




MFLC 4000
Music Production Center

Version 1.33 追補版

AKAI
professional

使用説明書

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。



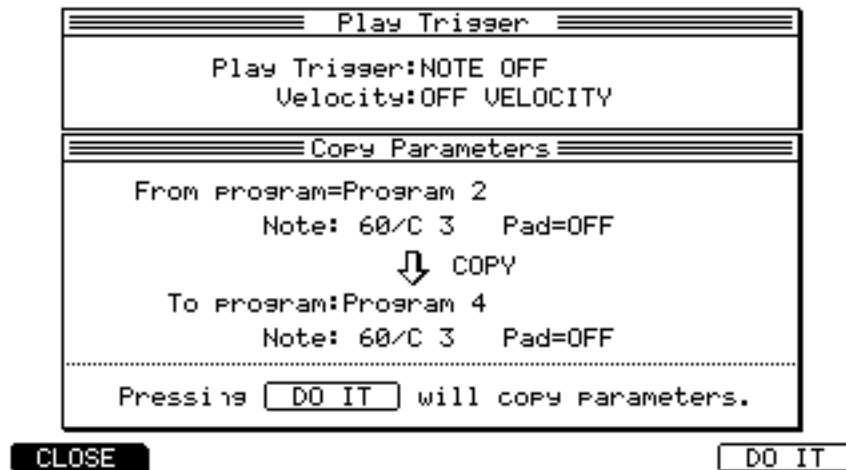
目次

PROGRAMモード	
Play Triggerポップアップウィンドウを追加	1
SAMPLEモード	
ループスタートに小数点以下3桁のパラメータを追加	2
RECORDモード	
Quick-FXポップアップウィンドウにSendフィールドを追加	2
SEQ EDITモード/STEP EDITモード	
Copy & Paste Dataポップアップウィンドウを追加	3
SAVEモード	
SAVE ENTIRE MEMORYを追加	4
SAVE ENTIRE MEMORYの操作	5
LOADモード	
フォルダロード時のALLファイルの読み込みについて	6
その他の変更	
Clear All Tagsポップアップウィンドウの変更	6
Numberポップアップウィンドウに[F3]キー(ALL OFF)を追加	7
[F2]SENDページの変更について.....	7

Play Triggerポップアップウィンドウを追加

ドラムプログラムでもPlay Trigger機能を使えるようになりました。

PROGRAMモードでドラムプログラムを選択して、[F2]KG MIXページもしくは[F3]PITCHページのNoteフィールドで[WINDOW]キーを押すと、以下のPlay Trigger/Copy Parametersポップアップウィンドウが表示されます。



Play Triggerフィールド NOTE ON/NOTE OFF/TOGGLEの中から選択します。

NOTE ONを選択すると、ノートオンメッセージで発音し、ノートオフメッセージで停止します。これは通常の動作です。

NOTE OFFを選択すると、ノートオンメッセージは無視して、ノートオフメッセージを受信したときにサンプルをワンショットで再生します。

NOTE OFFを選択するとVelocityフィールドが表示されます。

TOGGLEを選択すると、ノートオンメッセージで発音し、再度ノートオンメッセージを受信すると停止します。

Velocityフィールド

Play TriggerフィールドでNOTE OFFを選択しているときに、発音のベロシティ値をAS NOTE ONかOFF VELOCITYもしくは0 ~ 127の中から選択します。

AS NOTE ONを選択すると、ノートオンベロシティの値で再生されます。

OFF VELOCITYを選択すると、ノートオフベロシティの値で再生されます。

0 ~ 127を選択すると、サンプルは設定した値で再生されます。

ループスタートに小数点以下3桁のパラメーターを追加

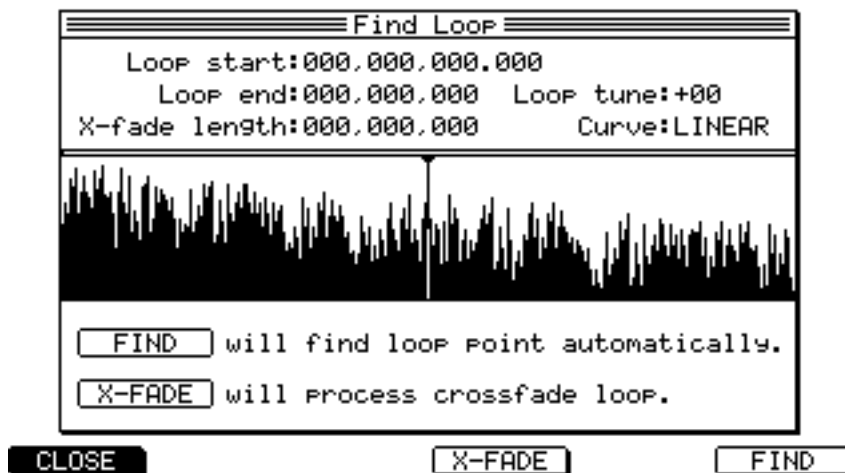
S1000/S3000シリーズで作成されたループサンプルとの互換性を向上させる為に、ループスタートに小数点以下3桁のパラメータが追加されました。

新たに追加された3桁のパラメータを微調整することで、より正確なループを作成することが可能です。

SAMPLEモードで[F2]TRIM/LPページに移動すると、LOOPブロックのStフィールドにパラメータが追加されています。

LOOP	St:123,456,789.000	END:123,456,789
Play mode:LOOP		

LOOPブロックのStフィールド/ENDフィールドで[WINDOW]キーを押して、Find Loopポップアップウィンドウを開くと[F2]TRIM/LPページと同様にLoop startフィールドにパラメータが追加されています。



Quick-FXポップアップウィンドウにSendフィールドを追加

録音時に、内蔵エフェクトへの送信信号レベルを調整できるようになりました。

RECORDモードで[F4]キー(Q-FX)を押してQuick-FXポップアップウィンドウを開き、ModeフィールドでCOMMANDもしくはFXを選択するとSendフィールドが表示されます。

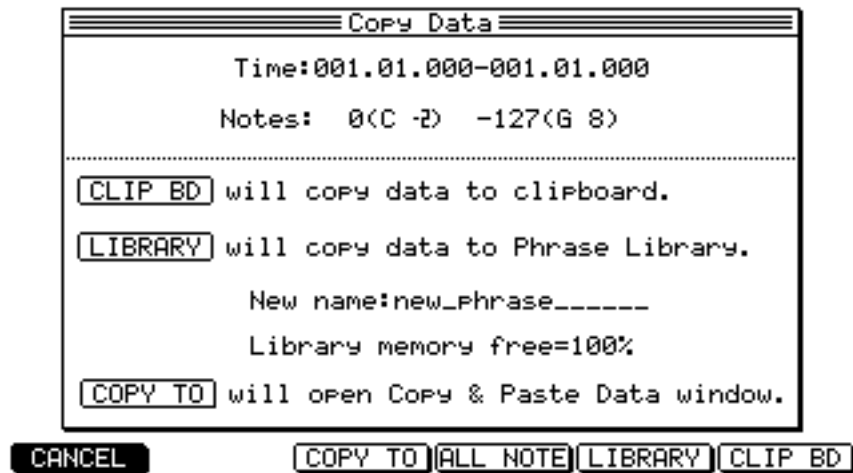
Quick-FX	
Mode:COMMAND	Send:+00.0

Copy & Paste Dataポップアップウィンドウを追加

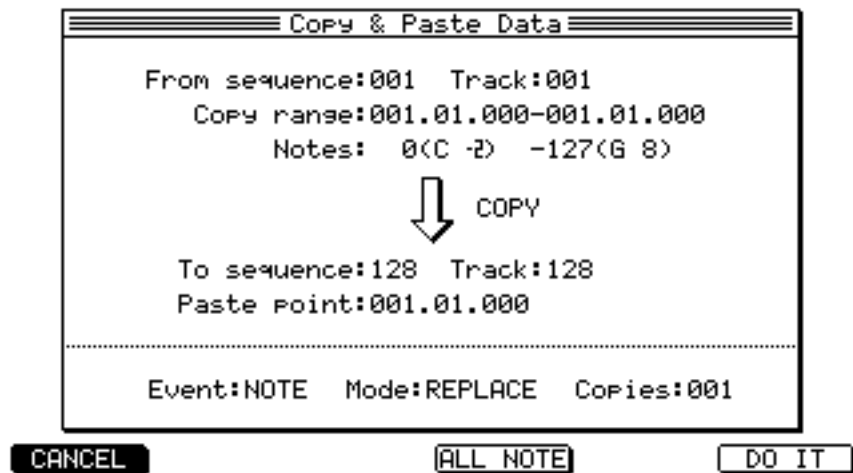
SEQ EDITモード/STEP EDITモードにCopy & Paste Dataポップアップウィンドウが追加されました。Copy & Paste Dataポップアップウィンドウでは、クリップボード/フレーズライブラリを使用せずにコピー＆ペーストを行います。

併せて、Paste DataポップアップウィンドウのFreeフィールドがLibrary memory freeフィールドとしてCopy Dataポップアップウィンドウに移動しました。

SEQ EDITモードで[F3]キー(COPY)を押すと以下のCopy Dataポップアップウィンドウが表示されます。



Copy Dataポップアップウィンドウで[F3]キー(COPY TO)を押すと以下のCopy & Paste Dataポップアップウィンドウが表示されます。

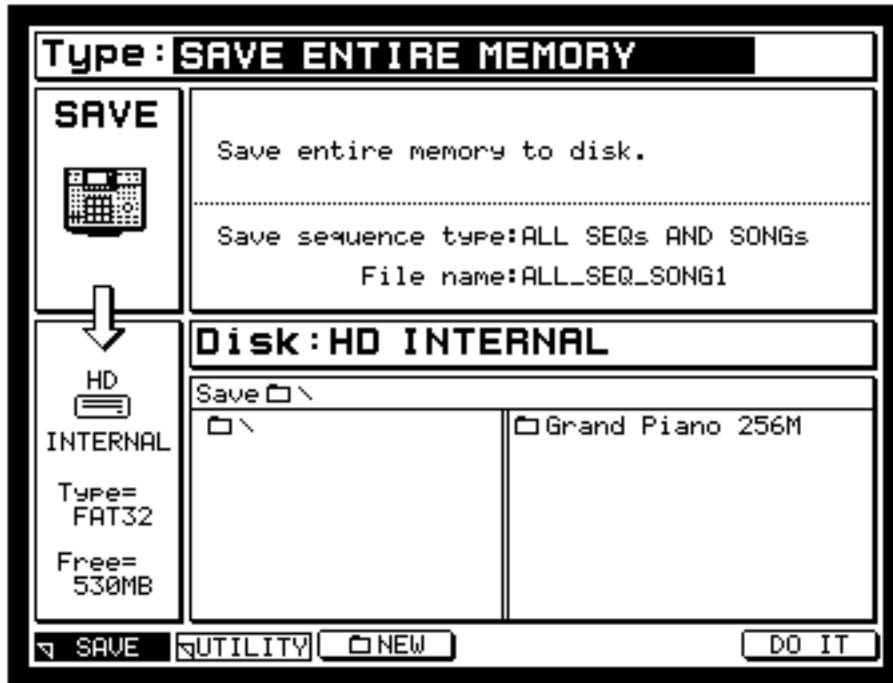


From sequence/Trackフィールド	コピー元のシーケンス/トラックを選択します。
Copy rangeフィールド	コピー元の範囲を設定します。
Pad/Notesフィールド	コピー元のノートがDRUMならばALLもしくはA01～F16から、INSTならば0(C-2)～127(G8)から選択します。
To sequence/Trackフィールド	ペースト先のシーケンス/トラックを選択します。
Paste pointフィールド	ペーストの開始ポイントを指定します。
Eventフィールド	コピーするイベントをALLかNOTEで選択します。
Modeフィールド	コピーのモードをREPLACEかMERGEで選択します。
Copiesフィールド	コピーする回数を設定します。

SAVE ENTIRE MEMORYを追加

メモリ内のマルチ/プログラム/サンプルとALLファイルもしくはシーケンスを一度に保存することができるようになりました。

SAVEモードのTypeフィールドで、SAVE ENTIRE MEMORYを選択すると以下の画面が表示されます。



- Save sequence typeフィールド ALL SEQs AND SONGsもしくはSEQUENCEsを選択します。
ALL SEQs AND SONGsを選択するとFile nameフィールドが、SEQUENCEsを選択するとMIDI file typeフィールドが、それぞれ表示されます。
- File nameフィールド 保存するALL SEQs AND SONGsファイル名が表示されますが、[JOG]を回すとRename ALL file nameポップアップウィンドウを開いてファイル名を変更することができます。
- MIDI file typeフィールド 保存するSEQUENCEsのMIDIファイルタイプを0か1で設定します。

V1.32まではフォルダロード時にフォルダ内のALL SEQs AND SONGs ファイルはロードされませんでしたが、V1.33からフォルダ内のALL SEQs AND SONGsファイルが同時にロードされます。

(詳細後述)

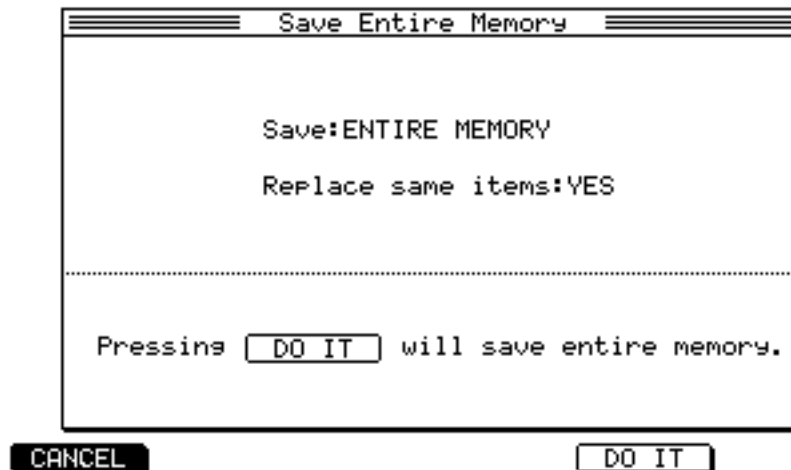
これによりALL SEQs AND SONGsを選択してSAVE ENTIRE MEMORYを行うことで、以前の状態に簡単に復帰することが可能となりました。

例えば、1日の作業が終了したらSAVE ENTIRE MEMORYを選択して、ファイルリストブロックで"Autoload"という名前のフォルダを作成もしくは選択して保存します。

GLOBALモードの[F1]GLOBALページでAutoloadフィールドをONに設定しておけば、次回起動時から"Autoload"フォルダ内の全データが自動的にロードされるので、そのまま以前の作業を継続することができます。(Autoload機能の詳細についてはV1.30の追補マニュアルをご参照下さい)

SAVE ENTIRE MEMORYの操作

1. SAVEモードのTypeフィールドでSAVE ENTIRE MEMORYを選択します。
2. Save sequence typeフィールドでシーケンスの保存形式を選択します。
3. ALL SEQs AND SONGsを選択した場合にはFile nameフィールドでALLファイル名を、SEQUENCEsを選択した場合にはMIDI file typeフィールドでMIDIファイルタイプを設定します。
4. ディスクブロックで保存先ディスクを選択し、ファイルリストブロックで保存先ディレクトリを選択します。必要であれば、[F3]キー(NEW)を押して新規フォルダを作成/選択します。
5. [F6]キー(DO IT)を押すと以下のSave Entire Memoryポップアップウィンドウが表示されます。



Save Entire Memoryポップアップウィンドウには以下のフィールドが表示されます。

Saveフィールド	ENTIRE MEMORYかNEW & MODIFIEDを選択します。 ENTIRE MEMORYを選択すると、メモリー内にあるマルチ/プログラム/サンプルをすべて保存します。 NEW & MODIFIEDを選択すると、*マークの付いた（新規に作成または編集された）マルチ/プログラム/サンプルのみを保存します。
Replace same itemsフィールド	保存先に同名ファイルが存在した場合に上書きするかどうかを選択します。 YESを選択すると同名ファイルがある場合にはメモリ内のファイルでディスク内のファイルを上書きします。 NOを選択すると同名ファイルがある場合には保存しません。

Saveフィールドの設定はサンプラーセクションのファイル（マルチ/プログラム/サンプル）に対する設定で、NEW & MODIFIEDを選択した場合でもシーケンスのファイルは常に保存されます。

NEW & MODIFIEDを選択すると、メモリ内と保存先に同一ファイルがある場合などにファイルを上書きしないことでセーブ時間を短縮できます。

6. メモリ内の全ファイルをそのまま保存するにはENTIRE MEMORYを、マルチ/プログラム/サンプルは作成/編集したものだけ保存したい、という場合にはNEW & MODIFIEDを選択します。
7. 保存先の同名ファイルを上書きしたくない場合にはReplace same itemsをNOに変更します。
8. [F5]キー(DO IT)を押すと保存を開始します。

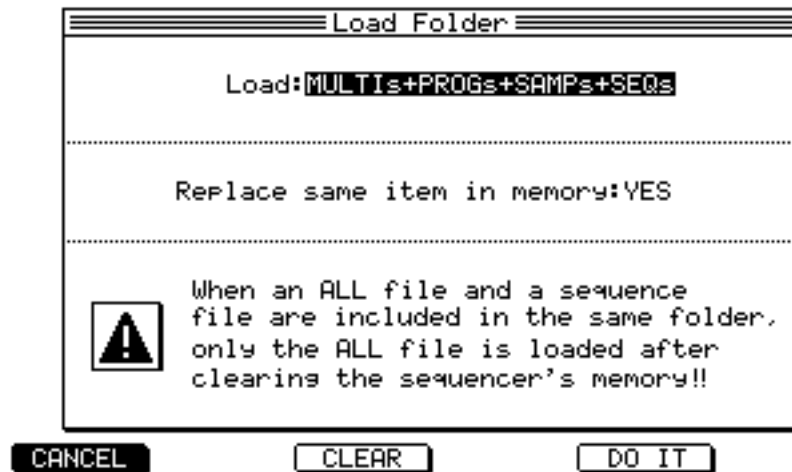
フォルダロード時のALLファイルの読み込みについて

フォルダロード時のALL SEQs AND SONGsファイルの読み込みに対応しました。

LoadフィールドでMULTIs+PROGs+SAMPs+SEQsを選択して実行すると、対象フォルダ内にALLファイルが存在していれば、本体のシーケンスメモリをクリアしてALLファイルをロードします。

対象フォルダ内にALLファイルとシーケンスが混在している場合には、ALLファイルのみをロードして、シーケンスはロードしません。

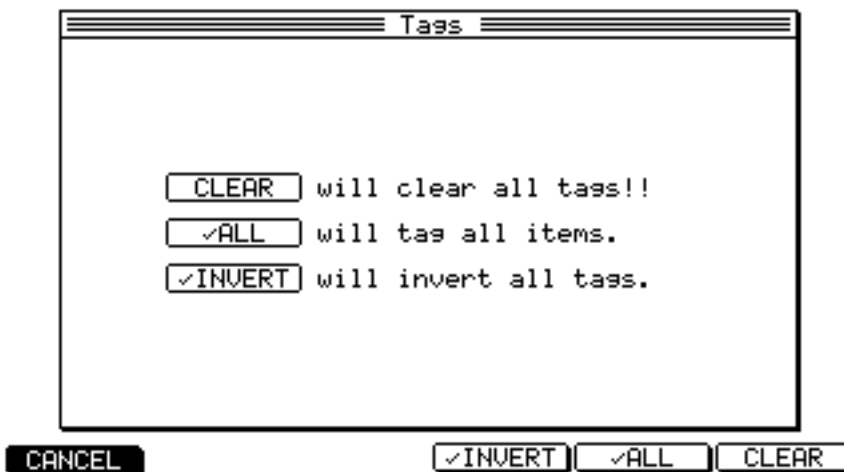
LOADモードでフォルダを選択して[F6]キー(DO IT)を押すと、以下のLoad Folderポップアップウィンドウが表示されます。



Clear All Tagsポップアップウィンドウの変更

MULTIモード/PROGRAMモード/SAMPLEモード/SAVEモードのTagフィールドで[WINDOW]キーを押すと表示されていたClear All Tagsポップアップウィンドウが、Tagsポップアップウィンドウに変更されました。

Tagsポップアップウィンドウではタグの消去に加えて、全選択と反転を行うことができます。



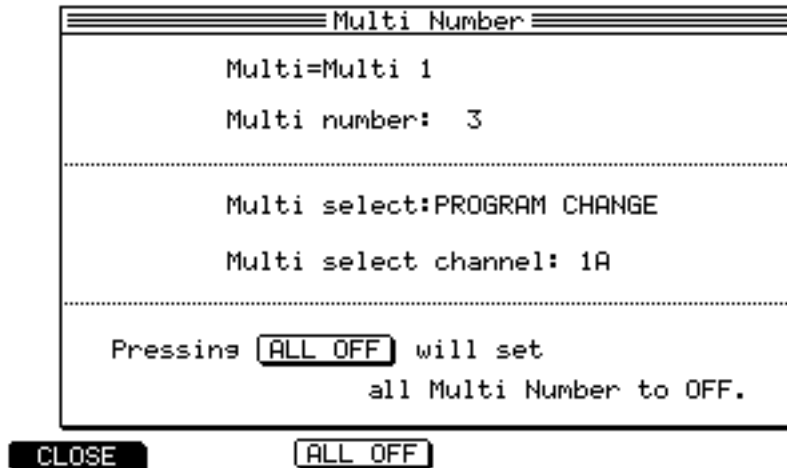
- | | |
|-------------|-----------------------|
| [F4]✓INVERT | 現モードの全てのタグを反転させます。 |
| [F5]✓ALL | 現モードの全てのファイルにタグを付けます。 |
| [F6]CLEAR | 現モードの全てのタグを消去します。 |

Numberポップアップウィンドウに[F3]キー(ALL OFF)を追加

全てのMulti No.もしくはProgram No.を一括でOFFに設定出来るようになりました。

MULTIモードでは、[F1]LISTページのMulti No.フィールドで[WINDOW]キーを押すかJOGを回してMulti Numberポップアップウィンドウを開くと、[F3]ALL OFFが追加されています。

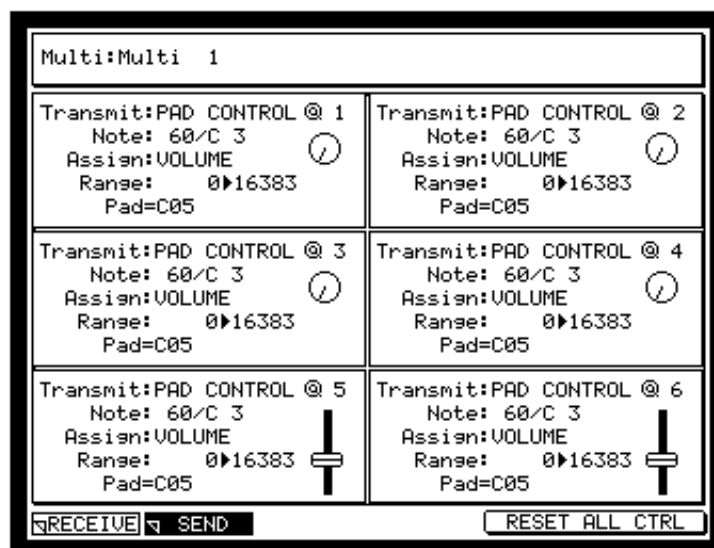
PROGRAMモードでは、[F1]LISTページのProgram No.フィールドで[WINDOW]キーを押すかJOGを回してProgram Numberポップアップウィンドウを開くと、[F3]ALL OFFが追加されています。



[F2]SENDページの変更について

Q-Link SETUPモード/[F2]SENDページのTransmitフィールドで、KEY BASEDからPAD CONTROLへとパラメータ名が変更されました。また、QブロックにPadフィールドが追加されました。

併せて、SEQ EDITモード/STEP EDITモードでもKEY BASEDがPAD CONTROLへ変更されています。



Padフィールド Q1～Q6ブロック内で任意のパッドを叩くと、選択されているQブロックのPadフィールドに当該パッドのナンバーが表示されます。

V1.32まではNoteフィールドでパッドを叩いた場合のみノートが選択されていましたが、V1.33からはQブロック内でパッドを叩けばノートを選択することができます。



AKAI professional M.I. Corp.