

AKAI
Professional

Roger Linn

SOFTWARE UPDATE
MPC3000
MIDI PRODUCTION CENTER
Software version 3.1

ご使用になる前に、必ずこの
使用説明書をよくお読み下さい。

使用説明書

バージョン 3.1 の新機能

スタンダード MIDI ファイルのセーブとロード	1
AKAI S1000/S3000 用の CD-ROM や ハード・ディスクからのサンプル・ファイルのロード	5
複数の SCSI デバイスの接続 (電源を入れたままで SCSI デバイスを切り換える)	7
MIDI マシン・コントロール	10
シーケンス再生中における MIDI タイム・コードの送信	12
MIDI サンプル・ダンプ	13
サウンド・ファイルを伴わない、プログラムと APS ファイルのセーブ、 およびプログラムのセーブ/ロード時のサウンド上書きオプション	17
サウンド・エディット・オプション新機能 (ソフト・スタートより前、およびソフト・エンドより後ろの サウンド・データの削除)	21
データをハード・ディスクへセーブする際のスピードの改善	22

スタンダードMIDIファイルのセーブとロード

MPC3000では、シーケンス・データをスタンダードMIDIファイルとしてフロッピー・ディスクにセーブすること、またフロッピー・ディスクに保存されているスタンダードMIDIファイルをMPC3000のシーケンスにロードすることができるようになりました。これによって、MS-DOS/WindowsやMacintosh上のシーケンス・ソフトとのデータの受け渡しを手軽に行うことができます。

スタンダードMIDIファイルとは、異なるシーケンス・ソフト間でMIDIシーケンス・データの変換を行うための標準ファイル・フォーマットです。スタンダードMIDIファイルには、次の3つのタイプがあります。

Type 0 :

すべてのMIDIイベントが1つのトラックに含まれ、それぞれのイベントは固有のMIDIチャンネルを持っています。一般にこのフォーマットは、MIDIファイル・プレーヤーなど簡易ソフトでシーケンスを再生する時などに使用します。

Type 1 :

MPC3000のシーケンス構造のように、複数のトラックに別々にMIDIイベントが収められています。このフォーマットは、マルチ・トラックのシーケンス・ソフト間で、トラック情報も保ったままデータの変換を行う場合に便利です。

Type 2 :

MPC3000では対応していません。

MPC3000でフロッピー・ディスクにセーブしたMIDIファイルは、MS-DOS/Windowsのシーケンス・ソフトでそのままロードすることができます。これは、MPC3000が、MS-DOS/Windowsのコンピューターと同じように、1.44MBのフロッピー・ディスク・フォーマットを使用しているからです。逆に、MS-DOS/Windowsのシーケンス・ソフトでフロッピー・ディスクにセーブしたMIDIファイルを、MPC3000に直接ロードすることも可能です。

MPC3000とMacintoshの間でMIDIデータをやりとりする行うには、次の2つの方法があります。まずひとつは、AppleのSystem7.5を使用することによって、MS-DOS/Windowsフォーマットのフロッピー・ディスクを直接ロード/セーブすることができます。もうひとつは、Appleのシステム・ソフトウェアに付属のApple File Exchangeを使用して、MS-DOS/WindowsとMacintoshの間でMIDIファイルを変換する方法です。

MPC3000でセーブを行う場合に、8文字のファイル・ネーム(シーケンス・ネームの最初の8文字)と、“MID”という3文字の拡張子がつけられます。また、MPC3000では、“MID”、“SMF”、“MFF”の拡張子のついたスタンダードMIDIファイルを読み込むことができます。

スタンダードMIDIファイルのセーブ

スタンダードMIDIファイルとしてセーブを行うには、DISKキーを押した後、1キーを押して、“Save a Sequence”のスクリーンを表示させます。

```

===== Save a Sequence =====
Seq#:23-Sequence_name           Size:   0K
Disk:SCSI DISK PART A           Free:  793K
Save as:MIDI FILE TYPE 1        Drum ch:10A

=====
<Do it>                          <Select disk>

```

Save asとDrum chの2つのフィールドが新たに増えています。

・Save asフィールド:

このフィールドでは、セーブするシーケンスのファイル・タイプ(通常のMPC3000のシーケンス・ファイル、またはスタンダードMIDIファイル)を選択します。ここでは次の3つのオプションから選択可能です。

1. MPC SEQ FILE :

シーケンス・データを通常のMPC3000のシーケンス・ファイル・フォーマットとしてセーブする場合は、これを選択します。

2. MIDI FILE TYPE 0 :

スタンダードMIDIファイルのType 0としてセーブする場合は、これを選択します。すべてのトラックのデータがマージされて1つのトラックに収められます。それぞれのMIDIイベントには、そのイベントがアサインされていたトラックのMIDIチャンネルの情報がそのまま継続されます。MIDIファイル・プレーヤーなど簡易ソフトでシーケンスを再生するときなどに使用するとよいでしょう。

3. MIDI FILE TYPE 1 :

スタンダードMIDIファイルのType 1としてセーブする場合は、これを選択します。それぞれのトラックはそのまま別々にセーブされ、元のトラックにアサインされていたMIDIチャンネルもそのまま継続されます。異なるシーケンス・ソフト間でデータをやりとりするときに、トラックを別々にしておきたい場合に使用するとよいでしょう。

コメント：スタンダードMIDIファイルとしてセーブを行うと、Play/Recordスクリーンに表示される以下のフィールドの内容は失われてしまうので注意してください。

LOOP、TYPE、On、auxiliary MIDI channel/Port、Uel%

これは、スタンダードMIDIファイルが、これらのパラメーターに対応していないためです。

セーブを行うと、新しいMIDIファイルのネームは、シーケンス・ネームの最初の8文字に、“MID”の拡張子が付きます。

スタンダードMIDIファイルのロード

スタンダードMIDIファイルのロードは、1.44MBまたは720KBのフロッピー・ディスクから行います(MPC3000の1.44MBのフロッピー・ディスクはMS-DOS/Windowsの1.44MBディスクと同じフォーマットです)。そのファイルには、MS-DOS/Windows用の8文字のファイル・ネームと、3文字("MID""SMF""MFF"のいずれか)の拡張子が付いている必要があります。Macintosh用のディスクからは直接ロードすることはできません。この場合は、Apple File Exchangeを使うか、System7.5で、MS-DOS/Windows用の1.44MBディスクにファイルをセーブしておく必要があります。

スタンダードMIDIファイルのロードを行うには、ディスクを挿入し、DISKキーを押した後、7キーを押して、「Load, erase, rename」のスクリーンを表示させます。そして、FileフィールドでMIDI fileを選択し、〈Load〉を押すと、次のような表示になります。

```

===== Load MIDI File =====
Load into sequence:02-(unused)
DRUM tracks from MIDI channel:10
Arrange tracks:AS IN FILE (NORMAL)

=====
<Do it>

```

・Load into sequenceフィールド:

ファイルをロードするためのメモリー上のシーケンス・ナンバーを入力します。

・DRUM tracks from MIDI channelフィールド

MIDIファイルには、Drumトラック、MIDIトラックの設定がされていません。このため、MIDIファイルをロードする際に、MPC3000側でDrumトラックを設定する必要があります。MIDIファイルの中でドラム・トラックとして使用されていたMIDIチャンネルがわかっている場合は、そのチャンネルをここに入力します。ロードを行うと、トラックが新たに構成される際に、このチャンネル・ナンバーがDrumトラックのTYPEアサインとなります。

一般的に、スタンダードMIDIファイルでは、MIDIチャンネル10がドラム・トラックとして使用されているので、ここは10に設定しておくのがよいでしょう。いずれのトラックもDrumトラックに設定したくない場合は、NONEに設定しておきます。

・Arrange tracksフィールド:

このフィールドは、スタンダードMIDIファイルのType 1をロードする場合にのみ表示されます。ここでは次の2つのオプションから選択可能です。

1. AS IN FILE (NORMAL):

このオプションを選択すると、新たに作られるシーケンスでは、元のファイルのトラック・ナンバーと同じものになります。元のトラック1がトラック1に、トラック2はトラック2に、トラック3はトラック3に……となります。通常はこれを選択しておきます。

2. ONE PER MIDI OUTPUT :

このオプションを選択すると、MIDIチャンネル/ポートごとに1つのトラックが作られます。つまり、元のトラック・ナンバーに関係なく、同じMIDIチャンネル/ポートに設定されていたMIDIイベントごとに、1つのトラックにまとめられます。例えば、ロードしようとするファイルに、1A, 6D, 7B, 2CというMIDIチャンネル/ポートにアサインされたMIDIイベントが含まれているとします。この場合、シーケンスは、同じMIDIチャンネル/ポートで1つのトラックが作られ、4つのトラック構成になります。このオプションは、異なるトラックに同じMIDIチャンネル/ポートのイベントがある場合、それをマージしたいときに選択するとよいでしょう。また、100以上のトラックを持ったMIDIファイルをロードする場合にも、このオプションを選択します。

コメント：Type 0のスタンダードMIDIファイルをロードする場合は、このフィールドには、“(Format 0 file, will auto-map tracks)”というメッセージが表示されます。これは、ONE PER MIDI OUTPUTと同じように、1つのトラックに収められていたMIDIイベントは、MIDIチャンネル/ポートごとに作られたトラックに収められます。

スタンダードMIDIファイルをロードするには、それぞれのフィールドを設定した後、〈Do it〉を押します。

AKAI S1000/S3000用のCD-ROMやハード・ディスク からのサンプル・ファイルのロード

これまでのMPC3000のシステム・ソフトウェアでは、S1000/S3000フォーマットのフロッピー・ディスクからサンプル・ファイルをロードすることができました。今回のバージョン3.1では、S1000/S3000のハード・ディスクやCD-ROMからでも、サンプル・ファイルをロードすることができます。

S1000/S3000のハード・ディスクやCD-ROMからサンプル・ファイルをロードするには、まず、ハード・ディスクやCD-ROMドライブをSCSIポートに接続し、MPC3000で認識できるようにアクティブにします。詳しくは、このマニュアルの「複数のSCSIデバイスの接続(電源を入れたままSCSIデバイスを切り換える)」をご覧ください。MPC3000やS1000/S3000のハード・ディスク、CD-ROMを使用する際の手順はすべて同じです。

S1000/S3000のハード・ディスク、CD-ROMをアクティブにしてしまえば、その後の手順は、S1000/S3000のフロッピー・ディスク、ハード・ディスク、CD-ROMともに、ほとんど同様です。

S1000/S3000のハード・ディスク、CD-ROMをアクティブにしておき、DISKキーを押した後、8キーを押して、“Load S1000/3000 Sample Files”のスクリーンを表示させます。

```

==== Load S1000/3000 Sample Files ====
File: Ambient_snar           Size: 44K
Disk: FLOPPY DISK           Free(ard): 1916K
Volume: KICKS+SNARES

=====
<Load>                      <Sel Vol> <Sel Dsk>

```

2つのフィールドと、2つのソフト・キーが新たに増えています。

・Diskフィールド:

セーブ/ロードのスクリーンが表示されているときに、フロッピー・ディスクやSCSIディスクのパーティションなど、アクティブになっているディスク・デバイスが表示されます。S1000/S3000のハード・ディスクやCD-ROMは、MPC3000のハード・ディスクと同じようなパーティションがあります。このフィールドは表示を行うだけで、ここでエディットすることはできません。アクティブ・ディスク・デバイスやパーティションを変更するには、<Sel Dsk>のソフト・キーを使います。

・<Sel Dsk>ソフト・キー:

セーブ/ロードのスクリーンが表示されているときに、このソフト・キーを押して、アクティブ・ディスク・デバイスやパーティションを変更します。

・Volumeフィールド:

S1000/S3000のハード・ディスクやCD-ROMでは、それぞれのパーティションごとに100までのボリュームを持つことができ、実際のファイルは、そのボリュームの中に収められています。ボリュームはディレクトリのような役目をはたし、その中にファイルがあり、そして、ボリュームはパーティションの中にあります。このフィールドには、アクティブになっているボリュームが表示されます。また、フロッピー・ディスク以外の場合は、Diskフィールドで選択されているSCSIディスクのパーティションが表示されます。このフィールドは表示を行うだけで、ここでエディットすることはできません。アクティブ・ボリュームを変更するには、〈Sel Vol〉を押します。

・〈Sel Vol〉ソフト・キー:

このソフト・キーを押して、S1000/S3000のハード・ディスクやCD-ROMのアクティブになっているボリュームを変更します。このソフト・キーは、S1000/S3000のハード・ディスクやCD-ROMがアクティブになっていて、上のDiskフィールドでパーティションの1つが選択されているときに表示されます。

上記の変更箇所以外は、このスクリーンでの操作は以前のシステム・ソフトウェアのバージョンと同様です。

複数のSCSIデバイスの接続 (電源を入れたままでSCSIデバイスを切り換える)

これまでのバージョンのシステム・ソフトウェアでは、ハード・ディスクなどのSCSIデバイスをアクティブにする(MPC3000で使えるように認識する)には、一度MPC3000の電源を切って、SCSIディスクを接続し、電源を入れ直すしか方法がありませんでした。そして、MPC3000に複数のSCSIデバイスを接続しておいて、それらの電源を入れたまま切り換えることは不可能でした。

今回のバージョンでは、7台までのSCSIデバイスを同時に接続することができ、電源を入れ直さずに、接続されているデバイスの1つをアクティブにすることができるようになりました。

SCSIデバイスをアクティブにしたり、複数のデバイスが接続されているときに、アクティブなSCSIデバイスを切り換えるには、DISKキーを押した後、9キー、次に4キーを押して、“SCSI status, Make SCSI Device Active”のスクリーンを表示させます。

```

===== SCSI Status =====
Status:NO SCSI DEVICE IN USE

===== Make SCSI Device Active =====
SCSI device address to make active:AUTO
Timeout for SCSI scan:30
=====
<Make active>

```

この新しいスクリーンには、次のようなフィールドとソフト・キーがあります。

・Statusフィールド:

このフィールドには、使用中のSCSIデバイスのSCSIアドレスが表示されます。SCSIアドレスには、0~7の8種類があります。外部SCSIハード・ディスクでは、これらのアドレスのうち1つを選択します。SCSIデバイスがアクティブになっていれば、このフィールドにはそのデバイスのアドレスが表示されます。このフィールドは、カーソルで直接エディットすることはできません。8種類のステータス・メッセージは次のとおりです。

```

NO SCSI DEVICE IN USE
SCSI ID 0 IN USE
SCSI ID 1 IN USE
SCSI ID 2 IN USE
SCSI ID 3 IN USE
SCSI ID 4 IN USE
SCSI ID 5 IN USE
SCSI ID 6 IN USE

```

外部SCSIデバイスとして、0～6のアドレスを使用することができます。7はMPC3000自体のアドレスなので、外部SCSIデバイスで使用することはできません。

・SCSI device address to make activeフィールド:

このフィールドでは、電源を入れたり、〈Make active〉を押したときにアクティブになるSCSIアドレスを決定します。次のオプションから選択することができます。

- AUTO (もっとも低いアドレスのSCSIデバイスをスキャンします)
- 0 (アドレス0のSCSIデバイスをスキャンします)
- 1 (アドレス1のSCSIデバイスをスキャンします)
- 2 (アドレス2のSCSIデバイスをスキャンします)
- 3 (アドレス3のSCSIデバイスをスキャンします)
- 4 (アドレス4のSCSIデバイスをスキャンします)
- 5 (アドレス5のSCSIデバイスをスキャンします)
- 6 (アドレス6のSCSIデバイスをスキャンします)

SCSIポートにSCSIデバイスを1台しか接続していない場合は、AUTOを選択します。そして、〈Make active〉を押すか、電源を入れ直すと、アドレスの設定に関係なく、接続されているSCSIデバイスがアクティブになります。複数のSCSIデバイスを接続してAUTOを選択した場合は、もっとも低いアドレスに設定されているデバイスがアクティブになります。3.08か、それ以前のシステムでは、MPC3000の電源オン時には、常に“AUTO”と同じ動作をします。

SCSIポートに複数のSCSIデバイスを接続している場合は、このフィールドに特定のSCSIアドレス(0～6)を入力する必要があります。このとき、アクティブにしたいデバイスのアドレス(0～6)を入力します。そして、〈Make active〉を押すか、電源を入れ直すと、設定されたアドレスのデバイスのみをスキャンし、アクティブにすることができます。

・Timeout for SCSI scanフィールド:

このフィールドは、3.08か、それ以前のシステムで使用されていた、Power-on SCSI search delayフィールドと同様の機能です。〈Make active〉を押すか、電源を入れ直したときに、SCSIデバイスをアクティブにするために、継続してSCSIポートをスキャンし続けます。デバイスが見つからない場合は、ここで設定した時間(秒)、スキャンを続けた後、エラー・メッセージが表示されます。通常、電源オンと同時にスキャンが始まりますが、MPC3000とハード・ディスクの電源を同時に入れた場合には、ハード・ディスクの回転速度が十分な速さになるまで、多少の時間が必要となります。ほとんどのハード・ディスクでは、十分な回転速度が得られるまでに20秒もあればよいので、このフィールドは、デフォルトで30秒に設定されています。電源を同時に入れてもMPC3000がハード・ディスクを認識しない場合には、このフィールドでスキャン・タイムを多少長めに設定します。

コメント:ハード・ディスクを使用しないときは、電源オン後のスキャン・タイムをなくすため、ここを0に設定するとよいでしょう。

MIDIマシン・コントロール

MIDIマシン・コントロール(MMCと略す)とは、MIDIを使用して外部機器をコントロールする標準システムで、MMC対応のMTRやビデオ・レコーダーなどをMPC3000からリモート・コントロールすることができます。このMIDIマシン・コントロールを使うことによって、レコーダーには手を触れることなく、MPC3000側からプレイ/ストップ/レコードやロケートの操作を行うことができます。

MIDIマシン・コントロールを使うには、MIDIキーを押した後、4キーを押して、“MIDI Machine Control”のスクリーンを表示させます。

```

===== MIDI Machine Control =====
Send MMC:OFF          MIDI out:A

(Shortcut to toggle MMC on or off from
Play/Record or Song screens: hold STOP
& press PLAY.)
=====

```

MMCをオンにするには、次のような手順で行います。

1. MPC3000のどれか1つのMIDI OUTと外部レコーダーのMIDI INをMIDIケーブルで接続します。
2. 上のスクリーンで、MMCフィールドをONにします。
3. 上のスクリーンのMIDI outフィールドで、外部レコーダーと接続したMIDI OUTポートを設定します。
4. 外部レコーダーで、MMCコマンドを受信できるように設定します(外部レコーダーは、MMCに対応している必要があります)。

MMCがオンになっている場合は、MPC3000のフロント・パネルのPLAY/RECORDセクションのキーは、普段とは異なる機能を持ちます。

PLAY：MPC3000のシーケンサーをプレイすることはできません。かわりに、外部レコーダーにMMCの“deferred play”コマンドを送信し、外部レコーダーの再生を行います。

STOP：MPC3000のシーケンサーをストップすることはできません。かわりに、外部レコーダーにMMCの“stop”コマンドを送信します。

PLAY START：MPC3000のシーケンサーをプレイすることはできません。かわりに、外部レコーダーにMMCの“Locate (to start)”コマンドを送信し、“deferred play”コマンドで再生を行うときに、録音のスタート・ポイントから再生を行います。

・〈Make active〉ソフト・キー：

接続されているSCSIデバイスをアクティブにしたいときに、このソフト・キーを押します。MPC3000の電源を入れた場合と、このソフト・キーを押した場合と、同様に機能します。どちらの場合でも、アクティブになっているハード・ディスクがStatusフィールドに表示されます。

SCSIアドレスの選択によるハード・ディスクのフォーマット

ハード・ディスクをフォーマットするときに、SCSIアドレスによって指定することができます。DISKキーを押した後、9キーを押し、次に3キーを押し、"Format Hard Disk"のスクリーンを表示させます。

```

===== Format Hard Disk =====
SCSI address: AUTO      Disk type: SYQUEST

Formatting will erase all existing data
and divide the disk into 'partitions' of
less than 30 megabytes each.
=====
<Next screen>

```

新たなフィールドSCSI addressは、前に述べたSCSI device to make activeフィールドと同じように機能します。フォーマットしたい外部SCSIハード・ディスクをSCSIアドレス(0~6)で指定します。フォーマットしたいハード・ディスク1台のみ接続されている場合は、ここでAUTOを選択すると、MPC3000が自動的にSCSIアドレスを認識します(フォーマットしたいハード・ディスク以外にも別のデバイスが接続されている場合は、安全のためAUTOは選択しないようにしましょう)。複数のハード・ディスクが接続されている場合は、フォーマットしたいハード・ディスクのSCSIアドレス(0~6)をここで設定します。

“<<”、“<”、LOCATE、“>”、“>>”：MPC3000の通常の機能に加え、MMCの“Locate”コマンドを送信し、外部レコーダーのロケートを行います。

RECORDとPLAYを同時に押す：MPC3000のシーケンサーで録音モードに入ることはできません。かわりに、外部レコーダーにMMCの“Record strobe”コマンドを送信し、外部レコーダーは録音モードに入ります。

MMCのコマンドが送信されると、スクリーンの最下段に、コマンドが送信されたというメッセージが表示されます。

MMCは、外部レコーダーからのSMPTEやMIDIタイム・コードによってMPC3000をコントロールするときにもたいへん効果的です。これによって、MPC3000が外部レコーダーをコントロールするだけでなく、お互いに再生を同期させることができます(SMPTEやMIDIタイム・コードでMPC3000を同期させる方法は、マニュアルの「第10章 テープやその他のデバイスへの同期」をご覧ください)。

MMCがオンになっている、MPC3000が外部レコーダーからのSMPTEやMIDIタイム・コードを受信している場合は、PLAY/STOP/PLAY STARTキーは次のように働きます。

PLAY：このキーを押すと、外部レコーダーの再生がスタートし、同期信号が送信されます。MPC3000が同期信号を受信すると、同期してシーケンスの再生がスタートします。

STOP：このキーを押すと、外部レコーダーの再生がストップし、同期信号の出力もストップします。MPC3000が同期信号を受信しなくなると、シーケンスがストップします。

PLAY START：このキーを押すと、外部レコーダーではスタート・ポイントにロケートされ再生がスタートし、同期信号が送信されます。MPC3000が同期信号を受信すると、同期してシーケンスの再生がスタートします。

MMCを使っているとき、MMCのオン/オフをすばやく切り換えることができるので便利です。例えば、MPC3000のシーケンスを単独で聞くためにはMMCをオフにし、同期して再生させるためにはもう一度MMCをオンにします。Play/RecordスクリーンやSongスクリーンが表示されているときに、MMCのスクリーンが表示されているときと同じようにMMCのオン/オフを行うには、STOPキーを押しながら、PLAYキーを押します。

シーケンス再生中におけるMIDIタイム・コードの送信

MPC3000でシーケンスやソングを再生中に、リアルタイムでMIDIタイム・コードを送信できるようになりました。MIDIタイム・コードは、SMPTEタイムコードを送信するための基準となっています。

シーケンスやソングを再生中に、リアルタイムでMIDIタイム・コードを送信するには、TEMPO/SYNCキーを押した後、**<Sync>**を押して“Sync”のスクリーンを表示させます。

```
==== Sync In =====   ==== Sync Out ====  
Mode:MIDI CLOCK          MIDI clock:OUT A  
Shift early (ms):20     MIDI tm code:OUT A  
MIDI Input:2  
Song pointer:ON  
  
=====               =====  
<SyncIn=OFF>          <GenSMPTE>
```

スクリーンの右側にMIDI tm codeフィールドが新たに増えています。ここは、次の5つのオプションから選択します。

OFF : MIDIタイム・コードを送信しません。

OUT A : MIDIタイム・コードをMIDI OUT Aから送信します。

OUT B : MIDIタイム・コードをMIDI OUT Bから送信します。

OUT C : MIDIタイム・コードをMIDI OUT Cから送信します。

OUT D : MIDIタイム・コードをMIDI OUT Dから送信します。

MIDIサンプル・ダンプ

MIDIサンプル・ダンプは、MIDIを介してサンプラー間でサンプル・データの受け渡しを行うための標準フォーマットです。この機能を使うためには、まず、1本または2本のMIDIケーブルでMPC3000と外部サンプラーを接続しておきます。

1. 1本のMIDIケーブルを使う：

これはオープン・ループ・モードと呼ばれ、シンプルですがやや信頼性に欠け、クローズ・ループ・モードに比べ転送スピードが遅くなる場合があります。MPC3000から外部サンプラーに送信する場合は、MPC3000のいずれか1つのMIDI OUTと、外部サンプラーのMIDI INを接続します。外部サンプラーからMPC3000に送信する場合は、外部サンプラーのMIDI OUTと、MPC3000のいずれか1つのMIDI INを接続します。

2. 2本のMIDIケーブルを使う：

これはクローズ・ループ・モードと呼ばれ、信頼性が高く、オープン・クローズ・モードに比べ転送スピードが速い場合もあります。データ送信の方向に関係なく、MPC3000のいずれか1つのMIDI OUTと外部サンプラーのMIDI INを接続し、別のMIDIケーブルで、外部サンプラーのMIDI OUTとMPC3000のいずれか1つのMIDI INを接続します。

MIDIサンプル・ダンプで送受信を行うには、PROGRAM/SOUNDSキーを押した後、9キーを押して次のスクリーンを表示させます。

```

===== MIDI Sample Dump (Receive) =====
MIDI input:2          MIDI output:B
MIDI channel: 1      Free samples: 981K
(Send from ext device or hit <Send req>)
===== Select sound for <Send req> =====
Requested sound: 1
=====
<Send req><Send/recu>

```

MIDIサンプル・ダンプのスクリーンには2種類あります。1つは受信の、もう1つは送信のスクリーンがあり、<Send/recu>ソフト・キーを押すことによって切り換えることができます。

MIDIサンプル・ダンプの受信/送信については、以下の2つのセクションで別々に説明します。

外部サンプラーからのMIDIサンプル・ダンプの受信

MIDIサンプル・ダンプを受信するには、まず受信のスクリーンが表示されていることを確認してください。送信のスクリーンが表示されている場合は、`<Send/recv>`を押して受信のスクリーンに切り換えます。受信のスクリーンには、以下のようなフィールドとソフト・キーがあります。

・MIDI inputフィールド:

サウンド・データを受信するMIDI IN端子のナンバー(1または2)を設定します。ここでは、外部サンプラーのMIDI OUTと接続しているMIDI IN端子のナンバーを選択してください。

・MIDI outputフィールド:

サウンド・データを送信するMIDI OUT端子の記号(A~D)を設定します。ここでは、外部サンプラーのMIDI INと接続しているMIDI OUT端子を選択してください。

・MIDI channelフィールド:

外部サンプラーの送信チャンネルと同じMIDIチャンネルに設定してください。

・Free sampleフィールド:

このフィールドは変更できません。ここには、現在、新たにサウンドを読み込むことが可能なメモリーの容量が、キロサンプルの単位で表示されます。この数字は、“Load, erase, rename file”のスクリーンで、空き容量(単位はキロバイト)のちょうど2倍の数字で表示されます。

・Requested soundフィールド:

このフィールドは、2本のMIDIケーブルを使用したクローズ・ループ・モードのときのみ使用します。外部サンプラーにロードされているサウンドのうちで、受信したいサウンドのナンバーを入力します。

・`<Send/recv>`ソフト・キー:

このソフト・キーは、2本のMIDIケーブルを使用したクローズ・ループ・モードのときのみ使用します。このソフト・キーを押すと、MPC3000が外部サンプラーに対して、Requested soundフィールドで設定したサウンドの送信をスタートするように、ダンプ・リクエスト・メッセージを送信します。

・`<Send/recv>`ソフト・キー:

このソフト・キーを押すことによって、受信/送信のスクリーンを交互に切り換えることができます。

サンプル・ダンプをスタートするには、次の2つのうちどちらかの方法を使います。

1. 外部サンプラーで操作する方法

MPC3000で受信のスクリーンを表示させ、サンプル・ダンプの受信準備状態にします。その後、外部サンプラーから送信をスタートします。

2. 外部サンプラーにダンプ・リクエスト・メッセージを送信する

この方法を使うには、2本のMIDIケーブルを使ってクローズ・ループ・モードで接続を行う必要があります。まず、Requested soundフィールドで、外部サンプラーから送信させたいサウンドのナンバーを設定します。その後、

〈Send recv〉を押します。MPC3000から外部サンプラーにダンプ・リクエスト・メッセージが送信され、設定したサウンドの送信がスタートします。

上記2つのどちらの方法でサンプル・ダンプをスタートしても、データの転送が始まると、RECORDキーのライトが点滅し、スクリーンの最下段には、次のように表示されます。

```
Receiving sample dump...  <Cancel>
```

データの転送中に〈Cancel〉を押すと、転送を中止することができます。転送が完全に終了すると、スクリーンは次のような表示になります。

```
===== MIDI Sample Dump =====
Sound is received. Press <Play> to hear
it. To rename it, enter LETTER mode by
turning the data knob, typing letters
and pressing ENTER, then press <Done>.
New sound name: SOUND001
=====
<Play>      <Done>
```

スクリーンの指示に従って、受信したサウンドの再生やリネームを行います。終了したら、〈Done〉を押します。サウンドはすでにメモリー上にあり、プログラムにアサインすることができます。

外部サンプラーへのMIDIサンプル・ダンプの送信

MIDIサンプル・ダンプを送信するには、まず送信のスクリーンが表示されていることを確認してください。受信のスクリーンが表示されている場合は、〈Send/recv〉を押して送信のスクリーンに切り換えます。送信のスクリーンは、次のように表示されます。

```
===== MIDI Sample Dump (Send) =====
MIDI input:2          MIDI output:B
MIDI channel: 1
(Select sound then press <Send>)
===== Select sound to <Send> =====
Sound:SOUND_NAME      ( 0) L/R:LEFT
=====
<Send>      <Send/recv>  <Play>
```

送信のスクリーンには、以下のようなフィールドとソフト・キーがあります。

・MIDI input, MIDI output, MIDI channelフィールド、および<Send/recv>ソフト・キー:

受信のスクリーンと同様の機能です。前記の受信スクリーンの項をご覧ください。

・Soundフィールド:

メモリー上にあるサウンドがアルファベット順に表示されますので、送信したいサウンドを選択します。右側のフィールドでは、リストの中からサウンド・ナンバーで選択することができます。

ステレオ・サウンドを選択すると、右側にL/Rのフィールドが表示されます。MIDIサンプル・ダンプでは、モノラルのサウンドしか転送できません。したがって、ステレオ・サウンドを転送する場合は、ここでLEFT,RIGHTを選択して、片方ずつ転送します。

・<SEND>ソフト・キー:

このソフト・キーを押すと、Soundフィールドで選択したサウンドがMPC3000から送信されます。

・<Play>ソフト・キー:

このソフト・キーを押すと、Soundフィールドで選択したサウンドを聞くことができます。

サンプル・ダンプをスタートするには、次の2つのうちどちらかの方法を使います。

1. Soundフィールドで送信したいサウンドを選択し、<Send>を押すと、MPC3000からサウンドの送信がスタートします。
2. 外部サンプラーからダンプ・リクエスト・メッセージを送信する
この方法を使うには、2本のMIDIケーブルを使ってクローズ・ループ・モードで接続を行う必要があります。MPC3000で送信のスクリーンを表示させ、ダンプ・リクエスト・メッセージに応答できるように、サンプル・ダンプの送信準備状態にします。その後、外部サンプラーからダンプ・リクエスト・メッセージを送信します。

上記2つのどちらの方法でサンプル・ダンプをスタートしても、データの転送が始まると、PLAYキーのライトが点滅し、スクリーンの最下段には、次のように表示されます。

Sending sample dump... <Cancel>

データの転送中に<Cancel>を押すと、転送を中止することができます。転送が完全に終了すると、スクリーンの最下段は通常の表示に戻ります。

サウンド・ファイルを伴わない、プログラムとAPSファイルのセーブ、およびプログラムのセーブ/ロード時のサウンド上書きオプション

今回のバージョンでは、以下の3つの状態の改善を行いました。

これまでのバージョンでは、プログラムをディスクにセーブするときに、プログラムで使用されているすべてのサウンドも同時にディスクにセーブされてしまいました。また、APSファイルをセーブするときも同様に、メモリー上にあるすべてのサウンドがディスクにセーブされてしまいました。今回のバージョンでは、プログラムやAPSファイルをセーブするときに、サウンドを伴わず、プログラムやサンプルのみのセーブを行うこともできます。

これまでのバージョンでは、プログラムとそれに含まれるサウンドをディスクにセーブするときに、同じネームのサウンドがすでにディスクに存在する場合は、そのネームのサウンドは上書きされずにセーブが行われませんでした。今回のバージョンでは、ディスク上に同じネームのサウンドが存在する場合は、上書きしてセーブを行うかどうかを選択することができます。

これまでのバージョンでは、プログラムをロードするときに、同じネームのサウンドがすでにメモリー上に存在する場合は、そのネームのサウンドは上書きされずにロードが行われませんでした。今回のバージョンでは、メモリー上に同じネームのサウンドが存在する場合は、上書きしてロードを行うかどうかを選択することができます。

“Save a program”スクリーンの変更点

“Save a program”スクリーンは、次のように変更されました。このスクリーンを表示するには、DISKキーを押した後、4キーを押します。

```

===== Save a Program (PGM) =====
Program:19-Program name      Size:   0K
Disk:SCSI DISK PART A      Free:  793K
Save:PROGRAM+SOUNDS (NORMAL)
Replace same sounds on disk:NO (FASTER)

=====
<Do it>                      <Select disk>

```

以下の2つのフィールドが新たに増えています。

・Saveフィールド:

プログラムのセーブを行うときは、通常、それに含まれるサウンドも同時にセーブされます。サウンド・ファイルを伴わずにプログラムのセーブを行いたい場合は、ここで設定します。ここでは次の2つのオプションから選択可能です。

1. PROGRAM+SOUNDS (NORMAL):

通常はこの設定になっています。あるプログラムを最初にセーブするときに、それに含まれるサウンド・ファイルも同時にセーブします。

2. PROGRAM ONLY (NO SOUNDS):

このオプションを選択すると、サウンド・ファイルなしで、プログラムのみセーブされます。

・Replace same sounds on diskフィールド:

このフィールドは、上のフィールドでPROGRAM+SOUNDS (NORMAL)が選択されているときのみ表示されます。ここでは次の2つのオプションから選択可能です。

1. NO (FASTER):

プログラム(およびそのサウンド)をセーブするときに、ディスク上に同じネームのサウンドが存在している場合、メモリー上のそのサウンドによって上書きされることはありません。プログラムのセーブを行うときに、サウンド・ファイルを変更していないことが分かっている場合は、このオプションを選択することによって、すばやくセーブを行うことができます。

2. YES:

プログラム(およびそのサウンド)をセーブするときに、ディスク上に同じネームのサウンドが存在している場合は、メモリー上のそのサウンドによって上書きされます。プログラムのセーブを行うときに、サウンド・ファイルを変更している場合は、このオプションを選択します。

“Save all programs and sounds”スクリーンの変更点

“Save all programs and sounds”スクリーンは、次のように変更されました。このスクリーンを表示するには、DISKキーを押した後、5キーを押します。

```
===== Save All Programs =====
File name:File_name           Size: 0K
Disk:SCSI DISK PART A        Free:30793K
Save:APS FILE + SOUNDS (NORMAL)
Replace same sounds on disk:NO (FASTER)

=====
<Do it>                       <Select disk>
```

以下の2つのフィールドが新たに増えています。

・Saveフィールド:

プログラムのセーブを行うときは、通常、それに含まれるサウンドも同時にセーブされます。サウンド・ファイルを伴わずにプログラムのセーブを行いたい場合は、ここで設定します。ここでは次の2つのオプションから選択可能です。

1. APS FILE + SOUNDS (NORMAL):

通常はこの設定になっています。APSファイルを最初にセーブするときに、メモリー上にあるサウンド・ファイルも同時にセーブします。

2. APS FILE ONLY (NO SOUNDS):

このオプションを選択すると、サウンド・ファイルなしで、APSファイルのみセーブされます。

・Replace same sounds on diskフィールド:

このフィールドは、上のフィールドでAPS FILE + SOUNDS (NORMAL)が選択されているときのみ表示されます。ここでは次の2つのオプションから選択可能です。

1. NO (FASTER):

APSファイルとサウンドをセーブするときに、ディスク上に同じネームのサウンドが存在している場合、メモリー上のそのサウンドによって上書きされることはありません。APSファイルのセーブを行うときに、サウンド・ファイルを変更していないことが分かっている場合は、このオプションを選択することによって、すばやくセーブを行うことができます。

2. YES:

APSファイルとサウンドをセーブするときに、ディスク上に同じネームのサウンドが存在している場合は、メモリー上のそのサウンドによって上書きされます。APSファイルのセーブを行うときに、サウンド・ファイルを変更している場合は、このオプションを選択します。

“Load a program”スクリーンの変更点

“Load a program”スクリーンは、次のように変更されました。このスクリーンを表示するには、DISKキーを押した後、7キーを押し、次にFileフィールドでプログラムを選択し、〈Load〉を押します。

```

===== Load Program =====
Program to load into: 1-PROGRAML01
Replace same sounds in memory: NO(FASTER)

=====
<Do it>

```

以下のフィールドが新たに増えています。

・**Replace same sounds on disk**フィールド:

ここでは次の2つのオプションから選択可能です。

1. **NO (FASTER)** :

プログラム(およびそのサウンド)をロードするときに、メモリー上に同じネームのサウンドが存在している場合、ディスク上のそのサウンドによって上書きされることはありません。したがって、ロードしたプログラムでは、すでにメモリー上にある同じネームのサウンドが使われます。サウンド・ライブラリーの中で、同じネームで異なるサウンドを使うということがないようにしておけば、このオプションを選択することによって、すばやくロードを行うことができます。

2. **YES** :

プログラム(およびそのサウンド)をロードするときに、メモリー上に同じネームのサウンドが存在している場合は、ディスク上のそのサウンドによって上書きされます。サウンド・ライブラリーの中で、同じネームで異なるサウンドを使っているような場合に、このオプションを選択しておけば、プログラムとともに常に正しいサウンドをロードすることができます。

コメント: YESを選択して、メモリー上のサウンドを上書きした場合は、メモリー上の別のプログラムで使われている同じネームのサウンドも変更されてしまいます。このようなトラブルを避けるためには、異なるサウンドに同じネームをつけないようにしておくといよいでしょう。

サウンド・エディット・オプション新機能 (ソフト・スタートより前、およびソフト・エンドより 後ろのサウンド・データの削除)

これまでのシステム・ソフトウェアのバージョンでは、“Edit Sound”スクリーンの“zone”で始めと終わりを設定し、サウンドの一部を削除することができました。ところが、ソフト・スタートの前とソフト・スタートの後ろのサウンド・データを削除するという、もっとも一般的な削除処理を行うのに、これではたいへん不便でした。

今回のバージョンでは、“Edit Sound”スクリーンの[]ロフィールドに、新たに2つのエディティング・オプションが追加されました。

DEL BEFR SOFT ST (ソフト・スタートの前の部分を削除します)

DEL AFTR SFT END (ソフト・エンドの後ろの部分を削除します)

データをハード・ディスクへセーブする際のスピードの改善

これまでのシステム・ソフトウェアのバージョンでは、ハード・ディスクにデータをセーブする際のスピードはそれほど速くありませんでした。今回のバージョンでは、このスピードを大幅に改善しました。

