



MPC
MUSIC PRODUCTION CENTER
2500

AKAI
professional



**Руководство
пользователя**

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Во избежание возникновения возгорания или поражения электрическим током не подвергайте это устройство воздействию дождя или влаги.

Важное уведомление

Все материалы, содержащиеся в данном руководстве, охраняются авторским правом и принадлежат компании AKAI professional M.I. Corp., и их нельзя цитировать или копировать в какой-либо форме без письменного разрешения компании.

ПОЛИТИКА ОГРАНИЧЕННОЙ ГАРАНТИИ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Всё программное обеспечение, поставляемое или покупаемое для работы с профессиональными изделиями компании AKAI, проходит проверку на функциональность. Компания AKAI professional M.I. Corp. прилагает все усилия по исправлению выявленных ошибок программного обеспечения, для того чтобы следующие версии были пригодны для практического использования.

Компания AKAI professional M.I. Corp. отказывается от предоставления каких-либо гарантий и иных условий, как явных, так и подразумеваемых, в том числе, подразумеваемых гарантий удовлетворительного качества и применимости для конкретной цели.

Компания AKAI professional M.I. Corp. не несёт материальной ответственности за прямые и косвенные убытки, возникшие в результате любой ошибки в программном обеспечении или в его документации. Далее, компания AKAI professional M.I. Corp. не берёт на себя ответственность за сохранность любых программ, звуков, аудио записей или аранжировок, секвенций, хранящихся или используемых в профессиональном оборудовании AKAI, включая стоимость восстановления такой информации.

Гарантии, возмещения и отказы от обязательств, перечисленные выше, исключительны и имеют преимущественную силу перед другими, устными или письменными, явными и подразумеваемыми, в пределах, разрешённых законом в географических областях, в которых используется продукт. Сотрудники компании AKAI professional M.I. Corp., агенты, дистрибьюторы или сотрудники агентов или дистрибьюторов не уполномочены предлагать какие-либо отклонения от этих регламентирующих документов.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!!

Во избежание возникновения возгорания или поражения электрическим током не подвергайте это устройство воздействию дождя или влаги.

1-Р-Ус



СИМВОЛЫ СООТВЕТСТВУЮТ СТАНДАРТАМ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ (США)



Знак молнии со стрелкой в равностороннем треугольнике предназначен для обращения внимания пользователя на присутствие неизолированного опасного напряжения внутри корпуса изделия, которое может иметь величину, опасную для человека в случае удара электрическим током.



Восклицательный знак в равностороннем треугольнике предназначен для привлечения внимания пользователя к наличию в печатных материалах, сопровождающих изделие, важных инструкций по использованию и обслуживанию.

5B-Р-Ус

Предупреждение: Использование органов управления и настроек, или выполнение операций, кроме тех, которые детально изложены в этом руководстве, может привести к появлению опасного излучения.

Это устройство оборудовано включателем питания, которое не отсоединяет полностью питание устройства. Если кабель питания подключен, то питание продолжает поступать к устройству, даже если устройство выключено. Отключите кабель питания, когда не планируете использовать оборудование долгое время.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЭЛЕКТРИЧЕСКИХ ИЗДЕЛИЙ ДОЛЖНЫ СОБЛЮДАТЬСЯ ОСНОВНЫЕ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ, ВКЛЮЧАЯ СЛЕДУЮЩИЕ:

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

MPC 2500 предназначен для использования в обычных бытовых условиях.

Требования к питанию электрического оборудования отличаются от региона к региону. Пожалуйста, убедитесь, что условиям электропитания в вашем регионе соответствуют требованиям к питанию для вашего MPC2500. Если у вас возникают какие-либо сомнения, проконсультируйтесь с квалифицированным специалистом или поставщиком оборудования компании AKAI.

120 Вольт перем.тока	при 60 Гц для США и Канады.
220~240 Вольт перем.тока	при 50 Гц для Европы
240 Вольт перем.тока	при 50 Гц для Австралии

ВАЖНЫЕ ИНСТРУКЦИИ ПО БЕЗОПАСНОСТИ

1. Прочтите эту инструкцию.
2. Сохраните эту инструкцию.
3. Обратите внимание на все предупреждения.
4. Следуйте всем инструкциям.
5. Не используйте это оборудование возле воды.
6. Протирайте только сухой тканью.
7. Не закрывайте вентиляционные отверстия. Устанавливайте в соответствии с инструкциями производителя.
8. Не устанавливайте вблизи любых источников тепла, таких как батареи, обогреватели, печи или другое оборудование (включая усилители), выделяющее тепло.
9. В целях безопасности не нарушайте целостность кабеля и поляризованной или заземляющей вилки. Поляризованная вилка имеет две контактные пластины, одна из которых шире другой. Заземляющая вилка имеет две контактные пластины и заземляющий штырёк. Заземляющий штырёк сделан широким для обеспечения вашей безопасности. Если вилка кабеля, идущего в комплекте, не подходит к вашей розетке, обратитесь к электрику для замены розетки.
10. Защищайте кабель от обрывов и заземлений, особенно вилки и места, где кабель подключается к оборудованию или выходит из него.
11. Используйте только аксессуары и приспособления, указанные производителем.
12. Используйте только с тележками, стойками, треногами, подставками или столами, указанными производителем, или идущими в комплекте. При использовании тележек для перевозки оборудования будьте осторожны, чтобы избежать травм при опрокидывании.

PORTABLE CART WARNING



S3125A

13. Отключайте питание этого оборудования во время грозы, или если долгое время не используете.
14. Всё обслуживание должно производиться только квалифицированным персоналом. Обслуживание необходимо в тех случаях, когда оборудование каким-либо образом было повреждено, когда повреждён кабель питания или вилка, когда на инструмент попала жидкость или упал предмет, когда оборудование подвергалось воздействию дождя или влажности, не работает правильно, или если его роняли.
15. Не допускайте разливания или капания жидкости на оборудование, не располагайте на нём предметы, наполненные жидкостью, такие как чашки, бутылки и т.д.

Только для покупателей в Великобритании

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЭТО УСТРОЙСТВО ДОЛЖНО БЫТЬ ЗАЗЕМЛЕНО ВАЖНО

Это оборудование оснащено неразборной вилкой питания, соответствующей стандартам Великобритании. Для замены предохранителя в вилках этого типа выполните следующие действия:

- 1) Снимите крышку предохранителя и вытащите старый предохранитель.
- 2) Вставьте новый предохранитель, который должен быть либо модели BS1362 A.S.T.A на 5 Ампер, либо другого типа в соответствии с требованиями BSI (Британский институт стандартов).
- 3) Установите на место крышку предохранителя.

Если вилка для подключения в розетку на кабеле, идущем в комплекте с оборудованием, не подходит к розеткам питания, которые у вас установлены, то кабель необходимо заменить на кабель питания, оснащённый формованной, литой вилкой подходящего типа. Если это невозможно, то вилку необходимо обрезать и заменить на ту, которая подходит к вашим розеткам. В вилке должен быть предохранитель на 5 Ампер.

Если используется вилка без предохранителя, то на распределительном щитке должен быть установлен предохранитель, рассчитанный на ток не более 5 Ампер.

ПОЖАЛУЙСТА, ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

ОТРЕЗАННУЮ ВИЛКУ НЕОБХОДИМО УТИЛИЗИРОВАТЬ ИЛИ РАЗОБРАТЬ НА ЧАСТИ, ЧТОБЫ ЕЁ СЛУЧАЙНО НЕ ПОДКЛЮЧИЛИ В РОЗЕТКУ НА 13 АМПЕР, И НЕ ПРОИЗОШЕЛ УДАР ЭЛЕКТРИЧЕСКИМ ТОКОМ.

Провода в этих кабелях питания окрашены в соответствии со следующей схемой:

ЗЕЛЁНЫЙ и ЖЕЛТЫЙ	- Земля
СИНИЙ	- Ноль
КОРИЧНЕВЫЙ	- Фаза

Так как цвет проводов в кабеле питания этого оборудования может не соответствовать цветовой маркировке контактов в вашей вилке, поступайте, пожалуйста, следующим образом:

Провод, отмеченный Зелёным и Желтым цветом, необходимо подключить к контакту, либо отмеченному буквой E или знаком заземления, либо отмеченному Зелёным или Зелёным и Желтым цветами.

Провод Синего цвета необходимо подключить к контакту, который отмечен буквой N или Чёрным цветом.

Провод Коричневого цвета необходимо подключить к контакту, который отмечен буквой L или Красным цветом.

ЭТО УСТРОЙСТВО ДОЛЖНО БЫТЬ ЗАЗЕМЛЕНО

Убедитесь, что все контакты надёжно зажаты и жилы провода зафиксированы.

Перед установкой крышки на вилку убедитесь, что зажим кабеля плотно охватывает его поверх оболочки, а не просто поверх проводов.

6D-Рус

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КОМИССИИ ПО КОММУНИКАЦИЯМ

Это оборудование прошло тестирование и соответствует требованиям для цифровых устройств класса В, согласно Части 15 Правил FCC (Американской государственной комиссии по коммуникациям). Эти требования были разработаны с целью обеспечения защиты против недопустимых помех в бытовом применении. Это оборудование создаёт, использует и может излучать радио частоты, и в случае неправильной установки и использования в несоответствии с инструкциями, может быть причиной сильных помех для радиосвязи. Кроме того, нет никакой гарантии, что помехи не возникнут и при правильной установке. Если это оборудование производит помехи, которые влияют на приём радио и теле сигналов, и это можно установить при включении и выключении оборудования, то пользователю стоит попытаться исправить это влияние одним из следующих способов:

- По-другому направить или переместить в другое место приёмную антенну.
- Увеличить расстояние между устройством и приёмником.
- Подключить устройство к розетке, которая не находится на одной линии с розеткой, к которой подключен приемник.
- Обратиться к продавцу или к опытному радио-телемастеру за консультацией.

21В-Рус

AVIS POUR LES ACHETEURS CANADIENS DU MPC2500

Le présent appareil numérique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareils numériques de la Class B prescrites dans le Règlement sur le brouillage radioélectrique édicté par le ministère des Communications du Canada.

27-F

Это оборудование не выходит за рамки ограничений, установленных для радиоизлучений цифровой аппаратуры Класса В Стандартом о радиопомехах Канадского Департамента Коммуникаций.

27-Рус

ВЕНТИЛЯЦИЯ

Не создавайте препятствий для вентиляции оборудования, помещая его на мягкие покрытия, в ограниченных пространствах, или размещая предметы на его корпусе – сверху, по бокам или вплотную к задней панели. Всегда устанавливайте оборудование на расстоянии минимум 10 сантиметров от любых других объектов.

31С-Рус

Изменения и модификации, определённо не утверждённые производителем, могут привести к потере пользователем права эксплуатировать данное оборудование.

32-Рус

УВЕДОМЛЕНИЕ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ

MPC2500 – это выпущенное компанией AKAI professional устройство на основе компьютера, которое использует и содержит в своей памяти программное обеспечение. Это программное обеспечение и вся относящаяся к нему документация, включая это руководство по эксплуатации, содержит информацию, которая защищена законами об авторских правах. Все права закреплены. Запрещено копировать, передавать или изменять фрагменты программного обеспечения или документации о нём. Запрещается вносить поправки, сокращать и упрощать, переводить на другие языки, сдавать в аренду, распространять, перепродавать с целью получения прибыли или создавать вторичные неоригинальные изделия, основанные на программном обеспечении и его документации, или на любой их части без предварительного получения письменного разрешения от компании AKAI professional M.I. Corp., г. Иокогама, Япония.

Содержание

Глава 1: Вступление	1
Обзор	1
Верхняя часть верхней панели	1
Секция ВВОДА ИНФОРМАЦИИ	2
Секция Управления	3
Секция ПЭДОВ	3
Секция Q-Link	4
Передняя панель	4
Задняя панель	5
Подключение MPC2500 к внешним аудио и MIDI устройствам	6
Терминология в MPC2500	7
Глава 2: Основные операции	9
Работа с названиями	10
Ввод чисел с помощью кнопок с цифрами	11
Глава 3: Функции Секвенсора	12
Запись исполнения	13
Воспроизведение секвенции	14
Другие полезные функции для записи секвенций	14
Функции дорожки	21
Функции MIDI секвенсора	24
Глава 4: Редактирование секвенций	26
Выбор региона дорожки для редактирования	26
Выбор региона для редактирования по тактам	29
Изменение порядка дорожек (TRACK MOVE)	30

Глава 5: Пошаговое редактирование	31
О пошаговом редактировании	31
Экраны	31
События	32
Копирование/вставка событий	35
Перемещение события	35
Удаление события	35
Ввод события (пошаговая запись)	36
Глава 6: Редактирование по сетке	37
О редактировании по сетке	37
Экраны	37
Редактирование в режиме GRID	40
Копирование (COPY)/вставка (PASTE) событий.....	40
Перемещение (MOVE) события	40
Вставка события	41
Пошаговая запись	41
Подробные настройки для пошаговой записи	41
Запись в реальном времени.....	41
Глава 7: Режим песни	42
Структура песни	42
Экраны	42
Создание песни	43
Воспроизведение песни	43
Другие функции режима песни.....	44
Глава 8: Функции пэдов	46
Игра на пэдах	46
Мьютирование дорожек с помощью пэдов.....	47
Выбор с помощью пэдов секвенции для воспроизведения	48
Глава 9: Слайдеры и регуляторы Q-Link	49
Настройка регуляторов и слайдеров	49
Запись значений слайдеров/регуляторов в секвенцию	50
Кнопка [AFTER]	50
Другие функции слайдеров и регуляторов Q-Link	51

Глава 10: Использование MPC2500 с внешними устройствами 52

Синхронизация с MPC2500 в роли ведущего.....	52
Синхронизация с MPC2500 в роли ведомого.....	52
Подключение MPC2500 к MIDI клавиатуре со звуковым модулем	53
Настройки MIDI входа	53
Отключение запуска встроенных звуков с помощью пэдов (настройки Local Control)	54
Переключение секвенций с помощью сообщений Program Change внешнего устройства.....	54

Глава 11: Запись сэмпла 55

Запись сэмпла – подробная информация	57
Запись цифрового сигнала	57
Запись с основного выхода MAIN OUT.....	57
Запись звука с встроенного CD привода	58
Другие функции	59
Функция прямой записи.....	60

Глава 12: Редактирование сэмпла 63

Установка начальной и конечной точки сэмпла.....	63
Удаление лишних фрагментов из сэмпла (DISCARD)	64
Удаление выбранного диапазона из сэмпла и перемещение информации ближе к точке начала (DELETE).....	64
Глушение выделенного диапазона сэмпла (SILENCE)	65
Сохранение части сэмпла в виде нового сэмпла (EXTRACT).....	65
Функции окна Sample	65
Другие функции редактирования	66
Разделение фразового сэмпла на несколько регионов	69
Разделение сэмпла с помощью определения частей фразы с атакой (AUTO).....	70
Разделение сэмпла на регионы одинаковой длины (EQUALLY)	71
Регулировка точек начала/конца региона.	72
Конвертирование разделённых сэмплов в SLICED SAMPLES или в PATCHED PHRASE	73
Конвертирование в PATCHED PHRASE	73
Изменение тона и темпа склеенного фразового сэмпла	74
Редактирование Patched Phrase	74
Другие функции редактирования региона.....	75

Настройка петли	76
Соединение точки петли с точкой начала	77
Функция Auto Phrase Loop	77

Глава 13: Программа **78**

Создание программы	78
Назначение / переназначение сэмплов на пэды	78
Воспроизведение сэмпла во время удара по пэду	79
Настройка громкости и высоты тона сэмпла	79
Изменение громкости сэмпла с помощью velocity	79
Изменение высоты сэмпла с помощью velocity	80
Воспроизведение нескольких сэмплов одним пэдом	80
Переключение между сэмплами с помощью velocity	80
Настройка огибающей для пэда	81
Функции в окне Program	83
Редактирование звука сэмпла	84
Ограничение количества голосов в программе	85
Имитация открытия/закрытия хай-хета (настройка групп мьютирования)	86
Редактирование сэмпла, назначенного на пэд	87
Настройка параметров LFO (генератор низкой частоты)	89
Одновременное удаление всех неиспользуемых сэмплов (PURGE)	90
Настройка номеров MIDI нот для пэдов	90
Назначение номеров MIDI нот на пэды (изменение значений по умолчанию)	90

Глава 14: Микшер **91**

Настройка уровня громкости и панорамы пэда	91
Настройка выхода для сэмпла	91
Выбор пэда для применения эффекта	92
Автоматизация микшера	92
Быстрые клавиши для переключения между режимами микшера и эффектов	93
Функция Input Thru	94
Применение эффектов для обработки входного сигнала	94
Применение фильтров для обработки входного сигнала	95
Использование функции Q-Link в режиме INPUT THRU	95
Сохранение установок режима Input Thru	96

Глава 15: Эффекты 97

Применение эффектов к звуку определённого пэда	97
Применение эффекта FX2 для обработки звука эффекта FX1	98
Редактирование эффектов	98
Использование мастер эффекта	101
Редактирование мастер эффекта	101
Редактирование набора эффектов	101
Быстрые клавиши для переключения между режимами микшера и эффектов	102

Глава 16: Сохранение/загрузка 103

О картах памяти	103
Сохранение информации	103
Сохранение информации на внутренний жёсткий диск (опция).....	106
Загрузка файла.....	107
Изменение названия файла	110
Удаление файла	110
Настройки функции автозагрузки.....	110
Форматирование карты памяти.....	111
Сохранение информации во внутреннюю флэш-память.....	111

Глава 17: Подключение MPC2500 к вашему компьютеру 112

Подключение MPC2500 к компьютеру с Windows	112
Подключение MPC2500 к компьютеру Macintosh	112

Глава 18: Другие настройки 114

Педальный переключатель	114
Регулировка основного уровня.....	114
Регулировка контрастности дисплея	114
Инициализация заводских пресетов	115
Настройка чувствительности пэдов	115
Функция Continuous sample track	116

Технические характеристики 117

Список пресетных программ 119

Таблица Реализации MIDI	119
Алфавитный указатель	123

Глава 1: Вступление

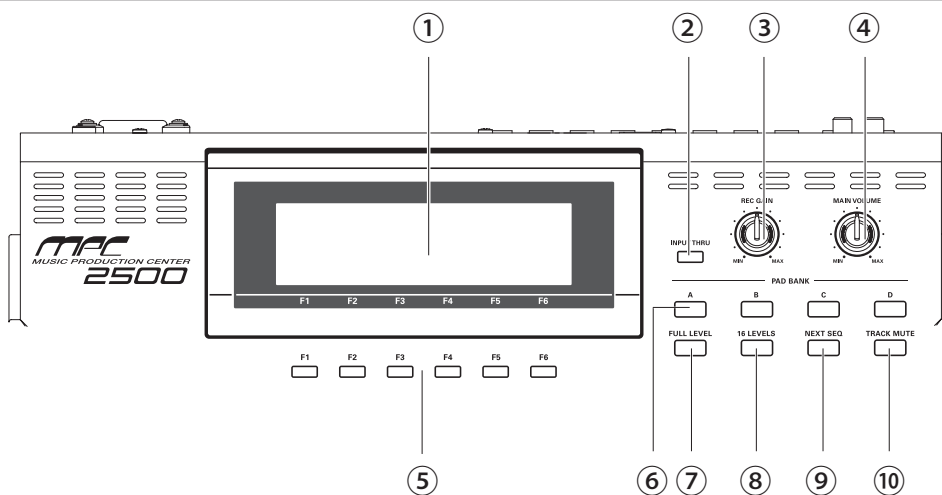
Представляем вам рабочую станцию/сэмплер MPC2500. Это руководство пользователя рассказывает о том, как использовать MPC2500.

Пожалуйста, перед тем, как начинать использование вашего MPC2500, прочтите это руководство и сохраните его в надёжном месте для того, чтобы вы могли в любой момент свериться с ним. В этом руководстве все названия регуляторов и кнопок на панели и названия разъёмов помещены в квадратные скобки следующим образом: [название].

Обзор

Эта глава рассказывает о названиях каждой детали, терминологии, функциях, и о том, как выполнять подключения к MPC2500.

■ Верхняя часть верхней панели



01. Дисплей

Это жидкокристаллический дисплей (LCD) с подсветкой. Вы можете настроить контрастность дисплея, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и поворачивая колесо DATA.

02. Кнопка [INPUT THRU]

Вы можете смешивать сигнал с входа [RECORD IN] со звуком, воспроизводимым с MPC2500. Для получения более полной информации смотрите раздел "INPUT THRU" на странице 94.

03. Регулятор уровня записи [REC GAIN]:

Он управляет уровнем записи сигнала, поступающего на вход [RECORD IN]. С его помощью нельзя изменять уровень сигнала цифрового входа.

04. Регулятор основной громкости [MAIN VOLUME]:

Он управляет уровнями общего выхода [STEREO OUT] и выхода на наушники[PHONES].

05. Функциональные кнопки [F1] - [F6]:

Эти кнопки предназначены для вызова страниц в нижней части дисплея или для выполнения функций, назначенных на эти кнопки. В зависимости от отображаемого в настоящий момент на дисплее окна будут доступны различные функции.

06. Кнопки выбора Банков пэдов [A] - [D]:

Используйте эти кнопки для переключения между банками пэдов A, B, C, D. Индикатор выбранного в настоящий момент банка пэдов будет светиться.

07. Кнопка [FULL LEVEL]:

Когда функция включена (индикатор светится), MPC2500 всегда будет проигрывать звуки на полной громкости (127).

08. Кнопка [16 LEVELS]:

Когда функция включена, вы можете использовать 16 пэдов для изменения громкости выбранного пэда и высоты звука пошагово в 16 шагов. Для получения более полной информации смотрите раздел "Функция 16 Level" на странице 46.

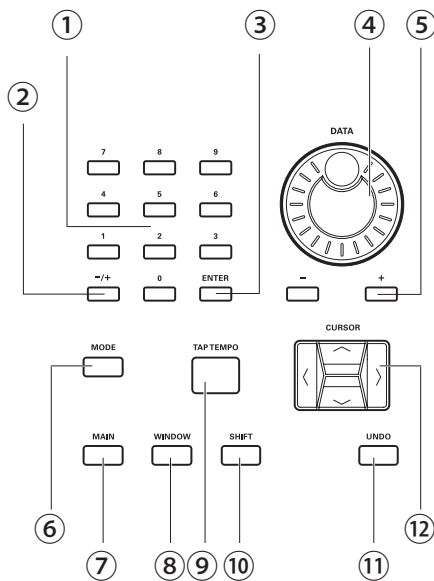
09. Кнопка [NEXT SEQ]

Эта кнопка вызывает страницу NEXT SEQ (следующая секвенция), на которой вы можете переключать секвенции с помощью пэдов. Для получения более полной информации смотрите раздел "Выбор секвенции с помощью пэдов" на странице 48.

10. Кнопка [TRACK MUTE]

Эта кнопка вызывает страницу TRACK MUTE (мьютирование дорожек), на которой вы можете заглушать дорожки с помощью пэдов. Для получения более полной информации смотрите раздел "Мьютирование выбранной дорожки с помощью пэдов" на странице 47.

■ Секция ВВОДА ИНФОРМАЦИИ



01. Кнопки с цифрами

Эти кнопки предназначены для прямого ввода цифр. Введите число с помощью этих кнопок в выбранном поле для ввода цифр и нажмите кнопку [ENTER]. Если вы вводите значения с цифрами после запятой, то вводите цифры, игнорируя точку (запятую) после целого числа. Пример: Чтобы ввести число 120.5, набирайте 1205. Если вы ошиблись при вводе, то вы можете отменить ввод, нажав на кнопку [SHIFT] перед нажатием кнопки [ENTER]. Если вы используете кнопки курсора [CURSOR], колесо изменения значений [DATA], или кнопку [MAIN] во время ввода цифровых значений, то ввод будет отменён и информация вернётся к своему начальному состоянию.

02. Кнопка [- / +]

Эта кнопка переключает цифровые значения между отрицательными (-) и положительными (+).

03. Кнопка [ENTER]

Эта кнопка окончательно подтверждает ввод значений, набранных с помощью цифровых кнопок.

04. Колесо [DATA]

Это колесо изменяет значения в выбранном в настоящий момент поле. Скорость изменения информации увеличивается по мере увеличения скорости вращения колеса. Вы также можете настроить контрастность дисплея, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и поворачивая это колесо.

05. Кнопки [-] [+]

Кнопка [-] уменьшает значения, выделенные курсором. Кнопка [+] увеличивает значения, выделенные курсором.

06. Кнопка [MODE]

Когда вы нажмёте эту кнопку (индикатор на кнопке будет мигать), вы сможете переключать режимы с помощью пэдов.

07. Кнопка [MAIN]

При нажатии на эту кнопку дисплей перейдёт в отображение основного режима (MAIN), независимо от того, в каком режиме вы находитесь в текущий момент.

08. Кнопка [WINDOW]

Если нажать на эту кнопку, когда индикатор светится, то на дисплее появится всплывающее диалоговое окно, в котором вы можете выполнить точные настройки.

09. Кнопка [TAP TEMPO]

Вы можете задать необходимый темп, постукивая по этой кнопке (Функция Tap Tempo). Для получения более полной информации смотрите раздел “Функция Tap Tempo” на странице 18.

10. Кнопка [SHIFT]

Вы можете использовать её в сочетании с другими кнопками для выбора различных функций.

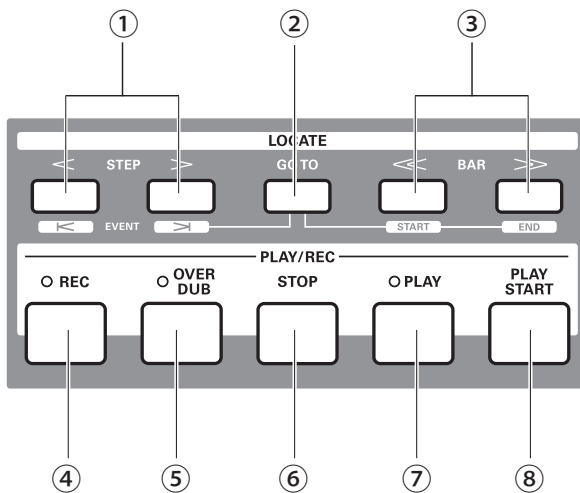
11. Кнопка [UNDO]

Когда вы записываете секвенцию, индикатор этой кнопки засветится. Нажатие на эту кнопку в то время, когда она светится, приведёт к сбросу системы в состояние, в котором она была перед записью, и индикатор кнопки потухнет.

12. Кнопка [CURSOR]

Вы можете перемещать курсор по дисплею вверх и вниз для выбора поля. В поле значений вы можете изменять разряды числа, удерживая кнопку [SHIFT] и нажимая на кнопки </>. При этом будут изменяться значения в выбранном в настоящий момент поле.

■ Секция Управления



01. Кнопки [STEP] (< / >)

Эти кнопки перемещают курсор секвенсора вперёд и назад на один шаг (step) во времени. Величина шага устанавливается в поле Timing в окне основного режима MAIN. Нажатие этой кнопки, в то время как удерживается кнопка [GO TO], переместит курсор к предыдущему или следующему событию, записанному на дорожке.

02. Кнопка [GO TO]

При нажатии на эту кнопку будет отображаться окно Локатора. Введите точку локации или переместите курсор к сохранённой в памяти точке локации и затем нажмите [F5] (GO TO) для перехода к выбранной вами позиции. Для того чтобы сохранить в памяти точку локации, выберите точку, которую вы хотите сохранить, активируйте окно Локатора (Locate window), нажав на кнопку GO TO, затем переместите курсор к номеру, на который вы хотите сохранить и нажмите [F2] (CAPTUR) для сохранения.

03. Кнопки [BAR] (<< / >>)

Эти кнопки перемещают курсор курсора секвенсора по тактам.

04. Кнопка [REC]

Если удерживать кнопку [REC] и нажать кнопку [PLAY START] или [PLAY], то включится запись секвенции. Все события, записанные ранее на дорожку, будут заменены новыми. Вы можете начать запись (punch in) с определённого места прямо во время воспроизведения секвенции, нажав кнопки [PLAY] + [REC], и выйти из записи (punch out), нажав во время записи на кнопку [REC]. Для получения более полной информации смотрите раздел “Функция Punch In/Punch Out ” на странице 17.

05. Кнопка [OVER DUB]:

Эта кнопка, по сути, равносильна кнопке записи [REC], но в данном режиме (overdub - наложение) новые события добавляются к событиям, которые уже присутствуют в треке. Вы можете начать запись (punch in) с определённого места прямо во время воспроизведения секвенции, нажав кнопки [PLAY] + [OVER DUB], и выйти из записи (punch out), нажав во время наложения кнопку [OVER DUB].

06. Кнопка [STOP]:

Эта кнопка останавливает воспроизведение и запись секвенций. Если вы нажмёте на эту кнопку быстро 3 раза подряд, вы остановите воспроизведение всех звуков.

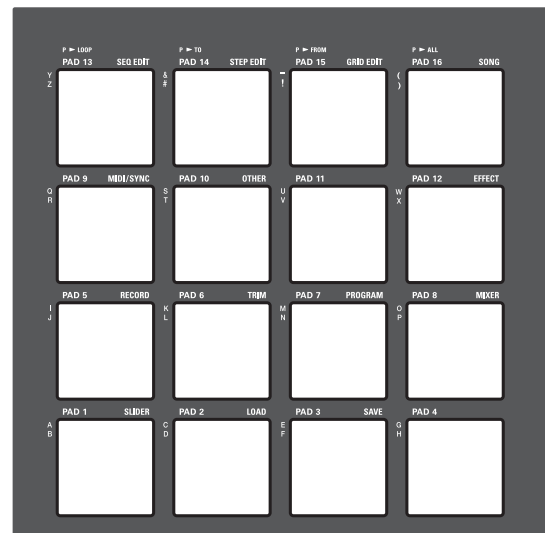
07. Кнопка [PLAY]

Эта кнопка включает воспроизведение секвенции с её текущей позиции.

08. Кнопка [PLAY START]

Эта кнопка включает воспроизведение секвенции с её начала.

■ Секция ПЭДОВ



Пэды от [PAD1] до [PAD16]

Это барабанные пэды, предназначенные для игры звуками из встроенного сэмплера. Сила нажатия и давление, которые вы оказываете, ударяя по пэдам, управляют громкостью звука. В режиме мьютирования дорожек (TRACK MUTE) с помощью пэдов вы можете выбирать дорожки, а в режиме NEXT SEQ (следующая секвенция) можете выбирать секвенции. Также вы можете использовать пэды для выбора режима и для ввода букв.

■ Секция Q-Link

01. Слайдеры [Q1] и [Q2]

Эти слайдеры управляют звучанием в соответствии с установками, сделанными в режиме SLIDER. Для получения более полной информации смотрите раздел “Слайдеры Q-Link” на странице 49.

02. Регуляторы [Q3] и [Q4]

Эти регуляторы управляют звучанием в соответствии с установками, сделанными в режиме SLIDER. Для получения более полной информации смотрите раздел “Слайдеры Q-Link” на странице 49.

03. Кнопка [AFTER]

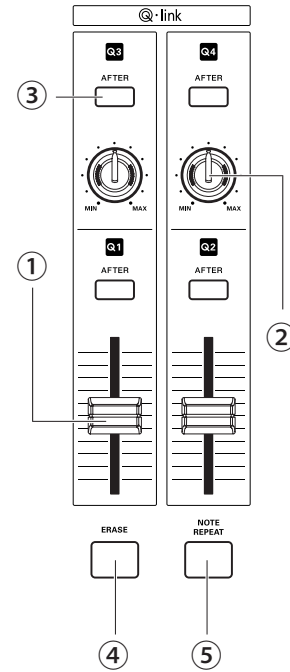
Когда вы включите эту кнопку, тогда текущие значения слайдера будут заменены информацией о значениях слайдера, записанной на дорожке. Более подробно об этом рассказано на странице 50.

04. Кнопка [ERASE]

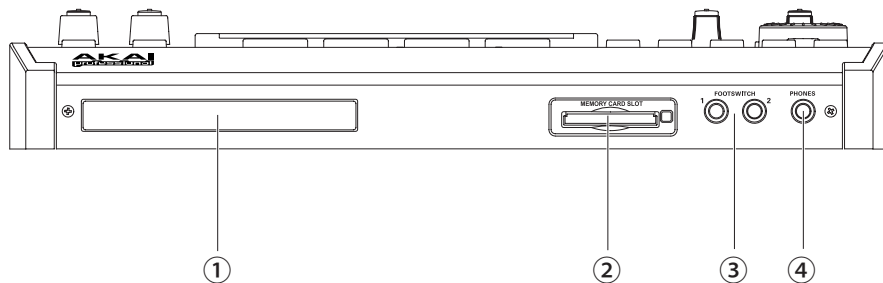
Эта кнопка удаляет события на дорожке. Вы можете удалить события в реальном времени во время записи, либо выбрать события для удаления в окне Erase. Для получения более полной информации смотрите раздел “Функция удаления” на странице 14.

05. Кнопка [NOTE REPEAT]

Вы можете повторять ноты, удерживая пэд и нажимая эту кнопку. Ноты будут повторяться в соответствии с настройками в окне корректировки времени (Timing Correct). Для получения более полной информации смотрите раздел “Функция Повтора Ноты” на странице 17.



■ Передняя панель



01. Ниша для CD-привода

Вы можете установить дополнительный IDE CD-привод.

02. Слот для карты памяти

Это слот для карты памяти формата Compact Flash.

03. Гнёзда [FOOTSWITCH 1/2]:

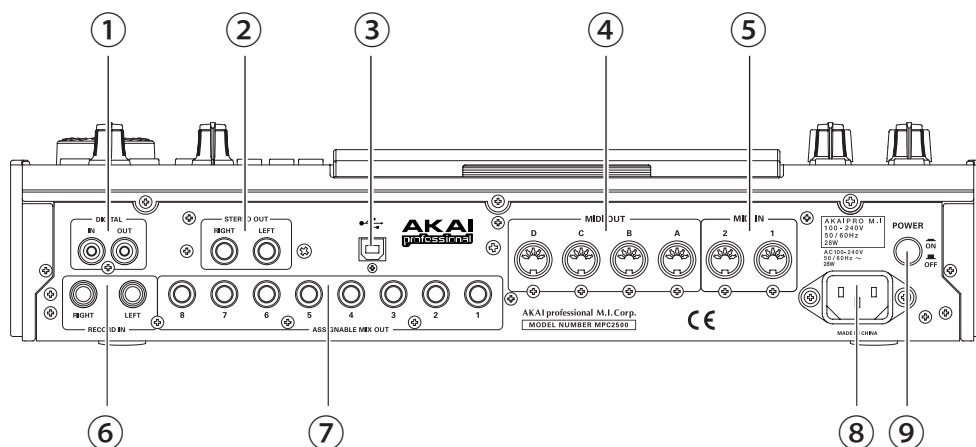
Гнёзда предназначены для подключения педалей. Вы можете использовать педали для включения и выключения режима записи punch (punch in/out). Для получения более полной информации смотрите раздел “Педали” на странице 114. Есть два типа педалей: нормально-разомкнутые (когда педаль не нажата, контакт разомкнут) и нормально-замкнутые (когда педаль нажата, контакт замкнут).

Если педаль уже подключена к MPC2500, то при включении питания MPC2500 тип подключенной педали будет определён автоматически. Вы можете использовать педали любого типа.

04. Гнездо [PHONES]

Это стерео гнездо для подключения наушников. На него поступает тот же сигнал, что и на основной выход [STEREO OUT].

■ Задняя панель



01. Гнёзда [DIGITAL IN/OUT]

Это коаксиальные гнёзда для цифрового входа и выхода. Гнездо входа In предназначено для подключения цифровых выходов таких устройств, как проигрыватели CD и цифровые магнитофоны (DAT). На гнездо выхода OUT поступает тот же сигнал, что и на основной выход [STEREO OUT].

02. Гнездо [STEREO OUT L/R]:

Это основной выход.

03. [USB] гнездо

Это гнездо предназначено для соединения MPC2500 и вашего компьютера для передачи информации. Для получения более полной информации смотрите раздел “Подключение MPC2500 к вашему компьютеру” на странице 112.

04. Гнёзда [MIDI OUT A/B/C/D]

Это MIDI выходы. С каждого выхода можно передавать независимые MIDI сигналы.

05. Гнёзда [MIDI IN 1/2]

Это MIDI входы. MIDI сигналы, поступающие на входы MIDI IN 1 и 2, будут объединяться (смешиваться).

06. Гнёзда [RECORD IN L/R]

Это аналоговые входы, предназначенные для записи аналогового сигнала. Их можно использовать как балансные входы, подключая в них стерео джеки.

07. Гнёзда [ASSIGNABLE MIX OUT 1/2/3/4/5/6/7/8]

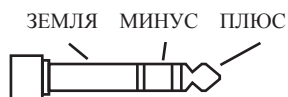
Эти выходы можно использовать для того, чтобы направить звук каждого пэда на отдельный выход. Вы можете выполнять более сложное микширование сигналов с помощью внешних микшеров и других устройств.

08. Гнездо питания

Подключите в него кабель питания.

09. Включатель питания [POWER]

Включает и выключает питание устройства.

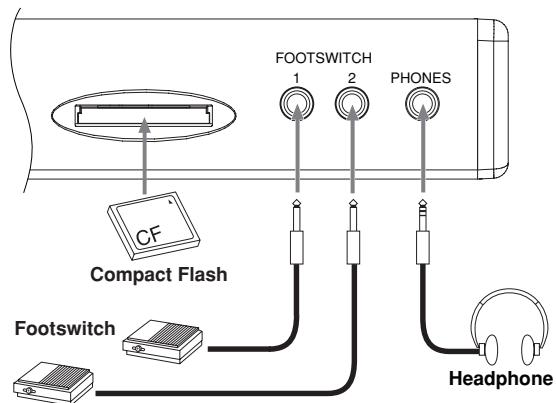
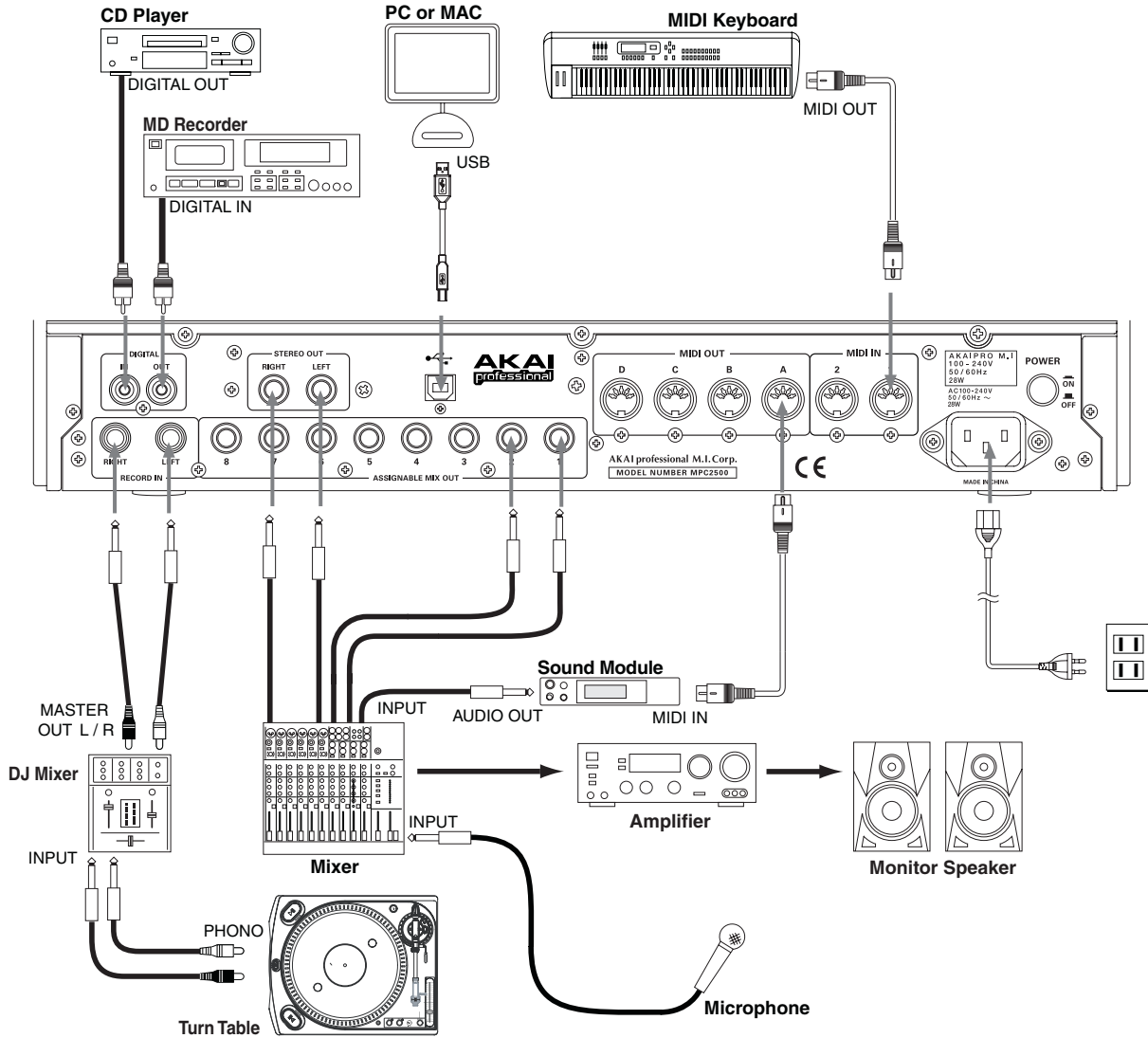


■ Подключение MPC2500 к внешним аудио и MIDI устройствам

На схеме внизу показано, как выполнять соединения между MPC2500 и внешними аудио и MIDI устройствами.

Пожалуйста, помните, что это только пример, поэтому, когда будете действительно выполнять подобные соединения, сверяйтесь с руководствами пользователя для подключаемых устройств.

Примечание: Когда выполняете подключение устройств, убедитесь, что их питание выключено.



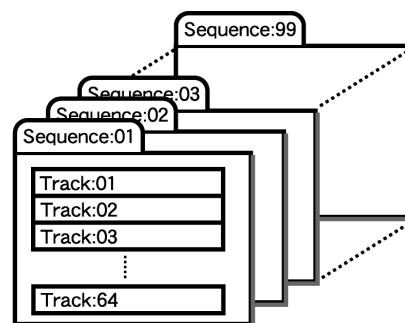
Терминология в MPC2500

Вот основная терминология, которую вам необходимо знать для работы с MPC2500:

■ Секвенция

Секвенция (sequence) – это самый основной блок, который вы используете при создании музыки в MPC2500. Информация, поступающая от MIDI клавиатуры или от пэдов, будет записываться на каждую дорожку в секвенции.

Секвенция состоит из 64 дорожек, каждая из которых содержит исполняемую информацию. Вы можете создать до 99 секвенций. Секвенции в длину могут занимать от 1 до 999 тактов. Вы можете создать всю песню с помощью одной секвенции. Также вы можете создать песню, комбинируя несколько коротких секвенций с помощью функции Song (песня).



■ Дорожка

Секвенция состоит из 64 дорожек (track). На каждую дорожку можно записывать различную информацию об исполнении. Например, вы можете записывать отдельно на каждую дорожку различные инструменты (Пианино на дорожку 1, Бас на дорожку 2, Орган на дорожку 3 и так далее...). За один раз вы можете записать только одну дорожку; при записи новой дорожки можно включать воспроизведение ранее записанных дорожек. На каждой дорожке есть настройки мьютирования (mute) дорожки, с помощью которых можно установить, будет ли воспроизводиться содержимое дорожки или нет. Например, вы записали два различных фортепианных соло на дорожки 1 и 4, и теперь можете сравнить их с помощью функции заглушения. Исполнение будет записано на дорожку в виде MIDI событий. На дорожку нельзя напрямую записывать звуки.

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

■ Песня

С помощью функции песни (song) вы можете воспроизводить секвенции в определённом порядке. Вы на своё усмотрение можете устанавливать порядок и количество секвенций для воспроизведения. Это очень удобно, когда вы хотите воспроизвести несколько песен подряд, или когда вы создаёте песню, комбинируя несколько секвенций. В MPC2500 вы можете создать до 20 песен. Когда вы располагаете секвенции в песне, назначьте их на каждый шаг (step) песни в определённом порядке. Шаг – это как контейнер для секвенций. Песня может состоять из 250 шагов.

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

■ Сэмпл

В MPC2500 звуки, загруженные в устройство, называются сэмплами (sample). Вы можете загрузить в MPC2500 сэмплы с карты памяти, получить их с компьютера через USB порт, или записать их с помощью режима записи RECORD. Вы можете изменить точки начала и конца сэмпла, или закольцевать его в петлю (loop) в режиме TRIM. Для воспроизведения звуков вам нужно назначить сэмплы на определённые пэды в режиме PROGRAM. Сэмплы бывают двух видов: стереосэмплы (двухканальный сэмпл с правым и левым каналами) и моносэмплы (одноканальный сэмпл).

■ Барабанные пэды

В MPC2500 есть 16 пэдов (pad). Вы можете играть сэмплами, назначенными на пэды, просто ударяя по пэдам. В MPC2500 есть 4 банка пэдов, так что вы можете назначать в них разные сэмплы. Вы можете переключаться между этими банками с помощью кнопок [PAD BANK], что в общей сложности позволит вам использовать 64 пэда. Для назначения сэмплов на пэды используется режим программ (PROGRAM). Ваше исполнение на пэдах можно записать на дорожку в секвенции.

■ Программа

Назначив сэмплы на пэды в режиме PROGRAM, вы можете теперь играть этими сэмплами, ударяя по пэдам. Набор из 64 пэдов с назначенными на них сэмплами называется программой (Program). Программа также содержит такие функции, как огибающая и фильтр, которые позволяют вам управлять звучанием сэмплов. Вы можете выполнять изменения настроек отдельно для каждого пэда.

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

■ Оперативная память

Оперативная память или RAM – это память, в которой вы можете временно хранить звуки или информацию. MPC2500 поставляется с 16 МБ памяти, в которую можно записать до 136 секунд звучания (моно запись). Мбайт - это единица измерения объёма памяти. С опцией EXM128 вы можете увеличить объём памяти MPC2500 до 128 МБ.

Информация, загруженная в оперативную память, будет удалена при выключении питания MPC2500. Если вы хотите сохранить ваши записи, то их необходимо сохранять на карту памяти, или передавать информацию на компьютер с помощью USB соединения.

■ Карта памяти

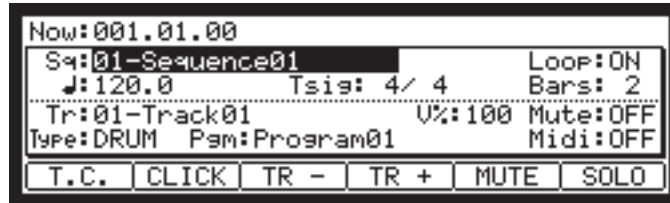
В комплекте с MPC2500 идёт карта памяти формата CF. Compact Flash – это память, которая называется «флэш-память». Вы можете сохранять информацию во флэш-памяти так же, как и в оперативной памяти, но информация в ней сохраняется при выключении питания устройства. Сохранив записи из оперативной памяти MPC2500 на карту памяти, вы сможете сохранить информацию при выключении рабочей станции. Пожалуйста, обратите внимание, что MPC2500 не может воспроизводить информацию прямо с карты памяти. Для воспроизведения информации её необходимо загрузить с карты в оперативную память. Есть несколько различных типов карт памяти, но MPC2500 использует карты формата Compact Flash.

Глава 2: Основные операции

В этой главе мы рассмотрим основные операции с MPC2500.

■ Главная страница

Это главный экран MPC2500, в котором вы можете записывать и воспроизводить секвенции. Вы можете перейти к этой странице в любой момент, нажав на кнопку [MAIN]; например, когда вы запутались в функциях MPC2500 и хотите перейти обратно на главную страницу. Вы не можете вернуться на главную страницу с помощью кнопки [MAIN] во время выполнения различных процессов (например, записи, загрузки/сохранения и т.д.).



■ Курсор, кнопки Курсора, Поля, Колесо DATA

Выделенная часть на экране называется «Курсор» (на изображении основной страницы немного выше надпись [01-Sequence01] выделена). Вы можете перемещать курсор по экрану с помощью четырёх кнопок курсора, расположенных на верхней панели. Обычно они перемещаются в определённые места справа от символа (:). Эти места называются «полями», в них вы можете выполнять различные настройки или вводить значения. Для изменения настроек в поле, выберите это поле и поверните колесо [DATA], расположенное на верхней панели.

Операции выбора поля с помощью курсорных кнопок и изменения его настроек с помощью колеса [DATA] являются основными операциями в MPC2500.

■ Функциональные кнопки

Шесть кнопок (F1 - F6), расположенных под дисплеем, являются функциональными кнопками. Эти кнопки соответствуют каждой из шести функций, которые отображаются в нижней части дисплея. Нажатие каждой кнопки активирует соответствующую функцию. Функции каждой кнопки будут изменяться в зависимости от содержания на экране.



Когда дисплей выглядит следующим образом, то нажатие на функциональные кнопки приведёт к запуску некоторых процессов или к открытию новых окон.



Когда дисплей выглядит вот так, вы можете переключаться между страницами с помощью функциональных кнопок F1 - F4. Выбранная в настоящий момент страница отображается чёрными буквами на белом фоне. Нажатие кнопок F5 и F6 не вызовет никаких изменений.

На некоторых страницах может одновременно отображаться и выбор страниц и выбор функций обработки (смотрите далее).



В этом случае используйте кнопки F1 и F2 для переключения страниц, а кнопку F6 для активации функции. Вы не можете использовать кнопки F3, F4 и F5. В этом руководстве функциональные кнопки будут выглядеть следующим образом: «Кнопка [F1] (TRIM)» - где в круглых скобках указана функция, отображенная на дисплее.

■ Кнопка [WINDOW]

В MPC2500 есть такое множество различных функций, что все они не помещаются в одном окне. Для более эффективной работы на каждой странице отображаются только наиболее часто используемые функции. Если вы хотите произвести углублённое изменение параметров, нажмите кнопку [WINDOW]. Она открывает окно с детальными настройками для выбранного поля. Эта функция доступна не на всех полях. Когда вы находитесь в поле, где вы можете использовать кнопку [WINDOW], то индикатор кнопки будет светиться.

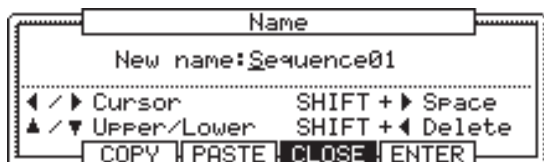
■ Кнопка [MODE]

В MPC2500 каждая функция (запись сэмплов, редактирование сэмплов, назначение сэмплов на пэды, редактирование информации секвенций, загрузка с карты памяти и т.д.) имеет отдельный экран. Эти экраны называются «режимами». Например, вы будете использовать режим RECORD для записи сэмплов и режим TRIM для их редактирования, переключая режимы кнопкой [MODE]. Вы можете переключать режимы, нажимая на кнопку [MODE] и ударяя по пэдам. Режимы, которым соответствуют пэды, указаны выше каждого пэда.

Работа с названиями

MPC2500 обрабатывает различные типы информации, от информации, связанной со звуками (сэмплы и программы) до информации, связанной с исполнением (такой, как секвенции и дорожки). Управление всей этой информацией происходит по названиям. В этом разделе вы научитесь работать с названиями различной информации.

Выберите поле, которое вы хотите назвать, с помощью курсора и поверните колесо DATA. Появится окно названий Name. В окне Name вы можете давать названия информации.



В этом окне курсор выглядит как подчёркивание вместо выделения.

Вы можете ввести название либо с помощью пэдов, либо используя колесо DATA.

■ Ввод букв с помощью колеса DATA

Вы можете в окне названия Name изменять буквы, выбрав курсором, поворачивая колесо DATA. Передвигайте курсор курсорными кнопками RIGHT/LEFT (вправо/влево) и вводите буквы. Вы можете вводить буквы с помощью колеса и пэдов.

■ Ввод букв с помощью пэдов

На каждый пэд назначены две буквы. Соответствующая буква будет вводиться при нажатии на пэд. Ниже мы рассмотрим, как ввести название "Bass 01" вместо "Sequence 01".

01. Нажмите кнопку курсора Up (вверх) чтобы первая буква стала заглавной.

Нажатие кнопки курсора вверх позволяет вам вводить текст большими буквами.

02. Нажмите пэд 1 два раза.

При нажатии на пэд один раз будет введена буква A, при двойном нажатии буква B. Каждый раз при ударе по пэду буквы будут изменяться между A и B.

New name: Bequence01

03. Нажмите кнопку курсора RIGHT и переместите курсор вправо.

Если вы будете вводить следующие буквы, используя другой пэд, то курсор будет перемещаться вправо автоматически. А когда вы вводите букву, находящуюся на том же пэде, что и предыдущая, то вам необходимо нажать кнопку курсора вправо для того, чтобы передвинуть курсор вручную. В этом примере A и B находятся на одном пэде.

Поэтому вам нужно переместить курсор вручную.

04. Следующая буква – это прописная («a»), поэтому нажмите кнопку курсора DOWN (вниз).

Нажатие на кнопку курсора DOWN позволяет вам вводит маленькие буквы

05. Нажмите пэд 1 один раз.

Будет введена маленькая буква «a».

New name: Baquence01

06. Нажмите пэд 10 один раз.

Курсор переместится вправо автоматически и будет введена маленькая буква «s».

07. Нажмите кнопку курсора RIGHT для перемещения курсора вправо и нажмите на пэд 10 один раз.

New name: Bassence01

08. Нажмите кнопку курсора RIGHT для перемещения курсора вправо и нажмите снова на курсорную кнопку RIGHT, удерживая при этом кнопку [SHIFT].

При нажатии комбинации клавиш [SHIFT] + RIGHT будет вставлен пробел.

09. Нажмите на правую курсорную кнопку для передвижения курсора на один шаг вправо и нажмите кнопку «0» на кнопках с цифрами. Для ввода цифровых значений используйте кнопки с цифрами.

10. Нажмите кнопку «1».

New name: Bass 01ce01

11. Нажмите кнопку курсора RIGHT для перемещения курсора вправо и нажмите на курсорную кнопку LEFT четыре раза, удерживая при этом кнопку [SHIFT].

Комбинация кнопок [SHIFT] + LEFT удаляет выделенные буквы. Теперь название "Bass 01" введено вместо названия "Sequence 01".

12. Нажмите функциональную кнопку [F5] (ENTER) для подтверждения ввода и закрытия окна.

Нажатие функциональной кнопки [F4] (CANCEL) приведёт к отмене ввода и закрытию окна. В этом случае название не изменится.

■ Другие полезные функции в окне Name

(функции Copy и Paste)

С помощью функций copy (копировать) и paste (вставить) вы можете копировать буквы из поля “New name” и вставлять их для получения названия другой информации. Это удобно, если вы хотите создать похожее название для информации другого типа.

Если вы нажмёте [F2] (COPY), когда окно Name открыто, то буквы в поле “New name” будут скопированы (временно сохранены). Когда вы нажмёте [F3] (PASTE) в окне Name, то скопированные буквы будут вставлены в поле “New name”.

Ввод чисел с помощью кнопок с цифрами

В полях значений, таких как на странице редактирования сэмплов TRIM, вы можете вводить числа напрямую с помощью кнопок с цифрами.

Например: Если вы хотите ввести число «100» в поле

01. Нажмите кнопку курсора для перемещения курсора в поле, в котором вы хотите ввести число.
02. Нажмите кнопки “1”, “0”, “0” и затем нажмите кнопку [ENTER].

Если вы вводите числа в виде десятичной дроби, такие как в поле Tempo на главной странице, то вводите цифры, игнорируя десятичный разделитель.

пример: Если вы хотите ввести 120.5, нажмите кнопки “1”, “2”, “0”, “5” и затем нажмите кнопку [ENTER].

Если вы хотите ввести 120,0, нажмите кнопки “1”, “2”, “0”, “0” и затем нажмите кнопку [ENTER]. Если вы ошиблись при вводе, то вы можете отменить ввод, нажав на кнопку [SHIFT] перед нажатием кнопки [ENTER].

Если вы используете кнопки курсора [CURSOR], колесо изменения значений [DATA], или кнопку [MAIN] во время ввода значений с помощью кнопок с цифрами, то ввод будет отменён и информация вернётся к своему начальному состоянию.

В поле, где необходимо выбрать положительное или отрицательное значение (“- / +”), с помощью нажатия на кнопки [-] / [+] вы сможете переключаться между ними.

Глава 3: Функции Секвенсора

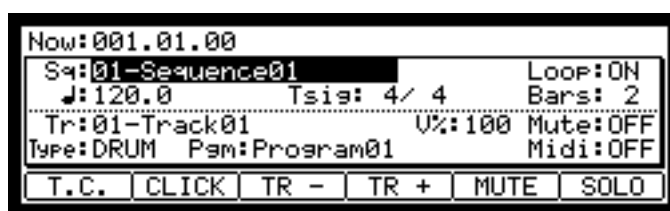
В MPC2500 есть секвенсор, который позволяет вам записывать и воспроизводить ваше исполнение. С помощью секвенсора вы можете записывать музыку, которую вы создали, играя на пэдах. И проигрывая записанную информацию, вы сможете воспроизвести ваше исполнение. Реальное исполнение будет записано на дорожку в секвенции. Чтобы узнать подробнее о секвенциях и дорожках, смотрите раздел «Терминология в MPC2500» на странице 7.

Информация об исполнении, которое вы создали, ударяя по пэдам, будет записана на дорожку в виде событий пэда. Дорожка может содержать и другие события или сообщения, такие как информация о перемещении слайдеров Q-Link, об изменении темпа и т.д. Когда вы используете MPC2500 с внешним MIDI устройством, вы можете записывать информацию с внешнего клавишного контроллера в виде MIDI сообщений.

Примечание: Пожалуйста, помните, что Секвенсор может записывать только информацию об исполнении (когда и какой пэд вы ударяете, и т.д...) Он не может записывать реальное звучание.

■ Главная страница

Это страница, на которой происходит запись и воспроизведение секвенций. Это основной рабочий режим MPC2500, и в отличие от других страниц, вы всегда можете отобразить эту страницу, нажав в любой момент на кнопку [MAIN].



■ Поле Now

В поле Now (сейчас), которое находится в верхнем левом углу экрана, отображается текущее время секвенции. Оно показано слева направо в тактах, долях, тиках (bar, beat, tick), где 1 удар равен 96 тикам. Например "002.03.00" означает третью долю во втором такте. Тик – это элемент, который делит долю (четвертную ноту) на 96 частей. Например, 1 доля равна одной четвертной ноте (96 тиков), так что одна восьмая нота равна половине доли, то есть 48 тикам.

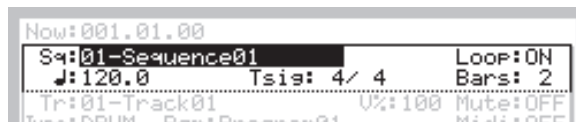
Ниже приведена таблица соотношения между нотами и тиками:

1/4 нота	= 96 тиков	1/8 нота	= 48 тиков	1/16 нота	= 24 тика
1/4 триоль	= 64 тика	1/8 триоль	= 32 тика	1/16 триоль	= 16 тиков

Когда вы записываете или воспроизводите секвенцию, дисплей постоянно обновляется, показывая текущую позицию в секвенции. Вы можете переместить курсор в поле Now для ввода времени вручную.

■ Секвенция / поле секвенции Sq

Секвенция (sequence) – это самый основной блок, который вы используете для создания музыки в MPC2500. Информацию, поступающую от MIDI клавиатуры или от пэдов, можно записывать на каждую дорожку в секвенции. Вы можете выбирать секвенции в поле Sq. Неиспользуемая секвенция отображается как (unused). Все настройки на основной странице могут быть установлены для каждой секвенции в отдельности.



■ Дорожка / Поле дорожки Tr

Секвенция может содержать до 64 дорожек, на которые вы можете по отдельности записывать элементы своего исполнения. Вы можете, например, записать звук Пианино на дорожку 1, Бас на дорожку 2, Орган на дорожку 3, и т.д...

В поле Tr вы можете выбирать дорожки из секвенции, выбранной в поле Sq. Неиспользуемая дорожка отображается как (unused). Вы можете установить значения в полях Mute, Midi, V%, Type, и Pgm отдельно для каждой дорожки.



Запись исполнения

В этом разделе вы узнаете о том, как записывать в секвенцию исполнение, которое вы создали, играя на пэдах.

Примечание: Чтобы записать информацию о вашем исполнении в секвенцию, вам необходимо загрузить в MPC2500 программу, звуками которой вы будете играть на пэдах. По умолчанию при включении MPC2500 автоматически загружает демонстрационный пресет и секвенцию. Мы предполагаем, что вы уже загрузили программу в MPC2500. Если вы ещё не сделали этого, загрузите программу с карты памяти, или запишите сэмпл и назначьте его на пэд. Более подробно о загрузке программ смотрите в разделе «Загрузка файла» на странице 107. Более подробно о записи сэмплов смотрите в разделе «Запись сэмпла» на странице 55.

01. Нажмите кнопку [MAIN].

Нажатие на кнопку [MAIN] откроет главную страницу, где вы сможете начать запись вашей секвенции.

02. В поле Sq выберите секвенцию, в которую вы хотите записать ваше исполнение.

Вы можете выбрать любую секвенцию для записи исполнения, но сейчас выберем секвенцию, которая называется “unused”. “Unused” означает, что секвенция не используется.

03. В поле Tr выберите дорожку, на которую вы хотите записать ваше исполнение.

Ваше исполнение будет записано на дорожку секвенции, которую вы выбрали. Вы можете выбрать любую дорожку, но сейчас выберем дорожку 01 “Tr:01”.

04. В поле программ Pgm выберите программу, звуками которой вы хотите играть.

Вы можете выбрать программу из оперативной памяти, поворачивая колесо DATA.

05. Ударьте по пэдам, чтобы проверить звуки, назначенные на пэды.

Вы можете играть звуками программы, выбранной в поле Pgm.

06. Нажмите кнопку [PLAY START], удерживая кнопку [REC].

Запись начнётся после четырёх ударов метронома.

07. Играйте на пэдах музыку, которую вы хотите записать.

По умолчанию длина секвенции установлена на 2 такта. После записи двух тактов MPC2500 начнёт воспроизведение записанного исполнения. Вы можете добавлять элементы к исполнению, продолжая играть на пэдах, пока дорожка звучит по кругу в виде петли (loop). MPC2500 автоматически переключится в режим записи «наложения» для того, чтобы вы могли добавлять своё исполнение.

08. Вы можете остановить запись наложения, нажав на кнопку [STOP].

09. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения записанного исполнения.

10. Если вам не нравится результат, вы можете начать запись снова, нажав на кнопки [REC] и [PLAY START].

Вся записанная на текущий момент информация будет удалена и начнётся новая запись.

11. Чтобы дополнить уже сыгранное исполнение, нажмите кнопку [PLAY START], удерживая кнопку [OVER DUB]. Начнётся воспроизведение уже записанного исполнения, и вы сможете добавить к нему новые элементы, ударяя по пэдам.

Подсказка: Если вы выберете другую секвенцию в поле Sq, то вы отдельно можете записать новое исполнение. Воспроизводя эти секвенции, вы сможете создать одну целую песню.

Подсказка: По умолчанию при включении MPC2500 автоматически загружает демонстрационную секвенцию. Если вы хотите удалить демонстрацию и начать с чистого листа, смотрите раздел «Удаление всех секвенций» на странице 20.

Воспроизведение секвенции

Вы можете включать воспроизведение записанных секвенций, нажимая на кнопку [PLAY START]. Секвенция будет воспроизводиться по кругу, пока вы не нажмёте кнопку [STOP]. Если вы нажмёте кнопку [PLAY] снова, то MPC2500 возобновит воспроизведение с того места, где было остановлено предыдущее.

■ Повтор воспроизведения секвенции

Вы можете воспроизводить несколько секвенций последовательно с помощью функции Next Sequence (следующая секвенция). Функция Next Sequence позволяет вам выбрать следующую секвенцию для воспроизведения во время воспроизведения текущей секвенции, так что вы можете проигрывать их последовательно

01. В поле Sq на главной странице выберите секвенцию, которую вы хотите запустить первой.

02. Нажмите кнопку [PLAY START] для начала воспроизведения секвенции.

03. Выберите поле Sq во время воспроизведения и выберите в нём следующую секвенцию.

Выбор секвенции в поле Sq во время воспроизведения приведёт к появлению поля Next (следующее), где вы можете выбрать следующую секвенцию.

После того как текущая секвенция доиграет до конца, MPC2500 начнёт воспроизведение секвенции, указанной в поле Next. Повторяя эти шаги, вы можете непрерывно воспроизводить несколько секвенций.

Подсказка: Используя кнопку [NEXT SEQ], вы можете осуществлять выбор следующей секвенции с помощью пэдов. Для получения более полной информации смотрите раздел “Выбор секвенции с помощью пэдов” на странице 48.

Подсказка: В режиме песни Song вы можете устанавливать порядок воспроизведения секвенций. Для получения более полной информации смотрите раздел “Режим песни” на странице 42.

Другие полезные функции для записи секвенций

■ Функция Undo Sequence

При записи секвенции методом наложения вы можете удалить последнюю запись и вернуться к настройкам перед записью.

01. Во время наложения нажмите кнопку [STOP] для остановки наложения и нажмите кнопку [UNDO].

Индикатор на кнопке [UNDO] потухнет, и только добавленная последней запись будет удалена. Чтобы восстановить записанное, нажмите ещё раз кнопку [UNDO], чтобы индикатор засветился.

Примечание: Вы можете применять кнопку [UNDO] только к информации, записанной последней.

■ Функция Erase

Вы можете удалить определённые сообщения от пэдов, используя кнопку [ERASE]. Есть два способа использования этой кнопки: Можно удалять в реальном времени во время выполнения наложения, и можно выбрать пэд и информацию для удаления в окне ERASE, когда наложение прекращено.

• Удаление в реальном времени

01. Нажмите кнопку [PLAY START], удерживая кнопку [OVER DUB] для начала записи наложения.

02. Удерживайте пэд, который вы хотите удалить, и кнопку [ERASE].

Из записанной информации будет удалён только фрагмент с того момента, как вы нажали на кнопку [ERASE] и на пэд, до того момента, как отпустили кнопки. Нажимая пэд в нужный момент, вы можете удалить информацию в определённый момент звучания фразы.

• Удаление в окне Erase

Исполнение будет записано на дорожку в виде MIDI событий. В окне Erase вы можете выбрать для удаления определённые события и сообщения на дорожке.

01. Нажмите кнопку [STOP] для остановки секвенции.

02. Нажмите кнопку [ERASE].

Появится окно удаления Erase.

В поле Tr будет показан номер и название выбранной дорожки. Чтобы удалить все события на дорожке, выберите “Tr:00- ALL TRACKS”, повернув колесо DATA влево.



03. В поле времени Time укажите область для удаления событий.

Вы можете выбрать точки начала и конца области в поле Time. Например, для удаления только событий в первом такте секвенции, состоящей из двух тактов, установите “001.01.00 - 002.01.00”.

В этом случае события в точке 002.01.00 не будут удалены.

Если вы установите конечную точку на “002.01.00”, то область прямо перед этой точкой будет включена в область для удаления.

002.01.00				
EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
001.04.93	001.04.94	001.04.95		002.01.01

04. В поле Erase выберите NOTE ONLY (только ноты).
Откроется поле нот.

05. Выберите поле Note (Ноты).

Если вы хотите удалить все события, оставьте опцию ALL (всё). Чтобы удалить только события от определённого пэда, нажмите пэд для удаления. Вы можете выбрать несколько пэдов. Если вы нажмёте какой-либо пэд по ошибке, вы можете отменить выбор, нажав на пэд снова. Чтобы перезапустить выбор пэдов, поверните колесо DATA влево. Значения в поле Note будут сброшено на ALL, и вы сможете выбрать конкретный пэд заново.

06. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Начнётся выполнение операции, и события выделенного пэда в выбранной области будут удалены.

Подсказка: Когда вы хотите удалить события, выбрав в поле Erase опцию ALL EVENT (все события), то MPC2500 кроме событий пэда удалит также и другие события в выбранной области. Когда вы хотите удалить события, выбрав в поле Erase опцию EXCEPT Note (кроме нот), то MPC2500 удалит все другие события в выбранной области, кроме событий пэда.

■ Функция коррекции точности исполнения

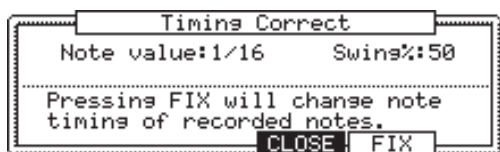
Когда вы записываете музыку с помощью пэдов, то очень сложно играть на них точно в темпе. С помощью функции коррекции точности вы можете подправить положение записанных вами событий пэда относительно временной сетки. Есть два способа использования этой функции: Корректировка точности исполнения в реальном времени во время записи, и корректировка записанных событий после прекращения записи.

- Коррекция точности исполнения в реальном времени.

Вы можете корректировать точность исполнения в реальном времени прямо во время записи.

01. Когда секвенция остановлена, нажмите кнопку [F1] (Т.С.) на главной странице.

Появится окно коррекции точности исполнения Timing Correct.



02. В поле Note value установите значения для коррекции точности.

Например, если вы установите значение "1/16", то каждая позиция информации об исполнении будет сдвигаться к ближайшей шестнадцатой ноте.

Вы можете установить следующие значения нот:

$1/8 = 1/8$ нота, $1/8(3) = 1/8$ триоль, $1/16 = 1/16$ нота, $1/16(3) = 1/16$ триоль,

$1/32 = 1/32$ нота, $1/32(3) = 1/32$ триоль, OFF = коррекция отключена.

- Функция свинга Swing

Вы можете установить значение свинга в поле Swing%. Благодаря функции свинга чётные события, совпадающие со значениями, выставленными в поле Note value, будут иметь отклонение от ритма в соответствии со значением, заданным в поле Swing%. С помощью этой функции вы сможете создавать пунктирные ритмические рисунки.

03. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).

Окно закрывается.

Примечание: Если вы нажмёте кнопку [F5] (FIX), то MPC2500 откорректирует точность записанной информации.

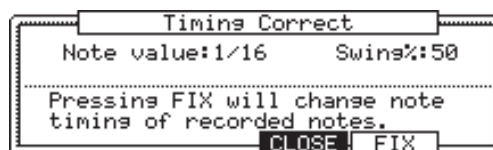
Подсказка: Если вы нажмёте кнопку [F1] (Т.С.) во время записи или воспроизведения, то пока вы держите кнопку, будет отображаться маленькое окно функции Timing Correct. Вы можете использовать поле Note value в этом окне для изменения значений, по которым будет происходить коррекция точности исполнения. Этим способом легче изменять значения во время записи.

- Коррекция точности исполнения записанных событий.

Вы можете корректировать точность исполнения уже записанных событий.

01. Когда секвенция остановлена, нажмите кнопку [F1] (Т.С.) на главной странице.

Появится окно коррекции точности исполнения Timing Correct.



02. В поле Note value установите значения для коррекции точности.

Например, если вы установите значение "1/16", то каждая позиция информации об исполнении будет сдвигаться к ближайшей шестнадцатой ноте.

Вы можете установить следующие значения нот:

$1/8 = 1/8$ нота, $1/8(3) = 1/8$ триоль, $1/16 = 1/16$ нота, $1/16(3) = 1/16$ триоль, $1/32 = 1/32$ нота,

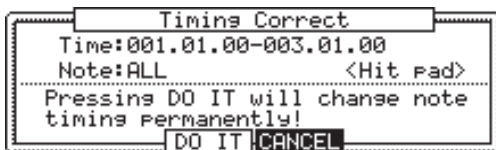
$1/32(3) = 1/32$ триоль, OFF = коррекция отключена.

- Функция свинга Swing

Вы можете установить значение свинга в поле Swing%. Благодаря функции свинга чётные события, совпадающие со значениями, выставленными в поле Note value, будут иметь отклонение от ритма в соответствии со значением, заданным в поле Swing%. С помощью этой функции вы сможете создавать пунктирные ритмические рисунки.

03. Нажмите кнопку [F5] (FIX).

Появится окно коррекции точности исполнения Timing Correct.



04. В поле времени Time укажите область для коррекции точности исполнения.

05. В поле ноты Note нажмите пэд, который вы хотите корректировать.

Если вы хотите исправить положение во времени всех событий, оставьте опцию ALL (всё). Для исправления точности положения во времени событий определённого пэда, нажмите этот пэд. Вы можете выбрать несколько пэдов. Если вы нажмёте какой-либо пэд по ошибке, вы можете отменить выбор, нажав на пэд снова. Чтобы перезапустить выбор пэдов, поверните колесо DATA влево. Значения в поле Note будут сброшены на ALL, и вы сможете выбрать конкретный пэд заново.

06. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).

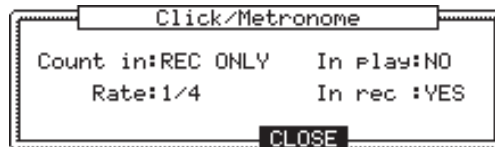
Начнётся коррекция точности исполнения, и окно закроется.

■ Функция метронома

В этом разделе вы узнаете о различных настройках для метронома.

01. Когда секвенция остановлена, нажмите кнопку [F2] (CLICK) на главной странице.

Откроется окно метронома Click/Metronome.



Поле Count in

Вы можете установить, когда будет начинаться запись или воспроизведение при нажатии на кнопки [PLAY] или [PLAY START]: сразу после нажатия на кнопку, или после одного такта предварительного отсчёта метронома.

OFF	Запись и воспроизведение будут начинаться сразу после нажатия на кнопку без отсчёта.
REC ONLY	Отсчёт будет включаться только при записи и наложении. Воспроизведение будет начинаться без предварительного отсчёта.
REC+PLAY	Отсчёт будет включаться и при записи и при воспроизведении.

Поле Rate

Вы можете выбрать ритм для звука метронома. Метроном будет играть по четвертным нотам, если вы выберете опцию "1/4", и по восьмым, если выберете "1/8".

Поле In play

Вы можете изменить настройки этого поля, если хотите, чтобы метроном звучал и во время воспроизведения. Если вы выберете YES (да), то вы будете слышать метроном во время воспроизведения.

Поле In rec

Вы можете изменить настройки этого поля, если хотите, чтобы метроном звучал во время записи и наложения. Если вы выберете No (нет), то вы не будете слышать метроном во время записи и наложения.

■ Функция повтора ноты

Если вы нажмёте пэд, пока удерживаете нажатой кнопку [NOTE REPEAT], звука пэда будет воспроизводиться повторно в соответствии с настройками для коррекции точности до тех пор, пока вы не отпустите пэд. Вы также можете управлять громкостью звучания, изменяя силу нажатия на пэд. С помощью этой функции вы можете записывать фразы, которые было бы трудно записать в реальном времени, такие как хай-хет 16 нотами, дробь на малом барабане и т.д.

01. Нажмите кнопку [NOTE REPEAT] во время записи или воспроизведения.

02. Пока вы удерживаете нажатой кнопку [NOTE REPEAT], нажмите пэд для игры с повторами.

Звук пэда будет воспроизводиться повторно в соответствии со значениями для коррекции точности исполнения до тех пор, пока вы не отпустите пэд. Вы также можете контролировать громкость звучания, изменяя силу нажатия на пэд.

Пока вы удерживаете нажатой кнопку [NOTE REPEAT], нижняя часть дисплея изменится, и будет выглядеть, как на картинке внизу. Вы можете изменять значения коррекции точности (Timing correct) напрямую с помощью функциональных кнопок [F1] - [F6].



Выбранное значение Timing correct будет выделено чёрным фоном.

• Фиксация повтора ноты

Вы также можете зафиксировать функцию "Note Repeat", удерживая нажатой кнопку [NOTE REPEAT] и нажав кнопку [SHIFT] (или удерживать нажатой кнопку [SHIFT] и затем нажать кнопку [NOTE REPEAT]). Повторное нажатие кнопки [NOTE REPEAT] отключит функцию повтора ноты.

■ Функция Punch In/Punch Out

Вы можете начать запись в середине секвенции во время воспроизведения ("Punch In").

Вы можете прекратить запись в середине секвенции и продолжить воспроизведение ("Punch Out"). Это удобно если вы хотите перезаписать часть уже записанной секвенции.

Punch In

Нажмите кнопку [PLAY] или [PLAY START] для начала воспроизведения секвенции. В точке, с которой вы хотите начать запись, нажмите кнопку [REC], удерживая нажатой кнопку [PLAY]. MPC2500 начнёт запись.

Если вы нажмёте вместо этого кнопки [OVER DUB] и [PLAY], то MPC2500 начнёт запись наложения.

Punch Out

Если вы нажмёте кнопки [REC] или [OVER DUB] во время записи или наложения, то MPC2500 остановит запись/наложение и продолжит воспроизведение.

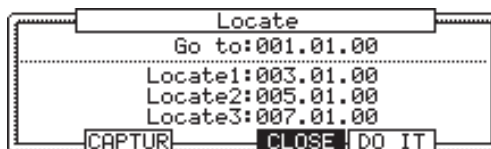
■ Функция Auto Locate

Кнопка [GO TO] используется для перехода к определённым позициям секвенции. Вы можете сохранить в памяти до трёх точек локации.

• Сохранение точек локации

01. На странице MAIN нажмите кнопку [GO TO] в то время, пока секвенция остановлена.

Откроется окно Locate.



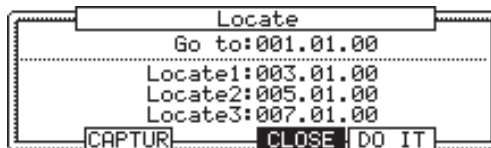
В поле Go to на главной странице будет отображено текущее время местоположения секвенции. Вы можете ввести точку локации, которую вы хотите сохранить, с помощью кнопок с цифрами или с помощью колеса DATA.

02. Переместите курсор в любое поле локации от Locate1 до Locate 3 и нажмите кнопку [F2] (CAPTUR).

• Переход к сохранённой точке локации.

01. На странице MAIN нажмите кнопку [GO TO] в то время, пока секвенция остановлена.

Откроется окно Locate.



02. Переместите курсор в любое поле локации от Locate1 до Locate 3 и нажмите кнопку [F5] (GO TO).

Текущее время (Now Time) сразу же изменится на сохранённую точку локации.

Подсказка: Вы можете использовать функцию Auto Locate и на странице MAIN и в режиме STEP/GRID.

Подробная информация о функциях секвенсора

■ Установка длины секвенции

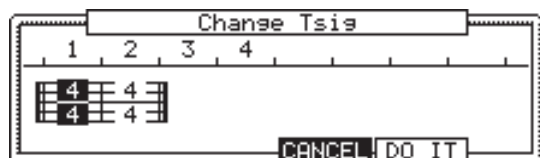
По умолчанию длина секвенции установлена на 2 такта, но вы можете установить другую длину от 1 до 999 тактов.

01. На главной странице выберите поле тактов Bar.
Поле Bar отображает текущее значение.
02. Поверните колесо DATA или нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно изменения количества тактов Change Bars.
03. В поле New bars введите новое количество тактов.
Если вы установите количество большее, чем текущее значение, то пустые такты будут добавлены в конец секвенции. Если вы установите меньшее количество, то такты в конце секвенции будут удалены.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
После этого новые настройки вступят в силу и окно закроется.

■ Установка размера для секвенции

По умолчанию для секвенции установлен размер 4/4, но вы можете изменить эту установку.

01. На главной странице выберите поле размера Tsig.
Поле Tsig отображает текущее значение размера.
02. Поверните колесо DATA или нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно изменения размера Change Tsig.



В верхней части экрана показано количество тактов. Выбранный в настоящее время размер показан в нижней части.

03. Выберите необходимый размер и установите его.
Выберите такт, в котором будет происходить смена размера, с помощью левой и правой кнопок курсора и измените время колесом DATA. Размер будет показан под дисплеем времени над тактом, в котором будет происходить смена размера.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Произойдет изменение размера в тактах и окно закроется.

■ Установка темпа.

Вы можете задать темп в поле (Tempo) на главной странице. Темп секвенции можно установить в диапазоне от 30.0 до 300.0. Вы можете изменять темп уже после создания секвенции. Вы также можете изменять темп внутри секвенции, вставляя сообщения об изменении темпа в режиме пошагового редактирования STEP EDIT.

• Функция Tap tempo

Вы можете задать темп в поле (Tempo) с помощью кнопки [TAP TEMPO]. Нажимайте на кнопку [TAP TEMPO] в необходимом темпе. MPC2500 рассчитает темп, учитывая частоту, с которой вы нажимаете на кнопку [TAP TEMPO], и установит темп для секвенции. Для определения темпа MPC2500 учитывает средний интервал между четырьмя нажатиями кнопки [TAP TEMPO]. Вы можете изменить количество нажатий, необходимое для вычисления темпа, в поле Tap average на странице MISC. в режиме OTHER.

• Изменение темпа всех секвенций одновременно.

Вы можете изменять темп всех секвенций одновременно, так чтобы они все имели одинаковый темп. Вы можете изменять темп каждой секвенции в любой момент после того, как создали её, но когда вы создаёте песню с использованием нескольких секвенций, то очень удобно изменять темп всех секвенций одновременно.

01. На главной странице выберите поле (Tempo) и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно изменения темпа Tempo Change.
02. Нажмите кнопку [F5] (FIX).
Откроется окно Fix Tempo.
03. В поле Fix tempo установите темп.
04. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
Произойдет изменение темпа всех секвенций, на значение, установленное в поле Fix tempo.

• Об изменении темпа

С помощью функции пошаговой записи STEP RECORDING в режиме STEP EDIT вы можете вставлять сообщения об изменении темпа на дорожку, так что вы сможете изменять темп прямо внутри секвенции. Когда вы используете функцию изменения темпа, выберите поле (Tempo) в режиме MAIN и нажмите кнопку [WINDOW] для открытия окна изменения темпа Tempo Change, затем выберите в поле Tempo change опцию ON (включено).

Когда вы включите функцию изменения темпа, то поле (Tempo) на главной странице будет выглядеть следующим образом:

```
Sq:01-Sequence01
T:120.0|125.0 Tsig: 4 4
```

Значение темпа, показанное слева - это оригинальный темп, установленный для секвенции. Справа будет показано значение темпа, которое вы задали с помощью сообщения об изменении темпа. Секвенция будет воспроизводиться в темпе, указанном справа.

Чтобы перейти к режиму пошагового редактирования STEP EDIT, нажмите кнопку [F2] (EDIT) в окне Tempo Change.

■ Установка петли для секвенции

По умолчанию в MPC2500 включена функция петли (цикла) для секвенций. Это удобно, когда вы создаёте короткую секвенцию. Благодаря функции петли секвенции вы можете накладывать новое исполнение, пока секвенция непрерывно воспроизводится по кругу. Например, когда вы работаете над длинной песней, созданной в виде одной секвенции, то очень удобно закольцевать только часть песни, которую необходимо изменить. Также, когда вы хотите свободно играть, не беспокоясь о количестве тактов и времени звучания, то лучше выключить функцию петли. В этом разделе вы узнаете, как настроить функцию петли.

01. На главной странице выберите поле петли Loop.

Вы можете включать и выключать функцию петли с помощью колеса DATA.

В этом поле вы можете выбрать только опции ON или OFF. Начальную и конечную точки петли можно установить в окне Loop.

02. Нажмите кнопку [WINDOW].

Появится окно петли Loop. MPC2500 будет повторять часть между установленными вами значениями в полях первого и последнего тактов First bar и Last bar. Если вы выберете опцию END в поле последнего такта Last bar, то последний такт секвенции будет также и последним тактом петли. Если вы редактируете секвенцию и изменили её длину, то последний такт секвенции в таком случае всё ещё будет оставаться последним тактом петли.

Поле Number of bars показывает количество тактов в петле. Поля Last bar field и Number of bars взаимосвязаны. Изменение значения в поле Last bar приведёт к изменению поля Number of bars.

03. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).

Окно закрывается, и вы перейдёте обратно к главной странице MAIN.

Автоматическое удлинение секвенции

Обычно длина секвенции устанавливается на основании значения, заданного в поле Bars на главной странице. Тем не менее, когда вы выполняете запись или наложение при выбранной опции OFF (выключено) в поле Loop, то длина секвенции будет продлеваться автоматически. Например, когда поле тактов Bars установлено на 2, если вы начнёте запись с отключенной функцией петли, то запись будет продолжаться после второго такта до тех пор, пока вы не нажмёте на кнопку [STOP]

. И количество тактов в тот момент, когда вы нажмёте на кнопку [STOP], будет установлено в качестве новой длины секвенции. Это функция удобна, когда вы не знаете, какой длины будет песня.

***Подсказка:** Когда вы нажмёте кнопку [PLAY START], а в поле First bar для петли установлен не первый такт секвенции, то MPC2500 начнёт воспроизведение с такта, установленного в поле First bar вместо того, чтобы начать с начала секвенции.*

■ Изменение настроек по умолчанию

Когда вы создаёте новую секвенцию, то некоторые настройки (такие, как количество тактов, размер, темп, петля) будут автоматически установлены в соответствии со значениями по умолчанию. Для вашего удобства вы можете изменить значения по умолчанию на более подходящие для вас значения.

01. На главной странице установите значения полей Loop, Tempo, Tsig, Bars так, как вам нужно.

02. Выберите поле секвенции Sq и нажмите кнопку [WINDOW].

Появится окно секвенции Sequence.

03. Нажмите кнопку [F3] (USER).

Появится окно User Default (значения по умолчанию пользователя).

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Значения, установленные в текущий момент в полях Loop, Tempo, Tsig, Bars на главной странице, будут сохранены в качестве новых значений по умолчанию. В следующий раз, когда вы создадите новую секвенцию, будут применяться эти значения.

■ Изменение название секвенции

01. В поле Sq на главной странице выберите секвенцию, название которой вы хотите изменить.

02. Нажмите кнопку [WINDOW].

Откроется окно секвенции Sequence.

03. В поле Sequence name введите новое название секвенции.

Чтобы узнать более подробно о названии секвенций, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).

Окно закрывается, и вы перейдёте обратно к странице MAIN

■ Изменение названия секвенций по умолчанию

Обычно, когда вы создаёте новую секвенцию, название будет автоматически установлено по умолчанию в виде "Sequence##" (где ## - это номер секвенции). Вы можете изменить название по умолчанию.

01. На главной странице выберите поле Sq.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно секвенции Sequence.
03. В поле Default name введите новое название.
Чтобы узнать более подробно о названии секвенций, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).
Окно закроется, и вы перейдёте обратно к главной странице.

■ Копирование секвенций

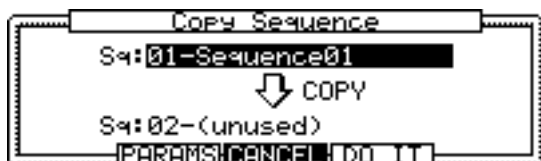
Вы можете скопировать одну секвенцию на другую.

01. В поле Sq режима MAIN выберите секвенцию для копирования.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно секвенции Sequence.
03. Нажмите кнопку [F5] (COPY).
Откроется окно копирования секвенции Sequence Copy.
04. В поле Sq (изображено ниже) выберите секвенцию, в которую вы хотите копировать.
05. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Начнётся копирование секвенции. Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).

■ Копирование параметров секвенций

Вы можете скопировать параметры одной секвенции на другую.

01. В поле Sq режима MAIN выберите параметр секвенции для копирования.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно секвенции Sequence.
03. Нажмите кнопку [F5] (COPY).
Откроется окно копирования секвенции Sequence Copy.
04. В поле Sq (изображено ниже) выберите секвенцию, в которую вы хотите копировать.
05. Нажмите кнопку [F3] (PARAMS).
Начнётся копирование параметра секвенции. Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).



■ Удаление секвенций

Вы можете удалить секвенцию из памяти MPC2500.

01. В поле Sq режима MAIN выберите секвенцию для удаления.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно секвенции Sequence.
03. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно удаления секвенции Delete Sequence.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Выбранная секвенция будет удалена и её название изменится на "unused".

■ Удаление всех секвенций

Вы можете удалить из памяти все секвенции за один раз.

01. На главной странице выберите поле Sq и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно секвенции Sequence.
02. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно удаления секвенции Delete Sequence.
03. Нажмите кнопку [F3] (ALL SQ).
Откроется окно Delete ALL Sequence (удалить все секвенции).
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Все секвенции будут удалены и их названия изменятся на "unused".

■ Обработка длительностей (длины нот) на границе петли

Когда вы записываете секвенцию в режиме петли, то вы можете указать, каким образом MPC2500 должен работать, когда он достигает границы петли (доходит до конца секвенции и перепрыгивает обратно на начало), а вы удерживаете нажатым пэд.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 10] (OTHER).
Включится режим OTHER (другое).
02. Нажмите кнопку [F2] (MISC.)
Появится страница MISC.

03. Выберите поле сокращения длительностей Truncate duration и в нём выберите опцию для обработки длительностей нот между петлями.

TO SEQUENCE LENGTH

MPC2500 будет записывать так, как сыграно, по длине секвенции.

TO SEQUENCE END

MPC2500 обрежет звучание ноты в конце секвенции, даже если вы ударили по пэду. Вы не можете записывать за пределами петли.

AS PLAYED

MPC2500 запишет ваше исполнение так, как оно сыграно.

Функции дорожки

■ Установка типа дорожки

Вы можете задать тип дорожки в поле Type на главной странице. Есть два типа дорожек: DRUM и MIDI. Они называются соответственно дорожками ударных (DRUM track) и MIDI дорожками.

Ниже перечислены различия между типами дорожек.

DRUM	Выберите этот тип дорожки, когда играете на пэдах с использованием звуков внутреннего сэмплера MPC2500. Информация на дорожке DRUM будет управлять пэдами.
MIDI	Выберите этот тип дорожки, когда вы используете MPC2500 в качестве MIDI секвенсора для управления внешними MIDI устройствами (клавишными и т.д.). Информация на MIDI дорожке представлена в виде сообщений о MIDI нотах. Для получения более полной информации смотрите раздел “Функции MIDI секвенсора» на странице 24.

■ Выбор программы

Если вы хотите играть звуками внутренней программы MPC2500

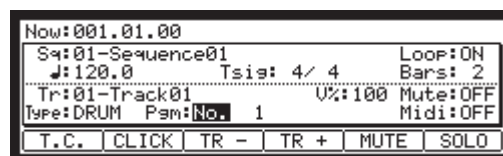
В поле Pgm: выберите с помощью колеса DATA программу, загруженную во внутреннюю память. Вы можете проигрывать сэмплы из выбранной программы, ударяя по пэдам. Если вы выберете в этом поле опцию “OFF” или “No.”, то MPC2500 не будет воспроизводить встроенные программы/сэмплы.

Если вы хотите на MPC2500 играть звуками внешнего звукового модуля.

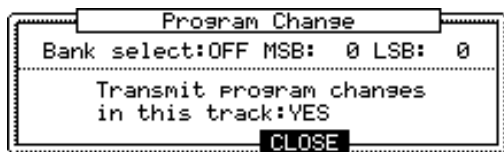
В поле Pgm: выберите “OFF” (выкл.) или “No.” (номер), MPC2500 не будет проигрывать внутренние программы/сэмплы, а вместо этого будет запускать звуки с внешних звуковых модулей или синтезаторов.

- Установка номера MIDI программы для внешнего звукового модуля.

Когда вы выбираете “No.” в поле Pgm:, то справа от этого поля появится поле номера MIDI программы. Вы можете задать номер MIDI программы от 1 до 128. Этот номер MIDI программы будет передаваться через MIDI выход, указанный в поле Midi, при выборе секвенции или при нажатии кнопки [PLAY START].



Когда вы выбрали в поле Pgm: опцию “No.”, и курсор находится в этом поле, нажмите кнопку [WINDOW] для открытия окна смены программ Program Change.



В этом окне вы можете настроить, чтобы вместе с сообщением об изменении MIDI программы отправлялось сообщение о выборе MIDI банка. Вы также можете выбрать, будут ли передаваться записанные на дорожку сообщения о смене MIDI программ или нет.

Bank Select: (ON/OFF)

Вы можете выбрать, будет ли передаваться сообщение выбора банка “Bank Select” или нет.

MSB:/ LSB: (0-127)

Вы можете настроить параметры “MSB” (Control Change # 0) и “LSB” (Control Change #32) для отправки MIDI сообщений о выборе банка от 0 до 127.

Передача сообщений об изменении программы на этой дорожке: YES / NO (да/нет)

Вы можете выбрать, будут ли передаваться записанные на дорожку сообщения о смене MIDI программ или нет.

■ Функция Track velocity

Эта функция позволяет вам регулировать параметр Velocity ratio (соотношение громкости) на выбранной дорожке во время воспроизведения секвенции.



Выберите поле “V%:” на главной странице и с помощью колеса DATA регулируйте Velocity ratio в пределах от 1% до 200%.

Примечание: Изменение параметра “V%” не оказывает никакого воздействия при записи секвенции, оно эффективно только во время воспроизведения. Если громкость установлена на 127 (максимум), то любые значения выше 100% не будут оказывать влияния на громкость.

■ Функция Track mute

Вы можете замьютировать дорожку в поле Mute на главной странице.

Вы можете также мьютировать каждую дорожку в отдельности. Например, предположим, что вы записали одно фортепианное соло на дорожку 1, а другое соло на дорожку 2. Мьютируя по очереди дорожки, вы можете сравнить эти два фортепианных соло и выбрать лучшее из них. Если вы включите мьютирование на дорожке, то MPC2500 не будет воспроизводить эту дорожку.

Подсказка: Используя кнопку [TRACK MUTE], вы можете осуществлять мьютирование дорожек с помощью пэдов. Для получения более подробной информации смотрите раздел “Настройка мьютирования дорожек с помощью пэдов” на странице 47.

■ Настройка канала MIDI выхода

Вы можете установить выходной MIDI канал в поле MIDI на главной странице.

Это можно сделать независимо для каждой дорожки по отдельности. Вам нужно настроить выходной канал в том случае, когда вы используете MPC2500 для управления внешними звуковыми модулями. Когда вы используете внутренний сэмплер, то делать это не нужно.

В MPC2500 есть четыре MIDI выхода. Каналы от 1A до 16A будут направляться на MIDI выход A, MIDI каналы от 1B до 16B будут поступать на выход B, MIDI каналы от 1C до 16C будут направляться на MIDI выход C, и каналы от 1D до 16D попадут на MIDI выход D.

■ Изменение названия дорожки

01. В поле Tr на главной странице выберите дорожку, название которой вы хотите изменить.

02. Нажмите кнопку [WINDOW].

Откроется окно Track.

03. В поле Track name введите новое название дорожки.

Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).

Окно закроется, и вы перейдете обратно к главной странице MAIN.

■ Изменение названия дорожек по умолчанию

Обычно, когда вы создаёте новую дорожку, ей автоматически присваивается название в виде “Track##” (где ## - это номер дорожки). Вы можете изменить название дорожки по умолчанию.

01. На главной странице выберите поле Tr.

02. Нажмите кнопку [WINDOW].

Откроется окно Track.

03. В поле Default name введите новое название.

Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).

Окно закроется, и вы перейдете обратно к главной странице.

■ Копирование дорожек

Вы можете скопировать одну дорожку на другую.

01. В поле Tr режима MAIN выберите дорожку для копирования.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Track.
03. Нажмите кнопку [F5] (COPY).
Откроется окно Copy Track.
04. В поле Tr (изображено ниже) выберите дорожку, на которую вы хотите копировать.
05. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
Начнётся копирование дорожки секвенции. Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).

■ Удаление дорожек

Вы можете удалить дорожку из памяти MPC2500.

01. В поле Tr режима MAIN выберите дорожку для удаления.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Track.
03. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Track.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Выбранная дорожка будет удалена и её название изменится на "unused".

■ Удаление всех дорожек

Вы можете удалить из памяти все дорожки за один раз.

01. На главной странице выберите поле Tr и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Track.
02. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Track.
03. Нажмите кнопку [F3] (ALL TR).
Откроется окно Delete ALL Tracks (удалить все дорожки).
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Все дорожки будут удалены и их названия изменятся на "unused".

■ Выбор дорожки с помощью функциональных кнопок

Вы можете выбрать дорожку в поле Tr на главной странице. Вы также можете выполнять выбор дорожек с помощью кнопок [F3] (TR -) и [F4] (TR +). С помощью этих кнопок вы можете выбирать дорожки, не перемещая курсор в поле дорожки Tr.

■ Функция на дорожке

Когда вы работаете с секвенцией с большим количеством дорожек, то очень удобно пользоваться функцией Solo (соло) для воспроизведения только выбранной дорожки. Например, когда вы записываете разные инструменты на несколько дорожек, то с помощью этой функции вы можете проверять содержимое каждой дорожки.

01. В поле Tr на главной странице выберите дорожку, которую вы хотите запустить первой.
02. Нажмите кнопку [F6] (SOLO) и начните запись/воспроизведение секвенции.
Кнопка [F6] (SOLO) засветится и MPC2500 начнёт воспроизведение только выбранной дорожки и замьютирует все остальные дорожки.
03. Для отключения режима Solo нажмите кнопку [F6] (SOLO) ещё раз.
MPC2500 будет снова воспроизводить все дорожки.

Функции MIDI секвенсора

Когда вы играете на пэдах звуками внутреннего звукового модуля, то вы можете начать запись, просто выбрав необходимую программу в поле Pgm на странице MAIN. Между тем MPC2500 можно использовать и в качестве MIDI секвенсора. Подключив к нему внешнюю MIDI клавиатуру, вы сможете записывать информацию с клавиатуры и управлять внешними звуковыми модулями.

■ Немного о MIDI...

MIDI это стандарт для обмена информацией об исполнении между электронными инструментами любых производителей. Устройства соединяют специальным кабелем, который называется MIDI кабелем. Например, когда вы подключаете MIDI OUT клавишных к MIDI IN звукового модуля, информация о том, что вы исполняете на вашей клавиатуре, будет передана к звуковому модулю, который будет проигрывать звуки. Стандарт MIDI предназначен только для передачи информации об исполнении, а не реального звука. Для передачи большого количества информации по MIDI кабелю предусмотрены MIDI каналы. Используя MIDI каналы, вы можете передавать по каждому отдельному каналу различную информацию об исполнении. Вы можете передавать информацию в общей сложности по 16 каналам. При работе с MIDI MIDI каналы очень важны.

Вам нужно установить одинаковый MIDI канал на клавишном инструменте и звуковом модуле, даже если вы играете только звуками с клавишных. Например, если выбран канал №1 на MIDI выходе клавишных, то на звуковом модуле тоже необходимо выбрать первый канал. Некоторые звуковые модули могут принимать сообщения по нескольким каналам. В этом случае вы можете назначить разные инструменты (Piano, Bass, Strings и т.д...) на отдельные каналы.

■ О MIDI секвенсоре

MIDI секвенсор – это устройство, которое может записывать и воспроизводить MIDI информацию. MPC2500 можно использовать в качестве MIDI секвенсора. Когда вы подключаете внешнюю MIDI клавиатуру к MPC2500, чтобы использовать его в качестве секвенсора, соедините MIDI выход клавиатуры с гнездом MIDI IN в MPC2500, и MIDI выход MPC2500 с гнездом MIDI IN внешнего звукового модуля. Теперь вы можете записывать в MPC2500 исполнение, сыгранное на клавиатуре, и играть звуками со звукового модуля. В этом разделе вы узнаете о том, как записывать информацию об исполнении с внешней MIDI клавиатуры и играть звуками внешнего звукового модуля.

01. Подключите внешние MIDI устройства так, как описано в разделе «Подключение MPC2500 к внешним MIDI и аудио устройствам» на странице 6.

Соедините MIDI выход клавиатуры с гнездом MIDI IN в MPC2500, и MIDI выход MPC2500 с гнездом MIDI IN внешнего звукового модуля.

Примечание: Когда вы используете MPC2500 в качестве MIDI секвенсора, то можно подключить стерео выход MPC2500 к микшеру для того, чтобы вы могли слышать звук метронома.

02. В поле Type (тип) выберите MIDI

03. В поле Pgm выберите OFF или No.

Если вы выберете в этом поле опцию “OFF” или “No.”, то MPC2500 не будет воспроизводить встроенные программы/сэмплы. Если вы выберете опцию No. (номер) и укажете номер MIDI программы, то MPC2500 при выборе вами секвенции передаст номер программы в виде MIDI сообщения к внешнему звуковому модулю для выбора звука.

04. В поле MIDI выберите MIDI канал.

Здесь вы можете установить MIDI канал, по которому будут передаваться MIDI сообщения. Установите такой же номер канала, как и на вашем звуковом модуле.

Подсказка: По умолчанию MIDI вход MPC2500 настроен на получение всех MIDI каналов, так что вам не нужно устанавливать MIDI канал на вашей клавиатуре.

05. Поиграйте на клавиатуре, чтобы убедиться, что звуковой модуль работает.

Если вы не слышите звука, проверьте соединения и убедитесь, что вы выполнили правильные настройки в клавиатуре и звуковом модуле.

06. Нажмите кнопку [PLAY START], удерживая кнопку [REC].

Запись начнётся после четырёх ударов метронома.

07. Играйте на клавиатуре в одном ритме со звуком метронома.

По умолчанию длина секвенции установлена на 2 такта. После записи двух тактов MPC2500 начнёт воспроизведение записанного исполнения. Если вы будете играть другие партии на пэдах, то вы можете добавить эти партии к уже записанным. Это называется «наложение» (overdub).

08. Вы можете остановить запись наложения, нажав на кнопку [STOP].

09. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения записанного исполнения.

10. Если вам не нравится записанный материал, вы можете начать новую запись, нажав на кнопки [REC] + [PLAY START].

Вся записанная на текущий момент информация будет удалена и начнётся новая запись.

11. Чтобы дополнить уже записанное исполнение новыми элементами, нажмите кнопку [PLAY START], удерживая кнопку [OVER DUB].

Начнётся воспроизведение уже записанного исполнения, и вы сможете добавить к нему новые элементы, ударяя по пэдам.

Подсказка: Если вы выберете другую секвенцию в поле Sq, то вы отдельно можете записать новое исполнение. Воспроизводя эти секвенции, вы сможете создать одну целую песню.

Подсказка: Вы можете использовать другие удобные функции для записи секвенции (смотрите страницу 14), также как и при записи исполнения с помощью пэдов.

Подсказка: Чтобы узнать больше о том, как подключать MIDI клавиатуру со звуковым модулем к MPC250, смотрите раздел «Подключение MPC2500 к MIDI клавиатуре со звуковым модулем» на странице 53.

■ Работа с педалью сустейна

В этом разделе вы узнаете о том, как настраивать различные опции для работы с педалью сустейна, когда вы подключаете к MPC2500 внешнюю MIDI клавиатуру, чтобы использовать его в качестве MIDI секвенсора.

Информация, отправляемая педалью сустейна - это MIDI сообщения, которые используются для продления звука после того, как клавиша на клавиатуре отпущена. Обычно этой информацией управляют с помощью ножной педали переключения. Клавишные инструменты отправляют информацию о состоянии педали сустейна в виде отдельных сообщений, отличных от сообщений о нажатии нот, поэтому обычно секвенсор легко распознаёт эти сообщения. Тем не менее, когда вы записываете наложения на короткую петлю секвенции, будет лучше, если сообщения педали сустейна конвертировать в длительность записанных нот. Например, если вы записываете сообщения от педали сустейна в обычном виде, то когда вы нажмёте педаль во время повторения петли, то сустейн будет применён ко всей последующей информации. Если вы конвертируете сообщения педали сустейна в длительность нот, то состояние педали сустейна не будет влиять на другие ноты.

Поэтому по умолчанию MPC2500 настроен так, чтобы конвертировать сообщения педали сустейна в длительность нот, но вы можете изменить эту настройку для записи сообщений педали сустейна в обычном виде.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 10] (OTHER).

Включится режим OTHER (другое).

02. Нажмите кнопку [F2] (MISC.)

Появится страница MISC.

03. В поле Sustain pedal to duration выберите опцию для обработки сообщения педали сустейна.

YES	MPC2500 будет конвертировать сообщения педали сустейна в длительности.
NO	MPC2500 будет записывать сообщения педали сустейна в обычном виде.

Глава 4: Редактирование секвенций

Есть два способа для редактирования секвенций. Вы можете выбрать регион и редактировать все события за один раз, либо вы можете редактировать конкретно каждое событие. В этом разделе вы узнаете о режиме редактирования секвенции SEQ EDIT, где вы сможете выбрать регион для редактирования событий.

Выбор региона дорожки для редактирования

Вы можете редактировать события внутри региона, выделенного вами на дорожке. Это можно сделать на странице событий EVENTS в режиме SEQ EDIT, к которой можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 13].



■ Выбор региона для редактирования

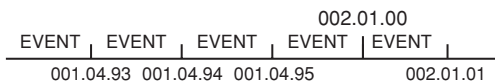
На странице событий EVENTS есть три различных функции редактирования, выбрать которые можно в поле Edit: COPY (копирование), MOVE (перемещение) и TRANSPOSE (транспонирование). Процедура выбора региона для редактирования одинакова для всех трёх функций. Давайте выберем регион для редактирования.

• Установка времени

Выберите поле Time на странице EVENTS режима SEQ EDIT.

В поле времени Time вы можете задать начальную и конечную точки региона редактирования. Например, для того чтобы выполнить редактирование в первом такте двухтактовой секвенции, установите в этом поле "001.01.00 - 002.01.00". В этом случае события в точке 002.01.00 не будут редактироваться.

Если вы установите конечную точку на "002.01.00", как на этом рисунке, то область прямо перед этой точкой будет включена в регион для редактирования.



01. Выберите поле нот Notes на странице EVENTS режима SEQ EDIT.

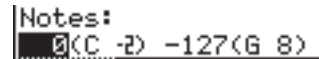
Вид поля Notes будет зависеть от выбранного вами типа дорожки.

• Когда выбрана дорожка ударных DRUM:

По умолчанию в этом поле выбрана опция ALL (всё), это значит, что MPC2500 будет редактировать все пэды. Если вы хотите редактировать только определённый пэд, то переместите курсор в поле Notes и нажмите на необходимый пэд. Номер пэда появится в поле Notes. Вы можете выбрать несколько пэдов. Если вы нажмёте какой-либо пэд по ошибке, вы можете отменить выбор, нажав на пэд снова. Чтобы перезапустить выбор пэдов, поверните колесо DATA влево. Значения в поле Note будут сброшено на ALL, и вы сможете выбрать конкретный пэд заново.

• Когда выбрана дорожка MIDI:

Вид дисплея изменится, там будет показан выбранный регион с номерами нот.



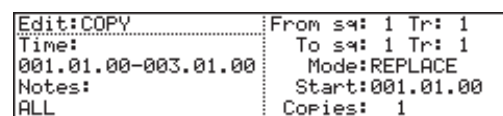
Вы можете в этом поле MPC2500 установить верхний и нижний предел нот, которые будут доступны для редактирования.

■ Копирование событий (COPY)

Вы можете копировать события из выбранного региона на другое место. Исходная информация будет оставаться на том же месте.

01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице EVENTS режима SEQ EDIT. Затем выберите COPY.

Различные поля, необходимые для копирования, будут показаны на дисплее.



02. В полях Time и Notes выберите регион и ноты, которые вы хотите скопировать.

03. В полях From sq (из секвенции) и Tr (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, из которых будет происходить копирование.

04. В полях To sq (в секвенцию) и Tr (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, в которые будет выполнено копирование.

Подсказка: На странице событий *EVENTS* в полях *From sq*, *Tr* и *To sq*, *Tr* номера секвенций и дорожек соответственно только отображаются, для того чтобы выбрать секвенцию и дорожку по её названию, вам нужно нажать кнопку [WINDOW] в тот момент, когда курсор находится в полях *From sq*, *Tr* или *To sq*, *Tr*, и тогда откроется окно выбора.

05. В поле режима *Mode* укажите метод копирования информации в указанном направлении.

REPLACE (замена) MPC2500 заменит всю информацию в указанном регионе на информацию из исходного региона. Информация, находящаяся ранее в выбранном регионе, будет удалена.

MERGE (объединение) MPC2500 объединит копируемую информацию с той, которая уже была ранее в выбранном регионе.

06. В поле *Start* укажите начальную точку региона, в который будет вставлена информация.

MPC2500 выполнит вставку, начиная с этого места.

07. В поле *Copies* (копии) укажите количество копий.

Чтобы вставить одну и ту же фразу несколько раз, введите необходимое количество копий в это поле. Вы можете выполнить копирование повторов за одну операцию.

08. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

MPC2500 начнёт копирование информации.

■ Перемещение событий (MOVE)

Вы можете перемещать события из выбранного региона на другое место. В отличие от функции копирования эта функция удалит исходную информацию из её оригинального местоположения.

01. Выберите поле *Edit* (редактировать) на странице *EVENTS* режима *SEQ EDIT*. Затем выберите *MOVE*.

Различные поля, необходимые для перемещения, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В полях *Time* и *Notes* выберите регион и ноты, которые вы хотите переместить.

03. В полях *From sq* (из секвенции) и *Tr* (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, из которых будет происходить перемещение.

04. В полях *To sq* (в секвенцию) и *Tr* (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, в которые будет выполнено перемещение.

Подсказка: На странице событий *EVENTS* в полях *From sq*, *Tr* и *To sq*, *Tr* номера секвенций и дорожек соответственно только отображаются, для того чтобы выбрать секвенцию и дорожку по её названию, вам нужно нажать кнопку [WINDOW] в тот момент, когда курсор находится в полях *From sq*, *Tr* или *To sq*, *Tr*, и тогда откроется окно выбора.

05. В поле режима *Mode* укажите метод перемещения информации в указанном направлении.

REPLACE (замена) Информация, находящаяся ранее в выбранном регионе, будет удалена.

MERGE (объединение) MPC2500 объединит перемещаемую информацию с той, которая уже была ранее в выбранном регионе.

06. В поле *Start* укажите начальную точку региона, в который будет вставлена информация.

MPC2500 выполнит вставку, начиная с этого места.

07. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

MPC2500 начнёт перемещение информации.

■ Изменение ноты (высоты ноты)/события пзда на другой пзд (TRANSPOSE)

Вы можете транспонировать (изменять высоту) нот. Эта операция влияет на выбранную дорожку независимо от того, это дорожка ударных *DRUM* или обычная *MIDI* дорожка.

01. Выберите поле *Edit* (редактировать) на странице *EVENTS* режима *SEQ EDIT*. Затем выберите *TRANSPOSE*.

Различные поля, необходимые для транспонирования, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В полях *Time* и *Notes* выберите регион и ноты, которые вы хотите изменить.

03. В полях *Edit sq* (редактирование секвенции) и *Tr* (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, которые вы хотите изменить.

Если вы брана *MIDI* дорожка, то появится поле *Amount* (интервал). Установите интервал транспонирования в этом поле. Интервал измеряется в полутонах.

Если вы брана дорожка *DRUM*, то появится поле *пзда* *Pad*. Вы можете изменить выбранный *пзда* на другой. Чтобы сделать это, выберите событие *пзда*, которое вы хотите изменить, в поле *Notes* и затем выберите необходимый *пзда* в поле *Pad*.

В полях *Edit sq* и *Tr* вы можете выбрать опцию *ALL* с помощью колеса *DATA*.

Если вы выберете *ALL*, то транспонирование будет применено ко всей секвенции или ко всем дорожкам.

Примечание: Когда вы выбираете опцию *ALL*, то транспонирование будет влиять только на *MIDI* дорожки, а на дорожки ударных не будет.

04. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

MPC2500 выполнит обработку сделанных вами изменений.

■ Изменение местоположения события (SHIFT TIMING)

Вы можете изменять положение во времени нотных событий.

01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице EVENTS режима SEQ EDIT. Затем выберите SHIFT TIMING.

Различные поля, необходимые для функции Shift Timing, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В полях Time и Notes выберите регион и ноты, которые вы хотите изменить.
03. В полях Edit sq (редактирование секвенции) и Tr (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, которые вы хотите редактировать.
В полях Edit sq и Tr вы можете выбрать опцию ALL с помощью колеса DATA. Если вы выберете ALL, то MPC2500 изменит положение во времени всей секвенции и дорожек.
04. В поле Amount установите величину смещения местоположения.
Вы можете задать его в тиках.
05. Выберите направление смещения для Shift Timing.
EARIER: Смещение вперёд
LATER: Смещение назад
06. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
MPC2500 выполнит обработку сделанных вами изменений.

■ Изменение громкости события (Velocity)

Вы можете изменять громкость любых нот.

01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице EVENTS режима SEQ EDIT. Затем выберите Velocity.
- Различные поля, необходимые для изменения громкости, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В полях Time и Notes выберите регион и ноты, которые вы хотите изменить.
03. В полях Edit sq (редактирование секвенции) и Tr (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, которые вы хотите редактировать.
В полях Edit sq и Tr вы можете выбрать опцию ALL с помощью колеса DATA. Если вы выберете ALL, то MPC2500 изменит громкость во всей секвенции и на всех её дорожках.

04. В поле MODE выберите метод изменения громкости.

ADD VALUE:	Добавит к громкости ноты значение, заданное в поле значений Value:
SUB VALUE:	Вычтет значение, заданное в поле значений Value:
MULTI VAL%:	Умножит громкость (в процентах) на значение, заданное в поле Value:
SET TO VALUE:	Установит громкость ноты на значение, заданное в поле Value:

05. В поле Value укажите значение для изменения громкости.
Вы можете задать значения от 0 до 127. Если вы выберете "MULTI VAL%" в поле Mode, тогда вы можете задать значение громкости от 0 до 200.
06. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
MPC2500 выполнит обработку сделанных вами изменений.

■ Изменение длительности события (DURATION)

Вы можете изменять длительность любых нот.

01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице EVENTS режима SEQ EDIT. Затем выберите DURATION.
Различные поля, необходимые для изменения длительности, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В полях Time и Notes выберите регион и ноты, которые вы хотите изменить.
03. В полях Edit sq (редактирование секвенции) и Tr (дорожка) укажите секвенцию и дорожку, которые вы хотите редактировать.
В полях Edit sq и Tr вы можете выбрать опцию ALL с помощью колеса DATA. Если вы выберете ALL, то MPC2500 изменит длительности во всей секвенции на всех её дорожках.
04. В поле MODE выберите метод изменения длительности.

ADD VALUE:	Добавит к длительности ноты значение, заданное в поле значений Value:
SUB VALUE:	Вычтет значение, заданное в поле значений Value:
MULTI VAL%:	Умножит длительность (в процентах) на значение, заданное в поле Value:
SET TO VALUE:	Установит длительность ноты на значение, заданное в поле Value:

05. В поле Value укажите значение для изменения длительности

Вы можете задать значения от 0 до 9999. Если вы выберете "MULTI VAL%" в поле Mode, тогда вы можете задать значение от 0 до 200.

06. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

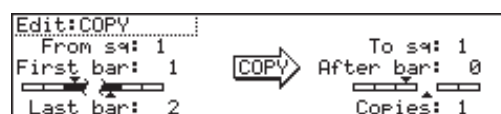
MPC2500 выполнит обработку сделанных вами изменений.

Выбор региона для редактирования по тактам

Вы можете редактировать секвенцию по тактам. Это можно сделать на странице тактов BARS в режиме SEQ EDIT, к которой можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 13].

■ Копирование тактов (COPY)

Вы можете копировать такты из выбранного региона на другое место. Длина секвенции, в которую вы хотите скопировать такты, будет увеличена на количество вставленных тактов.



01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице BARS режима SEQ EDIT. Затем выберите COPY.

Различные поля, необходимые для копирования, будут показаны на дисплее.

02. В поле From sq укажите секвенцию, из которой будет производиться копирование.

03. В поле To sq укажите секвенцию, в которую будет производиться копирование.

Подсказка: На странице событий EVENTS в полях From sq, Tr и To sq, Tr номера секвенций и дорожек соответственно только отображаются, для того чтобы выбрать секвенцию и дорожку по её названию, вам нужно нажать кнопку [WINDOW] в тот момент, когда курсор находится в полях From sq, Tr или To sq, Tr; и тогда откроется окно выбора.

04. В поле First bar выберите первый такт исходной секвенции.

05. В поле Last bar выберите последний такт исходной секвенции.

06. В поле After bar укажите такт, после которого будет вставлен фрагмент.

Выбранные такты будут вставлены в конце такта, заданного в этом поле.

07. В поле Copies (копии) укажите количество копий.

Чтобы вставить одну и ту же фразу несколько раз, введите необходимое количество копий в это поле. Вы можете выполнить копирование нескольких повторов за одну операцию.

08. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

MPC2500 начнёт копирование тактов с информацией.

■ Вставка такта (INSERT)

Чтобы вставить пустой такт в секвенцию, выполните следующее:

01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице BARS режима SEQ EDIT. Затем выберите INSERT. Различные поля, необходимые для вставки тактов, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В поле Sq укажите секвенцию, в которую вы хотите вставить такты.
03. В поле After bar выберите место для вставки тактов. Выбранные такты будут вставлены в конце такта, заданного в этом поле.
04. В поле Number of bars укажите количество тактов, которые будут вставлены.
05. В поле Time signature выберите размер вставляемых тактов.
06. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Заданное количество пустых тактов будет вставлено в указанное место.

■ Удаление такта (DELETE)

Чтобы удалить выбранный такт (-ы) из секвенции, выполните следующее:

01. Выберите поле Edit (редактировать) на странице BARS режима SEQ EDIT. Затем выберите DELETE. Различные поля, необходимые для удаления тактов, будут показаны на дисплее.

```

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

02. В поле Sq выберите секвенцию для удаления тактов.
03. В поле First bar укажите первый такт для удаления.
04. В поле Last bar укажите последний такт для удаления.
05. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Выбранный такт/такты будут удалены.

Изменение порядка дорожек (TRACK MOVE)

Чтобы создать песню, комбинируя несколько коротких секвенций, необходимо, чтобы секвенции воспроизводились в определенном порядке, и для этого обычно используется функция песни SONG. MPC2500 может конвертировать информацию песни, состоящей из коротких секвенций, в одну длинную секвенцию. Чтобы сделать это, вам надо упорядочить дорожки в каждой секвенции. В этом разделе вы узнаете о том, как использовать функцию перемещения дорожек, которая позволяет вам изменять порядок дорожек в секвенции.

Вы можете выполнить перемещение дорожек на странице TrMOVE в режиме SEQ EDIT, к которой можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 13].

01. В режиме SEQ EDIT нажмите кнопку [F3] (TrMOVE).
Откроется страница перемещения дорожек TrMOVE.

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

02. В поле Sq укажите секвенцию, порядок дорожек которой вы хотите изменить.
03. В поле Reference sq выберите секвенцию, которая будет использоваться в качестве образца для изменения порядка.
Например, если вы хотите, чтобы дорожки соответствовали порядку дорожек в секвенции 01, вам необходимо выбрать в этом поле секвенцию 01.
04. Нажмите кнопку курсора вниз и переместите курсор к списку дорожек.
05. Вы можете просмотреть список с помощью колеса DATA.
Выберите дорожку, которую вы хотите переместить.
06. Нажмите кнопку [F6] (SELECT).
Она выполняет выбор дорожки.
Чтобы выбрать дорожку заново, нажмите кнопку [F5] (CANCEL).
07. Укажите направление, повернув колесо DATA.
Список будет прокручиваться с дорожкой, выбор которой сделан в шагах 5 и 6.
Сверьтесь со списком слева для выбора позиции, в которую произойдет перемещение.
08. Нажмите кнопку [F6] (MOVE).
Дорожка переместится в выбранное место и порядок изменится.

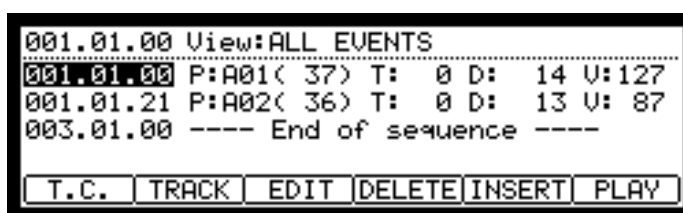
Глава 5: Пошаговое редактирование

Есть два способа для редактирования секвенций. Вы можете выбрать регион и редактировать все события за один раз, либо вы можете редактировать конкретно каждое событие. В этом разделе вы узнаете о режиме пошагового редактирования секвенции STEP EDIT, где вы сможете редактировать конкретно каждое событие.

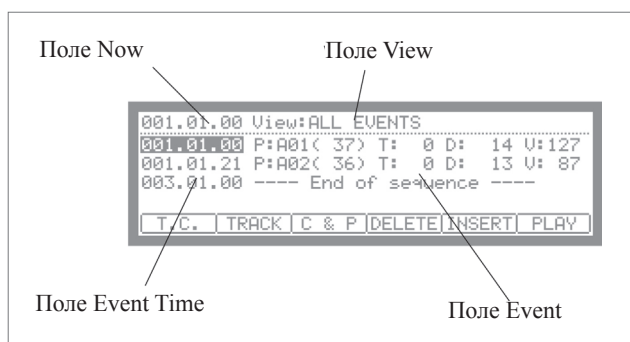
О пошаговом редактировании

Каждая дорожка содержит информацию об исполнении, которое вы сделали в помощью пэдов, или сообщения о MIDI нотах, которые вы сыграли на внешней MIDI клавиатуре. Функция пошагового редактирования Step Edit позволяет вам редактировать каждое событие в отдельности. Также на дорожке, кроме событий пэдов и MIDI нот, могут быть сообщения других типов. Это могут быть специальные сообщения MPC2500, такие как события темпа и слайдеров Q-Link, и MIDI сообщения, отправляемые контроллерами модуляции и pitch bend.

Пошаговое редактирование выполняется в режиме STEP EDIT, который открывается при нажатии кнопки выбора режима [MODE] и [PAD 14].



Экраны



■ Поле Now

Время отображается в верхнем левом углу экрана в поле Now. В этом поле всегда показано текущее положение секвенции. Это такое же поле, как и на главной странице.

■ Поле View

Вы можете указать в этом поле тип событий для отображения. В списке событий будут показаны только события, установленные в этом поле. Это удобно, когда вам нужно отредактировать только события определенного типа.

■ Список событий

Список событий находится ниже полей Now и View. Он показывает события в активной дорожке.

■ Поле Event time

Поле времени события event time показано слева в списке событий. Оно сообщает о положении события на дорожке.

■ Поле Event

Поле события Event показано справа от поля event time. Его вид изменяется в зависимости от типа событий. Вы можете изменять значения, перемещая курсор.

■ Основные операции

Список событий

Если курсор находится в поле Now или View, то нажатием на кнопку курсора переместите курсор к списку событий.



Вы можете перемещаться по списку событий с помощью кнопок курсора вверх и вниз. Когда курсор находится в поле времени события event time, то вы можете перемещаться по списку с помощью поворота колеса DATA.

Если курсор находится в поле времени события event time, то нажатие на левую кнопку курсора переместит курсор к полю текущего времени Now. В списке событий вы можете выбрать несколько событий за один раз, нажав кнопку курсора вниз, в то время как удерживаете кнопку [SHIFT].

Кнопка [F1] (T.C.)

Эта кнопка работает так же, как и кнопка [F1] (T.C.) на главной странице. Вы можете задать коррекцию точности исполнения. Для получения более полной информации смотрите раздел “Функция коррекции точности исполнения” на странице 15.

Кнопка [F2] (TRACK)

Нажатие на эту кнопку открывает окно выбора дорожек, которое будет открыто до тех пор, пока вы держите кнопку. Вы можете выбирать дорожки, не переключаясь на главную страницу.

Кнопка [F6] (PLAY)

Нажатие этой кнопки включает воспроизведение выделенных событий.

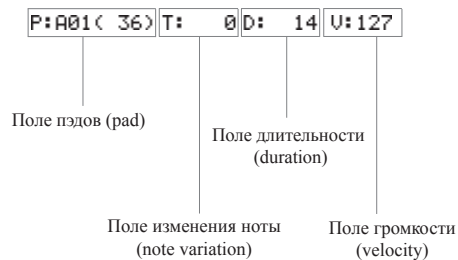
Метод редактирования

На странице пошагового редактирования будут показаны события, находящиеся на дорожке. Вы можете выбирать события с помощью кнопок курсора вверх/вниз, и поля с помощью кнопок вправо/влево. Вы можете изменять значения в полях, поворачивая колесо DATA.

СОБЫТИЯ

■ События пэдов

Это событие, записанное на дорожку ударных (DRUM) в результате удара по пэду.



Пole пэда (P или pad)

Вы можете в этом поле установить номер пэда.

Пole изменения ноты Note variation

На рисунке ниже область, обозначенная буквой “Т» — это поле изменения ноты. Вы можете выбрать тип информации изменения ноты, которую можно записать с помощью слайдеров Q-Link.

T	Tune (высота)
F	Filter (фильтр)
L	Layer (слой)
A	Attack time (время атаки)
D	Decay time (время затухания)

Об изменении ноты

Информация об изменении ноты - это информация, которая используется для управления звуком пэда и сохраняется на дорожке вместе с событиями пэда. Она предназначена для слайдеров Q-Link или для функции 16LEV-ELS. С помощью этой информации вы можете переключать звук пэда даже во время игры на нём.

Пole Note variation value

В этом поле, находящемся справа от поля изменения ноты, вы можете задать значение изменения ноты.

Пole D (duration)

Вы можете указать длительность ноты.

Пole V (velocity)

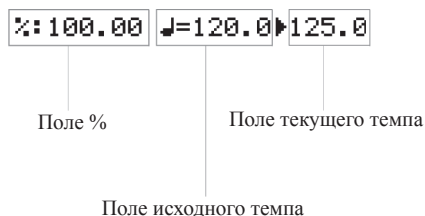
Вы можете задать громкость пэда.

■ События изменения темпа

События изменения темпа используются для изменения темпа секвенции.

Эти события отличаются от других событий. Они не принадлежат к определённой дорожке.

Выбрав опцию TEMPO в поле View, вы можете просмотреть только события изменения темпа независимо от выбранной дорожки. Даже если вы в поле View выберете все события (ALL EVENTS), события изменения темпа не будут показаны в списке событий.



Поле %

Вы можете задать величину изменения темпа.

Поля исходного и текущего темпа

Левое поле с символом ноты – это поле исходного темпа (initial tempo). Правое поле – это поле текущего темпа.

Поле исходного темпа показывает оригинальный темп, заданный в поле темпа секвенции, поле текущего темпа показывает новый темп, изменённый в соответствии со значением поля %.

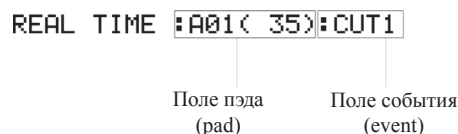
■ События выбора эффекта

Это событие используется для переключения эффектов в секвенции.

EFFECT SELECT: 01

■ События реального времени

Это события, привязанные к слайдерам и регуляторам Q-Link.



Поле пэда

Вы можете в этом поле установить номер пэда.

Поле события

Вы можете в этом поле установить изменение события.

TUNE :	Высота (pitch) сэмпла
CUTOFF1+2 :	Частота среза фильтров 1 и 2
LEVEL :	Уровень громкости сэмпла
CUTOFF1 :	Частота среза фильтра 1
CUTOFF2 :	Частота среза фильтра 2
RESO 1+2 :	Значение резонанса для фильтров 1 и 2
RESO 1 :	Значение резонанса для фильтра 1
RESO 2 :	Значение резонанса для фильтра 2
PAN :	Положение по панораме

Примечание: События *LEVEL* и *PAN* также могут быть событиями Q-Link. Более подробно об этом рассказано в главе 9 «Слайдеры и регуляторы Q-Link»

События, рассмотренные выше, относятся к специальным событиям MPC2500.

Ниже рассмотрены MIDI события (сообщения), которые используются при работе с MPC2500 в роли MIDI секвенсора.

Примечание: Степень влияния MIDI событий на внешние звуковые модули будет зависеть от особенностей звуковых модулей. Чтобы узнать более подробно об отклике ваших звуковых модулей на разные MIDI события, смотрите руководство по эксплуатации к этим устройствам.

■ Событие ноты Note

Это MIDI событие о ноте.

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

Поле N (номер ноты)

Вы можете в этом поле установить номер ноты. Номер ноты показывает положение ноты на клавиатуре в виде цифр, нота до первой октавы будет иметь номер 60.

Поле D (длительность)

Здесь вы можете указать длительность звучания ноты (длину ноты). По стандарту MIDI нажатие на ноту называется включением ноты ("Note on"), отпускание ноты называется выключением ("Note off"). В этом поле вы можете задать время от Note on до Note off.

Поле V ()

Вы можете задать с помощью этого параметра громкость ноты. По стандарту MIDI скорость перемещения клавиши при её нажатии называется velocity. Velocity определяет громкость звучания ноты Velocity отображается в 127 шагов, где 127 - это максимум.

■ Событие Pitch bend

Вы можете задать значение pitch bend. Обычно оно используется для управления высотой нот в реальном времени.

PITCH BEND : 0

■ Событие Control change

Сообщения о состоянии контроллеров (control change), область применения которых очень широка, являются наиболее гибкими событиями в стандарте MIDI. События control change состоят из номера контроллера, который определяет его тип, и значения состояния.

CC: 1-BANK SELECT MSB : 0

Поле CC

Вы можете в этом поле выбрать тип контроллера, а в поле справа установить его состояние.

■ Событие Program change

PROGRAM CHANGE : 1

Вы можете выполнять изменение программ. Это событие обычно используется для переключения звуков во внешнем звуковом модуле. Если номера программ назначены на программы в секции встроенного эмплера, то вы можете переключать программы, заданные в дорожках секвенции.

■ Событие Channel pressure

CHANNEL PRESSURE : 0

Вы можете задать давление на клавишу или пэд. Обычно события Channel pressure используются для послекасания (aftertouch), то есть воздействия на клавишу после её нажатия. Эта функция позволяет вам управлять звуком в зависимости от давления, оказываемого при нажатии на клавиатуру.

■ События Poly pressure

POLY PRESSURE : 60(C 3) : 0

События Poly pressure используются практически так же, как и события channel pressure, но отличие заключается в том, что для каждого события можно установить различные значения для каждой отдельной ноты.

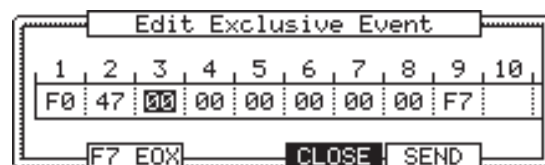
■ Событие Exclusive data

EXCLUSIVE 120Byte

Эксклюзивные сообщения используются для настройки звуковых модулей, для того чтобы передать им более конкретизированные значения, которые невозможно выполнить с помощью обычных контроллеров. MPC2500 может редактировать эксклюзивные сообщения, а также записывать и воспроизводить их. Тип эксклюзивных сообщений, которые вы можете принимать, и их функции зависят от каждого конкретного производителя.

Редактирование эксклюзивных сообщений

При отображении эксклюзивных сообщений виден только размер сообщения, и вы не можете напрямую изменить содержимое сообщения. Чтобы редактировать такие сообщения, вам нужно выбрать необходимое сообщение и нажать кнопку [WINDOW], чтобы открылось окно Edit Exclusive Event.



Будет показан каждый байт информации. Вы можете перемещаться по дисплею с помощью курсорных кнопок влево/вправо. Выберите байт, который необходимо изменить, и внесите изменения с помощью колеса DATA.

Для изменения длины эксклюзивного сообщения нажмите кнопку [F2] (F7 EOX). При нажатии на кнопку [F2] (F7 EOX) будут введены символы "F7", что означает конец эксклюзивного сообщения на выбранном байте.

Нажав на кнопку [F5] (SEND), вы сможете отправить текущее эксклюзивное сообщение.

Когда вы закончите редактирование, нажмите кнопку [F4] (CLOSE) и окно закроется.

Копирование/вставка событий

Для того, чтобы скопировать выбранное событие и вставить его на другое место, выполните следующее:

01. В списке событий выберите событие, которое вы хотите скопировать.

Вы можете выбрать несколько событий, нажимая кнопку курсора вниз, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].

02. Нажмите одновременно кнопки [F3] (EDIT) и [F4] (COPY).

Когда вы нажмёте кнопку [F3] (EDIT), то надписи на дисплее для кнопок [F4] и [F5] изменятся на (COPY) и (PASTE) соответственно, до тех пор, пока вы не отпустите кнопку.



03. В поле Now выберите позицию во времени, куда вы хотите вставить событие.

04. Нажмите одновременно кнопки [F3] (EDIT) и [F5] (PASTE).

Выбранное событие будет вставлено.

Перемещение события

Для того чтобы переместить выбранное событие на другое место, выполните следующее: Отличие этой операции от команд Copy/Paste в том, что выбранное событие после операции перемещения Move не остаётся на своём исходном месте.

01. В списке событий выберите событие, которое вы хотите переместить.

Вы можете выбрать несколько событий, нажимая кнопку курсора вниз, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].

02. Нажмите одновременно кнопки [F3] (EDIT) и [F2] (MOVE).

Когда вы нажмёте кнопку [F3] (EDIT), то надписи на дисплее для кнопок [F2], [F4] и [F5] изменятся на (MOVE), (COPY) и (PASTE) соответственно, до тех пор, пока вы не отпустите кнопку.



03. Откроется окно перемещения события Move Event.



Time= : Показывает время выбранного события (точку начала). Вы не можете изменять это значение.

Move to : Здесь вы указываете время точки, в которую вы хотите переместить выбранное событие.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Выбранное событие будет перемещено.

Удаление события

Чтобы удалить выбранное событие, выполните следующее:

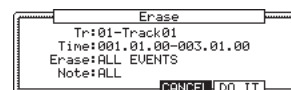
01. В списке событий выберите событие, которое вы хотите удалить.

Вы можете выбрать несколько событий, нажимая кнопку курсора вниз, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].

02. Нажмите кнопку [F4] (DELETE).

Выбранное событие будет удалено.

Примечание: Вы можете удалить событие, нажав кнопку [Erase] в режиме Step Edit.



Более подробно об этом рассказано в главе 3. «Функции секвенсора, функция Erase».

После выполнения копирования/удаления события вы можете вернуться к предыдущему состоянию, нажав кнопку [UNDO].

Ввод события (пошаговая запись)

В режиме пошагового редактирования STEP EDIT, ударяя по пэду или принимая MIDI сообщения с внешнего устройства, вы можете записывать события на текущее местоположение (время, показанное в поле Now). Поместите событие на необходимую позицию времени, передвигая его с помощью курсорных кнопок вверх/вниз, или введите необходимое время в поле Now и добавляйте события одно за другим туда, куда вам нужно. Этот метод записи каждого события по отдельности в то время, когда MPC2500 находится в режиме остановки, называется пошаговой записью.

01. В режиме STEP EDIT нажмите кнопку [REC] или [OVER DUB].

Индикатор над кнопкой [OVER DUB] засветится, показывая, что теперь вы можете вводить события, ударяя по пэдам.

02. Перемещайтесь через список с помощью кнопок курсора вверх/вниз, или выберите поле Now для ввода временной позиции, на которую будет вставлено событие.

03. Ударьте по пэду.

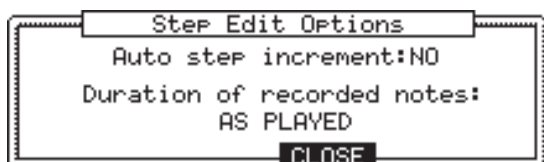
Событие пэда будет записано.

04. Нажмите кнопку [STOP].

Индикатор на кнопке [OVER DUB] потухнет, и вы сможете закончить пошаговую запись.

■ Подробные настройки для пошаговой записи

Нажатие на кнопку [WINDOW] в режиме STEP EDIT откроет окно опций Step Edit Options, в котором вы сможете произвести различные настройки пошаговой записи.



Поле Auto step increment

Если вы выберете YES, то MPC2500 автоматически будет переходить к следующему шагу секвенции в соответствии со значение коррекции точности при появлении события пэда или ноты.

Поле Duration of recorded notes

Вы можете определить, как длительность нажатия пэда или ноты будут представлены во время пошаговой записи.

AS PLAYED Длительность записанного события будет соответствовать длительности нажатия на пэд или клавишу MIDI клавиатуры

Когда вы нажмете пэд или клавишу на клавиатуре, тогда автоматически включится метроном. Ориентируйтесь по звуку метронома для установки длительности ноты. Когда вы отпустите пэд или клавишу, тогда длительность нажатия будет показана в поле длительности D.

TC VALUE% Когда эта опция установлена на 100%, то значение для коррекции точности будет введено в поле длительности, независимо от длительности, которую вы на самом деле сыграли с помощью пэда или клавиши. При выборе опции TC VALUE% откроется поле, в котором вы сможете задать процентное соотношение длительности относительно текущего значения коррекции точности. (При значении в 50% длительность будет составлять половину значения ноты для коррекции точности.)

■ Вставка события

Во время пошаговой записи вы можете вводить события с помощью функции вставки точно так же, как и с помощью MIDI клавиатуры или пэдов.

01. Перейдите к временной позиции, на которую вы хотите вставить событие, и нажмите кнопку [F5] (INSERT).

Откроется окно вставки события Insert Event.

02. В поле Type выберите тип события и нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Выбранное событие будет вставлено.

Совет: После выполнения пошаговой записи вы можете вернуться к предыдущему состоянию, нажав кнопку [UNDO].

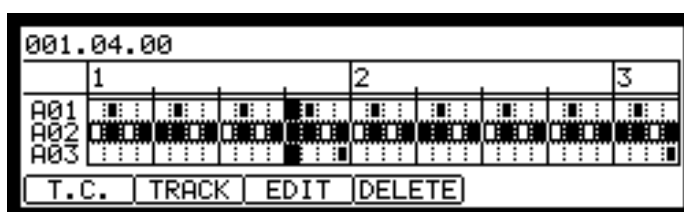
Глава 6: Редактирование по сетке

В MPC2500 есть режим Grid Edit (редактирование по сетке) для редактирования или ввода событий пэдов в секвенции. В режиме Grid Edit вы можете вводить и редактировать события пэда в графическом редакторе Graphic Matrix Editor.

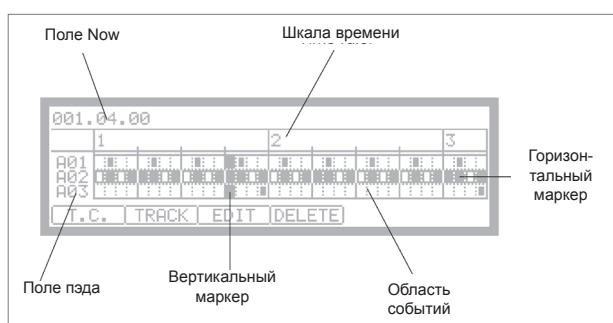
О редактировании по сетке

Каждая дорожка содержит информацию об исполнении, которое вы сделали с помощью пэдов, или сообщения о MIDI нотах, которые вы сыграли на внешней MIDI клавиатуре. В режиме Grid Edit в графическом редакторе Graphic Matrix Editor вы можете вводить и редактировать только события пэда. Это режим работает только с дорожками ударных. Если вы выберете в режиме Grid Edit MIDI дорожку, то MIDI ноты в ней будут представлены в виде номеров пэдов.

Чтобы перейти к режиму Grid Edit, нажмите кнопку [MODE] и затем пэд [PAD 15] (GRID EDIT).



Экраны



■ Поле Now

Время отображается в верхнем левом углу экрана в поле Now. Поле Now всегда показывает текущее положение секвенции и привязано с помощью вертикального маркера к области событий. Это такое же поле, как и на главной странице.

■ Шкала времени

На ней показана временная ось дорожки. Цифры на шкале показывают номера тактов.

■ Вертикальный маркер

Он показывает текущее местоположение. Вы можете использовать его для выбора на шкале времени региона для редактирования.

■ Горизонтальный маркер

С его помощью происходит выбор номера пэда для редактирования.

■ Поле пэда

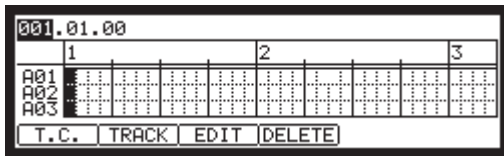
Здесь показаны три номера пэда, соответствующие нотам, записанным на дорожке. Когда вы ударите по пэду, то его номер появится нижним в списке.

■ Область событий

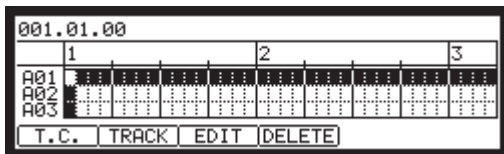
В этой области графически показаны события нот, записанные на дорожке. Единица измерения ячейки сетки изменяется с помощью параметра коррекции точности Timing Correct. Если в ячейке сетки содержится событие ноты, то оно будет показано символом "□".

■ Основные операции

• Операции в области событий



Если курсор находится в поле Now, то нажатием на кнопку курсора вниз переместите курсор к области событий. Курсор в области событий находится на сетке в точке пересечения горизонтального и вертикального маркеров. Операции по редактированию будут влиять на выбранную ячейку решётки.



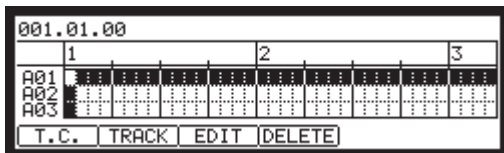
Вы можете перемещать курсор в области событий с помощью курсорных кнопок. Вы также можете перемещать курсор в горизонтальном направлении с помощью колеса DATA.

Если на решётке не показана область событий, то с помощью колеса DATA шкалу времени можно переместить до того момента, пока будет показана следующая область событий.

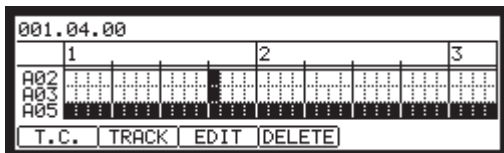
Когда горизонтальный маркер находится в верхней части области событий, нажатие на кнопку курсора вверх переместит курсор в поле Now.

• Выбор пэда

В области пэда вы можете одновременно выбрать до трёх пэдов.

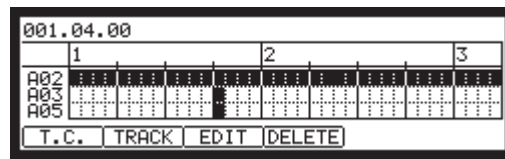


Вы можете выбирать пэды, ударяя по ним. Например, дисплей сейчас выглядит как на верхнем рисунке, но если вы нажмёте на PAD A05, то дисплей будет выглядеть, как на картинке внизу.



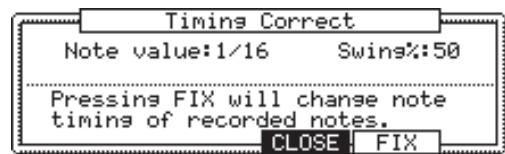
Пэд A03, который был в нижнем ряду, переместится во второй ряд, а A05 окажется внизу. Таким образом, пэд, который вы ударили последним, всегда будет отображаться в нижнем ряду. Но если вы ударите по пэду, который уже есть в области редактирования, то горизонтальный маркер переместится на ряд этого пэда. Например,

если вы ударите по пэду A02 с предыдущего рисунка, то горизонтальный маркер переместится на ряд A02.



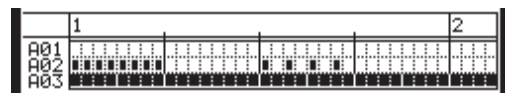
• Взаимосвязь между размером ячейки сетки и Timing Correct

Размер ячейки сетки в области событий изменяется в соответствии со значением ноты, заданным в окне Timing Correct, которое открывается при нажатии на кнопку [F1] (T.C.).

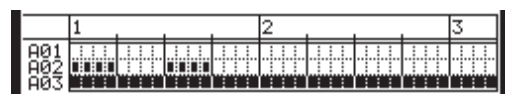


Если вы установите значение ноты на 1/16, то одна ячейка сетки будет равна шестнадцатой ноте. Если вы установите значение ноты на 1/8, то одна ячейка сетки будет равна восьмой ноте. Если в сетке находится событие пэда, то символ "□" будет показан в сетке.

Пример: Сначала значение ноты было установлено на 1/32, и события пэда были записаны так, как на нижнем рисунке.



Если вы измените значение ноты на 1/16, то область событий будет выглядеть следующим образом.



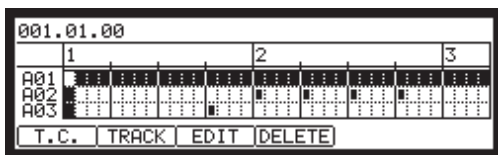
В этом случае каждый одиночный символ "□", отображённый в первых четырёх ячейках, на самом деле представляет собой два события пэда.

Когда вы выполняете редактирование (операции copy/paste/delete/move), то все события пэда в решётке будут редактироваться.

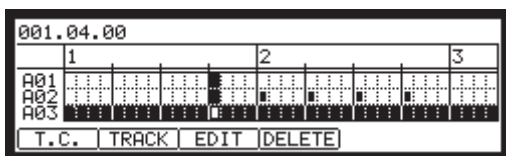
Примечание: Если вы только хотите изменить размер ячейки решётки, то нажмёте кнопку [F4] (CLOSE) после изменения значения ноты в окне Timing Correct. Если вы нажмёте кнопку [F5] (FIX), то MPC25000 начнёт процесс коррекции точности.

• Выбор событий

Если в ячейке сетки содержится любое событие пэда, то оно будет показано символом “□”.



Когда вы выберете событие пэда, переместите курсор к ячейке с событием пэда с помощью курсорных кнопок. Например, если вы хотите выбрать событие пэда A03 в точке 001.04.00, нажмите несколько раз правую кнопку курсора (или поверните колесо DATA) и поместите курсор на позицию 001.04.00. Вертикальный маркер перейдет на эту позицию и в поле Now на дисплее появится значение “001.04.00”. Затем, переместите курсор к ряду событий пэда A03, нажав два раза на кнопку курсора вниз. Дисплей будет выглядеть вот так.



Событие пэда теперь будет выглядеть как белый символ. Теперь событие в ячейке сетки выбрано.

В области событий вы можете выбирать несколько пэдов и регионов, нажав на кнопку [SHIFT] и перемещая курсор с помощью кнопок.

Когда курсор находится в области событий, нажатие на кнопку [WINDOW] откроет окно событий Events.



Выбранное событие пэда будет показано в этом окне. Если вы выбрали несколько ячеек решетки, то в этом окне будут показаны все события пэдов в этих ячейках.



Поле тиков (слева):

Оно показывает положение события в тиках. Это поле не редактируется.



Поле пэдов (pad)

Поле длительности (duration)

Поле изменения ноты (note variation)

Поле громкости (velocity)

Поле пэдов P:

Вы можете в этом поле выбрать номер пэда.

Поле изменения ноты Note variation

На рисунке выше область, обозначенная буквой “Т» – это поле изменения ноты. Вы можете выбрать тип изменения ноты

T : Tune (высота)

F : Filter (фильтр)

L : Layer (слой)

A : Attack time (время атаки)

D : Decay time (время затухания)

• Об изменении ноты

Информация об изменении ноты - это информация, которая используется для управления звуком пэда и сохраняется на дорожке вместе с событиями пэда. Она предназначена для слайдеров Q-Link или для функции 16LEV-ELS. С помощью этой информации вы можете изменять звучание пэда даже во время воспроизведения.

Поле Note variation value

В этом поле, находящемся справа от поля изменения ноты, вы можете задать значение изменения ноты.

Поле D (длительность)

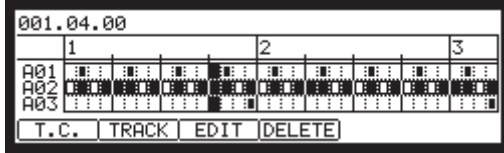
Вы можете указать длительность ноты.

Поле V ()

Вы можете задать громкость любого пэда.

Редактирование в режиме GRID

Вы можете редактировать события пзда в режиме сетки GRID точно так же, как и в режиме пошагового редактирования.



Кнопка [F1] (T.C.)

Эта кнопка работает так же, как и кнопка [F1] (T.C.) на главной странице. Она позволяет вам выбирать значение для Timing Correction. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Функция коррекции точности».

Кнопка [F2] (TRACK)

Нажатие на эту кнопку открывает окно, которое позволяет вам выбрать другую дорожку для редактирования. Когда вы сделаете свой выбор с помощью колеса DATA, просто отпустите кнопку [F2] (TRACK). Таким образом, вы можете выбирать дорожки, не переключаясь на главную страницу.

Кнопка [F3] (EDIT)

Нажатие на эту кнопку изменит значение функциональных кнопок [F2] – [F5] на функции (MOVE), (EDIT), (COPY) и (PASTE).



Кнопка [F4] (DELETE)

Вы можете удалить выбранное событие, нажав на эту кнопку.

Копирование (COPY)/вставка (PASTE) событий

Для того, чтобы скопировать выбранное событие и вставить его на другое место, выполните следующее:

- В списке событий выберите ячейки сетки и диапазон, который вы хотите скопировать. Вы можете выбрать несколько пздов, нажимая на кнопки курсора вверх/вниз, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT]. Вы можете выбрать несколько ячеек сетки, нажимая на правую/левую кнопки курсора или поворачивая колесо DATA, пока вы удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].
- Нажмите и держите кнопку [F3] (EDIT), а затем нажмите кнопку [F4] (COPY). Когда вы нажмете кнопку [F3] (EDIT), то надписи на дисплее для кнопок [F4] и [F5] изменятся на (COPY) и (PASTE) соответственно, до тех пор, пока вы не отпустите кнопку.



- Переместите курсор к сетке или выберите в поле Now позицию во времени для вставки события.
- Нажмите и держите кнопку [F3] (EDIT), а затем нажмите кнопку [F5] (PASTE). Выбранное событие будет вставлено.

Перемещение (MOVE) события

Вы можете перемещать событие на другое место. В отличие от операции копирования/вставки оригинальное событие после перемещения не остаётся на исходном месте.

- В списке событий выберите ячейку сетки и диапазон, который вы хотите переместить.

Вы можете, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT], выбрать несколько пздов, нажимая на кнопки курсора вверх/вниз. Вы можете выбрать несколько ячеек сетки, нажимая на правую/левую кнопки курсора или поворачивая колесо DATA, пока вы удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].

- Нажмите и держите кнопку [F3] (EDIT), а затем нажмите кнопку [F2] (MOVE).

Когда вы нажмете кнопку [F3] (EDIT), то надпись на дисплее для кнопки [F2] изменится на (MOVE), до тех пор, пока вы не отпустите кнопку.



- Откроется окно перемещения событий Move Events.



Time = : Показывает время выбранного события (точку начала). Вы не можете изменять это значение.

Move to : Здесь вы указываете время точки, в которую вы хотите переместить выбранное событие.

- Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Выбранное событие будет перемещено.

Удаление (DELETE) события

Чтобы удалить выбранное событие, выполните следующее:

01. В списке событий выберите ячейку сетки и диапазон, который вы хотите удалить.
Вы можете выбрать несколько пэдов, нажимая на кнопку курсора вверх/вниз, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT]. Вы можете выбрать несколько ячеек сетки, нажимая на правую/левую кнопки курсора или поворачивая колесо DATA, пока вы удерживает нажатой кнопку [SHIFT].
02. Нажмите кнопку [F4] (DELETE).
Выбранное событие будет удалено.

Примечание: Вы можете удалять события в окне ERASE, если в режиме Grid Edit нажмёте кнопку [Erase].

Более подробно об этом рассказано в главе 3. «Функции секвенсора, функция Erase».



Вставка события

■ Пошаговая запись

В режиме редактирования по сетке GRID EDIT, ударяя по пэду или принимая MIDI сообщения с внешнего устройства, вы можете записывать события на текущее местоположение (время, показанное в поле Now). Поместите событие на необходимую позицию времени, передвигая его с помощью курсорных кнопок вверх/вниз, или введите необходимое время в поле Now и добавляйте события одно за другим туда, куда вам нужно. Это называется пошаговой записью.

01. В режиме GRID EDIT нажмите кнопку [REC] или [OVER DUB].
Индикатор над кнопкой [OVERDUB] засветится, показывая, что теперь вы можете вводить события, ударяя по пэдам.
02. Нажимая на кнопки курсора вправо/влево, переместите курсор на позицию времени, в которой вы хотите вставить событие.
Вы также можете переместить курсор с помощью колеса DATA или выбрать позицию в поле Now.
03. Ударьте по пэду.
Событие будет записано и курсор автоматически переместится на следующую ячейку решётки.
Если вы выберете опцию NO в поле Auto step increment в опциях пошагового редактирования режима STEP EDIT, то MPC2500 выключит функцию автоматического перехода на следующий шаг. Смотрите описание подробных настроек пошаговой записи, чтобы узнать подробнее об этом параметре.

04. Нажмите кнопку [STOP].

Индикатор на кнопке [OVER DUB] потухнет, и вы сможете закончить пошаговую запись.

■ Подробные настройки для пошаговой записи

Нажатие на кнопку [WINDOW] в режиме STEP EDIT откроет окно опций Step Edit Options, в котором вы сможете произвести различные настройки пошаговой записи.



Поле Auto step increment

Если вы выберете YES, то MPC2500 автоматически будет обновлять секвенцию при появлении события пэда или ноты, переходя на следующий её шаг в соответствии со значением коррекции точности.

Поле Duration of recorded notes

Вы можете определить, как длительность нажатия пэда или ноты будут представлены во время пошаговой записи.

AS PLAYED

Записанное событие будет иметь точно такую же длительность, как длительность вашего нажатия на пэд или клавишу. Когда вы нажмёте пэд или клавишу на клавиатуре, тогда автоматически включится метроном. Когда вы отпустите пэд или клавишу, тогда длительность нажатия будет показана в поле длительности D.

TC VALUE%

Значение ноты для коррекции точности будет введено в поле длительности, независимо от того, какую длительность вы на самом деле сыграли с помощью пэда или клавиши. При выборе опции TC VALUE% появится поле, в котором вы можете установить процентное отношение длительности к значению коррекции точности.

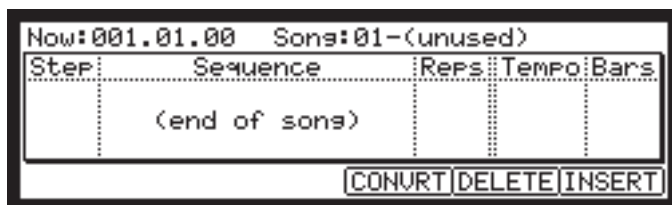
■ Запись в реальном времени

В режиме GRID EDIT вы можете записывать секвенцию в реальном времени, нажав одновременно на кнопки [PLAY] и [REC] (или [PLAY] и [OVER DUB]).

Примечание: События, записанные в реальном времени, будут видны в сетке после остановки записи.

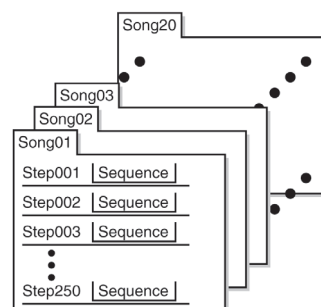
Глава 7: Режим песни

В режиме песни (SONG) вы можете выставить по порядку различные секвенции и воспроизводить их последовательно. Режим песни удобно использовать, если вы создаёте песню, комбинируя короткие секвенции. Во время работы вы можете проверять структуру всей песни, так что вы очень быстро получите готовый результат. В режиме песни вы не можете записывать исполнение, но в этом режиме вы можете конвертировать созданную вами песню в одну длинную секвенцию, и затем записывать и редактировать её, как обычную секвенцию.

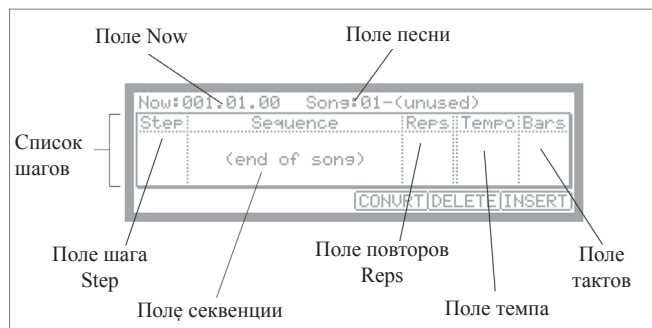


Структура песни

В MPC2500 может содержаться 20 песен. Каждая песня может состоять из 250 шагов. Вы можете создавать песню, назначая секвенции на каждый шаг списка. Для каждого шага вы можете назначить секвенцию и задать, сколько раз MPC2500 будет повторять эту секвенцию. Создание песен происходит с помощью режима SONG, в который можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 16].



Экраны



■ Список шагов

Список, который находится ниже полей Now и Song, называется списком шагов, и используется для назначения секвенций на каждый шаг. Если выбрано поле Now или Song, то нажатие на кнопку курсора вниз переместит курсор к списку шагов. Когда вы используете много шагов с назначенными на них различными секвенциями, тогда вы можете прокручивать список с помощью курсорных кнопок вверх/вниз. Нажатие на левую курсорную кнопку в поле Step списка шагов переместит курсор в поле Now.

■ Поле Step

В это поле показан номер шага. Вы можете прокручивать список, поворачивая колесо DATA.

■ Поле секвенции

Вы можете назначать в этом поле секвенции, поворачивая колесо DATA.

■ Поле Now

В поле Now в левом верхнем углу экрана отображается текущее время. В этом поле всегда показано текущее положение секвенции. Это такое же поле, как и на главной странице.

■ Поле Song

Вы можете в этом поле установить номер песни. Справа от номера будет расположено название песни. Если эта песня не используется, то на дисплее будет надпись (unused).

■ Поле Repls

Вы можете задать количество повторов секвенции

■ Поле темпа

Показывает темп выбранной секвенции. Вы можете изменить темп секвенции, но если вы используете ту же секвенцию в другом шаге, её темп также изменится.

■ Поле тактов

Показывает количество тактов в выбранной секвенции. Это поле только показывает количество тактов, вы не можете как-либо изменять это поле.

Создание песни

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 16] (SONG).
Появится страница SONG.
02. В поле Song выберите песню, название которой (unused).
03. Передвиньте курсор к надписи (end of song) и выберите секвенцию, которая будет звучать первой, с помощью колеса DATA.
При повороте колеса DATA будет создан новый шаг, и вы сможете выбрать секвенцию. Тогда будет создана новая песня и её название изменится с (unused) на Song## (где ## - это номер песни).
04. В поле Reprs установите количество повторов секвенции.
MPC2500 будет повторять секвенцию столько раз, сколько задано в этом поле, перед тем, как перейти к воспроизведению следующего шага.

1 – 99	MPC2500 будет повторять секвенцию указанное количество раз..
HOLD	MPC2500 будет повторять секвенцию до тех пор, пока вы не нажмёте кнопку [F4] (SUDDEN) или кнопку [F6] (NEXT).

Если вы установите в поле Reprs значение 0, то MPC2500 после предыдущего шага остановит воспроизведение песни. Следующий шаг воспроизводиться не будет.
05. Выберите поле (end of song), нажав на кнопку курсора вниз, и выберите секвенцию, которую вы хотите воспроизвести следующей.
Повторяя шаги 03 и 04, назначьте секвенции в необходимом порядке.
06. Нажмите кнопку [PLAY START].
Назначенные секвенции будут воспроизводиться в выбранном порядке.

■ Удаление шага

Чтобы удалить шаг из списка, выполните следующее:

01. Выберите шаг, который вы хотите удалить.
Вы можете выбрать из списка шагов с помощью кнопок курсора вверх и вниз.
02. Нажмите кнопку [F5] (DELETE).
Выбранный шаг будет удалён и следующие шаги переместятся вперёд.

■ Вставка шага

Чтобы вставить шаг в песню, выполните следующее:

01. В списке шагов выберите шаг, который вы хотите вставить в виде нового шага.
Новый шаг будет вставлен перед выбранным шагом.
02. Нажмите кнопку [F6] (INSERT).
Новый шаг с точно таким же содержимым, как и выбранный шаг, будет вставлен прямо перед выбранным тактом.

Воспроизведение песни

Вы можете включить воспроизведение песни, нажав на кнопку [PLAY START]. Чтобы включить воспроизведение с середины песни, с помощью курсора выберите позицию, с которой вы хотите начать воспроизведение, и нажмите кнопку [PLAY].

Во время воспроизведения значения функциональных кнопок изменятся следующим образом.

Кнопка [F4] (SUDDEN)

Если вы нажмёте эту кнопку во время воспроизведения, то MPC2500 сразу перейдёт к следующему шагу, не ожидая окончания текущей секвенции.

Кнопка [F6] (NEXT)

Если вы нажмёте эту кнопку во время воспроизведения, то MPC2500 сразу перейдёт к следующему шагу после окончания воспроизведения текущей секвенции независимо от количества повторов, заданных в поле Reprs.

Подсказка: Если для шага в поле Reprs выбрана опция HOLD, то MPC2500 не будет переходить к следующему шагу, пока вы не нажмёте кнопку [F4] (SUDDEN) или [F6] (NEXT).

Другие функции режима песни

■ Изменение название песни

01. В поле Song на странице SONG выберите песню, название которой вы хотите изменить.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно песни Song.
03. В поле Song name введите новое название песни.
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).
Окно закроется, и вы перейдёте обратно к странице SONG.

■ Копирование песни

Чтобы скопировать песню на другую песню, выполните следующее:

01. В поле Song на странице SONG выберите песню, которую вы хотите копировать.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно песни Song.
03. Нажмите кнопку [F5] (COPY).
Откроется окно Copy Song.
04. В поле Song выберите песню, на которую вы хотите скопировать выбранную песню.
05. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
MPC2500 начнёт копирование песни. Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).

■ Удаление песни

Чтобы удалить выбранную песню из памяти MPC2500, выполните следующее:

01. В поле Song режима SONG выберите песню, которую вы хотите удалить.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно песни Song.
03. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно удаления песни Delete Song.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Выбранная песня будет удалена и её название изменится на “unused”.

■ Удаление всех песен

Вы можете удалить из памяти все песни за один раз. Выполните следующее:

01. На странице SONG выберите поле Song и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно песни Song.
02. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно удаления песни Delete Song.
03. Нажмите кнопку [F3] (ALL SG).
Откроется окно Delete ALL Songs (удалить все песни).
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Название всех песен изменится на (unused).

■ Установка одинакового темпа для всех секвенций

У каждой секвенции есть свой собственный темп. Когда вы создаёте песню в режиме Song, то удобно изменить все секвенции таким образом, чтобы они имели одинаковый темп. С помощью этой функции вы можете изменить темп всех секвенций, которые вы используете в песне.

01. В списке шагов выберите поле Tempo и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно изменения темпа Tempo Change .
02. Нажмите кнопку [F5] (FIX).
Откроется окно Fix Tempo.
03. В поле Fix tempo установите необходимый темп.
04. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
Темп всех секвенций, используемых в песне, изменится на значение, установленное в поле Fix tempo.

■ Игнорирование событий изменения темпа в секвенции

Вы можете настроить MPC2500 так, чтобы он игнорировал события изменения темпа, находящиеся в секвенции.

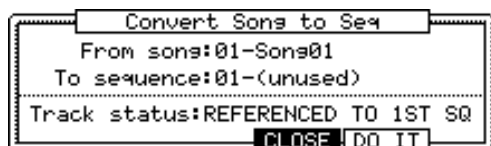
- В списке шагов выберите поле Tempo и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно изменения темпа Tempo Change .
- Выберите опцию для игнорирования событий изменения темпа в поле секвенции.

NO	MPC2500 будет выполнять события изменения темпа, содержащиеся в секвенции.
YES	MPC2500 будет игнорировать события изменения темпа, содержащиеся в секвенции.
- Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).
Окно закрывается.

■ Конвертирование песни в секвенцию

Вы можете конвертировать песню в одну длинную секвенцию. Вы можете в конвертированной секвенции выполнять запись или наложение точно так же, как и в других секвенциях. Также вы можете редактировать секвенцию в режимах STEP EDIT или SEQ EDIT.

- В режиме песни нажмите кнопку [F4] (CONVRT).
Откроется окно конвертирования песни Convert Song to Seq .



- В поле From song выберите песню, которую вы хотите конвертировать.
- В поле To sq укажите секвенцию, в которую будет производиться конвертация.
- В поле статуса дорожки Track status выберите статус дорожки после конвертации в секвенцию.

REFERENCED TO 1ST SQ :

Информация о настройках (MIDI выходы, настройки микшера, темп и т.д.) каждой дорожки в первой секвенции песни будет использоваться для всех дорожек последующих секвенций.

MUTE TRACKS IGNORED :

Замьютированные дорожки, находящиеся в секвенциях песни, не будут конвертироваться.

MERGED ON MIDI CHANNEL

Дорожки из секвенции песни будут объединены в дорожки в соответствии с каналом MIDI выхода.

Например:

Информация дорожек, поступающая на каналы 1A-16A MIDI выхода, будет объединена в дорожки 1-16.

Информация дорожек, поступающая на каналы 1B-16B MIDI выхода, будет объединена в дорожки 17-32.

Информация дорожек, поступающая на каналы 1C-16C MIDI выхода, будет объединена в дорожки 33-48.

Информация дорожек, поступающая на каналы 1D-16D MIDI выхода, будет объединена в дорожки 49-64.

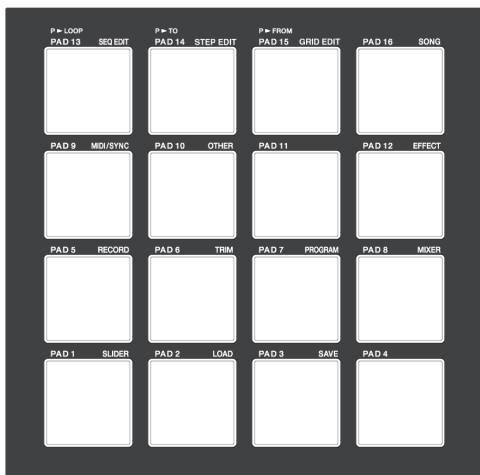
Примечание: Если на главной странице в поле Midі на дорожке выбрана опция OFF, то информация дорожки не будет объединена после конвертации песни в секвенцию. Если вы хотите конвертировать дорожки, которые используют внутренние программы, то необходимо временно назначить на них каналы MIDI выхода.

- Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Песня будет конвертирована в секвенцию.

Примечание: во время конвертации песни (если выбраны опции "REFERENCED TO 1ST SQ" и "MUTE TRACKS IGNORED")

Когда вы конвертируете песню, то определённые настройки, используемые в каждой дорожке секвенции, такие как тип дорожки, MIDI канал, выбор программы и т.д., будут установлены в соответствии со значениями, которые вы выбрали в шаге 1. Если настройки дорожек секвенции в другом шаге отличаются от настроек в шаге 1, то песня может быть конвертирована неправильно. Чтобы избежать этого, лучше делать настройки дорожек и их порядок в каждой секвенции песни одинаковыми. Более подробно о том, как изменять порядок дорожек смотрите в разделе «Изменение порядка дорожек» на странице 30.

Глава 8: Функции пэдов



В MPC2500 есть 16 пэдов. Эти пэды, помимо функции создания звуков при ударе по ним, выполняют другие различные функции. В этом разделе вы узнаете больше о различных функциях пэдов.

Игра на пэдах

Назначив звуки из памяти на пэд, вы можете играть этими звуками.

Ниже мы расскажем о нескольких полезных функциях для игры на пэдах.

■ Переключение банков пэдов

В MPC2500 есть 16 пэдов, но вы, переключаясь между четырьмя банками пэдов, можете использовать для игры до 64 сэмплов. Индикатор на выбранном в текущий момент банке пэдов (от A до D) будет светиться. Нажимая на кнопку необходимого банка пэдов, вы можете переключать банки.

■ Функция Full level (кнопка FULL LEVEL)

Вы можете управлять уровнем звука, изменяя скорость и силу удара по пэдам, но если вы нажмёте кнопку [FULL LEVEL], то MPC2500 будет воспроизводить сэмплы на максимальной громкости независимо от силы удара.

Если вы нажмёте кнопку [FULL LEVEL], загорится индикатор, и функция полного уровня будет активирована. Для отключения этой функции снова нажмите кнопку FULL LEVEL].

■ Функция 16 level (кнопка 16LEVELS)

Вы можете играть звуком используя 16 уровней параметра, распределённых на 16 пэдов.

01. Ударьте по пэду, которым вы хотите играть с мощностью функции 16 уровней (16 levels).
02. Нажмите кнопку [16 LEVELS].
Откроется окно Assign 16 Levels. В поле Pad будет показан пэд, выбранный вами в шаге 1.
03. В поле Type выберите тип параметра, который вы хотите использовать с функцией 16 .
Вы можете выбрать следующие параметры:

VELOCITY	MPC2500 будет распределять громкость на 16 уровней.
TUNE	MPC2500 будет распределять pitch (высоту звука) на 16 уровней по полутонам.
FILTER	MPC2500 будет распределять значение среза фильтра на 16 уровней.
LAYER	MPC2500 будет распределять значение слоя на 16 уровней.
DECAY	MPC2500 будет распределять значение затухания на 16 уровней.
ATTACK	MPC2500 будет распределять значение атаки на 16 уровней.

Если выбрать опцию TUNE, то появится поле исходной высоты звука пэда (Original key pad). Вы этом поле вы можете указать, какой пэд будет играть звук исходной высоты.

04. Нажмите кнопку [F5] (TurnON).

Откроется окно и засветится индикатор на кнопке [16 LEVELS], сообщая вам, что вы можете играть с использованием 16 уровней. Повторное нажатие кнопки [16 LEVELS] отключает функцию 16 уровней.

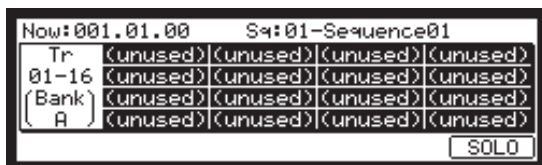
Подсказка: Если вы в поле Type выберете опцию VELOCITY, то громкость события пэда будет распределена по 16 уровням, но если вы выберете другие опции, то по 16 уровням будет распределяться значение изменения ноты (note variation value). Информация изменения ноты может изменять значения определённого параметра в тот момент, когда вы играете сэмпл с помощью пэда. Например, если вы выберете в поле Type опцию параметра TUNE, то когда вы ударите по пэду, информация изменения параметра TUNE будет отправлена с помощью события пэда к секции сэмплера, и значение параметра TUNE будет изменяться в зависимости от пэда, на котором вы играете.

Во время записи секвенции информация об изменении ноты будет записываться вместе с событиями нот, и вы сможете воспроизводить секвенцию точно в таком же виде, как и сыграть. Значения изменения нот также используются для работы функции Q-Link.

Мьютирование дорожек с помощью пэдов

Вы можете включать и выключать мьютирование дорожек в реальном времени, ударяя по пэдам. Это удобно, когда у вас есть несколько инструментов, назначенных на разные дорожки, и вы можете прямо во время воспроизведения песни с помощью пэдов включать и выключать дорожки секвенции.

При нажатии на кнопку [TRACK MUTE] откроется страница мьютирования дорожек.



■ Экран мьютирования дорожек TRACK MUTE

Поле Now

Также как и поле Now на главной странице, это поле показывает текущее положение секвенции по времени.

Поле Sq

Также как и в поле Sq на главной странице, вы можете выбрать в этом поле секвенцию.

Список дорожек

Список дорожек находится ниже полей Now и Sq.

В списке событий показаны первые восемь букв названия дорожки. Дорожки расположены в соответствии с позициями пэдов; дорожка 1 слева внизу и дорожка 16 справа вверху. Одновременно вы можете видеть только 16 пэдов, но можете просматривать дорожки с 1 по 64, переключая банки пэдов. Дорожки, мьютирование которых выключено, будут выделены.

Операции

Когда открыта страница мьютирования дорожек, то удар по пэду приведёт к переключению настроек мьютирования этой дорожки вместо проигрывания звука.

■ Функция Solo

С помощью функции Solo вы можете прослушивать только выбранную дорожку.

01. Ударьте по пэду, соответствующему дорожке, которую вы хотите прослушать, пока держите нажатой кнопку [F6] (SOLO).

Кнопка [F6] (SOLO) засветится и MPC2500 начнёт воспроизведение только выбранной дорожки и замьютирует все остальные дорожки. Вы можете переключать воспроизведение дорожек, ударяя по пэдам.

02. Нажатие кнопки [F6] (SOLO) отключит функцию соло.

■ Мьютирование дорожек в режиме соло

При использовании функции Solo временно изменяются установки мьютирования дорожек. Выключение функции соло сбрасывает настройку мьютирования каждой дорожки к её предыдущему состоянию (до того как была включена функция соло). Между тем, вы также можете выключать функцию соло, оставляя выполненное мьютирование дорожек без изменения. С помощью этой функции вы можете начать исполнение, состоящее из множества дорожек, только с дорожки ритма и затем постепенно добавлять другие дорожки.

Операции

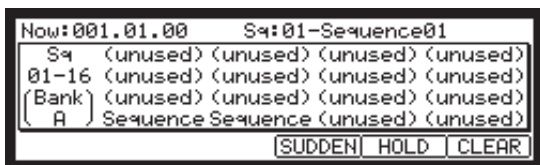
Когда включена функция соло, нажмите кнопку [F6] (SOLO), пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].

Функция Solo будет отключена и настройки мьютирования прослушиваемой с помощью соло дорожки будут отключены. Настройки для других дорожек будут включены.

Выбор с помощью пэдов секвенции для воспроизведения

Вы можете с помощью удара по пэду выбирать секвенцию, которую вы хотите воспроизвести следующей. Это очень удобно для живых выступлений, когда структура песни изменяется в реальном времени. Также так вы можете проверять баланс между секвенциями, когда работаете над песней с несколькими короткими секвенциями.

При нажатии на кнопку [NEXT SEQ] откроется страница следующей секвенции.



• Экраны [NEXT SEQ]

Поле Now

Также как и поле Now на главной странице, это поле показывает текущее положение секвенции по времени.

Поле Sq

Также как и в поле Sq на главной странице, вы можете выбрать в этом поле секвенцию.

Список секвенций

Список секвенций находится ниже полей Now и Sq.

В строках списка секвенций показаны только первые восемь букв названия. Секвенции расположены в соответствии с позициями пэдов; дорожка 1 слева внизу и дорожка 16 справа вверху. Одновременно вы можете видеть только 16 пэдов, но можете просматривать секвенции с 1 по 64, переключая банки пэдов.

Примечание: Вы не можете выбирать с помощью пэдов секвенции с 65 по 99, но их выбор можно выполнить в поле Sq.

- Операции-

01. В поле Sq выберите секвенцию, которую вы хотите воспроизвести первой.
02. Начните воспроизведение секвенции.
03. Выберите с помощью пэдов другую секвенцию, которая должна звучать следующей.

Номер и название выбранной секвенции будет показано ниже списка секвенций. MPC2500 переключится на следующую секвенцию после того, как текущая доиграет до конца.

Подсказка: Вы можете изменять следующую секвенцию, ударяя по пэдам, пока не закончилось воспроизведение текущей.

Подсказка: Если следующая секвенция не выбрана, MPC2500 будет продолжать воспроизведение текущей секвенции снова и снова.

Подсказка: Вы можете отменить следующую секвенцию, которая показана ниже списка секвенций, нажав кнопку [F6] (CLEAR).

Кнопка SUDDEN

Обычно MPC2500 переключается на следующую секвенцию после того, как текущая доиграет до конца. Кроме того, вы можете переключиться на следующую секвенцию до того, как MPC2500 закончит воспроизведение текущей, нажав на кнопку [F4] (SUDDEN).

Это особенно удобно при живом исполнении, когда вам нужно переключиться на следующую фразу для небольшой вставки.

01. Выберите с помощью пэдов следующую секвенцию и нажмите кнопку [F4] (SUDDEN).

MPC2500 переключится на следующую секвенцию сразу после нажатия кнопки.

Подсказка: Если вы удерживает кнопку [F4] (SUDDEN) и нажмёте на пэд, то MPC2500 переключится на следующую секвенцию сразу после удара по пэду.

Кнопка HOLD

Обычно, если выбрана следующая секвенция, то MPC2500 переключается на следующую секвенцию после того, как текущая доиграет до конца. Если вы нажмёте кнопку [F5] (HOLD), то MPC2500 будет играть текущую секвенцию до тех пор, пока вы снова не нажмёте кнопку [F5] (HOLD). Это очень удобно при живом исполнении, когда вы, откликаясь на реакцию слушателей, хотите изменить фразу.

01. Выберите с помощью пэдов следующую секвенцию и нажмите кнопку [F5] (HOLD).

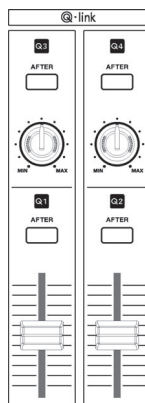
Кнопка засветится, и MPC2500 будет продолжать воспроизведение текущей секвенции вместо того, чтобы переключаться на следующую секвенцию.

Если вы нажмёте кнопку the [F5] (HOLD) снова, функция Hold выключится и MPC2500 переключится на следующую секвенцию после того, как текущая доиграет до конца.

Подсказка: Если вы нажмёте кнопку [F4] (SUDDEN) когда включена функция HOLD, MPC2500 немедленно переключится на следующую секвенцию.

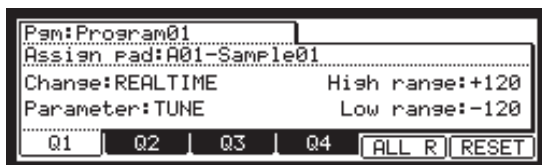
Глава 9: Слайдеры и регуляторы Q-Link

С помощью слайдеров и регуляторов Q-Link вы можете управлять различными параметрами пэда (фильтр, высота тона, и т.д...). Есть два способа управления звуком с помощью Q-Link: NOTE ON и REALTIME. При использовании опции NOTE ON звук будет реагировать на положение слайдеров или регуляторов Q-LINK в момент удара по пэду. Но после удара изменение положения контроллеров Q-Link не будет влиять на звук. Если выбрана опция REALTIME, то вы можете, изменяя положение слайдеров и регуляторов Q-LINK, управлять звуком во время воспроизведения.



В этом разделе вы узнаете о том, как настраивать слайдеры и регуляторы Q-Link. Это можно сделать в режиме SLIDER, в который можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 1] (SLIDER). В режиме слайдеров есть 4 страницы, [F1] (Q1), [F2] (Q2), [F3] (Q3), и [F4] (Q4), где вы можете настроить по отдельности слайдеры 1 и 2 и регуляторы 3 и 4.

Настройка регуляторов и слайдеров



01. В поле назначения пэда Assign pad выберите пэд, на который вы хотите назначить контроллер Q-Link, ударив по нему.

Действие слайдера или регулятора будет применяться к выбранному пэду. Если вы не хотите использовать функцию Q-Link ни к одному из пэдов, повернув колесо DATA, выберите опцию OFF.

02. В поле Change выберите условия для изменения параметра.

NOTE ON: Установленное значение слайдера или регулятора Q-LINK будет влиять на звук при ударе по пэду. Если вы измените положение слайдера или регулятора во время воспроизведения звука, то звук не изменится. Информация о положении слайдера или регулятора будет отправлена в секцию сэмплера в виде информации Note Variation. Информация Note Variation (изменение ноты) включена в событие пэда и преобразует значение определённого параметра в информацию о положении слайдера или регулятора.

Например, если вы в качестве параметра выберите TUNE, то, перемещая слайдер, вы будете изменять высоту сэмпла.

REAL TIME: Если вы измените положение слайдера или регулятора Q-LINK во время воспроизведения звука, то звук будет изменяться. Когда выбрана эта опция, то информация от контроллеров Q-LINK будет записываться в виде событий Q-LINK, а не в виде Note Variation.

03. В поле Parameter выберите параметр, которым вы хотите управлять.

• Когда опция REAL TIME выбрана в поле Change.

TUNE : Этот параметр управляет высотой сэмпла.

LEVEL : Этот параметр управляет уровнем громкости сэмпла.

CUTOFF1+2 : Этот параметр управляет частотой среза фильтров 1 и 2.

CUTOFF1 : Этот параметр управляет частотой среза фильтра 1

CUTOFF2 : Этот параметр управляет частотой среза фильтра 2

RESO1+2 : Этот параметр управляет значением резонанса фильтров 1 и 2.

RESO1 : Этот параметр управляет значением резонанса фильтра 1

RESO2 : Этот параметр управляет значением резонанса фильтра 2.

PAN : Этот параметр управляет положением сэмпла по панораме.

• Когда опция NOTE ON выбрана в поле Change.

TUNE : Этот параметр управляет высотой сэмпла.

Filter : Этот параметр управляет частотой среза фильтра.

LAYER: Этот параметр позволяет вам изменять верхний и нижний порог для запуска события.

ATTACK: Этот параметр управляет временем атаки для огибающей Amp Envelop.

DECAY: Этот параметр управляет временем затухания для огибающей Amp Envelop

04. В полях High range и Low range установите верхний и нижний порог слайдера или регулятора.

Значение управляемого параметра будет определяться значением, заданным в данном поле. Значение будет зависеть от типа параметра, выбранного в поле Parameter.

TUNE :

-120 - +120 Этот параметр управляет высотой тона сэмпла, где полутоном равен «10».

LEVEL : 0 –100

Этот параметр управляет уровнем громкости сэмпла.

CUTOFF1+2 / CUTOFF1 / CUTOFF2 : -50 - +50

Этот параметр сдвигает частоту среза выбранного фильтра. Значение, которое установлено в режиме PROGRAM, равно 0.

RESO1+2 / RESO1 / RESO2 : -50 - +50

Этот параметр сдвигает резонанс выбранного фильтра. Значение, которое установлено в режиме PROGRAM, равно 0.

LAYER : 0 - 127

Этот параметр переключает слои вместо параметра Velocity.

ATTACK: 0 – 100

Время атаки огибающей будет заменено этим значением.

DECAY: 0 – 100

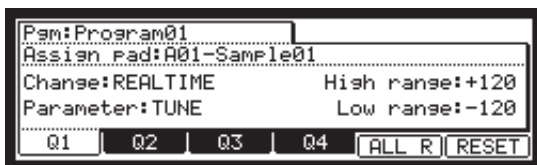
Время спада огибающей будет заменено этим значением.

Примечание: Когда вы изменяете уровень или панораму в реальном времени слайдерами или регуляторами Q-Link, в зависимости от используемого звука может наблюдаться небольшой шум.

■ Сброс значений слайдеров и регуляторов Q-Link

Вы можете сбросить (вернуть к исходным значениям) изменённые значения контроллеров Q-Link.

Пример: Когда вы управляете параметром Tune в режиме REAL TIME, то, после того как вы измените положение слайдера, параметр будет иметь новое значение. Если вы нажмёте кнопки [F5] (ALL R) или [F6] (RESET), изменённое значение вернётся к своему исходному значению.



[F5] (ALL R): Все параметры, изменённые в реальном времени, вернуться к своим исходным значениям.

[F6] (RESET): Только параметры, которые показаны на странице слайдеров Slider, вернуться к своему исходному значению.

Запись значений слайдеров/регуляторов в секвенцию

Когда вы используете контроллеры Q-Link во время записи секвенции, то информация Note Variation будет записана на дорожку секвенции.

Если в поле Change выбрана опция NOTE ON, то значение слайдера/регулятора Q-Link будет записано в виде информации об изменении ноты вместе с событием пэда.

Если в поле Change выбрана опция REAL TIME, то значение слайдера/регулятора Q-Link будет записано в виде событий Q-Link независимо от событий пэда.

Кнопка [AFTER]

Эта кнопка устанавливает режим работы слайдеров и регуляторов Q-Link во время записи секвенции, когда воспроизводится информация об изменении ноты Note Variation.

Действие кнопки [AFTER] будет разным в режимах “NOTE ON” и “REAL TIME”.

Когда выбран режим “NOTE ON”

Если кнопка [AFTER] выключена (индикатор не горит), и вы перемещаете слайдер или регулятор Q-Link во время воспроизведения секвенции с информацией Note Variation, то эта информация будет воспроизводиться так, как записана. Если вы во время воспроизведения ударите по пэду, то на звук пэда повлияет действие слайдера или регулятора Q-Link.

Если кнопка [AFTER] включена (индикатор светится) и вы перемещаете слайдер или регулятор Q-Link во время воспроизведения секвенции с информацией Note Variation, то значения Note Variation будут заменены в соответствии с текущим положением слайдера или регулятора.

Когда выбран режим “REAL TIME”

Если кнопка [AFTER] выключена (индикатор не горит), и вы перемещаете слайдер или регулятор Q-Link во время воспроизведения секвенции с информацией Note Variation, то звук записанного пэда будет изменяться.

Если кнопка [AFTER] включена (индикатор светится), то записанные события Q-Link будут игнорироваться и текущее положение слайдера или регулятора будет использоваться во время воспроизведения секвенции, содержащей информацию Note Variation.

Во время записи секвенции

Если кнопка [AFTER] выключена, то когда вы перемещаете слайдер или регулятор Q-Link, новое событие Q-Link будет записано и добавлено к существующим событиям.

Если кнопка [AFTER] включена, то когда вы перемещаете слайдер или регулятор Q-Link, будет записано новое событие Q-Link, а предыдущие события будут удалены.

Другие функции слайдеров и регуляторов Q-Link

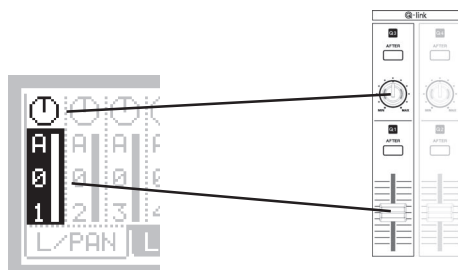
У слайдеров и регуляторов Q-Link есть и другие функции.

■ Функции в режиме MIXER

На странице L/PAN в режиме микшера MIXER слайдеры и регуляторы Q-Link будут работать следующим образом:

Q1 slider : Может управлять уровнем выбранного пэда.

Q2 knob : Может управлять панорамой выбранного пэда.



■ Функции в режиме TRIM

На страницах TRIM и LOOP в режиме TRIM удерживайте кнопку [AFTER] во время перемещения слайдеров Q-Link.

Кнопка [AFTER] + слайдер Q1

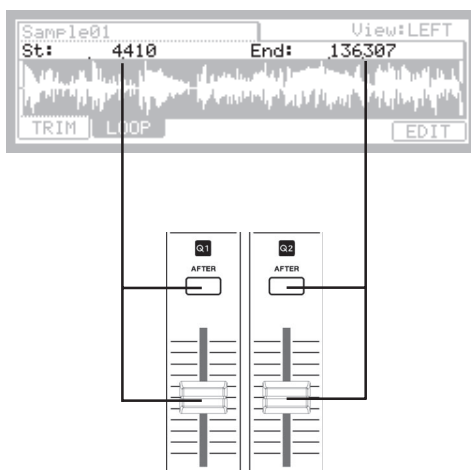
Страница TRIM: Вы можете регулировать точку начала.

Страница LOOP: Вы можете регулировать точку начала петли.

Кнопка [AFTER] + слайдер Q2

Страница TRIM: Вы можете регулировать точку конца.

Страница LOOP: Вы можете регулировать точку конца петли.



Глава 10: Использование MPC2500 с внешними устройствами

В этом разделе вы узнаете о том, как выполнять синхронизацию MPC2500 с другими MIDI устройствами, используя MIDI clock. MIDI clock - это функция стандарта MIDI, которая позволяет синхронизировать несколько MIDI устройств. Если ваше MIDI устройство поддерживает MIDI clock, то вы можете использовать это устройство в связке с MPC2500. Если вы не уверены в том, поддерживает ли ваше устройство MIDI clock или нет, сверьтесь с руководством по эксплуатации устройства.

Синхронизация с MPC2500 в роли ведущего

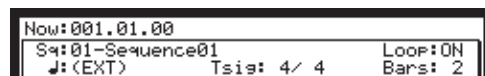
Когда вы воспроизводите секвенции в MPC2500, то подключенные MIDI устройства будут следовать за ним. Сообщения MIDI clock будут отправляться от MPC2500 к подключенным MIDI устройствам. В этом случае MPC2500 называется ведущим ("master"), а подключенное MIDI устройство называется ведомым ("slave").

1. Соедините MIDI выход MPC2500 с MIDI входом внешнего MIDI устройства с помощью MIDI кабеля. В MPC2500 есть четыре MIDI выхода: MIDI OUT A, MIDI OUT B, MIDI OUT C, и MIDI OUT D. Вы можете подключить кабель к любому MIDI выходу, но для этого примера подключим его к гнезду MIDI OUT B.
2. Выберите режим MIDI/SYNC, для этого нажмите кнопку [MODE] и ударьте по пэду [PAD 9] (MIDI/SYNC).
3. Нажмите кнопку [F2] (SYNC).
Появится страница синхронизации SYNC.
4. Выберите поле Sync out (выход синхронизации) и затем выберите выход для передачи MIDI clock. Вы можете отправлять сигналы MIDI clock с любого из MIDI выходов. Если вы выберете "AB", сигнал MIDI clock будет отправляться с выходов MIDI OUT A и B. В этом примере, поскольку в шаге 1 вы подключили внешнее MIDI устройство к выходу MIDI OUT B, то выберите этот выход.
5. Нажмите кнопку [MAIN].
Откроется главная страница, на которой вы запускаете воспроизведение секвенции.
6. Настройте внешнее MIDI устройство для приёма сигналов MIDI clock.
Сверьтесь с руководством по эксплуатации устройства.
7. Нажмите кнопку [PLAY START].
MPC2500 начнёт воспроизведение, и внешнее MIDI устройство начнёт воспроизведение в тот же момент.

Синхронизация с MPC2500 в роли ведомого

Внешний MIDI секвенсор будет управлять MPC2500. Когда на внешнем MIDI секвенсоре начнётся воспроизведение, то оно одновременно начнётся и на MPC2500. Сигнал MIDI clock будет передаваться с внешнего MIDI секвенсора в MPC2500. В этом случае внешний MIDI секвенсор работает в роли ведущего (master), а MPC2500 является ведомым (slave).

1. Соедините MIDI вход MPC2500 с MIDI выходом внешнего MIDI устройства с помощью MIDI кабеля. В MPC2500 есть два MIDI входа: MIDI IN 1 и MIDI IN 2. Вы можете подключать кабель к любому MIDI входу, но сейчас давайте подключим к MIDI IN 2.
2. Выберите режим MIDI/SYNC, для этого нажмите кнопку [MODE] и ударьте по пэду [PAD 9] (MIDI/SYNC).
3. Нажмите кнопку [F2] (SYNC).
Появится страница синхронизации SYNC.
4. Выберите поле «Sync in» и выберите вход для сигнала MIDI clock. Вы можете получать сигнал MIDI clock с любого входа - MIDI IN 1 или 2. В этом примере, так как вы в шаге 1 подключили внешнее MIDI устройство к входу MIDI IN 2, выберите MIDI IN 2.
5. Нажмите кнопку [MAIN].
Откроется главная страница, на которой вы запускаете воспроизведение секвенции.
6. Настройте внешнее MIDI устройство для отправки сигналов MIDI clock.
Сверьтесь с руководством по эксплуатации устройства.
7. Запустите воспроизведение на внешнем MIDI секвенсоре.
MPC2500 также начнёт воспроизведение. В поле (Tempo) появится надпись (EXT).



Примечание: Темп, заданный для секвенции, будет отображаться во время остановки секвенции.

Примечание: В сигнале MIDI clock содержится информация о темпе. Ведомое устройство будет следовать за темпом ведущего устройства независимо от его исходного темпа.

Примечание: Сигнал MIDI clock не содержит информацию о времени. Если настройки времени ведущего и ведомого устройства отличаются, то хотя они и будут работать синхронно, отображение позиции по времени на дисплеях этих устройств может не совпадать.

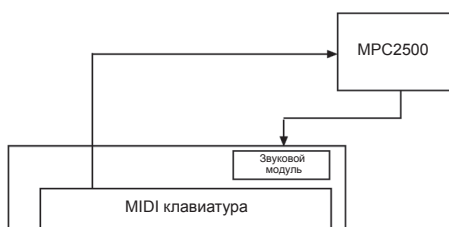
Подключение MPC2500 к MIDI клавиатуре со звуковым модулем

В этом разделе вы узнаете о том, как соединять MPC2500 с MIDI клавиатурой, в которой есть встроенный звуковой модуль, для того чтобы использовать функцию секвенсора в MPC2500.

Обычно MIDI клавиатуры со звуковым модулем настроены таким образом, чтобы использовать звуки из собственного звукового модуля при игре на клавиатуре. Между тем MPC2500 будет все входящие MIDI сигналы переправлять к MIDI клавиатуре через MIDI выход. Поэтому когда вы играете на клавиатуре, все звуки будут удваиваться. Чтобы использовать MPC2500 в качестве секвенсора, вам необходимо настроить MIDI клавиатуру так, чтобы внутренний звуковой модуль клавиатуры откликался только на сигналы MPC2500, а не на сигналы клавиатуры.

Обычно это выполняется с помощью изменения настройки, называемой "local control". Выключив на MIDI клавиатуре этот параметр, вы сможете использовать клавиатуру и её звуковой модуль по отдельности.

В этом случае MIDI сигнал будет проходить по схеме, изображённой справа.



Информация об исполнении с MIDI клавиатуры будет поступать к MPC2500. Здесь она не будет поступать к внутреннему звуковому модулю. Сигнал с MIDI выхода MPC2500 будет попадать обратно к MIDI клавиатуре, которая будет воспроизводить звуки через её собственный звуковой модуль.

Чтобы узнать подробнее о настройках функции local control вашей MIDI клавиатуры, смотрите инструкцию к вашей клавиатуре. Если в вашей клавиатуре нет функции local control, тогда отключите в MPC2500 функцию программного перенаправления MIDI сигнала с входа на выход. В этом случае MPC2500 будет отправлять на MIDI выход только информацию, записанную на дорожках, без перенаправления входящего MIDI сигнала.

Но если вы так сделаете, то вы не сможете пользоваться некоторыми функциями MPC2500, такими как повтор ноты.

01. Выберите режим MIDI/SYNC, для этого нажмите кнопку [MODE] и ударьте по пэду [PAD 9] (MIDI/SYNC).

02. Нажмите кнопку [F1] (MIDI).
Появится страница MIDI.

03. Перейдите в поле Soft thru и выберите опцию OFF.

Поле soft thru определяет, будет ли перенаправляться на выход входящий MIDI сигнал.

Вы можете выбрать следующие опции:

OFF	MPC2500 не будет передавать на выход входящий MIDI сигнал.
AS TRACK	MPC2500 будет ориентироваться на настройки MIDI каналов на дорожках секвенции. Информация о каналах входящего MIDI сигнала будет заменена MIDI каналом, указанным на дорожке.
OMNI-A	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на выход MIDI OUT A.
OMNI-B	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на выход MIDI OUT B.
OMNI-C	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на выход MIDI OUT C.
OMNI-D	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на выход MIDI OUT D.
OMNI-AB	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на выходы MIDI OUT A и B.
OMNI-CD	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на выходы MIDI OUT C и D.
OMNI-ALL	MPC2500 будет передавать входящую MIDI информацию в неизменном виде на все выходы MIDI OUT A, B, C и D.

Настройки MIDI входа

Обычно MPC2500 может получать все входящие MIDI сообщения, не принимая во внимание номера MIDI каналов, так что вам не нужно беспокоиться о номерах MIDI каналов при подключении MIDI устройств. Вы можете изменить эту настройку так, чтобы получать только сообщения по определённому MIDI каналу.

01. Выберите режим MIDI/SYNC, для этого нажмите кнопку [MODE] и ударьте по пэду [PAD 9] (MIDI/SYNC).

02. Нажмите кнопку [F1] (MIDI).
Появится страница MIDI.

03. Выберите поле Active track receive channel и укажите в нём номер MIDI канала, по которому вы хотите получать сообщения.

Если в этом поле вы выберете опцию ALL, то MPC2500 будет принимать все каналы. Если вы выберете любой канал с 1 по 15, то MPC2500 будет принимать только выбранный канал.

Отключение запуска встроенных звуков с помощью пэдов (настройки Local Control)

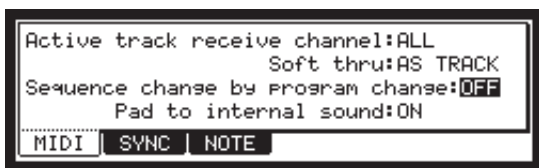
Вы можете отключить запуск встроенных звуков с помощью пэдов. Если в поле “Pad to Internal sound” выбрана опция OFF, то информация от пэдов не будет включать внутренние звуки, а будет поступать на MIDI выход. Встроенные звуки будут воспроизводиться при поступлении входящего MIDI сигнала от внешнего MIDI устройства.

01. Выберите режим MIDI/SYNC, для этого нажмите кнопку [MODE] и ударьте по пэду [PAD 9] (MIDI/SYNC).
02. Нажмите кнопку [F1] (MIDI).
03. Выберите поле “Pad to internal sound” (пэд и внутренние звуки) и с помощью колеса DATA выберите опцию “OFF”.

Переключение секвенций с помощью сообщений Program Change с внешнего устройства.

MPC2500 может переключаться на другую секвенцию при получении сообщения о смене программы (MIDI Program Change) от внешнего MIDI устройства.

01. Выберите режим MIDI/SYNC, для этого нажмите кнопку [MODE] и ударьте по пэду [PAD 9] (MIDI/SYNC).



02. Нажмите кнопку [F1] (MIDI).
03. Переместите курсор к полю “Sequence change by program change” и выберите с помощью колеса DATA опцию “ON”.

При поступлении сообщения Program Change с определенным номером будет выбрана секвенция с таким же номером.

Глава 11: Запись сэмпла

В этой главе вы узнаете о том, как записывать сэмплы с внешнего аналогового устройства (аналоговый выход CD проигрывателя, микрофон и т.д.), чтобы потом вы могли играть этими звуками, ударяя по педам.

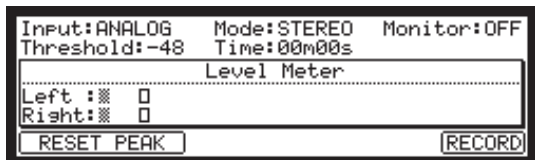
■ Подготовка к записи

01. Подключите внешнее устройство к входу RECORD IN, который расположен на задней панели MPC2500.

Аналоговый вход в MPC2500 выполнен в виде обычного джека. Если выход вашего устройства имеет другой вид разъема, то вам потребуется переходник.

02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 5] (RECORD).

Когда вы нажмёте кнопку [MODE], то индикатор начнёт мигать. Нажатие кнопки [PAD 5] при светящемся индикаторе кнопки [MODE] вызовет открытие страницы RECORD, где вы можете выполнить настройки записи.



03. Перейдите к полю Input и выберите источник для записи.

ANALOG	MPC2500 будет записывать сигнал, поступающий на вход RECORD IN, расположенный на задней панели.
DIGITAL	MPC2500 будет записывать сигнал, поступающий на вход DIGITAL IN, расположенный на задней панели.
MAIN OUT	MPC2500 будет записывать тот же сигнал, который поступает на выход STEREO OUT, расположенный на задней панели.
INT CD	MPC2500 будет записывать сигнал с аудио диска, находящегося в CD приводе. Эта опция будет доступна, если установлен дополнительный CD привод.

Для этого примера, выберите, пожалуйста, опцию ANALOG.

04. Перейдите к полю MODE и выберите стерео или моно.

STEREO	MPC2500 будет записывать сигналы правого и левого каналов в виде стерео сэмпла.
MONO L	MPC2500 будет записывать только сигнал левого канала.
MONO R	MPC2500 будет записывать только сигнал правого канала.

05. Включите воспроизведение с источника сигнала.

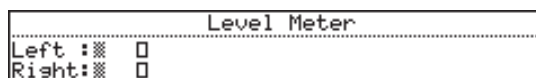
Проверьте измеритель уровня на экране и настройте уровень записи с помощью регулятора [REC GAIN].

Примечание: Если вы выберете в поле Input опции DIGITAL или MAIN OUT / INTCD, тогда вы не сможете изменять уровень записи с помощью регулятора [REC GAIN]

Индикатор измерителя уровня двигается в соответствии с уровнем входа. Если индикатор заходит слишком далеко вправо, звук будет искажаться, но если уровень сигнала слишком низкий, то сэмпл может быть записан с повышенным уровнем шума. Установите уровень как можно выше, но так, чтобы он не достигал красной полосы (пик).

06. Выберите поле Threshold (porog) и установите уровень порога для начала записи.

Когда режим записи в MPC2500 активирован, то запись начнётся автоматически после того, как уровень сигнала, поступающего от источника, превысит уровень порога. Если вы установите уровень сигнала слишком высоко, то при включении воспроизведения с источника MPC2500 может не начать запись, или начало записи будет потеряно. Если вы установите уровень порога слишком низким, то MPC2500 может начать запись до того, как вы включите воспроизведение источника. Ориентируясь на индикацию измерителя уровня настройте правильный уровень записи. Уровень порога будет отображаться символом "□", как на рисунке внизу.



07. Перейдите к полю Time и установите время записи.

MPC2500 будет выполнять запись в течение времени, установленного в этом поле. Мы рекомендуем вам установить время, немного превышающее действительное время записи. Вы можете остановить запись вручную.

■ Начало записи

08. Нажмите кнопку [F6] (RECORD).

MPC2500 перейдёт в режим готовности к записи, и нижняя часть экрана будет выглядеть как на рисунке внизу.



Это означает, что MPC2500 ожидает поступление входящего сигнала. Запись начнётся, когда входной сигнал превысит пороговый уровень.

Нажатием на кнопку [F5] (CANCEL) вы можете отключить режим готовности к записи в MPC2500.

При нажатии на кнопку [F6] (START) запись включится, даже если входной сигнал не превышает уровень порога.

Примечание: Если вы нажмёте кнопку [F6] (RECORD) в тот момент, когда сигнал от внешнего источника выше, чем уровень порога, то запись начнётся сразу после нажатия на кнопку.

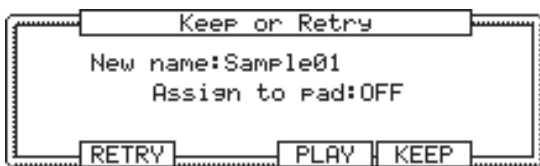
09. Включите воспроизведение с источника сигнала.

MPC2500 начнёт запись автоматически в тот момент, когда уровень входного сигнала превысит пороговый уровень. Во время записи нижняя часть экрана изменится следующим образом:



MPC2500 остановит запись по истечению времени, установленного в поле Time.

Вы можете остановить запись вручную до того, как подойдёт время, установленное в поле Time, нажав на кнопку [F6] (STOP). Для отмены записи нажмите кнопку [F5] (CANCEL). После того, как MPC2500 завершит запись, появится окно Keep or Retry (сохранить или повторить попытку).



10. Проверьте записанный сэмпл, нажав на кнопку [F4] (PLAY).

Если вы нажмёте [F4] (PLAY), то вы сможете прослушать записанный сэмпл, пока не отпустите кнопку.

Если вам не нравится результат записи, вы можете удалить запись и вернуться к странице записи RECORD, нажав на кнопку [F2] (RETRY). Если вам нравится результат и вы хотите сохранить его, переходите к следующему шагу.

11. Выберите с помощью курсора поле New name и измените, если нужно, название сэмпла.

Новое название сэмпла в поле New name появляется автоматически. Вы можете перевести курсор в это поле и изменить название по своему усмотрению. Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

12. Переместите курсор в поле Assign to pad и выберите пэд, на который вы хотите назначить сэмпл.

Вы можете выбрать пэд напрямую, ударив по нему, когда курсор находится в поле Assign to pad. Если вы просто хотите сохранить записанный сэмпл в памяти MPC2500 и не назначать его на пэд, с помощью колеса DATA выберите опцию OFF в поле Assign to pad.

13. Нажмите кнопку [F5] (KEEP).

Окно Keep or Retry закроется, и вы перейдёте обратно к странице записи RECORD.

Примечание: Записанный сэмпл будет удалён при выключении питания устройства. Чтобы сохранить сэмпл, вам нужно сохранить его на карту памяти или передать на компьютер. Чтобы узнать немного подробнее о сохранении информации, смотрите раздел «Сохранение/Загрузка» на странице 103 или раздел «Подключение MPC2500 к вашему компьютеру» на странице 112.

Запись сэмпла – подробная информация

В этом разделе вы узнаете о нескольких функциях записи, которые не описаны в разделе «запись сэмпла».

Запись цифрового сигнала

Здесь вы можете узнать о том, как записывать цифровой сигнал.

Примечание: Вы можете записывать только с устройств, частота сэмплирования которых составляет 44.1кГц (например, CD проигрыватель). MPC2500 не поддерживает другие частоты сэмплирования.

Примечание: Цифровой вход в MPC2500 коаксиального типа. Если в вашем цифровом устройстве есть только оптический выход, то вы не сможете напрямую подключиться к MPC2500. Вам понадобится переходник.

■ Подготовка к записи

01. Подключите внешнее устройство к входу DIGITAL IN, который расположен на задней панели MPC2500.
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 5] (RECORD), для того чтобы открылась страница записи.
03. Перейдите к полю Input и выберите DIGITAL. Когда вы выбираете DIGITAL, цифровое устройство ДОЛЖНО быть подключено к MPC2500.
04. Перейдите к полю MODE и выберите STEREO или MONO.
05. Включите воспроизведение с источника сигнала. Проверьте измеритель уровня сигнала на экране.

Примечание: При цифровой записи вы не можете изменять уровень записи.

06. Выберите поле Threshold (порог) и установите уровень порога для начала записи.
07. Перейдите к полю Time и установите время записи. Следующие шаги выполните так, как описано в разделе «Начало записи» на странице 55.

Запись с основного выхода MAIN OUT

В этом разделе вы узнаете о том, как записывать сигнал, который поступает на стерео выход MPC2500. С помощью этой функции вы можете обработать записанный сэмпл эффектами и перезаписать его, или записать фразу, созданную с помощью секвенсора, как один сэмпл.

■ Подготовка к записи

01. Подготовьте систему к тому, чтобы вы могли воспроизвести необходимый звук, ударив по пэду или запустив секвенцию. Звук, который будет записан MPC2500, будет в точности соответствовать звуку на выходе STEREO OUT. Перед тем как переходить к режиму записи, настройте программу и секвенцию так, чтобы необходимый звук поступал на выход STEREO OUT.
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 5] (RECORD), для того чтобы открылась страница записи.
03. Перейдите к полю Input и выберите MAIN OUT.
04. Перейдите к полю MODE и выберите стерео или моно.
05. Перейдите к полю Time и установите время записи.

Примечание: Когда выбрана опция MAIN OUT, то вы не можете регулировать уровень записи. Уровень записи определяется в зависимости от настроек параметра Master level на странице GLOBAL режима OTHER. Обычное значение параметра Master level составляет -12 дБ, для того чтобы звук на выходе не перегружался при одновременном воспроизведении большого количества сэмплов. Если вы запишете один сэмпл через основной выход с этими настройками, то уровень у записанного сэмпла будет ниже, чем у оригинального. В таком случае, для того чтобы уровень записанного сэмпла совпадал с уровнем оригинального сэмпла, вам нужно установить параметр Master level на 0 дБ.

Примечание: Когда выбрана опция MAIN OUT, измеритель уровня не работает.

Следующие шаги выполните так, как описано в разделе «Начало записи» на странице 55.

Запись звука с встроенного CD привода

В этом разделе вы узнаете о том, как записывать звук с встроенного CD привода прямо в MPC2500. (когда установлен дополнительный CD привод)

■ Подготовка к записи

01. Вставьте аудио диск, звук с которого вы хотите записать, в лоток встроенного привода.

Подождите, пока диск начнёт стабильно вращаться или остановится.

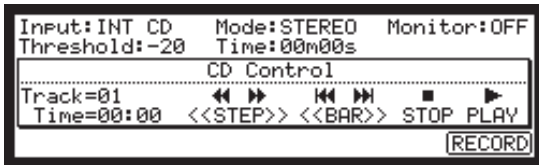
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 5] (RECORD), для того чтобы открылась страница записи.

03. В поле Input выберите CD.

Откроется окно управления приводом CD Control, оно появится на месте окна измерителя уровня.

Примечание: Если выбрана опция CD, то вы не можете изменять уровень записи.

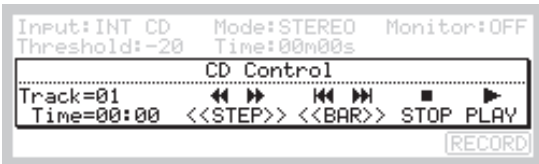
Примечание: Также при выборе этой опции не будет работать измеритель уровня.



04. Перейдите к полю MODE и выберите STEREO или MONO.

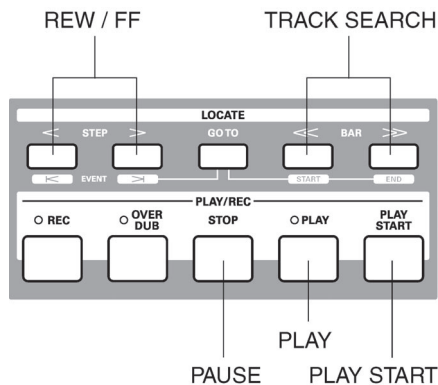
05. Перейдите к полю Time и установите время записи.

• Управление CD приводом



Track: Это поле отображает номер выбранной дорожки аудио диска.

Time: This shows the play time on track.



Кнопка [PLAY START]

Эта кнопка запускает воспроизведение аудио диска с начала дорожки.

Кнопка [PLAY]

Эта кнопка включает воспроизведение диска с текущей позиции.

Кнопка [STEP]

Эта кнопка управляет перемоткой диска вперёд и назад.

Кнопка [BAR]

С помощью этой кнопки происходит выбор дорожек аудио диска.

Кнопка [STOP]:

Эта кнопка останавливает аудио диск.

06. Выберите дорожку, которую вы хотите записать, с помощью кнопок [BAR] и нажмите кнопку [PLAY].

07. Нажмите кнопку [F6] (RECORD).

MPC2500 начнёт запись с аудио диска.

Следующие шаги выполните так, как описано в разделе «Начало записи» на странице 55.

Примечание: При записи звука с встроенного CD проигрывателя вы не можете пользоваться функцией начала записи при превышении порога. Вам нужно начать запись с помощью кнопки [F6] (RECORD).

Совет: На странице Load вы можете загрузить дорожку с аудио диска во внутреннюю память. Более подробно об этом рассказано в Главе 16. «Сохранение/загрузка»



Другие функции

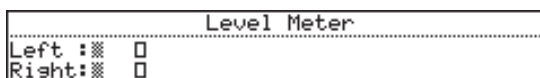
■ Функция мониторинга

В поле Monitor на странице RECORD вы можете выбрать, хотите ли вы слышать во время записи входной сигнал (он будет поступать на стерео выход) или нет.

- ON** Вы будете слышать входной сигнал. Это удобно, когда вы записываете звуки прямо с CD проигрывателя.
- OFF** Вы не будете слышать входной сигнал. Например: Когда вы посылаете сигнал к MPC2500 через микшер, то на микшер попадут оба сигнала – сигнал источника и сигнал мониторинга. Чтобы избежать этого, необходимо отключить функцию мониторинга.

■ Функция Peak hold/Reset peak

В измерителе уровня на странице RECORD есть функция сохранения пиков сигнала (peak hold). Это очень удобно при настройке уровня сигнала во время записи. Обычно изображение уровня сигнала меняется в реальном времени соответственно уровню входного сигнала. А при сохранении пиков максимальный уровень сигнала сохраняется на дисплее даже тогда, когда уровень снизился.



Чтобы сбросить отображение сохранённых пиков сигнала, нажмите на странице RECORD кнопку [F1] [F2] (RESET PEAK).

■ Окно Sample Memory

Когда вы нажмёте кнопку [WINDOW] на странице RECORD, откроется окно Sample Memory.



В поле Free memory (объём свободной памяти) вы увидите, сколько времени вы сможете выполнять запись, и объём памяти в текущий момент. Немного ниже в виде полосы будет показано состояние памяти. Под полосой указан полный объём оперативной памяти MPC2500.

Функция прямой записи

Функция прямой записи Direct Recording позволяет вам записывать сигнал с входа “RECORD IN” прямо во время воспроизведения секвенции. Это самый лёгкий способ добиться того, чтобы сэмпл, который вы запишете, совпадал по темпу с секвенцией.

Так как сэмпл при прямой записи пишется сразу в внутреннюю операционную память, то время записи будет зависеть от объёма внутренней памяти.

Запись живого исполнения во время прослушивания секвенции

■ Подготовка к записи

01. Подключите внешнее устройство к входу RECORD IN, который расположен на задней панели MPC2500.
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 5] (RECORD).



03. Перейдите к полю Input и выберите источник для записи.

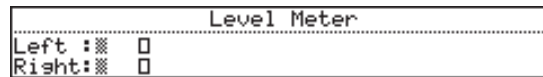
ANALOG: MPC2500 будет записывать сигнал, поступающий на вход RECORD IN, который расположен на задней панели.

DIGITAL : DIGITAL MPC2500 будет записывать сигнал, поступающий на вход DIGITAL IN, который расположен на задней панели.

В режиме Direct Recording опции MAIN OUT/CD не доступны. Для этого примера, выберите, пожалуйста, опцию ANALOG.

04. Перейдите к полю MODE и выберите STEREO или MONO.
05. В поле Monitor выберите опцию “ON”.
В таком случае вы будете слышать ваше исполнение с выхода MPC2500.
06. Поиграйте на вашем инструменте, и, ориентируясь на измеритель уровня, настройте уровень записи с помощью регулятора [REC GAIN].

Примечание: Если вы выберете в поле Input опцию DIGITAL, то тогда вы не сможете изменять уровень записи с помощью регулятора [REC GAIN]



Индикатор измерителя уровня двигается в соответствии с уровнем входа. Если индикатор заходит слишком далеко вправо, звук будет искажаться, а если уровень сигнала слишком низкий, то сэмпл может быть записан с повышенным уровнем шума. Установите уровень как можно выше, но так, чтобы он не достигал красной полосы (пик).

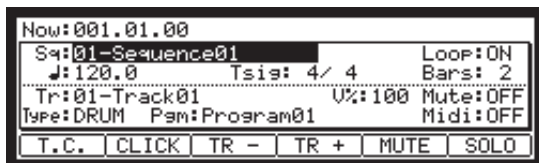
Примечание: В режиме Direct Recording поля Threshold / Time не доступны.

Примечание: В режиме прямой записи MPC2500 будет продолжать запись, пока не закончится свободная память; запись можно остановить, нажав на кнопку [STOP]. Поэтому настройка времени записи в поле

■ Начало записи

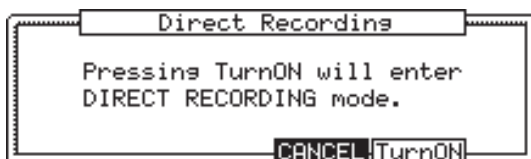
07. Нажмите кнопку [MAIN].

Появится главная страница.



08. В поле Type: нажмите кнопку [WINDOW].

Откроется окно прямой записи Direct Recording.

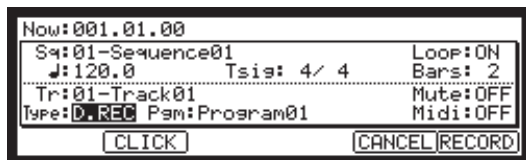


Если вы нажмёте кнопку [F5] (Turn ON), то окно закроется и опять появится главная страница в режиме готовности к прямой записи.

Если вы нажмёте кнопку [F4] (CANCEL), то окно закроется и появится главная страница.

Для этого примера, выберите, пожалуйста, кнопку [F5] (Turn ON).

09. Появится главная страница, где в поле Type: будет надпись "D.REC".



Теперь MPC2500 готов к началу прямой записи. В режиме готовности к записи вы можете свободно запускать секвенции.

- | | |
|----------------|--|
| [F6] (RECORD): | MPC2500 начнёт запись. |
| [F5] (CANCEL): | MPC2500 вернётся обратно к обычному виду страницы MAIN. |
| [F2] (CLICK): | MPC2500 перейдёт к странице метронома "Click/Metronome". |

На ней вы можете настроить метроном. Для получения более полной информации смотрите раздел "Функции метронома" в Главе 3: Функции секвенсора.

Примечание: В режиме Direct Recording вы не можете изменять секвенцию, дорожки или тип дорожек. Если вы хотите изменить их, нажмите кнопку [F5] (CANCEL) и вернитесь к главной странице.

10. Нажмите кнопку [PLAY] или [PLAY START] для начала воспроизведения секвенции.

11. Нажмите кнопку [F6] (RECORD), когда захотите начать запись, и начинайте играть на вашем инструменте.

MPC2500 начнёт запись и нижняя часть страницы MAIN изменится следующим образом:

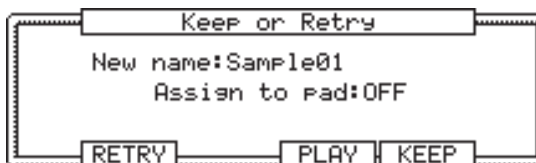


Примечание: В режиме Direct Recording запись будет продолжаться до тех пор, пока вы не нажмёте кнопку [F6] (STOP), независимо от того включена ли функция петли секвенции (LOOP) или нет.

Вы можете остановить запись, нажав на кнопку [F6] (STOP). Для отмены записи нажмите кнопку [F5] (CANCEL).

Подсказка: Когда вы используете режим Direct Recording, то очень удобно запускать и останавливать секвенцию с помощью ножной педали, чтобы руки оставались свободными. Более подробно об этом сказано в разделе «Педали» в Главе 18: Другие настройки.

После того, как MPC2500 завершит запись, появится окно Keep or Retry (сохранить или повторить попытку).



12. Проверьте записанный сэмпл, нажав на кнопку [F4] (PLAY).

Если вы нажмёте [F4] (PLAY), то вы сможете прослушивать записанный сэмпл, пока не отпустите кнопку. Если вам не нравится результат записи, вы можете удалить запись и вернуться к странице записи RECORD, нажав на кнопку [F2] (RETRY). Если вам нравится результат, и вы хотите сохранить его, переходите к следующему шагу.

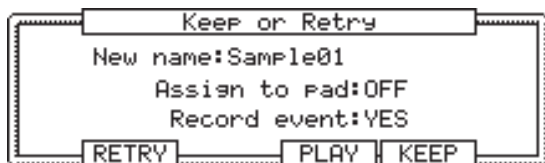
13. Новое название сэмпла в поле New name появляется автоматически.

Если вы хотите изменить название, используйте кнопки курсора и колеса DATA для ввода нового названия. Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

14. Переместите курсор в поле Assign to pad и выберите пэд, на который вы хотите назначить сэмпл, ударив по нему.

Если вы просто хотите сохранить записанный сэмпл в памяти MPC2500 и не назначать его на пэд, с помощью колеса DATA выберите опцию OFF в поле Assign to pad.

Если вы находитесь в окне Keep and Retry режима Direct Recording, то при выборе пэда в поле Assign to pad, появится новое поле “Record event” (запись события)



Если вы выберете YES в этом поле, то информация о времени начала записи будет записана на дорожку секвенции в виде события. Записанный сэмпл будет при воспроизведении секвенции запускаться в необходимый момент времени. Для этого примера, выберите, пожалуйста, опцию YES”.

15. Нажмите кнопку [F5] (KEEP).

Окно Keep or Retry закроется, и вы перейдете обратно к странице MAIN в состоянии ожидания записи.

После записи попробуйте воспроизвести секвенцию. При воспроизведении в нужный момент времени вы услышите записанный сэмпл.

Примечание: Записанный сэмпл будет удален при выключении питания устройства. Чтобы сохранить сэмпл, вам нужно сохранить его на карту памяти или внешний жесткий диск, или же передать на компьютер через USB. Чтобы узнать немного подробнее о сохранении информации, смотрите раздел «Сохранение/Загрузка» на странице 103 или раздел «Подключение MPC2500 к вашему компьютеру» на странице 112.

Подсказка: Записанный сэмпл будет назначен на пэд в программе, которая выбрана в текущий момент на главной странице. Перед началом прямой записи советуем вам создать пустую программу, в которую будет назначен записанный сэмпл.

• **Настройки функции Continuous sample track**

MPC2500 воспроизводит сэмплы, назначенные на пэды, при запуске события пэда. Поэтому, если у вас есть секвенции с длинными семплами, при начале воспроизведения секвенции с точки, которая находится позже события пэда, сэмпл может не запускаться и не будет звучать. Потому что событие пэда для запуска сэмпла находится раньше, чем точка старта секвенции.

Если вы используете функцию Continuous sample track (дорожка с непрерывным сэмплом), которая находится на странице MISC. режима OTHER, MPC2500 будет воспроизводить сэмпл, расположенный раньше, чем точка старта секвенции. Это очень удобно при воспроизведении длинных сэмплов, вроде вокальных пассажей, которые были записаны с помощью прямой записи. Более подробно о функции Continuous sample track смотрите в разделе «функция Continuous sample track» в Главе 19: Режим Others.

Глава 12: Редактирование сэмпла

В этом разделе вы узнаете о режиме TRIM, в котором вы можете устанавливать начало и конец сэмпла, или закольцовывать его.

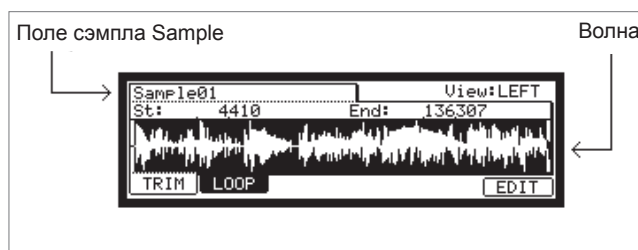
Установка начальной и конечной точки сэмпла

Точки начала и конца сэмпла являются частью информации сэмпла, которая используется при его воспроизведении. В начале записанного сэмпла может быть лишняя часть, которая будет мешать попасть правильно в нужную долю при ударе по пэду. Вы можете исправить эту ситуацию, настроив точку начала сэмпла. Вы также можете изменить и точку окончания сэмпла для того, чтобы воспроизводилась только часть сэмпла. Если в конце сэмпла есть пустой кусок, который занимает лишнее место в памяти, вы можете удалить этот кусок, настроив точку окончания сэмпла и воспользовавшись функцией редактирования.

Точки начала и конца сэмпла указаны в сэмплах. Сэмпл – это минимальная единица измерения, используемая при редактировании сэмплов. В MPC2500 разрешение составляет 44100 сэмплов в секунду.

■ Об отображении формы волны

На странице TRIM показана форма волны сэмпла, выбранного в поле Sample.



Она показывает весь сэмпл целиком, с выделенной частью между заданными точками начала и конца сэмпла. Если вы выберете стерео сэмпл, то вы можете в поле View переключать каналы для отображения.

■ Настройка точки начала

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 6] (TRIM).

Когда вы нажмёте кнопку [MODE], то индикатор начнёт мигать. Пока индикатор на кнопке [MODE] мигает, нажмите кнопку [PAD 6] и откроется страница TRIM.

02. Перейдите к полю Sample и выберите сэмпл для редактирования.

Поле Sample, в котором показано название сэмпла, находится в левом верхнем углу экрана. Появится изображение формы волны выбранного сэмпла.

03. Перейдите к полю St (начало) и отрегулируйте точку начала.

Вы можете изменять точку начала, поворачивая колесо DATA.

Если вы нажмёте кнопки курсора влево/вправо во время удерживания кнопки [SHIFT], вы сможете выбирать разряды числа с помощью колеса DATA. Кроме того, вы можете вводить значения напрямую с помощью кнопок с цифрами.

04. Ударьте по пэду для проверки начальной точки.

Когда вы ударите по пэду, MPC2500 запустит сэмпл. Метод воспроизведения будет зависеть от пэда. Если вы ударите по пэду [PAD 14] (PLAY TO), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл до точки начала.

Если вы ударите по пэду [PAD 15] (PLAY FROM), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл с точки начала.

Если вы ударите по пэду [PAD 16] (PLAY ALL), MPC2500 будет воспроизводить весь сэмпл целиком, не учитывая точки начала и конца.

Если вы ударите по любому пэду от [PAD 1] до [PAD 12], то MPC2500 воспроизведёт пэд с точки начала до точки конца.

■ Настройка точки конца

05. Перейдите к полю End и отрегулируйте точку конца сэмпла.

Вы можете изменять точку конца, поворачивая колесо DATA.

Если вы нажмёте кнопки курсора влево/вправо во время удерживания кнопки [SHIFT], вы сможете выбирать разряды числа с помощью колеса DATA.

Кроме того, вы можете вводить значения напрямую с помощью кнопок с цифрами.

06. Ударьте по пэду для проверки конечной точки.

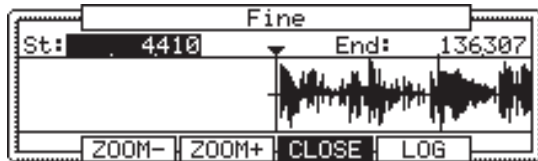
Когда вы ударите по пэду, MPC2500 запустит сэмпл. Метод воспроизведения будет зависеть от пэда. Если вы ударите по пэду [PAD 14] (PLAY TO), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл до точки конца.

Если вы ударите по пэду [PAD 15] (PLAY FROM), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл с точки конца.

Если вы ударите по пэду [PAD 16] (PLAY ALL), MPC2500 будет воспроизводить весь сэмпл, не учитывая точки начала и конца. Если вы ударите по любому пэду от [PAD 1] до [PAD 12], то MPC2500 воспроизведёт пэд с точки начала до точки конца.

■ Масштабирование формы волны

В окне Fine вы можете приблизить часть волны и редактировать её более детально. Нажмите кнопку [WINDOW] на странице TRIM, когда курсор находится в поле St или End, и откроется окно Fine.



В этом окне вид формы волны будет зависеть от положения курсора. Если курсор находится в поле St (начало), то в центре дисплея будет изображена точка начала. Если курсор находится в поле End, то в центре дисплея будет точка конца сэмпла.

Если вы нажмёте кнопку [F2] (ZOOM-), то изображение волны уменьшится, а если кнопку [F3] (ZOOM+), то увеличится (приблизится).

■ Линейный и логарифмический дисплей

По вертикальной оси отображается уровень сэмпла. Обычно волна показана на дисплее в линейном формате, где вы видите реальный уровень сэмпла. Между тем, некоторые части волны (например, fade out) могут быть не видны, если их уровень слишком мал. В этом случае вы можете переключиться к логарифмическому формату волны, нажав на кнопку [F5] (LOG), и тогда вы сможете видеть участки с очень низким уровнем. Когда вы переключитесь в логарифмический режим, надпись над кнопкой [F5] изменится на LINEAR (линейный). Для переключения обратно в линейный режим нажмите ещё раз кнопку [F5].

Удаление лишних фрагментов из сэмпла (DISCARD)

MPC2500 воспроизводит только часть сэмпла между начальной и конечной точкой. Фрагменты за пределами этих точек не используются при воспроизведении. С помощью функции Discard вы можете удалять эти лишние части для того, чтобы освободить память.

01. Настройте точки начала и конца сэмпла.

Установите точки так, чтобы MPC2500 воспроизводил только необходимый участок.

02. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).

Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.

03. В поле Edit выберите опцию DISCARD.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Информация, находящаяся вне точек начала и конца, будет удалена. Удаление информации приведёт к увеличению объёма доступной памяти.

Удаление выбранного диапазона из сэмпла и перемещение информации ближе к точке начала (DELETE)

01. Настройте точки начала и конца сэмпла.

Установите диапазон, который вы хотите удалить, с помощью точек начала и конца.

02. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).

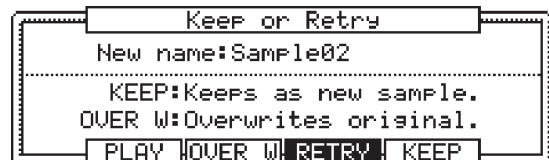
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.

03. В поле Edit выберите опцию DELETE.



04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Откроется окно Keep or Retry.



Поле New name: Дайте сэмплу новое название.

Кнопка [F2] (PLAY): Вы можете прослушать новый сэмпл.

Кнопка [F3] (OVER W): Вы можете, нажав на эту кнопку, удалить исходный сэмпл и сохранить новый. Название сэмпла сохранится.

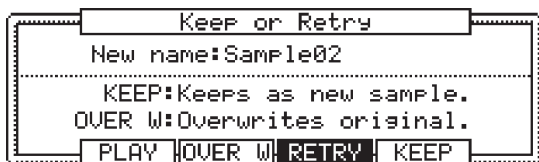
- Кнопка [F4] (RETRY): Нажав на эту кнопку, вы вернётесь к окну Sample Edit без сохранения нового сэмпла.
- Кнопка [F5] (Keep): Позволяет вам сохранить новый сэмпл. Вы также можете изменить название сэмпла в поле New name.

Глушение выделенного диапазона сэмпла (SILENCE)

- Настройте точки начала и конца сэмпла.
Установите диапазон, который вы хотите заглушить, с помощью точек начала и конца.
- Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.
- В поле Edit выберите опцию SILENCE.



- Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Откроется окно Keep or Retry.



- Поле New name: Дайте сэмплу новое название.
- Кнопка [F2] (PLAY): Вы можете прослушать новый сэмпл.
- Кнопка [F3] (OVER W): Вы можете, нажав на эту кнопку, удалить исходный сэмпл и сохранить новый. Название сэмпла сохранится.
- Кнопка [F4] (RETRY): Нажав на эту кнопку, вы вернётесь к окну Sample Edit без сохранения нового сэмпла.
- Кнопка [F5] (Keep): Позволяет вам сохранить новый сэмпл. Вы также можете изменить название сэмпла в поле New name

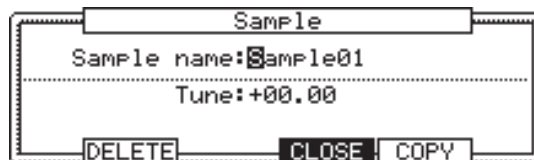
Сохранение части сэмпла в виде нового сэмпла (EXTRACT)

Вы можете сохранить часть сэмпла, выделенную точками начала и конца, в виде нового сэмпла. Например, вы можете взять звук малого барабана из записанной петли и сохранить его в виде нового сэмпла, чтобы использовать его отдельно.

- Настройте точки начала и конца сэмпла.
Выделите необходимый диапазон с помощью точек начала и конца.
- Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.
- В поле Edit выберите опцию EXTRACT.
- В поле New name дайте сэмплу новое название.
- Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Часть, ограниченная точками начала и конца, будет сохранена в виде нового сэмпла.

Функции окна Sample

Когда курсор находится в поле sample, нажатие на кнопку [WINDOW] открывает окно Sample. В окне Sample вы можете выполнять различные настройки для выбранного сэмпла.



■ Изменение названия сэмпла

- В поле Sample на странице TRIM выберите сэмпл, название которого вы хотите изменить.
- Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Sample.
- В поле Sample name введите новое название.
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
- Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).
Окно закроется, и вы перейдёте обратно к странице TRIM.

■ Изменение высоты сэмпла

В поле Tune вы можете установить высоту тона для сэмпла. Диапазон изменения состоит из двух разрядов слева в полутонах, и двух разрядов справа в полутонах (100 центов = 1 полутон). Вы также можете изменить высоту звука в режиме PROGRAM.

Изменения, которые вы сделаете в окне Sample, будут применены к выбранному в настоящий момент сэмплу. Поэтому, если вы назначили один сэмпл на несколько пэдов, или используете один сэмпл в нескольких программах, то изменения коснутся их всех. Для назначения сэмплов на определённые пэды используется режим программ (PROGRAM).

■ Копирование сэмплов

Вы можете копировать сэмпл и создать новый сэмпл.

01. В поле Sample режима TRIM выберите сэмпл для копирования.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Sample.
03. Нажмите кнопку [F5] (COPY).
Откроется окно Copy Sample.
04. В поле New name дайте сэмплу новое название.
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
05. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
MPC2500 начнёт копирование сэмпла. Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).

■ Удаление сэмпла

Вы можете удалить сэмпл из памяти MPC2500.

01. В поле Sample режима TRIM выберите сэмпл для удаления.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Sample.
03. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Sample.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Выбранный сэмпл будет удалён.

■ Удаление всех сэмплов

Вы можете удалить из памяти все сэмплы за один раз.

01. На странице TRIM выберите поле Sample и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Sample.
02. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Sample.
03. Нажмите кнопку [F3] (ALL).
Откроется окно Delete ALL Samples (удалить все сэмплы).
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Все сэмплы будут удалены из памяти MPC2500.

Другие функции редактирования

■ NORMALIZE (нормализация)

Когда вы назначите на пэд сэмпл, записанный с низким уровнем, его уровень воспроизведения также будет низким. Вы можете установить уровень пэдов в режиме микшера MIXER, но вам необходимо будет установить некоторые пэды на более низкий уровень. С помощью функции нормализации вы можете увеличить уровень сэмпла до максимально возможного уровня без возникновения перегрузки.

01. В поле sample выберите сэмпл, уровень которого вы хотите изменить.
02. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.
03. В поле Edit выберите опцию NORMALIZE.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Начнётся нормализация. Для выполнения этого процесса понадобится определённое время, зависящее от длины сэмпла.

■ REVERSE (реверс)

Позволяет вам развернуть выбранный сэмпл.

01. В поле sample выберите сэмпл, который вы хотите изменить.
02. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.
03. В поле Edit выберите опцию REVERSE.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт обработку сэмпла. Для выполнения этого процесса может понадобится определённое время, зависящее от длины сэмпла.

■ TIME STRETCH (изменение длины сэмпла)

С помощью функции Time Stretch вы можете удлинить или укоротить выбранный сэмпл без изменения высоты тона сэмпла. Это удобно, когда вы хотите подогнать один к другому сэмплы с разным темпом.



01. В поле sample выберите сэмпл, длину которого вы хотите изменить.
02. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.

03. В поле Edit выберите опцию TIMESTRETCH.

04. В поле New tempo установите новое значение темпа, которое должен иметь сэмпл после выполнения TIME STRECH.

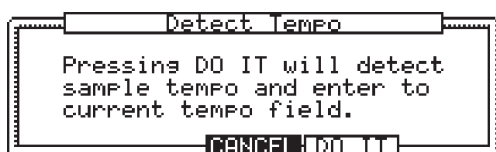
В поле Original tempo будет показан исходный темп выбранной секвенции.

Если вы не знаете темп выбранного сэмпла, то для его определения вы можете использовать страницу DETECT TEMPO.

• Использование DETECT TEMPO

I. Установите начальную и конечную точки сэмпла таким образом, чтобы длина сэмпла соответствовала длине одного такта размером 4/4.

В окне Sample Edit нажмите кнопку [F2] (TEMPO).



II. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

На дисплее опять появится окно Sample Edit, а значение темпа, рассчитанное с помощью DETECT TEMPO, будет автоматически установлено в поле Original Tempo.

Примечание: В некоторых сэмплах с помощью функции DETECT TEMPO невозможно определить правильный темп.

05. В поле New tempo установите желаемый новый темп.

Подсказка: Если вы хотите изменить длину сэмпла в %, вы можете использовать следующий метод. Например, если вы хотите удлинить сэмпл до 120%, вы можете установить оригинальный темп на 100, затем установить новый темп на 120. В результате вы получите сэмпл длины 120% процентов.

06. При необходимости воспользуйтесь полями Preset и Adjust.

Поле Preset: В MPC2500 есть 18 пресетных алгоритмов для выполнения процесса timestretch, так что вы можете воспользоваться одним из пресетов, наиболее подходящим для звукового материала вашего сэмпла. Если результат вас не устраивает, попробуйте другие пресеты.

Каждый пресет делится на типы A, B или C:

- A: Timestretch стандартного качества с быстрой обработкой.
- B: Timestretch лучшего качества с более медленной обработкой.
- C: Timestretch высшего качества с очень медленной обработкой.

Пресеты Time stretch:

- 01. FEM VOX (женский голос)
- 02. MALE VOX (мужской голос)
- 03. LOW MALE VOX (низкий мужской голос)

04. VOCAL (вокал)

05. HFREQ RHYTHM (Высокие частоты ритм секции)

06. MFREQ RHYTHM (Средние частоты ритм секции)

07. LFREQ RHYTHM (низкие частоты ритм секции)

08. PERCUSSION (перкуссия)

09. LFREQ PERC. (Низкочастотная перкуссия)

10. STACCATO (стаккато)

11. LFREQ SLOW (медленная музыка с низкими частотами)

12. MUSIC 1 (музыка 1)

13. MUSIC 2 (музыка 2)

14. MUSIC 3 (музыка 3)

15. SOFT PERC. (мягкая перкуссия)

16. HFREQ ORCH. (оркестр с высокими частотами)

17. LFREQ ORCH. (оркестр с низкими частотами)

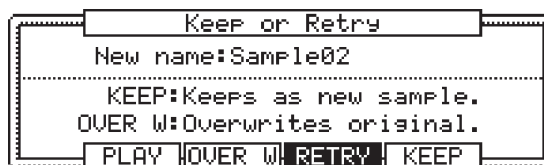
18. SLOW ORCH. (медленный оркестр)

Поле Adjust: Вы можете использовать его для того, чтобы подправить выбранный пресет. Если выбранный вами пресет соответствует характеру звукового материала, но нуждается в более тонкой настройке, попробуйте несколько различных настроек для того, чтобы добиться лучшего результата. Положительное значение (+) поможет поправить высокие частоты и перкуSSIONные звуки, а отрицательное (-) значение поможет при работе с басовыми звуками. В большинстве случаев можно оставить эту настройку на ноль.

07. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

После выполнения timestretch откроется окно Keep or Retry.

Для выполнения этого процесса понадобится определенное время, зависящее от длины сэмпла.



Поле New name:

Вы можете дать сэмплу новое название.

Кнопка [F2] (PLAY)

Вы можете прослушать новый сэмпл.

Кнопка [F3] (OVER W):

Вы можете, нажав на эту кнопку, удалить исходный сэмпл и сохранить новый.

Кнопка [F4] (RETRY):

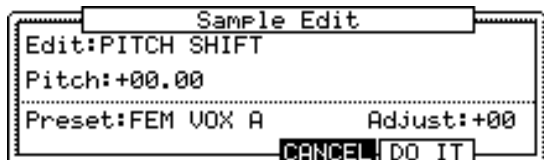
Нажав на эту кнопку, вы вернетесь к окну Sample Edit без сохранения нового сэмпла.

Кнопка [F5] (Keep):

Вы можете сохранить новый сэмпл с названием, установленным в поле New Name.

■ PITCH SHIFT (изменение высоты сэмпла)

С помощью функции Pitch Shift вы можете изменить высоту выбранного сэмпла без изменения его длины. Это удобно, когда вам нужно изменить высоту фразового сэмпла, используемого в секвенции, не изменяя его темп.



01. В поле sample выберите сэмпл, высоту тона которого вы хотите изменить.
02. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Sample Edit.
03. В поле Edit выберите опцию PITCH SHIFT.
04. В поле Pitch установите интервал для изменения высоты тона.
Диапазон параметра Pitch: -12.00 - +12.00
Здесь вы можете задать величину изменения высоты в полутонах и центах. Например, если вы введёте +1.00, то сэмпл будет повышен на один полутон. Если вы введёте значение +12.00, то сэмпл повысится на одну октаву.
05. При необходимости воспользуйтесь полями Preset и Adjust.
Поле Preset: В MPC2500 есть 18 пресетных алгоритмов для выполнения процесса pitch shift, так что вы можете воспользоваться одним из пресетов, наиболее подходящим для звукового материала вашего сэмпла. Если вы не удовлетворены результатом, попробуйте выбрать другой пресет.
Каждый пресет делится на типы A, B или C:
A: Pitch shift обычного качества с быстрой обработкой
B: Pitch shift хорошего качества с более медленной обработкой
C: Pitch shift высокого качества с очень медленной обработкой

Пресеты Pitch shift:

01. FEM VOX (женский голос)
02. MALE VOX (мужской голос)
03. LOW MALE VOX (низкий мужской голос)
04. VOCAL (вокал)
05. HFREQ RHYTHM (Высокие частоты ритм секции)
06. MFREQ RHYTHM (Средние частоты ритм секции)
07. LFREQ RHYTHM (низкие частоты ритм секции)
08. PERCUSSION (перкуссия)
09. LFREQ PERC. (Низкочастотная перкуссия)
10. STACCATO (стаккато)
11. LFREQ SLOW (медленная музыка с низкими частотами)
12. MUSIC 1 (музыка 1)
13. MUSIC 2 (музыка 2)
14. MUSIC 3 (музыка 3)
15. SOFT PERC. (мягкая перкуссия)

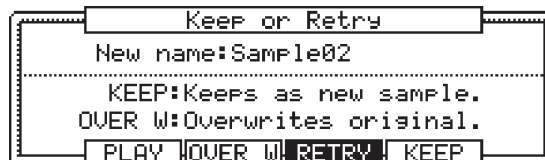
16. HFREQ ORCH. (оркестр с высокими частотами)
17. LFREQ ORCH. (оркестр с низкими частотами)
18. SLOW ORCH. (медленный оркестр)

Поле Adjust: Вы можете использовать его для того, чтобы подправить выбранный пресет. Если выбранный вами пресет соответствует характеру звукового материала, но нуждается в более тонкой настройке, попробуйте несколько различных настроек для того, чтобы добиться лучшего результата. Положительное значение (+) поможет поправить высокие частоты и перкуSSIONные звуки, а отрицательное (-) значение поможет при работе с басовыми звуками. В большинстве случаев можно оставить эту настройку на ноль.

06. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

После выполнения операции Pitch shift откроется окно Keep or Retry.

Обработка длинных сэмплов занимает больше времени.



Поле New name:

Вы можете дать сэмплу новое название.

Кнопка [F2] (PLAY):

Вы можете прослушать новый сэмпл.

Кнопка [F3] (OVER W):

Вы можете, нажав на эту кнопку, удалить исходный сэмпл и сохранить новый.

Кнопка [F4] (RETRY):

Нажав на эту кнопку, вы вернётесь к окну Sample Edit без сохранения нового сэмпла.

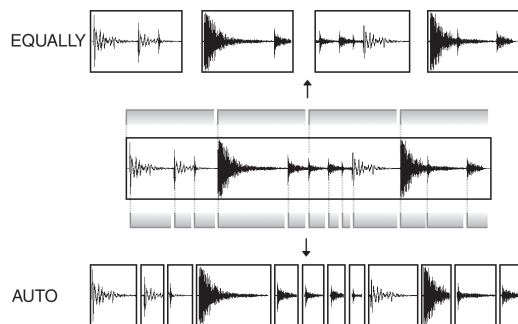
Кнопка [F5] (Keep):

Вы можете сохранить новый сэмпл с названием, установленным в поле New Name.

Разделение фразового сэмпла на несколько регионов

■ Функция ChopShop

Функция ChopShop позволяет вам разделять фразу на несколько регионов. В MPC2500 есть два способа использования функции ChopShop. Режим “Auto”, который разделяет сэмпл на регионы, автоматически определяя части с атакой во фразовом сэмпле. И режим “EQUALLY”, который делит сэмпл на несколько регионов равной длины.

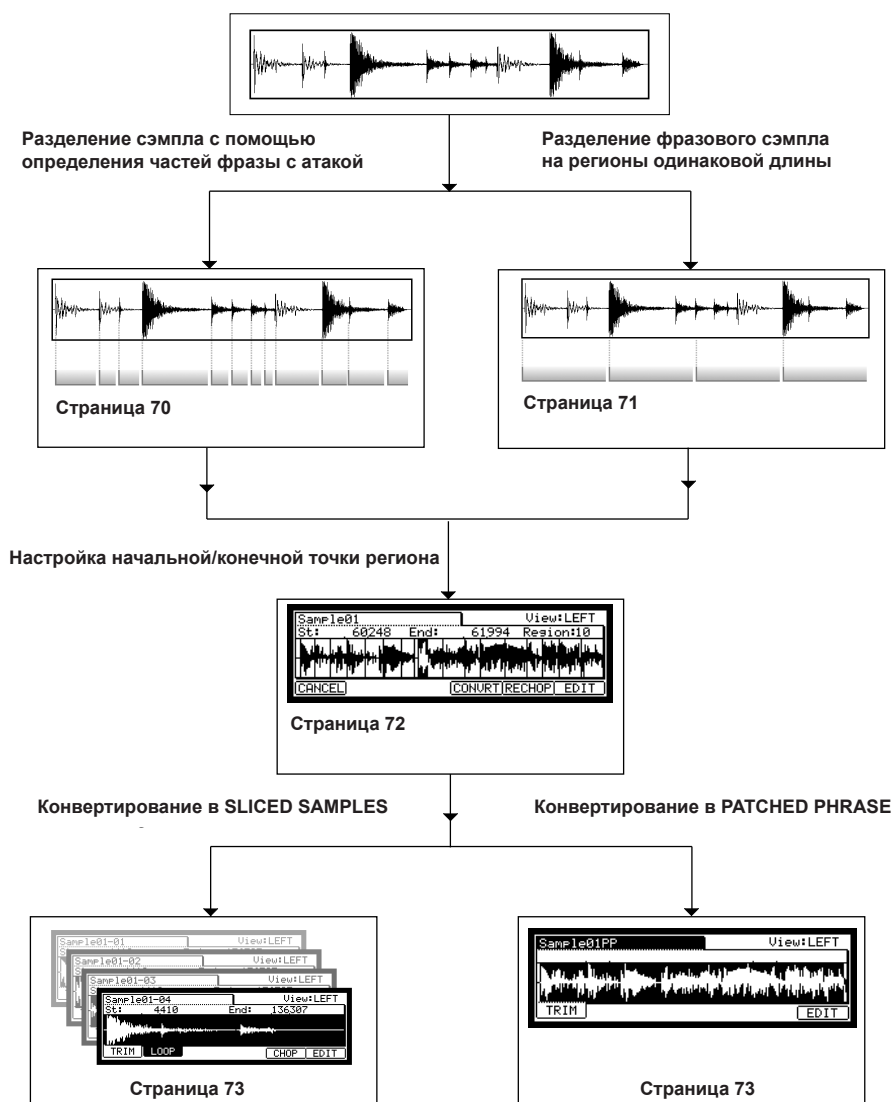


■ Опции SLICED SAMPLE и PATCHED PHRASE

Разделённый с помощью режимов “AUTO” или “EQUALLY” на части сэмпл можно использовать двумя способами. Опция “SLICED SAMPLES” (буквально «нарезанные сэмплы») будет назначать каждый отделённый регион на пэд. Опция “PATCHED PHRASE” (буквально «склеенная фраза») представляет собой один сэмпл, который состоит из отделённых регионов и информации секвенции, которая используется для воспроизведения отдельных регионов. Вы можете свободно изменять темп во время воспроизведения секвенции.

Примечание: Функция ChopShop не работает со стерео сэмплами. Если вы используете стерео сэмпл, то будет обработан только левый канал.

Разделение фразового сэмпла



Разделение сэмпла с помощью определения частей фразы с атакой (AUTO)

MPC2500 разделяет сэмпл на несколько регионов, автоматически определяя части фразы с атакой.

01. В поле Sample на странице TRIM выберите сэмпл, который вы хотите изменить.



Вы можете установить диапазон сэмпла для редактирования с помощью начальной и конечной точек.

Чтобы узнать подробнее о начальной и конечной точках, смотрите разделы «Настройка точки начала» и «Настройка точки конца» на странице 63.

02. Нажмите кнопку [F5] (CHOP).

Откроется окно функции ChopShop.

03. Перейдите к полю Mode и выберите "AUTO".



Recovery time / время восстановления (0 – 100) :

Это минимальное время между атакой и следующей атакой. Если вы установите его слишком большим, то длинные атаки могут быть не обнаружены. Выберите небольшое значение, если сэмпл содержит много частей с атаками.

Threshold / порог (0 –100) :

Этот параметр устанавливает уровень обнаружения атаки. Чем меньше значение, тем более чувствительным будет детектор, и если вы установите очень низкое значение, то вся волна будет зарегистрирована как атака.

Sensitivity / чувствительность (0 – 100) :

Этот параметр устанавливает чувствительность, используемую для обнаружения атаки. Выбор небольших значений сделает процесс обнаружения более чувствительным к различным уровням атаки.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт разделение сэмпла, а затем перейдёт к странице "ChopShop".

В следующем шаге необходимо отрегулировать разделённые регионы.

Перейдите к разделу «Регулировка точек начала/конца региона», чтобы узнать об этом подробнее.

Разделение сэмпла на регионы одинаковой длины (EQUALLY)

MPC2500 будет разделять сэмпл на отдельные регионы равной длины. Вы можете выбрать количество регионов.

01. В поле Sample на странице TRIM выберите сэмпл, который вы хотите изменить.

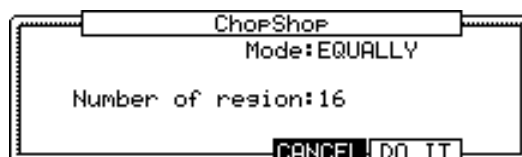


Вы можете установить диапазон сэмпла для редактирования с помощью регулировки начальной и конечной точек.

Чтобы узнать подробнее о начальной и конечной точках, смотрите разделы «Настройка точки начала» и «Настройка точки конца» на странице 63.

02. Нажмите кнопку [F5] (CHOP).
Откроется окно функции ChopShop.

03. Перейдите к полю Mode и выберите "EQUALLY".



Number of Region: Здесь вы можете установить количество регионов, на которые вы хотите разделить сэмпл.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт разделение сэмпла, а затем перейдёт к странице "ChopShop".

В следующем шаге необходимо отрегулировать разделённые регионы.

Перейдите к разделу «Регулировка точек начала/конца региона», чтобы узнать об этом подробнее.

Регулировка точек начала/конца региона

Регионом называется каждая часть, получившаяся в результате деления сэмпла. Вы можете регулировать точки начала/конца каждого региона на странице ChopShop.

01. После деления сэмпла с помощью функций "AUTO" или "EQUALLY (нажав кнопку [F5] (DO IT) в окне ChopShop) откроется страница ChopShop.

Вы можете регулировать точки начала/конца каждого региона на этой странице.

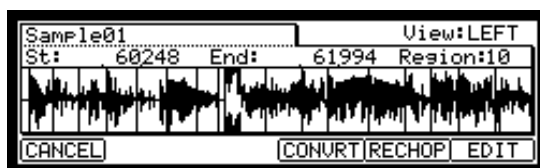
На странице ChopShop с помощью удара по пэдам 1-12 вы можете запускать каждый регион.

Подсказка: Если вы хотите разделить сэмпл заново, нажмите кнопку [F5] (RECHOP). Появится окно "ChopShop" и вы можете проделать эту операцию заново.

Если вы хотите остановить функцию "ChopShop", нажмите кнопку [F1] (CANCEL). MPC2500 вернется обратно к странице "TRIM".

02. В поле региона Region выберите номер региона, точки начала и конца которого вы хотите изменить.

Волна выбранного региона появится на дисплее.



03. В поле St: отрегулируйте точку начала региона.

Вы можете изменять точку начала напрямую с помощью кнопок с цифрами или с помощью колеса DATA. Если вы нажмете кнопку курсора влево/вправо во время удерживания кнопки [SHIFT], вы сможете выбирать разряды числа с помощью колеса DATA.

Примечание: Каждая точка начала региона будет одновременно и точкой конца предыдущего региона. Если вы хотите изменить точку начала региона, то точка конца предыдущего региона изменится автоматически.

04. В поле End: отрегулируйте точку конца региона.

Вы можете изменить точку конца таким же способом, как и точку начала.

Примечание: Каждая точка конца региона будет одновременно и точкой начала следующего региона. Если вы хотите изменить точку конца региона, то точка начала следующего региона изменится автоматически.

Если вы хотите разделить сэмпл заново, нажмите кнопку [F5] (RECHOP). Появится окно "ChopShop" и вы можете проделать эту операцию заново с другими настройками.

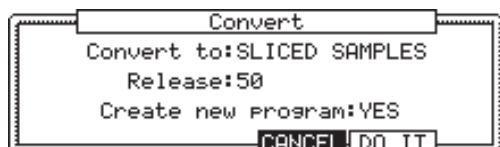
Если вы нажмете кнопку [F6] (EDIT), то появится окно редактирования региона Region Edit. Вы можете извлекать, разделять или объединять регионы на этой странице. Смотрите «Редактирование Patched Phrase».

Если вы хотите выйти из функции ChopShop, нажмите [F1] (CANCEL) и откроется страница TRIM.

Конвертирование разделённых сэмплов в SLICED SAMPLES или в PATCHED PHRASE

05. После настройки параметров каждого региона нажмите кнопку [F4] (CONVRT).

Откроется окно функции Convert.



Здесь вы можете выбрать один из двух способов конвертирования разделённых сэмплов - SLICED SAMPLE (нарезанный сэмпл) или PATCHED PHRASE (склеенная фраза).

06. В поле Convert to: (конвертировать в) выберите опцию SLICED SAMPLES.

Поле Release (затухание):

Этот параметр регулирует длину, которая добавляется к затуханию после разделения сэмпла. Если вы установите слишком большое значение, то затухание разделённого сэмпла будет очень долгим, и объем сэмпла соответственно тоже будет большим.

Поле Create new program /создать новую программу (YES / NO):

Если вы в этом поле выберите YES, то MPC2500 создаст программу, в которой каждый регион будет назначен на пэды по порядку, с A01 по A16.

07. После настройки каждого параметра нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 выполнит операцию SLICED SAMPLES и откроет страницу "TRIM" уже с разделённым сэмплом.

Новое название разделённого сэмпла будет состоять из исходного названия и номера.

Например:

Sample01 > Sample01-01
Sample01-02
Sample01-03

Конвертирование в PATCHED PHRASE

05. После настройки параметров каждого региона на странице ChopShop нажмите кнопку [F4] (CONVRT).

Откроется окно функции Convert.



06. В поле Convert to: (конвертировать в) выберите опцию PATCHED PHRASE.

Здесь вы можете выбрать один из двух способов конвертирования разделённых сэмплов - SLICED SAMPLE (нарезанный сэмпл) или PATCHED PHRASE (склеенная фраза).

Поле Release (затухание):

Этот параметр регулирует длину, которая добавляется к затуханию после разделения сэмпла. Если вы установите слишком большое значение, то затухание разделённого сэмпла будет очень долгим, и объем сэмпла соответственно тоже будет большим.

Поле Original Tempo (30.0 – 300.0):

Здесь устанавливается оригинальный темп для patched phrase. В этом поле будет сразу показан автоматически рассчитанный оригинальный темп. Если вы знаете оригинальный темп сэмпла, вы можете ввести его сами.

Примечание: Автоматическое определение темпа выполняется для исходной высоты тона сэмпла, независимо от настроек параметра TUNE. Автоматическое определение темпа некоторых сэмплов может происходить неправильно.

Сэмпл Patched Phrase состоит из сэмпла каждого региона и информации о времени запуска сэмпла. Если оригинальный темп задан неправильно, то функция может работать неточно.

07. После настройки каждого параметра нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 выполнит операцию PATCHED PHRASE и откроет страницу "TRIM" уже с новым сэмплом.



Новое название склеенного фразового сэмпла будет состоять из исходного названия сэмпла с добавлением букв "PP" в конце.

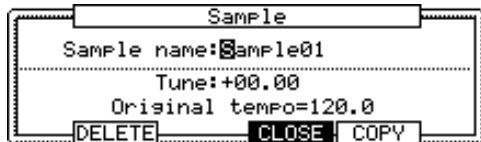
Например: Sample01 > Sample01PP.

Вы можете назначать склеенный сэмпл на пэд в программе так же, как и обычный пэд. Темп склеенного фразового сэмпла изменяется вместе с темпом секвенции.

Примечание: Вы не можете изменять точки начала и конца склеенной фразы с помощью режима TRIM. (На странице TRIM для склеенной фразы точки начала и конца будут отсутствовать).

Изменение тона и темпа склеенного фразового сэмпла

Когда вы нажмёте кнопку [WINDOW] в поле Sample на странице TRIM, откроется окно Sample. Вы можете установить название сэмпла, высоту тона и оригинальный темп склеенной фразы.



Поле Sample name:	Вы можете ввести новое название.
Поле Tune:	Здесь устанавливается высота тона для склеенной фразы.
Поле Original tempo:	Здесь устанавливается оригинальный темп для склеенной фразы (patched phrase). Этот параметр очень важен для правильного воспроизведения склеенной фразы. Если склеенный фразовый сэмпл играет неточно в темпе, измените оригинальный темп.

Нажав на кнопку [F4] (CLOSE), вы можете вернуться обратно на страницу TRIM.

Редактирование Patched Phrase

Вы можете извлечь регион из склеенной фразы в сэмпл или конвертировать фразу в сэмпл.



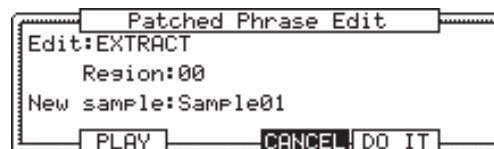
01. Выберите опцию Patched Phrase на странице TRIM и нажмите кнопку [F6] (EDIT).

Откроется окно редактирования Patched Phase Edit.

02. В поле edit выберите тип редактирования.

EXTRACT / Извлечение

Эта операция извлекает выбранный регион склеенной фразы в новый сэмпл.



Поле Region:

Выберите номер региона, который вы хотите извлечь.

Поле New sample:

Вы можете дать новому сэмплу новое название.

Кнопка [F2] (PLAY):

Нажав на эту кнопку, вы можете прослушать регион.

Кнопка [F4] (CANCEL):

Нажав на эту кнопку, вы можете отменить извлечение региона.

03. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт обработку извлечения, а затем на дисплее снова появится страница TRIM.

RESTORE / Восстановление

Эта операция конвертирует выбранную склеенную фразу в обычный сэмпл.



Поле Tempo: Здесь устанавливается темп сэмпла.

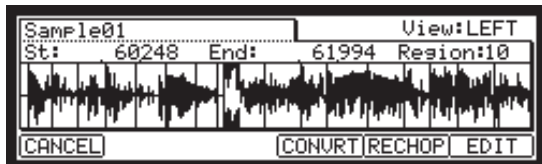
Кнопка [F4] (CANCEL): Нажав на эту кнопку, вы можете отменить выполнение операции.

03. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт обработку восстановления, а затем на дисплее снова появится страница TRIM.

Другие доступные функции редактирования региона

С помощью функции Edit на странице ChopShop вы можете разделить один регион на два или объединить два региона в один. Вы также можете извлечь выбранный регион в другой сэмпл.



01. На странице ChopShop нажмите кнопку [F6] (EDIT). Откроется окно редактирования региона Region Edit.

02. В поле Edit выберите тип редактирования.

EXTRACT / Извлечение

Вы можете извлечь выбранный регион в другой сэмпл.

03. В поле Edit выберите опцию EXTRACT.



Поле Region: Выберите номер региона, который вы хотите извлечь.

Поле New sample: Вы можете дать новому сэмплу новое название.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт процесс извлечения. При нажатии на кнопку [F4] (Cancel) операция будет отменена, и на дисплее снова появится страница ChopShop.

DIVIDE REGION / Разделение региона

Вы можете разделить выбранный регион на два.

03. В поле Edit выберите опцию DIVIDE REGION.



Поле Region: Выберите номер региона, который вы хотите разделить.

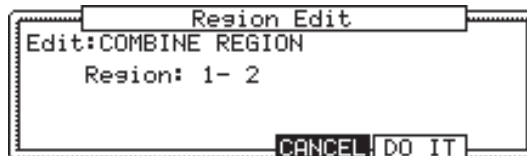
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт процесс разделения региона. При нажатии на кнопку [F4] (Cancel) операция будет отменена, и на дисплее снова появится страница ChopShop.

COMBINE REGION / Объединение региона

Вы можете объединить продолжительные регионы в один регион.

03. В поле Edit выберите опцию COMBINE REGION.



Поле Region: Выберите номера регионов, который вы хотите объединить.

Например, если вы укажете цифры 1-5, то регионы с первого по пятый будут объединены.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт процесс объединения регионов. При нажатии на кнопку [F4] (Cancel) операция будет отменена, и на дисплее снова появится страница ChopShop.

Настройка петли

Функция петли позволяет воспроизводить сэмпл повторно. С помощью этой функции вы можете воспроизводить сэмпл от точки петли до точки конца по кругу. Для включения функции петли, выполните изменения в поле Loop, которое расположено в правом верхнем углу страницы LOOP. Когда функция петли включена, MPC2500 сначала будет воспроизводить часть сэмпла с точки начала, заданной на странице TRIM, до точки конца, а затем воспроизводить часть от точки петли, заданной на странице LOOP, до точки конца по кругу.

Примечание: Если вы в режиме PROGRAM выберите для пэда опцию ONE SHOT (один удар), то MPC2500 будет воспроизводить сэмпл, назначенный на этот пэд так, как если бы функция петли была выключена, даже в том случае, когда она включена. Когда вы используете функцию петли, устанавливайте режим воспроизведения пэда на NOTE ON (нота включена). Более подробно об этом смотрите в разделе «Воспроизведение сэмпла во время удара по пэду» на странице 79.

■ Настройка точки петли

01. В режиме TRIM нажмите кнопку [F2] (LOOP).

Появится страница LOOP.



02. Перейдите к полю Sample и выберите сэмпл для редактирования.

Поле Sample, в котором показано название сэмпла, находится в левом верхнем углу экрана. Появится изображение формы волны выбранного сэмпла.

03. Перейдите к полю Lp (loop) и отрегулируйте точку петли.

Вы можете изменять точку петли, поворачивая колесо DATA.

Если вы нажмёте кнопки курсора влево/вправо во время удерживания кнопки [SHIFT], вы сможете выбирать ряды числа с помощью колеса DATA.

Кроме того, вы можете вводить значения напрямую с помощью кнопок с цифрами.

04. Ударьте по пэду для проверки точки петли.

Когда вы ударите по пэду, MPC2500 запустит сэмпл. Метод воспроизведения будет зависеть от пэда.

Если вы ударите по пэду [PAD 13] (PLAY LOOP), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл с точки петли до точки конца по кругу.

Если вы ударите по пэду [PAD 14] (PLAY TO), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл до точки петли.

Если вы ударите по пэду [PAD 15] (PLAY FROM), MPC2500 начнёт воспроизводить сэмпл с точки петли.

Если вы ударите по пэду [PAD 16] (PLAY ALL), MPC2500 будет воспроизводить весь сэмпл полностью.

Если вы ударите по любому пэду от [PAD 1] до [PAD 12], то MPC2500 сначала воспроизведёт пэд с точки начала до точки конца, а затем будет воспроизводить с точки петли до точки конца по кругу повторно.

■ Настройка точки конца

05. Перейдите к полю End и отрегулируйте точку конца сэмпла.

Примечание: Точка конца петли совпадает с точкой конца сэмпла, которая устанавливается на странице TRIM.

Вы можете изменить точку конца на странице LOOP, при этом точка конца на странице TRIM также изменится.

■ Масштабирование формы волны

В окне Loop Fine вы можете приблизить часть волны и редактировать её более детально. Нажмите кнопку [WINDOW] на странице LOOP, когда курсор находится в поле Lp (loop) или End, и откроется окно Loop Fine.

Волна в конечной точке показана в левой части дисплея волны, а волна в точке петли показана справа, так что вы можете регулировать точки петли и конца во время проверки правильности расположения точек. Если вы нажмёте кнопку [F2] (ZOOM-), то изображение волны уменьшится, а если кнопку [F3] (ZOOM+), то увеличится (приблизится).

■ Линейный и логарифмический дисплей

По вертикальной оси отображается уровень волны сэмпла. Обычно волна показана на дисплее в линейном формате, где вы видите реальный уровень сэмпла. Но некоторые части волны (fade out и т.д.) могут быть невидимы, если их уровень очень мал. В этом случае вы можете переключиться к логарифмическому формату волны, нажав на кнопку [F5] (LOG), и тогда вы сможете видеть участки с очень низким уровнем. Когда вы переключитесь в логарифмический режим, надпись над кнопкой [F5] изменится на LINEAR (линейный). Для переключения обратно в линейный режим нажмите ещё раз кнопку [F5].

Соединение точки петли с точкой начала

Когда вы включаете в петлю весь сэмпл (например фразовый ритмический сэмпл), то лучше настроить петлю так, чтобы точка петли и точка начала сэмпла совпадали, и вы могли бы изменять обе точки одновременно.

01. На странице LOOP выберите поле (start/loop link).
02. Поверните колесо DATA и выберите в этом поле опцию (locked by the key). Точка петли примет значение точки начала. Если вы позже измените точку петли, то точка начала тоже изменится, и наоборот. Если вы сбросите установку в поле start/loop link, то вы опять сможете изменять точки петли и начала сэмпла по отдельности.

Функция Auto Phrase Loop

Вы можете сделать петлю, которая будет автоматически подстраиваться под темп фразового сэмпла.

01. В режиме TRIM нажмите кнопку [F2] (LOOP).

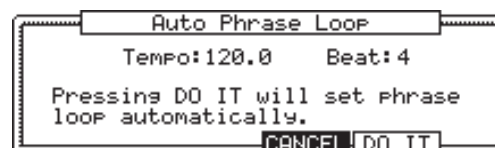
Появится страница LOOP.



02. В поле Lp: установите точку начала петли фразового сэмпла.

03. Нажмите кнопку [F5] (AUTO L).

Откроется окно функции Auto Phrase Loop.



В поле Tempo будет показан темп фразового сэмпла, рассчитанный MPC2500. Если вы знаете темп, то вы можете установить его самостоятельно.

В поле Beat установите количество долей, которые вы хотите включить в петлю. Например, если вы хотите закольцевать один такт размером 4/4, то установите на 4.

Примечание: Вы не можете ввести количество долей, превышающее длину сэмпла.

Кнопка [F4] (CANCEL): Нажав на эту кнопку, вы можете отменить выполнение операции.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 начнёт выполнение операции Auto Phrase Loop.

Примечание: Для некоторых сэмплов, например, таких, как одиночный удар по малому барабану, определить темп невозможно.

Глава 13: Программа

В этом разделе вы узнаете о редактировании программ. Его можно выполнять в режиме PROGRAM, в который можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 7] (PROGRAM).

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0 2:	100	+00.00	0-127
0 3:	100	+00.00	0-127
1 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE | FILTER | PARAMS | NOTE | LFO | PURGE

Создание программы

Чтобы создать новую программу, выполните следующее:

Примечание: MPC2500 настроен так, что при включении питания автоматически загружается пресетная программа. Вы можете изменить эту настройку, чтобы MPC2500 не загружал программу при включении. Для получения более подробной информации смотрите раздел “Настройка функции автозагрузки” на странице 110.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 7] (PROGRAM).

Когда вы нажмёте кнопку [MODE], то её индикатор начнёт мигать. Если во время мигания индикатора на кнопке [MODE] вы нажмёте [PAD 7], то вы перейдёте в режим программ.

02. Выберите поле Pgm и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Program.

03. Нажмите кнопку [F3] (NEW).
Откроется окно New Program (новая программа).

04. Переведите курсор в поле New name (новое название) и поверните колесо DATA.

Появится окно названия. Введите название новой программы и нажмите кнопку [F5] (ENTER). Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

05. В окне New Program нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Будет создана новая программа.

Новая программа имеет статус “empty”, это значит, что в ней ещё не выполнено назначение сэмплов. Чтобы использовать эту программу для игры, вам на странице SAMPLE в режиме PROGRAM необходимо выполнить назначение сэмплов на пэды.

Назначение / переназначение сэмплов на пэды

Назначив сэмплы на пэды в режиме PROGRAM, вы сможете играть этими сэмплами, ударяя по пэдам. В этом разделе вы узнаете о том, как назначать сэмплы на определённые пэды, и как изменять текущее назначение.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 7] (PROGRAM).

Когда вы нажмёте кнопку [MODE], то её индикатор начнёт мигать. Если во время мигания индикатора на кнопке [MODE] вы нажмёте [PAD 7], то вы перейдёте в режим программ.

Нажатие кнопки [F1] (SAMPLE) откроет страницу сэмплов SAMPLE.

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0 2:	100	+00.00	0-127
0 3:	100	+00.00	0-127
1 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE | FILTER | PARAMS | NOTE | LFO | PURGE

В поле Pgm в левом верхнем углу показано название выбранной в настоящий момент программы. Вы можете изменять выбранную в поле Pgm программу.

02. Ударьте по пэду, на который вы хотите назначить сэмпл.

Номер пэда будет показан слева (в разделе дисплея, который отмечен символами A01 на рисунке выше). Номер пэда будет изменять в зависимости от того, по какому пэду вы ударяете.

03. Выберите первое поле (1:) и затем выберите сэмпл для назначения на пэд.

Вы можете выбрать сэмпл из тех, которые хранятся в оперативной памяти MPC2500, поворачивая колесо DATA.

Вы можете назначить другие сэмплы, выбирая поля 2-4. Если вы назначите сэмплы в поля 2-4, то при ударе по пэду будет звучать несколько сэмплов.

Воспроизведение сэмпла во время удара по пэду

Когда вы воспроизводите сэмплы, ударяя по пэду, сэмпл будет звучать до конца независимо от длины вашего удара по пэду. Это удобно, когда вы играете короткими звуками ударных инструментов. Между тем, если вы воспроизводите длинные сэмплы, такие как фразовые сэмплы, то лучше настроить так, чтобы MPC2500 воспроизводил сэмпл, только пока вы держите пэд нажатым. В этом разделе вы узнаете о том, как запускать сэмплы, ударяя по пэдам.

01. На странице SAMPLE режима программ ударьте по пэду, который вы хотите изменить.

Номер пэда, показанный в левой части экрана, изменится на номер пэда, по которому вы ударили.

02. Выберите поле 1: и нажмите кнопку [WINDOW].

Откроется окно режима воспроизведения Play Mode .

03. Перейдите к полю Layer 1 (слой 1) и выберите необходимую опцию.

ONE SHOT MPC2500 воспроизводит сэмпл до конца независимо от того, как долго вы будете держать пэд нажатым.

NOTE ON MPC2500 воспроизводит сэмпл, только пока вы держите пэд.

04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE) для закрытия окна.

Вы вернётесь обратно к странице SAMPLE.

Примечание: Когда вы используете функцию петли, установив режим воспроизведения пэда на NOTE ON. Если вы выберет режим ONE SHOT, то функция петли не будет работать, даже если она включена.

Настройка громкости и высоты тона сэмпла

Вы можете настроить громкость и высоту для сэмпла, который назначаете на пэды.

01. На странице SAMPLE режима программ ударьте по пэду, громкость и высоту которого вы хотите изменить.

Номер пэда, показанный в левой части экрана, изменится на номер пэда, по которому вы ударили.

02. Выберите поле громкости Lvl.

Pad: Program01	Lvl: Tune	Range
A: 1: Sample01	100: +00.00	0-127
α: 2:	100: +00.00	0-127

03. Установите громкость на желаемый уровень и проверьте её, ударяя по пэду.

04. Выберите поле Tune.

В поле Tune есть два поля, разделённые точкой. Два разряда слева устанавливают высоту тона в полутонах.

Два разряда справа изменяют высоту тона в центах (100 центов = 1 полутоны).

05. Установите высоту тона на желаемый уровень и проверьте её, ударяя по пэду.

Изменение громкости сэмпла с помощью velocity

Вы можете управлять громкостью сэмпла с помощью параметра velocity, который определяет, как сильно вы ударили по пэду.

С помощью этой функции вы можете играть на пэдах, как на настоящих барабанах; если вы ударите по пэду сильно, то звук будет громким, и наоборот.

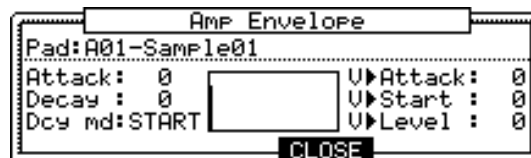
01. На странице SAMPLE режима программ ударьте по пэду, который вы хотите изменить.

Номер пэда, показанный в левой части экрана, изменится на номер пэда, по которому вы ударили.

02. Выберите поле громкости Lvl.

03. Нажмите кнопку [WINDOW].

Откроется окно Amp Envelope.



04. Выберите поле V>Level.

05. Установите необходимое значение в этом поле и проверьте уровень, ударяя по пэду.

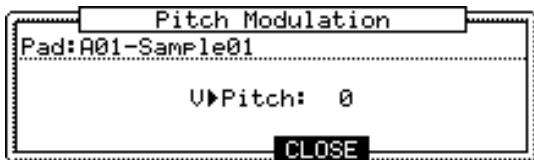
Если вы установите это поле на 0, то сэмпл будет воспроизводиться на максимальной громкости независимо от величины давления. Чем большее значение вы установите, тем сильнее будет разница в уровне.

Вы можете сделать более подробные настройки для громкости сэмпла с помощью других параметров в окне Amp Envelope. Более подробно об этих настройках написано в разделе « Настройка Amp Envelope ».

Изменение высоты сэмпла с помощью velocity

Вы можете управлять высотой сэмпла с помощью параметра velocity, который определяет, как сильно вы ударили по пэду.

01. На странице SAMPLE режима программ ударьте по пэду, который вы хотите изменить.
Номер пэда, показанный в левой части экрана, изменится на номер пэда, по которому вы ударили.
02. Выберите поле Tune.
03. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Pitch Modulation.



04. Выберите поле V>Pitch.
05. Установите необходимое значение в этом поле и проверьте высоту тона, ударяя по пэду.
Если вы установите это поле на 0, то высота сэмпла не будет зависеть от силы удара по пэду (velocity). Чем большее значение вы установите, тем выше будет высота тона.

Воспроизведение нескольких сэмплов одним пэдом

Вы можете на один пэд назначить до 4 сэмплов. Если вы назначите больше чем один сэмпл на пэд, то вы сможете при ударе по пэду воспроизводить несколько сэмплов.

01. На странице SAMPLE режима программ выберите необходимый пэд.
Номер пэда, показанный в левой части экрана, изменится на номер пэда, по которому вы ударили.
В поле программ в левом верхнем углу будет показано название выбранной программы. Вы можете изменять выбранную в поле Pgm программу.
02. Выберите первое поле (1:) и затем выберите сэмпл для назначения на пэд.
Вы можете выбрать сэмпл из тех, которые хранятся в оперативной памяти MPC2500, поворачивая колесо DATA.
03. Перейдите к полю (2:) и выберите сэмпл для назначения на пэд.
Когда вы ударите по пэду, оба сэмпла, назначенные на пэд в полях 1 и 2, будут воспроизводиться одновременно.

04. Если необходимо, то вы можете назначить сэмплы и в поля 3-4.

Переключение между сэмплами с помощью velocity

Когда вы назначаете на пэд более одного сэмпла, то вы можете переключаться между ними в зависимости от силы удара по пэду (velocity).

01. На странице SAMPLE режима программ ударьте по пэду, который вы хотите изменить.
02. Назначьте сэмплы в поля 1 и 2.
03. Выберите поле Range в том же ряду, что и поле 1, и установите диапазон силы нажатия, в котором будет запускаться сэмпл, назначенный в этом поле.

Pad	Program	Lvl	Tune	Range
A	1: Sample01	100	+00.00	0-127
A	2: Sample02	100	+00.00	0-127

Поле Range имеет два поля для ввода нижней и верхней границы параметра. Вы можете ввести нижнюю границу в левое поле, и верхнюю границу в правое. Сейчас установите верхнюю границу (правое поле) на 63.

04. Выберите поле Range в том же ряду, что и поле 2, и установите диапазон силы нажатия, в котором будет запускаться сэмпл, назначенный в этом поле.

Pad	Program	Lvl	Tune	Range
A	1: Sample01	100	+00.00	0- 63
A	2: Sample02	100	+00.00	64-127

Для этого примера установите нижнюю границу (левое поле) на 64.

05. Проверьте результат, ударяя по пэду.
Если вы ударяете по пэду сильно, то MPC2500 будет запускать сэмпл, назначенный в поле 2. Если вы ударяете по пэду слабо, то MPC2500 будет запускать сэмпл, назначенный в поле 1.

Подсказка: Давление, прикладываемое к пэду, отображается в 128 шагов (0-127). Максимальный уровень – 127. Этот параметр аналогичен параметру MIDI velocity, который отражает давление, используемое при нажатии клавиши на клавиатуре.

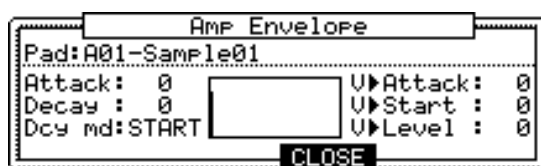
Подсказка: Также для переключения слоёв вы можете использовать слайдеры Q-Link. Для получения более полной информации смотрите раздел “Слайдеры Q-Link” на странице 49.

Настройка огибающей для пэда

Вы можете настраивать огибающую сэмплов, назначенных на пэд. В MPC2500 есть две огибающие, одна из них, Amp Envelope (огибающая усиления), используется для громкости, а вторая, Filter envelop (огибающая фильтра), для изменения характера звука.

■ Настройка Amp Envelope

01. На странице SAMPLE режима программ ударьте по пэду, который вы хотите настроить.
02. В поле Lvl нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Amp Envelope (огибающая усиления).



Поле пэда

В нём показан выбранный пэд.

Поле Attack:

Вы можете в этом поле установить время атаки сэмпла. Чем больше значение, тем больше времени будет длиться начало звука. (fade in)

Поле Decay:

Вы можете в этом поле установить время затухания сэмпла. Чем большее значение вы установите, тем медленнее будет затухание (fade out).

Поле Dcy md (модуляция затухания):

Вы можете в этом поле задать точку, в которой начнётся затухание.

START:

Затухание начнётся сразу же после завершения времени атаки, заданной в поле Attack.

END:

Точка начала затухания будет установлена так, что затухание закончится в точке конца сэмпла.

Подсказка: Когда вы работаете со звуками ударных и с фразовыми сэмплами, выберите опцию END. Выберите опцию STAR, если вам нужен эффект затухания в конце фразы.

Поле V > Attack:

Вы можете управлять временем атаки сэмпла с помощью силы удара по пэду (velocity). Чем большее значение вы установите, тем медленнее будет нарастание звука. Если вы установите это поле на 0, то время атаки будет постоянным, независимо от силы нажатия на пэд.

Поле V > Start:

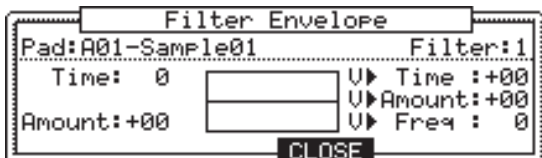
Вы можете управлять точкой начала сэмпла с помощью силы удара по пэду (velocity). Чем большее значение вы установите, тем больше будет задержка точки начала сэмпла. Если вы установите это поле на 0, то точка начала сэмпла будет постоянной, независимо от силы удара по пэду.

Поле V > Level:

Вы можете управлять громкостью сэмпла с помощью velocity. Чем большее значение вы установите, тем больше будет разница в громкости. Если вы установите это поле на 0, то сэмпл будет воспроизводиться на максимальной громкости независимо от силы удара по пэду.

Настройка Filter Envelope

01. На странице FILTER режима программ ударьте по пэду, параметры фильтра которого вы хотите изменить.
02. В полеTime нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Filter Envelope (оггибающая фильтра).



- Поле пэда: В нём будет показан выбранный пэд.
- Поле Filter: В нём будет показан выбранный тип фильтра.
- Поле Time: Вы можете задать время огибающей фильтра. Это время от начальной (значение, установленное в поле Amount) до исходной частоты среза фильтра.
- Поле Amount: Вы можете задать глубину огибающей фильтра. Если вы установите в этом поле положительное значение, то частота среза будет начинаться выше, чем исходная частота, и будет возвращаться к исходной частоте за время, заданное в поле Time. Если вы установите в этом поле отрицательное значение, то частота среза будет начинаться ниже, чем исходная частота, и будет возвращаться к исходной частоте за время, заданное в поле Time.

Поле V>Time: Вы можете управлять временем огибающей фильтра с помощью силы удара по пэду (velocity). Если вы установите в этом поле положительное значение, то при высоких значениях velocity время будет ближе к времени, заданному в поле Time. Если вы установите в этом поле отрицательное значение, то будет действовать обратный принцип. Если вы установите это поле на 0, то время не будет зависеть от силы нажатия на пэд.

Поле V>Amount: Вы можете управлять глубиной фильтра с помощью удара по пэду. Если вы установите в этом поле положительное значение, то при высоких значениях velocity начальная частота среза будет ближе к частоте, заданной в поле Amount. Если вы установите в этом поле отрицательное значение, то будет действовать обратный принцип. Если вы установите это поле на 0, то глубина не будет зависеть от силы нажатия на пэд.

Поле V>Freq.: Вы можете управлять частотой среза фильтра в зависимости от velocity. Чем выше значение velocity, тем выше частота среза. Если вы установите это поле на 0, то частота не будет зависеть от силы нажатия на пэд.

Функции в окне Program

Когда курсор находится в поле Pgm, нажатие на кнопку [WINDOW] открывает окно программ Program. В окне Program вы можете выполнять различные настройки для выбранной программы.

■ Изменение названия программы

01. В поле Pgm на странице PROGRAM выберите программу, название которой вы хотите изменить.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Program.
03. В поле Program name введите новое название.
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
04. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).
Окно закрывается, и вы перейдете обратно в режим программ.

■ Копирование программ

Вы можете копировать программу для создания новой программы.

01. В поле Pgm на странице PROGRAM выберите программу, которую вы хотите копировать.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Program.
03. Нажмите кнопку [F5] (COPY).
Откроется окно Copy Program.
04. В поле New name дайте название новой программе.
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
05. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
Начнется копирование программы. Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).

■ Удаление программы

Вы можете удалить программу из памяти MPC2500.

01. В поле Pgm на странице PROGRAM выберите программу, которую вы хотите удалить.
02. Нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Program.
03. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Program.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Выбранная программа будет удалена.

■ Удаление всех программ

Вы можете удалить из памяти все программы за один раз.

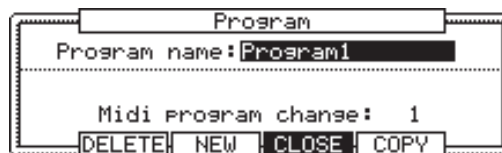
01. В режиме PROGRAM выберите поле Pgm и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Program.
02. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Program.
03. Нажмите кнопку [F3] (ALL PG).
Откроется окно Delete ALL Programs (удалить все программы).
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Все программы будут удалены.

■ Настройка номера для сообщения о смене программы

Вы можете переключать программы, назначенные на дорожки секвенции, настроив в каждой программе номера изменения программ. Вам не нужно настраивать эти номера, если вы не будете использовать переключение программ. Для переключения программ используются сообщения (события) изменения программ (program change). Вы можете создавать эти события в режиме пошагового редактирования STEP EDIT.

Чтобы узнать более подробно о событиях program change, смотрите раздел «Пошаговое редактирование» на странице 31.

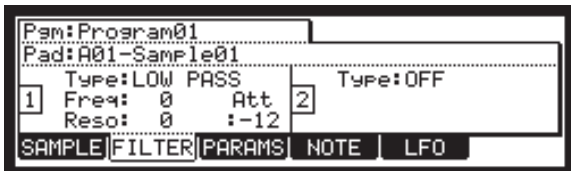
01. В режиме PROGRAM выберите поле Pgm и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Program.



02. Выберите поле MIDI program change и установите номер для изменения программы.
Если на дорожке есть событие program change с таким же номером, который вы задали в этом поле, то MPC2500 переключит программу во время воспроизведения секвенции. Если вы не хотите переключать программы во время воспроизведения, установите это поле на OFF.

Редактирование звука сэмпла

У каждого пэда есть параметр, предназначенный для изменения звука, который называется "Filter". Вы можете изменять звук сэмпла, изменяя этот параметр. Это редактирование выполняется на странице FILTER в режиме PROGRAM.



Для каждого пэда есть два фильтра. Комбинируя эти два фильтра, вы можете создать более сложное звучание. Также вы можете объединить эти два фильтра для создания более мощного фильтра.

■ Настройка фильтра

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F2] (FILTER).

Появится страница FILTER. Вы можете выбрать программу для редактирования в поле Pgm.

02. Выберите пэд, звук которого вы хотите редактировать, ударив по нему.

В поле Pad отобразится номер выбранного пэда. Справа от номера пэда будет отображаться название сэмпла, назначенного на пэд.

03. Перейдите в поле Type первого фильтра (слева) и выберите тип фильтра, который вы хотите использовать.

В MPC2500 есть несколько типов фильтров для редактирования звука. С помощью этих фильтров вы можете вырезать или усиливать определённые частоты звука.

LOW PASS	Этот фильтр срезает высокие частоты и пропускает низкие. Этот фильтр частот используется в электронных инструментах, таких как синтезаторы.
HIGH PASS	Этот фильтр срезает низкие частоты и пропускает высокие.
BAND PASS	Этот фильтр пропускает определённые частоты и срезает остальные частоты.
OFF	Фильтр не применяется.

04. Перейдите к полю Freq и установите частоту среза фильтра.

Частота среза фильтра - это частота, с которой начинает работать фильтр. Когда вы выбираете LOW PASS фильтр, то если вы установите частоту среза слишком низко, то звук будет казаться мутным. Это происходит потому, что высокие частоты звука срезаны фильтром. Когда вы

выберете фильтр HIGH PASS, то если вы установите частоту среза слишком высоко, большая часть низких частот будет срезана и звук будет более тонким.

05. В поле Reso вы можете настроить резонанс фильтра.

Если вы установите большое значение резонанса, то частоты, заданные в поле Freq, будут очень сильно усиливаться. Описать действие резонанса не просто из-за того, что оно отличается в зависимости от типа фильтра и частоты среза. Поэкспериментируйте с различными настройками полей Type, Freq и Reso.

Примечание: Если вы время использования фильтра вы замечаете искажение звука, вы можете воспользоваться параметром Att для регулировки уровня сигнала, поступающего на фильтр, и удалить нежелательные искажения.

06. Выберите тип фильтра для второго фильтра (справа) описанным выше способом.

Подсказка: Вам не обязательно регулировать параметры обоих фильтров. Если вы не используете фильтр, выберите опцию OFF в поле Type.

■ Объединение двух фильтров

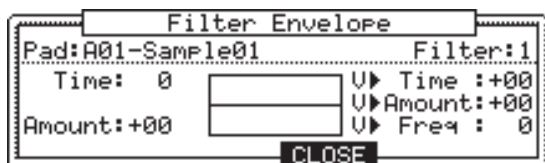
Вы можете объединить два фильтра для получения одного мощного фильтра. Чтобы объединить фильтры выберите опцию LINK в поле Type второго фильтра.

MPC2500 будет игнорировать настройки полей Freq и Reso для фильтра 2 и будет использовать настройки для этих полей из фильтра 1, что позволит вам получить мощный эффект фильтрации.

■ Управление звуком с помощью velocity

Вы можете управлять частотой среза фильтра с помощью силы удара по пэду. Изменяя силу удара, вы сможете изменить действие фильтра и соответственно звучание пэда.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F2] (FILTER).
Появится страница FILTER.
02. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.
В поле Pad отобразится номер выбранного пэда.
03. Выберите любое из полей Type, Freq, или Reso и нажмите кнопку [WINDOW].
Откроется окно Filter Envelope (оггибающая фильтра).



04. Выберите поле V> Freq.
Чем большее значение вы установите, тем более значительными будут изменения сэмпла в зависимости от силы удара по пэду.
Смотрите в разделе «Настройка Filter Envelope» описание других параметров окна Filter Envelope.

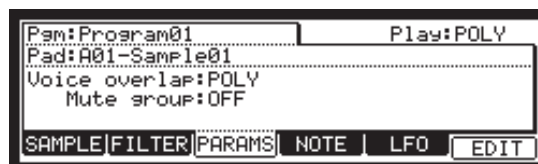
Подсказка: Вы можете устанавливать значения поля V>Freq для фильтра 1 и 2 по отдельности.

Ограничение количества голосов в программе

Обычно, когда вы ударяете по пэду несколько раз, то звуки пэдов в программе воспроизводятся полифонически. Но, может быть, вы захотите, чтобы звучание пэдов программы было монофоническим, например, в программах, сэмплы которых созданы с помощью функции нарезанных сэмплов (SLICED SAMPLE). В этом случае вы можете установить в программе ограничение на количество голосов для пэдов.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F3] (PARAMS).

Появится страница параметров PARAMETER.



02. В поле Play выберите опцию MONO.

Поле Play:

POLY MPC2500 будет воспроизводить звуки программы с наложением. (полифония)

MONO MPC2500 не будет воспроизводить звуки программы с наложением. (монофония)

Примечание: Эта настройка действует на всю программу целиком, но вы также можете настроить наложение голосов (POLY или MONO) для каждого пэда программы в отдельности. Смотрите раздел «Настройка наложения звуков одного пэда (наложение голосов)».

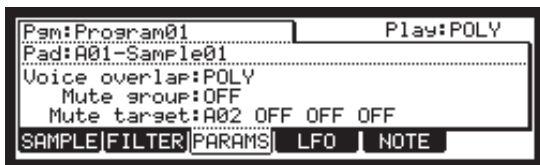
Имитация открытия/закрытия хай-хета (настройка групп мьютирования)

Обычно, когда вы ударяете по пэду во время воспроизведения другого пэда, сэмплы этих двух пэдов будут воспроизводиться с наложением. С помощью групп мьютирования вы можете остановить воспроизведение сэмпла одного пэда при ударе по другому пэду. Вы можете имитировать открытие/закрытие хай-хета; звук открытого хай-хета будет прекращаться при запуске звука закрытого хай-хета.

Вы можете использовать эту функцию, назначив два пэда в общую группу мьютирования. Пэды, назначенные в общую группу мьютирования, не могут воспроизводиться одновременно.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F3] (PARAMS).

Появится страница параметров PARAMS.



02. Выберите один из пэдов для назначения его в группу мьютирования, ударив по пэду.
03. В поле Mute group (группа мьютирования) выберите номер.
Вы можете выбрать любой номер кроме OFF.
04. Выберите другой пэд для назначения его в группу мьютирования, ударив по пэду.
05. В поле Mute group выберите тот же номер, который вы установили для первого пэда в шаге 3.

Вам необходимо выбрать тот же номер для активации группы мьютирования.

Ударьте по одному пэду во время воспроизведения звука другого. Первый сэмпл остановится и будет звучать только сэмпл пэда, по которому вы ударили последним.

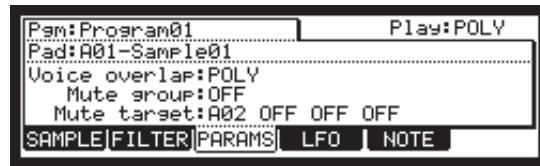
Подсказка: Вы можете назначить в группу мьютирования более двух пэдов.

Примечание: Если вы в поле Play выбрали опцию MONO, то каждый сэмпл пэда не будет играть полифонически, независимо от того, в какую группу мьютирования вы его назначили. Когда вы используете группы мьютирования, в поле Play необходимо выбрать опцию POLY.



■ Функция Mute Target

Помимо групп мьютирования вы можете остановить воспроизведение сэмпла одного пэда при ударе по другому пэду с помощью функции Mute Target (целевое мьютирование).



Если вы используете группы мьютирования, то будет прекращаться воспроизведение пэдов, принадлежащих к той же группе.

Но если вы используете Mute Target, то вы можете настроить так, что «пэд A02 будет останавливаться при ударе по пэду A01, но пэд A01 не будет останавливаться при ударе по пэду A02».

Например, в поле Mute target пэда A01 выберите пэд A02, и в поле Mute target group для пэда A02 не выбирайте пэд A01. В этом случае воспроизведение пэда A02 будет прекращаться при ударе по пэду A01, но воспроизведение пэда A01 не будет останавливаться при ударе по пэду A02.

Вы можете настроить максимум четыре пэда с целевым мьютированием.

Настройка наложения звуков одного пэда (наложение голосов)

Обычно, когда вы ударяете по одному пэду несколько раз, будет накладываться один и тот же звук. Вы можете использовать MPC2500 в качестве драм машины, вы можете с помощью этой функции создавать натурально звучащее исполнение. Но когда вы используете фразовые сэмплы, то лучше не включать наложение одного и того же звука. С помощью функции наложения голосов вы можете настроить, чтобы MPC2500 не использовал наложение для звука одного пэда.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F3] (PARAMS).
Появится страница параметров PARAMS.
02. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.
03. В поле Voice overlap выберите опцию MONO.

POLY	MPC2500 выполняет наложение звуков.
MONO	MPC2500 не выполняет наложение звуков.

Если вы выберете MONO, то при ударе по одному пэду несколько раз только пэд, который вы ударили последним, будет звучать.

Примечание: Если вы в поле Play выбрали опцию MONO, то каждый сэмпл одного пэда не будет играть полифонически, независимо от настроек наложения голосов. Когда вы используете функцию наложения голосов, в поле Play необходимо выбрать опцию POLY.



Редактирование сэмпла, назначенного на пэд

Вы можете редактировать сэмпл, назначенный на пэд, не переходя в режим TRIM. Для редактирования сэмпла пэда в режиме программ вы можете использовать режимы “Time stretch” и “Pitch Shift”.

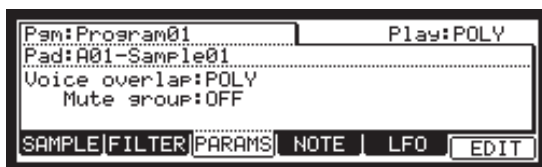
Примечание: Вы можете редактировать только сэмпл, назначенный на слой 1 (Layer 1) на странице SAMPLE.

■ Time Stretch (изменение длины сэмпла)

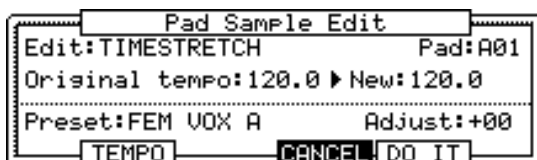
С помощью функции Time Stretch вы можете удлинить или укоротить выбранный сэмпл без изменения высоты тона сэмпла. Это удобно, когда вам нужно подогнать один сэмпл к другому (даже если они разного темпа), для того чтобы вставить его в определённый промежуток времени или на дорожку.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F3] (PARAMS).

Появится страница параметров PARAMS.



02. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.
03. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).
Откроется окно редактирования сэмпла Pad Sample Edit.
04. В поле Edit выберите опцию TIMESTRETCH.

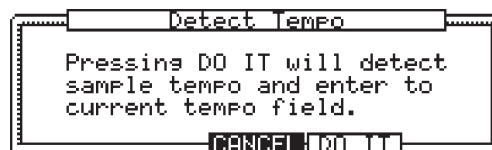


В поле Pad будет показан пэд, выбранный для редактирования. В этом поле отображается только номер пэда, выбранного на странице Parameter.

05. В поле Original tempo будет отображаться темп выбранной в настоящий момент секвенции, поэтому вам необходимо будет изменить его для соответствия с оригинальным темпом выбранного сэмпла.
Если вы не знаете темп выбранного сэмпла, то для его определения вы можете использовать страницу DETECT TEMPO, и MPC2500 определит темп.

• Использование DETECT TEMPO

- I В окне Pad Sample Edit нажмите кнопку [F2] (TEMPO).



- II. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

На дисплее опять появится окно Pad Sample Edit, а значение темпа, рассчитанное с помощью DETECT TEMPO, будет автоматически установлено в поле Original Tempo.

Примечание: Для некоторых сэмплов (таких, как одиночные удары по малому барабану) невозможно правильно определить темп с помощью функции DETECT TEMPO.

06. В поле New tempo установите желаемый новый темп.

Подсказка: Если вы хотите изменить длину сэмпла в %, вы можете использовать следующий метод. Например, если вы хотите удлинить сэмпл до 120%, вы можете установить оригинальный темп на 100, затем установить новый темп на 120. В результате вы получите сэмпл длиной 120% процентов.

07. При необходимости воспользуйтесь полями Preset и Adjust.

Поле Preset: В MPC2500 есть 18 пресетных алгоритмов для выполнения процесса timestretch, так что вы можете воспользоваться одним из пресетов, наиболее подходящим для звукового материала вашего сэмпла. Если вы не удовлетворены результатом, попробуйте выбрать другой пресет.

Каждый пресет делится на типы А, В или С:

- A: Timestretch стандартного качества с быстрой обработкой.
- B: Timestretch лучшего качества с более медленной обработкой.
- C: Timestretch лучшего качества с более медленной обработкой.

Пресеты Time stretch:

01. FEM VOX (женский голос)
02. MALE VOX (мужской голос)
03. LOW MALE VOX (низкий мужской голос)
04. VOCAL (вокал)
05. HFREQ RHYTHM (Высокие частоты ритм секции)
06. MFREQ RHYTHM (Средние частоты ритм секции)
07. LFREQ RHYTHM (низкие частоты ритм секции)
08. PERCUSSION (перкуссия)
09. LFREQ PERC. (Низкочастотная перкуссия)
10. STACCATO (стаккато)
11. LFREQ SLOW (медленная музыка с низкими частотами)
12. MUSIC 1 (музыка 1)
13. MUSIC 2 (музыка 2)
14. MUSIC 3 (музыка 3)
15. SOFT PERC. (мягкая перкуссия)

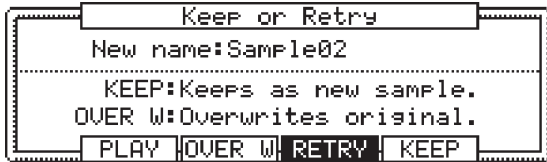
16. HFREQ ORCH. (оркестр с высокими частотами)
17. LFREQ ORCH. (оркестр с низкими частотами)
18. SLOW ORCH. (медленный оркестр)

Поле Adjust: Вы можете использовать его для того, чтобы подправить выбранный пресет. Если выбранный вами пресет соответствует характеру звукового материала, но нуждается в более тонкой настройке, попробуйте несколько различных настроек для того, чтобы добиться лучшего результата. Положительное значение (+) поможет поправить высокие частоты и перкуссионные звуки, а отрицательное (-) значение поможет при работе с басовыми звуками. В большинстве случаев можно оставить эту настройку на ноле.

07. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

После выполнения операции timestretch откроется окно Keep or Retry.

Обработка длинных сэмплов занимает больше времени.



Поле New name:

Вы можете дать сэмплу новое название.

Кнопка [F2] (PLAY)

Вы можете прослушать новый сэмпл.

Кнопка [F3] (OVER W):

Вы можете, нажав на эту кнопку, удалить исходный сэмпл и сохранить новый.

Кнопка [F4] (RETRY):

Нажав на эту кнопку, вы вернетесь к окну Pad Sample Edit без сохранения нового сэмпла.

Кнопка [F5] (Keep):

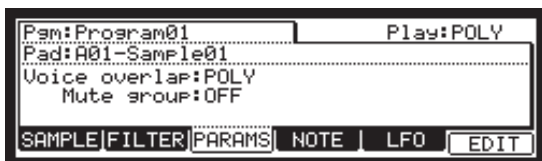
Вы можете сохранить новый сэмпл с названием, установленным в поле New Name.

■ PITCH SHIFT (изменение высоты сэмпла)

С помощью функции Pitch Shift вы можете изменить высоту выбранного сэмпла без изменения его длины. Это удобно, когда вам нужно изменить высоту фразового сэмпла, используемого в секвенции, не изменяя его темп.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F3] (PARAMS).

Появится страница параметров PARAMS.

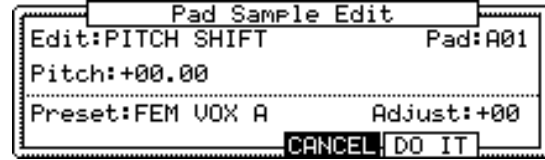


02. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.

03. Нажмите кнопку [F6] (EDIT).

Откроется окно редактирования сэмпла Pad Sample Edit.

04. В поле Edit выберите опцию PITCH SHIFT.



05. В поле Pitch установите интервал для изменения высоты тона.

Диапазон параметра Pitch: -12.00 - +12.00

Здесь вы можете задать величину изменения высоты в полутонах и центах. Например, если вы введёте +1.00, то сэмпл будет повышен на один полутон. Если вы введёте значение +12.00, то сэмпл повысится на одну октаву.

06. При необходимости воспользуйтесь полями Preset и Adjust.

Поле Preset:

В MPC2500 есть 18 пресетных алгоритмов для выполнения процесса pitch shift, так что вы можете воспользоваться одним из пресетов, наиболее подходящим для звукового материала вашего сэмпла. Если результат не очень соответствует тому, что вам нужно, попробуйте поэкспериментировать с различными пресетами.

Каждый пресет делится на типы А, В или С:

А : Pitch shift обычного качества с быстрой обработкой

В : Pitch shift хорошего качества с более медленной обработкой

С : Pitch shift высокого качества с очень медленной обработкой

Пресеты Pitch shift:

01. FEM VOX (женский голос)
02. MALE VOX (мужской голос)
03. LOW MALE VOX (низкий мужской голос)
04. VOCAL (вокал)
05. HFREQ RHYTHM (Высокие частоты ритм секции)
06. MFREQ RHYTHM (Средние частоты ритм секции)
07. LFREQ RHYTHM (низкие частоты ритм секции)
08. PERCUSSION (перкуссия)
09. LFREQ PERC. (Низкочастотная перкуссия)
10. STACCATO (стаккато)
11. LFREQ SLOW (медленная музыка с низкими частотами)
12. MUSIC 1 (музыка 1)
13. MUSIC 2 (музыка 2)
14. MUSIC 3 (музыка 3)
15. SOFT PERC. (мягкая перкуссия)
16. HFREQ ORCH. (оркестр с высокими частотами)
17. LFREQ ORCH. (оркестр с низкими частотами)
18. SLOW ORCH. (медленный оркестр)

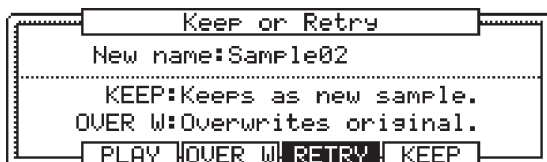
Поле Adjust: Вы можете использовать его для того, чтобы подправить выбранный пресет. Если выбранный вами пресет соответствует характеру звукового материала, но нуждается в более тонкой настройке, попробуйте несколько различных

настроек для того, чтобы добиться лучшего результата. Положительное значение (+) поможет поправить высокие частоты и перкуссионные звуки, а отрицательное (-) значение поможет при работе с басовыми звуками. В большинстве случаев можно оставить эту настройку на ноле.

06. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

После выполнения операции Pitch shift откроется окно Keep or Retry.

Обработка длинных сэмплов занимает больше времени.



Поле New name:

Вы можете дать сэмплу новое название.

Кнопка [F2] (PLAY)

Вы можете прослушать новый сэмпл.

Кнопка [F3] (OVER W):

Вы можете, нажав на эту кнопку, удалить исходный сэмпл и сохранить новый.

Кнопка [F4] (RETRY):

Нажав на эту кнопку, вы вернетесь к окну Pad Sample Edit без сохранения нового сэмпла.

Кнопка [F5] (Keep):

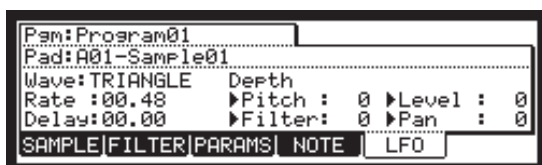
Вы можете сохранить новый сэмпл с названием, установленным в поле New Name.

Настройка параметров LFO (генератор низкой частоты)

Вы можете настроить параметры LFO (генератор низкой частоты) для сэмпла, назначенного на пэд программы. Используя LFO, вы можете получить более мощный звук. Например, если вы настроите параметр Pitch на странице LFO, то звук пэда будет с эффектом вибрации, а если вы настроите параметр Level (уровень) для LFO, то пэд будет звучать с эффектом тремоло. Кроме этих параметров на странице LFO в MPC2500 вы можете настроить и Filter (фильтр) или Pan (панораму).

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F5] (LFO).

Появится страница генератора низкой частоты LFO.



В поле Pgm выберите программу, которую вы хотите редактировать.

02. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.

В поле Pad будет показан пэд, выбранный для редактирования.

Поле Wave:

Вы можете выбрать формы волны LFO из TRIANGLE (треугольная), SINE (синусоида), SQUARE (прямоугольная), SAW (пилообразная), SAW DOWN (пилообразная вниз), или RANDOM (случайная).

Поле Rate (диапазон 00.00 – 99.00)

Вы можете задать скорость (период) LFO. Установленное значение опирается на доли и тики ритма. Период или скорость будут изменяться в соответствии со скоростью секвенции. Например, если вы хотите задать скорость LFO по первой доле секвенции, то вам нужно установить значение на "01.00", если вы хотите задать скорость по восьмым нотам, то установите значение "00.48".

Поле Delay (диапазон 00.00 – 99.00)

Вы можете настроить время задержки (время до начала LFO), опираясь на доли и тики ритма. Например, если вы хотите, чтобы LFO запускался на одну долю позже точки запуска сэмпла, установите значение "01.00".

Поле Pitch (диапазон 0-100)

Вы можете задать значение для изменения высоты сэмпла. (эффект вибрато).

Чем ниже значение, тем меньшее отклонение высоты тона вы получите, и наоборот, чем выше значение, тем больше отклонение высоты тона.

Поле Filter (диапазон 0-100)

Вы можете задать значение для изменения фильтра сэмпла. (эффект WOW).

Чем ниже значение, тем меньше становится wow, и наоборот. Этот параметр работает, основываясь на настройках параметров страницы Filter.

Поле Level (диапазон 0100)

Вы можете задать значение для изменения уровня сэмпла. (эффект тремоло)

Чем ниже это значение, тем меньше эффект тремоло, чем больше значение, тем больше эффект.

Поле Pan (диапазон 00.00 – 99.00)

Вы можете задать значение для изменения панорамы сэмпла. (авто-паннер)

Чем ниже это значение, тем уже эффект панорамирования, чем больше значение, тем шире панорамирование.

Одновременное удаление всех неиспользуемых сэмплов (PURGE)

Когда вы используете MPC2500 для записи или для загрузки нескольких сэмплов, то может оказаться, что в памяти устройства находятся неиспользуемые сэмплы (сэмплы, не назначенные на пэды в программе). В этом случае, возможно, пришло время для того, чтобы проверить содержимое программы, найти неиспользуемые сэмплы и удалить их один за другим. С помощью функции PURGE (очистка) вы можете удалить все неиспользуемые сэмплы за один раз.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F1] (SAMPLE).

Появится страница SAMPLE.

02. Нажмите кнопку [F6] (PURGE).

Появится окно Purge Samples (очистка сэмплов).

03. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Все сэмплы, не назначенные в программу, будут удалены одновременно.

Настройка номеров MIDI нот для пэдов

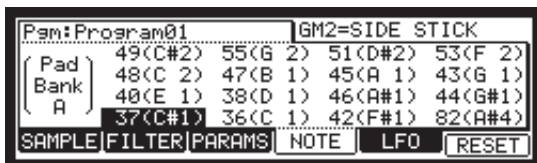
Информация об исполнении, которое вы играете, ударяя по пэдам MPC2500, попадает напрямую к внутреннему сэмплеру и секции секвенсора. Одновременно с этим вы можете отправлять MIDI сообщения. Информация об исполнении будет отправляться в виде информации о MIDI нотах. Чтобы сделать это, вам необходимо указать, какую MIDI ноту будет отправлять каждый пэд при ударе по нему.

Также, когда вы загружаете в MPC2500 секвенцию, созданную на внешнем секвенсоре, и используете для воспроизведения звуки с внутреннего сэмплера, то вам необходимо указать, какие пэды будут соответствовать определённым номерам MIDI нот, содержащимся в секвенции.

В этом разделе вы узнаете о том, как назначать MIDI ноты на пэды.

01. В режиме PROGRAM нажмите кнопку [F4] (NOTE).

Появится страница NOTE.



02. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.

Номер ноты выбранного пэда будет выделен на дисплее.

03. Выберите номер ноты, повернув колесо DATA.

В правом верхнем углу экрана появится соответствующее выбранному номеру ноты название барабана по стандарту General MIDI.

Чтобы сбросить настройки на настройки по умолчанию, нажмите кнопку [F6] (RESET). Все номера нот, назначенные на пэды, будут сброшены на значения по умолчанию.

Назначение номеров MIDI нот на пэды (изменение значений по умолчанию)

Обычно когда вы ударяете по пэду, MPC2500 будет отправлять сообщение о MIDI ноте, назначенной на пэд программы.

Но когда на выбранную дорожку не назначена ни одна программа, при ударе по пэду будет отправляться сообщение с номером MIDI ноты, заданным по умолчанию, вместо номера, заданного в программе. Когда вы создаёте новую программу, то эти настройки будут использоваться как настройки по умолчанию. Вы можете изменить настройки пэда по умолчанию с помощью режима MIDI/SYNC, в который можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 9] (MIDI/SYNC).

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 9] (MIDI/SYNC).

Вы перейдёте в режим MIDI/SYNC.

02. Нажмите кнопку [F3] (NOTE).

Появится страница NOTE.

03. Выберите необходимый пэд, ударив по нему.

Номер ноты выбранного пэда будет выделен на дисплее.

04. Выберите номер ноты, повернув колесо DATA.

В правом верхнем углу экрана появится соответствующее выбранному номеру ноты название барабана по стандарту General MIDI.

Чтобы сбросить настройки на настройки по умолчанию, нажмите кнопку [F6] (RESET). Все номера нот, назначенные на пэды, будут сброшены на значения по умолчанию.

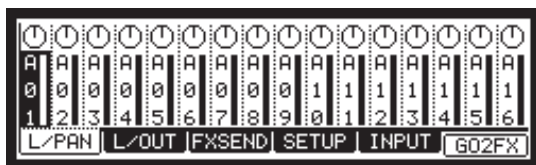
Глава 14: Микшер

В этом разделе вы узнаете больше о функции микшера. В режиме микшера вы можете редактировать некоторые настройки во время проверки статуса пэдов, представленных наглядно на дисплее. Это можно сделать в режиме микшера MIXER, в который можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 8] (MIXER).

Настройка уровня громкости и панорамы пэда

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 8] (MIXER).

Когда вы нажмёте кнопку [MODE], то её индикатор начнёт мигать. Пока индикатор на кнопке [MODE] мигает, нажмите кнопку [PAD 8] и перейдёте в режим микшера. Нажатие кнопки [F1] (L/PAN) вызывает страницу Level/Pan (уровень/панорама).



На этом дисплее каждая колонка изображает пэды с 1 по 16, слева направо, а выбранный в настоящее время пэд будет выделен. Полоска индикации на каждой колонке показывает текущий уровень. Более длинные полоски показывают более высокие уровни.

Кружок сверху колонки показывает значение панорамы. Положение линии внутри кружка говорит о текущем значении панорамы.

02. Ударьте по пэду на ваш выбор.

Колонка выбранного пэда будет выделена на дисплее. Вы можете выбрать несколько пэдов, ударяя по ним, пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT]. Вы также можете выбрать все пэды из банка пэдов, нажав кнопку [PAD BANK], пока удерживаете нажатой кнопку [SHIFT].

Подсказка: Когда вы выберете несколько пэдов и измените параметр (уровень или панораму), то параметр каждого пэда соответственно изменится с сохранением баланса.

03. Нажмите кнопку курсора вниз для настройки уровня, и кнопку курсора вверх для настройки панорамы.

Когда вы нажимаете на кнопку курсора вверх, курсор переместится к дисплею панорамы, и вы можете изменять значение панорамы с помощью колеса DATA.

Когда вы нажимаете на кнопку курсора вниз, курсор переместится к дисплею уровня, и вы можете изменять значение уровня с помощью колеса DATA.

Подсказка: Вы также можете использовать слайдер [Q1] для управления уровнем, и регулятор [Q3] для управления панорамой выделенной колонки (колонок).

Настройка выхода для сэмпла

В MPC2500 кроме основного стерео выхода есть 8 назначаемых выходов.

Чтобы использовать внешний процессор эффектов для обработки звука определённого пэда, назначьте этот пэд на один из восьми дополнительных выходов. Теперь подключите кабель от этого назначаемого выхода к входу процессора эффектов. И, наконец, соедините кабелем выходы вашего процессора с входом RECORD IN в MPC2500. Теперь вы можете либо выполнять ресэмплинг звука с необходимыми эффектами, либо воспользоваться функцией INPUT THRU (сигнал с входа отправляется на выход). В этом разделе вы узнаете о том, как изменить выход сэмпла, назначенного на пэд.

Примечание: Чтобы получить более подробную информацию о подключении внешнего процессора эффектов или микшера, и о работе с ними, смотрите инструкции по эксплуатации этих устройств.

01. В режиме MIXER нажмите кнопку [F2] (L/OUT).

Откроется страница Level/OUT (уровень выходов).

На дисплее каждая колонка изображает пэды с 1 по 16, слева направо, а выбранный в настоящее время пэд будет выделен. В верхней части дисплея есть поле, в котором вы можете назначить определённый пэд на конкретный назначаемый выход.

02. Ударьте по пэду на ваш выбор.

Колонка выбранного пэда будет выделена на дисплее.

03. Нажмите кнопку курсора вверх.

Вы можете изменять настройки, поворачивая колесо DATA.

ST Пэд будет направлен на основной стерео выход.

1/2 Пэд будет направлен на назначаемый выход 1/2.

3/4 Пэд будет направлен на назначаемый выход 3/4.

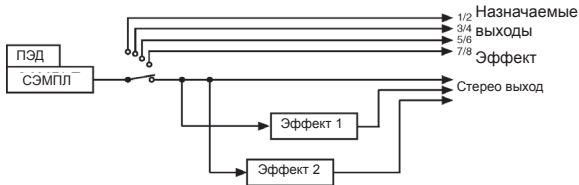
5/6 Пэд будет направлен на назначаемый выход 5/6.

7/8 Пэд будет направлен на назначаемый выход 7/8.

Подсказка: Выбор выхода осуществляется по стерео парам. Если вы хотите отправить по отдельности восемь моно сигналов с восьми назначаемых выходов, то используйте для этого настройку панорамы на странице L/PAN. Например, чтобы использовать назначаемый выход 1/2 в виде двух моно выходов, на странице L/OUT настройте выход 1/2, и установите панораму для пэда, который вы хотите направить на выход 1 и 2, полностью на левый и правый каналы соответственно.

Выбор пэда для применения эффекта

В MPC2500 вы можете направить определённый пэд на любой из двух внутренних эффектов. Чтобы сделать это, вам нужно направить сэмпл пэда в секцию посылы на эффект FX SEND.



Подсказка: На этой картинке показана схема прохождения звука сэмпла к стерео выходу через секцию эффектов. Как вы можете видеть на рисунке, вы можете применить эффект только к пэду, звук которого поступает на стерео выход.

Вы не можете обрабатывать внутренними эффектами пэды, звук которых поступает на назначаемые выходы.

01. В режиме MIXER нажмите кнопку [F3] (FXSEND).

Появится страница FX SEND (посыл на эффект)

На дисплее каждая колонка изображает пэды с 1 по 16, слева направо, а выбранный в настоящее время пэд будет выделен. В верхней части показаны настройки выходов. Полоска индикации на каждой колонке показывает текущий уровень посылы.

Для настройки уровня просто переместите курсор вниз и используйте колесо DATA.

02. Ударьте по пэду на ваш выбор.

Колонка выбранного пэда будет выделена на дисплее.

03. Нажмите кнопку курсора вверх.

Будет выбрано поле FX Send для настроек эффекта. Вы можете изменять настройки, поворачивая колесо DATA.

OF Эффект не используется.

- 1 Используется эффект 1. Звук пэда будет направлен к эффекту 1 в секции эффектов.
- 2 Используется эффект 2. Звук пэда будет направлен к эффекту 2 в секции эффектов.

04. Нажмите кнопку курсора вниз и настройте уровень посылы на эффект с помощью колеса DATA.

Подсказка: Также вы можете изменять уровень посылы на эффект для выделенного пэда (пэдов) с помощью слайдера [Q1].

Автоматизация микшера

MPC2500 может записывать информацию об изменениях уровня и панорамы, поэтому они могут автоматически изменяться при воспроизведении секвенции.

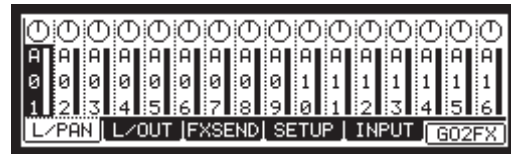


01. В режиме MIXER нажмите кнопку [F4] (SETUP).

Появится страница SETUP (настройка).

02. В поле Record mix changes: (запись изменений микса) с помощью колеса DATA выберите опцию YES.

Если вы выберете опцию YES в этом поле, и будете изменять значения параметров LEVEL или PAN на странице микшера L/PAN во время записи секвенции, то информация об изменениях будет записана в секвенцию. Секвенция будет воспроизводиться с изменениями уровня и панорамы, которые вы сделали во время записи.



Информацию микширования, записанную в секвенцию, можно просмотреть на странице STEP EDIT, и вы можете её редактировать точно так же, как и другие MIDI события.

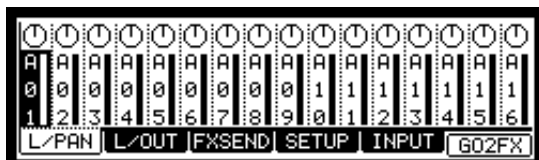
```
P:A0< 36> :LEVEL      : 100
P:A0< 36> :PAN        : L63
```

Примечание: События уровня связаны с уровнем Q-Link.

Быстрые клавиши для переключения между режимами микшера и эффектов

Находясь в режиме MIXER, вы легко можете переключиться в режим EFFECT с помощью кнопки [F6] (GO2FX).

Находясь в режиме EFFECT, вы легко можете переключиться в режим MIXER с помощью кнопки [F5] (GO2MIX).



В режимах микшера и эффектов доступны следующие меню:

Режим MIXER	Режим EFFECT
Страница L / PAN	Страница MASTER
Страница L / OUT	Страница MASTER
Страница FXSEND	Страница эффекта, выбранного в поле FX.
Страница SETUP	Страница MASTER
Страница INPUT	Страница MASTER

Подсказка: Возможность такого переключения особенно удобна при поиске для сэмпла подходящего эффекта.

Функция Input Thru

MPC 2500 может смешивать сигнал, поступающий на входы REC IN или DIGITAL IN, со звуком, воспроизводимым MPC2500. Вы также можете направлять сигнал с входа на внутренние эффекты и два фильтра. Вы можете управлять уровнем, панорамой, частотой среза, резонансом и другими параметрами входного сигнала с помощью слайдеров и регуляторов Q-Link.

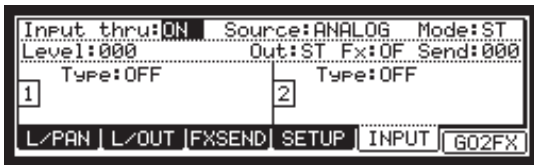
Применение эффектов для обработки входного сигнала

Примечание: Для выполнения этой процедуры необходимо сначала выбрать эффект. Если вы ещё не выбрали эффект, выберите один из эффектов, следуя указаниям из «Главы 15: Эффекты».

01. Нажмите кнопку [INPUT THRU]

Появится страница входа INPUT.

Вы также можете перейти на эту страницу из режима MIXER, нажав кнопку [F5] (INPUT).



02. В поле Input thru выберите ON.

03. Установите следующие параметры.

- Поле Source:** Вы можете выбрать источник входного сигнала – ANALOG (аналоговый) или DIGITAL (цифровой).
- Поле Mode:** Вы можете выбрать режим входного сигнала: ST (стерео), L (левый канал) или R (правый канал)
- Поле Level:** Здесь вы можете настроить уровень входа. Если вы выбрали опцию ANALOG в поле Source, то заранее в режиме RECORD отрегулируйте громкость регулятором [REC GAIN], ориентируясь на измеритель уровня сигнала. Если вы в поле Source выбрали опцию DIGITAL, то вы не можете использовать регулятор громкости [REC GAIN].
- Поле Pan:** Примечание: Это поле появится, только если вы выберете опции L или R в поле Mode. В нём вы можете настроить положение по панораме.

Поле Out: Вы можете выбрать выходы, на которые будет направляться сигнал входа: ST, 12, 34, 56, или 78.

Для этого примера выберите, пожалуйста “ST”. Помните, что вы можете направлять сигнал входа на внутренний процессор эффектов, только если выберете основной стерео выход в поле Out.

Поле FX: Вы можете выбрать эффект для сигнала input thru. OF (выкл), 1 (эффект 1) или 2 (эффект 2). Если вы выберете OF, то сигнал входа не будет обрабатываться эффектами.

Для этого примера выберите “1” или “2”.

Поле Send: Вы можете установить уровень посылы на эффект для сигнала input thru. Это поле появится на дисплее, только если в поле FX выбраны эффекты REVERB (ревербератор) или DELAY (задержка).

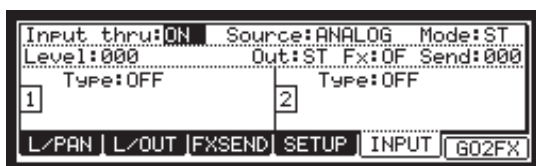
Применение фильтров для обработки входного сигнала

Вы можете использовать внутренние фильтры для обработки сигнала, поступающего на входы REC IN (аналоговый) или DIGITAL IN (цифровой). Вы также можете управлять частотой среза и резонансом в реальном времени с помощью слайдеров и регуляторов Q-Link.

01. Нажмите кнопку [INPUT THRU]

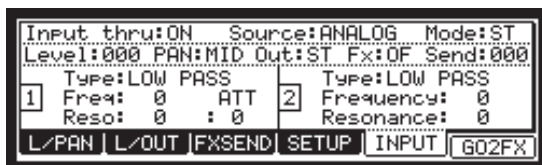
Появится страница входа INPUT.

Вы также можете перейти на эту страницу из режима MIXER, нажав кнопку [F5] (INPUT).



Во время прослушивания влияния эффектов на входной сигнал настройте необходимые параметры в каждом поле.

02. В поле Type (тип) выберите тип фильтра.



Настройки для фильтра аналогичны настройкам на странице Filter режима программ. Смотрите раздел «Редактирование звука сэмпла» в описании режима PROGRAM.

Примечание: Не можете использовать модуляцию фильтра для сигнала INPUT THRU.

Использование функции Q-Link в режиме INPUT THRU

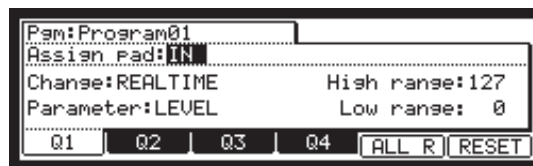
Вы можете управлять уровнем входа и параметрами фильтра (частотой среза и резонансом) в реальном времени с помощью слайдеров и регуляторов Q-Link.

Примечание: Вы не можете записывать в секвенцию автоматизацию для обработки сигнала INPUT THRU.

Примечание: В данном описании необходимо учитывать, что все настройки фильтра, панорамы и уровня входа для режима INPUT THRU необходимо выполнить заранее. Если вы ещё не сделали этого, выполните необходимые настройки, основываясь на инструкциях из разделов «Применение эффектов для обработки входящего сигнала» и «Применение фильтров для обработки входящего сигнала».

01. Выберите режим слайдеров SLIDER, нажав кнопку [MODE] и ударив по пэду PAD 1 (SLIDER).

02. В поле Assign pad (назначить пэд) выберите опцию IN.



Примечание: В поле Change будет доступна только опция «REALTIME».

03. В поле Parameter выберите необходимый параметр.

LEVEL :	Этот параметр управляет уровнем громкости входного сигнала.
CUTOFF1+2 :	Этот параметр управляет частотой среза фильтров 1 и 2.
CUTOFF1 :	Этот параметр управляет частотой среза фильтра 1.
CUTOFF2 :	Этот параметр управляет частотой среза фильтра 2.
RESO1+2 :	Этот параметр управляет частотой среза фильтров 1 и 2.
RESO1 :	Этот параметр управляет значением резонанса фильтра 1.
RESO2 :	Этот параметр управляет значением резонанса фильтра 2.
PAN :	Этот параметр управляет положением сэмпла по панораме.

04. В полях High range и Low range установите верхнюю и нижнюю границу для слайдера или регулятора.

Значение управляемого параметра будет определяться значением, заданным в данном поле. Значение будет зависеть от типа параметра, выбранного в поле Parameter.

LEVEL : диапазон 0 –100.

Этот параметр связан со значением в поле Level на странице INPUT. Если вы измените положение слайдера или регулятора, то значение будет изменяться в зависимости от значения в поле INPUT.

CUTOFF1+2 / CUTOFF1 / CUTOFF 2 : диапазон -50 - +50

Это значение также сдвигает текущее значение на странице INPUT.

RESO1+2 / RESO1 / RESO2 : диапазон -50 - +50

Это значение также сдвигает текущее значение на странице INPUT.

Примечание: В режиме Input THRU вы не можете записывать движения контроллеров Q-Link в секвенцию.

Сохранение установок режима Input Thru

Вы можете сохранять установки режима Input Thru в виде отдельного файла, независимо от файлов программ и секвенций.

Если вы сохраняете информацию во внутреннюю память с помощью операции “SAVE ENTIRE MEMORY” (сохранение всей памяти), то файл Input thru будет сохраняться вместе с файлом проекта. В этом файле будут содержаться настройки функции Input Thru.

Когда вы загружаете файл проекта, то вместе с ним автоматически будет загружаться и файл Input Thru. Но вы можете загрузить этот файл и отдельно от других. Файл Input Thru сохраняется в виде файла с названием проекта и расширением IPT (.IPT файл).

Глава 15: Эффекты

В этом разделе вы узнаете о том, как выбирать и редактировать эффекты. В MPC2500 есть два стерео эффекта и один мастер (основной) эффект. Чтобы обработать эффектом звук определённого пэда, используйте два стерео эффекта. Чтобы обработать весь звук полностью, используйте мастер эффект.

***Примечание:** Настройки эффектов будут сохраняться в файл ALL, который создаётся, когда вы сохраняете информацию с помощью операции SAVE ALL SEQS & SONGS (сохранить все секвенции и песни).*

Применение эффектов к звуку определённого пэда

Вы можете обработать эффектами выбранный звук пэда. Давайте попробуем применить эффект BIT GRUNGER к выбранному звуку.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 12] (EFFECT).
Вы перейдёте в режим EFFECT.
 02. Нажмите кнопку [F1] (SELECT).
Появится страница выбора SELECT.
 03. Переместите курсор к полю FX1 type (тип эффекта 1) и поверните колесо DATA или нажмите кнопку [WINDOW].
Появится окно выбора эффекта Select Effect. Вы можете выбирать тип эффекта, поворачивая колесо DATA.
 04. Выберите BIT GRUNGER и нажмите кнопку [F5] (SELECT).
Окно закроется, и вы перейдёте обратно к странице SELECT. В поле FX1 type будет выбран эффект BIT GRUNGER.
 05. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 8] (MIXER) для вызова режима микшера.
Вы можете выбрать пэд для обработки эффектом в режиме MIXER.
 06. Нажмите кнопку [F3] (FXSEND).
Появится страница FX SEND (посыл на эффект)
 07. Ударьте по пэду на ваш выбор.
Выбранный пэд будет отмечен выделением.
 08. Нажмите кнопку курсора вверх для выбора поля FX Send.
Будет выбрано поле FX Send для настроек эффекта.
- | | |
|-----|---|
| OFF | Звук пэда не будет обрабатываться эффектом. |
| 1 | Звук пэда будет обрабатываться эффектом 1. |
| 2 | Звук пэда будет обрабатываться эффектом 2. |

Здесь давайте выберем первый эффект.

Когда вы ударите по выбранному пэду, то звук будет звучать уже с эффектом.

Звук эффекта будет направлен на основной стерео выход.

Подсказка: Вы можете обрабатывать одним эффектом несколько пэдов. Эффект 1 будет применён ко всем пэдам, которые направлены на эффект 1 на странице FX SEND режима MIXER.

Подсказка: Вы можете настроить различные параметры эффекта. Более подробно о конкретных настройках каждого эффекта смотрите раздел «Редактирование эффектов».

Примечание: Вы не можете обрабатывать эффектами те пэды, выход которых не назначен на основной стерео выход (ST) на странице L/OUT в режиме MIXER.

Аналогично эффекту 1 вы можете использовать и эффект 2, выбрав тип эффекта в поле FX2 type на странице SELECT в режиме MIXER, и выбрав в поле посыл на эффект FX SEND на странице FX SEND режима MIXER второй эффект.

■ Применение ревербератора

Если вы в поле FX type выберете Reverb, то настройка его для обработки звука определённого пэда происходит немного по-другому. Предположим, что вам нужно выбрать REVERB в поле FX2 type.

01. Выберите REVERB в поле FX2 type и затем выберите страницу посылы FX SEND в режиме микшера.
02. Ударьте по пэду на ваш выбор.
03. Нажмите кнопку курсора вверх для выбора поля FX Send и выберите 2 (второй эффект) в этом поле.
Вы не можете использовать эффект реверберации, просто выбрав посыл FX SEND. Чтобы применить эффект, вам нужно настроить уровень посылы на ревербератор в поле send level.
04. Чтобы настроить уровень посылы на ревербератор, нажмите кнопку курсора вниз и поверните колесо DATA.
Это поле называется полем уровня посылы Send level, где уровень посылы показан в виде полосы. Чем больше уровень сигнала, тем сильнее будет эффект реверберации.

Подсказка: Вы можете использовать это поле для настройки величины реверберации для каждого пэда в отдельности.

Применение эффекта FX2 для обработки звука эффекта FX1

Обычно звук эффекта напрямую направляется на стерео выход. Например, если вы используете PHASE SHIFTER в процессоре FX1 и ревербератор в процессоре FX2, то вы не можете применить обработку ревербератором, поскольку звук эффекта FX1 направляется на стерео выход. Используя поле To FX2, вы можете направить выход эффекта FX1 на вход эффекта FX2 для того, чтобы задействовать FX2.

- На странице SELECT режима EFFECT установите поле To FX2 на YES. Звук с процессора FX1 направится на процессор FX2.

Если вы выберете для пэда первый эффект на странице FX SEND режима микшера, то вы сможете обработать его звук обоими эффектами FX 1 и 2.

Если вы выберете для пэда второй эффект на странице FX SEND режима микшера, то вы сможете обработать его звук только эффектом FX2.

Редактирование эффектов

В этом разделе вы узнаете о редактировании эффектов.

Когда вы в режиме EFFECT нажмёте кнопку [F2] (FX1), то откроется страница FX1, на которой вы сможете редактировать эффект, выбранный в процессоре FX1. Аналогично, если вы в режиме EFFECT нажмёте кнопку [F3] (FX2), то откроется страница FX2, на которой вы сможете редактировать эффект, выбранный в процессоре FX2. Также вы можете изменять эффекты, назначенные на процессоры 1 и 2, выбирая тип эффекта в поле FX type, которое находится в верхней части каждой странице.

Подсказка: Если вы нажмёте кнопку [F5] (BYPASS) на страницах FX1 и FX2, вы сможете временно отключить эффекты. Это удобно для сравнения звука, обработанного эффектом, и чистого звука.

Ниже следует короткий обзор каждого эффекта.

■ BIT GRUNGER

Это эффект добавляет искажения к звуку для снижения качества звука и создания lo-fi звучания.

Поле Depth (глубина) устанавливает величину снижения качества звука. Чем больше значение, тем более заметным будет lo-fi звучание.

■ 4 BAND EQ (4-х полосный эквалайзер)

Этот эффект работает как эквалайзер, 4 полосы частот которого вы можете использовать для коррекции или обработки звука. Эквалайзеры высоких и низких частот – это эквалайзеры полочного типа, которые усиливают или срезают частоты выше или ниже выбранной частоты. Эквалайзеры средних частот – это эквалайзеры пикового типа, которые усиливают или вырезают выбранную частоту и диапазон частот вокруг неё.

Поле Low frq	Вы можете настроить диапазон низких частот.
Поле Low Gain	вы можете настроить усиление диапазона низких частот.
Поле Mid1 frq	Вы можете выбрать частоту для среднего диапазона частот 1.
Поле Mid1 Gain	Вы можете настроить усиление для среднего диапазона частот 1.
Поле Mid1 Q	Вы можете настроить ширину диапазона для средних частот 1.
Поле Mid2 frq	Вы можете выбрать частоту для среднего диапазона частот 2.
Поле Mid2 Gain	Вы можете настроить усиление для среднего диапазона частот 2.
Поле Mid2 Q	Вы можете настроить ширину диапазона для средних частот 2.
Поле High frq	Вы можете установить частоту для диапазона высоких частот.
Поле High Gain	Вы можете настроить усиление для диапазона высоких частот.

■ COMPRESSOR (компрессор)

Этот эффект сжимает звук, который превышает определённый порог, для того чтобы сделать уровень звука ровнее.

Поле Threshold (порог)

Любой сигнал, превышающий заданный здесь уровень, будет компрессироваться. Чем ниже значение, тем лучше будет результат.

Поле Gain (усиление)

Вы можете отрегулировать здесь общий уровень. Чем ниже значение в поле Threshold, тем сильнее будет снижен общий уровень. Вы можете отрегулировать в этом поле уровень выхода после обработки.

Поле Ratio (коэффициент)

Вы можете установить здесь коэффициент сжатия. Чем большее значение вы установите, тем сильнее будет становиться сжатие и ровнее будет уровень сигнала.

Поле Attack (атака)

Вы можете установить время, через которое будет происходить сжатие после того, как уровень входного сигнала превысит уровень порога, установленный в поле Threshold.

Поле Release (восстановление)

Вы можете установить время, через которое закончится действие компрессора после того, как уровень входного сигнала станет ниже уровня порога, установленного в поле Threshold.

■ PHASE SHIFTER (фазер)

Этот эффект добавляет звук с различными фазами к исходному звуку для создания эффекта вращения или нарастания.

Поле Sweep rate

Вы можете задать здесь скорость модуляции.

Поле Offset L/R

Вы можете установить величину сдвига фазы для левого и правого каналов. Если вы установите в этом поле значение 00, то левый и правый каналы будут синхронны. Если вы увеличиваете значение, то фазы каналов будут сдвигаться, и вы получите сложный эффект.

Поле Feedback

Вы можете установить уровень обратной связи с выхода на вход эффекта. Эффект будет усиливаться и получится уникальное звучание.

Поле Sweep width

Вы можете задать здесь глубину модуляции.

Поле Mid point

Вы можете установить центральную частоту для смещения фазы. Если вы установите это значение высоким, то сдвиг фазы будет происходить в диапазоне высоких частот.

Поле L/R sweep sync

Если вы установите в этом поле опцию ON, то частота скольжения (Sweep rate) будет установлена на одинаковое значение для правого и левого каналов. Если вы установите в этом поле опцию OFF, то частота скольжения в правом канале будет немного выше частоты в левом. Вы сможете создать более сложный эффект.

■ TREMOLO (тремоло)

Тремоло периодически изменяет уровень сигнала для создания модуляции амплитуды звука.

Поле Rate

Вы можете задать здесь скорость модуляции.

Поле Depth

Вы можете задать здесь глубину модуляции.

Поле Invert

Вы можете задать здесь инверсию для модуляции левого и правого каналов. Если установить в этом поле OFF, то оба канала будут модулироваться одинаково. Если установить в этом поле ON, то каналы L и R будут развёрнуты для создания более продвинутого эффекта.

Поле SeqSync

Вы можете установить, чтобы параметр Rate (скорость модуляции) соответствовал темпу секвенции. Если вы установите значение ON, то поле Rate будет изменяться по долям и тикам темпа.

■ FLYING PAN (паннер)

Этот эффект периодически изменяет положение по панораме и создаёт эффект вращения звука вокруг вашей головы.

Поле Sweep rate

Вы можете задать здесь скорость вращения звука. Чем выше значение, тем быстрее будет вращение.

Поле Width (ширина)

Вы можете настроить ширину диапазона смещения позиции. Если вы установите высокое значение, то положение звука будет изменяться более радикально.

Поле Sweep curve bend

Вы можете задать тип перемещения звука в пространстве.

Поле Pan low

Вы можете задать, каким образом будет меняться положение. Если вы выберете режим LINER, то положение будет изменяться в горизонтальной плоскости. Если вы выберете ROTATE, то положение будет изменяться по кругу.

Поле SeqSync

Вы можете установить, чтобы параметр Sweep rate (скорость вращения звука) соответствовал темпу секвенции. Если вы установите значение ON, то значения в поле Sweep rate будут изменяться по долям и тикам темпа.

■ REVERB (ревербератор)

Этот эффект добавляет реверберацию к исходному звуку, помещая звук в пространстве и делая звук глубже.

Поле Input filter

Вы можете установить частоту среза фильтра, обрезающего высокие частоты, для обработки входного сигнала.

Поле Time

Вы можете задать длину реверберации. Чем выше будет значение, то более масштабным будет становиться пространство вокруг звука.

Поле HF damp

Вы можете задать качество реверберации. Более низкие значения создают более жесткое звучание, более высокие – более мягкое.

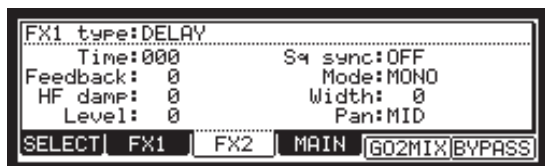
Поле Reverb level

Вы можете установить уровень реверберации.

■ DELAY (задержка)

Этот эффект добавляет задержку к исходному звуку.

Примечание: DELAY можно выбрать только для процессора FX2.



Поле Time

Вы можете установить время задержки для звука первой задержки. Если в поле Sq sync выбрано значение OFF, то вы можете использовать задержку в максимум 999 миллисекунд. Если в поле Sq sync выбрано значение ON, то вы можете устанавливать задержку по долям и тикам.

Поле Feedback

Вы можете установить уровень обратной связи с выхода на вход эффекта. Чем выше значение, тем больше повторов задержки будет создано.

Поле HF damp

Вы можете настроить качество звука задержки (поглощение высоких частот). Если вы установите низкое значение, то звук задержки будет похож на классические эффекты аналоговой задержки.

Поле Level

Вы можете установить уровень громкости звука задержки.

Поле Sq sync (ON/OFF)

Вы можете включить синхронизацию звука задержки с темпом секвенции. Если вы установите значение ON, то значение в поле Time будет изменяться по долям и тикам темпа. Например, если вы установите в поле Time значение "01.00", то время задержки будет автоматически настраиваться по четвертным нотам.

Поле Mode (PAN/MONO)

Здесь вы можете выбрать режим работы задержки – моно или стерео.

- MONO : Обычная моно задержка.
- PAN : Стерео задержка, в которой повторы расположены в правом и левом каналах.

Поле Width (ширина)

Вы можете выбрать ширину стерео панорамирования задержки. Чем выше значение, тем шире будут повторы задержки.

Поле Pan

Вы можете установить положение звука задержки по панораме.

■ CHORUS (хорус) и FLANGER (флэнджер)

Флэнджер добавляет модулированный звук задержки к исходному звуку для создания кольцевого эффекта звука.

Флэнджер добавляет модулированный звук задержки к исходному звуку для добавления к звуку кольцевого эффекта. Настройки одинаковы для обоих эффектов.

Примечание: Вы можете выбрать CHORUS или FLANGER только в процессоре FX2.

Поле Slow Sweep rate

Вы можете задать здесь скорость модуляции.

Поле Slow Sweep depth

Вы можете задать здесь глубину модуляции.

Поле Vibrato rate

Вы можете задать здесь скорость модуляции более детально.

Поле Vibrato depth

Вы можете задать здесь глубину модуляции более детально.

Поле Feedback

Вы можете установить уровень обратной связи с выхода на вход эффекта. Эффект будет усиливаться и получится более уникальное звучание.

Поле L/R sweep sync

Если вы установите в этом поле опцию ON, то частота скольжения (Sweep rate) будет установлена на одинаковое значение для правого и левого каналов. Если вы установите в этом поле опцию OFF, то частота скольжения в правом канале будет немного выше частоты в левом, и вы сможете создать более мощный эффект.

Использование мастер эффекта

Мастер эффект применяется для обработки всего звука, поступающего на стерео выход. Вы можете использовать его отдельно от эффектов FX1 и FX2. В качестве мастер эффектов вы можете использовать только 4-х полосный эквалайзер и компрессор. С их помощью вы можете придать окончательный блеск вашему звуку.

01. В режиме EFFECT нажмите кнопку [F4] (MASTER).

Появится страница MASTER. На этой странице вы можете редактировать мастер эффект.

```
EQ: OFF
-----
H: 1000 +00
1: 0500 +00 00
2: 0250 +00 00
L: 0100 +00
```

02. Чтобы использовать эквалайзер, выберите ON в поле EQ.
03. Чтобы выбрать компрессор, выберите ON в поле Compressor.

Примечание: Если вы не используете эффекты, установите опцию OFF в этих полях.

Редактирование мастер эффекта

В этом разделе вы узнаете о том, как редактировать мастер эффекты.

■ 4 band EQ

Это 4-х полосный эквалайзер, который состоит из двух эквалайзеров полочного типа для высоких и низких частот и двух-полосного параметрического эквалайзера. С помощью этих эквалайзеров вы можете усиливать или подавлять определённые частоты для управления звуком, поступающим со стерео выхода.

Поля H, L

Вы можете настроить частоту и усиление эквалайзеров высоких (H) и низких (L) частот. Вы можете настроить частоту в левом поле и усиление в правом поле.

Если вы увеличиваете усиление в поле H, вы сможете усиливать частоты выше выбранной частоты.

Если вы уменьшаете усиление, то вы сможете снижать уровень частот, лежащих выше выбранной частоты.

Если вы увеличиваете усиление в поле L, то вы сможете усиливать частоты ниже выбранной частоты.

Если вы уменьшаете усиление, то вы сможете снижать уровень частот, лежащих ниже выбранной частоты.

Поле 1 и 2

Вы можете настроить параметрический эквалайзер, который управляет звуком вокруг выбранной частоты. В полях есть установки для частоты (frequency), усиления (gain) и добротности (Q) слева направо.

Если вы увеличиваете усиление, вы сможете усиливать диапазон частот, лежащий вокруг выбранной полосы. Если вы уменьшаете усиление, то вы сможете снижать уровень диапазона частот, лежащих вокруг выбранной частоты.

Значение Q определяет, как будет изменяться диапазон частот вокруг выбранной частоты при изменении усиления. Чем больше будет значение Q, тем уже будет диапазон частот вокруг выбранной полосы. Чем ниже значение, тем шире диапазон.

■ COMPRESSOR (компрессор)

Этот эффект сжимает уровень сигнала, который превышает определённый уровень, для того чтобы сделать громкость звука ровнее. Поля параметров аналогичны полям компрессора, который доступен в эффектах 1 и 2.

Редактирование набора эффектов

Набор эффектов это набор, состоящий из эффектов, выбранных в процессорах FX1/FX2/MAIN, и их настроек. Каждый эффект по отдельности может иметь различные настройки. Вы можете переключать наборы эффектов в поле Eff на странице SELECT.

Подсказка: Вы сможете переключать наборы эффектов в секвенции, если создадите события выбора эффекта EFFECT SELECT.

Для получения более полной информации смотрите раздел “Пошаговое редактирование” на странице 31.

В этом разделе вы узнаете о том, как изменять название, копировать и выполнять сброс наборов эффектов.

■ Изменение названия набора эффектов

01. На странице SELECT выберите поле Eff и нажмите кнопку [WINDOW].

Появится окно набора эффектов Effect Set .

02. Переведите курсор в поле Effect name и поверните колесо DATA.

Появится окно Name, где вы сможете изменить название эффекта. Чтобы узнать подробнее об операциях в окне названия, смотрите страницу 10.

03. В окне названия Name нажмите кнопку [F5] (ENTER).

Нажав на кнопку, вы подтвердите название, и окно будет закрыто.

■ Копирование набора эффектов

01. На странице SELECT выберите поле Eff и нажмите кнопку [WINDOW].
Появится окно набора эффектов Effect Set .
02. В этом окне нажмите кнопку [F5] (COPY).
Появится окно копирования набора эффектов Copy Effect Set .
03. В верхнем поле Eff выберите исходный набор эффектов.
04. В нижнем поле Eff выберите набор эффектов для вставки информации.
05. Нажмите кнопку [F3] (DO IT).
Набор эффектов, выбранный в верхнем поле Eff, будет скопирован в набор эффектов, указанный в нижнем поле Eff. Нажатие кнопки [F4] (CANCEL) приведёт к отмене операции и закрытию окна.

■ Сброс набора эффектов

Вы можете сбросить настройки набора эффектов на настройки по умолчанию.

01. На странице SELECT выберите поле Eff и нажмите кнопку [WINDOW].
Появится окно набора эффектов Effect Set .
02. В этом окне нажмите кнопку [F2] (RESET).
Появится окно сброса набора эффектов Reset Effect Set .
03. В поле Eff выберите набор эффектов, настройки которого вы хотите сбросить.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Настройки набора эффектов, выбранного в поле Eff, будут сброшены на настройки по умолчанию. Нажатие кнопки [F4] (CANCEL) приведёт к отмене операции и закрытию окна.

Быстрые клавиши для переключения между режимами микшера и эффектов

Вы можете переходить из режима эффектов в режим микшера с помощью функциональных кнопок.



Находясь в режиме MIXER, вы легко можете переключиться в режим EFFECT с помощью кнопки [F6] (GO2FX).

Находясь в режиме EFFECT, вы легко можете переключиться в режим MIXER с помощью кнопки [F5] (GO2MIX).

В режимах микшера и эффектов доступны следующие меню:

Режим MIXER	Режим EFFECT
Страница L / PAN	Страница MASTER
Страница L / OUT	Страница MASTER
Страница FXSEND	Страница эффекта, выбранного в поле FX.
Страница SETUP	Страница MASTER
Страница INPUT	Страница MASTER

Подсказка: Возможность такого переключения особенно удобна при поиске для сэмпла подходящего эффекта.

Глава 16: Сохранение/загрузка

Сэмплы и секвенции, созданные вами в MPC2500, будут удалены при выключении питания устройства. Если вы хотите сберечь информацию, вам необходимо сохранить её на карту памяти. Вы можете использовать сохранённые файлы, загрузив их обратно в MPC2500.

О картах памяти

MPC2500 использует карты памяти, называемые “compact flash”. В комплекте с MPC2500 идёт одна карта compact flash объёмом 32 МВ. Вы можете любую карту памяти, поддерживающую формат compact flash.

Подсказка: Объём карт памяти отображается в мегабайтах. Чем больше это число, тем больше информации вы можете сохранить.

Примечание: MPC2500 поддерживает карты памяти объёмом от 32 МВ до 2 GB.

Примечание: Если вы хотите использовать новую карту памяти с MPC2500, то вам необходимо сначала её отформатировать. Чтобы узнать более подробно о форматировании карты, смотрите раздел «Форматирование карт памяти» на странице 111.

Сохранение информации

В этом разделе вы узнаете о сохранении информации. Его можно выполнить на странице SAVE, на которую можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 3] (SAVE).



■ Выбор места для сохранения

Вы можете выбрать место на карте памяти для сохранения информации. Здесь вы узнаете о том, как информация сохраняется на карту памяти, и о выборе места для сохранения.

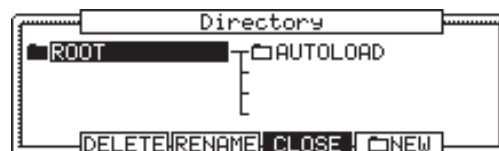
01. Вставьте карту памяти в слот для карты, и нажмите кнопку [MODE] и затем [PAD 3](SAVE).

Появится страница сохранения SAVE.

Примечание: Убедитесь, что карта полностью вставлена в слот.

02. В поле Save to (сохранить в) выберите опцию MEMORY CARD.

03. Выберите поле To и нажмите кнопку [WINDOW].



Появится окно Directory (каталог). В этом окне вы можете просмотреть содержимое карты памяти. Файлы на карте памяти сохраняются в каталоги с соблюдением иерархии, как и в других компьютерных устройствах. Папка, выбранная в поле To, будет показана слева в списке каталогов, и содержимое папки будет показано в правой части списка. На картинке выше выбрана корневая папка (ROOT), и в ней есть папка AUTOLOAD (автозагрузка).

04. Перемещайтесь через каталоги с помощью кнопок курсора влево и вправо.

Вы можете использовать кнопки курсора для просмотра папок и каталогов. Например, на картинке вверху, если вы нажмёте кнопку курсора вправо для выбора папки AUTOLOAD и затем опять нажмите кнопку курсора вправо, папка AUTOLOAD будет показана слева, а её содержимое будет показано справа. Если вы нажмёте кнопку курсора влево, то курсор переместится в левый список, и если вы снова нажмёте на кнопку курсора влево, то будет выбран и открыт каталог на уровень выше.

Подсказка: Корневая папка (ROOT) показывает верхний каталог карты памяти. Более верхних каталогов нет.

05. Выберите папку, в которую вы хотите сохранить информацию.

Папка, иконка которой выделена (чёрным цветом) в списке слева, будет выбрана для сохранения. Даже если курсором выбрана папка в правом списке, то сохранение произойдёт в папку в левом списке.

06. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE).

Окно закроется. Папка, отмеченная в окне Directory, будет выбрана и в поле To.

Подсказка: Вы также можете выбрать папку для сохранения в поле To на странице SAVE. Вы можете выбрать папку в том же каталоге, что и выбранная в текущий момент папка, повернув колесо DATA в поле To. Если выбранная в настоящий момент папка содержит внутри другую папку, то вы можете выбрать эту папку (на нижнем уровне), нажав на кнопку курсора вправо.

Вы также можете перейти на уровень выше, нажав левую кнопку курсора.

■ Создание новой папки

Вы можете создать новую папку и выбрать её для сохранения.

01. В окне Directory выберите каталог, в котором вы хотите создать папку.
Новая папка будет создана в папке, выбранной в настоящий момент в левом списке.
02. В окне Directory нажмите кнопку [F5] (NEW).
Появится окно названия. Введите название папки в этом окне.
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.
03. В окне названия Name нажмите кнопку [F5] (ENTER).
В выбранном каталоге будет создана новая папка. Она будет выбрана в окне Directory.

■ Сохранение сэмпла

Вы можете сохранять сэмплы один за другим.

01. Выберите папку для сохранения в поле To на странице SAVE.
02. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE A SAMPLE (сохранить сэмпл).
03. В поле Item выберите сэмпл для сохранения.
Вы можете выбрать сэмпл из тех, которые хранятся в памяти MPC2500, поворачивая колесо DATA.
04. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
MPC2500 начнёт сохранение сэмпла.

• Когда в папке, выбранной для сохранения, уже есть информация с таким же названием.

Если в папке, выбранной для сохранения, уже есть информация с таким же названием, то откроется окно File Exists (файл существует). Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).

Чтобы заменить информацию на карте памяти новой информацией, нажмите кнопку [F2] (REPLAC). Информация, содержащаяся на карте памяти, будет заменена новой информацией. При нажатии на кнопку [F5] (RENAME) откроется окно названия Name, где вы сможете изменить название файла, который вы сохраняете. Когда вы введёте название в окне Name и нажмёте кнопку [F5] (ENTER), тогда MPC2500 начнёт сохранение информации.

■ Сохранение программ

Вы можете сохранить программы и сэмплы, которые в них используются.

01. Выберите папку для сохранения в поле To на странице SAVE.
02. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE A PROGRAM. (сохранить программу).
03. В поле Item выберите программу для сохранения.
Вы можете выбрать программу из памяти, поворачивая колесо DATA.
04. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Откроется окно Save a Program.
05. В этом окне выполните настройки в каждом поле.

Поле Save

Вы можете выбрать, будут ли сохраняться сэмплы (звуки) вместе с программой.

WITH SAMPLES

MPC2500 сохранит программу и сэмплы, которые в ней используются.

Обычно вам нужно выбирать эту опцию. Когда вы будете загружать сохранённую программу, тогда MPC2500 автоматически загрузит и сэмплы.

PROGRAM ONLY

MPC2500 сохранит только программу. Сэмплы не сохраняются. Если вы уверены, что сэмплы, используемые в программе, хранятся в выбранной папке, вы можете сэкономить время, сохраняя программу с помощью этой операции.

Поле Replace same samples

Вы можете указать, как поступать с файлами, если в выбранной для сохранения папке уже есть сэмплы с таким же названием.

- | | |
|-----|--|
| NO | MPC2500 не будет сохранять файлы с тем же названием. Если вы загружали информацию с карты памяти и изменяли только программу, выберите NO. |
| YES | MPC2500 заменит имеющуюся информацию информацией, которую вы хотите сохранить. Если вы загружали информацию с карты памяти и редактировали сэмплы, выберите YES. |

06. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт сохранение информации.

Примечание: Если в папке, выбранной для сохранения, уже есть информация с таким же названием, то откроется окно File Exists (файл существует). Более подробно об окне File Exists смотрите в разделе «Сохранение сэмпла» на странице 104.

■ Одновременное сохранение всех программ и сэмплов

В MPC2500 вы можете одновременно сохранить все программы и сэмплы.

01. Выберите папку для сохранения в поле To на странице SAVE.
02. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES.
03. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Откроется окно Save ALL Programs (сохранить все программы).
04. В этом окне выполните настройки в каждом поле.

Поле Make new folder

При сохранении информации вы можете создать новую папку внутри папки, выбранной в поле To, и сохранить в неё информацию. Когда вы сохраняете все программы и сэмплы, то будет сохраняться большой объём данных.

С помощью опции Make new folder (создать новую папку) вы можете легко создать новую папку для всей этой информации.

NO	MPC2500 сохранит информацию в выбранную папку. Новая папка не создаётся.
YES	MPC2500 создаст новую папку и сохранит в неё информацию. Если вы выберете опцию NO, то появится поле Replace same files (заменить одинаковые файлы). Если в папке, выбранной для сохранения, уже есть файлы с такими же названиями, то выберите NO для отмены операции и YES для замены информации на карте памяти новой информацией. Если вы выберете YES, то появится поле Folder name. Введите название папки в этом поле

05. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт сохранение информации.

■ Сохранение секвенции

Вы можете сохранять секвенции одну за другой.

01. Выберите папку для сохранения в поле To на странице SAVE.
02. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE A SEQUENCE (сохранить секвенцию).
03. В поле Item выберите секвенцию для сохранения.
Вы можете выбрать секвенцию из памяти MPC2500, поворачивая колесо DATA.
04. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Откроется окно Save a Sequence.

05. В поле Type (тип) выберите тип файла.

SEQ Секвенция сохранится в виде файла собственного формата MPC2500. С секвенцией будет сохранена вся специальная информация. Советуем вам выбрать эту опцию в обычных ситуациях.

MID Секвенция будет сохранена в виде стандартного MIDI файла формата 1 (SMF Format 1). SMF это формат файлов, установленный стандартом MIDI. Если вы хотите загрузить секвенцию, созданную на MPC2500, в другой секвенсор, выберите эту опцию. Специальная информация относительно функций MPC2500 сохраняться не будет.

06. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт сохранение информации.

***Примечание:** Если в папке, выбранной для сохранения, уже есть информация с таким же названием, то откроется окно File Exists (файл существует). Более подробно об окне File Exists смотрите в разделе «Сохранение сэмпла» на странице 104.*

■ Одновременное сохранение всех секвенций и песен

В MPC2500 вы можете одновременно сохранить все секвенции и песни.

MPC2500 сохранит всю информацию в один файл, называемый «ALL файл», который будет содержать все секвенции и все песни, вместо того, чтобы сохранять индивидуальные файлы секвенций и песен. Когда вы загружаете файл ALL, вы можете сбросить все секвенции и песни к тому состоянию, в котором они сохранялись. Файл ALL содержит информацию о наборах эффектов.

01. Выберите папку для сохранения в поле To на странице SAVE.
02. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE ALL SEQs AND SONGS.
03. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Появится окно Save ALL Seqs & Songs.
04. В поле File name выберите название сохраняемого файла.
05. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт сохранение информации.

■ Одновременное сохранение всего содержимого памяти

Вы можете одновременно сохранить сэмплы, программы и файл ALL.

При сохранении информации вместе с сэмплами, программами и файлом ALL будет сохранён файл проекта. Файл проекта не содержит сэмплов или секвенций, но он содержит информацию о сэмплах, программах и файле ALL, которые вы сохраняете. При загрузке файла проекта все сэмплы, программы и файл ALL будут автоматически загружены, и MPC2500 вернётся к состоянию, в котором он был до сохранения информации. Например, если вы выберете операцию SAVE ENTIRE MEMORY для сохранения всей информации после того, как закончили рабочий день, то вы сможете продолжить работу на следующий день с того же места, на котором вы остановились.

1. Выберите папку для сохранения в поле To на странице SAVE.
2. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE ENTIRE MEMORY.
3. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Откроется окно Save Entire Memory (сохранить всё содержимое памяти).
4. В поле Project name выберите название сохраняемого файла проекта.
5. В поле Replace same files установите, как поступать с файлом при загрузке в устройство, если у вас уже есть информация с таким же названием.

NO	MPC2500 не будет сохранять файлы с тем же названием.
YES	MPC2500 заменит всю информацию новым файлом.
6. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт сохранение информации.

О файлах Input Thru (.IPT)

Если вы сохраняете информацию во внутреннюю память с помощью операции "SAVE ENTIRE MEMORY" (сохранение всей памяти), то файл Input thru будет сохраняться вместе с файлом проекта. Этот файл содержит настройки функции Input Thru, используемой в MPC2500. Когда вы загружаете файл проекта, то вместе с ним автоматически будет загружаться и файл Input Thru. Также на странице Load вы можете выбрать для загрузки только файл Input Thru file (IPT).

■ Создание папки автозагрузки (Autoload)

Когда вы создаёте на карте памяти папку AUTOLOAD, то MPC2500 будет автоматически загружать содержимое этой папки при включении устройства с картой памяти в слоте. Вы автоматически можете загружать наиболее часто используемую программу ударных или секвенцию.

01. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE ENTIRE MEMORY.

Папка автозагрузки будет создана в корневой папке, которая расположена в верхнем каталоге, поэтому вы не можете выбирать расположение папки самостоятельно.

02. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

Откроется окно Save Entire Memory (сохранить всё содержимое памяти).

03. Нажмите кнопку [F2] (A.LOAD).

Откроется окно Save Auto load File (сохранить файл автозагрузки).

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).

MPC2500 создаст папку AUTO LOAD в корневой папке ROOT, и сохранит всю информацию в эту папку. Если в папке ROOT уже есть папка AUTOLOAD, то появится окно Autoload Folder Exists.

Для замены существующей папки автозагрузки на новую нажмите кнопку [F2] (REPLAC). В этом случае содержимое текущей папки AUTOLOAD будет удалено.

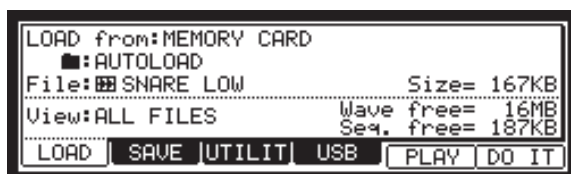
Чтобы сохранить текущую папку AUTOLOAD, нажмите кнопку [F4] (CANCEL) для отмены операции, перейдите к окну Directory и измените название текущей папки AUTOLOAD.

Сохранение информации на внутренний жёсткий диск (опция)

Вы можете сохранять информацию на внутренний жёсткий диск (покупается отдельно) точно так же, как и на карту памяти, если жёсткий диск установлен в MPC2500. Если хотите сохранить информацию на жёсткий диск, то выберите опцию HARD DISK вместо MEMORY CARD в поле Save to. Остальные операции аналогичны сохранению информации на карту памяти.

Загрузка файла

В этом разделе вы узнаете о том, как загружать файлы. MPC2500 может загружать файлы с карт памяти, с внутренней флэш памяти, с внутреннего жёсткого диска или CD привода (покупаются отдельно). Его можно выполнить на странице LOAD, на которую можно перейти, нажав кнопку [MODE] и затем [PAD 2] (LOAD).



■ Выбор файла

Чтобы выбрать файл для загрузки, выполните следующее:

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 2] (LOAD).

Появится страница LOAD. Для загрузки файла с карты памяти, вставьте карту памяти в слот.

Примечание: Убедитесь, что карта полностью вставлена в слот.

02. Перейдите в поле LOAD from и выберите память, с которой вы хотите произвести загрузку.

INTERNAL MEMORY	MPC2500 будет загружать информацию из внутренней пресетной памяти. Обычно при включении MPC2500 он загружает информацию из пресетной памяти, но вы можете загружать эти файлы в индивидуальном порядке, выбрав опцию INTERNAL MEMORY в этом поле.
-----------------	---

MEMORY CARD	MPC2500 будет загружать информацию с карты памяти, вставленной в слот.
-------------	--

HARD DISK	MPC2500 будет загружать информацию с внутреннего жёсткого диска (опция).
-----------	--

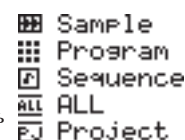
C D	MPC2500 будет загружать информацию с диска, вставленного во внутренний CD привод (опция).
-----	---

03. Выберите поле папки или поле File и нажмите кнопку [WINDOW].



Появится окно Directory (каталог). Вы можете выбирать файл в папке,

и в поле File на странице загрузки LOAD, но легче выбрать его в окне Directory, который показывает файлы в виде списка.



В этом окне вы можете просмотреть содержимое карты памяти. Файлы на карте памяти сохраняются в каталоги с соблюдением иерархии, как и в других компьютерных устройствах.

Папка, выбранная в поле folder, будет показана слева в списке каталогов, и файлы, выбранные в поле File, будут показаны в правой части списка. На рисунке сверху выбран файл SNARE LOW в папке AUTOLOAD. Каждый файл изображён в виде иконки, соответствующей типу файла.

04. Перемещайтесь через каталоги с помощью кнопок курсора влево и вправо.

Вы можете использовать кнопки курсора для просмотра каталогов. Например, когда в правом списке выбрана папка, то если вы переместите на папку курсор и нажмёте кнопку курсора вправо, выбранная папка переместится в левый список и содержимое этой папки будет показано в списке справа. Если вы нажмёте кнопку курсора влево, то будет показан каталог на уровень выше.

Подсказка: Корневая папка (ROOT) показывает верхний каталог карты памяти. Не существует каталогов выше папки ROOT.

05. Выберите файл, который вы хотите загрузить.

06. Нажмите кнопку [F5] (LOAD).

MPC2500 начнёт загрузку информации. Следующие процедуры будут отличаться в зависимости от типа выбранного файла.

Подсказка: Вы также можете выбирать файлы и переключать каталоги в поле File на странице LOAD. Вы можете выбрать папку в том же каталоге, что и выбранная в текущий момент папка, повернув колесо DATA в поле File. Если вы выбрали папку в поле File, то вы можете перейти на уровень ниже, нажав на кнопку курсора вправо. Вы также можете перейти на уровень выше, нажав левую кнопку курсора в поле File.

Подсказка: Если в поле File: на странице LOAD выбран сэмпл, то вы можете прослушать его, нажав на кнопку [F5](PLAY).

О поле View

Поле View на странице LOAD обычно настроено так, чтобы показывать все типы файлов в поле File или в окне Directory (опция ALL FILES). Вы можете изменить настройки поля View, чтобы в нём были видны только файлы определённого типа. Это удобно, когда вам нужно найти файл из огромного списка файлов. Перейдите в поле View и выберите тип файла, который будет виден в этом поле, с помощью колеса DATA.

■ Загрузка сэмпла

Вы можете загружать файлы сэмплов один за другим. Также вы можете назначить сэмпл на пэд.

01. Выберите файл сэмпла и загрузите его. Откроется окно загрузки сэмпла Load a Sample.
Вы можете прослушать сэмпл, нажав на кнопку [F2] (PLAY).
Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (DISCARD).
02. Выберите пэд для назначения выбранного сэмпла, ударив по нему.
Когда вы ударите по пэду, то номер пэда появится в поле Assign to pad (назначить на пэд).
Если вы не хотите назначать сэмпл ни на один из пэдов, повернув колесо DATA, выберите опцию OFF.
03. Нажмите кнопку [F5] (KEEP).
Загруженный сэмпл будет назначен на выбранный пэд.

Подсказка: Вы можете загружать файлы с расширением ".snd". Они совместимы с файлами с MPC3000/2000/2000XL.

• Загрузка аудио диска с внутреннего CD привода (опция)

Если вы выберете в поле Load from: опцию «CD», то вы можете загружать аудио дорожки с аудио диска, вставленного в CD привод, также как файлы сэмплов.



01. В поле File выберите дорожку.
Вы можете прослушать выбранную дорожку, нажав кнопку [F4] (PLAY).
02. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт загрузку аудио дорожки.

Примечание: MPC2500 не может загрузить аудио файл, по объёму превышающий объём свободной внутренней памяти. Размер выбранной дорожки будет показан в поле Size:.

Максимальный объём внутренней памяти с установленной опцией EXM128 составляет 128 MB.

Примерно 12 минут может быть засэмплировано таким образом, так что вам понадобится примерно 10 MB на каждую минуту песни.

■ Загрузка программы

Вы можете загружать файлы программ один за другим.

01. Выберите файл программы и загрузите его. Откроется окно загрузки программы Load a Program.
Для отмены операции нажмите кнопку [F4] (CANCEL).
02. В поле Load укажите, хотите ли вы одновременно загрузить и сэмплы.

WITH SAMPLES

MPC2500 также загрузит сэмплы, используемые в программе. Советуем вам выбрать эту опцию в обычных ситуациях.

PROGRAM ONLY

MPC2500 загрузит только программу. Сэмплы загружаться не будут. Выберите эту опцию, если хотите создать новую программу, назначив на сохранённую программу другие сэмплы.

03. Если вы в поле Load выберете опцию WITH SAMPLES, то измените настройки в поле Replace same samples in memory (заменить одинаковые сэмплы в памяти).

В поле Replace same files установите, как поступать с файлом при загрузке в устройство, если у вас уже есть информация с таким же названием.

NO	MPC2500 не будет загружать сэмплы с тем же названием.
YES	MPC2500 заменит всю информацию новым файлом.

04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт загрузку информации.

• Удаление информации из памяти перед загрузкой

Если в шаге 4 вместо кнопки [F5] (DO IT) вы нажмёте кнопку [F2] (CLEAR), то вы сможете очистить память MPC2500 и загрузить только выбранную программу.

01. В шаге 4 вместо кнопки [F5] (DO IT) нажмите кнопку [F2] (CLEAR).
Появится окно предупреждения CAUTION. Если вы нажмёте кнопку [F5] (DO IT), то MPC2500 начнёт загрузку программы после очистки всей внутренней памяти.

Примечание: Если вы выполните эту операцию, то вся информация, хранящаяся в устройстве, будет удалена.

■ Загрузка секвенции

Вы можете загружать файлы секвенций один за другим.

01. Выберите файл секвенции и загрузите его. Откроется окно загрузки секвенции Load a Sequence.
02. В поле Load into укажите номер секвенции, в которую будет производиться загрузка.
Выберите номер секвенции для загрузки в неё информации.
03. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт загрузку информации.

■ Загрузка файла ALL

Вы можете загрузить файл ALL, который содержит информацию секвенций и песен. Когда вы загружаете файл ALL, все секвенции и песни, находящиеся в настоящее время в MPC2500, будут заменены новой информацией.

01. Выберите файл ALL и загрузите его. Откроется окно загрузки Load ALL (SEQS&SONGS) File
02. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт загрузку информации.

• Загрузка отдельной секвенции из файла ALL

Вы можете загрузить отдельную секвенцию из файла ALL.

01. Выберите файл ALL и загрузите его. Откроется окно загрузки Load ALL (SEQS&SONGS) File.
02. Нажмите кнопку [F3] (SEQ).
Откроется окно загрузки секвенции Load a Sequence.
03. В поле Load file выберите секвенцию для загрузки.
В поле Load file вы можете выбрать секвенцию из файла ALL.
04. В поле Load into укажите номер секвенции, в которую будет производиться загрузка.
Выберите номер секвенции для загрузки в неё информации.
05. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт загрузку информации.

• Загрузка набора эффектов из файла ALL

В файле ALL есть файл набора эффектов, в котором содержится информация о настройках эффектов. Вы можете загрузить из файла ALL только набор эффектов.

01. Выберите файл ALL и загрузите его. Откроется окно загрузки Load ALL (SEQS&SONGS) File.
02. Нажмите кнопку [F2] (EFFECT).
Появится окно загрузки набора эффектов Load Effect Set .

03. В поле Load file выберите набор эффектов для загрузки.
04. В поле Load into укажите номер ячейки памяти, в которую будет производиться загрузка.
Выберите номер набора эффектов для загрузки в него информации.
Если вы выберете опцию ALL в поле Load file, то набор эффектов, находящийся в настоящее время в MPC2500, будет заменен новой информацией из файла ALL.
05. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт загрузку информации.

■ Загрузка папки

Вы можете загрузить папку и все файлы из этой папки одновременно. Вы можете загрузить файлы программ, сэмплов и ALL.

01. Выберите папку и загрузите её. Появится окно Load Folder.
02. Выполните настройки в поле Replace same files in memory.
В поле Replace same files установите, как поступать с файлом при загрузке в устройство, если у вас уже есть информация с таким же названием.

NO	MPC2500 не будет загружать файлы с таким же названием.
YES	MPC2500 заменит информацию, находящуюся в устройстве, новой информацией.

03. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Начнётся загрузка.

• Загрузка папки после удаления информации из памяти

Если в шаге 3 вместо кнопки [F5] (DO IT) вы нажмёте кнопку [F2] (CLEAR), то вы сможете очистить память MPC2500 и загрузить только выбранную папку.

01. В шаге 3 вместо кнопки [F5] (DO IT) нажмите кнопку [F2] (CLEAR).
Появится окно предупреждения CAUTION. Если вы нажмёте кнопку [F5] (DO IT), то MPC2500 начнёт загрузку папки после очистки всей внутренней памяти.

Примечание: Если вы выполните эту операцию, то вся информация, хранящаяся в устройстве, будет удалена.

Примечание: Если в папке есть несколько файлов ALL, то MPC2500 загрузит только один из них.

■ Загрузка проекта

Когда при сохранении информации вы используете режим SAVE ENTIRE MEMORY, то будет создан файл проекта, который вы сможете загружать в MPC2500. При загрузке файла проекта вся информация, хранящаяся в устройстве, будет заменена информацией, которая загрузится с файлом проекта.

01. Выберите файл проекта и загрузите его. Появится окно предупреждения CAUTION.
02. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Начнётся загрузка.

■ Загрузка файла Input Thru

Если вы сохраняете информацию во внутреннюю память с помощью операции "SAVE ENTIRE MEMORY" (сохранение всей памяти), то файл Input thru будет сохраняться вместе с файлом проекта. Этот файл содержит настройки функции Input Thru, используемой в MPC2500.

Когда вы загружаете файл проекта, то вместе с ним автоматически будет загружаться и файл Input Thru. Также на странице Load вы можете выбрать для загрузки только файл Input Thru file (IPT).

Изменение названия файла

Вы можете изменить название файла, хранящегося в карте памяти

01. На странице SAVE выберите поле To и нажмите кнопку [WINDOW].
Появится окно Directory (каталог).
02. Выберите необходимый файл с помощью курсора.
Перемещайтесь через каталоги с помощью кнопок курсора влево и вправо.
03. Нажмите кнопку [F3] (RENAME).
Появится окно Name.
04. Введите новое название и нажмите кнопку [F5] (ENTER).
Чтобы узнать более подробно о названиях, смотрите раздел «Работа с названиями» на странице 10.

Примечание: Если вы измените название файла, то есть вероятность, что MPC2500 не сможет его правильно загрузить. Например, сэмплы, используемые в программе, сохраняются в файле программы в виде названий сэмплов. Если вы измените название файла сэмпла, то MPC2500 не сможет найти его при загрузке программы.

Удаление файла

Вы можете удалять файлы с карты памяти.

01. Откройте окно Directory на странице SAVE.
02. Выберите необходимый файл с помощью курсора.
Перемещайтесь через каталоги с помощью кнопок курсора влево и вправо.
03. Нажмите кнопку [F2] (DELETE).
Откроется окно Delete Program.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
Выбранный файл будет удалён.

Примечание: Вы можете выбрать папку для удаления. Если вы выберете папку, то все файлы в этой папке будут удалены.

Настройки функции автозагрузки

По умолчанию функция автозагрузки, которая автоматически загружает пресетные звуки и демонстрационную секвенцию при включении MPC2500, включена. Вы можете выключить эту функцию, чтобы MPC2500 ничего не загружал при включении.

01. Нажмите кнопку [WINDOW] в поле LOAD from на странице LOAD.
Появится окно Load Setup (настройка загрузки).
02. В поле Autoload выберите опцию OFF.
03. Нажмите кнопку [F4] (CLOSE) для закрытия окна.
Когда вы включите MPC2500 в следующий раз, то ничего не будет загружаться.

Подсказка: Вы можете загружать пресетные звуки и демонстрационную секвенцию по отдельности, выбрав опцию INTERNAL MEMORY в поле LOAD from на странице LOAD.

Подсказка: Когда вы вставляете в слот карту памяти, на которой есть папка AUTOLOAD, и включаете устройство, то MPC2500 автоматически загрузит папку AUTOLOAD с карты памяти, независимо от настроек в поле Autoload.

Форматирование карты памяти

Вы можете отформатировать карту памяти. Пожалуйста, помните, что при форматировании карты вся информация с неё будет удалена.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 2] (LOAD) или [PAD 3] (SAVE).
02. Нажмите кнопку [F3] (UTILIT).
Появится страница утилит Utility.
03. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).
Появится окно предупреждения CAUTION.
04. Нажмите кнопку [F5] (DO IT).
MPC2500 начнёт форматирование карты.

Сохранение информации во внутреннюю флэш память

Если вы выберете опцию INTERNAL MEMORY в поле SAVE to на странице LOAD, вы сможете сохранять информацию во внутреннюю флэш память. Эта операция возможна, только если в поле Type выбраны опции SAVE ALL PROGRAMS&SAMPLES или SAVE ALL SEQS&SONGS. Вы не можете сохранять отдельные сэмплы и секвенции.

Сохранённая информация будет загружаться автоматически при включении MPC2500, аналогично пресетным программам и демонстрационной секвенции.

Примечание: Во внутренней флэш памяти хранятся заводские пресетные программы и демонстрационная секвенция. Когда вы сохраняете информацию во флэш память, новая информация стирает заводскую информацию.

■ Если выбрана опция SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES

Во внутренней флэш-памяти нельзя сохранять файлы размером больше чем 5 MB. Убедитесь, что значение в поле Size, которое появляется в том случае, когда вы выбираете опцию SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES в поле Type на странице SAVE, не превышает 5 MB.

Подсказка: Папка INTERNAL на карте памяти, которая идёт в комплекте поставки с MPC2500, содержит те же заводские пресетные программы и демонстрационные секвенции, которые хранятся во флэш-памяти MPC2500. Вы можете восстановить содержимое по умолчанию для флэш-памяти, загрузив эти файлы из папки INTERNAL и сохранив их во флэш-память.

01. Выберите опцию INTERNAL MEMORY в поле SAVE to на странице SAVE.
02. В поле Type (тип) выберите опцию SAVE ALL PROGRAMS&SAMPLES.

03. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

Появится окно предупреждения CAUTION. В этом окне нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Окно предупреждения CAUTION появится снова с вопросом о подтверждении. Нажмите кнопку [F3] (DO IT) для сохранения информации.

■ Если выбрана опция SAVE ALL SEQS & SONGS

01. Выберите опцию INTERNAL MEMORY в поле SAVE to на странице SAVE.
02. В поле Type выберите опцию SAVE ALL SEQS & SONGS.
03. Нажмите кнопку [F6] (DO IT).

Появится окно предупреждения CAUTION. В этом окне нажмите кнопку [F5] (DO IT).

Окно предупреждения CAUTION появится снова с вопросом о подтверждении. Нажмите кнопку [F3] (DO IT) для сохранения информации.

Глава 17: Подключение MPC2500 к вашему компьютеру

MPC2500 поддерживает USB устройства хранения. Когда вы подключаете MPC2500 к компьютеру, который поддерживает USB устройства хранения, то компьютер должен распознать карту памяти (жёсткий диск, если установлен) в MPC2500 в качестве съёмного диска. Вы можете переносить информацию с распознанной карты памяти на компьютер.

Вы можете сохранять информацию с карты памяти (жесткого диска) на компьютер, или загружать информацию с компьютера на карту памяти (жесткий диск).

Для нормальной работы требуется Windows 2000/Me/XP или более поздние версии или MacOS 9.x/10.x и более поздние версии.

Примечание: Компьютер не может напрямую распознать внутреннюю память MPC2500. Чтобы сохранить информацию из внутренней памяти в компьютер, вам нужно сначала сохранить информацию на карту памяти (или жесткий диск). Информация из компьютера также будет сохраняться на карту памяти (жесткий диск). Чтобы использовать эту информацию в MPC2500, загрузите эту информацию на карту памяти (жесткий диск).

Подключение MPC2500 к компьютеру с Windows

01. Вставьте карту памяти в слот MPC2500.
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 2] (LOAD) или [PAD 3] (SAVE).
В полях Load from (загрузить с) или Save to (сохранить в) выберите опцию MEMORY CARD. Если вы хотите сохранять и загружать информацию на внутренний жёсткий диск, выберите HARD DISK.
03. На странице LOAD или SAVE нажмите кнопку F4] (USB). Откроется страница USB, которую вы используете для подключения MPC2500 к компьютеру. Это все настройки для MPC2500.
04. Соедините USB гнездо в MPC2500 с USB гнездом компьютера с помощью USB кабеля.
05. Когда вы подключаете MPC2500 к компьютеру в первый раз, то появится сообщение « Found New Hardware », и вам нужно будет выполнять инструкции, которые появляются на экране.
Как только компьютер распознает MPC2500, иконка съёмного диска появится на панели задач. В диспетчере устройств MPC2500 будет отображаться в виде USB устройства для хранения информации.
06. В папке «Мой компьютер» MPC2500 будет показан в виде съёмного диска.
Чтобы сохранить информацию на компьютер, выберите информацию и перетащите её с съёмного диска на жёсткий диск компьютера. Для загрузки информации выберите её и перетащите с жесткого диска на съёмный носитель.
07. Когда вы закончите перемещение информации, нажмите иконку безопасного извлечения устройства на панели задач и выберите « Остановить USB устройство хранения - Диск(:) ».

Примечание: В скобках будет буква, обозначающая съёмный носитель в вашем компьютере.

Когда вы выберете остановку устройства, появится надпись «теперь устройство можно удалить».

08. Отключите USB кабель от компьютера и MPC2500.

Примечание: Убедитесь, что вы выполнили шаг 07 «безопасное удаление устройства» перед отключением кабеля.

Примечание: Вы можете обмениваться информацией между компьютером и MPC2500, только если открыта страница USB. Вы не можете переключаться на другую страницу или режим со страницы USB, пока не отключите USB кабель.

Подключение MPC2500 к компьютеру Macintosh

01. Вставьте карту памяти в слот MPC2500.
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 2] (LOAD) или [PAD 3] (SAVE).
В полях Load from (загрузить с) или Save to (сохранить в) выберите опцию MEMORY CARD. Если вы хотите сохранять и загружать информацию на внутренний жёсткий диск, выберите HARD DISK.
03. На странице LOAD или SAVE нажмите кнопку F4] (USB).
Откроется страница USB, которую вы используете для подключения MPC2500 к компьютеру. Это все настройки для MPC2500.
04. Соедините USB гнездо в MPC2500 с USB гнездом компьютера с помощью USB кабеля.
05. Съёмный носитель появится на рабочем столе.
Чтобы сохранить информацию на компьютер, выберите информацию и перетащите её со съёмного диска на жёсткий диск компьютера. Для загрузки информации выберите её и перетащите с жесткого диска на съёмный носитель.
06. После того, как вы закончили обмен данными, выберите съёмный носитель и перетащите его в корзину. Когда вы перетащите съёмный носитель в корзину (для Mac OS 10.x), иконка изменит свой вид на иконку извлечения.

07. Отключите USB кабель от компьютера и MPC2500.

Примечание: Убедитесь, что вы выполнили шаг 06 перед отключением USB кабеля.

Примечание: Вы можете обмениваться информацией между компьютером и MPC2500, только если открыта страница USB.

Вы не можете переключаться на другую страницу или режим со страницы USB, пока не отключите USB кабель.

Глава 18: Другие настройки

В этом разделе вы узнаете о других функциях, которые не упоминались в предыдущих главах.

Педальный переключатель

Вы можете подключить к MPC2500 две педали переключения и назначать на них различные функции (запуск/остановка секвенции и т.д.).

01. Подключите педаль к гнезду FOOTSWITCH в MPC2500.
02. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 10] (OTHER).
Вы перейдёте в режим OTHER.
03. Нажмите кнопку [F3](FOOTSW).
Откроется страница FOOTSW, где вы сможете настроить педали.
04. Выберите функцию для назначения на педаль 1 в поле Footswitch 1, и функцию для назначения на педаль 2 в поле Footswitch 2.

Вы можете выбрать следующие функции:

PLAY START	работает так же, как кнопка PLAY START.
PLAY	работает так же, как кнопка PLAY.
STOP	работает так же, как кнопка STOP.
PLAY/STOP	когда вы наступите на педаль в режиме остановки, то MPC2500 начнёт воспроизведение секвенции. Когда вы наступите на педаль в режиме воспроизведения, MPC2500 остановит воспроизведение секвенции.
REC+PLAY	работает так же, как кнопки REC и PLAY, нажатые одновременно (запись).
OVER DUB+PLAY	работает так же, как кнопки OVER DUB и PLAY, нажатые одновременно (наложение).
REC/PUNCH	когда вы наступите на педаль в режиме остановки, MPC2500 начнёт воспроизведение, если наступите на педаль в режиме воспроизведения, то начнётся запись, а если в режиме записи, то начнётся воспроизведение.
OVER DUB/PUNCH	когда вы наступите на педаль в режиме остановки, MPC2500 начнёт воспроизведение, если наступите на педаль в режиме воспроизведения, то начнётся наложение, а если в режиме наложения, то начнётся воспроизведение.
TEMPO TAP	работает так же, как кнопка TEMPO/NOTE REPEAT.

PAD1	through 16 MPC2500 будет при нажатии на педаль играть звуком выбранного пэда на фиксированной громкости 127 (максимум).
F1 through F6	Педали будут работать так же, как функциональные кнопки 1-6.
PAD BANK A through D	педали будут работать так же, как кнопки PAD BANK.
REPEAT	Педаль будет работать, как кнопка NOTE REPEAT.

Регулировка основного уровня

Вы можете регулировать уровень громкости наушников и стерео выхода с помощью регулятора MAIN VOLUME. Этот регулятор изменяет уровень аналогового сигнала. Он также используется для регулировки общего уровня MPC2500 в цифровом виде.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 10] (OTHER).
Включится режим OTHER (другое).
02. Нажмите кнопку [F1] (GLOBAL).
Появится страница GLOBAL.

03. В поле Master level установите уровень.

Вы установите уровень цифрового сигнала, который направляется к цифро-аналоговому преобразователю. MPC2500 может направлять на выход одновременно 32 звука. Между воспроизведением одного сэмпла и 32 существует значительная разница в уровне выхода. Если вы увеличите значение в поле основной громкости Master level, то вы увеличите общую громкость MPC2500 для получения мощного звука с минимумом шума. Между тем, если воспроизводите одновременно много звуков, то уровень будет слишком высоким, что может привести к искажениям. Если вы уменьшите значение в поле Master level, то вы сможете предотвратить искажение сигнала при одновременном воспроизведении большого количества сэмплов. Но в таком случае результат будет немного хуже из-за увеличения уровня шума. Установите подходящее значение в поле Master level в зависимости от применения.

Регулировка контрастности дисплея

Вы можете настроить контрастность дисплея, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и поворачивая колесо DATA. Регулировку контрастности можно выполнить на любой странице.

Инициализация заводских пресетов

Различные настройки сэмплов и секвенций можно сохранить на карту памяти при сохранении файла. Глобальные настройки MPC2500 (смотрите список ниже) сохраняются во внутренней флэш-памяти и хранятся там при выключении устройства. Вы можете вернуться к заводским пресетным настройкам с помощью следующей операции:

01. Нажмите и удерживайте кнопку [ERASE], а затем включите питание MPC2500.
02. Отпустите кнопку [ERASE] после того, как на дисплее появится надпись [MPC2500 (##MB installed)]. Сейчас все настройки MPC2500 сброшены на заводские пресетные настройки.

В MPC2500 сохраняются следующие глобальные настройки:

Timing Correct (Note value, Swing%)
 Click/Metronome (Count in, Rate, In play, In rec)
 Step Edit Options (Auto step increment, Duration of recorded notes)
 Active track receive channel
 Soft thru
 Sync in
 Sync out
 Master level
 Sustain pedal to duration
 Truncate duration
 Tap average
 Footswitch 1
 Footswitch 2
 Autoload
 LCD contrast

Прим. переводчика: Все эти настройки рассмотрены в соответствующих главах

Настройка чувствительности пэдов

Каждый раз, когда вы ударяете по пэду, MPC2500 определяет, насколько сильно вы ударили, и преобразует силу удара в значения MIDI velocity. Этот параметр используется для определения силы/слабости звучания звуков при воспроизведении.

Если вам сложно добиться подходящего диапазона громкости для вашего стиля исполнения, (например, вы не можете достичь громкости, равной 127, даже ударяя по пэду со всей силы, или наоборот, вы получаете значение 127 даже при легком ударе по пэду), то вы можете настроить чувствительность пэда и характеристику чувствительности по желанию.

* Чувствительность пэда и характеристика чувствительности (velocity curve) регулируются отдельно для каждого пэда.

01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 10] (OTHER).
02. Нажмите кнопку [F4] (PAD). Появится страница Pad.

03. Выберите пэд, чувствительность которого вы хотите настроить, ударив по нему.

Номер выбранного пэда будет показан в верхнем левом углу экрана. Значения чувствительности пэда и текущей характеристики velocity будут показаны в полях Pad sensitivity и Velocity curve. Значение velocity будет показано в правом поле "Velocity" в зависимости от того, как сильно вы ударили по пэду. (Диапазон velocity находится между 1 и 127).

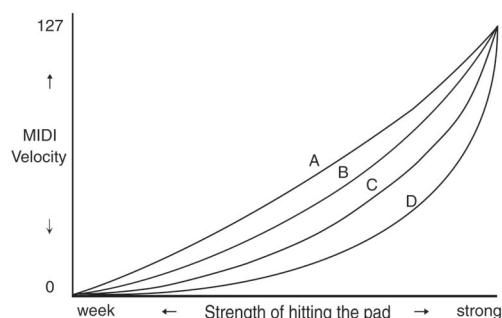
Полоса индикации будет показывать силу давления на пэд при нажатии пэда.

04. Выберите поле Pad Sensitivity и отрегулируйте значение чувствительности пэда.

Если чувствительность пэда будет установлена на низкое значение, будет труднее получить более высокое значение громкости даже при очень сильном ударе по пэду. Если чувствительность пэда будет установлена на высокое значение, будет легче получить громкие звуки даже при очень мягком ударе по пэду.

Вам нужно поставить значение чувствительности пэда на 1 (минимум), и затем увеличивать его, ударяя по пэду, пока в правом поле не появится значение velocity 127 при ударе по пэду с силой, которая, по вашему мнению, должна соответствовать максимальному значению velocity.

Velocity Curve maps

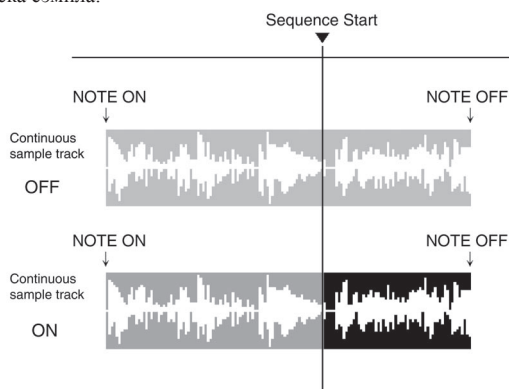


05. Выберите поле Velocity curve и настройте характеристику чувствительности (velocity curve), ударяя по пэду.

Характеристика чувствительности преобразует силу удара по пэду в сообщения MIDI velocity. Если чувствительность отклика недостаточна даже при чередовании сильных и слабых ударов по пэду, то попробуйте переключиться на другую характеристику чувствительности (A-B-C- D).

Функция Continuous sample track

В секвенции вы можете воспроизводить фразовые сэмплы. Обычно при воспроизведении фразовых сэмплов в секвенции сэмпл может не звучать, если точка его запуска находится перед точкой начала секвенции. Но если вы включите функцию Continuous sample track (дорожка с длинным сэмплом), то MPC2500 будет запускать фразовый сэмпл с точки, соответствующей доле ритма, даже если секвенция начинается позже точки запуска сэмпла.



01. Нажмите кнопку [MODE] и затем кнопку [PAD 10] (OTHER).

Включится режим OTHER (другое).

02. Нажмите кнопку [F2] (MISC.)

Появится страница MISC.



03. В поле Continuous sample track выберите номер дорожки, которую вы хотите использовать с этой функцией.

Если вы выберете опцию OFF, то функция Continuous sample track не будет работать.

Подсказка: Эта функция очень удобна, когда вы используете в секвенции фразовые сэмплы вроде вокальных пассажей или живого исполнения, которые были записаны с помощью функции прямой записи.

Примечание: Если сэмпл короче одной секунды, то функция Continuous sample track не будет работать. Если на дорожке, выбранной для функции Continuous sample track, содержится много событий, то её воспроизведение может немного отставать от доли.

Примечание: Даже если функция Continuous sample track включена, то склеенные сэмплы, созданные с помощью функции Patched phrase, не будут воспроизводиться, если их точка запуска находится перед точкой начала секвенции.

Технические характеристики

Общие сведения

Дисплей	Жидкокристаллический дисплей размером 240 x 64 точки с подсветкой.
Слот для карты памяти	Compact Flash (поддерживаются карты объёмом от 32MB до 2GB)
Размеры (шир. x выс. x гл.)	415 x 93.5(макс. 139) x 332.9(макс. 334)
Вес	6.15кг
Потребляемая мощность	21Вт

Звуковой генератор

Частота сэмплирования	44.1кГц
Объём памяти	16MB стандартный объём (11.5MB для звуков), расширяется до 128MB. Время записи 136 сек. (16MB, моно), 24 мин.28 сек. (128MB, моно)
Слот для расширения памяти	1 для дополнительной памяти ЕХМ128
Формат данных	16-бит линейный
Полифония	32
Динамическая фильтрация	2 фильтра второго порядка на голос
Тип фильтра	Low pass, Band pass, High pass
Память пресетных звуков	5MB
Количество программ	24

Эффекты

Эффекты	2 стерео эффекта и мастер эффект
Тип эффекта	Chorus, Flanger, Bit grunger, 4 band EQ, Compressor, Phase shifter, Tremolo, Flying pan, Reverb, Delay
	Мастер эффект: 4 band EQ, Compressor

Секвенсор

Максимальное количество событий	100,000 нот
Разрешение	9 делений на четвертную ноту
Секвенции	99
Дорожек в секвенции	64
Каналы MIDI выходов	64 (16 каналов x 4 выхода)
Режим песни	20 песен, 250 шагов в песне
Ударные пэды	16 (чувствительны к скорости и силе нажатия)
Банки пэдов	4
Режим синхронизации	MIDI clock

Входы/Выходы

Вход Record (L и R)	Два 1/4" стерео джека, балансные -40dBu, импеданс входа 11кОм; Макс. уровень входа +10dBu
Цифровой вход	Один RCA формата S/PDIF
Стерео выход (L и R)	Два 1/4" стерео джека, балансные +11dBu, импеданс выхода 11кОм; Макс. уровень выхода +22dBu
8 индивидуальных выходов	Восемь 1/4" стерео джеков, балансные +11dBu, импеданс выхода 11кОм; Макс. уровень выхода +22dBu
Выход на наушники	1/4" стерео джек, 200mW/ 100 Ом
Цифровой выход	Один RCA формата S/PDIF
MIDI входы	Два 5-pin DIN
MIDI выходы	Четыре 5-pin DIN
USB	Один разъём, поддержка USB MASS STORAGE (вам необходимо иметь Windows 2000/Me/XP или поздние версии, или MacOS 9.x/10.x или поздние версии).
Педальные переключатели	Два гнезда 1/4".

Стандартные аксессуары

Стандартные аксессуары Карта Compact Flash объемом 32MB, кабель питания, руководство пользователя.

Опции

EXM128 Карта расширения памяти на 128 MB

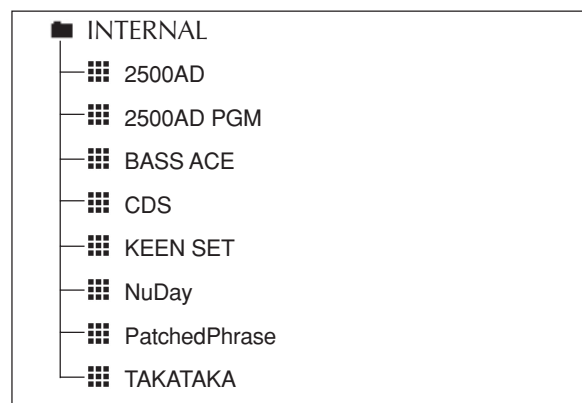
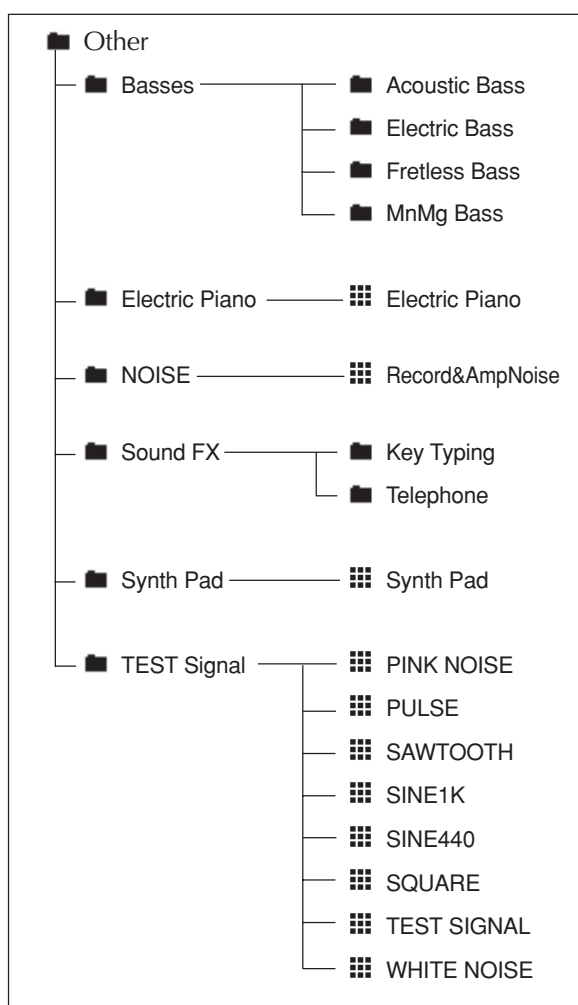
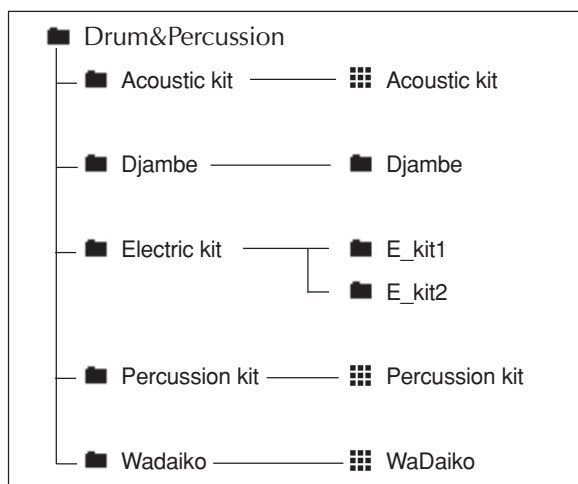
Совместимость данных

MPC1000	SEQ, WAV, PGM
MPC2000/2000XL	SEQ, WAV, SND, PGM (Можно загрузить большинство параметров из файла PGM.)
MPC4000	SEQ, WAV, PGM (только программы ударных. Загружаются только назначения нот и высота тона.)
MPC3000	SND (через компьютер)
Z4/Z8	только WAV
S5000/6000	Только WAV (через компьютер) S1000/3000 Нет совместимости

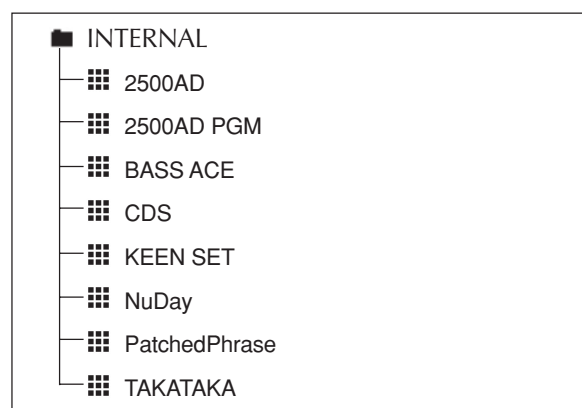
Список пресетных программ

Во внутренней флэш-памяти MPC2500 и на карте памяти, которая поставляется в комплекте, находятся следующие заводские пресетные программы.

Карта памяти Compact Flash



Внутренняя карта памяти



Примечание: Во внутренней флэш-памяти находятся демонстрационные секвенции, созданные с помощью пресетных программ.

Примечание: Папка INTERNAL на карте памяти, которая идёт в комплекте поставки с MPC2500, содержит те же заводские пресетные программы и демонстрационные секвенции, которые хранятся во флэш-памяти MPC2500.

Таблица Реализации MIDI

Функция	***	Передается	Распознается	Примечания
Basic Channel	Default	X	1 - 16	
	Changed	X	1 - 16	
Mode	Default	X	1	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number		X	35 - 98	
	True Voice	X	35 - 98	
Velocity	Note on	X	O	
	Note off	X	X	
After Touch	Key's	X	X	Используется для функции повтора нот
	Ch's	X	O	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0 - 127	X	X	
Program Change		X	0 - 127	
	True #			
System Exclusive		X	X	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	X	X	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: Local on/off	X	X	
	: All Note Off	X	O	
	: Active Sense	X	X	
	: Reset	X	X	
Примечания				

Режим 1: OMNI ON, POLY

Режим 2: OMNI ON, MONO

O: ДА

Режим 3: OMNI OFF, POLY

Режим 4: OMNI OFF, MONO

X: НЕТ

Таблица Реализации MIDI

Функция	***	Передается	Распознается	Примечания
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16	
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	Default	3	1	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note Number		0 - 127	0 - 127	
	True Voice	0 - 127	0 - 127	
Velocity	Note on	O	O	
	Note off	X	X	
After Touch	Key's	O	O	
	Ch's	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0 - 127	O	O	
Program Change		O	O	
	True #	0 - 127	0 - 127	
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position	O	O	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	O	O	
	: Commands	O	O	
Aux Messages	: Local on/off	X	X	
	: All Note Off	O	X	
	: Active Sense	X	X	
	: Reset	X	X	
Примечания				

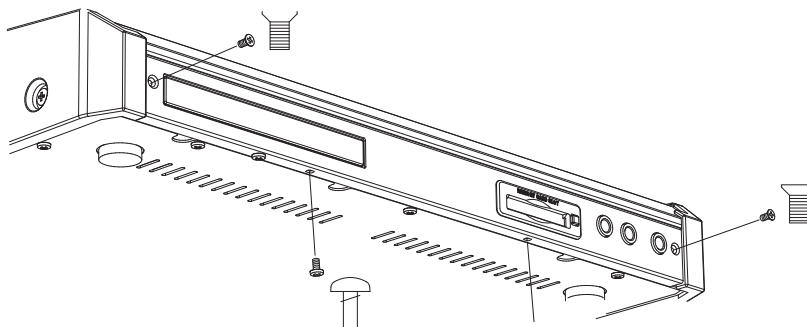
Режим 1 : OMNI ON, POLY
 Режим 3 : OMNI OFF, POLY

Режим 2 : OMNI ON, MONO
 Режим 4 : OMNI OFF, MONO

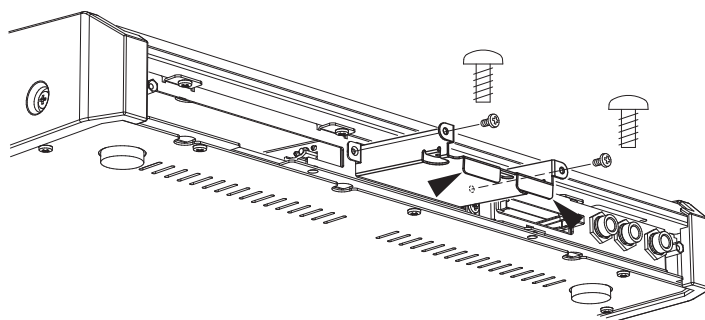
O : ДА
 X : НЕТ

Установка внутреннего жесткого диска (для сотрудников сервисных центров)

1. Выкрутите четыре винта с передней крышки и снимите переднюю крышку. Сохраните винты.



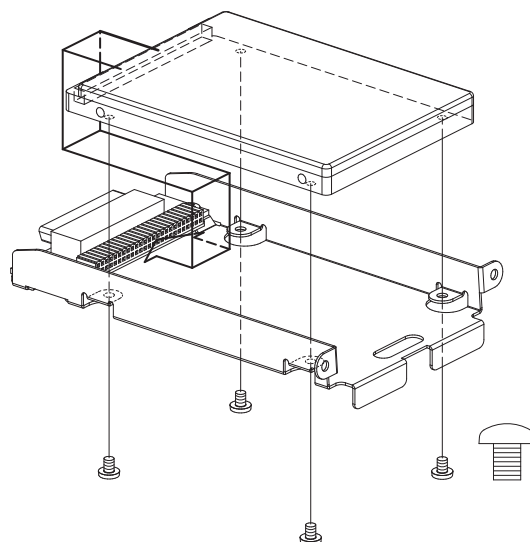
2. Открутите два винта с лотка для внутреннего жесткого диска и вытащите лоток пальцами по направлению стрелки.



3. Соедините 50-ти контактный разъем жесткого диска с 50-ти контактным разъемом лотка, как показано на рисунке, и прижмите его для обеспечения надёжного соединения.

Примечание: удалите с жёсткого диска все перемычки перед подключением к лотку.

Закрепите жёсткий диск в лотке с помощью четырёх винтов.



4. Вставьте лоток с жёстким диском на место и прижмите его для обеспечения надёжного соединения. Вкрутите обратно два винта, выкрученных в шаге 2.

Установите обратно переднюю крышку и закрепите её четырьмя винтами, которые были откручены в шаге 1.

Примечание: Используются винты трёх разных типов. Будьте внимательны и используйте винты правильно.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Автоматизация микса 92

Б

Быстрая кнопка GO2FX 93

Быстрая кнопка GO2MIX 102

Банк пэдов 46

Г

Генератор низкой частоты (LFO) 89

Д

Дорожка 7

К

Кнопка After 50

Курсор, кнопки курсора 9

Колесо DATA 9

Кнопка HOLD 48

Карта памяти 8

Кнопка MODE 9

Кнопки с цифрами 2

Кнопка SUDDEN 48

Кнопка WINDOW 3

М

MIDI 24

MIDI секвенсор 24

О

Огибающая Amp Envelope 81

Огибающая Filter Envelope 82

Операция Move 35/40

Операция Patched Phrase 73

Оперативная память (RAM) 8

Операция Shift Timing 28

Операция Sliced sample 69, 73

Операция Time Stretch 66

П

Поле 9

Поле % 33

Поле Active track receive channel 53

Поле Amount 27

Поле Assign pad 49

Поле Assign to pad 56

Поле Attack 81

Поле Autoload 110

Поле Auto step increment 36

Поле Bars 42

Поле CC 34

Поле Copies 27

Поле Count in 16

Поле Current tempo 33

Поле Dcy md	81
Поле Decay	81
Поле Duration of recorded notes	36
Поле D	32/34
Поле Edit	26
Поле End	63
Поле Event	31
Поле Event time	31
Поле Footswitch	114
Поле Freq	84
Поле FX Send	92/97
Поле FX1 type	97
Поле FX2 type	97
Поля High range/Low range	50
Поле Initial tempo	33
Поле Ignore tempo change events insequence	45
Поле In play	16
Поле In rec	16
Поле Input	55
Поле Layer 1	79
Поле LOAD from	107
Поле Load	108
Поле Lp	76
Поле Lvl	79
Поле Make new folder	105
Поле Master level	114
Поле Monitor	59
Поле Mute group	86
Поле Monitor	59
Поле Mute group	86
Поле N	34
Поле Now	12
Поле Note variation value	32
Поле Note variation	32
Поле Out	91
Поле P	32
Поле Parameter	49
Поле Pgm	78
Поле Range	80
Поле Rate	16
Поле Reference sq	30
Поле Replace same files in memory	109
Поле Replace same files	106
Поле Replace same samples in memory	108
Поле Replace same samples	104
Поле Reps	42/43
Поле Reso	84
Поле Sample	63
Поле Save	104
Поле Send level	97
Поле Sequence	42
Поле Soft thru	53
Поле Song	42
Поле Sq	12
Поле St	63
Поле Start / Loop link	77
Поле Step	42
Поле Sustain pedal to duration	25
Поле Sync in	52
Поле Sync out	52
Tune field	79
Поле Type (16 LEVELS)	46

Поле Type (PROGRAM)	84
Поле Tempo	42
Поле Threshold	55
Поле To FX2	98
Поле Truncate duration	20
Поле Tr	12
Поле V > Freq	85
Поле V > Level	79
Поле View (LOAD)	108
Поле View (STEP EDIT)	31
Поле Voice overlap	86
Поле V	32/34
Педаль сустейна	25
Программа	8
Песня	7

Р

Режим Grid Edit	37
Редактирование сэмпла пэда	87
Регион	71
Реверс	66

С

Событие Channel pressure	34
Событие Control change	34
Событие Effect select	33
Событие Exclusive data	34
Событие Note	34
Событие пэдов	32
Событие pitch bend	34
Событие Poly pressure	34
Событие Program change	34
Событие Tempo change	33
Список событий	31
Страница MAIN	9
Сдвиг высоты тона	68
Сэмпл	8
Секвенция	7
Список секвенций	48
Список шагов	42
Список песен	47

Т

Тип дорожки	21
-------------	----

У

Ударные пэды	8
--------------	---

Ф

Функция 16 уровней	46
Функция Auto Phrase Loop	77
Функция Chop shop	69
Функция метронома	16
Функция Continuous sample track	116
Функция Detect Tempo	67
Функция Direct Recording	60
Функция Full level	46
Функциональные кнопки	9
Функция Erase	14
Функция Input thru	94
Функция Local control	54
Функция Note repeat	17
Функция Peak hold/Reset peak	59
Функция Punch in/Punch out	17
Функция Соло	47
Функция Swing	15
Функция Tap tempo	18
Функция Timing correct	15
Функция Track mute	22
Функция Track velocity	22
Функция Undo sequence	14
Фильтр	84



AKAI professional M.I. Corp.

