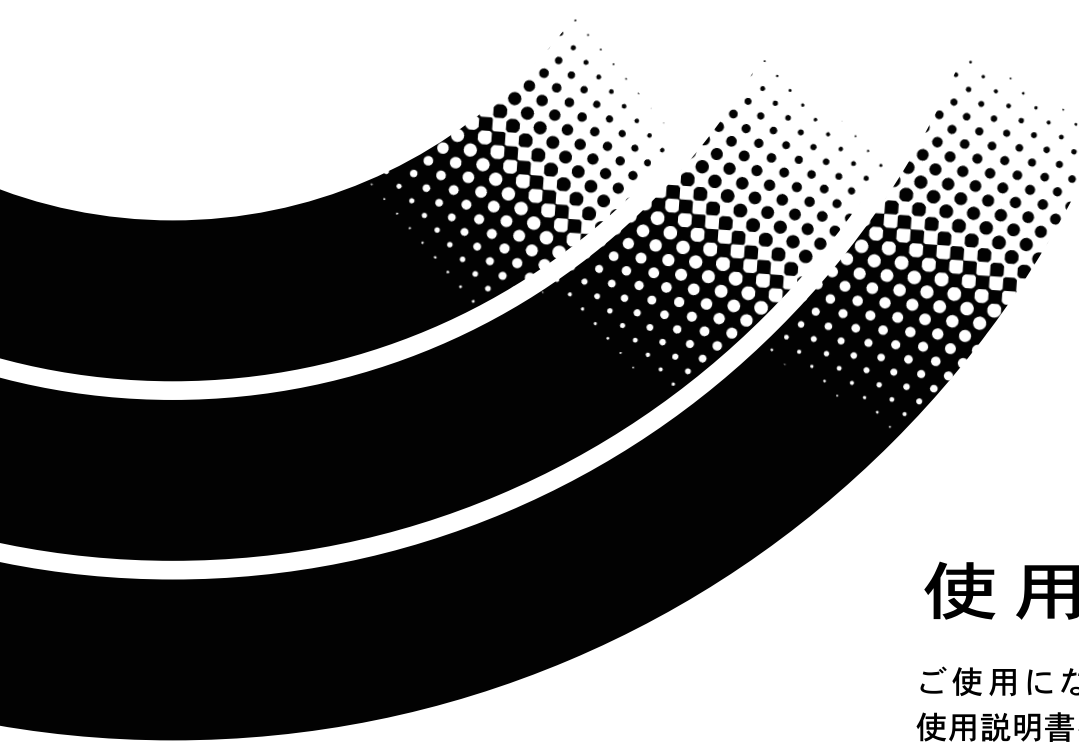




MPC2000XL
MIDI PRODUCTION CENTER

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。

安全上のご注意

- ご使用の前に、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。

 警告	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。
 注意	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

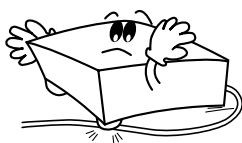
■電源はAC(交流)100ボルトです。

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。



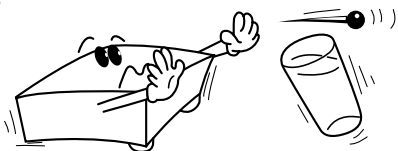
■電源コードの上に重い物をのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。

コードに傷がついて火災・感電の原因となります。



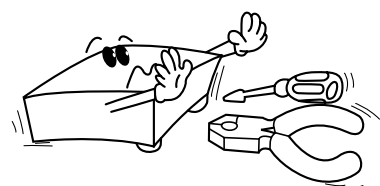
■この機器の上に水などの入ったコップや針金、ピンなどの金属片を置かないでください。

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。



■この機器の裏ぶた、キャビネット、カバーは外さないでください。

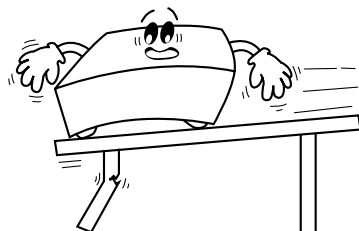
感電の原因となります。

内部の点検・整備・修理はお買い上げ販売店、またはアカイプロフェッショナルエムアイ株式会社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。

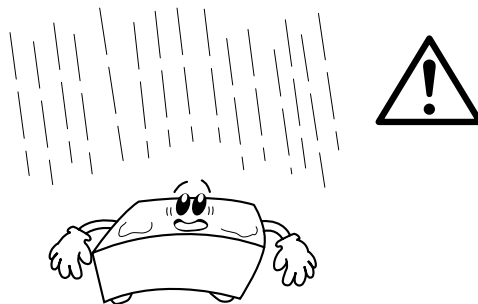
火災・感電の原因となります。



■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、またはアカイプロフェッショナルエムアイ株式会社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、またはアカイプロフェッショナルエムアイ株式会社サービス係にご連絡ください。

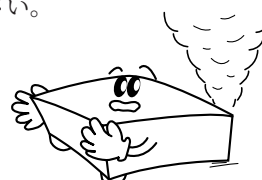
そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



■万一、煙が出ている、変なおいや音を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、またはアカイプロフェッショナルエムアイ株式会社サービス係に修理をご依頼ください。

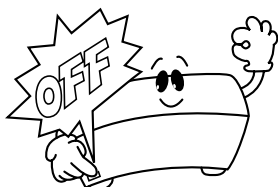


⚠ 注意

■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。

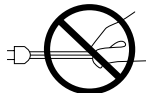
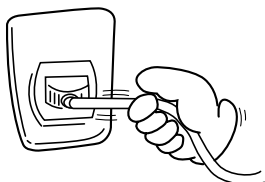
火災の原因となることがあります。



■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。



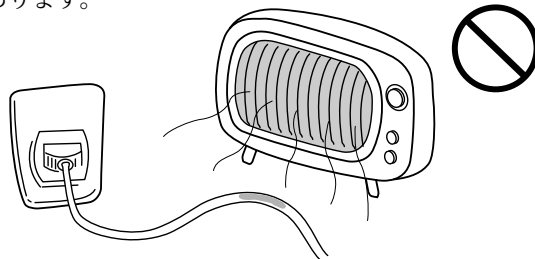
○濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。

感電の原因となることがあります。



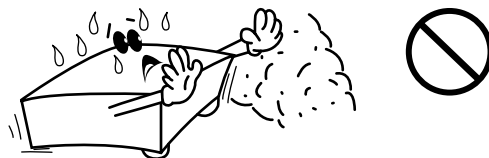
○電源コードをストーブなどの熱機具に近づけないでください。

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

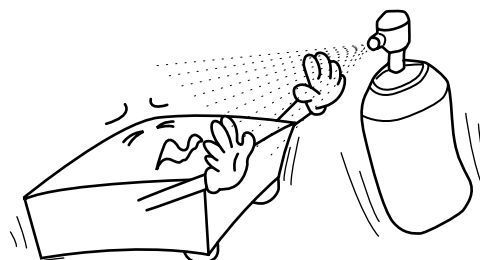
本機の性能を維持し、最良の状態で使用できるよう以下の点にもご注意ください。

■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。スプレーをまく前にカバーをするなど注意が必要です。

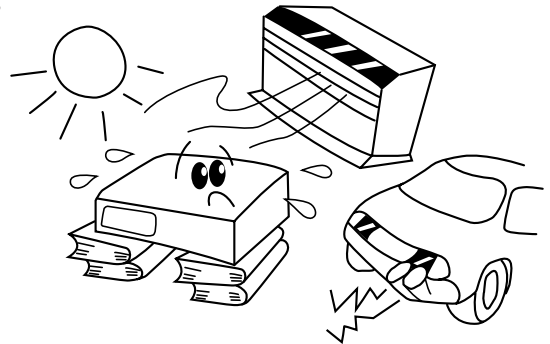


■設置場所について

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：MPC2000XL
- ・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、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社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。

■お問い合わせ

アカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社

〒224-0021 神奈川県横浜市都筑区北山田4-7-3

サービスのお問い合わせ：TEL 045-914-8530

商品のお問い合わせ：TEL 045-914-8550

■著作権について…

AKAI MPC2000XL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

第1章 はじめに	1
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	8
CD-ROMについて	9
第2章 基本操作	10
システムの接続	11
MPC2000XLの用語について	12
シーケンス	12
トラック	12
ソング	12
サウンド	13
ドラム・パッド	13
ノート・ナンバー	13
プログラム	13
フロント・パネルおよびスクリーンの操作	14
カーソル、カーソル・キー、データ・フィールド	14
テン・キー、DATAホイール	14
ファンクション・キー	15
基本機能	16
プログラムのロードとプレイ	16
DRUM PAD、PAD BANK、FULL LEVELキーのプレイ	18
プログラムの選択	18
NOTE VARIATIONスライダー	19
ASSIGNキー	19
AFTERキー	21
16 LEVELSキー	21
第3章 レコーディング・シーケンス	23
シーケンスの組み立て方法	24
バー、ビート、チック	25
シーケンス・レコーディングの例	26
例1：ドラム・パッドの演奏のレコーディング	26
例2：ループ状態でのレコーディング	28
例3：外部MIDI機器を使つてのレコーディング	30
メイン・スクリーン	32
シーケンスの選択	32
シーケンスのリネーム	32
シーケンスのデリート	33
シーケンスのコピー	34
ネクスト・シーケンス機能	34

ドラム・パッドによるネクスト・シーケンスの選択	35
セカンドシーケンス機能	36
テンポの設定	37
テンポ・チェンジ・ウィンドウ	38
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／メトロノームの設定	45
メトロノームサウンド、音量、出力の設定	46
トラックの選択	46
トラックのリネーム	47
トラックのデリート	47
トラックのコピー	48
トラックのオン／オフ	48
ドラムパッドによってトラックをオン／オフさせるには	48
すべてのOFF track を削除する	49
トラック・タイプの設定	50
MIDIデータの受信に関する設定	50
MIDIフィルター機能	51
トラックのMIDIチャンネルの設定	52
MIDI出力の設定	53
マルチ・トラック・レコーディング・モード	54
ベロシティのエディット	55
プログラム・チェンジ送信の設定	56
DATAホイールによるロケート	56
ロケート・ポイントの表示単位	57
メイン・スクリーンのファンクション・キー	57
プレイ／レコード・キーおよびロケート・キー	59
ストップモードからロケートポイントを保存する	60
保存してあるロケートポイントに移動する	60
オート・パンチ機能	61
第4章 シーケンスの編集	62
概要	63
ERASEキーによるデータの消去	63
リアルタイムでのノートの消去	63
ERASEページによるデータの消去	63
ステップ・エディット	65
ステップ・エディット・スクリーン	65
STEP EDIT画面でのタイミング修正の設定変更	66
イベントの表示について	66
リスト表示の操作	67
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	70
エディット・スクリーン	71
イベントのエディット	71
イベントのコピー	71
ノートDURATIONの編集	72
ノートVelocityの編集	73
ノートのトランスポーズ	73
小節単位のコピー	74
トラックの並べ替え	74
シーケンスの初期設定	75
トラックのトランスポーズ	76
第5章 ソング・モード	78
概説	79
ソング・モード	79
ソングの作成	80
ソングのリネーム	80
ソングの選択	81
ソングのデリート	81
ソングのコピー	82
テンポの設定	82
ループの設定	83
ステップの選択と、シーケンスの変更	84
シーケンスのリピート	84
ステップのデリート	85
ステップのインサート	85
ロケート・ポイントの設定	85
ソングをシーケンスにコンバートする	86
第6章 サウンドの作成と編集	88
サウンドのサンプリング	89
サウンドのエディット	94
サウンドの選択	94
サウンドのリネームと情報	94
サウンドのデリート	95
サウンドのコピー	95
サウンドのコンバート	96
サウンドの選択	96
ステレオ→モノラルコンバート	96
モノラル→ステレオコンバート	97
Re-sample(リサンプル)	97
TRIMモード	98
スタート・ポイントの微調整	99
エンド・ポイントの微調整	100
LOOPモード	101
ループ・ポイントの微調整	102
ZONEモード	103
ゾーンのスタート・ポイントの微調整	104
エンド・ポイントの微調整	104

EDITモード	105
BPMマッチ	108
スライス・サウンド	108
サウンド・パラメータの設定	109
ビート・ループ・ファンクション	109
第7章 プログラムの作成と編集	111
プログラムとは何か?	112
プログラムの作成	113
プログラムの選択とサウンドのアサイン	114
プログラムの選択	114
プログラムのリネーム	115
プログラムのデリート	115
プログラムの新規作成	116
プログラムのコピー	116
ドラム・パッドにノートのアサインする	117
ノートにサウンドのアサインする	118
オート・クロマチック・アサイン	118
パッド・アサインのモードとイニシャライズ	119
メモリーから使用されていないサウンドを削除する	120
プログラムの発音モード	120
ノート・パラメータのエディット	123
プログラムの選択	123
ノートの選択	123
ノート・パラメータのコピー	123
エンベロープの設定	124
フィルターの設定	125
ピッチの設定	126
ボイス・オーバーラップの設定	127
サンプラーのMIDIの設定	128
第8章 ミキサー機能	131
ステレオ出力ミキサー	131
ボリュームの設定	131
パンの設定	132
ボリューム／パンの一括設定	132
8パラ・アウトとエフェクト・センドの設定(オプション)	133
インディビジュアル・アウトにサウンドをアサイン	133
アウトプット・レベルの設定	134
8パラ・アウトとアウトプット・レベルの一括設定	134
エフェクトを送る	135
使用するエフェクトのアサイン	135
エフェクト・センドのレベル設定	135
全チャンネルのエフェクト・センド・レベル/エフェクト・アサインを 同時に調整する	135
ノートごとにボリューム／パンを設定	136
スクリーンの左側部分	136
スクリーンの右側部分	136
ミキサーのセットアップ	137

ミキサー設定のシーケンスへの記録	137
マスターレベルの設定	138
第9章 エフェクト	139
エフェクト	140
エフェクトの編集	140
各エフェクトのオン／オフ	140
マルチエフェクト	141
リバーブエフェクト	143
各エフェクトの編集	145
ディストーション／リング・モジュレーター	146
4バンドフィルター	146
モジュレーション	146
ディレイ／エコー	149
リバーブ	151
エフェクトのコピー	152
第10章 ディスク・オペレーション	154
概説	155
ディスクモードスクリーン	155
Device:フィールドについて	155
デバイス・アイコンについて	155
フロッピー・ディスク使用の際の注意点	156
初期デバイスの設定	156
ディスクのフォーマット	157
フロッピーディスクのフォーマット	157
SCSIドライブのフォーマット	158
データのセーブ	159
複数のフロッピーディスクへのセーブ	163
SCSI 機器のフォルダに保存する	163
フォルダの中に別のフォルダを作る	164
フォルダ／ファイルの選択	165
フォルダの削除	166
フォルダのリネーム	166
ファイルのロード	167
ディスク上のファイルのデリート	172
最新のオペレーティング・システムをロードする	173
MPC60 データのロード	174
サウンド (.SND) ファイルのロード	174
サウンド・セット (.SET) ファイルのロード	174
セット・ファイルのロード	174
セット・ファイルからのサウンドのロード	174
シーケンス(.SEQ)ファイルのロード	175
オール (.ALL) ファイルのロード	176
第11章 フラッシュROM	177
フラッシュROM	177
フラッシュROMのフォーマット	178

フラッシュROMへのセーブ	178
フラッシュROMからのロード	179
フラッシュROMデータの削除	179
フラッシュROMのフラグメンテーション	180
フラッシュROM内のサウンドの編集	181
第12章 MIDI/SYNCモード、OTHERモード	182
MIDI/SYNCモード	183
MPC2000XLを他のシーケンサーに同期させる	183
MPC2000XLに他のシーケンサーやMTRを同期させる	185
SMPTEを使った同期	188
接続	188
設定方法	188
外部からのSMPTEに同期する場合	188
外部機器をSMPTEで同期させる場合	188
MIDIサンプルダンプ	189
サンプルダンプの準備	189
サンプルダンプの受信	189
MIDI入出力端子の選択	189
サンプルダンプ受信の実行	189
サンプルデータの送信	190
MIDI入出力端子の選択	190
MIDI フットスイッチのアサイン	191
フットスイッチの設定	191
OTHERモード	192
OTHERSスクリーン	192
INITスクリーン	192
VER.スクリーン	193
付 録	194
SCSIドライブ使用上の注意	195
外部SCSIドライブの接続	195
SCSIケーブル	195
SCSI ID	196
ターミネーション	196
SCSIケーブルの長さ	196
オプションのインストーラーサービス・テクニシャンへ	197
MPC2000XL オプション・ボードの位置	197
底板の外しかた	197
オプションの取付け	197
拡張メモリーのインストール	198
仕様	199
MIDIインプリメンテーション・チャート	201

第1章

はじめに

はじめに

このたびは、AKAI MIDI PRODUCTION CENTER MPC2000XL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。

MPC2000XL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ドットの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ページに行ったり来たり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が可能です。
- ・ 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256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。
- ・ 最大4つまでのプログラムを同時に演奏するマルチプログラムプレイが可能です。
- ・ 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)を選択可能です。
- ・ 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。
- ・ ベ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。

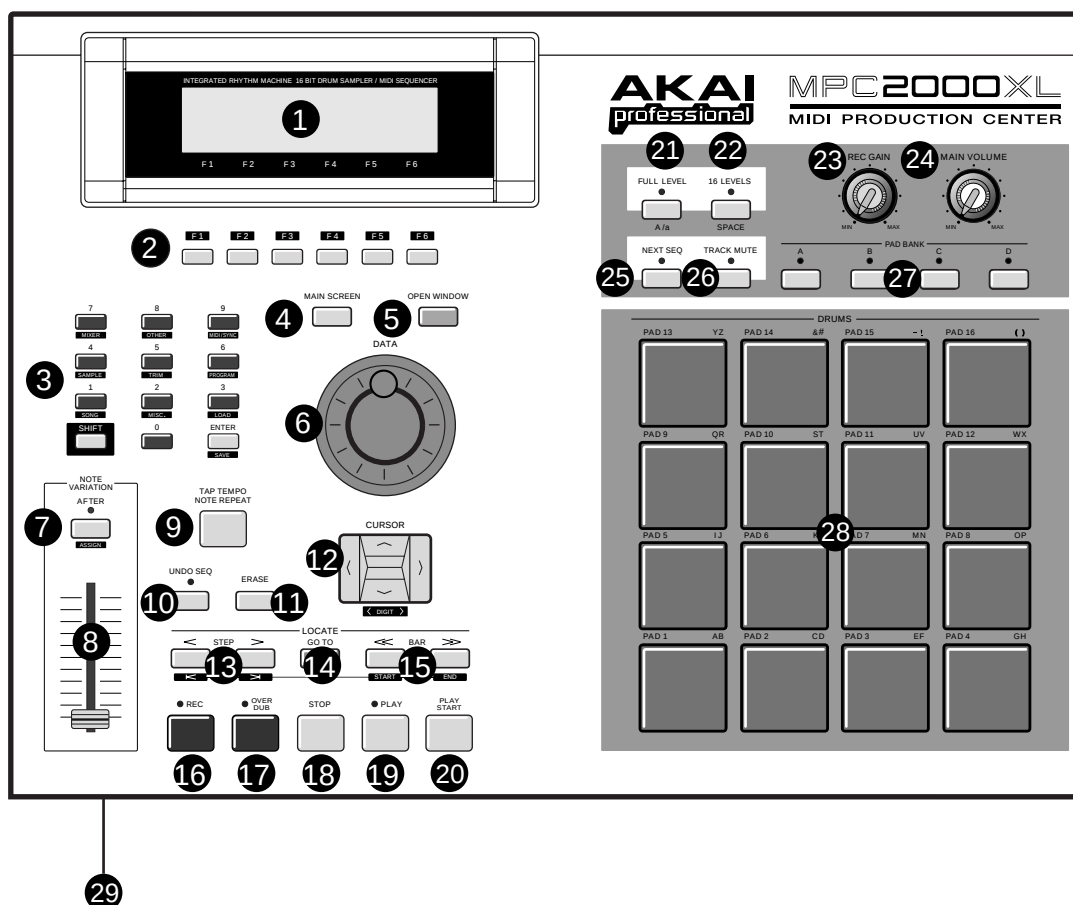
- ・ディスプレイにサウンドの波形を表示しますので、波形を見ながらの編集が可能です。波形のズームも可能です。
- ・タイム・ストレッチやリサンプルの波形編集機能があります。
- ・.WAV形式のサウンド・ファイルの読み込み、書き出しができ、PCでのファイルが扱えます。

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300,000ノート(ノート換算)です。(但し、1シーケンスでの最大ノート数は50,000ノートです。)
- ・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 ICチップ(IC-M2TC)によりSMPTEタイムコードで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。
- ・各トラックのベロシティを簡単に変更できます。
- ・MIDI 32チャンネル分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入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個のベ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。
- ・パッドを使ってトラックのミュートをオン／オフしたり、シーケンスを選択できます。
- ・[NOTE VARIATION]スライダーにより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サスティ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ィ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。
- ・2nd SEQ(セカンド・シーケンス)機能により、1つのシーケンス(またはソング)をプレイ／録音しながら、同時に別のシーケンスをプレイできます。

各部の名称／機能

フロント・パネル



① LCD

ディスプレイは見やすくするために3段階の角度で設定することができます。

② 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。[5000]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。

③ 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。

④ 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。

⑤ 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ウインドウを表示することができます。ウインドウが開いている状態で[OPEN WINDOW]キーをもう一度押すとウインドウが閉じます。

⑥ 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。

⑦ AFTERキー

通常[NOTE VARIATION]スライダーの効果は、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]スライダーの効果が得られます。また、[NOTE VARIATION]スライダー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。

⑧ NOTE VARIATIONスライダー

あらかじめ設定しておいた内部音源のパラメーターを変化させることができます。[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押してTUNINGやDELAY、ATTACK、FILTERのパラメーターなど何を可変するか設定するページを開きます。

⑨ 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。

また、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。このボタンは再生と録音モード時のみ動作します。

このキーを押しながら[S H I F T]キーを押すとNOTE REPEATはロックされ、指を離すことがで

きるのです。その後はドラムパッドを押すだけでノート・リピート機能が使えます。[NOTE REPEAT]をもう一度押すとロックモードは解除されます。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。

⑩ 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すことができます。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。

⑪ 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ウインドウが表示されます。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。

⑫ 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。TRIMモードのサウンド編集などで桁の多い数字を扱うフィールドでは[SHIFT]キーを押しながら[CURSOR LEFT/RIGHT]でデータ変更の桁を変えられます。

⑬ 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、トラックに記録されている次(前)

のイベントの位置にロケートすることができます。

⑭ GO TOキー

このキーを押すと、ロケートのウインドウが表示されます。ここでロケートしたいポイントを入力するか、記録されているポイントにカーソルを合わせてGO TO[F5]を押すと希望す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ウインドウを表示し、カーソルをメモリーしたい数字に合わせてSTORE[F2]を押すと、ロケート・ポイントを記録することができます。

⑮ 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、選択しているシーケンスのスタート／エンド・ポイントにロケートすることができます。

⑯ 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。

⑰ 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。

⑱ STOPキー

シーケンスの再生や録音をストップします。

⑲ 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。

⑳ PLAY STARTキー

シーケンスの先頭から演奏をスタートします。

㉑ 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。

㉒ 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段階に設定して演奏することができます。

㉓ 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。

㉔ 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パラ・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。

㉕ NEXT SEQキー

このキーを押すとNEXT SEQ スクリーンが表示され現在選択されているシーケンスに続く別のシーケンスのプレイを設定できます。NEXT SEQの機能はメイン・スクリーンでも使えますが、このスクリーンでは更に便利な機能を使えます。

㉖ TRACK MUTE キー

このキーが押されてインジケータが点灯すると、ドラムパッドを叩くことによってトラックをミュートすることができます。(パッドをもう一度押すとトラックは復帰します。)[TRACK MUTE]キーをもう一度押すと、このモードを解除します。

㉗ PAD BANK A～D 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が点灯します。

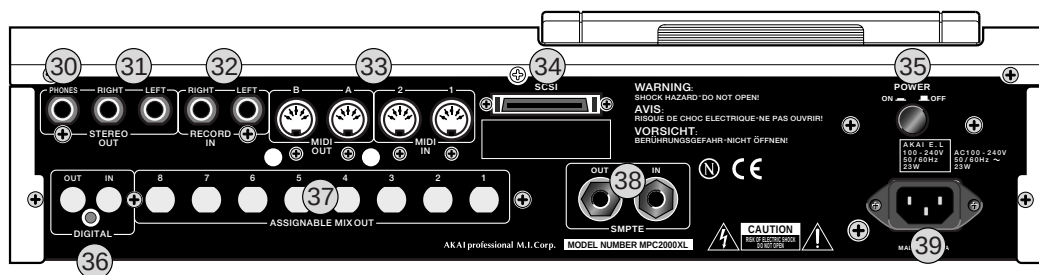
㉘ ドラム・パッド

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、パッド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 A～D]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。

㉙ 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



③⑩ 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。

③⑪ STEREO OUT LEFT/RIGHT

メイン出力端子です。

③⑫ 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。

③⑬ MIDI IN

MIDI信号を受信します。1、2はマージされます。

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。

③⑭ SCSI

50pinのSCSIインターフェイスコネクタです。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。

③⑮ POWER

電源のオン/オフスイッチです。

③⑯ 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 DR16やDPS12、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。

③⑰ 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。

③⑱ SMPTE IN/OUT

もしSMPTEオプションを装着してあるときは、SMPTEタイムコードを使用しているテープに同期させるために、これらのジャックを使用することができます。

③⑲ AC 入力

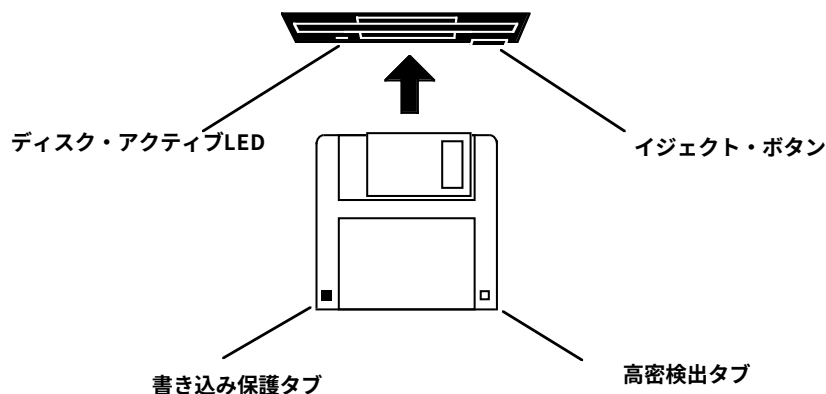
付属の電源ケーブルを接続します。

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・ボタンを押さないでください。

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た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、磁性面にほ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。

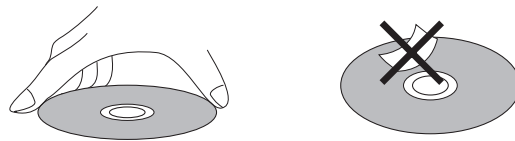
い。また、X線装置も避けてください。X線装置は通常ディスクには何ら影響ありませんが、不安な場合は、バックアップ・コピーを作って別の場所に保管しておくといよいでしょう。

ノート：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。

CD-ROMについて

■ ディスクの取扱いかた



- ・ 演奏面(虹色に光っている面)に手を触れないように持ちます。
- ・ ディスクに紙などを貼らないでください。

■ ディスクの保存方法

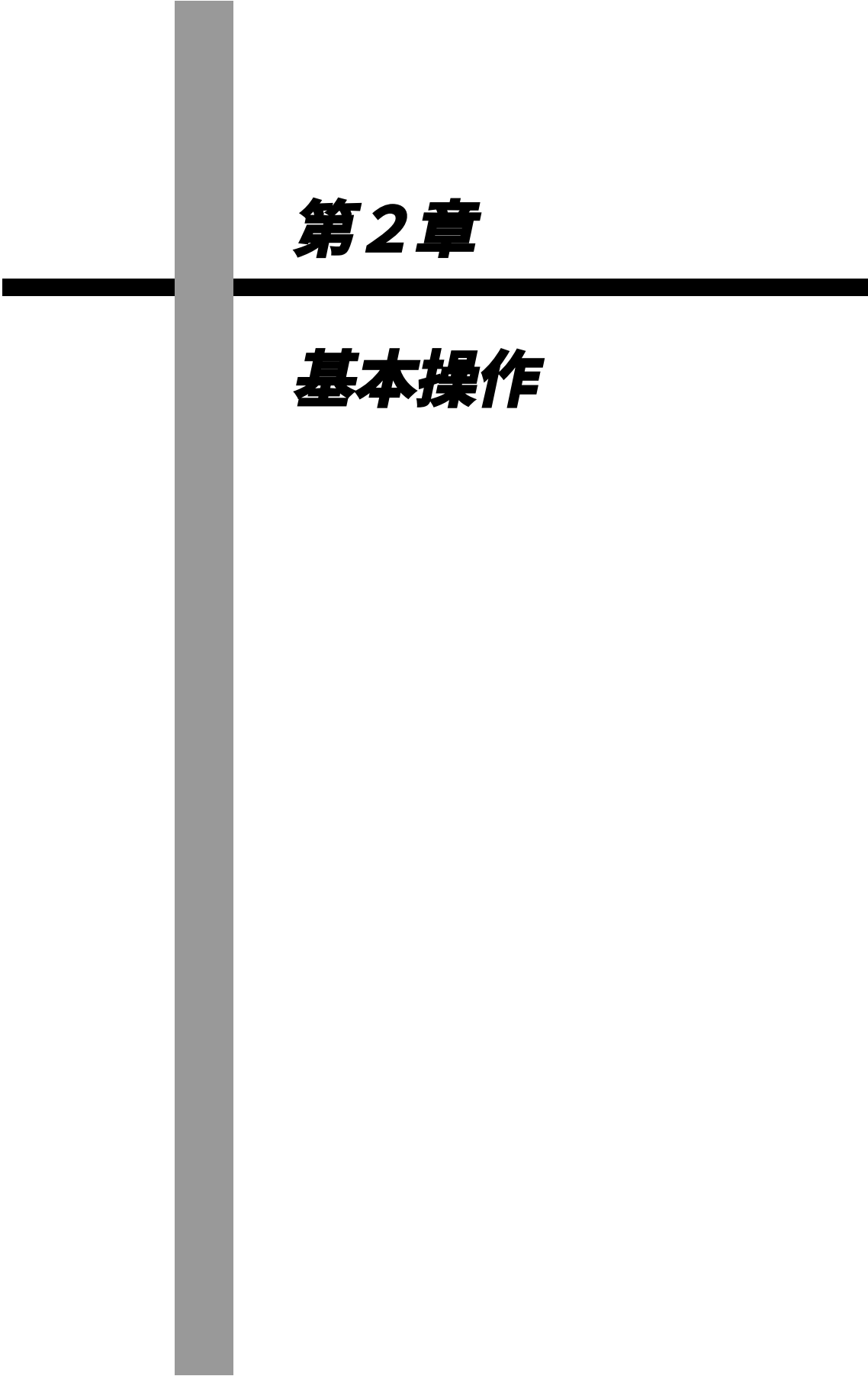
- ・ 直射日光が当たるところなど高温の場所、湿度の高い所には置かないでください。
- ・ 長期間演奏しないときは、ケースに入れて保存してください。ケースに入れずに重ねたり、立てかけておくとそりの原因になります。

■ ディスクのお手入れ

- ・ 指紋やホコリによるディスクの汚れは、データ・エラーの原因となります。いつもきれいに清潔にしておきましょう。
- ・ ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽く拭きます。



- ・ 汚れがひどいときは、柔らかい布に水を浸し、よくしぼってから拭き、乾いた布で水気を拭き取ってください。
- ・ ベンジン、レコードクリーナー、静電気防止剤などは、逆にディスクを傷めることがありますので、使わないでください。



第2章

基本操作

MPC2000XLの用語について

MPC2000XL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、MPC2000XL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。MPC2000XLは最大で合計300,000ノート(ノート換算)まで記録できますが、1シーケンスに記録できるノート数は最大50,000ノートです。

注：50,000ノートを越えるシーケンス・データのロード／セーブはできません。MPC2000で50,000ノートを越えるシーケンス・ファイルをALLで保存してある場合に、このファイルをMPC2000XLにロードすると50,000ノート分までしか読み込まれません。このような場合は、もとのシーケンスをMPC2000側でMPC2000XLで読み込まれた分のデータを消去した別のシーケンスを作り、これをMPC2000XLにロードし、それぞれのシーケンスをSONGモードでつないでプレイして下さい。

Sequence	
Track 01	Piano
Track 02	Bass
Track 03	Organ
↓	
Track 64	(Unused)

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ます。たとえば、トラック1はピアノ、トラック2はベース、トラック3はオルガン．．．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も設定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トラックは、そのトラックに記録されたシーケンス・データで内部サンプラーを鳴らします。MIDIトラックでは、そのトラックに記録されたシーケンス・データでMIDI OUTに接続された外部音源を鳴らします。

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。MPC2000XL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	103	1
3	1	2
4	23	3
...		
250		

サウンド

MPC2000XL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。MPC2000XL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いるとき、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)。

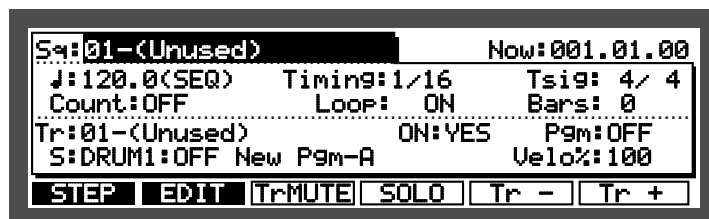
プログラムはPROGRAMモードでプログラムを選択することで瞬時に切り替えることができます。また、MIDIプログラムチェンジにより切り替えることもできます。

MPC2000XLでは、別々のプログラムを最大4つまで同時に再生することができます。

フロント・パネルおよびスクリーンの操作

MPC2000XL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。

電源をONにします。数秒たったら、次のようなスクリーンが表示されます。



これはMPC2000XL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。MPC2000XL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。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** **TRMUTE** **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。MPC2000XL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。

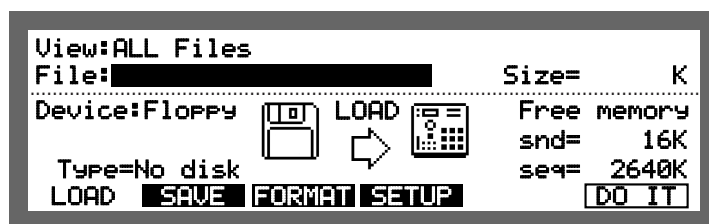
基本機能

プログラムのロードとプレイ

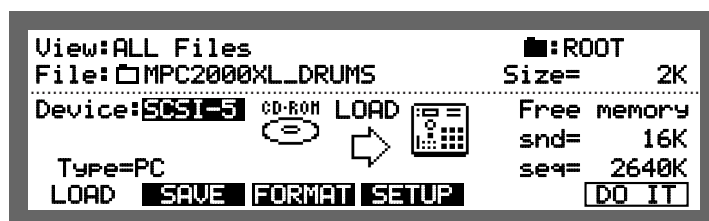
すべてのサウンドとプログラムはメモリ上に置かれるため、電源がオフになるとデータは失われてしまいます。電源をONにしてサウンドをプレイするためには、フロッピー・ディスクまたはリアパネルのSCSIインターフェイスに接続してある外部機器からサウンドやプログラムをロードしなければなりません。フロッピー・ディスクからのファイルのロードに関しては、本書の「ディスク・オペレーション」の章で詳しく説明しますので、ここでは、付属のディスクをロードして、パッドで演奏できるようにする方法を覚えましょう。以下の手順にしたがってください。

注意:ここで説明されているサウンドのロードを行うにはCD-ROM プレーヤーがMPC2000XL に接続されていないとできません。

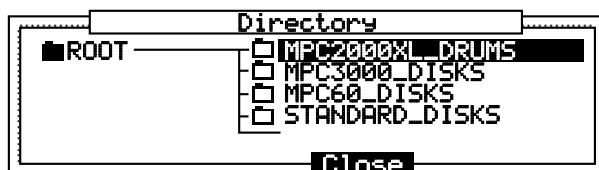
1. 付属のCD をCD-ROM プレーヤーにセットします。
2. [SHIFT]キーを押しながら[LOAD](テン・キーの3)を押します。



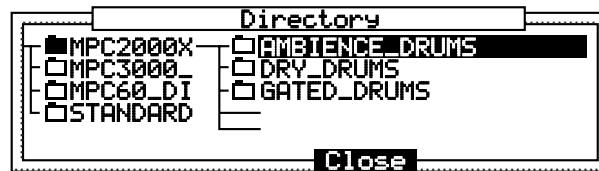
3. [CURSOR]キーでDevice: フィールドに移動し、[DATA]ホイールでCD-ROMプレーヤーのSCSI IDを選択します。



4. [CURSOR]キーでFile: フィールドに移動し、[OPEN WINDOW]を押します。MPC2000XL_DRUMS ファイルが選択されます。



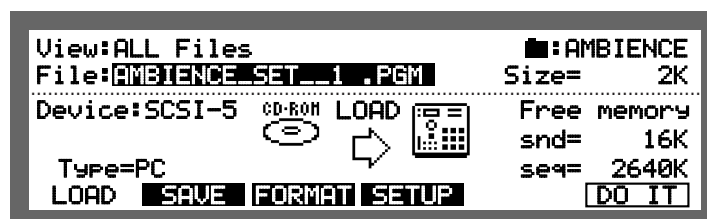
5. [CURSOR RIGHT] キーを押してファイルを開き、ambience、dry または geted のドラム・セット・ファイルを[CURSOR UP/DOWN] キーにより選択します。この例では ambience ドラムを選びます。



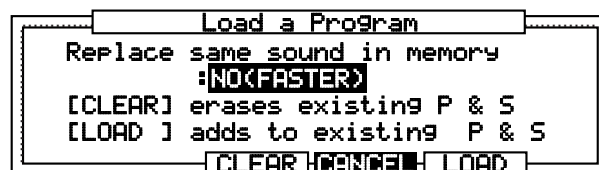
6. [CURSOR RIGHT] キーを押してファイルを開き、[DATA] ホイールで AMBIENCE_SET__1.PGM を選択します。



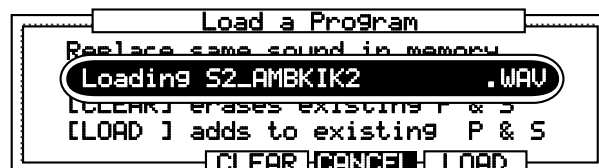
7. Close [F4] を押します。AMBIENCE_SET__1.PGM が File# フィールドに表示されます。



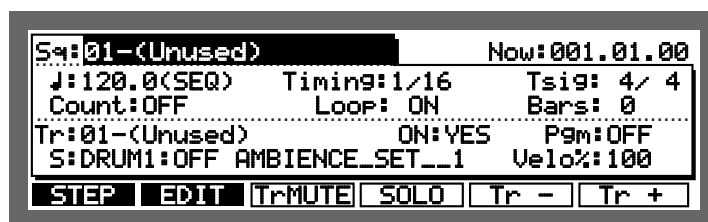
8. DO IT [F6] を押し、それから CLEAR [F3] を押します



9. ローディングのスクリーンが表示されます。



10. ローディングが終了したら[MAIN SCREEN]を押し、ドラムパッドを叩いてサウンドを試してみよう。



DRUMS PAD、PAD BANK、FULL LEVELキーのプレイ

MPC2000XL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・パッドをたたってください。他のサウンドを聞くにはA、B、CまたはDのBANKキーを押し、ドラムパッドをもう一度プレイします。

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

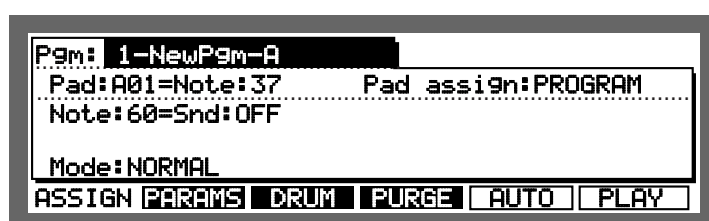
16個のドラム・パッドはタッチセンス付きです。強く叩けば、発音されるサウンドは大きくなります。[FULL LEVEL]キーを押すとLEDが点灯し、どんな強さでパッドをたたいても、サウンドは最大の大きさで発音されます。[FULL LEVEL]キーをもう一度押すと、通常のタッチセンス付きの状態に戻ります。

プログラムの選択

MPC2000XLは最大24個までのプログラムを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)を押してドラム選択スクリーンを表示させ、DRUM 1、2、3または4を選択します。
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。

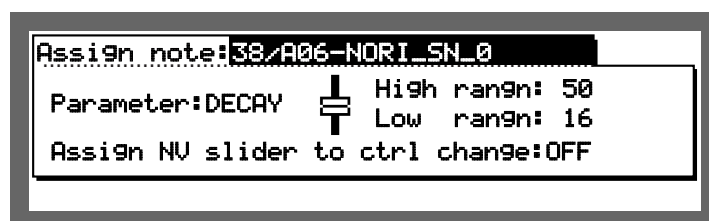
以下に、[NOTE VARIATION]スライダーの使用例をあげておきます。

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く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・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、関連する設定を指定します。
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。

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Freq: 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
FILTER	:	-50~+50

ノート: ATTACK、DECAYは0~5000msの範囲で変化します。

- **Assign NV slider to ctrl change:**

このフィールドでは、外部MIDIコントローラーでNOTE VARIATIONをコントロールするコントロール・チェンジ・ナンバーをアサインします。

AFTERキー

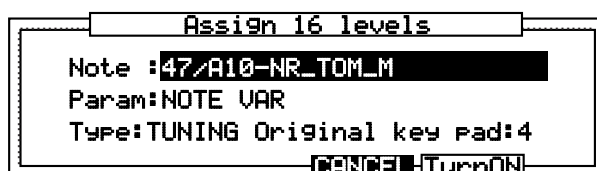
通常、スライダーは実際に演奏するノートにのみ効果があり、シーケンスから再生されるノートには影響しません。しかし、[AFTER]キーを押してLEDを点灯させると、スライダーは、シーケンスから再生されるドラム・ノートに対しても有効になります。この場合、[NOTE VARIATION]スライダーにアサインされているノート・ナンバー(ドラム・パッド)のドラム・ノートに対して有効になります。また、このときオーバーダブ・モードにしておけば、[NOTE VARIATION]スライダーのデータを記録することができます。

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、メイン・スクリーンで[16 LEVELS]キーを押して次のスクリーンを表示させます。



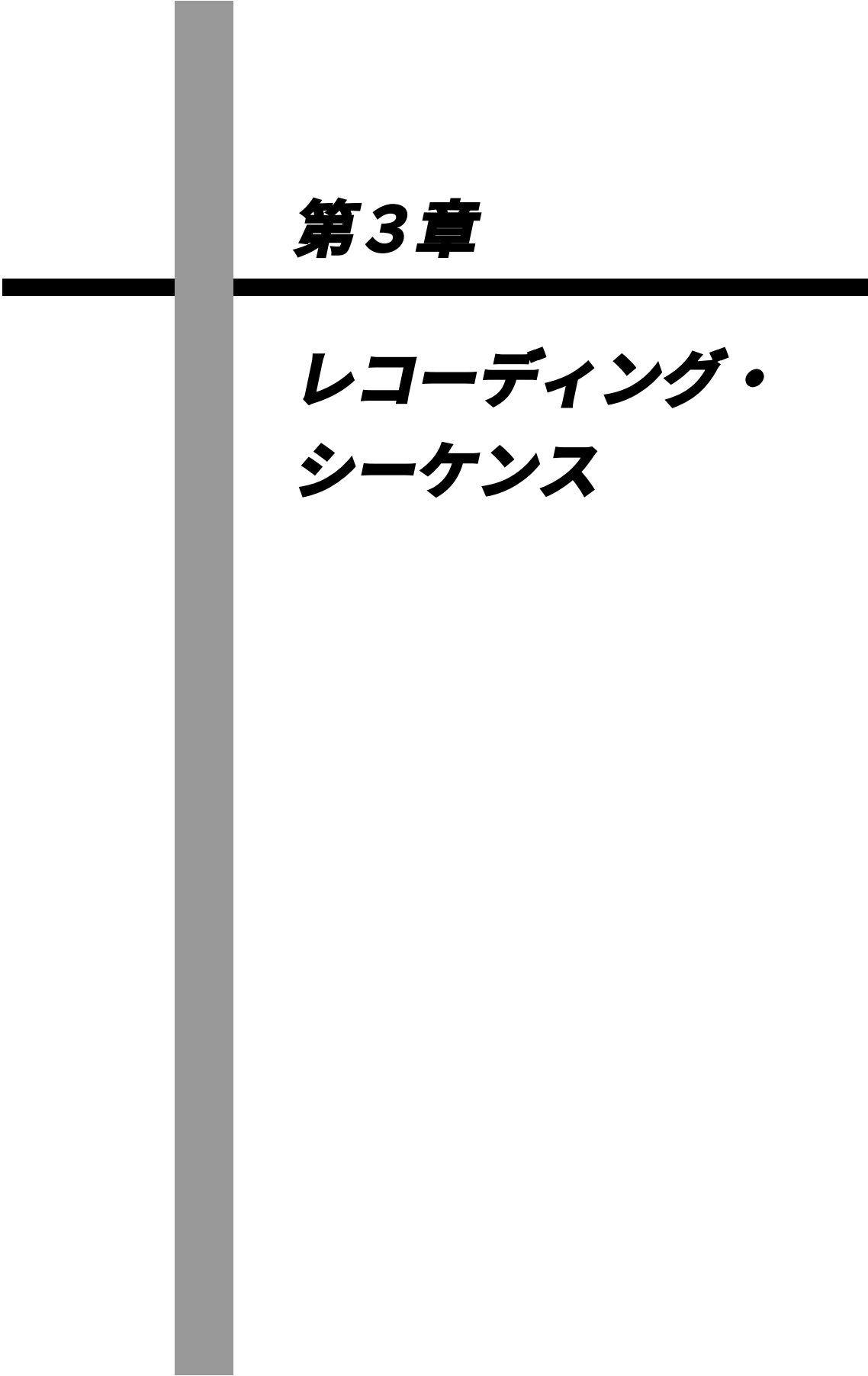
- **Note#**
16レベル機能を使って16段階で演奏するパッドを選択します。直接ドラム・パッドをたたいてサウンドを選択します。フィールドにカーソルを移動し[DATA]ホイールで選択することもできます。
- **Param#**
VELOCITYを選択すると、Note#で設定したサウンドに16段階のベロシティをつけて演奏することができます。PAD1で最弱、PAD16で最強のベロシティで演奏されます。
NOTE VARを選択した場合は、次のType#でパラメータを設定します。
- **Type#**
ここでは次のパラメータを選択することができます。

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、半音ごとに音程がつきます。
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、**TurnOn**[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。

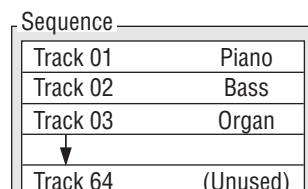


第3章

レコーディング・ シーケンス

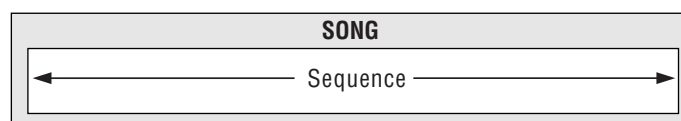
シーケンスの組み立て方法

シーケンスは、MPC2000XL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。

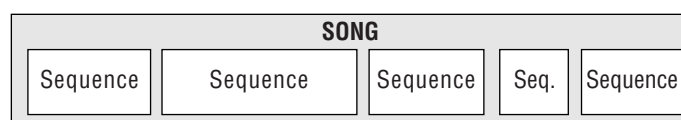


MPC2000XLで音楽データを作成していくにあたって、大きくわけて2通りの方法があります。1つ目は、1つのシーケンスを1つの曲として長いシーケンスを作成するやり方と、もうひとつは、曲の部分部分の短いシーケンスをソング機能によって順番に再生して曲を作る場合の2通りです。ですから、シーケンスは、時によって100小節以上の長さの1曲分のデータであったり、2小節のドラムループであったり、色々なパターンで作成することができます。

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る曲を作る場合 (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ます。たとえば、トラック1はピアノ、トラック2はベース、トラック3はオルガン...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トラックは、そのトラックに記録されたシーケンスデータで内部サンプラーを鳴らします。MIDIトラックでは、そのトラックに記録されたシーケンスデータで、MIDI OUTに接続された外部音源を鳴らします。

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ノートに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。MPC2000XL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

MPC2000XL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。

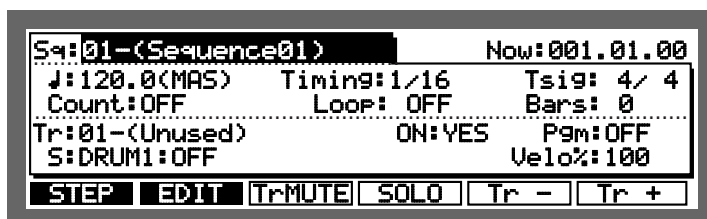
シーケンス・レコーディングの例

MPC2000XL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、MPC2000XL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。

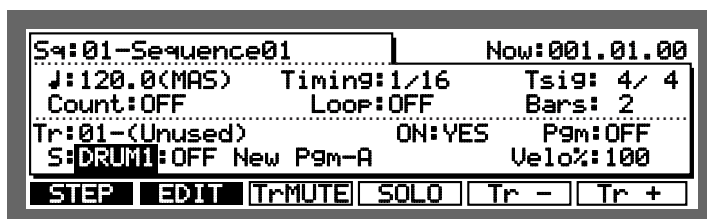
例1：ドラム・パッドの演奏のレコーディング

はじめに、MPC2000XL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MPC2000XLをリズム・マシンとして使う、もっとも基本的な使用法です。

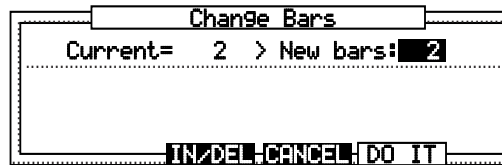
1. MPC2000XLを立ち上げ、付属のサウンド・ディスクからドラム・サウンドをロードしておきます（ロードの方法は「ディスク・オペレーション」の章をご覧ください）。ロードが完了したら、ドラム・パッドを叩いてドラムの音が再生されるか確認しておきます。
2. [MAIN SCREEN]キーを押してメイン・スクリーンを表示させます。シーケンスの録音／再生は常にこのスクリーンで行ないます。



3. [CURSOR]キーでSeq#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(S#のとなり)を選択し、[DATA]ホイールを右に回してDrum 1を選択します。

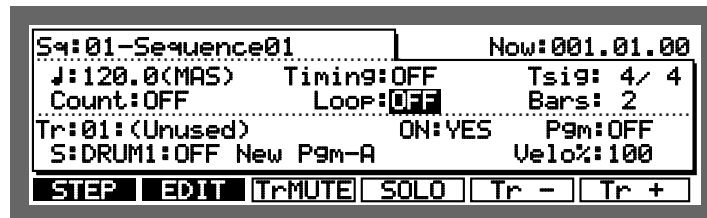


5. 録音での小節数を設定するには、CURSORキーでBars#フィールドを選択し、DATAホイールを回して次のスクリーンを表示させます。DATAホイールで小節の数を選択してDO IT[F5]を押します。

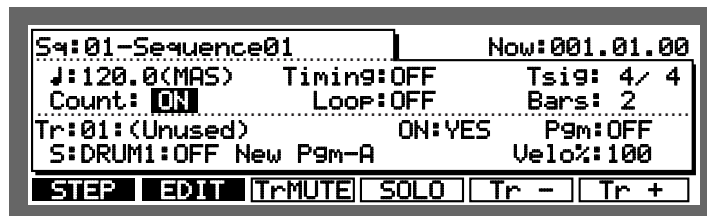


シーケンスを録音しているき、もしセット・ナンバーの小節を通り越して録音すると小節が自動的に追加されます。(LOOP:モードがオンになっているときはシーケンスは最初の小節に戻ります。)

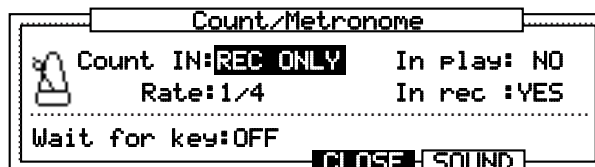
6. [CURSOR]キーでLOOP:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを左に回してOFFに設定します。



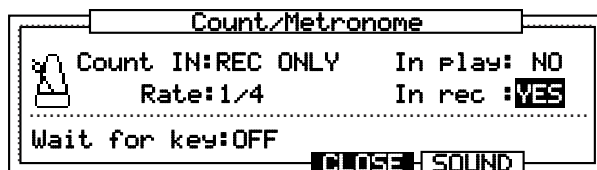
7. [CURSOR]キーでCount:フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してONに設定します。



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。

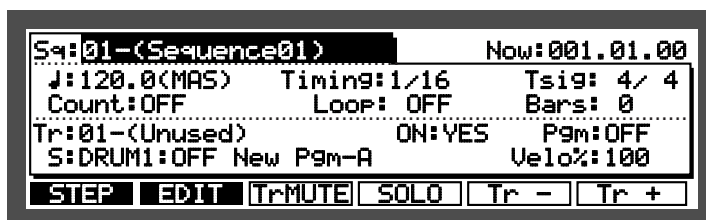


10. SOUND (F5)を押してメトロノームサウンドを選択します(CLICK、DRUM1または2、3、4)。もしCLICKを選択したときはVOLUME: レベルとOUTPUT: (サウンドが出力される場所)を選択して調整します。
もし「DRUM1または2、3、4」を選択したときはAccent: とNormal: の2種類のドラム・サウンドを選択して、メトロノーム・サウンドとして再生することができます。
サウンドを選択するにはドラム・パッドの一つを押すか、または関連したフィールドで選択します。それから移動してサウンドのベロシティ・レベルを調整します。
11. CLOSE [F4]を2回押してCount/Metronomeウィンドウを閉じて、メイン・スクリーンに戻ります。
12. [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。
13. 手順 5.で設定した小節数を越えると、自動的に小節が追加されます。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。
14. 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。
15. 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. MPC2000XL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Seq#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Drum1を選択します。

Seq:01-Sequence01		Now:001.01.00
J:120.0(MAS)	Timing:OFF	Tsig: 4/ 4
Count:OFF	Loop:OFF	Bars: 2
Tr:01:(Unused)	ON:YES	Pgm:OFF
S:DRUM1:OFF New Pgm-A	Velo%:100	
STEP EDIT TrMUTE SOLO Tr - Tr +		

5. [CURSOR]キーでBARS#フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回すと小節を設定するウィンドウが表示されます。ここで録音する小節数(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。もし設定された数の小節を通り越して録音するとシーケンスは最初の小節に戻ります。

Seq:01-Sequence01		Now:001.01.00
J:120.0(MAS)	Timing:OFF	Tsig: 4/ 4
Count:OFF	Loop:OFF	Bars: 2
Tr:01:(Unused)	ON:YES	Pgm:OFF
S:DRUM1:OFF New Pgm-A	Velo%:100	
STEP EDIT TrMUTE SOLO Tr - Tr +		

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。

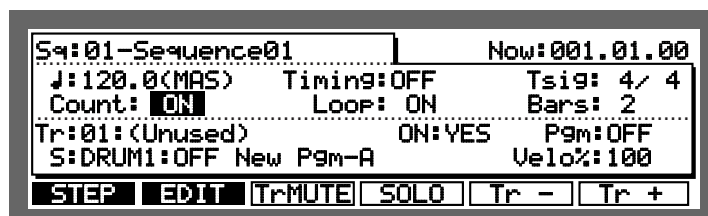
Seq:01-Sequence01		Now:001.01.00
J:120.0(MAS)	Timing:OFF	Tsig: 4/ 4
Count:OFF	Loop:ON	Bars: 2
Tr:01:(Unused)	ON:YES	Pgm:OFF
S:DRUM1:OFF New Pgm-A	Velo%:100	
STEP EDIT TrMUTE SOLO Tr - Tr +		

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。

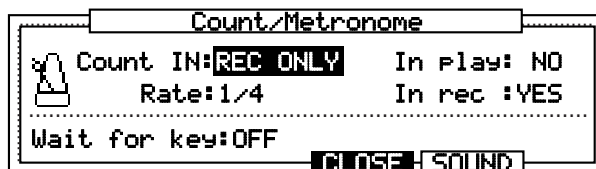
LOOP	
First bar: 1	
Last bar:END	
Number of bars: 2	
CLOSE	

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。

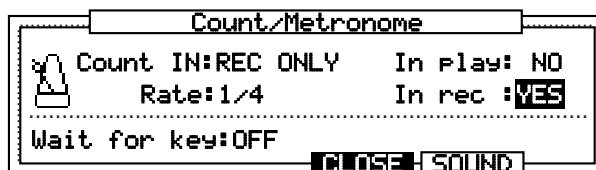
9. [CURSOR]キーでLast bar#フィールドを選択し、[DATA]ホイールでENDに設定し、CLOSE [F4]を押してLoopウィンドウを閉じます。
10. [CURSOR]キーでCount#フィールドを選択し、[DATA]ホイールを右に回してONに設定します。



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。



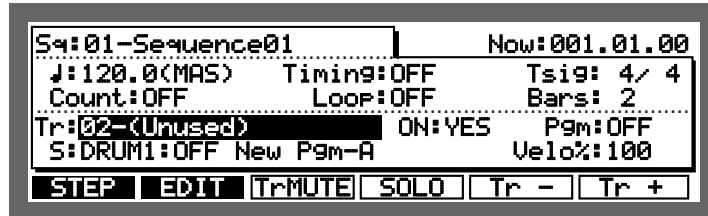
13. CLOSE [F4]を押してCount/Metronomeウィンドウを閉じて、メイン・ウィンドウに戻ります。
14. [OVER DUB]キーを押しながら[PLAY]キーを押すと録音が始まります。
1小節のカウントの後、Now#フィールドのbar.beat.tickの数字が進むので、クリック音に合わせてドラム・パッドを演奏します。2小節の録音が終わると、自動的に最初の小節に戻ってオーバーダブモードに切り替わりますので、そのまま、繰り返し重ねて録音することができます。
15. 録音を終了するときは[STOP]キーを押します。[PLAY START]キーを押すと、録音したシーケンスをループ状態で再生することができます。
もし録音を削除したいときは[UNDO SEQ]キーを押し、作業をやり直すことができます(このキーの詳しい説明は5頁のNo. ⑩を参照して下さい。)

例3：外部MIDI機器を使つてのレコーディング

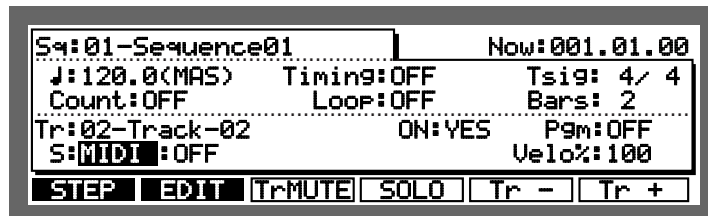
ここでは内蔵のドラム音源だけでなく、外部MIDI音源などを使って、MPC2000XLのシーケンスに外部MIDI機器を演奏するシーケンスのレコーディングをしてみます。

1. 11ページの例を参考にMPC2000XLにMIDI機器を接続し、MPC2000XL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。

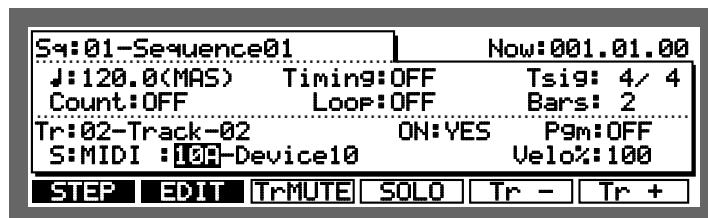
2. 例1の要領で、まずドラム・パッドを使って、ドラム・サウンドを録音しておきます。
3. Tr#: フィールドをカーソルで選択し、[DATA]ホイールを右に回して使っていないトラックを選択します。



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。



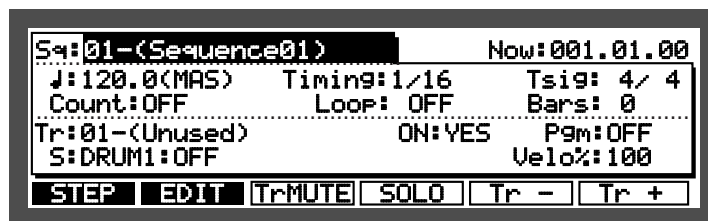
5. MIDIチャンネル・フィールドをカーソルで選択し、[DATA]ホイールで、演奏するMIDI機器のMIDIチャンネルを設定します。(通常、MPC2000XLの受信チャンネルはオムニに設定されているのでキーボードのMIDI送信チャンネルは何でもかまいません。)
MIDI入力は2系統ありますので、機器がどちらに接続されているかによってチャンネル1-16Aまたは1-16Bのどちらかを選択することができます。この状態でキーボードを演奏して外部MIDI機器の音が鳴ることを確認してください。



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小節のカウンターの後、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. 設定した小節数を越えると、自動的に小節が追加されます。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。

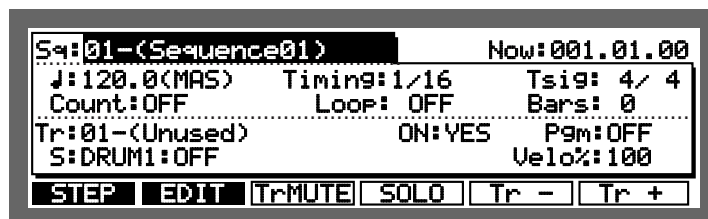
メイン・スクリーン

MPC2000XL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。MPC2000XL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。

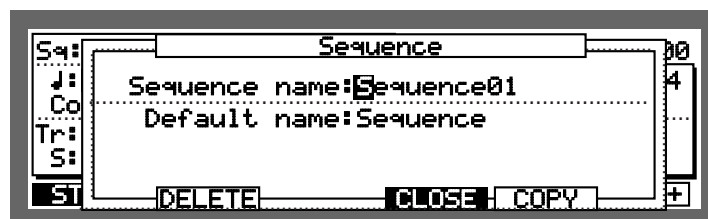
シーケンスの選択



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。

シーケンスのリネーム

Sq: 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。



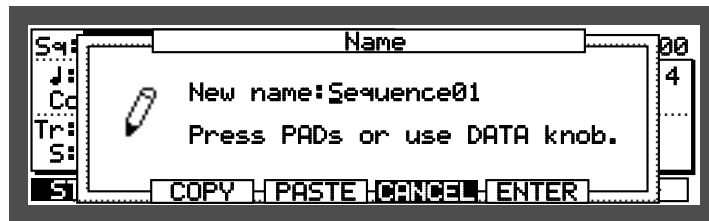
- Sequence name:
ここでシーケンスのネームを変更します。

- 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。

Name ウィンドウ

名前を付けるフィールドで[DATA]ホイールを回すか、パッドを押すとNameウィンドウが表示されます。Nameウィンドウは名前を付けるフィールドで表示される共通のウィンドウです。
[CURSOR LEFT/RIGHT]キー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、[FULL LEVEL]キーを押します。

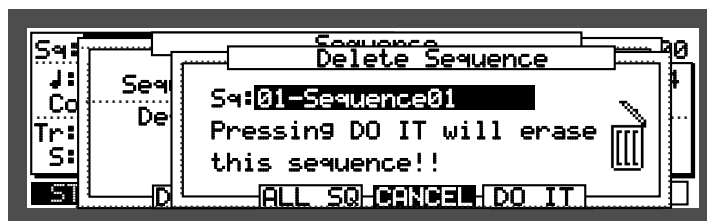
また、COPY[F2]を押すとクリップボードにネームをコピーし、PASTE[F3]を押すとクリップボードにあるネームを貼り付けます。

ネームを入力したらENTER[F5]キーを押して確定します。

シーケンスのデリート

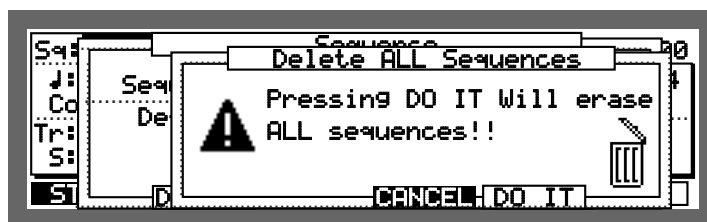
Seqフィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Sequenceウィンドウをオープンします。

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。

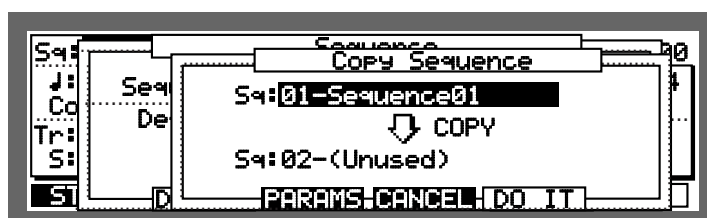
ALL SQ[F3]を押すと、次のような警告が表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのシーケンス・データが消去されます。



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。

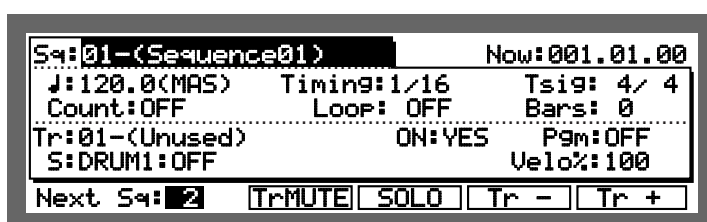
DO IT[F5]を押すとシーケンス・データがコピーされます。

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以外のネーム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。

PARAMS [F3]を押すとシーケンス・データはコピーされずにシーケンスのパラメータ・データだけが選択されたシーケンスにコピーされます。

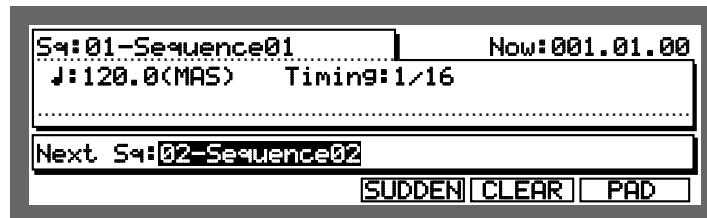
ネクスト・シーケンス機能

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 S#: 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。

また[NEXT SEQ]キーを押すと次のスクリーンが表示されます。



Next S#: フィールドに移動して[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 S#: 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)のナンバーを選択するか、CLEAR[F5]キーを押してデータを消します。

S#: フィールド

ストップモードではプレイキーを押したときに再生されるシーケンスが表示されます。プレイモードでは現在、再生されているシーケンスが表示されます。

Next S#: フィールド

このシーケンスでは次に再生されるシーケンスが表示されます。

SUDDEN [F4]キー

現在再生されているシーケンスはストップし、すぐに次のシーケンスがプレイされます。

CLEAR [F5]キー

Next S#: フィールドのデータを空にします。

Next S#: フィールドが空の場合、プレイ中のシーケンスがループ・オンの場合はNext S#: に別のシーケンスを入力するか[STOP]キーを押すまでそのシーケンスをループ再生し続けます。ループ・オフの場合はそのシーケンスの最後までプレイして止まります。

PAD [F6]

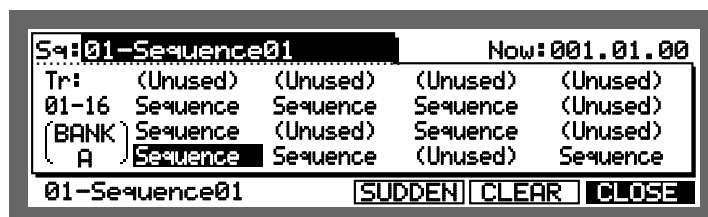
パッド・ウインドウを開き、どのパッドにどのシーケンスがアサインされているのかを表示させます。これにより、ドラム・パッドを叩いてネクスト・シーケンスを選択することができます。

ドラム・パッドによるネクスト・シーケンスの選択

ネクスト・シーケンスのスクリーンでPAD[F6]を押すと次のスクリーンが表示されます。

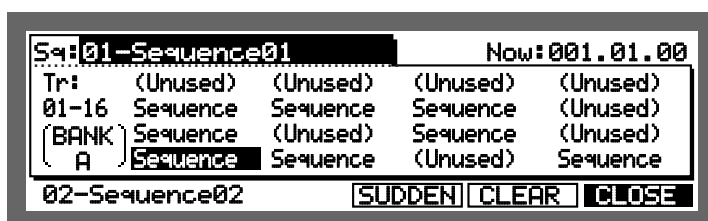
パッド・スクリーンでは、どのシーケンスがどのドラム・パッドにアサインされているのかを(シーケンス1～64がPAD A1～D16に対応しています。)表示します。これにより、ドラム・パッドを叩いてネクスト・シーケンスを選択することができます。(シーケンス・ネーム(8文字まで)も同時に表示されます。)

注：シーケンス 65～99はPADで選択することができません。



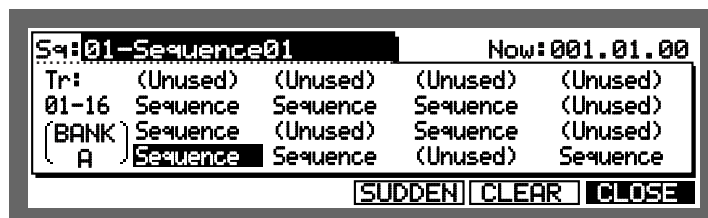
SUDDEN [F4]

再生中にこのキーを押すと、今のシーケンスが終了するのを待つことなく、選択したネクスト・シーケンスの再生が始まります。



CLEAR [F5]

画面左下に表示されているシーケンスはキャンセルされ、Seq: フィールドで選択されているものが再生されます。



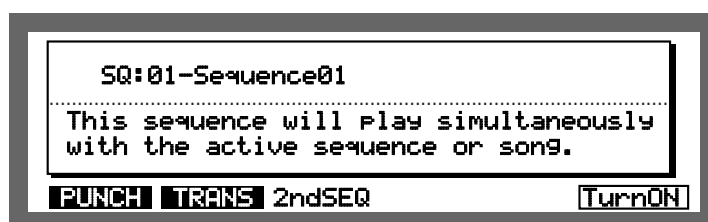
CLOSE [F6]

画面は以前のネクスト・シーケンスのスクリーン表示に戻ります。

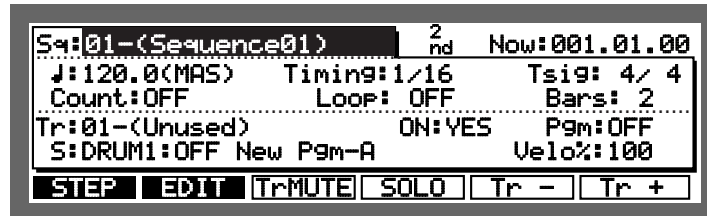
セカンドシーケンス機能

この機能では二つのシーケンスを同時に再生することができます。メインスクリーンで既に選択されているシーケンスに加えて、ここで別のシーケンスを選択できます。

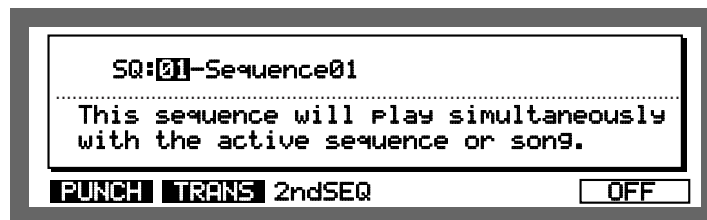
メインスクリーンから、[SHIFT]キーを押したまま[MISC.](テン・キーの2)を押し、それから2ndSEQ [F3]を押します。



既にメイン・スクリーンで選択されているシーケンスと一緒に再生したいシーケンスを、[DATA]ホイールを使用してここで選択し、TurnON [F6]を押します。
メイン・スクリーンが再び表示されて2ndがNow: フィールドの左側に表示されます。

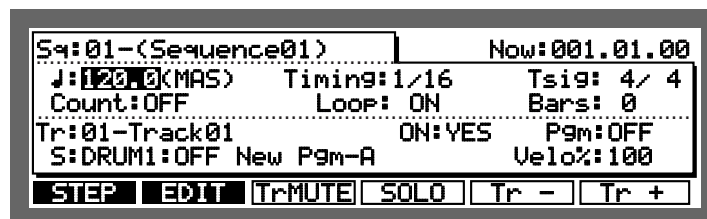


セカンド・シーケンス再生を解除するにはセカンド・シーケンス・スクリーンに戻り OFF [F6]を押します。



テンポの設定

シーケンスのテンポを設定します。



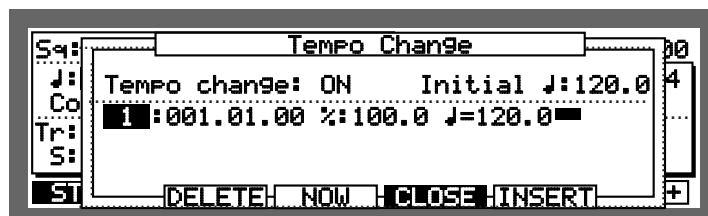
↓: フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回してテンポを設定します。

120.5に設定したいときは、1205と入力し、[ENTER]キーを押します。[ENTER]キーを押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。

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。

Initial:

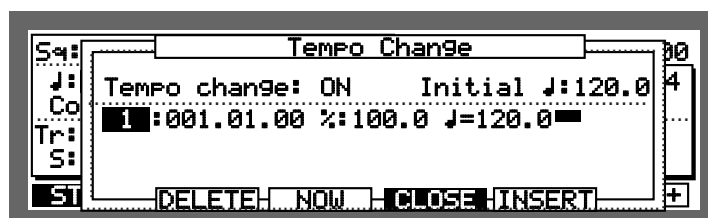
これはオリジナルのテンポで、これをもとにテンポ・チェンジが計算されます。
これも変更可能です。

- **1: (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。初期値としてシーケンスの最初にテンポ・チェンジが入っていて、これは削除する事ができません。
- **%:**
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。
- **J:**
テンポ・チェンジ・イベントを絶対値で設定します(例: 100.0 bpm)。

注意: %: と J: 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

メイン・スクリーンのテンポ・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。



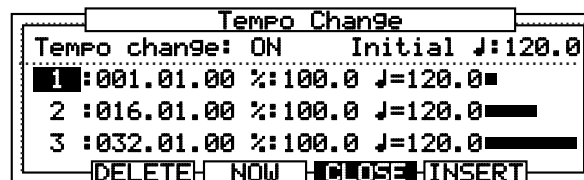
テンポ・チェンジ・イベントを入力するにはINSERT [F5]を押します。bar.beat.tickフィールドにカーソルを合せてテンポ・チェンジ・イベントのポイントを設定し、%: または J: でテンポを設定します。NOW [F3]を押すと現在のポイントがテンポ・チェンジ・イベントのポイントとして入力されます。

♩と♪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。

テンポ・チェンジ・イベントを変更するには、変更したいイベントのフィールドにカーソルを合わせ、それぞれの設定を変更します。

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。

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。



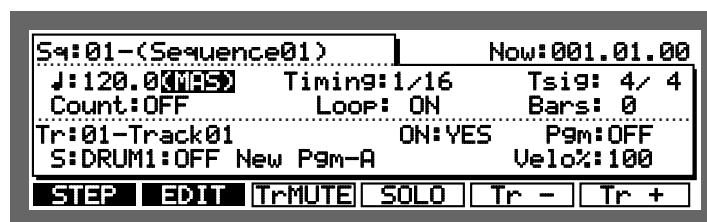
テンポ・チェンジ・イベントを削除するには、[CURSOR UP/DOWN]キーで削除したいテンポ・チェンジ・イベントを選択してDELETE [F2]を押します。

テンポ・チェンジがオンで、設定しているイニシャル・テンポに対しテンポ・チェンジ・イベントによりテンポが変更されている場合、メイン・スクリーンのテンポ・フィールド♩の左側に小文字のcが表示されます。

注意：イニシャル・テンポはシーケンスのテンポの基本となる値で、テンポ・チェンジがオフの場合はテンポ・フィールドとイニシャル・テンポは同じ値になります。テンポ・チェンジがオンの場合は、メイン・スクリーンのテンポ・フィールドの値は、テンポ・チェンジ・イベントの内容によって変更されたテンポを表示します。

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、MPC2000XL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。

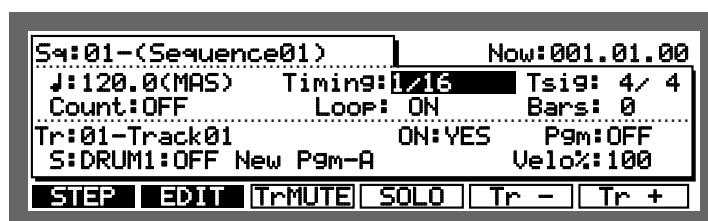
・〈MAS〉

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。複数のシーケンスが異なったテンポを持っている場合にそれらをすべて同一のテンポで再生したいとき、特にネクスト・シーケンス・モードではこれが役に立ちます。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。

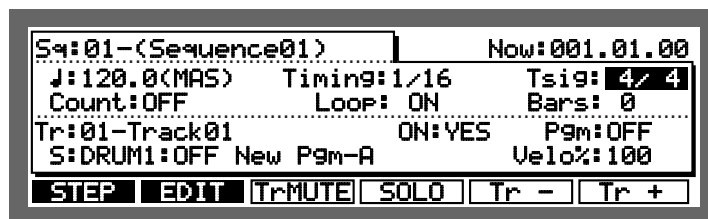


録音されているデータに対してタイミング修正を実行する場合、ここで以下のフィールドの設定を行い、DO IT[F5]を押します。タイミング修正が実行されるのは、メイン・スクリーンで選ばれているトラックに対してです。

- ・ **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、MIDIトラックの場合は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。DRUMトラックの場合は、PADを叩いて選択します。
- ・ **DO IT (F5)**
このキーを押すとシーケンスにタイミング修正が実行されます。

拍子(ビート)の設定

Tempo: フィールドにはシーケンスのNOW: タイムでの拍子(ビート)を表示します(この例では1小節に対して4ビートです)。



[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。



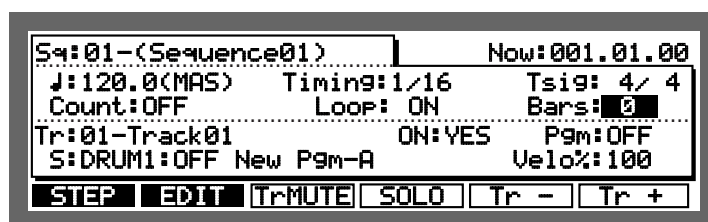
[CURSOR]キーと[DATA]ホイールを使って、Bar#フィールドで拍子を変更する小節を指定して、New Tsig#フィールドで新しく設定したい拍子を選択します。

New Tsig#フィールドの設定で小節が長くなる(例えば4/4を5/4)ように拍子を設定した場合、それぞれの小節の最後にブランクができます。
小節が短くなる(例えば4/4を3/4)ように設定した場合、それぞれの小節の最後がカットされます。このまま実行する場合はDO IT[F5]を押します。

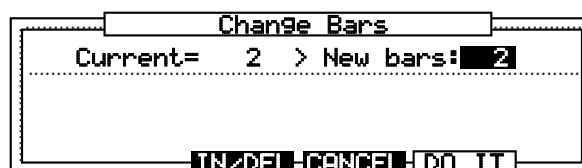
Tsig#フィールドで[OPEN WINDOW]キーを押した場合もChange Tsigウィンドウが表示されます。

小節数の設定

シーケンスの小節数を設定します。

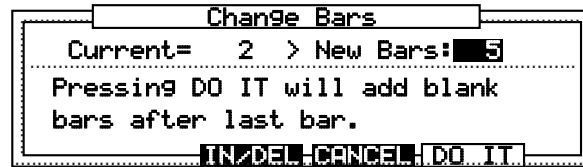


[CURSOR]キーでBars#フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回すとChange Barsウィンドウが表示されます。

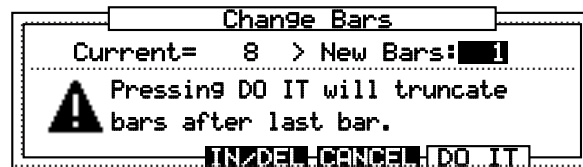


さらに[DATA]ホイールを回して小節数を設定します。

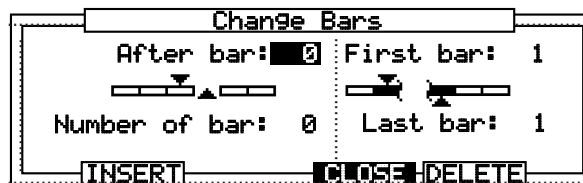
小節数が増えるように設定した場合、次のように「シーケンスの最後にブランクの小節ができます」と表示されます。このまま実行する場合はDO IT[F5]を押します。



小節数が短くなるように設定した場合、次のように「シーケンスの最後がカットされます」という警告が表示されます。このまま実行する場合はDO IT[F5]を押します。



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。
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。

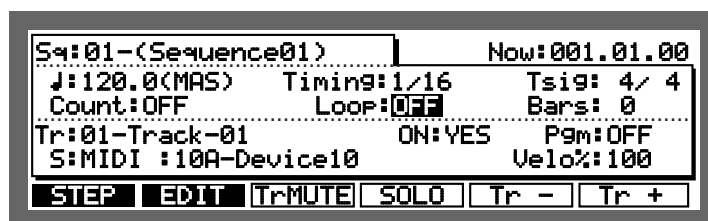
- ・ Last bar:
デリートする小節の最後の小節を指定します。

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

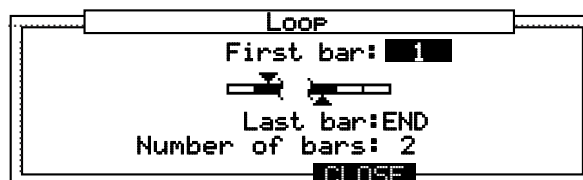
シーケンスのループ(くり返し演奏)を設定します。

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を設定しておくと、メイン・スクリーンのBars: フィールドで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。

ノート: 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。

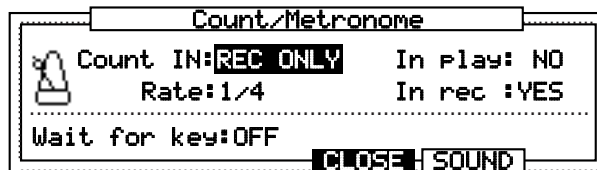
カウント／メトロノームの設定

ここでメトロノームの各種のモードを設定します。



[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。
- ・ **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 ON 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。MPC2000XL 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、MPC2000XL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。

メトロノームサウンド、音量、出力の設定

Count/Metronomeウインドウ(前の項参照)が表示されているときにSOUND(F5)押すとMetronome soundのウインドウが開き、ここでメトロノームのサウンドと出力を選択することができます。

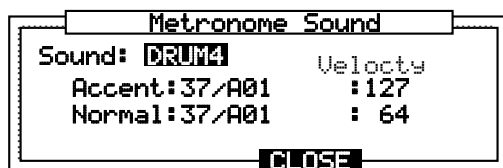


- Sound:
ここではメトロノーム・サウンドとしてCLICK、DRUM1、2、3または4を選択します。DRUM 1-4を選択することで、内部のサウンドを使ってメトロノーム機能が使えます。

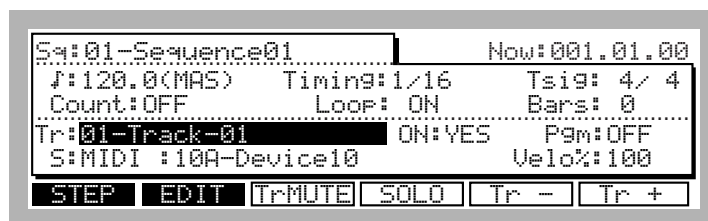
Sound#でCLICKを選んだ場合は次の表示が出ます。

- Volume:
メトロノームの音量を設定します。
- Output:
どこからメトロノームのサウンドを出力させるのか設定します。STEREOではSTEREO OUT/ヘッドホンジャックから出力され、OUT 1-8ではオプションのASSIGNABLE MIX OUTジャックから出力されます。

Sound# フィールドでDRUM1、2、3または4を選択しているときはAccent#とNormal#の2種類のサウンドを選択し、メトロノーム・サウンドとして再生することができます。サウンドの選択はドラム・パッドの一つを叩くか、または関連したフィールドでサウンドを選択することにより行います。サウンドのベロシティレベル調整はVelocity# フィールドで行います。



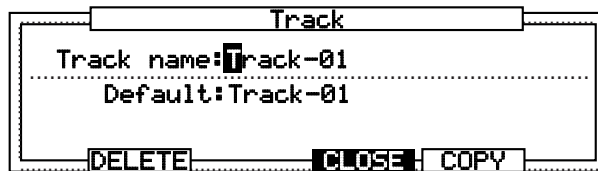
トラックの選択



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。
[DATA]ホイールを回すか、PADを叩くとNameウィンドウが表示されます。

ネームを入力したらENTER [F5]キーを押して確定します。

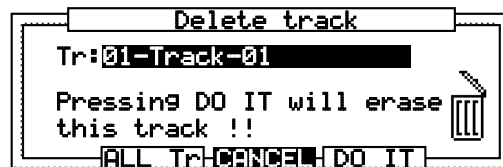
注意：[ENTER]キーを押さないまま[CURSOR DOWN]キーでDefault: フィールドに移動したり、他のページに移動したりすると、入力したネームは無効になり元のネームに戻ります。

- 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

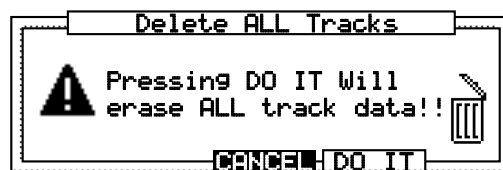
メイン・スクリーンでTr: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Track ウィンドウをオープンします。

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。

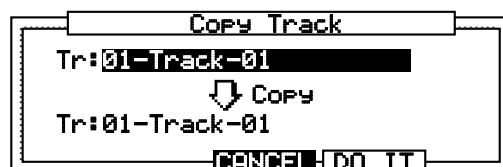
ALL Tr [F3]を押すと、次のような警告が表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのトラック・データが消去されます。



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。

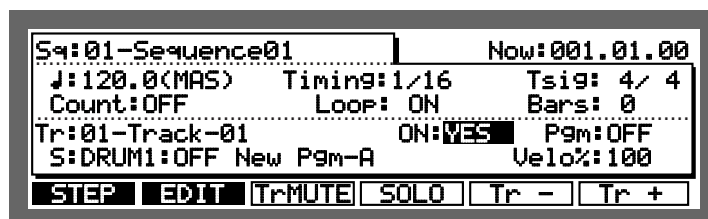
[CURSOR DOWN]キーを押してコピー先(下段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー先のトラックを選択します。

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。

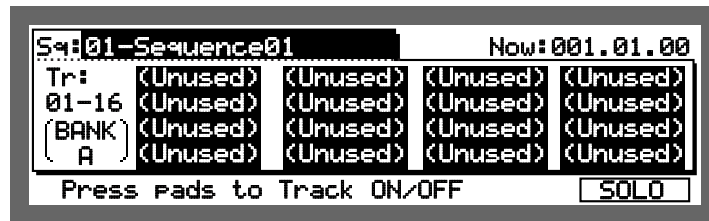
トラックのオン／オフ

トラックをオン(YES)またはオフ(NO)するにはTrMUTE[F3]キーを押します。現在の状態がON#フィールドに表示されます。(カーソルをこのフィールドに合せて[DATA]ホイールを回しても変更できます。)



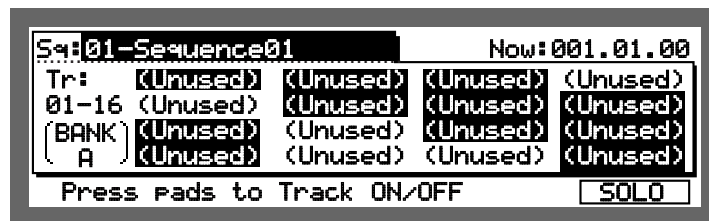
ドラムパッドによってトラックをオン／オフさせるには

メインスクリーンのときに[TRACK MUTE]キーを押すとインジケータが点灯して次のスクリーンが表示されます。

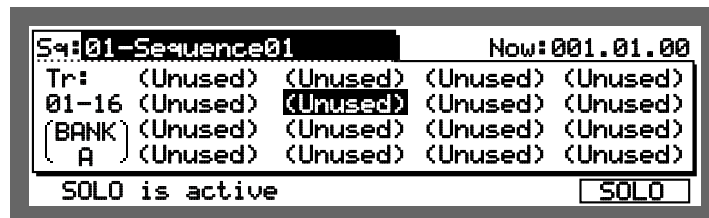


PAD BANKの A(トラック1 - 16)、B(トラック17 - 32)、C(トラック33-48)、D(トラック49-64)の一つを選択してドラム・パッドを叩くことによりトラックをミュートさせることができます。(パッドをもう一度叩くとトラックが復帰します。)

上に示すスクリーンでは16のトラックがオンしています。トラックがオフになるトラック名が反転表示になります。



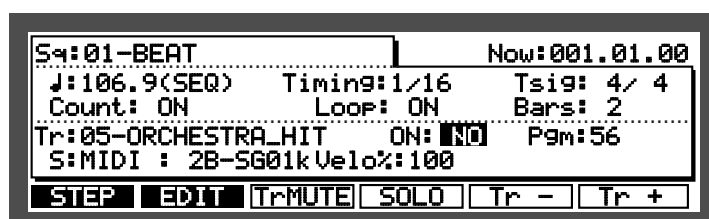
SOLO[F6]キーを押したまま、ドラム・パッドの一つを叩くと、そのトラックだけが単独でオンになります。



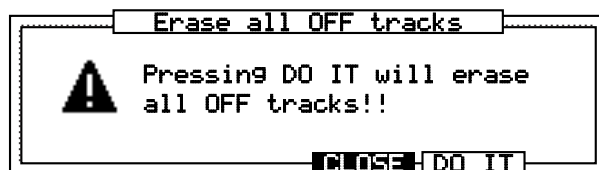
SOLO [F6]キーをもう一度押すとこのモードを解除します。

すべてのOFF track を削除する

OFFに設定した全てのトラックのデータを削除するには、まずカーソルをメイン・スクリーンのON#フィールドに合わせます。



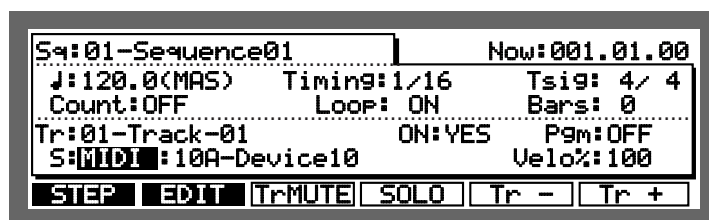
[OPEN WINDOW]キーを押すとErase all OFF tracksのスクリーンが表示されます。



DO IT [F5]を押すと、全てのOFF trackのデータが削除されてメインスクリーンに戻ります。

トラック・タイプの設定

トラックをMPC2000XL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 1-4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 1-4	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。Drum 1-4には別々のプログラムをアサインできるので、トラック毎に別々のDRUMを選択して同時に4つまでのプログラムを鳴らすことができます。

MIDIデータの受信に関する設定

トラック・タイプ(MIDI、またはDrum 1-4)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。



- ・ Receive channel:
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。

- ・ **Prog change > Seq#**

外部MIDIからのMIDIプログラム・チェンジでシーケンスを切替えるかを設定します。ONに設定してプログラム・チェンジを受けるとプログラム・チェンジ・ナンバーと同じナンバーのシーケンスが選択されます。

- ・ **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、サスティン・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. サスティン・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、次のサスティン・オン・メッセージまでサスティンが続きます。
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ィン・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ィンがかかります。
3. サスティン・ペダル情報をもつトラックをサスティン・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ィンがかかります。
4. サスティン・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ィンがかかります。

MPC2000XLはサスティン・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、MPC2000XLが録音中にサスティン・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。

サスティン・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をサスティ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ィン・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。

MIDIフィルター機能

入力される様々なMIDIイベントに対して、MPC2000XLがそのイベントを受信するかどうかを設定できます。

- ・ **MIDI filter#**

MIDIフィルター機能全体のON/OFFです。OFFにすると**Type#**フィールドと**Pass?#**フィールドの設定にかかわらず、すべてのMIDIイベントを受信します。

- ・ **Type#**

MIDIイベントの種類を設定します。以下のMIDIイベントのフィルタリングが可能です。なお、

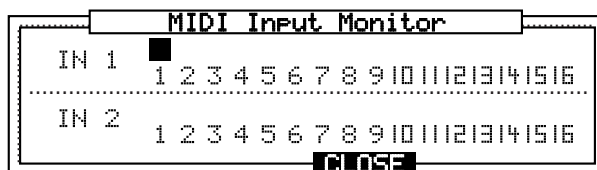
MIDIイベントの詳細については、MIDIの解説書などをご覧ください。

NOTES(ノート)、PITCH BEND(ピッチ・ベンド)、PROG CHANGE(プログラム・チェンジ)、CH PRESSURE(チャンネル・プレッシャー)、POLY PRESS(ポリ・プレッシャー)、EXCLUSIVE(エクスクルーシブ)、CONTROL:ALL(すべてのコントロール・チェンジ、コントロール・チェンジ#000～#127)

・ Pass? :

Type# で選択したMIDIイベントを受信するかどうかを設定します。YESに設定するとType# で設定したMIDIイベントを受信することができ、NOに設定すると無視されます。

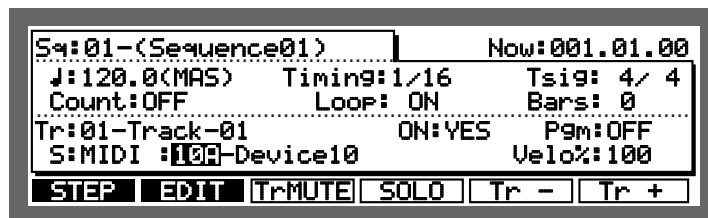
MONITR [F2]を押すとMIDI入力モニターが表示され、どのMIDIチャンネルを受信しているのかモニターすることができます。(MIDIチャンネル番号の上の黒い枠が点滅します。)



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出力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。

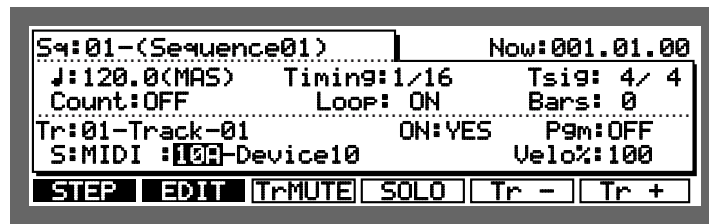


たとえば図の設定では、現在選択されているトラック01のデータは、MIDI OUT AからMIDIチャンネル10のデータとして出力されます。

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出力の設定

MIDI Outputウィンドウを表示させるには次の画面でフィールドを選択します。



次に[OPEN WINDOW]キーを押します。



- **Soft thru:**

MIDIインより入力し、MIDIアウトから出力されるMIDIデータのチャンネルを指定します。

OFF

MIDIスルーをオフにします。

AS TRACK

シングル・トラック・レコーディング・モードでは各トラックで設定されているMIDIチャンネルで出力されます。また、マルチ・トラック・レコーディング・モードではMulti Recording Setup ウィンドウでの設定に従います。

OMNI-A

MIDIインより入力されたMIDIデータはMIDIアウトAから出力されます。
トラックの再生中には、このデータはトラックデータとミックスされます。

OMNI-B

MIDIインより入力されたMIDIデータはMIDIアウトBから出力されます。

OMNI-AB

MIDIインより入力されたMIDIデータはMIDIアウトのAとBから出力されます。

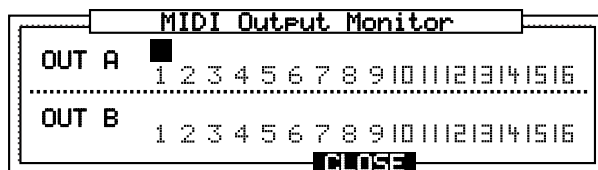
- **Device name:**

ここでMIDIチャンネル(01A-16B)を選び、MIDI機器の名前を入力します。ここでの設定はすべてのシーケンスで共通です。

PANIC

これにより外部に接続されている全てのMIDI機器の再生がストップ(全てのノートはオフになり、送られているコントローラー・メッセージも全てリセットされます)します。

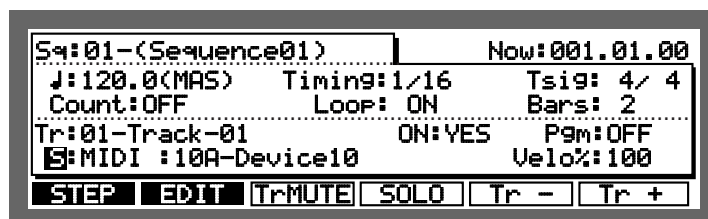
MONITR [F2]を押すとMIDI出力モニターが表示され、どのMIDIチャンネルが出力されているのかモニターすることができます。(MIDIチャンネル番号の上の黒い枠が点滅します。)



マルチ・トラック・レコーディング・モード

このモードでは一度に多数のトラックに同時に録音することができます。

[MAIN SCREEN]キーを押して、メイン・スクリーンからカーソルを **S** フィールドに移動します。



ここで **S** (シングル・トラック・レコーディング) を選択するか、または **M** (マルチ・トラック・レコーディング) を選択します。

ノート： シングル・トラック・レコーディングではメイン・スクリーンで選択されているトラックのみに録音され、マルチ・トラック・レコーディングでは同時に複数のトラックに録音されます。

もしマルチ・トラック・レコーディングを選択したときは[OPEN WINDOW]キーを押して Multi Recording Setup スクリーンを表示させます。



In (MIDI チャンネル・イン)

[CURSOR UP/DOWN]キーで MIDI インプット・チャンネルを選択します。

もし2つ以上のMIDIインプットが同一のトラックに設定されていると、そのトラックにはそれらのMIDI データがミックス(MERGE)されて録音されます。

Track

録音されるトラックを選択します。録音したくないときは OFF に設定します。

Out (MIDI チャンネル・アウト)

[CURSOR UP/DOWN]キーでトラックを選択し、[DATA]ホイールで MIDI アウトプット・チャンネルを入力します。複数の MIDI チャンネルを同一のトラックに設定した場合は、それらの MIDI データがミックス(MERGE)されて出力されます。

ウィンドウを閉じて[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。

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。

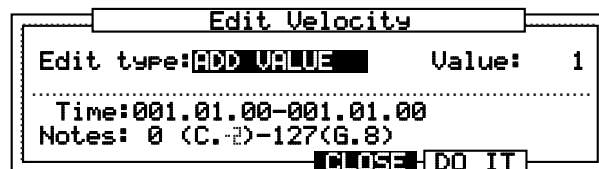


[CURSOR]キーでVelo%フィールドを選択し、[DATA]ホイールでベロシティの値を増減する割合を設定します。

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。 |

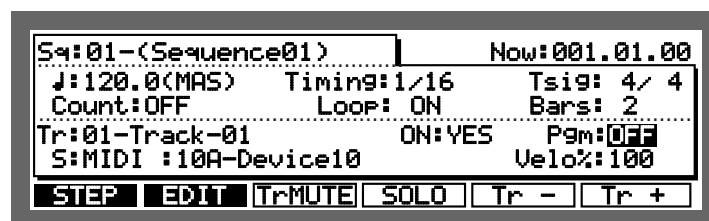
- Value#

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ペ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ペロシティをエディットする場合に、MIDIトラックではエディットする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エディットされません。
DRUMトラックではドラム・パッドを叩いて、ノートを指定します。

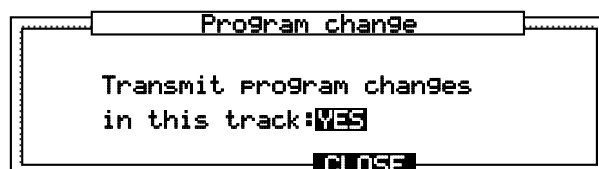
プログラム・チェンジ送信の設定

シーケンスを選択したときに送られる、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。

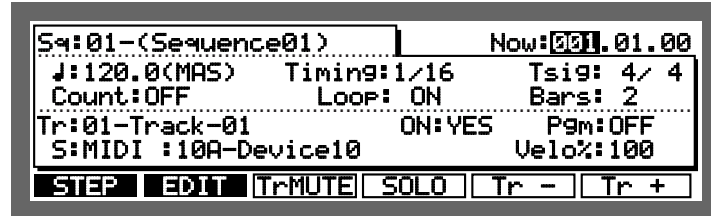
Pgm# フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと次のウィンドウが表示されます。



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。

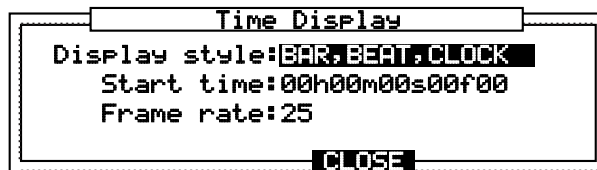


[CURSOR]キーでNow#フィールドを選択し、[DATA]ホイールで数値を増減しロケートを行います。

ロケート・ポイントの表示単位

Now#フィールドは、小節／拍／クロックと、時／分／秒と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, MINUTE, SECを選択すると時／分／秒での表示になります。
- **Start time:**
Display style:でHOUR, MINUTE, 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。また、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。
- **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、12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ないます。
- **TrMUTE**
トラックをオン／オフします
- **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、いくつか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**Now** 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・モードに入ることができます。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・モードに入ることができます。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。

Locate		
Go to:001.01.00		
7:001.01.00	8:001.01.00	9:001.01.00
4:001.01.00	5:001.01.00	6:001.01.00
1:001.01.00	2:001.01.00	3:001.01.00
STORE	CLOSE	GO TO

Go to:

ウインドウが開いたときは、メイン・スクリーンのNow: 表示の時間がここに表示されます。
[DATA]ホイールで表示時間を変更するか、テン・キーで直接入力してGO TO [F5]を押すと、
その場所へ移動し、メイン・スクリーンに戻ります。

ストップモードからロケートポイントを保存する

メインスクリーンのNow: フィールドでロケート・ポイントを選択し、[GO TO]キーを押します。
保存したい1から9のロケート・メモリーを[CURSOR]キーで選択します。

Locate		
Go to:001.01.00		
7:001.01.00	8:001.01.00	9:001.01.00
4:001.01.00	5:001.01.00	6:001.01.00
1:001.01.00	2:001.01.00	3:001.01.00
STORE	CLOSE	GO TO

STORE [F2]を押すとロケートポイントが保存され、再びメイン・スクリーンが現れます。

保存してあるロケートポイントに移動する

[GO TO]キーを押し、そして1から9のロケーションを[CURSOR]キーで選択します。
そしてGO TO [F5]キーを押すと選択されたロケーションに移動します。

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MPC2000XL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 [MISC.] 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。

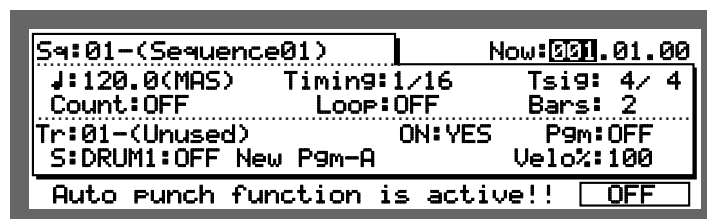
- IN

オート・パンチ・インのポイントをここで設定します。

- OUT

オート・パンチ・アウトのポイントをここで設定します。

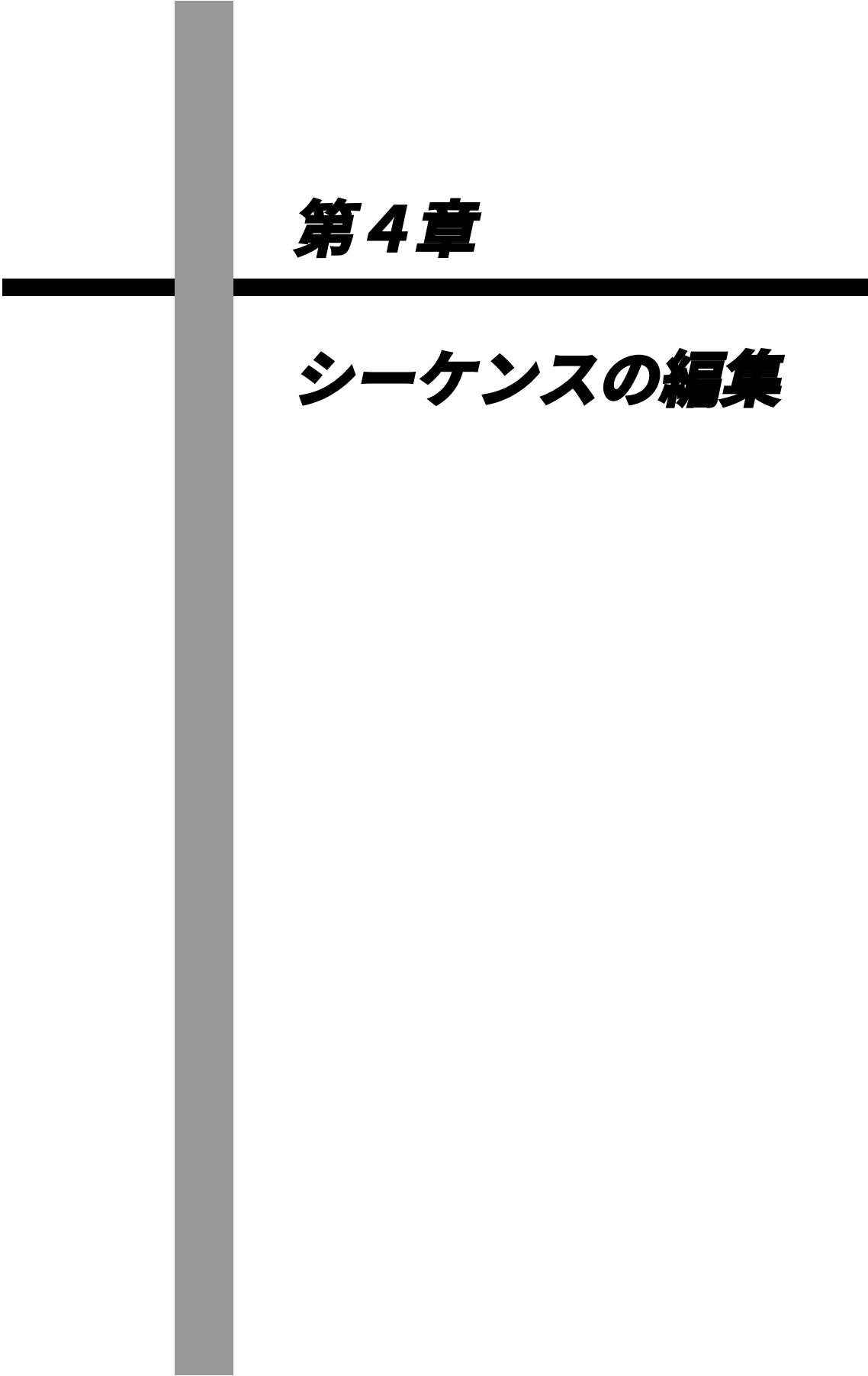
オート・パンチを実行するには、TurnON [F6] を押します。メイン・スクリーンに戻り最下段には次のように表示され、スタンバイ状態になります。



[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

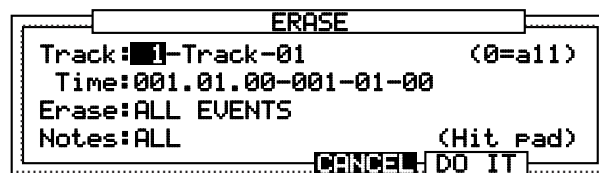
オーバーダブ・モードでシーケンスを再生中に、任意のノート・データを消去することができます。

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しつづけることによって消去することができます。

ERASEウィンドウでのデータの消去

シーケンスが停止中に[ERASE]キーを押すと、ERASEウィンドウが表示されます。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 ERACE 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。

Track#フィールドで選択されたのがドラムトラックか、あるいはMIDIトラックかによってNotes#フィールドの表示は次のように変わります。

ドラム・トラック

ERASE	
Track: 1-Track-01	(0=all)
Time:001.01.00-001.01.00	
Erase:ALL EVENTS	
Notes:60/005	(Hit pad)
CANCEL DO IT	

MIDIトラック

ERASE	
Track: 1-Track-01	(0=all)
Time:001.01.00-001.01.00	
Erase:ALL EVENTS	
Notes:0 (C-1)-127(G.8)	
CANCEL DO IT	

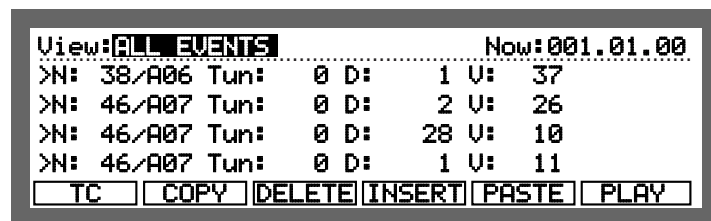
DO IT[F5]を押すと実行します。

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。

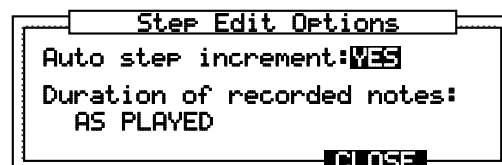


・ View:

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	ピッチ・ベンドのデータのみ表示します。
CTRL:	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。
EXCLUSIVE	エクスクルーシブ・データのみを表示します。

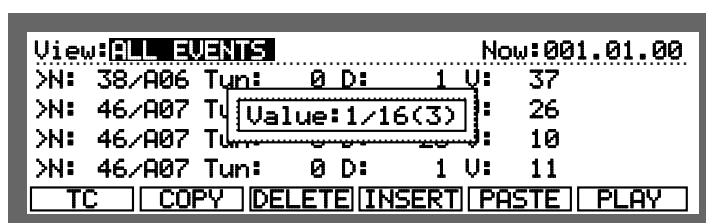
フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Step Edit Optionsウィンドウが表示されます。



- ・ **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。

STEP EDIT画面でのタイミング修正の設定変更

ステップ・エディット・スクリーンでTC [F1] キーを押すと、キーが押されている間、次のようなウィンドウが表示されます。



このウィンドウを表示させると、[DATA]ホイールを回してタイミング修正の設定値を変更できます。

タイミング修正に関する詳しい内容は、第3章のタイミング修正の設定をご覧ください。

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

N: ノートナンバーと、それにアサインされているDRUM PADナンバーです。

Tun: 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: ベロシティ(ノートの強さ)です。右側にはベ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: ベロシティ(ノートの強さ)です。右側にはベ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

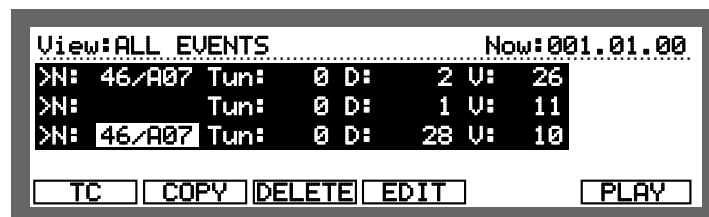
リスト表示の操作

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[F4]、PASTE[F5]の代わりにEDIT[F4]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。

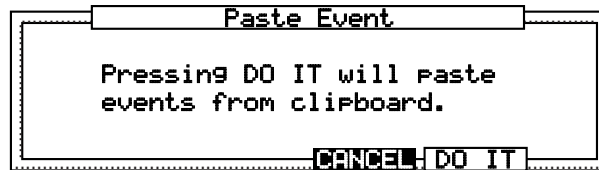
コピーを実行するには、イベントを選択したあとCOPY[F2]を押します。

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。

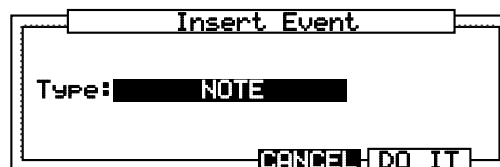


RPLACE[F4]を押すと、指定した場所に存在するデータは消去され、クリップ・ボードの内容で上書きされます。

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、PITCH BEND、CONTROL CHANGE、PROGRAM CHANGE、CH PRESSURE、POLY PRESSURE、EXCLUSIVE、MIXER

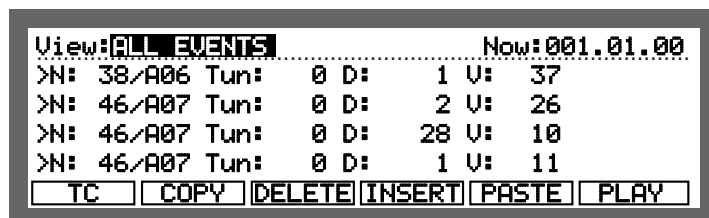
EXCLUSIVEを選択した場合、入力するエクスクルーシブ・メッセージのバイト数を設定するフィールドが表示されます。ここで入力するエクスクルーシブ・メッセージのバイト数を設定します。

DO 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MPC2000XL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、ベロシティ(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(ページ65参照)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を行います。

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。

イベントのエディット

ここでは時間とノートを指定してさまざまなエディットを行います。

イベントのコピー

Edit: フィールドでCOPYを選択すると、次のスクリーンが表示されます。

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

- ・ Time:
イベントをコピーする範囲を設定します。
- ・ Notes:
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

- ・ From s4:/Tr:
コピー元のシーケンス、およびトラックを選択します。ここにはそれぞれのナンバーのみが表示されます。
- ・ To s4:/Tr:
コピーしたいシーケンス、およびトラックを選択します。ここにはそれぞれのナンバーのみが表示されます。
- ・ Mode:
コピーするデータを上書きする(REPLACE)か、ミックス(MERGE)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。MERGE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。

ノート DURATION の編集

Edit# フィールドで DURATION(デュレーション：音の長さ)が選択されると、次のスクリーンが表示されます。

Edit#DURATION	Edit s#: 1 Tr#: 1
Time# 001.001.00-001.01.00	Mode# ADD VALUE
Notes# ALL	Value# 1
EVENTS BARS TrMOVE USER	DO IT

◆ 左側のウィンドウ

- ・ **Time#**
デュレーションをエディットする範囲を設定します。
- ・ **Notes#**
エディットする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

- ・ **Edit s#:/Tr#**
エディットしたいシーケンスとトラックをそれぞれ選択します。
- ・ **Mode#**
エディットする方法を次から選びます。
ADD VALUE
現在の値に**Value#**で設定した値をプラスします。
SUB VALUE
現在の値に**Value#**で設定した値をマイナスします。
MULTI VALUE %
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 VALUE
すべて**Value#**で設定した値に統一します。
- ・ **Value#**
Mode#で選択したエディットする方法の値をここで設定します。

ノート Velocity の編集

Edit: フィールドで VELOCITY(ベロシティ:強さ)が選択されると、次のスクリーンが表示されます。

Edit: VELOCITY Time: 001.001.00-001.01.00 Notes: ALL	Edit s#: 1 Tr: 1 Mode: ADD VALUE Value: 1
EVENTS BARS Tr:MOVE USER DO IT	

◆ 左側のウィンドウ

- Time:
ベロシティをエディットする範囲を設定します。
- Notes:
エディットする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

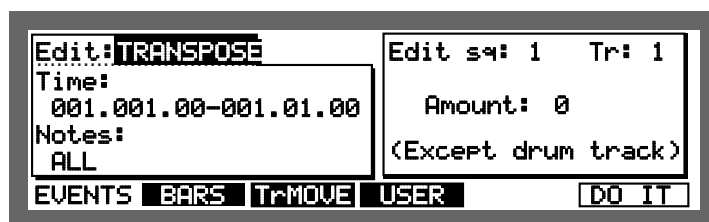
- Edit s#: / Tr:
エディットしたいシーケンスとトラックをそれぞれ選択します。
- Mode:
エディットする方法を次から選びます。
 ADD VALUE
 現在の値に Value: で設定した値をプラスします。
 SUB VALUE
 現在の値に Value: で設定した値をマイナスします。
 MULTI VALUE %
 現在の値に Value: で設定した割合（パーセント）で値を増減します。
 SET TO VALUE
 すべて Value: で設定した値に統一します。
- Value:
Mode: で選択したエディットする方法の値をここで設定します。

ノートのトランスポーズ

Edit: フィールドで TRANSPOSE(トランスポーズ:移調)が選択されると、次のスクリーンが表示されます。

◆ 左側のウィンドウ

- Time:
トランスポーズをする範囲を設定します。
- Notes:
エディットする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

- Edit s#: / Tr#:

エディットしたいシーケンスとトラックをそれぞれ選択します。

- Amount:

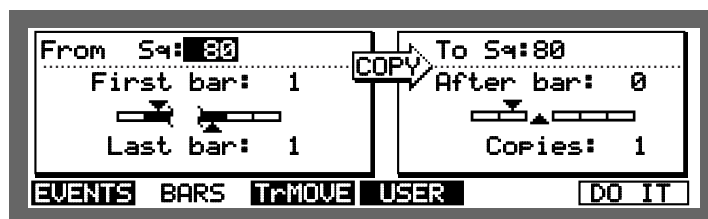
トランスポーズする値をここで設定します(半音ステップです)。

注意: ドラム・トラックではトランスポーズは機能しません。

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

- S#:

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

- S#:

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小節の長さだけ後ろにずれます。

- ・ Copies:

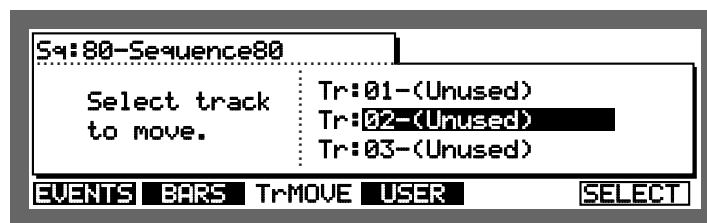
コピーの回数を指定します。コピー元のデータが、ここで設定した回数だけ繰り返されます。

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。

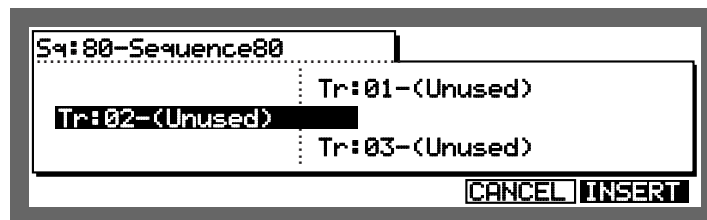
トラックの並べ替え

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。

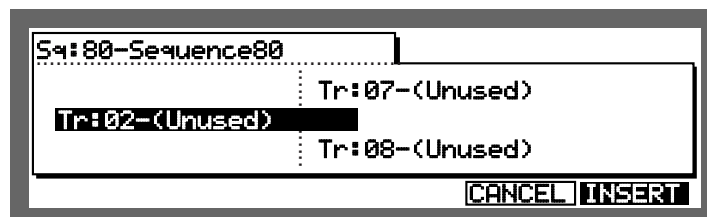
メイン・スクリーンでEDIT[F2]を押してイベント・コピーのスクリーンを表示し、TrMOVE[F3]を押します。



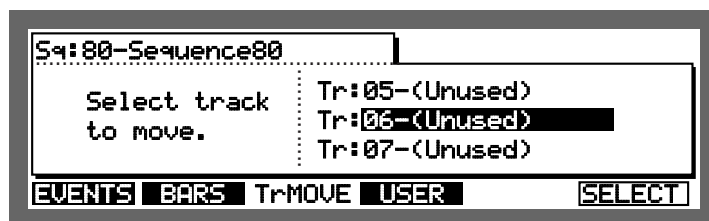
Sq: フィールドでシーケンスを選択し、[CURSOR DOWN]キーを押してカーソルがトラックが表示されているフィールドに移動します。このとき、カーソルは図のようにリストの真ん中に表示されているトラックを選択しています。[DATA]ホイールでリストをスクロールさせ、並べ替えたいトラックを選択し、SELECT[F6]を押します。



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。



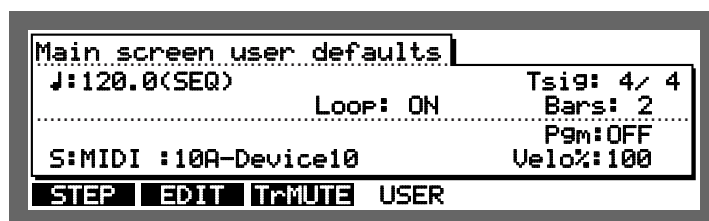
移動したい場所が表示されたところで、INSERT[F6]を押すと、選択したトラックが右側のリストに戻ります。



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。

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USER [F4]を押します。

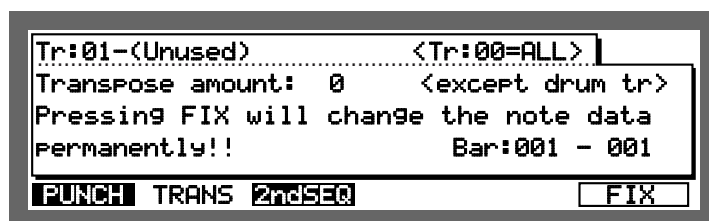


[CURSOR]キーでフィールドを選択し、[DATA]ホイールでパラメータを設定します。ここに表示されていないフィールドは、初期設定を行なうことができません。

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。

トラックのトランスポーズ

それぞれのトラックのピッチ・データを変更する(トランスポーズ)ことができます。[SHIFT]キーを押したまま[MISC.](テン・キーの2)を押し、それからTRANS (F2)を押します。



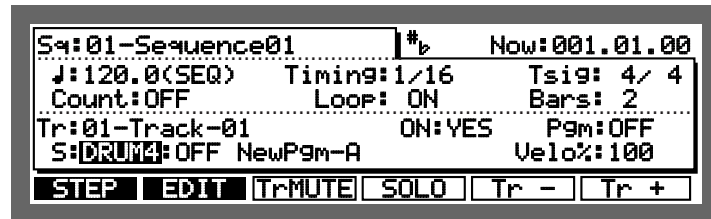
- ・ Tr:
トランスポーズを実行するトラックを選択します。00に設定すると、すべてのトラックがトランスポーズされます。ただし、Drumトラックはトランスポーズの影響を受けません。
- ・ Transpose amount:
トランスポーズの値を設定します。半音ごとに±12で設定可能です。+12で1オクターブ・アップ、-12で1オクターブ・ダウンとなります。ここでの設定は、データを直接変更するわけではなく、再生するときのみトランスポーズされます。

- ・ Bar: (小節)

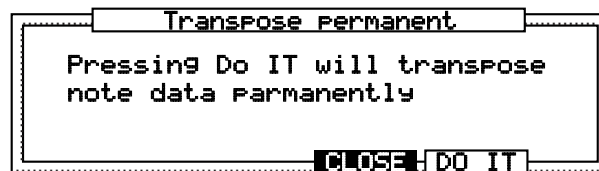
トランスポーズをかける小節の範囲を設定します。(左側の数字はfrom bar、右側はto barです)

トランスポーズを設定してメイン・スクリーンに戻るとメイン・スクリーンの Now: フィールドの左に #_bが表示されます。

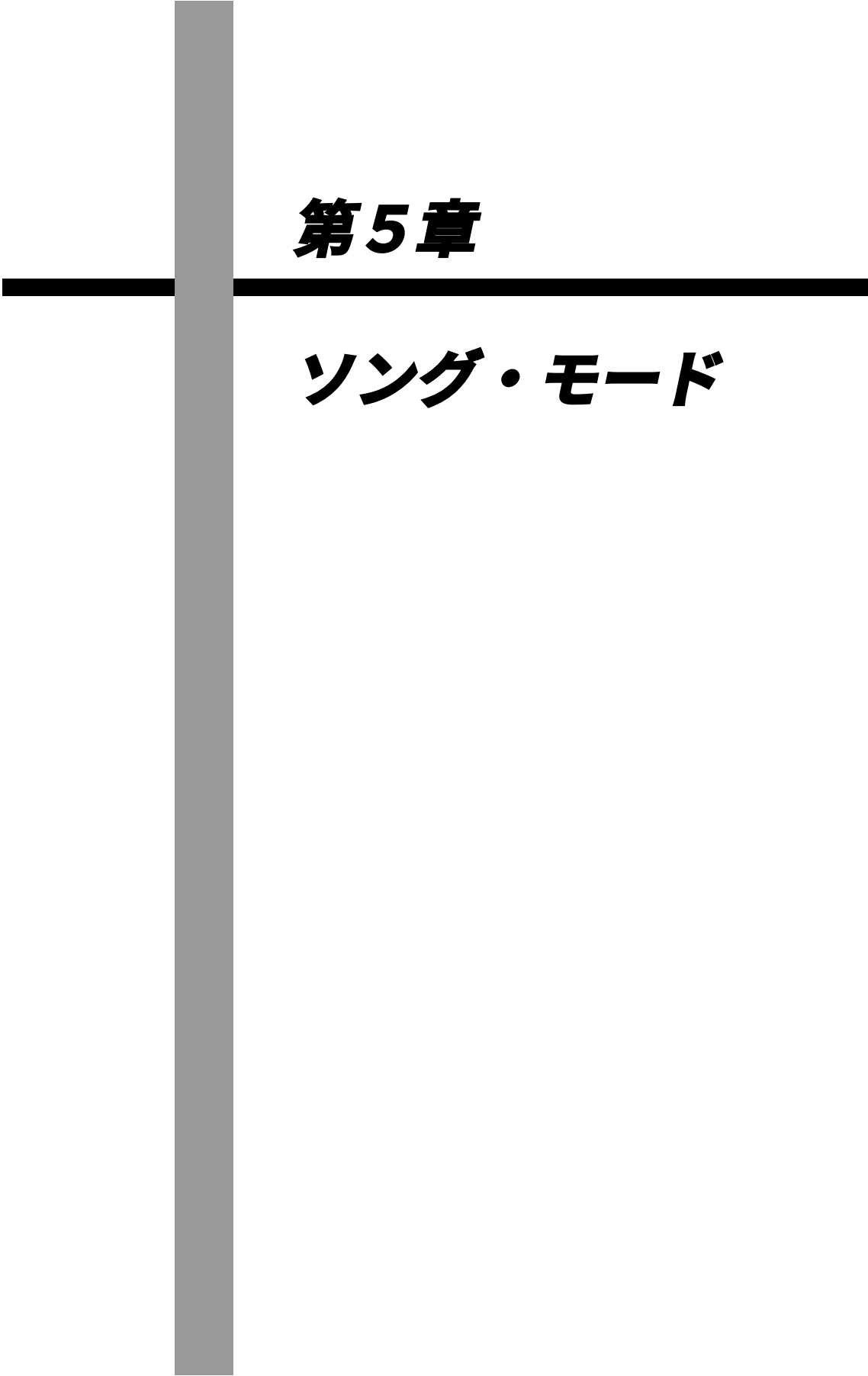
注: FIX[F6]キーでデータ自体をトランスポーズした場合は #_b マークは表示されません。



データ自体をトランスポーズして変更したいときは、FIX[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ズされます。



第5章

ソング・モード

概説

MPC2000XL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。

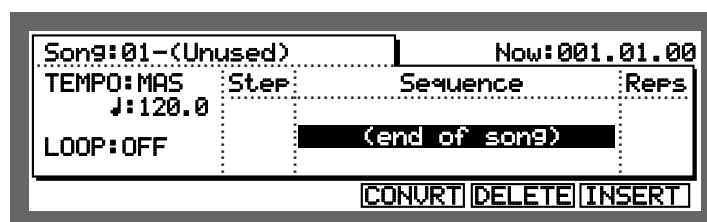
- ・同じパートは繰り返しプレイできるので、ソングとしての構成を素早く作成することができます。
- ・ソングのパートの入れ替えや、曲の構成の変更を瞬時に行なうことができます。

MPC2000XL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PEAT回数を設定します。

MPC2000XL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 J:120.0	Step:	Sequence	Reps
LOOP:OFF		(end of song)	
CONVRT 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-Song01		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step:	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01 (end of song)	1
CONVRT DELETE INSERT			

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

Song#01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step:	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01 (end of song)	1
CONVRT 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-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step:	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02 (end of song)	1
CONVRT 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。

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。



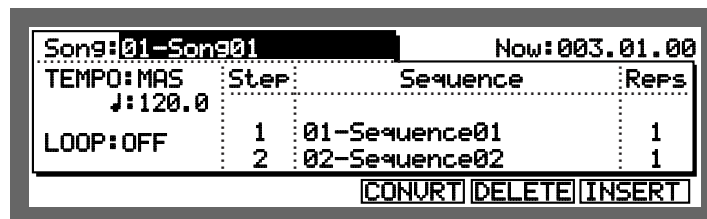
- Song name:
ここでソングのネームを変更します。
[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

ネームを入力したらENTER [F5]キーを押して確定します。

注意：ENTER [F5]キーを押さないまま[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・ネーム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

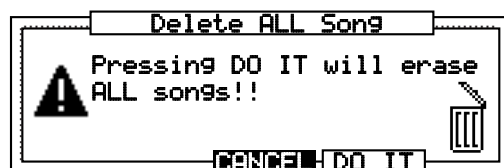
Song#: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Songウィンドウをオープンします。

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。

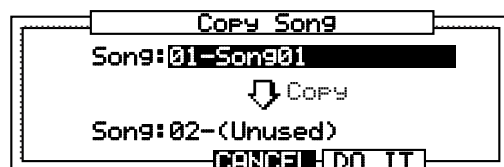
ALL SG [F3]を押すと、次のような警告が表示され、ここでDO IT [F5]を押すとすべてのソング・データが消去されます。



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]を押すと、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。

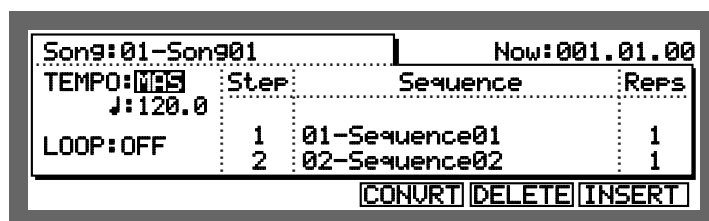
[CURSOR DOWN]キーを押してコピー先(下段)を選択し、[DATA]ホイールでコピー先のソングを選択します。

DO IT [F5]を押すとソング・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。

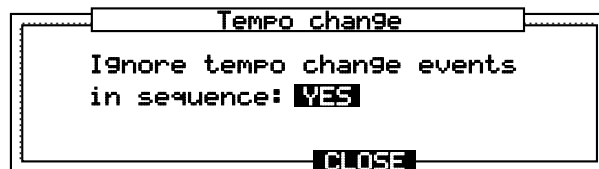
- SEQ シーケンスに設定されているテンポでソングが演奏されます。この場合、**J** フィールドでテンポを変更することはできません。
- MAS **J** フィールドで設定したマスター・テンポでソングが演奏されます。

- J**

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。**J** 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、[ENTER]キーを押します。[ENTER]キーを押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。

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。

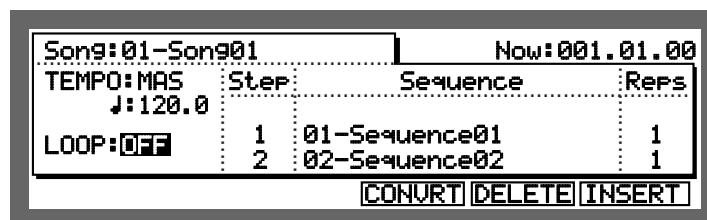
TEMPO フィールドまたは**J** フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Tempo Changeウィンドウがオープンします。



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。ON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。YES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。



[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 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。

ノート: 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。

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]キーを何度も押す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-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
J:120.0	1	01-Sequence01	1
LOOP:OFF	2	02-Sequence02	1
		(end of song)	
[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。

Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
J:120.0	1	01-Sequence01	1
LOOP:OFF	2	03-Sequence03	1
		(end of song)	
[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-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS ♩:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	3
	2	02-Sequence02	1
[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-Song01		Now:007.01.00	
TEMPO:SEQ ♩:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	3
	2	03-Sequence03 (end of song)	1
[CONVRT] [DELETE] [INSERT]			

Song:01-Song01		Now:007.01.00	
TEMPO:MAS ♩:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	3
	2	03-Sequence03 (end of song)	1
[CONVRT] [DELETE] [INSERT]			

ステップのインサート

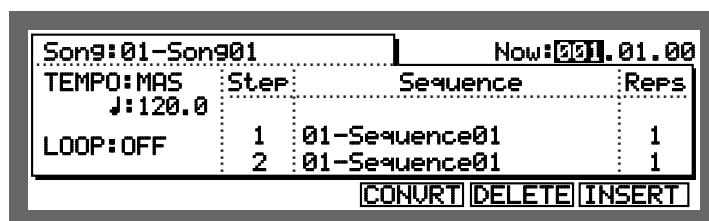
[CURSOR]キーで、インサートしたい場所のステップ・ナンバーまたはシーケンスを選択し、INSERT[F6]を押します。

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。



[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／クロックと、時／分／秒と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, MINUTE, SECを選択すると時／分／秒での表示になります。
- **Start time:**
Display style:でHOUR, MINUTE, 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。また、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スタート時間にもなります。
- **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、12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

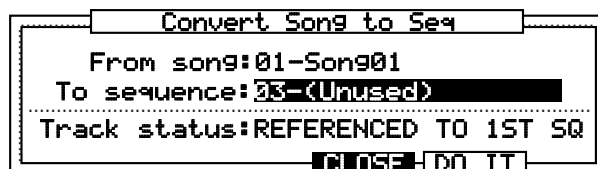
ソング・モードはソングの構成を組み立てるときに便利です。ところが、複雑な構成のソングで細かなデータを変更するようときには、1つのシーケンスでソングを組み立て、それをエディットするほうが容易です。このような場合には、はじめにソング・モードでソングのおおまかな構成を作っておき、それを1つのシーケンスにコンバート(変換)するとよいでしょう。これによって、シーケンスの編集機能が使えるようになります。

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。
- **Track status:**(トラック・ステータス)
シーケンスへの変換の後、トラック・ステータスがどのようなになるのか、ここで選択します。

REFERENCED TO 1ST SQ

最初のシーケンスの各トラックの設定データ(MIDI出力、ステレオミキサー設定、テンポ設定等)が後に続くシーケンスの全てのトラックに割り当てられます。

OFF TRACKS IGNORED

各シーケンスのオフに設定されているトラック(オフ・トラックはメインスクリーンではON: NOと表示されます。)は変換されません。変換後は全てのトラックがオンになります(但し、トラックがオフだった部分にはデータがありません)。MIDI出力等の設定は最初のシーケンスのものになります。

MERGED ON MIDI CHANNEL

各シーケンスはそれぞれのMIDIアウト・チャンネルの設定によってそれぞれのトラックにミックス(MERGE)されます。

例:

MIDIチャンネル1A～16Aの全てのトラック・データはトラック1～16にミックスされます。
MIDIチャンネル1B～16Bの全てのトラック・データはトラック17～32にミックスされます。
ドラム・トラックのDRUM1～4はトラック33～36にミックスされます。

Exclusive Data は各トラックのMIDIチャンネルで設定されていたチャンネルに応じてそれぞれトラック1～32にミックスされます。

DO IT[F5]を押すとコンバートが実行されます。

注意 1: 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。

注意 2: コンバート後にシーケンスの大きさが50,000ノートを越える場合はコンバートできません。



第6章

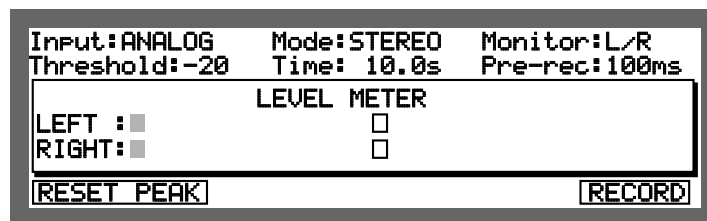
サウンドの作成と 編集

サウンドのサンプリング

MPC2000XL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：MPC2000XL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、MPC2000XL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:

L/R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、L/Rに設定して入力されるサウンドをモニタします。

また、オプションのIB-M208Pをインストールした場合は、1/2、3/4、5/6、7/8も選択でき、モニター音を8パラ・アウトからも出力できます。

・ **Threshold:**

サンプリングをスタートするスレッシュOLD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OLD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、 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。

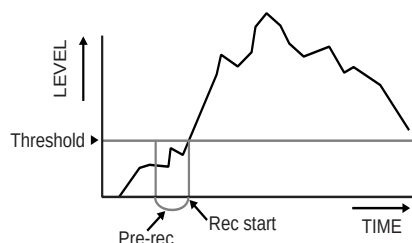
・ **Time:**

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MPC2000XL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MPC2000XL(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378.6秒、またはステレオで189.2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(MPC2000XL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OLD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OLD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最大値の100ms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OLD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OLD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

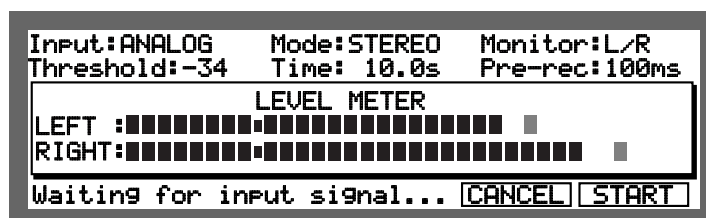
このスクリーンが表示されている間、メーターは入力信号レベルを常に表示します。スレッシュ
 ールド値の設定は、メーターの範囲内で  でグラフィック表示されます。また、ピーク・ホールド
 機能により、下図のように入力信号の最大レベルも表示されます。

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。

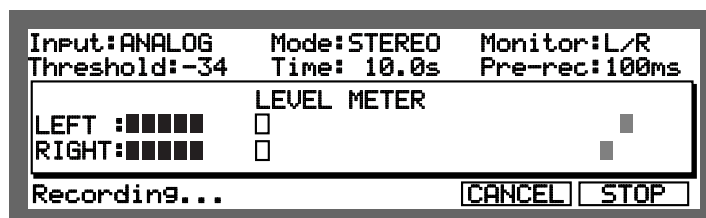


この状態で、スレッシュールド値を越える信号が入力されるとサンプリングがスタートします。

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。

スレッシュー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。

[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

ネームを入力したらENTER [F5]キーを押して確定します。

注意: ENTER [F5]を押さないで、別のページに移動すると、名前とサウンドは保存されません。

- 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。

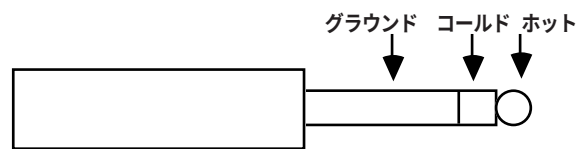
サンプルを視聴するにはMAIN SCREENキーを押してメインスクリーンに戻り、サンプルをアサインしたドラム・パッドを叩きます。

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。

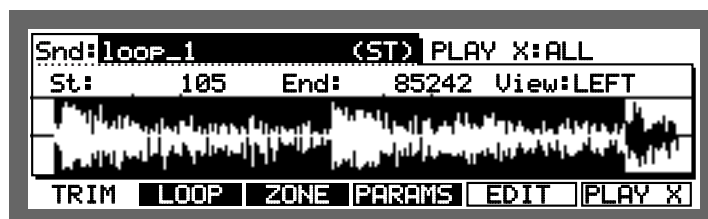


標準的なモノ・フォン・プラグでもサンプリングを行なうことができます。コールド接続は単純にグラウンドに接続されます。

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。



TRIM、LOOP、ZONEのページで選択されて反転表示しているファンクション・キー(LOOPページではLOOP F2)を押すとサウンドの表示順序を変更できます。これらのキーを押すたびにメモリー(メモリーに記録されている順)、サイズ(メモリー・サイズに記録されている順)、ネーム(アルファベット順)により表示の順番が入れかわります。

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。

[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

ネームを入力したらENTER[F5]キーを押して確定します。

注意：ENTER[F5]を押さないで、別のページに移動すると、名前は保存されません。

- ・ <Sound spec.>

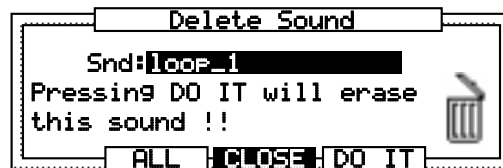
現在選択されているサウンドの情報が表示されます。ここで値を変更することはできません。

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

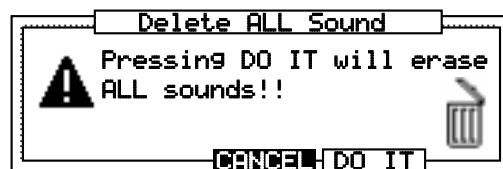
Snd#: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Soundウィンドウをオープンします。

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、次のような警告が表示され、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。

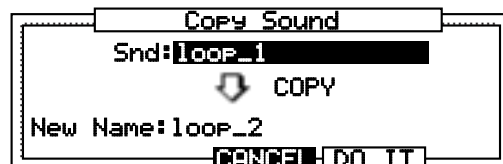


サウンドのコピー

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。

DATAホイールでコピーしたいサウンドを選択します。



CURSOR DOWNキーでNew Name: フィールドに移動し、コピーされるサウンドのネームを入力します。

[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

ENTER[F5]を押すと新しい名前が保存されます

DO IT[F5]を押すとサウンドがコピーされます。

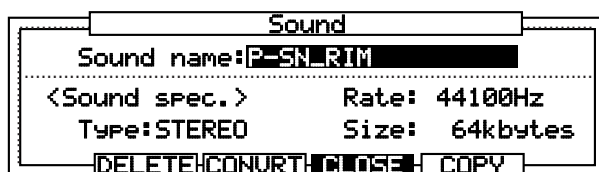
サウンドのコンバート

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

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

サウンドの選択

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



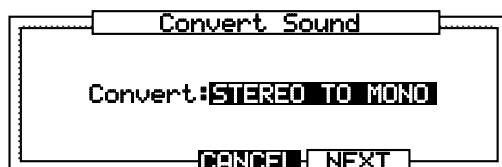
このサウンドに新しい名前を付けることができます(もし名前を変えたくないときはCONVERT[F3]を押します)。

[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

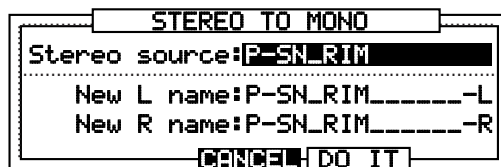
ネームを入力後ENTER[F5]を押して新しい名前を保存し、それから CONVERT(F3)を押します。

ステレオ→モノラルコンバート

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



NEXT[F5]を押します。

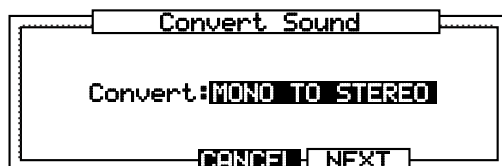


New L name#フィールド及び、New R name#フィールドにコンバート後のサウンド名を設定します。デフォルトで、元のサウンド名にL、Rを付けた名前が付けられます。

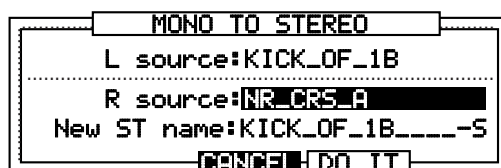
DO IT[F5]を押して実行します。

モノラル→ステレオコンバート

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



NEXT[F5]を押します。



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

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

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

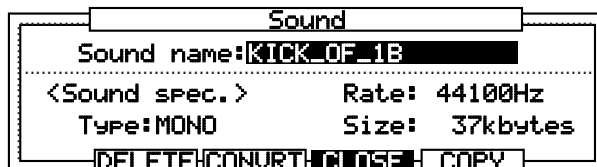
DO IT[F5]を押して実行します。

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

Re-sample(リサンプル)

リサンプルを使用するとサンプルのサンプリング周波数を変換することができます。メモリーの制限があるときに便利で、またサウンドの品質を飛躍的に向上させることもできます。

TRIM、LOOP または ZONE スクリーンから Snd: フィールドを選択して[OPEN WINDOW]キーを押します。



CONVRT[F3]を押して[DATA]ホイールでRE-SAMPLEを選択します。



NEXT[F5]を押します。



New Fs:

ここでサンプルの新しいサンプリング周波数を設定します。

Quality: (品質)

ここで新しいサンプルの品位を選択します。

LOW: 高速処理だが、やや劣る品質

MED: LOW: と HIGH: の中間のスピードと品質

HIGH: 処理は低速だが、品質は最高

New bit:

ここでサンプリングのビット数を変えます。一般的には16ビットがベストですが、低い設定ではサウンドが濁ってきます。

New name:

[DATA]ホイール、ドラム・パッドでサンプルに新しいネームを入力します。

[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

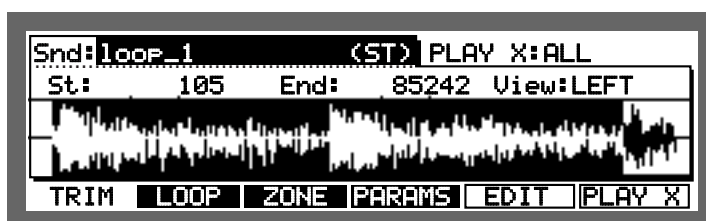
入力が終了したらENTER[F5]を押します。

サンプルを変換するにはDO IT[F5]を押します。

注意: リサンプルはプログラムのメモリー・エリアを使用するため、実行するにはプログラムの空きが4つ以上必要です。

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。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。更に、[SHIFT]キーを押しながら[NOTE VARIATION]スライダーを動かしても設定できます。

- **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。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。[SHIFT]キーを押しながら[NOTE VARIATION]スライダーを動かしても設定できます。

- **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	ZONE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 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。
AFTR 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。
BEFOR TO	LOOPスクリーンで設定したTOポイントの前の部分を再生します。

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。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・ペ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。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。
- ・ Smp1 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。

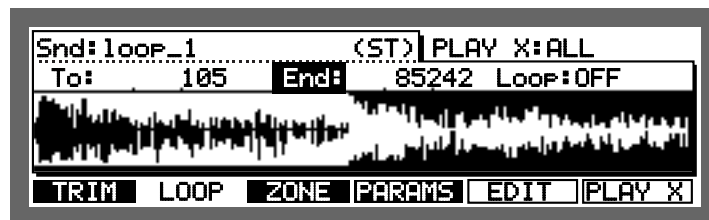
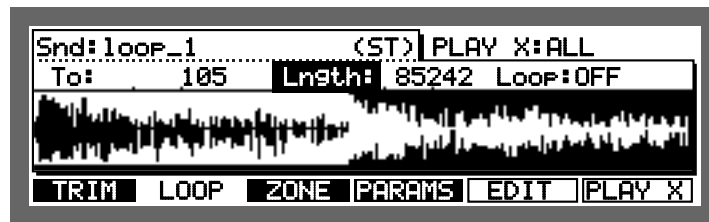
ZOOM+[F3]、ZOOM-[F2]で、サンプルの波形の表示を拡大／縮小することができます。ZOOM-[F2]を押して波形全体を表示し、おおまかなエンド・ポイントを設定した後で、ZOOM+[F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

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・ペ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。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。[SHIFT]キーを押しながら[NOTE VARIATION]スライダーを動かしても設定できます。
- **Length:/End:**
ループの長さを設定するフィールドで表示をLength: にするかEnd: にするかカーソルをここに合わせて[DATA]ホイールで選択できます。カーソルでLength:/End: の数値フィールドを選択し、[DATA]ホイールで値を変更します。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。[SHIFT]キーを押しながら[NOTE VARIATION]スライダーを動かしても設定できます。
Length: 表示の場合はTo: ポイントからEnd: ポイントまでのループの長さを表示し、End: 表示の場合はエンドポイントを表示します。
- **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モードで設定したサンプルと同じにし、サンプル全体をループします。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#フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、Loop To 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。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。[DATA]ホイールで値を変更します。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。この値を変更するとループ・エンドのポイントが変わります。
- Loop Lngth#
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。

LOOPモードのLngth#フィールド、または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、Loop End fineウィンドウがオープンします。



- End#
ループの終わりを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。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。[DATA]ホイールで値を変更します。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。この値を変更するとループ・エンドのポイントが変わります。
- Loop Lngth#
ループのエンド・ポイントを設定するときに、折り返すポイント(To point)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** ループのエンド・ポイントを変更すると、折り返すポイントは固定のまま、ループの長さが変わります。
- FIX** ループのエンド・ポイントを変更すると、ループの長さは固定のまま、折り返すポイントが変わります。

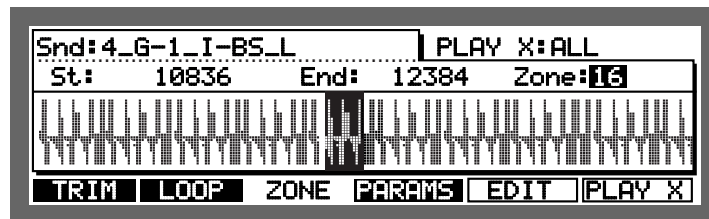
ZOOM+[F3]、ZOOM-[F2]で、サンプルの波形の表示を拡大／縮小することができます。ZOOM-[F2]を押して波形全体を表示し、おおまかにループを折り返すポイント(To point)やループの長さを設定した後で、ZOOM+[F3]を何回か押して拡大表示し、微調整します。

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。

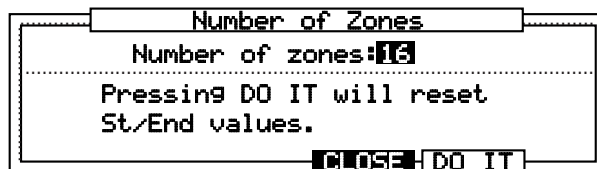
ZONE モード

ZONE モードでは1から16の範囲でサンプルをいくつかの部分に等分割することができます。これはたいへん便利で、例えばサンプルが4拍子の2小節のとき、これをゾーン数8に設定すると1拍ずつの8ゾーンになります。

[SHIFT]キーを押しながら TRIM(またはテン・キーの5)を押し、ZONE [F3]を押します。



[CURSOR]キーで Zone: フィールドを選択して[OPEN WINDOW]キーを押します。



[DATA]ホイールでゾーンの数を設定します。

DO IT[F5]を押すと ZONE スクリーンに戻り、最初ゾーンが選択されています。

Zone: フィールドでは[DATA]ホイールを回して、それぞれのゾーンを選択することができます。各ゾーンはEDITモードでそれぞれ編集することもできます。

ゾーンのスタート・ポイントの微調整

ZONE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。

注意：これを調整すると1つ前のゾーンのエンド・ポイントも変わります。

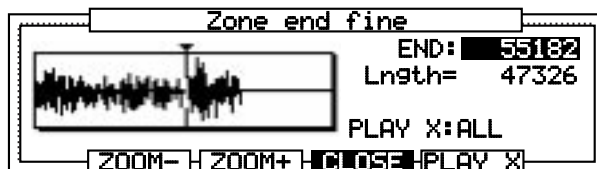
- ・ **Start#**
ゾーンのスタート・ポイントを設定します。[DATA]ホイールで値を変更します。また、テン・キーで数値を入力し、[ENTER]キーで確定して、直接数値を入力することもできます。
- ・ **Ln9th=**
ゾーンの長さ(スタート・ポイントからエンド・ポイントまでの長さ)が表示されます。ここで値を変えることはできません。

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「TRIMモード」をご覧ください。

エンド・ポイントの微調整

ZONE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。

注意：これを調整すると次のゾーンのスタート・ポイントも変わります。

- ・ **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。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=**
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。

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・ペ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。

EDITモード

このモードでTRIM またはLOOP、ZONEスクリーンで選択したサンプル部分のエディットが可能です。

TRIM、LOOP、ZONEの各スクリーンでエディットしたい部分を選択しEDIT[F5]を押すと、Editウィンドウが表示されます。

カーソルがEdit:フィールドにあるときに、DATAホイールを回すと、次に示すエディット・モードが選択できます。

◆ DISCARD

選択した範囲のスタート・ポイントより手前の部分とエンド・ポイントより後の部分の、使用していないサウンドを破棄します。

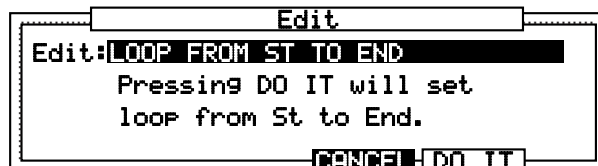
DO IT[F5]を押して実行します。



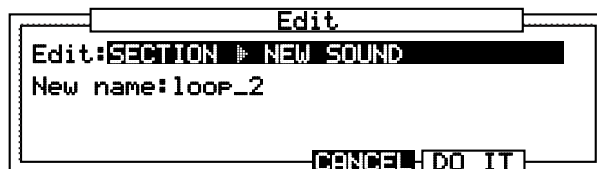
◆ LOOP FROM ST TO END

選択した範囲のスタートからエンドまでのループを設定します。

DO IT[F5]を押して実行します。



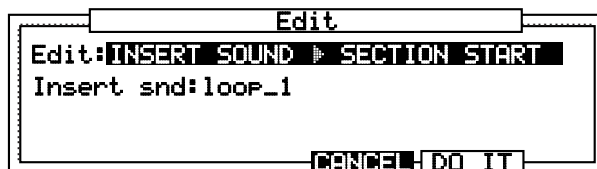
◆ SECTION ► NEW SOUND



選択した範囲をコピーして、新たなサウンドを作ります。

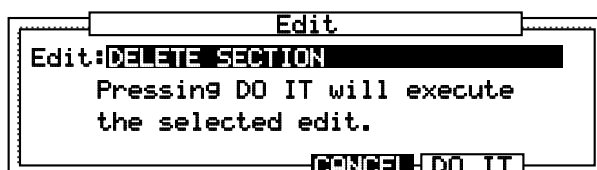
New name:フィールドでサウンド・ネームを設定し、DO IT[F5]を押して実行します。

◆ INSERT SOUND ► SECTION START



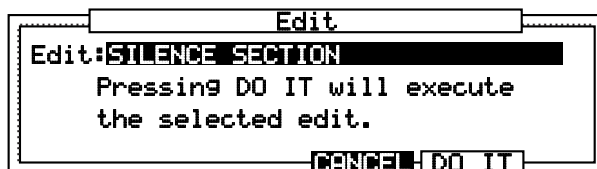
他のサウンドを選択した範囲のスタート・ポイントにインサートします。
Insert Snd: フィールドでインサートするサウンドを選択し、DO IT [F5]を押して実行します。

◆DELETE SECTION



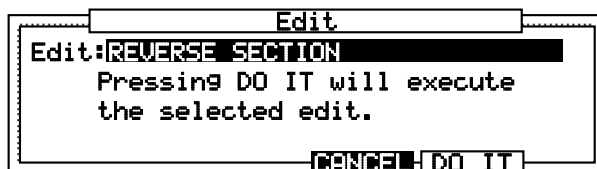
選択した範囲を削除し、エンド・ポイントより後ろのデータをスタート・ポイントまで詰めます。
DO IT [F5]を押してDELETE SECTIONを実行します。

◆SILENCE SECTION



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 SECTIONを実行します。

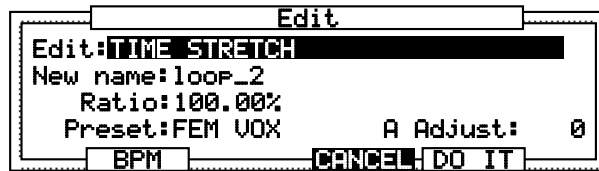
◆REVERSE SECTION



選択した範囲をリバースします。
DO IT [F5]を押してREVERSE SECTIONを実行します。

◆TIME STRETCH

タイムストレッチはプリセットのアルゴリズムを使用してサンプルを長くしたり短くしたりします。ある1つのサンプルを別のサンプルの特定の期間またはトラックに合わせたいときに(異なったテンポでも)とても便利です。

**New name:**

サンプルの新しいネームをここに入力します。

[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。ネームを入力しENTER[F5]を押して確定します。

Ratio:

タイムストレッチのレシオ(比率)を 50%(2 倍速)から 200%(1/2 倍速)の範囲で、ここに入力します。100%はオリジナルのスピードです。± 10%の範囲で設定しますと最高の結果が得られます。あまり大きな設定にしますと、望んでいない効果をもたらすことがあります。

Preset:

MPC2000XLにはタイムストレッチを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果にあまり満足できなければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試してください。

それぞれのプリセットは次の3種類に分類されます。

A = 高速処理の標準タイムストレッチ

B = 処理は遅くなるがタイムストレッチ品質は向上

C = 処理はさらに遅くなるがタイムストレッチ品質は最高

タイムストレッチのプリセット

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1 FEM VOX(女性ボイス) | 10 STACCATO(スタッカート) |
| 2 MALE VOX(男性ボイス) | 11 LFREQ SLOW(低音域のスローな音楽) |
| 3 LOW MALE VOX(低音の男性ボイス) | 12 MUSIC 1(ミュージック1) |
| 4 VOCAL(ボーカル) | 13 MUSIC 2(ミュージック2) |
| 5 HFREQ RHYTHM(高音域のリズムセクション) | 14 MUSIC 3(ミュージック3) |
| 6 MFREQ RHYTHM(中音域のリズムセクション) | 15 SOFT PERC.(ソフトなパーカッション) |
| 7 LFREQ RHYTHM(低音域のリズムセクション) | 16 HFREQ ORCH.(高音域のオーケストラ) |
| 8 PERCUSSION(パーカッション) | 17 LFREQ ORCH.(低音域のオーケストラ) |
| 9 LFREQ PERC.(低音域のパーカッション) | 18 SLOW ORCH.(スローなオーケストラ) |

Adjust:

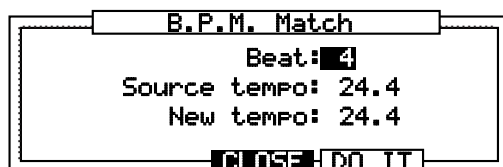
これを使用すると選択したプリセットの内容を少し変えることができます。選ばれたプリセットには、おおむね満足できるが、あと少し微調整が必要だと思われたときは、最終的に満足できるまで、ここで数回調整してみてください。プラスの数値はパーカッションなど高域の周波数が改善され、マイナスの数値はベースが改善されます。通常はゼロに設定しておきます。

DO IT[F5]を押すとタイムストレッチが実行されます。

BPM マッチ

今使用しているトラックにマッチするように、サンプルのテンポを変えることができます。

BFM [F2]を押すと B.P.M マッチスクリーンが表示されます。



Beat: (拍子)

サンプルの長さを拍子数で指定します。もし4拍子の小節が2小節あるときは、これを8に設定します。

Source tempo:

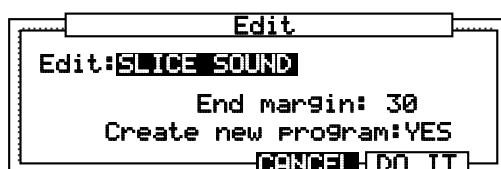
ビート・フィールドが設定されると自動的にセットされます。サンプルのテンポが分かっているときは、ここで入力できます。

New tempo:

新しいテンポをここで設定します。

DO IT[F5]を押すとテンポの変更が有効になります。

◆SLICE SOUND



このウィンドウはZONEスクリーンでEDIT[F5]を押したときのみ現れます。

スライス・サウンドは複数個に分割された各ZONEを、それぞれ個々のサンプルとして新しいサンプルを作ります。同時にこれらのサンプルが16個のパッドにアサインされたプログラムを作ることができます。

End margin:

各サンプルの後にどれだけのサンプルを追加するかを設定します。これはサンプルをパッドで鳴らしたとき、エンベロープのディケイ設定によりサンプルの終りの部分が小さく聞こえます。

ZONEで選択した部分を聞くにはサンプルを少し長く作る必要があるからです。各サンプルには元のサンプル名の後に数字が付加されます。

ノート:最後のZONEには余分のサンプルは付加されません。

Create new Program:

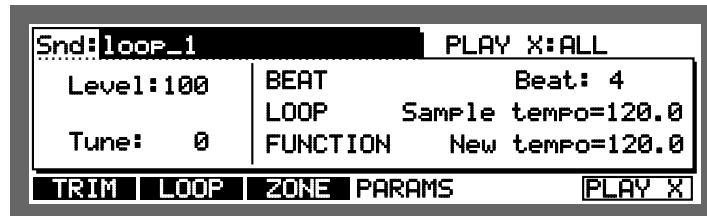
ここをYESに設定すると各ZONEで分割したサンプルを16個のパッドにアサインしたプログラムが作られます。プログラム名は元のサンプル名と同じです。NOを選択した場合はプログラムが作られません。

DO IT[F5]を押して SLICE SOUND を実行します。

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。

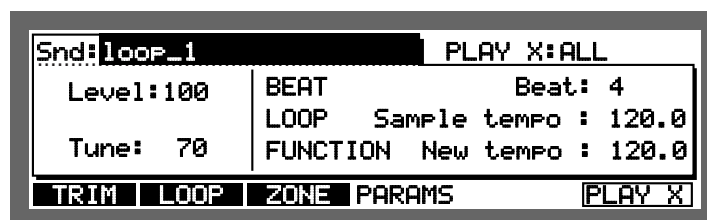


- **Snd:**
[DATA]ホイールで、パラメータを設定するサウンドを選択します。
- **Level:**
サウンドの音量を設定します。[DATA]ホイールで設定するか、テン・キーで直接数値を入力し[ENTER]キーで確定します。
- **Tune:**
サウンドのピッチを設定します。ここを変更することによって、サウンドの長さも変わります。
[DATA]ホイールで設定するか、テン・キーで直接数値を入力し[ENTER]キーで確定します。

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「TRIM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:**
サンプルの長さで連動しています。フレーズ・サンプルの長さと**Beat:**からサンプルのオリジナル・テンポを算出します。
- **New tempo:**
左側のチューンの設定にともなって、サウンドのテンポが変わります。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。



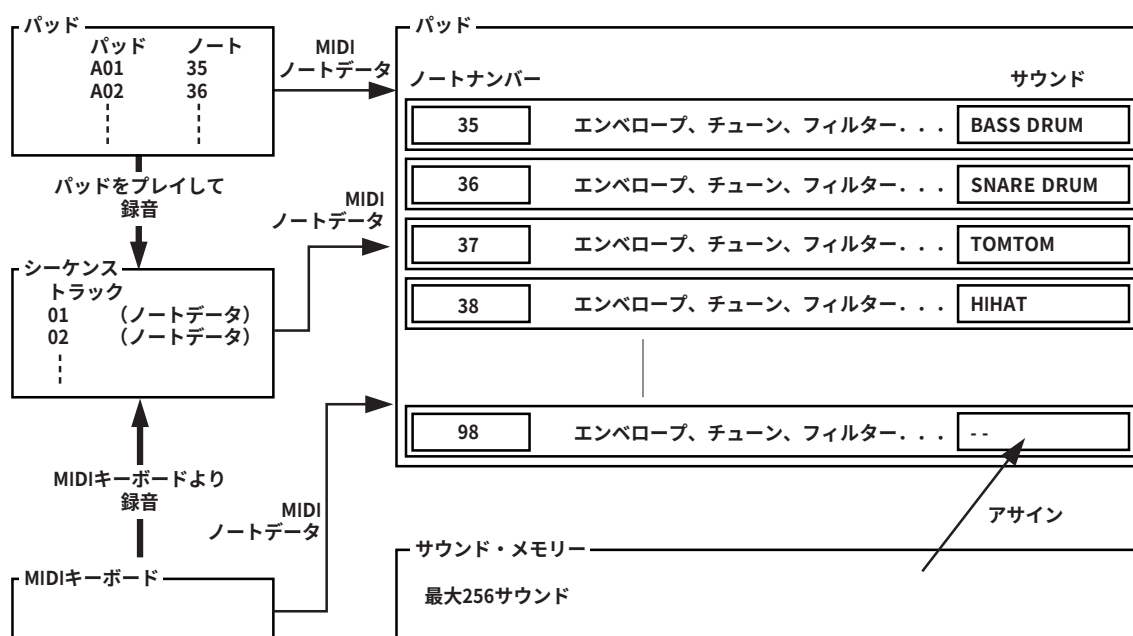
第7章

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(35-98)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。MPC2000XL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。

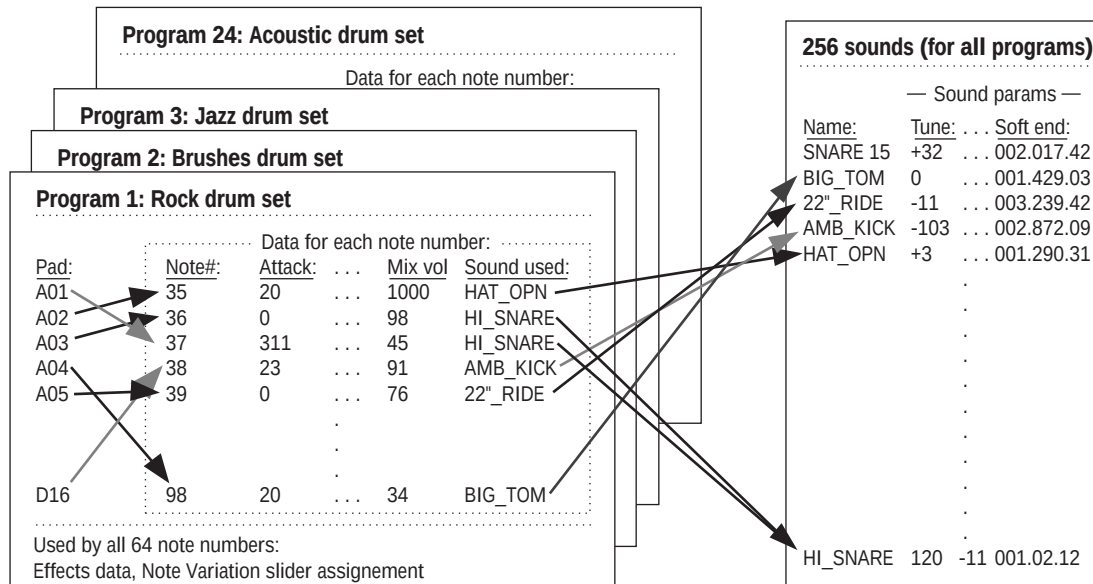


リズムマシンのようにパッドを叩いてドラムパターンを録音する場合は、シーケンスを録音状態にしてパッドを叩くことで、パッドを叩いたタイミングをシーケンスに録音することができます。このときもシーケンスにはパッドのデータではなくパッドにアサインされたノートナンバーが記録されます。そして、シーケンスを再生するとトラックに記録されているノートデータに対応したサウンドがプレイされます(ノートナンバー36にスネアドラムのサウンドがアサインされているとき、シーケンスをプレイすると、ノートナンバー36のノートが記録されているタイミングでスネアドラムのサウンドが再生されます)。

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。

注意：電源を切りますと全てのプログラムデータは消えてしまいます。保存したいプログラムは必ずディスクに保存してください。

プログラム・データのご概念は、次の図のとおりです。



プログラムの作成

[SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM](テン・キーの6)を押すと、DRUM 1-4スクリーンが表示されます。四つのプログラムが同時に再生できるので、どのプログラム(DRUM 1-4)を編集(エディット)するのか選択します。もし一つのプログラムだけが再生されているときはDRUM 1 を選択します。

このとき、一番上のPgm# フィールドには、1-NewPgm-Aと表示されます。これは「プログラムの1番で1-NewPgm-A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。1-NewPgm-AはMPC2000XL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1-NewPgm-A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。

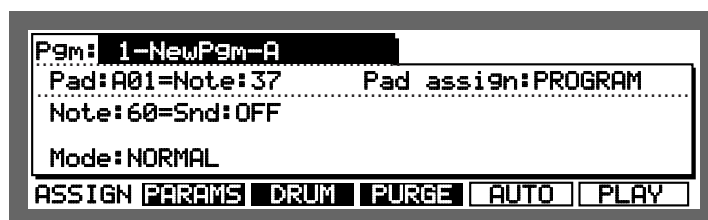
1. プログラムに使用したいサウンドをディスクからロード、またはサウンドをサンプリングして作ります(それぞれ「サウンドの作成と編集」、「ディスク・オペレーション」の章を参照してください)。
2. [SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM](テン・キーの6)を押して、プログラム・エディットのスクリーンを表示させます。
3. DRUM 1-4(F1-F4)から選択します。
4. ドラム・パッドにノート・ナンバーをアサインします。MIDIキーボードなどでMPC2000XLのサウンドを演奏することがない場合、この設定はデフォルトのままでかまいません。
5. ノート・ナンバーにサウンドをアサインします。これで、ドラム・パッドにサウンドがアサインされたことになります。
6. 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。
7. [SHIFT]キーを押しながら[MIXER](テン・キーの7)を押して、DRUM 1-4 (F1-F4)から選択します。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。
8. 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・エディットには5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. DRUM スクリーン | DRUM1 ～ 4の選択と内蔵サンプラーのMIDI設定を行います。 |
| 4. PURGE スクリーン | 使用されていない全てのサウンド(サウンドがプログラムに割り当てられていない)をメモリーから消去します。 |
| 5. AUTOスクリーン | 選択したサウンドが64個のパッド(PAD A01-D16)に半音階で自動的にアサインされます(MIDIキーボードのノート・ナンバー35～98)。 |

[SHIFT]キーを押したまま[PROGRAM](テン・キーの6)を押し、それからDRUM1 ～ 4を選択します。この最初のスクリーンがプログラムにサウンドを割り当てるためのASSIGNスクリーンです。



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



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。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：他にロードや保存されたプログラムがないときはDATAホイールを回しても何も変わりません。

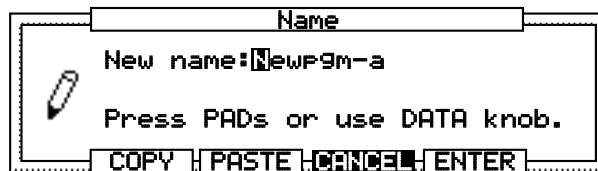
プログラムのリネーム

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。

[DATA]ホイールを回すかパッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。



ネームを入力したらENTER[F5]キーを押して確定します。

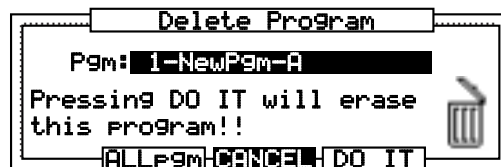
注意：ENTER[F5]キーを押さないまま他のページに移動すると、入力したネームは無効になり元のネームに戻ります。

- 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

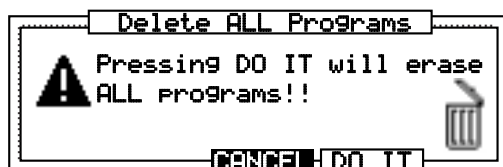
Pgm: フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押し、Programウィンドウをオープンします。

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。

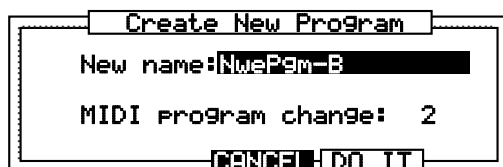
ALL Pgm[F3]を押すと、次のような警告ウィンドウが表示され、ここでDO IT[F5]を押すとすべてのプログラムが削除されます。



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。

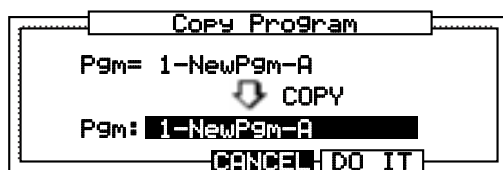


- New name:
ここでプログラムのネームを設定します。文字の入力方法は「プログラムのリネーム」をご覧ください。
- MIDI program change:
プログラム・ナンバーを設定します。

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。

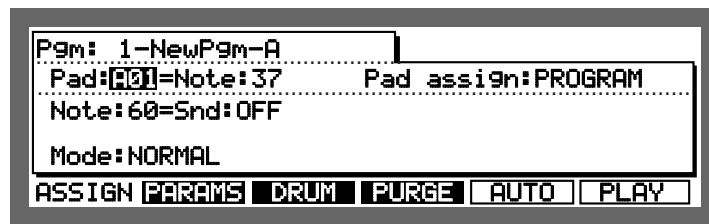
注意：コピー先に指定したプログラムにすでにデータが存在する場合は、コピーを実行するとそのデータは消去されています。no program以外のネームがついているプログラムにコピーを行う際は注意してください。

ドラム・パッドにノートのアサインする

まず、ドラム・パッドにノート・ナンバーをアサインします。

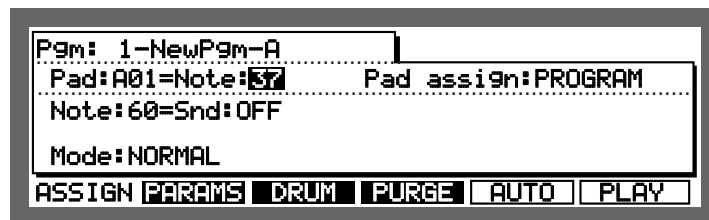
MPC2000XLでは初期設定であらかじめすべてのパッドにノートナンバーがアサインされています。特別な場合を除いてはノートのアサインを変える必要はありません。

[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(A-Dのパッド・バンクを選択してドラム・パッドの一つを押します)。



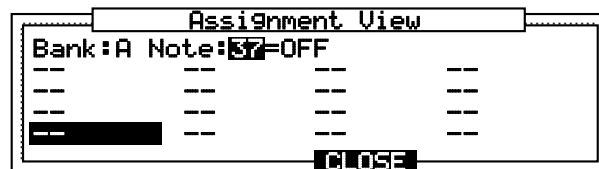
[CURSOR RIGHT]キーを押して右側のNote#フィールドを選択し、[DATA]ホイールを回してアサインするノート・ナンバーを設定します。

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ウィンドウでドラム・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。

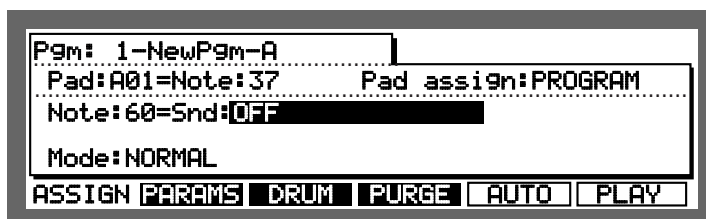


[CURSOR]キーでドラム・パッドを選択するか、ドラム・パッドを直接叩いて選択し、ノートのアサインします。このAssignment Viewでは、選択したノートにアサインされているサウンド名が表示されています。

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。

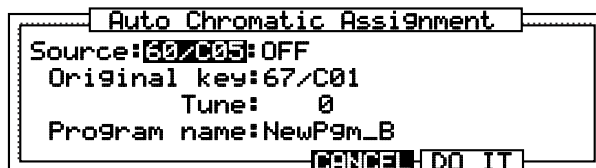
カーソルがSnd#フィールドにある状態でもドラム・パッドを叩いてPad#を変更することができます。Pad#フィールドが変更されると自動的にNote#フィールドも変更されますから、この方法を使えば、カーソルを移動することなく連続してサウンドのアサインの設定が行えます。

Snd#フィールドを選択し[OPEN WINDOW]キーを押すとSoundウィンドウが表示されサウンドに関連する情報が表示されます。詳しくは「サウンドの作成と編集」を参照して下さい。

オート・クロマチック・アサイン

ひとつのサウンドを64個のドラム・パッド(A01-D16、ノート・ナンバー 35-98)に半音階になるように自動的にアサインします

[SHIFT]キーを押しながら[PROGRAM](テン・キーの6)を押し、DRUM1、2、3または4を選択してAUTO [F5]を押します。



SourceやOriginal keyフィールドでは、表示文字はMIDIノート・ナンバーとドラム・パッド・ナンバーを表します。

60/C05は、MIDIノート・ナンバーが60でドラム・パッド・ナンバーはパッド・バンクCの5です。

Source#

アサインされるサウンドとMIDIノートをここで選択します。サウンドの選択にはドラム・パッドまたは[DATA]ホイールを使用します。(サウンドのネームも一緒に表示されます。)

ノート：ここで選択したノートの諸設定が各ノートにコピーされます。

Original key:

選択したサウンドをオリジナル・ピッチで再生するノート（ドラム・パッド）をドラム・パッドまたは[DATA]ホイールで選択します。

Tune:

オリジナル・ピッチにオフセットがかけられます。この設定は各ノートにも反映されます。

Prog name:

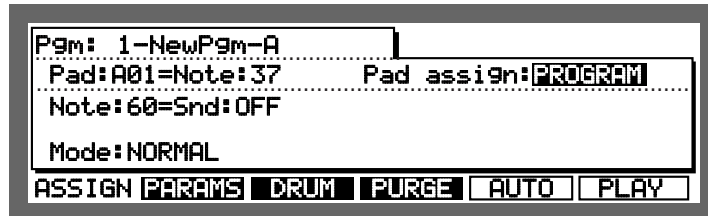
[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとnameウィンドウが表示されます。ネームを入力しENTER [F5]を押して新しいネームを確定します。

このウィンドウが開いているときは、各設定に従って実際に作られるプログラムと同じように演奏できます。

全てのデータの入力が終了したらDO IT [F5]を押します。

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。

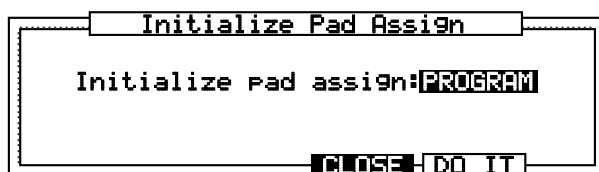


MPC2000XLでは、プログラムごとにパッド・アサインを持つことができますが、**Pad assign:** フィールドでMASTERを選択してパッド・アサインを行うと、マスター・アサインとしてメモリされ、他のプログラムにも適用することができます。

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。

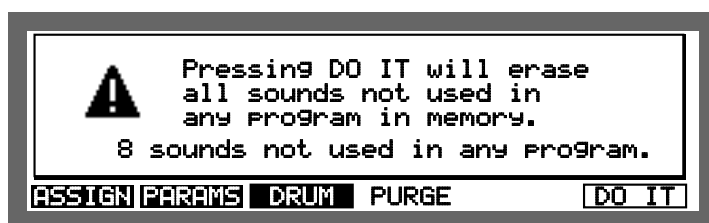
イニシャライズを実行するには、DO IT[F5]を押します。

メモリーから使用されていないサウンドを削除する

使用されていないサウンド(サウンドがプログラムに割り当てられていない)をメモリーから削除することができます。

PURGE (F4)を押します。

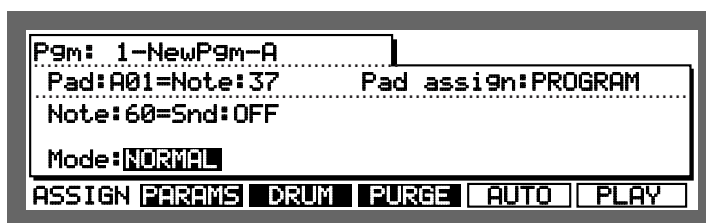
プログラムによって使用されていないサウンドの番号がメッセージの下に表示されます。



DO IT (F6)を押して、使用されていないサウンドを削除します。

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60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。

Pgm: 1-NewPgm-A	
Pad:A01=Note:37	Pad assign:PROGRAM
Note:60=Snd:TAM	
Mode:SIMULT	Also play note:36/A02
	Also play note:53/A16
ASSIGN PARAMS DRUM PURGE AUTO PLAY	

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、ベ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。ここでベ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・オンのベ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、ベロシティ値44まではMIDIノート・ナンバー60にアサインされているサウンドが発音し、ベロシティ値45～88の間では36/A02にアサインされたサウンドが発音し、ベロシティ値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。

Pgm: 1-NewPgm-A	
Pad:A01=Note:37	Pad assign:PROGRAM
Note:60=Snd:TAM	
Mode:VEL SW	If over: 44, use:36/A02
	If over: 88, use:53/A16
ASSIGN PARAMS DRUM PURGE AUTO PLAY	

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(次の頁参照)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60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、ディケイ値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。

Pgm: 1-NewPgm-A	
Pad:A01=Note:37	Pad assign:PROGRAM
Note:60=Snd:TAM	
Mode:DCY SW	If over: 44, use:36/A02
	If over: 88, use:53/A16
ASSIGN PARAMS DRUM PURGE AUTO PLAY	

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。

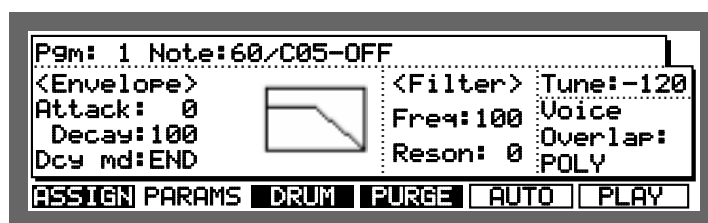
ノート・パラメータのエディット

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。

反転表示しているPARAMS[F2]キーをもう一度押すと、DRUM1-4を選択するスクリーンを表示します。

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。113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。

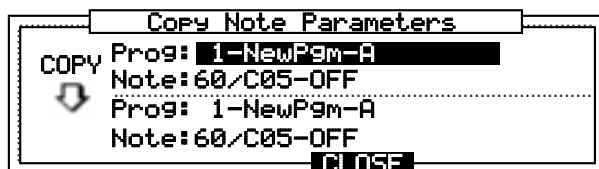
[CURSOR]キーでNote: フィールドを選択し、[DATA]ホイールでエディットしたいノートを選択します。ノート・ナンバーの右側には、アサインされているサウンド・ネームが表示されます。ドラム・パッドを叩いて直接選択することもできます。



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。



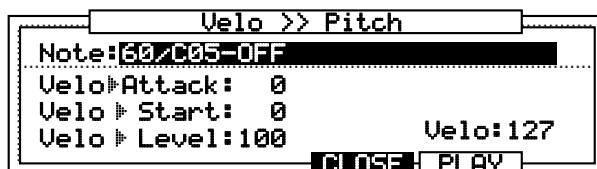
- **Attack:**
エンベロープのアタック・タイムを設定します。ドラム音源では通常0に設定しておきます。値を大きくするほどサウンドの立ち上がりがゆっくりになります。
- **Decay:**
エンベロープのディケイ・タイムを設定します。値を大きくするほどサウンドの減衰がゆるやかになります。
- **Decy md:**
ディケイのタイプを設定します。

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、NOTE OFFの動作になります。→128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

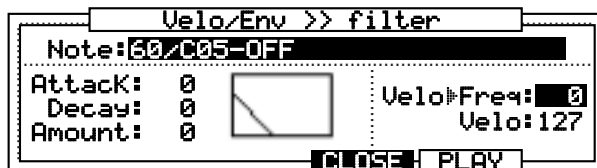
各ノートにアサインされているサウンドのフィルターをエディットします。

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。



- **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。
- **Reson:**
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、およびベ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。

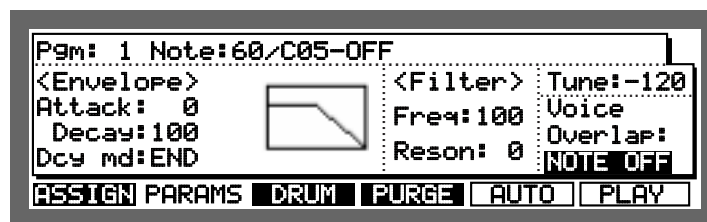
Tune#フィールドが選択されている状態で[OPEN WINDOW]キーを押すと、次のウィンドウが表示されます。



- 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とき、前の音を消すか、重ねて発音するかを設定します。

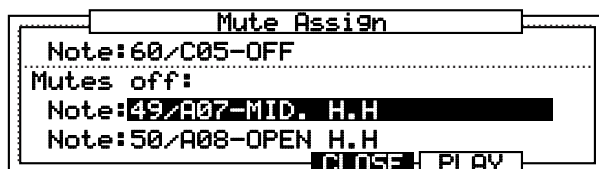


[CURSOR]キーでVoice Overlap#フィールドを選択し、[DATA]ホイールでモードを次の3つから選択します。

- | | |
|------|--|
| 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。Data 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「NOTE OFF」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。



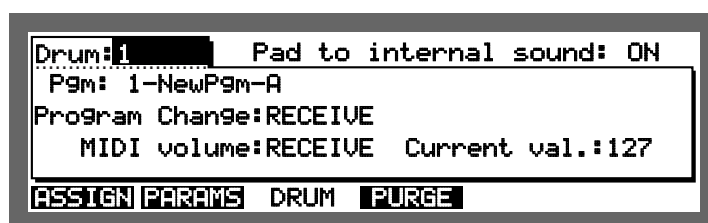
ここでは、下段のNote# フィールドで設定したどちらかのノートが発音されているときに、最上段に表示されているノートが発音されると、下段のノートがミュートされます。これは、クローズ・ハイハットによってオープン・ハイハットのサウンドをストップするような場合に便利です。

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)を押し、それからDRUM1-4を選択します。そしてDRUM [F3]を押します。



もう一度DRUM [F3]を押すとDRUM1-4の選択スクリーンが表示されます。

- ・ **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。RECEIVEを選択すると受信して、IGNOREを選択すると受信しません。
- ・ **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。RECEIVEを選択すると受信して、IGNOREを選択すると受信しません。
- ・ **Current val. #**
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RECEIVE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。

- **Pad to internal sound:**

内部サンプラーとドラム・パッドの接続を切り離します。MPC2000XL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は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にMIDIアウトから出力されます。内部サンプラーはMIDIインからの外部情報で発音します。

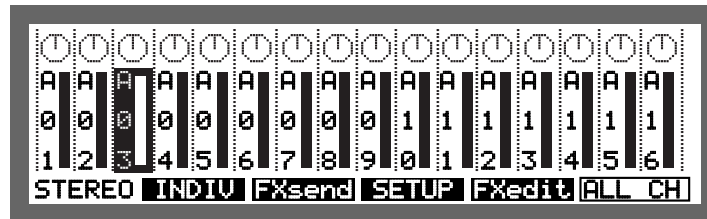
第8章

ミキサー機能

ステレオ出力ミキサー

MPC2000XL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。

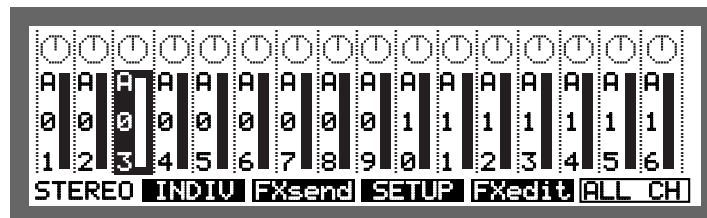
[SHIFT]キーを押したまま[MIXER] (テン・キーの7)を押し、それからDRUM 1-4を選択します。ミキサー画面が現れます。



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

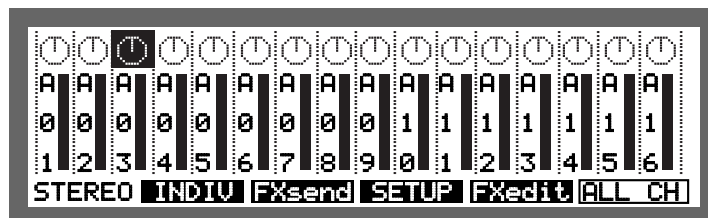
[CURSOR LEFT/RIGHT]キーでボリュームを設定したいチャンネルを選択します。ドラム・パッドを叩いてチャンネルを選択することもできます。上段のパンが選択されている場合は、[CURSOR DOWN]キーでカーソルをボリュームのフィールドに移動します。



[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。

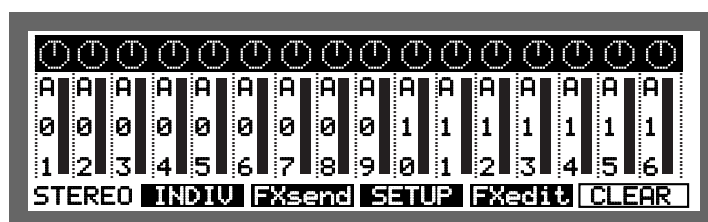
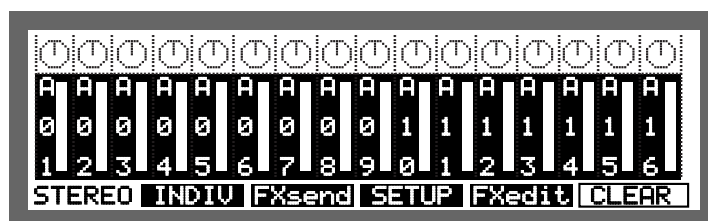


[DATA]ホイールでパンを設定します。スクリーンに表示されているグラフィカル・パン・ノブが値に応じて回転します。

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/DOWN]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CLEAR[F6]を押すと、すべてのチャンネルの選択が解除されます。

[SHIFT]キーを押しながら複数のドラム・パッドを叩くと複数のチャンネルを同時に選択することができます。

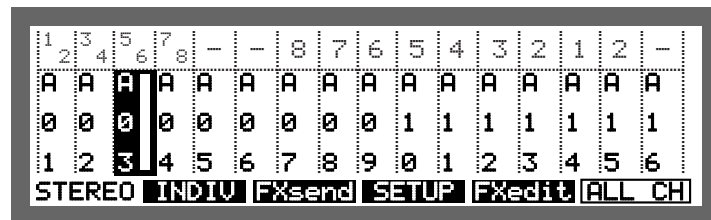
8パラ・アウトとエフェクト・センドの設定(オプション)

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)が装着してある場合は、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)を装着していない場合、ここで設定を行っても効果はありません。

SHIFTキーを押したままMIXER(テン・キーの7)を押し、それからDRUM 1-4を選択します。ミキサー画面が現れます。

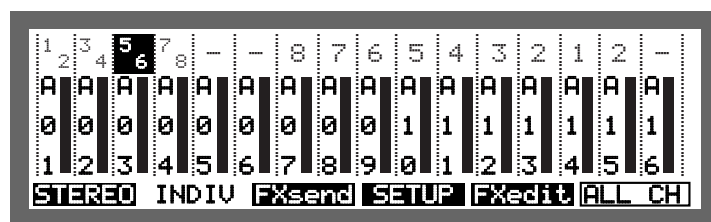
INDIVを押すと、インディビジュアル・アウトのスクリーンが表示されます。



上段では、サウンドの出力先を設定します。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。

インディビジュアル・アウトにサウンドをアサイン

[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、奇数ナンバーは左チャンネル、偶数ナンバーは右チャンネルになります。(Output 1=左 / Output 2=右)

注意：8パラ・アウト・ボード(IB-M208P)やエフェクト・ボード(EB16)を装着していない場合、ここで設定を行っても効果はありません。

アウトプット・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。

1	3	5	7	-	-	8	7	6	5	4	3	2	1	2	-
2	4	6	8												
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO INDIV FXsend SETUP FXedit ALL CH															

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

8パラ・アウトとアウトプット・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。

1	3	5	7	-	-	8	7	6	5	4	3	2	1	2	-
2	4	6	8												
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO INDIV FXsend SETUP FXedit CLEAR															

1	3	5	7	-	-	8	7	6	5	4	3	2	1	2	-
2	4	6	8												
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO INDIV FXsend SETUP FXedit CLEAR															

[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CLEAR[F6]を押すと、すべてのチャンネルの選択が解除されます。

エフェクトを送る

エフェクト・センドはEB16オプションボードが装着されている場合のみ、使用することができます。

FXsend (F3)を押すとエフェクト・センドのスクリーンになります。

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	R1	M1	R2	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend		SETUP		FXedit		ALL CH					

使用するエフェクトのアサイン

CURSOR UPキーを使用してカーソルをスクリーンの上段に移動し、アサインさせたいエフェクトのチャンネルを選択します。(CURSOR LEFT/RIGHTキーまたはドラム・パッドを使用します。)

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	M1	M1	M1	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend		SETUP		FXedit		ALL CH					

DATAホイールを回して使用したいエフェクトを選択します:

M1 / M2=マルチ・エフェクト1または2

R1 / R2=リバーブ1または2

エフェクト・センドのレベル設定

CURSOR DOWNキーを使用してカーソルをスクリーンの下方に移動し、調整したいエフェクト・センドのレベルのチャンネルを選択します。(CURSOR LEFT/RIGHTキーまたはドラム・パッドを使用します。)

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	M1	M1	M1	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend		SETUP		FXedit		ALL CH					

DATAホイールを回してレベルを調整します。

全チャンネルのエフェクト・センド・レベル/エフェクト・アサインを同時に調整する

エフェクト・センド・レベルまたはエフェクト・アサインのフィールドでALL CH(F6)キーを押すと全てのチャンネルが一緒にリンクされて、同時に調整することができます。

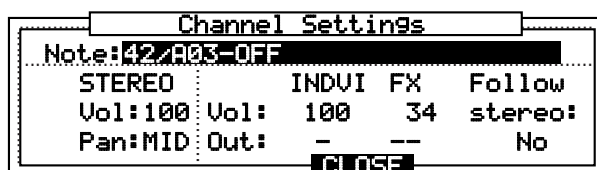
CLEAR [F6]を押すとリンク・モードが解除されます。

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ないましたが、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、それからDRUM1-4を選択します。ミキサー画面が現れます。

ドラム・パッドまたは[CURSOR LEFT/RIGHT]キーを使用してチャンネルの一つを選択し、[OPEN WINDOW]キーを押すとChannel Settingsスクリーンが表示されます。



[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。

スクリーンの左側部分:

STEREOはリアパネルのSTEREO OUT出力のパンとボリュームを設定します。

スクリーンの右側部分:

INDVIは、オプションボードが装着されている場合に、それぞれの出力先ジャックと音量レベルを選択します。

FXはエフェクトを選択してエフェクト・センド・レベルを設定します。

Follow stereo:はYESにセットすると、ステレオ出力のミキサーレベルを変えたときにインディビジュアル・アウトとエフェクト・センド・レベルがステレオ出力のミキサーレベルに従って変化します。

NOにセットすると、ステレオ出力のミキサーレベルによる変化はありません。

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、SETUP [F5]を押すとミキサー設定スクリーンが現れます。

Mixer setup		Master Level	
Stereo mix source: PROGRAM		0dB	
INDIV/FX source: PROGRAM		FX drum	
Copy PGM mix to drum: YES		Drum: 1	
Record mix changes: NO			
DRUM 1	DRUM 2	DRUM 3	DRUM 4
SETUP		FXedit	

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

- PROGRAM** 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パラ・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。
- DRUM** ミキサーやパラ・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 PROGRAMS(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パラ・アウトの設定は変更されず、常にDRUMとしての設定が適用されます。

Copy on PGM mix to drum: フィールドではプログラム・チェンジなどでDrumにアサインされるプログラムが変わるとき、プログラムのミックスデータをDrumにコピーするかどうかを設定します。

ミキサー設定のシーケンスへの記録

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

Mixer setup		Master Level	
Stereo mix source: PROGRAM		0dB	
INDIV/FX source: PROGRAM		FX drum	
Copy PGM mix to drum: YES		Drum: 1	
Record mix changes: NO			
DRUM 1	DRUM 2	DRUM 3	DRUM 4
SETUP		FXedit	

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

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

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

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

イベントタイプは次の4つがあります。

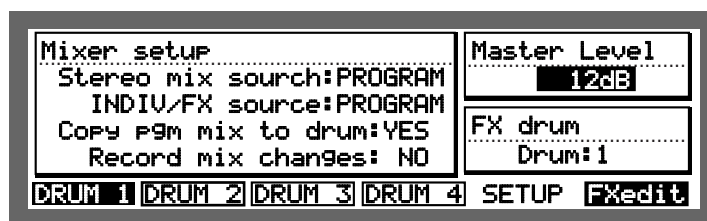
- 01 STEREO LEVEL
- 02 STEREO PAN
- 03 FXsend LEVEL
- 05 INDIV LEVEL

パッドナンバーはA01～D16が00～3Fに対応します。

バリューは00～64の範囲で設定します。

マスターレベルの設定

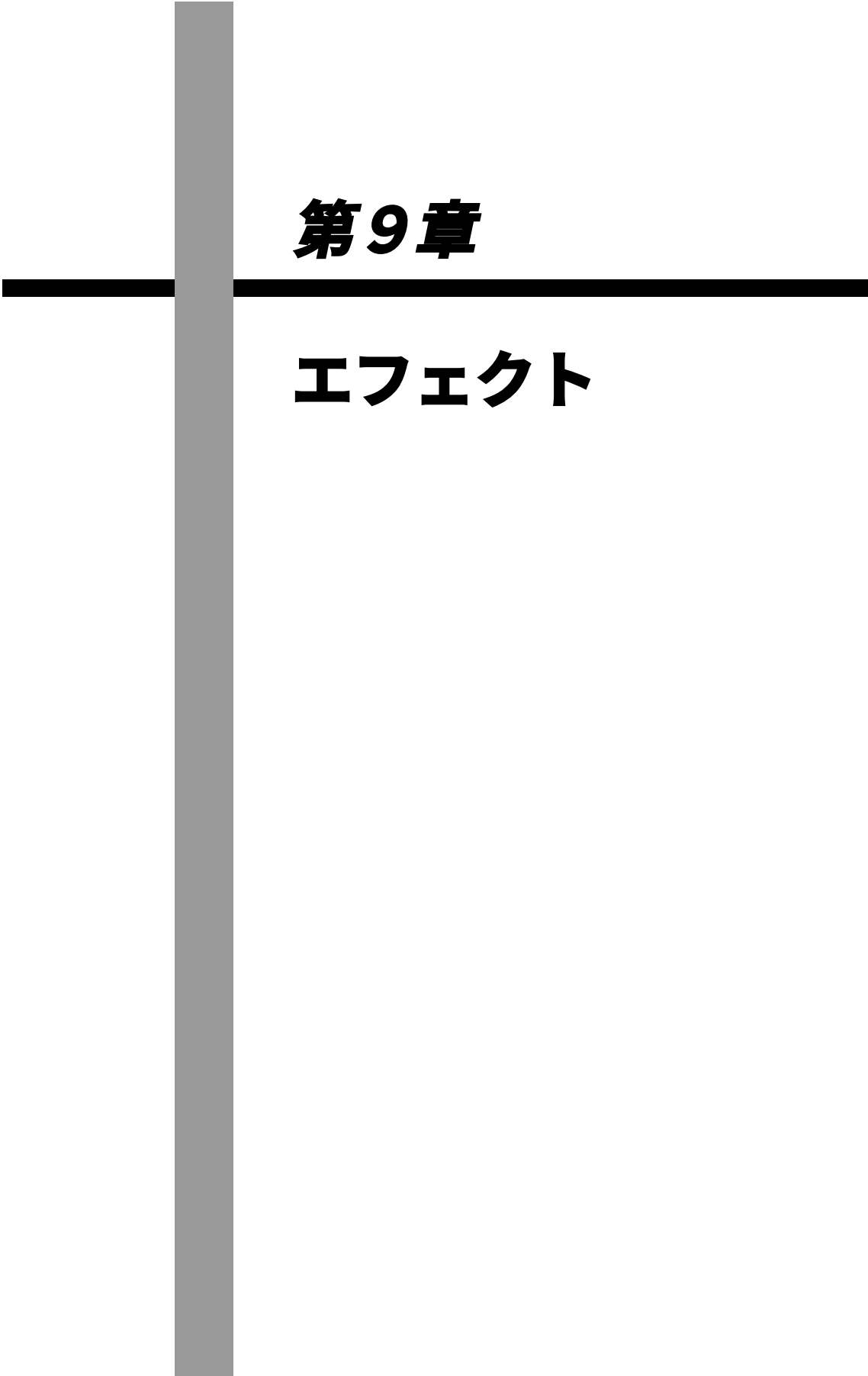
右側上段のMaster levelでは、MPC2000XL全体の出力レベルを調整します。



Master Level: フィールドでMPC2000XL全体の音量を調節します。

MPC2000XLは最大32のサウンドを同時に再生することができます。したがって、サウンドを1つだけ再生しているときと、32のサウンドを一度に全部再生したときとは出力されるレベルに大きな差があります。たくさんのサウンドを同時に再生するような使い方では、場合によってはレベルがオーバーして音が歪んでしまう場合もあります。このような場合は、マスターレベルを下げることで音の歪みを防ぐことができます。また、サウンドをあまり重ねないで使用する場合は、レベルを上げて使うほうがノイズが目立たなくなります。

FX drumは4つのDRUM1 - 4設定の内のどのエフェクトを使用するかを選択します。



第9章

エフェクト

エフェクト

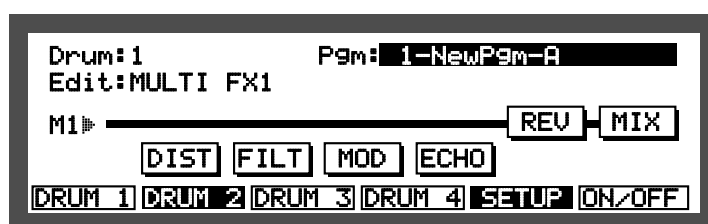
オプションのエフェクト・ボード(EB16)を取り付けると、2系統のマルチエフェクトと、2系統のリバーブを使って各サウンドに様々なエフェクト処理を施すことができます。

エフェクトの編集

[SHIFT]キーを押したまま[MIXER](テン・キーの7)を押し、DRUM1 ~ 4を選択します。

ミキサー画面が表示されます。

Fxedit [F6]を押すとエフェクトのスクリーンが現れます。



エフェクトボードEB16には2系統のマルチエフェクトと、2系統のリバーブが用意されています。マルチエフェクトは、各エフェクトごとにモジュール化されており、編集や並び替えをモジュール単位で行います。MULTI FX1、MULTI FX2、REVERB 1、REVERB 2の各4系統のエフェクト設定は、各プログラム単位で設定できます。

Drum: MPC2000XLで同時に使用できる4つのドラム・プログラムを選択します。ここで選択されたドラムにアサインされているプログラムのエフェクトの設定をします。

ノート: 各ドラム・プログラムにはそれぞれエフェクトの設定ができますが、使えるエフェクトの設定はそのうちの一個だけです。

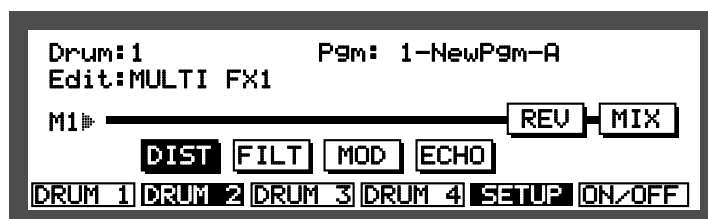
Pgm: Drum: フィールドで選択されたドラムにアサインされているプログラムを表示します。ここでアサインを変更することもできます。

Edit: 編集するエフェクト選択します。

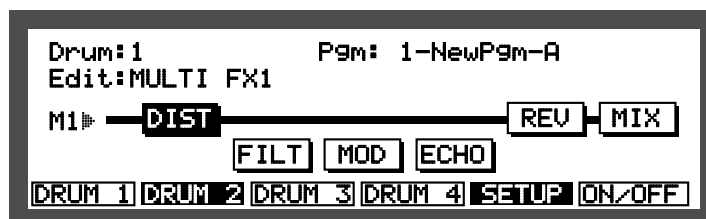
各エフェクトのオン／オフ

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

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



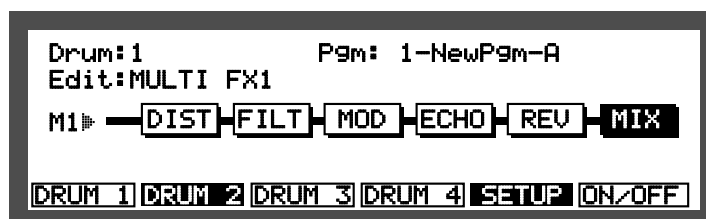
ON/OFF [F6] を押し、オン／オフを切り替えます。



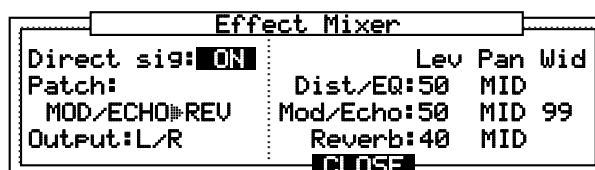
ミックスをオフにした場合は各エフェクトのオン／オフに関わらず、全てのエフェクト音がMUTEされます。

マルチエフェクト

MPC2000XLには2系統のマルチエフェクトがあり、各エフェクトごとにモジュール化されています。また、モジュールを並び変えて様々なルーティングをすることができます。FXeditスクリーンのEdit: フィールドでMULTI FX1あるいはFX2を選び、[CURSOR]キーを使ってMIXを選択します。



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



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

Patch: エフェクト・ルーティングを設定します。

Output: エフェクトの出力(L/Rまたはインディビジュアル・アウトの1/ 2、3/4、6/5、7/8)を選択します。

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

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

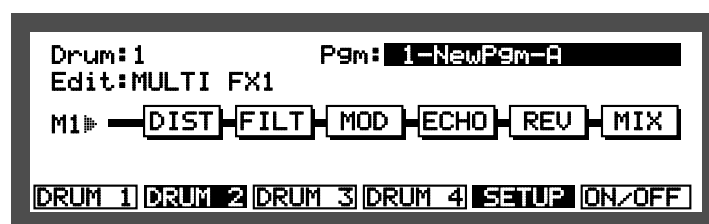
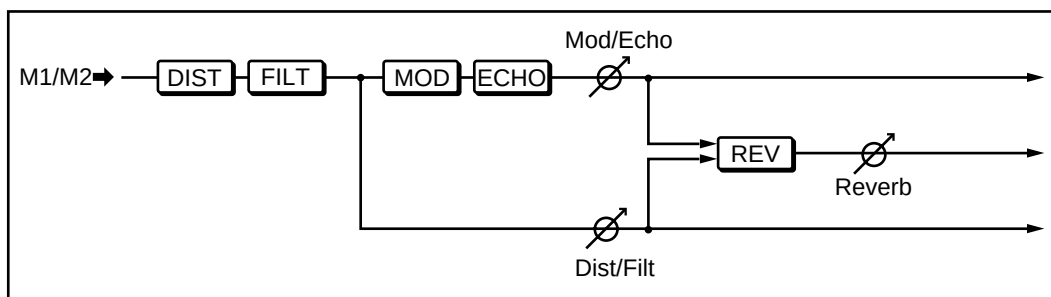
Reverb: フィールドはリバーブモジュールの出力レベルとパンを設定します。

エフェクト・ルーティングの設定

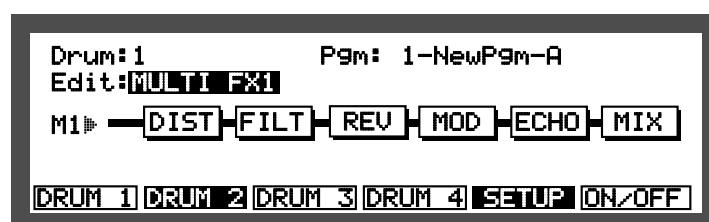
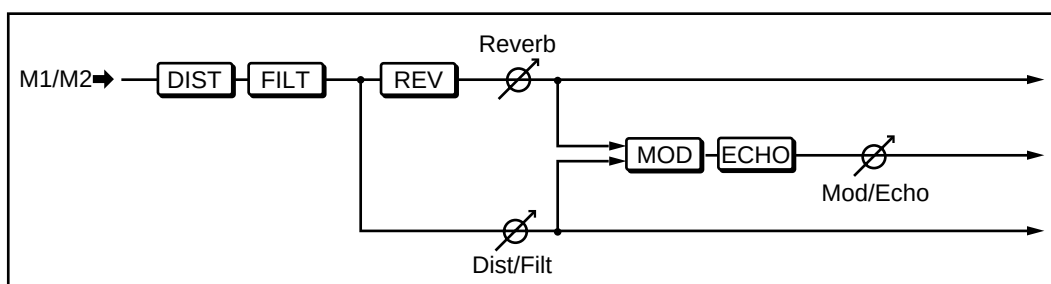
エフェクトミキサーウィンドウのPatch: フィールドでマルチエフェクトのルーティングを選択します。

MOD/ECHO ▶ REVを選んだ場合

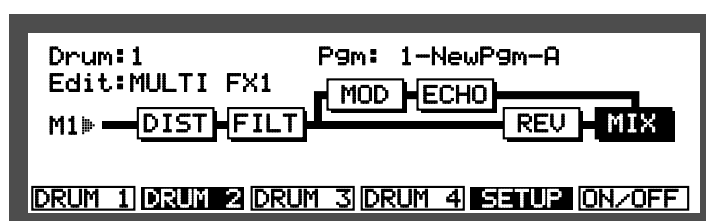
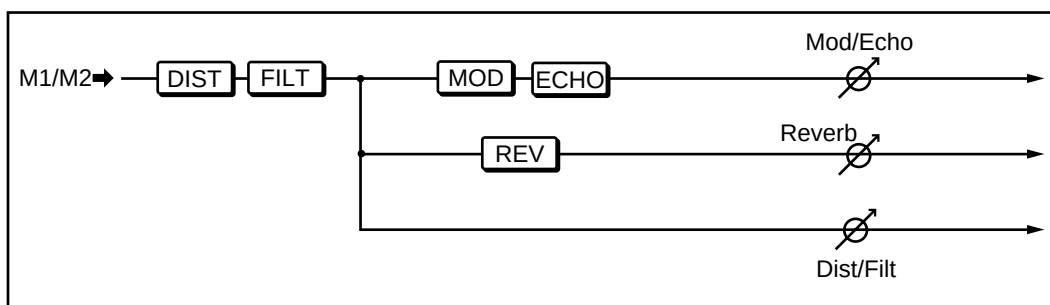
信号の流れは以下のようになります。



REV ▶ MOD/ECHOを選んだ場合信号の流れは以下のようになります。



MOD/ECHO+REVを選んだ場合信号の流れは以下のようになります。

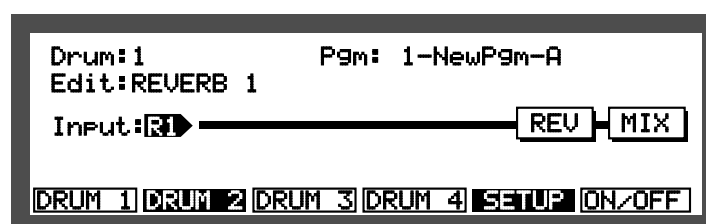


リバーブエフェクト

MPC2000XLには2つのマルチエフェクトの他に、2つのリバーブのみのエフェクトが用意されています。このエフェクトはFX sendスクリーンから直接選ぶこともできますが、マルチエフェクトと組み合わせて使用することもできます。マルチエフェクトからは4つのポイントで信号をリバーブに送ることができます。それによって、FXsendでM1(M2)を選んだときに同時にR1(R2)のリバーブをかけることができます。

REVERB 1およびREVERB 2への入力元は次の方法で選びます。

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



[DATA]ホイールを使って次の中から入力元を選択します。

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

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

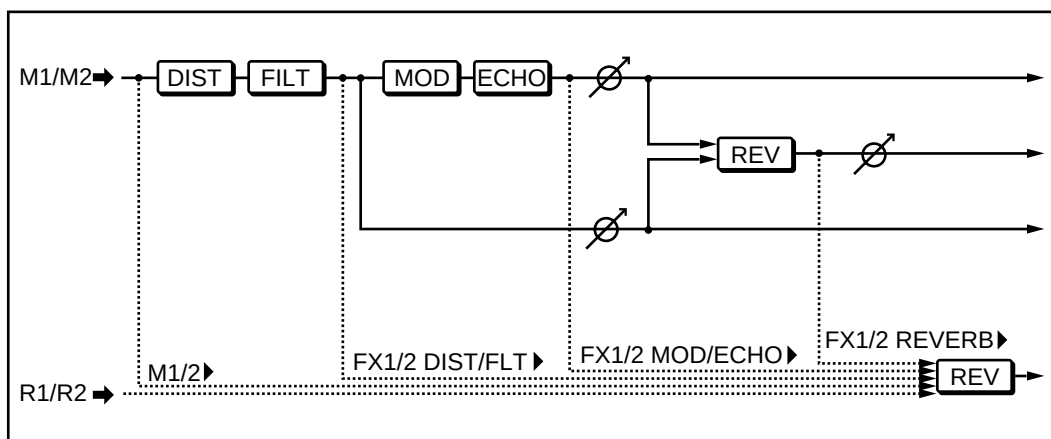
FX1(FX2) DIST/FLTを選ぶと、マルチエフェクトのDISTORTIONと4-BAND FILTERを通ったあとにエフェクトがかかります。

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

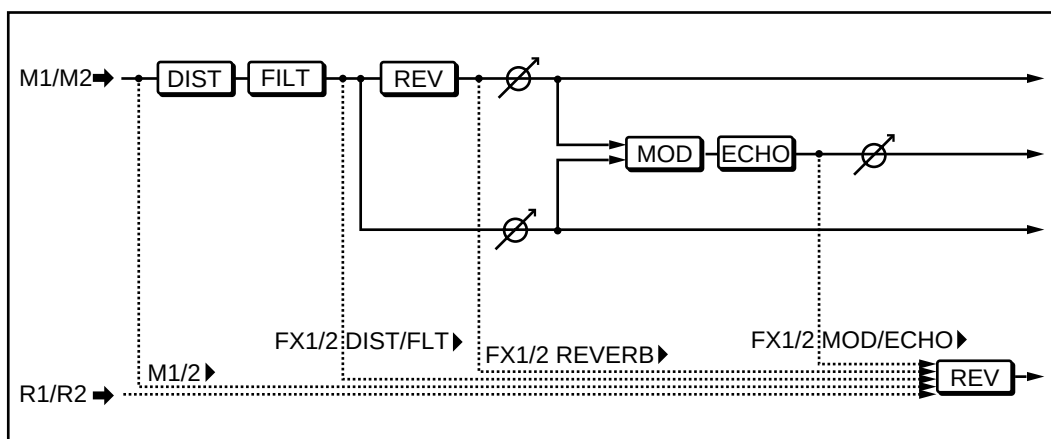
FX1(FX2) REVERBを選ぶと、マルチエフェクトのREVERBを通ったあとにエフェクトがかかります。

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

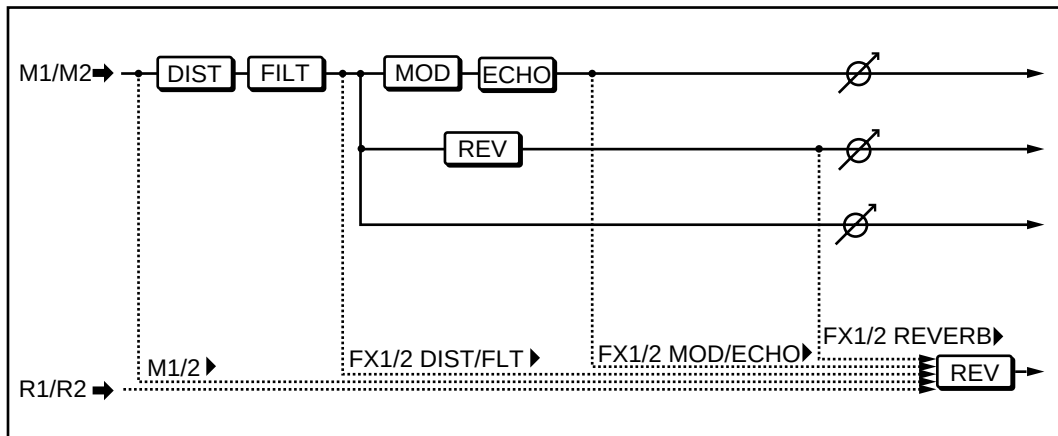
MOD/ECHO ▶ REVを選んだ場合



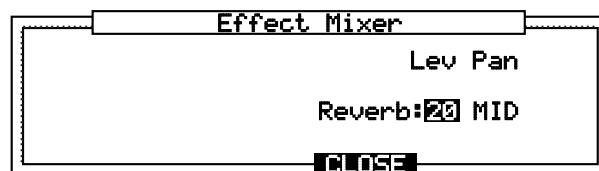
REV ▶ MOD/ECHOを選んだ場合



MOD/ECHO+REVを選んだ場合

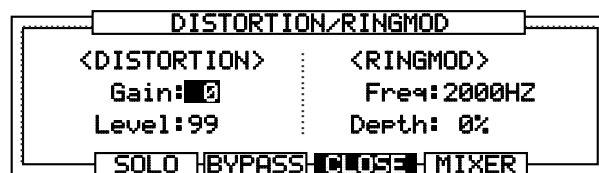


エフェクト・ミキサー・ウィンドウでは出力レベルとパンの設定を行います(MIXモジュールを選択して[OPEN WINDOW]キーを押します)。



各エフェクトの編集

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



ファンクションキーは各ウィンドウで共通です。

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

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

MIXER[F5]を押すとエフェクト・ミキサー・ウィンドウが開きます。

ディストーション／リング・モジュレーター

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

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

DISTORTION/RINGMOD	
<DISTORTION>	<RINGMOD>
Gain: 0	Freq: 2000Hz
Level: 99	Depth: 0%
SOLO BYPASS CLOSE MIXER	

<DISTORTION>

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

Level: フィールドはエフェクトレベルを調節します。

<RINGMOD>

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

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

4バンドフィルター

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

4-BAND FILTER				
HIGH: 1000Hz	8dB	Q	<F-MOD>	depth
MID1: 3k6Hz	2dB	50	2.0Hz	20
MID2: 280Hz	4dB	50	0.5Hz	10
LOW: 100Hz	8dB			
SOLO BYPASS CLOSE MIXER				

各帯域で中心周波数とゲインを設定します。

中域2つのQはフィルターのQを調節します。値が大きいほど幅が広がります。

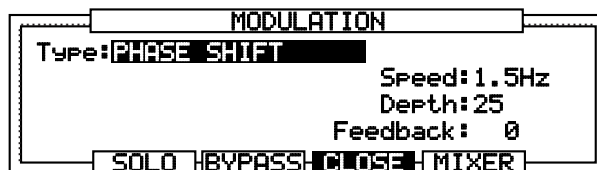
<F-MOD> では変調周波数を、depthではスweep量を調節します。

モジュレーション

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

<フェイザー>

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



Speed: フィールドはフェイズ効果の速度を調節します。

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

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

<フランジャー>

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



Speed: フィールドはフランジ効果の速度を調節します。

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

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

<コーラス>

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



Speed: フィールドはコーラス効果の速度を調節します。

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

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

<ロータリースピーカー>

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



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

Depth: フィールドはエフェクトのかかり具合を調節します。

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

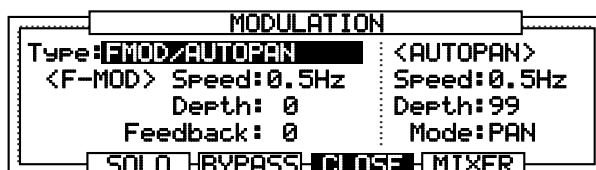
Acceleration: フィールドはSpeed1からSpeed2(あるいはその逆)にスピーカーの回転速度が切り替わるときにかかる時間を設定します。これによって、よりリアルな効果が得られます。

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

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

<モジュレーション／オートパン>

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



<F-MOD>

Speed: フィールドは、変調周波数を調節します。

Depth: フィールドは、エフェクトのかかり具合を調節します。

Feedback: フィールドは、フィードバック量を調節します。

<AUTOPAN>

Speed: フィールドは、左右に振られる速度を調節します。

Depth: フィールドは、エフェクトの幅を調節します。

Mode: フィールドは、エフェクトの種類を設定します。

PAN 単純に左右にパンを振ります。

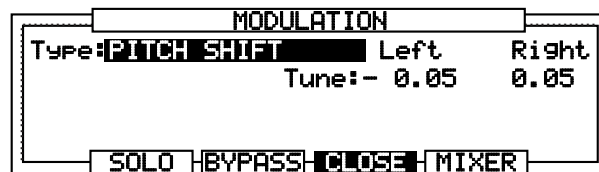
L>R 左から右へパンが振られるときにレベルが上がり、右から左へパンが振られるときにレベルが下がります。これによって、音が回転しているような効果を得ることができます。

R>L 上記と同じですが、方向が逆になります。

TREM パンは振られず、トレモロ効果が得られます。

<ピッチシフター>

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

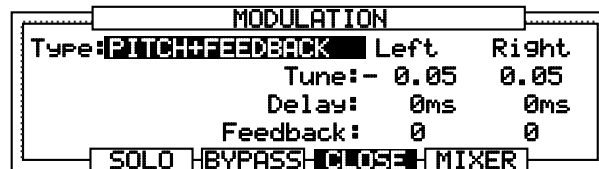


Tune: フィールドでシフト量を設定します。エフェクトはステレオで処理されますので左右それぞれの設定を行います。

<ピッチシフター+フィードバック>

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

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



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

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

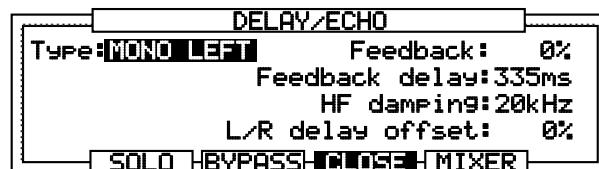
Feedback: フィールドでフィードバック量を設定します。エフェクトはステレオで処理されますので左右それぞれの設定を行います。

ディレイ／エコー

ディレイ／エコーエフェクトは原音に対して、少し遅れた音を重ねてやることで音に広がりを与えるエフェクトです。MPC2000XLでは4つのモードから選ぶことができます。

<MONO LEFT>

ディレイ／エコー・ウィンドウの**Type:**フィールドでMONO LEFTを選びます。これはステレオ出力のエフェクトのLEFTからの入力にモノラルでのディレイ効果が得られます。



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。

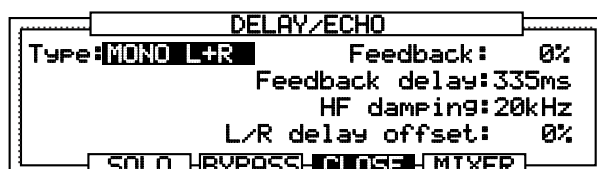
Feedback delay: フィールドは0~670msの範囲でディレイタイムを調節します。

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

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

<MONO L+R>

ディレイ/エコー・ウィンドウのType: フィールドでMONO L+Rを選びます。これはステレオで出力されるエフェクト信号をマージして入力し、モノラルのディレイ効果が得られます。



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。

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

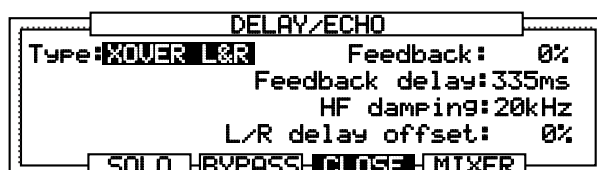
HF damping: フィールドはフィードバックループ内のサウンドに含まれている高周波成分を取り除く時の周波数を設定します。

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

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

<X-OVER L&R>

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



Feedback: フィールドはフィードバック量を調節します。

Feedback delay: フィールドは0～335msの範囲でディレイタイムを調節します。

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

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

<STEREO>

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

DELAY/ECHO		
Type: STEREO	Left	Right
Feedback: 0%	0%	
Feedback delay: 335ms	335ms	
HF damping: 20kHz	20kHz	
SOLO BYPASS CLOSE MIXER		

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

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

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

リバーブ

リバーブエフェクトは原音に残響音を付加するエフェクトです。MPC2000XLでは大別してホール（ルーム）、ゲート、リバーズの3種類のリバーブタイプがあります。

<HALL/ROOM>

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

REVERB	
Type: LARGE HALL	
Predelay: 50ms	Near: 35
Time: 51	LF damping: 10Hz
Diffuse: 90	HF damping: 13kHz
SOLO BYPASS CLOSE MIXER	

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

Time: フィールドはリバーブが減衰して消えるまでの時間を調節します。

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

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

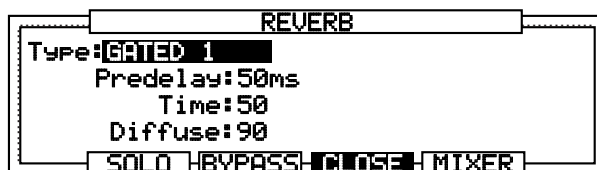
LF damping: フィールドはリバーブ音から低い周波数成分をカットします。

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

<GATED>

リバーブ・ウィンドウのType: フィールドでGATED 1、GATED 2を選びます。これはリバー

ブの音を途中で強制的にカットした感じの効果が得られます。GATE 1とGATE 2ではディケイ特性が違い、GATE 2の方が人工的なサウンドになります。



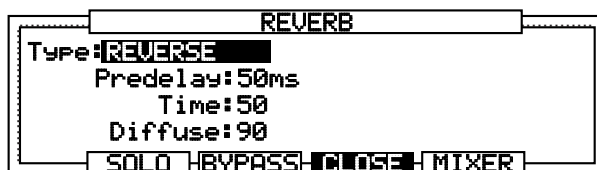
Predelay: フィールドはサウンドがなってからリバーブのかかりはじめるまでのディレイタイムを調節します。

Time: フィールドはリバーブが消えるまでの時間を調節します。

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

<REVERSE>

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



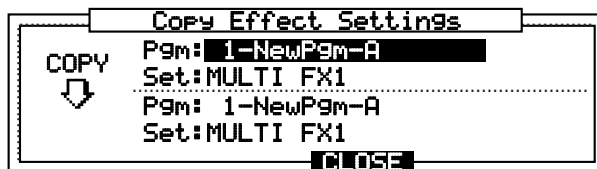
Predelay: フィールドはサウンドがなってからリバーブのかかりはじめるまでのディレイタイムを調節します。

Time: フィールドはリバーブが消えるまでの時間を調節します。

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

エフェクトのコピー

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



上段の**Pgm:** フィールドはコピー元のプログラム名を選択します。

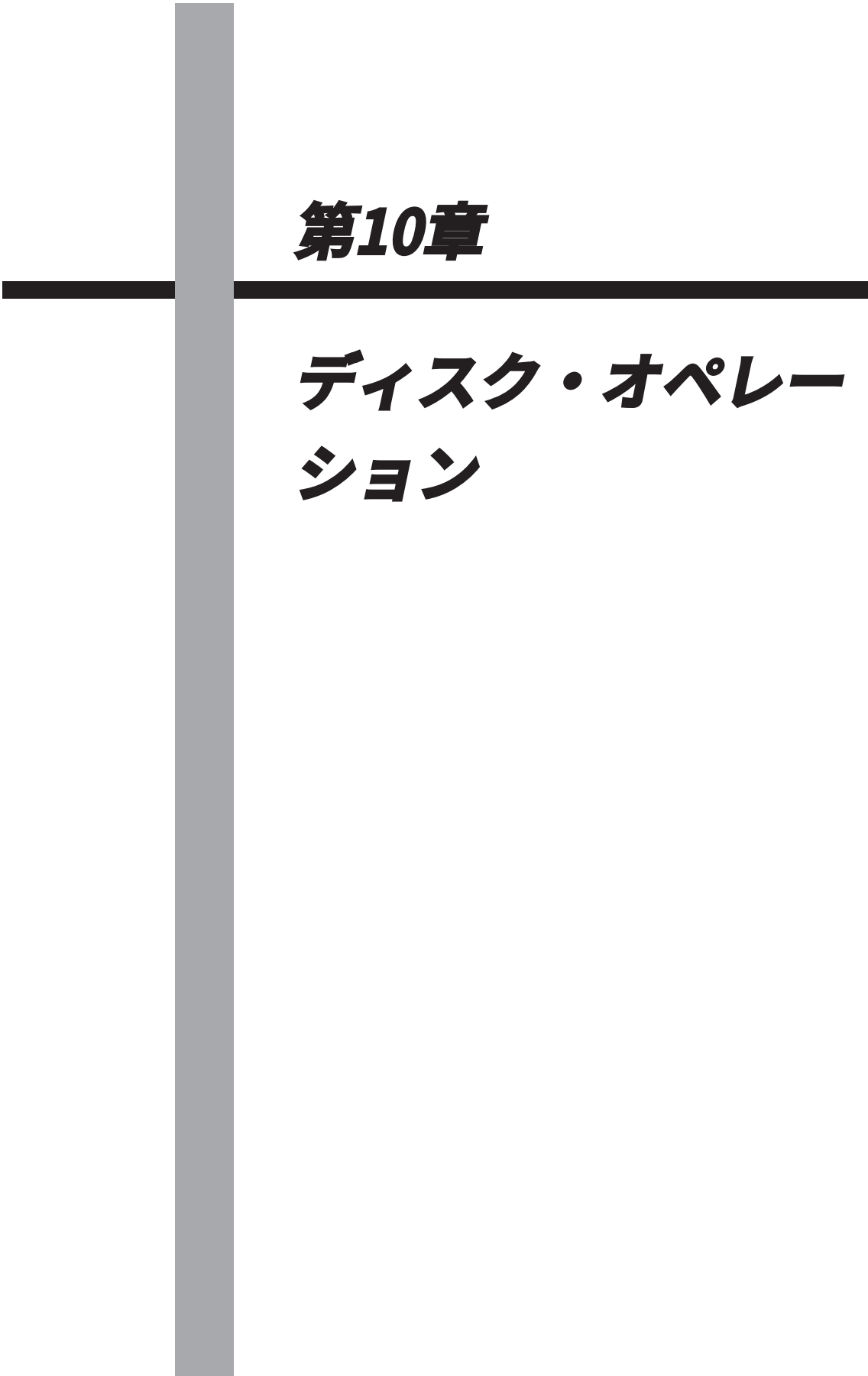
上段の**Set:** フィールドはコピー元のエフェクトセットを選択します。

下段の**From** フィールドはコピー先のプログラム名を選択します。

下段の**Set** フィールドはコピー先のエフェクトセットを選択します。

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

DO IT[F5]を押して、コピーを実行します。



第10章

ディスク・オペレー ション

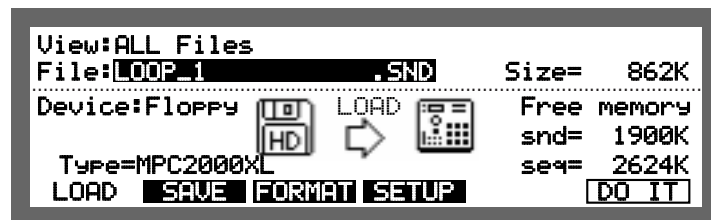
概説

MPC2000XL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。

MPC2000XL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。MPC2000XL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。

ディスクモードスクリーン

[SHIFT]キーを押しながら[DISK](テン・キー)の3を押すと次のスクリーンが表示されます。



Device: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Device: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、ディスクモードで様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Device: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。

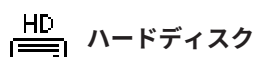


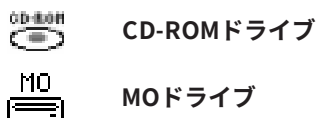
Floppyを選択するとフロッピー・アイコンが表示されます。ディスクが2DDか2HDかも合わせて表示します。

注意：フォーマットされていないディスクでは、MPC2000XL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。MPC2000XL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。



フロッピー・ディスク使用の際の注意点

MPC2000XL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。

初期デバイスの設定

ここではMPC2000XLの電源を入れたときにファイルを自動的に読み込む初期デバイスを設定します。また、自動的に読み込むファイルの形式も設定できます。

1. SHIFTキーを押しながらLOAD(テンキーの3)を押し、SETUP[F4]キーを押すと次のようなスクリーンが表示されます。



2. Primary device:フィールドで初期デバイスを設定します。ここで設定されたデバイスがMPC2000XLの電源を入れたときに初期デバイスとして接続されます。
選択肢には、FLOPPY、SCSI-0 ～SCSI-7とF-ROMがあります。
3. カーソルをAuto loading file type:フィールドに移動し、電源入れたときにロードしたいファイルの形式を設定します。選択肢には、APS+ALL、ALL、APSとOFF(ファイルの形式については後で説明します)があります。
電源を入れるとMPC2000XLは設定に従がい初期デバイス上で最初に見つけたAPSまたはALLファイルを自動的に読み込みます。

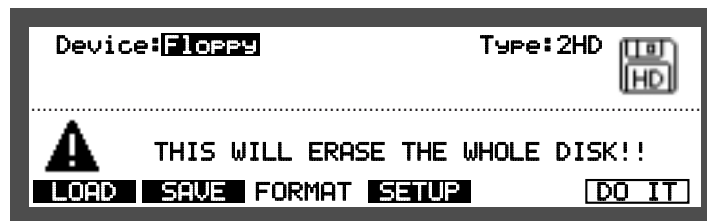
ディスクのフォーマット

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MPC2000XL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。

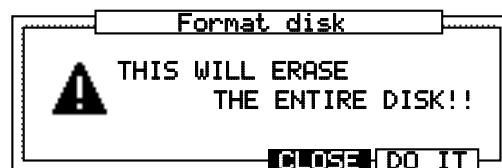
注意： フォーマットを実行するとディスク内のデータはすべて消去されます。

フロッピーディスクのフォーマット

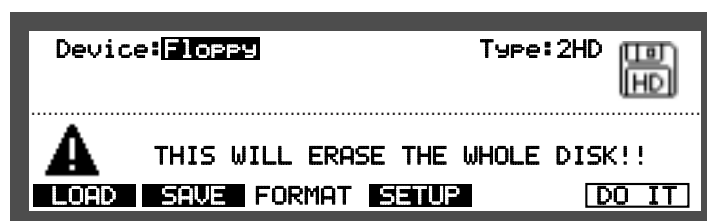
1. MPC2000XLのディスク・ドライブにフロッピーディスクを入れて、[SHIFT]キーを押しながら[LOAD](テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ります。FORMAT[F3]を押すと、フォーマットのスクリーンが表示されます。
2. Device: フィールドでFloppyを選択すると次のように表示されます。



3. Type: フィールドでディスクの種類を選択します。MPC2000XL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、MPC2000XL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[F6]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。
ディスクがフォーマットされると次のスクリーンが表示されます。



別のディスクを引き続きフォーマットしないときは、[MAIN SCREEN]キーを押してメイン・スクリーンに戻ります。

SCSIドライブのフォーマット

1. MPC2000XL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[LOAD](テン・キーの3)を押してディスク・モードに入ります。FORMAT[F3]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。

注意：パーティションを設定したディスクをPCコンピュータに接続すると、パーティションのデータが破壊され、データが取出せなくなることがあります。

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、フォーマットは実行できません。

注意：MPC2000XLは1024K以上のセクターのMOディスクには対応していません。

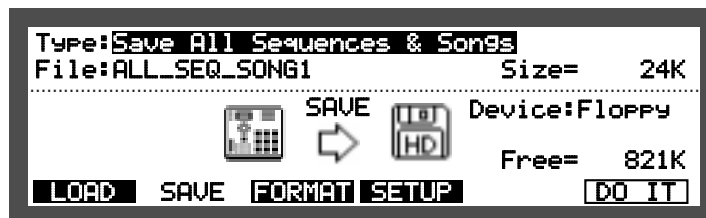
データのセーブ

MPC2000XL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。

MPC2000XLには様々なタイプのファイルがあり、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。
- _____ **.MID** サタナードMIDIファイル、シーケンス単体のファイル。
- _____ **.APS** セーブ時にMPC2000XL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** MPC2000XLのサウンドファイルです。
- _____ **.WAV** サウンド単体のファイルです。

1. [SHIFT] キーを押しながら[SAVE] ([ENTER]キー)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: フィールドとフォルダのアイコンが現れます。



データをセーブするパーティションを選択します。

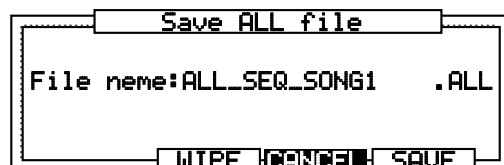
3. **Type:** フィールドでセーブするデータのタイプを選択します。選択したタイプにより操作が若干変わります。

4-1. Save All Sequence & Songsの場合

MPC2000XL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。

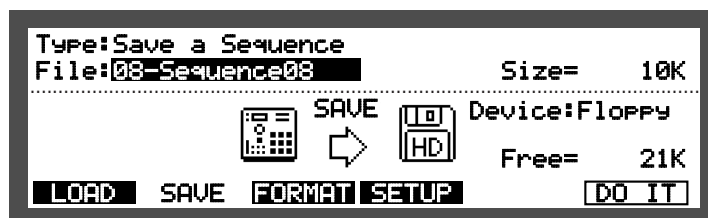
[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くとNameウィンドウが表示されます。

ネームを入力したら**ENTER**[F5]キーを押して確定します。**ENTER**[F5]キーを押さない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。

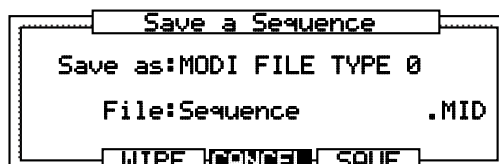
4-2. Save a Sequenceの場合

MPC2000XL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。MPC2000XL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MPC2000XL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。

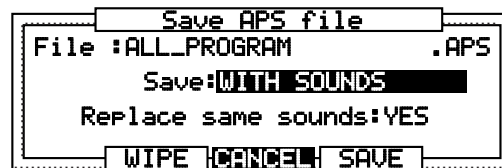
File: フィールドには選択されたファイル名が表示されます。

4-3. Save All Program & Sounds

MPC2000XL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。



File name: フィールドでファイルの名前を変更できます。

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 SOUNDS、WITH .WAVを選択するとサウンドも一緒にセーブします。

WITH SOUNDSを選択すると、サウンドをMPC2000XLのサウンド・ファイル(.SND)としてセーブします。

WITH .WAVを選択すると、サウンドをWAVファイル(.WAV)としてセーブします。WAVファイルはコンピュータなどの互換があり便利ですが、(.SND)ファイルよりセーブ／ロードに時間がかかります。

もしAPS ONLYを選択したときはプログラムデータだけが保存されます。(サウンドは保存されません。)

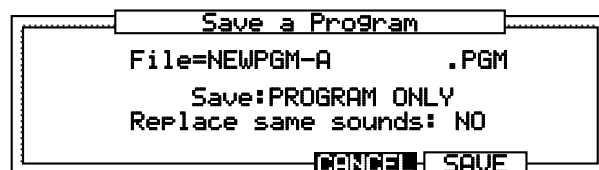
Replace same sounds: フィールドでYESを選択すると、セーブするサウンド・データの中に、ディスク上のサウンド・ファイルと同じ名前のサウンドファイルがあった場合、ディスク内のファイルを消去して新しいファイルをセーブします。NOを選択すると、ディスク上に同じ名前のファイルがあったとき、そのサウンドデータはセーブしません。

4-4. Save a Program & Sounds

MPC2000XL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、

WITH **.WAV**を選択するとサウンドも一緒にセーブします(このファイル名は変更できません。)

WITH **SOUNDS**を選択すると、サウンドをMPC2000XLのサウンド・ファイル(.SND)としてセーブします。

WITH **.WAV**を選択すると、サウンドをWAVファイル(.WAV)としてセーブします。WAVファイルはコンピュータなどの互換があり便利ですが、(.SND)ファイルよりセーブ／ロードに時間がかかります。

もし**PROGRAM ONLY**を選択したときはプログラムデータだけが保存されます。(サウンドは保存されません。)

Replace same sounds: 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。

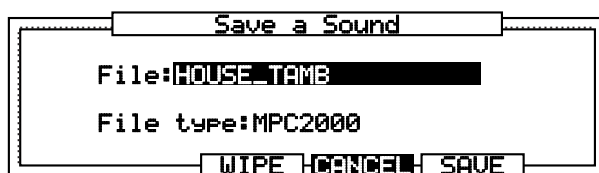
File=フィールドにはセーブするプログラムのファイル名が表示されます。

4-5. Save a Sound

MPC2000XL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(このファイル名は変更できません。)

- 5-1. **WIPE**[F3]を押すと次のウィンドウが表示されます。これはフロッピー・ディスクの場合にのみ表示されます。



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。

別のファイルを保存しないときは**[MAIN SCREEN]**キーを押してメインスクリーンに戻ります。

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。

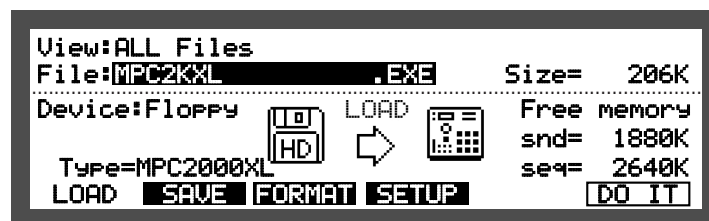
注意：SCSIドライブにデータをセーブするとき、MPC2000XLがセーブを実行できるのはMPC2000XLでフォーマットされたディスクに対してのみです。また、Device: フィールドで選択されたディスクがCD-ROMのように書き込みできないディスクの場合もセーブを実行できません。

SCSI 機器のフォルダに保存する

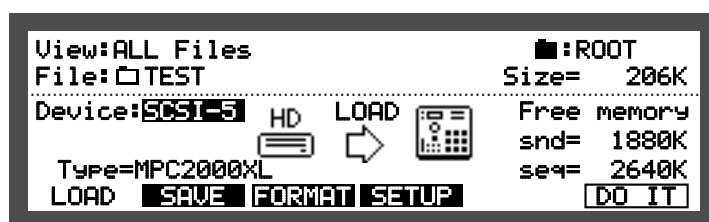
新規フォルダの作成

SCSI 対応のディスク・ドライブがMPC2000XLに接続されているときは、コンピュータと同じように、そこにフォルダを作ってファイルを保存することができます。例えばドラムやピアノのサウンドあるいはループその他を別々のフォルダにすることができます。フォルダの中に、またフォルダを作ることでもあります。

1. [SHIFT]キーを押したまま[LOAD](テン・キーの3)を押します。

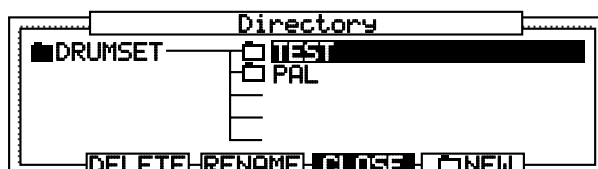


2. カーソルボタンを押してDevice: フィールドに移動し、外付けのSCSIディスク・ドライブに設定してあるSCSIのID番号と同じ番号を[DATA]ホイールで選択します(もし選択したSCSIのID番号に何もつながっていないとNo SCSI deviceが表示されます)。



3. スクリーン上段右のフォルダ・フィールド(■)に移動し、[OPEN WINDOW]を押し、Directory ウィンドウを開きます。LOAD スクリーンではFile: フィールドを選択して[OPEN WINDOW]を押しても開きます。

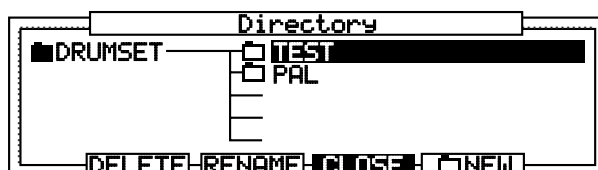
既に名前付けされたROOT フォルダがあります。左側のリストのフォルダ名は最初の8文字までを表示します。



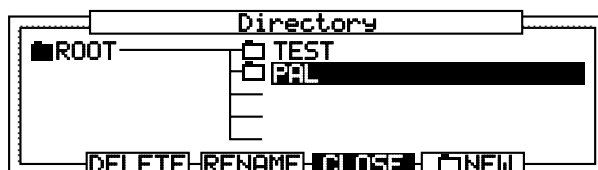
4. NEW [F5]を押します。
[DATA]ホイールを回すか、ドラム・パッドを叩くと Name ウィンドウが表示されます。ネームを入力してENTER [F5]を押すとフォルダが作成され、新しい名前が保存されます。
5. Close [F4]を押すとLOAD スクリーンに戻ります。(Close: を押す前に引き続き、より多くのフォルダを作成することもできます。)
File: フィールドには最後に選択したフォルダが表示され、そこに保存することができます。

フォルダの中に別のフォルダを作る

1. 既に存在するフォルダの中に新規のフォルダを作成するには「新規フォルダの作成」のステップ1-3を参照します。



2. [CURSOR UP/DOWN]キーを使用して、既にあるフォルダを一つ選択します。



3. [CURSOR RIGHT]キーを押してフォルダを開きます。([CURSOR LEFT]キーを押すと一つ前のフォルダに戻ります。)スクリーン右側のフォルダの中のリストにはフォルダとファイルの両方が表示されます。

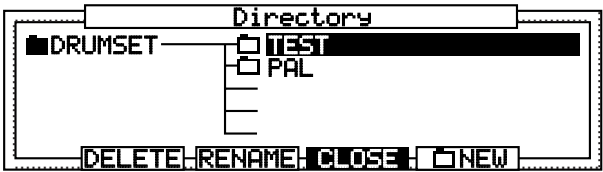


4. 「新規フォルダの作成」のステップ4-5を参照します。

フォルダ／ファイルの選択

一度フォルダやファイルを作成しますとフォルダ間を必要に応じて移動しなくてはなりません。それによってファイルのロードや保存が可能になります。

1. 「新規フォルダの作成」のステップ1-3を参照します。

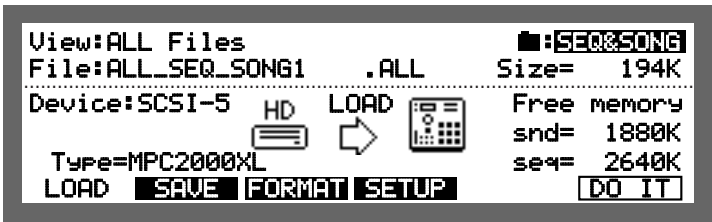


2. [CURSOR]キーを使用してファイルやフォルダを選択します。
[UP/DOWN]キー: ファイルやフォルダのリストを上下させます。

[RIGHT]キー: フォルダを開きます。
[LEFT]キー: 一つ前のフォルダに戻ります。



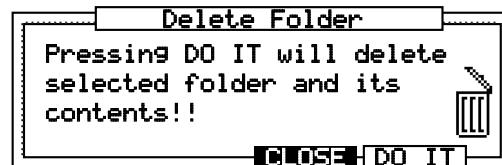
3. Close [F4]を押すと LOAD スクリーンに戻ります。
File: フィールドには最後に選択したフォルダやファイルが表示され、ここでこのフォルダに選択したフォルダやファイルを保存したりロードすることが可能になります。



注意：一度フォルダが選択されてLOADスクリーンの上段右に表示されますと、File: フィールドに移動して[DATA]ホイールでフォルダの内容をスクロールすることにより、フォルダからファイルを選択することができます。

フォルダの削除

Directoryウィンドウを表示し、[CURSOR]キーを使って削除したいフォルダを選択します。Delete [F2]キーを押すとDelete Folderウィンドウが表示されます。



ここでDO IT [F5]を押すと、選択されたフォルダとその中身が削除されます。

フォルダのリネーム

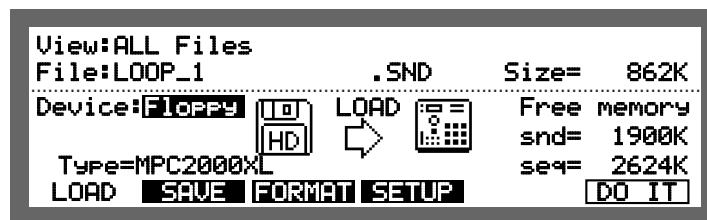
Directoryウィンドウを表示し、[CURSOR]キーを使って、名前の変更をしたいフォルダを選択します。RENAME [F3]を押すとNameウィンドウが表示され、新しいネームを入力できます。ネームを入力したらENTER[F5]キーを押して確定します。ENTER[F5]キーを押さずに別のウィンドウを表示すると入力したネームは無効になり、元のネームにもどります。

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。MPC2000XL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
_____.MID	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
_____.SET	サウンドをセット

1. [SHIFT]キーを押しながら[LOAD](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・ディスクからロードする場合はFloppyを選択します。外部のSCSIドライブからデータをロードするときは、該当するSCSI IDを選択します。

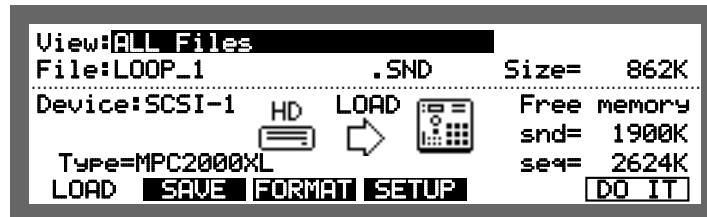
外付けのSCSIディスク・ドライブのファイルやフォルダからロードするときは「フォルダ／ファイルの選択」を参照してください。

- Type=
Device: で選択されたドライブの情報を表示します。

MPC2000XL	MPC2000XLでフォーマットされたディスク
MPC2000	MPC2000でフォーマットされたディスク
MPC3000	MPC3000/MPC60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。

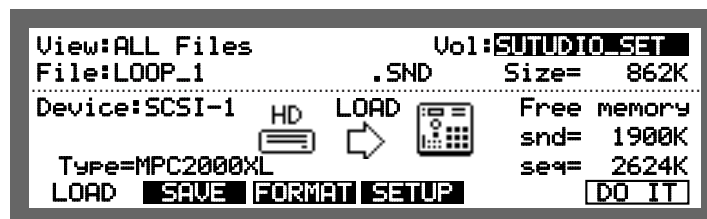
- Free memory snd=
MPC2000XLのサウンド・メモリーの空き容量です。
- Free memory seq=
MPC2000XLのシーケンス・メモリーの空き容量です。

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しやすい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。

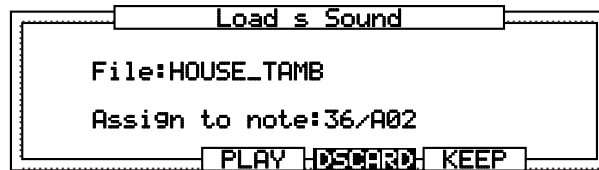
S1000/S3000のCD-ROMのデータをロードする場合、View: フィールドの右側にVol: フィールドが表示されます。



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いますので、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。

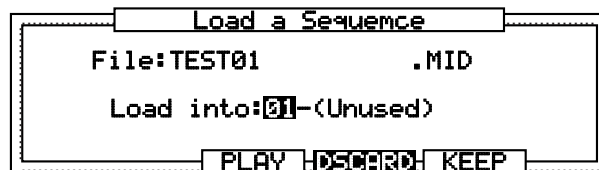
Assign to note:フィールドで、ロードしたサウンドをアサインするノートナンバー／ドラム・パッドを選択します。[DATA]ホイールを回すか、パッドを叩いて直接選択することもできます。どのノートナンバーにもアサインしたくないときは[DATA]ホイールを回して---/OFFを選択します。

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。

選択されたドラムパッドにサウンドをロードするにはKEEP[F5]キーを押します。

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]を押すとシーケンス・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。

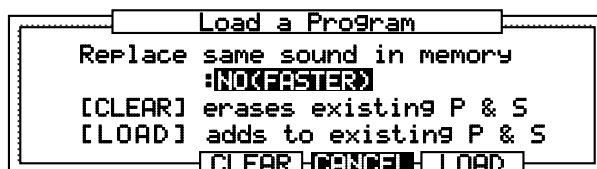
ロードしたシーケンス・データが気に入らない場合は、DISCARD[F4]を押すことでロードしたデータを破棄することができます。

注: MPC2000XLでロードできるシーケンス・ファイルのサイズは、シーケンスあたり50,000 ノート(ファイル・サイズは約250Kb)までです。これを越える大きさのシーケンスをロードした場合は、最初の50,000ノート分のデータだけがロードされ、その以降のデータはロードされません。

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。

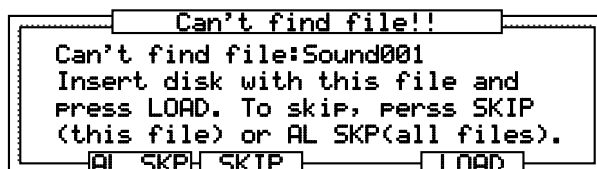


Replace same sound in memory:フィールドでは、ロードしたいプログラムにアサインされているサウンドが、すでにMPC2000XLに存在するときに、メモリー内のサウンドをディスクのサウンドに置き換えるかどうかを設定します。YESに設定すると、メモリー内のサウンドとロードするサウンドに同じ名前のものがある場合に、すべてディスクのデータに置き換えられます。NOに設定すると、同じ名前のサウンドはロードされずにメモリー内にあるものが使用されます。

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。

すでに存在するプログラムやサウンドに追加するには「LOAD」を押します。

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。

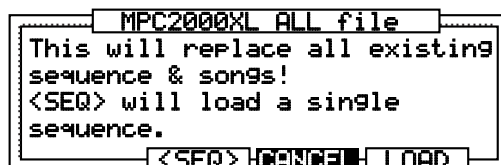
セーブ時に複数のフロッピー・ディスクにわたってセーブを行なった場合は、続きのディスクに入れ替えてLOAD[F5]を押してください。

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。

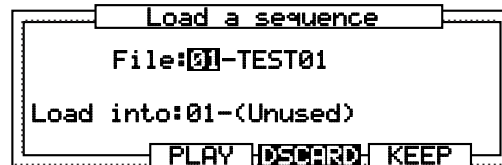
4-4. .ALL(オール)ファイルの場合

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。



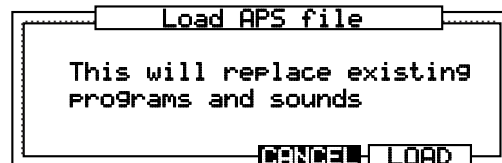
ここでの操作は、「シーケンス・ファイル(.SEQ)、スタンダードMIDIファイル(.MID)のロード」と同様です。

注： MPC2000XLでロードできるシーケンス・ファイルのサイズは、シーケンスあたり50,000ノート(ファイル・サイズは約250Kb)までです。これを越える大きさのシーケンスをロードした場合は、最初の50,000ノート分のデータだけがロードされ、その以降のデータはロードされません。

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。

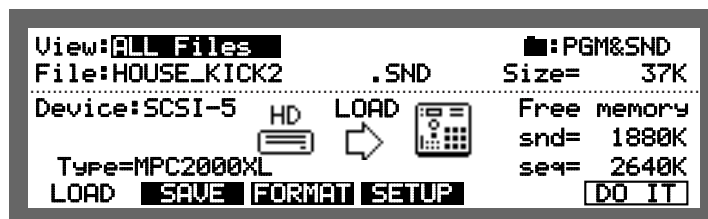


LOAD [F5]を押すと、プログラム・ファイルとサウンド・ファイルがロードされます。このとき、メモリ内にあるプログラム、サウンドデータはすべて失われますので注意してください。終了したら[MAIN SCREEN]キーを押してメイン・スクリーンに戻り、サウンドを再生します。

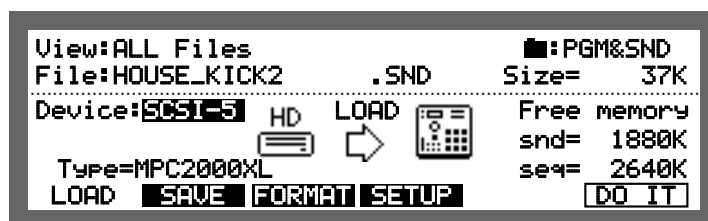
ディスク上のファイルのデリート

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[LOAD](テン・キーの3)を押して、ディスク・モードのスクリーンを表示します。

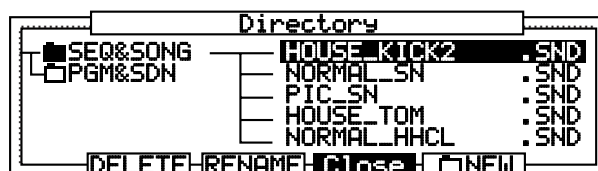


2. Device: フィールドにカーソルを移動して削除したいファイルがある機器を選択します。

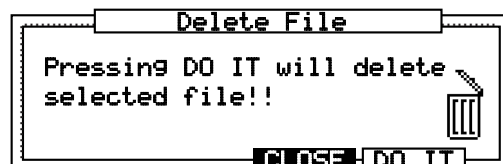


注意: View: フィールドでは、File: フィールドで表示するファイル・タイプを選択することができます。View: フィールドでは特定の拡張子を選択できます。これによりFile: フィールドには、View: フィールドで選択した拡張子のファイルだけが表示されます。ディスク上にファイルが多数ある場合、目的のファイルを見つけるのに役立ちます。

3. File: フィールドにカーソルを移動して[OPEN WINDOW]キーを押し、Directoryウィンドウを表示します。



4. 削除したいファイルを[CURSOR]キーを使って選択(「フォルダ／ファイルの選択」の項参照)し、DELETE [F2]を押します。



5. DO IT[F5]を押すと選択されたファイルを削除します。
 ここでALL[F3]を押すとDelete ALL filesウィンドウが表示され、選択されたファイルと同じ階層にあるファイルをまとめて削除できます。
 Delete: フィールドで削除するファイルのタイプを選択します。

ファイル・タイプの選択肢は次の通りです。

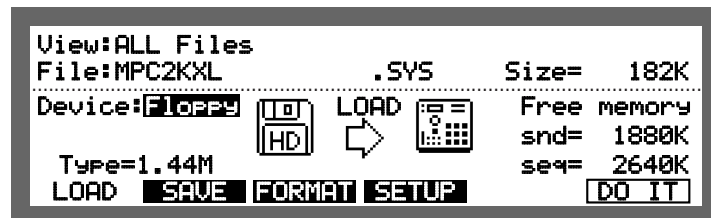
ALL FILES	すべてのファイルを削除
.SND	MPC2000XLのサウンド・ファイルのみを削除
.PGM	プログラム・ファイルのみを削除
.APS	全てのプログラムとサウンドのデータを含んだプログラム・ファイルのみを削除
.MID	スタンダードMIDIシーケンス・ファイルのみを削除
.ALL	シーケンスとソングのセットのファイルのみを削除
.WAV	WAVタイプのサウンド・ファイルのみを削除
.SEQ	シーケンス・ファイルのみを削除
.SET	サウンドのセット・ファイルのみを削除

DO IT(F5)を押すと指定されたファイル・タイプの全てが削除されます。

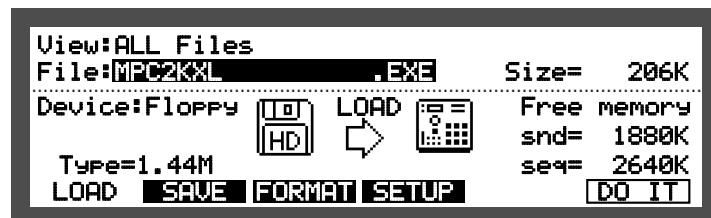
最新のオペレーティング・システムをロードする

最新のオペレーティング・システムへのアップデートがフロッピー・ディスクやインターネットでWebサイトからダウン・ロードして供給されることがあります。

オペレーティング・システムをアップデートするには、フロッピー・ディスクを挿入、または、オペレーティング・システムのファイル保存されたSCSI機器を接続し、[SHIFT] キーを押しながら[LOAD](テン・キーの3)を押します。



File: フィールドでMPC2KXL .EXE か MPC2KXL .SYS のどちらかを選択してDO IT(F6)を押します。



DO IT(F6)をもう一度押すとシステムは自動的にアップデートされ、MPC2000XLを再起動するよう表示されます。

MPC60 データのロード

AKAI MPC60/MPC60IIで作られた. SND や. SET、. SEQ、. ALLファイルをロードすることもできます。

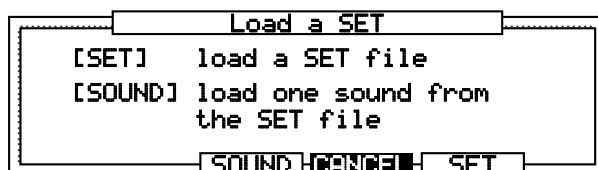
サウンド (.SND) ファイルのロード

「ファイルのロード」のステップ1から4-1に従い、ステップ3で. SNDファイルを選択します。

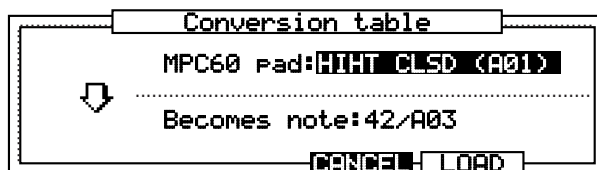
サウンド・セット (.SET) ファイルのロード

セット・ファイルのロード

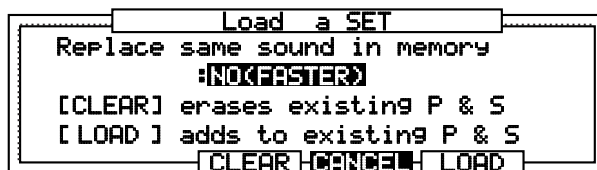
「ファイルのロード」のステップ1から3に従い、ステップ3で. SETファイルを選択し、DO IT [F6]を押します。



SET[F5]を押します。



ここでMPC60/MPC60IIにアサインされたサウンドはMPC2000XLでノート・ナンバーに変換させることができます。MPC60 Pad: フィールドでMPC60/MPC60IIのパッドの一つを選択し、それからBecomes note: フィールドでアサインさせたいノート・ナンバーを選択してLOAD [F5]を押します。

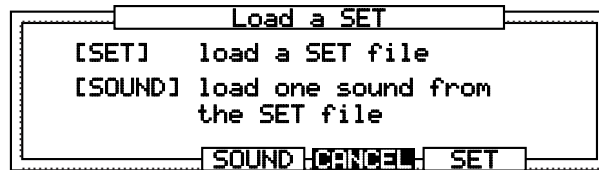


これ以降はステップ4から続けます。

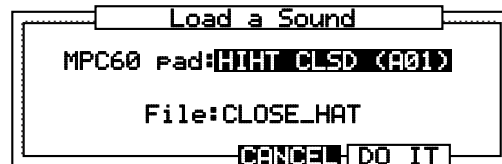
セット・ファイルからのサウンドのロード

この方法ではセット・ファイルから特定のサウンドをロードすることができます。

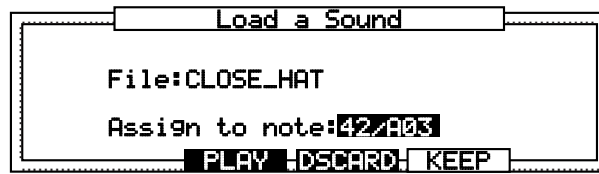
「ファイルのロード」のステップ1から3に従い、ステップ3で. SETファイルを選択してDO IT [F6]を押します。



SOUND[F3]を押します。



MPC60 Pad: フィールドでMPC60/MPC60IIのパッドの一つを選択するか、またはFileフィールドでサウンドの名前を選択してアサインさせたいノートナンバーを選択してLOAD[F5]を押します。



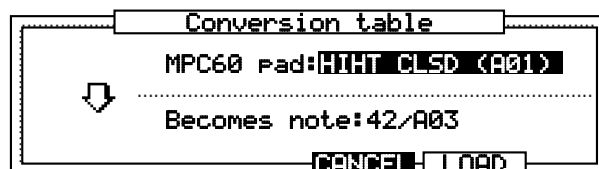
PLAY[F3]を押すと、サウンドを再生することができます。

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

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

シーケンス(.SEQ)ファイルのロード

「ファイルのロード」のステップ1から3に従い、ステップ3で、SEQファイルを選択してDO IT[F6]を押します。



ここでMPC60/MPC60IIのシーケンス・データに記録されたパッド・ナンバーはMPC2000XLでノート・ナンバーに変換させることができます。

MPC60 Pad: フィールドでMPC60/MPC60IIのパッドの一つを選択し、それからBecomes note: フィールドでアサインさせたいノートナンバーを選択してLOAD[F5]を押します。

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

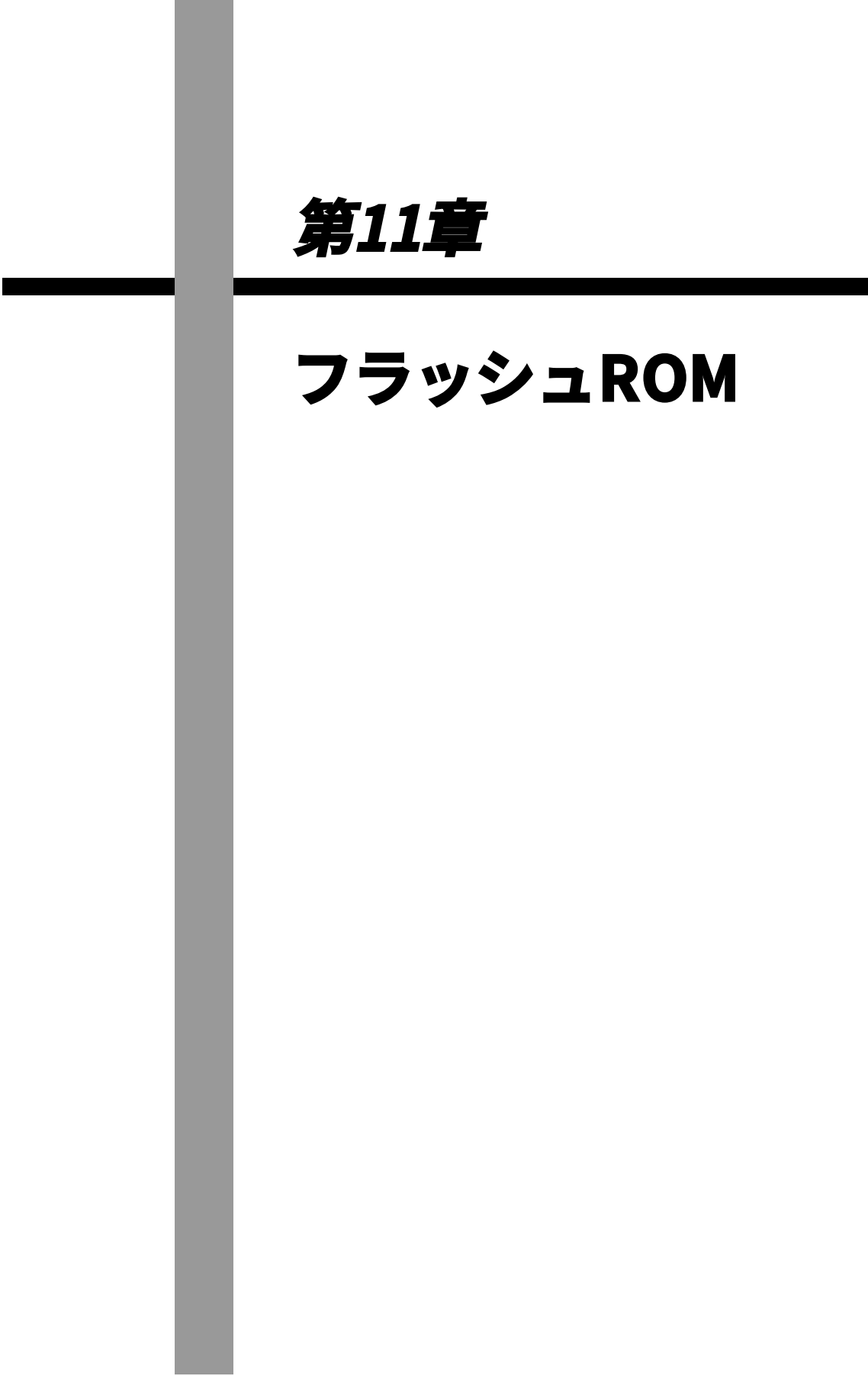
LOAD(F5)を押します。

オール(.ALL) ファイルのロード

「ファイルのロードとプレイ」のステップ1から3に従い、ステップ3で.ALL ファイルを選択してDO IT[F6]を押します。

Load a Sequence	
File:KOH__2	.SEQ
Load into:02<Unused>	
PLAY	DISCARD
KEEP	

これ以降はステップ4から続けます。



第11章

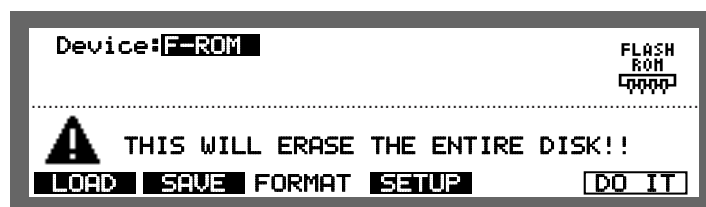
フラッシュROM

フラッシュROM

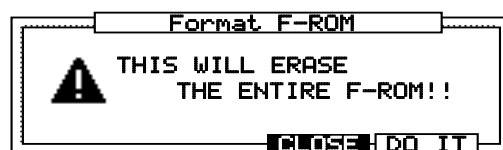
オプションのフラッシュROMボードFMX008M(8MBのメモリー)を取り付けると、今までディスクに保存していたデータをフラッシュROMに保存できるようになります。フラッシュROMにサウンドデータを保存しておくことでRAMの節約ができます。フラッシュROMの取付けに関してはフラッシュROMの取扱説明書をご覧ください。

フラッシュROMのフォーマット

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



DO IT[F6]を押します。

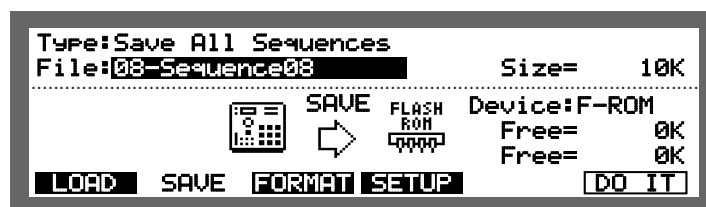


上のようなメッセージが表示され、DO IT[F5]を押すとフォーマットを実行します。

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

フラッシュROMへのセーブ

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

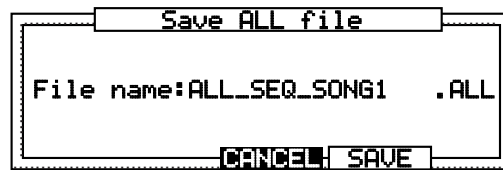


File:フィールドで保存したいファイルを選択します。

Device:フィールドでF-ROMを選びます。

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

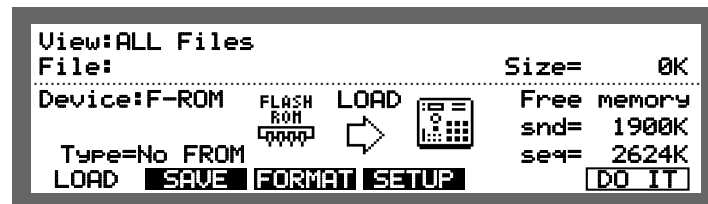
DO IT[F6]を押します。



SAVE[F5]を押してファイルを保存します。

フラッシュROMからのロード

フラッシュROMに保存されたデータを読み込むには通常のディスクからのロードと同じようにできます。[SHIFT]キーを押しながら[LOAD](テン・キーの3)を押します。



カーソルをDevice:フィールドに合わせF-ROMを選びます。

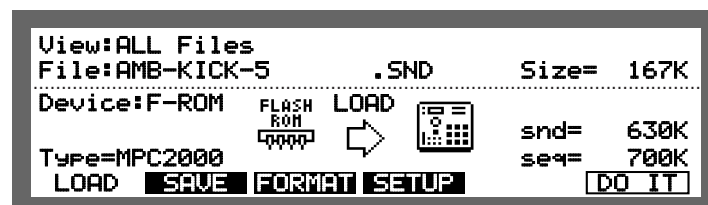
スクリーン上段右のフォルダ・フィールドにカーソルを合わせて[OPEN WINDOW]キーを押し、Directoryウィンドウを開きます。File:フィールドで[OPEN WINDOW]キーを押してもDirectoryウィンドウが開きます。

[CURSOR]キーを使ってロードするファイルを選択し、Close[F4]を押してウィンドウを閉じロードのスクリーンに戻り、DO IT[F6]を押してロードします。

注意：フラッシュROMのサウンドをロードするときにMPC2000XLのRAM(内蔵メモリー)上に同じ名前のサウンドが存在する場合はロードすることはできません。

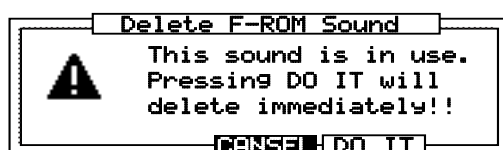
フラッシュROMデータの削除

フラッシュROMからファイルを削除するには通常のディスクからの削除と同じようにできます。



ファイルのロードと同じようにDevice:フィールドでF-ROMを選び、Directoryウィンドウを開きます。

DELETE [F2]を押し、[CURSOR]キーを使って削除したいファイルを選択します。



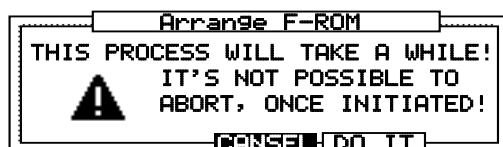
DO IT [F5]を押すと削除されます。

フラッシュROMのフラグメンテーション

MPC2000XLはフラッシュROMにデータを書き込むときに、書き込み領域に順番に書き込んでいきます。しかし、フラッシュROM内のデータの削除を行う時にそのデータが最後に書き込んだものでない場合は、データとデータの間に空領域ができることになります。また、フラッシュROMに保存される波形データは直接再生されるので、常に連続したデータでなければなりません。このためMPC2000XLは、波形データを書き込むときにその空領域サイズが波形データ・サイズよりも小さい場合は、その空領域には書き込まないで連続で書き込める領域に書き込みます。従って、たとえフラッシュROM全体の空領域の合計が波形データ・サイズよりも大きくても、その波形データを保存することができない場合があります。こういったデータとデータに挟まれた空領域のサイズはセーブ・スクリーンのF-Rom Fieldに表示されます。MPC2000XLでは、データの配置を整理して連続空容量を増やすことができます。ディスク・モードの各スクリーンでDevice#フィールドでF-ROMを選んで[OPEN WINDOW]キーを押します。

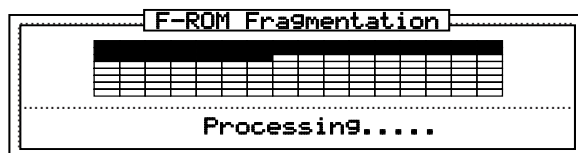


このウィンドウはデータのフラグメンテーションを現わしています。塗りつぶされている部分がデータが存在する領域です。フラグメンテーションを解消するにはARRANG [F5]を押します。



ここでDO IT [F5]を押して実行します。

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



実行中は上のようなウィンドウが表示されます。

注意：アレンジには数分かかります。

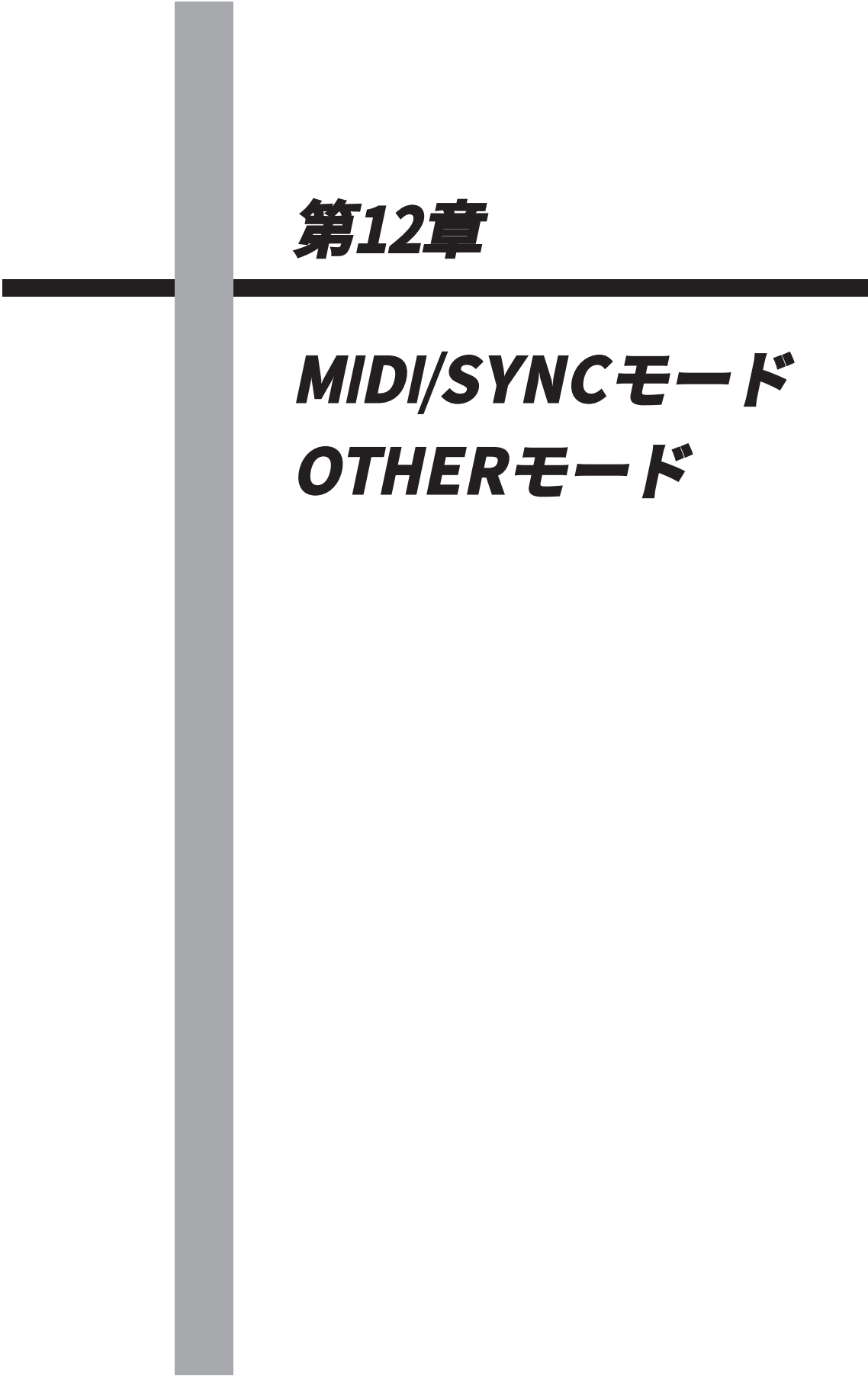
フラッシュROM内のサウンドの編集

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

[SHIFT]キーを押しながら[LOAD](テン・キーの3)を押し、通常のサウンドのロードと同じようにロードします。この状態では波形データはまだRAMに読み込まれてはいません。もう一度同じサウンドをロードさせるとRAMにデータが読み込まれます。

RAMに波形データを読み込ませた後は、通常のサウンド・データと同じように各種のエディットができます。エディットが完了した時点でサウンドのセーブをします。

エディットが完了した時点でセーブ先をフラッシュROMにして同じ名前でセーブすると元のサウンドを上書きします。



第12章

MIDI/SYNCモード
OTHERモード

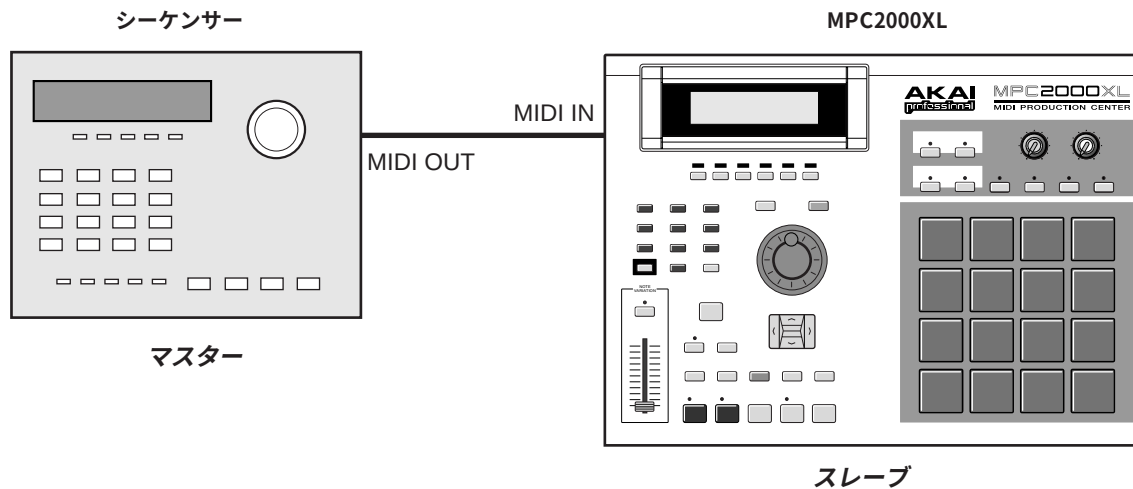
MIDI/SYNCモード

MPC2000XL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、MPC2000XLからMTRをコントロールすることも可能になります。

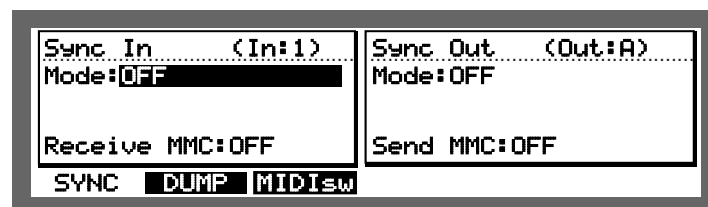
MPC2000XLを単体で使用する場合や、他のシーケンサーやMTRを使わずに、MPC2000XLにMIDI音源を接続して使用する場合は、ここで設定を行なう必要はありません。

MPC2000XL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MPC2000XL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MPC2000XL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。



MPC2000XL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。

```

Sync In      (In:1)
Mode:MIDI CLOCK
Shift early(ms): 0
Receive MMC:OFF
    
```

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MPC2000XLそれぞれで行う必要があります。

```

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

Frame rate:

これはマスターの機器で使用されているものと同じフレーム・レートに設定します。

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
Start time:00h00m00s00f00
Frame rate:25
CLOSE
    
```

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。

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。

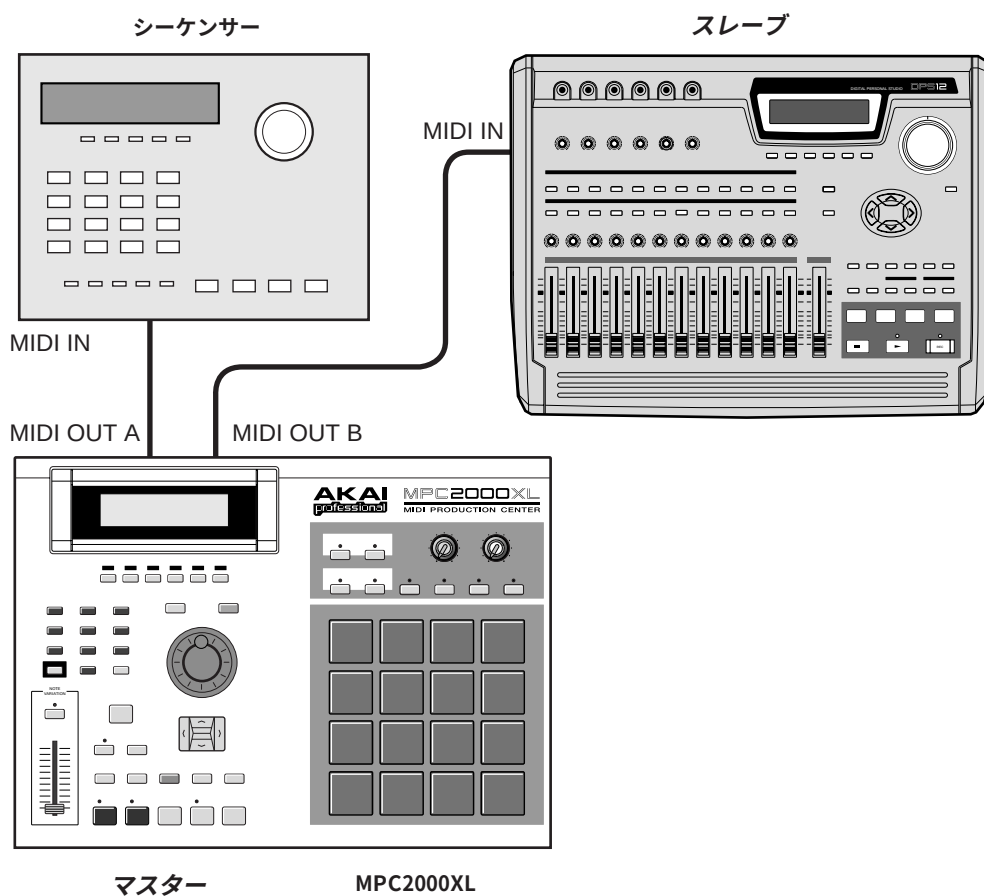
Sync Out	(Out:A)
Mode	OFF
Send MMC:OFF	

Receive MMC:

これは、MIDI マシン・コントロール・メッセージを受信するかどうか設定します。

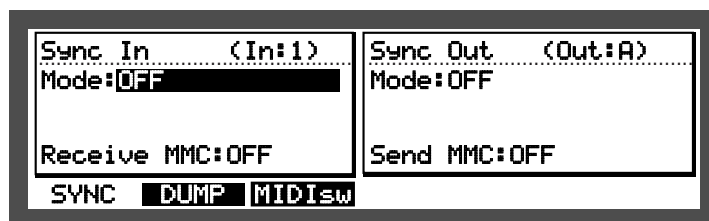
MPC2000XLに他のシーケンサーやMTRを同期させる

MPC2000XL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、MPC2000XL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：MIDI MACHINE CONTROL(MMC)を使ってMTR(マルチ・トラック・レコーダー)をMPC2000XLに同期させるためには、MMCに対応した機種 of MTR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。



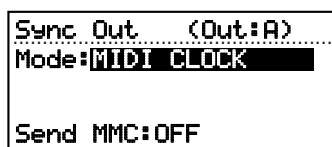
MPC2000XLをマスターにしてMIDIの同期信号を送信するには、右側のSync Outのウィンドウで設定を行ないます。

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。AまたはB とABから選択することができます。

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。

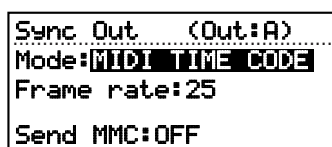
◆ MIDI CLOCK

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、MPC2000XLのテンポが他のシーケンサーをコントロールします。



◆ 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MPC2000XLとそれぞれのスレーブ機器で行う必要があります。



Frame rate:

これはスレーブの機器で使用されているものと同じフレーム・レートに設定します。

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。



Start time: ここで設定した時間のタイムコードを再生がスタートしたときに送信します。

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

SMPTEを使った同期

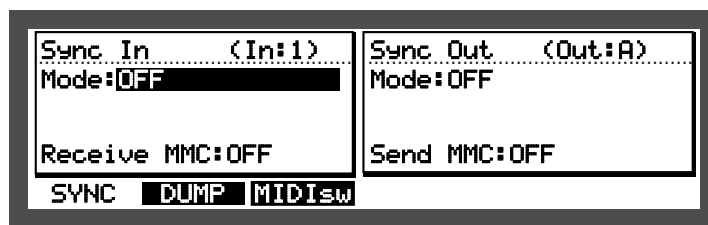
オプションのSMPTE IC チップ、IC-M2TCを取り付けると、SMPTEを使った同期が行えます。SMPTEは絶対時間情報を持ったタイム・コード信号です。

接続

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

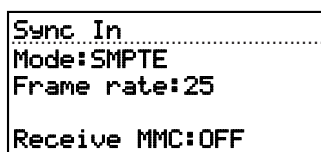
設定方法

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



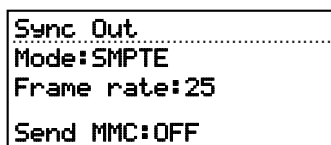
外部からのSMPTEに同期する場合

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



外部機器をSMPTEで同期させる場合

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



フレームレートの設定やスタート・タイムの設定はMTCと同様です。

MIDI サンプルダンプ

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

サンプルダンプの準備

MPC2000XLと外部機器をMIDIケーブルでハンドシェイク接続(MPC2000XLのMIDI OUTから外部機器のMIDI INへ接続し、MPC2000XLのMIDI INへ外部機器のMIDI OUT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、DUMP[F2]を押すとMIDI sample dumpスクリーンが表示されます。

RECEIVE (In:2)	TRANSMIT (Out:B)
Receive ready while this page is open.	Snd: sound1
Request No.: 0	device ID: 0
SYNC DUMP MIDI	REQUES SEND

サンプルデータの受信

MIDI入出力端子の選択

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

デバイスIDの設定

スクリーン右のdevice ID: フィールドで外部機器とのデバイスIDを合わせます。

リクエストナンバーの選択

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

注意： リクエストを送らない場合は設定する必要はありません。

サンプルダンプ受信の実行

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

RECEIVE (In:2)	TRANSMIT (Out:B)
Receive ready while this page is open.	Snd: (no sound)
Request No.: 0	device ID: 0
Receiving.....	
CANCEL	

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

Keep or Retry		
Name for new sound:sound001 (Press ENTER to commit.) Assign to note:--/OFF		
RETRY	PLAY	KEEP

ここでPLAY [F4]を押すと、サウンドを再生することができます。
Name for new sound:フィールドで、受信したサンプルに名前を付けます。
Assign to note:フィールドでは受信したサンプルをノートにアサインします。
再受信する場合はRETRY [F2]を、メモリー内に保存する場合はKEEP [F5]を押します。
受信したサウンドには自動的にMIDI 0～n(nは受信したサウンドの数)の名前が付けられます。

サンプルデータの送信

MIDI入出力端子の選択

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

送信サウンドの選択

Snd: フィールドで送信するサウンドを選択します。

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

デバイスIDの設定

device ID: フィールドで外部機器のデバイスIDに合わせます。

サンプルダンプ送信の実行

SEND [F6]を押すとサンプルダンプ送信が開始します。

RECEIVE (In:2) Receive ready while this Page is open. Request No.: 127	TRANSMIT (Out:B) Snd: Sound 1 device ID: 127
Sending.....	
CANCEL	

途中で送信をキャンセルする場合はCANCEL [F6]を押します。

注意：外部機器からDUMP REQUESTを受信した場合は、リクエストされたサウンドナンバーのサウンドを送信します。

MIDI フットスイッチのアサイン

外部MIDI機器からMIDIコントロールチェンジをMPC2000XLに送信し、様々な機能を外部からコントロールすることができます。

フットスイッチの設定

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

Switch 1	Switch 2	Switch 3	Switch 4
Ctrl: 10	Ctrl: 26	Ctrl: 69	Ctrl: 127
Function: ODUB/PNCH	Function: ODUB+PLAY	Function: F6	Function: PAD 10
SYNC DUMP MIDIsw			

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

注意: 各ファンクションは、64以上のバリューを受信したときに動作します。また、TAP及びPAD1~16は64以上でオン、64未満でオフになります。

コントロールできる動作は以下のようなものがあります。

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

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

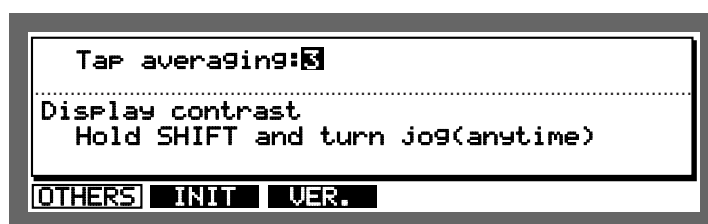
受信するコントロールチェンジのMIDIチャンネルの設定はMIDI Inputウィンドウ(メイン・スクリーンのトラック・タイプ・フィールド(S#の右側)で[OPEN WINDOW]キーを押します)で行います。

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、データのイニシャライズなどを行います。また、MPC2000XL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。

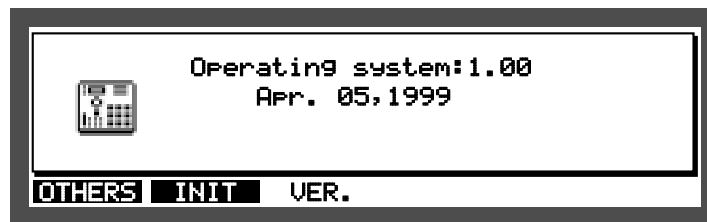


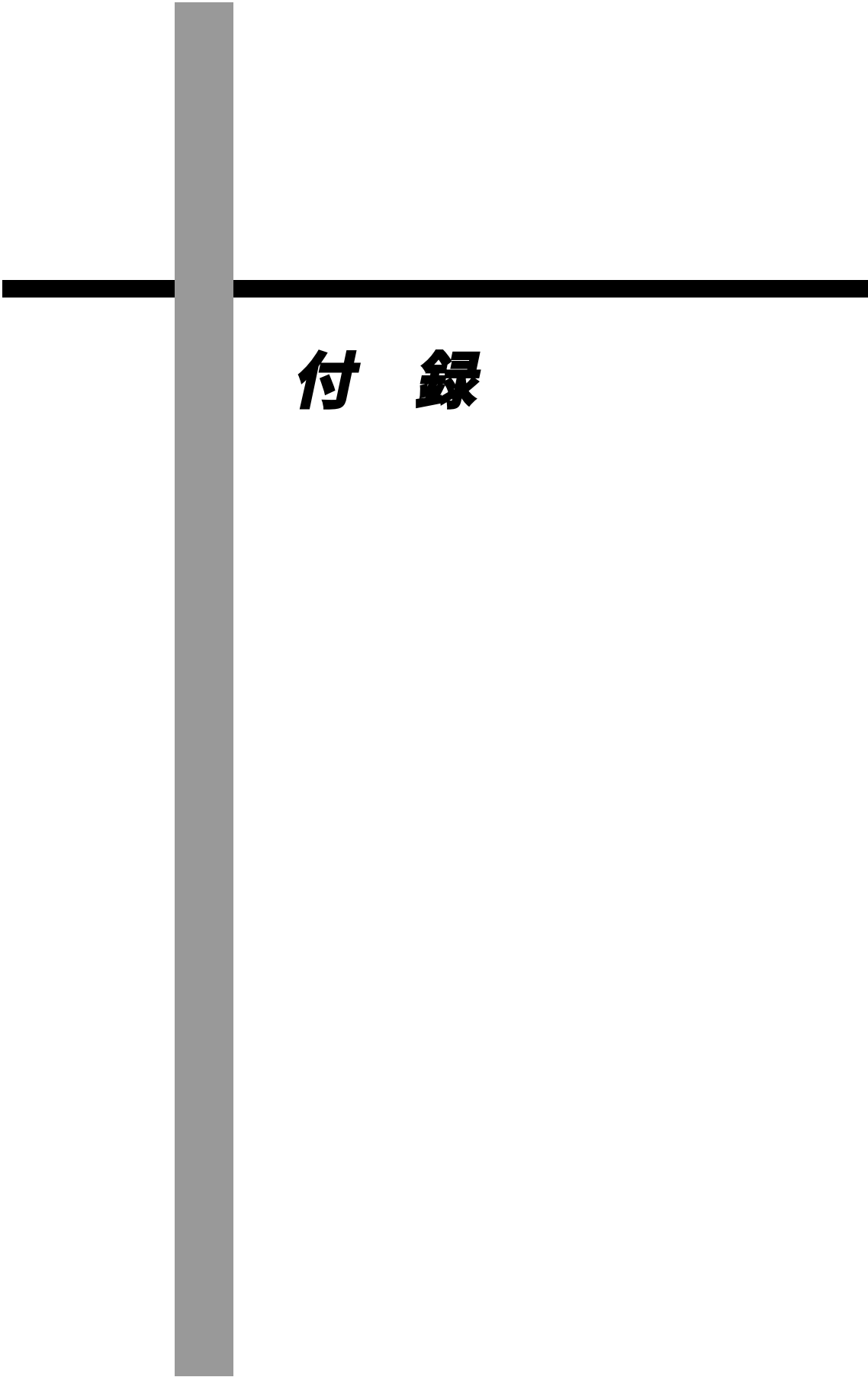
ここでDO IT [F6]を押すと、MPC2000XLのメモリ内にあるデータを消去して、パラメータを初期化します。

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MPC2000XL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。



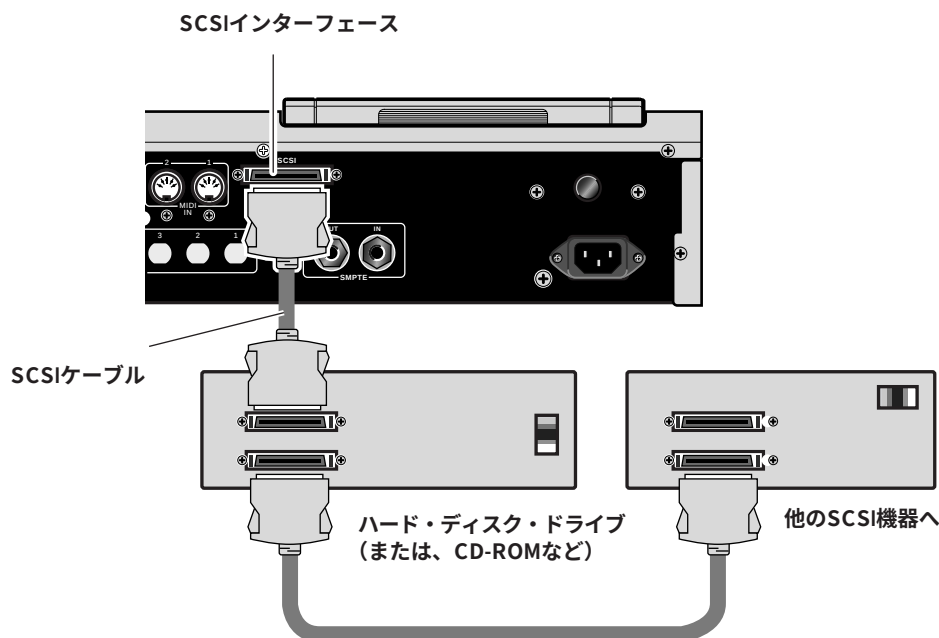
A decorative graphic consisting of a thick vertical gray line and a thick horizontal black line intersecting at the center of the page.

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。



MPC2000XLは50pinハイ・ピッチの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。MPC2000XL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MPC2000XL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アカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係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と、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・タイプのものは、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の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。

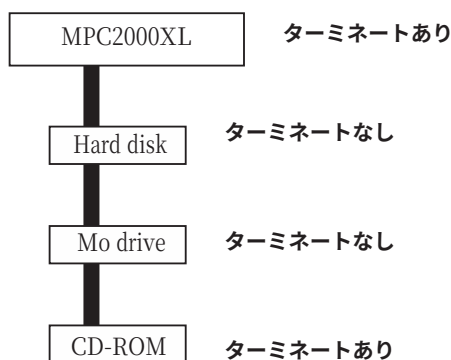
フラット・リボン・タイプのものは、それぞれ個別に接地されているので信頼性がありますが、内部機器接続用のためシールドが十分ではありません。このため、ディスク・ドライブの駆動によって(特に、オーディオ・ケーブルとSCSIケーブルが平行している場合)オーディオ信号にノイズが発生することがありますので、注意が必要です。

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、MPC2000XLのIDは6番ですから、MPC2000XL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

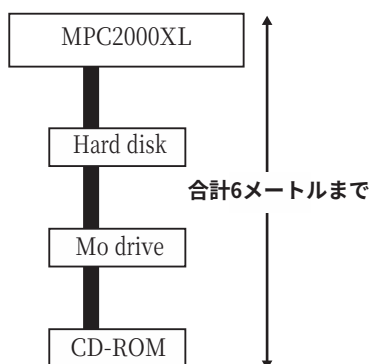
SCSI機器を接続するときは、SCSIチェーンの両端の機器をターミネートすることが必要です。このための抵抗器は、ほとんどのSCSI機器購入の際に取り付けられています。MPC2000XLは、チェーンの端なので、内部でターミネートされています。SCSIチェーンの間にある機器はターミネートを行わないでください。



ターミネートの設定を誤るとデータ・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、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社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の長さは6メートルを越えてはなりません。ここで言う“トータルの長さ”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SCSI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

MPC2000XL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)、IC-M2TC(SMPTE同期用IC)、EB16(マルチ・エフェクト・プロセッサ)、拡張SIMM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、詳しくはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社、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、アカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社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。

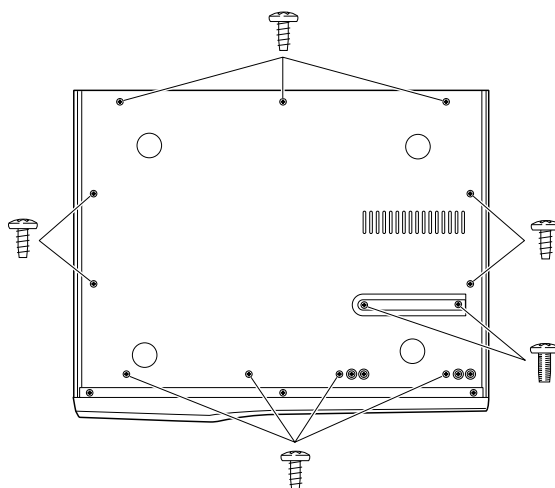
取付け作業の前には必ず本体の電源コードを抜いて下さい。

MPC2000XL オプション・ボードの位置

- ・ SMPTE IC(IC-M2TC)、エフェクト・ボード(EB16)、フラッシュROM(FMX008M)、8パラ・アウト(IB-M208P)、SIMMボード(S3SM16)

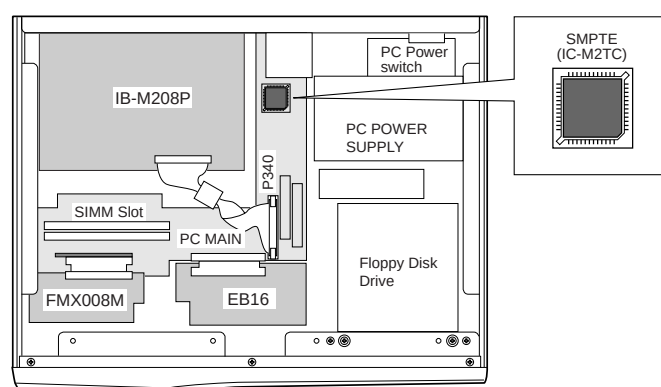
底板の外しかた

底板の取付けネジ(13ヶ所)を外し、底板を開けます。



オプションの取付け

- ・ IC-M2TCは挿入方向がありますのでソケットの形に向きを合わせてしっかり差し込みます。
- ・ EB16はコネクタJ330に差し込み、ネジで固定します。
- ・ FMX008Mは内蔵されている延長基板に差し込みネジで固定します。
(注：延長基板を使わずに取付けると本体、及びメモリー基板が破損します。)
- ・ IB-M208Pは、リアパネルの目隠し板をはずし、図の位置に取付け、ネジで固定した後にケーブルをP340に差し込みます。
(注：IC522や接続ケーブルに取付けられているフェライトコアが底板に触れる場合は、これらの部品を倒して底板にあたらないようにして下さい。)



拡張メモリーのインストール

MPC2000XL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が、ボードの挿入方向は一方しかありません。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。MPC2000XL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、MPC2000XL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	16M	なし	18M
2M	16M	16M	32M*
2M	32M	なし	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MPC2000XL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MPC2000XL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ら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)×106(H)×331(D)mm
- ・重量 : 5.5 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

- ・サンプリング・レート : 44.1 kHz(周波数特性 : 20 Hz-20 kHz)
- ・サンプリング容量 : 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 : 256
- ・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 : 300,000(ノート換算、1シーケンスは最大50,000ノートまで)
- ・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(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. 39kΩ；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. 100Ω(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. 100Ω(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/32Ω
- ・ MIDI入力 : 5ピンDIN×2
- ・ MIDI出力 : 5ピンDIN×2(独立)
- ・ SCSIポート : 1(50ピンハイ・ピッチ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
- ・ FMX008M : 8MBフラッシュROMボード
- ・ IB-M208P : 8パラ・アウトおよびデジタル入出力ボード
- ・ IC-M2TC : SMPTE用IC
- ・ S3SM16 : 16Mb SIMMボード

標準アクセサリ

- ・ 電源ケーブル : 1
- ・ CD-ROMディスク : 1(サウンド・ライブラリ・ディスク)
- ・ 取扱説明書 : 1

$$0\text{dBu} = 0.775\text{V}_{\text{rms}}$$

MPC2000XL MIDIインプリメンテーション・チャート

MIDIインプリメンテーション・チャート

MODEL MPC2000XL

(サウンド・ジェネレーター・セクション)

Date: May, 1999

Version: V1.0

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
ピッチ・ベンド	×	×	
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	設定可能範囲 ×	0 - 127	
システム・エクスクルーシブ	○	○	サンプルダンプのみ
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 × × × ×	× ○ × ×	
備考:			

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

MIDIインプリメンテーション・チャート

MODEL MPC2000XL
(シーケンサー・セクション)

Date:May,1999
Version: V1.0

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	1 - 16 1 - 16	
モード	電源ON時 メッセージ 代用	1 × ×	
ノート ナンバー	音域	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・ベンド		○	
コントロール チェンジ	0 } 127	○	以下の備考を参照
プログラム チェンジ	設定可能範囲	○ 0 - 127	
システム・エクスクルーシブ		○	ID:45h シーケンス記録のみ
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	× ○ × ×	
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(メイン・スクリーンのトラック・タイプ選定フィールドでウィンドウを開けることによってアクセスできます)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、それを離した後も、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データの受信に関する設定」で詳しく説明しています。			

モード 1: オムニ・オン、ポリ

モード 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



AKAI professional M.I. Corp.

