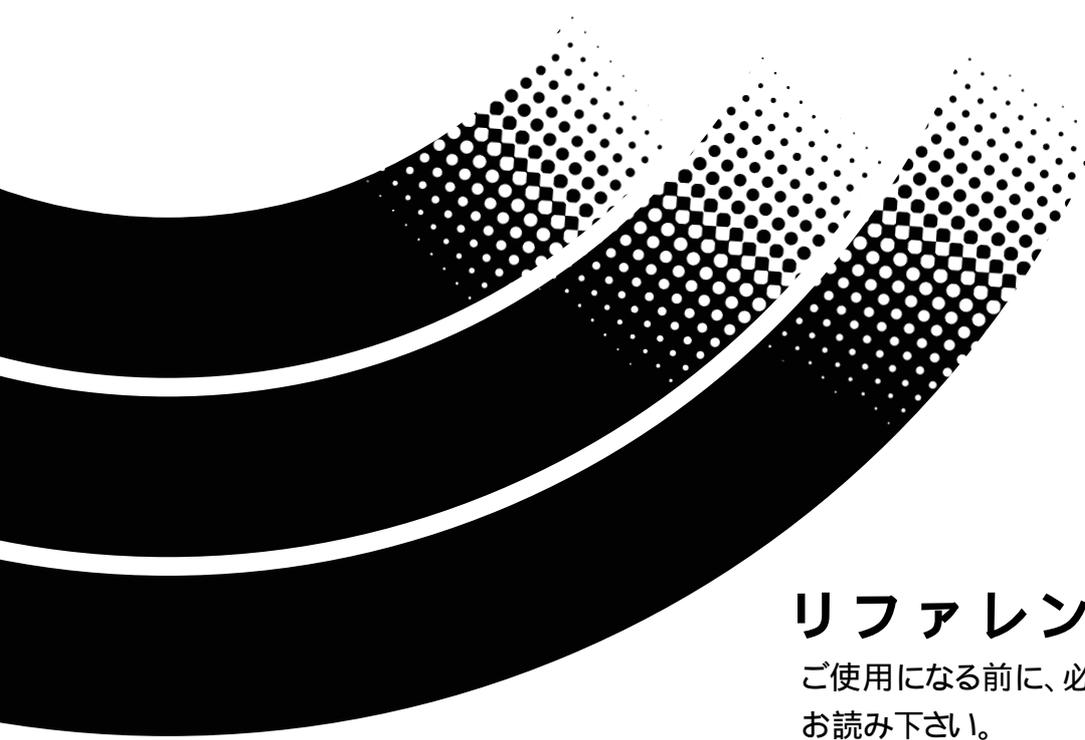




MFL 4000
Music Production Center

AKAI
professional



リファレンスマニュアル

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

ご使用前に、この「安全上のご注意」をよくお読みのうえ正しくお使いください。

ここに示した注意事項は、安全に関する重大な内容を記載していますので、必ず守ってください。

お読みになった後は、お使いになる方がいつでも見られる所に保管してください。

表示と意味は、次のようになっています。

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

本文中の「図記号」の意味は次のとおりです。

	「禁止」を表わします。
	「改造・分解の禁止」を表わします。
	「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。



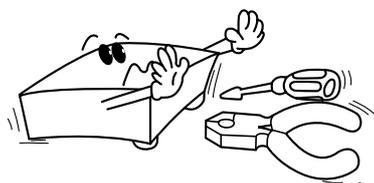
電源コードの上に重い物をのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。
コードに傷がついて火災・感電の原因となります。



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。

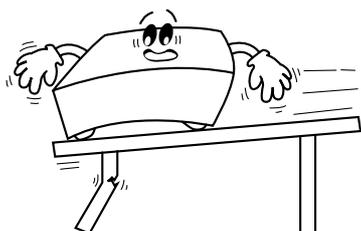


この機器の裏ぶた、キャビネット、カバーは外さないでください。

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、またはアカイプロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係にご依頼ください。



ぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。
落ちたり、倒れたりして、けがの原因となります。



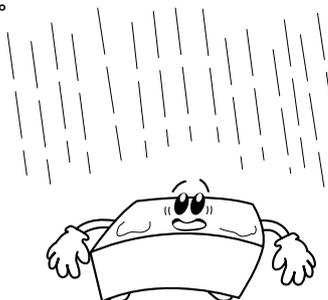
洗面所や風呂場などの水場では使用しないでください。
火災・感電の原因となります。



この機器に水が入ったり、濡らさないようにご注意ください。

火災・感電の原因となります。

雨天・降雪中・海岸・水辺での使用は特に注意してください。



電源コードが傷んだ場合

電源コードが傷んだら(芯線の露出、断線など)お買い上げ販売店、またはアカイプロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係に交換をご依頼ください。
そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



万一、機器内部に水や異物が入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げ販売店、またはアカイプロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係にご連絡ください。
そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



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

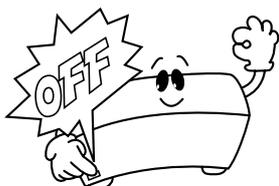
すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

煙が出なくなるのを確認してお買い上げ販売店、またはアカイプロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係に修理をご依頼ください。



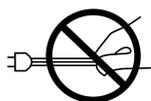
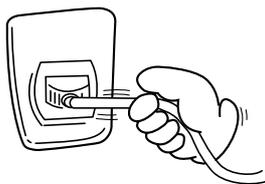
⚠️ 注意

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



電源コードの取扱いについて

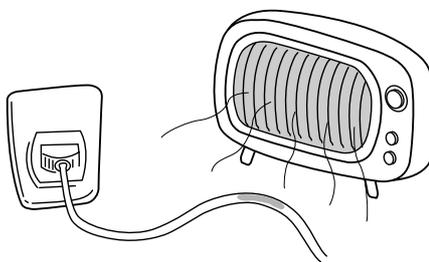
電源コードは絶対に引っ張らないでください。
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。
必ずプラグを持って抜いてください。



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



電源コードをストーブなどの熱機具に近づけないでください。
コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。



湿気やほこりの多い場所に置かないでください。
火災・感電の原因となることがあります。



移動させる場合は、電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜き、機器間のコードなど外部接続コードを外してから行ってください。
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。



一般的なご注意

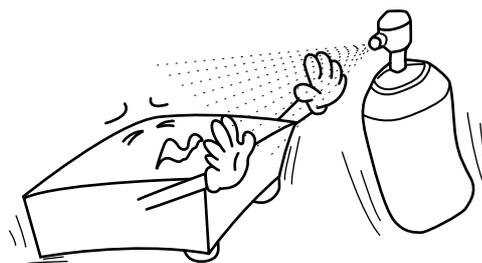
本機の性能を維持し、最良の状態で使用できるよう以下の点にもご注意ください。

お手入れについて

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

スプレー式の殺虫剤にご注意

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

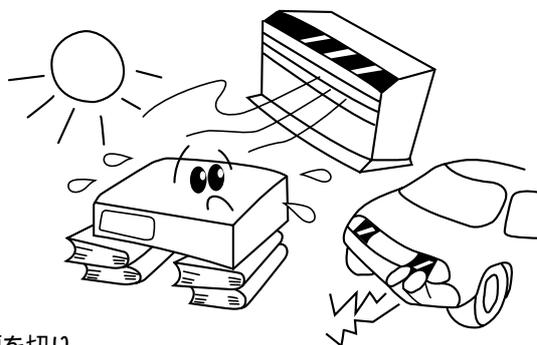


設置場所について

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

それ以外に以下の場所での使用はおすすめできません。

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



故障が発生したら

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

そして、

- モデル名:MPC4000
- 故障や異常の具体的な症状
- ご自宅の住所・電話番号

などをお買い上げの販売店、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係までご連絡ください。

保証について

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

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

アカイプロフェッショナル エムアイ 株式会社

〒224-0021 神奈川県横浜市都筑区北山田4-7-3

サービスのお問い合わせ：TEL 045-914-8530

商品のお問い合わせ：TEL 045-914-8550

著作権について...

AKAI professional MPC4000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

MPC4000 リファレンスマニュアル	1
リファレンスマニュアルの使い方	1
メインモード	4
メインページ	4
シーケンスの記録 / 再生を行う	4
シーケンスを記録する	9
メトロノーム音をカスタマイズする	12
シーケンスの途中でテンポチェンジを入力する	13
シーケンスを小節単位でカット / 挿入 / コピーする	14
シーケンス全体にトランスポーズをかける	15
シーケンスをコピーする	16
シーケンスを削除する	17
トラックをコピーする	18
トラックを削除する	19
シーケンスの初期設定値をカスタマイズする	20
トラックに後からタイミングコレクトをかける	21
ノートイベントのベロシティを書き換える	22
ノートイベントのデュレーションを書き換える	23
記録したトラックをトランスポーズする	24
トラックナンバーごとの初期設定値をカスタマイズする	25
トラックナンバーを変更する	26
MIDI チャンネルごとにトラックを分割する	27
ミュートしているトラックをすべて消去する	28
プログラムチェンジの送信設定を行う	28
オートパンチイン / アウトを行う	29
サイマルプレイを利用する	30
MIDI OUT 端子に接続した外部機器に名前を付ける	31
TR リスト / アウト 1 ページ	32
トラックの出力先 (Out 1) を一覧する	32
TR リスト / アウト 2 ページ	34
トラックの出力先 (Out 2) を一覧する	34
TR リスト / PARAMS ページ	35
トラックのパラメーターを一覧する	35
シーケンスエディットモード	37
シーケンスエディットページ	37
グラフィックエディターを使ってシーケンスを編集する	37
ノートイベントをステップ入力する	41
MIDI イベントを消去する	42
MIDI イベントを移動する	43
MIDI イベントをコピー / カットする	45
MIDI イベントをペーストする	46
選択範囲の値を一括して変更する	47
連続可変イベントを挿入する	49
ステップエディットモード	52
ステップエディットページ	52
イベントリストを使ってシーケンスの編集を行う	52
MIDI イベントをコピー / カットする	56
MIDI イベントをペーストする	57

ソングモード	64
ソングページ	64
ソングを作成する	64
MISC モード	73
セットアップページ	73
その他の設定を行う	73
シンクページ	75
同期に関する設定を行う	75
MPC4000 を外部機器に同期させる	76
外部機器を MPC4000 に同期させる	77
MIDI モード	78
ルーティングページ	78
MIDI イベントのルーティングを変更する	78
フィルターページ	80
入力される MIDI イベントにフィルターをかける	80
イベントページ	82
MIDI イベントをモニターする	82
セーブモード	84
セーブページ	84
ストレージ機器にデータを保存する	84
すべてのシーケンス+ソングを保存する	86
単体シーケンスを保存する	88
サンプルを保存する	89
プログラムを保存する	91
マルチを保存する	93
ディスクユーティリティページ	96
ストレージ機器上のファイル进行操作する	96
ストレージ機器上のファイルを削除する	97
ストレージ機器をフォーマットする	98
ロードモード	101
ロードページ	101
ストレージ機器に保存したデータを読み込む	101
ALL ファイルを読み込む	103
単体シーケンスを読み込む	105
サンプルを読み込む	105
プログラムを読み込む	107
マルチを読み込む	109
ファイルを検索する	111
グローバルモード	113
グローバルページ	113
MPC4000 の基本設定を行う	113
内蔵時計を調節する	115
MPC4000 を工場出荷時の状態に戻す	116
メモリーページ	117
メモリーの空き容量を表示する	117
コンフィギュレーションページ	119
デジタルアウトのシンクソースや SCSI ID を設定する	119
フットスイッチページ	121

フットスイッチの設定を行う	121
マルチモード	123
リストページ	123
マルチを選択する	123
新規マルチを作成する	124
マルチをコピーする	125
マルチを削除する	126
マルチにマルチナンバーを割り当てる	127
ミックスページ	128
パートのミックスパラメーターを調節する	128
マルチにパートを追加する	130
マルチからパートを削除する	130
パートにプログラムを割り当てる	131
MIDI ページ	132
パートの MIDI に関する設定を行う	132
パート内のプログラムをプログラムチェンジで変更する	133
スパンページ	134
パートが発音する音域を設定する	134
ミキサーモード	136
パートページ	136
パートごとのミックスパラメーターを調節する	136
エフェクトモード	137
セレクトページ	137
エフェクトのタイプ/ルーティングを設定する	137
エフェクトをステレオ入力に切り替える	138
エディットページ	139
エフェクトパラメーターを調節する	139
ミックスページ	152
エフェクトの出力レベルを調節する	152
パートごとにエフェクトをかける	153
レコードモード	155
レコードページ	155
サンプルを録音する	155
新規サンプルを録音する	157
Q-FX をかけてサンプリングする	160
サンプルモード	163
リストページ	163
サンプルを一覧表示する	163
サンプルをコピーする	164
サンプルを削除する	165
トリム/ループページ	166
サンプルのトリミングやループ設定を行う	166
サンプルの各種情報を設定する	169
サンプルを再生しながら各種のポイントを指定する	170
スタート/エンドポイントを自動検出する	170
ループポイントを自動検出する	171
クロスフェードループをかける	172
Q-FX をかけてリサンプリングする	173

リージョンページ	176
サンプルを分割する	176
サンプルを複数のリージョンに分割する.....	177
リージョンスタート/リージョンエンドポイントを調整する.....	178
分割したサンプルでシーケンス/プログラムを作成する.....	179
サンプルのテンポを調節する.....	181
コマンドを使ってサンプルを編集する.....	183
プログラムモード	191
リストページ	191
本体内のプログラムを一覧表示する	191
新規プログラムを作成する.....	192
プログラムにプログラムチェンジナンバーを割り当てる.....	193
プログラムをコピーする.....	194
プログラムを削除する.....	195
プログラムのタイプを変換する.....	196
プログラムをマージする.....	197
キーグループミックスページ	198
プログラムのミックスパラメーターを調節する	198
新規キーグループを追加する (キーグループプログラム).....	200
キーグループをコピーする (キーグループプログラム).....	201
キーグループを消去する (キーグループプログラム).....	201
リストに表示されるキーグループを並び変える (キーグループプログラム).....	202
ノートナンバーのパラメーターを他のノートナンバーにコピーする (ドラムプログラム).....	203
プログラムモジュレーションを設定する.....	204
サンプルの各種情報を表示する.....	206
ピッチページ	207
キーグループ/ノートナンバーのチューニングや発音範囲を設定する ..	207
キーグループの発音範囲を設定する (キーグループプログラム) ..	208
ミュートグループを設定する.....	209
エディット 1 ページ	211
ピッチ、フィルター、アンプを調節する	211
フィルターの種類について.....	214
エディット 2 ページ	215
プログラムの LFO や汎用エンベロープを調節する.....	215
ゾーンページ	219
ゾーン 1 ~ 4 の各種パラメーターを設定する	219
ゾーンを切り替える.....	221
MISC. ページ	223
プログラム全体に共通するパラメーターを調節する	223
ポルタメントを設定する (キーグループプログラム).....	225
プログラムの音律を設定する (キーグループプログラム).....	226
アサインページ	227
パッドにノートナンバーを割り当てる (ドラムプログラム).....	227
Q-LINK 機能	229
Q-LINK セットアップページ.....	229
Q-LINK ノブ/スライダーにパラメーターを割り当てる	229
Q-LINK ノブ/スライダーにパラメーターを割り当てる.....	231
Q リンクシーケンスページ	232
Q-LINK ノブ/スライダーの動きを記録/再生する	232
ノブ/スライダーの動きを記録/再生する.....	233

トラックミュート機能	235
トラックミュートページ	235
パッドを使ってトラックをミュートする	235
パッドを使ってトラックミュートを操作する	236
エディットページ	238
シーケンスに記録したトラックのミュート操作を編集する	238
記録したミュート操作を編集する	239
ネクストシーケンス機能	240
ネクストシーケンスページ	240
パッドを使ってシーケンスを切り替える	240
パッドを使ってシーケンスを切り替える	241
パッドアサイン機能	243
カレントページ	243
パッドごとにノートナンバー / サンプルの割り当てを変更する	243
センスページ	246
パッドの感度を調節する	246
その他のポップアップウィンドウ	247
Name/Rename ポップアップウィンドウ	247
名前を入力する	247
Locate ポップアップウィンドウ	248
オートロケート操作や、トランスポート関連の設定を行う	248
付録：ストレージ機器のインストール方法（サービスエンジニアへ）	251
付属品を確認する	251
トップパネルを開ける	251
ドライブの取り付け	253
ケーブルの接続	254

MPC4000リファレンスマニュアル

このリファレンスマニュアルでは、MPC4000のモードや機能ごとに、ディスプレイに表示されるすべてのページ、主要なポップアップウィンドウ、代表的な操作方法について説明します。

AdobeおよびAdobe Acrobatは、Adobe System Incorporated(アドビシステムズ社)の商標です。

リファレンスマニュアルの使い方

特定のモードやページの機能が知りたい

目次またはしおりでモード名(機能名)やページ名を検索してください。

リファレンスマニュアルは、モード/ページごとに分類されていますので、目的のモード(機能)/ページをすばやく検索できます。

また、Adobe Acrobat Readerのしおり機能を使えば、目的のモード/ページへと直接移行できます。



ある機能を利用するとき、どのページを操作すればいいのを知りたい

目次でページのサブタイトルを検索してください。

各ページの説明箇所には、そのページの機能や用途を説明するサブタイトルが付けられています。目次でこのサブタイトルを検索すれば、その機能を利用するために、どのモード/ページを呼び出せばいいかが分かります。

また、Adobe Acrobat Reader の目次でその項目をクリックすれば、該当するモード/ページへと直接移行できます。

目次

MPC4000 リファレンスマニュアル 1
リファレンスマニュアルの使い方 1

メインモード 4
メインページ 4
シーケンスの記録/再生を行う 4
 ■シーケンスを記録する 9
 ■メトロノーム音をカスタマイズする 12
 ■シーケンスの途中にテンポチェンジを大方向する 13
 ■シーケンスを小節単位でカット/挿入/コピーする 14
 ■シーケンス全体にトランスポーズをかける 15
 ■シーケンスをコピーする 16
 ■シーケンスを削除する 17
 ■トラックをコピーする 18
 ■トラックを削除する 19
 ■シーケンスの初期設定値をカスタマイズする 20
 ■トラックに後からタイミングコレクトをかける 21
 ■ノートイベントのベロシティを書き換える 22
 ■ノートイベントのデュレーションを書き換える 23
 ■記録したトラックをトランスポーズする 24
 ■トラックナンバースとの初期設定値をカスタマイズする 25
 ■トラックナンバースを変更する 26
 ■MIDIチャンネルごとにトラックを分割する 27
 ■ミュートしているトラックをすべて消去する 28
 ■プログラムチェンジの送信設定を行う 28
 ■オートパンチイン/アウトを行う 29
 ■サイマルプレイを利用する 30
 ■MIDI OUT 端子に接続した外部機器に名前を付ける 31

TR リスト/アウト1ページ 32
トラックの出力先 (Out 1) を一覧する 32
TR リスト/アウト2ページ 34
トラックの出力先 (Out 2) を一覧する 34
TR リスト/ PARAMS ページ 35
トラックのパラメータを一覧する 35

シーケンスエディットモード 37
シーケンスエディットページ 37
グラフィックエディターを使ってシーケンスを編集する 37
 ■ノートイベントをステップ入力する 41
 ■MIDI イベントを消去する 42
 ■MIDI イベントを移動する 43
 ■MIDI イベントをコピー/カットする 45
 ■MIDI イベントをペーストする 46
 ■選択範囲の値を一括して変更する 47
 ■連続可変イベントを挿入する 49

サブタイトル

サブタイトル

サブタイトル

また、ページの説明の最初に、そのページの呼び出し方法が記載されています。

メインモード

メインモード

メインページ

シーケンスの記録/再生を行う

パッドや外部のMIDIキーボードを使って演奏情報(MIDIイベント)をシーケンスに記録したり、記録したシーケンスを再生します。

ページの呼び出し方法

ページの呼び出し方法 [MAIN] キー

- ① ボジションバーフロック
- ② ナウフロック
- ③ シーケンスフロック
- ④ トラックフロック
- ⑤ サイマルフロック

ファンクション

- ・ [F2]キー (TR LIST)
TRリスト(トラックリスト)のアウト1ページを表示します。
- ・ [F3]キー (TRACK -)
操作対象となるトラックを、1つ下のトラックナンバーに切り替えます。
- ・ [F4]キー (TRACK +)
操作対象となるトラックを、1つ上のトラックナンバーに切り替えます。
- ・ [F5]キー (MUTE)
現在選択しているトラックをミュートします。
- ・ [F6]キー (SOLO)
他のトラックをすべてミュートして、現在再生しているトラックをソロで再生します。

ある使い方をするには、どのように操作すればいいのを知りたい

目次で操作手順を検索してください。

各ページの説明の最後に、そのページの代表的な操作方法をまとめています。目次で操作項目を検索してください。

また、Adobe Acrobat Reader の目次でその項目をクリックすれば、該当するモード/ページへと直接移行できます。

メインモード

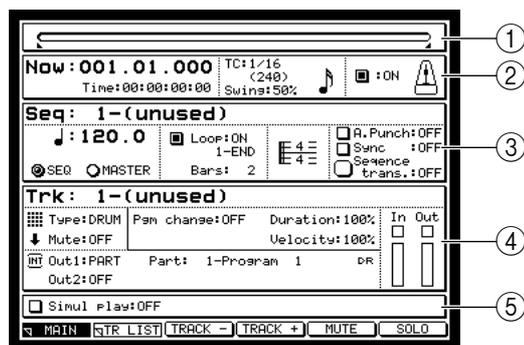
メインページ

シーケンスの記録 / 再生を行う

パッドや外部のMIDIキーボードを使って演奏情報(MIDIイベント)をシーケンスに記録したり、記録したシーケンスを再生します。

ページの呼び出し方法.....[MAIN]キー

- ① ポジションバーブロック
- ② ナウブロック
- ③ シーケンスブロック
- ④ トラックブロック
- ⑤ サイマルブロック

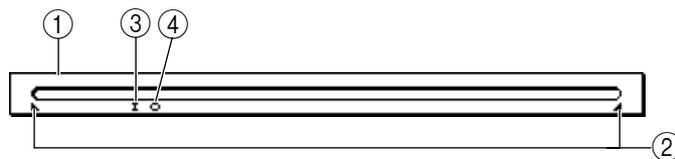


ファンクション

- ・ [F2] キー (TR LIST)
TRリスト(トラックリスト)のアウト1ページを表示します。
- ・ [F3] キー (TRACK -)
操作対象となるトラックを、1つ下のトラックナンバーに切り替えます。
- ・ [F4] キー (TRACK +)
操作対象となるトラックを、1つ上のトラックナンバーに切り替えます。
- ・ [F5] キー (MUTE)
現在選択しているトラックをミュートします。
- ・ [F6] キー (SOLO)
他のトラックをすべてミュートして、現在再生しているトラックをソロで再生します。

ポジションバーブロック

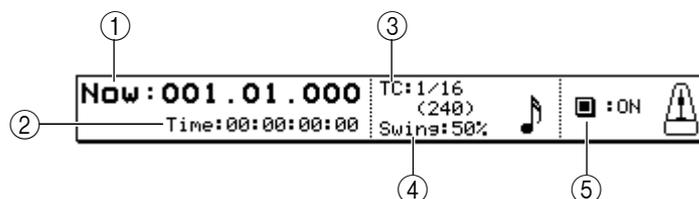
シーケンスの現在位置をバーで表示します。



- ① バー表示
シーケンスの現在位置をバーで表示します。
- ② ■ ■ マーク
シーケンスブロックのループ範囲フィールドで設定したループの範囲を表します。
- ③ I マーク
パンチインポイントを表します。オートパンチインが有効なときに表示されます。
- ④ □ マーク
パンチアウトポイントを表します。オートパンチアウトが有効なときに表示されます。

ナウブロック

シーケンスの現在位置を表示します。

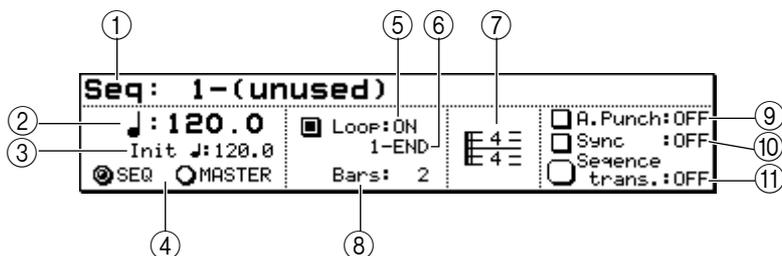


- ① Nowフィールド
シーケンスの現在位置を小節 / 拍 / チック単位で表示します。各フィールドにカーソルがあるときは、小節 / 拍 / 10チック / 1チック単位で現在位置を移動できます。
- ② Timeフィールド
シーケンスの現在位置を時間表示します。ループ再生を行っているときは、再生を開始してから現在までの時間を表示します。
- ③ TCフィールド
タイミングコレクト(クオンタイズ)の単位を選択します。設定値は次の通りです。

1/88分音符(最小単位480チック)
1/8 [3]8分3連音符(最小単位320チック)
1/1616分音符(最小単位240チック)
1/16 [3]16分3連音符(最小単位160チック)
1/3232分音符(最小単位120チック)
1/32 [3]32分3連音符(最小単位80チック)
1/6464分音符単位(最小単位60チック)
1/64 [3]64分3連音符(最小単位40チック)
OFF [96]分解能1/96(最小単位10チック)
OFFタイミングコレクトを利用しません(最小単位1チック)
- ④ Swingフィールド
スウィング量を50 ~ 75 (%)の範囲で設定します。このフィールドの数値は、1拍の長さに対する裏拍(アップビート)の長さの比率を表しています。数値が大きいほど裏拍にあるノートイベントのタイミングが後ろにずれて、跳ね具合が大きくなります。
このフィールドはTiming Correctフィールドが1/8、1/16、1/32、1/64のときのみ表示されます。TCフィールド()またはSwingフィールド()カーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、録音済みのノートイベントに後からタイミングコレクトをかけるTiming Correctポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ メトロノームフィールド
メトロノームのオン/オフを設定します。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、メトロノームの各種設定を行うMetronomeポップアップウィンドウが表示されます。

シーケンスブロック

記録 / 再生を行うシーケンスの選択と、小節数や拍子などシーケンスの各種設定を行います。



- ① Seqフィールド
記録 / 再生を行うシーケンスを選択します。シーケンスの再生中に、[JOG]ダイヤルを回して別のシーケンスを選ぶと、現在のシーケンスを最後まで演奏してから次のシーケンスへと切り替わります(ネクストシーケンス機能)。次に再生されるシーケンスは、サイマルプレイブロックに表示されます。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、シーケンスのコピー / 削除を行ったり、初期設定値を指定するSequenceポップアップウィンドウが表示されます。
- ② テンポフィールド
SEQ/MASTER フィールド()の設定に応じて、シーケンス固有のテンポ、またはすべてのシーケンスに共通のテンポを設定するフィールドです。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、シーケンスの途中にテンポチェンジを挿入するTempo Changeポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ Initフィールド
テンポチェンジ機能を使用するときの、基準となるテンポを表示します。このフィールドはTempo Changeポップアップウィンドウにある、Tempo Changeフィールドがオンのときにのみ表示されます。
- ④ SEQ/MASTERフィールド
シーケンスのテンポソースを選択します。
SEQを選んだときは、シーケンス固有のテンポが有効となります。
MASTERを選んだときは、現在テンポフィールドに表示されているテンポが、すべてのシーケンスに対して有効となります。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Tempo Changeポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ Loopフィールド
ループのオン / オフを設定します。このフィールドがオンのときに[PLAY START]キーを押すと、ループの開始位置からシーケンスが再生されます。
- ⑥ ループ範囲フィールド
ループ範囲を小節単位で指定します。“ - ”の左側でループの先頭位置を、右側のフィールドでループする範囲の最後尾を指定します。
- ⑦ タイムシグネチャーフィールド
シーケンスの拍子を表示します。[JOG]ダイヤルを回すと、シーケンスの拍子を設定するChange Time signatureポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑧ Barsフィールド
シーケンスの小節数を変更します。[JOG]ダイヤルを回すとシーケンスの小節数を設定するChange Barsポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑨ A.PUNCHフィールド
オートパンチイン / アウトのオン / オフを設定します。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、パンチイン / パンチアウトポイントを設定するAuto Punch in/outポップアップウィンドウが表示されます。

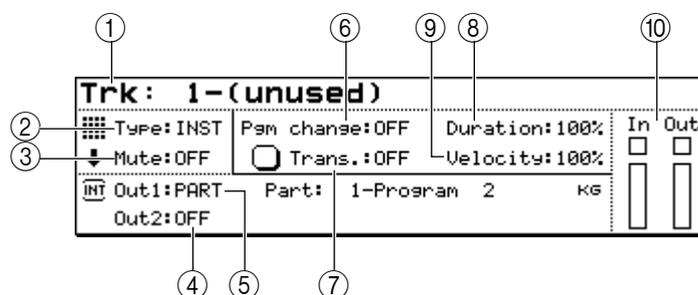
- ⑩ Syncフィールド
外部機器との同期オン/オフを設定します。このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW] キーを押すと、同期に関する設定を行う Sync in/Out ポップアップウィンドウが表示できます。

ヒント: 同期に関する設定は MISC. モードのシンクページでも行えます。

- ⑪ Sequence Trans. フィールド
シーケンスに含まれるすべての INST タイプのトラックを、上下に移調して再生します(トラックに記録されたノートイベントには影響しません)。設定値をプラスにすると、フィールドの左側に # が、マイナスにすると ♭ が表示されます。
このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW] キーを押すと、INST トラックに記録されたノートイベントの音高を書き換える Transpose Permanent ポップアップウィンドウが表示されます。

トラックブロック

記録を行うトラックの選択や、記録したMIDIイベントの送信先などの設定を行います。

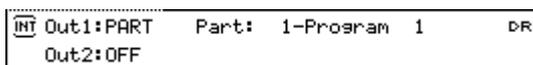


- ① Trkフィールド
操作対象となるトラックを選択します。[WINDOW] キーを押すと、トラックに名前を付けたり、トラックの消去/コピーを行ったり、初期設定を記憶できる、Track ポップアップウィンドウが表示されます。
- ② Typeフィールド
現在選択しているトラックの種類を次の2つの中から選びます。
 DRUM.....現在選択しているトラックを DRUM タイプのトラックとして利用します。このタイプのトラックでは、記録したノートイベントをマトリクス表示を使って編集できます。
 INST現在選択しているトラックを INST タイプのトラックとして利用します。このタイプのトラックでは、記録したノートイベントをピアノロール表示を使って編集できます。
- ③ Muteフィールド
現在選択しているトラックのミュートのオン/オフを切り替えます。オンのトラックでは マーク、オフのトラックでは マークが表示されます。
[WINDOW] キーを押すと、現在ミュートされているすべてのトラックを消去する Erase All Muted Tracks ポップアップウィンドウが表示されます。
- ④ Out1フィールド
トラックの出力先を選択します。選択可能な出力先は次の通りです。
 PART.....サンプラーセクションの特定のパート
 MIDI A ~ D.....[MIDI OUT A]~[MIDI OUT D] 端子
 INT-A/INT-B.....サンプラーセクションの仮想MIDIポートA/B

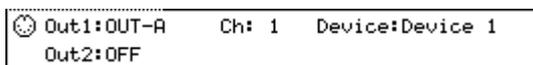
選択した設定値に応じて、PARTフィールドの右側に次のフィールドが表示されます。

OUT1フィールドの表示	フィールド	内容
PART	Partフィールド (フィールド左側)	送り先となるパートナンバーを選択します。
	プログラムフィールド (フィールド右側)	パートに割り当てられているプログラム名を表示します。
MIDI A～D	Chフィールド	出力先となるMIDIチャンネルを1～16、ANYの中から選択します。
	Deviceフィールド	Chフィールドで選択したMIDIチャンネルのデバイス名を表示します。
INT-A/B	Chフィールド	出力先となるMIDIチャンネルを1～16、ANYの中から選択します。

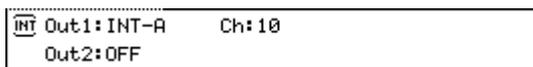
PARTを選択した場合



OUT-A～Dを選んだ場合



INT-A/Bを選んだ場合



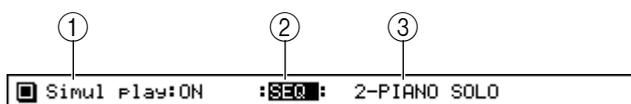
ヒント: ChフィールドでANYを選択した場合は、トラックに入力したときのMIDIチャンネルが、そのまま出力のチャンネルとなります。
Deviceフィールドで[WINDOW]キーを押すと、デバイス名を変更するDevice Listポップアップウィンドウを表示できます。

- ⑤ Out2フィールド
トラックの2番目の出力先を選択します。Out1フィールドと同等の出力先、またはOFF(オフ)が選べます。
- ⑥ Pgm changeフィールド
トラックの出力先に送るプログラムチェンジナンバーを設定します。ここで設定したプログラムチェンジナンバーは、[PLAY START]キーを押した場合や、ネクストシーケンス機能/ソング機能の利用中にシーケンスが切り替わったときに送信されます。設定がOFFの時はプログラムチェンジは送信されません。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Program Change ポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑦ Trans.フィールド
選択したトラックを - 12～ + 12半音の範囲で、上下に移調して再生します(トラックに記録されたノートイベントには影響しません)。このフィールドは、トラックのタイプがINSTのときのみ表示されます。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、トラックに記録されたノートイベントの音高を書き換えるTranspose Permanentポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑧ Durationフィールド
シーケンスを再生するときに、選択したトラックに記録されているノートイベントのデュレーション(音符の長さ)を、相対的に変化させます(トラックに記録されたノートイベントには影響しません)。設定範囲は1～200%で、100%のときに本来の値となります。
このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、トラックに記録されたノートイベントのデュレーションを書き換えるEdit Durationポップアップウィンドウが表示されます。

- ⑨ Velocityフィールド
シーケンスを再生するときに、選択したトラックに記録されているノートイベントのノートオンベロシティを、相対的に変化させます(トラックに記録されたノートイベントには影響しません)。設定範囲は1~200%で、100%のときに本来の値となります。
このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW] 鍵を押すと、トラックに記録されたノートイベントのベロシティを書き換えるEdit Velocityポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑩ トラックモニター
そのトラックで送受信するMIDIイベントの状況を、インジケータ()とバーでリアルタイムに表示します。何らかのMIDIイベントを送受信すると、 が点滅します。ノートイベントを送受信した場合は、バーの高低でベロシティの値が表示されます。

サイマルプレイブロック

現在選択しているシーケンスと他のシーケンス/ソングを同時に再生します。



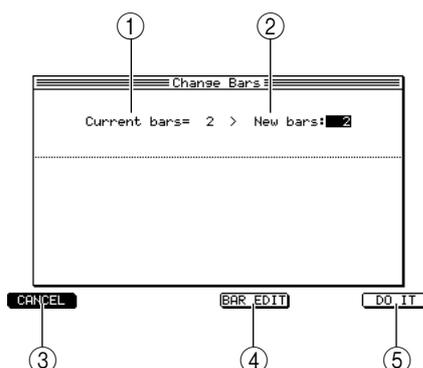
- ① Simul playフィールド
サイマルプレイ機能のオン/オフを切り替えます。設定がオンの時は、フィールド右側にSEQ/SONGフィールドが表示されます。
- ② SEQ/SONGフィールド
同時に再生するデータの種類を選択します。
- ③ シーケンス/ソングナンバー
[JOG]ダイヤルを回して同時に再生するデータを選択します。本体メモリーに読み込まれているすべてのシーケンス/ソングの中から自由に選択できます。

ヒント: サイマルプレイ中に seq フィールドで別のシーケンスを選ぶと、現在のシーケンスを最後まで演奏してから次のシーケンスへと切り替わります(ネクストシーケンス機能)。次に再生されるシーケンスは、サイマルプレイブロックに表示されます。

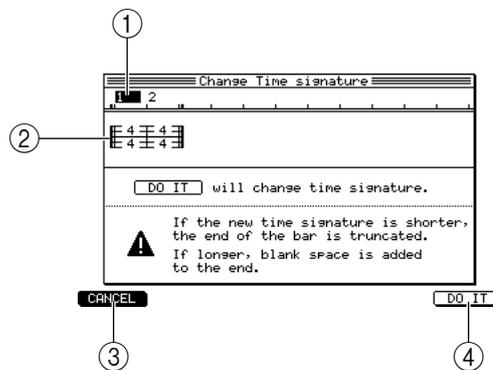
シーケンスを記録する

パッドやMIDIキーボードを使って、シーケンスのトラックに演奏内容を記録します。

- 1 メインページを表示させてください。
- 2 Seq フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して空のシーケンスを選んでください。
空のシーケンスは拍子 = 4/4、小節数 = 2、テンポ = 120に初期設定されています。
- 3 小節数を変更するにはBarsフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してください。
Change Barsポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Current barsフィールド
現在の小節数を表示します。
 - ② New barsフィールド
変更後の小節数を設定します。
 - ③ [F1] 并ー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F4] 并ー(BAR EDIT)
小節単位でシーケンスを編集するEdit Barsポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑤ [F6] 并ー(DO IT)
変更内容を確定します。
- 4 New bars フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して小節数を選択し、[F6]キー(DO IT)を押して確定してください。
小節数を確定すると、ポップアップウィンドウが閉じます。
- 5 シーケンスの拍子を変えるには、タイムシグネチャーフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してください。
Change Time Signatureポップアップウィンドウが表示されます。



- ① 小節番号
シーケンスの小節を表します。
 - ② 拍子フィールド
シーケンスの拍子を設定します。
 - ③ [F1] 并ー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6] 并ー(DO IT)
拍子の変更を実行します。
- 6 カーソルを拍子フィールドに合わせ、[JOG]ダイヤルを回して拍子を設定し、[F6]キー(DO IT)を押してください。
拍子は、1/4 ~ 16/4、1/8 ~ 16/8、1/16 ~ 16/16、1/32 ~ 32/32の範囲で設定できます。実行するとポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: 拍子の設定は、小節ごとに行ないます。
変更された小節の拍子フィールド下には、- が表示されます。[SHIFT]并ーを押しながら CURSOR [▶] 并ーを押すと複数の小節が選択でき、選択した小節の拍子をまとめて変更できます。

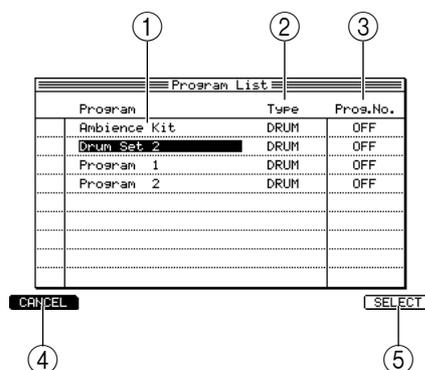
- 7 シーケンスブロックの各フィールドを目的に合わせて設定してください。
- 8 Trkフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して記録を行うトラックを選択してください。

- 9 Out1フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトラックの出力先を選んでください。
- 10 選択した出力先に応じて、次の操作を行ってください。

PARTを選んだ場合

Partフィールドでパートナンバーを選択し、プログラムフィールドで演奏したいプログラムを選択します。

プログラムの選択を行うときには、Program Listポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Programフィールド
本体メモリー上のプログラムを表示します。現在カーソルがあるプログラムが設定対象として選ばれます。
- ② Typeフィールド
プログラムの種類を表示します。
- ③ Prog.フィールド
そのプログラムに割り当てられたプログラムチェンジナンバーを表示します。
- ④ [F1] 併-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑤ [F6] 併-(SELECT)
プログラムの選択を確定させます。

OUT-A ~ OUT-Dを選んだ場合

Chフィールドで出力先のMIDIチャンネルを選択します。

INT-A/INT-Bを選んだ場合

Chフィールドで出力先のMIDIチャンネルを選択します。

- 11 パッドを叩いて、目的のプログラム / MIDI音源が演奏できることを確認してください。
- 12 TC フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、トラックに記録する最小単位となる音符を選択してください。

ヒント: [TIMING CORRECT] 併-を押している間は、現在のカーソル位置に関係なく、一時的に TC フィールドにカーソルが移動します。キーを押した状態で [JOG]ダイヤルを回すと、設定値を変更できます。

- 13 [REC] 併-を押しながら [PLAY] キーを押してください。
シーケンスの記録が開始されます。
- 14 パッドやMIDIキーボードを演奏してください。

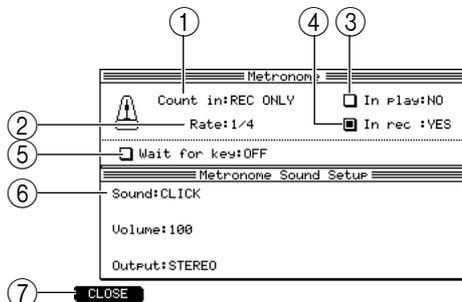
ヒント: MPC4000では、MIDI IN端子やパッドで生成したMIDIイベントがオムニオンの状態でトラックに入力されています。複数のMIDIチャンネルが混在した状態で記録を行った場合は、チャンネル情報を維持したままイベントを記録できます。

- 15 停止させたいときは [STOP] キーを押してください。

メトロノーム音をカスタマイズする

メトロノーム音の音色や鳴らし方をお好みに合わせて変更します。

- 1 メトロノームフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。Metronomeポップアップウィンドウが表示されます。



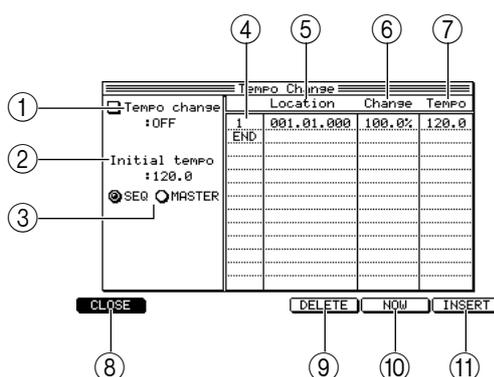
- ① Count inフィールド
シーケンスの記録 / 再生を行うときに、1小節分のカウントを入れるかどうかを設定します。設定値はOFF(カウント無し)、REC ONLY(記録時のみカウントを入れる)、REC + PLAY(記録 / 再生時にカウントを入れる)の中から選択できます。
 - ② Rateフィールド
メトロノーム音を鳴らす音符を選びます。1/4(4分音符)~1/32(32分3連音符)の範囲で選択できます。
 - ③ In playフィールド
シーケンス再生時のメトロノームのオン / オフを設定します。
 - ④ In recフィールド
シーケンス記録時のメトロノームのオン / オフを設定します。
 - ⑤ Wait for keysフィールド
このフィールドの設定をオンにすると、パッドまたは外部のMIDI機器からMIDIイベントを受信すると同時に、シーケンスの記録 / 再生が始まります。
 - ⑥ Soundフィールド
メトロノーム音の音色を選択します。このフィールドの選択内容に応じて、このフィールド下側の内容が変わります。
 - ⑦ [F1] 押す (CLOSE)
設定内容を確定してポップアップウィンドウを閉じます。
- 2 Soundフィールドにカーソルを合わせて、次の中からメトロノーム音の音色を選んでください。選択した音色に応じて、表示されるフィールドが次のようになります。
 - CLICK(ブツブツブツ) を選んだ場合
 - Volumeフィールドメトロノーム音の音量を設定します。
 - Outputフィールドメトロノーム音の出力先を表示します。
 - PART(サンプラーセクションの特定のパート) を選んだ場合
 - Partフィールドパートナンバーを選択します。
 - Accentフィールドアクセントの拍のノートナンバーとベロシティを調節します。
 - Normalフィールドその他の拍のノートナンバーとベロシティを調節します。
 - MIDI(外部に接続したMIDI機器)
 - Portフィールド接続先のMIDI端子を選択します。
 - ChフィールドMIDIチャンネルを選択します。
 - Accentフィールドアクセントの拍のノートナンバーとベロシティを調節します。
 - Normalフィールドその他の拍のノートナンバーとベロシティを調節します。

- 3 Soundフィールド以下に表示される各フィールドを設定してください。
- 4 設定が終わったら、[F1]キー (CLOSE)を押してください。
- 5 メトロノームフィールドがオンになっていることを確認してください。
オフのときは[JOG]ダイヤルを回してオンに切り替えてください。

シーケンスの途中でテンポチェンジを入力する

シーケンスの途中でテンポチェンジイベントを入力して、シーケンスの途中でテンポを変化させます。

- 1 テンポフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Tempo changeポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Tempo changeフィールド
テンポチェンジ機能のオン/オフを選択します。
- ② Initial tempoフィールド
テンポチェンジ機能を使用するときの基準となるテンポを設定します。テンポチェンジを行った後のテンポは、このフィールドの値とChangeフィールドの値の比率で、自動的に算出されます。
- ③ SEQ/MASTERフィールド
テンポソースを選択します。
- ④ イベントナンバー
テンポチェンジイベントのイベントナンバーを表示します。
- ⑤ Locationフィールド
テンポチェンジが設定されている位置を設定します。
- ⑥ Changeフィールド
Initial tempoに対するテンポの変化幅を設定します。
- ⑦ Tempoフィールド
テンポを設定します。
- ⑧ [F1]キー (CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑨ [F4]キー (DELETE)
選択しているテンポチェンジイベントを削除します。
- ⑩ [F5]キー (NOW)
シーケンスの現在位置にテンポチェンジイベントを挿入します。
- ⑪ [F6]キー (INSERT)
選択しているイベントと同じ位置にテンポチェンジイベントを入力します。

- Tempo changeフィールドにカーソルを合わせ[JOG]ダイヤルを回してオンに設定してください。
Tempo change フィールドがオンのときは、このポップアップウィンドウで設定したテンポチェンジイベントが有効になります。

- Locationフィールドの任意の位置にカーソルを合わせ,[F6]キー(INSERT)を押してください。
選択しているイベントと同じ位置にテンポチェンジイベントが入力されます。

ヒント: [F6]キーの代わりに[F5]キー(NOW)を押せば、シーケンスの現在位置にテンポチェンジイベントを入力できます。

- [JOG]ダイヤルとCURSOR[◀] [▶]キーを使って、テンポチェンジを入力したい位置(小節 / 拍 / チック)を指定してください。

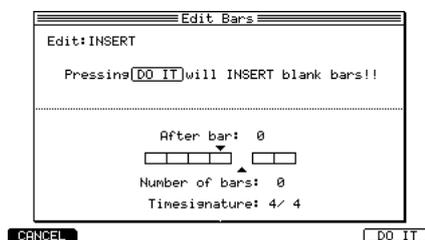
ヒント: 前後にあるテンポチェンジイベントより手前、または後ろに設定することはできません。

- Tempo フィールドにカーソルを合わせ,[JOG]ダイヤルを回して挿入するテンポの値を指定してください。
- 入力したテンポチェンジイベントを削除したいときは、該当するイベントにカーソルを合わせ,[F4]キー(DELETE)を押してください。
- テンポチェンジイベントを入力し終わったら,[F1]キー(CLOSE)を押してポップアップウィンドウを閉じてください。

シーケンスを小節単位でカット / 挿入 / コピーする

作成したシーケンスに対し、小節単位のカット / 挿入 / コピーが行えます。

- Barsフィールドにカーソルを合わせ,[WINDOW]キーを押してください。
Edit Bars ポップアップウィンドウが表示されます。このポップアップウィンドウでは、シーケンスに小節を挿入したり、小節単位でカットコピーできます。



- Edit フィールドにカーソルを合わせ,[JOG]ダイヤルを回して編集方法を次の中から選択してください。

INSERT..... 空の小節を任意の位置に挿入します。
DELETE 特定範囲の小節を削除します。
COPY 任意のシーケンスの小節をコピーします。

- 選択した編集方法に応じ、ポップアップウィンドウの各フィールドを[JOG]ダイヤルを回して設定してください。

INSERTを選んだ場合

- After barフィールド..... 挿入する位置を小節番号で指定します。
選択した小節の後ろに挿入されます。
- Number of barsフィールド.... 挿入したい小節数を設定します。
- Timesignatureフィールド 挿入する小節の拍子を設定します。

DELETEを選んだ場合

- First bar..... 削除する先頭の小節番号を設定します。
- Last bar 削除する最後の小節番号を設定します。

COPYを選んだ場合

- From Seqフィールド..... コピー元となるシーケンスを選択します。

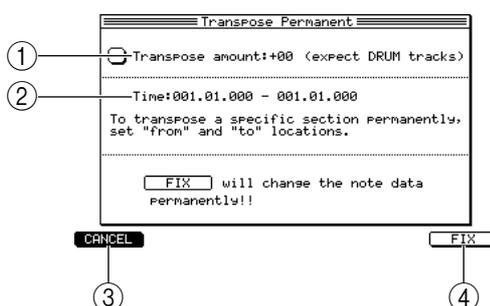
- ・ To Seqフィールド コピー先となるシーケンスを選択します。
- ・ First barフィールド / Last barフィールド それぞれコピーの開始位置 / 終了位置の小節を設定します。
- ・ After barフィールド / Copiesフィールド ペースト先の開始位置となる小節番号 / ペースト回数を設定します。

4 編集を実行するには[F6] 并一 (DO IT)を押してください。

シーケンス全体にトランスポーズをかける

シーケンスに含まれる INST タイプのすべてのトラックに対して、トランスポーズをかけます。トランスポーズを実行すると、ノートイベントの音高(ノートナンバー)が書き換えられます。

- 1 Sequence transposeフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。Transpose Permanentポップアップウィンドウが表示されます。



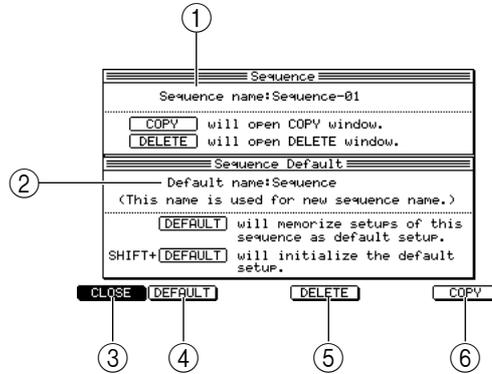
- ① Transpose amountフィールド
トランスポーズ量を - 12 ~ + 12半音の範囲で設定します。
 - ② Timeフィールド
トランスポーズを行う時間軸の範囲を選択します。
 - ③ [F1] 并一 (CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6] 并一 (FIX)
トランスポーズを実行します。
- 2 Transpose amountフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポーズ量を調節してください。
 - 3 左側のTimeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポーズを行う開始位置を指定してください。
 - 4 右側のTimeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポーズを行う終了位置を指定してください。
 - 5 トランスポーズを実行するには[F6] 并一 (FIX)を押してください。

ノート: トランスポーズは、トラックのタイプがINSTのトラックにのみ有効です。

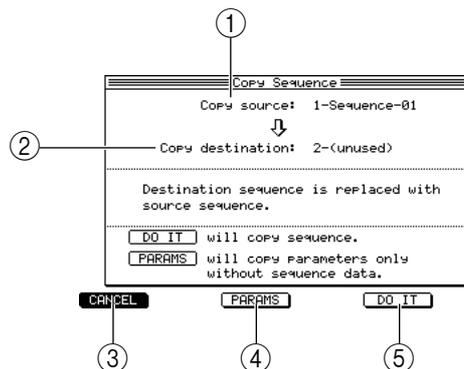
シーケンスをコピーする

メモリー内にあるシーケンスを空のシーケンスにコピーします。

- 1 Seqフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Sequence nameフィールド
シーケンス名を変更します。
 - ② Default nameフィールド
初期設定のシーケンス名を変更します。
 - ③ [F1 并ー(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F2 并ー(DEFAULT)
シーケンスの各種設定を空のシーケンスの初期値として記憶します。
 - ⑤ [F4 并ー(DELETE)
シーケンスの消去を行うDelete Sequenceポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑥ [F6 并ー(COPY)
シーケンスをコピーするCopy Sequenceポップアップウィンドウを表示します。
- 2 [F6 并ー(COPY)を押してください。
Copy Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Copy sourceフィールド
コピー元となるシーケンスを選びます。
- ② Copy destinationフィールド
コピー先となるシーケンスを選びます。
- ③ [F1 并ー(CANCEL)
ポップアップウィンドウを閉じます。

- ④ [F3] 并ー (PARAMS)
シーケンスの小節数や拍子など、各種設定のみをコピーします。MIDI イベントはコピーされません。
- ⑤ [F5] 并ー (DO IT)
コピーを実行します。
- 3 Copy sourceフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元のシーケンスを選んでください。
- 4 Copy destinationフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー先のシーケンスを選んでください。
コピー先として、既に MIDI イベントが記録されたシーケンスを選ぶこともできます。この場合はコピーを実行すると、コピー先のシーケンスにコピー元のシーケンスを上書きします。
- 5 コピーを実行するには [F5] 并ー (DO IT) を押してください。

シーケンスを削除する

メモリー内にある特定のシーケンスを消去します。消去を行うとシーケンスを元の状態に戻すことはできません。消去を行う場合は、慎重に操作を行ってください。

- 1 Seqフィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [WINDOW]キーを押してください。
Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。
- 3 [F4] 并ー (DELETE) を押してください。
Delete Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。

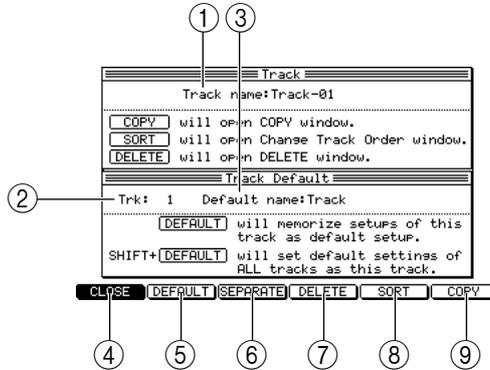


- ① Delete sequenceフィールド
消去するシーケンスを選びます。
- ② [F1] 并ー (CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ③ [F3] 并ー (DEL ALL)
本体メモリー上のすべてのシーケンスの消去を行うDelete ALL Sequenceポップアップウィンドウを表示します。このポップアップウィンドウが表示されているときに [F6] 并ー (DO IT) を押すとすべてのシーケンスの消去を実行します。
- ④ [F6] 并ー (DO IT)
シーケンスの消去を実行します。
- 4 Delete Sequence ポップアップウィンドウにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して消去したいシーケンスを選択してください。
- 5 シーケンスの消去を実行するには、[F6] 并ー (DO IT) を押してください。
消去したシーケンスが空の状態に戻ります。

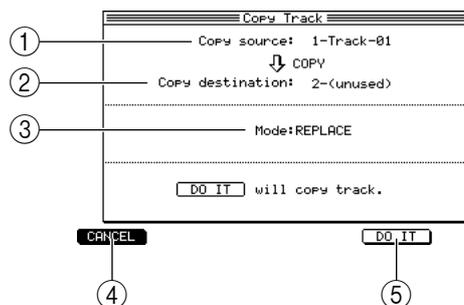
トラックをコピーする

シーケンス内にあるトラックの設定および記録されているMIDIイベントを、別のトラックにコピーします。

- 1 Trkフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Trackポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Track nameフィールド
トラック名を変更します。
 - ② Trkフィールド
トラックの各種設定を初期値として記憶するトラックを選択します。
 - ③ Default nameフィールド
Trkフィールド(②)で選択したトラックの、初期設定の名前を変更します。
 - ④ [F1 并ー(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F2 并ー(DEFAULT)
Trkフィールド(②)で選択しているトラックの、各種設定を初期値として記憶します。
 - ⑥ [F3 并ー(SEPARATE)
Separate by Midiポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑦ [F4 并ー(DELETE)
Delete Trackポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑧ [F5 并ー(SORT)
Change Track Orderポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑨ [F6 并ー(COPY)
Copy Trackポップアップウィンドウを表示します。
- 2 [F6 并ー(COPY)を押してください。
Copy Trackポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Copy sourceフィールド
コピー元となるトラックを選びます。

- ② Copy destinationフィールド
コピー先となるトラックを選びます。
 - ③ Modeフィールド
コピー先となるトラックにデータがある場合に上書きする(REPLACE)、マージするか (MERGE)を選択します。
 - ④ [F1] 併-(CANCEL)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F5] 併-(DO IT)
コピーを実行します。
- 3 Copy source フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元となるトラックを選んでください。
 - 4 Copy destination フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して空のトラックを選んでください。
 - 5 コピーを実行するには [F5] 併-(DO IT)を押してください。
コピー先として、既に MIDI イベントが記録されているトラックを選ぶことも可能です。この場合は、Mode フィールドで REPLACE(上書き)か MERGE(マージ)を選択して [F5] 併-(DO IT)を押します。

トラックを削除する

シーケンス内の任意のトラックを削除します。

- 1 Trkフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Trackポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 [F4] 併-(DELETE)を押してください。
Delete Trackポップアップウィンドウが表示されます。



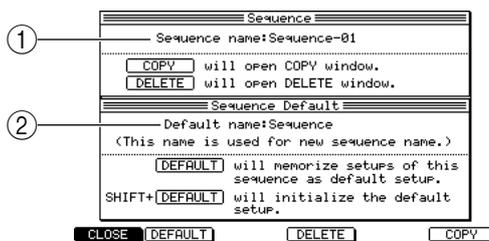
- ① Delete trackフィールド
削除するトラックを選びます。
 - ② [F1] 併-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F3] 併-(DEL ALL)
現在選択しているシーケンスのすべてのトラックを削除するDelete ALL Tracksポップアップウィンドウを表示します。このポップアップウィンドウが表示されているときに [F6]キー (DO IT)を押すと、すべてのシーケンスの削除を実行します。
 - ④ [F6] 併-(DO IT)
トラックの削除を実行します。
- 3 Delete trackフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除したいトラックを選択してください。

- 削除を実行するには[F6]キー(DO IT)を押してください。
トラックに記録されている内容が削除されて、空の状態になります。

シーケンスの初期設定値をカスタマイズする

空のシーケンスを選んだときの初期設定値(小節数、拍子、テンポ、ループのオン / オフなど)や、空のシーケンスにデータを記録したときに付けられるシーケンス名をお好みに合わせて変更します。

- 空のシーケンスを選び、シーケンスブロックにカーソルを合わせ、それぞれの要素を初期設定値として記憶させたい値に合わせてください。
シーケンスの初期設定値として記憶可能な要素は、次の通りです。
 - ・ テンポ
 - ・ 拍子
 - ・ 小節数
 - ・ ループのオン / オフ
 - ・ トランスポーズ
 - ・ 各トラックの設定
- [WINDOW]キーを押してください。
Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Sequence nameフィールド
現在選択しているシーケンスの名前を表示します。[JOG]ダイヤルを回してRENAMEポップアップウィンドウを表示させ、シーケンス名を変更することもできます。
 - ② Default nameフィールド
シーケンスを作成したときに付けられる初期設定のシーケンス名を変更します。
 - Default nameフィールドにカーソルを合わせて、[JOG]ダイヤルを回してください。
Renameポップアップウィンドウが表示されます。
 - [JOG]ダイヤルやCURSOR[◀][▶]キーやパネルキーを使って、初期設定のシーケンス名を設定し、[F6]キー(ENTER)を押してください。
空のシーケンスにMIDIイベントを記録したときに、ここで設定したシーケンス名 + 連番が自動的に付けられます。
 - [F2]キー(DEFAULT)を押してください。
シーケンスの設定内容とシーケンス名が、空のシーケンスを選んだときの初期値として記憶されます。
- ヒント: 上記の操作は、すでにイベントが記録されたシーケンスには影響しません。
記憶した初期設定を工場出荷時の状態に戻すには、[SHIFT]キーを押しながら[F2]キー(DEFAULT)を押します。
- 設定を終えてポップアップウィンドウを閉じるには、[F1]キー(CLOSE)を押してください。

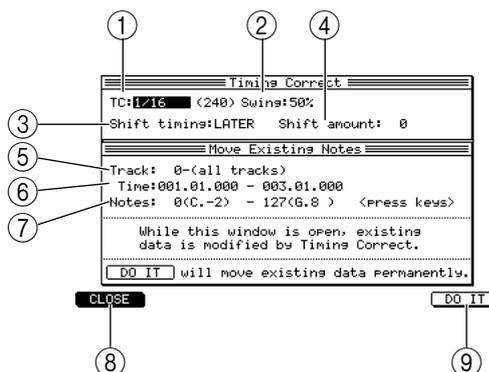
トラックに後からタイミングコレクトをかける

記録済みのトラックに対して、後からタイミングコレクトをかけます。この操作を実行すると、ノートイベントのタイミングが書き換えられます。

- シーケンスを再生し、タイミングコレクトをかけるトラック、小節位置、音域(またはパッド)を確認してください。

ヒント: [SEQ EDIT] 并ーを押してシーケンスエディットページを表示すると、マトリクス表示やピアノロール表示を使ってノートイベントの位置や音域を確認できます。

- TCフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押してください。Timing correctポップアップウィンドウが表示されます。



- TCフィールド
タイミングコレクトの単位を選択します。
 - Swingフィールド
スウィング量を設定します。
 - Shift timingフィールド
シーケンス全体をシフトさせる方向を選択します。EARLIER を選んだ場合はシーケンスを手前に、LATER を選んだ場合はシーケンスを後ろにシフトさせます。シフト量の調節は Shift amount フィールドで行います。
 - Shift amountフィールド
シーケンス全体のシフト量をチック単位で設定します。TC フィールドで設定した値の半分が、このフィールドで設定可能な最大値となります。
 - Trackフィールド
操作の対象となるトラックを選択します。
 - Timeフィールド
タイミングコレクトをかける範囲の先頭位置と終了位置を、小節 / 拍 / チック単位で指定します。この範囲外のノートデータにはタイミングコレクトがかかりません。
 - Notes/Padフィールド
タイミングコレクトをかけるノートナンバー / パッドナンバーの範囲を指定します。
 - [F1] 并ー (CLOSE)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - [F6] 并ー (DO IT)
タイミングコレクトを実行します。
- Track フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してタイミングコレクトをかけるトラックを選んでください。
トラックナンバー0(All tracks)を選択すると、シーケンス内のすべてのトラックが操作対象として選択できます。

- 4 Timeフィールドにカーソルを合わせ、タイミングコレクトの対象となる範囲を指定してください。
- 5 トラックの種類に応じて次の操作を行ってください。

DRUMタイプのトラックの場合

Padフィールドにカーソルを合わせ、タイミングコレクトをかけたいパッドを押してください。該当するパッドナンバーがフィールドに表示され、編集対象として選ばれます。

INSTタイプのトラックの場合

Notesフィールドにカーソルを合わせ、MIDIキーボードで、選択したい範囲の最高音と最低音を同時に押してください。

フィールドの左側のノートナンバーがタイミングコレクトがかかる範囲の最低音、右側のノートナンバーがタイミングコレクトがかかる範囲の最高音となります。

Notesフィールドの設定値は、[JOG]ダイヤルを回して変更することもできます。

- 6 [PLAY]キーを押してシーケンスを再生してください。
タイミングコレクトがかかった状態のシーケンスを試聴できます。

ノート: 試聴している間は、Timeフィールドの設定に関係なく、シーケンス全体にタイミングコレクトがかかります。

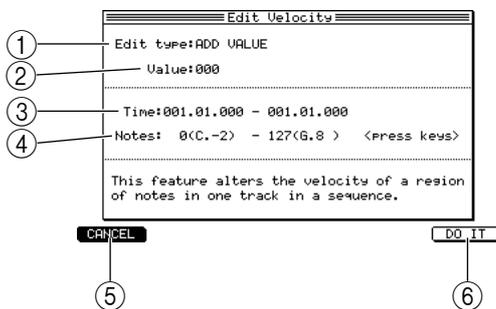
- 7 TCフィールドやSwingフィールドの設定値を調節して、タイミングコレクトのかかり具合を調節してください。
好みの状態に調節できたら、[STOP]キーを押してシーケンスを停止させてください。
- 8 タイミングコレクトを実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
ノートイベントの書き換えが終わると、ポップアップウィンドウが閉じます。

ノート: タイミングコレクトは、シーケンスエディットページやステップエディットページでも実行できます。
タイミングコレクトを実行した直後に[UNDO SEQ]キーを押すと、実行前の状態に戻すことができます。

ノートイベントのベロシティを書き換える

トラックに記録されたノートイベントのベロシティの値を増減します。この操作を実行すると、ノートイベントのベロシティの値が書き換えられます。

- 1 Trkフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してベロシティを変更したいトラックを選択してください。
- 2 Velocityフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押してください。
Edit Velocityポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Edit typeフィールド
ベロシティの値を変更する方法を選択します。
- ② Valueフィールド
ベロシティの値の変化幅を設定します。
- ③ Timeフィールド
ベロシティを書き換える範囲を設定します。

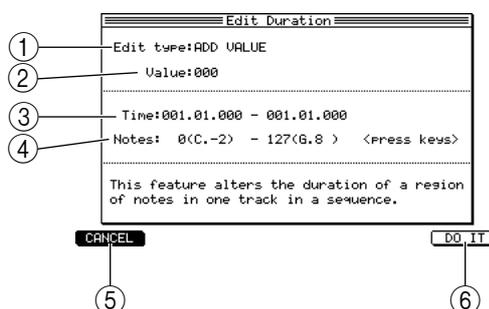
- ④ Notes/Padフィールド
ベロシティを書き換えるノートナンバー/パッドナンバーを指定します。
 - ⑤ [F1] 并ー(CANCEL)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F6] 并ー(DO IT)
ベロシティの書き換えを実行します。
- 3 Time フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してベロシティを書き換える時間軸の範囲を設定してください。
 - 4 Notes/Padフィールドにカーソルを合わせ、ベロシティを書き換えるノートナンバー/パッドナンバーを選択してください。
MIDIキーボードやパッドを使って指定することも可能です。
 - 5 Edit typeフィールドにカーソルを合わせ、次の中からベロシティの変更方法を選択してください。
ADD VALUE.....現在の値にVALUEフィールドで指定した値を加算します。
SUB VALUE.....現在の値から、VALUEフィールドで指定した値を引き算します。
MULT VAL%現在の値を、Valueフィールドで指定した割合で増減させます。
SET TO VAL.....ベロシティの値を、Valueフィールドで設定した値に一括して変更します。
 - 6 Value フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してベロシティの変化量を調節してください。
 - 7 ベロシティの変更を実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
書き換えが終わると、ポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: ベロシティの変更を実行した直後に[UNDO SEQ]并ーを押すと、実行前の状態に戻すことができます。

ノートイベントのデュレーションを書き換える

トラックに記録されたノートイベントのデュレーションを増減します。この操作を実行すると、ノートイベントのデュレーションが書き換えられます。

- 1 Trk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してデュレーションを変更したいトラックを選択してください。
- 2 Durationフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押してください。
Edit Durationポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Edit typeフィールド
デュレーションの変更方法を選択します。
- ② Valueフィールド
デュレーションの変化幅を設定します。
- ③ Timeフィールド
デュレーションを書き換える範囲を設定します。

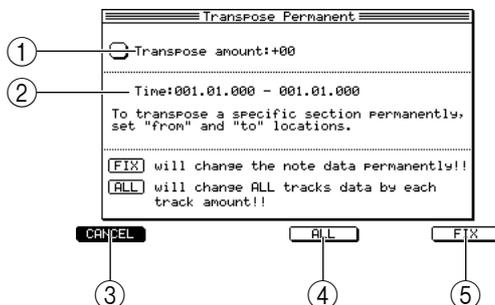
- ④ Notes/Padフィールド
デュレーションを書き換えるノートナンバー / パッドナンバーを指定します。
 - ⑤ [F1] 鍵-(CANCEL)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F6] 鍵-(DO IT)
デュレーションの書き換えを実行します。
- 3 Time フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してデュレーションを書き換える時間軸の範囲を設定してください。
Timeフィールドの左側で開始位置、右側で終了位置を指定します。
 - 4 Notes/Padフィールドにカーソルを合わせ、デュレーションを書き換えるノートナンバー / パッドナンバーを選択してください。
MIDIキーボードやパッドを使って指定することも可能です。
 - 5 Edit typeフィールドにカーソルを合わせ、次の中からデュレーションの変更方法を選択してください。
ADD VALUE 現在の値にVALUEフィールドで指定した値を加算します。
SUB VALUE 現在の値から、VALUEフィールドで指定した値を引き算します。
MULT VAL% 現在の値を、Valueフィールドで指定した割合で増減させます。
SET TO VAL..... デュレーションの値を、Value フィールドで設定した値に一括して変更します。
 - 6 Value フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してデュレーションの変化量を調節してください。
 - 7 デュレーションの書き換えを実行するには、[F6] 鍵-(DO IT)を押してください。
書き換えが終わると、ポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: デュレーションの変更を実行した直後に[UNDO SEQ] 鍵-を押すと、実行前の状態に戻すことができます。

記録したトラックをトランスポーズする

記録操作を行った INST タイプのトラックに対して、トランスポーズをかけます。トランスポーズを実行すると、ノートイベントの音高 (ノートナンバー) が書き換えられます。

- 1 Trkフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポーズを行うトラックを選択してください。
- 2 Trans.フィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Transpose Permanentポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Transpose amountフィールド
トランスポーズ量を - 12 ~ + 12半音の範囲で設定します。
- ② Timeフィールド
トランスポーズを行う時間軸の範囲を選択します。

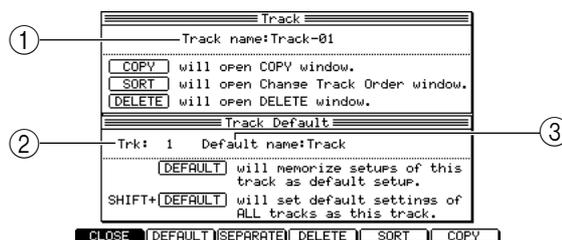
- ③ [F1] 并ー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F4] 并ー(ALL)
すべてのINSTタイプのトラックを、メインページのTransposeフィールドで設定した値に従ってトランスポートします。
 - ⑤ [F6] 并ー(FIX)
トランスポートを実行します。
- 3 Transpose amountフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポート量を調節してください。
 - 4 左側のTimeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポートを行う開始位置を指定してください。
 - 5 右側のTimeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトランスポートを行う終了位置を指定してください。
 - 6 トランスポートを実行するには[F6] 并ー(FIX)を押してください。

トラックナンバーごとの初期設定値をカスタマイズする

必要ならば、空きトラックを選んだときの各種設定(トラックタイプ、出力先など)やトラック名を、トラックナンバーごとに指定することができます。

例えばトラックナンバー1のトラック名 = Drums、タイプ = DRUM、出力先 = パート1、トラックナンバー2のトラック名 = Bass、タイプ = INST、出力先 = パート2と指定しておけば、どの新規シーケンスを選んだときでも、同じトラック構成で作業が行えます。

- 1 空のトラックを選び、トラックブロックにカーソルを合わせ、それぞれの要素を初期設定値として記憶させたい値に合わせてください。
トラックの初期設定値として記憶可能な要素は、次の通りです。
 - ・ トラックのタイプ
 - ・ ベロシティ / デュレーションの相対変化量
 - ・ プログラムチェンジのオン / オフ
 - ・ 出力先
 - ・ ミュートのオン / オフ
- 2 Trkフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Trackポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Track nameフィールド
現在選択しているトラックの名前を表示します。
 - ② Trkフィールド
初期設定値を決めるトラックナンバーを選びます。
 - ③ Default nameフィールド
初期設定のトラック名を指定します。
- 3 Trk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、初期設定値を決めるトラックナンバーを選んでください。

- 4 Default nameフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、初期設定の名前を入力してください。
- 5 [F2] 併-(DEFAULT) を押してください。
トラックの設定内容とトラック名が、そのトラックナンバーの初期設定値として記憶されます。

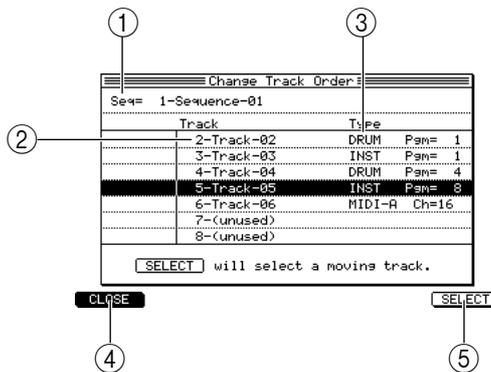
ヒント: 上記の操作は、すでにイベントが記録されたトラックには影響しません。
[SHIFT] 併-を押しながら [F2] 併-を押せば、選択しているトラックの設定がすべての空きトラックの初期設定値として記憶されます。

- 6 設定を終えてポップアップウィンドウを閉じるには、[F1] キー-(CLOSE) を押してください。

トラックナンバーを変更する

あるトラックのトラックナンバーを、シーケンス内のほかのトラックナンバーに変更します。

- 1 Trkフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW] キーを押してください。
Trackポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 [F5] 併-(SORT) を押してください。
Change Track Orderポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Seqフィールド
操作の対象となるシーケンスを表示します。
 - ② Trackフィールド
Seq フィールド()で選択したシーケンスに含まれるトラックナンバー/トラック名を表示します。
 - ③ Typeフィールド
トラックの種類と出力先を表示します。
 - ④ [F1] 併-(CLOSE)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F6] 併-(SELECT)
トラックを選択します。
- 3 Track フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して移動させたいトラックを選択してください。
 - 4 [F6] 併-(SELECT)を押してください。
そのトラックが選択されます。選択後は [F6] 併-の機能がINSERTに切り替わります。

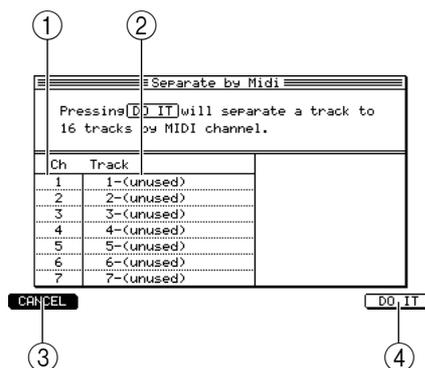
Track	Type
2-Track-02	DRUM Pan= 1
3-Track-03	INST Pan= 1
4-Track-04	DRUM Pan= 4
5-Track-05	INST Pan= 8
6-Track-06	MIDI-R Ch=16
7-(unused)	
8-(unused)	

- 5 [JOG]ダイヤルを回して挿入位置を選択してください。
- 6 変更したトラックナンバーを確定させるには,[F5]キー(INSERT)を押してください。

MIDIチャンネルごとにトラックを分割する

複数のMIDIチャンネルが混在するトラックを、MIDIチャンネルごとに分割します

- 1 Trkフィールドにカーソルを合わせ,[WINDOW]キーを押してください。
Trackポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 [F3]キー(SEPARATE)を押してください。
Separate by Midiポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Chフィールド
トラック内部のMIDIチャンネルを表します。
 - ② Trackフィールド
そのMIDIチャンネルの分割先となるトラックナンバーを選択します。
 - ③ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6]キー(DO IT)
分割を実行します。
- 3 Chフィールドにカーソルを合わせ,[JOG]ダイヤルを回して分割先トラックを設定したいMIDIチャンネルを選んでください。
 - 4 CURSOR[▶]キーを押して、そのMIDIチャンネルのTrackフィールドにカーソルを合わせてください。
 - 5 [JOG]ダイヤルを回して、そのMIDIチャンネルの分割先となるトラックを選択してください。
既にMIDIイベントが記録されているトラックを選択した場合は、分割を実行するとMIDIイベントが上書きされます。
 - 6 他のMIDIチャンネルも同じ手順で分割先を設定してください。
 - 7 分割を実行するには,[F6]キー(DO IT)を押してください。

ミュートしているトラックをすべて消去する

現在ミュートがオンになっているトラックを一括して消去します。

- 1 シーケンス内部の各トラックのミュート状態を確認してください。
- 2 Muteフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Erase All Muted Tracksポップアップウィンドウが表示されます。

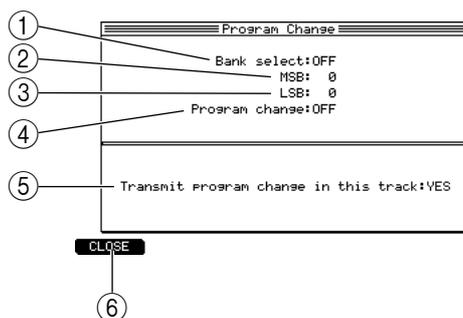


- ① [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ② [F6]キー(DO IT)
消去を実行します。
- 3 実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。

プログラムチェンジの送信設定を行う

トラックの出力先に送るプログラムチェンジナンバーの選択や、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 / オフなど、プログラムチェンジの送信に関する設定を行います。

- 1 Pgm Changeフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Program Changeポップアップウィンドウが表示されます。



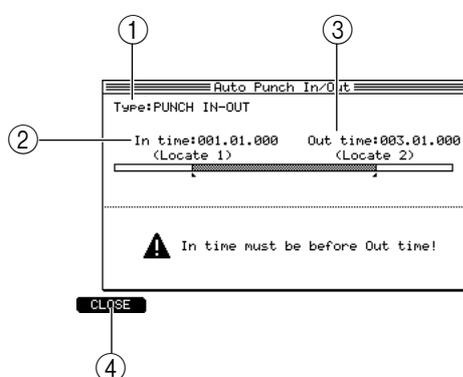
- ① Bank selectフィールド
バンクセレクトの送信オン / オフを選択します。
- ② MSBフィールド
トラックの出力先に送るバンクセレクト MSB(コントロールチェンジ # 0)の値を設定します。
- ③ LSBフィールド
トラックの出力先に送るバンクセレクト LSB(コントロールチェンジ # 32)の値を設定します。
- ④ Program changeフィールド
トラックの出力先に送るプログラムチェンジナンバーを設定します。

- ⑤ Transmit program change in this trackフィールド
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。
 - ⑥ [F1] 并ー(CLOSE)
設定内容を更新してポップアップウィンドウを閉じます。
- 2 目的に合わせて各フィールドを設定してください。
 - 3 設定を更新するには[F1] 并ー(CLOSE)を押してください。

オートパンチイン/アウトを行う

オートパンチイン/アウト機能を利用して、シーケンスの記録を自動化します。

- 1 記録を行いたいシーケンスを選択してください。
- 2 A.Punchフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Auto Punch In/Outポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Typeフィールド
オートパンチイン/アウトの方法を、PUNCH IN ONLY(パンチインのみ自動化)/ PUNCH OUT ONLY(パンチアウトのみ自動化)/ PUNCH IN-OUT(パンチイン/アウトを自動化)の中から選択します。
 - ② In timeフィールド
パンチインポイントを指定します。
 - ③ Out timeフィールド
パンチアウトポイントを指定します。
 - ④ [F1] 并ー(CLOSE)
設定内容を確定し、ポップアップウィンドウを閉じます。
- 3 TypeフィールドがPUNCH IN-OUTになっていることを確認してください。
パンチインのみ、またはパンチアウトのみを行いたい場合は、Typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してPUNCH IN ONLYまたはPUNCH OUT ONLYを選んでください。
パンチイン/アウトの方法に応じて、ポップアップウィンドウ中央のグラフィックが変化します。
 - 4 In timeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してパンチインポイントを指定してください。
パンチインポイントは、メインページのポジションバーに **■** マークで表示されます。

- 5 同じ要領で、Out time フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してパンチアウトポイントを指定してください。
パンチインポイントは、メインページのポジションバーに  マークで表示されます。
- 6 [F1] 并ー (CLOSE) を押してください。
- 7 A.Punchフィールドの設定がオンになっていることを確認してください。
- 8 [REC] 并ーを押しながら[PLAY] 并ー(または[PLAY START] 并ー)を押して、シーケンスの記録を行ってください。
記録操作を行うと、[PLAY] 并ーのLEDが点灯、[REC] 并ーのLEDが点滅して、シーケンスの再生が始まります。
パンチインポイントまで到達すると[REC] 并ーのLEDが点灯に変わり、記録を開始します。
パンチインポイントまで到達すると[REC] 并ーのLEDが消灯し、再生に戻ります。
- 9 記録が終わったら[STOP]キーを押してください。
- 10 A.Punchフィールドにカーソルを合わせ、設定をOFFに切り替えてください。
オートパンチイン / アウトが解除されます。

サイマルプレイを利用する

サイマルプレイは、現在選ばれているシーケンスと、特定のシーケンス / ソングを同時に再生する機能です。

- 1 Seq フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して同時に再生したいシーケンスを選択してください。
- 2 Simul playフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してオンに設定してください。
サイマルプレイ機能が有効になります。

 Simul Play:ON :SEQ: 2-PIANO SOLO

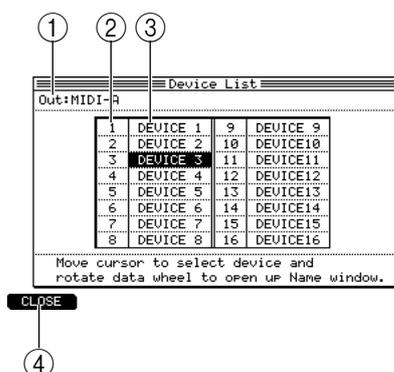
- 3 SEQ/SONGフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して同時に再生したいデータの種類(シーケンスまたはソング)を選んでください。
- 4 シーケンス / ソングナンバーにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して同時に再生したいシーケンス / ソングを選択してください。
これでサイマルプレイの準備ができました。
- 5 [PLAY] 并ーを押してシーケンスを再生してください。

ヒント: サイマルプレイ中にシーケンスブロックの seq フィールドで別のシーケンスを選ぶと、現在のシーケンスを最後まで演奏してから次のシーケンスへと切り替わります(ネクストシーケンス機能)。次に再生されるシーケンスは、サイマルプレイブロックに表示されます。

MIDI OUT端子に接続した外部機器に名前を付ける

[MIDI OUT A]~[MIDI OUT D]端子に接続している外部機器(デバイス)に名前を付けます。デバイス名はMIDIチャンネルごとに設定できます。

- 1 メインページを表示し、Out1フィールドの設定値がMIDI A ~ Dのいずれかになっていることを確認してください。
- 2 Deviceフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。Device Listポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Outフィールド
デバイス名を変更するMIDI端子をA~Dの中から選択します。
 - ② MIDIチャンネル
Outフィールドで選択したMIDI端子のMIDIチャンネル1~16を表示します。
 - ③ デバイス名
MIDIチャンネル1~16のデバイス名を表示します。
 - ④ [F1] 鍵-(CLOSE)
変更内容を確認してポップアップウィンドウを閉じます。
- 3 Out フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してデバイス名を変更したい機器が接続されているMIDI端子を選択してください。
 - 4 名前を変更したいデバイス名にカーソルを合わせて、[JOG]ダイヤルを回してください。Renameポップアップウィンドウが表示されます。
 - 5 CURSOR ◀]▶ 鍵-や[JOG]ダイヤルやパネルキーを使ってデバイス名を変更し、[F6] 鍵-(ENTER)を押してください。
 - 6 同じ要領で他のMIDIチャンネルのデバイス名も変更してください。
 - 7 デバイス名の設定が終わったら、[F1] 鍵-(CLOSE)を押してポップアップウィンドウを閉じてください。

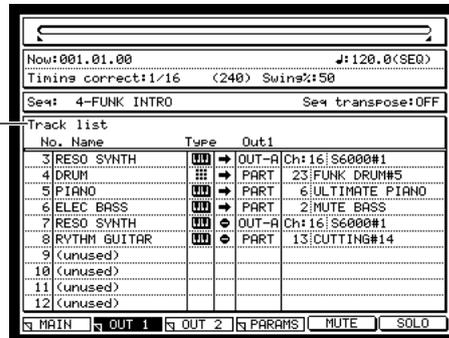
TRリスト/アウト1ページ

トラックの出力先(Out 1)を一覧する

現在選んでいるシーケンスに含まれる各トラックの出力先(Out1)を一覧表示します。

ページの呼び出し方法.....[MAIN]キー [F2] 併-(TR LIST)

① トラックリストブロック

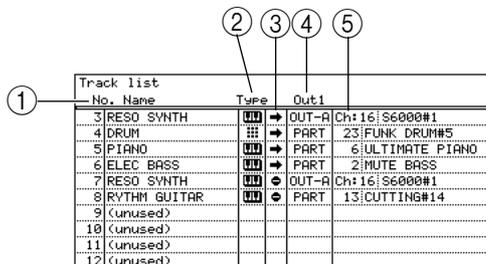


ファンクション

- [F1] 併-(MAIN)
メインページを表示します。
- [F3] 併-(OUT 2)
TRリスト/アウト2ページを表示します。
- [F4] 併-(PARAMS)
TRリスト/PARAMSページを表示します。
- [F5] 併-(MUTE)
現在選択しているトラックをミュートします。
- [F6] 併-(SOLO)
トラックリストで選択中のトラックをソロ状態にします。

トラックリストブロック

現在選択しているシーケンスに含まれるトラックを一覧します。



- ① No./Nameフィールド
トラックナンバー/トラック名を表示します。トラックナンバーにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回してトラックリストをスクロールできます。
[WINDOW] 併-を押すとTrackポップアップウィンドウが表示されます。
- ② Typeフィールド
トラックの種類(DRUM/INST)を[JOG]ダイヤルを回して選択します。DRUMタイプのトラックは ☐ マーク、INSTタイプのトラックは ☐ マークで表示されます。
- ③ ミュートフィールド
トラックのミュートのオン/オフ状態を設定します。オンのトラックは ☐ マーク、オフのトラックは ☐ マークで表示されます。[SHIFT]キーを押しながら CURSOR[] 併- を使って複数のオン/オフフィールドを選択すると、[JOG]ダイヤルを回してオン/オフ状態を一括して切り替え可能です。

- ④ Out1フィールド
トラックごとのメインの出力先を選択します。
- ⑤ チャンネル/パートフィールド
出力先となるチャンネルナンバーまたはパートナンバーを選択します。フィールドの右側には、デバイス名またはプログラム名が表示されます。

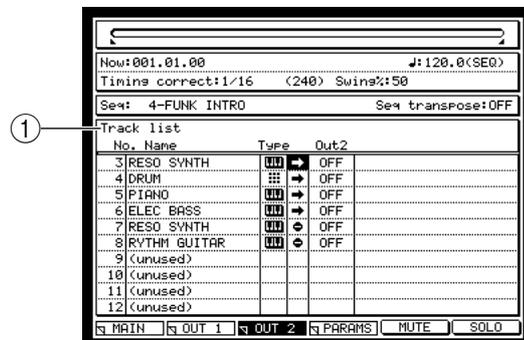
TRリスト/アウト2ページ

トラックの出力先(Out 2)を一覧する

現在選んでいるシーケンスに含まれる各トラックの出力先(Out2)を一覧表示します。

ページの呼び出し方法.....[MAIN]キー-[F2]キー-(TR LIST) [F3]キー-(OUT 2)

① トラックリストブロック



ファンクション

- [F1]キー-(MAIN)
メインページを表示します。
- [F2]キー-(OUT 1)
TRリスト/アウト1ページを表示します。
- [F4]キー-(PARAMS)
TRリスト/PARAMSページを表示します。
- [F5]キー-(MUTE)
現在選択しているトラックをミュートします。
- [F6]キー-(SOLO)
トラックリストで選択中のトラックをソロ状態にします。

トラックリストブロック

現在選択しているシーケンスに含まれるトラックを一覧します。

No.	Name	Type	Out2
3	RESO SYNTH	[MIDI]	OFF
4	DRUM	[MIDI]	OFF
5	PIANO	[MIDI]	OFF
6	ELEC BASS	[MIDI]	OFF
7	RESO SYNTH	[MIDI]	OFF
8	RVTHM GUITAR	[MIDI]	OFF
9	(unused)		
10	(unused)		
11	(unused)		
12	(unused)		

- ① Out 2フィールド
トラックごとのサブの出力先を選択します。
- ② チャンネル/パートフィールド
Out2フィールドの設定に応じて、Out1 ページと同様にチャンネル/パートフィールドが表示されます。Out2フィールドがOFFのときは何も表示されません。

TRリスト / PARAMSページ

トラックのパラメーターを一覧する

現在選択しているシーケンスに含まれるトラックごとに、トランスポーズやデュレーションなどの設定値を一覧表示します。

ページの呼び出し方法.....[MAIN]**←** [F2]**←**(TR LIST) [F4]**←**(PARAMS)

① トラックリストブロック

No.	Name	Pgm	Trans	Dura%	Velo%
3	RESO SVNTH	OFF	# + 2	100	100
4	DRUM	OFF	OFF	100	100
5	PIANO	OFF	b - 3	100	100
6	ELEC BASS	OFF	OFF	100	100
7	RESO SVNTH	OFF	OFF	100	100
8	RYTHM GUITAR	OFF	OFF	100	100
9	(unused)				
10	(unused)				
11	(unused)				
12	(unused)				

ファンクション

- ・ [F1]**←**(MAIN)
メインページを表示します。
- ・ [F2]**←**(OUT 1)
TRリスト / アウト1ページを表示します。
- ・ [F3]**←**(OUT 2)
TRリスト / アウト2ページを表示します。
- ・ [F5]**←**(MUTE)
現在選択しているトラックをミュートします。
- ・ [F6]**←**(SOLO)
トラックリストで選択中のトラックをソロ状態にします。

トラックリストブロック

現在選択しているシーケンスに含まれるトラックを一覧します。

No.	Name	Pgm	Trans	Dura%	Velo%
3	RESO SVNTH	OFF	# + 2	100	100
4	DRUM	OFF	OFF	100	100
5	PIANO	OFF	b - 3	100	100
6	ELEC BASS	OFF	OFF	100	100
7	RESO SVNTH	OFF	OFF	100	100
8	RYTHM GUITAR	OFF	OFF	100	100
9	(unused)				
10	(unused)				
11	(unused)				
12	(unused)				

- ① Pgmフィールド
プログラムチェンジのオン / オフ状態を表示します。[WINDOW]**←**を押すと、Program changeポップアップウィンドウを表示します。
- ② Transフィールド
トラックごとのトランスポーズ量を設定します。この値を変更しても、トラックに記録されたイベントには影響しません。
[WINDOW]**←**を押すと、Transpose Permanentポップアップウィンドウが表示します。

- ③ Dura%フィールド
トラックごとのデュレーションの相対変化量を設定します。この値を変更しても、トラックに記録されたイベントには影響しません。
[WINDOW]キーを押すとEdit Durationポップアップウィンドウを表示します。
- ④ Velo%フィールド
そのトラックのベロシティの相対変化量を設定します。この値を変更しても、トラックに記録されたイベントには影響しません。
[WINDOW]キーを押すと、Edit Velocityポップアップウィンドウを表示します。

シーケンスエディットモード

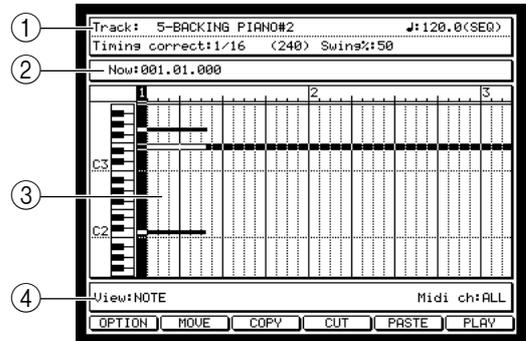
シーケンスエディットページ

グラフィックエディターを使ってシーケンスを編集する

トラックに記録されたMIDIイベントを、グラフィックエディター上で編集します。

ページの呼び出し方法.....[SEQ EDIT] 冫ー

- ① トラックブロック
- ② ナウブロック
- ③ グラフィックエディターブロック
- ④ ビューブロック

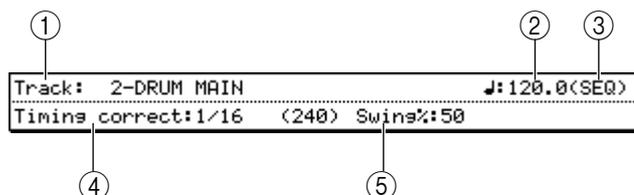


ファンクション

- ・ [F1] 冫ー (OPTION)
ステップ入力時のオプション設定を行うStep Edit Optionポップアップウィンドウを表示します。
- ・ [F2] 冫ー (MOVE)
選択したMIDIイベントを別の位置に移動するMOVEブロックを表示させます。
- ・ [F3] 冫ー (COPY)
選択したMIDIイベントをコピーします。複数のイベントを選択しているときはCopy Dataポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F4] 冫ー (CUT)
選択したMIDIイベントをカットします。複数のイベントを選択しているときはCut Dataポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F5] 冫ー (PASTE)(EDIT)
クリップボードやフレーズライブラリー内のMIDIイベントをペーストするPaste Dataポップアップウィンドウを表示します。
また、グラフィックエディターで複数のMIDIイベントを選択しているときは、キーに割り当てられた機能が切り替わり、Edit Multipleポップアップウィンドウを表示します。
- ・ [F6] 冫ー (PLAY)(INSERT)
選択範囲を再生します。ステップ入力中はキーに割り当てられた機能がMIDIイベントを挿入するINSERTに切り替わり、Insert Eventポップアップウィンドウが表示されます。

トラックブロック

編集を行うトラックを選択したり、テンポやタイミングコレクトの設定を切り替えます。



- ① Track フィールド
編集を行うトラックを [JOG] ダイヤルを回して選択します。このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW] 冫ーを押すと、Track ポップアップウィンドウが表示されます。

- ② テンポフィールド
シーケンスのテンポを設定します。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Tempo Change ポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ SEQ/MAS フィールド
シーケンスのテンポソースを切り替えます。
- ④ Timing correctフィールド
タイミングコレクトの設定値を変更します。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Timing Correct ポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ Swing フィールド
スウィング量を変更します。このフィールドはTiming correctフィールドの設定値が1/8、1/16のときのみ表示されます。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Timing Correctポップアップウィンドウが表示されます。

ナウブロック

シーケンスの現在位置を表示します。



- ① Nowフィールド
シーケンスの現在位置の表示や移動を行います。

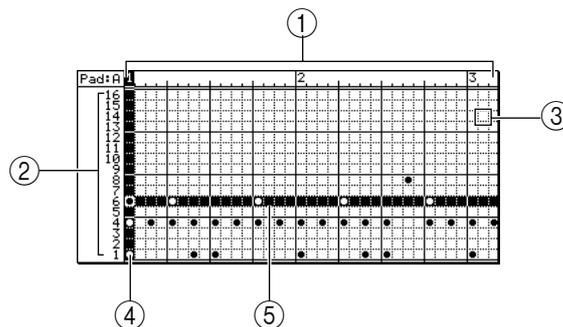
グラフィックエディターブロック

トラックに記録した MIDI イベントをグラフィカルに表示します。編集するトラックの種類や、表示させるMIDIイベントの種類によって表示内容が切り替わります。

ヒント: グラフィックエディター上にカーソルがあるときは、CURSOR[◀ ▶] キーを使って編集位置や範囲指定を行います。他のブロックにカーソルを移動させたい場合は、BLOCK CURSOR[] キーを利用します。

マトリクス表示

DRUMタイプのトラックで、View フィールドでNOTESを選択したときに、このブロックが表示されます。

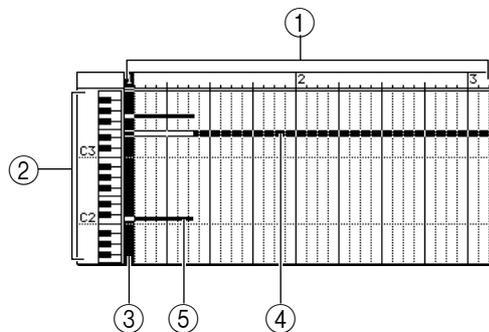


- ① タイムルーラー
トラックの時間軸を表します。ルーラーの上部に表示される数字は小節番号を表し、ルーラー上の目盛りは編集するイベントを選択するときの最小単位となります。目盛りの解像度は、Timing Correctフィールドで設定します。
- ② パッドナンバー
パッドナンバーを表します。[PAD BANK]キーを使って、マトリクスに表示するパッドバンクを切り替えることができます。

- ③ グリッド
編集範囲を指定します。グリッドに1つまたは複数のノートイベントがあるときは、マークが表示されます。グリッドの横軸の解像度は、トラックブロックのTiming correctフィールドで設定します。
- ④ 縦マーカー
現在の位置を示したり、グリッドを選択するのに利用します。横マーカーと交差するグリッドが編集可能な範囲として選択されます。
[SHIFT] 併-を押しながらCURSOR[◀][▶] 併-を押すと、選択範囲を拡張できます。
- ⑤ 横マーカー
編集対象となるパッドナンバーを選択するのに利用します。
[SHIFT] 併-を押しながらCURSOR[I] キーを押すと、選択範囲を拡張できます。
[SHIFT] 併-を押しながら複数のパッドを押すと、表示位置の離れたパッドナンバーを同時に選択できます。

ピアノロール表示

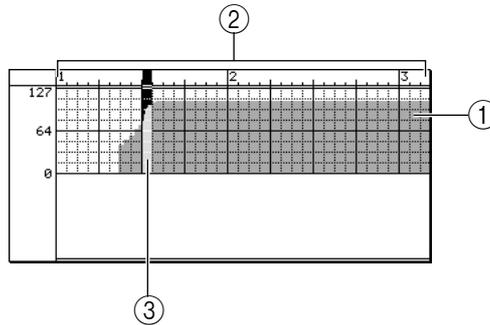
INSTタイプのトラックで、ViewフィールドでNOTESを選択したときに、このブロックが表示されます。



- ① タイムルーラー
トラックの時間軸を表します。タイムルーラー上の目盛りが選択範囲の最小単位を表します。
- ② ノートナンバー
トラック内部のノートナンバーを表します。
- ③ 縦マーカー
現在位置を示したり、ノートイベントを選択するのに利用します。
[SHIFT] 併-を押しながらCURSOR[◀][▶] 併-を押すと、選択範囲を拡張できます。
- ④ 横マーカー
編集対象となるノートナンバーの選択するのに利用します。
[SHIFT] 併-を押しながらCURSOR[I] キーを押すと、選択範囲を拡張できます。
- ⑤ ノートイベント
トラックに記録されているノートイベントをバー表示します。バーの長短はデュレーションを表します。選択範囲にノートイベントの先頭(ノートオン)が含まれるイベントが編集対象となります。

グラフ表示

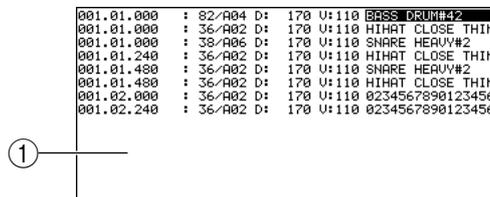
DRUM/INST タイプのトラックで、View フィールドでノートイベント以外(コントロールチェンジやピッチバンドなど)を選択したときに、次のブロックが表示されます。



- ① グラフ表示
トラックに記録された連続可変イベントを表示します。左右では時間軸を、上下方向では連続可変イベントの値の大小を表します。
- ② タイムルーラー
トラックの時間軸を表します。タイムルーラー上の目盛りが選択範囲の最小単位を表します。
- ③ マーカー
現在位置を表示したり、連続可変イベントを選択します。
[SHIFT]キーを押しながらCURSOR[◀ ▶]キーを押すと、選択範囲を拡張できます。

イベントリスト表示

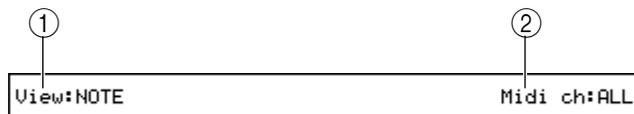
グラフィックエディターにカーソルがあるときに[WINDOW]キーを押すと、現在選ばれているイベントのみをイベントリストに表示できます。



- ① イベントリストブロック
選択範囲に含まれるイベントを表示します。
カーソルでMIDIイベントを選択して[F4]キー(DELETE)を押すと、そのイベントを削除できます。
[SHIFT]キーを押しながらCURSOR[◀ ▶]キーを押すと(または[JOG]ダイヤル回すと)複数のイベントを選択できます。
[F1]キー(CLOSE)を押すと、ブロックの表示が元に戻ります。

ビューブロック

グラフィックエディターに表示するMIDIイベントの種類を選択します。



- ① Viewフィールド
グラフィックエディターに表示するMIDIイベントを選択します。選択可能なMIDIイベントは次の通りです。

- ・ NOTES(ノートイベント)
- ・ PITCH BEND(ピッチベンド)
- ・ CONTROL CHANGE(コントロールチェンジ)
- ・ CHPRESSURE(チャンネルプレッシャー)
- ・ POLY PRESSURE(ポリフォニックキープレッシャー)

コントロールチェンジやポリフォニックキープレッシャーを選んだときは、フィールド右側でコントロールチェンジナンバー / ノートナンバーを指定できます。

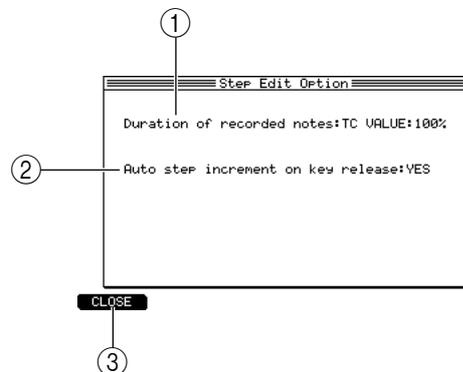
② MIDI chフィールド

グラフィックエディターに表示させるMIDIチャンネルを選択します。トラックに複数チャンネルのMIDIイベントが記録されているとき、特定のMIDIチャンネルのみを表示させるのに利用します。

ノートイベントをステップ入力する

パッドやMIDIキーボードを使ってノートイベントをステップ入力します。

- 1 メインページを表示させ、ステップ入力を行いたいシーケンスを選択してください。
- 2 ステップ入力を行うトラックを選択し、出力先を設定してください。
- 3 シーケンスエディットページを表示させてください。
- 4 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定値を NOTES にしてください。
選択しているトラックの種類に応じて、グラフィックエディターにマトリクスまたはピアノロールが表示されます。
- 5 [F1] 罫-(OPTION)を押してください。
Step Edit Optionポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Duration of recorded notesフィールド
入力するノートイベントのデュレーションの指定方法を選択します。
 - ② Auto step increment on key releaseフィールド
ノートイベントの入力後に現在位置を進ませるか(YES)、または入力した位置にとどまるか(NO)を設定します。
 - ③ [F1] 罫-(CLOSE)
設定内容を更新してポップアップウィンドウを閉じます。
- 6 Duration of recorded notesフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次の中からデュレーションの指定方法を選択してください。
 - ・ TC VALUE Timing correct フィールドの値でデュレーションを指定します。フィールド右側の数値は、タイミングコレクトの値に対するデュレーションの割合を表しています。この数値が 100% のときに、TCフィールドのチック数とデュレーションが一致します。

- ・ AS PLAYEDパッドまたは MIDI キーボードを押さえた長さに応じて、ノートイベントのデュレーションが変化します。

- 7 Auto Step increment on key release フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回してフィールドの設定をYESにしてください。
- 8 [F1] 鍵-(CLOSE)を押してください。
設定内容を確定してポップアップウィンドウが閉じます。
- 9 Timing correct フィールドにカーソルを合わせて、入力したい最小音符にタイミングコレクトの値を合わせてください。
マトリクス/ピアノロールの横軸の解像度が変化します。

ヒント:[TIMING CORRECT]キーを押すと現在のカーソルの位置に関係なくTiming correctフィールドにカーソルが移動します。キーを押している間は、[JOG]ダイアルで設定値を変更できます。

- 10 Now フィールドの小節/拍/チックにカーソルを合わせ、ステップ入力を開始する位置を指定してください。
- 11 [REC] 鍵-または[OVER DUB] 鍵-を押してください。
[OVER DUB]キーのLEDが点灯してステップ入力可能な状態になります。
- 12 パッドを叩いてください(またはMIDIキーボードを弾いてください)。
ノートイベントが入力されTiming correct フィールドの設定値に従って、現在位置が音符の長さだけ進みます。ペロシティの値は、パッド/MIDIキーボードを叩いたときの値が、そのまま入力されます。

ヒント:手順6でTC VALUE右側の数値を変更したときは、その割合に応じて入力したノートイベントのデュレーションが決まります。

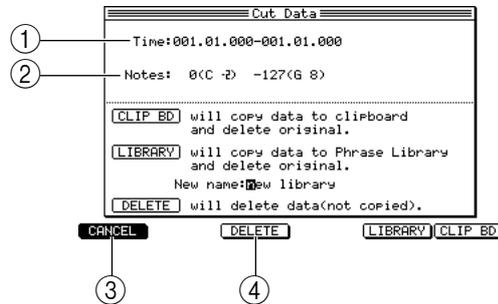
- 13 休符を入力したいときは、STEP[>] 鍵-を押してください。
タイミングコレクトの音符の分だけ現在位置が進みます。
- 14 以下同じ要領で、ステップ入力を行ってください。
シーケンスの最後まで到達した後で、引き続きシーケンスの先頭からステップ入力を行うには、Now フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを使って現在位置を移動してください。
- 15 ステップ入力が完了したら[STOP]キーを押してください。
ステップ入力が解除されます。

ヒント: ステップ入力中は、[F6]キーに割り当てられた機能がINSERTに変わります。グラフィックエディターで位置を指定し、[F6]キーを押すと、その位置にノートイベントを挿入することができます(デュレーションはタイミングコレクトの値で決まります)。

MIDIイベントを消去する

- 1 MIDIイベントを消去したいトラックを選択してください。
- 2 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回して消去したいMIDI イベントをグラフィックエディターに表示させてください。
コントロールチェンジ/ポリフォニックキープレッシャーを選択した場合は、View フィールド右側で、表示させたいコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを選択してください。
- 3 グラフィックエディターにカーソルを合わせ、消去したいMIDIイベントの範囲を選択してください。
グラフィックエディターにカーソルがあるときに、[SHIFT] 鍵-を押しながら CURSOR[◀] [▶] [] 鍵-を押すと、選択している位置を拡張して範囲指定が行えます。

- 4 [F4]キー(CUT)を押してください。
 単一のグリッドを選択していた場合は、キーを押すことでデータを消去してクリップボードにコピーします。
 範囲指定をしていた場合は、Cut Dataポップアップウィンドウが表示されます。



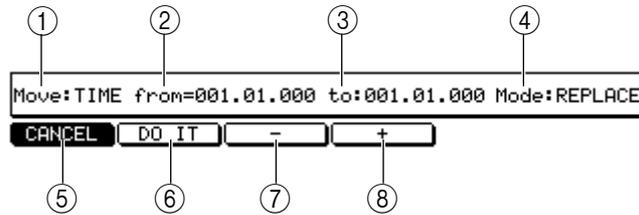
- ① Timeフィールド
 消去を行う時間軸(左右)の範囲を表示します。
- ② Notesフィールド
 消去されるノートナンバー(上下)の範囲が表示されます。
- ③ [F1]キー(CANCEL)
 消去をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F3]キー(DELETE)
 消去を実行します。
- 5 Timeフィールドに手順3で選択した時間軸の範囲が表示されていることを確認してください。
 ヒント: Timeフィールドにカーソルを合わせれば、時間軸の選択範囲を微調節できます。
- 6 ノートイベントを消去するときは、Notes フィールドに消去するノートナンバーの範囲が表示されていることを確認してください。
 ヒント: Notesフィールドにカーソルを合わせれば、ノートナンバーの選択範囲を微調節できます。
- 7 消去を実行するには、[F3]キー(DELETE)を押してください。
 MIDIイベントを削除するとポップアップウィンドウが閉じます。

MIDIイベントを移動する

グラフィックエディターで選択した MIDI イベントを、左右(時間軸方向)または上下(ノートナンバー方向)に移動します。

- MIDIイベントの移動を行いたいトラックを選択してください。
- View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して移動させたい MIDI イベントをグラフィックエディターに表示してください。
 コントロールチェンジ/ポリフォニックキープレッシャーを選択した場合は、View フィールド右側で、表示させたいコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを選択してください。
- グラフィックエディターにカーソルを合わせ、消去したい MIDI イベントの範囲を選択してください。
 グラフィックエディターにカーソルがあるときに、[SHIFT]キーを押しながら CURSOR[◀] [▶] [I] キーを押すと、選択している位置を拡張して範囲指定が行えます。
- [F2]キー(MOVE)を押してください。

ビューブロックの表示が切り替わり、MIDI イベントの移動先や処理方法など、各種設定を行うフィールドが表示されます。



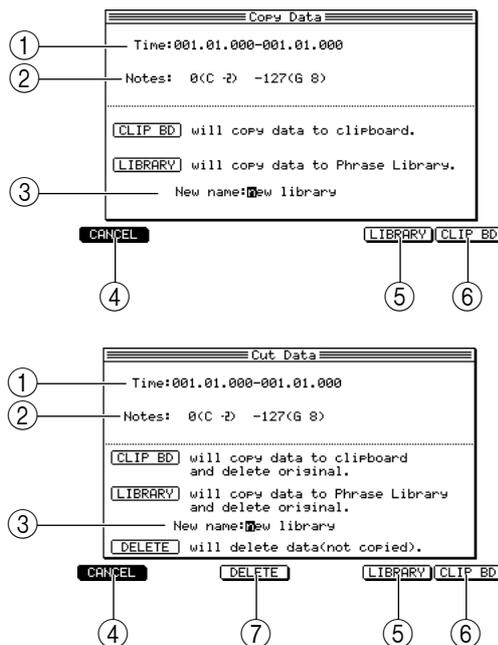
- ① Moveフィールド
移動する方向を選択します。
 - ② Fromフィールド
移動元となる MIDI イベントの現在位置を表示します。複数のイベントを選択したときは、最初のイベントの位置が表示されます。Moveフィールド()がNOTEのときは、ノートナンバーを選択します。
 - ③ toフィールド
移動先となる位置を指定します。複数のイベントを選択したときは、最初のイベントの移動先が表示されます。Moveフィールド()がNOTEのときは、ノートナンバーを選択します。
 - ④ Modeフィールド
移動元と移動先の両方にノートイベントが存在する場合の処理方法を選択します。
 - ⑤ [F1] 并ー(CANCEL)
操作をキャンセルしてブロックの表示を通常に戻します。
 - ⑥ [F2] 并ー(DO IT)
MIDI イベントの移動を実行します。
 - ⑦ [F3] 并ー(-)
選択範囲をチック単位で手前に移動します。
 - ⑧ [F4] 并ー(+)
選択範囲をチック単位で後ろに移動します。
- 5 Move フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して移動させる方向を次の中から選択してください。
- TIME.....時間軸(左右)方向
NOTE.....ノートナンバー(上下)方向
NOTE が選択できるのは、INST タイプのトラックでノートイベントが選ばれているときに限ります。
- 6 toフィールドにカーソルを合わせ、MIDI イベントの移動先となる位置を指定してください。
- 7 必要に応じて Mode フィールドにカーソルを合わせ、移動元と移動先の両方にノートイベントがある場合の処理方法を選んでください。
- MERGE.....既存のノートイベントはそのまま、移動元のノートイベントを追加します。
REPLACE.....既存のイベントを消去し、移動元のノートイベントを上書きします。
- 8 移動を実行するには [F2] 并ー(DO IT)を押してください。

MIDIイベントをコピー/カットする

グラフィックエディターで選択したフレーズ(MIDI イベント)をコピー/カットして、クリップボードやフレーズライブラリーに取り込みます。

ヒント: クリップボードには、最後にコピー/カットした内容のみが取り込まれます。また、クリップボードの内容は、電源を切ったときに消去されます。

- 1 フレーズをコピー/カットしたいトラックを選択してください。
- 2 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー/カットしたい MIDI イベントをグラフィックエディターに表示してください。
コントロールチェンジ/ポリフォニックキープレッシャーを選択した場合は、View フィールド右側で、表示させたいコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを選択してください。
- 3 グラフィックエディターにカーソルを合わせ、消去したい MIDI イベントの範囲を選択してください。
グラフィックエディターにカーソルがあるときに、[SHIFT]キーを押しながら CURSOR[◀] [▶] [I] キーを押すと、選択している位置を拡張して範囲指定が行えます。
- 4 元のイベントを残しておきたいときは [F3]キー(COPY)、元のイベントを消去したいときは [F4]キー(CUT)を押してください。
押したキーに応じて、コピー/カットを行う Copy Data/Cut Data ポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Timeフィールド
コピー/カットを行う時間軸の範囲を調節します。
- ② Notesフィールド
コピー/カットを行うノートナンバー/パッドナンバーの範囲を調節します。ノートイベント以外のMIDIイベントをコピーするときは、このフィールドは表示されません。
- ③ New Name フィールド
フレーズライブラリーに取り込む際の名前を設定します。
- ④ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑤ [F5]キー(LIBRARY)
コピー/カットしたMIDIイベントをフレーズライブラリーに保存します。

- ⑥ [F6] 併-(CLIP BD)
コピー / カットしたMIDIイベントをクリップボードに取り込みます。
- ⑦ [F3] 併-(DELETE)
データの削除のみを実行し、データのコピーは行いません。
- 5 必要に応じ、Time フィールドや Notes フィールドにカーソルを合わせて、コピーする範囲を微調節してください。
- 6 コピー / カットしたMIDI イベントをクリップボードに取り込むには、[F6] 併-(CLIP BD) を押してください。
選択範囲に含まれるMIDIイベントがクリップボードに取り込まれます。
- 7 コピー / カットしたMIDI イベントをフレーズライブラリーに保存するには、New name フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回してRENAMEポップアップウィンドウを表示させてください。
- 8 ライブラリー名を設定し、[F6] 併-(ENTER) を押してください。
- 9 ライブラリーへの保存を実行するには、[F5] 併-(LIBRARY) を押してください。
コピーしたデータが、New Name フィールドで設定した名前で、フレーズライブラリーに保存されます。

MIDIイベントをペーストする

クリップボードやフレーズライブラリーに保管されているMIDIイベントを、任意のトラックにペーストします。

- 1 MIDIイベントをペーストしたいトラックを選択してください。
- 2 グラフィックエディターにカーソルを合わせ、ペーストしたい先頭位置にマーカーを移動させてください。
- 3 [F5] 併-(PASTE) を押してください。
Paste Dataポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Phrase Libraryフィールド
フラッシュROMに保存されているフレーズライブラリーを一覧表示します。
- ② Paste eventフィールド
フレーズライブラリー内部のペーストするMIDIイベントを選択します。
- ③ Paste Modeフィールド
ペースト先にすでにMIDIイベントがあった場合の処理方法を選択します。
- ④ Copiesフィールド
コピー回数を設定します。
- ⑤ Freeフィールド
フレーズライブラリー用メモリーの空き容量を表示します。
- ⑥ [F1] 併-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。

- ⑦ [F2] 并ー(RENAME)
Renameポップアップウィンドウを表示して、フレーズライブラリーの名前を変更します。
- ⑧ [F3] 并ー(DELETE)
Phrase Libraryフィールドで選択しているフレーズライブラリーを削除します。
- ⑨ [F4] 并ー(PLAY)
Phrase Libraryフィールドで選択しているフレーズライブラリーを再生します。
- ⑩ [F5] 并ー(LIBRARY)
Phrase Libraryフィールドで選択しているフレーズライブラリーをペーストします。
- ⑪ [F6] 并ー(CLIP BD)
クリップボードの内容をペーストします。
- 4 Paste event フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回して次の中からペーストするMIDIイベントを選択してください。
- ・ NOTE..... 選択したフレーズライブラリーやクリップボードに含まれるノートイベントのみをペーストします。
 - ・ ALL..... 選択したフレーズライブラリーやクリップボードに含まれるすべてのMIDIイベントをペーストします。
- 5 Paste Mode フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回してペースト方法を次の中から選択してください。
- ・ REPLACE..... ペースト先にすでに同じ種類のMIDI イベントがあった場合、上書きしてペーストを行います。
 - ・ MERGE..... すでにあるMIDIイベントにフレーズライブラリーの内容を追加します。
- 6 必要に応じて Copies フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回してコピー回数を設定してください。
- 7 クリップボードに移したMIDI イベントをペーストするには、[F6] 并ー(CLIP BD)を押してください。
ペーストが実行され、ポップアップウィンドが閉じます。
- 8 フレーズライブラリーをペーストしたいときは、Phrase Libraryフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回してペーストしたいフレーズライブラリーを選択してください。
- 9 選択したフレーズをペーストするには、[F5] 并ー(LIBRARY)を押してください。
ペーストが実行され、ポップアップウィンドが閉じます。

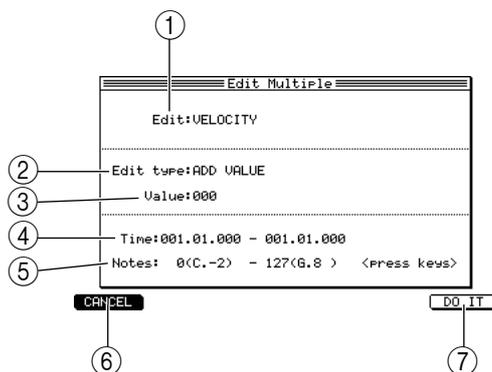
ノート: [F5] 并ーはグラフィックエディターで範囲を指定した場合は、EDITキーとして動作します。

選択範囲の値を一括して変更する

選択した範囲に含まれるMIDIイベントの値を一括して変更します。

- 1 設定値を一括して変更したいトラックを選択してください。
- 2 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回して変更したいMIDI イベントを選択してください。
コントロールチェンジ/ポリフォニックキープレッシャーを選択した場合は、View フィールド右側で、表示させたいコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを選択してください。
- 3 グラフィックエディターにカーソルを合わせ、消去したいMIDIイベントの範囲を選択してください。
[F5] 并ーに割り当てられた機能がEDITに切り替わります。グラフィックエディターにカーソルがあるときに、[SHIFT] 并ーを押しながら CURSOR ◀▶ I I 并ーを押すと、選択している位置を拡張して範囲指定が行えます。

- 4 [F5] 押す (EDIT) を押してください。
Edit Multipleポップアップウィンドウが表示されます。

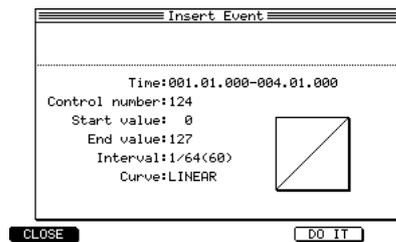


- ① Editフィールド
MIDI イベントの変更する要素を選択します。このフィールドはノートイベントを選択したときのみ表示されます。
- ② Edit typeフィールド
値の変更方法を選択します。
- ③ Valueフィールド
調節する値を入力します。
- ④ Timeフィールド
設定値の変更を行う範囲を指定します。
- ⑤ Notesフィールド
編集を行うノートイベントの範囲を表示します。このフィールドはノートイベントを選択したときのみ表示されます。
- ⑥ [F1] 押す (CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑦ [F6] 押す (DO IT)
編集を実行します。
- 5 手順2でノートイベントを選択した場合は、Editフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、次の中から変更する要素を選んでください。
- ・ VELOCITY 選択範囲に含まれるノートイベントのベロシティを一括して編集します。
 - ・ DURATION 選択範囲に含まれるノートイベントのデュレーションを一括して編集します。
- 6 Edit typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次の中から設定値の変更方法を選んでください。
- ・ ADD Value 現在の値にValueフィールドの値を加えます。
 - ・ SUB VALUE 現在の値からValueフィールドの値を引きます。
 - ・ MULT VAL % 現在の値にValueフィールドの割合をかけます。
 - ・ SET TO Value 現在の値をValueフィールドで設定した値に一括して変更します。
- 7 Valueフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して値を設定してください。
- 8 設定値の変更を実行するには [F6] 押す (DO IT) を押してください。

連続可変イベントを挿入する

任意のトラックに、コントロールチェンジなどの連続可変イベントを挿入します。連続可変イベントを挿入する場合は、開始位置の値と終了位置の値を指定して、一連のイベントを一括して挿入できます。

- 1 イベントを挿入するシーケンス/トラックを選択してください。
- 2 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、挿入したい連続可変イベントをグラフィックエディターに表示させてください。
コントロールチェンジ/ポリフォニックキープレッシャーを選択した場合は、View フィールド右側で、表示させたいコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを選択してください。
- 3 グラフィックエディターにカーソルを合わせ、イベントを挿入する範囲を選択してください。
グラフィックエディターにカーソルがあるときに、[SHIFT]キーを押しながら CURSOR[◀] [▶] [I] キーを押すと、選択している位置を拡張して範囲指定が行えます。
- 4 [OVER DUB]キーを押してください。
ステップ入力可能な状態となり、[F6]キーに割り当てられた機能が INSERT に切り替わります。
- 5 [F6]キー(INSERT)を押してください。
Insert Event ポップアップウィンドウが開きます。手順2で選択したイベントに応じて、表示されるフィールドが変わります。



PITCH BEND

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置が表示されます。
- Value(Start value)フィールド
挿入するピッチベンドの値を指定します。範囲を指定しているときは、開始位置に挿入するピッチベンドの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
ピッチベンドを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
ピッチベンドの変化カーブを LINEAR(直線)、LOGARITHM(対数カーブ)、EXPONENTIAL(指数カーブ)の中から選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるピッチベンドの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

CONTROL CHANGE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置が表示されます。

- Control numberフィールド
コントロールチェンジナンバーを選択します。
- Value(Start value)フィールド
挿入するコントロールチェンジの値を指定します。範囲を指定しているときは、開始位置に挿入するコントロールチェンジの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
コントロールチェンジを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
コントロールチェンジの変化カーブを選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるコントロールチェンジの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

CH PRESSURE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置が表示されます。
- Value(Start value)フィールド
挿入するチャンネルキープレッシャーの値を指定します。範囲を指定しているときは、開始位置に挿入するチャンネルプレッシャーの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
チャンネルキープレッシャーを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
チャンネルキープレッシャーの変化カーブを選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるチャンネルキープレッシャーの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

POLY PRESSURE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置が表示されます。
- Noteフィールド
ポリフォニックキープレッシャーのノートナンバーを選択します。
- Value(Start value)フィールド
挿入するポリフォニックキープレッシャーの値を指定します。範囲を指定しているときは、開始位置に挿入するポリフォニックキープレッシャーの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
ポリフォニックキープレッシャーを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
ポリフォニックキープレッシャーの変化カーブを選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるポリフォニックキープレッシャーの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

- 6 Timeフィールドが目的の範囲に設定されていることを確認してください。
範囲を調節したいときは、Timeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して開始位置 / 終了位置を設定してください。

ヒント: Timeフィールドの左右の位置を同じ設定にすると、単一のイベントが挿入できません。

- 7 挿入するイベントが目的の状態になるように、各フィールドを設定してください。
- 8 イベントの挿入を実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。

ステップエディットモード

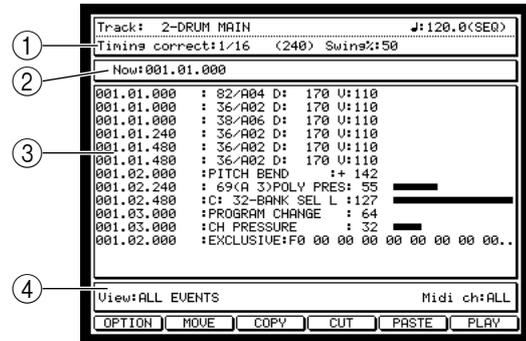
ステップエディットページ

イベントリストを使ってシーケンスの編集を行う

シーケンスに記録したMIDIイベントをイベントリストを使って編集します。

ページの呼び出し方法.....[STEP EDIT]キー

- ① トラックブロック
- ② ナウブロック
- ③ イベントリストブロック
- ④ ビューブロック

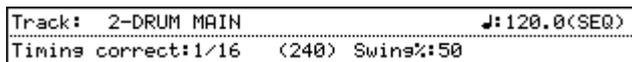


ファンクション

- ・ [F1] キー (OPTION)
ステップ入力時のオプション設定を行う Step Edit Option ポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F2] キー (MOVE)
選択したMIDIイベントの位置を移動させます。
- ・ [F3] キー (COPY)
選択したMIDIイベントをコピーします。複数のイベントを選択しているときは Copy Data ポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F4] キー (CUT)
選択したMIDIイベントをカットします。複数のイベントを選択しているときは Cut Data ポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F5] キー (PASTE) (EDIT)
クリップボードやフレーズライブラリーに取り込まれている MIDI イベントをペーストする Paste Data ポップアップウィンドウが表示されます。イベントリストで複数のMIDIイベントを選択しているときは、キーに割り当てられた機能が切り替わり、Edit Event ポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F6] キー (PLAY) (INSERT)
選択範囲を再生します。ステップ入力中は、キーに割り当てられた機能が MIDI イベントを挿入する INSERT に変わります。

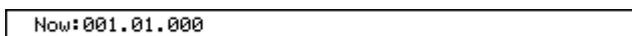
トラックブロック

編集を行うトラックを選択したり、テンポやタイミングコレクトの設定を切り替えます。



ナウブロック

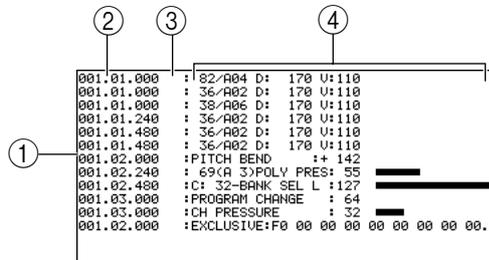
シーケンスの現在位置を表示します。



イベントリストブロック

トラックに記録されているMIDIイベントを、イベントリストで表示します。

ヒント: イベントリスト上にカーソルがあるときは、CURSOR [] キーを使って編集するイベントの選択や範囲指定を行います。他のブロックにカーソルを移動させたい場合は、BLOCK CURSOR [] キーを利用します。



- ① イベントリスト
トラックに記録されているMIDIイベントを表示します。カーソルを合わせたイベントが編集対象として選択されます。また、[SHIFT] キーを押しながら CURSOR [] キーを押すと、複数のイベントを選択できます。
- ② タイムフィールド
MIDIイベントが記録されている位置を小節 / 拍 / チックで表します。
- ③ チャンネルフィールド
トラック内に記録されているMIDIイベントのMIDIチャンネルを表示します。このフィールドは、トラックの出力先としてMIDI端子または内部の仮想ポートが選択され、出力先MIDIチャンネルがANYのときにのみ表示されます。
- ④ イベントフィールド
記録されているMIDIイベントの種類と、その値を表示します。MIDIイベントの内容は次の通りです。

ノートイベント

82/A04 D: 170 U:110

左から順にノートナンバー、D(デュレーション)、V(ペロシティ) の各フィールドが表示されます。

ピッチベンド

PITCH BEND :+ 142

右に設定値が表示されます。

プログラムチェンジ

PROGRAM CHANGE : 64

右に設定値が表示されます。

コントロールチェンジ

:C: 32-BANK SEL L :127

左から順に C:XXX(コントロールチェンジナンバー)、設定値、バーの各フィールドが表示されます。

チャンネルキープレッシャー

:CH PRESSURE : 32

左から順に設定値、バーの各フィールドが表示されます。

ポリフォニックキープレッシャー

69(A 3)POLY PRES: 55

左から順にノートナンバー、設定値、バーの各フィールドが表示されます。

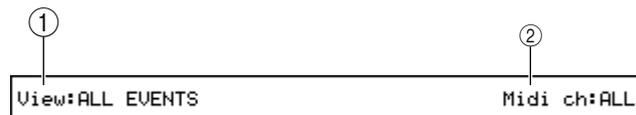
システムエクスクルーシブ

:EXCLUSIVE:F0 00 00 00 00 00 00 00..

16進数(システムエクスクルーシブ)を表示します。

ビューブロック

グラフィックエディターに表示するMIDIイベントの種類を選択します。



① Viewフィールド

イベントリストに表示するMIDIイベントを選択します。

- ・ ALL EVENTSすべてのMIDIイベント
- ・ NOTESノートイベント
- ・ PITCH BEND.....ピッチベンド
- ・ CONTROL CHANGE.....コントロールチェンジ
- ・ PROGRAM CHANGE.....プログラムチェンジ
- ・ CH. PRESSUREチャンネルキープレッシャー
- ・ POLY PRESSUREポリフォニックキープレッシャー
- ・ EXCLUSIVE.....システムエクスクルーシブ

コントロールチェンジまたはポリフォニックキープレッシャーを選んだ場合は、View フィールドの右側でコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを指定できます。

② Midi chフィールド

イベントリストに表示する MIDI チャンネルを選択します。ALL を選択したときは、トラックに記録したすべてのMIDIチャンネルのイベントが表示されます。

ノートイベントをステップ入力する

パッドやMIDIキーボードを使ってノートイベントをステップ入力します。

- 1 メインページを表示させ、ステップ入力を行いたいシーケンスを選択してください。
 - 2 ステップ入力を行うトラックを選択し、出力先を設定してください。
 - 3 ステップエディットページを表示させてください。
 - 4 [F1] 鍵-(OPTION)を押してください。
ステップ入力のオプション設定を行う、Step Edit Option ポップアップウィンドウが表示されます。このポップアップウィンドウについての詳しい説明は41ページをご参照ください。
 - 5 ポップアップウィンドウの各フィールドを設定し、[F1] 鍵-(CLOSE)を押してください。
設定内容が確定されてポップアップウィンドウが閉じます。
 - 6 Timing correctフィールドにカーソルを合わせて、入力したい最小音符にタイミングコレクトの値を合わせてください。
- ヒント:[TIMING CORRECT]キーを押すと現在のカーソルの位置に関係なくTiming correctフィールドにカーソルが移動します。キーを押している間は、[JOG]ダイヤルで設定値を変更できます。
- 7 Now フィールドの小節/拍/チックにカーソルを合わせ、ステップ入力を開始する位置を指定してください。

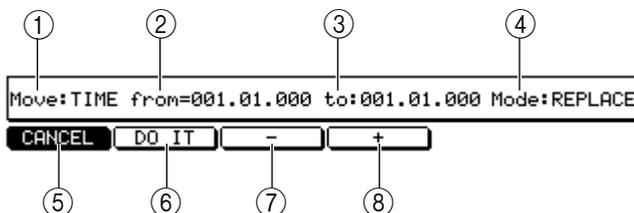
- 8 [REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押してください。
[OVER DUB]キーのLEDが点灯してステップ入力可能な状態になります。
- 9 パッドを叩いてください(またはMIDIキーボードを弾いてください)。
ノートイベントが入力されます。ペロシティの値は、パッド / MIDI キーボードを叩いたときの値が、そのまま入力されます。
イベント入力後の動作やデュレーションの値は、手順5で設定した内容によって異なります。
- 10 休符を入力したいときは、STEP[>]キーを押してください。
タイミングコレクトの音符の分だけ現在位置が進みます。
- 11 同じ要領でステップ入力を行ってください。
- 12 ステップ入力が完了したら[STOP]キーを押してください。
ステップ入力が解除されます。

ヒント: ステップ入力中は、[F6]キーに割り当てられた機能がINSERTに変わります。Nowフィールドで位置を指定し、[F6]キーを押すと、その位置にイベントを挿入することができます。

MIDIイベントを移動する

イベントリストで選択したMIDIイベントの時間軸上の位置を移動します。

- 1 イベントリストブロックにカーソルを合わせ、移動したいMIDIイベントを選択してください。
[SHIFT]キーと[CURSOR]キー(または[JOG]ダイヤル)を使って複数のMIDIイベントを選択すると、選択範囲を一括して移動できます。
- 2 [F2]キー(MOVE)を押してください。
ビューブロックの表示が切り替わり、MIDIイベントの移動先や処理方法など、各種設定を行うフィールドが表示されます。



- ① Moveフィールド
MIDIイベントを移動させる方向を表示します。ステップエディットモードでMIDIイベントの移動を行う場合は、TIME(時間軸方向)のみ選択できます。
- ② Fromフィールド
移動元となるMIDIイベントの現在位置を表示します。複数のイベントを選択したときは、最初のイベントの位置が表示されます。
- ③ toフィールド
移動先となる位置を指定します。複数のイベントを選択したときは、最初のイベントの移動先が表示されます。
- ④ Modeフィールド
移動先にノートイベントが存在する場合の処理方法を選択します。
- ⑤ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてブロックの表示を通常に戻します。
- ⑥ [F2]キー(DO IT)
MIDIイベントの移動を実行します。
- ⑦ [F3]キー(-)
選択範囲をチック単位で手前に移動します。

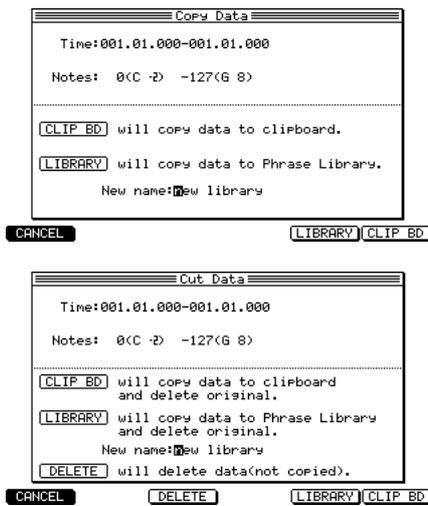
- ⑧ [F4] 并ー(+)
 選択範囲をチック単位で後ろに移動します。
- 3 toフィールドにカーソルを合わせ、MIDIイベントの移動先となる位置を指定してください。
- 4 必要に応じて Mode フィールドにカーソルを合わせ、移動元と移動先の両方にノートイベントがある場合の処理方法を選んでください。
 MERGE.....既存のノートイベントはそのまま、移動元のノートイベントを追加します。
 REPLACE.....既存のイベントを消去し、移動元のノートイベントを上書きします。
- 5 移動を実行するには[F2] 并ー(DO IT)を押してください。

MIDIイベントをコピー/カットする

イベントリストで選択したMIDIイベントをコピー/カットして、クリップボードに取り込みます。

ヒント: クリップボードには、最後にコピー/カットした内容のみが取り込まれます。また、クリップボードの内容は、電源を切ったときに消去されます。

- 1 フレーズをコピー/カットしたいトラックを選択してください。
- 2 特定のMIDIイベントのみをコピー/カットしたいときは、Viewフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して目的のイベントのみをイベントリストに表示させてください。
 コントロールチェンジ/ポリフォニックキープレッシャーを選択した場合は、Viewフィールド右側で、表示させたいコントロールチェンジナンバー/ノートナンバーを選択してください。
- 3 イベントリストにカーソルを合わせ、消去したいMIDIイベントを選択してください。
 イベントリストにカーソルがあるときに、[SHIFT] 并ーを押しながら[] 并ーを押すと、複数のMIDIイベントを選択できます。
- 4 元のイベントを残しておきたいときは[F3] 并ー(COPY)元のイベントを消去したいときは[F4] 并ー(CUT)を押してください。
 選択したイベントがクリップボードに取り込まれます。複数のイベントを選択したときには、コピー/カットを行うCopy Data/Cut Dataポップアップウィンドウが表示されます。ポップアップウィンドウの各フィールドの内容については45ページをご参照ください。



- 5 複数のイベントをコピー/カットする場合は、TimeフィールドやNotesフィールドに選択範囲が設定されていることを確認してください。
 各フィールドの設定値を調節して、コピー/カット範囲を微調節することもできます。

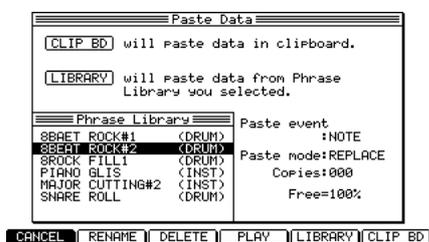
- 6 選択範囲をクリップボードに取り込むには、[F6]キー(CLIP BD)を押してください。
選択範囲に含まれるMIDIイベントがクリップボードに取り込まれます。

ヒント: [F6]キーの代わりに [F5]キー(LIBRARY)を押せば、イベントリストでコピー/カットしたMIDIイベントをフレーズライブラリーに保存することもできます。フレーズライブラリーの保存方法については46ページをご参照ください。

MIDIイベントをペーストする

クリップボードやフレーズライブラリーに保管されているMIDIイベントを、任意のトラックにペーストします。

- 1 MIDIイベントをペーストしたいトラックを選択してください。
- 2 Now フィールドにカーソルを合わせ、イベントをペーストしたい先頭の位置に現在位置を移動してください。
- 3 [F5]キー(PASTE)を押してください。
Paste Dataポップアップウィンドウが表示されます。ポップアップウィンドウの各フィールドの詳しい説明は46ページをご参照ください。



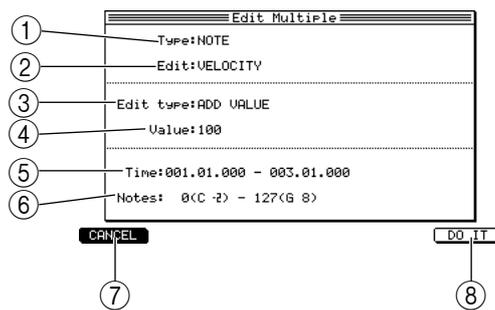
- 4 目的の状態MIDIイベントがペーストされるよう、各フィールドを設定してください。
- 5 クリップボードに移したMIDIイベントをペーストするには、[F6]キー(CLIP BD)を押してください。
ペーストが実行され、ポップアップウィンドウが閉じます。
- 6 フレーズライブラリーをペーストしたいときは、Phrase Libraryフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してペーストしたいフレーズライブラリーを選択してください。
- 7 選択したフレーズをペーストするには、[F5]キー(LIBRARY)を押してください。
ペーストが実行され、ポップアップウィンドウが閉じます。

選択範囲の設定値を一括して変更する

複数のMIDIイベントの設定値を一括して変更します。

- 1 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して変更したいMIDIイベントを選択してください。
- 2 イベントリストブロックにカーソルを合わせ、[SHIFT]キーと[CURSOR]キーを使って変更したい範囲を選んでください。
[F5]キーに割り当てられた機能がEDITに切り替わります。
- 3 [F5]キー(EDIT)を押してください。

Edit Multipleポップアップウィンドウが表示されます。

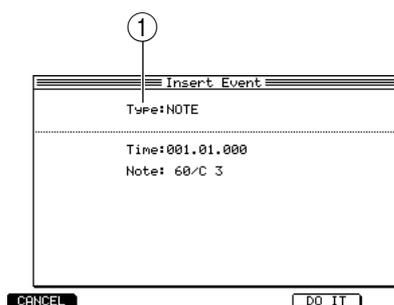


- ① Typeフィールド
変更するMIDIイベントの種類を選択します。
 - ② Editフィールド
MIDI イベントの変更する要素を選択します。このフィールドはノートイベントを選択したときのみ表示されます。
 - ③ Edit typeフィールド
値の変更方法を選択します。
 - ④ Valueフィールド
調節する値を入力します。
 - ⑤ Timeフィールド
設定値の変更を行う範囲を指定します。
 - ⑥ Notesフィールド
編集を行うノートイベントの範囲を表示します。このフィールドはノートイベントを選択したときのみ表示されます。
 - ⑦ [F1 并ー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑧ [F6 并ー(DO IT)
編集を実行します。
- 4 ノートイベントの編集を行う場合は、Edit フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、次の中から変更する要素を選んでください。
 VELOCITY..... 選択範囲に含まれるノートイベントのベロシティを一括して編集します。
 DURATION..... 選択範囲に含まれるノートイベントのデュレーションを一括して編集します。
- 5 Edit typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次の中から設定値の変更方法を選んでください。
 ・ ADD Value現在の値にValueフィールドの値を加えます。
 ・ SUB VALUE.....現在の値からValueフィールドの値を引きます。
 ・ MULT VAL%現在の値にValueフィールドの割合をかけます。
 ・ SET TO Value.....現在の値をValueフィールドで設定した値に一括して変更します。
- 6 Valueフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してのEdit typeフィールドの値を設定してください。
- 7 設定値の変更を実行するには[F6 并ー(DO IT)を押してください。

ノートイベントを挿入する

トラックにノートイベントを挿入します。

- 1 ノートイベントを挿入するシーケンス/トラックを選択してください。
- 2 Now フィールドにカーソルを合わせて、ノートイベントを挿入したい位置に現在位置を移動させてください。
- 3 [OVER DUB]キーを押してください。
ステップ入力できる状態になります。ステップ入力中は [F6] 鍵に割り当てられた機能が INSERT に切り替わります。
- 4 [F6] 鍵 (INSERT)を押してください。
Insert Eventポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Typeフィールド
挿入するMIDIイベントを選択します。
- 5 Typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してNOTEを選択してください。
TypeフィールドがNOTEのときは、ノートイベントの挿入が行えます。NOTEを選択すると次のフィールドが表示されます。
 - ・ Timeフィールド
ノートイベントの挿入位置を表示します。
 - ・ Noteフィールド
挿入するノートナンバーを選択します。
- 6 Time フィールドにノートイベントを挿入したい位置が設定されていることを確認してください。
このフィールドにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回して挿入位置を調節することも可能です。
- 7 Note フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して挿入したいノートナンバーを選択してください。
- 8 ノートイベントの挿入を実行するには、[F5] 鍵 (DO IT)を押してください。
イベントが挿入されると、ポップアップウィンドウが閉じます。

連続可変/プログラムチェンジイベントを挿入する

任意のトラックに、コントロールチェンジなどの連続可変イベントや、プログラムチェンジイベントを挿入します。連続可変イベントを挿入する場合は、開始位置の値と終了位置の値を指定して、一連のイベントを一括して挿入できます。

- 1 イベントを挿入するシーケンス/トラックを選択してください。
- 2 [OVER DUB]キーを押してください。
ステップ入力が可能な状態となり、[F6] 鍵に割り当てられた機能が INSERT に切り替わります。
- 3 [F6] 鍵 (INSERT)を押してください。
Insert Eventポップアップウィンドウが開きます。

- 4 Type フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して挿入する MIDI イベントを次の中から選択してください。

PITCH BEND ピッチベンド

CONTROL CHANGE コントロールチェンジ

PROGRAM CHANGE プログラムチェンジ

CH PRESSURE チャンネルキープレッシャー

POLY PRESSURE ポリフォニックキープレッシャー

選択した内容によって表示されるフィールドが変わります。

PITCH BEND

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。一連のイベントを一括して挿入するには、Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置を入力し、範囲を指定してください。
- Value(Start value)フィールド
挿入するピッチベンドの値を指定します。範囲を指定した場合は、開始位置に挿入するピッチベンドの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
ピッチベンドを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
ピッチベンドの変化カーブを LINEAR(直線)、LOGARITHM(対数カーブ)、EXPONENTIAL(指数カーブ)の中から選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるピッチベンドの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

CONTROL CHANGE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。一連のイベントを一括して挿入するには、Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置を入力し、範囲を指定してください。
- Control numberフィールド
コントロールチェンジナンバーを選択します。
- Value(Start value)フィールド
挿入するコントロールチェンジの値を指定します。範囲を指定した場合は、開始位置に挿入するコントロールチェンジの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
コントロールチェンジを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
コントロールチェンジの変化カーブを選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるコントロールチェンジの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

PROGRAM CHANGE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。
- Program numberフィールド
挿入するプログラムチェンジナンバーを選択します。

CH PRESSURE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。一連のイベントを一括して挿入するには、Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置を入力し、範囲を指定してください。
- Value(Start value)フィールド
挿入するチャンネルキープレッシャーの値を指定します。範囲を指定した場合は、開始位置に挿入するチャンネルプレッシャーの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
チャンネルキープレッシャーを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
チャンネルキープレッシャーの変化カーブを選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるチャンネルキープレッシャーの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

POLY PRESSURE

- Timeフィールド
挿入位置を表示します。一連のイベントを一括して挿入するには、Time フィールドの左側にイベント挿入の開始位置、右側に終了位置を入力し、範囲を指定してください。
- Noteフィールド
ポリフォニックキープレッシャーのノートナンバーを選択します。
- Value(Start value)フィールド
挿入するポリフォニックキープレッシャーの値を指定します。範囲を指定した場合は、開始位置に挿入するポリフォニックキープレッシャーの値を指定します。
- End valueフィールド
終了位置に挿入する値を指定します(範囲指定時のみ表示)。
- Intervalフィールド
ポリフォニックキープレッシャーを挿入する間隔を選択します(範囲指定時のみ表示)。
- Curveフィールド
ポリフォニックキープレッシャーの変化カーブを選択します(範囲指定時のみ表示)。
- グラフ表示
挿入されるポリフォニックキープレッシャーの変化カーブをグラフ表示します(範囲指定時のみ表示)。

- 5 挿入したいMIDIイベントに応じて次の操作を行ってください。

連続可変イベントの場合

Time フィールドにカーソルを合わせ、フィールドの左側で挿入するイベントの先頭位置、右側で終了位置の位置を指定してください。

プログラムチェンジイベントの場合

Timeフィールドにカーソルを合わせ、イベントを挿入する位置を指定してください。

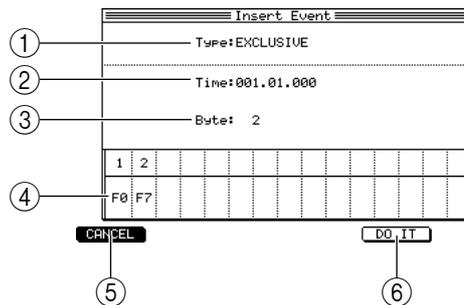
ヒント: Timeフィールドの左右の位置を同じ設定にすると、単一のイベントが挿入できません。

- 6 挿入するイベントが目的の状態になるように、各フィールドを設定してください。
- 7 イベントの挿入を実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。

システムエクスクルーシブを挿入する

記録したトラックにシステムエクスクルーシブメッセージを挿入します。

- 1 システムエクスクルーシブを挿入するシーケンス/トラックを選択してください。
- 2 [OVER DUB] 罫-を押してください。
ステップ入力可能な状態となり、[F6] 罫-に割り当てられた機能が INSERT に切り替わります。
- 3 [F6] 罫-(INSERT)を押してください。
Insert Eventポップアップウィンドウが開きます。
- 4 Typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定値をEXCLUSIVEにしてください。
ポップアップウィンドウの表示が次のように変わります。



- ① Typeフィールド
挿入するMIDIイベントの種類を選択します。
 - ② Timeフィールド
システムエクスクルーシブを入力する位置を指定します。
 - ③ Byteフィールド
システムエクスクルーシブのバイト数を設定します。
 - ④ データフィールド
フィールドの上側で16進数を入力するバイト数の選択を行います。総バイト数が15バイトを超えるときは、表示をスクロールできます。
 - ⑤ [F1] 罫-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F5] 罫-(DO IT)
システムエクスクルーシブを挿入します。
フィールドの下側では16進数を入力します。
- 5 Timeフィールドにカーソルを合わせ、システムエクスクルーシブを入力したい位置を小節/拍/チックで指定してください。
 - 6 Byteフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してシステムエクスクルーシブのバイト数(16進数の数)を指定してください。
 - 7 データフィールドの2(2バイト目)にカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、システムエクスクルーシブの16進数を入力してください。
- ヒント: システムエクスクルーシブの先頭は必ずF0、終了位置はF7を入力します。
- 8 CURSOR▶ 罫-を押して隣のフィールドに移り、同じ要領で次の16進数を設定してください。

- 9 繰り返し操作を行って16進数の入力を完了させてください。

Insert Event										
Type:EXCLUSIVE										
Time:001.01.000										
Byte: 10										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
F0	00	00	00	00	00	00	00	F7		

CANCEL DO IT

- 10 設定したシステムエクスクルーシブを確定させるには、[F5] 鍵 (DO IT) を押してください。

ソングモード

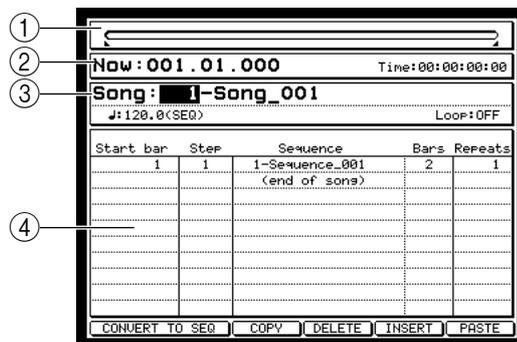
ソングページ

ソングを作成する

作成したシーケンスを演奏順に並べて、ソングを作成します。

ページの呼び出し方法.....[SONG]キー

- ① ポジションパーブロック
- ② ナウブロック
- ③ Songブロック
- ④ シーケンスリストブロック

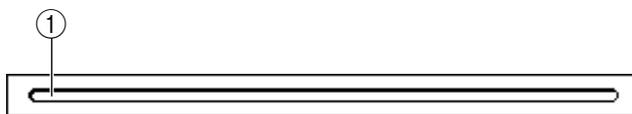


ファンクション

- ・ [F1][F2]キー-(CONVERT TO SEQ)
作成したソングをシーケンスに変換するConvert Song to Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。
- ・ [F3]キー-(COPY)
選択しているステップをクリップボードにコピーします。
- ・ [F4]キー-(DELETE)(SUDDEN)
選択しているステップを消去します。ソングの再生中にこのキーを押すと、ステップの途中であっても、即座に次のステップの再生に進みます。
- ・ [F5]キー-(INSERT)
選択しているステップの位置に、選択中のステップと同じ内容のものを挿入します。
- ・ [F6]キー-(PASTE)(NEXT)
クリップボードの内容を選択しているステップに貼り付けます。ソングの再生中にこのキーを押すと、繰り返しの回数が残っていても、シーケンスの最後尾まで到達したときに次のステップに進みます

ポジションパーブロック

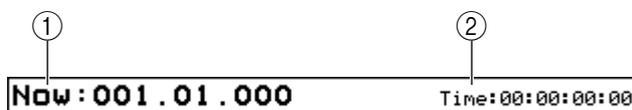
ソングの現在位置をバーで表示します。



- ① バー表示
ソング内部の現在位置を表示します。

ナウブロック

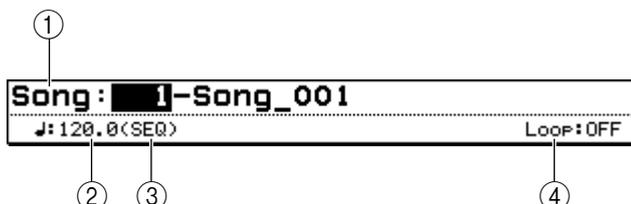
ソング内部の現在位置を小節 / 拍 / チック、または時間単位で表示します。



- ① Nowフィールド
ソングの現在位置を小節 / 拍 / チック単位で表示します。各フィールドにカーソルがあるときに[JOG]ダイヤルを回せば、現在位置を小節 / 拍 / 10チック / 1チック単位で移動できます。
- ② Timeフィールド
ソングの現在位置を時間表示します。

ソングブロック

作成 / 再生するソングを選択したり、テンポやループのオン / オフを設定します。



- ① Songフィールド
再生 / 作成するソングを選択します。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Songポップアップウィンドウが表示されます。
- ② テンポフィールド
ソングのテンポを 30 ~ 300BPM の範囲で設定します。このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW]キーを押すと、Tempoポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ SEQ/MASフィールド
ソングの再生を行うときの、テンポソースを選択します。
SEQ を選択すると、シーケンスごとに設定されているテンポが有効となります。MAS を選択すると、ソング内のすべてのシーケンスがテンポフィールドで設定したテンポで再生されます。
なお、MAS を選択した場合でも、シーケンスの途中に入力されたテンポチェンジイベントは有効です。この場合は、マスターテンポに対する比率で相対的にテンポが変化します。
- ④ Loopフィールド
ループのオン / オフを選択します。ループがオンのときは、ソングの最後まで到達すると、先頭に戻って再生を続けます。

シーケンスリストブロック

ソング内のステップにシーケンスを割り当てます。

ヒント: シーケンスリストにカーソルがあるときは、CURSOR[◀ | ▶] [I] [I] キーを使って調節するフィールドの選択を行います。他のブロックにカーソルを移動させたい場合は、BLOCK CURSOR[I] キーを利用します。

Start	bar	Step	Sequence	Bars	Repeats
1	1	1	1-COUNT	1	1
2	2	2	2-INTRO A	2	1
4	3	3	3-INTRO A ST	2	2
8	4	4	4-INTRO A FILL	2	1
10	5	5	5-MELO A	2	3
16	6	6	6-MELO A FILL	2	1
20	7	7	5-MELO A	2	2
24	8	8	7-MELO A-B	4	1
28			(end of song)		

- ① Start barフィールド
ステップの先頭となる小節番号を表示します。
- ② Stepフィールド
ステップナンバーを表示します。

- ③ Sequenceフィールド
そのステップで演奏するシーケンスを選択します。(end of Song)と表示されているステップがソングの最後尾を表します。
- ④ Barsフィールド
ステップで選択しているシーケンスの小節数を表示します。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Copy and Replaceポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ Repeatsフィールド
そのステップを繰り返す回数を設定します。設定を HOLD にすると、再生中に[F6]キー(NEXT)を押すまで、そのステップを繰り返し再生します。このとき、それ以降のステップの Start bar フィールドが“ --- ”に変わります。

ソングを作成する

本体メモリー内のシーケンスを並べて、新規ソングを作成します。

- 1 シーケンスの作成または読み込みを行い、ソングで利用したいシーケンスをメモリー内に用意してください。
- 2 ソングページを表示させてください。
- 3 Song フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して空のソングナンバーを選んでください。
- 4 Sequenceフィールドの“(end of song)”にカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してステップ1で再生するシーケンスを選択してください。
シーケンスを選択すると、ソングの最後尾を表す“(end of song)”の表記が次のステップに移動します。
- 5 手順4で選んだシーケンスを繰り返したいときは、ステップ1のRepeatsフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを使ってリピート回数を設定してください。
- 6 ステップ2のSequenceフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次のシーケンスを選択してください。
Start bar フィールドに、ステップ2の先頭位置(ソングの先頭から数えた小節数)が表示されます。
- 7 手順4～6と同じ要領で、シーケンスの配置を完了させてください。
- 8 設定内容を修正したいときは、そのステップの目的のフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを使って設定値を変更してください。
- 9 必要に応じてSEQ/MASフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してテンポソースを選択してください。
- 10 テンポソースを MAS にしたときは、テンポフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してソングのテンポを設定してください。
- 11 ソングを再生するには、[PLAY]キーを押してください。
ソングを停止させたいときは[STOP]キーを押してください。

ヒント: ソングページでは、STEP[< I] > 鍵-や BAR[<< I >>] 鍵-を使って、ロケート操作が行えます。

ソングを編集する

ソング内のステップをコピー/ペーストしたり、ステップの挿入/削除を行います。

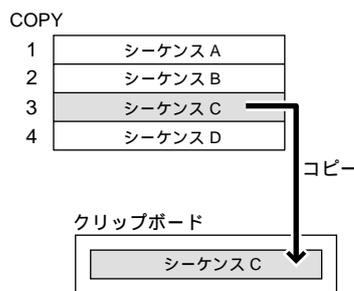
- 1 Song フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して編集したいソングを選んでください。
- 2 編集したいステップにカーソルを合わせてください。

ステップのコピー / 削除を行う場合は、ここで選んだステップがコピー / 削除の対象として選ばれます。ステップの挿入 / ペーストを行うときは、ここで選んだステップの位置にステップが挿入 / ペーストされます。

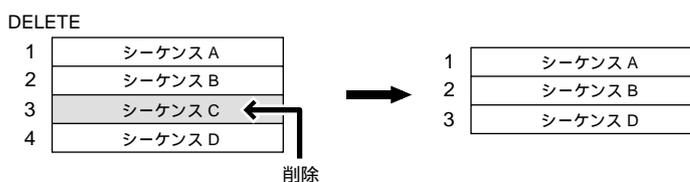
ヒント: ステップのコピー / 削除 / ペーストを行う場合は、[SHIFT] 併用を押しながら [CURSOR] [] 併用を押すと、隣り合うステップを編集範囲として選択できます。

- 3 [F3] 併用 (COPY) ~ [F6] 併用 (PASTE) を使って編集機能を実行してください。各キーの機能は次の通りです。

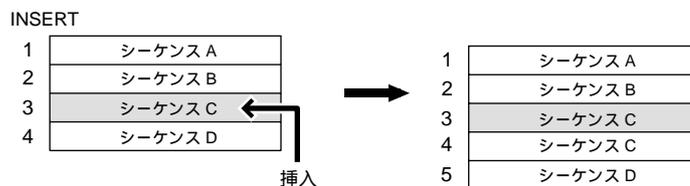
- [F3] 併用 (COPY) 選択しているステップをクリップボードにコピーします。



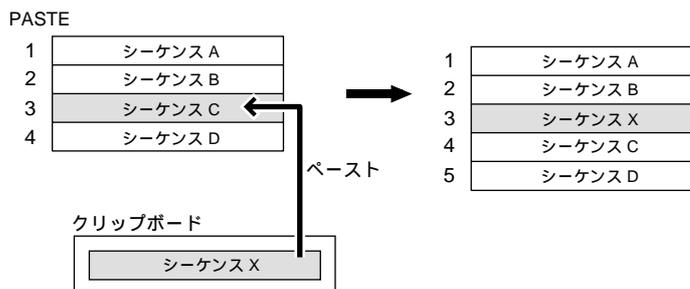
- [F4] 併用 (DELETE) 選択しているステップを削除します。それ以降のステップは前に詰まります。



- [F5] 併用 (INSERT) 選択しているステップの位置に、同じ内容のステップを挿入します。挿入位置以降のステップが後ろにずれます。



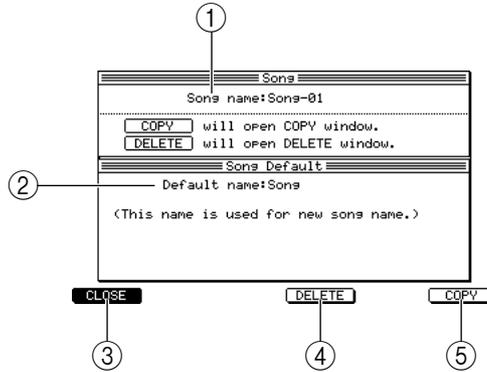
- [F6] 併用 (PASTE) 選択しているステップの位置に、クリップボードの内容を貼り付けます。実行すると、ペースト位置以降にあるステップが後ろにずれます。なお、クリップボードが空のときは、このキーを押しても効果はありません。



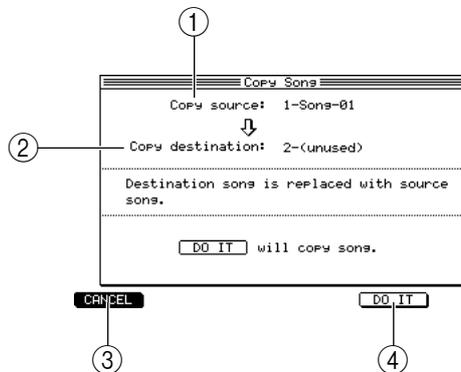
ソングをコピーする

本体メモリー内にあるソングを、他のソングナンバーにコピーします。

- 1 Song フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピーしたいソングを選択してください。
- 2 [WINDOW]キーを押してください。
Songポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Song nameフィールド
現在選択しているソングの名前を表示します。このフィールドで[JOG]ダイヤルを回すと、ソング名を変更するRenameポップアップウィンドウを表示します。
 - ② Default nameフィールド
ソングを作成したときに付けられる初期設定のソング名を表示します。このフィールドで[JOG]ダイヤルを回すと、初期設定のソング名を変更する Rename ポップアップウィンドウを表示します。
 - ③ [F1] 押-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F4] 押-(DELETE)
ソングを消去するDelete Songポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑤ [F6] 押-(COPY)
ソングをコピーするCopy Songポップアップウィンドウを表示します。
- 3 [F6] 押-(COPY)を押してください。
Copy Songポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Copy sourceフィールド
コピー元となるソングを選択します。
- ② Copy destinationフィールド
コピー先となるソングナンバーを選択します。

- ③ [F1] 并 (CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F5] 并 (DO IT)
コピーを実行します。
- 4 Copy sourceフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元のソングを選択してください。
- 5 Copy destination フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー先となるソングナンバーを選択してください。
- 6 コピーを実行するには、[F5]キー (DO IT)を押してください。
コピーが終わると、自動的にウィンドウが閉じます。
手順5で、既に作成されたソングナンバーを選んだ場合は、コピー元のソングが上書きされます。

ソングを削除する

本体メモリー内にある特定のソングを削除し、空の状態に戻します。

- 1 Song フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除したいソングを選択してください。

ノート: 誤って必要なソングを削除しないように、あらかじめソングを再生して目的のソングであるか確認することをお勧めします。

- 2 [WINDOW]キーを押してください。
Songポップアップウィンドウが表示されます。
- 3 [F4] 并 (DELETE)を押してください。
Delete Songポップアップウィンドウが表示されます。



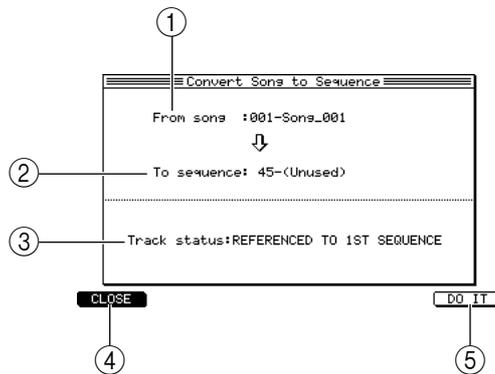
- ① Delete songフィールド
削除するソングを選択します。
- ② [F1] 并 (CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ③ [F3] 并 (DEL ALL)
本体メモリー内のすべてのソングを削除するDelete ALL Songポップアップウィンドウを表示します。このポップアップウィンドウが表示されているとき [F6] 并 (DO IT)を押すとすべてのソングを一括して消去できます。
- ④ [F6] 并 (DO IT)
削除を実行します。
- 4 Delete songフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除したいソングを選んでください。

- 削除を実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
手順4で選択したソングが空に戻ります。
削除が終わると、自動的にウィンドウが閉じます。

ソングをシーケンスに変換する

完成したソングをシーケンスに変換します。変換を行うと、ソングに含まれる各シーケンスはトラックナンバーごとにまとめられます。完成したソングにソロパートを加えたい場合などに利用すると便利です。

- Song フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してシーケンスに変換したいソングを選択してください。
- [F1]キーまたは[F2]キー(CONVERT TO SEQ)を押してください。
Convert Song to Seqポップアップウィンドウが表示されます。



- ① From songフィールド
変換するソングを表示します。
 - ② To sequenceフィールド
変換後のシーケンスナンバーを選択します。
 - ③ Track statusフィールド
ソングに含まれるシーケンスで、トラックの一部をミュートしていた場合の処理方法を選択します。
 - ④ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F6]キー(DO IT)
変換を実行します。
- From song フィールドでシーケンスに変換したいソングが選ばれていることを確認してください。
 - To sequence フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してソングの変換先となるシーケンスナンバーを選択してください。
ポップアップウィンドウを表示させた直後には、最も番号の小さい空のシーケンスが選ばれます。既にイベントが記録されているシーケンスナンバーを選ぶと、そのシーケンスに上書きされます。
 - Track statusフィールドにカーソルを合わせ[JOG]ダイヤルを回して次の中からトラックの処理方法を選択してください。
 - ・ REFERENCED TO 1ST SQ 最初のシーケンスの各トラックの設定データが後に続くシーケンスの全てのトラックに割り当てられます。

- OFF TRACKS IGNORED.....各シーケンスのオフに設定されているトラックは変換されません。変換後は全てのトラックがオンになります(但し、トラックがオフだった部分にはデータがありません)。MIDI 出力等の設定は最初のシーケンスのものになります。

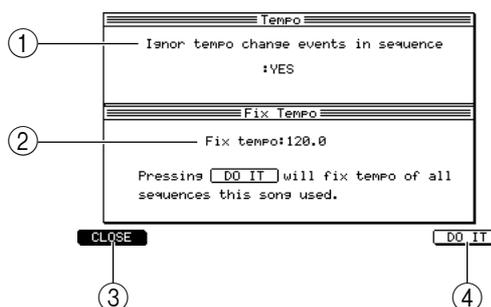
ノート: どちらの方法を選んだ場合でも、変換後の各トラック設定内容(出力先、トラックの種類など)は、ステップ1で選択されているシーケンスの設定が、そのまま適用されます。ステップ1以降のステップで使われているシーケンスのトラックの順番がステップ1と違っている場合、そのステップは正しくコンバートすることができません。このような場合はChange Track Orderポップアップウィンドウでトラックの順番をステップ1のシーケンスと同じになるよう並べ替えてください。(ChangeTrack Orderポップアップウィンドウについては26ページをお読みください)

- 変換を実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
ソングの変換が終了すると自動的にウィンドウが閉じます。

テンポチェンジイベントの有効/無効を切り替える

ソングに含まれるシーケンスの途中に、テンポチェンジイベントが記録されていた場合の動作を設定します。

- Songフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定を行いたいソングを選択してください。
- テンポフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Tempoポップアップウィンドウが表示されます。



- Ignore tempo change events in sequenceフィールド
ソングに含まれるシーケンスのテンポチェンジイベントを、無視するかどうかを選択します。
 - Fix tempoフィールド
ソングに含まれるすべてのシーケンスの、基本となるテンポをそろえます。
 - [F1] 鍵-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - [F6] 鍵-(DO IT)
シーケンスのテンポを変更します。
- Ignore tempo change events in sequenceフィールドにカーソルを合わせ、次の中から設定を選んでください。
YES ソングに含まれるシーケンスのテンポチェンジイベントを無視します。
NO ソングに含まれるシーケンスのテンポチェンジイベントを有効にします。
SEQ/MAS フィールドが MAS のときにこのフィールドを NO にすると、テンポフィールドで設定したテンポを基準に、テンポチェンジイベントの比率に従ってテンポが変化します。
 - 設定を確定するには [F1] 鍵-(CLOSE)を押してください。

シーケンス固有のテンポの値を揃える

ソングに含まれるシーケンスの基本となるテンポを一律に揃えます。この操作を行うと、各シーケンスの基本となるテンポが書き換わります。

- 1 Song フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定を行いたいソングを選択してください。
- 2 テンポフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Tempoポップアップウィンドウが表示されます。
- 3 Fix tempo フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して書き換え後のテンポを設定してください。
シーケンスに記録されているテンポチェンジイベントには影響しません。シーケンス固有のテンポを基準に、テンポチェンジイベントの比率に従ってテンポが変化します。
- 4 書き換えを実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。

MISCモード

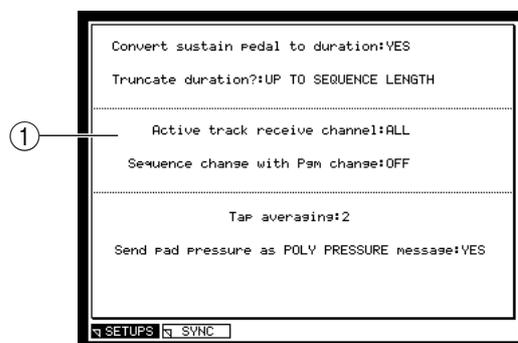
セットアップページ

その他の設定を行う

シーケンサーに関する各種設定を行います。

ページの呼び出し方法.....[MISC.]**⌘**

- ① セットアップブロック

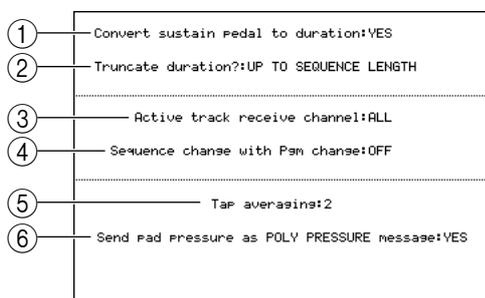


ファンクション

- ・ [F2]**⌘**(SYNC)
 シンクページを表示します。

セットアップブロック

シーケンスをリアルタイムに入力したときのイベントの処理方法や受信MIDIチャンネル、プログラムチェンジによるシーケンス切り替えの有効 / 無効などを設定します。



- ① Convert sustain pedal to durationフィールド
 シーケンスをリアルタイム入力したときの、サスティンペダル(コントロールチェンジ# 64)の処理方法を選択します。
 設定値は次の通りです。
 YES サスティンペダルのオン / オフをノートイベントのデュレーションに置き換えます(録音したノートのデュレーションが長くなります)。
 NO 通常のサスティンペダル情報として記録します。

ヒント: この機能を使えば、誤ってサスティンペダル=オフのイベントを削除してしまい、サスティンペダルがオンのまま(発音したまま)になってしまうことを防げます。

- ② Truncate durationフィールド
 シーケンスをループさせて記憶した場合に、ノートオンしたままシーケンスの最後尾を越えたときの動作を次の中から選択します。
 UP TO SEQUENCE LENGTH..... ループ中のシーケンスの長さを、デュレーションの最大長として記録します。記録されるノートのデュレーションは、シーケンス長を超えることはありません。

UP TO SEQUENCE END シーケンスの最後でノートオフするようにデュレーションを自動的に調整します(ノートはループをまたいで再生することはありません)

AS RECORDED..... 演奏した通りに記録します。

- ③ Active track receive channelフィールド
MPC4000が受信するMIDIチャンネルをALL(すべてのMIDIチャンネル)、1~16の中から選択します。特定のMIDIチャンネルを選択すると、他のMIDIチャンネルで送られたMIDIイベントは無視します。
- ④ Sequence change with Pgm changeフィールド
プログラムチェンジを使ってシーケンスを切り替えるかどうかを選択します。設定値をオンにすると、プログラムチェンジナンバーを受信したときに、それと同じナンバーのシーケンスが選択されます。
- ⑤ Tap averagingフィールド
テンポを計測する際に叩く[TAP TEMPO]キーの回数を設定します。ここで設定した回数だけ[TAP TEMPO]キーを叩くと、その間隔からテンポを自動的に算出します。
- ⑥ Send pad pressure as POLY PRESSURE messageフィールド
パッドを押したときの強弱をポリフォニックキープレッシャーとして出力するかどうかを設定します。設定をYESにするとポリフォニックキープレッシャーが出力されます。

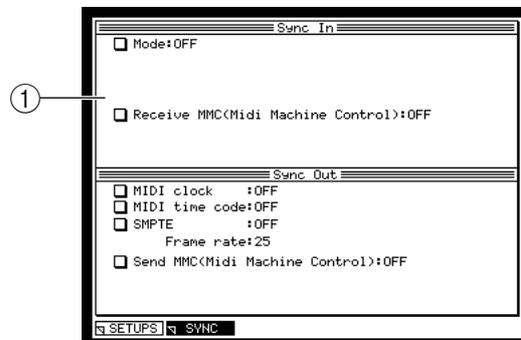
シンクページ

同期に関する設定を行う

外部機器とMPC4000を同期させるのに必要な各種設定を行います。

ページの呼び出し方法.....[MISC. 并ー [F2 并ー(SYNC)

① Sync In/Sync Outブロック

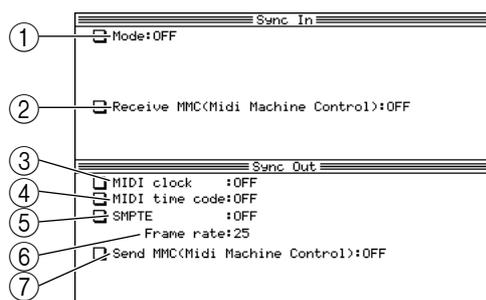


ファンクション

- ・ [F1 并ー(SETUP)
セットアップページを表示します。

Sync In/Sync Outブロック

MPC4000が送受信する同期信号を設定します。



① Modeフィールド

受信する同期信号を次の中から選択します。選択した内容に応じて、追加の設定を行うフィールドが表示されます。選択可能な同期信号とその設定項目は次の通りです。

MIDI clock

SYNC inフィールド..... MIDIクロックを受信するMIDI端子を選択します。

MIDI time code

Sync inフィールド..... MIDIタイムコード(MTC)を受信するMIDI端子を選択します。

Frame rateフィールド..... MTCのフレームレート(1秒間のフレーム数)を24/25/30D/30の中から設定します。

Sequence start timeフィールド..... シーケンス/ソングの先頭にあたるタイムコードを時間/分/フレーム/サブフレームで指定します。

SMPTE

Frame rateフィールド..... SMPTEのフレームレートを24/25/30D/30の中から設定します。

Sequence start timeフィールド..... シーケンス/ソングの先頭にあたるタイムコード上の位置を指定します。

② Receive MMC(Midi Machine Control)フィールド

MMCの受信のオン/オフを設定します。設定がオンのときは、MMC対応の外部機器からMPC4000のトランスポートを操作できます。

- ③ MIDI clockフィールド
MIDIクロックを送信するMIDI端子を選択します。OFFを選んだ場合はMIDIクロックを出力しません。
- ④ MIDI time codeフィールド
MTCを送信するMIDI端子を選択します。OFFを選んだ場合は、MTCを出力しません。
- ⑤ SMPTEフィールド
SMPTE信号の送信オン/オフを設定します。
- ⑥ Frame rateフィールド
送信するMTC/SMPTEのフレームレートを設定します。
- ⑦ Send MMC(Midi Machine Control)フィールド
MMCの送信オン/オフを設定します。送信をオンにすると、MPC4000からMMC対応の外部機器のトランスポートを操作できます。

MPC4000を外部機器に同期させる

MIDIクロック、MTC、SMPTEを使ってMPC4000を外部機器に同期させます。

ノート：外部機器との同期走行を行う場合は、外部機器側でも同期の設定が必要です。

- 1 目的の方法で同期走行が行えるように、MPC4000と外部機器を接続してください。
MIDIクロック、MTCを使って外部機器に同期させる場合
MPC4000の[MIDI IN]端子と、外部機器のMIDI OUT端子を接続してください。
SMPTEを使って外部機器に同期させる場合
MPC4000の[SMPTE IN]端子と、外部機器のSMPTE OUT端子を接続してください。
- 2 シンクページを表示し、Modeフィールドにカーソルを合わせてください。
- 3 [JOG]ダイヤルを回して受信する同期信号を次の中から選んでください。
 - ・ MIDI CLOCK.....MIDIクロックを使って同期を行います。
 - ・ MIDI TIME CODEMTC(MIDIタイムコード)を使って同期を行います。
 - ・ SMPTESMPTE信号を使って同期を行います。
- 4 手順3でMIDIクロック/MTCを選んだ場合は、Sync inフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、MIDIクロック/MTCを受信するMIDI端子を選んでください。
MIDIクロックを選んだときは、同期する外部機器とMPC4000のシーケンス/ソングの拍子の設定が違っていると正しい同期が行えない場合があります。
また、MPC4000のテンポ情報は無視されて外部機器のテンポ情報が有効となります。
- 5 手順3でMTC/SMPTEを選んだ場合は、Frame rateフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを使ってフレーム数を外部機器の値と一致させてください。
外部機器とフレームレートが一致していない場合は、正常な同期走行が行えません。
- 6 MTC/SMPTEを使って同期させる場合は、必要に応じてSequence start timeフィールドにカーソルを合わせ、シーケンス/ソングの先頭位置を指定してください。
- 7 設定が終わったら、[MAIN]キーを押してメインページを表示させてください。
- 8 カーソルが Sync フィールドにあることを確認し、[JOG]ダイヤルを回してフィールドの設定をONに切り替えてください。
Sync In/Sync Outウィンドウの設定はSyncフィールドがONのときに有効になります。この状態で、MPC4000が外部機器と同期できる状態になります。
- 9 外部機器に追従させるには、メインページで再生したいシーケンスを選択してください。
- 10 ソングの再生を外部機器に追従させるには、[SONG]キーを押し、再生したいソングを選択してください。
- 11 外部機器の走行を開始してください。
MPC4000が外部機器に追従して動作し、シーケンス/ソングの再生を開始します。

外部機器をMPC4000に同期させる

MIDIクロック、MTC、SMPTEを使って外部機器をMPC4000に同期させます。

ノート：外部機器との同期走行を行う場合は、外部機器側でも同期の設定が必要です。

- 1 目的の方法で同期走行が行えるように、MPC4000と外部機器を接続してください。
MIDIクロック、MTCを使って外部機器に同期させる場合
MPC4000の[MIDI OUT]端子と、外部機器のMIDI INを接続してください。
SMPTEを使って外部機器に同期させる場合
MPC4000の[SMPTE OUT]端子と、外部機器のSMPTE INを接続してください。
- 2 シンクページを表示してください。
- 3 同期信号としてMIDIクロックを使いたいときは、MIDI clockフィールドにカーソルを合わせ、MIDIクロックを送信するMIDI端子を選んでください。
MIDIクロックを選んだときは、MPC4000のシーケンス/ソングの拍子が、外部機器と一致していることを確認してください。一致していないと、正確なロケート操作ができません。
- 4 同期信号としてMTCを使いたいときは、MIDI time codeフィールドにカーソルを合わせ、MTCを送信するMIDI端子を選んでください。
- 5 同期信号としてSMPTEを使いたいときは、SMPTEフィールドにカーソルを合わせ、設定をONに切り替えてください。
- 6 MTC/SMPTEを使って同期を行うときは、Frame rateフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを使ってフレーム数を外部機器の値と一致させてください。
外部機器とフレームレートが一致していない場合は、正常な同期走行が行えません。
- 7 設定が終わったら、メインページを表示させてください。
- 8 カーソルがSyncフィールドにあることを確認し、[JOG]ダイヤルを回してフィールドの設定をONに切り替えてください。
- 9 外部機器を、手順3～5で選んだ同期信号に追従するよう設定し、再生待機状態にしてください。
- 10 外部機器をシーケンスに追従させるには、メインページで再生したいシーケンスを選択してください。
- 11 外部機器をソングに同期させるには、[SONG]キーを押し、再生したいソングを選択してください。
- 12 [PLAY]キーを押してシーケンス/ソングの再生を始めてください。
外部機器がMPC4000に追従して動作します。MPC4000でロケート操作を行うと、それにつれて外部機器の現在位置も移動します。

MIDIモード

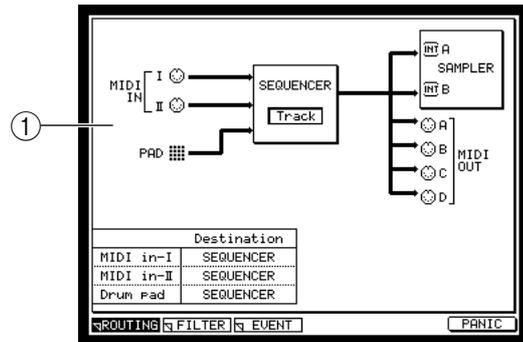
ルーティングページ

MIDIイベントのルーティングを変更する

[MIDI IN I] 端子 / [MIDI IN II] 端子から入力された MIDI イベントや、パッドで生成された MIDI イベントのルーティングを変更します。

ページの呼び出し方法.....[MIDI] ｷｰ

- ① ルーティングブロック

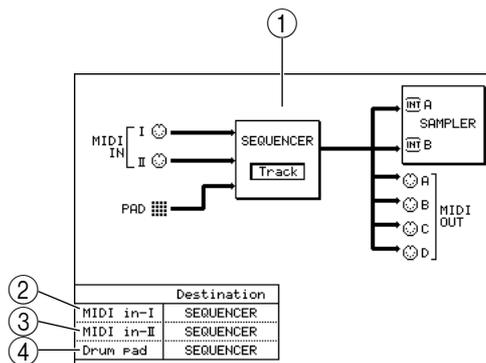


ファンクション

- [F2] ｷｰ-(FILTER)
フィルターページを表示します。
- [F3] ｷｰ-(EVENT)
イベントページを表示します。
- [F6] ｷｰ-(PANIC)
MIDI端子からALLNOTEOFF、リセットオールコントローラズ、ダンパーオフ、バンド0メッセージを出力します。

ルーティングブロック

[MIDI IN I] 端子 / [MIDI IN II] 端子から入力された MIDI イベントや、パッドで生成された MIDI イベントの送り先を変更します。



- ① ブロック図
現在のMIDIメッセージのルーティングを表示します。
- ② MIDI in-Iフィールド
[MIDI IN I] 端子から入力されたMIDIイベントの送り先を次の中から選択します。
INT-A..... サンプラーセクションの仮想MIDIポートA
SEQUENCER..... シーケンサーセクション
- ③ MIDI in-IIフィールド
[MIDI IN II] 端子から入力されたMIDIイベントの送り先を選択します。
INT-B..... サンプラーセクションの仮想MIDIポートB

- SEQUENCERシーケンサーセクション
- ④ Drum padフィールド
パッドで生成されたMIDIイベントの送り先を選択します。
- INT-Aサンプラーセクションの仮想MIDIポートA
- OUT-AMIDI OUT A
- SEQUENCERシーケンサーセクション

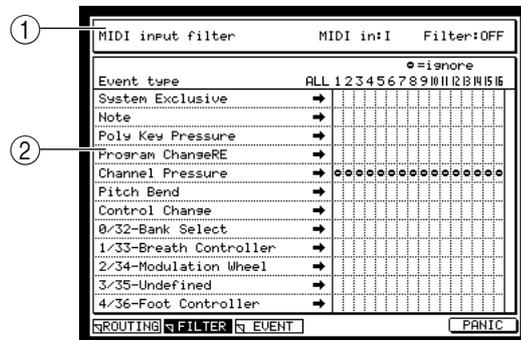
フィルターページ

入力されるMIDIイベントにフィルターをかける

[MIDI IN I] 端子 / [MIDI IN II] 端子から入力されるMIDIイベントの中から特定のイベントをカットします。

ページの呼び出し方法.....[MIDI 并ー [F2 并ー (FILTER)

- ① MIDI入力フィルターブロック
- ② イベントブロック



ファンクション

- ・ [F1 并ー (ROUTING)]
ルーティングページを表示します。
- ・ [F3 并ー (EVENT)]
イベントページを表示します。
- ・ [F6 并ー (PANIC)]
MIDI端子からALLNOTEOFF、リセットオールコントローラーズ、ダンパーオフ、バンド0を出力します。

MIDI入力フィルターブロック

設定を行う端子の選択を行い、MIDIフィルター機能のオン/オフを設定します。



- ① MIDI inフィールド
設定を行う端子を([MIDI IN I] 端子) / ([MIDI IN II] 端子)の中から選択します。端子ごとにフィルターの設定を行えます。
- ② Filterフィールド
選択した端子のMIDIフィルター機能のオン/オフを切り替えます。

イベントブロック

カットするMIDIイベントの種類とMIDIチャンネルを選択します。

Event type	ALL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
System Exclusive	→																
Note	→																
Poly Key Pressure	→																
Program ChangeRE	→																
Channel Pressure	→	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Pitch Bend	→																
Control Change	→																
0/32-Bank Select	→																
1/33-Breath Controller	→																
2/34-Modulation Wheel	→																
3/35-Undefined	→																
4/36-Foot Controller	→																

- ① Event typeフィールド
MIDI イベントの種類を表示します。カーソルがこのフィールドにあるときは、表示をスクロールできます。
- ② ALLフィールド
このフィールドで [JOG] ダイヤルを回すと、すべてのチャンネルの  マークを一括してオン/オフできます。
- ③ 1~16フィールド
MIDIチャンネル1~16を表します。[JOG]ダイヤルを回すと  マークのオン/オフを切り替えることができます。このマークが表示されているチャンネルはそのMIDIイベントがカットされます。

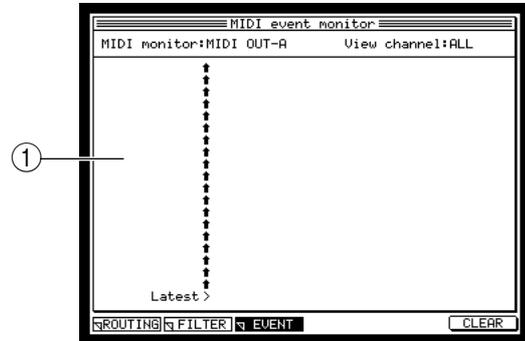
イベントページ

MIDIイベントをモニターする

特定チャンネルのMIDIイベントをリスト表示します。

ページの呼び出し方法.....[MIDI]キー [F3]キー(EVENT)

- ① MIDIイベントモニターブロック

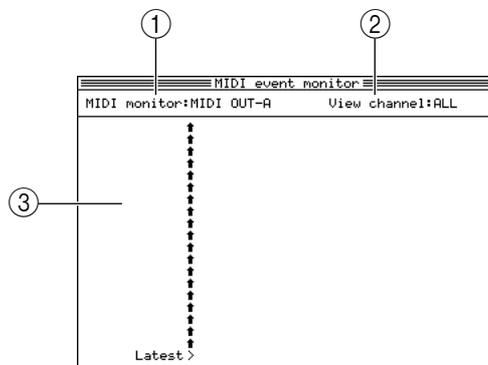


ファンクション

- ・ [F1]キー (ROUTING)
ルーティングページを表示します。
- ・ [F2]キー (FILTER)
フィルターページを表示します。
- ・ [F6]キー (CLEAR)
リスト表示をクリアします。

MIDIイベントモニターブロック

特定チャンネルで送受信しているMIDIイベントをリスト表示します。



- ① MIDI monitorフィールド
MIDIイベントをモニターするMIDI端子 / ポートを次の中から選択します。
- MIDI IN I..... [MIDI IN I]端子
 - MIDI IN II..... [MIDI IN II]端子
 - MIDI OUT-A..... [MIDI OUT A]端子
 - MIDI OUT-B..... [MIDI OUT B]端子
 - MIDI OUT-C..... [MIDI OUT C]端子
 - MIDI OUT-D..... [MIDI OUT D]端子
 - INT-A..... サンプラーセクションの仮想MIDIポートA
 - INT-B..... サンプラーセクションの仮想MIDIポートB
- ② View channelフィールド
リストに表示するMIDIチャンネルを1~16、ALL(すべてのMIDIチャンネル)選択します。ALLを選んだ場合は、選択したMIDI端子 / ポートで送受信しているすべてのMIDIイベントをモニターできます。

- ③ リストフィールド
送信または受信したMIDI イベントを表示します。“Latest > ”の位置に表示されるMIDI イベントが、最後に送受信されたMIDI イベントであることを表します。

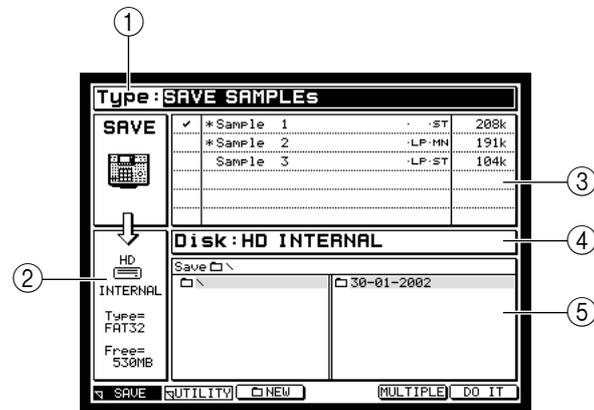
セーブモード

セーブページ

ストレージ機器にデータを保存する

メモリー内の各種データを外部のストレージ機器に保存します。

- ① タイプブロック
- ② ディスク情報ブロック
- ③ データリストブロック
- ④ ディスクブロック
- ⑤ ファイルリストブロック



ファンクション

- ・ [F2] 併-(UTILITY)
ディスクユーティリティーページを表示します。
- ・ [F3] 併-(NEW)
ファイルリストで選択されている階層に新規フォルダを作成します。
- ・ [F5] 併-(MULTIPLE)
複数のデータをまとめて保存するポップアップウィンドウを表示します。この機能は、保存の対象としてサンプル/プログラム/マルチが選択されているときに利用できます。
- ・ [F6] 併-(DO IT)
セーブを実行します。

タイプブロック

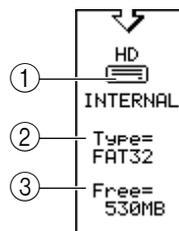
ストレージ機器に保存するデータの種類を選択します。



- ① Typeフィールド
保存するファイルの種類を次の中から選択します。
 - ・ SAVE SEQUENCE 単体シーケンスを保存します。
 - ・ SAVE ALL SEQs AND SONGs すべてのシーケンス + ソング(ALL ファイル)を保存します。
 - ・ SAVE SAMPLEs 単体または複数のサンプルを保存します。
 - ・ SAVE PROGRAMs 単体または複数のプログラムを保存します。
 - ・ SAVE MULTIs..... 単体または複数のマルチを保存します。

ディスク情報ブロック

保存先として選択されているストレージ機器の各種情報を表示します。



- ① デバイスフィールド
 選択しているデバイスの種類をアイコンで表示します。マークの下には、デバイスの接続方法が表示されます。
- ・ INTERNAL..... 内蔵ATAデバイス
 - ・ USB..... USBデバイス
 - ・ SCSI0~7..... SCSI機器(“ SCSI ”の後の数字はSCSI IDを表します)
- ② Typeフィールド
 ストレージ機器のフォーマットの種類を表示します。
- ③ Freeフィールド
 選択されているストレージ機器の空き容量を表示します。

データリストブロック

本体メモリー内部の保存するデータを選択します。このブロックはタイプブロックで選択した内容に応じて表示が変わります。

✓	*Sample 1	.ST	208k
	*Sample 2	.LP.MN	191k
	Sample 3	.LP.ST	104k

ディスクブロック

データの保存先となるストレージ機器を選択します。

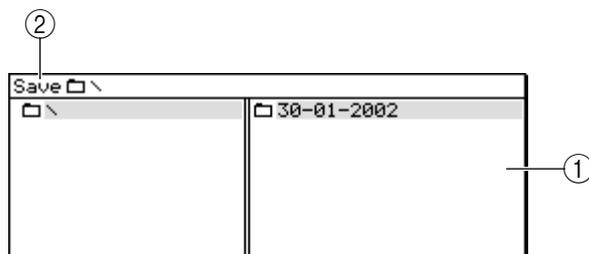


- ① Diskフィールド
 保存先となるストレージ機器を選択します。このフィールドで [JOG] ダイアルを回すと Device Listポップアップウィンドウが表示されます。

ヒント: Diskフィールドで [WINDOW] 押すと、Disk Informationポップアップウィンドウが表示されます。このポップアップウィンドウでは、現在カーソルで選択しているストレージ機器のベンダー名やバージョンなど詳細な情報を確認できます。

ファイルリストブロック

保存先となるフォルダを選択します。



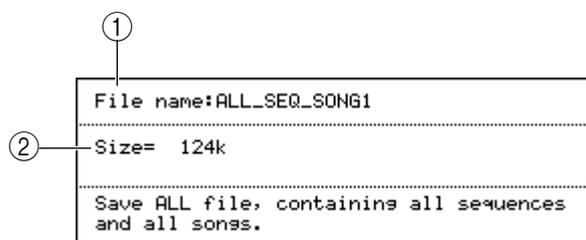
- ① ファイルリスト
 ストレージ機器の内部の階層を表示します。リストの左側には、保存先フォルダのある階層、リストの右側には保存先フォルダの内容が表示されます。階層の移動にはCURSOR[◀ ▶] キー、同じ階層のフォルダまたはファイルの選択にはCURSOR[⌈ ⌋] キーを使います。保存されたファイルは、ファイルリストブロックに次のようなアイコンで表示されます。
- ALL アイコン.....ALLファイル(すべてのシーケンス+ソング)
 - MID アイコン.....単体シーケンスファイル
 - SAMPLE アイコン.....サンプルファイル
 - PROGRAM アイコン.....プログラムファイル
 - MULTI アイコン.....マルチファイル
- ② Save 〇 フィールド
 現在保存先として選択されているフォルダ名を表示します。

ヒント: ファイルリストブロックでは、階層の移動やファイルの選択にCURSOR[◀ ▶] キーを使います。他のブロックにカーソルを移動させたい場合は、BLOCK CURSOR[⌈ ⌋] キーを使ってください。
 保存操作を行うと、ファイルリストの左側で選択したフォルダの中(ファイルリスト右側に表示される階層)にファイルが保存されます。

すべてのシーケンス+ソングを保存する

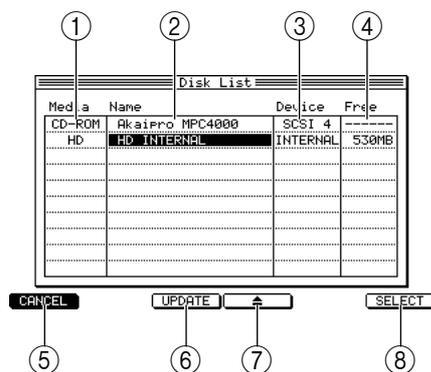
シーケンサーセクションのすべてのデータを単体のALLファイルとしてストレージ機器に保存します。

- 1 セーブページでTypeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してSAVE ALL SEQs AND SONGsを選んでください。
 データリストブロックの表示が次のように変わります。



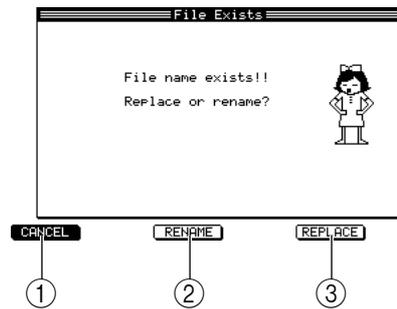
- ① File nameフィールド
 保存するALLファイルの名前を設定します。
 - ② Sizeフィールド
 保存するALLファイルの容量を表示します。
- 2 File nameフィールドにカーソルを合わせ、ファイルに名前を付けてください。

- 3 Disk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。



- ① Mediaフィールド
ストレージ機器の種類を表示します。
 - ② Nameフィールド
ストレージ機器のボリューム名を表示します。
 - ③ Deviceフィールド
ストレージ機器の接続方法を表示します。
 - ④ Freeフィールド
ストレージ機器の空き容量を表示します。
 - ⑤ [F1] 鍵-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F3] 鍵-(UPDATE)
表示内容を更新します。接続しているはずのストレージ機器が表示されないときなどに利用します。
 - ⑦ [F4] 鍵-()
CD-ROMやZIPなどのリムーバブルタイプの機器が選ばれているときに、メディアを取り出します。
 - ⑧ [F6] 鍵-(SELECT)
ストレージ機器の選択を確定させます。
- 4 保存したいストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6] 鍵-(SELECT)を押してください。
保存先のストレージ機器が選択され、ポップアップウィンドウが閉じます。
- 5 ファイルリストブロックで保存先となるフォルダを選択してください。
- ヒント: 保存操作を行うと、ファイルリストの左側で選択したフォルダの中(ファイルリスト右側に表示される階層)にファイルが保存されます。
- 6 保存を実行するには、[F6] 鍵-(DO IT)を押してください。
指定したフォルダにALLファイルが保存されます。

既に保存先のフォルダに同じ名前のファイルが存在するときは、File Existsポップアップウィンドウが表示されます。



- ① [F1] 押-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ② [F3] 押-(RENAME)
ファイル名を変更して保存を行います。
- ③ [F5] 押-(REPLACE)
ファイルを上書きして保存します。
この場合は、[F3] 押-(RENAME) を押してファイル名を変更するか、[F5] 押-(REPLACE) を押して上書き保存してください。

単体シーケンスを保存する

メモリー内の単体シーケンスをストレージ機器に保存します。

- 1 セーブページでTypeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してSAVE SEQUENCEを選んでください。
データリストブロックの表示が次のように変わります。

①	001-track-001	MIDI file type:0	②
	002-track-002		
	003-track-003		
	004-(unused)	Size= 34k	③
	005-(unused)		
	006-(unused)		

- ① シーケンスリストフィールド
メモリー内にあるシーケンスを一覧表示します。
 - ② MIDI file typeフィールド
保存するファイルのタイプを0(SMFフォーマット0)または1(SMFフォーマット1)から選択します。
 - ③ Sizeフィールド
シーケンスの容量を表示します。
- 2 Disk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して Disk List ポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 3 保存先にしたいストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6] 押-(SELECT)を押してください。
保存先のストレージ機器が選択され、ポップアップウィンドウが閉じます。

- 4 データリストにカーソルを移動し、CURSOR [] 鍵を使って保存したいシーケンスにカーソルを合わせてください。
データリストにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回してシーケンスを選択することもできます
- 5 ファイルリストブロックで保存先となるフォルダを選択してください。

ヒント: 保存操作を行うと、ファイルリストの左側で選択したフォルダの中(ファイルリスト右側に表示される階層)にファイルが保存されます。

- 6 保存を実行するには[F6] 鍵-(DO IT)を押してください。
選択したフォルダに単体シーケンスが保存されます。
既に保存先のフォルダに同じ名前のファイルが存在するときは、保存を実行したときに File Exists ポップアップウィンドウが表示されます。[F3] 鍵-(RENAME)を押してファイル名を変更するか、[F5] 鍵-(REPLACE)を押して上書き保存してください。

サンプルを保存する

メモリー内のサンプルをストレージ機器に保存します。

- 1 セーブページでTypeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してSAVE SAMPLEsを選んでください。
データリストブロックの表示が次のようになります。

②	③	④
①		
✓	* Sample 1	· · · ST 208k
	* Sample 2	· LP · MN 191k
	Sample 3	· LP · ST 104k

- ① サンプルリストフィールド
本体メモリー内にあるサンプルを一覧表示します。
- ② Tagフィールド
個々のサンプルにタグをつけ、保存の対象として選択します。
- ③ サンプルフィールド
メモリー内のサンプル(およびサンプルの情報)を一覧表示します。単体サンプルを保存するときは、このフィールドで選択したサンプルが保存の対象となります。
- ④ Sizeフィールド
サンプルの容量を表示します。

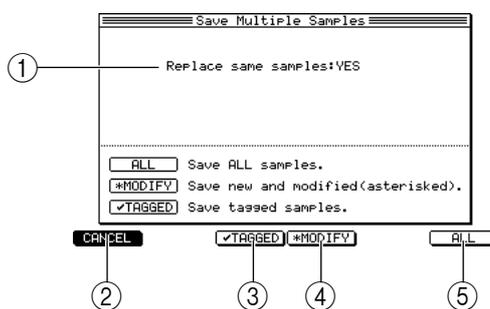
ヒント: サンプル名の先頭の*マークは、最後に保存/読み込みを行った後で内容が変更されていることを表しています。
Tagフィールドで WINDOW 鍵を押すと、一括してタグを解除するポップアップウィンドウが表示できます。

- 2 単体サンプルを保存したいときは、サンプルリストフィールドにカーソルを移動し、該当するサンプルを選んでください。
- 3 指定した複数のサンプルを一括保存したいときは、Tagフィールドにカーソルを移動し、保存したいサンプルにタグを付けてください。
- 4 Disk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
- 5 保存先にしたいストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6] 鍵-(SELECT)を押してください。
保存先のストレージ機器が選択され、ポップアップウィンドウが閉じます。

- 6 ファイルリストブロックで保存先となるフォルダを選択してください。

ヒント: 保存操作を行うと、ファイルリストの左側で選択したフォルダの中(ファイルリスト右側に表示される階層)にファイルが保存されます。

- 単体サンプルを保存するには
- 7 単体サンプルを保存するには、サンプルリストフィールドで適切なサンプルが選ばれていることを確認し、[F6]キー(DO IT)を押してください。
選択したサンプルがストレージ機器に保存されます。
- 複数のサンプルを保存するには
- 8 複数のサンプルを同時に保存するには、手順6の後で [F5]キー(MULTIPLE)を押してください。
Save Multiple Samplesポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Replace same samplesフィールド
保存先に同じ名前のファイルがある場合の処理方法を選択します。
- ② [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ③ [F3]キー(TAGGED)
タグを付けたサンプルのみを保存し、ポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F4]キー(MODIFY)
*マークのついたサンプルのみを保存し、ポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑤ [F6]キー(ALL)
すべてのサンプルを保存し、ポップアップウィンドウを閉じます。
- 9 Replace same samplesフィールドにカーソルを合わせ、保存先に同じ名前のファイルがある場合の処理方法を次の中から選択してください。
YES..... 保存するデータで上書きします。
NO..... 同じ名前のデータは保存しません。
- 10 保存したいサンプルの種類に応じて、[F3]キー(TAGGED)~[F6]キー(ALL)を押してください。
選択された複数のサンプルがストレージ機器に保存されます。

プログラムを保存する

メモリー内の単体または複数のプログラムをストレージ機器に保存します。

- 1 セーブページで Type フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して SAVE PROGRAMsを選んでください。
データリストブロックの表示が次のように変わります。

②	③	④																				
①	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">✓</td> <td>*Program 1</td> <td>DRUM</td> <td>16k</td> </tr> <tr> <td></td> <td>*Program 2</td> <td>KEYGROUP</td> <td>87k</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	✓	*Program 1	DRUM	16k		*Program 2	KEYGROUP	87k													
✓	*Program 1	DRUM	16k																			
	*Program 2	KEYGROUP	87k																			

- ① プログラムリストフィールド
本体メモリー内にあるプログラムを一覧表示します。
- ② Tagフィールド
個々のプログラムにタグをつけ、保存の対象として選択します。
- ③ プログラムフィールド
メモリー内のプログラム(およびプログラムのタイプ)を表示します。単体プログラムを保存するときは、このフィールドで選択したプログラムが保存の対象となります。
- ④ Sizeフィールド
プログラムの容量を表示します。

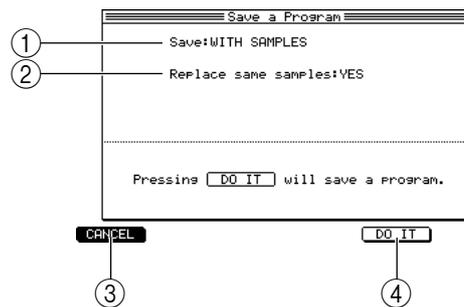
ヒント: プログラム名の先頭の * マークは、最後に保存 / 読み込みを行った後で内容が変更されていることを表しています。
Tag フィールドで WINDOW 鍵を押すと、一括してタグを解除するポップアップウィンドウが表示できます。

- 2 単体プログラムを保存したいときは、プログラムリストフィールドにカーソルを移動し、該当するプログラムを選んでください。
- 3 指定した複数のプログラムを一括保存したいときは、Tag フィールドにカーソルを移動し、保存したいプログラムにタグを付けてください。
- 4 Disk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して Disk List ポップアップウィンドウを表示させてください。
- 5 保存先にしたいストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6] 鍵 (SELECT) を押してください。
保存先のストレージ機器が選択され、ポップアップウィンドウが閉じます。
- 6 ファイルリストブロックで保存先となるフォルダを選択してください。

ヒント: 保存操作を行うと、ファイルリストの左側で選択したフォルダの中(ファイルリスト右側に表示される階層)にファイルが保存されます。

- 単体プログラムを保存するには
- 7 単体プログラムを保存するには、プログラムリストフィールドで適切なプログラムが選ばれていることを確認し、[F6] 鍵 (DO IT) を押してください。

Save a Programポップアップウィンドウが表示されます



- ① Saveフィールド
プログラムのみを保存するか、サンプル + プログラムを保存するかを設定します。
- ② Replace same samplesフィールド
保存先に同じ名前のサンプルファイルがあった場合の処理方法を選択します。
- ③ [F1]キ-(CANCEL)
保存をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F5]キ-(DO IT)
保存を実行します。

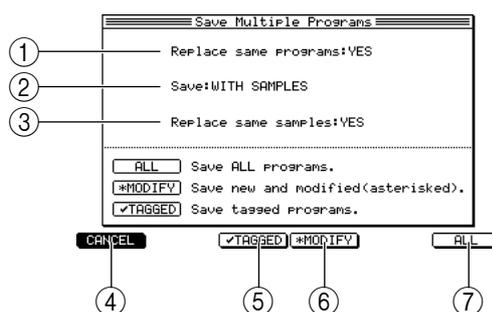
8 Saveフィールドにカーソルを移動し、次の中から保存方法を選んでください。

- WITH SAMPLES
そのプログラムで使用しているすべてのサンプルと一緒に保存されます。
- PROGRAM ONLY
プログラムのみが保存されます。
- NEW&MODIFIED
* マークの付いたサンプルのみがプログラムと一緒に保存されます。

ノート: WITH SAMPLESまたはNEW&MODIFIEDを選んだ場合は、ストレージ機器の該当するフォルダに適切なサンプルファイルがなければ、正しくプログラムを読み込むことができませんので、ご注意ください。

- 9 SAVEフィールドでWITH SAMPLESを選択した場合は、Replace same samplesフィールドにカーソルを合わせ、次の中から同じ名前のファイルがある場合の処理方法を選択してください。
YES..... 保存するデータで上書きします。
NO..... 同じ名前のデータは保存しません。
- 10 [F5]キ-(DO IT)を押してください。
指定したフォルダに、プログラムファイル(またはプログラムファイル + サンプルファイル)が保存されます。
- 複数のプログラムを保存するには
- 11 複数のプログラムを同時に保存するには、手順6の後で [F5]キ-(MULTIPLE)を押してください。

保存するプログラムを選ぶSave Multiple Programsポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Replace same programsフィールド
保存先に同じ名前のプログラムファイルがある場合の処理方法を選択します。
 - ② Saveフィールド
プログラムのみを保存するか、サンプル+プログラムを保存するかを設定します。
 - ③ Replace same samplesフィールド
保存先に同じ名前のサンプルファイルがある場合の処理方法を選択します。
 - ④ [F1] 并-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F3] 并-(✓ TAGGED)
タグを付けたプログラムのみを保存し、ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F4] 并-(MODIFY)
*マークのついたプログラムのみを保存し、ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑦ [F6] 并-(ALL)
すべてのプログラムを保存し、ポップアップウィンドウを閉じます。
- 12 フィールドにカーソルを合わせ、設定内容を変更してください。
各フィールドの内容は単体マルチを保存する場合と同様です。
- 13 保存したいプログラムの種類に応じて[F3] 并-(✓ TAGGED)~[F6] 并-(ALL)キーを押してください。
選択されたプログラムがストレージ機器の同じ階層に保存されます。

マルチを保存する

メモリー内の単体または複数のマルチをストレージ機器に保存します。

- 1 セーブページでTypeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してSAVE MULTIsを選んでください。
データリストブロックの表示が次のように変わります。

②	✓	Multi 001	54k
		*Multi 002	32k
		Multi 003	56k
		Multi 004	45k
		Multi 005	97k
		Multi 006	46k

- ① マルチリストフィールド
本体メモリー内にあるマルチを一覧表示します。
- ② Tagフィールド
個々のマルチにタグをつけ、保存の対象として選択します。

- ③ マルチフィールド
メモリー内のマルチを表示します。単体マルチを保存するときは、このフィールドで選択したマルチが保存の対象となります。

- ④ Sizeフィールド
マルチの容量を表示します。

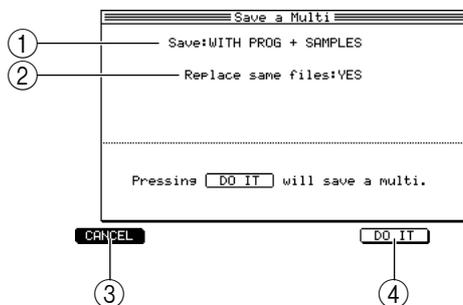
ヒント：マルチ名の先頭の*マークは、最後に保存/読み込みを行った後で内容が変更されていることを表しています。
Tagフィールドで **WINDOW** 并-を押すと、一括してタグを解除するポップアップウィンドウが表示できます。

- 2 単体のマルチを保存したいときは、マルチリストフィールドにカーソルを移動し、該当するマルチを選んでください。
- 3 複数のマルチを一括保存したいときは、Tagフィールドにカーソルを移動し、保存したいマルチにタグを付けてください。
- 4 Disk フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
- 5 保存先にしたいストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6 并-(SELECT)を押してください。
保存先のストレージ機器が選択され、ポップアップウィンドウが閉じます。
- 6 ファイルリストブロックで保存先となるフォルダを選択してください。

ヒント：保存操作を行うと、ファイルリストの左側で選択したフォルダの中(ファイルリスト右側に表示される階層)にファイルが保存されます。

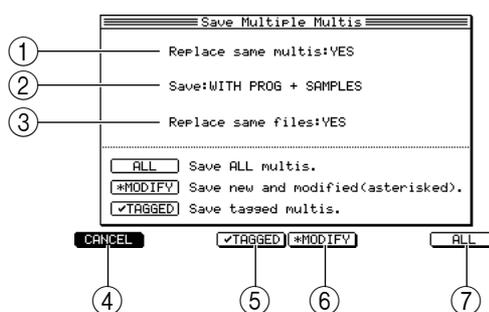
- 単体のマルチを保存するには

- 7 [F6 并-(DO IT)を押してください。
Save a Multiポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Saveフィールド
マルチに含まれるプログラムとサンプルの保存方法を選択します。
 - ② Replace same filesフィールド
保存先に同じ名前のプログラム/サンプルがある場合の処理方法を選択します。
 - ③ [F1 并-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F5 并-(DO IT)
マルチの保存を実行します。
- 8 Save フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、プログラム/サンプルの保存方法を次の中から選んでください。
 - ・ WITH PROGRAMS & SAMPLES..... マルチに含まれるプログラムとサンプルと一緒に保存します。

- WITH PROGRAMS マルチに含まれるプログラムを一緒に保存します
(サンプルは保存されません)。
 - MULTIONLY マルチのみを保存します。
 - WITH NEW & MODIFIED マルチに含まれるプログラム / サンプルのうち、
最後に保存 / 読み込みを行った後で変更されている
ものだけを保存します。
- 9 手順8でWITH WITH PROGRAMS & SAMPLES、またはWITH PROGRAMSを選んだ場合は、Replace same filesフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次の中から保存するプログラム / サンプルの処理方法を選択してください。
YES 保存するデータで上書きします。
NO 同じ名前のデータは保存しません。
- 10 保存を実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。
指定したフォルダに該当するマルチが保存されます。手順8でMULTIONLY以外を選んだ場合は、該当するプログラム / サンプルが同じ階層に保存されます。
- 複数のマルチを保存するには
- 11 複数のマルチを保存するには、手順6の後で[F5]キー(MULTIPLE)を押してください。
保存の対象となるマルチを選ぶSave Multiple Multisポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Replace same multisフィールド
保存先に同じ名前のマルチがあった場合の動作を設定します。
- ② Saveフィールド
マルチに含まれるプログラム / サンプルの保存設定を選択します。
- ③ Replace same filesフィールド
ストレージ機器に同じ名前のプログラム / サンプルがあった場合の動作を設定します。
- ④ [F1]キー(CANCEL)
ポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑤ [F3]キー(TAGGED)
Tagフィールドでタグを付けたマルチを一括して保存します。
- ⑥ [F4]キー(*MODIFY)
* マークのついたマルチを一括して保存します。
- ⑦ [F5]キー(ALL)
本体メモリー内部のすべてのマルチを一括して保存します。
- 12 必要に応じてSave Multiple Programsポップアップウィンドウの各フィールドにカーソルを合わせ、設定内容を変更してください。
各フィールドの内容は単体マルチを保存する場合と同様です。
- 13 保存したいマルチの種類に応じて[F3]キー(TAGGED)~[F6]キー(ALL)キーを押してください。
選択されたマルチがストレージ機器の同じ階層に保存されます。

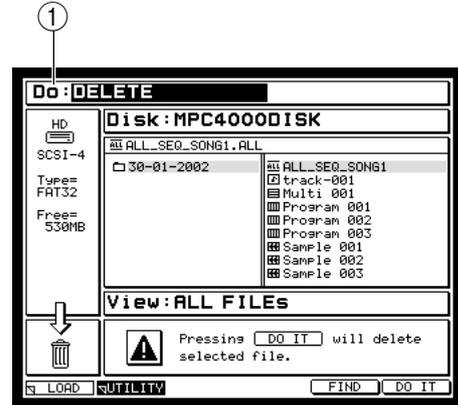
ディスクユーティリティーページ

ストレージ機器上のファイル进行操作する

ストレージ機器に保存されているファイルのコピー / 消去を行ったり、ストレージ機器を初期化します。

ページの呼び出し方法.....[SAVE] 併用 [F2] 併用 (UTILITY)
[LOAD] 併用 [F2] 併用 (UTILITY)

① Doブロック



ファンクション

- ・ [F1] 併用 (SAVE)(LOAD)
セーブページ(ロードモードでユーティリティーページを表示した場合はロードページ)を表示します。
- ・ [F6] 併用 (DO IT)
Doフィールドで選んだ操作を実行します。

Doブロック

ストレージ機器に対して行う操作を選択します。



① Doフィールド

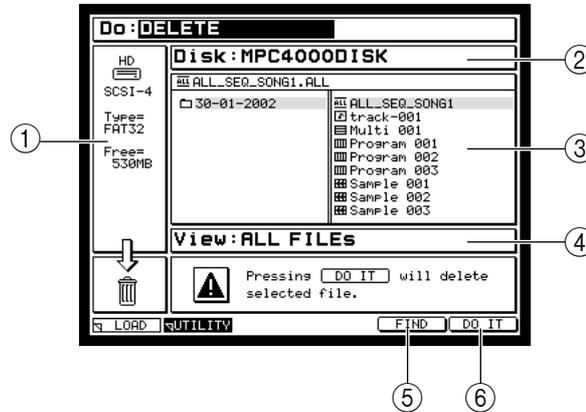
ストレージ機器に対する操作を選択します。選択した内容によってページの表示内容が変わります。選択可能な操作は次の通りです。

- ・ DELETEストレージ機器上にあるファイルを削除します。
- ・ QUICK FORMATストレージ機器を初期化(論理フォーマット)します。
- ・ FULL FORMATストレージ機器を初期化(物理フォーマット)します。
- ・ WIPE VOLUMEボリューム内のファイルをすべて消去します。

ストレージ機器上のファイルを削除する

ストレージ機器に保存されているファイルを削除します。

- 1 ユーティリティページを表示し、Doフィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回して、フィールドの設定をDELETEに切り替えてください。
ページの表示が次のように変わります。



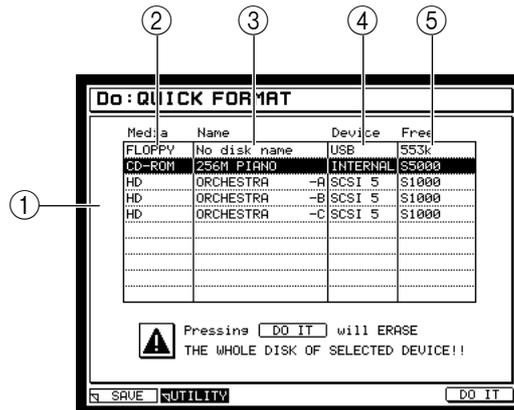
- ① ディスク情報ブロック
操作の対象として選択されているストレージ機器の情報を表示します。
 - ② ディスクブロック
操作の対象となるストレージ機器を選択します。
 - ③ ファイルリストブロック
消去するファイルを選択します。フォルダを選択して消去を実行すると、フォルダ単位でファイルを消去できます。
 - ④ ビューブロック
ファイルリストに表示するファイルの種類を選択します。ALL を選ぶとすべてのファイルを表示します。
 - ⑤ [F5] 押す (FIND)
ストレージ機器内のファイルを検索するFind Fileポップアップウィンドウが表示されます。
- 3 Diskフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してください。
Disk Listポップアップウィンドウが表示されます。
 - 4 削除したいファイルがあるストレージ機器を選択して、[F6] 押す (SELECT)を押してください。
操作の対象としてそのストレージ機器が選ばれます。
 - 5 View フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してファイルリストブロックに表示させるファイルタイプを選択してください。
- 単体ファイルを削除する場合
- 6 ファイルリストブロックにカーソルを合わせ、削除したいファイルを選択してください。
 - 7 削除を実行するには、[F6] 押す (DO IT)を押してください。
- フォルダを削除する場合
- 8 ファイルリストブロックにカーソルを合わせ、削除したいフォルダにカーソルを合わせてください。
フォルダとそれに含まれるすべてのファイルが削除の対象として選択されます。
 - 9 削除を実行するには、[F6] 押す (DO IT)を押してください。
キーを一度押すと確認のためのポップアップウィンドウが表示されます。[F5] 押す (DO IT)を押すと削除が実行されます。

ストレージ機器をフォーマットする

内蔵 / 外付けされているストレージ機器をフォーマットします。

ノート: この操作を行うと、ストレージ機器上のデータが永久に失われます。誤って必要なファイルを消去してしまわないよう慎重に操作をしてください。

- 1 ユーティリティーページを表示し、Doフィールドにカーソルを合わせてください。
 - 2 [JOG]ダイヤルを回して、目的のフォーマットの方法をQUICK FORMAT、FULL FORMAT、WIPE VOLUMEの中から選択してください。
- ページの表示が次のようになります。



- ① ディスクリストブロック
フォーマットを行うストレージ機器を選択します。
- ② Mediaフィールド
MPC4000に接続されているストレージ機器の種類を表示します。
- ③ Nameフィールド
ストレージ機器のボリューム名を表示します。
- ④ Deviceフィールド
ストレージ機器の接続方法を表示します。
- ⑤ Freeフィールド
ストレージ機器の空き容量を表示します。

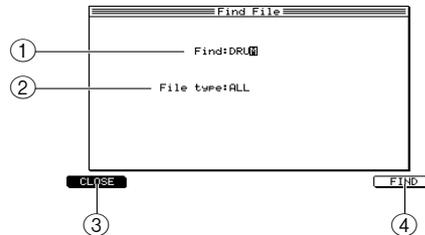
ヒント: あらかじめ複数のボリュームに分けられたストレージ機器を MPC4000 に接続すると、各ボリュームを単体のストレージ機器と同じように扱うことも可能です。この場合、特定のボリュームのみを空にしたいときはWIPE VOLUMEを実行します。

- 3 ディスクリストブロックにカーソルを合わせ、フォーマットを行うストレージ機器またはボリュームを選択してください。
現在カーソルのあるストレージ機器がフォーマット対象として選択されていることを表します。
- 4 フォーマットを実行するには[F6]キー(DO IT)を押してください。

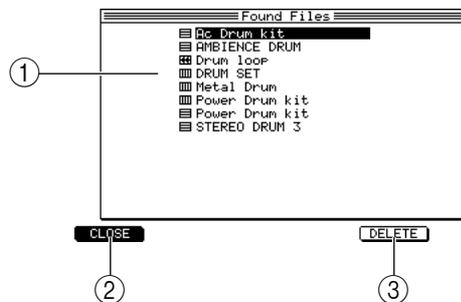
ファイルを検索する

ストレージ機器にある特定のファイルを検索し、削除します。

- 1 ユーティリティページを表示させてください。
- 2 Doフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してDELETEを選択してください。
- 3 [F5]キーを押してください。
Find Fileポップアップウィンドウを表示させてください。



- ① Findフィールド
検索する文字列を指定します。
 - ② File typeフィールド
検索対象となるファイルの種類を次の中から選択します。
ALL FILES すべてのファイル
MULTI マルチファイル
PROGRAM プログラム
SAMPLE サンプルファイル
 - ③ [F1]キー(CLOSE)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6]キー(FIND)
検索を実行します。
- 4 Findフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してRenameポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 5 検索したい文字列を入力し、[F6]キー(ENTER)を押してください。
文字列が確定し、Renameポップアップウィンドウが閉じます。
 - 6 File typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して検索するファイルの種類を選択してください。
 - 7 検索を実行するには、[F6]キー(FIND)を押してください。
ファイルの検索が終わると、Found Filesポップアップウィンドウが表示されます。



- ① ファイルリスト
検索条件に当てはまるファイルを表示します。

- ② [F1] 鍵 (CLOSE)
削除を行わずにポップアップウィンドウを閉じます。
- ③ [F5] 鍵 (DELETE)
ファイルリストで選択したファイルの削除を実行します。
- 8 [JOG] ダイヤルを回して、削除したいファイルを選択してください。
- 9 ファイルの削除を実行するには、[F5] 鍵 (DELETE) を押してください。

ロードモード

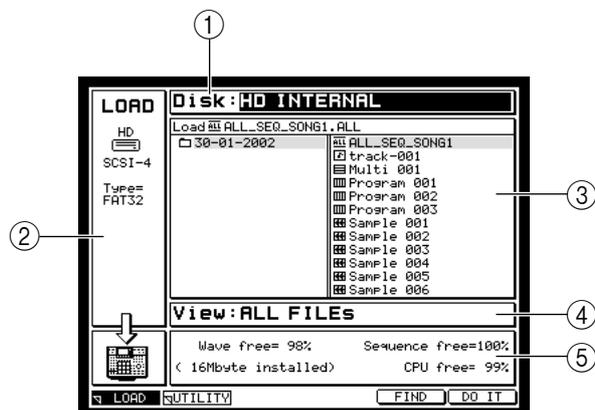
ロードページ

ストレージ機器に保存したデータを読み込む

ストレージ機器に保存した各種データをメモリー内に読み込みます。

ページの呼び出し方法.....[LOAD] 押す

- ① ディスク情報ブロック
- ② ディスクブロック
- ③ ファイルリストブロック
- ④ ビューブロック
- ⑤ メモリーブロック

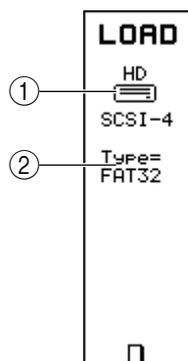


ファンクション

- ・ [F2] 押す(UTILITY)
ディスクユーティリティーページを表示します(ディスクユーティリティーページについては96ページをご参照ください)。
- ・ [F5] 押す(FIND)
ストレージ機器に保存されているファイルを検索するFind Fileポップアップウィンドウを表示します。
- ・ [F6] 押す(DO IT)
ファイルの読み込みを行います。読み込むファイルの種類によっては、オプション設定を行うポップアップウィンドウが表示されます。

ディスク情報ブロック

読み込み先として選択されているストレージ機器の各種情報を表示します。



- ① デバイスフィールド
選択しているデバイスの種類をアイコンで表示します。
- ② Typeフィールド
ストレージ機器のフォーマットの種類を表示します。

ディスクブロック

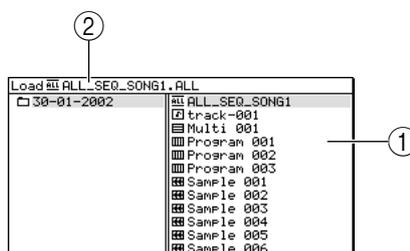
ファイルの読み込み元となるストレージ機器を選択します。



- ① Diskフィールド
読み込み元として選ばれているストレージ機器を表示します。このフィールドにカーソルをあわせて[JOG]ダイヤルを回すと、ストレージ機器を選ぶDevice Listポップアップウィンドウが表示されます。

ファイルリストブロック

読み込みを行うファイルを選択します。



- ① ファイルリストブロック
ストレージ機器の内部の階層を表示します。リストの左側には、読み込み元フォルダのある階層、リストの右側には読み込み元フォルダの内容が表示されます。階層の移動にはCURSOR[◀ I ▶]キー、同じ階層のフォルダまたはファイルの選択にはCURSOR[I]キーを使います。

読み込み可能なファイルは、ファイルリストブロックに次のようなアイコンで表示されます。

- ALL アイコン ALLファイル(すべてのシーケンス+ソング)
- MID アイコン 単体シーケンスファイル
- SAMPLE アイコン サンプルファイル
- PROGRAM アイコン プログラムファイル
- MULTI アイコン マルチファイル

- ② Loadフィールド
現在読み込み対象として選択されているファイル、またはフォルダ名を表示します。

ヒント: ファイルリストブロックでは、階層の移動やファイルの選択にCURSOR[◀ I ▶ I I]キーを使います。他のブロックにカーソルを移動させたい場合は、BLOCK CURSOR[I]キーを使ってください。

ビューブロック

ファイルリストに表示するファイルを選択します。



- ① ビューブロック
ファイルリストブロックに表示するファイルの種類を次の中から選択します。
ALL FILES..... すべてのファイルを表示します。

SEQUENCEシーケンスファイルのみを表示します。
 MULTIマルチファイルのみを表示します。
 PROGRAMプログラムファイルのみを表示します。
 SAMPLEサンプルファイルのみを表示します。
 ALLALLファイルのみを表示します。

メモリーブロック

MPC4000の内部メモリーの空き容量を表示します。



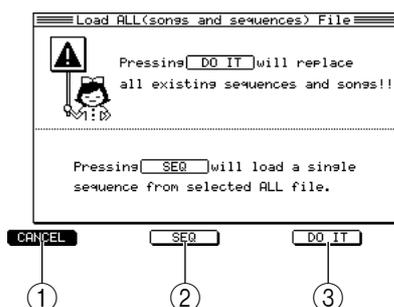
- ① Wave freeフィールド
サンプル用メモリーの空き容量を表示します。
- ② Sequence freeフィールド
シーケンサー用メモリーの空き容量を表示します。
- ③ CPU freeフィールド
システム用メモリーの空き容量を表示します。

ALLファイルを読み込む

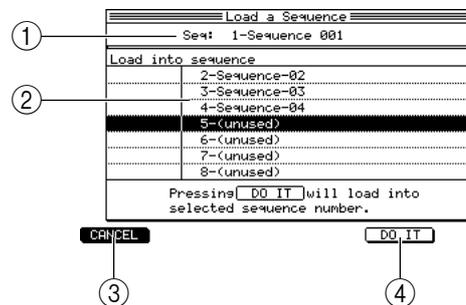
ストレージ機器に保存されているALLファイル(すべてのシーケンス/ソング)をメモリーに読み込みます。

ノート: ALL ファイルを読み込むと、それまでメモリー内にあったシーケンスやソングがすべて失われます。この操作は慎重に行ってください。

- 1 ロードページを表示し、Diskフィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
- 3 読み込み元となるストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6]キー(SELECT)を押してください。
読み込み元のストレージ機器が選択されます。
- 4 ビューブロックにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してALLを選択してください。
ファイルリストブロックにALLファイルのみが表示されます。
- 5 ファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいALL ファイルを選択してください。
- 6 [F6]キー(DO IT)を押してください。
Load ALL(songs and sequences)Fileポップアップウィンドウが表示されます。



- ① [F1] ｷｰ (CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ② [F3] ｷｰ (SEQ)
ALLファイル内部から特定のシーケンスのみを読み込みます。
 - ③ [F5] ｷｰ (DO IT)
読み込みを実行します。
- このままALLファイルを読み込む場合
- 7 [F5] ｷｰ (DO IT)を押してください。
読み込みが完了すると、ポップアップウィンドウが閉じます。
- ALLファイル内の特定のシーケンスのみを読み込む場合
- 8 手順6の後に、[F3] ｷｰ (SEQ)を押してください。
Load a Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。

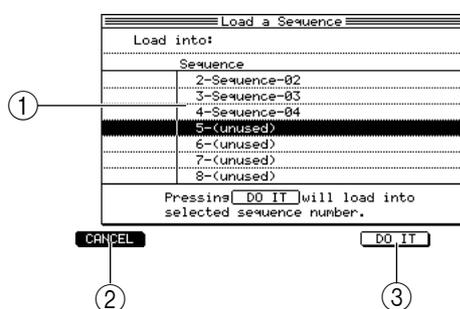


- ① Seqフィールド
ALLファイル内から読み込みを行うシーケンスを選択します。
 - ② シーケンスリスト
シーケンスの読み込み先となるシーケンスナンバーを選択します。
 - ③ [F1] ｷｰ (CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F5] ｷｰ (DO IT)
読み込みを実行します。
- 9 Seq フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して読み込みたいシーケンスを選択してください。
 - 10 シーケンスリストにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して読み込み先のシーケンスナンバーを選択してください。
既にイベントが記録されているシーケンスを読み込み先として選んだ場合は、上書きされません。
 - 11 読み込みを実行するには、[F5] ｷｰ (DO IT)を押してください。
シーケンスが読み込まれます。読み込みの実行後もこのポップアップウィンドウはそのまま表示されます。引き続き他のシーケンスを読み込みたいときは、手順9～11を繰り返してください。
 - 12 ポップアップウィンドウを閉じたいときは、[F1] ｷｰ (CANCEL)を二度押してください。
[F1] ｷｰを押すと Load a Sequence ポップアップウィンドウが閉じ、もう一度キーを押すと Load ALL(songs and sequences)Fileポップアップウィンドウが閉じます。

単体シーケンスを読み込む

ストレージ機器に保存されている単体シーケンスを本体メモリーに読み込みます。

- 1 ロードページを表示し、Disk フィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
- 3 読み込み元となるストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6]キー(SELECT)を押してください。
読み込み元のストレージ機器が選択されます。
- 4 ビューブロックにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して SEQUENCE を選択してください。
- 5 ファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいシーケンスファイルを選択してください。
- 6 [F6]キー(DO IT)を押してください。
Load a Sequenceポップアップウィンドウが表示されます。



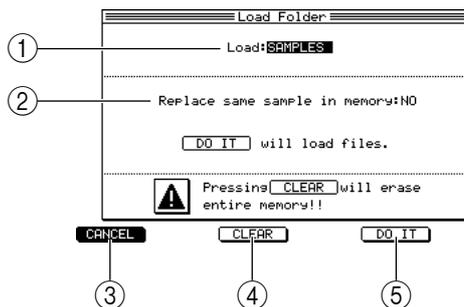
- ① シーケンスリスト
読み込み先となるシーケンス番号を選択します。
 - ② [F1]キー(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F5]キー(DO IT)
読み込みを実行します。
- 7 シーケンスリストにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して読み込み先となるシーケンス番号を選択してください。
既に記録されているシーケンスを読み込み先として選んだ場合は、上書きします。
 - 8 読み込みを実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。
シーケンスが読み込まれ、ポップアップウィンドウが閉じます。

サンプルを読み込む

ストレージ機器に保存されているサンプルファイルを本体メモリーに読み込みます。

- 1 ロードページを表示し、Disk フィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
- 3 読み込み元となるストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6]キー(SELECT)を押してください。
読み込み元のストレージ機器が選択されます。
- 4 ビューブロックにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して SAMPLE を選択してください。
ファイルリストブロックにサンプルファイルのみが表示されます。

- 単体サンプルを読み込む場合
- 5 ファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいサンプルファイルを選択してください。
- 6 [F6] 鍵-(DO IT)を押してください。
選択したサンプルが読み込まれます。
- 複数のサンプルを読み込む場合
- 7 手順 4 の後にファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいサンプルファイルが含まれるフォルダを選択してください。
- 8 [F6] 鍵-(DO IT)を押してください。
Load Folderポップアップウィンドウが表示されます。



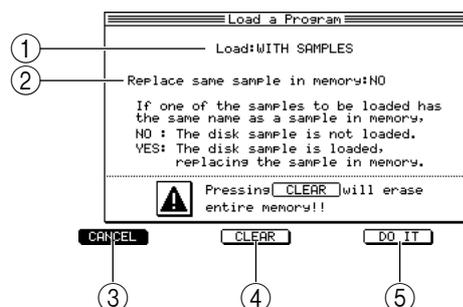
- ① Loadフィールド
読み込みを行うファイルの種類を選択します。
 - ② Replace same sample in memoryフィールド
メモリーに同じ名前のサンプルがある場合の処理方法を設定します。
 - ③ [F1] 鍵-(CANCEL)
読み込みをキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F3] 鍵-(CLEAR)
メモリーを空にしてからサンプルの読み込みを実行します。
 - ⑤ [F5] 鍵-(DO IT)
サンプルの読み込みを実行します。
- 9 LoadフィールドがSAMPLESになっていることを確認してください。
他の設定のときは,[JOG]ダイヤルを回してSAMPLESを選択してください。
 - 10 Replace same sample in memoryフィールドにカーソルを合わせ、メモリーに同じ名前のファイルがある場合の処理方法を次の中から選択してください。
YES..... 上書きして読み込みを行います。
NO..... 同じ名前のサンプルは読み込みません。
 - 11 読み込みを実行するには,[F5] 鍵-(DO IT)を押してください。
読み込みが終わるとポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: [F5] 鍵-の代わりに [F3] 鍵-(CLEAR)を押すと、あらかじめメモリーをクリアしてからサンプルを読み込むことができます。

プログラムを読み込む

ストレージ機器に保存されているプログラムファイルを本体メモリーに読み込みます。

- 1 ロードページを表示し、Disk フィールドにカーソルを合わせてください。
 - 2 [JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 3 読み込み元となるストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6]キー(SELECT)を押してください。
読み込み元のストレージ機器が選択されます。
 - 4 ビューブロックにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してPROGRAMを選択してください。
ファイルリストブロックにプログラムファイルのみが表示されます。
- 単体プログラムを読み込む場合
- 5 ファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいプログラムファイルを選択してください。
 - 6 [F6]キー(DO IT)を押してください。
Load a programポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Loadフィールド
そのプログラムで使用しているサンプルも一緒に読み込むかどうかを選択します。
 - ② Replace same sample in memoryフィールド
メモリー内に同じ名前のファイルがある場合の処理方法を選択します。
 - ③ [F1]キー(CANCEL)
読み込みをキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F3]キー(CLEAR)
メモリーを空にしてから読み込みを実行します。
 - ⑤ [F5]キー(DO IT)
読み込みを実行します。
- 7 Loadフィールドにカーソルを合わせ、次の中から読み込み方法を選択してください。
PROGRAM ONLY プログラムのみが読み込まれます。
WITH SAMPLES プログラムと必要なサンプルが読み込まれます。

ノート: PROGRAM ONLYを選んだ場合は、MPC4000のメモリー内に必要なサンプルがなければ、プログラムを正しく再生できませんので、ご注意ください。

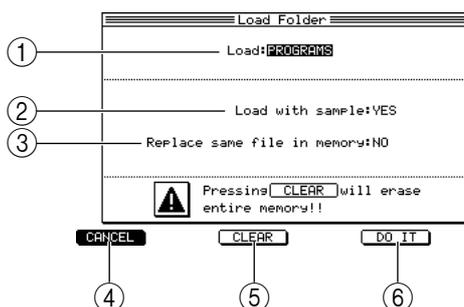
- 8 手順7でWITH SAMPLESを選んだ場合は、Replace same sample in memoryフィールドにカーソルを移動し、メモリー内に同じ名前のサンプルがある場合の処理方法を、次の中から選択してください。
YES 上書きして読み込みを行います。
NO 同じ名前のサンプルは読み込みません。

- 9 読み込みを実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。
プログラムまたはプログラム + サンプルが読み込まれます。読み込みが終わるとポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: [F5]キーの代わりに[F3]キー(CLEAR)を押すと、あらかじめメモリーをクリアしてからプログラムを読み込むことができます。

● 複数のプログラムを読み込む場合

- 10 手順 4 の後にファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいプログラムファイルが含まれるフォルダを選択してください。
- 11 [F6]キー(DO IT)を押してください。
Load Folderポップアップウィンドウが表示されます。



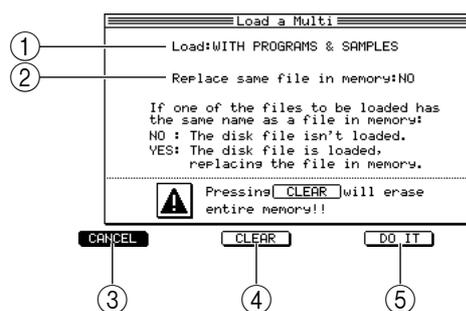
- ① Loadフィールド
読み込みを行うファイルの種類を選択します。
- ② Load with samplesフィールド
プログラムで使用しているサンプルの読み込み方法を設定します。
- ③ Replace same sample in memoryフィールド
メモリー内に同じ名前のサンプルがある場合の処理方法を選択します。
- ④ [F1]キー(CANCEL)
読み込みをキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑤ [F3]キー(CLEAR)
メモリーを空してから読み込みを実行します。
- ⑥ [F5]キー(DO IT)
サンプルの読み込みを実行します。
- 12 LoadフィールドがPROGRAMSになっていることを確認してください。
他の設定のときは、[JOG]ダイヤルを回してPROGRAMSを選択してください。
- 13 Load with samplesフィールドにカーソルを合わせ、プログラムで使用しているサンプルの読み込み方法を次の中から選択してください。
YES.....読み込みを行います。
NO.....読み込みは行いません。
- ノート: NOを選んだ場合は、MPC4000のメモリー内に必要なサンプルがなければ、プログラムを正しく再生することができませんので、ご注意ください。
- 14 手順13でYESを選んだ場合はReplace same sample in memoryフィールドにカーソルを合わせ、メモリーに同じ名前のファイルがある場合の処理方法を選択してください。
YES.....上書きして読み込みを行います。
NO.....同じ名前のサンプルは読み込みません。
- 15 読み込みを実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。
読み込みが終わるとポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: [F5] 鍵の代わりに [F3] 鍵 (CLEAR) を押すと、あらかじめメモリーをクリアしてからプログラムまたはプログラム + サンプルを読み込むことができます。

マルチを読み込む

ストレージ機器に保存されているマルチファイルを本体メモリーに読み込みます。

- 1 ロードページを表示し、Disk フィールドにカーソルを合わせてください。
 - 2 [JOG] ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 3 読み込み元となるストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6] 鍵 (SELECT) を押してください。
読み込み元のストレージ機器が選択されます。
 - 4 ビューブロックにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回してMULTIを選択してください。
ファイルリストブロックにプログラムファイルのみが表示されます。
- 単体マルチを読み込む場合
- 5 ファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいマルチファイルを選択してください。
 - 6 [F6] 鍵 (DO IT) を押してください。
Load a Multiポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Loadフィールド
マルチで使用しているプログラム / サンプルの読み込み方法を選択します。
 - ② Replace same files in memoryフィールド
メモリー内に同じ名前のファイル (プログラム / サンプル) があるときの処理方法を選択します。
 - ③ [F1] 鍵 (CANCEL)
読み込みをキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F3] 鍵 (CLEAR)
メモリーを空にしてから読み込みを実行します。
 - ⑤ [F5] 鍵 (DO IT)
読み込みを実行します。
- 7 Loadフィールドにカーソルを合わせ、次の中から読み込み方法を選択してください。
MULTI ONLY マルチファイルのみを読み込みます。
WITH PROGRAM AND SAMPLES..... そのマルチで使用しているプログラムとサンプルを一緒に読み込みます。
WITH PROGRAMS そのマルチで使用しているプログラムのみを一緒に読み込みます (サンプルは読み込みません)

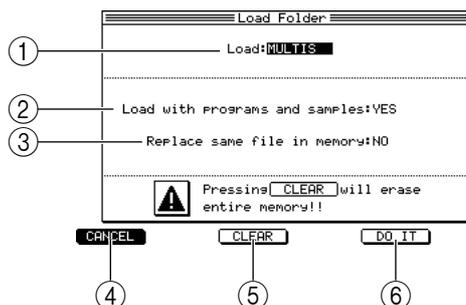
ノート: WITH PROGRAMSを選んだ場合は、MPC4000のメモリー内に必要なサンプル、MULTI ONLYを選んだ場合は、MPC4000のメモリー内に必要なプログラム + サンプルがなければ、プログラムを正しく再生できませんので、ご注意ください。

- 8 手順7でWITH PROGRAM AND SAMPLESまたはWITH PROGRAMSを選んだ場合は、Replace same file in memoryフィールドにカーソルを移動し、メモリー内に同じ名前のファイルがある場合の処理方法を、次の中から選択してください。
YES..... 上書きして読み込みを行います。
NO..... 同じ名前のサンプルは読み込みません。
- 9 読み込みを実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。
設定内容に準じてが読み込まれます。読み込みが終わるとポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: [F5]キーの代わりに[F3]キー(CLEAR)を押すと、あらかじめメモリーをクリアしてからプログラムを読み込むことができます。

● 複数のマルチを読み込む場合

- 10 手順 4 の後にファイルリストブロックにカーソルを移動し、読み込みたいマルチファイルが含まれるフォルダを選択してください。
- 11 [F6]キー(DO IT)を押してください。
Load Folderポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Loadフィールド
読み込みを行うファイルの種類を選択します。
 - ② Load with programs and samplesフィールド
マルチで使用しているプログラムとサンプルの読み込み方法を設定します。
 - ③ Replace same file in memoryフィールド
メモリーに同じ名前のファイルがあった場合の処理方法を選択します。
 - ④ [F1]キー(CANCEL)
読み込みをキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F3]キー(CLEAR)
メモリーを空してから読み込みを実行します。
 - ⑥ [F5]キー(DO IT)
サンプルの読み込みを実行します。
- 12 LoadフィールドがMULTISになっていることを確認してください。
他の設定のときは、[JOG]ダイヤルを回してMULTISを選択してください。
 - 13 Load with programs and samplesフィールドにカーソルを合わせ、マルチで使用しているプログラムとサンプルの読み込み方法を次の中から選択してください。
YES..... 読み込みを行います。
NO..... 読み込みは行いません。

- 14 手順13でYESを選んだ場合はReplace same sample in memoryフィールドにカーソルを合わせ、メモリーに同じ名前のファイルがあった場合の処理方法を次の中から選択してください。

YES 上書きして読み込みを行います。

NO 同じ名前のファイルは読み込みません。

- 15 読み込みを実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。

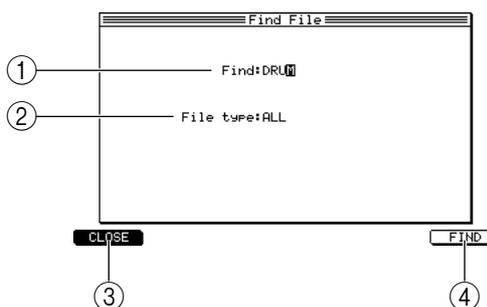
読み込みが終わるとポップアップウィンドウが閉じます。

ヒント: [F5]キーの代わりに[F3]キー(CLEAR)を押すと、あらかじめメモリーをクリアしてからプログラムまたはプログラム + サンプルを読み込むことができます。

ファイルを検索する

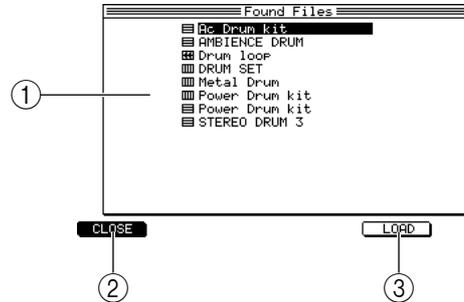
ストレージ機器に保存されている特定のファイルを検索し、読み込みます。

- 1 ロードページを表示し、Disk フィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回してDisk Listポップアップウィンドウを表示させてください。
- 3 読み込み元となるストレージ機器にカーソルを合わせ、[F6]キー(SELECT)を押してください。
検索を行うストレージ機器が選択されます。
- 4 [F5]キーを押してください。
Find Fileポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Findフィールド
検索する文字列を指定します。
 - ② File typeフィールド
検索対象となるファイルの種類を次の中から選択します。
ALL FILES すべてのファイル
MULTI マルチファイル
PROGRAM プログラムファイル
SAMPLE サンプルファイル
 - ③ [F1]キー(CLOSE)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6]キー(FIND)
検索を実行します。
- 5 Findフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してRenameポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 6 検索したい文字列を入力し、[F6]キー(ENTER)を押してください。
文字列が確定し、Renameポップアップウィンドウが閉じます。

- 7 File typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して検索するファイルの種類を選択してください。
- 8 検索を実行するには、[F6]キー(FIND)を押してください。
ファイルの検索が終わると、Found Filesポップアップウィンドウが表示されます。



- ① ファイルリスト
検索条件に当てはまるファイルを表示します。
 - ② [F1]キー(CLOSE)
読み込みを行わずにポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F5]キー(LOAD)
ファイルリストで選択したファイルを読み込みます。
- 9 [JOG]ダイヤルを回して、読み込みたいファイルを選択してください。
 - 10 読み込みを実行するには、[F5]キー(LOAD)を押してください。
読み込むファイルの種類に応じて、各種設定を行うポップアップウィンドウが表示されま
す。詳しくは各ファイルの読み込み方法をご参照ください。

グローバルモード

グローバルページ

MPC4000の基本設定を行う

マスターチューンやワードクロックの設定、内蔵時計の調節など、MPC4000全体の動作に関する設定を行います。

ページの呼び出し方法.....[GLOBAL]キー

- ① グローバルブロック
- ② ワードクロックブロック

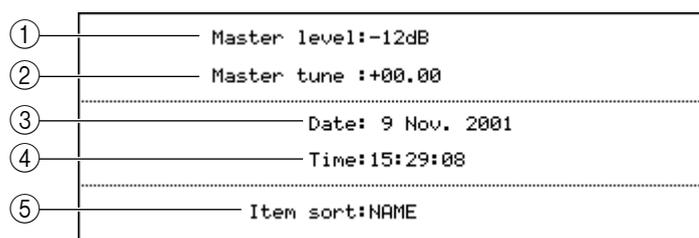


ファンクション

- ・ [F2]キー(MEMORY)
メモリーページを表示します。
- ・ [F3]キー(CONFIG)
コンフィギュレーションページを表示します。
- ・ [F4]キー(FOOT SW)
フットスイッチページを表示します。
- ・ [F6]キー(INITIAL)
MPC4000を工場出荷時の状態に戻す Initialize ALL parametersポップアップウィンドウを開きます。

グローバルブロック

マスターレベル/マスターチューンの設定、SCSI ID / 内蔵時計の設定など、MPC4000全体に関する設定を行います。

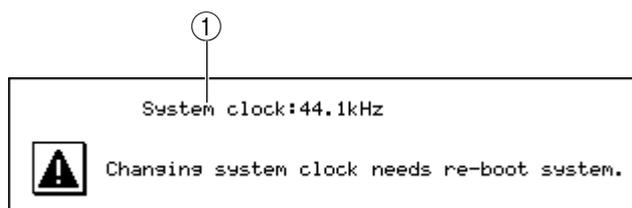


- ① Master Levelフィールド
MPC4000のマスターレベルを - 42dB ~ 0dBの範囲で設定します。
- ② Master tuneフィールド
MPC4000のマスターチューンを設定します。 - 36.00 ~ 0 ~ + 36.00半音の範囲を、半音 / セント単位で調節できます。
- ③ Dateフィールド
内蔵時計の日付を表示します。[JOG]ダイヤルを回すか、[WINDOW]キーを押すとSet Date/Timeポップアップウィンドウが表示されます。

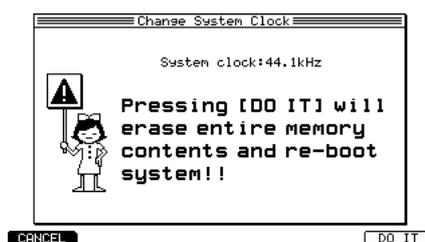
- ④ Timeフィールド
内蔵時計の時間を表示します。カーソルを合わせて[JOG]ダイヤルを回すか、[WINDOW]キーを押すと、Set Date/Timeポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ Item sortフィールド
各ページにファイルを一覧表示するとき、どんな順番で表示するかを選択します。NAME (名前順)またはCHRONIQ (メモリーに読み込まれた順)が選べます。

システムクロックブロック

MPC4000のシステムクロックを設定します。



- ① System clockフィールド
MPC4000が動作するクロックの周波数を表示します。[JOG]ダイヤルを回すとChange System Clockポップアップウィンドウが表示されます。



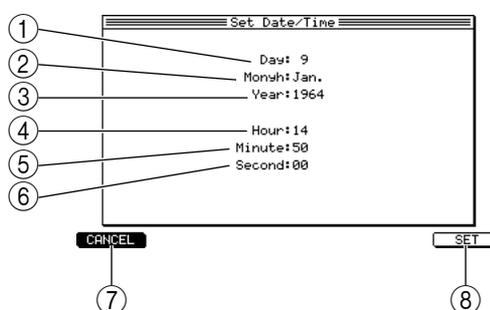
- ・ System Clockフィールド
本体が動作するクロックの周波数を設定します。44.1kHz、48kHz、96kHzが選択できます。
- ・ [F1] 并ー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ・ [F6] 并ー(DO IT)
設定内容を確定します。

ノート: システムクロックの設定を切り替えると、MPC4000 が自動的に再起動します。この際、メモリー内のデータはすべて失われますので必要なデータは、あらかじめセーブモードでハードディスクなどに保存してください。新しいワードクロックの設定が有効となるのは、再起動後です。

内蔵時計を調節する

ファイル保存時のタイムスタンプに利用される内蔵時計を調節します。

- 1 グローバルページで Date フィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Set Date/Timeポップアップウィンドウが表示されます。

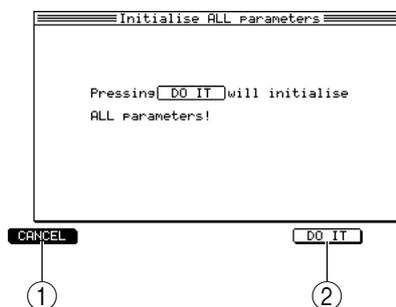


- ① Dayフィールド
日にちを設定します。
 - ② Monthフィールド
月を設定します。
 - ③ Yearフィールド
年を西暦で設定します。
 - ④ Hourフィールド
時間を設定します。
 - ⑤ Minuteフィールド
分を設定します。
 - ⑥ Secondフィールド
秒を設定します。
 - ⑦ [F1] 鍵-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑧ [F6] 鍵-(SET)
各フィールドで調節した日時を確定してポップアップウィンドウを閉じます。
- 2 各フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して現在の日時を設定してください。
 - 3 日時を確定するには、[F6] 鍵-(SET)を押してください。

MPC4000を工場出荷時の状態に戻す

本体内のメモリーに記憶している各種設定を工場出荷時の状態に戻します。

- 1 グローバルページで[F6] 并ー(INITIAL)を押してください。
Initialize ALL parametersポップアップウィンドウが表示されます。



- ① [F1] 并ー(CANCEL)
クリアをキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ② [F5] 并ー(DO IT)
クリアを実行します。
- 2 クリアを実行するには、[F5] 并ー(DO IT)を押してください。
各ページの初期設定が工場出荷時の状態に戻ります。

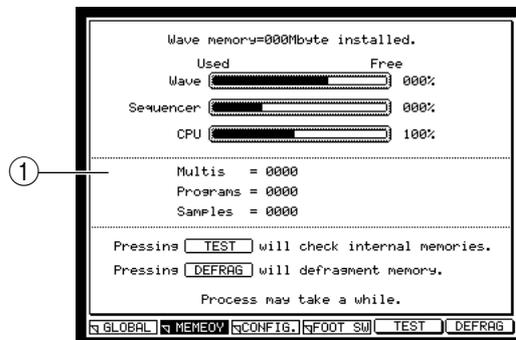
メモリーページ

メモリーの空き容量を表示する

本体に搭載しているメモリーの空き容量を表示したり、メモリーのテストや断片化の解消を行います。

ページの呼び出し方法.....[GLOBAL] ← [F2] ← (MEMORY)

① メモリーブロック

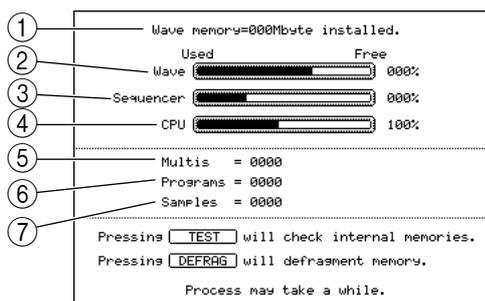


ファンクション

- ・ [F1] ← (GLOBAL)
グローバルページを表示します。
- ・ [F3] ← (CONFIG)
コンフィギュレーションページを表示します。
- ・ [F4] ← (FOOT SW)
フットスイッチページを表示します。
- ・ [F5] ← (TEST)
搭載しているメモリーのテストを行います。
- ・ [F6] ← (DEFRAG)
本体メモリー内にある各種データを整理して、メモリーの空き容量を1つにまとめます。

メモリーブロックブロック

本体メモリー内の空きメモリー容量を表示します。



- ① Wave memoryフィールド
MPC4000に搭載されているメモリーの総容量を表示します。
- ② Waveバー
サンプル用メモリーの空き容量をバー表示します。バーの右側には、空き容量がパーセントで表示されます。
- ③ Sequencerバー
シーケンス用メモリーの空き容量をバー表示します。バーの右側には、空き容量がパーセントで表示されます。

- ④ CPUバー
MPC4000 の作業用メモリの空き容量をバー表示します。バーの右側には、空き容量がパーセントで表示されます。
- ⑤ Multisフィールド
本体メモリ内にあるマルチの数を表示します。
- ⑥ Programsフィールド
本体メモリ内にあるプログラムの数を表示します。
- ⑦ Samplesフィールド
本体メモリ内にあるサンプルの数を表示します。

メモリー内のデータを整理して空き容量を確保する。

メモリー内にあるデータを再配置して、連続した空きメモリーを確保します(デフラグ機能)。

ヒント: メモリー内にあるサンプルデータの削除を繰り返し行うと、メモリー上のデータが断片化することがあります。断片化がおこると、連続した空き容量が確保できなくなり、実際に使用可能なメモリー領域が表示されている空きメモリー容量より少なくなることがあります。空きメモリー領域を最大限に利用したいときは、メモリーの断片化を解消するデフラグ機能を利用します。

- 1 メモリーページで[F6]キー(DEFRAG)を押してください。
Memory Defragmentポップアップウィンドウが表示され、メモリー内のデータの再配置が始まります。処理があ終わると自動的にポップアップウィンドウが閉じて、メモリーページに戻ります。

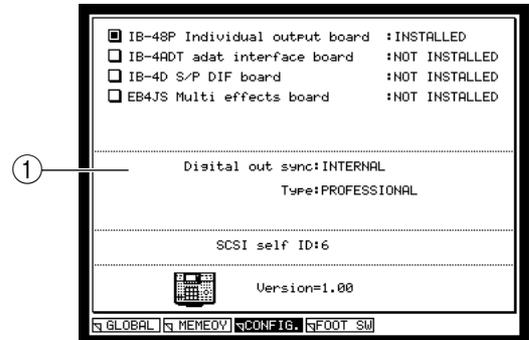
コンフィギュレーションページ

デジタルアウトのシンクソースやSCSI IDを設定する

デジタル出力するオーディオ信号のシンクソースやMPC4000のSCSI IDを設定します。また本体に搭載されているオプションカードの有無も、このページで確認できます。

ページの呼び出し方法.....[GLOBAL] ← [F3] ← (CONFIG.)

① コンフィギュレーションブロック

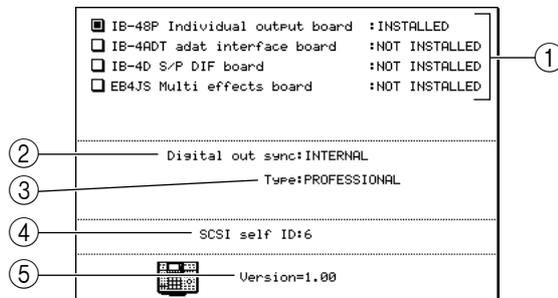


ファンクション

- ・ [F1] ← (GLOBAL)
グローバルページを表示します。
- ・ [F2] ← (MEMORY)
コンフィギュレーションページを表示します。
- ・ [F4] ← (FOOT SW)
フットスイッチページを表示します。

コンフィギュレーションブロック

インターフェースカードの有無を表示したり、デジタル出力するオーディオ信号のシンクソースを設定します。



① インターフェースカードフィールド

MPC4000用の各種インターフェースカードの状態を表示します。現在MPC4000に搭載されているカードはINSTALLED、搭載されていないカードはNOT INSTALLEDと表示されます。

② Digital out syncフィールド

デジタル出力するオーディオ信号のシンクソースを、次の中から設定します。

INTERNAL.....MPC4000内部のクロックを使用します。

DIGITAL IN[DIGITAL IN]端子から入力されているオーディオ信号のクロックを使用します。

WORD CLOCK[WORD CLOCK IN]端子から入力されているクロック信号を使用します。

ADAT IN.....オプションの ADAT インターフェースカード (IB-4ADT)から入力されているオーディオ信号のクロックを使用します。

- ③ Typeフィールド
Digital Out sync端子から出力される信号のフォーマットを選択します。CONSUMER(民生機) またはPROFESSIONAL(プロ用機器) が選べます。
- ④ SCSI self IDフィールド
MPC4000本体のSCSI IDを設定します。
- ⑤ Versionフィールド
MPC4000のソフトウェアのバージョンを表示します。

ヒント: オプションのADATインターフェースカードが接続されているときは、ADAT(8 assignable) out 1/2フィールドが表示されます。このフィールドではADATインターフェースカードのチャンネル1/2、およびインディビデュアルアウトカードのチャンネル1/2に出力する信号の種類を選択します。1/2 インディビデュアルアウトの1/2に送られる信号、またはL/R[MAIN OUT]端子に送られる信号 が選べます。

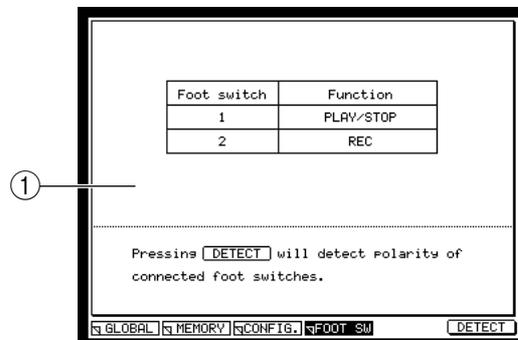
フットスイッチページ

フットスイッチの設定を行う

[FOOT SWITCH1] [FOOT SWITCH2] 端子に接続したフットスイッチの機能を選択します。

ページの呼び出し方法.....[GLOBAL] 冫 [F4] 冫 (FOOT SW)

① セットアップブロック

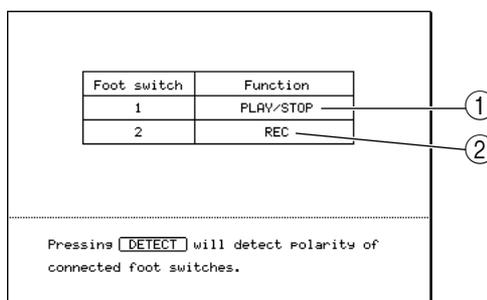


ファンクション

- [F1] 冫 (GLOBAL)
グローバルページを表示します。
- [F2] 冫 (MEMORY)
メモリーページを表示します。
- [F3] 冫 (CONFIG.)
コンフィギュレーションページを表示します。
- [F6] 冫 (DETECT)
接続しているフットスイッチの極性を検出します。

セットアップブロック

フットスイッチに各種機能を割り当てます。



① Function1フィールド

[FOOT SWITCH 1] 端子に接続したフットスイッチに割り当てる機能を次の中から選択します。

- PLAY START.....[PLAY START] 冫と同じ機能を割り当てます。
- PLAY[PLAY] 冫と同じ機能を割り当てます。
- STOP.....[STOP] 冫と同じ機能を割り当てます。
- REC+PLAY REC] 冫を押しながら[PLAY] 冫を押したときと同じ機能を割り当てます。
- ODUB+PLAY.....[OVER DUB] 冫を押しながら[PLAY] 冫を押したときと同じ機能を割り当てます。
- REC/PUNCH 停止時には再生を行い、再生中はパンチイン、記録中はパンチアウトを行います。

- ODUB/PNCH停止時には再生を行い、再生中はパンチイン(オーバーダブ)記録中はパンチアウトを行います。
- TAP[TAP TEMPO]キーと同じ機能を割り当てます。
- PAD BANK A ~ F.....PAD BANK[A]~[F]キーと同じ機能を割り当てます。
- PAD 01 ~ 16.....パッド1~16を叩いたときと同じ機能を割り当てます。このとき、ペロシティーの値は、常に最大値になります。
- F1 ~ F6.....[F1]~[F6]キーと同じ機能を割り当てます。

② Function2フィールド

[FOOT SWITCH 2]端子に接続したフットスイッチに割り当てる機能を選択します。割り当て可能な機能はFunction1フィールドと同様です。

マルチモード

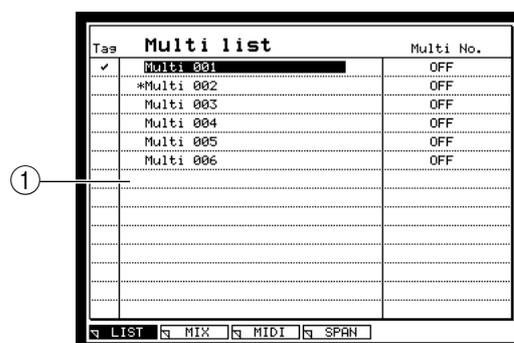
リストページ

マルチを選択する

本体メモリー内のマルチの中から利用したいものを選択します。

ページの呼び出し方法.....[MULTI] 併ー [F1] 併ー(LIST)

① マルチリストブロック



Tag	Multi list	Multi No.
✓	Multi 001	OFF
	*Multi 002	OFF
	Multi 003	OFF
	Multi 004	OFF
	Multi 005	OFF
	Multi 006	OFF

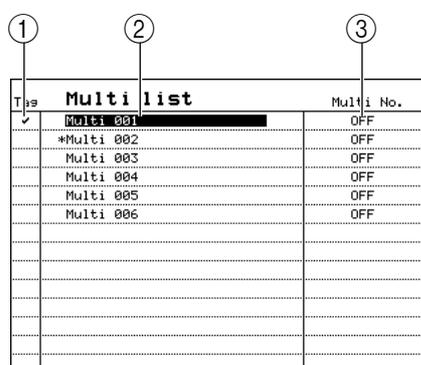
LIST MIX MIDI SPAN

ファンクション

- [F2] 併ー(MIX)
ミックスページを表示します。
- [F3] 併ー(MIDI)
MIDIページを表示します。
- [F4] 併ー(SPAN)
スパンページを表示します。

マルチリストブロック

本体メモリー内部のマルチを表示します。



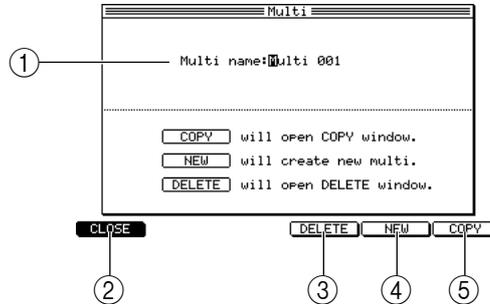
Tag	Multi list	Multi No.
	Multi 001	OFF
	*Multi 002	OFF
	Multi 003	OFF
	Multi 004	OFF
	Multi 005	OFF
	Multi 006	OFF

- ① Tagフィールド
任意のマルチにタグを付けます。
- ② マルチフィールド
現在メモリー内にあるマルチを表示します。カーソルを合わせたマルチが現在有効になっています。新規作成したマルチ、およびロード/セーブした後に編集したマルチには、先頭に*マークが表示されます。
[WINDOW] 併ーを押すと、マルチの作成や削除を行う Multi ポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ Multi No.フィールド
MIDI イベントを使ってマルチを切り替えるときに利用する番号(マルチナンバー)を表示します。このフィールドで[JOG]ダイヤルを回すと、マルチナンバーを設定する Multi Number ポップアップウィンドウが表示されます。

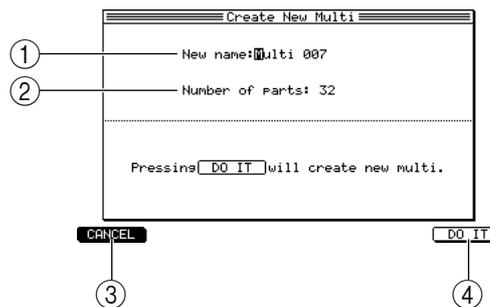
新規マルチを作成する

新規にマルチを作成します。

- 1 リストページのマルチフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。Multiポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Multi nameフィールド
選択しているマルチの名前を表示します。このフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回すと、名前を変更するRenameポップアップウィンドウを表示できます。
 - ② [F1]キー-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F4]キー-(DELETE)
マルチを削除するDelete Multiポップアップウィンドウを表示します。
 - ④ [F5]キー-(NEW)
新規マルチを作成するCreate New Multiポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑤ [F6]キー-(COPY)
マルチをコピーするCopy Multiポップアップウィンドウを表示します。
- 2 [F5]キー-(NEW)を押してください。
Create New Multiポップアップウィンドウが表示されます。



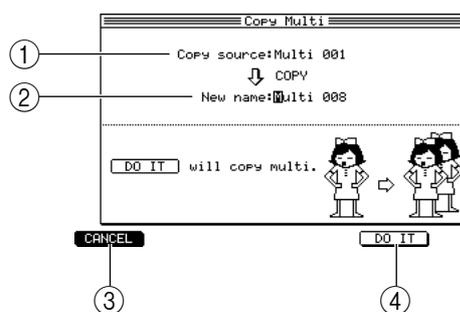
- ① New nameフィールド
作成するマルチの名前を入力します。
- ② Number of partsフィールド
マルチに含まれるパート数を設定します。
- ③ [F1]キー-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F6]キー-(DO IT)
マルチの作成を実行します。

- 3 New nameフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してください。
Renameポップアップウィンドウが表示されます。
- 4 作成するマルチの名前を入力し、[F6]キー(ENTER)を押してください。
名前が確定し、ポップアップウィンドウが閉じます。
- 5 Number of partsフィールドにカーソルを合わせ、マルチに含まれるパート数を設定してください。
パート数は、あとから変更することもできます。
- 6 マルチの作成を実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じて、リストページに戻ります。作成されたマルチはマルチリストに追加されます。

マルチをコピーする

メモリー内に特定のマルチのコピーを作ります。

- 1 リストページでマルチフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Multiポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 [F6]キー(COPY)を押してください。
Copy Multiポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Copy sourceフィールド
コピー元のマルチを選択します。
 - ② New nameフィールド
コピーしたマルチに名前を付けます。
 - ③ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F5]キー(DO IT)
コピーを実行します。
- 3 Copy sourceフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元となるマルチを選択してください。
 - 4 New nameフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してRenameポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 5 コピー先となるマルチに名前を付けて、[F6]キー(ENTER)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じます。
 - 6 コピーを実行するには、[F5]キー(DO IT)を押してください。
コピーが実行され、ポップアップウィンドウが閉じます。

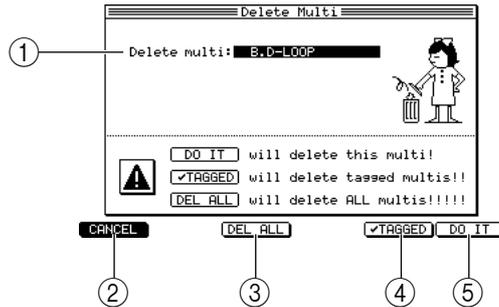
マルチを削除する

メモリー内の任意のマルチを削除します。

- 1 リストページでマルチフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。Multiポップアップウィンドウが表示されます。

ヒント：複数のマルチを削除するときは、リストページで削除したいマルチにタグをつけておくとう便利です。

- 2 [F4]キー-(DELETE)を押してください。Delete Multiポップアップウィンドウが表示されます。

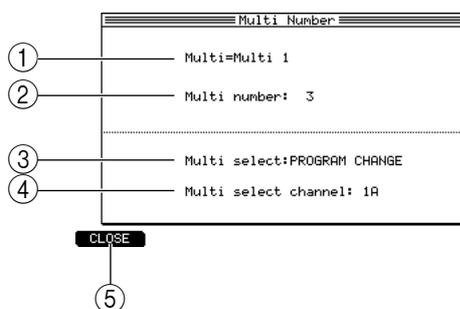


- ① Delete multiフィールド
削除するマルチを選択します。
 - ② [F1]キー-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F3]キー-(DEL ALL)
メモリー内のマルチをすべて削除するDelete ALL Programsポップアップウィンドウを表示します。
 - ④ [F5]キー-(TAGGED)
マルチリストのTagフィールドでタグを付けたマルチを一括して削除します。
 - ⑤ [F6]キー-(DO IT)
Delete multiフィールドで選択したマルチを削除します。
- 3 単体のマルチを削除するときは、Delete multiフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除するマルチを選択してください。
 - 4 削除したいマルチの種類に応じて、[F3]キー-(DEL ALL)-[F6]キー-(DO IT)を押してください。
[F6]キー-(DO IT)を押すと、Delete multiフィールドで選択したマルチを削除します。
[F5]キー-(TAGGED)を押すとタグの付いたマルチを一括して削除します。
[F3]キーを押したときは、確認を促すポップアップウィンドウが表示されます。削除を実行するには、[F6]キー-(DO IT)を押してください。

マルチにマルチナンバーを割り当てる

メモリー内のマルチを MIDI イベントを使って選択できるように、マルチナンバーを割り当てます。

- 1 リストページで、マルチナンバーを割り当てたいマルチの Multi No. フィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回してください。
Multi Numberポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Multiフィールド
マルチナンバーを割り当てるマルチ名を表示します。
 - ② Multi numberフィールド
マルチナンバーを選択します。
 - ③ Multi Selectフィールド
マルチの切り替えに利用するMIDIイベントを選択します。
 - ④ Multi select channelフィールド
マルチの切り替えに利用するMIDIチャンネルを指定します。
 - ⑤ [F1] 并-(CLOSE)
設定内容を更新してポップアップウィンドウを閉じます。
- 3 Multi Select フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してマルチの切り替えに利用するMIDIイベントを、次の中から選択してください。
PROGRAM CHANGE プログラムチェンジ
BANK SELECT コントロールチェンジ #0
OFF MIDIイベントを割り当てません。
 - 4 Multi select channelフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してマルチの切り替えに利用するMIDIチャンネルを指定してください。
 - 5 Multi number フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してマルチナンバーを選択してください。
 - 6 設定内容を更新するには、[F1]キーを押してください。
これでMulti Select/Multi select channelフィールドで選択したMIDIイベント / MIDIチャンネルを使ってマルチを切り替えることができます。

ミックスページ

パートのミックスパラメーターを調節する

現在選択されているマルチ内部のパートを一覧表示して、音量やパン、エフェクトセンドレベルなどミックスパラメーターを調節します。

ページの呼び出し方法.....[MULTI]キー [F2]キー (MIX)

- ① マルチブロック
- ② パートリストブロック

Part	Program	Type	Level (dB)	Pan	Out	FX (dB)	Send
1	Program 001	DR	-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
2			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
3			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
4			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
5			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
6			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
7			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
8			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
9			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
10			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
11			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
12			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF

① Multi 001 Multi number: OFF

②

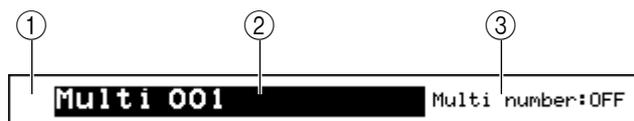
[LIST] [MIX] [MIDI] [SPAN] [MUTE] [SOLO]

ファンクション

- ・ [F1]キー (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F3]キー (MIDI)
MIDIページを表示します。
- ・ [F4]キー (SPAN)
スパンページを表示します。
- ・ [F5]キー (MUTE)
パートリストで選択しているパートをミュートします。
- ・ [F6]キー (SOLO)
パートリストで選択しているパートをソロ状態にします。1つのパートでミュートとソロを同時にオンにしたときは、ソロが優先されます。

マルチブロック

現在選択しているマルチを表示します。マークのオン/オフ切り替えも可能です。



- ① Tagフィールド
リストページでタグを付けた場合に、マークが表示されます(マークのオン/オフ切り替えも可能です)。
- ② Multiフィールド
現在選択しているマルチを表示します。
[WINDOW]キーを押すとMultiポップアップウィンドウが開きます。
- ③ Multi Numberフィールド
現在選択しているマルチに割り当てられたマルチナンバーを表示します(割り当てを変更することも可能です)。

パートリストブロック

選択しているマルチに含まれるパートとそのミックスパラメーターを一覧表示します。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
Part	Program	Type	Level (dB)	Pan	Out	FX (dB)	Send
1	Program 001	DR	-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
2			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
3			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
4			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
5			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
6			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
7			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
8			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
9			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
10			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
11			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
12			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF

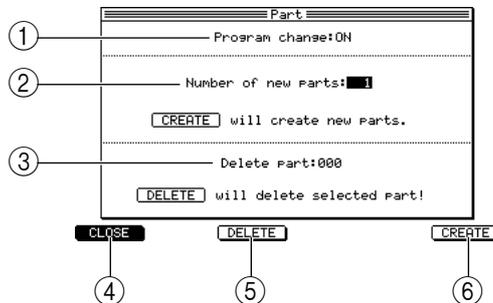
- ① Partフィールド
 パートナンバーを表示します。このフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回すとリストをスクロールできます。
 また、パートをミュート/ソロ状態にすると、パートナンバーの左側にパートのミュート/ソロ状態を表すマーク (M/S) が表示されます。
 このフィールドで [WINDOW] キーを押すとPartポップアップウィンドウが表示されます。
- ② Program/Typeフィールド
 パートで利用するプログラムを選択します。フィールドの右側には現在選択されているプログラムのタイプ(ドラムプログラム = DR / キーグループプログラム = KG)が表示されます。
 このフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW] キーを押すと Program List ポップアップウィンドウが表示されます。このポップアップウィンドウではパートで利用するプログラムをリスト表示します。
- ③ Level(dB)フィールド
 パートの音量を - 60.0 ~ + 06.0の範囲で調節します。
- ④ Panフィールド
 パートのパンをL50 ~ MID ~ R50の範囲で調節します。
- ⑤ Outフィールド
 パートから出力された信号を送る端子を選択します。
- ⑥ FXフィールド
 エフェクトバスへのセンドレベルを調節します。
- ⑦ Sendフィールド
 パートから出力された信号を送るエフェクトバスを次の中から選択します。
 OFF.....エフェクトバスへ信号を送りません。
 A ~ DエフェクトバスA ~ Dを送ります。
 AB/CD.....エフェクトバスA + B、C + Dに信号を送ります。

ヒント: Levelフィールド / FXフィールド / Panフィールドの設定値を変更すると、あらかじめプログラム側で設定されている音量 / センドレベル / パンに対してオフセットがかかります。
 Out フィールドで出力先の端子を選択しても、あらかじめプログラム側で出力先が設定されている場合は、プログラムの設定が優先されます。

マルチにパートを追加する

現在選択中のマルチにパートを追加します。

- 1 ミックスページでPartフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。Partポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Program changeフィールド
パート内のプログラムをMIDIプログラムチェンジで切り替えるかどうかを設定します。
 - ② Number of new partsフィールド
追加するパート数を指定します。
 - ③ Delete partフィールド
削除するパートナンバーを選択します。
 - ④ [F1]キー(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F3]キー(DELETE)
Delete part フィールドで指定したパートを削除します。削除を行うと、そのパート以降のパートが1つ手前のパートナンバーに移動します。
 - ⑥ [F6]キー(CREATE)
Number of new partsフィールドで指定したパート数を作成し、パートナンバーの最後に追加します。
- 2 Number of new partsフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して追加するパート数を指定してください。
 - 3 パートの作成を実行するには、[F6]キー(CREATE)を押してください。

マルチからパートを削除する

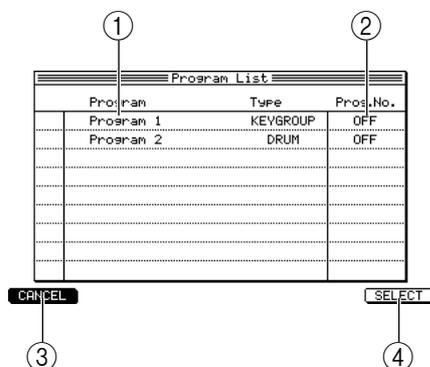
現在選択中のマルチの特定のパートを削除します。

- 1 ミックスページでPartフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。Partポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 Delete partフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除するパートナンバーを指定してください。
- 3 パートの削除を実行するには、[F3]キー(DELETE)を押してください。ポップアップウィンドウが閉じます。

パートにプログラムを割り当てる

マルチに含まれるパートにプログラムを割り当てます。

- 1 ミックスページでProgram/Typeフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してください。
Program Listポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Program/Typeフィールド
メモリー内のプログラムとそのタイプを表示します。
- ② Prog.No.フィールド
そのプログラムに割り当てられているプログラムチェンジナンバーを表示します。
- ③ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F6]キー(SELECT)
プログラムの選択を確定します。

ヒント: プログラムの割り当ては、MIDIページやスパンページでも行えます。

- 2 [JOG]ダイヤルを回して割り当てたいプログラムを選択してください。
- 3 プログラムを確定させるには、[F6]キー(SELECT)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じます。

MIDIページ

パートのMIDIに関する設定を行う

現在選択されているマルチ内部のパートを一覧表示して、受信MIDIチャンネルやプログラムチェンジナンバーなどMIDI関連のパラメーターを調節します。

ページの呼び出し方法.....[MULTI]キー [F3]キー (MIDI)

- ① マルチブロック
- ② パートリストブロック

Part	Program	Type	MIDI Ch	Tune	Priority	Prog. No.
1	Drum set	DR	1A	+00.00	HIGH	OFF
2	Synth BASS 06	KS	2A	+00.00	HIGH	OFF
3	Soft Piano	KS	3A	+00.00	HIGH	OFF
4	Power Brass	KS	4A	+00.00	HIGH	OFF
5	Japanese Perc	DR	5A	+00.00	HIGH	OFF
6	Drum Loop#03	DR	6A	+00.00	HIGH	OFF
7			7A	+00.00	HIGH	OFF
8			8A	+00.00	HIGH	OFF
9			9A	+00.00	HIGH	OFF
10			10A	+00.00	HIGH	OFF
11			11A	+00.00	HIGH	OFF
12			12A	+00.00	HIGH	OFF

ファンクション

- ・ [F1]キー (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2]キー (MIX)
ミックスページを表示します。
- ・ [F4]キー (SPAN)
スパンページを表示します。
- ・ [F5]キー (MUTE)
パートリストで選択しているパートをオフにします。
- ・ [F6]キー (SOLO)
パートリストで選択しているパートをオンにします。

マルチブロック

現在選択しているマルチを表示します。

Multi 001	Multi number: OFF

パートリストブロック

現在選択しているマルチに含まれるパートの、MIDI関連のパラメーターを一覧表示します。

Part	Program	Type	MIDI Ch	Tune	Priority	Prog. No.
1	Drum set	DR	1A	+00.00	HIGH	OFF
2	Synth BASS 06	KS	2A	+00.00	HIGH	OFF
3	Soft Piano	KS	3A	+00.00	HIGH	OFF
4	Power Brass	KS	4A	+00.00	HIGH	OFF
5	Japanese Perc	DR	5A	+00.00	HIGH	OFF
6	Drum Loop#03	DR	6A	+00.00	HIGH	OFF
7			7A	+00.00	HIGH	OFF
8			8A	+00.00	HIGH	OFF
9			9A	+00.00	HIGH	OFF
10			10A	+00.00	HIGH	OFF
11			11A	+00.00	HIGH	OFF
12			12A	+00.00	HIGH	OFF

- ① Partフィールド
パートナンバーを表します。[WINDOW]キーを押すとPartポップアップウィンドウが表示されます。

- ② Program/Typeフィールド
パートで使用するプログラムを選択します。このフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押すとProgram Listポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ MIDI Chフィールド
パートの受信MIDIチャンネルを設定します。1A～16Aを選択したときは仮想MIDIポートAのチャンネル1～16、1B～16Bを選択したときは仮想MIDIポートBのチャンネル1～16のMIDIイベントが該当するパートに送られます。
- ④ Tuneフィールド
パートのピッチを半音単位で調節します。小数点以下の値を変更すると、セント単位でピッチを微調節できます。
- ⑤ Priorityフィールド
パートの発音する優先順位を選択します。同時発音数を越えた場合は、優先度の低いパートから順に消音されます。
設定値はHOLD(常に発音)/HIGH(優先度高)/NORMAL(優先度中)/LOW(優先度低)の中から選択可能です。HOLD LOWの順に発音する優先順位が高くなります。
- ⑥ Prog No.フィールド
パートで選択しているプログラムに割り当てられたプログラムチェンジナンバーを表示します。このフィールドにカーソルがあるときは、プログラムチェンジナンバーを変更できます。

パート内のプログラムをプログラムチェンジで変更する

パートに割り当てられているプログラムをMIDIプログラムチェンジメッセージで切り替えます。

- 1 ミックスページでPartフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。Partポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 Program changeフィールドにカーソルを合わせ、ONに設定してください。
- 3 [F1]キー(CLOSE)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じます。
これでパートがプログラムチェンジを受信する準備ができました。プログラムチェンジを受信すると、そのメッセージと同じMIDIチャンネルに設定されているパートのプログラムが切り替わります。

スパンページ

パートが発音する音域を設定する

現在選択されているマルチ内部のパートを一覧表示して、パートが発音する音域を設定します。

ページの呼び出し方法.....[MULTI]キー [F4]キー (SPAN)

- ① マルチブロック
- ② パートリストブロック

Part	Program	Type	Low	Hi
1	NEW PROGRAM	KG	A -1>G 8
2	NEW PROGRAM 2	DR	A -1>G 8
3	Soft Piano	KG	A -1>G 8
4	Power Brass	KG	A -1>G 8
5	Japanese Perc	DR	A -1>G 8
6	Drum Loop#03	DR	A -1>G 8
7			A -1>G 8
8			A -1>G 8
9			A -1>G 8
10			A -1>G 8
11			A -1>G 8
12			A -1>G 8

ファンクション

- ・ [F1]キー (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2]キー (MIX)
ミックスページを表示します。
- ・ [F3]キー (MIDI)
MIDIページを表示します。
- ・ [F5]キー (MUTE)
パートリストで選択しているパートをオフにします。
- ・ [F6]キー (SOLO)
パートリストで選択しているパートをオンにします。

マルチブロック

現在選択しているマルチを表示します。

Multi 001	Multi number:OFF
-----------	------------------

パートリストブロック

選択しているマルチに含まれるパートの発音する範囲を設定します。

Part	Program	Type	Low	Hi
1	NEW PROGRAM	KG	A -1>G 8
2	NEW PROGRAM 2	DR	A -1>G 8
3	Soft Piano	KG	A -1>G 8
4	Power Brass	KG	A -1>G 8
5	Japanese Perc	DR	A -1>G 8
6	Drum Loop#03	DR	A -1>G 8
7			A -1>G 8
8			A -1>G 8
9			A -1>G 8
10			A -1>G 8
11			A -1>G 8
12			A -1>G 8

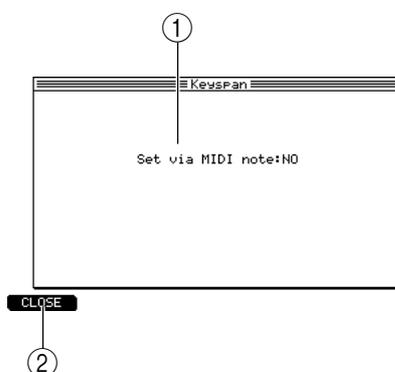
- ① Partフィールド
パートナンバーを表します。このフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押すとPartポップアップウィンドウが表示されます。

- ② Program/Typeフィールド
パートで利用するプログラムを選択します。このフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押すとProgram Listポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ Lowフィールド
パートが発音する音域の最低音となるノートナンバーを指定します。このフィールドで指定したノートナンバーから、Hi フィールドで指定したノートナンバーに含まれる範囲が発音する音域となります。
[WINDOW]キーを押すと、Keyspanポップアップウィンドウが表示されます。
- ④ Hiフィールド
パートが発音する音域の最高音となるノートナンバーを指定します。
[WINDOW]キーを押すと、Keyspanポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ キーボード
発音する範囲をグラフ表示します。

キースパンを設定する

マルチに含まれるパートの発音音域を設定します。

- 1 スパンページでSpan Lowフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してそのパートが発音する音域の最低音を選択してください。
- 2 Span Hiフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してそのパートが発音する音域の最高音を選択してください。
Low フィールドで指定したノートナンバーから、Hi フィールドで指定したノートナンバーに含まれる範囲が発音音域として選択されます。
- 3 パッドやMIDIキーボードを使って発音音域を設定したいときは、Span LowまたはHiフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Keyspanポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Set via MIDI noteフィールド
ノートイベントを使って発音音域を設定するかどうかを選択します。
- ② [F1]キー(CLOSE)
設定を更新してポップアップウィンドウを閉じます。
- 4 Set via MIDI noteフィールドにカーソルを合わせ、設定をYESにしてください。
発音音域をノートイベントを使って設定できるようになります。NOが選ばれているときは設定できません。

ヒント: ここでYESを選択すると、手順1~2でパッドやMIDIキーボードを使ってノートナンバーが設定できます。

- 5 設定を終えるには[F1]キー(CLOSE)を押してください。

ミキサーモード

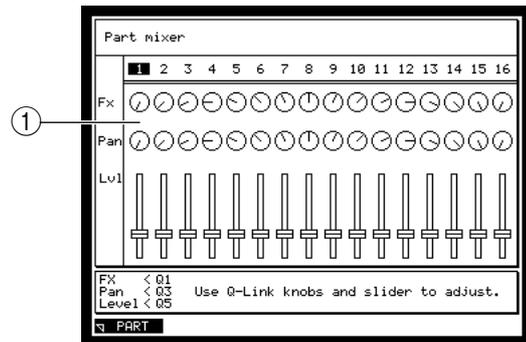
パートページ

パートごとのミックスパラメーターを調節する

現在選択中のマルチに含まれるパートを一覧表示し、音量／パン／エフェクトセンドレベルを調節します。

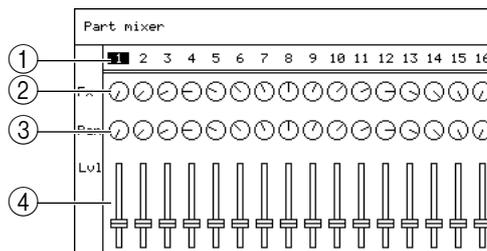
ページの呼び出し方法.....[MIXER]キー

- ① ミキサーブロック



ミキサーブロック

パートごとの音量／パン／エフェクトセンドレベルを調節します。



- ① パートナンバーフィールド
このフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、操作するパートナンバーを選択します。パート数が多くて1つの画面に表示しきれない場合は、[JOG]ダイヤルを回して画面を左右にスクロールできます。
- ② Fxフィールド
パートごとのエフェクトセンドレベルを表示します。Q-LINK セクションの[Q1]ノブを回すと、現在選択しているパートのエフェクトセンドレベルを調節できます。
- ③ Panフィールド
パートごとのパンの状態を表示します。Q-LINK セクションの[Q3]ノブを回すと、現在選択しているパートのパンを調節できます。
- ④ Levelフィールド
パートごとの音量を表示します。Q-LINK セクションの[Q5]スライダーを操作すると、現在選択しているパートの音量を調節できます。

ヒント：これらのパラメーターは、マルチに含まれるものと共通で、片方を変更すればもう一方も変化します。

パートミキサーの設定内容はマルチに記憶されます。変更した内容を残しておきたいときは、マルチの保存操作を行ってください。

ミキサーモードに入ると、[Q1] [Q3] ノブや [Q5] スライダーの [ACTIVE] キーが自動的にオフになり、ミキサーモードを抜け出ると元の状態に戻ります。

エフェクトモード

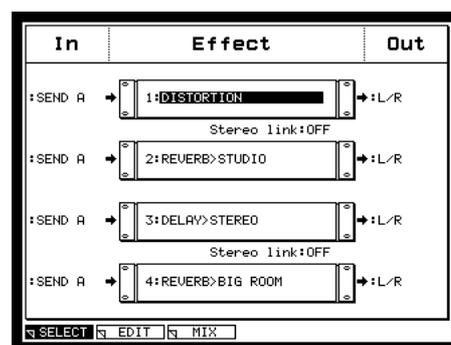
セレクトページ

エフェクトのタイプ/ルーティングを設定する

エフェクト1～4で利用するエフェクトタイプを選択し、入出力信号のルーティングを変更します。

ページの呼び出し方法.....[EFFECT] 併ー

- ① エフェクトブロック

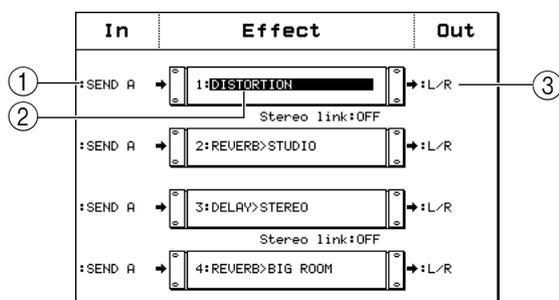


ファンクション

- ・ [F2] 併ー(EDIT)
エディットページを表示します。
- ・ [F3] 併ー(MIX)
ミックスページを表示します。

エフェクトブロック

エフェクト1～4で利用するエフェクトタイプ、およびエフェクトごとの入力信号 / 出力先を選択します。



- ① Inフィールド

エフェクト1～4に入力する信号を選択します。設定可能な信号は次の通りです。

SEND A～SEND DエフェクトバスA～Dの信号

FX 1～FX 4.....エフェクト1～4の出力信号

- ② Effectフィールド

エフェクト1～4で利用するエフェクトタイプを選択します。[JOG]ダイヤルを回すと Select Effect Typeポップアップウィンドウが表示されます。

- ③ Outフィールド

エフェクト1～4の出力先を次の中から選択します。

OFF.....そのエフェクトからは、信号が出力されません。

L/R.....[MAIN OUT]端子の直前に出力します。

1/2～7/8.....インディビジュアルアウトプット1/2～7/8にステレオ出力します(オプションの装着時にのみ選択可能です)。

1~8..... インディビデュアルアウトプット1~8にモノラル出力します(オプションの装着時にのみ選択可能です)。

- ④ Stereo linkフィールド
エフェクト1/2、3/4のステレオリンク機能のオン/オフを切り替えます。ステレオリンクをオンにすると、エフェクト1~2、またはエフェクト3~4を組み合わせ、ステレオイン/ステレオアウトのエフェクトとして利用できます。ステレオリンクがオンのときは、エフェクト2/4フィールドが空欄になり、エフェクト1/3と同じエフェクトタイプが選択され、エフェクトパラメーターも共通となります。

エフェクトをステレオ入力に切り替える

- 1 [EFFECT]キーを押してください。
セレクトページが表示されます。
- 2 エフェクト1/2のStereo linkフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定をオンにしてください。
Stereo linkフィールドがオンのときは、エフェクト1とエフェクト2がリンクし、ステレオイン/ステレオアウトのエフェクトとして利用できます。エフェクト3/4をリンクさせて使いたい場合も基本的な操作は変わりません。
- 3 エフェクト1のEffectフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してSelect Effect Typeポップアップウィンドウを表示させてください。
- 4 [JOG]ダイヤルを回してエフェクトタイプを選択し、[F6]キー(SELECT)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じて選択したエフェクトタイプがエフェクト1/2に割り当てられます。
- 5 エフェクト1の入力ソースがSEND A、エフェクト2の入力ソースがSEND Bになっていることを確認してください。
エフェクト1/2にパートのL側/R側の信号が送られるよう、各エフェクトの入力ソースを設定します。
- 6 必要に応じてエフェクトの出力先を選択してください。
- 7 [MULTI]キーを押し、続いて[F2]キー(MIX)を押してください。
マルチモードのミックスページが表示されます。
- 8 エフェクトを利用したいパートのSend フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定値をABにしてください。
パートの信号がエフェクトバス SEND A/B の両方へ送られます。この状態でエフェクト1にパートのL側の信号、エフェクト2にパートのR側の信号が送られます。
- 9 必要に応じてパートのパンやエフェクトセンドレベルを調節してください。

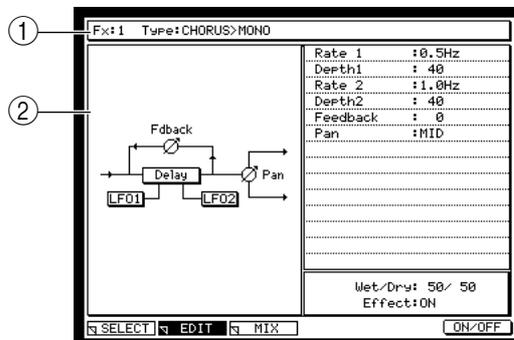
エディットページ

エフェクトパラメーターを調節する

エフェクト1~4で利用しているエフェクトタイプのパラメーターを調節します。

ページの呼び出し方法.....[EFFECT] 併ー [F2] 併ー(EDIT)

- ① Fxブロック
- ② パラメーターブロック

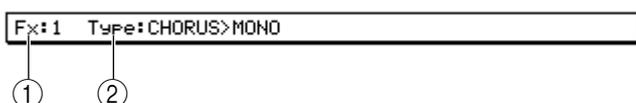


ファンクション

- ・ [F1] 併ー (SELECT)
セレクトページを表示します。
- ・ [F3] 併ー (MIX)
ミックスページを表示します。
- ・ [F6] 併ー (ON/OFF)
エフェクトのオン/オフを切り替えます。

Fxブロック

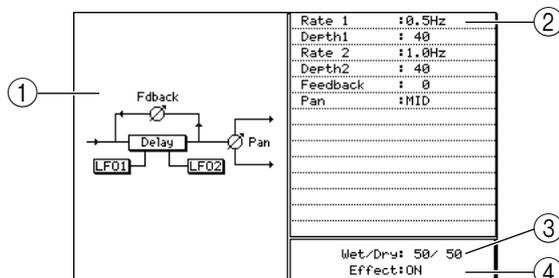
パラメーターを調節するエフェクトを選択します。



- ① Fxフィールド
パラメーターを調節するエフェクトを選択します。
- ② Typeフィールド
Fx フィールドで選択しているエフェクトタイプを表示します(エフェクトタイプを選択することも可能です)。

パラメーターブロック

エフェクト1~4で選択しているエフェクトタイプのパラメーターを調節します。



- ① ブロック図
調節を行うエフェクトタイプのブロック図を表示します。
- ② パラメーターフィールド
エフェクトタイプのパラメーターが表示されます。各エフェクトタイプに用意されているパラメーターは、エフェクトタイプ/パラメーター一覧をご参照ください。

- ③ Wet/Dryフィールド
エフェクト内部での原音(エフェクトバスから送られた信号)とエフェクト音(加工された信号)のミックスバランスを調節します。Wet側を100(100/0)に設定するとエフェクト音100%、Dry側を100(0/100)に設定すると、原音100%となります。
- ④ Effectフィールド
エフェクトのオン/オフを切り替えます。[F6]キー(ON/OFF)の操作と連動します。

エフェクトタイプとパラメーター

ここでは、内蔵エフェクトに含まれるすべてのエフェクトタイプと、そのパラメーターの働きについて説明します。

CHORUS>MONO(コーラス>モノラル)

一般的なコーラスエフェクトです。エフェクト自体はモノラル入力/モノラル出力ですが、ステレオ再生時のパンを調節できます。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate1	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFO1の速さを調節します。
Depth1	0 ~ 127	LFO1の深さを調節します。
Rate2	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFO2の速さを調節します。
Depth2	0 ~ 127	LFO2の深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Pan	L63 ~ MID ~ R63	エフェクト音の定位を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

CHORUS>STEREO(コーラス>ステレオ)

広がり感のある、ステレオ出力のコーラスエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate1	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFO1の速さを調節します。
Depth1	0 ~ 127	LFO1の深さを調節します。
Rate2	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFO2の速さを調節します。
Depth2	0 ~ 127	LFO2の深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

CHORUS>XOVER(コーラス>クロスオーバー)

ステレオコーラスのバリエーションです。L/Rチャンネルのフィードバック音がそれぞれ逆のチャンネルに返される点が異なります。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate1	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFO1の速さを調節します。
Depth1	0 ~ 127	LFO1の深さを調節します。
Rate2	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFO2の速さを調節します。
Depth2	0 ~ 127	LFO2の深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

CHORUS+DELAY(コーラス + デイレイ)

コーラスとデイレイを直列に接続したモノラルの複合エフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	コーラスエフェクトのLFOの速度を調節します。
Depth	0 ~ 127	コーラスエフェクトのLFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	コーラスエフェクトのフィードバック量を調節します。
Delay	1ms ~ 1500ms	デイレイエフェクトのディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	デイレイエフェクトのフィードバック量を調節します。
Bounce	ON/OFF	ONに設定すると、ステレオ再生時にデイレイ音が左右交互にパンニングします。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

COMPRESSOR/LIMITER(コンプレッサー / リミッター)

一定レベル(スレッシュホールド)より高い信号のレベルを抑えて、ダイナミックレンジを圧縮するモノラルエフェクトです。無演奏時のノイズをカットするノイズゲートも併用できます。

パラメーター	設定範囲	機能
Threshold	- 60dB ~ 0dB	コンプレッサー / リミッターのスレッシュホールドを調節します。
Ratio	1:2 ~ 1:100	スレッシュホールドを超えた信号の圧縮率を調節します。
Output	- 20dB ~ + 20dB	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Attack	0 ~ 127	エフェクトのアタックを調節します。
Release	0 ~ 127	エフェクトのリリースを調節します。
Threshold	- 60dB ~ 0dB	ノイズゲートが開くレベルを調節します。
Release	0 ~ 127	ノイズゲートのリリースタイムを調節します。
Detect	PEAK/RMS	コンプレッサー / リミッターを信号のピークレベルに追従させるか(PEAK)、平均化されたレベル変化に追従させるか(RMS)を選択します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

DELAY>MONO(デイレイ > モノラル)

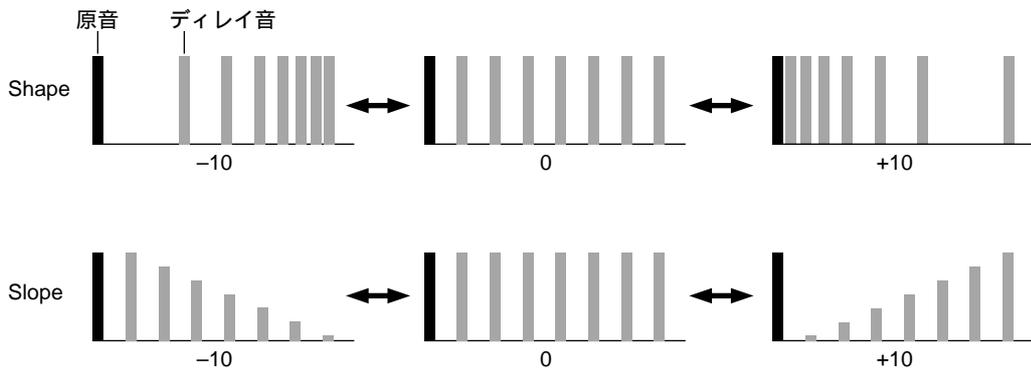
一般的なデイレイエフェクトです。エフェクト自体はモノラル入力 / モノラル出力ですが、ステレオ再生時のエフェクト音のパンを調節できます。

パラメーター	設定範囲	機能
Delay	1ms ~ 1500ms	ディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	デイレイのフィードバック量を調節します。
HFdamp	20Hz ~ 20kHz	フィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
Pan	L63 ~ MID ~ R63	エフェクト音の定位を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

DELAY>MULTITAP(ディレイ>マルチタップ)

フィードバック音同士の間隔や、フィードバック音の音量変化カーブを調節することで、特殊な効果が得られるディレイエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Delay	1 ~ 127	ディレイタイムを調節します。
Width	2 ~ 15	フィードバック音の左右の広がりを調節します。
Shape	- 10 ~ + 10	フィードバック音同士の間隔を調節します。
Slope	- 10 ~ + 10	フィードバック音の減衰カーブを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバック量を調節します。
Pan	- 10 ~ + 10	エフェクト音の定位を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。



DELAY>PANNING(ディレイ>パンニング)

エフェクト音の定位が、左 中央 右 (LCR) または右 中央 左 (RCL) と移動するディレイエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Delay	1ms ~ 1500ms	ディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	ディレイのフィードバック量を調節します。
HFdamp	20Hz ~ 20kHz	フィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
Mode	LCR/RCL	パンニングの効果を設定します。
Width	0 ~ 127	パンニングの幅を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

DELAY>PINGPONG(ディレイ>ピンポン)

エフェクト音の定位が左右交互に移動するディレイエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Delay	1ms ~ 1500ms	ディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	ディレイのフィードバック量を調節します。
HFdamp	20Hz ~ 20kHz	フィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
Width	0 ~ 127	パンニングの幅を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

DELAY>STEREO(ディレイ>ステレオ)

左右チャンネルで独立した設定が行えるステレオディレイです。

パラメーター	設定範囲	機能
LDelay	1ms ~ 1500ms	Lチャンネルのディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	Lチャンネルのディレイのフィードバック量を調節します。
HFdamp	20Hz ~ 20kHz	Lチャンネルのフィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
RDelay	1ms ~ 1500ms	Rチャンネルのディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	Rチャンネルのディレイのフィードバック量を調節します。
HFdamp	20Hz ~ 20kHz	Rチャンネルのフィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

DELAY>XOVER(ディレイ>クロスオーバー)

ステレオディレイのバリエーションです。L/Rチャンネルのフィードバック音がそれぞれ逆のチャンネルに返される点が異なります。

パラメーター	設定範囲	機能
LDelay	1ms ~ 1500ms	Lチャンネルのディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	L/Rチャンネルのディレイのフィードバック量を調節します。
HFdamp	20Hz ~ 20kHz	L/Rチャンネルのフィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
RDelay	1ms ~ 1500ms	Rチャンネルのディレイタイムを調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

DIGITAL EQ(デジタルEQ)

3バンドのパラメトリックEQです。

パラメーター	設定範囲	機能
1 Frequency	20Hz ~ 20kHz	EQ1の中心周波数を調節します。
Gain	- 18dB ~ + 18dB	EQ1のゲインを調節します。
Q	0.5 ~ 10	EQ1のQを設定します。
2 Frequency	20Hz ~ 20kHz	EQ2の中心周波数を調節します。
Gain	- 18dB ~ + 18dB	EQ2のゲインを調節します。
Q	0.5 ~ 10	EQ2のQを設定します。
3 Frequency	20Hz ~ 20kHz	EQ3の中心周波数を調節します。
Gain	- 18dB ~ + 18dB	EQ3のゲインを調節します。
Q	0.5 ~ 10	EQ3のQを設定します。
Output	- 60dB ~ + 24dB	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

DISTORTION(ディストーション)

入力信号を歪ませるモノラルのディストーションエフェクトです。音色加工用のEQが直列に接続されています。

パラメーター	設定範囲	機能
Depth	0 ~ 31	歪み量を調節します。
EQ frequency	0 ~ 127	EQの中心周波数を調節します。
EQ Gain	- 15dB ~ + 15dB	EQのゲインを調節します。
EQ Q	0.5 ~ 10	EQのQを調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

ENHANCER(エンハンサー)

信号に新しい倍音成分を加え、音にハリを与えるモノラルエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Drive	0dB ~ 30dB	ハーモニクスジェネレーターに入力される信号のゲインを調節します。
Tune	0 ~ 127	フィルターのカットオフ周波数を調節します。
Damp	0 ~ 127	フィルターの減衰カーブ(スロープ)を調節します。
Harmonics	0 ~ 127	強調させる倍音の信号レベルを調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

EXPANDER(エクスパンダー)

一定レベル(スレッシュホールド)より低い信号を圧縮させ、ダイナミックレンジを伸張(エクスパンション)させるモノラルエフェクトです。コンプレッサーとは逆の効果です。

パラメーター	設定範囲	機能
Threshold	- 60dB ~ 0dB	エクスパンダーのスレッシュホールドを調節します。
Ratio	2:1 ~ 100:1	スレッシュホールド以下の信号の圧縮率を調節します。
Output	- 20dB ~ + 20dB	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Attack	0 ~ 127	エフェクトのアタックを調節します。
Release	0 ~ 127	エフェクトのリリースを調節します。
Hold	0 ~ 127	エフェクトのホールドタイムを調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

FLANGER>MONO(フランジャー > モノラル)

一般的なフランジャーエフェクトです。エフェクト自体はモノラル入力 / モノラル出力ですが、ステレオ再生時のエフェクト音のパンを調節できます。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
FB Invert	ON/OFF	フィードバック信号の位相を反転(ON)させます。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Pan	L63 ~ MID ~ R63	エフェクト音の定位を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

FLANGER>PAN(フランジャー>パン)

モノラルフランジャーのエフェクト音がオートパンニング(自動的に音像が左右に移動する効果)するエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
FB Invert	ON/OFF	フィードバック信号の位相を反転(ON)させます。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	パンニングの幅を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

FLANGER>STEREO(フランジャー>ステレオ)

広がり感のある、ステレオ出力のフランジャーエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
FB Invert	ON/OFF	フィードバック信号の位相を反転(ON)させます。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

FLANGER>XOVER(フランジャー>クロスオーバー)

ステレオフランジャーのバリエーションです。L/Rチャンネルのフィードバック音がそれぞれ逆のチャンネルに返される点が異なります。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
FB Invert	ON/OFF	フィードバック信号の位相を反転(ON)させます。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

FLANGER+DELAY(フランジャー + デレイ)

フランジャーとデレイを直列に接続したモノラルの複合エフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	フランジャーエフェクトのLFOの速度を調節します。
Depth	0 ~ 127	フランジャーエフェクトのLFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フランジャーエフェクトのフィードバック量を調節します。
Delay	1ms ~ 1500ms	デレイエフェクトのデレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	デレイエフェクトのフィードバック量を調節します。
Bounce	ON/OFF	デレイ音をパンニングさせる(ON)かどうかを設定します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

NOISE GATE(ノイズゲート)

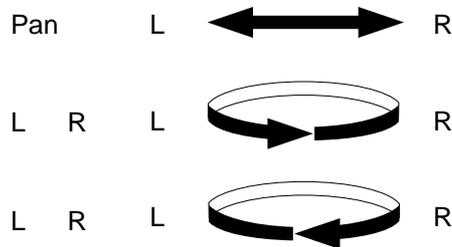
一定レベル(スレッシュヨルド)より低い信号を消音するモノラルエフェクトです。無演奏時のノイズをカットしたいときに便利です。

パラメーター	設定範囲	機能
Threshold	- 60dB ~ 0dB	ノイズゲートのスレッシュヨルドを調節します。
Key	SEND A ~ SEND	Dエフェクトを起動させる信号ソース(センドA ~ D)を設定します。
Output	- 20dB ~ + 20dB	エフェクト音の出力レベルを調節します。
Attack	0 ~ 127	エフェクトのアタックを調節します。
Release	0 ~ 127	エフェクトのリリースを調節します。
Hold	0 ~ 127	エフェクトのホールドタイムを調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

PAN>AUTOPAN(パン > オートパン)

自動的に音像が左右に移動するオートパンエフェクトです。音の移動に奥行き感を付けることもできます。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	パンニングする速度を調節します。
Mode	Pan/L>R/R>L	Pan.....一般的なオートパンです。 L>R.....反時計回りに回転する音を正面で聞いた状態を再現します。 R>L.....時計回りに回転する音を正面で聞いた状態を再現します。
Width	0 ~ 127	パンニングの幅を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。



PAN>TRIGGERPAN(パン > トリガーパン)

エフェクトパスA ~ Dのいずれかの信号が一定レベルを超えたときに起動するオートパンです。[F3] MANUAL キーを使って、オートパンを手動で起動させることもできます。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	パンニングする速度を調節します。
Mode	Pan/L>R/R>L	オートパンの効果を選択します。それぞれの効果は、AUTO PANと共通です。
Trigger	SEND A ~ SEND D MANUAL	オートパンを起動させる信号ソースを選択します。 [F3] キーでオートパンを起動させます。
Threshold	- 60dB ~ 0dB	オートパンが起動する信号レベルを調節します。
Width	0 ~ 127	パンニングの幅を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

PHASER>MONO(フェイザー>モノラル)

一般的なフェイザーエフェクトです。エフェクト自体はモノラル入力/モノラル出力ですが、ステレオ再生時のエフェクト音のパンを調節できます。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Pan	L63 ~ MID ~ R63	エフェクト音の定位を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

PHASER>PAN(フェイザー>パン)

フェイザーのエフェクト音がオートパンニングするエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	パンニングの幅を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

PHASER>STEREO(フェイザー>ステレオ)

広がり感のある、ステレオ出力のフェイザーエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

PHASER>XOVER(フェイザー>クロスオーバー)

ステレオフェイザーのバリエーションです。L/Rチャンネルのフィードバック音がそれぞれ逆チャンネルに返される点が異なります。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	LFOの速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	LFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フィードバックの量を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

PHASER+DELAY(フェイザー + デイレイ)

フェイザーとデイレイを直列に接続したモノラルの複合エフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	フェイザーエフェクトのLFOの速度を調節します。
Depth	0 ~ 127	フェイザーエフェクトのLFOの深さを調節します。
Feedback	0 ~ 127	フェイザーエフェクトのフィードバック量を調節します。
Delay	1ms ~ 1500ms	デイレイエフェクトのデイレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	デイレイエフェクトのフィードバック量を調節します。
Bounce	ON/OFF	デイレイ音をパンニングさせる(ON)かどうかを設定します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

PITCH CORRECTOR(ピッチコレクター)

入力信号のピッチをリアルタイムで修正するモノラルエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Ratio	0% ~ 100%	スレッシュホールドよりずれたピッチをどの程度修正するのかを調節します。
Smoothing	0% ~ 100%	入力信号に含まれるビブラート成分を残し、より自然な感じを保つようにします。 100%に設定するとビブラート成分が残らず、値を小さくするにしたがって自然なビブラート感が得られます。
Calibration	415Hz ~ 466Hz	基準ピッチを設定します。
Scale		基準となる音階(スケール)を設定します。
Key	C/C#.../A#/B	基準となる12の調(キー)を設定します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

Scaleパラメーターについて

Scaleパラメーターで選択可能なスケールは次の通りです。

Scaleパラメーター の設定	C	D	E	F	G	A	B
CHROMA (クロマチックスケール)	●	●	●	●	●	●	●
M (メジャースケール)	●	●	●	□	●	●	●
m (マイナースケール)	●	□	●	●	□	●	●
m-HERM (ハーモニックマイナースケール)	●	□	●	●	□	●	●
m-MELO (メロディックマイナースケール)	●	□	●	●	□	●	●
WHOLE (ホールトーンスケール)	●	□	●	□	●	□	●
BLUES (ブルーススケール)	●	□	●	●	●	□	●
ARAB (アラビアンスケール)	●	●	□	●	●	□	●
DORIAN (ドリアンスケール)	●	□	●	●	●	●	□
PHRYGI (フリジアンスケール)	●	●	□	●	●	●	□
LYDIAN (リディアンスケール)	●	□	●	□	●	●	●
MIXOLY (ミクソリディアンスケール)	●	□	●	●	□	●	●
LOCRIA (ロクリアンスケール)	●	●	□	●	□	●	□

PITCH SHIFTER(ピッチシフター)

音程を変化させるエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Left	- 12.99 ~ + 12.99	Lチャンネルのピッチシフト量を調節します。
Feedback	0 ~ 127	Lチャンネルのデイレイのフィードバック量を調節します。
Right	- 12.99 ~ + 12.99	Rチャンネルのピッチシフト量を調節します。
Feedback	0 ~ 127	Rチャンネルのデイレイのフィードバック量を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

REVERB AUDITORIUM

講堂の残響音をシミュレーションするステレオリバーブです。

パラメーター	設定範囲	機能
Pre-delay	1ms ~ 100ms	初期反射音のディレイタイムを調整します。
Time	0.1sec ~ 10sec	残響音が消えるまでの時間を調整します。
Diffuse	0 ~ 127	残響音の密度を調節します。
HF damp	20Hz ~ 20kHz	残響音の高音域をカットする周波数を調節します。
Near	0 ~ 127	奥行き感を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0 でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

リバーブにはさまざまなタイプが用意されています。以下のリバーブの操作方法はAUDITORIUMと同様です。

REVERB>BIG HALL

大規模ホールの残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>BIG ROOM

広い部屋の残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>BRIGHT HALL

明るい響きの残響音を得られるホール風のステレオリバーブです。

REVERB>DRUM BOOTH

スタジオのドラムブースのような残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>LIVE HOUSE

ライブハウスの残響音をシミュレーションするステレオリバーブです。

REVERB>MEDIUM HALL

中規模ホールの残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>MEDIUM ROOM

中ぐらいの広さの部屋の残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>PLATE 1

標準的なプレートリバーブのシミュレーションです。

REVERB>PLATE 2

明るめのプレートリバーブのシミュレーションです。

REVERB>SAMLL HALL

小規模ホールの残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>SAMLL ROOM

狭い部屋の残響音を得られるステレオリバーブです。

REVERB>STUDIO

レコーディングスタジオの残響音をシミュレーションするステレオリバーブです。

REVERB>THEATER

劇場の残響音をシミュレーションするステレオリバーブです。

REVERB>VOCAL PLATE

ボーカルに適したプレートリバーブのシミュレーションです。

REVERB>WAREHOUSE

倉庫の残響音をシミュレートするステレオリバーブです。

REVERB>NON LINEAR

残響音が一定時間経過後に突然カットされる、特殊なステレオリバーブです。このリバーブは他のリバーブとパラメーターが異なります。

パラメーター	設定範囲	機能
Pre delay	1ms ~ 100ms	初期反射音のディレイタイムを調整します。
Hold	0 ~ 127	残響音が途切れるまでの時間を調整します。
Diffuse	0 ~ 127	残響音の密度を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0 でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

REVERB>REVERSE

残響音が反転して再生される特殊なステレオリバーブです。このリバーブは他のリバーブとパラメーターが異なります。

パラメーター	設定範囲	機能
Pre delay	1ms ~ 100ms	初期反射音のディレイタイムを調整します。
Time	0 ~ 127	残響音の時間を調整します。
Diffuse	0 ~ 127	残響音の密度を調節します。
Width	0 ~ 127	ステレオの広がり感を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0 でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

ROTARYSPEAKER(ロータリースピーカー)

オルガンなどで使われるロータリースピーカーの効果をシミュレートするステレオ出力のエフェクトです。[F4]キー(MANUAL)または MPC4000 の MIDI IN 端子から受信したコントロールチェンジ情報を使って、2種類の回転速度(Rate1/Rate2)を切り替えることができます。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate1	0.1Hz ~ 10.0Hz	スピーカーの回転速度(Rate1)を調節します。
Rate2	0.1Hz ~ 10.0Hz	スピーカーの回転速度(Rate2)を調節します。
Accel	0.1sec ~ 10sec	Rate1からRate2に切り替わるまでの時間を調節します。
Init	R1/R2	初期状態の回転速度(Rate1/Rate2)を設定します。
MIDIch	1 ~ 16	受信するコントロールチェンジのMIDIチャンネルを設定します。
CtrlNo.	0 ~ 127	受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0 でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン / オフを切り替えます。

- ・ [F4] [MANUAL] キーを使って速度を切り替える場合
[F4] [MANUAL] キーを押すたびに、Rate1 と Rate2 が交互に切り替わります。速度が切り替わるまでの時間はAccelフィールドで設定します。
- ・ コントロールチェンジを使って速度を切り替える場合
値 = 0 ~ 63 のコントロールチェンジを受信したときにRate1、値 = 64 ~ 127 のコントロールチェンジを受信したときにRate2 が選択されます。コントロールナンバーはCtrlNo. フィールド、速度が切り替わるまでの時間はAccelフィールドで設定します。

ノート: 混乱を避けるために、このエフェクトで使用する MIDI チャンネルと、MPC4000 で使用するパートの受信MIDIチャンネルは、分けて設定しておくことをお勧めします。

TAPE ECHO(テープエコー)

3ヘッドのテープエコーをシミュレートするディレイエフェクトです。3系統のディレイを個別に設定できます。エフェクト自体はモノラル入力/モノラル出力ですが、ステレオ再生時のエフェクト音のパンを調節できます。

パラメーター	設定範囲	機能
Head 1	1ms ~ 1500ms	ディレイ1のディレイタイムを調節します。
Head 2	1ms ~ 1500ms	ディレイ2のディレイタイムを調節します。
Head 3	1ms ~ 1500ms	ディレイ3のディレイタイムを調節します。
Feedback	0 ~ 127	ディレイのフィードバック量を調節します。
HFDamp	20Hz ~ 20kHz	フィードバック音の高音域をカットする周波数を調節します。
Pan	L63 ~ MID ~ R63	エフェクト音の定位を調節します。
Wet/Dry	100/0 ~ 0/100	エフェクト音とドライ音のバランスを調節します(100/0でエフェクト音のみ)。
Effect	ON/OFF	エフェクトのオン/オフを切り替えます。

WAH>AUTOWAH(ワウ>オートワウ)

うねりのあるワウ効果が得られるモノラルエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Rate	0.1Hz ~ 10.0Hz	ワウ効果のうねり(LFO)の速さを調節します。
Depth	0 ~ 127	エフェクトの深さを調節します。
Resonance	0 ~ 127	レゾナンスの量を調節します。
Effect	ON/BYPASS	エフェクトを有効にするか(ON)、バイパスさせるか(BYPASS)を設定します。

WAH>TOUCH WAH(ワウ>タッチワウ)

一定以上の信号レベルに対してワウ効果がかかるモノラルエフェクトです。

パラメーター	設定範囲	機能
Threshold	-60dB ~ 0dB	ワウ効果がかかり始めるレベル(スレッシュホールド)を調節します。
Depth	0 ~ 127	エフェクトの深さを調節します。
Resonance	0 ~ 127	レゾナンスの量を調節します。
Effect	ON/BYPASS	エフェクトを有効にするか(ON)、バイパスさせるか(BYPASS)を設定します。

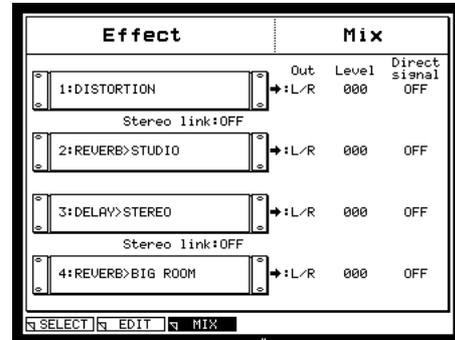
ミックスページ

エフェクトの出力レベルを調節する

エフェクト1~4から出力される信号レベルを調節します。また、エフェクトから原音を出力するかどうかもこのページで設定します。

ページの呼び出し方法.....[EFFECT]キー [F3]キー(MIX)

- ① エフェクトブロック

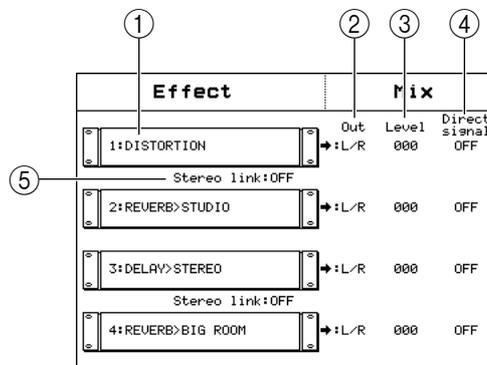


ファンクション

- ・ [F1]キー(SELECT)
セレクトページを表示します。
- ・ [F2]キー(EDIT)
エディットページを表示します。

エフェクトブロック

エフェクトの出力レベル、およびエフェクトから原音を出力するかどうかを設定します。

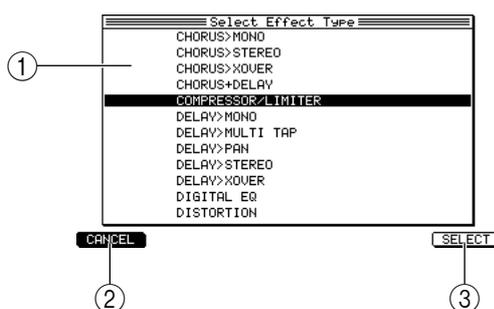


- ① Effectフィールド
エフェクトタイプを表示します。このフィールドでエフェクトタイプを切り替えることも可能です。
- ② Outフィールド
エフェクトの出力信号が送られる端子を選択します。
- ③ Levelフィールド
エフェクトの出力レベルを調節します。
- ④ Direct signalフィールド
エフェクトに入力された信号(原音)を加工された信号(エフェクト音)と一緒に出力するかどうかを設定します。エフェクト音のみを出力したい場合はOFFに設定します。OFFに設定した場合は、各エフェクトのエディットページのWet/Dryフィールドで原音とエフェクト音のバランスを設定します。

パートごとにエフェクトをかける

エフェクト1～4でエフェクトタイプを選択し、パートごとにエフェクトバスの選択/センドレベルの設定を行います。

- 1 [EFFECT] 并ー を押し、続いて [F1] キー (SELECT) を押してください。
セレクトページが表示されます。
- 2 エフェクトタイプを選ぶには、エフェクト1～4のEffectフィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回してください。
エフェクトタイプを選択するSelect Effect Typeポップアップウィンドウが表示されます。



- ① エフェクトリスト
利用するエフェクトタイプを選択します。
- ② [F1] 并ー (CANCEL)
操作をキャンセルしてウィンドウを閉じます。
- ③ [F6] 并ー (SELECT)
で選んだエフェクトタイプを確定します。
- 3 [JOG] ダイヤルを回してエフェクトタイプを選択してください。
選択可能なタイプとそのパラメーターについては、この前の「エフェクトタイプとパラメーター (P140)」をご参照ください。
- 4 エフェクトタイプを選んだら、[F6] キー (SELECT) を押してください。
選択したエフェクトタイプが確定し、ウィンドウが閉じます。
- 5 [F3] 并ー (MIX) を押してください。
ミックスページが表示されます。
- 6 Direct signal フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回し、原音を出力するか (ON)、エフェクト音のみを出力するか (OFF) を切り替えてください。
OFFに設定したとき、原音とエフェクト音のミックスバランスは、エフェクトパラメーターのWet/Dryフィールドで調節します。
- 7 Level フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回して、エフェクトから出力される信号のレベルを調節してください。
- 8 [F2] 并ー (EDIT) を押してください。
エディットページが表示されます。このページでは、現在選ばれているエフェクトのエフェクトパラメーターが表示されます。
- 9 Wet/Dry フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回して原音とエフェクト音のミックスバランスを調節してください。
 - ・ 原音とエフェクト音を出力端子の直前でミックスしたい場合
手順6でDirectsignalフィールドをオンに設定し、Wet/Dryフィールドの値を100/(エフェクト音 = 100%) に設定します。リバースやディレイなどのエフェクトを、複数のパートで共有したいときはこの方法を選びます。

- ・ エフェクト音のみを出力端子に直接送りたい場合
手順6でDirect signalフィールドの設定をオフにして、Wet/Dryフィールドの値を100/0 (エフェクト音 = 100%) に設定します。コンプレッサーやディストーションを特定のパートのみにかけたいときは、この方法を選びます。
- ・ 原音 + エフェクト音をエフェクトから出力端子に直接送りたい場合
手順6でDirect signalフィールドの設定をオフにして、エフェクトの種類や、希望する効果の深さに応じてWet/Dryフィールドの値を調節します。コーラスなどの効果を特定のパートのみにかけたいときは、この方法を選びます。

- 10 手順1~6を繰り返して、他のエフェクトも同様に設定してください。
- 11 [MULTI] 鍵を押し、続いて[F2] 鍵-(MIX)を押してください。
マルチモードのミックスページが表示されます。

Multi 001		Multi number:OFF					
Part	Program	Type	Level (dB)	Pan	Out	FX (dB)	Send
1	Program 001	DR	-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
2			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
3			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
4			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
5			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
6			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
7			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
8			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
9			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
10			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
11			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF
12			-00.0	MID	OFF	-00.0	OFF

LIST MIX MIDI SPAN MUTE SOLO

- 12 エフェクトをかけたいパートの Send フィールドにカーソルを合わせ、送り先となるエフェクトバスを選択してください。
- 13 Fxフィールドにカーソルを合わせ、
手順10で選んだエフェクトバスに送られる信号のレベルを調節してください。
- 14 必要ならば、Levelフィールドにカーソルを合わせ、パートの出力レベルを調節してください。
- 15 手順11~12 を繰り返して他のパートも同様に設定してください。
- 16 各エフェクトで選択したエフェクトタイプの設定を保存したいときは、マルチの保存操作を行ってください。

レコードモード

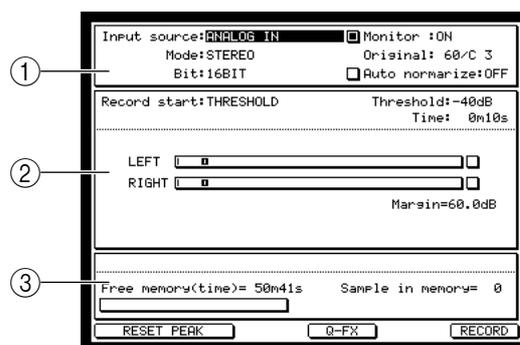
レコードページ

サンプルを録音する

サンプルを録音したり、録音時の各種設定を行います。また、内蔵エフェクトを通して録音することも可能です。

ページの呼び出し方.....[RECORD]キー

- ① インプットブロック
- ② レコードブロック
- ③ メモリーブロック

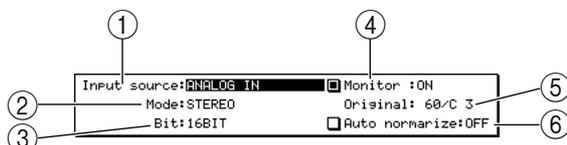


ファンクション

- ・ [F1][F2]キー (RESET PEAK)
レベルメーターに表示されるピークホールドを解除します。
- ・ [F4]キー (Q-FX)
入力信号に内蔵エフェクトを加えてサンプリングする、Q-FXウィンドウを表示します。
- ・ [F6]キー (RECORD)
録音を開始します。

セットアップブロック

サンプルの録音に関する各種設定を行います。



① Input sourceフィールド

録音するソースを次の中から選択します。

- ・ ANALOG IN..... リアパネルのREC IN[PHONO]端子、またはREC IN[LINE/MIC]端子からの入力信号です。
- ・ DIGITAL IN..... リアパネルのDIGITAL IN端子からの入力信号です(オプションのIB-4D装着時)。
- ・ MAIN OUT..... リアパネルのMAIN OUT端子から出力されるものと同じ信号です。
- ・ ADAT 1/2 ~ 7/8..... ADATインターフェースからの入力信号です(ADATオプション装着時)。

② Modeフィールド

ステレオまたはモノラルのどちらで録音するかを、次の項目の中から選択します。

- ・ 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。
- ・ MONOL..... 左の入力信号をモノラルサンプルとして録音します。
- ・ MONOR..... 右の入力信号をモノラルサンプルとして録音します。

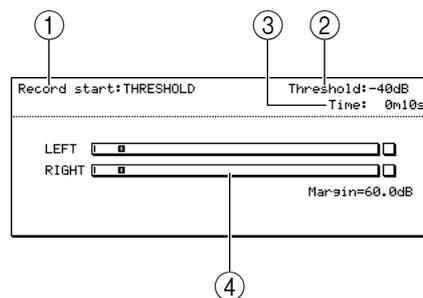
③ Bitフィールド

録音時の分解能(16ビットまたは24ビット)を選択します。

- ④ Monitorフィールド
録音時に入力ソースをモニターするかどうかを切り替えます。
- ⑤ Originalフィールド
サンプルのオリジナルピッチを設定します。サンプルの再生時に、このフィールドで設定したノートナンバーを受信すると、元のピッチとなります。
- ⑥ Auto normalizeフィールド
このフィールドがオンのときは、録音されたサンプルが自動的にノーマライズ処理されません。

レコードブロック

録音方法の選択や、録音レベルの表示を行います。

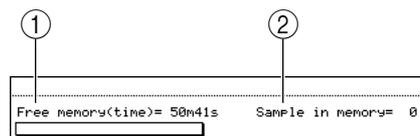


- ① Record startフィールド
サンプリングを開始する方法を、THRESHOLD(入力信号が一定レベルを超えたときに開始)とMANUAL(手動で開始)から選択します。
- ② Thresholdフィールド
Record start フィールドで THRESHOLD を選択したときの、サンプリング開始レベルを設定します。ここで設定した値はレベルメーターに で表示されます。
- ③ Timeフィールド
サンプリングする時間を設定します。このフィールドで設定した時間が経過すると、自動的に録音を終了します。
- ④ レベルメーター
入力信号のレベルを表示する、ピーク表示付きレベルメーターです。入力信号が0dBに達すると、右側のオーバーレベルインジケーター()が白黒反転します(あと何dBで0dBに達するかは、右下に表示されるマージンで確認できます)。
Record start フィールドで THRESHOLD を選択しているときは、スレッショルドレベルを表す四角形が表示されます。

ヒント: レベルメーターに表示されるピークを解除するには、[F1] [F2] 并-(RESET PEAK)を押します。

メモリーブロック

メモリーの残量や、メモリー内のサンプル数を表示します。

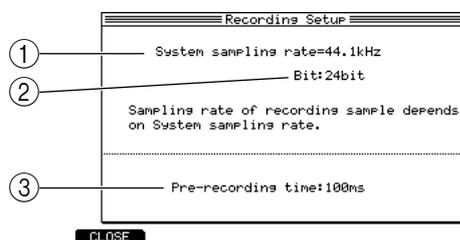


- ① Free memory(time)フィールド
本体メモリーに録音できる残り時間を数値とバーグラフで表示します。
- ② Sample in memoryフィールド
本体メモリー内に現在あるサンプルの数を表示します。

新規サンプルを録音する

入力信号を新規サンプルとして録音し、プログラムに割り当てます。

- Input sourceフィールドにカーソルを合わせ、録音するソースを選択してください。
選択可能なソースは次の通りです。
ANALOG IN.....リアパネルのREC IN[PHONO]端子、またはREC IN[LINE/MIC]端子からの入力信号を録音します。
DIGITAL IN[DIGITAL IN]端子からの入力信号を録音します(オプションのID-4D装着時)
MAIN OUT.....リアパネルの[MAIN OUT]端子から出力されるものと同じ信号を録音します。
ADAT 1/2 ~ 7/8.....ADAT インターフェースからの入力信号を録音します(ADAT オプション装着時)。
- Mode フィールドにカーソルを合わせ、ステレオまたはモノラルのどちらの方法で録音するかを選んでください。
- Bit depthフィールドにカーソルを合わせ、録音時の分解能(16bit/24bit)を選んでください。
- Record startフィールドにカーソルを合わせ、録音を開始する方法を選択してください。
信号が入力されたときに録音を自動的に開始するには THRESHOLD、キーを押した瞬間に録音を開始するにはMANUALを選択します。
- Timeフィールドにカーソルを合わせ、録音時間を設定してください。
このフィールドで設定した時間が経過すると、自動的に録音が終了します。
- [WINDOW]キーを押してください。
録音に関するオプション設定を行う Recording Setup ポップアップウィンドウが表示されます。



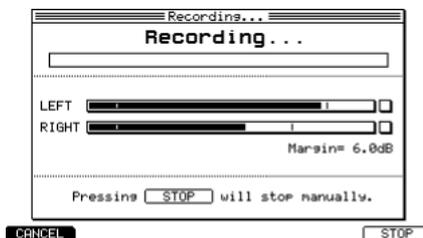
- ① System sampling rateフィールド
システム全体のサンプリングレート(GLOBAL モードで設定します)を表示します。このフィールドは表示のみで変更はできません。
 - ② Bit depthフィールド
録音時の分解能(16ビットまたは24ビット)を選択します。
 - ③ Pre-recording timeフィールド
録音を開始したときに、それ以前の信号をどれだけ遡って録音するかを設定します。0 ~ 999ms の範囲で設定できます。
- 7 必要に応じて Pre-recording time フィールドの値を設定し、[WINDOW]キーまたは[F1]キー(CLOSE)を押して、元の画面に戻ってください。
 - 8 レベルメーターを監視しながら録音する音源を鳴らし、[REC GAIN]ノブを使って録音レベルを調節してください(入力ソースとして MAIN OUT を選んだときは、シーケンス/ソングを再生するか、パッドを叩いてください)

ノート: ANALOG IN以外の入力ソースが選ばれているとき、[REC GAIN]ノブは無効です。

- 9 [F6] 鍵 (RECORD) を押してください。
以下の手順は、現在選ばれている録音開始方法によって異なります。

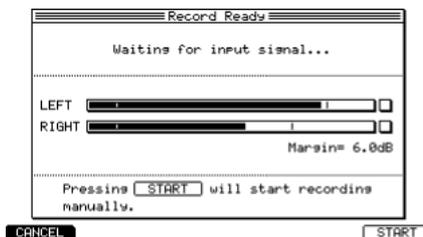
録音開始方法としてMANUALが選ばれている場合

[F6] 鍵 (RECORD) を押し、録音する音源を鳴らしてください。キーを押した瞬間から (Pre-recording timeが設定されているときは、その分だけ手前の位置から) 録音が始まります。録音中はRecording...ポップアップウィンドウが表示されます。



録音開始方法としてTHRESHOLDが選ばれている場合

Record Ready ポップアップウィンドウが表示されますので、録音する音源を鳴らしてください。入力信号がスレッシュホールドを越えた瞬間から (Pre-recording timeが設定されているときは、その分だけ手前の位置から) 録音が始まります。



ヒント: Record Ready ポップアップウィンドウが表示されているときでも、[F6] 鍵 (START) を押せばマニュアル操作で録音を開始できます。
録音中は、[F6] 鍵のファンクション表示が (STOP) に変わります。

- 10 マニュアル操作で録音を終了するには、[F6] 鍵 (STOP) を押してください。
[F6] 鍵 (STOP) を押さなければ、Time フィールドで設定した時間が経過すると (もしくはメモリーを使い切ったところで) 自動的に録音を終了します。
録音が終了すると、Keep or Retryポップアップウィンドウが表示されます。



- ① [F1] 鍵 (RETRY)
サンプルを破棄します。
- ② [F3] 鍵 (PLAY)
サンプルを試聴します。
- ③ [F5] 鍵 (ADD PGM)
サンプルをメモリー上に残し、プログラムに加えます。

④ [F6] 并ー(KEEP)

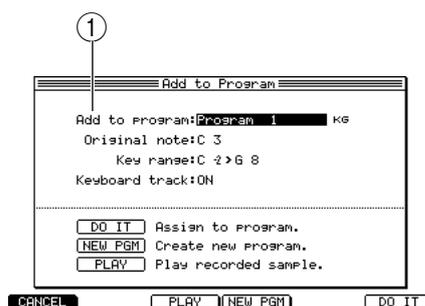
サンプルをメモリー上に残します。

11 [F3] 并ー(PLAY)を押して録音したサンプルを確認してください。

録音をやり直したいときは、[F1] 并ー(RETRY)を押せば、サンプルを破棄してレコードページに戻ります。

ヒント：録音したサンプルには“ Sample xxx ”(xxxに何回めの録音かを表す番号が入ります)という初期設定の名前が付けられます。必要ならば、Keep or Retry ポップアップウィンドウで [JOG] ダイヤルを回し、サンプルに新規の名前を付けることも可能です。

12 新規サンプルをプログラムに割り当てたいときは、[F5] 并ー(ADD PGM)を押してください。次のAdd to Programポップアップウィンドウが表示されます。



① Add to programフィールド

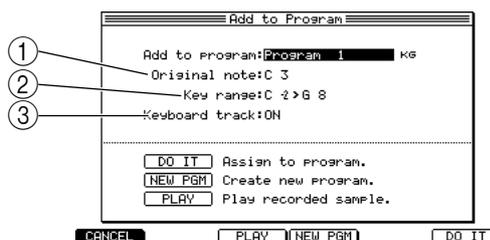
現在メモリー内にあるプログラムの中から、サンプルの割り当て先となるものを選びます。

ヒント：[F5] 并ー(ADD PGM)の代わりに [F6] 并ー(KEEP)を押せば、サンプルをメモリー上に残してレコードページに戻ります。

13 Add to programフィールドでプログラムを選んでください。

ここで選択したプログラムのタイプに応じて、ウィンドウの表示が変わります。

キーグループを選んだ場合



① Original noteフィールド

サンプルをオリジナルピッチで発音するノート(音名)を設定します。

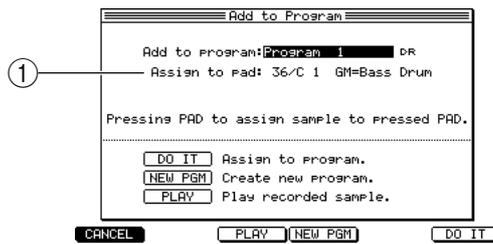
② Key rangeフィールド

サンプルを割り当てるキーグループの音域を設定します。

③ Keyboard trackフィールド

サンプルを割り当てるキーグループで、音域に応じてピッチを上下させるか(ON)、すべて同じピッチで発音させるか(OFF)を設定します。

ドラムプログラムを選んだ場合

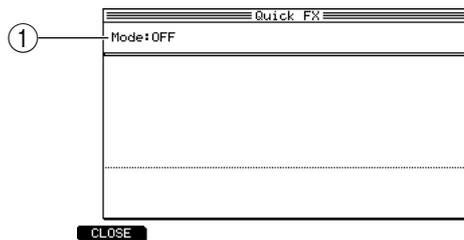


- ① Assign to padフィールド
 サンプルを割り当てるパッドを選択します。[JOG]ダイヤルを回してパッドナンバーを選ぶほかに、パッドを直接叩いて指定することも可能です。
- 14 手順12で選択したプログラムのタイプ(キーグループまたはドラム)に応じて、サンプルの各種パラメーターを設定してください。
- 15 [F6] 押-(DO IT)を押してください。
 サンプルが選択したプログラムに割り当てられ、レコードページに戻ります。

Q-FXをかけてサンプリングする

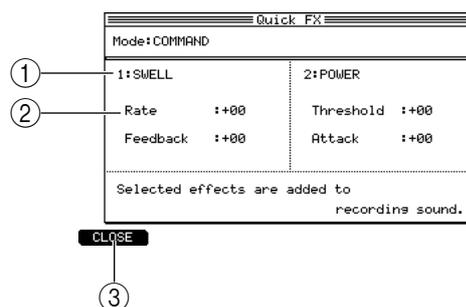
入力信号に内蔵エフェクトを“ かけ録り ”して、新規サンプルを作成します。

- 1 レコードページで[F4] 押-(Q-FX)を押してください。
 エフェクトの設定を行うQuick FXウィンドウが表示されます。



- ① Modeフィールド
 Q-FXモード(エフェクトのかけ方)を次の中から選択します。
- COMMAND Q-FXに用意されたコマンドを使ってサンプルを加工します。最大2種類のコマンドを同時に使用できます。
- FX エフェクトモードと同等のエフェクトタイプやパラメーターを使って、サンプルにエフェクトをかけます。最大4系統のエフェクトを使用できます。
- OFF Q-FXを利用しません。
- 2 Modeフィールドにカーソルを合わせ、Q-FXモードを選んでください。
 ここで選択した項目に応じて、ディスプレイが次のように変化します。

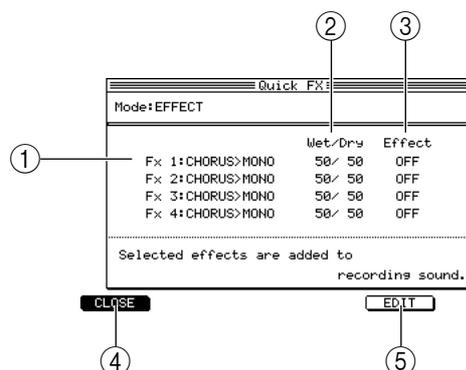
COMMAND選択時



- ① コマンドフィールド
サンプルを加工するコマンドを2種類まで選択します。
- ② パラメーターフィールド
選択したコマンドに応じて、2種類のパラメーターを設定します。
- ③ [F1] 并 (CLOSE)
設定内容を確定して元のページに戻ります。
選択可能なコマンドとパラメーターは、次の通りです。

コマンド	パラメータ(- 10 ~ + 10)
POWER	Threshold Attack
SWELL	Rate Feedback
DISTORT	Depth Tone
CRISP	Depth Tone
GROW DRUM	Tune Depth
MASSIVE DR	Tune Depth
WHIRL	Rate Feedback
DISTANCE	Width Shape
COSMO	Rate Depth
RUMBLE	Time Depth
ROBOT	Delay Depth
UNDERSEA	Rate Depth

EFFECT選択時



- ① FX 1 ~ FX 4フィールド
エフェクトタイプを4種類まで選択します。
- ② Wet/Dryフィールド
FX1 ~ FX4のエフェクト音(Wet)と原音(Dry)のミックスバランスを調整します。
- ③ Effectフィールド
エフェクトのオン / オフを切り替えます。

- ④ [F1] 鍵 (CLOSE)
設定内容を確定して元のページに戻ります。
 - ⑤ [F5] 鍵 (EDIT)
エフェクトモードのエディットページを呼び出します。
使用可能なエフェクトタイプとそのパラメーターの種類は、エフェクトモード (P137) と同等です。
- 3 ウィンドウ内の各フィールドにカーソルを合わせ、コマンド / エフェクトの種類やパラメーターを設定してください。
Q-FX ポップアップウィンドウで COMMAND または FX を選ぶと、入力信号にエフェクトがかかった状態でモニターできます。実際に音を鳴らしながらパラメーターを設定するといいでしょう。
また、FX 1 ~ FX 4 のエフェクトパラメーターをエディットしたいときは、カーソルを希望するエフェクトのフィールドに合わせて [F5] 鍵 (EDIT) を押します。パラメーターの内容はエフェクトモードと同等です。
 - 4 設定が終わったら、[F1] 鍵 (CLOSE) を押してください。
設定内容が確定し、レコードページに戻ります。Q-FX ポップアップウィンドウで COMMAND または FX が選ばれていれば、[F4] 鍵 (Q-FX) の表示にチェックマークが追加されます。
 - 5 通常の操作と同じ要領で、入力信号を録音してください。
入力信号にエフェクトがかかった状態で録音されます。録音が終わったら、再度 Q-FX ポップアップウィンドウを呼び出し、エフェクト / コマンドを解除してください。

サンプルモード

リストページ

サンプルを一覧表示する

現在メモリー内にあるサンプルを一覧表示します。また、サンプルのコピー / 消去などこのページで行います。

ページの呼び出し方法.....[SAMPLE 并ー [F1 并ー (LIST)

① リストブロック

Tag	Sample list		
	*17RID10N	·ST	44.1kHz/16bit
	*18CRS10F	·ST	44.1kHz/16bit
	*20CRS10N	·ST	44.1kHz/16bit
	*20RID20N	·ST	44.1kHz/16bit
	*22RID20N	·ST	44.1kHz/16bit
	*7-G-4 P-CHRS	·LP·MN	44.1kHz/16bit
	*BRASRIM1	·ST	44.1kHz/16bit
	*CHIN20C1	·ST	44.1kHz/16bit
	*DrumBass Loop B6	·ST	44.1kHz/16bit
	*EL BRSS G1	·LP·MN	44.1kHz/16bit
	*EL BRSS G2	·LP·MN	44.1kHz/16bit
	*EL BRSS G3	·LP·MN	44.1kHz/16bit
	*EL BRSS G4	·LP·MN	44.1kHz/16bit
	*ENGHORN C#5	·LP·MN	44.1kHz/16bit

ファンクション

- ・ [F2 并ー (TRIM/LP)
サンプルモードのトリム / ループページを呼び出します。
- ・ [F3 并ー (REGION)
サンプルモードのリージョンページを呼び出します。
- ・ [F4 并ー (Q-FX)
録音済みサンプルにエフェクトをかけてリサンプリングするQuick FXポップアップウィンドウを表示します。

リストブロック

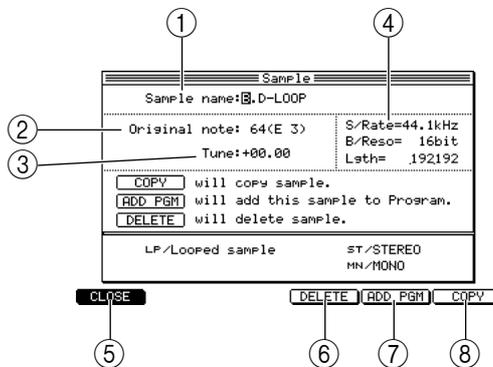
Tag	Sample list		
① <input checked="" type="checkbox"/>	*0234567890123456	·LP·ST	44.1kHz/16bit
	*B.D-LOOP	·LP·ST	44.1kHz/16bit

- ① Tagフィールド
任意のサンプルにタグを付けます。
- ② サンプルフィールド
現在メモリー内にあるサンプルの名前を一覧表示します。新規に録音したサンプル、およびロード / セーブした後で編集したサンプルは、先頭に * のマークが表示されます。また、サンプル名の右側にはサンプルの状態を表すST (ステレオサンプル)、MN (モノラルサンプル)、LP (ループ再生がオン) の文字が表示されます。
- ③ サンプリングレート / ビットフィールド
サンプルのサンプリングレート / 量子化ビット数を表示します。

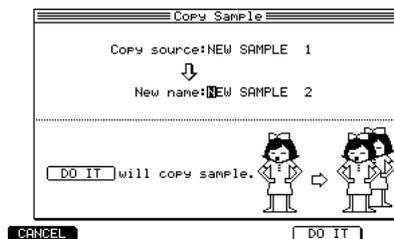
サンプルをコピーする

メモリー内に特定のサンプルをコピーします。

- 1 リストページまたはトリム/ループページで Sample フィールドにカーソルを移動させ、[WINDOW]キーを押してください。
Sampleポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Sample nameフィールド
サンプルの名前を変更します。カーソルを合わせて[JOG]を回すとName ポップアップウィンドウが表示されます。
 - ② Original noteフィールド
サンプルのオリジナルキーを設定します。
 - ③ Tuneフィールド
サンプルのピッチを調節します。
 - ④ S/Rate, B/Reso, Lgthフィールド
サンプルのサンプリングレート、量子化ビット数、サンプル長を表示します。
 - ⑤ [F1] 押-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F4] 押-(DELETE)
サンプルを本体のメモリー内から削除します。
 - ⑦ [F5] 押-(ADD PGM)
サンプルをプログラムに追加します。
 - ⑧ [F6] 押-(COPY)
サンプルの複製を本体のメモリー内に作ります。
- 2 [F6] 押-(COPY を押してください。
Copy Sampleポップアップウィンドウが表示されます。



- 3 Copy sourceフィールドにカーソルを合わせ、コピー元のサンプルを選んでください。
- 4 コピーを実行するには、New nameフィールドで新しい名前を付けてから、[F5] 押-(DO IT) を押してください。
サンプルのコピーがメモリー内に作成されます。

サンプルを削除する

メモリー内の特定のサンプルを削除します。

- 1 リストページまたはトリム/ループページで Sample フィールドにカーソルを移動させ、[WINDOW]キーを押してください。
Sampleポップアップウィンドウが表示されます。

ヒント: 複数のサンプルを削除するとき、リストページで削除したいサンプルにタグを付けておく
と便利です。

- 2 [F4 并 (DELETE)]を押してください。
Delete Sampleポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Delete sampleフィールド
削除するサンプルを表示します。
 - ② [F1 并 (CANCEL)]
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F2 并 (DEL ALL)]
メモリー内のすべてのサンプルを削除します。
 - ④ [F3 并 (PURGE)]
メモリー内のサンプルのうち、プログラムで使用していないものをすべて削除します。
 - ⑤ [F5 并 ( TAGGED)]
リストページでタグが付けられているサンプルを削除します。
 - ⑥ [F6 并 (DO IT)]
Delete sampleフィールドで選択したサンプルのみを削除します。
- 3 単一のサンプルを削除するとき、Delete sampleフィールドにカーソルを合わせてサンプルを選んで[F6 并 (DO IT)]を押してください。選択したサンプルが削除されます。
 - 4 複数のサンプルをまとめて削除したいときは、目的に合わせて[F2][F3][F5]のいずれかを
を押してください。
[F5 并 ( TAGGED)]キーを押したときは、該当するサンプルが即座に削除されます。
[F2 并 (PURGE)][F3 并 (DEL ALL)]を押したときは、確認を促すポップアップウィンドウ
が表示されます。
 - 5 削除を実行するには[F6 并 (DO IT)]を押してください。
選択したコマンドに応じてサンプルが削除されます。

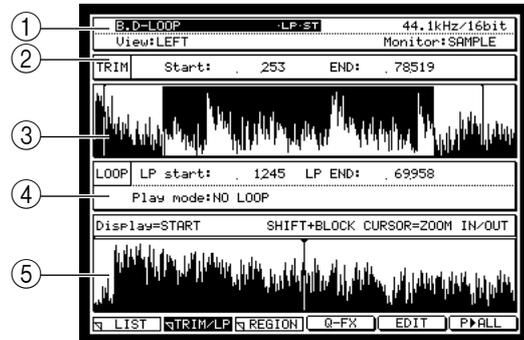
トリム/ループページ

サンプルのトリミングやループ設定を行う

サンプルの再生開始位置(スタートポイント)や再生終了位置(エンドポイント)、ループのオン/オフ、ループ再生時の開始位置(ループスタートポイント)や終了位置(ループエンドポイント)を設定します。

ページの呼び出し方.....[SAMPLE] 罫 [F2] 罫 (TRIM/LP)

- ① サンプルブロック
- ② トリムブロック
- ③ 波形表示フィールド(上段)
- ④ ループブロック
- ⑤ 波形表示フィールド(下段)

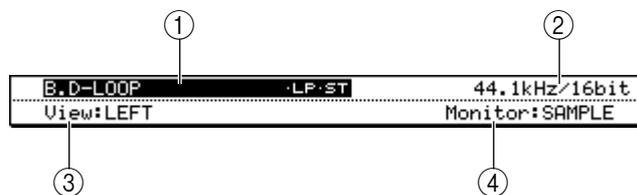


ファンクション

- ・ [F1] 罫 (LIST)
サンプルモードのリストページを呼び出します。
- ・ [F3] 罫 (REGION)
サンプルモードのリージョンページを呼び出します。
- ・ [F4] 罫 (Q-FX)
録音済みのサンプルにエフェクトをかけてリサンプリングする、Quick FX ポップアップウィンドウを表示します。
- ・ [F5] 罫 (EDIT)
エフェクトのエディットを行う、エディットページを表示します。
- ・ [F6] 罫 (P>ALL)
スタート/エンド/ループポイントの設定にかかわらず、サンプルを最初から再生します。サンプルの再生中に、各種ポイントをマニュアル操作で設定することも可能です。

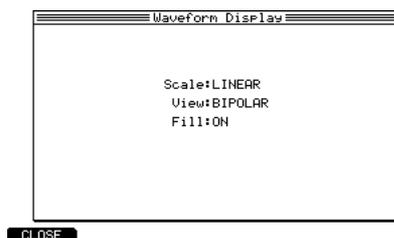
サンプルブロック

サンプルの選択や表示方法/モニター方法を設定します。



- ① サンプルフィールド
編集するサンプルを選択します。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW] 罫を押すと、Sampleポップアップウィンドウが表示されます。
- ② サンプリングレート/ビットフィールド
サンプルフィールドで選択されたサンプルのサンプリングレート/量子化ビット数を表示します。
- ③ Viewフィールド
波形の表示方法を LEFT(左チャンネルのみ)、RIGHT(右チャンネルのみ)、MIX(ミックスした両方のチャンネル)の中から選びます。

このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW] 押すと、波形表示フィールドの表示方法を選択する Waveform Display ポップアップウィンドウが表示されます。

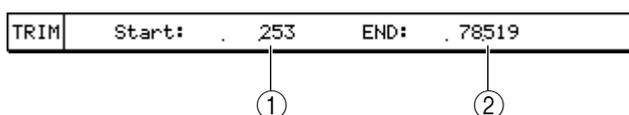


- Scaleフィールド
波形の振幅の表示方法を選択します。LINEAR(直線)または LOG(対数カーブ)が選べます。
- Viewフィールド
波形の振幅をプラスマイナス両方向に表示するか(BIPOLAR)、片方向のみに変換して表示するか(RECTIFIED)を選択します。
- Fillフィールド
波形内部を黒く塗りつぶすか(ON)、白抜きにするか(OFF)を選択します。

- ④ Monitorフィールド
サンプルモードでMIDIノートを受信したときの振る舞いを選択します。
- SAMPLE 選択しているサンプルを鳴らします。
- PROGRAM プログラムモードで選択しているプログラムを鳴らします。サンプルをプログラムで使われている状態で試聴できるので便利ですが、エディットしたいサンプルがプログラムで使われている必要があります。
- MULTI マルチモードで選択しているマルチを鳴らします。PROGRAM 同様、エディットしたいサンプルが選択しているマルチで使われている必要があります。

トリムブロック

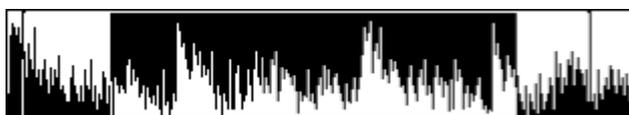
サンプルの再生開始位置 / 終了位置を設定します。



- ① Startフィールド
サンプルの再生開始位置(スタートポイント)を、サンプル単位で設定します。
- ② ENDフィールド
サンプルの再生終了位置(エンドポイント)を設定します。また、END の位置にカーソルを合わせて [JOG] ダイヤルを回すと、エンドポイントの表示方法を次の中から選択できます。
- END サンプルの先頭からのサンプル数
 - LENGTH スタートポイントからのサンプル数
 - TIME スタートポイントからの時間

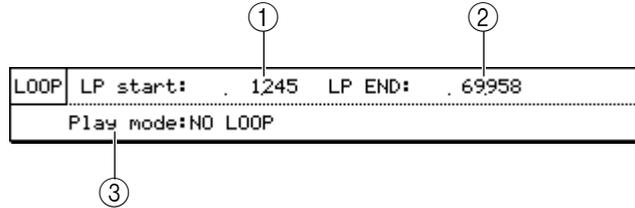
波形表示フィールド(上段)

サンプル全体の波形を表示します。

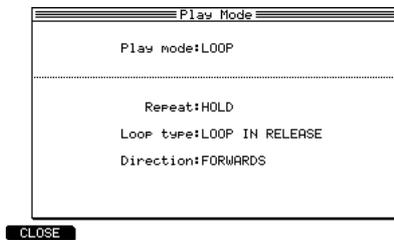


ループブロック

ループ再生のオン/オフ、およびループの開始位置/終了位置を設定します。



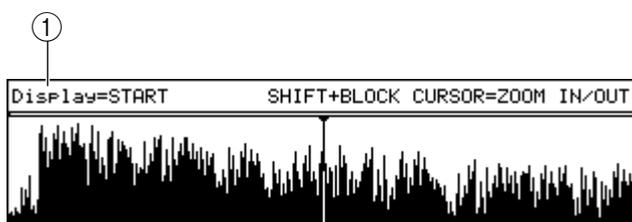
- ① Lp Startフィールド
ループ再生の開始位置(ループスタートポイント)をサンプル単位で設定します。
- ② Lp endフィールド
ループ再生の終了位置(ループエンドポイント)を設定します。また、ENDの位置にカーソルを合わせて[JOG]ダイヤルを回すと、ループエンドポイントの表示方法を次の中から選択できます。
 - ・ END サンプルの最初からのサンプル数
 - ・ LENGTH スタートポイントからのサンプル数
 - ・ TIME スタートポイントからの時間
- ③ Play modeフィールド
ループの有無やサンプルの再生方法を選択します。このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、サンプルの再生方法を細かく設定するPlay Modeポップアップウィンドウが表示されます。



- ・ Play modeフィールド
ループブロックのPlay modeフィールドと同じパラメーターです。
- ・ Repeatフィールド
リピート回数を設定します。HOLDに設定すると永久に繰り返します。
- ・ Loop typeフィールド
ループ区間の再生中にキーを放したときの再生方法を選びます。LOOP IN RELEASE(ループ区間を再生しながら減衰する)またはLOOP UNTIL RELEASE(ループエンドポイント以降のサンプルを再生しながら減衰する)が選択できます。
- ・ Directionフィールド
ループの再生方向を選びます。FORWARDS(ループスタートポイントとループエンドポイント間を、正方向に繰り返し再生)、ALTERNATING(ループスタートポイントとループエンドポイント間を、正方向、逆方向の順に繰り返し再生)が選択できます。

波形表示フィールド(下段)

現在カーソルを合わせているフィールドに応じて、スタートポイント前後、エンドポイント前後、ループスタート/ループエンドポイント前後の波形を表示します。



① Displayフィールド

波形表示フィールド(下段)に、どのポイントが表示されているかを示します。

また、[SHIFT]キーを押しながらBLOCK CURSOR [] ̄キーを押すと、波形表示フィールド(下段)をズームイン/ズームアウトさせることができます。

サンプルの各種情報を設定する

任意のサンプルを選び、スタート/エンドポイント、ループスタート/ループエンドポイントなどの情報を設定します。

- 1 トリム/ループページのサンプルフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してエディットするサンプルを選んでください。
- 2 Monitorフィールドをカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して“SAMPLE”を選んでください。
- 3 Play modeフィールドにカーソルを合わせ、次の中からサンプルの再生方法を選んでください。
 - NO LOOP.....ループなしで、スタートポイントからエンドポイントまでを再生します。途中でパッド(鍵盤)を放せば、そこで停止します。
 - LOOPパッド(鍵盤)を押すとスタートポイントから再生を始め、パッド(鍵盤)を押さえている間、ループスタートからループエンドまで繰り返し再生します。
 - ONE SHOTパッド(鍵盤)を1回押しただけで、スタートポイントからエンドポイントまで再生します。
- 4 Startフィールドにカーソルを合わせ、サンプルのスタートポイントを設定してください。スタートポイントの数値を変更するには、[JOG]ダイヤルを回す方法と、テンキーで直接サンプル数を入力してから[ENTER]̄キーを押す方法があります。
- 5 設定したスタートポイントを確認するには、パッドを叩いてください(または[MIDI IN]端子に接続されたMIDIキーボードを弾いてください)。
 - パッド1~12、パッド16を叩くと、スタートポイントからサンプルの再生を開始します。なお、トリム/ループページでは、パッド13~15の機能が次のように変化します。
 - パッド13(PLAY LOOP).....パッドを押している間、ループ区間を再生します。[SHIFT]̄キーを押しながらパッド13を押すと、パッドを放しても再生を続けます(もう一度パッドを叩くか、[SHIFT]̄キーを押すと止まります)。
 - パッド14(PLAY TO).....現在選ばれている位置の少し前から、現在位置までを再生します。
 - パッド15(PLAY FROM).....現在選ばれている位置から、少し後までを再生します。

ヒント: [SHIFT]̄キーを押しながらBLOCK CURSOR [] ̄キーを押せば、波形表示フィールド(下段)で、スタートポイント付近の波形を拡大して見るができます。

- 6 ENDフィールドの数値にカーソルを合わせ、同じ要領でサンプルのエンドポイントを設定してください。

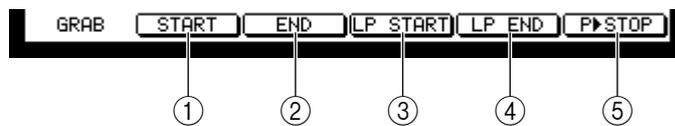
- 再生方法として LOOP を選んだときは、同じ要領でループスタート/ループエンドポイントも設定してください。

ヒント: [SHIFT]キーを押しながら CURSOR[◀] [▶]キーを押すと、[JOG]ダイヤルで変更する桁を移動できます。
 サンプルを再生しながらキーを押すだけで、スタート/エンドポイントやループスタート/ループエンドポイントを設定することも可能です。詳しくは次項をご参照ください。

サンプルを再生しながら各種のポイントを指定する

サンプルの再生を聴きながら、スタート/エンドポイント、ループスタート/ループエンドポイントをマニュアル操作で指定できます。

- トリム/ループページで、[F6]キー(P▶STOP)を押してください。
 サンプルの最初から再生を開始します。再生中は、ファンクションキーの表示が次のように変わります。

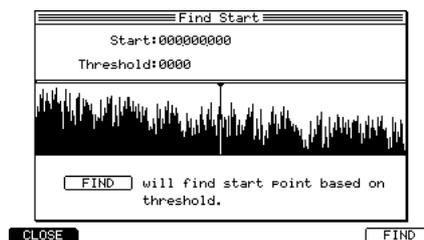


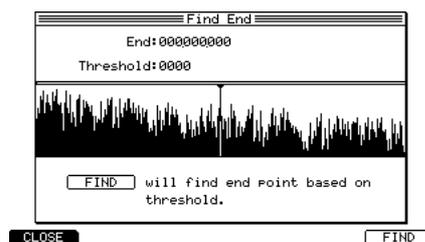
- ① [F2]キー(START)
 再生中にこのキーを押すと、その位置がスタートポイントに設定されます。
 - ② [F3]キー(END)
 再生中にこのキーを押すと、その位置がエンドポイントに設定されます。
 - ③ [F4]キー(LP START)
 再生中にこのキーを押すと、その位置がループスタートポイントに設定されます。
 - ④ [F5]キー(LP END)
 再生中にこのキーを押すと、その位置がループエンドポイントに設定されます。
 - ⑤ [F6]キー(P▶STOP)
 再生を停止します。
- サンプル再生中に、設定したいポイントに応じたファンクションキーを押してください。
 該当するポイントが設定されます。
 - 必要ならば、トリム/ループページに戻り、設定した位置を微調整してください。

スタート/エンドポイントを自動検出する

波形が特定のレベル(スレッシュホールド)を越えた位置を、スタート/エンドポイントとして自動検出できます。例えば、ドラム/パーカッション音をサンプリングしたときに、波形のアタック部分を素早く探したいときに便利な機能です。

- トリム/ループページで、Start フィールドまたは END フィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
 カーソルの位置に応じて、Find Startポップアップウィンドウ/Find ENDポップアップウィンドウが表示されます。



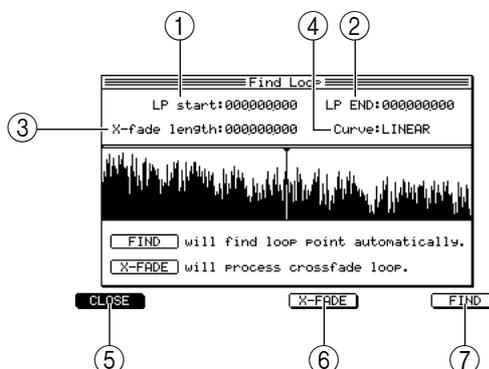


- 2 カースルを Thresholdフィールドに合わせて、[JOG]ダイヤルを回してスレッシュホールドの値を設定してください。
ここで設定した値が、自動検出するときの基準値となります。
- 3 [F6] 併-(FIND) を押してください。
スタートポイントの検出ではサンプルの最初から、エンドポイントの検出ではサンプルの最後から、波形がスレッシュホールドを越える位置を検出します。ポイントが見つかったら、そこがスタート/エンドポイントとして設定されます。パッドやMIDIキーボードを使って確認してみましょう。
- 4 必要ならば、トリム/ループページに戻り、設定した位置を微調整してください。

ループポイントを自動検出する

スタート/エンドポイントの自動検出と同じように、ループポイントに適した位置を自動検出できます。

- 1 トリム/ループページで、ループエンドポイントをだまかに設定してください。
- 2 カースルがLP startまたはLP ENDフィールドにある状態で、[WINDOW]キーを押してください。
Find Loopポップアップウィンドウが表示されます。



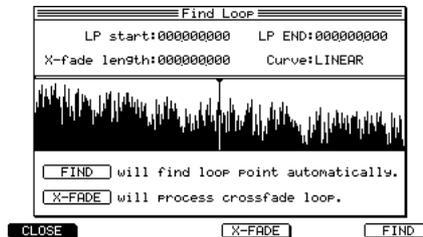
- ① LP startフィールド
サンプルのループスタートポイントをサンプル単位で設定します。
- ② LP ENDフィールド
サンプルのループエンドポイントをサンプル単位で設定します。
- ③ X-fade lengthフィールド
クロスフェードの長さを設定します。
- ④ Curveフィールド
クロスフェードのカーブを選択します。
- ⑤ [F1] 併-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
- ⑥ [F4] 併-(X-FADE)
クロスフェードを実行します。

- ⑦ [F6] 鍵 (FIND)
ループポイントの自動検索を実行します。
- 3 [F6] 鍵 (FIND) を押してください。
サンプルの最初から、ループスタートに適したポイントが検出され、ループスタートポイントとして設定されます。パッドやMIDIキーボードを使って確認してみましょう。
- 4 検出されたループポイントは、必要に応じて微調整してください。

クロスフェードループをかける

クロスフェードループとは、ループのつながりが自然に聞こえるように、ループスタート / エンドポイント前後の波形を書き換える機能です。ループのつながりに発生するノイズを抑えたいときに便利です。

- 1 トリム / ループページでループを有効にし、ループスタート / ループエンドポイントを大まかに設定してください。
- 2 カーソルをLP startまたはLP ENDフィールドに合わせ、[WINDOW] 鍵を押してください。Find Loopポップアップウィンドウが表示されます。



- 3 カーソルをX-fade lengthフィールドに合わせ、クロスフェードの長さを設定してください。このフィールドの設定値で、ループポイント前後の波形を書き換える長さが決定されます。短すぎたり長すぎたりすると、ループが不自然になることがありますので、ご注意ください。
- 4 カーソルをCurveフィールドに移動し、クロスフェードのカーブを次の中から選択してください。
 - ・ LINEAR.....ループポイントの前後に直線のクロスフェードをかけます。
 - ・ LOGループポイントの前後に対数カーブのクロスフェードをかけます。
 - ・ SINEループポイントの前後に正弦カーブのクロスフェードをかけます。
- 5 クロスフェードループを実行するには、[F4] 鍵 (X-FADE) を押してください。Keep or Retryポップアップウィンドウが表示されます。



- 6 [F3] 鍵 (P>ORIGIN) と [F4] 鍵 (P>NEW) を使って、編集前と編集後を聞き比べてください。
- 7 編集内容が気に入ったら、必要に応じてサンプルに新しい名前を付け、[F2] 鍵、[F5] 鍵、[F6] 鍵のいずれかを押して、新規サンプルとして保存してください。

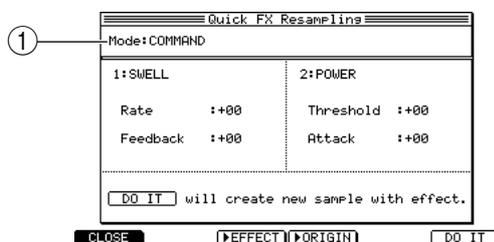
ヒント: [F2] 鍵 (OVER WR) を押したときは、新しいサンプル名が無効となり、元のファイルに上書きされます。
この操作 (クロスフェード) は破壊編集です。上書き保存すると、元のファイルには戻せなくなりますので、十分ご注意ください。

Q-FXをかけてリサンプリングする

MPC4000 では、録音済みのサンプルにエフェクトをかけて再録音(リサンプリング)することができます。この機能を使えば、簡単に新しいサンプルを作成できます。

- 1 トリム/ループページでリサンプリングしたいサンプルを選び、[F4] 并 (Q-FX) を押してください。

サンプルにかけるエフェクトの設定を行うQuick FXポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Modeフィールド

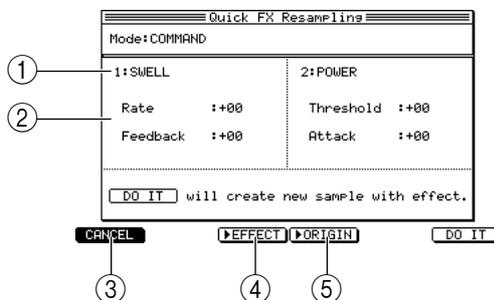
Q-FXモード(エフェクトのかけ方)を次の中から選択します。

COMMAND.....Q-FXに用意されたコマンドを使ってサンプルを加工します。最大2種類のコマンドを同時に使用できます。

FX.....エフェクトモードと同等のエフェクトタイプやパラメーターを使って、サンプルにエフェクトをかけます。最大4系統のエフェクトを使用できます。

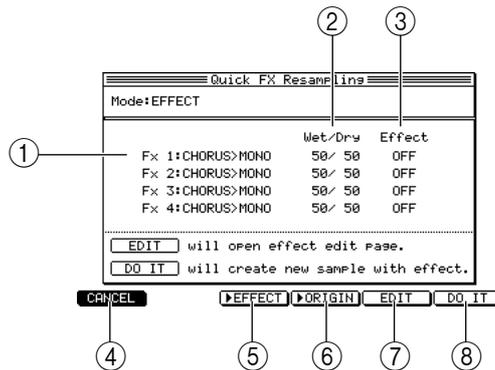
- 2 Modeフィールドにカーソルを合わせ、Q-FXモードを選んでください。
ここで選択した項目に応じて、ディスプレイが次のように変化します。

COMMAND選択時



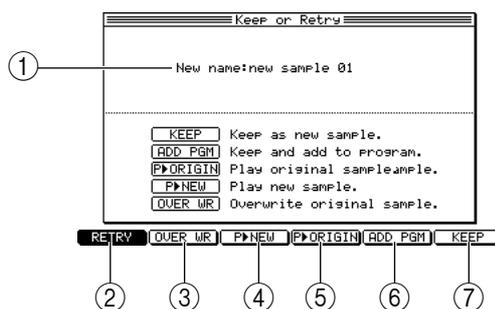
- ① コマンドフィールド
サンプルを加工するコマンドを2種類まで選択します。
- ② パラメーターフィールド
選択したパラメーターに応じて、2種類のパラメーターを設定します。
- ③ [F1] 并 (CANCEL)
操作を中止して元のページに戻ります。
- ④ [F3] キー (EFFECT)
エフェクトのかかった音を試聴します。
- ⑤ [F4] キー (ORIGINAL)
元のサンプルを試聴します。
- ⑥ [F6] 并 (DO IT)
Q-FXをかけたりサンプリングを実行し、元のページに戻ります。
選択可能なコマンドとパラメーターは、レコードモードのQ-FXポップアップウィンドウと同等です(P161)。

EFFECT選択時



- ① FX 1 ~ FX 4フィールド
エフェクトタイプを4種類まで選択します。使用可能なエフェクトタイプは、エフェクトモードと同等です。
 - ② Wet/Dryフィールド
FX1~FX4のエフェクト音(Wet)と原音(Dry)のミックスバランスを調整します。
 - ③ Effectフィールド
エフェクトのオン/オフを切り替えます。
 - ④ [F1] 併-(CANCEL)
操作を中止して元のページに戻ります。
 - ⑤ [F3] 併-(▶EFFECT)
エフェクトのかかった音を試聴します。
 - ⑥ [F4] 併-(▶ORIGINAL)
元のサンプルを試聴します。
 - ⑦ [F5] 併-(EDIT)
エフェクトのエディットページを呼び出します。
 - ⑧ [F6] 併-(DO IT)
Q-FXをかけたリサンプリングを実行します。
使用可能なエフェクトタイプとそのパラメーターの種類は、エフェクトモード(P137)と同等です。
- 3 ウィンドウ内の各フィールドにカーソルを合わせ、コマンド/エフェクトの種類やパラメーターを設定してください。
[F3] 併-(▶EFFECT)と[F4] 併-(▶ORIGINAL)を交互に押し、エフェクトのかかった音と元のサンプルを聴き比べながらパラメーターを設定するといいでしょう。
また、FX1~FX4のエフェクトパラメーターをエディットしたいときは、カーソルを希望するエフェクトのフィールドに合わせて[F5] 併-(EDIT)を押します。パラメーターの内容はエフェクトモードと同等です。
- 4 Q-FXをかけてリサンプリングを実行するには[F6] 併-(DO IT)を押してください。

新しいサンプルが録音され、Keep or Retryポップアップウィンドウが表示されます。



- ① New nameフィールド
サンプルの名前を変更できます。
 - ② [F1] 鍵-(RETRY)
編集結果を破棄して、直前のページに戻ります。
 - ③ [F2] 鍵-(OVER WR)
編集結果をメモリー内の元のサンプルに上書きします。
 - ④ [F3] 鍵-(P▶NEW)
編集後のサンプルを再生します。
 - ⑤ [F4] 鍵-(P▶ORIGIN)
編集前のサンプルを再生します。
 - ⑥ [F5] 鍵-(ADD PGM)
編集したサンプルをプログラムに加える Add to Program ポップアップウィンドウを呼び出します。
 - ⑦ [F6] 鍵-(KEEP)
編集したサンプルをメモリー内に残します。
- 5 [F3] 鍵-(P▶NEW)と[F4] 鍵-(P▶ORIGIN)を使って、編集前と編集後のサンプルを聴き比べてください。
- 6 リサンプルした内容が気に入ったら、必要に応じてサンプルに新しい名前を付け、[F2] 鍵-、[F5] 鍵-、[F6] 鍵-のいずれかを押して新規サンプルを保存してください。

ノート:[F2] 鍵-(OVER WR)を押したときは、新しいサンプル名が無効となり、元のファイルに上書きされます。

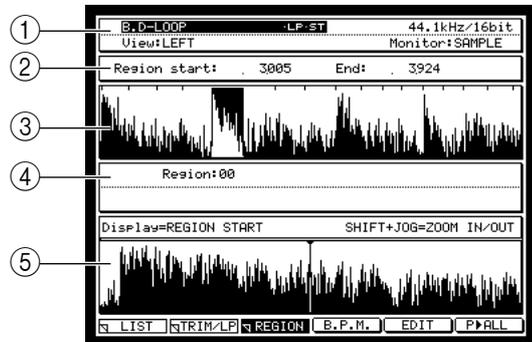
リージョンページ

サンプルを分割する

サンプルの一部または全部を、最大 32 のリージョンに分割します。分割したリージョンは、エディットコマンドを使って個別のサンプルに書き出したり、順番を入れ替えたりできます。

ページの呼び出し方.....[SAMPLE]キー [F3]キー(REGION)

- ① サンプルブロック
- ② リージョンブロック
- ③ 波形表示フィールド(上段)
- ④ リージョン選択ブロック
- ⑤ 波形表示フィールド(下段)



ファンクション

- ・ [F1]キー(LIST)
サンプルモードのリストページを表示します。
- ・ [F2]キー(TRIM/LP)
サンプルモードのトリム / ループページを表示します。
- ・ [F4]キー(B.P.M.)
サンプルのテンポを調節するB.P.M. Matchポップアップウィンドウを表示します。
- ・ [F5]キー(EDIT)
エディットコマンドを使ってサンプルを編集するSample Editポップアップウィンドウを表示します。
- ・ [F6]キー(P▶ALL)
スタート / エンド / ループポイントの設定にかかわらず、サンプルを最初から再生します。

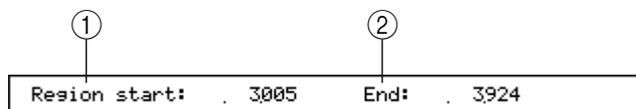
サンプルブロック

サンプルの選択や表示方法 / モニター方法を設定します。



リージョンブロック

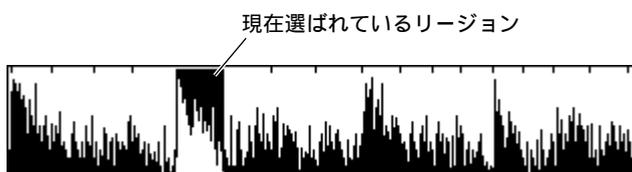
リージョン選択ブロックで選ばれているリージョンの開始位置 / 終了位置を設定します。



- ① Region startフィールド
現在選ばれているリージョンの開始位置(リージョンスタートポイント)をサンプル単位で設定します。
- ② Region end表示フィールド
現在選ばれているリージョンの終了位置(リージョンエンドポイント)を設定します。また、ENDの位置にカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回すと、リージョンエンドポイントの表示方法を次の中から選択できます。
 - ・ END サンプルの最初からのサンプル数
 - ・ LENGTH スタートポイントからのサンプル数
 - ・ TIME スタートポイントからの時間

波形表示フィールド(上段)

サンプル全体の波形と、各リージョンの分割位置を表示します。操作の対象として選ばれているリージョンは、反転表示となります。



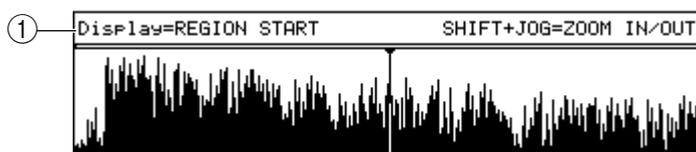
リージョン選択ブロック



- ① Regionフィールド
操作の対象となるリージョン番号を表示します。このフィールドにカーソルを合わせて [WINDOW] キーを押すと、サンプルの分割方法を設定する Number of Regions ポップアップウィンドウが表示されます。

波形表示フィールド(下段)

現在カーソルを合わせているフィールドに応じて、スタートポイント前後、エンドポイント前後、現在選ばれているリージョンのリージョンスタート/リージョンエンドポイント前後の波形を表示します。



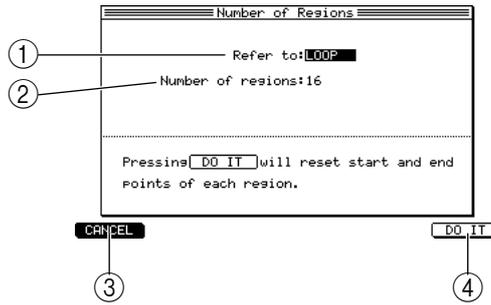
- ① Displayフィールド
波形表示フィールド(下段)に、どのポイントが表示されているかを示します。
また、[SHIFT] キーを押しながら BLOCK CURSOR [] キーを押すと、波形表示フィールド(下段)をズームイン/ズームアウトさせることができます。

サンプルを複数のリージョンに分割する

サンプルの一部または全部を、最大32のリージョンに分割することが可能です。分割したリージョンは、個別のサンプルに書き出したり、そのサンプルを演奏するプログラム/シーケンスを再構築したりできます。

- 1 リージョンページのサンプルフィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回して分割するサンプルを選んでください。
- 2 Regionフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW] キーを押してください。

リージョンの数を指定してサンプルを分割するNumber of Regionsポップアップウィンドウが表示されます。



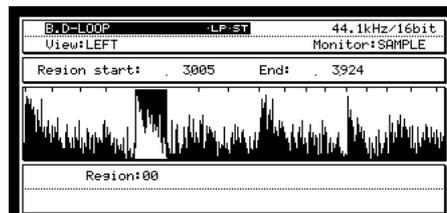
- ① Refer toフィールド
サンプルのどの部分をリージョンに分割するかを選択します。
 - ② Number of regionsフィールド
指定した部分をいくつのリージョンに分割するかを設定します。
 - ③ [F1] 鍵 (CANCEL)
操作を中止して、リージョンページに戻ります。
 - ④ [F6] 鍵 (DO IT)
分割を実行して、リージョンページに戻ります。
- 3 Refer to フィールドにカーソルを合わせ、サンプルのどの部分を複数のリージョンに分割するかを次の中から選択してください。
- TRIM..... スタートポイント/エンドポイント間
 LOOP..... ループスタートポイント/ループエンドポイント間
 SAMPLE..... サンプル全体
- 4 Number of regionsフィールドにカーソルを合わせ、指定した部分をいくつのリージョンに分割するかを、2～32の範囲で設定してください。
- 5 分割を実行するには、[F6] 鍵 (DO IT) を押してください。
リージョンページに戻ります。

ヒント: 上記の操作(リージョンの分割)は、非破壊編集です。[F6] 鍵 (DO IT) を押しても、分割した数や位置がサンプルごとに記憶されるだけで、波形そのものには影響しません。

リージョンスタート/リージョンエンドポイントを調整する

サンプルを複数のリージョンに分割した後で、リージョンごとの開始位置や終了位置を修正できます。

- 1 リージョンページのRegion フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回して、位置を調整するリージョンを番号で選んでください。
現在選ばれているリージョンは、上段の波形編集フィールドで反転表示されます。また、Region start/Region end フィールドに、そのリージョンの開始位置/終了位置がサンプル単位で表示されます。



- Region startフィールドにカーソルを合わせ、リージョンスタートポイントを設定してください。

数値を変更するには、[JOG]ダイヤルを回す方法と、テンキーで直接サンプル数を入力してから[ENTER]キーを押す方法があります。

- 設定したリージョンスタートポイントを音で確認するには、Region startフィールドにカーソルを合わせて、パッド14/15を叩いてください。

リージョンページでは、パッド14/15の機能が次のように変化します。

パッド14(PLAY TO)..... 現在選ばれている位置の少し前から現在位置まで、一度だけ再生します。

パッド15(PLAY FROM)..... 現在選ばれている位置から少し後まで、一度だけ再生します。

ヒント: [SHIFT]キーを押しながらBLOCK CURSOR[]キーを押せば、波形表示フィールド(下段)で、リージョンスタートポイント付近の波形を拡大して見ることができます。

- Region endフィールドの数値にカーソルを合わせ、同じ要領でリージョンエンドポイントを設定してください。

- 必要に応じて、他のリージョンに対しても同じように操作してください。

ヒント: 2番目以降のリージョンのリージョンスタートポイントを変更すると、1つ手前のリージョンのリージョンエンドポイントも同時に変化します。
リージョンエンドポイントを変更すると、1つ後ろのリージョンのリージョンスタートポイントも同時に変化します。

分割したサンプルでシーケンス/プログラムを作成する

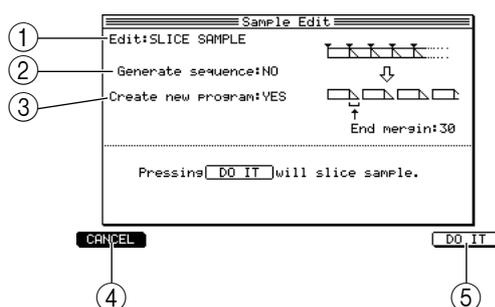
分割したリージョンごとに、独立したサンプルをメモリー内に書き出します。また、それらのサンプルを割り当てた新規プログラムと、そのプログラムを演奏するシーケンスを作成することも可能です。

- リージョンページで[F5]キー(EDIT)を押してください。

エディットコマンドを使って波形を編集するSample Editポップアップウィンドウが表示されます。

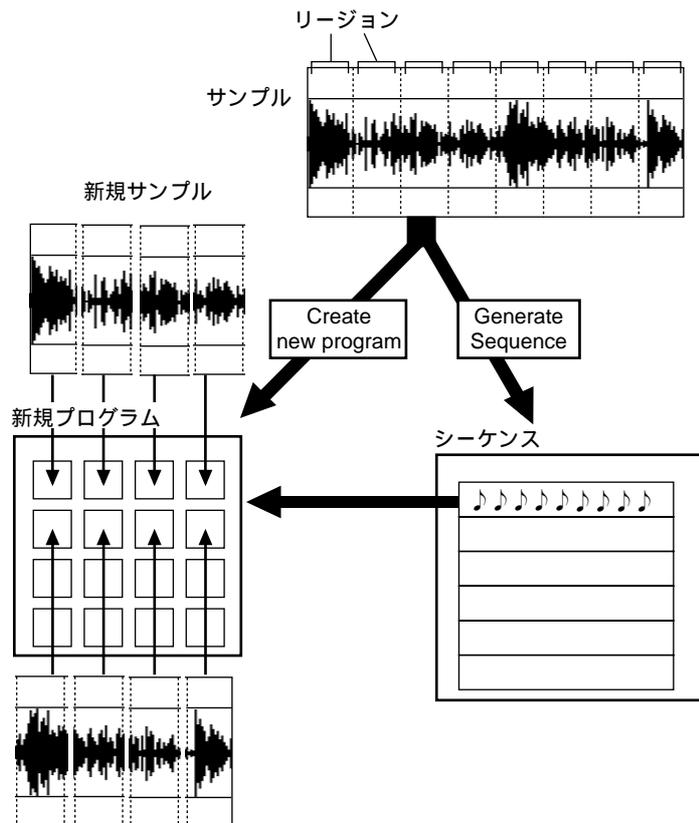
- EditフィールドでSLICE SAMPLEを選択してください。

SLICE SAMPLEは、波形をリージョンごとに切り出して、複数の新規サンプルを作成するためのエディットコマンドです。



- ① Editフィールド
エディットコマンドを選びます。
- ② Generate sequenceフィールド
SAMPLE コマンドを実行するとき、プログラム/シーケンスデータを同時に作成するか(YES) 新規サンプルのみを作成するか(NO)を設定します。
- ③ Create new programフィールド
Generate sequenceフィールドがNOのときに、プログラムを同時に作成するか(YES) 新規サンプルのみを作成するか(NO)を設定します。

- ④ End marginフィールド
新規サンプルを作成するときに、リージョンエンドポイント以降の波形データをどれくらい含ませるかを設定します。
 - ⑤ [F1] 併-(CANCEL)
分割をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑥ [F6] 併-(DO IT)
分割を実行してポップアップウィンドウを閉じます。
- 3 Generate sequenceフィールドにカーソルを合わせ、YESを選択してください。
YESを選択すると、SLICE SAMPLEを実行してサンプルを書き出すときに、新規サンプルを割り当てたプログラムと、そのプログラムのサンプルを順番に演奏するシーケンスが自動作成されます。



- 4 Sqフィールドにカーソルを合わせ、シーケンスを選択してください。
- 5 Trフィールドにカーソルを合わせてトラック番号を選択してください。
選択したシーケンスの選択したトラックに、新規のシーケンスデータが作成されます。
- 6 End marginフィールドにカーソルを合わせて、エンドマージンを設定してください。
0に設定すると、分割されるサンプルのエンドポイントがリージョンエンドポイントと一致します。値を大きくしていくにつれて、サンプルのエンドポイントがリージョンエンドポイントよりも後ろへと移動します(次のリージョンのスタートポイントは変わりません)

ヒント: [SHIFT] 併-を押しながら CURSOR[◀] [▶] 併-を押すと、[JOG]ダイヤルで変更する桁を移動できます。
End marginフィールドの値を上げておけば、後からシーケンスのテンポを落としたときに、サンプルとサンプルの間に不自然な無音部分が入るのを防げます。

- 7 [F6] 併-(DO IT)を押してください。
SLICE SAMPLE が実行され、それまで選択していたサンプルと同じ名前のプログラムが作成されます。また、選択していたシーケンスにサンプルと同じ名前のトラックが作成されます。

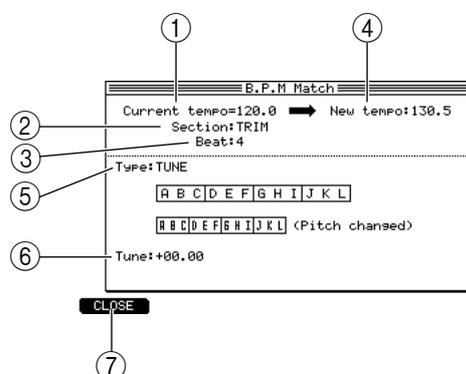
サンプルのテンポを調節する

テンポをBPM単位で指定し、サンプルの長さを変更します。

- 1 リージョンページの Sample フィールドにカーソルを合わせ、テンポを変更したいサンプルを選んでください。
- 2 [F4] 併-(B.P.M.)を押してください。
設定された BPM の値に応じてサンプルの長さやピッチを変更する、B.P.M. Match ポップアップウィンドウが表示されます。
- 3 Type フィールドにカーソルを合わせ、サンプルのテンポを変更する方法を、次の中から選択してください。
 - ・ TUNE..... サンプルのピッチを変更してテンポを調節します。
 - ・ STRETCH..... ピッチは変化させずにサンプルの長さを変更して、テンポを調節します。

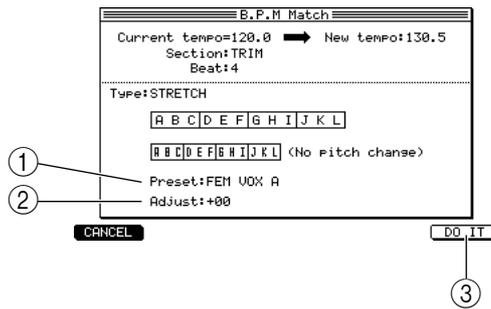
この選択に応じて、それ以降の表示が変わります。

TUNEを選択した場合



- ① Current tempoフィールド
SectionフィールドとBeatフィールドの設定を基に計算されたテンポが表示されます。
- ② Sectionフィールド
テンポを調節するサンプルの範囲を、次の中から選択します。
 - ・ TRIM
スタート/エンドポイント間。
 - ・ LOOP
ループスタート/ループエンドポイント間。
 - ・ SAMPLE
サンプル全体。
- ③ Beatフィールド
Sectionフィールドで選択した範囲が何拍の長さに相当するかを指定します。
- ④ New tempoフィールド
変更したい新規テンポを設定します。この設定を変えると Tune フィールドの値が自動的に調節されます。
- ⑤ Typeフィールド
サンプルのテンポを処理する方法を選択します。
- ⑥ Tuneフィールド
変更したいピッチを設定します。この設定を変えると New tempo フィールドの値が自動的に調節されます。
- ⑦ [F1] 併-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。

STRETCHを選択した場合



- ① Presetフィールド
 タイムストレッチの処理方法を選択します。サンプルの種類に応じた最適な結果が得られるように、以下の18種類のプリセットが用意されています。
 また、プリセットごとにA、B、Cのバリエーションがあります。Aは標準的な音質で処理を行います。Cは処理に時間がかかりますが、音質は向上します。BはAとCの中間の時間と音質になります。

SPEECH 1	女性のスピーチに適しています。
SPEECH 2	男性のスピーチに適しています。
SPEECH 3	より低音の男性のスピーチに適しています。
VOCAL	ソロ、またはアンサンブルのボーカルだけのサンプルに適しています。また、バックボカルの処理などにも適しています。
DANCE 1	ベース成分の無い、あるいはごく短いベース成分を含んだリズム素材に適しています。
DANCE 2	中域、広域成分の多い、短いベース成分を含んだリズム素材に適しています。
DANCE 3	長いベース成分を含んだリズム素材に適しています。
PERC 1	ドラム・ソロのようなリズム素材に適しています。ベース成分が含まれる素材には適しません。
PERC 2	パーカッシブな素材に適しています。素材にベース成分が含まれていても処理できます。
HI NRG	広い周波数帯域成分を含んだパーカッシブで、スタッカート効いたリズム素材に適しています(ただし、長いベース成分が含まれる素材には適しません)。
BALLAD	低域の長いサステインの掛かった素材に適しています。音楽的にはスローなバラードに適し、長いベース音の処理に最適です。ただし、パーカッシブな音があるとフラミング(二度鳴り)が起きたりします。
ROCK 1、2、3	広帯域のベースと高い周波数を含んだリズム素材に適しています。
SWING	あまりパーカッシブではない広帯域な周波数成分を含んだ素材に適しています。
ALLEGRO 1	高域成分を含んだダイナミックなストリングスのオーケストラサウンドに適しています。
ALLEGRO 2	低域成分を重視したストリングスのオーケストラサウンドに適しています。
ADAGIO	長い持続音を含んだスローなオーケストラサウンドに適しています。

- ② Adjustフィールド
 音質を微調整します。プラス側に設定すると高音の音質を重視し、マイナスに設定すると低音の音質を重視します。
- ③ [F1] 押-(CANCEL)
 タイムストレッチを中止してポップアップウィンドウを閉じます。
- ④ [F6] 押-(DO IT)
 タイムストレッチを実行してポップアップウィンドウを閉じます。
- 4 テンポの変更を実行するには、それぞれのフィールドの値を設定し、[F6] 押-(DO IT)キーを押してください。

Keep or Retryポップアップウィンドウが表示されます。

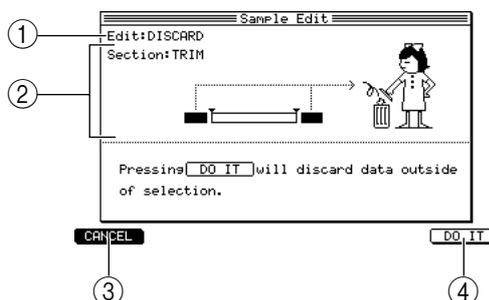


- 5 [F3]キー(P▶ORIGIN))と[F4]キー(P▶NEW)を使って、編集前と編集後を聴き比べてください。
- 6 編集内容が気に入ったら、必要に応じてサンプルに新しい名前を付け、[F2]キー、[F5]キー、[F6]キーのいずれかを押し、新規サンプルとして保存してください。
ただし、[F2]キー(OVER WR)を押したときは、新しいサンプル名が無効となり、元のファイルに上書きされます。

コマンドを使ってサンプルを編集する

サンプルモードに用意されたエディットコマンドを利用すれば、サンプルをさまざまな方法で編集できます。

- 1 トリム/ループページまたはリージョンページの Sample フィールドでサンプルを選び、[EDIT]キーを押してください。
Sample Editポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Editフィールド
エディットコマンドを選択します。
 - ② パラメーター
この項目は、選択したコマンドに応じて異なります。
 - ③ [F1]キー(CANCEL)
編集を中断してポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6]キー(DO IT)
エディットコマンドを実行します。
- 2 カーソルを Edit フィールドに移動させてエディットコマンドを選択し、必要に応じてパラメーターを設定してください。
選択可能なコマンドと、そのパラメーターについては次項をご参照ください。
 - 3 サンプルの編集を実行するには、[DO IT]キーを押してください。

コマンドの実行前と実行後を聴き比べて、編集結果を残すか編集をやり直すかを定める Keep or Retryポップアップウィンドウが表示されます。



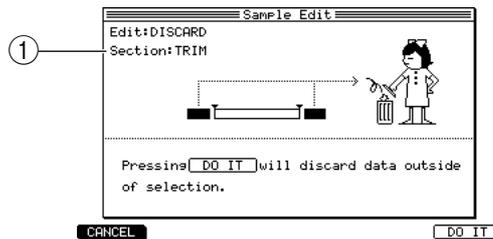
- 4 [F3] 押す (P▶ORIGIN) と [F4] 押す (P▶NEW) を使って、編集前と編集後を聴き比べてください。
- 5 編集内容が気に入ったら、必要に応じてサンプルに新しい名前を付け、[F2] 押す、[F5] 押す、[F6] 押すのいずれかを押し、新規サンプルとして保存してください。
ただし、[F2] 押す (OVER WR) を押したときは、新しいサンプル名が無効となり、元のファイルに上書きされます。

エディットコマンド一覧

Sample Edit ポップアップウィンドウで選択可能なコマンドとそのパラメーターは、次の通りです。

DISCARD(ディスカード)

指定した範囲以外のサンプルを削除します。



① Sectionフィールド

残す範囲を次の中から選択します。

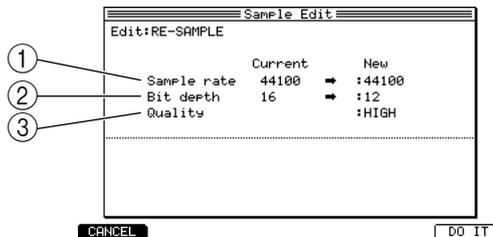
TRIM..... スタート/エンドポイント間

LOOP..... ループスタート/ループエンドポイント間

REGION..... リージョンページで選ばれているリージョン

RE-SAMPLE(リサンプル)

サンプリングレートや量子化ビット数を変更します。



① Sampling rateフィールド

4,000 ~ 96,000Hzの範囲でサンプリングレートを設定します。

② Bit depthフィールド

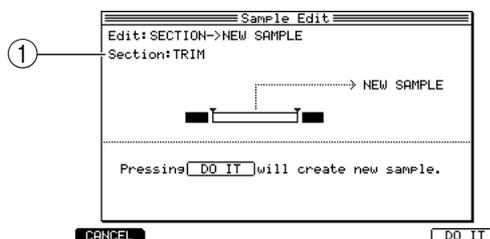
8、12、16、24の中から量子化ビット数を設定します。

③ Qualityフィールド

変換の質と速度を設定します。HIGHにすると最高の音質が得られますが、処理に最も時間がかかります。LOWにすると音質は下がりますが、処理が最も速くなります。MIDは両方とも中程度となります。

SECTION->NEW SAMPLE

サンプルの一部分を抜き出して、新しいサンプルを作成します。



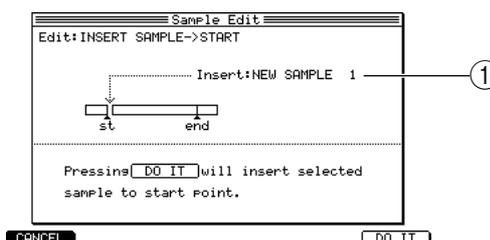
① Sectionフィールド

抜き出す範囲を次の中から選択します。

- TRIMスタート/エンドポイント間
- LOOPループスタート/ループエンドポイント間
- REGIONリージョンページで選ばれているリージョン

INSERT SAMPLE->START

サンプルスタートポイントに別のサンプルを挿入します。

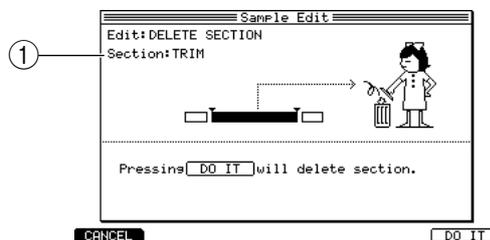


① Insertフィールド

挿入するサンプルを選択します。

DELETE SECTION

選択した範囲のデータを削除します。



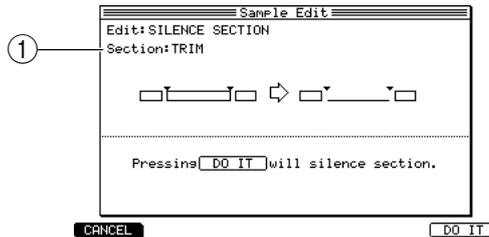
① Sectionフィールド

削除する範囲を次の中から選択します。

- TRIMスタート/エンド間
- LOOPループスタート/ループエンド間
- REGIONリージョンページで選択しているリージョン

SILENCE SECTION

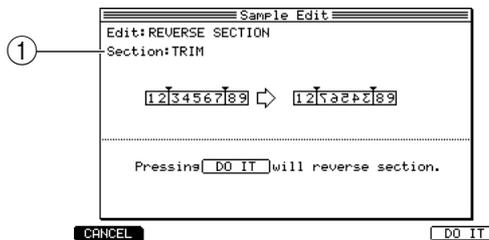
選択した範囲を無音にします。



- ① Sectionフィールド
無音にする範囲を次の中から選択します。
- TRIM..... スタート/エンド間
 - LOOP..... ループスタート/ループエンド間
 - REGION リージョンページで選択しているリージョン

REVERSE SECTION(リバースセクション)

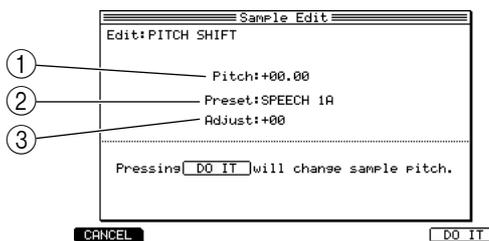
サンプルの指定した範囲を、時間軸上で反転させます。



- ① Sectionフィールド
次の中から、範囲を選択します。
- TRIM..... スタート/エンドポイント間
 - LOOP..... ループスタート/ループエンドポイント間
 - REGION リージョンページで選ばれているリージョン

PITCH SHIFT

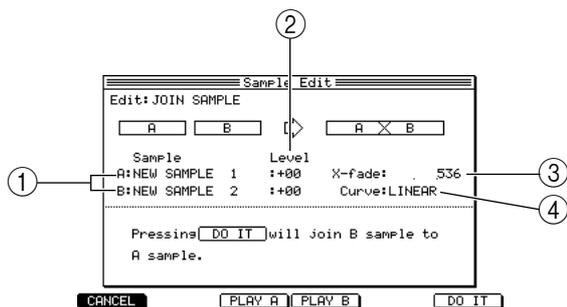
サンプルのピッチを変更します。



- ① Pitchフィールド
サンプルのピッチを設定します。
- ② Presetフィールド
ピッチシフトに使用するプリセットのアルゴリズムを選択します。Aは標準的な音質で処理を行います。Cは処理に時間がかかりますが、音質は向上します。BはAとCの中間の時間と音質になります。(プリセットに関しては182ページをお読みください)
- ③ Adjustフィールド
- 50 ~ +50の範囲で、プリセットのアルゴリズムを微調整します。

JOIN SAMPLE

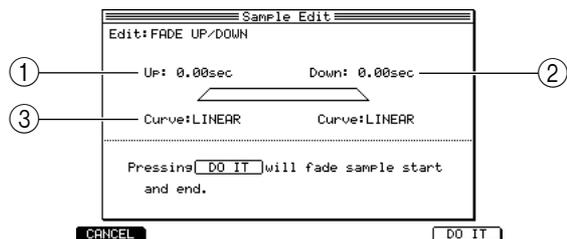
2つのサンプルをつなげて新しいサンプルを作成します。



- ① Sample A/Bフィールド
つなぐサンプルを選択します。Aのサンプルが前でBのサンプルが後になります。
- ② Level A/Bフィールド
それぞれのサンプルのレベルを調整します。
- ③ X-fadeフィールド
2つのサンプルのつなぎめをクロスフェードする長さを設定します。
- ④ Curveフィールド
クロスフェードのカーブを選択します。

FADE

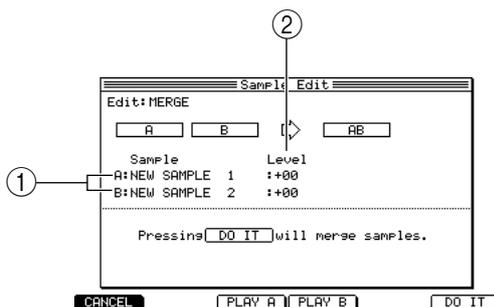
サンプルの始まりと終わりをフェードイン/アウトします。



- ① Upフィールド
フェードインにかかる時間を設定します。
- ② Downフィールド
フェードアウトにかかる時間を設定します。
- ③ Curveフィールド
フェードイン/アウトそれぞれのカーブを選択します。

MERGE

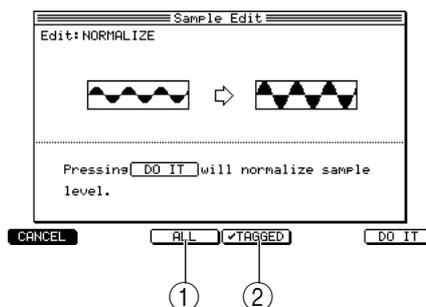
2つのサンプルをミックスして新しいサンプルを作成します。



- ① Sample A/Bフィールド
ミックスするサンプルを選択します。
- ② Level A/Bフィールド
それぞれのサンプルのレベルを調整します。

NORMALIZE(ノーマライズ)

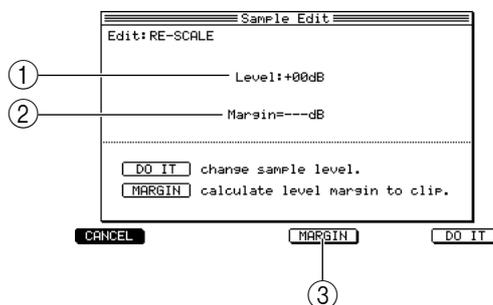
サンプルのピークレベルが、現在選ばれているビット数の最大値になるように、全体のレベルを引き上げます。



- ① [F3] 併-(ALL)
メモリー内のすべてのサンプルをノーマライズします。
- ② [F4] 併-(TAGGED)
リストページでタグが付けられているサンプルのみをノーマライズします。

RE-SCALE

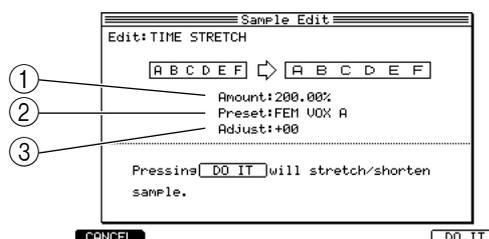
サンプルのレベルを変更します。



- ① Levelフィールド
変更するレベルを設定します。
- ② Marginフィールド
現在選ばれているサンプルのレベルを、あと何デシベル上げたらクリップするかを表示します。
- ③ [F4] 併-(MARGIN)
現在選ばれているサンプルのレベルを、あと何デシベル上げたらクリップするかを計算してMarginフィールドに表示します。

TIME STRETCH(タイムストレッチ)

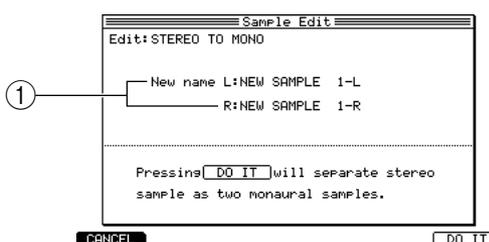
サンプルのピッチを変えずに長さだけを伸縮します。



- ① Amountフィールド
50.00% ~ 200.00%の範囲で、タイムストレッチの量を設定します。
- ② Presetフィールド
タイムストレッチに使用するプリセットのアルゴリズムを選択します。Aは標準的な音質で処理を行います。Cは処理に時間がかかりますが、音質は向上します。BはAとCの中間の時間と音質になります。(Presetに関しては、182ページをお読みください。)
- ③ Adjustフィールド
- 50 ~ + 50の範囲で、プリセットのアルゴリズムを微調整します。

STEREO TO MONO

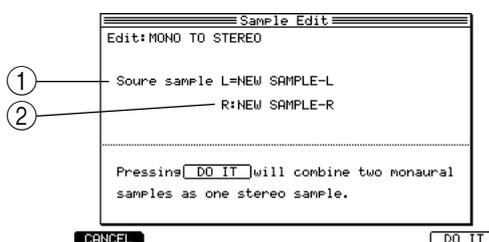
ステレオサンプルを2つのモノサンプルに分けます。



- ① New name L/Rフィールド
新しくできるモノサンプルに名前を付けます。

MONO TO STEREO

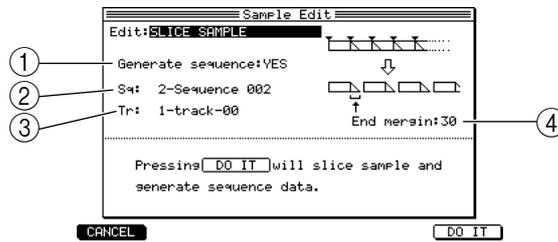
2つのモノサンプルからステレオサンプルを作成します。



- ① Source sample Lフィールド
ステレオサンプルのLチャンネルになるサンプルを表示します。ここでは Sample Edit ポップアップウィンドウを表示させたときに選択していたサンプルが選ばれています。
- ② Rフィールド
Rチャンネルのサンプルを選択します。

SLICE SAMPLE(スライスサンプル)

分割されたリージョンごとに、独立したサンプルをメモリー内に書き出します。さらに、書き出したサンプルを割り当てたプログラムや、そのプログラムを使って元のフレーズを再現するシーケンスを自動作成します。

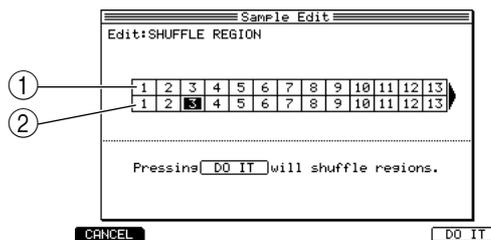


- ① Generate sequenceフィールド
プログラム / シーケンスデータを同時に作成するか(YES)、新規プログラムのみを作成するか(NO)を選択します。
- ② Sqフィールド
Generate sequence フィールドが YES のときに、自動生成するシーケンス番号を設定します。
- ③ Trフィールド
Generate sequenceフィールドがYESのときに、自動生成するトラック番号を設定します。
- ④ End marginフィールド
新規サンプルを作成するときに、エンドポイント以降の波形データをどれくらい含ませるかを設定します。

ヒント: Generate sequenceフィールドがNOに設定されているときは、ポップアップウィンドウ内に Create new program フィールドが追加されます。このフィールドでは、各サンプルを割り当てた新規プログラムを作成するか(YES)、切り分けたサンプルの書き出しのみを行うか(NO)を選択します。

SHUFFLE REGION(シャッフルリージョン)

リージョンの並び順を変更します。

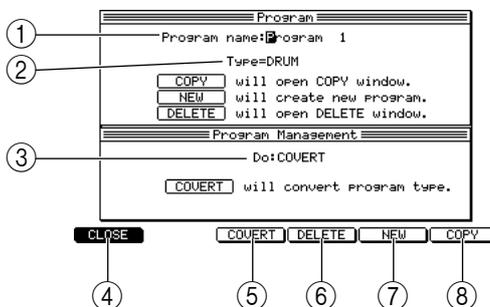


- ① ステップナンバー
再生順を表す番号です。分割したリージョンの数が最大値となります。
- ② リージョンナンバーフィールド
個々のステップで再生されるリージョンナンバーです。
リージョンナンバーフィールドにカーソルを合わせ、リージョンナンバーを変更することで、リージョンの再生順を変更できます。なお、分割したリージョンの数が多くて一画面に表示しきれないときは、CURSOR ◀ ⌈ ▶ キーを使って左右にスクロールします。

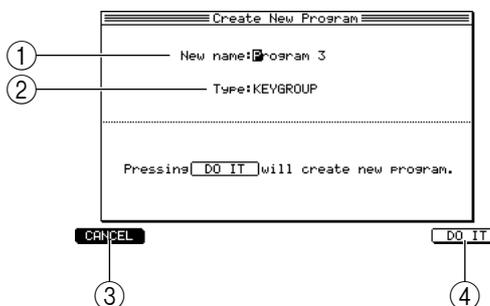
新規プログラムを作成する

新規に空のプログラムを作成します。

- 1 リストページのプログラムフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Programポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Program nameフィールド
現在選択しているプログラムの名前を表示します。このフィールドで[JOG]ダイヤルを回すと、プログラム名を変更できるRenameポップアップウィンドウが表示できます。
 - ② Typeフィールド
現在選択しているプログラムのタイプを表示します。
 - ③ Doフィールド
[F3]キーで実行するコマンドを選択します。
 - ④ [F1]キー-(CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F3]キー-(CONVERT)(MERGE)
プログラムの変換またはマージを実行します。
 - ⑥ [F4]キー-(DELETE)
プログラムの削除を行うDelete Programポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑦ [F5]キー-(NEW)
新規プログラムを作成するCreate New Programポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑧ [F6]キー-(COPY)
プログラムのコピーを行うCopy Programポップアップウィンドウを表示します。
- 2 [F5]キー-(NEW)を押してください。
Create New Programポップアップウィンドウが表示されます。



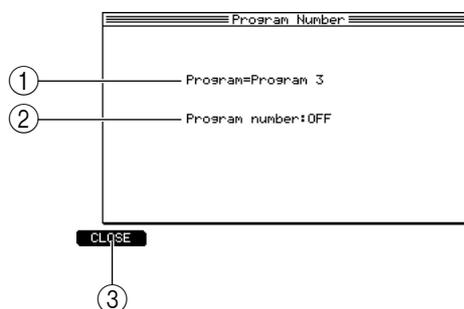
- ① New nameフィールド
作成するプログラムの名前を設定します。このフィールドで[JOG]ダイヤルを回すと、名前を変更するRenameポップアップウィンドウが表示されます。

- ② Typeフィールド
作成するプログラムのタイプを選択します。
 - ③ [F1] 鍵-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F6] 鍵-(DO IT)
プログラムの作成を実行します。
- 3 New nameフィールドにカーソルを合わせ,[JOG]ダイヤルを回してください。
Renameポップアップウィンドウが表示されます。
 - 4 プログラム名を入力し,[F6] 鍵-(ENTER)を押してください。
名前が確定し、ポップアップウィンドウが閉じます。
 - 5 Type フィールドにカーソルを合わせ,[JOG]ダイヤルを回してプログラムのタイプを選択してください。
 - 6 プログラムの作成を実行するには,[F6] 鍵-(DO IT)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じてリストページに戻ります。作成されたプログラムはプログラムリストに追加されます。

プログラムにプログラムチェンジナンバーを割り当てる

メモリー内プログラムをプログラムチェンジイベントで選択できるように、プログラムチェンジナンバーを割り当てます。

- 1 リストページで、プログラムチェンジナンバーを割り当てたいプログラムの Program No. フィールドにカーソルを合わせてください。
- 2 [JOG]ダイヤルを回してください。
Program Numberポップアップウィンドウが表示されます。

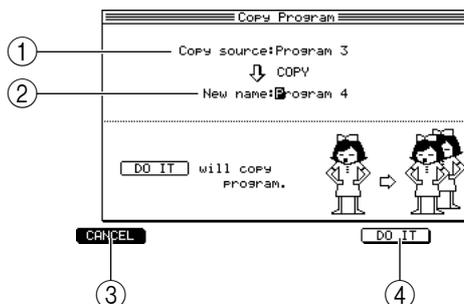


- ① Programフィールド
プログラムチェンジナンバーを割り当てるプログラム名を表示します。
 - ② Program numberフィールド
プログラムチェンジナンバーを選択します。
 - ③ [F1] 鍵-(CLOSE)
設定内容を更新してポップアップウィンドウを閉じます。
- 3 [JOG]ダイヤルを回してプログラムチェンジナンバー(1 ~ 128)を選択してください。
何も割り当てたくない場合はOFFを選択します。
 - 4 設定内容を更新するには,[F1] 鍵-(ENTER)を押してください。

プログラムをコピーする

メモリー内に特定のプログラムのコピーを作成します。

- 1 リストページでプログラムフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Programポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 [F6]キー(COPY)を押してください。
Copy Programポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Copy sourceフィールド
コピー元となるプログラムを選択します。
 - ② New nameフィールド
新規に作成されるプログラムの名前を設定します。
 - ③ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F5]キー(DO IT)
コピーを実行します。
- 3 Copy sourceフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元となるプログラムを選択してください。
 - 4 New nameフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してRenameポップアップウィンドウを表示させてください。
 - 5 コピーで作成されるプログラムに名前を付けて、[F6]キー(ENTER)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じます。
 - 6 コピーを実行するには[F5]キー(DO IT)を押してください。
コピーが実行され、ポップアップウィンドウが閉じます。

プログラムを削除する

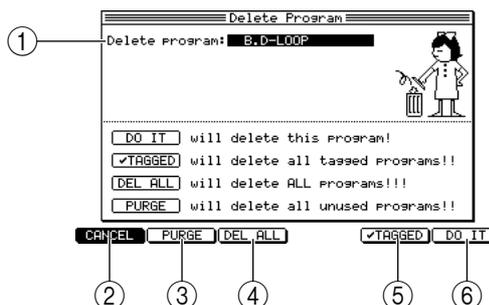
メモリー内の任意のプログラムを削除します。

- 1 リストページでプログラムフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。

Programポップアップウィンドウが表示されます。

ヒント: 複数のプログラムを削除するときは、リストページで削除したいプログラムにタグをつけておくと便利です。

- 2 [F4 并 (DELETE)]を押してください。
Delete Programポップアップウィンドウが表示されます。

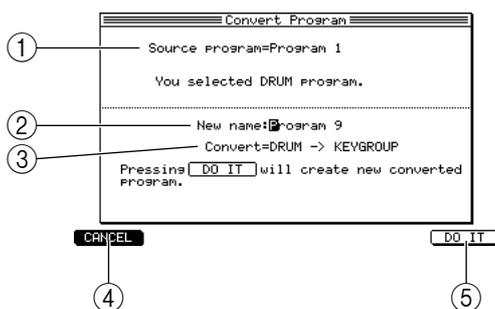


- ① Delete programフィールド
削除するプログラムを選択します。
 - ② [F1 并 (CANCEL)]
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F2 并 (PURGE)]
マルチに割り当てられていないプログラムをすべて削除します。
 - ④ [F3 并 (DEL ALL)]
メモリー内のプログラムをすべて削除するDelete ALL Programsポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑤ [F5 并 ( TAGGED)]
プログラムリストのTagフィールドでタグを付けたプログラムを一括して削除します。
 - ⑥ [F6 并 (DO IT)]
Delete programフィールド()で選択したプログラムを削除します。
- 3 単一のプログラムを削除するときは、Delete programフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除するプログラムを選択して[F6 并 (DO IT)]を押してください。選択したプログラムが削除されます。
 - 4 複数のプログラムをまとめて削除したい場合は目的に合わせて[F2][F3][F5 并]を押してください。
[F2][F5]を押したときは、プログラムが即座に削除されます。
[F3]キーを押したときは、確認を促すポップアップウィンドウが表示されます。削除を実行するには、[F6 并 (DO IT)]を押してください。

プログラムのタイプを変換する

プログラムのタイプ(キーグループ/ドラム)を変換して新規プログラムにコピーします。

- 1 リストページのプログラムフィールドで、タイプを変換したいプログラムにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Programポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 Doフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してCONVERTを選んでください。
- 3 [F3]キー(CONVERT)を押してください。
Convert Programポップアップウィンドウが表示されます。

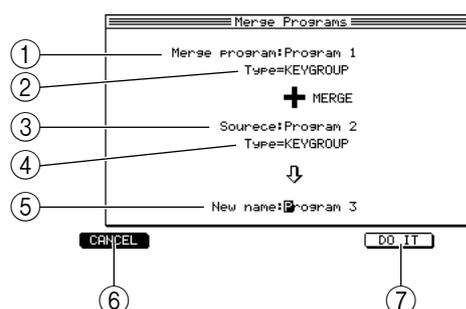


- ① Source programフィールド
変換元のプログラムを表示します。フィールドの下側には選択したプログラムのタイプが表示されます。
 - ② New nameフィールド
変換先となるプログラムの名前を表示します。[JOG]ダイヤルを回すと、プログラム名を変更するRenameポップアップウィンドウが表示されます。
 - ③ Convertフィールド
変換方法を表示します。
 - ④ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F6]キー(DO IT)
変換を実行します。
- 4 Convertフィールドのプログラムの変換方法を確認してください。
選択しているプログラムのタイプに応じて、次の設定が表示されます。
 - ・ KEYGROUP → DRUM
キーグループプログラムをドラムプログラムに変換します。キーグループプログラムを選択しているときに、この方法が表示されます。
 - ・ DRUM → KEYGROUP
ドラムプログラムをキーグループプログラムに変換します。ドラムプログラムを選択しているときに、この方法が表示されます。
 - 5 New nameフィールドにカーソルを合わせて[JOG]ダイヤルを回してください。
プログラムの名前を変更する、Renameポップアップウィンドウが表示されます。
 - 6 プログラムの名前を入力して、[F6]キー(ENTER)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じます。
 - 7 変換を実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
プログラムのタイプに応じて次のように変換が行われます。
 - ・ DRUM → KEYGROUP
変換後はそれぞれのノートナンバーがキーグループに分けられます。
 - ・ KEYGROUP → DRUM
キーグループの発音範囲の最低音(Span パラメーター)が、該当するサンプルのノートナンバーとなります。

プログラムをマージする

2つのプログラムをマージして新規プログラムにコピーします。ドラムプログラムとキーグループプログラムをマージすることも可能です。

- 1 プログラムフィールドにカーソルを合わせて、[WINDOW]キーを押してください。
Programポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 Do フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して設定を MERGE にしてください。
[F3]キーに割り当てられた機能がMERGEに変わります。
- 3 [F3]キー(MERGE)を押してください。
Merge Programポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Merge Programフィールド
マージする片方のプログラムを選択します。
 - ② Typeフィールド
Merge Programフィールド(①)で選択しているプログラムのタイプを表示します。
 - ③ Source Programフィールド
マージするもう一方のプログラムを選択します。
 - ④ Typeフィールド
Source Programフィールド(③)で選択しているプログラムのタイプを表示します。
 - ⑤ New nameフィールド
マージ先となる新規プログラムの名前を表示します。[JOG]ダイヤルを回すと、プログラム名を変更するRenameポップアップウィンドウが表示されます。
 - ⑥ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑦ [F6]キー(DO IT)
マージを実行します。
- 4 Merge Program フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してマージする片方のプログラムを選択してください。
 - 5 Source Programフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してマージするもう一方のプログラムを選択してください。
 - 6 New nameフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してください。
プログラムの名前を変更する、Renameポップアップウィンドウが表示されます。
 - 7 プログラムの名前を入力して、[F6]キー(ENTER)を押してください。
ポップアップウィンドウが閉じます。
 - 8 マージを実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
ドラムプログラムとキーグループプログラムをマージした場合は、Merge Programフィールドと同じタイプのプログラムが作成されます(変換時の動作は、Convert Programの場合と同様です)。

キーグループミックスページ

プログラムのミックスパラメーターを調節する

キーグループプログラムやドラムプログラムにサンプルを割り当てて、キーグループまたはノートナンバーごとのレベルやパン、出力先などを設定します。

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM]**⇐** [F2]**⇐**(KG MIX)

Level	Pan	Out	FX	Send
(dB)	(Zone1)	(Zone1)	(dB)	
+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI

Note	Sample(Zone1)	Level (dB)	Pan (Zone1)	Out (Zone1)	FX (dB)	Send
36	Mute B,D	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
37	RIM ON23	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
38	DEEP SNARE	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
39		+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
40	SVM SN	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
42	CL H,H	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
43	AC FL TOM	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
44	PDL H,H	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
45	AC TOM LOW	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
46	OP H,H	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
47	AC TOM MID	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
48	AC TOM HI	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI

- ① プログラムブロック
- ② サンプルリストブロック

ファンクション

- ・ [F1]**⇐**(LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F3]**⇐**(PITCH)
ピッチページを表示します。
- ・ [F4]**⇐**(EDIT 1)
エディット1ページを表示します。
- ・ [F5]**⇐**(EDIT 2)
エディット2ページを表示します。
- ・ [F6]**⇐**(ZONE)
ゾーンページを表示します。

プログラムブロック

現在選択中のプログラムの各種情報を表示します。

①	Program 1	②	Type=DRUM
④	Level:+00.0dB	⑤	Tune:+00.00
		⑥	Monitor:PROGRAM

- ① Tagフィールド
リストページでタグをつけたプログラムは、この位置に マークが表示されます。
- ② プログラムフィールド
現在選択中のプログラムを表示します。このフィールドにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回してプログラムを選択することもできます。
- ③ Typeフィールド
操作中のプログラムの種類を表示します。

- ④ Levelフィールド
プログラムのレベルを表示します。このフィールドにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回して設定値を調節することもできます。
- ⑤ Tuneフィールド
プログラムのピッチを表示します。このフィールドにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回して設定値を調節することもできます。
- ⑥ Monitorフィールド
パッドやMIDIキーボードを演奏したときのプログラムの動作を設定します。
MULTI選択中のマルチで設定されている受信 MIDI チャンネルに従って、プログラムが発音します。
PROGRAMパッドや MIDI キーボードを演奏すると、常に現在選択中のプログラムが発音します。

サンプルリストブロック

キーグループ / ノートナンバーごとのレベル、パン、エフェクトセンドレベルなどのミックスパラメーターを調節します。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦
Key	Sample (Zone1)	Level (dB)	Pan (Zone1)	Out	Fx (dB)	Send
1		+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
36	Mute B.D	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
37	RIM ON23	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
38	DEEP SNARE	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
39		+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
40	SVM SN	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
42	CL H.H	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
43	AC FL TOM	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
44	PDL H.H	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
45	AC TOM LOW	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
46	OP H.H	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
47	AC TOM MID	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI
48	AC TOM HI	+00.0	MID	MULTI	-40.0	MULTI

- ① Kg/Noteフィールド
キーグループプログラムの場合はキーグループ、ドラムプログラムの場合はノートナンバーを表示します。キーグループプログラムのエディット中に、このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、キーグループを作成するCreate New Keygroupポップアップウィンドウが表示されます。また、ドラムプログラムのエディット中に、このフィールドにカーソルを合わせて[WINDOW]キーを押すと、Copy Parametersポップアップウィンドウが表示されます。
- ② Sampleフィールド
キーグループ / ノートナンバーに割り当てられたサンプルを表示します。このフィールドで [JOG]ダイヤルを回すと、割り当てを変更できます。また、このフィールドで [WINDOW]キーを押すと、Sampleポップアップウィンドウが表示されます。
- ③ Levelフィールド
キーグループ / ノートナンバーごとのレベルを、- 60.0 ~ + 06.0 (dB) の範囲で調節します。
- ④ Panフィールド
キーグループ / ノートナンバーごとのパンをL50 ~ MID ~ R50の範囲で調節します。
- ⑤ Outフィールド
キーグループ / ノートナンバーに割り当てたサンプルの出力先を次の中から選択します。
MULTIマルチで選択した端子から出力します。
L/R.....[MAIN OUT]端子から出力します。
1~8.....インディデュアルアウトプット1~8から出力します。
1/2~7/8.....インディデュアルアウトプットからステレオで出力します。
MULTI以外を選択した場合、マルチの設定とは関係なく、ここで選んだ端子から出力されます。

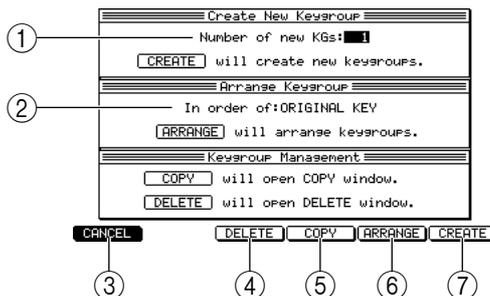
- ⑥ FXフィールド
キーグループ/ノートナンバーからエフェクトバスへと送られる信号のセンドレベルを、- 40.0 ~ +06.0 (dB)の範囲で調節します。
- ⑦ Sendフィールド
キーグループ/ノートナンバーごとに利用するエフェクトバスを次の中から選択します。
OFF エフェクトバスへ信号を送りません。
A~D エフェクトバスA~Dに送ります。
AB/CD エフェクトバスAとB、またはCとDに送ります。
MULTI マルチで選択したエフェクトバスに準じます。
MULTI 以外を選択した場合は、マルチの設定に関係なく、ここで選択したエフェクトバスが利用できます。

ヒント: サンプルリストブロックの各フィールドにカーソルがあるときに[WINDOW]キーを押すと、Program Modulationポップアップウィンドウが表示できます。

新規キーグループを追加する(キーグループプログラム)

現在選択しているキーグループプログラムに新規キーグループを作成します。

- 1 キーグループミックスページでキーグループタイプのプログラムを選択してください。
- 2 Kgフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Create New Keygroup ポップアップウィンドウが表示されます。このポップアップウィンドウは、キーグループプログラムの選択時のみ表示されます。



- ① Number of new KGsフィールド
新たに作成するキーグループの数を指定します。
 - ② In order ofフィールド
サンプルリストに表示されるキーグループを並べ替えるときの条件を選択します。
 - ③ [F1]キー-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ④ [F3]キー-(DELETE)
キーグループを削除するDelete Keygroupポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑤ [F4]キー-(COPY)
キーグループをコピーするCopy Keygroupポップアップウィンドウを表示します。
 - ⑥ [F5]キー-(ARRANGE)
サンプルリストに表示されるキーグループの並べ替えを実行します。
 - ⑦ [F6]キー-(CREATE)
新規のキーグループを作成します。
- 3 Number of new KGsフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して新たに作成するキーグループの数を指定してください。
 - 4 キーグループの作成を実行するには、[F6]キー-(CREATE)を押してください。
現在選択しているプログラムに手順3で指定した数のキーグループが追加され、ポップアップウィンドウが閉じます。

キーグループをコピーする(キーグループプログラム)

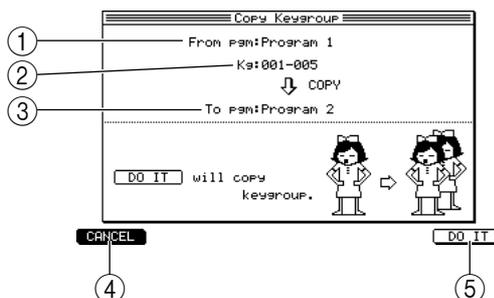
メモリー内のキーグループプログラムの中から、特定のキーグループのみを他のプログラムにコピーします。

- 1 キーグループミックスページで Kg フィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。

Create New Keygroupポップアップウィンドウが表示されます。

- 2 [F4]キー(COPY)を押してください。

Copy Keygroupポップアップウィンドウが表示されます。



- ① From pgmフィールド
コピー元となるプログラムを選択します。
 - ② Kgフィールド
コピー元のキーグループを選択します。
 - ③ To pgmフィールド
コピー先となるプログラムを選択します。
 - ④ [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F6]キー(DO IT)
コピーを実行します。
- 3 From pgmフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元となるキーグループプログラムを選択してください。
 - 4 Kgフィールドにカーソルを合わせ、コピー元のキーグループを選択してください。
 - 5 To pgmフィールドにカーソルを合わせ、コピー先となるキーグループプログラムを選択してください。
 - 6 コピーを実行するには、[F6]キー(DO IT)を押してください。
コピー元のキーグループが、手順6で選んだキーグループプログラムに追加されます。コピーを実行するとポップアップウィンドウが閉じます。

キーグループを消去する(キーグループプログラム)

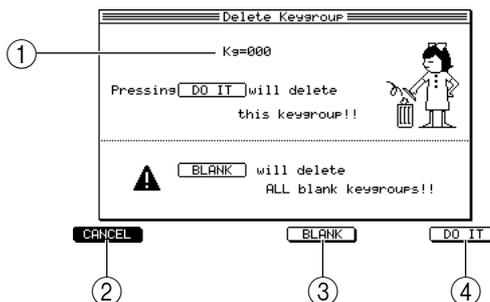
現在選択しているプログラムに含まれる特定のキーグループを削除します。

- 1 キーグループミックスページで Kg フィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。

Create New Keygroupポップアップウィンドウが表示されます。

- 2 [F3]キー(DELETE)を押してください。

Delete Keygroupポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Kgフィールド
削除するキーグループを選択します。
 - ② [F1]キー(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ③ [F4]キー(BLANK)
選択中のプログラムに含まれるキーグループの中から、サンプルが割り当てられていないキーグループを一括して削除します。
 - ④ [F6]キー(DO IT)
Kgフィールドで選択したキーグループの削除を実行します。
- 3 単一のキーグループを削除するには、Kg フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して削除したいキーグループを選択してください。
 - 4 削除したいキーグループの種類に応じて、[F4]キー(BLANK)または[F6]キー(DO IT)を押してください。
該当するキーグループが削除され、ポップアップウィンドウが閉じます。

リストに表示されるキーグループを並び変える(キーグループプログラム)

サンプルリストに表示されているキーグループを、条件を指定して並び変えます。

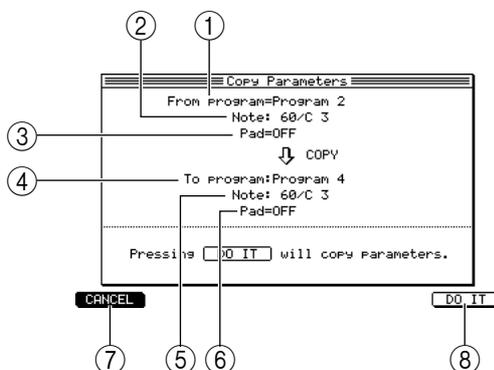
- 1 キーグループミックスページで Kg フィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Create New Keygroupポップアップウィンドウが表示されます。
- 2 In order ofフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次の中から並び変えを行う条件を選択してください。
 - ・ ORIGINAL KEY
各キーグループで利用しているサンプルのオリジナルキーが低い順から、リストに表示します。
 - ・ KEY-RANGE LOW
各キーグループが発音する最低音(Span パラメーター)の低い順からリストに表示します。
 - ・ KEY-RANGE High
各キーグループが発音する最低音(SPAN High パラメーター)の高い順からリストに表示します。
- 3 並び変えを実行するには、[F5]キー(ARRANGE)を押してください。
処理が終わると、ポップアップウィンドウが閉じます。

ノートナンバーのパラメーターを他のノートナンバーにコピーする(ドラムプログラム)

ドラムプログラムに含まれる特定のノートナンバーの内容を、任意のドラムプログラム、任意のノートナンバーにコピーします。

- 1 キーグループミックスページで Note フィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。

Copy Parametersポップアップウィンドウが表示されます。



- ① From programフィールド
コピー元となるプログラムを選択します。
 - ② Noteフィールド(コピー元)
コピー元となるノートナンバーを選択します。
 - ③ Padフィールド(コピー元)
コピー元のノートナンバーに割り当てられているパッドナンバーを表示します。何も割り当てられていない場合は、OFFと表示されます。
 - ④ To programフィールド
コピー先となるプログラムを選択します。
 - ⑤ Noteフィールド(コピー先)
コピー先となるノートナンバーを選択します。
 - ⑥ Padフィールド(コピー先)
コピー先のノートナンバーに割り当てられているパッドナンバーを表示します。
 - ⑦ [F1]キー-(CANCEL)
操作をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑧ [F6]キー-(DO IT)
コピーを実行します。
- 2 From programフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー元となるドラムプログラムを選択してください。
 - 3 コピー元のNoteフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピーを行うノートナンバーを選んでください。
選んだノートナンバーにパッドが割り当てられているときは、コピー元の Pad フィールドにパッドナンバーが表示されます。
 - 4 To programフィールドにカーソルを合わせ、コピー先となるプログラムを選んでください。
 - 5 コピー先の Note フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してコピー先となるノートナンバーを選んでください。
既にパラメーターが設定されているノートナンバーを選択した場合は、コピー元のノートナンバーの設定が上書きされます。
 - 6 コピーを実行するには、[F6]キー-(DO IT)を押してください。

プログラムモジュレーションを設定する

プログラムで使用する64系統のモジュレーションの変調元、変調先、変調の深さを一括して設定します。

- 1 リストページでLvl/Pan/Out/FX/Sendのいずれかのフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW] キーを押してください。

Program Modulationポップアップウィンドウが表示されます。

Mod	Source	Destination	Kg	Depth
1	VELOCITY	AMPLITUDE	ALL	+034
2	FILT ENV	CUTOFF	ALL	+000
3	LFO 1	PITCH	ALL	+100
4	MODWHEEL	LFO 1 DEPTH	ALL	+015
5	AFTERTOUCH	LFO 1 DEPTH	ALL	+000
6	AUX ENV	PITCH	ALL	+000
7	VELOCITY	ZONE SELECT	ALL	+000
8				
9				

CLOSE

- ① Modフィールド
モジュレーションナンバー(1~64)を表示します。
- ② Sourceフィールド
変調元(モジュレーションホイール、フィルターエンベロープ、ベロシティ、LFO1、LFO2 など)を選択します。
- ③ Destinationフィールド
変調先となるパラメーター(AMPLITUDE、PAN、PITCHなど)を選択します。
- ④ Note/Kgフィールド
変調の深さを設定するキーグループ/ノートナンバーを選びます。ALL を選択すると、すべてのキーグループ/ノートナンバーのデプスを一括して設定できます。
- ⑤ Depthフィールド
変調の深さを設定します。
- ⑥ [F1] 押(CLOSE)
設定内容を更新して、ポップアップウィンドウを閉じます。

ヒント: Program Modulationポップアップウィンドウは、キーグループミックスのピッチ/エディット1/エディット2/ゾーンの各ページで表示させることもできます。ポップアップウィンドウを表示できるフィールドについては、各ページの説明をご参照ください。

- 2 Modフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してモジュレーションナンバーを選択してください。
- 3 Sourceフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して次の中から変調元を選択してください。
MODWHEEL、BEND UP、BEND DOWN、AFT TOUCH、VELOCITY、OFF VELO、KEYBORD、LFO1、LFO2、AMP ENV、FILT ENV、AUX ENV、CONTROLLER: (コントロールチェンジを割り当て可能)、EXT 1 - 8(Q-Link コントロールで使用) ↓ MODWHEEL、↓ BEND UP、↓ BEND DOWN、↓ EXT 1 - 8、↓ LFO1、↓ LFO2、↓ CTRL。

ヒント: 四分音符 (♩) の付いたモジュレーションソースでは、キーを押したとき(ノートオンを受信したとき)のモジュレーションソースの値のみが有効で、それ以降の変化は無視します。例えば、モジュレーションソースとしてBENDを選んだ場合、打鍵後にバンドホイールを動かすと、それにつれて発音中のノートが変化します。ところがモジュレーションソースが ♯ BEND UPの場合、打鍵後にバンドホイールを動かしても発音中のノートは変化しません。

モジュレーションソースを解除するには、[JOG] ダイアルを左方向に回しきり、フィールドを空白にします。

CONTROLLER または ♯ CTRL は、外部の MIDI コントローラーを使ってプログラムを操作するためのソースです。これらのソースを選んだ場合、“>>>” のフィールドが数値入力用フィールドに変わり、コントロールチェンジナンバー(0~127)が指定できるようになります。

EXT 1-8 は、Q-Link ノブ/スライダを使ってプログラムを操作するためのソースです。

- 4 Destination フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回して次の中から変調先を選択してください。

AMPLITUDE、PAN、PITCH、LFO1 RATE、LFO2 RATE、LFO1 DEPTH、LFO2 DEPTH、LFO1 DELAY、LFO2 DELAY、CUTOFF、RESONANCE、TF CUTOFF 1、TF RES 1、TF CUTOFF 2、TF RES 2、TF CUTOFF 3、TF RES 3、AMP ENV ATT、AMP ENV DEC、AMP ENV REL、FILT ENV R1、FILT ENV R2、FILT ENV R4、AUX ENV R1、AUX ENV R2、AUX ENV R4、ZONE SELECT、ZONE1 LEVEL、ZONE1 PAN、ZONE1 PITCH、ZONE1 START、ZONE1 FILT(ゾーン2~4についても同様)

ヒント: “TF”で始まるデスティネーションは、フィルターページのFilter Typeフィールドで“TRIPLE”を選んだ場合にのみ有効です。これらのデスティネーションを利用すれば、3基のフィルターを個別に操作できます。

“ZONE”で始まるデスティネーションは、キーグループ/ノートナンバーに含まれるゾーンを個別に操作します。

デスティネーションを解除するには、[JOG] ダイアルを左方向に回しきり、フィールドを空白にします。

- 5 Kg フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回して変調の深さを設定するキーグループ/ノートナンバーを選択してください。

ALLを選んだ場合は、すべてのキーグループ/ノートナンバーが設定対象となります。

- 6 Depth フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイアルを回して変調の深さを設定してください。

ヒント: Depthの設定はキーグループ/ノートナンバーごとに行えます。

- 7 設定が終わったら、[F1]キー(CLOSE)を押してください。

設定が更新されてポップアップウィンドウが閉じます。

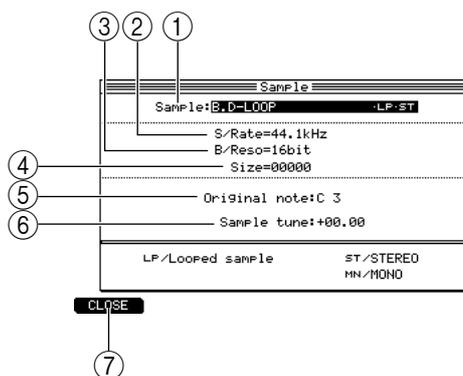
以下、代表的なSOURCEとDESTINATIONの組み合わせです。

SOURCE	DESTINATION	効果
FILT ENV	CUTOFF	フィルターエンベロープでフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。
LFO 1	PITCH	LFOを使ってピッチをゆらし、ビブラートの効果が得られます。
MODWHEEL	LFO 1DEPTH	キーボードのモジュレーションホイールでLFO 1のかかり具合を調節します。上記のLFO 1>PITCHと組み合わせることで、モジュレーションホイールでビブラートのかかり具合が調整できます。
AFTERTOUCH	LFO 1 DEPTH	キーボードのアフタータッチでLFO 1のかかり具合をコントロールします。
AUX ENV	PITCH	AUX エンベロープでピッチをコントロールします。

サンプルの各種情報を表示する

各キーグループ / ノートナンバーに割り当てられているサンプルのサンプリングレート、オリジナルキー、ピッチなどの各種情報を表示します。

- 1 キーグループ / ミックスページの Program フィールドで、サンプルの情報を表示させたいプログラムを選択してください。
- 2 情報を表示させたいキーグループ / ノートナンバーの Sample フィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW] キーを押してください。
Sample ポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Sample フィールド
割り当てられているサンプル名を表示します。
 - ② S/Rate フィールド
サンプルのサンプリングレートを表示します。
 - ③ B/Reso フィールド
サンプルの量子化ビットを表示します。
 - ④ Size フィールド
サンプルの容量を表示します。
 - ⑤ Original Note フィールド
サンプルのオリジナルノートを設定します。
 - ⑥ Sample tune フィールド
サンプルのチューニングの状態を設定します。
 - ⑦ [F1] キー (CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
- 3 キーグループ / ノートナンバーに割り当てられているサンプルを変更したいときは、Sample フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイアルを回してください。
 - 4 表示しているサンプルのオリジナルキー / チューニングを変更したいときは、Original Note フィールド / Sample tune フィールドにカーソルを合わせて、[JOG] ダイアルを回してください。
 - 5 ポップアップウィンドウを閉じるには、[F1] キー (CLOSE) を押してください。
設定内容が確定し、ポップアップウィンドウが閉じます。

ピッチページ

キーグループ/ノートナンバーのチューニングや発音範囲を設定する

キーグループ/ノートナンバーごとにサンプルの再生ピッチ、発音範囲、同時発音数などを設定します。

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM 并 - [F2 并 - (KG MIX) [F3 并 - (PITCH)

Program 2		Type=KEYGROUP			
Level:+00.0dB		Tune:+00.00			
		Monitor:PROGRAM			
Ks	Sample(Zone1)	Span Low Hi	Tune	Pitch (Zone1)	Poly Mute group
1	Sample 1	C -2>G 8	+00.00	TRACK	64 64
2	Sample 2	C -2>G 8	+00.00	TRACK	64 64
3	Sample 3	C -2>G 8	+00.00	TRACK	64 64
4	Sample 4	C -2>G 8	+00.00	TRACK	64 64
5	Sample 5	C -2>G 8	+00.00	TRACK	64 64

Program 1		Type=DRUM			
Level:+00.0dB		Tune:+00.00			
		Monitor:PROGRAM			
Note	Sample(Zone1)	Tune	Pitch (Zone1)	Poly Mute group	
36	Mute B.D	+00.00	TRACK	64 64	
37	RIM ON23	+00.00	TRACK	64 64	
38	DEEP SNARE	+00.00	TRACK	64 64	
39		+00.00	TRACK	64 64	
40	SVM SN	+00.00	TRACK	64 64	
42	CL H.H	+00.00	TRACK	64 64	
43	AC FL TOM	+00.00	TRACK	64 64	
44	PDL H.H	+00.00	TRACK	64 64	
45	AC TOM LOW	+00.00	TRACK	64 64	
46	OP H.H	+00.00	TRACK	64 64	
47	AC TOM MID	+00.00	TRACK	64 64	
48	AC TOM HI	+00.00	TRACK	64 64	

- ① プログラムブロック
- ② サンプルリストブロック

ファンクション

- ・ [F1 并 - (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2 并 - (KG MIX)
キーグループミックスページを表示します。
- ・ [F4 并 - (EDIT 1)
エディット1ページを表示します。
- ・ [F5 并 - (EDIT 2)
エディット2ページを表示します。
- ・ [F6 并 - (ZONE)
ゾーンページを表示します。

プログラムブロック

現在選択中のプログラムの各種情報を表示します。

Program 2		Type=KEYGROUP	
Level:+00.0dB	Tune:+00.00	Monitor:PROGRAM	

サンプルリストブロック

キーグループ/ノートナンバーのチューニングを変更したり、キーグループの発音範囲を設定します。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	
Key	Sample (Zone1)	Span Low	Span Hi	Tune	Pitch (Zone1)	Poly	Mute group
1	Sample 1	C	2>G	8	+00.00	TRACK	64 64
2	Sample 2	C	2>G	8	+00.00	TRACK	64 64
3	Sample 3	C	2>G	8	+00.00	TRACK	64 64
4	Sample 4	C	2>G	8	+00.00	TRACK	64 64
5	Sample 5	C	2>G	8	+00.00	TRACK	64 64

①	②	④	⑤	⑥	⑦
Note	Sample (Zone1)	Tune	Pitch (Zone1)	Poly	Mute group
36	Mute B.D	+00.00	TRACK	64	64
37	RIM ON23	+00.00	TRACK	64	64
38	DEEP SNARE	+00.00	TRACK	64	64
39		+00.00	TRACK	64	64
40	SYM SN	+00.00	TRACK	64	64
42	CL H.H	+00.00	TRACK	64	64
43	AC FL TOM	+00.00	TRACK	64	64
44	PDL H.H	+00.00	TRACK	64	64
45	AC TOM LOW	+00.00	TRACK	64	64
46	OP H.H	+00.00	TRACK	64	64
47	AC TOM MID	+00.00	TRACK	64	64
48	AC TOM HI	+00.00	TRACK	64	64

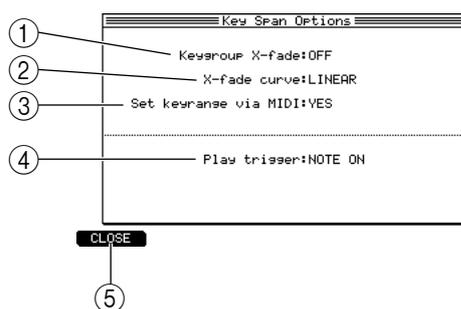
- ① Kg/Noteフィールド
操作中のプログラムのキーグループ/ノートナンバーを表示します。
- ② Sampleフィールド
キーグループ/ノートナンバーに割り当てられたサンプルを表示します。
- ③ Span Low/Hiフィールド
キーグループの発音範囲を選択します。Lowフィールドでは最低音となるノートナンバー、Hiフィールドでは最高音となるノートナンバーを指定します。このフィールドは、キーグループプログラムが選ばれている場合のみ表示されます。
- ④ Tuneフィールド
キーグループ/ノートナンバーのチューニングを調節します。- 36.00 ~ + 36.00 半音の範囲を、半音/セント単位で調節が行えます。このフィールドで WINDOW 枠を押すと、Program Modulationポップアップウィンドウが表示されます。
- ⑤ Pitchフィールド
ノートナンバーの高低に応じて、サンプルのピッチがどのように変化するかを、次の中から選択します。
TRACK ノートナンバーの高低に応じてピッチが変化します。
CONST 発音範囲内のどのノートナンバーでも、同じピッチで発音します。
- ⑥ Polyフィールド
キーグループ/ノートナンバーの最大同時発音数を1~64の範囲で設定します。
- ⑦ Mute groupフィールド
キーグループ/ノートナンバーが所属するミュートグループをOFFまたは1~64の中から選択します。同じミュートグループに所属するキーグループ/ノートナンバー同士は、同時に発音しません。

キーグループの発音範囲を設定する(キーグループプログラム)

Span/Highパラメーターを調節して、キーグループが発音する範囲を調節します。

- 1 エディットしたいキーグループプログラムを選択し、ピッチページを表示させてください。
- 2 発音範囲を調節したいキーグループのSpan Lowフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して発音範囲の最低音となるノートナンバーを選択してください。
- 3 SPAN Highパラメーターにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して発音範囲の最高音となるノートナンバーを選択してください。
- 4 キーグループのオプション設定を行うには、Span LowまたはHighフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。

Key Span Optionポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Keygroup X-fadeフィールド
キーグループ同士の発音範囲が重なったときに、クロスフェードさせるかどうかを設定します。
- ② X-fade curveフィールド
クロスフェードを行うときの音量カーブを選択します。LINEAR(直線)、EXPONENTIAL(指数カーブ)、LOGARITHMIC(対数カーブ)が選択できます。
- ③ Set keyrange via MIDIフィールド
Span Low/HighフィールドをMIDIキーボードやパッドを使って設定するかどうかを選択します。YESを選んだときは、SpanまたはHighフィールドにカーソルがあるときにMIDIキーボードやパッドを押すと、そのノートナンバーがフィールドに入力されます。
- ④ Play triggerフィールド
そのキーグループのノートイベント受信時の動作を選択します。NOTE ON(ノートオンで発音)、NOTE OFF(ノートオフで発音し、サンプルをワンショット再生)、TOGGLE(ノートオンで発音し、次のノートオンまで発音し続ける)が選択できます。
- ⑤ [F1] 鍵 (CLOSE)
設定内容を更新してポップアップウィンドウを閉じます。

ヒント: Set keygroup via MIDIフィールドをYESに設定すれば、手順2、3でMIDIキーボードやパッドを使って発音範囲を指定できます。

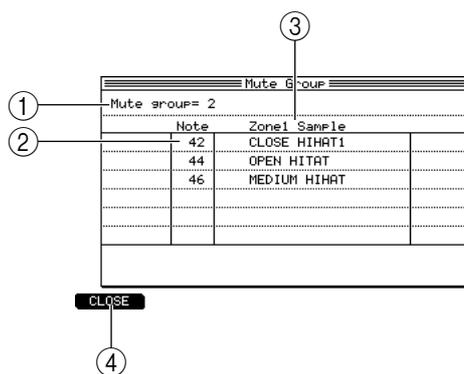
- 5 目的に応じて、各フィールドを設定してください。
- 6 設定を終えたいときは、[F1] 鍵 (CLOSE) を押してください。
設定内容が更新されて、ポップアップウィンドウが閉じます。

ミュートグループを設定する

キーグループ/ノートナンバーをミュートグループに割り振ります。同じミュートグループに割り当てられたキーグループ/ノートナンバーは、同時に発音しません。

- 1 エディットしたいプログラムを選択し、ピッチページを表示させてください。
- 2 Kg/Note フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回してキーグループ/ノートナンバーを選択してください。
- 3 Mute Group フィールドにカーソルを合わせ、[JOG] ダイヤルを回してミュートグループナンバーを選択してください。
- 4 同じミュートグループに加えたいキーグループ/ノートナンバーのMute Groupフィールドにカーソルを合わせ、同じナンバーに設定してください。
- 5 設定内容を確認したいときは、Mute Groupフィールドで、[WINDOW] 鍵を押してください。

Mute Groupポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Mute Groupフィールド
リストに表示するミュートグループを表示します。
 - ② Kg/Noteフィールド
同じミュートグループに割り当てられているキーグループ/ノートナンバーを表示します。
 - ③ Zone1 Sampleフィールド
そのキーグループ/ノートナンバーのゾーン1に割り当てられているサンプル名を表示します。
 - ④ [F1] ｷｰ (CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
- 6 ポップアップウィンドウを閉じたいときは、[F1] ｷｰ (CLOSE) を押してください。

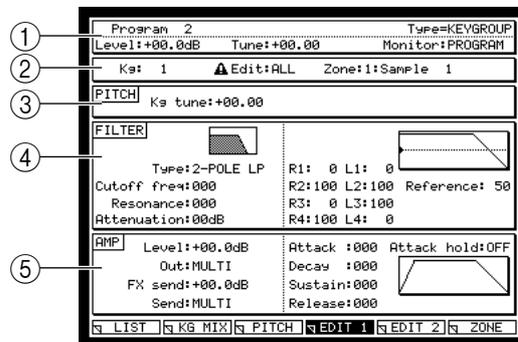
エディット1ページ

ピッチ、フィルター、アンプを調節する

キーグループ/ノートナンバーごとに用意されているピッチ、フィルター、アンプといったパラメーターを調節します。

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM]**⌘** [F2]**⌘**(KG MIX) [F4]**⌘**(EDIT 1)

- ① プログラムブロック
- ② Kg/Noteブロック
- ③ ピッチブロック
- ④ フィルターブロック
- ⑤ アンプブロック

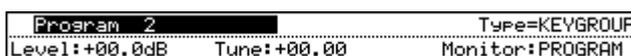


ファンクション

- ・ [F1]**⌘**(LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2]**⌘**(KG MIX)
キーグループミックスページを表示します。
- ・ [F3]**⌘**(PITCH)
ピッチページを表示します。
- ・ [F5]**⌘**(EDIT 2)
エディット2ページを表示します。
- ・ [F6]**⌘**(ZONE)
ゾーンページを表示します。

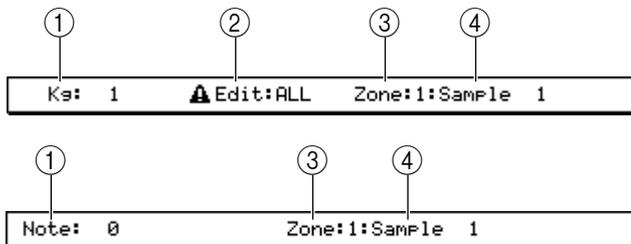
プログラムブロック

現在選択中のプログラムの各種情報を表示します



Kg/Noteブロック

エディットの対象となるキーグループ/ノートナンバー、およびエディットの方法を選択します。



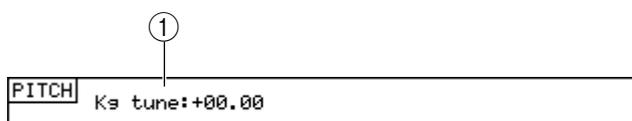
- ① Kg/Noteフィールド
エディットの対象となるキーグループ/ノートナンバーを選択します。
- ② Editフィールド
キーグループのエディット方法を次の中から選択します。

- ONE Kg/Note フィールドで選択したキーグループ / ノートナンバーのみをエディットします。
- ALL すべてのキーグループ / ノートナンバーの絶対値を一括して変化させます。
- ADD すべてのキーグループの値を相対的に変化させます。

- ③ Zoneフィールド
表示するゾーンを1~4の中から選択します。
- ④ Zone Sampleフィールド
で選択したゾーンに割り当てられているサンプル名を表示します。[WINDOW] 押すと、Sampleポップアップウィンドウを表示します。

ピッチブロック

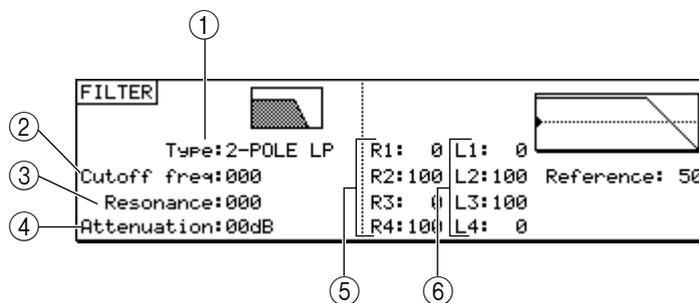
現在選択しているキーグループ / ノートナンバーのピッチを調節します。



- ① Kg tuneフィールド
現在選択しているキーグループ / ノートナンバーのゾーン1のピッチを調節します。

フィルターブロック

キーグループ / ノートナンバーのフィルター関連の設定を行います。

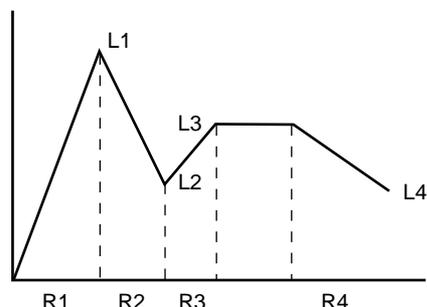


- ① Typeフィールド
フィルターの種類を選択します。フィルターの種類は214ページの表をご参照ください。
- ② Cutoff freqフィールド
フィルターのカットオフ周波数を調節します。
- ③ Resonanceフィールド
フィルターのレゾナンスの値を調節します。
- ④ Attenuationフィールド
フィルター通過後の信号レベルを調節します。レゾナンスの値を上げすぎてオーバーロードが起きてしまうときに、レベルを補正するのに利用します。
- ⑤ R1 ~ R4フィールド
フィルター用エンベロープのレート1 ~ レート4の値を設定します。
- ⑥ L1 ~ L4フィールド
フィルター用エンベロープのレベル1 ~ レベル4の値を設定します。

⑦ Referenceフィールド

エンベロープの基準レベル(0 ~ 100)を設定します。エンベロープがここで設定したレベルに到達したときに、フィルターのカットオフがCutoff freq フィールドの設定値と一致するように、エンベロープ全体にオフセットがかかります。

この値は、ディスプレイのエンベロープに水平の点線で表示されます。

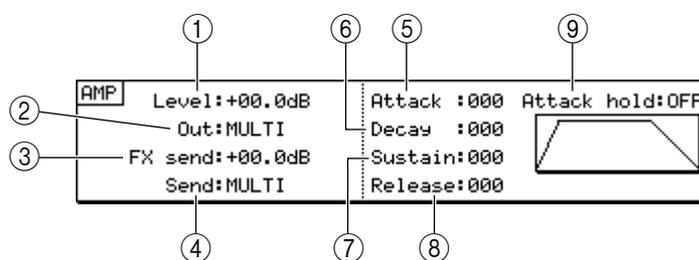


ヒント: フィルターブロックの各フィールドにカーソルがあるときに[WINDOW]キーを押すと、Program Modulationポップアップウィンドウが表示できます。
 フィルターの種類としてTripleを選択すると、表示されるフィールドが一時的に変わります。

実際にフィルターエンベロープを使ってフィルターを操作するには、Program ModulationポップアップウィンドウのソースとしてFILT ENV、デスティネーションとしてCUTOFF や RESONANCEなどを選び、変調したいノートナンバー/キーグループ(またはALL)を指定し、Depthパラメーターで変調の深さを調節します。

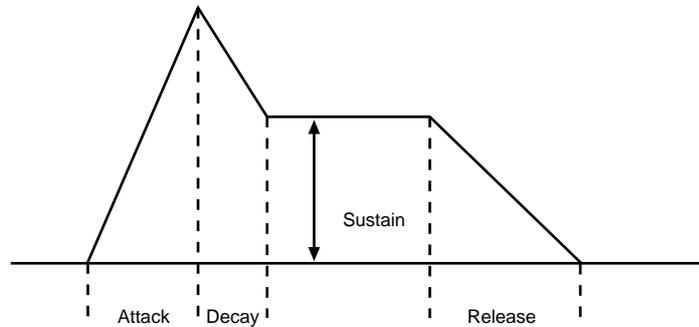
アンプブロック

キーグループ/ノートナンバーの音量変化に関する設定を行います。



- ① Levelフィールド
キーグループ/ノートナンバーのレベルを調節します。
- ② Outフィールド
キーグループ/ノートナンバーの出力先を選択します。
- ③ FX sendフィールド
キーグループ/ノートナンバーからエフェクトバスへと送る信号レベルを調節します。
- ④ Sendフィールド
キーグループ/ノートナンバーの送り先となるエフェクトバスを選択します。
- ⑤ Attackフィールド
キーグループ/ノートナンバーのアタックタイムを調節します。
- ⑥ Attack holdフィールド
CNに設定すると、サンプルの再生がグループスタートポイントに到達した時点からディケイが始まります。

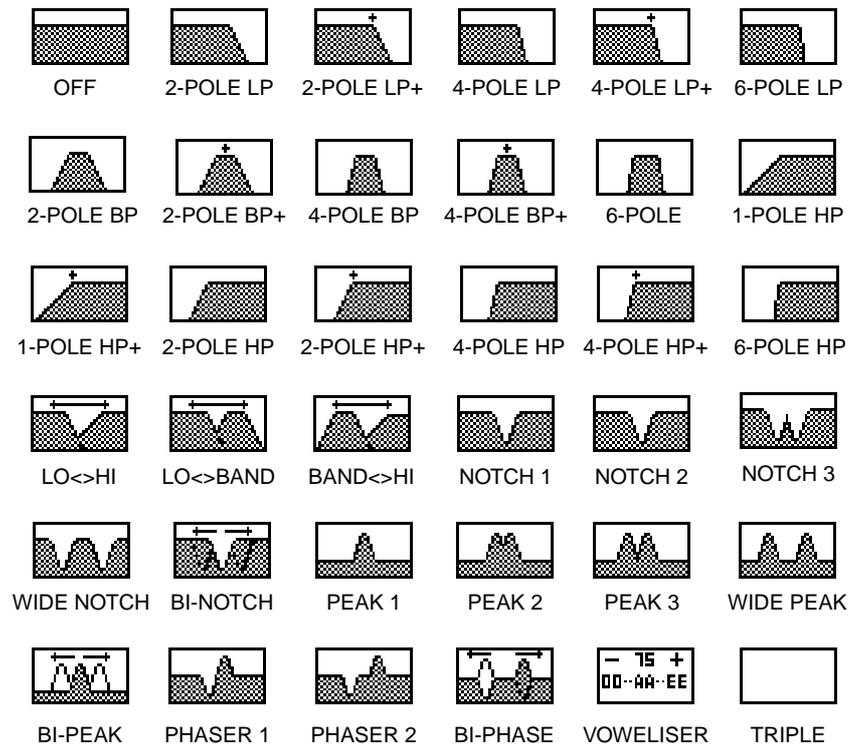
- ⑦ Decayフィールド
キーグループ/ノートナンバーのディケイタイムを調節します。
- ⑧ Sustainフィールド
キーグループ/ノートナンバーのサスティンレベルを調節します。
- ⑨ Releaseフィールド
キーグループ/ノートナンバーのリリースタイムを調節します。



ヒント: AMP ブロックの各フィールドにカーソルがあるときに [WINDOW] 押すと、Program Modulationポップアップウィンドウが表示できます。

フィルターの種類について

MPC4000では次のようなフィルターが利用できます。



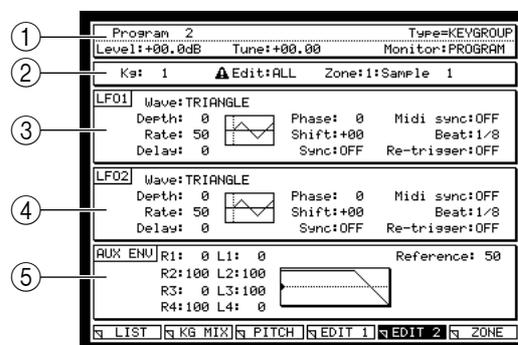
エディット2ページ

プログラムのLFOや汎用エンベロープを調節する

2系統のLFOやプログラムモジュレーションで利用するエンベロープを調節します。

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM 并ー [F2 并ー (KG MIX) [F5 并ー (EDIT 2)

- ① プログラムブロック
- ② Kg/Noteブロック
- ③ LFO1ブロック
- ④ LFO2ブロック
- ⑤ AUX ENVブロック

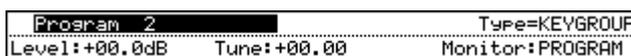


ファンクション

- ・ [F1 并ー (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2 并ー (KG MIX)
キーグループミックスページを表示します。
- ・ [F3 并ー (PITCH)
ピッチページを表示します。
- ・ [F4 并ー (EDIT 1)
エディット1ページを表示します。
- ・ [F6 并ー (ZONE)
ゾーンページを表示します。

プログラムブロック

現在選択中のプログラムの各種情報を表示します。



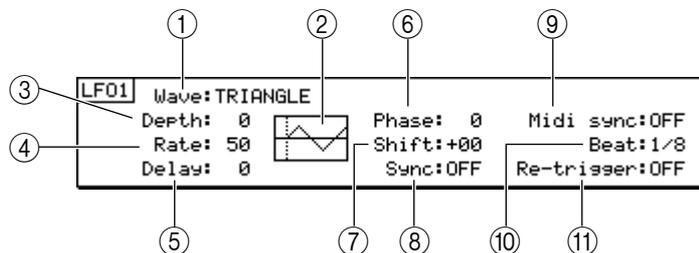
Kg/Noteブロック

エディット対象となるキーグループ/ノートナンバーを選択します。

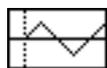


LFO1ブロック

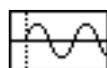
LFO1の各種パラメーターを調節します。



- ① Waveフィールド
LFO1の波形を次の中から選択します。



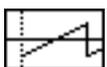
TRIANGLE (三角波)



SINE (サイン波)



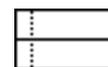
SQUARE (矩形波)



SAW UP (上昇ノコギリ波)



SAW DOWN (下降ノコギリ波)



RANDOM (ランダム)

- ② 波形表示フィールド
選択した波形を表示します。パラメーターの設定内容に応じて表示が変化します。
- ③ Depthフィールド
LFO1の出力レベルを0～100の範囲で調節します。設定値を大きくするほど、効果のかけ具合が深くなります。

ノート: LFOを利用するには、Program Modulation ポップアップウィンドウで変調元、変調先、変調の深さを設定する必要があります。
Depthフィールドの数値を上げただけでは、効果はありませんので、ご注意ください。

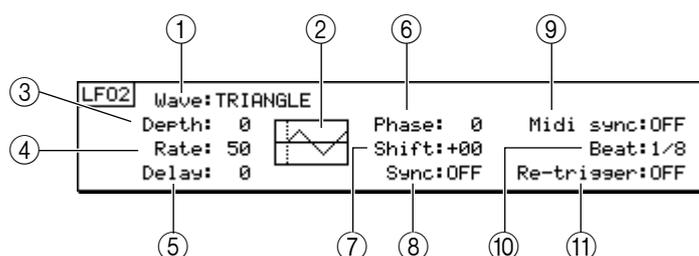
- ④ Rateフィールド
LFO1の周期を0～100の範囲で調節します。設定値を大きくするほど、効果のかかるスピードが速くなります。
- ⑤ Delayフィールド
ノートオンを受信してからLFO1の効果がかかるまでの間隔を0～100の範囲で調節します。設定値を大きくするほど、ノートオンから効果のかかるまでの時間が長くなります。
- ⑥ Phaseフィールド
LFO1の周期を開始する位置を調節します。この設定に応じて、波形表示フィールドに表示される縦の点線が移動します。
- ⑦ Shiftフィールド
LFO1のレベルを上下にシフトします。この設定に応じて、波形表示フィールドに表示される横線が移動します。
- ⑧ Syncフィールド
同じプログラムに含まれる全ボイスのLFO1を同期させるかどうかを選択します。設定がオフのときは、ボイスごとに独立した周期で効果がかかります。
- ⑨ Midi syncフィールド
LFO1の周期を外部から受信したMIDIクロックに合わせるかどうかを選択します。設定がオンのときは受信したMIDIクロックにLFO1の周期が同期します。

- ⑩ Beatフィールド
MIDI クロックに対するLFO1の周期の比率を、1/8、1/6、1/4、1/2、1～64の中から設定します。このフィールドの設定は、Midi syncフィールド()がオンのときに有効になります。
- ⑪ Re-triggerフィールド
ノートオンを受信するたびにLFOを再起動するかどうかを選択します。設定をオンにしたときは、ノートオンのたびに、LFOの波形の先頭から効果がかかります。

ヒント: LFO1 ブロックの各フィールドにカーソルがあるとき [WINDOW] 押すと、Program Modulationポップアップウィンドウが表示できます。

LFO2ブロック

LFO2の各種パラメーターを調節します。

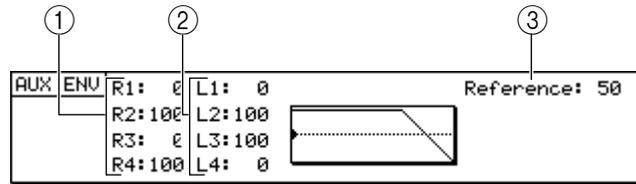


- ① Waveフィールド
LFO2の波形を選択します。
- ② 波形表示フィールド
選択した波形を表示します。
- ③ Depthフィールド
LFO2の出力レベルを調節します。
- ④ Rateフィールド
LFO2の周期を調節します。
- ⑤ Delayフィールド
ノートオンを受信してからLFO2の効果がかかるまでの間隔を調節します。
- ⑥ Phaseフィールド
LFO2の周期を開始する位置を調節します。
- ⑦ Shiftフィールド
LFO2のレベルを上下にシフトします。
- ⑧ Syncフィールド
同じプログラムに含まれる全ボイスのLFO2を同期させるかどうかを選択します。
- ⑨ Midi syncフィールド
LFO2の周期を外部から受信したMIDIクロックに合わせるかどうかを選択します。
- ⑩ Beatフィールド
MIDIクロックに対するLFO2の周期の比率を設定します。
- ⑪ Re-triggerフィールド
ノートオンを受信するたびに波形の先頭から効果をかけるかどうかを選択します。

ヒント: LFO2 ブロックの各フィールドにカーソルがあるとき [WINDOW] 押すと、Program Modulationポップアップウィンドウが表示できます。

AUX ENVブロック

プログラムモジュールで利用する汎用エンベロープを設定します。



- ① R1～R4フィールド
汎用エンベロープのレート1～レート4の値を設定します。
- ② L1～L4フィールド
汎用エンベロープのレベル1～レベル4の値を設定します。
- ③ Referenceフィールド
エンベロープの基準レベル(0～100)を設定します。この値は、ディスプレイのエンベロープに水平の点線で表示されます。

ヒント: AUX ENV ブロックの各フィールドにカーソルがあるときに **WINDOW** 并- を押すと、*Program Modulation* ポップアップウィンドウが表示できます。

実際にAUXエンベロープを使って音色を操作するには、Program ModulationポップアップウィンドウのソースとしてAUX ENV、デスティネーションとして希望する項目を選び、変調したいノートナンバー/キーグループ(またはALL)を指定し、Depthパラメーターで変調の深さを調節します。

ゾーンページ

ゾーン1～4の各種パラメーターを設定する

キーグループ/ノートナンバーごとに含まれるゾーン1～4を個別にエディットします。

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM] 并 - [F2] 并 - (KG MIX) [F6] 并 - (ZONE)

- ① プログラムブロック
- ② Kg/Noteブロック
- ③ サンプルブロック
- ④ ピッチブロック

Program 2		Type=KEYGROUP			
Level:+00.0dB		Tune:+00.00			
Monitor:PROGRAM					
Key: 1 Edit:ALL					
Zn	Sample	Level	Pan	Out	Range
1	Sample 1	+00.0dB	MID	MULTI	0 127
2		+00.0dB	MID	MULTI	0 127
3		+00.0dB	MID	MULTI	0 127
4		+00.0dB	MID	MULTI	0 127
X-fade curve:LINEAR				Zone X-fade :ON	
Zn	Tune	Pitch	Play mode	Filter	Start
1	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
2	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
3	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
4	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
[LIST] [KG MIX] [PITCH] [EDIT 1] [EDIT 2] [ZONE]					

ファンクション

- ・ [F1] 并 - (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2] 并 - (KG MIX)
キーグループミックスページを表示します。
- ・ [F3] 并 - (PITCH)
ピッチページを表示します。
- ・ [F4] 并 - (EDIT 1)
エディット1ページを表示します。
- ・ [F5] 并 - (EDIT 2)
エディット2ページを表示します。

プログラムブロック

現在選択中のプログラムの各種情報を表示します。

Program 2	Type=KEYGROUP
Level:+00.0dB	Tune:+00.00
Monitor:PROGRAM	

Kg/Noteブロック

エディット対象となるキーグループ/ノートナンバーを選択します。

Key: 1	Edit:ALL	Zone:1:Sample 1
Note: 0	Zone:1:Sample 1	

サンプルブロック

ゾーン1~4のパラメーターを調節します。

①	②	③	④	⑤	⑥
In Sample	Level	Pan	Out	Range	
1 Sample 1	+00.0dB	MID	MULTI	0 127	
2	+00.0dB	MID	MULTI	0 127	
3	+00.0dB	MID	MULTI	0 127	
4	+00.0dB	MID	MULTI	0 127	
X-fade curve:LINEAR			Zone X-fade :0N		
		⑦			⑧

- ① Znフィールド
ゾーンナンバーを表示します。
- ② Sampleフィールド
ゾーンに割り当てられているサンプルを選択します。このフィールドで[WINDOW]キーを押すと、Sampleポップアップウィンドウを表示します。

ヒント: 他の画面でサンプルをキーグループ/ノートナンバーに割り当てた場合、自動的にゾーン1が割り当て先となります。ゾーン2~4にサンプルを割り当てるには、このSampleフィールドを利用します。

- ③ Levelフィールド
ゾーンに割り当てられているサンプルの出力レベルを、-60.0 ~ +06.0 (dB)の範囲で調節します。
- ④ Panフィールド
ゾーンに割り当てられているサンプルのパンをL50 ~ MID ~ R50の範囲で調節します。
- ⑤ Outフィールド
ゾーンに割り当てられているサンプルの出力先を次の中から選択します。
L/R [MAIN OUT]端子に出力します。
1~8..... インディビジュアルアウトプット1~8に出力します。
1/2 ~ 7/8 インディビジュアルアウトプット1/2 ~ 7/8にステレオで出力します。
MULTI..... マルチで設定したプログラムの出力先に準じます。
- ⑥ Rangeフィールド
特定のモジュレーションソースを使ってゾーン1 ~ 4を切り替えるときに、それぞれのゾーンが発音する範囲を0 ~ 127の数値で設定します。

ヒント: 初期状態では、モジュレーションソースとしてベロシティが選ばれており、ベロシティの値に応じてゾーン1~4を切り替えることができます。ただし、Program Modulationポップアップウィンドウで別のモジュレーションソースを選択することも可能です。

- ⑦ X-fade curveフィールド
ゾーン同士をクロスフェードさせるときの音量カーブを選択します。LINEAR(直線)、EXPONENTIAL(指数カーブ)、LOGARITHMIC(対数カーブ)が選択できます。
- ⑧ Zone X-fadeフィールド
ゾーン同士の発音範囲が重なっているときに、クロスフェードさせるかどうかを設定します。

ピッチブロック

ゾーン1~4に割り当てられているサンプルのピッチや再生方法を設定します。

① Zn	② Tune	③ Pitch	④ Play mode	⑤ Filter	⑥ Start
1	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
2	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
3	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000
4	+00.00	TRACK	AS SAMPLE	+000	+0000

- ① Znフィールド
ゾーンナンバーを表します。
- ② Tuneフィールド
ゾーンに割り当てられたサンプルのチューニングを半音/セント単位で調節します。
- ③ Pitchフィールド
ノートナンバーの高低に応じて、サンプルのピッチがどのように変化するかを、次の中から選択します。TRACK(ノートナンバーの高低に応じてピッチが変化する)または CONST(発音範囲内のどのノートナンバーでも、同じピッチで発音する)が選べます。
- ④ Play modeフィールド
ゾーンに割り当てられているサンプルの再生方法を次の中から選択します。
 - ・ NO LOOP ループ再生を行いません。パッド(鍵盤)を押している間だけ発音します。
 - ・ LOOP ループ再生が有効となります。
 - ・ ONE SHOT ループ再生を行いません。パッド(鍵盤)を 1 回押すだけで、サンプルを最後まで再生します。
 - ・ ASSAMPLE..... サンプルモードで設定した内容に準じます。
 - ・ NOTE OFF..... ノートオフを受信したときに、サンプルを最後まで再生します。
- ⑤ Filterフィールド
ゾーンごとのフィルターカットオフを相対的に変化させます。
- ⑥ Startフィールド
ベロシティなどでサンプルのスタートポイントをオフセットさせる際のオフセット量を設定します。

ゾーンを切り替える

ベロシティやコントロールチェンジなど任意のモジュレーションソースを利用して、発音するゾーンを切り替えることができます。ここでは、ゾーン 1 と 2 に異なるサンプルを割り当てて、発音するゾーンを切り替える場合を例に挙げて説明します。

- 1 それぞれのキーグループ/ノートナンバーに含まれるゾーン 1/2 に、異なるサンプルを割り当ててください。
- 2 キーグループミックス、ピッチ、エディット 1/2 のいずれかのページで[F6] 冫-(ZONE) を押してください。
ゾーンページが表示されます。
- 3 カーソルをゾーン1のRangeフィールドに合わせ、値を000 ~ 063に設定してください。
- 4 カーソルをゾーン2のRangeフィールドに合わせ、値を064 ~ 127に設定してください。
この状態で、パッド(鍵盤)を叩くと、ベロシティの強弱に応じてゾーン1と2を切り替えることができます。これは、プログラムが初期状態のときに、ゾーンを切り替えるモジュレーションソースとしてベロシティが割り当てられているためです。

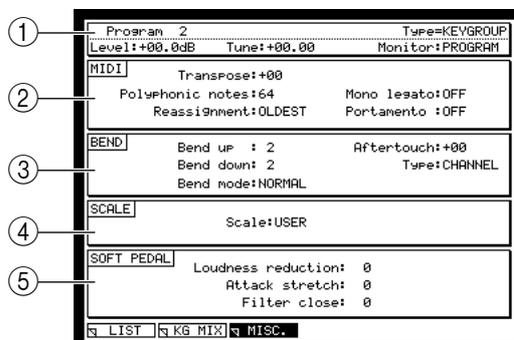
- 5 ベロシティ以外のモジュレーションソースでゾーンを切り替えたいときは、カーソルを Range フィールドに合わせて [WINDOW] キーを押してください。
Program Modulation ポップアップウィンドウが表示されます。
- 6 空いている Source フィールドにカーソルを合わせ、任意のモジュレーションソースを選択してください。
- 7 右隣の Destination フィールドにカーソルを合わせ、変調先として ZONE SELECT を選択してください。
- 8 Depth フィールドにカーソルを合わせ、値を 100 に設定してください。
- 9 [WINDOW] キーを押してください。
ゾーンページに戻ります。これで、手順 6 で選択したモジュレーションソースを使って、ゾーン 1/2 を切り替えることが可能となりました。パッド(鍵盤) を叩きながら、Range フィールドの値を微調節してください。

MISC.ページ

プログラム全体に共通するパラメーターを調節する

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM 并ー [F3 并ー (MISC.)

- ① プログラムブロック
- ② MIDIブロック
- ③ ベンドブロック
- ④ スケールブロック
- ⑤ ソフトペダルブロック

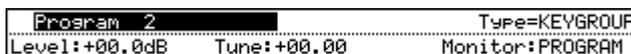


ファンクション

- ・ [F1 并ー (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2 并ー (KG MIX)
キーグループミックスページを表示します。
- ・ [F4 并ー (ASSIGN)
アサインページを表示します。

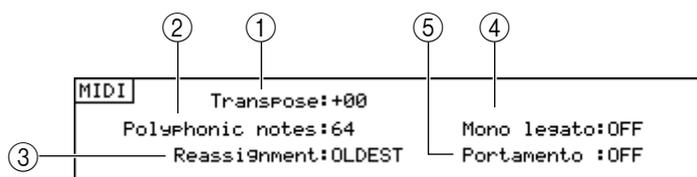
プログラムブロック

現在選択中のプログラムの各種情報を表示します。



MIDIブロック

各種MIDIイベントを受信したときの動作を設定します。



- ① Transposeフィールド
プログラムを半音単位で上下にトランスポートします。
- ② Polyphonic notesフィールド
プログラムの最大同時発音数を設定します。
- ③ Reassignmentフィールド
同時発音数が足りなくなった場合の動作を次の中から選択します。
QUIET レベルの一番低い音からボイスをオフにします。
OLDEST 現在鳴っている音の中で一番最初に鳴った音からボイスをオフにします。
- ④ Mono Legatoフィールド(キーグループプログラムのみ)
2つの鍵盤をレガートに演奏したときの動作を選択します。
PITCH プログラムがモノモードとなり、2つの鍵盤をレガートに演奏すると、2番目の音はトリガーされずに音高のみが変化します。
OFF 両方の音が発音します。

⑤ Portamentoフィールド(キーグループプログラムのみ)

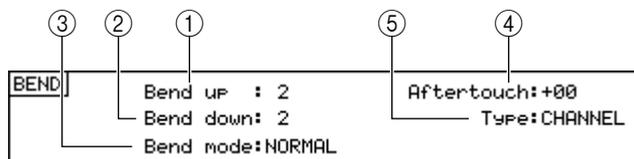
ポルタメントの設定を次の中から選択します。

ON.....ポルタメントを利用します。

OFF.....ポルタメントを利用しません。

バンドブロック

ピッチバンドに関する設定を行います。



① Bend upフィールド

ピッチバンドを奥まで押し上げたときの変化幅を半音単位で設定します(設定範囲:00~24)。

② Bend downフィールド

ピッチバンドを手前に押し下げたときの変化幅を半音単位で設定します(設定範囲:00~24)。

③ Bend modeフィールド

ピッチバンド情報を受信したときの動作を、次の中から選択します。

NORMAL発音を始めてから離鍵を放した後までピッチバンドを受け付ける、通常の動作です。

HELD.....鍵盤を押さえている間(ノートオン中)はピッチバンドを受け付けますが、鍵盤を放して音が減衰しているとき(ノートオフ後)には受け付けません。

④ Aftertouchフィールド

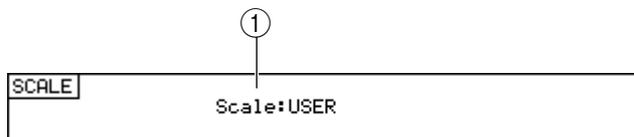
キープレッシャーでピッチを変調する深さを設定します。

⑤ Typeフィールド

キープレッシャーの種類を CHANNEL(チャンネルキープレッシャー)、POLY(ポリフォニックキープレッシャー)の中から選択します。

スケールブロック

音名ごとのピッチ(音律)を設定します。



① Scaleフィールド

現在選択しているプログラムの音律を次の中から選択します。

USERオリジナルの音律を利用します。

EVEN-TEMPERED ... 平均律

ORCHESTRALオーケストラ

WERKMEISTER.....ベルクマイスター

1/5 MEANTONE.....1/5中全音律

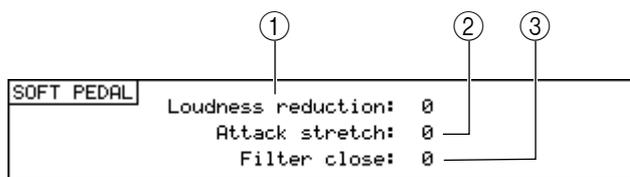
1/4 MEANTONE.....1/4中全音律

JUST純正律

ARABIANアラビック

ソフトペダルブロック

ソフトペダル情報(コントロールチェンジ#67)を受信したときの動作を設定します。

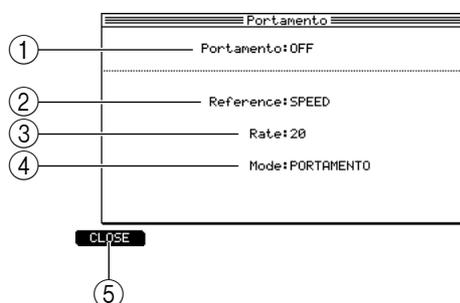


- ① Loudness reductionフィールド
ソフトペダルがオンのときに、どれだけ音量を減衰させるかを調節します。
- ② Attack stretchフィールド
ソフトペダルがオンのときに、どれだけアタックを遅らせるかを調節します。
- ③ Filter closeフィールド
ソフトペダルがオンのときに、どれだけフィルターを閉じるかを調節します。

ポルタメントを設定する(キーグループプログラム)

選択しているプログラムを、ポルタメントかけて演奏できるように設定します。

- 1 ポルタメントをオンにしたいプログラムを選択して、MISC.ページを表示させてください。
MISC.ページのProgramフィールドで、プログラムを選択することも可能です。
- 2 Portamentoフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してONに設定してください。
ポルタメントが有効になります。
- 3 ポルタメントの動作を細かく設定するには、Portamento フィールドにカーソルを合わせて
[WINDOW]キーを押してください。
Portamentoポップアップウィンドウが表示されます。



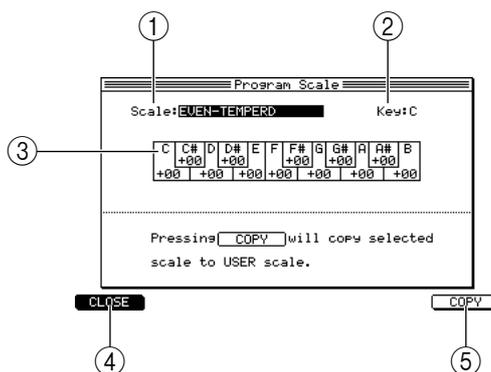
- ① Portamentoフィールド
ポルタメントのオン/オフを設定します。
- ② Referenceフィールド
ポルタメントの動作を選択します。SPEED(ピッチの変化する速度が一定)またはTIME(ピッチが変化する時間が一定)が選べます。
- ③ Rateフィールド
Referenceフィールド()で選択したパラメーターの変化量を調節します。ReferenceフィールドでSPEEDを選択したときはピッチが変化する速度、TIMEを選択したときはピッチが変化する時間を設定します。
- ④ Modeフィールド
ピッチ変化の動作をPORTAMENTO(滑らかなピッチ変化)、GLISS(半音単位でピッチが変化)の中から選択します。
- ⑤ [F1]キー(CLOSE)
設定を更新してポップアップウィンドウを閉じます。

- 4 目的に応じて各フィールドを設定してください。
- 5 ポップアップウィンドウを閉じたいときは、[F1]キー (CLOSE)を押してください。
設定が反映されてポップアップウィンドウが閉じます。

プログラムの音律を設定する(キーグループプログラム)

プログラムで使用する音律をお好みに合わせて調節します。

- 1 音律を調節したいプログラムを選択して、MISC.ページを表示させてください。
MISC.ページのProgramフィールドで、プログラムを選択することも可能です。
- 2 Scaleフィールドにカーソルを合わせ、[WINDOW]キーを押してください。
Program Scaleポップアップウィンドウが表示されます。



- ① Scaleフィールド
現在選択しているプログラムの音律を選択します。
 - ② Keyフィールド
音律の基準となるキーを選択します。
 - ③ 鍵盤表示
音名ごとのピッチをセント単位で表示します。設定値が + 00 のときが平均率の状態となります。USER選択時は、各音名のピッチを調節できます。
 - ④ [F1]キー (CLOSE)
設定内容を更新してポップアップウィンドウを閉じます。
 - ⑤ [F6]キー (COPY)
Scaleフィールドで選択している音律を、USER(ユーザースケール)にコピーします。
- 3 Scaleフィールドにカーソルを合わせ、利用したい音律に近い設定を選んでください。
 - 4 [F6]キー (COPY)を押してください。
選択した音律が、ユーザースケールにコピーされます。
コピーを行うと、Scaleフィールドの設定が自動的にUSERに切り替わります。
 - 5 鍵盤表示にカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して音名ごとにピッチを微調節してください。
音名ごとに - 50 ~ + 50セントの範囲で設定できます。
 - 6 基準となるキーを変更したいときは、Keyフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してキーを選択してください。
 - 7 設定が終わったら、[F1]キー (CLOSE)を押してください。
設定内容が更新されて、ポップアップウィンドウが閉じます。

アサインページ

パッドにノートナンバーを割り当てる(ドラムプログラム)

パッドにプログラムの各ノートナンバーを割り当てます。

ページの呼び出し方法.....[PROGRAM] 并ー [F4] 并ー (ASSIGN)

- ① プログラムブロック
- ② パッド1~16

Program=Program 1			
49/C#2 Sample: CRASH#21 GM=Crash Cym	55/G 2 Sample: GM=Sp1sh Cym	51/Eb2 Sample: V-RIDE GM=Ride Cym	53/F 2 Sample: GM=Ride Bell
48/C 2 Sample: AC TOM HI GM=H-Mid Tom	47/B 1 Sample: AC TOM MID GM=L-Mid Tom	45/A 1 Sample: AC TOM LOW GM=Low Tom	43/G 1 Sample: Tom AC FL TOM GM=H-Flr Tom
40/E 1 Sample: SYM SN GM=E1. Snare	38/D 1 Sample: DEEP SNARE GM=Ac. Snare	46/Bb1 Sample: OP H.H GM=Opn Hihat	44/Ab1 Sample: PDL H.H GM=Pdl Hihat
37/C#1 Sample: RIM ON23 GM=Side Stck	36/C 1 Sample: Mute B.D GM=Bass Drum	42/F#1 Sample: CL H.H GM=Clc Hihat	82/Bb4 Sample: GM=Shaker
<input type="checkbox"/> LIST <input type="checkbox"/> KG MIX <input type="checkbox"/> MISC. <input checked="" type="checkbox"/> ASSIGN			

ファンクション

- ・ [F1] 并ー (LIST)
リストページを表示します。
- ・ [F2] 并ー (KG MIX)
キーグループミックスページを表示します。
- ・ [F3] 并ー (MISC.)
MISC.ページを表示します。

プログラムブロック

選択されているプログラムを表示します。

①	Program=Program 1
---	-------------------

- ① Programブロック
ノートナンバーの割り当てを行うプログラムが表示されます。

パッド1~16

パッドごとに割り当てられているノートナンバーを表示します。

①	49/C#2 Sample: CRASH#21 GM=Crash Cym	55/G 2 Sample: GM=Sp1sh Cym	51/Eb2 Sample: V-RIDE GM=Ride Cym	53/F 2 Sample: GM=Ride Bell
②	48/C 2 Sample: AC TOM HI GM=H-Mid Tom	47/B 1 Sample: AC TOM MID GM=L-Mid Tom	45/A 1 Sample: AC TOM LOW GM=Low Tom	43/G 1 Sample: Tom AC FL TOM GM=H-Flr Tom
③	40/E 1 Sample: SYM SN GM=E1. Snare	38/D 1 Sample: DEEP SNARE GM=Ac. Snare	46/Bb1 Sample: OP H.H GM=Opn Hihat	44/Ab1 Sample: PDL H.H GM=Pdl Hihat
	37/C#1 Sample: RIM ON23 GM=Side Stck	36/C 1 Sample: Mute B.D GM=Bass Drum	42/F#1 Sample: CL H.H GM=Clc Hihat	82/Bb4 Sample: GM=Shaker

- ① Noteフィールド
パッドに割り当てられているノートナンバーを選択します。
- ② Sampleフィールド
ノートに割り当てられているサンプルを表示します。

- ③ GMフィールド
GM規格のドラムセットにおいて、そのノートナンバーに相当する楽器名を表示します。

ヒント: PADBANK[A]-[F]キーを使ってパッドバンクを切り替えると、ページに表示されるパッドバンクを切り替えることができます。

Q-LINK機能

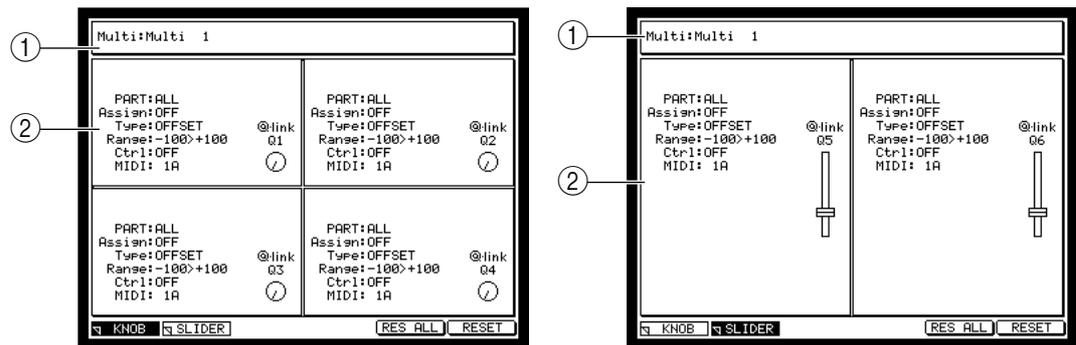
Q-LINKセットアップページ

Q-LINKノブ/スライダーにパラメーターを割り当てる

Q-LINKセクションのノブやスライダーに、MPC4000の内部パラメーターを割り当てます。

ページの呼び出し方..... Q-LINKセクションの[SETUP]キー [F1]キー (KNOB)
(ノブにパラメーターを割り当てる場合)

Q-LINKセクションの[SETUP]キー [F2]キー (SLIDER)
(スライダーにパラメーターを割り当てる場合)

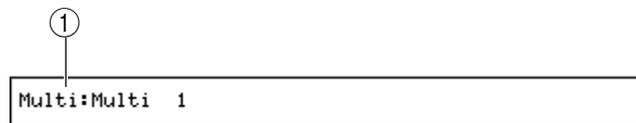


- ① マルチブロック
- ② デスティネーションブロック

ファンクション

- ・ [F1]キー (KNOB)
ノブにパラメーターを割り当てるQ-LINKセットアップページを表示します。
- ・ [F2]キー (SLIDER)
スライダーにパラメーターを割り当てるQ-LINKセットアップページを表示します。
- ・ [F5]キー (RES ALL)
すべてのQ-LINKがコントロールしているパラメーターを元の設定値にもどします。
- ・ [F6]キー (RESET)
現在選択しているQ-LINKがコントロールしているパラメーターを元の設定値にもどります。

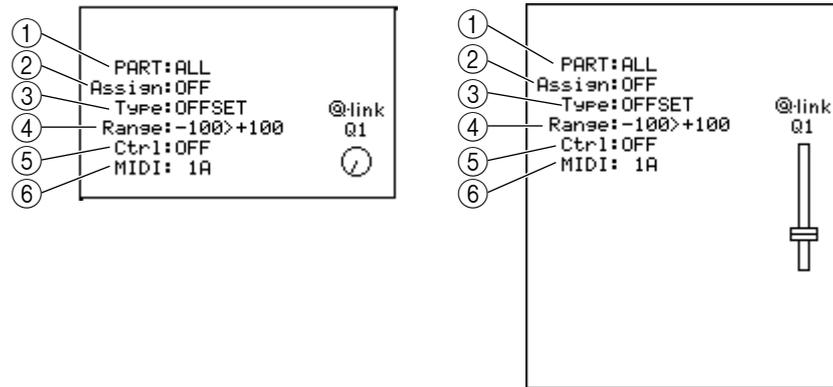
マルチブロック



- ① Multiフィールド
Q-LINKの設定を行うマルチを選択します。

ヒント: Q-LINKノブ/スライダーに関する設定は、マルチに記憶されます。設定内容を残しておきたいときは、本体メモリー内のマルチを外部のストレージ機器に保存する必要があります。

デスティネーションブロック



① PART / FXフィールド

ノブ/スライダーを割り当てるパラメーターを選択します。

左側のフィールドでは、ノブ/スライダーを操作したときに、パートに割り当てられているプログラムを変化させるか(PART)、エフェクトのパラメーターを変化させる(FX)かを選択します。

PARTを選んだ場合は、右側のフィールドでパート番号を設定します。また、FXを選んだ場合は、右側のフィールドで1~4のエフェクト番号を設定します。

② Assignフィールド

PART / FXフィールドの設定に応じて、ノブ/スライダーで操作するパラメーターの種類を選びます。

PARTを選択した場合

プログラムモジュレーションの変調先と同じパラメーターが選択できます。パラメーターの種類は、「プログラムモード」(P191)をご参照ください。

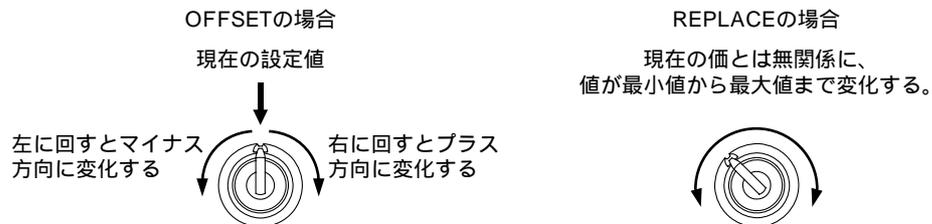
FXを選択した場合

該当するエフェクトのパラメーターが選択できます。パラメーターの内容は、現在選ばれているエフェクトタイプに応じて異なります。詳しくは「エフェクトモード」(P137)をご参照ください。

③ Typeフィールド

ノブ/スライダーを操作したときに、値がどのように変化するかを、次の中から選択します。

- OFFSET.....現在の設定値を基準にして、値をプラスマイナス両方向に調整します。ノブの場合は12時の位置、スライダーの場合は中央の位置が現在の設定値に相当します。
- REPLACE.....現在の設定値とは無関係に、ノブ/スライダーの動きに応じて値が変化します。



④ Rangeフィールド

ノブ/スライダーを操作したときの値の変化幅を設定します。

⑤ Ctrlフィールド

Q-Link の操作を外部からの MIDI コントロールチェンジメッセージで行うためのコントロールチェンジナンバーを設定します。

- ⑥ MIDIフィールド
 コントロールチェンジメッセージを受信するMIDIチャンネルを設定します。PART/FXフィールドでPartを選択した場合は、そのパートのMIDIチャンネルに自動設定されます。

Q-LINK ノブ/スライダーにパラメーターを割り当てる

Q-LINKセクションのノブ/スライダーに、操作するパラメーターを割り当てます。

- 1 Q-LINKセクションの[SETUP] 罫を押してください。
 Q-LINK セットアップページが表示されます。ノブにパラメーターを割り当てるには[F1] キー(KNOB)、スライダーにパラメーターを割り当てるには[F2] 罫(SLIDER)を押して、目的のページを呼び出してください。
- 2 Multiフィールドにカーソルを合わせ、設定を行うマルチを選択してください。
 Q-LINKの設定は、マルチごとに記憶されるため、最初にMultiフィールドでマルチを選択します。
- 3 設定を行うノブまたはスライダーのデスティネーションブロックにカーソルを移動し、左側のPART/FXフィールドにカーソルを合わせて、コントロールする要素を選んでください。
 パートをコントロールするか(PART)、エフェクトパラメーターをコントロールするか(FX)が選択できます。
- 4 カーソルを右側のフィールドに移動し、手順3でPARTを選んだ場合はパートナンバー、FXを選んだ場合はエフェクトナンバーを選択してください。
- 5 Assignフィールドにカーソルを合わせ、ノブ/スライダーで操作するパラメーターを選択してください。
 手順3でPARTを選んだ場合は、プログラムモジュレーションの変調先と同じパラメーターが選択できます。
 手順3でFXを選択した場合は、該当するエフェクトのエフェクトパラメーターが選択できます。
- 6 Type フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、値を変化させる方法として、OFFSET(現在の設定値を基準にして、値をプラスマイナス両方向に調節する)またはREPLACE(現在の設定値とは無関係に、ノブ/スライダーの動きに応じて値が変化する)を選んでください。
- 7 Range フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、値の変化幅を設定してください。
- 8 他のノブ/スライダーについても、同じ要領で設定してください。
- 9 設定が終了したら、必要に応じてマルチを保存してください。
- 10 使用するQ-Linkノブ/スライダーの[ACTIVE] 罫をオンにしてください。
 [ACTIVE] 罫がオフのノブ/スライダーは操作しても効果がありません。
- 11 シーケンス/ソングをスタートさせ、Q-LINK セクションのノブ/スライダーを操作してください。
 該当するプログラムやエフェクトが変化します。

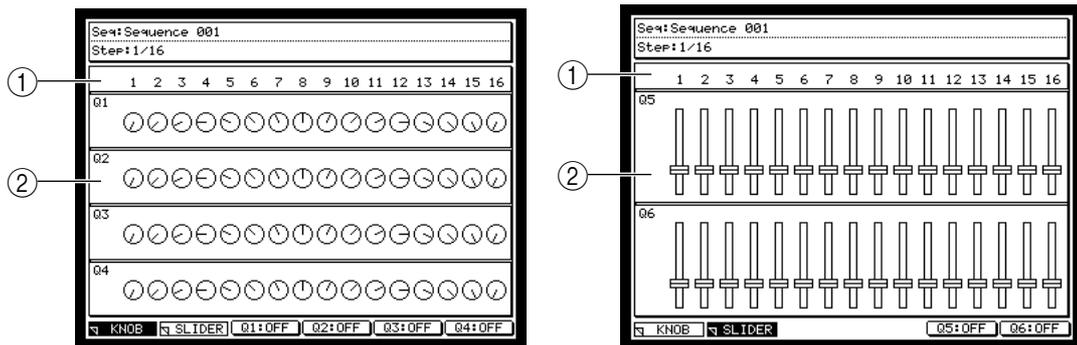
Qリンクシーケンスページ

Q-LINK ノブ/スライダーの動きを記録/再生する

Q-LINK ノブ/スライダーの動きを専用のステップシーケンサーに記録し、シーケンス/ソングと同期再生します。

ページの呼び出し方.....[SEQUENCE]₁ - [F1]₁ (KNOB) (ノブの値を記録する場合)

[SEQUENCE]₁ - [F2]₁ (SLIDER) (スライダーの値を記録する場合)



- ① シーケンスブロック
- ② セッティングブロック

ファンクション

- ・ [F1]₁ - (KNOB)
ノブの値を記録するQ-LINKシーケンスページを表示します。
- ・ [F2]₁ - (SLIDER)
スライダーの値を記録するQ-LINKシーケンスページを表示します。
- ・ [F3]₁ - [F6]₁ (ON/OFF)
ノブ/スライダーごとに、Q-LINKシーケンス再生のオン/オフを切り替えます

シーケンスブロック

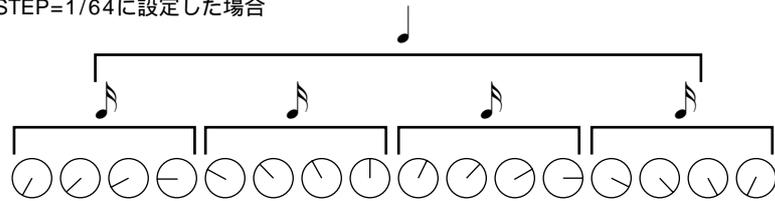


- ① Seqフィールド
Q-LINKシーケンスの設定を登録するシーケンスを選択します。

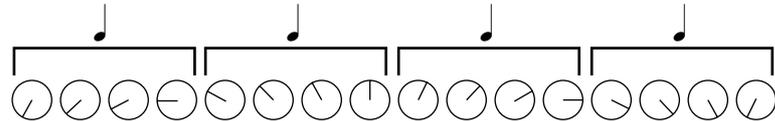
ヒント: Q-LINK シーケンスの設定内容は、シーケンサーセクションのシーケンスに記憶されます。設定内容を残しておきたいときは、本体メモリー内のシーケンスを外部のストレージ機器に保存する必要があります。

- ② Stepフィールド
Q-LINKシーケンスの1ステップあたりの長さを1/4、1/8、1/16、1/32、1/64の中から選択します。例えば1/64を選んだときは、Q-LINKシーケンスの1ステップがシーケンス/ソングの64分音符に相当します。同じように1/16を選んだときは、Q-LINKシーケンスの1ステップがシーケンス/ソングの16分音符に相当します。

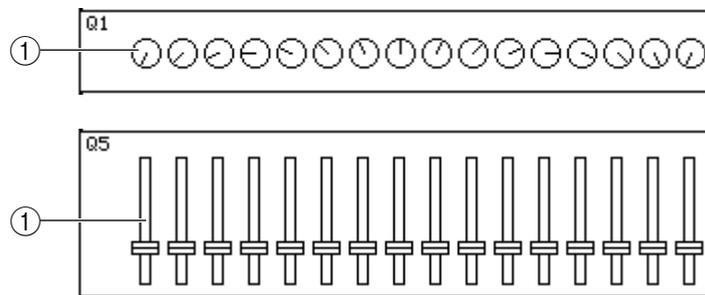
STEP=1/64に設定した場合



STEP=1/16に設定した場合



セッティングブロック



① セッティングフィールド

ステップごとのノブ/スライダの値を記録するフィールドです。CURSOR[◀ ▶]キーを使って任意のステップにカーソルを合わせ、Q-LINK ノブまたはスライダを回して値を変更します。

ノブ/スライダの動きを記録/再生する

Q-LINKシーケンスの各ステップにノブ/スライダの値をプログラムしておき、シーケンスやソングの演奏に合わせて自動再生します。

- 1 Q-LINKセットアップページでマルチを選び、ノブ/スライダごとに操作するパラメーターを割り当ててください。必要に応じて、マルチを保存してください。
- 2 Q-LINKセクションの[SEQUENCE]キーを押してください。
Q-LINK シーケンスページが表示されます。ノブの動きを設定するには[F1]キー(KNOB)、スライダの動きを設定する場合は[F2]キー(SLIDER)を押して、目的のページを呼び出してください。
- 3 Seq フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、設定を行うシーケンスを選択してください。
Q-LINKシーケンスの設定はシーケンスごとに保存されるので、まずシーケンスを選ぶ必要があります。
- 4 Step フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、1 ステップあたりの長さを設定してください。
- 5 セッティングフィールドで任意のステップにカーソルを合わせ、該当する Q-LINK ノブ/スライダを操作して、値をプログラムしてください。
ノブ/スライダの適当な設定値は、ディスプレイで確認できます。また、[PLAY]キーを押してシーケンスを再生し、Q-LINKシーケンスの効果を確認することも可能です。

- 6 設定が終わったら、必要に応じてシーケンスを保存してください。
Q-LINKシーケンスの設定内容が、シーケンスと一緒に保存されます。
- 7 Q-LINKシーケンスを再生するには、[Q-LINK SEQUENCE]キーを押してください。
LEDが点灯し、Q-LINKシーケンスの再生が有効になります。
- 8 ノブ/スライダーのオン/オフを個別に切り替えるには、Q-LINK シーケンスページを呼び出し、[F3]~[F6]キーを押してください。
[Q-LINK SEQUENCE]キーがオンのときでも、[F3]~[F6]キーがオフに設定されたノブ/スライダーの動きは、出力されません。
- 9 シーケンス/ソングをスタートさせてください。
Q-LINKシーケンスに記録されたノブ/スライダーの動きが再現されます。

ノート: Q-LINK シーケンスには、イベントの設定値ではなく、ノブ/スライダーの位置が記録されません。このため、現在ノブ/スライダーに割り当てられている出力先やイベントの種類に応じて、効果が変わります。Q-LINK シーケンスを再生するときは、適切なマルチが選ばれていることを確認してください。
- 10 シーケンス/ソングの再生中に、ノブ/スライダーをマニュアルで操作したいときは、そのノブ/スライダーの[ACTIVE]キーをオンにしてください。
[ACTIVE]キーをオンにすると、Q-LINK シーケンスで設定された動きが無効となり、ノブ/スライダーの操作が優先されます。

トラックミュート機能

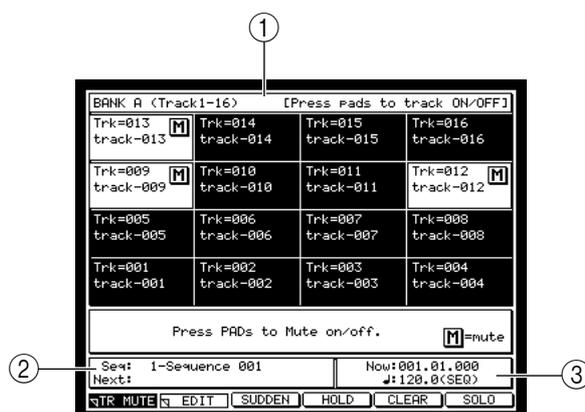
トラックミュートページ

パッドを使ってトラックをミュートする

シーケンスの再生中に、トラックのミュートのオン/オフを、パッドを使ってリアルタイムに切り替えます。

ページの呼び出し方法.....[NEXT SEQUENCE] 并ー

- ① パッドブロック
- ② シーケンスブロック
- ③ ナウブロック



ファンクション

- ・ [F2 并ー (EDIT)]
エディットページを表示します。
- ・ [F3 并ー (SUDDEN)]
再生中にこのキーを押すと、即座に Next フィールドに表示されているシーケンスへと切り替わります。
- ・ [F4 并ー (HOLD)]
再生中にこのキーを押すと(ファンクション名が反転表示となります) 演奏中のシーケンスがホールド状態となり、シーケンスの切り替えができなくなります。もう一度同じキーを押すと、ホールド状態が解除されます。
- ・ [F5 并ー (CLEAR)]
現在Nextフィールドに表示されているシーケンスをクリアします。
- ・ [F6 并ー (SOLO)]
このキーを押しながらパッドを叩くと、選択したトラックがソロ状態になります(他のトラックはミュートされます)。

パッドブロック

16個のパッドに割り当てられたトラックを表示します。



① BANKフィールド

現在選択しているパッドバンク名を表示します。PAD BANK [A]-[F]キーを使ってパッドバンクを切り替えれば、表示されるパッドナンバーを変更できます。

② トラックフィールド

各パッドに割り当てられたトラックナンバーとトラック名を表示します。ミュートされているトラックは、トラックナンバーの横に **M** マークが表示されます。

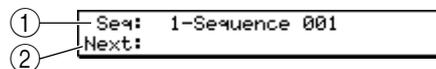
各パッドバンクに対応するトラックナンバーは次の通りです。

- PAD BANK [A] 1 番キー トラック1~16
- PAD BANK [B] 2 番キー トラック17~32
- PAD BANK [C] 3 番キー トラック33~48
- PAD BANK [D] 4 番キー トラック49~64
- PAD BANK [E] 5 番キー トラック65~80
- PAD BANK [F] 6 番キー トラック81~96

ヒント: トラックミュートページで操作できるトラックは、トラックナンバー1~96に限られます。トラックナンバー97以降のトラックを利用したいときは、トラックナンバー96以前に移動させてください。

シーケンスブロック

再生中のシーケンスと、次に再生するシーケンスを表示します。



① Seqフィールド

再生するシーケンスを選択します。また、再生中には現在のシーケンスを表示します。

② Nextフィールド

再生中このフィールドにカーソルを合わせると、[JOG]ダイヤルで次のシーケンスを選択できます。

ナウブロック

再生中のシーケンスの現在位置 / テンポを表示します。



① Nowフィールド

再生中のシーケンスの現在位置を、小節 / 拍 / チック単位で表示します。

② テンポフィールド

現在再生中のテンポを表示します。

パッドを使ってトラックミュートを操作する

シーケンスを再生しながら、パッドを使ってトラックのミュートのオン / オフを切り替えま
す。また、この操作をシーケンサーに記録できます。

- 1 [TRACK MUTE]キーを押してください。
トラックミュートページが表示されます。
- 2 Seq フィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して再生したいシーケンスを選んでください。
- 3 [PLAY]キーを押してください。
シーケンスの再生が始まります。

ヒント: トラックミュートページでも、Seqフィールド、Nextフィールド、[F3]-[F5]キーを使ってネクストシーケンス機能 (P240) が利用できます。

- 4 シーケンスを再生しながら、トラックをミュートしたい位置で、そのトラックに対応するパッドを押してください。

パッドに割り当てられたトラックがミュートされます。もう一度パッドを押すと、ミュートが解除されます。

ヒント: PAD BANK[A]-[F]を使えば、ディスプレイに表示されるトラックを切り替えることができます。
複数トラックのミュートのオン/オフを同時に操作することも可能です。

- 5 特定のトラックをソロ状態で再生したいときは、[F6] 并一 (SOLO) を押しながらそのトラックに対応するパッドを押してください。
それ以外のトラックが、すべてミュートされます。ソロ状態を解除するには、もう一度 [F6] キー (SOLO) を押してください。

ヒント: ソロ状態を解除するときに、[SHIFT] 并一 を押しながら [F6] 并一 (SOLO) を押し、選択トラックのみミュートオフでその他のトラックはミュートしたまま、ソロ機能を解除できます。

- 6 ミュートのオン/オフ操作をシーケンスに記録するには、トラックミュートページで [REC] キーを押しながら [PLAY] キーを押す、パッドを操作してください。
パッドの操作が、トラックミュートイベントとしてシーケンスに記録されていきます。
[REC] キーの代わりに [OVER DUB] キーを使えば、オーバーダビングも行えます。
ト(編集方法は、次項をご参照ください)。

ヒント: トラックミュートイベントは、通常のトラックからは独立したメモリーに記録されます。既にイベントが記録されているトラックには影響しません。
ミュート操作を記録している間、その他のイベントは記録されません。
記録したトラックミュートイベントは、後から編集できます。

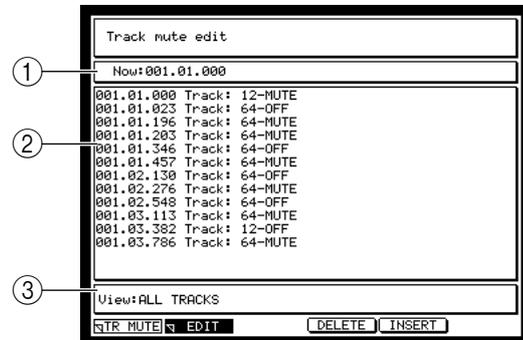
エディットページ

シーケンスに記録したトラックのミュート操作を編集する

シーケンスに記録したトラックミュートイベントを、イベントリストを使って編集します。

ページの呼び出し方法.....[NEXT SEQUENCE] 并ー [F2] 并ー (EDIT)

- ① ナウブロック
- ② イベントリストブロック
- ③ ビューブロック



ファンクション

- ・ [F1] 并ー (TR MUTE)
トラックミュートページを表示します。
- ・ [F4] 并ー (DELETE)
イベントリストブロックで選択しているトラックミュートイベントを削除します。
- ・ [F5] 并ー (INSERT)
シーケンスの現在位置にトラックミュートイベントを挿入します。

ナウブロック

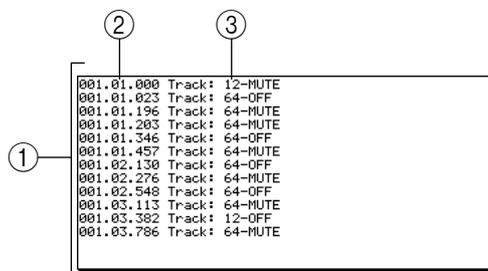
シーケンスの現在位置を表示します。



- ① Nowフィールド
シーケンスの現在位置を表示します。このフィールドにカーソルがあるときは、現在位置を小節 / 拍 / チック単位で移動できます。
特定の位置にミュートイベントを挿入したいときは、このフィールドであらかじめ位置を指定しておきます。

イベントリストブロック

シーケンスに記録されているトラックミュートイベントを表示します。



- ① イベントリスト
シーケンスに記録されたミュートイベントを表示します。

- ② タイムフィールド
イベントが記録されているシーケンス内の位置を小節 / 拍 / チック 単位で表示します。現在カーソルがミュートイベントが編集対象として選択されます。
- ③ Trackフィールド
トラックミュートイベントの内容を表示します。左側はトラックナンバー、右側はミュートのオン / オフを示しています。このフィールドにカーソルがあるときは、[JOG]ダイヤルを回してトラックナンバーやミュートのオン / オフを変更できます。

ビューブロック

イベントリストブロックに表示するトラックを選択します。



- ① Viewフィールド
イベントリストブロックに表示するトラックを選択します。ALL TRACKS を選択したときは、そのシーケンスに記録されているミュートイベントがすべて表示されます。

記録したミュート操作を編集する

シーケンスに記録されたトラックミュートイベントを、イベントリストを使って編集します。

- 1 ミュート操作を記録したシーケンスを選択し、トラックミュート機能のエディットページを表示させてください。
- 2 Viewフィールドにカーソルを合わせ、イベントリストに表示するトラックナンバーを選択してください。
ALL TRACKS を選択すると、ミュート操作が記録されているすべてのトラックが表示されます。
- 3 イベントリストの編集したいミュートイベントにカーソルを合わせてください。
- 4 編集内容に応じて次の操作を行ってください。

ミュートのオン / オフを変更するには
Track フィールドの右側にカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回して、ミュートのオン / オフを切り替えてください。

ミュートイベントのトラックナンバーを変更するには
Track フィールド右側にカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回してトラックナンバーを変更してください。

ミュートイベントを消去するには
[F4] 鍵 (DELETE) を押してください。
- 5 新規のトラックミュートイベントを挿入したいときは、Nowフィールドで挿入位置を指定し、[F5] 鍵 (INSERT) を押してください。
View フィールドが特定のトラックトラックナンバーに設定されているときは、該当するトラックのミュートイベントが挿入されます。
また、ViewフィールドがALL TRACKSに設定されているときはトラック1のミュートイベントが挿入されます。
必要に応じてミュートイベントの内容を変更してください。
- 6 メインページに戻りたいときには、[MAIN]キーを押してください。

ネクストシーケンス機能

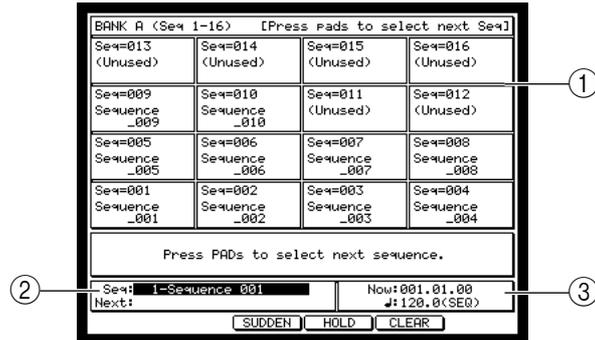
ネクストシーケンスページ

パッドを使ってシーケンスを切り替える

パッドを使ってシーケンスを切り替えながら、シーケンスの連続再生を行います。楽曲を複数のシーケンスに分けておけば、パッドを叩いてシーケンスをリアルタイムに切り替えながら、楽曲を組み立てることができます。

ページの呼び出し方法.....[NEXT SEQUENCE] 併ー

- ① パッドブロック
- ② シーケンスブロック
- ③ ナウブロック



ファンクション

- ・ [F3 併ー (SUDDEN)
再生中にこのキーを押すと、即座に Next フィールドに表示されているシーケンスへと切り替わります。
- ・ [F4 併ー (HOLD)
再生中にこのキーを押すと(ファンクション名が反転表示となります) 演奏中のシーケンスがホールド状態となり、パッドによるシーケンスの切り替えを受け付けなくなります。もう一度同じキーを押すと、ホールド状態が解除されます。
- ・ [F5 併ー (CLEAR)
現在Nextフィールドに表示されているシーケンスをクリアします。

パッドブロック

パッド1～16に割り当てられたシーケンスの情報を表示します。

①	BANK A (Seq 1-16) [Press pads to select next Seq]			
	Seq=013 (Unused)	Seq=014 (Unused)	Seq=015 (Unused)	Seq=016 (Unused)
	Seq=009 Sequence _009	Seq=010 Sequence _010	Seq=011 (Unused)	Seq=012 (Unused)
②	Seq=005 Sequence _005	Seq=006 Sequence _006	Seq=007 Sequence _007	Seq=008 Sequence _008
	Seq=001 Sequence _001	Seq=002 Sequence _002	Seq=003 Sequence _003	Seq=004 Sequence _004

- ① BANKフィールド
現在選択しているパッドバンク名を表示します。PAD BANK [A]-[F]キーを使ってパッドバンクを切り替えれば、表示されるパッドナンバーを変更できます。
- ② Seqフィールド
各パッドに割り当てられたシーケンスナンバーとシーケンス名を表示します。各パッドバンクに対応するシーケンスナンバーは次の通りです。
 PAD BANK [A] 併ー シーケンス1～16
 PAD BANK [B] 併ー シーケンス17～32
 PAD BANK [C] 併ー シーケンス33～48
 PAD BANK [D] 併ー シーケンス49～64

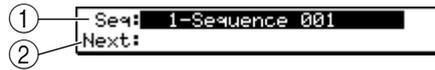
PAD BANK [E] ー シーケンス65 ~ 80

PAD BANK [F] ー シーケンス81 ~ 96

ヒント: ネクストシーケンスページで操作できるシーケンスは、シーケンスナンバー1 ~ 96に限られます。シーケンスナンバー97以降のシーケンスを利用したいときは、シーケンスナンバー96以前に移動させてください。

シーケンスブロック

再生中のシーケンスと、次に再生するシーケンスを表示します。



- ① Seqフィールド
再生するシーケンスを選択します。また、再生中には現在のシーケンスを表示します。
- ② Nextフィールド
次に再生するシーケンスを表示します。また、再生中このフィールドにカーソルを合わせると、[JOG]ダイヤルで次のシーケンスを選択できます。

ナウブロック

再生中のシーケンスの現在位置 / テンポを表示します。



- ① Nowフィールド
再生中のシーケンスの現在位置を、小節 / 拍 / チック単位で表示します。このフィールドにカーソルがあるときは、小節 / 拍 / 10チック / 1チック単位で現在位置を移動できます。
- ② テンポフィールド
現在再生中のテンポを表示します。

パッドを使ってシーケンスを切り替える

シーケンスを再生しながらパッドを使ってシーケンスを切り替えます。

- 1 メインページのSeqフィールドで演奏したいシーケンスを選び、[NEXT SEQUENCE] ーを押してください。
ネクストシーケンスページが表示されます。このとき、Seqフィールドには、メインページで選択したシーケンスが表示されます。

ヒント: [MASTER TEMPO] ーを押してテンポソースをMASTERに切り替えると(LEDが点灯)すべてのシーケンスをテンポフィールドのテンポで再生できます。

- 2 [PLAY] ーを押してください。
シーケンスの演奏が始まり、Seqフィールドに表示されるシーケンスを繰り返し再生します。
- 3 次に演奏したいシーケンスに対応するパッドを叩いてください。
Nextフィールドに、新しいシーケンスナンバーとシーケンス名が表示されます。
再生中のシーケンスが最後まで到達すると、新しいシーケンスへと切り替わります。このとき、NextフィールドのシーケンスがSeqフィールドに移動し、Nextフィールドは空欄となります。

ヒント: PAD BANK [A] ~ [F] を使えば、ディスプレイに表示されるシーケンスを切り替えることができます。
再生中にカーソルをNextフィールドに合わせれば、[JOG]ダイヤルを使って次のシーケンスを選択することも可能です。
Nextフィールドに表示されているシーケンスを取り消したいときは、[F5] ー (CLEAR) を押すと、Nextフィールドが空の状態に戻ります。

- 4 次のシーケンスへと即座に切り替えたいときは、パッドを叩いて次のシーケンスを選んだ後で、[F3]キー(SUDDEN)を押してください。
[F3]キー(SUDDEN)を押すと、前のシーケンスが再生途中でも、即座に Next フィールドに表示されていたシーケンスへと切り替わります。
[F3]キー(SUDDEN)を押しながらパッドを叩くことで、即座にシーケンスを切り替える事もできます。
- 5 現在再生中のシーケンスをホールド状態にしたいときは、[F4]キー(HOLD)を押してください。
ファンクションの表示が反転し、現在のシーケンスが繰り返し再生されます。この間、パッドによるシーケンス切り替えは無効となります。ホールド状態を解除するには、もう一度[F4]キー(HOLD)を押してください。
- 6 シーケンスの再生を終えるには[STOP]キーを押してください。

パッドアサイン機能

カレントページ

パッドごとにノートナンバー / サンプルの割り当てを変更する

トラックの出力先としてドラムプログラムが選ばれているときに、ノートナンバー / サンプルの割り当てをパッドごとに変更します。

また、トラックの出力先としてキーグループプログラムや外部のMIDI機器が選ばれているときも、プリセットされたノートナンバーの組み合わせ方法を選んだり、パッドごとのノートナンバーを変更できます。

ページの呼び出し方法.....[PAD ASSIGN]キー

- ① プログラム / グローバルパッドアサインブロック
- ② パッド1 ~ 16ブロック

Program pad assign=Program 1				MIDI ch:10
49/C#2 Sample: CRASH#21 GM=Crash Cym	55/G 2 Sample: GM=Spish Cym	51/E#2 Sample: Y-RIDE GM=Ride Cym	53/F 2 Sample: GM=Ride Bell	
48/C 2 Sample: AC TOM HI GM=H-Mid Tom	47/B 1 Sample: AC TOM MID GM=L-Mid Tom	45/A 1 Sample: AC TOM LOW GM=Low Tom	43/G 1 Sample: AC FL TOM GM=H-Flr Tom	
40/E 1 Sample: SVM SN GM=E1. Snare	38/D 1 Sample: DEEP SNARE GM=Ac. Snare	46/B#1 Sample: OP H.H GM=Opn Hihat	44/A#1 Sample: PDL H.H GM=Pdl Hihat	
37/C#1 Sample: RIM ON23 GM=Side Stck	36/C 1 Sample: Mute B.D GM=Bass Drum	42/F#1 Sample: CL H.H GM=Cls Hihat	82/B#4 Sample: GM=Shaker	

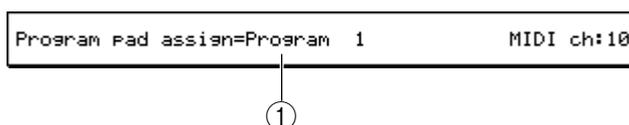
ファンクション

- ・ [F2]キー (SENS)
センスページを表示します。

プログラム / グローバルパッドアサインブロック

このブロックは、トラックの出力先としてドラムプログラムが選ばれている場合と、キーグループプログラム / 外部のMIDIチャンネルが選ばれている場合とで、内容が異なります。

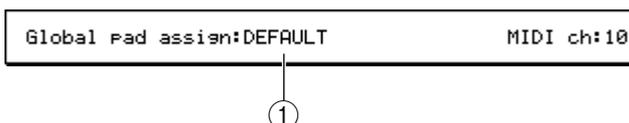
ドラムプログラムが選ばれている場合



- ① Programフィールド
現在パッドで演奏しているプログラム名を表示します。

ヒント: プログラムパッドアサインは選択しているプログラムに含まれます。

キーグループプログラム / 外部のMIDIチャンネルが選ばれている場合



- ① Global pad assignフィールド
パッドごとに割り当てるノートナンバーの組み合わせを、次の2つのプリセットから選択します。
DEFAULT.....ドラム音源などを演奏するのに適したノートナンバーの配列です。
CHROMATIC.....半音階に沿って上下するノートナンバーの配列です。
- ② Midi channelフィールド
パッドで生成されたMIDIイベントのMIDIチャンネルを選択します。

Global pad assignフィールド = DEFAULTのとき

	パッドバンク A	パッドバンク B	パッドバンク C	パッドバンク D	パッドバンク E	パッドバンク F
パッド1	37/C#1	54/F#2	52/E2	83/B4	19/G-1	99/Eb6
パッド2	36/C1	69/A3	57/A2	84/C5	20/Ab-1	100/E6
パッド3	42/F#1	81/A4	58/Bb2	85/C#5	21/A-1	101/F6
パッド4	82/Bb4	80/Ab4	59/B2	86/D5	22/Bb-1	102/F#6
パッド5	40/E1	65/F3	60/C3	87/Eb5	23/B-1	103/G6
パッド6	38/D1	66/F#3	61/C#3	88/E5	24/C0	104/Ab6
パッド7	46/Bb1	76/E4	67/G3	89/F5	25/C#0	105/A6
パッド8	44/Ab1	77/F4	68/Ab3	90/F#5	26/D0	106/Bb6
パッド9	48/C2	56/Ab2	70/Bb3	91/G5	27/Eb0	107/B6
パッド10	47/B1	62/D3	72/C4	92/Ab5	28/E0	108/C7
パッド11	45/A1	63/Eb3	75/Eb4	93/A5	29/F0	109/C#7
パッド12	43/G1	64/E3	78/F#4	94/Bb5	30/F#0	110/D7
パッド13	49/C#2	73/C#4	79/G4	95/B5	31/G0	111/Eb7
パッド14	55/G2	74/D4	35/B0	96/C6	32/Ab0	112/E7
パッド15	51/Eb2	71/B3	41/F1	97/C#6	33/A0	113/F7
パッド16	53/F2	39/Eb1	50/D2	98/D6	34/Bb0	114/F#7

Global pad assignフィールド = CHROMATICのとき

	パッドバンク A	パッドバンク B	パッドバンク C	パッドバンク D	パッドバンク E	パッドバンク F
パッド1	32/Ab0	48/C2	64/E3	80/Ab4	96/C6	112/E7
パッド2	33/A0	49/C#2	65/F3	81/A4	97/C#6	113/F7
パッド3	34/Bb0	50/D2	66/F#3	82/Bb4	98/D6	114/F#7
パッド4	35/B0	51/Eb2	67/G3	83/B4	99/Eb6	115/G7
パッド5	36/C1	52/E2	68/Ab3	84/C5	100/E6	116/Ab7
パッド6	37/C#1	53/F2	69/A3	85/C#5	101/F6	117/A7
パッド7	38/D1	54/F#2	70/Bb3	86/D5	102/F#6	118/Bb7
パッド8	39/Eb1	55/G2	71/B3	87/Eb5	103/G6	119/B7
パッド9	40/E1	56/Ab2	72/C4	88/E5	104/Ab6	120/C8
パッド10	41/F1	57/A2	73/C#4	89/F5	105/A6	121/C#8
パッド11	42/F#1	58/Bb2	74/D4	90/F#5	106/Bb6	122/D8
パッド12	43/G1	59/B2	75/Eb4	91/G5	107/B6	123/Eb8
パッド13	44/Ab1	60/C3	76/E4	92/Ab5	108/C7	124/E8
パッド14	45/A1	61/C#3	77/F4	93/A5	109/C#7	125/F8
パッド15	46/Bb1	62/D3	78/F#4	94/Bb5	110/D7	126/F#8
パッド16	47/B1	63/Eb3	79/G4	95/B5	111/Eb7	127/G8

パッド1～16ブロック

各パッドに割り当てられたサンプルやノートナンバーなどの設定を表示します。PAD BANK [A]~ PAD BANK[F]キーを使ってブロックに表示されるパッドバンクの切り替えができます。

このブロックの内容は、トラックの出力先としてドラムプログラムが選ばれている場合と、キーグループプログラム / 外部のMIDIチャンネルが選ばれている場合とで、内容が異なります。

ドラムプログラムが選ばれている場合

①	49/C#2 Sample: CRASH#21	55/G 2 Sample: GM=Sp1sh Cym	51/Eb2 Sample: V-RIDE	53/F 2 Sample: GM=Ride Bell
②	GM=Crash Cym	GM=Sp1sh Cym	GM=Ride Cym	GM=Ride Bell
③	48/C 2 Sample: AC TOM HI	47/B 1 Sample: AC TOM MID	45/A 1 Sample: AC TOM LOW	43/G 1 Sample: AC FL TOM
	GM=H-Mid Tom	GM=L-Mid Tom	GM=Low Tom	GM=H-Flr Tom
	40/E 1 Sample: SVM SN	38/D 1 Sample: DEEP SNARE	46/Bb1 Sample: OP H.H	44/Ab1 Sample: PDL H.H
	GM=E1. Snare	GM=Ac. Snare	GM=Opn Hihat	GM=Pdl Hihat
	37/C#1 Sample: RIM ON23	36/C 1 Sample: Mute B.D	42/F#1 Sample: CL H.H	82/Bb4 Sample: GM=Shaker
	GM=Side Stck	GM=Bass Drum	GM=Cls Hihat	GM=Shaker

- ① Noteフィールド
そのドラムプログラムで、パッドごとに割り当てられたノートナンバー / 音名を表示します。フィールドにカーソルを合わせてノートナンバーを変更することも可能です。
- ② Sampleフィールド
そのドラムプログラムで、該当するノートナンバーに割り当てられているサンプルを表示します。フィールドにカーソルを合わせて、サンプルを変更することも可能です。
- ③ GMフィールド
パッドに割り当てられたノートナンバーに相当するGM(GeneralMIDI)ドラムセットの楽器名を表示します。ノートナンバーを変更すると、このフィールドの表示も自動的に切り替わります。

キーグループプログラム / 外部のMIDIチャンネルが選ばれている場合

①	49/C#2	55/G 2	51/Eb2	53/F 2
②	GM=Crash Cym	GM=Sp1sh Cym	GM=Ride Cym	GM=Ride Bell
	48/C 2	47/B 1	45/A 1	43/G 1
	GM=H-Mid Tom	GM=L-Mid Tom	GM=Low Tom	GM=H-Flr Tom
	40/E 1	38/D 1	46/Bb1	44/Ab1
	GM=E1. Snare	GM=Ac. Snare	GM=Opn Hihat	GM=Pdl Hihat
	37/C#1	36/C 1	42/F#1	82/Bb4
	GM=Side Stck	GM=Bass Drum	GM=Cls Hihat	GM=Shaker

- ① Noteフィールド
パッドに割り当てられたノートナンバー / 音名を表示します。カーソルを合わせてノートナンバーを変更することも可能です。

ノート: Globalpad assignフィールドがCHROMATICに設定されている場合は、いずれか1つのパッドでNoteフィールドのノートナンバーを変更すると、すべてのパッドのノートナンバーが上下にシフトします(トランスポーズと同じ効果です)。

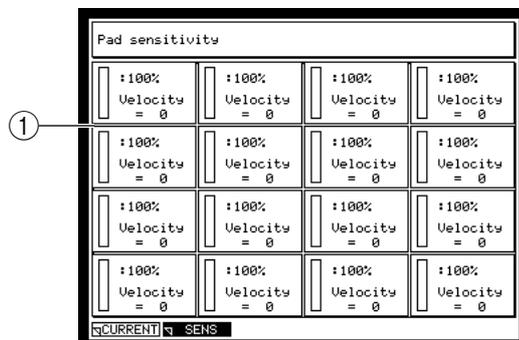
- ② GMフィールド
パッドに割り当てられたノートナンバーのGM(GeneralMIDI)ドラム名を表示します。ノートナンバーを変更すると、このフィールドの表示も自動的に切り替わります。

センスページ

パッドの感度を調節する

16個のパッドのベロシティに対する感度を調節します。

① パッドブロック

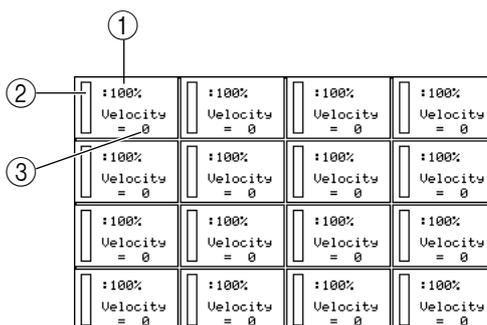


ファンクション

- ・ [F1] 并-(CURRENT)
カレントページを表示します。

パッド1～16ブロック

16個のパッドの感度を調節します。



- ① センスフィールド
パッドを叩いたときの感度を設定します。
設定値が100%のとき標準の感度となります。設定値を大きくするほど、パッドを弱く叩いたときでも大きな値のベロシティが出力されます。
- ② バー表示
各パッドのプレッシャーの値を表示します。
- ③ Velocityフィールド
パッドを叩いたときに生成されるベロシティの値を表示します。

その他のポップアップウィンドウ

Name/Renameポップアップウィンドウ

名前を入力する

各種データの名前を変更します。

ポップアップウィンドウの呼び出し方法名前が表示されているフィールドにカーソルを合わせ、[JOG]ダイヤルを回す

① ニューネームブロック

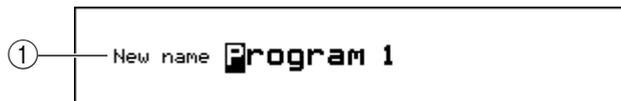


ファンクション

- ・ [F1] 押す (CANCEL)
名前を入力をキャンセルしてポップアップウィンドウを閉じます。
- ・ [F3] 押す (COPY)
現在設定されている名前をクリップボードにコピーします。
- ・ [F4] 押す (PASTE)
クリップボードに取り込まれている名前をペーストします。
- ・ [F6] 押す (ENTER)
入力した名前を確定します。

ニューネームブロック

名前を入力します。



① New nameフィールド

新たに設定したい名前を入力します。このフィールドでは、各種キーを利用して次のような操作が行えます。

- ・ 文字を変更する.....[JOG]ダイヤル
- ・ 編集位置を移動する..... CURSOR [←] [→] 押す
- ・ 次に入力する文字の
大文字 / 小文字を切り替える....CURSOR [I] 押す
- ・ すでに入力した文字の
大文字 / 小文字を切り替える....BLOCK CURSOR [I] 押す
- ・ 最初 / 最後の文字に
ジャンプする.....[SHIFT]キー + BLOCK CURSOR [I] 押す
- ・ スペースを入力する.....[SHIFT]キー + CURSOR [→] 押す
- ・ 文字を削除する.....[SHIFT]キー + CURSOR [←] 押す

Locateポップアップウィンドウ

オートロケート操作や、トランスポート関連の設定を行う

ロケートポイントを指定してロケートを行ったり、トランスポートセクションのキーに割り当てられた機能を変更します。

ポップアップウィンドウを表示するには[GO TO]キー

- ① ロケートブロック
- ② アサインロケートキーズブロック



ファンクション

- ・ [F1]キー (CLOSE)
ポップアップウィンドウを閉じます。
- ・ [F2]キー (LOCATE 1)
Locate 1フィールドで指定した位置にロケートします。
- ・ [F3]キー (LOCATE 2)
Locate 2フィールドで指定した位置にロケートします。
- ・ [F4]キー (LOCATE 3)
Locate 3フィールドで指定した位置にロケートします。
- ・ [F6]キー (CAPTURE)
シーケンスの現在位置を選ばれているフィールドに入力します。この機能はLocate 1 ~ Locate 3フィールドにカーソルがあるときにのみ利用できます。

ロケートブロック

シーケンスやソングの現在位置を移動したり、ロケートポイントとして記憶します。

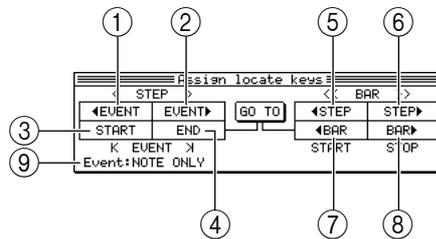


- ① Go toフィールド
ロケートを行う位置を小節 / 拍 / チックで指定します。もう一度 [GO TO]キーを押すとロケートを実行します。
- ② Locate 1 ~ Locate 3フィールド
ロケートポイントを設定します。LOCATE ポップアップウィンドウの表示中は [F2]キー (LOCATE 1) ~ [F4]キー (LOCATE 3)を使って指定した位置にロケートできます。

ヒント: Locate 1/Locate 2フィールドの設定はパンチインポイント / アウトポイントと共通です。どちらかの位置を変更すると、もう一方の設定内容も自動的に変わります。
Locate 1 ~ Locate 3フィールドのいずれかにカーソルがあるとき [F6]キー (CAPTURE)を押すと、GO TOフィールドの位置をそのフィールドにコピーできます。

アサインロケートキーズブロック

トランスポートセクションのSTEP[< I] キーやBAR[<< I >>]キーに割り当てられた機能を変更します。



- ① <STEPフィールド
STEP[<]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では < STEP が割り当てられています。
- ② STEP>フィールド
STEP[>]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では STEP > が割り当てられています。
- ③ K EVENTフィールド
[GO TO]キー + STEP[<]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では < EVENTが割り当てられています。
- ④ EVENT > フィールド
[GO TO]キー + STEP[>]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では EVENT > が割り当てられています。
- ⑤ <<BARフィールド
BAR[<<]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では < BARが割り当てられています。
- ⑥ BAR>>フィールド
BAR[>>]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態ではBAR > が割り当てられています。
- ⑦ STARTフィールド
[GO TO]キー + BAR[<<]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では STARTが割り当てられています。
- ⑧ STOPフィールド
[GO TO]キー + BAR[>>]キーに割り当てられた機能を変更します。工場出荷時の状態では STOPが割り当てられています。
- ⑨ Eventフィールド
イベント単位で現在位置を移動するときの対象となるイベントを選択します。
ALL すべてのイベントを対象にします。
NOTE ONLY ノートイベントのみを対象にします。

割り当て可能な機能

<EVENT	イベント単位で現在位置より手前に移動します。
EVENT>	イベント単位で現在位置から先に移動します。
<STEP	ステップ単位(タイミングコレクトの値)で現在位置より手前に移動します。
STEP>	ステップ単位で現在位置より先に移動します。
<BAR	小節単位で現在位置より手前に移動します。
BAR>	小節単位で現在位置より先に移動します。
START	シーケンス/ソングの先頭位置に移動します。
END	シーケンス/ソングの最後尾に移動します。
LOCATE1 ~ LOCATE3	ロケートポイント1~3に移動します。

付録:ストレージ機器のインストール方法(サービスエンジニアへ)

ここでは、MPC4000にストレージ機器(ATA対応のハードディスク、CD-ROMドライブ、ZIPドライブなど)を内蔵する場合の装着方法について説明します。

付属品を確認する

MPC4000には、ストレージ機器を装着するための器具として、以下のものが同梱されています。欠品がないかどうかをご確認ください。

ケーブル類

- ・ ATAドライブ用フラットケーブル
- ・ ドライブ用電源ケーブル(フェライトコアなし)
- ・ ドライブ用電源ケーブル(フェライトコアつき)
- ・ CD-ROM用アナログオーディオケーブル
- ・ CD-ROM用デジタルオーディオケーブル

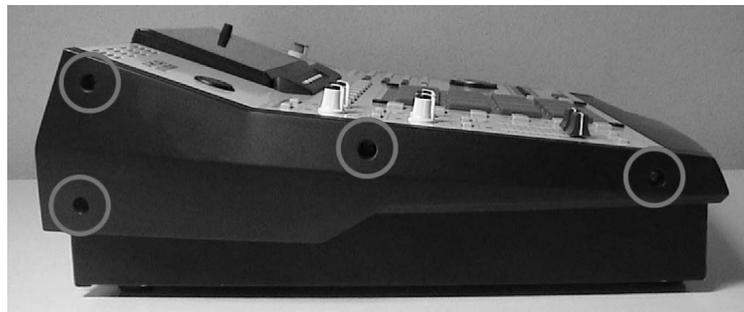
その他

- ・ ハードディスク取り付け用インチネジ×4
- ・ ハードディスク取り付け用ミリネジ×4
- ・ ネジ穴目隠し×4

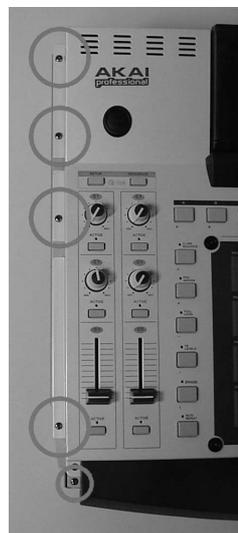
トップパネルを開ける

ストレージ機器を装着するときは、MPC4000のトップパネルを次の要領で開いてください。

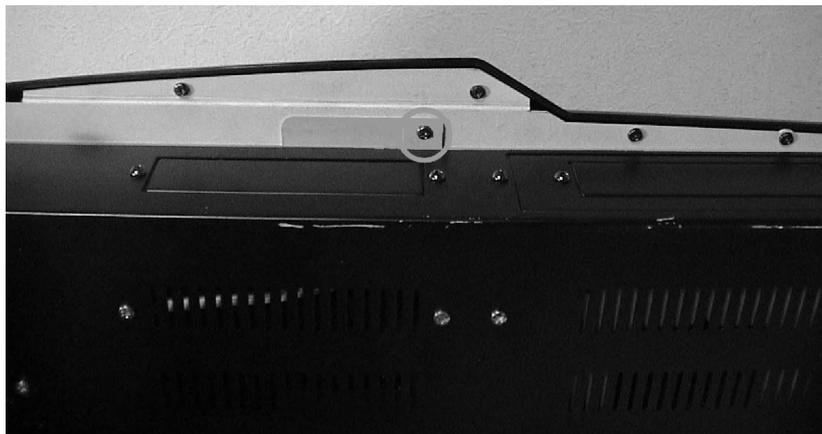
- 1 サイドパネルを止めているネジ(左右4カ所ずつ)をゆるめて、サイドパネルを取り外してください。



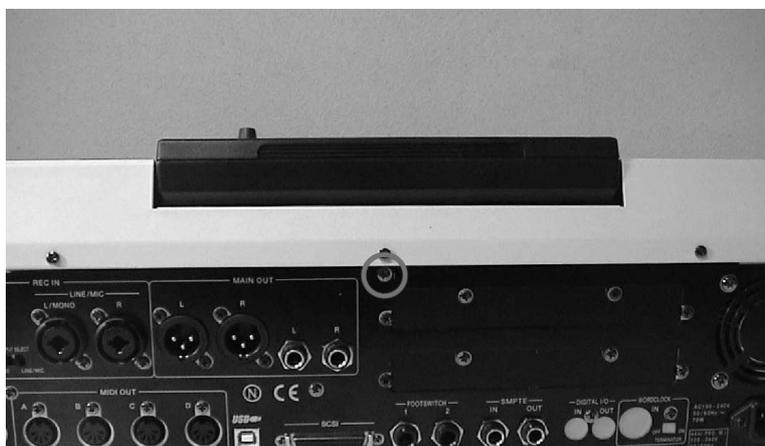
- 2 トップパネルを左右からシャーシに固定しているネジ(左右5カ所ずつ)を取り外してください。



- 3 トップパネルを前面下から固定しているネジ（フロントパネル中央部分）を取り外してください。



- 4 トップパネルを背面から固定しているネジ（リアパネル中央部分）を取り外してください。



- 5 トップパネル手前の突起部分を両手で持ち上げ、トップパネルを開いてください。



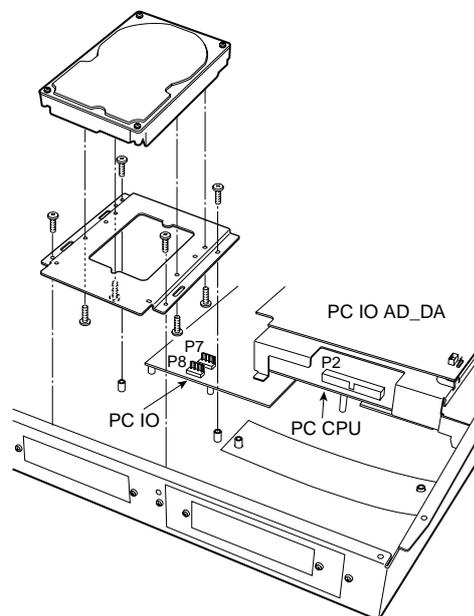
- 6 金属棒などをシャーシの内部に立てて、トップパネルを固定してください。



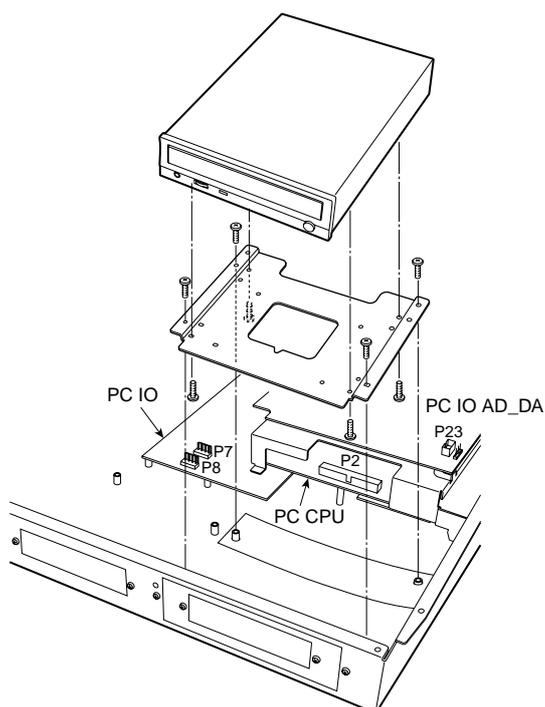
- ・ 取り外したサイドパネルやネジは、安全な場所に保管してください。
- ・ トップパネルを閉じるときは、上記と逆の順番でネジを締めてください。

ドライブの取り付け

- 1 CD-ROMドライブやZIPドライブなどのリムーバブルドライブを装着するときは、フロントパネルの目隠しパネルを取り外してください。
 - 2 シャーシの底面に取り付けられたブラケットを取り外してください。
 - 3 付属のハードディスク取り付け用ネジを使ってブラケットにドライブを取り付け、再度シャーシの底面に固定してください。
- 3.5インチベイに取り付ける場合



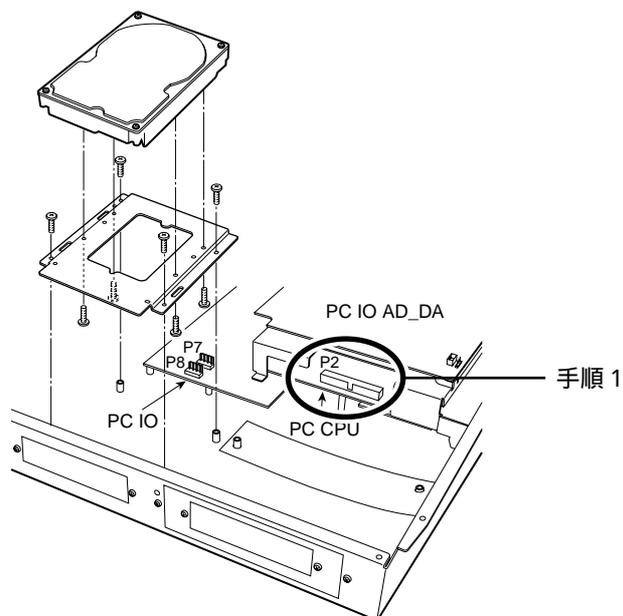
5インチベイに取り付ける場合



ケーブルの接続

フラットケーブルの接続

- 1 PC CPU基板の目隠し蓋のネジ2本を外してください。
蓋を取るとATA用のP2コネクターが見えます。



- 2 付属のフラットケーブルの青いコネクターを、PC CPU基板のP2コネクターに挿し込んでください。
- 3 取り外した蓋を元通りにしてください。
- 4 フラットケーブルのもう片側のコネクターをドライブに接続してください。

電源ケーブルの接続

- 1 付属の電源ケーブルのコネクタを、PC IO基板のP7コネクタまたはP8コネクタに挿し込んでください。
HDを内蔵するときはフェライトコア付きの電源ケーブル、ZIPドライブやCD-ROMドライブを内蔵するときはフェライトコアなしの電源ケーブルをご使用ください。
- 2 電源ケーブルのもう片方のコネクタをドライブに接続してください。

CD-ROM用アナログオーディオケーブルの接続

CD-ROMドライブにアナログオーディオ出力端子があるときは、以下の要領でMPC4000の基板と接続してください。

- 1 付属のCD-ROM用アナログオーディオケーブルのコネクタを、PC IO ADDA基板のP23コネクタに挿し込んでください。
- 2 ROM用アナログオーディオケーブルのもう一方のコネクタをCD-ROMのアナログオーディオ出力端子に挿し込んでください。
赤いケーブルがR(右チャンネル)、白いケーブルがL(左チャンネル)になるように接続してください。
- 3 PC IO ADDA基板のP22ジャンパー(P23の手前にあります)を“SET”に合わせて挿し込んでください。

CD-ROM用デジタルオーディオケーブルの接続

MPC4000にデジタルIOオプションIB-4Dが装着されているときは、CD-ROMドライブのデジタルオーディオ出力端子とIB-4Dを、次の要領で接続してください。

- 1 付属のCD-ROM用デジタルオーディオケーブルのコネクタを、CD-ROMのデジタルオーディオ出力端子に挿し込んでください。
黒いケーブルがグラウンド側になるように接続してください。
- 2 CD-ROM用デジタルオーディオケーブルのもう一方のコネクタを、デジタルIOオプションIB-4DのP1コネクタに挿し込んでください。
- 3 IB-4Dの基板にあるJP1ジャンパーを、1-2(SHORT)に合わせて挿し込んでください。
アナログ/デジタルオーディオケーブルを接続してジャンパーを設定すれば、RECORDモードでCD-ROMの再生音を録音ソースとして選択できます。

ATAドライブのマスター/スレーブ設定

2台のドライブを内蔵する場合は、1台をマスター、もう1台をスレーブに設定する必要があります(ハードディスクを内蔵する場合は、ハードディスクをマスターに設定します)。
マスター/スレーブ設定の設定方法については、ドライブに付属の説明書をご参照ください。



AKAI professional M.I. Corp.