



MFC
MUSIC PRODUCTION CENTER
2500

AKAI
professional



Bedienungsanleitung

ACHTUNG

Wegen Brandgefahr und der Möglichkeit eines elektrischen Schlages darf dieses Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit ausgesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Einführung	1
Überblick.....	1
Oberer Bereich der Oberseite	1
DATA INPUT Sektion.....	2
Control Sektion	3
Pad Sektion	3
Q-Link Sektion	4
Vorderseite	4
Rückseite	5
Anschluss der MPC2500 an externe Audio/ MIDI Geräte	6
Terminologien der MPC2500	7
Kapitel 2: Grundlegende Bedienung	9
Namen eingeben	10
Eingabe von Zahlen mit dem Ziffernblock	11
Kapitel 3: Sequencer Funktionen	12
Aufnahme des Spiels	13
Wiedergabe einer Sequence	14
Weitere nützliche Funktionen zum Aufnehmen von Sequences	14
Detaillierte Informationen zur Sequence Funktion	18
Track Funktion	21
MIDI Sequencer Funktionen	24
Kapitel 4: Sequences editieren	26
Auswahl eines Trackbereiches	26
Taktweise Auswahl des Bearbeitungsbereiches	29
Ändern der Track Reihenfolge (TRACK MOVE)	30

Kapitel 5: Step Editierung **31**

Über Step Edit	31
Anzeigen	31
Events	32
Ein Event kopieren/einfügen	35
Ein Event bewegen	35
Ein Event löschen	35
Events eingeben (Step recording)	36

Kapitel 6: Grid Edit **37**

Über Grid Edit	37
Anzeigen	37
Bearbeitung im GRID Mode	40
Kopieren (COPY) / Einfügen (PASTE) eines Event	40
Bewegen eines Events	40
Löschen eines Events	41
Ein Event eingeben	41

Kapitel 7: Song Mode **42**

Struktur eines Songs.....	42
Anzeigen	42
Einen Song erstellen	43
Wiedergabe eines Songs	43
Andere SONG Funktionen	44

Kapitel 8: Funktionen der Pads **46**

Auf den Pads spielen	46
Track Mute mit den Pads steuern	47
Auswahl einer zu spielenden Sequence mit den Pads	48

Kapitel 9: Q-Link Slider & Regler **49**

Einstellen der Slider & Regler	49
Aufnahme von Slider/Regler Werten in eine Sequence	50
AFTER Taste	50
Andere Funktionen der Q-Link Slider und Regler	51

Kapitel 10: Verwendung der MPC2500 mit externen Geräten **52**

Sync mit der MPC2500 als Master	52
Sync mit der MPC2500 als Slave	52
Anschluss der MPC2500 an ein MIDI Keyboard und Soundmodul	53
Den MIDI-Eingang einstellen	53
Local Control Einstellung der MPC2500 mit einem Pad	54
Sequences durch Programmwechsel von einem externen Gerät ändern.....	54

Kapitel 11: Aufnahme eines Samples **55**

Aufnahmen eines Samples - weitere Informationen	57
Aufnahme eines digitalen Audiosignals	57
Aufnahme vom MAIN OUT	57
Aufnahme vom internen CD-Laufwerk	58
Andere Funktionen	59
Direct Recording Funktion	60

Kapitel 12: Ein Sample bearbeiten **63**

Bestimmen der Start/End Punkte für das Sample	63
Löschen überflüssiger Bereiche eines Samples (DISCARD)	64
Löschen eines ausgewählten Bereiches eines Sample und verschieben der Daten vom Endpunkt zum Startpunkt (DELETE)	64
Stille in ein Sample einfügen (SILENCE)	65
Speichern eines Samplebereiches als neues Sample (EXTRACT)	65
Sample Fenster Eigenschaften	65
Andere Bearbeitungsfunktionen	66
Ein Phrase Sample in verschiedene Regions teilen	69
Ein Sample an den Attacks der Phrase teilen (AUTO)	70
Ein Sample in gleichgroße Regions teilen (EQUALLY).....	71
Die Start/End Punkte einer Region anpassen	72
Geteilte Samples zu SLICED SAMPLES oder PATCHED PHRASE konvertieren	73
PATCHED PHRASE konvertieren	73
Änderung der Tonhöhe und des Tempos einer Patched Phrase	74
Editierung einer Patched Phrase	74
Bearbeitung Bearbeitungsprozesse für Region	75
Den Loop bestimmen	76

Den Loop Punkt mit dem Start Punkt verknüpfen	77
Auto Phrase Loop	77

Kapitel 13: Program 78

Ein Program erzeugen	78
Den Pads Samples (neu) zuweisen	78
Abspielen des Samples solange das Pad gedrückt ist	79
Ändern der Lautstärke und Tonhöhe für ein Sample	79
Ändern der Lautstärke durch die Anschlagstärke	79
Ändern der Sample-Tonhöhe durch die Anschlagstärke	80
Verschiedene Samples mit einem Pad spielen	80
Mit der Anschlagstärke zwischen Samples umschalten	80
Einstellen der Envelope für ein Pad	81
Funktionen im Program Fenster	83
Bearbeitung des Samplesounds	84
Limitierung der Stimmen eines Programs.....	85
Offene/Geschlossene Hi-Hhat simulieren (Einstellen der Mute Group)	86
Überlappen von Sounds des selben Pads (Voice Overlap)	86
Editieren eines Pad Sample	87
Verwenden des LFO (Low Frequency Oscillator)	89
Löschen aller unbenutzten Samples gleichzeitig (PURGE)	90
Den Pads MIDI-Notennummern zuweisen	90
Den Pads MIDI-Notennummern zuweisen (Ändern der Standardwerte)	90

Kapitel 14: Mixer 91

Einstellung von Lautstärke und Panorama für jedes Pad	91
Den Ausgang für ein Sample zuweisen	91
Ein Pad zur Effektanwendung auswählen	92
Mixer Automation	92
Shortcut zwischen MIXER und Effect Mode	93
Input Thru Funktion	94
Effekte auf ein eingehendes Signal legen	94
Filter auf ein eingehendes Signal anwenden	95
Q-Link im INPUT THRU Mode verwenden	95
Einstellungen des Input Thru speichern	96

Kapitel 15: Effekt	97
Einem bestimmten Pad Sound einen Effekt zuweisen	97
Den FX1 Effektausgang zu FX2 routen	98
Effekte bearbeiten	98
Master Effekte verwenden	101
Master Effekte bearbeiten	101
Bearbeiten eines Effect Set	101
Shortcut zwischen MIXER und Effect Mode	102
 Kapitel 16: Save / Load	 103
Über Speicherkarten	103
Speichern von Daten	103
Datensicherung auf der internen Festplatte (Option)	106
Laden einer Datei	107
Umbenennen einer Datei	110
Löschen einer Datei	110
Die Autoload Funktion einstellen	110
Formatierung der Speicherkarte	111
Speichern von Daten in den internen Flash Speicher	111
 Kapitel 17: Anschluss der MPC2500 an den Computer	 112
Anschluss der MPC2500 an einen Windows - PC	112
Anschluss der MPC2500 an einen Apple Macintosh	112
 Kapitel 18: Andere Einstellungen	 114
Fußschalter	114
Einstellen des Master Levels	114
Justieren des LCD-Kontrasts	114
Initialisierung auf Werkzustand	114
Einstellen der Pad Empfindlichkeit	115
Continuous Sample Track	116
 Technische Daten	 117
 Preset Program Liste	 119
MIDI Implementationstabelle	120
Index	123



Kapitel 1: Einführung

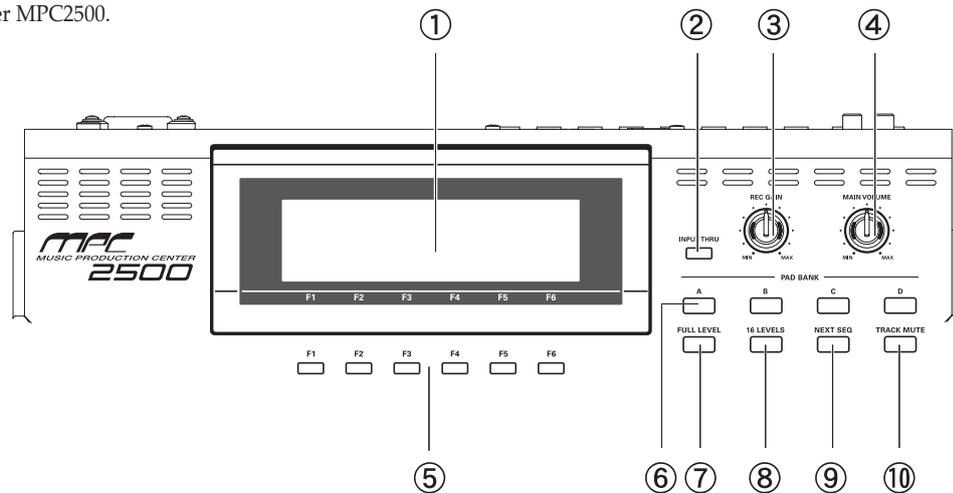
Willkommen zum MUSIC PRODUCTION CENTER MPC2500. Diese Bedienungsanleitung erklärt Ihnen die Verwendung der MPC2500.

Bitte lesen Sie diese Anleitung, bevor Sie mit der MPC2500 arbeiten und bewahren Sie es sicher auf, damit Sie bei Bedarf eine Funktion nochmals nachschlagen können. Die Namen der Regler und Taster sind in eckigen Klammern gehalten, wie zum Beispiel: [Name].

Überblick

■ Oberer Bereich der Oberseite

Dieses Kapitel beschreibt die Namen und die Funktionen der Bedienelemente und beschreibt die Anschlussmöglichkeiten und die Terminologie der MPC2500.



01. Display

Das ist das hintergrundbeleuchtete LCD (Liquid Crystal Display). Den Kontrast des LCD ändern Sie, indem Sie die [SHIFT] Taste halten und das DATA-Rad drehen.

02. [INPUT THRU] Taste

Sie können das Eingangssignal des [RECORD IN] zum Playback der MPC2500 hinzumischen. Mehr Informationen zum INPUT THRU Feature finden Sie auf Seite 94.

03. [REC GAIN] Regler

Steuert den Aufnahmepegel des eingehenden Signal vom [RECORD IN] ein. Er regelt jedoch nicht den Pegel digitaler Eingangssignale.

04. [MAIN VOLUME] Regler

Hiermit regeln Sie den Pegel des [STEREO OUT] und des [PHONES] (Kopfhörer)-Ausgangs.

05. [F1] bis [F6] Tasten

Mit diesen Tasten rufen sie Seiten auf oder führen Befehle, die den Tasten über das Display zugewiesen sind, aus.

06. PAD BANK [A] bis [D] Tasten

Mit diesen Tasten wechseln Sie zwischen den Pad

Bänken A, B, C, D. Die darüber liegende LED jeder Pad Bank leuchtet bei Anwahl auf.

07. [FULL LEVEL] Taste

Bei Aktivierung (LED leuchtet), spielt die MPC2500 mit der maximalen Anschlagdynamik (Velocity 127).

08. [16 LEVELS] Taste

Bei Aktivierung können Sie die 16 Pads verwenden, um die Anschlagdynamik und die Stimmung (Tune) des gewählten Pads in 16 Stufen zu ändern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „16 Level Funktion“ auf der Seite 46.

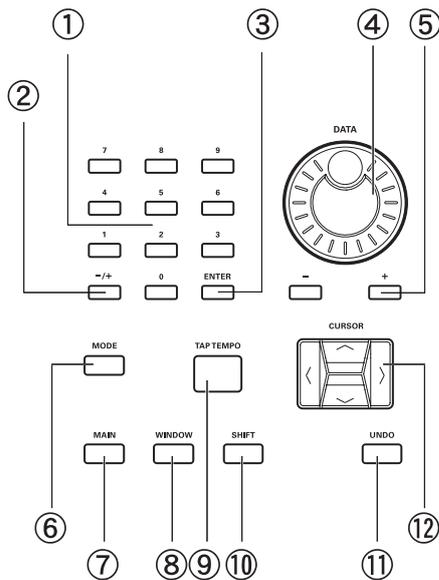
09. [NEXT SEQ] Taste

Diese Taste ruft die NEXT SEQ Seite auf, in der Sie Sequenzen mit den Pads umschalten können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Auswahl von Sequenzen mit den Pads“ auf Seite 48.

10. [TRACK MUTE] Taste

Diese Taste öffnet die TRACK MUTE Seite. Hier können Sie einen Track mit den Pads stummschalten. Weitere Informationen finden im Abschnitt „Mit den Pads Tracks stummschalten“ auf Seite 47.

■ DATA INPUT Sektion



01. 10-er Tastaturblock

Mit diesem Ziffernblock können Sie Werte direkt eingeben. Geben Sie Zahlen in ausgewählte numerische Felder ein und drücken Sie dann die [ENTER] Taste. Bei der Eingabe von Dezimalwerten können Sie den Dezimalpunkt ignorieren (zum Beispiel: geben Sie 1205 für 120.5 ein). Bei einer fehlerhaften Eingabe können Sie den Vorgang abrechnen, indem Sie vor der [ENTER] Taste [SHIFT] drücken.

Wenn Sie die [CURSOR] Tasten, das [DATA] Rad oder die [MAIN] Taste verwenden, während Sie mit dem Ziffernblock Daten eingeben, bricht der Vorgang ab und die Daten kehren zum Ursprungswert zurück.

02. [- / +] Taste

Diese Taste schaltet einen Wert zwischen (-) und (+) um.

03. [ENTER] Taste

Diese Taste schließt eine Werteeingabe durch die Zehnertastatur ab.

04. [DATA] Rad

Dieses Rad ändert den Wert des gegenwärtig ausgewählten Feldes. Die Werteveränderung wird schneller, je schneller Sie das Rad drehen. Sie können hiermit auch den Displaykontrast regeln, indem Sie beim Drehen die [SHIFT] Taste halten.

05. [DATA] Taste ([-] [+] Tasten)

Die [-] Taste verringert den ausgewählten Wert.
Die [+] Taste erhöht einen ausgewählten Wert.

06. [MODE] Taste

Wird diese Taste gedrückt (LED blinkt), können Sie mit den Pads zwischen den Modi umschalten.

07. [MAIN] Taste

Drücken Sie diese Taste, um in den MAIN Mode zu gelangen, egal, welcher Mode im Moment ausgewählt ist.

08. [WINDOW] Taste

Wenn Sie diese Taste drücken, während die LED leuchtet, öffnet sich ein Popup-Fenster, in dem Sie genaue Eingaben vornehmen können.

09. [TAP TEMPO] Taste

Ein gewünschtes Tempo lässt sich einstellen, indem Sie wiederholt diese Taste drücken (TAP TEMPO Funktion). Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Tap Tempo Funktion“ auf Seite 18.

10. [SHIFT] Taste

In Kombination mit anderen Tasten können Sie mit dieser Taste verschiedene Funktionen ausführen.

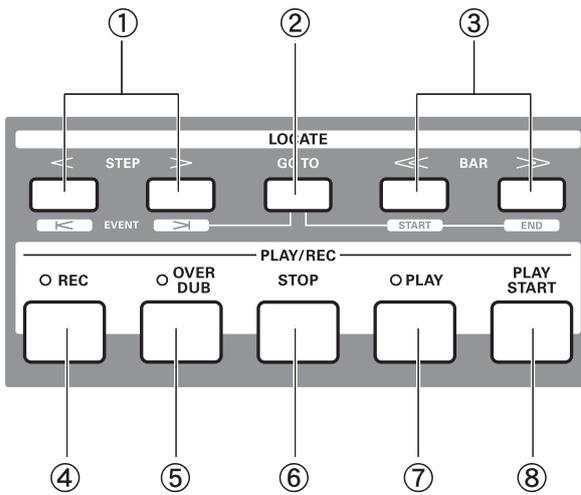
11. [UNDO] Taste

Bei der Aufnahme einer Sequence leuchtet die LED dieser Taste auf. Wird die Taste gedrückt, während diese LED leuchtet, setzt sich das System auf seinen Status vor der Aufnahme zurück und die LED geht aus.

12. [CURSOR] Taste

Mit dieser Taste führen Sie den Cursor zur Auswahl eines Feldes innerhalb des Displays nach oben oder unten. Im Wertefeld können Sie Zahlen umschalten, indem Sie die </> Tasten drücken und die [SHIFT] Taste halten. Dadurch ändern Sie den Wert des gegenwärtig ausgewählten Feldes.

■ Control Sektion



01. [STEP] Taste (</>)

Diese Taste verschiebt den Sequence-Punkt um einen Schritt vorwärts und rückwärts. Dieser Schritt wird im Timing Feld der MAIN Anzeige definiert. Wird diese Taste gedrückt, während die [GO TO] Taste gehalten ist, wird die nächste Position des vorherigen oder nachfolgenden Events im Track lokalisiert.

02. [GO TO] Taste

Diese Taste öffnet das Locate-Fenster. Indem Sie einen Locate-Punkt eingeben oder den Cursor auf einen abgespeicherten Locate Punkt setzen und [F5] (GO TO) drücken, wird die betreffende Stelle angesprungen. Um einen Locate-Punkt zu speichern, wählen Sie die Position aus. Rufen Sie mit der GO TO Taste die Locate-Seite auf und bewegen Sie den Cursor unter die Nummer des zu speichernden Punktes. Drücken Sie [F2] (CAPTUR), um den Vorgang abzuschließen.

03. [BAR] Taste (<</>>)

Diese Taste lokalisiert den Sequence-Punkt in Takten.

04. [REC] Taste

Wenn diese Taste gehalten und [PLAY START] oder [PLAY] gedrückt wird, beginnt die Aufnahme in einer Sequence. Jedes Event, welches bereits im Track aufgenommen wurde, wird durch die neuen Daten überschrieben. Wenn Sie während der Wiedergabe der Sequence [PLAY] + [REC] drücken, steigen Sie in eine Aufnahme ein (Punch In). Sie können aus der Aufnahme aussteigen (Punch Out), indem Sie die [REC] Taste während der Aufnahme drücken. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Punch In/Punch Out Funktion“ auf Seite 17.

5. [OVER DUB] Taste

Grundsätzlich hat diese Taste die gleiche Funktion wie [REC], fügt jedoch neue Daten zu den vorhandenen Events eines Tracks hinzu (Overdub). Zum Punch In drücken Sie [PLAY] + [OVER DUB] während eine Sequence abspielt. Zum Punch Out drücken Sie die [OVER DUB] Taste während des Overdub-Vorganges.

06. [STOP] Taste

Diese Taste stoppt die Wiedergabe/Aufnahme einer Sequence. Wenn Sie diese Taste dreimal kurz hintereinander drücken, werden alle abgespielten Klänge angehalten.

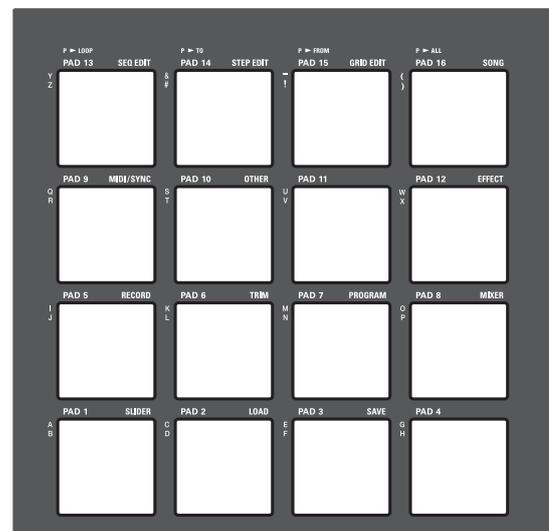
07. [PLAY] Taste

Diese Taste startet die Wiedergabe einer Sequence von der gegenwärtigen Position.

08. [PLAY START] Taste

Diese Taste startet die Wiedergabe vom Beginn der Sequence.

■ PAD Sektion



[PAD1] bis [PAD16]

Mit diesen Drum-Pads spielen Sie den internen Sampler. Mit Ihrer Anschlagstärke auf die Pads steuern Sie die Lautstärke eines Klanges. Im TRACK MUTE Mode können Sie einen Track auswählen, im NEXT SEQ Mode lässt sich mit einem Pad eine Sequence auswählen. Mit den Pads können Sie auch zwischen Modi wechseln und Buchstaben eingeben.

■ Q-Link Sektion

01. [Q1] und [Q2] Schieberegler

Diese Fader steuern den Sound entsprechend den Einstellungen des SLIDER Modes. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Q-Link Slider“ auf Seite 49.

02. [Q3] und [Q4] Regler

Diese Regler steuern den Sound entsprechend den Einstellungen des SLIDER Modes. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Q-Link Slider“ auf Seite 49.

03. [AFTER] Taste

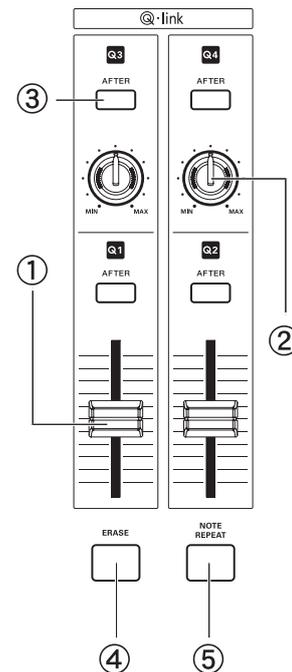
Wenn Sie diese Taste einschalten, ersetzt die im Track aufgenommene Information des Q-Link Reglers den gegenwärtigen Wert des Reglers. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 50.

04. [ERASE] Taste

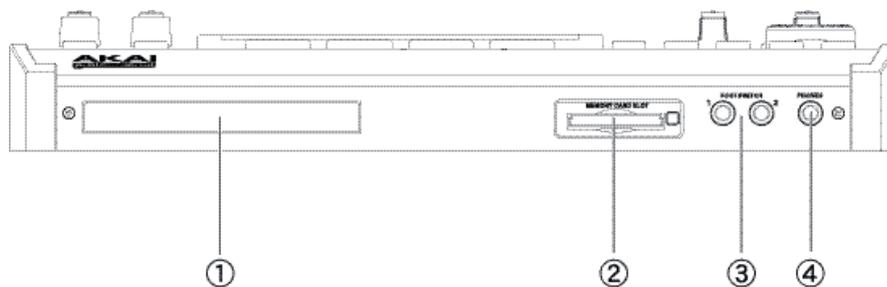
Diese Taste löscht Events in einem Track. Sie können Events während der Aufnahme in Echtzeit oder durch Auswahl eines Events im Erase Fenster löschen. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Erase Funktion“ auf Seite 14.

05. [NOTE REPEAT] Taste

Sie können eine Note entsprechend den Einstellungen im T.C. (Timing Correct) wiederholen, indem Sie ein Pad halten und diese Taste drücken. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Note Repeat Funktion“ auf Seite 17.



■ Vorderseite



01. CD-Laufwerksschacht

Hier können Sie das optionale IDE CD-Laufwerk installieren.

02. Compact Flash Slot

Dieses ist der Slot für eine Compact Flash Speicherkarte.

03. [FOOTSWITCH 1/2] Anschlüsse

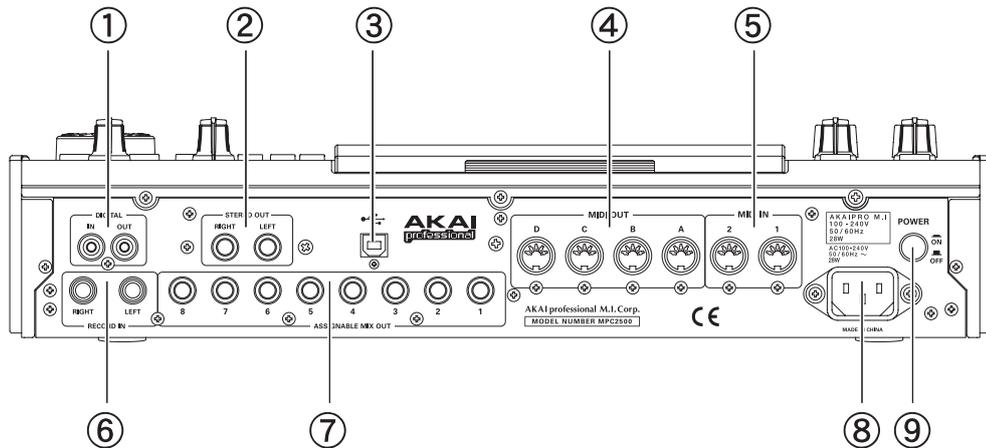
Hier können Sie einen Fußschalter anschließen. Mit ihm können Sie Punch In/Out-Vorgänge durchführen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Fußschalter“ auf Seite 114. Es gibt zwei Fußschalterarten: Normal Offen (der Kanal ist offen, wenn er nicht gedrückt ist) und Normal Geschlossen (der Kontakt ist zu, wenn er nicht gedrückt ist).

Wenn ein Fußschalter vor dem Einschalten der MPC2500 an das Gerät angeschlossen wurde, kalibriert es sich automatisch auf den angeschlossenen Schalter. Sie können beide Schalterarten verwenden.

04. [PHONES] Anschluss

Hier können Sie Ihrer Stereokopfhörer anschließen. Diese Buchse führt das gleiche Signal, wie die [STEREO OUT] Ausgänge.

■ Rückseite



01. [DIGITAL IN/OUT] Anschlüsse

Dieses sind die koaxialen Digitalein- und -ausgänge. An den IN lassen sich Digitalausgänge eines CD-Players oder eines DAT-Recorders anschließen. Der OUT sendet das gleiche Signal wie der [STEREO OUT] Ausgang.

02. [STEREO OUT L/R] Buchse:

Das ist der Hauptausgang der MPC2500.

03. [USB] Anschluss (Slave)

Verwenden Sie diese Buchse, um Ihre MPC2500 mit einem PC oder Mac zu verbinden und Daten auszutauschen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Verbindung der MPC2500 mit einem Computer“ auf Seite 112.

04. [MIDI OUT A/B/C/D] Buchsen

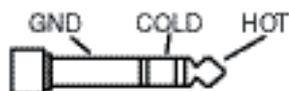
Dies ist der MIDI-Ausgang. Jeder Ausgang kann unterschiedliche MIDI-Signale senden.

05. [MIDI IN 1/2] Buchsen

Dies ist der MIDI-Eingang. Die MIDI-Daten von MIDI IN 1 und 2 werden gemischt.

06. [RECORD IN L/R] Anschluss

Über diesen analogen Eingang können Sie analoge Signale aufnehmen. Diese Eingangsbuchsen sind symmetrisch ausgelegt (Stereo-Klinkenbuchsen).



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

Diese Ausgänge können dazu verwendet werden, Signale mehrerer Pads getrennt voneinander auszugeben. Dadurch können Sie diese Signale mit externen Mixern und Effekten weiter getrennt bearbeiten.

08. Power Anschluss

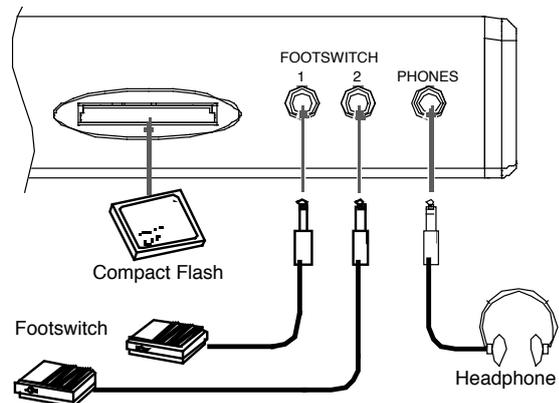
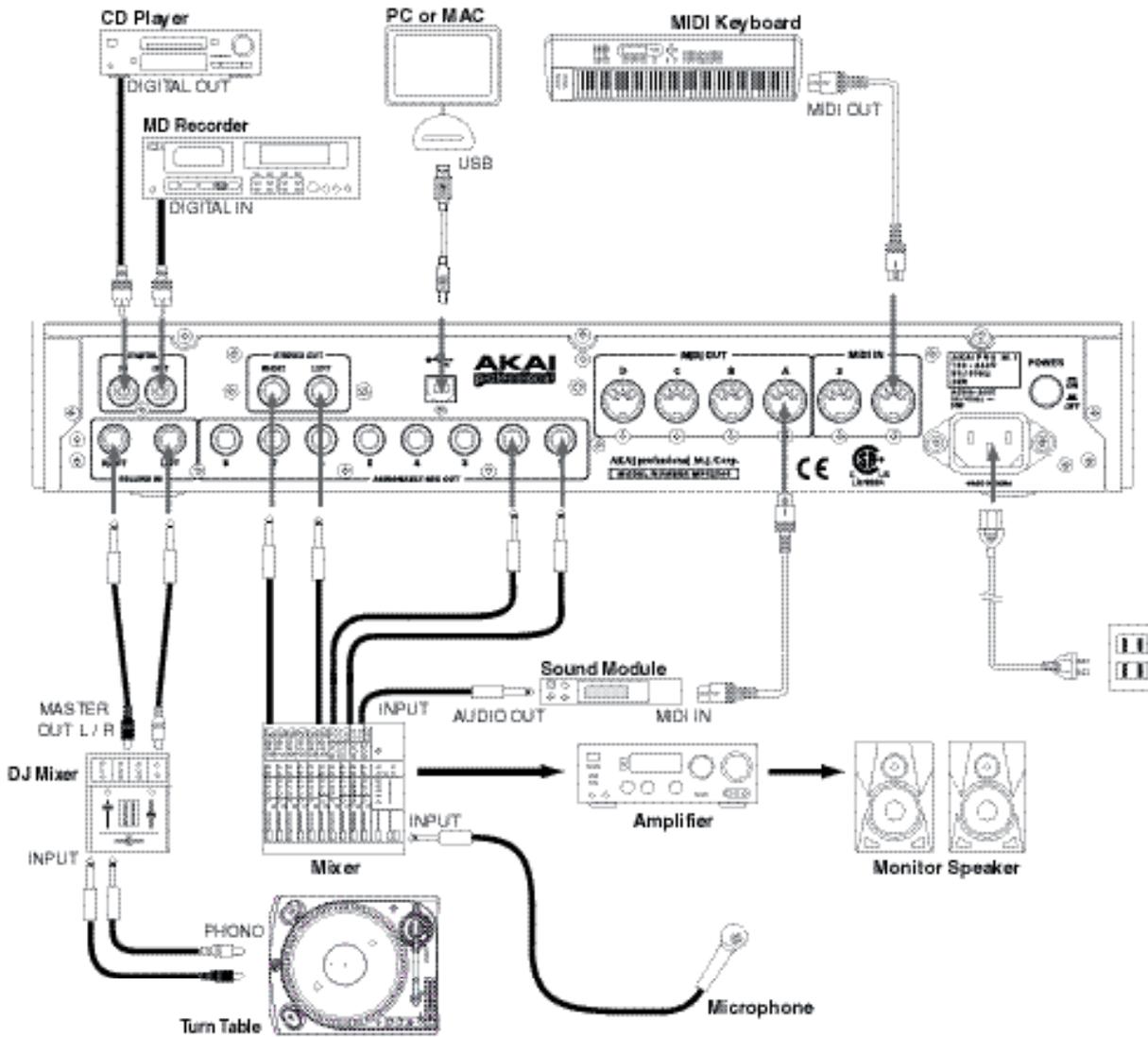
Schließen Sie hier das beiliegende Netzkabel an.

09. [POWER] Schalter

Mit diesem Schalter können Sie Ihre MPC2500 in Betrieb nehmen oder abschalten.

■ Anschluss der MPC2500 an externe Audio/MIDI Geräte

Die folgende Abbildung zeigt alle Anschlussmöglichkeiten der MPC2500 an externe Geräte. Hierbei handelt es sich um ein Beispiel. Konsultieren Sie beim Anschließen des externen Gerätes das entsprechende Benutzerhandbuch. Bitte beachten Sie, dass alle Geräte während des Verbindens ausgeschaltet sind.



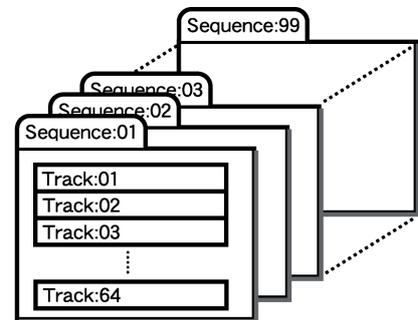
Terminologien der MPC2500

Hier finden Sie die grundlegenden Begriffe der MPC2500, die Ihnen bei der Verwendung des Gerätes oft begegnen werden

■ Sequence

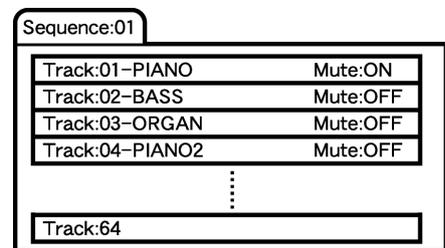
Die Sequence ist der kleinste Baustein, den Sie bei der Datenerstellung mit der MPC2500 verwenden werden. Die Daten, die von einem MIDI-Keyboards oder den Pads kommen, werden in die Tracks einer Sequence aufgenommen.

Eine Sequence besitzt 64 Tracks, von denen jeder Performance-Daten enthalten kann. Es lassen sich bis zu 99 Sequenzen erzeugen. Die Länge einer Sequenz kann zwischen 1 Takt bis 999 Takten liegen. Sie können einen ganzen Song mit nur einer Sequence erstellen oder mit der Song Funktion verwenden, um verschiedene kurze Sequenzen zu einem Song zusammenzufügen.



■ Track

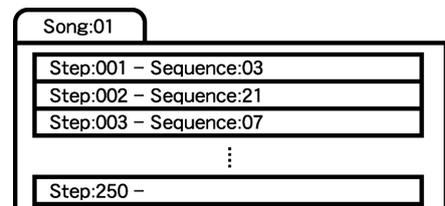
Eine Sequence besitzt 64 Tracks. In jeden Track lassen sich andere Performance-Daten aufnehmen. Sie können zum Beispiel Instrumente getrennt in verschiedene Tracks aufnehmen (ein Piano im Track 1, Bass auf Track 2, Orgel auf Track 3, usw.). Es kann nur jeweils ein Track aufgenommen werden, es ist jedoch möglich, bereits aufgenommene Tracks während der Aufnahme abzuspielen. Jeder Track hat eine Track Mute Funktion (Stummschaltung), die bestimmt, ob die Daten eines Tracks abgespielt werden oder nicht. So können Sie beispielsweise auf Track 1 und Track 4 zwei Pianosoli aufnehmen und Sie mit der Mute-Funktion vergleichen. Performance-Daten werden als MIDI-Events im Track gespeichert. Es werden keine Sounds direkt in einem Track aufgenommen.



■ Song

Mit dem Song Feature können Sie Sequenzen in einer bestimmten Reihenfolge abspielen. Bestimmen Sie einfach die Anordnung und die Wiederholungen der Sequenzen. Auf diese Weise können Sie Songreihenfolgen programmieren oder einen Song erzeugen, indem Sie verschiedene Sequenzen kombinieren.

In der MPC2500 können Sie bis zu 20 Songs speichern. Sie können jeder Sequenz beim Arrangieren eines Songs eine Position (Step) zuweisen. Ein Step können Sie sich als einen Container von Sequenzen vorstellen. Jeder Song besitzt 250 Steps.



■ **Sample**

In die MPC2500 geladene Klänge werden Samples genannt. Ein Sample laden Sie in die MPC2500, wenn Sie im RECORD Mode einen Sound aufnehmen, ihn von der Speicherkarte laden oder ihn von einem PC über USB übertragen. Im TRIM Mode können Sie die Start/End Punkte eines Samples verändern oder einen Loop setzen. Zum Abspielen von Sounds müssen Sie Samples im PROGRAM Mode einem Pad zuweisen. Wir unterscheiden zwei Sample-Arten: Stereo Sample (2-Kanal-Sample mit linken und rechten Kanal) und Mono Sample (Sample mit einem Kanal).

■ **Drum Pad**

Die MPC2500 hat 16 Pads. Indem Sie ein Pad anschlagen, spielen Sie ein Sample, welches diesem Pad zugeordnet ist, ab. Die MPC2500 besitzt 4 Pad Banken, denen Sie unterschiedliche Samples zuweisen können. Mit der the [PAD BANK] Taste können Sie zwischen den 4 Pad Banken umschalten, so dass Sie bis zu 64 Pads verwenden können. Um ein Sample einem Pad zuzuordnen, verwenden Sie den PROGRAM Mode. Das Spielen auf einem Pad kann in einem Track einer Sequence aufgezeichnet werden.

■ **Program**

Bei der Zuweisung von Samples auf Pads innerhalb des PROGRAM Modes können Sie diese Samples auf den Pads spielen. Die Anordnung von 64 auf Pads zugewiesene Samples nennen wir ein Program. Zusätzliche Funktionen des Programs ermöglichen die Klanggestaltung der Samples mit beispielsweise Hüllkurven (Envelope) und Filtern. Sie können unterschiedliche Einstellungen für jedes Pad vornehmen.

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

■ **RAM**

RAM (Random Access Memory) ist der Ort, in den Sounds und andere Daten vorübergehend geladen werden. Die MPC2500 besitzt ab Werk 16 MB (Megabyte) RAM, der Aufnahmen in einer Länge von bis zu 136 Sekunden gestattet (Mono-Aufnahme). MB ist eine Maßeinheit und benennt die Größe des Speichers. Mit dem optionalen EXM128 können Sie den Speicher auf 128 MB ausbauen.

Die Daten, die ins RAM geladen werden, gehen nach dem Ausschalten der MPC2500 verloren. Wenn Sie Ihre Aufnahmen behalten möchten, können Sie diese auf einer Speicherkarte sichern oder über USB zu einem Computer übertragen.

■ **Memory Card**

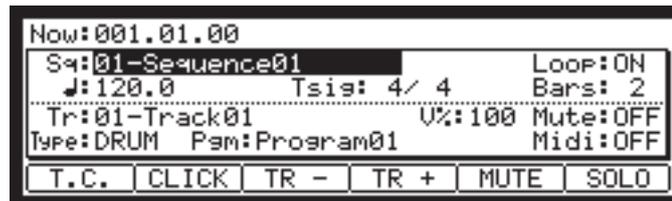
Die MPC2500 wird mit einer 32 MB Compact Flash Speicherkarte ausgeliefert. Compact Flash ist ein Speicher, der auch „Flash Memory“ genannt wird. Die Daten werden ähnlich wie im RAM gespeichert, verbleiben jedoch auf der Karte, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Indem Sie Ihre Aufnahmen aus dem RAM der MPC2500 auf die Speicherkarte sichern, bleiben die Daten nach dem Ausschalten der MPC erhalten. Beachten Sie bitte, dass die MPC2500 Daten nicht direkt von der Speicherkarte abspielen kann. Zuerst müssen Sie sie von der Card in das RAM laden. Es gibt viele verschiedene Arten von Flash Speicherkarten, jedoch verwendet die MPC2500 ausschließlich Compact Flash Speicherkarten.

Kapitel 2 : Grundlegende Bedienung

In diesem Abschnitt erklären wir die grundlegende Bedienung der MPC2500.

■ MAIN Seite

Das ist die Hauptansicht der MPC2500. Hier lassen sich Sequences aufnehmen und wiedergeben. Sie können, wenn Sie sich zum Beispiel bei der Arbeit in der MPC2500 verirrt haben, jederzeit diese Seite aufrufen, indem Sie die [MAIN] Taste drücken. Wenn das Gerät eine Bearbeitung durchführt (z.B. Aufnahme, Laden/speichern, usw.), können Sie nicht zur MAIN Seite zurück kehren, indem Sie die [MAIN] Taste drücken.



■ Cursor, Cursor Tasten, Feld, DATA Rad

Der hervorgehobene Teil des Displays wird „Cursor“ genannt (in der oberen Abbildung ist [01-Sequence01] der Main Seite hervorgehoben). Mit den vier Cursor-Tasten der benutzeroberfläche können Sie den Cursor im Bildschirm bewegen. Im Normalfall springt der Cursor auf eine bestimmte Position, wie zum Beispiel rechts neben einen Doppelpunkt (:). Diese Positionen nennen wir „Feld“, hier können Sie Einstellungen vornehmen oder Werte eingeben. Feldeinstellungen ändern Sie, indem Sie das Feld auswählen und das [DATA] Rad der Bedienoberfläche drehen.

Dieser Vorgang der Feldeauswahl mit den Cursor-Tasten und das Ändern mit dem [DATA] Rad ist der grundlegendste Bedienvorgang der MPC2500.

■ Function Tasten

Die sechs unter dem Display liegenden Tasten (F1 bis F6) sind die Function Tasten. Diese Tasten nehmen zeitweilig Funktionen, die am unteren Displayrand abgezeigt werden, an. Um diese jeweiligen Funktionen zu aktivieren, drücken Sie die gewünschte Taste. Die Funktion eines Tasters hängt immer vom im LCD gerade angezeigten Inhalt ab.



Bei dieser LCD-Anzeige startet das Drücken der Function Tasten eine Bearbeitung oder das Öffnen von Fenstern.



Wenn das LCD so aussieht, können Sie mit den Function Tasten F1 bis F4 zwischen Seiten wechseln. Die gegenwärtig ausgewählte Seite wird mit schwarzen Buchstaben auf weißen Hintergrund gekennzeichnet. Das Drücken der F5 und F6 Tasten hat keine

Auswirkungen.

Manche Seiten zeigen Seitenauswahl und Bearbeitungsfunktion gleichzeitig an (siehe unten).



In diesem Fall werden F1 und F2 zum Umschalten von Seiten und F6 zur Aktivierung einer Bearbeitung verwendet. Die Tasten F3, F4 und F5 sind ohne Funktion. In dieser Anleitung sind Function Tasten wie folgt beschrieben: □[F1] (TRIM) Taste - in den Klammern erkennen Sie die im Display angezeigte Funktion.

■ WINDOW Taste

Die MPC2500 besitzt so viele Funktionen, dass sie nicht alle auf eine Displayanzeige passen. Für eine größere Arbeitseffizienz zeigt eine Seite nur die am häufigsten verwendeten Einstellungen an. Wenn Sie eine fortgeschrittene Einstellung ändern möchten, drücken Sie die [WINDOW] Taste. Dadurch öffnet sich ein Fenster mit genaueren Einstellungen für das ausgewählte Feld. Diese Funktion existiert nicht für alle Felder. Wenn Sie ein Feld auswählen, für das Sie die [WINDOW] Taste verwenden können, leuchtet die LED der Taste.

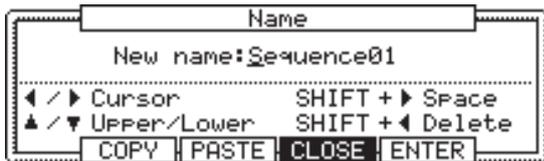
■ MODE Taste

In der MPC2500 hat jede Funktion (zum Beispiel Aufnahme von Samples, Sample-Bearbeitung, Zuweisung von Samples zu jedem Pad, Sequence-Daten editieren, Laden von Speicherkarten, usw.) eine eigene Anzeige. Diese nennen wir „Modi“. Sie werden beispielsweise den RECORD Mode zur Aufnahme eines Samples und den TRIM Mode zur Bearbeitung eines Samples verwenden. Die [MODE] Taste schaltet zwischen Modi um. Drücken Sie dazu die [MODE] Taste und drücken Sie ein Pad. Der Mode, der einem Pad zugeordnet ist, wird über dem Pad angezeigt.

Namen eingeben

Die MPC2500 verwaltet, angefangen von Sounddaten (wie Samples und Programs) bis zu Spieldaten (z.B. Sequences und Tracks) verschiedene Datenarten. Diese Daten werden anhand ihrer Namen organisiert. In diesem Abschnitt werden Sie lernen, verschiedene Daten mit Namen zu versehen.

Wählen Sie mit dem Cursor ein Feld aus, welches Sie benennen möchten und drehen Sie das DATA Rad. Das Name Fenster öffnet sich. Dort können Sie den Namen eingeben.



In diesem Fenster wird der Cursor nicht als Hervorhebung, sondern als Unterstrich angezeigt.

Sie können Namen entweder mit den Pads oder mit dem DATA Rad eingeben.

■ Eingabe von Zeichen mit dem DATA Rad

Sie können Buchstaben, die mit dem Cursor ausgewählt sind, durch Drehen des DATA Rades im Name Fenster verändern. Bewegen Sie den Cursor mit den RECHTS/LINKS Cursor Tasten und geben Sie Zeichen ein.

■ Eingabe von Zeichen mit einem Pad

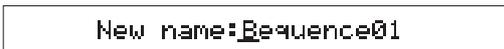
Jedem Pad sind zwei Zeichen zugeordnet. Indem Sie ein Pad drücken, wird der dazugehörige Buchstabe eingegeben. Nun wollen wir beschreiben, wie aus "Bass 01" der Name „Sequence 01“ wird.

01. Drücken Sie die AUF Cursor Taste, um auf Großbuchstaben umzuschalten.

Das Drücken der AB Cursor Taste ermöglicht die Eingabe eines Kleinbuchstabens.

02. Drücken Sie zweimal Pad 1.

Mit dem ersten Schlag geben Sie ein A, und mit dem zweiten ein B ein. Jedesmal, wenn Sie auf das Pad drücken, schaltet das Zeichen zwischen A und B um.



03. Drücken Sie die Cursor Taste RECHTS, um den Cursor nach rechts zu bewegen.

Wenn Sie den nächsten Buchstaben mit einem anderen Pad eingeben, bewegt sich der Cursor automatisch nach rechts. Falls Sie ein Zeichen ein-

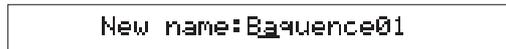
geben wollen, welches demselben Pad zugeordnet ist, müssen Sie den Cursor mit der Cursor Taste RECHTS manuell bewegen. In unserem Beispiel sind A und B demselben Pad zugeordnet. Deshalb muss der Cursor per Hand bewegt werden.

04. Der nächste Buchstabe ist ein kleines „a.“ Drücken Sie also die AB Cursor Taste.

Durch das Drücken der AB Cursor Taste können Sie kleingeschriebene Buchstaben eingeben.

05. Drücken Sie Pad 1 einmal.

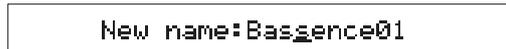
Ein kleingeschriebenes „a“ wird eingegeben.



06. Drücken Sie einmal Pad 10.

Der Cursor bewegt sich automatisch nach rechts und ein kleines „s“ erscheint.

07. Drücken Sie die Cursor Taste RECHTS, um den Cursor nach rechts zu verschieben und drücken Sie Pad 10 noch einmal.



08. Drücken Sie die Cursor Taste RECHTS und drücken Sie die [SHIFT] Taste, während Sie die Cursor Taste RECHTS ein weiteres mal drücken.

Dadurch fügen Sie ein Leerzeichen ein.

09. Drücken Sie die rechte Cursor Taste, um den Cursor nach rechts zu bewegen und drücken Sie die „0“ auf des 10-er Ziffernblocks.

Zahlen geben Sie mit dem Ziffernblock ein.

10. Drücken Sie die „1.“



11. Drücken Sie die Cursor Taste RECHTS um den Cursor nach rechts zu verschieben. Halten Sie nun die [SHIFT] Taste und drücken Sie die Cursor Taste LINKS.

Die Kombination aus [SHIFT] + LINKS löscht ausgewählte Zeichen.

Nun steht im Display „Bass 01“ anstatt „Sequence 01.“

12. Drücken Sie [F5] (ENTER) zur Bestätigung der Eingabe und um das Fenster zu schließen.

Mit [F4] (CANCEL) brechen Sie den Vorgang ab und das Fenster wird geschlossen. In diesem Fall wird keine Veränderung am Namen vorgenommen.

■ Weitere nützliche Funktionen des Name Fensters

(Copy und Paste Funktion)

Mit der Copy und Paste Funktion lassen sich Zeichen des „New Name“ Feldes kopieren und in Namen für andere Daten einfügen. Diese Funktion ist besonders dann nützlich, wenn Sie identische Namen für verschiedene Daten erstellen möchten.

Wenn Sie im Name Fenster [F2] (COPY) drücken, werden die Zeichen des „New Name“ Feldes im Zwischenspeicher abgelegt. Wenn Sie im Name Fenster [F3] (PASTE) drücken werden diese Zeichen in das „New Name“ Feld eingefügt.

Eingabe von Zahlen mit dem Ziffernblock

In Wertefeldern, wie denen der TRIM Seite eines Samples können Sie Nummernwerte mit dem Ziffernblock direkt eingeben. Wenn Sie zum Beispiel „100“ in ein Feld eingeben wollen, gehen Sie wie folgt vor:

01. Drücken Sie die Cursor Tasten, um zum Feld, welches Sie editieren möchten, zu gelangen.
02. Drücken Sie die „1“, „0“, „0“ Tasten und bestätigen Sie die Eingabe mit der [ENTER] Taste.

Bei der Eingabe von Dezimalwerten (z.B. im Tempo Feld der MAIN Seite) geben Sie die Zahl ein und ignorieren dabei den Dezimalpunkt (z.B. drücken Sie für 120.5 „1“, „2“, „0“, „5“ und drücken Sie dann die [ENTER] Taste.

(Im Falle von 120.0 geben Sie „1“, „2“, „0“, „0“ ein und drücken Sie [ENTER]). Bei einer fehlerhaften Eingabe können Sie den Vorgang abbrechen, indem Sie die [SHIFT] Taste drücken, bevor Sie die ENTER Taste betätigen.

Wenn Sie bei der Dateneingabe mit dem Ziffernblock die [CURSOR] Tasten, das DATA Rad oder die [MAIN] Taste verwenden, wird die Eingabe abgebrochen und die Daten kehren zum Ursprungszustand zurück.

In einem Feld, in dem „- / +“ verwendet werden kann, schalten die Tasten [-] / [+] zwischen positiven (+) und negativen (-) Werten um.

Kapitel 3 : Sequencer Funktionen

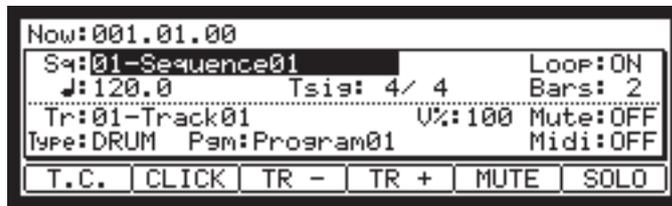
Der Sequencer der MPC2500 ermöglicht die Aufnahme und die Wiedergabe Ihres Spiels. Dabei wird Ihre Performance auf den Pads aufgenommen. Durch die Wiedergabe dieser aufgenommenen Daten, lässt sich Ihr Spiel reproduzieren. Das Spielen wird in einem Track innerhalb einer Sequence aufgenommen. Mehr Informationen zu Sequences und Tracks finden Sie im Abschnitt „Terminologien in der MPC2500“ auf Seite 7.

Ihre, durch das Schlagen auf die Pads generierten Spieldaten, werden im Track als Pad-Events gespeichert. Ein Track kann auch andere Events beinhalten, wie zum Beispiel Informationen der Q-Link Schieberegler, Tempoänderungen usw. Bei der Verwendung der MPC2500 mit einem externen MIDI Gerät können Sie Daten des externen Gerätes als MIDI Events aufzeichnen.

ACHTUNG: Bitte beachten Sie, dass der Sequencer nur Spieldaten (wann und welches Pad wird gedrückt, usw.) aufnimmt. Der Sound wird nicht aufgezeichnet.

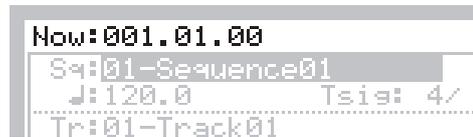
■ MAIN Seite

Auf dieser Seite nehmen Sie Sequences auf und spielen Sie sie ab. Sie befinden sich hier im Hauptmodus der MPC2500 und Sie können jederzeit zu dieser Seite zurückkehren, indem Sie die [MAIN] Taste drücken.



■ Now Feld

Das Now Feld, das sich in der oberen linken Displayecke befindet, zeigt die gegenwärtige Position des Sequencers an. Diese wird von links nach rechts in Bar (Takt), Beat, Tick (1 Beat = 96 Ticks) angezeigt. Zum Beispiel meint „002.03.00“ den dritten Beat im zweiten Takt. Ein Tick teilt einen Beat (1/4 Note) in 96 Teile. Ein Beat steht für eine Viertelnote (96 Ticks), eine 1/8 Note ist gleich bedeutend mit der Hälfte eines Beats, also mit 48 Ticks.



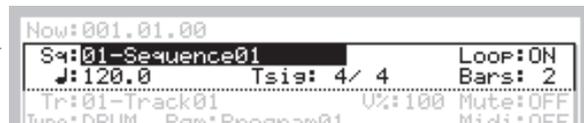
Hier ist der Zusammenhang zwischen Noten und Ticks:

1/4 Note = 96 Ticks	1/8 Note = 48 Ticks	1/16 Note = 24 Ticks
1/4 Triole = 64 Ticks	1/8 Triole = 32 Ticks	1/16 Triole = 16 Ticks

Bei der Aufnahme oder Wiedergabe einer Sequence zeigt das Display immer die aktuelle Position des Sequencers an. Sie können den Cursor in das Now Feld bewegen, um die Position manuell einzugeben.

■ Sequence / Sq Feld

Eine Sequence ist der kleinste Baustein bei der Song-Erstellung der MPC2500. Innerhalb einer Sequence werden Spieldaten vom MIDI Keyboard oder den Pads auf Spuren aufgenommen. Eine Sequence können Sie im Sq Feld auswählen. Eine leere Sequence wird als (unused) angezeigt. Die Einstellungen der MAIN Seite können sich für verschiedene Sequences unterscheiden.



■ Track / Tr Feld

Eine Sequence besitzt 64 Tracks, in die sich die Spieldaten getrennt aufnehmen lassen. Sie können so beispielsweise ein Piano auf Track 1, Bass auf Track 2, Orgel auf Track 3 usw. aufnehmen. Im Tr Feld können Sie einen Track innerhalb einer im Sq Feld verwendeten Sequence auswählen. Ein nicht verwendeter Track wird mit (unused) angezeigt. Sie können für jeden Track separat Mute, Midi, V%, Type und Pgm Felder einstellen.



Aufnahme des Spiels

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Ihr Spiel auf den Pads auf Tracks einer Sequence aufnehmen.

Beachten Sie: Um Ihre Spieldaten in einer Sequence aufnehmen zu können, müssen Sie ein Program in die MPC2500 laden, das Sie mit den Pads spielen wollen. Wenn Sie die MPC2500 einschalten, lädt sie automatisch ein Werksprogramm und eine Demo-Sequence. Wir gehen davon aus, dass Sie bereits ein Program in die MPC2500 geladen haben. Falls das noch nicht der Fall ist, laden Sie nun ein Program von der Speicherkarte oder nehmen Sie ein Sample auf und weisen Sie es einem Pad zu. Weitere Informationen zum Laden eines Programs finden Sie im Abschnitt „Laden einer Datei“ auf Seite 107. Weitere Informationen zur Aufnahme eines Samples finden Sie im Abschnitt „Aufnahme eines Samples“ auf Seite 55.

01. Drücken Sie die [MAIN] Taste.

Mit der [MAIN] Taste gelangen Sie auf die MAIN Seite, in der Sie Ihre Sequenzen aufnehmen können.

02. Wählen Sie im Sq Feld eine Sequence, in die Sie aufnehmen möchten, aus.

Sie können zum Aufnahmen Ihres Spiels jede Sequence verwenden. In diesem Beispiel wollen wir jedoch mit einer Leer-Sequence beginnen und wählen eine „Unused“ Sequence aus.

03. Wählen Sie im Tr Feld den Track für Ihre Aufnahme aus.

Ihr Spiel wird im ausgewählten Track der Sequence aufgenommen. Sie können grundsätzlich jeden Track verwenden, wählen hier aber „Tr:01“.

04. Bestimmen Sie im Pgm Feld, welches Program Sie spielen möchten.

Ein Program aus dem RAM wählen Sie durch Drehen des DATA Rads aus.

05. Schlagen Sie Pads an, um die Padzuweisung zu überprüfen.

Sie spielen somit das ausgewählte Program des Pgm Feldes ab.

06. Halten Sie die [REC] Taste gedrückt und drücken Sie [PLAY START].

Die Aufnahme beginnt nach vier Vorzählern.

07. Schlagen Sie die Pads an, damit Ihr Spiel aufgenommen wird.

Ab Werk ist die Länge einer Sequence auf 2 Bars (Takte) eingestellt. Nach der Aufnahme der 2 Bars beginnt die MPC2500 mit der Wiedergabe des aufgenommenen Spiels. Sie können nun den

bereits aufgenommenen Spieldaten weitere hinzufügen, indem Sie auf den Pads weiterspielen und der Track in einer Schleife wiedergegeben wird. Die MPC2500 schaltet automatisch auf „Overdub“ Aufnahme und nimmt weiter auf.

08. Sie können die Overdub Aufnahme beenden, indem Sie die [STOP] Taste drücken.

09. Drücken Sie [PLAY], um die aufgenommenen Spieldaten wiederzugeben.

10. Wenn Ihnen die Performance nicht gefällt, können Sie eine neue Aufnahme durch gleichzeitiges Drücken der [REC] und [PLAY START] Tasten initiieren.

Dadurch werden die gegenwärtig aufgenommenen Daten gelöscht und es wird eine neue Aufnahme begonnen.

11. Um etwas zu bereits aufgenommenen Daten hinzuzufügen, drücken Sie [PLAY START], während Sie die [OVER DUB] Taste halten.

Die bereits aufgenommenen Spieldaten werden abgespielt und neue Daten werden durch Anschlagen der Pads hinzugefügt.

Tipp: Wenn Sie im Sq Feld eine andere Sequence auswählen, können Sie neue Spieldaten getrennt aufnehmen. Durch die Wiedergabe dieser Sequences können Sie so einen ganzen Song erzeugen.

Tipp: Im Normalfall lädt die MPC2500 nach dem Einschalten eine Demo Sequence automatisch. Wenn Sie diese Sequence löschen und von Anfang an beginnen wollen, lesen Sie den „Alle Sequences löschen“ auf Seite 20.

Wiedergabe einer Sequence

Eine aufgenommene Sequence spielen Sie ab, indem Sie die [PLAY START] Taste drücken. Die Sequence wird ununterbrochen abgespielt, bis Sie [STOP] drücken. Wenn Sie daraufhin noch einmal die [PLAY] Taste drücken, fährt die MPC2500 an der Stelle fort, wo die vorherige Wiedergabe gestoppt wurde.

■ Nahtlose Wiedergabe verschiedener Sequences

Mit der Next Sequence Funktion können Sie verschiedene Sequences nacheinander abspielen. Mit dieser Funktion können Sie während der Wiedergabe einer Sequence die nächste Sequence zur Wiedergabe auswählen, um so verschiedene Sequences nacheinander abzuspielen..

01. Wählen Sie im Sq Feld der MAIN Seite die Sequence, die zuerst wiedergegeben werden soll.
02. Drücken Sie [PLAY START], damit die Wiedergabe der Sequence beginnt.
03. Wählen Sie im Sq Feld während der Wiedergabe die nächste Sequence aus.

Durch die Auswahl einer Sequence im Sq Feld während der Wiedergabe öffnet sich das Next Feld, in welchem Sie die nächste Sequence auswählen können.

Nachdem die gegenwärtige Sequence beendet wurde, startet die MPC2500 mit der Wiedergabe der im Next Feld angegebenen Sequence. Indem Sie diesen Vorgang wiederholen, können mehrere Sequences nahtlos wiedergegeben werden.

Tip: Mit der [NEXT SEQ] Taste können Sie die nächste Sequence mit einem Pad auswählen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Auswahl einer Sequence mit einem Pad“ auf Seite 48.

Tip: Im SONG Mode lässt sich die Reihenfolge von Sequences festlegen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „SONG Mode“ auf Seite 42.

Weitere nützliche Funktionen zum Aufnehmen von Sequences

■ Undo Sequence Funktion

Bei der Overdub-Aufnahme können Sie den letzten Aufnahmevorgang auf den Stand vor der Aufnahme zurücksetzen.

01. Drücken Sie während des Overdubs die [STOP] taste und drücken Sie die [UNDO] Taste.

Die LED der [UNDO] Taste verlischt und nur die zuletzt aufgenommenen Daten werden gelöscht. Um die Aufnahme wiederherzustellen, drücken Sie [UNDO] nocheinmal, damit die LED wieder aufleuchtet.

Beachten Sie: Sie können die [UNDO] Taste nur für die zuletzt durchgeführte Aufnahme verwenden.

■ Erase Funktion

Sie können die Spieldaten eines bestimmten Pads mit der [ERASE] Taste löschen. Zur Verwendung gibt es zwei Möglichkeiten: durch Löschen in Echtzeit während eines Overdubs und durch Auswahl eines Pads und Parts, um Daten im ERASE Fenster bei gestoppten Overdub zu löschen.

• Löschen in Echtzeit

01. Drücken Sie [PLAY START], während die [OVER DUB] Taste gehalten wird, um den Overdub zu starten.
02. Halten Sie das Pad, dessen Daten gelöscht werden soll, während die [ERASE] Taste gehalten wird.

Es werden nur die Spieldaten gelöscht, die zwischen dem Drücken und dem Loslassen der [ERASE] Taste vorkommen. Wenn sie das Pad zur richtigen Zeit drücken, können Sie Spieldaten in einer Phrase gezielt herauslöschen.

• Löschen im Erase Fenster

Spieldaten werden im Track als Events gespeichert. Im Erase Fenster lassen sich bestimmte Events eines Tracks löschen.

01. Drücken Sie [STOP] um die Sequence zu stoppen.
02. Drücken Sie die [ERASE] Taste.

Das Erase Fenster öffnet sich.

Im Tr Feld wird die Nummer und der Name des ausgewählten Tracks angezeigt. Um alle Events eines Tracks zu löschen, wählen Sie durch Drehung des DATA Rads nach links „Tr:00- ALL TRACKS“ aus.



03. Legen Sie im Time Feld den Bereich, der die zu löschenden Events enthält fest.

Im Time Feld legen Sie den Start- und den Endpunkt für den Bereich fest. Wenn Sie zum Beispiel nur den Event im ersten Takt einer 2-taktigen Sequenz löschen wollen, stellen Sie „001.01.00 -

002.01.00“ ein. In diesem Fall wird der Event auf Position 002.01.00 nicht gelöscht.

Wenn Sie den Endpunkt auf „002.01.00“ stellen, wie hier, wird der Bereich rechts vor dem Endpunkt zum Bereich hinzugefügt.

002.01.00				
EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
001.04.93	001.04.94	001.04.95		002.01.01

04. Wählen Sie im Erase Feld NOTE ONLY.

Das Note Feld öffnet sich.

05. Wählen Sie das Note Feld aus.

Wenn Sie alle Events löschen wollen, belassen Sie es auf ALL. Um nur die Daten eines bestimmten Pads zu löschen, schlagen Sie das betreffende Pad an. Sie können mehrere Pads gleichzeitig auswählen. Wenn Sie ein anderes Pad aus Versehen angeschlagen haben, können Sie die Auswahl durch nochmaliges Anschlagen des Pads zurücknehmen. Um die Pad-Auswahl erneut zu starten, drehen Sie das DATA Rad nach links. Der Wert des Note Feldes wird auf ALL zurückgesetzt, so dass Sie wieder mit der Auswahl eines Pads von vorn beginnen können.

06. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Der Vorgang beginnt und die Events des ausgewählten Pads im ausgewählten Bereich werden gelöscht.

Tipp: Wenn beim Löschen das Erase Feld auf ALL EVENT steht, löscht die MPC2500 neben den Pad Events auch andere Events des ausgewählten Bereiches. Steht beim Löschen von Events das Erase Feld auf EXCEPT Note, löscht die MPC2500 keine Pad-Daten sondern nur andere Events des ausgewählten Bereiches.

■ Timing Correct Funktion

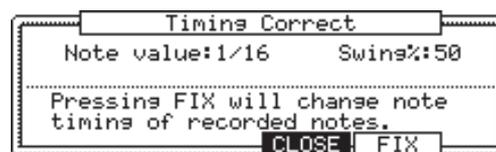
Es kann manchmal schwierig sein, bei der Aufnahme die Pads zur richtigen Zeit anzuschlagen. Unter der Verwendung der Timing Correct Funktion können Sie die Zeitposition des Pad Events durch Anschlagen des Pads korrigieren. Es gibt dafür zwei Möglichkeiten: Durch Korrektur der Zeitposition in Echtzeit während der Aufnahme und durch Korrektur des aufgenommenen Events im nachhinein.

• Timing Correction in Echtzeit

Sie können das Timing während der Aufnahme in Echtzeit korrigieren.

01. Bei gestoppter Sequence drücken Sie die [F1] (T.C.) Taste auf der MAIN Seite.

Das Timing Correct Fenster öffnet sich.



02. Stellen Sie im Note value Feld die richtige Zeitpositionierung ein.

Wenn Sie zum Beispiel „1/16“ wählen, wird jede Position der Spieldaten zur nächstliegenden 1/16 Note verschoben.

Folgende Notenwerte stehen zur Auswahl.

1/8 = 1/8 Note, 1/8(3) = 1/8 Triole, 1/16 = 1/16 Note, 1/16(3) = 1/16 Triole,
1/32 = 1/32 Note, 1/32(3) = 1/32 Triole,
OFF = keine Timing Correction.

• Swing Funktion

Im Swing% Feld lässt sich Swing Wert einstellen. Die Swing Funktion verschiebt die ungeraden Events entsprechend dem Wert des Swing% Feldes vom Rhythmus. Mit diesem Feature lassen sich Shuffle Grooves erzeugen.

03. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Dadurch schließt sich das Fenster.

Beachten Sie: Wenn Sie die [F5] (FIX) Taste drücken, korrigiert die MPC2500 das Timing der aufgenommenen Daten.

Tipp: Wenn Sie die [F1] (T.C.) Taste bei der Aufnahme/Wiedergabe drücken, wird beim Halten der Taste ein kleines Timing Correct Fenster angezeigt. Sie können das Note value Feld dieses Fensters zur Veränderung des Timing Correction Wertes verwenden. Dadurch wird das Ändern des Wertes bei der Aufnahme erleichtert.

• Korrigieren des Timings aufgenommener Events

Um das Timing aufgenommenen Events zu ändern gehen Sie wie folgt vor:

01. Drücken Sie bei gestoppter Sequence die [F1] (T.C.) Taste des MAIN Fensters.

Das Timing Correct Fenster öffnet sich.



02. Geben Sie in das Note Value Feld einen Wert für die Timing Correction ein.

Wenn Sie zum Beispiel „1/16“ wählen, wird jede Position der Spieldaten zur nächstliegenden 1/16 Note verschoben.

Folgende Notenwerte stehen zur Auswahl.

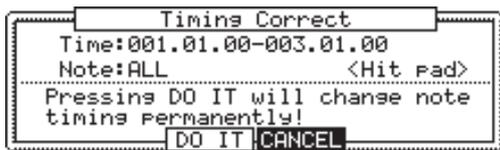
1/8 = 1/8 Note, 1/8(3) = 1/8 Triole, 1/16 = 1/16 Note, 1/16(3) = 1/16 Triole,
 1/32 = 1/32 Note, 1/32(3) = 1/32 Triole,
 OFF = keine Timing Correction.

• Swing Funktion

Im Swing% Feld lässt sich Swing Wert einstellen. Die Swing Funktion verschiebt die ungeraden Events entsprechend dem Wert des Swing% Feldes vom Rhythmus. Mit diesem Feature lassen sich Shuffle Grooves erzeugen.

03. Drücken Sie die [F5] (FIX) Taste.

Das Timing Correct Fenster öffnet sich.



04. Bestimmen Sie im Time Feld den Bearbeitungsreich für die Korrektur.

05. Schlagen Sie im Note Feld das Pad, dessen Daten korrigiert werden sollen, an.

Um das Timing aller Events zu korrigieren, belassen Sie die Einstellung auf ALL. Um nur die Daten eines bestimmten Pads zu bearbeiten, schlagen Sie es an. Es ist möglich, mehrere Pads gleichzeitig auszuwählen. Wenn Sie ein anderes Pad aus Versehen angeschlagen haben, können Sie die Auswahl durch nochmaliges Anschlagen des Pads zurücknehmen. Um die Pad-Auswahl erneut zu starten, drehen Sie das DATA Rad nach links. Der Wert des Note Feldes wird auf ALL zurückgesetzt, so dass Sie wieder mit der Auswahl eines Pads von vorn beginnen können.

06. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.

Die Korrektur beginnt und das Fenster wird geschlossen.

■ Click/Metronom Funktion

In diesem Abschnitt erfahren Sie etwas über die verschiedenen Einstellmöglichkeiten des Metronoms (Klick-Sound).

01. Drücken Sie bei gestoppter Sequence die [F2] (CLICK) Taste der MAIN Seite.

Das Click/Metronome Fenster öffnet sich.



Count in Feld

Hier bestimmen Sie, wie schnell die Aufnahme /Wiedergabe nach dem Drücken der [PLAY] oder der [PLAY START] Taste beginnt; sofort nach dem Drücken der Taste oder nach einem eintaktigen Vorzähler.

OFF Die Aufnahme/Wiedergabe beginnt sofort ohne Vorzähler nachdem die Taste gedrückt wurde.

REC ONLY Bei dieser Einstellung haben Sie einen Vorzähler für Aufnahmen und Overdubs. Die Wiedergabe startet ohne Vorzähler.

REC+PLAY Mit dieser Einstellung erhalten Sie einen Vorzähler für Aufnahme und Wiedergabe.

Rate Feld

Sie können einen Rhythmus für den Klang des Metronoms einstellen. Das Metronom spielt bei „1/4“ mit 1/4 Noten und 1/8 Notzen bei „1/8“.

In Play Feld

Wenn Sie möchten, dass der Metronom-Sound während der Wiedergabe spielt, stellen Sie diesen Parameter auf YES.

In Rec Feld

Wenn Sie möchten, dass der Metronom-Sound während der Aufnahme/Wiedergabe spielt, stellen Sie diesen Parameter auf YES. Bei der Einstellung NO hören Sie kein Metronom während der Aufnahme oder Wiedergabe.

■ Note Repeat Funktion

Wenn Sie ein Pad drücken und dabei die [NOTE REPEAT] Taste halten, wird der Pad Sound entsprechend der Timing Correct Einstellungen wiederholt abgespielt, bis Sie das Pad loslassen. Sie können zudem die Lautstärke durch den Druck auf das Pad beeinflussen. Mit der Note Repeat Funktion können Sie schwierige Passagen, wie eine 16tel HiHat oder Snare-Rolls, in Echtzeit aufnehmen.

01. Drücken Sie die [NOTE REPEAT] Taste während der Aufnahme/Wiedergabe.

02. Drücken Sie ein Pad, während Sie die [NOTE REPEAT] Taste halten, um den Sound wiederholt abspielen zu lassen.

Der Sound des Pads wird entsprechend des Timing Correct Wertes wiederholt abgespielt, bis Sie das Pad loslassen. In dem Sie den Druck auf das Pad ändern, variieren Sie die Lautstärke (Velocity) des Sounds.

Während Sie die [NOTE REPEAT] Taste halten, ändert sich der untere Displaybereich, wie nachfolgend gezeigt. Mit den [F1] bis [F6] Tasten können Sie den Timing Correct Wert direkt auswählen.



Der gewählte Timing Correct Wert wird hervorgehoben.

• Note Repeat Hold

Sie können das die „Note Repeat“ Funktion permanent aktivieren, indem Sie [NOTE REPEAT] halten und dann die [SHIFT] Taste drücken (oder [SHIFT] drücken und dann die [NOTE REPEAT] Taste drücken). Sie heben diese Aktivierung durch ein nochmaliges Drücken der [NOTE REPEAT] Taste auf.

■ Punch In/Punch Out Funktion

Die Aufnahme lässt sich in der Mitte der Wiedergabe starten (Punch In).

Sie können genauso die Aufnahme in der Mitte der Sequence stoppen und die Wiedergabe weiter laufen lassen (Punch Out). Diese Funktion ist hilfreich, wenn ein bestimmter Teil einer Sequence neu aufgenommen werden soll.

Punch In

Drücken Sie zur Wiedergabe der Sequence [PLAY] oder [PLAY START]. Drücken Sie an dem Punkt, an dem Sie in die Aufnahme einsteigen wollen die [REC] Taste, während Sie die [PLAY] Taste halten. Die MPC2500 startet die Aufnahme.

Für einen Overdub drücken Sie [OVER DUB] und [PLAY].

Punch Out

Drücken Sie [REC] oder [OVER DUB] während des Aufnehmens/Overdubbens, damit die MPC2500 den gegenwärtigen Aufnahmevorgang beendet und mit der Wiedergabe fortfährt.

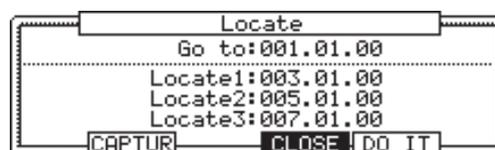
■ Auto Locate Funktion

Die [GO TO] Taste wird zum Bewegen zu einer bestimmten Position innerhalb einer Sequence verwendet. Sie können bis zu drei Locate Punkte speichern.

• Einen Locate Punkt speichern

01. Drücken Sie bei gestoppter Sequence auf der MAIN Seite die [GO TO] Taste.

Das Locate Fenster öffnet sich.



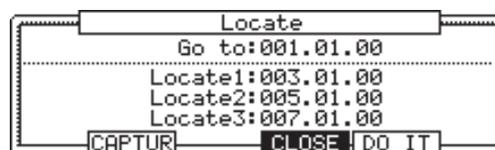
Im Go to Feld wird die gegenwärtige zeitposition angezeigt. Sie können einen zu speichernden Locate Punkt mit dem Ziffernblock oder dem DATA Rad eingeben.

02. Bewegen Sie die Cursor auf eines der Locate1 – Locate 3 Felder und drücken Sie die [F2] (CAPTUR) Taste.

• Einen gespeicherten Locate Punkt lokalisieren

01. Drücken Sie bei gestoppter Sequence auf der MAIN Seite die [GO TO] Taste.

Das locate Fenster öffnet sich.



02. Bewegen Sie den Cursor auf eines der Locate 1 – Locate 3 Felder und drücken Sie die [F5] (GO TO) Taste.

Die Now Zeit ändert sich sofort auf die Zeiteinstellung des gespeicherten Locate Punktes.

Tipp: Sie können die Auto Locate Funktion auf der MAIN Seite und im STEP/GRID Modus verwenden.

Detaillierte Informationen zur Sequence Funktion

■ Einstellen der Länge einer Sequence

Eine Sequence ist auf 2 Takte Länge voreingestellt. Sie können diese Länge auf 1 bis 999 Takte setzen.

01. Wählen Sie auf der MAIN Seite das Bars Feld.

Das Bar Feld zeigt den gegenwärtigen Wert an.

02. Drehen Sie das DATA Rad oder drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Change Bars Fenster öffnet sich.

03. Wählen Sie im New Bars Feld eine neue Taktzahl.

Wenn eine höhere Taktzahl als gegenwärtig festgelegt wird, werden leere Takte an das Ende der Sequence angehängt. Bei einer geringeren Anzahl werden Takte am Ende der Sequence gelöscht.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste

Die neuen Einstellungen werden übernommen und das Fenster wird geschlossen.

■ Einstellung der Taktart einer Sequence

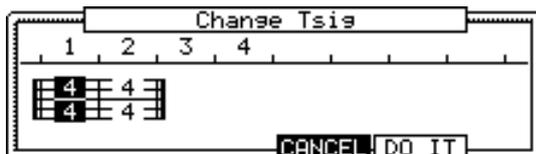
In der Grundeinstellung ist die Taktart auf vier Viertel (4/4) eingestellt. Dies lässt sich jedoch ändern.

01. Wählen Sie auf der MAIN Seite das Tsig Feld.

Im Tsig Feld finden Sie den derzeitigen Wert.

02. Drehen Sie das DATA Rad oder drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Change Tsig Fenster öffnet sich.



Der obere Anzeigebereich steht für die Anzahl der Takte. Die aktuell gewählte Taktart finden Sie darunter.

03. Wählen Sie den Takt und die gewünschte Taktart aus.

Wählen Sie den Takt mit dem LINKS/RECHTS Cursor aus und ändern Sie die Taktart mit dem DATA Rad. Ein Quadrat markiert den Bereich, den Sie gerade editieren.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste

Die Taktartänderung wird übernommen und das Fenster schließt sich.

■ Das Tempo einstellen

Im ⏴ (Tempo) Feld der MAIN Seite können Sie das Tempo einstellen. Die möglichen Einstellungen für eine Sequence liegen im Bereich von 30.0 und 300.0. Das Tempo lässt sich auch nach dem Anlegen der Sequence noch verändern. Sie können das Tempo auch durch Hinzufügen von Tempo Change Events im STEP EDIT Mode anpassen.

• Tap Tempo Funktion

Sie können das Tempo sowohl mit dem [TAP TEMPO] Taster als auch im ⏴ (Tempo) Feld einstellen. Drücken Sie die [TAP TEMPO] Taste im gewünschten Tempo an. Die MPC2500 kalkuliert daraus das entsprechende Tempo und ändert das Tempo der Sequence dementsprechend. Die MPC2500 benötigt dazu durchschnittlich 4 Taps der [TAP TEMPO] Taste. Sie können auch eine andere Anzahl von Taps, die zur Berechnung des Tempos benötigt werden, im Tap Average Feld der MISC. Seite im OTHER Mode festlegen.

• Ändern des Tempos aller Sequences gleichzeitig

Das Tempo aller Sequences lässt sich auf eine Geschwindigkeit ändern. Das Tempo einzelner Sequences lässt sich jederzeit nach der Erstellung der Sequence individuell verändern. Jedoch ist es gerade dann hilfreich, wenn ein Song aus verschiedenen Sequences erzeugt werden soll, das Tempo aller Sequences anzugleichen.

01. Wählen Sie auf der MAIN Seite das ⏴ (Tempo) Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Tempo Change Fenster öffnet sich.

02. Drücken Sie [F5] (FIX).

Das Fix Tempo Fenster öffnet sich.

03. Stellen Sie Fix tempo Feld das gewünschte Tempo ein.

04. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.

Das Tempo aller Sequences wird entsprechend dem Wert des Fix tempo Feldes angepasst.

• Über Tempo Änderungen

Die STEP RECORDING Funktion des STEP EDIT Modus ermöglicht das Einfügen von Tempoänderungen in einen Track, so dass sich das Tempo in einer Sequence ändert.

Zur Verwendung der Tempo Change Funktion gehen Sie in das ⏴ (Tempo) Feld des MAIN Modus und drücken Sie die [WINDOW] Taste, um das Tempo Change Fenster zu öffnen und das Tempo Change Feld auf ON zu setzen.

Wenn die Tempo Change Funktion aktiviert ist,

■ Ändern des voreingestellten Namens für eine Sequence

Wenn Sie eine neue Sequence erzeugen, heißt diese normalerweise automatisch „Sequence##“ (## steht für die Sequence-Nummer). Diesen voreingestellten Namen können Sie ändern.

01. Wählen Sie auf der MAIN Seite das Sq Feld.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sequence Fenster öffnet sich.
03. Geben Sie im Default Name Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen Benennung finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite Page 10.

04. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Das Fenster wird geschlossen und Sie gelangen zurück zur MAIN Seite.

■ Eine Sequence kopieren

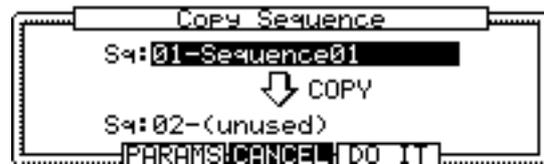
Eine Sequence lässt sich auf eine andere Sequence kopieren.

01. Wählen Sie im Sq Feld des MAIN Modus eine Sequence zum kopieren aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sequence Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie [F5] (COPY).
Das Copy Sequence Fenster geht auf.
04. Wählen Sie im Sq Feld (unten), die Sequence, auf die kopiert werden soll aus.
05. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die Sequence wird kopiert. Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die [F4] (CANCEL) Taste.

■ Kopieren eines Sequence-Parameters

Ein Sequence-Parameter lässt sich zu einer anderen Sequence kopieren.

01. Wählen Sie im Sq Feld des MAIN Modus einen Sequence Parameter zum kopieren.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste
Das Sequence Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Sequence Fenster geht auf.



04. Wählen Sie im Sq Feld (unten) die Sequence, auf die kopiert werden soll.
05. Drücken Sie die [F3] (PARAMS) Taste
Das Kopieren des Sequence-Parameters beginnt. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie [F4] (CANCEL).

■ Eine Sequence löschen

Eine Sequence lässt sich aus dem Speicher der MPC2500 entfernen.

01. Wählen Sie im Sq Feld des MAIN Modus eine Sequence zum kopieren aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sequence Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Sequence Fenster geht auf.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die ausgewählte Sequence wird gelöscht und der Name ändert sich auf „unused“.

■ Alle Sequences löschen

Sie können alle Sequences im Speicher auf einmal löschen.

01. Wählen Sie das Sq Feld im MAIN Modus aus und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sequence Fenster öffnet sich.
02. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Sequence Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F3] (ALL SQ) Taste.
Das Delete ALL Sequences fenster öffnet sich.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Dadurch löschen Sie alle Sequences und ändern ihre Namen auf „unused“.

■ Behandlung der Dauer (Länge) einer Note an der Loop-Grenze

Bei der Aufnahme einer Sequence im Loop Mode können Sie bestimmen, wie sich die MPC2500 verhalten soll, wenn die Grenze des Loops (das Ende der Sequence wird erreicht und die Wiedergabe springt zum Anfang) während Sie ein Pad halten.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 10] (OTHER).

Sie schalten in den OTHER Modus um.

02. Drücken Sie die [F2] (MISC.) Taste.

Die MISC. Seite wird angezeigt.

03. Gehen Sie zum Truncate Duration Feld und wählen Sie die Option zur Einstellung des Abstands zwischen den Loops aus.

TO SEQUENCE LENGTH

Die MPC2500 nimmt die Note wie gespielt, bis zur maximalen Sequence Länge auf.

TO SEQUENCE END

Die MPC2500 schneidet die Note am Ende weg, auch wenn Sie ein Pad anschlagen. Sie können nicht über den Loop hinaus aufnehmen.

AS PLAYED

Die MPC2500 nimmt Ihre Performance, wie Sie sie spielen auf.

Track Funktionen

■ Bestimmen der Track Art

Auf der MAIN Seite können Sie die Track Art definieren. Es gibt zwei Arten von Tracks: DRUM und MIDI. Dementsprechend werden sie DRUM Track und MIDI Track genannt.

Das sind die Unterschiede zwischen den Track Arten:

- DRUM** Verwenden Sie diese Track Art, um den internen Sampler der MPC2500 durch Anschlagen der Pads zu spielen. Die DRUM Track-Daten werden pro Pad organisiert.
- MIDI** Wählen Sie diese Track Art, wenn die MPC2500 als MIDI Sequencer mit externen MIDI-Geräten (MIDI Keyboard usw.) verwenden wollen. Die MIDI Track Daten werden pro MIDI Note Event organisiert. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „MIDI Sequencer Funktion“ auf Seite 24.

■ Auswahl eines Programs

Um ein internes Program mit der MPC2500 zu spielen

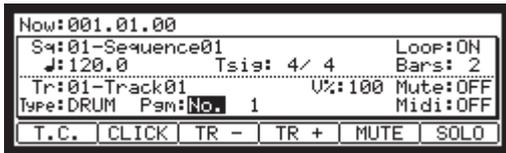
Wählen Sie Pgm: Feld mit dem DATA Rad ein internes Program, das sich im internen Speicher befindet, aus. Die Samples des Programs können Sie durch Anschlagen der Pads spielen. Wenn Sie „OFF“ oder „No.“ auswählen, spielt die MPC2500 keine internen Programs/Samples.

Um externe Sounds mit der MPC2500 zu spielen

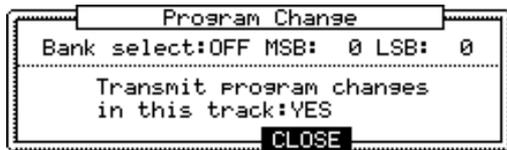
Wenn Sie im Pgm: Feld „OFF“ oder „No.“ wählen, spielt die MPC2500 nicht die internen Programs/Samples ab, sondern triggert ein externes Soundmodul, wie zum Beispiel einen Synthesizer.

- Auswahl der MIDI Program Nummer für das externe Soundmodul

Wenn Sie „No.“ im Pgm: Feld ausgewählt haben erscheint die MIDI Program Nummer auf der rechten Seite des Pgm: Feldes. Hier können Sie eine MIDI Program Nummer von 1 bis 128 eingeben. Diese MIDI Program Nummer wird über den im Midi Feld ausgewählten MIDI OUT ausgegeben, sobald sie ausgewählt ist oder die [PLAY START] Taste gedrückt wird.



Während der Auswahl der „No.“ im Pgm: Feld und wenn sich der Cursor auf dem Feld befindet, drücken Sie [WINDOW] zum Öffnen des Program Change Fensters.



Sie können hier einen „MIDI Bank Select“ Befehl bestimmen, der zusammen mit dem „MIDI Program Change“ gesendet wird. Sie können auch festlegen, ob ein im Track aufgenommener MIDI Program Change Befehl gesendet wird oder nicht.

Bank Select: (ON/OFF)

Bestimmen Sie hier, ob ein „Bank Select“ Befehl gesendet wird oder nicht.

MSB:/ LSB: (0-127)

Hier setzen Sie „MSB“ (Control Change # 0) und „LSB“ (Control Change #32) der MIDI Bank Select Nachricht im Bereich von 0 bis 127.

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

Hier legen Sie fest, ob ein im Track aufgenommener „MIDI Program Change“ Befehl gesendet wird oder nicht.

Track Velocity Funktion

Ermöglicht die Justierung des Velocity-Verhältnisses im ausgewählten Track, während die Sequence wiedergegeben wird.



Wählen Sie das „V%:“ Feld der MAIN Seite und definieren Sie durch Drehen des DATA Rades das Velocity Verhältnis im Bereich von 1% bis 200% ein.

Beachten Sie: Während der Aufnahme hat eine Änderung des V%-Wertes keinen Einfluss. Es wirkt sich nur auf die Wiedergabe von Sequenzen aus. Wenn der Velocity Wert schon 127 beträgt (Maximalwert), hat jede Einstellung über 100% keinen Effekt.

Track Mute Funktion

Die Track Mute Einstellung lässt sich im Mute Feld

der MAIN Seite einstellen.

Für jeden Track lässt sich eine eigene Mute-Einstellung verwenden. Nehmen wir einmal an, Sie haben ein Pianosolo auf Track 1 aufgenommen und haben ein anderes Pianosolo auf Track 2. Durch die Verwendung der Track Mute Funktion können diese zwei Soli vergleichen und das bessere auswählen. Wenn für einen Track Mute ON eingestellt wird, spielt die MPC2500 diesen Track nicht ab.

Tipp : Mit der [TRACK MUTE] Taste, können Sie den Track Mute mit einem Pad setzen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Track Mute eines Tracks mit Pads“ auf Seite 47.

Bestimmen des MIDI-Ausgangskanals

Im MIDI Feld der MAIN Seite lässt sich der MIDI-Ausgangskanal zuweisen.

Jeder Track kann einen eigenen MIDI-Ausgangskanal besitzen. Diese Einstellung müssen Sie vornehmen, wenn Sie die MPC2500 zum Ansteuern eines externen MIDI Soundmoduls verwenden. Bei der Verwendung des internen Samplers brauchen Sie diese Einstellung nicht vornehmen.

Die MPC2500 hat vier MIDI Ausgänge. Die Kanäle 1A bis 16A werden über MIDI OUT A gesendet, Die MIDI Kanäle 1B bis 16B werden über MIDI OUT B ausgegeben, der Ausgang MIDI OUT C überträgt die MIDI Kanäle 1C bis 16C und die MIDI Kanäle 1D bis 16D liegen am MIDI OUT D an.

Ändern des Namens eines Tracks

01. Wählen Sie im Tr Feld der MAIN Seite den Track, dessen Name geändert werden soll, aus.

02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Track Fenster öffnet sich.

03. Geben Sie im Track Name Feld einen neuen Namen ein.

Weitere Informationen zur Benennung finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

04. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Das Fenster wird geschlossen und Sie kehren zur MAIN Seite zurück.

Ändern des voreingestellten Track-Namens

Wenn Sie einen neuen Track erzeugen heißt dieser normalerweise „Track##“ (## steht für die Tracknummer). Sie können den voreingestellten Namen

ändern.

01. Wählen Sie das Tr Feld auf der MAIN Seite aus.

02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Track Fenster öffnet sich.

03. Geben Sie im Default Name Feld einen neuen Namen ein.

Weitere Information zur Benennung finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

04. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Das Fenster schließt sich und Sie kehren zur MAIN Seite zurück.

■ Einen Track kopieren

Sie können einen Track auf einen anderen Track kopieren.

01. Wählen Sie im Tr Feld der MAIN Seite einen Track aus.

02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Track Fenster öffnet sich.

03. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.

Das Copy Track Fenster öffnet sich.

04. Wählen Sie im unteren Tr Feld einen Track, auf den Sie kopieren möchten.

05. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.

Das Kopieren der Sequence beginnt. Den Vorgang können Sie mit [F4] (CANCEL) abbrechen.

■ Einen Track löschen

Ein Track lässt sich aus dem Speicher der MPC2500 löschen.

1. Wählen Sie im Tr Feld des MAIN Modus einen Track zu löschen aus.

2. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Track Fenster öffnet sich.

3. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.

Das Delete Track Fenster geht auf.

4. Drücken Sie [F5] (DO IT).

Sie löschen dadurch den ausgewählten Track, dessen Name sich zu „unused“ ändert.

■ Alle Tracks löschen

Alle Tracks im Speicher können auf einmal gelöscht werden.

01. Wählen Sie im MAIN Modus das Tr Feld aus und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Track Fenster öffnet sich.

02. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.

Das Delete Track Fenster geht auf.

03. Drücken Sie die [F3] (ALL TR) Taste.

Das Delete ALL Tracks Fenster öffnet sich.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Alle Tracks werden gelöscht und ihre Namen ändern sich auf „unused“.

■ Auswahl eines Tracks mit den Function Tasten

Im Tr Feld der MAIN Seite lässt sich ein Track auswählen. Sie können dazu auch die Tasten [F3] (TR -) und [F4] (TR +) verwenden. Durch die Verwendung der [F3] (TR -) und [F4] (TR +) Tasten können Sie die Trackauswahl ohne Cursorbewegungen zum Tr Feld durchführen.

■ Solo Funktion auf einen Track anwenden

Bei der Arbeit mit einer Sequence, die über viele Tracks verfügt, ist die Solo Funktion hilfreich, da mit ihr nur der ausgewählte Track abgespielt wird. Wenn Sie zum Beispiel verschiedene Instrumente auf unterschiedlichen Tracks aufgenommen haben, können Sie mit dieser Funktion jeden einzelnen Track isoliert überprüfen.

01. Wählen Sie im Tr Feld der MAIN Seite einen Track, der abgespielt werden soll.

02. Drücken Sie die [F6] (SOLO) Taste und starten Sie die Aufnahme oder Wiedergabe der Sequence.

Die [F6] (SOLO) Taste wird hervorgehoben und die MPC2500 spielt nur den ausgewählten Track ab. Die anderen Tracks sind stummgeschaltet.

03. Um die Solo-Funktion aufzuheben, drücken Sie die [F6] (SOLO) Taste noch einmal.

Die MPC2500 gibt alle Tracks wieder.

MIDI Sequencer Funktionen

Beim Spielen des internen Samples mit den Pads, brauchen Sie nur ein gewünschtes Program im Pgm Feld der MAIN Seite zu wählen, um eine Aufnahme starten zu können. Die MPC2500 kann jedoch auch als MIDI Sequencer eingesetzt werden. Wenn Sie ein externes MIDI Keyboard an die MPC2500 anschließen, lassen sich die Daten vom Keyboard aufnehmen und Sie können das externe Soundmodul steuern.

■ Über MIDI...

MIDI hat sich als herstellerübergreifender Standard zur Übertragung von Spieldaten zwischen elektronischen Instrumenten etabliert. Die Geräte werden mit sogenannten MIDI-Kabeln untereinander verbunden. Wenn Sie, sagen wir mal, den MIDI OUT eines Keyboards an den MIDI IN des MIDI Soundmoduls anschließen, können Sie das Spiel auf dem Keyboard zum MIDI Soundmodul senden, das dann den Klang ausgibt. MIDI überträgt nur die Spieldaten und keine Klänge. Um so viele Daten wie möglich über ein MIDI-Kabel übertragen zu können, gibt es MIDI-Kanäle. Mit MIDI-Kanälen können Sie unterschiedliche Daten für jeden Kanal separat übertragen. Es gibt pro MIDI-Anschluss bis zu 16 MIDI-Kanäle, die eine wichtige Rolle beim Umgang mit MIDI spielen.

Der MIDI-Kanal des sendenden Keyboards muss auf den gleichen Kanal wie das empfangende Soundmodul eingestellt sein. Wenn also der Ausgangskanal des Keyboards auf 1 gesetzt ist, muss der Eingangskanal des Soundmoduls ebenfalls auf 1 sein. Einige Soundmodule können auf verschiedenen Kanälen Daten empfangen. Dadurch können Sie jedem Kanal verschiedene Instrumente (Piano, Bass, Strings usw.) zuweisen.

■ Über MIDI Sequencer

Ein MIDI Sequencer dient zur Aufnahme oder Wiedergabe von MIDI-Daten. Die MPC2500 kann als MIDI Sequencer eingesetzt werden. Wenn Sie ein externes MIDI Keyboard zur Verwendung der MPC2500 als MIDI Sequencer anschließen wollen, verbinden Sie den MIDI OUT des Keyboards mit dem MIDI IN der MPC2500 und den MIDI OUT der MPC2500 mit dem MIDI IN des MIDI Soundmoduls. Nun können Sie die Daten des Keyboards auf der MPC aufnehmen und die Klänge des MIDI Soundmoduls spielen. In diesem Abschnitt erklären wir, wie Sie Spieldaten eines externen MIDI Keyboards auf die MPC2500 aufnehmen und die Sounds eines externen Soundmoduls spielen.

01. Verbinden Sie externe MIDI-Geräte wie im Abschnitt „Anschluss der MPC2500 mit externen Audio/MIDI-Geräten“ auf Seite 6 beschrieben.

Verbinden Sie den MIDI OUT des Keyboards mit dem MIDI IN der MPC2500 und den MIDI OUT der MPC2500 mit dem MIDI IN des externen Soundmoduls.

Beachten Sie: Sie können den Stereoausgang der MPC2500 mit einem Mixer verbinden, um das Metronom zu hören, auch wenn Sie die MPC2500 als MIDI Sequencer verwenden.

02. Wählen Sie im Type Feld MIDI.

03. Geben Sie im Pgm Feld OFF oder No. ein.

Wenn Sie OFF oder No. wählen, spielt die MPC2500 nicht die internen Programs ab. Bei der Auswahl No. und einer eingegebenen MIDI Program Nummer überträgt die MPC2500 diese MIDI Program Nummer zu einem externen Soundmodul, damit der richtige Sound eingestellt wird, wenn die Sequence ausgewählt wird.

04. Wählen Sie im Midi Feld einen MIDI Kanal aus.

Wählen Sie hier den MIDI-Kanal, über den Sie die Daten senden wollen. Verwenden Sie den selben Kanal wie am Soundmodul.

Tipp: Ab Werk ist der MIDI In der MPC2500 so eingestellt, dass er auf allen Kanälen empfängt. Deshalb müssen Sie ihn zum Empfang der MIDI-Daten vom Keyboard nicht extra definieren.

05. Spielen Sie auf dem Keyboard, um zu überprüfen, ob das Soundmodul funktioniert.

Wenn Sie kein Signal hören, überprüfen Sie die Kabel und die Einstellungen des Keyboards und des Soundmoduls.

06. Drücken Sie [PLAY START] während Sie die [REC] Taste halten.

Die Aufnahme beginnt nach dem Einzähler.

07. Achten Sie beim Spielen auf das Metronom.

Standardmässig ist eine Sequence 2 Takte lang. Nach der Aufnahme dieser 2 Takte springt die MPC2500 zum Anfang der Sequence zurück und beginnt mit der Wiedergabe der Spieldaten. Wenn Sie auf den Pads weiter spielen, fügen Sie weitere Daten den bereits aufgenommenen hinzu. Wir nennen das „Overdub“.

08. Zum Beenden des Overdubs drücken Sie die [STOP] Taste.

09. Drücken Sie die [PLAY] Taste, um die aufgenommene Sequence abzuspielen.

10. Wenn Ihnen die Sequence nicht gefällt, können Sie sie neu aufnehmen, indem Sie die [REC] + [PLAY START] Tasten noch einmal drücken.

Die bereits aufgenommenen Daten werden gelöscht und es wird eine neue Aufnahme gestartet.

12. Um zu den aufgenommenen Daten neue hinzuzufügen, drücken Sie die [PLAY START] Taste während Sie die [OVER DUB] Taste halten.

Dadurch werden die bereits vorhandenen Spieldaten wiedergegeben und Sie können mit den Pads neue Daten hinzufügen.

Tipp: Wenn Sie im Sq Feld eine neue Sequence anwählen, können Sie neue unabhängige Spieldaten aufnehmen. Durch das Kombinieren verschiedener Sequences lässt sich ein Song erstellen.

Tipp: Sie können bei der Aufnahme einer Sequence andere hilfreiche Funktionen verwenden (siehe Seite 14)

Tipp: Weitere Informationen zum Anschluss eines MIDI Keyboards und einem Soundmodul an die MPC2500 finden Sie im Abschnitt „Anschluss eines MIDI Keyboards und Soundmoduls“ auf Seite 53.

■ Verwendung des Sustain Pedals

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Einstellungen zur Verwendung eines Sustain Pedals vornehmen, wenn an der MPC2500 ein externes MIDI-Keyboard angeschlossen ist und die MPC2500 als MIDI Sequencer verwendet wird.

Sustain Pedal-Daten sind MIDI Events, die bewirken, dass ein Sound gehalten wird, wenn eine Taste des Keyboards losgelassen wird.

Normalerweise steuert ein Fußschalter diesen Vorgang. Das Keyboard sendet die Daten des Sustain Pedal als separates Event und der Sequencer erkennt die Daten als eigene Event-Art. Wenn Sie jedoch einen kurzen Sequence Loop overdubben, kann es besser sein, die Daten des Sustain Pedals auf die Dauer der aufgenommenen Notenlängen anzuwenden. Wenn Sie die Sustain Pedal Daten zum Beispiel so wie sie sind aufnehmen, können Sie während der Aufnahme im Loop das Pedal gedrückt halten, um die Sustain Pedal Daten mit den nachfolgenden Noten zu mischen. Wenn Sie allerdings die Sustain Daten in Notenlängen konvertieren, werden alle anderen nicht durch die Pedalinformationen beeinflusst.

Die MPC2500 ist ab Werk so eingestellt, dass Sustain Pedal Informationen in Notenlängen konvertiert werden. Diese Einstellung lässt sich allerdings ändern, so dass die Sustain Daten als normale Daten behandelt werden.

01. Drücken Sie [MODE] Taste und danach die [PAD 10] (OTHER) Taste.

Sie gelangen in den OTHER Modus.

02. Drücken Sie die [F2] (MISC.) Taste.

Die MISC. Seite wird angezeigt.

03. Im Sustain Pedal to Duration Feld wählen Sie die Einstellung zur Behandlung der Sustain Pedal Daten.

YES Die MPC2500 konvertiert die Sustain Pedal Information in Notenlängen.

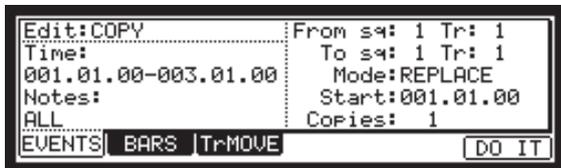
NO Die MPC2500 nimmt die Sustain Pedal Information ganz normal auf.

Kapitel 4: Sequences editieren

Zur Editierung von Sequences bestehen zwei Möglichkeiten. Sie können entweder einen Bereich auswählen und die darin enthaltenen Events gleichzeitig oder jeden Event individuell bearbeiten. In diesem Abschnitt lernen Sie den SEQ EDIT Mode kennen, in dem Sie einen Bereich zur Editierung Ihres Events (oder mehrerer Events) definieren.

Auswahl eines Trackbereiches

Events werden innerhalb eines Bereiches des Tracks bearbeitet. Dazu gehen Sie in die EVENTS Seite des SEQ EDIT Modus, die Sie erreichen, indem Sie die [MODE] Taste und [PAD 13] drücken.



■ Auswahl eines Bereiches zur Bearbeitung

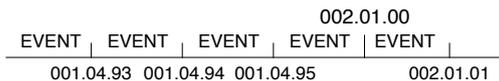
Auf der EVENTS Seite gibt es 3 verschiedene Editieroptionen im Edit Feld: COPY, MOVE und TRANSPOSE. Das Auswählen eines Bearbeitungsbereiches ist bei allen Optionen gleich. Starten wir also mit der Bearbeitung des Bearbeitungsbereiches.

• Auswahl der Zeit

Gehen Sie in das TIME Feld der EVENTS Seite des SEQ EDIT Modus.

Im Time Feld lassen sich Start- und Endpunkte des zu bearbeitenden Bereiches setzen. Um den ersten Takt einer 2-taktigen Sequence auszuwählen nehmen Sie in diesem Feld die Einstellung „001.01.00 - 002.01.00“ vor. Bei diesem Beispiel wird das Event am Punkt „002.01.00“ nicht editiert.

Wenn Sie, wie in der Abbildung den Endpunkt auf „002.01.00“ einstellen, wird der Bereich unmittelbar vor diesem Punkt Bestandteil des Bereiches.



• Bestimmen der Pad/Note Nummer

01. Wählen Sie das Notes Feld der EVENTS Seite des SEQ EDIT Modus.

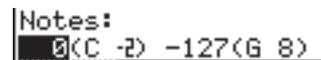
Die Anzeige des Notes Feldes ist abhängig von der ausgewählten Track-Art.

• Bei der Auswahl eines DRUM Tracks:

Die Voreinstellung dieses Feldes lautet ALL, was bedeutet, dass die MPC2500 alle Pads bearbeitet. Wenn Sie nur ein bestimmtes Pad editieren möchten, bewegen Sie den Cursor auf das Notes Feld und schlagen Sie das gewünschte Pad an. Im Notes Feld erscheint die Nummer des Pads. Sie können mehrere Pads gleichzeitig auswählen. Wenn Sie ein Pad fälschlicherweise ausgewählt haben, können Sie dieses durch nochmaliges Anschlagen aus der Auswahl entfernen. Um die Pad-Auswahl von Beginn neu zu starten, drehen Sie das DATA Rad nach links. Der Wert im Note Feld wird auf ALL gesetzt, so dass Sie mit der Pad-Auswahl von vorn beginnen können.

Wenn ein MIDI Track ausgewählt ist:

Das Notes Feld zeigt den ausgewählten Notenbereich der Notennummer an.



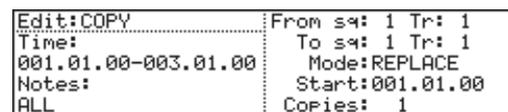
Hier stellen Sie die obere und untere Begrenzung des Bearbeitungsbereiches ein. Die MPC2500 editiert dann nur Events, die innerhalb der Notennummern dieses Feldes liegen.

■ Events kopieren (COPY)

Events innerhalb eines gewählten Bereiches lassen sich an eine andere Position kopieren. Die Ursprungsdaten verbleiben an der Originalstelle.

01. Wählen Sie das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und drücken Sie COPY.

Die verschiedenen für den Kopiervorgang notwendigen Felder werden angezeigt.



02. Wählen Sie im Time und im Notes Feld, den Bereich und die Noten, die Sie kopieren wollen aus.

03. Im From sq - und im Tr Feld auf der rechten Seite wählen Sie die Ursprungssequence und den -track aus.

04. In den To sq und Tr Feldern wählen Sie die Zielsequenz und Zieltrack aus.

Tipp: Auf der EVENTS Seite werden in den Feldern From sq, Tr field und To sq, Tr nur die Nummern der Sequenzen und Tracks angezeigt. Wenn sich der Cursor in den Feldern From sq,Tr oder To sq,Tr befindet, zeigt die [WINDOW] Taste das Select Fenster an, in dem Sequence- oder tracknamen zur Auswahl angezeigt werden.

05. Im Mode Feld wird definiert, wie die Daten zum Ziel kopiert werden.

REPLACE Die MPC2500 überschreibt das Ziel mit den Quelldaten. Die vorhandenen Daten des Ziels werden überschrieben.

MERGE Die MPC2500 mischt die Daten der Quelle mit denen des Ziels.

06. Im Start Feld stellen Sie den Startpunkt der Zielzeit ein.

Die MPC2500 fügt die Daten ab diesem Zeitpunkt ein.

07. Im Copies Feld bestimmen Sie die Anzahl der Kopien.

Um eine Phrase wiederholt einzufügen, geben Sie hier die Anzahl der Kopien an. Die Kopien werden nacheinander angefügt.

08. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

The MPC2500 startet den Kopiervorgang.

■ Events bewegen (MOVE)

Events eines ausgewählten Bereiches lassen sich auf eine andere Position bewegen. Im Gegensatz zum Kopieren werden die Originaldaten von der Originalposition entfernt.

01. Wählen Sie das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und drücken Sie MOVE.

Die für den Vorgang notwendigen Felder werden angezeigt.

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

02. In den Feldern Time und Notes wählen Sie den zu bewegenden Bereich aus.

03. Im From sq - und im Tr Feld auf der rechten Seite wählen Sie die Ursprungssequenz und den -track aus.

04. In den To sq und Tr Feldern wählen Sie die Zielsequenz und Zieltrack aus.

Tipp: Auf der EVENTS Seite werden in den Feldern From sq, Tr field und To sq, Tr nur die Nummern der Sequenzen und Tracks angezeigt. Wenn sich der Cursor in den Feldern From sq,Tr oder To sq,Tr befindet, zeigt die [WINDOW] Taste das Select Fenster an, in dem Sequence- oder tracknamen zur Auswahl angezeigt werden.

05. Im Mode Feld wird definiert, wie die Daten zum Ziel bewegt werden.

REPLACE Die MPC2500 überschreibt das Ziel mit den Quelldaten. Die vorhandenen Daten des Ziels werden überschrieben.

MERGE Die MPC2500 mischt die Daten der Quelle mit denen des Ziels.

06. Im Start Feld stellen Sie den Startpunkt der Zielzeit ein.

Die MPC2500 bewegt die Daten zu dieser Position.

07. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 führt den Vorgang aus.

■ Ändern der Tonhöhe des Events (TRANSPPOSE)

Sie können Noten-Events transponieren (Tonhöhe ändern). Diese Funktion ändert sowohl einen DRUM- als auch einen MIDI-Track.

01. Gehen Sie in das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie TRANSPPOSE.

Die für den Transpose-Vorgang notwendigen Felder werden angezeigt.

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

02. In den Feldern Time und Notes wählen Sie den zu bewegenden Bereich aus.

03. Im Edit sq Feld und dem Tr Feld auf der rechten Seite wählen Sie die zu editierenden Sequence und den Track aus.

Wenn ein MIDI-Track ausgewählt wird, erscheint das Amount Feld. Hier können Sie in Halbtonschritten die Stärke der Transponierung bestimmen.

Wenn ein DRUM-Track ausgewählt ist, wird das Pad Feld angezeigt. Sie können das gegenwärtig ausgewählte Pad-Event zu einem anderen Pad-

Event ändern. Dazu wählen Sie im Notes Feld das zu ändernde Pad-Event und im Pad Feld das Ziel-Pad aus.

In den Edit sq - und Tr Feldern können Sie durch Linksdrehung des DATA Rades ALL auswählen. Bei dieser Einstellung, wird die Transponierung auf allen Sequences oder allen Tracks durchgeführt.

Beachten Sie: Die Bearbeitung wird nur auf MIDI-Tracks, aber nicht auf Drum-Tracks durchgeführt, wenn ALL ausgewählt wurde.

04. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

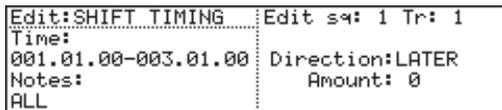
Die MPC2500 startet mit der Bearbeitung.

■ Änderung des Timings eines Events (SHIFT TIMING)

Das Timing eines Note Events lässt sich verschieben.

01. Gehen Sie in das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie SHIFT TIMING.

Die verschiedenen für die Funktion notwendigen Felder werden angezeigt.



02. Im Time Feld und im Note Feld definieren Sie den zu bearbeitenden Bereich.

03. In den rechten Feldern Edit sq und Tr field wählen Sie die Sequence und den Track, den Sie bearbeiten wollen.

Im Edit sq Feld und dem Tr Feld können Sie mit einer Linksdrehung des DATA Rades ALL einstellen, wodurch die MPC2500 das Timing aller Sequences und Tracks verschiebt.

04. Im Amount Feld wählen Sie die Stärke der Änderung.

Der Wert wird in Ticks geändert.

05. Wählen Sie die Richtung des Shift Timings im Direction Feld.

- EARIER: Verschiebung nach vorn
- LATER: Verschiebung zurück

06. Drücken Sie F6 (DO IT)

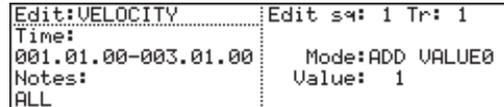
Die MPC2500 startet die Bearbeitung.

■ Änderung der Lautstärke (Velocity) eines Events

Die Lautstärke jeder Note kann geändert werden.

01. Gehen Sie in das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie Velocity.

Die verschiedenen für die Funktion notwendigen Felder werden angezeigt.



02. Im Time Feld und im Note Feld definieren Sie den zu bearbeitenden Bereich.

03. In den rechten Feldern Edit sq und Tr wählen Sie die Sequence und den Track, den Sie bearbeiten wollen.

Im Edit sq Feld und dem Tr Feld können Sie mit einer Linksdrehung des DATA Rades ALL einstellen, wodurch die MPC2500 die Lautstärke aller Sequences und Tracks bearbeitet.

04. Im MODE Feld definieren Sie die Art der Velocity-Änderung.

- ADD VALUE: Fügt den Wert des Value: Feldes zur Note hinzu.
- SUB VALUE: Subtrahiert den Wert des Value: Feldes von der Note.
- MULTI VAL%: Multipliziert den Prozentwert des Value: Feldes.
- SET TO VALUE: Stellt die Lautstärke auf den im Value: Feld gestellten Wert ein.

05. Bestimmen Sie im Value Feld den Wert zur Bearbeitung.

Der Wert lässt sich in einem Bereich zwischen 0 and 127 definieren. Bei der Auswahl der „MULTI VAL%“ Option im Mode Feld kann der Wert zwischen 0 und 200 liegen.

06. Drücken Sie F6 (DO IT)

Die MPC2500 beginnt die Bearbeitung.

■ Änderung der Länge eines Events (DURATION)

Die Länge eines jeden Events kann editiert werden.

01. Gehen Sie in das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie DURATION.

Die verschiedenen für die Funktion notwendigen Felder werden angezeigt.

```

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

02. Im Time Feld und im Note Feld definieren Sie den zu bearbeitenden Bereich.

03. In den rechten Feldern Edit sq und Tr wählen Sie die Sequence und den Track, den Sie bearbeiten wollen.

Im Edit sq Feld und dem Tr Feld können Sie mit einer Linksdrehung des DATA Rades ALL einstellen, wodurch die MPC2500 die Länge aller Sequences und Tracks bearbeitet.

04. Im MODE Feld definieren Sie die Art der Längen-Änderung.

ADD VALUE: Fügt den Wert des Value: Feldes zur Note hinzu.

SUB VALUE: Subtrahiert den Wert des Value: Feldes von der Note.

MULTI VAL%: Multipliziert den Prozentwert des Value: Feldes.

SET TO VALUE: Stellt die Länge auf den im Value: Feld gestellten Wert ein.

05. Bestimmen Sie im Value Feld den Wert zur Bearbeitung.

Der Wert lässt sich in einem Bereich zwischen 0 and 127 definieren. Bei der Auswahl der „MULTI VAL%“ Option im Mode Feld kann der Wert zwischen 0 und 200 liegen.

06. Drücken Sie F6 (DO IT)

Die MPC2500 beginnt die Bearbeitung.

Taktweise Auswahl des Bearbeitungsbereiches

Sequences können taktweise bearbeitet werden. Dazu gehen Sie auf die BARS Seite des SEQ EDIT Modus, den Sie mit der [MODE] Taste und [PAD 13] aufrufen.

■ Takte kopieren (COPY)

Sie können Takt innerhalb eines ausgewählten Bereiches auf eine andere Position kopieren. Die Ziel-Sequence wird verlängert, um die kopierten takte einzufügen.

```

Edit: COPY
From sq: 1
First bar: 1
Last bar: 2
To sq: 1
After bar: 0
Copies: 1
  
```

01. Gehen Sie zum Edit Feld der BARS Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie COPY.

Die verschiedenen für diesen Vorgang notwendigen Felder werden angezeigt.

02. Im From sq Feld wählen Sie die Quell-Sequence.

03. Im To sq Feld definieren Sie die Ziel-Sequence.

Tip: Auf der EVENTS Seite werden im From sq, Tr Feld und im To sq, Tr Feld nur die Nummern der Sequences und Tracks angezeigt. Wenn sich der Cursor auf einem der Felder befindet, können Sie durch der [WINDOW] Taste das Select Fenster öffnen, in dem die Namen der auswählbaren Sequences oder Tracks angezeigt werden.

04. Wählen Sie im First bar Feld den ersten Takt der Quell-Sequence aus.

05. Wählen Sie im Last bar Feld den letzten Takt der Quell-Sequence aus

06. Definieren Sie im After bar Feld das Ziel.

Die ausgewählten Takte werden hinter den hier angewählten Takt kopiert.

07. Bestimmen Sie im Copies Feld die Anzahl der Kopien.

Um dieselbe Phrase wiederholt zu kopieren, geben Sie hier die Anzahl der Kopien ein.

08. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

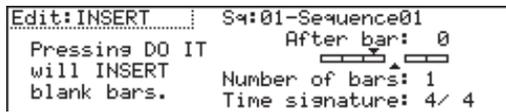
Die MPC2500 beginnt mit dem Kopieren der Takte.

■ Einfügen eines Taktes (INSERT)

Um leere Takte in eine Sequence einzufügen:

01. Gehen Sie in das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie INSERT.

Die verschiedenen für die Funktion notwendigen Felder werden angezeigt.

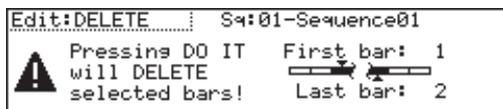


02. Wählen Sie im Sq Feld eine Sequence, in die Takte eingefügt werden sollen, aus
03. Definieren Sie im After bar Feld die Position für die einzufügenden Takte.
Die Takte werden hinter den hier angegebenen Takt eingefügt.
04. Im Number of bars Feld bestimmen Sie die Anzahl der einzufügenden Takte.
05. Im Time signature Feld definieren sie die Taktart (Time Signature) der einzufügenden Takte.
06. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Die definierte Anzahl leerer Takte wird an der gesetzten Position eingefügt.

■ Einen Takt löschen (DELETE)

Zum Löschen von Takten einer Sequence gehen Sie wie folgt vor:

01. Gehen Sie in das Edit Feld der EVENT Seite des SEQ EDIT Modus und wählen Sie DELETE.
Die verschiedenen für die Funktion notwendigen Felder werden angezeigt.



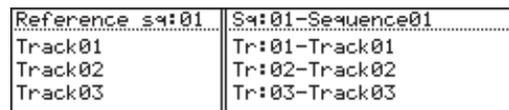
02. Bestimmen Sie im Sq Feld die Sequence mit den zu löschenden Takten.
03. Im First bar Feld legen Sie den ersten zu löschenden Takt fest.
04. Im Last bar Feld definieren Sie den letzten zu löschenden Takt.
05. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Die ausgewählten Takte werden gelöscht.

Ändern der Track-Reihenfolge (TRACK MOVE)

Wenn Sie durch die Kombination kurzer Sequences einen Song erstellen, verwenden Sie dazu im Normalfall die SONG Funktion, um die Sequences in einer gewünschten Reihenfolge wiederzugeben. Die MPC2500 kann jedoch auch Song-Daten aus kurzen Sequences zu einer langen Sequence konvertieren. Dazu müssen Sie die Reihenfolge der Tracks innerhalb einer Sequence angleichen. Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung der Track Move Funktion, durch die sich die Reihenfolge der Tracks in einer Sequence ändern lässt.

Das Verschieben von Tracks erfolgt auf der TrMOVE (Track move) Seite des SEQ EDIT Modus, den Sie durch Drücken der Taste [MODE] und [PAD 13] erreichen.

01. Drücken Sie im SEQ EDIT Modus die [F3] (TrMOVE) Taste.
Die TrMOVE (Track move) Seite wird angezeigt.



02. Im Sq Feld wählen Sie die Sequence, deren Track-reihenfolge geändert werden soll.
03. im Reference sq Feld rufen Sie eine Referenz-sequence für die Änderung der Reihenfolge auf.
Wenn zum Beispiel die Tracks wie in Sequence 01 angeordnet sein sollen, müssen Sie „Sequence 01“ im Reference sq Feld eingeben.
04. Gehen Sie mit der Ab-Cursor Taste zur Trackliste.
05. Mit dem DATA Rad können Sie durch die Liste scrollen.
Wählen Sie den zu bewegenden Track aus.
06. Drücken Sie die [F6] (SELECT) Taste.
Hiermit wählen Sie den Track aus.
Um die Auswahl zurückzunehmen drücken Sie die [F5] (CANCEL) Taste.
07. Wählen Sie durch Drehen des DATA Rades ein Ziel aus.
Die Liste scrollt mit dem im Schritt 5 und 6 ausgewählten Track. Orientieren Sie sich an der linken Liste, um die richtige Zeitposition zu finden.
08. Drücken Sie die [F6] (MOVE) Taste.
Der Track wird zur gewählten Position bewegt und die Reihenfolge wird geändert.

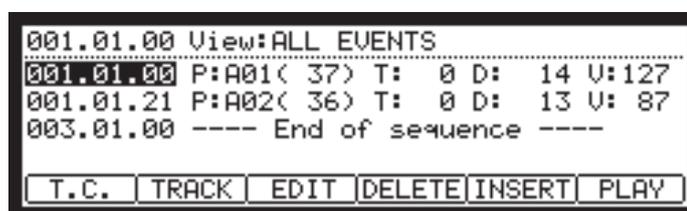
Kapitel 5 : Step Editierung

Zur Bearbeitung von Sequences gibt es zwei Möglichkeiten. Sie können entweder einen Bereich auswählen und alle Events gleichzeitig editieren oder Sie können jeden Event separat editieren. In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über den STEP EDIT Modus, in dem sich jeder Event separat editieren lässt.

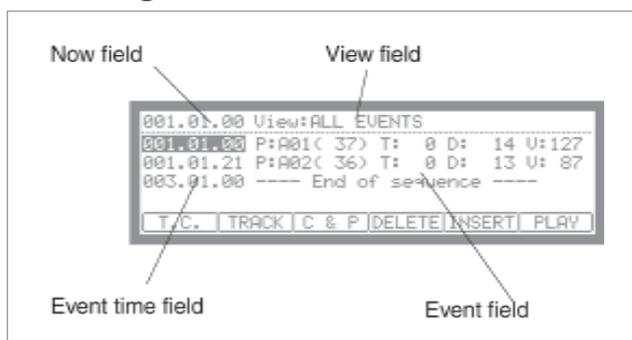
Über Step Edit

In jedem Track werden die Spieldaten der Pads oder MIDI Notenbefehle eines externen MIDI Keyboards gespeichert. Mit der Step Edit Funktion können Sie jedes Event einzeln bearbeiten. Neben den Pad- und MIDI Noteninformationen gibt es in der MPC2500 noch andere Eventarten, wie Informationen der Q-Link Schieberegler und Tempoinformationen, sowie MIDI Events, wie die des Pitch Bend - und Modulationsrades.

Die Step Editierung wird im STEP EDIT Modus erledigt, den Sie durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 14] erreichen.



Anzeigen



■ Now Feld

Die Zeitanzeige in der oberen linken Ecke der Anzeige ist das Now Feld. Hier wird immer die gegenwärtige position des Sequencers angezeigt. Es hat die gleiche Funktion wie das Now Feld der MAIN Seite.

■ View Feld

In diesem Feld bestimmen Sie die Event-Art, die in der Eventliste angezeigt werden soll. Die Eventliste zeigt nur Events an, die in diesem Feld definiert wurden. Das ist nützlich, wenn Sie nur bestimmte Events bearbeiten möchten.

■ Eventliste

Die Eventliste wird unter dem Now Feld und dem View Feld angezeigt. Hier werden alle Events des aktiven Tracks aufgelistet.

■ Event Time Feld

Das Event Time Feld befindet sich links von der Eventliste und zeigt die Position eines Events innerhalb des Tracks an.

■ Event Feld

Das Event Feld befindet sich rechts vom Event time Feld. Die Anzeige variiert je nach Event-Art. Sie können den Wert durch Cursorbewegung ändern.

■ **Bedienung**

Eventliste

Wenn sich der Cursor im Now oder im View Feld befindet, bewegt er sich durch Drücken der Ab Cursor Taste zur Eventliste.



Mit den Ab und Auf Cursor Tasten können Sie durch die Eventliste scrollen. Befindet sich der Cursor im Event Time Feld, können Sie mit dem DATA Rad durch die Liste fahren.

Wenn sich der Cursor im Event Time Feld befindet, bewegen Sie den Cursor mit der linken Cursor Taste zum Now Feld.

In der Eventliste können Sie durch Halten der [SHIFT] Taste und Drücken der AB Cursor Taste mehrere Events auswählen.

[F1] (T.C.) Taste

Die Taste funktioniert auf dieselbe Art wie die [F1] (T.C.) Taste der MAIN Seite. Sie wird zum Setzen der Timing Correction verwendet. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Timing Correct Funktion“ auf Seite 15.

[F2] (TRACK) Taste

Wenn Sie diese Taste drücken, wird ein Fenster zur Track-Auswahl angezeigt, bis Sie die Taste loslassen. So ist die Trackauswahl möglich, ohne zur MAIN Seite umschalten zu müssen.

[F6] (PLAY) Taste

Durch Drücken der Taste wird das ausgewählte Event abgespielt.

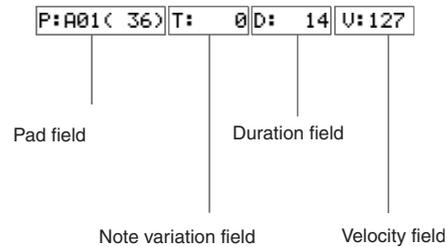
Editing Methode

Auf der Step Edit Seite werden die Events eines Tracks aufgelistet. Sie können Events mit den AUF/AB Cursor Tasten auswählen und zu Feldern mit den LINKS/RECHTS Cursor Tasten wechseln. Werteänderungen nehmen Sie mit dem DATA Rad vor.

Events

■ **Pad Event**

Dieses Event wird durch Anschlagen eines Pads in einem DRUM Track erzeugt.



P (Pad) Feld

In diesem Feld definieren Sie die Pad-Nummer.

Note variation Feld

In der oberen Abbildung ist der mit „T“ markierte Bereich das Note variation Feld. Sie können hier die Art der Note variation Daten, die mit den Q-Link Schieberegler aufgezichnet werden, bestimmen.

- T Tune (Tonhöhe)
- F Filter
- L Layer
- A Attack Zeit
- D Decay Zeit

Was heißt „Note Variation?“

Note Variation Daten, die für die Q-Link Slider oder die 16LEVELS Funktion verwendet werden, kommen als Steuerinformationen für den Klang eines Pads zum Einsatz. Sie werden im Track mit den Pad Events gespeichert. Mit den Note Variation Daten können Sie Sounds eines Pads umschalten, auch wenn Sie auf dem gleichen Pad spielen.

Note Variation Value Feld

In diesem Feld rechts neben dem Note Variation Feld definieren Sie den Note Variation Wert.

D (Duration) Feld

Hiermit bestimmen Sie die Länge einer Note.

V (Velocity) Feld

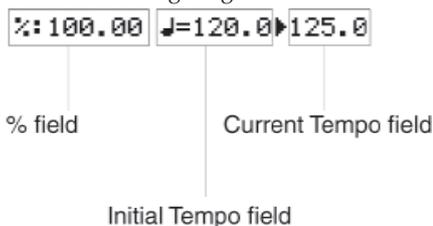
Hier stellen Sie die Anschlagstärke des Pads ein.

■ Tempo Change Event

Mit dem Tempo Change Event lässt sich das Tempo innerhalb einer Sequence ändern.

Das Tempo Change Event unterscheidet sich von anderen Events, da es sich nicht auf einen bestimmten Track bezieht.

Wenn Sie TEMPO im View Feld anwählen, können Sie sich die Tempo Change Event Information separat anzeigen lassen, egal welcher Track ausgewählt ist. Wenn Sie ALL EVENTS im View Feld auswählen, wird das Tempo Change Event nicht in der Eventliste angezeigt.



% Feld

Hier können Sie die Stärke der Tempoänderung einstellen.

Initial tempo Feld, Current tempo Feld

Das linke Feld mit dem Notensymbol ist das Initial tempo Feld. Das Feld rechts ist das rechte Current tempo Feld.

Das Initial tempo Feld zeigt das Ursprungstempo, welches im Tempo Feld der Sequence eingestellt wird, an, während im Current Tempo Feld das neue Tempo, das durch die Einstellung des % Feldes zustande kommt, steht.

■ Effect Select Event

Dieses Event wird verwendet, um die Effektauswahl innerhalb der Sequence umzuschalten.

`EFFECT SELECT:01`

■ Real Time Event

Das Real-Time Event ist den Q-Link Slidern und Reglern zugeordnet.



Pad Feld

In diesem Feld können Sie die Pad-Nummer eingeben.

Event Feld

In diesem Feld stellen Sie die Event Variation ein.

TUNE : Die Tonhöhe des Samples

CUTOFF1+2 : Die Filtereckfrequenz der Filter 1 und Filter 2 zusammen

LEVEL : Die Lautstärke des Samples

CUTOFF1 : Die Eckfrequenz des Filter 1

CUTOFF2 : Die Eckfrequenz des Filter 2

RESO 1+2 : Den Resonanzwert der Filter 1 und Filter 2

RESO 1 : Den Resonanzwert von Filter 1

RESO 2 : Den Resonanzwert von Filter 2

PAN : Die Panoramaposition

Bitte beachten: Sowohl die LEVEL als auch die PAN Events teilen sich den Q-Link Wert. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Kapitel 9: Q-Link Slider und Regler.

Die oben beschriebenen Events sind spezifische MPC2500 Events.

Die ab jetzt besprochenen MIDI Events treten bei der Verwendung der MPC2500 als MIDI Sequencer auf.

Beachten Sie: Von den Eigenschaften des externen Soundmoduls hängt ab, wie MIDI Events ein Soundmodul beeinflussen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch des externen MIDI-Gerätes.

■ **Note Event**

Das ist ein MIDI Note Event.

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

N (Note Number) Feld

In diesem Feld bestimmen Sie die Notennummer. Eine Notennummer steht für die Position der Note auf dem Keyboard, wobei das mittlere „C“ bei einem Klavier die Nummer 60 trägt.

D (Duration) Feld

Es lässt sich bestimmen, wie lang eine Note gehalten wird (Länge einer Note). Im MIDI Standard wird das Drücken einer Taste „Note on“ und das L[oslassen „Note Off“ genannt. In diesem Feld definieren Sie die Zeit vom Note On zum Note Off.

V (Velocity) Feld

Hier stellen Sie die Anschlagstärke eines Note Events ein. Im MIDI Standard wird die Anschlagstärke eines Note „Velocity“ genannt. Die Velocity wird in 127 Schritte unterteilt mit 127 als Maximalwert.

■ **Pitch Bend Event**

Hier stellen Sie das, normalerweise zur Beugung der Tonhöhe in Echtzeit verwendete, Pitch Bend Event ein.

PITCH BEND : 0

■ **Control Change Event**

Das Control Change Event ist flexibel einsetzbar. Dieses Event besteht aus einer Control Nummer, die die Art des Control Change beschreibt und dem Control Change Wert.

CC: 1-BANK SELECT MSB : 0

CC Feld

Hier definieren Sie die Art des Control Change und im Feld rechts daneben den Control Change Wert.

■ **Program Change Event**

PROGRAM CHANGE : 1

Hiermit können Sie Programs wechseln. Dieses Event dient normalerweise zur Soundumschaltung externer Soundmodul.

Falls den Programs des internen Samplers Programmnummern vergeben wurden, können Sie auch Programs, die einem Track innerhalb der Sequence zugewiesen sind, umschalten.

■ **Channel Pressure Event**

CHANNEL PRESSURE : 0

Hiermit stellen Sie die Daten für den „Aftertouch“ ein. Damit können Sie einen Sound durch den Druck auf eine gehaltene Keyboardtaste steuern.

■ **Poly Pressure Event**

POLY PRESSURE : 60(C 3) : 0

Das Poly Pressure Event arbeitet wie das Channel Pressure Event, nur dass dieses Event, zur gezielten Klangsteuerung einzelner Noten, Werte zu bestimmten Noten überträgt.

■ **Exclusive Data Event**

EXCLUSIVE 120Byte

Exklusive Daten werden für komplexere Einstellung oder auch zur kompletten Soundeinstellung eines Soundmoduls verwendet, die nicht durch Control Change Events vorgenommen werden können. Die MPC2500 kann Exklusive Daten aufnehmen und abspielen, sowie bearbeiten. Je nach Hersteller unterscheiden sich Arten und Wirkung von exklusiven Daten stark.

Bearbeitung von Exclusive Daten

Ein Exclusive Data Event zeigt nur die Größe der Event Daten an, die nicht direkt editierbar sind. Um Exklusive Daten zu bearbeiten wählen Sie das gewünschte Event aus und drücken Sie die [WINDOW] Taste, um das Edit Exclusive Event Fenster aufzurufen.



Die Daten jedes Bytes wird nun angezeigt Sie können durch die Anzeige mit den LINKS/RECHTS Cursor-tasten scrollen. Wählen Sie das zu verändernde Byte aus und ändern

Sie es mit dem DATA Rad. Um die Länge der exklusiven Daten zu ändern, drücken Sie die [F2] (F7 EOX) Taste. Dadurch wird an der aktuellen Position ein „F7“-Wert eingegeben, der das Ende der exklusiven Daten bedeutet. Indem Sie die [F5] (SEND) drücken, werden die Exklusiven Daten gesendet.

Wenn sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, drücken Sie [F4] (CLOSE), damit das Fenster geschlossen wird.

Ein Event kopieren/einfügen

Um ein Event zu kopieren und an einer anderen Position einzufügen, verfahren Sie wie folgt:

01. Wählen Sie in der Eventliste das zu kopierende Event.

Wenn Sie [SHIFT] halten und den AB Cursor Taste drücken, können verschiedene Events gleichzeitig markieren.

02. Drücken Sie die [F3] (EDIT) und die [F4] (COPY) Taste gleichzeitig.

Wenn Sie die [F3] (EDIT) Taste drücken, ändern sich die Beschriftungen der [F4] und [F5] Tasten zu (COPY) beziehungsweise (PASTE), bis Sie die Taste loslassen.

MOVE EDIT COPY PASTE

03. Im Now Feld wählen Sie die Zeitposition, an die das Event kopiert werden soll.

04. Drücken Sie gleichzeitig die [F3] (EDIT) und [F5] (PASTE) Taste.

Das ausgewählte Event wird eingefügt.

Ein Event bewegen

Um ein Event zu einer anderen Position zu bewegen, gehen sie folgendermaßen vor. Der Unterschied zum Copy/Paste Befehl ist, dass sich das Original-Event nach dem Vorgang nicht mehr an der ursprünglichen Position befindet.

01. Wählen Sie in der Eventliste das zu bewegende Event.

Wenn Sie [SHIFT] halten und den AB Cursor Taste drücken, können verschiedene Events gleichzeitig markieren.

02. Drücken sie gleichzeitig die Tasten [F3] (EDIT) und [F2] (MOVE).

Wenn Sie die [F3] (EDIT) Taste drücken, ändert sich die Anzeige der Tasten [F2], [F4] und [F5] zu (MOVE), (COPY) beziehungsweise (PASTE), bis Sie die Taste loslassen.

MOVE EDIT COPY PASTE

03. Das Move Event Fenster öffnet sich.



Time=: Die ausgewählte Eventzeit (der Startpunkt) wird angezeigt. Dieser Wert kann nicht verändert werden.

Move to: Hier stellen Sie die Zeitposition ein, zu der das ausgewählte Event bewegt werden soll.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das ausgewählte Event wird bewegt.

Ein Event löschen

Das Löschen von Events funktioniert so:

01. Wählen Sie in der Eventliste das zu löschende Event aus.

Wenn Sie [SHIFT] halten und den AB Cursor Taste drücken, können verschiedene Events gleichzeitig markieren.

02. Drücken Sie die [F4] (DELETE) Taste.



Das markierte Event wird gelöscht.

Note : Sie können das Event auch durch Drücken der [Erase] Taste im Step Edit Mode löschen.

Weitere Informationen finden sie im „Kapitel 3: Sequencer Funktionen, Erase Funktion“.

Das Kopieren/Bewegen eines Events kann mit der [UNDO] Taste zurückgenommen werden.

Events eingeben (Step Recording)

Wird im STEP EDIT Mode ein Pad angeschlagen oder empfängt die MPC2500 MIDI Daten von einem externen Gerät, werden die Events an der gegenwärtigen Zeitposition (die Zeit, die im Now Feld angezeigt wird) aufgenommen. Bewegen Sie das Event an die gewünschte Zeitposition, indem Sie es mit den AUF/AB Cursor Tasten durch die Eventliste schieben oder indem Sie im Now Feld die gewünschte Zeitposition eingeben. Diese Aufnahme-Methode, bei der die MPC Events aufnimmt, obwohl der Sequencer nicht läuft, nennen wir Step Recording.

01. Drücken Sie im STEP EDIT Modus die [REC] oder [OVER DUB] Taste.

Die LED der [OVER DUB] Taste leuchtet, wodurch angezeigt wird, dass Sie nun Events durch das Anschlagen eines Pads eingeben können.

02. Bewegen Sie sich mit den AUF/AB Cursor Tasten durch die Liste oder wählen Sie im Now Feld eine Position für das einzugebende Event aus.

03. Schlagen Sie ein Pad an.

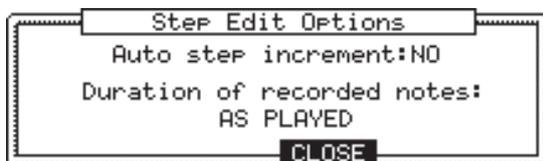
Das Event des Pads wird aufgenommen.

04. Drücken Sie die [STOP] Taste.

Die LED der [OVER DUB] Taste geht aus und das Step Recording wird gestoppt.

■ Detaillierte Einstellung für das Step Recording

Wenn Sie [WINDOW] im STEP EDIT Modus drücken, öffnet sich das Step Edit Options Fenster, wo Sie zahlreiche Einstellungen für das Step Recording vornehmen können.



Auto Step Increment Feld

Bei der Auswahl YES aktualisiert die MPC2500 die Sequence beim Empfang eines Pad- oder Note Events automatisch gemäß den Timing Correct Einstellungen.

Duration of recorded notes Feld

Sie können definieren, in wie weit die Dauer des Drückens eines Pads den während des Step Recordings aufgenommenen Events beeinflusst.

AS PLAYED

Die Länge, mit der das Pad gedrückt wird, wird auf

das Event übertragen

Wenn Sie ein Pad anschlagen, startet automatisch der Metronomsound. Orientieren Sie sich zur Einstellung Länge des Events am Metronom. Wenn Sie das Pad loslassen, wird die Dauer, mit der das Pad gedrückt wurde, ins D (Duration) Feld übernommen.

TC VALUE%

Bei einer Einstellung von 100% wird unabhängig davon, wie lang Sie ein Pad drücken, Der Wert des Timing Correct Parameters im D (Duration) Feld eingetragen. Wenn Sie TC VALUE% wählen, wird ein Feld angezeigt, in das Sie einen Prozentwert definieren können. (Zum Beispiel bedeutet 50%, dass die Länge des Events auf 50% des gegenwärtigen Wertes gesetzt wird.)

■ Ein Event einfügen

Während des Step Recordings können Sie mit der Insert Funktion und mit den Pads oder einem MIDI-Keyboard Events eingeben.

01. Gehen Sie zu der Zeitposition, an der das Event eingefügt werden soll und drücken Sie die [F5] (INSERT) Taste.

Das Insert Event Fenster öffnet sich.

02. Im Type Feld wählen Sie das einzufügende Event und drücken die [F5] (DO IT) Taste.

Das ausgewählte Event wird eingefügt.

Tipp: Nach dem Step Recording können Sie den vorhergehenden Status mit der [UNDO] Taste wiederherstellen.

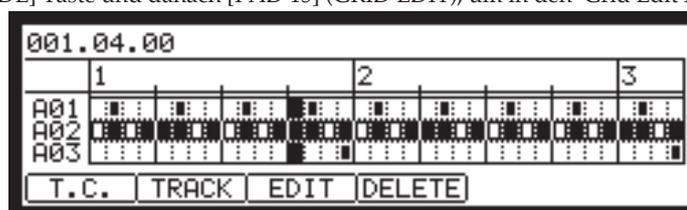
Kapitel 6: Grid Edit

Der Grid Edit Mode der MPC2500 dient dazu, Pad Events mittels eines Graphic Matrix Editors in eine Sequence einzugeben oder zu editieren.

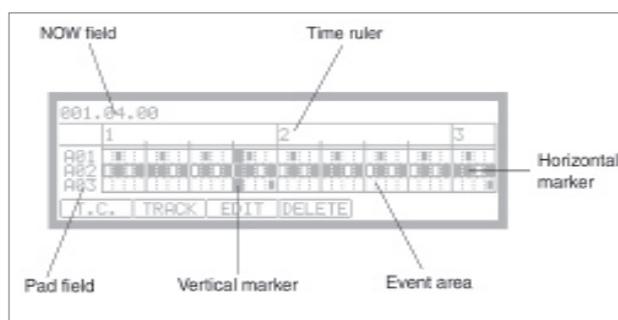
Über Grid Edit

Jeder Track der MPC2500 besitzt mit den Pads eingegebene Spieldaten oder MIDI Noteninformationen eines externen MIDI-Keyboards. Im Grid Edit Mode, können Sie mit Hilfe des Graphic Matrix Editor Pad Event Daten eingeben oder editieren (zum Beispiel mit den Copy, Delete, Move, usw. Funktionen). Der Grid Edit Mode ist für Drum Tracks aber nicht für MIDI Tracks gedacht. Wenn Sie einen MIDI Track im Grid Edit Mode anwählen werden die MIDI Noten als Pad Nummern angezeigt.

Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 15] (GRID EDIT), um in den Grid Edit Mode zu wechseln.



Anzeige



■ Now Feld

Die in der linken oberen Ecke angezeigte Zeit ist das Now Feld. Hier wird immer die aktuelle Position des Sequencers angezeigt. Das Feld ist mit dem vertikalen Marker des Event Bereiches verknüpft und ist identisch mit der NOW Zeit der MAIN Seite.

■ Time Ruler

Hiermit wird die Zeitachse des Tracks dargestellt. Die Nummern im Ruler zeigen die Taktnummer.

■ Vertical Marker

Dieser Marker zeigt die aktuelle Position an. Sie können ihn verwenden, um einen Bearbeitungsbereich im Time Ruler auszuwählen.

■ Horizontal Marker

Hiermit wählen Sie die zu editierende Pad Nummer.

■ Pad Feld

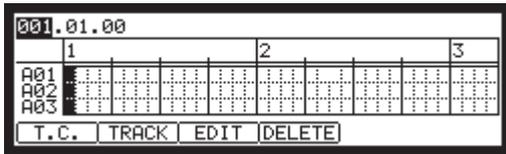
Hier werden drei Pad Nummern angezeigt, die mit den im Track aufgenommenen Note Events in Verbindung stehen. Wenn Sie ein Pad anschlagen, erscheinen die Events des Pads in der unteren Zeile.

■ Event Bereich

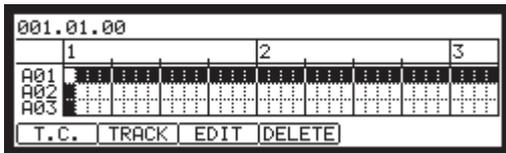
Dieser Bereich bildet grafisch die aufgenommenen Note Events des Tracks ab. Das Raster des Grids wird mit dem Timing Correct Parameter definiert. Wenn eine Box im Grid ein Note Event enthält, wird ein „■“-Symbol angezeigt.

■ **Bedienung**

- Arbeit im Event Bereich



Wenn sich der Cursor im NOW Feld befindet, bewegen Sie ihn mit der AB Cursor Taste in den Event Bereich. Er taucht am Schnittpunkt der vertikalen und horizontalen Marker auf. Ihre Bearbeitungen beeinflussen den ausgewählten Grid.



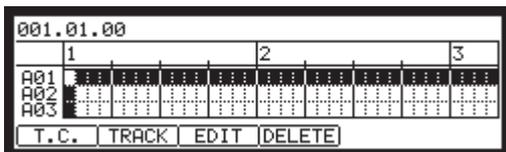
Sie können auch den Cursor mit den Cursor Tasten durch den Event Bereich bewegen. In horizontaler Richtung lässt sich der Cursor mit dem DATA Rad verschieben.

Wenn der Event Bereich nicht im Grid angezeigt wird, können Sie mit dem DATA Rad den Time Ruler bewegen, bis der nächste Event Bereich sichtbar wird.

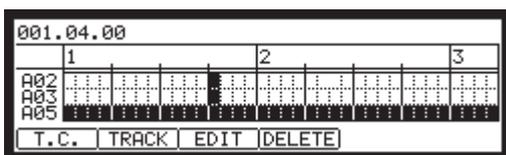
Wenn der horizontale Marker auf der oberen Seite des Event Bereiches ist, können Sie den Cursor mit der AUF Cursor Taste ins Now Feld bewegen.

- Auswahl eines Pads

Im Pad Feld können Sie sich den Inhalt von bis zu drei Pads gleichzeitig anzeigen lassen.

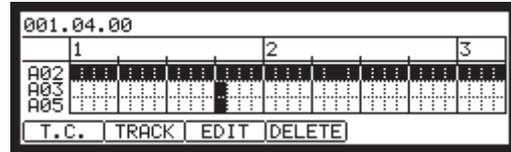


Sie wählen das angezeigte Pad aus, indem Sie es anschlagen. In der oberen Abbildung sehen Sie zum Beispiel, dass sich das Display zu folgender Anzeige ändert, wenn Sie PAD A05 anschlagen.



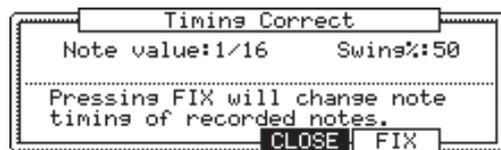
Das A03, welches zuvor in der untersten Zeile stand, rutscht in die zweite Zeile. Nun steht A05 ganz unten.

Das zuletzt angeschlagene Pad erscheint also immer in der letzten Zeile. Wenn Sie jedoch ein Pad anschlagen, das sich bereits in der Liste befindet, rutscht der horizontale Marker zu der Zeile des Pads. Wenn sie in der vorherigen Anzeige das PAD A02 anschlagen, bewegt sich der horizontale Marker in die A02 Zeile.



- Beziehung zwischen der Grid-Rasterung und dem Timing Correct Wert.

Die Rasterung im Grid wird durch den Note Wert des Timing Correct Fensters, welches durch das Drücken der [F1] (T.C.) Taste gezeigt wird, direkt beeinflusst.

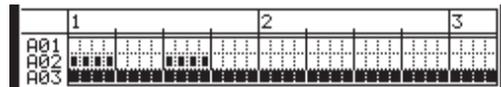


Wenn Sie den Note Wert auf 1/16 einstellen, beträgt der Abstand zwischen den horizontalen Rastermarkierungen 1/16tel Note. Bei der Einstellung des Note Wertes auf 1/8, ist der Rasterabstand 1/8 Note. Pad Events werden durch ein „■“ Symbol angezeigt.

Ein Beispiel: Zuerst war der Note Wert auf 1/32 eingestellt und die Pad Events wurden wie in der unteren Anzeige gezeigt aufgenommen.



Wenn Sie den Note Wert auf 1/16 ändern, sieht der Eventbereich wie folgt aus:



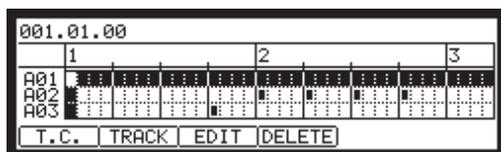
In diesem Fall, wird jedes „■“ Symbol in den ersten vier Grids angezeigt, jedoch hält jedes Grid eigentlich zwei Pad Events.

Wenn Sie im Grid editieren (kopieren/einfügen/löschen/bewegen) werden alle Pad Events bearbeitet.

Beachten Sie: Wenn Sie nur die Anzeige der Rasterung des Grids ändern wollen, drücken Sie [F4] (CLOSE) nachdem Sie den Note Value im Timing Correct Fenster geändert haben. Wenn Sie [F5] (FIX) drücken, startet die MPC25000 mit der Timing Correct Änderung.

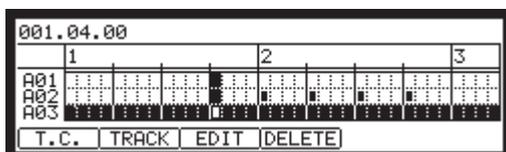
• Auswahl eines Events

Wenn eine Box im Grid Pad Events enthält, wird dies durch ein „■“ Symbol angezeigt.



Um ein Pad Event auswählen, müssen Sie den Cursor mit den Cursor Tasten zu dem Pad Event bewegen.

Wenn Sie beispielsweise das PAD A03 Event bei 001.04.00 im Display auswählen wollen, drücken Sie die rechte Cursor Taste mehrmals (oder drehen sie das DATA Rad) und bewegen so den Cursor zur Position von 001.04.00. Der vertikale Marker bewegt sich und die Anzeige des Now Feldes ändert sich zu „001.04.00“. Bewegen Sie nun den Cursor mit der AB Cursor Taste in die PAD A03 Zeile (zweimal drücken). Das Display sieht nun so aus:



Im Display wird nun ein weißes „■“ Symbol innerhalb des schwarzen Now Time Markers angezeigt. Jetzt ist das Event im Grid ausgewählt.

Wenn Sie im Eventbereich mehrere Pads und Bereiche auswählen wollen, drücken Sie die [SHIFT] Taste und bewegen Sie die Cursor Tasten.

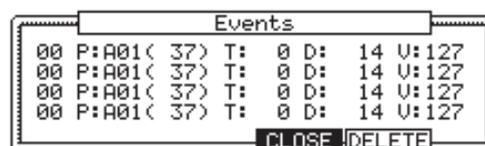
Wenn sich der Cursor im Eventbereich befindet, wird durch Drücken der [WINDOW] Taste das Events Fenster angezeigt.



Die ausgewählten Pad Events werden in diesem Fenster aufgelistet.

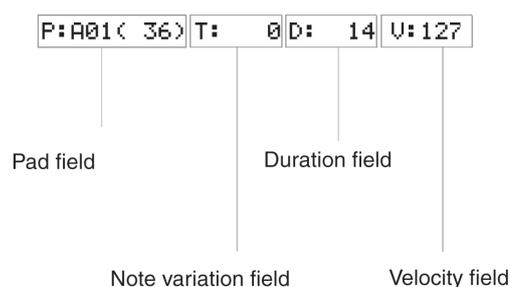
Wenn Sie mehrere Grids ausgewählt haben, werden

alle Pad Events angezeigt.



Tick Feld (linke Seite):

Dieses Feld zeigt den Tick Wert des Events an. Es kann nicht editiert werden.



P (Pad): Feld:

Hier lässt sich die Pad Nummer auswählen.

Note Variation Feld

In der oberen Abbildung ist der Bereich der „T“ anzeigt das Note Variation Feld. Folgende Note Variation Arten lassen sich hier einstellen.

T : Tune (Tonhöhe)

F : Filter

L : Layer

A : Attack Zeit

D : Decay Zeit

- Über Note Variation -

Note Variation Daten, die für die Q-Link Slider / Regler oder die 16LEVELS Funktion verwendet werden, sind Informationen, die dazu dienen, den Sound eines Pads zu ändern. Sie werden im Track zusammen mit den Track Events ausgenommen. Mit den Note Variation Daten lassen sich die Sounds eines Pads auch während der Wiedergabe ändern.

Note Variation Value Feld

In diesem Feld welches rechts vom Note Variation Feld angezeigt wird, wählen Sie den Note Variation Wert aus.

D (Duration) Feld

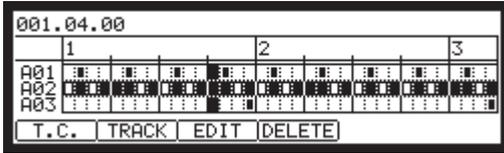
Hier definieren Sie die Länge einer Note.

V (Velocity)

Hier bestimmen Sie die Anschlagstärke eines Pads

Bearbeitung im GRID Mode

Ein Pad Event lässt im Grid Mode oder im STEP EDIT Mode bearbeiten.



[F1] (T.C.) Taste

Diese Taste bewirkt das gleiche, wie die [F1] (T.C.) Taste der MAIN Seite. Sie können damit die Timing Correction definieren. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Timing Correct Funktion“

[F2] (TRACK) Taste

Wenn Sie diese Taste halten wird ein Fenster zur Trackauswahl angezeigt. Nachdem Sie den Track zur Bearbeitung ausgewählt haben, lassen Sie die [F2] (TRACK) Taste einfach los, um das Fenster zu schließen. Auf diese Weise können Sie einen Track auswählen, ohne zur MAIN Seite umschalten zu müssen.

[F3] (EDIT) Taste

Diese Taste zeigt die (MOVE), (EDIT), (COPY) und (PASTE) Vorgänge über den [F2] - [F5] Tasten an.



[F4] (DELETE) Taste

Mit dieser Taste löschen Sie ein ausgewähltes Event.

Kopieren/Einfügen eines Events

Um ein Event zu kopieren und an einer anderen Position einzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

01. Wählen Sie in der Eventliste den Grid und den Bereich, der kopiert werden soll, aus.

Indem Sie [SHIFT] halten und die AUF/AB Cursor Taste drücken, lassen sich verschiedene Pads gleichzeitig auswählen. Verschiedene Grids können Sie mit gehaltener [SHIFT] Taste beim Drücken der LINKS/RECHTS Cursor Tasten oder beim Drehen des DATA Rads selektieren.

02. Halten Sie die [F3] (EDIT) Taste und drücken Sie dann [F4] (COPY).

Wenn Sie die [F3] (EDIT) Taste drücken, ändert sich die Anzeige der Tasten [F4] und [F5] zu (COPY) bzw. (PASTE), bis Sie die Taste loslassen.



03. Bewegen Sie den Cursor zum Grid oder mit der Eingabe der Zeitposition im Now Feld dorthin, wo das Event eingefügt werden soll.

04. Halten Sie [F3] (EDIT) und drücken Sie die [F5] (PASTE) Taste.

Das ausgewählte Event wird eingefügt.

Bewegen eines Events

Ein Event lässt sich an eine andere Position verschieben. Nach diesem Vorgang ist das Event nicht mehr an seiner Originalposition.

01. Wählen Sie in der Eventliste den Grid und den Bereich, der kopiert werden soll, aus.

Indem Sie [SHIFT] halten und die AUF/AB Cursor Taste drücken, lassen sich verschiedene Pads gleichzeitig auswählen. Verschiedene Grids können Sie mit gehaltener [SHIFT] Taste beim Drücken der LINKS/RECHTS Cursor Tasten oder beim Drehen des DATA Rads selektieren.

02. Halten Sie die [F3] (EDIT) Taste und drücken Sie dann [F2] (MOVE).

Bei Drücken der [F3] (EDIT) Taste ändert sich die Anzeige der [F2] Taste auf (MOVE), solange Sie die Taste halten.



03. Das Move Events Fenster wird angezeigt.



Time = : Die Zeit /Startpunkt) des Events. Dieser Wert ist nicht editierbar.

Move to : Hier wählen Sie die Position, zu der das Event verschoben werden soll.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das ausgewählte Event wird verschoben.

Löschen eines Events

Zum Löschen eines Löschen eines Events verfahren Sie wie folgt:

01. Wählen Sie in der Eventliste den Grid und den Bereich, der gelöscht werden soll.

Indem Sie [SHIFT] halten und die AUF/AB Cursor Taste drücken, lassen sich verschiedene Pads gleichzeitig auswählen. Verschiedene Grids können Sie mit gehaltener [SHIFT] Taste beim Drücken der LINKS/RECHTS Cursor Tasten oder beim Drehen des DATA Rads selektieren.

02. Drücken Sie [F4] (DELETE)

Das ausgewählte Event wird gelöscht.



Bitte beachten: Sie können eine Event im ERASE Fenster mit der [Erase] Taste des Grid Edit Modes löschen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Kapitel 3: Sequencer Funktionen, Erase Funktionen“.

Ein Event eingeben

■ Step Recording

Im GRID EDIT Mode werden Daten auf der gegenwärtigen Zeitposition aufgenommen, wenn Sie ein Pad anschlagen oder die MPC2500 MIDI Daten eines externen Gerätes empfängt. Bewegen Sie das Event mit den AB/AUF Cursorliste durch die Eventliste oder definieren Sie eine Zeitposition im Now Feld. Sie können somit nach und nach Events an den gewünschten Positionen eingeben. Dieser Vorgang wird auch Step Recording genannt.

01. Drücken Sie die [REC] oder die [OVER DUB] Taste im GRID EDIT Mode.

Die LED über der [OVERDUB] Taste leuchtet auf und zeigt an, dass Sie Events durch Anschlagen eines Pads eingeben können.

02. Bewegen Sie den mit den LINKS/RECHTS Cursor Tasten den Cursor zu der Zeitposition, an der Sie Events einfügen wollen.

Der Cursor lässt sich auch durch Drehung des DATA Rads bewegen. Sie können die Position zudem im Now Feld definieren.

03. Schlagen Sie auf ein Pad.

Das Event wird aufgenommen und der Cursor wandert automatisch zum nächsten Grid. Sollten Sie im Auto step increment Feld der der Step Edit Optionen des STEP EDIT Modes NO eingestellt haben, stoppt die MPC2500 die automatischer Anwahl des nächsten Steps. Weitere Informationen finden Sie unter „Detaillierte Einstellungen für das

Step Recording“.

04. Drücken Sie die [STOP] Taste.

Sie LED der [OVER DUB] Taste verlöscht und Sie können das Step Recording beenden.

■ Detaillierte Einstellungen für das Step Recording

Das Drücken der [WINDOW] Taste im STEP EDIT Mode öffnet das Step Edit Option Fenster, in dem zahlreiche Einstellungen für das Step Recording vorgenommen werden können.



Auto step increment Feld

Die MPC2500 aktualisiert die Sequence gemäß den Timing Correct Einstellungen, wenn ein Pad oder ein Note Event empfangen wird, wenn Sie hier YES einstellen.

Duration of Recorded Notes Feld

Hier bestimmen Sie, wie die Dauer des Drucks auf ein Pad (oder einer MIDI Note) das aufgenommene Event beeinflusst.

AS PLAYED

Die Dauer, mit der das Pad (oder die MIDI Note) gedrückt wird, geht exakt auf den Event über. Beim Anschlagen eines Pads, startet automatisch das Metronom, damit Sie eine Orientierungshilfe haben. Wenn Sie das Pad loslassen, wird die Dauer, mit der sie das Pad gedrückt gehalten haben, auf das Event im D (duration) Feld angewendet.

TC VALUE%

Bei einer Einstellung von 100% wird unabhängig davon, wie lang Sie ein Pad drücken, Der Wert des Timing Correct Parameters im D (Duration) Feld eingetragen. Wenn Sie TC VALUE% wählen, wird ein Feld angezeigt, in das Sie einen Prozentwert definieren können. (Zum Beispiel bedeutet 50%, dass die Länge des Events auf 50% des gegenwärtigen Wertes gesetzt wird.)

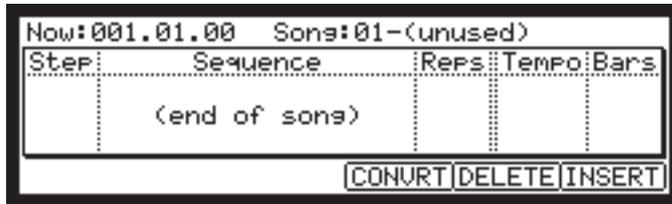
■ Real Time Recording

Um eine Echtzeit.Aufnahme im GRID EDIT Mode durchzuführen, drücken Sie einfach [REC] oder [OVER DUB] und [PLAY] gleichzeitig.

Beachten Sie: Die dadurch aufgenommenen Events werden erst nach Ende der Aufnahme im Grid angezeigt.

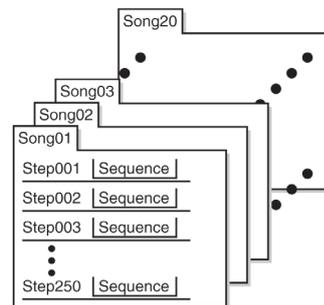
Kapital 7: Song Mode

Im SONG Modus können Sie einzelne Sequences hintereinander anordnen und abspielen. Der SONG Mode ermöglicht also der Erstellung von Songs durch Kombination verschiedener Sequences. Während der Arbeit mit einem Song können Sie den Song schon hören und schnell Änderungen vornehmen. Im Song Mode können keine Spieldaten aufgenommen werden. Sie können einen im Song Mode erstellten Song in eine einzige lange Sequence konvertieren, um danach, wie bei einer normalen Sequence, Spieldaten hinzuzufügen.

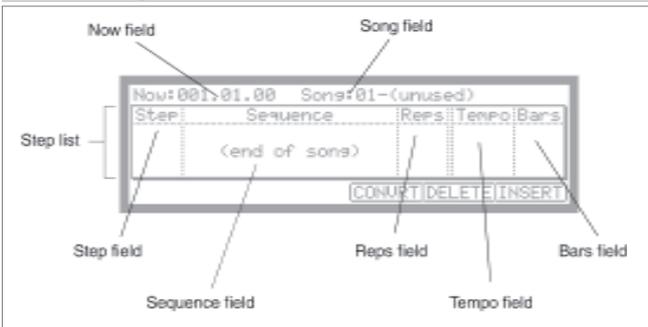


Struktur eines Songs

Die MPC2500 kann bis zu 20 Songs verwalten. Jeder Song besitzt 250 Steps. Das Erstellen eines Songs geschieht durch die Zuweisung von Sequences zu den einzelnen Steps in der Liste. Für jeden Step können Sie außerdem angeben, wie oft die MPC2500 die enthaltene Sequence wiederholen soll. In den Song Mode gelangen Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 16].



Anzeigen



■ Now Feld

Die Zeitanzeige in der oberen linken Ecke ist das Now Feld, in dem immer die aktuelle Zeit innerhalb einer Sequence angezeigt wird. Es hat die gleiche Funktion wie das Now Feld der MAIN Seite.

■ Song Feld

Hier stellen Sie die Song Nummer ein. Der Name des Songs wird rechts der Nummer angezeigt. Bei einem leeren Song sehen Sie (unused).

■ Reps Feld

Hier bestimmen Sie, wie oft die Sequence wiederholt wird.

■ Tempo Feld

Dieses Feld zeigt das Tempo der Sequence an. Sie können zwar das Tempo ändern, jedoch wird dann das Tempo derselben Sequence, die Sie in einem anderen Step verwenden, auch geändert.

■ Bars Feld

Zeigt die Anzahl der Takte der ausgewählten Sequence an. Dieses Feld dient nur der Information und kann nicht geändert werden.

■ Step Liste

Die Liste unter den Now und Song Feldern ist die Stepliste, die der Zuweisung von Sequences zu jedem Step dient. Drücken Sie die AB Cursor taste, wenn Sie gerade im Now Feld oder im Song Feld sind und in die Stepliste kommen möchten. Wenn Sie viele Steps im Song angelegt haben, können Sie mit den AB/AUF Cursor Tasten durch die Liste scrollen. Wenn Sie die linke Cursor Taste im Step Feld drücken, gelangen Sie mit dem Cursor in das Now Feld.

■ Step field

Hier wird die Step Nummer angezeigt. Mit dem DATA Rad können Sie durch die Liste scrollen.

■ Sequence Feld

In diesem Feld weisen Sie mit dem DATA Rad Sequences zu.

Einen Song erstellen

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 16] (SONG).

Sie gelangen zur SONG Seite.

02. Wählen Sie im Song Feld einen Song mit dem Namen (unused) aus.

03. Bewegen Sie den Cursor auf (end of song) und wählen Sie mit dem DATA Rad die Sequence, die zuerst gespielt werden soll, aus.

Das Drehen des DATA Rades erzeugt einen neuen Step und Sie können eine Sequence auswählen. Dadurch wird ein neuer Song angelegt, dessen Name sich von (unused) auf Song## (## markiert die Songnummer) ändert.

04. Im Reps Feld bestimmen Sie die Anzahl der Wiederholungen der Sequence.

Die MPC2500 wiederholt gemäß dieser Einstellung die Sequence, bevor Sie zum nächsten Step übergeht.

1 - 99 Die MPC2500 wiederholt die Sequence entsprechend der eingestellten Zahl.

HOLD Die MPC2500 wiederholt die Sequence bis Sie [F4] (SUDDEN) oder [F6] (NEXT) drücken.

Wenn Sie im Reps Feld 0 definieren, beendet die MPC2500 die Wiedergabe nach dem vorangegangenen Step. Der nächste Step wird nicht abgespielt.

05. Wählen Sie das (end of song) Feld mit der AB Cursor Taste aus und wählen Sie die nachfolgend abzuspielende Sequence aus.

Bringen Sie die Sequences in die gewünschte Reihenfolge, indem Sie die Schritte 3 und 4 wiederholen.

06. Drücken Sie die [PLAY START] Taste.

Die Sequenzen werden in der programmierten Reihenfolge wiedergegeben.

■ Löschen eines Steps

Zum Löschen eines Steps gehen Sie wie folgt vor:

01. Wählen Sie den zu löschenden Step aus.

Die Auswahl erfolgt mit den AB/AUF Cursor Tasten innerhalb der Stepliste.

02. Drücken Sie die [F5] (DELETE) Taste.

Der ausgewählte Step wird gelöscht und die nachfolgenden Steps werden nach vorn verschoben.

■ Einfügen eines Steps

Zum Einfügen eines Steps gehen Sie so vor:

01. Wählen Sie in der Stepliste die Position, an der ein neuer Step eingefügt werden soll, aus.

Der neue Step wird vor dem ausgewählten Step eingefügt.

02. Drücken Sie die [F6] (INSERT) Taste.

Ein neuer Step mit dem gleichen Inhalt wie des ausgewählten Steps wird eingefügt.

Wiedergabe eines Songs

Der Song wird mit der [PLAY START] Taste gestartet. Um von der Mitte des Songs mit dem Abspielen zu beginnen, wählen Sie mit dem Cursor die gewünschte Position aus und drücken Sie die [PLAY] Taste.

Während der Wiedergabe ändern die Function Tasten Ihre Funktion, wie folgt:

[F4] (SUDDEN) Taste

Wenn Sie diese Taste während der Wiedergabe drücken, springt die MPC2500 zum nächsten Step, bevor die gerade abgespielte Sequence beendet ist.

[F6] (NEXT) Taste

Wenn Sie diese Taste beim Abspielen drücken, springt die MPC2500 zum nächsten Step, nachdem die gegenwärtige Sequence mit allen Wiederholungen fertig wiedergegeben.

Tip: Wenn im Reps Feld HOLD gewählt wurde, springt die MPC2500 nicht zum nächsten Step, solange Sie nicht [F4] (SUDDEN) oder [F6] (NEXT) drücken.

Andere SONG Funktionen

■ Ändern des Song Namens

01. Wählen Sie im Song Feld der SONG Seite den Song, dessen Namen geändert werden soll.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster öffnet sich.
03. Geben Sie im Song name Feld einen Namen ein .
Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.
04. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.
Damit kehren Sie auf die SONG Seite zurück.

■ Kopieren eines Songs

Zum Kopieren eines Songs gehen Sie wie folgt vor:

01. Wählen Sie im Song Feld des SONG Modus den zu kopierenden Song aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Song Fenster geht auf.
04. Wählen Sie im unteren Song Feld die Position, auf die der Song kopiert werden soll, aus.
05. Drücken Sie [F3] (DO IT).
Die MPC2500 beginnt den Kopiervorgang. Zum Abbrechen drücken Sie stattdessen [F4] (CANCEL).

■ Löschen eines Songs

Um einen Song aus dem Speicher der MPC2500 zu löschen, gehen Sie so vor:

01. Wählen Sie im Song Feld des SONG Modus den zu löschenden Song aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Song Fenster wird angezeigt.
04. Drücken Sie [F5] (DO IT).
Der ausgewählte Song wird gelöscht und sein Name ändert sich zu „unused“.

■ Alle Songs löschen

Um alle Songs zu löschen, verfahren Sie wie folgt:

01. Gehen Sie im SONG Modus auf das Song Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Song Fenster öffnet sich.
02. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Song Fenster geht auf.
03. Drücken Sie [F3] (ALL SG).
Das Delete ALL Songs Fenster wird angezeigt.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Alle Songs werden zu (unused) umbenannt.

■ Ein Tempo für alle Sequences bestimmen

Jede Sequence hat sein Tempo. Bei der Erstellung eines Songs im Song Mode ist es sinnvoll, wenn Sie alle Sequences auf einmal auf das gleiche Tempo einstellen. Mit der nun beschriebenen Funktion können Sie die Tempi aller im Song verwendeten Sequences gleichzeitig anpassen.

01. Drücken Sie die [WINDOW] Taste im Tempo Feld der Stepliste.
Das Tempo Change Fenster wird angezeigt.
02. Drücken Sie die [F5] (FIX) Taste.
Das Fix Tempo Fenster öffnet sich.
03. Wählen Sie im Fix tempo Feld das gewünschte Tempo aus.
04. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.
Alle im Song verwendeten Sequences werden auf das im Fix tempo Feld definierte Tempo eingestellt.

■ Tempo Change Events in einer Sequence ignorieren

Sie können die MPC2500 anweisen, die in einer Sequence befindlichen Tempo Change Events zu ignorieren.

01. Drücken Sie im Tempo Feld der Stepliste die [WINDOW] Taste.

Das Tempo Change Fenster öffnet sich.

02. Wählen Sie im Sequence Feld eine Einstellung für das Ignore tempo change events im Sequence Feld.

NO Die MPC2500 folgt den Tempoänderungen in der Sequence.

YES Die MPC2500 ignoriert Tempoänderungen in der Sequence.

03. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

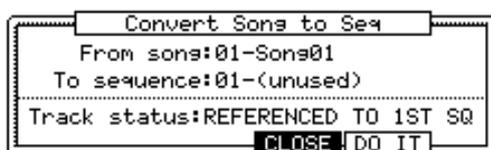
Das Fenster wird geschlossen.

■ Einen Song zu einer Sequence konvertieren

Ein Song lässt sich zu einer langen Sequence konvertieren. In diese Sequence lassen sich dann, wie in andere Sequenzen auch, im Main Mode weitere Daten aufnehmen. Zudem können Sie die Sequence im STEP EDIT oder im SEQ EDIT Mode bearbeiten.

01. Drücken Sie im SONG Mode [F4] (CONVRT).

Das Convert Song to Seq Fenster geht auf.



02. Definieren Sie im From song Feld den zu konvertierenden Song.

03. Wählen Sie im To seq Feld die Zielsequence aus.

04. Im Track status Feld lässt sich der Trackstatus nach der Umwandlung bestimmen.

REFERENCED TO 1ST SQ :

Die eingestellten Daten (Wie zum Beispiel MIDI Ausgang, Mixer Einstellung, Tempo, usw.) jedes Tracks der 1. Sequence des Songs wird für alle nachfolgenden Tracks verwendet

MUTE TRACKS IGNORED :

Die stumm geschalteten Tracks der Sequences

des Songs werden nicht umgewandelt.

MERGED ON MIDI CHANNEL

Der Track der Sequence des Songs wird gemäß den Einstellungen des MIDI Ausgangskanals zusammengemischt.

Zum Beispiel:

Die Trackdaten des MIDI Ausgangs 1A-16A werden zu den Tracks 1-16 umgewandelt.

Die Trackdaten des MIDI Ausgangs 1B-16B werden zu den Tracks 17-32 umgewandelt.

Die Trackdaten des MIDI Ausgangs 1C-16C werden zu den Tracks 33-48 umgewandelt.

Die Trackdaten des MIDI Ausgangs 1D-16D werden zu den Tracks 49-64 umgewandelt.

Beachten Sie: Wenn die Einstellung des Midi Feldes eines Tracks in der Main Seite auf OFF steht, werden die Daten dieses Tracks nicht umgewandelt.

Wenn Sie Tracks für die internen Programs umwandeln möchten, definieren Sie temporär einen MIDI Ausgangskanal für diese Tracks.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

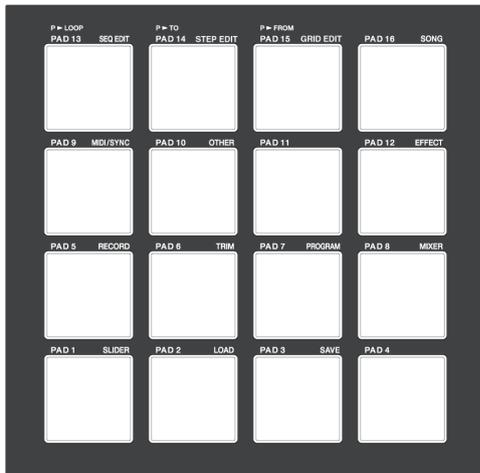
Der Song wird zu einer Sequence konvertiert.

Beachten Sie: während der Songkonvertierung

(Wenn „REFERENCED TO 1ST SQ“ und „MUTE TRACKS IGNORED“ ausgewählt wurde)

Wenn Sie einen Song konvertieren, werden die verschiedenen Einstellungen der Sequence, wie Trackart, MIDI Kanal, Programmwahl usw., auf die im Step 1 gestellten Werte definiert. Sollten sich die Trackeinstellungen anderer Steps vom Step 1 unterscheiden, könnte der Song nicht richtig konvertiert werden. Um dem vorzubeugen, ist es besser, die Trackreihenfolgen in den Sequences anzugleichen. Weitere Informationen zur Änderung der Reihenfolge von Tracks finden Sie im Abschnitt „Ändern der Reihenfolge von Tracks“ auf Seite 30.

Kapitel 8: Funktionen der Pads



Die MPC2500 besitzt 16 Drum Pads. Neben dem Auslösen von Sounds führen die Pads noch andere Funktionen aus, die wir in diesem Abschnitt auch erklären.

Auf den Pads spielen

Indem Sie Sounds aus dem Speicher den Pads zuweisen, können Sie diese Sounds spielen.

Nachfolgend finden Sie zum Spielen auf den Pads einige nützliche Informationen.

■ Pad Bänke umschalten

Obwohl die nur MPC2500 16 Pads hat, können Sie durch Umschalten der vier Pad Bänke bis zu 64 Samples spielen.

Der LED der gegenwärtig ausgewählten Pad Bank (von Bank A bis D) geht an. Durch Drücken der gewünschten [PAD BANK] Taste schalten Sie Pad Bänke um .

■ Full level Funktion (FULL LEVEL Taste)

Mit der Anschlagstärke (Velocity) auf ein Pad lässt sich die Lautstärke eines Sounds steuern. Wenn Sie jedoch die [FULL LEVEL] Taste drücken, spielt die MPC2500 das Sample mit der maximalen Lautstärke ohne Berücksichtigung der Anschlagstärke ab.

Wenn Sie [FULL LEVEL] drücken, leuchtet die LED über der Taste auf und die Full Level Funktion ist eingeschaltet. Zur Deaktivierung drücken Sie die [FULL LEVEL] Taste noch einmal.

■ 16 level Funktion (16LEVELS Taste)

Sie können ein Pad in 16 verschiedenen Parameter-Abstufungen („Levels), die den 16 Pads zugeordnet sind, spielen.

01. Schlagen Sie das Pad an, das Sie in 16 Levels spielen wollen.

02. Drücken Sie die [16 LEVELS] Taste.

Das Assign 16 Levels Fenster wird angezeigt.

Das Pad Feld zeigt das in Schritt 1 ausgewählte Pad 1.

03. Definieren Sie im Type Feld den Parameter, der in 16 Levels verändert werden soll.

Folgende Parameter stehen zur Auswahl;

VELOCITY Die MPC2500 spielt die Anschlagstärke in 16 Stufen ab.

TUNE Die MPC2500 spielt die Tonhöhe in 16 Halbtonschritten.

FILTER Die MPC2500 spielt den Filter Cutoff Wert in 16 Stufen.

LAYER Die MPC2500 spielt den Layer Wert in 16 Stufen.

DECAY Die MPC2500 spielt den Decay Wert in 16 Stufen.

ATTACK Die MPC2500 spielt den Attack Wert in 16 Stufen.

Wenn Sie TUNE auswählen, wird das Pad, das die Originaltonhöhe spielt , im Original key pad Feld angezeigt. In diesem Feld lässt sich das Pad, welches die Originaltonhöhe spielen soll, verändern.

04. Drücken Sie die [F5] (TurnON) Taste.

Das Fenster schließt sich und die LED der [16 LEVELS] Taste geht an und zeigt Ihnen, dass Sie nun mit der 16 Levels Funktion spielen. Drücken Sie [16 LEVELS] noch einmal, um die Funktion zu deaktivieren und die LED auszuschalten.

Tipp: Wenn Sie im Type Feld VELOCITY ausgewählt haben, wird die Velocity des Pad Events in 16 Stufen gespielt. Bei einer anderen definierten Option wird der Note Variation Wert in 16 Stufen gespielt. Die Note Variation Daten können den Wert eines bestimmten Parameters ändern, wenn Sie das Sample des Pads spielen. Wenn Sie im Type Feld beispielsweise TUNE ausgewählt haben, werden beim Anschlagen des Pads Note Variation Daten des Tune Parameters mit dem Pad Event an den internen Sampler gesendet. Dieser ändert entsprechend des gespielten Pads den Tune Wert.

Während der Sequence Aufnahme werden die Note Variation Daten zusammen mit den Note Events aufgenommen. Sie können deshalb die Sequence genau so, wie Sie sie aufgenommen haben, wieder abspielen. Der Note Variation Wert wird auch für die Q- Link Slider Funktion verwendet.

Track Mute mit den Pads steuern

Während der Wiedergabe können Sie durch Anschlagen von Pads Tracks in Echtzeit stummschalten oder hörbar machen. Gerade dann, wenn verschiedene Instrumente zu verschiedenen Tracks zugewiesen sind und Sie bei der Wiedergabe eines Songs Tracks mit den Pads an- und ausschalten wollen, ist diese Funktion nützlich.

Mit der [TRACK MUTE] Taste rufen Sie die Track Mute Seite auf.



■ TRACK MUTE Anzeige

Now Feld

Wie schon im Now Feld MAIN Seite, wird hier die gegenwärtige Position des Sequencers angezeigt.

Sq Feld

Hier wählen Sie, wie im Sq Feld der Main Seite, eine Sequence aus.

Trackliste

Die Trackliste wird unter den Now- und Sq Feldern angezeigt.

In der Trackliste werden die ersten 8 Zeichen jedes Tracknamens angezeigt. Die Tracks werden entsprechend der Position auf den Pads angezeigt; Track 1 in der linken unteren Ecke und Track 16 in der oberen rechten Ecke. Obwohl nur 16 Pads angezeigt werden können, ist es durch das Umschalten der Pad Bänke möglich, alle 64 Tracks anzeigen zu lassen. Ein Track, dessen Track Mute Einstellung auf Off steht, wird hervorgehoben.

Bedienung

Durch das Anschlagen eines Pads bei der Anzeige der Track Mute Seite wird der Track Mute Status dieses Tracks umgeschaltet.

■ Solo Funktion

Die Solo Funktion ermöglicht das einzelne Abspielen des ausgewählten Tracks.

01. Schlagen Sie das Pad, das mit dem einzeln zu hörenden Track verbunden ist, an während Sie die [F6] (SOLO) Taste drücken.

Das [F6] (SOLO) wird hervorgehoben und die MPC2500 spielt nur den ausgewählten Track ab. Andere Tracks sind stummgeschaltet. Indem Sie weitere Pads anschlagen, schalten Sie weitere Tracks hinzu.

02. Drücken Sie [F6] (SOLO), um die Solo Funktion zu deaktivieren.

■ Track Mute Einstellung im Solo Mode

Die Solo Funktion schaltet die Track Mute Einstellung zeitweilig um. Das Ausschalten der Solo Funktion setzt die Track Mute Einstellung für jeden Track zum selben Status wie vor der Aktivierung der Solo Funktion zurück. Sie können jedoch die Solo Funktion ausschalten und die Track Mute Einstellung unverändert lassen. Mit dieser Funktion lässt sich die Performance mit einem einfachen Rhythmus Track starten und andere Tracks können nach und nach hinzugeschaltet werden.

Bedienung

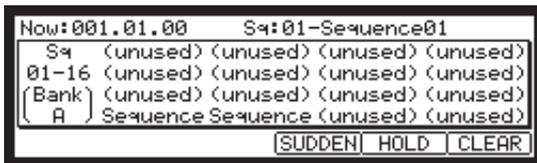
Wenn die Solo Funktion aktiviert ist drücken Sie die [F6] (SOLO) Taste, während Sie [SHIFT] halten.

Die Solo Funktion wird ausgeschaltet und die Mute Einstellung für den Track wird deaktiviert. Die Einstellung für die anderen Tracks wird eingeschaltet.

Auswahl einer zu spielenden Sequence mit den Pads

Sie können eine Sequence, die als nächstes abgespielt werden soll, mit den Pads auswählen. Gerade für Liveauftritte ist diese Funktion gut einsetzbar, da sich die Songstruktur so in Echtzeit ändern lässt. Damit lässt sich aber auch das Zusammenspiel der Sequences bei der Arbeit an einem Song mit verschiedenen kurzen Sequences überprüfen.

Drücken Sie die [NEXT SEQ] Taste zum Öffnen der Next sequence Seite.



■ NEXT SEQ Anzeigen

Now Feld

Wie schon im Now Feld MAIN Seite, wird hier die gegenwärtige Position des Sequencers angezeigt.

Sq Feld

Hier wählen Sie, wie im Sq Feld der Main Seite, eine Sequence aus.

Sequence Liste

Die Sequence Liste wird unter den Now- und Sq Feldern angezeigt.

In der Sequence Liste werden die ersten 8 Zeichen jedes Sequence Namens angezeigt. Die Sequences werden entsprechend der Position auf den Pads angezeigt; Sequence 1 in der linken unteren Ecke und Sequence 16 in der oberen rechten Ecke. Obwohl nur 16 Pads angezeigt werden können, ist es durch das Umschalten der Pad Bänke möglich, alle 64 Tracks anzeigen zu lassen.

Beachten Sie: Sequences zwischen 65 und 99 können nicht mit den Pads ausgewählt werden, lassen sich jedoch im Sq Feld festlegen.

- Bedienung-

01. Wählen Sie im Sq Feld eine abzuspielende Sequence aus.

02. Starten Sie die Wiedergabe.

03. Wählen Sie mit einem Pad die nächste wiederzugebende Sequence aus.

Die Nummer und der Name der gewählten Sequence wird unter der Sequence Liste angezeigt. Die MPC2500 schaltet zur nächsten Sequence um,

wenn die gerade gespielt Sequence zu Ende ist.

Tipp: Sie können die nächste Sequence mit dem Pad auswählen, bevor die gegenwärtige Sequence endet.

Tipp: Wenn keine andere Sequence ausgewählt wurde, fährt die MPC2500 mit der Wiedergabe der aktuellen Sequence fort.

Tipp: Sie können die unterhalb der Sequence Liste angezeigt wird löschen, indem Sie [F6] (CLEAR) drücken.

SUDDEN Taste

Im Normalfall schaltet die MPC2500 erst dann zur nächsten Sequence um, wenn die vorherige fertig abgespielt ist.

Sie können jedoch auch schon zur nächsten Sequence schalten, bevor die MPC2500 die Wiedergabe der aktuellen Sequence abgeschlossen hat, indem Sie die [F4] (SUDDEN) Taste drücken.

Diese Funktion ist dann sinnvoll, wenn beim Gig die nächste Phrase ab einem bestimmten Punkt wiedergegeben soll.

01. Wählen Sie die nächste Sequence mit den Pads aus und drücken Sie die [F4] (SUDDEN) Taste.

Die MPC2500 schaltet sofort zur nächsten Sequence um.

Tipp: Wenn Sie das Pad anschlagen und dabei [F4] (SUDDEN) halten, schaltet die MPC2500 zur nächsten Sequence, wenn Sie das Pad anschlagen.

HOLD Taste

Im Normalfall schaltet die MPC2500 bei einer ausgewählten nächsten Sequence zu ihr um, nachdem die aktuell abgespielte Sequence zu Ende ist. Wenn Sie die [F5] (HOLD) Taste drücken, spielt die MPC2500 jedoch die gegenwärtige Sequence ab, bis Sie [F5] (HOLD) noch einmal drücken. Mit dieser Funktion können Sie Phrasen je nach Reaktion des Publikums ändern.

01. Wählen Sie die nächste Sequence mit einem Pad aus und drücken Sie die [F5] (HOLD) Taste.

Die Taste wird hervorgehoben und die MPC2500 spielt weiter die gegenwärtige Sequence ab, anstatt zur nächsten Sequence zu schalten.

Wenn Sie [F5] (HOLD) noch einmal drücken, wird die Hold Funktion deaktiviert und die MPC2500 schaltet nach Beendigung der Wiedergabe der aktuellen Sequence zur nächsten um.

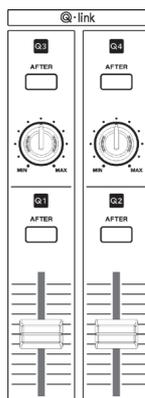
Tipp: Wenn Sie bei eingeschalteter Hold Funktion die [F4] (SUDDEN) Taste drücken, schaltet die MPC2500 sofort zur nächsten Sequence um.

Kapitel 9: Q-Link Slider & Regler

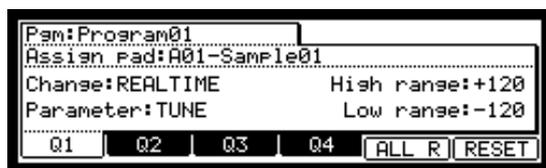
Mit Hilfe der Q-Link Slider und Regler können Sie bestimmte Pad Parameter (Filter, Tune, etc.) mit einem Schieberegler (Slider) oder Regler steuern. Zur Verwendung der Q-Link Sektion zum Steuern von Sounds haben Sie zwei Möglichkeiten (NOTE ON und REALTIME).

Bei NOTE ON wird der Sound durch die Position der Q-LINK Slider/Regler beim Anschlagen des Pads beeinflusst. Werden die Q-LINK Slider/Regler nach dem Anschlagen des Pads verändert, wirkt sich das nicht auf den Sound aus. Bei REALTIME wird der Sound beim Abspielen des Sounds mit den Q-LINK Slider/Regler beeinflusst.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Q-Link Slider oder Regler konfigurieren. Dazu benötigen Sie den SLIDER Mode, den Sie durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 1] (SLIDER) erreichen. Der SLIDER Mode hat die vier Seiten [F1] (Q1), [F2] (Q2), [F3] (Q3) und [F4] (Q4), in der die Einstellungen für die Q-Link Slider 1 und 2, sowie für die Q-Link Regler 3 und 4 getrennt dargestellt werden.



Einstellen der Slider & Regler



01. Im Assign pad Feld wählen Sie das Pad, welches dem Q-Link zugewiesen werden soll.

Die Wirkung des Sliders oder Reglers betrifft nur das gewählte Pad. Wenn die Q-Link Funktion auf kein Pad wirken soll, wählen Sie mit dem DATA Rad OFF aus.

02. Im Change Feld wählen Sie die Voraussetzung zur Parameteränderung aus.

NOTE ON: Der eingestellte Wert des Q-LINK Sliders/Reglers bewirkt eine Soundänderung beim Anschlagen des Pads. Wenn Sie den Q-LINK Slider/Regler während des Abspielens des Sounds bewegen, wird der Sound nicht verändert. Die Informationen über die Positionen der Slider oder Regler werden als Note Variation Daten zum Sampler gesendet. Die Note Variation Daten sind in den Pad Events enthalten und konvertieren den gewählten Parameterwert gemäß den Slider- oder Reglerdaten. Wenn Sie zum Beispiel TUNE als Parameter ausgewählt haben,

können Sie durch Bewegung des Sliders die Tonhöhe des Samples verändern.

REAL TIME : Wenn beim Abspielen eines Sounds die Q-LINK Slider/Regler bewegt werden, ändert sich der Sound. Bei der REAL TIME Auswahl werden die Informationen der Q-LINK Slider/Regler als Q-LINK Events, und nicht als Note Variation Daten, aufgezeichnet.

03. Im Parameter Feld wählen Sie den zu steuernden Parameter.

• Wenn REAL TIME im Change Feld gewählt ist

TUNE : Steuert die Tonhöhe des Samples.

LEVEL : Steuert die Lautstärke des Samples.

CUTOFF1+2 : Steuert die Cutoff Frequenz von Filter 1 und Filter 2 gemeinsam.

CUTOFF1 : Steuert die Cutoff Frequenz von Filter 1.

CUTOFF2 : Steuert die Cutoff Frequenz von Filter 2.

RESO1+2 : Steuert den Resonanz Wert von Filter 1 and Filter 2 gemeinsam.

RESO1 : Steuert den Resonanz Wert von Filter 1.

RESO2 : Steuert den Resonanz Wert von Filter 2.

PAN : Steuert die Panoramaposition des Samples.

• Wenn NOTE ON im Change Feld gewählt ist

TUNE : Steuert die Tonhöhe des Samples.

Filter : Steuert die Cutoff Frequenz der Filter.

LAYER : Ermöglicht das Umschalten der HIGH und LOW Range, wenn der Event ausgelöst wird.

ATTACK : Steuert die Attack Zeit der Amp Envelope

DECAY : Steuert die Decay Zeit der Amp Envelope.

04. In den Feldern High range und Low range bestimmen Sie den oberen und unteren Grenzwert für den Slider oder Regler.

Hier bestimmen Sie die Wirkungsweise auf den gesteuerten Parameter. Der Wert hängt von der im Parameter Feld ausgewählten Parameter Art ab.

TUNE :

-120 - +120 Steuert die Tonhöhe des Samples, „10“ entspricht einem Halbton.

LEVEL : 0 –100

Steuert die Lautstärke des Samples.

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

Steuert den Cutoff Frequenz-Versatz des aktuell gewählten Filters. Der Wert im PROGRAM Mode wird als 0-Stellung verwendet.

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

Steuert den Resonanz-Versatz des aktuell gewählten Filters. Der Wert im PROGRAM Mode wird als 0-Stellung verwendet.

LAYER : 0 - 127

Steuert die Layer-Umschaltung.

ATTACK : 0 – 100

Die Attack Zeit der Envelope wird durch diesen Wert ersetzt.

DECAY : 0 – 100

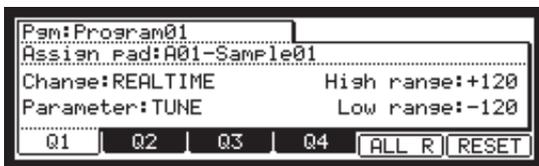
Die Decay zeit der Envelope wird durch diesen Wert ersetzt.

Beachten Sie: Bei der Änderung von LEVEL oder PAN durch Q-Link in REAL TIME können, abhängig vom Sound, Bebengeräusche auftreten.

■ Zurücksetzen des Q-Link Slider/Regler Wertes

Der veränderte Wert der Q-Link Slider/Regler lässt sich auf den Originalwert zurücksetzen.

Wenn Sie zum Beispiel den TUNE Wert eines Pad Events in REAL TIME geändert haben, bleibt die Tonhöhe nach der Änderung auf dem geänderten Wert. Wenn Sie [F5] (ALL R) oder [F6] (RESET) drücken, wird der veränderte Wert wieder auf den Originalwert gebracht.



[F5] (ALL R) : All in REAL TIME geänderten Parameter werden auf den Originalwert zurückgesetzt.

[F6] (RESET) : Nur der auf der Slider Seite angezeigte Wert wird zurückgesetzt.

Aufnahme von Slider/Regler Werten in eine Sequence

Bei der Verwendung der Q-Link Slider/Regler während der Aufnahme, werden die Note Variation Daten in dem Track der Sequence aufgenommen.

Wenn im Change Feld NOTE ON gewählt wurde, werden die Werte der Q-Link Slider/Regler als Note Variation Information mit dem Pad Event gespeichert.

Wenn im Change Feld REAL TIME gewählt wurde, wird der Wert des Q-Link Sliders/Reglers als Q-Link Event unabhängig vom Pad Event aufgenommen.

AFTER Taste

Diese Taste bestimmt die Funktion der Q-Link Slider/Regler, wenn Sequences aufgenommen wurden und die Note Variation Daten abgespielt werden.

Dabei gibt es Unterschiede bei den Einstellungen „NOTE ON“ oder „REAL TIME“ des Change Feldes.

Bei der „NOTE ON“ Auswahl,

Wenn die [AFTER] Taste aus ist (die LED ist aus) und Sie während der Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation Daten den Q-Link Slider/Regler bewegen, wird die Note Variation des Pads, genauso abgespielt, wie sie aufgenommen wurde. Wenn Sie dabei ein Pad anschlagen, hat es den Effekt des Q-Link Sliders/Reglers.

Ist [AFTER] aktiviert (die LED leuchtet) und Sie bewegen während der Wiedergabe von Note Variation Daten den Q-Link Slider/Regler wird der Note Variation Wert mit der aktuellen Position des Q-Link Sliders/Reglers überschrieben.

Bei der „REAL TIME“ Auswahl,

Wenn der [AFTER] aus ist und Sie bei der Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation einen Q-Link Slider/Regler bewegen, wird der aufgenommene Pad Sound geändert.

Falls die [AFTER] Taste an ist, wird das aufgenommene Q-Link Event ignoriert und die gegenwärtige position des Q-Link Sliders/Reglers wird zur Wiedergabe einer Sequence mit Note Variation verwendet.

Bei der Aufnahme einer Sequence,

Wenn [AFTER] aus ist, wird bei der Bewegung des Q-Link Sliders/Reglers ein neuer Q-Link Event aufgenommen und den bereits vorhandenen Q-Link Events hinzugefügt.

Wenn die [AFTER] Taste an ist, werden neue Q-Link Events, die vorhandene Q-Link Events ersetzen, aufgenommen, wenn Sie den Q-Link Slider/Regler bewegen.

Andere Funktionen der Q-Link Slider und Regler

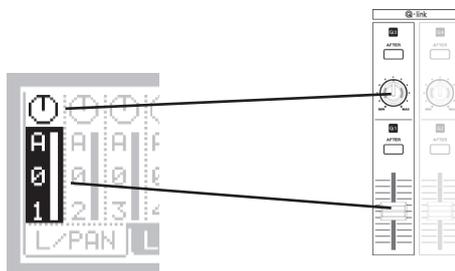
Die Q-Link Slider und Regler haben auch die folgenden Funktionen.

■ Funktionen im MIXER Mode

Auf der L/PAN Seite des MIXER Modes funktionieren die Q-Link Slider und Regler wie folgt:

Q1 Slider : Steuert die Lautstärke des ausgewählten pads.

Q2 Regler: Steuert die Panoramaposition des ausgewählten Pads



■ Funktionen im TRIM Mode

Auf den TRIM- und LOOP Seiten im TRIM Mode haben die Q-Link Sliders mit der [AFTER] Taste diese Funktionen.

[AFTER] Taste + Q1 Slider

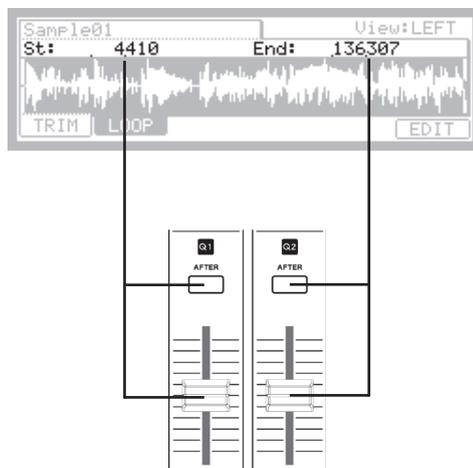
TRIM Seite: Einstellen des Start Punktes.

LOOP Seite: Einstellen des Loop Start Punktes.

[AFTER] Taste + Q2 Slider

TRIM Seite: Einstellen des End Punktes.

LOOP Seite: Einstellen des Loop End Punktes.



Kapitel 10: Verwendung der MPC2500 mit externen Geräten

In diesem Abschnitt erklären wir, wie Sie die MPC2500 zu anderen MIDI-Geräten mittels MIDI Clock synchronisieren. MIDI Clock ist Bestandteil des MIDI Standards und ermöglicht die Synchronisation verschiedener MIDI-Geräte. Wenn Sie ein anderes Gerät besitzen, das MIDI Clock unterstützt, können Sie es mit der MPC2500 synchronisieren. Wenn Sie sich über diese Funktionalität des anderen Gerätes nicht im klaren sind, schauen Sie im Handbuch des anderen Gerätes nach.

Sync mit der MPC2500 als Master

Wenn die MPC2500 eine Sequence abspielt und das über MIDI verbundene Gerät den von der MPC2500 gesendeten MIDI Clock Daten folgt, ist die MPC2500 der sogenannte „Master“ und das angeschlossene MIDI Gerät der „Slave“.

1. Verbinden Sie mit einem MIDI Kabel einen MIDI OUT der MPC2500 mit dem MIDI IN des externen Gerätes.

Die MPC2500 besitzt vier MIDI OUTs: MIDI OUT A, MIDI OUT B, MIDI OUT C und MIDI OUT D. Sie können jeden MIDI Ausgang verwenden, wir nehmen in diesem Beispiel MIDI OUT B.

2. Indem Sie die [MODE] Taste drücken und [PAD 9] (MIDI/SYNC) anschlagen, gehen Sie in den Sync Mode.

3. Drücken Sie die [F2] (SYNC) Taste.
Die SYNC Seite öffnet sich.

4. Wählen Sie das Sync out Feld und definieren Sie dann den Ausgang für die MIDI Clock.

Sie können MIDI Clock von jedem MIDI OUT aus senden. Wenn Sie „AB“ wählen, wird die MIDI Clock nur über MIDI OUT A und B gesendet. In unserem Beispiel wählen wir MIDI OUT B, da wir im ersten Schritt das externe MIDI Gerät an MIDI OUT B angeschlossen haben.

5. Drücken sie die [MAIN] Taste.

Die Main Seite, auf der Sie die Wiedergabe der Sequence starten können, wird angezeigt.

6. Stellen Sie das externe MIDI-Gerät so ein, dass es MIDI Clock empfängt.

Schlagen Sie im Handbuch des externen Gerätes nach.

7. Drücken Sie die [PLAY START] Taste.

Die MPC2500 beginnt die Wiedergabe und das externe Gerät sollte zur selben Zeit anfangen, zu spielen.

Sync mit der MPC2500 als Slave

Ein externer MIDI-Sequencer steuert die Geschwindigkeit der MPC2500. Wenn der externe MIDI-Sequencer mit der Wiedergabe beginnt, startet auch die MPC2500. Die MIDI Clock wird vom externen MIDI-Sequencer zur MPC2500 übertragen, weshalb die MPC2500 als „Slave“ arbeitet.

1. Verbinden Sie mit einem MIDI Kabel den MIDI IN der MPC2500 mit dem MIDI OUT des externen MIDI Gerätes.

Die MPC2500 hat zwei MIDI Eingänge: MIDI IN 1 und MIDI IN 2. Sie können beide MIDI INs verwenden, in diesem Beispiel nehmen wir MIDI IN 2.

2. Indem Sie die [MODE] Taste drücken und [PAD 9] (MIDI/SYNC) anschlagen, gehen Sie in den Sync Mode.

3. Drücken Sie die [F2] (SYNC) Taste.
Die SYNC Seite öffnet sich.

4. Wählen Sie im „Sync in“ Feld den Eingang der MIDI Clock.

Sie können über beide MIDI Eingänge MIDI Clock Daten empfangen. Da in unserem Beispiel das externe MIDI Gerät mit dem MIDI IN 2 verbunden ist, wählen Sie MIDI OUT 2.

5. Drücken Sie die [MAIN] Taste.

Die Main Seite, auf der Sie die Wiedergabe der Sequence starten können, wird angezeigt.

6. Stellen Sie das externe MIDI-Gerät so ein, dass es MIDI Clock Daten sendet.

Schlagen Sie im Handbuch des externen Gerätes nach.

7. Starten Sie die Wiedergabe des MIDI-Sequencers.

Die MPC2500 beginnt auch mit der Wiedergabe. Im  (Tempo) Feld wird (EXT) angezeigt.



Beachten Sie: Das in der Sequence eingestellte Tempo wird bei gestoppter Sequence angezeigt.

Beachten Sie: Das MIDI Clock Signal enthält Tempo-

Informationen. Der Slave folgt dem Tempo des Masters unabhängig von der eigenen Tempoeinstellung.

Beachten Sie: Im MIDI Clock sind keine Zeitinformationen. Wenn die Zeitpositionen sich zwischen Master und Slave unterscheiden, laufen sie synchron, auch wenn die Zeitpositionen nicht übereinstimmen.

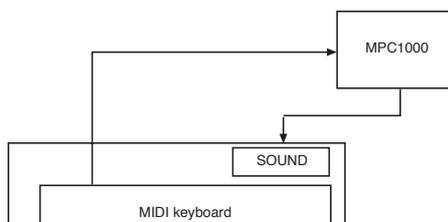
Anschluss der MPC2500 an ein MIDI Keyboard und Soundmodul

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die MPC2500 und ein MIDI-Keyboard mit integriertem Soundmodul zur Verwendung der Sequencer-Funktionen der MPC2500 verbinden.

Normalerweise steuert die Tastatur des Keyboards die integrierte Klangerzeugung. Die MPC2500 sendet jedoch jedes eingehende MIDI-Signal des MIDI Keyboards an den MIDI Ausgang. Deshalb wird Ihr Spiel doppelt abgespielt. Um die MPC2500 als Sequencer zu verwenden, müssen die Einstellungen des MIDI-Keyboards so verändert werden, dass die MPC2500 und nicht das MIDI-Keyboard das interne Soundmodul ansteuert.

Im Normalfall erledigen Sie dies durch eine Änderung der sogenannten „Local Control“ Einstellung. Indem Sie diese Einstellung des MIDI-Keyboards deaktivieren, können Sie das externe Keyboard und das Soundmodul getrennt verwenden.

In diesem Falle sieht der MIDI-Signalfluss wie folgt aus:



Die Spieldaten vom MIDI-Keyboard kommen in der MPC2500 an und werden nicht zum internen Soundmodul des Keyboards übertragen.

Der MIDI-Ausgang der MPC2500 sendet die Daten zurück zum MIDI-Keyboard, wodurch das Soundmodul des Keyboards angesteuert wird.

Weitere Informationen über die „Local Control“ Einstellungen Ihres MIDI-Keyboards finden Sie im Handbuch des Gerätes.

Falls Ihr MIDI-Keyboard keine „Local Control“ Einstellung hat, deaktivieren Sie die Soft Thru Funktion der MPC2500. Dann gibt die MPC2500 ausschließlich Daten aus, die in einem Track aufgenommen wurden und ignoriert eingehende MIDI-Signale.

Jedoch stehen bei dieser Einstellung einige MPC2500 Funktionen, wie zum Beispiel Note Repeat, nicht zur Verfügung.

01. Gehen Sie in den MIDI/SYNC Mode, indem Sie [MODE] drücken und [PAD 9] (MIDI/SYNC) anschlagen.

02. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.

Die MIDI Seite wird angezeigt.

03. Gehen Sie zum Soft thru Feld und wählen Sie OFF.

Das Soft thru Feld definiert, wie eingehende MIDI-Signale ausgegeben werden.

Die Optionen stehen zur Verfügung:

OFF Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Signale nicht wieder.

AS TRACK Die MPC2500 bezieht sich auf die MIDI-Kanaleinstellung des Tracks der Sequence. Die Kanalinformation des eingehenden MIDI-Signals wird mit dem MIDI-Kanal des ausgewählten Tracks ersetzt.

OMNI- A Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet am MIDI OUT A aus.

OMNI- B Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet am MIDI OUT B aus.

OMNI- C Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet am MIDI OUT C aus..

OMNI- D Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet am MIDI OUT D aus..

OMNI- AB Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet am MIDI OUT A und B aus.

OMNI- CD Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet am MIDI OUT C und D aus.

OMNI- ALL Die MPC2500 gibt eingehende MIDI-Daten unbearbeitet an den MIDI OUTs A-D aus.

Den MIDI-Eingang einstellen

Normalerweise empfängt die MPC2500 eingehende MIDI-Daten unabhängig vom MIDI Kanal, so dass Sie sich über den MIDI-Kanal des angeschlossenen MIDI-Gerätes keine Gedanken machen müssen. Die Einstellung zum Empfang von Daten eines bestimmten MIDI Kanals ist jedoch veränderbar.

01. Wählen Sie mit der Mode Taste und [PAD 9] (MIDI / SYNC) den MIDI/SYNC Mode aus.

02. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.

Die MIDI Seite öffnet sich.

03. Wählen Sie im Active track receive channel Feld den MIDI-Kanal, von dem Sie Daten empfangen wollen.

Bei der Einstellung ALL empfängt die MPC2500 auf allen Kanälen. Wenn Sie einen Kanal von 1 bis 15 auswählen, empfängt die MPC2500 nur den ausgewählten Kanal.

Local Control Einstellung der MPC2500 mit einem Pad

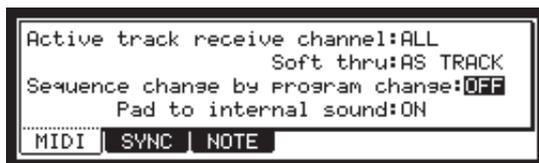
Mit einem Pad können Sie den internen Sound abschalten. Wenn im „Pad to Internal sound“ Feld OFF steht, geht die Padinformation nicht zum internen Sound, wird jedoch über den MIDI OUT gesendet. Der interne Sound kann von eingehenden MIDI-Signalen eines externen MIDI-Gerätes gespielt werden.

01. Wählen Sie mit der Mode Taste und [PAD 9] (MIDI / SYNC) den MIDI/SYNC Mode aus.
02. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.
03. Wählen Sie im „Pad to internal sound“ Feld mit dem DATA Rad die Einstellung „OFF“.

Sequenzen durch Programmwechsel von einem externen Gerät ändern

Die MPC2500 kann mit Hilfe von Programmwechselbefehlen von einem anderen MIDI-Gerät zu einer anderen Sequence wechseln.

01. Wählen Sie mit der Mode Taste und [PAD 9] (MIDI / SYNC) den MIDI/SYNC Mode aus.
02. Drücken Sie die [F1] (MIDI) Taste.



03. Gehen Sie zum „Sequence change by program change“ Feld und stellen Sie es mit dem DATA Rad auf „ON“.

Die Sequence, die dieselbe Nummer wie die eingehende Programmwechselnummer trägt, wird ausgewählt.

Kapitel 11: Aufnahme eines Samples

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie von einem analogen Gerät (Analogausgang des CD-Players, Mikrofon, usw.) aufnehmen, um den Sound später durch Anschlagen eines Pads abzuspielen.

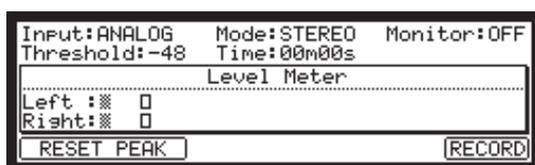
■ Aufnahme vorbereiten

01. Schließen Sie das externe Gerät an den rückseitigen RECORD IN Eingang der MPC2500 an.

Die MPC2500 besitzt 6,3mm Klinkeneingänge. Wenn die Ausgänge des anderen Gerätes in einem anderen Format ausgeführt sind, benötigen Sie einen Adapter.

02. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 5] (RECORD).

Wenn Sie [MODE] drücken, blinkt die LED der Taste. Drücken Sie [PAD 5] mit der [MODE] Taste, öffnet sich die RECORD Seite, auf der sie die Aufnahmeeinstellungen vornehmen können.



03. Gehen Sie zum Input Feld und wählen Sie die Aufnahmequelle.

- ANALOG Die MPC2500 nimmt ein Eingangssignal vom RECORD IN auf der Rückseite auf.
- DIGITAL Die MPC2500 nimmt ein Eingangssignal vom DIGITAL IN auf der Rückseite auf.
- MAIN OUT Die MPC2500 nimmt das Signal, welches auch am STEREO OUT anliegt, auf.
- INT CD Die MPC2500 nimmt das Signal einer in das interne CD-Laufwerk eingelegten Audio-CD auf (Auswahl nur bei installiertem CD-laufwerk möglich.)

In diesem Beispiel wählen sie ANALOG.

04. Gehen sie zum Mode Feld und wählen Sie STEREO oder MONO aus.

- STEREO Die MPC2500 nimmt die linke und rechte Seite des Signals als Stereosample auf.
- MONO L Die MPC2500 nimmt nur das Signal des linken Kanals auf.
- MONO R Die MPC2500 nimmt nur das Signal

des rechten Kanals auf.

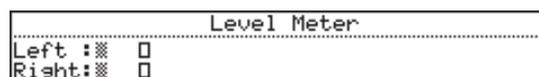
05. Starten Sie die Signalquelle. Überprüfen Sie die Level Meter im Display und justieren Sie die Aufnahmelautstärke mit dem [REC GAIN] Regler.

Beachten Sie: Wenn Sie im Input Feld DIGITAL oder MAIN OUT / INTCD ausgewählt haben, können Sie die Lautstärke des Signals nicht mit dem [REC GAIN] Regler aussteuern.

Die Level Meter bewegen sich gemäß der Eingangslautstärke. Schlagen die Meter zu weit nach rechts aus, übersteuert der Sound. Ist die Lautstärke jedoch zu gering, haben sie ein starkes Rauschen im Sample. Steuern Sie das Eingangssignal so hoch wie möglich aus, ohne dass es die rechte Seite (Clip) der Meter erreicht.

06. Definieren Sie im Threshold Feld einen Schwellwertpegel zum Starten der Aufnahme.

Wenn die MPC2500 im Aufnahmebereitschaftsmodus ist, wird die Aufnahme automatisch gestartet, wenn das Eingangssignal einen Schwellwert überschreitet. Wenn dieser Wert zu hoch eingestellt ist, startet die MPC2500 die Aufnahme möglicherweise nicht oder der Beginn der Aufnahme wird nicht mit aufgenommen. Wenn der Threshold Level zu niedrig ist, könnte die MPC2500 mit der Aufnahme starten, bevor Sie die Signalquelle starten. Bestimmen Sie den durchschnittliche Pegel mit Hilfe der Level Meter. Der Threshold Level wird als „□“ wie in der unteren Abbildung angezeigt.



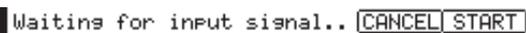
07. Wählen Sie im Time Feld die Aufnahmezeit aus.

Die Aufnahmedauer wird im Time Feld bestimmt. Wir empfehlen, die Aufnahmezeit etwas länger als nötig einzustellen. Sie können die Aufnahme dann manuell stoppen.

■ Starten der Aufnahme

08. Drücken Sie die [F6] (RECORD) Taste.

Die MPC2500 ist nun für die Aufnahme bereit. Der untere Displaybereich ändert sich zu:



Dadurch wird Ihnen abgezeigt, dass die MPC2500 auf ein Eingangssignal wartet. Die Aufnahme startet, sobald das Eingangssignal den Threshold überschreitet.

Mit der [F5] (CANCEL) Taste beenden Sie den

Aufnahmehereitschaftsmodus der MPC2500.
Drücken Sie [F6] (START) um die Aufnahme auch dann zu starten, wenn das Eingangssignal nicht den Schwellwertpegel überschreitet.

Beachten Sie: Falls Sie [F6] (RECORD) drücken, wenn das externe Signal den Schwellwertpegel überschritten hat, beginnt die MPC2500 unmittelbar nach Drücken der [F6] (RECORD) Taste mit der Aufnahme.

09. Geben Sie das externe Signal wieder.

Die MPC2500 beginnt automatisch mit der Aufnahme, wenn der Pegel des Eingangssignals den Threshold Level übersteigt. Während der Aufnahme sieht der untere Displaybereich so aus :

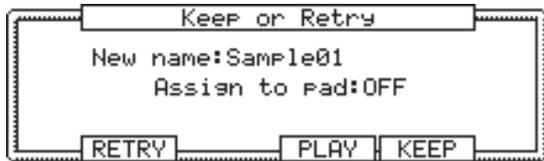


Die MPC2500 beendet die Aufnahme bei Erreichen der im Time Feld definierten Aufnahmedauer.

Sie können die Aufnahme manuell stoppen, indem Sie die [F6] (STOP) Taste drücken, auch wenn die eingestellte Aufnahmedauer noch nicht vorüber ist.

Um eine Aufnahme abubrechen, drücken Sie die [F5] (CANCEL) Taste.

Nach dem Ende der Aufnahme zeigt die MPC2500 das Keep or Retry Fenster an.



10. Überprüfen Sie das aufgenommene Sample mit der [F4] (PLAY) Taste.

Dabei wird das aufgenommene Sample abge-
spielt, solange Sie die [F4] (PLAY) Taste gedrückt halten.

Wenn Ihnen die Aufnahme nicht gefällt, können Sie mit der [F2] (RETRY) Taste diese löschen und zurück zur RECORD Seite gehen. Wenn Sie sich entschließen, die Aufnahme behalten zu wollen, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort.

11. Gehen Sie mit dem Cursor zum New name Feld und benennen Sie das Sample.

Im New name Feld wird automatisch ein neuer Name vergeben. Gehen Sie zum New name Feld mit dem Cursor und ändern Sie den Namen, wenn Sie wollen. Weitere Informationen über das Benennen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

12. Wählen Sie das Assign to pad Feld aus und bestim-

men Sie das zum Sample zuzuweisende Pad.

Wenn der Cursor im Assign to pad Feld ist, können Sie das gewünschte Pad anschlagen. Wenn Sie das Sample im Speicher der MPC2500 ohne Pad-Zuweisung belassen wollen, wählen Sie OFF mit dem DATA Rad.

13. Drücken Sie die [F5] (KEEP) Taste.

Das Keep or Retry Fenster wird geschlossen und Sie gelangen zurück zur RECORD Seite.

Beachten Sie: Das aufgenommene Sample geht beim Ausschalten der MPC2500 verloren, wenn Sie es nicht vorher auf einer Speicherkarte oder über USB auf einem Computer speichern. Weitere Informationen finden zum Speichern von Daten Sie im Abschnitt „Speichern/Laden“ auf Seite 103 oder „Anschluss der MPC2500 am Computer“ auf Seite 112 .

Aufnahme eines Samples - weitere Informationen

In diesem Abschnitt finden Sie weitere Informationen, welche im Abschnitt „Aufnahme eines Samples“ nicht enthalten waren.

Aufnahme eines digitalen Audiosignals

Hier erfahren Sie, wie Sie ein digitales Audiosignal aufnehmen.

Beachten Sie: Da die MPC2500 nur die Sample Rate von 44.1kHz unterstützt, können andere Signale von Geräten, die andere Sample Raten anbieten, nicht aufgenommen werden.

Beachten Sie: Das Format des Digitaleingangs der MPC2500 ist Koaxial. Wenn das anzuschließende Gerät einen optischen Digitalausgang besitzt, können Sie es nicht direkt an die MPC2500 anschließen. Sie benötigen dann einen Adapter.

■ Vorbereiten der Aufnahme

01. Schließen Sie das externe Gerät an den rückseitigen DIGITAL IN der MPC2500 an.

02. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 5] (RECORD) um die RECORD Seite zu öffnen.

03. Wählen Sie im Input Feld DIGITAL aus.

Wenn Sie DIGITAL auswählen wollen, muss das digitale Gerät bereits mit der MPC2500 verbunden sein.

04. Wählen Sie im Mode Feld STEREO oder MONO aus.

05. Geben Sie die Signalquelle wieder. Beobachten Sie die Level Meter im Display.

Beachten Sie: Bei der digitalen Aufnahme können Sie die Aufnahmepegel nicht anpassen.

06. Gehen Sie zum Threshold Feld, um den Schwellwertpegel zum Auslösen der Aufnahme zu definieren.

07. Wählen Sie im Time Feld die Aufnahmedauer aus.

Die nächsten Schritte werden im Abschnitt „Starten der Aufnahme“ auf Seite 55 besprochen.

Aufnahme vom MAIN OUT

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie das Signal des STEREO OUT der MPC2500 aufnehmen. Mit dieser Funktion können Sie einem Sample Effekte hinzufügen und das Ergebnis erneut aufnehmen oder Sie können aus einer Phrase, die im Sequencer eingespielt wurde, ein Sample erzeugen.

■ Vorbereiten der Aufnahme

01. Bereiten Sie das System so vor, dass Sie durch Anschlagen eines Pads den gewünschten Sound spielen oder die Sequence wiedergeben können.

Der Sound, den die MPC2500 aufnimmt, ist exakt der, den Sie am STEREO OUT hören. Bevor Sie in den RECORD Mode gehen, stellen Sie das Programm und die Sequence so ein, dass der gewünschte Sound am STEREO OUT zu hören ist.

02. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 5] (RECORD), um die RECORD Seite zu öffnen.

03. Wählen Sie im Input Feld MAIN OUT aus.

04. Gehen Sie zum Mode Feld und selektieren Sie STEREO oder MONO.

05. Wählen Sie im Time Feld die Aufnahmedauer aus.

Beachten Sie: Bei der Auswahl MAIN OUT können Sie den Aufnahmepegel nicht aussteuern. Der Aufnahmepegel wird von der Einstellung des Master Levels der GLOBAL Seite im OTHER Mode definiert. Die Grundeinstellung des Master Levels ist -12dB, damit der Ausgang nicht übersteuert, wenn viele Samples gleichzeitig abgespielt werden. Wenn Sie nur ein Sample über den MAIN OUT bei dieser Einstellung abspielen, ist der Aufnahmepegel niedriger als die Lautstärke des Originalsamples. Setzen Sie dann deshalb den Master Level auf 0dB, damit das aufgenommene Sample dieselbe Lautstärke wie das Originalsample hat.

Beachten Sie: Wenn MAIN OUT ausgewählt ist werden die Level Meter nicht angezeigt.

Die nächsten Schritte werden im Abschnitt „Starten der Aufnahme“ auf Seite 55 besprochen.

Aufnahme vom internen CD-Laufwerk

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie das Signal des internen CD-Laufwerks direkt in der MPC2500 aufnehmen können, wenn das optionale CD Laufwerk installiert ist.

■ Vorbereitung der Aufnahme

01. Legen Sie die Audio-CD, von der Sie aufnehmen wollen in das interne CD-Laufwerk ein.
Warten Sie, bis die CD angelaufen oder gestoppt ist.
02. Gehen Sie mit der [MODE] Tasten und [PAD 5] (RECORD) auf die RECORD Seite.
03. Wählen Sie im Input Feld CD aus.
Das CD Control Fenster öffnet sich anstelle der Level Meter.

Beachten Sie: Wenn CD ausgewählt wurde, können Sie den Aufnahmepegel nicht justieren.

Beachten Sie: Wenn CD ausgewählt wurde, werden die Level Meter nicht angezeigt.



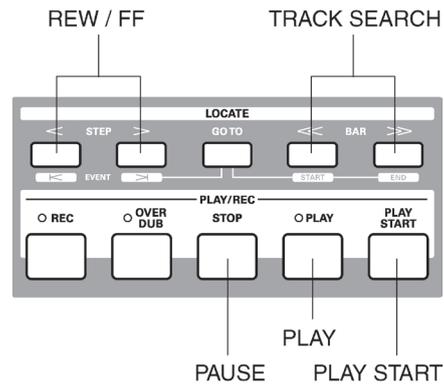
04. Wählen Sie im Mode Feld STEREO oder MONO.
05. Bestimmen Sie im Time Feld die Aufnahmedauer.

• CD-Laufwerksbedienung



Track : Zeigt die ausgewählte Titelnummer der Audio CD.

Time : Zeigt die Wiedergabezeit des Titels an.



[PLAY START] Taste:

Spielt die Audio-CD vom Titelanfang ab

[PLAY] Taste:

Spielt die Audio-CD von der aktuellen Zeitposition ab.

[Step] Taste:

Spielt die Audio-CD schnell zurück oder vor.

[BAR] Tasten:

Wählen einen Titel der Audio-CD.

[STOP] Taste:

Stoppt die Audio-CD.

06. Wählen Sie den aufzunehmenden Titel mit den [BAR] Tasten und drücken Sie dann die [PLAY] Taste.

07. Drücken Sie die [F6] (RECORD) Taste.

Die MPC2500 startet die Audio-CD Aufnahme

Die nächsten Schritte sind im Abschnitt „Starten der Aufnahme“ beschrieben.

Beachten Sie: bei der Aufnahme vom internen CD-Laufwerk kann die Aufnahme nicht durch Überschreiten eines Schwellwerts gestartet werden. Die Aufnahme muss durch die [F6] (RECORD) Taste begonnen werden.

Hinweis: Auf der Load Seite können Sie einen Titel einer Audio-CD manuell in den internen Speicher laden. Weitere Informationen finden Sie im „Kapitel 16: Speichern/Laden“.



Andere Funktionen

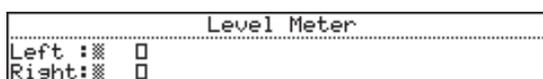
■ Monitor Funktion

Im Monitor Feld der RECORD können Sie festlegen, ob Sie das Eingangssignal Record Mode abhören bzw. ob das Signal am STEREO OUT ausgegeben werden soll oder nicht.

- ON Sie können das Eingangssignal abhören. Wenn Sie Sounds direkt von einem CD-Player aufnehmen, ist diese Funktion hilfreich.
- OFF Sie können das Eingangssignal nicht abhören. Zum Beispiel: Wenn Sie das Signal zur MPC2500 über einen Mixer senden, könnten Sie beide Signale (das der Signalquelle und der abgehörte Sound) gleichzeitig klingen. Dies vermeiden Sie mit der Einstellung OFF.

■ Peak Hold/Reset Peak Funktion

Die Level Meter der RECORD Seite besitzen eine Peak Hold Funktion. Diese hilft bei der Aussteuerung der Signalpegel bei der Aufnahme. Im Normalfall ändert sich die Level Meter Anzeige in Echtzeit gemäß dem Eingangssignal. Die Peak Hold Anzeige zeigt jedoch dem Maximalpegel an, auch dann wenn der Pegel geringer wird.



Um die Peak Hold Anzeige zurückzusetzen, drücken Sie die [F1] [F2] (RESET PEAK) Taste der RECORD Seite.

■ Sample Memory Fenster

Wenn Sie in der RECORD Seite die [WINDOW] Taste drücken, öffnet sich das Sample Memory Fenster.



Im Free memory Feld wird die noch verbleibende Aufnahmezeit angezeigt. Der Statusbalken darunter verdeutlicht den Zustand des Speichers grafisch.

Darunter wird die Gesamkapazität des RAMs der MPC2500 angezeigt.

Direct Recording Funktion

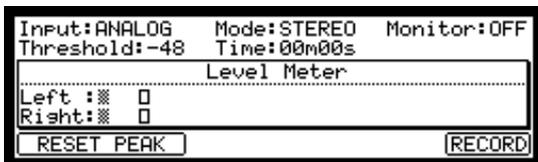
Die Direct Recording Funktion ermöglicht die Aufnahme eines Signal vom „RECORD IN“, während eine Sequence abgespielt wird. Dadurch wird es leichter, sicherzustellen, dass das Sample, das Sie aufnehmen, dem Tempo der Sequence entspricht.

Da das Samples mit der Direct Recording im internen RAM-Speicher aufgenommen wird, hängt die Aufnahmezeit vom freien internen Speicher ab.

Aufnahme einer Live- Performance bei der Sequence-Wiedergabe

■ Vorbereiten der Aufnahme

- Schließen Sie das externe Gerät an den RECORD IN der MPC2500 an.
- Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 5] (RECORD).



- Gehen Sie zum Input Feld und wählen Sie die Aufnahmequelle.

ANALOG Die MPC2500 nimmt ein Eingangssignal vom RECORD IN auf der Rückseite auf.

DIGITAL Die MPC2500 nimmt ein Eingangssignal vom DIGITAL IN auf der Rückseite auf.

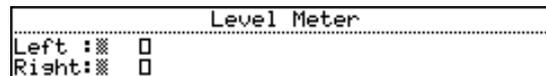
Beim Direct Recording sind die Einstellungen MAIN OUT/CD nicht verfügbar. In unserem Beispiel wählen wir ANALOG.

- Wählen Sie im Mode Feld STEREO oder MONO.
- Stellen Sie das Monitor Feld auf „ON“.

Mit dieser Einstellung können Sie die Performance am OUTPUT der MPC2500 hören.

- Spielen Sie das Instrument und überprüfen Sie mit Hilfe der Level Meter den mit dem [REC GAIN] Regler justierbaren Eingangspegel.

Beachten Sie: Bei der DIGITAL Einstellung des Input Feldes können Sie den Eingangspegel nicht mit dem [REC GAIN] Regler anpassen.



Die Level Meter bewegen sich gemäß der Eingangslautstärke. Schlagen die Meter zu weit nach rechts aus, übersteuert der Sound. Ist die Lautstärke jedoch zu gering, haben sie ein starkes Rauschen im Sample. Steuern Sie das Eingangssignal so hoch wie möglich aus, ohne dass es die rechte Seite (Clip) der Meter erreicht.

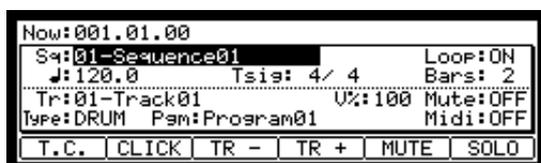
Beachten Sie: Beim Direct Recording, sind die Felder Threshold und Time nicht vorhanden.

Beachten Sie: Die MPC2500 verwendet beim Direct Recording die maximale Zeit, die durch den noch freien Speicher verfügbar ist. Sie stoppen die Aufnahme mit der [STOP] Taste. Einstellungen des Time Feldes wirken sich nicht aus.

■ Starten der Aufnahme

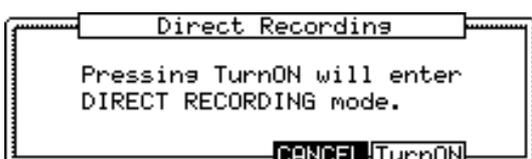
07. Drücken Sie die [MAIN] Taste.

Die Main Seite wird angezeigt.



08. Drücken Sie im Type Feld die [WINDOW] Taste.

Das Direct Recording Fenster öffnet sich.

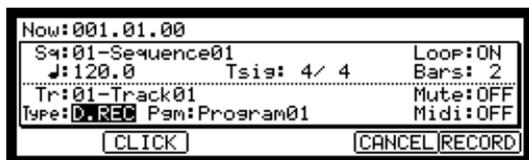


Wenn Sie die [F5] (Turn ON) Taste drücken, schließt sich das Fenster und Sie kehren zum Main Fenster zurück, welches anzeigt, dass es für das Direct Recording bereit ist.

Wenn Sie [F4] (CANCEL) drücken, schließt sich das Fenster und die normale Main Seite wird angezeigt.

Wählen Sie [F5] (Turn ON).

09. Die MAIN Seite wird angezeigt und im Type: Feld steht „D.REC“.



Die MPC2500 ist nun aufnahmebereit. Sie können die Aufnahme nun starten.

[F6] (RECORD) : Die MPC2500 startet die Aufnahme.

[F5] (CANCEL) : Die MPC2500 geht zur normalen MAIN Seite zurück.

[F2] (CLICK) : Die MPC2500 geht zur „Click/Metronome“ Seite.

Sie können nun den Click einstellen. Weitere Informationen erhalten Sie im Abschnitt „Click/Metronome Funktion“ in Kapitel 3: Sequence Funktionen.

Beachten Sie: Im Direct Recording Mode lassen sich Sequence, Track oder Track Art nicht verändern. Wenn Sie Änderungen vornehmen wollen, drücken Sie [F5] (CANCEL) und gehen Sie zurück zur MAIN Seite.

10. Drücken Sie die [PLAY] oder [PLAY START] Taste zur Wiedergabe der Sequence.

11. Drücken Sie die [F6] (RECORD) Taste, wenn Sie die Aufnahme beginnen wollen und spielen Sie dann das Instrument.

Die MPC2500 ändert die Displayanzeige sich bei der Aufnahme zu folgender:

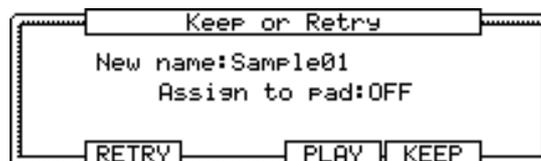


Beachten Sie: Beim Direct Recording behält die MPC2500 die Aufnahme durch Drücken der [F6] (STOP) Taste, egal ob die Sequence auf LOOP ON oder OFF gesetzt ist.

Stoppen Sie die Aufnahme mit der [F6] (STOP) Taste. Wenn Sie die Aufnahme abbrechen möchten, drücken Sie die [F5] (CANCEL) Taste.

Tipp: Bei der Direct Recording Funktion kann sich ein Fußschalter zum Starten und Stoppen als ziemlich hilfreich erweisen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Fußschalter“ des Kapitel 18: Andere Einstellungen.

Nach dem Beenden der Aufnahme wird das Keep or Retry Fenster angezeigt.



12. Überprüfen Sie das aufgenommene Sample, in dem Sie die [F4] (PLAY) Taste drücken.

Dabei wird das aufgenommene Sample abgehört, solange Sie die [F4] (PLAY) Taste gedrückt halten.

Wenn Ihnen die Aufnahme nicht gefällt, können Sie mit der [F2] (RETRY) Taste diese löschen und zurück zur RECORD Seite gehen. Wenn Sie sich entschließen, die Aufnahme behalten zu wollen, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort.

13. Gehen Sie mit dem Cursor zum New name Feld und benennen Sie das Sample.

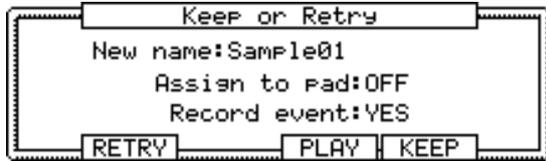
Im New name Feld wird automatisch ein neuer Name vergeben. Gehen Sie zum New name Feld mit dem Cursor und ändern Sie den Namen, wenn Sie wollen. Weitere Informationen über das Benennen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

14. Wählen Sie das Assign to pad Feld aus und bestimmen Sie das zum Sample zuzuweisende Pad aus.

Wenn Sie das Sample im Speicher der MPC2500

ohne Pad-Zuweisung belassen wollen, wählen Sie OFF mit dem DATA Rad.

Wenn Sie im Keep and Retry Fenster des Direct Recording Modes ein Pad im Assign to pad Feld definieren, wird das neue „Record event“ Feld angezeigt.



Wenn Sie im Record event Feld YES auswählen, wird die Startzeit der Aufnahme als Track Event in die Sequence geschrieben. Das aufgenommene Sample kann mit dem gleichen Timing der Sequence-Wiedergabe abgespielt werden. Wählen Sie für unseres Beispiel „YES“.

15. Drücken Sie die [F5] (KEEP) Taste.

Das Keep or Retry Fenster wird geschlossen und Sie gelangen zurück zur RECORD Seite.

Versuchen sie nach der Aufnahme die Sequence abzuspielen. Wie Sie hören können, hat das aufgenommene Sample das gleiche Timing wie die Sequence.

Beachten Sie: Das aufgenommene Sample geht beim Ausschalten der MPC2500 verloren, wenn Sie es nicht vorher auf einer Speicherkarte oder über USB auf einem Computer speichern. Weitere Informationen finden zum Speichern von Daten Sie im Abschnitt „Speichern/Laden“ auf Seite 103 oder „Anschluss der MPC2500 am Computer“ auf Seite 112.

Tipp: Das aufgenommene Sample wird zu dem Pad des Programs zugewiesen, das momentan auf der MAIN Seite ausgewählt ist. Es ist daher hilfreich ein leeres Program zur Sample-Zuweisung zu erzeugen, bevor Direct Recording verwendet wird.

• Einstellen de Continuous Sample Tracks

Die MPC2500 spielt das zum Pad zugewiesene Sample beim Triggern durch ein Pad Event ab. Deshalb kann es passieren, dass ein langes sample in einer Sequence nicht abgespielt wird, wenn die Sequence von einem Punkt, der hinter dem Pad Event liegt, abgespielt wird.

Wenn Sie die Continuous Sample Track Funktion der MISC. Seite im OTHER Mode verwenden, gibt die MPC2500 das Sample früher als den Sequence Play Start Punkt wieder. Gerade bei langen Samples, wie einer Gesangsphrase, die mit der Direct Recording Funktion aufgenommen wurde, sollten Sie diese Funktion verwenden. Weitere Informationen über den Continuous Sample Track finden Sie im Abschnitt „Continuous Sample Track“ des Kapitel 19: Others.

Kapitel 12: Ein Sample bearbeiten

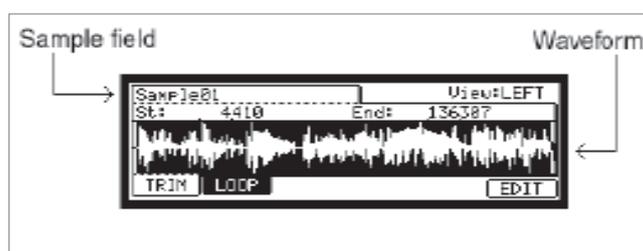
In diesem Abschnitt lernen Sie den TRIM Mode kennen, in dem Sie den Start- und Endpunkt oder den Loop eines Samples definieren.

Bestimmen der Start/End Punkte für das Sample

Die Start/ End Punkte definieren den Bereich eines Samples, der tatsächlich abgespielt wird. Das aufgenommene Sample könnte einen überflüssigen Bereich am Anfang besitzen, der es erschwert, das Sample zum richtigen Zeitpunkt zu starten, wenn das Pad angeschlagen wird. Dieses Problem lässt sich durch eine Justierung des Startpunktes umgehen. Sie können auch die Start- und Endpunkte so anpassen, dass nur ein bestimmter Teil der Phrase abgespielt wird. Wenn das Sample einen Leerbereich am Ende hat, welches unnötigerweise Speicher belegt, können Sie durch eine Verschiebung des Endpunktes diesen leeren Bereich löschen.

Start/End Punkte werden in Samplepunkten angezeigt. Ein Samplepunkt ist die bei der Sample Bearbeitung kleinste verwendete Maßeinheit. Die MPC2500 hat 44100 Samplepunkte pro Sekunde.

■ Über die Wellenformanzeige



Die TRIM Seite zeigt die Wellenform des im Sample Feld ausgewählten Samples an. Die Sample Start/ End Punkte sind hervorgehoben. Bei Stereosamples können Sie sich entweder einen der beiden Kanäle (LEFT/RIGHT) gemäß der View Feld Einstellung anzeigen lassen.

■ Den Startpunkt justieren

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 6] (TRIM).

Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, blinkt ihre LED. Drücken Sie [PAD 6] während die LED der [MODE] Taste leuchtet, um die TRIM Seite zu öffnen.

02. Wählen Sie im Sample Feld das zu editierende Sample aus.

Das Sample Feld befindet sich in der oberen linken Ecke des Displays und zeigt den Namen des Samples an. Außerdem sehen Sie die Wellenform des ausgewählten Samples.

03. Im St (start) Feld lässt sich der Startpunkt anpassen.

Wenn Sie den Links/Rechts Cursor mit gehaltener [SHIFT] Taste drücken, können Sie mit dem DATA Rad jede einzelne Stelle anwählen. Sie können auch mit der Zehnertastatur einen Wert direkt eingeben.

04. Schlagen Sie ein Pad an, um den Startpunkt zu überprüfen.

Beim Anschlagen eines Pads spielt die MPC2500 das Sample ab. Die Art der Wiedergabe hängt vom Pad ab.

Wenn Sie [PAD 14] (PLAY TO) anschlagen, spielt die MPC2500 den Bereich vor dem Startpunkt ab.

Wenn Sie [PAD 15] (PLAY FROM) anschlagen, spielt die MPC2500 das Sample vom Startpunkt ab.

Wenn Sie [PAD 16] (PLAY ALL) anschlagen, spielt die MPC2500 das gesamte Sample ab, ohne die Start/ End Punkteinstellungen zu berücksichtigen.

Wenn Sie eines der Pads von [PAD 1] bis [PAD 12] anschlagen, spielt die MPC2500 das Sample vom Startpunkt zum Endpunkt ab.

■ Den Endpunkt justieren

05. Wählen Sie im End Feld einen Endpunkt aus.

Sie justieren den Endpunkt durch Drehen des DATA Rades.

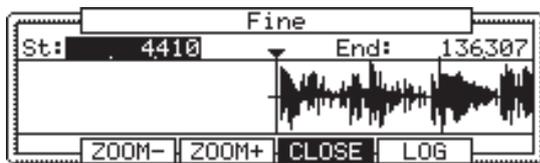
Wenn Sie den Links/Rechts Cursor mit gehaltener [SHIFT] Taste drücken, können Sie mit dem DATA Rad jede einzelne Stelle anwählen. Sie können auch mit der Zehnertastatur einen Wert direkt eingeben.

06. Schlagen Sie ein Pad an, um den Endpunkt zu überprüfen.

Beim Anschlagen eines Pads spielt die MPC2500 das Sample ab. Die Art der Wiedergabe hängt vom Pad ab. Wenn Sie [PAD 14] (PLAY TO) anschlagen, spielt die MPC2500 den Bereich bis zum Endpunkt ab. Wenn Sie [PAD 15] (PLAY FROM) anschlagen, spielt die MPC2500 das Sample vom Endpunkt aus ab. Wenn Sie [PAD 16] (PLAY ALL) anschlagen, spielt die MPC2500 das gesamte Sample ab, ohne die Start/End Punkteinstellungen zu berücksichtigen. Wenn Sie eines der Pads von [PAD 1] bis [PAD 12] anschlagen, spielt die MPC2500 das Sample vom Startpunkt zum Endpunkt ab.

■ **Waveform vergrößern/verkleinern (Zoom)**

Mit Hilfe des Fine Fensters können Sie einen Bereich der Wellenform vergrößern, um Detaileditierungen vorzunehmen. Drücken Sie die [WINDOW] Taste auf der TRIM Seite, wenn sich der Cursor entweder im St (Start) oder End Feld befindet, um das Fine Fenster zu öffnen.



Im Fine Fenster hängt die Ansicht der Wellenform von der Position des Cursors ab. Wenn Sie das St (Start) Feld mit dem Cursor ausgewählt haben, wird der Startpunkt in der Mitte des Fensters angezeigt. Befand sich der Cursor im End Feld wird der Endpunkt zentriert im Fenster dargestellt. Wenn Sie [F2] (ZOOM-) drücken, wird die Darstellung verkleinert. Mit der [F3] (ZOOM+) Taste vergrößern Sie die Wellenformdarstellung.

■ **LINEAR und LOGARITHMIC Anzeigen**

Die vertikale Achse zeigt den Pegel des Samples an. Im Normalfall ist die Darstellung der Wellenform auf LINEAR gesetzt, wodurch der Pegel der Samples so wie er ist angezeigt wird. Einige Bereiche werden jedoch in der Wellenform nicht dargestellt, wenn der Pegel zu gering ist. In diesem Falle können Sie mit der [F5] (LOG) Taste zur LOG (logarithmischen) Ansicht umschalten, um die Bereiche, deren Pegel zu niedrig sind, zu sehen. Wenn Sie in den LOG Mode schalten, ändert sich die Beschriftung der [F5] Taste zu LINEAR. Um zum LINEAR Mode zurückzugehen, drücken Sie die [F5] Taste erneut.

Löschen überflüssiger Bereiche eines Samples (DISCARD)

Die MPC2500 spielt nur den Bereich des Samples ab, der zwischen Start- und Endpunkt liegt. Die Teile außerhalb dieses Bereiches werden nicht zur Wiedergabe benötigt. Mit der Discard Funktion können Sie diese überflüssigen Sample-Teile löschen und Speicherplatz freigeben.

- 01. Definieren Sie die Start/End Punkte.
Setzen sie die Punkte so, dass die MPC2500 nur den gewünschten Sample-Bereich abspielt.

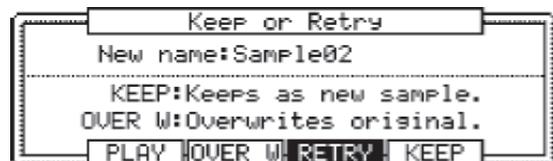
- 02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
- 03. Wählen Sie im Edit Feld DISCARD.
- 04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die Daten außerhalb der Start/End Punkte werden gelöscht und der Speicher, den sie benötigten, wird freigegeben.

Löschen eines ausgewählten Bereiches von einem Sample und verschieben des End Punktes zum Start Punkt (DELETE)

- 01. Stellen Sie die Start/End Punkte ein.
Bestimmen Sie den Bereich den Sie löschen wollen mit den Start/End Punkten.
- 02. Drücken sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
- 03. Wählen Sie im Edit Feld DELETE.



- 04. Drücken sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das Keep or Retry Fenster wird angezeigt.



- New name Feld: Bestimmen Sie hier den Name des neuen Samples.
- [F2] (PLAY): Ermöglicht das Abhören des neuen Samples.
- [F3] (OVER W): Sie können das Originalsample löschen und das neue Sample durch Drücken dieser Taste behalten. Der Samplename bleibt gleich.
- [F4] (RETRY) : Sie kehren zum Sample Edit Fenster zurück, ohne das neue Sample zu behalten.

- [F5] (Keep) : Ermöglicht das Speichern des neuen Samples. Sie können das Sample im New name Feld umbenennen.

Stille in ein Sample einfügen (SILENCE)

01. Justieren Sie die Start/End Punkte.

Bestimmen Sie mit den Start/End Punkten den Bereich, der still sein soll.

02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.

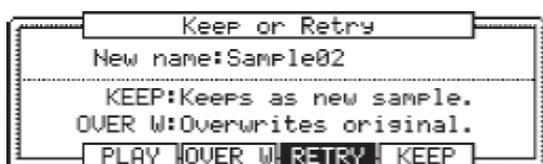
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.

03. Wählen Sie im Edit Feld SILENCE.



04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Keep or Retry Fenster wird geöffnet.



New name Feld: Geben Sie hier einen Namen für das neue Sample ein.

- [F2] (PLAY): Ermöglicht das Abhören des neuen Samples.

- [F3] (OVER W): Sie können das Originalsample löschen und das neue Sample durch Drücken dieser Taste behalten. Der Samplename bleibt gleich.

- [F4] (RETRY) : Sie kehren zum Sample Edit Fenster zurück, ohne das neue Sample zu behalten.

- [F5] (Keep) : Ermöglicht das Speichern des neuen Samples. Sie können das Sample im New name Feld umbenennen.

Speichern eines Samplebereiches als neues Sample (EXTRACT)

Sie können den durch die Start/End Punkte definierten Bereich eines Samples entnehmen und als neues Sample speichern. So können Sie beispiel eine Snare Drum aus einem Drum Loop entnehmen und das Sample getrennt verwenden.

01. Justieren Sie die Start/End Punkte.

Setzen Sie mit den Start/End Punkten den gewünschten Bereich.

02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.

Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.

03. Wählen Sie im Edit Feld EXTRACT.

04. Bestimmen Sie im the New name Feld einen neuen Namen für das Sample.

05. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Der Bereich zwischen den Start/End Punkten wird als neues Sample gespeichert.

Sample Fenster Eigenschaften

Drücken Sie die [WINDOW] Taste im Sample Feld, um das Sample Fenster zu öffnen. Im Sample Fenster können Sie bestimmte Einstellungen für das gewählte Fenster vornehmen.



■ Änderung des Samplennamens

01. Wählen Sie im Sample Feld der TRIM Seite das umzubennende Sample.

02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Sample Fenster wird geöffnet.

03. Geben Sie im Sample Name Feld einen neuen Namen ein.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

04. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Das Fenster wird geschlossen und die TRIM Seite wird angezeigt.

■ Änderung der Tonhöhe eines Samples

Die Tonhöhe eines Samples definieren Sie im Tune Feld. Die Stellen links vom Punkt zeigen die Halbtöne, die zwei Stellen nach dem Punkt die Cents (100 Cents = 1 Halbton) an. Sie können die Tonhöhe auch im PRO-

GRAM Mode bestimmen. Die Änderungen des Sample Fensters bewirken jedoch Änderungen am eigentlichen Sample. Wenn Sie ein Sample verschiedenen Pads zugewiesen haben oder das Sample in verschiedenen Programs verwenden, wirken sich die Änderungen auf alle aus. Zum Ändern des Samples eines bestimmten Pads verwenden Sie den PROGRAM Mode.

■ Kopieren eines Samples

Sie können durch Kopieren eines Samples ein neues Sample erzeugen

01. Wählen Sie im Sample Feld des TRIM Modes ein zu kopierendes Sample aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sample Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Sample Fenster geht auf.
04. Vergeben Sie im New name Feld einen Namen für das neue Sample.
Weitere Hinweise zum benennen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.
05. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 beginnt den Kopiervorgang, den Sie mit der [F4] (CANCEL) Taste abbrechen können.

■ Ein Sample löschen

Ein Sample lässt sich aus dem Speicher der MPC2500 löschen.

01. Wählen Sie im Sample Feld des TRIM Modes ein zu löschende Sample aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sample Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie [F2] (DELETE).
Das Delete Sample Fenster öffnet sich.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die gewählten Samples werden gelöscht.

■ Alle Samples löschen

Sie können alle Samples im Speicher gleichzeitig löschen.

01. Gehen Sie in der TRIM Seite auf das Sample Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Sample Fenster öffnet sich.
02. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Sample Fenster geht auf.
03. Drücken Sie die [F3] (ALL) Taste.
Das Delete ALL Samples Fenster öffnet sich.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Alle Samples des Speichers in der MPC2500 werden gelöscht.

Andere Bearbeitungsfunktionen

■ NORMALIZE

Wenn ein Sample mit geringem Pegel aufgenommen wurde, ist die Wiedergabelautstärke ebenfalls sehr leise. Das lässt sich zwar im MIXER Mode ausgleichen, jedoch müssen Sie bei den meisten anderen Pads den Pegel absenken. Die Normalize Funktion erhöht den Pegel eines Samples auf den höchstmöglichen Wert, ohne Verzerrungen zu verursachen.

01. Wählen Sie im Sample Feld das zu verändernde Sample aus.
02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
03. Wählen Sie im the Edit Feld NORMALIZE aus.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Der Vorgang beginnt. Es könnte bei langen Samples einige Zeit vergehen, bis das gesamte Sample bearbeitet ist.

■ REVERSE

Ermöglicht die umgekehrte Wiedergabe eines Samples.

01. Wählen Sie im Sample Feld das Sample, das umgekehrt abgespielt werden soll.
02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.
03. Wählen Sie im Edit Feld REVERSE aus.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Der Vorgang beginnt. Es könnte bei langen Samples einige Zeit vergehen, bis das gesamte Sample bearbeitet ist.

■ TIME STRETCH (Änderung der Sample-Länge)

Die Time Stretch Funktion dient zum Verlängern oder Verkürzen eines gewählten Samples, ohne die Tonhöhe zu verändern. So können Sie zwei Samples mit unterschiedlichen Tempi anpassen.



01. Wählen Sie das Sample für das TIME STRETCH im Sample Feld aus.
02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster wird angezeigt.

03. Wählen Sie im Edit Feld TIMESTRETCH aus.

04. Wählen Sie im Original tempo Feld das Tempo, auf welches das Sample nach der TIME STRETCH Bearbeitung haben soll.

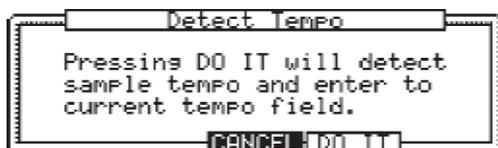
Im Original tempo Feld wird immer das Tempo der gewählten Sequence angezeigt.

Wenn Sie das Tempo des gewählten Samples nicht kennen, können Sie es mit der DETECT TEMPO Seite ermitteln.

• Verwenden der DETECT TEMPO Seite

I. Setzen Sie die Start/End Punkte des Sample zum Anpassen auf die Länge eines 4/4tel Taktes.

Drücken Sie im Sample Edit Fenster die [F2] (TEMPO) Taste.



II. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Fenster schließt sich und das im Detect Tempo Fenster berechnete Tempo wird im Original Tempo des Sample Edit Fensters eingetragen.

Beachten Sie: Abhängig vom Sample kann es nicht möglich sein, mit DETECT TEMPO das richtige Tempo herauszufinden.

05. Setzen Sie im New Feld das gewünschte neue Tempo.

Tip: Wenn Sie die Samplelänge prozentual verändern wollen, verwenden Sie die folgende Methode: Wenn Sie beispielsweise die Länge um 120% ändern wollen, setzen Sie das Originaltempo auf 100 und das neue Tempo auf 120. Das Ergebnis ist ein um 20% längeres Sample.

06. Stellen Sie, wenn nötig die Felder Preset und Adjust ein.

Preset : Die MPC2500 verwendet für das TIME STRECHTING 18 Preset Algorithmen. Sie können ein Preset, das Ihrer Meinung dem Sample-Inhalt am nächsten kommt, auswählen. Wenn das Ergebnis von Ihren Erwartungen abweicht, versuchen Sie verschiedene Presets.

Jedes Preset ist in A, B oder C unterteilt:

A : Standardqualität mit schneller Berechnung.

B : Bessere Qualität mit langsamerer Berechnung.

C : Höchste Qualität mit noch langsamerer Berechnung.

Time stretch Presets :

01. FEM VOX (weibliche Stimme)

02. MALE VOX (männliche Stimme)

03. LOW MALE VOX (tiefe männliche Stimme)

04. VOCAL

05. HFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend hohen Frequenzen)

06. MFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend mittleren Frequenzen)

07. LFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend tiefen Frequenzen)

08. PERCUSSION

09. LFREQ PERC. (tieffrequente Percussion)

10. STACCATO

11. LFREQ SLOW (tieffrequente langsame Musik)

12. MUSIC 1

13. MUSIC 2

14. MUSIC 3

15. SOFT PERC. (leise Percussion)

16. HFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend hohen Frequenzen)

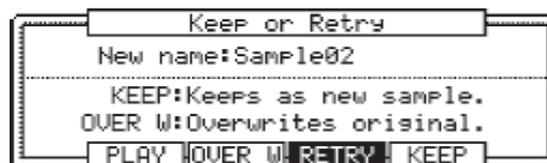
17. LFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend tiefen Frequenzen)

18. SLOW ORCH. (Langsames Orchester)

Adjust : Hiermit können Sie das gewählte Preset anpassen. Wenn Ihr Preset ein wenig Feinabstimmung benötigt, probieren Sie verschiedene Einstellungen, bis das Ergebnis optimal ist. Der (+) Wert verbessert hohe Frequenzen und perkussive Sounds, während (-) Wert Bass Sounds besser bearbeitet. Meistens können Sie dieses Feld auf Null belassen.

07. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Nach Beendigung des Vorgangs wird das Keep or Retry Fenster angezeigt. Es könnte bei langen Samples einige Zeit vergehen, bis das gesamte Sample bearbeitet ist.



New name Feld:

Geben Sie hier einen neuen Namen für das Sample ein.

[F2] (PLAY) :

Hören Sie das neue Sample ab.

[F3] (OVER W) :

Löschen Sie das Originalsample und behalten Sie nur das neue Sample.

[F4] (RETRY) :

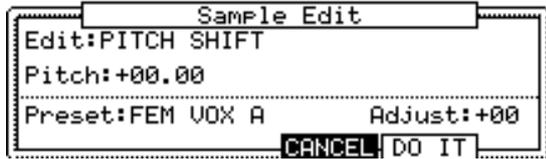
Geht ohne das neue Sample zu behalten zum Sample Edit Fenster zurück.

[F5] (KEEP) :

Behält das Sample mit dem im New Name Feld vergebenen Namen.

■ **PITCH SHIFT (Ändern der Tonhöhe des Samples)**

Mit der Pitch Shift Funktion können Sie die Tonhöhe eines gewählten Samples verändern, ohne die Länge zu beeinflussen. So können Sie die Tonhöhe einer Phrase ohne Tempoänderung anpassen.



01. Wählen Sie im Sample Feld das Sample, welches bearbeitet werden soll.
02. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.
Das Sample Edit Fenster öffnet sich.
03. Wählen Sie im Edit Feld PITCH SHIFT aus.
04. Wählen Sie im Pitch Feld den Wert der Tonhöhenänderung.
Pitch : -12.00 bis +12.00
Dadurch definieren Sie die Stärke der Tonhöhenverschiebung in Halbtönen und Cents. Wenn Sie beispielsweise +1.00 eingeben wird das Tempo um einen Halbton nach oben verstimmt. Wenn Sie +12.00 eingeben, beträgt der die Veränderung eine Oktave.
05. Stellen Sie, wenn nötig die Felder Preset und Adjust ein.
Preset : Die MPC2500 verwendet für PITCH SHIFT 18 Preset Algorithmen. Sie können ein Preset, das Ihrer Meinung dem Sample-Inhalt am Nächsten kommt, auswählen. Wenn das Ergebnis von Ihren Erwartungen abweicht, versuchen Sie verschiedene Presets.

Jedes Preset ist in A, B oder C unterteilt:

- A : Standardqualität mit schneller Berechnung.
- B : Bessere Qualität mit langsamerer Berechnung.
- C : Höchste Qualität mit noch langsamerer Berechnung.

Pitch Shift Presets:

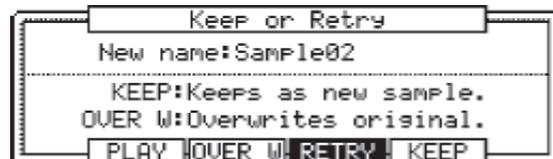
01. FEM VOX (weibliche Stimme)
02. MALE VOX (männliche Stimme)
03. LOW MALE VOX (tiefe männliche Stimme)
04. VOCAL
05. HFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend hohen Frequenzen)
06. MFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend mittleren Frequenzen)
07. LFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
08. PERCUSSION

09. LFREQ PERC. (tieffrequente Percussion)
10. STACCATO
11. LFREQ SLOW (tieffrequente langsame Musik)
12. MUSIC 1
13. MUSIC 2
14. MUSIC 3
15. SOFT PERC. (leise Percussion)
16. HFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend hohen Frequenzen)
17. LFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend tiefen Frequenzen)
18. SLOW ORCH. (Langsames Orchester)

Adjust : Hiermit können Sie das gewählte Preset anpassen. Wenn Ihr Preset ein wenig Feinabstimmung benötigt, probieren Sie verschiedene Einstellungen, bis das Ergebnis optimal ist. Der (+) Wert verbessert hohe Frequenzen und perkussive Sounds, während (-) Wert Bass Sounds besser bearbeitet. Meistens können Sie dieses Feld auf Null belassen.

06. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Nach Beendigung des Vorgangs wird das Keep or Retry Fenster angezeigt. Es könnte bei langen Samples einige Zeit vergehen, bis das gesamte Sample bearbeitet ist.



New name Feld:

Geben Sie hier einen neuen Namen für das Sample ein.

[F2] (PLAY) :

Hören Sie das neue Sample ab.

[F3] (OVER W) :

Löschen Sie das Originalsample und behalten Sie nur das neue Sample.

[F4] (RETRY) :

Geht ohne das neue Sample zu behalten zum Sample Edit Fenster zurück.

[F5] (KEEP) :

Behält das Sample mit dem im New Name Feld vergebenen Namen.

Ein Phrase Sample in verschiedene Regions teilen

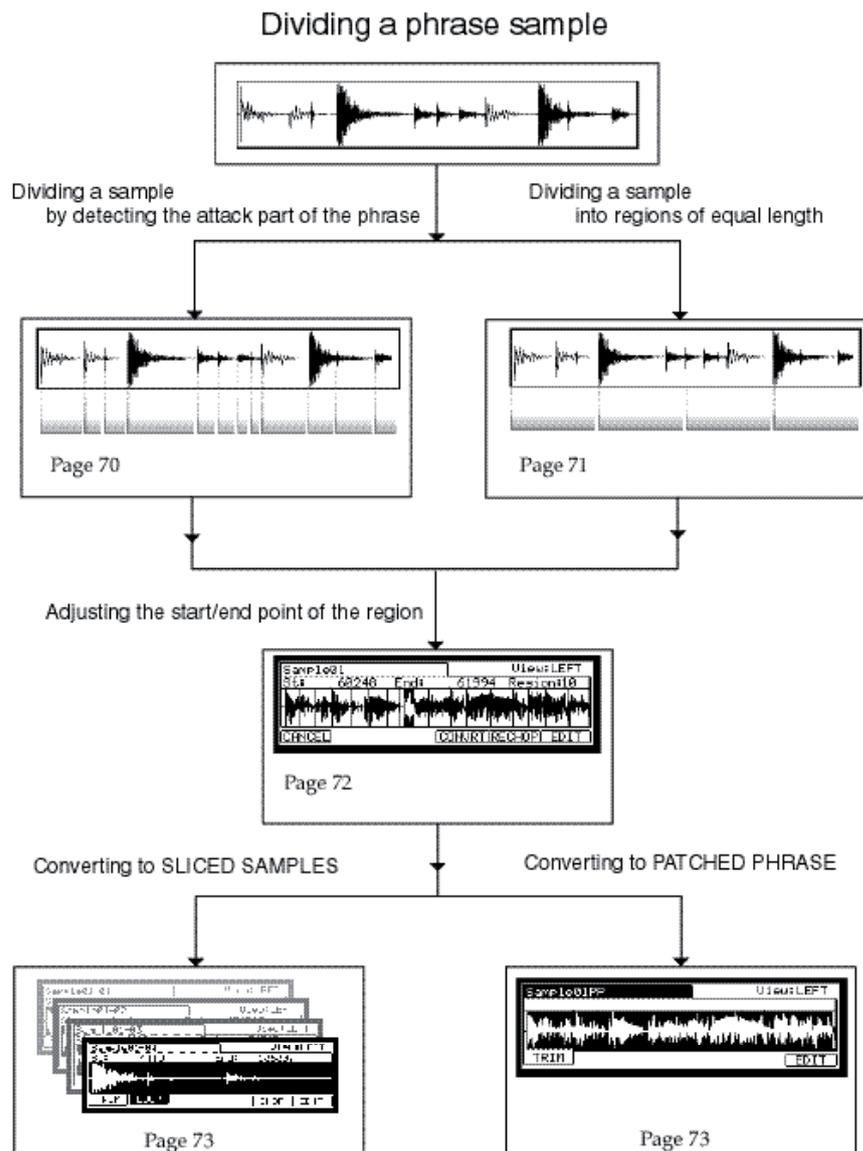
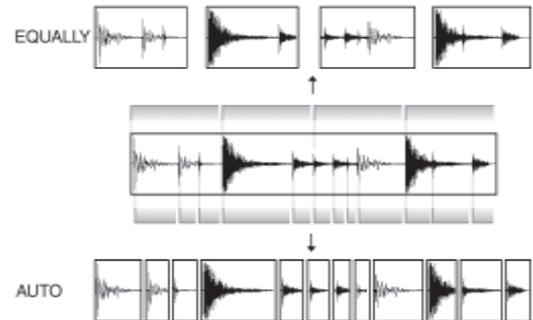
■ ChopShop Funktion

Mit Hilfe der ChopShop Funktion können Sie ein Phrase Sample in verschiedene Regions teilen. Die MPC2500 bietet zur Verwendung der ChopShop Funktion zwei verschiedene Möglichkeiten. „Auto“ erkennt automatisch den Attack der Phrasen im Sample und teilt es so in verschiedenen Regions auf. „EQUALLY“ teilt das Sample in gleichgroße Regions mit indentischen Längen auf.

■ SLICED SAMPLE und PATCHED PHRASE

Das mit „Auto“ oder „Equal“ unterteilte Sample kann wie folgt verwendet werden: „SLICED SAMPLES“ weisen jede einzelne Region einem Pad zu. „PATCHED PHRASE“ ist ein unterteiltes Sample, das die Regions und die Sequence Daten zur Wiedergabe der geteilten Regions enthält. So lässt sich das Tempo beim Abspielen der Sequence frei bestimmen.

Beachten Sie: Sie können die ChopShop Funktion nicht bei Stereosamples verwenden. Bei Stereosamples wird nur der linke Kanal verwendet.



Ein Sample an den Attacks der Phrase teilen (AUTO)

Die MPC2500 teilt ein Sample in verschiedene Regions durch automatische Erkennung der Attacks der Phrase.

01. Wählen Sie im Sample Feld der TRIM Seite, welches Sample Sie bearbeiten wollen.



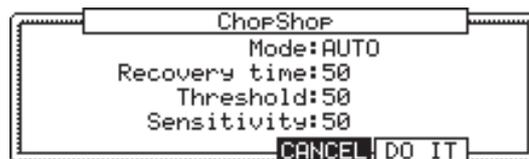
Sie können den Sample-Bereich durch das Setzen der Start/End Punkte definieren.

Weitere Informationen über das Anpassen der Start/End Punkte finden Sie in den Abschnitten „Den Startpunkt justieren“ und „Den Endpunkt justieren“ auf Seite 63.

02. Drücken Sie die [F5] (CHOP) Taste.

Das ChopShop Fenster wird angezeigt.

03. Wählen Sie im Mode Feld „AUTO“.



Recovery time (0 – 100) :

Hiermit bestimmen Sie die minimale Dauer zwischen einem Attack und dem Nächsten. Wenn die Zeit zu lang eingestellt wird, ist das Erkennen hintereinander liegender Attacks nicht möglich. Wählen Sie bei Samples mit vielen Attacks kleine Werte.

Threshold (0 –100) :

Hier definieren Sie den zu erkennenden Pegel eines Attacks. Je kleiner dieser Wert, umso empfindlicher arbeitet die Erkennung. Bei sehr niedrigen Werten wird alles für einen Attack gehalten.

Sensitivity (0 – 100) :

Hiermit bestimmen Sie die Empfindlichkeit bei der Attack-Erkennung. Kleinere Werte erhöhen die Empfindlichkeit bei der Erkennung verschiedener Attack Pegel.

04. Drücken Sie [F5] (DO IT).

Die MPC2500 beginnt mit der Unterteilung des Samples und geht danach zur „ChopShop“ Seite.

Im nächsten Schritt passen Sie die unterteilten Regions an.

Gehen Sie für weitere Informationen zum Abschnitt „Die Start/End Punkte einer Region anpassen“.

Ein Sample in gleichgroße Regions teilen (EQUALLY)

Die MPC2500 teilt ein Sample in gleich große Regions mit identischer Länge. Sie können die Anzahl der Sektionen bestimmen.

01. Wählen Sie im Sample Feld der TRIM Seite, welches Sample Sie bearbeiten wollen.



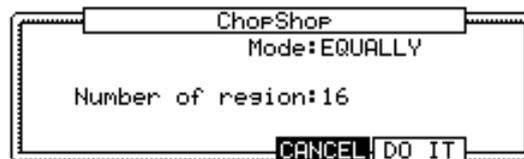
Sie können den Sample-Bereich durch das Setzen der Start/End Punkte definieren.

Weitere Informationen über das Anpassen der Start/End Punkte finden Sie in den Abschnitten „Den Startpunkt justieren“ und „Den Endpunkt justieren“ auf Seite 63.

02. Drücken Sie die [F5] (CHOP) Taste.

Das ChopShop Fenster wird angezeigt.

03. Wählen Sie im Mode Feld „EQUALLY“.



Number of Region: Sie können die Anzahl der Regions, in die das Sample unterteilt werden soll hier festlegen.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 beginnt mit der Unterteilung des Samples und geht danach zur „ChopShop“ Seite.

Im nächsten Schritt passen Sie die unterteilten Regions an.

Gehen Sie für weitere Informationen zum Abschnitt „Die Start/End Punkte einer Region anpassen“.

Die Start /End Punkte einer Region anpassen

Eine Region ist Teil eines mit der „AUTO“ oder der „EQUAL“ Funktion geteilten Samples.

Die Start/End Punkte einer Region lassen sich innerhalb der ChopShop Seite definieren.

01. Nach dem Teilen eines Samples mit der „AUTO“ oder „EQUALLY“ Funktion (mit der [F5] (DO IT) Taste im ChopShop Fenster), wird die ChopShop Seite angezeigt.

Hier lassen sich die Start/End Punkte jeder Region verschieben.

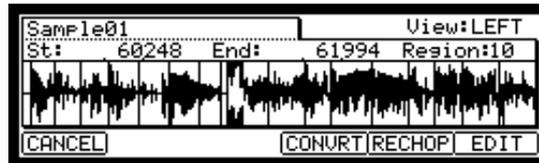
Durch das Anschlagen der Pads 1-12 wird eine Region abgespielt, wenn Sie auf der ChopShop Seite sind.

Tipp: Wenn Sie das Teilen wiederholen wollen, drücken Sie die [F5] (RECHOP) Taste. Das ChopShop Fenster wird angezeigt und Sie können noch einmal mit dem Teilen des Samples beginnen.

Wenn Sie die ChopShop Funktion abrechnen wollen, drücken Sie die [F1] (CANCEL) Taste. Das Display zeigt danach wieder die TRIM Seite an.

02. Im Region Feld wählen Sie die Region-Nummer, in der die Start/End Punkte.

Die Waveform der gewählten Regions werden im Display hervorgehoben.



03. Im St: Feld können Sie den Start Punkt der Region justieren.

Sie können den Startpunkt mit den Tasten der Zehnertastatur direkt eingeben oder das DATA Rad drehen. Wenn Sie den Links/Rechts Cursor mit gehaltener [SHIFT] Taste drücken, können Sie mit dem DATA Rad jede einzelne Stelle anwählen.

Beachten Sie: Jeder Startpunkt einer Region ist gleich dem Endpunkt der vorherigen Region. Wenn Sie den Startpunkt einer Region anpassen, wird auch automatisch der Endpunkt der vorherigen Region geändert.

04. Im End: Feld lässt sich der Endpunkt einer Region anpassen.

Der Endpunkt lässt sich auf die gleiche Weise wie der Startpunkt ändern.

Beachten Sie: Jeder Endpunkt einer Region ist gleich dem Startpunkt der nächsten Region. Wenn Sie den Endpunkt einer Region anpassen, wird auch der Startpunkt der nächsten Region geändert.

Wenn Sie das Teilen des Samples noch einmal probieren möchten, drücken Sie die [F5] (RECHOP) Taste. Das „ChopShop“ Fenster wird angezeigt und Sie können eine andere Einstellung ausprobieren.

Wenn Sie die [F6] (EDIT) Taste drücken, öffnet sich das Region Edit Fenster. Hier können Sie Regions erweitern, beschneiden oder kombinieren. Informationen finden Sie dazu unter „Bearbeitung einer Patched Phrase“.

Wenn Sie die ChopShop Funktion abrechnen wollen, drücken Sie die [F1] (CANCEL) Taste. Danach wird die TRIM Seite angezeigt.

Geteilte Samples zu SLICED SAMPLES oder PATCHED PHRASE konvertieren

05. Nach dem Anpassen der Parameters jeder Region, drücken Sie die [F4] (CONVRT) Taste.

Das Convert Fenster wird angezeigt.



Hier finden Sie zwei verschiedene Möglichkeiten, um das geteilte Sample zu konvertieren: SLICED SAMPLE oder PATCHED PHRASE

06. Wählen Sie im Convert to: Feld SLICED SAMPLES aus.

Release:

Hiermit bestimmen Sie die Länge der Ausklingzeit, die nach dem Teilen des Samples hinzugefügt wird. Wenn Sie einen längeren Wert verwenden, wird diese Ausklingzeit zu lang und die Samplegröße erhöht sich dadurch.

Create new program (YES / NO) :

Wenn Sie hier YES einstellen, erzeugt die MPC2500 ein Program, in dem jede Region der Reihe nach einem Pad von PAD A01 – A16, zugeordnet wird.

07. Nach dem Definieren jeden Parameters drücken Sie [F5] (DO IT).

Die MPC2500 bearbeitet die SLICED SAMPLES und zeigt danach die „TRIM“ Seite mit dem geteilten Sample an.

Der neue Name des geteilten Samples besteht aus dem neuen Namen und einer Nummer.

Zum Beispiel:

```
Sample01 > Sample01-01
           Sample01-02
           Sample01-03
```

PATCHED PHRASE konvertieren

05. Nach dem Anpassen der Parameters jeder Region, drücken Sie die [F4] (CONVRT) Taste.

Das Convert Fenster wird angezeigt.



06. Wählen Sie im Convert to: Feld PATCHED PHRASE aus.

Release:

Hiermit bestimmen Sie die Länge der Ausklingzeit, die nach dem Teilen des Samples hinzugefügt wird. Wenn Sie einen längeren Wert verwenden, wird diese Ausklingzeit zu lang und die Samplegröße erhöht sich dadurch.

Original Tempo (30.0 – 300.0):

Hier stellen Sie das Originaltempo für die Patched Phrase ein. Im Original Tempo Feld wird schon das automatisch berechnete Tempo angezeigt. Wenn Sie das Originaltempo des Samples kennen, können Sie es hier eingeben.

Beachten Sie: Das kalkulierte Tempo wird mit Hilfe der Originaltonhöhe, unabhängig von der Tune Einstellung, berechnet. Bei einigen Samples kann die automatische Berechnung des Tempos nicht richtig arbeiten. Die Patched Phrase besteht aus den Region Samples und den Triggerinformationen der Samples. Wenn die Einstellung des Originaltempos nicht richtig ist, kann die Phrase möglicherweise nicht richtig abgespielt werden.

07. Nach dem Definieren jeden Parameters drücken Sie [F5] (DO IT).

Die MPC2500 beginnt die Bearbeitung der PATCHED PHRASE und zeigt danach die „TRIM“ Seite mit dem neuen Sample an.



Der neue Name des Patched Phrase Sample besteht aus dem Namen des Originalsamples und „PP“.

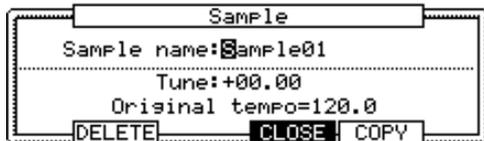
Zum Beispiel: Sample01 > Sample01PP.

Das Patched Phrase Sample lässt sich nun wie ein normales Sample, einem Pad in einem Program zuweisen. Das Tempo des Patched Phrase Samples ändert sich mit dem Tempo der Sequence.

Beachten Sie: Die Start/End Punkte einer Patched Phrase lassen sich im TRIM Mode nicht anpassen, da die TRIM Seite der Patched Phrase keine Start/End Punkte anzeigt

Ändern der Tonhöhe und des Tempos einer Patched Phrase

Wenn Sie die [WINDOW] Taste im Sample Feld der TRIM Seite drücken, wird das Sample Fenster angezeigt. Hier definieren Sie Sample Name, Tonhöhe das Originaltempo der Patched Phrase.



Sample name : Geben Sie hier einen neuen Namen ein.

Tune: Hier definieren Sie die Tonhöhe der Patched Phrase.

Original tempo : Definiert das Tempo der Patched Phrase. Die Original tempo Einstellung ist für das richtige Abspielen der Patched Phrase wichtig. Wenn das Patched Phrase Sample nicht mit dem richtigen Tempo abgespielt werden kann, justieren Sie Original tempo.

Mit [F4] (CLOSE) gelangen Sie zurück zur TRIM Seite.

Editierung einer Patched Phrase

Sie können eine Region einer Patched Phrase als Sample entnehmen oder die Patched Phrase in eine Sample konvertieren.



01. Wählen Sie die Patched Phrase in der TRIM Seite aus und drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.

Das Patched Phrase Edit Fenster geht auf.

02. Wählen Sie im Edit Feld die Bearbeitungsart, die Sie editieren wollen.

EXTRACT (Entnehmen)

Hiermit entnehmen Sie die gewählte Region aus der Patched Phrase als Sample.



Region:

Wählen Sie hier die Nummer der Region aus.

New sample:

Hier geben Sie einen neuen Namen für das neue Sample ein.

[F2] (PLAY):

Mit dieser Taste hören Sie die Region vor.

[F4] (CANCEL):

Mit dieser Taste brechen Sie den Vorgang ab.

03. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 startet den Prozess und geht danach zur TRIM Seite zurück.

RESTORE

Hiermit konvertieren Sie die gewählte Patched Phrase in ein gewöhnliches Sample.



Tempo: Definiert das Tempo des Samples.

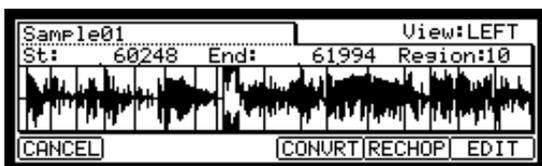
[F4] (CANCEL) : Mit dieser Taste brechen Sie den RESTORE Prozess ab.

03. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 startet den Prozess und geht danach zur TRIM Seite zurück.

Andere Bearbeitungsprozesse für Regions

Mit Hilfe der Edit Funktion der ChopShop Seite können Sie eine Region in zwei Region teilen oder aufeinanderfolgende Regions in einer Region zusammenfassen. Sie können auch eine gewählte Region als Sample entnehmen.



01. Drücken Sie in der ChopShop Seite die [F6] (EDIT) Taste.

Das Region Edit Fenster wird angezeigt.

02. Wählen Sie im Edit Feld den Bearbeitungsprozess aus.

EXTRACT

Hiermit entnehmen Sie die gewählte Region als Sample.

03. Wählen Sie im Edit Feld EXTRACT.



Region: Hier wählen Sie die Nummer der Region, die entnommen werden soll.

New sample: Hier können Sie einen neuen Namen für das Sample eingeben.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 entnimmt das Sample. Mit der [F4] (Cancel) Taste brechen Sie den Vorgang ab und gehen zur ChopShop Seite zurück.

REGION TEILEN

Mit dieser Funktion teilen Sie die ausgewählte Region in zwei Regions.

03. Wählen Sie im Edit Feld DIVIDE REGION.



Region: Hier wählen Sie die Nummer der Region, die geteilt werden soll.

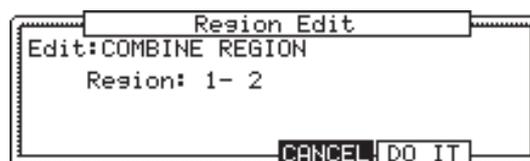
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 teilt die Region. Mit der [F4] (Cancel) Taste brechen Sie den Vorgang ab und gehen zur ChopShop Seite zurück.

COMBINE REGION

Aufeinanderfolgende Regions lassen sich zu einer Region kombinieren.

03. Wählen Sie im Edit Feld COMBINE REGION.



Region: Hier wählen Sie die Nummern der Regions, die Sie kombinieren wollen.

Wenn Sie zum Beispiel die Regions 1-5 ausgewählt haben, werden die Regions 1 bis 5 kombiniert.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 beginnt die Regions zusammenzufügen. Mit der [F4] (Cancel) Taste brechen Sie den Vorgang ab und gehen zur ChopShop Seite zurück.

Den Loop bestimmen

Die Loop Funktion spielt das Sample wiederholt ab. Dabei wird der Bereich zwischen Loop Punkt und dem Endpunkt wiederholt. Zur Aktivierung der Loop Funktion schalten Sie das Loop Feld, welches sich in der oberen rechten Ecke der LOOP Seite befindet, an. Nun spielt die MPC2500 erst den Teil zwischen dem in der TRIM Seite gesetzten Start Punkt zum End Punkt ab und springt von dort aus zum in der LOOP Seite definierten Loop Punkt, um den Bereich zwischen Loop- und End Punkt wiederholt wiederzugeben.

Beachten Sie: Wenn ein Pad im Program Mode auf ONE SHOT gesetzt wurde, spielt die MPC2500 das zum Pad zugewiesene Sample, als wenn der Loop Punkt aus wäre, auch wenn die Loop Funktion aktiviert ist. Bei der Verwendung der Loop Funktion stellen Sie den Play Mode des Pads auf NOTE ON. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Sample spielen, solange das Pad gedrückt ist" auf Seite 59.

■ Den Loop Punkt einstellen

01. Drücken Sie im TRIM Mode, drücken Sie die [F2] (LOOP) Taste.

Die LOOP Seite wird angezeigt.



02. Wählen Sie im Sample Feld das zu editierende Sample aus.

Das Sample Feld befindet sich in der oberen linken Displayecke und zeigt den Namen des Samples. Es zeigt die Wellform des Samples an.

03. Justieren Sie im Lp (loop) Feld den Loop Punkt.

Dazu verwenden Sie das DATA Rad. Wenn Sie die [SHIFT] Taste halten und die links/rechts Cursor tasten halten, können Sie die Stellen direkt auswählen.

Sie können einen Wert auch mit der Zehnertastatur direkt eingeben.

04. Drücken Sie das Pad zur Überprüfung des Loop Punktes.

Beim Anschlagen eines Pads spielt die MPC2500 das Sample ab. Die Wiedergabemethode hängt dabei vom Pad ab.

Mit dem [PAD 13] (PLAY LOOP) spielt die MPC2500 das vom Loop Punkt zum endpunkt wiederholt ab.

Mit dem [PAD 14] (PLAY TO) spielt die MPC2500 den Bereich vor dem Loop Punkt ab.

Mit dem [PAD 15] (PLAY FROM) spielt die das Sample vom MPC2500 Loop Punkt aus ab.

Mit dem [PAD 16] (PLAY ALL) spielt die MPC2500 das gesamte Sample ab.

Wenn Sie eines der Pads von [PAD 1] bis [PAD 12] anschlagen spielt die MPC2500 das Sample zunächst vom Start Punkt zum End Punkt ab, springt dann zum Loop Punkt und spielt den Bereich von dort bis zum End Punkt wiederholt ab.

■ Einstellen des Endpunktes

05. Justieren Sie im End Feld den End Punkt.

Beachten Sie: Der End Punkt des Loops ist derselbe wie der End Punkt des Samples, der auf der TRIM Seite eingestellt. Wenn Sie auf der LOOP Seite den End Punkt ändern, wird er auf der TRIM Seite ebenso geändert.

■ Wellform vergrößern/verkleinern (Zoom)

Im Loop Fine Fenster lässt sich ein Teil der Wellform vergrößern und der Bereich genauer bearbeiten. Drücken Sie die [WINDOW] Taste in der LOOP Seite, wenn sich der Cursor entweder im Lp (Loop) oder End Feld befindet, um das Loop Fine Fenster zu öffnen. Die Wellform um den Endpunkt wird im linken Waveform Display und die Wellform um den Loop Punkt im rechten Waveform Display dargestellt, so dass Sie die Punkte einstellen können und dabei die Abhängigkeiten der Wellformen zueinander überprüfen können.

Wenn Sie [F2] (ZOOM-) drücken, wird die Darstellung verkleinert. Mit der [F3] (ZOOM+) Taste vergrößern Sie die Wellformdarstellung.

■ LINEAR und LOGARITHMIC Anzeigen

Die vertikale Achse zeigt den Pegel des Samples an. Im Normalfall ist die Darstellung der Wellform auf LINEAR gesetzt, wodurch der Pegel der Samples so wie er ist angezeigt wird. Einige Bereiche werden jedoch in der Wellform nicht dargestellt, wenn der Pegel zu gering ist. In diesem Falle können Sie mit der [F5] (LOG) Taste zur LOG (logarithmischen) Ansicht umschalten, um die Bereiche, deren Pegel zu niedrig sind, zu sehen. Wenn Sie in den LOG Mode schalten, ändert sich die Beschriftung der [F5] Taste zu LINEAR. Um zum LINEAR Mode zurückzugehen, drücken Sie die [F5] Taste erneut.

Den Loop Punkt mit dem Start Punkt verknüpfen

Wenn Sie das ganze Sample als solches loopen wollen (z.B. ein Drumbeat), ist es besser, wenn sich Start- und Loop Punkt an derselben Position befinden, so dass Sie beide gleichzeitig ändern können.

01. Wählen Sie in der LOOP Seite das **st^olp** (start/loop link) Feld.
02. Drehen Sie das DATA Rad, damit das Feld so aussieht: **st^olp**.

Der Loop Punkt wurde mit der Position des Start Punktes verknüpft. Wenn Sie später den Loop Punkt verschieben, ändert sich auch der Start Punkt und umgekehrt.

Wenn Sie das Start/Loop link Feld zurücksetzen, können Sie den Start Punkt und den Loop Punkt wieder getrennt definieren.

Auto Phase Loop

Sie können einen Loop automatisch anhand des Tempos des Phrase Samples erstellen.

01. Drücken Sie im TRIM Mode die [F2] (LOOP) Taste.

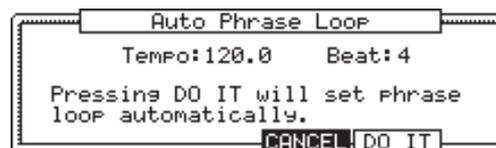
Die LOOP Seite wird angezeigt.



02. Definieren Sie im Lp: Feld den Loop Start Punkt des Phrase Samples.

03. Drücken Sie die [F5] (AUTO L) Taste.

Das Auto Phrase Loop Fenster öffnet sich.



Im Tempo Feld wird das durch die MPC2500 berechnete Tempo angezeigt. Geben Sie ein Tempo ein, wenn Sie es kennen.

Geben Sie Beat Feld die Anzahl der zu loopenden Beats.

Wenn Sie beispielsweise einen Takt eines 4/4 Beats loopen wollen, stellen Sie hier 4 ein.

Beachten Sie: Eingaben höherer Werte als die der Samplelänge sind nicht möglich.

[F4] (Cancel): Mit dieser Taste können Sie den Auto Phrase Loop Vorgang abbrechen.

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 startet den Auto Phrase Loop Vorgang.

Beachten Sie: Abhängig vom Sample (z.B. bei einem Snare Schlag) kann das Tempo nicht richtig berechnet werden.

Kapitel 13 : Program

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie ein Program bearbeiten. Dazu müssen Sie in den PROGRAM Mode, den Sie mit dem Drücken der [MODE] Taste und [PAD 7] (PROGRAM) erreichen.

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0 2:	100	+00.00	0-127
1 3:	100	+00.00	0-127
1 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE | FILTER | PARAMS | NOTE | LFO | PURGE

Ein Program erzeugen

Zum Erzeugen eines neuen Programs, verfahren Sie wie folgt:

Beachten Sie: Die MPC2500 lädt normalerweise ein Preset Program beim einschalten. Um dies zu unterbinden, lesen Sie den Abschnitt „Einstellen der Auto Load Funktion“ auf Seite 110.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 7] (PROGRAM).

Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, blinkt ihre LED. Drücken sie nun [PAD 7], um in den PROGRAM Mode zu gelangen.

02. Gehen Sie ins Pgm Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Program Fenster wird angezeigt.

03. Drücken Sie die [F3] (NEW) Taste.

Das New Program Fenster öffnet sich.

04. Drehen Sie im New name Feld das DATA Rad.

Das Name Fenster wird angezeigt. Bestimmen Sie hier den Namen für das neue Program und drücken Sie [F5] (ENTER). Weitere Informationen über das Eingeben von Namen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

05. Drücken Sie im New Program Fenster die [F5] (DO IT) Taste.

Es wird ein neues Program erzeugt.

Das neue Program ist „leer“, was bedeutet, dass noch keine Samples zugewiesen wurden. Damit Sie das Program spielen können, müssen Sie den Pads auf der SAMPLE Seite im PROGRAM Mode Samples zuweisen.

Den Pads Samples (neu) zuweisen

Es ist erforderlich, dass Sie im PROGRAM Mode Samples zuweisen, bevor Sie diese mit den Pads spielen können. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den Pads Samples zuweisen und wie Sie die Zuordnung ändern können.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 7] (PROGRAM).

Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, blinkt ihre LED. Drücken sie nun [PAD 7], um in den PROGRAM Mode zu gelangen.

Mit der [F1] (SAMPLE) Taste rufen Sie die SAMPLE Seite auf.

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0 2:	100	+00.00	0-127
1 3:	100	+00.00	0-127
1 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE | FILTER | PARAMS | NOTE | LFO | PURGE

Das Pgm Feld in der oberen rechten Ecke des Displays enthält den Namen des gewählten Programs. Das ausgewählte Program lässt sich im Pgm Feld ändern.

02. Schlagen Sie auf das Pad, welchem Sie ein Sample zuweisen wollen.

Die Pad Nummer wird links (dem Abschnitt, der A01 in der oberen Abbildung anzeigt) dargestellt. Die Pad Nummer ändert sich je nach angeschlagenem Pad.

03. Gehen Sie zum 1 Feld und wählen Sie das zuzuweisende Sample aus.

Indem Sie das DATA Rad drehen können Sie ein Sample, das sich gegenwärtig im RAM der MPC2500 befindet, auswählen.

Durch Anwahl der Felder 2 bis 4 können dem Pad weitere Samples zugewiesen werden, um so mehrere Samples mit einem Pad gleichzeitig spielen zu können.

Abspielen des Samples solange das Pad gedrückt ist

Wenn Sie ein Sample durch anschlagen eines Pads spielen, wird es im Normalfall unabhängig, wie lange Sie das Pad drücken, abgespielt. Das ist vor allem bei kurzen Drum Sounds sinnvoll. Wenn Sie jedoch ein langes Sample, wie zum Beispiel ein Phrase abspielen, ist es oftmals besser, die MPC2500 so einzustellen, dass das Sample nur dann gespielt wird, wenn Sie das Pad halten. Wie das funktioniert, erklären wir in diesem Abschnitt.

01. Schlagen Sie auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

Die Pad Nummer Anzeige links zeigt das entsprechende Pad an.

02. Gehen Sie in das Feld 1 und drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das The Play Mode Fenster öffnet sich.

03. Wählen Sie im Layer 1 Feld eine der folgenden Optionen.

ONE SHOT Die MPC2500 spielt das Sample bis zum Ende, egal wie lange das Pad gehalten wird.

NOTE ON Die MPC2500 spielt das Sample nur solange Sie das Pad halten.

04. Mit der [F4] (CLOSE) Taste schließen Sie das Fenster.

Sie gelangen zurück zur SAMPLE Seite.

Beachten Sie: Wenn Sie ein Sample loopen, setzen Sie den Play Mode auf NOTE ON. Bei ONE SHOT funktioniert die Loop funktion nicht, auch wenn Sie aktiviert ist.

Einstellen der Lautstärke und Tonhöhe für ein Sample

Die Lautstärke und die Tonhöhe eines zu einem Pad zugewiesenen Samples lässt sich einstellen.

01. Schlagen Sie das zu bearbeitende Pad auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes an.

Die Pad Nummer Anzeige links zeigt das entsprechende Pad an.

02. Gehen Sie zum Lvl Feld.

Param	Program01	Lvl	Tune	Range
A	1: Sample01	100	+00.00	0-127
a	2:	100	+00.00	0-127

03. Stellen Sie die gewünschte Lautstärke ein und überprüfen Sie diese durch Anschlagen des Pads.

04. Gehen Sie in das Tune Feld.

Das Tune Feld hat zwei durch einen Dezimalpunkt getrennte Felder. Die zwei Stellen links stellen die Stimmung in Halbtönen ein.

Die beiden Stellen rechts ändern die Stimmung in Cents (100 Cents = 1 Halbton).

05. Stellen Sie die gewünschte Tonhöhe ein und überprüfen Sie diese durch Anschlagen des Pads.

Ändern der Lautstärke durch die Anschlagstärke

Mit der Anschlagstärke (wie hart Sie das Pad anschlagen) können Sie die Lautstärke des Samples steuern. So können Sie auf den Pads wie auf richtigen Drums spielen: je härter Sie das Pad anschlagen, umso lauter wird der Sound.

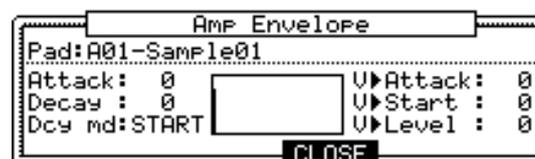
01. Schlagen Sie auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

Die Pad Nummer Anzeige links zeigt das entsprechende Pad an.

02. Wählen Sie das Lvl Feld aus.

03. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Amp Envelope Fenster öffnet sich.



04. Gehen Sie in das V>Level Feld.

05. Geben Sie den gewünschten Wert in dieses Feld ein und überprüfen Sie Ihre einstellung durch Anschlagen des Pads.

Bei der Einstellung von 0 wird das Sample mit der Maximallautstärke abgespielt, unabhängig davon, wie hart Sie das Pad anschlagen. Je höher Sie den Wert definieren, desto größer werden die Lautstärkeunterschiede.

Sie können detailliertere Einstellung der Lautstärke eines Samples mit den anderen Parametern des Amp Envelope Fensters vornehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Einstellungen der Amp Envelope“.

Ändern der Sample-Tonhöhe durch die Anschlagstärke

Sie können mit der Anschlagstärke die Tonhöhe eines Samples steuern.

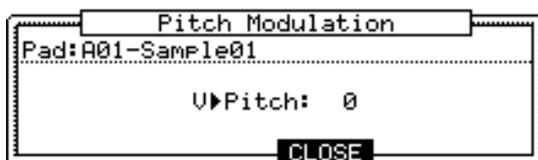
01. Schlagen Sie auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

Die Pad Nummer Anzeige links zeigt das entsprechende Pad an.

02. Gehen Sie zum Tune Feld.

03. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Pitch Modulation Fenster wird angezeigt.



04. Gehen Sie zum V>Pitch Feld.
05. Geben Sie den gewünschten Wert in dieses Feld ein und überprüfen Sie Ihre Einstellung durch Anschlagen des Pads.

Wenn Sie die Einstellung auf 0 setzen, ändert sich die Tonhöhe durch die Anschlagstärke überhaupt nicht. Je größer der Wert, desto höher wird die Stimmung des Samples.

Verschiedene Samples mit einem Pad spielen

Einem Pad sind bis zu vier Samples zuweisbar. Auf diese Weise können Sie verschiedene Samples mit einem Pad gleichzeitig spielen.

01. Schlagen Sie auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

Die Pad Nummer Anzeige links zeigt das entsprechende Pad an.

Das Pgm Feld in der oberen rechten Ecke des Displays enthält den Namen des gewählten Programs. Das ausgewählte Program lässt sich im Pgm Feld ändern.

02. Gehen Sie zum 1 Feld und wählen Sie das zuzuweisende Sample aus.

Indem Sie das DATA Rad drehen können Sie ein Sample, das sich gegenwärtig im RAM der MPC2500 befindet, auswählen.

03. Gehen Sie das 2 Feld aus und wählen Sie ein anderes Sample als im Feld 1 aus.

Wenn Sie das Pad anschlagen, werden die Samples, die in Feldern 1 und 2 gewählt sind, gleichzeitig abgespielt.

04. Wählen Sie, wenn nötig, in den Feldern 3 und 4 weitere Samples aus.

Mit der Anschlagstärke zwischen Samples umschalten

Wenn Sie einem Pad mehr als ein Sample zugewiesen haben, können Sie durch die Anschlagstärke auf das Pad zwischen den Samples umschalten.

01. Schlagen Sie auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

02. Weisen Sie den Feldern 1 und 2 Samples zu.

03. Gehen Sie in das Range Feld des 1. Reihe und stellen Sie einen Anschlagstärken-Bereich zum Auslösen des zum Feld zugewiesenen Samples ein.

Pgm:	Program01	Lvl:	Tune:	Range:
A:	1: Sample01	100	+00.00	0-127
a:	2: Sample02	100	+00.00	0-127

Das Range Feld besitzt zwei Einstellungen für die obere und untere Begrenzung. Im linken Feld lässt sich die untere Grenze einstellen, im rechten Feld stellen Sie die obere Begrenzung ein. Stellen Sie hier dieses obere Limit (im rechten Feld) auf 63.

04. Gehen Sie in das Range Feld des 1. Reihe und stellen Sie einen Anschlagstärken-Bereich zum Auslösen des zum Feld zugewiesenen Samples ein.

Pgm:	Program01	Lvl:	Tune:	Range:
A:	1: Sample01	100	+00.00	0- 63
a:	2: Sample02	100	+00.00	64-127

Für unser Beispiel verwenden Sie für das untere Limit (das linke Feld) den Wert 64.

05. Überprüfen Sie die Einstellungen durch Anschlagen des Pads.

Wenn Sie Pad stark anschlagen, spielt die MPC2500 das im Feld 2 ausgewählte Sample. Bei leichtem Anschlag gibt die MPC2500 das Sample des Feld 1 wieder.

Tip: Der zum Anschlagen des Pads verwendete Druck wird in 128 Schritten dargestellt (0-127). Dies entspricht der gleichen Abstufung wie die Anschlagstärke bei MIDI-Keyboards.

Tip: Sie können auch den Q-Link Slider zum Umschalten von Layern verwenden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Q-Link Slider“ auf Seite 49.

Einstellen der Envelope für ein Pad

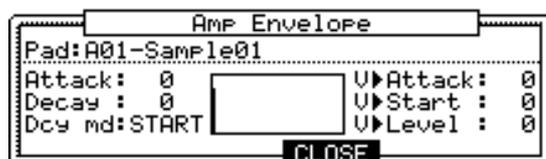
Sie können für das den Pad zugewiesenen Samples eine Hüllkurve (Envelope) definieren. Die MPC2500 besitzt zwei Envelopes, eine Amp Envelope für die Lautstärke und eine Filter Envelope für die Klangcharakteristik.

■ Einstellen der Amp Envelope

01. Schlagen Sie auf der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

02. Drücken Sie im Lvl Feld die [WINDOW] Taste.

Das Amp Envelope Fenster öffnet sich.



Pad Feld:

Das gewählte Pad wird angezeigt.

Attack Feld:

Hier bestimmen Sie die Einschwingzeit des Samples. Bei größeren Werten dauert die Einschwingphase (Fade-In) länger.

Decay Feld:

Hier bestimmen Sie das Ausschwingverhalten des Samples. Bei hohen Werten klingt der Sound länger aus.

Dcy md (decay modulation) Feld:

Bestimmen Sie hier den Startpunkt, an dem das Ausblenden des Decay beginnt.

START:

Das Decay beginnt exakt nach der im Attack Feld bestimmten Attack Zeit.

END :

Der Startpunkt des Decay wird so eingestellt, dass das Ausschwingen genau am Endpunkt des Samples endet.

Tipp: Wenn Sie Drumsounds oder Phrase Sampling einsetzen, wählen Sie END. Nehmen Sie START, falls Sie für eine Phrase einen Fade Out Effekt benötigen.

V > Attack Feld: Hier können Sie die Attack Zeit des Samples mit der Anschlagsstärke steuern. Je höher der eingestellte Wert ist, desto langsamer startet der Sound durch die Velocity. Wenn Sie in diesem Feld 0 eingeben, erhalten Sie, unabhängig von der Anschlagsstärke, eine konstante Attack Zeit.

V > Start Feld: Sie können den Startpunkt des Samples über die Anschlagsstärke steuern. Je höher der hier definierte Wert, desto größer wirkt die Anschlagsstärke auf die Verzögerung des Sample Start Punktes. Wenn Sie in diesem Feld 0 eingeben, erhalten Sie, unabhängig von der Anschlagsstärke, eine konstanten Startpunkt.

V > Level Feld: Die Lautstärke eines Samples kann durch die Anschlagsstärke beeinflusst werden. Je höher der hier bestimmt Wert, desto größer werden die Lautstärkeunterschiede. Wenn Sie dieses Feld auf 0 stellen, erhalten Sie, unabhängig von der Anschlagsstärke, eine konstante Lautstärke, die der Einstellung im Lvl Feld der SAMPLE Seite des PROGRAM Modes entspricht.

■ Einstellen der Filter Envelope

01. Schlagen Sie auf der FILTER Seite des PROGRAM Modes das zu editierende Pad an.

02. Drücken Sie im Type Feld die [WINDOW] Taste.

Das Filter Envelope Fenster öffnet sich.



Pad Feld: Zeigt das gewählte Pad an.

Filter Feld: Zeigt den gewählten Filter Type an.

Time Feld: Hier bestimmen Sie die Zeit der Filter Envelope. Sie umfasst die Zeit vom Anfang (der Wert des Amount Feldes) bis zum Erreichen der gewählten Cutoff Frequenz.

Amount Feld: Hier bestimmen Sie die Einflussstärke der Filter Envelope. Wenn Sie dieses Feld auf einen „ + “ Wert setzen, startet die Cutoff Frequenz höher als eigentlich definiert und geht zur Originalfrequenz innerhalb der im Time Feld definierten Zeit. Falls Sie einen „ - “ Wert wählen, startet die Cutoff Frequenz tiefer als eigentlich definiert und geht innerhalb der im Time Feld definierten Zeit zur definierten Originalfrequenz.

V>Time Feld: Sie können die Filter Envelope Zeit mit der Anschlagstärke steuern. Wenn Sie hier einen „ + “ Wert vergeben, verringert sich durch eine höhere Anschlagstärke die im Time Feld gewählte Zeit. Falls Sie einen „ - “ Wert wählen, arbeitet die Funktion genau umgekehrt. Bei einer Einstellung von 0 wird die Zeit nicht durch die Anschlagstärke beeinflusst.

V>Amount Feld: Sie können die Wirkungsweise durch die Anschlagstärke steuern. Mit einem „ + “ Wert erreichen Sie, dass bei stärkerem Anschlag die Cutoff Frequenz näher an der im Amount Feld definierten Frequenz startet. Falls Sie einen „ - “ Wert wählen, arbeitet die Funktion genau umgekehrt. Bei einer Einstellung von 0 wird die Wirkungsweise nicht durch die Anschlagstärke beeinflusst.

V>Freq. Field: Die Cutoff Frequenz lässt sich mit der Anschlagstärke beeinflussen. Je höher der definierte Wert, desto mehr wirkt sich die Anschlagstärke auf die Cutoff Frequenz aus. Wenn Sie dieses Feld auf 0 setzen, bleibt die Cutoff Frequenz auch bei stärkeren Anschlägen konstant.

Funktionen im Program Fenster

Durch das Drücken der [WINDOW] Taste im Pgm Feld rufen Sie das Program Fenster auf. Hier können Sie verschiedene Einstellungen für ein gewähltes Program vornehmen.

■ Ändern des Program Namens

01. Wählen Sie im Pgm Feld der PROGRAM Seite das zu editierende Program aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Program Fenster wird angezeigt.
03. Geben Sie im Program name Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen zum Benennen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.
04. Drücken Sie [F4] (CLOSE).
Das Fenster wird geschlossen und Sie gelangen zurück zum PROGRAM Mode.

■ Kopieren eines Programs

Sie können ein Program kopieren, um daraus ein neues Program zu erstellen.

01. Wählen Sie im Pgm Feld der PROGRAM Seite das zu editierende Program aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Program Fenster wird angezeigt.
03. Drücken sie die [F5] (COPY) Taste.
Das Copy Program Fenster öffnet sich.
04. Geben Sie im Program name Feld einen neuen Namen ein.
Weitere Informationen zum Benennen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.
05. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.
Das Kopieren des Programs startet. Mit der [F4] (CANCEL) Tasten brechen Sie den Vorgang ab.

■ Löschen eines Programs

Sie können ein Program aus dem Speicher der MPC2500 löschen.

01. Wählen Sie im Pgm Feld der PROGRAM Seite das zu editierende Program aus.
02. Drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Program Fenster wird angezeigt.

03. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste.
Das Delete Program Fenster wird angezeigt.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das gewählte Program wird gelöscht.

■ Löschen aller Programs

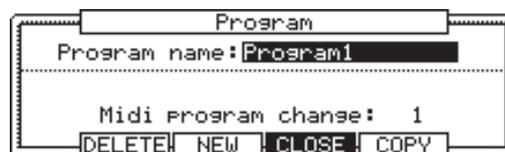
Sie können alle Program gleichzeitig aus dem Speicher löschen.

01. Drücken Sie im Pgm Feld des PROGRAM Modes die [WINDOW] Taste.
Das Program Fenster öffnet sich.
02. Drücken Sie [F2] (DELETE).
Das Delete Program Fenster wird angezeigt.
03. Drücken Sie die [F3] (ALL PG) Taste.
Das Delete ALL Programs Fenster geht auf.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Sie löschen alle Programs.

■ Die Program Change Nummer definieren

Programs, die Tracks zugewiesen sind, lassen sich innerhalb von Sequences durch Eingabe einer definierten Program Change Nummer wechseln. Sie müssen keine Program Change Nummern vergeben, wenn Sie Programs nicht umschalten wollen. Zum Program-Wechsel werden Program Change Events verwendet. Diese Events werden im STEP EDIT Mode eingegeben. Weitere Informationen über die Eingabe von Program Change Events finden Sie im Abschnitt „Step Editierung“ auf Seite 31.

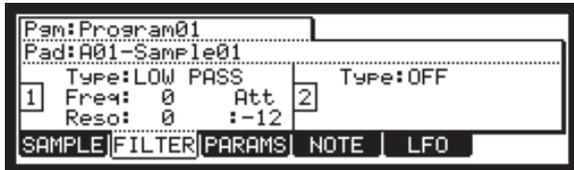
01. Drücken Sie im Pgm Feld des PROGRAM Modes die [WINDOW] Taste.
Das Program Fenster wird angezeigt.



02. Wählen Sie das MIDI program change Feld und stellen Sie die Program Change Nummer ein.
Wenn ein Track ein Program Change Event mit dieser Nummer enthält, schaltet die MPC2500 während der Wiedergabe der Sequence das Program an der entsprechenden Position um. Falls Sie während der Wiedergabe einer Sequence keine Programs wechseln wollen, setzen Sie dieses Feld auf OFF.

Bearbeitung des Samplesounds

Jedes Pad besitzt einen klangverändernde „Filter“. Durch die Einstellung der Filterparameter können Sie den Klang bearbeiten. Dieses geschieht auf der FILTER Seite des PROGRAM Modes.



Jedes Pad besitzt zwei Filter. Durch Kombination dieser lassen sich komplexe Soundänderungen erzielen. Sie können die Filter auch verkoppeln, um ein leistungsfähigeres Filter zu erhalten.

■ Einstellen der Filter

01. Drücken Sie im PROGRAM Mode die [F2] (FILTER) Taste.

Die FILTER Seite öffnet sich. Sie können das Program, das editiert werden soll, im Pgm Feld auswählen.

02. Wählen Sie durch Anschlagen eines der Pads aus.

Das Pad Feld zeigt die Pad Nummer des gewählten Pads. Rechts von der Pad Nummer wird das dem Pad zugewiesene Sample angegeben.

03. Wählen Sie im Type Feld des Filter 1 (links) den Filtertyp aus.

Die MPC2500 besitzt verschiedene Filter, um den Klang zu bearbeiten. Mit Ihnen können Sie bestimmte Frequenzen des Sounds anheben oder absenken.

LOW PASS Dieses Filter unterdrückt hohe Frequenzen und lässt tiefe Frequenzen passieren. Dieser Filtertyp ist der bei elektronischen Instrumenten der am meisten anzutreffende Filter.

HIGH PASS Dieser Filter dämpft hohe Frequenzen und lässt hohe Frequenzen durch.

BAND PASS Dieser Filter lässt nur einen bestimmten Bereich der Frequenzen durch und dämpft obere sowie untere benachbarte Frequenzen.

OFF Es wird kein Filter verwendet.

04. Gehen Sie in das Freq Feld und stellen Sie die Cutoff Frequenz ein.

Sie Cutoff Frequenz bezeichnet man als dessen Einsatzpunkt. Wenn Sie den LOW PASS Filter verwenden und die Cutoff Frequenz auf einen niedrigen Wert gesetzt haben, klingt der Sound sehr dumpf, da die meisten hohen Soundbestandteile durch den Filter unterdrückt werden. Beim Einsatz von hohen Cutoff Werten für den HIGH PASS Filter erscheint der Klang sehr dünn, da die meisten tiefen Frequenzen gefiltert werden.

05. Justieren Sie im Reso Feld die Filterresonanz.

Bei hohen Filterresonanzen werden die im Freq Feld eingestellten Frequenzen sehr stark im Pegel angehoben. Der Resonanzeffekt lässt sich sehr schwer erklären, das er von Filtertyp und Cutoff Frequenz abhängt. Probieren Sie mit verschiedenen Einstellungen in den Type -, Freq - und Reso Feldern.

Beachten Sie: Wenn Sie bei der Verwendung der FILTER Verzerrungen wahrnehmen, können Sie mit dem Att Parameter den Signalpegel, der zu den Filtern gesendet wird, absenken und somit unerwünschte Verzerrungen vermeiden.

06. Stellen Sie die Parameter des Filter 2 (rechts) auf die Gleiche Weise ein.

Tipp: Sie müssen nicht beide Filter verwenden/bearbeiten. Wenn Sie einen der beiden Filter nicht gebrauchen können, stellen Sie das betreffende Type Feld auf OFF.

■ Beide Filter verkoppeln

Die beiden Filter können verknüpft werden, um damit ein kraftvolleres Filter zu erhalten.

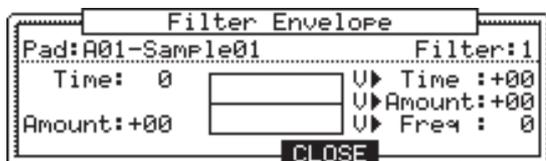
Um die Filter zu verkoppeln, wählen Sie im Type Feld des Filters 2 LINK aus.

Die MPC2500 ignoriert dann die Einstellungen der Freq - und Reso Felder für das Filter 2 und verwendet stattdessen die jeweiligen Einstellungen des Filter 1.

■ Steuern des Klanges mit Anschlagdynamik

Sie können die Cutoff Frequenz eines Filters mit der Anschlagstärke auf ein Pad modulieren. Dadurch ändern Sie die Klangcharakteristik des Sounds mit der Härte des Anschlags auf ein Pad.

01. Drücken Sie im PROGRAM die [F2] (FILTER) Taste.
Die FILTER Seite wird angezeigt.
02. Wählen Sie das gewünschte Pad aus, indem Sie es anschlagen.
Das Pad Feld zeigt die Pad Nummer des gewählten Pads.
03. Gehen Sie in das Type, Freq oder Reso Feld und drücken Sie die [WINDOW] Taste.
Das Filter Envelope Fenster öffnet sich.



04. Gehen Sie in das V> Freq Feld.
Je höher Sie hier den Wert definieren, desto drastischer ändert sich der Sound des Samples durch die Härte des Anschlags.

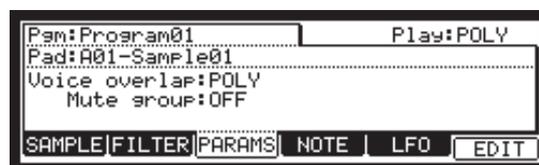
Die anderen Parameter des Filter Envelope Fensters erklären wir im Abschnitt „Einstellen der Filter Envelope“.

Tipp: Sie können die V>Freq für Filter 1 und 2 getrennt einstellen.

Limitierung der Stimmen eines Programs

Normalerweise werden die Pad Sounds im Program mehrstimmig wiedergegeben, wenn Sie ein Pad mehrere Male anschlagen. Wenn Sie jedoch beispielsweise ein Program, das aus einem langen Sliced Sample besteht, abspielen, wollen Sie lieber den Pad Sound monophon (einstimmig) abspielen lassen. In diesem Fall können Sie die Anzahl der Stimmen für ein Pad im Program limitieren.

01. Drücken Sie im Program Mode die [F3] (PARAMS) Taste.
Die PARAMETER Seite wird angezeigt.



02. Wählen Sie im Play Feld MONO aus.

Play field:

- POLY Die MPC2500 lässt Sounds im Program überlappen. (Polyphon)
- MONO Die MPC2500 lässt Sounds im Program nicht überlappen. (Monophon)

Beachten Sie: Auch wenn diese Einstellung für das gesamte Program gilt, können Sie für jedes Pad im Program den „Voice Overlap“ (POLY oder MONO) dementsprechen einstellen. Gehen Sie für weitere Informationen zu „Überlappen von Sounds desselben Pads (Voice Overlap)“

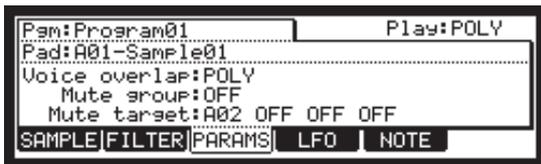
Offene/Geschlossene Hi-Hat simulieren (Einstellen der Mute Group)

Wenn Sie ein Pad anschlagen, während ein anderes Pad abspielt, überlagern sich die beiden Samples der Pads bei der Wiedergabe. Mit der Mute Group Funktion können Sie die Wiedergabe des Samples eines Pads stoppen, sobald ein anderes Pad angeschlagen wird. So lässt sich die Wirkungsweise der offenen/geschlossenen Hi-hat simulieren. Der Sound der offenen Hi-hat wird gestoppt, wenn die Hi-hat geschlossen gespielt wird.

Sie verwenden diese Funktion, indem Sie zwei Pads derselben Mute Group zuweisen. Die Pads, die einer Mute Group angehören, können nicht gleichzeitig spielen.

01. Drücken Sie im PROGRAM Mode die [F3] (PARAMS) Taste.

Die PARAMS Seite wird angezeigt.



02. Wählen Sie eines der zu einer Mute Group zuzuweisenden Pads, indem Sie es anschlagen.
03. Geben Sie im Mute group Feld eine Nummer ein. Sie können jede Zahl außer OFF einstellen.
04. Wählen Sie das andere Pad für Mute Group durch Anschlagen aus.
05. Wählen Sie im Mute group Feld die gleiche Zahl, wie die des ersten Pads aus.

Um die Mute Group zu aktivieren, müssen beide Pads auf dieselbe Nummer eingestellt sein. Schlagen Sie ein Pad an, während das andere spielt. Das erste Sample wird gestoppt und nur das Sample des Pads, welches Sie später gedrückt haben, wird abgespielt.

Tipp: In einer Mute Group können mehr als zwei Pads enthalten sein.

Beachten Sie: Wenn Sie das Play Feld auf MONO gestellt haben, kann nicht jedes Pad Sample mehrstimmig abgespielt werden, egal, welcher Mute Group es zugewiesen ist. Wenn Sie eine Mute Group verwenden, stellen Sie das Play Feld auf POLY.



Mute Target Funktion

Mit der Mute Target Funktion können Sie die Wiedergabe eines Pad Samples stoppen, wenn ein anderes Pad angeschlagen wird, außer es wird die Mute Group verwendet.



Bei der Verwendung der Mute Group, wird die Wiedergabe der Pads in der selben Mute Group gestoppt. Wenn Sie jedoch die Mute Target Funktion verwenden ist es Ihnen möglich zu sagen, dass „Pad A02 gestoppt wird, wenn Pad A01 angeschlagen wird, jedoch das Pad A01 nicht gestoppt wird, wenn Pad A02 angeschlagen wird.“

Wählen Sie zum Beispiel im Mute Target Feld des Pads A01 das Pad A02 aus und geben Sie in der Mute Target Group des Pads A02 nicht Pad A01 ein. Nun wird die Wiedergabe des Pad A02 durch das Anschlagen des Pad A01 gestoppt. Die Wiedergabe des Pad A01 wird allerdings nicht vom Anschlagen des A02 beeinflusst. Es lassen sich maximal vier Mute Target Pads definieren.

Überlappen von Sounds des selben Pads (Voice Overlap)

Wenn Sie dasselbe Pad mehrmals hintereinander anschlagen, wird das Samples überlappend abgespielt. Das klingt natürlicher, wenn Sie die MPC2500 als Drum Machine verwenden. Wenn Sie jedoch ein Phrase Sample einsetzen, kann es besser sein, keine Überlappungen zuzulassen. Mit der Voice Overlap Funktion können Sie das Überlappen der Sounds vermeiden.

01. Drücken Sie im PROGRAM Mode die [F3] (PARAMS) Taste.

Die PARAMS Seite wird angezeigt.

02. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

03. Wählen Sie MONO im Voice overlap Feld.

POLY Die MPC2500 überlappt den Sound.

MONO Die MPC2500 überlappt den Sound nicht.

Wenn Sie bei der Auswahl MONO das Pad mehrmals anschlagen wird nur das „neueste“ Sample abgespielt.

Beachten Sie: Wenn Sie MONO im Play Feld gewählt haben, kann nicht jedes Pad Sample mehrstimmig abgespielt werden, egal, welcher Mute Group es zugewiesen ist. Wenn Sie eine Mute Group verwenden, stellen Sie das Play Feld auf POLY.



Editieren eines Pad Sample

Ein Pad Sample lässt sich editieren, ohne dass Sie in den TRIM Mode gehen müssen. Dabei stehen die Funktionen „Time Stretch“ und „Pitch Shift“ zur Verfügung.

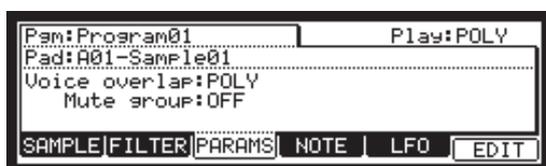
Beachten Sie: Sie können nur das auf der Sample Seite im zum Layer 1 zugewiesene Sample auf diese Art bearbeiten.

■ Time Stretch (Längenänderung des Samples)

Die Time Stretch Funktion dient zum Verlängern oder Verkürzen eines gewählten Samples, ohne die Tonhöhe zu verändern. So können Sie zwei Samples mit unterschiedlichen Tempi anpassen.

01. Drücken Sie im Program die [F3] (PARAMS) Taste.

Die PARAMS Seite öffnet sich.

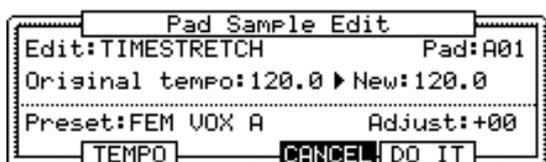


02. Wählen Sie durch Anschlagen das gewünschte Pad aus.

03. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.

Das Pad Sample Edit Fenster öffnet sich.

04. Wählen Sie im Edit Feld TIMESTRETCH aus.



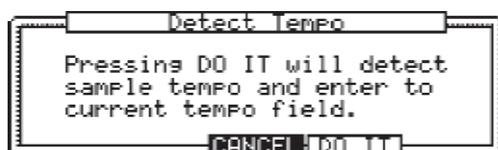
Im Pad Feld wird das für die Bearbeitung ausgewählte Pad angezeigt. Dieses Feld zeigt auf der Parameter Seite nur die ausgewählte Pad Nummer.

05. Im Original tempo Feld sehen Sie das Tempo der aktuell gewählten Sequence, so dass Sie es auf das Tempo das gewählten Samples setzen müssen.

Falls Sie das Tempo nicht kennen, kann es die MPC2500 mit der DETECT TEMPO Funktion für Sie herausfinden.

• DETECT TEMPO verwenden

I. Drücken Sie im Pad Sample Edit Fenster die [F2] (TEMPO) Taste.



II. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Das Pad Sample Edit Fenster wird angezeigt und das durch DETECT TEMPO berechnete Tempo wird in das Original Tempo Feld übernommen.

Beachten Sie: Abhängig vom Sample kann es nicht möglich sein, mit DETECT TEMPO das richtige Tempo herauszufinden.

06. Definieren Sie im New Feld das gewünschte neue Tempo.

Tipp: Wenn Sie die Samplelänge prozentual verändern wollen, verwenden Sie die folgende Methode: Wenn Sie beispielsweise die Länge um 20% ändern wollen, setzen Sie das Originaltempo auf 100 und das neue Tempo auf 120. Das Ergebnis ist ein um 20% längeres Sample.

07. Stellen Sie, wenn nötig die Felder Preset und Adjust ein.

Preset: Die MPC2500 verwendet für das TIME STRECHTING 18 Preset Algorithmen. Sie können ein Preset, das Ihrer Meinung dem Sample-Inhalt am nächsten kommt, auswählen. Wenn das Ergebnis von Ihren Erwartungen abweicht, versuchen Sie verschiedene Presets.

Jedes Preset ist in A, B oder C unterteilt:

- A : Standardqualität mit schneller Berechnung.
- B : Bessere Qualität mit langsamerer Berechnung.
- C : Höchste Qualität mit noch langsamerer Berechnung

Time stretch Presets :

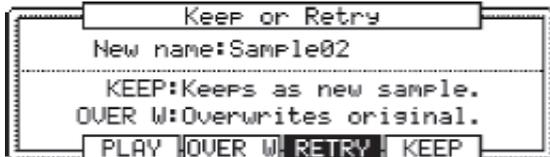
01. FEM VOX (Weibliche Stimme)
02. MALE VOX (Männliche Stimme)
03. LOW MALE VOX (tiefe männliche Stimme)
04. VOCAL
05. HFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend hohen Frequenzen)
06. MFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend mittleren Frequenzen)
07. LFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
08. PERCUSSION
09. LFREQ PERC. (tieffrequente Percussion)
10. STACCATO
11. LFREQ SLOW (tieffrequente langsame Musik)
12. MUSIC 1
13. MUSIC 2
14. MUSIC 3
15. SOFT PERC. (leise Percussion)
16. HFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend hohen Frequenzen)
17. LFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend tiefen Frequenzen)
18. SLOW ORCH. (Langsames Orchester)

Adjust: Hiermit können Sie das gewählte Preset anpassen. Wenn Ihr Preset ein wenig

Feinabstimmung benötigt, probieren Sie verschiedene Einstellungen, bis das Ergebnis optimal ist. Der (+) Wert verbessert hohe Frequenzen und perkussive Sounds, während (-) Wert Bass Sounds besser bearbeitet. Meistens können Sie dieses Feld auf Null belassen.

07. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Nach Beendigung des Vorgangs wird das Keep or Retry Fenster angezeigt. Es könnte bei langen Samples einige Zeit vergehen, bis das gesamte Sample bearbeitet ist.



New name Feld:

Geben Sie hier einen neuen Namen für das Sample ein.

[F2] (PLAY) :

Hören Sie das neue Sample ab.

[F3] (OVER W) :

Löschen Sie das Originalsample und behalten Sie nur das neue Sample.

[F4] (RETRY) :

Geht, ohne das neue Sample zu behalten, zum Sample Edit Fenster zurück.

[F5] (KEEP) :

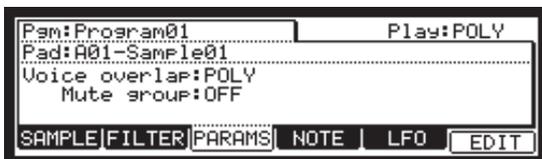
Behält das Sample mit dem im New Name Feld vergebenen Namen.

■ **PITCH SHIFT (Tonhöhenänderung des Samples)**

Mit dieser Funktion ändern Sie die Tonhöhe eines Samples, ohne dass sich die Länge ändert. So können Sie die Tonhöhe einer Phrase ohne Tempoänderung anpassen.

01. Drücken Sie im Program Mode die [F3] (PARAMS) Taste.

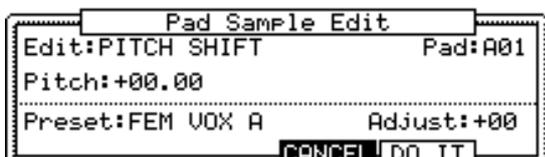
Die PARAMS Seite öffnet sich.



02. Wählen Sie das gewünschte Pad durch Anschlagen aus.

03. Drücken Sie die [F6] (EDIT) Taste.

Das Pad Sample Edit Fenster öffnet sich.



05. Wählen Sie im Pitch Feld den Wert der Tonhöhenänderung.

Pitch : -12.00 bis +12.00

Dadurch definieren Sie die Stärke der Tonhöhenverschiebung in Halbtönen und Cents. Wenn Sie beispielsweise +1.00 eingeben wird das Tempo um einen Halbton nach oben verstimmt. Wenn Sie +12.00 eingeben, beträgt der die Veränderung eine Oktave.

06. Stellen Sie, wenn nötig die Felder Preset und Adjust ein.

Preset : Die MPC2500 verwendet für PITCH SHIFT 18 Preset Algorithmen. Sie können ein Preset, das Ihrer Meinung dem Sample-Inhalt am Nächsten kommt, auswählen. Wenn das Ergebnis von Ihren Erwartungen abweicht, versuchen Sie verschiedene Presets.

Jedes Preset ist in A, B oder C unterteilt:

A : Standardqualität mit schneller Berechnung.

B : Bessere Qualität mit langsamerer Berechnung.

C : Höchste Qualität mit noch langsamerer Berechnung.

Pitch Shift Presets:

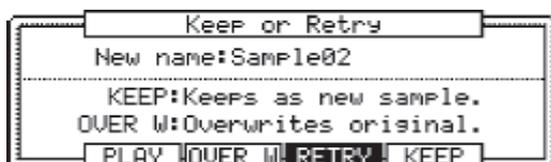
- 01. FEM VOX (weibliche Stimme)
- 02. MALE VOX (männliche Stimme)
- 03. LOW MALE VOX (tiefe männliche Stimme)
- 04. VOCAL
- 05. HFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend hohen Frequenzen)
- 06. MFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend mittleren Frequenzen)
- 07. LFREQ RHYTHM (Rhythmus-Sektion mit vorwiegend tiefen Frequenzen)
- 08. PERCUSSION
- 09. LFREQ PERC. (tieffrequente Percussion)
- 10. STACCATO
- 11. LFREQ SLOW (tieffrequente langsame Musik)
- 12. MUSIC 1
- 13. MUSIC 2
- 14. MUSIC 3
- 15. SOFT PERC. (leise Percussion)
- 16. HFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend hohen Frequenzen)
- 17. LFREQ ORCH. (Orchester mit überwiegend tiefen Frequenzen)
- 18. SLOW ORCH. (Langsames Orchester)

Adjust : Hiermit können Sie das gewählte Preset anpassen. Wenn Ihr Preset ein wenig Feinabstimmung benötigt, probieren Sie verschiedene Einstellungen, bis das Ergebnis optimal ist. Der (+) Wert verbessert hohe Frequenzen und perkussive Sounds, während (-) Wert Bass Sounds besser

bearbeitet. Meistens können Sie dieses Feld auf Null belassen.

06. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Nach Beendigung des Vorgangs wird das Keep or Retry Fenster angezeigt. Es könnte bei langen Samples einige Zeit vergehen, bis das gesamte Sample bearbeitet ist.



New name Feld:

Geben Sie hier einen neuen Namen für das Sample ein.

[F2] (PLAY) :

Hören Sie das neue Sample ab.

[F3] (OVER W) :

Löschen Sie das Originalsample und behalten Sie nur das neue Sample.

[F4] (RETRY) :

Geht, ohne das neue Sample zu behalten, zum Sample Edit Fenster zurück.

[F5] (KEEP) :

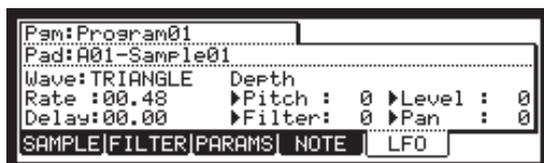
Behält das Sample mit dem im New Name Feld vergebenen Namen.

Verwenden des LFOs (Low Frequency Oscillator)

Sie können einem Pad Sample im Program einen LFO zuweisen. Ein LFO sorgt für lebendigere Sounds. Wenn Sie zum Beispiel Pitch (die Tonhöhe) in der LFO Seite definieren, erhalten Sie ein Vibrato, wenn Sie Level auswählen, einen Tremolo-Effekt für den Pad Sound. Neben diesen beiden Funktionen können auch die Filter oder Pan in der LFO Seite verwendet werden.

01. Drücken Sie im Program Mode die [F5] (LFO) Taste.

Die LFO Seite öffnet sich.



Definieren Sie im Pgm Feld das zu bearbeitende Program.

02. Wählen Sie durch Anschlagen das gewünschte Pad aus.

Das gewählte Pad sehen Sie im Pad Feld.

Wave Feld:

Hier stellen Sie die LFO-Wellenform ein (TRIANGLE, SINE, SQUARE, SAW, SAW DOWN, oder RANDOM).

Rate Feld (00.00 – 99.00)

Bestimmt die Geschwindigkeit des LFOs. Der Wert ist in Beat und Tick definiert. Die Geschwindigkeit ändert sich mit dem Tempo der Sequence. Wenn ein LFO-Zyklus einem Takt der Sequence entsprechen soll, wählen Sie die Einstellung „01.00“, bei einem Zyklus einer Achtelnote stellen Sie „00.48“ ein und so weiter.

Delay Feld (00.00 – 99.00)

Hier können Sie die Verzögerungszeit des LFOs (die Dauer bis der LFO startet) in Beat und Tick definieren. Wenn der LFO nach dem ersten Takt vom Zeitpunkt des Triggerns des Samples aus starten soll, geben Sie in dieses Feld „01.00“ ein.

Pitch Feld (0-100)

In diesem Feld bestimmen Sie die Stärke der Tonhöhenänderung (Vibrato Effekt).

Je niedriger der hier definierte Wert, desto weniger ist die Tonhöhenmodulation hörbar. Hohe Werte führen dagegen zu heftigen Variationen der Tonhöhe.

Filter Feld (0 – 100)

Hiermit können Sie die Cutoff Frequenz der Filter modulieren (WOW Effekt).

Wenn dieser Wert niedrig eingestellt ist, hören Sie den WOW Effekt weniger. Dieser Parameter funktioniert entsprechend der Einstellungen der Filter Seite.

Level Feld (0 – 100)

Mit diesem Wert ändern Sie die Lautstärke eines Samples. (Tremolo Effekt)

Je niedriger der Wert, desto weniger Tremolo ist zu vernehmen, hohe Werte bewirken einen starken Tremolo Effekt.

Pan Feld (00.00 – 99.00)

In diesem Feld bestimmen Sie den Wert für die Panoramaänderung des Samples. (Auto-Panning).

Bei einem niedrigen Wert haben Sie einen sehr nahen Panning Effekt, hohe Werte bewirken ein weites Panning.

Löschen aller unbenutzten Samples gleichzeitig (PURGE)

Falls Sie die MPC2500 verwenden, um verschiedene Samples aufzunehmen oder zu laden, haben Sie irgendwann nicht benutzte Samples (die keinem Pad zugewiesen sind) im RAM. In diesem Fall ist es mühsam, nach unbenutzten Samples in den Programs zu suchen und diese eines nach dem anderen zu löschen. Mit Hilfe der PURGE Funktion können Sie unbenutzte Samples auf einmal löschen.

01. Drücken Sie im PROGRAM Mode die [F1] (SAMPLE) Taste.
Die SAMPLE Seite wird angezeigt.
02. Drücken Sie die [F6] (PURGE) Taste.
Das Purge Samples Fenster öffnet sich.
03. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Alle Samples, die keinem Program zugewiesen sind, werden gleichzeitig aus dem RAM gelöscht.

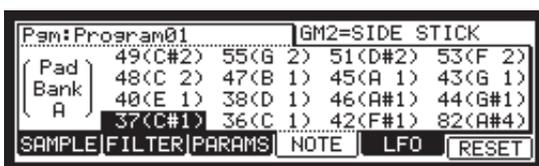
Den Pads MIDI-Notennummern zuweisen

Die durch das Schlagen der Pads generierten Spieldaten werden direkt zum internen Sampler und zum Sequencer gesendet. Gleichzeitig können diese Daten auch als MIDI-Signal übermittelt werden. Die Spieldaten werden als MIDI-Noteninformationen übertragen. Deshalb müssen Sie definieren, welche MIDI-Notennummer gesendet wird, wenn Sie ein Pad anschlagen.

Wenn Sie außerdem Sequence-Daten, die mit einem externen Sequencer erstellt wurden, in die MPC2500 laden und damit die internen Samples spielen wollen, müssen Sie festlegen, welches Pad von welcher MIDI-Note in den Sequence-Daten gespielt wird.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie den Pads MIDI-Notennummern zuweisen.

01. Drücken Sie im PROGRAM Mode die [F4] (NOTE) Taste.
Die NOTE Seite wird angezeigt.



02. Wählen Sie das gewünschte Pad durch Anschlagen aus.
Die Notennummer des gewählten Pads wird hervorgehoben.

03. Wählen Sie mit dem DATA Rad eine Notennummer aus.

In der oberen rechten Displayecke wird der MIDI GMStandard Name der jeweiligen Notennummer angezeigt.

Um die Einstellung auf Standardwerte zurückzusetzen, drücken Sie die [F6] (RESET) Taste. Alle den Pads zugeordneten Noten werden zurückgesetzt.

Den Pads MIDI-Notennummern zuweisen (Änderung der Standardwerte)

Wenn Sie ein Pad anschlagen, gibt die MPC2500 die dem Pad im Program zugewiesenen MIDI Note Daten aus.

Falls Sie dem gewählten Track aber kein Program zugeordnet haben, werden beim Anschlagen des Pads voreingestellte MIDI-Notennummern übermittelt. Beim Erzeugen eines neuen Programs wird diese Einstellung als Voreinstellung übernommen. Sie können diese Pad-Voreinstellung im MIDI/SYNC Mode, den Sie durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 9] (MIDI/SYNC) erreichen, ändern.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann das [PAD 9] (MIDI/SYNC).
Sie gelangen zum MIDI/SYNC Mode.
02. Drücken Sie die [F3] (NOTE) Taste.
Die NOTE Seite wird angezeigt.
03. Wählen Sie das gewünschte Pad durch Anschlagen aus.
Die Notennummer des gewählten Pads wird hervorgehoben.
04. Wählen Sie mit dem DATA Rad eine Notennummer.
In der oberen rechten Displayecke wird der MIDI GMStandard Name der jeweiligen Notennummer angezeigt.
Um die Einstellung auf Standardwerte zurückzusetzen, drücken Sie die [F6] (RESET) Taste. Alle den Pads zugeordneten Noten werden zurückgesetzt.

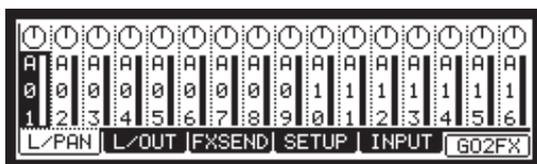
Kapitel 14: Mixer

In diesem Abschnitt lernen Sie die Mixer Funktion kennen. Im MIXER Mode, lassen sich verschiedene Einstellungen ändern, während gleichzeitig der Status der Pads grafisch überprüft werden kann. Zum MIXER Mode gelangen Sie, indem Sie die [MODE] Taste drücken und danach [PAD 8] (MIXER) anschlagen.

Einstellen von Lautstärke und Panorama für jedes Pad

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 8] (MIXER).

Wenn Sie die [MODE] Taste drücken, blinkt ihre LED. Wenn Sie nun [PAD 8] anschlagen, gelangen Sie in den MIXER Mode. Mit der [F1] (L/PAN) Taste rufen Sie die Level/Pan Seite auf.



In diesem Display wird pro Spalte ein Pad 1 bis Pad 16 von links nach rechts dargestellt. Das gewählte Pad wird hervorgehoben. Die untere Balkenanzeige zeigt den aktuellen Pegel an. Längere Balken stehen für höhere Pegel. Der Kreis im Kopf der Spalte steht für das Panorama. Die Position der Linie im Kreis markiert die aktuelle Panorama-Einstellung.

02. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Die Spalte dieses Pads wird hervorgehoben.

Indem Sie die [SHIFT] Taste halten, können Sie mehrere Pads auswählen. Eine ganze Pad Bank wählen Sie aus, indem Sie eine [PAD BANK] Taste drücken, während [SHIFT] gehalten wird.

Tipp: Wenn Sie die Parameter (Level oder Pan) verschiedener Pads ändern, geschehen diese Justierungen in Relation zueinander, wodurch die Abstimmung der Pads untereinander erhalten bleibt.

03. Drücken Sie die Ab Cursor Taste zur Pegel-Einstellung und die Auf Cursor Taste zur Panorama-Anpassung.

Wenn Sie die Auf Cursor Taste drücken, bewegt sich der Cursor in das Panorama-Feld, wo Sie die Einstellung mit dem DATA Rad ändern. Mit der Ab Cursor Taste gelangen Sie in das Level Feld und können hier ebenfalls mit dem DATA Rad Veränderungen vornehmen.

Tipp: Sie können auch zur Level Einstellung den [Q1] (SLIDER) verwenden und den [Q3] (KNOB) zur Justierung des Panoramas der aktuell hervorgehobenen Spalte einsetzen.

Den Ausgang für ein Sample zuweisen

Die MPC2500 besitzt 8 Ausgänge (Assignable Mix Out) und einen Stereoausgang.

Um einen externen FX-Prozessor für ein bestimmtes Pad zuzuordnen, weisen Sie es einem der Assignable Mix Outs zu. Führen Sie nun ein Kabel von diesem Ausgang zu Ihrem FX-Prozessor-Eingang. Verbinden Sie jetzt ein Kabel vom Ausgang des FX Prozessors zum RECORD IN der MPC2500. Nun können Sie entweder das Signal mit dem gewünschten Effekt re-sampeln oder die INPUT THRU Funktion der MPC2500 verwenden. Sie erfahren nun, wie Sie den Ausgang eines Pad-Samples ändern.

Beachten Sie: Weitere Informationen zum Anschluss des externen FX-Prozessors und seine Bedienung lesen Sie bitte das Handbuch dieses Gerätes.

01. Drücken Sie im MIXER Mode die [F2] (L/OUT) Taste.

Die Level/OUT Seite wird angezeigt.

In diesem Display wird pro Spalte ein Pad 1 bis Pad 16 von links nach rechts dargestellt. Das gewählte Pad wird hervorgehoben. Im Kopf der Spalte können Sie ein bestimmtes Pad zu einem spezifischen Ausgang routen.

02. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Die Spalte des gewählten Pads wird hervorgehoben.

03. Drücken Sie die Auf Cursor Taste.

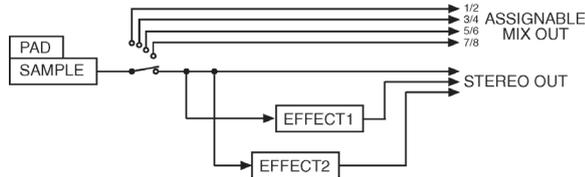
Sie können den Ausgang mit dem DATA Rad ändern.

ST	Das Pad wird zum Stereoausgang geroutet.
1/2	Das Pad wird zum Assignable Mix Out 1/2 geroutet.
3/4	Das Pad wird zum Assignable Mix Out 3/4 geroutet.
5/6	Das Pad wird zum Assignable Mix Out 5/6 geroutet.
7/8	Das Pad wird zum Assignable Mix Out 7/8 geroutet.

Tipp: Die Ausgangszuweisung erfolgt immer in Stereopaaren. Wenn Sie acht Monosignale getrennt zu den acht Assignable Mix Outs führen wollen, verwenden Sie die Einstellungen der L/PAN Seite. Um beispielsweise den Assignable Mix Out 1/2 als zwei Monoausgänge zu verwenden, wählen Sie in der L/OUT Seite den Ausgang 1/2 und stellen Sie den Panoramawert des Pads, das über Ausgang 1 geroutet werden soll auf L bzw. für Ausgang 2 auf R.

Ein Pad zur Effektanwendung auswählen

In der MPC2500, können Sie jedes Pad zu einem der beiden internen Effekte führen. Dazu müssen Sie das Pad Sample in der FX SEND Sektion umrouten.



Tipp: Diese Abbildung veranschaulicht den Signalfluss des Samples durch die internen Effekte zum Stereo Ausgang. Wie Sie sehen, können nur die Pads zu den Effekten geführt werden, die auch zum Stereo Ausgang geroutet sind.

Die internen Effekte können nicht Pads zugewiesen werden, die zu den Assignable Mix Outs geführt werden.

01. Drücken Sie im MIXER Mode die [F3] (FXSEND) Taste.

Die FX SEND Seite wird angezeigt.

In diesem Display wird pro Spalte ein Pad 1 bis Pad 16 von links nach rechts dargestellt. Das gewählte Pad wird hervorgehoben. Der Spaltenkopf zeigt die Ausgangseinstellung an. Die untere Balkendarstellung zeigt den aktuellen Send Pegel. Um diesen Pegel anzupassen, gehen Sie in den Bereich und drehen Sie das DATA Rad.

02. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Die Spalte des Pads wird hervorgehoben.

03. Drücken Sie die AUF Cursor Taste.

Im nun ausgewählten FX Send Feld zur Effekteinstellung können Sie Änderungen vornehmen, indem Sie das DATA Rad drehen.

- OF Es wird kein Effekt verwendet.
- 1 Effekt 1 wird verwendet. Der Pad Sound wird zum FX1 der Effektsektion gesendet.
- 2 Effekt 2 wird verwendet. Der Pad Sound wird zum FX2 der Effektsektion gesendet.

04. Drücken Sie die AB Cursor Taste und stellen Sie den FXSEND Pegel mit dem DATA Rad ein.

Tipp: Sie können den FXSEND Pegel des gegenwärtigen Pads mit dem [Q1] (SLIDER) einstellen.

Mixer Automation

Die MPC2500 kann Informationen wie Level- und Pan-Änderungen aufnehmen, so dass sie automatisiert bei der Sequence-Wiedergabe abgespielt werden.

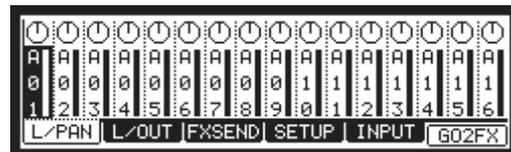


01. Drücken Sie im MIXER Mode die [F4] (SETUP) Taste.

Die SETUP Seite wird angezeigt.

02. Wählen Sie für das Record mix changes: Feld mit dem DATA Rad YES aus.

Wenn Sie dieses Feld auf YES ändern und bei der Aufnahme einer Sequence LEVEL oder PAN ändern, werden die geänderten Daten in der Sequence aufgenommen. Bei der Wiedergabe der Sequence werden Ihre Änderungen exakt so abgespielt, wie Sie sie aufgenommen haben.



Die in der Sequence aufgenommenen Mix Daten werden auf der STEP EDIT wie folgt angezeigt und lassen sich wie andere MIDI Events bearbeiten.

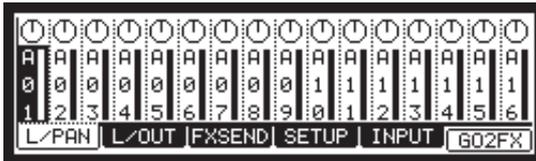
```
P:A0< 36> :LEVEL      : 100
P:A0< 36> :PAN        : L63
```

Beachten Sie: Das Level Event teilt sich das Event mit dem Q-Link Level Event.

Shortcut zwischen MIXER und Effect Mode.

Wenn Sie sich im MIXER Mode befinden, können Sie einfach mit der [F6] (GO2FX) Taste in den EFFECT Mode wechseln.

Wenn Sie sich im EFFECT Mode aufhalten, können Sie einfach mit der [F5] (GO2MIX) Taste in den MIXER Mode springen.



Die folgenden Menüs sind im MIXER/EFFECT Mode verfügbar:

MIXER Mode	EFFECT Mode
L / PAN Seite	MASTER Seite
L / OUT Seite	MASTER Seite
FXSEND Seite	FX Seite des im FX Feld gewählten FX.
SETUP Seite	MASTER Seite
INPUT Seite	MASTER Seite

Tip: Gerade dann, wenn Sie den passenden Effekt für ein Sample suchen, wenden Sie diese Abkürzungen schätzen.

Input Thru Funktion

Die MPC2500 kann ein eingehendes Signal, das am REC IN oder DIGITAL IN anliegt, mit dem wiedergegebenen Sound der MPC2500 mischen. Sie können zudem das Input Thru Signal zu den internen Effekten und den zwei 2 Filtern routen. Außerdem ist die Steuerung von Lautstärke, Panorama Cutoff Frequenz, Resonanz, usw. für das eingehende Signal mit den Q-Link Slidern und Reglern möglich.

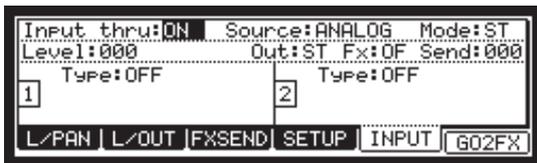
Effekte auf ein eingehendes Signal anwenden

Beachten Sie: Bei diesem Beispiel sollten zuerst Effekte ausgewählt werden. Falls Sie noch keinen Effekt ausgewählt haben, lesen Sie das „Kapitel 15: Effekt“.

01. Drücken Sie die [INPUT THRU] Taste.

Die INPUT Seite wird angezeigt.

Sie erreichen diese Seite auch durch Drücken der [F5] (INPUT) Taste im MIXER Mode.



02. Wählen Sie für das Input thru Feld ON aus.

03. Setzen Sie die folgenden Parameter:

Source Feld: Entweder ANALOG oder DIGITAL, entsprechend dem Eingangssignal.

Mode Feld: Wählen Sie hier den Status des Eingangssignals zwischen ST (Stereo), L (linker Kanal) oder R (rechter Kanal)

Level Feld: Definieren Sie hier den Eingangspegel. Wenn Sie im Source Feld ANALOG gewählt haben, justieren Sie mit Hilfe der Level Meter des Record Modes und dem [REC GAIN] Regler den Pegel. Wenn Sie im Source Feld DIGITAL gewählt haben, können Sie den [REC GAIN] Regler nicht verwenden.

Pan Feld: Beachten Sie: Dieses Feld sehen Sie nur, wenn Sie im Mode Feld die Einstellungen L oder R verwenden. Sie stellen damit das Panorama ein.

Out Feld: Weisen Sie hier dem Input Thru

Signal einen Ausgang (ST, 12, 34, 56, oder 78) zu.

Für unser Beispiel wählen Sie „ST“. Vergessen Sie nicht, dass Sie das Input Thru Signal zu den internen FX routen können, wenn Sie ST als Ausgang gewählt haben.

FX Feld: Hier wählen Sie den Effekt für das Input Thru Signal (OF (Off), 1 (Effect 1) oder 2 (Effect 2)). Wenn Sie OF gewählt haben, wird das Input Thru Signal nicht mit einem Effekt versehen.

Für unser Beispiel wählen Sie „1“ oder „2“.

Send Feld: Hier definieren Sie den Effekt Send Pegel für das Input Thru Signal. Dieses Feld sehen Sie nur, wenn im Effect Feld REVERB oder DELAY als Effekt gewählt ist.

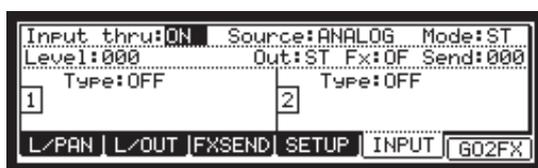
Filter auf ein eingehendes Signal anwenden

Sie können die internen Filter zur Bearbeitung eines über den REC IN (Analog) oder DIGITAL IN (Digital) eingehendes Signal verwenden. Dabei ist es möglich, Cutoff Frequenz und Resonanz mit den Q-Link Slider / Regler in Echtzeit zu steuern.

01. Drücken Sie die [INPUT THRU] Taste.

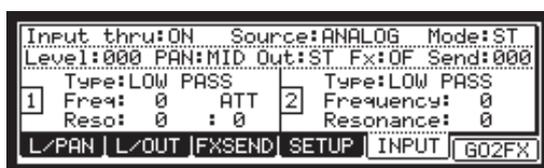
Die INPUT Seite wird angezeigt.

Sie erreichen diese Seite auch durch Drücken der [F5] (INPUT) Taste im MIXER Mode.



Stellen Sie die notwendigen Parameter mit Hilfe des Abschnittes „Effekte auf ein eingehendes Signal anwenden“ ein.

02. Wählen Sie für das Type Feld den Filtertyp aus.



Die Einstellung des Filtertyps erfolgt auf dieselbe Weise wie auf der Filter Seite im PROGRAM Mode. Lesen Sie dazu „Bearbeitung des Samplesounds“ im PROGRAM Mode.

Beachten Sie: Filtermodulationen sind mit INPUT THRU nicht möglich.

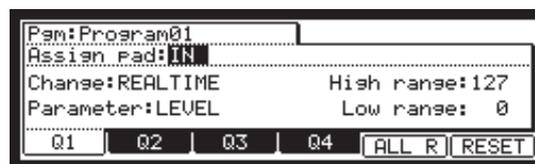
Q-Link im INPUT THRU Mode verwenden

Der Eingangspegel, Panorama und die Filter Parameter (Cutoff Frequenz und Resonanz) lassen sich in Echtzeit mit den Q-Link Slider / Regler steuern.

Beachten Sie: Diese Echtzeitsteuerungen des INPUT THRU können nicht in der Sequence aufgenommen werden.

Beachten Sie: In diesem Beispiel sollten zuerst die nötigen Einstellungen für die Filter und Eingangspegel / Panorama vorgenommen werden. Wenn Sie das bisher noch nicht erledigt haben, lesen Sie die Abschnitte „Effekte auf ein eingehendes Signal anwenden“ und „Filter auf ein eingehendes Signal anwenden“.

01. Wählen Sie den SLIDER Mode durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 1] (SLIDER).
02. Wählen Sie im Assign pad Feld die Einstellung IN.



Beachten Sie: im Change Feld ist nur „REALTIME“ auswählbar.

03. Stellen Sie im Parameter Feld den gewünschten Parameter ein.

LEVEL : Steuert den eingangspegel des Signals.

CUTOFF1+2 : Steuert die Cutoff Frequenz beider Filter 1 und Filter 2.

CUTOFF1 : Steuert die Cutoff Frequenz von Filter 1.

CUTOFF2 : Steuert die Cutoff Frequenz von Filter 2.

RESO1+2 : Steuert die Resonanz beider Filter 1 und Filter 2.

RESO1 : Steuert die Resonanz von Filter 1.

RESO2 : Steuert die Resonanz von Filter 1.

PAN : Steuert die Panoramaposition.

04. Die obere und untere Begrenzung der Slider oder Regler definieren Sie im High range Feld bzw. im Low range Feld.

Der Wert des gesteuerten Parameter wird durch diese Einstellung bestimmt. Er hängt von der Art des im Parameter Feldes gewählten Parameters ab.

LEVEL: 0 –100.

Level ist mit dem Wert des Level Feldes der INPUT Seite verknüpft. Wenn Sie den Slider oder Regler verändern, ändert sich der Wert entsprechend der Einstellung der INPUT Seite.

CUTOFF1+2 / CUTOFF1 / CUTOFF 2 : -50 - +50
Dieser Wert verschiebt die gegenwärtige Einstellung der INPUT Seite.

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

Dieser Wert verschiebt auch die gegenwärtige Einstellung der INPUT Seite.

Beachten Sie: Im Input THRU Mode können Sie nicht die Q-Link Bewegungen in der Sequence aufnehmen.

Einstellungen des Input Thru speichern

Sie können die Einstellungen für den Input Thru unabhängig von Program oder Sequence Daten separat speichern.

Wenn Sie mit „SAVE ENTIRE MEMORY“ den gesamten Speicherinhalt speichern, werden die Input thru Daten mit dem Project gespeichert. Die Input Thru Einstellungen sind im Input Thru File enthalten.

Wenn Sie ein Project laden, wird das Input Thru File automatisch mit den Project Daten geladen. Sie können auch nur die Input Thru Einstellungen laden. Das Input Thru File (.IPT File) wird mit dem Suffix IPT und dem Project Namen abgelegt.

Kapitel 15: Effekt

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über die Auswahl und die Editierung von Effekten. Die MPC2500 besitzt zwei Stereo Effekte und einen Master Effekt. Um Effekte einem bestimmten Pad Sound zuzuweisen, verwenden Sie die Stereo Effekte. Der Master Effekt eignet sich für den Gesamtsound.

Beachten Sie: Die Effekteinstellungen werden mit dem ALL File gespeichert, dass beim Sichern der Daten mit SAVE ALL SEQs & SONGS erzeugt wird.

Einem bestimmten Pad Sound einen Effekt zuweisen

Lassen Sie uns nun schildern, wie Sie den BIT GRUNGER Effekt einem bestimmten Pad Sound zuweisen.

01. Drücken Sie [MODE] Taste und dann [PAD 12] (EFFECT).

Der EFFECT Mode wird angezeigt.

02. Drücken Sie die [F1] (SELECT) Taste.

Die SELECT Seite öffnet sich.

03. Gehen Sie mit dem Cursor ins FX1 type Feld und drehen Sie das DATA Rad oder drücken Sie die [WINDOW] Taste.

Das Select Effect Fenster geht auf. Hier lässt sich mit dem DATA Rad ein Effekt wählen.

04. Wählen Sie BIT GRUNGER und drücken Sie [F5] (SELECT) .

Damit schließen Sie das Fenster und Sie gelangen zur SELECT Seite.

Im FX1 type Feld steht BIT GRUNGER.

05. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 8] (MIXER) zur Anzeige des MIXER Modes.

Wählen Sie das Pad für den Effekt im MIXER Mode aus.

06. Drücken Sie die [F3] (FXSEND) Taste.

Die FX SEND Seite öffnet sich.

07. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Das Pad wird gewählt und die Anzeige hervorgehoben.

08. Drücken Sie die AUF Cursor Taste, um ins FX Send Feld zu gehen.

Das FX Send Feld für den Effekt wird ausgewählt.

OF Es wird kein Effekt angewendet.

1 Der Effekt von FX1 wird verwendet.

2 Der Effekt von FX1 wird verwendet.

Wählen Sie die Einstellung 1.

Schlagen Sie auf das gewählte Pad, um den bearbeiteten Sound zu hören.

Der mit Effekt versehene Sound liegt am Stereo Ausgang an.

Tipp: Sie können einen Effekt auf verschiedene Pads legen. Dabei taucht der Effekt auf den Pads auf, deren FX SEND auf 1 in der FX SEND Seite des MIXER Modes steht.

Tipp: Effekte lassen sich detailliert anpassen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Effekte bearbeiten“.

Beachten Sie: Sie können Effekte nicht für Pads verwenden, deren Ausgänge nicht auf ST (Stereo Ausgang) in der L/OUT Seite des MIXER Modes stehen.

Wie bei FX 1 können Sie auch den Effekt von FX 2 verwenden, indem Sie im FX2 type Feld der SELECT Seite des MIXER Modes 2 wählen.

■ Reverb (Hall) einsetzen

Wenn Sie als Effekt Reverb gewählt haben, muss die Zuweisung zu einem Pad etwas anders erfolgen. Gehen wir davon aus, dass Sie REVERB für das FX2 type Feld ausgewählt haben.

01. Wählen Sie REVERB im FX2 type Feld und gehen Sie dann zur FX SEND Seite des MIXER Modes.

02. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

03. Drücken Sie die AUF Cursor Taste, um im FX SEND Feld 2 eingeben zu können.

Sie können nicht das Reverb anwenden, indem Sie einfach den FX SEND wählen. Sie müssen zusätzlich den Signalpegel, der zum Reverb gesendet wird, im Send level Feld einstellen.

04. Um den Signalpegel zum Reverb anzupassen, drücken Sie die AB Cursor Taste und drehen das DATA Rad.

Dieses Feld wird Send level Feld genannt und zeigt den Wert in einer Balkendarstellung an. Je größer Signalpegel ist, desto mehr Reverb wird dem Pad zugewiesen.

Tipp: Sie können das Send level Feld für die Reverb-Stärke für jedes Pad individuell anpassen.

Den FX 1 Effektausgang zu FX2 routen

Normalerweise wird der Effektsound direkt zu den Stereo Ausgängen geführt. Wenn Sie beispielsweise den PHASE SHIFTER im FX1 und REVERB im FX2 einsetzen, können Sie einen Sound, der den FX1 verwendet nicht gleichzeitig zu FX2 routen, da ja FX1 direkt mit dem Stereo Ausgang verbunden ist. Mit Hilfe des To FX2 Feldes können Sie den Ausgang von FX1 zu FX2 führen, um den Effekt von FX2 anwenden zu können.

- Setzen Sie das To FX2 Feld der SELECT Seite im EFFECT Mode auf YES.

Der Sound vom FX1 wird zum FX2 gesendet. Wenn Sie ein Pad auf 1 auf der FX SEND Seite des MIXER Modes gesetzt haben, können Sie nun beide Effekte verwenden. Haben Sie für ein Pad auf dieser Seite 2 eingestellt, wird nur der Effekt des FX2 angewandt.

Effekte bearbeiten

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Effekte bearbeiten.

Wenn Sie den [F2] (FX1) im EFFECT Mode drücken, wird die FX1 Seite geöffnet, auf der Sie den gewählten Effekt bearbeiten können. Ähnlich verhält es sich bei der [F3] (FX2) Taste im EFFECT Mode, nur dass die FX2 Seite angezeigt wird. Der den Feldern FX1 und FX2 zugewiesene Effekt lässt sich im FX Type Feld im oberen Fensterbereich ändern.

Tipp: Wenn Sie die [F5] (BYPASS) Taste in den FX1 und FX2 Seiten drücken, werden die Effekte vorübergehend deaktiviert. So können Sie den Originalsound mit dem Effektsound vergleichen.

Hier ist eine kurze Beschreibung jedes Effekts.

■ BIT GRUNGER

Dieser Effekt addiert dem Sound Verzerrungen in niedriger Qualität (Lo-Fi Sound) hinzu.

Depth Feld Bestimmt die Stärke Qualitätsminderung. Je höher der Wert, desto schlechter wird der Sound.

■ 4 BAND EQ (4 Band Equalizer)

Dieser parametrische Equalizer besitzt 4 Frequenzbänder, um den Sound zu korrigieren oder zu bearbeiten. Low/Hi EQ sind Shelving Filter, die Frequenzpegel an der gewählten Frequenz anheben oder absenken. Mid1/2 sind Peak Filter, die Frequenzen um die gewählte Frequenz anheben oder absenken.

Low frq Feld Stellt die tiefe Frequenz ein.

Low Gain Feld Bestimmt die Stärke der Anhebung/Absenkung des tiefen Frequenzbereiches.

Mid1 frq Feld Stellt den Frequenzbereich des Mittenbandes 1 ein.

Mid1 Gain Feld Bestimmt die Stärke der Anhebung/Absenkung der mittleren Frequenzen des Band 1.

Mid1 Q Feld Stellt die Bandbreite des Mittenbandes 1 ein.

Mid2 frq Feld Stellt den Frequenzbereich des Mittenbandes 2 ein.

Mid2 Gain Feld Bestimmt die Stärke der Anhebung/Absenkung der mittleren Frequenzen des Band 2.

Mid2 Q Feld Stellt die Bandbreite des Mittenbandes 1 ein.

High frq Feld Definiert die hohe Frequenz.

High Gain Feld Bestimmt die Stärke der Anhebung/Absenkung des hohen Frequenzbereiches.

■ COMPRESSOR

Dieser Effekt verdichtet den Klang, wenn er einen bestimmten Pegel überschreitet, um Pegelunterschiede anzugleichen.

Threshold Feld

Jedes Signal, das den hier eingestellten Pegel überschreitet, wird komprimiert. Je niedriger der Wert, desto besser das Ergebnis.

Gain Feld

Hier bestimmen Sie den Gesamtpegel des Sounds. Wenn Sie den Threshold Wert verringern, wird auch die Gesamtlautstärke des Sounds leiser. Hier können Sie den Lautstärkeverlust wieder ausgleichen.

Ratio Feld

Bestimmt das Kompressionsverhältnis. Je höher der Wert, umso stärker die Komprimierung und die „Glättung“ des Signals.

Attack Feld

Hier stellen Sie ein, wie lange es dauert, bis nach dem Überschreiten des Threshold durch das Eingangssignal, die Kompression beginnt.

Release Feld

Hier bestimmen Sie die Zeit, bis der Kompressionseffekt nach dem Unterschreiten des Thresholds aufhört.

■ PHASE SHIFTER

Dieser Effekt fügt dem Sound eigene phasenmodulierte Kopien hinzu, was zu einem an- und abschwellenden oder einen rotierenden Sound ergibt.

Sweep rate Feld

Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit.

Offset L/R Feld

Hier stellen Sie die Stärke der Phasenverschiebung zwischen links und rechts ein. Bei der Einstellung von 00, tritt keine Modulation zwischen L und R auf. Wenn Sie den Wert erhöhen, wird L und R phasenmoduliert und es entstehen komplexe Effekte.

Feedback Feld

Hiermit bestimmen Sie die Stärke der Rückkopplung zwischen Effektaus- und Eingang. Dadurch verstärkt sich der Effekt und wird noch aufregender.

Sweep width Feld

Hier bestimmen Sie die Stärke der Modulation.

Mid point Feld

Hier definieren Sie die Basisfrequenz der Phasenverschiebung ein. Bei hohen Werten wirkt sich die Phasenverschiebung auf hohe Frequenzen aus.

L/R sweep sync Feld

Bei der Einstellung ON wird die Sweep Geschwindigkeit zwischen L und R synchronisiert. Bei OFF ist die Sweep Geschwindigkeit des rechten Kanals etwas schneller als die des linken. Dadurch erhalten Sie einen komplexeren Effekt.

■ TREMOLO

TREMOLO ändert Lautstärke eines Sounds periodisch.

Rate Feld

Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit.

Depth Feld

Definiert die Modulationsstärke.

Invert Feld

Invertiert die Modulation zwischen linken und rechten Kanal. Bei der OFF Einstellung werden L und R auf die selbe Weise moduliert. Bei der Einstellung ON wird L und R invertiert, woraus sich ein komplexerer Effekt ergibt.

SeqSync Feld

Sie können die Modulationsgeschwindigkeit zum Tempo der Sequence synchronisieren. Wenn Sie ON wählen, ändert sich die Anzeige des Rate Feldes zu Beat und Tick.

■ FLYING PAN

Dieser Effekt ändert periodisch die Panoramaposition eines Effektes und erzeugt einen Effekt, bei dem der Sound um Ihren Kopf herumzukreisen scheint.

Sweep rate Feld

Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit Je höher der Wert, desto schneller der Effekt.

Width Feld

Hiermit verschieben Sie den Positionsbereich. Bei hohen Werten ändert sich das Panorama des Sounds stärker.

Sweep curve bend Feld

Hiermit bestimmen Sie die Art, mit der die Bewegung des Sounds im Panorama von staten geht.

Pan low Feld

Auch hier stellen Sie die Art der Positionsbeziehung ein. Bei LINER wird das Panorama horizontal verschoben. Bei ROTATE rotiert das Panorama.

SeqSync Feld

Sie können die Modulationsgeschwindigkeit zum Tempo der Sequence synchronisieren. Wenn Sie ON wählen, ändert sich die Anzeige des Rate Feldes zu Beat und Tick.

■ REVERB

Dieser Effekt fügt dem Originalsound Hall hinzu, wodurch das Signal eine räumliche Tiefe erhält.

Input filter Feld

Hier können Sie die Cutoff Frequenz des vor dem Hall geschalteten Tiefpassfilters einstellen.

Time Feld

Hier definieren Sie die Halldauer. Ein hoher Wert lässt den Hall größer werden.

HF damp Feld

Hier stellen Sie die Hallqualität ein. Niedrige Werte sorgen für einen harten Klang, bei hohen Werten wird es weicher.

Reverb level Feld

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke des Halls.

■ DELAY

Dieser Effekt adiert dem Sound Echos hinzu.
Beachten Sie: DELAY kann nur im FX2 gewählt werden.



Time Feld

Hiermit bestimmen Sie die Delayzeit der ersten Verzögerung. Wenn Sie im Sq sync Feld OFF eingestellt haben, können Sie maximal 999 msec als Delayzeit wählen. Wenn das Sq sync Feld auf ON steht, können Sie die Zeit in Beat und Tick definieren.

Feedback Feld

Die Einstellung dieses Feldes definiert den Pegel der Rückkopplung vom Ausgang zum Effekteingang. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Echos werden erzeugt.

HF damp Feld

Hier können Sie die Klangqualität der Echos regeln (Dämpfung hoher Frequenzen). Bei niedrigen Werten erhalten Sie einen klassischen Analogecho-Sound.

Level Feld

Hiermit bestimmen Sie die Lautstärke der Echos.

Sq sync Feld (ON/OFF)

Der Delaysound lässt sich zum Tempo der Sequenz synchronisieren. Bei der Einstellung ON, zeigt das Time Feld Beat und Tick an. Wenn Sie hier „01.00“ einstellen wird die Delayzeit automatisch auf eine Viertelnote justiert.

Mode Feld (PAN/MONO)

Hiermit bestimmen Sie, ob die Echos in Stereo oder Mono erzeugt werden.

MONO : Ein normales Monoecho.

PAN : Ein Stereo-Panorama Echo, der die Echos von links nach rechts verteilt.

Width Feld

Hiermit bestimmen Sie die Breite des Stereo-Echo-Sounds. Je höher der Wert ist, desto breiter ist der Klang.

Pan Feld

Hiermit bestimmen Sie die Panoramaposition des Echo-Klanges.

■ CHORUS und FLANGER

FLANGER und CHORUS fügen dem Klang modulierte Verzögerungen hinzu, wodurch Effekte entstehen, die das Signal verbreitern und „aufwühlen“. Die Einstellungen für beide Effekt sind identisch.

Beachten Sie: Sie können CHORUS und FLANGER nur im FX2 verwenden.

Slow sweep rate Feld

Wählen Sie hier die Modulationsgeschwindigkeit.

Slow sweep depth Feld

Hier bestimmen Sie die Modulationsstärke.

Vibrato rate Feld

Hiermit können Sie die Modulationsgeschwindigkeit fein justieren.

Vibrato depth Feld

Hiermit nehmen Sie die Feinabstimmung der Modulationsstärke vor.

Feedback Feld

Hiermit bestimmen Sie die Stärke der Rückkopplung vom Effektausgang zum Eingang. Der Effekt verstärkt sich und erzeugt einen resonierenden Sound bei hohen Werten.

L/R sweep sync Feld

Wenn Sie hier ON wählen, wird die Sweep Geschwindigkeit für den linken und rechten Kanal identisch eingestellt. Bei OFF ist die Sweep Geschwindigkeit des rechten Kanals etwas schneller als die des linken. Dadurch erhalten Sie einen komplexeren Effekt.

Master Effekte verwenden

Der Master Effect wirkt sich auf den Gesamtton des Stereo Ausgangs aus. Sie können diesen Effekt unabhängig von den Effekten der FX1 und FX2 verwenden. Es stehen ein 4 Band Equalizer und ein Compressor zur Verfügung. Mit diesen Effekte polieren Sie den finalen Sound auf.

01. Drücken Sie im EFFECT Mode die [F4] (MASTER) Taste.

Die MASTER Seite wird angezeigt. Hier lassen sich die Master Effekte bearbeiten.

```
EQ: OFF
-----
H: 1000 +00
1: 0500 +00 00
2: 0250 +00 00
L: 0100 +00
```

02. Zur Verwendung des 4 Band EQ, wählen Sie ON im EQ Feld.
03. Um den Compressor einzusetzen, wählen Sie im Compressor Feld ON.

Beachten Sie: Wenn Sie keinen Master Effekt verwenden wollen, lassen Sie beide Felder auf OFF.

Master Effekte bearbeiten

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die Master Effekte detailliert Ihren Vorstellungen anpassen können.

■ 4 Band EQ

Dieser parametrische Equalizer besitzt 4 Frequenzbänder, um den Sound zu korrigieren oder zu bearbeiten. Low/Hi EQ sind Shelving Filter, die Frequenzpegel an der gewählten Frequenz anheben oder absenken. Mid1/2 sind Peak Filter, die Frequenzen um die gewählte Frequenz anheben oder absenken.

H Feld, L Feld

Hier definieren Sie die Frequenz und die Pegelveränderung der hohen (H) und tiefen (L) Frequenzen. Die Frequenzen bestimmen Sie im linken Feld und den Pegel im rechten Feld.

Wenn Sie den Pegel im H Feld anheben werden Frequenzen über der gewählten Frequenz verstärkt.

Wenn Sie einen niedrigeren Pegel wählen, werden Frequenzen über der gewählten Frequenz gedämpft.

Wenn Sie den Pegel im L Feld anheben werden Frequenzen unter der gewählten Frequenz verstärkt.

Wenn Sie einen niedrigeren Pegel wählen, werden Frequenzen unter der gewählten Frequenz gedämpft.

1 Feld, 2 Feld

Hier definieren Sie den parametrischen Equalizer, der sich auf den Klang und die gewählte Frequenz auswirkt.

Das Feld besitzt Eigenstellungen für Frequenz, Gain (Pegel) und Q (von links nach rechts).

Wenn Sie den Pegel erhöhen, wird der Klang um ausgewählte Frequenz verstärkt. Wenn Sie den Pegel vermindern, wird der Sound um die gewählte Frequenz abgesenkt.

Die Q Einstellung definiert, wie der Sound um die gewählte Frequenz bei Pegeländerungen geändert wird. Bei hohen Werten werden nur die Frequenzen nah bei gewählten Frequenz geändert. Bei niedrigen Werten wird ein weiterer Frequenzbereich beeinflusst.

■ Compressor

Dieser Effekt komprimiert den Signalpegel, der einen ausgewählten Pegel übersteigt, um Pegelspitzen zu glätten.

Die Felder sind mit denen des COMPRESSORS, der für FX1 und 2 ausgewählt werden kann, identisch.

Bearbeiten eines Effect Set

Ein Effect Set ist eine Kombination der FX1/FX2/MAIN Effekte und deren Einstellungen. Jeder Effect kann unterschiedliche Einstellungen besitzen. Effect Sets lassen sich im Eff Feld der SELECT Seite umschalten.

Tipp: Innerhalb der Sequence können Sie Effect Sets mit dem EFFECT SELECT Event umschalten.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Step Edit" auf Seite 31.

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Effect Sets umbenannt, kopiert und zurückgesetzt werden.

■ Umbenennen eines Effect Sets

01. Drücken Sie im Eff Feld der SELECT Seite die [WINDOW] Taste.

Das Effect Set Fenster wird angezeigt.

02. Drehen Sie im Effect name Feld das DATA Rad.

Das Name Fenster, in dem der Namen eingegeben wird, öffnet sich. Auf Seite 10 haben wir erklärt, wie das Eingeben von Namen funktioniert.

03. Drücken Sie im Name Fenster [F5] (ENTER).

Der Name wird bestätigt und das Fenster wird geschlossen.

■ **Kopieren des Effect Sets**

01. Drücken Sie im Eff Feld der SELECT Seite die [WINDOW] Taste.
Das Effect Set Fenster geht auf.
02. Drücken Sie die [F5] (COPY) Taste im Effect Set Fenster.
Das Copy Effect Set Fenster wird angezeigt.
03. Wählen sie im oberen Eff Feld das zu kopierende Effect Set.
04. Wählen Sie im unteren Eff Feld das Ziel-Effect Set.
05. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste.
Das im oberen Eff Feld gewählte Effect Set wird auf das Effect Set des unteren Eff Feldes kopiert. Mit [F4] (CANCEL) brechen Sie den Vorgang ab und schließen Sie das Fenster.

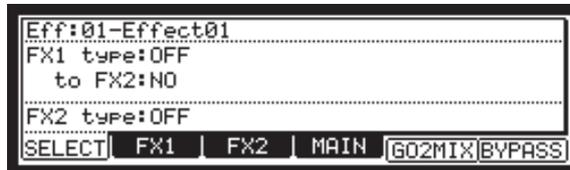
■ **Zurücksetzen des Effect Sets**

Die Einstellungen des Effect Sets lassen sich auf Grundeinstellungen zurücksetzen.

01. Drücken Sie im Eff Feld der SELECT Seite die [WINDOW] Taste.
Das Effect Set Fenster geht auf.
02. Drücken Sie die [F2] (RESET) Taste im Effect Set Fenster.
Das Reset Effect Setting Fenster wird angezeigt.
03. Definieren Sie im Eff Feld das Effect Set, das Sie zurücksetzen wollen.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die Einstellungen des gewählten Effect Sets werden auf Grundwerte zurückgesetzt. Mit [F4] (CANCEL) brechen Sie den Vorgang ab und schließen Sie das Fenster.

Shortcut zwischen MIXER und Effect Mode

Mit den Funktionstasten können Sie zwischen EFFECT und MIXER Mode umschalten.



Wenn Sie sich im MIXER Mode befinden, können Sie einfach mit der [F6] (GO2FX) Taste in den EFFECT Mode wechseln.

Wenn Sie sich im EFFECT Mode aufhalten, können Sie einfach mit der [F5] (GO2MIX) Taste in den MIXER Mode springen.

Die folgenden Menüs sind im MIXER/EFFECT Mode verfügbar:

MIXER Mode	EFFECT Mode
L / PAN Seite	MASTER Seite
L / OUT Seite	MASTER Seite
FXSEND Seite	FX Seite des im FX Feld gewählten FX.
SETUP Seite	MASTER Seite
INPUT Seite	MASTER Seite

Tip: Gerade dann, wenn Sie den passenden Effekt für ein Sample suchen, wenden Sie diese Abkürzungen schätzen.

Kapitel 16: Speichern/ Laden

In der MPC2500 erstellte Samples oder Sequence Daten werden gelöscht, wenn Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie diese Daten behalten wollen, können Sie sie auf einer Speicherkarte sichern. Sie haben dann die Möglichkeit, diese Daten in die MPC2500 zurückzuladen, um sie dort weiter verwenden zu können.

Über Speicherkarten

Die MPC2500 verwendet sogenannte „Compact Flash“ Speicherkarten. Im Lieferumfang Ihrer MPC2500 finden Sie eine 32 MB (Megabyte) Compact Flash Card. Sie können jede Compact Flash Card verwenden.

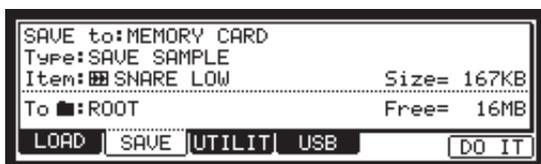
Tipp: MB bezeichnet die Speichergröße der Karte. Je größer die Zahl ist, desto mehr Daten können auf ihr gespeichert werden.

Beachten Sie: Die MPC2500 kann Karten in den Größen von 32 MB bis 2 GB verwalten.

Beachten Sie: Bevor Sie eine neue Karte verwenden können, muss diese formatiert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Formatierung einer Speicherkarte“ auf Seite 111.

Speichern von Daten

Nun erfahren Sie, wie Sie Daten speichern. Dazu benötigen Sie die SAVE Seite, die Sie durch Drücken der [MODE] Taste und [PAD 3] (SAVE) erreichen.



■ Speicherziel bestimmen

Sie können bestimmen, wo die Daten auf der Karte abgelegt werden sollen. Sie erfahren nun, wie die Daten auf der Karte gespeichert werden und wie das Speicherziel ausgewählt wird.

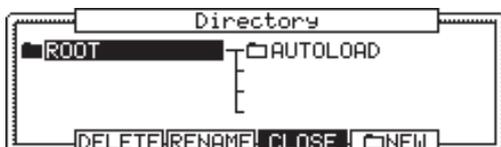
01. Führen Sie eine Compact Flash Card in den Memory Card Slot ein und drücken Sie die [MODE] Taste und danach [PAD 3] (SAVE).

Die SAVE Seite wird angezeigt.

Beachten Sie: Die Speicherkarte muss komplett im Card Slot eingeführt sein.

02. Wählen Sie im Save to Feld MEMORY CARD aus.

03. Gehen Sie ins To Feld und drücken Sie die [Fenster] Taste.



Das Directory Fenster wird angezeigt. Hier können Sie den Inhalt der Karte durchsuchen. Die Dateien werden auf der Karte hierarchisch in Ordnern, wie auf dem Computer, gespeichert. Der im To Feld ausgewählte Ordner wird links in der Verzeichnisliste angezeigt, den Inhalt des Ordners sehen Sie rechts. In der Abbildung ist der ROOT Ordner ausgewählt, worin sich ein AUTOLOAD Ordner befindet.

04. Bewegen Sie sich durch das Verzeichnis mit den links/rechts Cursor Tasten.

Mit den links/Rechts Cursor Tasten bewegen Sie sich durch Verzeichnisse. Wenn Sie in unserem Beispiel die rechte Cursor Taste drücken, wählen Sie den AUTOLOAD Ordner aus. Mit einem weiteren Druck auf die rechte Cursor Taste wird der AUTOLOAD Ordner links und der Inhalt des Ordners rechts angezeigt. Wenn Sie die linke Cursor Taste drücken, bewegt sich der Cursor zur linken Liste. Drücken Sie die Cursor Taste noch einmal, um das übergeordnete Verzeichnis anzuwählen und anzuzeigen.

Tipp: Der ROOT Ordner ist die oberste Ebene der Speicherkarte.

05. Wählen Sie den Ordner, in dem Sie Daten speichern wollen, aus.

Der Ordner, dessen Symbol in der linken Liste hervorgehoben ist (in schwarz), ist das gewählte Speicherziel. Selbst wenn ein Ordner in der rechten Liste gewählt wurde, wird der höhere Ordner der linken Liste ausgewählt.

06. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste.

Das Fenster schließt sich. Der im Directory Fenster definierte Ordner wird im To Feld angezeigt.

Tipp: Sie können den Zielort auch im To Feld der SAVE Seite bestimmen. Indem Sie das DATA Rad im To Feld drehen, wählen Sie einen anderen Ordner, der sich allerdings auf der gleichen Ebene im gegenwärtig gewählten Ordner befindet, aus. Wenn sich im gewählten Ordner ein Unterordner befindet, können Sie zu diesem mit der rechten Cursor Taste wechseln. In die nächsthöhere Verzeichnisebene wechseln Sie mit der linken Cursor Taste.

■ Einen neuen Ordner erzeugen

Sie können einen neuen Ordner erzeugen und ihn als Speicherziel auswählen.

01. Wählen Sie im Directory Fenster ein Verzeichnis, das den neuen Ordner erhalten soll.

Der neue Ordner wird im gegenwärtig links ausgewählten Ordner angelegt.

02. Drücken Sie im Directory Fenster [F5] (NEW).

Das Name Fenster geht auf. Geben Sie hier einen neuen Namen für den Ordner ein.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

03. Drücken Sie im Name Fenster die [F5] (ENTER) Taste.

Der neue Ordner wird angelegt. Im Directory Fenster wird der neue Ordner ausgewählt.

■ Speichern eines Samples

Samples lassen sich einzeln nacheinander abspeichern.

01. Wählen Sie im To Feld der SAVE Seite den Zielordner aus.

02. Wählen Sie SAVE A SAMPLE im Type Feld.

03. Das zu speichernde Sample bestimmen Sie im Item Feld.

Durch Drehen des DADA Rades können Sie ein Sample aus dem Speicher der MPC2500 auswählen.

04. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 speichert das Sample.

- Wenn sich im Zielordner Daten mit dem gleichen Namen befinden:

Wenn sich im Zielordner bereits Daten mit identischen Namen befinden, wird das File Exists Fenster angezeigt. Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die [F4] (CANCEL) Taste.

Um vorhandene Daten auf der Karte zu überschreiben, drücken Sie die [F2] (REPLAC) Taste. Nun werden die neuen Daten anstatt der alten Daten auf der Karte gespeichert.

Mit der [F5] (RENAME) Taste öffnen Sie das Name Fenster, in dem Sie den Namen der zu speichernden Datei ändern können. Wenn Sie den Namen im Name Fenster geändert haben und dann die [F5] (ENTER) Taste drücken, beginnt die MPC2500 mit dem Speichern der Daten.

■ Speichern eines Programs

Sie können ein Program und die in diesem Program verwendeten Samples speichern.

01. Wählen Sie im To Feld der SAVE Seite den Zielordner aus.

02. Wählen Sie SAVE A SAMPLE im Type Feld.

03. Wählen Sie im Item Feld das zu speichernde Program.

Durch Drehen des DADA Rades können Sie ein Program aus dem Speicher der MPC2500 auswählen.

04. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.

Das Save a Program Fenster öffnet sich.

05. Nun können Sie im Save a Program Fenster Einstellungen für jedes Feld vornehmen.

Save Feld

Sie können entscheiden, ob das Program mit Samples oder ohne gespeichert werden soll.

WITH SAMPLES

Die MPC2500 speichert die Program Daten und die verwendeten Samples.

Im Normalfall sollten Sie diese Option verwenden.

Bei Laden eines Programs werden dann auch automatisch die Samples mitgeladen.

PROGRAM ONLY

Die MPC2500 speichert nur die Program Daten. Samples werden nicht gespeichert. Wenn Sie sich sicher sind, dass die benötigten Samples bereits im Ordner enthalten sind, können Sie so den Speichervorgang beschleunigen.

Replace same samples Feld

Sie können definieren, wie Daten beim Speichern behandelt werden sollen, wenn im Zielordner Dateien mit identischen Namen vorhanden sind.

NO Die MPC2500 speichert keine Daten mit identischen Namen. Wenn Sie die Daten von der Speicherkarte geladen und nur das Program editiert haben, wählen Sie NO.

YES Die MPC2500 überschreibt vorhandene Daten mit den neuen Daten. Wenn Sie die Daten von der Speicherkarte geladen und Samples editiert haben, wählen Sie YES.

06. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 beginnt mit dem Speichervorgang.

Beachten Sie: Wenn der Zielordner Daten des selben Namens enthält, wird das File Exists Fenster angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Speichern eines Samples“ auf Seite 104.

■ Gleichzeitiges Speichern von allen Programs und Samples

Sie können alle Programs und Samples der MPC2500 gleichzeitig speichern.

01. Wählen Sie im To Feld der SAVE Seite den Zielordner aus.
02. Wählen Sie SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES im Type Feld.
03. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das Save ALL Programs Fenster öffnet sich.
04. Im Save a Program Fenster können Sie Einstellungen für jedes Feld vornehmen.

Make new folder Feld

Beim Speichern der Daten können Sie einen neuen Ordner innerhalb des im To Feld gegenwärtig ausgewählten Ordners erzeugen, um darin die Daten zu speichern. Beim SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES Vorgang werden oft sehr viele Daten gespeichert.

Mit der Make new folder Option können Sie sehr einfach einen Ordner für die zu speichernden Daten erzeugen.

- NO** Die MPC2500 speichert die Daten in den ausgewählten Ordner. Es wird kein neuer Ordner angelegt.
- YES** Die MPC2500 erzeugt einen neuen Ordner, um darin die Daten zu speichern.

Wenn Sie NO gewählt haben, wird das Replace same files Feld angezeigt. Wenn sich im Zielordner bereits Daten mit identischem Namen befinden, brechen Sie mit NO den Vorgang ab oder wählen Sie YES, damit die Daten der Speicherkarte durch die neuen Daten ersetzt werden. Wenn Sie YES gewählt haben, erscheint das Folder name Feld. Geben Sie hier einen Namen für den Ordner ein.

05. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 startet mit dem Speichern der Daten.

■ Speichern einer Sequence

Sie können eine Sequence nach der anderen speichern.

01. Wählen Sie im To Feld der SAVE Seite den Zielordner aus
02. Wählen Sie im Type Feld SAVE A SEQUENCE aus.
03. Wählen Sie im Item Feld die zu speichernde Sequence aus.
Drehen Sie dazu das DATA Rad im Item Feld.

04. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das Save a Sequence Fenster wird angezeigt.

05. Definieren Sie im Type Feld die Dateiarart.

SEQ Die Sequence wird als MPC2500 Datei gesichert. Die spezifischen MPC2500 Daten werden mit der Sequence gespeichert. Wählen Sie im Normalfall diese Option.

MID Die Sequence wird im Format 1 als Standard MIDI File (SMF) gesichert. SMF ist ein standardisiertes Dateiformat, das es ermöglicht, die Sequence der MPC2500 in einem anderen Sequencer abzuspielen. Die MPC2500 spezifischen Daten werden dabei nicht gesichert.

06. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 startet mit dem Speichern der Daten.

Beachten Sie: Wenn der Zielordner Daten des selben Namens enthält, wird das File Exists Fenster angezeigt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Speichern eines Samples“ auf Seite 104.

■ Speichern aller Sequences und Songs auf einmal

Alle Sequences und Songs der MPC2500 können gleichzeitig gespeichert werden.

Dabei legt die MPC2500 eine sogenannte „ALL Datei“ an, die alle Sequences und Songs enthält, anstatt einzelne Sequence oder Song Daten zu sichern. Wenn Sie eine ALL Datei laden, werden alle Sequences und Songs auf den gespeicherten Status zurückgesetzt. In der ALL Datei sind auch die Effect Set Daten enthalten.

01. Wählen Sie im To Feld der SAVE Seite den Zielordner aus.
02. Im Type Feld wählen Sie SAVE ALL SEQs AND SONGS.
03. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das Save ALL Seqs & Songs Fenster öffnet sich
04. Geben Sie im File name Feld einen Namen für die Datei ein.
05. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 startet den Speichervorgang.

■ Speichern aller Daten auf einmal

Sie können Sample/Program/ALL Dateien auf einmal auf der Speicherkarte sichern.

Dabei werden neben einer Project Datei auch Sample, Program und ALL Dateien erstellt. Die Project Datei besitzt zwar keine Sample- oder Sequence Daten, hält jedoch die Informationen über die Sample/Program/ALL Dateien, die beim Speichern erzeugt wurden. Wenn Sie eine Project Datei laden, werden dabei die mit den Project gespeicherten Sample/Program/ALL Dateien mitgeladen und die MPC2500 wird auf den gleichen Status, wie beim Speichern der Daten gesetzt.

Wenn Sie mit SAVE ENTIRE MEMORY alle Daten eines Tages sichern, können Sie die MPC2500 am nächsten Tag starten und mit dem gleichen Dateibestand weiterarbeiten.

01. Wählen Sie im To Feld der SAVE Seite den Zielordner aus.
02. Wählen Sie im Type Feld die SAVE ENTIRE MEMORY Option.
03. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das Save Entire Memory Fenster wird angezeigt.
04. Wählen Sie im Project name Feld einen Namen für das zu speichernde Project aus.
05. Definieren Sie im Replace same files Feld, wie Dateien mit identischen Namen im Zielordner behandelt werden sollen.

NO	Die MPC2500 speichert keine Daten mit dem gleichen Namen.
YES	Die MPC2500 überschreibt Daten mit der neuen Datei.
06. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 startet den Speichervorgang.

Die Input Thru (.IPT) Datei

Bei der Verwendung der „SAVE ENTIRE MEMORY“ Option zum Sichern aller Daten aus dem RAM Speicher, wird die Input thru Datei mit dem Project gesichert. Die Input Thru Datei enthält die Input Thru Einstellungen der MPC2500. Beim Laden der Project Datei wird die Input Thru Datei automatisch mitgeladen. Sie können aber auch über die LOAD Seite nur die Input Thru Datei (IPT File) laden.

■ Erzeugen eines Autoload Ordners

Wenn Sie auf der Speicherkarte einen AUTOLOAD Ordner anlegen, lädt die MPC2500 den Inhalt dieses Ordners automatisch, wenn das Gerät mit eingesteckter Speicherkarte eingeschaltet wird. So laden Sie automatisch gleich die am häufigsten benötigten Drum Set Programs oder Sequence Daten.

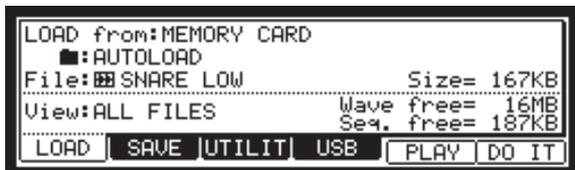
01. Wählen Sie im Type Feld SAVE ENTIRE MEMORY.
Der AUTOLOAD Ordner wird auf der ROOT Ebene angelegt, so dass Sie keinen Zielordner auswählen müssen.
02. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das Save Entire Memory Fenster wird angezeigt.
03. Drücken Sie die [F2] (A.LOAD) Taste.
Das Save Auto load File Fenster öffnet sich.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 erzeugt den AUTOLOAD Ordner im ROOT Verzeichnis und speichert alle Daten in diesem Ordner.
Wenn es im ROOT Verzeichnis schon einen AUTOLOAD Ordner gibt, wird das Autoload Folder Exists Fenster angezeigt.
Um den aktuellen AUTOLOAD Ordner durch einen neuen zu ersetzen, drücken sie die [F2] (REPLAC) Taste. Der Inhalt des AUTOLOAD Ordners wird dann gelöscht.
Um den aktuellen AUTOLOAD Ordner zu behalten, drücken Sie die [F4] (CANCEL) Taste zum Abbrechen des Vorgangs. Gehen Sie in das Directory Fenster und ändern Sie den Namen des aktuellen AUTOLOAD Ordners.

Datensicherung auf der internen Festplatte (Option)

Sie können Daten auch auf der optionalen internen Festplatte ablegen, falls in Ihrer MPC2500 eine interne Festplatte eingebaut ist. Wenn Sie Daten auf der Festplatte speichern wollen, wählen Sie im beim Punkt „2“ der Beschreibung zur Auswahl des Speicherziels im Save to Feld die Option HARD DISK anstatt MEMORY CARD. Die anderen Vorgehensweisen sind identisch mit den Schritten zum Speichern von Daten auf der Speicherkarte.

Laden einer Datei

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie eine Datei laden. Die MPC2500 kann Daten von einer Speicherkarte, dem internen Flash Speicher, der internen Festplatte (optional) oder dem internen CD-Laufwerk (optional) laden. Dazu rufen Sie mit der [MODE] Taste und dem [PAD 2] (LOAD) die LOAD Seite auf.



■ Eine Datei auswählen

Zur Auswahl einer Datei gehen Sie wie folgt vor:

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und [PAD 2] (LOAD).

Die LOAD Seite wird angezeigt. Um eine Datei von einer Speicherkarte zu laden, führen Sie eine Compact Flash Card in den Memory Card Slot ein.

Beachten Sie: Führen Sie die Compact Flash Card vollständig in den Slot ein.

02. Gehen Sie in das LOAD from Feld und wählen Sie das Speichermedium, von dem die Daten geladen werden sollen.

INTERNAL MEMORY Die MPC2500 lädt die Daten aus dem internen Preset-Speicher. Normalerweise werden diese Daten bei Einschalten der MPC2500 automatisch geladen, es ist jedoch möglich, diese Daten einzeln zu laden, indem Sie in diesem Feld INTERNAL MEMORY wählen.

MEMORY CARD Die MPC2500 lädt Dateien von der Speicherkarte im Card Slot.

HARD DISK Die MPC2500 lädt Daten von der internen HARD DISK. (Option)

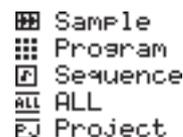
C D Die MPC2500 lädt Dateien von der CD-ROM des internen CD Drive. (Option)

03. Wählen Sie das Folder Feld oder das File Feld und drücken Sie die [WINDOWS] Taste.



Das Directory Fenster wird angezeigt. Sie können

auch eine Datei in einem Ordner und im File Feld der LOAD Seite auswählen. Jedoch ist es einfacher, das Directory Fenster, in dem die Dateien in Listenform dargestellt werden, auszuwählen.



Im Directory Fenster können Sie durch die Dateien im Speicher „browsen“. Die Dateien werden auch der Speicherkarte hierarchisch, wie Computer Dateien gespeichert.

Der im Folder Feld ausgewählte Ordner wird links in der Directory Liste, die ausgewählten Dateien des File Feldes werden rechts in der Liste dargestellt. Im oberen Bild ist die SNARE LOW Datei des AUTOLOAD Ordners gewählt. Jede Datei besitzt, entsprechend der Dateiart, ein Symbol.

04. Mit den links/rechts Cursor Tasten navigieren Sie durch das Verzeichnis.

Mit den links / Rechts Cursor Tasten bewegen Sie sich durch Verzeichnisse. Wenn Sie in unserem Beispiel die rechte Cursor Taste drücken, wählen Sie den AUTOLOAD Ordner aus. Mit einem weiteren Druck auf die rechte Cursor Taste wird der AUTOLOAD Ordner links und der Inhalt des Ordners rechts angezeigt. Wenn Sie die linke Cursor Taste drücken, bewegt sich der Cursor zur linken Liste. Drücken Sie die Cursor Taste noch einmal, um das übergeordnete Verzeichnis anzuwählen und anzuzeigen.

Tipp: Der ROOT Ordner ist die oberste Ebene der Speicherkarte.

05. Wählen Sie die Datei, die Sie laden wollen.

06. Drücken Sie die [F5] (LOAD) Taste.

Die MPC2500 beginnt mit dem Ladevorgang. Die nächsten Schritte hängen vom ausgewählten Dateityp ab.

Tipp: Dateien können auch im File Feld der LOAD Seite ausgewählt werden. Hier lassen sich auch Ordner wechseln. Einen anderen Ordner der gleichen Ebene wählen Sie, in dem Sie das DATA Rad im File Feld drehen. Falls sich im gewählten Ordner weitere Unterordner befinden sollten, können Sie diese mit der rechten Cursor Taste anwählen. In die nächsthöhere Ebene gelangen Sie mit der linken Cursor Taste

Tipp: Wenn ein Sample im File: Feld der LOAD Seite ausgewählt wurde, können Sie es mit der [F5](PLAY) Taste vorhören.

Über das View Feld...

Im View Feld der LOAD Seite steht normalerweise auf ALL FILES, damit alle Dateitypen im File Feld oder im Directory Fenster angezeigt werden. Die Einstellung des View Feldes lässt sich ändern, damit nur bestimmte Dateitypen gewählt werden können, was gerade bei Ordnern mit vielen Daten hilfreich ist. Drehen Sie im View Feld das DATA Rad, um den anzuzeigenden Dateityp auszuwählen.

■ **Laden eines Samples**

Sie können einzelne Samples laden und diese dabei einem Pad zuweisen.

01. Wählen Sie ein Sample und laden Sie es. Das Load a Sample Fenster wird angezeigt.

Mit der [F2] (PLAY) Taste hören Sie das Sample vor.

Um das Laden abzubrechen, drücken Sie die [F4] (DSCARD) Taste.

02. Schlagen Sie das Pad an, welchem das gewählte Sample zugeordnet werden soll.

Wenn Sie das Pad anschlagen, wird die Pad Nummer im Assign to pad Feld angezeigt.

Wenn Sie keine Pad Zuweisung vornehmen möchten, wählen Sie mit dem DATA Rad die Einstellung OFF.

03. Drücken Sie die [F5] (KEEP) Taste.

Das geladene Sample wird dem gewählten Pad zugewiesen.

Tipp: Sie können „.snd“ Dateien laden. Darin sind Dateien der MPC3000/2000/2000XL enthalten.

• **Laden einer Audio CD vom internen CD-Laufwerk (optional)**

Wenn Sie im Load from: Feld „CD“ eingeben, können Sie einen Titel einer im optionalen internen CD-Laufwerk eingelegten Audio CD laden.



01. Wählen Sie im File Feld den Titel.

Sie können den Titel mit der [F4] (PLAY) Taste vorhören.

02. Drücken Sie [F5] (DO IT)

Die MPC2500 beginnt mit dem Laden des Audiotitels.

Beachten Sie: Die MPC2500 lädt keine Audiotitel, die größer sind als die verfügbare RAM Speicherkapazität. Die Dateigröße des gewählten Tracks wird im Size: Feld angezeigt.

Der Speicher der MPC2500 lässt sich mit der EXM128 Erweiterung (optional) auf 128 MB vergrößern. Dadurch können Sie bis zu 12 Minuten auf diese Weise sampeln. Pro Minute werden etwa 10 MB verbraucht.

■ **Laden eines Programs**

Nacheinander können Sie einzelne Programs laden.

01. Wählen Sie eine Program Datei aus und laden Sie sie. Das Load a Program Fenster geht auf.

Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die [F4] (CANCEL) Taste.

02. Im Load Feld können Sie definieren, ob Sie auch die Samples zum Program laden wollen.

WITH SAMPLES

Die MPC2500 lädt die im Program verwendeten Samples mit. Das ist der normale Vorgang.

PROGRAM ONLY

Die MPC2500 lädt nur die Program Datei. Samples werden nicht mitgeladen. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie ein neues Program mit neuen Samples, basierend auf dem gespeicherten Program erstellen wollen.

03. Wenn Sie WITH SAMPLES im Load Feld gewählt haben, nehmen Sie die Einstellungen im Replace same samples in memory Feld vor.

Sie können nun definieren, wie mit Dateien im Speicher, die denselben Namen tragen, umgegangen werden soll, wenn die Datei geladen wird.

NO Die MPC2500 lädt keine Samples mit dem selben Namen.

YES Die MPC2500 überschreibt die Daten mit den neuen Daten

04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.

Die MPC2500 startet den Ladevorgang.

• **Löschen von Daten im Speicher vor dem Laden**

Wenn Sie an Stelle von [F5] (DO IT) die [F2] (CLEAR) Taste im Schritt 4 drücken, löschen Sie den Speicher der MPC2500 und laden nur das gewählte Program.

01. Drücken Sie im Schritt 4 [F2] (CLEAR) anstatt die [F5] (DO IT) Taste.

Das CAUTION Fenster wird geöffnet. Wenn Sie die [F5] (DO IT) Taste drücken, beginnt die MPC2500 mit dem Laden, nachdem der interne Speicher zunächst gelöscht wurde.

Beachten Sie: Bei diesem Vorgang werden alle gespeicherten Daten im Gerät gelöscht.

■ Laden einer Sequence

Sie können Sequences nacheinander laden.

01. Wählen Sie eine Sequence aus und laden Sie sie.
Das Load a Sequence Fenster wird angezeigt.
02. Im Load into Feld können Sie die Nummer der Zielsequence bestimmen.
Wählen Sie eine Sequence Nummer, zu der die Daten geladen werden sollen, aus.
03. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 startet das Laden der Datei.

■ Laden der ALL Datei

Die ALL Datei, die Sequence und Song Daten enthält kann geladen werden. Dabei werden alle Sequences und Songs, die gegenwärtig in der MPC2500 sind, durch die neuen Daten ersetzt.

01. Wählen Sie die ALL Datei und laden Sie sie. Das Load ALL (SEQS&SONGS) File Fenster geht auf.
02. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 startet den Ladevorgang.

• Laden einer einzelnen Sequence aus der ALL Datei

Aus der ALL Datei kann eine einzelne Sequence geladen werden.

01. Wählen Sie die ALL Datei und laden Sie sie. Das Load ALL (SEQS&SONGS) File Fenster geht auf.
02. Drücken Sie die [F3] (SEQ) Taste.
Das Load a Sequence Fenster wird angezeigt.
03. Wählen Sie im Load file Feld die zu ladenden Sequence.
Hier wählen Sie eine Sequence aus der ALL Datei aus.
04. Im Load into Feld können Sie die Nummer der Zielsequence bestimmen.
05. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 beginnt den Ladevorgang.

• Laden eines einzelnen Effect Set aus der All Datei

In der ALL Datei befindet sich eine Effect Set Datei mit allen Effect Einstellungen. Diese Datei lässt sich einzeln laden.

01. Wählen Sie die ALL Datei und laden Sie sie. Das Load ALL (SEQS&SONGS) File Fenster geht auf.
02. Drücken Sie die [F2] (EFFECT) Taste.
Das Load Effect File Fenster wird angezeigt.
03. Wählen Sie im Load file Feld das zu ladenden

Effect Set.

04. Geben Sie im Load into Feld das Ziel Effect Set an.
Wählen Sie die Effect Set Nummer zum Laden.
Wenn Sie ALL im Load file Feld wählen, ersetzen die Daten der ALL Datei das aktuelle Effect Set im Gerät.
05. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 beginnt mit dem Laden der Daten.

■ Laden eines Ordners

Der Inhalt eines Ordner lässt sich auf einmal laden. Dabei werden Program, Sample und ALL Daten geladen.

01. Wählen Sie einen Ordner aus und laden Sie ihn.
Das Load Folder Fenster wird angezeigt.
02. Stellen Sie das Replace same files in memory Feld ein.
Sie können nun definieren, wie mit Dateien im Speicher, die den selben Namen tragen, umgegangen werden soll, wenn die Datei geladen wird.

NO	Die MPC2500 lädt keine Samples mit dem selben Namen.
YES	Die MPC2500 überschreibt die Daten mit den neuen Daten
03. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Das Laden beginnt.

• Laden eines Ordners nach dem Löschen des internen Speichers

Wenn Sie anstatt der [F5] (DO IT) Taste im Schritt 3 die [F2] (CLEAR) Taste drücken, können Sie den internen Speicher der MPC2500 vor dem Laden des ausgewählten Ordners löschen.

01. Drücken Sie im Schritt 3 [F2] (CLEAR) anstatt die [F5] (DO IT) Taste.
Das CAUTION Fenster wird geöffnet. Wenn Sie die [F5] (DO IT) Taste drücken, beginnt die MPC2500 mit dem Laden, nachdem der interne Speicher zunächst gelöscht wurde.

Beachten Sie: Bei diesem Vorgang werden alle gespeicherten Daten im Gerät gelöscht.

Beachten Sie: Auch wenn im Ordner verschiedene ALL Dateien liegen, lädt die MPC2500 nur eines von ihnen.

■ Laden eines Projects

Wenn Sie den SAVE ENTIRE MEMORY Mode zum Datenspeichern verwenden, lädt die MPC2500 die dabei erzeugte Project Datei. Beim Laden einer Project Datei werden alle aktuellen Daten im Gerät durch die Daten, die durch das Project geladen werden, ersetzt.

01. Wählen Sie eine Project Datei und laden Sie sie. Das CAUTION Fenster wird angezeigt.
02. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste. Das Laden beginnt.

■ Laden einer Input Thru Datei

Beim Speichern mit der „SAVE ENTIRE MEMORY“ Option wurde auch eine Input thru Datei mit dem Project gesichert. Die Input Thru Datei enthält die Input Thru Einstellungen der MPC2500.

Beim Laden einer Project Datei wird auch diese Input Thru Datei automatisch mitgeladen. Sie können auf der Load Seite auch die Input Thru (.IPT file) Datei einzeln laden.

Umbenennen einer Datei

Die Namen der Dateien auf der Speicherkarte lassen sich ändern.

01. Drücken Sie in der To Feld of the SAVE Seite die [WINDOW] Taste. Das Directory Fenster öffnet sich.
02. Wählen Sie die gewünschte Datei mit den Cursor Tasten aus. Sie können durch die Verzeichnisse mit den linken und rechten Cursor Tasten navigieren.
03. Drücken Sie die [F3] (RENAME) Taste. Das Name Fenster wird angezeigt.
04. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die [F5] (ENTER) Taste. Weitere Informationen zum Benennen finden Sie im Abschnitt „Namen eingeben“ auf Seite 10.

Beachten Sie: Wenn Sie den Dateinamen ändern, ist es möglich, dass die MPC2500 die Datei nicht richtig laden kann. Die von einem Program verwendeten Samples werden beispielsweise mit den Sample Namen in der Program Datei gesichert. Wenn Sie den Namen des Samples geändert haben, kann es die MPC2500 beim Laden des Programs nicht finden.

Löschen einer Datei

Sie können Daten auf der Speicherkarte löschen.

01. Öffnen Sie das Directory Fenster der SAVE Seite.
02. Wählen Sie die gewünschte Datei mit den Cursor Tasten aus. Sie können durch die Verzeichnisse mit den linken und rechten Cursor Tasten navigieren.
03. Drücken Sie die [F2] (DELETE) Taste. Das Delete File Fenster wird angezeigt.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste. Die gewählte Datei wird gelöscht. **Beachten Sie:** Es lassen sich auch ausgewählte Ordner löschen. Dabei werden auch die im Ordner enthaltenen Daten gelöscht.

Die Autoload Funktion einstellen

In der Grundeinstellung ist die Autoload Funktion, die automatisch nach dem Einschalter MPC2500 die Preset Sounds und Demo Sequence lädt, aktiviert. Diese Funktion lässt sich ausschalten, damit die MPC2500 nach dem Einschalten keine Daten automatisch lädt.

01. Drücken Sie die [WINDOW] Taste im LOAD from Feld der LOAD Seite. Das Load Setup Fenster wird angezeigt.
02. Setzen Sie das Autoload Feld auf OFF.
03. Drücken Sie die [F4] (CLOSE) Taste zum Schließen des Fensters. Beim nächsten Einschalten der MPC2500 werden keine Daten geladen. **Tipp:** Die Preset Sounds und die Demo Sequence lassen sich separat laden, wenn Sie INTERNAL MEMORY im LOAD from Feld der LOAD Seite einstellen. **Tipp:** Wenn Sie eine Speicherkarte mit einem AUTOLOAD Ordner in den Card Slot einführen und die MPC2500 einschalten, lädt die MPC2500 automatisch den AUTOLOAD Ordner der Speicherkarte, egal, was Sie im Autoload Feld definiert haben.

Formatierung der Speicherkarte

Die Speicherkarte lässt sich formatieren. Alle Daten der Karte werden dabei gelöscht.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 2] (LOAD) oder [PAD 3] (SAVE).
02. Drücken Sie die [F3] (UTILIT) Taste.
Die Utility Seite wird angezeigt.
03. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das CAUTION Fenster wird angezeigt.
04. Drücken Sie die [F5] (DO IT) Taste.
Die MPC2500 beginnt mit dem Formatieren der Karte.

Speichern von Daten in den internen Flash Speicher

Wenn Sie im SAVE to Feld der SAVE Seite INTERNAL MEMORY auswählen, können Sie die Daten in den internen Flash Speicher der MPC2500 schreiben. Allerdings funktioniert das nur, wenn im Type Feld SAVE ALL PROGRAMS&SAMPLES oder SAVE ALL SEQS&SONGS gewählt ist. Einzelne Sample oder Sequence Daten können so nicht gespeichert werden.

Die gespeicherten Daten werden, wie die Demo Sequences und die Preset Programs, beim Einschalten der MPC2500 automatisch geladen.

Beachten Sie: Der interne Flash Speicher enthält Werkprogramme und Demo Sequences. Wenn Sie Daten im internen Flash Speicher ablegen, werden die Werksdaten überschrieben.

■ SAVE ALL SEQS & SONGS Auswahl

01. Wählen Sie im SAVE to Feld der Save Seite INTERNAL MEMORY aus.
02. Wählen Sie SAVE ALL SEQS & SONGS im Type Feld.
03. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das CAUTION Fenster wird angezeigt. Drücken Sie hier die [F5] (DO IT) Taste.
Das CAUTION Fenster wird noch einmal angezeigt und erbittet eine Bestätigung. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste zum Speichern der Daten.

■ SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES Auswahl

Der interne Flash Speicher kann Files bis zu einer Größe von 5 MB speichern. Vergewissern Sie sich, dass der Wert im Size Feld, welches bei der Auswahl SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES im Type Feld der SAVE Seite erscheint, nicht 5M übersteigt.

01. Im SAVE to Feld der Save Seite wählen Sie INTERNAL MEMORY.
02. Im Type Feld wählen Sie SAVE ALL PROGRAMS & SAMPLES.
03. Drücken Sie die [F6] (DO IT) Taste.
Das CAUTION Fenster wird angezeigt. Drücken Sie hier die [F5] (DO IT) Taste.
Das CAUTION Fenster wird noch einmal angezeigt und erbittet eine Bestätigung. Drücken Sie die [F3] (DO IT) Taste zum Speichern der Daten.

Tipp: Der INTERNAL Ordner der mitgelieferten Compact Flash Speicherkarte enthält die gleichen Werksprogramme und Demo Sequences, die auch im MPC2500 Flash Speicher liegen. Sie können also den Flash Speicher zurücksetzen, indem Sie diese Daten vom INTERNAL Ordner laden und dann im Flash Speicher sichern.

Kapitel 17: Anschluss der MPC2500 an den Computer

Die MPC2500 unterstützt das USB Mass Storage Class Protokoll. Wenn Sie die MPC2500 an einen Computern, der die USB Mass Storage Class Norm ebenfalls unterstützt, anschließen, erkennt der Computer die Speicherkarte (und die optionale Festplatte) der MPC2500 als Wechselspeichermedien. Nun können Sie Daten zwischen der Speicherkarte (oder der Festplatte) und dem Computer übertragen. Sie können Daten der Speicherkarte/Festplatte (optional) zum Computer senden oder Daten vom Computer zur Speicherkarte/Festplatte senden.

Sie benötigen entweder einen PC mit Windows 2000/Me/XP oder neuer oder einen Mac mit Mac OS 9.x/10.x oder neuer.

Beachten Sie: Der Computer greift nicht auf den internen Speicher der MPC2500 zu. Bevor Sie die Daten des internen Speichers zum Computer übertragen können, müssen Sie diese auf der Speicherkarte/Festplatte zunächst speichern. Daten vom Computer werden ebenfalls nur auf die Speicherkarte/Festplatte übertragen. Von dort aus müssen Sie die Daten in den internen Speicher der MPC2500 laden, um sie verwenden zu können

Anschluss der MPC2500 an einen Windows - PC

01. Schieben Sie die Speicherkarte in den Card Slot der MPC2500 ein.

02. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 2] (LOAD) oder [PAD 3] (SAVE).

Im Load from oder Save to Feld wählen Sie MEMORY CARD. Wenn Sie Daten von der internen Festplatte (optional) speichern oder laden wollen wählen Sie HARD DISK.

03. Drücken Sie in der LOAD oder SAVE Seite die [F4] (USB) Taste.

Dadurch öffnet sich die USB Seite, die zur Verbindung der MPC2500 zum PC benötigt wird. Das ist alles, was Sie an der MPC2500 einstellen müssen.

04. Verbinden Sie mit einem USB Kabel den USB Slave Anschluss der MPC2500 mit dem USB Host Anschluss des PCs.

05. Wenn Sie die MPC2500 das erste Mal an den PC anschließen, erscheint eine „Neue Hardware gefunden“ Meldung. Folgen Sie den Anweisungen auf dem PC-Bildschirm.

Wenn der PC die MPC2500 erkannt hat, erscheint ein „Entfernen“ Symbol in der Taskleiste. Im Gerätemanager wird die MPC2500 USB Mass Storage Device angezeigt.

06. Unter „Mein Arbeitsplatz“ wird die als Wechselspeichermedium angezeigt.

Um Daten auf den PC zu übertragen, wählen Sie die Datei und ziehen Sie sie auf die Festplatte des Computers.

Zum Laden der Daten von einem PC wählen

Sie die PC Daten aus und ziehen Sie sie auf das Wechselmedium.

07. Wenn die Datenübertragung abgeschlossen ist, klicken Sie auf das „Entfernen“ Symbol in der Taskleiste des PCs und wählen Sie „Entfernen des USB Massenspeichers - Laufwerk(:):“ .

Beachten Sie: In „(:):“ steht der Laufwerksbuchstabe, den der PC der Speicherkarte zugewiesen hat.

Wenn Sie auf das „Entfernen“ Symbol geklickt haben, erscheint die folgende Meldung, „USB Massenspeicher kann nun entfernt werden“.

08. Trennen Sie das USB Kabel von den USB Anschlüssen der MPC2500 und des PCs.

Beachten Sie: Führen Sie auf jeden Fall Schritt 07 aus, bevor Sie das USB Kabel abziehen.

Beachten Sie: Sie können nur dann Daten übertragen zwischen MPC2500 und PC, wenn die MPC2500 die USB Seite anzeigt. Sie können nicht auf eine andere Seite oder in einen anderen Mode wechseln, solange die USB Verbindung besteht.

Anschluss der MPC2500 an einen Apple Macintosh

01. Schieben Sie die Speicherkarte in den Card Slot der MPC2500 ein.

02. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 2] (LOAD) oder [PAD 3] (SAVE).

Im Load from oder Save to Feld wählen Sie MEMORY CARD. Wenn Sie Daten von der internen Festplatte (optional) speichern oder laden wollen wählen Sie HARD DISK.

03. Drücken Sie in der LOAD oder SAVE Seite die [F4] (USB) Taste.

Dadurch öffnet sich die USB Seite, die zur Verbindung der MPC2500 zum PC benötigt wird. Das ist alles, was Sie an der MPC2500 einstellen müssen.

04. Verbinden Sie mit einem USB Kabel den USB Slave Anschluss der MPC2500 mit dem USB Host Anschluss des Macs.

05. Ein Wechselmedium erscheint auf dem Schreibtisch des Macs.

Um Daten auf den Mac zu übertragen, wählen Sie die Datei und ziehen Sie sie auf die Festplatte des Computers.

Zum Laden der Daten von einem Mac wählen Sie die Mac Daten aus und ziehen Sie sie auf das Wechselmedium.

06. Nach Abschluss der Datenübertragung ziehen Sie das Symbol des Wechsellaufwerks auf das Papierkorb-Symbol.

Wenn Sie Wechselmedien unter Mac OS X auf das Papierkorb Symbol des Docks ziehen, ändert sich das Symbol zu einem „Auswerfen“ Symbol.

08. Trennen Sie das USB Kabel von den USB Anschlüssen der MPC2500 und des Macs.

Beachten Sie: Führen Sie auf jeden Fall Schritt 06 aus, bevor Sie das USB Kabel abziehen.

Beachten Sie: Sie können nur dann Daten übertragen zwischen MPC2500 und Mac, wenn die MPC2500 die USB Seite anzeigt. Sie können nicht auf eine andere Seite oder in einen anderen Mode wechseln, solange die USB Verbindung besteht.

Kapitel 18: Andere Einstellungen

In diesem Abschnitt besprechen wir die noch nicht in anderen Kapiteln erwähnten Funktionen.

Fußschalter

An die MPC2500 lassen sich bis zu 2 Fußschalter anschließen, damit sie verschiedene Funktionen (z.B. Start/Stop einer Sequence, usw...) ausführen.

01. Schließen Sie einen Fußschalter an die FOOTSWITCH Buchse der MPC2500 an.

02. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 10] (OTHER).

Sie gelangen zum OTHER Mode.

03. Drücken Sie die [F3] (FOOTSW) Taste.

Die FOOTSW Seite öffnet sich, in der Sie die Einstellungen für den Fußschalter vornehmen können.

04. Wählen Sie eine Funktion für den ersten Fußschalter im Footswitch 1 Feld und für den Fußschalter 2 im Footswitch 2 Feld.

Folgende Funktionen stehen zur Auswahl:

PLAY START Gleiche Funktion wie die PLAY START Taste.

PLAY Gleiche Funktion wie die PLAY Taste.

STOP Gleiche Funktion wie die STOP Taste.

PLAY/STOP Im Stop Mode startet der Fußschalter die Wiedergabe. Wenn Sie den Fußschalter im Play Mode drücken, stoppt die Wiedergabe der MPC2500.

REC+PLAY Gleiche Funktion wie das simultane Drücken der REC und PLAY Tasten (Aufnahme).

OVER DUB+PLAY Gleiche Funktion wie das simultane Drücken der OVER DUB und PLAY Tasten (Overdub).

REC/PUNCH Im Stop Mode startet der Fußschalter die Wiedergabe. Bei der Wiedergabe startet ein weiterer Druck auf den Fußschalter die Aufnahme. Im Aufnahme Mode, startet der Druck auf den Schalter die Wiedergabe.

OVER DUB/PUNCH Im Stop Mode startet der Fußschalter die Wiedergabe. Bei der Wiedergabe startet ein weiterer Druck auf den Fußschalter den Overdub. Im Overdub Mode, startet der Druck auf den Schalter die Wiedergabe.

TEMPO TAP Gleiche Funktion wie die TEMPO/NOTE REPEAT Taste.

PAD1 through 16 Die MPC2500 spielt das gewählte Pad mit einer festen Velocity Wert von 127 (Maximum).

F1 through F6 Gleiche Funktion wie die Funktion Tasten 1 bis 6.

PAD BANK A bis D Gleiche Funktion wie die PAD BANK Tasten.

REPEAT Gleiche Funktion wie die NOTE REPEAT Taste.

Einstellen des Master Levels

Die Lautstärke für den Kopfhörer und den Stereo Out steuern Sie mit dem MAIN VOLUME Regler. Der MAIN VOLUME Regler ändert den analogen Signalpegel. Diese Funktion steuert digital die Gesamtlautstärke der MPC2500.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 10] (OTHER).

Sie schalten in den OTHER Mode.

02. Drücken Sie die [F1] (GLOBAL) Taste.

Die GLOBAL Seite wird angezeigt.

03. Bestimmen Sie im Master level Feld den Pegel.

Sie definieren den Signalpegel, der aus den DA-Wandler kommt. Die MPC2500 kann bis zu 32 Sounds simultan ausgeben. Es kommt zu großen Unterschieden, wenn Sie nur ein oder 32 Sounds spielen. Wenn Sie den Wert im Master level Feld anheben, erhöhen Sie die Gesamtlautstärke der MPC2500, was zu einem höheren Rauschabstand führen kann. Wenn Sie allerdings dann zu viele Sounds gleichzeitig spielen, übersteuert der Pegel, was zu Verzerrungen führt. Durch Rücknahme des Master level Feld Wertes, beugen Sie Verzerrungen bei diesem Szenario vor. Allerdings ist der Klang dann vielleicht nicht mehr so druckvoll und rauscharm. Richten Sie also den Wert des Master level Feldes nach der Anwendung.

Justieren des LCD-Kontrasts

Sie ändern den Kontrast des LCD-Displays, indem Sie die [SHIFT] Taste halten und dabei das DATA Rad drehen. Diese Funktion ist permanent verfügbar.

Initialisierung auf Werkzustand

Die Sample und Sequence Einstellungen werden auf der Compact Flash Karte gespeichert. Die globalen Einstellungen der MPC2500 (unten gelistet) werden im internen Flash Speicher gespeichert, wenn die MPC2500 ausgeschaltet wird. Sie können die Factory Preset Einstellungen mit dem folgenden Vorgang zurücksetzen.

01. Schalten Sie die MPC2500 mit gehaltener [ERASE] Taste ein.

02. Lassen Sie die [ERASE] Taste nach der Anzeige [MPC2500 (##MB installed)] los.

Nun sind die globalen Einstellungen der MPC2500 initialisiert.

Folgende globale Einstellungen werden in der MPC2500 gesichert:

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

Einstellen der Pad Empfindlichkeit

Jedes Mal, wenn Sie ein Pad anschlagen, erkennt die MPC2500, wie hart der Anschlag war und konvertiert dies in einen MIDI Velocity Wert. Dieser Parameter bestimmt dann die Stärke des Sounds bei der Wiedergabe.

Wenn es Ihnen schwerfällt, einen geeigneten Anschlagbereich für Ihre Spielweise zu finden (Sie erreichen beispielsweise auch bei sehr hartem Anschlag keinen Velocity Wert von 127) können Sie die Pad Empfindlichkeit und die Velocity Kurve anpassen.

* Die Pad Empfindlichkeit und die Velocity Kurve kann für jedes Pad separat definiert werden.

01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 10] (OTHER).

02. Drücken Sie die [F4] (PAD) Taste.

Die Pad Seite Wird angezeigt.

03. Schlagen Sie das zu justierende Pad an.

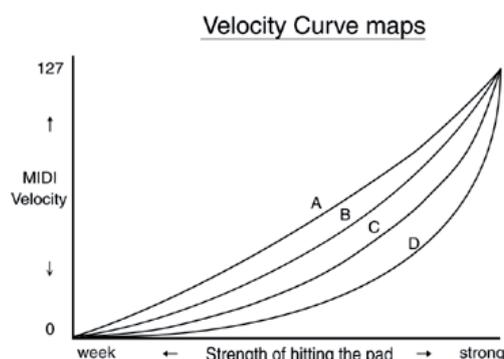
Die gewählte Pad Nummer wird in der oberen linken Ecke der Anzeige dargestellt. Der aktuelle Pad Empfindlichkeitswert und die momentane Velocity Kurve wird im Pad Sensitivity Feld und im Velocity curve Feld angezeigt. Der Velocity Wert wird entsprechend der Härte des Anschlags im rechten "Velocity" Feld angezeigt (Der Velocity Bereich erstreckt sich von 1 bis 127).

Die Balkenanzeige veranschaulicht die Stärke beim Anschlagen des Pads.

04. Justieren Sie im Pad Sensitivity Feld die Pad Sensitivity Nummer durch Anschlagen des Pads.

Wenn der Pad sensitivity Wert niedrig ist, ist es schwerer, auch mit hartem Anschlag hohe Velocity Werte zu erreichen. Wenn der Pad sensitivity Wert hoch ist, kann es auch bei leichtem Anschlag zu leicht werden, hohe Velocity Werte zu erreichen.

Sie sollten den Pad Sensitivity Wert zunächst auf 1 (Minimum) setzen und den Wert langsam erhöhen, während Sie das Pad anschlagen und die Velocity Nummer rechts 127 anzeigt. Dabei sollte das Pad so angeschlagen werden, dass die Velocity von 127 erreicht werden soll.



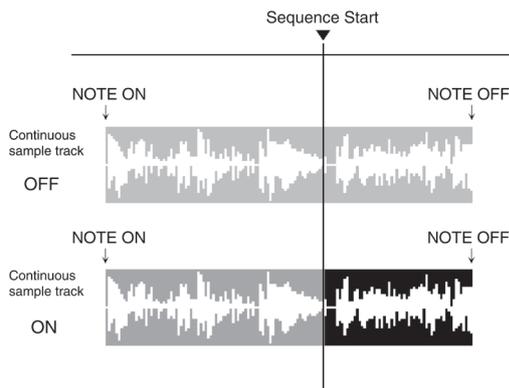
05. Wählen Sie das Velocity curve Feld und justieren Sie die Velocity Kurve, während Sie das Pad anschlagen.

Die Velocity Kurve bildet das Verhältnis der Anschlagstärke des Pads zu den MIDI Velocity Daten ab. Wenn selbst bei harten/weichem Anschlag das Velocity Ansprechverhalten nicht ausreicht, probieren Sie die Einstellungen A-B-C-D wahlweise aus, bis Ihre Spielweise getreu wiedergegeben wird.

Continuous Sample Track

Zusammen mit der Sequence können Sie ein Phrase Sample abspielen.

Im Normalfall wird dabei das Phrase Sample nicht gespielt, wenn der Note On vor dem Wiedergabe Startpunkt der Sequence liegt. Wenn Sie den Continuous Sample Track aktivieren, spielt die MPC2500 das Sample von dem Punkt, der mit dem Wiedergabezeit übereinstimmt ab, auch wenn die Sequence nach dem Note ON des Samples beginnt.



01. Drücken Sie die [MODE] Taste und dann [PAD 10] (OTHER).

Sie gelangen in den OTHER Mode.

02. Drücken Sie die [F2] (MISC.) Taste.

Die MISC. Seite wird angezeigt.



03. Wählen Sie im Continuous sample track Feld die Track nummer, die für die Continuous Sample Track Funktion verwendet werden soll.

Bei OFF funktioniert die Continuous Sample Track Funktion nicht.

Tipp: Diese Funktion eignet sich bei der Verwendung von Phrase Samples, die Gesang oder Liveaufnahmen, die mit der Direct Recording Funktion in der Sequence aufgenommen wurden.

Beachten Sie: Wenn das Sample kürzer als 1 Sekunde ist, funktioniert die Continuous Sample Track Funktion nicht. Falls sich im Track des Continuous Sample Tracks viele Events befinden, kann sich die Wiedergabe verzögern.

Beachten Sie: Patched Phrase Samples werden nicht wiedergegeben, wenn der Note On vor dem Wiedergabepunkt der Sequence liegt, auch wenn Continuous Sample Track auf On steht.

Technische Daten

Allgemein

Display	240 x 64 Punkte Graphic LCD mit Hintergrundbeleuchtung
Memory Card Slot	Compact Flash (Die MPC2500 kann Compact Flash Karten von 32MB bis 2 GB Kapazität verwenden)
Abmessungen (B x H x T)	415 mm x 93,5 mm (max 139 mm) x 332,9 mm (max 334 mm)
Gewicht	6,15kg
Leistungsaufnahme	21W

Klangerzeugung

Sampling Rate	44,1 kHz
Speicherkapazität	16 MB standard (11,5 MB für Soundspeicher), erweiterbar auf 128 MB
Aufnahmezeit	136sec. (16 MB, MONO), 24m28sec. (128 MB, MONO)
Speichererweiterungsplatz	1 x for optionales EXM128
Dateiformat Audio	16-bit linear
Polyphonie	32-fach
Dynamische Filter	2 x 2-Pole Filter pro Stimme
Filter Arten	Tiefpass, Bandpass, Hochpass
Preset Soundspeicher	5 MB
Anzahl Programs	24

Effekte

Effekte	2 Stereo Effects und ein Master Effect
Effektarten	Chorus, Flanger, Bit Grunger, 4 Band EQ, Compressor, Phase Shifter, Tremolo, Flying Pan, Reverb, Delay Master Effect: 4 Band EQ, Compressor

Sequencer

Maximale Events	100.000 Noten
Auflösung	96 Parts pro 1/4-Note
Anzahl Sequences	99
Tracks pro Sequence	64
MIDI Ausgangskanäle	64 (16 Kanäle x 4 Ausgänge)
Song Mode	20 Songs, 250 Steps pro Song
Drum Pad	16 (anschlag- und druckdynamisch)
Drum Pad Bänke	4
Sync Mode	MIDI Clock

Eingänge/Ausgänge

Record Eingang (L und R)	6,3mm Stereoklinke x 2, symmetrisch -40dBu, Eingangsimpedanz 11kOhm; Max. Eingangspegel +10dBu
Digital Eingang	RCA-Pin x 1 S/PDIF
Stereo Ausgang (L und R)	6,3mm Stereoklinke x 2, symmetrisch +11dBu, Ausgangsimpedanz 1k Ohm, Max. Ausgangspegel +22dBu
8 Einzelausgänge	6,3mm Stereoklinke x 2, symmetrisch +11dBu, Ausgangsimpedanz 1k Ohm, Max. Ausgangspegel +22dBu
Kopfhörerausgang	6,3mm Stereoklinke x 1, 200mW / 100 Ohm
Digital Ausgang	RCA-Pin x 1 S/PDIF
MIDI Eingänge	5-Pin DIN x 2
MIDI Ausgänge	5-Pin DIN x 4
USB	Slave Anschluss x 1, USB MASS STORAGE CLASS Unterstützung (Windows 2000/Me/XP oder neuer, MacOS 9.x/10.x oder neuer.)
Fußschalter	6,3mm Klinke x 2

Mitgeliefertes Zubehör

Standard Zubehör 32MB Compact Flash Karte, Netzkabel, Bedienungsanleitung

Optionales Zubehör

EXM128 128MB Speichererweiterung

CD-M25 Internes CD-ROM Laufwerk

Datenkompatibilität

MPC1000 SEQ, WAV, PGM

MPC2000/2000XL SEQ, WAV, SND, PGM (die meisten Parameter der PGM Datei werden geladen.)

MPC4000 SEQ, WAV, PGM (nur DRUM Program. Nur Notenzuordnung und Stimmung werden geladen.)

MPC3000 SND (Über Computer)

Z4/Z8 WAV, PGM (nur DRUM Program. Nur Notenzuordnung und Stimmung werden geladen.)

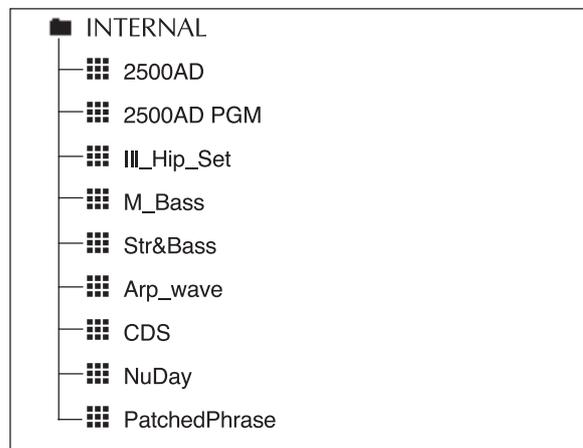
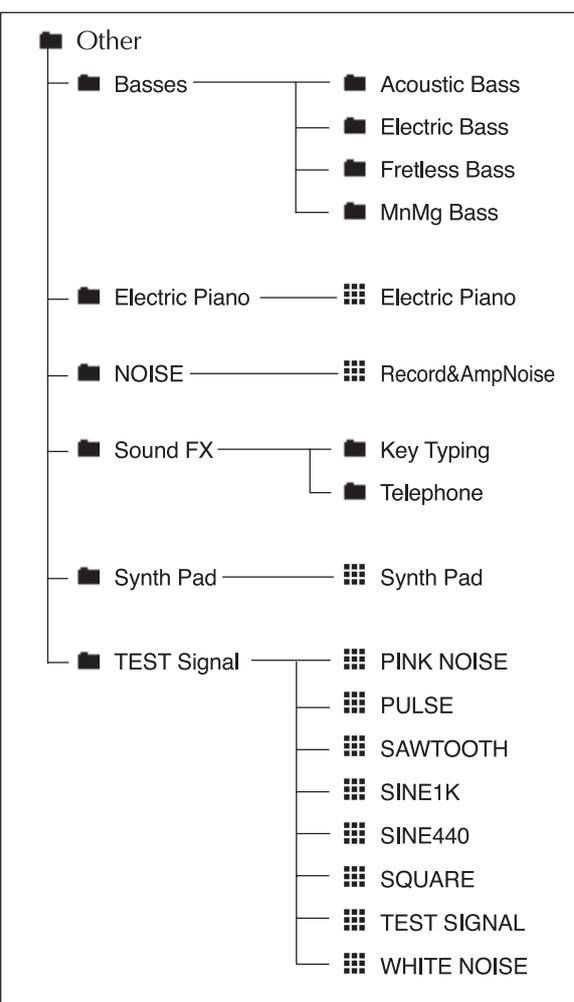
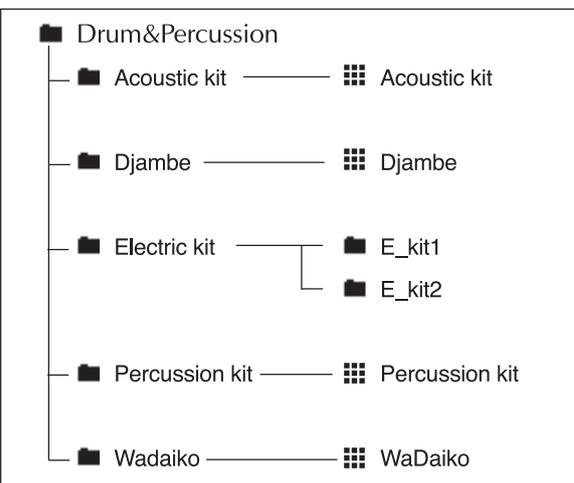
S5000/6000 WAV (über Computer)

S1000/3000 Keine Kompatibilität

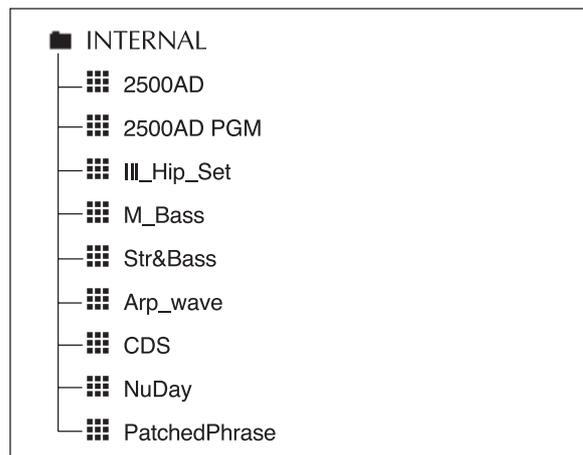
Preset Program Liste

Auf der mitgelieferten Compact Flash Karte und im internen Flash Speicher der MPC2500 finden Sie die folgenden Werkspreset Programs.

Compact Flash Speicherkarte



Interner Flash Speicher



Beachten Sie: Der interne Flash Speicher hält die Demo Sequence, die aus den Preset Programs erstellt wurde.

Beachten Sie: Der INTERNAL Ordner der beiliegenden Compact Flash Karte enthält die gleichen Factory Preset Programs und Demo Sequences die auch im Flash Speicher der MPC2500 zu finden sind.

Internes Demo „Ill Hip Hop“ von DEF JEF (2005)

AKAI Professional M.I. Corp.
 Model : MPC2500 (Sampler Section)

Date : June, 2005
 Version : 1.0

MIDI Implementation Chart

Function	***	Transmitted	Recognized	Remarks
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	
	Ch's	X	O	Used in Note Repeat feature
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	
Notes:				

Mode 1 : OMNION, POLY Mode 2 : OMNION, MONO
 Mode 3 : OMNIOFF, POLY Mode 4 : OMNIOFF, MONO

O : YES
 X : NO

AKAI professional M.I. Corp.
 Model : MPC2500 (Sequencer Section)

Date : June, 2005
 Version : 1.0

MIDI Implementation Chart

Function	***	Transmitted	Recognized	Remarks
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	○	○	
	Note off	X	X	
After Touch	Key's	○	○	
	Ch's	○	○	
Pitch Bend		○	○	
Control Change	0 - 127	○	○	
Program Change		○	○	
	True #	0 - 127	0 - 127	
System Exclusive		○	○	
System Common	: Song Position	○	○	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	○	○	
	: Commands	○	○	
Aux Messages	: Local on/off	X	X	
	: All Note Off	○	X	
	: Active Sense	X	X	
	: Reset	X	X	
Notes:				

Mode 1 : OMNION, POLY Mode 2 : OMNION, MONO
 Mode 3 : OMNIOFF, POLY Mode 4 : OMNIOFF, MONO

○ : YES
 X : NO

INDEX

[%]

% Feld 33

[1]

1 - 4 Feld 78

16 level Funktion 46

[A]

Active track receive channel Feld 53

AFTER Taste 50

Amount Feld 27

Amp Envelope 81

Assign pad Feld 49

Assign to pad Feld 56

Attack Feld 81

Autoload Feld 110

Auto step increment Feld 36

Auto Phrase Loop 77

[B]

BarsFeld 42

[C]

CC Feld 34

Channel pressure Event 34

Chop shop Funktion 69

Click, Metronome Funktion 16

Continuous sample track 116

Control change Event 34

Copies Feld 27

Count in Feld 16

Cursor, Cursor Taste 9

Current tempo Feld 33

[D]

DATA Wheel 9

Dcy md Feld 81

Decay Feld 81

Detect Tempo 67

Direct Recording Funktion 60

Drum Pad 8

Duration of recorded notes Feld 36

D Feld 32/34

[E]

Edit Feld 26

Effect select Event 33

End Feld 63

Erase Funktion 14

Event Feld 31

Event Liste

31

Event time Feld 31

Exclusive data Event 34

[F]

Feld 9

Filter 84

Filter Envelope 82

Footswitch Feld 114

Freq Feld 84

Full level Funktion 46

Function Taste 9

FX Send Feld 92/97

FX1 type Feld 97

FX2 type Feld 97

[G]

GO2FX 93

GO2MIX 102

Grid Edit 37

[H]

High range/Low range Feld 50

HOLD Taste 48

[I]

Initial tempo Feld 33

Ignore tempo change Events in
sequenceFeld 45

In play Feld 16

In rec Feld 16

Input Feld 55

Input thru funtion 94

[L]

Layer 1 Feld 79

LFO 89

LOAD from Feld 107

Load Feld 108

Local control 54

Lp Feld 76

Lvl Feld 79

[M]

MAIN page 9

Make new folder Feld 105

Master level Feld 114

Memory card 8

MIDI 24

MIDI sequencer 24

Mixer automation 92

MODE Taste 9

MOVE 35/40

Monitor Feld 59

Mute group Feld 86

[N]

N Feld 34

Note Event 34

Now Feld 12

Note repeat Funktion 17

Note variation value Feld 32

Note variation Feld 32

Numeric Tastes 2

[O]

Out Feld 91

[P]

P Feld 32

Pad bank 46

Pad Event 32

Pad sample edit 87

Patched Phrase 73

Parameter Feld 49

Peak hold/Reset pak Funktion 59

Pgm Feld 78

Pitch bend Event 34

Pitch shift 68

Poly pressure Event 34

Program 8

Program change Event 34

Punch in/Punch out Funktion 17

[R]

RAM 8

Range Feld 80

Rate Feld 16

Reference sq Feld 30

Region 71

Replace same files in memory Feld 109

Replace same files Feld 106

Replace same samples in memory
Feld 108

Replace same samples Feld 104

Reps Feld 42/43

Reso Feld 84

Reverse 66

[S]

Sample	8
Sample Feld	63
Save Feld	104
Send level Feld	97
Sequence	7
Sequence Feld	42
Sequence Liste	48
Shift Timing	28
Sliced sample	69, 73
Soft thru Feld	53
Solo Funktion	47
Song	7
Song Feld	42
Sq Feld	12
St Feld	63
Start / Loop link Feld	77
Step Feld	42
Step Liste	42
SUDDEN Taste	48
Sustaine pedal	25
Sustain pedal to duration Feld	25
Sync in Feld	52
Sync out Feld	52
Swing Funktion	15

[T]

Tap tempo Funktion	18
Tempo change Event	33
Tempo Feld	42
Threshold Feld	55
Timing correct Funktion	15
Time Stretch	66
To FX2 Feld	98
Truncate duration Feld	20
Tr Feld	12
Track	7
Track Liste	47
Track mute Funktion	22
Track type	21
Track velocity Funktion	22
Tune Feld	79
Type Feld (16 LEVELS)	46
Type Feld (PROGRAM)	84

[U]

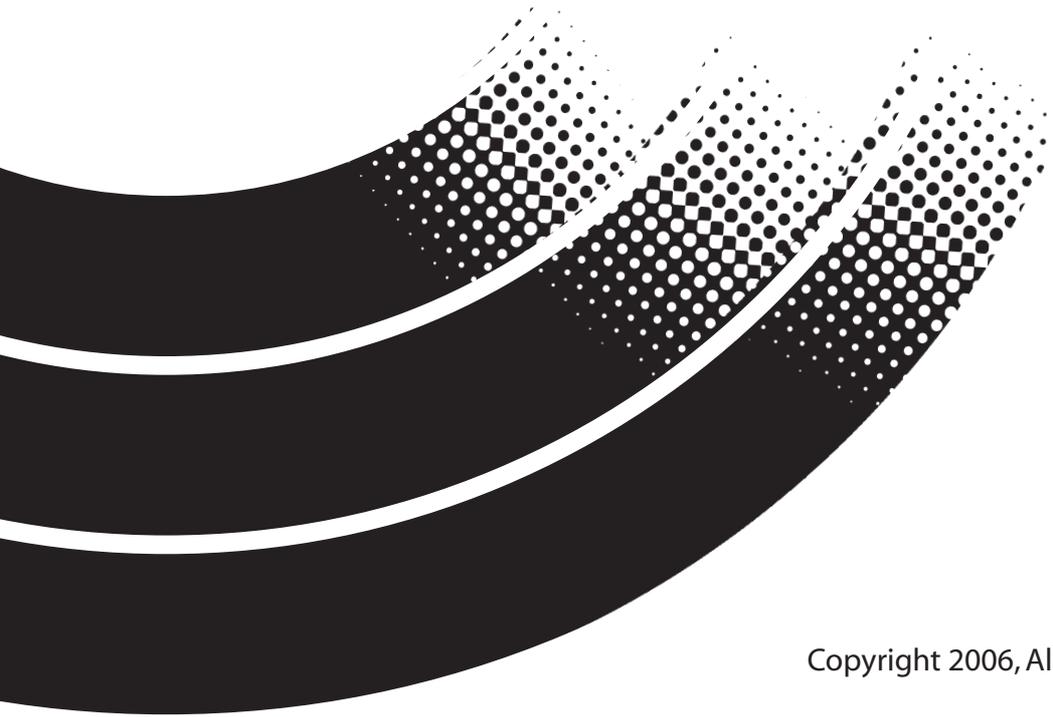
Undo sequence Funktion	14
------------------------	----

[V]

V > Freq Feld	85
V > Level Feld	79
View Feld (LOAD)	108
View Feld (STEP EDIT)	31
Voice overlap Feld	86
V Feld 32/34	

[W]

WINDOW Taste	9
--------------	---



Copyright 2006, Alesis Studiosound GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Die Reproduktion, auch auszugsweise, ist nicht gestattet.