になります。1つは内蔵のフロッピー・ドライブを使用したフロッピーディスクで、もう1つはSCSI端子を使って接続するハードディスクなどのSCSI機器です。この中にはCD-ROMドライブやMOディスクも含まれます。

## Devide:フィールドについて

ディスクモードでは、ほとんどの画面に**Devide:**フィールドがあります。これは、ディスクモードで色々な操作を行うときに、どのディスクに対して作業を行うかの選択ですから、ディスクモードで色々な操作を行うとき、まず最初に設定しておく必要があります。

## デバイス・アイコンについて

ディスク・モードの**Devide:**フィールドで作業を行うディスクを選択すると、選択されたディスクに応じてアイコンが表示されます。

### Floppy

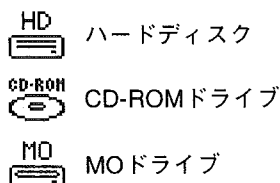


Floppyを選択するとフロッピー・アイコンが表示されます。ディスクが2DDか2HDかも合わせて表示します。

**注意:** フォーマットされていないディスクでは、MPC2000は2DDと2HDを判別することができません。

### SCSI

SCSI機器には様々なタイプのものがあります。MPC2000は接続された機器に合わせてアイコンを表示します。





他にも次のようなアイコンがあります。



MPC2000のアイコンです。



デリートのアイコンです。このアイコンが表示されるのは、ファイルやデータをデリートする操作の時です。

## フロッピー・ディスク使用の際の注意点

MPC2000の前面にあるディスク・ドライブのライトが点灯しているときは、ディスク・イジェクト・ボタンを押さないでください。データが壊れたりディスクが破損する可能性があります。

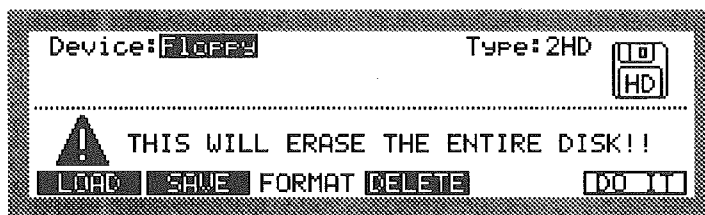
## ディスクのフォーマット

フロッピーディスクや外部のSCSIドライブにファイルのロード、セーブを行うためには、まずディスクをMPC2000で使用できるようにフォーマットしなければなりません。

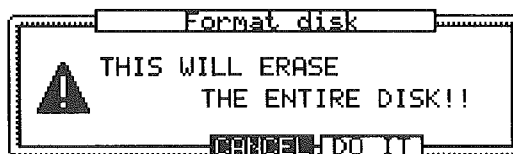
**注意：**フォーマットを実行するとディスク内のデータはすべて消去されます。

### フロッピーディスクのフォーマット

1. MPC2000のディスク・ドライブにフロッピーディスクを入れて、[SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ります。FORMAT[F4]を押すと、フォーマットのスクリーンが表示されます。
2. Device: フィールドでFloppyを選択すると次のように表示されます。



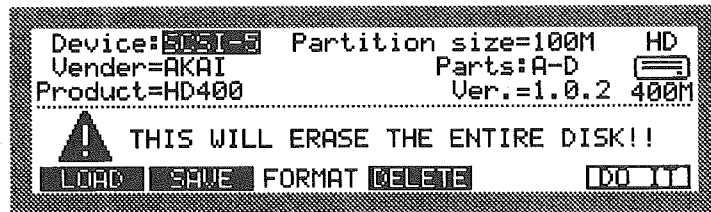
3. Type: フィールドでディスクの種類を選択します。MPC2000では2DDと2HDのフロッピーディスクを使用することができますが、MPC2000は未フォーマットのディスクが2DDであるか2HDであるかを判別することができません。Type: フィールドでは必ず、ディスク・ドライブに挿入したディスクと同じタイプを選択してください。
4. DO IT[F5]を押すと次のようなウィンドウが表示されます。



5. DO IT[F5]を押すとフォーマットを実行します。

## SCSIドライブのフォーマット

1. MPC2000のSCSI端子に外部SCSIドライブを接続します。外部SCSIドライブの接続に関しては、付録の「外部SCSIドライブの接続」を参照してください。
2. [SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ります。FORMAT [F4]を押すと、フォーマットのスクリーンが表示されます。
3. Device: フィールドでSCSIドライブのIDを選択します。



Vendor=、Product=、Ver.=のフィールドには選択しているディスク・ドライブが持つ固有の情報を表示します。いちばん右側のアイコンの下にはディスクの総容量が表示されます。

4. パーティションの数を設定します。ハードディスクなどの大容量のディスクを使用する場合、ディスクのスペースを区切って使用することで、ファイルの管理がしやすくなります。区切られた部分部分をパーティションと呼び、Aから順にアルファベットで名前が付けられます。Partition size=フィールドにはParts: フィールドの設定により決められる各パーティションの容量が表示されます。Parts: フィールドでA-Aが選択された状態ではパーティションは1つだけになり、ディスクの中身は区切られません。Parts: フィールドでA-Dを選択すると、ディスクはA, B, C, D、4個のパーティションに区切られます。このとき、各パーティションの容量は、ディスクの総容量をパーティションの数で等分したものになります。上の図では、ディスクの総容量は400Mなので、各パーティションの容量は100Mずつになります。
5. DO IT [F5]を押すとフォーマットを実行します。Device: フィールドで選択したディスクが、CD-ROMなど書き込みができないディスクの場合は、Disk write errorと表示してフォーマットは実行できません。

注意：MPC2000は1024KセクターのMOディスクには対応していません。

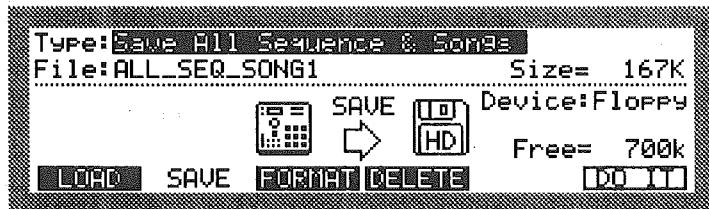
## データのセーブ

MPC2000の電源をOFFにすると、すべてのデータは失われてしまいます。必要なデータは、電源をOFFにする前にディスクにセーブしておく必要があります。

MPC2000には様々なタイプファイルがあり、ファイルの種類に応じて拡張子が付けられます。

- \_\_\_\_\_ .ALL 99のシーケンスと20のソングがセットになったファイル。
- \_\_\_\_\_ .SEQ シーケンス単体のファイル。
- \_\_\_\_\_ .APS セーブ時にMPC2000のメモリー内にあったすべてのプログラム・データ。APSファイルをセーブするとき、メモリー内のサウンドは個別のサウンドファイルとして一緒にセーブされます。APSファイルそのものに含まれるのはプログラムデータだけですが、ファイルロード時には、プログラムで使用しているサウンドも一緒にロードします。
- \_\_\_\_\_ .PGM プログラム単体のファイルです。PGMファイルそのものに含まれるのはプログラムデータだけですが、ファイルロード時には、プログラムで使用しているサウンドも一緒にロードします。
- \_\_\_\_\_ .SND サウンド単体のファイルです。

1. [SHIFT]キーを押しながら[DISK] (テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ります。SAVE [F2]を押すと、セーブのスクリーンが表示されます。



2. Device: フィールドでデータをセーブするディスクを選択します。フロッピー・ディスクにセーブする場合はFloppyを選択します。外部のSCSIドライブにデータをセーブするときは、該当するSCSI IDを選択します。

注意: Device: フィールドでSCSIを選択すると、スクリーンにPart: フィールドが現れます。



データをセーブするパーティションを選択します。

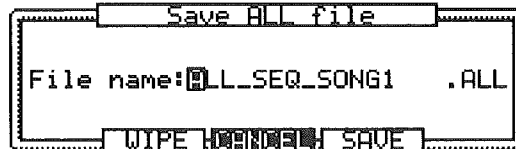
3. **Type:** フィールドでセーブするデータのタイプを選択します。選択したタイプにより操作が若干変わります。

4-1. Save All Sequence & Songsの場合

MPC2000のメモリー内にあるすべてのシーケンスとソング・データをセーブします。

**Save All Sequence & Songs**を選択します。**File:** フィールドにはセーブされるファイル名が表示されています。

**DO IT [F6]**を押します。



**File name:** フィールドでセーブするファイルのファイル名が変更できます。

[CURSOR LEFT/RIGHT]キーまたは[DIGIT]ホイールでカーソルを移動し、[DATA]ホイールで文字を入力します。また、ドラム・パッドからも文字を直接入力することができます。パッドを押すとパッドの右上に表示されている文字が入力されます。例えば、PAD1を一度押すとAが、もう一度押すとBが入力されます。[16 LEVELS]キーでスペースを入力することができます。大文字と小文字を切り替えるには、[PAD BANK]キーを押します。

ネームを入力したら[ENTER]キーを押して確定します。[ENTER]キーを押さないうままセーブを実行すると、入力したネームは無効になり元のネームのままセーブされます。

4-2. Save a Sequenceの場合

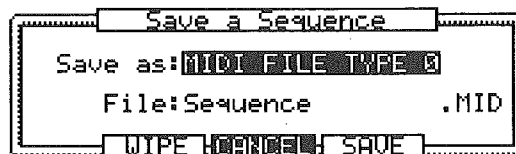
MPC2000のメモリー内のシーケンスデータを1つずつセーブします。

MPC2000のシーケンスデータはスタンダードMIDIファイルでセーブされます。

**Save a Sequence**を選択して、**File:** フィールドでセーブするシーケンスを選択します。



**DO IT [F6]**を押します。



**Save as:** フィールドでスタンダードMIDIファイルのタイプを選択します。

**MIDI FILE TYPE 0**

シーケンスのデータは1つのトラックにまとめられてセーブされます。トラックネームなどMPC2000特有のトラック情報は失われます。

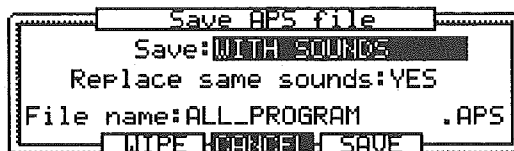
**MIDI FILE TYPE 1**

このフォーマットでセーブしたデータは、タイプ0とは違いセーブしたときの状況を再現することができます。通常はタイプ1を選択します。

**File:** フィールドには選択されたファイル名が表示されます。

4-3. Save All Program & Sounds

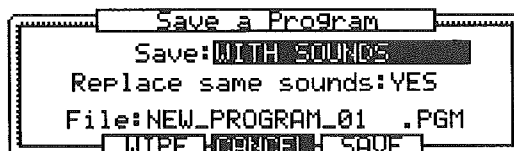
MPC2000のメモリー内にあるすべてのプログラムとサウンドをセーブします。**Save All Program & Sounds**を選択します。**File:** フィールドにはセーブされるファイル名が表示されています。**DO IT [F6]**を押します。



**Save:** フィールドでサウンドも一緒にセーブするかどうかを選択します。**WITH SOUND**を選択するとサウンドも一緒にセーブします。**Replace same sound:** フィールドで**YES**を選択すると、セーブするサウンド・データの中に、ディスク上のサウンドファイルと同じ名前のサウンドファイルがあった場合、ディスク内のファイルを消去して新しいファイルをセーブします。**NO**を選択すると、ディスク上に同じ名前のファイルがあったとき、そのサウンドデータはセーブしません。**File name:** フィールドでファイルの名前を変更できます。

4-4. Save a Program & Sounds

MPC2000のメモリー内にあるプログラムを1つずつセーブします。このとき、プログラムで使用されているサウンドデータも一緒にセーブすることもできます。**Save a Program & Sounds**を選択します。**File:** フィールドでセーブするプログラムを選択します。**DO IT [F6]**を押します。



**Save:** フィールドでサウンドも一緒にセーブするかどうかを選択します。**WITH SOUND**を選択するとサウンドも一緒にセーブします。

**Replace same sound:** フィールドで**YES**を選択すると、セーブするサウンド・データの中に、ディスク上のサウンドファイルと同じ名前のサウンドファイルがあった場合、ディスク内のファイルを消去して新しいファイルをセーブします。**NO**を選択すると、ディスク上に同じ名前のファイルがあったとき、そのサウンドデータはセーブしません。

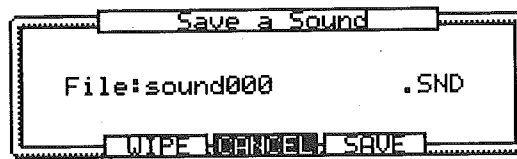
**File:** フィールドにはセーブするプログラムのファイル名が表示されます。

4-5. Save a Sound

MPC2000のメモリー内のサウンドを1つずつセーブします。

**Save a Sound**を選択します。**File:** フィールドでセーブするサウンドを選択します。

**DO IT** [F6]を押します。



**File:** フィールドにはセーブするサウンドのファイル名が表示されます。

**注意:** *Copy Operating System*は、操作が異なりますので別に説明します。

5-1. **WIPE** [F3]を押すと次のウィンドウが表示されます。



**DO IT** [F5]を押すとディスク内のデータをすべて消去してセーブを行います。

5-2. **SAVE** [F5]を押すとセーブを実行します。

## 複数のフロッピーディスクへのセーブ

Save All Program & Soundsなどのように、大量のデータをフロッピー・ディスクにセーブする際、1枚のディスクでは足りなくなることがあります。このような場合、1枚目のディスクへセーブを実行して、ディスクの空き容量が無くなった時点で次のようなウィンドウが表示されます。



この状態で新しいフロッピーディスクに入れ替えます。新しく入れ替えたディスクのデータを消去しても構わない場合は、**WIPE** [F3]を押します。Wipe Diskのウィンドウが表示されますので**DO IT** [F5]を押すと、ディスクの内容を消去して残りのデータをセーブします。新しく入れたディスクの内容を消したくない場合は、Disk is full!!のウィンドウで**SAVE** [F5]を押すとディスクの空きスペースにデータをセーブします。

Disk is full!!ウィンドウが表示されているとき、ディスクを入れ替えないで**WIPE** [F3]や**SAVE** [F5]を押すと、**Change disk to continue!!**というメッセージが表示されますので、ディスクを入れ替えてください。再度実行してください。

**注意：**SCSIドライブにデータをセーブするとき、MPC2000がセーブを実行できるのはMPC2000でフォーマットされたディスクに対してのみです。また、**Device:** フィールドで選択されたディスクがCD-ROMのように書き込みできないディスクの場合もセーブを実行できません。



## システムディスクのコピー

MPC2000は電源を入れるときに、パソコンなどと同様に常にオペレーションシステムのソフトウェアが必要になります。パソコンなどではオペレーションシステムは内蔵のハードディスクに収められており電源投入後自動的にロードされます。MPC2000の場合オペレーションシステムは付属のシステムディスクに収められていますので、電源投入時には必ずシステムディスクが必要になります。システムディスクはMPC2000を機能させるための重要なディスクですから、別のディスクにコピーして常に数枚のシステムディスクを用意しておくことをお勧めします。

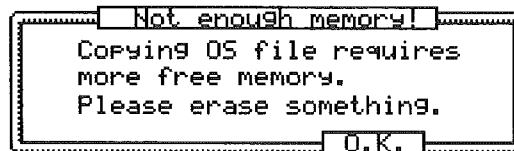
MPC2000のオペレーティング・システム・ファイルは、MPC2000.EXE、MPC2000.SYSの2つのファイルから成り立っています。MPC2000を機能させるためには、これら両方のファイルが無ければなりません。システムディスクのコピーを行うと、これらの2つのファイルがコピーされます。この説明書の中で「オペレーティング・システム・ファイル」と言う場合は、この2つのファイルを含みます。

また、SCSIケーブルで接続したハード・ディスクなどにシステムをコピーしておくことによって、ハード・ディスクからMPC2000を起動することもできます。

**注意：**オペレーティング・システムのコピーは必ずフロッピー・ディスクから行ないます。ハード・ディスクなどにコピーされたオペレーティング・システムをMPC2000を使ってコピーすることはできません。

1. [SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ります。SAVE [F2]を押すと、セーブのスクリーンが表示されます。
2. Type: フィールドでCopy Operating Systemを選択し、MPC2000のディスクドライブにコピーしたいシステムディスクを挿入します。DO IT [F6]を押すと、オペレーティング・システム・ファイルをロードします。

**注意：**DO IT [F6]を押すと、システムディスクのオペレーティング・システム・ファイルを一旦シーケンス・メモリーにロードします。このとき、シーケンスメモリーに空きが無いと次のようなウィンドウが表示されます。



O.K. [F5]を押すとディスク・モードのセーブスクリーンに戻りますので、メモリー内のシーケンスデータを削除してやり直してください。

ディスクドライブに挿入したディスクにオペレーティング・システム・ファイルが見つからない場合は、Wrong disk!!と表示されます。ディスクを確認してやり直してください。

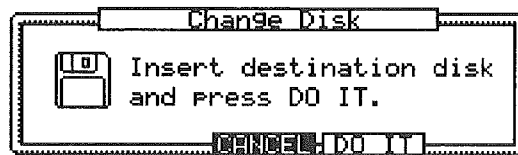
3. オペレーティング・システム・ファイルのロードが終了すると、次のようなウィンドウが表示されます。



ウィンドウ左側には、ロードしたオペレーティング・システム・ファイルの情報が表示されています。

**Device:** フィールドでコピー先のディスクを選択します。

**Device:** フィールドでFLOPPYを選択してDO IT[F5]を押すと次のようなウィンドウが表示されます。



システムディスクを取り出して、コピー先のディスクをMPC2000のディスクドライブに挿入します。

DO IT[F5]を押すとコピーを実行します。

**注意:** コピー先のディスクはあらかじめフォーマットされていなければなりません。

**Device:** フィールドでSCSIを選択した場合、DO IT[F5]を押すとコピーを実行します。

## SCSIドライブによるMPC2000の起動

ハードディスクなど外部SCSIドライブにオペレーティング・システム・ファイルをコピーしておくことで、システムディスクのフロッピーを使わずにMPC2000を起動することができます。

前述の方法で外部SCSIドライブにOSを保存しておきます。

外部SCSIドライブの電源が入っている状態でMPC2000を立ち上げると、MPC2000はまずフロッピーを読みにいき、つづいてSCSI IDの0から順番にシステムを探しにいきます。

システムファイルが見つかり、MPC2000はロードを開始します。

## APSファイル、ALLファイルのオートロード機能

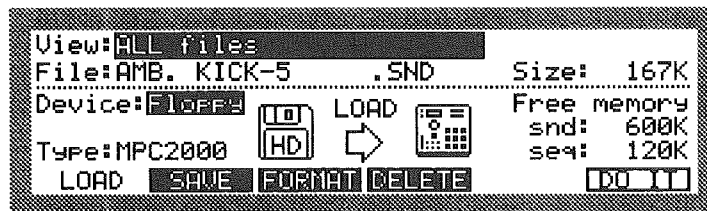
オペレーティング・システムとその他のファイルは、同じ1枚のディスクに入れておくことができます。APSファイルやALLファイルの入ったディスクにオペレーティング・システムをコピーして、そのディスクでMPC2000を起動すれば、システムをロードした後、APSやALLファイルを自動的にロードすることができます。

## ファイルのロード

ディスクからファイルをロードします。MPC2000がロードできるのは以下のファイルです。

_____	.SND	サウンドファイル
_____	.SEQ	シーケンスファイル
_____	.ALL	シーケンスとソングのセットのファイル
_____	.MIDI	スタンダードMIDIファイル
_____	.PGM	プログラムファイル
_____	.APS	複数のプログラムのセット
_____	.WAV	PCのウェーブファイル

1. [SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ると、ロード・スクリーンが表示されています。



2. **Device:** フィールドでロードするディスクを選択します。フロッピー・ディスクにセーブする場合は**FLOPPY**を選択します。外部のSCSIドライブにデータをセーブするときは、該当するSCSI IDを選択します。

### ・ Type:

**Device:** で選択されたドライブの情報を表示します。

MPC2000	MPC2000でフォーマットされたディスク
MPC3000	MPC3000のディスク
S3000	S3000シリーズのディスク
S1000	S1000シリーズのディスク
PC	MS-DOSフォーマットのディスク
????	未フォーマットのディスクか他のフォーマットのディスク

### ・ Size:

**File:** フィールドで選択したファイルのデータ・サイズを表示します。

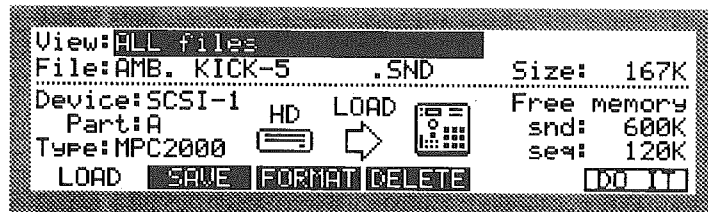
### ・ Free memory snd:

MPC2000のサウンド・メモリーの空き容量です。

・ Free memory end:

MPC2000のシーケンス・メモリーの空き容量です。

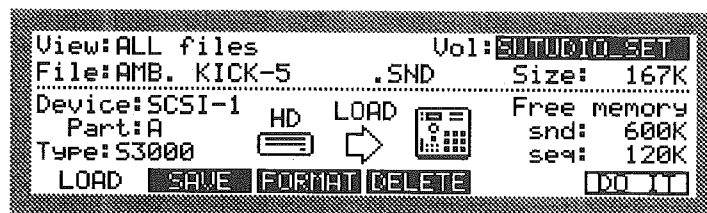
注意: Device: フィールドでSCSIを選択すると、スクリーンにPart: フィールドが現れます。



ロードするパーティションを選択します。

パーティションはハードディスクなど大容量のディスクを使用する際、ディスクのスペースを区切って使用することでファイルの管理をやすくするためのものです。パーティションはディスクをフォーマットする際に設定します。

S1000/S3000のCD-ROMのデータをロードする場合、View: フィールドの右側にVol: フィールドが表示されます。

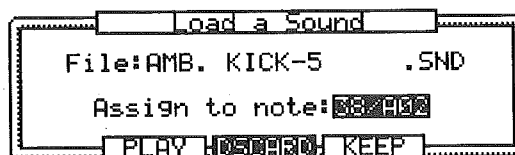


S1000/S3000のディスクは、パーティションの中がボリュームという単位でさらに区切られてますので、ロードするファイルを選択する際は、Part: フィールドでパーティションを選んで、次にVol: フィールドでボリュームを選択し、File: フィールドでサウンドを選択するようになります。

View: フィールドでは、File: フィールドで表示するファイル・タイプを選択することができます。View: フィールドでは特定の拡張子を選択できます。これによりFile: フィールドには、View: フィールドで選択した拡張子のファイルだけが表示されます。ディスク上にファイルが多数ある場合、目的のファイルを見つけるのに役立ちます。

3. File: フィールドでロードするファイルを選択します。選択したファイルにより以降の操作が若干変わります。

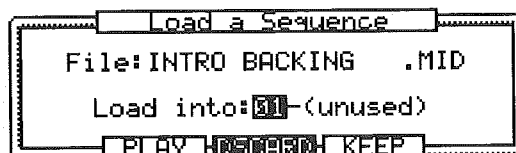
- 4-1. .SND(サウンド)ファイル、.WAV(ウェーブ)ファイルを選択した場合  
**DO IT [F6]**を押すとサウンドファイルをロードします。ロードが終了すると次のウィンドウが表示されます。



**File:**にはロードしたサウンドのファイル名が表示されます。  
**PLAY [F3]**を押すとロードしたサウンドを聞くことができます。  
**Assign to note:**フィールドで、ロードしたサウンドをアサインするノートナンバー/ドラム・パッドを選択します。[DATA]ホイールを回すか、パッドを叩いて直接選択することもできます。どのノートナンバーにもアサインしたくないときは[DATA]ホイールを回して---/OFFを選択します。  
**KEEP [F5]**を押すとロードしたサウンドが設定したドラム・パッドにアサインされます。

ロードしたサウンドが気に入らない場合は、**DISCARD [F4]**を押すことでロードしたデータを破棄することができます。

- 4-2. .SEQ(シーケンス)ファイル、.MID(スタンダードMIDIファイル)ファイルのロード  
**DO IT [F6]**を押すとサウンドファイルをロードします。ロードが終了すると次のウィンドウが表示されます。



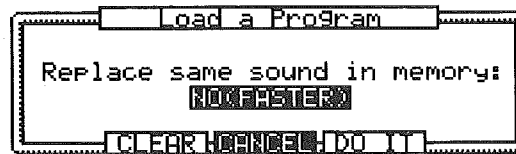
**File:**にはロードしたシーケンスデータのファイル名が表示されます。  
**PLAY [F3]**を押すとロードしたシーケンスデータを聞くことができます。  
**Load into:**フィールドで、シーケンスデータをアサインするシーケンスナンバーを選択します。  
**KEEP [F5]**を押すとロードしたシーケンスデータが設定したシーケンスナンバーにアサインされます。

ロードしたシーケンスデータが気に入らない場合は、**DISCARD [F4]**を押すことでロードしたデータを破棄することができます。

4.3. .PGM(プログラム)ファイルのロード

プログラム・ファイルのロードでは、選択したプログラムと、それにアサインされているサウンドも一緒にロードされます。

**DO IT** [F6]を押すと次のウィンドウが表示されます。

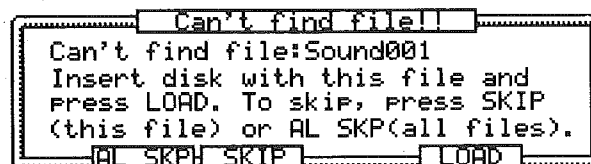


**Replace same sound in memory:** フィールドでは、ロードしたいプログラムにアサインされているサウンドが、すでにMPC2000に存在するときに、メモリー内のサウンドをディスクのサウンドに置き換えるかどうかを設定します。**YES**に設定すると、メモリー内のサウンドとロードするサウンドに同じ名前のものがある場合に、すべてディスクのデータに置き換えられます。**NO**に設定すると、同じ名前のサウンドはロードされずにメモリー内にあるものが使用されます。

**CLEAR** [F3]を押すとメモリー内のプログラムとサウンドのデータを消去してロードを行います。

**DO IT** [F5]を押すと、選択したプログラムは新しいプログラムとしてロードされます。ロードが終了すると、そのロードしたプログラムが選択された状態になりますので、ドラム・パッドで演奏することができます。

**注意:** プログラムのロード中ディスク内に、プログラムにアサインされているサウンド・ファイルが見つからない場合は、次のウィンドウが表示されます。



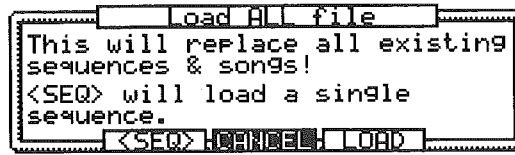
**Can't find file:** フィールドに表示されているサウンドの入っているディスクをいれて**LOAD** [F5]を押してください。セーブ時に複数のフロッピー・ディスクにわたってセーブを行なった場合は、続きのディスクに入れ替えて**LOAD** [F5]を押してください。

**SKIP** [F3]を押すと、見つからないサウンド・ファイルをスキップして、次のサウンド・ファイルをロードすることができます。さらに見つからないサウンド・ファイルがある場合は、再び上のウィンドウが表示されます。

**AL SKP** [F2]を押すと、それ以降のサウンド・ファイルのロードを中止します。

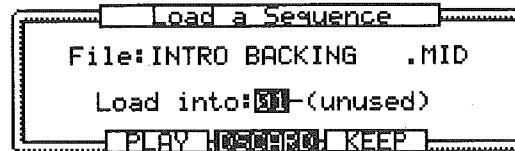
## 4.4 .ALL(オール)ファイルの場合

DO IT [F6]を押すと次のウィンドウが表示されます。



LOAD [F5]を押すと、全シーケンス・ファイルと全ソング・ファイルがロードされます。このとき、メモリ内にあったシーケンス・ファイルとソング・ファイルのデータはすべて失われますので注意してください。

<SEQ> [F3]を押すと、ALLファイル内のシーケンスを1つ1つ選択してロードすることができます。



ここでの操作は、「シーケンス・ファイル(.SEQ)、スタンダードMIDIファイル(.SMF)のロード」と同様です。

## 4.5 .APS(オールプログラム)ファイルの場合

APSファイルのロードでは、プログラムと、それにアサインされているサウンドも一緒にロードされます。

DO IT [F6]を押すと次のウィンドウが表示されます。

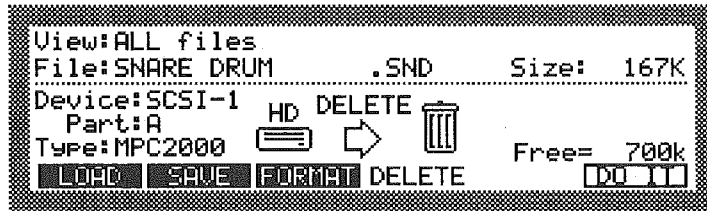


LOAD [F5]を押すと、プログラム・ファイルとサウンド・ファイルがロードされます。このとき、メモリ内にあるプログラム、サウンドデータはすべて失われますので注意してください。

## ディスク上のファイルのデリート

ディスク上の選択したファイルを消去することができます。

1. [SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キーの3)を押して、ディスク・モードを表示したあと、DELETE[F5]を押すと、デリート・モードのスクリーンが表示されます。



2. **Device:** フィールドでデリートしたいファイルの入ったディスクを選択します。フロッピー・ディスクのファイルを消去する場合は**FLOPPY**を選択します。外部のSCSIドライブのファイルをデリートするときは、該当するSCSI IDを選択します。

・ **Type:**

**Device:** で選択されたドライブの情報を表示します。

MPC2000	MPC2000でフォーマットされたディスク
MPC3000	MPC3000のディスク
S3000	S3000シリーズのディスク
S1000	S1000シリーズのディスク
PC	MS-DOSフォーマットのディスク
????	未フォーマットのディスクか他のフォーマットのディスク

**注意:** MPC2000でデータのデリートが行えるのは、MPC2000でフォーマットしたディスクに対してだけです。**Type:** フィールドにMPC2000以外の表示がされている場合は、デリートを実行できません。また、**Device:** フィールドで選択されているディスクがCD-ROMのように読み出し専用の場合も、デリートを実行することはできません。

・ **Size:**

**File:** フィールドで選択したファイルのファイル・サイズを表示します。

**View:** フィールドでは、**File:** フィールドで表示するファイル・タイプを選択することができます。**View:** フィールドでは特定の拡張子を選択できます。これにより**File:** フィールドには、**View:** フィールドで選択した拡張子のファイルだけが表示されます。ディスク上にファイルが多数ある場合、目的のファイルを見つけるのに役立ちます。

**File:** フィールドでデリートするファイルを選択して、**DO IT**[F6]を押すと、確認のウィンドウが現れます。**DO IT**[F5]を押すとデリートが実行されます。



## 第10章

*MIDI/SYNCモード*

*OTHERモード*

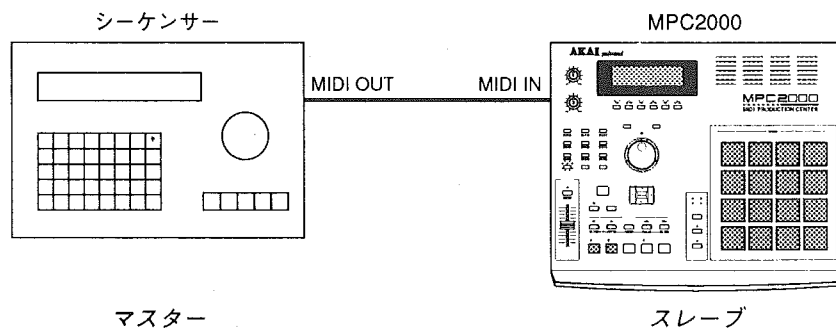
## MIDI/SYNCモード

MPC2000は、MIDI CLOCK、MIDI TIME CODE、MIDI MACHINE CONTROLの同期メッセージに対応しています。これによって、他のシーケンサーとシンクさせたり、またMIDI MACHINE CONTROLに対応したMTR(マルチ・トラック・レコーダー)を使用すれば、MPC2000からMTRをコントロールすることも可能になります。

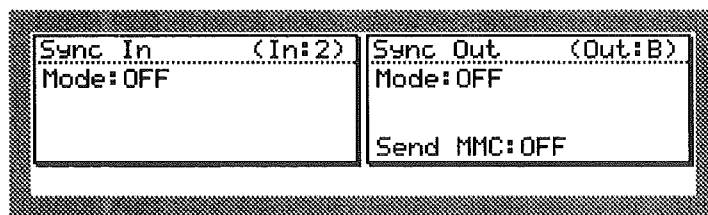
MPC2000を単体で使用する場合や、他のシーケンサーやMTRを使わずに、MPC2000にMIDI音源を接続して使用する場合は、ここで設定を行なう必要はありません。

### MPC2000を他のシーケンサーに同期させる

他のシーケンサーをマスターにして、それにMPC2000を同期させる場合は、マスターとなるシーケンサーのMIDI OUTとMPC2000のMIDI INを接続します。



[SHIFT]キーを押しながら[MIDI/SYNC](テン・キーの9)を押して、MIDI/SYNCモードのスクリーンを表示します。



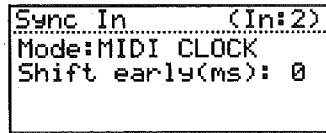
MPC2000をスレーブにしてMIDIの同期信号を受信するには、左側のSync Inのウィンドウで設定を行ないます。

**In:** フィールドでシンクイン情報を受信するMIDI INを選択します。

**Mode:** フィールドで、受信する同期信号の種類をMIDI CLOCK、MIDI TIME CODEのどちらを使うか選択します。

◆MIDI CLOCK

MIDI CLOCKは、ほとんどのシーケンサーが対応している標準的なシンク(周期)信号です。これ自体に絶対時間の設定は持っていません。MIDI CLOCKを使用した場合、曲のテンポは、マスターになるシーケンサーの設定によって決まります。

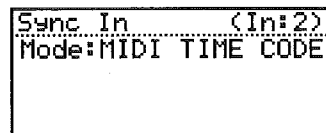


Shift early(ms):

同期演奏をするときに、マスター側に対してタイミングをずらすオフセット値を設定します。通常は0に設定しておきます。

◆MIDI TIME CODE (MTC)

MIDI CLOCKとは異なり、絶対時間を持った同期信号です。MTCはテンポの情報を持っていませんので、テンポチェンジなどは、マスターの機器とMPC2000それぞれで行う必要があります。



MTCでシンクを行う場合、マスターとスレーブの機器同志で、同じframe rateも設定しなければなりません。また、MTCシンク時には、シーケンス、ソングごとにスタートする時間を設定できます。シーケンスに関してはメインスクリーン、ソングに関してはソングスクリーンのNow: フィールドで[OPEN WINDOW]キーを押して表示されるウィンドウで行います。

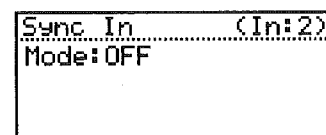


SMPTE start time: ここで設定した時間のタイムコードを受信すると再生がスタートします。

SMPTE frame rate: タイムコードのフレームレートを設定します。

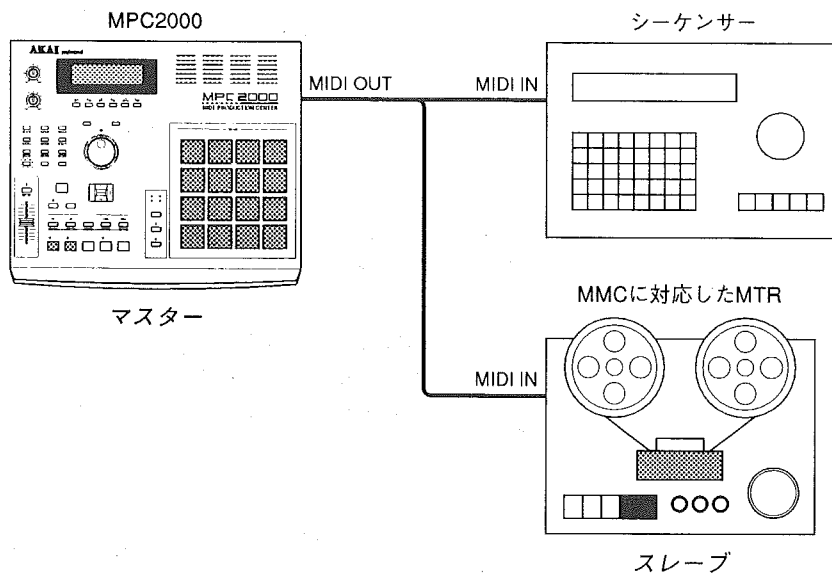
◆OFF

Mode: をOFFに設定すると、MIDIによる同期信号は無視されます。



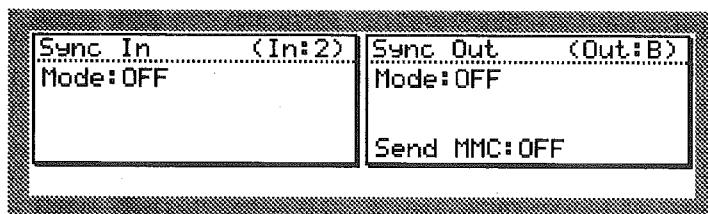
## MPC2000に他のシーケンサーやMTRを同期させる

MPC2000をマスターにして、これに他のシーケンサーやMTRを同期させます。この場合、MPC2000のMIDI OUTと、他のシーケンサーやMTRのMIDI INを接続します。



**注意：**MTR(マルチ・トラック・レコーダー)をMPC2000に同期させるためには、MIDI MACHINE CONTROLに対応した機種が必要です。

[SHIFT]キーを押しながら[MIDI/SYNC](テン・キーの9)を押して、MIDI/SYNCモードのスクリーンを表示します。



MPC2000をマスターにしてMIDIの同期信号を送信するには、右側のSync Out.のウィンドウで設定を行ないます。

まず、Out.: フィールドでシンク情報を出力するMIDI OUTを選択します。  
Mode: フィールドで、送信する同期信号の種類をMIDI CLOCK、MIDI TIME CODEのどちらを使うか選択します。

◆MIDI CLOCK

MIDI CLOCKは、ほとんどのシーケンサーが対応している標準的なシンク(周期)信号です。MIDI CLOCKを使用した場合、MPC2000のテンポが他のシーケンサーをコントロールします。

```

Sync Out      (Out:B)
-----
Mode:MIDI CLOCK

Send MMC:OFF
    
```

◆MIDI TIME CODE

MIDI CLOCKとは異なり、絶対時間を持った同期信号です。MTCはテンポの情報を持っていませんので、テンポチェンジなどは、マスターの機器とMPC2000それぞれで行う必要があります。

```

Sync Out      (Out:B)
-----
Mode:MIDI TIME CODE

Send MMC:OFF
    
```

MTCでシンクを行う場合、マスターとスレーブの機器同志で、同じframe rateも設定しなければなりません。また、MTCシンク時には、シーケンス、ソングごとにスタートする時間を設定できます。シーケンスに関してはメインスクリーン、ソングに関してはソングスクリーンのNow: フィールドで[OPEN WINDOW]キーを押して表示されるウィンドウで行います。

```

Time Display
-----
Display style:BAR:BEAT:CLOCK
SMPTE start time:00h00m00s00f00
SMPTE frame rate:30D
-----
SYNC:CLOSE
    
```

SMPTE start time: ここで設定した時間のタイムコードを受信すると再生がスタートします。

SMPTE frame rate: タイムコードのフレームレートを設定します。

Send MMC:

MIDIマシン・コントロールを送信するかどうかを設定します。

◆OFF

Mode: をOFFに設定すると、MIDIによる同期信号は送信されません。

```

Sync Out      (Out:B)
-----
Mode:OFF

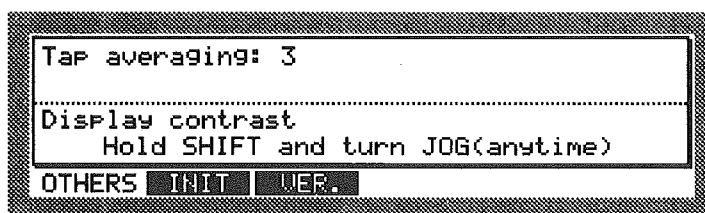
Send MMC:OFF
    
```

## OTHERモード

このモードでは、[TAP TEMPO]キーでテンポを決めるときの設定、データのインシヤライズなどを行いません。また、MPC2000のオペレーティング・システムのバージョンもここで確認できます。

## OTHERSスクリーン

[SHIFT]キーを押しながら[OTHER](テン・キーの8)を押すと、OTHERモードのスクリーンが表示されます。



### Tap averaging:

[TAP TEMPO]キーを叩いてテンポを設定するときに、何回の平均値をとるかを設定します。

[TAP TEMPO]キーでテンポを決めるときに、直前の何回分の平均値を計算するかを設定します。

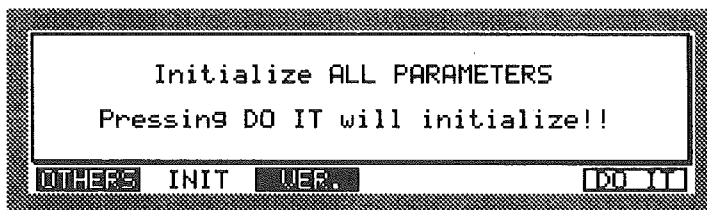
大きめの値に設定すると、得られるテンポは正確になりますが、急激なテンポの変化に対応できません。

小さめの値に設定すると、急激なテンポの変化に対応できますが、表示するテンポのバラつきが大きくなります。

[SHIFT]キーを押しながら[DATA]ホイールを回して、LCDのコントラストを設定することができます。これは、どのモードが表示されていても設定することができます。

## INITスクリーン

[SHIFT]キーを押しながら[OTHER](テン・キーの8)を押して、OTHERモードのスクリーンを表示し、INIT[F2]を押してINITのスクリーンを表示します。

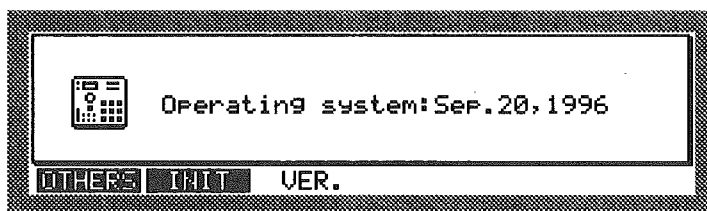


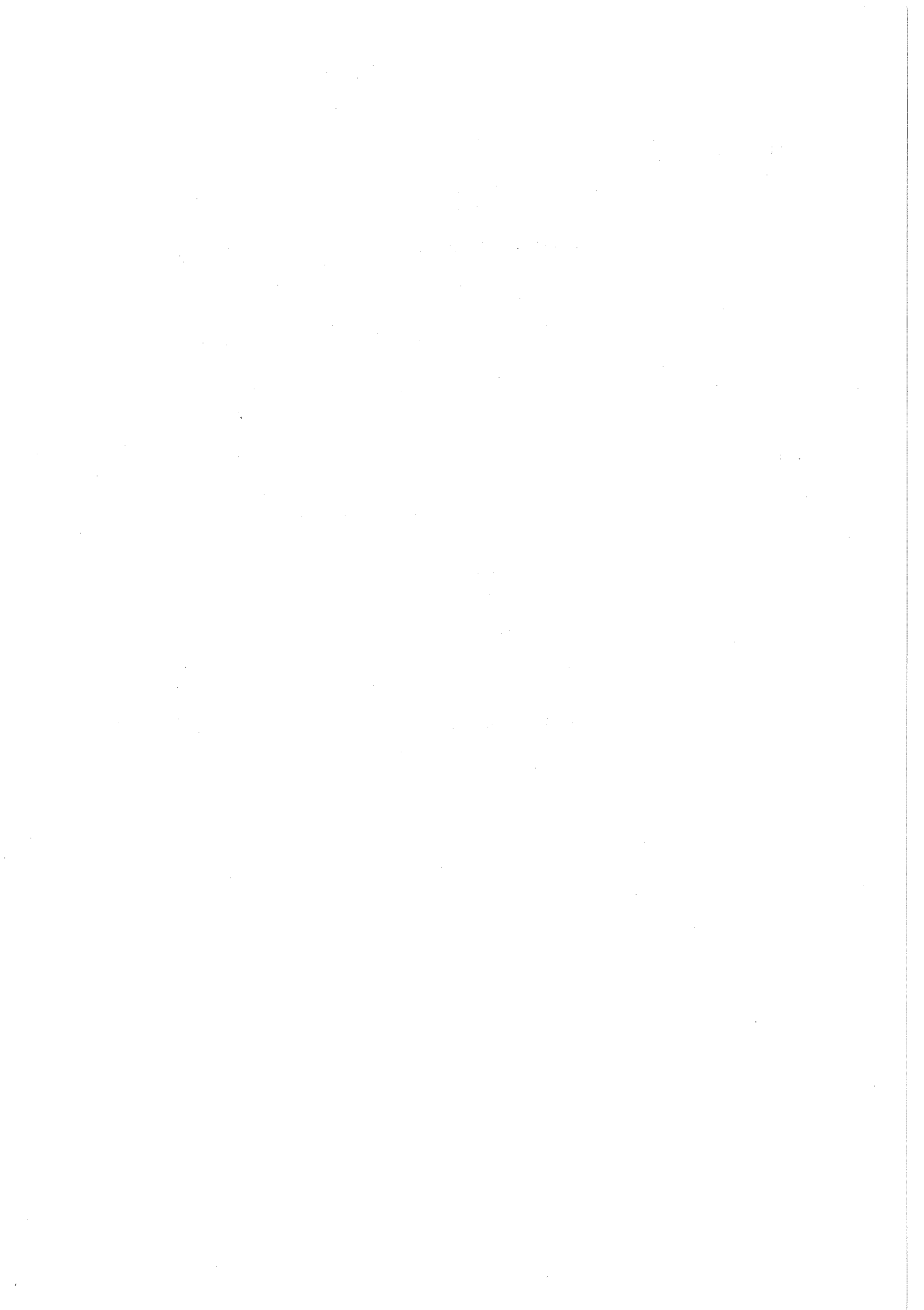
MPC2000のメモリ内にあるデータを消去して、パラメータを初期化します。

## VER.スクリーン

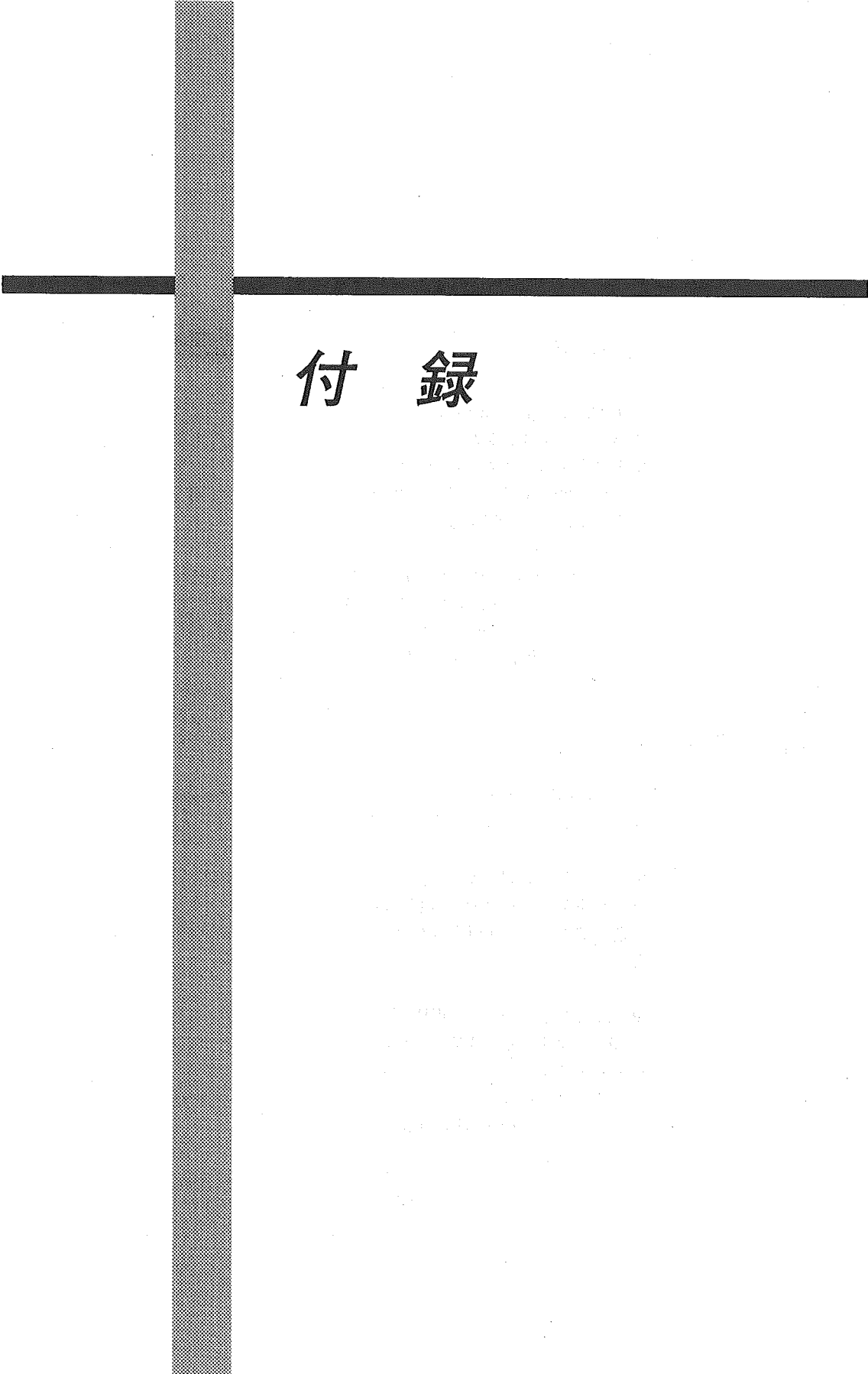
[SHIFT]キーを押しながら[OTHER](テン・キーの8)を押して、OTHERモードのスクリーンを表示し、VER.[F3]を押してバージョンのスクリーンを表示します。

ここには、現在MPC2000にロードされているオペレーティング・システムのバージョンが表示されます。







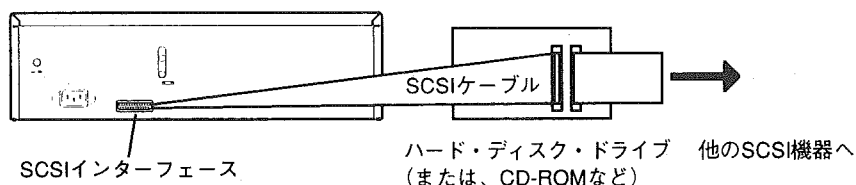


付 録

## SCSIドライブ使用上の注意

### 外部SCSIドライブの接続

ここでは、ハード・ディスク・ドライブなどのSCSI機器との接続について説明します。



MPC2000は25pinのSCSI端子を装備しており、SCSIケーブルにより接続することでハードディスクなどにデータのロード/セーブが行えます。SCSI機器はSCSI IDを設定することで複数のSCSI機器を同じSCSIバス上に接続することができます。MPC2000では、複数のSCSI機器が接続されている場合、IDナンバーで作業するディスクを選択することができます。

**注意：**現在、ハードディスクなど、たくさんの種類のSCSIドライブがありますが、その中の全部がMPC2000と接続できるわけではありません。使用できるドライブに関しては、お買い上げの販売店または赤井電機・電子楽器部サービスグループにお問い合わせください。

### SCSIケーブル

常に、高品質のケーブルを使用してください。安物の品質の悪いケーブルを使用すると、データ・エラーを生じることがあります。

SCSIケーブルには、ケーブルと端子がシールドされたタイプのもの、フラット・リボン・タイプの2種類があります。フラット・リボン・タイプのは、機器内部の接続に使用するものなので、必ずシールドされたタイプのもを使用してください。

SCSI端子は、それぞれ個別に接地されている必要があります。シールドされたSCSIケーブルでも、片側しか接地していないケーブルは信頼性に欠けるのでお勧めできません。ワープロのファイルなどのように小さいデータをやりとりする場合は問題ないかもしれませんが、サンプル・データのように大きなデータの場合には、これに起因する問題点が報告されています。

フラット・リボン・タイプのは、それぞれ個別に接地されているので信頼性がありますが、内部機器接続用のためシールドが十分ではありません。このため、ディスク・ドライブの駆動によって(特に、オーディオ・ケーブルとSCSIケーブルが平行している場合)オーディオ信号にノイズが発生することがありますので、注意が必要です。

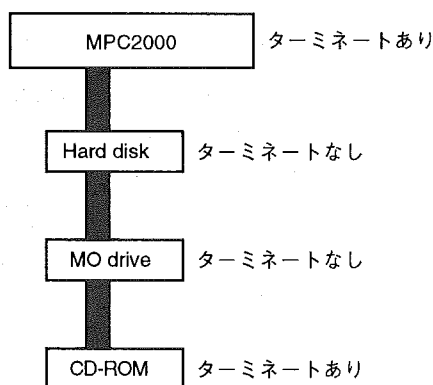
## SCSI ID

ひとつのSCSIバスに接続されるSCSI機器のSCSI IDは、重ならないようにする必要があります。例えば、MPC2000のIDは6番ですから、MPC2000に接続するSCSI機器のIDは6番以外でなければなりません。外部に接続するSCSI機器のIDの設定に関しては、その機器の取扱説明書で確認してください。

## ターミネーション

SCSI機器を接続するときは、チェーンの両端の機器をターミネートすることが必要です。このための抵抗器は、ほとんどのSCSI機器購入の際に取り付けられています。

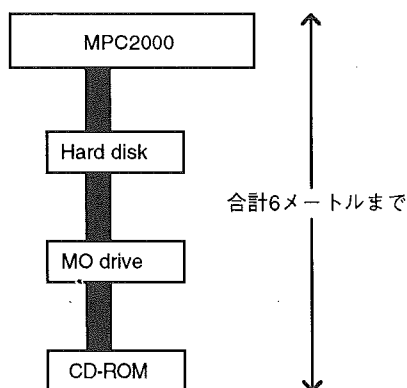
MPC2000は、チェーンの端なので、内部でターミネートされています。チェーンの間にある機器はターミネートを行わないでください。



ターミネートを誤るとデータ・エラーの原因となりますので、正しくターミネートを行ってください。詳しくは、お近くのAKAI代理店、または赤井電機・電子楽器事業部・サービス係にお問い合わせください。

## SCSIケーブルの長さ

SCSIチェーンでのトータル長さは6メートルを越えてはなりません。ここで言う“トータル長さ”とは、機器間のケーブルの長さの合計ではなく、機器自体も含めたチェーンの最初から最後までまでの長さです。SCSIチェーンがこの長さを越えると、データ・エラーの原因となります。



## オプションのインストール—サービス・テクニシャンへ

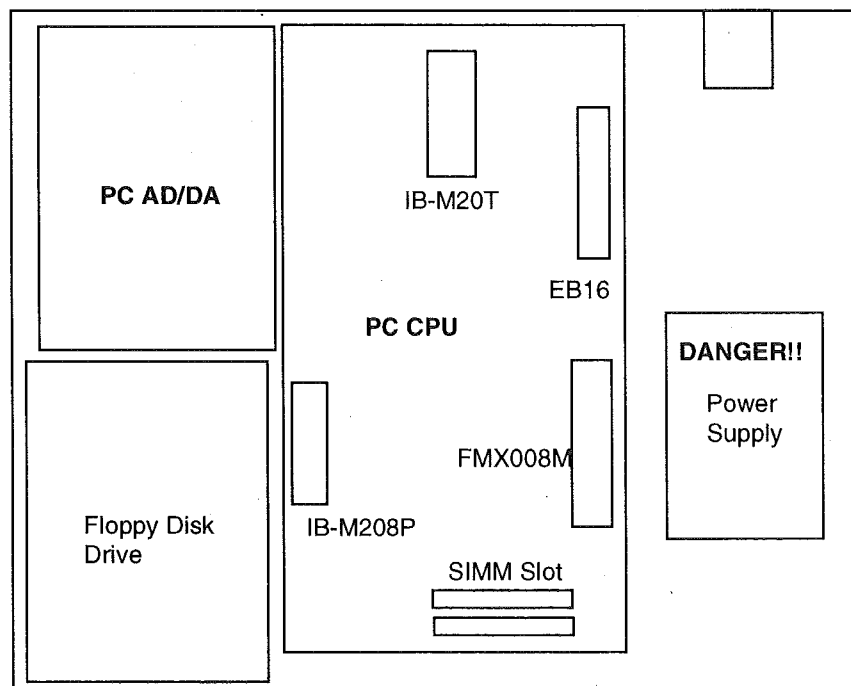
MPC2000では、オプションとして、IB-M208P(8パラ・アウトおよびデジタルI/O)、SMPTE I/O、EB16(マルチ・エフェクト・プロセッサ)、拡張メモリーを追加することができます。

**重要な注意：**

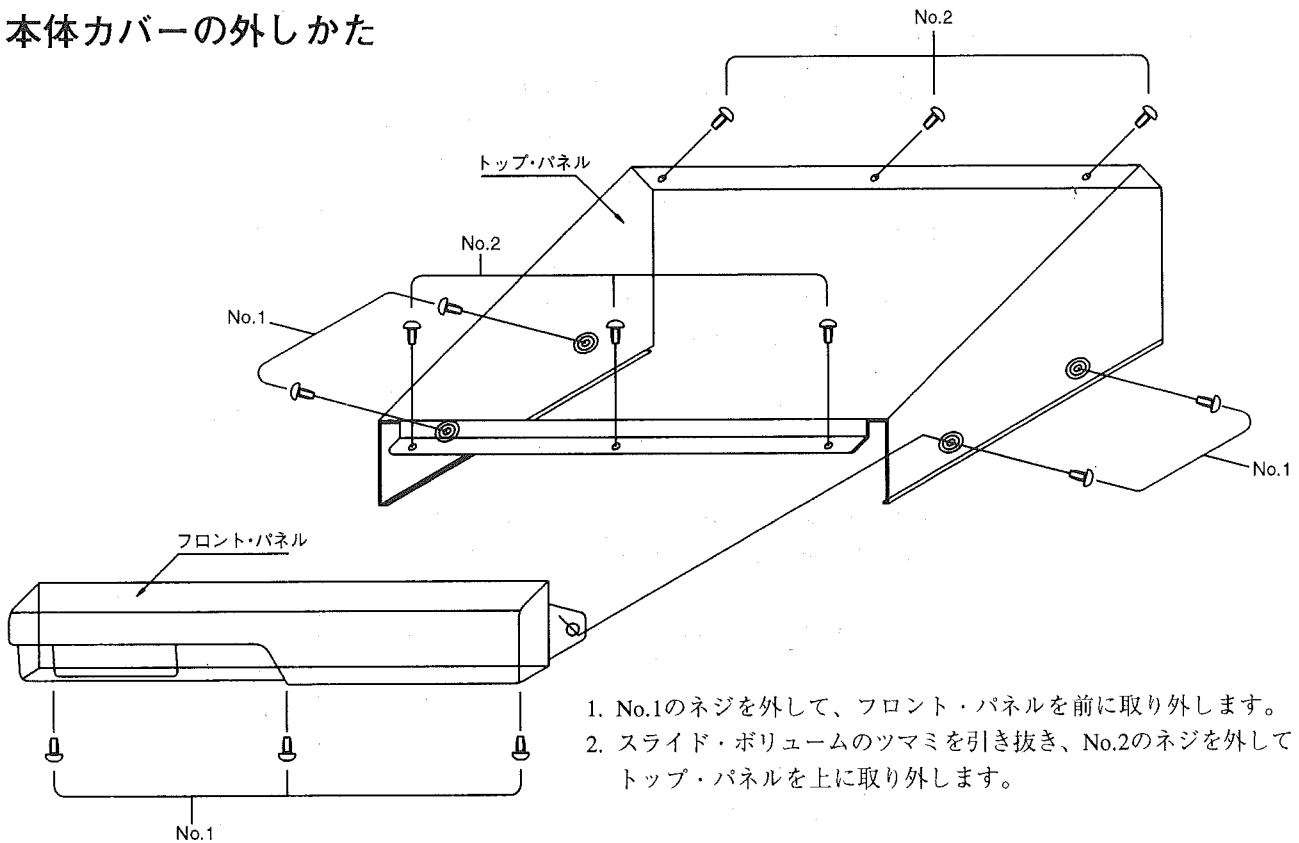
オプション類に関して、詳しくはAKAI電子楽器事業部国内営業部、またはお買い上げの販売店にご相談ください。  
また、オプション類の取り付けは、AKAI電子楽器事業部サービス係で行ってください。個人で取り付けを行うと、故障など思わぬトラブルの原因となります。

### MPC2000 オプション・ボードの位置

SMPTEボード(IB-M20T)、エフェクト・ボード(EB16)、フラッシュROM(FMX008M)、8パラ・アウト(IB-M208P)

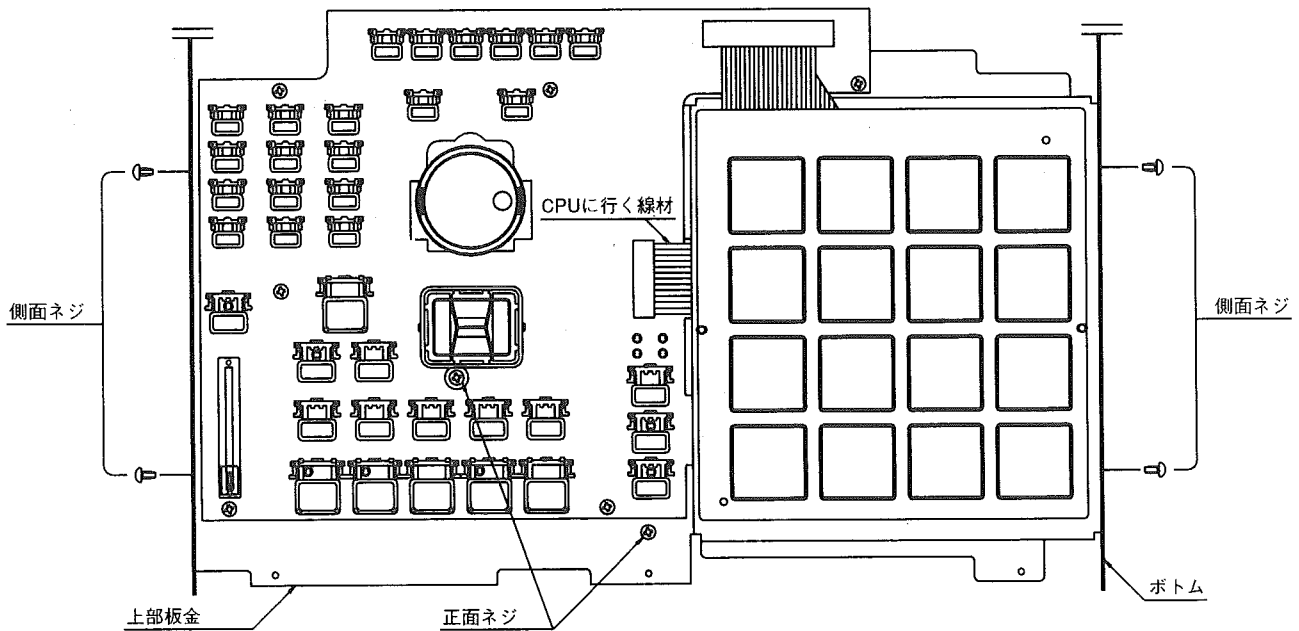


## 本体カバーの外しかた



1. No.1のネジを外して、フロント・パネルを前に取り外します。
2. スライド・ボリュームのつまみを引き抜き、No.2のネジを外してトップ・パネルを上に取り外します。

## オペレーション基板の外しかた



1. 本体側のネジ(4ヶ所)と、正面のネジ(2ヶ所)を外して、ボトムから、上の板金を基板が付いた状態のまま取り外します。
2. 上の板金を取り外す際、オペレーション基板から下のCPU基板に、線材が1ヶ所付いているので、コネクタ(CPU側)を外すことを忘れないようにしてください。

## 拡張メモリーのインストール

MPC2000では、SIMMを使って内蔵メモリーを32Mbyteまで拡張することができます。あらかじめ2Mbyteのメモリーが直付けされていて、SIMMをインストールするためのスロットが2つ用意されています。SIMMをやや斜めに挿入し、カチッと音がするところまで固定します。SIMMによって異なる仕様があり、ボードの両側にメモリー・チップが搭載されている場合もありますので、必ずしも「MPC2000の正面に部品を向けて挿入する」などという表現は使えませんが、ボードの挿入方法は一つしかありませんので問題はないと思います。ただし、無理な力を加えるとSIMMが折れる場合がありますので、ご注意ください。

SIMMは、種類によって、アクセス・スピードが異なるものがあります。MPC2000では、70nS(ナノ秒)以下のものを使用します。

また、SIMMにはいろいろな容量のものがありますが、MPC2000では、次のような組み合わせでインストールすることができます。

Internal	SIMMスロット 1	SIMMスロット 2	合計
2M	なし	なし	2M
2M	4M	なし	6M
2M	4M	4M	10M
2M	16M	なし	18M
2M	16M	4M	22M
2M	16M	16M	32M*

\* 16MのSIMMを2枚インストールした場合は、CPU基板上の2Mbyteは認識されません。

**注意：**メモリー・チップは静電気に敏感です。次の安全策にご留意ください。

- ・ ボードを拡張するときにはMPC2000の電源を抜いてください。
- ・ SIMMボードに静電気防止用のリスト・ストラップが付属されている場合はストラップをMPC2000の筐体につけることをおすすめします。リスト・ストラップなどのアクセサリが付属されていない場合は、アース付き金属に触れて静電気を放電してからボードを触ってください。
- ・ 必ずメモリー・ボードの端を持ってください。ボードの部品には手を触れないようにしてください。
- ・ 静電気を最小限にするにはカーペットや湿度の低い場所を避けてください。

## 仕様

### 一般

- ・ ディスプレイ : 248×60ドット・グラフィックLCD
- ・ ディスク・ドライブ : 3.5インチ2HD/2DD
- ・ 寸法 : 405(W)×126(H)×328(D)mm
- ・ 重量 : 6.3 kg
- ・ 電源の条件 : AC100V 50/60Hz 23W
- ・ メモリ拡張スロット : 2 72ピンSIMM(70ns)

### サウンド・ジェネレーター

- ・ サンプルング・レート : 44.1 kHz(周波数特性: 20 Hz-20 kHz)
- ・ サンプルング容量 : 2MB標準(21.9秒モノまたは10.9秒ステレオ)、32MBまで拡張可能
- ・ データ形式 : 16ビット・リニア
- ・ ダイナミック・フィルタリング : 1ボイス当たり12dB/octダイナミック・レゾナント・ローパス・フィルター
- ・ メモリーの最大サウンド数 : 128
- ・ サウンドプログラムの数 : 24
- ・ 1プログラム当たりのサウンド・アサイメント : 64
- ・ 同時発音数 : 32

### シーケンサー

- ・ 最大ノート : 100,000
- ・ レゾリューション : 4分音符=96分割(ppq)
- ・ シーケンス : 99
- ・ 1シーケンス当たりのトラック数 : 64
- ・ MIDI出力チャンネル : 32(16チャンネル×2出力ポート)
- ・ ソング・モード : 20ソング、1ソングあたり250ステップ
- ・ ドラム・パッド : 16(ベロシティとプレッシャー付き)
- ・ ドラム・パッド・バンク : 4
- ・ 同期モード : MIDIクロック、SMPTE<sup>(\*)</sup>(オプション)。サポートされているSMPTEフレーム速度は、24、25、29.97ドロップと30。

### リア・パネル入出力

- ・ 録音入力感度(LとRの両方) : 1/4インチ・ステレオ×2、バランス  
-40dBu、input imp. 39k $\Omega$ ；最大入力レ  
ベル+10dBu
- ・ デジタル・サンプリング入力 : RCA-pin x 1、S/PDIF(オプション)
- ・ デジタル・マスター出力 : RCA-pin x 1、S/PDIF(オプション)
- ・ ステレオ出力 : 1/4インチ・フォン×2、アンバランス  
+11dBu、output imp. 100 $\Omega$ (オプシ  
ョン)；最大出力レベル+17dBu
- ・ 8 インディビジュアル出力レベル : 1/4インチ・フォン×8、アンバランス  
+11dBu、output imp. 100 $\Omega$ (オプシ  
ョン)；最大出力レベル+17dBu
- ・ ヘッドホン出力 : 1/4インチ・ステレオ×1、200mW/32 $\Omega$
- ・ MIDI入力 : 5ピンDIN×2
- ・ MIDI出力 : 5ピンDIN×2(独立)
- ・ SCSIポート : 1 (Apple 25ピンDタイプSCSIコネクタ)

### オプション

- ・ EB16 : マルチ・エフェクト・プロセッサ・ボード<sup>(\*)</sup>
- ・ FMX008M : 8MBフラッシュROMボード<sup>(\*)</sup>
- ・ IB-M208P : 8パラ・アウトおよびデジタル入出力ボード
- ・ IB-M20T : SMPTEボード<sup>(\*)</sup>

### 標準アクセサリ

- ・ 電源ケーブル : 1
- ・ フロッピー・ディスク : 4 (OSディスク×1、サウンド・ライブラリ・デ  
ィスク×3)
- ・ 取扱説明書 : 1

※<sup>(\*)</sup>は、バージョン1.0ではサポートしていません。将来、オペレーティング・システムがアップグレードされた際に対応します。

$$0\text{dbu} = 0.775\text{Vrms}$$



## MIDIインプリメンテーション・チャート

ここでは、MPC2000用のMIDIインプリメンテーション・チャートがあります。一つはシーケンサー・セクション用、もう一つはパッドとサウンド・ジェネレーター・セクション用と2つのチャートがあります。これらのチャートは、MPC2000とその他のご使用中のMIDI楽器の間に不一致があるかどうかを判断するためのものです。

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

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

モード1: オムニ・オン、ポリ  
モード3: オムニ・オフ、ポリ

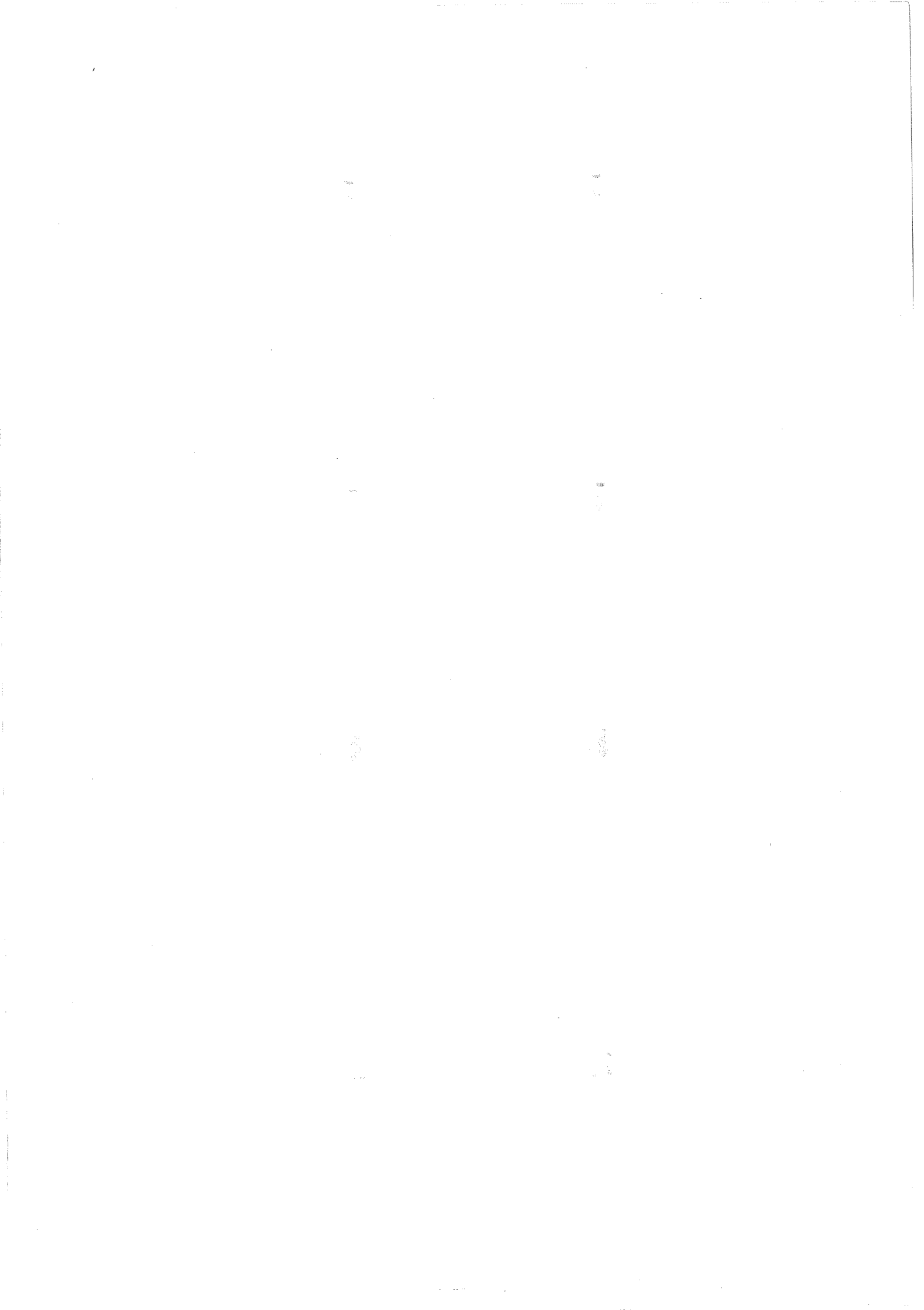
モード2: オムニ・オン、モノ  
モード4: オムニ・オフ、モノ

○: あり  
×: なし

：MPC2000(シーケンサー・セクション) MIDIインプリメンテーション・チャート バージョン1.0

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

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



**AKAI**

961210-1

APC ©  
Printed in Japan