



**MPC**  
*MUSIC PRODUCTION CENTER*  
**2500**

**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。

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

- 本文中の“図記号”の意味は次のとおりです。

	「禁止」を表わします。
	「改造・分解の禁止」を表わします。
	「風呂、シャワー室での使用禁止」を表わします。
	「ぬれ手禁止」を表わします。
	「水ぬれ禁止」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

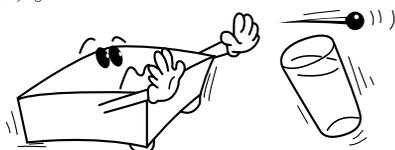
■電源はAC(交流)100ボルトです。  
表示された電源電圧(交流100ボルト)以外の電圧で使用しないでください。  
火災・感電の原因となります。



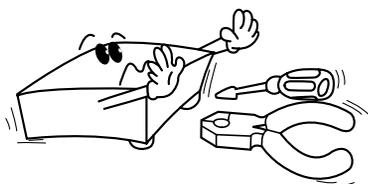
■電源コードの上に重い物をのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。  
コードに傷がついて火災・感電の原因となります。



■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。

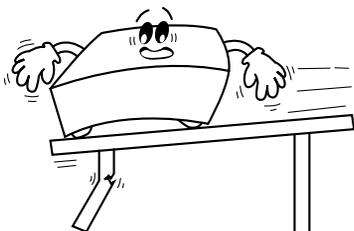


■この機器の裏ぶた、キャビネット、カバーは外さないでください。

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、またはプロ・オーディオ・ジャパン株式会社・カスタマーサポートにご依頼ください。



■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。

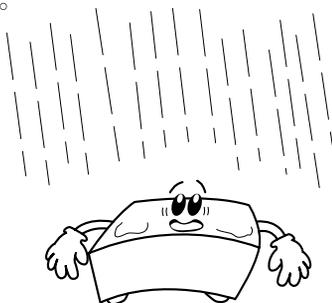


■洗面所や風呂場などの水場では使用しないでください。  
火災・感電の原因となります。



■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

電源コードが痛んだら(芯線の露出、断線など)、お買い上げ販売店、またはプロ・オーディオ・ジャパン株式会社・カスタマーサポート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、またはプロ・オーディオ・ジャパン株式会社・カスタマーサポートまでご連絡下さい。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



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

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

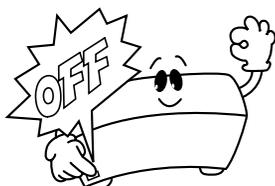


煙が出なくなるのを確認して、お買い上げ販売店、またはプロ・オーディオ・ジャパン株式会社・カスタマーサポートに修理をご依頼ください。

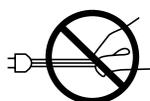
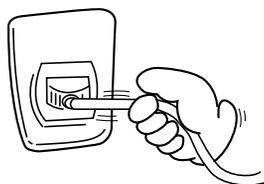


## ⚠️ 注意

■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。



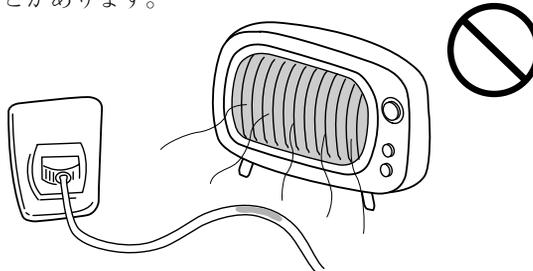
■電源コードの取扱いについて  
○電源コードは絶対に引っ張らないでください。  
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。  
必ずプラグを持って抜いてください。



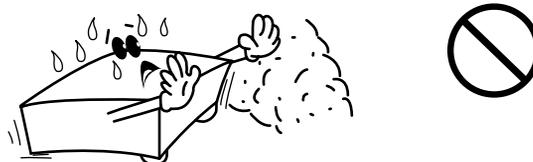
○濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。  
感電の原因となることがあります。



○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

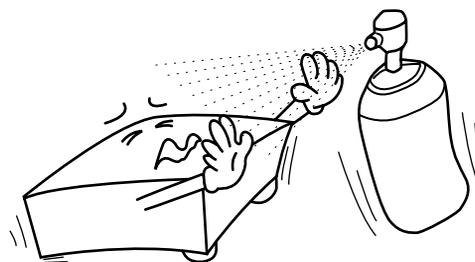
本機の性能を維持し、最良の状態で使用できるよう以下の点にもご注意ください。

### ■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

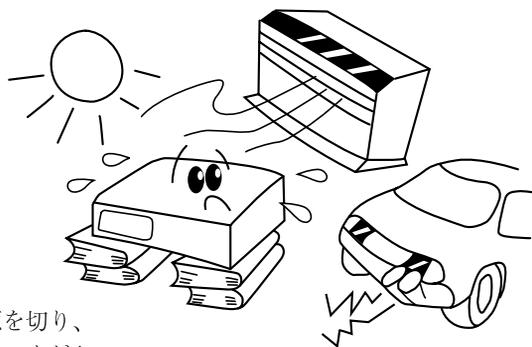
本機に殺虫剤がかかると、パネル表面が傷んだり変色することがあります。スプレーをまく前にカバーをするなど注意が必要です。



**■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：MPC2500
- ・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、またはプロ・オーディオ・ジャパン株式会社カスタマーサポート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。

お客様の作成したデータの内容に関する保証はしかねますので、データの保管及び、管理には十分御注意ください。

**■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****プロ・オーディオ・ジャパン株式会社 カスタマーサポート**

〒220-0022 神奈川県横浜市西区花咲町7-150 ウェインズ&イッセイ横浜ビル5F

電話：045-326-2046 FAX：045-316-8665

**■著作権について…**

AKAI professional MPC2500 は、コンピュータを使用した楽器で、ROM 内のソフトウェアとディスクを使用します。このソフトウェアや本取扱説明書には、著作権法の適用される情報が入っています。したがって、個人的な使用目的以外に、この一部でも複製したり修正したりすることは禁止されております。

# 目次

<b>第1章 はじめに</b>	<b>1</b>
各部の名称と機能 .....	1
トップ・パネル上部 .....	1
データ入力セクション .....	2
コントロールセクション .....	3
パッドセクション .....	3
Q-Linkセクション .....	4
フロントパネル .....	4
リア・パネル .....	5
接続 .....	6
MPC2500の用語について .....	7
<b>第2章 基本的な操作</b>	<b>9</b>
名前のつけ方 .....	10
テンキーを使った数字の入力 .....	11
<b>第3章 シーケンサー機能</b>	<b>12</b>
演奏の録音 .....	13
シーケンスの再生 .....	14
シーケンス録音のための便利な機能 .....	14
シーケンス機能の詳細な説明 .....	18
トラックの機能について .....	21
MIDIシーケンサーとしての機能 .....	24
<b>第4章 シーケンスのエディット</b>	<b>26</b>
トラック単位に範囲を指定してエディットする .....	26
小節単位で範囲を指定してエディットする .....	29
トラックの順番を変える (TRACK MOVE) .....	30

---

## 第5章 ステップ・エディット 31

ステップ・エディットについて .....	31
画面の説明 .....	31
イベントの説明 .....	32
イベントのコピー／ペースト .....	35
イベントの移動(MOVE) .....	35
イベントの削除 .....	35
イベントの入力(ステップ入力) .....	36

## 第6章 グリッド・エディット 37

グリッド・エディットについて .....	37
画面の説明 .....	37
グリッド・モードでのエディット .....	40
イベントのコピー／ペースト .....	40
イベントの移動(MOVE) .....	40
イベントの削除 .....	41
イベントの入力 .....	41

## 第7章 ソング・モード 42

ソングの構成 .....	42
画面の説明 .....	42
ソングの作成 .....	43
ソングの再生 .....	43
ソング機能の詳しい説明 .....	44

## 第8章 パッドの機能 46

パッドで演奏する .....	46
パッドでトラック・ミュートを設定する .....	47
パッドで再生するシーケンスを選択する .....	48

## 第9章 Q-Linkスライダー 49

ノブとスライダーの設定 .....	49
ノブとスライダーの値をシーケンスに録音する .....	50
AFTERキーの動作 .....	50
Q-Linkスライダー／ノブのその他の使い方 .....	51

---

<b>第10章 他の機器との同期</b>	<b>52</b>
MPC2500をマスターとして同期する .....	52
MPC2500をスレーブとして同期する .....	52
音源入りMIDIキーボードとの接続 .....	53
MIDI受信の設定 .....	53
内部の音源とパッドを切り離す(ローカルコントロールの設定) .....	54
外部からのプログラムチェンジでシーケンスを切り替える .....	54
<b>第11章 サンプルの録音(サンプリング)</b>	<b>55</b>
サンプルの録音 - 詳しい説明 .....	57
デジタル信号の録音 .....	57
MAIN OUTの録音 .....	57
CDドライブからの録音 .....	58
その他の機能 .....	59
ダイレクトレコーディング機能 .....	60
<b>第12章 サンプルの編集</b>	<b>63</b>
サンプルのスタート/エンド・ポイントの設定 .....	63
サンプルの不要な部分を捨てる (DISCARD) .....	64
サンプルの指定範囲を削除し、削除範囲から後ろのサンプルを前につめる (DELETE) ...	64
サンプルの指定範囲を無音にする (SILENCE) .....	65
サンプルの一部を新しいサンプルとして登録する (EXTRACT) .....	65
Sampleウィンドウの機能 .....	65
その他のエディット .....	66
フレーズ・サンプルを分割する .....	69
スライスサンプル(SLICED SAMPLE)を作る .....	70
リージョンのスタート/エンドポイントを調整する .....	71
サンプルを切り分ける .....	71
リージョンに関するその他のエディット .....	72
パッチドフレーズ (PATCHED PHRASE)を作る .....	73
リージョンのスタート/エンドポイントを調整する .....	74
パッチドフレーズ に変換する .....	74
パッチドフレーズのエディット .....	75
ループの設定 .....	76
ループ・ポイントをスタート・ポイントにリンクさせる .....	77
テンポに合わせたループを自動で作る (Auto Phrase Loop) .....	77

## 第13章 プログラム

78

プログラムの作成 .....	78
パッドにサンプルを割り当てる／サンプルの割り当てを変更する .....	78
パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする .....	79
サンプルの音量, 音程を設定する .....	79
パッドを叩く強さでサンプルの音量を変える .....	79
パッドを叩く強さでサンプルのピッチを変える .....	80
一つのパッドで複数のサンプルを鳴らす .....	80
パッドを叩く強さでサンプルを切り替える .....	80
パッドのエンベロープを設定する .....	81
Programウィンドウの機能 .....	83
サンプルの音色をエディットする(フィルターのエディット) .....	84
プログラムの発音数を制限する .....	85
ハイハットのオープン／クローズのシミュレーション(ミュート・グループの設定).....	86
同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ).....	86
パッドサンプルエディット .....	87
LFOを設定する .....	89
プログラムで使われていないサンプルを一括消去する(PURGE) .....	90
パッドにMIDIノート・ナンバーを割り当てる .....	90
パッドにMIDIノート・ナンバーを割り当てる(初期設定値を変える) .....	90

## 第14章 ミキサー

91

パッドのレベル／パンを設定する .....	91
サンプルの出力先を設定する .....	91
エフェクトをかけるパッドを選択する .....	92
ミキサー・オートメーション .....	92
エフェクトモードへのショートカット .....	93
インプット・スルー機能(INPUT THRU) .....	94
入力した信号にエフェクトをかける .....	94
入力した信号にフィルターをかける .....	95
INPUT THRUモードでQ-Linkを使う .....	95
インプットスルーの設定の保存 .....	96

<b>第15章 エフェクト</b>	<b>97</b>
特定のパッドの音にエフェクトをかける .....	97
FX1のエフェクト音にFX2のエフェクトをかける .....	98
エフェクトのエディット .....	98
マスター・エフェクトを使う .....	101
マスター・エフェクトのエディット .....	101
エフェクト・セットの編集 .....	101
ミキサーモードへのショートカット .....	102
<b>第16章 セーブ／ロード</b>	<b>103</b>
メモリーカードについて .....	103
メモリーカードへのデータの保存(セーブ) .....	103
内蔵ハードディスク(オプション)へのデータ保存(セーブ) .....	106
ファイルの読み込み(ロード) .....	107
ファイルのリネーム .....	110
ファイルの削除 .....	110
電源を入れた時に自動的にファイルをロードする機能の設定 .....	110
メモリーカードをフォーマットする .....	111
内蔵のフラッシュ・メモリーへのセーブ .....	111
<b>第17章 コンピュータとの接続</b>	<b>112</b>
PC/AT互換機との接続 .....	112
Macintoshとの接続 .....	112
<b>第18章 その他の設定</b>	<b>114</b>
フットスイッチ .....	114
マスター・レベルの調整 .....	114
LCDコントラストの調整 .....	114
内部に保持している設定をリセットする .....	114
パッド感度の調整 .....	115
フレーズサンプルをシーケンスの途中からでも再生させる(Continuous sample track) ....	116
仕様 .....	117
プリセット・プログラム・リスト .....	119
MIDIインプリメンテーション・チャート .....	120
ハードディスクドライブの取り付け - サービステクニシャンへ .....	122
索引 .....	123

# 第1章 はじめに

このたびはMUSIC PRODUCTION CENTER MPC2500をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

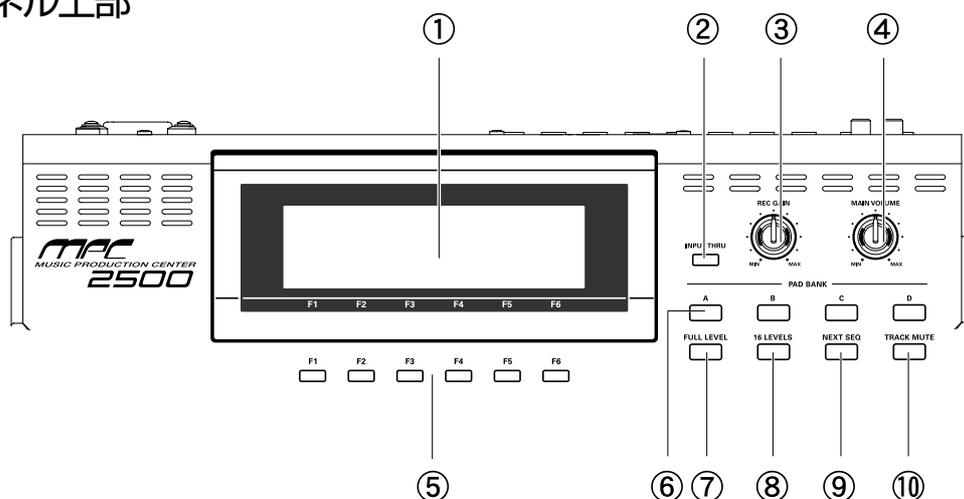
この使用説明書はMPC2500の使用方法について説明しています。ご使用の際にはこの説明書をよくお読みいただき、操作がわからなくなった時にすぐ取り出せるよう、大切に保管していただきますようお願いいたします。

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

## 各部の名称と機能

ここではMPC2500の各部の名称と機能について説明します。

### トップパネル上部



#### 1. ディスプレイ

バックライト付き液晶ディスプレイ(LCD)です。  
[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。

#### 2. [INPUT THRU] キー

[RECORD IN]からの信号をMPCの再生音とミックスし  
ます。詳しくは94ページ「INPUT THRU 機能」をお読み  
下さい。

#### 3. [REC GAIN]ノブ

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

#### 4. [MAIN VOLUME] ノブ

[STEREO OUT]と[PHONES](ヘッドフォン)のレベルを  
調整します。

#### 5. [F1]~[F6]キー

ディスプレイの最下部に表示されるページを呼び出し  
たり、キーに割り当てられた機能を実行するためのキーです。  
現在表示されている画面に応じて機能が変化します。

#### 6. PAD BANK [A]~[D] キー

パッドバンクA/B/C/Dを切り替えるキーです。現在選択  
されているパッドバンクのLEDが点灯します。

#### 7. [FULL LEVEL]キー

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

#### 8. [16 LEVELS] キー

このキーを押すと選択したパッドのベロシティや  
チューンを16個のパッドで16段階で演奏することが  
できます。詳しくは、46ページ「16レベル機能」をお読み  
下さい。

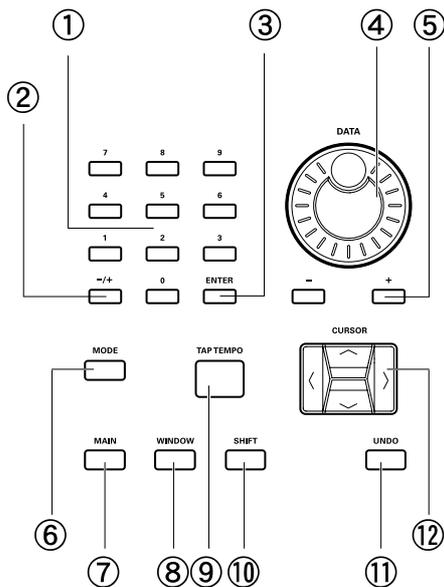
#### 9. [NEXT SEQ] キー

パッドでシーケンスを切り替えるNEXT SEQページを  
呼び出すキーです。詳しくは、48ページ「パッドで再生す  
るシーケンスを選択する」をお読み下さい。

#### 10. [TRACK MUTE] キー

パッドでトラックをミュートするTRACK MUTEページ  
を呼び出すキーです。詳しくは、47ページ「パッドでト  
ラック・ミュートを設定する」をお読み下さい。

## ・データ入力セクション



### 1. テン・キー

数値のデータを直接入力することが出来ます。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。入力を間違えた時は、確定する前に[SHIFT]キーを押して取り消すことが出来ます。テン・キーでデータを入力中に、[CURSOR]キーや[DATA]ホイール、[MAIN]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。

### 2. [-/+ ]キー

テン・キーで入力する数値の符号(マイナス/プラス)を切り替えます。

### 3. [ENTER]キー

テン・キーで入力した数値を確定するキーです。

### 4. [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。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出来ます。

### 5. [DATA]キー

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。

### 6. [MODE]キー

このキーを押してLEDを点滅させると、パッドでモードを切り替えることが出来ます。

### 7. [MAIN]キー

このキーを押すと現在のモードに関わらずMAINモードを表示します。

### 8. [WINDOW]キー

キーのLEDが点灯するフィールドでキーを押すとポップアップウィンドウが表示され、フィールドの詳細な設定を行うことが出来ます。

### 9. [TAP TEMPO]キー

テンポに合わせてこのキーを叩くことでテンポを指定することが出来ます(TAP TEMPO機能)。

詳しくは、18ページ「タップ・テンポ機能」をお読み下さい。

### 10. [SHIFT]キー

他のキーと組み合わせることで様々な機能を使うことが出来ます。

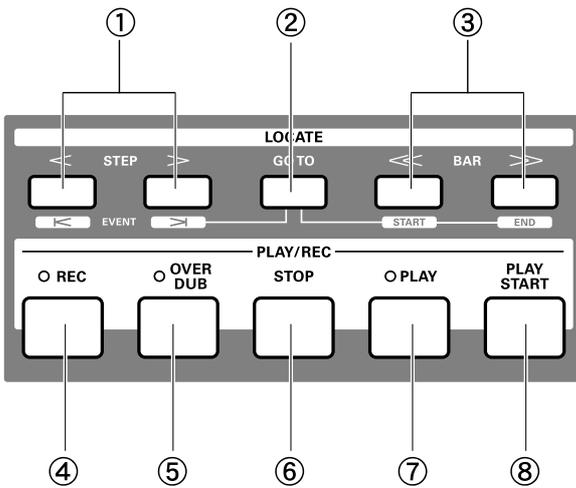
### 11. [UNDO]キー

シーケンスを録音するとキーのLEDが点灯し、この状態でキーを押すと、録音前の状態に復帰してLEDが消灯します。

### 12. [CURSOR]キー

画面上の反転カーソルを上下左右に移動してフィールドを選択することが出来ます。数字フィールドでは[SHIFT]キーを押しながらカーソルキーの[<] / [>]キーを押すと桁の移動が出来ます。

## コントロールセクション



### 1. [STEP] キー (< / >)

シーケンスのポイントをタイミングコレクトの値で前後にロケートします。[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出来ます。

### 2. [GO TO] キー

ロケートポイントを指定して現在位置を移動したり、ロケートポイントを記憶するロケートウィンドウを呼び出すキーです。ロケートウィンドウについての詳しい説明は、17ページ「オートロケート機能」をご参照ください。

### 3. [BAR] キー (<< / >>)

小節単位でシーケンスを移動することができます。

### 4. [REC] キー

このキーを押しながら[PLAY START]キーか[PLAY]キーを押すと、シーケンスへの記録が始まります。トラックに記録済みのイベントは、新規イベントで上書きされます。シーケンス再生中に[PLAY]キーを押しながら[REC]キーを押すとパンチ・イン、録音中に[REC]キーを押すとパンチ・アウトします。詳しくは、17ページ「パンチ・イン / パンチ・アウト機能」をお読み下さい。

### 5. [OVER DUB] キー

基本動作は[REC]キーと同じですが、トラックに記録済みのイベントがある場合、既にあるイベントに新規イベントが追加されます(オーバーダブ)。シーケンス再生中に[PLAY]キーを押しながら[OVER DUB]キーを押すとパンチ・イン、オーバーダブ中に[OVER DUB]キーを押すとパンチ・アウトします。

### 6. [STOP] キー

シーケンスの再生 / 録音を停止します。素早く3回連打することで、発音中のすべての音を止めることが出来ます。

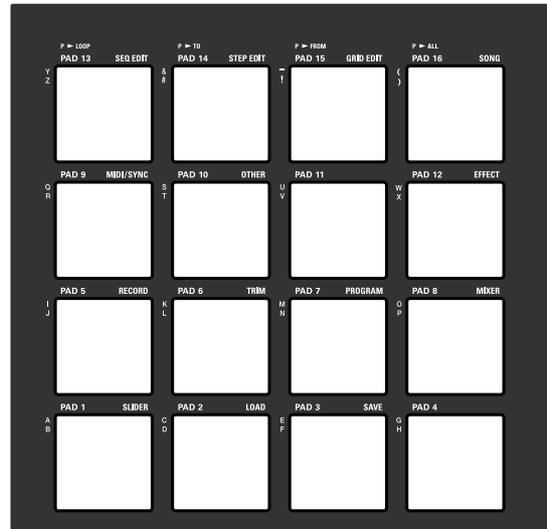
### 7. [PLAY] キー

シーケンスの現在位置から再生を開始します。

### 8. [PLAY START] キー

シーケンスを最初から再生します。

## パッドセクション



### [PAD1]~[PAD16]

内部のサンプラーを鳴らすためのドラム・パッドです。パッドを叩く強さで音に強弱を付けることができます。TRACK MUTEモードではトラックを、NEXT SEQモードではシーケンスをパッドで選択することもできます。その他に、モードの選択や文字の入力にも使用します。

## Q-Linkセクション

### 1. [Q1]/[Q2]スライダー

SLIDERモードの設定に応じてサウンドをコントロールします。  
詳しくは、49ページ「Q-Linkを使う」をお読み下さい。

### 2. [Q3]/[Q4]ノブ

SLIDERモードの設定に応じてサウンドをコントロールします。  
詳しくは、49ページ「Q-Linkを使う」をお読み下さい。

### 3. [AFTER]キー

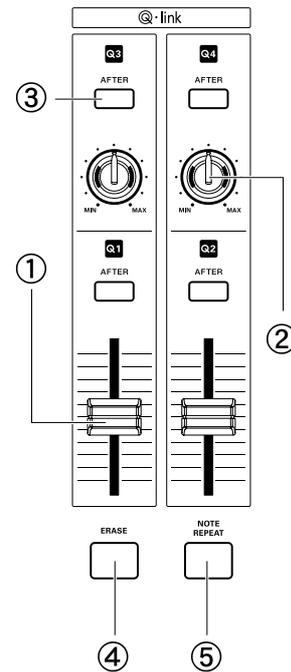
このキーをONにすると、トラックに記録されているQ-Linkスライダーの情報が、現在のスライダーの値に置き換えられます。  
詳しくは、50ページ「AFTERキーの動作」をお読み下さい。

### 4. [ERASE] キー

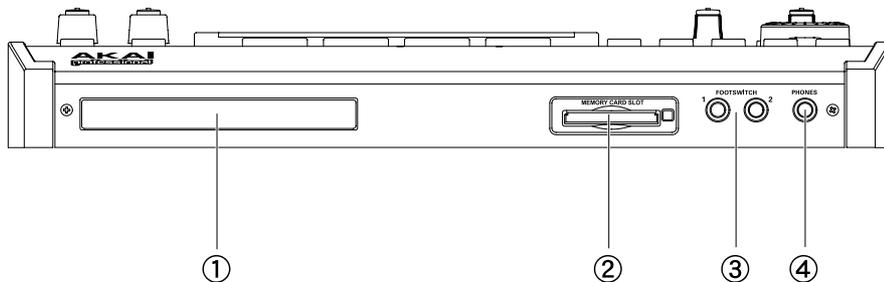
トラック内のイベントを消去するためのキーです。録音中にリアルタイムにイベントを消去する方法と、Eraseウィンドウで指定したイベントを消去する方法があります。詳しくは、14ページ「イレース機能」をお読み下さい。

### 5. [NOTE REPEAT]キー

このキーを押しながらパッドを押し続けると、タイミングコレクトの設定に応じてノートをリピートさせることができます (NOTE REPEAT機能)。  
詳しくは、17ページ「ノート・リピート機能」をお読み下さい。



## フロントパネル



### 1. CD-RWドライブベイ

オプションでCDドライブを搭載するためのドライブベイです。

### 2. メモリーカード・スロット

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

### 3. [FOOTSWITCH 1/2]端子

市販のフットスイッチを接続して、パンチイン/アウトなどの操作に利用するための端子です。  
詳しくは、114ページ「フットスイッチ」をお読み下さい。

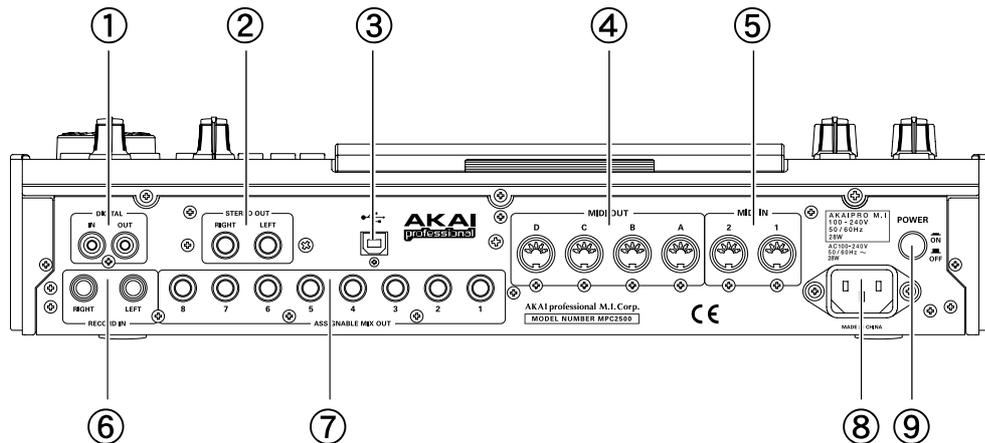
市販のフットスイッチにはノーマル・オープンとノーマル・クローズの2種類のタイプがあります。

MPC2500ではフットスイッチを接続した状態で電源を入れると、フットスイッチの極性を自動認識しますので、どちらのタイプのフットスイッチでも使用することができます。

### 4. [PHONES]端子

ヘッドフォンを接続するためステレオのフォン端子です。[STEREO OUT]端子と同じ信号が出力されます。

## リアパネル



### 1. [DIGITAL OUT/IN] 端子

コアキシャルタイプのデジタル出力/入力端子です。CDプレイヤーやDATなどのデジタル端子と接続します。DIGITAL OUT端子からは [STEREO OUT] 端子と同じ信号が出力されます。

### 2. [STEREO OUT L/R]端子

メイン出力端子です。ステレオ・フォン・プラグにより、バランス出力が可能です。

### 3. [USB]端子(スレーブ)

MPC2500をPCと接続して、MPC2500/PC間でデータを相互に転送するための端子です。詳しくは、112ページ「コンピュータとの接続」をお読み下さい。

### 4. [MIDI OUT A/B/C/D]端子

MIDI信号を送信する端子です。端子ごとに独立したMIDI信号を送信できます。

### 5. [MIDI IN 1/2]端子

MIDI信号を受信する端子です。1,2からのMIDI信号はマージ(ミックス)されます。

### 6. [RECORD IN L/R]端子

アナログ信号を録音するための入力端子です。ステレオ・フォン・プラグにより、バランス入力が可能です。

### 7. [ASSIGNABLE MIX OUT 1/2/3/4/5/6/7/8] 端子

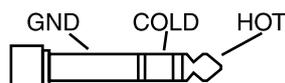
ステレオ・アウトとは別に、パッドの音を別々に出力するための端子です。外部のミキサーやエフェクターを使って、より高度なミキシングが可能になります。ステレオ・フォン・プラグにより、バランス出力が可能です。

### 8. 電源端子

付属の電源ケーブルを接続する端子です。

### 9. [POWER]スイッチ

電源のオン/オフを切り替えるスイッチです。

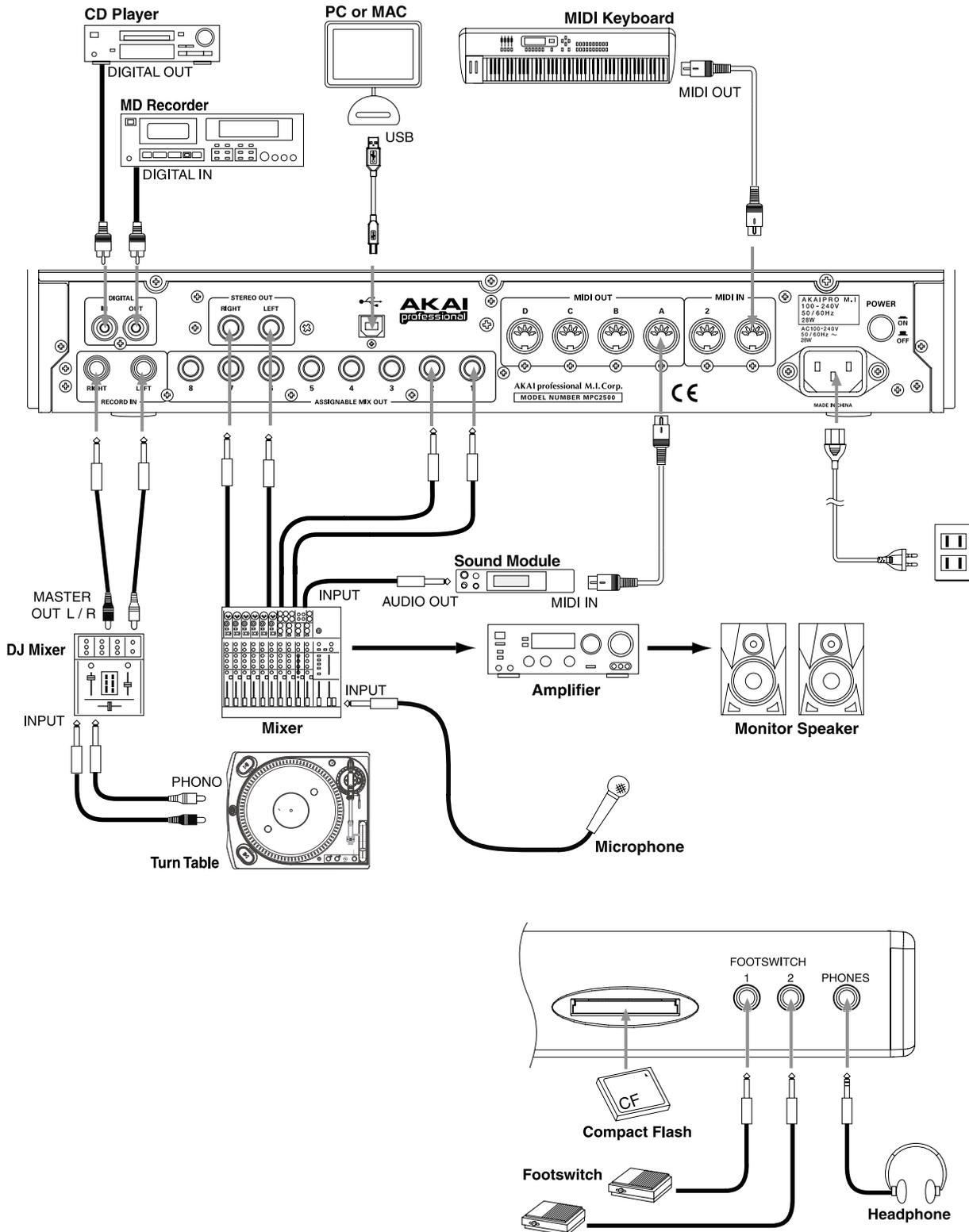


## 接続

MPC2500に外部のオーディオ機器/MIDI機器を接続する場合は、次の図を参考に行ってください。

下記の図は参考ですので、実際の接続はお手持ちの機器に置き換えて行って下さい。また、接続する機器側の取り扱い説明書をご確認の上、接続して下さい。

※ 機器同士の接続は、電源を切った状態で行って下さい。

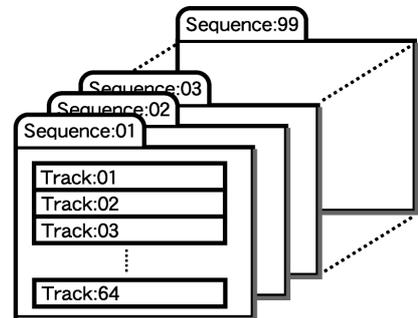


## MPC2500の用語について

MPC2500を操作する上で必要となる用語のうち、最初に覚えておきたいものを説明します。

### ■シーケンス

シーケンスは、MPC2500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。シーケンスの長さは1小節から999小節まで自由に設定することができますので、一つのシーケンスで1曲全体を作ることもできますが、ソング機能により短いシーケンスを組み合わせて1曲を作ることもできます。



### ■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...というように、各トラック毎にいろいろなパートの演奏を別々に記録することができます。トラックは一つずつ録音していきますが、このとき、前に録音した別のトラックを再生しながら録音することもできます。トラック毎にトラック・ミュート(トラックに記録したデータを再生するかしないか)の設定がありますので、たとえば、トラック1とトラック4に別々のピアノソロを録音して、トラック・ミュート機能で二つのうちの気に入ったほうだけを使うこともできます。

Sequence:01	
Track:01-PIANO	Mute:ON
Track:02-BASS	Mute:OFF
Track:03-ORGAN	Mute:OFF
Track:04-PIANO2	Mute:OFF
⋮	
Track:64	

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

### ■ソング

シーケンスを順番に再生していく機能です。再生する順番や回数は自由に設定することができます。複数の曲を連続して再生したい場合や、曲の各部分毎に作られたシーケンスデータを並べて一つの曲を完成させる場合などに使用します。MPC2500では最大20ソングを作成することができます。ソングでシーケンスを並べる時は、ソングのステップにシーケンスを割り当てます。ステップとはシーケンスを入れる器のようなもので、一つのソングに250のステップがあります。

Song:01	
Step:001 - Sequence:03	
Step:002 - Sequence:21	
Step:003 - Sequence:07	
⋮	
Step:250 -	

## ■サンプル

MPC2500では本体に取り込まれた音声データをサンプルと呼びます。サンプルはRECORDモードで録音したり、メモリーカードからロードしたり、PCと接続してUSB経由で転送することで本体に取り込まれます。

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

## ■ドラム・パッド

MPC2500は16個のパッドを装備しています。パッドを叩くことで、パッドに割り当てられているサンプルを演奏することができます。MPC2500には4つのパッド・バンクがあり、それぞれのパッド・バンクごとに、各パッドに別々なサンプルを割り当てることができます。4つのパッド・バンクは[PAD BANK]キーを使って瞬時に切り替えて使用することができますので、実質64個分のパッドを一度に扱うことができます。パッドへのサンプルの割り当てはPROGRAMモードで行います。パッドを演奏したデータはシーケンスのトラックに記録することができます。

## ■プログラム

PROGRAMモードでパッドにサンプルを割り当てると、割り当てたサンプルをパッドで演奏できるようになります。64のパッドそれぞれにサンプルを割り当てたセットをプログラムと呼びます。プログラムにはサンプルの割り当ての他に、エンベロープやフィルターといったサンプルの音色をコントロールする機能があり、パッド毎に設定を行うことができます。

Program:01			
Pad bank	Pad	Sample	Level, Pan, Filter...
A	01	Side Stick	
A	02	Bass Drum	
A	03	Close Hihat	
		⋮	
D	16		

## ■RAM(ラム)

RAMとはRandom Access Memoryの略で、音やデータを一時的に保存することのできるスペースです。MPC2500には標準で16MB(メガバイト)のRAMが搭載されており、最大で136秒(モノラル録音時)の録音が可能です。MBはメモリーの大きさを表していて、別売りのEXM128を装着すると、128MBに増設することができます。RAMに蓄えられているデータは、MPC2500の電源を切ると失われてしまいます。録音したデータを残しておきたい場合は、メモリーカードに保存するか、USB経由でPCに保存する必要があります。

## ■メモリーカード

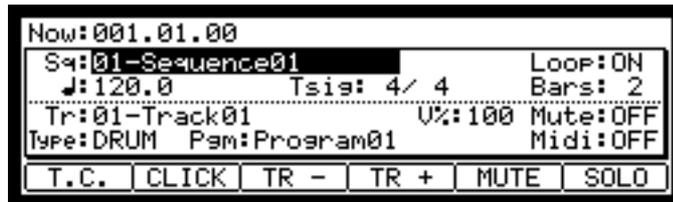
MPC2500には32MBのコンパクトフラッシュ・メモリーカードが付属しています。コンパクトフラッシュはフラッシュメモリーと呼ばれるメモリーで、RAMと同様にデータを保存することができますが、フラッシュメモリーのデータはRAMとは違い、電源を切っても失われません。MPC2500で録音してRAMに蓄えられているデータをメモリーカードに保存(セーブ)すると、MPC2500の電源を切ってもデータを残しておくことができます。ただし、MPC2500はメモリーカードのデータを直接再生することはできませんので、保存したデータを使用する場合は、メモリーカードの内容をその都度RAMに読み込んで(ロードして)使用します。色々な種類のフラッシュメモリーカードが市販されていますが、MPC2500では「コンパクトフラッシュ」というメモリーカードを使用します。

## 第2章 基本操作

MPC2500を使用する上で基本となる操作方法について説明します。

### ■ MAINページ

これはMPC2500のメインとなる操作状態で、シーケンスの録音、再生はこのページで行います。MPC2500を操作中に手順がわからなくなり、このページに戻りたい場合には、[MAIN]キーを押すことでいつでもこのページに戻ることができます。(録音中やロード/セーブなどの処理実行中には[MAIN]キーを押してもMAINページに戻ることはできません。)



### ■ カーソル、カーソルキー、フィールド、DATAホイール

画面上の反転表示されている部分をカーソルと呼びます。(上図のMAINページの画面では「01-Sequence01」という部分が反転表示されています。)カーソルはパネル上にある四つのカーソルキーによって画面上を移動することができます。カーソルは通常コロン(:)の右側など特定の場所に移動します。カーソルが移動する場所はフィールドと呼ばれ、フィールドではいろいろな設定を変更したり、数字を入力したりすることができます。フィールドを選択してパネル上にある[DATA]ホイールを回すことで、選択しているフィールドの設定を変更することができます。このように、カーソルキーで設定を変更したいフィールドを選んで[DATA]ホイールで設定を変更する、という一連の操作がMPC2500を操作する上でもっとも基本的なものとなります。

### ■ ファンクションキー

LCD(液晶ディスプレイ)の下に並んでいる6個のキー(F1~F6)がファンクションキーです。これらのキーはLCD画面の一番下の段に表示される6個の機能に対応しており、キーを押すことでそれぞれの機能を実行します。ファンクションキーの機能はLCDに表示される内容によってそのつど変わります。



LCDの表示がこの図のような表示の場合は、ファンクションキーを押すこと、何かを実行したり、ウィンドウを表示したりします。



このような表示の場合は、ファンクションキーの[F1]~[F4]キーでページを移動します。現在選択されているページは白地に黒の文字で表示されています。[F5]キーと[F6]キーを押しても何も起きません。

ページによっては次の図のようにページを選択する機能と何かを実行する機能が同時に表示される場合もあります。



この場合、[F1]と[F2]がページの切り替えキーとして、[F6]が実行するためのキーとして働き、[F3]キーと[F4]キーと[F5]キーは使用しません。

この使用説明書では、ファンクションキーは「[F1] (TRIM) キー」というように表記されます。( )の中はLCD上に表示されているファンクションキーの機能を表します。

### ■ WINDOWキー

MPC2500には一つの画面では表示しきれないようなたくさんの機能が搭載されています。そのような機能を効率良く使用できるようにするため、MPC2500では頻繁に使う機能だけを各ページに表示しています。もし、選択しているフィールドについて、もっと細かい設定を行いたい場合は[WINDOW]キーを押してみてください。選択していたフィールドに関する詳細な設定を行うためのウィンドウが表示されます。すべてのフィールドで[WINDOW]キーが使えるわけではありませんが、[WINDOW]キーを使うことができるフィールドを選択しているときは[WINDOW]キーのLEDが点灯しますので、選択しているフィールドで[WINDOW]キーが使えるかどうかを知ることができます。

### ■ MODEキー

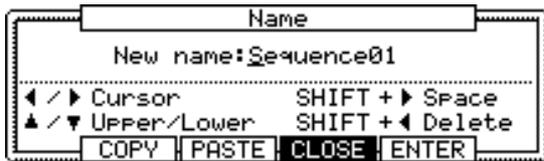
MPC2500ではサンプルの録音、編集、またサンプルのパッドへの割り当て、シーケンス・データの編集、メモリー・カードからの読み込み...など様々な機能を、それぞれ別の画面を呼び出して実行します。それぞれの操作を行う状態をモードと呼びます。サンプルの録音はRECORDモード、サンプルの編集はTRIMモードで行います。

このモードを切り替える時に使用するのが[MODE]キーで、実際にモードを切り替える場合は[MODE]キーとパッドを使用します。[MODE]キーを押して、パッドを叩くことでモードを切り替えることができます。どのパッドを叩くとどのモードに変わるかはパッドの上側に表記されています。

## 名前のつけ方

MPC2500ではサンプル、プログラムなどの音色に関するデータや、シーケンス、トラックなどの演奏データに関するデータなど、さまざまなタイプのデータを扱います。それらのデータは名前によって管理されます。ここではデータに名前を設定する際の手順を説明します。

カーソルで名前を設定するためのフィールドを選択してDATAホイールを回すとNameウィンドウが表示されます。Nameウィンドウはデータに名前を付ける際に表示されるウィンドウです。



Nameウィンドウでは、カーソルの表示が反転表示ではなく、アンダーバー(文字の下の線)として表示されます。

名前を入力する方法は、パッドを使う方法と、DATAホイールを使う方法の2通りがあります。

### ■ DATAホイールを使って文字を入力する場合

NameウィンドウでDATAホイールを回すと、カーソルで選択している文字を変更することができます。左右カーソルキーでカーソルを移動しながら文字を入力します。

### ■ パッドを使って文字を入力する場合

各パッドには、アルファベットが2文字ずつ割り当てられていて、パッドを叩くと叩いたパッドに該当するアルファベットが入力されます。

ここでは例として、「Sequence01」のかわりに「Bass 01」と入力する場合を説明します。

- 1 最初の文字が大文字なので上カーソルキーを押します。  
上カーソルキーを押すと大文字が入力できるようになります。

- 2 パッド1を2回叩いて下さい。

1回叩くと「A」、2回叩くと「B」が入力されます。パッドを叩くたびに入力される文字が、A-B-A-B...と切り替わります。

New name: Bequence01

- 3 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して下さい。

次の文字を入力するために叩くパッドが、直前に叩いたパッドと違う場合は、自動的にカーソルが右に移動しますので、右カーソルキーでカーソルを移動させる必要はありません。ただし、同じパッドに割り

当てられた文字を続けて入力する際は、右カーソルキーで手動でカーソルを移動する必要があります。

この例の場合、BとAは同じパッドに割り当てられていますので右カーソルキーを押して手動でカーソルを移動します。

- 4 次の文字は小文字の「a」なので、下カーソルキーを押します。

下カーソルキーを押すと小文字が入力できるようになります。

- 5 パッド1を1回叩いて下さい。

小文字の「a」が入力されます。

New name: Baquence01

- 6 パッド10を1回叩いて下さい。

カーソルが自動的に右に移動して、小文字の「s」が入力されます。

- 7 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して、パッド10を1回叩いて下さい。

New name: Basssence01

- 8 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して、[SHIFT]キーを押しながら右カーソルキーを押して下さい。

スペースが入力されます。

- 9 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して、テンキーの [0] を押して下さい。

数字を入力する場合はテンキーを使います。

- 10 続けてテンキーの1を押してください。

New name: Bass s 011ce01

- 11 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して、[SHIFT]キーを押しながら左カーソルキーを4回押します。

[SHIFT]キーを押しながら左カーソルキーを押すと、選択した文字が削除されます。

以上の操作で、「Sequence01」のかわりに「Bass 01」と入力することができました。

- 12 [F5] (ENTER)キーを押すと入力した文字が確定されウィンドウが閉じます。

[F4] (CANCEL)キーを押すと入力した文字を破棄してウィンドウを閉じます。この時データの名前は元のままで変わりません。

## ■ Nameウィンドウの便利な機能

(コピー／ペースト機能)

コピー／ペースト機能を使うと、New nameフィールドに入力されている文字列をコピーして、別のデータの名前を付ける時にペーストすることができます。複数のデータに同じような名前を付ける時に便利な機能です。

Nameウィンドウが表示されている時、[F2] (COPY)キーを押すとNew nameフィールドに入力されている文字列がコピー（一時保存）されます。

コピーされた文字列はNameウィンドウで[F3] (PASTE)キーを押すと、New nameフィールドに入力されます。

## テンキーを使った数字の入力

サンプルのTRIMページなど、数値を入力するフィールドでは、テンキーを使うと数字を直接入力することができます。

例えばあるフィールドで「100」を入力するとします。

1. 数値を入力するフィールドにカーソルを移動して下さい。
2. テンキーで[1][0][0]と入力し、[ENTER]キーを押して確定します。

MAINページのテンポフィールドなど、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します。例えば120.5の場合は[1][2][0][5]と入力し、[ENTER]キーを押して確定します。(120.0の場合は[1][2][0][0]と入力し、[ENTER]キーを押します)

入力を間違えた時は、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]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。

数値を「0」にしたい時は[0]と入力し、[ENTER]キーを押して確定します。

-/+を設定できるフィールドでは[-/+ ]キーを押すことで-/+を入れ替えることができます。

## 第3章 シーケンサー機能

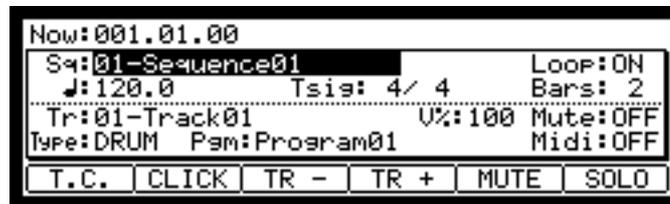
MPC2500は演奏情報を録音／再生するためのシーケンサー機能があります。シーケンサー機能を使うと、パッドを叩いて演奏した演奏データを録音することができ、記録したデータを再生することで、演奏を再現することができます。実際の演奏は、シーケンス内のトラックに記録されます。シーケンス、トラックに関しては7ページ「MPC2500の用語について」をお読み下さい。

パッドを叩いた演奏情報はパッド・イベントとしてトラックに記録されます。トラックにはこの他にも、Q-Linkスライダーの情報やテンポ・チェンジなど、さまざまなイベントが記録されます。またMPC2500を外部のMIDI機器と接続して使用する場合は、外部キーボードからの演奏情報もMIDIイベントとして記録することができます。

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

### ■MAINページ

MAINページはシーケンスの録音／再生を行うページです。MAINページはMPC2500のメインとなる操作状態で、ほかのモードとは違い[MAIN]キーを押すだけで、いつでも表示させることができます。



### ■NOWフィールド

画面左上のNowフィールドはシーケンスの現在時間を表示します。左から、バー（小節数）、ビート（拍数）、チック（1拍は96チック）を表します。たとえば「2小節目の3拍目」は「002.03.00」となります。チックは1拍（4分音符）を96に分割した値です。たとえば、1拍とは4分音符一つ分と同じですので、8分音符の長さは半分の48チックになります。音符の長さとの関係は以下ようになります。

4分音符	= 96チック	8分音符	= 48チック	16分音符	= 24チック
4分音符の3連符	= 64チック	8分音符の3連符	= 32チック	16分音符の3連符	= 16チック

シーケンスを録音／再生すると、シーケンスの進み具合に応じて表示が進みます。

Nowフィールドにカーソルを移動して、時間を指定することもできます。



### ■シーケンス／Sqフィールド

シーケンスは、MPC2500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。シーケンスはSqフィールドで選択します。まだ未使用のシーケンスは(unused)と表示されます。MAINページに表示されているさまざまな設定は、すべてシーケンス毎に設定することができます。



### ■トラック／Trフィールド

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....というように、各トラック毎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。Trフィールドでは、Sqフィールドで選択されているシーケンス内のトラックを選択することができます。まだ未使用のトラックは(unused)と表示されます。Mute、Midi、V%、Type、Pgmフィールドはトラック毎に設定することができます。



## 演奏の録音

ここでは、パッドを叩いて演奏したデータをシーケンスのトラックに録音する方法を説明します。

※ パッドを叩いて演奏したデータをシーケンスに録音するにはMPC2500にプログラムが読み込まれていて、パッドを叩いて演奏できる状態になっている必要があります。

MPC2500は初期状態では、電源を入れると自動的にプリセット・プログラムとデモ・シーケンスをロードするように設定されています。ここでは、MPC2500にプログラムが読み込まれていることとして説明します。もしプログラムが読み込まれていない場合は、メモリーカードからプログラムをロードするか、サンプルを録音してパッドに割り当てるなどして、プログラムを用意して下さい。

プログラムのロードについては107ページ「ファイルの読み込み(ロード)」、サンプルの録音については55ページ「サンプルの録音」をお読み下さい。

### 1 [MAIN] キーを押して下さい。

シーケンスの録音を行うMAINページが表示されます。

### 2 Sqフィールドを選択して、演奏を記録するシーケンスを選択して下さい。

演奏を記録するシーケンスはどれでも構いませんが、ここではシーケンス名が(unused)になっているシーケンスを選択して下さい。(unused)はそのシーケンスが使用されていないことを表しています。

### 3 Trフィールドを選択して、演奏データを記録するトラックを選択して下さい。

演奏データはシーケンス内のトラックに記録されます。演奏を記録するトラックはどれでも構いませんが、ここではTr: 01を選択します。

### 4 Pgmフィールドを選択して、演奏したいプログラムを選択します。

DATAホイールを回すと、RAM内にあるプログラムを選択できます。

### 5 パッドを叩いて各パッドの音を確認して下さい。

Pgmフィールドで選んだプログラムが演奏できます。

### 6 [REC] キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。

4つのカウントの後、録音が始まります。

### 7 クリック音に合わせてパッドを演奏して下さい。

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

### 8 オーバーダブを終了したい場合は[STOP]キーを押して下さい。

9 [PLAY] キーを押すと、今録音した演奏を再生することができます。

### 10 録音をやり直したい場合は [REC] キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。

前に録音した演奏データは破棄されて、新たに演奏を記録することができます。

### 11 前のデータに重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。

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

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

ヒント: MPC2500は初期状態では、電源を入れると自動的にデモ・シーケンスをロードするように設定されています。デモ・シーケンスを消去して、ゼロの状態から作業を始めたい場合は、20ページ「すべてのシーケンスの削除」をお読み下さい。

## シーケンスの再生

[PLAY START] キーを押すと録音したシーケンスを再生することができます。シーケンスは繰り返し再生され、[STOP] キーを押すと停止します。[PLAY] キーを押すと停止した時間から再生を開始します。

### ■ シーケンスの連続再生

ネクスト・シーケンス機能を使うと、作成したシーケンスをつなげて連続して再生することができます。ネクスト・シーケンス機能では、シーケンス再生中に次に再生したいシーケンスを選ぶことで、次々にシーケンスを再生していきます。

- 1 MAINページのSqフィールドで最初に再生したいシーケンスを選択します。
- 2 [PLAY START] キーを押してシーケンスの再生を始めて下さい。
- 3 シーケンス再生中にSqフィールドを選択して、次に再生したいシーケンスを選択して下さい。

シーケンス再生中にSqフィールドでシーケンスを選択すると、Nextフィールドが表示されて、次に再生するシーケンスを選択できます。

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

ヒント: [NEXT SEQ]キーを使うと、パッドを使ってネクスト・シーケンスを選択することもできます。詳しくは、48ページ「パッドで再生するシーケンスを選択する」をお読み下さい。

ヒント: SONGモードを使うと、あらかじめ設定した順番にしたがってシーケンスを再生させることができます。詳しくは、42ページ「ソング・モード」をお読み下さい。

## シーケンス録音のための便利な機能

### ■ アンドゥ・シーケンス機能

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

・オーバーダブ録音時に[STOP] キーを押してオーバーダブを終了し、[UNDO] キーを押して下さい。

[UNDO] キーのLEDが消灯して、重ねて録音した演奏データのみが消去されます。

再度[UNDO] キーを押すと、LEDが点灯に戻り、重ねて録音したデータを復活させることができます。

※ [UNDO] キーが使えるのは、直前に録音したデータに対してのみとなります。

### ■ イレース機能

[ERASE] キーを使って、演奏データの中から特定のパッドの演奏だけを消去することができます。

イレース機能は、オーバーダブ中にリアルタイムで消去する方法と、シーケンスを停止してEraseウィンドウでパッドと範囲を指定した上で消去を行う方法の二通りがあります。

#### ・リアルタイムでの消去

- 1 [OVER DUB] キーを押しながら [PLAY START] キーを押してオーバーダブを開始して下さい。
- 2 [ERASE] キーを押しながら消去したいパッドを押し続けて下さい。

オーバーダブ状態で再生されている演奏データのうち、[ERASE] キーとパッドを押していた間のデータのみが消去されます。タイミング良くパッドを押すことで、フレーズの中の特定のタイミングの演奏データのみを消去することもできます。

#### ・Eraseウィンドウを使って消去する

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

- 1 [STOP] キーを押してシーケンスを停止して下さい。
- 2 [ERASE] キーを押して下さい。  
Eraseウィンドウが表示されます。



Trフィールドには選択していたトラックの番号と名前が表示されています。すべてのトラックのイベントをまとめて消去する場合は、DATAホイールを左に回して Tr: 00-ALL TRACKS を選択します。

- 3 Timeフィールドでイベントの消去を行う区間を設定します。

Timeフィールドではイレースする区間の始まりと終わりのポイントを設定します。たとえば、2小節のシーケンスのうち、最初の1小節のイベントのみを消去する場合は、001.01.00 - 002.01.00と設定します。このとき、002.01.00のイベントは含まれません。

下の図のように、終了点と002.01.00と設定すると。範囲に含まれるのは、設定した値の直前のイベントまでとなります。

002.01.00				
EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
001.04.93	001.04.94	001.04.95		002.01.01

#### 4 EraseフィールドでNOTE ONLYを選択して下さい。

NOTE ONLYを選択すると、Noteフィールドが表示されます。

#### 5 Noteフィールドを選択して下さい。

すべてのイベントを消去する場合は、ALLのままにして下さい。

特定のパッドのイベントのみを消去したい場合は、消去したいパッドを叩いて下さい。パッドは複数指定することもできます。

間違っして消去したくないパッドを叩いてしまった場合は、もう一度そのパッドを叩くと選択が解除になります。パッドの選択をやり直したいときは、DATAホイールを左に回して下さい。Noteフィールドの値がALLに戻りますので、最初からパッドの選択をやり直して下さい。

#### 6 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

消去が実行されます。選択した区間の選択したパッドのイベントが消去されます。

ヒント: EraseフィールドでALL EVENTを選択して消去を実行すると、パッド・イベントだけでなく、指定区間にあるその他のイベントも消去されます。EXCEPT NOTEを選択して消去を実行すると、設定した区間のパッド・イベント以外のデータのみを消去します。

また、Eraseフィールドでイベントの種類を選択することで、選択したイベントのみを消去することもできます。

### ■ タイミング修正 (タイミング・コレクト機能)

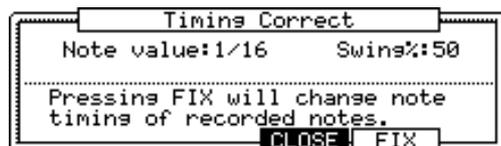
パッドの演奏を録音する時、最初のうちはタイミング通りにパッドを叩くことは難しいかもしれません。タイミング・コレクト機能を使うと、パッドを叩いて入力したパッド・イベントの位置を自動的に正しい位置に修正します。タイミング・コレクト機能には、シーケンスの録音時にリアルタイムでタイミングを修正する機能と、録音済みのイベントを後から修正する機能の二通りがあります。

#### ● リアルタイムでのタイミング修正

シーケンス録音時にリアルタイムでタイミング修正を行います。

#### 1 シーケンスが停止しているとき、MAINページで[F1] (T.C.) キーを押して下さい。

Timing Correctウィンドウが表示されます。



#### 2 Note valueフィールドでタイミング修正の値を設定して下さい。

たとえば、1/16に設定すると、演奏したデータは最寄りの16分音符の位置に修正されます。Note valueの設定値には次のようなものがあります。

1/8(8分音符), 1/8(3) (8分音符の3連符), 1/16(16分音符), 1/16(3) (16分音符の3連符), 1/32(32分音符), 1/32(3) (32分音符の3連符), OFF(タイミングを修正しません)

#### ● スイング機能

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

#### 3 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じます。

※ [F5] (FIX)キーを押すと、録音済みのデータがタイミング修正されますので注意して下さい。

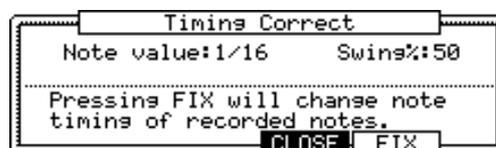
ヒント: シーケンスの録音/再生中に [F1] (T.C.) キーを押すと、キーを押している間、小さいTiming Correctウィンドウが表示されます。このウィンドウのNote valueフィールドでもタイミング修正の値を変更することができますので、録音中でも素早くタイミング修正の値を変えることができます。

#### ● 録音済みのイベントのタイミングを修正する

すでに録音済みのデータのタイミングを修正します。

#### 1 シーケンスが停止しているとき、MAINページで[F1] (T.C.) キーを押して下さい。

Timing Correctウィンドウが表示されます。



#### 2 Note valueフィールドでタイミング修正の値を設定して下さい。

たとえば、1/16に設定すると、演奏したデータは最寄りの16分音符の位置に修正されます。Note valueの設定値には次のようなものがあります。

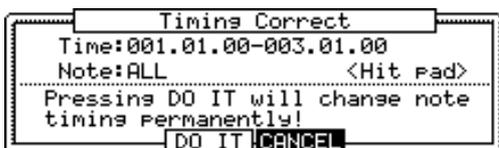
1/8(8分音符), 1/8(3) (8分音符の3連符), 1/16(16分音符), 1/16(3) (16分音符の3連符), 1/32(32分音符), 1/32(3) (32分音符の3連符), OFF(タイミングを修正しません)

### ●スイング機能

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

### 3 [F5] (FIX)キーを押してください。

タイミング修正を行う区間を設定するためのウィンドウが表示されます。



### 4 Timeフィールドでタイミング修正を行う区間を設定してください。

### 5 Noteフィールドでタイミングを修正したいパッドを叩いて下さい。

すべてのイベントのタイミングを修正する場合は、ALLのままにして下さい。

特定のパッドのイベントのみを修正したい場合は、修正したいパッドを叩いて下さい。パッドは複数指定することもできます。

間違ってパッドを叩いてしまった場合は、もう一度そのパッドを叩くと選択が解除になります。パッドの選択をやり直したいときは、DATAホイールを左に回して下さい。Noteフィールドの値がALLに戻りますので、最初からパッドの選択をやり直して下さい。

### 6 [F3] (DO IT) キーを押して下さい。

タイミング修正を実行してウィンドウを閉じます。

### ■ クリック/メトロノーム機能

ここではメトロノーム(クリック音)に関するさまざまな設定について説明します。

#### ・シーケンスが停止しているとき、MAINページで[F2] (CLICK)キーを押して下さい。

Click/Metronomeウィンドウが表示されます。



#### Count inフィールド

[PLAY], [PLAY START] キーを押したとき、すぐに録音/再生を始めるか、1小節のカウントの後に録音/再生を始めるかを設定できます。

- OFF            カウント無しですぐに録音/再生を始めます。
- REC ONLY    録音/オーバーダブの時だけカウントを入れます。再生はすぐに始まります。
- REC+PLAY   録音/再生ともにカウントを入れます。

#### Rateフィールド

メトロノームを鳴らすリズムを選択します。1/4に設定すると4分音符で、1/8に設定すると8分音符でメトロノームが再生されます。

#### In playフィールド

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

#### In recフィールド

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

## ■ ノートリピート機能

[NOTE REPEAT]キーを押しながら、パッドを押すと、パッドを押している間、タイミング・コレクトの値に応じて、押しているパッドの音が連打されます。パッドを押さえる強さに応じて、強弱をつけることもできます。ノートリピート機能を使うと、16ビートのハイハットや、スネアのロールなど、リアルタイムでパッドを叩いて入力するのが難しいフレーズを、簡単に録音することができます。

- 1 シーケンスの録音／再生中に[NOTE REPEAT]キーを押して下さい。
- 2 [NOTE REPEAT]キーを押したままの状態、連打させたいパッドを押して下さい。

パッドを押している間、タイミング・コレクトの値に応じて、音が連打されます。

パッドを押す力の強弱で、連打される音の強弱をコントロールすることができます。

[NOTE REPEAT]キーを押している間、ファンクションキーの表示が以下のように変わり、タイミング・コレクトの値を直接変更することができます。

**1/8 1/8-3 1/16 1/16-3 1/32 1/32-3**

選択されている値が反転表示されます。

### ● ノートリピートのホールド

[SHIFT]キーを押しながら[NOTE REPEAT]キーを押すと(もしくは[NOTE REPEAT]キーを押しながら[SHIFT]キーを押すと)、キーから手を離してもノート・リピート機能をそのまま保持することができます。

解除するには[NOTE REPEAT]キーを押して下さい。

## ■ パンチ・イン/パンチ・アウト機能

シーケンスを再生中に、シーケンスの途中から録音を開始することを「パンチ・イン」、録音中に、途中で録音を終了して再生状態にすることを「パンチ・アウト」といいます。録音したシーケンスを途中から録音し直したりする場合に便利な機能です。

### パンチ・イン

[PLAY]または[PLAY START]キーを押してシーケンスを再生状態にして下さい。録音を開始したいところで[PLAY]キーを押しながら[REC]キーを押すと、録音が始まります。[REC]キーのかわりに、[PLAY]キーを押しながら[OVER DUB]キーを押すと、オーバーダブが始まります。

### パンチ・アウト

シーケンスの録音またはオーバーダブ中に[REC]または[OVER DUB]キーを押すと、録音／オーバーダブを終了して再生状態になります。

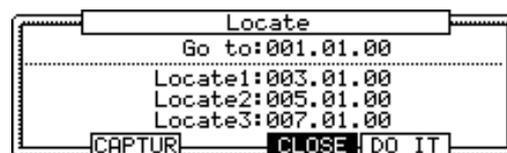
## ■ オートロケート機能

[GOTO]キーを使ってシーケンス内の特定のポジションに瞬時に移動することができます。最大3つのロケートポイントを記憶することができます。

### ● ロケートポイントを記憶させる

- 1 シーケンスが停止しているとき、MAINページで[GOTO]キーを押して下さい。

Locateウィンドウが表示されます。



Go toフィールドにはMAINページのNowフィールドに表示されている時間が表示されます。ここでテンキーやDATAホイールを使って直接時間を設定することもできます。

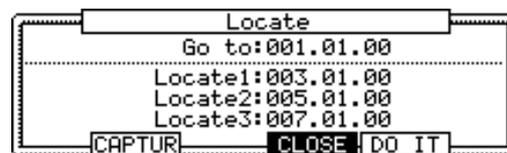
- 2 Locate1～Locate3のいずれかのフィールドに移動し[F2] (CAPTUR)を押して下さい。

Go toフィールドに表示されていた時間がセットされます。

### ● 記憶したロケートポイントに移動する

- 1 シーケンスが停止している状態で[GOTO]キーを押して下さい。

Locateウィンドウが表示されます。



- 2 Locate1～Locate3のいずれかのフィールドに移動し[F5] (GO TO)を押して下さい。

記憶していたロケートポイントに移動します。

ヒント: LocateウィンドウはMAINページだけに限らず、STEPモードやGRIDモードにいる時でも、ロケートポイントを記憶したり、移動したりすることができます。

## シーケンス機能の詳しい説明

### ■ シーケンスの長さの設定

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

#### 1 MAINページでBarsフィールドを選択して下さい。

Barsフィールドには現在の設定値が表示されています。

#### 2 DATAホイールを回すか [WINDOW] キーを押して下さい。

Change Barsウィンドウが表示されます。

#### 3 New barsフィールドで新しく設定したい小節数を設定して下さい。

現在の値より小節数を増やす場合は、シーケンスの後ろに空白の小節が追加されます。

現在の値より小節数を減らす場合は、シーケンスの後ろの部分の小節が削除されます。

#### 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

小節数が変更されてウィンドウが閉じます。

### ■ シーケンスの拍子の設定

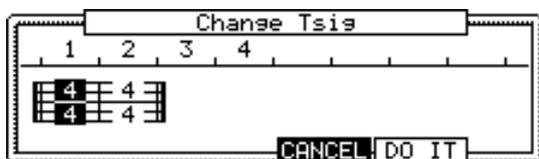
シーケンスの拍子は初期設定で4/4拍子に設定されていますが、これを変更して自分の好きな拍子を設定することができます。

#### 1 MAINページでTsigフィールドを選択して下さい。

Tsigフィールドには現在の設定値が表示されています。

#### 2 DATAホイールを回すか [WINDOW] キーを押して下さい。

Change Tsigウィンドウが表示されます。



画面上側は小節数を表しています。小節数表示の下側に現在設定されている拍子が表示されています。

#### 3 設定を変更したい小節の拍子表示を選択して、希望の拍子に設定して下さい。

左右カーソルキーで設定を変更したい小節を選んで、DATAホイールで変更します。設定を変更した小節には拍子表示の下に ■ が表示されます。

#### 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

各小節の拍子を変更してウィンドウが閉じます。

### ■ テンポの設定

MAINページの ↓ (テンポ) フィールドで設定します。

シーケンスのテンポは、30.0~300.0の間で自由に設定することができます。テンポはシーケンスを作成した後も自由に変更することができます。また、STEP EDITモードでテンポチェンジ・イベントを挿入することで、シーケンスの途中でテンポを変更することも可能です。

#### ● タップテンポ機能

テンポの設定は、↓ (テンポ) フィールドで設定する以外にも、[TAP TEMPO] キーを使って設定することもできます。設定したいテンポに合わせて[TAP TEMPO] キーを押して下さい。[TAP TEMPO] キーが押されたタイミングからテンポを計算して、シーケンスのテンポとして設定します。

テンポの計算は [TAP TEMPO] キーが4回押された間隔を平均して行います。テンポを計算するために必要なキーを押す回数は、OTHERモードのMISC. ページにある Tap average フィールドで変更することができます。

#### ● シーケンスのテンポをそろえる

すべてのシーケンスのテンポを一括して変更することができます。各シーケンスのテンポは、シーケンスを作成した後も自由に変更することができますが、たとえば、複数のシーケンスをつなげて一つの曲を完成させる場合、一括してシーケンスのテンポを変えられると便利です。

#### 1 MAINページで ↓ (テンポ) フィールドを選択して [WINDOW] キーを押して下さい。

Tempo Changeウィンドウが表示されます。

#### 2 [F5] (FIX)キーを押して下さい。

Fix Tempoウィンドウが表示されます。

#### 3 Fix tempoフィールドでテンポを設定して下さい。

#### 4 [F3] (DO IT)キーを押して下さい。

すべてのシーケンスのテンポが、Fix tempoフィールドで設定した値に変更されます。

#### ● テンポチェンジについて

STEP EDITモードのステップ入力機能を使うと、トラックにテンポ・チェンジ・イベントを入力することができます。シーケンスの途中でテンポを変えることができるようになります。

テンポ・チェンジ機能を使用する場合は、MAINモードで ↓ (テンポ) フィールドを選択して [WINDOW] キーを押すと表示される Tempo Change ウィンドウで、Tempo change フィールドをONに設定して下さい。

テンポチェンジ機能をONにすると、MAINページの「J」(テンポ)フィールドが次の図のように変わります。

```
Sq: 01-Sequence01
J: 120.0 ▶ 125.0 Tsig: 4 / 4
```

左のテンポ表示は、シーケンスで設定するもとのテンポです。右側には、テンポ・チェンジ・イベントによって変更されたテンポを表示します。実際にシーケンスが再生されるのは、右側のテンポです。

Tempo Change ウィンドウで[F2](EDIT)を押すと、STEP EDITモードに移動します。

## ■ シーケンスのループの設定

MPC2500では、短いシーケンスを作成する場合に便利なように、初期設定でシーケンス・ループ機能がONになっています。シーケンスループ機能により、シーケンス全体をループさせながら、新しい演奏をオーバーダブしていくことができます。しかし、長いシーケンスを作成して、曲全体を一つのシーケンスで作成する場合は、シーケンス全体ではなく、曲の修正したい部分のみをループできると便利です。また、小節数や拍子にとらわれず、自由に演奏をしたい時は、ループ機能をオフにするほうが便利です。ここではループ機能の設定方法について説明します。

### 1 MAINページでLoopフィールドを選択して下さい。

DATAホイールを回すとシーケンス・ループ機能のON/OFFを切り替えられます。

ここで設定できるのはループのON/OFFのみです。ループ区間の設定はLoopウィンドウで行います。

### 2 [WINDOW]キーを押して下さい。

Loopウィンドウが表示されます。

First barフィールドとLast barフィールドで設定した区間が繰り返し再生されます。

Last barフィールドでENDを選択すると、ループの最後の小節は常にシーケンスの最後の小節になります。シーケンスをエディットしてシーケンスの長さが変わった時でも、常にシーケンスの最後の小節がループの最後の小節になります。

Number of barsフィールドはループする小節の長さを表示します。Last barフィールドとNumber of barsフィールドは連動していて、Last barフィールドの値を変更するとNumber of barsフィールドの値も変更されます。

### 3 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。

## ● シーケンス長の自動伸長

通常、シーケンスの長さはMAINページのBarsフィールドの設定によって決まります。ただし、LoopフィールドがOFFに設定されている状態で、録音/オーバーダブを行うと、Barsフィールドの設定にかかわらず、シーケンス長が自動的に伸長されます。たとえば、Barsフィールドが2に設定されている時、LoopフィールドをOFFにして録音を始めると、2小節が終わっても、[STOP]キーを押すまでは、そのまま録音が継続され、[STOP]キーを押した時点で、その時の小節数がBarsフィールドに設定されます。この方法は、曲の長さが決まっていない場合などに便利です。

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

## ■ ユーザー初期設定の変更

シーケンスの小節数、拍子、テンポ、ループの各設定は、新しくシーケンスが作成される時に初期設定値が自動的にセットされます。この初期設定値を自分の好みの設定値に変更することができます。

### 1 MAINページで、Loopフィールド、フィールド、Tsigフィールド、Barsフィールドを自分の好みの値に設定して下さい。

### 2 Sqフィールドを選択して[WINDOW]キーを押して下さい。

Sequenceウィンドウが表示されます。

### 3 [F3] (USER)キーを押して下さい。

User Defaultウィンドウが表示されます。

### 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

現在のMAINページのLoopフィールド、フィールド、Tsigフィールド、Barsフィールドの設定値が初期設定値として記憶されます。

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

## ■ シーケンスの名前を変更する

### 1 MAINページのSqフィールドで、名前を変更したいシーケンスを選択します。

### 2 [WINDOW]キーを押します。

Sequenceウィンドウが表示されます。

### 3 Sequence nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。

名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

### 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。

### ■ シーケンス名の初期設定を変更する

通常、新規にシーケンスを作成すると、自動的に「Sequence##」(##はシーケンス番号)という名前が付けられます。このシーケンス名の初期設定を変更することができます。

- 1 MAINページでSqフィールドを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。  
Sequenceウィンドウが表示されます。
- 3 Default nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。  
ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。

### ■ シーケンスのコピー

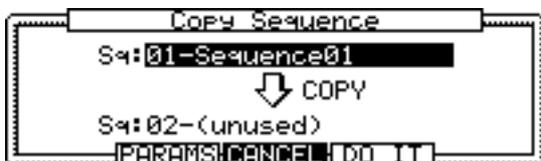
選択したシーケンスを別のシーケンスにコピーします。

- 1 MAINモードのSqフィールドで、コピーしたいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Sequenceウィンドウが表示されます。
- 3 [F5] (COPY)キーを押します。  
Copy Sequenceウィンドウが表示されます。
- 4 Sqフィールド(下)でコピー先となるシーケンスを選択して下さい。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
コピーが実行されます。  
コピーを取りやめたい時は[F5] (DO IT)キーのかわりに[F4] (CANCEL)キーを押します。

### ■ シーケンスのパラメータのコピー

選択したシーケンスのパラメーターのみを別のシーケンスにコピーします。イベント情報コピーされません。

- 1 MAINモードのSqフィールドで、コピーしたいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Sequenceウィンドウが表示されます。
- 3 [F5] (COPY)キーを押します。  
Copy Sequenceウィンドウが表示されます。



- 4 Sqフィールド(下)でコピー先となるシーケンスを選択して下さい。
- 5 [F3] (PARAMS)キーを押して下さい。  
シーケンスのパラメータのコピーが実行されます。  
コピーを取りやめたい時は[F3] (PARAMS)キーのかわりに[F4] (CANCEL)キーを押します。

### ■ シーケンスの削除

選択したシーケンスを本体メモリーから削除します。

- 1 MAINモードのSqフィールドで、削除したいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Sequenceウィンドウが表示されます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Sequenceウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
選択したシーケンスが削除され、シーケンス名が(unused)になります。

### ■ すべてのシーケンスの削除

本体メモリー内のすべてのシーケンスデータをまとめて削除します。

- 1 MAINモードのSqフィールドで、[WINDOW]キーを押します。  
Sequenceウィンドウが表示されます。
- 2 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Sequenceウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (ALL SQ)キーを押して下さい。  
Delete ALL Sequencesウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
全てのシーケンスが削除され、全てのシーケンス名が(unused)になります。

### ■ ループをまたいだ時のデュレイション(音符の長さ)の処理について

シーケンスをループしながら演奏を記録している時に、パッドを押した状態でループをまたいだ場合(シーケンスの最後から最初に戻った場合)の振る舞いを設定することができます。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 10] (OTHER) を押して下さい。  
OTHERモードに入ります。
- 2 [F2] (MISC.)キーを押して下さい。  
MISC.ページが表示されます。
- 3 Truncate durationフィールドを選択して、ループをまたいだ時の処理を選択して下さい。

**TO SEQUENCE LENGTH**

シーケンス長を最大値として演奏した通りの長さで記録します。

**TO SEQUENCE END**

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

**AS PLAYED**

演奏した通りに記録します。

**トラックの機能について****■ トラック・タイプの設定**

MAINページのTypeフィールドで設定します。トラック・タイプにはDRUMとMIDIの2種類があり、それぞれDRUMトラック、MIDIトラックと呼ばれます。

それぞれ、以下のような特徴があります。

- DRUM** パッドを叩いて、MPC2500の内部サンプラーを演奏する場合に選択します。DRUMトラックのデータはパッド単位で管理されます。
- MIDI** 外部キーボードなどのMIDI機器を接続して、MPC2500をMIDIシーケンサーとして使用する場合に選択します。MIDIトラックのデータはMIDIノートイベントで管理されます。

詳しくは24ページ「MIDIシーケンサーとしての機能」をお読み下さい。

**■ プログラムの選択****● 内部のプログラムを演奏する場合**

MAINページのPgmフィールドでDATAホイールを回して、メモリー内にロードされているプログラムを選択します。パッドを叩くことで選択したプログラムを演奏することができます。

OFFまたは No. を選択すると内部のプログラムは演奏されません。MPC2500で外部音源を鳴らしたいときはOFFまたはNo.を選択して下さい。

**● 外部音源を鳴らす場合**

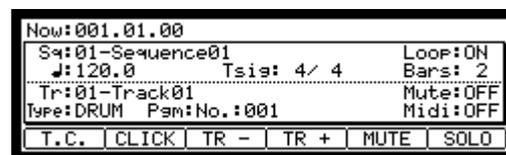
MPC2500をMIDIシーケンサーとして使用し外部音源を鳴らしたい場合は、PgmフィールドでOFFまたは No. を選択します。OFFまたは No. を選択すると内部のプログラムは演奏されません。

**- MIDIプログラムナンバーの設定 -**

シーケンスが選ばれたときに出力されるMIDIプログラムナンバーを設定することができます。

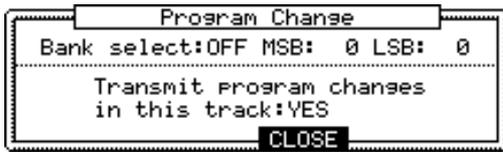
PgmフィールドでNo.を選択すると、右側にプログラムナンバーを設定するフィールドが現れます。ここで1から128までのMIDIプログラムナン

バーを設定することができます。設定したプログラムナンバーは、シーケンスが選ばれたとき[PLAY START]キーが押されたときに出力されます。



→ 次のページへ

更に[WINDOW]キーを押すとProgram Changeウィンドウが表示されます。



ここではMIDIプログラムチェンジと同時にMIDIバンクチェンジを送信するための設定と、トラック内に記録されているプログラムチェンジイベントの送信オン/オフの設定を行います。

#### Bank Select : (ON/OFF)

MIDIバンクセレクト送信のオン/オフを設定します。

#### MSB : (0 - 127)

トラックの出力先に送るバンクセレクトMSB(コントロールチェンジ#0)の値を設定をします。

#### LSB : (0 - 127)

トラックの出力先に送るバンクセレクトLSB(コントロールチェンジ#32)の値を設定をします。

#### Transmit program changes in this track : (YES / NO)

トラック内にプログラムチェンジイベントが記録されているときの動作を設定します。YESを選択するとプログラムチェンジイベントが有効になり、NOを選択するとプログラムチェンジを無視します。

### ■トラックベロシティ機能

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。



MAINページのV%フィールドでDATAホイールを回し、設定します。通常は100%になっていますのでこの値を基準に増減する割合(1%から200%)を決定していきます。

注：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。

### ■トラック・ミュート機能

MAINページのMuteフィールドで設定します。

トラックを再生するかどうかを、各トラック毎に設定することができます。たとえば、トラック1にピアノ・ソロを録音して、トラック2に別なバージョンのピアノ・ソロを録音します。再生する時に一方

をミュートすることで、二つのピアノ・ソロを聴き比べて、必要なほうだけ使うことができます。

ONに設定したトラックは再生されません。

ヒント：[TRACK MUTE]キーを使うと、パッドを使ってトラック・ミュートを設定することもできます。

詳しくは41ページ「パッドでトラック・ミュートを設定する」をお読み下さい。

### ■MIDI送信チャンネルの設定

MAINページのMidiフィールドで設定します。

トラックのMIDI出力チャンネルを設定します。MPC2500で外部MIDI音源を鳴らす場合に設定します。内部サンプラーを使用する場合は設定する必要はありません。

MPC2500は4系統のMIDIアウトを持っており、1A～16AはMIDI OUT Aから、1B～16BはMIDI OUT B、1C～16CはMIDI OUT C、1D～16DはMIDI OUT Dから出力されます。

### ■トラックの名前を変更する

- 1 MAINページのTrフィールドで、名前を変更したいトラックを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。  
Trackウィンドウが表示されます。
- 3 Track nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。  
ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。

### ■トラック名の初期設定を変更する

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

- 1 MAINページでTrフィールドを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Trackウィンドウが表示されます。
- 3 Default nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。  
ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。

## ■ トラックのコピー

選択したトラックを別のトラックにコピーします。

- 1 **MAINモードのTrフィールドで、コピーしたいトラックを選択します。**
- 2 **[WINDOW]キーを押します。**  
Trackウィンドウが表示されます。
- 3 **[F5] (COPY)キーを押します。**  
Copy Trackウィンドウが表示されます。
- 4 **Trフィールド(下)でコピー先となるトラックを選択して下さい。**
- 5 **[F3] (DO IT)キーを押して下さい。**  
コピーが実行されます。  
  
コピーを取りやめる時は[F3](DO IT)キーのかわりに[F4](CANCEL)キーを押します。

## ■ トラックの削除

選択したトラックを本体メモリーから削除します。

- 1 **MAINモードのTrフィールドで、削除したいトラックを選択します。**
- 2 **[WINDOW]キーを押します。**  
Trackウィンドウが表示されます。
- 3 **[F2] (DELETE)キーを押します。**  
Delete Trackウィンドウが表示されます。
- 4 **[F5] (DO IT)キーを押して下さい。**  
選択したトラックが削除され、トラック名が(unused)になります。

## ■ すべてのトラックの削除

本体メモリー内のすべてのトラックデータをまとめて削除します。

- 1 **MAINモードのTrフィールドで、[WINDOW]キーを押します。**  
Trackウィンドウが表示されます。
- 2 **[F2] (DELETE)キーを押します。**  
Delete Trackウィンドウが表示されます。
- 3 **[F3] (ALL TR)キーを押して下さい。**  
Delete ALL Tracksウィンドウが表示されます。
- 4 **[F5] (DO IT)キーを押して下さい。**  
すべてのトラックが(unused)になります。

## ■ ファンクションキーによるトラックの選択

トラックの選択は、MAINページのTrフィールドで行います。この他に、[F3] (TR-)キー、[F4] (TR+)キーを使ってトラックを変更することも可能です。[F3] (TR-)キー、[F4] (TR+)キーを使うと、カーソルをTrフィールドに移動しなくても、トラックの選択ができるので便利です。

## ■ トラックのソロ機能

たくさんのトラックを使ってシーケンスを作成しているとき、ソロ機能を使うと、選択しているトラックのみを再生することができます。たとえば、複数のトラックにさまざまなパートの演奏を録音してあるときに、各トラックの内容を確認する場合に便利です。

- 1 **MAINページのTrフィールドで、再生したいトラックを選択します。**
- 2 **[F6] (SOLO)キーを押してシーケンスの録音/再生を始めて下さい。**  
[F6](SOLO)キーが反転表示になり選択したトラックのみが再生され、それ以外のトラックはミュートされます。
- 3 **再度 [F6] (SOLO)キーを押すと、ソロ機能が解除されます。**  
すべてのトラックが再生されます。

## MIDIシーケンサーとしての機能

パッドを使って内部音源を鳴らすだけであれば、MAINページのPgmフィールドで、演奏したいプログラムを選ぶだけで、すぐにシーケンスの録音が行えます。しかし、MPC2500にはMIDIシーケンサーとしての機能があり、外部MIDI機器を接続することで、キーボードの演奏情報を記録したり、外部音源をコントロールすることができます。

### ■ MIDIとは

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

接続にはMIDIケーブルと呼ばれる専用のケーブルが使用され、たとえば、キーボードのMIDI OUTをMIDI音源のMIDI INに接続することで、キーボードを演奏した時に、キーボードの演奏情報が音源に送られ、音源から音が出るようになります。MIDIで送られるのは、あくまでも演奏情報で、実際の音が送られるわけではありません。一本のMIDIケーブルでたくさんの演奏情報を送るために、MIDIチャンネルが用意されています。MIDIチャンネルにより、チャンネル毎に別々な演奏情報を同時に送ることができ、一つのMIDIケーブルで16チャンネルまでの演奏情報を送ることができます。

MIDIを扱う上でMIDIチャンネルは大変重要です。キーボードで音源を鳴らす場合も、キーボードのMIDIチャンネルと、音源のMIDIチャンネルを同じチャンネルに設定しておかなければなりません。たとえば、キーボードの送信チャンネルが1だとすると、音源の受信チャンネルも1でなければなりません。音源の中には一台で複数のチャンネルを受信できるものもあります。その場合は、チャンネル毎に、ピアノ、ベース、ストリングス....というように違う種類の楽器音を割り当てることもできます。

### ■ MIDIシーケンサーについて

MIDIシーケンサーとは、MIDI情報を記録して、再生することができる機器のことです。MPC2500はMIDIシーケンサーとして使用することもできます。

MPC2500をMIDIシーケンサーとして使用するために、外部MIDIキーボードを接続する場合は、キーボードのMIDI OUTをMPC2500のMIDI INに接続します。また、外部MIDI音源のMIDI INにMPC2500のMIDI OUTを接続します。こうすることで、キーボードの演奏をMPC2500に録音して、MIDI音源を鳴らすことができるようになります。

ここでは、外部MIDIキーボードの演奏をMPC2500に記録し、外部音源を鳴らす場合を例に説明します。

#### 1 6ページの「接続」を参考に外部MIDI機器を接続して下さい。

MPC2500のMIDI IN端子にキーボードのMIDI OUTを、MPC2500のMIDI OUT端子を外部音源のMIDI INに接続して下さい。

※ MIDIシーケンサーとして使用する場合も、メトロノームの音が聞こえるように、MPC2500のステレオ・アウトをミキサー等と接続しておいて下さい。

#### 2 TypeフィールドでMIDIを選択して下さい。

#### 3 PgmフィールドでOFFまたはNO.を選択して下さい。

OFFまたはNo.を選択すると内部のプログラムは演奏されません。No.フィールドでプログラムナンバーを設定すると、シーケンスが選ばれた時に設定したプログラムナンバーを出力して外部音源の音色を選択することができます。

#### 4 MidiフィールドでMIDIチャンネルを選択して下さい。

ここで設定するMIDIチャンネルは、MIDI送信用のMIDIチャンネルです。音源側のMIDIチャンネルと同じになるよう設定して下さい。

ヒント: MPC2500の受信MIDIチャンネルの設定は初期設定として、すべてのMIDIチャンネルを受信するように設定されていますので、キーボードのMIDIチャンネルに合わせてMPC2500の受信チャンネルを設定する必要はありません。

#### 5 キーボードを弾いて、音源が鳴るか確認して下さい。

この時点で音源が鳴らない場合は、接続を確認してキーボードと音源の設定に間違いがないか確認して下さい。

#### 6 [REC] キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。

4つのカウントの後、録音が始まります。

#### 7 クリック音に合わせてキーボードを演奏して下さい。

シーケンスの長さは初期設定値として2小節に設定されています。2小節分の録音が終わると、今録音した演奏を再生します。このとき更にキーボードを演奏すると、最初に録音した演奏に新しい演奏を重ねて録音していくことができます。このような状態をオーバーダブといいます。

#### 8 オーバーダブを終了したい場合は [STOP] キーを押して下さい。

#### 9 [PLAY] キーを押すと、今録音した演奏を再生することができます。

#### 10 録音をやり直したい場合は[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。

前に録音した演奏データは破棄されて、新たに演奏を記録することができます。

#### 11 前のデータに重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。

前に録音した演奏データが再生され、キーボードを演奏することで新しい演奏を追加することができます。

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

ヒント: 14ページ「シーケンス録音のための便利な機能」についても、パッドの演奏を録音する場合と同様に使用することができます。

ヒント: MPC2500と音源入りMIDIキーボードとの接続については53ページ「音源入りMIDIキーボードとの接続」をお読み下さい。

## ■ サステイン・ペダルの処理

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

サステイン・ペダル情報は、キーボードで鍵盤から手を放しても、音が持続するようにするために使われるMIDIイベントで、フットスイッチを使って足でコントロールするのが一般的です。サステイン・ペダル情報はノート・イベントとは別のイベントとしてキーボードから送られるので、通常、シーケンサーでは、ノート・イベントとは別の情報として記録されます。

しかし、MPC2500で、短いシーケンスをループさせながら次々と音を重ねていく、というような使い方をする場合、サステイン・ペダル情報をそのまま記録するのではなく、記録されるノート・イベントのデュレーション(音符の長さ)に置き換えて記録したほうが便利な場合があります。たとえば、サステイン・ペダル情報をそのまま記録する場合、ループしながら音を重ねていく途中、一度でもサステイン・ペダルを使用すると、後から重ねていく音にもすべて、サステイン・ペダルが有効になります。しかし、サステイン・ペダル情報をノートのデュレーションとして記録すると、途中でサステイン・ペダルを使っても、後から重ねる音には影響がありません。

このため、MPC2500では初期設定値として、サステイン・ペダル情報をノートのデュレーションに置き換えて記録するように設定されていますが、この設定を変更して、サステイン・ペダル情報をそのまま記録するように、変更することができます。

#### 1 [MODE]キーを押して[PAD 10](OTHER)を押して下さい。

OTHERモードに入ります。

#### 2 [F2](MISC.)キーを押して下さい。

MISC.ページが表示されます。

#### 3 Sustain pedal to durationフィールドで処理の方法を選択して下さい。

- YES サステイン・ペダル情報をデュレーションに変換して記録します。
- NO サステイン・ペダル情報をそのまま記録します。

# 第4章 シーケンスのエディット

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

## トラック単位に範囲を指定してエディットする

トラック内の指定した範囲のイベントをエディットします。この操作は[MODE]キーを押して[PAD 13]を押すと表示されるSEQ EDITモードのEVENTSページで行います。



### ■ エディット範囲の設定方法

EVENTSページでは、Editフィールドでエディットのタイプを選ぶことで、COPY、MOVE、TRANSPOSEの3種類のエディットが可能です。エディット範囲の設定方法はCOPY、MOVE、TRANSPOSEとも同じです。

ここではまず、エディット範囲の設定方法を説明します。

#### ●時間の指定

SEQ EDITモードのEVENTSページで、Timeフィールドを選択します。

Timeフィールドではエディットする区間の始まりと終わりのポイントを設定します。たとえば、2小節のシーケンスのうち、最初の1小節のイベントのみをエディットする場合は、001.01.00 - 002.01.00と設定します。このとき、002.01.00のイベントは含まれません。

下の図のように終了点と002.01.00と設定すると、範囲に含まれるのは設定した値の直前のイベントまでとなります。

002.01.00				
EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
001.04.93	001.04.94	001.04.95		002.01.01

#### ●パッド／ノートナンバーの指定

SEQ EDITモードのEVENTSページで、Notesフィールドを選択します。

Notesフィールドの表示は、選択しているトラックのタイプにより変化します。

#### ●DRUMトラックの場合

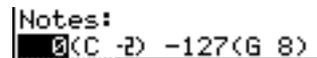
初期状態ではALLと表示され、すべてのパッドがエディットの対象となっています。特定のパッドだけをエディットしたいときは、Notesフィールドにカーソルがある状態で、エディットしたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドのパッド番号がNotesフィールドに表示されます。複数のパッドを選択することもできます。

間違っパッドを叩いてしまった場合は、もう一度そのパッドを叩くと、選択が解除になります。パッドの選択をやり直したいときは、DATAホイールを左に回して下さい。Notesフィールドの値がALLに戻りますので、最初からパッドの選択をやり直して下さい。

#### ●MIDIトラックの場合

Notesフィールドの表示がノートナンバーによる範囲指定に変わります。



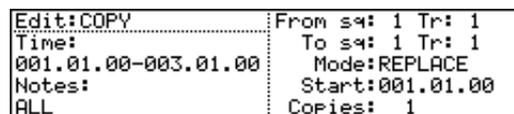
ノートの下限と上限を設定するためのフィールドが表示されます。このフィールドで設定されたノートナンバーのイベントのみがエディットの対象となります。

### ■ イベントのコピー(COPY)

指定した範囲のイベントを、別の場所にコピーします。コピー元のデータはそのまま残ります。

#### 1 SEQ EDITモード、EVENTSページのEditフィールドで、COPYを選択して下さい。

コピーのために必要なフィールドが表示されます。



#### 2 TimeフィールドとNotesフィールドで、コピー元の範囲を指定して下さい。

#### 3 From sqフィールドと右側のTrフィールドで、コピー元のシーケンスとトラックを選択して下さい。

#### 4 To sqフィールドと右側のTrフィールドで、コピー先となるシーケンスとトラックを選択して下さい。

ヒント: EVENTSページのFrom sq, TrフィールドとTo sq, Trフィールドには、それぞれシーケンス番号とトラック番号しか表示されていませんが、カーソルがFrom sq, TrフィールドまたはTo sq, Trフィールドにあるときに[WINDOW]キーを押すと、Selectウィンドウが表示されシーケンス名とトラック名を確認しながらシーケンス、トラックの選択が可能です。

#### 5 Modeフィールドで、コピーされるデータのコピー先での振る舞いを設定します。

**REPLACE** コピー元のデータでコピー先のデータを上書きします。コピー先にあるデータは消えてしまいますので注意して下さい。

**MERGE** コピー元のデータはコピー先のデータとミックスされます。

#### 6 Startフィールドで、コピー先となる時間を設定して下さい。

ここで設定した時間にコピーが実行されます。

#### 7 Copiesフィールドで、コピーする回数を選択して下さい。

同じフレーズを繰り返してコピーする場合は、Copiesフィールドでコピーする回数を指定することで、一度にコピーを実行することができます。

#### 8 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

コピーが実行されます。

### ■イベントの移動(MOVE)

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

#### 1 SEQ EDITモード, EVENTページのEditフィールドで、MOVEを選択して下さい。

移動のために必要なフィールドが表示されます。

Edit:MOVE	From sq: 1 Tr: 1
Time:	To sq: 1 Tr: 1
001.01.00-003.01.00	Mode:REPLACE
Notes:	Start:001.01.00
ALL	

#### 2 TimeフィールドとNotesフィールドで、移動する範囲を指定して下さい。

#### 3 From sqフィールドと右側のTrフィールドで、移動元となるシーケンスとトラックを選択して下さい。

#### 4 To sqフィールドと右側のTrフィールドで、移動先となるシーケンスとトラックを選択して下さい。

ヒント: EVENTSページのFrom sq, TrフィールドとTo sq, Trフィールドには、それぞれシーケンス番号とトラック番号しか表示されていませんが、カーソルがFrom sq, TrフィールドまたはTo sq, Trフィールドにあるときに[WINDOW]キーを押すと、Selectウィンドウが表示されシーケンス名とトラック名を確認しながらシーケンス、トラックの選択が可能です。

#### 5 Modeフィールドで、移動されるデータの移動先での振る舞いを設定します。

**REPLACE** 移動されるデータで移動先のデータを上書きします。移動先にあるデータは消えてしまいますので注意して下さい。

**MERGE** 移動されるデータは移動先のデータとミックスされます。

#### 6 Startフィールドで、移動先となる時間を設定して下さい。

ここで設定した時間にデータが移動されます。

#### 7 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

移動が実行されます。

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

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

#### 1 SEQ EDITモード, EVENTページのEditフィールドで、TRANSCOPEを選択して下さい。

トランスポーズに必要なフィールドが表示されます。

Edit:TRANSCOPE	Edit sq: 1 Tr: 1
Time:	
001.01.00-003.01.00	Amount: 0
Notes:	
ALL	

#### 2 TimeフィールドとNotesフィールドで、エディットする範囲を指定して下さい。

#### 3 Edit sqフィールドと右側のTrフィールドで、エディットするシーケンスとトラックを選択して下さい。

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

ドラムトラックを選択した場合はPadフィールドが表示され、選択しているパッドのイベントを別なパッドに移動することができます。Notesフィールドで移動したいパッド、Padフィールドで移動先となるパッドを選択してください。

Edit sqフィールド、TrフィールドではDATAホイールを左に回してALLを選択することもできます。ALL選択時は、すべてのシーケンス、すべてのトラックに対してトランスポーズが実行されます。

※ ALLを選択した際、トランスポーズが実行されるのはMIDIトラックのみです。DRUMトラックのデータはトランスポーズされません。

#### 4 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

トランスポーズ(パッドの移動)が実行されます。

### ■イベントのタイミングを変える(SHIFT TIMING)

ノート・イベントのタイミングを変更します。

- 1 SEQ EDITモード, EVENTページのEditフィールドで, SHIFT TIMINGを選択して下さい。

シフト・タイミングに必要なフィールドが表示されます。

Edit:SHIFT TIMING Time: 001.01.00-003.01.00 Notes: ALL	Edit sq: 1 Tr: 1 Direction:LATER Amount: 0
--	--

- 2 TimeフィールドとNotesフィールドで, エディットする範囲を指定して下さい。
- 3 Edit sqフィールドと右側のTrフィールドで, エディットするシーケンスとトラックを選択して下さい。

Edit sqフィールド, TrフィールドではDATAホイールを左に回してALLを選択することもできます。ALL選択時は, すべてのシーケンス, すべてのトラックに対してシフト・タイミングが実行されます。

- 4 Amountフィールドで, シフトタイミングの量を設定して下さい。

シフト・タイミングの量を設定します。設定はTick単位です。

- 5 Shift Timingフィールドでシフトする方向を決めます。

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

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

- 5 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

シフト・タイミングが実行されます。

### ■ノートのベロシティを変える(VELOCITY)

ノート・イベントのベロシティ値を変更します。

- 1 SEQ EDITモード, EVENTページのEditフィールドで, VELOCITYを選択して下さい。

ベロシティの調整に必要なフィールドが表示されます。

Edit:VELOCITY Time: 001.01.00-003.01.00 Notes: ALL	Edit sq: 1 Tr: 1 Mode:ADD VALUE0 Value: 1
--	---

- 2 TimeフィールドとNotesフィールドで, エディットする範囲を指定して下さい。
- 3 Edit sqフィールドと右側のTrフィールドで, エディットするシーケンスとトラックを選択して下さい。

Edit sqフィールド, TrフィールドではDATAホイールを左に回してALLを選択することもできます。ALL

選択時は, すべてのシーケンス, すべてのトラックに対してシフト・タイミングが実行されます。

- 4 Modeフィールドでベロシティーの変化の仕方を決めます。

**ADD VALUE** 現在の値にValueフィールドで設定した値をプラスします。

**SUB VALUE** 現在の値にValueフィールドで設定した値をマイナスします。

**MULTI VAL%** 現在の値にValueフィールドで設定した割合(パーセント)で値を増減します。

**SET TO VALUE** すべてValueフィールドで設定した値に統一します。

- 5 Valueフィールドで, 増やす(減らす)ベロシティの量を設定して下さい。

0から127の値で設定します。ModeフィールドでMULTI VAL%を選んだ時は0から200まで設定できます。

- 5 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

ベロシティ値の変更が実行されます。

### ■ノートの発音の長さを変える(DURATION)

ノート・イベントの発音の長さ(デュレーション)を変更します。

- 1 SEQ EDITモード, EVENTページのEditフィールドで, DURATIONを選択して下さい。

デュレーションの調整に必要なフィールドが表示されます。

Edit:DURATION Time: 001.01.00-003.01.00 Notes: ALL	Edit sq: 1 Tr: 1 Mode:ADD VALUE0 Value: 1
--	---

- 2 TimeフィールドとNotesフィールドで, エディットする範囲を指定して下さい。
- 3 Edit sqフィールドと右側のTrフィールドで, エディットするシーケンスとトラックを選択して下さい。

Edit sqフィールド, TrフィールドではDATAホイールを左に回してALLを選択することもできます。ALL選択時は, すべてのシーケンス, すべてのトラックに対してデュレーションの変更が実行されます。

- 4 Modeフィールドでベロシティーの変化の仕方を決めます。

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

#### 5 Valueフィールドで、増やす(減らす)デュレーションの量を設定して下さい。

0 から9999の値で設定します。ModeフィールドでMULTI VAL%を選んだ時は0から200まで設定できます。

#### 6 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

デュレーションの変更が実行されます。

## 小節単位で範囲を指定してエディットする

シーケンスを小節単位でエディットします。この操作は[MODE]キーを押してから[PAD 13]を押すと表示されるSEQ EDITモードのBARSページで行います。

### ■小節のコピー(COPY)

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



- 1 SEQ EDITモード、BARSページのEditフィールドで、COPYを選択して下さい。

小節のコピーに必要なフィールドが表示されます。

- 2 From sqフィールドで、コピー元となるシーケンスを選択して下さい。
- 3 To sqフィールドで、コピー先のシーケンスを選択して下さい。

ヒント: BARSページのFrom sqフィールドとTo sqフィールドには、シーケンス番号しか表示されていませんが、カーソルがFrom sqフィールドかTo sqフィールドにあるときに[WINDOW]キーを押すと、Selectウィンドウが表示されシーケンス名を確認しながらシーケンスの選択が可能です。

- 4 First barフィールドで、コピー元の最初の小節を指定して下さい。
- 5 Last barフィールドで、コピー元の最後の小節を選択して下さい。
- 6 After barフィールドで、コピー先を指定して下さい。ここで指定した小節の後にコピーされます。
- 7 Copiesフィールドで、コピーする回数を選択して下さい。

同じフレーズを繰り返してコピーする場合は、Copiesフィールドでコピー回数を指定することで、一度にコピーを実行することができます。

- 8 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

コピーが実行されます。

### ■ 小節の挿入(INSERT)

シーケンスに空白の小節を挿入します。

- 1 SEQ EDITモード, BARSページのEditフィールドで、INSERTを選択して下さい。

小節の挿入に必要なフィールドが表示されます。

```

Edit:INSERT          Sq:01-Sequence01
Pressing DO IT      After bar: 0
will INSERT         [ ]
blank bars.         Number of bars: 1
                    Time signature: 4/4
  
```

- 2 Sqフィールドで、小節を挿入するシーケンスを選択して下さい。
  - 3 After barフィールドで、小節を挿入する場所を指定して下さい。
- ここで指定した小節の後に挿入されます。
- 4 Number of barsフィールドで、挿入する小節数を指定して下さい。
  - 5 Time signatureフィールドで、挿入する小節の拍子を選択して下さい。
  - 6 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

指定した場所に空白の小節が挿入されます。

### ■ 小節の削除(DELETE)

シーケンスの指定した小節を削除します。

- 1 SEQ EDITモード, BARSページのEditフィールドで、DELETEを選択して下さい。

小節の削除に必要なフィールドが表示されます。

```

Edit:DELETE         Sq:01-Sequence01
Pressing DO IT      First bar: 1
will DELETE         [ ]
selected bars!      Last bar: 2
  
```

- 2 Sqフィールドで、小節を削除するシーケンスを選択して下さい。
- 3 First barフィールドで、削除する最初の小節を指定して下さい。
- 4 Last barフィールドで、削除する最後の小節を選択して下さい。
- 5 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

指定した小節を削除します。

## トラックの順番を変える (TRACK MOVE)

短いシーケンスを組み合わせると一つの曲を作成する場合、ソング機能を使って、シーケンスを指定した順番で再生していくのが一般的です。ソングには、短いシーケンスを組み合わせで作ったソングのデータを、一つの長いシーケンスに変換する機能があります。この機能を使用するためには、各シーケンス内のトラックの順番を揃えておく必要があります。ここでは、シーケンス内のトラックの順番を変える、トラック・ムーブの方法を説明します。

トラック・ムーブは [MODE] キーを押して [PAD 13] を押すと表示されるSEQ EDITモードのTrMOVE(トラック・ムーブ)ページで行います。

- 1 SEQ EDITモードで [F3] (TrMOVE)キーを押して下さい。

TrMOVE(トラック・ムーブ)ページが表示されます。

Reference sq:01	Sq:01-Sequence01
Track01	Tr:01-Track01
Track02	Tr:02-Track02
Track03	Tr:03-Track03

- 2 Sqフィールドで、トラックの順番を変えたいシーケンスを選択します。

- 3 Reference sqフィールドで、トラックの順番を変える際に参考とするシーケンスを選択します。

たとえば、シーケンス01のトラックの順番に他のシーケンスのトラックの順番を合わせるときは、Reference sqフィールドでシーケンス01を選択します。

- 4 下カーソルキーを押して、カーソルをトラック・リストに移動して下さい。

- 5 DATAホイールを回すと、リストがスクロールします。移動させたいトラックを選択して下さい。

- 6 [F6] (SELECT) キーを押して下さい。

トラックが選択されます。

トラックの選択をやり直したいときは、[F5] (CANCEL)キーを押して下さい。

- 7 DATAホイールを回して、移動先を指定して下さい。

手順5, 6で選択したトラックを固定した状態でリストがスクロールします。

左側のリストを参考に移動先を指定して下さい。

- 8 [F6] (MOVE) キーを押して下さい。

指定した場所にトラックが移動して、トラックの順番が変わります。

## 第5章 ステップ・エディット

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

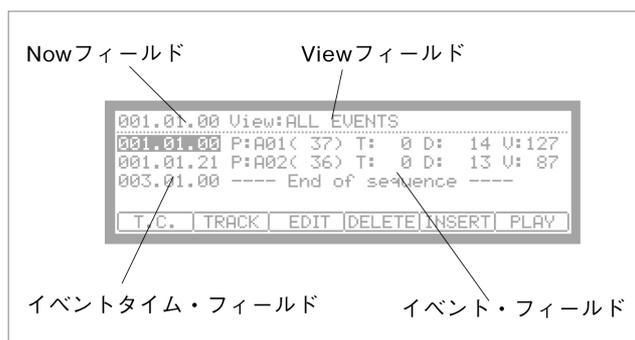
### ステップ・エディットについて

トラックには、パッドを叩いて録音した演奏情報や、外部MIDIキーボードからのMIDIノート情報が、イベントとして記録されています。ステップ・エディットでは、これらのイベントを一つずつエディットすることができます。イベントには、パッドやMIDIノート情報の他に、Q-Linkスライダーの情報やテンポチェンジなど、MPC2500固有のイベントやピッチベンド、モジュレーション・ホイールなどのMIDIイベントがあります。

ステップ・エディットは[MODE]キーを押して[PAD 14]を押すと表示されるSTEP EDITモードで行います。



### 画面の説明



#### ■ Nowフィールド

画面の左上の時間表示がNowフィールドです。Nowフィールドは常にシーケンスの現在位置を表示します。MAINページのNowフィールドと同じです。

#### ■ Viewフィールド

イベントリストに表示するイベントの種類を選択します。ここで選択したイベントのみがイベントリストに表示されますので、特定のイベントだけをエディットしたい場合に便利です。

#### ■ イベント・リスト

NowフィールドとViewフィールドの下に表示されるのがイベント・リストです。トラック内のイベントがリスト表示されます。

#### ■ イベントタイム・フィールド

イベント・リストの左側に表示されているのがイベントタイム・フィールドです。トラック内のイベントの位置を表示します。

#### ■ イベント・フィールド

イベントタイム・フィールドの右側に表示され、表示内容はイベントの種類に応じて変わります。カーソルを移動して、値を直接変更することができます。

## ■基本的な操作

## イベント・リストでの操作

カーソルがNowフィールド、またはViewフィールドにあるとき、下カーソルキーを押すとカーソルがイベント・リストに移動します。



イベント・リストは上下カーソルキーによりスクロールします。また、カーソルがイベントタイム・フィールドにあるときは、DATAホイールを回すと、リストがスクロールします。

カーソルがイベントタイム・フィールドにあるとき、左カーソルキーを押すと、カーソルはNowフィールドに移動します。

イベント・リストでは[SHIFT]キーを押しながら下カーソルキーを押すことで、複数のイベントを同時に選択することができます。

## [F1] (T.C.)キー

MAINページの[F1](T.C.)キーと同じ、タイミング修正の値を設定するためのキーです。詳しくは13ページの「タイミング修正」をお読み下さい。

## [F2] (TRACK)キー

キーを押すと、キーを押している間、トラックを変更するためのウィンドウが表示されます。MAINページへ戻ることなくトラックを選択することができます。

## [F6] (PLAY)キー

キーを押すと、選択しているイベントを再生します。

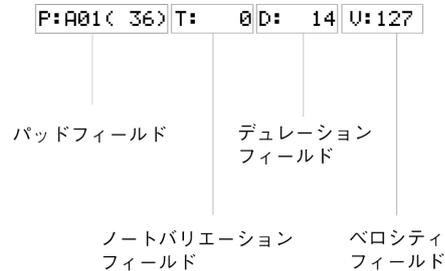
## エディット方法

ステップ・エディット・ページではトラック内のイベントがリスト表示されます。上下カーソルキーでイベントを選択して、左右カーソルキーで変更するフィールドを選択します。DATAホイールを回すことでフィールドの値を変更することができます。

## イベントの説明

## ■パッド・イベント

DRUMトラックでパッドを叩いて演奏した際に記録されるイベントです。



## P (パッド)フィールド

パッドナンバーを設定します。

## ノートバリエーション・フィールド

前の図ではTと表示されている部分がノートバリエーション・フィールドです。ここではノートバリエーションの種類を設定します。

- T ..... チューン(音程)
- F ..... フィルター
- L ..... レイヤー
- A ..... アタックタイム
- D ..... デイケイタイム

## ノートバリエーションについて

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

## ノートバリエーション・バリュー・フィールド

ノートバリエーション・フィールドの右に表示されている、数値を設定するフィールドです。ノートバリエーションの値を設定します。

## D (デュレーション)フィールド

パッドを押している時間(音符の長さ)を設定します。

## V (ベロシティ)フィールド

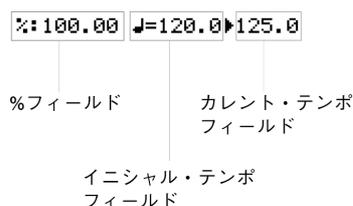
パッドの強弱を設定します。

## ■テンポ・チェンジ・イベント

シーケンスの途中でテンポを変えるためのテンポ・チェンジ・イベントです。

テンポ・チェンジ・イベントは他のイベントとは違う特別なイベントで、特定のトラックに属していません。どのトラックを選択している時でもViewフィールドでTEMPOを選択すると、テンポ・チェンジ・イベントの情報のみを表示することができます。

ViewフィールドでALL EVENTSを選択している時でも、テンポ・チェンジ・イベントはイベントリストに表示されません。



### %フィールド

テンポを変化させる割合を設定します。

### イニシャル・テンポ・フィールド、

### カレント・テンポ・フィールド

音符マークの付いた左側のフィールドがイニシャル・テンポ・フィールド、右側がカレント・テンポ・フィールドです。イニシャル・テンポ・フィールドは、シーケンスのテンポ・フィールドで設定されているもとのテンポを表示し、カレント・テンポ・フィールドは、%フィールドの設定により変化したテンポの値を表示します。

## ■エフェクト・セレクト・イベント

シーケンスの途中でエフェクトの設定を切り替えるためのイベントです。

EFFECT SELECT:01

## ■リアルタイム・イベント

Q-Linkスライダー／ノブにアサインしてあるリアルタイム・イベントです。

REAL TIME :A01( 35):CUT1

パッド・フィールド イベント・フィールド

### パッド・フィールド

パッドナンバーを設定します。

### イベント・フィールド

イベント・バリエーションの種類を設定します。

TUNE	.....	サンプルのピッチ(音程)
CUT12	.....	フィルター1と2のカットオフ周波数
LEVEL	.....	サンプルの音量
CUT1	.....	フィルター1のカットオフ周波数
CUT2	.....	フィルター2のカットオフ周波数
RES12	.....	フィルター1と2のレゾナンス
RES1	.....	フィルター1のレゾナンス
RES2	.....	フィルター2のレゾナンス
PAN	.....	パンニング

※ LEVELとPANのイベントはQ-LINKと共用します。詳しくはP.49「第9章 Q-Linkを使う」をご覧ください。

以上がMPC2500固有のイベントです。

以下はMIDIシーケンサーとして使用する場合に使用するMIDI イベントです。

※ MIDIイベントが外部音源に与える効果は、外部音源の機能により決まります。それぞれのMIDIイベントに対して、どのような音色変化が生じるかについては、ご使用の音源の取り扱い説明書を参照して下さい。

### ■ノート・イベント

MIDIノート・イベントです。

N: 36(C 1)                      D: 14 U:127

#### N(ノートナンバー)フィールド

ノートナンバーを設定します。ノートナンバーは、鍵盤上の位置を数字で表したもので、ピアノの真ん中のCの音がノートナンバー:60となります。

#### D(デュレクション)フィールド

鍵盤を押している時間(音符の長さ)を設定します。MIDI規格では、鍵盤を押すことをノート・オン、鍵盤を離すことをノート・オフと言います。ここではノート・オンからノート・オフまでの時間を設定します。

#### V(ベロシティ)フィールド

演奏の強弱を設定します。MIDI規格では鍵盤を弾いた強弱をベロシティと呼びます。ベロシティは127段階で表され、一番強く弾いたときの値が127になります。

### ■ピッチ・ベンド・イベント

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

PITCH BEND                      :    0

### ■コントロール・チェンジ・イベント

コントロール・チェンジはMIDI規格の中でも大変汎用性のあるイベントで、さまざまな用途で使われています。コントロール・チェンジ・イベントはコントロール・チェンジの種類を決めるコントロール・チェンジ・ナンバーと、コントロール・チェンジの値で構成されています。

CC: 1-BANK SELECT MSB        :    0

#### CCフィールド

コントロール・チェンジの種類を選択します。コントロール・チェンジの値は右側のフィールドで設定します。

### ■プログラムチェンジ・イベント

PROGRAM CHANGE                :    1

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

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

### ■チャンネル・プレッシャー・イベント

CHANNEL PRESSURE                :    0

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

### ■ポリ・プレッシャー・イベント

POLY PRESSURE : 60(C 3)        :    0

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

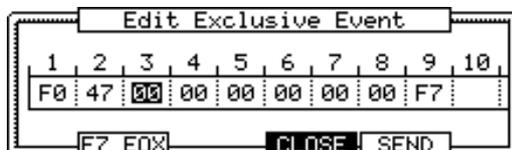
### ■エクスクルーシブ・データ・イベント

EXCLUSIVE 120Byte

エクスクルーシブ・データは、音源の状態を設定したり、音源に対して、コントロール・チェンジでは扱えないような細かい操作を行うためのイベントです。MPC2500ではエクスクルーシブ・データを記録して再生するだけでなく、データの内容をエディットすることも可能です。ただし、どのようなエクスクルーシブ・データを受信して、どのように機能するかは、各メーカーが独自に決めて運用されています。

#### ・エクスクルーシブ・データのエディット

エクスクルーシブ・データ・イベントには、そのイベントのデータ容量のみが表示されており、イベントを直接エディットすることはできません。エクスクルーシブ・データをエディットするには、エディットしたいエクスクルーシブ・データ・イベントを選択して[WINDOW]キーを押し、Edit Exclusive Eventウィンドウを表示させます。



各バイトのデータが表示されます。表示は左右カーソルキーにより横スクロールすることができます。

変更したいバイトを選択してDATAホイールで設定します。

エクスクルーシブデータのデータ長を変更する場合は[F2] (F7 EOX)キーを使用します。[F2] (F7 EOX)キーを押すと選択していたバイトに、エクスクルーシブデータの最後を表すF7を入力します。

[F5](SEND)キーを押すと設定中のエクスクルーシブデータを送信します。

エディットが終了したら[F4](CLOSE)キーを押してウィンドウを閉じて下さい。

## イベントのコピー／ペースト

選択したイベントをコピーして、別の場所にペーストすることができます。

- 1 イベント・リストでコピーしたいイベントを選択して下さい。

[SHIFT]キーを押しながら下カーソルキーを押すことで複数のイベントを選択することもできます。

- 2 [F3] (EDIT)キーを押しながら [F4] (COPY)キーを押して下さい。

[F3](EDIT)キーを押すと、キーを押している間[F4]、[F5]キーの表示が(COPY) (PASTE)に変わります。



- 3 Nowフィールドでイベントをペーストしたい時間を設定して下さい。

- 4 [F3] (EDIT)キーを押しながら[F5] (PASTE)キーを押して下さい。

ペーストが実行されます。

## イベントの移動 (MOVE)

選択したイベントを別の場所に移動することができます。コピー&ペーストと違う点は選択したデータが元の場所には残らないということです。

- 1 イベント・リストでコピーしたいイベントを選択して下さい。

[SHIFT]キーを押しながら上下カーソルキーを押すことで複数のイベントを選択することができます。

- 2 [F3] (EDIT)キーを押しながら、[F2] (MOVE)キーを押して下さい。

[F3] (EDIT)キーを押すと、キーを押している間、

[F2]、[F4]、[F5]キーの表示が(MOVE) (COPY) (PASTE)に変わります。



- 2 Move Event ウィンドウが表示されます。



Time = 選択していたイベントの時間(開始位置)が表示されています。

※ このフィールドは表示のみです

Move to : このフィールドにイベントを移動したい時間(開始位置)を設定します。

- 4 設定し終わったら[F5] (DO IT)キーを押して下さい。イベントの移動が実行されます。

## イベントの削除

選択したイベントを削除します。

- 1 イベント・リストで削除したいイベントを選択して下さい。

[SHIFT]キーを押しながら下カーソルキーを押すことで複数のイベントを選択することもできます。

- 2 [F4] (DELETE)キーを押して下さい。

選択していたイベントが削除されます。

※ STEP EDITモード時で

も[Erase] キーを押し、

Eraseウィンドウを開いて

イベントを消去することが

出来ます。詳しくは、「P.14 第3章シーケンサーの機能

(Eraseウィンドウを使って消去する)」をご覧ください。

イベントのコピーや削除を行うと、[OVER DUB]キーが点灯して、ステップ入力が可能な状態になります。ステップエディットについては36ページ「ステップ入力」をお読みください。

ヒント: イベントのコピーや削除を行った後、[UNDO]キーを押すことでエディットする前の状態に戻ることができます。



## イベントの入力(ステップ入力)

STEP EDITモードでは、パッドを叩いたり、外部からMIDI信号を受信すると、そのイベントを現在の時間(Nowフィールドの時間)に記録することができます。Nowフィールドで時間を指定して、イベントを入力したい時間に移動して、イベントをひとつずつ希望の時間に入力して行くことができます。このようなMPC2500が停止状態の時に、ひとつずつイベントを記録していく方法をステップ入力と言います。

- 1 STEP EDITモードで[REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押して下さい。  
[OVER DUB]キーのLEDが点灯して、パッドを叩いてイベントを入力できる状態になります。
- 2 上下カーソルキーでリストを移動するか、Nowフィールドを選んで、イベントを入力したい時間を指定して下さい。
- 3 パッドを叩いて下さい。  
叩いたパッドのイベントが記録されます。
- 4 [STOP]キーを押して下さい。  
[OVER DUB]キーのLEDが消灯してステップ入力を終了します。

### ■ステップ入力のための細かい設定

STEP EDITモードで[WINDOW]キーを押すと、ステップ入力のための設定を行うStep Edit Optionsウィンドウが表示されます。



#### Auto step incrementフィールド

YESを選択すると、ステップ入力時、パッド・イベントやノート・イベントが入力されると、タイミング・コレクトの設定に応じて、自動的にシーケンスが進みます。

#### Duration of recorded notesフィールド

ステップ入力時、パッド(MIDI鍵盤)を押している時間をステップ入力されるイベントに反映させるかどうかを設定します。

#### AS PLAYED

パッド(MIDI鍵盤)を押している時間を反映させます。パッド(MIDI鍵盤)を押すと、自動的にメトロノームが鳴り始めます。メトロノームのカウントを参考にしてキーを押す長さを決めて下さい。パッド(MIDI鍵盤)を放すと、押していた時間がD(デュレイション)フィールドに入力されます。

#### TC VALUE%

実際にパッド(MIDI鍵盤)を押している時間に関係なく、タイミング・コレクトの値に応じて固定の値でD(デュレイション)フィールドに入力されます。

TC VALUE%を選択すると、現在のタイミング・コレクトの値に対して、何パーセントのデュレイションを入力するかを設定するためのフィールドが表示されます。

### ■イベントのインサート

ステップ入力時、パッドやMIDI鍵盤からの情報を記録する他に、インサート機能を使ってイベントを入力していくこともできます。

- 1 イベントを入力したい時間に移動して[F5](INSERT)を押して下さい。  
Insert Eventウィンドウが表示されます。
- 2 Typeフィールドで、入力したいイベントを選択して、[F5](DO IT)キーを押して下さい。  
選択したイベントが入力されます。

ヒント:ステップ入力を行った後、[UNDO]キーを押すことで入力する前の状態に戻ることができます。

## 第6章 グリッド・エディット

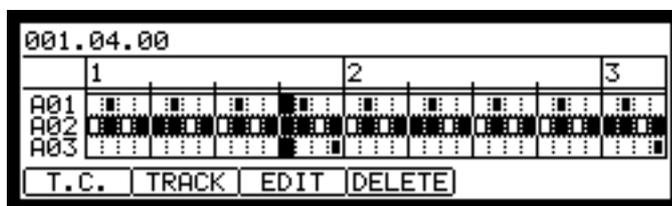
MPC2500はシーケンスのパッド・イベントをエディットしたり入力する方法として、グリッド・エディット(GRID EDIT)モードを用意しています。グリッド・エディットモードでは、画面を縦横の升目に区切ったマトリクス表示のグラフィックエディターを使って、パッド・イベントの入力やエディットが可能です。

### グリッド・エディット(GRID EDIT)について

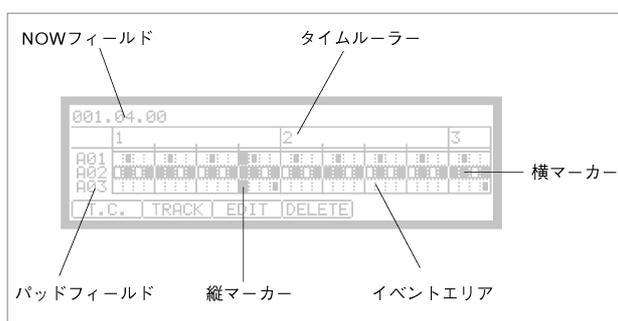
MPC2500の各トラックにはパッドを叩いて録音した演奏情報や、外部MIDIキーボードからのMIDIノート情報がイベントとして記録されています。グリッド・エディットでは、このうちのパッド・イベントのみをマトリクス表示のグラフィック上で入力したり、コピー、消去、移動などのエディットを行うことができます。

グリッド・エディットモードはドラムトラックの入力、編集を行うためのモードで、MIDIトラックには対応していません。選択しているトラックがMIDIトラックの場合でも、ノートナンバーではなくパッドナンバーが表示されます。

グリッド・エディットは [MODE]キーを押して[PAD 15]を押すと表示されるGRID EDITモードで行います。



### 画面の説明



#### Nowフィールド

画面の左上の時間表示がNowフィールドです。Nowフィールドは常にシーケンスの現在位置を表示し、イベント・エリアの縦マーカーと連動しています。設定方法はMAINページのNowフィールドと同じです。

#### タイムルーラー

トラックの時間軸を表わします。数字は小節を表しています。

#### 縦マーカー

現在位置を表示したり、タイムルーラー上の編集範囲を選択するのに使用します。

#### 横マーカー

編集の対象となるパッドナンバーを表わします。

#### パッド・フィールド

現在グリッド・エディット画面で表示しているパッドナンバーを表示します。一度に三つのパッドを表示することができ、パッドを叩くことで表示するパッドを選択できます。

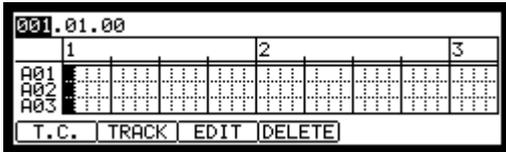
#### イベントエリア

トラックに記録されているパッドイベントがグラフィックに表示されます。

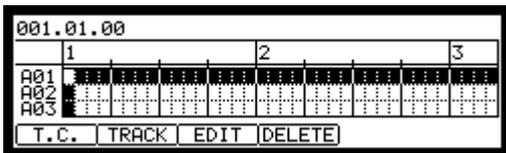
グリッド内にパッドイベントがあるときは[■]で表示されます。升目(グリッド)の細かさは[F1](T.C.)キーを押すと表示されるTiming CorrectウィンドウのNote valueフィールドで設定します。

## ■基本的な操作

## ● イベント・エリアでの操作



カーソルがNowフィールドにあるとき、下カーソルキーを押すとカーソルがイベント・エリアに移動します。イベントエリア内のカーソルは縦マーカーと横マーカーの交差するポイントになり、このカーソルの位置が編集および入力の対象となります。

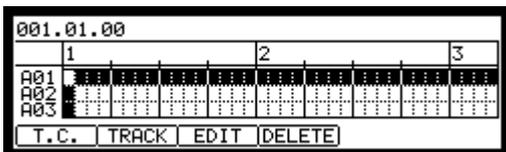


イベント・エリア内はカーソルキーで移動できます。カーソルがイベント・エリアにあるときは、DATAホイールを回すと、縦マーカーが左右に移動し、イベントエリアにシーケンスの全小節が表示しきれない場合は、両端のどちらかまで到達したときにイベント・エリアがタイムルーラーと共に左右にスクロールします。

横マーカーがイベント・エリア上端にあるとき、上カーソルキーを押すと、カーソルはNowフィールドに移動します。

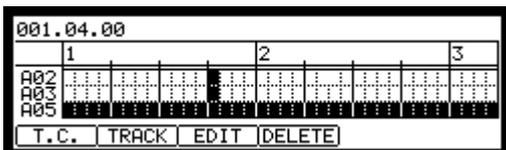
## ● パッドの選択

パッド・フィールド(イベントエリア内画面左端)のパッドは同時に3つまで表示できます。



表示させるパッドを選択するには直接パッドを叩きます。

例えば上の画面の状態状態でPAD A05を叩いた場合、以下の画面に変わります。

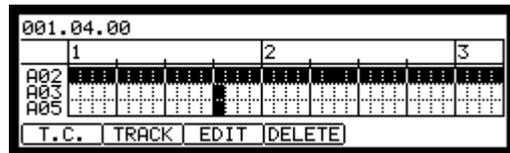


一番下にいたA03のパッドが1つ上がり、その下にA05のパッドが表示されます。

このように選択されたパッドは、新しく選んだものが常に優先されてパッドフィールドの下に表示されていきます。

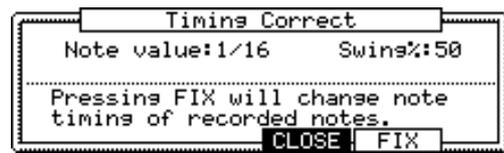
ただし、既にパッドフィールドに表示されている3つの中のどれかのパッドを叩いた場合は、横マーカーがそのパッドを示す行に移動します。

例えば、先程の画面の状態状態でA02のパッドを叩いたとしても以下の画面のように横マーカーがA02の行に移動します。



## ● グリッドとタイミングコレクトの関係

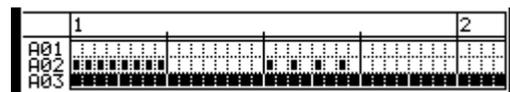
イベントエリア内のグリッドの細かさは、[F1] (T.C.)キーを押して表示されるTiming CorrectウィンドウのNote valueフィールドの設定により変化します。



Note valueの設定を値の大きな方向に変えた場合、例えば、タイミングコレクトの値を1/16に設定すると、一つのグリッドが16分音符に、1/8に設定すると8分音符に、というように表示の細かさが変わります。このように画面上での各グリッドは設定した細かさの音符を表しますが、実際のグリッドは設定した音符の長さを持つ区間を意味します。例えば、タイミングコレクトを1/16に設定した時、一つのグリッドは16分音符の長さを持つ区間と言うこととなります。この区間の中に一つでもパッド・イベントがあるときグリッドには(■)が表示されて、その区間にパッド・イベントが含まれていることを表します。

例えばNote Valueの値を1/32にし、下の画面の様にイベントを入力している場合、

画面1 Note Value : 1/32



Timing CorrectウィンドウのNote Valueの値を1/16に変えて表示した時は以下ようになります。

画面2 Note Value : 1/16



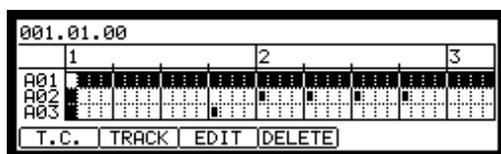
このとき、最初の4つのグリッドは表示の上では一つのグリッドですが、実際は2つのパッド・イベントを含んでいます。

イベントエリアでグリッドを選んで、イベントのコピー、削除、移動などのエディットを行う場合、選択しているグリッドに含まれているすべてのパッド・イベントがエディット対象となります。

注:グリッド表示の細かさを変えるだけの場合はNote value フィールドで設定した後、[F4] (CLOSE)を押して下さい。[F5] (FIX)を押した場合はNote valueの細かさに応じてイベントが整列されてしまいます。

## ● イベントの選択

イベントエリア内にパッドイベントがあるときは、升目(グリッド)の中に■マークのグラフィックで表示されます。

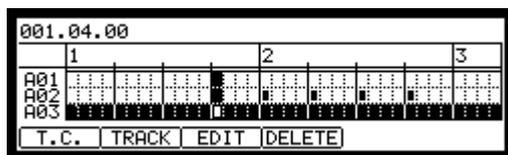


パッドイベントを選択するにはカーソル(縦マーカーと横マーカーの交差するポイント)をそのイベントの位置まで移動します。

例えば、上の画面で、1小節目の4拍目の頭にあるパッドA03のイベントを選択したいとします。

カーソルキーの右キーを何度か押して(もしくはDATAホイールを時計方向に回して)4拍目の頭にカーソルを移動して下さい。縦マーカーが移動してNowフィールドの表示が001.04.00になったら、次はカーソルキーの下キーを押してパッドA03の行まで移動させてください。

以下のような画面になります。



カーソルの位置が白黒反転されています。この状態がイベントを選択している状態になります。

イベント・エリアでは[SHIFT]キーを押しながらカーソルキーを押すことで、複数のパッドや時間範囲同時に選択することができます。

イベントエリア内にカーソルがある時に[WINDOW]キーを押すとEventウィンドウが表示されます。

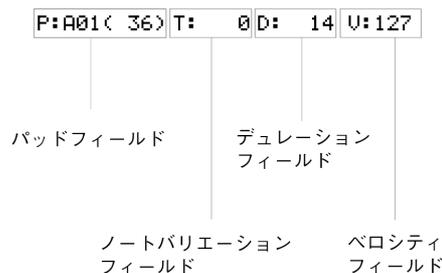


ここでは、選択しているグリッド内のパッドイベントがリスト表示されます。複数のグリッドを選択している場合も、全てのパッドイベントが表示されます。



## Tickフィールド(画面左端)

イベントのTickの値です。エディットは出来ません。



## P (パッド)フィールド

パッドナンバーを設定します。

## ノートバリエーション・フィールド

前の図ではTと表示されている部分がノートバリエーション・フィールドです。ここではノートバリエーションの種類を設定します。

- T ..... チューン(音程)
- F ..... フィルター
- L ..... レイヤー
- A ..... アタックタイム
- D ..... デイケイタイム

## ノートバリエーションについて

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

## ノートバリエーション・バリュー・フィールド

ノートバリエーション・フィールドの右に表示されている、数値を設定するフィールドです。ノートバリエーションの値を設定します。

## D (デュレイション)フィールド

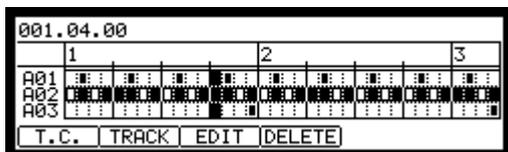
パッドを押している時間(音符の長さ)を設定します。

## V (ベロシティ)フィールド

パッドの強弱を設定します。

## グリッドモードでのエディット

グリッドモードでもSTEPモードと同様にパッドイベントをエディットする事が出来ます。



### [F1] (T.C.)キー

MAINページの[F1] (T.C.)キーと同じ、タイミング修正の値を設定するためのキーです。

詳しくは15ページの「タイミング修正」をお読み下さい。

### [F2] (TRACK)キー

キーを押すと、キーを押している間、トラックを変更するためのウィンドウが表示されます。MAINページへ戻ることなくトラックを選択することができます。

### [F3] (EDIT)キー

[F3] (EDIT)キーを押すと、キーを押している間、[F2]、[F4]、[F5]キーの表示が(MOVE) (COPY) (PASTE)に変わります。



### [F4] (DELETE)キー

選択した範囲のイベント削除します。

## イベントのコピー (COPY) / イベントのペースト (PASTE)

選択したイベントをコピーして、別の場所にペーストすることができます。

- 1 イベント・エリアでコピーしたいグリッドや範囲を選択して下さい。

[SHIFT]キーを押しながら上下カーソルキーを押すことで複数のパッドを、[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すかDATAホイールを回すことで時間の範囲を選択することができます。

- 2 [F3] (EDIT)キーを押しながら、[F4] (COPY)キーを押して下さい。

[F3] (EDIT)キーを押すと、キーを押している間、[F2]、[F4]、[F5]キーの表示が(MOVE) (COPY) (PASTE)に変わります。



- 3 目的の時間位置までカーソル(縦マーカと横マーカの交差点)を持ってくるか、Nowフィールドでイベントをペーストしたい時間を設定して下さい。

- 4 [F3] (EDIT)キーを押しながら[F5] (PASTE)キーを押して下さい。

ペーストが実行されます。

## イベントの移動 (MOVE)

選択したイベントを別の場所に移動することができます。コピー&ペーストと違う点は選択したデータが元の場所には残らないということです。

- 1 イベント・エリアでコピーしたいグリッドや範囲を選択して下さい。

[SHIFT]キーを押しながら上下カーソルキーを押すことで複数のパッドを、[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すかDATAホイールを回すことで時間の範囲を選択することができます。

- 2 [F3] (EDIT)キーを押しながら、[F2] (MOVE)キーを押して下さい。

[F3] (EDIT)キーを押すと、キーを押している間、[F2]、[F4]、[F5]キーの表示が(MOVE) (COPY) (PASTE)に変わります。



- 2 Move Event ウィンドウが表示されます。



Time = 選択していたイベントの時間(開始位置)が表示されています。

※ このフィールドは表示のみです

Move to : このフィールドにイベントを移動したい時間(開始位置)を設定します。

- 4 設定し終わったら[F5] (DO IT)キーを押して下さい。イベントの移動が実行されます。

## イベントの削除

選択したイベントを削除します。

- 1 イベント・エリアで削除したいグリッドや範囲を選択して下さい。

[SHIFT]キーを押しながら上下カーソルキーを押すことで複数のパッドを、[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すかDATAホイールを回すことで時間の範囲を選択することができます。

- 2 [F4] (DELETE)キーを押して下さい。

選択していたイベントが削除されます。

※ GRID EDITモード時

でも [Erase] キーを押し、Eraseウィンドウを開いてイベントを消去することが

出来ます。詳しくは、「P.14 第3章シーケンサーの機能 (Eraseウィンドウを使って消去する)」をご覧ください。



## イベントの入力

### ■ステップ入力

GRID EDITモードでは、パッドを叩いたり、外部からMIDI信号を受信すると、そのイベントを現在の時間 (Nowフィールドの時間) に記録することができます。Nowフィールドで時間を指定して、イベントを入力したい時間に移動して、イベントをひとつずつ希望の時間に入力して行くことができます。このようなMPC2500が停止状態の時に、ひとつずつイベントを記録していく方法をステップ入力と言います。

- 1 GRID EDITモードで[REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押して下さい。

[OVER DUB]キーのLEDが点灯して、パッドを叩いてイベントを入力できる状態になります。

- 2 カーソルキーでカーソル(縦マーカーと横マーカーの交差点)をイベントエリア内の入力したい時間に移動します。

もしくはNowフィールドにカーソルを移動しイベントを入力したい時間を指定して下さい。

- 3 パッドを叩いて下さい。

叩いたパッドのイベントが記録され、自動的に次のグリッド位置に移動します。

この設定はStepEditウィンドウの中のAuto Step Incrementの設定をOFFにすることで解除できます。後述のP.41「ステップ入力のための細かい設定」を参照下さい。

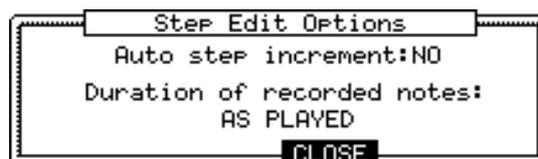
離れた時間(位置)に入力したい場合はテンキーかDATAホイールでカーソルを移動しパッドを入力してください。

- 4 [STOP]キーを押して下さい。

[OVER DUB]キーのLEDが消灯してステップ入力を終了します。

### ■ステップ入力のための細かい設定

Nowフィールドで[WINDOW]キーを押すと、ステップ入力のための設定を行うStep Edit Optionsウィンドウが表示されます。



#### Auto step incrementフィールド

YESを選択すると、ステップ入力時、パッド・イベントやノート・イベントが入力されると、タイミング・コレクトの設定に応じて、自動的にシーケンスが進みます。

#### Duration of recorded notesフィールド

ステップ入力時、パッド(MIDI鍵盤)を押している時間をステップ入力されるイベントに反映させるかどうかを設定します。

#### AS PLAYED

パッド(MIDI鍵盤)を押している時間を反映させます。パッド(MIDI鍵盤)を押すと、自動的にメトロノームが鳴り始めます。メトロノームのカウントを参考にしてキーを押す長さを決めて下さい。パッド(MIDI鍵盤)を放すと、押していた時間がD(デュレーション)フィールドに入力されます。

#### TC VALUE%

実際にパッド(MIDI鍵盤)を押している時間に関係なく、タイミング・コレクトの値に応じて固定の値でD(デュレーション)フィールドに入力されます。

TC VALUE%を選択すると、現在のタイミング・コレクトの値に対して、何パーセントのデュレーションを入力するかを設定するためのフィールドが表示されます。

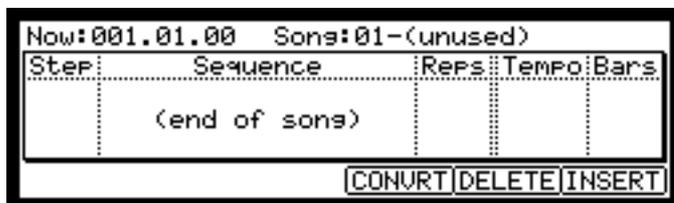
### ■リアルタイム入力

GRID EDITモードでも[REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY]キーを押すことでシーケンスのリアルタイム入力ができます。

※ グリッド表示にリアルタイム入力したイベントが反映されるのは、[STOP]キーを押して録音を停止してからです。

# 第7章 ソング・モード

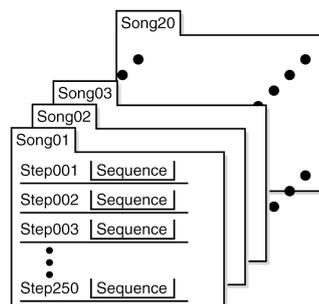
SONGモードではシーケンスを指定した順番で、連続して再生することができます。短いシーケンスを組み合わせると一つの曲を作り上げていく場合、SONGモードを使うと、曲の構成を確認しながら素早く曲を完成させることができます。SONGモードで演奏を録音することはできませんが、SONGモードで作成した曲を、一つの長いシーケンスに変換することで、通常のシーケンスと同様に録音／編集ができるようになります。



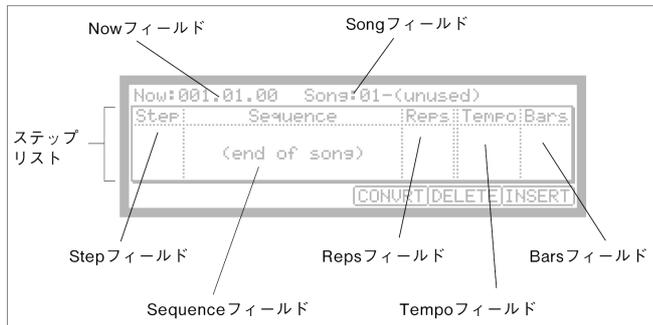
## ソングの構成

MPC2500では最大20個のソングを扱うことができます。各ソングには250のステップがあり、リスト表示されているステップに、シーケンスを割り当てることでソングを作成していきます。各ステップには、シーケンスを割り当てることのできる他に、シーケンスを繰り返して再生する回数を設定することができます。

ソングの作成は[MODE]キーを押して[PAD 16]を押すと表示されるSONGモードで行います。



## 画面の説明



### ステップ・リスト

NowフィールドとSongフィールドの下に表示されている、ステップにシーケンスを割り当てるためのリストをステップ・リストと呼びます。NowフィールドかSongフィールドを選択している状態で下カーソルキーを押すと、カーソルがステップ・リストに移動します。たくさんのステップにシーケンスが割り当てられている時は、上下カーソルキーによりリストがスクロールします。ステップ・リストのStepフィールドで左カーソルキーを押すと、カーソルがNowフィールドに移動します。

### Stepフィールド

ステップ番号を表示します。DATAホイールを回すとリストがスクロールします。

### Sequenceフィールド

シーケンスを割り当てるためのフィールドです。

### Nowフィールド

画面の左上の時間表示がNowフィールドです。Nowフィールドはソングの現在位置を表示します。操作方法はMAINページのNowフィールドと同じです。

### Songフィールド

ソング番号を選択するフィールドで、ソング番号の右側にはソング名が表示されます。使用していないソングは(unused)と表示されます。

### Repsフィールド

シーケンスを繰り返す回数を設定します。

### Tempoフィールド

選択したシーケンスのテンポを表示します。ここでシーケンスのテンポを変更することもできますが、もし、他のステップでも同じシーケンスが使われていると、そのシーケンスのテンポも変更されます。

### Barsフィールド

選択したシーケンスの小節数を表示します。このフィールドは表示のみで、ここで小節数を変更することはできません。

## ソングの作成

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 16] (SONG)を押して下さい。SONGページが表示されます。
- 2 Songフィールドで名前が(unused)となっているソングを選択して下さい。
- 3 カーソルを(end of song)に移動して、DATAホイールで最初に再生したいシーケンスを選択して下さい。  
DATAホイールを回すと新規のステップが作成され、シーケンスが選択できます。この時点で新規にソングが作成され、ソング名が(unused)からSong##(##はソングナンバー)に変わります。
- 4 Repsフィールドでシーケンスを繰り返す回数を設定して下さい。  
ここで設定した回数だけ繰り返して再生した後、次のステップの再生に移ります。  
**1~99** 指定した回数だけ繰り返して再生します。  
**HOLD** [F4](SUDDEN)または[F6](NEXT)キーを押すまで繰り返し再生を続けます。  
Repsフィールドを0に設定すると、一つ前のステップまでで再生が終了し、そのステップは再生されません。
- 5 下カーソルキーを押して(end of song)フィールドを選択して、次に再生したいシーケンスを選択して下さい。  
  
3と4の操作を繰り返して、再生したいシーケンスを順番に並べます。
- 6 [PLAY START]キーを押して下さい。  
並べたシーケンスが順番に再生されます。

## ■ステップの削除

途中のステップを削除します。

- 1 削除したいステップを選択して下さい。  
ステップ・リストで、上下カーソルキーを使って選択します。
- 2 [F5] (DELETE)キーを押して下さい。  
選択したステップが削除され、以降のステップが前に詰まります。

## ■ステップの挿入

ソングの途中にステップを挿入します。

- 1 ステップ・リストで新規のステップを挿入したいステップを選択して下さい。  
選択したステップの直前に挿入されます。
- 2 [F6] (INSERT)キーを押して下さい。  
選択したステップの直前に、選択したステップと同じ内容のステップが挿入されます。

## ソングの再生

作成したソングは[PLAY START]キーを押すことで再生することができます。ソングを途中から再生したいときは、カーソルで再生したい途中のステップを選択して、[PLAY]キーを押して下さい。

ソング再生中、ファンクション・キーの表示が次のように変わります。



### [F4] (SUDDEN)キー

ソングを再生中にこのキーを押すと、シーケンスの途中でも、直ちに次のステップに進みます。

### [F6] (NEXT)キー

ソング再生中にこのキーを押すと、Repsフィールドで設定している繰り返し回数にかかわらず、再生中のシーケンスを最後まで再生したら、次のステップに進みます。

ヒント: RepsフィールドでHOLDが選択されているステップは、[F4] (SUDDEN)キーまたは[F6] (NEXT)キーを押すまでは、次のステップに進みません。

## ソング機能の詳しい説明

### ■ソングの名前を変更する

- 1 SONGモードのSongフィールドで、名前を変更したいソングを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。  
Songウィンドウが表示されます。
- 3 Song nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。  
ウィンドウが閉じてSONGモードに戻ります。

### ■ソングのコピー

選択したソングを別のソングにコピーします。

- 1 SONGモードのSongフィールドで、コピーしたいソングを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。  
Songウィンドウが表示されます。
- 3 [F5] (COPY)キーを押します。  
Copy Songウィンドウが表示されます。
- 4 Songフィールド(下)でコピー先となるソングを選択して下さい。
- 5 [F3] (DO IT)キーを押して下さい。  
コピーが実行されます。  
コピーを取りやめたい時は[F3] (DO IT)キーのかわりに[F4] (CANCEL)キーを押します。

### ■ソングの削除

選択したソングを本体メモリーから削除します。

- 1 SONGモードのSongフィールドで、削除したいソングを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。  
Songウィンドウが表示されます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Songウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT) キーを押して下さい。  
選択したソングが削除され、ソング名が(unused)になります。

### ■すべてのソングの削除

本体メモリー内のすべてのソングデータをまとめて削除します。

- 1 SONGモードのSongフィールドで、[WINDOW] キーを押します。  
Songウィンドウが表示されます。
- 2 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Songウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (ALL SG)キーを押して下さい。  
Delete ALL Songsウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
すべてのソングが(unused)になります。

### ■シーケンスのテンポをそろえる

各シーケンスには、それぞれ個別にテンポが設定されています。ソング機能を使って曲を作成する場合、それぞれのシーケンスのテンポを同じ値にそろえることができます。この機能を使うと、ソングで使用しているシーケンスのテンポを一括して同じテンポに変更することができます。

- 1 ステップ・リストのTempoフィールドで [WINDOW]キーを押して下さい。  
Tempo Changeウィンドウが表示されます。
- 2 [F5] (FIX)キーを押して下さい。  
Fix Tempoウィンドウが表示されます。
- 3 Fix tempoフィールドで、変更したいテンポを設定して下さい。
- 4 [F3] (DO IT)キーを押して下さい。  
ソングで使用されているシーケンスのテンポが、Fix tempoフィールドで設定したテンポに設定されます。

### ■シーケンスに設定されているテンポ・チェンジを無視する

シーケンス内で設定されている、テンポ・チェンジの設定を使用するかどうかを設定します。

- 1 ステップ・リストのTempoフィールドで [WINDOW]キーを押して下さい。

Tempo Changeウィンドウが表示されます。

- 2 Ignore tempo change events in sequence フィールドを設定して下さい。

NO シーケンスで設定されているテンポ・チェンジ機能を有効にします。

YES シーケンス内のテンポ・チェンジ情報を無視します。

- 3 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

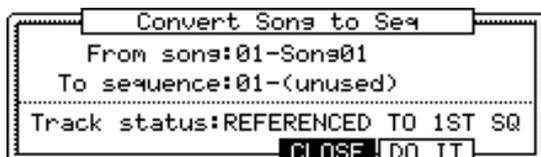
ウィンドウが閉じます。

### ■ソングをシーケンスにコンバートする

作成したソングを、一つの長いシーケンスにコンバートします。コンバートされたシーケンスはMAINモードで通常のシーケンスと同じように録音やオーバーダブを行うことができます。またSTEP EDITモードやSEQ EDITモードでシーケンスをエディットすることも可能です。

- 1 SONGモードで [F4] (CONVRT) キーを押して下さい。

Convert Song to Seqウィンドウが表示されます。



- 2 From songフィールドでコンバートするソングを選択して下さい。
- 3 To seqフィールドでコンバート先となるシーケンスを選択して下さい。
- 4 Track statusフィールドで、変換後のシーケンスがどのようになるかを選択します。

#### 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。

#### MUTE TRACKS IGNORED

各シーケンスのミュートされているトラックは変換されません。

#### 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のトラックデータ  
→ トラック1 ~ 16にミックスされます。

MIDIチャンネル1B ~ 16Bのトラックデータ  
→ トラック17 ~ 32にミックスされます。

MIDIチャンネル1C ~ 16Cのトラックデータ  
→ トラック33 ~ 48にミックスされます。

MIDIチャンネル1D ~ 16Dのトラックデータ  
→ トラック49 ~ 64にミックスされます。

ヒント: MIDIチャンネルがOFFに設定されているトラックのデータは変換されません。内部音源を鳴らすために使っているトラックも変換したい場合は、一時的にそのトラックに、使用していないMIDIチャンネルを設定しておくことで、内部音源を鳴らすために使っているトラックも変換できるようになります。

- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

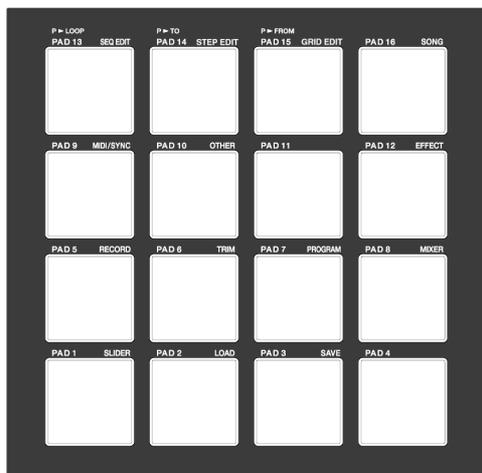
ソングがシーケンスにコンバートされます。

#### ソングコンバート時の注意

(REFERENCED TO 1ST SQ / MUTE TRACKS IGNORED選択時の注意点)

ソングがコンバートされる時、作成されるシーケンスの各トラックのトラック・タイプ、MIDIチャンネルの設定、プログラムの選択など、トラック固有の設定は、ステップ1に割り当てられているシーケンスのトラックの設定に準じます。もし、ステップ1のシーケンスと途中のステップのシーケンスのトラックの設定が違っていると、正しくコンバートできない場合があります。これを防ぐために、事前に各シーケンスのトラックの設定や順番をそろえておくことをお勧めします。トラックの順番を変える方法は30ページ「トラックの順番を変える」をお読み下さい。

# 第8章 パッドの機能



MPC2500には16個のドラムパッドが装備されています。パッドには単に叩いて音を出す以外にも、いろいろな便利な機能があります。ここではパッドのさまざまな機能について説明します。

## パッドで演奏する

録音したりメモリーカードから読み込まれた音は、パッドに割り当てることで演奏できるようになります。ここではパッドで演奏を行う際の便利な機能について説明します。

### ■パッド・バンクの切り替え

MPC2500に実際に装備されているパッドは16個ですが、4つのパッド・バンクを切り替えて使うことで、64個のサンプルを演奏することができます。

AからDのパッド・バンクのうち、現在選択されているパッド・バンクのLEDが点灯しています。[PAD BANK]キーを押すとパッド・バンクを切り替えることができます。

### ■フルレベル機能 (FULL LEVELキー)

MPC2500のパッドは、叩く強さに応じて音に強弱をつけられるようになっていますが、[FULL LEVEL]キーを押すと、叩く強さにかかわらず、常に最大の強さでパッドを叩いたようにサンプルが再生されます。

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

もう一度[FULL LEVEL]キーを押すとオフになります。

### ■16レベル機能 (16LEVELSキー)

選択したパッドの選択したパラメーターを、16個のパッドを使って16段階で演奏することができます。

- 1 16段階で演奏したいパッドを叩いて下さい。
- 2 [16 LEVELS] キーを押して下さい。

Assign 16 Levelsウィンドウが表示されます。

Padフィールドには手順1で選択したパッドが表示されています。

- 3 Typeフィールドで16段階で演奏したいパラメーターのタイプを選択して下さい。

選択できるパラメーターには以下のようなものがあります。

**VELOCITY** ベロシティを16段階で演奏します。

**TUNE** ピッチを半音単位で16段階で演奏します。

**FILTER** フィルターのカットオフの値を16段階で演奏します。

**LAYER** レイヤーの値を16段階で演奏できます。

**DECAY** デイケイの値を16段階で演奏できます。

**ATTACK** アタックの値を16段階で演奏できます。

TUNE選択時は、Original key padフィールドが表示されます。このフィールドでは、どのパッドを叩いた時に元のパッドの音程が鳴るかを設定することができます。

- 4 [F5] (TurnON)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じ、[16 LEVELS]キーのLEDが点灯して、16段階で演奏できる状態になります。

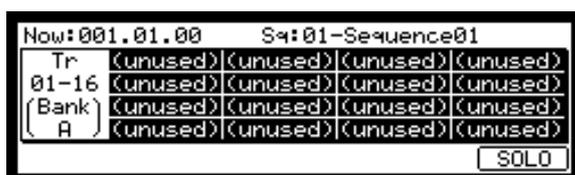
[16 LEVELS]キーを押すとLEDが消灯して、16レベル機能がオフになります。

ヒント: TypeフィールドでVELOCITYを選択した場合は、パッド・イベントのベロシティ値が16段階で演奏されますが、VELOCITY以外を選んだ場合は、ノートバリエーションの値が16段階で演奏されます。ノートバリエーション情報は、パッドのサンプルを再生する際に、特定のパラメーターの値を置き換える働きを持っています。たとえば、TypeフィールドでTUNEを選んだ場合、パッドを叩くとパッド・イベントとともにチューンのノートバリエーションの情報がサンプラー・セクションに送られて、叩いたパッドに応じて、チューンの値を置き換えます。シーケンス録音時、ノートバリエーション情報はノート・イベントとともに記録され、シーケンスを再生すると録音した時の演奏を再現することができます。ノートバリエーション情報は、Q-Linkスライダー機能でも使用されます。

## パッドでトラック・ミュートを設定する

シーケンスを再生中にパッドを叩いて、リアルタイムで再生するトラックを切り替えることができます。あらかじめ、各トラックにいろいろなパートの演奏を記録しておき、シーケンスを再生しながらパッドでトラックを切り替えて曲を組み立てて行くようなライブパフォーマンスに最適な機能です。

[TRACK MUTE]キーを押すと、トラック・ミュート・ページが表示されます。



### Nowフィールド

MAINページのNowフィールドと同じように、シーケンスの現在時間を表示します。

### Sqフィールド

MAINページのSqフィールドと同じように、シーケンスを選択します。

### トラック・リスト

NowフィールドとSqフィールドの下にトラック・リストが表示されます。

トラック・リストにはトラック名の最初の8文字が表示されます。表示の順番は、パッドの順番に対応しており、左下がトラック1、右上がトラック16になります。一度に表示できるトラックは16個のみですが、パッド・バンクを切り替えることで、1～64のトラックを表示することができます。

現在トラック・ミュートがオフに設定されているトラックは、反転表示されています。

### ● 操作

トラック・ミュート・ページが表示されている時、パッドを叩くとパッドの音は再生されずに、該当するトラックのトラック・ミュートが切り替わります。

## ■ ソロ機能

ソロ機能を使うと、選択したトラックだけを再生することができます。

### 1 [F6] (SOLO)キーを押しながら、再生したいトラックに該当するパッドを叩いて下さい。

[F6](SOLO)キーが反転表示になり、選択したトラック以外はミュートされて、選択したトラックのみ再生されます。この時、パッドを叩くことで、再生するトラックを変更できます。

### 2 [F6] (SOLO)キーを押すとソロ機能が解除になります。

## ■ ソロ機能の状態ですらトラック・ミュートを設定する

ソロ機能は一時的にトラック・ミュートの状態を切り替える機能で、ソロ機能をオフにすると各トラックのトラック・ミュートの設定は、ソロ機能を使う前の状態に戻りますが、ソロ機能がオンの状態のトラック・ミュートの設定のままソロ機能をオフにすることもできます。この機能を使うと、たくさんのトラックが再生されて、曲が盛り上がっている状態から、シンプルなりズムのみの再生に切り替えて、またそこに徐々にトラックを加えていく、といった演奏が可能です。

### ● 操作

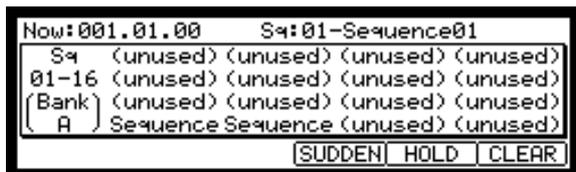
ソロ機能がオンの時、[SHIFT]キーを押しながら[F6] (SOLO)キーを押して下さい。

ソロ機能が解除になると同時に、ソロ機能を使っていたトラックのトラック・ミュートがオフに設定され、それ以外のすべてのトラックのトラック・ミュートはオンに設定されます。

## パッドで再生するシーケンスを選択する

パッドを叩くことで、次に再生するシーケンスを選択することができます。ライブなどで曲の構成がリアルタイムに変わっていくような場合に便利です。また、短いシーケンスをつなげて一つの曲を作っていく場合に、シーケンス同士のつながりを確認するのも便利です。

[NEXT SEQ]キーを押すと、ネクスト・シーケンス・ページが表示されます。



### Nowフィールド

MAINページのNowフィールドと同じように、シーケンスの現在時間を表示します。

### Sqフィールド

MAINページのSqフィールドと同じように、シーケンスを選択します。

### シーケンス・リスト

NowフィールドとSqフィールドの下にシーケンス・リストが表示されます。

シーケンス・リストにはシーケンス名の最初の8文字が表示されます。表示の順番は、パッドの順番に対応しており、左下がシーケンス1、右上がシーケンス16になります。一度に表示できるシーケンスは16個のみですが、パッド・バンクを切り替えることで、1~64のシーケンスを表示することができます。

※ 65~99のシーケンスはパッドで選択することはできませんが、Sqフィールドでは選択できます。

### - 操作 -

- 1 Sqフィールドで、一番最初に再生するシーケンスを選択して下さい。
- 2 シーケンスの再生を始めて下さい。
- 3 次に再生したいシーケンスをパッドで選択して下さい。

シーケンス・リストの下側に選択したシーケンスの番号と名前が表示されます。現在再生しているシーケンスを最後まで再生すると、次のシーケンスに切り替わります。

ヒント: 現在再生しているシーケンスが終了するまでは、パッドを叩いて次に再生するシーケンスを変更することができません。

ヒント: 次に再生するシーケンスが選ばれていない時は、現在再生中のシーケンスを繰り返し再生します。

ヒント: [F6] (CLEAR)キーを押すと、シーケンス・リストの下に表示されている、次に再生されるシーケンスの選択を取り消すことができます。

### SUDDENキー

通常、シーケンスが次のシーケンスに切り替わるのは、現在再生中のシーケンスを最後まで再生してからですが、[F4] (SUDDEN)キーを押すとシーケンスの途中でも、次のシーケンスに切り替えることができます。たとえばライブの時、何かのきっかけで次のフレーズに進まなければならない時などに便利です。

パッドで次に再生したいシーケンスを選択した後、[F4] (SUDDEN)キーを押して下さい。

キーを押した時点で次のシーケンスに切り替わります。

ヒント: [F4] (SUDDEN)キーを押しながらパッドを叩くと、パッドを叩いた時点で、選択したシーケンスに切り替わります。

### HOLDキー

通常、次に再生するシーケンスが選択されていると、現在再生中のシーケンスを最後まで再生すると、次のシーケンスに切り替わります。[F5] (HOLD)キーを使うと、[F5] (HOLD)キーを押すまで、次のシーケンスに切り替わらないようにすることができます。たとえばライブの時、観客の反応を見ながらフレーズを変えるタイミングを決めたい場合に便利です。

パッドで次に再生したいシーケンスを選択した後、[F5] (HOLD)キーを押して下さい。

キーが反転表示になり、現在再生中のシーケンスを最後まで再生しても、次のシーケンスに切り替わらずに、現在のシーケンスを繰り返し再生します。

## 第9章 Q-Linkを使う

Q-Linkスライダー／ノブを使うと、パッドのフィルターやチューンなどの値を、スライダー／ノブでコントロールすることができます。Q-Linkで音色をコントロールする方法にはノートオン (NOTE ON) とリアルタイム (REALTIME) の2種類あり、状況によって使い分けすることができます。NOTE ONを選択した場合は、パッドを叩いた(ノートオンした)時点でのQ-Linkスライダー／ノブの位置に応じて発音して、発音中にスライダー／ノブを動かしても音は変わりません。REALTIMEを選択した場合は発音中のパッドの音にも変化を付けることができます。

ここではQ-Linkスライダー／ノブの設定方法について説明します。Q-Linkの設定は、[MODE]キーを押して[PAD 1] (SLIDER)を押すと表示されるSLIDERモードで行います。SLIDERモードには、[F1] (Q1)から[F4] (Q4)までの4つのページがあり、Q-Link1から4の設定を別々に行うことができます。

### ノブとスライダーの設定



- 1 Assign padフィールドでQ-Linkを割り当てるパッドを選択して下さい。

パッドを叩いて直接選択することもできます。Q-Linkの効果は選択したパッドにのみ有効となります。Q-Link機能を使わない場合は、DATAホイールを左に回してOFFを選択して下さい。

- 2 Changeフィールドでパッドの音をコントロールする方法を選択します。

**NOTE ON** パッドを叩いた時点でのスライダー／ノブの位置に応じて音が変わります。発音中にスライダー／ノブを動かしても音は変わりません。スライダー／ノブの情報はノートバリエーションの値としてサンプラー・セクションに送られます。ノートバリエーション情報はパッド・イベントに含まれていて、パッドのサンプルを再生する際に特定のパラメーターの値をスライダーの位置情報に置き換える働きを持っています。たとえば、パラメーターとし

てTUNEを選んだ場合、スライダーを動かすと、チューンのノートバリエーション情報がパッドに送られ、サンプルのチューンを変更します。

**REAL TIME** 発音中の音に対しても変化を付けることができます。REALTIME選択時はスライダー／ノブの情報はノートバリエーションとしてではなく独立したQ-Linkイベントとしてトラックに記録されます。

- 3 Parameterフィールドで、変化させたいものを設定して下さい。

#### ・ChangeフィールドでREALTIMEを選択時

TUNE	サンプルのピッチをコントロールします。
LEVEL	パッドに割り当てられているサンプルの音量をコントロールします。
CUTOFF1+2	フィルター1と2のカットオフ周波数を同時にコントロールします。
CUTOFF1	フィルター1のカットオフ周波数をコントロールします。
CUTOFF2	フィルター2のカットオフ周波数をコントロールします。
RES01+2	フィルター1と2のレゾナンスを同時にコントロールします。
RES01	フィルター1のレゾナンスをコントロールします。
RES02	フィルター2のレゾナンスをコントロールします。
PAN	サンプルのパンニング(定位)をコントロールします。

#### ・ChangeフィールドでNOTE ONを選択時

TUNE	サンプルのピッチをコントロールします。
FILTER	フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。
LAYER	レイヤーを切り替えます。
ATTACK	Amp Envelopeのアタックタイムをコントロールします。
DECAY	Amp Envelopeのディケイタイムのコントロールとレイヤーの切り替えを行います。

- 4 High rangeフィールドとLow rangeフィールドで、パラメーターが変化する上限と下限を設定して下さい。

コントロールされるパラメーターの値は、ここで設定した範囲で変化します。設定値はParameterフィールドで選択しているパラメーターの種類によって変わります。

#### TUNE (-120 ~ +120)

10を半音としてサンプルのピッチをコントロールします。

#### LEVEL (0 ~ 100)

サンプルのレベルをコントロールします。

#### CUTOFF1+2/CUTOFF1/CUTOFF2 (-50 ~ +50)

現在設定されているフィルターのカットオフ周波数をオフセットします。プログラムモードで設定した値を0として考えます。

#### RESO1+2/RESO1/RESO2 (-50 ~ +50)

現在設定されているフィルターのレゾナンスをオフセットします。プログラムモードで設定した値を0として考えます。

#### LAYER (0 ~ 127)

ベロシティのかわりにこの値でレイヤーを切り替えます。

#### ATTACK (0 ~ 100)

エンベロープのアタック・タイムをこの値に置き換えます。

#### DECAY (0 ~ 100)

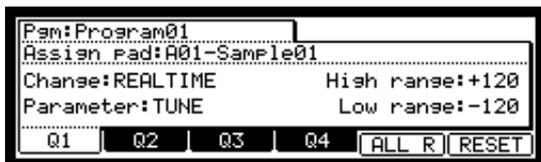
エンベロープのディケイ・タイムをこの値に置き換えます。

注意：REAL TIMEでLEVELやPANを使う場合、使用している音色によってノイズが出る場合があります。

### ■Q-Linkの値をリセットする

スライダーやノブを動かすことで変化したQ-Linkパラメーターをリセットする(初期値に戻す)ことができます。

例えば、Q-LinkをREAL TIMEに設定してTUNEをコントロールする場合、一端Q-Linkスライダーを動かしてサンプルの音程を変化させると、以後もそのサンプルの音程は変化した値のままになります。[F5] (ALL R)、[F6] (RESET)キーを使うと、変化した値をもとの値に戻すことができます。



#### [F5] (ALL R)キー

Q-LinkのREAL TIMEで変化したパラメーターを初期値に戻します。

#### [F6] (RESET)

現在表示しているQ-Linkページのパラメーターのみを初期値に戻します。

## スライダーとノブの値をシーケンスに録音する

シーケンス録音中にQ-Linkスライダー/ノブを使用すると、スライダー/ノブの値をトラックに記録することができます。

ChangeフィールドでNOTE ON選択を選択している場合は、スライダー/ノブの値がパッド・イベントのノートバリエーション情報としてパッド・イベントと一緒にトラックに記録されます。

ChangeフィールドでREALTIMEを選択している場合は、スライダー/ノブの値がQ-Linkイベントとしてパッド・イベントとは独立して記録されます。

## AFTERキーの動作

ノートバリエーション情報が録音されているシーケンスを再生する時に、Q-Linkスライダー/ノブを動かした場合の動作を設定します。

[AFTER]キーの動作は、スライダー/ノブにNOTE ONが選ばれている場合と、REALTIMEが選ばれている場合で違います。

### NOTE ONの場合

[AFTER]キーがオフの(キーのLEDが消灯している)状態で、ノートバリエーションが記録されているシーケンスを再生中にQ-Linkスライダー/ノブを動かしても、記録されているパッドのノートバリエーションはそのまま再生されます。この時パッドを叩くと、新しく叩いたパッドには、Q-Linkスライダー/ノブの効果があります。

[AFTER]キーがオンの(キーのLEDが点灯している)状態で、ノートバリエーションが記録されているシーケンスを再生すると、現在のQ-Linkスライダー/ノブの位置にノートバリエーションの値が置き換えられます。

### REALTIMEの場合

[AFTER]キーがオフの(キーのLEDが消灯している)状態で、Q-Linkイベントが記録されているシーケンスを再生中にQ-Linkスライダー/ノブを動かすと、記録されているパッドの音も変化します。

[AFTER]キーがオンの(キーのLEDが点灯している)にすると、記録されているQ-Linkイベントは無視されて、現在のQ-Linkスライダー/ノブの値で発音します。

また、シーケンスの録音中、[AFTER]キーがオフの状態でQ-Linkスライダー/ノブを動かした場合は、現在記録されているQ-Linkイベントに新しいQ-Linkイベントが追加して記録されます。シーケンスの録音中、[AFTER]キーをオンにした場合は、トラックに記録されているQ-Linkイベントを消去しながら新しいQ-Linkイベントを記録します。

## Q-Linkスライダー／ノブのその他の使い方

Q-Linkスライダーやノブはリアルタイム・コントローラーとしての役割以外に、各モードによって様々な機能を持ちます。

### ■MIXERモードでの機能

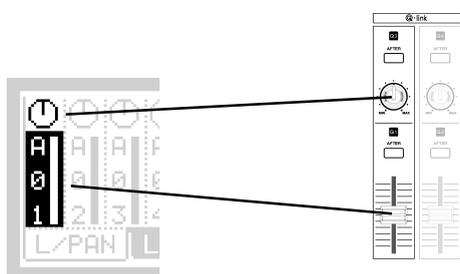
MIXERモードの「L/PANページ」では、以下のような働きをします。

#### Q1スライダー

選択しているパッドのレベルをコントロールできます。

#### Q3ノブ

選択しているパッドのパンをコントロールできます。



### ■TRIMモードでの機能

TRIMモードの「TRIMページ」と「LOOPページ」では、[AFTER]キーを押しながらスライダーを動かすことによって以下のような働きをします。

#### [AFTER]キー + Q1スライダー

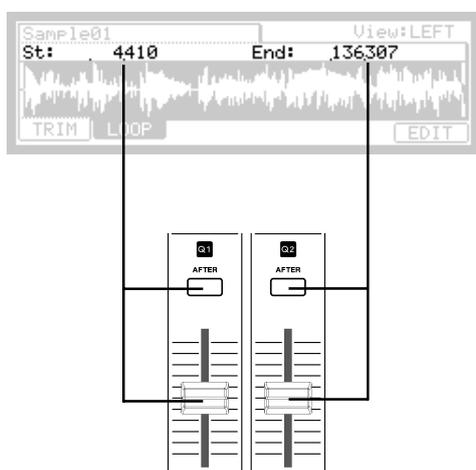
**TRIMページ** スタートポイントを調整できます。

**LOOPページ** ループスタートポイントを調整できます。

#### [AFTER]キー + Q2スライダー

**TRIMページ** エンドポイントを調整できます。

**LOOPページ** ループエンドポイントを調整できます。



# 第10章 他の機器との同期

ここではMIDIクロックを使った、他のMIDI機器との同期について説明します。MIDIクロックとはMIDI規格の中で決められている、複数のMIDI機器同士を同期させるための機能です。お手持ちのMIDI機器がMIDIクロックに対応していれば、MPC2500と接続して同期運転することができます。お手持ちの機器がMIDIクロックに対応しているかどうかについては、それぞれの機器の取り扱い説明書を確認して下さい。

## MPC2500をマスターとして同期する

MPC2500のシーケンスをプレイすると、接続したMIDI機器が追従するようにします。この場合、MIDIクロック情報はMPC2500から、接続したMIDI機器に送られます。このような同期の場合、MPC2500がマスター、接続されたMIDI機器がスレーブと呼ばれます。

- 1 MPC2500のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

MPC2500のMIDI OUTはA、B、C、Dの4系統あります。どちらのMIDI OUT端子に接続しても構いませんが、ここでは例としてMIDI OUT B端子に接続して下さい。

- 2 [MODE] キーを押して [PAD 9] (MIDI/SYNC) を叩いて、MIDI/SYNCモードを選択します。

- 3 [F2] (SYNC)キーを押して下さい。  
SYNCページが表示されます。

- 4 Sync outフィールドを選択して、MIDIクロックの出力先を指定して下さい。

MIDIクロックの送信はMIDI OUT端子A、B、C、Dのどれからでも可能です。ABもしくはCDを選択した場合それぞれの両方から送信します。

手順1で例としてMIDI OUT Bと外部MIDI機器を接続しましたので、ここではBを選択して下さい。

- 5 [MAIN]キーを押して下さい。  
シーケンスを再生するためのMAINページが表示されます。

- 6 外部MIDI機器をMIDIクロックが受信できるように設定して下さい。

設定方法については、外部MIDI機器の取り扱い説明書をお読み下さい。

- 7 [PLAY START] キーを押して下さい。

MPC2500のシーケンスの再生が始まります、同時に外部MIDI機器の再生も始まります。

## MPC2500をスレーブとして同期する

接続した外部MIDIシーケンサーをスタートすると、MPC2500もスタートするようにします。この場合、MIDIクロックは外部MIDIシーケンサーからMPC2500に送られます。このような同期の場合、外部MIDIシーケンサーがマスター、MPC2500がスレーブと呼ばれます。

- 1 MPC2500のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。

MPC2500のMIDI INは1と2の2系統あります。どちらのMIDI IN端子に接続しても構いませんが、ここでは例としてMIDI IN 2端子に接続して下さい。

- 2 [MODE] キーを押して [PAD 9] (MIDI/SYNC) を叩いて、MIDI/SYNCモードを選択します。

- 3 [F2] (SYNC)キーを押して下さい。  
SYNCページが表示されます。

- 4 Sync inフィールドを選択して、MIDIクロックの入力を指定して下さい。

MIDIクロックの受信はMIDI IN端子1と2のどちらからでも可能です。手順1で例としてMIDI IN 2と外部MIDI機器を接続しましたので、ここでは2を選択して下さい。

- 5 [MAIN] キーを押して下さい。

シーケンスを再生するためのMAINページが表示されます。

- 6 外部MIDI機器をMIDIクロックを送信できるように設定して下さい。

設定方法については、外部MIDI機器の取り扱い説明書をお読み下さい。

- 7 外部MIDIシーケンサーの再生を開始して下さい。

MPC2500のシーケンスの再生が始まり、 (テンポ) フィールドは(EXT)と表示されます。



※ 停止中はシーケンスでセットしたテンポ表示のままです。

※ MIDIクロック信号はテンポ情報を含んでおり、スレーブとなる機器のテンポ設定は無視されて、マスター機器のテンポに従います。

※ MIDIクロック信号には拍子の情報は含まれていませんので、マスター機器とスレーブ機器の拍子の設定が違っていると、同期は可能ですが、お互いの機器の時間表示がずれてしまう場合があります。

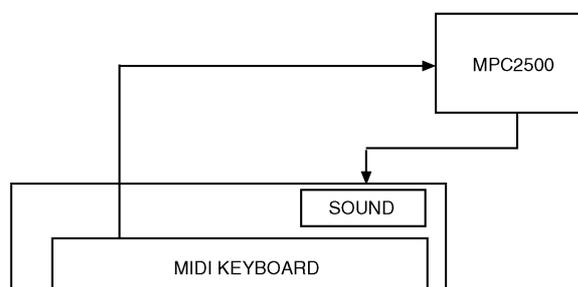
## 音源入りMIDIキーボードとの接続

音源を内蔵したMIDIキーボードと接続して、MPC2500のシーケンサー機能を使用する場合について説明します。通常、音源入りのMIDIキーボードはキーボードを演奏することで内部の音源が鳴るように設定されています。

しかし、MPC2500も入力されたMIDI信号をMIDI出力として接続されたMIDIキーボードに送信しますので、キーボードを演奏すると、同じ演奏が重なって再生されてしまいます。MPC2500をシーケンサーとして使用する場合は、キーボードが直接内部の音源を鳴らすのではなく、MPC2500が内部の音源を鳴らす様に、MIDIキーボード側の設定を変更する必要があります。

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

この場合、MIDI信号の流れは、下の図のようになります。



MIDIキーボードからの演奏情報は、内部の音源に送られることなくMPC2500に入力されます。

MPC2500のMIDI出力は、MIDIキーボードに戻されて、内蔵音源を鳴らします。

MIDIキーボードのローカル・コントロールの設定方法については、MIDIキーボードの取り扱い説明書をお読み下さい。

もし、お使いのMIDIキーボードでローカル・コントロールの設定ができない場合は、MPC2500のソフト・スルー機能をオフにすることで対応できます。この場合は、MPC2500は入力されたMIDI信号を出力せずに、トラックに録音されているデータのみを出力します。ただし、この場合はノート・リピート機能など、一部のMPC2500特有の機能が使えなくなってしまいます。

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 9] (MIDI/SYNC)を叩いて、MIDI/SYNCモードを選択します。

- 2 [F1](MIDI)キーを押して下さい。

MIDIページが表示されます。

- 3 Soft thruフィールドを選択して、OFFを選択して下さい。

Soft thruフィールドは入力されたMIDI信号を出力する際の振る舞いを設定するフィールドで、次のような選択肢があります。

**OFF** 入力されたMIDI信号を出力しません。

**AS TRACK** シーケンスのトラックのMIDIチャンネルの設定に従います。入力されたMIDI信号のチャンネル情報は、トラックで設定しているMIDIチャンネルに置き換えられて出力されます。

**OMNI-A** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT A端子から出力します。

**OMNI-B** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT B端子から出力します。

**OMNI-C** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT C端子から出力します。

**OMNI-D** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT D端子から出力します。

**OMNI-AB** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT AとB、両方の端子から出力します。

**OMNI-CD** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT CとD、両方の端子から出力します。

**OMNI-ALL** 入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT A、B、C、D、全ての端子から出力します。

## MIDI受信の設定

MPC2500は通常、MIDIチャンネルにかかわらず、入力されたMIDI情報を受け付けることができますので、接続するMIDI機器のMIDIチャンネルを気にすることなく使用することができます。この設定を変更して、特定のMIDIチャンネルの情報のみを受信するように設定することもできます。

- 1 [MODE] キーを押し、 [PAD 9] (MIDI/SYNC) を叩いて、MIDI/SYNCモードを選択します。

- 2 [F1] (MIDI)キーを押して下さい。

MIDIページが表示されます。

- 3 Active track receive channelフィールドを選択して、受信するMIDIチャンネルを選択して下さい。

ALLに設定すると、すべてのチャンネルを受信します。1～16を設定すると、設定したチャンネルの情報だけを受信します。

## 内部の音源とパッドを切り離す (ローカルコントロールの設定)

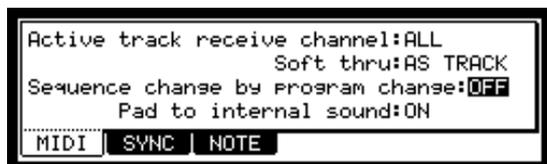
内部の音源部とパッド部の接続を切り離します。MPC2500のシーケンサー機能を使わないでパッドと音源部だけを他のシーケンサーと一緒に使用する際はOFFにします。これにより、パッドの情報は内部の音源に行かずにMIDIアウトから出力されます。内部の音源はMIDIインからの外部MIDI情報で発音します。

- 1 [MODE] キーを押し、[PAD 9] (MIDI/SYNC) を叩いて、MIDI/SYNCモードを選択します。
- 2 [F1] (MIDI)キーを押して下さい。  
MIDIページが表示されます。
- 3 Pad to internal soundフィールドを選択して、OFFを選択して下さい。

## 外部からのプログラムチェンジで シーケンスを切り替える

MPC2500は外部MIDIからのMIDIプログラムチェンジで内部のシーケンスを切り替えることが出来ます。

- 1 [MODE] キーを押し、[PAD 9] (MIDI/SYNC) を叩いて、MIDI/SYNCモードを選択します。
- 2 [F1] (MIDI)キーを押して下さい。  
MIDIページが表示されます。



- 3 Sequence change by Program changeフィールドを選択して、ONを選択して下さい。  
受信した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るようになります。

# 第11章 サンプルの録音(サンプリング)

この章ではMPC2500に接続されたアナログの外部ソース(CDのアナログ出力、マイクなど)を録音し、パッドを叩くことで音が出るようになるまでを説明します。

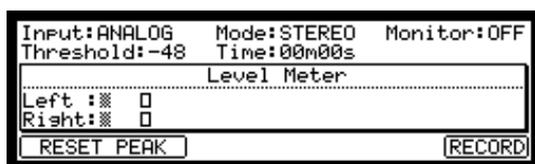
## ■ 録音の準備

- 1 リア・パネルのRECORD IN端子に録音する外部ソースを接続して下さい。

MPC2500のアナログ入力端子は標準フォンジャックという形状です。それ以外の端子を接続する場合は、市販の変換アダプターを使用して下さい。

- 2 [MODE]キーを押して[PAD 5] (RECORD)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 5]を押すとRECORDページが表示されます。このページではサンプルを録音する時のさまざまな設定を行います。



- 3 Inputフィールドを選択して、録音するソースを選択して下さい。

**ANALOG** リア・パネルのRECORD IN端子からの入力信号を録音します。

**DIGITAL** リア・パネルのDIGITAL IN端子からの入力信号を録音します。

**MAIN OUT** リア・パネルのSTEREO OUTから出力される信号と同様の信号を録音します。ここではANALOGを選択します。

**INT CD** CDドライブからの入力信号を録音します。(オプションのCDドライブを装着時に選択可能です。)

- 4 Modeフィールドを選択して、ステレオまたはモノラルを選択して下さい。

**STEREO** 左右の入力信号をステレオ・サンプルとして録音します。

**MONO L** 左チャンネルの入力信号のみを録音します。

**MONO R** 右チャンネルの入力信号のみを録音します。

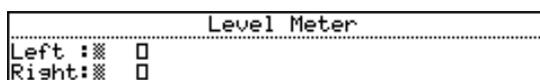
- 5 録音したいソースを鳴らし、画面のレベルメーターを見ながら[REC GAIN]ノブを使って録音レベルを調整して下さい。

※ InputフィールドでDIGITAL, MAIN OUT, INT CDを選択している場合は[REC GAIN]ノブで録音レベルの調整をすることはできません。

入力レベルに応じてレベルメーターが振れます。メーターが右に振り切ると音がひずんでしましますが、音が小さすぎるとノイズの多いサンプルになってしまいます。メーターが振り切らない範囲でできるだけ大きいレベルに設定して下さい。

- 6 Thresholdフィールドを選択して、録音を開始するためのスレッシュホールド・レベルを設定して下さい。

MPC2500では録音待機状態の時、入力されるソースのレベルがスレッシュホールド・レベルを超えると自動的に録音を開始します。スレッシュホールド・レベルを高く設定しすぎると、入力ソースを鳴らしても録音がスタートしなかったり、録音の最初の部分が欠けてしまったりすることがあります。低すぎると、外部ソースを鳴らす前に録音が始まってしまうことがあります。レベルメーターを見ながら適切なレベルに設定して下さい。スレッシュホールド・レベルはレベルメーター上では図のように"□"で表示されます。



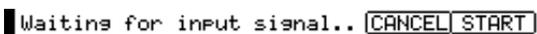
- 7 Timeフィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

録音を開始すると、このフィールドで設定した時間で自動的に録音が終了します。録音の終了は手動で行うこともできますので、ここでは実際の録音より少し長めに設定して下さい。

## ■ 録音の実行

- 8 [F6] (RECORD)キーを押して下さい。

MPC2500が録音待機状態になり、画面の一番下の表示が次のようになります。



この状態はMPC2500が入力信号が来るのを待っている状態です。入力信号がスレッシュホールド・レベルを超えると録音を開始されます。

[F5] (CANCEL)キーを押すと録音待機状態をキャンセルして元の状態に戻ります。

[F6] (START)キーを押すと入力信号のレベルがスレッシュホールド・レベルを超えていない場合でも録音を開始されます。

※ [F6] (RECORD)キーを押した時に外部ソースの音量がスレッシュホールド・レベルを超えていると、[F6] (RECORD)キーを押した時点で録音を開始します。

## 9 録音する外部ソースを鳴らして下さい。

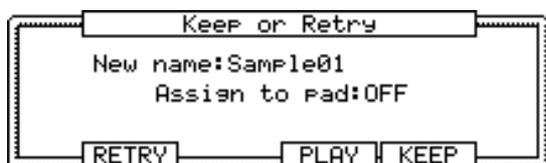
入力信号のレベルがスレッシュホルドを超えると自動的に録音が始まります。録音中は画面の一番下の表示が次のようになります。

Recording... CANCEL STOP

Timeフィールドで設定した時間が過ぎると自動的に録音が終了します。

Timeフィールドで設定した時間の前でも、[F6] (STOP)キーを押すことで録音を終了することができます。録音を中止したいときは[F5] (CANCEL)キーを押します。

録音が終了すると、Keep or Retryウィンドウが表示されます。



## 10 [F4] (PLAY)キーを押して録音したサンプルを確認して下さい。

[F4] (PLAY)キーを押すと、キーを押している間、録音したサンプルを再生することができます。

録音の結果が気に入らない場合は、[F2] (RETRY)キーを押すことで録音したサンプルを破棄してRECORDページに戻ります。

録音の結果を残したい場合は次のステップに進んで下さい。

## 11 カーソルでNew nameフィールドを選択して、サンプルに名前を付けて下さい。

New nameフィールドでは、録音したサンプルに自動的に新しいサンプル名が付けられます。必要があれば、カーソルでNew nameフィールドを選択してサンプルの名前を変更して下さい。サンプルの名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

## 12 カーソルでAssign to padフィールドを選択して、サンプルを割り当てるパッドを選択して下さい。

カーソルがAssign to padフィールドにあるとき、パッドを叩くことでサンプルを割り当てるパッドを直接選択することができます。

録音したサンプルを本体メモリー内には残すがパッドにはアサインしない、という時はDATAホイールでOFFを選択します。

## 13 [F5] (KEEP)キーを押して下さい。

Keep or Retryウィンドウが閉じてRECORDページに戻ります。

注意: 録音したサンプルは、そのままではMPC2500の電源を落とすと失われてしまいます。録音したサンプルを残しておきたい場合は、メモリーカードに保存するか、PCに取り込む必要があります。データを保存する方法については103ページ「セーブ/ロード」か、112ページ「コンピュータとの接続」をお読み下さい。

## サンプルの録音 - 詳しい説明

ここでは「サンプルの録音」で説明されていない機能を説明します。

### デジタル信号の録音

ここではデジタル信号の録音の手順を説明します。

※ 録音できるのはサンプリング周波数が44.1kHzに設定されている機器(CDプレーヤーなど)です。それ以外のサンプリング周波数の機器からの録音はできません。

※ MPC2500のデジタル入力端子はコアキシャル(同軸)・タイプです。お手持ちのデジタル機器の出力端子がオプティカル(光)・タイプの場合は、MPC2500と直接接続することはできません。オプティカル・タイプのデジタル機器と接続する場合は、市販の変換器をお使い下さい。

#### ■録音の準備

- 1 リア・パネルのDIGITAL IN端子に録音する外部デジタル機器を接続して下さい。
- 2 [MODE]キーを押して[PAD 5] (RECORD)を押し、RECORDページを表示させて下さい。
- 3 Inputフィールドを選択して、DIGITALを選択して下さい。必ずデジタル機器を接続した状態でDIGITALを選択して下さい。
- 4 Modeフィールドを選択して、ステレオまたはモノラルを選択して下さい。
- 5 録音したいソースを鳴らし、画面のレベルメーターでレベルを確認して下さい。

※ デジタル録音の場合、録音レベルの調整はできません。

- 6 Thresholdフィールドを選択して、録音を開始するためのスレッシュホールド・レベルを設定して下さい。
- 7 Timeフィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

以降の手順は55ページ「録音の実行」と同様です。

### MAIN OUTの録音

ここではMPC2500のSTEREO OUTから出力される信号と同じ信号を録音する手順を説明します。この機能を使うと、すでに録音したサンプルにエフェクトをかけて録音し直したり、シーケンス機能で作成したフレーズを、一つのサンプルとして録音し直すことができます。

#### ■録音の準備

- 1 録音したい音がパッドを叩くかシーケンスを再生することで演奏できるように準備して下さい。

実際に録音される音はステレオアウトから出力される音と全く同じ音となります。RECORDモードに入る前に、録音したい音がSTEREO OUTから出るようにプログラムやシーケンスを準備して下さい。

- 2 [MODE]キーを押してから[PAD 5] (RECORD)を押してRECORDページを表示させて下さい。
- 3 Inputフィールドを選択して、MAIN OUTを選択して下さい。
- 4 Modeフィールドを選択して、ステレオまたはモノラルを選択して下さい。
- 5 Timeフィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

※ MAIN OUTを選択した場合、[REC GAIN]ノブで録音レベルを調整することはできません。MAIN OUT選択時の録音レベルはOTHERモード、GLOBALページのMaster levelの設定で決まります。Master levelの設定の初期値は、多くのサンプルが同時に鳴っても出力信号が歪むことの無いように-12dBに設定されています。この状態でMAIN OUTを録音する機能を使って単独のサンプルを録音し直す場合、録音してできるサンプルのレベルはもとのサンプルよりも小さくなります。このような場合はMaster levelの設定を0dBに設定することで、元のサンプルと同じレベルで録音をすることができます。

※ MAIN OUTを選択した場合、レベルメーターは表示されません。

以降の手順は55ページ「録音の実行」と同様です。

## CDドライブからの録音

ここでは内蔵CDドライブ(オプション)装着時にオーディオCDからMPC2500へ直接サンプリングする手順を説明します。

### ■録音の準備

- 1 CDドライブのトレイにサンプリングしたいオーディオCDをセットして下さい。

ドライブ内のディスクが定回転もしくは回転が治まるまで数秒間お待ち下さい。

- 2 [MODE] キーを押してから[PAD 5] (RECORD) を押してRECORDページを表示させて下さい。
- 3 Inputフィールドを選択して、INT CDを選択して下さい。  
レベルメーターウィンドウの部分にCD Controlウィンドウが表示されます。

※ InputフィールドでINT CDを選択した場合、CDからの録音レベルを調整することはできません。



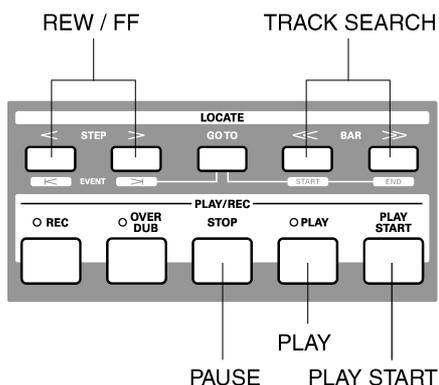
- 4 Modeフィールドを選択して、ステレオまたはモノラルを選択して下さい。
- 5 Timeフィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

### ・CDの操作方法



Track : 選択されているトラックを表示します。

Time : 各トラックの経過時間を表示します。



### [PLAY START] キー

CDの再生ボタンです。キーを押すと選択しているトラックの最初から再生します。

### [PLAY] キー

CDの再生ボタンです。キーを押すと、停止している時間から続けて再生します。

### [STEP] キー

再生中の巻き戻し、早送りです。

### [BAR] キー

CDのトラックを選択します。

### [STOP] キー

CDの再生を停止するキーです。

- 6 BARキーで録音したいCDのトラックを選択して、[PLAY]キーでCDを再生します。

- 7 [F6] (RECORD)キーを押すと録音が始まります。

Timeフィールドで設定した時間が過ぎると自動的に録音を終了します。Timeフィールドで設定した時間の前でも、[F6] (STOP)キーを押すことで録音を終了することができます。録音を中止したいときは[F5] (CANCEL)キーを押します。

録音が終了すると、KeeporRetryウィンドウが表示されます。

以降の手順は55ページ「録音の実行」の手順10以降と同様です。

※ Inputフィールドで"CD"を選択時は、スレッシュホールドによる録音の開始はできません。録音の開始は手動になります。

ヒント: LOADページでもオーディオCDの曲データをメモリーカードからデータをロードするのと同じ方法でメモリーに取り込むことが可能です。指定したトラック全体をサンプルとして取り込む場合に便利です。



詳しくは P.103 [第16章 セーブ&ロード]をご覧ください。

## その他の機能

### ■モニター機能

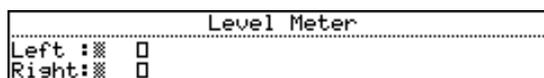
RECORDページのMonitorフィールドでは、RECORDモードで入力信号をモニター(ステレオ・アウトから出力)するかどうかを設定できます。

**ON:** 入力信号をモニターします。CDプレーヤーなどを直接接続して録音する場合はこの設定が便利です。

**OFF:** 入力信号をモニターしません。たとえば、ミキサー経由で送られてくる信号を録音するような場合に、録音しようとする音とMPC2500からのモニター音の両方がミキサーに入力されてしまう場合があります。このような時はOFFに設定します。

### ■ピーク・ホールド／リセット・ピーク機能

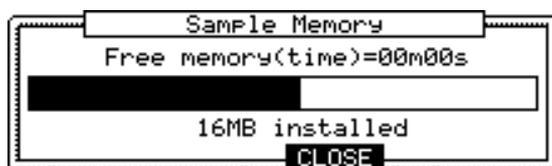
RECORDページのレベルメーターにはピーク・ホールド機能があります。ピーク・ホールドは録音時のレベル合わせに便利な機能で、通常レベルメータの表示は入力される信号のレベルによってリアルタイムで変わってしまいますが、ピーク・ホールド機能では、レベルメータが一番大きくふれた時のレベルを表示して、その後レベルが低くなってもそのレベルを維持します。



RECORDページで[F1] [F2] (RESET PEAK)キーを押すと、ピーク・ホールドの表示がリセットされます。

### ■Sample Memoryウィンドウ

RECORDページで[WINDOW]キーを押すとSample Memoryウィンドウが表示されます。



Free memoryフィールドには、今空いているメモリーであとどれくらい録音できるかが時間表示されます。その下にはメモリーの状態がバーグラフで表示されます。バーグラフの下には、MPC2500本体に搭載されているRAMの総容量が表示されます。

## ダイレクトレコーディング機能 (DIRECT RECORDING)

ダイレクトレコーディング機能とは、シーケンスを再生しながら、[RECORD IN] 端子から入ってくる信号を同時に録音することが出来る機能です。ダイレクト・レコーディングしたサンプルは自動的にパッドにアサインされ、なおかつ録音を開始したタイミングもシーケンスの情報として同時に記録されます。

この機能を使えば、完成したシーケンスに対して「歌」や「ギター」などの他の楽器演奏を録音したいときに大変便利です。ちょっとしたMTR感覚でMPC2500を使う事も可能です。ダイレクトレコーディング機能を使って録音したサンプルは他のサンプル同様、MPC2500内部のRAMに取り込まれますので、録音可能時間は通常のサンプルと同じく、MPC2500に搭載しているRAMの容量によるということになります。

### シーケンスに合わせて生演奏を録音する

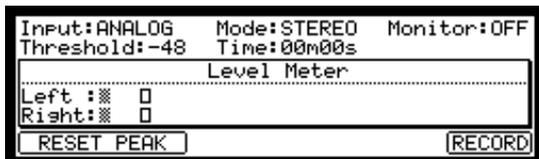
#### ■録音の準備

- 1 リア・パネルのRECORD IN端子に録音する外部ソースを接続して下さい。

MPC2500のアナログ入力端子は標準フォンジャックという形状です。それ以外の端子を接続する場合は、市販の変換アダプターを使用して下さい。

- 2 [MODE]キーを押して[PAD 5] (RECORD)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 5]を押すとRECORDページが表示されます。このページではサンプルを録音する時のさまざまな設定を行います。



- 3 Inputフィールドを選択して、録音するソースを選択して下さい。

接続する機器に合わせてANALOGまたはDIGITALを選択してください。ダイレクト・レコーディング機能ではMAIN OUT、INT CDは使用しません。

ここではリア・パネルのRECORD IN端子からの入力信号を録音する場合を例に説明しますので、ANALOGを選択してください。

- 4 Modeフィールドを選択して、ステレオまたはモノラルを選択して下さい。

**STEREO** 左右の入力信号をステレオ・サンプルとして録音します。

**MONO L** 左チャンネルの入力信号のみを録音します。

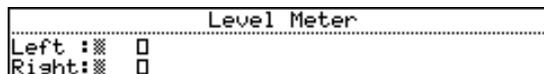
**MONO R** 右チャンネルの入力信号のみを録音します。

- 5 MonitorフィールドでONを選択します。

ONにすることでRECORD INに入力した信号がMIXOUTから出力されますのでご自身の演奏をモニターしながら録音することができます。

- 6 録音したいソースを鳴らし、画面のレベルメーターを見ながら[REC GAIN]ノブを使って録音レベルを調整して下さい。

※ InputフィールドでDIGITAL、MAIN OUTを選択している場合は [REC GAIN]ノブで録音レベルの調整をすることはできません。



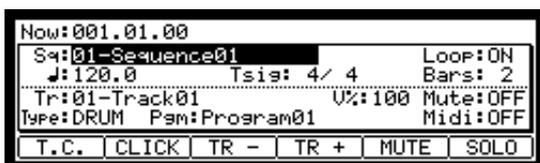
入力レベルに応じてレベルメーターが振れます。メーターが右に振り切ると音がひずんでしまいますが、音が小さすぎるとノイズの多いサンプルになってしまいます。メーターが振り切らない範囲でできるだけ大きいレベルに設定して下さい。

※ ダイレクトレコーディングではThresholdフィールドとTimeフィールドは使用しません。

※ ダイレクトレコーディングではタイム・フィールドの設定に関係なく、MPC2500が搭載している容量の限界まで録り続けます。ダイレクトレコーディングをする際にはRECORDモードにてタイム・フィールドの録音時間設定をしても意味をなしません。

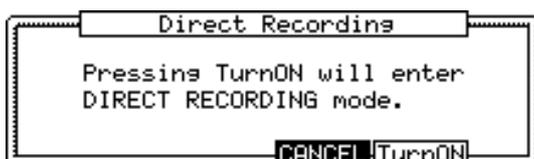
## ■録音の実行

- 7 [MAIN]キーを押してメインページを表示させます。



- 8 Typeフィールドにカーソルを移して[WINDOW]キーを押します。

Direct Recordingウィンドウが表示されます。

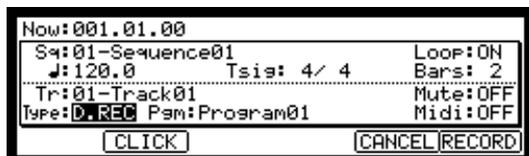


[F5](Turn ON) キーを押すとウィンドウが閉じ、DirectRecording待機状態のままMAINページが表示されます。

[F4](CANCEL)キーを押すと通常のMAINページへ戻ります。

ここでは[F5](Turn ON) キーを押してみましょう。

- 9 MAINページが表示されTypeフィールドの表示がD.RECとなります。



Direct Recordingの待機状態になります。

Direct Recording 待機状態でシーケンスの再生は自由に行えます。

[F6] (RECORD) 録音を開始します。

[F5] (CANCEL) 通常のMAINページに戻ります。

[F2] (CLICK) クリックの設定をします。押すとClick/Metronomeウィンドウが表示されます。詳しくはP.16 第3章 シーケンサー機能(クリック/メトロノーム機能)をご覧ください。

注: Direct Recordingモードではシーケンス、トラック、トラックタイプ等の変更は出来ません。変更したい場合は、[F5] (CANCEL)キーを押し、一度 Direct Recordingモードを解除してMAINページにて設定をやり直して下さい。

- 10 [PLAY]キーまたは [PLAY START] キーを押してシーケンスを再生してください。

- 11 録音を開始したいところで [F6](RECORD)キーを押して、再生しているシーケンスに合わせて演奏してください。

録音が始まると、画面の一番下の表示が次のように変わります。

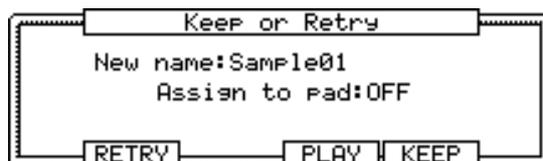


※ ダイレクトレコーディングはシーケンスのLOOP(MAINページ、LOOPフィールドでのON/OFF設定)するしないに関係なく[F6](STOP)キーを押すまで録音を続けます。

[F6] (STOP)キーを押すことで録音を終了することができます。録音を中止したいときは[F5] (CANCEL) キーを押します。

※ 録音の開始と終了にはフットスイッチを使うと便利です。フットスイッチに[F6]キーを割り当てることで、足で録音の開始/終了を操作することができるようになりますので、演奏に集中して録音を行うことができます。フットスイッチの設定方法については114ページ「フットスイッチ」をお読みください。

録音が終了すると、Keep or Retryウィンドウが表示されます。



- 12 [F4] (PLAY)キーを押して録音したサンプルを確認して下さい。

[F4] (PLAY)キーを押すと、キーを押している間、録音したサンプルを再生することができます。

録音の結果が気に入らない場合は、[F2] (RETRY) キーを押すことで録音したサンプルを破棄してDirect Recordingの待機状態に戻ります。

- 13 必要に応じてカーソルでNew nameフィールドを選択して、サンプルに名前を付けて下さい。

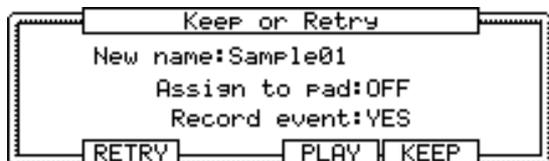
New nameフィールドでは、録音したサンプルに自動的に新しいサンプル名が付けられます。必要があれば、カーソルでNew nameフィールドを選択してサンプルの名前を変更して下さい。サンプルの名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

- 14 カーソルでAssign to padフィールドを選択して、サンプルを割り当てるパッドを選択して下さい。

カーソルがAssign to padフィールドにあるとき、パッドを叩くことでサンプルを割り当てるパッドを直接選択することができます。

録音したサンプルを本体メモリー内には残すがパッドには割り当てない、という時はDATAホイールでOFFを選択します。

ダイレクトレコーディング時のKeep or RetryウィンドウではAssign to padフィールドで割り当てるパッドを選択すると、その下に新たにRecord eventフィールドが現れます。



YESを選択するとダイレクトレコーディングを開始したタイミングをトラックのイベントとして書込みます。録音したサンプルを、録音した時と同じタイミングで再生させるためにはYESを選択します。

ここではYESを選択してください。

#### 15 [F5] (KEEP)キーを押して下さい。

Keep or Retryウィンドウが閉じてDirect Recording待機状態のMAINページに戻ります。

録音が終了したらMAINページでシーケンスを再生してみましょう。録音したサンプルが録音したタイミングで再生されます。

※ 録音したサンプルは、そのままではMPC2500の電源を落とすと失われてしまいます。録音したサンプルを残しておきたい場合は、メモリーカードに保存するか、PCに取り込む必要があります。

データを保存する方法については103ページ「セーブ/ロード」か、112ページ「コンピュータとの接続」をお読み下さい。

ヒント：録音するサンプルは、現在MAINページで選ばれているプログラムのパッドに割り当てられます。ダイレクトレコーディング機能を使用する前に、録音したサンプルを割り当てるための空のプログラムを作成しておくとう便利です。

### Continuous sample trackの設定

MPC2500ではパッドに割り当てられているサンプルをパッドイベントでトリガーすることで音を鳴らします。そのため長いサンプルを使用して曲を作っているときに、曲の途中からシーケンスを再生すると、長いサンプルが再生されないことがあります。これはそのサンプルを鳴らすためのパッドイベントがシーケンスを再生するポイントより前にある場合に起こります。

OTHERモードのMISC.ページにあるContinuous sample track機能を使うと、シーケンスを途中から再生して、パッドイベントが再生したポイントより前にある場合でも、サンプルが途中から再生される様になり、ダイレクトレコーディング機能でボーカルのような長いサンプルを録音したときに便利です。

Continuous sample trackの設定方法は116ページの「フレーズサンプルをシーケンスの途中からでも再生させる」をお読みください。

## 第12章 サンプルの編集

ここでは、サンプルのスタート・ポイント／エンド・ポイントを設定したり、ループの設定を行うTRIMモードを説明します。

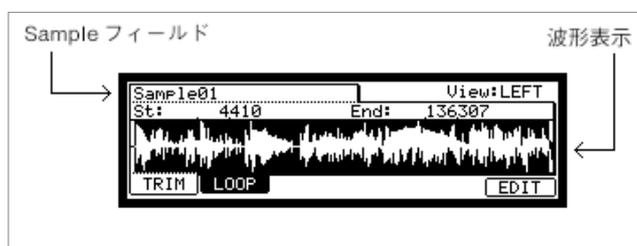
### サンプルのスタート／エンド・ポイントの設定

サンプル・データの中で実際に再生される部分をスタート／エンド・ポイントで指定します。録音したサンプルは、前に余計な音が入っていて、パッドを叩いても上手くタイミングが合わない場合があります。このような場合はスタート・ポイントを調整して正しいタイミングで鳴るようにすることができます。また、スタート・ポイントとエンド・ポイントを調整して、フレーズ中の一部分だけを取り出して再生することもできます。

他にも、サンプルの後ろに無駄な空白ができていて、余分なメモリーを消費している場合には、エンド・ポイントを調整して、エディット機能で無駄な部分を捨ててメモリーを有効に使うことができます。

スタート／エンド・ポイントはサンプル・ポイントで表されます。サンプル・ポイントはサンプルをエディットするための最小単位で、MPC2500では1秒間で44100ポイントとなります。

#### ■波形表示について



TRIMページではSampleフィールドで選択しているサンプルの波形を表示します。

サンプル全体の波形が表示され、スタート／エンド・ポイントで指定された範囲が白黒反転表示されます。選択しているサンプルがステレオ・サンプルの場合は、Viewフィールドで表示するチャンネル (LEFT/RIGHT) を選択することができます。

#### ■スタートポイントの調整

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 6] (TRIM)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 6]を押すとTRIMページが表示されます。

- 2 Sampleフィールドを選択してエディットするサンプルを選択して下さい。

Sampleフィールドは、画面左上でサンプル名を表示しているフィールドです。選択しているサンプルに応じて、そのサンプルの波形が表示されます。

- 3 St (スタート)フィールドを選択してスタート・ポイントを調整して下さい。

DATAホイールを回すことでスタート・ポイントを変更することができます。

[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。

テン・キーを使って直接数値を入力することもできます。

- 4 パッドを叩いてスタート・ポイントを確認します。

パッドを叩くとサンプルが再生されます。叩くパッドによって再生の方法が変わります。

パッド14 (PLAY TO)を叩くと、スタート・ポイントの前からスタート・ポイントまでを再生します。

パッド15 (PLAY FROM)を叩くと、スタート・ポイントからサンプルを再生します。

パッド16 (PLAY ALL)を叩くと、スタート／エンド・ポイントの設定に関わらずサンプル全体を再生します。

パッド1から12を叩くと、スタート／エンド・ポイント間を再生します。

#### ■エンド・ポイントの調整

- 5 End (エンド)フィールドを選択してエンド・ポイントを調整して下さい。

DATAホイールを回すことでエンド・ポイントを変更することができます。

[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。

テン・キーを使って直接数値を入力することもできます。

→ 次のページへ

## 6 パッドを叩いてエンド・ポイントを確認します。

パッドを叩くとサンプルが再生されます。叩くパッドによって再生の方法が変わります。

パッド14 (PLAY TO)を叩くと、エンド・ポイントの前からエンド・ポイントまでを再生します。

パッド15 (PLAY FROM)を叩くと、エンド・ポイントからサンプルを再生します。

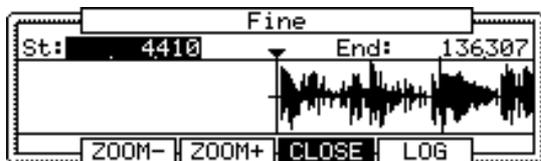
パッド16 (PLAY ALL)を叩くと、スタート/エンド・ポイントの設定に関わらずサンプル全体を再生します。

パッド1から12を叩くと、スタート/エンド・ポイント間を再生します。

## ■波形のズーム・イン/アウト

Fineウィンドウを使うと、波形表示を部分的に拡大して、より細かい設定を行うことができます。

TRIMページで、St(スタート)フィールドまたはEnd(エンド)フィールドにカーソルがある時、[WINDOW]キーを押すとFineウィンドウが表示されます。



Fineウィンドウではカーソルの位置によって波形表示の内容が変わります。カーソルでSt(スタート)フィールドを選択している時はスタート・ポイント、End(エンド)フィールド選択時はエンド・ポイントをウィンドウの中央として表示します。[F2] (ZOOM-)キーを押すと波形をズームアウト(縮小)、[F3] (ZOOM+)キーを押すと波形をズームイン(拡大)します。

## ■波形のLINEAR(直線)表示とLOG(対数)表示

波形表示の縦軸はサンプルのレベルを表しています。通常、波形表示はLINEAR(直線)に設定されていて、サンプルのレベルをそのまま表示しています。しかし、サンプルの減衰部分など、サンプルのレベルが小さい部分では、レベルが小さすぎると波形として表示されなくなります。このような場合は、[F5] (LOG)キーを押すと波形表示がLOG(対数)表示に変わり、小さいレベルの部分でも波形を確認できるようになります。LOG表示を選択すると[F5]キーの表示がLINEARに変わります。再度[F5]キーを押すことでLINEAR表示に戻すことができます。

## サンプルの不要な部分を捨てる (DISCARD)

サンプル・データのうち、実際に再生されるのはスタート/エンド・ポイントで設定した範囲だけです。したがってスタート/エンド・ポイントの範囲外のデータは、実際には使用されない無駄なデータということになります。ディスカード機能を使うと、このようなデータを破棄して空きメモリーに戻すことができるので、メモリーを有効に使うことができます。

## 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。

必要などころだけが再生されるようにスタート/エンド・ポイントを調整します。

## 2 [F6] (EDIT)キーを押します。

Sample Editウィンドウが表示されます。

## 3 Editフィールドで、DISCARDを選択します。

## 4 [F5] (DO IT)キーを押します。

スタート/エンド・ポイントの範囲外のデータが破棄されます。破棄されたデータは空きメモリーに戻ります。

## サンプルの指定範囲を削除し、削除範囲から後ろのサンプルを前につめる (DELETE)

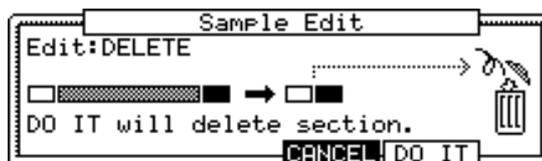
## 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。

サンプルの削除したい範囲をスタート/エンド・ポイントで指定します。

## 2 [F6] (EDIT)キーを押します。

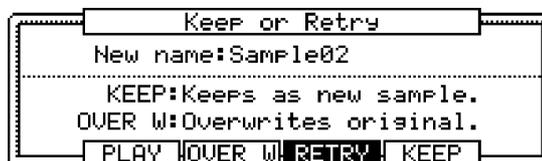
Sample Editウィンドウが表示されます。

## 3 Editフィールドで、DELETEを選択します。



## 4 [F5] (DO IT)キーを押します。

Keep or Retryウィンドウが表示されます。



## New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

## [F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

## [F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

→ 次のページへ

**[F4] (RETRY)**

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

**[F5] (KEEP)**

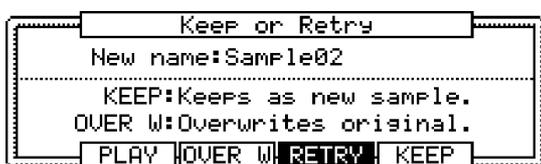
New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

## サンプルの指定範囲を無音にする (SILENCE)

- 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。  
サンプルの無音にしたい範囲をスタート/エンド・ポイントで指定します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 Editフィールドで、SILENCEを選択します。



- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。  
Keep or Retryウィンドウが表示されます。

**New nameフィールド**

サンプルの新しい名前をここに入力します。

**[F2] (PLAY)**

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

**[F3] (OVER W)**

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

**[F4] (RETRY)**

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

**[F5] (KEEP)**

New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

## サンプルの一部を新しいサンプルとして登録する (EXTRACT)

スタート/エンド・ポイントで設定した範囲のサンプルデータを新しい別なサンプルとして登録します。たとえば録音したドラムループの中のスネアドラムの音を抜き出して、新しいサンプルとして、元のドラムループとは別に使用できるようになります。

- 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。  
サンプルの抜き出したい範囲をスタート/エンド・ポイントで指定します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 Editフィールドで、EXTRACTを選択します。
- 4 New nameフィールドで新しく作成されるサンプルの名前を付けます。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押します。  
スタート/エンド・ポイントの範囲のデータが新規のサンプルとして登録されます。

## Sampleウィンドウの機能

Sampleフィールドで[WINDOW]キーを押すとSampleウィンドウが表示されます。

Sampleウィンドウでは、選択しているサンプルに関するさまざまな設定を行います。



### ■ サンプルの名前を変更する

- 1 TRIMページのSampleフィールドで、名前を変更したいサンプルを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Sampleウィンドウが表示されます。
- 3 Sample nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。  
ウィンドウが閉じてTRIMページに戻ります。

### ■ サンプルの音程を設定する

Tuneフィールドではサンプルの音程を設定することができます。左側の2桁が半音単位、右2桁がセント単位(100セントが半音)となります。

サンプルの音程はPROGRAMモードでも変更することができます。Sampleウィンドウで変更する音程は、サン

→ 次のページへ

ブルそのものの音程を変更することになりますので、同じサンプルを複数のパッドに割り当てていたり、複数のプログラムで同じサンプルを使用している場合は、それらのすべての音程が変わってしまいます。特定のパッドに割り当てられているサンプルの音程のみを変更したい場合は、PROGRAMモードでパッド毎の音程を調整して下さい。

### ■サンプルのコピー

選択したサンプルをコピーして新しいサンプルを作成します。

- 1 TRIMページのSampleフィールドで、コピーしたいサンプルを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Sampleウィンドウが表示されます。
- 3 [F5] (COPY)キーを押します。  
Copy Sampleウィンドウが表示されます。
- 4 New nameフィールドで新しく作成されるサンプルの名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 5 [F3] (DO IT)キーを押して下さい。  
コピーが実行され新しいサンプルが作成されます。  
コピーを取りやめたい時は[F3] (DO IT)キーのかわりに[F4] (CANCEL)キーを押します。

### ■サンプルの削除

選択したサンプルを本体メモリーから削除します。

- 1 TRIMページのSampleフィールドで、削除したいサンプルを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Sampleウィンドウが表示されます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Sampleウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
選択したサンプルが削除されます。

### ■すべてのサンプルの削除

本体メモリー内のすべてのサンプルデータをまとめて削除します。

- 1 TRIMページのSampleフィールドで、[WINDOW]キーを押します。  
Sampleウィンドウが表示されます。
- 2 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Sampleウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (ALL)キーを押して下さい。  
Delete ALL Samplesウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
すべてのサンプルが本体メモリーから削除されます。

## その他のエディット

### ■サンプルの音量をそろえる (NORMALIZE)

低いレベルで録音されているサンプルは、パッドにアサインした時にも音が小さくなります。MIXERモードで各パッドのレベルを設定することはできますが、レベルの低いパッドに他のパッドのレベルを合わせるようになってしまいます。ノーマライズ機能を使うとサンプルデータのレベルをサンプルが歪まない最大のレベルまで引き上げることができます。

- 1 Sampleフィールドで、音量を調整したいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでNORMALIZEを選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。  
ノーマライズ機能を実行します。サンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。

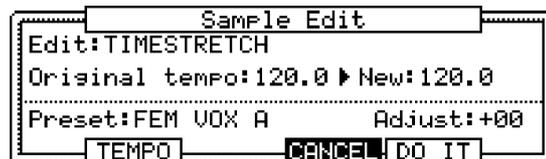
### ■サンプルを反転させる (REVERSE)

選択しているサンプルを反転(リバース)します。

- 1 Sampleフィールドで、反転をしたいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでREVERSEを選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。  
リバース機能を実行します。サンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。

### ■サンプルの長さを変える (TIME STRETCH)

選択しているサンプルを長くしたり短くしたりすることができます。あるテンポのサンプルを、別のテンポのサンプルに合わせるのに便利です。



- 1 Sampleフィールドで、タイムストレッチをしたいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでTIMESTRETCHを選択します。

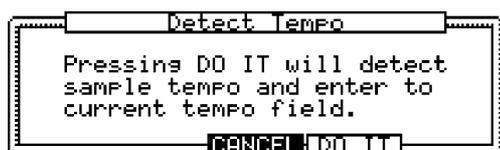
#### 4 Original Tempoフィールドで元のサンプルのテンポを設定します。

Original Tempoフィールドには現在選択されているシーケンスのテンポがあらかじめ入力されています。

もし選択したサンプルのテンポがわからない場合、DETECT TEMPOを使ってサンプルのテンポを知ることが可能です。

##### ● DETECT TEMPOを使う

- (1) Sample Editウィンドウで [F2] (TEMPO)を押します。



- (2) [F5] (DO IT)を押します。

Sample Editウィンドウに戻り、DETECT TEMPOで検出されたテンポがOriginal Tempoフィールドに自動的に設定されます。

注意: サンプルによっては、テンポが検出できなかったり、正しいテンポが設定されない場合もあります。

#### 5 Newフィールドで変更したいテンポを設定します。

ヒント: あるテンポから目的のテンポへ変更する方法以外に元のサンプルに対して「何パーセント」長く(短く)するかといった基準で入力する方法があります。

例えば元のサンプルの長さに対して120%長くしたいとします。その場合、まず、Original Tempoフィールドに100と入力して下さい。次にNew Tempoフィールドに120と入力すれば120%の長さになることが出来ます。

#### 6 必要に応じてPresetフィールド、Adjustフィールドを設定します。

Preset :

MPC2500にはタイムストレッチを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットは次の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: 処理は更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

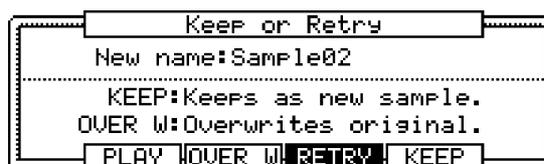
1. FEM VOX (女性ボイス)
2. MALE VOX (男性ボイス)
3. LOW MALE VOX (低音の男性ボイス)
4. VOCAL (ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM (高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM (中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM (低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION (パーカッション)
9. LFREQ PERC. (低音域のパーカッション)
10. STACCATO (スタッカート)
11. LFREQ SLOW (低音域のスローな音楽)
12. MUSIC1 (ミュージック1)
13. MUSIC2 (ミュージック2)
14. MUSIC3 (ミュージック3)
15. SOFT PERC. (ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. (高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. (低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. (スローなオーケストラ)

Adjust : (-50 - +50)

これを使用すると選択したプリセットの内容を少し変更することが出来ます。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るときは、最終的に満足できるまでここで数回調整してみてください。プラスの数値はパーカッションなど広域の周波数が改善され、マイナスの数値はベースが改善されます。通常はゼロにしておきます。

#### 7 [F5] (DO IT)キーを押します。

タイムストレッチ機能を実行後、Keep or Retryウィンドウが表示されます。処理時間はサンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。



New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

[F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

[F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

[F4] (RETRY)

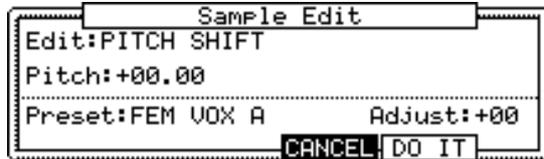
ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

[F5] (KEEP)

New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

## ■サンプルのピッチを変える (PITCH SHIFT)

選択しているサンプルをサンプル全体の長さを変えずに音程だけを変更します。シーケンスで使われているフレーズサンプルをそのままテンポを変更することなく音程だけを変更するのに便利です。



- 1 Sampleフィールドで、ピッチシフトをしたいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでPITCH SHIFTを選択します。
- 4 Pitchフィールドで変更したい音程を設定します。  
Pitch: (-12.00 - +12.00)  
整数が半音単位、小数点がセント単位となります。例えば、+1.00だと半音上がり、+12.00だと1オクターブ上がることになります。
- 5 必要に応じてPresetフィールド、Adjustフィールドを設定します。

Preset :

MPC2500にはピッチシフトを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットは次の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: 処理は更に遅くなるがタイムストレッチ品質は最高

ピッチシフトのプリセット

1. FEM VOX (女性ボイス)
2. MALE VOX (男性ボイス)
3. LOW MALE VOX (低音の男性ボイス)
4. VOCAL (ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM (高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM (中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM (低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION (パーカッション)
9. LFREQ PERC. (低音域のパーカッション)
10. STACCATO (スタッカート)
11. LFREQ SLOW (低音域のスローな音楽)
12. MUSIC1 (ミュージック1)
13. MUSIC2 (ミュージック2)

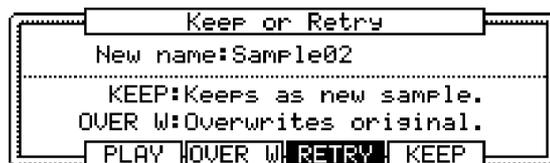
14. MUSIC3 (ミュージック3)
15. SOFT PERC. (ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. (高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. (低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. (スローなオーケストラ)

Adjust : (-50 - +50)

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出来ます。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広域の周波数が改善され、マイナスの数値はベースが改善されます。通常はゼロにしておきます。

- 6 [F5] (DO IT)キーを押します。

ピッチシフト機能を実行後、Keep or Retryウィンドウが表示されます。処理時間はサンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。



New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

[F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

[F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

[F4] (RETRY)

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

[F5] (KEEP)

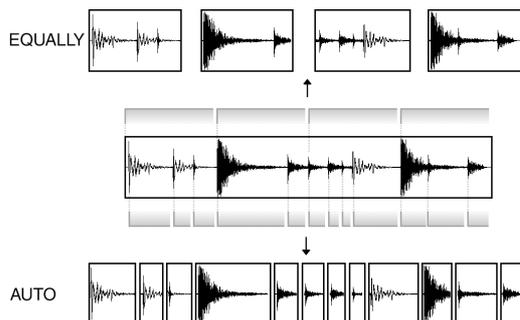
New nameフィールドで設定した名前でも新たにファイルを作成します。

## フレーズ・サンプルを分割する

### ■ チョップショップ機能 (ChopShop)

チョップショップ(ChopShop)機能とは、サンプル内のフレーズをいくつかのリージョン(スライスポイントで分割された各々の部分)に分割する事が出来る機能です。

フレーズのアタック部分を自動的に検出し、それを元にいくつかのリージョンに分割する「AUTO」と、サンプル内をあらかじめ設定した数で等間隔で分割する「EQUALLY」の2つの方法があります。

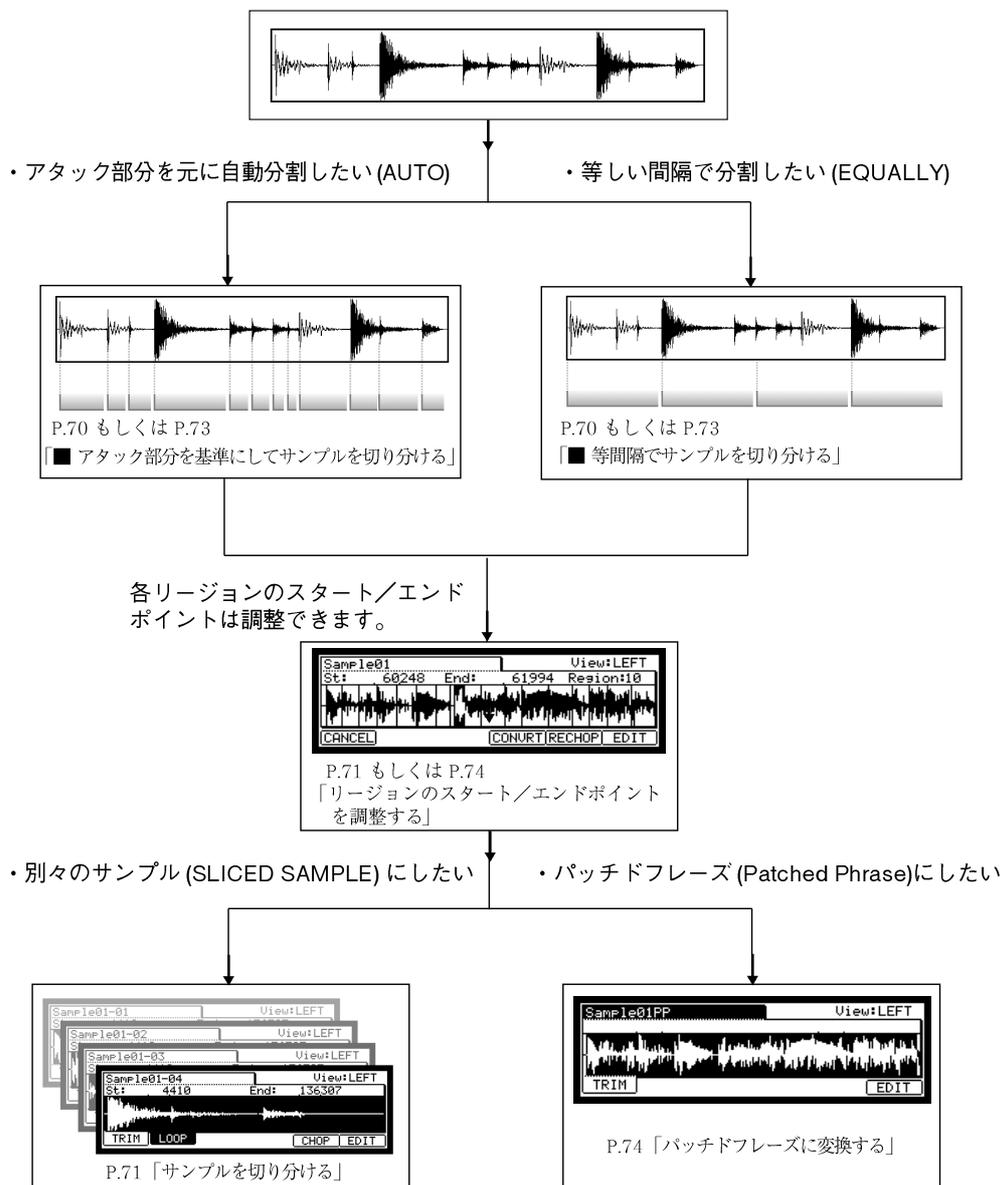


### ■ スライスサンプルとパッチド・フレーズ

ChopShopにより分割されたサンプルは目的に応じて2つの使い道があります。1つは、各リージョンで区切られたフレーズを別々のサンプルとして登録することが出来る「スライスサンプル(Slice Sample)」。もうひとつは、フレーズのテンポを後から自由にコントロールすることが出来る「パッチド・フレーズ(Patched Phrase)」です。

注意: ステレオサンプルでチョップショップ機能を使用することはできません。ステレオサンプルを使用した場合は左チャンネルの音だけが使用されます。

### フレーズサンプルを切り分けたい



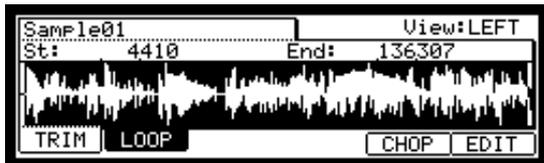
## スライスサンプル(SLICED SAMPLE)を作る

1つのサンプルからスライスサンプルを作成します。サンプルのアタック部分を基準に切り分ける方法と、単純に等分割する2つの方法があります。

### ■アタック部分を基準にしてサンプルを切り分ける

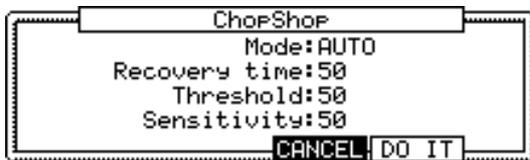
サンプル中のフレーズから自動的にアタック部分を検出し、そのアタック部分を基準に分割していきます。

1. TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択します。



エディットするサンプルの範囲をスタート/エンドポイントで設定します。スタート/エンドポイントの設定に関してはP. 63「サンプルのスタート/エンドポイントの設定」をご覧ください。

2. [F5] (CHOP)キーを押します。  
ChopShopウィンドウが表示されます。
3. Modeフィールドで「AUTO」を選択します。



#### Recovery time (0 - 100) :

アタックから次のアタックまでの時間(最小時間)です。数値を大きくしすぎると、アタックが連続して続く様な場合に分割されない事があります。細かい動きのあるフレーズを分割する場合は値を小さく設定します。

#### Threshold (0 - 100) :

アタックとして検知するレベルを設定します。値を小さくすると、レベルの小さいアタック・ポイントを検出できるようになりますが、小さくし過ぎるとアタック・ポイントが増えすぎてしまう場合があります。

#### Sensitivity (0 - 100) :

アタックとして検知する事の出来るレベルの変化の度合い。値を小さくすると、レベル変化が少ない部分でもアタックポイントとして検出できるようになります。

各パラメータを設定して[F5] (DOIT) を押すとChopShopページ画面が表示されます。ChopShopページでは分割されたリージョンの微調整をすることができます。

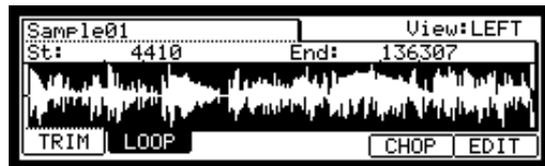
➔ P.71

「リージョンのスタート/エンドポイントを調整する」へ

### ■等間隔でサンプルを切り分ける

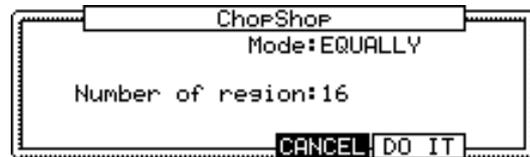
サンプルを指定した数のリージョンに均等に分割します。

1. TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択します。



エディットするサンプルの範囲をスタート/エンドポイントで設定します。スタート/エンドポイントの設定に関してはP. 63「サンプルのスタート/エンドポイントの設定」をご覧ください。

2. [F5] (CHOP)キーを押します。  
ChopShopウィンドウが表示されます。
3. Modeフィールドで「EQUALLY」を選択します。



#### Number of Region (2 - 64) :

切り分けるリージョンの数を設定します。

リージョンの数を設定して[F5] (DOIT) を押すとChopShopページ画面が表示されます。ChopShopページでは分割されたリージョンの微調整をすることができます。

➔ P.71

「リージョンのスタート/エンドポイントを調整する」へ

## リージョンのスタート／エンドポイントを調整する

### ・リージョン(Region)とは

スライスポイントで分割された各々の部分を「リージョン」と呼びます。各リージョンのスタート、エンドポイントはChopShopページで調整することができます。

1. ChopShopウィンドウで[F5] (DO IT)キーを押します。

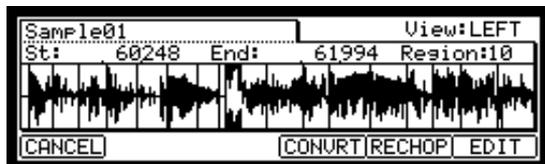
ChopShopページが表示され、分割されたリージョンの微調整を行うことができます。ChopShopページではパッド(1~12)を叩いて、Regionフィールドで選択しているリージョンのみを再生することができます。

ヒント: 分割をやり直したいときは[F5](RECHOP)を押して下さい。ChopShopウィンドウが表示され分割の再設定をすることができます。

ChopShop機能を中止する場合は[F1](CANCEL)キーを押して下さい。TRIMページに戻ります。

2. Regionフィールドでスタート／エンドポイントを調整したいリージョンを選択します。

選択したリージョンの波形が反転表示されます。



3. St(スタート)フィールドでリージョンのスタート・ポイントを調整します。

テンキーを使って直接数値を入力するか、DATAホイールを回すことでスタートポイントを変更することができます。[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。

注意: 各リージョンのスタートポイントは一つ前のリージョンのエンドポイントと共通の値となります。リージョンのスタートポイントを変更すると、一つ前のリージョンのエンドポイントも一緒に変更されます。

4. End(エンド)フィールドでリージョンのエンド・ポイントを調整します。

St(スタート)フィールドと同じ要領でエンドポイントを調整することができます。

注意: 各リージョンのエンドポイントは一つ後のリージョンのスタートポイントと共通の値となります。リージョンのエンドポイントを変更すると、一つ後のリージョンのスタートポイントも一緒に変更されます。

サンプルの分割処理をやり直したい場合は[F5] (RECHOP)を押します。ChopShopウィンドウが表示され分割する際のパラメーター設定画面に戻ることが出来ます。

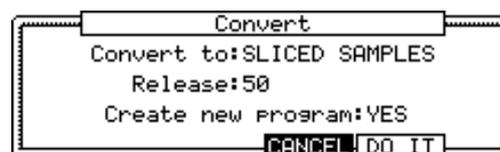
[F6] EDITキーを押すとRegion Editウィンドウ画面になり、選択したリージョンのデータを1つだけ取り出したり、リージョンの分割や結合などをすることができます。72ページ「リージョンに関するその他のエディット」を参照下さい。

チョップショップ機能を中止する場合は[F1] (CANCEL)キーを押して下さい。TRIMページに戻ります。

## サンプルを切り分ける

5. 各リージョンの調整が終わったら[F4] (CONVRT)キーを押します。

Convertウィンドウが表示されます。



6. Convert toフィールドでSLICED SAMPLEを選択します。

Release :

分割したサンプルの後に付加する余韻の長さを設定します。値を大きくすると余韻の成分が多くなると同時にサンプルデータの容量も大きくなります。

Create new program (YES/NO) :

分割してばらばらになったサンプルを自動的にパッドA01から順にアサインしたプログラムを作成するかどうかを決めます。

7. 各パラメーターの調整が終わったら[F5] (DO IT)キーを押します。

スライスサンプルが実行されます。終了後はTRIMページが表示され、分割されたサンプルが表示されます。

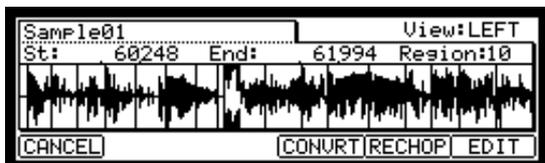
Create new programフィールドでYESを選択していた場合は、分割されたサンプルが割り当てられたプログラムが自動的に作成されています。

スライスされたサンプルの名前には、元のサンプルの名前の後ろに"-1"、"-2"...と連番が付加されます。

例: Sample01 → Sample01-01  
Sample01-02  
Sample01-03

## リージョンに関するその他のエディット

ChopShopページのエディット機能を使うと、リージョンを分割して二つに分けたり、隣り合ったリージョン同士を結合して1つのリージョンにする事が出来ます。また、選択したリージョンを別のサンプルファイルとして抜き出すことも出来ます。



1. ChopShopページで[F6] (EDIT)を押します。  
Region Editウィンドウが表示されます。
2. Editフィールドでエディットしたい項目を選択します。

以下は各エディットの説明になります。

### ■リージョンを抜き出す(EXTRACT)

選択したリージョンをサンプルファイルとして抜き出します。



Region :

取りだす(EXTRACT)リージョンの番号を選択します。

New sample :

取りだして新しく作成されるサンプルの名前を決定します。

[F5] (DOIT)キーで実行します。[F4] (CANCEL)キーを押すと処理を行わずChopShopページに戻ります。

### ■リージョンを分割する(DIVIDE REGION)

選択したリージョンを2つのリージョンに分割します。



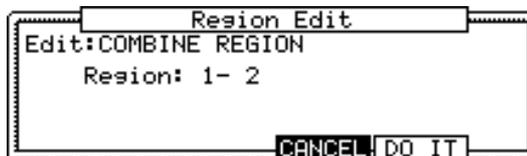
Region :

分割(DIVIDE)するリージョンの番号を選択します。

[F5] (DO IT)で実行します。[F4] (CANCEL)で処理を行わずChopShopページに戻ります。

### ■リージョンを結合させる(COMBINE REGION)

連続したいくつかのリージョンを結合させて1つのリージョンにします。



Region :

結合(COMBINE)するリージョンの番号を選択します。

例えばRegion: 1-5と入力して実行するとリージョン1から5までのリージョンが一つのリージョンになります。

[F5] (DOIT)キーで実行します。[F4] (CANCEL)キーを押すと処理を行わずChopShopページに戻ります。

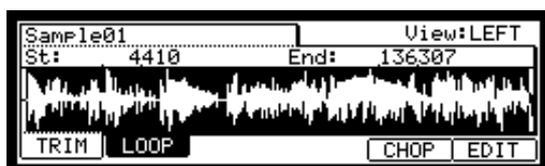
## パッチドフレーズ (PATCHED PHRASE)を作る

1つのサンプルからパッチドフレーズを作成します。サンプルのアタック部分を基準に切り分ける方法と、単純に等分割する2つの方法があります。

### ■ アタック部分を基準にサンプルを切り分ける

サンプル中のフレーズから自動的にアタック部分を検出し、そのアタック部分を基準に分割していきます。

1. TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択します。



エディットするサンプルの範囲をスタート/エンドポイントで設定します。スタート/エンドポイントの設定に関してはP. 63「サンプルのスタート/エンドポイントの設定」をご覧ください。

2. [F5] (CHOP)キーを押します。  
ChopShopウィンドウが表示されます。
3. Modeフィールドで「AUTO」を選択します。



#### Recovery time (0 - 100) :

アタックから次のアタックまでの時間(最小時間)です。数値を大きくしすぎると、アタックが連続して続く様な場合に分割されない事があります。細かい動きのあるフレーズを分割する場合は値を小さく設定します。

#### Threshold (0 - 100) :

アタックとして検知するレベルを設定します。値を小さくすると、レベルの小さいアタック・ポイントを検出できるようになりますが、小さくしすぎるとアタック・ポイントが増えすぎてしまう場合があります。

#### Sensitivity (0 - 100) :

アタックとして検知する事の出来るレベルの変化の度合い。値を小さくすると、レベル変化が少ない部分でもアタックポイントとして検出できるようになります。

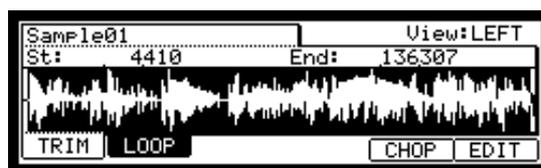
各パラメータを設定して[F5] (DOIT) を押すとChopShopページ画面が表示されます。ChopShopページでは分割されたリージョンの微調整をすることができます。

- ➔ P.71  
「リージョンのスタート/エンドポイントを調整する」へ

### ■ 等間隔でサンプルを切り分ける

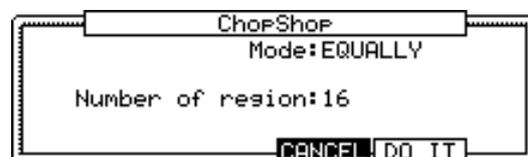
サンプルを指定した数のリージョンに均等に分割します。

1. TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択します。



エディットするサンプルの範囲をスタート/エンドポイントで設定します。スタート/エンドポイントの設定に関してはP. 63「サンプルのスタート/エンドポイントの設定」をご覧ください。

2. [F5] (CHOP)キーを押します。  
ChopShopウィンドウが表示されます。
3. Modeフィールドで「EQUALLY」を選択します。



#### Number of Region (2 - 64) :

切り分けるリージョンの数を設定します。

リージョンの数を設定して[F5] (DOIT) を押すとChopShopページ画面が表示されます。ChopShopページでは分割されたリージョンの微調整をすることができます。

- ➔ P.71  
「リージョンのスタート/エンドポイントを調整する」へ

## リージョンのスタート・エンドポイントを調整する

### ・リージョンとは

スライスポイントで分割された各々の部分を「リージョン」と呼びます。各リージョンのスタート、エンドポイントはChopShopページで調整することができます。

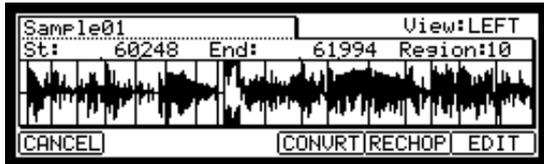
1. ChopShopページ画面が表示されます。

ヒント: 分割をやり直したいときは[F5](RECHOP)を押して下さい。ChopShopウィンドウが表示され分割の再設定をすることが出来ます。

ChopShop機能を中止する場合は[F1](CANCEL)キーを押して下さい。TRIMページに戻ります。

2. Regionフィールドでスタート/エンドポイントを調整したいリージョンを選択します。

選択したリージョンの波形が反転表示されます。



3. St(スタート)フィールドでリージョンのスタート・ポイントを調整します。

テンキーを使って直接数値を入力するか、DATAホイールを回すことでスタートポイントを変更することが出来ます。[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。

注意: これを調整すると、ひとつ前のリージョンのエンドポイントも変わります。

4. End(エンド)フィールドでリージョンのエンド・ポイントを調整します。

St(スタート)フィールドと同じ要領でエンドポイントを調整することが出来ます。

注意: 各リージョンのエンドポイントは一つ後のリージョンのスタートポイントと共通の値となります。リージョンのエンドポイントを変更すると、一つ後のリージョンのスタートポイントも一緒に変更されます。

サンプルの分割処理を処理をやり直したい場合は[F5](RECHOP)を押します。ChopShopウィンドウが表示され分割する際のパラメーター設定画面に戻ることが出来ます。

[F6] EDITキーを押すとRegion Editウィンドウ画面になり、選択したリージョンのデータを1つだけ取り出したり、リージョンの分割や結合などをすることが出来ます。72ページ「リージョンに関するその他のエディット」を参照下さい。

チョップショップ機能を中止する場合は[F1](CANCEL)キーを押して下さい。TRIMページに戻ります。

## パッチドフレーズに変換する

5. 各リージョンの調整が終わったら[F4](CONVRT)キーを押します。

Convertウィンドウが表示されます。



6. Convert toフィールドでPATCHED PHRASEを選択します。

### Release :

分割したサンプルの後に付加する余韻の長さを設定します。値を大きくすると余韻の成分が多くなると同時にサンプルデータの容量も大きくなります。

### Original Tempo (30.0 - 300.0) :

作成されるパッチドフレーズの元となるテンポを決定します。初期値としてフレーズから自動計測したテンポの値が入力されています。あらかじめフレーズのテンポがわかっている場合はそのテンポを入力します。

注意: テンポの自動計測はサンプルに設定しているTune(音程)の設定に関わらず、元々の音程(スピード)で計測されます。使用しているサンプルによっては、テンポを正しく計測できない場合があります。

パッチドフレーズで作成されるサンプルは、設定したテンポを元にした各リージョンが発音するタイミングを音データと一緒に記憶します。設定するテンポが実際のテンポと違う場合は、正しく動作しない場合があります。

7. 各パラメーターの調整が終わったら[F5](DO IT)キーを押します。

パッチドフレーズが作成され、TRIMページが表示されます。



パッチドフレーズ変換後のサンプルはファイルネームの後ろに "PP" が付加されます。

例: Sample01 → Sample01PP

サンプルネームはSampleウィンドウで変更することも出来ます。詳しくは P.65「サンプルウィンドウの機能」を参照下さい。

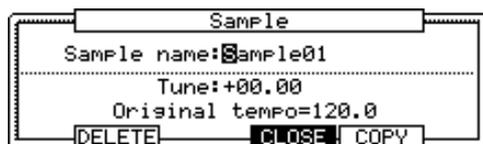
作成されたパッチドフレーズは、普通のサンプルと同様にパッドに割り当てて演奏することができます。パッチドフレーズが再生されるテンポはシーケンスのテンポによって変わります。

注: パッチドフレーズはTRIMページでサンプルのスタート・ポイントやエンド・ポイント、ループのスタート・ポイントやエンド・ポイントを編集することが出来ません。(画面にもそのパラメーターは表示されません)

### ■基準になるチューンとテンポを変更する

TRIMページのSampleフィールドで [WINDOW] キーを押すとSampleウィンドウが表示されます。ここでサンプルの名前やサンプルの基準となるチューンやパッチドフレーズのオリジナルテンポを設定できます。

1. TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択して [WINDOW] キーを押してください。



Sample name :

サンプルの名前を決定します。

Tune (-24 - +24) :

パッチドフレーズのピッチを決定します。

Original Tempo ( 30 - 300 ) :

パッチドフレーズの基準となるテンポを決定します。Original tempoの設定はパッチドフレーズを正しいテンポで再生するために重要です。作成したパッチドフレーズが正しいテンポで再生されない時はOriginal tempoの値を調整してください。

[F4] (CLOSE)を押すとTRIMページに戻ります。

Original tempo以外の設定/操作は通常のサンプルと同様です。詳しくは P.65「サンプルウィンドウの機能」を参照下さい。

## パッチドフレーズのエディット

パッチドフレーズに変換後も、分割されたリージョンのうちの1つからサンプルファイルを抜き出したり、パッチドフレーズになっているサンプルを通常のサンプルに戻したりすることが出来ます。



1. TRIMページでパッチドフレーズのサンプルファイルを選び、[F6] (EDIT)を押します。  
Patched Phrase Editウィンドウが表示されます。
2. Editフィールドでエディットしたい項目を選択します。

以下は各エディットの説明になります。

### ■リージョンからサンプルを抜き出す(EXTRACT)

選択したリージョンをサンプルファイルとして抜き出します。



Region :

取りだす(EXTRACT)リージョンの番号を選択します。

New sample :

取りだして新しく作成されるサンプルの名前を決定します。

[F2] (PLAY)キーで選択したリージョン内のサンプルを試聴することができます。

[F5] (DOIT)キーで実行します。[F4] (CANCEL)キーを押すと処理を行わずTRIMページに戻ります。

### ■パッチドフレーズを変換する(RESTORE)

選択されたパッチドフレーズを通常のサンプルファイルに変換します。



Tempo :

ここで設定したテンポにあわせたパッチドフレーズがサンプルファイルとして生成されます。

[F5] (DO IT)キーで実行します。

[F4] (CANCEL)キーで処理を行わずTRIMページに戻ります。

## ループの設定

ループとはサンプルを繰り返し再生させる機能です。ループ機能を使うと、ループ・ポイントからエンド・ポイントまでの区間を繰り返し再生することができます。

LOOPページの右上に表示されているLoopフィールドをONにすると、ループ機能を使えるようになります。

ループ機能がオンの時、サンプルはTRIMページで設定するスタート・ポイントからエンド・ポイントまでを再生した後、LOOPページで設定するループ・ポイントからエンド・ポイント間を繰り返し再生します。

※ サンプルのループ機能をオンにしても、PROGRAMモードで、そのサンプルがアサインされたパッドのプレイ・モードがONE SHOTになっていると、ループがオフの時と同じように再生されます。ループ機能を使用する場合は、パッドのプレイ・モードをNOTE ONに設定して下さい。詳しくは79ページ「パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする」をお読み下さい。

### ■ループ・ポイントの調整

- 1 TRIMモードで[F2](LOOP)キーを押して下さい。LOOPページが表示されます。



- 2 Sampleフィールドを選択してエディットするサンプルを選択して下さい。

Sampleフィールドは、画面左上でサンプル名を表示しているフィールドです。選択しているサンプルに応じて、そのサンプルの波形が表示されます。

- 3 Lp(ループ)フィールドを選択してループ・ポイントを調整して下さい。

DATAホイールを回すことでループ・ポイントを変更することができます。

[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。テンキーを使って直接数値を入力することもできます。

- 4 パッドを叩いてループ・ポイントを確認します。

パッドを叩くとサンプルが再生されます。叩くパッドによって再生の方法が変わります。

パッド13 (PLAY LOOP)を叩くと、ループ/エンド・ポイント間を繰り返し再生します。

パッド14 (PLAY TO)を叩くと、ループ・ポイントの前からループ・ポイントまでを再生します。

パッド15 (PLAY FROM)を叩くと、ループ・ポイントからサンプルを再生します。

パッド16 (PLAY ALL)を叩くと、サンプル全体を再生します。

パッド1から12を叩くと、スタート/エンド・ポイント間を再生した後、ループ/エンド・ポイント間を繰り返し再生します。

### ■エンド・ポイントの調整

- 5 End(エンド)フィールドを選択してエンド・ポイントを調整して下さい。

※ ループのエンド・ポイントは、TRIMページで設定する、サンプルのエンド・ポイントと共通です。LOOPページのエンド・ポイントを変更すると、TRIMページのエンド・ポイントも変更されます。

### ■波形のズーム・イン/アウト

Loop Fineウィンドウを使うと、波形表示を部分的に拡大して、より細かい設定を行うことができます。LOOPページで、Lp(ループ)フィールドまたはEnd(エンド)フィールドにカーソルがある時、[WINDOW]キーを押すとLoop Fineウィンドウが表示されます。

波形表示の左側にはエンドポイントの波形が、右側にはループ・ポイントの波形が表示されますので、実際の波形のつながり具合を確認しながらループ・ポイントとエンド・ポイントを調節することができます。

[F2] (ZOOM-)キーを押すと波形をズームアウト(縮小)、[F3] (ZOOM+)キーを押すと波形をズームイン(拡大)します。

### ■波形のLINEAR(直線)表示とLOG(対数)表示

波形表示の縦軸はサンプルのレベルを表しています。通常、波形表示はLINEAR(直線)に設定されていて、サンプルのレベルをそのまま表示しています。しかし、サンプルの減衰部分など、サンプルのレベルが小さい部分では、レベルが小さすぎると波形として表示されなくなります。

このような場合は、[F5] (LOG)キーを押すと波形表示がLOG(対数)表示に変わり、小さいレベルの部分でも波形を確認できるようになります。LOG表示を選択すると[F5]キーの表示がLINEARに変わります。再度[F5]キーを押すことでLINEAR表示に戻すことができます。

## ループ・ポイントをスタート・ポイントにリンクさせる

フレーズサンプリングをリズムに合わせてループさせる場合のように、サンプル全体をループ再生する場合は、スタート・ポイントとループ・ポイントを別々に設定するより、スタート・ポイントとループ・ポイントを同じ値に設定して、同時に変更できると便利です。

- 1 LOOPページで **st  $\bar{u}$  lP** (スタート/ループ・リンク)フィールドを選択して下さい。

- 2 DATAホイールを回して **st  $\bar{u}$  lP** (鍵のかかった状態)にして下さい。

ループ・ポイントがスタート・ポイントと同じ値にセットされ、以降、ループ・ポイントを変えるとスタート・ポイントも同じ値に変わります。同じように、スタート・ポイント変えると、ループ・ポイントの値も変更されます。

スタート/ループ・リンク・フィールドを **st  $\bar{u}$  lP**に戻すと、スタート・ポイントとエンド・ポイントを別々に設定できるようになります。

## テンポに合わせたループを自動で作る (Auto Phrase Loop)

フレーズサンプルから自動的にテンポを割り出し、そのテンポに合わせたループを簡単に作成することが出来ます。

- 1 TRIMモードで[F1] (TRIM)キーを押して下さい。  
TRIMページが表示されます。
- 2 TRIMモードで[F2] (LOOP)キーを押して下さい。  
LOOPページが表示されます。

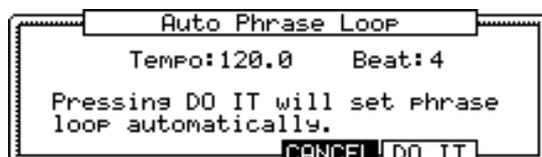


ループ・スタートポイントをフレーズのループ開始位置に合わせます。

(P.76 「ループポイントの調整」を参照してください)

- 3 フレーズのループ開始位置が決まったら[F5] (AUTO L)キーを押します。

Auto Phrase Loopウィンドウが表示されます。



Tempoフィールドには初期値としてサンプルのテンポが自動計測されて入力されています。あらかじめフレーズのテンポがわかっている場合は、そのテンポを入力します。

Beatフィールドにはフレーズを何拍分(四分音符が何個分)でループさせるかを設定します。

例えば、4分の4拍子で1小節分のループを作成したい場合、Beatフィールドには「4」と入力して下さい。

**注意:** Beatの値はサンプルの長さより長く設定することはできません。

処理を中止する場合は[F4] (CANCEL) キーを押します。

- 4 [F5] (DO IT) で実行します。

**注意:** 使用しているサンプルによっては、テンポを正しく計測できない場合があります。

# 第13章 プログラム

この章ではプログラムのエディットについて説明します。プログラムのエディットは、[MODE]キーを押して[PAD 7] (PROGRAM)を押すと表示されるPROGRAMモードで行います。

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0 2:	100	+00.00	0-127
1 3:	100	+00.00	0-127
1 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE | FILTER | PARAMS | NOTE | LFO | PURGE

## プログラムの作成

プログラムを新規に作成する方法について説明します。

※ MPC2500は電源を入れると自動的にプリセット・プログラムをロードするように設定されています。プリセット・プログラムを使用せずに、MPC2500が空の状態で作業始めたい時のために、プリセット・プログラムをロードしないように設定することもできます。詳しくは110ページ「電源を入れた時に自動的にファイルを読み込む機能の設定」をお読み下さい。

- 1 [MODE] キーを押して[PAD 7] (PROGRAM)を押して下さい。

[MODE] キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 7]を押すとPROGRAMモードになります。

- 2 Pgmフィールドを選択して、[WINDOW]キーを押して下さい。

Programウィンドウが表示されます。

- 3 [F3](NEW)キーを押して下さい。

New Programウィンドウが表示されます。

- 4 New nameフィールドでDATAホイールを回して下さい。

Nameウィンドウが表示されます。新しいプログラムの名前を設定して[F5] (ENTER)キーを押して下さい。名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」をお読み下さい。

- 5 New Programウィンドウで[F5](DO IT)キーを押して下さい。

新しいプログラムが作成されます。

新しく作成されたプログラムは、サンプルが割り当てられていない、空の状態です。プログラムを演奏できるようにするためにはPROGRAMモードのSAMPLEページで、パッドにサンプルを割り当てます。

## パッドにサンプルを割り当てる／サンプルの割り当てを変更する

サンプルをパッドで演奏するためには、PROGRAMモードでパッドにサンプルを割り当てます。ここではパッドにサンプルを割り当てる方法と、現在の割り当てを変更する方法について説明します。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 7] (PROGRAM)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 7]を押すとPROGRAMモードになります。[F1] (SAMPLE)キーを押すとSAMPLEページが表示されます。

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0 2:	100	+00.00	0-127
1 3:	100	+00.00	0-127
1 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE | FILTER | PARAMS | NOTE | LFO | PURGE

上に表示されているPgmフィールドには、現在選択しているプログラム名が表示されています。Pgmフィールドを選択して、プログラムの選択を変更することができます。

- 2 サンプルをアサインしたいパッドを叩いて下さい。

左側に表示されているのがパッド番号の表示です(A01の部分)。叩いたパッドに合わせてパッド番号表示が変わります。

- 3 1フィールドを選択して、割り当てたいサンプルを選んで下さい。

DATAホイールを回すと、現在MPC2500のRAM内にあるサンプルが選択できます。

2～4フィールドを選んでサンプルを割り当てることもできます。2～4フィールドにサンプルを割り当てると、パッドを一度叩くだけで複数のサンプルを鳴らすことができます。

## パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする

パッドを叩いてサンプルを鳴らすとき、パッドを短く叩いてもサンプルは最後まで再生されます。これは、短いドラムの音を使って演奏する場合には便利ですが、フレーズ・サンプリングのような長いサンプルを演奏する場合は、パッドを押している間だけサンプルが再生されるほうが便利です。ここではパッドを叩いたときのサンプルの再生方法について説明します。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、再生方法を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

- 2 1フィールドを選択して、[WINDOW]キーを押して下さい。

Play Modeウィンドウが表示されます。

- 3 Layer 1フィールドを選択して、再生方法を選択して下さい。

**ONE SHOT** パッドを短く叩いてもサンプルを最後まで再生します。

**NOTE ON** パッドを押している間だけサンプルを再生します。

- 4 [F4] (CLOSE)キーを押してウィンドウを閉じます。SAMPLEページに戻ります。

※ ループ機能を使ったサンプルを再生する場合はプレイモードをNOTE ONに設定して下さい。ONE SHOTを選択している場合は、サンプルのループ機能がオンの場合でもループ機能は動きません。

## サンプルの音量、音程を設定する

各パッドに割り当てられているサンプルの音量と音程を設定します。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、音量、音程を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

- 2 Lvlフィールドを選択してして下さい。

Pad	Program	Lvl	Tune	Range
A	1: Sample01	100	+00.00	0-127
α	2:	100	+00.00	0-127

- 3 パッドを叩いて音量を確認しながら希望の音量になるように調整して下さい。

- 4 Tuneフィールドを選択して下さい。

Tuneフィールドは小数点で区切られた二つのフィールドから構成されています。左側の2桁は、サンプルの音程を半音単位で変更します。右側の2桁はセント単位(100セントが1半音になります)で変更します。

- 5 パッドを叩いて音程を確認しながら、希望の音程になるように調整して下さい。

## パッドを叩く強さでサンプルの音量を変える

パッドを叩く強さによってサンプルの音量を変えることができます。これにより、実際のドラムを演奏するように、弱く叩いたときは小さい音が、強く叩いたときは大きい音が出るような設定が可能です。

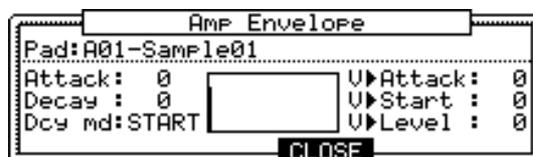
- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、設定したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

- 2 Lvlフィールドを選択して下さい。

- 3 [WINDOW]キーを押して下さい。

Amp Envelopウィンドウが表示されます。



- 4 V>Levelフィールドを選択して下さい。

- 5 パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかけ具合になるようフィールドを調整して下さい。

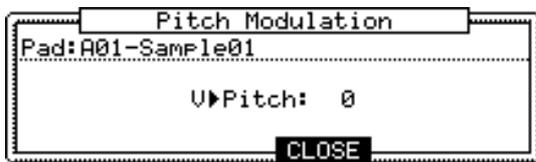
0に設定すると、パッドを叩く強弱にかかわらず、いつも最大音量でサンプルが再生されます。値を増やすほど強弱の差が大きくなります。

AmpEnvelopeにある他のパラメーターも使うことで、より細かい音量変化の仕方を設定することが出来ます。詳しくは「P.81 アンブ・エンベロープの設定」をご覧ください。

## パッドを叩く強さでサンプルのピッチを変える

パッドを叩く強さによってサンプルのピッチを変えることができます。

- PROGRAMモードのSAMPLEページで、設定したいパッドを叩いて下さい。  
叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。
- Tuneフィールドを選択して下さい。
- [WINDOW]キーを押して下さい。  
Pitch Modulationウィンドウが表示されます。



- V>Pitchフィールドを選択して下さい。
- パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかけ具合になるようフィールドを調整して下さい。  
0に設定すると、パッドを叩く強弱でサンプルのピッチは変化しません。値を増やすほど強く叩いたときにピッチは高くなります。

## 一つのパッドで複数のサンプルを鳴らす

一つにパッドに対して、最大で4つのサンプルを割り当てることができます。パッドに複数のサンプルを割り当てると、一つのパッドを叩くだけで複数のサンプルを鳴らすことができます。

- PROGRAMモードのSAMPLEページで、複数のサンプルを割り当てたいパッドを叩いて下さい。  
叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。  
左上に表示されているPgmフィールドには、現在選択しているプログラム名が表示されています。Pgmフィールドを選択して、プログラムの選択を変更することができます。
- 1フィールドを選択して、割り当てたいサンプルを選んで下さい。  
DATAホイールを回すと、現在MPC2500のメモリー内にあるサンプルが選択できます。

- 2フィールドを選択して、割り当てたいサンプルを選んで下さい。  
このときパッドを叩くと、1フィールドに割り当てられているサンプルと、2フィールドに割り当てられているサンプルが同時に鳴ります。
- 必要があれば、3/4フィールドにもサンプルを割り当てて下さい。

## パッドを叩く強さでサンプルを切り替える

一つのパッドに複数のサンプルを割り当てているとき、叩く強さで演奏されるサンプルを切り替えることができます。

- PROGRAMモードのSAMPLEページで、パッドを叩いて設定を行いたいパッドを選択して下さい。
- 1フィールドと2フィールドにサンプルを割り当てて下さい。
- 1フィールドと同じ行にあるRangeフィールドを選択して、1フィールドのサンプルが演奏される強弱の範囲を設定して下さい。

Pgm: Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
α 2: Sample02	100	+00.00	0-127

Rangeフィールドは上限と下限を設定するための二つのフィールドで構成されています。左側のフィールドで下限、右側で上限を設定します。

ここでは例として上限(右側のフィールド)を63に設定して下さい。

- 2フィールドと同じ行にあるRangeフィールドを選択して、2フィールドのサンプルが演奏される強弱の範囲を設定して下さい。

Pgm: Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-63
α 2: Sample02	100	+00.00	64-127

ここでは例として下限(左側のフィールド)を64に設定して下さい。

- パッドを叩いて効果を確認して下さい。  
強く叩くと2フィールドに割り当てたサンプルが、弱く叩くと1フィールドに割り当てたサンプルが再生されます。

ヒント: パッドを叩いた強弱は、MPC2500内では0~127の128段階で表されます。いちばん強く叩いたときの値が127となります。これはMIDI規格の中の「MIDIベロシティ」と呼ばれる、鍵盤を押す強さを表すものと同様のものです。

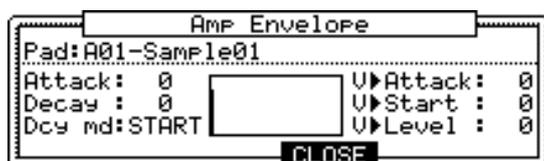
ヒント: Q-Linkスライダーを使ってレイヤーを切り替えることもできます。詳しくは49ページ「Q-Linkを使う」をお読み下さい。

## パッドのエンベロープを設定する

パッドに割り当てられているサンプルのエンベロープを設定します。MPC2500は音量に関するアンプ・エンベロープ、音色に関するフィルター・エンベロープの、2種類のエンベロープがあります。

### ■アンプ・エンベロープの設定

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、パッドを叩いて設定を行いたいパッドを選択して下さい。
- 2 LVIフィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。Amp Envelopeウィンドウが表示されます。



Pad :

選択しているパッドが表示されます。

Attack :

サンプルのアタック・タイム(音の立ち上がる時間)を設定します。値を大きくしていくと、音の立ち上がりが遅くなります。

Decay :

サンプルのディケイ・タイム(音が減衰する時間)を設定します。値を大きくするとゆっくり音が減衰します。

Dcy md :

ディケイ・モジュレーションです。ディケイによる減衰が始まるポイントを設定します。

**START** Attackフィールドで設定したアタック・タイムが終了した時点でディケイを開始します。

**END** サンプルのエンド・ポイントで減衰が終わるように、ディケイの開始点が決まります。

ヒント：通常、MPC2500でドラム音やフレーズ・サンプリングを扱う場合は、ENDを選択します。特別にフレーズのレベルが下がっていくような効果が必要な場合はSTARTに設定して下さい。

V > Attack : ( 0 - 100)

ベロシティの強弱でエンベロープのアタック・タイム(音の立ち上がる時間)をコントロールします。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関係なくアタックは一定になります。

V > Start : ( 0 - 100)

ベロシティの強弱でサンプルのスタート・ポイントをコントロールします。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関係なくスタートは一定になります。

V > Level : ( 0 - 100)

ベロシティの強弱で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関係なく音量は一定になります。

### ■フィルター・エンベロープの設定

- 1 PROGRAMモードのFILTERページで、パッドを叩いて設定を行いたいパッドを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。  
Filter Envelopeウィンドウが表示されます。



Pad :

選択しているパッドが表示されます。

Filter : (1/2)

選択しているフィルターが表示されます。

Time : (0 - 100)

フィルター・エンベロープの時間を設定します。Amountフィールドで設定した設定値(変化量)から元のカットオフ周波数に戻るまでの時間を設定します。

Amount : (-100 - +100)

フィルター・エンベロープにかける変化量を設定します。プラス方向に設定すると、カットオフ周波数が元のカットオフ周波数よりも高い周波数から(マイナス方向に設定すると低い周波数から)始まり、Timeフィールドで設定した時間で元の周波数に戻ります。

V > Time : (-50 - +50)

ベロシティの強弱でフィルター・エンベロープの時間(元々のカットオフ周波数音まで戻る時間)をコントロールします。

プラス方向に設定すると、ベロシティが強い時ほどTimeフィールドで設定した時間でカットオフ周波数に近づき、ベロシティが弱いほどTimeフィールドで設定した時間よりも長い時間をかけてカットオフ周波数に戻っていきます。マイナス方向に設定した時はその逆です。

0に設定すると、Timeフィールドの数値(変化の仕方は)ベロシティの強弱に影響されません。

V > Amount : (-50 - +50)

ベロシティの強弱でフィルター・エンベロープにかける量(ベロシティによって元々のカットオフ周波数からどのくらい増減させるか)をコントロールします。

プラス方向に設定すると、ベロシティが強い時ほどAmountフィールドで設定した周波数の近くから変化します。ベロシティが弱い時ほどAmountフィールドで設定したカットオフ周波数から大きく離れて変化します。

0に設定すると、Amountフィールドの数値(変化の仕方は)ベロシティの強弱に影響されません。

V > Freq : (0 - 100)

この値を大きく設定すれば、ベロシティが強いほどカットオフ周波数が大きくなります。0に設定すると、ベロシティの強さに関係なくカットオフ周波数は一定になります。

## Programウィンドウの機能

Pgmフィールドで[WINDOW]キーを押すとProgramウィンドウが表示されます。Programウィンドウでは、選択しているプログラムに関するさまざまな設定を行います。

### ■プログラムの名前を変更する

- 1 PROGRAMモードのPgmフィールドで、名前を変更したいプログラムを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Programウィンドウが表示されます。
- 3 Program nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については8ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。  
ウィンドウが閉じてPROGRAMモードに戻ります。

### ■プログラムのコピー

選択したプログラムをコピーして新しいプログラムを作成します。

- 1 PROGRAMモードのPgmフィールドで、コピーしたいプログラムを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Programウィンドウが表示されます。
- 3 [F5] (COPY)キーを押します。  
Copy Programウィンドウが表示されます。
- 4 New nameフィールドで新しく作成されるプログラムの名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 5 [F3] (DO IT)キーを押して下さい。  
コピーが実行され新しいプログラムが作成されます。  
コピーを取りやめたい時は[F3] (DO IT)キーのかわりに[F4] (CANCEL)キーを押します。

### ■プログラムの削除

選択したプログラムを本体メモリーから削除します。

- 1 PROGRAMモードのPgmフィールドで、削除したいプログラムを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。  
Programウィンドウが表示されます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Programウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
選択したプログラムが削除されます。

### ■すべてのプログラムの削除

本体メモリー内のすべてのプログラムデータをまとめて削除します。

- 1 PROGRAMモードのPgmフィールドで、[WINDOW]キーを押します。  
Programウィンドウが表示されます。
- 2 [F2] (DELETE)キーを押します。  
Delete Programウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (ALL PG)キーを押して下さい。  
Delete ALL Programsウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
全てのプログラムが本体メモリーから削除されます。

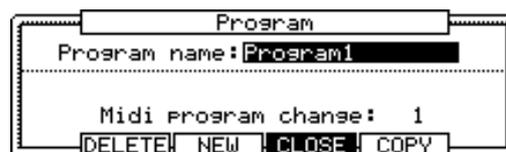
### ■プログラムチェンジ・ナンバーの設定

プログラムにプログラムチェンジ・ナンバーを設定することで、シーケンスの途中でトラックに割り当てられているプログラムを切り替えることができます。途中でプログラムを切り替えない場合は設定する必要はありません。

プログラムの切り替えには、STEP EDITモードで入力するプログラムチェンジ・イベントを使用します。

プログラムチェンジ・イベントの入力方法については31ページ「ステップ・エディット」をお読み下さい。

- 1 PROGRAMモードのPgmフィールドで、[WINDOW]キーを押します。  
Programウィンドウが表示されます。



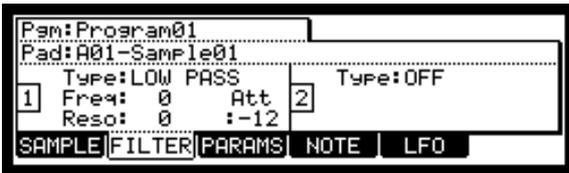
- 2 Midi program changeフィールドを選択してプログラムチェンジ・ナンバーを設定して下さい。

トラック内に、ここで設定した番号のプログラムチェンジ・イベントが入っていると、シーケンス再生時にプログラムが切り替わります。プログラムを途中で切り替えない場合はOFFに設定して下さい。

## サンプルの音色をエディットする (フィルターのエディット)

各パッドはフィルターと呼ばれる音色を変えるためのパラメーターを持っています。このパラメーターをエディットすることで、サンプルの音色をエディットすることができます。

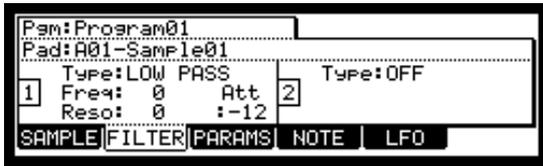
音色のエディットはPROGRAMモードのFILTERページで行います。



MPC2500は一つのパッドに対して二つのフィルターを持っており、その二つのフィルターを組み合わせることで、非常に複雑な音色のエディットも可能です。また二つのフィルターをリンクさせて、強力な一つのフィルターとして使用することもできます。

### ■フィルターの設定をする

- 1 PROGRAMモードで[F2](FILTER)キーを押して下さい。FILTERページが表示されます。



Pgmフィールドでエディットするプログラムを選択することができます。

- 2 パッドを叩いて音色をエディットしたいパッドを選択して下さい。

選択したパッドの番号がPadフィールドに表示されます。パッド番号の右には、パッドに割り当てられているサンプルの名前が表示されています。

- 3 フィルター1(左側)のTypeフィールドを選択して、使用するフィルターのタイプを選択します。

MPC2500には音色をエディットするために、さまざまなタイプのフィルターが用意されています。フィルターを使うと、音の成分の中の特定の音域のみをカットしたり強調したりすることができます。

Type: (LOW PASS/HIGH PASS/  
BAND PASS/OFF)

フィルタータイプの選択です。

**LOW PASS** 高域成分をカットして、低域成分のみを通過させます。シンセサイザーなどの電子楽器で最も一般的に使われているフィルターです。

**HIGH PASS** 低域成分をカットして、高域成分のみを通過させます。

**BAND PASS** 特定の周波数成分のみを通過させて、それ以外の成分をカットします。

**LOW PASS 2** レゾナンスのゲインを高く設定してあります。値を上げすぎると発振する場合があります。

**OFF** フィルターを使用しません。

- 4 Freqフィールドを選択して、カットオフ周波数を設定して下さい。

カットオフ周波数とはそれぞれのフィルターが働き始める周波数のことです。たとえば、LOW PASSフィルター選択している時は、カットオフ周波数を小さくしていくと、音はこもったような音になります。これはカットオフ周波数が下がったことで、音の中の高域成分がカットされてしまうためです。また、HIGH PASSフィルター選択時は、カットオフ周波数を上げていくことで、低域成分がカットされて、音が細く痩せたような音に変わっていきます。

- 5 Resoフィールドを選択して、フィルターのレゾナンスを調整して下さい。

レゾナンスの値を上げて行くと、Freqフィールドで設定した周波数部分の音成分を強調します。レゾナンスによる音の変化は、カットオフ周波数やフィルタータイプにより変わるため、一概に説明することはできません。Typeフィールド、FreqフィールドとResoフィールドの設定をいろいろ変えながら、音の違いを試してみてください。

ヒント:フィルターを使用した時に、音が歪んでしまう場合はAttフィールドで、サンプルのレベルを調整することで、歪みの無い音にすることができます。

- 6 同様にフィルター2(右側)のフィルターを設定します。

ヒント:必ずしもフィルター1と2の両方をエディットしなければならないわけではありません。フィルターを使用しない場合は、TypeフィールドをOFFに設定して下さい。

### ■二つのフィルターをリンクする

二つあるフィルターをリンクさせることで、一つの強力なフィルターとして使用することができます。

フィルターをリンクさせるには、フィルター2(右側)のTypeフィールドで、LINKを選択して下さい。

フィルター2のFreqフィールドとResoフィールドの設定が無視され、常にフィルター1と同じ値で働くようになります。

これにより、一つのフィルターだけでは得られない強力なフィルター効果が得られます。

## ■パッドを叩く強さで音色をコントロールする

パッドを叩く強弱でフィルターのカットオフ周波数をコントロールすることができます。この機能を使用すると、パッドを叩く強弱で音色に変化を付けることができます。

- 1 PROGRAMモードで [F2] (FILTER)キーを押して下さい。

FILTERページが表示されます。

- 2 パッドを叩いて音色をエディットしたいパッドを選択して下さい。

選択したパッドの番号がPadフィールドに表示されます。

- 3 Type, Freq, Resoフィールドのどれかを選択して [WINDOW]キーを押して下さい。

Filter Envelopeウィンドウが表示されます。



- 4 V>Freqフィールドを選択して下さい。

値を大きくするほど、パッドを叩く強弱による音色変化が大きくなります。

その他、Filter Envelopeウィンドウ内の各パラメーターについての詳細です。

**Pad:** 選択しているパッドが表示されます。

**Filter:** (1/2)

選択しているフィルターが表示されます。

**Time:** (0 - 100)

フィルター・エンベロープの時間を設定します。Amountフィールドで設定した設定値(変化量)から元のカットオフ周波数に戻るまでの時間を設定します。

**Amount:** (-100 - +100)

フィルター・エンベロープにかける変化量を設定します。プラス方向に設定すると、カットオフ周波数が元のカットオフ周波数よりも高い周波数から(マイナス方向に設定すると低い周波数から)始まり、Timeフィールドで設定した時間で元の周波数に戻ります。

**V > Time:** (-50 - +50)

ペロシティの強弱でフィルター・エンベロープの時間(元々のカットオフ周波数音まで戻る時間)をコントロールします。

プラス方向に設定すると、ペロシティが強い時ほどTimeフィールドで設定した時間でカットオフ周波数に近づき、ペロシティが弱いほどTimeフィールドで設定した時間よりも長い時

間をかけてカットオフ周波数に戻っていきます。マイナス方向に設定した時はその逆です。0に設定すると、Timeフィールドの数値(変化の仕方は)ペロシティの強弱に影響されません。

**V > Amount:** (-50 - +50)

ペロシティの強弱でフィルター・エンベロープにかける量(ペロシティによって元々のカットオフ周波数からどのくらい増減させるか)をコントロールします。

プラス方向に設定すると、ペロシティが強い時ほどAmountフィールドで設定した周波数の近くから変化します。ペロシティが弱い時ほどAmountフィールドで設定したカットオフ周波数から大きく離れて変化します。

0に設定すると、Amountフィールドの数値(変化の仕方は)ペロシティの強弱に影響されません。

**V > Freq:** (0 - 100)

この値を大きく設定すれば、ペロシティが強いほどカットオフ周波数が大きくなります。0に設定すると、ペロシティの強さに関係なくカットオフ周波数は一定になります。

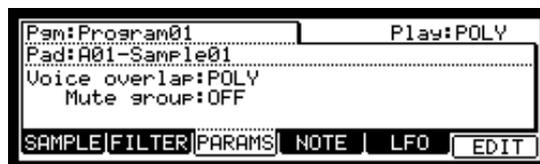
ヒント:各パラメーターは、フィルター1とフィルター2で別々に設定することができます。

## プログラムの発音数を制限する

通常、パッドを叩くと音は重なって鳴ります。ただし、SLICED SAMPLES(スライス・サンプル)機能を使って作成したプログラムなど、パッドが重なって鳴らない方が都合がいいプログラムもあります。ここではプログラムの発音数を制限してパッドが重なって鳴らないようにするための設定方法を説明します。

- 1 PROGRAMモードで[F3](PARAMS)キーを押して下さい。

PARAMSページが表示されます。



- 2 Play:フィールドでMONOを選択します。

**Play:** (POLY / MONO)

**POLY** パッドの音が重なって鳴ります。  
(通常はこのモードです。)

**MONO** 同じパッドは重なって鳴りません。

ここでの設定はプログラム単位ですが、各パッドごとに細かく設定することもできます。パッドごとの設定方法は86ページの「同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ)」をお読みください。

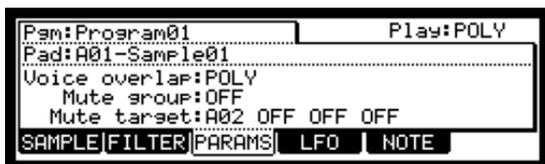
## ハイハットのオープン／クローズのシミュレーション (ミュート・グループの設定)

通常、あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩くと、二つのパッドのサンプルは重なって再生されます。ミュート・グループ機能を使うと、あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩いて、前に鳴っていたサンプルの再生を止めることができます。この機能を使うと、オープン・ハイハットの音が、クローズされて止まるような演奏をシミュレーションすることができます。

ミュート・グループの設定は、このようなパッド同士を同じミュート・グループに設定することで行います。ミュート・グループを設定したパッド同士は、同時に再生されることはありません。

- 1 PROGRAMモードで[F3](PARAMS)キーを押して下さい。

PARAMSページが表示されます。



- 2 パッドを叩いて、ミュート・グループを設定したいパッドの一つを選択して下さい。
- 3 Mute groupフィールドを選択して、任意の数字を選択して下さい。  
ここで設定する数字は、OFF以外なら何でも構いません。
- 4 パッドを叩いて、ミュート・グループを設定したいもう一つのパッドを選択して下さい。
- 5 Mute groupフィールドを選択して、一つ目のパッドで選択したときと同じ数字に設定して下さい。

同じ数字を設定しないとミュート・グループの機能は働きません。

どちらか一方のパッドを叩いてサンプルを再生中に、もう一つのパッドを叩いてみて下さい。最初のサンプルの音が止まり新しく叩いたパッドのサンプルのみ再生されます。

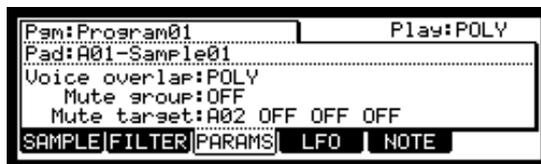
ヒント：ミュート・グループの設定は2個に限らず、複数のパッドに対して設定できます。

注意：PlayフィールドがMONOに設定されていると、ミュート・グループの設定に関わらず音は重なって鳴りません。ミュート・グループ機能を使用する場合はPlayフィールドをPOLYに設定してください。



## ■ミュート・ターゲット機能

あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩いて、前に鳴っていたサンプルの再生を止める方法として、ミュート・グループの他にもう一つのミュート・ターゲット機能を使う方法があります。



ミュート・グループを使う場合、同じグループに設定されたパッド同士はお互いの再生を止めることになりませんが、ミュート・ターゲット機能を使うと、例えば「パッドA01はA02を止めるが、パッドA02はA01の再生を止めない」といった設定が可能となります。

例えばパッドA01のMute targetフィールドでパッドA02を選択して、パッドA02のMute targetフィールドではA01を選ばなかった場合、A01はパッドA02の再生を止めますがパッドA02はA01の再生を止めません。ミュートターゲットは最大4つまで選択することが出来ます。

## 同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定 (ボイス・オーバーラップ)

通常、同じパッドを連打すると、同じ音が重なって再生されます。MPC2500をドラム・マシンとして使用する場合は、このほうが自然な演奏が可能です。ただし、フレーズ・サンプルを使用する場合は、同じ音が重ならないほうが便利な場合があります。ボイス・オーバーラップ機能を使うと、同じパッドの音が重ならないように設定することができます。

- 1 PROGRAMモードで [F3] (PARAMS)キーを押して下さい。  
PARAMSページが表示されます。
- 2 パッドを叩いて、ボイス・オーバーラップを設定したいパッドを選択して下さい。
- 3 Voice overlapフィールドを選択して、MONOを選択して下さい。

**POLY** 同じパッドが重ねて鳴ることができます。

**MONO** 同じパッドは重ねて鳴りません。

MONOを選択すると、同じパッドを連打したときでも、最後のパッドのみが再生されるようになります。

注意：PlayフィールドがMONOに設定されていると、ボイス・オーバーラップの設定に関わらず音は重なって鳴りません。ボイス・オーバーラップ機能を使ってパッドごとに音の重なり方を設定する場合はPlayフィールドをPOLYに設定してください。



## パッドサンプルエディット

パッドにアサインされているサンプルをTRIMモードに移動することなくエディットすることができます。パッドサンプルエディットではタイムストレッチとピッチシフトのエディットを行うことができます。

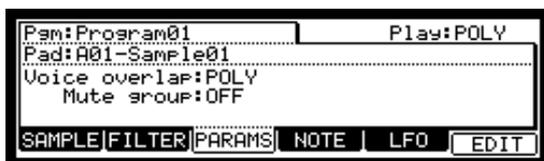
注意:パッドサンプルエディットの対象になるのはLayer 1 にアサインされたサンプルのみです。

### ■サンプルの長さを変える (TIME STRECH)

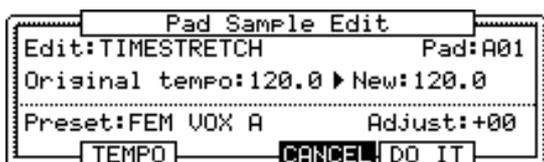
選択しているサンプルを長くしたり短くしたりすることができます。あるテンポのサンプルを、別のテンポのサンプルに合わせるのに便利です。

- 1 PROGRAMモードで[F3] (PARAMS)キーを押して下さい。

PARAMSページが表示されます。



- 2 パッドを叩いて、エディットしたいパッドを選択して下さい。
- 3 [F6] (EDIT)キーを押します。  
Pad Sample Editウィンドウが表示されます。
- 4 EditフィールドでTIMESTRECHを選択します。



Pad:フィールドにはエディット対象になるパッドが表示されます。ここには元々選択したパッドナンバーが選択されています。

注意: 使用しているサンプルによっては、テンポを正しく計測できない場合があります。

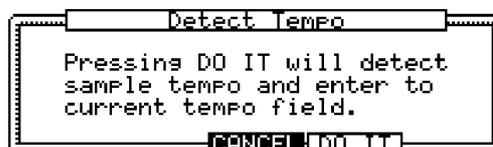
- 5 Original Tempoフィールドで元のサンプルのテンポを設定します。

Original Tempoフィールドには現在選択されているシーケンスのテンポがあらかじめ入力されています。

もし選択したサンプルのテンポがわからない場合、DETECT TEMPOを使ってサンプルのテンポを知ることが可能です。

### ● Detect Tempoを使う

1. Sample Editウィンドウで [F2] (TEMPO)を押します。



2. [F5] (DO IT)を押します。

Sample Editウィンドウに戻り、DETECT TEMPOで検出されたテンポがOriginal Tempoフィールドに自動的に設定されます。

- 6 Newフィールドで変更したいテンポを設定します。

ヒント:あるテンポから目的のテンポへ変更する方法以外に、元のサンプルに対して「何パーセント」長く(短く)するかといった基準で入力する方法があります。

例えば元のサンプルの長さに対して120%長くしたい時は、まず、Original Tempoフィールドに100と入力して、次にNew Tempoフィールドに120と入力すれば120%の長さにする事が出来ます。

- 7 必要に応じてPresetフィールド、Adjustフィールドを設定します。

### Preset :

MPC2500にはタイムストレッチを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットは次の3種類に分類されます。

- ・ 高速処理の標準タイムストレッチ
- ・ 処理は遅くなるがタイムストレッチ品質は向上
- ・ 処理は更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)
2. MALE VOX (男性ボイス)
3. LOW MALE VOX (低音の男性ボイス)
4. VOCAL (ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM (高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM (中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM (低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION (パーカッション)
9. LFREQ PERC. (低音域のパーカッション)
10. STACCATO (スタッカート)
11. LFREQ SLOW (低音域のスローな音楽)

→ 次のページへ

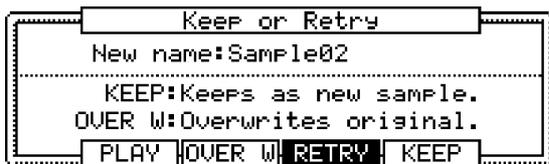
12. MUSIC1 (ミュージック1)
13. MUSIC2 (ミュージック2)
14. MUSIC3 (ミュージック3)
15. SOFT PERC. (ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. (高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. (低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. (スローなオーケストラ)

Adjust : (-50 - +50)

これを使用すると選択したプリセットの内容を少し変更することが出来ます。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広域の周波数が改善され、マイナスの数値はベースが改善されます。通常はゼロにしておきます。

#### 8 [F5] (DO IT)キーを押します。

タイムストレッチ機能を実行後、Keep or Retryウィンドウが表示されます。処理時間はサンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。



#### New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

#### [F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

#### [F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

#### [F4] (RETRY)

ウィンドウを閉じてPad Sample Editウィンドウに戻ります。

#### [F5] (KEEP)

New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

### ■サンプルのピッチを変える (PITCH SHIFT)

選択しているサンプルをサンプル全体の長さを変えずに音程だけを変更します。シーケンスで使われているフレーズサンプルをそのままテンポを変更することなく音程だけを変更するのに便利です。

#### 1 PROGRAMモードで[F3] (PARAMS)キーを押して下さい。

PARAMSページが表示されます。

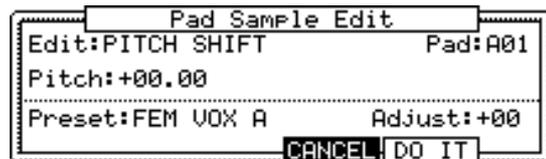


#### 2 パッドを叩いて、エディットしたいパッドを選択して下さい。

#### 3 [F6] (EDIT)キーを押します。

Pad Sample Editウィンドウが表示されます。

#### 4 EditフィールドでPITCH SHIFTを選択します。



Pad: フィールドにはエディット対象になるパッドが表示されます。ここには元々選択したパッドナンバーが選択されています。

#### 5 必要に応じてPresetフィールド、Adjustフィールドを設定します。

#### Preset :

MPC2500にはピッチシフトを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットは次の3種類に分類されます。

- ・ 高速処理の標準ピッチシフト
- ・ 処理は遅くなるがピッチシフト品質は向上
- ・ 処理は更に遅くなるがピッチシフト品質は最高

#### ピッチシフトのプリセット

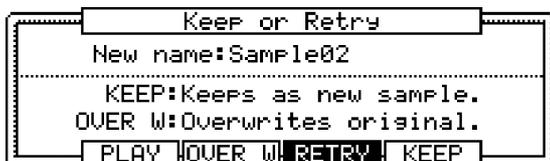
1. FEM VOX (女性ボイス)
2. MALE VOX (男性ボイス)
3. LOW MALE VOX (低音の男性ボイス)
4. VOCAL (ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM (高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM (中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM (低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION (パーカッション)
9. LFREQ PERC. (低音域のパーカッション)
10. STACCATO (スタッカート)
11. LFREQ SLOW (低音域のスローな音楽)
12. MUSIC1 (ミュージック1)
13. MUSIC2 (ミュージック2)
14. MUSIC3 (ミュージック3)
15. SOFT PERC. (ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. (高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. (低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. (スローなオーケストラ)

**Adjust : (-50 - +50)**

これを使用すると選択したプリセットの内容を少し変更することが出来ます。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広域の周波数が改善され、マイナスの数値はベースが改善されます。通常はゼロにしておきます。

**6 [F5] (DO IT)キーを押します。**

ピッチシフト機能を実行後、Keep or Retryウィンドウが表示されます。処理時間はサンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。

**New nameフィールド**

サンプルの新しい名前をここに入力します。

**[F2] (PLAY)**

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

**[F3] (OVER W)**

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

**[F4] (RETRY)**

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

**[F5] (KEEP)**

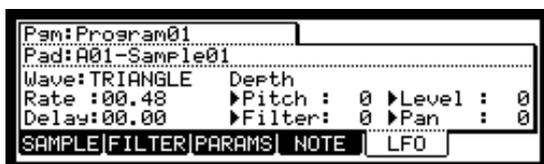
New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

## LFOを設定する

このページではプログラムのLFOを設定します。LFOを使うことにより、単なるサンプル再生以上の表現力が可能となります。例えばPitchの数値を設定することによりビブラートの効果が、Levelの数値を設定することによりトレモロ効果を与えることが出来ます。MPC2500のLFOではPitchやLevelの他にFilterやPanなども設定する事が出来ます。

**1 PROGRAMモードで [F5] (LFO) キーを押して下さい。**

LFOページが表示されます。



Pgmフィールドでエディットするプログラムを選択することができます。

**2 パッドを叩いて、LFOの設定をしたいパッドを選択して下さい。**

Padフィールドに選択されたパッドのサンプルが表示されます。

**WAVEフィールド**

LFOの波形を選択します。

TRIANGLE, SINE, SQUARE, SAW, SAW DOWN, RANDOMの6種類の中から選択します。

**Rateフィールド (00.00 - 99.00)**

LFOの周期(速度)を設定します。周期の設定はビート(BEAT)とチック(TICK)が単位となり、シーケンスのテンポに合わせて周期も変わります。例えば、周期をシーケンスのテンポの1拍の長さに設定したい場合は01.00、8分音符の長さに設定したい場合は00.48と設定します。

**Delayフィールド (00.00 - 99.00)**

LFOの効果がかりは始めるまでの時間をビートとチックで設定します。例えば、音が鳴って1拍後からLFOをかけたい場合は01.00と設定します。

**Pitchフィールド (0 - 100)**

LFOでピッチ(音程)に変化を付けるため(ビブラート効果)の設定をします。数値が小さいとピッチに対しての揺れ幅は小さくなり、数値が大きくなるとピッチの揺れ幅が大きくなります。

**Filterフィールド (0 - 100)**

LFOでフィルター(音色)に変化を付けるため(ワウ効果)の設定をします。数値が小さいと効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくかかります。このパラメーターはFilterページで設定した数値を基準に開閉します。

**Levelフィールド (0 - 100)**

LFOでLevel(音量)に変化を付けるため(トレモロ効果)の設定をします。数値が小さいと効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくかかります。

**Panフィールド (00.00 - 99.00)**

LFOでパン(定位)に変化を付けるため(オートパン効果)の設定をします。数値が小さいとパンが左右に広がる揺れ幅は小さくなり、数値が大きくなると左右に広がる揺れ幅が大きくなります。

## プログラムで使われていないサンプルを一括消去する(PURGE)

色々なサンプルを録音したり、ロードしたりしながら使用していると、実際には使用しないサンプル(プログラムでパッドに割り当てられていないサンプル)がメモリー内にある場合があります。このような時に、プログラムの内容を確認して、たくさんのサンプルの中から使われていないサンプルを探して一つずつ消去するのは手間がかかります。PURGE機能を使うと、使われていないサンプルだけをまとめて消去することができます。

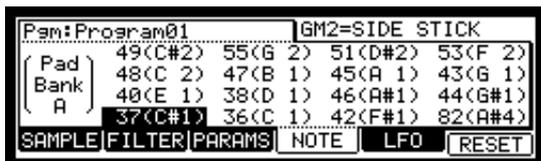
- 1 PROGRAMモードで[F1](SAMPLE)キーを押して下さい。  
SAMPLEページが表示されます。
- 2 [F6](PURGE)キーを押して下さい。  
Purge Samplesウィンドウが表示されます。
- 3 [F5](DO IT)キーを押して下さい。  
プログラムに割り当てられていないサンプルが一括して消去されます。

## パッドにMIDIノート・ナンバーを割り当てる

MPC2500のパッドを叩いて演奏した情報は、内部のサンプラー・セクションとシーケンサー・セクションに直接送られますが、それと同時にMIDI信号として出力することも可能です。パッドを叩いた情報はMIDIのノート情報として送信されます。このとき、どのパッドを叩いたときに、どのMIDIノートを出力するかを決めておかなければなりません。また、外部シーケンサーで作成したシーケンス・データをMPC2500で読み込んで、内部のサンプラー・セクションを鳴らすときにも、シーケンス・データに入っているMIDIノート情報でどのパッドを鳴らすかを決めておかなければなりません。

ここではパッドにMIDIノートを割り当てる方法について説明します。

- 1 PROGRAMモードで[F4](NOTE)キーを押して下さい。  
NOTEページが表示されます。



- 2 パッドを叩いて、設定を変更したいパッドを選択して下さい。  
選択されたパッドのノート・ナンバーが反転表示されます。

- 3 DATAホイールでノート・ナンバーを選択して下さい。  
画面右上には、設定したノート・ナンバーに応じて、MIDI GM規格で規定されているドラム音名が参考として表示されます。

設定を初期値に戻したい場合は[F6](RESET)キーを押して下さい。すべてのパッドのノート割り当てが初期設定の値に戻ります。

## パッドにMIDIノート・ナンバーを割り当てる(初期設定値を変える)

通常、パッドを叩くと、選択されているプログラムのパッド割り当てに応じてMIDIノート情報が出力されます。しかし、選択しているトラックにプログラムが選ばれていない場合もあります。このような状態でパッドを叩くと、プログラムの設定ではなく、MPC2500にデフォルトとして設定されているMIDIノート割り当てのノート・ナンバーが出力されます。また、新規でプログラムが作成された時は、この設定が初期設定値として使われます。このデフォルトのパッド設定は、[MODE]キーを押して [PAD 9](MIDI/SYNC)を押すと表示されるMIDI/SYNCモードで変更することができます。

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 9](MIDI/SYNC)を押して下さい。  
MIDI/SYNCモードに入ります。
- 2 [F3](NOTE)キーを押します。  
NOTEページが表示されます。
- 3 パッドを叩いて、設定を変更したいパッドを選択して下さい。  
選択されたパッドのノート・ナンバーが反転表示されます。
- 4 DATAホイールでノート・ナンバーを選択して下さい。  
画面右上には、設定したノート・ナンバーに応じて、MIDI GM規格で規定されているドラム音名が参考として表示されます。

設定を初期値に戻したい場合は[F6](RESET)キーを押して下さい。すべてのパッドのノート割り当てが初期設定の値に戻ります。

## 第14章 ミキサー

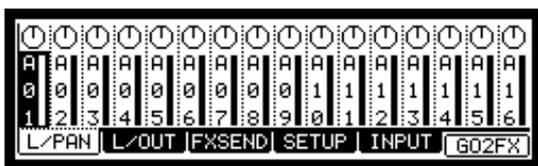
この章ではミキサー機能について説明します。MIXERモードでは各パッドの状況を視覚的に確認しながらさまざまな設定を行うことができます。

ミキサーの設定は、[MODE]キーを押して [PAD 8] (MIXER)を押すと表示されるMIXERモードで行います。

### パッドのレベル／パンを設定する

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 8] (MIXER)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 8]を押すとMIXERモードになります。[F1] (L/PAN)キーを押すとLevel/Panページが表示されます。



左から順番にパッド1からパッド16までを表しており、現在選択されているパッドの表示が反転表示されています。下側のバー表示が現在のレベルの状態を表しています。バーが長いほどレベルが大きいことを表します。上側の円表示がパンの設定を表しています。円の中に表示されている指標の位置が現在のパンの設定値を表しています。

- 2 レベルを調整したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの表示部分が反転表示されます。

更に[SHIFT] キーを押しながらパッドを叩くことで複数のパッドを選択することもできます。(選択解除する場合も同様に選んで下さい)

また、[SHIFT] キーを押しながら[PAD BANK]キーを押すことでそのバンクのパッド全てを選択することが出来ます。

ヒント：複数選択している状態で[データホイール]を回すと、選択した全てのパラメーターは、それぞれのバランスを保ったまま相対的に変更します。

- 3 レベルを設定する場合は下カーソルキー、パンを設定する場合は上カーソルキーを押して下さい。

上カーソルキーを押すとカーソルがパンの表示に移動して、DATAホイールでパンの設定を変えることができます。下カーソルキーを押すとカーソルがレベルの表示に移動して、DATAホイールでレベルの設定を変えることができます。

### サンプルの出力先を設定する

MPC2500にはステレオ・アウトのほかに8つのアウトプット(アサインブル・ミックス・アウト)があります。外部のエフェクター使って、特定のパッドのサンプルにだけエフェクトをかけたい場合には、エフェクトをかけたいパッドをアサインブル・ミックス・アウトから出力させて、そのアウトを外部エフェクターに接続します。最後に外部ミキサーで、ステレオ・アウトの音とエフェクトのかかった音をミックスします。

ここではパッドのサンプルの出力先を変更する方法を説明します。

※ 外部エフェクターや外部ミキサーとの接続や操作方法は、それぞれの機器の取り扱い説明書をお読み下さい。

- 1 MIXERモードで[F2](L/OUT)キーを押して下さい。

Level/OUTページが表示されます。

左から順番にパッド1からパッド16までを表しており、現在選択されているパッドの表示が反転表示されています。上側の表示がパッドの音をエフェクト・セクションに送るための設定を行うフィールドです。

- 2 出力先を設定したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの表示部分が反転表示されます。

- 3 上カーソルキーを押して下さい。

出力先を設定するOutフィールドが選択されます。DATAホイールを回すと設定を変更することができます。

ST ステレオ・アウトに出力します。

1/2 アサインブル・ミックス・アウトの1/2に出力されます。

3/4 アサインブル・ミックス・アウトの3/4に出力されます。

5/6 アサインブル・ミックス・アウトの5/6に出力されます。

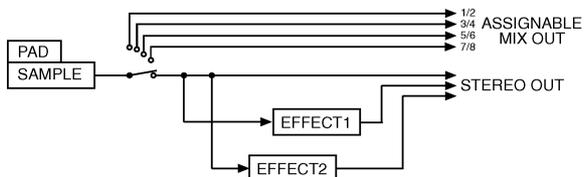
7/8 アサインブル・ミックス・アウトの7/8に出力されます。

ヒント：出力の設定はステレオ単位で行われます。もし8つのアサインブル・ミックス・アウトからモノラルの信号を別々に出力させたいときは、L/PANページでパンの設定を併用します。たとえば、アサインブル・ミックス・アウトの1/2を、二つのモノ・アウトとして使用する場合は、L/OUTページで出力先を1/2に設定し、L/PANページで、1から出力したいパッドのパン設定をLに、2から出力したいパッドのパン設定をRに設定します。

## エフェクトをかけるパッドを選択する

MPC2500はパッドの音に対して、2系統のエフェクトを使用することができます。エフェクトを使うためには、パッドのサンプルがエフェクト・セクションに入力されるように設定する必要があります。

ここでは、パッドの音をエフェクト・セクションに入力する方法を説明します。



ヒント: この図はパッドに割り当てられたサンプルの音がエフェクトを通してステレオ・アウトに出て行く様子を図で表したものです。

図からわかる通り、エフェクトを使うことができるのは出力先がステレオ・アウトに設定されているパッドだけとなります。

出力先としてアサインブル・ミックス・アウトを指定しているパッドにエフェクトをかけることはできません。

- 1 MIXERモードで[F3](FXSEND)キーを押して下さい。FX SENDページが表示されます。

左から順番にパッド1からパッド16までを表示しており、現在選択されているパッドの表示が反転表示されています。上側の表示が出力先の設定を表示しています。下側のバー表示が現在のレベルの状態を表しています。レベルの設定はL/PANページのレベル設定と同じものです。

- 2 エフェクトをかけたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの表示部分が反転表示されます。

- 3 上カーソルキーを押して下さい。

エフェクトをかけるかどうかを設定するためのFX Sendフィールドが選択されます。DATAホイールを回すと設定を変更することができます。

OF エフェクトを使用しません。

- 1 エフェクト1を使用します。パッドの音はエフェクト・セクションのエフェクト1に送られます。
- 2 エフェクト2を使用します。パッドの音はエフェクト・セクションのエフェクト2に送られます。

## ミキサー・オートメーション

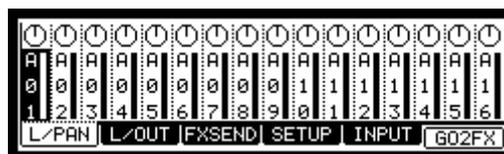
MPC2500はシーケンスの録音中に変更されたレベルやパン情報をシーケンスに記憶させ、再生時に再現することができます。



- 1 MIXERモードで[F4](SETUP)キーを押して下さい。SETUPページが表示されます。

- 2 Record mix changesフィールドでYESに設定します。

このフィールドでYESを選択して、シーケンス録音中にMIXERモードL/PANページの「レベル」と「パン」を変更すると、変更したデータがトラックに記録されます。シーケンスを再生すると記録したデータを再現することができます。



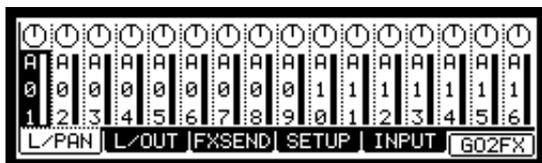
シーケンサーに記録したミキシングデータはSTEP EDITページでは次のように表示され、他のMIDIイベントと同様に編集できます。

```
P:A0( 36) :LEVEL      : 100
P:A0( 36) :PAN        : L63
```

※ LEVELのイベントはQ-LinkのLevelと共用です。

## エフェクト・モードへのショートカット

MIXERモードからEFFECTモードの画面へファンクション・キーで直接移動することができます。



- 1 MIXERモードで [F6] (GO2FX) キーを押して下さい。  
EFFECTモードが表示されます。

MIXERモードの、どのページで[F6] (GO2FX) を押すかで行き先 (EFFECTモードのどのページか) も変わります。

MIXERモード		EFFECTモード
L/PANページ	→	MASTERページ
L/OUTページ	→	MASTERページ
FXSENDページ	→	FXフィールドで選ばれているFXのページ
SETUPページ	→	MASTERページ
INPUTページ	→	MASTERページ

ヒント: EFFECTモードにも、「GO2MIX」というMIXERモードへのショートカットがあります。(102ページ参照)  
各パッドのエフェクト決めや、エフェクト・センドの量を調整するときなどに便利です。

## インプット・スルー機能(INPUT THRU)

MPC2500のREC INPUT端子/DIGITAL IN端子に入力してある信号をMPCの再生音とミックスします。入力した音に対してMPC2500の内蔵エフェクトをかけたり、2基あるフィルターを通すことができます。また、フィルターのカットオフ周波数やレゾナンス、入力ソースのレベルやパンなどを4基あるQ-Linkコントロール・スライダー／ノブでリアルタイムにコントロールすることも可能です。

### 入力した信号にエフェクトをかける

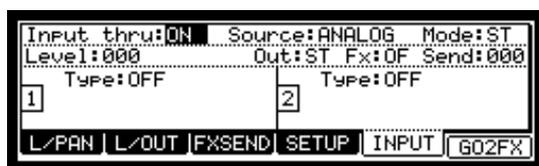
MPC2500はRECINPUT端子/DIGITALIN端子から入力された信号に対して、パッドの音と同様に内蔵のエフェクトをかけることができます

※ ここでは先にEFFECTモードにて何かしらのエフェクトが既に選択されている状態を元にして説明を進めていきます。まだ何もエフェクトが選択されていない場合はP.97「第15章 エフェクト」を参考にして、あらかじめ何かのエフェクトを選択しておいてください。

#### 1 [INPUT THRU] キーを押して下さい。

INPUTページが表示されます。

INPUTページは [INPUT THRU] キーを押す以外に、MIXERモードで[F5] (INPUT) キーを押すことでも表示させることができます。



#### 2 Input thruフィールドでONを選択して下さい。

#### 3 続いて以下のパラメータを設定します。

**Source :** (ANALOG / DIGITAL)  
信号のソースを選択します。

**Mode :** (ST / L / R)  
ステレオで使用する場合はST、モノラルで使用する場合はLまたはRで、使用する方を選択してください。

**Level :** (0 - 100)  
信号のレベルを設定します。SourceフィールドでANALOGを選択した場合は、事前に入力レベルが適切なレベルになるよう、RECORDモードのレベルメータを使って [REC GAIN] ノブで調整してください。SourceフィールドでDIGITALを選択した場合、[REC GAIN] ノブによるレベル調整はできません。

**Pan :** (L50 - MID - R50)  
入力した信号のパンの設定です。

※ ModeフィールドでL、Rを選択した時のみ設定可能

**Out :** (ST / 12 / 34 / 56 / 78)  
内部をスルーした信号の出力先(出力端子)を選択します。

ここではSTを選択してください。インプット・スルー機能でエフェクトを使用できるのは、OutフィールドがSTに設定されている時だけです。

**FX :** (OF / 1 / 2)  
使用するエフェクトの送り先を選択します。このフィールドが表示されるのはOutフィールドでSTを選択している時だけです。OFを選択すると、どのエフェクトにも信号を送りません。ここでは1または2を選択してください。

ここでは1または2を選択してください。

**Send :** (0 - 100)  
エフェクトのセンド量(かかる量)を設定します。このフィールドが表示されるのは、Fxフィールドで選択しているエフェクトがリバーブかディレイの場合だけです。それ以外のエフェクトを選択している時はSendフィールドを設定する必要はありません。

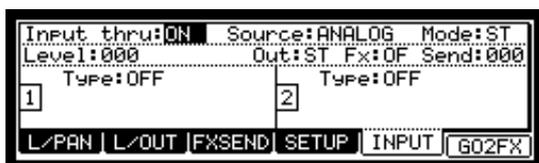
## 入力した信号にフィルターをかける

MPC2500はREC INPUT端子/DIGITAL IN端子から入力された信号に対してフィルターを使って音色をコントロールすることができます。また、Q-Linkスライダー/ノブをフィルターのカットオフ周波数やレゾナンスを使ってリアルタイムにコントロールすることも可能です。

### 1 [INPUT THRU] キーを押して下さい。

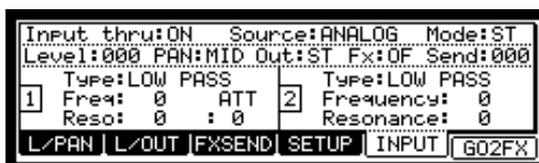
INPUTページが表示されます。

INPUTページは[INPUT THRU]キーを押す以外に、MIXERモードで[F5] (INPUT)キーを押すことでも表示させることができます。



P.94「入力した信号にエフェクトをかける」を参照しながら、入力に関する各パラメーターを設定して下さい。

### 2 必要な各パラメーターを設定したらTypeフィールドに移動し、フィルターの種類を選択して下さい。



フィルターの設定に関してはPROGRAMモードのフィルターと同様に設定可能です。

P.84「第13章 プログラム サンプルの音色をエディットする(フィルターのエディット)」を参照しながら、設定して下さい。

注: INPUT THRUモードではFilter Modulationは使えません。

## INPUT THRUモードでQ-Linkを使う

MPC2500はQ-Linkスライダー/ノブをフィルターを使い、REC INPUT端子/DIGITAL IN端子から入力された信号に対して、フィルターのパラメーター(カットオフ周波数、レゾナンス)や入力レベル、パンをリアルタイムにコントロールすることが可能です。

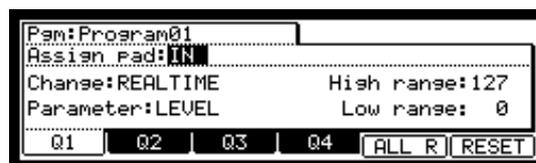
注: INPUT THRUのリアルタイムコントロールをシーケンサーに記録する事は出来ません。

ここでは先にINPUT THRUモードにて入力やフィルターに関する設定など、コントロール先に必要な設定が既にされている状態を元にして説明を進めていきます。

まだ各設定をされていない場合は、P.94「入力した信号にエフェクトをかける」、P.95「入力した信号にフィルターをかける」を参考にして設定しておいてください。

### 1 SLIDERモードを選択して下さい。

### 2 Assign padフィールドでINを選択して下さい。



※ Changeフィールドの選択はREALTIMEのみになります。

### 3 Parameterフィールドで、変化させるパラメーターの種類を設定して下さい。

LEVEL 入力レベルのコントロールをします。

CUTOFF1+2 フィルター1と2のカットオフ周波数を同時にコントロールします。

CUTOFF1 フィルター1のカットオフ周波数をコントロールします。

CUTOFF2 フィルター2のカットオフ周波数をコントロールします。

RESO1+2 フィルター1と2のレゾナンスを同時にコントロールします。

RESO1 フィルター1のレゾナンスをコントロールします。

RESO2 フィルター2のレゾナンスをコントロールします。

PAN 入力信号のパンニング(定位)をコントロールします。

### 4 High rangeフィールドとLow rangeフィールドで、パラメーターが変化する上限と下限を設定して下さい。

コントロールされるパラメーターの値は、ここで設定した範囲で変化します。設定値はParameterフィールドで選択しているパラメーターの種類によって変わります。

#### LEVEL (0 ~ 100)

INPUTページのLevelフィールドの値とリンクしており、スライダーを動かしたときに、その値と入れ替わります。

#### CUTOFF1+2/CUTOFF1/CUTOFF2 (-50 ~ +50)

現在設定されているフィルターのカットオフ周波数をオフセットします。INPUTページで設定した値を0として考えます。

#### RESO1+2/RESO1/RESO2 (-50 ~ +50)

現在設定されているフィルターのレゾナンスをオフセットします。INPUTページで設定した値を0として考えます。

注: Assign padフィールドでINを選択している時は、スライダーの動きをシーケンスに記録する事はできません。

## インプットスルーの設定の保存

インプットスルーの設定は、プログラムやシーケンスとは別の独立したファイルとして保存されます。

本体内のデータを保存する際にSAVE ENTIRE MEMORYでセーブすると、プロジェクト・ファイルと一緒にインプットスルー・ファイルが保存され、インプットスルーの設定はこのインプットスルー・ファイルに含まれています。

プロジェクトファイルをロードすると、このインプットスルー・ファイルも自動的にロードされますが、このファイルだけを単独でロードすることも可能です。

インプットスルー・ファイル (IPTファイル) は、プロジェクト・ファイル名の最初に「IPT」が付いた名前で保存されます。

# 第15章 エフェクト

この章ではエフェクトの選択と編集について説明します。MPC2500では2系統のステレオ・エフェクトと1系統のマスター・エフェクトを使用することができます。

特定のパッドの音に対してエフェクトをかけたい場合は、2系統あるステレオ・エフェクトを、全体の音にエフェクトをかけたい場合は、マスター・エフェクトを使用します。

※ エフェクトの設定は、セーブ時にSAVE ALL SEQ'S AND SONGSを選んでセーブした時に作成されるALLファイルに含まれます。

## 特定のパッドの音にエフェクトをかける

選択したパッドの音にエフェクトをかけます。ここでは選択したパッドにBIT GRUNGER(ビット・グランジャー)をかける場合を例に説明します。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 12] (EFFECT) を押して下さい。

EFFECTモードが表示されます。

- 2 [F1] (SELECT) キーを押して下さい。

SELECTページが表示されます。

- 3 FX 1 typeフィールドにカーソルを合わせて、DATAホイールを回すか[WINDOW]キーを押して下さい。

Select Effectウィンドウが表示されます。DATAホイールを回すことでエフェクトのタイプが選択できます。

- 4 BIT GRUNGERを選択して、[F5] (SELECT)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じて、SELECTページに戻ります。FX1 typeフィールドではBIT GRUNGERが選択されています。

- 5 [MODE]キーを押して[PAD 8] (MIXER)を押してMIXERモードを表示して下さい。

エフェクトをかけるパッドの選択はMIXERモードで行います。

- 6 [F3] (FXSEND)キーを押して下さい。

FX SENDページが表示されます。

- 7 エフェクトをかけたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドが選択され、表示部分が反転表示されます。

- 8 上カーソルキーを押してFX Sendフィールドを選択して下さい。

エフェクトをかけるかどうかを設定するためのFX Sendフィールドが選択されます。

**OF** エフェクトを使用しない

- 1 FX1のエフェクトをかけます
- 2 FX2のエフェクトをかけます

※ ここでは1を選択して下さい。

この状態で選択したパッドを叩くとエフェクトのかかった音が再生されます。

エフェクトのかかった音は、ステレオ・アウトから出力されます。

ヒント: 複数のパッドにエフェクトをかけることもできます。MIXERモードのFX SENDページで、FX SENDを1に設定したパッド全部にFX 1のエフェクトがかかります。

ヒント: エフェクトのかかり具合を細かく設定することもできます。エフェクトの細かい設定方法については、後述の「エフェクトのエディット」をお読み下さい。

※ MIXERモードのL/OUTページで、アウトプットがST (ステレオ・アウト)以外に設定されているパッドにはエフェクトをかけることはできません。

FX 1と同様に、MIXERモードのSELECTページのFX2 typeフィールドでエフェクトを選択して、MIXERモードのFX SENDページでFX SENDフィールドを2に設定すれば、FX 2のエフェクトを使用することができます。

## ■リバーブをかける

特定のパッドにエフェクトをかける方法については、この前の部分で説明しましたが、FXタイプでリバーブを選択した場合だけ、若干操作が異なります。ここでは、FX2 typeフィールドでREVERBを選択した場合を例に説明します。

- 1 FX2 typeフィールドでREVERBを選択した状態で、MIXERモードのFX SENDページを選択して下さい。

- 2 リバーブをかけたいパッドを叩いて下さい。

- 3 上カーソルキーを押してFX SENDフィールドを選んで、2を選択して下さい。

リバーブ・エフェクトはFX SENDを選んだだけではかかりません。リバーブをかけるには、SEND・レベル・フィールドで、リバーブに送る信号のレベルを調整する必要があります。

- 4 下カーソルキーを押してDATAホイールを回すと、リバーブに送る信号のレベルを調整することができます。

このフィールドはSEND・レベル・フィールドと呼ばれ、設定値はバー表示されます。リバーブに送る信号のレベルが大きいほど、リバーブの効果も大きくなります。

→ 次のページへ

ヒント:パッドごとにセンド・レベル・フィールドを設定して、リバーブをかける量を調整することができます。

## FX1のエフェクト音にFX2のエフェクトをかける

通常、エフェクトの音は直接ステレオ・アウトに出力されます。たとえば、FX1でフェイズ・シフター、FX2でリバーブを使う場合、FX1のエフェクト音はステレオ・アウトに出力されるので、FX2のリバーブをかけることはできません。To FX2フィールドを使うとFX1の出力がFX2に接続されて、FX1の音にFX2のエフェクトをかけられるようになります。

- ・ EFFECTモードのSELECTページで、To FX2フィールドをYESに設定して下さい。

FX1の音がFX2に入力されるようになります。

MIXERモードのFX SENDページで、1を設定したパッドの音にはFX1とFX2、両方のエフェクトがかかるようになります。

MIXERモードのFX SENDページで、2を設定したパッドの音には、FX2のエフェクトだけがかかります。

## エフェクトのエディット

ここではエフェクトのエディット方法について説明します。

EFFECTモードで[F2](FX1)キーを押すと、FX1ページが表示され、FX1で選択されているエフェクトをエディットすることができます。同様に、[F3](FX2)キーを押すとFX2ページが表示され、FX2で選択されているエフェクトをエディットすることができます。また、それぞれのページの一番上に表示されているFX typeフィールドでエフェクト・タイプを選択して、FX1、FX2に割り当てるエフェクトを変更することもできます。

ヒント: FX1ページとFX2ページで[F5] (BYPASS)キーを押すと、エフェクトを一時的にオフにすることができます。エフェクトを設定する時に、エフェクト音とエフェクトのかかっている音を簡単に聞き比べることができます。

ここからは、各エフェクトの内容について説明します。

### ■BIT GRUNGER(ビット・グランジャー)

音に歪みの成分を加えて音質を落として、ローファイな音を作ります。

#### Depthフィールド

どれだけ音質を落とすかを設定します。値を大きく設定するほど、ローファイな音になります。

### ■4 BAND EQ(4バンド・イコライザー)

4 BAND EQは4つの周波数帯域を調整できるイコライザーで、音色を補正/加工するエフェクターです。Low/Hi EQはシェルビング・タイプのEQで、特定の周波数を境に上下の周波数を強調もしくは削減します。Mid1/2はピーキング・タイプのEQで、特定の周波数とその周辺の倍音を強調もしくは削減します。

Low frqフィールド	低音域の周波数を設定します。
Low Gainフィールド	低音域のゲインを調整します。
Mid1 frqフィールド	中音域1の周波数を設定します。
Mid1 Gainフィールド	中音域1のゲインを調整します。
Mid1 Qフィールド	中音域1の周波数帯域幅を設定します。
Mid2 frqフィールド	中音域2の周波数を設定します。
Mid2 Gainフィールド	中音域2のゲインを調整します。
Mid2 Qフィールド	中音域2の周波数帯域幅を設定します。
High frqフィールド	高音域の周波数を設定します。
High Gainフィールド	高音域のゲインを調整します。

### ■COMPRESSOR(コンプレッサー)

COMPRESSORは一定のレベルを越えた音を圧縮することで、音のレベルをそろえることができるエフェクトです。

#### Thresholdフィールド

ここで設定したレベルを超える信号が圧縮されます。このレベルを低く設定するほど、エフェクトがよくかかります。

#### Gainフィールド

全体のレベルを調整します。Thresholdフィールドの値を下げていくと、全体的な音量も下がる為、このフィールドで最終的なレベルを調整します。

#### Ratioフィールド

圧縮する比率を設定します。値を大きくするほど圧縮する度合いが大きくなり、音量を平均化して全体のレベルをそろえる効果が大きくなります。

#### Attackフィールド

入力された信号がThresholdフィールドの設定値を越えてから圧縮が開始されるまでの時間を設定します。

#### Releaseフィールド

入力された信号がThresholdフィールドの設定値より下がってから圧縮が停止するまでの時間を設定します。

## ■PHASE SHIFTER(フェイズ・シフター)

PHASE SHIFTERは原音に位相をずらした音を加えることで、音に独特のうねりや回転効果を与えるエフェクトです。

### Sweep rateフィールド

周期的な変調の速度を設定します。

### Offset L/Rフィールド

L/Rの位相のずれを設定します。0を選択するとL/Rは完全に同期しますが、値を上げていくとL/Rにずれが生じて、より複雑な効果が得られます。

### Feedbackフィールド

エフェクト出力からエフェクト入力へフィードバックさせるレベルを設定します。エフェクトの効果が強調され、より癖のある音になります。

### Sweep widthフィールド

周期的な変調の深さを設定します。

### Mid pointフィールド

フェイズ・シフト効果の中心となる周波数帯域を設定します。値を高く設定すると、高音域を中心にフェイズ・シフトがかかります。

### L/R sweep syncフィールド

ONを選ぶと左右のSweep rateは同じ周期に設定されます。OFFを選ぶと右チャンネルのSweep rateは左チャンネルより少しだけ高い値に設定され、より複雑な効果が得られます。

## ■TREMOLO (トレモロ)

TREMOLOは周期的に音量を変化させて、音に強弱を付けるエフェクトです。

### Rateフィールド

周期的な変調の速度を設定します。

### Depthフィールド

周期的な変調の深さを設定します。

### Invertフィールド

L/Rの変調を反転させるかどうかを選択します。OFFを選ぶとL/Rが同じように変調されます。ONを選ぶとLとRの変調が反転して、複雑な効果が得られます。

### SeqSyncフィールド

TREMOLOが変化するスピードをシーケンスで設定したテンポに対してのBeatとTickで設定出来るようになります。SeqSyncフィールドをONにすることでRateフィールドの表示は"Beat"と"Tick"の単位になります。

## ■FLYING PAN (フライング・パン)

FLYING PANは周期的に音の定位を変化させ、音が頭の周りを回転しているような効果のエフェクトです。



### Sweep rateフィールド

音が回転する速度を設定します。値を大きくするほど、早くなります。

### Widthフィールド

定位の揺れ幅(移動範囲)を設定します。値を大きくするほどダイナミックに定位が移動します。

### Sweep curve bendフィールド

定位の動き方を選択します。

### Pan lawフィールド

定位の移動方法を選択します。LINERを選択すると定位が左右交互に直線的に移動します。ROTATEを選択すると定位が回転するように変化します。

### SeqSyncフィールド

音が回転する速度をシーケンスで設定したテンポに対してのBeatとTickで設定出来るようになります。SeqSyncフィールドをONにすることでRateフィールドの表示は"Beat"と"Tick"の単位になります。

## ■REVERB(リバーブ)

REVERBは原音に残響をシミュレートした音を加えて、音に空間的な広がりや奥行きを与えるエフェクトです。

### Input filterフィールド

入力信号にかけるローパス・フィルターのカットオフ周波数を設定します。

### Timeフィールド

残響音の長さを設定します。値を大きく設定するほど、空間的な広がりが大きくなります。

### HF dampフィールド

残響音の音質を設定します。値が小さく設定すると硬い音になり、値を大きく設定すると柔らかい音になります。

### Reverb levelフィールド

残響音の音量レベルを設定します。

## ■DELAY(ディレイ)

DELAYは原音に対して少し遅れた音を重ねてやることで音に広がりを与えることの出来るエフェクトです。

※ DELAYを選択できるのはFX2のみになります。



### Timeフィールド

最初のディレイ音(遅れた音)までの時間(ディレイ・タイム)を設定します。

Sq syncフィールドがオフの時は、1~999 msec(ミリ秒)の間で設定可能です。Sq syncフィールドがONの時は、ビートとチックの値でディレイ・タイムを設定できます。

### Feedbackフィールド (0 - 99)

ディレイ音の繰り返し量を設定します。値を大きく設定するほど、回数は多くなります。

### HF dampフィールド

ディレイ音の音質を設定します。値を小さく設定するとアナログディレイのようなこもった音になります。

### Levelフィールド

ディレイ音の音量レベルを設定します。

### Sq syncフィールド(ON/OFF)

シーケンスのテンポとディレイ・タイムを同期させます。ONに設定するとTimeフィールドの表示がビートとチックの表示に変わります。例えばTimeフィールド01.00(4分音符1拍)に設定すると、シーケンスのテンポに合わせてディレイ・タイムが1拍の長さになるように自動的に調整されます。

### Modeフィールド(STEREO/MONO)

ディレイの音の広がり方を決定します。

MONO 標準的なモノラル・ディレイです。

PAN ディレイ音が左右から聞こえるパンニング・ディレイです。

### Widthフィールド

ModeフィールドでPANを選んだ時の、左右の広がり具合を設定します。値を大きくするほど、ディレイ音が左右に広がって聞こえます。

### Panフィールド(L50 - MID - R50)

ディレイ音の定位を決めます。

## ■CHORUS(コーラス)/FLANGER(フランジャー)

CHORUSもFLANGERも、原音に変調をかけたディレイ音を加えることで、音にうねりを与えるエフェクトです。設定する項目も同じです。

※ CHORUS/FLANGERを選択できるのはFX2のみになります。

### Slow sweep rateフィールド

周期的な変調の速度を設定します。

### Slow sweep depthフィールド

周期的な変調の深さを設定します。

### Vibrato rateフィールド

細かい変調の速度を設定します。

### Vibrato depthフィールド

細かい変調の深さを設定します。

### Feedbackフィールド

エフェクト出力からエフェクト入力へフィードバックさせるレベルを設定します。エフェクトの効果が強調され、より癖のある音になります。

### L/R sweep syncフィールド

ONを選ぶと左右のSweep rateは同じ周期に設定されます。OFFを選ぶと右チャンネルのSweep rateは左チャンネルより少しだけ高い値に設定され、より複雑な効果が得られます。

## マスター・エフェクトを使う

マスター・エフェクトはステレオ・アウトに出力される音全体にかけるエフェクトで、FX1やFX2のエフェクトとは独立して使用することができます。マスター・エフェクトでは、4バンドのイコライザーとコンプレッサーが使用することができます、最終的な音色やレベルを整えることができます。

- 1 EFFECTモードで [F4] (MASTER) キーを押して下さい。  
MASTERページが表示されます。MASTERページではマスター・エフェクトを編集することができます。
- 2 4バンドEQを使用する場合は、EQフィールドでONを選択して下さい。
- 3 コンプレッサーを使用する場合は、CompressorフィールドでONを選択して下さい。

※ それぞれのエフェクトを使用しない場合は、OFFに設定しておいて下さい。

```
EQ: OFF
-----
H: 1000 +00
1: 0500 +00 00
2: 0250 +00 00
L: 0100 +00
```

## マスター・エフェクトのエディット

ここではマスター・エフェクトの具体的なエディット方法について説明します。

### ■4 バンドEQ

高域と低域用のシェルビング・タイプのEQと、2ポイントのパラメトリックEQから構成される4バンドEQ(イコライザー)です。EQを使うと特定の音域を強調したり、逆に特定の音域のレベルを下げたりすることができます、ステレオ・アウトの音色を整えることができます。

#### Hフィールド, Lフィールド

高域(H)と低域(L)のイコライザーの周波数とゲインを設定します。左側のフィールドが周波数、右のフィールドがゲインの設定です。

Hフィールドのゲインを上げると、設定している周波数から上の周波数の音を強調し、ゲインを下げると、設定している周波数から上の周波数の音のレベルを下げます。

Lフィールドのゲインを上げると、設定している周波数から下の周波数の音を強調し、ゲインを下げると、設定している周波数から下の周波数の音のレベルを下げます。

#### 1フィールド, 2フィールド

設定した周波数付近の音色をコントロールすることができる、パラメトリック・イコライザーを設定します。フィールドの内容は左から、周波数、ゲイン、Qになります。

ゲインを上げると、設定している周波数付近の音を強調し、ゲインを下げると、設定している周波数付近の音のレベルを下げます。

Qは、ゲインの設定を変えた時に、設定した周波数付近の音の変化の仕方を設定します。値を大きくすると、設定した周波数付近の狭い範囲の音だけが変化します。値を小さくすると、設定した周波数を中心として広い範囲で音を変化させます。

### ■コンプレッサー

設定したレベルを超えた信号のレベルを圧縮して、全体的な音量をそろえることができるエフェクトです。各フィールドの内容はFX1/FX2で選択できるCOMPRESSORと同様です。

## エフェクト・セットの編集

エフェクト・セットはFX1/FX2/MAINエフェクトのタイプと設定を1セットにしたものです。各エフェクト・セットは、それぞれに別々な設定を記憶することができ、SELECTページのEffフィールドでエフェクト・セットを切り替えることができます。

ヒント:シーケンスにEFFECT SELECTイベントを入力すると、シーケンスの途中でエフェクトセットを切り替えることができます。詳しくは31ページ「ステップ・エディット」をお読み下さい。

ここではエフェクト・セットの名前変更/コピー/リセットの方法を説明します。

### ■エフェクト・セットの名前を変更する

- 1 SELECTページのEffフィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。  
Effフィールドで[WINDOW]キーを押すとEffect Setウィンドウが表示されます。
- 2 Effect nameフィールドでDATAホイールを回して下さい。  
Nameウィンドウが表示され、エフェクト・セット名を変更することができます。Nameウィンドウでの操作については10ページ「名前のつけ方」をご参照下さい。
- 3 Nameウィンドウで[F5](ENTER)を押して下さい。  
入力した名前が確定してNameウィンドウが閉じます。

### ■エフェクト・セットをコピーする

- 1 SELECTページのEffフィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。  
Effフィールドで[WINDOW]キーを押すとEffect Setウィンドウが表示されます。
- 2 Effect Setウィンドウで[F5](COPY)キーを押して下さい。  
Copy Effect Setウィンドウが表示されます。
- 3 Effフィールド(上)でコピー元となるエフェクト・セットを選択して下さい。
- 4 Effフィールド(下)でコピー先となるエフェクト・セットを選択して下さい。
- 5 [F3](DO IT)キーを押して下さい。  
Effフィールド(上)で選択したエフェクト・セットをEffフィールド(下)で選択したエフェクト・セットへコピーします。[F4](CANCEL)キーを押すと、コピーを実行せずにウィンドウを閉じます。

### ■エフェクト・セットをリセットする

エフェクト・セットの設定内容を初期設定の値に戻します。

- 1 SELECTページのEffフィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。  
Effフィールドで[WINDOW]キーを押すとEffect Setウィンドウが表示されます。
- 2 Effect Setウィンドウで[F2](RESET)キーを押して下さい。  
Reset Effect Settingウィンドウが表示されます。
- 3 Effフィールドでリセットするエフェクト・セットを選択して下さい。
- 4 [F5](DO IT)キーを押して下さい。  
Effフィールドで選択したエフェクト・セットの内容を初期設定の値に戻します。[F4](CANCEL)キーを押すと、リセットを実行せずにウィンドウを閉じます。

### ミキサー・モードへのショートカット

EFFECTモードからMIXERモードの画面へ、ファンクション・キー1つで移動することができます。



- 1 EFFECTモードで [F5] (GO2MIX) キーを押して下さい。  
MIXERモードが表示されます。

どのページで[F5](GO2MIX)を押すかによって、その行き先(MIXERモードのどのページか)も変わります。

EFFECTモード	MIXERモード
MASTERページ	→ L/PANページ
FX1, FX2ページ	→ FXSENDページ
SETUPページ	→ MASTERページ

ヒント: MIXERモードにも、「GO2FX」というEFFECTモードへのショートカットがあります。(93ページ参照) 各パッドのエフェクト決めや、エフェクト・センドの量を調整するときなどに便利です。

## 第16章 セーブ／ロード

MPC2500で録音したサンプルや、作成したシーケンスなどのデータは、そのままではMPC2500の電源を切ると失われてしまいます。データを残しておきたい場合は、そのデータをメモリーカードに保存(セーブ)して下さい。セーブされたファイルは、メモリーカードから読み込む(ロードする)ことで再度MPC2500で使用できるようになります。

### メモリーカードについて

MPC2500で使用できるのは、コンパクトフラッシュというメモリーカードで、32MB(メガバイト)のコンパクトフラッシュ・カードが一枚付属しています。コンパクトフラッシュ規格のメモリーカードであれば市販されているカードを使用することもできます。

ヒント:MB(メガバイト)はメモリーカードの容量を表します。数字が大きいほどたくさんのデータを保存しておくことができます。

※ MPC2500で使用できるコンパクトフラッシュ・カードの容量は32MBから2GBになります。

※ MPC2500で市販のコンパクトフラッシュ・カードを使用する場合は、使用する前にMPC2500でコンパクトフラッシュ・カードをフォーマット(初期化)して下さい。フォーマットの方法については111ページ「メモリーカードをフォーマットする」をお読み下さい。

### メモリーカードへのデータの保存(セーブ)

ここでは、メモリーカードへのデータの保存方法について説明します。データの保存は、[MODE]キーを押して[PAD 3] (SAVE)を押すと表示されるSAVEページで行います。



#### ■セーブ先の選択

データはメモリーカード内の指定した場所にセーブすることができます。ここでは、メモリーカード内にどのようにデータがセーブされるかと、セーブ先の指定方法を説明します。

- 1 メモリーカード・スロットにコンパクトフラッシュ・カードを挿入して、[MODE]キーを押して[PAD 3] (SAVE)を押して下さい。

SAVEページが表示されます。

※ コンパクトフラッシュ・カードはしっかり奥まで差し込んで下さい。

- 2 Save toフィールドでMEMORY CARDを選択して下さい。

- 3 Toフィールドを選択して、[WINDOW]キーを押して下さい。



Directoryウィンドウが表示されます。Directoryウィンドウではメモリーカードの内容を見ることができます。メモリーカード内のファイルは、一般的なコンピューターのファイルと同じように階層で管理されています。

ディレクトリ・リストの左側には、Toフィールドで選択されていたフォルダが、右側にはフォルダの中身が表示されています。上の図では、現在ROOTフォルダが選択されていて、フォルダの中にAUTOLOADフォルダがあることがわかります。

- 4 左右カーソルキーで階層を移動して下さい。

左右カーソルキーで階層を移動することができます。たとえば上の図では、右カーソルキーを押してAUTOLOADフォルダ選択し、さらに右カーソルキーを押すと、AUTOLOADフォルダの表示が左リストに移動して、右のリストにAUTOLOADフォルダの中身が表示されます。また、左カーソルキーを押すと、カーソルが左のリストに移動して、さらに左カーソルキーを押すと、現在選択している階層の上の階層が表示／選択されます。

ヒント:ROOTフォルダはメモリーカード内の一番上の階層を表していて、これ以上上の階層はありません。

- 5 セーブ先として選択したいフォルダを選択して下さい。

セーブ先として選択されるのは左のリストでフォルダアイコンが反転(黒く)表示されているフォルダです。カーソルで右のリストのフォルダを選択していても、セーブ先として選択されるのは、左側のリストのフォルダになります。

- 6 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じ、Directoryウィンドウで選択していたフォルダが、Toフィールドで選択されています。

ヒント: SAVEページのToフィールドでもセーブ先のフォルダの選択が可能です。ToフィールドでDATAホイールを回すと、現在選択しているフォルダと同じ階層のフォルダを選択することができます。現在選択しているフォルダの中にもフォルダがある場合は、右カーソルキーを押す

→ 次のページへ

ことでフォルダの中のフォルダ(一つ下の階層のフォルダ)を選択することができます。また、左カーソルキーを押すと一つ上の階層に移動することができます。

### ■フォルダの作成

新しいフォルダを作成して、セーブ先として選択することもできます。

- 1 Directoryウィンドウで、新しいフォルダを作成したい階層を選択して下さい。  
左のリストで選択しているフォルダの中に新しいフォルダが作成されます。
- 2 Directoryウィンドウで[F5] (NEW)キーを押して下さい。  
Nameウィンドウが表示されますので、フォルダの名前を設定して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 3 Nameウィンドウで[F5] (ENTER)キーを押して下さい。  
選択していた階層に新しいフォルダが作成されます。Directoryウィンドウは、新しく作成されたフォルダが選ばれた状態となります。

### ■サンプルのセーブ

サンプルを一つずつセーブします。

- 1 SAVEページのToフィールドで、セーブ先のフォルダを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで、SAVE A SAMPLEを選択して下さい。
- 3 Itemフィールドで、セーブするサンプルを選択して下さい。  
DATAホイールを回すとメモリー内のサンプル・データを選択できます。
- 4 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。  
セーブが実行されます。

#### ●セーブ先のフォルダに、すでに同じ名前のデータがある場合

セーブ先のフォルダに、同じ名前のファイルがある場合は、File Existsウィンドウが表示されます。セーブを中止する場合は[F4](CANCEL)キーを押して下さい。

メモリーカード内のデータを、セーブするデータで上書きする場合は[[F2] (REPLAC)キーを押して下さい。メモリーカード内のデータが新しいデータに置き換えられます。

[F5] (RENAME)キーを押すと、Nameウィンドウが表示され、セーブするファイルの名前を変更することができます。Nameウィンドウで名前を付けて[F5] (ENTER)キーを押すとセーブが実行されます。

### ■プログラムのセーブ

プログラムと、プログラムで使用しているサンプルをセーブします。

- 1 SAVEページのToフィールドで、セーブ先のフォルダを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで、SAVE A PROGRAMを選択して下さい。
- 3 Itemフィールドで、セーブするプログラムを選択して下さい。  
DATAホイールを回すとメモリー内のプログラム・データを選択できます。
- 4 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。  
Save a Programウィンドウが表示されます。
- 5 Save a Programウィンドウで、各フィールドを設定して下さい。

#### Saveフィールド

プログラム・データと一緒にサンプル・データをセーブするかどうかを選択します。

##### WITH SAMPLES

プログラム・データと、プログラムで使用しているサンプルをセーブします。

通常はこちらを選択して下さい。セーブしたプログラムをロードすると、サンプルも自動的にロードされるようになります。

##### PROGRAM ONLY

プログラム・データだけをセーブします。サンプル・データはセーブしません。

プログラムで使用しているサンプルが、選択しているフォルダの中にあることがわかっている時は、PROGRAM ONLYを選択することで、セーブにかかる時間を短縮することができます。

#### Replace same samplesフィールド

セーブ先に同じ名前のサンプルがあった場合の処理を選択します。

**NO** フォルダ内に同じ名前のサンプルがある場合、そのサンプルはセーブしません。メモリーカードのデータをロードして、プログラムのみエディットした場合は、NOを選択します。

**YES** セーブするデータで上書きします。メモリーカードのデータをロードして、サンプル・データをエディットした場合は、YESを選択します。

- 6 [F5] (DO IT)キーを押して下さい  
セーブが実行されます。

### ■すべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブする

MPC2500本体内にあるすべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブします。

- 1 SAVEページのToフィールドで、セーブ先のフォルダを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで、SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESを選択して下さい。
- 3 [F6](DO IT)キーを押して下さい。  
Save ALL Programsウィンドウが表示されます。
- 4 Save a Programウィンドウで、各フィールドを設定して下さい。

#### Make new folderフィールド

データをセーブする時、Toフィールドで選択しているフォルダの中に新しいフォルダを作って、その中にデータをセーブすることができます。SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESを実行すると、たくさんのデータがセーブされますが、Make new folder機能を使うと、セーブしたデータだけが入ったフォルダを簡単に作る事ができて便利です。

**NO** 新しいフォルダは作成せずに、選択しているフォルダの中にセーブします。

**YES** 新しいフォルダを作成して、その中にデータをセーブします。

NOを選択すると、Replace same filesフィールドが表示されます。セーブ先に同じ名前のファイルがあった時、そのデータをセーブしない場合はNO、セーブするデータでメモリーカード内のデータを上書きする場合はYESを選択します。

YESを選択すると、Folder nameフィールドが表示されますので、作成するフォルダ名を設定して下さい。

- 5 [F5](DO IT)キーを押して下さい。  
セーブが実行されます。

### ■シーケンスのセーブ

シーケンスを一つずつセーブします。

- 1 SAVEページのToフィールドで、セーブ先のフォルダを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで、SAVE A SEQUENCEを選択して下さい。
- 3 Itemフィールドで、セーブするシーケンスを選択して下さい。  
DATAホイールを回すとメモリー内のシーケンス・データを選択できます。
- 4 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。  
Save a Sequenceウィンドウが表示されます。

- 5 Typeフィールドでセーブするファイルのタイプを選択して下さい。

**SEQ** MPC2500独自のファイルとしてセーブします。MPC2500が独自に持っている固有のデータもセーブすることができます。通常はこちらを選択して下さい。

**MID** SMF(スタンダードMIDIファイル)のFormat 1でセーブします。SMFはMIDI規格で決められているファイル形式で、MPC2500のシーケンスデータを、別のシーケンサーで読み込みたい場合はこちらを選択します。ただし、MPC2500固有のデータは失われてしまいます。

- 6 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
セーブが実行されます。

※ セーブ先のフォルダに、同じ名前のファイルがある場合は、File Existsウィンドウが表示されます。File Existingウィンドウについては、104ページ「サンプルのセーブ」を参照して下さい。

### ■すべてのシーケンスとソングをまとめてセーブする

MPC2500本体内にあるすべてのシーケンスとソングをまとめてセーブします。

実際にセーブされるのは、個別のシーケンスやソングファイルではなく、ALLファイルという、すべてのシーケンスとソングを含んだ一つのファイルです。ALLファイルをロードすると、すべてのシーケンスとソングをセーブした時の状態に戻すことができます。

ALLファイルにはエフェクト・セットのデータも含まれます。

- 1 SAVEページのToフィールドで、セーブ先のフォルダを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで、SAVE ALL SEQs AND SONGSを選択して下さい。
- 3 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。  
Save ALL Seqs & Songsウィンドウが表示されます。
- 4 File nameフィールドでセーブするファイルの名前を選択して下さい。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
セーブが実行されます。

### ■メモリー内のすべてのデータをまとめてセーブする

サンプル、プログラムとALLファイルをまとめて一度にセーブします。

セーブを実行すると、サンプル、プログラム、ALLファイルと同時にプロジェクト・ファイルがセーブされます。プロジェクト・ファイルには、サンプルやシーケンス・データその物は含まれていませんが、セーブを実行した時に一緒にセーブしたサンプル、プログラム、ALLファイルの情報が記録されています。プロジェクトファイルをロードすると、一緒にセーブされたサンプル、プログラム、ALLファイルも自動的にロードされ、MPC2500をセーブを実行した時と同じ状態に戻すことができます。たとえば、一日の作業を終えて、データをセーブする時に、SAVE ENTIRE MEMORYを実行すると、次の日に作業を再開する時に、プロジェクト・ファイルを選んでロードを実行すれば、MPC2500を昨日最後にセーブした時の状態に戻すことができます。

- 1 SAVEページのToフィールドで、セーブ先のフォルダを選択して下さい。
- 2 Typeフィールドで、SAVE ENTIRE MEMORYを選択して下さい。
- 3 [F6](DO IT)キーを押して下さい。  
Save Entire Memoryウィンドウが表示されます。
- 4 Project nameフィールドでセーブするプロジェクト・ファイルの名前を選択して下さい。
- 5 Replace same filesフィールドでセーブ先に同じ名前のサンプルがあった場合の処理を選択します。  
**NO** フォルダ内に同じ名前のファイルがある場合、そのデータはセーブしません。  
**YES** セーブするデータで上書きします。
- 6 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
セーブが実行されます。

#### インプットスルー (.IPT) ファイルについて

SAVE ENTIRE MEMORYを実行するとプロジェクト・ファイルとは別にインプットスルー・ファイルがセーブされます。これはMPC2500のインプットスルー機能に関する設定を含んだファイルで、プロジェクト・ファイルをロードする時は、このファイルも自動的にロードされます。IPTファイルはLOADページで個別にロードすることもできます。

### ■オートロード・フォルダ(Autoload)の作成

メモリーカード内にAUTOLOADフォルダを作成すると、メモリーカードをカードスロットに挿入した状態でMPC2500の電源を入れた時、AUTOLOADフォルダの内容を自動的にロードすることができます。普段よく使うドラムセットのプログラムや、よく使うシーケンス・データを自動的にロードできるようになり便利です。

- 1 Typeフィールドで、SAVE ENTIRE MEMORYを選択して下さい。

AUTOLOADフォルダは、常に一番上の階層にあるROOTフォルダの中につくられますので、AUTOLOADフォルダ作成時は、セーブ先の設定は必要ありません。

- 2 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

Save Entire Memoryウィンドウが表示されます。

- 3 [F2] (A.LOAD)キーを押して下さい。

Save Auto load Fileウィンドウが表示されます。

- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

ROOTフォルダ内にAUTOLOADフォルダが作成され、その中にすべてのデータがセーブされます。ROOTフォルダ内にすでにAUTOLOADフォルダが存在する場合、Autoload Folder Existsウィンドウが表示されます。

既存のAUTOLOADフォルダを新しいAUTOLOADフォルダで置き換える場合は、[F2] (REPLAC)キーを押して下さい。ただし、この場合、既存のAUTOLOADフォルダの内容は消えてしまいますので注意して下さい。既存のAUTOLOADフォルダの内容を残しておきたい時は、[F4] (CANCEL)キーを押して作業を中断して、Directoryフォルダであらかじめ既存のAUTOLOADフォルダの名前を変更して下さい。

## 内蔵ハードディスク(オプション)へのデータ保存

メモリーカードへのデータ保存と同じように内蔵のハードディスク(オプション)にデータを保存することもできます。内蔵ハードディスクにデータを保存する場合は、103ページ「メモリーカードへのデータ保存(セーブ)」の手順2で、MEMORY CARDの代わりにHARD DISKを選択してください。それ以外の操作についてはメモリーカードへデータを保存する場合と同様です。

## ファイルの読み込み(ロード)

ここでは、ファイルの読み込み(ロード)方法について説明をします。MPC2500ではコンパクトフラッシュ・カード、内蔵のフラッシュメモリー、内蔵のハードディスク(オプション)、CDドライブ(オプション)からデータを読み込むことができます。

ファイルの読み込みは、[MODE]キーを押して[PAD2](LOAD)を押すと表示されるLOADページで行います。



### ■ファイルの選択

ロードするファイルの選択方法について説明します。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 2] (LOAD)を押して下さい。

LOADページが表示されます。メモリーカードからロードする場合は、メモリーカード・スロットにコンパクトフラッシュ・カードを挿入して下さい。

※ コンパクトフラッシュ・カードはしっかり奥まで差し込んで下さい。

- 2 LOAD fromフィールドを選択して、どのメモリーからロードするかを選択して下さい。

#### INTERNAL MEMORY

内部のプリセットメモリーからロードします。通常、MPC2500の電源を入れると、プリセットメモリーのデータが自動的にロードされますが、ここでINTERNAL MEMORYを選択して、個別にファイルをロードすることもできます。

#### MEMORY CARD

カードスロットに挿入されたメモリーカード内のファイルをロードします。

#### HARD DISK

内蔵ハードディスク(オプション)からファイルをロードします。

#### CD

内蔵CDドライブ(オプション)からファイルをロードします。

- 3 フォルダ・フィールドまたはFileフィールドを選択して[WINDOW]キーを押して下さい。



Directoryウィンドウが表示されます。LOADページのフォルダ・フィールド、Fileフィールドでもファイルの選択をすることは可能ですが、Directoryウィンドウを使うと、ファイルをリスト表示しながら選択することができるので便利です。

Directoryウィンドウではメモリー内のファイルを見ることができます。メモリー内のファイルは、一般的なコンピューターのファイルと同じように階層で管理されています。

ディレクトリ・リストの左側には、フォルダ・フィールドで選択されていたフォルダが、右側にはFileフィールドで選択されていたファイルが表示されています。上の図では、AUTOLOADフォルダの中のSNAREというファイルが選択されていることがわかります。

ファイルには、それぞれ種類に応じてアイコンが付いています。

- 4 左右カーソルキーで階層を移動して下さい。

左右カーソルキーで階層を移動することができます。右のリストにフォルダがある場合は、カーソルでそのフォルダを選択して、右カーソルキーを押すと、選択していたフォルダの階層が左のリストに移動して、右のリストでそのフォルダの中身を見ることができます。左カーソルキーを押すと、選択しているフォルダの上の階層のフォルダを表示させることができます。

ヒント: ROOTフォルダはメモリーカード内の一番上の階層を表していて、これ以上上の階層はありません。

- 5 ロードするファイルを選択して下さい。

- 6 [F5] (LOAD)キーを押して下さい。

ロードを実行します。選択していたファイルの種類に応じて、以降の手順が変わります。

ヒント: LOADページのFileフィールドでも、階層の移動とファイルの選択が可能です。FileフィールドでDATAホイールを回すと、現在選択しているファイルと同じ階層にあるファイルを選択することができます。Fileフィールドでフォルダを選択している時は、右カーソルキーを押すことで選択していたフォルダの下の階層に移動することができます。また、Fileフィールドで左カーソルキーを押すと、現在選択しているファイルの上の階層に移動することができます。

ヒント: LOADページのFileフィールドでサンプルが選択されているとき[F5](PLAY)キーでサンプルの試聴をすることが出来ます。

### Viewフィールドについて

LOADページのViewフィールドは通常ALL FILESに設定されていて、FileフィールドやDirectoryウィンドウにはすべての種類のファイルが表示されます。Viewフィールドの設定を変更すると、指定した種類のファイルのみを表示するように設定できます。たくさんのファイルの中から特定のファイルを探す場合に便利です。Viewフィールドを選択してDATAホイールで表示させたいファイルのタイプを選択して下さい。

### ■サンプルのロード

サンプル・ファイルの一つずつロードします。ロードするサンプルをパッドに割り当てることもできます。

- 1 サンプル・ファイルを選んでロードを実行すると、Load a Sampleウィンドウが表示されます。  
[F2] (PLAY)キーを押すと、サンプルを再生して音を確認することができます。  
ロードしたサンプルを破棄する場合は[F4] (DSCARD)キーを押して下さい。
- 2 パッドを叩いて、サンプルを割り当てるパッドを選択して下さい。  
パッドを叩くとAssign to padフィールドに叩いたパッドのパッド番号が表示されます。  
サンプルをパッドに割り当てない場合は、DATAホイールを左に回してOFFを選択して下さい。
- 3 [F5] (KEEP)キーを押して下さい。  
ロードしたサンプルが選択したパッドに割り当てられます。

ヒント: MPC3000/2000/2000XLの".snd"ファイルも同様にロードすることが出来ます。

### ●CDドライブ(オプション)からオーディオCDをロードする

Load fromフィールドでCDを選択すると、内蔵CDドライブ(オプション)からオーディオCDのオーディオトラックをサンプルファイルと同様にロードすることが出来ます。



- 1 Fileフィールドでトラックを選択します。  
[F4] PLAYキーを押して選択したトラックを試聴することが出来ます。
- 2 [F5] (DO IT) キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

※ オーディオCDからオーディオトラックを読み込む際には搭載メモリーの容量以上のトラックを読み込むことは出来ません。選択したトラックの容量は画面右側のSizeフィールドに表示されています。

MPC2500の搭載メモリーはEXM128(オプション)拡張時で最大128MBです。10MB = 約1分を基準とし、約12分のトラックがMPC2500が一度に読み込むことの出来る最大の長さとなります。

### ■プログラムのロード

プログラム・ファイルの一つずつロードします。

- 1 プログラム・ファイルを選んでロードを実行すると、Load a Programウィンドウが表示されます。  
ロードを中止する場合は[F4] (CANCEL)キーを押して下さい。
- 2 Loadフィールドで、サンプルと一緒にロードするかどうかを選択して下さい。

#### WITH SAMPLES

プログラムで使用していたサンプルもロードします。通常はこちらを選択して下さい。

#### PROGRAM ONLY

プログラム・ファイルだけをロードして、サンプルはロードしません。セーブしてあるプログラムを元に、新しくサンプルを割り当てて新たにプログラムを作成する場合などに選択します。

- 3 LoadフィールドでWITH SAMPLESを選択した場合は、Replace same samples in memoryフィールドを設定して下さい。

ロードするサンプルと同じ名前のサンプルが本体内に存在する場合の振る舞いを設定します。

**NO** 同じ名前のサンプルはロードしません。

**YES** 同じ名前のサンプルがあった場合は、ロードするデータで本体内のデータを上書きします。

- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

ロードが実行されます。

### ●メモリー内のデータを消去してからロードする

手順4でロードを実行する時、[F5] (DO IT)キーの代わりに[F2] (CLEAR)キーを押すと、本体内のメモリーをクリアして、選択していたプログラムだけがロードされた状態にすることができます。

・手順4で[F5](DO IT)キーの代わりに[F2](CLEAR)キーを押して下さい。

CAUTIONウィンドウが表示されます。[F5](DO IT)キーを押すと内部のメモリーをすべてクリアした後、ロードを実行します。

※ この操作を行うと、本体内のサンプル、プログラムデータはすべて失われますので、注意して下さい。

## ■シーケンスのロード

シーケンス・ファイルの一つずつロードします。

- 1 シーケンス・ファイルを選んでロードを実行すると、Load a Sequenceウィンドウが表示されます。
- 2 Load intoフィールドでロード先のシーケンスを選択して下さい。  
何番のシーケンスにロードするかを選択します。
- 3 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

## ■ALLファイルのロード

ALLファイルをロードします。ALLファイルにはシーケンスとソングのデータが含まれていて、ALLファイルをロードすると、現在本体内にあるすべてのシーケンスとソングが消去され、ロードしたデータに置き変わります。

- 1 ALLファイルを選んでロードを実行すると、Load ALL(SEQS&SONGS) Fileウィンドウが表示されます。
- 2 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

### ● ALLファイルから個別にシーケンスをロードする

ALLファイルの中から、個別にシーケンスをロードすることができます。

- 1 ALLファイルを選んでロードを実行すると、Load ALL(SEQS&SONGS) Fileウィンドウが表示されます。
- 2 [F3] (SEQ)キーを押して下さい。  
Load a Sequenceウィンドウが表示されます
- 3 Load fileフィールドで、ロードするシーケンスを選択して下さい。  
Load fileフィールドではALLファイル内のシーケンス・データを選択することができます。
- 4 Load intoフィールドでロード先のシーケンスを選択して下さい。  
何番のシーケンスにロードするかを選択します。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

### ● ALLファイルからエフェクト・セットのみをロードする

ALLファイルには、エフェクトの設定を記憶したエフェクト・セット・ファイルが含まれています。ALLファイルの中から、エフェクト・セットのみをロードすることができます。

- 1 ALLファイルを選んでロードを実行すると、Load ALL (SEQS&SONGS) Fileウィンドウが表示されます。

- 2 [F2] (EFFECT)キーを押して下さい。  
Load Effect Fileウィンドウが表示されます。
- 3 Load fileフィールドで、ロードするエフェクト・セットを選択して下さい。
- 4 Load intoフィールドでロード先のエフェクト・セットを選択して下さい。  
何番のエフェクトにロードするかを選択します。  
Load fileフィールドでALLを選択すると、ALLファイルに含まれるエフェクト・セットで本体内のエフェクト・セットを上書きします。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

## ■フォルダのロード

フォルダ内のファイルをまとめてロードすることができます。ロードされるのは、プログラム、サンプル、ALLファイルです。

- 1 フォルダを選んでロードを実行すると、Load Folderウィンドウが表示されます。
- 2 Replace same files in memoryフィールドを設定して下さい。  
ロードするファイルと同じ名前のデータが本体内に存在する場合の振る舞いを設定します。  
**NO** 同じ名前のファイルはロードしません。  
**YES** 同じ名前のデータがあった場合は、ロードするファイルで本体内のデータを上書きします。
- 3 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

### ● メモリー内のデータを消去してからロードする

手順3でロードを実行する時、[F5] (DO IT)キーの代わりに[F2] (CLEAR)キーを押すと、本体内のメモリーをクリアして、選択していたフォルダがロードされます。

- ・手順3で [F5] (DO IT)キーの代わりに [F2] (CLEAR)キーを押して下さい。

CAUTIONウィンドウが表示されます。[F5] (DO IT)キーを押すと内部のメモリーをすべてクリアした後、ロードを実行します。

※ この操作を行うと、本体内のデータはすべて失われますので、注意して下さい。

※ フォルダ内にALLファイルが複数ある場合は、その内の一つだけをロードします。

### ■プロジェクトのロード

セーブ時にSAVE ENTIRE MEMORYでセーブすると作成されるプロジェクト・ファイルをロードします。プロジェクト・ファイルをロードすると、現在本体内にあるすべてのデータが消去され、プロジェクト・ファイルでロードされるデータに置き変わりますので注意して下さい。

- 1 プロジェクト・ファイルを選んでロードを実行すると、CAUTIONウィンドウが表示されます。
- 2 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
ロードが実行されます。

### ■インプットスルー・ファイルのロード

インプットスルー・ファイルはMPC2500のインプットスルーに関する設定のためのファイルです。インプットスルー・ファイルはSAVEページでSAVE ENTIRE MEMORYを実行すると自動的に作成されます。プロジェクト・ファイルをロードすると、このインプットスルー・ファイルも自動的にロードされますが、このファイルを単独でロードすることもできます。

Fileフィールドでインプットスルー・ファイルを選んでロードを実行すると、インプットスルーの設定のみがロードされます。

## ファイルのリネーム

メモリーカード内のファイルの名前を変更することができます。

- 1 SAVEページのToフィールドで [WINDOW] キーを押して下さい。  
Directoryウィンドウが表示されます。
- 2 カーソルキーで名前を変更したいファイルを選択して下さい。  
左右カーソルキーで階層を移動することができます。
- 3 [F3] (RENAME)キーを押して下さい。  
Nameウィンドウが表示されます。
- 4 希望の名前を設定して [F5] (ENTER)キーを押して下さい。  
名前のつけ方については10ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

※ ファイルの名前を変更すると、ロード時に正しくロードされなくなる場合がありますので、注意して下さい。

たとえば、プログラム・ファイルにはプログラムで使用するサンプルが名前指定されています。サンプル・ファイルの名前を変更すると、プログラムをロードする時に、サンプル・ファイルを見つけられなくなってしまい、ロードできなくなる場合があります。

## ファイルの削除

メモリーカード内のファイルを削除することができます。

- 1 SAVEページでDirectoryウィンドウを表示させます。
- 2 カーソルキーで削除したいファイルを選択して下さい。  
左右カーソルキーで階層を移動することができます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押して下さい。  
Delete Fileウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
選択したファイルが削除されます。

※ フォルダを選択して、フォルダを削除することができます。この時フォルダ内のすべてのファイルが削除されますので注意して下さい。

## 電源を入れた時に自動的にファイルをロードする機能の設定

MPC2500の初期状態では、電源を入れると自動的にプリセット音とデモ・シーケンスをロードする、オートロード機能がオンになっています。この機能をオフにして、電源を入れても何もロードしないように設定することができます。

- 1 LOADページのLOAD fromフィールドで [WINDOW]キーを押して下さい。  
Load Setupウィンドウが表示されます。
- 2 AutoloadフィールドでOFFを設定して下さい。
- 3 [F4] (CLOSE)キーを押してウィンドウを閉じて下さい。  
次回より電源を入れてもプリセット音とデモ・シーケンスをロードしません。

ヒント：プリセット音とデモ・シーケンスは、LOADページのLOAD fromフィールドでINTERNAL MEMORYを選択することで、個別にロードすることができます。

ヒント：AUTOLOADフォルダがセーブされているメモリーカードをカードスロットに入れた状態で電源を入れると、Autoloadフィールドの設定にかかわらず、メモリーカード内のAUTOLOADフォルダを自動的にロードします。

## メモリーカードをフォーマットする

メモリーカードをフォーマットします。フォーマットを実行すると、メモリーカード内のすべてのデータが失われてしまいますので注意して下さい。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 2] (LOAD)または [PAD 3] (SAVE)を押して下さい。
- 2 [F3] (UTILIT)キーを押して下さい。  
UTILITYページが表示されます。
- 3 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。  
CAUTIONウィンドウが表示されます
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
フォーマットを実行します。

## 内蔵のフラッシュ・メモリーへのセーブ

LOADページのSAVE toフィールドでINTERNAL MEMORYを選択すると、MPC2500本体に内蔵されているフラッシュ・メモリーにデータを保存することができます。内蔵のフラッシュメモリーにセーブできるのは、TypeフィールドでSAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESかSAVE ALL SEQs & SONGSを選んだ場合のみです。個別のサンプルやシーケンス・データをセーブすることはできません。

セーブしたデータは、プリセット・プログラムやデモ・シーケンスと同じようにMPC2500の電源を入れると自動的にロードされるようになります。

※ 内蔵のフラッシュメモリーには工場出荷時に、プリセット・プログラムとデモ・シーケンスがセーブされています。内蔵のフラッシュメモリーにデータをセーブすると、この工場出荷時のデータは消去され、新たにセーブするデータに書き換えられます。

### ■SAVE ALL SEQs & SONGSの場合

- 1 SaveページのSAVE toフィールドでINTERNAL MEMORYを選択して下さい。
- 2 TypeフィールドでSAVE ALL SEQs & SONGSを選択して下さい。
- 3 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。  
CAUTIONウィンドウが表示されますので[F5] (DO IT)キーを押して下さい。  
再度、操作の確認を促すCAUTIONウィンドウが表示されますので[F3] (DO IT)キーを押すとセーブが実行されます。

### ■SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESの場合

内蔵のフラッシュ・メモリーにセーブできるファイルのサイズは5Mバイトまでで、それ以上大きいデータを保存することはできません。セーブを実行する時はSAVEページのTypeフィールドでSAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESを選択した時に表示されるSizeフィールドの表示が5Mバイトを越えていないか確認して下さい。

- 1 SaveページのSAVE toフィールドでINTERNAL MEMORYを選択して下さい。
- 2 TypeフィールドでSAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESを選択して下さい。
- 3 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

CAUTIONウィンドウが表示されますので[F5] (DO IT)キーを押して下さい。

再度、操作の確認を促すCAUTIONウィンドウが表示されますので[F3] (DO IT)キーを押すとセーブが実行されます。

ヒント：付属のコンパクトフラッシュ・メモリーカードのINTERNALフォルダには、工場出荷時にMPC2500のフラッシュメモリーに保存されているプリセット・プログラム、デモシーケンスと同じファイルが保存されています。メモリーカードからこれらのファイルをロードして、フラッシュメモリーにセーブすることで、MPC2500を工場出荷時と同じ状態に戻すことができます。

# 第17章 コンピューターとの接続

MPC2500はUSBマストレージクラスに対応していますので、MPC2500とUSBマストレージクラスに対応したPCをUSBケーブルで接続すると、MPC2500に挿入されているメモリカードまたは内蔵ハードディスク(オプション)をPCがリムーバブルメディアとして認識します。認識されたメモリカード(ハードディスク)とPC間でドラッグ&ドロップでデータを転送することができます。メモリカード(ハードディスク)内のデータをPCに保存したり、PCに保存されているデータをメモリカード(ハードディスク)に読み込むことができます。Windowsでは2000/Me/XP以降、Macintoshでは9.x/10.x以降のOSが必要となります。

※ 内蔵メモリーの内容を直接コンピューターで認識することはできません。コンピューターに保存したいデータが内蔵メモリーにある場合は、いったんメモリーカード(ハードディスク)へ保存して下さい。コンピューターから転送されるデータもメモリーカード(ハードディスク)内に保存されますので、転送したデータをMPC2500で使用するには、メモリーカード(ハードディスク)からMPC2500にデータを読み込んで下さい。

以下、メモリーカードとコンピューターとの間でデータのやり取りを行う場合を例にMPC2500とPCの接続について説明します。

## PC/AT互換機との接続

- 1 MPC2500のカードスロットにメモリカードを挿入して下さい。
- 2 [MODE] キーを押してから、[PAD 2] (LOAD)か [PAD 3] (SAVE) を押して下さい。

Load fromまたはSave toフィールドでMEMORY CARDを選択してください。

内蔵ハードディスク(オプション)とPCの間でデータのやり取りを行う場合は、ここでHARD DISKを選択してください。

- 3 LOADページかSAVEページで[F4] (USB)キーを押して下さい。  
コンピューターと接続するためのUSBページが表示されます。以上でMPC2500側の準備は完了です。

- 4 MPC2500のUSBスレーブ端子をPCのUSBホスト端子にUSBケーブルで接続して下さい。

- 5 初めてMPC2500を接続した場合、「新しいハードウェアが見つかりました」というダイアログボックスが表示されますので画面の指示に従って下さい。  
MPC2500が認識されるとタスクバーに[取り外し]アイコンが表示されます。デバイスマネージャにはUSB大容量記憶装置デバイスとして表示されます。

- 6 マイコンピューターを表示すると、MPC2500がリムーバブルディスクとして表示されます。  
PCへデータを保存する場合には、保存したいデータを選んでリムーバブルディスクからHDへドラッグ&ドロップして下さい。データを読み込む場合には、読み込みたいデータを選んでHDからリムーバブルメディアへドラッグ&ドロップして下さい。

- 7 データの転送が終了したら、PCのタスクバーから[取り外し]アイコンを左クリックして「USB 大容

量記憶装置デバイス - ドライブ (:)を停止します」を選択して下さい。

※ (:)には、コンピューターに接続されているドライブ数などに応じたアルファベットが表示されます。  
デバイスの停止を選択すると、「USB 大容量記憶装置デバイス」は完全に取り外すことができます」というダイアログボックスが表示されます。

- 8 MPC2500/PCのUSB端子からUSBケーブルを取り外して下さい。

※ USBケーブルを取り外す前に、必ず手順7の「デバイスの取り外し」を実行して下さい。

※ MPC2500でUSBを使ってコンピューターとやり取りできるのはUSBページを表示している時だけです。USBページを表示している時は、MPC2500からUSBケーブルを抜くまで他のページやモードへ移動することはできません。

## Macintoshとの接続

- 1 MPC2500のカードスロットにメモリカードを挿入して下さい。
- 2 [MODE]キーを押してから、[PAD 2] (LOAD)か [PAD 3] (SAVE)を押して下さい。

Load fromまたはSave toフィールドでMEMORY CARDを選択してください。

内蔵ハードディスク(オプション)とPCの間でデータのやり取りを行う場合は、ここでHARD DISKを選択してください。

- 3 LOADページかSAVEページで [F4] (USB)キーを押して下さい。

コンピューターと接続するためのUSBページが表示されます。以上でMPC側の準備は完了です。

→ 次のページへ

4 MPC2500のUSBスレーブ端子をMacintoshのUSBホスト端子にUSBケーブルで接続して下さい。

5 リムーバブルメディアがデスクトップに表示されます。

Macintoshへデータを保存する場合には、保存したいデータを選んでリムーバブルメディアからHDへドラッグ&ドロップして下さい。Macintoshからデータを読み込む場合には、読み込みたいデータを選んでHDからリムーバブルメディアへドラッグ&ドロップして下さい。

6 データの転送が終了したら、リムーバブルメディアを選んでゴミ箱にドラッグ&ドロップして下さい。

Mac OS 10.xでリムーバブルメディアをDockのゴミ箱にドラッグすると、ゴミ箱アイコンがイジェクトアイコンに変化します。

7 MPC2500/MacintoshのUSB端子からUSBケーブルを取り外して下さい。

※ USBケーブルを取り外す前に、必ず手順6の操作を行なって下さい。

※ MPC2500でUSBを使ってコンピューターとやり取りできるのはUSBページを表示している時だけです。USBページを表示している時は、MPC2500からUSBケーブルを抜くまで他のページやモードへ移動することはできません。

## 第18章 その他の設定

ここでは他の章で説明されていない、その他の機能について説明します。

### フットスイッチ

MPC2500には2個のフットスイッチを接続することができます。シーケンスのスタート/ストップなど、様々な機能を割り当てることができます。

- 1 FOOTSWITCH端子に市販のフットスイッチを接続して下さい。
- 2 [MODE] キーを押して [PAD 10] (OTHER)を押して下さい。  
OTHERモードに入ります。
- 3 [F3](FOOTSW)キーを押して下さい。  
フットスイッチの設定を行うFOOTSWページが表示されます。
- 4 Footswitch 1フィールドでフットスイッチ1、Footswitch 2フィールドでフットスイッチ2に割り当てる機能を選択して下さい。

選択できる項目と機能は以下のようになります。

PLAY START	PLAY STARTキーと同様の動作です。
PLAY	PLAYキーと同様の動作です。
STOP	STOPキーと同様の動作です。
PLAY/STOP	停止状態で踏むとプレイ、プレイ中に踏むとストップとして動作します。
REC+PLAY	RECキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ動作(録音)です。
OVER DUB+PLAY	OVER DUBとPLAYキーを同時に押したのと同じ動作(オーバーダブ)です。
REC/PUNCH	停止中に押すとプレイ、プレイ中に押すと録音、録音中に押すとプレイになります。
OVER DUB/PUNCH	停止中に押すとプレイ、プレイ中に押すとオーバーダブ、オーバーダブ中に押すとプレイになります。
TAP TEMPO	TAP TEMPO/NOTE REPEATキーと同様の動作です。
PAD1~16	選択したパッドを鳴らします。ベロシティは127(最大)固定です。
F1~F6	ファンクションキー1~6と同様の動作です。
PAD BANK A~D	PAD BANKキーと同様の動作です。
REPEAT	NOTE REPEATキーと同様の動作です。

### マスター・レベルの調整

MAIN VOLUMEノブを回すと、ヘッドホンとステレオ・アウトの音量を調整することができます。MAIN VOLUMEはアナログ信号のレベルを可変していますが、この他に、MPC2500全体の音量をデジタル的に調整することもできます。

- 1 [MODE]キーを押して [PAD 10] (OTHER)を押して下さい。  
OTHERモードに入ります。
- 2 [F1] (GLOBAL)キーを押して下さい。  
GLOBALページが表示されます。
- 3 Master levelフィールドでレベルを設定して下さい。  
ここで設定するのはDAコンバーターに送られるデジタル信号のレベルです。MPC2500は最大で同時に32音を出力することができます。一つのサンプルだけを鳴らす場合と、32音が同時に再生される場合とでは、大きな音量差があります。Master levelフィールドの設定を上げると、MPC2500全体の音量が上がりますが、たくさんの音が同時に再生されると、レベルがオーバーして歪んでしまう場合があります。Master levelフィールド設定を下げていくと、たくさんの音が同時に鳴っても、レベルがオーバーして歪んでしまうことは無くなりますが、ノイズや音の迫力の面では不利になります。Master levelフィールドの設定は、使用状況に合わせて最適な値を設定して下さい。

### LCDコントラストの調整

[SHIFT]キーを押しながらDATAホイールを回すことでLCDのコントラストを調整することができます。コントラストの調整は、どのページを表示している時でも可能です。

### 内部に保持している設定をリセットする

サンプルやシーケンスに関する設定は、ファイルをセーブする際にデータと一緒に保存されますが、MPC2500自体の振る舞いを決める設定項目は、本体内のフラッシュメモリーに保存され、電源を落としても本体に保持されています。以下の手順で内部に保持している設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。

- 1 [ERASE]キーを押しながら電源を入れて下さい。
- 2 画面に[MPC2500 (##MB installed)]と表示されたら[ERASE]キーを離して下さい。

内部の設定がリセットされ、工場出荷時の設定に戻ります。

本体が保持しているのは以下の設定項目です。

- Timing Correct(Note value, Swing%)
- Click/Metronome(Count in, Rate, In play, In rec)
- Step Edit Options  
(Auto step increment, Duration of recorded notes)
- Active track receive channel
- Soft thru
- Sync in
- Sync out
- Master level
- Sustain pedal to duration
- Truncate duration
- Tap average
- Footswitch 1
- Footswitch 2
- Autoload
- LCDコントラスト

## パッド感度の調整

実際にパッドを叩いた強さはMPC2500の内部で「ベロシティ」という鍵盤を押す強弱を表す情報に置き換えられて内部の音源を鳴らします。

パッドを使って演奏している時、自分では強くパッドを叩いているつもりなのにベロシティの127[ベロシティの最大値]が出ない場合や、弱く叩いているつもりなのにすぐにベロシティの127が出てしまう様な場合、パッドの感度とベロシティカーブを調整して自分の好みの設定に調整することができます。

※ パッドの感度、ベロシティカーブはパッド毎に設定することができます。

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 10] (OTHER)を叩いて、OTHERモードを選択します。
- 2 [F4](PAD)キーを押して下さい。  
PADページが表示されます。
- 3 感度を調整したいパッドを叩いて下さい。  
叩いたパッドの番号が左上のPadフィールドに表示

され、叩いたパッドのパッド感度とベロシティカーブの現在の設定値がそれぞれPad sensitivityフィールドとVelocity curveフィールドに表示されます。また、叩いた強さに応じて右側のVelocityフィールドにパッドを叩いた強さに応じたベロシティの値が表示されます(ベロシティの範囲は1から127です)。

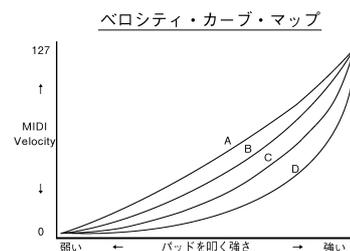
パッドを押し続けると、バーメーターにはパッドを押し続けている強さが表示されます。

- 4 Pad sensitivityフィールドを選択してパッドを叩きながらパッドの感度を調整します。

Pad sensitivityの値が小さいと強く叩いても大きなベロシティ値が出なくなり、値が大きくと弱く叩いただけでも大きなベロシティ値が出力されるようになります。

いったんPad sensitivityを1[最小値]に設定して、自分が「この強さで叩いた時にベロシティの最大値になって欲しい」と思う強さでパッドを叩いた時にVelocityフィールドが127を表示するよう、パッドを叩きながらPad sensitivityの値を徐々に大きくしていきます。

- 5 Velocity curveフィールドを選択してパッドを叩きながらベロシティカーブを選択します。

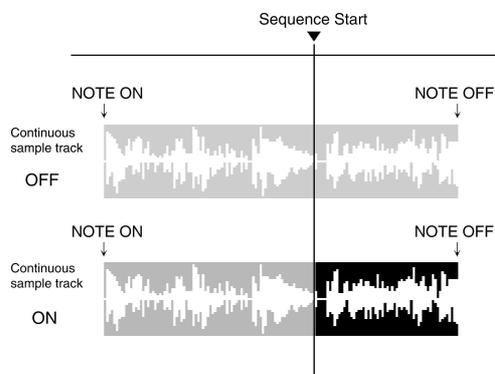


ベロシティカーブは、実際にパッドを叩いた強さをMIDIのベロシティデータに変換する際の、値の変化具合を調整します。強弱を付けてパッドを叩いてもベロシティの変化が少ない場合は、A(linear)-B-C-D(log)の順でベロシティカーブを試して下さい。

## フレーズサンプルをシーケンスの途中からでも再生させる (Continuous sample track)

長いフレーズサンプルを使用しているシーケンスでフレーズの途中からシーケンスをプレイしても、そのフレーズサンプルは再生されません。これはそのフレーズサンプルを鳴らすためのパッドイベントがフレーズの頭の部分にのみ入っていて、途中から再生するとそのパッドイベントが再生されないためです。これはMPC2500に限らず一般的なサンプラーのほとんどがこの原理に準じています。

MPC2500ではContinuous sample trackを設定することで、シーケンスの再生位置がフレーズ・サンプルのノート・オン情報よりも後ろだとしても、サンプルの途中から再生することができるようになります。



- 1 [MODE]キーを押して [PAD 10] (OTHER)を押して下さい。  
OTHERモードに入ります。
- 2 [F2] (MISC.) キーを押して下さい。  
MISC.ページが表示されます。



- 3 Continuous sample trackフィールドでトラックを選択してください。  
ここで選択したトラックは、フレーズの途中からでもサンプルが再生されるようになります。

ヒント: この機能はDirect Recording機能(P.60「ダイレクト・レコーディング機能」を参照)を使って、ボーカルや生楽器の演奏などを丸録りしたサンプルをシーケンスに組み込んでいる時などに大変有効です。

注: サンプルの長さが1秒以下のサンプルは、途中から再生されません。また、Continuous sample trackに設定したトラックにたくさんのイベントが記録されていると、[PLAY]キーを押した時に、再生を開始するタイミングが遅れる場合があります。

注: Continuous sample trackで設定したトラックでは、Patched phraseによる途中再生は出来ません。

# 仕様

## General

Display	240 x 64 dot graphic LCD w/back light
Memory card slot	Compact Flash (The size of the compact flash card that MPC2500 can handle is from 32MB to 2GB)
Dimensions (W x H x D)	415 x 93.5(MAX 139) x 332.9(Max 334)
Weight	6.15kg
Power requirement	21W

## Sound generator

Sampling rate	44.1kHz
Memory capacity	16MB standard (11.5MB for sound memory), expandable to 128MB
Recording time	136sec. (16MB, MONO), 24m28sec. (128MB, MONO)
Memory expansion slot	1 x for optional EXM128
Data format	16-bit linear
Polyphony	32
Dynamic filtering	2 x 2-pole filter per voice
Filter type	Low pass, Band pass, High pass
Preset sound memory	5MB
Number of programs	24

## Effects

Effects	2 stereo effects and Master effect
Effect type	Chorus, Flanger, Bit grunger, 4 band EQ, Compressor, Phase shifter, Tremolo, Flying pan, Reverb, Delay
	Master effect: 4 band EQ, Compressor

## Sequencer

Maximum events	100,000 notes
Resolution	96 parts per 1/4-note
Sequences	99
Tracks per sequence	64
MIDI output channels	64 (16 channels x 4 outputs)
Song mode	20 songs, 250 steps per song
Drum pad	16 (velocity and pressure sensitive)
Drum pad banks	4
Sync mode	MIDI clock

## Inputs/Outputs

Record input (L and R)	1/4-inch stereo phone x 2, balanced -40dBu, input impedance 11k ohms; Max. Input level +10dBu
Digital input	RCA-pin x 1 S/PDIF
Stereo output (L and R)	1/4-inch phone x 2 balanced +11dBu, output impedance 1k Ohms, Max. output level +22dBu
8 individual outputs	1/4-inch phone x 8 balanced +11dBu, output impedance 1k Ohms, Max. output level +22dBu
Phones output	1/4-inch stereo phone x 1, 200mW / 100 ohms
Digital output	RCA-pin x 1 S/PDIF
MIDI inputs	5-pin DIN x 2
MIDI outputs	5-pin DIN x 4
USB	Slave connector x 1, USB MASS STORAGE CLASS support (You need Windows 2000/Me/XP or later version, or MacOS 9.x/10.x or later version.)
Footswitches	1/4-inch phone x 2

**Standard accessories**

Standard accessories                      32MB Compact Flash card, Power cable, Operator's manual

**Options**

EXM128                                        128MB expansion memory card

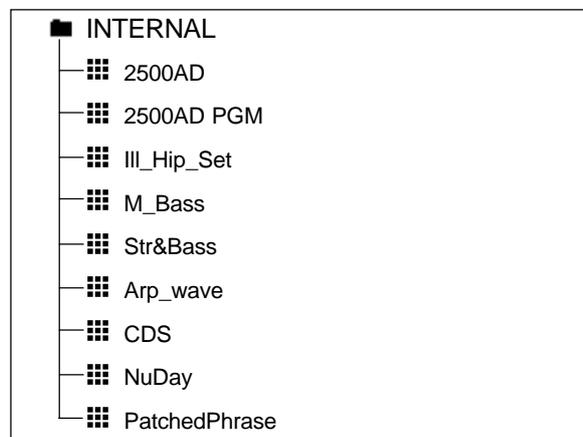
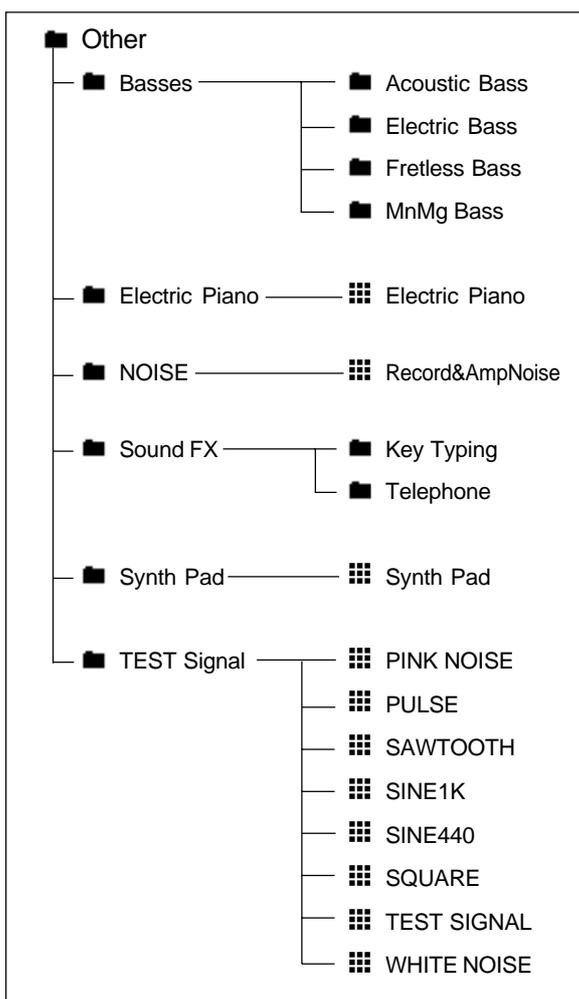
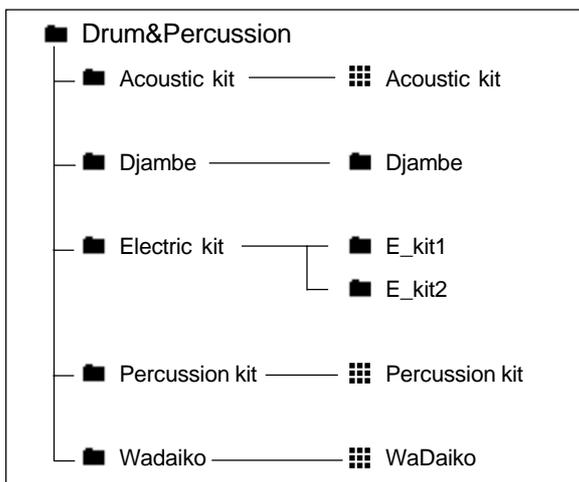
**Data Compatibility**

MPC1000	SEQ, WAV, PGM
MPC2000/2000XL	SEQ, WAV, SND, PGM (Most parameters of PGM file can be loaded.)
MPC4000	SEQ, WAV, PGM (DRUM program only. Only note assign and tune are loaded.)
MPC3000	SND (THRU Computer)
Z4/Z8	WAV, PGM (DRUM program only. Only note assign and tune are loaded.)
S5000/6000	WAV only (THRU Computer)
S1000/3000	No compatibility

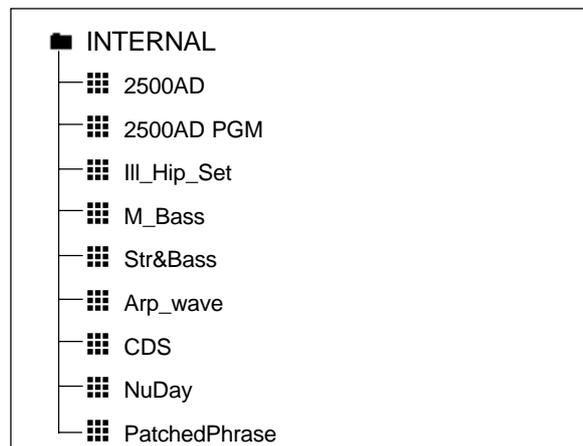
# プリセット・プログラムリスト

MPC2500の工場出荷時には、内蔵フラッシュメモリーと付属のコンパクトフラッシュ・メモリーカードに以下のプリセットプログラムが保存されています。

## Internal Flash Memory



## Internal Flash Memory



※ 内蔵フラッシュメモリーには、プリセットプログラムを使って作成されたデモ・シーケンスと一緒に保存されています。

※ 付属のコンパクトフラッシュ・メモリーカードの”INTERNAL”フォルダには、工場出荷時にMPC2500のフラッシュメモリーに保存されているプリセット・プログラム、デモ・シーケンスと同じファイルが保存されています。

Internal demo music ẽIll Hip Hopẽ by DEF JEF (2005)

## MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション ***	送信	受信	備考
ベーシック 電源 ON 時	×	1 - 16	
チャンネル 設定可能範囲	×	1 - 16	
モード 電源 ON 時	×	1	
メッセージ	×	×	
代用	×	×	
ノート	×	35 - 98	
ナンバー 音域	×	35 - 98	
ベロシティ 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	×	○	ノート・リピート機能で使用
ピッチ・ベンド	×	×	
コントロール 0 - 127	×	×	
チェンジ			
プログラム 設定可能範囲	×	0 - 127	
チェンジ			
エクスクルーシブ	×	×	
コモン ソング・ポジション	×	×	
ソング・セレクト	×	×	
チューン	×	×	
リアルタイム クロック	×	×	
コマンド	×	×	
その他 ローカル ON/OFF	×	×	
オール・ノート・オフ	×	○	
アクティブ・センシング	×	×	
リセット	×	×	
備考 :			

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

○ : あり  
 × : なし

AKAI professional M.I. Corp.  
Model : MPC2500 (Sequencer Section)

Date : June, 2005  
Version : 1.0

## MIDI インプリメンテーション・チャート

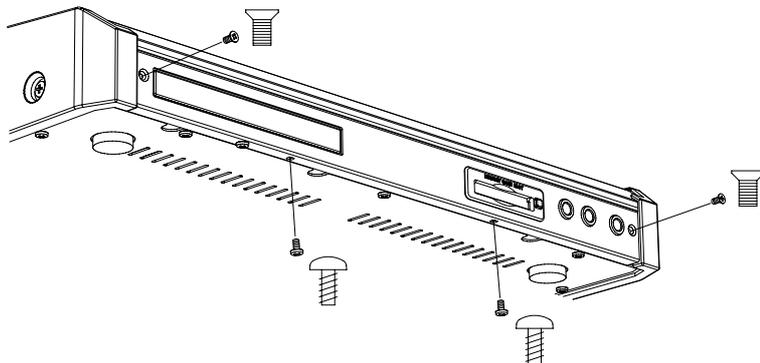
ファンクション ***		送信	受信	備考
ベーシック	電源 ON 時	1 - 16	1 - 16	
チャンネル	設定可能範囲	1 - 16	1 - 16	
モード	電源 ON 時	3	1	
	メッセージ	×	×	
	代用	×	×	
ノート		0 - 127	0 - 127	
ナンバー	音域	0 - 127	0 - 127	
ベロシティ	ノート・オン	○	○	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	○	○	
	チャンネル別	○	○	
ピッチ・ベンド		○	○	
コントロール	0 - 127	○	○	
チェンジ				
プログラム		○	○	
チェンジ	設定可能範囲	0 - 127	0 - 127	
エクスクルーシブ		○	○	
コモン	ソング・ポジション	○	○	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	○	○	
	コマンド	○	○	
その他	ローカル ON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	○	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 :				

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

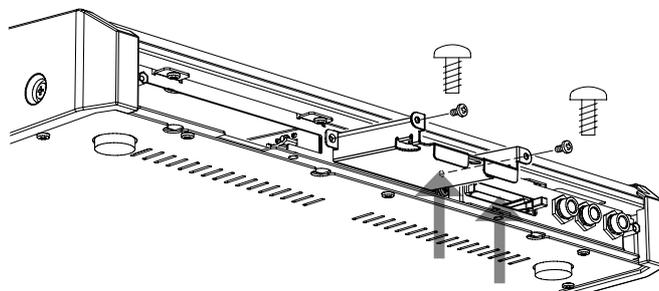
○ : あり  
× : なし

## ハード・ディスクドライブの取り付け - サービス・テクニシャンへ

1. フロントカバー用のネジを外します。



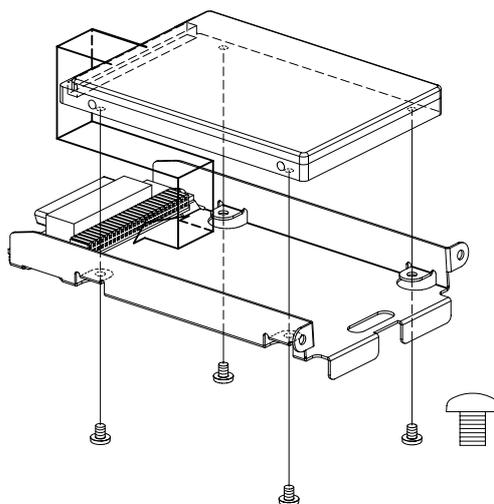
2. ハード・ディスクトレイ用のネジを外し、「→」部に指をかけたレイを引き抜きます。



3. ハード・ディスクのコネクターをトレイのコネクタへ挿入し、しっかりと押し込んで接続を確実にします。

注意：ハード・ディスクのコネクター部に付いているジャンパー等は、全て取り外してからご使用ください。

MPC2500に同梱されているネジを締めてハード・ディスクをトレイに固定します。



4. トレイを本体のスロットへ挿入し、しっかりと押し込んで接続を確実にします。  
ステップ 2で外したネジを締め戻し、以降、逆の手順で組み立てます。

注意：ネジには種類がありますので、組み立ての時には注意してください。





**AKAI professional M.I. Corp.**



Printed in Taiwan