



MPC5000




MUSIC PRODUCTION CENTER



▶ リファレンス マニュアル(日本語版)



WWW.AKAI-PRO.JP

安全にお使いいただくために

この取扱説明書で使用している危険防止のマーク

-  このマークは、操作とメンテナンスにおける重要な指示があることを示しています。
-  このマークは、適切な電圧で機器を使用しないと、感電の恐れがあるという警告です。
-  このマークは、ご利用の出力コネクタが感電を起こす恐れのある電圧を含んでいるという警告です。

 **製品をご使用の際は、使用上の注意に従ってください。** 

1. 注意事項を読んでください。
2. 注意事項を守ってください。
3. すべての警告に従ってください。
4. すべての注意事項に従ってください。
5. 水の近くで使用しないでください。
6. お手入れの際は、乾いた布を使用してください。液体洗剤は、フロントパネルのコントロール装置を損なったり、危険な状態を招いたりする恐れがあるので、使用しないでください。
7. 取扱説明書に従って設置してください。
8. 暖房器具や調理器具、アンプを含むそのほかの音楽機器など、熱を生じる機器の近くには、置かないでください。
9. 電源プラグは、危険防止のために、正しく使用してください。アース端子付の電源プラグは、2つのブレードのほかに棒状のアース端子が付いています。これは、安全のためのものです。
ご利用のコンセント差込口の形状に合わないときは、専門の業者にコンセントの取替えを依頼してください。
10. 電源コードを誤って踏んだり、挟んだりしないように注意してください。特にプラグ部、コンセント差込口、本装置の出力部分に注意してください。
11. 付属品は、メーカーが指定しているものを使用してください。
12. 音響機器専用の台車、スタンド、ブラケット、テーブルに載せて使用してください。 
13. 雷が鳴っているときや、長時間使用しないときは、プラグを抜いてください。
14. 修理やアフター・サービスについては、専用窓口にお問い合わせください。電源コードやプラグが損傷したとき、装置の上に液体をこぼしたり、物を落としたりしたとき、装置が雨や湿気にさらされたとき、正常に動作しないとき等、故障の際は、修理が必要となります。 
15. 本装置は、正常に動作していても熱を発生しますので、周辺機器とは最低15センチ離し、風通しの良い場所をご利用ください。
16. 本装置をアンプに接続して、ヘッドフォンやスピーカーで長時間、大音量で使用すると、難聴になる恐れがあります。(聴力低下や、耳鳴りを感じたら、専門の医師にご相談ください)
17. 水がかかるような場所におかないでください。花瓶、缶飲料、コーヒーカップなど、液体が入ったものを本装置の上に置かないでください。
18. 警告: 火災や感電防止のため、雨や湿気にさらさないでください。

AKAI
professional

<お問い合わせ>

プロ・オーディオ・ジャパン株式会社

カスタマーサポート部

〒220-0022 神奈川県横浜市西区花咲町7-150

ウェインズ&イッセイ横浜ビル5F

TEL: 045(326)2046 FAX: 045(316)8665



目次

MPC5000 クイックスタート 1

基本的な操作	1
MPC5000の基礎知識	3
デモソングを聴いてみましょう	3
プリセット・プログラムを演奏する	3
パッドを叩いてシーケンスに録音する	4
複数のシーケンスを連続して再生する	5
サンプリングする(音をMPCに録音する)	6
フレーズサンプルをループ再生させる	8
シンセプログラムを演奏してみる	10
ハードディスクレコーディングについて	11
データの保存について	12
オート・ロード機能をOFFに設定する	12
その他の便利な機能	13

第1章 はじめに 15

各部の名称と機能	15
トップ・パネル上部	15
データ入力セクション	16
コントロールセクション	16
パッドセクション	18
Q-Linkセクション	19
フロントパネル	20
リア・パネル	20
MPC5000の接続例	23
MPC5000の用語について	24
MPC5000のモードについて	27

第2章 MPC5000の基本操作 30

名前のつけ方	31
[DATA]ホイール/テンキーを使って文字を入力する入力	31

第3章 シーケンサー 33

MAINページ	33
演奏の録音と再生	34
レコード・レディ(Record Ready)モード	35
ステップレコーディング	35
シーケンスの再生	36
シーケンスの連続再生	36
パンチイン/パンチアウト	37
シーケンス録音のための便利な機能	37
アンドゥ/レドゥ機能	37
イレース機能	38
リアルタイムでの消去	38
イレース(Erase)ウィンドウを使って消去	38
タイミングコレクト機能	39
リアルタイムでのタイミング修正	39
録音済みイベントのタイミングを修正する	40
クリック/メトロノーム機能	41
ノートリピート機能	41
オートロケート機能	42
シーケンス機能の詳しい説明	42
シーケンスの長さの設定	42
シーケンスの拍子の設定	43
テンポの設定	43
タップテンポ機能	43
シーケンスのテンポをそろえる	44
テンポチェンジについて	44

シーケンスのループの設定	44
シーケンス長の自動伸長	45
ユーザー初期設定の変更	45
シーケンスの名前を変更する.....	46
シーケンス名のデフォルト(初期設定)を変更する.....	46
シーケンスのコピー.....	46
シーケンスのパラメータ(Loop, TimeSig, Bars)のコピー.....	47
シーケンスの削除.....	47
すべてのシーケンスの削除.....	47
ループをまたいだ時のデュレイションの処理について.....	48
トラックの機能について	48
トラックタイプの設定.....	48
プログラムの選択.....	48
MIDIプログラムナンバーの設定(MIDIプログラムチェンジの送信).....	49
トラック・ベロシティ機能.....	49
トラック・ミュート機能.....	49
MIDI送信チャンネルの設定.....	50
トラックの名前を変更する.....	50
トラック名の初期設定(ユーザー設定)を変更する.....	50
トラックのコピー.....	51
トラックの削除.....	51
すべてのトラックの削除.....	51
コンティニューアス・サンプルトラック	52
ファンクションキーによるトラック選択.....	52
トラックのソロ機能.....	52
MIDIとは(MIDIシーケンサーとしての機能)	53
MIDIシーケンサーについて.....	53
MPCのシーケンサーで外部MIDI音源を鳴らす.....	53
サステーン・ペダルの処理	55
アフタータッチ情報の録音設定について	55

第4章 シーケンスのエディット 56

エディット範囲を指定する	56
範囲(時間)の指定	56
パッド／ノートナンバーの指定	56
イベントのコピー(COPY)	57
イベントの移動(MOVE)	57
イベントの音程を変える／あるパッドイベントを別のパッドイベントにする (TRANSPOE)	58
イベントのタイミングを変える(SHIFT TIMING)	59
ノートのペロシティを変える(VELOCITY)	59
ノートの発音の長さを変える(DURATION)	60
小節単位の範囲指定でエディットする	60
小節のコピー(COPY)	60
小節の挿入(INSERT)	61
小節の削除(DELETE)	61
トラックの順番を変える(TRACK MOVE).....	62

第5章 ステップ・エディット 63

ステップ・エディットについて	63
画面の説明	63
基本的な操作	64
イベントの説明	64
イベントのコピー／ペースト	67
イベントの移動(MOVE)	67
イベントの削除	67
イベントの入力(ステップ入力)	68
ステップ入力のための細かな設定	68
ステップ入力時の自動送り設定	68
ステップ入力時の音の長さの設定	68
イベントのインサート	69

第6章 グリッド・エディット 70

グリッド・エディット(GRID EDIT)について	70
画面の説明	70
グリッド・モードでの基本的な操作	71
グリッド・モードでのエディット	73
イベントのコピー／ペースト	73
イベントの移動(MOVE)	73
イベントの削除	74
イベントの入力	74
ステップ入力	75
ステップ入力のための細かな設定	75
リアルタイム入力	75

第7章 ソング・モード 76

ソングの構成	76
画面の説明	76
ソングの作成	77
ステップの削除	77
ステップの挿入	77
ソングの再生	78
ソング機能の詳しい説明	78
ソングの名前を変更する.....	78
ソングのコピー	78
ソングの削除	79
すべてのソングの削除	79
シーケンスのテンポをそろえる	79
シーケンス内に設定されているテンポチェンジを無効にする	79
ソングをシーケンスにコンバートする	80

第8章 ハードディスク・レコーディング・モード 81

ソング(SONG)にハードディスクレコーディングトラックを加える	81
RECORD(HDレコーディング)ページの表示について	82
ハードディスク・トラック(HDトラック)への録音.....	82
トラックの視覚的な表示(トラックビュー・ページ)	84
ビューレンジの変更(画面内の四小幅に表示される小節数の設定)	84
各トラックの波形を見る	85
[Fine View]のままをトラックを切り替える	85
トラックのエディット	86
エディットしたいトラックと編集範囲を選択する	86
トラックの内容を細かくエディット	86
各エディットについて	87
ゲインを変更する(GAIN)	87
フェードイン/フェードアウト(FADE)	87
選択範囲のカット/コピー/ペースト(CUT/COPY/PASTE)	88
ノーマライズ(Normalize)	89
選択範囲を無音にする(Silence)	89
HDトラックへの読み込みと書き出し(IMPORT/EXPORT TRACK)	90
WAVファイルを読み込ませる(IMPORT TRACK)	90
WAVファイルで書き出す(EXPORT TRACK)	91
HDトラックのミキシング	92
トラックごとの設定をする	92
各トラックの出力先を設定する	92
Q-Linkコントローラーを使ってミキサーのパラメーターを設定する	92
各トラックのレベルとパンの設定	93
各トラックへのエフェクト・アサイン	93
トラックのミュート/ソロ	93
ミキサー・オートメーション	94
ミックス・ダウン	94
ファイルへ書き出す(ミックスダウンする)	94

第9章 パッドの機能 96

パッドで演奏する	96
パッド・バンクの切り替え	96
フルレベル機能(FULL LEVELキー)	96
16レベル機能(16LEVELSキー)	96
パッドびよるトラック・ミュートを設定する	97
インスタント・トラック・ミュート(Instant Track Mute)	98
ソロ機能の状態ですトラックミュートを設定する	98
トラック・ミュートのレコーディング(Record Track Mute Events).....	99
トラック・ミュート・イベントの有効無効(Play Track Mute Events).....	99
トラック・ミュート・グループ.....	99
パッドでプログラム内のサンプルをミュートする(パッド・ミュート)	100
パッド・ミュート・グループ.....	101
パッドで再生するシーケンスを選択する	102
SUDDENキー.....	102
HOLDキー.....	103

第10章 ミキサー 104

プログラム・ミキサー	104
サンプルの出力先を設定する	104
パッドのレベル/パンを設定する	105
エフェクトをかけるパッドを選択する	106
パッドのミュート	106
Program Info ウィンドウ	107
トラックミキサー	107
トラックのレベル/パンを設定する	107
トラックのミュート	108
MIXERモードでQ-Linkコントローラー機能	109
トラックの詳しい情報を見る(Track Infoウィンドウ)	110
ミキサー・オートメーション	110
ミキサーモードとエフェクトモードのショートカット	110
インプット・スルー機能(INPUT THRU)	110
入力した信号にエフェクトをかける	110

第11章 サンプルの録音(サンプリング) 112

録音の準備	112
録音の実行	113
サンプルの録音に関する詳しい説明	114
デジタル信号の録音	114
MAIN OUTの録音	115
CDドライブからの録音	115
その他の機能	116
モニター機能	116
ピーク・ホールド/リセット・ピーク機能	116
レコード・インフォメーション(Record Information)ウィンドウ	117
ダイレクト・レコーディング機能(DIRECT RECORDING)	118

第12章 サンプルの編集 121

サンプルのスタート/エンド・ポイントの設定	121
トリムポイントとループポイントを同じにする(ポイントのロック)	123
サンプルの不要な部分を捨てる (DISCARD)	123
サンプルの指定範囲を削除し、削除範囲から後ろのサンプルを前につめる (DELETE)	123
サンプルの指定範囲を無音にする (SILENCE)	124
サンプルの一部を新しいサンプルとして登録する (EXTRACT)	124
ステレオサンプルをモノラル・サンプルに変換する (STEREO TO MONO)	124
サンプル・ウィンドウの機能	125
サンプルの名前を変更する	125
サンプルの音程を設定する	125
サンプルのコピー	125
サンプルの削除	126
すべてのサンプルの削除	126
その他のエディット	126
サンプルの音量をそろえる(NORMALIZE)	126
サンプルの反転させる(REVERSE)	127
サンプルの長さを変える(TIME STRETCH)	127
DETECT TEMPOを使う	127
サンプルのピッチを変える(PITCH SHIFT)	129

フレーズ・サンプルを分割する	130
チョップショップ機能(ChopShop)	130
スライスサンプルとパッチド・フレーズ.....	130
スライスサンプル(SLICED SAMPLE)を作る	131
アタック部分を基準にしてサンプルを切り分ける(AUTO)	131
等間隔でサンプルを切り分ける(EQUALLY)	131
リージョンのスタート／エンドポイントを調整する	132
サンプルを切り分ける(SLICED SAMPLE)	133
パッチドフレーズに変換する(PATCHED PHRASE)	133
基準になるチューンとテンポを変更する	134
リージョンに関するエディット	135
リージョンを抜き出す(EXTRACT)	135
リージョンを分割する(DIVIDE REGION)	135
リージョンを結合させる(COMBINE REGION)	135
パッチドフレーズを通常のサンプルに変換する(RESTORE)	135
ループの設定	136
ループ・ポイントの調整	136
エンドポイントの調整	136
波形のズームイン／アウト	136
波形のLINEAR(直線)表示とLOG(対数)表示	137
ループ・ポイントをスタート・ポイントにリンクさせる	137
テンポに合わせたループを自動で作る (Auto Phrase Loop)	137

サンプル・プログラム	138
サンプル・プログラムの作成	138
パッドにサンプルを割り当てる／サンプルの割り当てを変更する	139
パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする(NOTE ON/ONE SHOT)	139
サンプルの音量, 音程を設定する(LVL, Tune)	140
パッドを叩く強さでサンプルの音量を変える(ベロシティ)	140
ゾーンプレイによるサンプルの色々切り替え方(Zone Play)	141
パッドを叩く強さでサンプルを切り替える(VELOCITY)	141
パッドを叩くたびにサンプルがゾーンナンバーの番号順で切り替わる(CYCLE)	141
パッドを叩くたびに各ゾーンのサンプルがランダムに切り替わる(CYCLE)	142
パッドを叩く強さでサンプルのピッチを変える	142
一つのパッドで複数のサンプルを鳴らす	142
サンプルを半音階で鳴らす(オート・クロマチック・アサイン)	143
一つのパッドで複数のパッドのサウンドを鳴らす	143
パッドのエンベロープを設定する	144
アンプ・エンベロープの設定	144
フィルター・エンベロープの設定	145
サンプルの音色(明るさ)をエディットする(フィルターのエディット)	146
フィルターの設定	146
パッドを叩く強さでフィルターをコントロールする	147
ハイハットのオープン／クローズのシミュレーション(ミュート・グループの設定)	147
プログラムの発音数を制限する	148
同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ)	148
ミュート・ターゲット機能(Mute Target)	148
LFOを設定する	149
プログラムで使われていないサンプルを一括消去する(PURGE)	149

シンセ・プログラム	150
シンセ・プログラムの基本概念	150
シンセ・プログラムを演奏する	151
[SYNTH]キー	150
新規のシンセ・プログラムを作成する.....	151
シンセ・プログラムのエディット	152
簡易エディットページ(「BASIC」ページ)	152
VCOの設定(「VCO」ページ)	154
VCFの設定(「VCF」ページ)	155
VCAの設定(「VCA」ページ)	157
LFOの設定(「LFOs」ページ)	158
MASTER(「MASTER」ページ)	160
その他のプログラムに関する機能	162
プログラム名の変更.....	162
プログラムのコピー.....	162
プログラムの削除.....	162
すべてのプログラムの削除.....	162
プログラムチェンジナンバーの設定.....	163
パッドにMIDIノートナンバーを割り当てる(サンプル・プログラム使用時).....	163

第14章 アルペジエーター 164

アルペジエーターの設定をする	164
アルペジエーターのラッチング	165
録音済みのトラックにアルペジエーターを使う.....	165

第15章 エフェクト

166

特定のパッドの音にエフェクトをかける	166
バス・エフェクトとインサート・エフェクト	167
インサート・エフェクトのセッティング	167
エフェクト・バス内のエフェクトを追加する.....	168
エフェクト・バスのチェーン接続	169
CPUに対する負荷の表示(CPU Usage)	169

第16章 セーブ/ロード(DISK MODE) 170

データの保存(セーブ)	170
セーブ先の選択	170
メモリーカードについて	170
新しいフォルダの作成	171
サンプルのセーブ	171
プログラムのセーブ	172
すべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブする	173
シーケンスのセーブ	173
すべてのシーケンスとソングをまとめてセーブする	174
メモリー内のすべてのデータをまとめてセーブする	174
インプットスルー(.IPT)ファイルについて	175
ファイルのリネーム	175
ファイルの削除	175
ファイルのコピー/ペースト	176
ファイルの移動	176
ファイルの読み込み	177
ファイルの選択	177
サンプルのロード	177
CDドライブ(オプション)からオーディオCDをロードする	178
プログラムのロード	178
メモリー内のデータを消去してからロードする	178

シーケンスのロード	179
ALLファイルのロード	179
ALLファイルから個別にシーケンスをロードする	179
ALLファイルからエフェクト・セットのみをロードする	179
フォルダのロード	180
メモリー内のデータを消去してからフォルダごとロードする	180
プロジェクトのロード	180
インプットスルー・ファイル(.IPT)のロード	180
CDを作成する	181
オーディオCDの作成	181
データCDの作成	181
CD-RWのイレース	182
クローズ・セッション	182
電源を入れた時に自動的にファイルをロードする機能の設定(AUTOLOAD)	183
AUTOLOAD機能をオフにする	183
工場出荷時のAUTOLOAD設定に戻す	183
フォーマット	184

第17章 Q-Linkコントローラー 185

Q-Linkノブとスライダーの設定	185
Q-Linkの値をリセットする	187
スライダーとノブの値をシーケンスに録音する	187
AFTERキーの動作	187
Q-LinkからMIDIコントロールチェンジを送信する	188

第18章 外部機器との同期 189

MPC5000をマスターとして同期する	189
MPC5000をスレーブとして同期する	189
MIDI TIME CODE(MIDI タイム・コード/MTC)	190
MIDI Machine Control(MIDIマシンコントロール/MMC)	191
音源入りMIDIキーボードとの接続	193
MIDI受信の設定	194
マルチ・ティンバー音源モジュールとして使用する	194
内部の音源とパッドを切り離す(ローカルコントロールの設定)	195
外部からのプログラムチェンジでシーケンスを切り替える	195

第19章 コンピュータとの接続 195

Windows搭載PC互との接続	195
Macintoshとの接続	196

第18章 その他の設定 197

マスター・レベルの調整	197
タップアベレージの調整	197
Tempo LEDの設定	197
ONE SHOTサンプルの鳴り方を設定する	197
ADATデジタル出力の設定	198
フットスイッチ	198
パッド感度の調整	199
システムに関する設定(OSのバージョン確認や内蔵時計の設定など)	199
工場出荷時の状態へ戻す(内部に保持している設定をリセットする)	200
MPC5000のアップグレード(OSのアップデート方法)	201

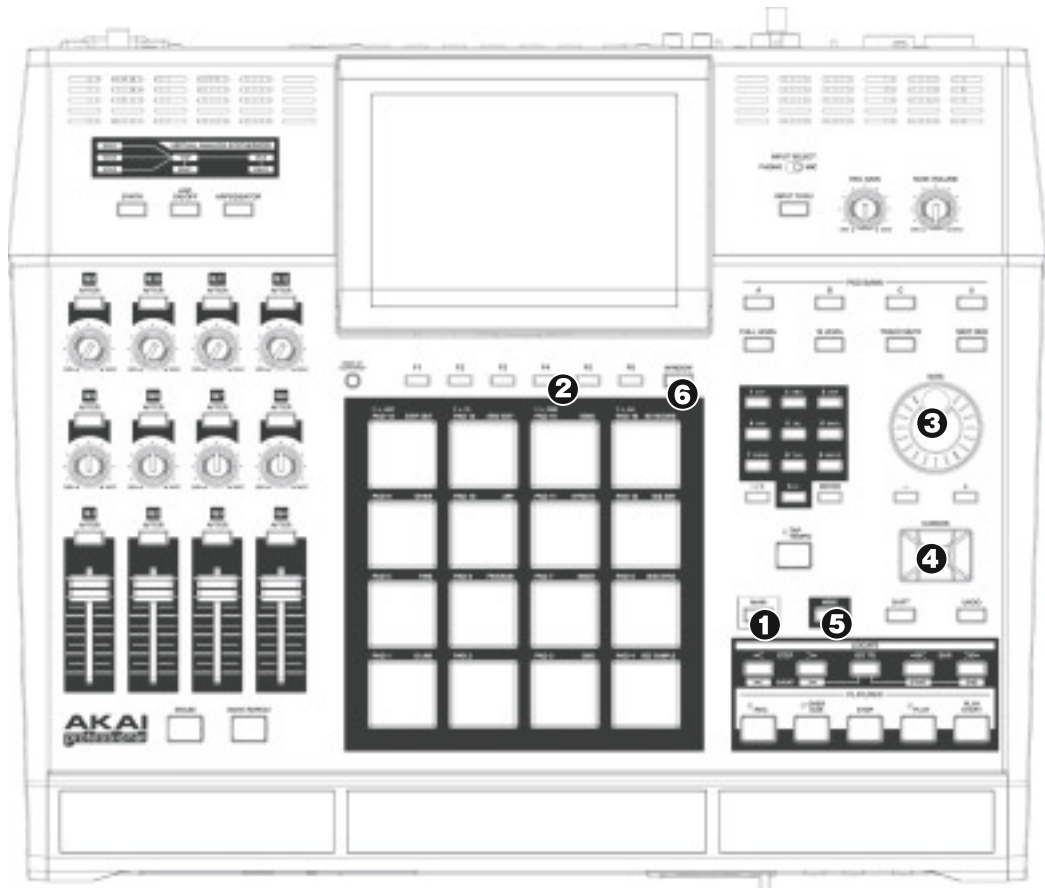
MPC5000クイック・スタート

このたびはMUSIC PRODUCTION CENTER “MPC5000”をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

この項目では、MPC5000を今すぐ使用するために最低限必要な操作について説明していきます。各操作に関する詳しい情報は本説明書「第1章はじめに」からがリファレンスになっておりますので、そちらからお読み下さい。

基本的な操作

MPC5000を操作する上で、もっとも基本となる操作方法について説明します。



1. [MAIN]キー

このキーを押す事でいつでもMAINページを呼び出すことが出来ます。

2. ファンクション・キー（[F1]～[F6]）

液晶ディスプレイの下に並んでいる6個のキー（F1～F6）をファンクション・キーと呼びます。ファンクション・キーの機能は画面内の一番下に表示されている内容によって常に変化します。

Now: 001.01.000	
Sequence: 01-(unused)	□:
BPM: 120.0
Time Sig: 4/4
Bars: 0	Loop: OFF

Track: 01-(unused)	
Program: OFF	
Type%: DRUM	Mute: OFF
Velocity%: 0	MIDI: OFF

T.C.	CLICK TR - TR + MUTE SOLO

3. フィールド、[DATA]ホイール

画面内のカーソルが移動する場所はフィールドと呼ばれ、[DATA]ホイールを回すことで、選択しているフィールドの設定を変更する事が出来ます。

4. カーソル、[CURSOR]キー

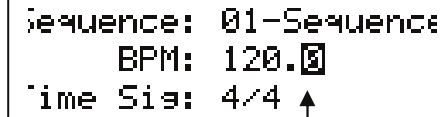
画面内で白黒反転している部分を「カーソル」と呼びます。カーソルは本体パネル右側にある[CURSOR]キーを使って画面内のカーソルを上下左右に移動させる事が出来ます。

5. [MODE]キー

[MODE]キーを押し、次に対応したパッドを叩く事でMPC5000のモードを切り替える事が出来ます。どのパッドを叩くとどのモードに切り替わるかは、各パッドの上に表記されています。

6. [WINDOW]キー

[WINDOW]キーを押すと、画面内で選択しているフィールドに関する項目の、更に細かい設定を行うことが出来ます。ただし、このキーはどのフィールドでも使える訳ではありません。このキーが使えるフィールドを選択しているときのみ[WINDOW]キーが点灯します。

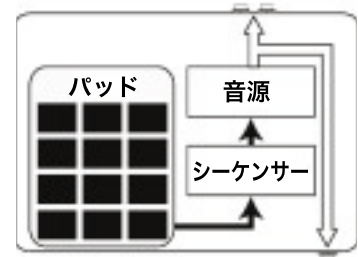


```
Sequence: 01-Sequence  
BPM: 120.0  
Time Sig: 4/4
```

MPC5000の基礎知識

MPC5000は、音源そのものに該当する「ボイスエンジン(音源)」セクション、演奏情報を記録する「シーケンサー・セクション」、それら2つを直接、演奏/入力させる役割の「パッド」によって構成されています。簡単にMPCの流れを見てみましょう。

パッドの演奏情報はシーケンサーに記録され、そして記録されたシーケンスがボイスエンジンを発音させて「演奏」という形になります。パッドからシーケンサーへ、シーケンサーからボイスエンジンへはMIDI(ミディ)と呼ばれる演奏情報が送信され、その情報を元に実際の音が出来ていきます。



デモソングを聴いてみましょう

MPC5000の内蔵メモリにはデモソングやプリセット・プログラムが保存されており、電源を入れると「オートロード (Autoload)機能」によって本体に自動的に読み込まれます。ここではそのデモソングを聴いてみましょう。

1. MPC5000のヘッドフォン端子(PHONES)にヘッドフォンを接続してください。

MPC5000と他の機器との接続は使用説明書22ページ「接続例」をお読み下さい。

2. MPC5000の電源を入れて下さい。

電源を入れると、起動画面が表示され自動的に内蔵データ(デモソングやプリセット・プログラム)の読み込みが自動的に始まります。読み込みが終了するとMAINページ(MAIN画面)が表示されます。

3. 「Sequence:」フィールドが選択されている状態(カーソルがある状態)を確認したら、[PLAY START]キーを押して下さい。

[PLAY START]キーを押すと、デモソングの再生が始まります。再生を停止したい時は[STOP]キーを押します。[PLAY]キーを押すと、停止させた曲の位置から再び再生が始まります。

「01-Demo Sequence」の再生が終了したら、もう一度「Sequence:」フィールドが選択されている事を確認し、[DATA]ホイールを回して別のソングを選択し、再生させてみましょう。

Now: 001.01.000

Sequence: 01-Demo sequence	
BPM: 88.0	
Time Sig: 4/4	
Bars: 2	Loop: ON

Track: 01-Track 01	
Program: DJ-Hip_Set	
Type: DRUM	Mute: OFF
Velocity%: 100	MIDI: OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO	

プリセット・プログラムを演奏する

デモソングの再生が終わったら、次はプリセットプログラムを実際にパッドで演奏してみましょう。パッドを叩くとMAINページの「Program:」フィールドで選択されたプログラムで演奏する事が出来ます。

1. 「Sequence:」フィールドが選択されている状態(カーソルがある状態)を確認したら、[DATA]ホイールを回して「Unused」を選択して下さい。

「Unused」は、そのシーケンスがまだ使用されていないことを表しています。

2. 次に[CURSOR]キーを使って「Program:」フィールドに移動します。

3. 「Program:」フィールドが選択されている状態で[DATA]ホイールを回し、演奏したいプログラムを選択します。

「Program:」フィールドは、演奏されるプログラムを選択するフィールドです。MPC5000のメモリに読み込まれたプログラムを選択する事が出来ます。

4. パッドを叩くとプログラムのサウンドを演奏する事が出来ます。

パッドバンクA~Dを切り替える事で合計64個のパッドを演奏することができますが、全てのパッドにサンプルが割り当てられているわけではありません。

Now: 001.01.000

Sequence: 01-Demo sequence	
BPM: 88.0	
Time Sig: 4/4	
Bars: 2	Loop: ON

Track: 01-Track 01	
Program: DJ-Hip_Set	
Type: DRUM	Mute: OFF
Velocity%: 100	MIDI: OFF
T.C. CLICK TR - TR + MUTE SOLO	

パッドを叩いてシーケンスに録音する

ここでは内蔵のプリセット・プログラムを使って、パッドの演奏をシーケンスに録音します。

1. [MAIN] キーを押してMAINページを表示させて下さい。
2. 「Sequence:」フィールドを選択して、演奏を録音するシーケンスを選択して下さい。
演奏を録音するシーケンスはどれでも構いませんが、ここではシーケンス名が「unused」になっているシーケンスを選択して下さい。「(unused)」はそのシーケンスが使用されていないことを表しています。
3. 「Track:」フィールドを選択して、演奏データを記録するトラックを選択して下さい。
演奏データはシーケンス内のトラックに記録されます。演奏を記録するトラックはどれでも構いませんが、ここでは「01-Track 01」を選択します。
4. 「Program:」フィールドを選択して、演奏したいプログラムを選択します。
プログラムの選択の仕方は、前ページ「プリセット・プログラムを演奏する」をご覧ください。
5. [REC]キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。
4つのカウントの後に録音が始まります。
6. クリック音に合わせてパッドを演奏して下さい。
シーケンスの長さは初期設定値として2小節に設定されています。2小節分の録音が終わると、今録音した演奏を再生します。このときさらにパッドを叩いて演奏すると、最初に録音した演奏に新しい演奏を重ねて録音していくことができます。このような状態を「オーバーダブ」といいます。
7. オーバーダブを終了したい場合は [STOP] キーを押して下さい。
8. [PLAY] キーを押すと、今録音した演奏を再生することができます。
9. 録音をやり直したい場合は 再度[REC] キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。
前に録音した演奏データは破棄されて、新たに演奏を記録することができます。
10. 以前の録音データに、更に重ねて録音したい場合は[OVER DUB] キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。
以前に録音した演奏データが再生され、パッドを叩くことで新しい演奏を追加することができます。

■演奏データの中から特定のパッドの演奏だけを消去する

11. [OVER DUB] キーを押しながら[PLAY START]キーを押してオーバーダブを開始して下さい。
12. [ERASE] キーを押しながら消去したいパッドを押し続けて下さい。
押しているパッドのデータのみ消去されます。タイミング良くパッドを押すことで、フレーズの中の特定のタイミングの演奏データのみを消去することができます。
Sqフィールドで別なシーケンスを選択すれば、今の録音とは別に新しい演奏を録音できます。このようにして作成したフレーズをつなげて再生することで、一つの完成した曲を作り上げていくことになります。

ヒント:シーケンスの長さは「Bar:」フィールドで、拍子は「Time Sig:」フィールドで変更することができます。詳しくは使用説明書の33ページ「シーケンサー機能」をお読み下さい。

複数のシーケンスを連続して再生する

複数のシーケンスを連続して再生するには、再生するシーケンスをリアルタイムに選択していく方法と、SONGモードでシーケンスを再生する順番をセットする方法の2つの方法があります。

■再生するシーケンスをリアルタイムに選択する

13. MAINページの「Sequence:」フィールドで、最初に再生したいシーケンスを選択して下さい。
14. [PLAY START]キーを押してシーケンスの再生を始めて下さい。
15. シーケンス再生中に「Sequence:」フィールドを選択し、次に再生したいシーケンスを選択して下さい。
再生中に「Sequence:」フィールドで別のシーケンスを選択することもできます。
現在再生されているシーケンスを最後まで再生すると、Nextフィールドで選択したシーケンスが続けて再生されます。
この操作を繰り返し行うことで、次々とシーケンスを再生していくことができます。

■シーケンスを設定した順序で再生する

シーケンスをセットした順番通りに連続して再生するには「SONGモード」を使用します。

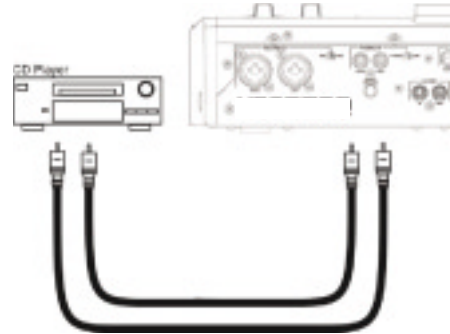
16. [MODE]キーを押し、[PAD 15] (SONG)を押して下さい。
シーケンスの再生順序などを設定するSONGページが表示されます。
17. Songフィールドで名前が(unused)となっているソングを選択して下さい。
18. [CURSOR]キーを使って画面内のカーソルを「(end of song)」に移動したら、[DATA]ホイールで最初に再生したいシーケンスを選択して下さい。
19. 下カーソルキーを押して(end of song)フィールドを選択して、次に再生したいシーケンスを選択して下さい。
手順3と4の操作を繰り返して、再生したいシーケンスを順番に並べていきます。
20. [PLAY START]キーを押して下さい。
設定した順番にシーケンスが再生されます。

ヒント：SONGモードの詳細については、使用説明書の76ページ「第7章：ソング・モード」をお読み下さい。

サンプリングする(音をMPCに録音する)

ここでは内蔵プリセットを使うのではなく、自分で録音した音をパッドに割り当てて演奏する方法を説明します。リア・パネルのRECORD INに接続したCDプレイヤーからアナログ信号を録音する場合を例に説明します。

右の図ではCDプレイヤーからの録音(サンプリング)する方法を説明していますが、MPC5000は様々な音響機器の出力レベルに対応した入力端子を備えています。例えば[PHONO]入力端子は、ターンテーブルが直接接続可能です([LINE/PHONO]切り替えスイッチを「PHONO」に)。そして[RECORD IN]端子にはコンデンサーマイクも直接接続([LINE/PHONO]切り替えスイッチを「MIC」に)してサンプリングといった事も可能です。



■録音の準備

1. CDプレイヤーのLINE OUT端子と、MPC5000の[PHONO IN]端子を接続して下さい。

2. まず、[PHONO/LINE]スイッチを、[PHONO]に選択しておきましょう。

CDプレイヤーからの出力が大きすぎて、MPC5000で録音する際にクリップが生じてしまう可能性もあるからです。

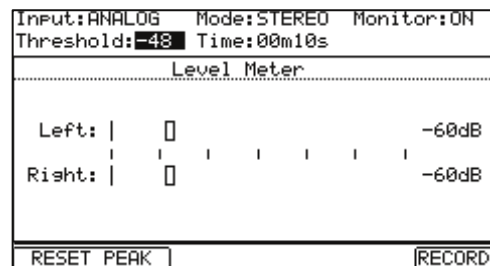
3. [MODE] キーを押してから、[PAD 4] (RECORD)を押して下さい。

[RECORD]ページが表示されます。このページは録音する為のモードです。

4. 「Input:」フィールドで「ANALOG」を選択して下さい。

5. 次に「Time:」フィールドを選択して、録音に必要な時間を設定して下さい。

このフィールドで設定した時間分だけ録音し、自動的に終了します。録音した音は後から余分な分を削除し、調整することもできますので、ここでは実際に録音したい時間よりも少し長めに設定して下さい。



■録音の実行

6. CDを再生させ、画面のレベルメーターを見ながら [REC GAIN] ノブを使って録音レベルを調整して下さい。

メーターが右に振り切ると音がひずんでしまいますが、逆に音が小さすぎるとノイズの多いサンプルになってしまいます。メーターが振り切らない範囲でできるだけ大きいレベルになるよう [REC GAIN] ノブで設定して下さい。

7. 録音したい音をすぐ再生できるようにCDプレイヤーを準備して下さい。

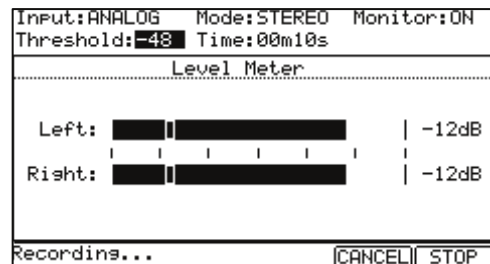
8. RECORDページで [F6] (RECORD) キーを押して下さい。

MPC5000が録音待機状態になり、画面の表示が次のように変わります。

この状態はMPC5000が入力信号を待っている状態です。CDプレイヤーを再生して音が再生されると、自動的に録音が始まります。

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

[F6] (START)キーを押すと、CDプレイヤーを再生する前でも録音を開始できます。



ヒント: [F6] (RECORD)キーを押した時に音が再生されている場合、すぐに録音が始まります。

➡ 次のページへ

9. CDプレイヤーを再生して下さい。

再生が始まると自動的に録音が始まり、画面の一番下の表示が次のように変わります。

ヒント：録音レベルが小さすぎると、CDプレイヤーを再生しても録音が始まらない場合があります。手順5に戻って、[REC GAIN]ノブを使ってレベルの設定をやり直して下さい。

10. [F6] (STOP)キーを押して録音を終了して下さい。

[F6] (STOP)キーを押さなかった場合、「Time: フィールド」で設定した時間が過ぎると自動的に録音が終了します。

録音が終了すると「Keep or Retry」ウィンドウ(右図)が表示されます。



11. [F4] (PLAY)キーを押して今録音したばかりの音(サンプル)を確認して下さい。

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

録音したサンプルが気に入らない場合は、[F2] (RETRY)キーを押してサンプルを破棄することもできます。

■録音(サンプリング)した音をパッドに割り当てる

11. 「Assign to pad」フィールドを選択して、[PAD 1]を叩いてください。

PAD 1が選択されて、「Assign to pad」フィールドに「PAD 1」と表示されます。

12. [F5] (KEEP)キーを押して下さい。

「Keep or Retry」ウィンドウが閉じてRECORDページに戻ります。

これで録音したサンプルをパッドで鳴らせるようになりました。手順11で選択したパッドを叩くと、録音した音が再生されることを確認して下さい。

ヒント：サンプルはMAINページの「Program」フィールドで選択しているプログラムのパッドに割り当てられます。もし、新規にプログラムを作成してサンプルを割り当てたい場合は、あらかじめPROGRAMモードで新しいプログラムを作成し、MAINページの「Program」フィールドで選択しておく必要があります。

新規プログラムの作成方法については使用説明書の138ページ「プログラムのエディット」をお読み下さい。

ヒント：録音したサンプルのスタート、エンドポイントを調整して、サンプルの必要な部分だけを再生することもできます。詳しくは使用説明書の136ページ「ループの設定」をお読み下さい。

ヒント：PROGRAMモードでは割り当てたサンプルを変更したり、サンプルの再生方法を設定することができます。より高度な機能を使いたい場合には使用説明書の138ページ「プログラムのエディット」をご参照下さい。

フレーズ・サンプルをループ再生させる

フレーズ・サンプルを使ってシーケンスを作成する方法について説明します。

MPC5000でフレーズサンプルを扱う場合、いくつか方法があります。

ここでは、レコードからサンプリングした数小節のビートやフレーズのBPM(テンポ)に、MPCのシーケンスを合わせて作成するという、最も基本的かつシンプルな方法を紹介합니다。

シーケンス機能でフレーズ・サンプルを扱うためには、まずサンプルのスタート、エンドポイントを調整し、次に録音したフレーズのテンポにシーケンスのテンポを合わせます。

6ページの「音を録音する」の手順でフレーズ・サンプルを録音して下さい。リズムに合わせたループ再生を行うために、録音するフレーズは、1小節や2小節といった、小節単位の長さで録音して下さい。

ヒント：フレーズを録音する場合は、実際に使いたいフレーズの前後の部分も含まれるように、少し長めに録音しておく、スタート、エンドポイントの調整がやりやすくなります。

■サンプルのスタート、エンドポイントを調整する

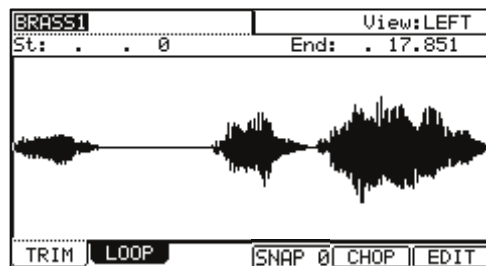
リズムに合わせたループ再生を行うためには、スタート、エンドポイントを調整して、サンプルの中の使いたい部分だけを再生するようにします。スタート、エンドポイントの調整はTRIMモードで行ないます。

1. [MODE] キーを押してから、[PAD 5] (TRIM) を押して下さい。

サンプルを編集するTRIMモードが表示されます。

2. 画面左上端のSampleフィールドで、[DATA]ホイールを回して編集するサンプルを選択して下さい。

TRIMページの「St :」、「End :」フィールドは、それぞれスタートポイント(再生開始位置)とエンドポイント(再生終了位置)を設定するためのフィールドです。スタート、エンドポイント間の波形が白黒反転表示され、反転した部分だけが実際に再生されます。



3. 「St :」フィールドを選択して、スタート・ポイントを調整します。

[DATA]ホイールを回してスタート・ポイントを変更することができます。パッドを叩いた時に、ちょうどフレーズの一拍目の音が鳴るように、[PAD 1]～[PAD 12]を叩いて音を確認しながら調整します。

スタートポイントの値を小さくしすぎると、パッドを叩いてから1拍目の音が鳴るまでに時間が空いてしまう(フレーズの開始位置よりも手前すぎる)場合があります。逆にスタートポイントの値を大きくしすぎると、フレーズの開始位置よりも後ろになってしまい、鳴り始めの頭が欠けてしまう場合があります。

4. 「End :」フィールドを選択して、エンド・ポイントを調整して下さい。

[DATA]ホイールを回してエンド・ポイントを変更することができます。サンプルの再生が使いたいフレーズの最後でちょうど終わるように、[PAD 1]～[PAD 12]を叩いて音を確認しながら調整します。

エンドポイントの値を小さくしすぎると、フレーズの途中で再生が終わってしまいます。エンドポイントの値を大きくしすぎると、ループ再生の時に余計な音や無音部分が入ってしまいます。

ヒント：TRIMページで[PAD 13]を押し続けると、スタートポイントからエンドポイントの間を繰り返して再生(ループ再生)します。この機能を使ってスタートポイントとエンドポイントの調整がうまくできているか確認してみてください。スタートポイントとエンドポイントの設定がうまくいっていない場合は、フレーズのつながり目が不自然なリズムで再生されます。

■シーケンスに録音する

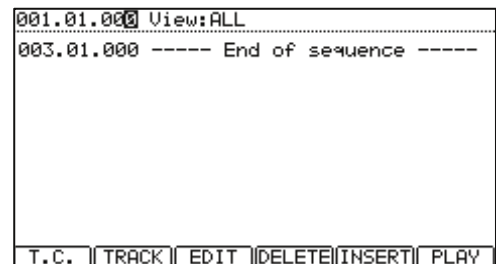
シーケンス機能を使って、実際にフレーズをループさせます。

1. [MAIN] キーを押してMAINページを表示させます。
2. 「Sequence:」フィールドで「(unused)」のシーケンスを選択して下さい。
3. 「Program:」フィールドで、録音したサンプルを割り当てたプログラムを選択して下さい。

シーケンスの録音は [REC]キーを押しながら [PLAY START] キーを押して、リアルタイムに録音する方法もありますが、ここではSTEP EDITモードのステップ入力機能を使って、シーケンスの最初にフレーズを再生するためのイベントを入力する方法を説明します。

4. [MODE] キーを押して、[PAD 4] (STEP EDIT)を押して下さい。

STEP EDITページが表示されます。STEP EDITページではパッドの演奏情報がリスト表示されます。



5. DATAホイールを回して「001.01.00」を選択して下さい。

6. [OVER DUB] キーを押して下さい。

[OVER DUB] キーのLEDが点灯してステップ入力状態になります。

7. フレーズ・サンプルが割り当てられているパッドを叩いて下さい。

「001.01.00」の位置に、叩いたパッドのイベントが入力されます。叩くパッドを間違えた場合は、[F4] (DELETE)キーを押して下さい。入力したイベントが削除されます。

8. [STOP] キーを押して下さい。

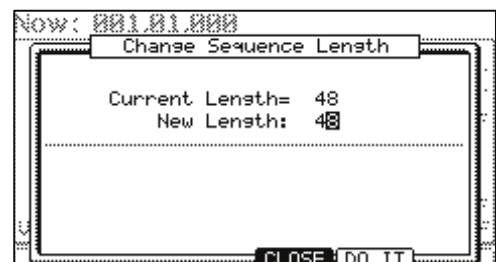
ステップ入力の状態が解除になります。

■サンプルとシーケンスの小節数を合わせる

新規に作成したシーケンスは初期設定で2小節に設定されています。録音したフレーズサンプルも2小節であればそのまま使用することができますが、もし録音したフレーズサンプルの小節数がシーケンスの小節数と違う場合には、シーケンスの小節数を変更してフレーズサンプルに対して合わせます。

9. [MAIN]キーを押してMAINページを表示させます。
10. 「Bars:」フィールドを選択し [WINDOW] キーを押します。
Change Barsウィンドウが表示されます。
11. New barsフィールドで小節数を設定して、[F5](DO IT) キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じて、シーケンスの長さが変更されます。



■サンプルとシーケンスのテンポを合わせる

最後にサンプルとシーケンスのテンポを合わせます。

12. [PLAY START] キーを押して、シーケンスを再生して下さい。

13. (テンポ)フィールドでシーケンスのテンポを調整して下さい。

フレーズの最後の部分が次のフレーズの最初の部分と重なって聞こえる場合は、テンポを遅く(小さい値に)、フレーズとフレーズの間に無音の部分がある場合は、テンポを速く(大きい値に)して下さい。

ここでは、録音したフレーズサンプルにシーケンスのテンポを合わせる手順を説明しましたが、他にもフレーズサンプルのテンポを自動的に検出し、ループファイルに出来る「オートループ機能」があります。オートループ機能についての詳細は使用説明書の137ページ「テンポに合わせたループを自動で作る (Auto Phrase Loop)」をお読み下さい。

また、ここで説明したフレーズサンプルをシーケンスに合わせる方法とは逆で、シーケンスのテンポを変更してもフレーズサンプル自体をシーケンスのテンポに自動的に追従させることの出来る「パッチドフレーズ (PATCHED PHRASE)」機能があります。パッチドフレーズについての詳細は使用説明書の130ページ「フレーズサンプルを分割する」をお読み下さい。

シンセプログラムを演奏してみる

MPC5000は、従来のサンプリングを基本とした「サンプル・プログラム」に加え、「シンセ・プログラム」が加わりました。

この「シンセ・プログラム」は、あらかじめサンプリングされたアナログシンセの音がする「サンプル・プログラム」などではなく、バーチャルアナログモデリング技術によりDSP上で演算された「アナログシンセサイザー(サブトラクティブ・シンセ)」の構造を踏襲、再現したものです。これによりMPC5000上のみで、様々な本格的アナログシンセサウンドを、通常のアナログシンセサイザーを操作するのと同様の感覚で作成し、シーケンスの中に組み込む事が可能となります。

Pam:Synth Pros 001			
SawTri []	Pulse []	SawTri []	Uco XMod []
Semi []	Semi []	Semi []	
UCO1 0	UCO2 -48	UCO3 0	
LoPass []	Res []	Env1> []	Program Level []
Cutoff []		Cutoff []	
FILT 100			100
UcfEnv []	Decay []	Sust []	Rel []
Attack []			
ENV 0	79	0	31
BASIC UCOs UCF UCA LFOs MASTER			

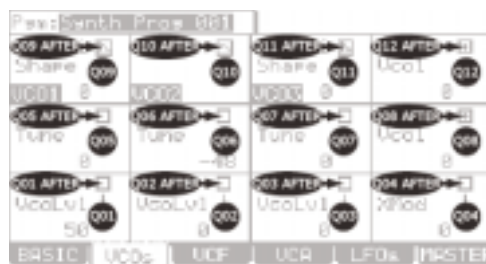
1. [SYNTH] キーを押してシンセ(SYNTH)ページを表示させます。

[SYNTH]キーを押すと、現在選択しているシーケンス内のトラックにおいて、一番最初に使用してあるシンセ・プログラムを画面に表示させます。勿論シンセページ表示後にもエディットしたいシンセプログラムを選択する事も可能です。

2. 変更したいパラメーターを操作してみましょう。

[SYNTH]キーを押すと、ディスプレイには左上の画面が表示されます。

MPC5000のQ-Linkコントローラー(スライダやノブ、AFTERスイッチ)すべてが、このシンセページ画面内のパラメーターに全て対応しており(右図参照)、さながら本物のアナログシンセ同様の直感的で素早いエディットが可能になります。



3. パッドを叩くと選択したシンセプログラムのサウンドが発音されます。

Q-Linkスライダやノブを操作しながらパッドを叩き、そのサウンドを体験して下さい。まさにアナログシンセ同様の感覚が得られることと思います。

ハードディスク・レコーディングについて

MPC5000に新たに追加された機能のひとつとして「ハードディスク・レコーディング機能」があります。これはMPC5000の[RECORD IN]端子、あるいは[PHONO IN]や[S/PDIF]端子に入力された信号、例えばギターやキーボードのライブ演奏からボーカルまで、あらゆるソースをMPC本体内部のハードディスクに直接録音し、ソングのトラック(最大8トラック)として組み込む事が出来るものです。

従来のサンプリングの様に本体の「RAM(ラム)」に録音はせず、直接ハードディスクに録音していくので録音時間の限界は、唯一ハードディスクの容量にのみ依存しますが、数十ギガバイトにも及ぶMPC5000の内蔵ハードディスクなら、仮に8トラック全てを使用した5分のソングを作成したとしても、限界に達するにはかなりの曲数が必要なはずです。

録音したオーディオトラックはエディットが出来る他に、MPC内部の4ステレオバスのエフェクトをルーティングし、同期して演奏されるサウンドエンジン部のサンプルやアナログモデリングシンセの演奏を全て2トラックにミックスダウンさせる事が可能です。

このページではCDプレイヤーから入力したソースを、ハードディスクレコーディングする方法を記しますが、前述のサンプリングの説明同様、マイクやギターを入力する事も可能ですので、適切な入力端子と入力切り替えスイッチの設定を行ってから録音して下さい。

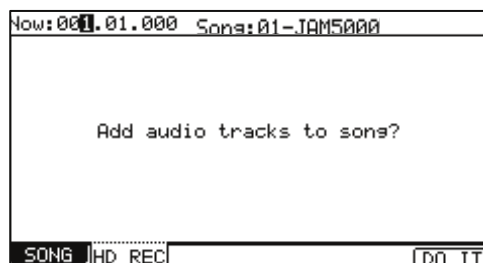
1. CDプレイヤーのLINE OUT端子と、MPC5000の[PHONO IN]端子を接続して下さい。

2. まず、[PHONO/LINE]スイッチを、[PHONO]に選択しておきましょう。

CDプレイヤーからの出力が大きすぎて、MPC5000で録音する際にクリップが生じてしまう可能性もあるからです。

3. [MODE] キーを押してから、[PAD 16] (HD RECORD)を押して下さい。

[HD RECORD]ページが表示されます。

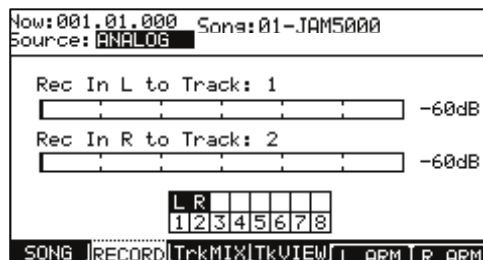


4. カーソルキーで「Song:」フィールドまで移動します。

ここで[DATA]ホイールを回し、オーディオトラックを録音するソングを選択して下さい。

5. [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

画面は右図の様になり、選択したソング内にこれから録音する為のトラックが追加されます。



6. 「Source:」フィールドで「ANALOG」を選択して下さい。

今回の例では[PHONO IN]端子に入力していますので「ANALOG」を選択しましょう。

7. カーソルキーで「Rec In L to Track:」フィールドへ移動しましょう。

ここでは左(LEFT)チャンネルに入力された信号をどのオーディオトラックへ録音するかを選択します。

何も変更していなければここは「1」になっているはずですが、そうでない場合は[DATA]ホイールを回して「1」にしましょう。

左チャンネルの設定が終わったらカーソルキーで「Rec In R to Track:」フィールドへ移動し、同様に今度は右(RIGHT)チャンネルに入力された信号をどのオーディオトラックへ録音するかを選択しましょう。ここでも特に何も変更していない限り「2」が選択されていますのでそのままにします。

8. [F5] (L ARM)キーと[F6] (R ARM)キーを押します。

[ARM]をONにすると、前述の行程でセットしたトラックを録音可能状態にします。

9. その前に録音レベルの調整をしておきましょう。試しにCDを再生させ、画面のレベルメーターを見ながら [REC GAIN] ノブを使って録音レベルを調整して下さい。

メーターが右に振り切ると音がひすんでしまいますが、逆に音が小さすぎるとノイズの多いサンプルになってしまいます。メーターが振り切らない範囲でできるだけ大きいレベルになるよう [REC GAIN] ノブで設定して下さい。レベルの調整を終えたら、録音したい音がすぐ再生できるようCDプレイヤーを準備させて下さい。

→ 次のページへ

10. トランスポート・コントローラーの[REC]キーと[PLAY START]キーを押して下さい。
MPC5000が録音状態となり、ハードディスクへの録音が始まりますのでCDプレイヤーを再生させましょう。
11. 録音を止める時は[STOP]キーを押します。
ハードディスクレコーディングについての詳細は、使用説明書の81ページ「ハードディスクレコーディング」をお読み下さい。

データの保存について

作成したデータはMPC5000の電源を切ると消えてしまいますので、データを保存したい場合には使用説明書の170ページ「セーブ/ロード」または195ページ「コンピューターとの接続」をお読み下さい。

オート・ロード機能をOFFに設定する

MPC5000は今までのMPCシリーズと同じような操作で使えるように設計されていますが、MPC5000では電源を入れると自動的にプリセット・ファイルを読み込んで、パッドを叩いてすぐに演奏を開始できる点が今までのMPCとは違います。プリセット音を使わずに自分で作ったプログラムだけでMPC5000を使用したい場合は、オート・ロード機能をオフにすることで、電源を入れた時に自動的にファイルを読み込む機能をオフにすることができます。

- 1 [MODE] キーを押してから [PAD 3] (LOAD) を押して下さい。
[MODE] キーを押すとLEDが点滅してモードを選択することができます。点滅中に [PAD 3] (LOAD)を押すとLOADページが表示されます。
- 2 LOAD fromフィールドで [WINDOW] キーを押して下さい。
オート・ロード機能を設定するLoad Setupウィンドウが表示されます。
- 3 Autoloadフィールドで「OFF」を選択してから、[F4] (CLOSE)を押して下さい。
- 4 MPC5000の電源を入れ直して下さい。

その他の便利な機能

MPC5000は、トラック及び楽曲制作に役立つ便利な機能を豊富に用意してあります。ここではその一部を紹介します。

■アルペジエーター

MPC5000に搭載された強力な機能のひとつに「アルペジエーター」があります。これは往年のアナログ・シンセサイザーなどに搭載されていた機能のひとつで、例えば、ドミソの鍵盤を押さえると「ドミソドミソ……」と交互に単音を繰り返し演奏(アルペジオ)するといった機能です。今までのMPCシリーズにはこれと似た機能で「ノート・リピート」という機能があり、これは同音(同じパッドのサウンドに対してのみ)を連打させるだけのものでしたが、これに対してアルペジエーターは、先程の鍵盤の例同様、押さえているパッドのサウンドを繰り返し分散演奏させることができます。勿論内部シーケンサーのBPMに同期させたり、外部のMIDI OUTに対しても可能です。

P.164 「アルペジエーター」

■シーケンスのテンポに同期可能なエフェクター&LFO

MPC5000には4系統のステレオエフェクト・バスがあり、そのバス1つごとに対して、2つのエフェクトを選択して組み合わせる事で最大合計8基ものエフェクトセッティングが可能です。また、それとは別に、出力のマスター部にもイコライザーとコンプレッサーを用意し、トータルなサウンドメイクに対しても充分な対応が可能です。

これらエフェクト群の中でパンニングやディレイなどの一部のパラメーターはシーケンスのテンポに同期可能です。またプログラム内のLFOの周期なども、エフェクト同様にシーケンスのテンポに対して同期可能です。

P.166 「エフェクト」

P.149 「LFO」

■Q-Linkノブ&スライダー

Q-Linkスライダー／ノブを使って、パッドのフィルターやチューンなどの値を、スライダー／ノブでコントロールすることができます。Q-Linkで音色をコントロールする方法にはノートオン(NOTE ON)とリアルタイム(REALTIME)の2種類あり、状況によって使い分けることができます。

P.185 「第17章 Q-Linkコントローラー」

このクイックガイドに記載されている操作は、MPC5000の機能を知る上での最低限の操作です。MPC5000は他にも、音楽を作成していく上で便利な機能を数多く搭載しています。この後のリファレンスガイドをお読みになり、MPC5000の機能や操作方法を十分ご理解いただいた上で、末永くご愛用いただきますようお願い致します。

第1章 はじめに

ここからはMPC5000の使用方法について詳しく説明しています。ご使用の際にはこの説明書をよくお読みいただき、操作がわからなくなった時にすぐ取り出せるよう、大切に保管していただきますようお願いいたします。

本文中の記述のうち、パネル上のノブやキーなどの操作子、および端子類の名称は、[]で、画面に表示されるものは太字のゴシック体あるいは「」で囲って表記されます。

各部の名称と機能

ここではMPC5000の各部の名称と機能について説明します。

トップパネル上部

1. [MAIN VOLUME] ノブ

MPC5000背面にある[STEREO OUT]端子と[PHONES](ヘッドフォン)端子から出力するレベルを調整します。

2. [REC GAIN]ノブ

MPC5000背面にある[INPUT]端子と[PHONO]端子に入力される録音レベルを調整します。デジタル入力のレベルは調整できません。

3. [INPUT SELECT]スイッチ

MPC5000に入力させる機器の出力に合わせてこのスイッチの設定を変えます。RCA端子に「ターンテーブル」「DJミキサー」などを接続してある場合は「PHONO」の位置に。[RECORD IN] (MIC 1/4)端子にマイクを直接接続してある場合は「MIC」を選択して下さい。

4. [INPUT THRU] キー

[RECORD IN]端子からの信号をMPC5000内部で再生音とミックスし、[STEREO OUT]端子から出力させることが出来ます。入力されるゲインは[REC GAIN]ノブで調整可能です。詳しくは110ページ「インプットスルー機能」をお読み下さい。

5. PAD BANK [A]～[D] キー

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

6. [FULL LEVEL]キー

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

7. [16 LEVELS] キー

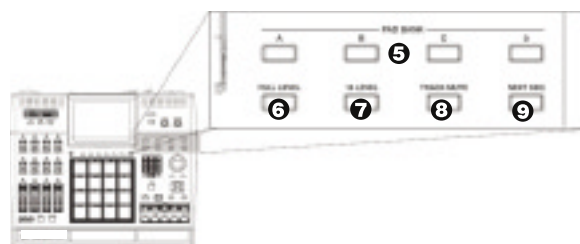
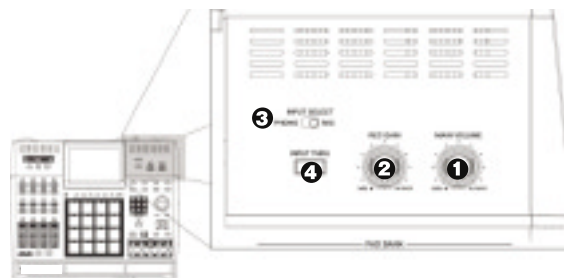
このキーを押すと選択したパッドのベロシティやチューンを16個のパッドで16段階で演奏することができます。詳しくは96ページ「16レベル機能」をお読み下さい。

8. [TRACK MUTE] キー

パッドでトラックをミュートするTRACK MUTEページを呼び出すキーです。詳しくは、97ページ「パッドでトラック・ミュートを設定する」をお読み下さい。

9. [NEXT SEQ] キー

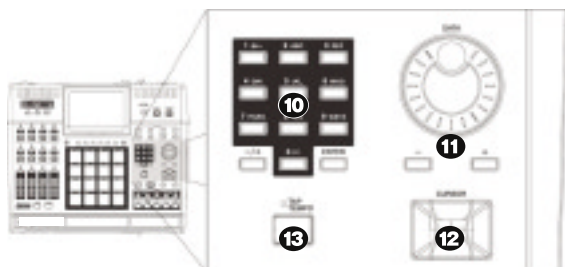
パッドでシーケンスを切り替えるNEXT SEQページを呼び出すキーです。詳しくは、102ページ「パッドで再生するシーケンスを選択する」をお読み下さい。



・データ入力セクション

10. テン・キー([0]~[9])、[-/+]キー、[ENTER]キー

数値のデータを直接入力することが出来ます。数値を入力するフィールドが選択されているときに、このキーで数値を入力し、[ENTER]キーを押して確定します。テンポなど小数点がある数値を入力する場合は、小数点を無視して入力(120.5の場合は1205と入力)します。入力を間違えた時は、確定する前に[SHIFT]キーを押して取り消すことが出来ます。テン・キーでデータを入力中に、[CURSOR]キーや[DATA]ホイール、[MAIN]キーなどを操作すると、入力した数値は無効になりテン・キー入力前のデータに戻ります。また、[-/+]キー押す事で、テン・キーで入力する数値の符号(プラス/マイナス)を交互に切り替えることが出来ます。



11. [DATA]ホイール / [+]キーと[-]キー

選択されているフィールドの数値やデータを、ホイールを回して素早く変更できます。[+]キーと[-]キーは数値の微調整をすることができます。

12. [CURSOR]キー

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

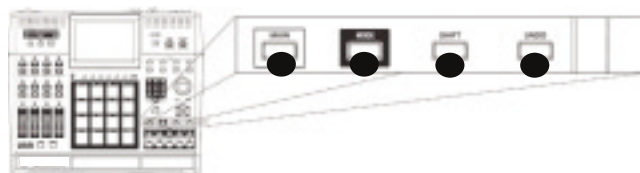
13. [TAP TEMPO]キー

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

詳しくは、43ページ「タップ・テンポ機能」をお読み下さい。

14. [MAIN]キー

このキーを押す事でMPC5000を「MAINモード」に移動し、MAINページが表示されます。



15. [MODE]キー

このキーを押す(キーが点滅します)、次に各モードに対応したパッドを押すことで、MPC5000のモードを切り替えることができます。

16. [SHIFT]キー

他のキーと組み合わせることで様々な機能を使うことができます。

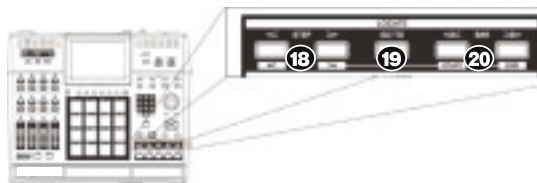
17. [UNDO]キー

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

・コントロールセクション

18. [STEP] キー(< / >)

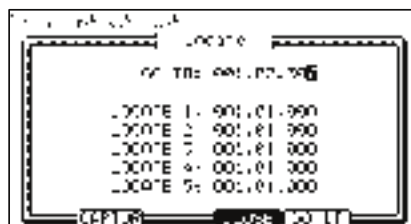
シーケンスのポイントをタイミングコレクトの値で前後にロケートします。[GO TO] キーを押しながらこのキーを押すと、トラックに記録されている次(前)のイベントの位置にロケートすることが出来ます。



19. [GO TO]キー

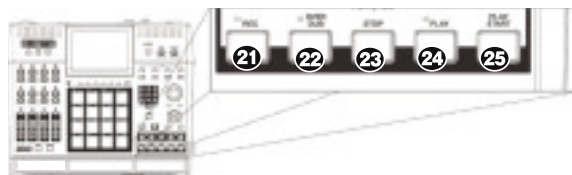
ロケートポイントを記憶する「ロケート(Locate)ウィンドウ」を呼び出すキーです。シーケンス内のある特定位置を指定して現在位置を移動することができます。「Locate」ウィンドウの[F5](GOTO)キーを押すと、現在選択されているロケートポイントに移動します。

ロケートウィンドウについての詳しい説明は、42ページ「オートロケート機能」をご参照ください。



20. [BAR]キー(<< / >>)

小節単位でシーケンスを移動することができます。



21. [REC]キー

このキーを押しながら[PLAY START]キーか[PLAY]キーを押すと、シーケンスへの記録が開始されます。トラックに記録済みのイベントは、新規イベントで上書きされます。シーケンス再生中に[PLAY]キーを押しながら[REC]キーを押すとパンチ・イン、録音中に[REC]キーを押すとパンチ・アウトします。詳しくは、37ページ「パンチ・イン／パンチ・アウト機能」をお読み下さい。

更にMPC5000では、MIDIクロックやMMC Startコマンドを受信して録音を開始させる事の出来る「Rec Ready(レックレディ・モード)」という新たなモードが加わりました。このモードに入る方法は、停止時に[REC]キーを一度押すだけです。すると[REC]キーの上の赤いLEDが点灯し、さらに[PLAY]キーの上のLEDが点滅を開始します。MPCは[PLAY]キーが押されるか、もしくは外部からMMCのSTARTコマンドを受信されると演奏を開始します。

35ページの「Rec Ready(レックレディ)モード」をご参照下さい。

22. [OVER DUB]キー

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

23. [STOP]キー

シーケンスの再生／録音を停止させます。素早く3回連打することで、MIDIオール・ノートオフメッセージを送信し、発音中のすべての音を止めることができます。

24. [PLAY]キー

シーケンスの現在位置(停止している場所)から再生を開始します。

25. [PLAY START]キー

シーケンスを最初から再生します。

26. ディスプレイ

MPCの情報が表示されるバックライト付き液晶ディスプレイ(LCD)です。

27. ディスプレイ・コントラスト調整ツマミ

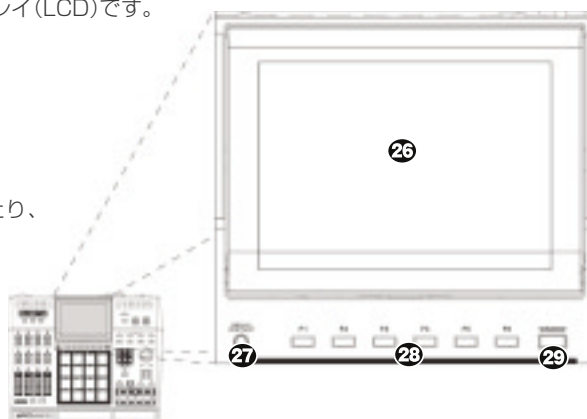
液晶ディスプレイのコントラストを調整できます。

28. [F1]～[F6]キー

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

29. [WINDOW]キー

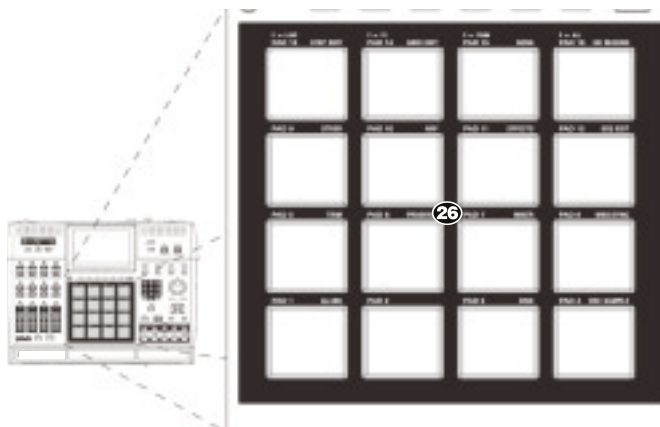
キーのLEDが点灯するフィールドでキーを押すとポップアップウィンドウが表示され、選択しているフィールドに関する詳細設定を行うことができます。



・パッドセクション

30. [PAD1]~[PAD16]

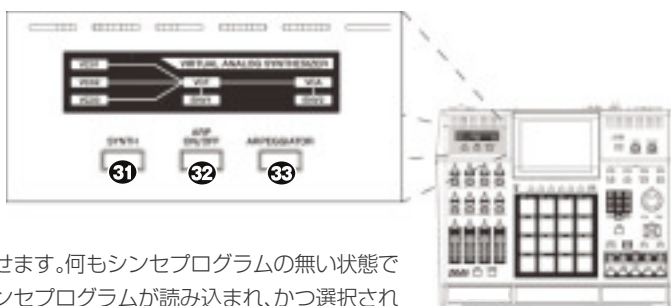
MPCのサンプルやシンセプログラムを鳴らすためのパッドです。パッドを叩く強さで音に強弱を付けることができます。「TRACK MUTE」モードではトラックの選択を、「NEXT SEQ」モードではシーケンスの選択をパッドですることもできます。その他に、「MODE」キーと組み合わせて、モードの選択や文字の入力にも使用します。



31. [SYNTH](シンセプログラム)キー

アナログモデリングによるシンセプログラム(「Synth Program」)を呼び出すキーです。MPC5000は従来のMPCシリーズが持っていたサンプラーとしての機能によるサンプル・プログラムの他に、アナログモデリング技術による本格的アナログシンセ・プログラムも作成可能です。

このキーは、現在選択しているトラックがシンセプログラムの場合、そのパラメーターを表示させます。何もシンセプログラムの無い状態でこのキーを押したときは、初期設定値の状態のシンセプログラムが読み込まれ、かつ選択されているトラックに対して自動的にシンセプログラムを追加します。



32. [ARP ON/OFF](アルペジエーター・オンオフ・キー)

アルペジエーターのオンオフを切り替えます。オンの状態の時はキーが点灯します。また、アルペジエーターのオン/オフは各トラック毎に設定可能です。

33. [ARPEGGIATOR](アルペジエーター・キー)

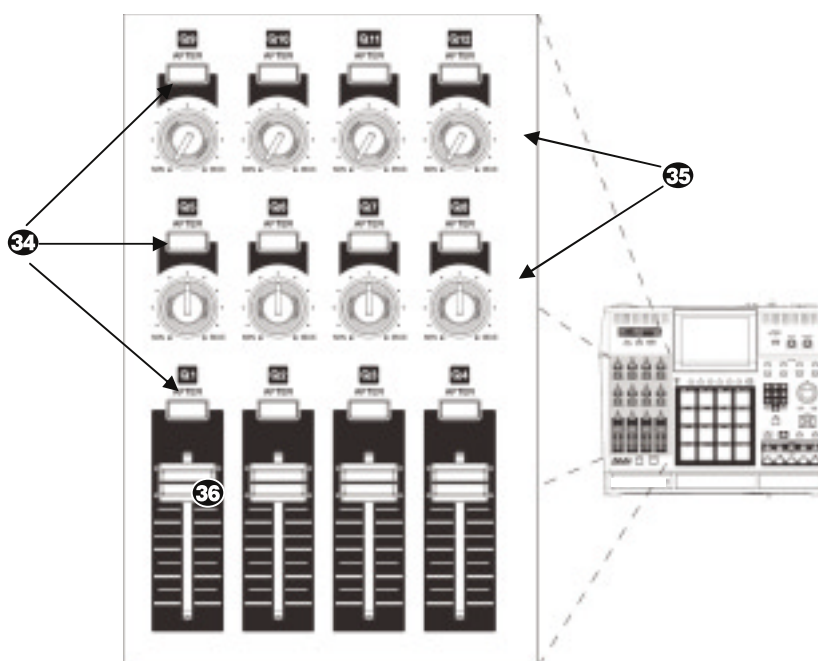
MPC5000には新たに「アルペジエーター機能」が追加されました。アルペジエーター機能をオンにし、いくつかのパッドを押したままにすることで、そのパッドが出力するノートを、設定されたパターンに従って繰り返し演奏させます(MIDI OUT端子からアルペジエーターの演奏情報を出力させる事も出来ます)。

この機能は「NOTE REPEAT(ノートリピート)」機能に似ていると思われるかもしれませんが、ノートリピート機能は単音の繰り返し(連打)だけなのに対し、アルペジエーター機能は複数の音によるアルペジオ(ギターやハーブによるアルペジオ演奏と同じもの)が可能です。詳しい説明は、164ページ「アルペジエーター機能」をご参照ください。

・Q-Linkセクション

34. [AFTER]キー

このキーをONにすると、トラックに記録されているQ-Linkコントローラー(スライダーやノブ)の情報が、現在操作したコントローラーの値に置き換えられます。このキーのふるまいは、Q-Linkコントローラーから外部MIDI機器に対し、MIDIコントロールメッセージを出力させる設定にしている場合にも同様です。詳しくは、187ページ「[AFTER]キーの動作」をお読み下さい。



35. Q-Linkスライダー([Q1] ~ [Q4])

このスライダーを使ってサウンドの色々な要素をリアルタイム・コントロールできます。

「SLIDER」モードの設定に応じてMPCのサウンドをコントロール、もしくは外部MIDI機器に対してMIDIコントロールチェンジ・メッセージを送信することができます。

詳しくは、185ページ「[Q-Linkコントローラー]」をお読み下さい。

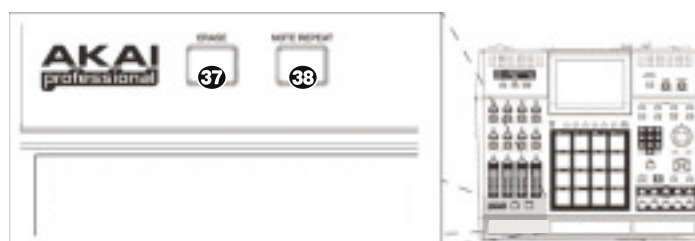
36. Q-Linkノブ([Q5] ~ [Q12])

このノブを使ってサウンドの色々な要素をリアルタイム・コントロールできます。「SLIDER」モードの設定に応じてMPCのサウンドをコントロール、もしくは外部MIDI機器に対してMIDIコントロールチェンジ・メッセージを送信することができます。

詳しくは、185ページ「[Q-Linkコントローラー]」をお読み下さい。

37. [ERASE] キー

トラック内のイベントを消去するためのキーです。録音中にリアルタイムにイベントを消去する方法と、Eraseウィンドウで指定したイベントを消去する方法があります。詳しくは、38ページ「イレース機能」をお読み下さい。

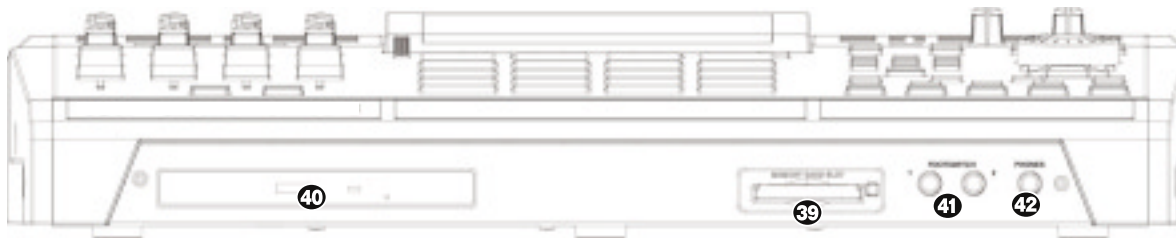


38. [NOTE REPEAT](ノートリピート)キー

このキーを押しながらパッドを押し続けると、タイミングコレクトの設定(MAINページで[F1] (T.C.)キーを押して設定可能です)に応じて、ノートを連打(リピート)させることができます([NOTE REPEAT]機能)。

詳しくは、41ページ「ノート・リピート機能」をお読み下さい。

・フロントパネル



39. メモリーカード・スロット

コンパクトフラッシュ(タイプ1/タイプ2)を使用するためのカードスロットです。市販のコンパクトフラッシュカードを使用することができます。

40. DVD-ROMドライブ(オプション)

オプションでCD-RW/DVD-ROMドライブ(CD-M25)を搭載することが可能です。CD-ROMやCD-RのAIFFやWAVファイルを読み込んだり、オーディオCDから直接サンプリングしたりすることができます。また、MPC内のデータをバックアップしたり、オーディオCDを作成する事が可能です。

41. [FOOTSWITCH 1/2]端子

市販のフットスイッチを接続して、パンチイン/アウトなどの様々な操作に利用するための端子です。

詳しくは、198ページ「フットスイッチ」をお読み下さい。

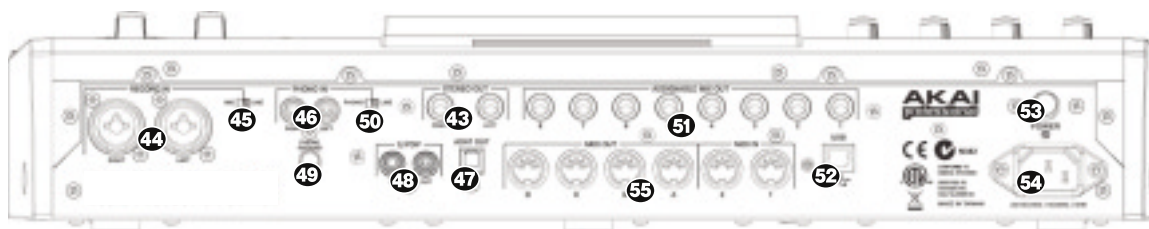
市販のフットスイッチにはノーマル・オープンとノーマル・クローズの2種類のタイプがあります。

MPC5000ではフットスイッチを接続した状態で電源を入れると、フットスイッチの極性を自動認識しますので、どちらのタイプのフットスイッチでも使用することができます。

42. [PHONES]端子

ヘッドフォンを接続するためステレオのフォン端子です。[STEREO OUT]端子と同じ信号が出力されます。[MAIN VOLUME]ノブで音量を調節します。

・リアパネル



43. [STEREO OUT]端子

MPC5000のメイン出力端子です。ステレオフォン・プラグにより、バランス出力が可能です。

44. [RECORD IN L/R]端子(マイク入力兼用)

アナログ信号をサンプリングしたり、MPC5000の内部ハードディスクへ録音するための入力端子です。

マイク入力の接続が可能な他、ステレオ・フォン・プラグによりバランス入力も可能です。

45. [MIC/LINE]スイッチ

[RECORD IN L/R]端子に入力する機器(もしくはマイク)に合わせてライン(LINE)もしくはマイク(MIC)に設定します。

注意: スイッチを「MIC」に設定してマイクプリアンプを必要としない機器に接続した場合、過大入力のノイズや音量により接続機器を痛めてしまう場合があります。お使いの機器に合わせて必ず適切な設定にしましょう。

46. [PHONO IN](フォノ入力端子)

この入力端子には主にターンテーブルやCDプレイヤーなどを接続します。接続する機器の出力に合わせて[LINE/PHONO]スイッチを切り替えて調節し、入力するゲインは[REC GAIN]ノブで調節できます。

47. [ADAT OUT](ADATデジタル出力端子)

この端子とALESIS ADATオプティカル規格の入力端子を持つ外部機器と接続します。これによりMPC5000から8つ別々に(8パラアウト)出力させる事が可能です。詳しくは、198ページ「ADATデジタル出力の設定」をお読み下さい。

48. [S/PDIF IN/OUT] デジタル入出力端子

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

49. [PHONO GROUND]

MPC5000とターンテーブルを接続する場合は、ターンテーブル側のアース(GROUND)線をここに接続します。

50. [LINE/PHONO] ライン/フォノ・入力切り替えスイッチ

[PHONO IN L/R]端子に入力する機器に合わせてフォノ(PHONO)もしくはライン(LINE)に設定します。

注意: スイッチを「PHONO」に設定してライン出力レベルの機器に接続した場合、過大入力のノイズや音量により接続機器を痛めてしまう場合があります。お使いの機器に合わせて必ず適切な設定にしましょう。

51. [ASSIGNABLE MIX OUT 1/2/3/4/5/6/7/8] アサインابل・ミックスアウト端子

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

52. [USB]端子(スレーブ)

MPC5000とPCをUSBケーブルで接続し、データを相互に転送するための端子です。詳しくは、195ページ「コンピュータとの接続」をお読み下さい。

53. 電源スイッチ

MPC5000の電源を投入します。

54. 電源端子

付属の電源ケーブルを接続する端子です。

55. [MIDI IN 1/2]端子、[MIDI OUT A/B/C/D]端子

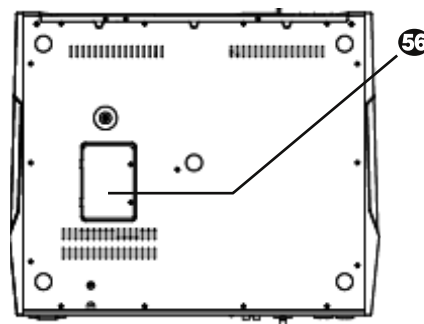
外部MIDI機器とMIDI信号を送受信する為の端子です。端子ごとに独立したMIDI信号を送信できます。

・ボトムパネル

56. 拡張RAMスロット

MPC5000の拡張RAM(EXM-E3:別売りオプション)を増設する為のスロットです。増設する事により最大24分、モノラルで最大36分ものサンプリングが行えるようになります。

※インストールには本書巻末のインストールガイドを必ず御覧下さい。



MPC5000の接続例

MPC5000に外部のオーディオ機器/MIDI機器を接続する場合は、次の図を参考に行ってください。

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

※ 機器同士の接続は、電源を切った状態で行って下さい。

■出力部分の接続例

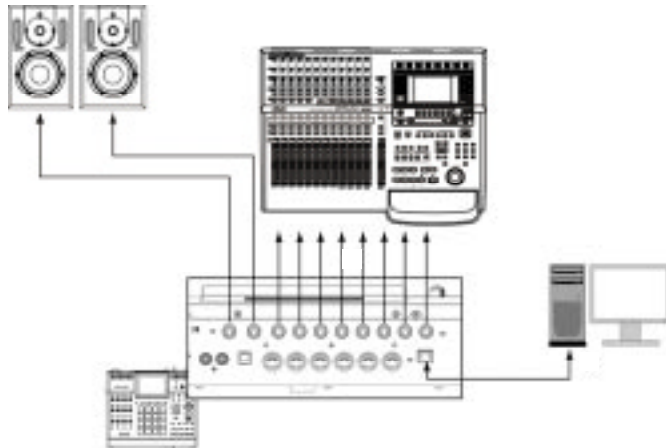
1. [STEREO OUT]端子からパワードモニタースピーカーやアンプなどへ接続します。

MPC5000のメイン出力がスピーカーから聴こえます。

2. [ASSINABLE MX OUTS]端子からマルチトラックハードディスクレコーダーの入力へ接続します。

サンプルまたはサウンドを8つ個別にマルチトラックHDRへレコーディング可能です。

他、MPC5000と他の楽器と併用したい場合には、[STEREO OUT]から外部ミキサーに入力し、かつ[ASSINABLE MX OUTS]端子から出力されたサウンドを、外部のエフェクターを使い個別に処理しミックスをするなどといったことが可能です。



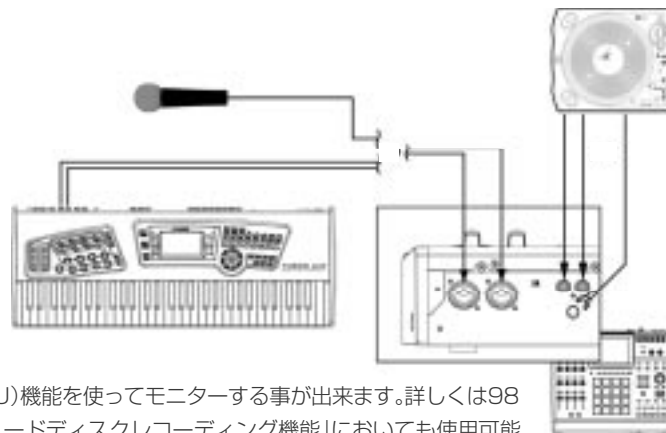
■入力部分の接続例

1. [RECORD IN]端子にシンセサイザーやマイクを接続します。

[RECORD IN]端子に接続された楽器などは、MPCで「サンプリング」をする際の「入力端子」として使用されます。この端子はXLRと標準ジャックのコンボジャックですのでどちらのタイプも使えます。入力レベルは[REC GAIN]ノブで調整します。

入力された音は「インプットスルー (INPUT THRU) 機能を使ってモニターする事が出来ます。詳しくは98ページをご参照下さい。ここで録音した素材は「ハードディスクレコーディング機能」においても使用可能です。詳しくは81ページをご参照下さい。

ヒント：機器を入力端子に接続する前に、あらかじめ各機器の出力(ラインレベルかマイクレベルか)に応じて[LINE/MIC]切り替えスイッチを設定してから接続しましょう。



2. ターンテーブルの出力をMPC5000の[PHONO IN]端子に接続しましょう。

レコードからサンプリングをするためにターンテーブルを接続します。一般的なプリアンプを内蔵していないタイプのターンテーブルと接続する時は[LINE/PHONO]スイッチを「PHONO」に設定して下さい。また、ターンテーブルとの接続は、グラウンド接続が必要になりますので、ターンテーブルのグラウンド線をMPC5000の[PHONO GROUND]ネジに接続して下さい。

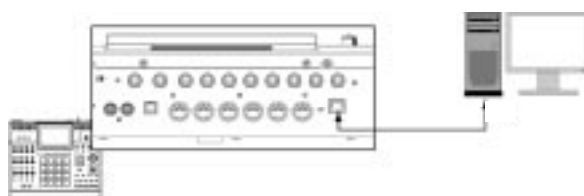
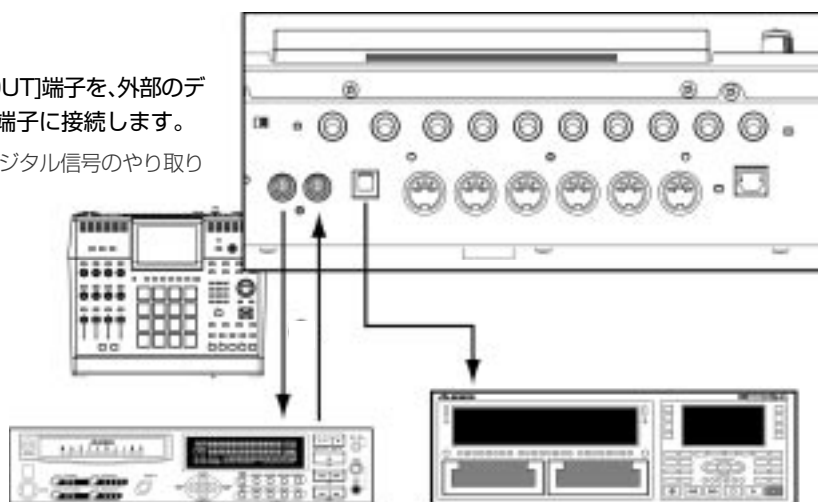
注意：スイッチを「PHONO」に設定したままライン出力レベルの機器に接続した場合や、機器を接続した状態で[LINE/PHONO]スイッチの設定を切り替えた場合、切り替え時のノイズや過大入力によりスピーカーなどの機器を痛めてしまう場合があります。お使いの機器に合わせて、必ず接続前に適切な設定にしましょう。

■デジタル接続の例

1. MPC5000の[DIGITAL IN/OUT]端子を、外部のデジタルレコーダーのデジタル端子に接続します。

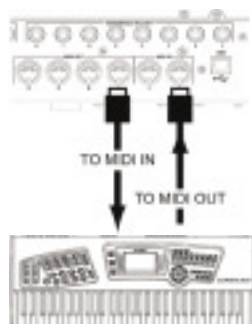
この接続で48.0kHz S/PDIFデジタル信号のやり取りが可能になります。

注意:S/PDIFデジタル端子同士を接続するケーブルは、必ず規格に沿ったデジタル用ケーブル(75オーム)を使用して下さい。通常のRCAオーディオケーブル(非デジタルケーブル)では耳障りなデジタルノイズなどが混入してしまいます。



■USB端子の接続例

MPC5000とコンピュータを市販のUSBケーブルで接続します。詳しい情報は195ページ「コンピュータとの接続」をご参照下さい。

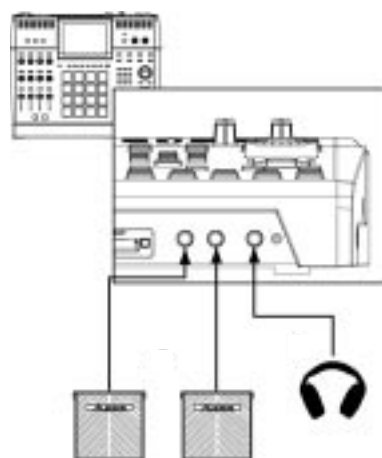


■MIDI機器の接続例

MPC5000のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を、MPC5000のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をケーブルで接続します。詳しい情報は195ページ「コンピュータとの接続」をご参照下さい。

■フットスイッチとヘッドフォンの接続例

フットスイッチをMPC5000の前面右側にある[FOOTSWITCH]端子に接続します。フットスイッチを使ってシーケンスのスタートやストップ、パンチアウトに加え他サウンドの様々なコントロールを可能にします。詳しい情報は198ページ「フットスイッチ」をご参照下さい。

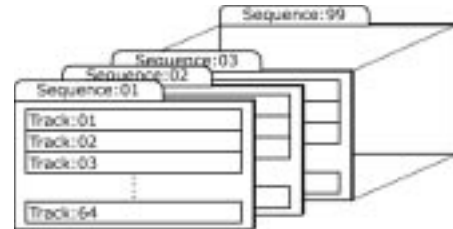


MPC5000の用語について

MPC5000を操作する上で必要となる用語のうち、最初に覚えておきたいものを説明します。

■シーケンス

シーケンスは、MPC5000でデータを作成する場合のいちばん基本となる単位です。MIDIキーボードやパッドからの演奏データはシーケンス内の各トラックに記録されます。シーケンスの中には64のトラックがあり、それぞれに演奏データを記録することができます。シーケンスは最大99シーケンスまで作成できます。シーケンスの長さは1小節から999小節まで自由に設定することができますので、一つのシーケンスで1曲全体を作ることもできますが、ソング機能により短いシーケンスを組み合わせることで1曲を作ることもできます。



例えば、楽曲の構成別に(イントロ、ヴァース、ブリッジ、コーラス、エンディングといった様に)シーケンスを作成し、組み合わせて楽曲を制作するといったようにです。この方法は構成を部分的に入れ替えたり、繰り返したりする事が迅速かつ簡単に行うことが出来ます。また、ソングモードでは後述のハードディスクレコーディング機能が使用できます。

■トラック

MPC5000のトラックは「シーケンス・トラック」と「ハードディスクレコーディング・トラック」の2種類あります。

・シーケンス・トラック

シーケンス内に64トラックあります。この64あるトラックには別々な演奏データを記録することができます。たとえば、トラック1はピアノ、トラック2はベース、トラック3はオルガン...というように、各トラック毎にいろいろなパートの演奏を別々に記録することができます。トラックは一つずつ録音していきませんが、このとき、前に録音した別のトラックを再生しながら録音することもできます。トラック毎にトラック・ミュート(トラックに記録したデータを再生するかしないか)の設定がありますので、たとえば、トラック1とトラック4に別々のピアノソロを録音して、トラック・ミュート機能で二つのうちの気に入ったほうだけを使うこともできます。

Sequence:01	
Track:01-PIANO	Mute:OFF
Track:02-BASS	Mute:OFF
Track:03-SYNTH1	Mute:ON
⋮	
Track:64-GUITAR	Mute:OFF

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

・ハードディスクレコーディング・トラック

このトラックはソングモードでのみ使用できます。全部で8トラックあります。8トラック同時再生(2トラック同時録音)可能です。

■ソング

シーケンスを順番に再生していく機能です。再生する順番や回数は自由に設定することができます。複数の曲を連続して再生したい場合や、曲の各部分毎(例えば、イントロ、ヴァース、ブリッジなど)に作られたシーケンスデータを並べて一つの曲を完成させる場合などに使用します。MPC5000では最大20ソングを作成することができます。ソング内にシーケンスを並べる時は、ソングのステップにシーケンスを割り当てます。ステップとはシーケンスを入れる器のようなもので、一つのソングに250のステップがあります。

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

また、ソングモードではハードディスクレコーディング・トラックを使用する事が出来ます。詳しくは81ページ「ハードディスクレコーディング」の項目をご参照下さい。

■サンプル

MPC5000では本体に取り込まれた音声データを「サンプル(Sample)」と呼びます。サンプルはMPCリアパネルにある[RECORD IN]端子や[PHONO IN]/[DIGITAL IN]端子に入力された信号を「RECORDモード」で録音したり、または内蔵ハードディスクやメモリーカードからロード、コンピューターからUSB経由で転送されることでMPC本体に取り込まれます。

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

MPC5000がサポートするサンプルは「16bit/44.1kHz」のステレオもしくはモノラルです。44.1kHz以上のサンプリングレートのサンプルを読み込んでもMPC内部で自動的に44.1kHzに変換されます。

■ドラム・パッド

MPC5000は16個のパッドを装備しています。パッドを叩いてパッドごとに割り当てられているサンプルを演奏することができます。さらにMPC5000にはA、B、C、Dの4つのパッド・バンクがあり、実質64個分のパッドを一度に扱うことができます。4つのパッド・バンクは[A],[B],[C],[D]の[PAD BANK]キーを使って瞬時に切り替えて使用することができます。各パッドへのサンプルの割り当てはPROGRAMモードで行います。パッドを演奏したデータはシーケンスのトラックに記録することができます。

■プログラム

MPC5000には「サンプル・プログラム」と「シンセ・プログラム」の2種類にわけられます。

<サンプル・プログラム>

「PROGRAMモード」ではパッドで演奏するサンプルを割り当てる設定ができます。64のパッド(16 x 4バンク)それぞれにサンプルを割り当てたセットを「サンプル・プログラム」と呼びます。サンプルの割り当ての他に、エンベロープやフィルターといったサンプルの音色をコントロールする機能があり、各パッドごとに設定をすることができます。MPC5000は一度に100プログラムまで常駐可能です。

Program:01			
Pad	bank	Pad	Sample Level Pan Filter
A	01	Side Stick	
A	02	Bass Drum	
A	03	Closed HiHat	
⋮			
D	16		

<シンセ・プログラム>

従来のMPCではサンプリングによる「サンプル・プログラム」のみしか扱う事が出来ませんでした。MPC5000では新たに「シンセ・プログラム」を作成することが可能です。アナログモデリング技術によるヴァーチャルなアナログシンセ・サウンドそのものの作成がMPC5000内部のみで可能です。

■ノートナンバー/ベロシティ/レンジス

シーケンスのレコーディング時、パッドを叩く事で以下の「3つの要素」が記録されています。

- ・ノートナンバー(どのパッドを、)
- ・ヴェロシティ(どのぐらいの強さで、)
- ・レンジス(どれだけ押し続けていたか。)

この3要素に、さらに「どのタイミングで」という要素が加わり、パッドによる演奏は記録されます。そして、その情報を元にMPCのシーケンスは再生されます。もちろん記録された要素(情報)はレコーディング後に編集可能です。

また、「どのタイミングで」という要素はMPCの「タイミング・コレクト (Timing Correct)機能」の設定を元にして記録されますので、ある程度ばらついたタイミングでパッドを叩いても、このタイミングコレクト機能でセットした細かさの音符に一番近い位置まで自動補正してくれるでしょう。

詳しくは33ページ「シーケンサー」の項目をご参照下さい。

➡ 次のページへ

■RAM(ラム)

RAMとはRandom Access Memoryの略で、音やデータを一時的に保存することのできるスペースです。MPC5000には標準で64MB(メガバイト)のRAMが搭載されており、最大で約12分以上(モノラル録音時)の録音が可能です。「MB(メガバイト)」という単位はメモリーの大きさを表しており、別売りの「EXM-E3」を装着することで192MBに増設され、最大で約36分のサンプリングをする事ができます。RAMに蓄えられているデータは、MPC5000の電源を切ると失われてしまいますので、録音したデータを残しておきたい場合は、内蔵のハードディスクか市販のメモリーカードに保存するか、USB経由でPCへ保存する必要があります。

■メモリーカード

MPC5000には32MBのコンパクトフラッシュ・メモリーカードが付属しています。コンパクトフラッシュはフラッシュメモリーと呼ばれるメモリーで、RAMと同様にデータを保存することができますが、フラッシュメモリーのデータはRAMとは違い、電源を切っても失われません。MPC5000で録音してRAMに蓄えられているデータをメモリーカードに保存(セーブ)すると、MPC5000の電源を切ってもデータを残しておくことができます。ただし、MPC5000はメモリーカードのデータを直接再生することはできませんので、保存したデータを使用する場合は、メモリーカードの内容をその都度RAMに読み込んで(ロードして)使用します。色々な種類のフラッシュメモリーカードが市販されていますが、MPC5000では「コンパクトフラッシュ」というメモリーカードを使用します。

メモリーカードについて：MPC5000で使用できるコンパクトフラッシュカードは「タイプ1」と「タイプ2」と呼ばれるものが対応しております。ご購入の際には上記の事を確認してからお買い求め下さい。

MPC5000のモードについて

MPC5000はいくつかのモードに分かれています。

各モードへの入り方は、まず[MODE]ボタンを押します。[MODE]ボタンが点滅を開始しますので、次に各モードに対応したパッドを押すと、MPCはそれぞれのモードに入ります。どのパッドがどのモードに対応しているかは、各パッドの右上にオレンジ色で表記されています。



■メインモード [MAIN]キー

MPC5000を起動してすぐにこのモードになります。MPC5000を使っていく上で中心となるモードです。シーケンスを録音する時もこのメインモードで行います。また、他のモードにいる時でも[MAIN]キーを押す事で、すぐにメインモードへ戻ることができます。

■Q-LINKモード [MODE]キー + [Pad 1 (Q-LINK)]

このモードではQ-Linkコントローラー(スライダやノブ)の設定を行うことができます。リアルタイムでコントロールさせたいサウンドのパラメーターや、コントローラーを動かした時のふるまいを設定する事が可能です。同様に、各コントローラーを操作する事で送信される「MIDIコントロールチェンジ・メッセージ」の設定も行うことができます。

■ディスクモード [MODE]キー + [Pad 3 (DISK)]

このモードでMPC5000に接続されたハードディスクやコンパクトフラッシュカードなど、様々な記憶機器に対する操作が行えます。ロード(読み込み)やセーブ(保存)といった作業もこのモードから行うことができます。

■RECサンプルモード [MODE]キー + [Pad 4 (REC SAMPLE)]

このモードはサンプル・プログラムで使用するサウンドをサンプリング(録音)するためのモードです。

■トリムモード [MODE]キー + [Pad 5 (TRIM)]

このモードではMPC5000に読み込まれたサンプルを編集する事が出来ます。サンプルの音量を変化させたりループの設定ができるほかに、スライスやパッチドフレーズを作成したりするのもこのモードで行います。

■プログラムモード [MODE]キー + [Pad 6 (PROGRAM)]

このモードは選択しているプログラムが「サンプル・プログラム」なのか「シンセ・プログラム」なのかで、表示される内容、編集可能なパラメータが変わります。「サンプル・プログラム」の場合はサンプルのアサイン(割り当て)やピッチ、アタックやリリースなど発音の仕方などに関する設定、「シンセ・プログラム」においてはオシレーター、フィルター、アンプやLFOなどに関するシンセサイズに関する全てのパラメーターをこのモードで表示、エディット可能です。

■ミキサーモード [MODE]キー + [Pad 7 (MIXER)]

このモードは各パッドの出力設定をあたかも個別のミキサー・チャンネルの様にグラフィック表示したものです。パッド毎のボリューム、パン設定の他に使用するエフェクトのバスやセンド量などを各パッド毎に設定可能です。

■MIDI/シンクモード [MODE]キー + [Pad 8 (MIDI/SYNC)]

MPC5000のMIDIと同期に関する設定をここで行います。

■アザー(OTHER)モード [MODE]キー + [Pad 9 (OTHER)]

ここでは主にMPC5000のシステム全体に関連する様々な設定をします。またフットスイッチの設定やパッドの感度調整等もこのモードで設定します。

➡ 次のページへ

■アルペジエーター(ARP)モード [MODE]キー + [Pad 10 (ARP)]

このモードでアルペジエーターに関する設定を行います。トップパネルにある[ARPEGGIATOR]キーを押しても同様にこのモードに入ります。詳しくは164ページ「アルペジエーター」の項目をご参照下さい。

■エフェクト(EFFECTS)モード [MODE]キー + [Pad 11 (EFFECTS)]

ここではMPC5000のサウンドに施すエフェクトの設定を行います。エフェクトは2(直列) x 4系統あり、パッドのサウンド毎に別々のものを使う事が出来ます。また、前述の4系統とは別に出力の最終段にマスター・エフェクト(コンプレッサー&イコライザー)を使って出音の最終的な仕上げをすることができます。

■シーケンスエディット(SEQ EDIT)モード [MODE]キー + [Pad 12 (SEQ EDIT)]

このモードではシーケンスの様々なエディット(シーケンスそのものや、シーケンス内のある箇所のコピー/削除、トランスポーズ等)をおこないます。

■ステップエディット(STEP EDIT)モード [MODE]キー + [Pad 13 (STEP EDIT)]

このモードではシーケンスの内容(ノートナンバー、パッドイベント情報など)を数値で確認しながら、より細かい編集が可能です。

■グリッドエディット(GRID EDIT)モード [MODE]キー + [Pad 14 (SONG)]

このモードではシーケンスのノート(音程)やパッドイベントの位置(発音のタイミング)や音の長さがグラフィックで視覚的に表示され、より感覚的にトラックの編集をすることが可能です。

■ソング(SONG)モード [MODE]キー + [Pad 15 (SONG)]

ソングモードでは、いろいろなシーケンスを連結させて1つのソングを作成させるためのモードです。

配置される各シーケンスはリピート回数やテンポの設定等も可能です。

■ハードディスクレコード(HD RECORD)モード [MODE]キー + [Pad 16 (SONG)]

このモードはボーカルやギターなどのアコースティックサウンドをMPC5000本体内のハードディスクへ直接録音しソングと同期させることが可能です。

■シンセ・プログラム [SYNTH]

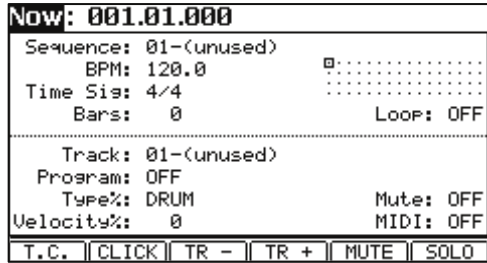
[SYNTH]キーを押すとシンセ・プログラムのエディット画面になります。シーケンスの中でシンセプログラムが使われている最初のトラックで選ばれているプログラムが表示されます。

第2章 MPC5000の基本操作

MPC5000を使用する上で基本となる操作方法について説明します。

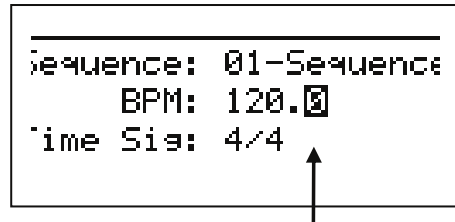
■MAINページ

これはMPC5000のメインとなる操作状態で、シーケンスの録音、再生はこのページで行います。MPC5000を操作中に手順がわからなくなり、このページに戻りたい場合には、[MAIN]キーを押すことでいつでもこのページに戻ることができます。(録音中やロード/セーブなどの処理実行中には[MAIN]キーを押してもMAINページに戻ることができません)



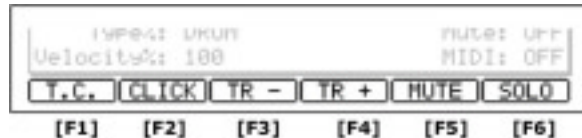
■カーソル, カーソルキー, フィールド, [DATA]ホイール

画面上の反転表示されている部分をカーソルと呼びます。(右図のMAINページの画面では「120.0」の中の“.0”という部分が反転表示されています。)カーソルはパネル上にある四つのカーソルキーによって画面を移動することができます。カーソルは通常コロン(:)の右側など特定の場所に移動します。カーソルが移動する場所は「フィールド」と呼ばれ、フィールドではいろいろな設定を変更したり、数字を入力したりすることができます。フィールドを選択してパネル上にある[DATA]ホイールを回すことで、選択しているフィールドの設定を変更することができます。このように、カーソルキーで設定を変更したいフィールドを選んで[DATA]ホイールで設定を変更する、という一連の操作がMPC5000を操作する上でもっとも基本的なものとなります。

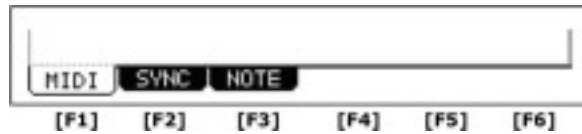


■ファンクションキー [F1]~[F6]

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



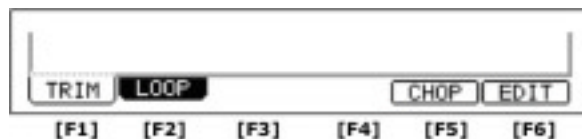
LCDの表示がこの図のような表示の場合は、ファンクションキーを押すこと、何かを実行したり、ウィンドウを表示したりします。



このような表示の場合は、ファンクションキーの[F1]~[F3]キーでページを移動します。現在選択されているページは白地に黒の文字で表示されています。[F5]キーと[F6]キーを押しても何も起きません。

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

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



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

➡ 次のページへ

■[WINDOW](ウィンドウ)キー

MPC5000には一つの画面では表示しきれないようなたくさんの機能が搭載されています。そのような機能を効率良く使用できるようにするため、MPC5000では頻繁に使う機能だけを各ページに表示しています。もし、選択しているフィールドについて、もっと細かい設定を行いたい場合は[WINDOW]キーを押してみてください。選択していたフィールドに関係のある詳細な設定を行うためのウィンドウが表示されます。すべてのフィールドで[WINDOW]キーが使えるわけではありませんが、[WINDOW]キーを使うことができるフィールドを選択しているときは[WINDOW]キーのLEDが点灯しますので、選択しているフィールドで[WINDOW]キーが使えるかどうかを知ることができます。

■[MODE](モード)キー

MPC5000ではサンプルの録音、編集、またサンプルのパッドへの割り当て、シーケンス・データの編集、ハードディスクやメモリー・カードからの読み込みなど、様々な機能をそれぞれ別の画面を呼び出して実行します。それぞれの操作を行う状態を「モード」と呼びます。サンプルの録音はRECORDモード、サンプルの編集はTRIMモードで行います。

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

名前をつける

MPC5000ではサンプル、プログラムなどの音色に関するデータや、シーケンス、トラックなどの演奏に関するデータなど、さまざまなタイプのデータを扱います。それらのデータは名前によって管理されます。ここではデータに名前を設定する際の手順を説明します。

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

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

名前を入力する方法は、[DATA]ホイールを使う方法と、テンキーを使う方法の2通りがあります。

■DATAホイールを使って文字を入力する場合

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



■テンキーを使って文字を入力する場合

テンキーを使って文字を入力する場合は、携帯電話の文字入力と同じ様な感覚で行うことが出来ます。テンキーを見ると、数字の右隣にアルファベットが書かれているのがわかると思います。この各キーには、アルファベットが3文字ずつ割り当てられていて、キーを押す度に該当するアルファベットと数字が交互に表示されます。

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

1 まずは最初の文字「B」を入力してみましょう

カーソルキーの「上」を押すと大文字が入力できるようになります。反対に「下」を押すことで小文字を入力可能になります。

2 テンキーの[2]を2回押して下さい。

1回叩くと「A」、2回押すと「B」、3回押すと「C」、そして4回目には「2」が入力されます。つまりキーを押すたびに入力される文字が、「A」「B」「C」「2」と切り替わります。



➡ 次のページへ

3 カーソルキー右を押してカーソルを一つ右に移動して下さい。

次の文字を入力するために押すキーが、直前に押したキーと違う場合は、自動的にカーソルが右に移動しますので、右カーソルキーでカーソルを移動させる必要はありません。ただし、同じキーに割り当てられた文字を続けて入力する際は、右カーソルキーで手動でカーソルを移動させる必要があります。

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

4 次の文字は小文字の「a」なので、下カーソルキーを押します。

下カーソルキーを押すと小文字が入力できるようになります。

5 テンキー[2]を1回押して下さい。

小文字の「a」が入力されます。

6 テンキー[7]を4回押して下さい。

カーソルが自動的に右に移動して、小文字の「s」が入力されます。

7 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して、テンキー[7]を4回押して下さい。

ふたつめの小文字の「s」が入力されます。

次に「Bass」と「01」の間にあるスペースをいれましょう。

8 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動したら、次に[SHIFT]キーを押したまま「右」カーソルキーを押して下さい。

スペースが入力されます。

[SHIFT]キーを押したまま「右」カーソルキーを押すと「スペース(空白)」を1文字入力する事が出来ます。

9 右カーソルキーを押してカーソルを一つ右に移動して、テンキーの [0] を4回押して下さい。

10 続けてテンキーの[1]を4回押してください。

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

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

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

12 [F5] (ENTER)キーを押すと入力した文字が新しい名前として確定され、ウィンドウが閉じます。

[F4] (CANCEL)キーを押すと入力した文字を破棄してウィンドウを閉じますが、データの名前は元のままで変更はされません。

第3章 シーケンサー

MPC5000は演奏情報を録音／再生するためのシーケンサー機能があります。シーケンサー機能を使うと、パッドを叩いて演奏した演奏データを録音することができ、記録したデータを再生することで、演奏を再現することができます。実際の演奏は、シーケンス内のトラックに記録されます。シーケンス、トラックに関しては24ページ「MPC5000の用語について」をお読み下さい。

パッドを叩いた演奏情報はパッド・イベントとしてトラックに記録されます。トラックにはこの他にも、Q-Linkコントローラーの情報やテンポ・チェンジなど、さまざまなイベントが記録されます。またMPC5000を外部のMIDI機器と接続して使用する場合は、外部キーボードからの演奏情報もMIDIイベントとして記録することができます。

注意: シーケンサー機能で録音されるのは、どのパッドをどのタイミングで叩いたか、などといったような演奏情報のみです。実際の音そのものが録音されるわけではありません。

MAINページ

MAINページはシーケンスの録音／再生を行うページです。MAINページはMPC5000のメインとなる操作状態で、ほかのモードとは違い[MAIN]キーを押すだけで、いつでも表示させることができます。

■「Now:」フィールド

画面左上のNowフィールドは、シーケンスが再生／録音中、シーケンスの進み具合に応じて表示が進みます。停止時は現在時間(停止位置)を表示しており、この時、カーソルキーで「Now:」フィールドへ移動し、[DATA]ホイールを回して所定の位置へ移動することも可能です。

「Now:」フィールドの表示タイプは2種類あります。

・小節／拍(バースアンドビーツ)表示

左から、パー(小節数)、ビート(拍数)、チック(1拍は96チック)を表します。たとえば「2 小節目の3 拍目」は「002.03.00」となります。チックは1拍(4分音符)を960に分割した値です。たとえば、1拍とは4分音符一つ分と同じですので、8分音符の長さは半分の480チックになります。音符の長さとの関係は以下ようになります。

4分音符	= 960チック	8分音符	= 480チック	16分音符	= 240チック
4分音符の3連符	= 640チック	8分音符の3連符	= 320チック	16分音符の3連符	= 160チック
32分音符	= 120チック	32分音符の3連符	= 80チック	64分音符	= 60チック
64分音符の3連符	= 40チック				



・絶対時間(アブソリュートタイム)表示

もう一つの表示形式として「絶対時間(時間:分:秒:フレーム)」で表示されます。例えば「00h03m07s03f」と表示されている時、「3分7秒3フレーム目」となります。「フレーム」と呼ばれる単位は、音響および映像の世界の同期プロトコルとして長年標準的な位置にある「MIDIタイムコード(MTC)」に準拠し同期及び表示されます。MPC5000は外部機器からのクロックに対してのスレーブ同期及び、MPC5000をマスターとしての外部機器同期再生が可能です。設定などの詳細は190ページ「MIDI TIME CODE」をご参照下さい。

「Now:」フィールドの「小節／拍数」と「絶対時間」の表示切り替えは以下の様に行います。

1. メインモードでカーソルキーを使って「Now:」フィールドへカーソルを移動します。 **Now: 001.01.000**
2. [DATA]ホイールを回すか、[+]キーを押します。
3. 「Now:」フィールドの表示が絶対時間になります。 **Now: 00h00m00s00f**

■シーケンス・フィールド／「Sequence:」

シーケンスはMPC5000で「演奏」データを作成する際に基本となる単位です。MIDIキーボードやパッドからの演奏データはシーケンス内の各トラックに記録されます。シーケンスは「Sequence:」フィールドで「[DATA]」ホイールを回す、もしくはシーケンス番号をテンキーで直接入力して選択可能です。未使用のシーケンスは(unused)と表示されます。また、MAINページに表示されているさまざまな設定は、すべてシーケンス毎に設定することができます。



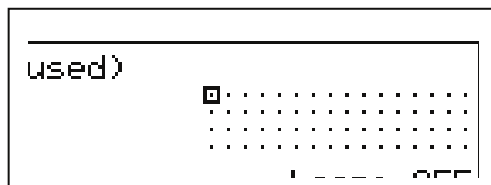
■トラック・フィールド／「Track:」

シーケンス内には64のトラックがあります。64のトラックには別々な演奏データを記録することができます。たとえば、トラック1はピアノ、トラック2はベース、トラック3はオルガン...というように、各トラック毎に色々なパートの演奏を別々に記録することができます。「Track:」フィールドでは、「Sequence:」フィールドで選択されているシーケンス内のトラックを選択することができます。未使用のトラックは(unused)と表示されます。「Mute」、「MIDI」、「Velocity%」、「Type」、「Program」フィールドはトラック毎に設定することができます。



■トラックステータス・フィールド

トラックステータス・フィールドは選択されたシーケンス内にある64トラック全ての状態を表示します。四角い点が16 x 4で並んでおり最上列の左端がトラック1、右端が16トラックになります。同じ様に2列目は17~32トラック、3列目は33~48トラック、最下列が49~64トラックになります。「Track:」フィールドで現在選択中のトラックは、右図の様に四角く縁取りされて表示され、発音中のトラックは対応したトラックの黒いドット(点)が点滅します。これにより、シーケンス内のトラック全体の状況を視覚的に確認する事が出来ます。



また、コンティニューアスサンプル・トラックに設定されたトラックはドットではなく「+」で表示されます。「コンティニューアスサンプル・トラック」に関する詳細は52ページ「コンティニューアスサンプル・トラック」をご参照下さい。

演奏の録音と再生

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

※パッドを叩いて演奏したデータをシーケンスに録音するにはMPC5000にプログラムが読み込まれていて、パッドを叩いて演奏できる状態になっている必要があります。

MPC5000は初期状態では、電源を入れると自動的にプリセット・プログラムとデモ・シーケンスをロードするように設定されています。ここでは、MPC5000にプログラムが読み込まれていることとして説明します。もしプログラムが読み込まれていない場合は、メモリーカードからプログラムをロードするか、サンプルを録音してパッドに割り当てるなどして、プログラムを用意して下さい。

プログラムのロードについては177ページ「ファイルの読み込み(ロード)」、サンプルの録音については112ページ「サンプルの録音」をお読み下さい。

1 [MAIN] キーを押して下さい。

シーケンスの録音を行うMAINページが表示されます。

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

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

➡ 次のページへ

- 3 次にTrackフィールドを選択して、演奏データを記録するトラックを選択して下さい。
演奏データはシーケンス内のトラックに記録されます。演奏を記録するトラックはどれでも構いませんが、ここでは「Track : 01」を選択します。
- 4 Programフィールドを選択して、演奏したいプログラムを選択します。
DATAホイールを回すと、RAM内にあるプログラムを選択できます。
- 5 パッドを叩いて選択したプログラムの音を確認して下さい。
Programフィールドで選んだプログラムの演奏ができます。
- 6 [REC] キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。
4つのカウントの後、録音が始まります。
- 7 クリック音に合わせてパッドを演奏して下さい。
シーケンスの長さは初期設定値として「2小節」に設定されています。2小節分の録音が終わると、今録音した演奏を再生します。このときさらにパッドを叩いて演奏すると、最初に録音した演奏に新しい演奏を重ねて録音していくことができます。このような状態をオーバーダブといいます。
- 8 オーバーダブを終了したい場合は[STOP]キーを押して下さい。
- 9 [PLAY] キーを押すと、今録音した演奏を再生することができます。
- 10 録音をやり直したい場合は [REC] キーを押しながら[PLAY START] キーを押して下さい。
前に録音した演奏データは破棄されて、新たに演奏を記録することができます。
- 11 前のデータに重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら [PLAY START] キーを押して下さい。
前に録音した演奏データが再生され、パッドを叩くことで新しい演奏を追加することができます。

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

ヒント: MPC5000は初期状態では、電源を入れると自動的にデモ・シーケンスをロードするように設定されています。デモ・シーケンスを消去して、ゼロの状態から作業を始めた場合は、20ページ「すべてのシーケンスの削除」をお読み下さい。

■レコード・レディ (Record Ready) モード

MPC5000から新しく追加された録音モードで、外部接続機器からMPC5000の録音を開始させます。

- 1 [RECORD]キーを押します。
[RECORD]キー上のLEDが点滅を開始し、「レコード・レディ・モード」になり録音待機状態となります。
- 2 マスター側の機器をスタートさせて下さい。
MPC5000のレコーディングが自動的にスタートします。

■ステップ・レコーディング

MPC5000はメインモード(メイン画面)上からでも「ステップレコーディング」が可能です。

画面左上「Now」フィールドで表示されたシーケンスの位置に、パッドの演奏やそのまま録音(外部MIDI機器からのノート情報なども同様に)することができます。

- 1 シーケンスの再生が停止している事を確認してください。
ステップレコーディングしたいトラックはあらかじめ選択しておきましょう。

➡ 次のページへ

2 「Now:」フィールドへカーソルを移動させます。

パッドイベントを挿入したい位置(時間)をセットします。

3 [REC]キーを押したままにします。

既にデータが入っているトラックに重ねて記録させたい場合は[OVER DUB]キーを押したままにしましょう。[REC]キーは上書きをします。

MPC5000はMAINモードで[REC]キーもしくは[OVERDUB]キーを押した続けただまにすることで「ステップレコーディングモード」になります。

4 パッドを叩いてみましょう。

これで「Now:」フィールドでセットした位置(時間)にパッドイベントが入りました。[REC]キーもしくは[OVERDUB]キーから手を離すとステップ・レコーディングは解除になります。

MAINページにおけるステップ・レコーディングの設定とステップエディット・モード設定は共有されています。ステップエディットの詳細は63ページ「ステップエディット」を参照下さい。

■シーケンスの再生

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

■シーケンスの連続再生(ネクスト・シーケンス機能)

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

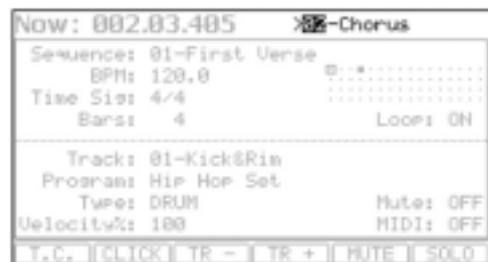
1 MAINページのSequence: フィールドで最初に再生したいシーケンスを選択します。

2 [PLAY START] キーを押してシーケンスの再生を始めて下さい。

3 シーケンス再生中にSequence: フィールドを選択して、次に再生したいシーケンスを選択して下さい。

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

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



ヒント:[NEXT SEQ]キーを使うと、パッドを使ってネクスト・シーケンスを選択することもできます。詳しくは、90ページ「パッドで再生するシーケンスを選択する」をお読み下さい。

ヒント:SONGモードを使うと、あらかじめ設定した順番にしたがってシーケンスを再生させることができます。詳しくは、76ページ「ソング・モード」をお読み下さい。

■パンチイン／パンチアウト

シーケンスの再生途中からでもすぐに録音を開始することができます。これをパンチインといいます。また、このパンチインされた録音を途中解除して、そのまま通常の再生に戻る事をパンチアウトと言います。このパンチイン／パンチアウトは、既に録音済みのシーケンスなどに対し、ある曲のある部分だけを再録音するのに有効です。

・パンチインの仕方

[PLAY START]もしくは[PLAY]キーを押してシーケンスの再生が開始されます。パンチインしたい場所まで来たら[REC]キーを押したまま、[PLAY]キーを押します。

オーバーダビング(既にあるデータの上に重ねて録音)したい場合は[OVERDUB]キーを押したまま[PLAY]キーを押します。

・パンチアウトの仕方

録音もしくはオーバーダビング録音をしている時に[REC]キーを押すと、その位置で「パンチアウト」し、通常の再生に戻ります。

シーケンス録音のための便利な機能

■アンドゥ&リドゥ機能

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

- ・ オーバーダブ録音時に [STOP] キーを押してオーバーダブを終了し、[UNDO] キーを押して下さい。
[UNDO] キーのLEDが消灯して、重ねて録音した演奏データのみが消去されます。
再度 [UNDO] キーを押すと、LEDが点灯に戻り、重ねて録音したデータを復活(リドゥ)させることができます。

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

イレース機能

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

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

■リアルタイムでの消去

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

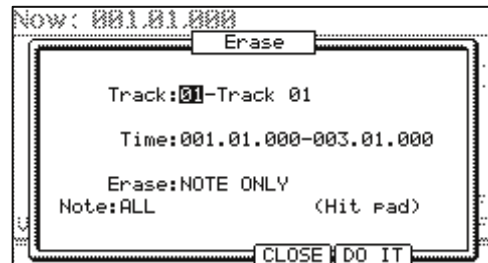
オーバーダブ状態で再生されている演奏データのうち、[ERASE] キーとパッドを押していた間のデータのみが消去されます。タイミング良くパッドを押すことで、フレーズの中の特定のタイミングの演奏データのみを消去することもできます。

■Eraseウィンドウを使って消去する

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

- 1 [STOP] キーを押してシーケンスを停止して下さい。
- 2 [ERASE] キーを押して下さい。

Eraseウィンドウが表示されます。



- 3 Track: フィールドへカーソルを移動し、イベントを消去したいトラックを指定します。

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

- 4 Time: フィールドでイベントの消去を行う範囲を設定します。

Timeフィールドでは消去する範囲の始まりと終わりのポイントを設定します。たとえば、2小節のシーケンスのうち、最初の1小節のイベントのみを消去する場合は、「001.01.00 - 002.01.00」と設定します。このとき、「002.01.00」の位置にあるイベントは含まれません。

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

- 5 Erase: フィールドで消去したいイベントのタイプを選択してください。

デフォルトは「ALL EVENTS」に設定されていますが今回の例では「NOTE ONLY」を選択して下さい。NOTE ONLYを選択すると、すぐ下に「Note」フィールドが表示されます。

以下の様な項目も選択可能です。

EXCEPT NOTE(ノート以外すべて)

EXCLUSIVE(MIDIエクスクルーシブ)

PITCH BEND(ピッチベンド)

EFFECT(エフェクトデータ)

CTRL CHANGE(コントロールチェンジ)

TEMPO(テンポ情報)

PRG CHANGE(プログラムチェンジ)

REAL TIME(Q-Linkリアルタイム)

CH PRESS(チャンネル・プレッシャー／アフタータッチ)

POLY PRESS(ポリ・プレッシャー／アフタータッチ)

TRACK MUTE(トラックミュート)

「CTRL CHANGE」を選択すると、コントロールチェンジ・ナンバーを選択できるフィールドが別に表示されます。同様に「POLY PRESS」選択時は、ある特定ノートを選択する為のフィールドを、「REAL TIME」選択時はQ-Linkコントローラーで制御されるパラメータのフィールドが表示されます。

➡ 次のページへ

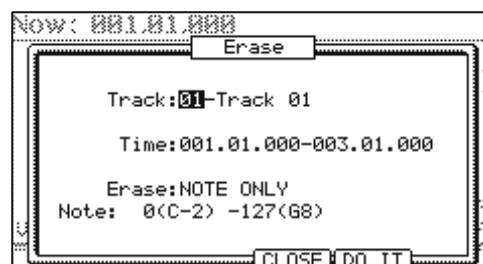
6 「Note:」フィールドにカーソルを移動させて下さい。

Noteフィールドで選択できる項目は、メインモード(MAIN画面)の「Type:」フィールドで選択しているタイプ(DRUMもしくはMIDI)で変化します。

・TypeがDRUMにしている場合、「PAD」になります。

特定のパッドのイベントのみを消去したい場合は、消去したいパッドを叩いて下さい。パッドは複数指定することもできます。すべてのイベントを消去する場合は、「ALL」のままにして下さい。

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



・TypeがMIDIに設定している場合、MIDIノート(ノートナンバー)になります。

Noteフィールドの表示は「0(C-2) - 127(G8)」となり、このMIDIノートナンバーが消去範囲となります。例えばC3からE3の範囲のノートを消去したい場合は「C3 (60)- E3(64)」と設定して下さい。C3だけを消去したい場合は「C3 (60)- C3 (60)」と設定して下さい。

7 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

消去が実行されます。選択した区間の選択したパッド/ノートナンバーやイベントが消去されます。

ヒント: *Erase* フィールドで「ALL EVENT」を選択して消去を実行すると、パッド・イベントだけでなく、設定範囲内にあるその他のイベントも消去されます。「EXCEPT NOTE」を選択して消去を実行すると、設定範囲内にあるパッド・イベント以外のデータのみを消去します。また、*Erase* フィールドでイベントの種類を選択することで、選択したイベントのみを消去することもできます。

タイミング・コレクト機能

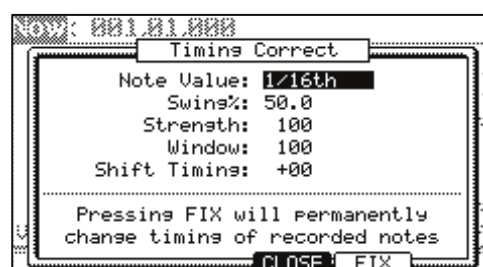
パッドの演奏を録音する時、最初のうちはタイミング通りにパッドを叩くことは難しいかもしれません。タイミング・コレクト機能を使うと、パッドを叩いて入力したパッド・イベントの位置を自動的に正しい位置に修正します。タイミング・コレクト機能には、シーケンスの録音時にリアルタイムでタイミングを修正する機能と、録音済みのイベントを後から修正する機能の二通りがあります。

■リアルタイムでのタイミング修正

シーケンス録音時にリアルタイムでタイミング修正を行います。

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

Timing Correctウィンドウが表示されます。



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

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

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

<各パラメーターの詳細>

・スイング機能 (Swing %:)

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

➡ 次のページへ

■ストレンクス(Strength :)

Strengthは、そのトラックがどれくらいの度合いでクオンタイズされるかを決定します。0%に設定されたトラックでは、全くクオンタイズされませんが、100%の設定にすると、あらゆるノート(パッド・イベント)が指定したクオンタイズ通りのジャストなビートに収まるでしょう。

この意味するところは、0%の設定ではリアルタイムに打ち込んだタイミング通りのグループになりますが、100%の設定では、より機械的で正確なビートに補正し、変化させられることを意味します。このパラメータはある程度人間的なグルーブ感をキープしつつも、正確なタイミングに近づける為のパラメータと言えるかもしれません。

■ウィンドウ (Window :)

このパラメータは、それぞれのクオンタイズのポイントを基準に、タイミングコレクトの影響を受ける範囲(ノートやイベントがクオンタイズの吸着対象になる範囲)を設定できます。100にした場合、すべてのノート(パッドイベント)がタイミングコレクトの影響を受けず、数値を下げると、クオンタイズのポイントから遠い位置(タイミング)にあるノートほど、タイミングコレクトの影響を受けません。

■シフト・タイミング (Shift Timing :)

設定した値の分だけノートのタイミングをずらします。マイナスの数値で前へ、プラス方向で後ろへずらします。

3 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じます。

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

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

■録音済みのイベントのタイミングを修正する

すでに録音済みのデータのタイミングを修正します。

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

Timing Correctウィンドウが表示されます。

2 Note valueフィールドでタイミング修正の値を設定して下さい。

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

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

タイミングコレクト・ウィンドウ内の各パラメーター(Swing/Strengthなどは、前ページの「各パラメータの詳細」をご覧ください。

3 [F5] (FIX)キーを押してください。

タイミング修正を行う範囲を設定するためのウィンドウが表示されます。

4 「Time:」フィールドでタイミング修正を行う範囲を設定してください。

5 「Note:」フィールドでタイミングを修正したいパッドを叩いて下さい。

すべてのイベントのタイミングを修正する場合は、ALLのままにしてください。

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

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

6 [F3] (DO IT) キーを押して下さい。

タイミング修正を実行してウィンドウを閉じます。

クリック／メトロノーム機能

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

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

Click/Metronomeウィンドウが表示されます。

Count Inフィールド

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

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



Rateフィールド

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

In playフィールド

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

In recフィールド

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

このフィールドでクリック／メトロノームに使用するサウンドを7種類の中から決定します。デフォルトは「MPC CLICK」に設定されています。

ノートリPEAT機能

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

- シーケンスの録音／再生中に[NOTE REPEAT]キーを押して下さい。

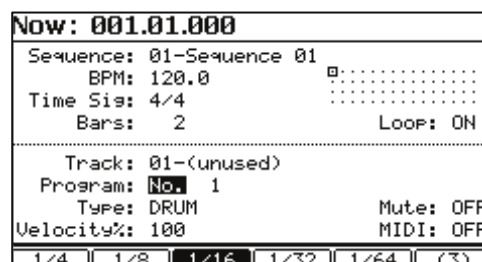
- [NOTE REPEAT] キーを押したままの状態、連打させたいパッドを押して下さい。

パッドを押している間、タイミング・コレクトの値に応じて、音が連打されます。

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

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

選択されている値が反転表示されます。



➡ 次のページへ

■ノートリピートのホールド

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

解除するには[NOTE REPEAT]キーを押して下さい。

オートロケート機能

[GOTO]キーを使ってシーケンス内の特定のポジションに瞬時に移動することが出来ます。最大5つのロケートポイントを記憶することができます。

・ロケートポイントを記憶させる

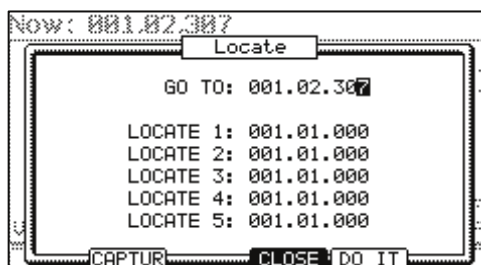
- 1 シーケンスが停止しているとき、MAINページで[GOTO]キーを押して下さい。

「Locate」ウィンドウが表示されます。

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

- 2 Locate 1～Locate 5のいずれかのフィールドに移動し[F2] (CAPTUR)を押して下さい。

Go toフィールドに表示されていた時間がセットされます。



・記憶したロケートポイントに移動する

- 1 シーケンスが停止している状態で[GOTO]キーを押して下さい。

Locateウィンドウが表示されます。

- 2 Locate 1～Locate 5のいずれかのフィールドに移動し[F5] (GO TO)を押して下さい。

記憶していたロケートポイントに移動します。

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

シーケンス機能の詳しい説明

■シーケンスの長さの設定

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

- 1 MAINページでBarsフィールドを選択して下さい。

Barsフィールドには現在の設定値が表示されています。

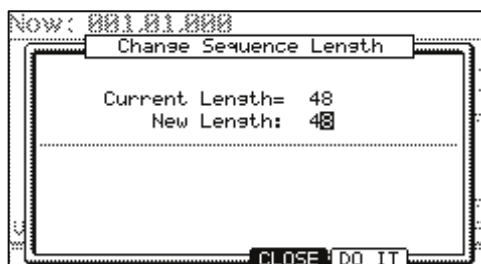
- 2 DATAホイールを回すか [WINDOW] キーを押して下さい。

「Change Sequence Length」ウィンドウが表示されます。

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

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

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



- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

小節数が変更されてウィンドウが閉じます。

■シーケンスの拍子の設定

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

- 1 MAINページでTimeSigフィールドを選択して下さい。

Time Sigフィールドには現在の設定値が表示されています。

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

「Time Signature」ウィンドウが表示されます。

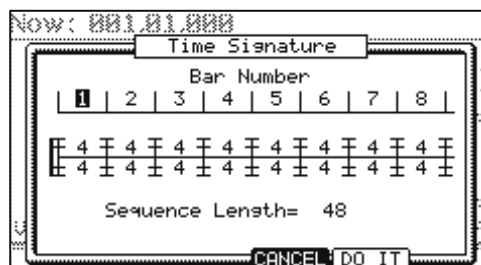
画面上側は小節数を表しています。小節数表示の下側に現在設定されている拍子が表示されています。

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

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

- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

各小節の拍子変更処理が実行され、ウィンドウが閉じます。



■テンポの設定

MAINページの (テンポ) フィールドで設定します。

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

MPC5000は外部MIDI接続機器からのMIDIクロックを受け取って同期するとき、「BPM:」フィールドの表示が「EXT」となり外部のマスター側の設定したテンポに追従します。



■タップテンポ機能

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

テンポの計算は [TAP TEMPO] キーが4回押された間隔を平均して行います。テンポを計算するために必要なキーを押す回数は、OTHERモード([MODE]キー+パッド[9])に入り「Tap average」フィールドで変更することができます。

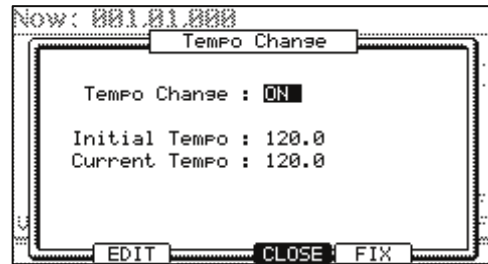
➡ 次のページへ

■シーケンスのテンポをそろえる

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

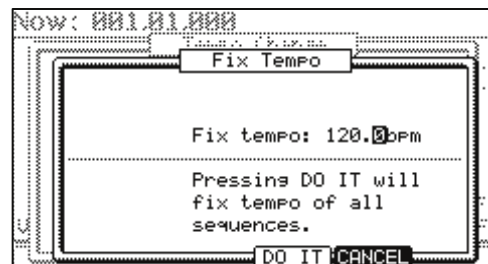
- 1 MAINページで (テンポ)フィールドを選択して[WINDOW]キーを押して下さい。

Tempo Changeウィンドウが表示されます。



- 2 [F5] (FIX)キーを押して下さい。

Fix Tempoウィンドウが表示されます。



- 3 Fix tempoフィールドでテンポを設定して下さい。

- 4 [F3] (DO IT)キーを押して下さい。

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

■テンポチェンジについて

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

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

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

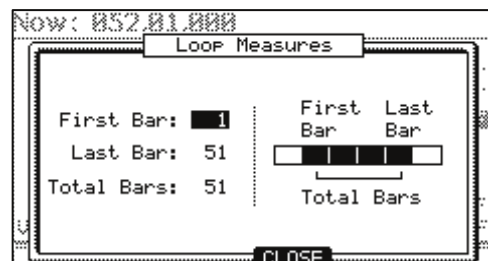
図の中のテンポ表示左側(図内では「103.0」と表示)は、シーケンスで設定していた元々のテンポです。右側(図内では「104.0」と表示)には、テンポ・チェンジ・イベントによって変更されるテンポを表示しています。実際にシーケンスが再生されるのは、右側のテンポです。



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

■シーケンスのループの設定

MPC5000では、短いシーケンスの作成がしやすいようにシーケンス・ループ機能があらかじめオンになっています。このシーケンスループ機能により、シーケンス全体をループさせながら、新しい演奏をオーバーダブしていくことができます。しかし、長いシーケンスを作成して、曲全体を一つのシーケンスで作成する場合は、シーケンス全体ではなく、曲の修正したい部分のみをループできると便利です。また、小節数や拍子にとらわれず、自由に演奏をしたい時は、ループ機能をオフにするほうが便利です。ここではループ機能の設定方法について説明します。



- 1 MAINページで「Loop:」フィールドを選択して下さい。

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

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

2 [WINDOW]キーを押して下さい。

「Loop Measues」ウィンドウが表示されます。

「First bar:」フィールドと「Last bar:」フィールドで設定した範囲が繰り返し再生されます。

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

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

3 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。

■シーケンス長の自動伸長

通常、シーケンスの長さはMAINページの「Bars:」フィールドの設定によって決まります。ただし、「Loop:」フィールドがOFFに設定されている状態で、録音／オーバーダブを行うと、Barsフィールドの設定に関係なく自動的にシーケンスの長さは伸長されます。たとえば、Barsフィールドが2に設定されている時、LoopフィールドをOFFにして録音を始めると、2小節が終わっても、[STOP] キーを押すまでは、そのまま録音が継続され、[STOP] キーを押した時点での長さ(小節数)がBarsフィールドに設定されます。この方法は、曲全体の長さを決めずに、アイデアスケッチ的にフレーズやビートを作成していく場合に大変便利です。

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

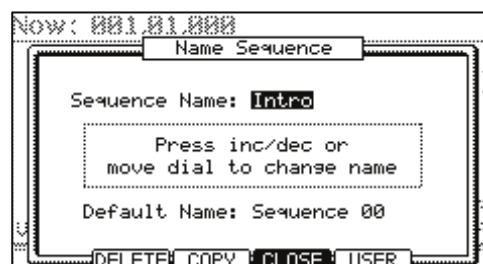
■ユーザー初期設定の変更

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

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

2 「Sequence」フィールドにカーソルを移動し、[WINDOW]キーを押して下さい。

「Sequence」ウィンドウが表示されます。



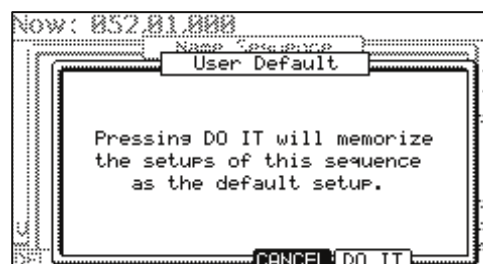
3 [F5] (USER)キーを押して下さい。

「User Default」ウィンドウが表示されます。

4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

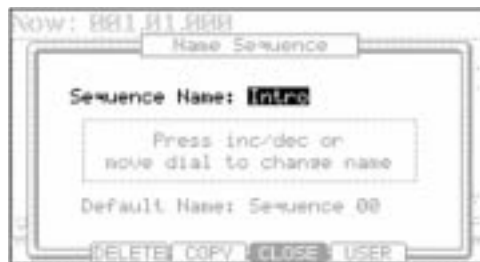
MAINページで設定中の「Loop」フィールド、「TimeSig」フィールド、「Bars」フィールドの設定値が初期設定値としてMPC5000本体に記憶されます。

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



■シーケンスの名前を変更する

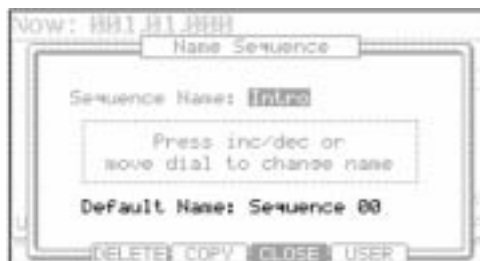
- 1 MAINページの「Sequence」フィールドで、名前を変更したいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。
「Name Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 3 「Sequence name」フィールドで新しい名前を設定して下さい。
名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。
処理が実行され、ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。



■シーケンス名のデフォルト(初期設定)を変更する

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

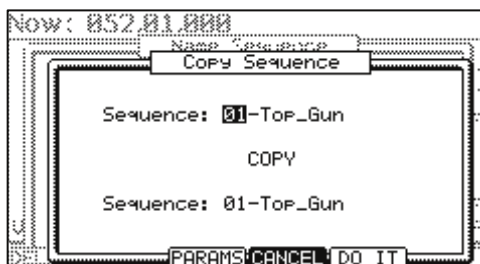
- 1 MAINページで「Sequence」フィールドを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。
「Name Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 3 「Default Name:」フィールドで新しい名前を設定して下さい。
名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。
処理が実行され、ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。



■シーケンスのコピー

選択したシーケンスを別のシーケンスにコピーします。

- 1 MAINモードの「Sequence」フィールドで、コピーしたいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
「Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (COPY)キーを押します。
「Copy Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 4 下の段のSequenceフィールドでコピー先となるシーケンスを選択して下さい。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。
コピーが実行されます。コピーを取りやめたい時は[F4] (CANCEL)キーを押します。



■シーケンスのパラメータ(Loop, TimeSig, Bars)のコピー

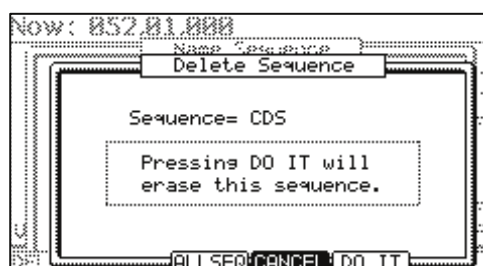
選択したシーケンスのパラメーターのみを、別のシーケンスにコピーします。イベント情報のコピーはされません。

- 1 MAINモードの「Sequence」フィールドで、パラメーターをコピーしたいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
「Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (COPY)キーを押します。
「Copy Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 4 下の段のSequenceフィールドでコピー先となるシーケンスを選択して下さい。
- 5 [F3] (PARAMS)キーを押して下さい。
シーケンスのパラメータのコピーが実行されます。
パラメータのコピーをやめたい時は[F4] (CANCEL)キーを押します。

■シーケンスの削除

選択したシーケンスを本体メモリーから削除します。

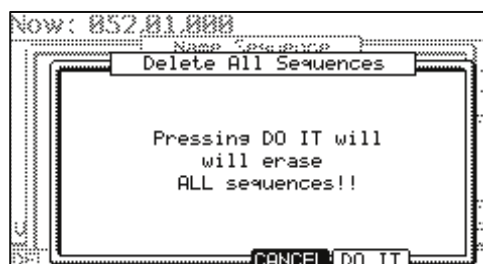
- 1 MAINモードの「Sequence」フィールドで、削除したいシーケンスを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
「Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押します。
「Delete Sequence」ウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。
選択したシーケンスが削除され、シーケンス名が(unused)になります。



■すべてのシーケンスの削除

本体メモリー内のすべてのシーケンスデータをまとめて削除します。

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



■ループをまたいだ時のデュレイション(音符の長さ)の処理について

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

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

OTHERモードに入ります。

- 2 [F2] (MISC.)キーを押して下さい。

MISC.ページが表示されます。

- 3 「Truncate Duration:」フィールドを選択して、ループをまたいだ時の処理を選択して下さい。

TO SEQUENCE LENGTH

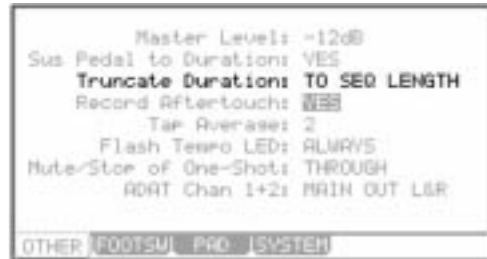
シーケンス長を最大値として演奏した通りの長さで記録します。

TO SEQUENCE END

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

AS PLAYED

演奏した通りに記録します。



トラックの機能について

■トラック・タイプの設定

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

それぞれ、以下のような特徴があります。

DRUM パッドを叩いて、MPC5000の内部サンプラーを演奏する場合に選択します。DRUMトラックのデータはパッド単位で管理されます。

MIDI 外部キーボードなどのMIDI機器を接続して、MPC5000をMIDIシーケンサーとして使用する場合に選択します。MIDIトラックのデータはMIDIノートイベントで管理されます。

詳しくは53ページ「MIDIシーケンサーとしての機能」をお読み下さい。

■プログラムの選択

・内部のプログラムを演奏する場合

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

「OFF」または「No.」を選択すると内部のプログラムは演奏されません。MPC5000で外部音源を鳴らしたいときは「OFF」または「No.」を選択して下さい。

・外部音源を鳴らす場合

MPC5000をMIDIシーケンサーとして使用し外部音源を鳴らしたい場合は、「Program」フィールドで「OFF」または「No.」を選択します。この二つのいずれかを選択した場合、内部のプログラムは演奏されません。

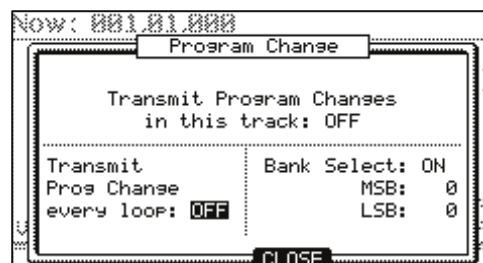


■MIDIプログラムナンバーの設定(MIDIプログラムチェンジの送信)

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

[Program:]フィールドでNo.を選択すると、右側にプログラムナンバーを設定するフィールドが現れます。ここで1から128までのMIDIプログラムナンバーを設定することができます。設定したプログラムナンバーは、シーケンスが選ばれたときに[PLAY START]キーが押されたときに出力されます。

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



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

Bank Select : (ON/OFF)

MIDIバンクセレクト送信のオン/オフを設定します。

MSB : (0 - 127)

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

LSB : (0 - 127)

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

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

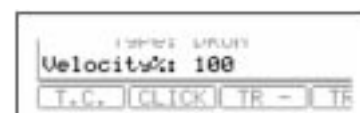
トラック内にプログラムチェンジイベントが記録されているときの動作を設定します。YES を選択するとプログラムチェンジイベントが有効になり、NO を選択するとプログラムチェンジを無視します。

Transmit program changes every loop : (YES / NO)

トラック内にプログラムチェンジイベントが記録されているときの動作を設定します。YES を選択するとプログラムチェンジイベントは毎ループごとにプログラムチェンジイベントを送信し、NOを選択するとシーケンススタート時のみ一度だけプログラムチェンジを送信します。

■トラックベロシティ機能

このパラメータはシーケンスを再生する際、選択されているトラックに録音されているデータのベロシティを調節することができます。



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

注意: ここでの設定は、録音されているデータを直接エディットする(書き変わる)ものではありません。再生時のみ、ここで設定した割合でベロシティ値が増減されます。また、ベロシティ値が最大(127)になっているデータは、ここで100%以上の値を設定しても効果はありません。

■トラック・ミュート機能

MAINページのMuteフィールドで設定します。

トラックを再生するかどうかを、各トラック毎に設定することができます。たとえば、トラック1にピアノ・ソロを録音して、トラック2に別なバージョンのピアノ・ソロを録音します。再生する時に一方をミュートすることで、二つのピアノ・ソロを聴き比べて、必要なほうだけ使うことができます。「ON」に設定したトラックは再生されません。



ヒント: [TRACK MUTE]キーを使うと、パッドを使ってトラック・ミュートを設定することもできます。詳しくは97ページ「パッドによるトラック・ミュートを設定する」をお読み下さい。

■MIDI送信チャンネルの設定

MAINページのMidiフィールドで設定します。

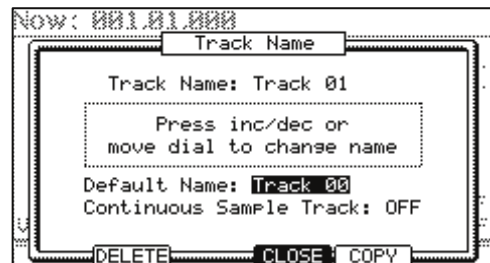
トラックのMIDI出力チャンネルを設定します。MPC5000で外部MIDI音源を鳴らす場合に設定します。内部サンプラーを使用する場合は設定する必要はありません。



MPC5000は4系統のMIDIアウトを持っており、1A~16AはMIDI OUT Aから、1B~16BはMIDI OUT B、1C~16CはMIDI OUT C、1D~16DはMIDI OUT Dから出力されます。

■トラックの名前を変更する

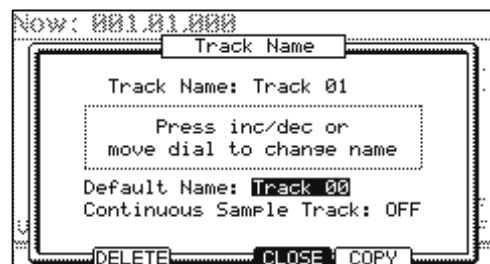
- 1 MAINページの「Track:」フィールドで、名前を変更したいトラックを選択します。
- 2 [WINDOW] キーを押します。
Track Nameウィンドウが表示されます。
- 3 「Track Name:」フィールドで新しい名前を設定して下さい。
名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。
処理が実行され、ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。



■トラック名の初期設定(ユーザー設定)を変更する

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

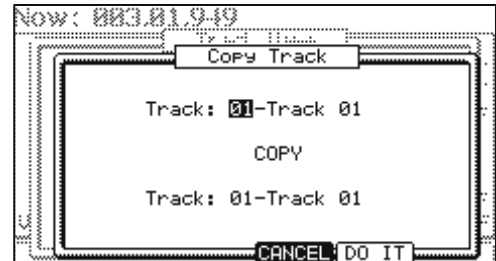
- 1 MAINページで「Track:」フィールドを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
Track Nameウィンドウが表示されます。
- 3 「Default name:」フィールドで新しい名前を設定して下さい。
名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。
- 4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。
処理が実行され、ウィンドウが閉じてMAINページに戻ります。



■トラックのコピー

選択したトラックを別のトラックにコピーします。

- 1 MAINモードの「Track:」フィールドで、コピーしたいトラックを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
Track Nameウィンドウが表示されます。
- 3 [F5] (COPY)キーを押します。
Copy Trackウィンドウが表示されます。
- 4 「Track:」フィールド(下に表示された側)でコピー先となるトラックを選択して下さい。
- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。
コピーが実行されます。
キャンセルする時は[F5](DO IT)キーのかわりに[F4](CANCEL)キーを押します。



■トラックの削除

選択したトラックを本体メモリーから削除します。

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



■すべてのトラックの削除

本体メモリー内のすべてのトラックデータをまとめて削除します。

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



コンティニユアス・サンプルトラック (Continuous Sample Track)

長いフレーズサンプルを使用しているシーケンスでフレーズの途中からシーケンスをプレイしても、そのフレーズサンプルは再生されません。これはそのフレーズサンプルを鳴らすためのパッドイベントがフレーズの頭の部分にのみ入っていて、途中から再生するとそのパッドイベントが再生されないためです。これは一般的なサンプラーのほとんどがこの原理に準じており、フレーズループのサンプルをシーケンスで扱う際に必ず直面する問題です。

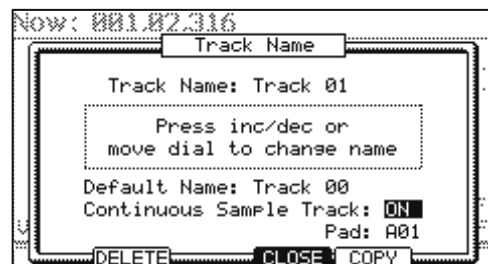
MPC5000では「コンティニユアス・サンプルトラック(Continuous sample track)」を設定することで、シーケンスの再生位置がフレーズ・サンプルのノート・オン情報よりも後ろ(フレーズの途中)だとしても、そのサンプルの途中から再生することが可能になります。

ヒント:MPC5000は最大64トラックのコンティニユアス・サンプルトラックが使えます。フレーズサンプルをパッドごと、トラックごとに分け、更にトラックミュートも使うことでエキサイティングなパフォーマンスを可能にするでしょう。

コンティニユアス・サンプルトラックの設定は各トラックごとに対しておこないます。

- 1 MAINページで「Track:」フィールドへカーソルを移動し、[WINDOW]キーを押します。

Track Nameウィンドウが表示されます。



- 2 「Continuous Sample Track:」フィールドへカーソルを移動し、「ON」にします。

このフィールドの下に「Pad:」フィールドが現れます。

- 3 「Pad:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA]ホイールを使ってコンティニユアス・サンプルトラックにするパッドを設定しましょう。

- 4 設定が完了したら[F4] (CLOSE)キーを押します。

注: サンプルの長さが1秒以下のサンプルは、途中から再生されません。また、Continuous sample trackに設定したトラックにたくさんのイベントが記録されていると、[PLAY]キーを押した時に、再生を開始するタイミングが遅れる場合があります。

■ファンクションキーによるトラック選択

通常トラックの選択は、MAINページの「Track:」フィールドで行いますが、ファンクションキーを使って素早くトラックを切り替えることができます。

[F3] (TR-)キー、[F4] (TR+)キーを使ってトラックを変更することも可能です。[F3] (TR-)キー、[F4] (TR+)キーを使うと、カーソルを「Track:」フィールドに移動しなくても、トラックの選択ができるので便利です。



■トラックのソロ機能

ソロ機能を使うことで、選択した特定のトラックだけを再生することができます。たとえば、複数のトラックにさまざまなパートの演奏を録音してある場合、ある特定トラックの内容だけを確認する場合に有効です。

- 1 MAINページの「Track:」フィールドで、目的のトラックを選択します。
- 2 [F6] (SOLO)キーを押してシーケンスの録音/再生を始めて下さい。

[F6](SOLO)キーが反転表示になり選択したトラックのみが再生され、それ以外のトラックはミュートされます。



- 3 再度 [F6] (SOLO)キーを押すと、ソロ機能が解除されます。

すべてのトラックが再生されます。

MIDIとは(MIDIシーケンサーとしての機能)

パッドを使って内部音源を鳴らすだけであれば、MAINページのProgramフィールドで、演奏したいプログラムを選ぶだけです。またそのプログラムを使ってすぐにシーケンスの録音を行うことができます。しかし、MPC5000にはMIDIシーケンサーとしての十分な機能があり、外部MIDI機器を接続することで、外部MIDIキーボードからの演奏情報を記録したり、外部MIDI音源をコントロールすることができます。

MIDIとは、メーカー間の壁を越えて、色々な電子楽器間で演奏情報をやり取りするために決められた規格です。接続にはMIDIケーブルと呼ばれる専用のケーブルが使用され、たとえば、キーボードのMIDI OUTをMIDI音源のMIDI INに接続することで、キーボードを演奏した時に、キーボードの演奏情報が音源に送られ、音源から音が出るようになります。MIDIで送られるのは、あくまでも演奏情報で、実際の音が送られるわけではありません。一本のMIDIケーブルでたくさんの演奏情報を送るために、MIDIチャンネルが用意されています。MIDIチャンネルにより、チャンネル毎に別々な演奏情報を同時に送ることができ、一つのMIDIケーブルで16チャンネルまでの演奏情報を送ることができます。MIDIを扱う上でMIDIチャンネルは大変重要です。キーボードで音源を鳴らす場合も、キーボードのMIDIチャンネルと、音源のMIDIチャンネルを同じチャンネルに設定しておかなければなりません。たとえば、キーボードの送信チャンネルが1だとすると、音源の受信チャンネルも1でなければなりません。音源の中には一台で複数のチャンネルを受信できるものもあります。その場合は、チャンネル毎に、ピアノ、ベース、ストリングス...というように違う種類の楽器音を割り当てることもできます。

MIDIシーケンサーについて

MIDIシーケンサーとは、MIDI情報を記録して、再生することができる機器のことです。MPC5000は外部MIDI音源を発音させる為のMIDIシーケンサーとして使用することもできます。

MPC5000をMIDIシーケンサーとして使用するために、外部MIDIキーボードを接続する場合は、キーボードの[MIDI OUT]からMPC5000の[MIDI IN]端子へ接続します。また、MPC5000の[MIDI OUT]端子から外部MIDI音源の[MIDI IN]へ接続します。こうすることで、キーボードの演奏をMPC5000に録音し、外部のMIDI音源を鳴らすことができますようになります。

ここでは、外部MIDIキーボードの演奏をMPC5000に記録し、外部MIDI音源を鳴らす場合を例に説明します。

1 「22ページの「接続例」などを参考に外部MIDI機器を接続して下さい。

MPC5000の[MIDI IN]端子にキーボードのMIDI OUTを、MPC5000の[MIDI OUT]端子から外部MIDI音源のMIDI INに接続して下さい。

※ MIDIシーケンサーとして使用する場合も、メトロノームの音が聞こえるように、MPC5000のステレオ・アウトをミキサー等と接続しておいて下さい。

2 「Type:」フィールドでMIDIを選択して下さい。

3 「Program:」フィールドでOFFを選択して下さい。

プログラムを選択してMPC内部のプログラムを鳴らしつつ外部MIDI機器を鳴らすことも可能ですが、この説明では外部MIDI音源を鳴らす事を目的とするため「OFF」に設定して下さい。

4 「MIDI:」フィールドでMIDIチャンネルを選択して下さい。

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

ヒント:MPC5000の受信MIDIチャンネルの設定は初期設定として、すべてのMIDIチャンネルを受信するように設定されていますので、キーボードのMIDIチャンネルに合わせてMPC5000の受信チャンネルを設定する必要はありません。

5 キーボードを弾いて、音源が鳴るか確認して下さい。

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

➡ 次のページへ

- 6 [REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。
4つのカウントの後、録音が始まります。
- 7 クリック音に合わせてキーボードを演奏して下さい。
シーケンスの長さは初期設定値として2小節に設定されています。2小節分の録音が終わると、録り終えたばかりの演奏を繰り返し再生します。この時、さらにキーボードを演奏すると、最初に録音した演奏に新しい演奏を重ねて録音していくことができます。このような状態を「オーバーダブ」といいます。
- 8 オーバーダブを終了したい場合は[STOP]キーを押して下さい。
- 9 [PLAY]キーを押すと、今録音した演奏を再生することができます。
- 10 録音をやり直したい場合は[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。
前に録音した演奏データは破棄されて、新たに演奏を記録することができます。
- 11 前のデータに重ねて録音したい場合は、[OVER DUB]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。
前に録音した演奏データが再生され、キーボードを演奏することで新しい演奏を追加することができます。

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

サスティーン・ペダルの処理

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

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

しかし、MPC5000で、短いシーケンスをループさせながら次々と音を重ねていく、というような使い方をする場合、サスティーン・ペダル情報をそのまま記録するのではなく、記録されるノート・イベントのデュレイション(音符の長さ)に置き換えて記録したほうが便利な場合があります。たとえば、サスティーン・ペダル情報をそのまま記録する場合、ループしながら音を重ねていく途中、一度でもサスティーン・ペダルを使用すると、後から重ねていく音にもすべて、サスティーン・ペダルが有効になります。しかし、サスティーン・ペダル情報をノートのデュレイションとして記録すると、途中でサスティーン・ペダルを使っても、後から重ねる音には影響がありません。

このため、MPC5000では初期設定値として、サスティーン・ペダル情報をノートのデュレイションに置き換えて記録するように設定されていますが、この設定を変更して、サスティーン・ペダル情報をそのまま記録するように、変更することができます。

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 9](OTHER)を押して下さい。

OTHERモードに入ります。

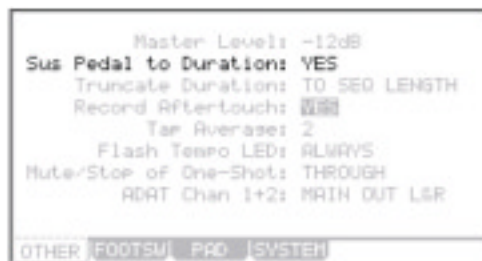
- 2 [F2](MISC.)キーを押して下さい。

MISC.ページが表示されます。

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

YES サスティーン・ペダル情報をデュレイションに変換して記録します。

NO サスティーン・ペダル情報をそのまま記録します。



アフタータッチ情報の録音設定について

アフタータッチは別名「チャンネル・プレッシャー」とも呼ばれるコントロール情報です。MPCにおいてはパッドを強く押し込む強さなどからその情報が出力されるようになっており、内部音源のシンセプログラム他、[MIDI OUT]端子から外部のMIDI機器へアフタータッチ情報を送信する事が可能です。

ここで説明する設定はMPCの内部シーケンサーにそのアフタータッチ情報を録音するかどうかの設定をします。

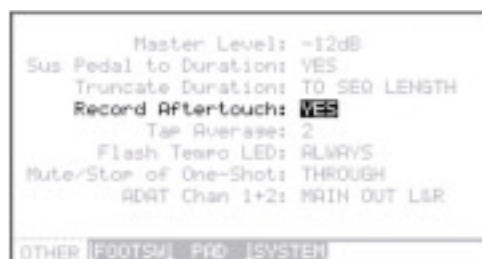
- 1 [MODE]キーを押して[PAD 9](OTHER)を押して下さい。

OTHERモードに入ります。

- 2 「Record Aftertouch」フィールドにカーソルを移動させます。

- 3 [DATA]ホイールを回してYESかNOかを選択します。

YESの場合、アフタータッチ情報を記録します。NOを選択すると記録しません。



第4章 シーケンスのエディット

シーケンスをエディットする方法には、大きく分けて二通りの方法があります。範囲を指定してイベントをまとめてエディットする「SEQ EDIT(シーケンス・エディット)」。そして、イベントを一つずつ細かくエディットしていく「STEP EDIT(ステップ・エディット)」及び「GRID EDIT(グリッド・エディット)」があります。

ここでは、範囲を指定してイベントをまとめてエディットする、「SEQ EDIT」モードについて説明します。SEQ EDITモードへは、[MODE]キーを押して[PAD 12]を押します。

エディット範囲を指定する

EVENTSページでは、「Edit:」フィールドでエディットのタイプを選ぶことで、COPY、MOVE、TRANSPOSE、SHIFT TIME、VELOCITY、DURATIONの6種類のエディットが可能です。エディット範囲の設定方法は6種類とも同じです。

ここではまず、エディット範囲の設定方法を説明します。

ヒント:範囲指定によるデータの消去(ERASE)は38ページをご参照下さい。

■範囲(時間)の指定

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

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

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



■パッド／ノートナンバーの指定

SEQ EDITモードのEVENTSページで、「Pads:」もしくは「Note:」フィールドを選択します。

このフィールドの表示は、選択しているトラックのタイプ(MAINページの「Track:」フィールドで選択する「DRUM」もしくは「MIDI」)により変化します。

・DRUMトラックの場合

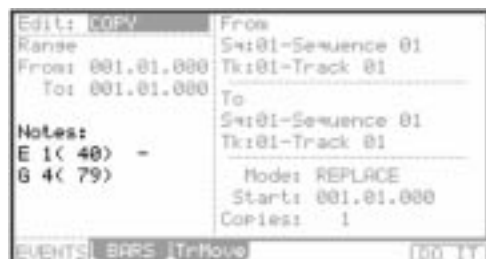
初期状態では「ALL」と表示され、すべてのパッドがエディットの対象となっています。特定のパッドだけをエディットしたいときは、「Pads:」フィールドにカーソルがある状態で、エディットしたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドのパッド番号がPadsフィールドに表示されます。複数のパッドを選択することもできます。間違っ叩いたパッドがある場合は、もう一度そのパッドを叩くことで選択が解除になります。パッドの選択をやり直したいときは、DATAホイールを左に回して下さい。Padsフィールドの値がALLに戻りますので、最初からパッドの選択をやり直して下さい。

・MIDIトラックの場合

「Notes:」フィールドの表示がノートナンバーによる範囲指定に変わります。

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



■イベントのコピー(COPY)

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

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

コピーのために必要なフィールドが表示されます。

- 2 「Range:」フィールドでコピーの範囲を、「Pads:」フィールド (Note: フィールド) ではコピーの対象になるパッドやノートの範囲を指定して下さい。

Edit: COPY	From
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	To
Pads:	Sq:01-Top_Gun
ALL	Tk:01-Track 01
	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
	Copies: 1
EVENTS	TrMove
	DO IT

- 3 右側の項目、「From sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、コピー元のシーケンスとトラックを選択して下さい。

- 4 すぐ下の項目「To sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、コピー先となるシーケンスとトラックを選択して下さい。

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

- 5 「Mode:」フィールドで、コピーされる元データのコピー先でのふるまいを設定します。

REPLACE

コピー先へ上書きします。コピー先にあるデータは消えてしまいますので注意して下さい。

MERGE

コピー先のデータとミックスされます。

- 6 「Start:」フィールドで、コピー開始時間を設定して下さい。

ここで設定した時間にコピーが実行されます。

- 7 「Copies:」フィールドで、コピーする回数を選択して下さい。

同じフレーズを繰り返してコピーする場合は、Copiesフィールドで回数を指定することにより、一度に複数回のコピーを実行することができます。

- 8 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

コピーが実行されます。

■イベントの移動(MOVE)

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

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

移動のために必要なフィールドが表示されます。

- 3 「Range:」フィールドと「Pads:」フィールド(「Notes:」フィールド)で、移動する範囲を指定して下さい。

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

- 4 すぐ下にある「To sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、移動先となるシーケンスとトラックを選択して下さい。

Edit: MOVE	From
Range	Sq:01-Top_Gun
From: 001.01.000	Tk:01-Track 01
To: 002.01.000	To
Pads:	Sq:01-Top_Gun
ALL	Tk:01-Track 01
	Mode: REPLACE
	Start: 001.01.000
EVENTS	TrMove
	DO IT

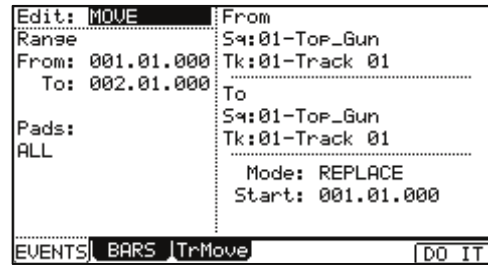
ヒント:EVENTSページのFrom sq, TkフィールドとTo sq, Tkフィールドには、それぞれシーケンス番号とトラック番号しか表示されていませんが、それぞれのフィールド上にカーソルがある時、[WINDOW]キーを押すと、Selectウィンドウが表示されシーケンス名とトラック名を確認しながら選択が可能です。

➡ 次のページへ

- 5 「Mode:」フィールドで、移動されるデータの移動先でのふるまいを設定します。

REPLACE データを移動先へ上書きします。移動先に元々あったデータは上書きにより消えてしまいますので注意して下さい。

MERGE 移動されるデータは移動先に元々あったデータとミックスされます。



- 6 「Start:」フィールドで、移動先の時間を設定して下さい。

ここで設定した時間にデータが移動されます。

- 7 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

移動が実行されます。

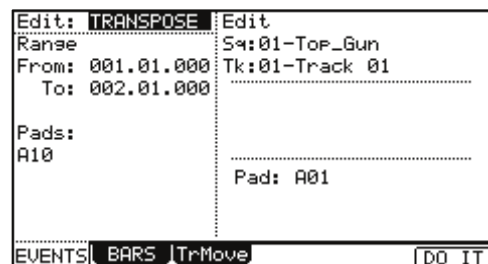
■イベントの音程を変える／あるパッドイベントを別のパッドイベントにする (TRANSPOSE)

ノート・イベントをトランスポーズ(音程を変更／あるパッドイベントを別のパッドイベントに変更)します。このフィールドの表示は、選択しているトラックのタイプ(MAINページの「Track:」フィールドで選択する「DRUM」もしくは「MIDI」)により変化します。

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

トランスポーズに必要なフィールドが表示されます。

- 2 「Range:」フィールドでエディットする範囲を設定し、「Pads:」フィールド(Notes:フィールド)で、エディット対象になるパッド(もしくはノートの範囲)を指定して下さい。



- 3 右側の「Edit sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、エディット対象になるシーケンスとトラックを選択して下さい。

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

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

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

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

- 4 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

トランスポーズが実行されます。

■イベントのタイミングを変える(SHIFT TIMING)

ノート・イベントの発音タイミングを変更します。

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

シフト・タイミングに必要なフィールドが表示されます。

- 2 「Range:」フィールドでエディット範囲を設定し、「Pads:」フィールド(Notes:フィールド)でエディット対象になるパッド(もしくはノートの範囲)を指定して下さい。

- 3 右側の「Edit sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、エディット対象になるシーケンスとトラックを選択して下さい。

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

Edit: SHIFT TIMING Range From: 001.01.000 To: 002.01.000 Pads: ALL	Edit Sq: 01-Top_Gun Tk: 01-Track 01 Direction: EARLIER Amount: 00
EVENTS BARS TrMove DO IT	

- 4 「Amount:」フィールドで、シフトタイミングの量を設定して下さい。

シフト・タイミングの量を設定します。設定はTick単位です。

- 5 「Shift Timing:」フィールドでシフトする方向を決めます。

EARLIER Amountフィールドで設定した分だけ前にシフトします。

LATER Amountフィールドで設定した分だけ後ろにシフトします。

- 6 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

シフト・タイミングが実行されます。

■ノートのベロシティを変える(VELOCITY)

ノート・イベントのベロシティ値を変更します。

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

ベロシティの調整に必要なフィールドが表示されます。

- 2 「Range:」フィールドでエディット範囲を設定し、「Pads:」フィールド(Notes:フィールド)でエディット対象になるパッド(もしくはノートの範囲)を指定して下さい。

- 3 右側の「Edit sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、エディット対象になるシーケンスとトラックを選択して下さい。

Edit sqフィールド, Tkフィールドでは[DATA]ホイールを左に回して「ALL」を選択することもできます。「ALL」選択時は、すべてのシーケンス、すべてのトラックに対してベロシティ変更が実行されます。

Edit: VELOCITY Range From: 001.01.000 To: 002.01.000 Pads: ALL	Edit Sq: 01-Top_Gun Tk: 01-Track 01 Mode: ADD Value: 0
EVENTS BARS TrMove DO IT	

- 4 「Mode:」フィールドでベロシティの変化の仕方を決めます。

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

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

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

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

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

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

- 6 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

ベロシティ値の変更が実行されます。

■ノートの発音の長さを変える(DURATION)

ノート・イベントやパッド・イベントの発音の長さ(デュレーション)を変更します。

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

デュレーションの調整に必要なフィールドが表示されます。

- 2 「Range:」フィールドでエディット範囲を設定し、「Pads:」フィールド(Notes:フィールド)でエディット対象になるパッド(もしくはノートの範囲)を指定して下さい。

- 3 画面右側の「Edit sq:」フィールドと「Tk:」フィールドで、エディット対象になるシーケンスとトラックを選択して下さい。

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

Edit: DURATION Range From: 001.01.000 To: 002.01.000 Pads: ALL	Edit Sq: 01-Top_Gun Tk: 01-Track 01 Mode: ADD Value: 0
EVENTS BARS TrMove DO IT	

- 4 「Mode:」フィールドでペロシティーの変化の仕方を決めます。

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

- 5 「Value:」フィールドで、デュレーションの量を設定して下さい。

0から99999の値で設定します。ModeフィールドでMULTI VAL%を選んだ時は0から200まで設定できます。

- 6 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。

デュレーションの変更が実行されます。

小節単位の範囲指定でエディットする

シーケンスを小節単位でエディットします。この操作は[MODE]キーを押してから[PAD 12]を押すと表示されるSEQ EDITモードのBARSページで行います。

■小節のコピー(COPY)

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

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

小節のコピーに必要なフィールドが表示されます。

- 2 「From Sequence:」フィールドで、コピー元となるシーケンスを選択して下さい。

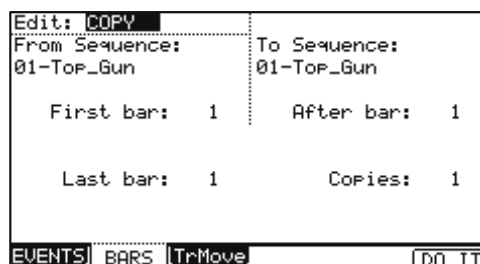
- 3 「To sequence:」フィールドで、コピー先のシーケンスを選択して下さい。

Edit: COPY From Sequence: 01-Top_Gun First bar: 1 Last bar: 1	To Sequence: 01-Top_Gun After bar: 1 Copies: 1
EVENTS BARS TrMove DO IT	

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

➡ 次のページへ

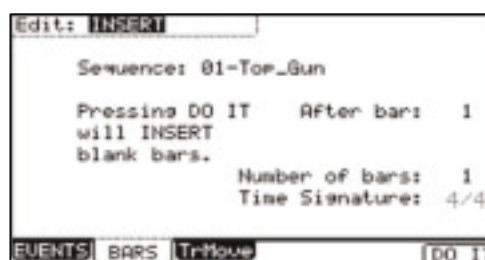
- 4 First barフィールドで、コピー元の最初の小節を指定して下さい。
- 5 Last barフィールドで、コピー元の最後の小節を選択して下さい。
- 6 After barフィールドで、コピー先を指定して下さい。
ここで指定した小節の後にコピーされます。
- 7 「Copies:」フィールドで、コピーする回数を選択して下さい。
同じフレーズを繰り返してコピーする場合は、Copiesフィールドでコピー回数を指定することで、一度にコピーを実行することができます。
- 8 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。
コピーが実行されます。



■ 小節の挿入 (INSERT)

シーケンスに空白の小節を挿入します。

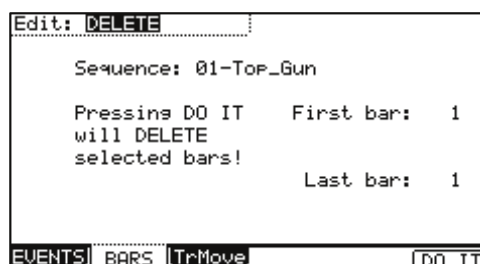
- 1 SEQ EDITモード, BARSページの「Edit:」フィールドで、「INSERT」を選択して下さい。
小節の挿入に必要なフィールドが表示されます。
- 2 「Sequence:」フィールドで、小節を挿入するシーケンスを選択して下さい。
- 3 「After bar:」フィールドで、小節を挿入する場所を指定して下さい。
ここで指定した小節の後に挿入されます。
- 4 「Number of bars:」フィールドで、挿入する小節数を指定して下さい。
- 5 「Time Signature:」フィールドで、挿入する小節の拍子を選択して下さい。
- 6 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。
指定した場所に空白の小節が挿入されます。



■ 小節の削除 (DELETE)

シーケンスの指定した小節を削除します。

- 1 SEQ EDITモード, BARSページの「Edit:」フィールドで、「DELETE」を選択して下さい。
小節の削除に必要なフィールドが表示されます。
- 2 「Sequence:」フィールドで、小節を削除するシーケンスを選択して下さい。
- 3 「First bar:」フィールドで、削除する最初の小節を指定して下さい。
- 4 「Last bar:」フィールドで、削除する最後の小節を選択して下さい。
- 5 [F6] (DO IT)キーを押して下さい。
指定した小節を削除します。



トラックの順番を変える(TRACK MOVE)

短いシーケンスを組み合わせる一つの曲を作成する場合、ソング機能を使って、シーケンスを指定した順番で再生していくのが一般的です。ソングには、短いシーケンスの組み合わせで作られたソングデータを、一つの長いシーケンスに変換する機能があります。この機能を使用するためには、各シーケンス内のトラックの順番を揃えておく必要があります。ここでは、シーケンス内のトラックの順番を変える、トラック・ムーブの方法を説明します。

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

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

TRACK MOVE(トラック・ムーブ)ページが表示されます。

TRACK MOVE	
Sequence:	
01-Sequence 01	
Tr:01-Track 01	
Tr:02-Track 02	
Tr:03-Track 03	
Tr:04-Track 04	
Tr:05-Track 05	
Tr:06-Track 06	
Tr:07-Track 07	
EVENTS BARS TrMove	REFER SELECT

- 2 「Sequence:」フィールドで、トラックの順番を変えたいシーケンスを選択します。

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

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

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

- 5 [DATA]ホイールを回すと、リストがスクロールします。

移動させたいトラックを選択して下さい。

- 6 [F6] (SELECT) キーを押して下さい。

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

TRACK MOVE	
Sequence:	Refer to Sq: 01
01-Sequence 01	Sequence 01
Tr:01-Track 01	Track 01
Tr:02-Track 02	Track 02
Tr:03-Track 03	Track 03
Tr:04-Track 04	Track 04
Tr:05-Track 05	Track 05
Tr:06-Track 06	Track 06
Tr:07-Track 07	Track 07
EVENTS BARS TrMove	REFER SELECT

- 7 [DATA]ホイールを回して、移動先を指定して下さい。

手順5, 6 で選択したトラックを固定した状態でリストがスクロールします。画面左側のリストを参考に移動先を指定して下さい。

- 8 [F6] (MOVE) キーを押して下さい。

指定した場所にトラックが移動して、トラックの順番が変わります。

第5章 ステップ・エディット

シーケンスをエディットする方法には、大きく分けて二通りの方法があります。範囲を指定してイベントをまとめてエディットする「SEQ EDIT(シーケンス・エディット)」。そして、イベントを一つずつ細かくエディットしていく「STEP EDIT(ステップ・エディット)」及び「GRID EDIT(グリッド・エディット)」があります。

ここでは、イベントひとつひとつを細かくエディットできる、STEP EDITモード(ステップ・エディット)モードについて説明します。STEP EDITモードは、[MODE]キーを押してから[PAD 13]を押すことで入ります。

ステップ・エディットについて

トラックには、パッドを叩いて録音した演奏情報や、外部MIDIキーボードからのMIDIノート情報が、イベントとして記録されています。ステップ・エディットでは、これらのイベントを一つずつエディットすることができます。イベントの種類には、パッドやMIDIノート情報、ベロシティなどの他に、Q-LinkコントローラーやテンポチェンジなどMPC5000固有のイベントや、ピッチベンド、モジュレーション・ホイールなどのMIDIイベントがあります。

画面の説明

Nowフィールド

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

「View:」フィールド

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

イベント・リスト

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

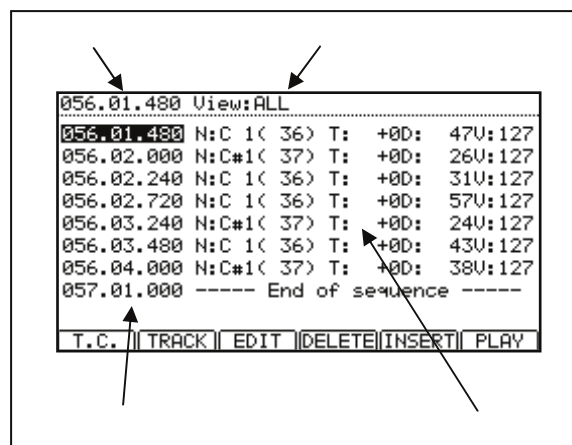
イベントタイム・フィールド

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

ヒント:MPC5000のシーケンサーの分解能は四分音符あたり「960ティック」です。「ティック」という単位はタイミング(分解能)の細かさを表すものです。

イベント・フィールド

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



ヒント:ステップエディット・モードではカーソルのある位置のイベントを[F6](PLAY)キーを押して聴く事が出来ます。

基本的な操作

■イベント・リストでの操作(イベントの選択とエディット)

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

イベント・リストは上下カーソルキーによりスクロールします。また、カーソルがイベントタイム・フィールド(左端)にあるときは、[DATA]ホイールを回すことでリストが上下にスクロールし、左カーソルキーを押すことでカーソルは「Nowフィールド」へと移動します。

フィールドの移動は左右のカーソルキーを使っておこないます。目的のフィールドで[DATA]ホイールを回し、パラメータをエディットします。

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

[F1] (T.C.)キー

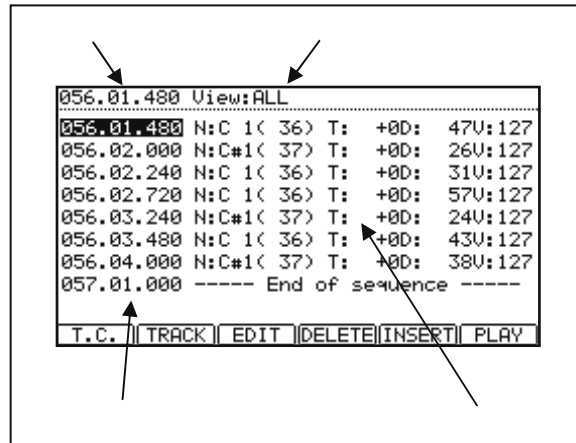
MAINページの[F1](T.C.)キーと同じ、タイミング修正の値を設定するためのキーです。詳しくは=ページの「タイミング修正」をお読み下さい。

[F2] (TRACK)キー

[F2]キーを押している間、トラックを変更するためのウィンドウが表示されます。MAINページへ戻ることなく、ここでトラックを選択することができます。

[F6] (PLAY)キー

キーを押すと、選択しているイベントを再生します。



イベントの説明

■パッド・イベント

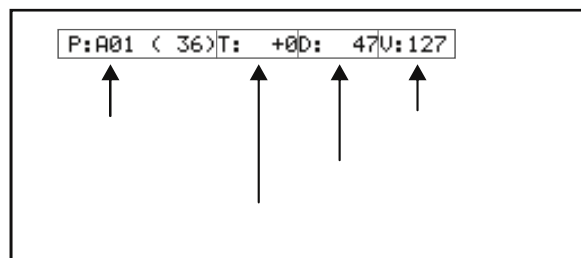
DRUMトラックでパッドを叩いて演奏した際に記録されるイベントです。

P (パッド)フィールド

パッドナンバーを設定します。

ノートバリエーション・フィールド

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



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

ヒント:ノートバリエーションについて

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

➡ 次のページへ

ノートバリエーション・バリュー・フィールド

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

D (デュレーション)フィールド

パッドを押している時間(音符の長さ)を設定します。

V (ベロシティ)フィールド

パッドの強弱を設定します。

■テンポ・チェンジ・イベント

シーケンスの途中でテンポを変えるためのテンポ・チェンジ・イベントです。

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

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

%フィールド

テンポを変化させる割合を設定します。

イニシャル・テンポ・フィールド／カレント・テンポ・フィールド

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



■エフェクト・セレクト・イベント

シーケンスの途中でエフェクトの設定を切り替えるためのイベントです。

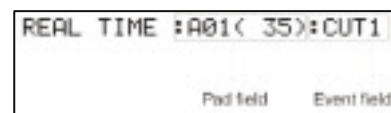
EFFECT SELECT:01

■リアルタイム・イベント

Q-Linkスライダー／ノブにアサインしてあるリアルタイム・イベントです。

パッド・フィールド

パッドナンバーを設定します。



イベント・フィールド

イベント・バリエーションの種類を設定します。

TUNE	サンプルのピッチ(音程)
CUTOFF	フィルターのカットオフ周波数
LEVEL	サンプルの音量
RESO	フィルターのレゾナンス
PAN	パンニング

※ LEVELとPANのイベントはQ-LINKと共用します。詳しくはP.185「第17章 Q-Linkコントローラー」をご覧ください。

以上はMPC5000固有のイベントです。

MPC5000で外部の音源等を制御する(MIDIシーケンサーとして使用するなどの)場合に使用するMIDIイベントです。

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

■ノート・イベント

MIDIノート・イベントです。

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

N(ノートナンバー)フィールド

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

D(デュレーション)フィールド

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

V(ベロシティ)フィールド

演奏の強弱を設定します。MIDI規格では鍵盤を弾いた強弱をベロシティと呼びます。ベロシティは128段階(0~127)で表され、一番強く弾いたときの値は「127」になります。

■ピッチ・ベンド・イベント

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

PITCH BEND : 0

■コントロール・チェンジ・イベント

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

CC: 1-BANK SELECT MSB : 0

CCフィールド

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

■プログラムチェンジ・イベント

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

PROGRAM CHANGE : 1

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

■チャンネル・プレッシャー・イベント

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

CHANNEL PRESSURE : 0

■ポリ・プレッシャー・イベント

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

POLY PRESSURE : 60(C 3) : 0

■エクスクルーシブ・データ・イベント

エクスクルーシブ・データは、音源の状態を設定したり、音源に対して、コントロール・チェンジでは扱えないような細かい操作を行うためのイベントです。MPC5000における「エクスクルーシブ・データ」の取り扱いは記録して再生する、または表示するのみとなります。どのようなエクスクルーシブ・データを受信して、どのように機能するかは、各メーカーが独自に決めて運用されています。

EXCLUSIVE 120Byte

イベントのコピー／ペースト

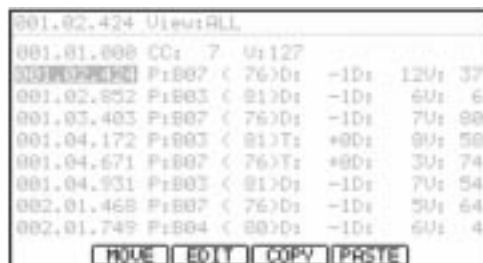
選択したイベントをコピーして、別の場所にペーストすることができます。

- 1 イベント・リストでコピーしたいイベントを選択して下さい。

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

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

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



- 3 Nowフィールドでイベントをペーストしたい時間を設定して下さい。

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

ペーストが実行されます。

イベントの移動 (MOVE)

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

- 1 イベント・リストでコピーしたいイベントを選択して下さい。

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

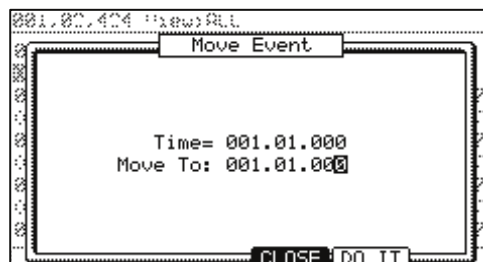
- 2 [F3] (EDIT)キーを押しながら、[F2] (MOVE)キーを押して下さい。

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

- 3 Move Event ウィンドウが表示されます。

Time = 選択していたイベントの時間(開始位置)が表示されています。(※ このフィールドは表示のみです)

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



- 4 設定し終わったら[F5] (DO IT)キーを押して下さい。

イベントの移動が実行されます。

イベントの削除

選択したイベントを削除します。

- 1 イベント・リストで削除したいイベントを選択して下さい。

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

- 2 [F4] (DELETE)キーを押して下さい。

選択していたイベントが削除されます。

ヒント: STEP EDITモード時でも[Eraser]キーを押し、Eraseウィンドウを開いてイベントを消去することができます。詳しくは、「P.38 第3章シーケンサーの機能 (Eraseウィンドウを使って消去する)」をご覧ください。

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

イベントのコピーや削除を行うと、[OVER DUB]キーが点灯して、ステップ入力可能な状態になります。ステップエディットについては68ページ「イベントの入力(ステップ入力)」をお読みください。

イベントの入力(ステップ入力)

STEP EDITモードでは、パッドを叩いたり、外部からMIDI信号を受信すると、そのイベントを現在の時間(Nowフィールドの時間)に記録することができます。Nowフィールドで時間を指定して、イベントを入力したい時間に移動して、イベントをひとつずつ希望の時間に入力して行くことができます。このようなMPC5000が停止状態の時に、一つずつイベントを記録していく方法を「ステップ入力」と言います。

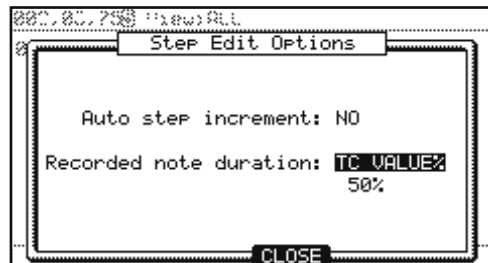
- 1 STEP EDITモードで[REC]キーまたは[OVER DUB]キーを押して下さい。
[OVER DUB]キーのLEDが点灯して、パッドを叩いてイベントを入力できる状態になります。
- 2 上下カーソルキーでリストを移動するか、Nowフィールドを選んで、イベントを入力したい時間を指定して下さい。
- 3 パッドを叩いて下さい。
叩いたパッドのイベントが記録されます。
- 4 [STOP]キーを押して下さい。
[OVER DUB]キーのLEDが消灯してステップ入力を終了します。

ステップ入力のための細かな設定

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

■ステップ入力時の自動送り設定(Auto step incrementフィールド)

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



■ステップ入力時の音の長さの設定 (Duration of recorded notesフィールド)

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

AS PLAYED

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

TC VALUE%

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

TC VALUE%を選択すると、現在のタイミング・コレクトの値に対して、何パーセントのデュレイションを入力するかを設定するためのフィールドが表示されます。100%に設定すると、タイミングコレクトで指定した音符の長さのまま再生します。70%ぐらいにすると発音が短くなり、いわゆるスタッカート気味な演奏になります。

■イベントのインサート

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

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

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

第6章 グリッド・エディット

MPC5000はシーケンスのパッド・イベントをエディットしたり入力する方法として、グリッド・エディット(GRID EDIT)モードを用意しています。グリッド・エディットモードでは、画面を縦横の升目に区切ったマトリクス表示のグラフィックエディターを使って、パッド・イベントの入力やエディットが可能です。

グリッド・エディット(GRID EDIT)について

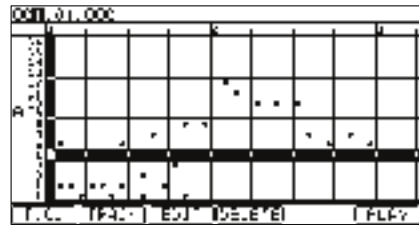
MPC5000の各トラックにはパッドを叩いて録音した演奏情報や、外部MIDIキーボードからのMIDIノート情報がイベントとして記録されています。グリッド・エディットでは、このうちのパッド・イベントのみをマトリクス表示のグラフィック上で入力をしたり、コピー、消去、移動などのエディットを行うことができます。

グリッド・エディットモードはドラムトラックとMIDIトラックの入力、編集を行うためのモードで、それぞれのタイプにあわせて個別の編集画面を持っています。グリッド・エディットは [MODE]キーを押して[PAD 14]を押すと表示される「GRID EDIT」モードで行います。

各トラックタイプ別のエディット画面

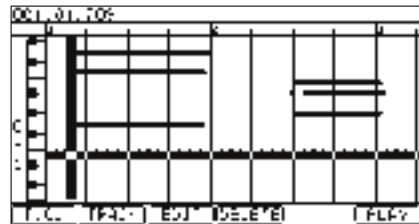
■ドラム・ビュー

MAINページのトラック・タイプを「DRUM」に設定している場合、エディット画面は右のようなグリッド画面になります。伝統的なステップシーケンサーを模したこの画面は、ドラムやパーカッションなど、リズムを主体としたトラックを編集入力するのに最適です。



■MIDI・ビュー

MAINページのトラック・タイプを「MIDI」に設定している場合、エディット画面は右の様になります。一般的なシーケンサーなどで「ピアノ・ロール」と呼ばれるこの画面は、各ノートの発音タイミングやデュレーション(音の長さ)を確認しやすく、メロディやバックングを入力するのに最適です。



画面の説明

Nowフィールド

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

タイムルーラー

トラックの時間軸(数字は小節番号)を表しています。

縦マーカー

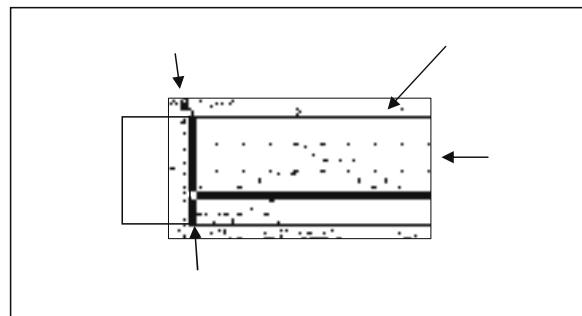
現在位置を表示したり、タイムルーラー上の編集範囲を選択するのに使用します。

横マーカー

編集の対象となるパッドナンバーやノートを表わします。

パッド・フィールド

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



イベントエリア

トラックに記録されているパッドイベントがグラフィックに表示されます。

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

グリッドモードでの基本的な操作

■イベント・エリアでの操作

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

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

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

■グリッドとタイミングコレクトの関係

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

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

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

画面1 Note Value : 1/32



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

画面2 Note Value : 1/16



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

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

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

「イベントの選択」へ

➡ 次のページへ

■イベントの選択

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

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

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

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

右のような画面になります。



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

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

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

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

Tickフィールド(画面左端)

イベントのTickの値です。エディットは出来ません。

P (パッド)フィールド

パッドナンバーを設定します。

ノートバリエーション・フィールド

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

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

●ノートバリエーションについて

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



ノートバリエーション・バリュー・フィールド

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

ノートバリエーションの値を設定します。

D (デュレイション)フィールド

パッドを押している時間(音符の長さ)を設定します。

V (ペロシティ)フィールド

パッドの強弱を設定します。

グリッドモードでのエディット

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

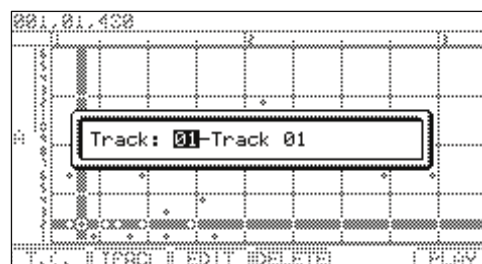
[F1] (T.C.)キー

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

詳しくは38ページの「タイミング修正」をお読み下さい。

[F2] (TRACK)キー

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

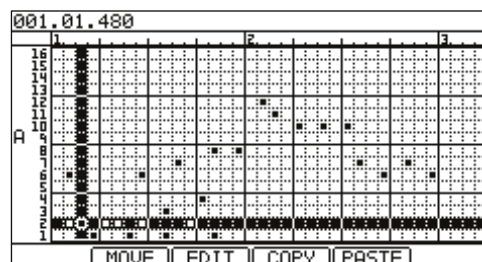


[F3] (EDIT)キー

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

[F4] (DELETE)キー

選択した範囲のイベント削除します。



イベントのコピー (COPY) / イベントのペースト (PASTE)

選択したイベントをコピーして、別の場所にペーストすることができます。

1 イベント・エリアでコピーしたいグリッドや範囲を選択して下さい。

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

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

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

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

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

ペーストが実行されます。

イベントの移動 (MOVE)

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

1 イベント・エリアでコピーしたいグリッドや範囲を選択して下さい。

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

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

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

➡ 次のページへ

3 Move Event ウィンドウが表示されます。

Time = 選択していたイベントの時間(開始位置)が表示されています。(※このフィールドは表示のみです)

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



4 設定し終わったら[F5] (DO IT)キーを押して下さい。

イベントの移動が実行されます。

イベントの削除

選択したイベントを削除します。

1 イベント・エリアで削除したいグリッドや範囲を選択して下さい。

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

2 [F4] (DELETE)キーを押して下さい。

選択していたイベントが削除されます。

※ GRID EDITモード時でも [Erase] キーを押し、Eraseウィンドウを開いてイベントを消去することが出来ます。詳しくは、「P.38 Eraseウィンドウを使って消去」をご覧ください。

イベントの入力

■ステップ入力

GRID EDITモードでは、パッドを叩いたり、外部からMIDI信号を受信すると、そのイベントを現在の時間(Nowフィールドの時間)に記録することができます。Nowフィールドで時間を指定して、イベントを入力したい時間に移動して、イベントをひとつずつ希望の時間に入力して行くことができます。このようなMPC5000が停止状態の時に、一つずつイベントを記録していく方法をステップ入力と言います。

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

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

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

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

3 パッドを叩いて下さい。

叩いたパッドのイベントが記録され、自動的に次のグリッド位置に移動します。

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

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

4 [STOP]キーを押して下さい。

[OVER DUB]キーのLEDが消灯してステップ入力を終了します。

■ステップ入力のための細かい設定

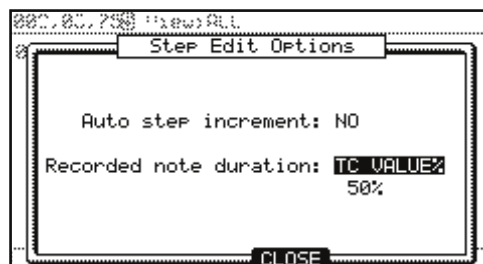
Nowフィールドで[WINDOW]キーを押すと、ステップ入力のための設定を行うStep Edit Optionsウィンドウが表示されます。

Auto step increment: フィールド

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

Duration of recorded notes: フィールド

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



AS PLAYED

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

TC VALUE%

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

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

リアルタイム入力

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

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

第7章 ソング・モード

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

また、SONGモードでハードディスク・レコーディングをおこなう事が出来ます。ハードディスクレコーディングの詳細は81ページ「ハードディスクレコーディング」をご参照下さい。

※ SONGモード上では、MIDIによるレコーディングが有効になりません。

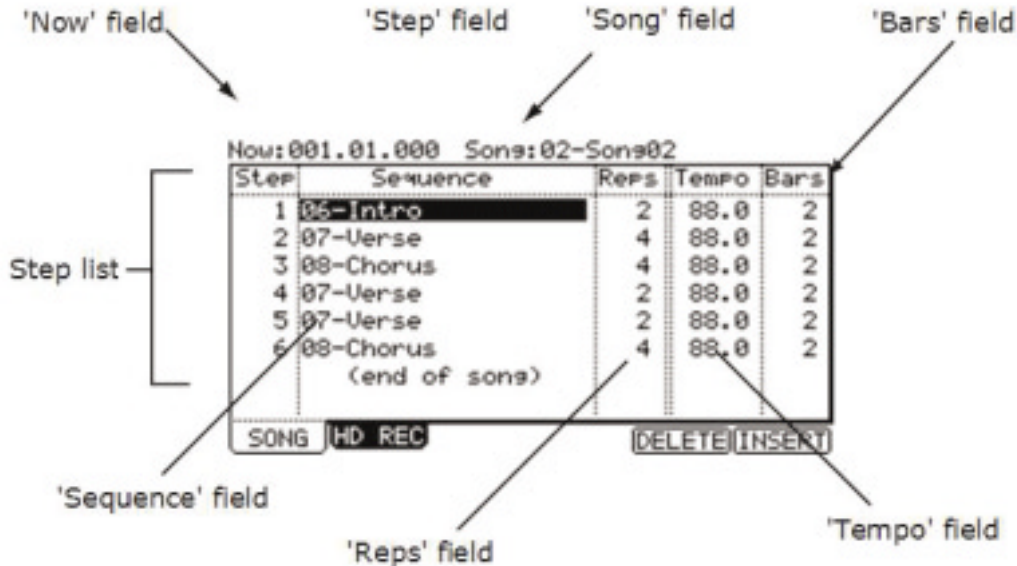
ソングの構成

MPC5000では最大20個のソングを扱うことができます。各ソングには250のステップがあり、リスト表示されているステップに、シーケンスを割り当てることでソングを作成していきます。各ステップには、シーケンスを割り当てることができる他に、シーケンスを繰り返して再生する回数を設定することができます。

ソングの作成は[MODE]キーを押して[PAD 15]を押すと表示されるSONG(ソング)モードで行います。

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

画面の説明



「Now:」フィールド

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

「Song:」フィールド

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

ステップ・リスト

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

「Step」フィールド

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

「Sequence」フィールド

シーケンスを割り当てるためのフィールドです。

「Reps」フィールド

シーケンスを繰り返す回数を設定します。

「Tempo」フィールド

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

「Bars」フィールド

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

ソングの作成

- [MODE]キーを押して[PAD 15] (SONG)を押して下さい。SONGページが表示されます。
- 「Song:」フィールドで名前が(unused)となっているソングを選択して下さい。
- カーソルを「(end of song)」に移動して、[DATA]ホイールで最初に再生したいシーケンスを選択して下さい。
[DATA]ホイールを回すと新規のステップが作成され、シーケンスが選択できます。この時点で新規にソングが作成され、ソング名が(unused)からSong##(##はソングナンバー)に変わります。
- 「Reps」フィールドでシーケンスを繰り返す回数を設定して下さい。
ここで設定した回数だけ繰り返して再生した後、次のステップの再生に移ります。

1～99	指定した回数だけ繰り返して再生します。
HOLD	[F4](SUDDEN)または[F6](NEXT)キーを押すまで繰り返し再生を続けます。 Repsフィールドを「0」に設定すると、一つ前のステップまでで再生が終了し、そのステップは再生されません。
- 下カーソルキーを押して「(end of song)」フィールドを選択して、次に再生したいシーケンスを選択して下さい。
3と4の操作を繰り返して、再生したいシーケンスを順番に並べます。
- [PLAY START]キーを押して下さい。
並べたシーケンスが順番に再生されます。

■ステップの削除

途中のステップを削除します。

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

■ステップの挿入

ソングの途中にステップを挿入します。

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

ソングの再生

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

ソング再生中、ファンクション・キーの表示が次のように変わります。

[F5] (SUDDEN)キー

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

[F6] (NEXT)キー

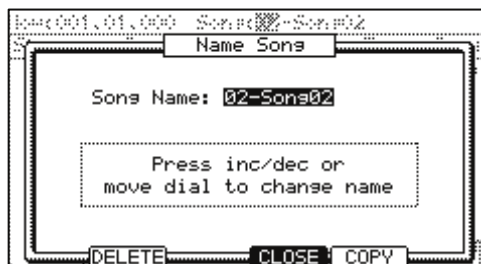
ソング再生中にこのキーを押すと、Repsフィールドで設定している繰り返し回数にかかわらず、再生中のシーケンスを最後まで再生したら、次のステップに進みます。

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

ソング機能の詳しい説明

■ソングの名前を変更する

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



■ソングのコピー

選択したソングを別のソングにコピーします。

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

■ソングの削除

選択したソングを本体メモリーから削除します。

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

■すべてのソングの削除

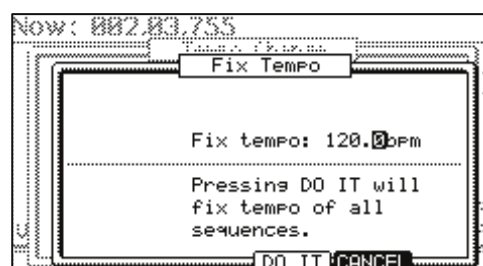
本体メモリー内のすべてのソングデータをまとめて削除します。

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

■シーケンスのテンポをそろえる

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

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



■シーケンス内に設定されているテンポ・チェンジを無効にする

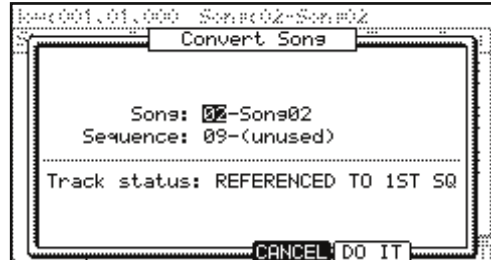
シーケンス内で設定されている、テンポ・チェンジの設定を使用するかどうかを設定します。

- 1 ステップ・リストの「Tempo」フィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。
Tempo Changeウィンドウが表示されます。
- 2 「Ignore tempo change events in sequence」フィールドを設定して下さい。
NO シーケンスで設定されているテンポ・チェンジ機能を有効にします。
YES シーケンス内のテンポ・チェンジ情報を無効にします。
- 3 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。
ウィンドウが閉じます。

■ソングをシーケンスにコンバートする

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

- 1 ステップリストにカーソルがある状態で[WINDOW]キーを押します。
「Convert Song」ウィンドウが表示されます。
- 2 「Song:」フィールドでコンバートするソングを選択して下さい。
- 3 「Sequence:」フィールドでコンバート先になるシーケンスを選択して下さい。
- 4 「Track status:」フィールドで、変換後のシーケンスがどのような形になるかを以下の項目から選択します。



REFERENCED TO 1ST SQ

一番最初に置かれたシーケンス内の各トラックの設定(MIDI出力、ミキサー設定、テンポ設定等)が、その後に続くシーケンスと、そのシーケンス内の全てのトラックに割り当てられます。

この項目を選択する際、若干の注意点があります。P.80「ソングコンバート時の注意」をご覧ください。

MUTE TRACKS IGNORED

各シーケンスのミュートされているトラックは変換されません。

この項目を選択する際、若干の注意点があります。P.80「ソングコンバート時の注意」をご覧ください。

MERGED ON MIDI CHANNEL

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

例:

- MIDIチャンネル1A ~ 16Aのトラックデータ
→ トラック1 ~ 16にミックスされます。
- MIDIチャンネル1B ~ 16Bのトラックデータ
→ トラック17 ~ 32にミックスされます。
- MIDIチャンネル1C ~ 16Cのトラックデータ
→ トラック33 ~ 48にミックスされます。
- MIDIチャンネル1D ~ 16Dのトラックデータ
→ トラック49 ~ 64にミックスされます。

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

- 5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。
ソングがシーケンスにコンバートされます。

ソングコンバート時の注意 (「REFERENCED TO 1ST SQ」/「MUTE TRACKS IGNORED」選択時の注意点)

ソングがコンバートされる時、作成されるシーケンスの各トラックのトラック・タイプ、MIDIチャンネルの設定、プログラムの選択など、トラック固有の設定は、ステップ1に割り当てられているシーケンスのトラックの設定に準じます。

もし、ステップ1のシーケンスと途中のステップのシーケンスのトラックの設定が違っていると、正しくコンバートできない場合があります。これを防ぐために、事前に各シーケンスのトラックの設定や順番をそろえておくことをお勧めします。トラックの順番を変える方法は=ページ「トラックの順番を変える」をお読み下さい。

第8章 ハードディスク・レコーディング・モード

MPC5000に新たに追加された機能のひとつとして「ハードディスク・レコーディング機能」があります。これはMPC5000の[RECORD IN]端子、あるいは[PHONO IN]や[S/PDIF]端子に入力された信号、例えばギターやキーボードのライブ演奏からボーカルまで、あらゆるソースをMPC本体内部のハードディスクに直接録音し、ソングに最大8トラックのオーディオ・トラックを組み込む事が出来るものです。

注意:ハードディスク・レコーディング機能はソングモードでのみ使用可能です。

各ソングはそれぞれ個別にHDトラックの有無を設定可能です。HDトラックを追加しない状態のソングは、従来のMPCシリーズにおけるソングモードと同様、シーケンスの組み合わせのみによるソングとなります。

従来のサンプリングの様に本体の「RAM(ラム)」に録音はせず、直接ハードディスクに録音していくので録音時間の限界は、唯一ハードディスクの容量にのみ依存します。とはいえ、数十ギガバイトにも及ぶMPC5000の内蔵ハードディスクなら、仮に8トラック全てを使用した5分のソングを作成したとしても、その容量的な限界に達するにはかなりの曲数が必要なはずで

録音したオーディオトラックはエディットが出来る他に、MPC内部の4ステレオバスのエフェクトをルーティングし、同期して演奏されるサウンドエンジン部のサンプルやアナログモデリングシンセの演奏を全て2トラックにミックスダウンさせる事が可能です。

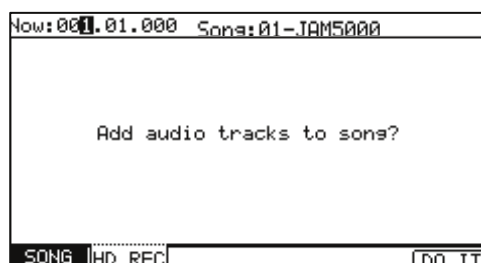
ソング(SONG)にハードディスク・レコーディングトラックを加える

選択されたソング(SONG)にハードディスク・トラック(以降「HDトラック」と表記します)を追加します。

- 1 [MODE] キーを押し、[PAD 16] (HD RECORD)を押して下さい。

「HD REC」ページが表示されます。

ヒント:SONGモードにおいて[F2](HD REC)キーを押しても同様のページへ移動します。



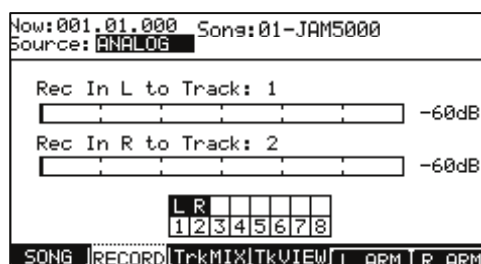
- 2 画面内の「Song:」フィールドへ移動します。

[DATA]ホイールを回してHDトラックを追加したいSONG(ソング)を指定します。

- 3 SONGを設定したら[F6](DO IT)キーを押します。

指定したSONGにHDトラックが追加され、MPC5000の画面はハードディスク・レコード(RECORD)ページになり、録音待機状態になります。

注意:ハードディスク・トラックがいったんSONGに加えられた後、別のSONGを選択すると、変更を加えたSONGの保存を促されるでしょう。これはハードディスクの容量を無駄に消費してしまうのを避けるためです。なお、別のソングに切り替える時、保存されなかったオーディオは削除されます。



レコーディングの準備をしていくために次の項目に移りましょう。

➡ 次のページへ

■RECORD(HDレコーディング)ページの表示について

HDレコーディングに関するあらゆる項目がこのページに表示されています。入力チャンネルの選択から、その録音対象になるオーディオトラックの選択、そして入力されているレベルの確認などあらゆる設定と情報がこのページに集約されています。

NOW:

NOW: 012.03.960

ソングの現在位置を示します。MAIN画面における「NOW」フィールドと同じ物です。

Song:

Song: 01-16Character Name

オーディオトラック録音の対象として選択されたソングを表示します。

Source:

Source: ANALOG

入力元の設定です。リサンプル(内部で発音している音源を録音)する場合は「MAIN OUTS」やアサインابلミックスアウトの出力を選択します。

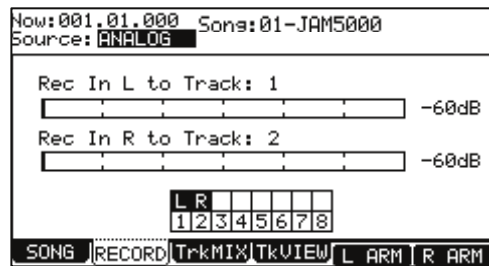
Rec In L/R to Track:

ハードディスク・レコーディング用のトラックは全部で8つあります。入力の左右チャンネルが、何番目のトラックに録音するかを決定します。

Rec In L to Track: 8
Rec In R to Track: 4

レベル・メーター

左右の入力レベルをモニターします。アナログの入力を選択している場合は「REC GAIN」ノブで入力レベルを調整出来ます。



[F5](L ARM)と[F6](R ARM)

右チャンネル及び左チャンネル入力

VIEW L ARM R ARM

からの録音待機キーです。アクティブ(録音可能)な状態にしていると、白黒反転して表示され、Rec In L/Rec In Rフィールドでの設定に対応した信号を可能にします。

トラックマトリクス

前述の「Rec In L to Track」

「Rec In R to Track」フィー

L R
1 2 3 4 5 6 7 8

ルドの設定をこのマトリクスに表示します。左右の入力チャンネルがどのトラックに録音可能かを表示しています。

ハードディスク・トラック(HDトラック)への録音

ここでは実際にハードディスク・トラック(HDトラック)へ録音する方法を記します。この例ではアナログ入力から録音すると仮定して説明を進めていきます。

1 HDトラックを加えたいSONGを選択します。

前ページ「ソング(SONG)にハードディスク・レコーディング・トラックを加える」を参照し、HDトラックを追加したいソングを選択します。手順通りに行えていれば画面はHDレコーディングページになっているはずですが。

2 「Source:」フィールドへカーソルを移動し、入力ソースを選択します。ここでは「ANALOG」を選択して下さい。

3 カーソルキーで「Rec In L to Track:」フィールドへ移動しましょう。

ここでは左(LEFT)チャンネルに入力された信号を、どのHDトラックへ録音するかを選択します。

何も変更していなければここは「1」になっているはずですが。そうでない場合は「DATA」ホイールを回して「1」にしましょう。

左チャンネルの設定が終わったら、次にカーソルキーで「Rec In R to Track:」フィールドへ移動し、同様に今度は右(RIGHT)チャンネルに入力された信号をどのHDトラックへ録音するかを選択します。ここでも、特に何も変更していない限りは「2」が選択されていますので、そのままにしておきます。

4 [F5] (L ARM)キーと[F6] (R ARM)キーを押します。

「ARM」をONにすると、手順3でセットしたトラックを録音可能(待機)状態にします。

- 5 その前に録音レベルの調整をしておきましょう。試しに入力している録音対象の音源側を再生させ、画面のレベルメーターを見ながら [REC GAIN] ノブで録音レベルを調整して下さい。

メーターを右に振り切ると音が歪んでしまいますが、逆に音が小さすぎるとノイズの多いサンプルになってしまいます。メーターを振り切らない範囲で、できるだけ大きなレベルになるよう [REC GAIN] ノブで調節して下さい。

- 6 トランスポート・コントローラーの[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。

ハードディスクへの録音が始まります。

- 7 録音を止める時は[STOP]キーを押します。

さらに別トラックへも録音してみましょう。

ここでは例としてオーディオトラックのトラック3とトラック4へ録音してみます。

- 1 カーソルキーで「Rec In L to Track:」フィールドへ移動しましょう。

ここでは左(LEFT)チャンネルに入力された信号を「トラック3」へ録音するので、[DATA]ホイールを回して「3」にしましょう。次に右(RIGHT)チャンネルに入力された信号を「トラック4」へ録音するので、[DATA]ホイールを回して「4」にしましょう。

- 2 [F5] (L ARM)キーと[F6] (R ARM)キーを押します。

「ARM」をONにすると、表示箇所が白黒反転し、セットしたトラックを録音可能状態にします。

- 3 録音レベルの調整をします。

入力している録音対象を再生もしくは演奏させ、画面のレベルメーターを振り切らない範囲で、できるだけ大きいレベルになるよう [REC GAIN] ノブを回して調整します。

- 4 トランスポート・コントローラーの[REC]キーを押しながら[PLAY START]キーを押して下さい。

ハードディスクへの録音が始まります。

- 5 録音を止めるときは、トランスポート・コントローラーの[STOP]キーを押します。

録音を停止するとハードディスク(オーディオ)トラックの「3」と「4」に、新たに追加録音されます。

トラックの視覚的な表示(トラックビュー・ページ)

[F4](TKVIEW)キーを押すことでトラックビューページになり、HDトラックに録音された内容を、視覚的に確認することができます。

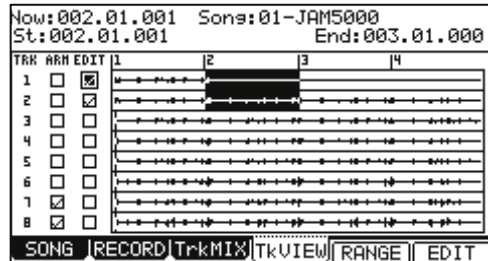
また、このページの上部には「RECORD」ページと同様、「Song:」フィールドに現在表示中のソング、「Now:」フィールドにはソングの現在位置が表示されます。

EDIT

エディットしたいトラックを選択する時は、該当するトラックの行のチェックボックス(□)を入れます。カーソルキーでエディットしたいトラックの行の「EDIT」チェックボックスに移動し、[DATA]ホイールを回すか[+ / -]キーを押してチェックを入れることができます。

ARM

このチェックボックスでは[F2](RECORD)キーを押して表示されるRECORDページ内にある「ARM」と同じものです。チェックボックスにチェックを入れたトラックが、録音対象のトラックとなります。



St: / End:

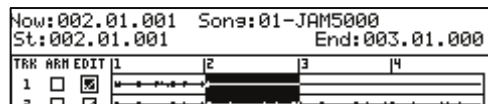
このフィールドでエディットの対象になる範囲を設定します。「St:」フィールドで範囲の開始位置、「End:」フィールドで終了位置を指定します。選択された範囲は画面内で白黒反転された状態になります。

例えば、右上の画面図では、「002.01.001」から「003.01.001」までが選択されています。この状態は2小節目の先頭から3小節目先頭までがエディット範囲として設定されていることとなります。

ヒント:エディット対象になっている(「EDIT」チェックボックスでチェックされている)トラックだけが、選択範囲内の反転表示されます。

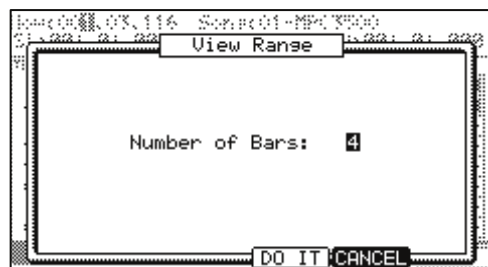
■ビューレンジの変更(画面内に表示される小節数の設定)

トラックビューの横幅に合わせて表示する小節数を決定します。右上の画面図では「4」小節目分の表示になっている状態です。エディット範囲を指定する際などにはこの設定を上手く設定することで効率の良いエディット作業が可能になるでしょう。



以下がその方法です。

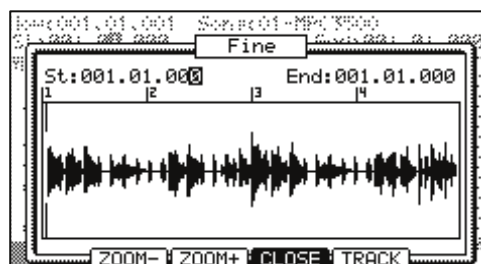
- [F5](RANGE)キーを押します。
「View Range」ページが表示されます。
- 「Number of Bars:」フィールドに表示させたい小節数をセットします。
ここでは1小節の表示からソングの小節数分の数値を入れ、全体を表示させるといったことも可能です。
- [F4](DO IT)キーを押します。
表示される小節数が変更され、自動的にトラックビューページに戻ります。



■各トラックの波形を見る

各トラックの内容を波形表示させるには以下の方法で行います。

- 1 トラックビュー・ページで目的のHDトラック(録音済みのトラック)のEDITチェックボックスを選択しておきます。
- 2 「St:」フィールドと「End:」フィールドで波形表示をさせたい範囲を指定します。
- 3 [WINDOW]キーを押します。



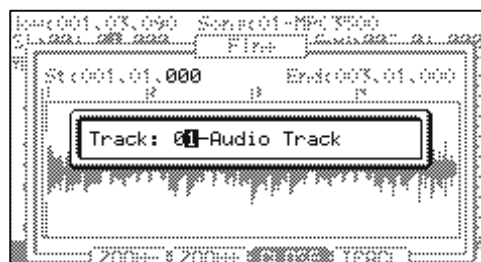
画面に「Fine」ウィンドウ(右上図)が表示され、選択されたHDトラックの録音内容が波形として表示されます。

- 4 [F2](ZOOM -)キーと[F3](ZOOM +)キーを使って波形の拡大／縮小表示が可能です。

拡大縮小の「St:」フィールドで指定したポイント(画面左端位置)と「End:」フィールドで指定したポイント(画面右端位置)にアジャストされて表示されます。

・「Fine View」のままトラックを切り替える

[F5](TRACK)キーを押したままにするとFineウィンドウの上に右図の様なウィンドウが表示されます。この状態のまま[DATA]ホイールを回すか、[+/-]キーを使ってトラックを選択し、[F5](TRACK)キーを離すと、自動的にトラックが選択され、選択されたHDトラックの波形が表示されます。



トラックのエディット

HDトラックに録音された内容は様々な方法で編集することができます。エディットする時は、まず、エディットしたいトラックとその範囲を指定してから行います。

■エディットしたいトラックと編集範囲を選択する

- 1 トラックビュー・ページ([F4](TKVIEW)キーを押して表示)にします。
- 2 編集したいトラックの「EDIT」チェックボックスにチェックを入れます。



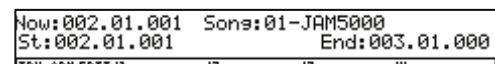
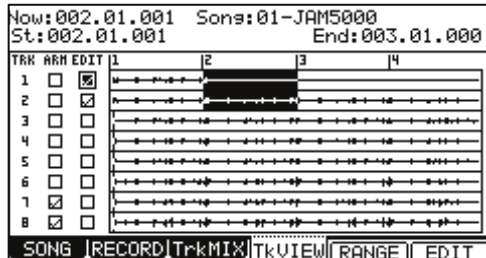
「EDIT」チェックボックスへはカーソル

キーで移動します。カーソルが「」マーク

の上にある状態で[DATA]ホイールを回すか、[+/-]キーを押すことで「」の中にチェックが入ります。この手順をくり返し、複数のトラックをエディットの対象にしていきます。

- 3 次は編集する範囲を設定しましょう。

「St:」フィールドと「End:」フィールドで編集の範囲を設定します。カーソルを各フィールドへ移動し、[DATA]ホイールを回して設定します。[SHIFT]キーを押しながら右もしくは左のカーソルキーを押すことで、ソングの最後の位置まで移動します。これを使用して素早くエディットの編集範囲を指定することができます。また、テンキーを使って直接数値を入力することも可能です。



- 4 [F6](EDIT)キーを押すと「AUDIO EDIT」ページが表示されます。

「AUDIO EDIT」ページの内容に関しては87ページ「各エディットについて」を御覧下さい。

■トラックの内容を細かくエディット

- 1 エディットしたいトラックを選択します。
- 2 [F5](ZOOM)キーを押します。
ZOOMページでエディットする時、選択しているトラックだけがエディット対象となります。
- 3 ページ画面内の「St:」フィールドと「End:」フィールドでエディット対象になる範囲を指定します。

[DATA]ホイールを使って画面をスクロールさせることができます。

カーソルを各フィールドへ移動し、[DATA]ホイールを回して設定します。[SHIFT]キーを押しながら右もしくは左のカーソルキーを押すことで、ソングの最後の位置まで移動します。これを使用して素早くエディットの編集範囲を指定することができます。また、テンキーを使って直接数値を入力することも可能です。

各エディットについて

[F6](EDIT)キーを押すと「Audio Edit」ページが表示されます。このページでは、選択したトラックとその編集範囲に対して、音量を変化させたりフェードアウトをしたりと、様々なエディットを行うことが可能です。エディットのコマンドは「Edit:」フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して切り替えます。



・Audio Edit画面の詳細

- Track :** このフィールドにはエディットの対象になっているトラックが表示されます。[F4](TkVIEW)キーを押して表示されるトラックビューページ内の「EDIT」チェックボックスをチェックすることで選択可能です。
- Edit :** 様々なエディットのコマンドを選択します。
- Start/End :** エディットの機能が反映される範囲がここに表示されます。「Tk VIEW」ページか「ZOOM」ページで指定した選択範囲がデフォルトでここに設定されていますが、変更が必要な場合はこのフィールドにカーソルを移動し、変更することも可能です。

以下に「Edit:」フィールドで選択可能な各コマンドの詳細を記します。各コマンドは「Edit:」フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回すか[+ / -]キーを使って選択可能です。

■ゲインを変更する(Gain)

指定された範囲の音量をdB(デシベル)単位で変更します。例えば、2倍の音量をする場合には「+6dB」、半分にする場合は「-6dB」といった様に指定し、[F5](DO IT)キーで処理を開始します。キャンセルしたい場合は[F4]キャンセルを押します。

この「Gain」コマンドは、録音済みのものに対して、単純に音量の増減処理をします。その為、音量を上げた際にデジタルクリップを起こし歪んでしまう可能性があります。その際には後述の「ノーマライズ(Normalize)」を試してみましょう。



■フェードイン／フェードアウト(FADE)

指定されたトラックとその範囲にフェードインやフェードアウトの処理をします。「Edit:」フィールドで「FADE」を選択することで「Audio Edit」ページの最下部に「Fade type:」フィールドが現れますので、[DATA]ホイールを回してフェードタイプを選択します。

- ・LINEAR FADE IN / OUT 直線的なフェードイン／フェードアウトの処理をします。
- ・LOG FADE IN / OUT 始めは急激な変化をし、その後ゆるやかになります。
- ・EXP Fade In / Out 始めはゆるやかに始まり、最後に急激に変化します。



➡ 次のページへ

■選択範囲のカット／コピー／ペースト(CUT/COPY/PASTE)

トラックの内容をカット／コピーし、指定範囲にペーストすることができます。

注意:「COPY(コピー)」を選択した場合は、指定した選択範囲を残しますが、「CUT(カット)」を選択した場合は、指定した選択範囲の元を消します。



方法は以下の通りです。

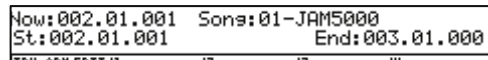
- 1 トラックビュー・ページ([F4](TKVIEW)キーを押して表示)にします。
- 2 コピーもしくはカットをしたいトラックの「EDIT」チェックボックスにチェックを入れます。

「EDIT」チェックボックスへはカーソルキーで移動します。カーソルが「□」マークの上にある状態で[DATA]ホイールを回すか、[+/-]キーを押すことで「□」の中にチェックが入ります。この手順をくり返し、複数のトラックもその対象にできます。



- 3 次にその範囲(コピーもとの範囲)を設定しましょう。

「St:」フィールドと「End:」フィールドで編集の範囲を設定します。カーソルを各フィールドへ移動し、[DATA]ホイールを回して設定します。



- 4 [F6](EDIT)キーを押すと「Audio Edit」ページが表示されます。

「Edit:」フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して目的に合わせて「COPY」もしくは「CUT」を選択します。

- 5 [F5](DO IT)キーを押すと処理が開始され、クリップボードにコピーされます。

ここでいうクリップボードは、パソコンや携帯電話などの文字入力などの際に表現される、いわゆるクリップボード(一時的な仮のデータ置き場)と呼ばれるものと同じものです。ユーザーの目に見えてはいませんが、コピーやカットを行うことでMPC5000本体内のクリップボードに、一時的に選択したトラックの指定範囲内データが置かれています。



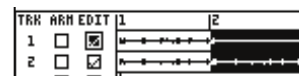
- 6 処理が終わると画面は自動的にトラックビューに戻ります。

次にコピー／カットしたデータをペーストします。

- 7 ペーストしたいトラックの「EDIT」チェックボックスにチェックを入れます。

「EDIT」チェックボックスへはカーソルキーで移動します。カーソルが「□」マークの上にある状態で[DATA]ホイールを回すか、[+/-]キーを押すことで「□」の中にチェックが入ります。この手順をくり返し、複数のトラックをエディットの対象にしていきます。

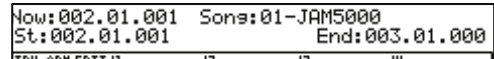
また、別のトラックの「EDIT」チェックボックスにチェックを入れることで他のトラックもペーストの対象にすることができます。



➡ 次のページへ

8 次にペースト先の範囲を設定しましょう。

「St:」フィールドと「End:」フィールドで編集の範囲を設定します。カーソルを各フィールドへ移動し、[DATA]ホイールを回して設定します。



```

Now: 002.01.001  Song: 01-JAM5000
St: 002.01.001  End: 003.01.000
  
```

9 [F6](EDIT)キーを押すと「Audio Edit」ページが表示されます。

「Edit:」フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して「PASTE」を選択します。

「PASTE」を選択するとページの最下部には「Copies:」フィールドが現れます。



```

Track: 1,2
Edit: PASTE
Start: 001.01.000

Copies: 1

CANCEL DO IT
  
```

10 「Copies:」フィールドにカーソルを移動します。

「Copies:」フィールドにはペーストの回数を指定します。通常は「1」ですが、それ以上の数字にすることで、複数回の「くり返しペースト」も可能です。

11 処理が終わると画面は自動的にトラックビューに戻ります。

■ノーマライズ(Normalize)

選択範囲の信号のピークレベルを解析し、それが音量の最大レベル(100%)となるようにゲインを調整します。[F5](DOIT)キーを押してノーマライズ処理を開始します。



```

Track: 1,2
Edit: NORMALIZE
Start: 001.01.000
End: 478.01.256

CANCEL DO IT
  
```

■選択範囲を無音にする(Silence)

選択されたトラックの指定範囲を無音にします。



```

Track: 1,2
Edit: SILENCE
Start: 001.01.000
End: 478.01.256

CANCEL DO IT
  
```

HDトラックへの読み込みと書き出し (IMPORT TRACK/EXPORT TRACK)

MPC5000は「WAVファイル」をソングのトラックに読み込んだり、トラックのオーディオデータを外部にWAVファイルとして書き出したりすることが可能です。

■WAVファイルを読み込ませる (IMPORT TRACK)

例としてハードディスクから読み込む方法を以下に記します。

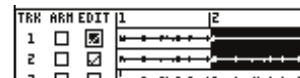
1 [MODE] キーを押し、[PAD16](HD RECORD)を押して下さい。

2 「Song:」フィールドへカーソルを移動し、トラックへ読み込ませるソングを指定します。

HDトラックがまだ追加されていないソング(シーケンスの組み合わせだけのソング)に新たにオーディオファイルを読み込ませたい場合は、まずそのソングにHDトラックが使えるように準備しましょう。=ページ「 」を御参照下さい。

3 [F4](TKVIEW)キーを押してトラックビューを表示させます。

4 読み込ませたいトラックのEDITチェックボックスにカーソルを移動し、チェックを入れます。



注意: オーディオが既に存在しているトラック(録音済みのトラック)を読み込み先にした場合、元にあったオーディオを消去してから新たなオーディオファイルを読み込んで配置します。

5 [F6](EDIT)キーを押すと「Audio Edit」ウィンドウが表示されます。

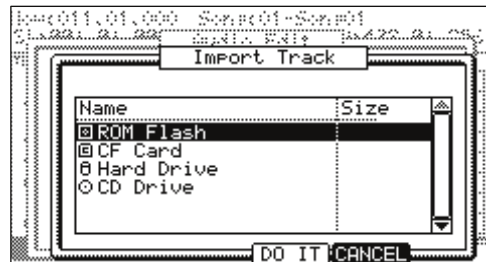
「Audio Edit」ウィンドウ内の「Track:」フィールドには読み込み先のトラックが表示されています。



6 「Edit:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA] ホイールを回して「IMPORT TRACK」を選択します。

7 [F5](DO IT)キーを押します。

画面に「Import Track」ウィンドウが表示されます。



8 [DATA]ホイールを回してHDトラックに読み込ませたいWAVファイルを選択したら、[F4](DO IT)キーを押します。

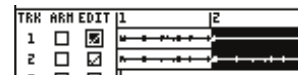
処理が終了すると自動的にトラックビュー画面に戻り、読み込ませたWAVファイルがHDトラックに配置された状態になります。

■WAVファイルで書き出す(EXPORT TRACK)

HDトラックのオーディオデータを、16bitもしくは24bitのWAVファイルとして内蔵ハードディスクへ書き出すことができます。

手順は以下の通りです。

- 1 [MODE] キーを押し、[PAD16](HD RECORD)を押して下さい。
- 2 「Song:」フィールドへカーソルを移動し、HDトラックの書き出しをしたいソングを指定します。
- 3 [F4](TKVIEW)キーを押してトラックビューを表示させます。
- 4 書き出したいトラックのEDITチェックボックスにカーソルを移動し、チェックを入れます。



- 5 [F6](EDIT)キーを押して「Audio Edit」ウィンドウを開きます。

- 6 「Edit:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA] ホイールを回して「EXPORT TRACK」を選択します。

「Track:」フィールドには書き出す対象になるトラックが表示されます。



- 7 「Format:」フィールドでWAVファイルのビット数を設定します。

オーディオCDにそのまま焼くためのWAVファイルを用意したい場合は「16bit」でよいでしょう。24bitセッションファイルを扱うDAWに読み込ませたい場合は「24bit」を選択するのも良いでしょう。

- 8 [F5](DO IT)キーを押します。

画面に「Export Track」ウィンドウが表示されます。

- 9 [DATA]ホイールを回して書き出し先のディレクトリ(フォルダ)を選択します。

ブラウズの仕方は177ページ「ファイルの読み込み(ロード)」を御参照下さい。



- 10 [F4](DO IT)キーを押します。

処理が終了すると自動的にトラックビュー画面に戻ります。

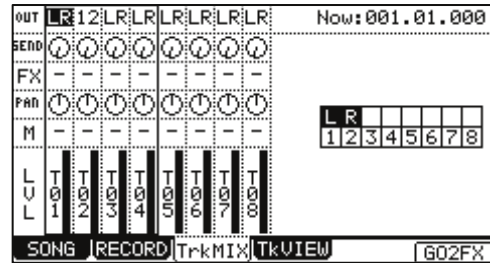
HDトラックのミキシング

ハードディスク・トラック(HDトラック)のミキサー部分では、各トラックのレベル、パン、およびエフェクトのバス・アサインとそのセンド量を設定することができます。HDトラック・ミキサーの設定は以下の様におこないます。

- 1 ハードディスクレコーディングモード([MODE]+[PAD16])で、[F3](TrkMIX)キーを押します。

HDトラック・ミックスページが表示されます。

8つあるHDトラックは、それぞれミキサー画面のチャンネルストリップの状態が表示されます。該当するトラックナンバーは、下段に表示された縦長のレベルメーター(「LVL」フィールド)の横に縦書きで「T01～T08」と表示されています。



■トラックごとの設定をする

各HDトラックの設定が可能です。各トラックごとに、出力先、レベル、パン、ミュート、エフェクトバスやエフェクト・センドの量を設定します。

・各トラックの出力先を設定する

- 1 HDレコードモード([MODE] + [PAD16])で[F3](TrkMIX)キーを押して下さい。

トラック・ミックスページが表示されます。HDトラックは8列のチャンネルストリップとして表示されており「OUT」フィールドは各チャンネル・ストリップの最上部に表示されます。現在選択中のトラックやフィールドは白黒反転表示になります。

- 2 出力の設定をしたいトラックの「OUT」フィールドへカーソルを移動します。

カーソルキーを使ってカーソルを移動し、「OUT」フィールドを選択します。

- 3 「OUT」フィールドへカーソルを合わせ[DATA]ホイールを回して出力先を選択します。

ST [STEREO OUT]端子から出力します。

1/2～7/8 [ASSIGNABLE MIX OUT]端子からステレオペアで出力します。

1～8 [ASSIGNABLE MIX OUT]端子からモノラルで出力します。この出力先を設定した際、パンの設定は出来なくなります。

トラックマトリックス HDトラックへの左右チャンネル入力のアサイン状況を表示します。

L	R						
1	2	3	4	5	6	7	8

Q-Linkコントローラーを使ってミキサーのパラメーターを設定する

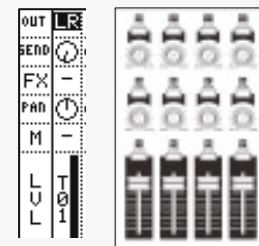
ハードディスクトラックのミキシング画面ではQ-Linkコントローラーを使った簡単な操作で、素早く設定することができます。

- 1 パッドを叩いてエディット対象にするグループを切り替えます。

[PAD1]～[PAD4] 1～4トラックを操作対象にします。

[PAD5]～[PAD8] 5～8トラックを操作対象にします。

パッドを叩くことで4トラックずつのグループが選択されます。選択中のグループは画面内で太線の枠で囲まれて表示されます。



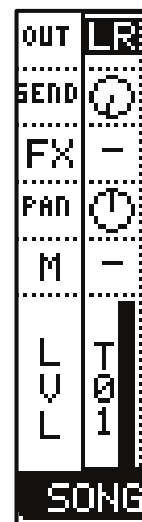
- 2 該当する位置にあるノブ、スイッチ、スライダを動かしてみましょう。

操作したコントローラーに該当するパラメーターが変化します。

・各トラックのレベルとパンの設定

トラックのレベルは[LVL]フィールドにカーソルを移動し[DATA]ホイールを回して設定可能です。その他、Q-Linkスライダーを操作しての変更も可能です。

[PAN]フィールドでは左右の定位を決定できます。ただし出力先をアサインブル・ミックス・アウト「1」～「8」のモノラル出力にしてある場合、PANフィールドの設定が出来なくなります。



・各トラックへのエフェクトアサイン

MPC5000には4系統の内部エフェクトバスが存在しています。各HDトラックを、どのエフェクトバスへ送るか、またはエフェクトバスへ通さずドライのまま出力するかをこのフィールドで決定します。

ヒント:エフェクトバスとドライ信号の流れるバスは独立して存在しています。

以下にHDトラックに対してのエフェクトのアサイン方法を記します。

1 エフェクトをかけたいトラックを選択します。

カーソルキーで[FX]フィールドへ移動し、[DATA]ホイールを回す、もしくはQ-Linkコントローラー(Q-Link [AFTER]スイッチ)を使って設定を行います。

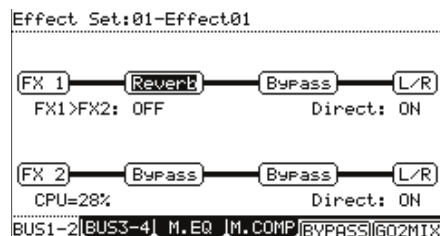
- エフェクトバスを通りません。選択したトラックのサウンドはドライになります。
- 1 ~ 4 選択したエフェクトバスへ信号が送られます。

2 [SEND]フィールドへカーソルを移動し[DATA]ホイールを回してエフェクトのセンド量を上げます。

[SEND]フィールドに該当するQ-Linkコントローラー(Q-Linkノブ)を使って素早く操作することも可能です。

注意: 選択したエフェクトバスが、エフェクトモード([MODE]キー+[PAD11])において、「Direct(ダイレクトアウト)」設定を「OFF」にしている場合、「SEND」フィールドは有効になりません(表示はノブが右目一杯に回された状態のままになります)。

ヒント: トラックミックスページ(TrkMIX)においての[F6](GO2FX)キーは、エフェクトモードへのショートカットになっています。このページの[F6](GO2MIX)キーを使ってエフェクトモード画面へジャンプした際、逆にエフェクトモード画面から[F6](GO2MIX)キーを押すことで、再びトラックミックスページ(TrkMIX)へ戻ることができます。



・トラックのミュート/ソロ

各HDトラックのミュートおよびソロが可能です。

[M]フィールドにカーソルを移動し[DATA]ホイールを回して設定可能な他、各トラックの[M]フィールドに該当する位置のQ-Linkコントローラー([AFTER]スイッチを押す)を操作しての変更も可能です。

- アクティブな状態です。
- M トラックがミュートされています。
- S トラックはソロ状態になっています。

ソロにするには、[SHIFT]キーを押したまま[DATA]ホイールを回し続けるか、もしくは[SHIFT]キーを押したままQ-Linkコントローラーの[AFTER]スイッチを2度押しして下さい。[SHIFT]キーを押していない状態での操作は「-」か「M」の表示となります。

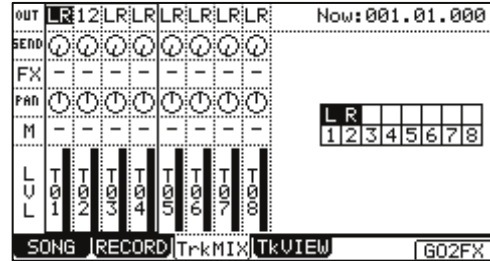
ミキサー・オートメーション

HDレコーディング・トラックのミキサーは、レベル(LVL)やパン(PAN)などの動き(オートメーション)を録音することが可能です。オートメーション情報をレコーディングすることで、ソング再生時にそれらの動きをそのまま反影させることができます。

- 1 HD RECORDモードで[F3](TrkMIX)キーを押し、HDトラック・ミックス・ページに入ります。
- 2 続けて[WINDOWS]キーを押します。
HD Mixer Setupページが表示されます。
- 3 「Record Mix Chnges:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して「ON」にします。

このフィールドを「ON」にすることで、「TrkMIXページ」において、各HDトラックの「LVL(レベル)」、「PAN(パン)」、「SEND(送ド)」、「M(ミュート)」のオートメーションがレコーディング可能になります。録音去れたオートメーションデータはSTEP EDITページでMIDIイベントデータと同様に確認/編集することができます。

注意: レベルイベントは「Q-Link LEVEL」イベントと共有されます。



ミックス・ダウン

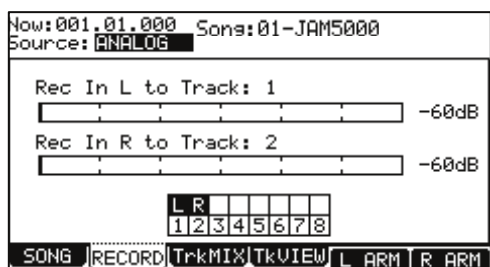
MPC5000は内部の音源とエフェクトにより発音処理されたソングを、16bitや24bitのステレオWAVファイルにミックスダウンして書き出すことができます。一般的なDAWなどではバウンスとも呼ばれます。2ミックスにミックスダウンされたソングを、16bit/44.1kHz/StereoのWAVファイルとして書き出すことで、CD作成のためのオーディオファイルを生MPC5000の中で作成することができます。

注意: ミックスダウンの対象になるのは、プログラム、エフェクト、HDトラックの各出力設定が「MAIN OUT」に設定されているものだけとなります。「ASSIGNABLE MIX OUT」に設定されている場合はミックスダウンの対象になりません。

■ファイルへ書き出す(ミックスダウンする)

- 1 HDレコードモードで[F2](RECORD)キーを押ししてレコードページを表示します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
「MIXDOWN」ページが表示されます。
- 3 「Destination:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して「Save as file」を選択します。
- 4 「Filename:」フィールドへカーソルを移動します。
このフィールドにカーソルがあるときに[DATA]ホイールを回すと、画面は「NAME」ウィンドウが表示されます。ここでファイル名をつけます。ファイル名の付け方は、P.31「名前の付け方」をご参照下さい。
- 5 次に「Format:」フィールドへカーソルを移動します。

このフィールドでミックスダウンするファイルのビット数を決定します。24bitのオーディオファイルを扱うDAWやその他のアプリケーションへ向けて書き出したい場合は「24-bit WAV」を選択します。オーディオCD作成などへ向けてそのまま書き出したい場合などは「16-bit WAV」を選択します。



➡ 次のページへ

6 目的に合わせて以下のフィールドのYES/NOを設定します。

Sequence Tracks:

[YES]を選択することでMPC5000内部の演奏により発音されるサンプル・プログラムやアナログモデリング・シンセをミックスダウンの対象にします。

注意: ミックスダウンの対象になるのはあくまでMPC5000の内部で発音(入力)処理されている物に限ります。
MAINページの「Type:(トラックタイプ)」フィールドで「MIDI」を選択し、外部MIDI音源を同期演奏させた音を、ミックスダウンの対象にしたい場合は、外部MIDI音源の出力を[RECORD IN]端子に接続し、Input Thru機能を経由してミックスダウンしましょう。

Recorded Audio:

HDトラックに録音されたオーディオ・トラックをミックスダウンの対象にします。

Effects:

MPC5000内部で処理されているエフェクトをミックスダウンの対象にします。

Mixer Automation:

ミキサー・オートメーションのデータをミックスダウンの対象にします。

Input thru:

[INPUT THRU]させているソースをリアルタイムでミックスダウンの対象にします。

注意: Input Thruさせてミックスダウンをする場合は、[REC GAIN]ノブで入力レベルを調節しておきましょう。

7 設定をし終わったら[F5](DO IT)キーを押しましょう。

ソングの演奏が始まり、ミックスダウン処理が開始されます。処理はリアルタイムで行われるので、演奏中の音は[STEREO OUT]端子と[HEADPHONE]端子から出力されていますのでミックスダウン中も確認することができます。ミックスダウン処理を中断するには[F4](CANCEL)キーを押します。

ミックスダウン処理が終わると「Mixdown Location」ウィンドウが表示されます。

8 保存先のドライブ/フォルダーなどを指定し[F5](DO IT)キーを押します。

ミックスダウン・ファイルが保存されます。

第9章 パッドの機能

MPC5000には16個のドラムパッドが装備されています、パッドには単に叩いて音を出す以外にも、いろいろな便利な機能があります。ここではパッドのさまざまな機能について説明します。

パッドで演奏する

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

■パッド・バンクの切り替え

MPC5000に実際に装備されているパッドは16個ですが、4つのパッド・バンクを切り替えて使うことで、64個のサンプルを演奏することができます。

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



■フルレベル機能 (FULL LEVELキー)

MPC5000のパッドは、叩く強さに応じて音に強弱をつけられるようになっていますが、[FULL LEVEL]キーを押すと、叩く強さにかかわらず、常に最大の強さでパッドを叩いたようにサンプルが再生されます。

[FULL LEVEL]キーを押して、キーのLEDが点灯するとフルレベル機能がオンになります。もう一度[FULL LEVEL]キーを押すとオフになります。

■16レベル機能 (16LEVELSキー)

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

- 1 16段階で演奏したいパッドを叩いて下さい。
- 2 [16 LEVELS] キーを押して下さい。
Assign 16 Levelsウィンドウが表示されます。
Padフィールドには手順1で選択したパッドが表示されています。
- 3 Typeフィールドで16段階で演奏したいパラメーターのタイプを選択して下さい。
選択できるパラメーターには以下のようなものがあります。



VELOCITY	ベロシティを16段階で演奏します。
TUNE	ピッチを半音単位で16段階で演奏します。
FILTER	フィルターのカットオフの値を16段階で演奏します。
LAYER	レイヤーの値を16段階で演奏できます。
DECAY	ディケイの値を16段階で演奏できます。
ATTACK	アタックの値を16段階で演奏できます。

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

➡ 次のページへ

4 [F5] (TurnON)キーを押して下さい。

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

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

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

パッドによるトラック・ミュートを設定する

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

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

「Now:」フィールド

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

「Sq:」フィールド

MAINページの「Sequence」フィールドと同じように、シーケンスを選択します。

トラック・リスト

「Now:」フィールドと「Sq:」フィールドの下にトラック・リスト(パッドの配列と同じ4 x 4のマス目)が表示されます。

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

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

Now:001.01.000		Sq:01-First Verse			
	Track 13	Track 14	Track 15	Track 16	
	Bonao	H_Conaa	Seq	(unused)	
Tr	Track 09	Track 10	Track 11	Track 12	
01-16	Banale	Top_Eff	Clap	L_Conaa	
BANK	Track 05	Track 06	Track 07	Track 08	
A	Track05	Low_kick	Str_Seq	Bass	
	Track 01	Track 02	Track 03	Track 04	
	Kick&Rim	Rim	Snare	Hat	
TkMUTE		TkGRP	PdMUTE	PdGRP	SOLO

■操作

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

■ソロ機能

ソロ機能を使うと、選択したトラックだけを再生することができます。

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

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

2 [F6] (SOLO)キーを押すとソロ機能が解除になります。

➡ 次のページへ

■インスタント・トラック・ミュート(Instant Track Mute)

MPC5000トラック・ミュートには二つの方法があります。まずひとつは、従来のMPCシリーズでおこなわれてきたトラックミュートの方法で、そのトラックの発音(ノート・オン)そのものを止めてミュートする方法です。ミュートが「オン」の状態、そのトラックが発音そのものをしないように処理しています。この方法はMIDIノートを利用したトラック・ミュートと言えるでしょう。

二番目の方法はMPC5000に新しく備わった「インスタント・トラック・ミュート(Instnt Track Mute)」と呼ばれる方法です。これは従来のノートオン情報をコントロールする方法ではなく、そのトラックのMIDIボリュームを一時的に「0」にしてミュートするという方法です。ボリュームが「0」なため、聴感上聞こえてはきませんが、バックグラウンドで発音の処理を続けています。これはMIDIボリュームの制御によるトラック・ミュートといえるでしょう。

実際の例をあげてみましょう。例えば、4小節でループするドラム・フレーズサンプルがあるとします。これをシーケンスの最初の位置に録音し、4小節分発音させることでシーケンスが折り返しても常にループして発音し続けます。

一番目の方法でミュートするとした場合、もし2小節目の途中でミュートさせると、すぐにミュートを解除しても、そのサンプルはすぐには発音しません。シーケンスが1小節目の頭に折り返すまで(つまり再びノートオンの情報を拾うまで)サンプルは発音をしません。

二番目の方法(インスタント・トラック・ミュート)ではミュート後すぐにミュート解除をしても、そのタイミング(フレーズの途中)からサンプルは発音を再開します。これはミュートをMIDIボリュームでコントロールしている為です。

この方法でスタッター的なアプローチや、2つのループを使ったジャグリングなど、DJテクニックを応用したパフォーマンスも可能になります。

1 MAINページの「MUTE」フィールドにカーソルを移動します。

2 [WINDOW]キーを押します。

「MUTE EVENTS」ウィンドウが表示され、以下の項目が表示されます。

3 カーソルを「Instant Track Mute:」フィールドへ移動します。

ON インスタント・トラック・ミュートがオンになりボリューム・コントロールによるミュートが可能になります。

OFF 従来のMPCシリーズ同様、ノートオフによるミュートです。



■ソロ機能の状態ですトラック・ミュートを設定する

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

- 操作 -

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

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

■トラック・ミュートのレコーディング(Record Track Mute Events)

MPC5000はトラックミュート・イベントをレコーディング可能です。デフォルト(初期設定)ではオフに設定されていますが、以下の方法で設定する事が可能です。

- 1 MAINページの「MUTE」フィールドにカーソルを移動します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。

「MUTE EVENTS」ウィンドウが表示され、以下の項目が表示されます。

Record Track Mute Events:

このフィールドをONにすることでトラックミュート・イベントがレコーディング可能になります。ただし、トラックミュート・イベントのレコーディングはTRACK MUTEページでのみ可能となります。

[F2] (EDIT)キーを押すことで、ステップエディット・モードへのショートカットになります。さらに、エディットページ内のViewフィールドは自動的に「TK MUTE」(トラックミュート)にセットされ、録音されたトラックミュート・イベントの状況を素早く確認することが出来ます。



Record Track Mute Eventsを「ON」にすることで、通常のレコーディング同様、[PLAY]キーと [REC]もしくは [OVERDUB]キーを押す事で、トラックミュート・イベントをリアルタイムで記録可能になります。また、トラックミュート・イベントが記録されるタイミングは、MAINページでのタイミング・コレクト設定により補正されて記録されます。

■トラックミュート・イベントの有効無効(Play Track Mute Events)

トラックミュート・イベントが再生時に有効か無効を決定します。デフォルトでは「OFF」に設定されています。「OFF」にするとトラックミュート・イベントが記録されていても再生時には無効になります。

■トラックミュート・グループ

各パッドのトラックミュートをグループ化する事が出来ます。これにより、ひとつのパッド押すことで同時に複数のパッドの演奏も同時にミュートする事が可能です。グループは全部で16個まで作成可能です。

ここでは例としてパッド01とパッド02をグループ化してみましょう。(パッドバンクはここでは「A」を選択しておいて下さい)

- 1 [TRACK MUTE]キーを押し、トラックミュート・モードに入ります。
- 2 [F2](TkGRP)キーを押します。

トラックミュートグループ設定ページになります。

- 3 ミュートグループにしたいパッドを押します。
今回の例ではパッド[A1](A BANKパッド1)を押してみましょう。
- 4 画面内パッド1に該当する部分にカーソルが移動します。
- 5 [DATA]ホイールを回して表示を「OFF」から「1」へ変えます。
これでパッドA01のミュートグループを「1」に設定しました。

Now: 001.01.000		S4: 01-First Verse			
	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
Tr	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
01-16	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
BANK	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
A	1	1	OFF	OFF	OFF
	TkMUTE	TkGRP	PdMUTE	PdGRP	SOLO

続いてパッドA02の設定をしましょう。

➡ 次のページへ

続いてパッドA02の設定をしましょう。

- 6 パッド[A2]を押します。
- 4 画面内でパッド[A2]に該当する部分にカーソルが移動します。

- 5 [DATA]ホイールを回して表示を「OFF」から「1」へ変えます。

これでパッド[A1]と同様、パッド[A2]のミュートグループも「1」に設定されました。

ミュートグループの状態を確認してみましょう。

- 6 [F1](TKMUTE)キーを押します。

画面はトラックミュート・ページになります。

Now:001.01.000		Sq:01-First Verse			
		OFF	OFF	OFF	OFF
Tr:	01-16	OFF	OFF	OFF	OFF
BANK	A	OFF	OFF	OFF	OFF
		1	1	OFF	OFF
		TKMUTE	TKGRP	PdMUTE	PdGRP
		SOLO			

- 7 パッド[A1]を押してみましょう。

設定が上手くいけば画面はパッド[A1]と同時に「A2」もミュート状態になるはずですが。

このミュートグループは最大16まで作成可能です。

パッドでプログラム内のサンプルをミュートする(パッド・ミュート)

選択中のトラック内で使用しているプログラムの中から、特定のパッドのサウンド(サンプル)をミュートする事が出来ます。

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

- 2 [F3](PdMUTE)キーを押します。

PdMUTE(パッドミュート)ページが表示されます。

「Now:」フィールド

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

「Pgm:」フィールド

MAINページのProgramフィールドと同じように、使用中のプログラムが表示されます。

「Trk:」フィールド

選択中のトラックを表示されます。

トラック・リスト

16パッドを模した並びでマス目が表示されています。このパッド内にはアサインされたサンプルの最初の8文字が表示されます。一度に表示できるトラックは16個のみですが、パッド・バンクを切り替えることで、A~Dまでのパッドを表示することができます。

パッド・ミュートがオフに設定されているトラックは、反転表示されています。

Now:001.01.000		Pgm:DANCE KIT4			
		A13	A14	A15	A16
		DD_Crash	DD_PercF	DD_PercF	DD_R_CBe
Tr:	1	A9	A10	A11	A12
		DD_Tom26	DD_Tom27	DD_Tom28	DD_Bomb1
BANK	A	A5	A6	A7	A8
		DD_Snare	DD_Snare	DD_Hat39	DD_Clap7
		A1	A2	A3	A4
		DD_Kick2	DD_Kick5	DD_Hat38	DD_Kick2
		TKMUTE	TKGRP	PdMUTE	PdGRP

■操作

パッドミュート・ページが表示されている時、パッドを叩くとパッドの音は再生されずに、該当するパッドのミュートオン/オフが切り替わります。

➡ 次のページへ

■パッド・ミュート・グループ

各パッド・ミュートをグループ化する事が出来ます。これにより、ひとつのパッド押すことで同時に複数のパッドのサウンド(サンプル)も同時にミュートする事が可能です。グループは全部で16個まで作成可能です。

ここでは例としてパッド01とパッド02をグループ化してみましょう。

(パッドバンクはここでは「A」を選択しておいて下さい)

1 [TRACK MUTE]キーを押し、トラックミュート・モードに入ります。

2 [F4](PdGRP)キーを押します。

パッドミュートグループ設定ページになります。

3 ミュートグループにしたいパッドを押します。

今回の例ではパッド[A1](A BANKパッド1)を押してみましょう。

4 画面内パッド1に該当する部分にカーソルが移動します。

5 [DATA]ホイールを回して表示を「OFF」から「1」へ変えます。

これでパッドA01のミュートグループを「1」に設定しました。

Now:001.03.551		Pam:Bass 001			
Tr: 1 BANK A	A13	A14	A15	A16	
	OFF	OFF	OFF	OFF	
	A9	A10	A11	A12	
	OFF	OFF	OFF	OFF	
A5	A6	A7	A8		
OFF	OFF	OFF	OFF		
A1	A2	A3	A4		
1	1	OFF	OFF		

TkMUTE | TkGRP | PdMUTE | PdGRP

続いてパッドA02の設定をしましょう。

6 パッド[A2]押します。

7 画面内でパッド[A2]に該当する部分にカーソルが移動します。

8 [DATA]ホイールを回して表示を「OFF」から「1」へ変えます。

これでパッド[A1]と同様、パッド[A2]のミュートグループも「1」に設定されました。

ミュートグループの状態を確認してみましょう。

9 [F3](PdMUTE)キーを押します。

画面はパッド・ミュート・ページになります。

10 パッド[A1]を押してみましょう。

設定が上手くいけば画面はパッド「A1」と同時に「A2」もミュート状態になるはずです。

このミュートグループは最大16まで作成可能です。

ヒント:ミュートをグループ化した状態でも、[SHIFT]キーを押したまま目的のパッドを押すことで、他のパッドをミュートを解除せずにそのパッドだけを一時的にミュート解除する事が出来ます。

パッドで再生するシーケンスを選択する

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

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

Now:フィールド

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

Sequence:フィールド

MAINページのSequenceフィールドと同じように、シーケンスを選択します。

シーケンス・リスト

NowフィールドとSequenceフィールドの下に16パッドのマス目の状態のシーケンス・リストが表示されます。

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

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

Now:001.04.758		Seq:01-Sequence 01			
Seq 01-16 BANK A	Seq: 13 Sequence	Seq: 14 Sequence	Seq: 15 Sequence	Seq: 16 Sequence	
	Seq: 09 Sequence	Seq: 10 Sequence	Seq: 11 Sequence	Seq: 12 Sequence	
	Seq: 05 Sequence	Seq: 06 Sequence	Seq: 07 Sequence	Seq: 08 Sequence	
	Seq: 01 Sequence	Seq: 02 Sequence	Seq: 03 Sequence	Seq: 04 Sequence	
07-Sequence 07		[SUDDEN] [HOLD] [CLEAR]			

■操作

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

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

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

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

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

Now:001.04.758		Seq:01-Sequence 01			
Seq 01-16 BANK A	Seq: 13 Sequence	Seq: 14 Sequence	Seq: 15 Sequence	Seq: 16 Sequence	
	Seq: 09 Sequence	Seq: 10 Sequence	Seq: 11 Sequence	Seq: 12 Sequence	
	Seq: 05 Sequence	Seq: 06 Sequence	Seq: 07 Sequence	Seq: 08 Sequence	
	Seq: 01 Sequence	Seq: 02 Sequence	Seq: 03 Sequence	Seq: 04 Sequence	
07-Sequence 07		[SUDDEN] [HOLD] [CLEAR]			

■SUDDENキー

通常、シーケンスが次のシーケンスに切り替わるのは、現在再生中のシーケンスを最後まで再生してからですが、[F4] (SUDDEN)キーを押すとシーケンスの途中でも、次のシーケンスに切り替えることができます。

たとえばライブの時、何かのきっかけで次のフレーズに進まなければならない時などに便利です。

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

キーを押した時点で次のシーケンスに切り替わります。

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

■HOLDキー

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

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

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

再度[F5] (HOLD)キーを押すと、ホールド機能がオフになり、現在再生中のシーケンスを最後まで再生して、次のシーケンスに切り替わります。

ヒント:ホールド機能がオンの時、[F4] (SUDDEN)キーを押すと、瞬時に次のシーケンスに切り替わります。

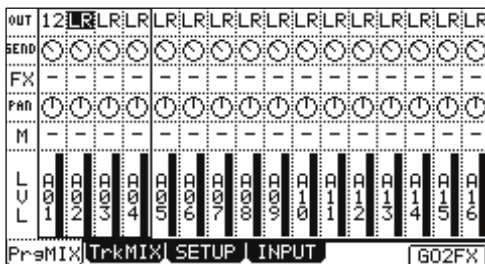
第10章 ミキサー・モード

この章ではミキサー機能について説明します。MIXERモードでは各パッドの状況を視覚的に確認しながらさまざまな設定を行うことができます。ミキサーの設定は、[MODE]キーを押して [PAD 7] (MIXER)を押すと表示されるMIXERモードで行います。

ミキサー画面は選択したトラックで使用しているプログラムの種類によって変化します。

サンプル・プログラム

パッド毎に独立した出力先(アウトプットやエフェクト・バス)がアサインでき、出力レベルやパンも設定可能です。



シンセ・プログラム

シンセ・プログラムはパッド毎に独立した形のサンプルプログラムとは違い、選択されたプログラム1つに対しての出力先やパン、レベルなどを設定出来ます。



プログラム・ミキサー

MPC5000にはステレオ・アウトのほかにも8つのアウトプット(アサインブル・ミックス・アウト)があります。サンプル・プログラムにおいては、各パッドごとのサウンドそれぞれに対して、個別の出力先と、モノもしくはステレオペアとしてのルーティングを選択することが可能です。

外部のエフェクターを使って、特定のパッドのサンプルにだけエフェクトをかけたい場合には、エフェクトをかけたいパッドをアサインブル・ミックス・アウトから出力させて、そのアウトを外部エフェクターもしくは外部ミキサーに入力しミックスします。

※ 外部エフェクターや外部ミキサーとの接続や操作方法は、それぞれの機器の取り扱い説明書をお読み下さい。

ヒント:各トラックにおいて[WINDOW]キーを押すと、「Program Info」ウィンドウが開き、そのトラックの詳細を表示させることができます。

■サンプルの出力先を設定する

ここではパッドのサンプルの出力先を変更する方法を説明します。

1 MIXERモードで[F 1](PrgMix)キーを押します。

「PrgMix」ページが表示されます。

左から順番にパッド1からパッド16までを表しており、現在選択中のパッドは反転表示されます。一番上の表示部分がパッドの出力先になっています。

ヒント:異なるパッドバンク表示の切り替えも可能です。切り替えたい[PAD BANK]ボタンを押して下さい。

エフェクト・セクションに送るための設定を行うフィールドです。

2 出力先を設定したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに該当する項目が反転表示されます。

➡ 次のページへ

3 出力先を設定するフィールド(画面内で「OUT」と表示の行)へカーソルを移動し設定して下さい。

DATAホイールを回すと設定を変更することができます。

- ST ステレオ・アウトに出力します。
- 1/2 アサインブル・ミックス・アウトの1/2に出力されます。
- 3/4 アサインブル・ミックス・アウトの3/4に出力されます。
- 5/6 アサインブル・ミックス・アウトの5/6に出力されます。
- 7/8 アサインブル・ミックス・アウトの7/8に出力されます。
- 1~8 アサインブル・ミックス・アウトは各々モノラルアウトとして出力されます。

ヒント: 出力の設定はステレオ単位で行われます。もし8つのアサインブル・ミックス・アウトからモノラルの信号を別々に出力させたいときは、L/PANページでパンの設定を併用します。たとえば、アサインブル・ミックス・アウトの1/2を、二つの

モノ・アウトとして使用する場合は、L/OUTページで出力先を1/2に設定し、L/PANページで、1から出力したいパッドのパン設定をLに、2から出力したいパッドのパン設定をRに設定します。

ヒント: Q-Linkコントローラーをパラメーター変更用のコントローラーとしても使用する事が出来ます。詳しくはP.109「MIXERモードでのQ-Linkコントロール機能」をご覧ください。

■パッドのレベル／パンを設定する

1 [MODE] キーを押して [PAD 7] (MIXER)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 7]を押すとMIXERモードになります。[F1] (PrgMix)キーを押すとPrgMixページが表示されます。

左から順番にパッド1からパッド16までを表しており、現在選択されているパッドの表示が反転表示されています。

2 レベルを調整したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの表示部分が反転表示されます。

更に[SHIFT] キーを押しながらパッドを叩くことで複数のパッドを選択することもできます。(選択解除する場合も同様に選んで下さい)

また、[SHIFT] キーを押しながら[PAD BANK]キーを押すことでそのバンクのパッド全てを選択することが出来ます。

ヒント: 複数選択している状態で[データーホイール]を回すと、選択した全てのパラメーターは、それぞれのバランスを保ったまま相対的に変更します。

3 レベルもしくはパンの表示フィールドへカーソルを移動し設定して下さい。

下側のバー表示(画面左端「LVL」の行に並んでいるバー表示)が現在のレベルの状態を表しています。バーが長いほどレベルが大きいことを表します。その少し上側にある円表示(画面左端「PAN」の行に並んでいる円表示)がパンの設定を表示しています。円の中に表示されている指標の位置が現在のパンの設定値を表しています。

[DATA]ホイールで数値を変えることができます。

ヒント: Q-Linkコントローラーをパンやレベル調整用のコントローラーとしても使用する事が出来ます。詳しくはP.109「MIXERモードでのQ-Linkコントロール機能」をご覧ください。

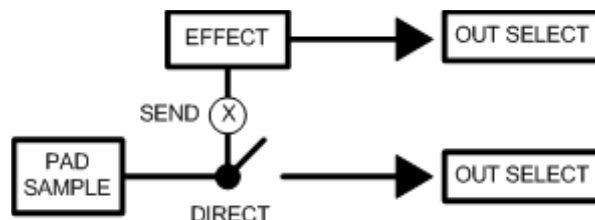
■エフェクトをかけるパッドを選択する

MPC5000はパッドの音に対して、4系統のエフェクトを使用することができます。エフェクトを使うためには、パッドのサンプルがエフェクト・セクションに入力されるように設定する必要があります。

ここでは、パッドの音をエフェクト・セクションに入力する方法を説明します。

ヒント: この図はパッドに割り当てられたサンプルの音がエフェクトを通してステレオ・アウトに出て行く様子を図で表したものです。

ヒント: 各エフェクトバスは独立した出力先をアサインする事が出来ます。また、ドライ(エフェクトがかか前の原音)とウェット(エフェクトがかかった音)のルートも独立して存在します。



1 MIXERモードで[F1] (PrgMix)キーを押します。

PrgMixページが表示されます。左から順番にパッド1からパッド16までを表しており、現在選択されているパッドの表示が反転表示されています。

2 エフェクトをかけたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの表示部分が反転表示されます。

3 カーソルキーを使って、画面左端に表示された「FX」の行に該当するフィールドまで移動して下さい。

このフィールドでエフェクトをかけるかどうかの設定をします。設定は[DATA]ホイールを回して設定を変更することができます。

OF エフェクトを使用しません。

1 ~ 4 1から4までの選択したエフェクトバスを使用します。パッドの音は選択したエフェクト・バスに送られます。

4 次は選択したエフェクト・バスに送る信号の量を設定します。カーソルキーを使って、画面左端に表示された「SEND」の行に該当するフィールドまで移動して下さい。

ここで選択したエフェクトバスへの信号の送り量を、[DATA]ホイールを回して設定を設定することができます。

※「SEND」を無効にした場合(画面表示では「-」)は、選択したエフェクトバスはダイレクトアウトが無効になります。

■パッドのミュート

1 MIXERモードで[F1] (PrgMix)キーを押します。

PrgMixページが表示されます。

左から順番にパッド1からパッド16までを表しており、現在選択されているパッドの表示が反転表示されています。

ヒント: 異なるパッドバンク表示の切り替えも可能です。切り替えたい[PAD BANK]ボタンを押して下さい。

2 ミュートをしたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの表示部分が反転表示されます。

3 カーソルキーを使って、画面左端表示「M」の行に該当するフィールドまで移動して下さい。

このフィールドでMミュートの設定をします。設定は[DATA]ホイールを回して設定を変更することができます。

- 通常の状態。パッドは演奏されます。

M 該当のパッドはミュートされます。

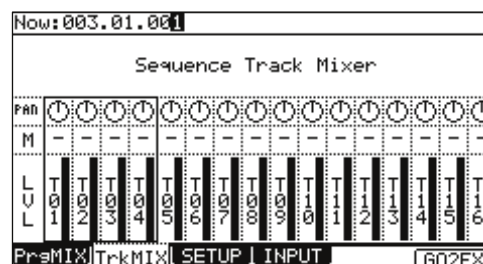
Program Infoウィンドウ

トラック選択時に[WINDOW]キーを押す事で、選択されたトラックの詳細情報(ボリュームやパン、出力先、バスのアサイン先とセンド量など)を見る事が出来ます。



トラックミキサー

トラック・ミキサー画面([F 2](TrkMix))では、64個あるシーケンス・トラックの中の各トラック・ボリュームを個別に(もしくは全てを同時に)調整可能です。



■トラックのレベル/パンを設定する

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 7] (MIXER)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 7]を押すとMIXERモードになります。

- 2 [F2] (TrkMix)キーを押すとTrkMix(トラックミックス)ページが表示されます。

左から順番にトラック1からトラック16までを表しており、現在選択されているトラックの表示が反転表示されています。

ヒント:17~64トラックの表示は、それぞれ[B]~[D]の[PAD BANK]キーに16トラックずつ分割して割り振られています。例えば17~32トラックの表示は[PAD BANK B]を、33~48トラックの表示は[PAD BANK C]を押します。1-16トラックを表示したい時は、[A]の[PAD BANK]キーを押します。

- 3 レベルを調整したいトラックに該当するパッドを叩いて下さい。

16パッドが各トラック選択に対応しています。選択されたトラックの表示部分が反転表示されます。

更に[SHIFT] キーを押しながらパッドを叩くことで複数のトラックを選択することもできます。(選択解除する場合も同様に選んで下さい)

また、手順2に記したトラック表示の方法と同様、[SHIFT] キーを押しながら[A]~[D]いずれかの[PAD BANK]キーを押して表示中の全トラック選択する事が出来ます。

ヒント:複数選択している状態で[DATA]ホイールを回すと、選択している全てのパラメーターは、それぞれのバランスを保ったまま相対的に変更します。

- 4 レベルもしくはパンの表示フィールドへカーソルを移動し設定して下さい。

下側のバー表示(画面左端[LVL]の行に並んでいるバー表示)が現在のレベルの状態を表しています。バーが長いほどレベルが大きいことを表します。その少し上側にある円表示(画面左端[PAN]の行に並んでいる円表示)がパンの設定を表示しています。円の中に表示されている指標の位置が現在のパンの設定値を表しています。

[DATA]ホイールで数値を変えることができます。

ヒント:Q-Linkコントローラーをパンやレベル調整用のコントローラーとしても使用する事が出来ます。詳しくはP.97「MIXERモードでQ-Linkコントローラー」をご覧ください。

■トラックのミュート

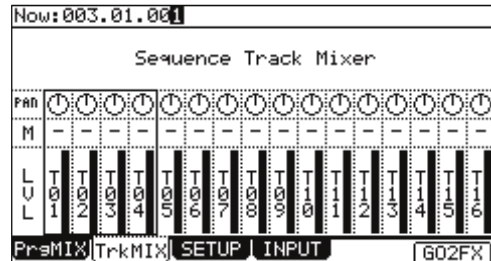
1 [MODE] キーを押して [PAD 7] (MIXER)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 7]を押すとMIXERモードになります。

2 [F2] (TrkMix)キーを押すとTrkMix(トラックミックス)ページが表示されます。

左から順番にトラック1からトラック16までを表しており、現在選択されているトラックの表示が反転表示されています。

ヒント:17~64トラックの表示は、それぞれ[B]~[D]の[PAD BANK]キーに16トラックずつ分割して割り振られています。例えば17~32トラックの表示は[PAD BANK B]を、33~48トラックの表示は[PAD BANK C]を押します。1-16トラックを表示したい時は、[A]の[PAD BANK]キーを押します。



3 ミュートしたいトラックに該当するパッドを叩いて下さい。

16パッドが各トラックの選択に対応しています。選択されたトラックの表示部分が反転表示されます。

更に[SHIFT] キーを押しながらパッドを叩くことで複数のトラックを選択することもできます。(部分的に選択解除する場合も同様に選んで下さい)

また、手順2に記したトラック表示の方法と同様、[SHIFT] キーを押したまま[A]~[D]いずれかの[PAD BANK]キーを押して表示中の全トラックを選択する事が出来ます。

4 カーソルキーを使って、画面左端表示「M」の行に該当するフィールドまで移動して下さい。

このフィールドで選択したトラックに対してのミュート設定をします。[DATA]ホイールを回して設定を変更することができます。

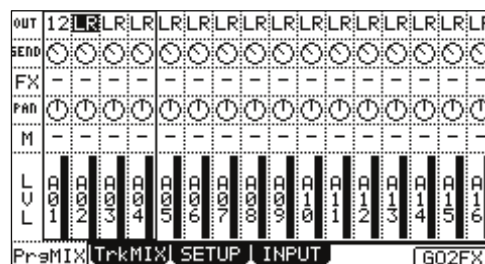
- 通常の状態。トラックは演奏されます。
- M 該当のトラックはミュートされます。

■MIXERモードでのQ-Linkコントローラー機能

MIXERモードではQ-Linkノブ、スライダー、[AFTER]スイッチを使ってミキサー画面内の複数のパラメーターを、一度に素早く、かつ直感的に操作する事が可能です。

Q-Linkコントローラーを使って操作する際は、その操作対象が4トラック(4つのグループ)ずつに区切られます。

エディット対象になるグループの切り替えはパッドを押して選択します。



- [PAD 1] ~ [PAD 4] トラック1~4をQ-Linkコントローラーでの操作対象にします。
- [PAD 5] ~ [PAD 8] トラック5~8をQ-Linkコントローラーでの操作対象にします。
- [PAD 9] ~ [PAD 12] トラック9~12をQ-Linkコントローラーでの操作対象にします。
- [PAD 13] ~ [PAD 16] トラック13~16をQ-Linkコントローラーでの操作対象にします。

[AFTER]キー、Q-Linkノブ、Q-Linkスライダーは[MIXER]モードにおいて以下の様なふるまいをします。

Q-Link Q9 - 12 [AFETR]キー

画面内の「OUT」項目にあるパラメーターを変更します。

この項目ではサンプルの出力先を変更可能です。[AFTER]キーが押される毎に切り替わります。

Q-Link Q9 - 12 ノブ

画面内の「SEND」項目にあるパラメーターを変更します。

この項目ではエフェクトバスへ送るセンド量を変更可能です。

Q-Link Q5 - 8 [AFETR]キー

画面内の「FX」項目にあるパラメーターを変更します。

ここではサンプル(サウンド)が使用するエフェクト・バス(1~4)を設定可能です。[AFTER]キーが押すごとに「1」~「4」が切り替わります。

Q-Link Q5 - 8 ノブ

画面内の「PAN」項目にあるパラメーターを変更します。

この項目ではサウンドのパンニング(定位)を変更可能です。

Q-Link Q1 - 4 [AFETR]キー

画面内の「M」(MUTE)項目にあるパラメーターを変更します。

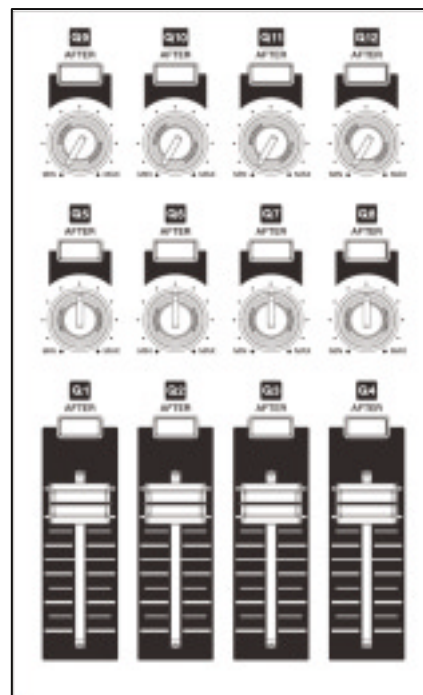
ここではサウンドの使用するエフェクト・バス(1~4)を設定可能です。[AFTER]キーが押される毎にミュートのオン/オフが切り替わります。

また、[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押す事で「ソロ」状態にする事も出来ます。

Q-Link Q1 - 4 スライダー

画面内の「LVL」(LEVEL)項目にあるパラメーターを変更します。

ここではサウンドの音量を調節可能です。



トラックの詳しい情報を見る(Track Infoウインドウ)

トラック選択時に[WINDOW]キーを押す事で、選択されたトラックの詳しい情報(ボリューム、パン、ミュートなど)を見る事が出来ます。



ミキサー・オートメーション

シーケンスの録音中に変更されたレベルやパン情報をシーケンスに記憶させ、再生時に再現することができます。

- 1 MIXERモードで [F3] (SETUP) キーを押して下さい。
「SETUP」ページが表示されます。
- 2 「Record mix changes:」フィールドでYESに設定します。
このフィールドでYESを選択し、シーケンス録音中にMIXERモード・PrgMixページページのレベル(LEVEL)やパン(PAN)、センド(SEND)、ミュート(MUTE)などを変更すると、変更したデータがトラックに記録されます。シーケンスを再生すると記録したデータを再現することができます。



シーケンサーに記録したミキシングデータはSTEP EDITページで他のMIDIイベントと同様に編集できます。

ヒント: LEVELのイベントはQ-LinkのLevelと共用です。

■MIXERモードとEFFECTSモードのショートカット

この両モードには、お互いのモード間をキー1つを押すだけで素早く移動するためのショートカットが用意されており、各パッドのエフェクト決めや、エフェクト・センドの量を調整しながらミックスする時などに大変便利です。

MIXERモードには「GO2FX」というEFFECTSモードへのショートカット([F6](GO2FX)キーを押します)があります。

また、EFFECTSモードには「GO2MIX」というMIXERモードへのショートカット([F5](GO2MIX)キーを押します)があります。

インプット・スルー機能(INPUT THRU)

MPC5000の[RECORD IN]端子/DIGITAL IN端子に入力してある信号をMPCの再生音とミックスします。

入力した音に対してMPC5000の内蔵エフェクトをかけたり、フィルターを通すことができます。また、フィルターのカットオフ周波数やレゾナンス、入力ソースのレベルやパンなどを12基あるQ-Linkコントロール・スライダー/ノブでリアルタイムにコントロールすることも可能です。

■入力した信号にエフェクトをかける

MPC5000はRECINPUT端子/DIGITALIN端子から入力された信号に対して、パッドの音と同様に内蔵のエフェクトをかけることができます。

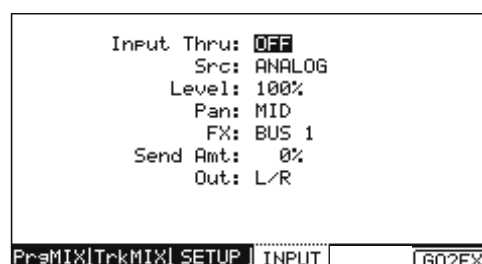
※ ここでは先にEFFECTモードにて何かしらのエフェクトが既に選択されている状態を元にして説明を進めていきます。まだ何もエフェクトが選択されていない場合はP.141「第15章 エフェクト」を参考にして、あらかじめ何かのエフェクトを選択しておいてください。

➡ 次のページへ

1 [INPUT THRU] キーを押して下さい。

INPUTページが表示されます。

INPUTページは [INPUT THRU]キーを押す以外に、MIXERモードで[F4] (INPUT)キーを押すことでも表示させることができます。



2 「Input Thru:」フィールドで「ON」を選択して下さい。

3 続いて以下のパラメータを設定します。

Src : (ANALOG / DIGITAL)
信号のソースを選択します。

Level : 信号のレベルを設定します。SourceフィールドでANALOGを選択した場合は、事前に入力レベルが適切なレベルになるよう、RECORDモードのレベルメータを使って [REC GAIN]ノブで調整してください。SourceフィールドでDIGITALを選択した場合、[REC GAIN]ノブによるレベル調整はできません。

Pan : 入力した信号のパンの設定です。

FX : 使用するエフェクトの送り先を選択します。このフィールドが表示されるのはOutフィールドでSTを選択している時だけです。OFを選択すると、どのエフェクトにも信号を送りません。ここでは1または2を選択してください。

ここでは1または2を選択してください。

Send Amt : エフェクトのセンド量(かかる量)を設定します。
※エフェクト・バスにおいて「ダイレクト・アウト」がセットされている場合、このパラメーターは表示されません。

Out : 内部をスルーした信号の出力先(出力端子)を選択します。
通常のステレオアウト以外にアサインブルアウトへのペア/モノなども設定可能です。

ここでは「ST」を選択してください。

4 INPUTに入力しているソースを、再生もしくは発音させてINPUT THRUの効果を確認してみましょう。

第11章 サンプルの録音(サンプリング)

この章ではMPC5000に接続されたアナログの外部ソース(CDのアナログ出力、マイクなど)を録音し、パッドを叩くことで音が出るようになるまでを説明します。

■録音の準備

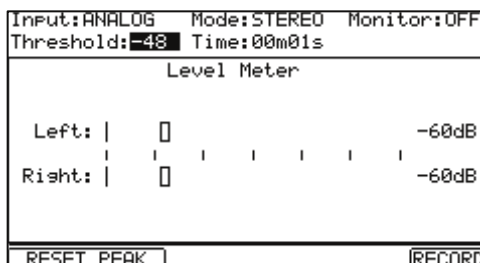
1 リア・パネルの[RECORD IN]端子に録音する外部ソースを接続して下さい。

MPC5000の入力端子は、アナログの標準フォンジャック(マイクコンボ端子)という形状のもの、RCA入力端子。デジタルのRCA端子(S/PDIF)とADATオプティカル端子です。それ以外の端子を接続する場合は、市販の変換アダプターなどを使用して下さい。

注意: アナログ入力端子に接続する際は接続する機器の出力レベルに合わせてMPC5000背面の[MIC/LINE]および[PHONO/LINE]の切り替えを適切な位置に設定しましょう。適切な位置に設定されていない場合に過剰な入力による歪みなどで機器を痛める可能性があります。

2 [MODE]キーを押して[PAD 4] (REC SAMPLE)キーを押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 4]を押すとREC SAMPLEページが表示されます。このページではサンプルを録音する時の様々な設定を行います。



3 [Input:]フィールドを選択して、録音するソースを選択して下さい。

- ANALOG リア・パネルのRECORD IN端子からの入力信号を録音します。
- DIGITAL リア・パネルのDIGITAL IN端子からの入力信号を録音します。
- MAIN OUT リア・パネルのSTEREO OUTから出力される信号と同様の信号を録音します。
- OUT 1-2~7-8 ASSIGNABLE MIXOUTから出力される信号と同様の信号を録音します。
- INT CD CDドライブからの入力信号を録音します。(オプションのCDドライブを装着時に選択可能です。)

ここでの例ではANALOGを選択します。

4 [Mode:]フィールドを選択して、「Stereo」または「Mono」を選択して下さい。

- STEREO 左右の入力信号をステレオ・サンプルとして録音します。
- MONO L 左チャンネルの入力信号のみを録音します。
- MONO R 右チャンネルの入力信号のみを録音します。

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

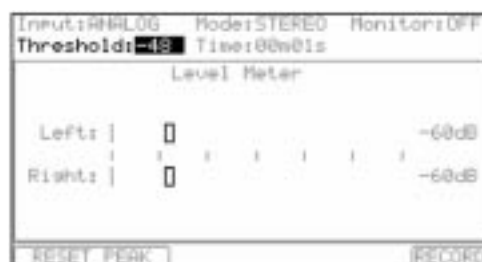
※ InputフィールドでDIGITAL, MAIN OUT, INT CDを選択している場合は[REC GAIN]ノブで録音レベルの調整をすることはできません。

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

➡ 次のページへ

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

MPC5000では録音待機状態の時、入力されるソースのレベルがスレッシュホールド・レベルを超えると自動的に録音を開始します。スレッシュホールド・レベルを高く設定しすぎると、入力ソースを鳴らしても録音がスタートしなかったり、録音の最初の部分が欠けてしまったりすることがあります。低すぎると、外部ソースを鳴らす前に録音が始まってしまうことがあります。レベルメーターを見ながら適切なレベルに設定して下さい。スレッシュホールド・レベルはレベルメーター上では図のように" "で表示されます。



- 7 「Time:」フィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

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

■録音の実行

- 1 [F6] (RECORD)キーを押して下さい。

MPC5000が録音待機状態になり、画面の一番下の表示が次のように変わります。

この状態はMPC5000が入力信号が来るのを待っている状態です。入力信号がスレッシュホールド・レベルを超えると録音が始まります。

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

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

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

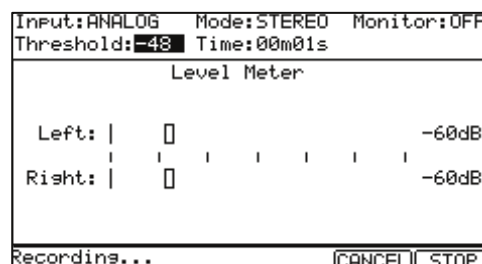
- 2 録音したい外部ソースの音を出してみてください。

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

「Time:」フィールドで設定した時間が過ぎると自動的に録音が終了します。

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

録音が終了すると、「Keep or Retry」ウィンドウが表示されます。



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

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

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

録音の結果を残したい場合は次のステップに進んで下さい。



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

New nameフィールドでは、録音したサンプルに自動的に新しいサンプル名が付けられます。必要があれば、カーソルでNew nameフィールドを選択してサンプルの名前を変更して下さい。サンプルの名前の付け方については31ページ「名前の付け方」を参照して下さい。

➡ 次のページへ

- 5 カーソルで「Assign to pad:」フィールドを選択して、サンプルを割り当てるパッドを選択して下さい。
カーソルがAssign to padフィールドにあるとき、パッドを叩くことでサンプルを割り当てるパッドを直接選択することができます。
録音したサンプルを本体メモリー内には残すがパッドにはアサインしない、という時は[DATA]ホイールで「OFF」を選択します。
- 6 [F5] (KEEP)キーを押して下さい。
「Keep or Retry」ウィンドウが閉じてRECORDページに戻ります。

注意: 録音したサンプルは、そのままではMPC5000の電源を落とすと失われてしまいます。録音したサンプルを残しておきたい場合は、メモリーカードに保存するか、PCに取り込む必要があります。データを保存する方法については、170ページ「セーブ/ロード」か、195ページ「コンピュータとの接続」をお読み下さい。

サンプルの録音に関する詳しい説明

ここでは「サンプルの録音」で説明されていない機能を説明します。

デジタル信号の録音

ここではデジタル信号の録音の手順を説明します。

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

※ MPC5000のデジタル入力端子はコアキシャル(同軸)・タイプです。お手持ちのデジタル機器の出力端子がオプティカル(光)・タイプの場合は、MPC5000と直接接続することはできません。オプティカル・タイプのデジタル機器と接続する場合は、市販の変換器をお使い下さい。

■録音の準備

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

※ デジタル録音の場合、録音レベルの調整はできません。
- 6 「Threshold:」フィールドを選択して、録音を開始するためのスレッショルド・レベルを設定して下さい。
- 7 「Time:」フィールドを選択して録音時間を設定して下さい。
以降の手順は113ページ「録音の実行」と同様におこないます。

MAIN OUTの録音

ここではMPC5000の[STEREO OUT]から出力される信号と同じ信号を録音する手順を説明します。この機能を使うと、すでに録音したサンプルにエフェクトをかけて録音し直したり、シーケンス機能で作成したフレーズを、一つのサンプルとして録音し直すことができます。

■録音の準備

- 録音したい音がパッドを叩くかシーケンスを再生することで演奏できるように準備して下さい。
実際に録音される音はステレオアウトから出力される音と全く同じ音となります。REC SAMPLEモードに入る前に、録音したい音がSTEREO OUTから出るようにプログラムやシーケンスを準備して下さい。
- [MODE] キーを押してから[PAD 4] (REC SAMPLE)を押してREC SAMPLEページを表示させて下さい。
- [Input:]フィールドを選択して、「MAIN OUT」を選択して下さい。
- [Mode:]フィールドを選択して、ステレオまたはモノラルを選択して下さい。
- [Time:]フィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

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

※ MAIN OUTを選択した場合、レベルメーターは表示されません。

以降の手順は 113ページ「録音の実行」と同様です。

CDドライブからの録音

ここでは内蔵CDドライブ(オプション)装着時に、オーディオCDからMPC5000のRAMへ直接サンプリングする手順を説明します。

■録音の準備

- CDドライブのトレイにサンプリングしたいオーディオCDをセットして下さい。
ドライブ内のディスクが定回転もしくは回転が治まるまで数秒間お待ち下さい。
- [MODE] キーを押してから[PAD 4] (REC SAMPLE)を押してREC SAMPLEページを表示させて下さい。
- [Input:]フィールドを選択して、「CD」を選択して下さい。
レベルメーターウィンドウの部分にCD Controlウィンドウが表示されます。

※ InputフィールドでINT CDを選択した場合、CDからの録音レベルを調整することはできません。
- [Mode:]フィールドを選択して、「STEREO(ステレオ)」または「MONO(モノラル)」を選択して下さい。
- [Time:]フィールドを選択して録音時間を設定して下さい。

Input:CD	Mode:STEREO	Monitor:ON
Threshold: 0	Time:00m10s	
CD Control		
Left:		□ -60dB
Right:		□ -60dB
Track: 01 <STEP> <<BAR>> STOP PLAY		
Time: 00m13s <03m28s - 13 tracks>		
RESET PEAK		RECORD

➡ 次のページへ

・CDの操作方法

Track: 選択されているトラックを表示します。

Time: 各トラックの経過時間を表示します。

[PLAY START] キー

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

[PLAY] キー CDの再生ボタンです。キーを押すと、停止している時間から続けて再生します。

[STEP] キー 再生中の巻き戻し、早送りです。

[BAR] キー CDのトラックを選択します。

[STOP] キー CDの再生を停止するキーです。

Input:CD	Mode:STEREO	Monitor:ON
Threshold: 0	Time:00m10s	
CD Control		
Left:		0 -60dB
Right:		0 -60dB
Track: 01 <STEP> <<BAR>> STOP PLAY		
Time: 00m13s (03m28s - 13 tracks)		
RESET PEAK		RECORD

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

7 [F6] (RECORD)キーを押すと録音が始まります。

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

録音が終了すると、「Keep or Retry」ウィンドウが表示されます。

以降の手順は113ページ「録音の実行」の手順10以降と同様におこないます。

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

ヒント:LOADページでもオーディオCDの曲データをメモリーカードからデータをロードするのと同じ方法でメモリーに取り込むことが可能です。指定したトラック全体をサンプルとして取り込む場合に便利です。詳しくはP.170「セーブ&ロード」をご覧ください。

その他の機能

■モニター機能

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

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

OFF 入力信号をモニターしません。たとえば、ミキサー経由で送られてくる信号を録音するような場合に、録音しようとする音とMPC5000からのモニター音の両方がミキサーに入力されてしまう場合があります。このような時はOFFに設定します。

■ピーク・ホールド／リセット・ピーク機能

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

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

■Record Information(レコード・インフォメーション)ウィンドウ

REC SAMPLEページで[WINDOW]キーを押すと「Record Information」ウィンドウが表示されます。

「Pre-record time:」

MPC5000は実際のサンプリングするタイミングよりも、ある時間分だけ前倒しにした位置からサンプリングを開始する事が出来ます。これは設定した時間分を予め先読みし、キャッシュ(メモリー)に蓄積することで可能にしています。

例えば、CDからサンプリングする場合、曲が始まる位置が3分ぴったりの位置だったとします。しかし、稀に実際の音の始まり(実際のCD-DAのデータの始まり)は「2:59」と、1秒前から始まっている場合などは、このパラメータを「1.00s」(1秒)に設定することで実際に録音を開始させる1秒前からの音をサンプリングさせる事が出来ます。

このように、サンプリングを開始したタイミングよりも曲が少しだけ始まってしまっている場合に、曲の先頭部分が欠けてしまう状態で録音されることを未然に防ぐことができます。



「Largest recording (time)」

このフィールドには、最大サンプリング時間が表示されます。この時間は、ステレオでサンプリングした際の最大時間となります。MPC5000は標準の64MBの状態では、モノラル=約12分、ステレオ=約6分のサンプリングが可能になります。オプションの専用拡張メモリー「EXM-E3」を増設する事でMPC5000のメモリーは最大の192MBとなり、モノラル=約38分、ステレオ=約19分となります。

「Total free memory (time)」

このフィールドには、今空いているメモリーであとどれくらい録音できるかが時間表示されます。その下にはメモリーの状態がバーグラフで表示されます。バーグラフの下には、MPC5000本体に搭載されているRAMの総容量が表示されます。

ダイレクトレコーディング機能 (DIRECT RECORDING)

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

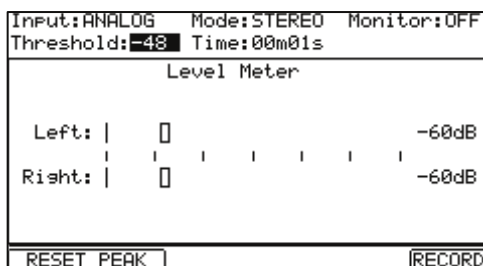
この機能は、完成したシーケンスに対して「歌」や「ギター」などの他の楽器演奏を録音したいときに大変便利で、ちょっとしたMTR感覚でMPC5000を使う事も可能です。ダイレクトレコーディング機能を使って録音したサンプルは他のサンプル同様、MPC5000内部のRAMに取り込まれますので、録音可能時間は通常のサンプルと同じく、MPC5000に搭載しているRAMの容量によるということになります。

■録音の準備

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

2 [MODE]キーを押して[PAD 4] (REC SAMPLE)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 4]を押すとREC SAMPLEページが表示されます。このページではサンプルを録音する時のさまざまな設定を行います。



3 [Input:]フィールドを選択し、録音するソースを選択して下さい。

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

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

4 [Mode:]フィールドを選択して「STEREO」または「MONO」を選択して下さい。

STEREO 左右の入力信号をステレオ・サンプルとして録音します。

MONO L 左チャンネルの入力信号のみを録音します。

MONO R 右チャンネルの入力信号のみを録音します。

5 [Monitor:]フィールドで「ON」を選択します。

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

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

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

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

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

※ ダイレクトレコーディングでは「Time:」フィールドの設定に関係なく、MPC5000が搭載している容量の限界まで録り続けます。ダイレクトレコーディングをする際にはREC SAMPLEモードにてTimeフィールドの録音時間設定をしても意味をなしません。停止する際は[STOP]キーを押して下さい。

■録音の実行

ヒント:ダイレクトレコーディング機能で録音されてゆくサンプルは、MAINページで選択中のプログラム内の各パッドに自動で割り当てられていきます。サンプリングしたフレーズやサウンド等を素早く各パッドにアサインされたプログラムを作成したい場合は、このダイレクトレコーディング機能を利用するととても便利です。

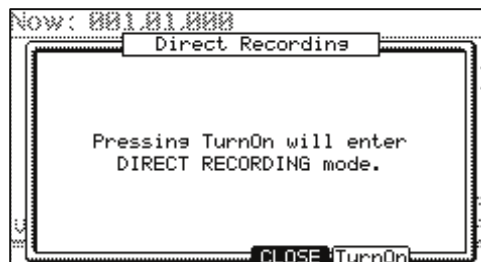
まず、MAINページのトラックで、あらかじめ空(から)のプログラム(「Empty」と表示されています)を指定しておき、ダイレクトレコーディング機能を使って次々と録音していけば、そのサウンドは自動的にパッドへとアサインされていきます。

- 1 [MAIN]キーを押してメインページを表示させます。
- 2 「Type:」フィールドにカーソルを移して[WINDOW] キーを押します。

「Direct Recording」ウィンドウが表示されます。

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

[F4] (CANCEL)キーを押すと通常のMAINページへ戻ります。



- 3 ここでは[F5](Turn ON) キーを押してみましょう。
- 4 MAINページが表示され「Type:」フィールドの表示が「Direct Recording」となります。

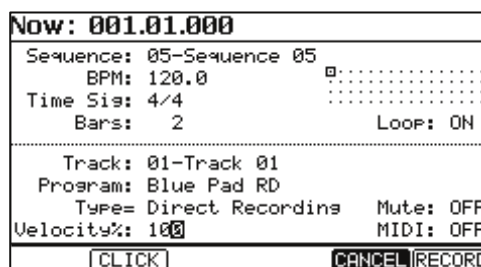
MPC5000はダイレクトレコーディング待機状態になります。

ダイレクトレコーディング待機状態でもシーケンスの再生は自由に行えます。

[F6] (RECORD) 録音を開始します。

[F5] (CANCEL) 通常のMAINページに戻ります。

[F2] (CLICK) クリックの設定をします。押すとClick/Metronomeウィンドウが表示されます。



詳しくはP.41 「クリック/メトロノーム機能」をご覧ください。

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

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

録音が始まると、画面の一番下の表示が次のように変わります。



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

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

※録音の開始と終了にはフットスイッチを使うと便利です。フットスイッチに[F6]キーを割り当てることで、足で録音の開始/終了を操作することができるようになりますので、演奏に集中して録音を行うことができます。フットスイッチの設定方法については173ページ「フットスイッチ」をお読みください。

録音が終了すると、「Keep or Retry」ウィンドウが表示されます。

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

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

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

➡ 次のページへ

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

New nameフィールドでは、録音したサンプルに自動的に新しいサンプル名が付けられます。必要があれば、カーソルでNew nameフィールドを選択してサンプルの名前を変更して下さい。

サンプルの名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

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

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

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

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

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

10 [F5] (KEEP)キーを押して下さい。

「Keep or Retry」ウィンドウが閉じてダイレクトレコーディング待機状態のMAINページに戻ります。

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

※ 録音したサンプルは、そのままではMPC5000の電源を落とすと失われてしまいます。録音したサンプルを残しておきたい場合は、メモリーカードに保存するか、PCに取り込む必要があります。

データを保存する方法については、170ページ「セーブ/ロード」か、195ページ「コンピュータとの接続」をお読み下さい。

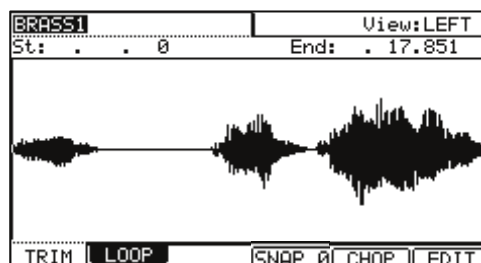
ヒント：録音するサンプルは、現在MAINページで選ばれているプログラムのパッドに割り当てられます。ダイレクトレコーディング機能を使用する前に、録音したサンプルを割り当てるための空のプログラムを作成しておく便利です。

第12章 サンプルのエディット

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

サンプルのスタート／エンド・ポイントの設定

サンプル・データの中で実際に再生される部分をスタート／エンド・ポイントで指定します。録音したサンプルは、前に余計な音が入っていて、パッドを叩いても上手くタイミングが合わない場合があります。このような場合はスタート・ポイントを調整して正しいタイミングで鳴るようにすることができます。また、スタート・ポイントとエンド・ポイントを調整して、フレーズの中の一部だけを取り出して再生することもできます。

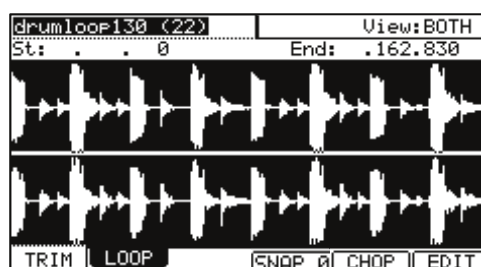


他にも、サンプルの後ろに無駄な空白ができていて、余分なメモリーを消費している場合には、エンド・ポイントを調整して、エディット機能で無駄な部分を捨ててメモリーを有効に使うことができます。

- 波形表示について -

TRIMページではSampleフィールドで選択しているサンプルの波形を表示します。

サンプル全体の波形が表示され、スタート／エンド・ポイントで指定された範囲が白黒反転表示されます。スタート／エンド・ポイントはサンプル・ポイントで表されます。サンプル・ポイントはサンプルをエディットするための最小単位で、MPC5000では1秒間で44100ポイントとなります。



- 左/右/左右両チャンネルの波形表示について -

選択しているサンプルがステレオ・サンプルの場合は、「View:」フィールドで表示するチャンネル(LEFT/RIGHT/BOTH)を選択することができます。

■スタートポイントの調整

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

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で[PAD 5]を押すとTRIMページが表示されます。

- 2 Sampleフィールドを選択してエディットするサンプルを選択して下さい。

Sampleフィールドは、画面左上でサンプル名を表示しているフィールドです。選択しているサンプルに応じて、そのサンプルの波形が表示されます。

- 3 「St:」(スタート)フィールドを選択してスタート・ポイントを調整して下さい。

[DATA]ホイールを回すことでスタート・ポイントを変更することができます。

[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、[DATA]ホイールで変更する桁を選択できます。

テン・キーを使って直接数値を入力することもできます。

※ [Q1] Q-Linkスライダーを動かすことで、スタートポイントを調整することも可能です。

➡ 次のページへ

4 パッドを叩いてスタート・ポイントを確認します。

パッドを叩くとサンプルが再生されます。叩くパッドによって再生の方法が変わります。

[PAD 13] (PLAY LOOP)を押し続けている間、ループ・ポイントからエンド・ポイントの間をループ再生します。

[PAD 14] (PLAY TO)を叩くと、スタート・ポイントの前からスタート・ポイントまでを再生します。

[PAD 15] (PLAY FROM)を叩くと、スタート・ポイントからサンプルを再生します。

[PAD 16] (PLAY ALL)を叩くと、スタート／エンド・ポイントの設定に関わらずサンプル全体を再生します。

[PAD 1] から[PAD 12] を叩くと、スタート／エンド・ポイント間を再生します。

■エンド・ポイントの調整

1 「End:」(エンド)フィールドを選択してエンド・ポイントを調整して下さい。

[DATA]ホイールを回すことでエンド・ポイントを変更することができます。

[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、[DATA]ホイールで変更する桁を選択できます。

テン・キーを使って直接数値を入力することもできます。

2 パッドを叩いてエンド・ポイントを確認します。

パッドを叩くとサンプルが再生されます。叩くパッドによって再生の方法が変わります。

[PAD 13] (PLAY LOOP)を押し続けている間、ループ・ポイントからエンド・ポイントの間をループ再生します。

[PAD 14] (PLAY TO)を叩くと、エンド・ポイントの前からエンド・ポイントまでを再生します。

[PAD 15] (PLAY FROM)を叩くと、エンド・ポイントからサンプルを再生します。

[PAD 16] (PLAY ALL)を叩くと、スタート／エンド・ポイントの設定に関わらずサンプル全体を再生します。

[PAD 1] から[PAD 12] を叩くと、スタート／エンド・ポイント間を再生します。

※ [Q1] Q-Linkスライダーを動かすことで、スタートポイントを調整することも可能です。

■ゼロクロッシング・ポイントへのスナップ(SNAP 0)

ループのスタート／エンドポイントをゼロクロッシングポイント(波形の振幅が「0」の位置)へ自動的にスナップさせます。

1 TRIMモードで[F2] (LOOP)キーを押します。

2 「St:」(スタート)フィールドか、「End:」(エンド)フィールドを選択して下さい。

3 [F4] (SNAP)キーを押します。

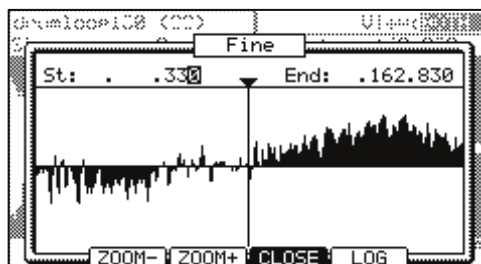
選択した各ポイントは一番近いゼロクロッシングポイントへ自動的にスナップ(補正)されます。

■波形のズーム・イン／アウト

「Fine」ウィンドウを使うと、波形表示を部分的に拡大して、より細かい設定を行うことができます。

TRIMページで、「St: (スタート)」フィールドまたは「End: (エンド)」フィールドにカーソルがある時、[WINDOW]キーを押すとFineウィンドウが表示されます。

Fineウィンドウではカーソルの位置によって波形表示の内容が変わります。カーソルでSt(スタート)フィールドを選択している時はスタート・ポイント、End(エンド)フィールド選択時はエンド・ポイントをウィンドウの中央として表示します。[F2] (ZOOM-)キーを押すと波形をズームアウト(縮小)、[F3] (ZOOM+)キーを押すと波形をズームイン(拡大)します。



- 波形のLINEAR(直線)表示とLOG(対数)表示 -

波形表示の縦軸はサンプルのレベルを表しています。通常、波形表示はLINEAR(直線)に設定されていて、サンプルのレベルをそのまま表示しています。しかし、サンプルの減衰部分など、サンプルのレベルが小さい部分では、レベルが小さすぎると

➡ 次のページへ

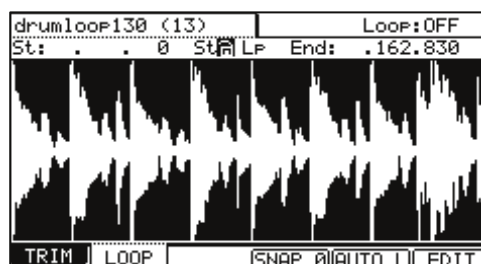
波形として表示されなくなります。

このような場合は、[F5] (LOG)キーを押すと波形表示がLOG(対数)表示に変わり、小さいレベルの部分でも波形を確認できるようになります。LOG表示を選択すると[F5]キーの表示がLINEARに変わります。再度[F5]キーを押すことでLINEAR表示に戻すことができます。

トリムポイントとループポイントを同じにする(ポイントのロック)

TRIMページとLOOPページの双方をリンクさせます。これにより波形全体の選択範囲とループの範囲が同一の物になり、サンプルの再生範囲などに関する設定を1つのページで簡単に設定する事が出来ます。

設定するにはTRIMもしくはLOOPページに入り、画面上側中央部にある鍵型のアイコンを選択し[DATA]ホイールを回して下さい。鍵型のアイコンが、鍵をかけた状態になっているとTRIMとLOOPのエンドポイントが「ロック」された状態です。



サンプルの不要な部分を捨てる(DISCARD)

サンプル・データのうち、実際に再生されるのはスタート/エンド・ポイントで設定した範囲だけです。したがってスタート/エンド・ポイントの範囲外のデータは、実際には使用されない無駄なデータということになります。ディスクカード機能を使うと、このようなデータを破棄して空きメモリーに戻すことができるので、メモリーを有効に使うことができます。

- 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。
必要となるだけが再生されるようにスタート/エンド・ポイントを調整します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 Editフィールドで、「DISCARD」を選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。
スタート/エンド・ポイントの範囲外のデータが破棄されます。破棄されたデータは空きメモリーに戻ります。

ヒント:もし編集結果が気に入らなかったり取り消したいと思った時は、[UNDO]キーを押すと編集前の状態に戻ります。[UNDO]キーで取り消し処理をしたあと、もう一度[UNDO]キーを押す事で取り消し前(実行後)の状態に戻ります。

サンプルの指定範囲を削除し、削除範囲から後ろのサンプルを前につめる(DELETE)

- 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。
サンプルの削除したい範囲をスタート/エンド・ポイントで指定します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 Editフィールドで、「DELETE」を選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。
Keep or Retryウィンドウが表示されます。
New name サンプルの新しい名前をここに入力します。
[F2] (PLAY) 処理後のサンプルを試聴することが出来ます。
[F3](OVER W) 元のデーターを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。
[F4](RETRY) ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。
[F5] (KEEP) New nameフィールドで設定した名前前で新たにファイルを作成します。

ヒント:もし編集結果が気に入らなかったり取り消したいと思った時は、[UNDO]キーを押すと編集前の状態に戻ります。[UNDO]キーで取り消し処理をしたあと、もう一度[UNDO]キーを押す事で取り消し前(実行後)の状態に戻ります。

サンプルの指定範囲を無音にする (SILENCE)

- 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。
サンプルの無音にしたい範囲をスタート/エンド・ポイントで指定します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 Editフィールドで、SILENCEを選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。
Keep or Retryウィンドウが表示されます。

New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

[F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

[F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

[F4] (RETRY)

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

[F5] (KEEP)

New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

ヒント:もし編集結果が気に入らなかったり取り消したいと思った時は、[UNDO]キーを押すと編集前の状態に戻ります。[UNDO]キーで取り消し処理をしたあと、もう一度[UNDO]キーを押す事で取り消し前(実行後)の状態に戻ります。

サンプルの一部を新しいサンプルとして登録する (EXTRACT)

スタート/エンド・ポイントで設定した範囲のサンプルデータを新しい別なサンプルとして登録します。たとえば録音したドラムループの中のスネアドラムの音を抜き出して、新しいサンプルとして、元のドラムループとは別に使用できるようになります。

- 1 スタート/エンド・ポイントを調整します。
サンプルの抜き出したい範囲をスタート/エンド・ポイントで指定します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 Editフィールドで、「EXTRACT」を選択します。

- 4 New nameフィールドで新しく作成されるサンプルの名前を付けます。

- 5 [F5] (DO IT)キーを押します。

スタート/エンド・ポイントの範囲のデータが新規のサンプルとして登録されます。

ステレオサンプルをモノラルサンプルに変換する (STEREO TO MONO)

この処理は元になるファイルはそのままに、新規でコピーされたファイルに対して処理を行いますので元のファイルが変更されたり失われる事はありません。

- 1 Sampleフィールドでモノラルに変換したいステレオサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押して下さい。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 「Edit」フィールドにカーソルを移動し「STEREO TO MONO」を選択します。
- 4 変換の仕方を設定します。
以下のオプションが設定可能です。
Left ファイルの左チャンネルだけを抽出します。
Right ファイルの右チャンネルだけを抽出します。
Sum 左右のチャンネルをモノラルにミックスします。
- 5 「New name:」フィールドで新たに作成されるモノラルファイルのファイル名をつけます。
- 6 [F5] (DO IT)キーを押して処理を実行します。

サンプルウィンドウの機能

Sampleフィールドで[WINDOW]キーを押すとSampleウィンドウが表示されます。Sampleウィンドウでは、選択しているサンプルに関するさまざまな設定を行います。

■サンプルの名前を変更する

1 TRIMページのSampleフィールドで、名前を変更したいサンプルを選択します。

2 [WINDOW]キーを押します。

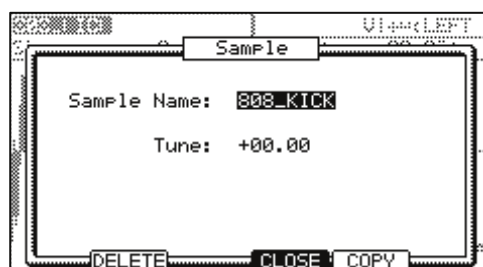
Sampleウィンドウが表示されます。

3 Sample nameフィールドで新しい名前を設定して下さい。

名前のつけ方については=ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

4 [F4] (CLOSE)キーを押して下さい。

ウィンドウが閉じてTRIMページに戻ります。



■サンプルの音程を設定する

Tuneフィールドではサンプルの音程を設定することができます。左側の2桁が半音単位、右2桁がセント単位(100セントが半音)となります。

サンプルの音程はPROGRAMモードでも変更することができます。Sampleウィンドウで変更する音程は、サンプルそのものの音程を変更することになりますので、同じサンプルを複数のパッドに割り当てていたり、複数のプログラムで同じサンプルを使用している場合は、それらのすべての音程が変わってしまいます。特定のパッドに割り当てられているサンプルの音程のみを変更したい場合は、PROGRAMモードでパッド毎の音程を調整して下さい。

■サンプルのコピー

選択したサンプルをコピーして新しいサンプルを作成します。

1 TRIMページのSampleフィールドで、コピーしたいサンプルを選択します。

2 [WINDOW]キーを押します。

Sampleウィンドウが表示されます。

3 [F5] (COPY)キーを押します。

Copy Sampleウィンドウが表示されます。

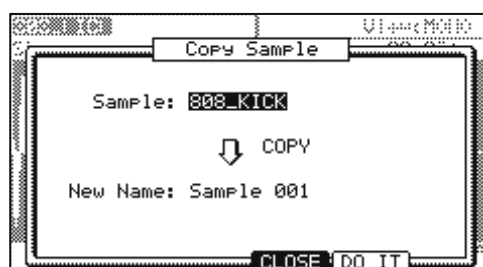
4 「New name:」フィールドで新しく作成されるサンプルの名前を設定して下さい。

名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」を参照して下さい。

5 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

コピーが実行され新しいサンプルが作成されます。

コピーを取りやめたい時は[F5] (DO IT)キーのかわりに[F4] (CANCEL)キーを押します。



■サンプルの削除

選択したサンプルを本体メモリーから削除します。

- 1 TRIMページのSampleフィールドで、削除したいサンプルを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
Sampleウィンドウが表示されます。
- 3 [F2] (DELETE)キーを押します。
Delete Sampleウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。
選択したサンプルが削除されます。



■すべてのサンプルの削除

本体メモリー内のすべてのサンプルデータをまとめて削除します。

- 1 TRIMページのSampleフィールドで、[WINDOW]キーを押します。
Sampleウィンドウが表示されます。
- 2 [F2] (DELETE)キーを押します。
Delete Sampleウィンドウが表示されます。
- 3 [F3] (ALL)キーを押して下さい。
Delete ALL Samplesウィンドウが表示されます。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。
すべてのサンプルが本体メモリーから削除されます。



その他のエディット

■サンプルの音量をそろえる (NORMALIZE)

低いレベルで録音されているサンプルは、パッドにアサインした時にも音が小さくなります。MIXERモードで各パッドのレベルを設定することはできますが、レベルの低いパッドに他のパッドのレベルを合わせることになってしまいます。ノーマライズ機能を使うとサンプルデータのレベルをサンプルが歪まない最大のレベルまで引き上げることができます。

- 1 Sampleフィールドで、音量を調整したいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでNORMALIZEを選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。
ノーマライズ機能を実行します。サンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。

ヒント:もし編集結果が気に入らなかつたり取り消したいと思った時は、[UNDO]キーを押すと編集前の状態に戻ります。
[UNDO]キーで取り消し処理をしたあと、もう一度[UNDO]キーを押す事で取り消し前(実行後)の状態に戻ります。

■サンプルを反転させる (REVERSE)

選択しているサンプルを反転(リバース)します。

- 1 Sampleフィールドで、反転をしたいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでREVERSEを選択します。
- 4 [F5] (DO IT)キーを押します。
リバース機能を実行します。サンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。

ヒント:もし編集結果が気に入らなかつたり取り消したいと思った時は、[UNDO]キーを押すと編集前の状態に戻ります。
[UNDO]キーで取り消し処理をしたあと、もう一度[UNDO]キーを押す事で取り消し前(実行後)の状態に戻ります。

■サンプルの長さを変える (TIME STRETCH)

選択しているサンプルを長くしたり短くしたりする事ができます。あるテンポのサンプルを、別のテンポのサンプルに合わせるのに便利です。

- 1 Sampleフィールドで、タイムストレッチをしたいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでTIMESTRECHを選択します。
- 4 Original Tempoフィールドで元のサンプルのテンポを設定します。
Original Tempoフィールドには現在選択されているシーケンスのテンポがあらかじめ入力されています。
もし選択したサンプルのテンポがわからない場合、DETECT TEMPOを使ってサンプルのテンポを知ることも可能です。

●DETECT TEMPOを使う●

- I) テンポを割り出したいサンプルを、1小節の範囲で再生されるよう、スタートポイントとエンドポイントを設定して下さい。
※ただし、四分の四拍子で1小節です。
- II) Sample Editウィンドウで [F2] (TEMPO)を押します。
- III) [F5] (DO IT)を押します。

Sample Editウィンドウに戻り、DETECT TEMPOで検出されたテンポがOriginal Tempoフィールドに自動的に設定されます。

注意: サンプルによっては、テンポが検出できなかつたり、正しいテンポが設定されない場合もあります。

- 5 Newフィールドで変更したいテンポを設定します。

ヒント:あるテンポから目的のテンポへ変更する方法以外に元のサンプルに対して「何パーセント」長く(短く)するかといった基準で入力する方法があります。

例えば元のサンプルの長さに対して120%長くしたいとします。その場合、まず、Original Tempoフィールドに100と入力して下さい。次にNew Tempoフィールドに120と入力すれば120%の長さにする事が出来ます。

➡ 次のページへ

6 必要に応じてPresetフィールド、Adjustフィールドを設定します。

Preset :

MPC5000にはタイムストレッチを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットは次の3種類に分類されます。

- A : 高速処理の標準タイムストレッチ
- B : 処理は遅くなるがタイムストレッチ品質は向上
- C : 処理は更に遅くなるがタイムストレッチ品質は最高

-タイムストレッチのプリセット-

1. FEM VOX (女性ボイス)
2. MALE VOX (男性ボイス)
3. LOW MALE VOX (低音の男性ボイス)
4. VOCAL (ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM (高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM (中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM (低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION (パーカッション)
9. LFREQ PERC. (低音域のパーカッション)
10. STACCATO (スタッカート)
11. LFREQ SLOW (低音域のスローな音楽)
12. MUSIC1 (ミュージック1)
13. MUSIC2 (ミュージック2)
14. MUSIC3 (ミュージック3)
15. SOFT PERC. (ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. (高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. (低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. (スローなオーケストラ)

Adjust : (-50 - +50)

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

7 [F5] (DO IT)キーを押します。

タイムストレッチ機能を実行後、Keep or Retryウィンドウが表示されます。処理時間はサンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。



New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

[F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

[F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

[F4] (RETRY)

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

[F5] (KEEP)

New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

ヒント:もし編集結果が気に入らなかったり取り消したいと思った時は、[UNDO]キーを押すと編集前の状態に戻ります。[UNDO]キーで取り消し処理をしたあと、もう一度[UNDO]キーを押す事で取り消し前(実行後)の状態に戻ります。

■ サンプルのピッチを変える (PITCH SHIFT)

選択しているサンプルをサンプル全体の長さを変えずに音程だけを変更します。シーケンスで使われているフレーズサンプルをそのままテンポを変更することなく音程だけを変更するのに便利です。

- 1 Sampleフィールドで、ピッチシフトをしたいサンプルを選択します。
- 2 [F6] (EDIT)キーを押します。
Sample Editウィンドウが表示されます。
- 3 EditフィールドでPITCH SHIFTを選択します。
- 4 Pitchフィールドで変更したい音程を設定します。
Pitch: (-12.00 - +12.00)
整数が半音単位、小数点がセント単位となります。例えば、+1.00だと半音上がり、+12.00だと1オクターブ上がることとなります。
- 5 必要に応じてPresetフィールド、Adjustフィールドを設定します。

Preset :

MPC5000にはピッチシフトを実行するのに18種類のプリセット・アルゴリズムがあります。サンプルの内容に一番近いプリセットを選択します。その結果に余り満足出来なければ、別のプリセットを選んで、いろいろ試して下さい。それぞれのプリセットは次の3種類に分類されます。

- A : 高速処理の標準タイムストレッチ
- B : 処理は遅くなるがタイムストレッチ品質は向上
- C : 処理は更に遅くなるがタイムストレッチ品質は最高

- ピッチシフトのプリセット -

1. FEM VOX (女性ボイス)
2. MALE VOX (男性ボイス)
3. LOW MALE VOX (低音の男性ボイス)
4. VOCAL (ボーカル)
5. HFREQ RHYTHM (高音域のリズムセクション)
6. MFREQ RHYTHM (中音域のリズムセクション)
7. LFREQ RHYTHM (低音域のリズムセクション)
8. PERCUSSION (パーカッション)
9. LFREQ PERC. (低音域のパーカッション)
10. STACCATO (スタッカート)
11. LFREQ SLOW (低音域のスローな音楽)
12. MUSIC1 (ミュージック1)
13. MUSIC2 (ミュージック2)

14. MUSIC3 (ミュージック3)
15. SOFT PERC. (ソフトなパーカッション)
16. HFREQ ORCH. (高音域のオーケストラ)
17. LFREQ ORCH. (低音域のオーケストラ)
18. SLOW ORCH. (スローなオーケストラ)

Adjust : (-50 - +50)

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

- 6 [F5] (DO IT)キーを押します。

ピッチシフト機能を実行後、Keep or Retryウィンドウが表示されます。処理時間はサンプルの長さに応じて、処理に時間がかかる場合があります。



New nameフィールド

サンプルの新しい名前をここに入力します。

[F2] (PLAY)

処理後のサンプルを試聴することが出来ます。

[F3] (OVER W)

元のデータを破棄して処理後のデータを上書きします。ファイル名はそのままです。

[F4] (RETRY)

ウィンドウを閉じてSampleEditウィンドウに戻ります。

[F5] (KEEP)

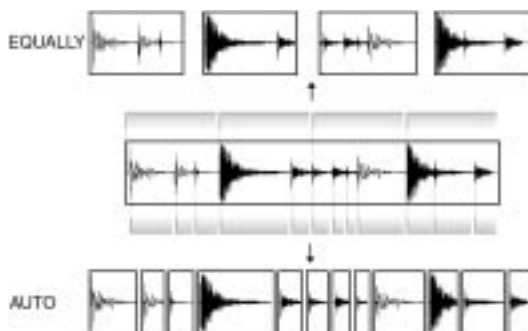
New nameフィールドで設定した名前で新たにファイルを作成します。

フレーズ・サンプルを分割する

■ チョップショップ機能 (ChopShop)

チョップショップ (ChopShop) 機能とは、サンプル内のフレーズをいくつかのリージョン(スライスポイントで分割された各々の部分)に分割する事が出来る機能です。

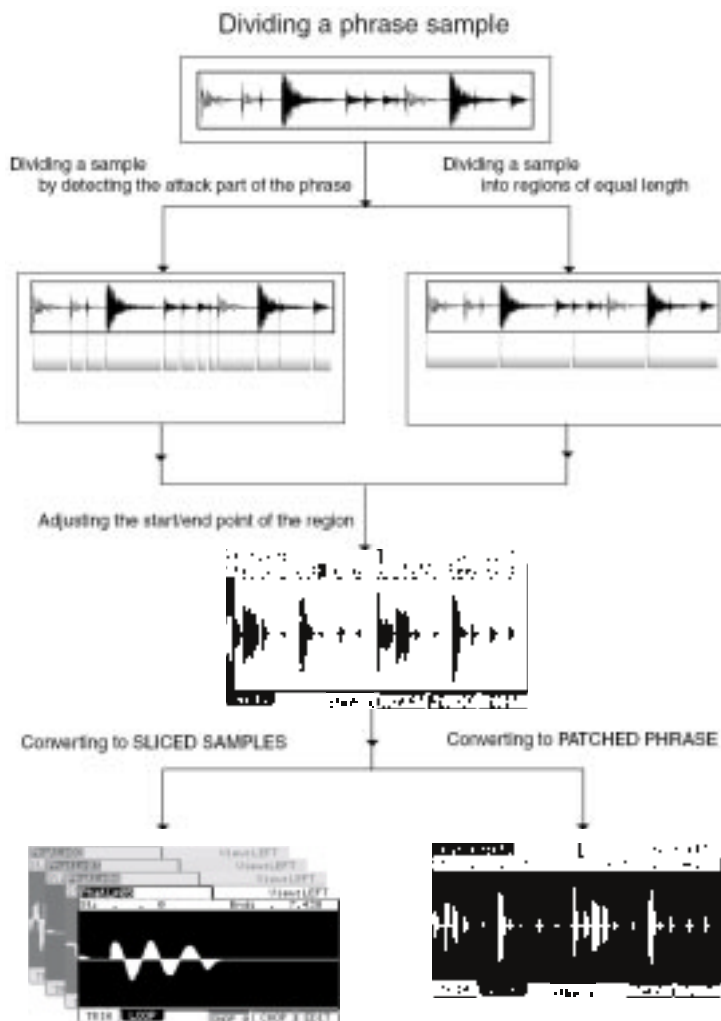
フレーズのアタック部分を自動的に検出し、それを元にいくつかのリージョンに分割する「AUTO」と、サンプル内をあらかじめ設定した数で等間隔に分割する「EQUALLY」の2つの方法があります。



■ スライスサンプルとパッチド・フレーズ

ChopShopにより分割されたサンプルは目的に応じて2つの使い道があります。1つは、各リージョンで区切られたフレーズを別々のサンプルとして登録することが出来る「スライスサンプル(Slice Sample)」。もうひとつは、フレーズのテンポを後から自由にコントロールすることが出来る「パッチド・フレーズ(Patched Phrase)」です。

注意: ステレオサンプルでチョップショップ機能を使用することはできません。ステレオサンプルを使用した場合は左チャンネルの音だけが使用されます。



スライスサンプル(SLICED SAMPLE)を作る

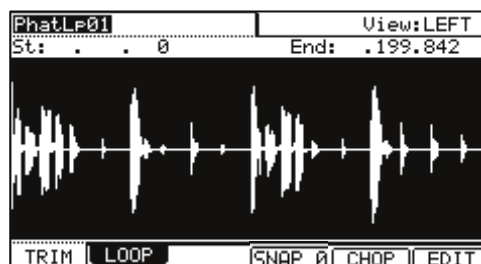
1つのサンプルからスライスサンプルを作成します。サンプルのアタック部分を基準に切り分ける方法(AUTO)と、単純に等分割する(EQUALLY) 2つの方法があります。

■アタック部分を基準にしてサンプルを切り分ける(AUTO)

サンプル中のフレーズから自動的にアタック部分を検出し、そのアタック部分を基準に分割していきます。

- 1 TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択します。

エディットするサンプルの範囲をスタート/エンドポイントで設定します。スタート/エンドポイントの設定に関してはP.109「サンプルのスタート/エンドポイントの設定」をご覧ください。



- 2 [F5] (CHOP)キーを押します。

ChopShopウィンドウが表示されます。

- 3 Modeフィールドで「AUTO」を選択します。

Recovery time (0 - 100) :

アタックから次のアタックまでの時間(最小時間)です。数値を大きくしすぎると、アタックが連続して続く様な場合に分割されない事があります。細かい動きのあるフレーズを分割する場合は値を小さく設定します。

Threshold (0 - 100) :

アタックとして検知するレベルを設定します。値を小さくすると、レベルの小さいアタック・ポイントを検出できるようになりますが、小さくし過ぎるとアタック・ポイントが増えすぎてしまう場合があります。

Sensitivity (0 - 100) :

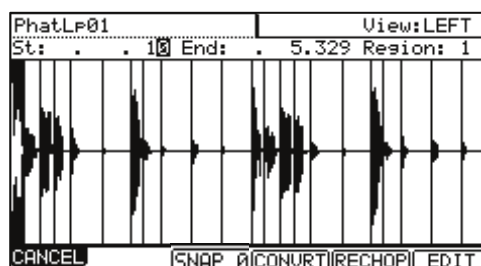
アタックとして検知する事の出来るレベルの変化の度合い。値を小さくすると、レベル変化が少ない部分でもアタックポイントとして検出できるようになります。



- 4 各パラメータを設定して[F5] (DOIT) を押します。

ChopShopページ画面が表示されます。ChopShopページでは分割されたリージョンの微調整をすることができます。

P.120「リージョンのスタート/エンドポイントを調整する」へ



■等間隔でサンプルを切り分ける(EQUALLY)

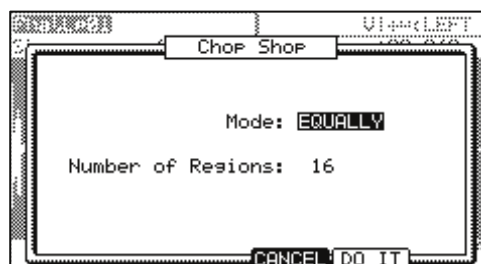
サンプルを指定した数のリージョンに均等に分割します。

- 1 TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択します。

エディットするサンプルの範囲をスタート/エンドポイントで設定します。スタート/エンドポイントの設定に関してはP.109「サンプルのスタート/エンドポイントの設定」をご覧ください。

- 2 [F5] (CHOP)キーを押します。

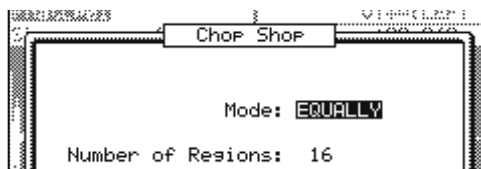
ChopShopウィンドウが表示されます。



→ 次のページへ

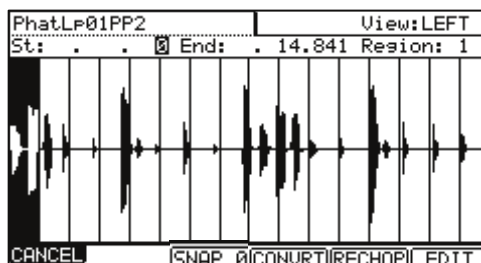
3 Modeフィールドで「EQUALLY」を選択します。

Number of Region (2 - 64) :
切り分けるリージョンの数を設定します。



4 リージョンの数を設定して[F5] (DOIT) を押します。

ChopShopページ画面が表示されます。ChopShopページでは分割されたリージョンの微調整をすることができます。次の項目、P. 120「リージョンのスタート/エンドポイントを調整する」をお読み下さい。



■リージョンのスタート/エンドポイントを調整する

- リージョン(Region)とは -

スライスポイントで分割された各々の部分を「リージョン」と呼びます。各リージョンのスタート、エンドポイントはChopShopページで調整することができます。

1 ChopShopウィンドウで[F5] (DO IT)キーを押します。

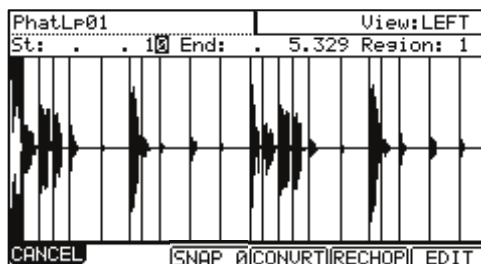
ChopShopページが表示され、分割されたリージョンの微調整を行うことができます。ChopShopページではパッド(1～12)を叩いて、Regionフィールドで選択しているリージョンのみを再生することができます。

ヒント: 分割をやり直したいときは[F5](RECHOP)を押して下さい。ChopShopウィンドウが表示され分割の再設定をすることが出来ます。

ChopShop機能を中止する場合は[F1](CANCEL)キーを押して下さい。TRIMページに戻ります。

2 「Region:」フィールドでスタート/エンドポイントを調整したいリージョンを選択します。

選択したリージョンの波形が反転表示されます。



3 「St:」(スタート)フィールドでリージョンのスタート・ポイントを調整します。

テンキーを使って直接数値を入力するか、DATAホイールを回すことでスタートポイントを変更することが出来ます。[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。

注意: 各リージョンのスタートポイントは一つ前のリージョンのエンドポイントと共通の値となります。リージョンのスタートポイントを変更すると、一つ前のリージョンのエンドポイントも一緒に変更されます。

4 「End:」(エンド)フィールドでリージョンのエンド・ポイントを調整します。

「St:」(スタート)フィールドと同じ要領でエンドポイントを調整することが出来ます。

注意: 各リージョンのエンドポイントは一つ後のリージョンのスタートポイントと共通の値となります。リージョンのエンドポイントを変更すると、一つ後のリージョンのスタートポイントも一緒に変更されます。

サンプルの分割処理をやり直したい場合は[F5] (RECHOP)を押します。ChopShopウィンドウが表示され分割する際のパラメーター設定画面に戻ることが出来ます。

[F6] EDITキーを押すとRegion Editウィンドウ画面になり、選択したリージョンのデータを1つだけ取り出したり、リージョンの分割や結合などをすることが出来ます。72ページ「リージョンに関するその他のエディット」を参照下さい。

5 チョップショップ機能を中止する場合は[F1](CANCEL)キーを押して下さい。TRIMページに戻ります。

■ サンプルを切り分ける (SLICED SAMPLES)

- 1 各リージョンの調整が終わったら[F4] (CONVRT) キーを押します。

Convertウィンドウが表示されます。

- 2 Convert toフィールドで「SLICED SAMPLE」を選択します。



Release :

分割したサンプルの後に付加する余韻の長さを設定します。値を大きくすると余韻の成分が多くなると同時にサンプルデータの容量も大きくなります。

Create new program (YES/NO) :

分割してばらばらになったサンプルを自動的にパッドA01から順にアサインしたプログラムを作成するかどうかを決めます。

- 3 各パラメーターの調整が終わったら[F5] (DO IT) キーを押します。

スライスサンプルが実行されます。終了後はTRIMページが表示され、分割されたサンプルが表示されます。

Create new programフィールドでYESを選択していた場合は、分割されたサンプルが割り当てられたプログラムが自動的に作成されています。

スライスされたサンプルの名前には、元のサンプルの名前の後ろに"-1"、"-2"...と連番が付加されます。

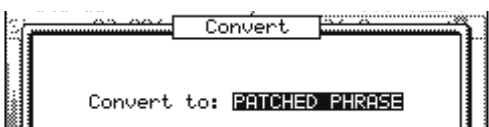
例: Sample01 → Sample01-01
Sample01-02
Sample01-03

■ パッチドフレーズ (PATCHED PHRASE) に変換する

- 1 各リージョンの調整が終わったら[F4] (CONVRT) キーを押します。

Convertウィンドウが表示されます。

- 2 「Convert to:」フィールドで「PATCHED PHRASE」を選択します。



Release :

分割したサンプルの後に付加する余韻の長さを設定します。値を大きくすると余韻の成分が多くなると同時にサンプルデータの容量も大きくなります。

Original Tempo : (30.0 - 300.0)

作成されるパッチドフレーズの元となるテンポ(30.0 - 300.0)を決定します。初期値としてフレーズから自動計測したテンポの値が入力されています。あらかじめフレーズのテンポがわかっている場合はそのテンポを入力します。

注意: テンポの自動計測はサンプルに設定しているTune (音程) の設定に関わらず、元々の音程 (スピード) で計測されます。

使用しているサンプルによっては、テンポを正しく計測できない場合があります。

パッチドフレーズで作成されるサンプルは、設定したテンポを元にした各リージョンが発音するタイミングを音データと一緒に記憶します。設定するテンポが実際のテンポと違っている場合は、正しく動作しない場合があります。

- 3 各パラメーターの調整が終わったら[F5] (DO IT) キーを押します。

パッチドフレーズが作成され、TRIMページが表示されます。

パッチドフレーズ変換後のサンプルはファイルネームの後ろに "PP" が付加されます。

例: Sample01 → Sample01PP

サンプルネームはSampleウィンドウで変更する事も出来ます。詳しくは P.113 「サンプルウィンドウの機能」を参照下さい。

作成されたパッチドフレーズは、普通のサンプルと同様にパッドに割り当てて演奏することができます。パッチドフレーズが再生されるテンポはシーケンスのテンポによって変わります。

注意: パッチドフレーズはTRIMページでサンプルのスタート・ポイントやエンド・ポイント、ループのスタート・ポイントやエンド・ポイントを編集することが出来ません。(画面にもそのパラメーターは表示されません)

基準になるチューンとテンポを変更する

TRIMページの「Sample:」フィールドで [WINDOW]キーを押すとSampleウィンドウが表示されます。ここでサンプルの名前やサンプルの基準となるチューンやパッチドフレーズのオリジナルテンポを設定できます。

TRIMページでSampleフィールドを選択して、エディットするサンプルを選択して[WINDOW]キーを押してください。

Sample name:

サンプルの名前を決定します。

Tune: (-24 - +24)

パッチドフレーズのピッチを決定します。

Original Tempo: (30 - 300)

パッチドフレーズの基準となるテンポを決定します。Original tempoの設定はパッチドフレーズを正しいテンポで再生するために重要です。作成したパッチドフレーズが正しいテンポで再生されない時はOriginal tempoの値を調整してください。



[F4] (CLOSE)を押すとTRIMページに戻ります。

[F2] (DELETE)を押すとメモリーからこのサンプルを削除します。

リージョンに関するエディット

ChopShopページのエディット機能を使うと、リージョンを分割して二つに分けたり、隣り合ったリージョン同士を結合して1つのリージョンにする事が出来ます。また、選択したリージョンを別のサンプルファイルとして抜き出すことも出来ます。

- 1 ChopShopページで[F6] (EDIT)を押します。
Region Editウィンドウが表示されます。
- 2 Editフィールドでエディットしたい項目を選択します。
以下は各エディットの説明になります。

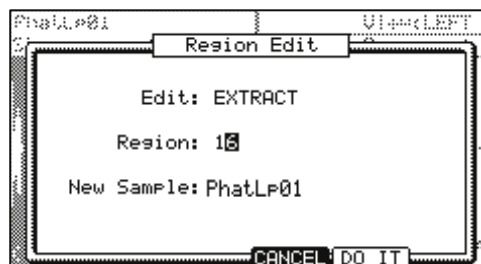
■リージョンを抜き出す(EXTRACT)

選択したリージョンをサンプルファイルとして抜き出します。

Region :
取りだす(EXTRACT)リージョンの番号を選択します。

New sample :
取りだして新しく作成されるサンプルの名前を決定します。

[F5] (DOIT)キーで実行します。[F4] (CANCEL)キーを押すと処理を行わずChopShopページに戻ります。

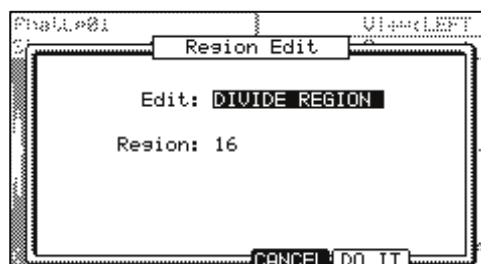


■リージョンを分割する(DIVIDE REGION)

選択したリージョンを2つのリージョンに分割します。

Region :
分割(DIVIDE)するリージョンの番号を選択します。

[F5] (DO IT)で実行します。[F4] (CANCEL)で処理を行わず行わずChopShopページに戻ります。



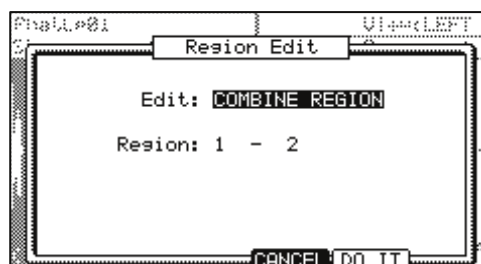
■リージョンを結合させる(COMBINE REGION)

連続したいくつかのリージョンを結合させて1つのリージョンにまとめます。

Region :
結合(COMBINE)するリージョンの番号を選択します。

例えばRegion: 1 - 5と入力して実行するとリージョン1から5までのリージョンが一つのリージョンになります。

[F5] (DOIT)キーで実行します。[F4] (CANCEL)キーを押すと処理を行わずChopShopページに戻ります。



■パッチドフレーズを通常のサンプルに変換する(RESTORE)

選択されたパッチドフレーズを通常のサンプルファイルに変換します。

Tempo :
ここで設定したテンポにあわせたパッチドフレーズがサンプルファイルとして生成されます。

[F5] (DO IT)キーで実行します。

[F4] (CANCEL)キーで処理を行わず行わずTRIMページに戻ります。



ループの設定

ループとはサンプルを繰り返し再生させる機能です。ループ機能を使うと、ループ・ポイントからエンド・ポイントまでの区間を繰り返し再生することができます。

LOOPページの右上に表示されているLoopフィールドをONにすると、ループ機能が使えるようになります。

ループ機能がONの時、サンプルはTRIMページで設定するスタート・ポイントからエンド・ポイントまでを再生した後、LOOPページで設定するループ・ポイントからエンド・ポイント間を繰り返し再生します。

注意: サンプルのループ機能をオンにしても、PROGRAMモードで、そのサンプルがアサインされたパッドのプレイ・モードが「ONE SHOT」になっていると、ループがオフの時と同じように再生されます。ループ機能を使用する場合は、パッドのプレイ・モードを「NOTE ON」に設定して下さい。詳しくは139ページ「パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする」をご参照下さい。

■ループ・ポイントの調整

- 1 TRIMモードで[F2](LOOP)キーを押して下さい。

LOOPページが表示されます。

- 2 Sampleフィールドを選択してエディットするサンプルを選択して下さい。

Sampleフィールドは、画面左上でサンプル名を表示しているフィールドです。選択しているサンプルに応じて、そのサンプルの波形が表示されます。

- 3 Lp(ループ)フィールドを選択してループ・ポイントを調整して下さい。

DATAホイールを回すことでループ・ポイントを変更することができます。

[SHIFT]キーを押しながら左右カーソルキーを押すと、DATAホイールで変更する桁を選択できます。

テンキーを使って直接数値を入力することもできます。

- 4 パッドを叩いてループ・ポイントを確認します。

パッドを叩くとサンプルが再生されます。叩くパッドによって再生の方法が変わります。

[PAD13] (PLAY LOOP)を押し続けると、ループ／エンド・ポイント間を繰り返し再生します。

[PAD14] (PLAY TO)を叩くと、ループ・ポイントの前からループ・ポイントまでを再生します。

[PAD15] (PLAY FROM)を叩くと、ループ・ポイントからサンプルを再生します。

[PAD16] (PLAY ALL)を叩くと、サンプル全体を再生します。

[PAD1]から[PAD12]を叩くと、スタート／エンド・ポイント間を再生後、ループ／エンド・ポイント間を繰り返し再生します。

■エンド・ポイントの調整

- 5 End(エンド)フィールドを選択してエンド・ポイントを調整して下さい。

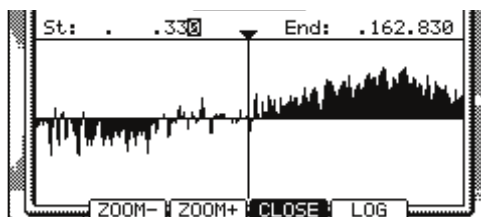
※ ループのエンド・ポイントは、TRIMページで設定する、サンプルのエンド・ポイントと共通です。LOOPページのエンド・ポイントを変更すると、TRIMページのエンド・ポイントも変更されます。

■波形のズーム・イン／アウト

Loop Fineウィンドウを使うと、波形表示を部分的に拡大して、より細かい設定を行うことができます。

LOOPページで、「Lp:」(ループ)フィールドまたは「End:」(エンド)フィールドにカーソルがある時、[WINDOW]キーを押すとLoop Fineウィンドウが表示されます。

波形表示の左側にはエンド・ポイントの波形が、右側にはループ・ポイントの波形が表示されますので、実際の波形のつなが



➡ 次のページへ

り具合を確認しながらループ・ポイントとエンド・ポイントを調節することができます。

[F2] (ZOOM-)キーを押すと波形をズームアウト(縮小), [F3] (ZOOM+)キーを押すと波形をズームイン(拡大)します。

■波形のLINEAR(直線)表示とLOG(対数)表示

波形表示の縦軸はサンプルのレベルを表しています。通常、波形表示はLINEAR(直線)に設定されていて、サンプルのレベルをそのまま表示しています。しかし、サンプルの減衰部分など、サンプルのレベルが小さい部分では、レベルが小さすぎると波形として表示されなくなります。

このような場合は、[F5] (LOG)キーを押すと波形表示がLOG(対数)表示に変わり、小さいレベルの部分でも波形を確認できるようになります。LOG表示を選択すると[F5]キーの表示がLINEARに変わります。再度[F5]キーを押すことでLINEAR表示に戻すことができます。

■ループ・ポイントをスタート・ポイントにリンクさせる

フレーズサンプリングをリズムに合わせてループさせる場合のように、サンプル全体をループ再生する場合は、スタート・ポイントとループ・ポイントを別々に設定するより、スタート・ポイントとループ・ポイントを同じ値に設定して、同時に変更できると便利です。

1 LOOPページで(スタート/ループ・リンク)フィールドを選択して下さい。

2 [DATA]ホイールを回して (鍵のかかった状態)にして下さい。

ループ・ポイントがスタート・ポイントと同じ値にセットされ、以降、ループ・ポイントを変えるとスタート・ポイントも同じ値に変わります。同じように、スタート・ポイントを変えると、ループ・ポイントの値も変更されます。

スタート/ループ・リンク・フィールドを元に戻すと、スタート・ポイントとエンド・ポイントを別々に設定できるようになります。

■テンポに合わせたループを自動で作る (Auto Phrase Loop)

フレーズサンプルから自動的にテンポを割り出し、そのテンポに合わせたループを簡単に作成することが出来ます。

1 TRIMモードで[F1] (TRIM)キーを押して下さい。

TRIMページが表示されます。

2 TRIMモードで[F2] (LOOP)キーを押して下さい。

LOOPページが表示されます。

ループ・スタートポイントをフレーズのループ開始位置に合わせます。P.136 「ループポイントの調整」をご参照ください。

3 フレーズのループ開始位置が決まったら[F5] (AUTO L)キーを押します。

「Auto Phrase Loop」ウィンドウが表示されます。

「Tempo:」フィールドには初期値としてサンプルのテンポが自動計測されて入力されています。あらかじめフレーズのテンポがわかっている場合は、そのテンポを入力します。

「Beat:」フィールドにはフレーズを何拍分(四分音符が何個分)でループさせるかを設定します。

例えば、4分の4拍子で1小節分のループを作成したい場合、Beatフィールドには「4」と入力して下さい。

注意: Beatの値はサンプルの長さより長く設定することはできません。

処理を中止する場合は [F4] (CANCEL) キーを押します。

4 [F5] (DO IT) で実行します。

注意: 使用しているサンプルによっては、テンポを正しく計測できない場合があります。

第13章 プログラムのエディット

この章ではプログラムのエディットについて説明します。プログラムのエディットは、[MODE]キーを押して[PAD6] (PROGRAM)を押すと表示されるPROGRAMモードで行います。

サンプル・プログラム

■サンプル・プログラムの作成

サンプルプログラムを新規に作成する方法について説明します。

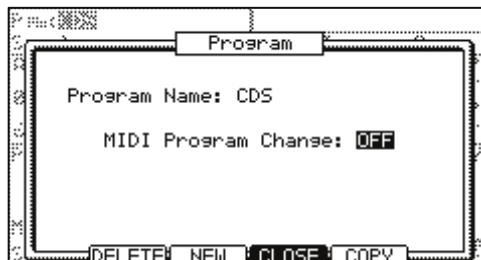
※ MPC5000は電源を入れると自動的にプリセット・プログラムをロードするように設定されています。プリセット・プログラムを使用せずに、MPC5000が空の状態で作業始めたい時のために、プリセット・プログラムをロードしないように設定することもできます。詳しくは183ページ「電源を入れた時に自動的にファイルをロードする機能の設定」をお読み下さい。

- 1 [MODE] キーを押して[PAD 6] (PROGRAM)を押して下さい。
PROGRAMモードになります。

Sample	LVL	Tune	Range
A1: L-SNARE	100	+00.00	000-127
0 2: (no sample)	70	+00.00	000-127
0 3: (no sample)	70	+00.00	000-127
6 4: (no sample)	70	+00.00	000-127

Params Program Play Mode: POLY
Voice: MONO
Mute Group: OFF
Mute Target: OFF OFF OFF OFF
SAMPLE | F1 | LFO | NOTE | SIMULT | PURGE

- 2 [Pgm:]フィールドを選択して、[WINDOW]キーを押して下さい。
[Program]ウィンドウが表示されます。



- 3 [F3](NEW)キーを押して下さい。
New Programウィンドウが表示されます。
- 4 [New name:]フィールドで[DATA]ホイールを回して下さい。
Nameウィンドウが表示されます。新しいプログラムの名前を設定して[F5] (ENTER)キーを押して下さい。名前のつけ方については31ページ「名前のつけ方」をお読み下さい。
- 5 [Type:]フィールドで「Sample」を選択します。
ここでの説明はサンプルプログラムの作成ですが、もしシンセプログラムを作成する場合は「Synth」を選択します。シンセプログラムに関する詳細は150ページ「シンセ・プログラム」をご参照下さい。
- 6 [F5](DO IT)キーを押して下さい。
新しいサンプル・プログラムが作成されます。
新しく作成されたプログラムはサンプルが割り当てられていない、空の状態です(「empty」と表示されています)。プログラムを演奏できるようにするためにはPROGRAMモードのSAMPLEページで、パッドにサンプルを割り当てます。

■パッドにサンプルを割り当てる／サンプルの割り当てを変更する

サンプルをパッドで演奏するためには、PROGRAMモードでパッドにサンプルを割り当てます。ここではパッドにサンプルを割り当てる方法と、現在の割り当てを変更する方法について説明します。

- 1 [MODE] キーを押し、[PAD 6] (PROGRAM)を押して下さい。

[MODE]キーを押すとキーのLEDが点滅します。この状態で [PAD 6]を押すとPROGRAMモードになります。[F1] (SAMPLE)キーを押すとSAMPLEページが表示されます。

上に表示されている「Pgm:」フィールドには、現在選択しているプログラム名が表示されています。Pgmフィールドを選択して、プログラムの選択を変更することができます。

Pgm:DJ-Hip_Set			
Sample	LVL	Tune	Range
A 1:DJ RUBS	100	+00.00	000-127
0 2:(no sample)	100	+00.00	000-127
0 3:(no sample)	100	+00.00	000-127
1 4:(no sample)	100	+00.00	000-127

Params Program Play Mode: POLY

Voice: POLY
Mute Group: OFF
Mute Target: OFF OFF OFF OFF

SAMPLE [F1] LFO NOTE SIMULT [PURGE]

- 2 サンプルをアサインしたいパッドを叩いて下さい。

左側に表示されているのがパッド番号の表示です(A01の部分)。叩いたパッドに合わせてパッド番号表示が変わります。

- 3 「1:」フィールドを選択して、割り当てたいサンプルを選んで下さい。

[DATA]ホイールを回すと、現在MPC5000のRAM内にあるサンプルが選択できます。

「2」～「4」フィールドを選んでサンプルを割り当てることもできます。2～4フィールドにサンプルを割り当てると、パッドを一度叩くだけで複数(最大4つ)のサンプルを鳴らすことができます。

■パッドを押している間だけサンプルが鳴るようにする(NOTE ON / ONE SHOT)

パッドを叩いてサンプルを鳴らすとき、パッドを短く叩いてもサンプルは最後まで再生されます。これは、短いドラムの音を使って演奏する場合には便利ですが、フレーズ・サンプリングのような長いサンプルを演奏する場合は、パッドを押している間だけサンプルが再生されるほうが便利です。ここではパッドを叩いたときのサンプルの再生方法について説明します。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、再生方法を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

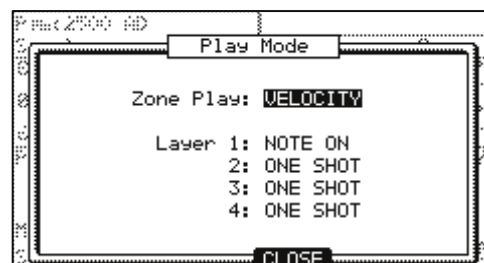
- 2 1フィールドを選択して、[WINDOW]キーを押して下さい。

「Play Mode」ウィンドウが表示されます。

- 3 Layer 1フィールドを選択して、再生方法を選択して下さい。

ONE SHOT パッドを短く叩いてもサンプルを最後まで再生します。

NOTE ON パッドを押している間、サンプルを再生し続けます。



- 4 [F4] (CLOSE)キーを押してウィンドウを閉じます。

SAMPLEページに戻ります。

※ ループ機能を使ったサンプルを再生する場合はプレイモードをNOTE ONに設定して下さい。ONE SHOTを選択している場合は、サンプルのループ機能がオンの場合でもループ機能は動きません。

■サンプルの音量, 音程を設定する(LVL, Tune)

各パッドに割り当てられているサンプルの音量と音程を設定します。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、音量, 音程を変更したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

- 2 「LVL」フィールドを選択して下さい。

- 3 パッドを叩いて音量を確認しながら希望の音量になるように調整して下さい。

- 4 「Tune」フィールドを選択して下さい。

Tuneフィールドは小数点で区切られた二つのフィールドから構成されています。左側の2桁は、サンプルの音程を半音単位で変更します。右側の2桁はセント単位(100セントが1半音になります)で変更します。

Sample	LVL	Tune	Range
A 1:TOPRIH	100	-83.00	000-127
B 2:(no sample)	100	+00.00	000-127
B 3:(no sample)	100	+00.00	000-127
B 4:(no sample)	100	+00.00	000-127

Params Program Play Mode: POLY
Voice: POLY
Mute Group: 1
Mute Target: A00 A07 A06 [M] [M]
SAMPLE [LVL] [TUNE] [NOTE] [START] [PULSE]

- 5 パッドを叩いて音程を確認しながら、希望の音程になるように調整して下さい。

■パッドを叩く強さでサンプルの音量を変える(ベロシティ)

パッドを叩く強さによってサンプルの音量を変えることができます。これにより、実際のドラムを演奏するように、弱く叩いたときは小さい音が、強く叩いたときは大きい音が出るような設定が可能です。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、設定したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

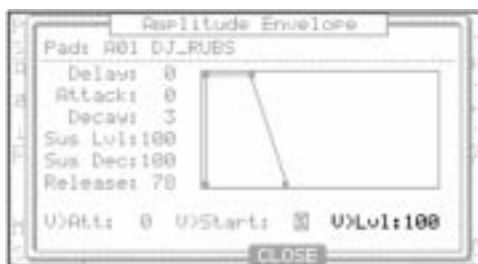
- 2 「Lvl」フィールドを選択して下さい。

- 3 [WINDOW]キーを押して下さい。

「Amplitude Envelope」(アンプ・エンベロープ)ウィンドウが表示されます。

- 4 「V>Level」フィールドを選択して下さい。

- 5 パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるようフィールドを調整して下さい。



「0」に設定すると、パッドを叩く強弱にかかわらず、いつも最大音量でサンプルが再生されます。値を増やすほど強弱の差が大きくなります。

- 6 [F4](CLOSE)キーを押してサンプルページへ戻ります。

「Amplitude Envelope」にある他のパラメーターも使うことで、より細かい音量変化の仕方を設定することが出来ます。詳しくは「P.144 アンプ・エンベロープの設定」をご覧ください。

ゾーンプレイによるサンプルの様々な切り替え方(Zone Play)

4つのゾーンに割り当てられたサンプルは、3種類の方法で切り替えて発音させる事が出来ます。

■パッドを叩く強さでサンプルを切り替える(VELOCITY)

一つのパッドに複数のサンプルを割り当てているとき、叩く強さで演奏されるサンプルを切り替えることができます。

1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、パッドを叩いて設定を行いたいパッドを選択して下さい。

2 フィールド「1:」とフィールド「2:」にサンプルを割り当てて下さい。

3 [WINDOW]キーを押して下さい。

「Play Mode」ウィンドウが表示されます。

4 「Zone Play」フィールドで「VELOCITY」を選択します。

ヒント:初期設定では「VELOCITY」になっています。

5 [F4](CLOSE)キーを押してPlay Modeウィンドウを閉じます。

6 フィールド「1:」と同じ行にある「Range」フィールドを選択して、フィールド「1:」のサンプルが演奏される強弱の範囲を設定して下さい、

Rangeフィールドは上限と下限を設定するための二つのフィールドで構成されています。左側のフィールドで下限、右側で上限を設定します。

ここでは例として上限(右側のフィールド)を63に設定して下さい。

7 フィールド「2:」と同じ行にある「Range」フィールドを選択して、フィールド「2:」のサンプルが演奏される強弱の範囲を設定して下さい。

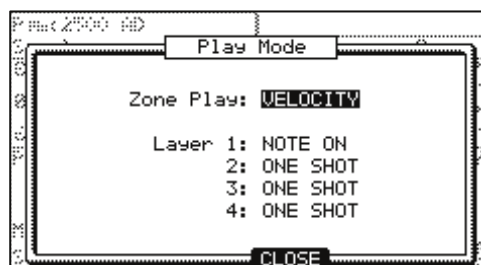
ここでは例として下限(左側のフィールド)を64に設定して下さい。

8 パッドを叩いて効果を確認して下さい。

強く叩くとフィールド2に割り当てたサンプルが、弱く叩くとフィールド1に割り当てたサンプルが再生されます。

ヒント:パッドを叩いた強弱は、MPC5000内では0~127の128段階で表されます。いちばん強く叩いたときの値が127となります。これはMIDI規格の中の「MIDIベロシティ」と呼ばれ、鍵盤を押す時の「強さ」を表すものと同様のものです。

ヒント:Q-Linkコントローラーを使ってレイヤーを切り替えることもできます。詳しくは185ページ「Q-Linkコントローラー」をお読み下さい。



■パッドを叩くたびにサンプルがゾーンナンバーの番号順で切り替わる(CYCLE)

この方法をサイクル・スイッチングといい、4つのゾーンに割り当てられたサンプルが、ゾーンナンバー順通りに切り替わって発音します。つまりパッドを叩くごとに、ゾーン1サンプル、ゾーン2サンプル、ゾーン3サンプル、ゾーン4サンプル、ゾーン1サンプル、..といった様に交互に発音されます。

サイクル・スイッチングで発音させる方法は以下の通りです。

1 PROGRAMモードのSAMPLEページで設定を行いたいパッドを叩き、選択して下さい。

2 [WINDOW]キーを押して下さい。

3 「Zone Play:」フィールドで「CYCLE」を選択して下さい。

これで各ゾーンに割り当てられたサンプルはゾーンナンバー順通り発音します。

■パッドを叩くたびに各ゾーンのサンプルがランダムに切り替わる(CYCLE)

この方法をランダム・スイッチングといい、各ゾーンに割り当てられたサンプルがパッドを叩くごとにランダムに切り替わって発音します。

サイクル・スイッチングで発音させる方法は以下の通りです。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで設定を行いたいパッドを叩き、選択して下さい。
- 2 [WINDOW]キーを押して下さい。
- 3 「Zone Play:」フィールドで「RANDOM」を選択して下さい。

ヒント:上記での説明のように、1つのパッドに4つのサンプルをアサインし、Zone Playを「RANDOM」にしてからノートリピート機能をオンにしてプレイしてみましょう!また、このアサインするサンプルがスライスされたフレーズサンプルだったりすると大変興味深いサウンドを生み出すことでしょう。

■パッドを叩く強さでサンプルのピッチを変える

パッドを叩く強さによってサンプルのピッチを変えることができます。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、設定したいパッドを叩いて下さい。
叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

- 2 Tuneフィールドを選択して下さい。

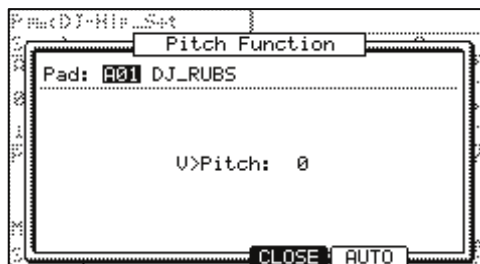
- 3 [WINDOW]キーを押して下さい。

「Pitch Function」ウィンドウが表示されます。

- 4 「V>Pitch:」フィールドを選択して下さい。

- 5 パッドを叩いて効果を確認しながら、希望のかかり具合になるようフィールドを調整して下さい。

「0」に設定すると、パッドを叩く強弱でサンプルのピッチは変化しません。値を増やすほど強く叩いたときにピッチは高くなります。



■一つのパッドで複数のサンプルを鳴らす

一つにパッドに対して、最大で4つのサンプルを割り当てることができます。パッドに4つのサンプルを割り当てると、一つのパッドを叩くだけで2つから4つまでのサンプルを同時に鳴らすことができます。

- 1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、複数のサンプルを割り当てたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに合わせて、画面左側に表示されているパッド番号表示が変わります。

左上に表示されているPgmフィールドには、現在選択しているプログラム名が表示されています。Pgmフィールドを選択して、プログラムの選択を変更することができます。

- 2 フィールド「1:」を選択して、割り当てたいサンプルを選んで下さい。

[DATA]ホイールを回すと、現在MPC5000のメモリー内にあるサンプルが選択できます。

- 3 フィールド「2:」を選択して、割り当てたいサンプルを選んで下さい。

このときパッドを叩くと、フィールド1に割り当てられているサンプルと、フィールド2に割り当てられているサンプルが同時に鳴ります。

- 4 必要があれば、フィールド「3:」や「4:」にもサンプルを割り当てて下さい。

■パッドを使ってサンプルを半音階で鳴らす(オート・クロマチック・アサイン)

この機能は一つのサンプルを半音階で鳴らす事が出来る様、ドラムパッドへ割り当てる機能です。ベースやピアノのサンプルをパッドで演奏したい時に役立つでしょう。64個のドラムパッド(A01~D16)はMIDIキーボード上のMIDIノートナンバー「35~98」に該当します。

- 1 [MODE]キーと[PAD 6](Program)を押します。
- 2 パッドを押します。
- 3 半音単位でアサインしたいサンプルのあるパッドを選択します。
- 4 「Tune」の項目にカーソルを移動し、[WINDOW]キーを押します。
「Pitch Function」ウィンドウが表示されます。

- 5 [F5](AUTO)キーを押します。
「Auto Chromatic Assign」ウィンドウが表示されます。

ウィンドウ内の「Source:」フィールドには対象となるMIDIノートナンバー(パッドナンバー)とサンプル名が表示されます。右の図の表示ではMIDIノートナンバーが「31」パッドナンバーは「A01」ということとなります。



- 6 「Source:」フィールドでアサインしたいサウンドとMIDIノートナンバーを選択して下さい。
[DATA]ホイールを回すか、パッドを直接叩いて選択する事が出来ます。

ヒント:ここで選択されたサウンドのパラメーターは各音程(各パッド)にコピーされます。

- 7 「Original key:」フィールドで選択したサウンドをオリジナルピッチで再生するノート(ドラムパッドナンバー)をパッドを直接叩くか[DATA]ホイールを回して選択します。
「Tune:」フィールドではオリジナルキーに対してのピッチのオフセットが可能です。この設定は各パッド(各ノート)にも反映されます。
- 8 「New PGM name:」フィールドでは新規に作成されるクロマチック・プログラムの名前をつける事が出来ます。
- 9 [DO IT]を押すと作成を開始します。

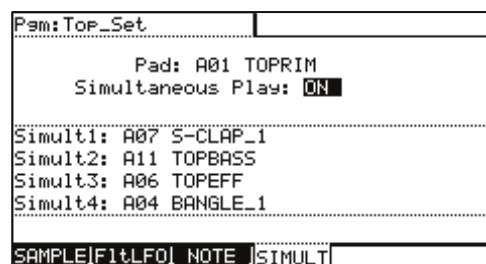
■ひとつのパッドで複数のパッドのサウンドを発音させる

1つのパッドを使って複数のパッドのサウンドを発音させるには「Simultaneous Play」モードを使用します。

- 1 [MODE]キーと[PAD 6](Program)を押しPROGRAMモードに入ります。
- 2 [F4] (SIMULT)キーを押します。
「Simultaneous Play」ページが表示されます。

- 3 トリガー(発音のきっかけ)となるパッドを叩いてみましょう。
「Pad:」フィールドへは今叩いたパッドナンバーとサンプル名が表示されます。

- 4 「Simultaneous Play:」フィールドを「ON」にします。
これでトリガーとなるパッドの設定は出来ました。次にこのパッドをトリガーとして同時に発音させるパッドを指定しましょう。



ヒント:このフィールドのON/OFFは各パッド毎に個別に設定可能です。

➡ 次のページへ

5 「Simult1:」フィールドへカーソルを移します。

同時に発音させたいパッドを押します。

「Simult:」フィールドの右には今設定したパッドナンバーとサンプル名が表示されます。

パッドを直接叩き設定する以外に[DATA]ホイールを回しての設定も可能です。

更に同時発音させるパッドが必要な場合は、同じ様に「Simult2:」フィールドへカーソルを移し、目的のパッドを叩きます。

このように、「Simultaneous Play」では1つのパッドを使って最大4種類のパッドのサウンドを同時に発音させる事が可能です。

6 設定を終えたら実際に聴いて確認してみましょう。

カーソルを「Simultaneous Play:」フィールドへ移動し、トリガーにしているパッドを叩いてみましょう。トリガーになっているパッドのサウンドに加えて、手順5で設定したパッドのサウンドが同時に発音されているはずで

ただし、ここでトリガーとして設定したパッド以外のものを押した時、「Simultaneous Play:」フィールドの設定が「OFF」となるはずで

■パッドのエンベロープを設定する

パッドに割り当てられているサンプルのエンベロープを設定します。MPC5000は音量に関係するアンプ・エンベロープ、音色に関係するフィルター・エンベロープの、2種類のエンベロープがあります。

- アンプ・エンベロープの設定(Amplitude Envelope) -

1 PROGRAMモードのSAMPLEページで、パッドを叩いて設定を行いたいパッドを選択して下さい。

2 「Lvl:」フィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。

Amp Envelopeウィンドウが表示されます。

Pad: 選択しているパッドが表示されます。

Delay:

パッドが叩かれてから発音を開始するまでの時間を設定できます。ただしこの値は、サンプルのスタート位置も後ろに移動させ、かつ発音するまでの時間を無音で処理するものです。通常は「0」です。値を大きくすると発音するまでの時間は長くなります。

Attack:

サンプルのアタック・タイム(音の立ち上がる時間)を設定します。値を大きくしていくと、音の立ち上がりが遅くなります。

Decay:

サンプルのディケイ・タイムを設定します。このパラメータはサスティン・レベル(Sus Lvlフィールド)で設定されたレベルに音が到達するまでの時間を設定します。値を大きくするとゆっくり音が減衰します。

Sus Lvl:

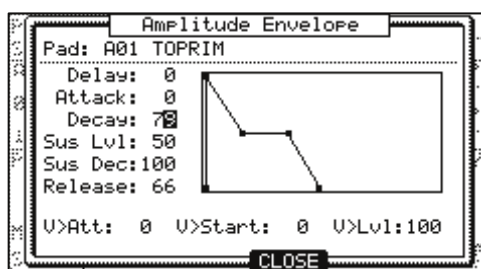
サスティン・レベルを設定します。音はアタックタイムで設定した時間で最大音量に達した後、ディケイタイムで設定した時間でこのサスティンレベルに到達します。値を大きくすると高いレベルに設定されます。このパラメーターはサンプルが「ONE SHOT」にセットされている時は効果がありません。

Sus Dec:

サスティン・ディケイ・タイム(音が減衰する時間)を設定します。音はサスティンレベルに到達した後、ここで設定した値(時間)に従い音量がゼロに向かって減衰していきます。値を大きくするとゆっくり音が減衰していきます。このパラメーターはサンプルが「ONE SHOT」にセットされている時は効果がありません。

Release:

リリースタイムを設定します。パッドを離れた時に、音がゼロに向かって減衰していく時間を設定します。値を大きくするとゆっくり音が減衰していきます。



V > Attack : (0 - 100)

ベロシティの強弱でエンベロープのアタック・タイム(音の立ち上がる時間)をコントロールします。ベロシティが強いほどアタックタイムが短くなります。0に設定すると、ベロシティの強さに関係なくアタックは一定になります。

V > Start : (0 - 100)

ベロシティの強弱でサンプルのスタート・ポイントをコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベロシティが弱いほどサンプルのスタートが遅くなります。0に設定すると、ベロシティの強さに関係なくスタートは一定になります。

V > Level : (0 - 100)

ベロシティの強弱で音量をコントロールします。この値を大きく設定すれば、ベロシティが強いほどサンプルの音量が大きくなります。0に設定すると、ベロシティの強さに関係なく音量は一定になります。

■フィルター・エンベロープの設定

1 PROGRAMモードのFILTERページで、パッドを叩いて設定を行いたいパッドを選択して下さい。

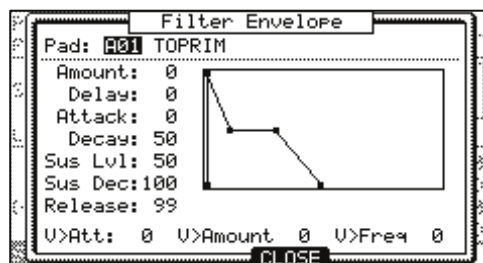
2 Typeフィールドで[WINDOW]キーを押して下さい。

Filter Envelopeウィンドウが表示されます。

Pad : 選択しているパッドが表示されます。

Amount : (-100 - +100)

フィルター・エンベロープにかける変化量を設定します。プラス方向に設定すると、カットオフ周波数が元のカットオフ周波数よりも高い周波数から(マイナス方向に設定すると低い周波数から)始まり、Timeフィールドで設定した時間で元の周波数に戻ります。



Delay: パッドが叩かれてからフィルターに対するエンベロープの効果が効き出すまでの時間を設定できます。通常は「0」です。値を大きくすると発音するまでの時間は長くなります。

Attack/Decay/Sus Lvl/Sus Dec/Release/

上記のパラメーターでフィルター・エンベロープの時間を設定します。(変化の仕方はアンプ・エンベロープの項目をご参照下さい)Amountフィールドで設定した設定値(変化量)から元のカットオフ周波数に戻るまでの時間を設定します。

V > Time : (-50 - +50)

ベロシティの強弱でフィルター・エンベロープの時間(元々のカットオフ周波数音まで戻る時間)をコントロールします。

プラス方向に設定すると、ベロシティが強い時ほどTimeフィールドで設定した時間でカットオフ周波数に近づき、ベロシティが弱いほどTimeフィールドで設定した時間よりも長い時間をかけてカットオフ周波数に戻っていきます。マイナス方向に設定した時はその逆です。0に設定すると、Timeフィールドの数値(変化の仕方は)ベロシティの強弱に影響されません。

V > Amount : (-50 - +50)

ベロシティの強弱でフィルター・エンベロープにかける量(ベロシティによって元々のカットオフ周波数からどのくらい増減させるか)をコントロールします。

プラス方向に設定すると、ベロシティが強い時ほどAmountフィールドで設定した周波数の近くから変化します。ベロシティが弱い時ほどAmountフィールドで設定したカットオフ周波数から大きく離れて変化します。0に設定すると、Amountフィールドの数値(変化の仕方は)ベロシティの強弱に影響されません。

V > Freq : (0 - 100)

この値を大きく設定すれば、ベロシティが強いほどカットオフ周波数が大きくなります。0に設定すると、ベロシティの強さに関係なくカットオフ周波数は一定になります。

■サンプルの明るさをエディットする(フィルターのエディット)

各パッドはフィルターと呼ばれる音色を変えるためのパラメーターを持っています。このパラメーターをエディットすることで、サンプルの音色をエディットすることができます。

音色のエディットはPROGRAMモードの「FitLFO」ページで行います。

■フィルターの設定をする

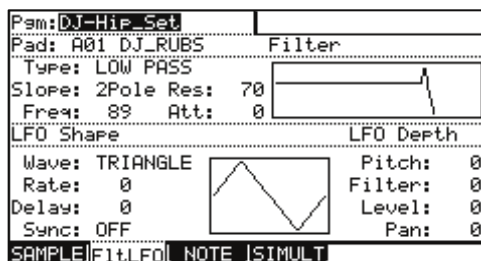
- 1 PROGRAMモードで[F2](FitLFO)キーを押して下さい。

「FitLFO」ページが表示されます。

「Pgm」フィールドでエディットするプログラムを選択することができます。

- 2 パッドを叩いて音色をエディットしたいパッドを選択して下さい。

選択したパッドの番号がPadフィールドに表示されます。パッド番号の右には、パッドに割り当てられているサンプルの名前が表示されています。



- 3 フィルターの「Type:」フィールドを選択して、使用するフィルターのタイプを選択します。

MPC5000には音色をエディットするために、さまざまなタイプのフィルターが用意されています。フィルターを使うと、音の成分の中の特定の音域のみをカットしたり強調したりすることができます。

Type: (LOW PASS/HIGH PASS/BAND PASS/OFF)

フィルタータイプの選択です。

LoPass ローパスフィルター。高域成分をカットして、低域成分のみを通過させます。シンセサイザーなどの電子楽器で最も一般的に使われているフィルターです。

HiPass ハイパスフィルター。低域成分をカットして、高域成分のみを通過させます。

BPass バンドパスフィルター。特定の周波数成分のみを通過させて、それ以外の成分をカットします。

BStop バンドストップ・フィルター。特定の周波数成分のみをカットさせて、それ以外の成分を通過させます。

BBoost バンドブースト・フィルター。特定の周波数成分のみを増幅させます。

Model1 アナログセミモジュラー・シンセの名機に搭載の4ポール・フィルターをモデリングしたアナログ・フィルターです。レゾナンスのゲインが高く、数値を上げすぎると発振し歪む場合があります。

Model2 低域において心地良いレゾナンスとファットな歪みを持つアナログ・フィルターです。

Model3 クレイジーな効きのアナログモデリングフィルター。スピーカーのボリュームには十分に注意して下さい!

Vocal1 人間が発声する「Ah」と「Oo」をモデリングしたフォルマント・フィルター。

Vocal2 人間が発声する「Oh」と「Ee」をモデリングした3バンド・フォルマント・フィルター。

Vocal3 人間の声道をモデリングした5バンド・フォルマント・フィルター。

OFF フィルターを使用しません。

- 4 「slope:」フィールドでスロープを指定します。

スロープ・フィールドでフィルターのポール指定をします。「2ポール(2pole)」から「8ポール(8pole)」まで指定可能です。

- 5 「Freq:」フィールドを選択して、カットオフ周波数を設定して下さい。

カットオフ周波数とはそれぞれのフィルターが効き始める周波数のことです。たとえば、LoPass(ローパス)フィルター選択している時は、カットオフ周波数を小さくしていくと、音はこもったような音になります。これはカットオフ周波数が下がったことで、音の中の高域成分がカットされてしまうためです。また、HiPass(ハイパス)フィルター選択時は、カットオフ周波数を上げていくことで、低域成分がカットされて、音が細く痩せたような音に変わっていきます。

- 6 「Res:」フィールドを選択して、フィルターのレゾナンスを調整して下さい。

レゾナンスの値を上げて行くと、Freqフィールドで設定した周波数部分の音成分を強調します。レゾナンスによる音の変

➡ 次のページへ

化は、カットオフ周波数やフィルタータイプにより変わるため、一概に説明することはできません。Typeフィールド、FreqフィールドとResフィールドの設定をいろいろ変えながら、音の違いを試してみてください。

ヒント:フィルターを使用した時に、音が歪んでしまう場合は「Att:」フィールドで、サンプルのレベルを調整することで、歪みの無い音にすることができます。

■パッドを叩く強さで音色をコントロールする

パッドを叩く強弱でフィルターのカットオフ周波数をコントロールすることができます。この機能を使用すると、パッドを叩く強弱で音色に変化を付けることができます。

- 1 PROGRAMモードで [F2] (FitLFO)キーを押して下さい。

「FitLFO」ページが表示されます。

- 2 パッドを叩いて音色をエディットしたいパッドを選択して下さい。

選択したパッドの番号がPadフィールドに表示されます。

- 3 Type, Freq, Resフィールドのどれかを選択して[WINDOW]キーを押して下さい。

「Filter Envelope」ウィンドウが表示されます。

- 4 V>Freqフィールドを選択して下さい。

値を大きくするほど、パッドを叩く強弱による音色変化が大きくなります。

その他、Filter Envelopeウィンドウ内の各パラメーターについての詳細は、P.145「フィルターエンベロープの設定」をご参照下さい。

■ハイハットのオープン／クローズのシミュレーション (ミュート・グループの設定)

通常、あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩くと、二つのパッドのサンプルは重なって再生されます。ミュート・グループ機能を使うと、あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩いて、前に鳴っていたサンプルの再生を止めることができます。この機能を使うと、オープン・ハイハットの音が、クローズされて止まるような演奏をシミュレーションすることができます。

ミュート・グループの設定は、このようなパッド同士を同じミュート・グループに設定することで行います。

ミュート・グループを設定したパッド同士は、同時に再生されることはありません。

- 1 PROGRAMモードで[F1](SAMPLE)キーを押して下さい。

SAMPLEページが表示されます。

- 2 パッドを叩いて、ミュート・グループを設定したいパッドの一つを選択して下さい。

- 3 画面下方にある「Mute Group:」フィールドを選択して、任意の数字を選択して下さい。

ここで設定する数字は、OFF以外なら何でも構いません。

- 4 パッドを叩いて、ミュート・グループを設定したいもう一つのパッドを選択して下さい。

- 5 ここでも「Mute Group:」フィールドを選択して、一つ目のパッドで選択したときと同じ数字に設定して下さい。

同じ数字を設定しないとミュート・グループの機能は動きません。

どちらか一方のパッドを叩いてサンプルを再生中に、もう一つのパッドを叩いてみてください。最初のサンプルの音が止まり新しく叩いたパッドのサンプルのみ再生されます。

ヒント:ミュート・グループの設定は2個に限らず、複数のパッドに対して設定できます。

注意:「Program Play Mode:」フィールドが「MONO」に設定されていると、ミュート・グループの設定に関わらず音は重なって鳴りません。ミュート・グループ機能を使用する場合は「Program Play Mode:」フィールドを「POLY」に設定してください。

Sample	Lvl	Tune	Range
1:TOPRIN	100	-03.00	000-127
2:(no sample)	100	+00.00	000-127
3:(no sample)	100	+00.00	000-127
4:(no sample)	100	+00.00	000-127

Params Program Play Mode: POLY
 Voices: POLY
 Mute Group: 1
 Mute Target: A00 A07 A06 000
 SAMPLE [FITLFO] [NOTE] [SIMUL] [PURGE]

■プログラムの発音数を制限する

通常、パッドを叩くと音は重なって鳴ります。ただし、SLICED SAMPLES(スライス・サンプル)機能を使って作成したプログラムなど、パッドが重なって鳴らない方が都合がいいプログラムもあります。ここではプログラムの発音数を制限してパッドが重なって鳴らないようにするための設定方法を説明します。

- 1 PROGRAMモードで[F1](SAMPLE)キーを押して下さい。

SAMPLEページが表示されます。

- 2 「Program Play Mode:」フィールドで「POLY」か「MONO」を選択します。

POLY パッドの音が重なって鳴ります。(通常はこのモードです。)

MONO 同じパッドの音は重なって鳴りません。

ヒント:ここでの設定はプログラム単位ですが、各パッドごとに細かく設定することもできます。パッドごとの設定方法は以下の項目「同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ)」をお読みください。

■同じパッドの音を重ねて鳴らすかどうかの設定(ボイス・オーバーラップ)

通常、同じパッドを連打すると、同じ音が重なって再生されます。MPC5000をドラム・マシンの様に使用する場合は、このほうが自然な演奏が可能です。ただし、フレーズ・サンプルを使用する場合は、同じ音が重ならないほうが便利な場合があります。ボイス・オーバーラップ機能を使うと、同じパッドの音が重ならないように設定することができます。

- 1 PROGRAMモードで[F1](SAMPLE)キーを押して下さい。

SAMPLEページが表示されます。

- 2 パッドを叩いて、ボイス・オーバーラップを設定したいパッドを選択して下さい。

- 3 ボイスオーバーラップフィールド(画面下段内にある「Voice:」)を選択して、MONOを選択して下さい。

POLY 同じパッドが重ねて鳴ることができます。

MONO 同じパッドは重ねて鳴りません。

MONOを選択すると、同じパッドを連打したときでも、最後のパッドのみが再生されるようになります。

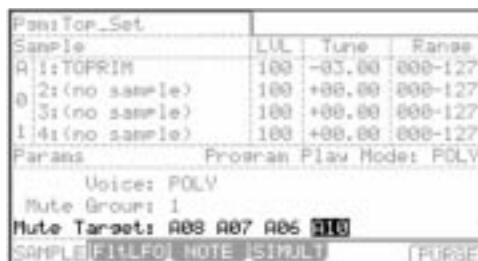
注意:「Program Play Mode:」フィールドが「MONO」に設定されていると、ボイス・オーバーラップの設定に関わらず音は重なって鳴りません。ボイス・オーバーラップ機能を使ってパッドごとに音の重なり方を設定する場合は「Program Play Mode」フィールドを「POLY」に設定してください。

■ミュート・ターゲット機能(Mute Target)

あるパッドのサンプルが再生されているときに、別のパッドを叩いて、前に鳴っていたサンプルの再生を止める方法として、ミュート・グループの他にもう一つのミュート・ターゲット機能を使う方法があります。

ミュート・グループを使う場合、同じグループに設定されたパッド同士はお互いの再生を止めることになりませんが、ミュート・ターゲット機能を使うと、例えば「パッドA01はA02を止めるが、パッドA02はA01の再生を止めない」といった設定が可能となります。

例えばパッドA01の「Mute Target:」フィールドでパッドA02を選択し、パッドA02のMute TargetフィールドではA01を選ばなかった場合、A01はパッドA02の再生を止めますがパッドA02はA01の再生を止めません。ミュートターゲットは最大4つまで選択することができます。



■LFOを設定する

このページではプログラムのLFOを設定します。LFOを使うことにより、単なるサンプル再生以上の表現力が可能となります。例えばPitchの数値を設定することによりビブラートの効果が、Levelの数値を設定することによりトレモロ効果を与えることが出来ます。MPC5000のLFOではPitchやLevelの他にFilterやPanなども設定する事が出来ます。

1 PROGRAMモードで [F2] (FitLFO) キーを押して下さい。

「FitLFO」ページが表示されます。Pgmフィールドでエディットするプログラムを選択することができます。

2 パッドを叩いて、LFOの設定をしたいパッドを選択して下さい。

Padフィールドに選択されたパッドのサンプルが表示されます。

Waveフィールド

LFOの波形を選択します。TRIANGLE, SINE, SQUARE, SAW, SAW DOWN, RANDOMの6種類の中から選択します。

Rateフィールド (00.00 - 99.00)

LFOの周期(速度)を設定します。周期の設定はビート(BEAT)とチック(TICK)が単位となり、シーケンスのテンポに合わせて周期も変わります。例えば、周期をシーケンスのテンポの1拍の長さに設定したい場合は01.00、8分音符の長さに設定したい場合は00.48と設定します。

Delayフィールド (00.00 - 99.00)

LFOの効果がかりはじめるまでの時間をビートとチックで設定します。例えば、音が鳴って1拍後からLFOをかけたい場合は01.00と設定します。

Syncフィールド

LFOの周期をシーケンサーに同期させます。

Pitchフィールド (0 - 100)

LFOでピッチ(音程)に変化を付けるため(ビブラート効果)の設定をします。数値が小さいとピッチに対しての揺れ幅は小さくなり、数値が大きくなるとピッチの揺れ幅が大きくなります。

Filterフィールド (0 - 100)

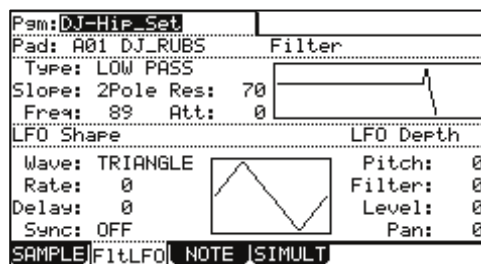
LFOでフィルター(音色)に変化を付けるため(ワウ効果)の設定をします。数値が小さいと効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくなります。このパラメーターはFilterページで設定した数値を基準に開閉します。

Levelフィールド (0 - 100)

LFOでLevel(音量)に変化を付けるため(トレモロ効果)の設定をします。数値が小さいと効果が小さくなり、大きくなるほど効果が大きくなります。

Panフィールド (00.00 - 99.00)

LFOでパン(定位)に変化を付けるため(オートパン効果)の設定をします。数値が小さいとパンが左右に拡がる揺れ幅は小さくなり、数値が大きくなると左右に拡がる揺れ幅が大きくなります。



■プログラムで使われていないサンプルを一括消去する(PURGE)

色々なサンプルを録音したり、ロードしたりしながら使用していると、実際には使用しないサンプル(プログラムでパッドに割り当てられていないサンプル)がメモリー内にある場合があります。このような時に、プログラムの内容を確認して、たくさんのサンプルの中から使われていないサンプルを探して一つずつ消去するのは手間がかかります。PURGE機能を使うと、使われていないサンプルだけをまとめて消去することができます。

1 PROGRAMモードで[F1] (SAMPLE)キーを押して下さい。

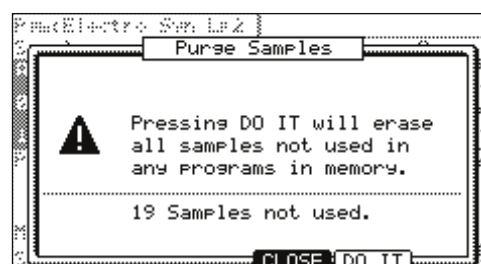
「SAMPLE」ページが表示されます。

2 [F6] (PURGE)キーを押して下さい。

「Purge Samples」ウィンドウが表示されます。

3 [F5] (DO IT)キーを押して下さい。

プログラムに割り当てられていないサンプルが一括して消去されます。



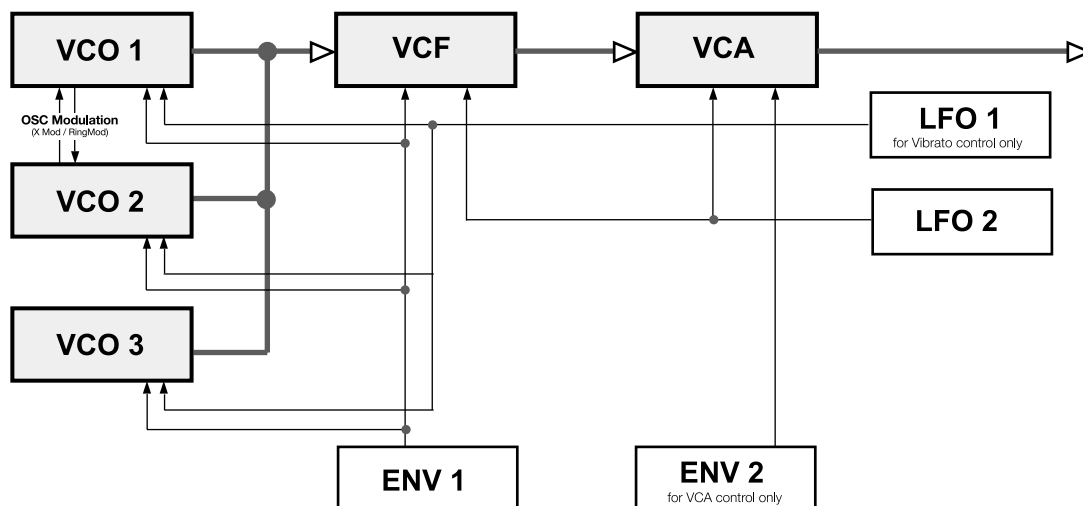
シンセ・プログラム

MPC5000は従来の「サンプル・プログラム」に加え、バーチャルアナログ・モデリング技術による「シンセ・プログラム」を使用する事が出来ます。このシンセ・プログラムは、本格的サブトラクティブ・タイプのアナログ・シンセサイザーそのもので、なめらかな音程変化のホイッスル・リードや地を這う様なうねる重低音ベース、そしてスベシーな雰囲気を漂わせるシンセパッドなど、様々なジャンルや制作スタイルに対応可能な(サンプリングされたものではない)本格的アナログシンセサイザー・サウンドがMPC5000本体のみで作成/演奏が可能になります。

シンセプログラムの基本概念

ここではMPC5000のシンセサイザー・プログラムについて、基本的な構造とプログラムのパラメーターについての説明をします。また、アナログ・シンセサイザーの奥深いサウンド創りをより自分の物にさせていただくためにも、アナログ・シンセサイザーの概念や音色作成のテクニックなどについて書かれた市販の書籍をお求め頂き、参考にさせていただく事をおすすめいたします。

シンセ・プログラムの基本構造は、一般的なアナログ・シンセサイザーと同様、VCO(オシレーター) → VCF(フィルター) → VCA(アンプ)といった流れになっており(右図を参照)、アナログシンセを触ったことのある方なら、一目でその構造と信号の流れをご理解頂けると思います。



・VCO (Voltage Controlled Oscillators)

音はまずVCO(オシレーター)から出力されます。シンセプログラムには3つのオシレーターがあり、各オシレーターでは別々の波形、ピッチを選択して出力する事が可能です。また、オシレーターシンク、リング・モジュレーションやクロス・モジュレーションも可能で、本格的なアナログシンセと同等の音作りが可能です。

・VCF (Voltage Controlled Filters)

フィルター部には、LPF(ローパス)、HPF(ハイパス)、BPF(バンドパス)といった一般的なフィルタータイプの他に、往年の名機のフィルターをモデリングしたもの、ボーカルなどに特化したフォルマント・フィルターなども用意してあります。これらは、LFOによる周期的変化やエンベロープを使用したキーオン後の時間的変化によるフィルター開閉をさせることも可能です。

・VCA (Voltage Controlled Amplifier)

VCAではシンセプログラムの音量の変化に関する部分を設定します。ADSRエンベロープによるキーオン時の時間的音量変化の他に、LFOによる音量やパンの周期的変化(トレモロの効果などにも用いられます)、他にも鍵盤の演奏音域においての音量変化(一般的にはキースケイリングなどとも呼ばれます)の設定などをすることが可能です。

・LFO (Low Frequency Oscillator)

サウンドに周期的変化をもたらします。簡単にいえばVCOのピッチにLFOの効果を与えると「ビブラート」に、VCA(音量)にかけると「トレモロ」といった具合にです。MPC5000には2基のLFOがあり、うち1基は「ビブラート(VCO)用」に固定されています。

・ENV(Envelope)

エンベロープは、キーオン(鍵盤やパッドを押した)瞬間から時間的変化でサウンドを変化させます。MPC5000のシンセプログラムには2基のエンベロープが用意されており、うち1基はVCA(アンプ)に固定されており、音量変化専用となっています。残るもう1基はVCF(フィルター)に使用してフィルターの開閉を時間的変化でコントロールできる他、VCOに使用してピッチをコントロール(ピッチ・エンベロープとして使用)する事も可能です。

シンセ・プログラムを演奏する

MPC5000の内蔵ハードディスクには様々なジャンルやスタイルの為にデザインされたシンセプログラムが豊富に用意されています。この中のプログラムをいろいろロードして、そのサウンドを実際に聴いてみてください。(ロードの仕方については、=ページ「-----」をご覧ください)

シンセプログラムをパッドで演奏してみると通常のサンプル・プログラムとは違い、1音色につき半音単位での演奏が出来ることわかれると思います。あたかもパッドを鍵盤にみたくて、メロディーやベースラインを打ち込むことができます。勿論、MPC6000のMIDI IN端子にお手持ちのMIDIキーボードを接続し、演奏することも可能です。

■[SYNTH]キー

このキーは、現在選択しているトラックがシンセプログラムの場合、本体に読み込まれた待機中のシンセプログラムの中の「一番最初のトラックにあるプログラムとそのパラメーター」を表示させます。何もシンセプログラムが無い状態でこのキーを押したときは、初期設定値の状態のシンセプログラムが読み込まれ、かつ選択されているトラックに対して自動的にシンセプログラムを追加します。

新規のシンセ・プログラムを作成する

シンセ・プログラムを白紙の状態から作成してみましょう。

ヒント:MPC5000は電源投入時に常に自動的にプリセットを読み込む状態になっています。これをオフにする事も可能です。詳しくはP.183「オートロード機能をオフにする(Autoload)」の項目をご覧ください。

- [MODE]キーを押して[PAD 6] (PROGRAM)を押して下さい。
プログラム・モードに入ります。
- 「Pgm」フィールドへカーソルを移動し、[WINDOW]キーを押します。
画面に「Program」ウィンドウが表示されます。
- [F3](NEW)キーを押します。
「New Program」ウィンドウが表示されます。
- 「New Name:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回します。
「Name」ウィンドウが表示されますのでプログラムの名前をつけたいら、[F5](DO IT)キーを押して決定します。名前の付け方はP.31「名前のつけかた」をご覧ください。
- 「Program Type:」フィールドへカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して「SYNTH」を選択します。
- [F5](DO IT)を押します。

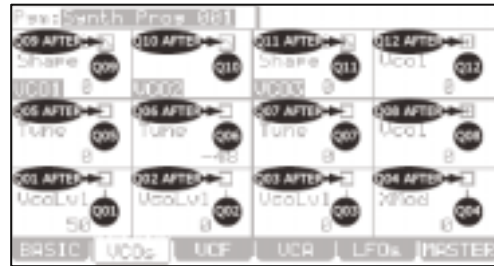
新規のシンセ・プログラムが作成され、画面にはシンセエディットモードの「BASIC」ページが表示されます。右の画面はシンセプログラムにおける初期状態の画面です。全パラメーターは初期状態になっておりますので白紙の状態から音作りをしていきたい人はこの状態から始めましょう。



Pgm:Synth Pros 001			
SawTri [4]	Pulse [4]	SawTri [4]	Uco XMod [0]
Semi [0]	Semi [0]	Semi [0]	
UCO1 [0]	UCO2 [-48]	UCO3 [0]	Program Level [100]
LoPass [0]	Res [0]	Env1 [0]	
Cutoff [100]		Cutoff [0]	
FILT [100]			
UcfEnv [0]	Decay [79]	Sust [0]	Rel [31]
Attack [0]			
ENV [0]			
BASIC UCOs VCF UCA LFOs MASTER			

シンセ・プログラムのエディット

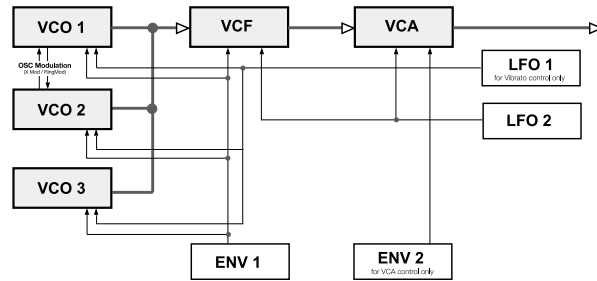
シンセ・プログラムのエディットは、他のモード同様、カーソルキーで移動し[DATA]ホイールを回す、もしくは[+] / [-]キーを押してパラメーターの変更をしますが、シンセプログラムのエディットにおいては12基あるQ-Linkコントローラー(ノブ、スライダー、スイッチ)を使って、素早く直感的に操作する事が出来ます。



右図のようにQ-Linkコントローラーの配置と画面上のパラメーターがそのままの位置で対応しております。

■簡易エディットページ (「BASIC」ページ)

[F1] (BASIC)キーを押して表示されるBASICページには、シンセ・プログラムをエディットする際に最も操作するだろうと思われるパラメータ、例えばサウンドのアタックやリリース、フィルターのカットオフやレゾナンスといったものを1画面(1ページ)の中に集約させています。プログラムの新規初期状態から、まずはおおまかに音作りをしたい、またはお気に入りのプログラムを手早く少しだけ変えたいという時にこの「BASIC」ページが役立ちます。



ヒント: VCOやVCF、VCAといった各構成部内のパラメーターへダイレクトにアクセスしたい場合は、別のページ([F2]キー ~ [F5]キー)にて行えます。また、BASICページ内で操作し変更されたパラメーターは、各構成部にある該当するパラメーターと同期し変更されています。

1 MAIN画面でシンセ・プログラム(SYNTH)を使用しているトラックを選択します。

もし新規でシンセプログラムを作成したい場合はP.151「新規のシンセプログラムを作成する」の手順に従って新規プログラムを作成しましょう。

2 [MODE]キーを押して[PAD 6] (PROGRAM)を押して下さい。

プログラムモードになり、シンセプログラムのパラメーターを表示している画面になります。

ヒント:[SYNTH]キーはプログラム・モードへジャンプするショートカットになります。表示されるパラメーターは最後にエディットした音色になります。

3 [F1](BASIC)キーを押します。

「BASIC」ページ(右図)が表示されます。このページではシンセプログラムのエディットの際に一般的にアクセスする頻度の高いパラメーターを表示させた物です。各パラメーターはカーソルで各項目に移動し、[DATA]ホイールを回して変更できるほか、このページの最初で説明したように、Q-Linkコントローラーを使ってそれぞれのパラメーターを素早く直感的に操作する事も可能です。

Psm: Synth Pros 001			
SawTri <input checked="" type="checkbox"/>	Pulse <input checked="" type="checkbox"/>	SawTri <input checked="" type="checkbox"/>	Uco XMod <input checked="" type="checkbox"/>
Semi <input checked="" type="checkbox"/>	Semi <input checked="" type="checkbox"/>	Semi <input checked="" type="checkbox"/>	UcoL <input checked="" type="checkbox"/>
Uco1 0	Uco2 -48	Uco3 0	0
LoPass <input checked="" type="checkbox"/>	Res <input checked="" type="checkbox"/>	Env1 > <input checked="" type="checkbox"/>	Program Level <input checked="" type="checkbox"/>
Cutoff <input checked="" type="checkbox"/>	0	Cutoff <input checked="" type="checkbox"/>	100
FILT 100	0	0	0
UcfEnv <input checked="" type="checkbox"/>	Decay <input checked="" type="checkbox"/>	Sust <input checked="" type="checkbox"/>	Rel <input checked="" type="checkbox"/>
Attack <input checked="" type="checkbox"/>	79	0	31
ENV 0	0	0	0
BASIC VCOs VCF VCA LFOs MASTER			

VCO (1 ~ 3)

各オシレーターの設定をここですることができます。



波形選択フィールド

各オシレーターが出力する波形を選択します。

Sine サイン波。シンプルなサイン波(正弦波)です。

SawTri ノコギリ波(鋸歯状波)&三角波です。「VCO」ページ([F2]キーを押して表示)内の「Shape」フィールドで数値を調整し、それぞれの波形へと変化させることが出来ます。

Pulse パルス波(矩形波)です。「VCO」ページ([F2]キーを押して表示)内の「width」フィールドで数値を調整し、パルスの幅を変化させることが出来ます。

WNoise/PNoise/RNoise

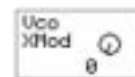
ホワイトノイズ、ピンクノイズ、レッドノイズを出力します。

PWM パルス・ウィズ・モジュレーションです。PWM選択時、パルス幅のシェイピングは「LFO2」へハードワイアされています。

SEMI オシレーターのチューニングを半音単位で設定可能です。設定範囲は+/- 4オクターブです。



Vco XMod VCO1からVCO2へ対しての変調(クロス・モジュレーションする)量を設定します。一般的に「FM変調」と呼ばれる考え方とほぼ同一のものです。VCO1はVCO2の周波数を使って変調されます。



FILT(フィルター・セレクト・フィールド)

ここでは選択されたフィルター・タイプが表示されています。フィルター・タイプの詳細に関してはP. 8をご参照下さい。



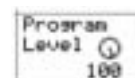
Cutoff フィルターのカットオフ周波数を設定します。

Res レゾナンスの設定をします。

Env1 > Cutoff エンベロープ1(Env1)がカットオフ周波数(Cutoff)に対して与えるモジュレーションの量を設定します。[Q-LINK AFTER 8]キーを押してエンベロープの反転(正方向/負方向)を切り替えます。

Program Level (プログラム・レベル)

Program Level プログラムの音量を決定します。



ENV(エンベロープ・フィールド)

このフィールドでは選択されたエンベロープ(フィルター・エンベロープもしくはアンプ・エンベロープ)の情報を表示します。フィールド内にある小さな「□」の中に書いてある数値が「1」の時

はフィルター・エンベロープ(VcfEnv)を、「2」の時はアンプ・エンベロープ(VcaEnv)が選択されています。選択方法は「□」の中にカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回すか、[Q-LINK AFTER 1]キーを押してエンベロープの種類を切り替えます。



VcfEnv/VcaEnv

Attack アタック・タイム(音の立ち上がり時間)を調整します。

Decay ディケイ・タイム(アタック後の減衰時間)を調整します。

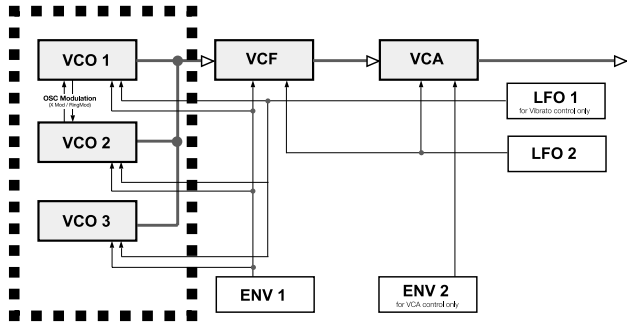
Sust サスティン・レベル(ディケイ後の到達レベル)を調整します。

Rel リリース・タイム(キーオフ後にサウンドの音量がゼロになるまでの時間)を調整します。

■VCOの設定 ([VCOs]ページ)

このページではVCO(オシレータ)に関する設定を行います。MPC5000のシンセ・プログラムでは3基のVCOが搭載されており、それぞれのオシレータが出力する波形、チューニングなどの設定が可能です。

- 1 MAIN画面でエディットしたいシンセ・プログラムを使用しているトラックを選択します。
- 2 [MODE]キー押し、[PAD 6](PROGRAM)を押します。



ヒント:[SYNTH]キーを押す事でシンセ・プログラムのエディットモードへ直接ジャンプすることが可能です。その最には、前回エディット時のシンセ・プログラムのパラメーターが画面に表示されます。

- 3 [F2](VCOs)キーを押します。

[VCOs]ページが表示されます。カーソルキーで各パラメーターに移動し、[DATA]ホイールを回すか、対応した配置のQ-Linkコントローラーを使って目的の設定にしましょう。

Psm:Synth Pros 001			
SawTri <input checked="" type="checkbox"/>	Pulse <input checked="" type="checkbox"/>	PWM <input checked="" type="checkbox"/>	Env1> <input checked="" type="checkbox"/>
Shape 0	Width 0	Depth 0	Uco1 0
Uco1 100	Uco2 0	Uco3 33	
Semi <input type="checkbox"/>	Semi <input type="checkbox"/>	Semi <input type="checkbox"/>	Lfo> <input type="checkbox"/>
Tune 0	Tune -48	Tune 0	Uco1 0
Sync <input type="checkbox"/>	RMod <input type="checkbox"/>	UcoLvl 0	Uco XMod 0
UcoLvl 50	UcoLvl 0	UcoLvl 0	
BASIC VCOs UCF UCA LFOs MASTER			

波形選択フィールド

ここではオシレータが出力する波形を選択します。

- Sine サイン波。シンプルなサイン波(正弦波)です。
- SawTri ノコギリ波&三角波です。「Shape」フィールドの数値を調整し、それぞれの波形へと変化させることが出来ます。
- Pulse パルス波(矩形波)です。[VCO]ページ([F2]キーを押して表示)内の「width」フィールドで数値を調整し、パルスの幅を変化させることが出来ます。
- WNoise/PNoise/RNoise ホワイトノイズ、ピンクノイズ、レッドノイズを出力します。
- PWM パルス・ウィズ・モジュレーションです。PWM選択時、パルス幅のシェイピングは[LFO2]へハードワイアされています。

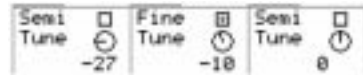
Env1 > VCO1

エンベロープ1(Env1)がVCO1のピッチに与える影響量を設定します。「Osc XMod」にも関連する項目です。



Semi/Fine

各オシレータのチューニングを、半音単位と半音の1/100での微調整が可能です。該当するQ-Linkコントローラー[AFTER]スイッチを押すたびに「Semi(半音)」「Fine(ファイン)」切り替わります。設定範囲は+/- 4オクターブです。



LFO > VCO1

LFOがVCO1のピッチに与える影響量を設定します。このパラメーターは「Osc XMod」に関連したコントロールをする際にも役に有用です。



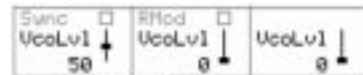
SYNC

このチェックボックスをオンにすることで、アナログ・シンセサイザーで一般的に「オシレータ・シンク」と呼ばれる状態を作り出します。VCO1をVCO2へ同期させる事で出力される波形は複雑なものになり、片方の波形が本来持ち合わせていなかった倍音を発生させます。



Vco Lvl

各オシレータの出力レベルを決定します。



ヒント:VCO2のレベルを「0」に設定するとき、オシレーターのフルアマウントをVCO1へ送りますが、出力はミュートされます。VCO2は無音になりますが、オシレーター・シンクやリング・モジュレーションタイプのサウンドになります。

When VCO2's level is set to zero, the full amount of the oscillator is sent to VCO1, but the output is muted. This allows for the VCO2 to be silent, but still available for Sync and RingMod type sounds.

RMod

このチェックボックスをオンにすることで、アナログ・シンセサイザーで一般的に「リング・モジュレーション」と呼ばれる状態を作り出します。これにより金属的なサウンドを作り出す事が出来ます。



VCO XMod

VCO1からVCO2へ対してのクロスモジュレーション量をこのパラメーターで設定します。クロスモジュレーションは一般的にFM変調とも呼ばれ、ベルのようなサウンドや金属的なノイズなどを作成するのに有効です。

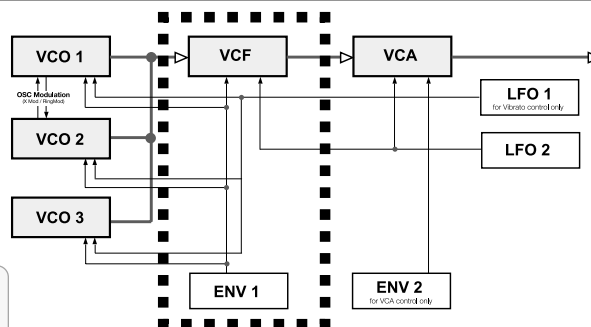


■VCFの設定

このページではVCF(フィルター)の設定を行います。

- 1 MAIN画面でシンセ・プログラムを使用しているトラックを選択します。
- 2 [MODE]キー押し、[PAD 6](PROGRAM)を押します。

ヒント: [SYNTH]キーを押す事でシンセ・プログラムのエディット画面へ直接ジャンプすることも可能です。その最には、前回エディット時のシンセ・プログラムのパラメーターが表示されます。



- 3 [F3](VCF)キーを押します。

[VCF]ページが表示されます。カーソルキーで各パラメーターに移動し、[DATA]ホイールを回すか、対応した配置のQ-Linkコントローラーを使って目的の設定にしましょう。

Pam: Synth Prog 001			
Filter Cutoff	Filter Res	LoPass <input type="checkbox"/>	Pole <input checked="" type="checkbox"/>
100	0		
Key >	Env1 >	LFO >	Vel >
Cutoff	Cutoff	Cutoff	Cutoff
0	0	0	0
Env1 Attack	Env1 Decay	Env1 Sust	Env1 Rel
0	79	0	31
BASIC VCOs VCF VCA LFOs MASTER			

以下は各パラメーターの詳細です。

Filter Cutoff

フィルターのカットオフ周波数を決定します。これと同じパラメーターは[F 1](BASIC)キーを押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、互いに連動しています。



Filter Res

レゾナンスを決定します。これと同じパラメーターは[F 1](BASIC)キーを押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、互いに連動しています。



Type

フィルター・タイプを決定します。これと同じパラメーターは[F 1](BASIC)キーを押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、互いに連動しています。

フィルター・タイプは以下の通りです。

- LoPass ローパス・フィルター。高域周波数をカットし、低域を通過させます。
- HiPass ローパス・フィルター。低域周波数をカットし、高域を通過させます。

➡ 次のページへ

BPass	バンドパス・フィルター。指定した周波数帯域だけを通過させ、それ以外はカットします。
BStop	バンドストップ・フィルター。指定した周波数帯域だけをカットさせ、それ以外を通過させます。
BBoost	バンドブースト・フィルター。指定した周波数帯域を増幅させ、かつそれ以外も通過させます。
Model1	アナログタイプ4ポール・フィルター。某有名セミモジュラー・タイプ・アナログシンセサイザーのフィルター部をモデリングしてあります。過入力において歪みを発生します。
Model2	もうひとつのアナログタイプ・フィルターは、柔らかく丸みのあるレゾナンスと、低周波数帯域において滑らかかつファットな歪みを加えます。
Model3	超強力かつ強烈なアナログタイプ・フィルター。ご使用の際にはボリュームに充分注意し、耳やスピーカーを痛めないよう、気をつけてお使い下さい!
Vocal1	人間の声をモデリングしたフォルマント・フィルターです。「Vocal1」は3バンド(3バンドパス・フィルター)で、人声の「ah」や「oo」をエミュレートしたものです。
Vocal2	「Vocal2」は3バンド(3バンドパス・フィルター)で、人声の「oh」や「ee」をエミュレートしたものです。
Vocal3	「Vocal3」は5バンド(5バンドパス・フィルター)タイプで、人間の声道をモデリングしたフィルターです。

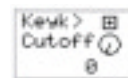
Pole

フィルターに使用する「ポール数」を決定します。例えば「2」ポールを選択してカットオフ周波数を動かした場合には、変化は緩やかな効果になり、「8」ポールでは急激な変化になります。

ヒント: 選択したフィルター・タイプによってポールの選択が出来ない物もあります。

KeyK>Cutoff

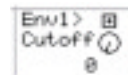
このパラメーターは鍵盤(もしくはパッド)が演奏される音域に合わせてカットオフ周波数をコントロールするものです。一般的にはフィルター・キースケールとも呼ばれるものです。通常このパラメーターは「0」ですが、「0」に設定してある場合、どの音域を弾いても「Cutoff(カットオフ周波数)」で設定された数値のまま発音されます。「100」に設定した時は、低音域においてフィルターは閉じ気味に、高音域ではフィルターは開け気味に処理されます。(この後に説明する反転スイッチが「+」にある時にこの効果になります)



このパラメーターが対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押す事で、フィルター・キースケールのプラス方向(+)、マイナス方向(-)を切り替えられます。もし、このパラメーターを「-」に設定し数値を「100」などに設定した時、先程の説明とは効果が逆になり、低音域においてはフィルターが開き気味に、高音域ではフィルターは閉じ気味となります。

Env1>Cutoff

このパラメーターはエンベロープ(ENV1)がカットオフ周波数(Cutoff)に作用する効果量を設定します。これと同じパラメーターは[F 1](BASIC)キーを押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、ここのパラメーターと連動しています。



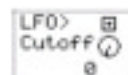
この数値を上げていくことでフィルターのカットオフ周波数はエンベロープ(ENV1)によって動作開閉します。

また、このパラメーターにもエンベロープの動作をプラス方向(+)、マイナス方向(-)に切り替える反転スイッチがあり、対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押すことでプラス/マイナスが交互に切り替わります。

LFO>Cutoff

このパラメーターはLFOがカットオフ周波数(Cutoff)に作用する効果量を設定します。

この数値を上げていくことでフィルターのカットオフ周波数はLFOによって動作開閉します。



また、このパラメーターにはLFOの動作をプラス方向(+)、マイナス方向(-)に切り替える反転スイッチがあり、対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押すことでプラス/マイナスが交互に切り替わります。

Vel>Cutoff

このパラメーターはベロシティ(鍵盤やパッドを叩く強さ)がカットオフ周波数(Cutoff)に作用する効果量を設定します。この数値を上げていくことでフィルターのカットオフ周波数はベロシティによって開閉するようになります。

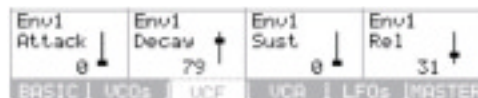


➡ 次のページへ

また、このパラメーターにも動作をプラス方向(+)、マイナス方向(-)に切り替える反転スイッチがあり、対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押すことでプラス/マイナスが交互に切り替わります。通常の使用はプラスですが、例えばもしマイナス(-)にしてVel>Cutoffの量を上げた場合には、強く叩くとフィルターは閉じ気味に、弱く叩くとフィルターが開き気味といった効果も可能です。

ENV1(エンベロープ1)

ここではエンベロープ1(ENV1)の設定を行います。「ENV1」はフィルターのカットオフ周波数(Cutoff)の他に、VCOに対するモジュレーション・ソースとしても機能します。



エンベロープ1(ENV1)のパラメーターは、[F 1](BASIC)キーを

押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、このパラメーターと連動しています。

Attack(アタック) エンベロープ1のアタックタイムを決定します。

Decay(ディケイ) ここではディケイ・タイムを設定します。

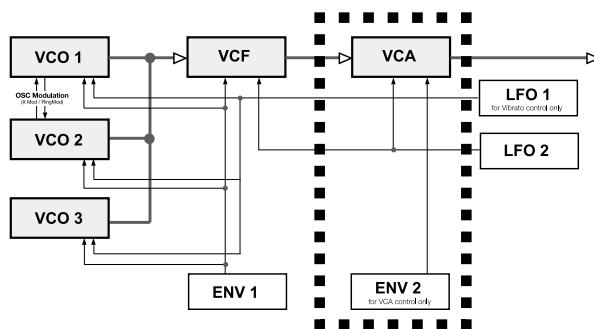
Sust(サスティン) サスティン・レベルを設定します。

Rel(リリース) リリース・タイムを設定します。

■VCAの設定

このページではVCA(アンプ)の設定を行います。

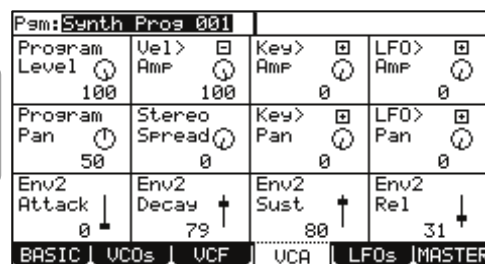
VCAとはVoltage Controlled Amplifierの略称で、主に音量に関する制御をします。シンセプログラム・モードの「VCA」ページにおいても、サウンドの音量に関する部分を制御し、音の減衰を制御するエンベロープや、定位(パン)のコントロールなども、このページで行います。



1 MAIN画面でシンセ・プログラムを使用しているトラックを選択します。

2 [MODE]キー押し、[PAD 6](PROGRAM)を押します。

ヒント：[SYNTH]キーを押す事でシンセ・プログラムのエディット画面へ直接ジャンプすることも可能です。その最には、前回エディット時のシンセ・プログラムのパラメーターが表示されます。



3 [F4](VCA)キーを押します。

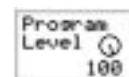
「VCA」ページが表示されます。カーソルキーで各パラメーター

に移動し、[DATA]ホイールを回すか、対応した配置のQ-Linkコントローラーを使って目的の設定にしましょう。

以下は各パラメーターの詳細です。

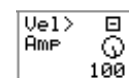
Program Level

プログラムそのものの音量を決定します。これと同じパラメーターは[F 1](BASIC)キーを押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、互いに連動しています。



Vel>Amp

このパラメーターはベロシティ(鍵盤やパッドを叩く強さ)によってシンセ・プログラムのボリュームに作用する量を設定します。



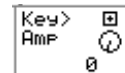
この数値を「0」にすると、鍵盤を弾く(パッドを叩く)強さとは関係なくプログラム・レベルで設定した音量で発音されます。逆に数値を上げていくことでプログラムの音量に強弱がつくようになります。

➡ 次のページへ

このパラメーターには動作をプラス方向(+)、マイナス方向(-)に切り替える反転スイッチがあり、対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押すことでプラス/マイナスが交互に切り替わります。通常の使用はプラスですが、例えばもしマイナス(-)にしてVel>Ampの量を上げた場合には、強く叩くと音は小さく、弱く叩くと音が大きくといった効果が可能です。

Key>Amp

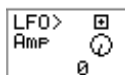
このパラメーターは鍵盤(もしくはパッド)が演奏される音域に合わせてシンセ・プログラムのボリュームをコントロールするものです。一般的にはレベル・キースケールと呼ばれるものと同じのものです。通常このパラメーターは「0」ですが、「0」に設定してある場合、どの音域を弾いてもプログラム・レベル(Program Level)で設定されたボリュームのまま発音されます。「100」に設定した時は、低音域においてボリュームは大きめに、高音域では小さめに、...といった形で処理されます。(この後に説明する反転スイッチが「+」にある時にこの効果になります)



このパラメーターが対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押す事で、レベル・キースケールのプラス方向(+)、マイナス方向(-)を切り替えられます。もし、このパラメーターを「-」に設定し数値を「100」などに設定した時、先程の説明とは効果が逆になります。

LFO>Amp

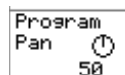
このパラメーターはLFOがプログラム・ボリュームに作用する効果量を設定します。このパラメーターを上げていく事で、LFOが生み出す周期的な音量の波が大きくなり、「トレモロ」の効果を生み出します。



また、このパラメーターにはLFOの動作をプラス方向(+)、マイナス方向(-)に切り替える反転スイッチがあり、対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押すことでプラス/マイナスが交互に切り替わります。

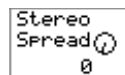
Program Pan

プログラムの定位(パン)を決定します。パラメーターが「50」で中央になります。「0」で最も左に、「100」で最も右に定位されます。



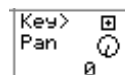
Stereo Spread

シンセ・プログラムにおける各VCOの左右の広がり(ステレオ感)を設定します。パラメーターが「0」の時は各VCOの定位は「中央」に固定されます。VCO1は常に「中央」に固定されていますが、数値を上げていくと、VCO2は「左」へ、VCO3は「右」へ広がり始めます。



Key>Pan

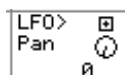
このパラメーターは鍵盤(もしくはパッド)が演奏される音域に合わせてシンセ・プログラムの定位(パン)をコントロールするものです。通常このパラメーターは「0」ですが、「0」に設定してある場合、どの音域を弾いてもプログラム・パン(Program Pan)で設定された定位のまま発音されます。「100」に設定した時は、低音域では左から、高音域では三井から、...といった形で発音されます。(この後に説明する反転スイッチが「+」にある時に、この効果になります)



このパラメーターが対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押す事で、キースケールのプラス方向(+)、マイナス方向(-)を切り替えられます。もし、このパラメーターを「-」に設定し数値を「100」などに設定した時、先程の説明とは効果が逆になります。

LFO>Pan

このパラメーターはLFOがサウンドの定位(パン)に作用する効果量を設定します。このパラメーターを上げていく事で、サウンドの定位は周期的なサイクルで左右に飛び交い、あたかも「ロータリー・スピーカー」的な効果を生み出します。

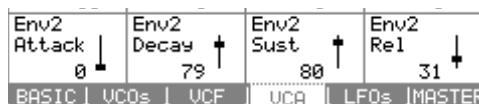


また、このパラメーターにはLFOの動作をプラス方向(+)、マイナス方向(-)に切り替える反転スイッチがあり、対応する位置の「Q-Link [AFTER]キー」を押すことでプラス/マイナスが交互に切り替わります。

ENV2(エンベロープ 2 = VCA専用エンベロープ)

ここでは「ENV2」(エンベロープ2)の設定を行います。ENV2はVCA専用のエンベロープとして、プログラムの音量を制御します。

エンベロープ2(ENV2)のパラメーターは、「F 1」(BASIC)キーを押して表示される「BASIC」ページにも用意されており、このパラメーターと連動しています。



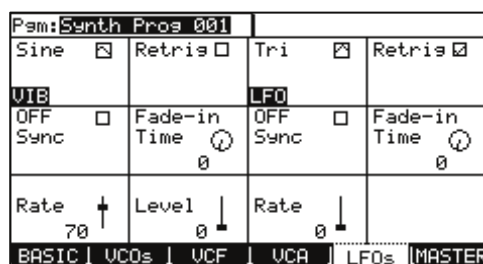
➡ 次のページへ

Attack(アタック)	サウンドのアタックタイムを決定します。鍵盤もしくはパッドが叩かれた時の音の立ち上がり(最高点までの到達時間)をこのパラメータで決定します。
Decay(ディケイ)	ここではディケイ・タイムを設定します。音はアタック・タイムで最高点まで到達した後、ディケイ・タイムで設定した時間でサスティン・レベルに到達します。
Sust(サスティン)	サスティン・レベルを設定します。音はディケイ・タイムの時間を経て、このサスティン・レベルに到達します。鍵盤もしくはパッドを押さえている間、プログラムの音量はサスティン・レベルの音量をキープし続けます。
Rel(リリース)	リリース・タイムを設定します。鍵盤もしくはパッドを離れた瞬間から音量がゼロになるまでの時間を設定します。

■LFOの設定

LFOに関する設定について説明します。MPC5000のシンセプログラムには2基のLFOが搭載されており、そのうち1基はビブラート専用として、そしてもう1基は様々なモジュレーション用の為に用意されています。

LFOの設定をするには、他のモード同様、[SYNTH]キーを押すか、シンセプログラムが選択された状態で[MODE]+[PAD6](PROGRAM)でプログラムモードに入り、[F5](LFOs)キーを押すと、「LFO」ページが表示されます。



ウェーブ選択フィールド:

LFO及びビブラート用LFOの波形を選択します。



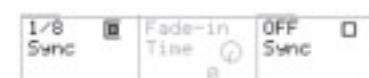
Retrig(リトリガー):

ノートオン時におけるLFOのトリガー設定です。オンの状態(チェックボックスが黒くなっている状態)では、ノートオンをするたびにLFOの波形は正位置から開始され、オフでは再トリガーしません。



シンク(Sync):

オン(チェックボックスが黒くなっている状態)にすることで、LFOの周期をMIDIに同期させることができます。同時に「Rate」フィールドの表示が消えます。「8 whole note(全音符8個分)」から「1/32(32分音符)」まで設定可能です。オフにすると「Rate」フィールドで設定した周期でLFOは動作し続けます。



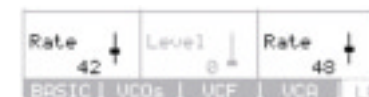
Fade-in Timeフィールド

LFOの波形の最大振幅に向かって徐々に大きくなっていく時間を設定します。この時間を設定する事でLFOの効果がフェードインするようにして効き始めます。



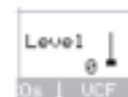
Rateフィールド

LFOやビブラート用LFOの周期速度を設定します。「Sync」がオンになっている(Syncフィールドのチェックボックスが黒くなっている)時は、このフィールドは表示されません。



Level(ビブラート用LFO 専用)

シンセプログラムに使用するビブラート用LFOの適用量(ビブラートのかかる量)を設定します。



■MASTER

「MASTER」ページではボイスモード(モノ/ポリ)やピッチベンドレンジなど、選択されたシンセ・プログラムの総合的な要素に関する設定を行います。MASTERページの設定をするには、他のモード同様、[SYNTH]キーを押すか、シンセプログラムが選択された状態で[MODE]+[PAD6](PROGRAM)でプログラムモードに入り、[F6](MASTER)キーを押します。

ヒント:[SYNTH]キーを押す事でシンセ・プログラムのエディット画面へ直接ジャンプすることも可能です。その最には、前回エディット時のシンセ・プログラムのパラメーターが表示されます。

Psm: Synth Prog 001			
Poly Trans <input type="checkbox"/> 0	Legato Glide <input checked="" type="checkbox"/> 0	Random Range <input type="checkbox"/> 0	Pitchbend <input type="checkbox"/> 2
ModW> Vco1 <input type="checkbox"/> 0	ModW> Filter <input type="checkbox"/> 0	ModW> Amp <input type="checkbox"/> 0	ModW> Vib <input type="checkbox"/> 5
Aft> Vco1 <input type="checkbox"/> 0	Aft> Filter <input type="checkbox"/> 0	Aft> Amp <input type="checkbox"/> 0	Aft> Vib <input type="checkbox"/> 2
BASIC VCOs UCF UCA LFOs MASTER			

以下は各パラメーターの詳細です。

ボイスモード(MONO/POLY)

シンセプログラムの発音モードを設定します。ベースやシンセリードのサウンドは「MONO」にする場合が多いかもしれませんが、パッドなどで和音を弾くサウンドなどは「POLY」にします。



ヒント:MPC5000の最大同時発音数は64音です。その中でシンセプログラムが発音出来るのは最大「20音」となります。

Trans

プログラムを半音単位でトランスポーズ可能です。最大上下4オクターブにシフト可能です。



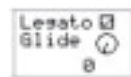
Legato

ここにチェックを入れる事で、シンセプログラムはレガート処理されて発音します。パッドを押さえたまま別のパッドを押さえた時、新しく発音されたノートはエンベロープの再トリガー無しでピッチが滑らかに変化します。シンセ・リードのサウンドなどに有効です。



Glide

ここではグライド・タイムを設定します。押さえたノートのピッチから次のノートのピッチへ移行するまでの時間を設定します。このパラメーターはプログラムの発音モードを「MONO」に設定することでシンセ・リードのサウンド等に威力を発揮するでしょう。「POLY」にセットしている場合は、前に押さえたノートが離された時に、新しいノートのピッチに向かって移動します。



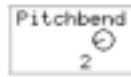
Random Range

このパラメータはアナログシンセが持つオシレーターの「不安定さ」をシミュレートするものです。数値を大きくするほどオシレーターが出力するピッチがずれます。このパラメーターを適度な値に設定する事で、パッド・サウンドに太さや厚みを加えるなど、多くのアナログシンセサウンドに対して効果があります。



Pitchbend

このパラメーターはピッチベンドの有効範囲を決めます。数値は半音単位で設定でき、最大「12(1オクターブ)」まで設定可能です。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000のMIDI IN端子に接続し、ピッチベンド・ホイールを回すことでその効果を確かめられます。



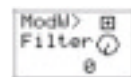
ModW>Vco1

モジュレーション・ホイールを回した時にVCO1のピッチに与える度合いを設定します。数値を高くするとVCO1のピッチは高くなります。この設定のオン/オフは該当する位置にあるQ-Link[AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができます。



ModW>Filter

モジュレーション・ホイールを回した時にフィルターのカットオフ周波数に与える度合いを設定します。数値を高くすることでフィルターはより開くようになります。この設定のオン/オフは該当する位置に



あるQ-Link[AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができるでしょう。

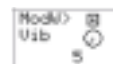
ModW>Amp

モジュレーション・ホイールを回すことでプログラム・ボリュームに与える度合いを設定します。数値を高くすることでボリュームは大きくなります。この設定のオン／オフは該当する位置にあるQ-Link [AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000 のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができるでしょう。



ModW>Vib

モジュレーション・ホイールを回すことで加わるビブラート効果の度合いを設定します。数値を高くすることで効果は大きくなります。この設定のオン／オフは該当する位置にあるQ-Link[AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができるでしょう。



Aft>Vco1

アフタータッチをした時にVCO1のピッチに与える度合いを設定します。数値を高くするとVCO1のピッチは高くなります。この設定のオン／オフは該当する位置にあるQ-Link[AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができるでしょう。



ヒント：アフタータッチ情報は外部のMIDIキーボードやコントローラーなどから受信可能ですが、MPC5000のパッドを強く押し込む事でも同様にアフタータッチ情報が送信されています。

Aft>Filter

アフタータッチをした時にフィルターのカットオフ周波数に与える度合いを設定します。数値を高くすることでフィルターはより開くようになります。この設定のオン／オフは該当する位置にあるQ-Link [AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができるでしょう。



ModW>Amp

アフタータッチをした時にプログラム・ボリュームに与える効果の度合いを設定します。数値を高くすることでボリュームは大きくなります。この設定のオン／オフは該当する位置にあるQ-Link[AFTER]キーを押す事で切り替える事ができます。MIDIキーボードやMIDIコントローラーをMPC5000 のMIDI IN端子に接続し、モジュレーション・ホイールを回す、MIDIシーケンサーからコントロールチェンジを送信することで効果を確かめることができるでしょう。



その他のプログラムに関する機能

■プログラム名の変更

- 1 PROGRAMページの[Pgm]フィールドにカーソルを移動します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
Programウィンドウが開きます。
- 3 [Program name]フィールドへ移動し、新しい名前をつけます。
名前の付け方はP.31「名前の付け方」をご覧ください。
- 4 [F4](CLOSE)キーを押して下さい。
ウィンドウが閉じてPROGRAMモードの画面へ戻ります。

■プログラムのコピー

プログラムをコピーします。コピーした再には、もとのプログラムはそのまま、新規に作成されます。

- 1 PROGRAMページの[Pgm]フィールドにカーソルを移動します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
Programウィンドウが開きます。
- 3 [F5](COPY)キーを押して下さい。
「Copy Program」ウィンドウが表示されます。
- 4 「New Name」フィールドで新しく名前をつけることができます。
- 5 [F3](DOIT)キーを押して下さい。
プログラムのコピーが開始されます。キャンセルするには[F4](CANCEL)キーを押します。

■プログラムの削除

MPC5000のメモリー上からプログラムを削除します。

- 1 PROGRAMページの[Pgm]フィールドにカーソルを移動して、削除したいプログラムを選択します。
- 2 [WINDOW]キーを押します。
Programウィンドウが開きます。
- 3 [F2](DELETE)キーを押して下さい。
「Delete Program」ウィンドウが表示されます。
- 4 [F5](DOIT)キーを押して下さい。
プログラムは削除されます。

■すべてのプログラムの削除

MPC5000のメモリー上からすべてのプログラムを削除します。

- 1 PROGRAMページの[Pgm]フィールドにカーソルを移動して、削除したいプログラムを選択したら、[WINDOW]キーを押します。
Programウィンドウが開きます。

➡ 次のページへ

- 2 [F2](DELETE)キーを押して下さい。
「Delete Program」ウィンドウが表示されます。
- 3 [F3](ALL PG)キーを押して下さい。
「Delete All Programs」ウィンドウが表示されます。
- 4 [F5](DOIT)キーを押して下さい。
メモリーにあるすべてのプログラムが削除されます。

■プログラムチェンジナンバーの設定

プログラムにプログラムチェンジナンバーを設定する事で、シーケンスの途中でトラックに割り当てられているプログラムを切り替える事が出来ます。途中で切り替える必要が無い場合、設定する必要はありません。

- 1 PROGRAMページの「Pgm」フィールドにカーソルを移動して、削除したいプログラムを選択したら、[WINDOW]キーを押します。
Programウィンドウが開きます。
- 2 「MIDI program change」フィールドへカーソルを移動し、プログラムチェンジナンバーを設定します。
トラック内に、このフィールドでセットされた番号と同じプログラムチェンジイベントをセットされていると、シーケンス再生時にそのプログラムへ切り替えます。再生時にプログラムを切り替えたくない場合は「OFF」にセットしてください。

■パッドにMIDIノートナンバーを割り当てる(サンプル・プログラム使用時)

MPC5000のパッドを叩いて演奏した情報は、内部のサウンド・エンジン(音源部)とシーケンサー・セクションに直接送られますが、それと同時にMIDI信号として出力する事も可能です。パッドを叩いた情報はMIDIのノート情報として送信されます。この時、どのパッドを叩いたら、どのMIDIノートを出力するかを決めておかなければなりません。また、外部シーケンサーで作成したシーケンス・データをMPC5000で読み込み、内部の音源を鳴らすときにも、そのシーケンス・データに入っているMIDIノート情報が、どのパッドを鳴らすか決めておかなければなりません。

ここではパッドにMIDIノートを割り当てる方法について説明します。

- 1 PROGRAMモードで[F3](NOTE)キーを押します。
「NOTE」ページが表示されます。
- 2 パッドを叩いて設定を変更したいパッドを選択して下さい。
選択されたパッドのノート・ナンバーが反転表示されます。
- 3 [DATA]ホイールでノートナンバーを選択して下さい。

Pgm: Electro_Syn_Lp2				
	49 C#2	55 G2	51 Eb2	53 F2
PAD BANK A	48 C2	47 B1	45 A1	43 G1
	40 E1	38 D1	46 Bb1	44 G#1
	37 C#1	36 C1	42 F#1	82 Bb4
SAMPLE F1 LFO NOTE SIMULT RESET				

画面右上には、設定したノートナンバーに応じてGM(General MIDI)規格で規定されているドラム音名が参考として表示されます。

設定を初期値に戻したい場合は[F6](RESET)キーを押して下さい。すべてのパッドのノート割り当てが初期設定の値に戻ります。

第14章 アルペジエーター

MPC5000には強力な新機能として「アルペジエーター」が搭載されました。これは、押さえたパッドもしくは鍵盤のノートを分散和音に(アルペジエイト)し、自動で演奏させる機能です。複雑で早いパッセージの繰り返しフレーズなどを自動で演奏させるのに大変便利です。また、アルペジエーターの演奏テンポはMPCで設定したテンポに同期します。

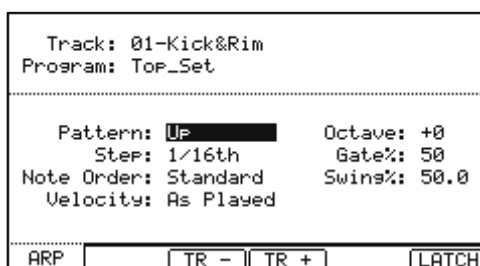
アルペジエーターの設定

1 MAINページでアルペジエーターを使用したいトラックを選択します。

アルペジエーターはシーケンス内のトラックごとに設定可能です。アルペジエーターはシンセプログラムや外部MIDI音源に対して威力を発揮するほか、ドラムプログラムに対しても面白い結果が生まれるかもしれません。

2 [MODE]キー + [PAD 10]を押すか、[ARPEGGIATOR]キーを押します。

アルペジエーター(ARP)・ページが表示されます。ページ上部に「Track:」フィールドには選択されたトラック、「Program:」フィールドには選択されているプログラムが表示されます。



3 [ARP ON/OFF]キーを押します。

[ARP ON/OFF]キーが点灯します。この状態でアルペジエーター機能がオンの状態です。

4 いくつかパッドを押さえたままにしてみましょう。外部MIDIキーボード等が接続されている場合には鍵盤をいくつかおさえたままにしてみましょう。

MPC5000はアルペジエーターの設定に従い、押さえたパッドや鍵盤を元にサウンドや外部MIDI音源を発音させます。

5 画面内の「Pattern:」フィールドでアルペジオのパターンが設定可能です。

パターンの詳細は以下のとおりになります。

- | | |
|-----------|---|
| Up | ノートの一番下から一番上のノートへ向けて発音します。(上昇のみ)
例: 鍵盤でC3, E3, G3を押さえアルペジエーターをONにしたとします。
するとC3→E3→G3を繰り返し発音します。更にD4を押さえると、C3→E3→G3→D4と繰り返し発音します。 |
| Down | ノートの一番上から一番下のノートへ向けて発音します。(下降のみ)
例: 鍵盤でC3, E3, G3を押さえアルペジエーターをONにしたとします。
するとG3→E3→C3を繰り返し発音します。更にD4を押さえると、D4→G3→E3→C3と繰り返し発音します。 |
| Inclusive | ノートの一番下から一番上へ向けて発音した後、再度一番上のノートから折り返し一番下まで発音を繰り返します。(上昇折り返し+最上下音の再発音有り)
例: 鍵盤でC3, E3, G3を押さえアルペジエーターをONにしたとします。
するとC3→E3→G3→G3→E3→C3を繰り返し発音します。 |
| Exclusive | ノートの一番下から一番上へ向けて発音した後、そのまま折り返しを繰り返します。(上昇折り返し+最上下音の再発音無し)
例: 鍵盤でC3, E3, G3を押さえアルペジエーターをONにしたとします。
するとC3→E3→G3→E3を繰り返し発音します。 |
| Random | 押さえているノートをランダムな順番で発音します。 |

6 画面内「Octave:」フィールドでオクターブ単位での可変範囲を設定します。

例: 「Pattern:」フィールドで「Up」を設定し、鍵盤でC3, E3, G3を押さえた場合、C3→E3→G3→C4→E4→G4を繰り返し発音します。「Pattern:」フィールドで「Down」を設定し、鍵盤でC3, E3, G3を押さえた場合、G3→E3→C3→G4→E4→C4を繰り返し発音します。

発音されるノートのオクターブは、必ずオリジナル(押さえているノート)のオクターブが優先されます。

➡ 次のページへ

7 画面内「Step:」フィールドで発音させる音符の単位を設定します。

ここで押さえたノートがどのぐらいの音の細かさで発音するかを決定する物です。これは一般的なシーケンサー等ではいわゆる「クオンタイズ」と呼ばれるものです。

「1/8」= 8分音符 ~ 「1/64(3)」= 64分音符3連の範囲で設定可能です。

注意: アルペジエーターの「Step」値は、ノートリピート(Note Repeat)機能においてのタイミングコレクト設定とは独立して設定されています。

8 画面内の「Gate%:」フィールドでは、「Step:」フィールドで設定した音符に対しての音の長さを割合(%)で設定します。

例えば「Step:」フィールドで「1/8(八分音符)」を設定し、「Gate%:」フィールドで「50%」に設定した場合、八分音符の50% (= 十六分音符で100%)の長さが発音されます。

9 「Note Order:」フィールドで、アルペジエーターが押さえたノート(パッド)に対してどのように発音するかの法則を設定します。

Standard 押さえるノートの順番に関わらず「Pattern」フィールドで設定した形でアルペジエーターが発音させます。

As Played 押さえるノートの順番でアルペジエーターが発音させます。

10 「Swing%:」フィールドでアルペジエーターによる演奏のグルーブをスウィング(ハネるリズム)させることが出来ます。

注意: アルペジエーターの「Swing%」値は、ノートリピート(Note Repeat)機能においてのタイミングコレクト設定とは独立して設定されています。

11 「Velocity:」フィールドでアルペジエーターの演奏にペロシティがどう影響するかを設定します。

「As Played」でパッドを叩いた強さ(鍵盤を弾いた強さ)が反映されます。また、「0」~「127」の数値でアルペジエーターが演奏するペロシティを固定する事が可能です。

アルペジエーターのラッチング

ラッチ(LATCH)をオンにすることで、パッドや鍵盤を押さえ続けなくてもノートをキープしたまま演奏し続けることが出来ます。停止するには画面内[F6](LATCH)キーを押すかトランスポート・コントローラーの[STOP]キーを押します。

方法は以下の通りです。

1 [MAIN]ページを押し、「Track:」フィールドでアルペジエーターを有効にしたいトラックを選択します。

2 [ARPEGGIATOR]キーを押します。

アルペジエーターページが表示されます。

3 [F6](LATCH)キーを押しましょう。

4 パッドをどれか押して、すぐ離してみましょう。

押したパッドのノートは手を離してもそのままキープされアルペジエーターは演奏を続けます。



録音済みのトラックにアルペジエーターを使う

アルペジエーターは既にレコーディングしてあるトラックに対しても使用することも可能です。

1 レコーディング済みのトラックを選択します。

わかりやすく、かつ面白い効果が最も得やすいのはドラムやパーカッションを打ち込んだトラックです。

2 [ARP ON/OFF]キーを押します。

3 再生してみましょう。

ARPEGGIATORページの設定に従って演奏されます。[ARP ON/OFF]キーをオフにすることで本来の演奏に戻ります。データそのものを書き換えているわけではありません。また、アルペジエーターはトラックごとのオン/オフを記憶できます。

第15章 エフェクト

MPC5000では4系統のステレオ・エフェクトと1系統のマスター・エフェクトを使用することができます。

特定のパッドの音に対してエフェクトをかけたい場合は、4系統あるステレオ・エフェクトを使用します。マスターエフェクト(コンプ&EQ)は全体の音に影響します。

※エフェクトの設定は、セーブ時に**SAVE ALL SEQS AND SONGS**を選んでセーブした時に作成される「.ALL」ファイルに含まれます。

特定のパッドの音にエフェクトをかける

選択したパッドの音にエフェクトをかけます。ここでは選択したパッドにREVERB(リバーブ)をかける場合を例に説明します。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 11] (EFFECTS) を押して下さい。

EFFECTSページが表示されます。エフェクトバス1と2がウィンドウに表示されます。バス3と4の表示をしたい場合は[F2] (BUS3-4) キーを押して切り替えます。

- 2 [F1] (BUS1-2) キーを押して下さい。

エフェクトバス1 (「FX1」) とバス2 (FX2) が表示されます。

- 3 「FX1」の中の最初のエフェクト・ブロックにカーソルを移動させます。

- 4 [WINDOW]キーを押すか[DATA]ホイールを回します。

- 5「Effect Select」ウィンドウが表示されます。

[DATA]ホイールを回すとエフェクトのタイプが選択できます。

- 6 「Reverb Small」を選択して、[F5] (SELECT)キーを押して下さい。

エフェクト・エディット・ウィンドウが表示され、選択したエフェクト(今回の手順では「Reverb Small」)のパラメーターが表示されます。ここで選択したエフェクトの細かい調整をします。

- 7 [F4] (CLOSE) キーを押すとエフェクト・エディット・ウィンドウを閉じます。

FX1のAブロック(左側のブロック)には「Reverb Small」が選択され、ウィンドウが閉じて、Effectページに戻ります。次にどのパッドにエフェクトをかけるか選択します。

エフェクトをかけるパッドの選択はMIXERモードで行います。

- 8 [F6] (GO2MIX)を押してMIXERモードを表示して下さい。

これはミキサー・モードへ移る為のショートカットです。[MODE] キーを押してから[PAD8]を押しても同様です。

- 9 [F1](PrgMix)キーを押して

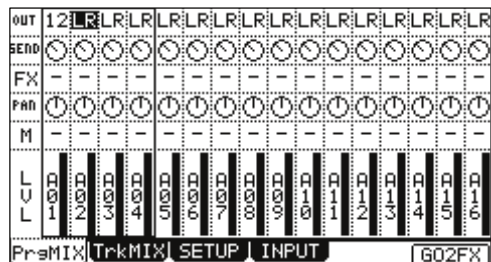
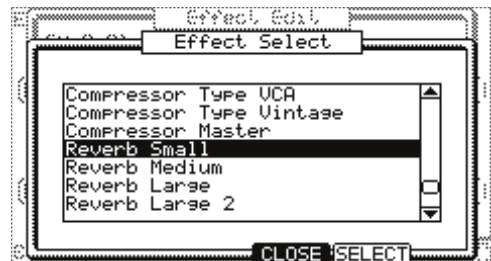
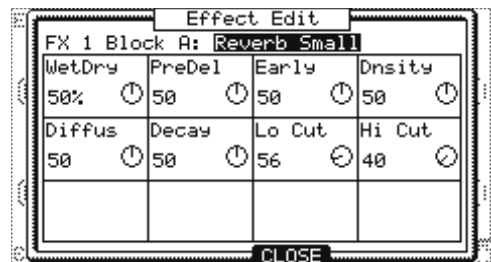
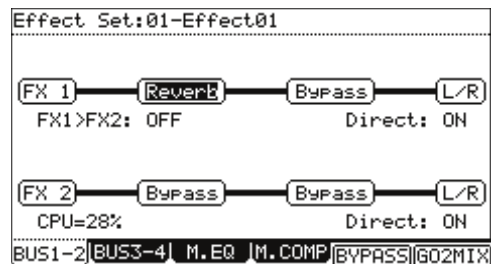
ProgramMixページが表示されます。

- 10 [F3] (FXSEND)キーを押して下さい。

FX SENDページが表示されます。

- 11 エフェクトをかけたいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドに該当する表示部分が反転表示されます。



→ 次のページへ

- 12 カーソルキーを使って、画面左端に表示された「FX」の行に該当するフィールドまで移動して下さい。

エフェクトのオンオフ設定をします。設定は[DATA]ホイールを回して設定を変更することができます。

OF エフェクトを使用しません。

1 ~ 4 1から4までの選択したエフェクトバスを使用します。パッドの音は選択したエフェクト・バスに送られます。

ここでは先程の手順でFX1(エフェクトバス1)に「Reverb Small」をセットしたので「1」を選びましょう。

- 13 次は選択したエフェクト・バスに送る信号の量を設定します。カーソルキーを使って、画面左端に表示された「SEND」の行に該当するフィールドまで移動して下さい。

ここで選択したエフェクトバスへの信号の送り量を、[DATA]ホイールを回して設定を設定することができます。

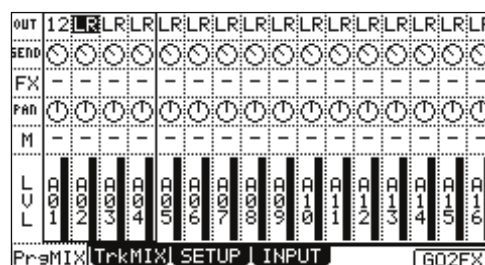
※ 「SEND」を無効にした場合(画面表示では「-」)は、選択したエフェクトバスはダイレクトアウトが無効になります。

- 14 パッドを叩いてみましょう。

ヒント：複数のパッドにエフェクトをかけることもできます。PrgMix画面内左端に表示された「FX」の行に該当するフィールドを「1」に設定したパッド全部にFX1のエフェクトがかかります。

ヒント：エフェクトのかかり具合は「SEND」の項目で細かく設定することもできます。

FX2~4の設定に関してもFX1同様にエフェクトを設定可能です。目的のパッドを選択し、かけたいエフェクトバスの設定とセンド量を調整して可能です。

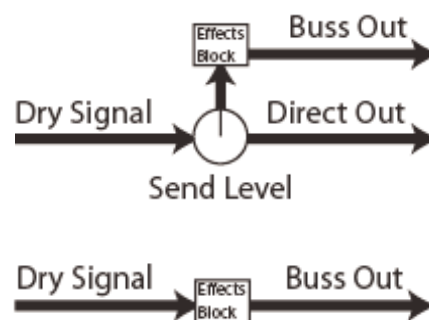


■バス・エフェクトとインサート・エフェクト

一般的にリバーブやディレイなどは原音(ドライ)とエフェクト音(ウェット)のバランス調整が可能な「バス・エフェクト」で使用されるのがベストでしょう。

MPC5000におけるバス・エフェクトとしての形を右図に示します。

100%エフェクト音の状態のほうが良い場合は「インサート・エフェクト」です。これは一般的にはコンプレッサーやEQ(イコライザー)、フィルターやオートパンなどです。MPC5000におけるインサート・エフェクトの形を右図に示します。



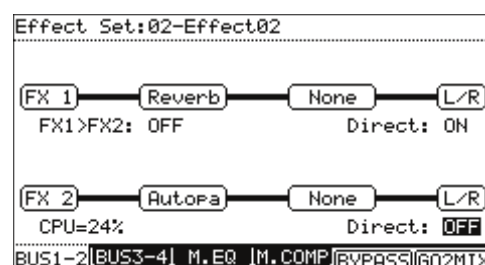
■インサート・エフェクトのセッティング

インサート・エフェクトとして使用する際の設定例です。ここではFX2(エフェクト・バス2)に「AutoPan(オートパン)」を設定してみます。

- 1 [MODE] キーを押して [PAD 11] (EFFECTS) を押して下さい。

EFFECTSページが表示されます。エフェクトバス1と2がウィンドウに表示されます。バス3と4の表示をしたい場合は[F2] (BUS3-4) キーを押して切り替えます。

- 2 [F1] (BUS1-2) キーを押して「FX2」の左側のエフェクト・ブロックにカーソルを移動させます。



→ 次のページへ

- 3 [WINDOW]キーを押すか[DATA]ホイールを回します。
「Effect Select」ウィンドウが表示されます。
[DATA]ホイールを回すとエフェクトのタイプが選択できます。
- 4 「AutoPan」を選択して、[F5] (SELECT)キーを押して下さい。
エフェクト・エディット・ウィンドウが表示され、選択したエフェクト(今回の手順では「Auto Pan」)のパラメーターが表示されます。ここで選択したエフェクトの細かい調整をします。
- 5 [F4] (CLOSE) キーを押すとエフェクト・エディット・ウィンドウを閉じます。
- 6 「Direct:」フィールドを選択します。

以下の項目から選択します。

ON ドライ(元音)の音とともにウェット(エフェクト音)も出力します。

OFF ドライ(元音)の音は出力せずに100%ウェット(エフェクト音)を出力します。

今回はインサート・エフェクトということで「OFF」にします。

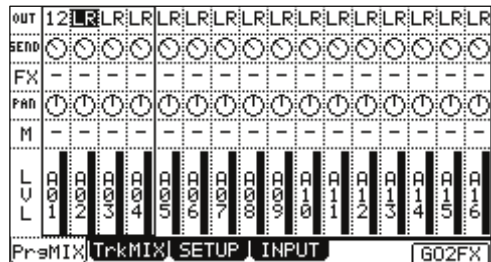
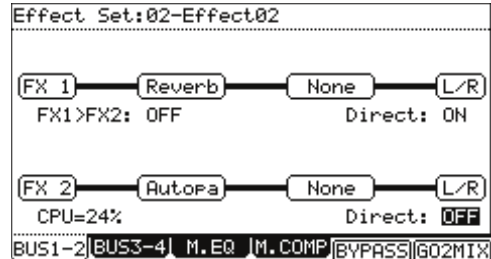
- 7 [F6] (GO2MIX) キーを押します。
MIXERモードへのショートカットです。[MODE] キーを押して [PAD 8] (MIXER) を押すのと同様です。
- 8 [F1] (PrgMIX) キーを押します。

PAD MIXページが表示され各パッドのミキサー画面になります。

- 9 エフェクトを欠けたいパッドを叩いて選択します。
選択したパッドに該当する部分の表示が反転表示されます。
- 10 「FX」に該当する列のフィールドで「2」を選択して下さい。

選択したパッドに「Auto Pan」のエフェクトがインサートエフェクトとして設定されます。

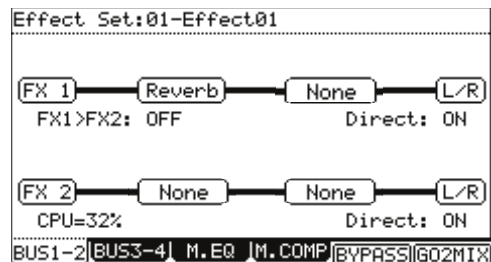
PrgMIXページにおける、この設定の状態では「SEND」に関する項目が現在フルになり変更不能になっていることに注意してください。167ページのエフェクト図をご覧ください。また、「Direct:」フィールドを「OFF」にセットしたときは100%ドライの信号を送るためにこの様な表示になります。



■エフェクト・バス内のエフェクトを追加する

4つあるエフェクト・バスは、各々2つのエフェクトを(直列で接続して)使用可能です。

たとえば、166ページ「特定のパッドの音にエフェクトをかける」では、FX1(エフェクト・バス1)のエフェクト・ブロックA(左側のブロック)に「Reverb Small」を使用しました。このリバーブのかかった音に対して、さらに「ディレイ」を使用するといった事も同じ様な手順で可能です。仮にエフェクト・ブロックB(右側のブロック)に「Delay」を使用した場合、このダイアグラムにおいて信号は左から右へ向かって流れていますので、FX1(エフェクト・バス1)へ送ったすべての音は、まず最初にリバーブの効果が加わり、さらにそのあとにディレイの音が追加されることになります。



ヒント:各エフェクトごとにも「Wet/Dry」のバランスがあり、原音とエフェクト音とのバランスを機能的にコントロールする事が出来ます。

エフェクト・バスのチェーン接続

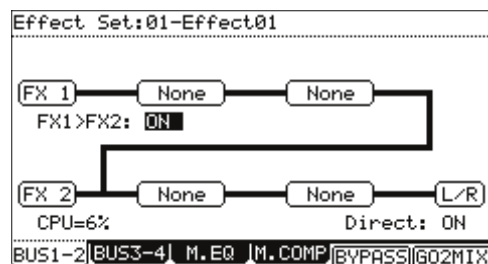
4つあるエフェクトバスのうち、奇数番号のエフェクトバスは偶数番号のエフェクトバスの入力に対してチェーン接続が可能です。エフェクト・バス1(FX1)はエフェクト・バス2(FX2)へ、エフェクト・バス3(FX3)はエフェクト・バス4(FX4)へと連結させて使用する事が可能です。

これにより奇数番号のFX1とFX3へルーティングした音は最大4基のエフェクトブロックを通り、より最大でも4種類のエフェクターを使用した複雑なサウンドメイクを可能とします。

- 1 「FX1>FX2:」フィールドへカーソルを移動して「ON」に設定します。

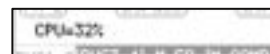
※このフィールドはエフェクトバス3/4を設定するページ「BUS3-4」内では「FX3>FX4:」と表示されます。

「FX1」のルーティングを示すラインの出力先(画面内最右端のブロック)が、「FX2」の入力後にルーティングされます。



CPUに対する負荷の表示(CPU Usage)

ここではエフェクトを処理することによるCPUへの負荷をパーセンテージで表示しています。フランジャーやコーラスなどのエフェクトに必要なCPUパワーは微々たる物ですが、リバーブやディレイなどの一部のエフェクターはCPUのパワーを大きく消費しがちです。



各エフェクトのパラメーター、及びエフェクト・セットなどに関する部分の詳細は、本製品付属の英文マニュアルをご参照下さい。また、弊社AKAI professional国内サイトにおいてMPC5000のエフェクト部分についてわかりやすく記載されたPDFガイドを用意する予定ですので、是非こちらへもアクセスしていただき、合わせてご参照下さい。

アカイ・プロフェッショナル 国内webサイト

<http://www.akai-pro.jp>

第16章 セーブ/ロード (DISK Mode)

MPC5000で作成したサンプルやシーケンスなどのデータはそのままではMPC5000の電源を切ると失われてしまいます。データを残しておきたい場合は、そのデータをMPC5000に保存(セーブ)する必要があります。セーブされたデータはMPC5000から読み込む(ロードする)ことで再度使用できるようになります。

データの保存(セーブ)

ここでは、メモリーカードへのデータの保存方法について説明します。データの保存は、[MODE]キーを押して[PAD3] (DISK)を押すと表示されるDISKページで行います。

メモリーカードについて

MPC5000で使用できるメモリーカードはコンパクトフラッシュというメモリーカードで、このコンパクトフラッシュ規格のメモリーカードであれば、市販されているものを使用することができます。ただし、使用できる容量は「32MBから2GB」までのものになります。MB(メガバイト)とGB(ギガバイト=1000MB)はメモリーカードの容量を表します。数字が大きいほどたくさんのデータを保存しておくことができます。

MPC5000で市販のコンパクトフラッシュ・カードを使用する場合は、使用する前にMPC5000でコンパクトフラッシュ・カードをフォーマット(初期化)してください。フォーマットの方法についてはニページ「メモリーカードをフォーマットする」を参照して下さい。

■セーブ先の選択

データはメモリーカードまたは、内蔵ハードディスクの指定した場所にセーブすることができます。ここでは、セーブの仕方とセーブ先の指定方法を説明します。

1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。

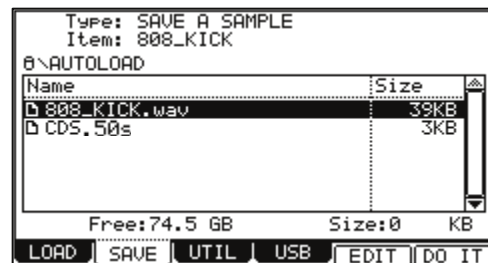
DISKページが表示されます。

2. [F2](SAVE)キーを押して下さい。

SAVEページが表示されます。

3. セーブ先を選択してください。

この説明書ではハードディスクを選択しています。

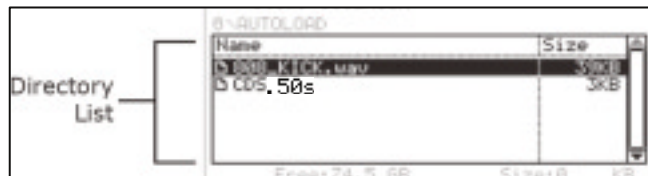


4. 左右カーソル・キーで階層を移動することができます。

ハードディスク(メモリーカード)内のファイルは、一般的なコンピューターのファイルと同じように階層で管理されています。

階層内の異なるフォルダを選択するには[DATA]ホイールまたは上下カーソル・キーを使用します。

フォルダ内の異なる階層に移動するには右カーソルキー・キーを使用し、左カーソル・キーを押すと一つ前の階層に戻ります。



例えば、右図は、[DATA]ホイールまたは上下カーソル・キーでAUTOLOADフォルダを選択し後、右カーソル・キーを押してAUTOLOADフォルダ内の内容が表示されている状態です。

ヒント:ハードディスクまたはメモリーカード内の一番上の階層のことをROOT(ルート)フォルダと言いこれ以上上の階層はありません。

5. セーブ先として選択したいホルダを選択してください。

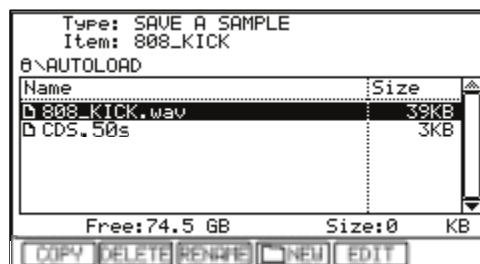
■新しいフォルダの作成


新しいフォルダを作成して、セーブ先として選択することもできます。

1. [F2](SAVE)キーを押してSAVEページを選択してください。
2. 新しいフォルダを作成したいDirectory(階層)を選択してください。

選択したフォルダの中に新しいフォルダ(New Folder)が作成されています。

選択しているフォルダ名はナビゲーション・ウィンドウの上に表示されています。



3. [F5]キーを押したままにします。
画面の表示が右図のように代わります。
4. [F4] ( NEW)キーを押してください。
NAME EDITウィンドウが表示されます。
5. 新しいフォルダに名前をつけてください。
名前の付け方については、31ページ「名前の付け方」を参照してください。
6. NAME EDITウィンドウで、[F5](ENTER)キーを押してください。
選択していた階層に新しいフォルダが作成されます。
Directoryウィンドウは、新しく作成されたフォルダが選ばれた状態となります。

■サンプルのセーブ

サンプルを一つずつセーブします。

7. サンプルを保存したいフォルダを選択してください。
詳細は170ページ「セーブ先の選択」を参照してください。
8. TypeフィールドでSAVE A SAMPLEを選択してください。
9. Itemフィールドでセーブするサンプルを選択してください。
[DATA]ホイールを回すとメモリー内のサンプル・データを確認することができます。
10. [F6](DO IT)キーを押してください。
セーブが実行されます。

- セーブ先のフォルダに、すでに同じ名前のデータがある場合 -

セーブ先のフォルダに、同じ名前のファイルがある場合は、File Existsウィンドウが表示されます。

セーブを中止する場合は、[F4](CANCEL)キーを押してください。

メモリーカード内のデータをセーブするデータで上書きする場合は、[F2](REPLACE)キーを押してください。

メモリーカード内のデータが、新しいデータに置き換えられます。

[F5](RENAME)キーを押すと、Nameウィンドウが表示され、セーブするファイルの名前を変更することができます。

Nameウィンドウで名前をつけて[F5](ENTER)キーを押すとセーブが実行されます。

■プログラムのセーブ

プログラムと、プログラムで使用しているサンプルをセーブします。

1. 保存先のフォルダを選択してください。

詳細は170ページ「セーブ先の選択」を参照してください。

2. TypeフィールドでSAVE A PROGRAMを選択してください。

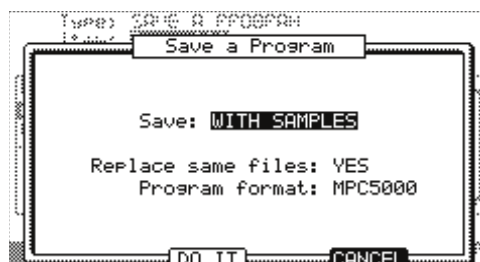
3. Itemフィールドでセーブするプログラムを選択してください。

[DATA]ホイールを回すとメモリー内のプログラムを選択することができます。

4. [F6](DO IT)キーを押してください。

保存するプログラムがシンセ・プログラムときはそのままセーブが実行されます。

保存するプログラムがサンプル・プログラムときは、SAVE A PROGRAMウィンドウが表示されます。



5. SAVE A PROGRAMウィンドウで各フィールドを設定してください。

Saveフィールド

プログラム・データと一緒にサンプル・データをセーブするかどうかを選択します。

WITH SAMPLES

プログラム・データと、プログラムで使用しているサンプルをセーブします。通常はこちらを選択してください。セーブしたプログラムをロードすると、サンプルも自動的にロードされるようになります。

PROGRAM ONLY

プログラム・データだけをセーブします。サンプル・データはセーブしません。プログラムで使用しているサンプルが、選択しているフォルダの中にあることが分かっているときは、PROGRAM ONLYを選択することで、セーブにかかる時間を短縮することができます。

Replace same files

セーブ先に同じ名前のサンプルがあった場合の処理を選択します。

NO フォルダ内に同じ名前のサンプルがある場合、そのサンプルはセーブしません。メモリーカードのデータをロードして、プログラムのみエディットした場合は、YESを選択します。

YES セーブするデータで上書きします。メモリーカードのデータをロードして、サンプル・データをエディットした場合は、YESを選択します。

Program Format

MPC5000ではプログラム・データをセーブする際、MPC5000用のフォーマットの他に、既存モデルであるMPC1000/MPC2500/MPC500でも使用できるようにするためのフォーマットでセーブすることができます。

MPC5000

このフォーマットはMPC5000専用のフォーマットでセーブされます。MPC5000独自機能である「Simultaneous pad setting」、「Random and cycle play mode」、「フィルター」などの設定を保持したままセーブします。

MPC1000

このフォーマットでセーブするとMPC1000/MPC2500/MPC500で使用することができます。またMPC5000でも使用できますが、MPC5000独自機能の設定はセーブされていません。

ヒント:MPC5000のメモリーは最大192MBですがMPC1000/MPC2500/MPC500の最大メモリーは128MBです。MPC1000/MPC2500/MPC500で使用する場合はデータが128MB以下になるようにしてください。

6. [F5](DO IT)キーを押してください。

データがセーブされます。

注意:セーブ先のフォルダに同じ名前のファイルがある場合は、File Existsウィンドウが表示されます。File Existingウィンドウについては、171ページ「サンプルのセーブ」を参照してください。

■すべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブする

MPC5000本体にあるすべてのプログラムとサンプルをまとめてセーブします。

1. セーブ先のフォルダを選択します。
2. Typeフィールドで、SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESを選択します。
3. [F6]キーを押してください。

SAVE ALL PROGRAMSウィンドウが表示されます。

4. Save Programウィンドウで各フィールドの設定をしてください。

Make new folderフィールド

データをセーブするとき、フィールドで選択しているフォルダの中に新しいフォルダを作って、その中にデータをセーブすることができます。

SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLESを実行すると、たくさんのデータがセーブされますが、Make new folder機能を使うと、セーブしたデータだけが入ったフォルダを簡単に作ることができて便利です。

- NO 新しいフォルダをは作成せずに、選択しているフォルダの中にセーブします。
 YES 新しいフォルダを作成して、その中にデータをセーブします。

NOを選択すると、Replace same filesフィールドが表示されます。セーブ先に同じ名前のファイルがあったとき、そのデータをセーブしない場合はNO、新しいデータで上書きする場合は、YESを選択します。YESを選択すると、Folder nameフィールドが表示され、作成するフォルダ名を設定してください。

5. [F5]キーを押してください。

セーブが実行されます。

■シーケンスのセーブ

シーケンスを一つずつセーブします。

注意: MPC5000はシーケンスをSMF(スタンダードMIDファイル)フォーマットでセーブしますが、別のシーケンサーで読むときは、SMFのType 1として認識されます。その際、MPC5000固有のデータは失われますのでご注意ください。

※SMFはMIDI規格で決められているファイル形式です。

1. セーブ先のフォルダを選択してください。
フォルダの選択については170ページを参照してください。
2. TypeフィールドでSAVE A SEQUENCEを選択してください。
3. Itemフィールドでセーブするシーケンスを選択してください。
4. [F6]キーを押してください。
SAVE SEQUENCEウィンドウが表示されます。
5. [F5]キーを押してください。

セーブが実行されます。

注意: セーブ先のフォルダに同じ名前のファイルがある場合は、File Existsウィンドウが表示されます。File Existingウィンドウについては171ページ「サンプルのセーブ」を参照してください。

■すべてのシーケンスとソングをまとめてセーブする

MPC5000本体内にあるすべてのシーケンスとソングをまとめてセーブします。

実際にセーブされるのは、個別のシーケンスやソングファイルではなく、ALLファイルという、すべてのシーケンスとソングを含んだ一つのファイルです。ALLファイルをロードすると、すべてのシーケンスとソングをセーブしたときの状態に戻すことができます。ALLファイルにはエフェクト・セットのデータも含まれます。

1. セーブ先のフォルダを選択してください。
フォルダの選択については170ページを参照してください。
2. TypeフィールドでSAVE ALL SEQs AND SONGSを選択してください。
3. [F6](DO IT)キーを押してください。
SAVE ALL SEQs AND SONGSウィンドウが表示されます。
4. File nameフィールドでセーブするファイルの名前を選択してください。
5. [F5](DO IT)キーを押してください。
セーブが実行されます。

■メモリー内のすべてのデータをまとめてセーブする

サンプル、プログラムとALLファイルをまとめて一度にセーブします。

セーブを実行すると、サンプル、プログラム、ALLファイルと同時にプロジェクト・ファイルがセーブされます。

プロジェクト・ファイルには、サンプルやシーケンス・データそのものは、含まれていませんが、セーブを実行したときに一緒にセーブしたサンプル、プログラム、ALLファイルの情報が記録されています。プロジェクト・ファイルをロードすると、一緒にセーブされたサンプル、プログラム、ALLファイルも自動的にロードされ、MPC5000をセーブを実行したときと同じ状態に戻すことができます。

たとえば、一日の作業を終えて、データをセーブするときに、SAVE ENTIRE MEMORYを実行すると、次の日に作業を再開するとき、プロジェクト・ファイルを選んでロードを実行すれば、MPC5000を昨日最後にセーブしたときの状態に戻すことができます。

1. セーブ先のフォルダを選択してください。
フォルダの選択については170ページを参照してください。
2. TypeフィールドでSAVE ENTIRE MEMORYを選択してください。
3. [F6](DO IT)キーを押してください。
SAVE ENTIRE MEMORYウィンドウが表示されます。
4. Project nameフィールドでセーブするプロジェクト・ファイルの名前を選択してください。
5. Replace same fileフィールドでセーブ先に同じ名前のサンプルがあった場合の処理を選択します。
NO フォルダ内に同じ名前のファイルがある場合、そのデータはセーブしません。
YES セーブするデータを上書きします。
6. [F5](DO IT)キーを押してください。
セーブが実行されます。

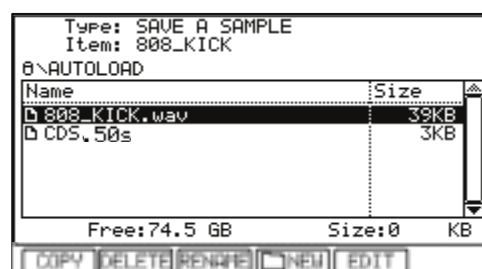
■インプットスルー(.IPT)ファイルについて

SAVE ENTIRE MEMORYを実行すると、プロジェクト・ファイルとは別にインプットスルー・ファイルがセーブされます。これはMPC5000のインプットスルー機能に関する設定を含んだファイルで、プロジェクト・ファイルをロードするときは、このファイルも自動的にロードされます。IPTファイルはLOADページで個別にロードすることもできます。

■ファイルのリネーム

メモリーカード内のファイルの名前を変更することができます。

1. カーソルキーで名前を変更したいファイルを選択します。
左右カーソルキーで階層を移動することができます。
2. [F5](EDIT)キーを押したままにするとファンクション・キーが、右図のように表示されます。
3. [F5](EDIT)キーを押したままの状態です[F3](RENAME)キーを押してください。
4. 新しい名前を入力し[F5](ENTER)キーを押します。
詳細は、31ページの「名前のつけ方」を参照してください。

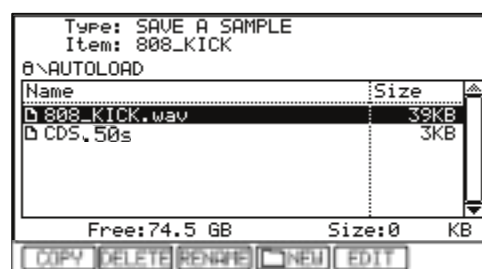


注意: ファイルの名前を変更すると、ロード時に正しくロードされなくなる場合がありますので、注意してください。たとえば、プログラム・ファイルにはプログラムで使用するサンプルが名前指定されています。サンプル・ファイルの名前を変更すると、プログラムをロードするときに、サンプル・ファイルを見つけられなくなってしまい、ロードできなくなる場合があります。

■ファイルの削除

ハードディスクやメモリーカード内のファイルを削除することができます。

1. [F2](SAVE)キーを押してSAVEページを表示させます。
2. カーソルキーで削除したいファイルを選択してください。
左右カーソルキーで階層を移動することができます。
3. [F5](EDIT)キーを押したままの状態にしてください。
ファンクション・キーが右図のように表示されます。
4. [F5](EDIT)キーを押しながら[F2](DELETE)キーを押します。
選択したファイルが削除されます。

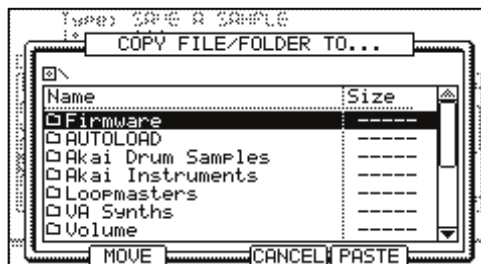
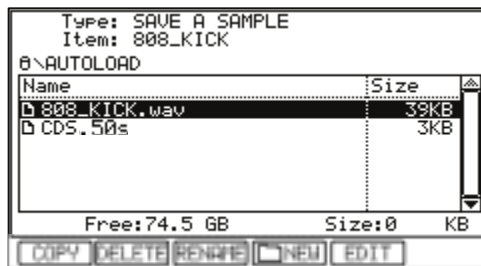


注意: フォルダを削除すること、フォルダ内のすべてのファイルが削除されますので注意してください。

■ファイルのコピー／ペースト

選択したファイルをコピーして、別の場所にペーストすることができます。

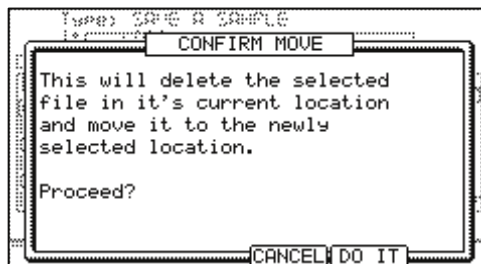
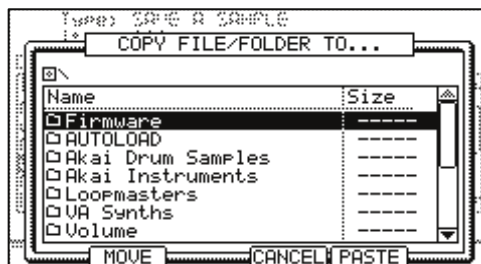
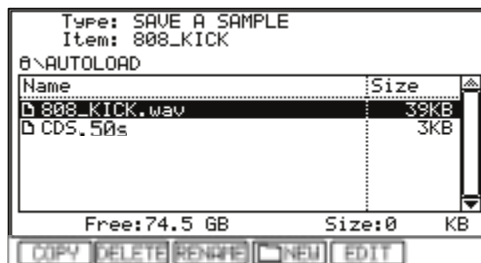
1. [F2](SAVE)キーを押してSAVEページを表示させます。
2. カーソルキーでコピーしたいファイルを選択してください。
左右カーソルキーで階層を移動することができます。
3. [F5](EDIT)キーを押したままの状態にしてください。
ファンクション・キーが右図のように表示されます。
4. [F5](EDIT)キーを押しながら[F1](COPY)キーを押します。
5. 選択したファイルがコピーされ、COPY TO...ウィンドウが表示されます。
6. ディレクトリ・リストからファイルをペーストしたいディレクトリを選択します。
7. [F5](PASTE)キーを押してください。
選択したファイルがコピーされます。



■ファイルの移動(MOVE)

選択したファイルを別の場所に移動することができます。コピー／ペーストと違い、選択したファイルがもとの場所に残りません。

1. [F2](SAVE)キーを押してSAVEページを表示させます。
2. カーソルキーで移動したいファイルまたはフォルダを選択します。
左右カーソルキーで階層を移動することができます。
3. [F5](EDIT)キーを押したままの状態にしてください。
ファンクション・キーが右図のように表示されます。
4. [F5](EDIT)キーを押しながら[F1](COPY)キーを押します。
選択したファイルがコピーされ、PASTE TO...ウィンドウが表示されます。
5. ディレクトリ・リストからファイルを移動したいディレクトリを選択します。
6. [F2](MOVE)キーを押します。
CONFIRM MOVEウィンドウが表示されます。
7. [F5](DO IT)キーを押します。
ファイルが選択した場所に移動します。



注意: フォルダの移動またはコピーはハードディスクからコンパクトフラッシュまたはCDからハードディスクのように異なるメディア間でのみ行うことができます。

ファイルの読み込み(ロード)

ここではファイルの読み込み(ロード)について説明をします。MPC5000ではコンパクトフラッシュ・カード、内蔵メモリー、内蔵ハードディスク、CDドライブ(オプション)からデータを読み込むことができます。ファイルの読み込みは[MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押すと表示されるLOADページで行います。

■ファイルの選択

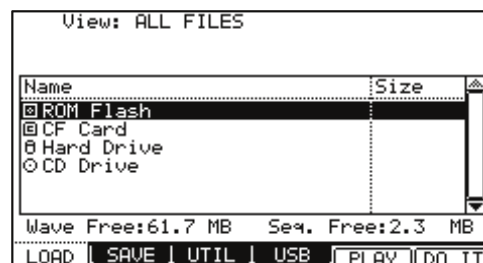
ロードするファイルの選択方法について説明します。

1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。

LOADページが表示されます。他のページが表示されている場合は、[F1](LOAD)キーを押してください。

2. どのメモリーからロードするかを選択してください。

ROM Flash	内部のプリセット・メモリーからロードします。MPC5000の電源を入れると、プリセット・メモリーのデータがロードされますが、ここで「ROM Flash」を選択して個別にファイルを読み込むこともできます。
MEMORY CARD	カードスロットに挿入されたメモリー・カードないのファイルを読み込みます。
HARD DISK	内蔵ハードディスクからファイルを読み込みます。
CD	内蔵CDドライブ(オプション)からファイルを読み込みます。



3. Directoryリストからロードしたいファイルを選択します。

[DATA]ホイールを回してファイルを選択します。左右カーソルキーで階層を移動することができます。

4. ロードしたいファイルを選択してください。

5. [F6](DO IT)キーを押してください。

ロードを実行します。

選択してファイルの種類に応じて以降の手順が変わります。

ヒント: LOADページのFileフィールドサンプルが選択されているとき[F5](PLAY)キーでサンプルの試聴をすることができます。

- Viewフィールドについて -

LOADページのViewフィールドは通常ALL FILESに設定されていて、Directoryフィールドにはすべての種類のファイルが表示されています。Viewフィールドの設定を変更すると指定したファイルのみを表示するように設定できます。また、たくさんのファイルの中から特定のファイルを探す場合に便利です。

Viewフィールドを選択して[DATA]ホイールで表示させたいファイルのタイプを選択してください。

■サンプルのロード

サンプル・ファイルを一つずつロードします。ロードするサンプルをパッドに割り当てることもできます。

1. サンプル・ファイルを選択してロードを実行するとLOAD A SAMPLEウィンドウが表示されます。

[F2](PLAY)キーを押すと、サンプルを再生して音を確認することができます。

ロードしたサンプルを破棄する場合は[F4](DISCARD)キーを押してください。

2. パッドを叩いて、サンプルを割り当てるパッドを選択してください。

パッドを叩くとAssign to padフィールドに叩いたパッドの番号が表示されます。

サンプルをパッドに割り当てない場合は[DATA]ホイールを左に回してOFFを選択してください。

3. [F5](KEEP)キーを押してください。

ロードしたサンプルが選択したパッドに割り当てられます。

ヒント: MPC3000/2000/2000XLの".snd"ファイルも同様にロードすることができます。

■CDドライブ(オプション)からオーディオCDをロードする

SourceフィールドでCDを選択すると、内蔵CDドライブ(オプション)からオーディオCDのオーディオ・トラックをサンプル・ファイルと同様にロードすることができます。

1. Fileフィールドでトラックを選択します。

[F4](PLAY)キーを押して選択したトラックを試聴することができます。

2. [F5](DO IT)キーを押してください。

ロードが実行されます。

注意:オーディオCDからオーディオ・トラックを読み込む際には搭載メモリの容量以上のトラックを読み込むことはできません。選択したトラックの容量は画面右側のSizeフィールドに表示されています。

MPC5000の搭載メモリはEXM-E3(オプション)拡張時で最大192MBです。10MB=約1分を基準とし、約18分のトラックがMPC5000が一度に読み込むことのできる最大の長さとなります。

■プログラムのロード

プログラム・ファイルを一つずつロードします。

1. プログラム・ファイルを選んでロードを実行すると、「LOAD A PROGRAM」ウィンドウが表示されます。

ロードを中止する場合は、[F4](CANCEL)キーを押してください。

2. Loadフィールドでサンプルを一緒にロードするかどうかを選択してください。

WITH SAMPLES

プログラムで使用したサンプルもロードします。
通常はこちらを選択してください。

PROGRAM ONLY

プログラム・ファイルだけをロードして、サンプルはロードしません。セーブしてあるプログラムを作成する場合などに選択します。



3. LoadフィールドでWITH SAMPLESを選択した場合は、「Replace same samples in memory」フィールドを設定してください。

ロードするサンプルと同じ名前のサンプルが本体内に存在する場合の振舞いを設定します。

NO 同じ名前のサンプルはロードしません。

YES 同じ名前のサンプルがあった場合は、ロードするデータで本体内のデータを上書きします。

4. [F5](DO IT)キーを押してください。

ロードが実行されます。

■メモリー内のデータを消去してからロードする

手順4でロードを実行するとき、[F5](DO IT)キーの代わりに[F2](CLEAR)キーを押すと本体内のメモリーをクリアして、選択していたプログラムだけがロードされた状態にすることができます。

注意:この操作を行うと、本体内のデータはすべて失われますので注意してください。

■シーケンスのロード

シーケンス・ファイルを一つずつロードします。

1. シーケンス・ファイルを選んでロードを実行すると、LOAD A SEQUENCEウィンドウが表示されます。
2. Load intoフィールドでロード先のシーケンスを選択してください。
何番のシーケンスにロードするかを選択します。
3. [F5](DO IT)キーを押してください。
ロードが実行されます。

■ALLファイルのロード

ALLファイルをロードします。ALLファイルにはシーケンスとソングデータが含まれていて、ALLファイルをロードすると、現在本体内にあるすべてのシーケンスとソングが消去され、ロードしたデータに置き換わります。

1. ALLファイルを選んでロードを実行すると、Load ALL(SEQS&SONGS)Fileウィンドウが表示されます。
2. [F5]キーを押してください。
ロードが実行されます。

■ALLファイルから個別にシーケンスをロードする

1. ALLファイルを選んでロードを実行すると、Load ALL(SEQ&SONGS)Fileウィンドウが表示されます。
2. [F3](SEQ)キーを押してください。
Load a Sequenceウィンドウが表示されます。
3. Load fileフィールドで、ロードするシーケンスを選択してください。
Load fileフィールドではALLファイル内のシーケンス・データを選択することができます。
4. Load intoフィールドでロード先のシーケンスを選択してください。
何番のシーケンスにロードするかを選択します。
5. [F5](DO IT)キーを押してください。
ロードが実行されます。

■ALLファイルからエフェクト・セットのみをロードする

ALLファイルには、エフェクトの設定を記憶したエフェクト・セット・ファイルが含まれています。また、ALLファイルの中からエフェクト・セットのみをロードすることもできます。

1. ALLファイルを選んでロードを実行すると、Load ALL(SEQS&SONGS)Fileウィンドウが表示されます。
2. [F2](EFFECT)キーを押してください。
Load Effect Fileウィンドウが表示されます。
3. Load fileフィールドで、エフェクト・セットを選択してください。
4. Load intoフィールドでロード先のエフェク・セットを選択してください。
何番のエフェクトにロードするかを選択します。Load fileフィールドでALLを選択すると、ALLファイルに含まれるエフェクト・セットで本体内のエフェクト・セットを上書きします。
5. [F5](DO IT)キーを押してください。
ロードが実行されます。

■フォルダのロード

フォルダ内のファイルをまとめてロードすることができます。ロードされるのは、プログラム、サンプル、ALLファイルです。

1. フォルダを選んでロードを実行すると、Load Folderウィンドウが表示されます。

2. Replace same files in memoryフィールドを設定してください。

ロードするファイルと同じ名前のデータが本体内に存在する場合の振舞いを設定します。

NO 同じ名前のファイルは、ロードしません。

YES 同じ名前のデータがあった場合は、ロードするファイルで本体内のデータを上書きします。

3. [F5](DO IT)キーを押してください。

ロードが実行されます。

■メモリー内のデータを消去してからロードする

前述の「フォルダのロード」手順3で、[F5](DO IT)キーの代わりに[F2](CLEAR)キーを押すと、本体内のメモリーをクリアして、選択していたフォルダがロードされます。

1. 手順3で[F5](DO IT)キーの代わりに[F2](CLEAR)キーを押してください。

CAUTIONウィンドウが表示されます。[F5](DO IT)キーを押すと内部のメモリーをすべてクリアした後、ロードを実行します。

注意: この操作を行うと、本体内のデータはすべて失われますので、注意してください。

注意: フォルダ内にALLファイルが複数ある場合は、そのうちの一つだけをロードします。

■プロジェクトのロード

セーブのときにSAVE ENTIRE MEMORYでセーブすると作成されるプロジェクト・ファイルをロードします。

プロジェクト・ファイルをロードすると、現在本体内にあるすべてのデータが消去され、プロジェクト・ファイルでロードされるデータに置き換わりますので注意してください。

1. プロジェクト・ファイルを選んでロードを実行すると、CAUTIONウィンドウが表示されます。

2. [F5](DO IT)キーを押してください。

ロードが実行されます。

■インプットスルー・ファイル(.IPT)のロード

インプットスルー・ファイルはMPC5000のインプットスルーに関する設定のためのファイルです。インプットスルー・ファイルはSAVEページでSAVE ENTIRE MEMORYを実行すると自動的にロードされますが、このファイルも自動的にロードされますが、このファイルを単独でロードすることもできます。

Fileフィールドでインプット・ファイルを選んでロードを実行すると、インプットスルーの設定のみが、ロードされます。

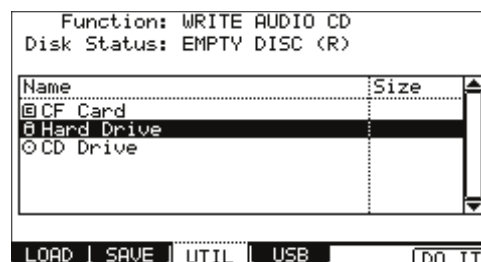
CDを作成する

MPC5000ではオプションの専用DVD/CD-RWドライブ(CD-M25)を内蔵することにより、CFカードや内蔵ハードディスクに保存された「WAVファイル」を元にオーディオCDを作成したり、MPC5000以外にもパソコンで読み込めるようなデータCDを作成することが出来ます。

■オーディオCDの作成

1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。
DISKページが表示されます。
2. [F3](UTILITY)キーを押してください。
UTILITYページが表示されます。
3. Functionフィールドで「WRITE AUDIO CD」を選択してください。
4. ブランクのメディアを挿入してください。
5. CDにオーディオ・データとして書き込みたいファイルをディレクトリ・リストの中から選択してください。
ハードディスク／CFカードの中から選択します。
6. [F6](DO IT)キーを押してください。
WRITE CD-R/RWウィンドウが表示されます。
7. [F5](DO IT)キーを押してください。
データの書き込みを開始します。MPC5000ではオーディオ・ファイルごとに別の曲(トラック)として認識します。

上記の作業をメディアの記憶容量が一杯になるまで繰り返し行うことができます。この作業が終了した時点では、書き込み自体が終了しただけで、CDプレーヤーで聴くためには「クローズ・セッション(CLOSE SESSION)」という作業を行う必要があります。詳細は、182ページ「クローズ・セッション」



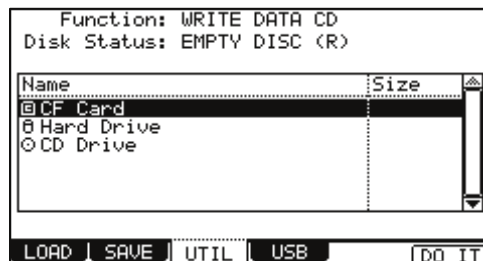
■データCDの作成

その日の作業のバックアップをとりたときや、他のMPC5000で作業をしたいときなどにデータCDの作成は最適です。

1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。
DISKページが表示されます。
2. [F3](UTILITY)キーを押してください。
UTILITYページが表示されます。
3. FunctionフィールドでWRITE DATA CDを選択してください。

注意: データCD作成の場合は、記録するCD-Rなどのメディアの空き容量に応じてファイルやフォルダの種類を限定することなく保存することができます。例えば、CFカード全体のデータそのものを記録することができます。

4. ブランクのメディアを挿入してください。
5. CDにデータとして書き込みたいファイルまたはフォルダをディレクトリ・リストの中から選択してください。
RAM／ハードディスク／CFカードの中から選択します。



6. [F6](DO IT)キーを押してください。
WRITE CD-R/RWウィンドウが表示されます。
7. [F5](DO IT)キーを押してください。

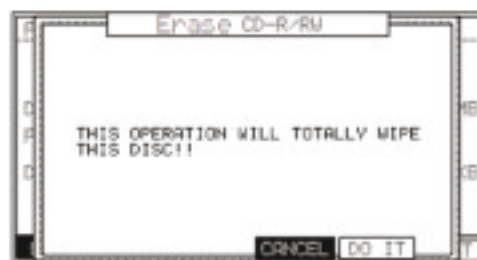
上記の作業をメディアの記憶容量が一杯になるまで繰り返し行うことができます。この作業が終了した時点では、書き込み自体が終了しただけで、パソコンやMPCで認識させるためには、さらに「クローズ・セッション(CLOSE SESSION)」という作業を行う必要があります。詳細は、本ページ下の「クローズ・セッション」をご参照下さい。



■CD-RWのイレース

MPC5000でオーディオCDまたはデータCDを作成する際、CD-RWを使用した場合、記録したデータを消去「イレース」して何度でも書き込みすることが可能です。

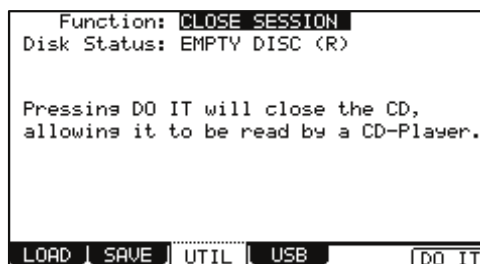
1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。
DISKページが表示されます。
2. [F3](UTILITY)キーを押してください。
UTILITYページが表示されます。
3. FunctionフィールドでERASE CD-RWを選択してください。
4. [F6](DO IT)キーを押してください。
ERASE CD-RWウィンドウが表示されます。
5. [F5](DO IT)キーを押してください。
消去(ERASE)作業が開始されます。



■クローズ・セッション

データの書き込みが終了したCD-R/RWをCDプレーヤーまたはパソコンなどで認識させるためには、この作業を行う必要があります。

1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。
DISKページが表示されます。
2. [F3](UTILITY)キーを押してください。
UTILITYページが表示されます。
3. FunctionフィールドでCLOSE SESSIONを選択してください。
4. [F6](DO IT)キーを押してください。
CLOSE SESSIONウィンドウが表示されます。
5. [F5](DO IT)キーを押してください。
クローズ・セッションが開始されます。



電源を入れたときに自動的にファイルをロードする機能の設定(AUTOLOAD)

メモリーカード内またはハードディスク内にAUTOLOADフォルダを作成すると、MPC5000の電源を入れたとき、AUTOLOADフォルダの内容を自動的にロードすることができます。普段よく使うドラムセットのプログラムや、よく使うシーケンス・データを自動的にロードできるようになり便利です。

1. AUTOLOADという名前のフォルダを作成します。

ここでは内蔵ハードディスク内にAUTOLOADフォルダを作成しています。

2. 電源を入れたときにロードしたいファイルをセーブします。

このファイルには、サンプル、サンプル・プログラム、シンセ・プログラムやシーケンス・データなどどんなデータでも保存することができます。

3. [F3](UTIL)キーを押します。

4. UTILITYページが表示されます。

5. FunctionフィールドでSAVE AUTOLOADを選択します。

6. AutoloadフィールドでAUTOLOADフォルダを保存したい場所を選択します。

ここでは、ハードディスクを選択しています。



7. [F6](DO IT)キーを押してください。

次に電源を入れたとき選択した場所(ハードディスク)のROOTフォルダ内にAUTOLOADフォルダが作成され、その中にデータがセーブされています。

■AUTOLOAD機能をオフにする

電源を入れたときに自動的にファイルをロードする機能をオフにして何もロードしない設定にすることができます。

1. [F3](UTIL)キーを押します。

2. UTILITYページが表示されます。

3. FunctionフィールドでSAVE AUTOLOADを選択します。

4. AutoloadフィールドでOFFを選択します。

5. [F6](DO IT)キーを押します。

次に電源を入れたときには何もロードされません。

■工場出荷時のAUTOLOADの設定に戻す

AUTOLOADの設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。

1. [F3](UTIL)キーを押します。

2. UTILITYページが表示されます。

3. FunctionフィールドでSAVE AUTOLOADを選択します。

4. AutoloadフィールドでINTERNAL MEMORYを選択します。

5. [F6](DO IT)キーを押します。

次に電源を入れたときに、工場出荷時のプリセットROMが自動的にロードされます。

フォーマット

内蔵ハードディスクまたはメモリーカードをフォーマットすることができます。

注意: フォーマットを実行すると内部のデータはすべて失われますので注意してください。

1. [MODE]キーを押して[PAD3](DISK)を押してください。
DISKページが表示されます。
2. [F3](UTIL)キーを押します。
UTILITYページが表示されます。
3. FunctionフィールドでFORMATを選択します。
4. ハードディスクまたはメモリーカードカードを選択します。
5. [F6](DO IT)キーを押します。
6. [F5](DO IT)キーを押します。
フォーマットを実行します。

第17章 Q-Linkコントローラー

Q-Linkコントローラーを使うと、パッドのフィルターやチューンなどの値を、Q-Linkスライダーやノブでコントロールすることができます。Q-Linkコントローラーで音色をコントロールする方法にはノートオン(NOTE ON)とリアルタイム(REALTIME)の2種類あり、状況、目的によって使い分けることができます。

NOTE ON

パッドを叩いた(ノートオンした)時点でのQ-Linkスライダー/ノブの位置に応じて発音して、発音中にスライダー/ノブを動かしても音は変わりません。

REALTIME

発音中のパッドの音にも変化を付けることができます。

ここではQ-Linkスライダー/ノブの設定方法について説明します。Q-Linkの設定は、[MODE]キーを押して[PAD 1](Q-LINK)を押すと表示されるQ-Linkモードで行います。

Q-Linkノブとスライダーの設定

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 1]を押すとQ-Linkモードに入ります。次に[F1](Q-LINK)を押してQ-LINKページに入ります。

右図の様に画面が表示されます。この画面に表示された配置は、そのままMPC5000トップパネル上に配置されたQ-Linkコントローラーそのものを表しています。

MIDIコンティニユアス・コントローラー(# = コントロール番号)



ここで設定した番号のMIDIコントロールチェンジが出力されます。

Pad(P:)



Q-Linkコントローラーが割り当てられたパッドを示します。

パラメータ



Q-Linkコントローラーがコントロールするパラメーターが表示されます。

Q9 # 15	Q10 #OFF	Q11 # 67	Q12 # 70
P:D15	P:A12	P:A10	P:A01
Layr	Tune	Levl	Dec
Q5 # 56	Q6 #122	Q7 # 6	Q8 # 8
P:B06	P:A09	P:A02	P:A11
Levl	Dec	Reso	Flt
Q1 # 30	Q2 #OFF	Q3 # 66	Q4 # 43
P:A01	P:A08	P:A10	P:OFF
Tune	Dec	Layr	Cut
ALL R RESET			

- 2 割り当てたいコントローラーを動かして下さい。

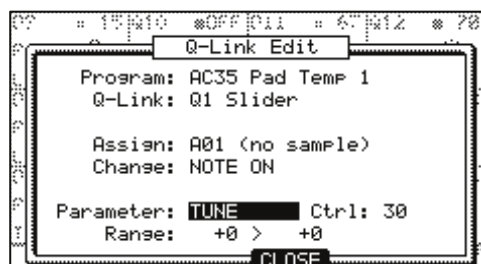
画面内の該当するスライダーもしくはノブがハイライト表示になります。コントローラーの選択は、カーソルキーを使っても選択可能です。

- 3 [WINDOW]キーを押します。

[Q-Link Edit]ウィンドウ(右図)が表示されます。

- 4 「Assign:」フィールドを選択し、Q-Linkコントロールの対象になるパッドを選択します。

このフィールドにカーソルがあるとき、直接パッドを叩いて直接セットできます。[DATA]ホイールを回して選択する事も可能です。どのパッドにもQ-Linkコントロールの影響を受けさせたくない場合は「OFF」を選択しましょう。

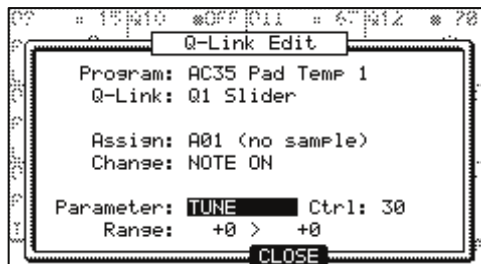


→ 次のページへ

5 「Change:」フィールドを選択し、パッドの音をコントロールする方法を選択します。

NOTE ON

パッドを叩いた時点でのスライダー/ノブの位置に応じて音が変わります。発音中にスライダー/ノブを動かしても音は変わりません。スライダー/ノブの情報はノートバリエーションの値として内部の音源側に送られます。ノートバリエーション情報はパッド・イベントに含まれていて、パッドのサンプルを再生する際に特定のパラメーターの値をスライダーの位置情報に置き換える働きを持っています。たとえば、パラメーターとしてTUNEを選んだ場合、スライダーを動かすと、チューンのノートバリエーション情報がパッドに送られ、サンプルのチューンを変更します。



REAL TIME

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

6 「Parameter:」フィールドで、Q-Linkで変化させたいものを設定して下さい。

・ChangeフィールドでREALTIMEを選択時

TUNE	サンプルのピッチをコントロールします。
LEVEL	パッドに割り当てられているサンプルの音量をコントロールします。
CUTOFF	フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。
RESONANCE	フィルターのレゾナンスをにコントロールします。
PAN	サンプルのパンニング(定位)をコントロールします。
ATTACK	Amp Envelopeのアタックタイムをコントロールします。
DECAY	Amp Envelopeのディケイタイムのコントロールとレイヤーの切り替えを行います。
RELEASE	Amp Envelopeのリリースタイムをコントロールします。

・ChangeフィールドでNOTE ONを選択時

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

7 「Range:」フィールドで、ノブやスライダーが変化させる数値の上限と下限を設定して下さい。

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

TUNE (-120 ~ +120)	10を半音としてサンプルのピッチをコントロールします。
LEVEL (0 ~ 100)	サンプルのレベルをコントロールします。
CUTOFF (-100 ~ +100)	現在設定されているフィルターのカットオフ周波数をオフセットします。プログラムモードで設定した値を0として考えます。
RESONANCE (-100 ~ +100)	現在設定されているフィルターのレゾナンスをオフセットします。プログラムモードで設定した値を0として考えます。
LAYER (0 ~ 127)	ベロシティのかわりにこの値でレイヤーを切り替えます。
ATTACK (0 ~ 100)	エンベロープのアタック・タイムをこの値に置き換えます。
DECAY (0 ~ 100)	エンベロープのディケイ・タイムをこの値に置き換えます。

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

8 設定が終わったら[F4] (CLOSE)キーを押します。

Q-Linkの値をリセットする

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

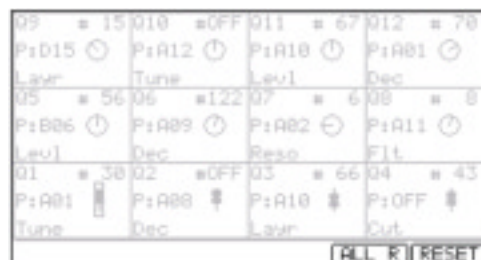
例えば、Q-LinkをREAL TIMEに設定してTUNEをコントロールする場合、一端Q-Linkスライダーを動かしてサンプルの音程を変化させると、以後もそのサンプルの音程は変化した値のままになります。[F5] (ALL R)、[F6] (RESET)キーを使うと、変化した値をもとの値に戻すことができます。

[F5] (ALL R)キー

Q-LinkのREAL TIMEで変化したパラメーターを初期値に戻します。

[F6] (RESET)

現在表示しているQ-Linkページのパラメーターのみを初期値に戻します。



スライダーとノブの値をシーケンスに録音する

シーケンス録音中にQ-Linkコントローラーを使用すると、操作した時の値をトラックに記録することができます。

「Change:」フィールドで「NOTE ON」を選択している場合は、Q-Linkコントローラーの値がパッド・イベントのノートバリエーション情報としてパッド・イベントと一緒にトラックに記録されます。

「Change:」フィールドで「REALTIME」を選択している場合は、Q-Linkコントローラーの値がQ-Linkイベントとして(パッド・イベントとは独立して)記録されます。

■AFTERキーの動作

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

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

NOTE ONの場合

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

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

REALTIMEの場合

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

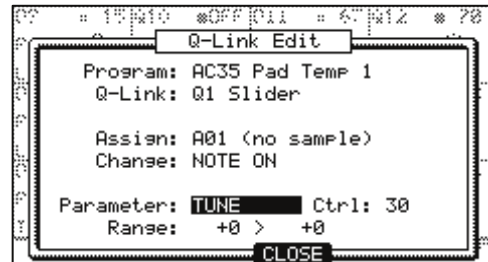
[AFTER]キーがオンの(キーのLEDが点灯している)にすると、記録されているQ-Linkイベントは無視されて、現在のQ-Linkスライダー/ノブの値で発音します。

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

Q-LinkコントローラーからMIDIコントロールチェンジを送信する

Q-Linkコントローラーは外部MIDI機器に対してMIDIコントロールチェンジを送信する事が可能です。

- 1 [MODE]キーを押して[PAD 1]を押すとQ-Linkモードに入ります。次に[F1](Q-LINK)を押してQ-LINKページに入ります。
- 2 割り当てたいコントローラーを動かして下さい。
画面(Q-Linkページ)内の該当するスライダーもしくはノブがハイライト表示になります。コントローラーの選択は、カーソルキーを使っても選択可能です。
- 3 [WINDOW]キーを押します。
「Q-Link Edit」ウィンドウ(右図)が表示されます。
- 4 「Assign:」フィールドと「Parameter:」フィールドの設定をそれぞれ「OFF」にします。
- 5 「Ctrl:」フィールドへ移動し、アサインしたいMIDIコントロールナンバーを設定します。
- 6 「Range:」フィールドで、ノブやスライダーが変化させる数値の上限と下限を設定して下さい。
- 7 設定が終わったら[F4] (CLOSE)キーを押します。



以上の設定で、Q-LinkコントローラーはMAINページで選択しているトラックのMIDIチャンネルとポートの設定で、MIDIコントロールチェンジを送信します。また、シーケンスのレコーディング時にQ-Linkコントローラーを操作すると、MIDIコントロールチェンジのイベントとして記録されます。

第18章 外部機器との同期

ここではMIDIクロックとMIDIタイム・コードを使った、他のMIDI機器との同期について説明します。また、併せてMIDIキーボードとの接続に接続についても説明します。

MIDIクロック

MIDIクロックとはMIDI規格の中で決められている、複数のMIDI機器どうしを同期させるための機能です。お手持ちのMIDI機器がMIDIクロックに対応していれば、MPC5000と接続して同期運転することができます。お手持ちの機器がMIDIクロックに対応しているかどうかについては、それぞれの機器の取扱説明書を確認してください。

■MPC5000をマスターとして同期する

MPC5000のシーケンスをプレイすると、接続したMIDI機器が追従するようにします。この場合、MIDIクロック情報は、MPC5000から、接続したMIDI機器に送られます。このような同期の場合、MPC5000がマスター、接続されたMIDI機器がスレーブと呼ばれます。

1. MPC5000のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

MPC5000のMIDI OUTはA、B、C、Dの4系統あります。どのMIDI OUT端子に接続してもかまいませんが、ここでは例としてMIDI OUT B端子に接続してください。

2. [MODE]キーを押し[PAD 8](MIDI/SYNC)を押してMIDI/SYNCモードを選択します。

3. [F2](SYNC)キーを押してください。

4. Sync outフィールドを選択して、MIDIクロックの出力先を指定してください。

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

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

5. ModeフィールドでMIDI Clockを選択してください。

6. [MAIN]キーを押してください。

シーケンスを再生するためのMAINページが表示されます。

7. 外部MIDI機器をMIDIクロックが受信できるように設定してください。

設定方法については、外部MIDI機器の取扱説明書をお読みください。

8. [PLAY START]キーを押してください。

MPC5000のシーケンスの再生が始まります。同時に外部MIDI機器の再生も始まります。

■MPC5000をスレーブとして同期する

接続した外部MIDIシーケンサーをスタートすると、MPC5000もスタートするようにします。この場合、MIDIクロックは外部MIDIシーケンサーからMPC5000に送られます。このような同期の場合、外部MIDIシーケンサーがマスター、MPC5000がスレーブと呼ばれます。

1. MPC5000のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子をMIDIケーブルで接続します。

MPC5000のMIDI INは1と2の2系統あります。どちらのMIDI IN端子に接続しても構いませんが、ここでは例としてMIDI IN 2端子に接続してください。

2. [MODE]キーを押して[PAD 8](MIDI/SYNC)を押してMIDI/SYNCモードを選択します。

3. [F2](SYNC)キーを押してください。

➡ 次のページへ

4. Sync inフィールドを選択して、MIDIクロックの入力を指定してください。

MIDIクロックの受信はMIDI IN端子1と2のどちらからでも可能です。

手順1で例としてMIDI IN 2と外部MIDI機器を接続しましたので、ここでは2を選択してください。

5. ModeフィールドでMIDI Clockを選択してください。

6. [MAIN]キーを押してください。

シーケンスを再生するためのMAINページが表示されます。

7. 外部MIDI機器をMIDIクロックを送信できるように設定してください。

設定方法については、外部MIDI機器の取扱説明書をお読みください。

8. 外部MIDIシーケンサーの再生を開始してください。

MPC5000のシーケンスの再生が始まり、BPMフィールドは(EXT)と表示されます。

注意: 停止中はシーケンサーでセットしたテンポ表示のままです。

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

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

MIDI TIME CODE(MIDIタイム・コード/MTC)

MIDIタイム・コードはハードディスクレコーダーやビデオカメラ、テープベースのレコーダーなどと同期する際に用いる標準的な同期手段です。

MIDIタイム・コードは「時間(Hour):分(Minutes):秒(Seconds):フレーム(Frames)」といったローケーション情報を持っていますが、MIDIクロックと違い「テンポ情報」は持ち合わせていません。

MPC5000では以下のフレームレートをサポートします。

24フレーム/25フレーム/30ドロップ(29.97)/30ノンドロップ

注意: MIDIタイム・コードは多くの異なったデバイス同士を同期させることができますが、そのデバイス全てを同じ時間で「正確」にロックさせるために、多くの場合「チェイスさせるための時間(簡単にいうと同期信号に接続機器が正確にロックするまでの時間)」を必要とします。

MPC5000でMTCを使って正確な同期をさせるためには、少なくともSONG開始(演奏開始)前にダミーでブランクの1小節を予め用意しておくことをお勧めします。

多くのハードディスクレコーダーは一般的に数秒ほどのチェイスタイムを必要とします。このチェイスタイムの設定に関しては、接続させるマスター機器の取扱説明書をお読みください。

■タイム・コードのディスプレイ

MPC5000のディスプレイに「時間(Hour):分(Minutes):秒(Seconds):フレーム(Frames)」を表示させることができます。カーソルキーを使いメイン画面のNowフィールドに移動します。[DATA]ホイールを回すと画面が図のようになります。

Now: 00h00m00s00f
Sequence: 01-(unused)

■MPC5000をMTCの「スレーブ」として他の機器に同期させる

MTCを使って他の機器に同期させるには以下のようにします。

1. マスターになる機器のMIDI OUT端子とMPC5000のMIDI IN端子(1、2のいずれか)を接続します。
2. マスター機器側がMIDIタイム・コードを送信可能かを確認してください。
3. [MODE]キーを押して[PAD 8](MIDI/SYNC)を押してMIDI/SYNCモードを選択します。
4. Sync inフィールドでマスター機器と接続してある方のMIDI IN端子を選択してください。
5. ModeフィールドでMIDI TIME CODEを選択してください。

MPC5000がMIDIタイム・コードを受信すると自動的にフレームレートを検出し、マスター機器をの同期を開始します。

■MPC5000をMTCの「マスター」として他の機器に同期させる

MTCで他の機器を同期させるには以下のようにします。

01. スレーブになる機器のMIDI IN端子とMPC5000のMIDI OUT端子(A~Dいずれか)を接続します。
02. スレーブ機器が、MIDIタイム・コードを受信可能な状態かを確認してください。
03. [MODE]キーを押して[PAD 8](MIDI/SYNC)を押してMIDI/SYNCモードを選択します。
04. Sync outフィールドでスレーブ機器と接続してある方のMIDI OUT端子を選択してください。
05. ModeフィールドでMIDI TIME CODEを選択してください。
06. Frame Rateフィールドで同期に使用したいフレームレートを選択してください。

スレーブ機器に使用する適切なフレームレートなどの情報は、スレーブ機器側の取扱説明書をお読みください。

■MIDI Machine Control(MIDIマシン・コントロール/MMC)

MPC5000はMIDIマシン・コントロール(MMC)を送信または受信可能です。MIDIマシン・コントロールはトランスポート・コントロールのための標準的なプロトコルです。

MPC5000は以下の情報を送信または受信可能です。

Send

MPC Control	MMC Command sent
Play	MMC Deferred Play
Play Start	MMC Locate Zero, followed by Deferred Play
Stop	MMC Stop
<> Step, <<Bar>>	MMC Locate

Receive

MMC Command sent	MPC equivalent
MMC Deferred Play	Play
MMC Locate Zero, Deferred Play	Play Start
MMC Stop	Stop
MMC Locate	Locate
MMC Record Strobe	Record
MMC Pause	Stop

■接続したデバイスにMMCを送信する

MPC5000からMIDIマシン・コントロールを送信して、コンピューターのDAWなどをコントロールするには以下のようになります。

1. MPC5000のMIDI OUT A端子と接続機器のMIDI IN端子を接続します。
2. [MODE]キーを押して[PAD 8](MIDI/SYNC)を押してMIDI/SYNCモードを選択します。
3. [F2](SYNC)キーを押してSyncページを表示します。
4. Sync outフィールドをA(Master)の表示にします。
5. Send MMCフィールドをONにします。
6. 接続した機器側(スレーブ機器側)がMMCを受信できるよう、設定してください。
設定方法は接続機器側の取扱説明書に従ってください。
7. MPC5000の[PLAY]キーを押してください。
MPC5000に接続された側の機器もスタートしているはずですが。

■接続したデバイスにMMCを受信する

コンピューターのDAWなどからMIDIマシン・コントロールを送信して、MPC5000をコントロールするには以下のようになります。

1. MPC5000のMIDI IN 1端子と接続機器のMIDI OUT端子を接続します。
2. [MODE]キーを押して[PAD 8](MIDI/SYNC)を押してMIDI/SYNCモードを選択します。
3. [F2](SYNC)キーを押してSyncページを表示します。
4. Sync inフィールドを1(Slave)の表示にします。
5. Receive MMCフィールドをONにします。
6. 接続した機器側(マスター機器側)がMMCを送信できる状態になるよう、設定してください。
設定方法は接続機器側の取扱説明書に従ってください。
7. マスター側の機器をPLAYにしてみてください。
接続されたマスター機器と一緒にMPC5000もスタートしているはずですが。

ヒント:MIDIマシン・コントロール(MMC)はトランスポート・コントロール(start, stopなど)の情報のみを含んでいます。同期する際に最適な結果を求めたい場合は、他の同期プロトコル「MIDIタイム・コード/MTC」や「MIDIクロック(MIDI Clock)」などと一緒に使った方が良いでしょう。

音源入りMIDIキーボードとの接続

音源を内蔵したMIDIキーボードと接続して、MPC5000のシーケンサー機能を使用する場合について説明します。

通常、音源入りMIDIキーボードはキーボードを演奏することで内部の音源が鳴るように設定されています。

しかし、MPC5000も入力されたMIDI信号をMIDI出力として接続されたMIDIキーボードに送信しますので、キーボードを演奏すると、同じ演奏が重なって再生されてしまいます。MPC5000をシーケンサーとして使用する場合は、キーボードが直接内部の音源を鳴らすのではなく、MPC5000が内部の音源を鳴らすように、MIDIキーボード側の設定を変更する必要があります。

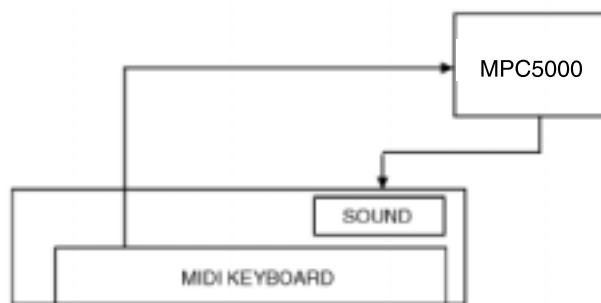
このような設定は、通常、ローカル・コントロールと呼ばれ、MIDIキーボードのローカル・コントロールをオフに設定することで、キーボードと内部音源を切り離して使用することができます。

この場合、MIDI信号の流れは、図のようになります。

MIDIキーボードからの演奏情報は、内部の音源に送られることなくMPC5000に入力されます。

MPC5000のMIDI出力は、MIDIキーボードに戻されて、内蔵音源を鳴らします。

MIDIキーボードのローカル・コントロールの設定方法については、MIDIキーボードの取扱説明書をお読みください。もし、お使いのMIDIキーボードでローカル・コントロールの設定ができない場合は、MPC5000のソフト・スルー機能をオフにすることで対応できます。この場合はノート・リピート機能など、一部のMPC5000特有の機能が使えなくなってしまいます。



1. [MODE]キーを押し[PAD 8](MIDI/SYNC)を押し、MIDI/SYNCモードを選択します。

2. [F1](MIDI)キーを押します。

MIDIページが表示されます。

3. 「Soft thru」フィールドを選択して、「OFF」を選択してください。

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

OFF	入力されたMIDI信号を出力しません。
AS TRACK	シーケンスのトラックのMIDIチャンネルの設定に従います。入力されたMIDI信号のチャンネルに置き換えられて出力されます。
OMNI-A	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT A端子から出力します。
OMNI-B	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT B端子から出力します。
OMNI-C	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT C端子から出力します。
OMNI-D	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT D端子から出力します。
OMNI-AB	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT AとB、両方の端子から出力します。
OMNI-CD	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT CとD、両方の端子から出力します。
OMNI-ALL	入力されたMIDI情報を、そのままMIDI OUT A、B、C、D全ての端子から出力します。

MIDI受信の設定

MPC5000は通常、MIDIチャンネルに関わらず、入力されたMIDI情報を受け付けることができますので、接続するMIDI機器のMIDIチャンネルを気にすることなく使用することができます。この設定を変更して、特定のMIDIチャンネルの情報のみを受信するように設定することもできます。

1. [MODE]キーを押し、[PAD 8](MIDI/SYNC)を押して、MIDI/SYNCモードを選択します。
2. [F1](MIDI)キーを押します。
MIDIページが表示されます。
3. 「Active track receive channel」フィールドを選択して、受信するMIDIチャンネルを選択してください。
ALLに設定すると、全てのチャンネルを受信します。1～16を設定すると、設定したチャンネルの情報だけを受信します。

マルチ・ティンバー音源モジュールとして使用する

MPC5000のシーケンサー機能を使わずパッドと音源部だけを他のシーケンサーと一緒に使用する場合について説明します。

入力されたMIDI情報はチャンネルごとに、それぞれ別の音を発音します。この設定方法では最大32の音を発音することが可能です。MPC5000はシーケンサー機能を使わずパッドと音源部だけをマルチ・ティンブラル・音源モジュールのように他のシーケンサーと一緒に使用することができます。

1. [MODE]キーを押し[PAD 8](MIDI)押しして、MIDI/SYNCモードを選択します。
2. [F1](MIDI)キーを押します。
MIDIページが表示されます。
3. 「Active track receive channel」フィールドを選択して、「MULTI」を選択してください。
MPC5000の内部音源は、MIDIインからの外部MIDI情報で発音します。

■MIDIチャンネルの設定

どのトラックでどのサウンドを発音させるかを設定します。

1. [MAIN]キーを押しMAINモードを選択します。
2. TRACK 1プログラムを設定します。
3. MIDIチャンネルとMIDI INにMIDIパラメータを設定します。
MPC5000は32パート・マルチティンバーです。

MIDI A01-A16	MIDI IN 1からのMIDIチャンネル情報を受信します。
MIDI B01-B16	MIDI IN 2からのMIDIチャンネル情報を受信します。
MIDI C01-D16	MIDIチャンネル情報を受信しません。

第19章 コンピューターとの接続

MPC5000はUSBマス・ストレージクラスに対応していますので、MPC5000とUSBマスストレージクラスに対応したPCをUSBケーブルで接続すると、MPC5000に挿入されているメモリーカードまたは内蔵ハードディスク(オプション)をPCがリムーバブルメディアとして認識します。認識されたメモリーカード(ハードディスク)とPC間でドラッグ&ドロップでデータを転送することができます。メモリーカード(ハードディスク)内のデータをPCに保存したり、PCに保存されているデータをメモリーカード(ハードディスク)に読み込むことができます。Windowsでは2000/Me/XP以降、Macintoshでは9.x/10.x以降のOSが必要となります。

注意:内蔵メモリーの内容を直接コンピューターで認識することはできません。コンピューターに保存したいデータが内蔵メモリーにある場合は、いったんメモリーカード(ハードディスク)へ保存して下さい。コンピューターから転送されるデータもメモリーカード(ハードディスク)内に保存されますので、転送したデータをMPC5000で使用するには、メモリーカード(ハードディスク)からMPC5000にデータを読み込んで下さい。

以下はMPC5000に挿入したメモリーカードもしくは内蔵ハードディスクと、お使いのコンピューターとの間でデータのやり取りを行う場合の接続について説明します。

■Windows搭載PCとの接続

- MPC5000のカードスロットにメモリーカードを挿入して下さい。
- [MODE] キーを押してから、[PAD 3] (DISK)を押して下さい。
DISKモードが表示されます。
- [F 4] (USB)キーを押して下さい。
コンピューターと接続するためのUSBページが表示されます。以上でMPC5000側の準備は完了です。
- MPC5000のUSBスレーブ端子をPCのUSBホスト端子にUSBケーブルで接続して下さい。
- [F 6](MOUNT)キーを押して下さい。
- 初めてMPC5000を接続した場合、「新しいハードウェアが見つかりました」というダイアログボックスが表示されますので画面の指示に従って下さい。
MPC5000が認識されるとタスクバーに[取り外し]アイコンが表示されます。デバイスマネージャにはUSB 大容量記憶装置デバイスとして表示されます。
- マイコンピュータを表示すると、MPC5000内蔵ハードディスクと挿入したCFカードがリムーバブルディスクとして表示されます。
PCへデータを保存する場合には、保存したいデータを選んでリムーバブルディスクからHDへドラッグ&ドロップして下さい。データを読み込む場合には、読み込みたいデータを選んでHDからリムーバブルメディアへドラッグ&ドロップして下さい。
- データの転送が終了したら、PCのタスクバーから[取り外し]アイコンを左クリックして「USB 大容量記憶装置デバイス - ドライブ (:)を停止します」を選択して下さい。

※ (:)には、コンピューターに接続されているドライブ数などに応じたアルファベットが表示されます。

デバイスの停止を選択すると、「USB 大容量記憶装置デバイス'は完全に取り外すことができます」というダイアログボックスが表示されます。

- MPC5000/PCのUSB端子からUSBケーブルを取り外して下さい。

注意: USBケーブルを取り外す前に、必ず手順7の「デバイスの取り外し」を実行して下さい。

注意: MPC5000でUSBを使ってコンピューターとやり取りできるのは、MPC5000がUSBページの表示をしている時だけです。USBページを表示している時は、MPC5000からUSBケーブルを抜くまで他のページやモードへ移動することはできません。



■Macintoshとの接続

1 MPC5000のカードスロットにメモリカードを挿入して下さい。

2 [MODE] キーを押してから、[PAD 3] (DISK)を押して下さい。
DISKモードが表示されます。

3 [F 4] (USB)キーを押して下さい。
コンピュータと接続するためのUSBページが表示されます。以上でMPC5000側の準備は完了です。

4 MPC5000のUSBスレーブ端子をPCのUSBホスト端子にUSBケーブルで接続して下さい。



5 リムーバブルメディアがMacintoshのデスクトップに表示されます。

Macintoshへデータを保存する場合には、保存したいデータを選んでリムーバブルメディアからHDへドラッグ&ドロップして下さい。Macintoshからデータを読み込む場合には、読み込みたいデータを選んでHDからリムーバブルメディアへドラッグ&ドロップして下さい。

6 データの転送が終了したら、リムーバブルメディアを選んでゴミ箱にドラッグ&ドロップして下さい。

Mac OS XではリムーバブルメディアをDockのゴミ箱にドラッグすると、ゴミ箱アイコンがイジェクトアイコンに変化します。

7 MPC5000/MacintoshのUSB端子からUSBケーブルを取り外して下さい。

注意: USBケーブルを取り外す前には、必ず手順6の操作を行なって下さい。

注意: MPC5000でUSBを使ってコンピュータとやり取りできるのはMPC5000がUSBページの表示をしている時だけです。USBページを表示している時は、MPC5000からUSBケーブルを抜くまで他のページやモードへ移動することはできません。

第20章 その他の設定

ここでは他の章で説明されていない、MPC5000に関するその他の機能について説明します。

■マスター・レベルの調整

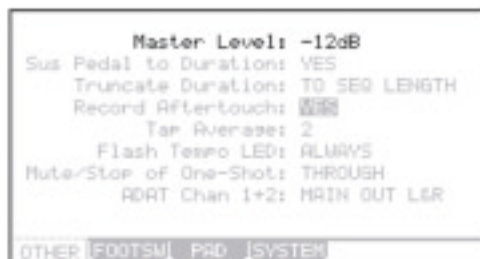
MAIN VOLUMEノブを回すと、ヘッドホンとステレオ・アウトの音量を調整することができます。MAIN VOLUMEはアナログ信号のレベルを可変していますが、この他に、MPC5000全体の音量をデジタル的に調整することもできます。

- 1 [MODE]キーを押して [PAD 10] (OTHER)を押して下さい。
OTHERモードに入ります。

- 2 [F1] (GLOBAL)キーを押して下さい。
GLOBALページが表示されます。

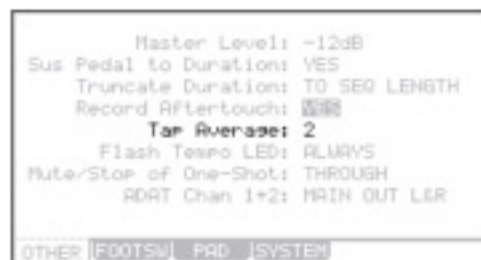
- 3 Master levelフィールドでレベルを設定して下さい。

ここで設定するのはDAコンバーターに送られるデジタル信号のレベルです。MPC5000は最大で同時に32音を出力することができます。一つのサンプルだけを鳴らす場合と、32音が同時に再生される場合とでは、大きな音量差があります。Master levelフィールドの設定を上げると、MPC5000全体の音量が上がり、ノイズの少ない、より迫力のある音になりますが、たくさんの音が同時に再生されると、レベルがオーバーして歪んでしまう場合があります。Master levelフィールド設定を下げていくと、たくさんの音が同時に鳴っても、レベルがオーバーして歪んでしまうことは無くなりますが、ノイズや音の迫力の面では不利になります。Master levelフィールドの設定は、使用状況に合わせて最適な値を設定して下さい。



■タップアベレージ(タップテンポ・キーの調整)

[TAP TEMPO]キーを使用してテンポを割り出す際に必要な拍数を、「Tap Average:」フィールドで設定します。



■Tempo LEDの設定

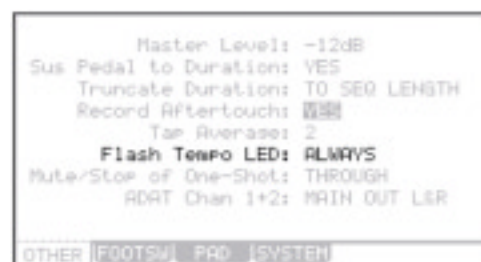
シーケンスのテンポやTAP TEMPOキーを使用する際に目安になるTEMPO LEDの光り方の設定を「Flash Tempo LED:」フィールドで行います。

ALWAYS

常に選択したシーケンスのテンポに合わせて点滅します。

WHEN PRESSED

[TAP TEMPO]キーを押した瞬間のみ点灯します。



■ONE SHOTサンプルの鳴り方を設定する

ここではONE SHOTサンプルの鳴り方について設定します。

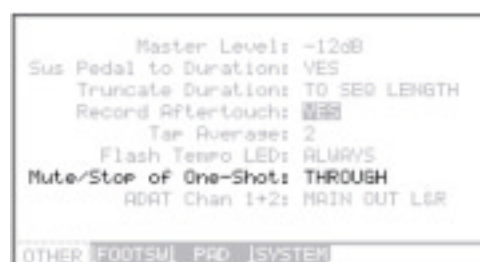
[Mute/Stop of One-Shot:」フィールドで以下の2つから選択します。

THROUGH

一度発音するとサンプルの最後まで鳴り続けます。

IMMEDIATE

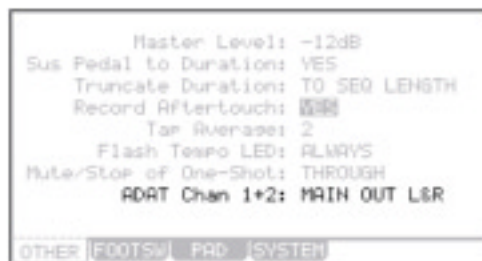
パッドによるミュートや[STOP]キーで発音を止める事が出来ます。



■ADATデジタル出力の設定

通常ADATデジタル端子の出力設定は以下の様になっています。

ADAT Channel	Output
1	STEREO OUT L
2	STEREO OUT R
3	MIX OUT 3
4	MIX OUT 4
5	MIX OUT 5
6	MIX OUT 6
7	MIX OUT 7
8	MIX OUT 8



「ADAT Chan 1+2:」フィールドで「MAIN OUT L&R」から「ASSIGN OUT 1&2」にすることでADATデジタル端子経由での8パラレル出力が可能になります。

■フットスイッチ

MPC5000には2個のフットスイッチを接続することができ、シーケンスのスタート/ストップなど、様々な機能を割り当てることができます。

- 1 FOOTSWITCH端子に市販のフットスイッチを接続して下さい。
- 2 [MODE] キーを押して [PAD 9] (OTHER)を押して下さい。
OTHERモードに入ります。
- 3 [F 2](FOOTSW)キーを押して下さい。
フットスイッチの設定を行う「FOOTSW」ページが表示されます。
- 4 Footswitch 1フィールドでフットスイッチ1、Footswitch 2フィールドでフットスイッチ2に割り当てる機能を選択して下さい。
選択できる項目と機能は以下のようになります。



PLAY START	PLAY STARTキーと同様の動作です。
PLAY	PLAYキーと同様の動作です。
STOP	STOPキーと同様の動作です。
PLAY/STOP	停止状態で踏むとPLAYキーを押してプレイする時と同じスタートの仕方になり、プレイ中に踏むとストップとして動作します。
PLAY START/STOP	停止状態で踏むとPLAY STARTキーでのプレイと同じスタートの仕方になり、プレイ中に踏むとストップとして動作します。
REC+PLAY	RECキーとPLAYキーを同時に押したのと同じ動作(録音)です。
OVER DUB+PLAY	OVER DUBとPLAYキーを同時に押したのと同じ動作(オーバーダブ)です。
REC/PUNCH	停止中に押すとプレイ、プレイ中に押すと録音、録音中に押すとプレイになります。
OVER DUB/PUNCH	停止中に押すとプレイ、プレイ中に押すとオーバーダブ、オーバーダブ中に押すとプレイになります。
TAP TEMPO	TAP TEMPO/NOTE REPEATキーと同様の動作です。
PAD1~16	選択したパッドを鳴らします。ペロシティは127(最大)固定です。
F1~F6	ファンクションキー1~6と同様の動作です。
PAD BANK A~D	PAD BANKキーと同様の動作です。
NOTE REPEAT	NOTE REPEATキーと同様の動作です。

■パッド感度の調整

実際にパッドを叩いた強さはMPC5000の内部で「ベロシティ」という鍵盤を押す強弱を表す情報に置き換えられて内部の音源を鳴らします。

パッドを使って演奏している時、自分では強くパッドを叩いているつもりなのにベロシティの127(ベロシティの最大値)が出ない場合や、弱く叩いているつもりなのにすぐにベロシティの127が出てしまう様な場合、パッドの感度とベロシティカーブを調整して自分の好みの設定に調整することができます。

※パッドの感度、ベロシティカーブはパッド毎に設定することができます。

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

- 2 [F3](PAD)キーを押して下さい。

PADページが表示されます。

- 3 感度を調整したいパッドを叩いて下さい。

叩いたパッドの番号が左上の「Pad =」フィールドに表示され、叩いたパッドのパッド感度とベロシティカーブの現在の設定値がそれぞれ「Pad sensitivity:」フィールドと「Velocity Curve:」フィールドに表示されます。

また、叩いた強さに応じて右側の「Velocity =」フィールドにパッドを叩いた強さに応じたベロシティの値が表示されます(ベロシティの範囲は1から127です)。

パッドを押し続けると、バーメーターにはパッドを押し続けている強さが表示されます。

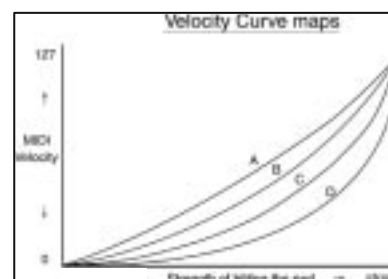
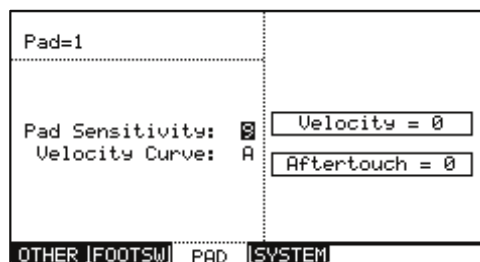
- 4 「Pad Sensitivity:」フィールドを選択してパッドを叩きながらパッドの感度を調整します。

「Pad Sensitivity:」の値が小さいと強く叩いても大きなベロシティ値が出なくなり、値が大きいと弱く叩いただけでも大きなベロシティ値が出力されるようになります。

いったんPad Sensitivityを1(最小値)に設定して、自分が「この強さで叩いた時にベロシティの最大値になって欲しい」と思う強さでパッドを叩いた時にVelocityフィールドが127を表示するよう、パッドを叩きながらPad sensitivityの値を徐々に大きくしていきます。

- 5 Velocity curveフィールドを選択してパッドを叩きながらベロシティカーブを選択します。

ベロシティカーブは、実際にパッドを叩いた強さをMIDIのベロシティデータに変換する際の、値の変化具合を調整します。強弱を付けてパッドを叩いてもベロシティの変化が少ない場合は、A(linear)-B-C-D(log)の順でベロシティカーブを試してみてください。



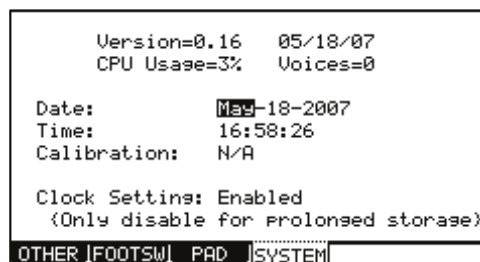
■システムに関する設定(OSのバージョン確認や内蔵時計の設定など)

Version

MPC5000が現在使用しているOS(オペレーティング・システム)のバージョンが表示されます。OSはMPC5000の機能向上を目的としリリースされていきますので、定期的に弊社webサイト(<http://www.akai-pro.jp>)のチェックをして頂くことをお勧めいたします。

CPU Usage

このフィールドにはMPC5000のシステムが現在処理中のリソースをパーセンテージで表したものです。簡単に言うならMPC5000のCPUに対して、どのくらい「負荷」がかかっているか、という目安だと思って頂くのがよいかもしれません。

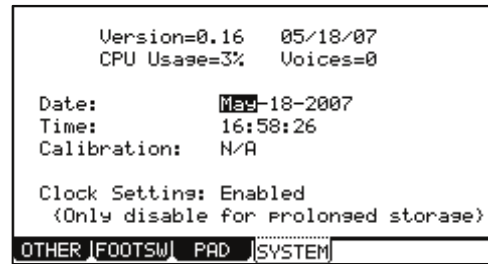


Voices

MPC5000が現在発音しているボイス数です。

Date / Time

MPC5000の内蔵時計の設定です。各フィールドにカーソルを移動し、[DATA]ホイールを回して時計の設定を行えます。



Calibration

内蔵時計のキャリブレーション設定です。長期間の中でわずかに生ずる時計の誤差をプラスマイナス方向でシフトさせます。

Clock Setting

内蔵時計の有効無効を設定します。この項目は長期間MPC5000を使用しない様な状況で無い限り「enable」のままにしておきましょう。

■工場出荷時の状態へ戻す(内部に保持している設定をリセットする)

サンプルやシーケンスに関する設定は、ファイルをセーブする際にデータと一緒に保存されますが、MPC5000自体の振る舞いを決める設定項目は、本体内のフラッシュメモリーに保存され、電源を落としても本体に保持されています。以下の手順で内部に保持している設定を工場出荷時の状態に戻すことができます。

- 1 [ERASE]キーを押しながら電源を入れて下さい。
- 2 画面に[MPC5000 (##MB installed)]と表示されたら[ERASE]キーを離して下さい。

内部の設定がリセットされ、工場出荷時の設定に戻ります。

本体が保持しているのは以下の設定項目です。

- ・ Timing Correct (全パラメーター)
- ・ Click/Metronome (全パラメーター)
- ・ Step Edit Options
(Auto step increment, Recorded Note Duration)
- ・ Active track receive channel
- ・ Soft thru
- ・ Sequence Change by Program Change
- ・ Pad to Internal sounds
- ・ Sync in
- ・ Sync out
- ・ Master level
- ・ Sustain pedal to duration
- ・ Truncate duration
- ・ Record Aftertouch
- ・ Tap average
- ・ Flash Tempo LED
- ・ Mute/Stop of One Shot Samples
- ・ ADAT Channel
- ・ Footswitches
- ・ Pad Sensitivity and Curve
- ・ Autoload
- ・ Mute Options(Record, Play, Instant)
- ・ Mixer Automation Record Options
- ・ Record Sample Options
- ・ Record Aftertouch

■MPC5000のアップグレード(OSのアップデート方法)

重要:アップデートの前に、現在MPC上で作成中のソングやシーケンス、エディット中のプログラムやサンプルやがありましたら必ずCFカードやハードディスクなどに保存しておきましょう。アップデート作業の際にMPCのRAM上にある全データは消去されてしまいます。

- 1 webサイトからダウンロードしたMPC5000用のOSのファイルを、CF(コンパクトフラッシュ)カードのルート(最上階層)に保存しましょう。
- 2 手順1で保存したMPC5000 OS入りのCFカードをMPC5000に差し込みます。
この状態ではまだMPC5000の電源は入れないでおいて下さい。
- 3 テンキー(数字キー)の[2]と[3]を押したままMPC5000の電源を入れて下さい。
電源が入ると自動的にアップデート作業が始まります。
- 4 全てのアップデート作業が終了した後、MPC5000を初期化する必要が有ります。
一度MPC5000の電源を落としたあと、[ERASE]キーを押したまま、再度MPC5000の電源を入れてください。

MPC5000 Factory Preset Programs

- **Drum Programs**
 - Akai Ambient Kit
 - Akai Dry Kit
 - Akai Natural Kit
 - Akai Percussion
 - Akai XR10 Kit 1
 - Akai XR10 Kit 2
 - Akai XR10 Kit 3
 - Grand Piano mf
 - Lynn Drum Kit
 - Lynn LM1 Kit
 - MPC5000 Strings
 - Sea our 78 Kit
 - Tea our 808 Kit
 - Tea our 909 Kit
- **VA Synth Programs**
 - **Arpeggios**
 - Boop 1
 - Boop 2
 - Matrix 1
 - Mega Man
 - Poly Rhythm 3
 - Spikey Arpeg 1
 - Spikey Arpeg 2
 - Spikey Arpeg 3
 - Spikey Arpeg 4
 - **Basses**
 - ◆ **Classic Basses**
 - Acid Bass MW
 - Bowed Bass
 - Cutting Bass
 - Flashlight
 - Hollow Bass
 - Kronic Bass
 - Lasser's Bass
 - Mono Bass
 - Mono Saw Bass
 - ◆ **Edgy Basses**
 - Acid Bass
 - Attack Bass
 - Block Bass
 - BugsBass
 - Cash Bass
 - Crumb Bass
 - Disco Bass
 - Grind Bass
 - Heavy Bass
 - ◆ **Modern Basses**
 - Binary Bass
 - Bottle Bass
 - Brick Bass
 - Chump
 - Detroit Bass
 - Deutsche Bass
 - Digital Bass 1
 - Digital Bass 2
 - Dot Bass RD
 - **Keys**
 - **Chimes**
 - BedTime Tones
 - Bell Tines
 - ClassicSine
 - Crystal Falls
 - Crystal Keys
 - Cystals Bells
 - Dreamy Keys
 - Dreamy Vibe
 - Fly WindTines
 - ◆ **HardPulse**
 - Clavvy 1
 - Clavvy 2
 - Clavvy 3
 - Digicord Clav
 - Dyno Clav
 - Micro Pulse
 - Spikey Metal
 - Syntar
 - ◆ **SynthOrgan**
 - Angelorgan
 - Dark Organ
 - Deep Organ
 - Dirty Organ
 - Jazzy 1
 - Jazzy 2
 - Lola
 - Moss Organ
 - Musette
- ◆ **SynthPno**
 - ElekPno
 - EP Lately
 - Old Pno
 - Old Tine Pno
 - Percussive EP
 - RoseEP
 - Saw Pno
 - Tiny 1
 - Tiny 2
 - Tiny 3
 - Tiny 4
 - Wavy Pno
- **Leads**
- ◆ **Classic Leads**
 - 1 Million
 - 5th Lead
 - Big Sync
 - Crafter
 - Dark PM Lead
 - Dirty Lead
 - FiltSweep Lead1
 - FiltSweep Lead2
 - Flutey
 - Flutish
 - Hammer Lead
 - Hilage Lead
- ◆ **Modern Leads**
 - 7th Lead
 - Atari Lead
 - Brighter Lead
 - Clean Lead
 - Doctor Lead
 - EastCoast Lead
 - Exp Lead
 - Follow Me
 - Follow You 1
 - Follow You 2
 - Follow You 3
 - Hard Lead
- **Pads**
- **Evolving**
 - Ancient Synth
 - Bright String
 - Deep Thought Pad
 - Drifting Away
 - Evolver Pad
 - First Light
 - Fizzy Sweep
 - Flashy Pad
 - Float Pad
 - Fluffing Pad
 - Glass Pad
 - Glider Pad
- ◆ **Smoothies**
 - 5ths Pad
 - Back Jack
 - Blue Pad
 - Chirch Pad
 - Ghosties
 - Glassy Pad1
 - Inverse Pad
 - JX Pad
 - Muted Strings
 - PWM Pad 2
 - Slave Pad
- ◆ **Stringy**
 - Arco Strings
 - Fizzy Pad1
 - Mute Stripad
 - Nazal Strings
 - Plucked Strings
 - Plucky Pizz 1
 - Plucky Pizz 2
 - Plucky Pizz 3
 - Starlight Pad
 - Stringy
 - Synthstring 1
 - Synthstring 2
- **Pads**
- ◆ **Thick**
 - Brutus Pad
 - Halo
 - Heaven Pad
 - Magical Pad
 - Massive Synth
 - Midnight
 - Nature Pad
 - Outer Rim
 - Pulser
 - Pulse Pad
 - PWM Pad
 - Soothing Pad
- **Polysynth**
- ◆ **Animated**
 - Bleep City
 - Bliss Leads
 - Contact Synth
 - Dive Synth
 - Dyno Comp
 - Echo Synth
 - Flower Patch
 - Fox Chase
 - GlimmerSynth
 - Hidden Hills
 - In The Rain
 - In The Valley
- ◆ **Big**
 - Big Sync
 - Brighter Lead
 - Chemical Bass
 - Deep Synth
 - Epic Lead
 - Harsh Lead
 - Lead Stack
 - Mountain Synth
 - Ober 1
 - Ober 2
 - Ober 3
 - Perky Lead
- ◆ **Brittle**
 - Bastine Synth
 - Carton Syth
 - Dee Ex
 - Digi Bassoon
 - Dirty Duck
 - High Pass Odessey
 - Hi-Pass Lead
 - HPF Cheeze MW
 - Magic Synth
 - Matrix HPF
 - Quick Rez
 - Razor HPF 1
 - Razor HPF 2
 - Shutter Synth
- **Classic**
 - Add it Up
 - Blinded
 - Blissful Squares
 - Castillo
 - Chormatic 1
- ◆ **Invert Sweep**
 - Droplets
 - Hollow Drone
 - Inverse Filt 1
 - Inverse Filt 2
 - Inverse Filt 3
 - Morning Dew
 - Orange Tines
 - Pearly Lead
 - SunDial
 - Upside Down
- ◆ **Radiophonic**
 - 5th Chord
 - 5th Synth
 - 80ISH
 - BlissLead
 - Echanted Tines
 - Gold Chord
 - Low Fi
 - Marioland
 - Pala Synth
 - SpiderOrgan
- **Warm**
 - African Synth
 - Brash Synth
 - Old Panner
 - Plain Synth
- **SFX**
- ◆ **Noize FX**
 - Computer Think
 - Ocean FX
 - Pitched Noise
 - Wind_MW
- ◆ **Pitched FX**
 - Cloud Pad
 - Crosstalk
 - Distant Lights
 - Drawing Circles
 - Falling Bells
 - Falling Pad
 - Fritter Pad
 - HazyLead
 - Laser Pad
 - Lift Pad
 - Noise Lead
 - Noise Pad
 - Rader Pad
 - Raider Pad
- ◆ **Sweep FX**
 - Acid LFO
 - Always Running
 - Aphex Tone
 - BeamRay FX
 - Bubble UP
 - De-Orbit FX
 - Falling FX
 - FishBowl FX
 - FM ModderFX
 - Gameland
 - LaserBeam FX
 - LeadUP FX
 - Phasor SFX
- **SynBrass**
 - Ana Swell
 - Autobahn
 - Big Rez Synth
 - Big Swell
 - Brassy Swell
 - Classic Brass
 - CS Brass
 - CS Swell
 - Fanfare
 - FM Brass
 - Horny Section 1
 - Horny Section 2
 - Low Brass
- **Templates**
 - Mute Brass 1
 - Simple RingMod
 - Simple Sawlead
 - Simple Sawlead2
 - Simple Sinlead
 - Simple Sqlead
 - Simple Xmod
- **Tuned Perk**
 - Kalinba
 - Marinba
 - Tuned Perc1
 - Tuned Perc2
 - Tuned Perc3
 - Wood Block

MPC5000 Loopmasters Programs■ **DRUM KIT PROGRAMS**

ABACUS KIT
AFRO KIT1
AFRO KIT2
AFRO KIT3
AFRO KIT4
AFRO KIT5
ALIAS KIT
ANALOG BRAIN KIT
BB BIG DADDY
BB BREAK UP
BB CLASSIC VERB
BB CRUSHED JAZZ
BB CRUSTY
BB DnB
BB ELEKTRO
BB OL TIME JAZZ
BB RESO RINGER
BB ROCKER
BB ROCKER 2
BB RUFF RIDER
BB VINTAGE
BB VINYL
BEATBOX KIT
BIGGER BEATS KIT
BLOCK KIT
BLUESUEDE BOOTS KIT
BREAKDOWN KIT
CLOSE YOUR ICE
CONGA KIT
COUNTRYSIDE KIT
DANCE KIT1
DANCE KIT2
DANCE KIT3
DANCE KIT4
DANCE KIT5
ELECTRO DJ KIT
GRAINSTORM KIT
INDIAN PERC KIT
JAZZ KIT
KARMA KIT
LOADED KIT
LOUNGE KIT
MOVING KIT
NEW FUNK KIT
PERCUSSION KIT
REALIST KIT
SOLID KIT
STARS KIT

■ **DRUM PROGRAMS ONLY**

CYMBALS
GLITCH
HATS
KICKS
PERC
SNARES
STABS HITS N FX
TOMS

■ **LOOPS**

Afro Latin Producer
Downbeat And Leftfield
Drum And Bass Masterclass
Elektro House Producer
Hip Hop and RnB Drumloops
Hip Hop Progressions
Jazz Sessions
Raw Power

この度は、EXM-E3をお買い上げいただき誠に有難うございます。EXM-E3はMPC5000専用128MB拡張メモリー・ボードです。MPC5000にEXM-E3を装着することによりMPC5000の本体に標準搭載されている64MBの本体メモリーと併せて192MBに拡張することができます。尚、本ボードはMPC5000に1枚だけ装着することができます。

内容物

EXM-E3 (本体) 1
 取り付け説明書 日本語版・英語版

EXM-E3の取り付けに付いて

ご使用のMPC5000にEXM-E3を取り付ける場合は、必ずお買い上げ販売店、またはプロ・オーディオ・ジャパン株式会社カスタマーサポートにご相談下さい。個人で取り付けますと、故障や破損の原因となることがあります。弊社では、お客様自身による、本メモリー・ボードの取り付けによって生じたEXM-E3及びMPC5000の故障、損傷、データの損失に対し一切責任を負いかねますのでご了承下さい。

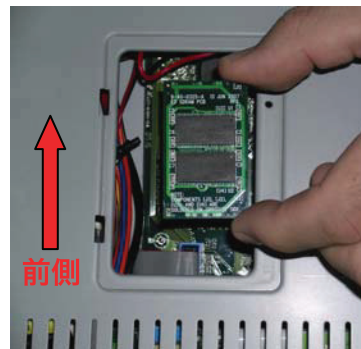
<取り付け方 (サービステクニシャンへ) >

- 1.取り付け作業の前に必ず電源コードを抜いてください。
- 2.MPC5000の底面パネルのカバーを固定しているネジ(2本)外し、カバーを外します。(図1参照)
- 3.図2の様にEXM-E3にプリントされている文字の上側がMPC5000の前側を向くようにします。
注意：事前に金属性の物に触れるなどして静電を体から逃がしてください。
 静電気を帯びたままEXM-E3に触れると、内部破損する場合がありますのでご注意ください。
- 4.EXM-E3の突起部と、MPC5000側ソケットの凹み部分に合わせるようにしてください。(図3、4参照)
注意：MPC5000側ソケット内部のピンは損傷し易いので触れないように気をつけてください。

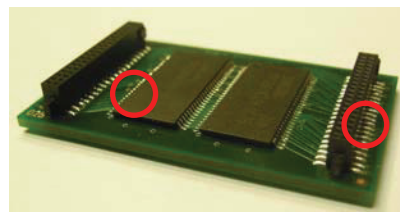
- 5.EXM-E3をMPC5000のソケットに押し込み固定させてください。
- 6.カバーを戻しネジで固定して取り付けが完了です。



<図1：MPC5000底面パネル>



<図2：装着方向>



<図3：EXM-E3突起部分>



<図4：MPC5000ソケット凹み部分>

プロ・オーディオ・ジャパン 株式会社

カスタマー・サポート部

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

電話：045-326-2046 FAX：045-316-8665

<http://www.pro-audio.jp/>