

AKAI
professional

MPC2000XL

MIDI PRODUCTION CENTER

ACHTUNG

Zur Vermeidung von Brand- und Stromschlag-
gefahr darf dieses Gerät niemals Nässe oder
Feuchtigkeit ausgesetzt werden.

Bedienungsanleitung

ZUR BEACHTUNG

Die erforderliche Betriebsspannung für elektrische Geräte ist von Land zu Land unterschiedlich. Dieses Gerät wurde dem Bestimmungsland entsprechend im Werk voreingestellt. Vergewissern Sie sich bitte dennoch, daß dies bei Ihrem MPC2000XL der Fall ist. Ziehen Sie im Zweifelsfall Ihren AKAI-Händler oder einen qualifizierten Elektriker zu Rate.

In Europa: 220-240V~, 50Hz.

ZUM SCHUTZ IHRER PERSON UND DES MPC2000XL

- Fassen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an.
- Ziehen Sie beim Ausstecken immer nur am Stecker und niemals am Kabel selbst.
- Lassen Sie Reparaturen etc. nur von qualifiziertem Fachpersonal vornehmen. Eingriffe durch nicht autorisierte Personen führen zu Garantieverlust. Zudem besteht die Gefahr ernsthafter elektrischer Schläge durch Berührung stromführender Teile im Inneren des Gerätes.
- Achten Sie darauf, daß keine Fremdkörper, insbesondere keine metallischen, in das Gerät gelangen.
- Schließen Sie das MPC2000XL nur an einer Wechselspannungs-, niemals an einer Gleichspannungsquelle an.
- Falls Wasser oder andere Flüssigkeiten auf oder in das MPC2000XL gelangen sollten, stecken Sie das Netzkabel aus und setzen Sie sich mit Ihrem AKAI-Händler in Verbindung.
- Achten Sie darauf, daß das Gerät gut belüftet ist und fern von direkter Sonneneinstrahlung steht.
- Halten Sie das MPC2000XL zur Vermeidung von Beschädigungen interner Schaltkreise sowie der Oberflächen fern von Hitzequellen wie Öfen, Heizkörpern etc.
- Vermeiden Sie den Einsatz von Sprays in der Nähe des MPC2000XL, da sie die Oberflächen angreifen und sich entzünden können.
- Benutzen Sie zur Reinigung des MPC2000XL keinen denaturierten Alkohol, Farbverdüner oder ähnliche Chemikalien, da diese die Oberflächen angreifen.
- Modifizierungen des Gerätes sind gefährlich und können seine Funktionstüchtigkeit beeinträchtigen. Versuchen Sie daher keinesfalls, das MPC2000XL zu modifizieren.
- Achten Sie beim Betrieb stets auf guten Stand des MPC2000XL. Stellen Sie es auf eine stabile Unterlage.
- Damit Ihr MPC2000XL seine optimale Leistung erbringen kann, sollten Sie bei der Wahl seines Standortes Sorgfalt walten lassen, sowie unsachgemäße Bedienung vermeiden. Nicht geeignet sind folgende Standorte:
 1. Feuchte und staubige Umgebungen
 2. Räume mit mangelhafter Luftzufuhr
 3. Geneigte Aufstellflächen
 4. Fahrzeuge, da das Gerät darin Vibrationen ausgesetzt ist
 5. Extrem heiße oder kalte Umgebung

FÜR KUNDEN IN DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

Bescheinigung von AKAI

Hiermit wird bescheinigt, daß das Gerät AKAI

MPC2000XL

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsblattverfügung 1046/1984 funktentstört ist.

Der Deutschen Post AG wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

AKAI ELECTRIC CO., LTD

BELÜFTUNG

Sorgen Sie beim Betrieb für eine ausreichende Belüftung des Geräts. Stellen Sie es keinesfalls auf einen weichen Teppich oder in ein enges Behältnis, und legen Sie keine Gegenstände darauf ab – alle Lüftungsschlitze müssen frei bleiben. Der Abstand zu anderen Geräten/Gegenständen sollte mindestens 10 cm betragen.

COPYRIGHT-VERMERK

Das AKAI MPC2000XL ist ein Gerät auf Computer-Basis und enthält und verwendet als solches Software in ROMs und auf Datenträgern. Diese Software und alle begleitenden Dokumentationen, einschließlich dieses Handbuchs, enthalten spezifische Informationen, die durch Copyright-Gesetze geschützt sind. Alle Rechte behalten wir uns vor. Weder die Software noch ihre Dokumentation, auch nicht Teile davon dürfen reproduziert, kopiert, übertragen oder modifiziert werden. Alle Kopien der Software stellen Verletzungen der Copyright-Gesetze dar. Sie dürfen keine Software-Kopien an andere weitergeben, oder die Software auf elektronischem oder anderem Wege zu einem anderen Computer übertragen. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von AKAI Electric Co. Ltd, Tokyo, Japan ist es untersagt, sie zu modifizieren, anzupassen, zu übersetzen, zu vermieten, weiterzugeben, weiterzuverkaufen, oder eigene Arbeiten von dieser Software und ihrer Dokumentation oder Teilen daraus abzuleiten.

INHALT

Kapitel 1: Einführung	1
Features	2
Erläuterung der Bedienungselemente	4
Bedienfeld	4
Rückseite	7
Disk-Laufwerk	8
Umgang mit Floppy Disks	8
Vorsichtsmaßnahmen	8
Pflege von CD-ROMs	10
Kapitel 2: Grundlagen	11
Systemaufbau	12
Erläuterung der beim MPC2000XL verwendeten Begriffe	13
Sequence (Sequenz)	13
Track	13
Song	13
Sound	14
Drum Pads	14
Notennummer	14
Programm	14
Bedienungselemente und Display	15
Cursor, Cursor-Tasten, Datenfelder	15
Zehnertastatur und DATA Wheel	15
Funktionstasten	16
Grundfunktionen	17
Laden und Anspielen der Programme	17
Drum Pads, PAD BANK- und FULL LEVEL-Tasten	19
Wahl von Programmen	20
NOTE VARIATION-Regler, ASSIGN- und AFTER-Tasten	20
ASSIGN-Taste	21
AFTER-Taste	22
16 LEVELS-Taste	23
Kapitel 3: Aufnahme von Sequenzen	25
Die Struktur von Sequenzen	26
Track	26
Bar.Beat.Tick	27
Beispiele zur Aufnahme von Sequenzen	28
Beispiel 1: Aufnahme einer Drum-Sequenz	28
Beispiel 2: Aufnahme einer Loop	31
Beispiel 3: Aufnahme mit externem MIDI-Equipment	33
MAIN SCREEN	34
Wahl einer Sequenz	34
Umbenennen einer Sequenz	34
Name Window	35

MAIN SCREEN (Fortsetzung)	
Löschen einer Sequenz	35
Kopieren einer Sequenz	36
Next Sequence-Funktion	36
Second Sequence-Funktion	38
Einstellen des Tempos	39
Tempo Change (Tempowechsel) Window	39
Eingabe und Änderung von Tempowechseln	40
Wahl einer Tempo Source	41
Einstellen der Timing-Korrektur (Quantisierung)	42
Einstellen der Taktart (Beat)	43
Einstellen der Taktanzahl in der Sequenz	44
Looping einer Sequenz	46
Einstellen des Metronoms	47
Wahl eines Tracks	49
Umbenennen eines Tracks	49
Löschen eines Tracks	50
Kopieren eines Tracks	50
An- und Abschalten (Muting) von Tracks	51
Löschen aller abgeschalteten Tracks	52
Wahl des Tracktyps	52
Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	53
MIDI Filter	54
Einstellen des MIDI-Kanals eines Tracks	54
Einstellungen für die Ausgabe von MIDI-Daten (MIDI Output)	55
Gleichzeitige Aufnahme mehrerer Tracks (Multi Recording Mode)	56
Editieren der Track-Velocity	57
Einstellen der Program Change-Funktion	58
Locating-Vorgänge mit dem DATA Wheel	58
Wechsel der Darstellungsart	59
Die Funktionstasten der Main Screen	59
Die Play/Record- und die Locate-Tasten	60
AUTO PUNCH-Funktion	62
Kapitel 4: Editieren von Sequenzen	63
Löschen von Daten mit der ERASE-Taste	64
Löschen von Noten in Realtime	64
Löschen von Daten im ERASE Window	64
Step Edit	66
Step Edit Screen	66
Timing Correct-Funktion im Step Edit Mode	67
Event Display	67
Selektieren und Editieren mehrerer Events	68
Kopieren eines Events	69
Löschen eines Events	69
Zurückkopieren (Paste) eines Events	69
Einfügen eines Events	70
Step Recording	70
Edit Screen	71
Kopieren eines Events	71
Editieren der Duration von Noten	72

Editieren der Velocity von Noten	72
Transponieren von Noten	73
Kopieren in Taktgrenzen	74
Umstellen der Track-Reihenfolge	75
Sequenz-Präferenzen	76
Transponieren eines Tracks	76
Kapitel 5: Song Mode	79
Überblick	80
Song Mode	81
Anlegen eines Songs	81
Umbenennen eines Songs	82
Wahl eines Songs	83
Löschen eines Songs	83
Kopieren eines Songs	84
Einstellen des Tempos	85
Einstellen der Loop	86
Wechsel der Sequenz in einem Step	87
Wiederholen einer Sequenz	87
Löschen eines Steps	88
Einfügen eines Steps	88
Aufsuchen einer beliebigen Song-Position	89
Umwandeln eines Songs in eine Sequenz	90
Kapitel 6: Aufnahmen und Editieren von Sounds	91
Aufnahme (Sampling) eines neuen Sounds	92
Editieren eines Sounds	96
Wahl eines Sounds	96
Umbenennen eines Sounds und Darstellen der Sound-Daten	96
Löschen eines Sounds	97
Kopieren eines Sounds	97
Konvertieren von Sounds	98
Wahl des zu konvertierenden Sounds	98
Konvertieren von Stereo in Mono	98
Konvertieren von Mono in Stereo	99
Re-Sampling	100
TRIM Mode	101
Feineinstellung des Startpunktes	102
Feineinstellung des Endpunktes	103
LOOP Mode	104
Feineinstellung der Loop-Punkte	105
ZONE Mode	106
Feineinstellung des Startpunktes einer Zone	106
Feineinstellung des Endpunktes einer Zone	107
EDIT Mode	108
BPM Match	110
Einstellen der Sound-Parameter	112
Beat Loop-Funktion	112

Kapitel 7: Erstellen und Editieren von Programmen	113
Was ist ein Programm?	114
Erstellen eines Programms	115
Programmwahl und Soundzuweisung	116
Wahl von Programmen	116
Umbenennen eines Programms	117
Löschen eines Programms	117
Erstellen eines neuen Programms	118
Kopieren eines Programms	118
Zuordnen von Drum Pads und Notennummern	119
Zuordnen von Notennummern und Sounds	120
Automatische, chromatische Sound/Drum Pad-Zuordnung	120
Pad Assign Mode und Initialize-Funktion	121
Löschen unbenutzter Sounds aus dem Memory	122
Program Sound Generation Mode	122
Editieren der Note-Parameter	124
Wahl eines Programms	124
Wahl einer Notennummer/eines Sounds	124
Kopieren der Note-Parameter	125
Einstellen der Hüllkurve	125
Einstellen des Filters	127
Einstellen der Stimmung eines Sounds	128
Einstellen der Voice Overlap-Funktion	129
MIDI-Einstellungen des internen Samplers	130
 Kapitel 8: Mixer-Funktionen	 131
Stereo Output Mixer	132
Einstellen der Lautstärke	132
Einstellen der Pan-Position	133
Gleichzeitige Lautstärke- oder Pan-Einstellung aller Kanäle (Link)	133
Individual Output Mixer	134
Zuweisen der Einzelausgänge (Individual Outputs)	134
Einstellen der Output Levels	135
Gleichzeitiges Einstellen aller Individual Outs oder Levels (Link)	135
Effect Sends	136
Wahl des Effektweges	136
Einstellen der Send Levels	136
Gleichzeitiges Einstellen aller Effect Send Levels/Effektwege (Link) ..	136
Channel Settings Window	137
Einstellen des Mixers	138
Wahl der Mixer Source	138
Aufzeichnung von Mixereinstellungen in einer Sequenz	138
Einstellen des Master Levels	139
 Kapitel 9: Effekte (optional)	 141
Editieren der Effekte	142
An- und Abschalten der Effektmodule	142
Multi-Effekte	143
Effekt-Routing	143

Reverb-Effekte	145
Editieren der einzelnen Effekte	147
Distortion/Ringmodulator	147
4-Band Filter	147
Modulation	148
Delay/Echo	151
Reverb	153
Kopieren von Effekten	154
Kapitel 10: Disk-Funktionen	155
Allgemeines	156
Disk Mode Screen	156
Das Device-Feld	156
Die Device-Symbole	156
Wichtiger Hinweis zum Gebrauch von Floppy Disks	157
Formatieren einer Disk	158
Formatieren einer Floppy Disk	158
Formatieren eines SCSI-Mediums	159
Speichern von Daten	160
Speichern eines Datenpakets über mehrere Floppy Disks hinweg	163
Speichern in Ordnern (Folders) auf einem SCSI-Medium	164
Anlegen eines neuen Ordners	164
Anlegen eines weiteren (Unter-) Ordners in einem Ordner	165
Selektieren von Ordnern und Files	166
Löschen von Ordnern	167
Umbenennen von Ordnern	167
Laden von Files	168
Löschen von Files von der Disk	172
Laden eines Betriebssystem (Operating System)-Updates	173
Laden von AKAI MPC60/MPC60II-Files	174
Kapitel 11: Flash ROM (optional)	177
Formatieren des Flash ROM	178
Speichern von Daten im Flash ROM	179
Laden von Daten aus dem Flash ROM	179
Löschen von Daten aus dem Flash ROM	180
Flash ROM-Defragmentierung	181
Editieren eines Sounds im Flash ROM	182
Kapitel 12: MIDI/SYNC Mode, OTHER Mode	183
MIDI/SYNC Mode	184
Synchronisation des MPC2000XL durch einen externen Sequencer	184
Synchronisation eines externen Sequencers oder eines Multitrack Recorders durch das MPC2000XL	186
Synchronisation mit SMPTE	188
MIDI Sample Dump	189
MIDI Switch	191
Zuweisen von Controllern und Funktionen	191

OTHER Mode	192
OTHERS Screen	192
INIT Screen	192
VER. Screen	193
Anhang	195
Hinweise zum Gebrauch von SCSI-Geräten	196
Anschluß eines externen SCSI-Laufwerks	196
SCSI-Kabel	196
SCSI ID	197
Terminierung	197
Kabellänge	197
Einbau der optionalen Erweiterungen — für Servicetechniker	198
Technische Daten	200
MIDI-Implementationslisten	202



Kapitel 1

Einführung

Features

Eine Zusammenfassung der herausragendsten technischen Merkmale des MPC2000XL:

Allgemein

- Großes, grafikfähiges LC-Display mit 248 x 60 Punkten.
- 6 Funktionstasten unterhalb des LCD zur Ausführung verschiedenster Funktionen in jeder Page.
- Interner 1,44 Megabyte-Disk Drive zum Speichern von Sequence- und Sound-Daten.
- Die OPEN WINDOW-Taste gewährt raschen Zugriff auf weitere Pages zur Feineinstellung des selektierten Parameters. Es ist dazu nicht erforderlich, zwischen unterschiedlichen Modes hin- und herzuschalten, wie dies bei herkömmlichen Geräten der Fall ist.
- Integriertes SCSI-Interface zum Speichern von Daten auf externen Harddisks.

Sampler

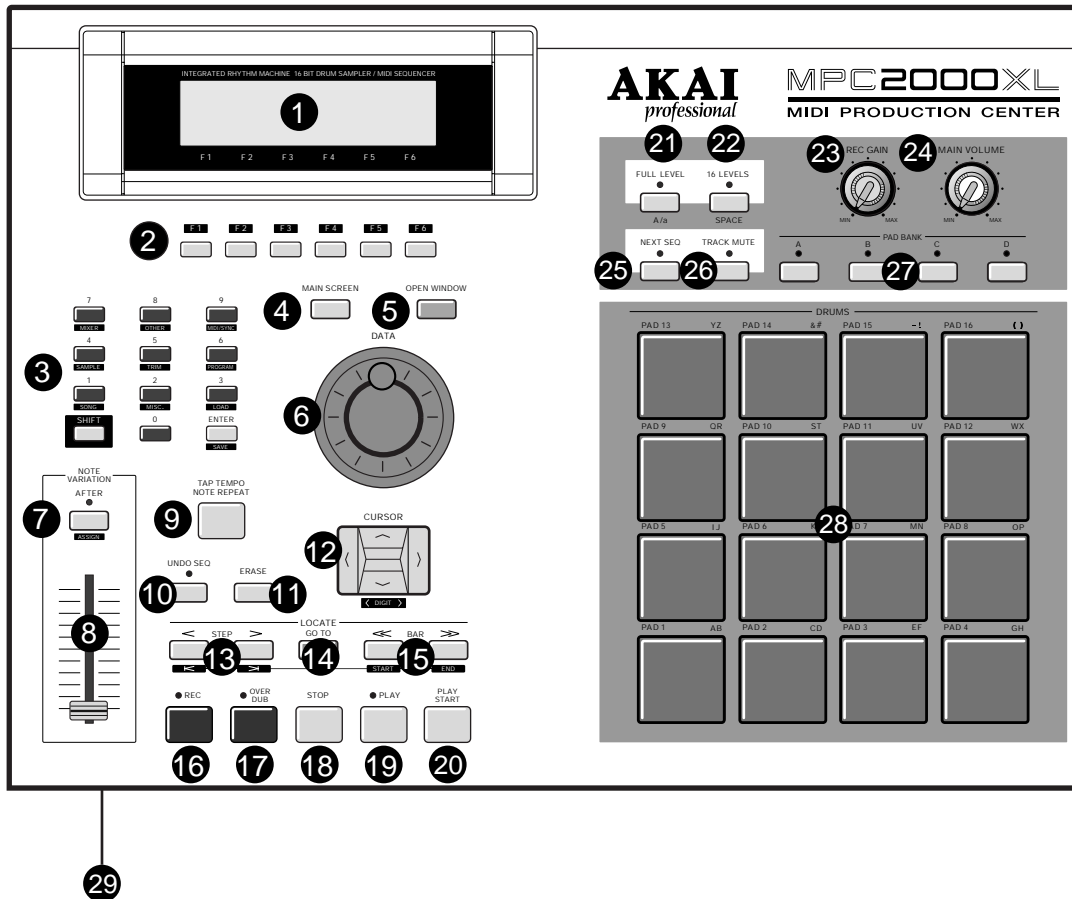
- 16-Bit-44,1-kHz-Stereo-Sampling.
- Großes Sound Memory: 2 Megabyte Standard (22 Sekunden in Mono oder 11 Sekunden in Stereo), erweiterbar auf 32 Megabyte mittels handelsüblicher SIMMs.
- Digital Sampling Input zur direkten Aufzeichnung digitaler Signalquellen (mit dem optionalen IB-M208P Board).
- 256 Sounds (Samples) können gleichzeitig im Memory gehalten werden.
- 32 gleichzeitig verfügbare Playback-Stimmen.
- Individuelle Hüllkurven- und Filtereinstellungen für jeden Sound.
- Optional: Multieffektgenerator EB16 für vielseitige Effekte.
- Sample Files sind auch von AKAI S1000- und S3000-Disks ladbar.
- Das optionale IB-M208P Board ermöglicht die Mischung und Ausgabe interner Sampler Sounds über 8 Einzelausgänge.
- Bis zu 24 Programme (Sound-Zuordnungen und Sound-Parametereinstellungen) sind jeweils verfügbar.
- Bis zu 4 Programme sind gleichzeitig spielbar.
- Polyphoner Mode (mehrere Sounds erklingen gleichzeitig) und Mono Mode (der jeweils klingende Sound wird beim Anspielen des nächsten stummgeschaltet).
- Der Klang eines Sounds kann durch einen anderen Sound gestoppt werden. Dies kann zur Nachahmung des Öffnen/Schließen-Effektes einer Hi-hat genutzt werden.
- Ein kopierter Sound-Abschnitt kann als eigenständiger Sound verwendet oder auf einen anderen Sound kopiert werden. Zudem ist es möglich, einen Teil eines Sounds stummzuschalten oder umzudrehen (Reverse).
- Eine MIDI-Note kann drei verschiedene Sounds anspielen, entweder gleichzeitig oder durch Umschalten via Velocity oder NOTE VARIATION-Regler.
- Sounds können geloopt werden.
- Die Tonhöhe ist mittels Velocity veränderbar.
- Beim Phrase Sampling kann das Tempo einer Phrase aus der Länge der Sound Loop errechnet werden.
- Die Waveform-Darstellungen der Sounds (mit Zoom-Funktion) gestatten präzises Editieren.
- Lesen und Schreiben PC-kompatibler WAV Sound Files.
- Timestretch-, Resample-, Wave Edit-Funktionen u.a.

Sequencer

- Die Loop Record-Funktion (= Looping kurzer Phrasen) ermöglicht eine rasche Durchführung von Aufnahmen.
- Die Kapazität des Sequencer-Memory beträgt 300.000 Events (Noten und andere Daten).
- 99 Sequenzen können gleichzeitig im Memory gehalten werden. Jede Sequenz enthält 64 einzelne Tracks.
- 2 unabhängige MIDI Output-Ports stellen 32 MIDI Output-Kanäle gleichzeitig bereit.
- 2 mischbare MIDI Inputs (Merge-Funktion).
- Ein optionaler SMPTE IC Chip (IC-M2TC) ermöglicht die Synchronisation mit SMPTE-Timecodes.
- MTC (MIDI Timecode)- und MMC (MIDI Machine Control)-kompatibel.
- Sequence-Daten können als Standard MIDI Files exportiert und importiert werden.
- Step Edit-Funktion zum Editieren einzelner Events.
- Die Velocity-Werte jedes Tracks sind auf einfache Weise modifizierbar.
- Gleichzeitige Aufnahme auf bis zu 32 MIDI-Kanälen.
- Das Tap Tempo-Feature gestattet die Bestimmung des Playback-Tempos durch Anschlagen einer speziellen Taste im Viertelnoten-Intervall.
- Programmierbare Tempowechsel inmitten einer Sequenz oder eines Songs sind möglich.
- Die Auto Punch-Funktion gestattet bei der Aufnahme automatisiertes Ein- und Aussteigen in die/aus der Sequenz.
- Die Swing-Funktion versieht den Rhythmus mit einem Swing Feeling.
- 16 anschlag- und drucksensitive Drum Pads auf dem Front Panel und vier Pad Banks bieten 64 mögliche Pad/Bank-Kombinationen.
- Track Mute-Funktion zum An- und Abschalten von Tracks; Sequenzen sind mittels der Drum Pads selektierbar.
- Der NOTE VARIATION-Regler steuert Decay-Wert und Filterfrequenz eines Sounds in Realtime.
- MIDI Sustain Pedal-Daten lassen sich in Note Duration-Daten umwandeln, so daß Sustain-Effekte unabhängig von Notendaten in einem Track plziert werden können.
- Note Repeat- und After Touch-Funktion zum einfachen Einfügen von Drum Rolls und Hihat Beats.
- Die UNDO SEQ-Taste läßt Sie Aufnahmen und Editierschritte zurücknehmen.
- Die 2nd Sequence-Funktion ermöglicht es, während der Wiedergabe/Aufnahme einer Sequenz (eines Songs) eine zweite Sequenz zu spielen.

Erläuterung der Bedienungselemente

Bedienfeld



① LCD

Stellt alle verfügbaren Funktions-/Parameterfenster dar. Sein Neigungswinkel ist in drei Stufen verstellbar.

② Funktionstasten (Soft Keys 1-6)

Sie dienen zur Ausführung der in der untersten Display-Zeile angegebenen Funktionen.

Ausführbare Funktionen werden durch einen rechteckigen Rahmen um die jeweilige Bezeichnung kenntlich gemacht, z.B. **SOLO**.

Bezeichnungen ohne Rahmen, z.B. **EVENTS**, geben die gegenwärtig selektierte Page an.

Eine invertierte Darstellung wie z.B. **EDIT** verweist auf eine andere Page, die durch Drücken dieser Taste aufgerufen werden kann.

③ Zehnertastatur/Mode-Tasten

Zur direkten Eingabe numerischer Daten in ein numerisches Feld. Abschließend ist die ENTER-Taste zu drücken. Geben Sie Zahlenwerte stets durchgehend ein, auch wenn sie Stellen nach dem Komma beinhalten (um z.B. den Wert 120,5 einzugeben,

drücken Sie 1205). Um einen Eingabefehler rückgängig zu machen, drücken Sie vor dem Betätigen von ENTER die SHIFT-Taste.

Wenn Sie nach der Zahleneingabe nicht ENTER, sondern eine CURSOR-Taste, die MAIN SCREEN-Taste oder das DATA Wheel betätigen, wird der Eingabevorgang abgebrochen und der ursprüngliche Wert nicht geändert.

Bei gleichzeitig gedrückter SHIFT-Taste dienen die Zahlentasten zum Aufrufen der verschiedenen Modes, die unterhalb der Tasten angegeben sind.

④ MAIN SCREEN-Taste

Diese Taste bringt Sie von jeder Page aus ohne Umwege zur MAIN Screen (Haupt-Anzeige) zurück, die zur Steuerung von Aufnahme und Wiedergabe dient.

⑤ OPEN WINDOW-Taste

Für bestimmte Parameter läßt sich mittels dieser Taste ein zusätzliches Parameter-Window mit weiteren Datenfeldern aufrufen. Erneutes Drücken der Taste schließt das entsprechende Window wieder.

⑥ DATA Wheel

Dient zum Ändern des Wertes/der Daten im selektierten Feld. Je schneller das Wheel gedreht wird, desto schneller ändert sich der entsprechende Wert. Bei gedrückter SHIFT-Taste dient das DATA Wheel zur Einstellung des LCD-Kontrastes. Diese Einstellung kann jederzeit und in allen Modes vorgenommen werden.

⑦ AFTER-Taste/NOTE VARIATION-Regler

Der NOTE VARIATION-Regler (s. unten) wird normalerweise beim Spielen des Drum Pad bzw. bei der Aufzeichnung des Spiels in einer Sequenz eingesetzt.

Bei aktivierter AFTER-Funktion können NOTE VARIATION-Effekte jedoch auch nachträglich bei der Wiedergabe der Sequenz erzeugt bzw. als reines Effekt-Overdub aufgenommen werden.

⑧ NOTE VARIATION-Regler

Gestattet es, bestimmte Parameter einer internen Preset-Soundquelle in Realtime zu beeinflussen. Zur Wahl des gewünschten Parameters (TUNING, DELAY, ATTACK oder FILTER) dient eine eigene Screen, die durch Drücken von SHIFT und AFTER aufgerufen wird.

⑨ TAP TEMPO -/ NOTE REPEAT-Taste

Die TAP TEMPO-Funktion läßt Sie durch rhythmische Antippen dieser Taste das gewünschte Tempo für die Sequenz bestimmen.

Die NOTE REPEAT-Funktion läßt Sie eine Note rhythmisch wiederholen, und zwar in dem in der MAIN Screen eingestellten Timing-Intervall. Dazu halten Sie diese Taste gedrückt und drücken dann das gewünschte DRUMS Pad. Um z.B. die Hihat in Achteln zu spielen, stellen Sie das Timing auf 1/8 ein, halten die NOTE REPEAT-Taste gedrückt und drücken dann das der Hihat zugewiesene DRUMS Pad. Diese Funktionen sind nur im Play- und im Record Mode ausführbar.

Durch Drücken von SHIFT bei gedrückt gehaltener NOTE REPEAT-Taste läßt sich die NOTE REPEAT-Funktion sperren, so daß Sie die NOTE REPEAT-Taste loslassen können und nur noch das entsprechende Drum Pad zu drücken brauchen.

Erneutes Drücken der NOTE REPEAT-Taste schaltet diesen Lock Mode wieder ab.

Die Dauer des Drucks auf das Drum Pad bestimmt die Velocity der Noten.

⑩ UNDO SEQ-Taste

Wird die Aufnahme einer Sequenz gestoppt, leuchtet die LED oberhalb dieser Taste auf. Wenn Sie nun diese Taste drücken (die LED erlischt), wird der ursprüngliche Zustand der Sequenz (vor Aufnahmebeginn wiederhergestellt. Mit dem erneuten Betätigen dieser Taste (die LED leuchtet wieder auf) können Sie den vorangegangenen Schritt wieder rückgängig machen, d.h. es wird die zuletzt durchgeführte Aufnahme wiederhergestellt. Diese Funktion ist nützlich, um eine neue Aufnahme mit der vorange-

gangenen zu vergleichen oder um eine mißglückte Aufnahme zurückzunehmen.

Die UNDO SEQ-Funktion ist nur beim Aufnehmen und Editieren einer Sequenz verfügbar, nicht beim Editieren eines Programms oder eines Sounds. Der Einsatz dieser Funktion ist außerdem nur direkt im Anschluß an eine Aufnahme oder einen Editiervorgang möglich – wenn Sie einen anderen Mode oder eine andere Funktions-Page aufrufen, steht die UNDO-SEQ-Funktion nicht mehr zur Verfügung.

⑪ ERASE-Taste

Diese Taste dient zum Löschen von Daten auf dem selektierten Track. Halten Sie diese Taste während des Overdub-Vorgangs gedrückt und drücken Sie das DRUMS Pad des zu löschenden Sounds. Es wird solange gelöscht, wie Sie das entsprechende Pad drücken. Dies ist nicht nur auf einem Drum Track, sondern auch auf dem Track eines externen MIDI-Gerätes möglich. In diesem Fall halten Sie die ERASE-Taste gedrückt und schlagen auf Ihrem MIDI Keyboard die zu löschende Note an.

Bei gestoppter Wiedergabe erscheint beim Betätigen der ERASE-Taste das ERASE Window, in der sich bestimmte Noten oder Notenlängen löschen lassen.

⑫ CURSOR-Tasten

Diese Tasten dienen zur Anwahl des zu editierenden Parameters. Das jeweils selektierte Parameterfeld wird in der Screen invertiert (weiße Zeichen auf blauem Hintergrund) dargestellt.

Um den Cursor in Feldern mit größeren numerischen Werten (beispielsweise im Trim Mode beim Editieren von Sounds) schneller zur gewünschten Position zu bewegen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie CURSOR LEFT bzw. CURSOR RIGHT drücken.

⑬ STEP < / > -Tasten

Diese Tasten lassen Sie die aktuelle Position in der Sequenz in Step-Intervallen rückwärts und vorwärts verschieben. Das Step-Intervall ist im Timing-Feld in der MAIN Screen einstellbar. In der Einstellung OFF verschiebt sich die Position in einzelnen Clock-Schritten. Wenn Sie beim Einsatz der STEP < / > -Tasten zusätzlich die GO TO-Taste drücken, wird jeweils der vorausgehende/nächste Event angesteuert, der auf dem selektierten Track aufgezeichnet ist.

⑭ GO TO-Taste

Diese Taste ruft das Locate Window auf, in dem sich mit dem Cursor oder den Zahlentasten 1 - 9 gespeicherte Positionen ansteuern und mittels GO TO [F5] aufrufen lassen.

Um eine Position zu speichern, rufen Sie die Locate Page auf (GO TO), wählen die gewünschte Memory-Nummer (mittels Zahlentaste oder Cursor) und drücken STORE [F2].

15 BAR << / >> -Tasten

Diese Tasten lassen Sie die aktuelle Position in der Sequenz in Takt-Schritten rückwärts und vorwärts verschieben. Wenn Sie dabei zusätzlich die GOTO-Taste drücken, wird der Anfang bzw. das Ende des selektierten Tracks aufgesucht.

16 REC-Taste

Um die Aufnahme einer Sequenz zu starten, halten Sie diese Taste gedrückt und drücken darauf die PLAY- oder die PLAY START-Taste. Bestehende Daten auf dem entsprechenden Track werden durch die neue Aufnahme gelöscht.

17 OVERDUB-Taste

Um die Overdub-Aufnahme in einer Sequenz zu starten, halten Sie diese Taste gedrückt und drücken darauf die PLAY- oder die PLAY START-Taste. Die Daten der neuen Aufnahme werden den bestehenden Daten auf dem entsprechenden Track hinzugefügt.

18 STOP-Taste

Diese Taste stoppt die Wiedergabe oder Aufnahme einer Sequenz.

19 PLAY-Taste

Diese Taste startet die Wiedergabe einer Sequenz von der gegenwärtigen Position („HOW#“ in der MAIN Screen) an. Es ist auch möglich, mittels der CURSOR-Tasten das „HOW“-Feld zu selektieren und die Wiedergabeposition mit dem DATA Wheel frei zu bestimmen.

20 PLAY START-Taste

Diese Taste startet die Wiedergabe vom Anfang der Sequenz.

21 FULL LEVEL-Taste

Ist diese Taste gedrückt (LED leuchtet), werden die Sounds mit voller Velocity angespielt, egal wie hart die DRUMS Pads tatsächlich angeschlagen werden.

22 16 LEVELS-Taste

Die 16 LEVELS-Funktion ermöglicht es, einen einzelnen Sound allen 16 Pads zuzuweisen und mit 16 unterschiedlichen Einstellungen für Velocity, Tone, Attack, Decay oder Filter anzuspielen.

23 REC GAIN-Regler

Regelt den Pegel des am RECORD IN-Eingang anliegenden Signals beim Sampling.

24 MAIN VOLUME-Regler

Regelt die Lautstärke des STEREO OUT- und des PHONES-Ausgangs. Er hat jedoch keinen Einfluß auf die Lautstärke der optionalen „Assignable Mix Outputs“ (Einzelausgänge).

25 NEXT SEQ-Taste

Ruft das NEXT SEQ Window auf, in dem Sie eine Sequenz wählen können, die direkt im Anschluß an die bereits selektierte gespielt werden soll. Diese Funktion steht auch in der MAIN Screen zur Verfügung, das NEXT SEQ Window bietet jedoch zusätzliche nützliche Funktionen.

26 TRACK MUTE-Taste

Ist diese Taste gedrückt (LED leuchtet), können Tracks durch Drücken der entsprechenden Drum Pad-Nummern ab- und wieder angeschaltet werden. Zum Abschalten dieser Funktion drücken Sie erneut die TRACK MUTE-Taste.

27 PAD BANK (A - D)-Tasten

Diese Tasten dient zum Umschalten zwischen den vier Sound Banks A - D, so daß Sie insgesamt 64 verschiedene Sounds zur Verfügung haben. Die LED oberhalb der Taste der jeweils selektierten Pad Bank leuchtet.

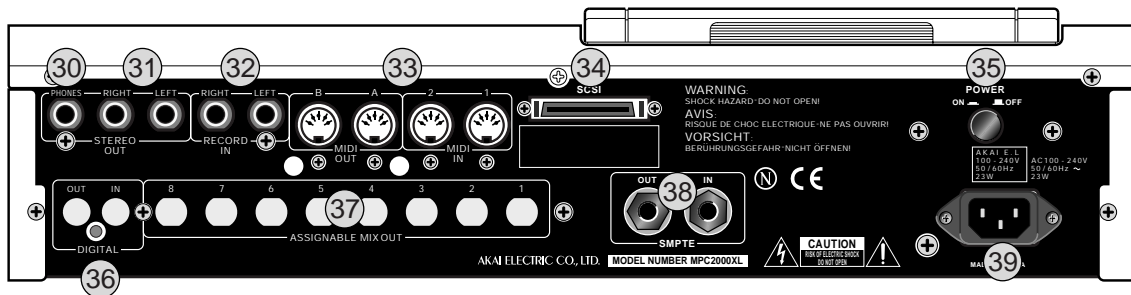
28 DRUMS Pads

Die Pads dienen zum Anspielen der im Memory befindlichen Sounds (Drums und anderes). Die Velocity (Lautstärke) der Sounds ist mittels der Anschlagstärke variierbar. Die vier Pad Banks können je 16 verschiedene Sounds (insgesamt 64) enthalten, umschaltbar mittels der PAD BANK-Tasten A - D.

29 FLOPPY DISK DRIVE

Das Diskettenlaufwerk dient zum Speichern und Laden der Sound- und Sequenzdaten. Sowohl 2HD- als auch 2DD-Floppy Disks sind verwendbar.

Rückseite



③⑩ STEREO OUT PHONES

Zum Anschluß eines Kopfhörers. Das ausgegebene Signal ist dasselbe wie an den STEREO OUT LEFT/RIGHT-Anschlüssen.

③① STEREO OUT LEFT/RIGHT

Die Haupt-Signalausgänge des MPC2000XL.

③② RECORD IN LEFT/RIGHT

Dies sind die Sampling-Eingänge. Es handelt sich um symmetrische Stereoklinkenanschlüsse.

③③ MIDI IN

Zum Empfang von MIDI-Signalen. Die Inputs 1 und 2 werden zusammengemischt (Merge-Funktion).

MIDI OUT

Zum Senden von MIDI-Signalen. Da es sich um unabhängige Outputs (A und B) handelt, stehen insgesamt 32 MIDI-Kanäle zur Verfügung.

③④ SCSI

Ein 50-Pin-SCSI-Anschluß zur Verbindung mit externen Harddisk-Laufwerken zum Speichern und Laden von Daten.

③⑤ POWER

Dieser Netzschalter schaltet das Gerät ein und aus.

③⑥ DIGITAL IN/OUT (Option)

Diese Anschlüsse ermöglichen es, Sounds auf digitalem Wege von einer Audio-CD oder einem DAT samplen bzw. die gesamten digitalen Daten zu einem Harddisk Recorder wie dem AKAI DR16 oder dem DPS12 oder zu einem DAT-Recorder zu übertragen.

③⑦ ASSIGNABLE MIX OUT (Option)

Diese frei zuweisbaren Einzelausgänge gestatten es, Sounds getrennt auszugeben. Die Verwendung eines externen Mixers und/oder Effektgerätes erweitert die Möglichkeiten bei der Mischung.

③⑧ SMPTE IN/OUT (Option)

Die SMPTE TIMECODE IN/OUT-Anschlüsse dienen zur Synchronisation mit Bandmaschinen etc.

③⑨ Netzanschluß

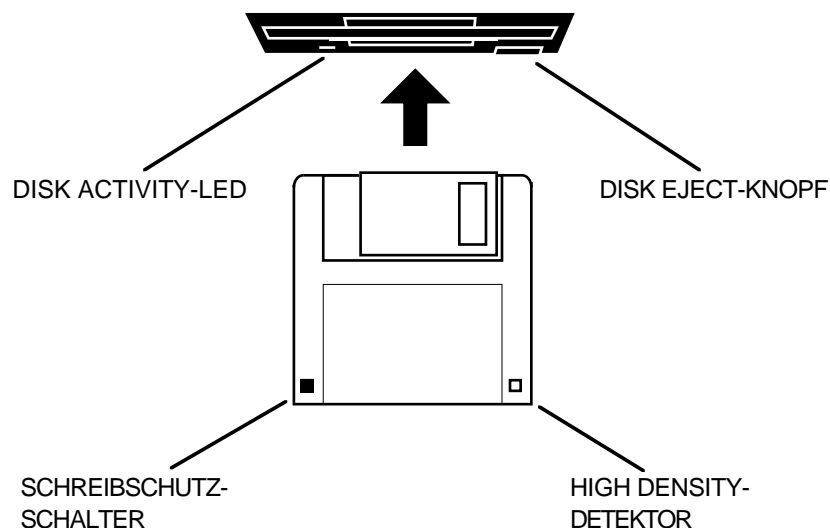
Zum Anschluß des Netzkabels.

Disk-Laufwerk

Umgang mit Floppy Disks

Das 3.5"-Disk-Laufwerk des MPC2000XL akzeptiert High Density- und Low Density Disks.

Floppy Disks werden wie unten abgebildet in das Laufwerk eingeführt.



Das Label hat beim Einlegen der Disk nach oben zu zeigen (praktisch ist es ohnehin unmöglich, die Disk verkehrt herum einzulegen, es sei denn mit roher Gewalt).

Zum Auswerfen der Disk drücken Sie einfach den DISK EJECT-Knopf. Während des Ladens, Speicherns oder Formatierens leuchtet die DISK ACTIVITY-LED. Nehmen Sie niemals eine Disk aus dem Laufwerk, solange die DISK ACTIVITY-LED leuchtet.

Es ist unbedingt erforderlich, Ihre Arbeit auf Diskette zu speichern, bevor Sie das MPC2000XL ausschalten, weil sie sonst für immer verloren ist. Es ist ratsam, das Ergebnis Ihrer Arbeit im Verlauf einer Sitzung regelmäßig zu speichern. Alle gewitzten Computer-Anwender tun dies, weil es den durch einen plötzlichen Stromausfall verursachten Datenverlust in Grenzen zu halten hilft. Zusätzlich bietet dieses Vorgehen eine Art „Undo“-Funktion: Falls Ihnen beim Programmieren ein nicht mehr auszubögelnder Fehler unterläuft, können Sie die zuletzt gespeicherte Version einfach in den Sampler zurückholen. Auch wenn es ein wenig lästig ist, immer wieder die Arbeit zu unterbrechen, um zu speichern – erheblich unangenehmer ist der Verlust wertvoller Sounds.

Vorsichtsmaßnahmen

Ihre Floppy Disks enthalten wertvolle Sound-Daten und sollten deshalb mit größter Sorgfalt behandelt werden. Beachten Sie bitte folgende Punkte:

1. Schieben Sie niemals die Metallabdeckung beiseite und berühren Sie nicht die Disk. Fingerabdrücke können sie unleserlich machen.
2. Lassen Sie die Disk nach Möglichkeit nicht zu lange Zeit im Laufwerk. Die geöffnete Metallabdeckung macht den Datenträger im Inneren empfänglich für Staub, der zu Lesefehlern führen kann.
3. Lassen Sie Ihre Disks nicht in einem von der Sonne aufgeheizten Auto liegen.

4. Halten Sie Ihre Disks fern von Magnetfeldern, wie sie von Lautsprechern, Verstärkern, Fernsehgeräten etc. erzeugt werden. Versuchen Sie auch Durchleuchtungsapparaturen zu meiden, wie sie an Flughäfen zum Einsatz kommen. Zwar haben die Strahlen dieser Geräte im allgemeinen keinen schädlichen Einfluß auf Computer-Daten, doch man kann nie wissen – lassen Sie Ihre Disks lieber persönlich von einem Beamten in Augenschein nehmen und fertigen Sie Sicherheitskopien an, die Sie zu Hause verwahren.

HINWEIS: *Eingechecktes Gepäck wird oft von sehr viel leistungsstärkeren Geräten durchleuchtet, die in dieser Hinsicht nicht so sicher sind wie jene zur Überprüfung des Handgepäcks. Führen Sie Ihre Disks deshalb stets als Handgepäck bei sich.*

5. Lassen Sie Disks nicht in der Nähe von Getränken herumliegen – eine kleine Unachtsamkeit könnte verheerende Folgen haben.
6. Verwenden Sie ausschließlich Disks von hoher Qualität. Billigware ist zwar verlockend, neigt dafür aber vermehrt zu Fehlern.
7. Aktivieren Sie nach Möglichkeit den Schreibschutz Ihrer Disks (Schreibschutzöffnung ist offen). Dies verhindert Datenverlust durch versehentliche Lösch- oder Formatieraktionen. Ein wenig lästig ist es zwar schon, im Bedarfsfall immer erst den Schreibschutz aufheben zu müssen, noch viel lästiger ist es allerdings zusehen zu müssen, wie man einen ganzen Satz seiner Lieblings-Samples und -Programme überschreibt.
8. Gewöhnen Sie es sich an, Ihre Disks zu beschriften – es zahlt sich spätestens dann aus, wenn Sie in einem Meer von Disketten etwas Bestimmtes suchen.
9. Besorgen Sie sich ein robustes Behältnis für Ihre Floppies, insbesondere wenn sie häufig mit zu Live-Auftritten genommen werden. Ideal sind Kamerakoffer aus Metall oder eigens für diesen Zweck gefertigte Flightcases.
10. Auch wenn Sie eine Harddisk irgendeiner Art benutzen, sollten Sie unbedingt Backups von deren Daten auf Floppy Disks anlegen. Das ist zwar etwas zeitraubend, zahlt sich aber im Falle eines Harddisk-Versagens aus.

Pflege von CD-ROMs

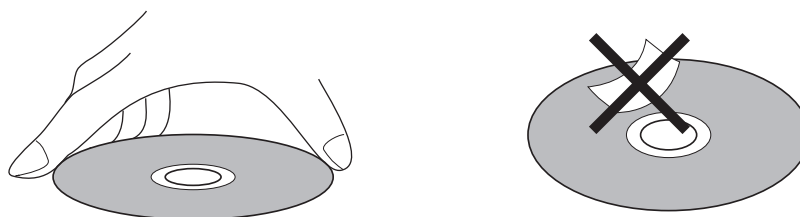
Staub, Schmutz, Kratzer oder Verwerfungen können dazu führen, daß eine CD nicht mehr einwandfrei wiedergegeben werden kann. Um dies zu vermeiden, sollten Sie die untenstehenden Sicherheitshinweise beachten.

Entnahme der Disc aus ihrem Behältnis

Drücken Sie nach dem Öffnen des CD-Behältnisses die Halterung in dessen Mitte mit dem Zeigefinger der einen Hand nach unten und heben Sie mit der anderen Hand die Disc an ihrem äußeren Rand aus dem Behältnis.

Handhabung der Disc

Halten Sie die CD nur an ihrem äußeren Rand, falls nötig mit Unterstützung eines Zeigefingers in der Mitte ihrer Rückseite. Vermeiden Sie Berührungen der unbedruckten Seite der Disc. Kleben Sie keine Etiketten oder ähnliches auf die Disc.



Aufbewahrung der Disc

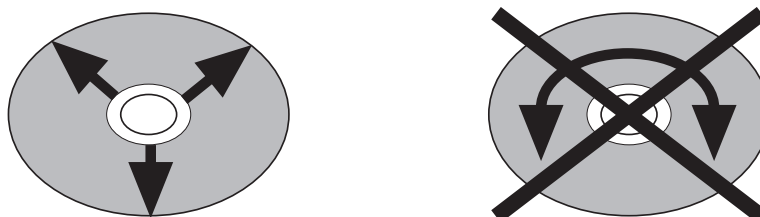
Bewahren Sie eine CD nicht an Orten auf, an denen sie direkter Sonneneinstrahlung, hoher Feuchtigkeit oder heißer Luft von Heizgeräten ausgesetzt ist. Legen Sie die CD zur Aufbewahrung stets in ihr Kunststoffbehältnis zurück.

Reinigung der Disc

Die Aufnahmeseite einer CD sollte periodisch mit einem in Fachgeschäften erhältlichen Silikon-tuch (wird auch zur Reinigung von Kameralinsen und Brillen verwendet) gereinigt werden, um Staub, Schmutz oder Fingerabdrücke zu entfernen. Wischen Sie die Disc vorsichtig ab, damit ihre Oberfläche nicht verkratzt wird.

Gehen Sie beim Abwischen der Disc wie unten abgebildet vor. Im Gegensatz zu Schallplatten sollten CDs stets in gerader Richtung von der Mitte zum Rand hin abgewischt werden.

Verwenden Sie zur Reinigung keine flüchtigen chemischen Substanzen wie denaturierten Alkohol, Reinigungsflüssigkeit für Schallplatten oder Antistatic-Mittel, da diese die CD beschädigen können.





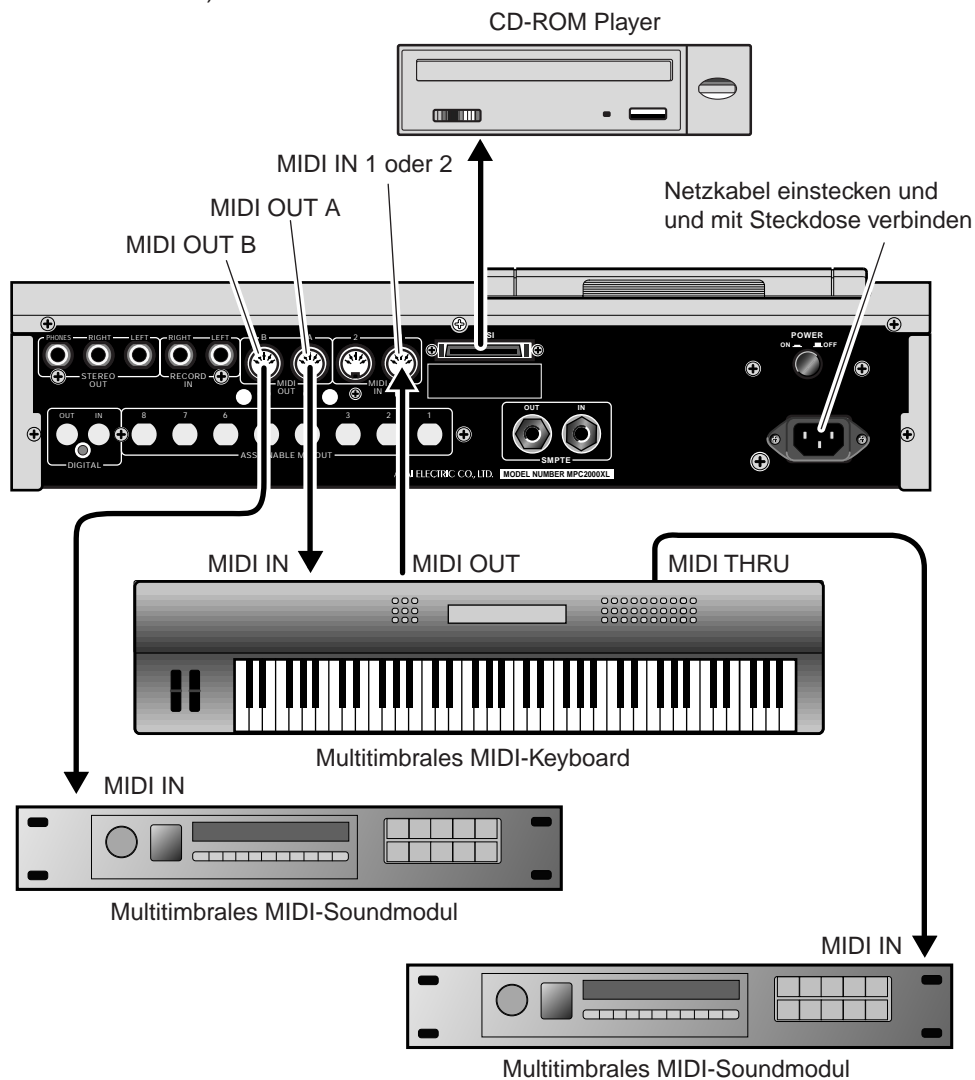
Kapitel 2

Grundlagen

Systemaufbau

Die folgende Abbildung zeigt, wie das MPC2000XL mit einem MIDI-Keyboards und zwei Soundmodulen sowie einem CD-ROM-Laufwerk zu verbinden ist.

Sie können am SCSI-Interface an der Rückseite auch andere externe SCSI-Geräte (z.B. Harddisk oder ZIP-Laufwerk) zum Speichern/Laden von Samples, Songs etc. anschließen (auch zusätzlich zum CD-ROM-Laufwerk).



Falls Sie das MPC2000XL zunächst nur als Drum Machine einsetzen möchten, sind keine MIDI-Verbindungen erforderlich. Wenn Sie ein externes MIDI-Soundmodul anschließen möchten, verbinden Sie den MIDI Output des Soundmoduls mit einem der MIDI Inputs (1 oder 2) des MPC2000XL und den MIDI Input des Soundmoduls mit einem der MIDI Outputs (A oder B) des MPC2000XL (bei nur einer Soundquelle verwendet man normalerweise Port A). Falls auch das MIDI-Keyboards über eine Tonerzeugung verfügt, verbinden Sie auch dessen MIDI Input mit einem der MIDI-Outputs des MPC2000XL (in diesem Fall ist die Soft Thru-Funktion des MPC2000XL abzuschalten – s. „Einstellungen für die Ausgabe von MIDI-Daten“ auf S.55). Sollen mehrere Soundquellen angeschlossen werden, verbinden Sie einen MIDI Output des MPC2000XL mit dem MIDI Input des ersten Soundmoduls und dessen MIDI Thru mit dem MIDI Input des nächsten Soundmoduls usw. Da das MPC2000XL zwei unabhängige MIDI Outputs (A und B) hat, stehen Ihnen insgesamt 32 Datenkanäle (16 je MIDI Output Port) zur Verfügung.

Erläuterung der beim MPC2000XL verwendeten Begriffe

Sequence (Sequenz)

Eine Sequenz ist die Basiseinheit beim Aufnehmen mit dem MPC2000XL. Die von einem MIDI-Keyboard oder den Drum Pads kommenden Performance-Daten werden auf den einzelnen Tracks der Sequenz aufgezeichnet. Jede Sequenz kann bis zu 64 Tracks beinhalten, und bis zu 99 Sequenzen können erstellt und im Memory gehalten werden.

Sequence	
Track 01	Piano
Track 02	Bass
Track 03	Organ
↓	
Track 64	(Unused)

Die maximale Datenmenge, die das MPC2000XL aufzeichnen kann, entspricht 300.000 Noten. Die Anzahl der Noten innerhalb einer einzelnen Sequenz ist jedoch auf maximal 50.000 beschränkt.

HINWEIS: *Es ist nicht möglich, Sequenzdaten zu laden/zu speichern, die das 50.000-Noten-Limit überschreiten. Ein auf dem MPC2000 im ALL Mode gespeichertes Sequence File mit mehr als 50.000 Noten wird beim Laden vom MPC2000XL nur bis zur Grenze von 50.000 Noten gelesen. In einem solchen Fall müssen Sie die ursprüngliche Sequenz mit dem MPC2000 entsprechend unterteilen und speichern, die Sequenzteile anschließend in das MPC2000XL laden und im SONG Mode wieder zu einer durchgehenden Sequenz verbinden.*

Track

Jede Sequenz beinhaltet 64 Tracks, auf denen Sie – normalerweise nacheinander – die einzelnen Instrumente aufzeichnen, z.B. auf Track 1 das Piano, auf Track 2 den Baß, auf Track 3 die Orgel usw. Bereits aufgenommene Tracks können Sie bei der Aufnahme eines neuen Tracks mithören. Jeder Track läßt sich einzeln an- und abschalten, so daß Sie z.B. die Möglichkeit haben, zwei unterschiedliche Soli auf Track 1 und Track 2 zusammen mit den restlichen Tracks miteinander zu vergleichen. Es gibt zwei Track-Arten: Drum Tracks und MIDI Tracks. Drum Tracks spielen die aufgenommenen Sounds des internen Samplers an, MIDI Tracks die Sounds einer externen MIDI-Soundquelle, die am MIDI OUT des MPC2000XL angeschlossen ist.

Song

Diese Funktion dient zur Festlegung der zeitlichen Abfolge einer oder mehrerer Sequenzen, d.h. an welcher Stelle die einzelnen Sequenzen wie oft gespielt werden, so daß sich der geplante Song-Ablauf ergibt. Das MPC2000XL kann 20 Songs mit je 250 Steps fassen. Jedem dieser Steps wird eine Sequenz zugewiesen, und jeder Step kann bei Bedarf einige Male wiederholt werden.

Song		
Step	Seq	Repeats
1	1	2
2	103	1
3	1	2
4	23	3
⋮		
250		

Sound

Jedes mit dem MPC2000XL aufgenommene oder von einer Disk geladene Sample wird Sound genannt. Jeder Sound ist einer MIDI-Notennummer zuzuordnen, damit er mittels der Drum Pads des MPC2000XL spielbar ist. Sounds können bearbeitet werden; editierbar sind u.a. Start- und Endpunkt eines Sounds, Hüllkurve, Filter und Tonhöhe. In der TRIM Page lassen sich Sounds mit Loops versehen.

Drum Pads

Ein Sound wird spielbar, indem man ihm eine MIDI-Notennummer und diese Nummer einem Drum Pad zuweist (s. Kapitel 6, „Erstellen und Editieren von Programmen“). Mittels der 16 Drum Pads und der Pad Bank-Tasten haben Sie Zugriff auf bis zu 64 Sounds (16 Pads x 4 Pad Banks). Die einem Pad zugewiesene MIDI-Note (Nummer) wird beim Anschlagen des Pads auch über den MIDI Output gesendet.

Notennummer

Mit Notennummer ist die Position einer Note auf einem MIDI-Keyboard gemeint. Das mittlere C des Pianos (c¹) beispielsweise hat die Nummer 60, der tiefste Ton, A-1 (A₂), die Nummer 21. Auf einem MIDI-Track werden die beim Spiel auf einem MIDI-Keyboard erzeugten Daten in Form von Notennummern aufgezeichnet. Auf einem Drum Track werden beim Anschlagen der Pads diejenigen Notennummern aufgezeichnet, die den Pads zugewiesen wurden. Bei der Wiedergabe dieses Tracks spielen die aufgezeichneten Notennummern die entsprechenden Sounds des internen Samplers an.

Programm

Ein Programm ist eine Zusammenstellung von 64 Sounds, die 64 Notennummern zugewiesen sind. Die Hüllkurven- oder Filtereinstellung kann für jede Notennummer (Sound) einzeln vorgenommen werden. 24 Programme können sich gleichzeitig im Memory des MPC2000XL befinden.

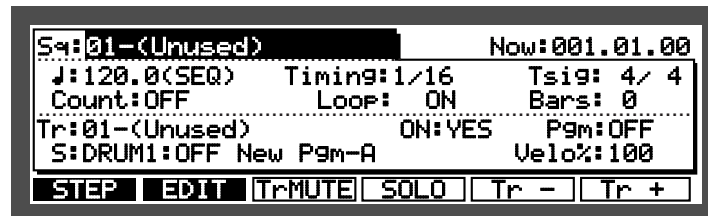
Ein interner Sound ist nur dann mittels eines Pads oder einer in einer Sequenz aufgezeichneten MIDI-Note anspielbar, wenn ihm in einem Programm eine MIDI-Notennummer zugewiesen wurde. Das Programm kann jederzeit im PROGRAM Mode oder via MIDI Program Change-Befehl gewechselt werden.

Maximal vier dieser Programme können gleichzeitig mit dem MPC2000XL angespielt werden.

Bedienungselemente und Display

Vor der Benutzung des MPC2000XL sollten Sie sich mit den Funktionen der Cursor-Tasten, der Datenfelder, der numerischen Tastatur und der Funktionstasten vertraut machen.

Schalten Sie das MPC2000XL ein. Nach kurzer Zeit zeigt die LCD-Screen folgendes:



Dies ist die **MAIN Screen**. In dieser Hauptbetriebsart des MPC2000XL findet der Großteil aller Aufnahme- und Wiedergabevorgänge statt (näheres hierzu im Kapitel 3, „Aufnahme von Sequenzen“). Wenn Sie bei der Bedienung des MPC2000XL an irgendeinem Punkt nicht mehr weiterwischen und zu dieser Screen zurückkehren möchten, drücken Sie die MAIN SCREEN-Taste.

Cursor, Cursor-Tasten, Datenfelder

Vergewissern Sie sich zunächst, daß die Main Screen dargestellt wird. Falls nicht, drücken Sie MAIN SCREEN.

Der in der Screen invertiert dargestellte Bereich (weiße Schrift auf blauem Hintergrund) ist der Cursor, der sich mittels der vier Richtungstasten (CURSOR) in der Screen umherbewegen läßt. Diese vier Tasten werden in der Folge CURSOR LEFT, CURSOR RIGHT, CURSOR UP und CURSOR DOWN genannt. Bewegen Sie den Cursor im LCD umher und bringen Sie ihn dann in die obere linke Ecke.

Sie haben bemerkt, daß sich der Cursor nicht von einem Buchstaben zum nächsten bewegt, sondern lediglich bestimmte Stellen ansteuert, die im allgemeinen rechts neben einem Doppelpunkt (:) liegen. Diese Bereiche nennt man Datenfelder. Jedes davon kontrolliert einen bestimmten Parameter – das Feld mit der Bezeichnung Seq: (Sequence), z.B., ganz links oben, dient zur Wahl der Sequenznummer. Das Feld rechts daneben zeigt den Namen der selektierten Sequenz.

Zehnertastatur und DATA Wheel

Vergewissern Sie sich zunächst, daß die Main Screen dargestellt wird. Falls nicht, drücken Sie MAIN SCREEN.

Um die Daten in einem Datenfeld zu ändern, bringen Sie den Cursor dorthin und drehen am DATA Wheel. Eine Drehung nach rechts erhöht den dargestellten Wert (oder selektiert eine andere Einstellung), eine Drehung nach links erniedrigt ihn. Je weiter Sie das DATA Wheel in eine Richtung drehen desto mehr erhöht/erniedrigt sich der angegebene Wert.

Numerische Werte in einem Datenfeld können Sie direkt mittels der Zehnertastatur eingeben. Bringen Sie dazu den Cursor zum entsprechenden Feld, tippen Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Um z.B. das Tempo auf 100.0 einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Bringen Sie den Cursor zum J: (Tempo)-Feld.
2. Tippen Sie an der Zehnertastatur 1000 (ignorieren Sie den Dezimalpunkt) und drücken Sie die ENTER-Taste.

Neben den numerischen Feldern gibt es auch Felder zur Wahl von Funktionen oder Einstellungen, die Sie durch Drehen am DATA Wheel selektieren können, z.B. das **Timing#**-Feld. Drehen Sie das DATA Wheel jeweils einen Klick nach rechts und sehen Sie sich die verfügbaren Optionen an. Wählen Sie dann wieder die Einstellung „OFF“.

Funktionstasten

Vergewissern Sie sich zunächst, daß die Main Screen dargestellt wird. Falls nicht, drücken Sie MAIN SCREEN.

Direkt unterhalb des LCD befinden sich sechs Tasten mit den Bezeichnungen F1, F2, F3, F4, F5 und F6, deren Funktionen von der jeweils dargestellten Screen abhängen. Welche dies im einzelnen sind, gibt stets die unterste Display-Zeile an. In der Main Screen zeigt die unterste Zeile folgendes:

STEP **EDIT** **TrMUTE** **SOLO** **Tr -** **Tr +**

Eine eingerahmte Bezeichnung wie **SOLO** weist auf eine ausführbare Funktion hin. Eine invertiert dargestellte Bezeichnung wie **EDIT** bedeutet, daß Sie durch das Betätigen der entsprechenden Funktionstaste zu der angegebenen Page gelangen. Drücken Sie **EDIT** [F2]. Eine Bezeichnung wie **EVENTS** (in der nun dargestellten Edit Screen) gibt die gegenwärtig selektierte Page an.

In den meisten Display Screens des MPC2000XL sind die Funktionstasten F1 - F6 mit Funktionen belegt – die unterste Display-Zeile klärt Sie darüber auf, um welche Funktionen es sich handelt.

Grundfunktionen

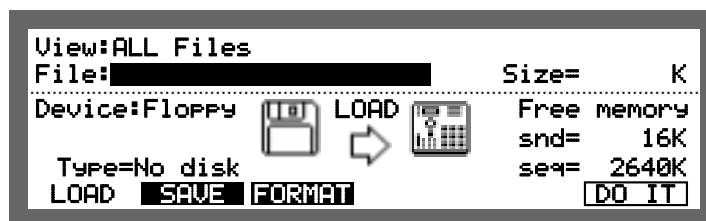
Laden und Anspielen der Programme

Alle Sounds und Programme werden ins RAM des MPC2000XL geladen und gehen daher beim Ausschalten des Gerätes verloren. Nach dem Einschalten müssen Sie zunächst die gewünschten Sounds von den entsprechenden Datenträgern (Floppy, CD, externe SCSI-Harddisk) laden. Der Vorgang zum Laden von Files wird im Kapitel „Disk-Funktionen“ erläutert. Um Ihnen jedoch zu einem schnelleren Start zu verhelfen, folgt an dieser Stelle eine kurze Beschreibung, wie Sie Sounds von der beiliegenden CD laden und mittels der Drum Pads anspielen können.

Zur Beachtung:

Um die folgenden Schritte ausführen zu können, muß an Ihrem MPC2000XL ein CD-ROM-Laufwerk angeschlossen sein.

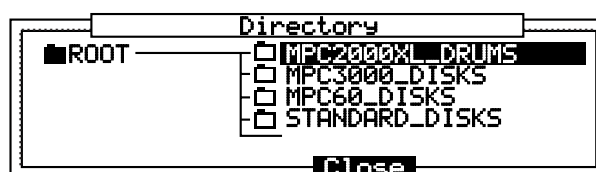
- ① Legen Sie die beiliegende CD in das CD-ROM-Laufwerk ein.
- ② Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie LOAD (Taste 3 auf der Zehnertastatur).



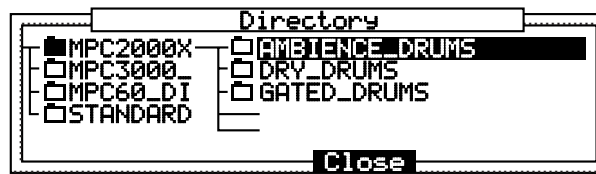
- ③ Bringen Sie den Cursor (CURSOR-Tasten) zum Device:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die SCSI ID-Nummer Ihres CD-ROM-Laufwerkes.



- ④ Bringen Sie den Cursor zum File:-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste. Die Datei (Ordner) MPC2000XL_DRUMS im Inhaltsverzeichnis der CD-ROM ist selektiert.



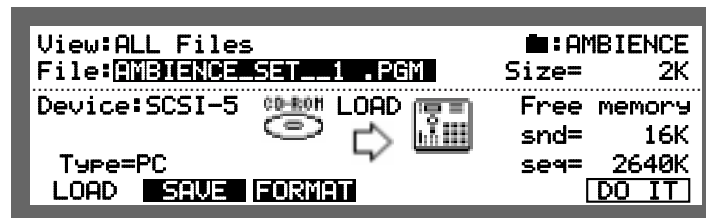
- ⑤ Drücken Sie die CURSOR RIGHT-Taste, um den Ordner zu öffnen, und selektieren Sie dann mit den CURSOR UP/DOWN-Tasten ein Drum Set (AMBIENCE, DRY oder GATED). In diesem Fall entscheiden wir uns für die AMBIENCE DRUMS:



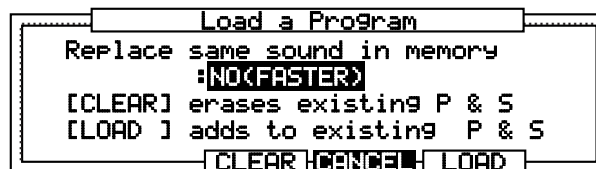
- ⑥ Drücken Sie die CURSOR RIGHT-Taste, um den AMBIENCE DRUMS-Ordner zu öffnen, und selektieren Sie dann mit dem DATA Wheel AMBIENCE_SET__1.PGM.



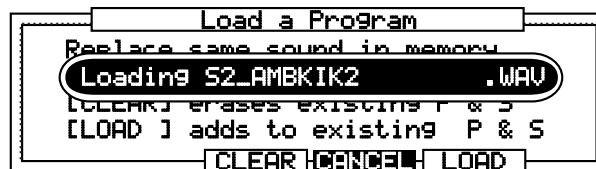
- ⑦ Drücken Sie Close [F4]. Im File:-Feld der LOAD Page ist AMBIENCE_SET__1.PGM zum Laden selektiert.



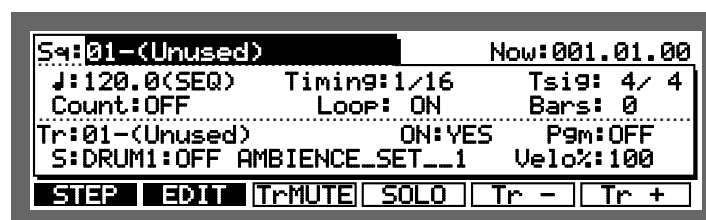
- ⑧ Drücken Sie DO IT [F6] und darauf CLEAR [F3].



- ⑨ In der nun erscheinenden Load Screen können Sie mitverfolgen, wie die einzelnen Sounds des Programms AMBIENCE_SET__1.PGM geladen werden.



- ⑩ Nach Beendigung des Ladevorgangs drücken Sie MAIN SCREEN und probieren die geladenen Sounds aus, indem Sie die Drum Pads anschlagen.



Drum Pads, PAD BANK- und FULL LEVEL-Tasten

Jedes Sample im MPC2000XL (aufgenommen oder geladen) wird Sound genannt. Zum Anhören einiger der eben geladenen Drum Sounds schlagen Sie die 16 Drum Pads auf dem Front Panel an. Um weitere Sounds zu hören, drücken Sie eine andere der PAD BANK-Tasten A, B, C, D und schlagen wieder die Pads an.

Die 64 Bank/Pad-Kombinationen lauten wie folgt:

Drum Pads in Bank A: A01 bis A16

Drum Pads in Bank B: B01 bis B16

Drum Pads in Bank C: C01 bis C16

Drum Pads in Bank D: D01 bis D16

Die 16 Pads arbeiten anschlagdynamisch – je härter Sie sie anschlagen, desto lauter wird der Sound. Bei Bedarf kann diese Anschlagdynamik jedoch abgeschaltet werden. Drücken Sie dazu die FULL LEVEL-Taste (ihre LED leuchtet auf). Egal, wie hart Sie die Pads anschlagen – die Sounds erklingen nun immer mit maximalem Level. Um wieder zum normalen, dynamischen Betrieb zu wechseln, drücken Sie die FULL LEVEL-Taste noch einmal.

Wahl von Programmen

Ein Programm ist nichts anderes als eine bestimmte Zuordnung von Notennummern und Sounds. Das MPC2000XL kann bis zu 24 Programme im Memory halten und jedes Programm kann 64 Sound-Zuordnungen beinhalten. Beim Wechsel zu einem anderen Programm ändern sich natürlich auch die Sounds in den vier Pad Banks.

Die Sounds, die Sie eben beim Spiel auf den Pads gehört haben, sind Programm 1 zugewiesen. Um zu Programm 2 zu wechseln, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die SHIFT-Taste und die PROGRAM-Taste (Taste 6 auf der Zehnertastatur) – es erscheint zunächst die DRUM Select Screen.
2. Selektieren Sie DRUM 1, 2, 3 oder 4 (F1 - F4). Folgende Screen erscheint:



3. Bringen Sie den Cursor zum Pgm# -Feld. Wählen Sie mit dem DATA Wheel Programm 2.
4. Spielen Sie die Sounds in Programm 2 an, zunächst die in Pad Bank A, dann die Sounds in den weiteren Pad Banks (B - D).
5. Wählen Sie Programm 3 und wiederholen Sie Schritt 3. Hören Sie sich danach auch die Sounds in den anderen Programmen an.
6. Drücken Sie die MAIN SCREEN-Taste, um zur Main Screen zurückzukehren.

NOTE VARIATION-Regler, ASSIGN- und AFTER-Tasten

Der NOTE VARIATION-Regler gestattet es, Tuning, Attack, Decay oder Filterfrequenz eines einem Pad zugewiesenen Sounds in Realtime zu verändern, indem man den Regler beim Anschlagen des Pads bewegt.

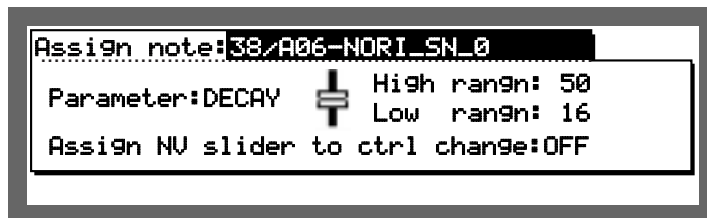
Einige Beispiele zum Einsatz der NOTE VARIATION-Funktion:

1. Der Regler kann das Decay eines Hihat-Sounds steuern. Damit lassen sich die Aktionen eines Drummers mit dem Hihat-Pedal simulieren – jeder Anschlag des Pads bewirkt einen unterschiedlichen Decay-Wert. Die Decay Switch-Funktion macht es zudem möglich, entsprechend dem Decay-Wert zwischen Sounds umzuschalten, so daß Sie durch die Bewegung des Reglers das langsame Öffnen einer geschlossenen Hihat simulieren können.
2. Der Regler kann zum Stimmen eines Tom Tom-Sounds verwendet werden. Bewegungen des Reglers beim Anschlagen des Tom Pads lassen den Sound in verschiedenen Tonhöhen erklingen.
3. Der Regler kann die Filterfrequenz eines Sounds steuern, so daß sich der Klang bei jedem Anschlag ändert. Auf diese Weise lassen sich Sample & Hold-Filtereffekte analoger Synthesizer nachempfinden.

Die vom NOTE VARIATION-Regler erzeugten Daten werden zusammen mit den Drum-Noten in der Sequenz aufgezeichnet. Näheres über diese Daten erfahren Sie im Abschnitt „Step Edit“ des Kapitels „Editieren von Sequenzen“.

ASSIGN-Taste

Um den NOTE VARIATION-Regler einem Pad und einem Parameter zuzuweisen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken dann die AFTER (ASSIGN)-Taste. Folgende Screen erscheint:



Gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie das gewünschte Pad (die Notenummer, die Pad-Nummer und der Sound-Name des gedrückten Pads erscheinen im Assign note#-Feld). Sie können den gewünschten Sound auch im Assign note#-Feld mit dem DATA Wheel selektieren.
2. Bringen Sie den Cursor zum Parameter#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel den Parameter (TUNING, DECAY, ATTACK oder FILTER), den Sie beeinflussen möchten.
3. Drücken Sie die MAIN SCREEN-Taste, um zur Main Screen zurückzukehren.
4. Bewegen Sie den NOTE VARIATION-Regler, während Sie auf dem selektierten Pad spielen. Der Wert des gewählten Parameters (Tuning, Attack, Decay oder Filter) ändert sich nun mit jeder Reglerbewegung – und mit ihm der Sound.
5. Zum Abschalten der NOTE VARIATION-Funktion drücken Sie die SHIFT- und die AFTER (ASSIGN)-Taste – es erscheint wieder die Assign Screen. Bringen Sie den Cursor zum Assign note#-Feld und drehen Sie das DATA Wheel nach links, bis „OFF“ erscheint.

Weitere Informationen zu den Datenfeldern der Assign Screen:

- **Assign note#:**
Dieses Feld gibt die Notenummer an, der der Regler zugeordnet wurde (35 - 98). Um diese Zuordnung zu ändern, drücken Sie ein Drum Pad. Die diesem Pad zugeordnete Notenummer erscheint im Assign Note#-Feld, zusammen mit der Nummer des gedrückten Pads und dem Namen des Sounds, der dieser Notenummer gegenwärtig zugeordnet ist. Alternativ zu dieser Methode können Sie die gewünschte Notenummer auch direkt eingeben (mit Cursor und DATA Wheel).
- **Parameter#:**
Dieses Feld legt fest, welchen der vier möglichen Parameter der Regler steuern soll. Die vier Optionen lauten:
 - TUNING** In dieser Einstellung beeinflusst der Regler die Stimmung des Sounds. Die erzielte Stimmung hängt von der Einstellung des Tune#-Parameters des Programms ab.
 - DECAY** In dieser Einstellung beeinflusst der Regler die Decay Time, unabhängig von der Einstellung des Decay#-Parameters des Programms.
 - ATTACK** In dieser Einstellung beeinflusst der Regler die Attack Time, unabhängig von der Einstellung des Attack#-Parameters des Programms.
 - FILTER** In dieser Einstellung beeinflusst der Regler die Filterfrequenz des Sounds. Dabei ändert sich auch der Wert des Freq#-Parameters des Programms.

- `Low range#` und `High range#`:

Diese zwei Felder bestimmen den Wirkungsbereich des Reglers. Das `Low range#`-Feld legt den minimalen Parameterwert in der untersten Reglerstellung beim Anschlagen des Pads fest, das `High range#`-Feld den maximalen Parameterwert in der höchsten Reglerstellung. Jede Reglerposition zwischen den beiden Extremen produziert einen dieser Stellung entsprechenden Wert. Der Einstellbereich in diesen Feldern hängt von dem im `Parameter#`-Feld gewählten Parameter ab:

```
TUNING   :   -120 ~ +120
ATTACK   :    0 ~ 100
DECAY    :    0 ~ 100
FILTER   :   -50 ~ +50
```

HINWEIS: Die Attack- und Decay-Zeiten sind im Bereich zwischen 0 und 5000 Millisekunden veränderbar.

- `Assign NV slider to ctrl change#`:

Dieses Feld läßt Sie eine MIDI Control Change-Nummer festlegen, mittels derer die NOTE VARIATION-Funktion von einem externen MIDI Controller aus gesteuert werden kann.

AFTER-Taste

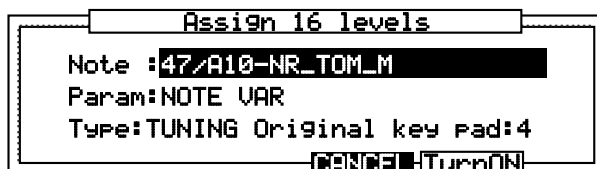
Im Normalfall beeinflußt der NOTE VARIATION-Regler nur Noten, die im Moment gespielt werden, d.h. er bewirkt nichts bei bereits in der Sequenz aufgezeichneten Noten. Wird jedoch die AFTER-Taste gedrückt (ihre LED geht an), beeinflußt der Regler auch bereits aufgezeichnete Drum-Noten, allerdings nur jene, die in der ASSIGN Screen der entsprechenden Notenummer (dem Drum Pad) zugewiesen wurden. Im Overdub Mode können außerdem bei aktivierter AFTER-Funktion (LED leuchtet) alle Änderungen (Reglerbewegungen) im aktiven Track aufgezeichnet werden.

Um zur normalen Betriebsart zurückzukehren, drücken Sie erneut die AFTER-Taste – die LED erlischt.

16 LEVELS-Taste

Die 16 LEVELS-Funktion gestattet es, einen Sound mit allen 16 Drum Pads anzuspielen, wobei jedes Pad einen unterschiedlichen Velocity-, Tuning-, Attack-, Decay- oder Filterfrequenz-Wert erzeugt.

Drücken Sie die 16 LEVELS-Taste, um folgende Screen aufzurufen:



- **Note:**
Wählen Sie den Sound, der mit 16 Levels gespielt werden soll durch Anschlagen des entsprechenden Pads. Sie können Ihre Wahl auch mit Cursor und DATA Wheel treffen.
- **Param:**
In der Einstellung **VELOCITY** wird der im **Note:**-Feld angegebene Sound mit 16 unterschiedlichen Velocity Levels gespielt. Den niedrigsten Velocity-Wert erzeugt PAD 1, den höchsten PAD 16. Wird die Einstellung **NOTE VAR** gewählt, ist im **Type:**-Feld der gewünschte Parameter zu selektieren.
- **Type:**
Die verfügbaren Optionen lauten:
 - TUNING** In dieser Einstellung spielen die 16 Pads den im **Note:**-Feld selektierten Sound in chromatischen Intervallen. Welches Pad die Originalstimmung erzeugen soll, können Sie im **Original key pad:**-Feld festlegen.
 - DECAY** In dieser Einstellung spielen die 16 Pads den im **Note:**-Feld selektierten Sound mit 16 unterschiedlichen Decay Levels. Der mögliche Decay Time-Bereich ist in der Assign Screen (SHIFT + ASSIGN-Taste) festzulegen.
 - ATTACK** In dieser Einstellung spielen die 16 Pads den im **Note:**-Feld selektierten Sound mit 16 unterschiedlichen Attack Levels. Der mögliche Attack Time-Bereich ist in der Assign Screen (SHIFT + ASSIGN-Taste) festzulegen.
 - FILTER** In dieser Einstellung spielen die 16 Pads den im **Note:**-Feld selektierten Sound mit 16 unterschiedlichen Filterfrequenzen. Der mögliche Bereich für die Cut Off-Frequenz ist in der Assign Screen (SHIFT + ASSIGN-Taste) festzulegen.

Nach dem Einstellen der Parameter drücken Sie **TurnON** [F5], um die 16 LEVELS-Funktion anzuschalten (die 16 LEVELS-LED geht an).

Zum Abschalten der 16 LEVELS-Funktion drücken Sie erneut die 16 LEVELS-Taste (die LED erlischt).



Kapitel 3

Aufnahme von Sequenzen

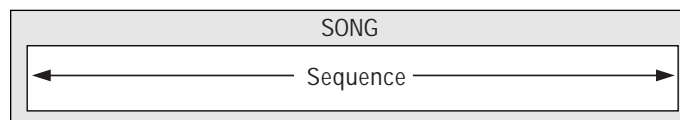
Die Struktur von Sequenzen

Eine Sequenz ist die Basiseinheit beim Aufnehmen mit dem MPC2000XL. Die von einem MIDI-Keyboard oder den Drum Pads kommenden Performance-Daten werden auf den einzelnen Tracks der Sequenz aufgezeichnet. Jede Sequenz kann bis zu 64 Tracks beinhalten, und bis zu 99 Sequenzen können erstellt und im Memory gehalten werden.

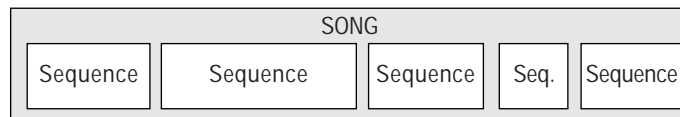
Sequence	
Track 01	Piano
Track 02	Bass
Track 03	Organ
↓	
Track 64	(Unused)

Das Erzeugen von Musikdaten kann beim MPC2000XL auf zweierlei Weise erfolgen: Sie können Ihr Stück als eine einzige lange Sequenz aufnehmen oder aber beliebig viele Teilabschnitte einspielen und deren Ablauf mittels der Song-Funktion festlegen. Eine Sequenz kann daher sowohl aus einem langen Abschnitt von mehr als 100 Takten als auch aus einer 2-taktigen Drum Loop bestehen.

Eine einzige lange Sequenz



Mehrere kurze Teilsequenzen (zusammengesetzt mittels der Song-Funktion)



Track

Jede Sequenz beinhaltet 64 Tracks, auf denen Sie – normalerweise nacheinander – die einzelnen Instrumente aufzeichnen, z.B. auf Track 1 das Piano, auf Track 2 den Baß, auf Track 3 die Orgel usw. Bereits aufgenommene Tracks können Sie bei der Aufnahme eines neuen Tracks mithören. Jeder Track läßt sich einzeln an- und abschalten, so daß Sie z.B. die Möglichkeit haben, zwei unterschiedliche Soli auf Track 1 und Track 2 zusammen mit den restlichen Tracks miteinander zu vergleichen.

Es gibt zwei Track-Arten: Drum Tracks und MIDI Tracks. Drum Tracks spielen die aufgenommenen Sounds des internen Samplers an, MIDI Tracks die Sounds einer externen MIDI-Soundquelle, die am MIDI OUT des MPC2000XL angeschlossen ist.

Damit der Sequencer externe Synthesizer anspielen kann, muß er die aufgezeichneten Noten über MIDI ausgeben, auf einem der 32 MIDI Output Channels (16 Channels auf jedem der zwei MIDI Output-Anschlüsse). Beim MPC2000XL ist es möglich, die Noten jedes Tracks unabhängig einem dieser 32 MIDI Output Channels zuzuweisen.

Bar.Beat.Tick

Die Timing-Auflösung des MPC2000XL-Sequencers beträgt 96 Unterteilungen pro Viertelnote (96 ppq). Jede dieser Unterteilungen entspricht einem Tick.

In vielen der Sequence Editing Screens ist es erforderlich, Start und Ende des zu editierenden Bereiches anzugeben. Dies geschieht mittels des `Time#`-Felds, das eine Taktnummer (Bar), eine Beat-Nummer und eine Tick-Nummer enthält (ein Beat entspricht dem Wert des Nenners in der Taktartbezeichnung, bei einem 4/4tel-Takt also einer Viertelnote).

$$\begin{array}{ccc} \underline{001} . \underline{01} . \underline{00} \\ \text{Bar} \quad \text{Beat} \quad \text{Tick} \end{array}$$

Zur Bestimmung eines Edit-Bereiches selektiert man mit dem Cursor das entsprechende Feld (Bar, Beat oder Tick) und gibt mit dem DATA Wheel den gewünschten Wert ein. Der im `Time#`-Feld der Edit Screens festgelegte Edit-Bereich erstreckt sich von der links eingegebenen Position bis einen Tick vor der rechts eingegebenen Position. In einem Edit-Bereich von beispielsweise 001.01.00 – 003.01.00 ist es daher nicht möglich, einen hinter der Position 003.01.00 liegenden Event zu editieren. Beim Bestimmen des Edit-Bereiches nach Takten gibt das `First bar#`-Feld den ersten und das `Last bar#`-Feld den letzten editierbaren Takt an. Die Einstellung `First bar# 1` und `Last bar# 2` bedeutet, daß die Daten des ersten und zweiten Taktes editiert werden.

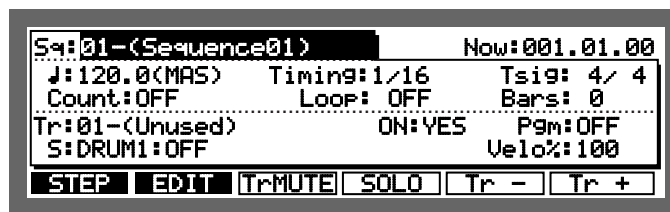
Beispiele zur Aufnahme von Sequenzen

Das MPC2000XL ist ein Sequencer mit einem internen Sampler, so daß Sie das Gerät als simple Rhythmusmaschine, aber auch als Sequencer zur Steuerung externer MIDI-Soundmodule (oder zu beidem gleichzeitig) einsetzen können. Selbstverständlich läßt sich eine Sequenz auch loopen, um eine Phrase wiederholt wiederzugeben. Im folgenden Abschnitt werden einige einfache Methoden zur Aufnahme von Sequenzen mit dem MPC2000XL genauer erläutert.

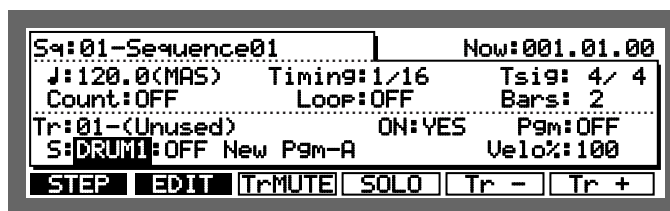
Beispiel 1: Aufnahme einer Drum-Sequenz

Da die Verwendung des MPC2000XL als Rhythmusmaschine die wohl gebräuchlichste ist, liegt es nahe, zunächst eine Drum-Sequenz aufzuzeichnen.

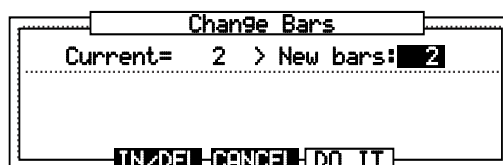
1. Laden Sie die Drum Sounds von der beiliegenden Sound-CD (wie das gemacht wird, entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Disk-Funktionen“). Überprüfen Sie danach, ob beim Anschlagen der Drum Pads Sounds produziert werden.
2. Drücken Sie die MAIN SCREEN-Taste – Aufnahme und Wiedergabe von Sequenzen finden stets in der Main Screen statt.



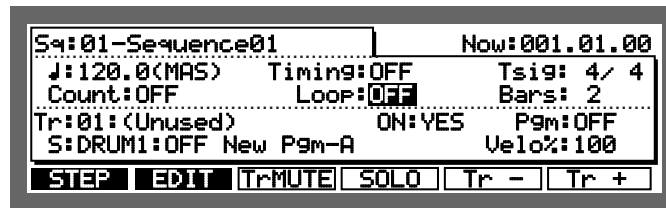
3. Bringen Sie den Cursor zum Sq#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel eine unbenutzte Sequenz (= (Unused)).
4. Selektieren Sie mit dem Cursor das Feld Tr rechts von S# (links unten) und wählen Sie mit dem DATA Wheel die Einstellung DRUM1.



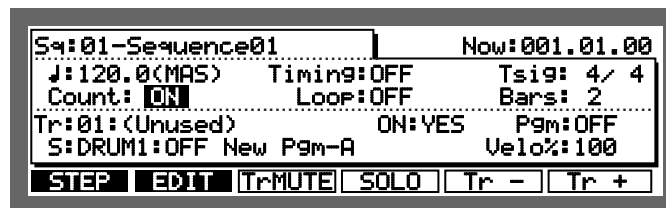
5. Bringen Sie den Cursor zum Bars#-Feld, um die Länge (in Takten) der aufzunehmenden Sequenz zu bestimmen. Drehen Sie am DATA Wheel, um folgendes Window aufzurufen, geben Sie darin mit dem DATA Wheel die gewünschte Taktanzahl ein und drücken Sie DO IT [F5].



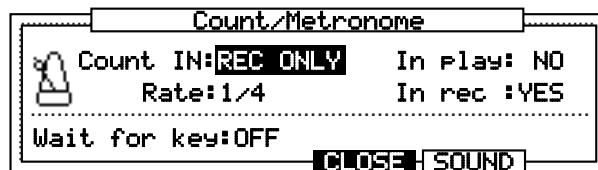
6. Bringen Sie den Cursor zum **Loop#**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach links drehen) die Einstellung **OFF**.



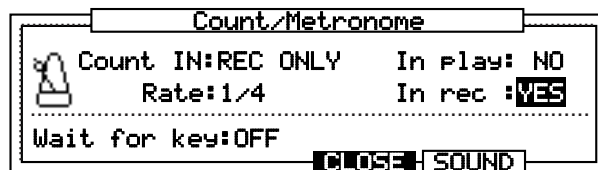
7. Bringen Sie den Cursor zum **Count#**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach rechts drehen) die Einstellung **ON**.



8. Lassen Sie den Cursor auf dem **Count#**-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um die Count/Metronome Screen aufzurufen.



9. Bringen Sie den Cursor zum **Count IN#**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die Einstellung **REC ONLY**. Selektieren Sie danach das **In rec#**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach rechts drehen) die Einstellung **YES**.



10. Drücken Sie **SOUND** [F5] und wählen Sie den gewünschten Metronom-Sound (**CLICK**, **DRUM 1**, **2**, **3** oder **4**).

Wenn Sie sich für **CLICK** entscheiden, stellen Sie außerdem **Volume#**-Level (Lautstärke) und **Output#** (Ausgang für den Click Sound) ein.

Wenn Sie sich für **DRUM 1**, **2**, **3** oder **4** entscheiden, können Sie je einen Drum Sound für **Accent#** und **Normal#** festlegen. Dazu drücken Sie das entsprechende Drum Pad oder wählen den gewünschten Sound im entsprechenden Feld. Stellen Sie danach die Velocity Levels der beiden Sounds ein.

11. Drücken Sie zweimal **CLOSE** [F4] oder die OPEN WINDOW-Taste, um zur Main Screen zurückzukehren.

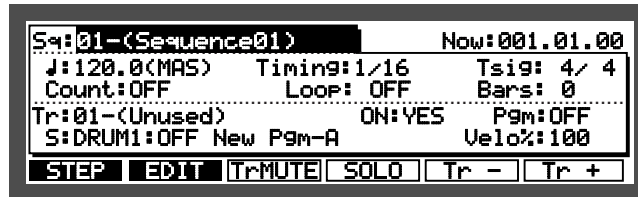
12. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener REC-Taste die PLAY START-Taste, um die Aufnahme zu starten. Nach dem eintaktigen Einzähler beginnt die Bar.Beat.Tick-Anzeige im **Now#**-Feld zu laufen. Spielen Sie die Drum Pads rhythmisch zum Klick bzw. zu den Metronom-Sounds.

13. Nach Ablauf der unter Schritt 5 eingestellten Taktanzahl werden automatisch weitere Takte hinzugefügt. Um inmitten einer Aufnahme zu stoppen, drücken Sie die STOP-Taste. Zur Wiedergabe der aufgenommenen Sequenz drücken Sie die PLAY START-Taste.
14. Zum erneuten Aufnahmestart (Überschreiben der ersten Aufnahme) drücken Sie wieder bei gedrückt gehaltener REC-Taste die PLAY START-Taste.
15. Wenn Sie ein Overdub über die eben aufgenommene Sequenz legen möchten, drücken Sie bei gedrückt gehaltener OVERDUB-Taste die PLAY START-Taste.

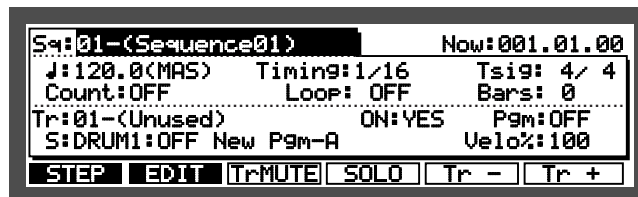
Beispiel 2: Aufnahme einer Loop

Die folgende Methode gestattet es, via Overdub weitere Sounds zu bestehenden Daten aufzunehmen, wobei eine festzulegende Anzahl von Takten in einer Schleife läuft.

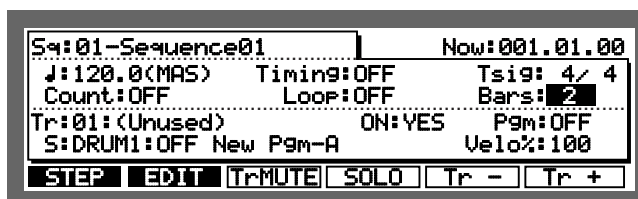
1. Laden Sie Drum Sounds von der beiliegenden Sound-CD (wie das gemacht wird, entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Disk-Funktionen“). Überprüfen Sie danach, ob beim Anschlagen der Drum Pads Sounds produziert werden.
2. Drücken Sie die MAIN SCREEN-Taste – die Aufnahme und Wiedergabe von Sequenzen findet stets in der Main Screen statt.



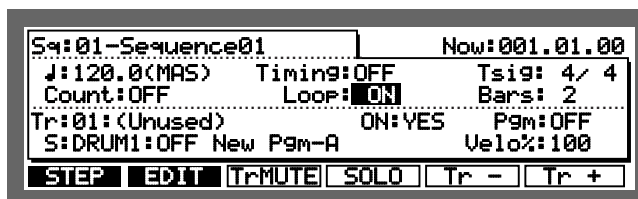
3. Bringen Sie den Cursor zum Sq#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel eine unbenutzte Sequenz (= (Unused)).
4. Bringen Sie den Cursor zum Track Type-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die Einstellung DRUM1.



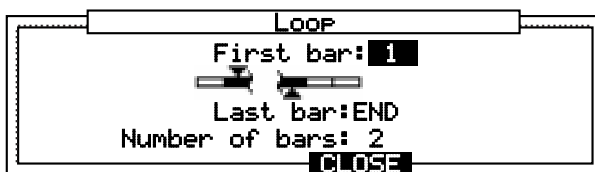
5. Bringen Sie den Cursor zum Bars#-Feld und drehen Sie am DATA Wheel, um das Change Bars Window aufzurufen. In diesem Beispiel wollen wir eine zweitaktige Loop aufnehmen – wählen Sie also mit dem DATA Wheel „2“ und drücken Sie DO IT [F5].



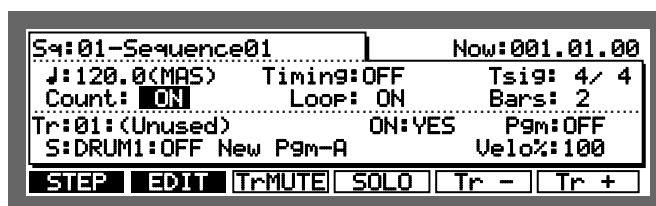
6. Bringen Sie den Cursor zum LOOP#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach rechts drehen) die Einstellung ON.



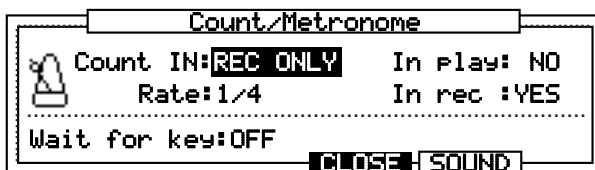
7. Lassen Sie den Cursor auf dem LOOP#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Loop Window aufzurufen.



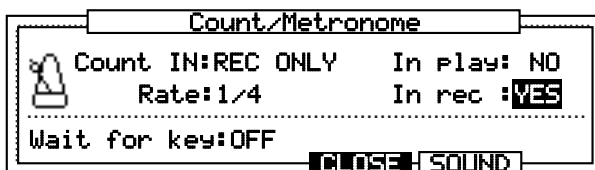
8. Bringen Sie den Cursor zum First Bar:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel „1“.
9. Bringen Sie den Cursor zum Last Bar: -Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel END. Drücken Sie danach CLOSE [F4], um das Loop Window zu schließen.
10. Bringen Sie den Cursor zum Count: -Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach rechts drehen) die Einstellung ON.



11. Lassen Sie den Cursor auf dem Count: -Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Count/Metronome Window aufzurufen.



12. Bringen Sie den Cursor zum Count IN:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel REC ONLY. Selektieren Sie danach das In rec:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach rechts drehen) die Einstellung YES.

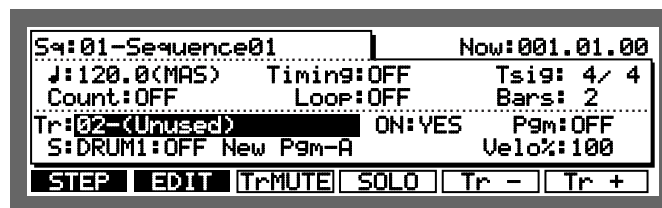


13. Drücken Sie CLOSE [F4], um zur Main Screen zurückzukehren.
14. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener REC-Taste die OVERDUB-Taste, um die Aufnahme zu starten. Nach dem eintaktigen Einzähler beginnt die Bar.Beat.Tick-Anzeige im Now: -Feld zu laufen. Spielen Sie die Drum Pads rhythmisch zum Klick bzw. zu den Metronom-Sounds. Nach Ablauf der zwei Takte kehrt das MPC2000XL automatisch zum Anfang des ersten Taktes zurück und bleibt im Overdub Mode, so daß Sie permanent weiter aufnehmen können.
15. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie die STOP-Taste. Zur Wiedergabe der Sequenz drücken Sie die PLAY START-Taste.
Um die Aufnahme zu löschen, drücken Sie die UNDO SEQ-Taste (Erläuterung auf Seite 5).

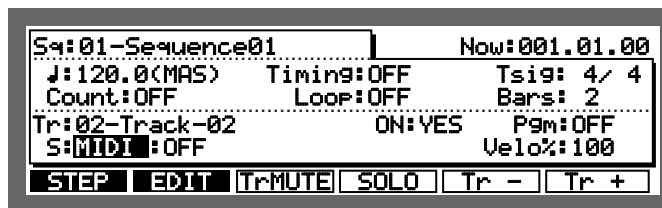
Beispiel 3: Aufnahme mit externem MIDI-Equipment

In diesem Beispiel werden mehrere Tracks des MPC2000XL-Sequencers bespielt. Zusätzlich zur internen Soundquelle (Drums) verwenden wir dabei eine externe MIDI-Soundquelle.

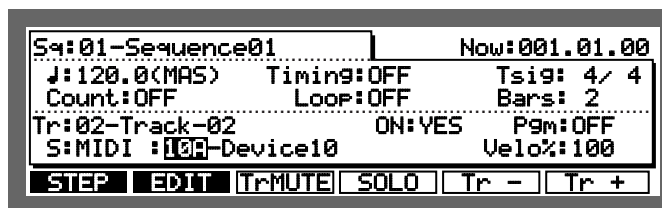
1. Schließen Sie gemäß der Abbildung auf Seite 12 das MIDI-Gerät am MPC2000XL an. Laden Sie Drum Sounds von der beiliegenden Sound-CD (wie das gemacht wird, entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Disk-Funktionen“). Überprüfen Sie danach, ob beim Anschlagen der Drum Pads Sounds produziert werden.
2. Nehmen Sie die Drum Sounds wie in Beispiel 1 beschrieben auf.
3. Bringen Sie den Cursor zum Tr:# (Track)-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel (nach rechts drehen) einen unbenutzten Track.



4. Bringen Sie den Cursor zum Track Type-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die Einstellung MIDI.



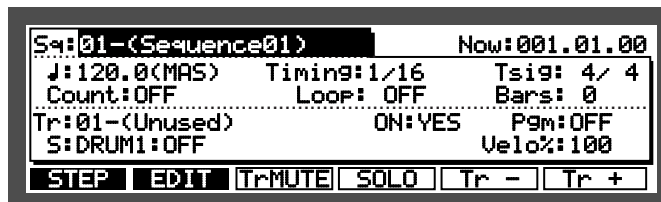
5. Bringen Sie den Cursor zum MIDI Channel-Feld (rechts neben dem Tracktyp-Feld) und wählen Sie mit dem DATA Wheel den MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Geräts (1A - 16A bzw. 1B - 16B, je nachdem, an welchem MIDI Out Port Ihr MIDI-Gerät angeschlossen ist). Da der Empfangskanal des MPC2000XL die Grundeinstellung OMNI hat, kann das Keyboard seine Daten auf einem beliebigen Kanal senden. Spielen Sie das Keyboard an und überprüfen Sie, ob seine Sounds hörbar sind.



6. Drücken Sie bei gedrückt gehaltener REC-Taste die PLAY START-Taste, um die Aufnahme zu starten. Nach dem eintaktigen Einzähler beginnt die Bar.Beat.Tick-Anzeige im Now#-Feld zu laufen. Spielen Sie das MIDI-Gerät zu dem im ersten Durchgang aufgenommenen Drum Track.
7. Nach Ablauf der festgelegten Taktanzahl werden automatisch weitere Takte hinzugefügt. Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie die STOP-Taste. Zur Wiedergabe der aufgenommenen Sequenz drücken Sie die PLAY START-Taste.
8. Zum erneuten Aufnahmestart drücken Sie wieder bei gedrückt gehaltener REC-Taste die PLAY START-Taste.
9. Um weitere Tracks mit dem MIDI-Gerät einzuspielen, wiederholen Sie die Schritte 3 bis 8.

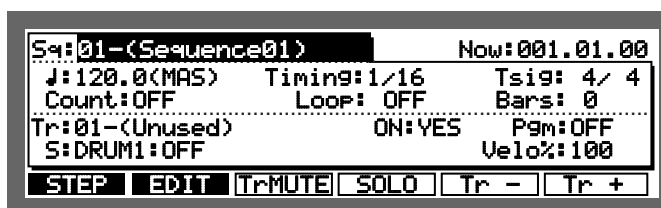
MAIN SCREEN

Nach dem Einschalten zeigt die LCD-Screen des MPC2000XL folgendes:



Dies ist die Main Screen. Sie wird dargestellt, wenn sich das MPC2000XL in seinem Hauptbetriebsmodus befindet, in dem die meisten Wiedergabe- und Aufnahmeprozesse von Sequenzen stattfinden. Durch Drücken der MAIN SCREEN-Taste können Sie jederzeit zu dieser Screen zurückkehren. Es folgt die Erläuterung der einzelnen Datenfelder und der Soft Keys dieser Screen.

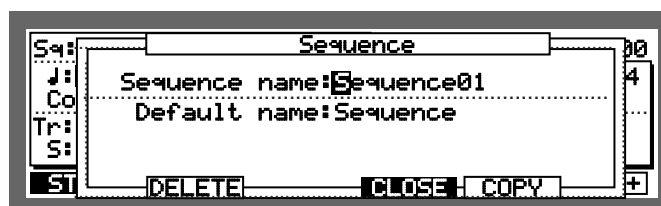
Wahl einer Sequenz



Bewegen Sie den Cursor zum Sq:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die gewünschte Sequenz. Sequenznummer und -name werden angegeben. Sequenzen, die keine Daten enthalten, tragen den Namen (Unused).

Umbenennen einer Sequenz

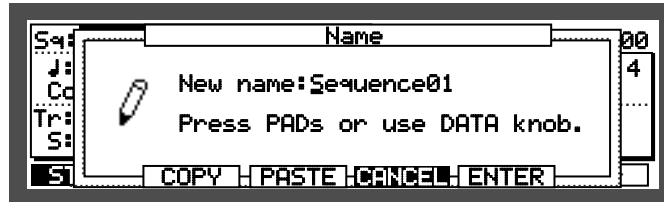
Setzen Sie den Cursor auf das Sq:-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Sequence Window zu öffnen.



- **Sequence name:**
Dieses Feld dient zum Ändern des Sequenznamens.
- **Default name:**
Neu aufgenommene Sequenzen erhalten automatisch den hier angegebenen Namen. Ist dieser Name bereits an eine Sequenz vergeben, wird zur Unterscheidung eine Nummer angehängt, beispielsweise „Sequence01“ (01 ist die Sequenznummer), wenn der Default-Name „Sequence“ lautet.

Name Window

Steht der Cursor auf einem Namenfeld, öffnet sich beim Drehen des DATA Wheels oder beim Anschlagen eines Drum Pads das Name Window, das bei allen Nameneingaben Verwendung findet.



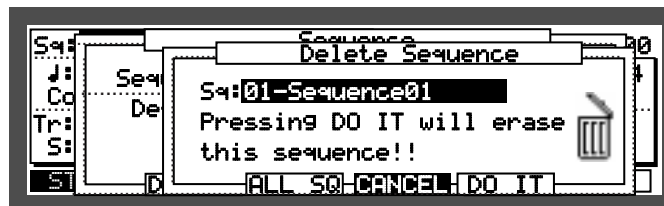
Bewegen Sie den Cursor mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten zur gewünschten Stelle im Namen und geben Sie mit dem DATA Wheel die gewünschten Zeichen ein. Alternativ hierzu können Sie die DRUMS Pads benutzen, um die Zeichen einzugeben, die jeweils rechts oberhalb der einzelnen Pads angegeben sind. Wenn Sie z.B. PAD 1 einmal drücken, erscheint ein A, wenn Sie es zweimal drücken, ein B. Die 16 LEVELS-Taste dient zur Eingabe eines Leerzeichens. Die FULL LEVEL-Taste schaltet zwischen Klein- und Großbuchstaben um. COPY [F2] kopiert den kompletten Namen ins Clipboard, mit PASTE [F3] können Sie ihn an anderer Stelle einfügen.

Nach Abschluß der Nameneingabe ist zur Bestätigung ENTER [F5] zu drücken. CANCEL [F4] bricht den Vorgang ab.

Löschen einer Sequenz

Setzen Sie den Cursor auf das Seq#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Sequence Window zu öffnen.

Öffnen Sie mit DELETE [F2] das Delete Sequence Window.



Beim Betätigen von DO IT [F5] werden die Daten der selektierten Sequenz gelöscht. Der Sequenzname wird in (Unused) geändert.

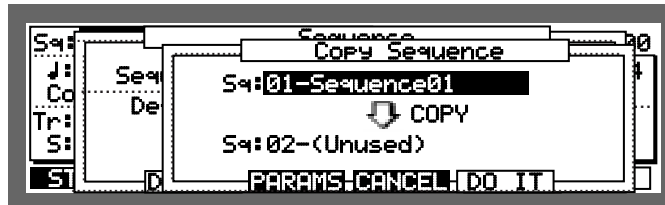
Beim Betätigen von ALL SQ [F3] erscheint der folgende Warnhinweis. Drücken Sie DO IT [F5], wenn Sie die Daten aller Sequenzen im Memory löschen möchten.



Kopieren einer Sequenz

Setzen Sie den Cursor auf das **S#**-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Sequence Window zu öffnen.

Öffnen Sie mit **COPY** [F5] das Copy Sequence Window.



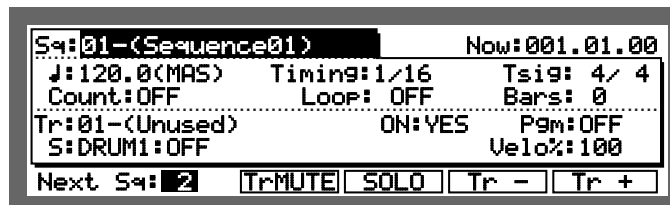
Wählen Sie mit dem DATA Wheel im oberen Datenfeld die zu kopierende Sequenz (= Quelle). Drücken Sie danach **CURSOR DOWN** und wählen Sie im unteren Datenfeld die Sequenz, auf die kopiert werden soll (= Ziel).

Beim Betätigen von **DO IT** [F5] werden die Sequenzdaten kopiert.

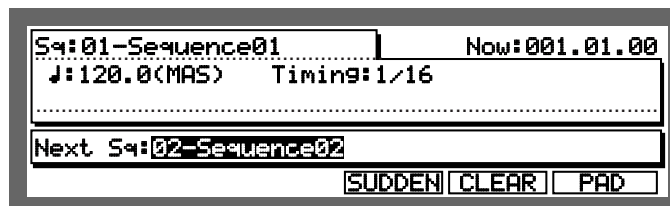
ACHTUNG: Eventuell in der Zielsequenz vorhandene Daten werden bei diesem Vorgang überschrieben. Lassen Sie deshalb Vorsicht walten, wenn Sie auf eine Sequenz kopieren, deren Name anders als (Unused) lautet.

Next Sequence-Funktion

Befindet sich der Cursor auf dem **S#**-Feld, können Sie bei der Wiedergabe der Sequenz mit dem DATA Wheel die Sequenz wählen, die als nächste gespielt werden soll. Nach dem Betätigen des DATA Wheels zeigt die unterste Display-Zeile folgendes:



Beim Drücken der **NEXT SEQ**-Taste erscheint folgende Screen:



Wählen Sie die gewünschte Sequenz mit dem DATA Wheel. In obigem Beispiel folgt nach dem Ende von 01-Sequence01 die Wiedergabe von 02-Sequence02. Diese Funktion erlaubt es, mehrere Sequenzen hintereinander wiederzugeben. Um diesen Vorgang abzubrechen, wählen Sie im **Next S#**-Feld die Nummer der Sequenz, die gegenwärtig gespielt wird oder drücken Sie **CLEAR** [F5].

S#-Feld

Bei gestoppter Wiedergabe gibt dieses Feld die Sequenz an, die beim Drücken der **PLAY**-Taste gestartet wird.

Bei laufender Wiedergabe zeigt dieses Feld die Sequenz, die gerade gespielt wird.

Next seq-Feld

Dieses Feld gibt die Sequenz an, die als nächste gespielt wird.

SUDDEN [F4]

Stoppt die Wiedergabe der laufenden Sequenz und startet augenblicklich die Wiedergabe der nächsten Sequenz.

CLEAR [F5]

Löscht die Einstellung im Next seq-Feld. Falls das Next seq-Feld leer ist und die Loop-Wiedergabe für die selektierte Sequenz aktiviert ist, wird diese solange geloopt, bis im Next seq-Feld eine andere Sequenz eingegeben oder die STOP-Taste gedrückt wird.

PAD [F6]

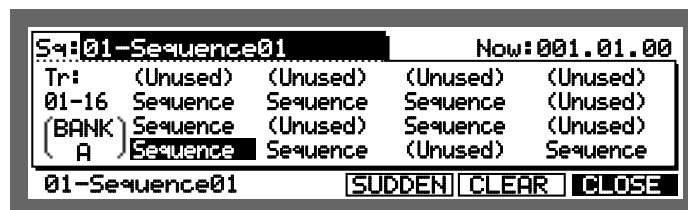
Öffnet das Pad Window, in dem Sie mittels der Drum Pads Sequenzen zur Wiedergabe selektieren können.

Wahl der Next Sequence mittels der Drum Pads

Das Pad Window informiert Sie darüber, welche Sequenz (1 - 64) welchem Drum Pad (A1 - D16) zugewiesen ist. Die gewünschte Next Sequence kann durch Drücken des entsprechenden Drum Pads selektiert werden (die ersten acht Zeichen des Sequenznamens werden dargestellt).

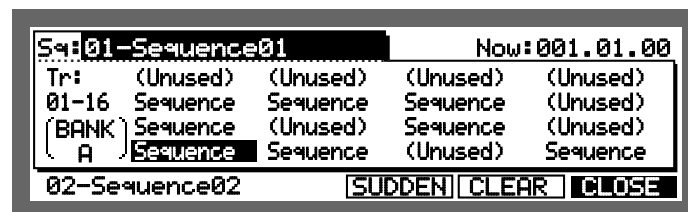
HINWEIS: Die Sequenzen 65 - 99 sind nicht mittels der Drum Pads wählbar.

Drücken Sie in der Next Sequence Screen PAD [F6], um folgendes Window aufzurufen:



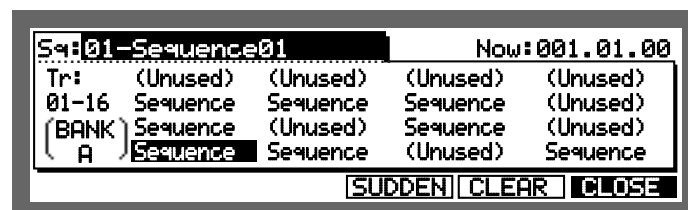
SUDDEN [F4]

Startet die Wiedergabe der selektierten Next Sequence, ohne das Ende der laufenden Sequenz abzuwarten.



CLEAR [F5]

Die Wiedergabe der links unten in der Screen angegebenen Sequenz wird gestrichen. An ihrer Stelle wird die im Seq-Feld angegebene Sequenz gespielt.



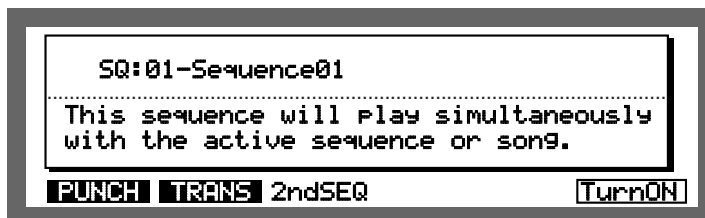
CLOSE [F6]

Lässt Sie zum vorhergehenden „Next Sequence“-Display zurückkehren.

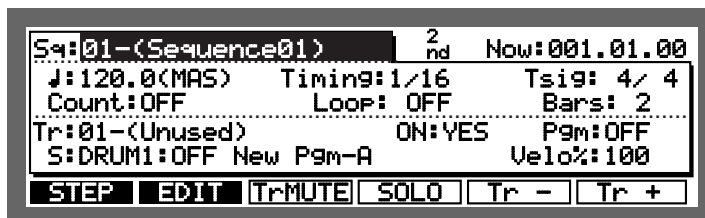
Second Sequence-Funktion

Diese Funktion ermöglicht es, zwei Sequenzen gleichzeitig wiederzugeben: die in der Main Screen selektierte plus eine weitere, die in der 2nd Sequence Screen (s. unten) zu wählen ist.

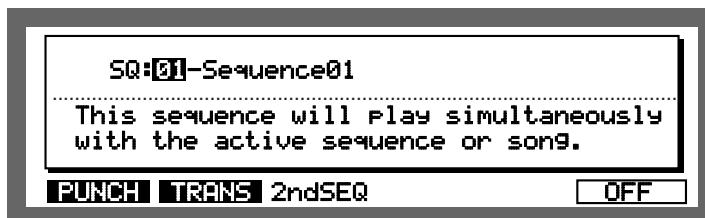
Drücken Sie in der Main Screen bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die MISC.-Taste (Zahlentaste 2) und darauf 2ndSEQ [F3].



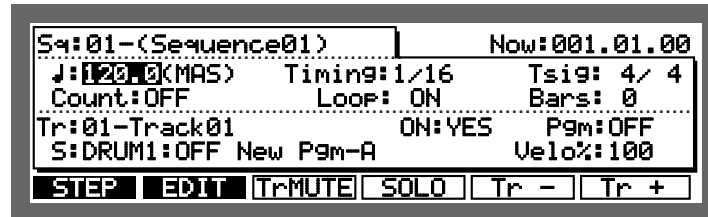
Wählen Sie mit dem DATA Wheel die Sequenz, die zusammen mit der in der Main Screen selektierten gespielt werden soll, und drücken Sie dann TurnON [F6]. Es erscheint wieder die Main Screen – links vom Now#-Feld ist 2nd zu sehen.



Zum Abschalten der Second Sequence-Funktion rufen Sie erneut die Second Sequence Screen auf und drücken OFF [F6].



Einstellen des Tempos



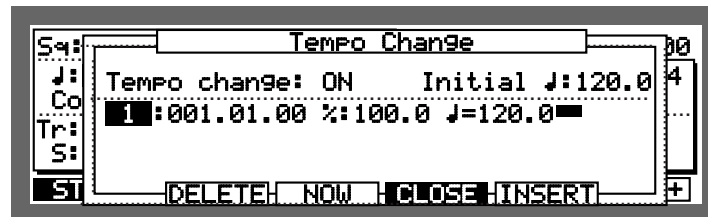
Zur Einstellung des Sequenztempos bringen Sie den Cursor zum J -Feld und wählen mit dem DATA Wheel den gewünschten Wert.

Bei Verwendung der Zehnertastatur geben Sie z.B. „1205“ ein und drücken ENTER, um den Wert 120.5 zu erhalten. Um den Wert 88.5 einzugeben, tippen Sie „885“ und drücken abschließend die ENTER-Taste.

HINWEIS: Wenn Sie andere Datenfelder oder Screens aufrufen, ohne vorher die ENTER-Taste zu drücken, wird Ihre Tempoänderung ignoriert.

Tempo Change (Tempowechsel) Window

Setzen Sie den Cursor auf das Tempo-Feld (J) und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Tempo Change Window zu öffnen.

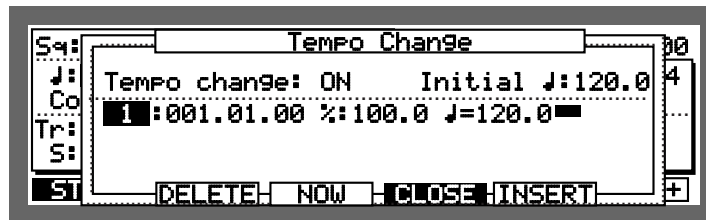


- **Tempo change:**
Zum An-/Abschalten (ON/OFF) der Tempo Change-Funktion.
- **Initial J :**
Bezeichnet das ursprüngliche Tempo, das als Ausgangsbasis für die Tempoberechnung dient.
- **1# (Bar.Beat.Tick-Feld)**
Zur Eingabe der Position des Tempowechsel-Events. Das Grundtempo der Sequenz steht stets am Anfang der Tempo Change-Liste und kann nicht gelöscht werden.
- **%#**
Zur Eingabe des neuen Tempos als Prozentwert des in der Main Screen gewählten ursprünglichen Sequenztempos.
- **J #**
Zur Eingabe des neuen Tempos als absoluter BPM (Beats per Minute)-Wert.

HINWEIS: Die %# - und J #-Felder beeinflussen sich gegenseitig, d.h. daß sich bei einer Änderung des Wertes in einem der beiden Felder auch der Wert im anderen entsprechend ändert.

Eingabe und Änderung von Tempowechseln

Setzen Sie den Cursor auf das Tempo-Feld (♩#) in der Main Screen und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Tempo Change Window zu öffnen.

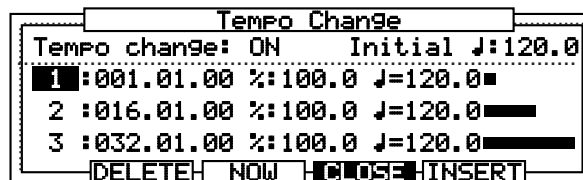


Zur Eingabe eines Tempowechsels drücken Sie zunächst INSERT [F5]. Selektieren Sie dann mit dem Cursor Bar.Beat.Tick-Feld und bestimmen Sie die Position, an der der Wechsel stattfinden soll. Stellen Sie im %: - oder ♩#-Feld das gewünschte Tempo ein.

Die %: - und ♩#-Felder beeinflussen sich gegenseitig, d.h. daß sich bei einer Änderung des Wertes in einem der beiden Felder auch der Wert im anderen entsprechend ändert.

HINWEIS: Die zeitliche Position eines Tempowechsel-Events kann nicht vor oder hinter die Positionen der ihn umgebenden Tempowechsel-Events verlegt werden. Wenn Sie z.B. Tempowechsel an den Positionen 002.01.00, 003.01.00 und 004.01.00 eingegeben haben, ist es nicht möglich, den Event an der Position 003.01.00 vor die Position 002.01.00 oder hinter die Position 004.01.00 zu verschieben.

Sind mehr Tempowechsel vorhanden als in der Screen darstellbar sind, können Sie die Anzeige mittels der CURSOR UP/DOWN-Tasten auf- und abwärtsrollen.



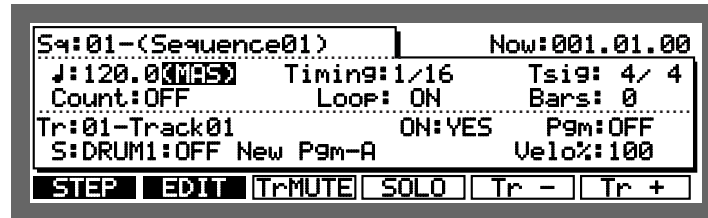
Um einen Tempowechsel-Event zu löschen, selektieren Sie ihn mit den CURSOR UP/DOWN-Tasten und drücken DELETE [F2].

Wenn die Tempo Change-Funktion aktiviert ist (ON) und das ursprüngliche Tempo durch einen Tempo Change Event verändert wurde, erscheint vor dem Tempo-Feld (♩#) in der Main Screen „c“ (kleines „c“ für „Change“).

HINWEIS: Das „Initial“-Tempo ist das Grundtempo der Sequenz. Ist die Tempo Change-Funktion abgeschaltet (OFF), zeigen das Tempo-Feld in der Main Screen und das Initial Tempo-Feld denselben Wert. Ist die Tempo Change-Funktion angeschaltet (ON), gibt das Tempo-Feld in der Main Screen den dem jeweiligen Tempo Change Event entsprechenden Wert an.

Wahl einer Tempo Source

Sie können wählen, ob die Tempoeinstellungen der einzelnen Sequenzen oder ein vom MPC2000XL vorgegebenes Master Tempo verwendet werden sollen.



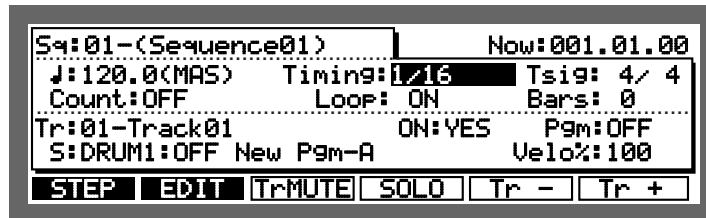
Setzen Sie den Cursor auf das Tempo Source-Feld (siehe Abb. oben) und wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten Tempogebner:

- **(SEQ)** (Sequence)
Jede Sequenz kann ihre eigene Tempoeinstellung haben. Ist die Option **(SEQ)** selektiert, wird dieses Sequenztempo im **J#**-Feld angegeben. Diese Option ist die richtige, wenn Sie jede Ihrer Sequenzen in ihrem ursprünglichen Tempo wiedergeben möchten. Dieses Sequence Tempo wird beim Speichern mit den anderen Sequenzdaten auf der Disk gespeichert.
- **(MAS)** (Master)
Die Master Tempo-Einstellung ist für alle Sequenzen und Songs bindend. Diese Option ist die richtige, wenn Sie alle Sequenzen mit einheitlichem Tempo wiedergeben möchten (besonders nützlich im „Next Sequence“ Mode). Diese Tempoeinstellung wird nicht im Sequence File gespeichert.

Einstellen der Timing-Korrektur (Quantisierung)

Bei der Realtime-Aufzeichnung von Daten in einer Sequenz kann das Timing der Noten mit einem festzulegenden Notenwert automatisch korrigiert werden.

Beim Verschieben der Bar.Beat.Tick-Position mittels der STEP < / >-Taste spielt der hier eingestellte Wert ebenfalls eine wichtige Rolle.



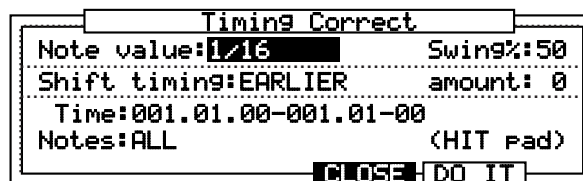
Bringen Sie den Cursor zum Timing#-Feld und wählen Sie den gewünschten Quantisierungswert mit dem DATA Wheel:

OFF	Keine Timing-Korrektur. Die Position verändert sich bei jedem Betätigen der STEP < / >-Taste um einen Tick.
1/8	Alle Noten werden zur nächstgelegenen 1/8tel-Note gerückt (48 Ticks).
1/8(3)	Alle Noten werden zur nächstgelegenen 1/8tel-Triole gerückt (32 Ticks).
1/16	Alle Noten werden zur nächstgelegenen 1/16tel-Note gerückt (24 Ticks).
1/16(3)	Alle Noten werden zur nächstgelegenen 1/16tel-Triole gerückt (16 Ticks).
1/32	Alle Noten werden zur nächstgelegenen 1/32tel-Note gerückt (12 Ticks).
1/32(3)	Alle Noten werden zur nächstgelegenen 1/32tel-Triole gerückt (8 Ticks).

Diese Einstellung kann auch im Timing Correct Window (s. unten) vorgenommen werden.

HINWEIS: Die Timing Correct-Funktion beeinflusst ausschließlich Note Events. Control Change- oder Pitch Bend-Events werden nicht korrigiert.

Zur Durchführung der Feineinstellungen rufen Sie das Timing Correct Window auf, indem Sie mit dem Cursor auf dem Timing#-Feld die OPEN WINDOW-Taste drücken.



Um das Timing bereits aufgenommener Noten zu korrigieren, stellen Sie die folgenden Parameter nach Bedarf ein und drücken DO IT [F5]. Nur der in der Main Screen selektierte Track wird von dieser Maßnahme betroffen.

- **Note Value#**
Dieses Feld hat dieselbe Funktion wie das Timing#-Feld in der Main Screen.
- **Swing %:**
Dieses Feld ist nur verfügbar, wenn im Note Value#-Feld 1/8 oder 1/16 gewählt ist. Diese Funktion verschiebt die Note Events der geradzahigen Beats um den hier eingestellten Prozentwert und bringt Ihren Rhythmus damit zum „Swingen“.

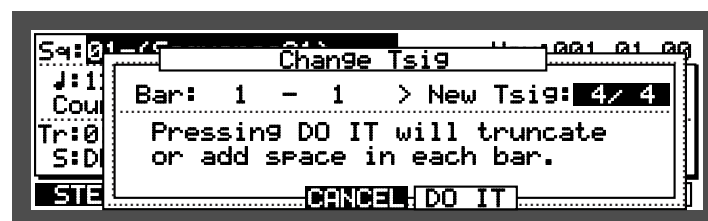
- **Shift Timing:**
Verschiebt Note Events um eine bestimmte Anzahl von Ticks nach vorne oder hinten (einstellbar im `amount:`-Feld, s. unten).
EARLIER zieht die Noten vor.
LATER verschiebt die Noten nach hinten.
- **amount:**
Legt die Stärke der zeitlichen Verschiebung fest. Der maximal mögliche Wert hängt vom eingestellten Notenwert ab. Beträgt dieser z.B. 1/16, findet eine Verschiebung von maximal 12 Ticks statt. Dies entspricht der Hälfte des Notenwerts (1/16tel = 24 Ticks).
- **Time:**
Dieses Feld legt den Bereich fest, in dem die aufgenommenen Noten von der Timing-Korrektur beeinflusst werden sollen. Das Timing der außerhalb dieses Bereichs liegenden Noten wird nicht korrigiert. Bei Drum Tracks können Sie ihre Wahl durch Anschlagen eines Pads treffen.
- **Notes:**
Dieses Feld legt den Notenbereich fest, der bei der Timing-Korrektur einbezogen werden soll. Das Timing der außerhalb dieses Bereichs liegenden Noten (= Tonhöhe) wird nicht korrigiert. Bei Drum Tracks können Sie ihre Wahl durch Anschlagen eines Pads treffen.

Einstellen der Taktart (Beat)

Das `Tsig:` (Time Signature)-Feld zeigt die Taktart der Sequenz in dem im `Now:`-Feld angegebenen Takt (in diesem Fall ein 4/4tel-Takt in Takt 1).



Um die Taktart in der Sequenz zu wechseln, setzen Sie den Cursor auf das `Tsig:`-Feld und drehen am DATA Wheel – das Change Tsig Window öffnet sich:



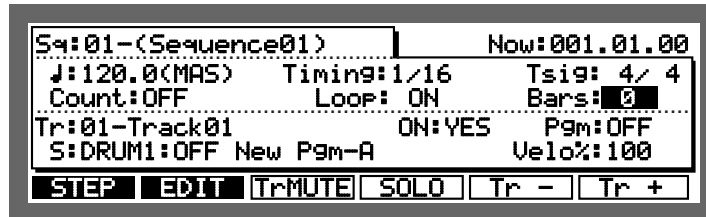
Bestimmen Sie im `Bar:`-Feld mittels CURSOR-Tasten und DATA Wheel den Taktbereich, in dem die Taktart gewechselt werden soll und wählen Sie im `New Tsig:`-Feld die neue Taktart.

Falls die im `New Tsig:`-Feld gewählte neue Taktart eine Ausdehnung des Taktes erforderlich macht (z.B. bei einem Wechsel vom 4/4tel-Takt zum 5/4tel-Takt), wird am Ende eines jeden Taktes ein entsprechender Leerraum angefügt.

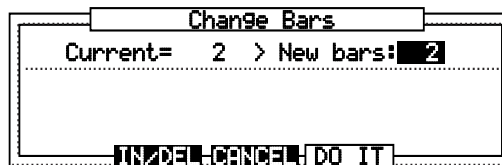
Falls die neue Taktart eine Verkürzung des Taktes erforderlich macht (z.B. bei einem Wechsel vom 4/4tel-Takt zum 3/4tel-Takt), wird am Ende eines jeden Taktes ein Viertel abgeschnitten.

Drücken Sie `DO IT` [F5], um den eingegebenen Taktartwechsel zu bestätigen.

Einstellen der Taktanzahl in der Sequenz

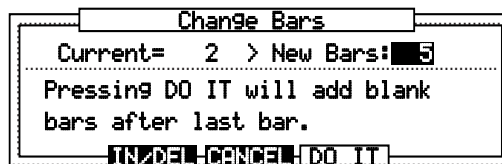


Um die Taktanzahl in einer Sequenz zu ändern, setzen Sie den Cursor auf das Bars #-Feld und drehen am DATA Wheel – das Change Bars Window öffnet sich:

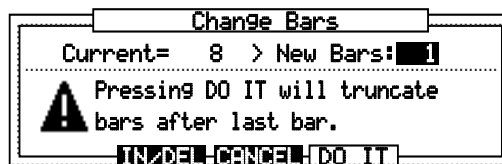


Benutzen Sie das DATA Wheel zum Einstellen der Taktanzahl.

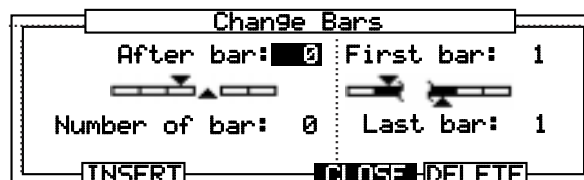
Wird die Taktanzahl erhöht, erscheint die folgende Mitteilung, die besagt, daß nach dem letzten Takt der Sequenz entsprechend viele Leertakte eingefügt werden. Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.



Wird die Taktanzahl erniedrigt, erscheint die folgende Mitteilung, die besagt, daß die überzähligen Takte am Ende der Sequenz abgeschnitten werden. Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.



Um inmitten einer Sequenz Takte einzufügen oder zu löschen, drücken Sie IN/DEL [F3]. Folgende Screen erscheint:



Dieses Window enthält zwei Funktionsbereiche. Der linke dient zum Einfügen, der rechte zum Löschen von Takten. Beide Bereiche arbeiten jedoch unabhängig voneinander.

Zum Einfügen von Takten bestimmen Sie zunächst die Einfügeposition und drücken dann INSERT [F2]. Die festgelegte Anzahl an Leertakten wird nun in die Sequenz eingefügt.

Zum Löschen von Takten bestimmen Sie den zu löschenden Bereich und drücken dann DELETE [F5]. Die festgelegte Anzahl an Takten wird nun aus der Sequenz gelöscht.

Die Erläuterung der einzelnen Datenfelder:

- `After bar#`
Legt den Takt fest, nach dem die zusätzlichen Leertakte eingefügt werden.
- `Number of bars#`
Legt die Anzahl der einzufügenden Takte fest.

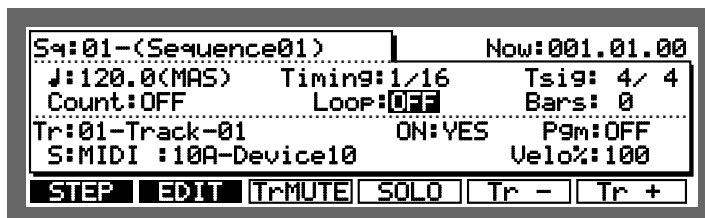
Nach Abschluß dieser Einstellungen drücken Sie `INSERT [F2]`, um die Leertakte einzufügen.

- `First bar#`
Bezeichnet den ersten zu löschenden Takt.
- `Last bar#`
Bezeichnet den letzten zu löschenden Takt.

Nach Abschluß dieser Einstellungen drücken Sie `DELETE [F5]`, um den angegebenen Taktbereich zu löschen.

Looping einer Sequenz

Um einen festgelegten Sequenzabschnitt in einer Endlosschleife wiederzugeben (bis Sie STOP drücken), schalten Sie die Loop-Funktion an und starten das Playback. Bei der Aufnahme in einer Loop wird beim Erreichen des Loop-Endes automatisch vom REC Mode in den OVERDUB Mode geschaltet, so daß Sie sofort mit dem Overdubbing (weitere Aufnahme zum bestehenden Material, ohne dieses zu löschen) fortfahren können.



Zum An- (ON) und Abschalten (OFF) der Loop-Funktion bringen Sie den Cursor zum Loop:-Feld und drehen am DATA Wheel.

Zur Bestimmung des zu loopenden Sequenzabschnittes drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste.

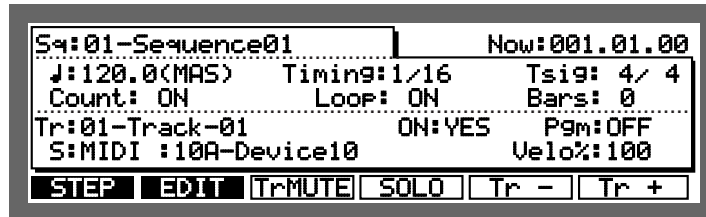


- **First bar:**
Legt den ersten Takt der Loop fest.
- **Last bar:**
Legt den letzten Takt der Loop fest. Sie können hier nicht nur eine Taktnummer wählen, sondern auch END. In dieser Einstellung wird einfach der letzte Takt der Sequenz als letzter Takt der Loop festgelegt, und zwar auch dann, wenn Sie im Bars:-Feld der Main Screen die Taktanzahl in der Sequenz nachträglich ändern.
- **Number of bars:**
Legt die Loop-Länge als Taktanzahl fest, und zwar von dem im First bar:-Feld festgelegten Takt an gerechnet.

HINWEIS: Das First bar:- und das Number of Bars:-Feld wie auch das Last bar:- und das Number of Bars:-Feld stehen miteinander in Verbindung. Bei einer Änderung des First bar:- oder des Last bar:-Wertes ändert sich auch der Number of Bars:-Wert entsprechend.

Ebenso ändert sich bei einer Änderung des Number of Bars:-Wertes der Last bar:-Wert entsprechend.

Einstellen des Metronoms



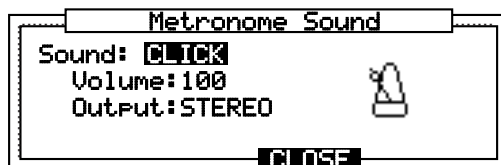
Zum An-oder Abschalten des Metronoms bringen Sie den Cursor zum Count# -Feld und treffen Ihre Wahl mit dem DATA Wheel (ON/OFF). Zur Durchführung der Feineinstellungen rufen Sie die Count/Metronome Screen auf, indem Sie die OPEN WINDOW-Taste drücken.



- **Count IN:**
Dieses Feld dient zur Einstellung der Einzelfunktion:
 - OFF Kein Einzähler
 - REC+PLAY Einzähler vor Aufnahme und Wiedergabe
 - REC ONLY Einzähler nur vor der Aufnahme.
- **In play:**
Läßt Sie das Metronom während der Sequenzwiedergabe an (ON)- oder abschalten (OFF).
- **In rec:**
Läßt Sie das Metronom während der Aufnahme an (ON)- oder abschalten (OFF).
- **Rate:**
Regelt die Schlagzahl des Metronoms (1/8tel, 1/4tel etc.).
- **Wait for key:**
Diese Funktion läßt Sie die Aufnahme mittels eines MIDI-Signals starten, das von einem externen Gerät (z.B. Keyboard) gesendet wird.
Bei aktivierter Wait for Key-Funktion (ON) wird beim Drücken von REC und PLAY in einen Aufnahme-Standby Mode geschaltet. Die Aufnahme beginnt erst, wenn das MPC2000XL ein MIDI-Signal vom externen Gerät empfängt. Dieses als Startbefehl dienende MIDI-Signal wird nicht in der Sequenz aufgezeichnet.
Diese Funktion ist äußerst nützlich, wenn MPC2000XL und Ihr MIDI-Keyboard etwas weiter voneinander entfernt stehen.

Einstellen des Metronom-Sounds, der Lautstärke und des Ausgangs

SOUND [F5] im Count/Metronome Window (s. vorhergehende Seite) öffnet das Metronome Sound Window, in dem sich Sound und Ausgang für das Metronom einstellen lassen.



Sound:

Wählen Sie hier den gewünschten Metronom-Sound (CLICK, DRUM 1, 2, 3 oder 4).

In den Einstellungen DRUM 1 - 4 verwendet die Metronomfunktion interne Drum Sounds (s. unten). In der Einstellung CLICK (Klickgeräusch) sind folgende Parameter verfügbar:

Volume:

Regelt die Lautstärke des Metronom-Klicks.

Output:

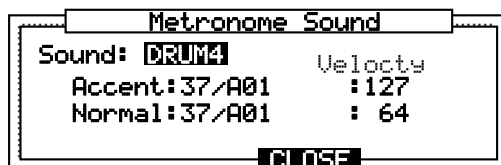
Bestimmt den Ausgang des Metronom-Klicks:

STEREO: STEREO OUT- und HEADPHONE-Anschlüsse.

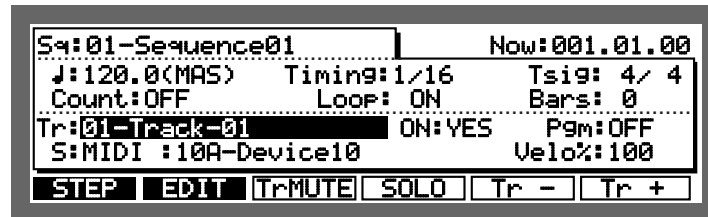
OUT 1 - 8: Einer der ASSIGNABLE MIX OUT-Anschlüsse (als Option erhältlich).

Wenn Sie DRUM 1, 2, 3 oder 4 wählen, können Sie unter Accent: und Normal: je einen Drum Sound für die „Eins“ und die restlichen Beats des Taktes festlegen. Dazu drücken Sie das entsprechende Drum Pad oder wählen den gewünschten Sound im entsprechenden Feld.

Die Velocity:-Felder regeln die Velocity Levels (Lautstärke) der beiden Drum Sounds.



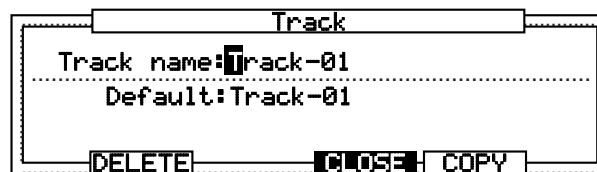
Wahl eines Tracks



Setzen Sie den Cursor auf das Tr#: -Feld und treffen Sie Ihre Wahl mit dem DATA Wheel – Nummer und Name des Tracks werden im Display angegeben.

Umbenennen eines Tracks

Setzen Sie den Cursor auf das Tr#: -Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Track Window zu öffnen.



- **Track name#**
Dieses Feld dient zum Ändern des Track-Namens.

Öffnen Sie das Name Window, indem Sie am DATA Wheel drehen oder ein Pad drücken. Drücken Sie nach Abschluß der Nameneingabe ENTER [F5].

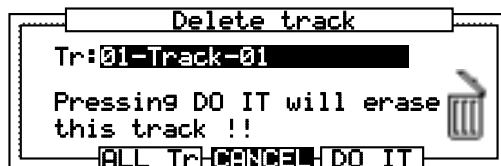
HINWEIS: Wenn Sie mittels CURSOR DOWN das Default#-Feld selektieren oder eine andere Screen aufrufen, ohne ENTER zu drücken, findet keine Änderung des Namens statt.

- **Default#**
Neu aufgenommene Tracks erhalten automatisch den hier eingegebenen Namen. Ist dieser Name bereits an einen Track vergeben, wird zur Unterscheidung eine Nummer angehängt, z.B. „Track01“. Das Vorgehen zur Nameneingabe ist das gleiche wie im Track name#-Feld.

Löschen eines Tracks

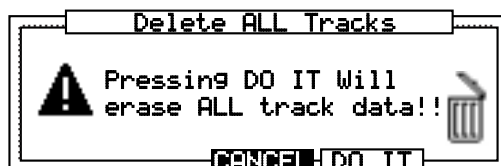
Setzen Sie in der Main Screen den Cursor auf das Tr:#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Track Window zu öffnen.

Drücken Sie DELETE [F2], um das Delete Track Window zu öffnen.



Zum Löschen des selektierten Tracks drücken Sie DO IT [F5].

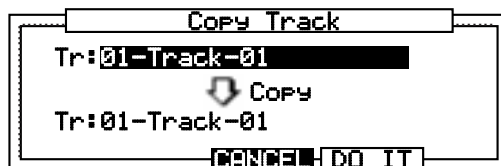
Beim Betätigen von ALL Tr [F3] erscheint der folgende Warnhinweis. Drücken Sie DO IT [F5], wenn Sie alle Tracks löschen möchten.



Kopieren eines Tracks

Setzen Sie in der Main Screen den Cursor auf das Tr:#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Track Window zu öffnen.

Drücken Sie COPY [F5], um das Copy Track Window zu öffnen.



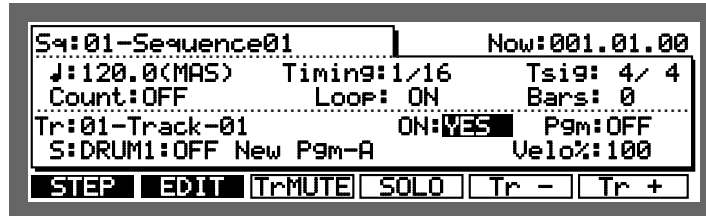
Wählen Sie mit dem DATA Wheel im oberen Datenfeld den zu kopierenden Track (=Quelle). Drücken Sie danach CURSOR DOWN und wählen Sie im unteren Datenfeld den Track, auf den kopiert werden soll (=Ziel).

Beim Betätigen von DO IT [F5] werden die Track-Daten kopiert.

HINWEIS: Eventuell im Ziel-Track vorhandene Daten werden bei diesem Vorgang überschrieben. Lassen Sie deshalb Vorsicht walten, wenn Sie auf einen Track kopieren, dessen Name anders als (Unused) lautet.

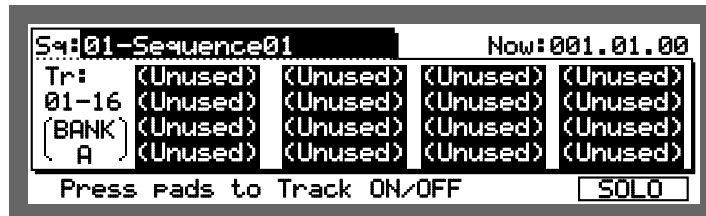
An- und Abschalten (Muting) von Tracks

Zum An- und Abschalten des selektierten Tracks drücken Sie TrMUTE [F3]. Der jeweilige Status (YES = An, NO = Aus) wird im ON#-Feld angegeben. Sie können auch den Cursor zu diesem Feld bringen und den selektierten Track mit dem DATA Wheel an-/abschalten.

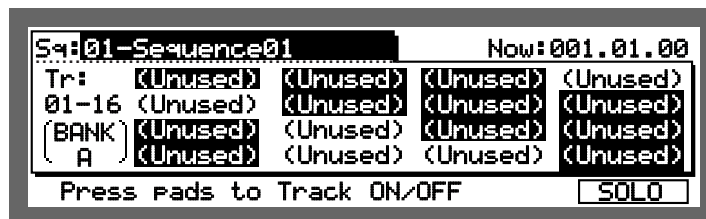


An- und Abschalten von Tracks mittels der Drum Pads

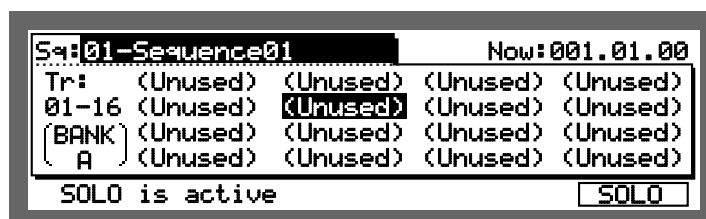
Drücken Sie in der MAIN Screen die TRACK MUTE-Taste. Die zugehörige LED leuchtet auf, und es erscheint folgende Screen:



Zum Stummschalten eines Tracks drücken Sie zunächst die entsprechende PAD BANK-Taste (A = Tracks 1-16, B = Tracks 17-32, C = Tracks 33-48, D = Tracks 49-64) und danach das dem gewünschten Track entsprechende Drum Pad. Erneutes Drücken des Pads schaltet den Track wieder an. In obiger Beispiel-Screen sind alle Tracks (1 -16) angeschaltet. Wird ein Track abgeschaltet, verschwindet das den Track-Namen umgebende blaue Feld, und der Track-Name selbst wird blau dargestellt.



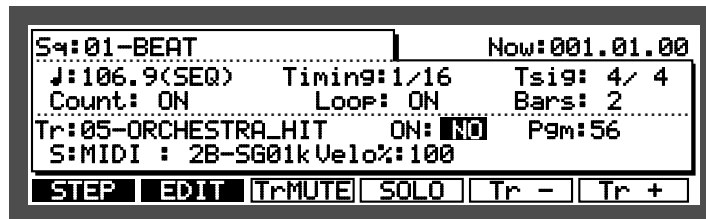
Indem Sie SOLO [F6] gedrückt halten und das entsprechende Drum Pad anschlagen, aktivieren Sie die Solo-Schaltung für den gewünschten Track, so daß Sie ihn alleine hören können. Erneutes Drücken von SOLO [F6] schaltet den Solo Mode wieder ab.



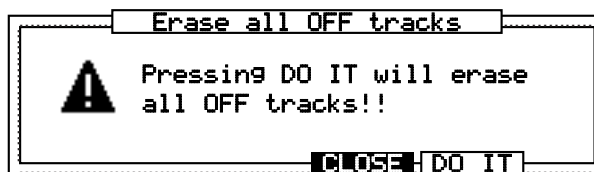
Drücken Sie erneut die TRACK MUTE-Taste, um zur Main Screen zurückzukehren.

Löschen aller abgeschalteten Tracks

Um alle abgeschalteten Tracks in einem Aufwasch zu löschen, bringen Sie den Cursor zum ON=- Feld der Main Screen.



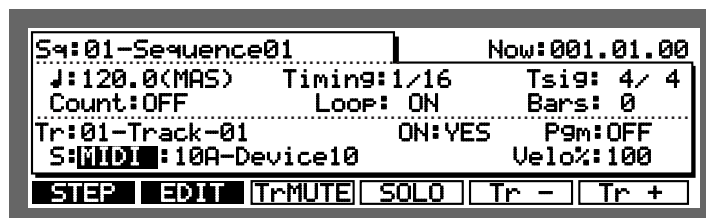
Drücken Sie OPEN WINDOW, um das Erase all OFF tracks-Window zu öffnen:



Drücken Sie DO IT [F5], um alle abgeschalteten Tracks zu löschen und zur Main Screen zurückzukehren.

Wahl des Tracktyps

Diese Funktion entscheidet darüber, ob die Daten des Tracks zur internen Soundquelle (Sampler) des MPC2000XL oder zu externen MIDI-Geräten gesandt werden.



Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld (s. Abb. oben) und wählen Sie Ihrer Absicht entsprechend mit dem DATA Wheel MIDI oder DRUM 1 - 4.

- MIDI Zur Dateneingabe (= Aufnahme) mittels MIDI-Gerät (z.B. Keyboard) und zur Datenausgabe an die Tonerzeugung externer MIDI-Geräte.
- DRUM 1 - 4 Zur Dateneingabe (= Aufnahme) mittels der DRUMS Pads und zur Datenausgabe an die interne Tonerzeugung des MPC2000XL. Da sich den Drum-Programmen DRUM 1 - 4 unterschiedliche Sound-Programme zuweisen lassen, ist es möglich, die einzelnen Drum Tracks einer Sequenz mit verschiedenen Sounds wiederzugeben. Bis zu vier verschiedene Programme sind gleichzeitig spielbar.

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Setzen Sie den Cursor auf das Track Type-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das MIDI Input Window zu öffnen.



- **Receive channel:**
Legt den MIDI-Empfangskanal des MPC2000XL fest. Alle Daten, die auf anderen Kanälen ankommen als dem hier eingestellten, werden ignoriert. Um Daten auf allen Kanälen empfangen zu können, ist die Einstellung **ALL** zu wählen.
- **Prog change>Seq:**
Legt fest, ob Sequenzen mittels MIDI Program Change-Befehlen von einem externen MIDI-Gerät gewechselt werden können. In der Einstellung **ON** wird beim Empfang einer MIDI Program Change-Nummer die Sequenz mit derselben Nummer selektiert.
- **Sustain Pedal to Duration:**
Enthalten die Performance-Daten eines MIDI-Gerätes, z.B. eines Keyboards, Sustain Pedal-Messages (MIDI Controller 64), so werden diese zusammen mit den Notendaten in der Sequenz aufgezeichnet. Daraus entstehen folgende Probleme:
 1. Das Löschen eines Sequenzabschnitts, der einen Sustain Off-Befehl enthält, hat zur Folge, daß alle nach dieser Position liegenden Noten entgegen Ihrer Absicht bis zum nächsten Sustain On-Befehl ausgehalten werden.
 2. Werden mehrere Tracks, von denen einer Sustain Pedal-Daten enthält, über denselben MIDI-Kanal ausgegeben, bewirken diese Daten auch auf den anderen Tracks ungewollte Sustain-Effekte.
 3. Nach dem Merging (Zusammenmischen der MIDI-Daten) eines Tracks mit Sustain Pedal-Informationen mit einem Track ohne solche Informationen, erhalten auch jene Noten Sustain, die bisher ohne waren.
 4. Nach einem Overdub auf einem Track mit Sustain-Informationen, haben auch die neu aufgenommenen Noten Sustain.

Das MPC2000XL umgeht diese Probleme, indem es Sustain Pedal-Messages in besonderer Weise behandelt. In der Einstellung **ON** im **Sustain pedal to Duration:**-Feld zeichnet das MPC2000XL die während der Aufnahme empfangenen Sustain On/Off-Befehle **NICHT** auf, sondern wandelt diese in entsprechende Note On/Off-Befehle um. Dies bewirkt, daß die Duration (=Dauer) der davon betroffenen Noten ausgedehnt wird, die unerwünschte Übertragung der Sustain-Informationen auf andere Noten jedoch unterbleibt.

Es gibt allerdings auch einige Situationen, in denen die Umwandlung der Sustain Pedal-Informationen in Duration-Werte nicht wünschenswert ist.

1. Je nach Einstellung und technischen Merkmalen des empfangenden MIDI-Tonerzeugers kann eine zu lange Duration einer Note bewirken, daß die maximal verfügbare Stimmenanzahl des Gerätes überschritten wird, so daß weitere Note On-Befehle einfach ignoriert werden.
2. Der MIDI Controller 64 läßt sich bei Bedarf auch für andere Zwecke als den des Sustains nutzen.

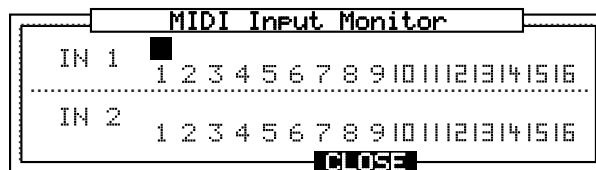
In solchen Fällen wählen Sie in diesem Feld die Einstellung **OFF**, damit die Sustain Pedal-Daten (Controller 64) ebenfalls aufgenommen werden.

MIDI Filter

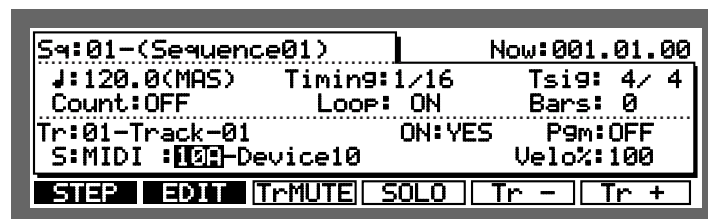
Das MPC2000XL gestattet es, bestimmte MIDI-Events bei Bedarf auszufiltern.

- **MIDI filter:**
Zum globalen An- und Abschalten der MIDI-Filterfunktion. In der Einstellung OFF werden alle MIDI-Events empfangen, ungeachtet der Einstellungen in den **Type:**- und **Pass?:**-Feldern.
- **Type:**
Legt die Art des auszufilternden MIDI-Events fest (Näheres über MIDI-Events etc. können Sie in einem MIDI-Handbuch nachlesen). Folgende Events stehen zur Wahl:
NOTES, PITCH BEND, PROG(ram) CHANGE, CH(annel) PRESSURE, POLY PRESS(ure), EXCLUSIVE, CONTROLLER-Nummern 000 ~ 127.
- **Pass?:**
Legt fest, ob der im **Type:**-Feld angegebene MIDI-Event passieren darf (YES) oder nicht (NO).

MONITR [F2] ruft das MIDI Input Monitor Window auf, in dem sich überprüfen lässt, auf welchen MIDI-Kanälen Daten empfangen werden (oberhalb der entsprechenden Kanalnummern ist ein blinkendes Quadrat zu sehen).



Einstellen des MIDI-Kanals eines Tracks



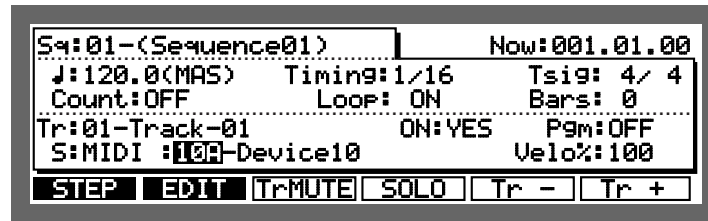
Bringen Sie den Cursor zum Channel-Feld (s. Abb. oben) und wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten MIDI-Kanal.

Im abgebildeten Beispiel werden die Daten des gegenwärtig selektierten Tracks 01 über MIDI Output A auf MIDI-Kanal 10 gesendet.

Wählen Sie die MIDI-Kanalnummer der externen MIDI-Soundquelle, die die Track-Daten empfangen soll. Ein Drum Track spielt normalerweise nur den internen Sampler des MPC2000XL an. Wenn Sie ihm jedoch einen MIDI-Kanal zuteilen, werden auch die Daten eines Drum Tracks über den entsprechenden Kanal ausgegeben. Wenn Sie dies nicht wünschen, wählen Sie in diesem Feld die Einstellung OFF.

Einstellungen für die Ausgabe von MIDI-Daten (MIDI Output)

Um das MIDI Output Window zu öffnen, selektieren Sie zunächst in der Main Screen mit dem Cursor das unten angezeigte Feld und drücken dann OPEN WINDOW.



- **Soft thru:**
Dieser Parameter läßt Sie wählen, ob und wie die am MIDI IN empfangenen Daten über den MIDI OUT weitergeleitet werden:

OFF

Die MIDI Through-Funktion ist abgeschaltet.

AS TRACK

Im Single Recording Mode (Aufnahme einzelner Tracks) wird der MIDI OUT-Kanal gemäß der Einstellung jedes einzelnen Tracks gewählt.

Im Multi Recording Mode (Aufnahme mehrerer Tracks gleichzeitig) wird das MIDI OUT-Signal gemäß der Einstellung im Multi Recording Setup Window gesendet.

OMNI-A

Die am MIDI IN empfangenen MIDI-Daten werden über MIDI OUT A ausgegeben.

Während der Wiedergabe von Tracks werden diese eingehenden Daten mit den Track-Daten gemischt (merged).

OMNI-B

Die am MIDI IN empfangenen MIDI-Daten werden über MIDI OUT B ausgegeben.

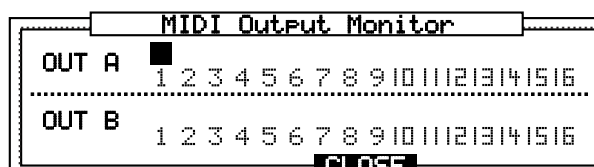
OMNI-AB

Die am MIDI IN empfangenen MIDI-Daten werden über MIDI OUT A und B ausgegeben.

- **Device name:**
Nach der Wahl des MIDI-Kanals (01A - 16B) für ein externes Gerät können Sie es in diesem Feld mit einem Namen versehen, der für alle Sequenzen Gültigkeit hat.

PANIC [F5] sendet „All note off“- und „Reset all Controllers“-MIDI-Events über den MIDI OUT an alle externen MIDI-Geräte (zum Abstellen von „Notenhängern“).

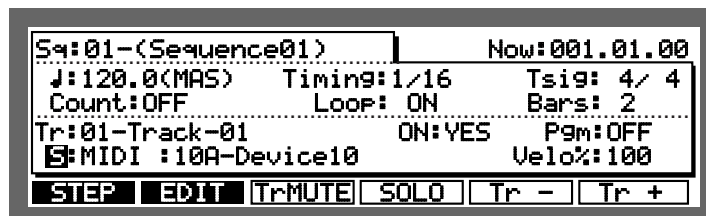
MONITR [F2] ruft das MIDI Output Monitor Window auf, in dem sich überprüfen läßt, auf welchen MIDI-Kanälen Daten gesendet werden (oberhalb der entsprechenden Kanalnummern ist ein blinkendes Quadrat zu sehen).



Gleichzeitige Aufnahme mehrerer Tracks (Multi Recording Mode)

In diesem Mode können mehrere Tracks gleichzeitig aufgenommen werden.

Bringen Sie den Cursor zum **S**-Feld in der Main Screen.



Wählen Sie **S** für Single Track Recording oder **M** für Multi Track Recording.

Im Single Recording Mode wird nur auf dem gegenwärtig selektierten Track aufgenommen.

Im Multi Recording Mode kann auf mehreren Tracks gleichzeitig aufgenommen werden.

Falls Sie den Multi Recording Mode gewählt haben, drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Multi Recording Setup Window zu öffnen.



- **In (MIDI-Eingangskanal)**
Wählen Sie mit den CURSOR UP/DOWN-Tasten den MIDI-Eingangskanal.
- **Track**
Wählen Sie den Track, auf dem aufgenommen werden soll. Falls zwei oder mehr MIDI-Eingangskanäle demselben Track zugewiesen sind, werden die eingehenden MIDI-Daten zusammengemischt und auf dem Track aufgenommen. Wenn Sie nicht aufnehmen möchten, wählen Sie im Track-Feld die Einstellung OFF.
- **Out (MIDI-Ausgangskanal)**
Wählen Sie mit den CURSOR UP/DOWN-Tasten den Track und mit dem DATA Wheel den MIDI-Ausgangskanal. Falls zwei oder mehr MIDI-Eingangskanäle demselben Track zugewiesen sind, werden die Daten zusammengemischt und ausgegeben.

Um die Aufnahme zu starten, schließen Sie das Multi Recording Setup Window und drücken bei gedrückt gehaltener REC-Taste die PLAY-Taste.

Editieren der Track-Velocity

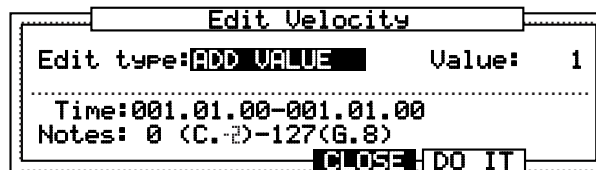
Diese Funktion läßt Sie bei der Wiedergabe der Sequenz die Velocity-Daten des selektierten Tracks beeinflussen.



Bringen Sie den Cursor zum `Velo%`-Feld und erhöhen oder erniedrigen Sie den Ausgangswert von 100% nach Wunsch mit dem DATA Wheel.

HINWEIS: Diese Funktion beeinflußt die Velocity-Daten nur während der Wiedergabe. Sie hat keinerlei Auswirkungen auf die aufgenommenen Daten. Bei einer bereits mit maximaler Velocity (127) aufgezeichneten Note zeitigt natürlich auch eine Einstellung von mehr als 100% keine Wirkung.

Setzen Sie den Cursor auf das `Velo%`-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Edit Velocity Window zu öffnen.

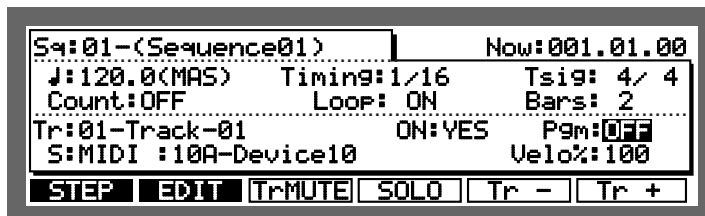


Zur Beeinflussung der Velocity aufgezeichneter Daten stellen Sie die folgenden Parameter ein und drücken abschließend `DO IT` [F5].

- **Edit type:**
Legt die Art und Weise der Velocity-Änderung fest:
 - `ADD VALUE` Addiert den im `Value:`-Feld eingestellten Wert zu den aufgezeichneten Velocity-Werten.
 - `SUB VALUE` Subtrahiert den im `Value:`-Feld eingestellten Wert von den aufgezeichneten Velocity-Werten.
 - `MULT VAL%` Erhöht/erniedrigt die aufgezeichneten Velocity-Werte gemäß dem im `Value:`-Feld gewählten (Prozent)-Wert.
 - `SET TO VAL` Setzt alle Velocity-Werte einheitlich auf den im `Value:`-Feld eingestellten Wert.
- **Value:**
Bestimmt den jeweiligen Wert für die im `Edit type:`-Feld gewählte Edit-Methode.
- **Time:**
Dieses Feld legt den Bereich fest, in dem die Velocity der aufgenommenen Daten geändert werden kann. Die außerhalb dieses Bereichs liegenden Daten werden nicht beeinflusst.
- **Notes:**
Dieses Feld legt den Notenbereich fest, in dem die Velocity der aufgenommenen Daten geändert werden kann. Die außerhalb dieses Bereichs liegenden Noten (= Tonhöhe) werden nicht beeinflusst.

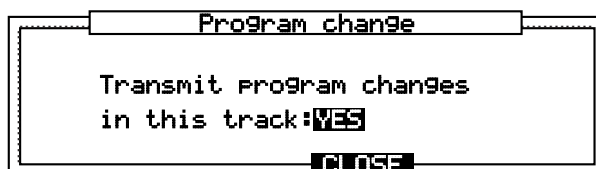
Einstellen der Program Change-Funktion

Programmwechsel bei angeschlossenen MIDI-Geräten können durch Program Change-Befehle herbeigeführt werden, die beim Wechsel der Sequenz ausgesendet werden, aber auch durch Program Change Events, die in einem Track aufgezeichnet sind.



Bringen Sie den Cursor zum Pgm#-Feld und wählen Sie die gewünschte MIDI-Programmnummer mit dem DATA Wheel. In der Einstellung OFF werden keine Prog Change-Befehle gesendet.

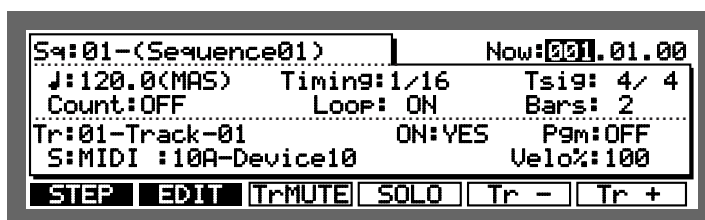
Drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste (Cursor auf dem Pgm#-Feld), um das Program Change Window zu öffnen.



Legen Sie in diesem Datenfeld fest, ob ein im selektierten Track aufgezeichneter Program Change Event übertragen werden soll (YES) oder nicht (NO).

Locating-Vorgänge mit dem DATA Wheel

Mit Hilfe des DATA Wheels läßt sich rasch eine beliebige Takt- oder Zeitposition in der Sequenz aufsuchen.



Bringen Sie dazu den Cursor zum Now#-Feld und verändern Sie die angegebene Position mit dem DATA Wheel.

Wechsel der Darstellungsart

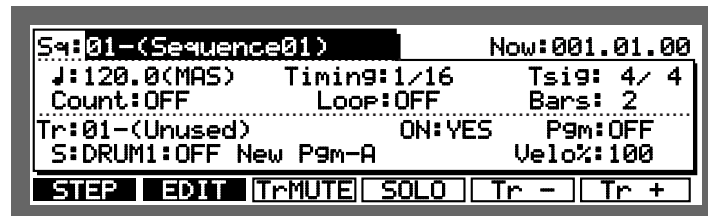
Die Position im **Now#**-Feld ist als Bar/Beat/Clock- oder als Hour/Minute/Second (Stunden/Minuten/Sekunden)-Wert darstellbar.

Setzen Sie den Cursor auf das **Now#**-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Time Display Window zu öffnen.



- **Display style:**
Wählen Sie BAR, BEAT, CLOCK oder HOUR, MIN, SEC.
- **start time:**
Wählen Sie im **Display style:**-Feld HOUR, MIN, SEC, um die Zeitangabe im **Now#**-Feld der Main Screen an der hier eingegebenen Position starten zu lassen. Diese Startposition kann auch beim Synchronisieren mit MTC (MIDI Time Code) oder SMPTE-Timecode verwendet werden.
- **Frame rate:**
Legt die Frame Rate für die Synchronisation mit MTC- oder SMPTE-Code fest. Weitere Informationen zur Synchronisation erhalten Sie im Kapitel „MIDI/SYNC Mode“.

Die Funktionstasten der Main Screen

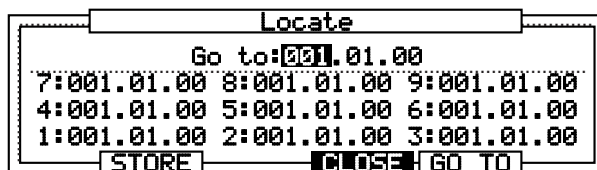


- **STEP** [F1]
Ruft die Step Edit Page auf, in der sich Sequenzdaten präzise editieren lassen.
- **EDIT** [F2]
Ruft die Edit Page auf, in der andere Elemente der Sequenz editierbar sind.
- **TrMUTE** [F3]
Schaltet den selektierten Track an/ab.
- **SOLO** [F4]
Die Solo-Funktion gestattet es, den gegenwärtig selektierten Track allein zu hören. Beim Betätigen dieser Taste beginnt die SOLO-Anzeige zu blinken. Sollen wieder alle Tracks wiedergegeben werden, drücken Sie erneut diese Taste.
- **Tr -** **Tr +** [F5/F6]
Diese Tasten dienen zur raschen Anwahl des gewünschten Tracks – es ist nicht nötig, den Cursor zum **Tr#**-Feld zu bringen und das DATA Wheel zu benutzen.

Die Play/Record- und die Locate-Tasten

Diese zehn Tasten arbeiten ähnlich wie die Transporttasten einer Bandmaschine, mit einigen äußerst nützlichen Zusatzfunktionen:

- **PLAY START-Taste:**
Diese Taste startet die Wiedergabe der selektierten Sequenz von Takt 1 an.
- **PLAY-Taste:**
Diese Taste startet die Wiedergabe der selektierten Sequenz von der aktuellen Position an, die im **Now#**-Feld der Main Screen angegeben wird.
- **STOP-Taste:**
Diese Taste stoppt Wiedergabe und Aufnahme der Sequenz.
- **OVERDUB-Taste:**
Diese Taste schaltet in den Overdub Mode, in dem neue Noten im aktiven Track aufgezeichnet werden können, ohne die bereits existierenden Daten zu löschen. Halten Sie dazu die OVERDUB-Taste gedrückt und drücken Sie darauf die PLAY-Taste. Sie können auch bei laufender Wiedergabe in diesen Mode schalten, indem Sie die PLAY-Taste gedrückt halten und darauf die OVERDUB-Taste drücken. Bei aktiviertem Overdub Mode leuchtet die LED über der OVERDUB-Taste. Um den Overdub Mode zu verlassen, drücken Sie kurz die OVERDUB-Taste – die LED über der Taste erlischt.
- **REC-Taste:**
Diese Taste schaltet in den Record (Aufnahme)-Mode, in dem neue Noten im aktiven Track aufgezeichnet und existierende Daten dabei gelöscht werden, genau wie bei einer Bandmaschine. Sie können auch bei laufender Wiedergabe in diesen Mode schalten, indem Sie die PLAY-Taste gedrückt halten und darauf die REC-Taste drücken. Bei aktiviertem Record Mode leuchtet die LED über der REC-Taste. Um den Record Mode zu verlassen, drücken Sie kurz die REC-Taste – die LED über der Taste erlischt.
- **BAR << / >> -Tasten:**
Diese Tasten verschieben die aktuelle Position in der Sequenz zur vorhergehenden bzw. nächsten Taktgrenze. Bei gedrückt gehaltener GO TO-Taste bringt Sie die BAR << -Taste zum Sequenzanfang, die BAR >> -Taste zum Sequenzende.
- **STEP < / > -Tasten:**
Diese Tasten verschieben die aktuelle Position in der Sequenz um den im **Timing#**-Feld in der Main Screen eingestellten Wert. Bei einem Timing-Wert von 1/16 sind dies z.B. jeweils 24 Ticks vorwärts (STEP >) oder rückwärts (STEP <). Bei gleichzeitig gedrückt gehaltener GO TO-Taste wird die Position aufgesucht, die direkt vor bzw. nach einem eingegebenen Event liegt.
- **GO TO-Taste:**
Diese Taste benutzt man, um unverzüglich zu einer bestimmten Position innerhalb der Sequenz zu gelangen. Beim Drücken der GO TO-Taste erscheint das Locate Window:



Go to:

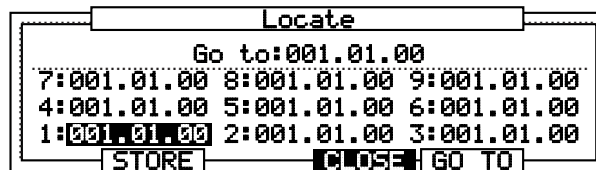
Beim Öffnen des Locate Windows stellt dieses Feld die Position der Now# -Anzeige der Main Screen dar.

Geben Sie die gewünschte Position mittels DATA Wheel oder Zahlentasten ein. Drücken Sie GO TO, um die eingegebene Position aufzusuchen und zur Main Screen zurückzukehren.

Speichern einer Locate-Position bei gestoppter Wiedergabe

Stellen Sie die gewünschte Position im Now:-Feld der Main Screen ein und drücken Sie die GO TO-Taste.

Wählen Sie mit den CURSOR-Tasten ein Locate Memory (1 - 9), in dem Sie die Locate-Position ablegen möchten.



Drücken Sie STORE [F2], um die Locate-Position zu speichern und zur Main Screen zurückzukehren.

Abrufen einer gespeicherten Locate-Position

Drücken Sie die GO TO-Taste und selektieren Sie mit den CURSOR-Tasten eine der gespeicherten Locate-Positionen. Drücken Sie GO TO [F5], um diese Position abzurufen.

AUTO PUNCH-Funktion

Diese Funktion ermöglicht es, an festgelegten Positionen automatisch vom Play- in den Record/Overdub Mode zu schalten und diesen wieder zu verlassen. Dies ist bei sehr knappem „Einsteigen“ in eine Aufnahme von Vorteil, wenn nicht genügend Zeit vorhanden ist, um von den Bedienungstasten des MPC2000XL zum MIDI-Keyboar zu gelangen und nach erfolgtem Punch In die neuen Noten einzuspielen. Die Auto Punch-Funktion steigt automatisch für Sie in die Aufnahme ein und erlaubt Ihnen, sich ganz auf Ihr Spiel zu konzentrieren.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die PUNCH-Taste (Taste 2 auf der Zehner-tastatur):



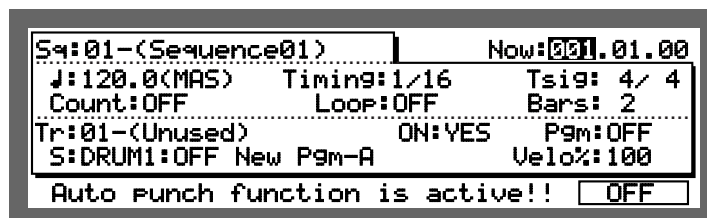
- Auto Punch:

Es sind drei Auto Punch Modes verfügbar:

- PUNCH IN ONLY** Nur der Punch In-Vorgang erfolgt automatisch. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie die STOP-Taste.
- PUNCH OUT ONLY** Nur der Punch Out-Vorgang erfolgt automatisch. Um die Aufnahme zu starten, drücken Sie bei gedrückt gehaltener REC- oder OVERDUB-Taste die PLAY- oder PLAY START-Taste.
- PUNCH IN OUT** Punch In und Punch Out werden automatisch durchgeführt.

- **IN**
Bestimmt die Punch In-Position.
- **OUT**
Bestimmt die Punch Out-Position.

Zur Durchführung eines Auto Punch-Vorgangs drücken Sie zunächst TurnON [F6]. Es erscheint wieder die Main Screen, deren unterste Zeile in diesem Standby-Modus folgenden Hinweis bringt:



Drücken Sie bei gedrückt gehaltener REC- oder OVERDUB-Taste die PLAY- oder PLAY START-Taste, um den Vorgang zu starten. Punch In und/oder Punch Out werden an den festgelegten Positionen automatisch durchgeführt.

Um die Auto Punch-Funktion abzuschalten, drücken Sie OFF [F6].



Kapitel 4

Editieren von Sequenzen

Löschen von Daten mit der ERASE-Taste

Die ERASE-Taste gestattet es, bei laufender Wiedergabe alle Noten eines bestimmten Pads bzw. einer bestimmten Tonhöhe zu löschen, oder aber Noten oder Events einzeln zu löschen.

Löschen von Noten in Realtime

Um eine bestimmte Note bei laufender Wiedergabe im Overdub Mode zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Selektieren Sie in der Main Screen den Track, der die zu löschenden Daten enthält.
2. Halten Sie die OVERDUB-Taste gedrückt und drücken Sie dann die PLAY- oder die PLAY START-Taste, um in den Overdub Mode zu schalten (bei laufendem Playback: PLAY-Taste gedrückt halten und die OVERDUB-Taste drücken).
3. Warten Sie die Position ab, an der sich die zu löschenden Daten befinden und drücken Sie dann bei gedrückt gehaltener ERASE-Taste das DRUMS Pad, dem der entsprechende Sound zugewiesen ist. Es wird solange gelöscht, wie Sie das Pad gedrückt halten.

Auf die gleiche Weise können Sie natürlich auch bestimmte Noten aus einem MIDI-Track löschen. Halten Sie dazu die ERASE-Taste und die entsprechende Taste am MIDI-Keyboard gedrückt.

Löschen von Daten im ERASE Window

Wenn Sie bei gestoppter Wiedergabe die ERASE-Taste drücken, erscheint das Erase Window, in dem sich Noten oder andere Daten gezielt selektieren und löschen lassen.



- **Track#:**
Zur Wahl des Tracks, auf dem etwas gelöscht werden soll. Wenn Sie 0 wählen, wird auf allen Tracks gelöscht.
- **Time#:**
Legt den Bereich fest, in dem gelöscht wird.
- **Erase#:**
Folgende drei Event-Arten können gelöscht werden:
 - ALL EVENTS** Löscht alle Events innerhalb des Bereiches, der im Time#-Feld festgelegt wurde. Ob auch alle Noten gelöscht werden, hängt von der Einstellung des Notes#-Feldes (siehe unten) ab.
 - ALL EXCEPT** Löscht alle Events mit Ausnahme der im Datenfeld rechts neben ALL EXCEPT selektierten Event-Art. Welche Noten dabei gelöscht werden, hängt von der Einstellung des Notes#-Feldes (siehe unten) ab. In der Einstellung ALL EXCEPT NOTES werden überhaupt keine Noten gelöscht, weswegen das Notes#-Feld in diesem Fall gar nicht erscheint.
 - ONLY ERASE** Löscht nur die Event-Art, die Sie im Datenfeld rechts neben ONLY ERASE selektieren. Das Notes#-Feld erscheint nur, wenn in diesem Feld die Einstellung NOTES gewählt wird. In diesem Fall geben Sie im Notes#-Feld die zu löschende Note an.

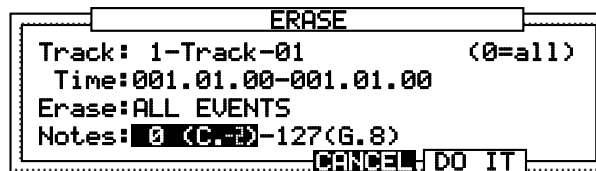
- **Notes:**
Legt die zu löschenden Noten fest.

HINWEIS: Je nachdem, ob im **Track#**-Feld ein **Drum Track** oder ein **MIDI Track** selektiert ist, zeigt das **Note#**-Feld folgendes:

Drum Track



MIDI Track



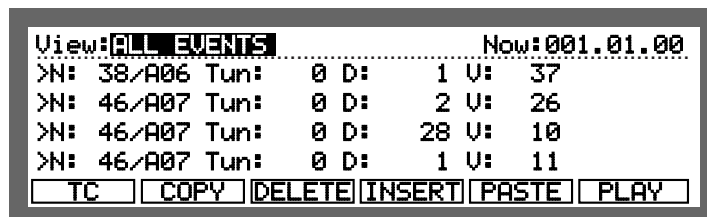
Drücken Sie **DO IT** [F5], um den Löschvorgang durchzuführen.

Step Edit

In der Step Edit Screen können Sie die MIDI-Daten auf einem Track präzise editieren und mittels DRUMS Pads oder MIDI-Keyboard auch neue Events Schritt für Schritt eingeben.

Step Edit Screen

Drücken Sie in der Main Screen STEP [F1], um die Step Edit Screen aufzurufen.

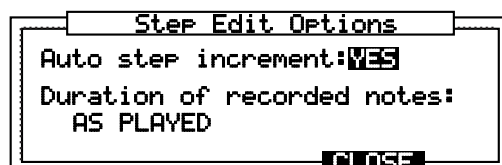


- View:

Hier selektieren Sie die Event-Art, die Sie zu sehen wünschen:

ALL EVENTS	Zeigt alle auf einem Track an der aktuellen Position aufgezeichneten Events.
NOTES	Zeigt nur die Noten. In dieser Einstellung erscheint zudem ein Datenfeld, in dem sich der darzustellende Notenbereich eingrenzen lässt.
PITCH BEND	Zeigt nur die Pitch Bend-Daten.
CTRL	Zeigt nur die Control Change-Daten. In dieser Einstellung erscheint zudem ein Datenfeld zur Bestimmung der darzustellenden Control Change-Nummer. Wenn Sie in diesem Feld ALL wählen, werden alle Control Change Events dargestellt.
PROG CHANGE	Zeigt nur die Program Change-Daten.
CH PRESSURE	Zeigt nur die Channel Pressure (Aftertouch)-Daten.
POLY PRESS	Zeigt nur die Poly Pressure-Daten.
EXCLUSIVE	Zeigt nur die MIDI Exclusive-Daten.

Drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Step Edit Options Window zu öffnen.



- Auto step increment:

In der Einstellung YES wird die Position im Now#-Feld der Step Edit Screen nach jeder Event-Eingabe mittels Drum Pads oder MIDI-Keyboard (beim Loslassen des Pads oder der Taste = Note Off-Befehl) automatisch einen Step vorwärts bewegt, und zwar gemäß dem im Timing#-Feld der Main Screen festgelegten Timing-Wert.

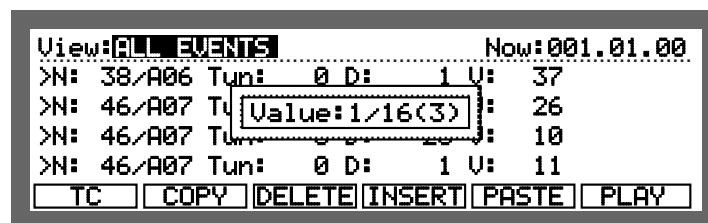
- Duration of recorded notes:

Dieses Feld dient bei der Step-Eingabe zur Bestimmung der Methode, nach der einer eingegebenen Note (via MIDI-Keyboard oder Drum Pads) ein Duration (=Notenlänge)-Wert zugewiesen wird. Es handelt sich um ein Wahlfeld mit zwei Optionen:

- AS PLAYED** (Wie gespielt). Sie hören vom Moment des Anschlagens eines Pads oder einer Keyboard-Taste bis zum Loslassen den Metronom-Klick, an dem Sie sich orientieren können.
- TC VALUE** Die Duration erhält ungeachtet dessen, wie lange Sie ein Pad oder eine Keyboard-Taste gedrückt halten, den im **Timing#**-Feld eingestellten Wert. In dieser Einstellung erscheint zudem ein weiteres Datenfeld, in dem sich die Notenlänge als Prozentsatz des im **Timing#**-Feld gewählten Wertes bestimmen lässt. Bei einem Wert von beispielsweise 50% beträgt die Duration nur noch die Hälfte des im **Timing#**-Feld gewählten Wertes, wodurch sich bei kleinen Notenwerten ein Staccato-Effekt ergibt.

Timing Correct-Funktion im Step Edit Mode

Beim Drücken von TC [F1] erscheint folgendes Window:



Halten Sie F1 gedrückt und ändern Sie mit dem DATA Wheel den Timing Correct-Wert.

Weitere Informationen zur Timing-Korrektur erhalten Sie im Abschnitt „Timing-Korrektur“.

Event Display

Die Darstellungsart eines Note Events in der Step Edit Screen hängt davon ab, ob es sich um einen Drum- oder einen MIDI-Track handelt.

Drum Track

N:64/A01 Tun: 0 D: 96 U:110 ██████████

- N: Gibt die Notenummer und das ihr zugewiesene Drum Pad an.
- Tun: Stellt die Note Variation-Daten dar.
- D: Gibt den Duration-Wert (Notenlänge) an.
- U: Gibt den Velocity-Wert an (wie hart das Pad angeschlagen wurde). Rechts davon wird dieser Wert graphisch dargestellt.

MIDI Track

Note: 64/(E.3) D: 96 U:110 ██████████

- N: Gibt Notenummer und Notename an.
- D: Gibt den Duration-Wert (Notenlänge) an.
- U: Gibt den Velocity-Wert an (wie hart die Keyboard-Taste angeschlagen wurde). Rechts davon wird dieser Wert graphisch dargestellt.

Bend

BEND : 0 :

Control Change

CONTROL CHANGE: BANK SEL MSB: 50 ██████████

Program Change

PROGRAM CHANGE: 1 :

Channel Pressure

CH PRESSURE : : 50

Polyphonic Pressure

POLY PRESSURE : 60(C.3) : 50

MIDI Exclusive-Daten

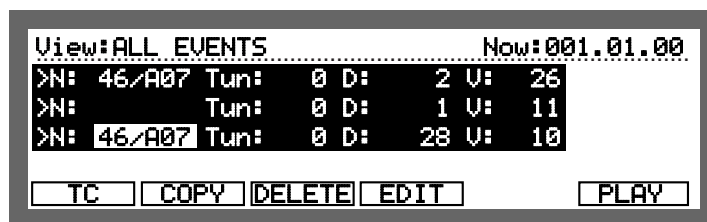
Exclusive:F0 F7

Falls an einer Position viele Events vorhanden sind, so daß diese Listendarstellung der Step Edit Screen nicht vollständig ins Display paßt, so können Sie mittels der CURSOR UP/DOWN-Tasten die Liste auf- und abwärtsrollen.

Drücken Sie PLAY [F6], wenn Sie einen selektierten Event generieren/anhören möchten.

Selektieren und Editieren mehrerer Events

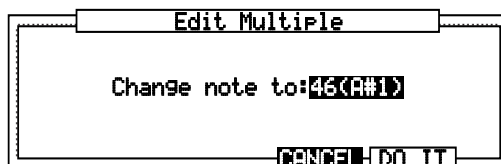
Wenn die SHIFT-Taste gedrückt gehalten wird, können mittels der CURSOR UP/DOWN-Tasten mehrere MIDI-Events gleichzeitig im Display selektiert werden. (Die selektierten Events werden invertiert dargestellt.)



Werden mehrere Events selektiert, erscheint anstelle von INSERT und PASTE [F4/F5] die Funktion EDIT in der Screen (s. oben).

Beim Drücken von EDIT [F4] öffnet sich das Edit Multiple Window, dessen Inhalt vom selektierten Parameter abhängt.

- ◆ Ist eine Notenummer selektiert, werden die Notenummern aller selektierten Events in die Nummer geändert, die im Change notes to: -Feld eingestellt wird. Wählen Sie mit dem DATA Wheel und drücken Sie DO IT [F5].



- ◆ Ist ein anderer Parameter als die Notenummer selektiert, zeigt das Window folgendes:



- **Edit type#**
 Folgende Edit-Optionen stehen zur Wahl:

ADD VALUE	Addiert den im Value#-Feld eingestellten Wert zum gegenwärtigen Parameterwert.
SUB VALUE	Subtrahiert den im Value#-Feld eingestellten Wert vom gegenwärtigen Parameterwert.
MULT VAL%	Erhöht/erniedrigt den gegenwärtigen Parameterwert gemäß dem im Value#-Feld gewählten (Prozent)-Wert.
SET TO VAL	Setzt den Wert des betreffenden Parameters aller selektierten Events einheitlich auf den im Value#-Feld eingestellten Wert.
- **Value#**
 Bestimmt den Wert für die im Edit type#-Feld gewählte Edit-Funktion.

Kopieren eines Events

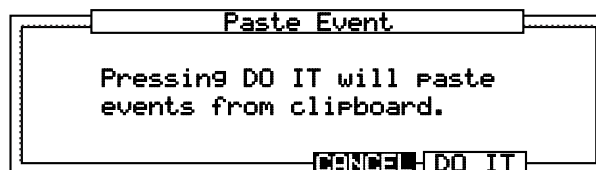
Die Daten eines Events lassen sich im Clipboard zwischenspeichern, um sie an anderer Stelle wieder einzufügen. Selektieren Sie dazu den gewünschten Event und drücken Sie COPY [F2].

Löschen eines Events

Selektieren Sie den Event und drücken Sie DELETE [F3].

Zurückkopieren (Paste) eines Events

Um die im Clipboard abgelegten Daten in die Event-Liste zurückzukopieren, legen Sie zunächst im Now#-Feld die Einfügeposition fest und drücken dann PASTE [F5].



Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

Werden die Daten mehrerer Events mit ihren zeitlichen Positionen im Clipboard gespeichert, erscheint beim Drücken von PASTE [F5] folgende Screen:



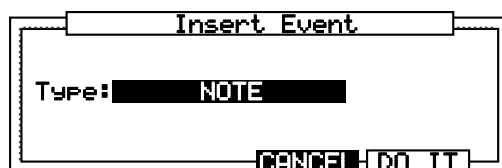
RPLACE [F4] überschreibt die an der festgelegten Now#-Position befindlichen Daten mit dem Inhalt des Clipboards.

MERGE [F5] fügt die Clipboard-Daten den vorhandenen Daten hinzu.

CANCEL [F3] läßt Sie den Vorgang abbrechen.

Einfügen eines Events

Um einen neuen Event einzufügen, bestimmen Sie im **Now#**-Feld die gewünschte Position und drücken **INSERT [F4]**. Folgende Screen erscheint:



Wählen Sie die einzufügende Event-Art:

NOTE, PITCH BEND, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE, CH PRESSURE,
POLY PRESSURE, EXCLUSIVE, MIXER.

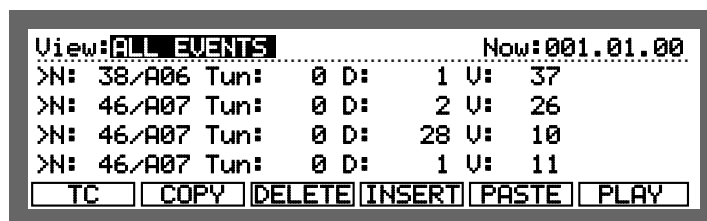
Wird die Event-Art **EXCLUSIVE** gewählt, erscheint ein weiteres Datenfeld, das zur Einstellung des Byte-Volumens der einzufügenden MIDI Exclusive Message dient.

DO IT [F5] führt den Vorgang durch und bringt Sie zur Step Edit Screen zurück. Bewegen Sie nun den Cursor zu dem eingefügten Event und zum gewünschten Parameter und stellen Sie ihn mit dem **DATA Wheel** nach Bedarf ein.

Noten können direkt mittels **Drum Pads** oder **MIDI-Keyboard** eingefügt werden (s. unten, „Step Recording“).

Step Recording

Die Step Edit Page (**STEP [F1]** in der Main Screen) ermöglicht auch eine schrittweise Aufnahme (= Step Recording) von Events mittels der **Drum Pads** oder eines **MIDI-Keyboards**.



Bestimmen Sie die Eingabeposition einer Note im **Now#**-Feld und schlagen Sie dann ein **Drum Pad** bzw. eine Taste am **MIDI-Keyboard** an, das am **MIDI IN** des **MPC2000XL** angeschlossen ist. Der **Velocity**- und der **Duration**-Wert einer auf diese Weise eingegebenen Note richten sich danach, wie fest das **Pad/die Taste** angeschlagen wird und wie lange es/sie gedrückt gehalten wird.

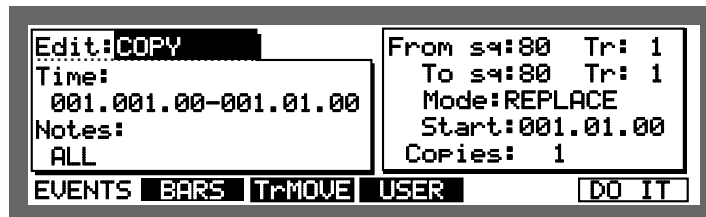
Ist die **Auto Step Increment#**-Funktion im **Step Edit Options Window** aktiviert (Einstellung **YES**), bewegt sich die Eingabeposition nach jedem **Pad-/Tastenanschlag** gemäß dem im **Timing#**-Feld der **Main Screen** gewählten Notenwert weiter. Das **Now#**-Feld gibt Aufschluß über die jeweilige Position.

Edit Screen

Die Edit Screen gestattet es, Events auf andere Tracks und in andere Sequenzen zu kopieren, die Track-Reihenfolge zu ändern, Tracks zu transponieren oder bestimmte Vorgaben für neue Sequenzen zu machen. Drücken Sie in der Main Screen **EDIT** [F2], um die Edit Screen aufzurufen.

Kopieren eines Events

Die erste der Edit Screens ist die Copy Screen.



Es können alle in einer Sequenz aufgezeichneten Events kopiert werden, allerdings unter Angabe einer Pad-Nummer (bei Drum Tracks) oder eines Notenbereiches (bei MIDI-Tracks).

◆ Linkes Fenster

- **Tr:**
Wählen Sie hier den Track, aus dem etwas kopiert werden soll. Es wird hier nur die Nummer des Tracks, nicht aber sein Name angegeben.
- **Time:**
Legen Sie hier den zu kopierenden Bereich fest.
- **Notes:**
Wählen Sie hier die zu kopierende Pad-Nummer (bei Drum Tracks) oder den zu kopierenden Notenbereich (bei MIDI-Tracks). Diese Einstellung kann mittels Drum Pad bzw. MIDI-Keyboard vorgenommen werden.

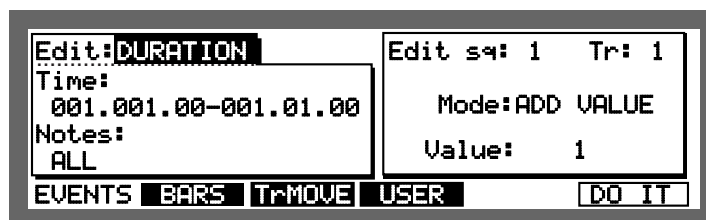
◆ Rechtes Fenster

- **From s4: / Tr:**
Wählen Sie hier die Sequenz und den Track, aus der/dem etwas kopiert werden soll. Es wird hier nur die Nummer der Sequenz/des Tracks, nicht aber der Name angegeben.
- **To s4: / Tr:**
Wählen Sie hier die Sequenz und den Track, auf die/den kopiert werden soll. Es wird hier nur die Nummer der Sequenz/des Tracks, nicht aber der Name angegeben.
- **Mode:**
Bestimmen Sie hier, ob die kopierten Daten die bestehenden Daten auf der Zielsequenz/ dem Zieltrack ersetzen sollen (**REPLACE**) oder ob sie mit diesen gemischt werden sollen (**MERGE**).
- **Start:**
Bestimmen Sie hier die Position, an die die Quelldaten kopiert werden sollen.
- **Copies:**
Bestimmen Sie hier, wie oft die Quelldaten – von der im **Start:**-Feld festgelegten Position an – hintereinander kopiert werden sollen.

Zur Durchführung des Kopiervorgangs drücken Sie **DO IT** [F6].

Editieren der Duration von Noten

Wird im Edit:#-Feld DURATION selektiert, erscheint folgende Screen:



◆ Linkes Fenster

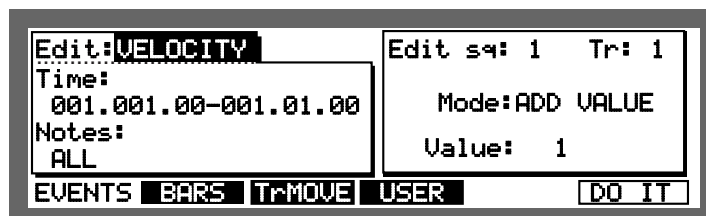
- Time:
Legen Sie hier den zu editierenden Bereich fest.
- Notes:
Wählen Sie hier die zu editierende Pad-Nummer (bei Drum Tracks) oder den zu editierenden Notenbereich (bei MIDI-Tracks). Diese Einstellung kann mittels Drum Pad bzw. MIDI-Keyboard vorgenommen werden.

◆ Rechtes Fenster

- Edit s#: / Tr:
Wählen Sie hier die Sequenz und den Track, in der/dem editiert werden soll.
- Mode:
Folgende Optionen sind verfügbar:
 - ADD VALUE Addiert den im Value#-Feld eingestellten Wert zum gegenwärtigen Wert.
 - SUB VALUE Subtrahiert den im Value#-Feld eingestellten Wert vom gegenwärtigen Wert.
 - MULT VAL% Erhöht/erniedrigt den gegenwärtigen Wert gemäß dem im Value#-Feld gewählten (Prozent)-Wert.
 - SET TO VAL Setzt den Wert des Parameters auf den im Value#-Feld eingestellten Wert.
- Value:
Bestimmt den Wert für die im Edit type#-Feld gewählte Edit-Funktion.

Editieren der Velocity von Noten

Wird im Edit:#-Feld VELOCITY selektiert, erscheint folgende Screen:



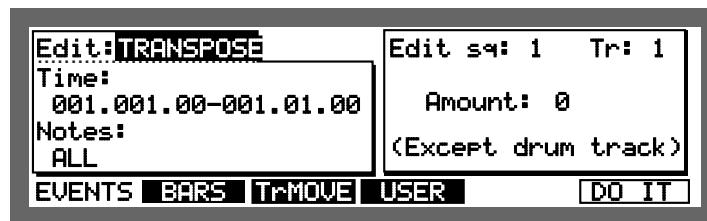
◆ Linkes Fenster

- Time:
Legen Sie hier den zu editierenden Bereich fest.

- **Notes:**
Wählen Sie hier die zu editierende Pad-Nummer (bei Drum Tracks) oder den zu editierenden Notenbereich (bei MIDI-Tracks). Diese Einstellung kann mittels Drum Pad bzw. MIDI-Keyboard vorgenommen werden.
- ◆ **Rechtes Fenster**
- **Edit seq: / Tr:**
Wählen Sie hier die Sequenz und den Track, in der/dem editiert werden soll.
- **Mode:**
Folgende Optionen sind verfügbar:
 - ADD VALUE Addiert den im Value:-Feld eingestellten Wert zum gegenwärtigen Wert.
 - SUB VALUE Subtrahiert den im Value:-Feld eingestellten Wert vom gegenwärtigen Wert.
 - MULT VAL% Erhöht/erniedrigt den gegenwärtigen Wert gemäß dem im Value:-Feld gewählten (Prozent)-Wert.
 - SET TO VAL Setzt den Wert des Parameters auf den im Value:-Feld eingestellten Wert.
- **Value:**
Bestimmt den Wert für die im Edit. type:-Feld gewählte Edit-Funktion.

Transponieren von Noten

Wird im Edit:-Feld TRANSPOSE selektiert, erscheint folgende Screen:



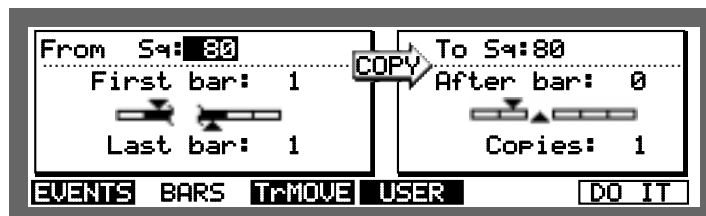
- ◆ **Linkes Fenster**
- **Time:**
Legen Sie hier den zu transponierenden Bereich fest.
- **Notes:**
Wählen Sie hier den zu transponierenden Notenbereich eines MIDI-Tracks. Diese Einstellung kann mittels eines MIDI-Keyboards vorgenommen werden.
- ◆ **Rechtes Fenster**
- **Edit seq: / Tr:**
Wählen Sie hier die Sequenz und den Track, in der/dem transponiert werden soll.
- **Amount:**
Stellen Sie hier das gewünschte Transpositionsintervall ein (in Halbtonschritten).

HINWEIS: Die Transpose-Funktion ist in Drum Tracks nicht einsetzbar.

Kopieren in Taktgrenzen

Diese Funktion ermöglicht es, einen nach Takten festzulegenden Abschnitt mit den Daten aller Tracks in einer Sequenz auf eine andere Sequenz zu kopieren.

Drücken Sie in der Main Screen **EDIT** [F2] und danach **BAR5** [F2].



Im linken Fenster dieser Screen wird die Kopierquelle (in Takten), im rechten Fenster das Kopierziel und die Einfügeposition gewählt. Es werden alle Tracks einer Sequenz kopiert und an der rechts bezeichneten Position eingefügt.

◆ Linkes Fenster

- **S4:**
Wählen Sie hier die Sequenz, aus der etwas kopiert werden soll. Es wird hier nur die Nummer der Sequenz, nicht aber ihr Name angegeben.
- **First bar:**
Legt den ersten zu kopierenden Takt der Quellsequenz fest.
- **Last bar:**
Legt den letzten zu kopierenden Takt der Quellsequenz fest.

◆ Rechtes Fenster

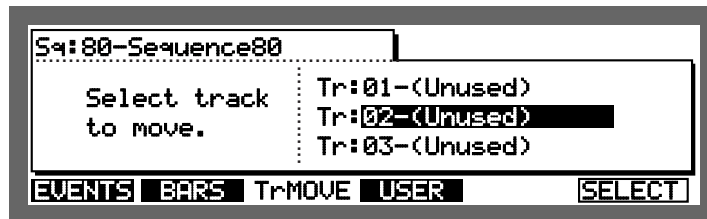
- **S4:**
Wählen Sie hier die Sequenz, in die der festgelegte Abschnitt kopiert werden soll. Es wird hier nur die Nummer der Sequenz, nicht aber ihr Name angegeben.
- **After bar:**
Wählen Sie hier den Takt in der Zielsequenz, nach dem die im linken Fenster bezeichneten Daten eingefügt werden sollen. In diesem Fall werden die ursprünglichen Daten an dieser Position der Zielsequenz nicht überschrieben, sondern nur entsprechend nach hinten verschoben.
- **Copies:**
Bestimmen Sie hier, wie oft die Quelldaten hintereinander auf die Zielsequenz kopiert werden sollen.

Zur Durchführung des Kopiervorgangs drücken Sie **DO IT** [F6].

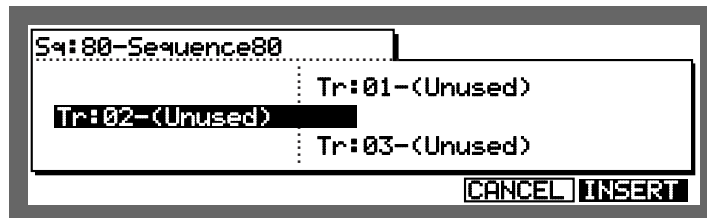
HINWEIS: Beim Kopieren in Taktgrenzen werden die einzelnen Tracks der Quellsequenz stets auf die entsprechenden Track-Nummern der Zielsequenz kopiert (Track 1 auf Track 1, Track 2 auf Track 2 usw.).

Umstellen der Track-Reihenfolge

Um die Track-Reihenfolge in einer Sequenz zu ändern, drücken Sie in der Main Screen **EDIT** [F2] und danach in der Event Copy Screen **TrMOVE** [F3].

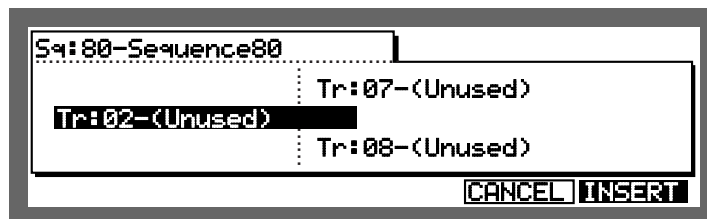


Wählen Sie im **Sq#**-Feld die gewünschte Sequenz und bringen Sie dann den Cursor (CURSOR DOWN-Taste) in die rechts in der Screen dargestellte Track-Liste. Rollen Sie die Liste mit dem DATA Wheel weiter, wählen Sie den umzustellenden Track an und drücken Sie **SELECT** [F6].

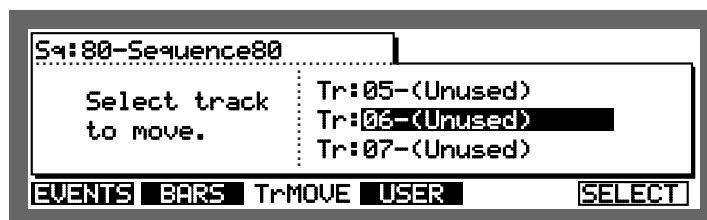


Der Name des selektierten Tracks wird aus der Liste herausgenommen und auf die linke Seite verschoben.

Drehen Sie nun wieder am DATA Wheel, um die Liste rechts in der Screen weiterzurollen.



Wenn Sie die gewünschte Stelle für den zu verschiebenden Track gefunden haben, drücken Sie **INSERT** [F6], um ihn wieder in der Liste zu plazieren.

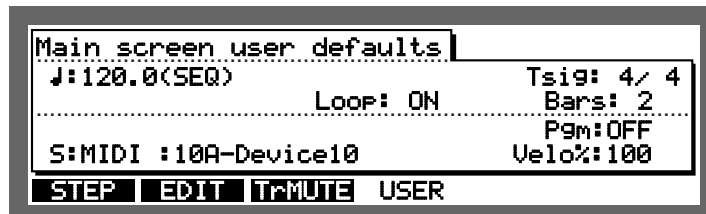


Die Track-Namen bleiben unverändert, lediglich ihre Nummern ändern sich der neuen Reihenfolge entsprechend.

Sequenz-Präferenzen

Diese Funktion dient zur Festlegung bevorzugter Einstellungen für bestimmte Main Screen-Parameter beim Anlegen einer neuen Sequenz.

Drücken Sie in der Main Screen **EDIT** [F2] und danach in der Event Copy Screen **USER** [F5].



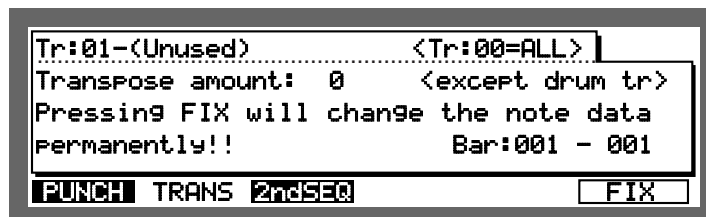
Bringen Sie den Cursor zum gewünschten Datenfeld und treffen Sie Ihre Wahl mit dem DATA Wheel. Für Parameter, die hier nicht erscheinen, können keine Präferenzen eingestellt werden.

Einzelheiten zu den Main Screen-Parametern entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Main Screen“ in Kapitel 3.

Transponieren eines Tracks

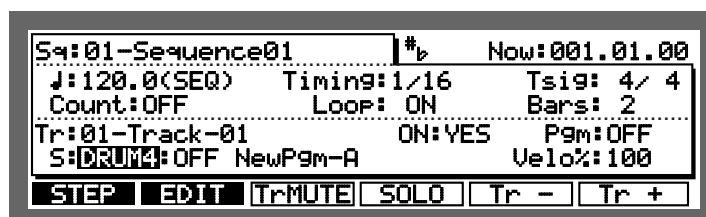
Diese Funktion gestattet es, die Noten eines oder aller Tracks zu transponieren.

Drücken Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die MISC.-Taste (Zahlentaste 2) und danach **TRANS** [F4].



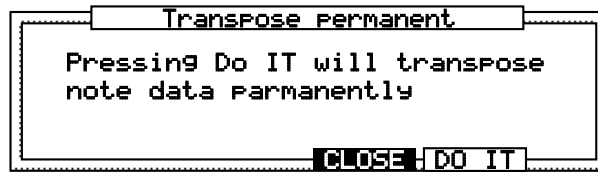
- **Tr#:**
Wählen Sie hier den zu transponierenden Track. In der Einstellung **00=ALL** werden alle Tracks transponiert. Drum Tracks sind allerdings von der Transposition ausgeschlossen.
- **Transpose amount#:**
Bestimmen Sie hier das Transpositionsintervall im Bereich von ± 12 Halbtönen (± 1 Oktave). Diese Transpose-Funktion verändert die aufgezeichneten Daten nicht – es handelt sich um eine reine Wiedergabefunktion.
- **Bar#:**
Bestimmen Sie hier den zu transponierenden Taktbereich (linker Wert = Starttakt, rechter Wert = Endtakt).

Drücken Sie **MAIN SCREEN**, um zur Main Screen zurückzukehren. Nach dem Transponieren eines Tracks erscheint links vom **Now#**-Feld das Symbol **#**.



HINWEIS: #> erscheint nicht, wenn die Track-Daten mittel der FIX-Funktion [F6] (s. unten) transponiert wurden.

Wenn Sie die Noten eines Tracks durch eine Änderung der Daten dauerhaft transponieren möchten, drücken Sie **FIX** [F6].



Beim Betätigen von **DO IT** [F5] werden die aufgezeichneten Daten gemäß dem im **Transpose amount#**-Feld eingestellten Wert geändert.



Kapitel 5

Song Mode

Überblick

Das Erzeugen von Musikdaten kann beim MPC2000XL auf zweierlei Weise erfolgen: Sie können Ihr Stück als eine einzige lange Sequenz aufnehmen oder aber beliebig viele Teilabschnitte einspielen und deren Ablauf mittels der Song-Funktion festlegen.

Die Song-Funktion dient zur Bestimmung der zeitlichen Abfolge einer oder mehrerer Sequenzen, d.h. an welcher Stelle die einzelnen Sequenzen wie oft gespielt werden, so daß sich der geplante Song-Ablauf ergibt. Diese Methode der Zusammenstellung eines Musikstücks aus einzelnen Parts bietet folgende Vorteile:

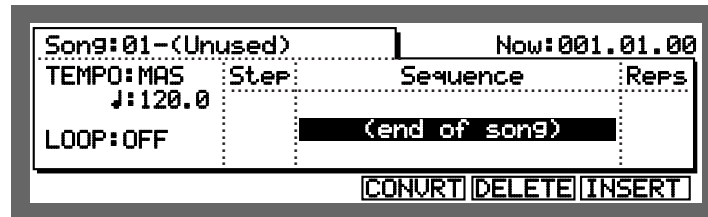
- Die Song-Struktur kann sehr rasch aufgebaut werden.
- Der Inhalt der einzelnen Abschnitte läßt sich schnell und einfach ändern.

Ein MPC2000XL-Song besteht aus bis zu 250 Steps, von denen jeder die wiederzugebende Sequenznummer und die Anzahl der Wiederholungen enthält, die der jeweilige Step zu durchlaufen hat, bevor zum nächsten Song-Step übergegangen wird.

Bis zu 20 komplette Songs kann das MPC2000XL gleichzeitig im Memory halten. Aufnahmen sind im Song Mode nicht möglich – die einzelnen Sequenzen sind in der Main Screen aufzunehmen und zu editieren.

Song Mode

Um die Song Mode Screen aufzurufen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken die SONG-Taste (Taste 1 auf der Zehnertastatur).

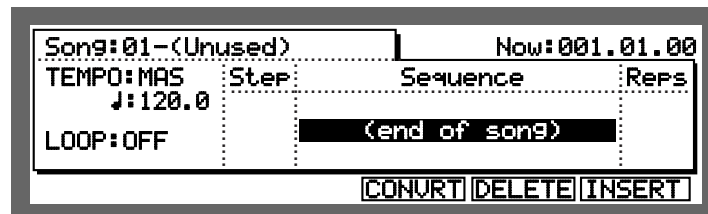


Das MPC2000XL befindet sich nun im Song Mode. Dies bedeutet, daß beim Starten der Wiedergabe nicht die aktive Sequenz, sondern der aktive Song gespielt wird.

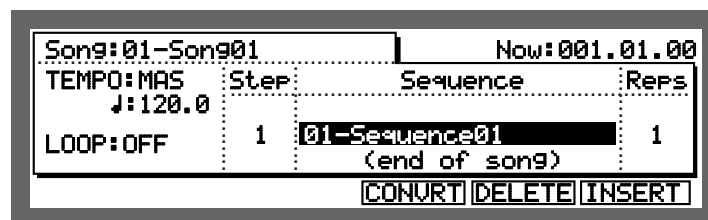
Alle Wiedergabe- und Transportfunktionen können im aktiven Song benutzt werden, nicht jedoch RECORD und OVERDUB. PLAY START spielt den Song von Anfang an, PLAY von der im Now#-Feld angegebenen Position. Die LOCATE-Tasten dienen zum Wechseln der Position im Song.

Anlegen eines Songs

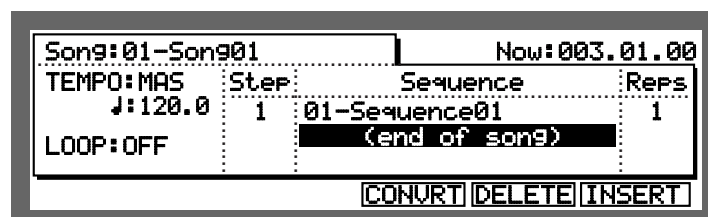
Um einen neuen Song anzulegen, wählen Sie zunächst im Song#-Feld einen Song namens (Unused). Bringen Sie dann den Cursor zum Sequence-Feld und wählen Sie die Einstellung (end of song).



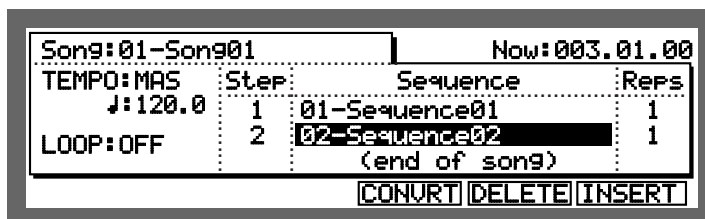
Wählen Sie mit dem DATA Wheel die Sequenz, die Sie Step 1 zuweisen möchten.



Drücken Sie einmal CURSOR DOWN, um den Cursor auf (end of song) zu setzen.



Wählen Sie mit dem DATA Wheel die Sequenz für Step 2.



Fügen Sie in derselben Weise weitere Song-Steps ein und weisen Sie ihnen Sequenzen zu.

Umbenennen eines Songs

Setzen Sie den Cursor auf das Song:-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das SONG Window zu öffnen.



- **Song name:**
Dieses Feld dient zum Ändern des Song-Namens.

Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window zu öffnen.

Drücken Sie nach der Eingabe des Namens ENTER [F5].

HINWEIS: Wenn Sie mittels CURSOR DOWN das Default name:-Feld selektieren oder eine andere Screen aufrufen, ohne ENTER zu drücken, findet keine Änderung des Namens statt.

- **Default name:**
Sobald Daten in einen neuen Song („Unused“) eingegeben werden, erhält dieser automatisch den hier angegebenen Namen. Ist dieser Name bereits an einen Song vergeben, wird zur Unterscheidung eine Nummer angehängt.
Das Vorgehen zur Nameneingabe ist exakt das gleiche wie im Song name:-Feld.

Wahl eines Songs

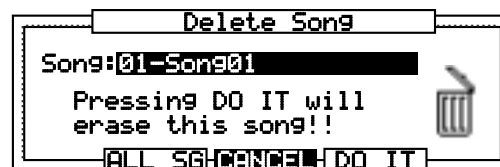
Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
♩:120.0			
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

Bringen Sie den Cursor zum **Song#**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten Song. Song-Nummer und -Name werden im Display angegeben. Ein Song, der noch keine Daten enthält, hat den Namen `(Unused)`.

Löschen eines Songs

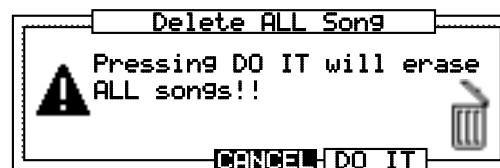
Setzen Sie den Cursor auf das **Song#**-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Song Window zu öffnen.

Öffnen Sie mittels **DELETE** [F2] das Delete Song Window.



Beim Betätigen von **DO IT** [F5] werden die Daten des selektierten Songs gelöscht. Der Song-Name wird in `(Unused)` geändert.

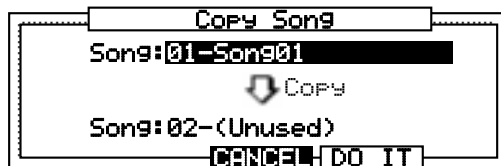
Beim Betätigen von **ALL SG** [F3] erscheint der folgende Warnhinweis. Drücken Sie **DO IT** [F5], wenn Sie die Daten aller Songs im Memory löschen möchten.



Kopieren eines Songs

Setzen Sie den Cursor auf das Song#: -Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Song Window zu öffnen.

Öffnen Sie mittels COPY [F5] das Copy Song Window.



Wählen Sie mit dem DATA Wheel im oberen Datenfeld den zu kopierenden Song (= Quelle). Drücken Sie danach CURSOR DOWN und wählen Sie im unteren Datenfeld den Song, auf den kopiert werden soll (= Ziel).

Beim Betätigen von DO IT [F5] werden die Song-Daten kopiert.

HINWEIS: Eventuell im Ziel-Song vorhandene Daten werden bei diesem Vorgang überschrieben. Lassen Sie deshalb Vorsicht walten, wenn Sie auf einen Song kopieren, dessen Name anders als (Unused) lautet.

Einstellen des Tempos

Song: 01-Song01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
♩: 120.0			
LOOP: OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

- **TEMPO:**
Legt fest, ob die Sequenzen im Song in ihrem eigenen Tempo oder im Master Tempo des MPC2000XL gespielt werden.

Bringen Sie den Cursor zum **TEMPO:**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die gewünschte Tempo Source.

SEQ Der Song wird in den Tempi der einzelnen Sequenzen gespielt. In diesem Fall ist es nicht erforderlich, im **♩**-Feld eine Tempoeinstellung vorzunehmen.

MAS: Der Song wird in dem Tempo gespielt, das im **♩**-Feld eingestellt ist.

- **♩**
Dient zur Einstellung des Song-Tempos, wenn im **TEMPO:**-Feld die Einstellung **MAS** gewählt ist. Bringen Sie den Cursor zum **♩**-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel das gewünschte Tempo.
Bei Verwendung der Zehnertastatur ist eine vierstellige Zahl einzugeben, z.B. „1205“, um den Wert 120.5 zu erhalten. Abschließend ist die ENTER-Taste zu drücken. Um den Wert 88.5 einzugeben, tippen Sie „885“ und drücken dann die ENTER-Taste.
Ist im **TEMPO:**-Feld die Einstellung **SEQ** gewählt, kann das Tempo nicht geändert werden. In diesem Fall gibt dieses Feld das Tempo der gegenwärtig laufenden Sequenz an.

Setzen Sie den Cursor auf ein Tempo-Feld (**♩** oder **TEMPO:**) und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Tempo Change Window zu öffnen.

Tempo change
Ignore tempo change events in sequence: ON
CLOSE

Entscheiden Sie, ob die eventuell in den einzelnen Sequenzen enthaltenen Tempowechsel bei der Song-Wiedergabe ignoriert werden sollen (**YES**) oder nicht (**NO**).

Einstellen der Loop

Um einen bestimmten Song-Abschnitt in einer Endlosschleife wiederzugeben (bis zum Drücken von STOP), schalten Sie die Loop-Funktion an und starten das Playback.

Song: 01-Song01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0			
LOOP: OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

Zum An- (ON) und Abschalten (OFF) der Loop-Funktion bringen Sie den Cursor zum LOOP:-Feld und drehen am DATA Wheel.

Zur Bestimmung des zu loopenden Song-Abschnittes drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste.



- **First step:**
Legt den ersten Step der Loop fest.
- **Last step:**
Legt den letzten Step der Loop fest.
- **Number of steps:**
Legt die Loop-Länge als Anzahl von Steps fest – von dem im **First step:**-Feld festgelegten Takt an gerechnet.

HINWEIS: Das **First step:**- und das **Number of steps:**-Feld wie auch das **Last step:**- und das **Number of steps:**-Feld stehen miteinander in Verbindung. Bei einer Änderung des **First step:**- oder des **Last step:**- Wertes ändert sich auch der **Number of steps:**-Wert entsprechend.

Wechsel der Sequenz in einem Step

Selektieren Sie mit dem Cursor im **Step**-Feld die gewünschte Step-Nummer. Falls nicht alle vorhandenen Steps sichtbar sind, rollen Sie mittels **CURSOR UP/DOWN** die Liste auf- bzw. abwärts. Die Step-Nummer kann auch mit dem **DATA Wheel** angewählt werden.

Song: 01-Song01		Now: 003.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	01-Sequence01	1
LOOP: OFF	2	02-Sequence02 (end of song)	1

CONVRT DELETED INSERT

Um einem Step eine andere Sequenz zuzuweisen, bringen Sie den Cursor zur **Sequence**-Sektion und selektieren mittels der **CURSOR UP/DOWN**-Tasten den entsprechenden Step.

Song: 01-Song01		Now: 003.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	01-Sequence01	1
LOOP: OFF	2	03-Sequence03 (end of song)	1

CONVRT DELETED INSERT

Wählen Sie nun mit dem **DATA Wheel** die gewünschte Sequenz.

Wiederholen einer Sequenz

Eine Sequenz in einem Song kann bei Bedarf einige Male wiederholt werden, bevor der nächste Step gespielt wird. Dazu selektieren Sie das **Reps**-Feld der zu wiederholenden Sequenz mit dem Cursor und bestimmen mit dem **DATA Wheel** die Anzahl der Wiederholungen.

Song: 01-Song01		Now: 003.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0	1	01-Sequence01	3
LOOP: OFF	2	02-Sequence02	1

CONVRT DELETED INSERT

HINWEIS: Wenn Sie im **Reps**-Feld einer Sequenz „0“ wählen, werden die Sequenzen in den folgenden Steps nicht wiedergegeben.

Löschen eines Steps

Selektieren Sie die zu löschende Step-Nummer oder die ihr zugewiesene Sequenz mit dem Cursor und drücken Sie **DELETE** [F5].

Die auf den gelöschten Step folgenden Steps werden entsprechend vorgezogen.

Song:01-Song01		Now:007.01.00	
TEMPO:SEQ	Step	Sequence	Reps
♩:120.0	1	01-Sequence01	3
LOOP:OFF	2	03-Sequence03 (end of song)	1
CONVRT DELETE INSERT			

Song:01-Song01		Now:007.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
♩:120.0	1	01-Sequence01	3
LOOP:OFF	2	03-Sequence03 (end of song)	1
CONVRT DELETE INSERT			

Einfügen eines Steps

Selektieren Sie die Step-Nummer oder die ihr zugewiesene Sequenz, an deren Position eine weitere Sequenz eingefügt werden soll und drücken Sie **INSERT** [F6]. Die eingefügte Sequenz namens Sequence 01 schiebt die folgenden Steps entsprechend nach hinten.

Selektieren Sie die neu eingefügte Sequenz im **Sequence**-Feld und wählen Sie mit dem **DATA** Wheel die gewünschte Sequenz.

Aufsuchen einer beliebigen Song-Position

Mit Hilfe des DATA Wheels läßt sich rasch eine beliebige Takt- oder Zeitposition im Song aufsuchen.

Song: 01-Song01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS ♩: 120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP: OFF	1	01-Sequence01	1
	2	01-Sequence01	1
CONVRT DELETE INSERT			

Bringen Sie dazu den Cursor zum Now#-Feld und verändern Sie die gegenwärtige Position mit dem DATA Wheel.

Die Position im Now#-Feld ist als Bar/Beat/Clock- oder als Hours/Minutes/Seconds (Stunden/Minuten/Sekunden)-Wert darstellbar.

Setzen Sie den Cursor auf das Now#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Time Display Window zu öffnen.

Time Display	
Display style: BAR, BEAT, CLOCK	
Start time: 00h00m00s00f00	
Frame rate: 25	
CLOSE	

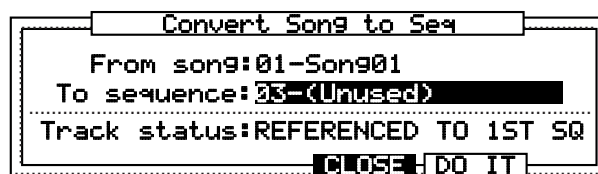
- **Display style:**
Wählen Sie BAR, BEAT, CLOCK oder HOUR, MIN, SEC.
- **Start time:**
Wählen Sie im Display style:-Feld HOUR, MIN, SEC, um die Zeitangabe im Now#-Feld der Main Screen an der hier eingegebenen Position starten zu lassen. Diese Startposition wird auch beim Synchronisieren mit MTC (MIDI Time Code) oder SMPTE-Timecode verwendet.
- **Frame rate:**
Legt die Frame Rate für die Synchronisation mit MTC- oder SMPTE-Code fest. Weitere Informationen zur Synchronisation erhalten Sie im Kapitel „MIDI/SYNC Mode“.

Umwandeln eines Songs in eine Sequenz

Der Song Mode ist äußerst nützlich, um rasch eine Song-Struktur zu entwickeln. Bei der Detailabstimmung eines komplexen Songs ist er jedoch im Vergleich zum Sequence Mode etwas unhandlich. Deshalb ist es ratsam, einen Song zunächst im Song Mode zu erstellen und ihn dann in eine durchgehende Sequenz umzuwandeln, da es dadurch möglich wird, zur Fertigstellung des Songs die weitaus vielseitigeren Sequence Editing-Funktionen heranzuziehen. Die Convert Song to Sequence-Funktion sorgt für diese Umwandlung.

HINWEIS: Die Track-Namen, der Track-Typ (Drum oder MIDI), die MIDI Output Channel-Zuordnungen, die MIDI Program-Change-Anweisungen, die Mixer-, Tuning- und Tempoeinstellungen der ersten Sequenz im Song (Step 1) sowie die Loop-Einstellungen des Songs gelten für die gesamte neue Sequenz.

Drücken Sie **CONVRT** [F4], um einen Song in eine Sequenz umzuwandeln.



- **From song:**
Wählen Sie hier den Song, der in eine Sequenz umgewandelt werden soll.
- **To sequence:**
Wählen Sie hier die Zielsequenz für die konvertierten Daten.
- **Track status:**
Regelt die Umsetzung der Track-Einstellungen bei der Umwandlung.

REFERENCED TO 1ST SQ

Die Einstellungen der Tracks der ersten Sequenz im Song (MIDI Output, Stereo Mixer, Tempo etc.) werden von den Tracks aller folgenden Sequenzen übernommen.

OFF TRACKS IGNORED

Die Daten abgeschalteter Tracks (Einstellung **NO** im **ON#**-Feld der Main Screen) werden nicht konvertiert. Nach der Umwandlung sind alle Tracks angeschaltet; Tracks, die abgeschaltet waren, enthalten jedoch keine Daten.

Alle Parametereinstellungen der ersten Sequenz im Song gelten für die gesamte neue Sequenz.

MERGED ON MIDI CH

Die Daten von Tracks mit identischen MIDI Output-Kanälen in jeder Sequenz werden zusammengemischt und auf die entsprechenden Tracks der neuen Sequenz übertragen.

Erläuterung:

Die Daten der MIDI-Kanäle 1A-16A werden gemischt und auf die Tracks 1-16 übertragen.

Die Daten der MIDI-Kanäle 1B-16B werden gemischt und auf die Tracks 17-32 übertragen.

Die Daten der Drum Tracks 1 - 4 werden gemischt und auf die Tracks 33-36 übertragen.

MIDI Exclusive-Daten werden gemäß der MIDI-Kanaleinstellung jedes Tracks auf die Tracks 1-32 übertragen.

Zur Durchführung der Funktion drücken Sie **DO IT** [F5].

HINWEIS: Eventuell in der Zielsequenz vorhandene Daten werden bei diesem Vorgang überschrieben. Gehen Sie deshalb mit Vorsicht zu Werke, wenn der Name der Zielsequenz anders als **(Unused)** lautet.

Falls der Konvertierungsprozeß eine Sequenz von mehr als 50.000 Noten ergäbe, wird die Umwandlung nicht durchgeführt.



Kapitel 6

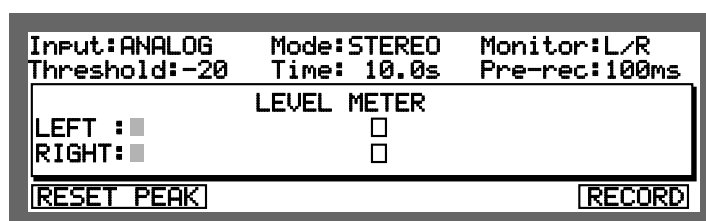
Aufnahmen und Editieren von Sounds

Aufnahme (Sampling) eines neuen Sounds

Das Sound Sampling erfolgt beim MPC2000XL im linearen 16-Bit-Format und mit 44,1 kHz Sampling Rate (wie bei Compact Discs).

HINWEIS: Wie bei allen Samplern gehen auch beim MPC2000XL beim Ausschalten alle Daten im Memory verloren. Das bedeutet, daß Sie editierte oder neu gesamplte Sounds auf Disks speichern müssen, damit Sie sie nach dem Einschalten wieder laden können.

Um die Sampling Screen aufzurufen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken SAMPLE (Taste 4 auf der Zehnertastatur).



- **Input:**

Zwei Aufnahmequellen stehen zur Wahl:

- ANALOG** Die Aufnahme erfolgt über die analogen RECORD IN-Anschlüsse an der Rückwand.
- DIGITAL** Die Aufnahme erfolgt über den DIGITAL IN-Anschluß an der Rückwand. Dieser Eingang kann jedes digitale 44,1 kHz-SP/DIF-Signal verwerten, z.B. von einem CD-Player oder einem DAT-Recorder, das mit 44,1 kHz aufgenommen wurde. 48 kHz-Signalquellen werden nicht unterstützt.

HINWEIS: Die Einstellung **DIGITAL** kann nur gewählt werden, wenn das optionale **IB-M208P** installiert ist.

- **Mode:**

Dient zur Wahl von MONO- oder STEREO-Input.

- MONO L** Mono Sampling – nur der linke RECORD Input wird verwendet (bzw. die linke Seite des am DIGITAL Input anliegenden Signals). Das Monosignal ist über beide Kanäle des Stereo Outputs zu hören, das Aussteuerungsinstrument zeigt jedoch nur den linken (LEFT) Kanal.
- MONO R** Mono Sampling – nur der rechte RECORD Input wird verwendet (bzw. die rechte Seite des am DIGITAL Input anliegenden Signals). Das Monosignal ist über beide Kanäle des Stereo Outputs zu hören, das Aussteuerungsinstrument zeigt jedoch nur den rechten (RIGHT) Kanal.
- STEREO** Stereo Sampling – beide RECORD Inputs (LEFT/RIGHT) werden verwendet (bzw. beide Seiten des am DIGITAL Input anliegenden Signals).

- **Monitor:**

In der Einstellung L/R wird das am Sampling Input anliegende Signal über die Stereo Mix Outputs ausgegeben, in der Einstellung OFF nicht. Falls Sie mit einem Mikrofon in einem Raum aufnehmen, in dem auch die Lautsprecher stehen, wählen Sie OFF, um Rückkoppelungen zu verhindern. In allen anderen Fällen wählen Sie L/R, damit Sie das eingehende Signal im Stereo Mix mithören können.

Ist das IB-M208P installiert, sind zudem die Einstellungen 1/2, 3/4, 5/6 und 7/8 verfügbar, die das Monitoring der Sounds über ein Assignable Mix Output-Paar ermöglichen.

- **Threshold:**

Dieses Feld legt den Schwellenwert für den Signal-Level fest, bei dessen Überschreitung die Aufnahme beginnt, nachdem RECORD [F6] gedrückt wurde. Die Threshold-Marke wird auf dem LEVEL METER angezeigt (□). Der Threshold darf weder zu hoch noch zu niedrig eingestellt werden, da sonst die Aufnahme entweder überhaupt nicht startet oder bereits beim geringsten Geräusch ausgelöst wird. Der Threshold-Wert „0“ bewirkt den sofortigen Aufnahmebeginn beim Drücken von RECORD [F6], ungeachtet des Signal-Levels.

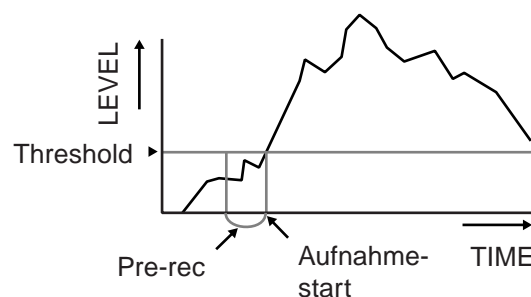
- **Time:**

Dieses Feld legt die Aufnahmezeit – und damit die Länge des neuen Samples – in Sekunden und Zehntelsekunden fest. Jeder Wert bis hin zur maximal verfügbaren Sampling-Zeit ist zulässig. Bei einem MPC2000XL mit Standard-Memory beträgt die maximale Sampling-Zeit 21,9 Sekunden in Mono oder 10,9 Sekunden in Stereo. Ein MPC2000XL mit voll ausgebautem Memory (32 Mbyte) bringt es auf 378,6 Sekunden in Mono oder 189,2 Sekunden in Stereo.

HINWEIS: Die maximale Sampling-Zeit hängt lediglich von der verfügbaren Memory-Kapazität ab, doch die maximale Länge eines Samples, das auf einer Floppy Disk Platz findet, beträgt 16,4 Sekunden in Mono oder 8,2 Sekunden in Stereo. Längere Sounds passen nicht auf eine einzelne Floppy Disk, und das MPC2000XL ist nicht in der Lage, ein einzelnes Sound File über mehrere Disks zu verteilen. Falls Sie längere Sounds sampeln und speichern möchten, müssen Sie eine Harddisk (am SCSI-Port anzuschließen) verwenden.

- **Pre-rec:**

Der Sampling-Vorgang kann bereits eine kurze Zeitspanne vor dem Überschreiten des Threshold Levels beginnen, damit auch leise Abschnitte am Anfang eines Sounds erhalten bleiben. Dieses Feld lässt Sie die Länge der Pre-Record Time in Millisekunden bestimmen. Um z.B. 10 Millisekunden vor dem Überschreiten des Threshold Levels mit der Aufnahme zu beginnen, geben Sie hier den Wert 10 ein. Grundeinstellung ist 100 Millisekunden (Maximalwert).



HINWEIS: Bei der Wiedergabe startet der Sound von dem Sample Point an, bei dem bei der Aufnahme der Threshold Level tatsächlich überschritten wurde, da der Start-Parameter in der Sound Edit Screen automatisch an diese Position gesetzt wird. Um den Pre-Record-Abschnitt eines Sounds (falls vorhanden) hören zu können, müssen Sie im Start-Feld den Startpunkt des Sounds an eine frühere Position verlegen.

- LEVEL METER

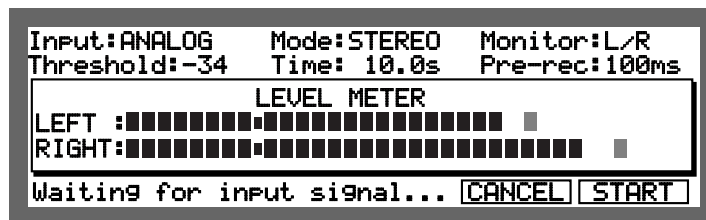
Das Level Meter zeigt ständig den Level des Eingangssignals an. Die Threshold-Marke wird in dieser Aussteuerungsanzeige mit einem □ gekennzeichnet. Das ☒ stellt den höchsten erreichten Spitzenwert (Peak Level) seit dem letzten Betätigen von RESET PEAK [F1] dar.

Ein zu hoher Aufnahme-Level hat eine Verzerrung des Samples zur Folge; bei zu niedrigem Aufnahme-Level wird weißes Rauschen vernehmbar. Stellen Sie den Signal-Level mit dem REC GAIN-Regler so ein, daß das Level Meter niemals voll am rechten Rand anschlägt. Bei digitalen Aufnahmen (Einstellung DIGITAL im Input#-Feld) ist der Level nicht mit dem REC GAIN-Regler veränderbar.



RESET PEAK [F1] setzt die angezeigte Peak Level-Marke auf dem LEVEL METER zurück.

Beim Betätigen von RECORD [F6] wird das MPC2000XL in Aufnahmebereitschaft geschaltet. Die unterste Display-Zeile zeigt folgendes:

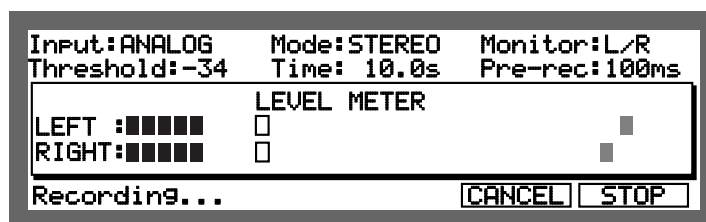


Die Aufnahme beginnt, wenn der Level des Eingangssignals den eingestellten Threshold-Level übersteigt.

Um den Aufnahme-Standby Mode an diesem Punkt aufzuheben, drücken Sie CANCEL [F5].

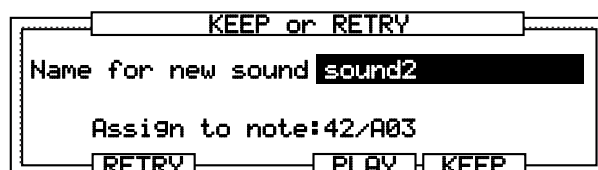
Um den Sampling-Vorgang ungeachtet des eingestellten Threshold-Levels manuell zu starten, drücken Sie START [F6].

Während der Aufnahme zeigt die unterste Display-Zeile folgendes:



Die Aufnahme endet, wenn die im Time#-Feld festgelegte Zeit abgelaufen ist oder wenn während des Sampling-Vorgangs STOP [F6] gedrückt wird. Wenn Sie CANCEL [F5] drücken, wird der Sampling-Vorgang abgebrochen (ohne Aufnahme), und es erscheint wieder das ursprüngliche Display.

Nach Beendigung der Aufnahme erscheint das KEEP or RETRY Window (= Aufnahme behalten oder erneuter Versuch):



Drücken Sie **PLAY** [F4], um den gesampleten Sound anzuhören.

Beim Betätigen von **RETRY** [F2] wird der gesamplete Sound gelöscht, wonach Sie einen erneuten Versuch starten können.

Wenn Sie den gesampleten Sound behalten möchten, müssen Sie vor dem Speichern Einstellungen in den folgenden Feldern vornehmen:

- **Name for new sound:**

Dieses Feld dient zum Benennen des neuen Sounds. – Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am **DATA Wheel**, um das Name Window aufzurufen.

Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie zur Bestätigung **ENTER** [F5].

HINWEIS: Wenn Sie ohne **ENTER** zu drücken zu einer anderen Page wechseln, werden der Name und der Sound selbst nicht gespeichert.

- **Assign to note:**

Dieses Feld läßt Sie den gesampleten Sound einem Drum Pad/einer Notennummer zuweisen, damit Sie ihn mit einem **DRUMS** Pad anspielen können. Selektieren Sie das Datenfeld mit dem Cursor und wählen Sie die Notennummer des gewünschten **DRUMS** Pads mit dem **DATA Wheel** oder schlagen Sie das gewünschte Pad an. Wenn Sie den soeben gesampleten Sound nicht einem Pad zuweisen möchten, wählen Sie in diesem Feld mit dem **DATA Wheel** die Einstellung **---/OFF**.

Beim Betätigen von **KEEP** [F5] wird der gesamplete Sound im Memory gespeichert. Danach erscheint wieder das ursprüngliche Display.

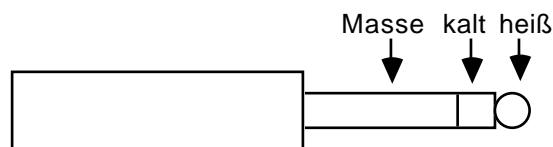
Um den Sound mittels des ihm zugewiesenen Drum Pads anzuspielen, rufen Sie die Main Screen auf, indem Sie die **MAIN SCREEN**-Taste drücken.

Wenn Sie in der Sampling Screen die **OPEN WINDOW**-Taste drücken (es ist egal, wo sich der Cursor gerade befindet) öffnet sich das Sound Memory Window.



Dieses Window informiert Sie über die Gesamtkapazität des installierten Memory und die noch verbleibende Sampling-Zeit.

HINWEIS: Die **RECORD IN**-Anschlüsse an der **MPC2000XL**-Rückwand sind symmetrisch ausgelegt. Verwenden Sie für den Anschluß gewöhnliche Stereoklinkenstecker mit folgender Belegung:

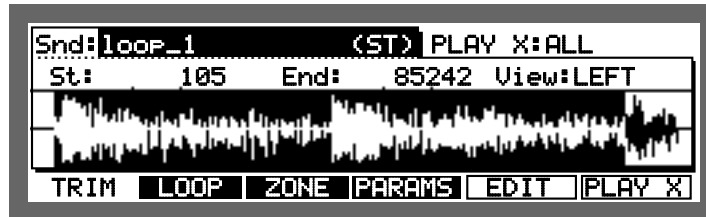


Auch der Verwendung von Monoklinken steht nichts im Wege – der „kalte“ Kontakt im **MPC2000XL** erhält in diesem Fall Masseverbindung.

Editieren eines Sounds

Die folgenden Funktionen dienen zum Editieren eines im Memory befindlichen Sounds (von einer Disk geladen oder neu aufgenommen).

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie TRIM (Taste 5 auf der Zehnertastatur). Es erscheint die Trim Screen.



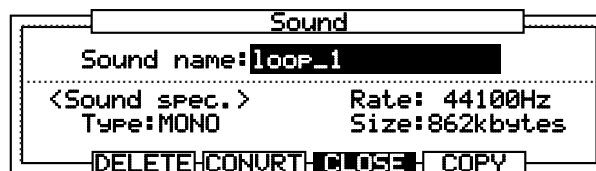
Die Darstellungsreihenfolge der im Memory befindlichen Sounds lässt sich in den TRIM-, LOOP- und ZONE-Pages ändern, indem Sie wiederholt die TRIM-, LOOP- bzw. ZONE-Funktionstaste drücken. Die drei verfügbaren Kriterien sind: Memory (die Reihenfolge, in der die Sounds ins Memory aufgenommen wurden), Size (nach Dateigröße geordnet), Name (alphabetisch geordnet).

Wahl eines Sounds

Bringen Sie den Cursor zum Snd#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten Sound. Stereo Samples werden durch ein (ST) am Ende ihres Namens gekennzeichnet.

Umbenennen eines Sounds und Darstellen der Sound-Daten

Setzen Sie den Cursor auf das Snd#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Sound Window zu öffnen.



- **Sound name:**
Dieses Feld dient zum Ändern des Sound-Namens. – Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window aufzurufen.

Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie zur Bestätigung ENTER [F5].

HINWEIS: Wenn Sie ohne ENTER zu drücken zu einer anderen Page wechseln, wird der Name nicht gespeichert.

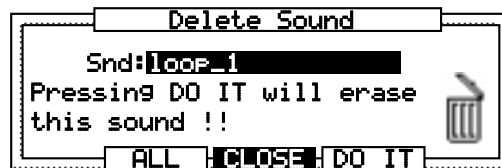
- <Sound spec.>

Dieser Bereich der Screen stellt die technischen Daten des gegenwärtig selektierten Sounds dar. Diese Daten können in diesem Window nicht geändert werden.

- Type: Gibt an, ob es sich um ein Mono- oder Stereo Sample handelt.
- Rate: Gibt die Sampling-Frequenz des Samples an.
- Size: Gibt die Sample-Größe in Kilobyte an.

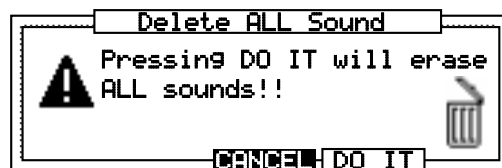
Löschen eines Sounds

Setzen Sie den Cursor auf das Snd#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Sound Window zu öffnen. Öffnen Sie dann mit DELETE [F2] das Delete Sound Window.



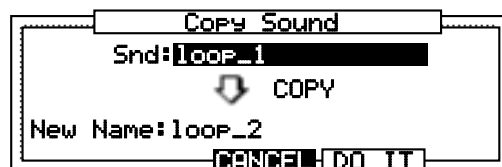
Beim Betätigen von DO IT [F5] wird der im Snd#-Feld selektierte Sound aus dem Memory gelöscht.

Beim Betätigen von ALL [F3] erscheint der folgende Warnhinweis. Drücken Sie DO IT [F5], um alle Sounds aus dem Memory zu löschen.



Kopieren eines Sounds

Setzen Sie den Cursor auf das Snd#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Sound Window zu öffnen. Öffnen Sie dann mit COPY [F5] das Copy Sound Window.



Wählen Sie mit dem DATA Wheel den zu kopierenden Sound. Bringen Sie den Cursor zum New name#-Feld und geben Sie einen neuen Namen für die Kopie ein. – Drücken Sie dazu ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window aufzurufen.

Drücken Sie zur Bestätigung ENTER [F5].

Drücken Sie DO IT [F5], um den Sound zu kopieren.

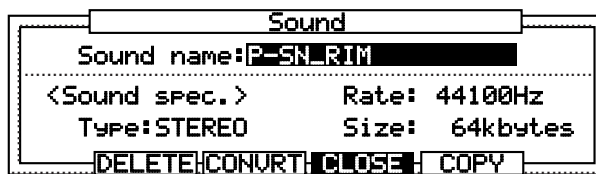
Konvertieren von Sounds

Sie können einen Stereo Sound in zwei Mono Sounds konvertieren und ebenso zwei Mono Sounds in einen Stereo Sound.

HINWEIS: Da bei der Sound-Konvertierung ein neues Sound File erzeugt wird, sollten Sie vorher überprüfen, ob genügend freier Speicherplatz im Memory für das neue File vorhanden ist.

Wahl des zu konvertierenden Sounds

Bringen Sie im TRIM Mode den Cursor zum `Sound#`-Feld und drücken Sie OPEN WINDOW.

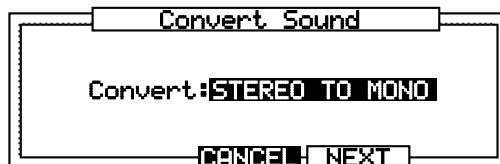


Wählen Sie im `Sound name#`-Feld den zu konvertierenden Sound an und geben Sie ihm bei Bedarf einen neuen Namen. – Drücken Sie dazu ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window aufzurufen.

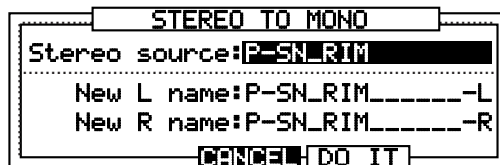
Drücken Sie zur Bestätigung ENTER [F5] und dann CONVRT [F3].

Konvertieren von Stereo in Mono

Ist ein Stereo Sound selektiert, erscheint folgendes Window:



Drücken Sie NEXT [F5].

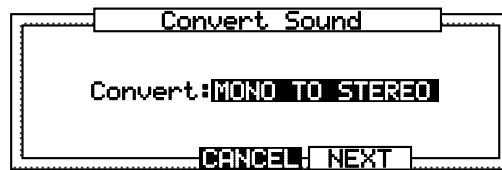


Geben Sie den bei der Konvertierung des Stereo Sounds entstehenden Mono Sounds in den `New L name#`- und `New R name#`-Feldern neue Namen. Das MPC2000XL verwendet hierfür zunächst automatisch den ursprünglichen Namen mit den Anhängen L bzw. R.

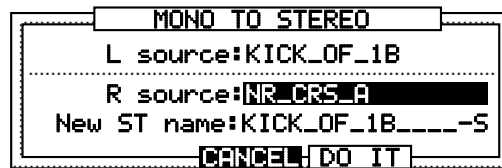
Starten Sie den Konvertierungsprozeß mit DO IT [F5].
CANCEL [F4] läßt Sie den Vorgang abbrechen.

Konvertieren von Mono in Stereo

Ist ein Mono Sound selektiert, erscheint folgendes Window:



Drücken Sie NEXT [F5].



Das `L source=`-Feld gibt den Namen des zum Konvertieren selektierten Sounds an. Dieser Sound wird zum linken Kanal des neu entstehenden Stereo Sounds.
Den Sound für den rechten Kanal des neuen Stereo Sounds wählen Sie im `R source=`-Feld. Falls Sie hier einen Stereo Sound selektieren, werden nur die Daten seines linken Kanals verwendet.

Geben Sie im `New St name=`-Feld einen Namen für den neu entstehenden Stereo Sound ein. Das MPC2000XL verwendet hierfür zunächst automatisch den Namen des `L Source=`-Sounds mit dem Anhang `S` (Stereo).

Starten Sie den Konvertierungsprozeß mit `DO IT` [F5].
`CANCEL` [F4] läßt Sie den Vorgang abbrechen.

HINWEIS: Falls die beiden Samples (`L Source` und `R Source`) unterschiedliche Längen haben, wird die Länge des `R Source`-Samples automatisch der des `L Source`-Samples angeglichen: Ist das `R Source`-Sample länger als das `L Source`-Sample, wird es entsprechend gekürzt (abgeschnitten); ist das `R Source`-Sample kürzer als das `L Source`-Sample, wird es entsprechend verlängert (der angehängte Abschnitt besteht aus Stille).

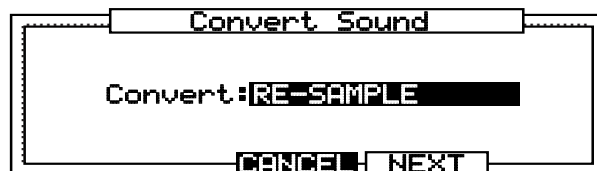
Re-Sampling

Die Re-Sampling-Funktion läßt Sie die Sampling-Frequenz eines Samples ändern. Diese Funktion kann zum Einsparen von Speicherplatz genutzt werden, aber auch für „kreative Akte“ (Verringerung der Soundqualität).

Selektieren Sie in der TRIM-, LOOP- oder ZONE Screen das Snd#: -Feld und drücken Sie OPEN WINDOW.



Drücken Sie CONVRT [F3] und wählen Sie mit dem DATA Wheel RE-SAMPLE.



Drücken Sie NEXT [F5].



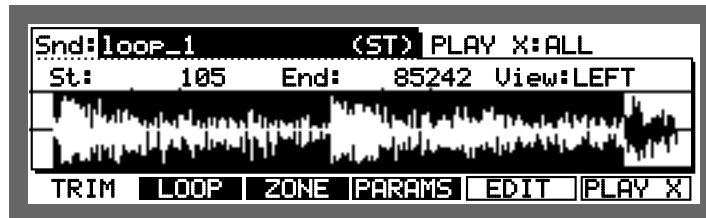
- **New Fs:**
Legt die neue Frequenz des Samples fest.
- **Quality:**
Bestimmt die Qualität des Samples sowie die Bearbeitungsdauer.
LOW: Schlechteste Qualität, kürzeste Bearbeitungsdauer.
MED: Mittlere Qualität, relativ schnelle Fertigstellung.
HIGH: Beste Qualität, lange Bearbeitungsdauer.
- **New Bit:**
Läßt Sie die Bit-Auflösung ändern. Normalerweise beläßt man die Einstellung „16“, Sie können jedoch mit geringeren Auflösungen experimentieren, um einen weniger „cleanen“ Sound zu erhalten.
- **New name:**
Geben Sie hier einen neuen Namen für das Sample ein.
Drücken Sie abschließend ENTER [F5].

Drücken Sie DO IT [F5], um den Re-Sampling-Prozeß zu starten.

HINWEIS: Da die Re-Sampling-Funktion das Programm-Memory benutzt, dürfen mindestens vier Programme keine Daten enthalten, damit der Vorgang durchgeführt werden kann.

TRIM Mode

Damit nur der erwünschte und notwendige Abschnitt eines Sounds gespielt wird, müssen Start- und Endpunkt des Samples bestimmt werden. Die TRIM Screen stellt die Waveform des gesamten Sounds graphisch dar. Der Bereich zwischen Start- und Endpunkt wird invertiert (weiß auf blau) dargestellt.



- **St:**
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel den Punkt, an dem die Wiedergabe des Samples starten soll. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER. Darüber hinaus können Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste den NOTE VARIATION-Regler zur Eingabe benutzen.
- **End:**
Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel den Punkt, an dem die Wiedergabe des Samples enden soll. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER. Darüber hinaus können Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste den NOTE VARIATION-Regler zur Eingabe benutzen.
- **View:**
Bei Stereo Sounds können Sie hier wählen, ob dessen linke (LEFT) oder rechte (RIGHT) Seite im Display dargestellt werden soll.

PLAY X [F6] läßt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im PLAY X#-Feld (rechts oben in der Screen) anspielen:

ALL	Wiedergabe des gesamten Sounds, ungeachtet der Startpunkt-/Endpunkteinstellungen.
ZONE	Wiedergabe des zwischen Start- und Endpunkt liegenden Bereiches (Zone), wie in der ZONE Screen (s. weiter hinten) eingestellt.
BEFORE ST	Wiedergabe des Bereiches vor dem in der TRIM Screen festgelegten Startpunkt.
BEFORE TO	Wiedergabe des vor dem TO (Loop to)-Punkt liegenden Bereiches, wie in der LOOP Screen eingestellt.
AFTER END	Wiedergabe des Bereiches nach dem in der TRIM Screen festgelegten Endpunkt.

Feineinstellung des Startpunktes

Setzen Sie den Cursor auf das `St.:`-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Start fine Window zu öffnen.



- **Start:**
Bestimmen Sie mit dem DATA Wheel den Startpunkt. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER.
- **Ln9th=**
Gibt die Länge des Samples vom Startpunkt bis zum Endpunkt an. Der Wert in diesem Feld kann nicht geändert werden.
- **Smpl Ln9th:**
Dieser Parameter bestimmt das Verhalten von Endpunkt und Sample-Länge beim Verschieben des Startpunktes:
 - VARI** Beim Verschieben des Startpunktes ändert sich die Sample-Länge, nicht die Position des Endpunktes.
 - FIX** Beim Verschieben des Startpunktes ändert sich die Position des Endpunktes, nicht die Sample-Länge.

Die Waveform-Darstellung läßt sich mittels `ZOOM+` [F3] und `ZOOM-` [F2] vergrößern und verkleinern. Stellen Sie den Startpunkt in der kompletten Waveform-Darstellung zunächst grob ein und drücken Sie dann zur Feineinstellung einige Male `ZOOM+` [F3].

`PLAY X` [F6] läßt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im `PLAY X:`-Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“ auf der vorhergehenden Seite).

Feineinstellung des Endpunktes

Setzen Sie den Cursor auf das `End#`-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das End fine Window zu öffnen.



- **End#**
Bestimmen Sie mit dem DATA Wheel den Endpunkt. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER.
- **Ln9th=**
Gibt die Länge des Samples vom Startpunkt bis zum Endpunkt an. Der Wert in diesem Feld kann nicht geändert werden.
- **Smp1 Ln9th:**
Dieser Parameter bestimmt das Verhalten von Startpunkt und Sample-Länge beim Verschieben des Endpunktes:
 - VARI** Beim Verschieben des Endpunktes ändert sich die Sample-Länge, nicht die Position des Startpunktes.
 - FIX** Beim Verschieben des Endpunktes ändert sich die Position des Startpunktes, nicht die Sample-Länge.

Die Waveform-Darstellung läßt sich mittels `ZOOM+` [F3] und `ZOOM-` [F2] vergrößern und verkleinern. Stellen Sie den Endpunkt in der kompletten Waveform-Darstellung zunächst grob ein und drücken Sie dann zur Feineinstellung einige Male `ZOOM+` [F3].

`PLAY X` [F6] läßt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im `PLAY X#`-Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“ auf der vorhergehenden Seite).

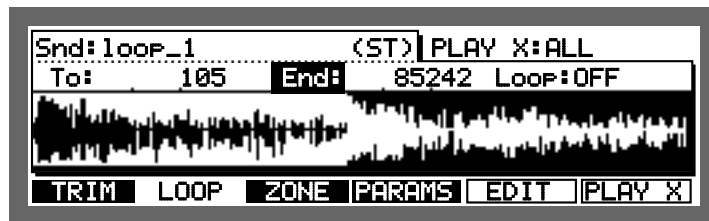
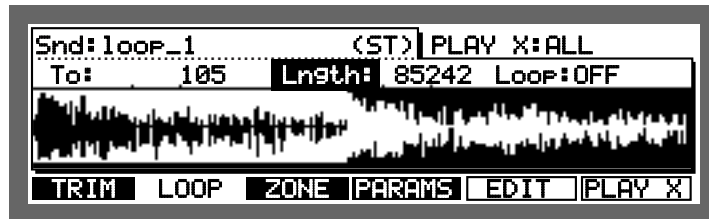
LOOP Mode

In diesem Mode können Sounds mit einer Loop versehen werden. Dies ist besonders bei Phrase Samples etc. äußerst nützlich.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie TRIM (Taste 5 auf der Zehnertastatur). Drücken Sie in der Trim Screen **LOOP** [F2], um die LOOP Screen aufzurufen.

- **To#**

Dieser Parameter legt den „Wendepunkt“ der Loop fest. Bestimmen Sie diesen Punkt mit dem DATA Wheel. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER. Darüber hinaus können Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste den NOTE VARIATION-Regler zur Eingabe benutzen.



- **Ln9th# / End#**

Diese Parameter legen die Loop-Länge bzw. die Endposition der Loop fest. Bringen Sie den Cursor zu diesem Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten Parameter: **Ln9th#** oder **End#**. Bringen Sie den Cursor zum Datenfeld rechts daneben und nehmen Sie die Einstellung mit dem DATA Wheel vor. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER. Darüber hinaus können Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste den NOTE VARIATION-Regler zur Eingabe benutzen.

Ln9th# Dies ist die Loop-Länge (der Bereich zwischen dem **To#** - und dem **End#** -Punkt).

End# Dies ist der **End#** -Punkt der Loop.

- **Loop#**

Schaltet die Loop-Funktion an (ON) und ab (OFF).

Beim Drücken von **FIT** [F5] öffnet sich das Fit to Length Window, in dem man die Loop-Länge exakt auf die im TRIM Mode eingestellte Sample-Länge bringen kann. Zur Durchführung dieser Funktion drücken Sie im Fit to Length Window **DO IT** [F5].

PLAY X [F6] läßt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im **PLAY X#** -Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“).

Feineinstellung der Loop-Punkte

Selektieren Sie in der LOOP Screen das To#: -Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Loop to fine Window zu öffnen.



- **To#:**
Bestimmen Sie mit dem DATA Wheel den Startpunkt der Loop. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER.
- **Ln9th#:**
Legen Sie mit dem DATA Wheel die Loop-Länge fest. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER.
- **Loop Ln9th#:**
Dieser Parameter bestimmt das Verhalten von Endpunkt und Loop-Länge beim Verschieben des Startpunktes der Loop:
 - VARI** Beim Verschieben des To#: -Punktes ändert sich die Loop-Länge, nicht die Position des Endpunktes.
 - FIX** Beim Verschieben des To#: -Punktes ändert sich die Position des Endpunktes, nicht die Loop-Länge.

Selektieren Sie in der LOOP Screen das Ln9th# / End#: -Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Loop End fine Window zu öffnen.



- **End#:**
Bestimmen Sie mit dem DATA Wheel den Endpunkt der Loop. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER.
- **Ln9th#:**
Legen Sie mit dem DATA Wheel die Loop-Länge fest. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER.
- **Loop Ln9th#:**
Dieser Parameter bestimmt das Verhalten von Startpunkt und Loop-Länge beim Verschieben des Endpunktes der Loop:
 - VARI** Beim Verschieben des End#: -Punktes ändert sich die Loop-Länge, nicht die Position des Startpunktes.
 - FIX** Beim Verschieben des End#: -Punktes ändert sich die Position des Startpunktes, nicht die Loop-Länge.

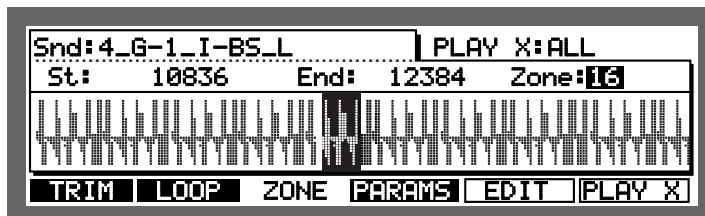
Die Waveform-Darstellung läßt sich mittels ZOOM+ [F3] und ZOOM- [F2] vergrößern und verkleinern. Nehmen Sie in der kompletten Waveform-Darstellung zunächst eine grobe Einstellung vor und drücken Sie dann zur Feineinstellung einige Male ZOOM+ [F3].

PLAY X [F6] läßt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im PLAY X#: -Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“).

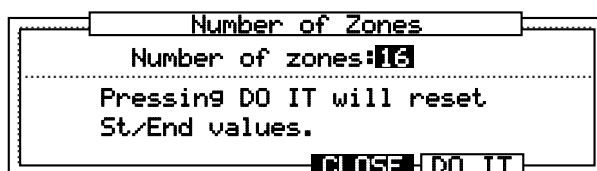
ZONE Mode

Der ZONE Mode gestattet es, ein Sample in eine Anzahl (1 - 16) gleichlanger Teile zu zerlegen. Wenn Sie z.B. eine 2-taktige gesamplete Phrase mit 4 Beats je Takt in 8 Samples aufteilen, entstehen 8 Zones, die je einen Beat enthalten.

Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste TRIM (Taste 5 auf der Zehnertastatur) und danach ZONE [F3].



Bringen Sie den Cursor zum Zone#-Feld und drücken Sie OPEN WINDOW.



Wählen Sie mit dem DATA Wheel die gewünschte Anzahl von Zones.

Drücken Sie DO IT [F5], um zur ZONE Screen zurückzukehren. In deren Zone#-Feld können Sie nun mit dem DATA Wheel die einzelnen Zones selektieren. Jede einzelne Zone läßt sich im EDIT Mode (s. weiter hinten) editieren.

Feineinstellung des Startpunktes einer Zone

Setzen Sie den Cursor auf das St#-Feld der Zone Mode Screen und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Zone start fine Window zu öffnen.



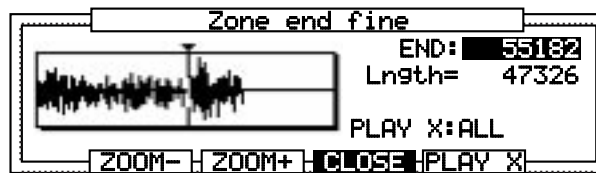
- **Start#:**
Bestimmen Sie mit dem DATA Wheel den Startpunkt der Zone. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER. Bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste kann die Eingabe eines Wertes auch mittels der CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten erfolgen.
HINWEIS: Beim Ändern des Startpunktes einer Zone ändert sich auch der Endpunkt der vorhergehenden Zone.
- **Ln9th=**
Gibt die Länge der Zone vom Startpunkt bis zum Endpunkt an. Der Wert in diesem Feld kann nicht geändert werden.

Die Waveform-Darstellung lässt sich mittels ZOOM+ [F3] und ZOOM- [F2] vergrößern und verkleinern. Stellen Sie den Startpunkt in der kompletten Waveform-Darstellung zunächst grob ein und drücken Sie dann zur Feineinstellung einige Male ZOOM+ [F3].

PLAY X [F6] lässt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im PLAY X:-Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“).

Feineinstellung des Endpunktes einer Zone

Setzen Sie den Cursor auf das End:-Feld der ZONE Mode Screen und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Zone end fine Window zu öffnen.



- **End#**
Bestimmen Sie mit dem DATA Wheel den Endpunkt der Zone. Zur direkten Eingabe eines Zahlenwertes benutzen Sie die Zehnertastatur und drücken abschließend ENTER. Bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste kann die Eingabe eines Wertes auch mittels der CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten erfolgen.

HINWEIS: Beim Ändern des Endpunktes einer Zone ändert sich auch der Startpunkt der nächsten Zone.

- **Ln9th=**
Gibt die Länge der Zone vom Startpunkt bis zum Endpunkt an. Der Wert in diesem Feld kann nicht geändert werden.

Die Waveform-Darstellung lässt sich mittels ZOOM+ [F3] und ZOOM- [F2] vergrößern und verkleinern. Stellen Sie den Endpunkt in der kompletten Waveform-Darstellung zunächst grob ein und drücken Sie dann zur Feineinstellung einige Male ZOOM+ [F3].

PLAY X [F6] lässt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im PLAY X:-Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“).

EDIT Mode

Dieser Mode gestattet es, den in der TRIM-, LOOP- oder ZONE Page eingestellten Bereich eines Samples (=Section) mittels verschiedener Funktionen zu editieren.

Drücken Sie in der TRIM-, LOOP- oder ZONE Page EDIT [F5], um das Edit Window zu öffnen. Im Edit:-Feld dieses Windows sind folgende Editierfunktionen wählbar:

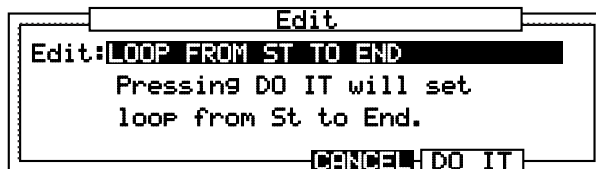
◆ DISCARD



Entfernt (und löscht) die unbenutzten Sound-Abschnitte vor dem Start- und nach dem Endpunkt der selektierten Section.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

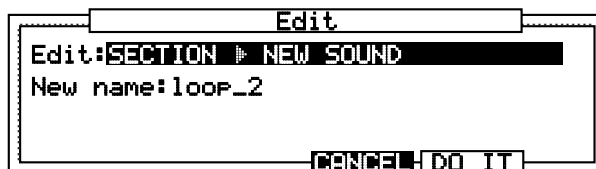
◆ LOOP FROM START TO END



Erstellt eine Loop von Start bis Ende der selektierten Section.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

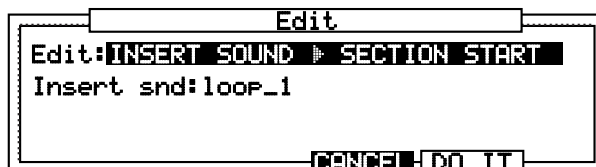
◆ SECTION ► NEW SOUND



Erzeugt einen neuen Sound, indem der festgelegte Bereich kopiert wird.

Geben Sie dem Sound im New name:-Feld einen Namen und drücken Sie DO IT [F5].

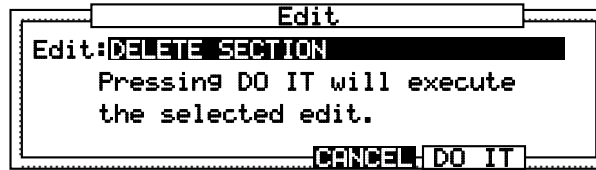
◆ INSERT SOUND ► SECTION START



Fügt einen anderen Sound am Startpunkt der festgelegten Section ein.

Wählen Sie den einzufügenden Sound im Insert Snd#-Feld und drücken Sie DO IT [F5].

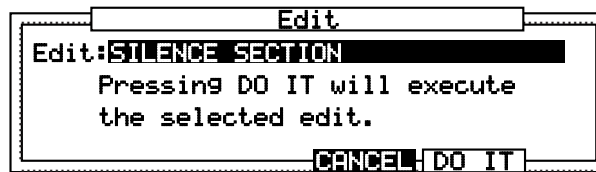
◆ DELETE SECTION



Löscht den festgelegten Bereich und verschiebt die hinter dem Endpunkt liegenden Daten an den Startpunkt.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

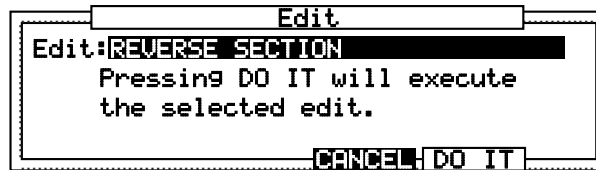
◆ SILENCE SECTION



Löscht den festgelegten Bereich und ersetzt ihn durch „Stille“.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

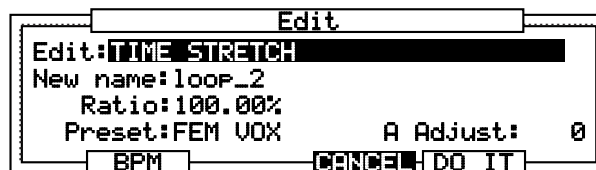
◆ REVERSE SECTION



Dreht die Wiedergaberichtung der festgelegten Section um.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

◆ TIME STRETCH



Die Timestretch-Funktion verlängert oder verkürzt ein Sample mit Hilfe von Preset-Algorithmen. Diese Funktion ist dienlich, wenn Sie die Länge eines Samples mit der eines anderen Samples in Übereinstimmung bringen möchten (auch wenn sie unterschiedliche Tempi haben), um den Sound in eine vorgegebene Zeitspanne oder in einen Track einzupassen.

- **New name:**
Geben Sie hier einen Namen für das neue Sample ein. – Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window aufzurufen.
Drücken Sie abschließend ENTER [F5].
- **Ratio:**
Regelt den Timestretch-Grad im Bereich von 50% (doppeltes Originaltempo) bis 200% (halbes Originaltempo); 100% = Originaltempo. Werte von etwa ±10% erzielen die besten Ergebnisse, bei höheren Werten können unerwünschte Nebeneffekte auftreten.

- **Preset:**

Das MPC2000XL verwendet 18 Preset-Algorithmen zur Durchführung des Timestretch-Prozesses. Wählen Sie das Preset, dessen Bezeichnung das zu bearbeitende Material am treffendsten beschreibt. Falls das Ergebnis nicht zufriedenstellend ausfällt, versuchen Sie es mit einem anderen Preset.

Jedes Preset bietet zudem drei Varianten: A, B, C.

A = Timestretch in Standardqualität mit kurzer Bearbeitungsdauer.

B = Timestretch in höherer Qualität mit längerer Bearbeitungsdauer.

C = Timestretch in höchster Qualität mit längster Bearbeitungsdauer.

Timestretch Presets:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. FEM VOX | 10. STACCATO |
| 2. MALE VOX | 11. LFREQ SLOW |
| 3. LOW MALE VOX | 12. MUSIC 1 |
| 4. VOCAL | 13. MUSIC 2 |
| 5. HFREQ RHYTHM | 14. MUSIC 3 |
| 6. MFREQ RHYTHM | 15. SOFT PERC. |
| 7. LFREQ RHYTHM | 16. HFREQ ORCH. |
| 8. PERCUSSION | 17. LFREQ ORCH. |
| 9. LFREQ PERC. | 18. SLOW ORCH. |

- **Adjust:**

Dieser Parameter läßt Sie das selektierte Preset bei Bedarf ein wenig „nachbessern“. Wenn Sie mit einem Preset ein einigermaßen gutes Ergebnis erzielt haben, aber das Gefühl haben, es könnte noch ein wenig besser gehen, probieren Sie einige unterschiedliche Adjust-Einstellungen aus.

Positive Werte verbessern das Ergebnis bei hochfrequenten und perkussiven Sounds, negative Werte bei tieffrequenten Sounds.

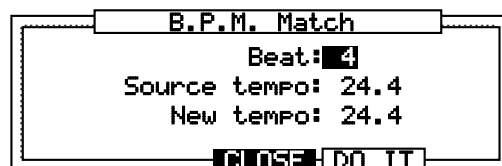
Meistens können Sie die Einstellung „0“ belassen.

Drücken Sie **DO IT** [F5], um den Timestretch-Prozeß zu starten.

BPM Match

Diese Funktion läßt Sie das Tempo eines Samples an das Tempo eines Tracks angleichen, an dem Sie arbeiten.

Drücken Sie in der Timestretch Screen **BPM** [F2], um die B.P.M. Match Screen aufzurufen.



- **Beat:**

Wählen Sie hier die volle Anzahl der im Sample enthaltenen Beats. Im Falle einer 2-taktigen Phrase mit 4 Beats pro Takt wählen Sie z.B. den Wert 8.

- **Source tempo:**

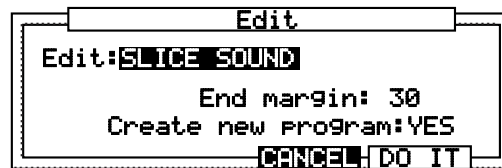
Dieser Wert wird automatisch beim Einstellen des **Beat:**-Feldes eingestellt. Wenn Sie das Tempo des Samples kennen, können Sie es hier eingeben.

- **New tempo:**

Stellen Sie hier das neue Tempo ein.

Drücken Sie **DO IT** [F5], um die Tempoänderung durchzuführen.

◆ SLICE SOUND



Diese Edit-Option ist nur von der ZONE Screen aus verfügbar. Nach dem Zerteilen eines Sounds in Zones können Sie mittels dieser Funktion alle einzelnen Zones in eigenständige, neue Samples umwandeln. Und Sie können auch ein neues Programm erzeugen, das diese Samples – auf die 16 Drum Pads verteilt – enthält.

- **End margin:**
Legt fest, wieviele Sample Points am Ende jedes Samples hinzugefügt werden. Da der letzte Abschnitt eines Samples beim Anspielen mit einem Pad bedingt durch die Decay-Hüllkurve immer leiser wird, ist es nötig, das Sample zu verlängern, damit dieser Endabschnitt voll gespielt werden kann. Als Name für das neue Sample wird der ursprüngliche Name plus einer Nummer verwendet.

HINWEIS: Beim Sample der letzten ZONE unterbleibt dieses Anfügen von Sample Points.

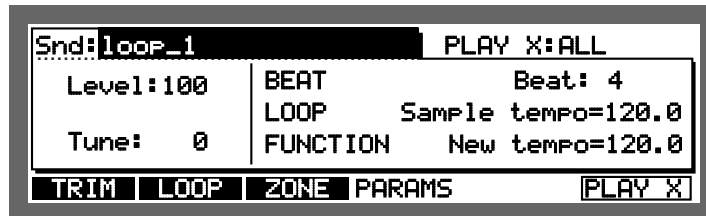
- **Create new program:**
Wenn Sie ein neues Programm mit den einzelnen Samples erzeugen möchten, wählen Sie hier die Einstellung YES, falls nicht, die Einstellung NO. Als Programmname wird der Name des Ursprungs-Samples verwendet.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Slice Sound-Vorgang durchzuführen.

Einstellen der Sound-Parameter

Die folgende Screen dient zur Einstellung der Sound-Parameter Lautstärke und Stimmung sowie der Parameter der BEAT LOOP-Funktion.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie TRIM (Taste 5 auf der Zehnertastatur). Drücken Sie in der Trim Screen **PARAMS** [F4], um die Sound Parameter Screen aufzurufen.

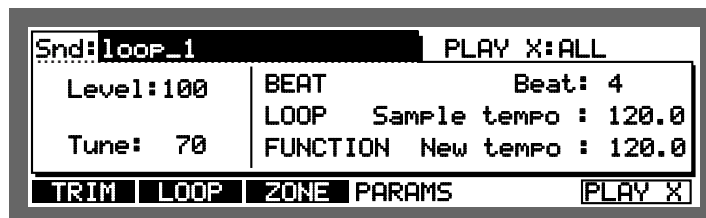


- **Snd:**
Wählen Sie mit dem DATA Wheel den Sound, dessen Parameter Sie einzustellen wünschen.
- **Level:**
Regelt die Lautstärke des Sounds. Benutzen Sie zur Einstellung das DATA Wheel oder tippen Sie den gewünschten Wert auf der Zehnertastatur ein (abschließend ENTER drücken).
- **Tune:**
Regelt die Stimmung des Sounds. Eine Änderung der Tonhöhe in diesem Feld wirkt sich auf die Länge des Samples aus!

PLAY X [F6] läßt Sie den gegenwärtig selektierten Sound mit voller Velocity gemäß der Einstellung im **PLAY X:**-Feld anspielen (Näheres hierzu im Abschnitt „TRIM Mode“).

Beat Loop-Funktion

Die Parameter der BEAT LOOP-Funktion sind rechts in der Sound Parameter Screen angeordnet.



Die BEAT LOOP-Funktion dient zur Synchronisation der Tempi von Phrase Samples, die gemeinsam in einer Loop wiedergegeben werden sollen – dazu müssen diese Phrases natürlich synchron laufen. Um ein einheitliches Tempo aller beteiligten Samples zu erhalten, ist es nötig, die Tonhöhe der vom Soll-Tempo abweichenden Samples entsprechend zu verändern.

Da die BEAT LOOP-Funktion die Länge des geloopten Taktes berechnet, hat sie keinen Einfluß auf One-Shot Sounds (nicht geloopte Sounds, die von Anfang bis Ende wiedergegeben werden).

- **Beat:**
In diesem Feld ist die Beat-Anzahl des geloopten Phrase Samples einzugeben. Wenn Ihr Phrase Sample z.B. aus einem 4/4tel-Takt besteht, geben Sie hier „4“ ein.
- **Sample tempo**
Dieses Feld gibt das Tempo an, das aus der Länge der eingestellten Loop resultiert. Wenn das Phrase Sample präzise zum Beat geloopt ist, entspricht dieser Tempowert dem Originaltempo des aufgenommenen Sounds.
- **New tempo**
Der hier angegebene neue Tempowert wird durch die im linken Screen-Bereich vorgenommene Tune-Einstellung bestimmt. Um das Tempo des selektierten Sounds mit dem eines anderen Phrase Samples zu synchronisieren, wählen Sie den Wert im **Tune:**-Feld so, daß das **New tempo**-Feld das gewünschte Soll-Tempo zeigt.



Kapitel 7

Erstellen und Editieren von Programmen

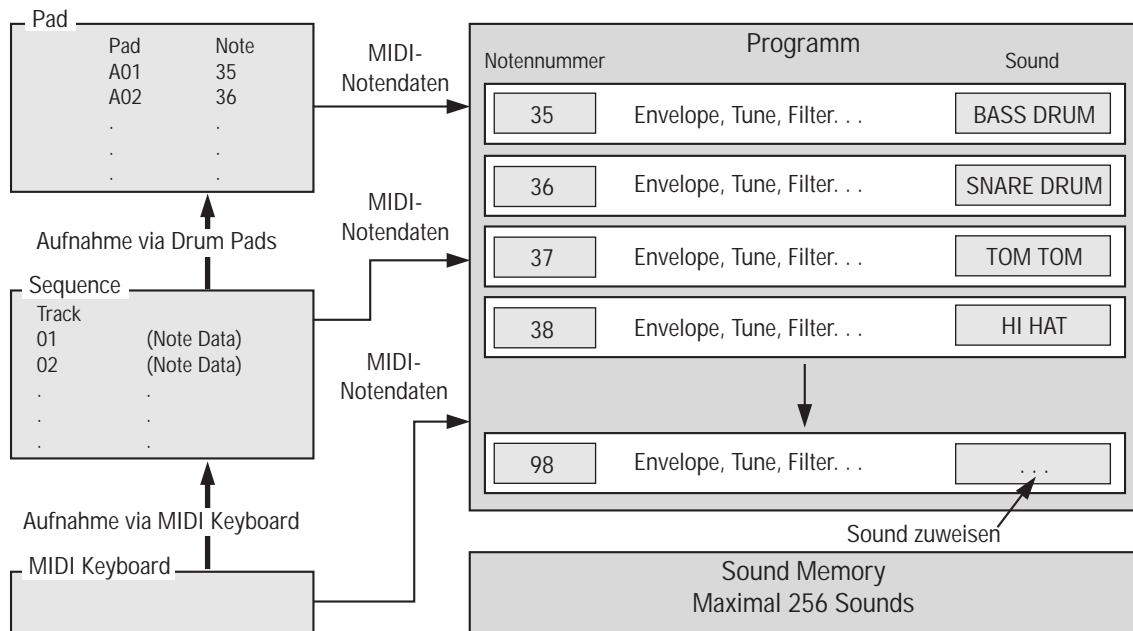
Was ist ein Programm?

Ein Programm ist eine Zusammenstellung von 64 Sounds, die 64 Notennummern (MIDI-Notennummern 35 - 98) zugewiesen sind. Hüllkurve und Filter sind für jede Notennummer einzeln einstellbar. 24 Programme können sich gleichzeitig im Memory des MPC2000XL befinden, und vier davon können gleichzeitig verwendet (gespielt) werden.

Ein interner Sound ist nur dann anspielbar (mittels Drum Pad, MIDI-Keyboards oder einer in einer Sequenz aufgezeichneten MIDI-Note), wenn ihm in einem Programm eine MIDI-Notennummer zugewiesen wurde. Wenn z.B. die Notennummer 36 dem Pad A02 (Pad Bank A/Pad 2) zugewiesen ist und Sie mit diesem Pad eine Snare Drum anspielen möchten, müssen Sie den gewünschten Snare Drum Sound der Notennummer 36 zuweisen.

Die voreingestellten Drum Pad/Notennummer-Zuordnungen lauten wie folgt:

PAD A	PAD B	PAD C	PAD D
Pad 1-16 = Nr. 35-50	Pad 1-16 = Nr. 51-66	Pad 1-16 = Nr. 67-82	Pad 1-16 = Nr. 83-98



Damit Sie wie mit einer Drum Machine Drum Patterns aufnehmen können, verfügt das MPC2000XL über einen internen Sequencer, der Sie die zeitliche Abfolge Ihrer Aktionen auf den Drum Pads in einer Sequenz aufzeichnen lässt, und zwar in Form von Notennummern, die den einzelnen Pads zugewiesen sind. Bei der Wiedergabe der Sequenz hören Sie die Sounds, die den auf den einzelnen Tracks aufgezeichneten Notendaten im gegenwärtig aktiven Programm entsprechen. – Falls der Notennummer 36 ein Snare Drum Sound zugewiesen ist, spielt dieser Sound bei der Wiedergabe der Sequenz alle Noten mit der Notennummer 36 in der aufgezeichneten Abfolge.

Das Programm kann jederzeit im PROGRAM Mode oder via MIDI Program Change-Befehl gewechselt werden.

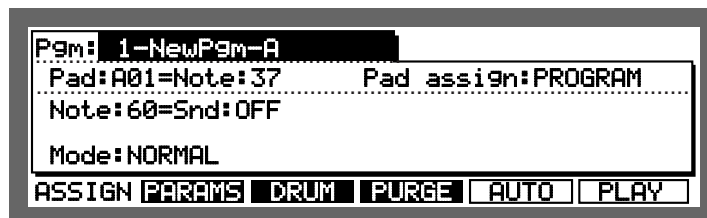
HINWEIS: Da beim Ausschalten des MPC2000XL alle Programmdateien verloren gehen, müssen Sie Programme, die Sie behalten möchten, auf einer Disk speichern.

Programmwahl und Soundzuweisung

Der Program Edit Mode umfaßt fünf Display Screens mit folgenden Funktionen:

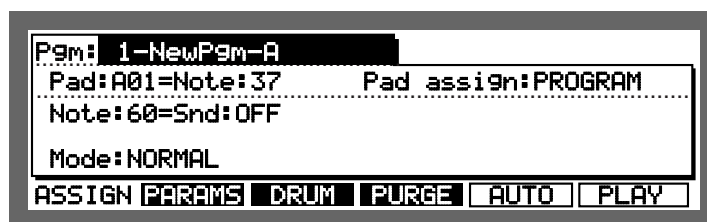
1. **Assign Screen** Zur Zuweisung einer Notennummer an das Pad und eines Sounds an die Notennummer.
2. **Parameter Screen** Zum Editieren des Klanges mittels Hüllkurve, Filter etc.
3. **DRUM Screen** Zur Wahl der Programme „DRUM 1 - 4“ und zur Einstellung der MIDI-Parameter des internen Samplers.
4. **PURGE Screen** Zum Löschen aller unbenutzten Sounds (Sounds, die keinem Programm zugewiesen sind) aus dem Memory.
5. **AUTO Screen** Zur automatischen Zuweisung eines Sounds an die 64 Drum Pads (16 Pads x 4 Banks) in chromatischer Stimmung (MIDI-Notennummern 35 - 98).

Beim Drücken der PROGRAM-Taste bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste (Taste 6 auf der Zehner-tastatur) erscheint zunächst die Screen zur Soundzuweisung (ASSIGN Screen):



PLAY [F6] spielt den jeweils selektierten Sound mit vollem Velocity Level an.

Wahl von Programmen



Bringen Sie den Cursor zum Pgm#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel das gewünschte Programm. Nummer und Name des Programms werden angegeben.

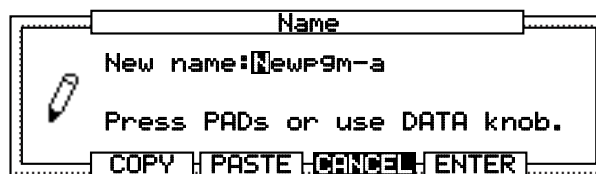
HINWEIS: Wenn kein weiteres Programm von einer Disk geladen wurde, befindet sich nur das Default Program (s. oben) im Memory. In diesem Fall bewirkt das Drehen des DATA Wheels natürlich nichts.

Umbenennen eines Programms

Setzen Sie den Cursor auf das Pgm#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Program Window zu öffnen.



- **Program name:**
Dieses Feld dient zum Ändern des Programmnamens.
Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window zu öffnen.



Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie zur Bestätigung ENTER [F5].

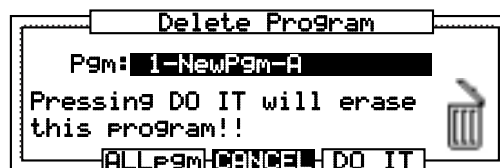
HINWEIS: Wenn Sie ohne ENTER zu drücken zu einer anderen Page wechseln, findet keine Änderung des Namens statt.

- **MIDI program change:**
Dieses Feld legt die MIDI-Programmnummer fest, die von einem externen MIDI-Gerät gesendet werden muß, um das Programm im MPC2000XL zu wechseln.

Löschen eines Programms

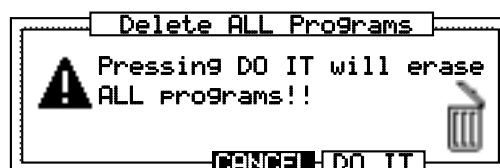
Setzen Sie den Cursor auf das Pgm#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Program Window zu öffnen.

Öffnen Sie mittels DELETE [F2] das Delete Program Window.



Beim Betätigen von DO IT [F5] wird das im Pgm#-Feld selektierte Programm gelöscht.

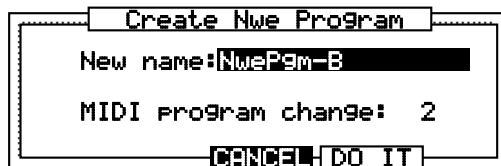
Beim Betätigen von ALLPgm [F3] erscheint der folgende Warnhinweis. Drücken Sie DO IT [F5], um alle Programme aus dem Memory zu löschen.



Erstellen eines neuen Programms

Setzen Sie den Cursor auf das Pgm#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Program Window zu öffnen.

Öffnen Sie mit NEW [F3] das Create New Program Window.

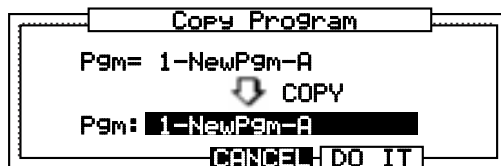


- **New name:**
Geben Sie hier den Namen des neuen Programms ein (s. „Umbenennen eines Programms“ auf der vorhergehenden Seite).
- **MIDI program change:**
Dieses Feld legt die MIDI-Programmnummer fest, die von einem externen MIDI-Gerät gesendet werden muß, um das Programm im MPC2000XL zu wechseln.

Kopieren eines Programms

Setzen Sie den Cursor auf das Pgm#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Program Window zu öffnen.

Öffnen Sie mit COPY [F5] das Copy Program Window.



Wählen Sie mit dem DATA Wheel das Programm, in das die Daten des oben angegebenen Programms kopiert werden sollen.

Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen.

HINWEIS: Eventuell im Zielprogramm vorhandene Daten werden bei diesem Vorgang überschrieben. Lassen Sie deshalb Vorsicht walten, wenn Sie auf ein Programm kopieren, dessen Name anders als „New Pgm“ lautet.

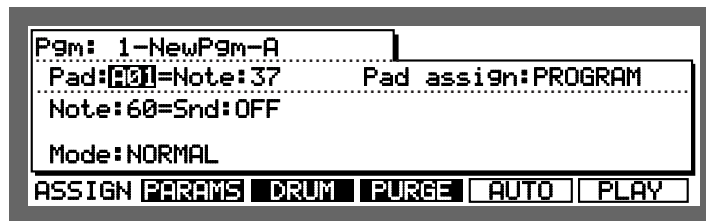
Zuordnen von Drum Pads und Notennummern

Die voreingestellten Drum Pad/Notennummer-Zuordnungen des MPC2000XL lauten wie folgt:

PAD A	PAD B	PAD C	PAD D
Pad 1-16 = Nr. 35-50	Pad 1-16 = Nr. 51-66	Pad 1-16 = Nr. 67-82	Pad 1-16 = Nr. 83-98

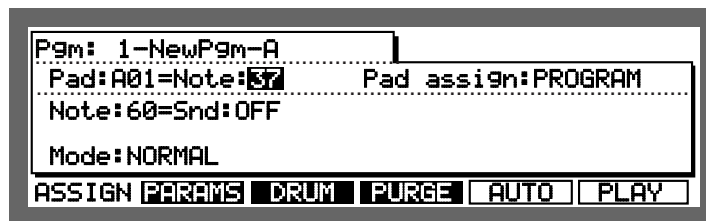
Diese Zuordnungen sind nach Belieben änderbar.

Bringen Sie den Cursor zum Pad#-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel das Drum Pad (A01 - 16, B01 - 16, C01 - 16, D01 - 16), dessen Zuordnung geändert werden soll. Sie können zu diesem Zweck auch einfach das gewünschte Drum Pad anschlagen.

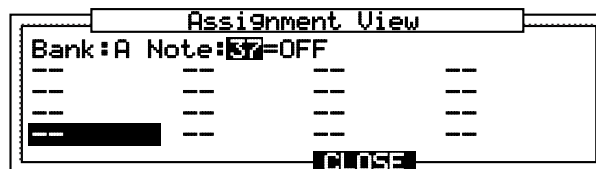


Drücken Sie die CURSOR RIGHT-Taste, um das Note#-Feld zu selektieren und wählen Sie mit dem DATA Wheel die Notennummer für das im Pad#-Feld angegebene Drum Pad.

Die Pad-Nummer im Pad#-Feld kann jederzeit durch Anschlagen des entsprechenden Pads gewählt werden, auch wenn der Cursor auf dem Note#-Feld steht, so daß die Pad/Notennummer-zuordnungen sehr rasch hintereinander zu erledigen sind, ohne den Cursor zu bewegen.



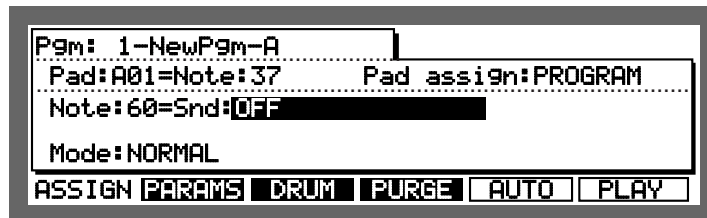
Auch eine Listendarstellung der Notennummer/Drum Pad-Zuordnungen ist verfügbar. Setzen Sie den Cursor auf das Pad#- oder das Note#-Feld und drücken Sie OPEN WINDOW, um das Assignment View Window zu öffnen:



Selektieren Sie mittels Cursor oder Pad ein Drum Pad. Die diesem Pad zugewiesene Notennummer wird daraufhin im Note#-Feld dargestellt. Das Bank#-Feld dient zur Wahl der Sound Bank (A - D).

Zuordnen von Notennummern und Sounds

Um den einer Notennummer zugewiesenen Sound zu ändern, bringen Sie den Cursor zunächst zum **Note#**-Feld und wählen mit dem DATA Wheel die betreffende Notennummer.



Drücken Sie nun die CURSOR RIGHT-Taste, um das **Snd#**-Feld zu selektieren und wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten Sound für die im **Note#**-Feld angegebene Notennummer.

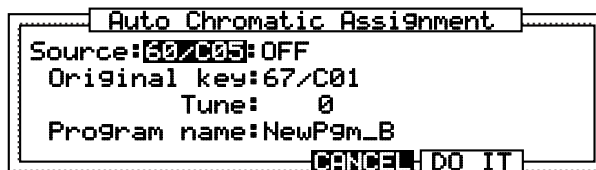
Die Pad-Nummer im **Pad#**-Feld (und damit auch die Notennummer) kann jederzeit durch Anschlagen des entsprechenden Pads gewählt werden, auch wenn der Cursor auf dem **Snd#**-Feld steht, so daß die Notennummer/Soundzuordnungen sehr rasch hintereinander zu erledigen sind, ohne den Cursor zu bewegen.

Steht der Cursor auf dem **Snd#**-Feld, erscheint beim Drücken von OPEN WINDOW das Sound Window, das Informationen zum selektierten Sound darstellt (Näheres hierzu im Kapitel „Aufnehmen und Editieren von Sounds“).

Automatische, chromatische Sound/Drum Pad-Zuordnung

Ein Sound kann automatisch in chromatischen (Halbton-) Intervallen den 64 Pads (PAD A01 - D16 = MIDI-Notennummern 35 - 98) zugewiesen werden.

Halten Sie SHIFT gedrückt und drücken Sie PROGRAM (Taste 6 auf der Zehnertastatur). Wählen Sie ein Programm (DRUM 1 - 4) und drücken Sie AUTO [F5].



- **Source#**
Wählen Sie mittels DATA Wheel oder Drum Pad den Sound (MIDI-Notennummer/Drum Pad), der auf die 64 Pads verteilt werden soll. Die Bezeichnung 60/C05 in obigem Beispiel bedeutet: MIDI-Notennummer 60 (C-3 bzw. c¹) / Pad Bank C / Drum Pad 5.

HINWEIS: Die Parametereinstellungen des selektierten Sounds gelten für alle 64 Noten.

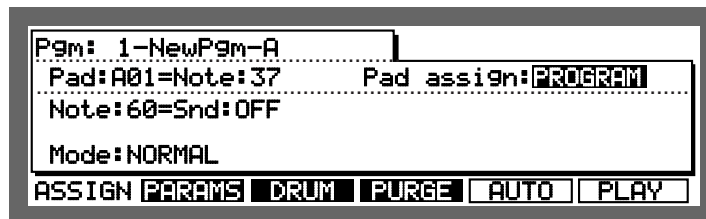
- **Original key#**
Wählen Sie hier die Keyboard-Taste/das Drum Pad, das den selektierten Sound in seiner Original-Tonhöhe anspielen soll.
- **Tune#**
Läßt Sie den Sound stimmen (wirkt sich auf alle 64 Noten/Tonhöhen aus).

- **Program name:**
Dieses Feld dient zum Ändern des Programmnamens. Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window zu öffnen.
Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie zur Bestätigung ENTER [F5].

Während dieses Window geöffnet ist, kann das Programm den vorgenommenen Einstellungen entsprechend gespielt werden.

Drücken Sie DO IT [F5], wenn alle Einstellungen abgeschlossen sind.

Pad Assign Mode und Initialize-Funktion

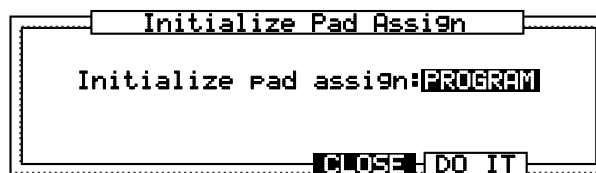


Das Pad assign:-Feld läßt Ihnen die Wahl, ob die Pad-Zuordnung eines Programms als individuelle Einstellung oder als Master-Einstellung gespeichert wird, die auf andere Programme übertragbar ist.

- PROGRAM Speichert die Pad-Zuordnung des jeweiligen Programms als individuelle Einstellung.
- MASTER Überträgt die Master-Zuordnung auf das selektierte Programm.

HINWEIS: Die Master-Pad-Zuordnung ist von jedem Programm aus änderbar, dessen Pad assign:-Einstellung MASTER lautet. Eine Änderung dieser Zuordnung wirkt sich jedoch auf alle anderen Programme aus, die ebenfalls die Einstellung MASTER haben.

Zur Initialisierung (= Reset zur Grundeinstellung) einer Pad-Zuordnung selektieren Sie mit dem Cursor das Pad assign:-Feld und drücken die OPEN WINDOW-Taste.



In der Einstellung PROGRAM wird die Pad-Zuordnung des gegenwärtig selektierten Programms initialisiert, in der Einstellung MASTER die Master-Zuordnung und damit auch alle Programme, die im Pad assign:-Feld die Einstellung MASTER haben.

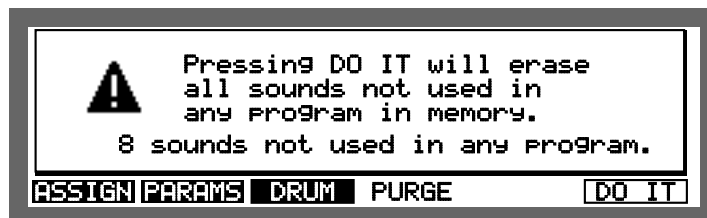
Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen oder Cancel [F4] (Abbruch).

Löschen unbenutzter Sounds aus dem Memory

Die PURGE-Funktion gestattet es, alle unbenutzten Sounds (Sounds, die in keinem der geladenen Programme verwendet werden) aus dem Memory zu löschen.

Drücken Sie PURGE [F4].

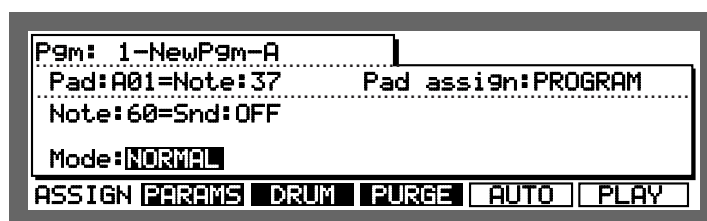
Wieviele unbenutzte Sounds sich im Memory befinden, gibt die unterste Display-Zeile an.



Drücken Sie DO IT [F5], um die Sounds aus dem Memory zu löschen.

Program Sound Generation Mode

Diese Funktion ermöglicht es, mit einem einzigen Note On Event bis zu drei Sounds gleichzeitig anzuspielden oder via Velocity oder Decay zwischen verschiedenen Sounds umzuschalten.



Bringen Sie den Cursor zum Mode:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel einen der folgenden vier Modes:

NORMAL

Nur der im Snd:-Feld angegebene Sound erklingt beim Empfang der entsprechenden MIDI-Notennummer.

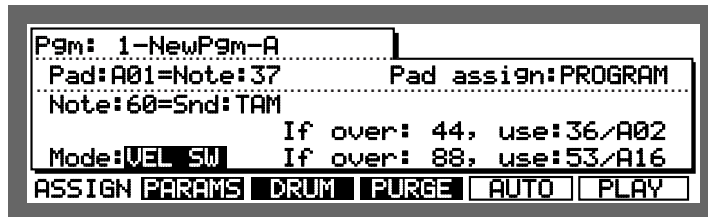
SIMULT

Beim Empfang der im Note:-Feld festgelegten Notennummer erklingen bis zu drei Sounds gleichzeitig. Wird diese Einstellung gewählt, erscheinen rechts unten zwei weitere Felder mit der Bezeichnung Also play note:, in denen Sie mit dem DATA Wheel die zusätzlich zu spielenden Noten (Sounds) bestimmen können. Falls nur ein zusätzlicher Sound erwünscht ist, wählen Sie in einem der beiden Felder die Einstellung ---/OFF. Die Beispiel-einstellung unten erzeugt zu dem der MIDI-Note 60 zugewiesenen Sound zwei weitere Sounds, die der Notennummer 36/Pad A02 und der Notennummer 53/Pad A16 zugewiesen sind.



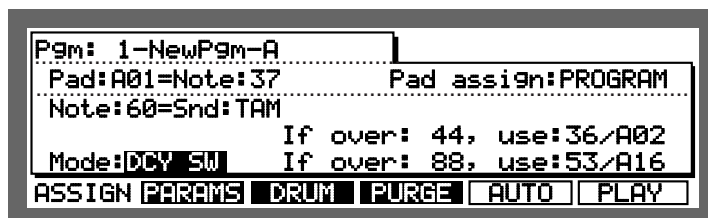
VEL SW

Dieser Mode läßt Sie mittels unterschiedlicher Velocity-Werte bis zu drei verschiedene Sounds anspielen. Bestimmen Sie in den `If over#`-Feldern die Velocity-Werte (erzeugt mittels Drum Pad oder MIDI Note On), bei deren Überschreitung zu den in den `use#`-Feldern gewählten Sounds umgeschaltet werden soll. Falls Sie nur zwischen zwei Sounds umschalten möchten, wählen Sie in einem der beiden `If over#`-Felder die Einstellung `---/OFF`. Die Beispieleinstellung unten erzeugt bis zum Velocity-Wert 44 den der MIDI-Note 60 zugewiesenen Sound, zwischen Velocity-Wert 45 und 88 den der Notenummer 36/Pad A02 zugewiesenen Sound und ab Velocity-Wert 89 den der Notenummer 53/Pad A16 zugewiesenen Sound.



DCY SW

Dieser Mode läßt Sie in Abhängigkeit vom jeweiligen Decay-Wert bis zu drei verschiedene Sounds anspielen. Bestimmen Sie in den `If over#`-Feldern die Decay-Werte, bei deren Überschreitung zu den in den `use#`-Feldern gewählten Sounds umgeschaltet werden soll. Falls Sie nur zwischen zwei Sounds umschalten möchten, wählen Sie in einem der beiden `If over#`-Felder die Einstellung `---/OFF`. Die Beispieleinstellung unten erzeugt bis zum Decay-Wert 44 den der MIDI-Note 60 zugewiesenen Sound, zwischen Decay-Wert 45 und 88 den der Notenummer 36/Pad A02 zugewiesenen Sound und ab Decay-Wert 89 den der Notenummer 53/Pad A16 zugewiesenen Sound.



Normalerweise wird der NOTE VARIATION-Regler zur Kontrolle des Decay-Parameters verwendet, um mittels unterschiedlicher Decay-Werte zwischen verschiedenen Sounds umzuschalten. Diese Funktion des Reglers läßt sich besonders effektiv zum Wechseln von Hihat Sounds (geschlossen, halb offen, offen) nutzen.

Editieren der Note-Parameter

Die folgenden Funktionen dienen zum Editieren der für das Programm relevanten Sound (Notennummer)-Parameter.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die PROGRAM-Taste (Taste 6 auf der Zehner-tastatur). Drücken Sie dann PARAMS [F2], um die Parameter Screen aufzurufen. Bei erneutem Drücken von PARAMS [F2] erscheinen die Funktionstasten zur Wahl von DRUM 1 - 4 im Display.

Wahl eines Programms



Bringen Sie den Cursor zum Pgm:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel das gewünschte Programm.

Auch hier ist es möglich, das Program Window zu öffnen (OPEN WINDOW-Taste), um ein Programm umzubenennen, zu löschen, zu kopieren oder neu anzulegen (siehe S. 117 ff.).

Wahl einer Notennummer/eines Sounds

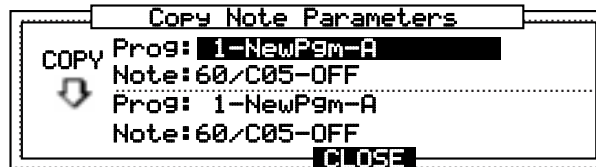
Bringen Sie den Cursor zum Note:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die zu editierende Notennummer. Der Name des ihr zugewiesenen Sounds wird rechts davon angegeben. Sie können eine Notennummer auch durch Anschlagen des entsprechenden Drum Pads wählen.



Kopieren der Note-Parameter

Die in der PARAMS Screen für eine bestimmte Notenummer eines Programms vorgenommenen Einstellungen können Sie bei Bedarf auf eine andere Notenummer kopieren.

Setzen Sie dazu den Cursor auf das Note#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Copy Note Parameters Window zu öffnen.



Wählen Sie mit dem DATA Wheel in den oberen beiden Datenfeldern das Quellprogramm sowie die Notenummer, deren Einstellungen kopiert werden sollen. Drücken Sie danach CURSOR DOWN und wählen Sie in den unteren beiden Datenfeldern das Zielprogramm und die Note, auf die die Einstellungen kopiert werden sollen.

Beim Betätigen von DO IT [F5] werden die Parametereinstellungen kopiert.

Einstellen der Hüllkurve

Selektieren Sie die drei Envelope-Parameter mit den CURSOR-Tasten und ändern Sie die Werte mit dem DATA Wheel.



- **Attack#**
Regelt die Attack Time der Hüllkurve, die bei Drum Sounds im allgemeinen auf „0“ gesetzt wird. Je höher der Wert ist, desto länger dauert die Attack-Phase.
- **Decay#**
Regelt die Decay Time der Hüllkurve. Je höher der Wert ist, desto weicher ist der Ausklang eines Sounds.
- **Decy md#** (Decay Mode)
Bestimmt den Decay-Typ:
 - END** Die Decay-Phase endet am Ende des Samples. Der Startpunkt der Decay-Phase wird durch die Einstellung im Decay#-Feld bestimmt. Die Einstellung END sorgt für ein weiches Fade Out am Ende eines Sounds. Die Decay-Phase nach dem Note Off-Befehl wird auch bei geloopten Samples durch die Einstellung im Decay#-Feld bestimmt (in diesem Fall wird die Einstellung NOTE OFF des Voice overlap#-Feldes wirksam, ungeachtet der tatsächlichen Einstellung dieses Parameters – s. Seite 129).
 - START** Die Decay-Phase beginnt bereits nach dem Attack.

HINWEIS: Bei kurzen Samples hat die Decay Time stets Vorrang vor der Attack Time.

Setzen Sie den Cursor auf einen der Hüllkurvenparameter und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um folgendes Window zu öffnen:



Die Parameter dieser Screen legen fest, in welchem Maß die Velocity die Hüllkurve und die Lautstärke eines Sounds beeinflusst.

- **Velo▶Attack:**
Dieser Parameter ermöglicht es, via Velocity die Attack Time zu steuern. Je höher dieser Wert ist, desto kürzer wird bei steigenden Velocity-Werten die Attack Time. In der Einstellung „0“ hat die Velocity keinen Einfluß auf den Attack.
- **Velo▶Start:**
Dieser Parameter ermöglicht es, via Velocity den Startpunkt des Samples zu kontrollieren. Je höher dieser Wert ist, desto weiter wird bei abnehmenden Velocity-Werten der Startpunkt im Sample nach hinten verschoben. In der Einstellung „0“ hat die Velocity keinen Einfluß auf den Startpunkt.
- **Velo▶Level:**
Dieser Parameter ermöglicht es, via Velocity die Lautstärke zu steuern. Je höher dieser Wert ist, desto lauter wird der Sound bei steigenden Velocity-Werten. In der Einstellung „0“ hat die Velocity keinen Einfluß auf die Lautstärke.
- **Velo:**
Dieses Feld stellt den Velocity-Wert dar, der beim Anschlagen eines Drum Pads erzeugt wird.

Einstellen des Filters

Selektieren Sie die beiden Filter-Parameter mit den CURSOR-Tasten und ändern Sie die Werte mit dem DATA Wheel.



- **Freq:**
Regelt die Cut Off-Frequenz des Filters. Je kleiner dieser Wert wird, desto dumpfer wird der Klang.
- **Reson:**
Regelt die Resonanz des Filters. Je größer dieser Wert wird, desto mehr wird der Grenzbereich der Cut Off-Frequenz verstärkt.

Setzen Sie den Cursor auf einen der Filterparameter und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um folgendes Window zu öffnen:



Die Parameter dieser Screen legen fest, in welchem Maß die Einstellungen der Filterhüllkurve und die Velocity das Filter und damit den Klang beeinflussen.

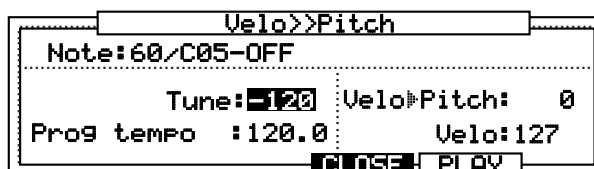
- **Attack:**
Regelt die Attack Time der Filterhüllkurve. Je höher dieser Wert ist, desto länger dauert es, bis der Sound seine volle Brillanz erreicht.
- **Decay:**
Regelt die Decay Time der Filterhüllkurve. Je höher der Wert, desto weicher wird beim Ausklang die Cut Off-Frequenz verringert.
- **Amount:**
Regelt den Wirkungsgrad der Filterhüllkurve. Je höher der Wert, desto größer der Effekt. In der Einstellung „0“ zeigt die Filterhüllkurve keine Wirkung.
- **Velo►Freq:**
Dieser Parameter ermöglicht es, via Velocity das Filter zu steuern. Je höher dieser Wert ist, desto klarer und höhenreicher wird der Klang bei steigenden Velocity-Werten. In der Einstellung „0“ hat die Velocity keinen Einfluß auf den Klang.
- **Velo:**
Dieses Feld stellt den Velocity-Wert dar, der beim Anschlagen eines Drum Pads erzeugt wird.

Einstellen der Stimmung eines Sounds



Bringen Sie den Cursor zum Tune#-Feld und geben Sie mit dem DATA Wheel oder der Zehner-tastatur (in diesem Fall ist abschließend ENTER zu drücken) den gewünschten Wert ein.

Setzen Sie den Cursor auf das Tune#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um folgendes Window zu öffnen:



- **Tune#:**
Dieses Feld hat die gleiche Funktion wie das Tune#-Feld in obiger Screen.
- **Prog tempo#:**
Dieses Feld gibt die Tempoänderung an, die sich durch den gewählten Tune-Wert im Vergleich zum Original-Sample ergibt. Dieser Wert kann nicht geändert werden. Diese Information ist hilfreich bei der Tempoanpassung von Phrase Samples wie z.B. Drum Loops.
- **Velo>Pitch#:**
Dieser Parameter ermöglicht es, via Velocity die Stimmung eines Sounds zu kontrollieren. Bei negativen Werten wird die Stimmung bei steigenden Velocity-Werten tiefer. Bei positiven Werten verhält es sich umgekehrt. In der Einstellung „0“ hat die Velocity keinen Einfluß auf die Stimmung.
- **Velo#:**
Dieses Feld stellt den Velocity-Wert dar, der beim Anschlagen eines Drum Pads erzeugt wird.

Einstellen der Voice Overlap-Funktion

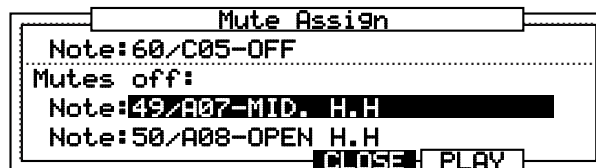
Diese Funktion läßt Sie wählen, ob ein Sound monophon (Sound wird beim erneuten Anschlagen derselben Note abgeschnitten) oder polyphon (Sound klingt beim erneuten Anschlagen derselben Note weiter) ausgegeben wird.



Bringen Sie den Cursor zum `Voice Overlap:`-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel einen der folgenden drei Modes:

- POLY** Mehrfache Anschläge einer Note werden auf entsprechend viele zusätzliche Stimmen verteilt, um polyphone Überlagerungen zu ermöglichen. Dies ist wichtig bei Sounds wie Ride Cymbals, bei denen es nicht wünschenswert ist, daß eine Note die andere abschneidet.
- MONO** Für mehrfache Anschläge einer Note steht nur eine Stimme zur Verfügung, wodurch die Wiedergabe des Sounds bei jedem neuen Anschlag abgebrochen und von neuem gestartet wird (keine polyphone Überlagerung möglich). Diese Einstellung ist zum Erzeugen von „Stottereffekten“ nützlich.
- NOTE OFF** Beim Loslassen des Pads (oder beim Empfang eines MIDI Note Off-Befehls) wird die Sound-Wiedergabe beendet. Ist im `Dcy md:`-Feld die Einstellung `END` gewählt, wird bei geloopten Sounds beim Ausklang dieser Mode wirksam.

Setzen Sie den Cursor auf das `Voice Overlap:`-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Mute Assign Window zu öffnen.

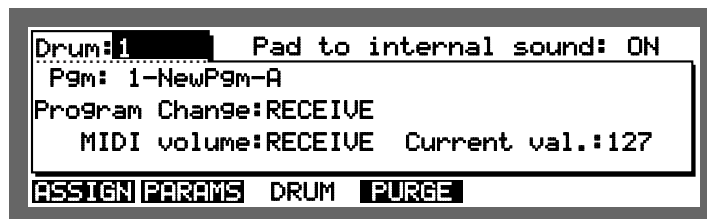


Diese Funktion erlaubt es, beim Anschlagen einer bestimmten Note (festzulegen im `Note#`-Feld der ersten Zeile) zwei andere Sounds stummzuschalten (festzulegen in den `Note#`-Feldern der `Mutes off:`-Sektion). Dies ist von Nutzen, um z.B. den Klang einer Open Hihat beim Anschlagen einer Closed Hihat zu stoppen.

Um diese Funktion abzuschalten, wählen Sie in den unteren `Note#`-Feldern mit dem DATA Wheel die Einstellung `---/OFF`.

MIDI-Einstellungen des internen Samplers

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die PROGRAM-Taste (Taste 6 auf der Zehnertastatur) und wählen Sie DRUM 1, 2, 3 oder 4. Drücken Sie dann DRUM [F3], um die MIDI Setup Screen des Samplers aufzurufen. (Drücken Sie erneut DRUM [F3], um ein anderes DRUM-Programm zu wählen.)



Die Parameter dieser Screen:

- **Program change:**
Dieses Feld legt fest, ob das Umschalten der MPC2000XL-Programme via MIDI Program Change-Befehl möglich ist (RECEIVE) oder nicht (IGNORE).
- **MIDI volume:**
Dieses Feld stellt zur Wahl, ob MIDI Volume-Daten (MIDI-Lautstärke – Controller 7) empfangen werden (Einstellung RECEIVE) oder nicht (Einstellung IGNORE).
- **Current val:**
In der Einstellung RECEIVE (im MIDI volume:-Feld) wird die Lautstärke des internen Samplers durch MIDI-Volume-Daten kontrolliert. Das Current val:-Feld gibt den MIDI-Volume-Wert an, der zuletzt vom Sampler empfangen wurde. Falls das MPC2000XL den MIDI-Volume-Wert „0“ empfängt, gibt der Sampler keinen Ton mehr von sich – die Lautstärke bleibt auf 0, bis wieder ein höherer Wert empfangen wird. Falls alle übrigen Einstellungen korrekt zu sein scheinen, der Sampler aber trotzdem keinen Sound produziert, sollten Sie an dieser Stelle den aktuellen MIDI-Volume-Wert überprüfen. Wird der Wert 0 oder ein sehr kleiner Wert angezeigt, so erhöhen Sie diesen mit dem DATA Wheel.
- **Pad to internal sound:**
Dieser Parameter lässt Sie die Verbindung zwischen dem internen Sampler und den Drum Pads unterbrechen. Wählen Sie hier die Einstellung OFF, wenn Sie die Pads und den Sampler nicht mit dem internen Sequencer des MPC2000XL, sondern mit einem externen Sequencer verwenden. Die Daten der Drum Pads werden in diesem Fall nicht zum Sampler, sondern zum MIDI Output geleitet. Der Sampler des MPC2000XL wird durch die über den MIDI Input empfangenen Daten gesteuert (angespielt).



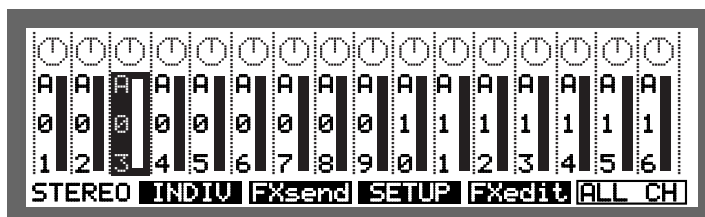
Kapitel 8

Mixer-Funktionen

Stereo Output Mixer

Das MPC2000XL verfügt über einen 64-Kanal-Stereo-Mixer mit Lautstärke- und Pan-Kontrollen für jede der 64 Notenummern, die einem Programm zugeordnet sind.

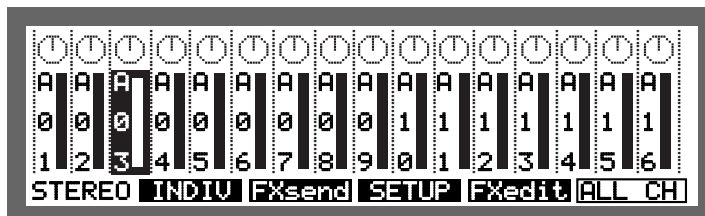
Um die Mixer Screen aufzurufen, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken die MIXER-Taste (Taste 7 auf der Zehnertastatur) und wählen danach „DRUM 1 - 4“ (F1 - F4).



Diese graphische Nachempfindung eines Stereo-Mixers zeigt die Lautstärkereglern und Pan-Pots für jedes der 16 Pads in Bank A (A01 - A16). Zu den drei anderen Pad Banks (B - D) können Sie mittels der PAD BANK-Tasten umschalten.

Einstellen der Lautstärke

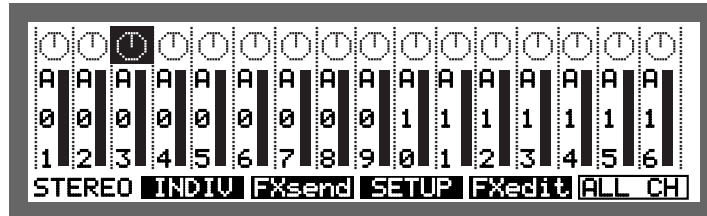
Wählen Sie den einzustellenden Kanal mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an. Zwischen Panreglern (Drehknöpfe in der oberen Reihe) und Lautstärkereglern wechseln Sie mit den CURSOR UP/DOWN-Tasten.



Stellen Sie die Lautstärke mit dem DATA Wheel ein. Der graphische Lautstärkereglern bewegt sich dem jeweiligen Wert entsprechend auf- bzw. abwärts.

Einstellen der Pan-Position

Bringen Sie den Cursor mit der CURSOR UP-Taste zur Pan-Sektion. Wählen Sie den einzustellenden Kanal mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an.

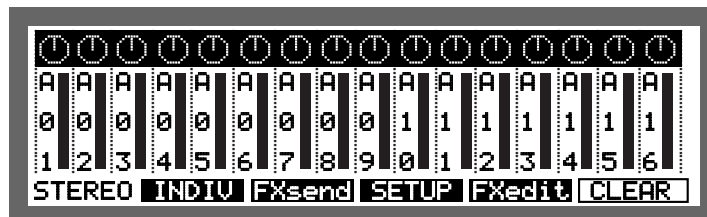
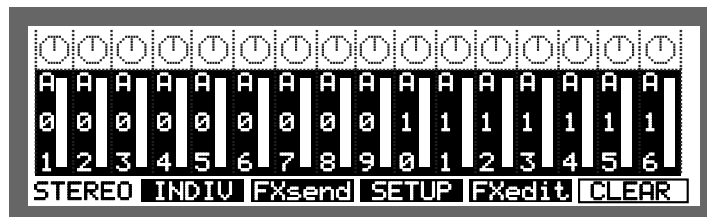


Stellen Sie die Pan-Position mit dem DATA Wheel ein. Der graphische Pan-Knopf dreht sich dem jeweiligen Wert entsprechend nach links bzw. rechts.

Gleichzeitige Lautstärke- oder Pan-Einstellung aller Kanäle (Link)

Die Lautstärken oder Pan-Positionen aller Kanäle der selektierten Bank können gleichzeitig auf denselben Wert gebracht werden.

Drücken Sie ALL CH [F6], um alle Lautstärke- oder Pan-Regler zu selektieren. Zum Wechsel zwischen Lautstärke- und Pan-Sektion drücken Sie die CURSOR UP- bzw. die CURSOR DOWN-Taste.



Beim Drehen des DATA Wheels erhalten alle Kanäle denselben Lautstärke- oder Pan-Wert.

Drücken Sie CLEAR [F6], um die Anwahl aller Kanäle wieder aufzuheben.

Um nur einige bestimmte Kanäle zu selektieren, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und schlagen nacheinander die entsprechenden Drum Pads an.

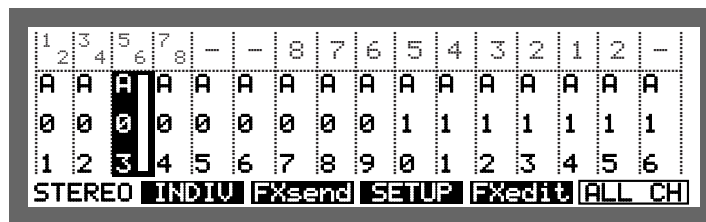
Individual Output Mixer

Falls Ihr MPC2000XL mit 8 parallelen Einzelausgängen (IB-M208P) ausgestattet ist, können Sie die Einstellungen für diese Ausgänge in der Individual Out Screen vornehmen.

HINWEIS: Ist kein Output Board (IB-M208P) installiert, bleiben die Einstellungen in dieser Screen ohne Wirkung.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die MIXER-Taste (Taste 7 auf der Zehnertastatur) und wählen danach „DRUM 1 - 4“ (F1 - F4).

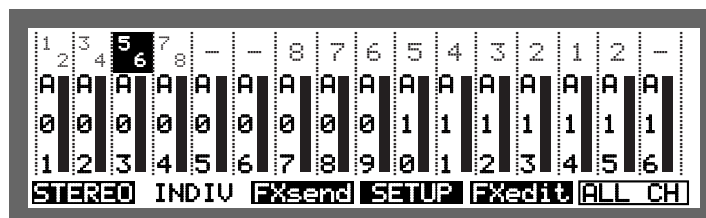
Drücken Sie INDIV [F2], um die Individual Out Screen aufzurufen.



Der gewünschte Ausgang ist im oberen Screen-Bereich einzustellen, der Level für den Ausgang bzw. den Effect Send im unteren Bereich. Zum Wechseln der Pad Banks benutzen Sie die PAD BANK-Tasten.

Zuweisen der Einzelausgänge (Individual Outputs)

Bringen Sie den Cursor in den oberen Screen-Bereich (CURSOR UP-Taste). Wählen Sie den einzustellenden Kanal mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten an oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an.

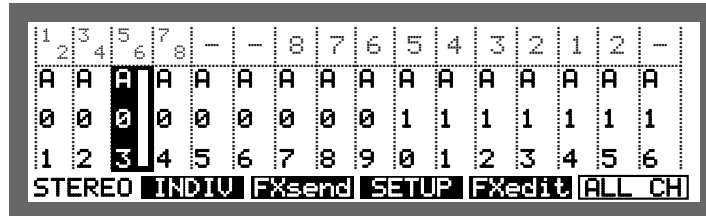


Wählen Sie den gewünschten Output mit dem DATA Wheel (1 - 8). Für Stereo Sounds können Sie auch je zwei dieser Ausgänge belegen (1,2, 3,4, 5,6 oder 7,8), wobei das linke Signal zum Output mit ungerader Nummer (1, 3, 5, 7) geroutet wird und das rechte Signal zum Output mit gerader Nummer (2, 4, 6, 8).

HINWEIS: Ist kein Output Board (IB-M208P) installiert, bleiben die Einstellungen in dieser Screen ohne Wirkung.

Einstellen der Output Levels

Bringen Sie den Cursor mit der CURSOR DOWN-Taste zur Level-Sektion (unterer Bereich). Wählen Sie den einzustellenden Kanal mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an.

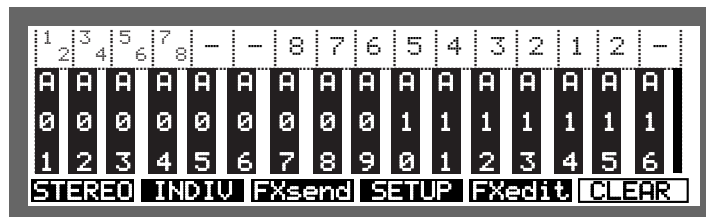
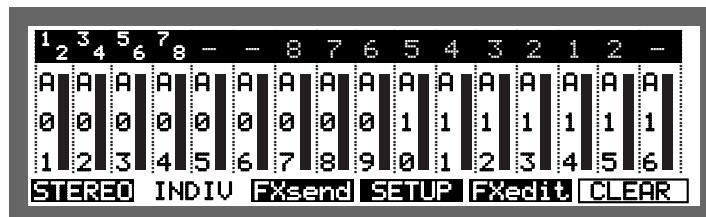


Stellen Sie den Output Level mit dem DATA Wheel ein. Der graphische Lautstärkereger bewegt sich dem jeweiligen Wert entsprechend auf- bzw. abwärts.

Gleichzeitiges Einstellen aller Individual Outs oder Levels (Link)

Die Level-Einstellung aller Kanäle oder die Output-Zuweisungen der selektierten Bank können in einem Arbeitsgang auf denselben Wert gebracht werden.

Drücken Sie ALL CH [F6], um alle Level-Regler oder Output-Zuweisungen zu selektieren. Zum Wechsel zwischen Output-Zuweisung und Level-Einstellung drücken Sie die CURSOR UP- bzw. die CURSOR DOWN-Taste.



Beim Drehen des DATA Wheels erhalten alle dargestellten Kanäle denselben Level bzw. dieselbe Output-Zuweisung.

Drücken Sie CLEAR [F6], um die Anwahl aller Kanäle wieder aufzuheben.

Effect Sends

Zur Benutzung der Effect Sends ist der Einbau des optionalen EB16 Effect Boards erforderlich. Drücken Sie im Mixer Mode **FXsend** [F3], um die Effect Send Screen aufzurufen.

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	R1	M1	R2	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend				SETUP		FXedit		ALL CH			

Wahl des Effektweges

Bringen Sie den Cursor mit der CURSOR UP-Taste in den oberen Screen-Bereich). Wählen Sie den einzustellenden Kanal (Pad-Nummer) mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an.

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	M1	M1	M1	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend				SETUP		FXedit		ALL CH			

Wählen Sie mit dem DATA Wheel den gewünschten Effektweg:

M1 / M2 = Multieffekt 1 oder 2; R1 / R2 = Reverb 1 oder 2.

Einstellen der Send Levels

Bringen Sie den Cursor mit der CURSOR DOWN-Taste zur Level-Sektion (unterer Bereich). Wählen Sie den einzustellenden Kanal (Pad-Nummer) mit den CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an.

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	M1	M1	M1	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend				SETUP		FXedit		ALL CH			

Regeln Sie den Level des oben in der Screen angewählten Ausgangs (Effektweges) mit dem DATA Wheel. Die graphische Level-Anzeige gibt Aufschluß über den jeweiligen Wert.

Gleichzeitiges Einstellen aller Effect Send Levels/Effektwege (Link)

Drücken Sie **ALL CH** [F6], um alle Level-Regler oder Effektweg-Zuweisungen zu selektieren. Zum Wechsel zwischen Effektweg-Zuweisung und Level-Einstellung drücken Sie die CURSOR UP- bzw. die CURSOR DOWN-Taste.

Beim Drehen des DATA Wheels erhalten alle Kanäle dieselbe Level- bzw. Effektweg-Einstellung.

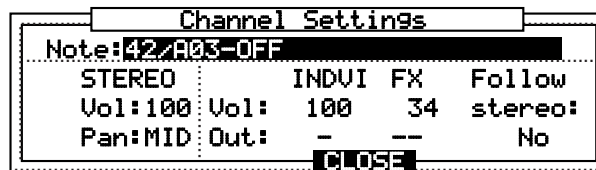
Drücken Sie **CLEAR** [F6], um die Anwahl aller Kanäle wieder aufzuheben.

Channel Settings Window

Neben der gemeinsamen graphischen Darstellung von Lautstärke, Pan etc. für jede Pad Bank ist auch eine Darstellung dieser Werte in Textform möglich, und zwar für jede Notenummer/jeden Sound getrennt.

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die MIXER-Taste (Taste 7 auf der Zehnertastatur) und wählen Sie „DRUM 1 - 4“, um die Mixer Screen aufzurufen.

Wählen Sie den gewünschten Kanal mittels DATA Wheel oder Drum Pad an und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste – das Channel Settings Window öffnet sich:



- **Note:**
Selektieren Sie in diesem Feld mittels DATA Wheel oder Drum Pad die zu editierende Notenummer – der Name des Sounds wird rechts daneben angegeben.

Linker Screen-Bereich:

Der Bereich **STEREO** dient zur Einstellung von Level und Pan für die STEREO OUT-Ausgänge.

Vol: Dieser Parameter regelt den Stereo Output Level.

Pan: Dieser Parameter regelt die Pan-Position.

Zur Eingabe des Wertes benutzen Sie das DATA Wheel oder die Zehnertastatur.

Rechter Screen-Bereich:

Der rechte Screen-Bereich dient zur Einstellung der Individual (**INDIV**)- und der Effect Send (**FX**)-Wege.

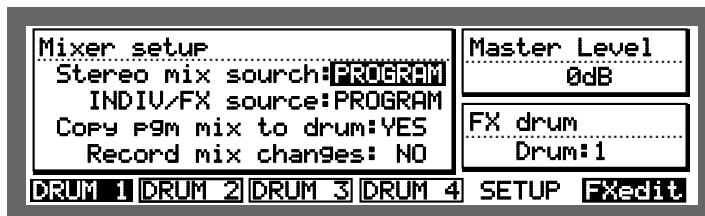
Vol: Dieser Parameter regelt den Output Level. Zur Eingabe des Wertes benutzen Sie das DATA Wheel oder die Zehnertastatur.

Out: In diesem Feld wählen Sie den gewünschten Individual Output bzw Effektweg.

Follow stereo: Dieses Feld läßt Sie bestimmen, ob eine Level-Änderung im Stereo Output Mixer auch die Individual Output- und die Effect Send Levels beeinflusst (**YES**) oder nicht (**NO**).

Einstellen des Mixers

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die MIXER-Taste (Taste 7 auf der Zehnertastatur) und wählen Sie „DRUM 1 - 4“, um die Mixer Screen aufzurufen. Drücken Sie SETUP [F4], um die Mixer Setup Screen aufzurufen.



Wahl der Mixer Source

- **Stereo mix source:** und **Indiv/FX source:**
Nehmen Sie in diesen Feldern die Einstellungen für den Stereo Output Mixer und den Individual Output Mixer vor. Beide Parameterfelder bieten folgende Optionen:

PROGRAM

In diesem Mode werden die Mixereinstellungen des jeweiligen Programms verwendet. Bei einem Wechsel des aktiven Programms ändern sich daher auch die Mixereinstellungen entsprechend.

DRUM

In diesem Mode wird eine Master-Mixereinstellung verwendet, die für alle Programme und Sequenzen gleichermaßen Gültigkeit hat. Die Mixer-Einstellungen ändern sich daher bei einem Wechsel oder einer Änderung des Programms oder der Sequenz nicht. Diese DRUM-Einstellung wird in APS (All Programs)-Files gespeichert.

- **Copy p9m mix to drum:**
Kopiert die Mixereinstellungen des Programms auf DRUM, wenn das Programm mit der Einstellung DRUM via Program Change-Befehl gewechselt wird.

Aufzeichnung von Mixereinstellungen in einer Sequenz

Der **Record mix changes:**-Parameter läßt Sie bestimmen, ob während einer Aufnahme vorgenommene Änderungen an der Mixereinstellung in der Sequenz aufgezeichnet werden sollen (YES) oder nicht (NO).



Die in einer Sequenz aufgezeichneten Mix-Daten werden in der STEP Edit Page wie unten abgebildet dargestellt und lassen sich wie alle anderen MIDI-Events editieren.

STEREO LEVEL	N:64/A01	L:100	████████
STEREO PAN	N:64/A01	P:R50	████████
INDIV LEVEL	N:64/A01	L:100	████████
FXsend LEVEL	N:64/A01	L:100	████████

Mix Change-Daten sind nichts anderes als MIDI Exclusive-Daten, deren Inhalt sich wie folgt zusammensetzt:

F0 47 00 44 45 (Event-Art) (Pad-Nummer) (Wert) F7

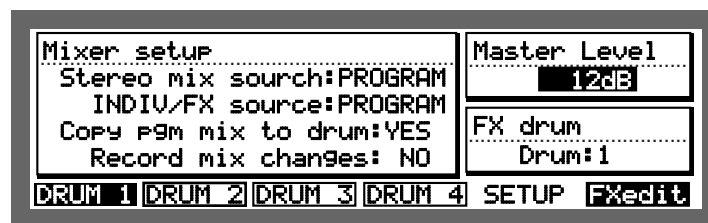
Es gibt vier Arten von Mix Events:

- 01 STEREO LEVEL
- 02 STEREO PAN
- 03 FXsend LEVEL
- 04 INDIV LEVEL

00 ~ 3F entspricht den Pad-Nummern A01 ~ D16.

Der Einstellbereich für den Wert ist 00 ~ 64.

Einstellen des Master Levels



- **Master Level**

Dieser Parameter (rechts oben in der Screen) regelt den Ausgangspegel des MPC2000XL.

Je mehr Sounds Sie das MPC2000XL gleichzeitig wiedergeben lassen (bis zu 32 sind möglich), desto höher wird der Output Level. Eine Überschreitung des maximalen Levels hat hörbare Verzerrungen zur Folge. Reduzieren Sie in diesem Fall in diesem Feld den Output Level entsprechend. Wenn Sie nicht allzu viele Sounds gleichzeitig verwenden, sollten Sie den Output Level möglichst hoch wählen, um den Rauschabstand zu verbessern.

- **FX drum**

Dieser Parameter läßt Sie wählen, auf welche der „DRUM 1 - 4“-Einstellungen die Effekte angewandt werden sollen.



Kapitel 9

Effekte
(optional)

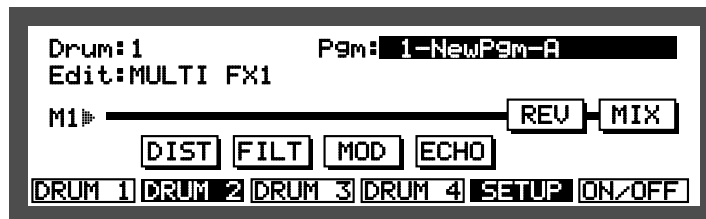
Effekte

Das optionale Effect Board EB16 ermöglicht eine umfangreiche Effektbearbeitung aller Sounds.

Editieren der Effekte

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, drücken Sie die MIXER-Taste (Taste 7 auf der Zehnertastatur) und wählen Sie „DRUM 1 - 4“. Es erscheint die Mixer Screen.

Drücken Sie Fxedit [F5], um die Effect Edit Screen aufzurufen.



Das Effect Board EB16 bietet 2 Multieffekt- (MULTI FX1/MULTI FX2) und zwei Reverb-Wege (REVERB 1/REVERB 2). Ein Multieffekt setzt sich aus einzelnen Effektmodulen zusammen, die nach Wunsch editiert und umgestellt werden können. Die Einstellungen für MULTI FX1, MULTI FX2, REVERB 1 und REVERB 2 können unabhängig voneinander vorgenommen werden.

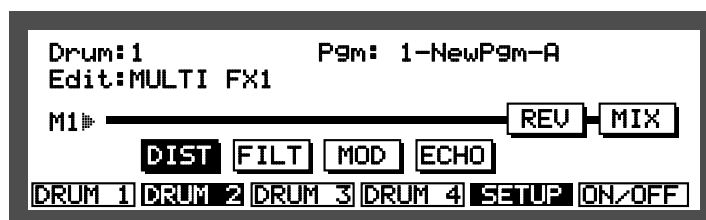
- **Drum#:** Dient zur Wahl eines der 4 DRUM-Programme, die das MPC2000XL gleichzeitig spielen kann. Selektieren Sie das Programm, das mit Effekten versehen werden soll.

HINWEIS: Jedes DRUM-Programm kann seine eigene Effekteinstellung haben, aber nur eine Effekteinstellung kann jeweils benutzt werden.

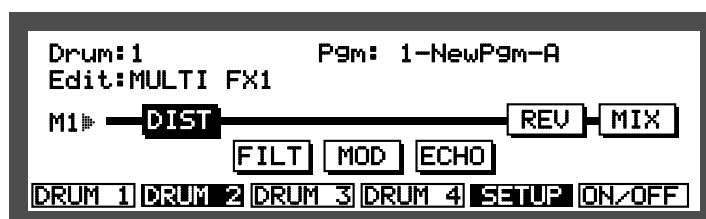
- **Pgm#:** Gibt das Programm an, das dem im Drum#-Feld gewählten Drum-Programm (1 - 4) zugewiesen ist. Dieses Programm kann hier bei Bedarf gewechselt werden.
- **Edit#:** Dient zur Wahl des Effektes, der editiert werden soll.

An- und Abschalten der Effektmodule

Ein Multieffekt beinhaltet fünf verschiedene Arten von Effekten sowie ein Mix-Modul. Diese Module lassen sich einzeln an- und abschalten. Benutzen Sie die CURSOR LEFT/RIGHT-Tasten zur Anwahl des gewünschten Moduls.



Drücken Sie ON/OFF [F6] zum An- bzw. Abschalten des selektierten Moduls (Effektes).

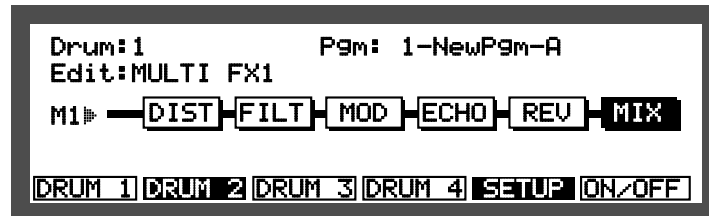


Wird das MIX-Modul abgeschaltet, werden alle Effekte stummgeschaltet, ungeachtet des ON/OFF-Status der einzelnen Module.

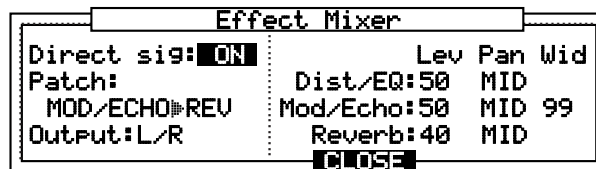
Multi-Effekte

Das MPC2000XL verfügt über zwei Multieffektwege, deren fünf einzelne Effektmodule unterschiedlich angeordnet werden können. Dies ermöglicht eine Vielzahl unterschiedlicher Routings.

Wählen Sie im Edit#-Feld der FXedit Screen MULTI FX1 oder MULTI FX2 und selektieren Sie mit dem Cursor das MIX-Modul.



Öffnen Sie mit der OPEN WINDOW-Taste das Effect Mixer Window:



Direct Sig#: Schaltet den direkten Signalanteil des Eingangssignals zum Effekt an/ab. In der Einstellung ON werden Level und Pan des Direktsignals vom Stereo Mixer geregelt.

Patch#: Legt das Effect Routing (die Reihenfolge der Module) fest.

Output#: Legt den Ausgang für den Effekt fest (LEFT/RIGHT oder Individual Outputs 1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Dist/EQ#: Regelt Output Level und Pan des Distortion- und des Filtermoduls.

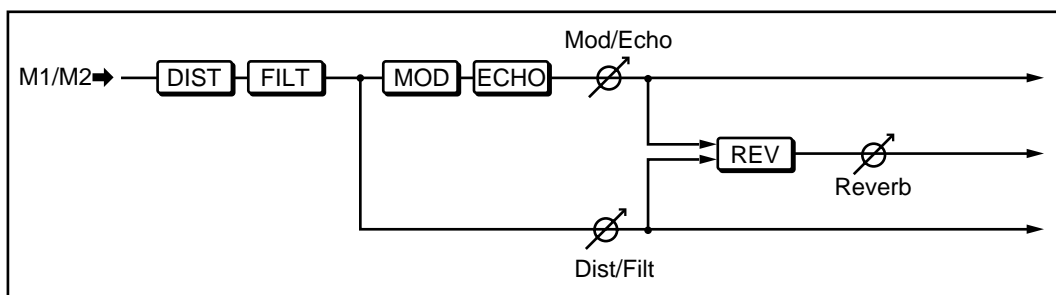
Mod/Echo#: Regelt Output Level und Pan des Modulation- und des Delay/Echo-Moduls. Der Parameter Wid (Width) dient zur Einstellung der Stereobreite des Effektes. In der Einstellung Wid 0 wird der Effekt in Mono ausgegeben.

Reverb#: Regelt Output Level und Pan des Reverb-Moduls.

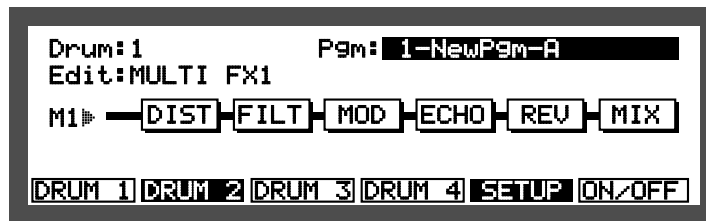
Effekt-Routing

Bestimmen Sie im Patch#-Feld das Routing des Multieffektes (die Reihenfolge der einzelnen Module).

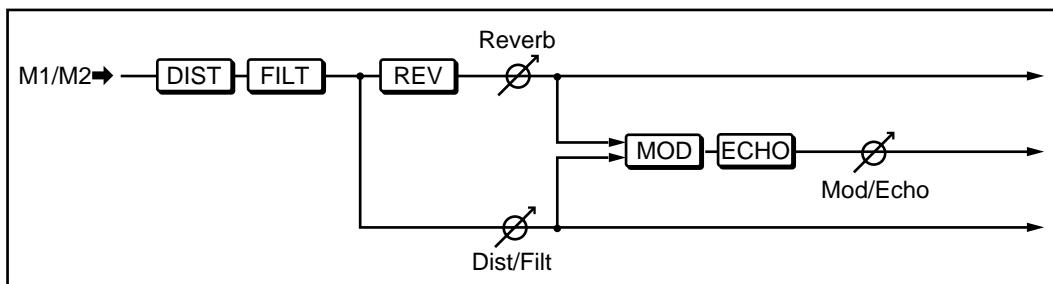
MOD/ECHO>REV bewirkt folgenden Signalfluß:



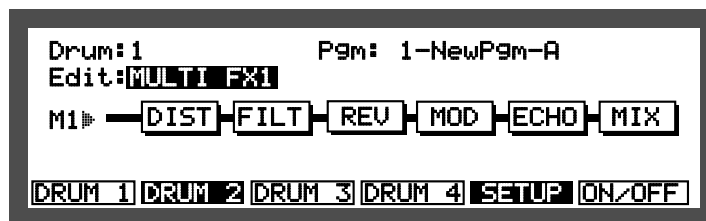
Die FXedit Screen zeigt in diesem Fall folgendes:



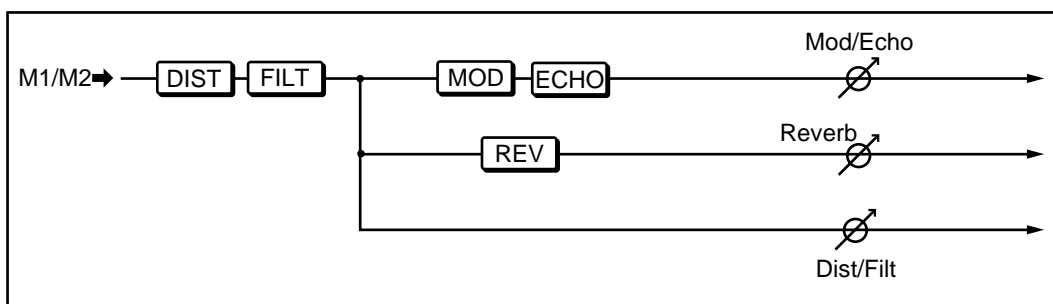
REV▶MOD/ECHO bewirkt folgenden Signalfluß:



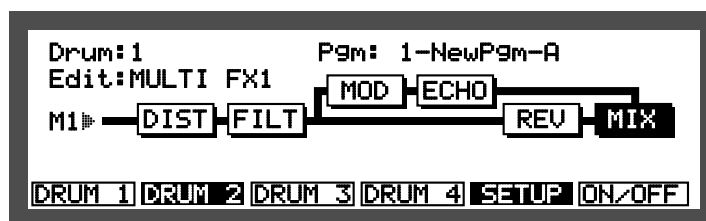
Die FXedit Screen zeigt in diesem Fall folgendes:



MOD/ECHO+REV bewirkt folgenden Signalfluß:



Die FXedit Screen zeigt in diesem Fall folgendes:

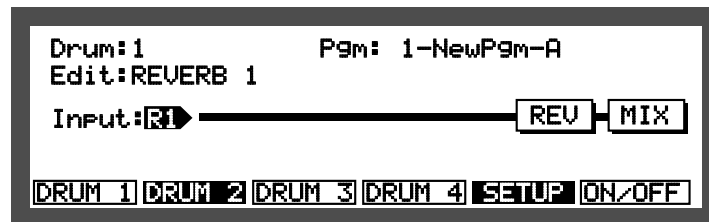


Reverb-Effekte

Zusätzlich zu den zwei Multieffektwegen bietet das MPC2000XL zwei reine Reverb-Effektwege. Reverb-Effekte können zur alleinigen Verwendung direkt in der FXsend Screen angewählt oder aber als Bestandteil eines Multieffektes eingesetzt werden. Ein Signal läßt sich von vier verschiedenen Punkten im Multieffektweg zum Reverb-Modul routen. Aus diesem Grund ist es möglich, einen Sound zusätzlich mit einem Reverb-Effekt (R1 oder R2) zu versehen, obwohl in der FXsend Screen für den entsprechenden Channel ein Multieffekt (M1 oder M2) gewählt wurde.

Nachfolgend werden die verschiedenen Möglichkeiten erläutert, das Signal zu REVERB 1 oder REVERB 2 zu routen, ausgehend von der jeweils im **Input#**-Feld gewählten Einstellung.

Wählen Sie im **Edit#**-Feld REVERB 1 oder REVERB 2 und bringen Sie den Cursor zum **Input#**-Feld.

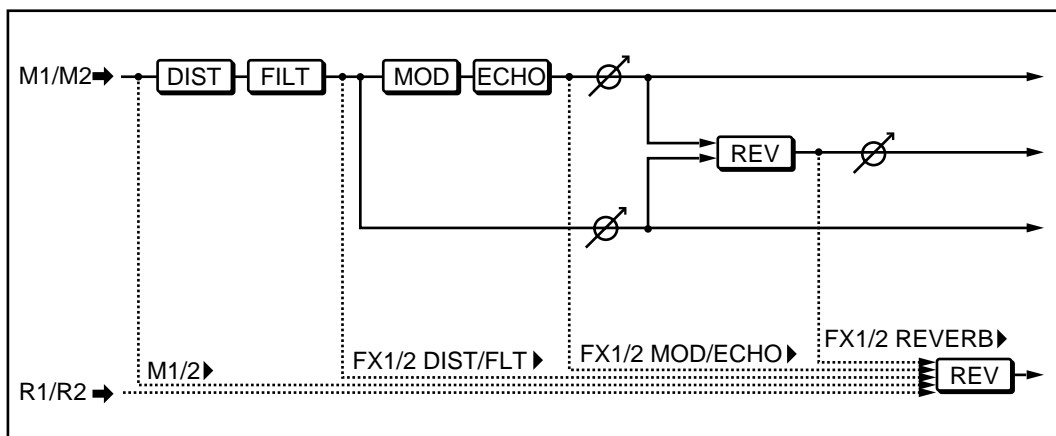


Wählen Sie mit dem DATA Wheel eine der folgenden Optionen:

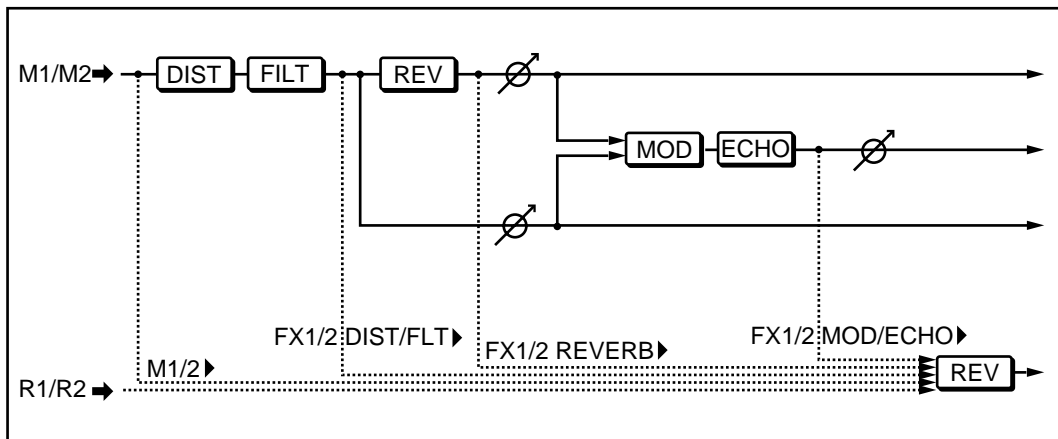
- R1(R2) In dieser Einstellung wird der Sound (Channel), für den in der FXsend Screen R1(R2) gewählt wurde, direkt zum Reverb-Modul geroutet.
- M1(M2) In dieser Einstellung wird der Sound (Channel), für den in der FXsend Screen M1(M2) gewählt wurde, nach dem Durchlaufen der aktivierten Multieffektmodule zum Reverb-Modul geroutet.
- FX1(FX2) DIST/FLT In dieser Einstellung wird das Signal nach dem Passieren der Multieffektmodule DISTORTION und 4-BAND FILTER zum REVERB-Modul geroutet.
- FX1(FX2) MOD/ECHO In dieser Einstellung wird das Signal nach dem Passieren der Multieffektmodule MODULATION und ECHO zum Reverb-Modul geroutet.
- FX1(FX2) REVERB In dieser Einstellung wird das Signal nach dem Passieren des Multieffektmoduls REVERB zum Reverb-Modul geroutet.

Die einzelnen Multieffekt-Patches (die im **Patch#**-Feld im MIX Window wählbaren Effektroutings) bewirken folgende Signalflüsse:

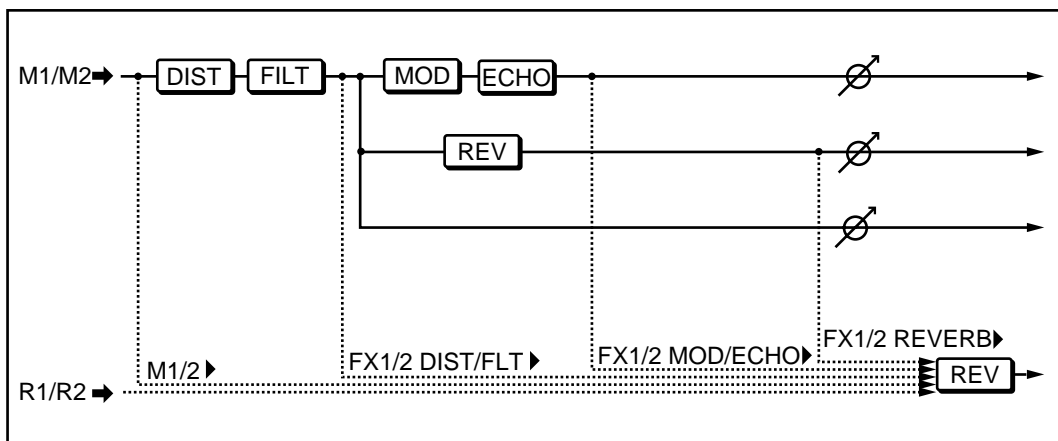
Einstellung MOD/ECHO ► REV:



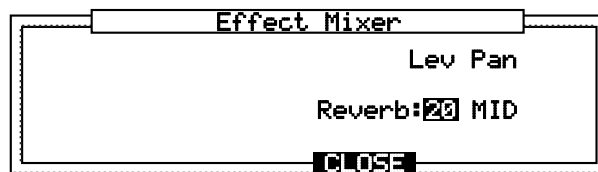
Einstellung REV►MOD/ECHO:



Einstellung MOD/ECHO+REV:

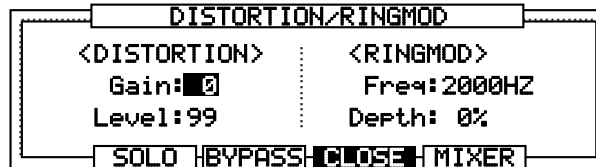


Output Level und Pan des Reverb-Effektes sind im Effect Mixer Window einstellbar – selektieren Sie das MIX-Modul und drücken Sie OPEN WINDOW.



Editieren der einzelnen Effekte

Ist im Edit:-Feld MULTI FX1(MULTI FX2) gewählt, läßt sich für jeden Effekt ein Window öffnen, in dem dieser editiert werden kann. Dazu selektieren Sie mit den CURSOR-Tasten den gewünschten Effekt und drücken die OPEN WINDOW-Taste.



Die Funktionen der Soft Keys (F2 - F5) sind in allen diesen Windows gleich:

SOLO [F2] läßt Sie den gegenwärtig editierten Effekt alleine hören – unter Ausschluß der anderen Multieffekte.

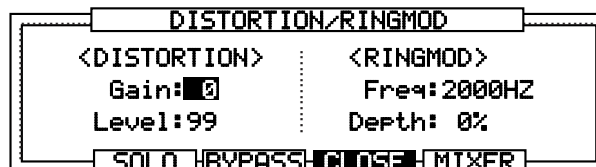
BYPASS [F3] läßt Sie den gegenwärtig editierten Effekt „umgehen“ (abschalten), solange das Window geöffnet ist.

CLOSE [F4] schließt das jeweils geöffnete Edit Window.

MIXER [F5] öffnet das Effect Mixer Window.

Distortion/Ringmodulator

Der Distortion-Effekt simuliert den Klang, der beim Übersteuern eines Eingangssignals entsteht. Der Ring Modulator verändert mit Hilfe des internen Oszillators die Tonhöhe. Dabei entsteht ein metallischer Sound ohne bestimmbare Tonhöhe.



<DISTORTION>

Gain: Regelt den Grad der Distortion. Höhere Werte ergeben stärkere Verzerrungen.

Level: Regelt den Effekt-Level.

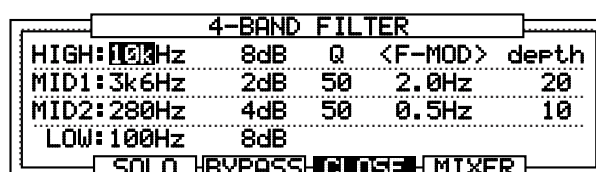
<RINGMODULATOR>

Freq: Legt die Modulationsfrequenz fest. Niedrige Werte erzeugen Tremoloeffekte, hohe Werte glockenähnliche Effekte.

Depth: Regelt die Effektstärke.

4-Band Filter

Dieses 4-bandige Filter besteht aus einem High Pass-Filter, zwei Band Pass-Filtern für die Mitten und einem Low Pass-Filter. Die Frequenz jedes der Bänder ist variabel, und die Frequenzbereiche können sich überschneiden. Variable Modulationsfrequenzen der Mittenfilter erlauben die Erzeugung von Auto-Wow-Effekten.



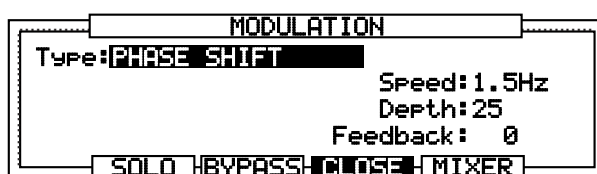
Die ersten beiden Parameter dienen zur Wahl von Center-Frequenz und Gain für jedes Band. Der Q-Parameter regelt den durch die Mittenfilter beeinflussbaren Frequenzbereich. Je höher der Wert desto größer die Wirkungsbreite. Die Parameter <F-MOD> und *depth* bestimmen die Modulationsfrequenz und die Stärke des Effektes.

Modulation

Das MODULATION-Modul erzeugt zahlreiche Effekte wie Phaser, Flanger, Chorus, Rotary Speaker, Auto-Pan und Pitch Shifter.

<PHASER>

Wählen Sie im *Type*:-Feld der MODULATION Screen *PHASE SHIFT*. Dieser Effekt fügt dem Sound ein zischendes Geräusch hinzu.



- Speed* : Regelt die Geschwindigkeit des Phasing-Effektes.
- Depth* : Regelt die Stärke des Effektes.
- Feedback* : Regelt die Lautstärke des Signals, das vom Effekt-Output zum Input rückgeführt wird.

<FLANGER>

Wählen Sie im *Type*:-Feld der MODULATION Screen *FLANGE*. Der erzeugte Effekt ähnelt dem Phaser-Effekt, hat jedoch mehr Tiefe.



- Speed* : Regelt die Geschwindigkeit des Flanging-Effektes.
- Depth* : Regelt die Stärke des Effektes.
- Feedback* : Regelt die Lautstärke des Signals, das vom Effekt-Output zum Input rückgeführt wird.

<CHORUS>

Wählen Sie im *Type*:-Feld der MODULATION Screen *CHORUS*. Dieser Effekt erweckt den Eindruck, als spielten mehrere Instrumente des gleichen Typs gleichzeitig.



- Speed* : Regelt die Geschwindigkeit des Chorus-Effektes.
- Depth* : Regelt die Stärke des Effektes.
- Feedback* : Regelt die Lautstärke des Signals, das vom Effekt-Output zum Input rückgeführt wird.

<ROTARY SPEAKER>

Wählen Sie im **Type#**-Feld der MODULATION Screen **ROTARY SPEAKER**. Dieser Effekt simuliert den Klang eines rotierenden Lautsprechersystems.

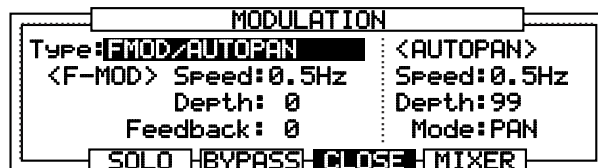


- Speed1#** Bestimmt die Rotationsgeschwindigkeit 1.
- Depth#** Regelt die Stärke des Effektes.
- MIDI control #:** Legt den MIDI Controller fest, der zum Umschalten der Rotationsgeschwindigkeit (Speed 1/Speed 2) verwendet werden soll (MIDI Controller-Nummer 0 - 127).
- Acceleration#** Regelt die Beschleunigungszeit von Speed 1 zu Speed 2 und umgekehrt („realitätsnah“).
- Speed2#** Bestimmt die Rotationsgeschwindigkeit 2.

HINWEIS: Das Umschalten zwischen Speed 1 und Speed 2 erfolgt bei einem MIDI Control Level von 64.

<MODULATION> und <AUTOPAN>

Wählen Sie im **Type#**-Feld der MODULATION Screen **F-MOD/AUTOPAN**. Diese Einstellung produziert zahlreiche Vibrato- und Dopplereffekte.



<F-MOD>

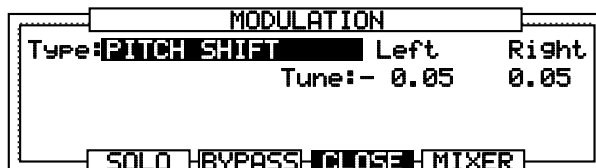
- Speed#** Regelt die Modulationsfrequenz.
- Depth#** Regelt die Stärke des Effektes.
- Feedback#** Regelt die Feedback-Stärke.

<AUTOPAN>

- Speed#** Regelt die Geschwindigkeit des Wechsels zwischen linker und rechter Seite.
- Depth#** Regelt die Breite des Effektes.
- Mode#** Legt die Art des Effektes fest:
 - PAN** Der Sound wandert zwischen linker und rechter Seite.
 - L>R** Die Lautstärke erhöht sich beim Wechsel von links nach rechts und erniedrigt sich beim Wechsel von rechts nach links. Es entsteht ein Rotationseffekt.
 - R>L** Erzeugt den umgekehrten Effekt wie L>R.
 - TREM** Erzeugt keine Bewegung des Klanges, sondern einen Tremoloeffekt.

<PITCH SHIFTER>

Wählen Sie im **Type#**-Feld der MODULATION Screen **PITCH SHIFT**. Dieser Effekt bewirkt eine Verschiebung der Tonhöhe des ursprünglichen Klanges.

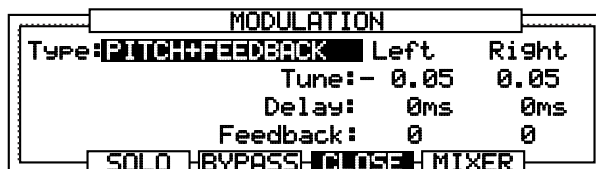


Tune# Bestimmt den Umfang des Shift-Vorgangs. Da es sich um einen Stereoeffekt handelt, kann die Stimmung für linke und rechte Seite des Signals (**Left/Right**.) getrennt eingestellt werden.

<PITCH SHIFTER> und <FEEDBACK>

Wählen Sie im **Type#**-Feld der MODULATION Screen **PITCH+FEEDBACK**. In dieser Einstellung kommt zum Pitch Shifting ein Delay-Effekt hinzu.

HINWEIS: Dieser Modulationseffekt benutzt die Delay-Schaltung, weswegen ein eventuell ebenfalls aktivierter DELAY/ECHO-Effekt (s. etwas weiter hinten) ignoriert wird.



Tune# Bestimmt den Umfang des Shift-Vorgangs. Da es sich um einen Stereoeffekt handelt, kann die Stimmung für linke und rechte Seite des Signals (**Left/Right**.) getrennt eingestellt werden.

Delay# Regelt die Delay Time im Bereich von 0 bis 335 ms. Da es sich um einen Stereoeffekt handelt, kann das Delay für linke und rechte Seite des Signals getrennt eingestellt werden.

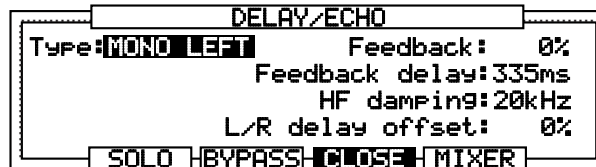
Feedback# Regelt die Feedback-Stärke. Da es sich um einen Stereoeffekt handelt, kann das Feedback für linke und rechte Seite des Signals getrennt eingestellt werden.

Delay/Echo

Der Delay/Echo-Effekt läßt einen Sound breiter wirken, indem er ihn leicht verzögert mit sich selbst überlagert. Das MPC2000XL bietet vier verschiedene Delay Modes:

<MONO LEFT>

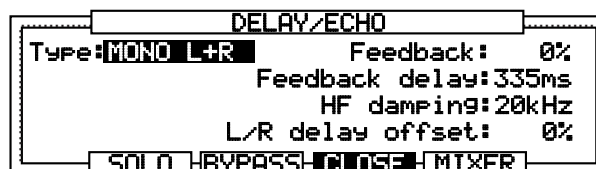
Wählen Sie im **Type:**-Feld der DELAY/ECHO Screen **MONO LEFT**. In dieser Einstellung wird das linke Eingangssignal mit einem Mono-Delay-Effekt versehen.



- Feedback:** Regelt die Feedback-Stärke.
- Feedback delay:** Regelt die Delay Time im Bereich zwischen 0 und 670 ms.
- HF damping:** Bestimmt die Frequenz der hochfrequenten Klanganteile, die aus der Feedback Loop entfernt werden sollen.
- L/R delay offset:** Andere Werte als 0% erzeugen einen im Stereobild wandernden Delay-Effekt. Stimmen Sie den Wert mit der im **Feedback delay:**-Feld gewählten Delay Time ab. Bei positiven Offset-Werten läuft der Effekt von rechts nach links, bei negativen Werten von links nach rechts.

<MONO L+R>

Wählen Sie im **Type:**-Feld der DELAY/ECHO Screen **MONO L+R**. In dieser Einstellung werden die Stereo Input-Signale zusammengemischt, um einen Mono Delay-Effekt zu erzeugen.

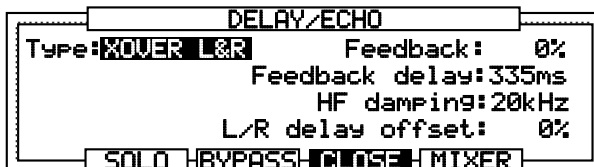


- Feedback:** Regelt die Feedback-Stärke.
- Feedback delay:** Regelt die Delay Time im Bereich zwischen 0 und 670 ms.
- HF damping:** Bestimmt die Frequenz der hochfrequenten Klanganteile, die aus der Feedback Loop entfernt werden sollen.
- L/R delay offset:** Andere Werte als 0% erzeugen einen im Stereobild wandernden Delay-Effekt. Stimmen Sie den Wert mit der im **Feedback delay:**-Feld gewählten Delay Time ab. Bei positiven Offset-Werten läuft der Effekt von rechts nach links, bei negativen Werten von links nach rechts.

HINWEIS: Ist ein Mono-DELAY/ECHO-Effekt gewählt, werden die L/R-Signale in jedem Fall zusammengefaßt, auch wenn gleichzeitig ein Stereo-MODULATION-Effekt selektiert ist. Um dies zu vermeiden, müssen Sie einen der folgenden Stereo-DELAY/ECHO-Effekte wählen.

<X-OVER L&R>

Wählen Sie im **Type:**-Feld der DELAY/ECHO Screen **X-OVER L&R**. In dieser Einstellung werden die Feedback-Signale der Stereo Input-Signale seitenverkehrt rückgeführt. Dadurch entsteht ein interessanter Panorama-Delay-Effekt.



- Feedback :** Regelt die Feedback-Stärke.
- Feedback delay:** Regelt die Delay Time im Bereich zwischen 0 und 335 ms.
- HF damping:** Bestimmt die Frequenz der hochfrequenten Klanganteile, die aus der Feedback Loop entfernt werden sollen.
- L/R delay offset:** Andere Werte als 0% erzeugen einen im Stereobild wandernden Delay-Effekt. Stimmen Sie den Wert mit der im **Feedback delay:**-Feld gewählten Delay Time ab. Bei positiven Offset-Werten läuft der Effekt von rechts nach links, bei negativen Werten von links nach rechts.

<STEREO>

Wählen Sie im **Type:**-Feld der DELAY/ECHO Screen **STEREO**. Diese Einstellung versieht beide Inputs (LEFT und RIGHT) mit einem Delay-Effekt.



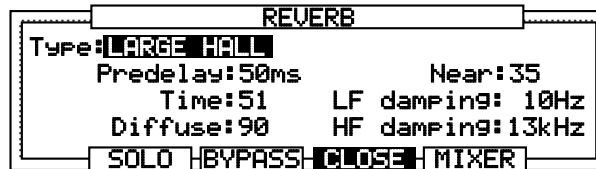
- Feedback :** Regelt die Feedback-Stärke. Linke und rechte Seite können getrennt eingestellt werden.
- Feedback delay:** Regelt die Delay Time im Bereich zwischen 0 und 335 ms. Linke und rechte Seite können getrennt eingestellt werden.
- HF damping:** Bestimmt die Frequenz der hochfrequenten Klanganteile, die aus der Feedback Loop entfernt werden sollen. Linke und rechte Seite können getrennt eingestellt werden.

Reverb

Der Reverb-Effekt versieht den ursprünglichen Klang mit einem Nachhall. Das MPC2000XL bietet drei Reverb-Grundtypen: Hall (Room), Gate und Reverse.

<HALL, ROOM>

Wählen Sie im **Type:**-Feld der REVERB Screen **LARGE HALL**, **SMALL HALL**, **LARGE ROOM** oder **SMALL ROOM**. Diese Einstellungen erzeugen die bekannten Nachhalleffekte.



Predelay: Regelt die Verzögerung zwischen dem Erklingen des Sounds und dem Einsetzen des Nachhalls.

Time: Regelt die Zeitspanne, die bis zum Abklingen des Nachhalls verstreicht.

Diffuse: Regelt die Dichte der Reflexionen des Hall-Sounds. Bei niedrigen Werten verstärkt sich der Echoeffekt, bei höheren Werten wird er schwächer.

Near: Dient zur Bestimmung des Abstandes zwischen Hörer und Soundquelle. Je höher der Wert, desto geringer wird der Abstand zur Soundquelle.

LF damping: Dient zur Dämpfung der im Nachhall enthaltenen tiefen Frequenzanteile.

HF damping: Dient zur Dämpfung der im Nachhall enthaltenen hohen Frequenzanteile.

<GATE>

Wählen Sie im **Type:**-Feld der REVERB Screen **GATED 1** oder **GATED 2**. Diese Einstellungen erzeugen einen Nachhall, der unvermittelt abreißt. **GATED 1** und **GATED 2** unterscheiden sich hinsichtlich der Decay-Charakteristik – **GATED 2** klingt synthetischer.



Predelay: Regelt die Verzögerung zwischen dem Erklingen des Sounds und dem Einsetzen des Nachhalls.

Time: Regelt die Zeitspanne, die bis zum Abklingen des Nachhalls verstreicht.

Diffuse: Regelt die Dichte der Reflexionen des Hall-Sounds. Bei niedrigen Werten verstärkt sich der Echoeffekt, bei höheren Werten wird er schwächer.

<REVERSE>

Wählen Sie im **Type#**-Feld der REVERB Screen **REVERSE**. In dieser Einstellung wird die Decay-Phase des Nachhalls rückwärts wiedergegeben.



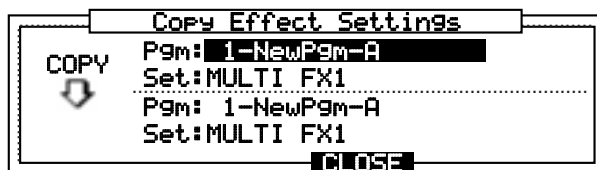
Predelay#: Regelt die Verzögerung zwischen dem Erklingen des Sounds und dem Einsetzen des Nachhalls.

Time#: Regelt die Zeitspanne, die bis zum Abklingen des Nachhalls verstreicht.

Diffuse#: Regelt die Dichte der Reflexionen des Hall-Sounds. Bei niedrigen Werten verstärkt sich der Echoeffekt, bei höheren Werten wird er schwächer.

Kopieren von Effekten

In jedem Programm können vier Sets mit Effekteinstellungen (MULTI FX1 und 2, REVERB 1 und 2) gespeichert und auch in andere Programme kopiert werden. Befindet sich der Cursor auf dem **Edit#**-Feld der FXedit Screen, öffnet sich beim Drücken der OPEN WINDOW-Taste das Copy Effect Settings Window:



Oberes Pgm#-Feld: Dient zur Wahl des Programms, aus dem ein Effekt-Set kopiert werden soll.

Oberes Set#-Feld: Dient zur Wahl des zu kopierenden Effekt-Sets.

Unteres Pgm#-Feld: Dient zur Wahl des Programms, in das ein Effekt-Set kopiert werden soll.

Unteres Set#-Feld: Dient zur Wahl des Ziels für das zu kopierende Effekt-Set.

HINWEIS: Das Kopieren von Effekteinstellungen ist nur möglich, wenn als Kopierquelle MULTI FX und als Kopierziel REVERB gewählt wird (oder umgekehrt).

Drücken Sie **DO IT** [F5], um den Kopiervorgang durchzuführen.



Kapitel 10

Disk-Funktionen

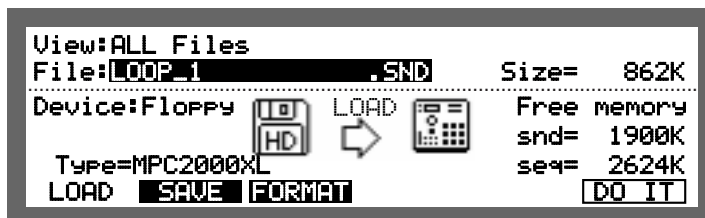
Allgemeines

Beim Ausschalten des MPC2000XL werden alle Daten im Memory gelöscht. Aus diesem Grund ist es außerordentlich wichtig, daß Sie alle Daten, die für Sie von Wert sind, vor dem Ausschalten auf einer Disk (Floppy oder Harddisk) speichern.

Das MPC2000XL speichert Ihre Daten als Files (Dateien), die Sie mit bis zu 16 Zeichen langen Namen versehen können. Als Speichermedien können Floppy Disks (internes Disk-Laufwerk) und/oder alle Arten von SCSI-Medien (MO-, ZIP- oder Hard Disks) verwendet werden. SCSI-Geräte (einschließlich CD-ROM-Laufwerke) werden am SCSI-Port an der MPC2000XL-Rückwand angeschlossen.

Disk Mode Screen

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie LOAD (Taste 3 auf der Zehnertastatur). Es erscheint folgende Screen:



Das Device:-Feld

Die meisten Screens im Disk Mode enthalten ein Device: (Gerät)-Feld, das zur Wahl des zu verwendenden Laufwerks dient (s. oben).

Die Device-Symbole

Graphische Symbole geben Aufschluß darüber, welches Gerät (Disk) gegenwärtig im Device:-Feld selektiert ist. Im einzelnen sind dies:

Floppy



Wird Floppy selektiert, erscheint eines dieser beiden Symbole, je nachdem, ob es sich um eine HD (High Density)- oder eine DD (Double Density)-Disk handelt.

HINWEIS: Falls eine Disk nicht formatiert ist, kann das MPC2000XL keine Angaben über die Art der Disk machen.

SCSI

Die unterschiedlichen Arten von SCSI-Geräten werden in den Disk Screens des MPC2000XL auch durch unterschiedliche Symbole kenntlich gemacht:



Harddisk



CD-ROM-Laufwerk



MO-Laufwerk

Darüber hinaus wird folgendes Symbol verwendet:



MPC2000XL

Wichtiger Hinweis zum Gebrauch von Floppy Disks

Drücken Sie NIEMALS den Disk Eject-Knopf, solange die Disk Activity-LED des Floppy-Laufwerks an der Vorderseite des MPC2000XL leuchtet – dies könnte eine Beschädigung oder Zerstörung der Daten und/oder des Laufwerks zur Folge haben.

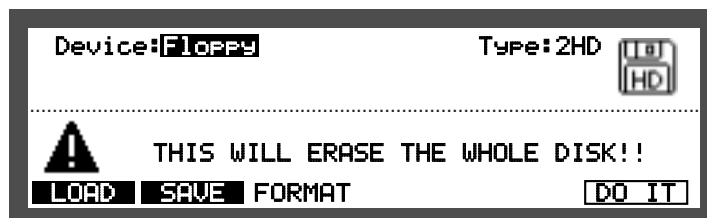
Formatieren einer Disk

Floppy Disks wie auch Harddisks müssen vor Gebrauch formatiert werden, um sie für die Verwendung mit dem MPC2000XL vorzubereiten.

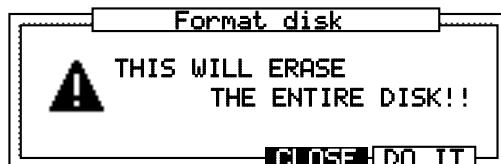
VORSICHT: Beim Formatieren einer Disk werden alle darauf befindlichen Daten gelöscht!

Formatieren einer Floppy Disk

- ① Legen Sie eine Floppy Disk in das MPC2000XL-Laufwerk ein und drücken Sie bei gedrückter gehaltenen SHIFT-Taste die LOAD-Taste (Taste 3 auf der Zehnertastatur), um den Disk Mode aufzurufen. Drücken Sie anschließend FORMAT [F4], um die Format Screen aufzurufen.
- ② Wählen Sie im Device#-Feld die Einstellung FLOPPY – folgende Screen erscheint:

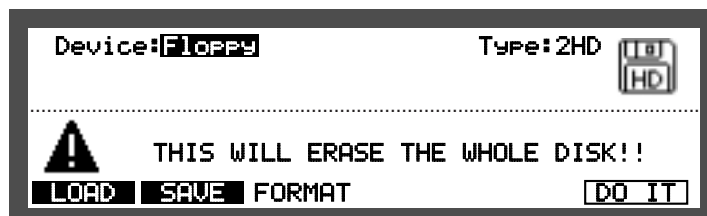


- ③ Wählen Sie im Type#-Feld den Typ der im Laufwerk befindlichen Floppy. Das MPC2000XL kommt mit 2HD- und 2DD-Floppies zurecht, es kann sie jedoch nicht unterscheiden, solange sie nicht formatiert sind. Achten Sie darauf, im Type#-Feld den richtigen Typ zu wählen.
- ④ Beim Betätigen von DO IT [F5] öffnet sich folgendes Window:



- ⑤ Beim Betätigen von DO IT [F5] wird die Disk formatiert.

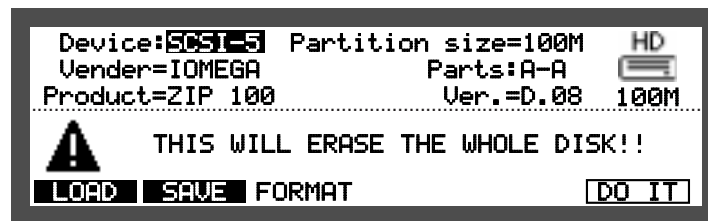
Nach Beendigung des Formatiervorgangs erscheint folgende Screen:



Falls keine weiteren Disks formatiert werden sollen, drücken Sie MAIN SCREEN, um zur Main Screen zurückzukehren.

Formatieren eines SCSI-Mediums

- ① Schließen Sie das externe SCSI-Laufwerk mit einem SCSI-Kabel am MPC2000XL an (Informationen zu diesem Thema erhalten Sie im ANHANG: „Anschluß eines externen SCSI-Laufwerks“).
- ② Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die LOAD-Taste (Taste 3 auf der Zehner-tastatur), um den Disk Mode aufzurufen. Drücken Sie anschließend FORMAT [F4], um die Format Screen aufzurufen.
- ③ Wählen Sie Device#-Feld die SCSI-ID-Nummer des SCSI-Laufwerkes.



Die Felder Vendor=, Product=, Ver.= geben Aufschluß über Hersteller, Typ und Version des selektierten Laufwerks. Die Kapazität der Harddisk wird rechts in der Screen unterhalb des Laufwerkssymbols angegeben.

- ④ Legen Sie die Partitionierung der Harddisk fest. Disks mit sehr hoher Speicherkapazität sollte man partitionieren (unterteilen), um das File Management zu vereinfachen. Die einzelnen Partitions der Harddisk werden in alphabetischer Reihenfolge benannt. Das Parts#-Feld entscheidet über die Anzahl der Partitions, das Partition size=-Feld gibt die daraus resultierende Partition-Größe an. In der Einstellung A-A wird die Platte nicht unterteilt. In der Einstellung A-D wird sie in vier gleich große Partitions aufgeteilt: A, B, C und D. Die Gesamtkapazität der Disk in obigem Beispiel beträgt 400 MB, so daß alle vier Partitions eine Größe von je 100 MB haben.

ACHTUNG: Wenn Sie eine partitionierte MPC2000XL-Disk an einen PC anschließen, werden unter Umständen die Partition-Daten zerstört, wodurch die auf der Disk befindlichen Daten unleserlich werden.

- ⑤ Drücken Sie DO IT [F5], um den Vorgang durchzuführen. Falls im Device#-Feld ein nicht beschreibbares und damit nicht formatierbares Medium, z.B. eine CD-ROM, selektiert wurde, erscheint die Mitteilung Disk write error.

HINWEIS: MO Disks mit einer Sektorgröße von 1024 K (oder größer) sind mit dem MPC2000XL nicht verwendbar.

Speichern von Daten

Beim Ausschalten des MPC2000XL werden alle Daten im Memory gelöscht. Aus diesem Grund ist es außerordentlich wichtig, daß Sie alle Daten, die für Sie von Wert sind, vor dem Ausschalten auf einer Disk (Floppy oder Harddisk) speichern.

Das MPC2000XL verwendet unterschiedliche File-Arten, die durch entsprechende Namenszusätze (Extensions) gekennzeichnet werden:

_____ .ALL	Ein File, das 99 Sequenzen und 20 Songs enthält.
_____ .MID	Ein Standard MIDI File (Sequenz).
_____ .APS	Ein File, das die Daten aller Programme enthält, die sich zum Zeitpunkt des Speicherns im MPC2000XL-Memory befinden. Die zugehörigen Sounds werden beim Speichern eines APS-Files als separates Sound File gespeichert. Beim Laden eines APS-File werden die in den Programmen benutzten Sounds automatisch mit geladen.
_____ .PGM	Ein einzelnes Programm-File. Beim Laden eines PGM-File werden die in den Programmen benutzten Sounds automatisch mit geladen.
_____ .SND	Ein MPC2000XL-Sound File.
_____ .WAV	Ein PC-Sound (Wave) File.

- ① Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die LOAD-Taste (Taste 3 auf der Zehnertastatur), um den Disk Mode aufzurufen. **SAVE [F2]** ruft die Save Screen auf:



- ② Wählen Sie im **Device:-**Feld die Disk, auf der die Daten gespeichert werden sollen. Bei Verwendung des internen Laufwerks wählen Sie **FLOPPY**, bei Verwendung eines externen SCSI-Laufwerks wählen Sie die entsprechende SCSI-ID.



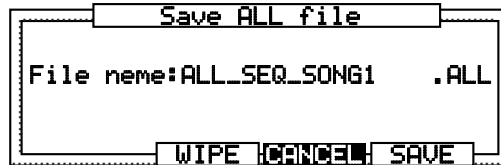
HINWEIS: Wird im **Device:-**Feld ein SCSI-Gerät gewählt, erscheint ein **Part:-**Feld zur Wahl der Partition. Wählen Sie hier die gewünschte Partition.

- ③ Wählen Sie im **Type:-**Feld die Art der zu speichernden Daten. Das weitere Vorgehen hängt vom gewählten File-Typ ab:

③-1. **Speichern aller Sequenzen und Songs**

Speichern aller im MPC2000XL-Memory befindlichen Sequenz- und Song-Daten.

Wählen Sie im **Type#**-Feld der Save Screen **Save All Sequences & Songs**. Drücken Sie **DO IT** [F6] – das Save ALL File Window öffnet sich.



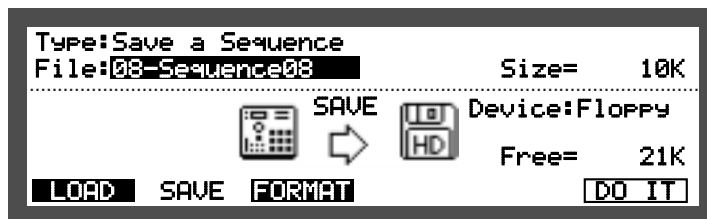
Der im **File name#**-Feld dieses Windows angegebene Name läßt sich bei Bedarf ändern. Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window zu öffnen.

Nach Abschluß der Nameneingabe drücken Sie zur Bestätigung **ENTER** [F5]. Falls Sie dies unterlassen, wird der neue Name nicht übernommen, und das File wird unter dem alten Namen gespeichert.

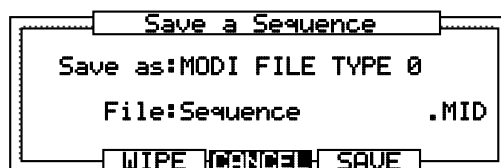
③-2. **Speichern einer Sequenz**

Speichern einer im MPC2000XL-Memory befindlichen Sequenz als Standard MIDI File.

Wählen Sie im **Type#**-Feld **Save a Sequence** und im **File#**-Feld die zu speichernde Sequenz.



Drücken Sie **DO IT** [F6] – das Save a Sequence Window öffnet sich.



Wählen Sie im **Save as#**-Feld den gewünschten Standard MIDI File-Typ:

MIDI FILE TYPE 0

Die gesamten Sequenzdaten werden zusammen auf einem einzigen Track gespeichert. Die MPC2000XL-eigenen Track-Daten (Track-Name etc.) werden gelöscht.

MIDI FILE TYPE 1

In diesem Format werden sämtliche Daten und Track-Informationen beibehalten und gespeichert. Wählen Sie im Normalfall diese Option.

Im **File#**-Feld wird der Name der selektierten Sequenz angegeben.

③-3. **Speichern aller Programme und Sounds**

Speichern aller im MPC2000XL-Memory befindlichen Programme und Sounds.

Wählen Sie im **Type#**-Feld der Save Screen **Save All Programs & Sounds**. Drücken Sie **DO IT [F6]** – das Save APS File Window öffnet sich.



Der im **File#**-Feld dieses Windows angegebene Name lässt sich bei Bedarf ändern.

Wählen Sie im **Save#**-Feld, ob und in welchem Format die in den Programmen benutzten Sounds mit gespeichert werden sollen:

WITH SOUNDS

Die Sounds werden als MPC2000XL-Sound Files (.SND) gespeichert.

WITH.WAV

Die Sounds werden als WAV Files (.WAV) gespeichert. Das WAV File-Format ist computerkompatibel, benötigt jedoch mehr Zeit beim Laden/Speichern als ein SND File.

APS ONLY

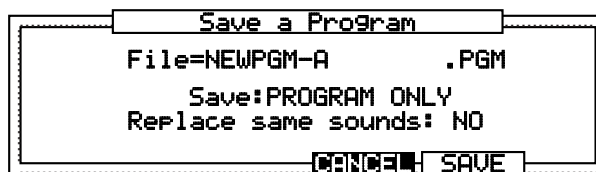
Nur die Programmdateien werden gespeichert, nicht die Sounds.

Wählen Sie im **Replace same sounds#**-Feld, ob die im Memory befindlichen Sounds gleichnamige Sounds auf der Disk beim Speichern ersetzen sollen (**YES**) oder nicht (**NO**).

③-4. **Speichern eines Programms und der Sounds**

Speichern der Daten eines im MPC2000XL-Memory befindlichen Programms und der zugehörigen Sounds.

Wählen Sie im **Type#**-Feld **Save a Program & Sounds** und im **File#**-Feld das zu speichernde Programm. Drücken Sie **DO IT [F6]** – das Save a Program Window öffnet sich.



Wählen Sie im **Save#**-Feld, ob und in welchem Format die im Programm benutzten Sounds mit gespeichert werden sollen:

WITH SOUNDS

Die Sounds werden als MPC2000XL-Sound Files (.SND) gespeichert.

WITH.WAV

Die Sounds werden als WAV Files (.WAV) gespeichert. Das WAV File-Format ist computerkompatibel, benötigt jedoch mehr Zeit beim Laden/Speichern als ein SND File.

APS ONLY

Nur die Programmdateien werden gespeichert, nicht die Sounds.

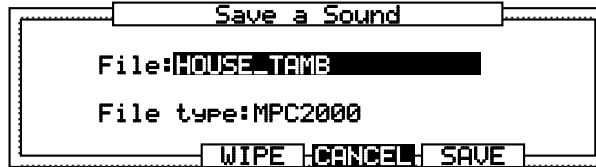
Wählen Sie im **Replace same sounds#**-Feld, ob die im Memory befindlichen Sounds gleichnamige Sounds auf der Disk ersetzen sollen (**YES**) oder nicht (**NO**).

Im **File#**-Feld wird der Name des selektierten Programms angegeben.

③-5. Speichern eines Sounds

Speichern eines im MPC2000XL-Memory befindlichen Sounds.

Wählen Sie im **Type!:-**Feld **Save a Sound** und im **File!:-**Feld den zu speichernden Sound. Drücken Sie **DO IT [F6]** – das **Save a Sound** Window öffnet sich.



Wählen Sie im **File type!:-**Feld das gewünschte Sound-Format.

- ④ Wenn Sie den Speichervorgang mit **WIPE [F3]** einleiten (nur beim Speichern auf Floppy Disks verfügbar), erscheint folgender Warnhinweis:



Diese Funktion löscht vor dem Speichern alle Daten von der Floppy Disk. Drücken Sie **DO IT [F5]**, um den Vorgang durchzuführen oder **CANCEL [F4]**, um ihn abzubrechen.

- ⑤ Drücken Sie **SAVE [F5]**, um die im **Type!:-**Feld ausgewählten Daten zu speichern oder **CANCEL [F4]**, um den Vorgang abzubrechen.

Speichern eines Datenpakets über mehrere Floppy Disks hinweg

Beim Speichern größerer Datenmengen, wie sie z.B. bei „Save All Programs & Sounds“ anfallen, ist der Platz auf einer einzigen Floppy Disk in den wenigsten Fällen ausreichend. Nachdem die erste Disk gefüllt ist, verlangt das MPC2000XL deshalb nach einer weiteren Disk:



(Es ist nicht genügend Platz auf dieser Disk vorhanden!! Bitte legen Sie eine andere Disk ein und drücken Sie SAVE.)

Kommen Sie dieser Aufforderung nach und setzen Sie den Speichervorgang mit **SAVE [F5]** fort (wenn die eingelegte Floppy Disk leer ist). Drücken Sie **WIPE [F3]**, wenn die eingelegte Floppy Disk nicht mehr benötigte Daten enthält, die vor dem Speichern der restlichen Daten zunächst gelöscht werden müssen. In letzterem Fall erscheint das **Wipe Disk** Window (s. oben), in dem Sie durch Drücken von **DO IT [F5]** den Speichervorgang fortsetzen können.

Falls Sie die „Disk is full!!“-Mitteilung ignorieren und weder eine neue Disk einlegen noch **WIPE [F3]** oder **SAVE [F5]** drücken, erscheint im Display die Aufforderung **Change disk to continue!!**.

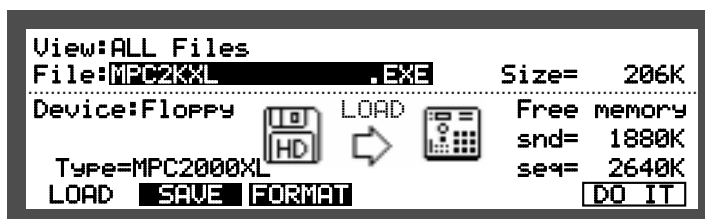
HINWEIS: Um auf einer externen SCSI-Harddisk MPC2000XL-Daten speichern zu können, muß diese selbstverständlich vorher im MPC2000XL-Format formatiert werden. Und natürlich ist es unmöglich, auf einem nicht beschreibbaren Medium, z.B. einer CD-ROM, Daten zu speichern.

Speichern in Ordnern (Folders) auf einem SCSI-Medium

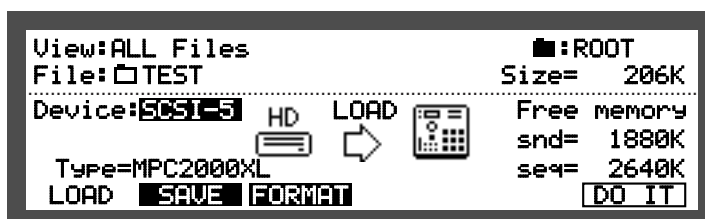
Anlegen eines neuen Ordners

Auf SCSI-Speichermedien (Harddisks etc.) ist es möglich, Ordner anzulegen (wie bei Computern) und Dateien darin zu speichern. Dadurch sind Sie in der Lage, z.B. Drum Sounds, Piano Sounds, Loops etc. in getrennten Ordnern unterzubringen – dies schafft mehr Übersicht. Ein Ordner kann überdies weitere (Unter-) Ordner enthalten.

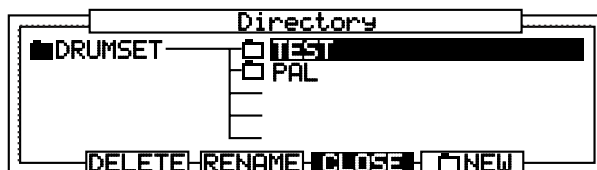
- ① Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie LOAD (Zahlentaste 3).



- ② Bringen Sie den Cursor zum Device:-Feld und wählen Sie mit dem DATA Wheel die SCSI ID-Nummer, auf die Ihr externes Laufwerk eingestellt ist. Falls kein Laufwerk mit dieser ID gefunden wird, erscheint die Mitteilung „No SCSI device!“.



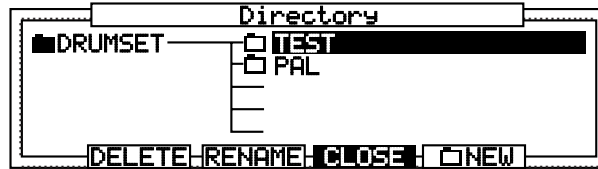
- ③ Bringen Sie den Cursor zum -Feld (= Symbol für Ordner) rechts oben in der Screen und drücken Sie OPEN WINDOW, um das Directory Window zu öffnen (dieses Window kann auch geöffnet werden, wenn der Cursor auf dem File:-Feld steht). Das Directory (Inhaltsverzeichnis der Disk) enthält bereits ein benanntes „ROOT“ File. In der Liste auf der linken Seite werden jeweils nur die ersten acht Zeichen des Ordernamens dargestellt.



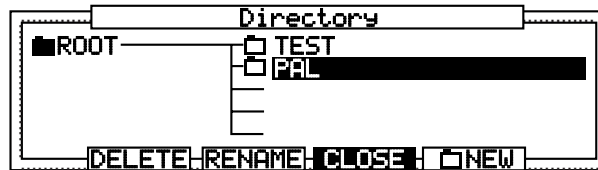
- ④ Drücken Sie NEW [F5]. Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window zu öffnen. Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie ENTER [F5], um einen neuen Ordner mit diesem Namen zu erzeugen.
- ⑤ Drücken Sie CLOSE [F4], um zur LOAD Screen zurückzukehren (Sie können aber auch weitere Ordner anlegen, bevor Sie CLOSE drücken). Im File:-Feld wird der zuletzt selektierte Ordner angegeben, in dem Sie nun Ihre Daten speichern können.

Anlegen eines weiteren (Unter-) Ordners in einem Ordner

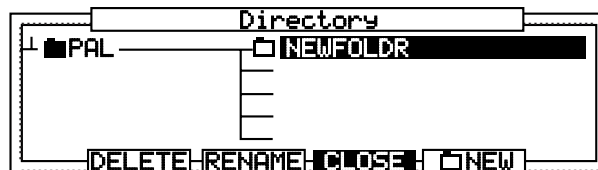
- ① Um einen neuen Ordner in einem bereits bestehenden Ordner anzulegen, führen Sie zunächst die unter „Anlegen eines neuen Ordners“ beschriebenen Schritte 1 - 3 aus.



- ② Selektieren Sie mit den CURSOR UP/DOWN-Tasten den gewünschten bestehenden Ordner.



- ③ Drücken Sie die CURSOR RIGHT-Taste, um den Ordner zu öffnen (zum Schließen des Ordners/der Ordner drücken Sie die CURSOR LEFT-Taste). Die Liste auf der rechten Seite stellt sowohl Ordner als auch Files dar.

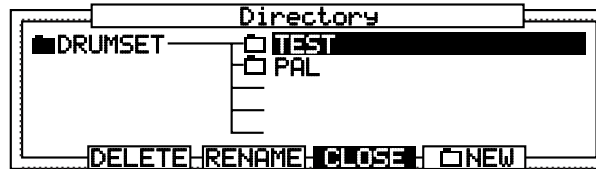


- ④ Drücken Sie **NEW** [F5].
Drücken Sie ein Drum Pad oder drehen Sie am DATA Wheel, um das Name Window zu öffnen. Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie **ENTER** [F5], um einen neuen Ordner mit diesem Namen zu erzeugen.
- ⑤ Drücken Sie **CLOSE** [F4], um zur LOAD Screen zurückzukehren.
Im **File#:**-Feld wird der zuletzt selektierte Ordner angegeben, in dem Sie nun Ihre Daten speichern können.

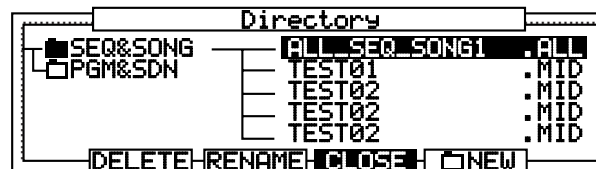
Selektieren von Ordnern und Files

Um durch die vorhandenen Ordner zu navigieren und Files darin zu speichern oder daraus zu laden, gehen Sie wie folgt vor.

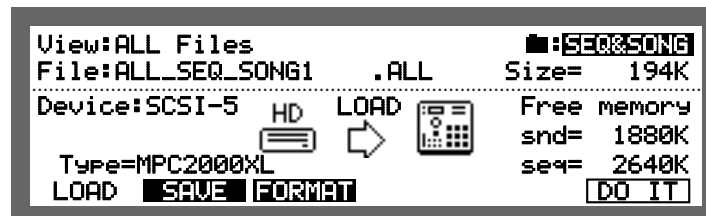
- ① Führen Sie die unter „Anlegen eines neuen Ordners“ beschriebenen Schritte 1 - 3 aus.



- ② Drücken Sie die **CURSOR UP/DOWN-Tasten**, um ein File/einen Ordner in der Liste zu selektieren; **CURSOR RIGHT-Taste**, um einen Ordner zu öffnen; **CURSOR LEFT-Taste**, um zum jeweils vorhergehenden Ordner zurückzukehren.



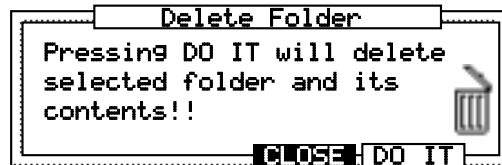
- ③ Drücken Sie **CLOSE [F4]**, um zur LOAD Screen zurückzukehren. Im **File#**-Feld wird das/der zuletzt selektierte File/Ordner dargestellt. Sie können nun das File laden bzw. im selektierten Ordner Dateien speichern oder daraus laden.



HINWEIS: Nachdem ein Ordner selektiert ist und rechts oben in der LOAD Screen angezeigt wird, können Sie die darin enthaltenen Files nacheinander anwählen, indem Sie den Cursor zum File#-Feld bringen und am DATA Wheel drehen.

Löschen von Ordnern

- ① Führen Sie die unter „Anlegen eines neuen Ordners“ beschriebenen Schritte 1 - 2 aus und selektieren Sie den zu löschenden Ordner.
- ② Drücken Sie **DELETE** [F2] – das Delete Folder Window öffnet sich.



- ③ Drücken Sie **DO IT** [F5].
Der Ordner **und** sein Inhalt werden gelöscht.

Umbenennen von Ordnern

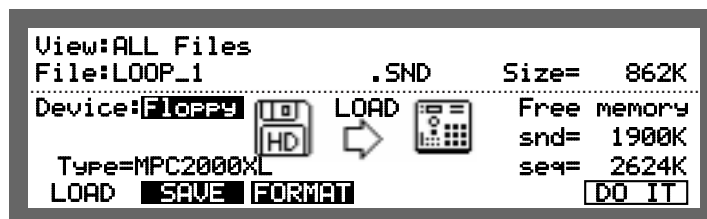
- ① Führen Sie die unter „Anlegen eines neuen Ordners“ beschriebenen Schritte 1 - 2 aus und selektieren Sie den umzubenennenden Ordner.
- ② Drücken Sie **RENAME** [F3] – das Name Window öffnet sich.
Geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie **ENTER** [F5].
- ③ Drücken Sie **Close** [F4], um zur Disk Mode Screen zurückzukehren.

Laden von Files

Das MPC2000XL kann folgende File-Arten von einer Disk laden:

_____.	SND	Ein einzelnes Sound File
_____.	SEQ	Ein Sequenz-File
_____.	ALL	Alle Sequenz- und Song Files
_____.	MIDI	Ein Standard MIDI File
_____.	PGM	Ein Programm-File
_____.	APS	Alle Programm- und Sound Files
_____.	WAV	Ein PC Wave File
_____.	SET	Einen Satz von Sounds.

- ① Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die LOAD-Taste (Taste 3 auf der Zehner-tastatur), um die Load Screen aufzurufen.

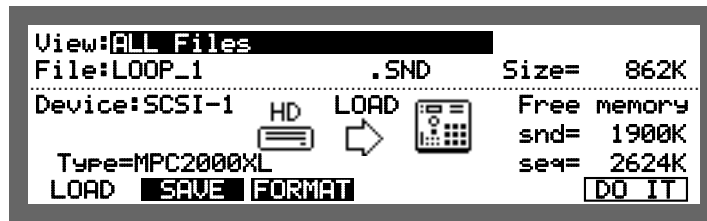


- ② Wählen Sie im Device:-Feld die Disk, von der Daten geladen werden sollen. Bei Verwendung des internen Laufwerks wählen Sie FLOPPY, bei Verwendung eines externen SCSI-Laufwerks wählen Sie die entsprechende SCSI-ID.

- **Type:**
Gibt das Format der im Device:-Feld selektierten Disk an:

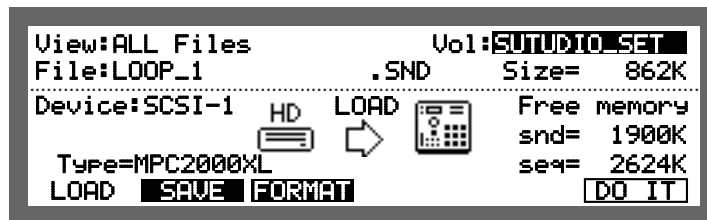
MPC2000XL	Eine MPC2000XL-Disk
MPC2000	Eine MPC2000-Disk
MPC3000	Eine MPC3000-Disk
S3000	Eine S3000-Disk
S1000	Eine S1000-Disk
PC	Eine Disk im MS-DOS-Format
????	Eine nicht formatierte Disk bzw. eine Disk in einem nicht kompati- blen Format.
- **Size:**
Gibt die Größe des im File:-Feld selektierten Files an.
- **Free memory snd:**
Gibt die Größe des verfügbaren Sound Memory des MPC2000XL an.
- **Free memory seq:**
Gibt die Größe des verfügbaren Sequence Memory des MPC2000XL an.

HINWEIS: Wird im Device#-Feld ein SCSI-Gerät gewählt, erscheint ein Part#-Feld zur Wahl der Partition. Wählen Sie hier die Partition, von der Daten geladen werden sollen.



Harddisks etc. mit sehr hoher Speicherkapazität sollte man partitionieren (unterteilen), um das File Management zu vereinfachen (siehe „Formatieren eines SCSI-Mediums“ auf Seite 159).

Beim Laden von Daten von S1000/S3000-Disks oder -CD-ROMs erscheint rechts oben in der Screen ein Vol#-Feld.



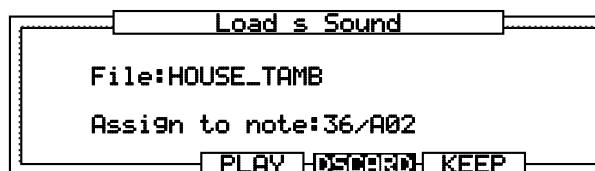
S1000/S3000-Harddisks sind in Partitions und diese Partitions wiederum in kleinere Einheiten, sogenannte Volumes, unterteilt. Wählen Sie daher zunächst im Part#-Feld eine Partition, dann im Vol#-Feld ein Volume und im File#-Feld den zu ladenden Sound.

Das View#-Feld stellt zur Wahl, ob im File#-Feld alle Files auf der selektierten Disk/Partition oder nur bestimmte File-Arten zur Darstellung kommen. Wenn sich sehr viele Files auf einer Disk befinden, ist es von Vorteil, die Auswahl einzuschränken, weil sich das Gesuchte auf diese Weise schneller finden läßt. Wählen Sie dazu im View#-Feld die gewünschte File Extension.

- ③ Wählen Sie im File#-Feld das zu ladende File. Das weitere Vorgehen hängt vom File-Typ des selektierten Files ab:

③-1. **Laden von .SND (Sound) Files oder .WAV (Wave) Files**

Drücken Sie DO IT [F6], um das selektierte File zu laden. Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint folgendes Window:



Der Name des geladenen Sounds wird im File#-Feld angegeben. Um den Sound anzuhören, drücken Sie PLAY [F3].

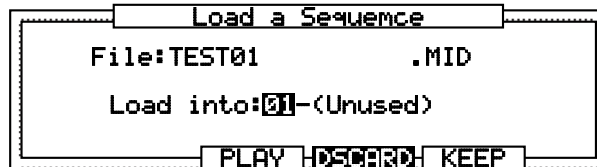
Wählen Sie im Assign to note#-Feld das Drum Pad (Notennummer), dem Sie den geladenen Sound zuweisen möchten. Benutzen Sie dazu das DATA Wheel oder schlagen Sie das entsprechende Drum Pad an. Wenn Sie keine Sound-Zuweisung vornehmen möchten, wählen Sie mit dem DATA Wheel die Einstellung ---/OFF.

Wenn der geladene Sound mit der vorgenommenen Zuweisung im Memory verbleiben soll, drücken Sie **KEEP** [F5].

Um den Sound wieder aus dem Memory zu entfernen, drücken Sie **DISCARD** [F4].

③-2. Laden von **.SEQ (Sequenz) oder .MID (Standard MIDI) Files**

Drücken Sie **DO IT** [F6], um das selektierte File zu laden. Nach Beendigung des Ladvorgangs erscheint folgendes Window:



Der Name der geladenen Sequenz wird im **File:**-Feld angegeben. Um sie anzuhören, drücken Sie **PLAY** [F3].

Wählen Sie im **Load into:**-Feld die Sequenznummer, in die die Sequenzdaten geladen werden sollen.

Wenn die geladene Sequenz mit der vorgenommenen Zuweisung im Memory verbleiben soll, drücken Sie **KEEP** [F5].

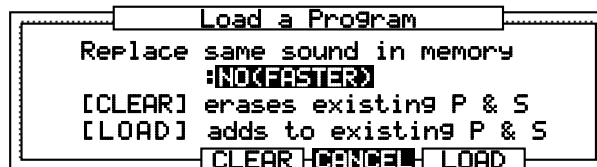
Um die Sequenz wieder aus dem Memory zu entfernen, drücken Sie **DISCARD** [F4].

HINWEIS: Das MPC2000XL kann Sequence Files mit einem Umfang von bis zu 50.000 Note Events (eine Dateigröße von ca. 250 kB) laden. Von Files, die dieses Maximum überschreiten, werden nur die ersten 50.000 Note Events geladen.

③-3. Laden von **.PGM (Programm) Files**

Beim Laden eines Programms werden auch die darin verwendeten Sounds geladen.

Beim Drücken von **DO IT** [F6] erscheint folgendes Window:



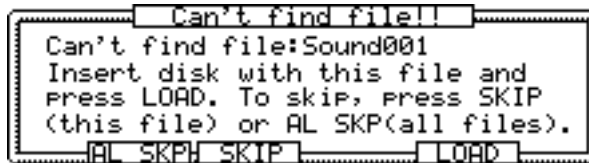
Das **Replace same sound in memory:**-Feld läßt Sie entscheiden, ob bereits im Memory befindliche Sounds durch gleichnamige Sounds auf der Disk, die Bestandteil des zu ladenden Programms sind, ersetzt werden sollen (**YES**) oder nicht (**NO**).

Drücken Sie **LOAD** [F5], um das selektierte Programm und die zugehörigen Sounds ins MPC2000XL-Memory zu laden.

Wenn Sie mittels **CLEAR** [F3] laden, erübrigt sich die Einstellung des **Replace same sound in memory:**-Feld, da in diesem Fall vor dem Laden alle Programm- und Sound-Daten aus dem Memory gelöscht werden.

CANCEL [F4] läßt Sie den Vorgang abbrechen.

HINWEIS: Falls das MPC2000XL beim Laden eines Programms ein darin benutztes Sound File nicht finden kann, erscheint folgendes Window:



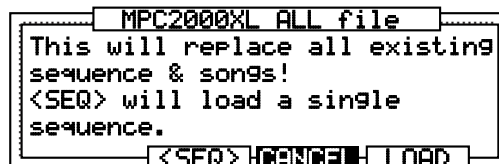
Legen Sie die Disk ein bzw. selektieren Sie die Harddisk, auf der sich das im Can't find file:-Feld angegebene File befindet und drücken Sie LOAD [F5]. Falls die Daten auf mehrere Floppy Disks verteilt wurden, legen Sie die nächste Disk ein und drücken LOAD [F5].

Beim Drücken von SKIP [F3] wird der nicht gefundene Sound einfach übersprungen und das nächste Sound File geladen. Falls ein weiteres Sound File nicht auffindbar ist, erscheint wieder obiges Window.

Mit AL SKP [F2] können Sie das Laden weiterer Sound Files unterbinden.

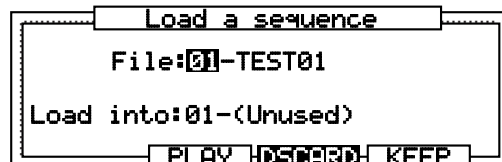
③-4. **Laden von .ALL Files**

Beim Drücken von DO IT [F6] erscheint folgendes Window:



Drücken Sie LOAD [F5], um alle Sequenz- und Song Files zu laden. VORSICHT: Bei diesem Vorgang werden alle Sequenz- und Song-Daten aus dem Memory gelöscht.

Drücken Sie <SEQ> [F3], um eine im ALL-File enthaltene Sequenz zu laden.

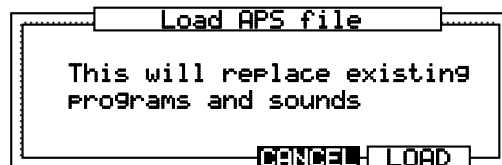


Das weitere Vorgehen ist identisch mit dem zum Laden von SEQ (Sequenz)- oder MID (Standard MIDI) Files – siehe 3-2.

③-5. **Laden von .APS (All Programs) Files**

Geladen werden alle in einem APS-File enthaltenen Programme sowie die darin benutzten Sounds.

Beim Drücken von DO IT [F6] erscheint folgendes Window:

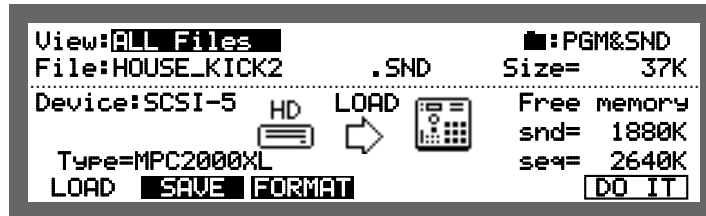


Drücken Sie DO IT [F5], um alle Programm- und Sound Files zu laden. VORSICHT: Hierbei werden alle Programm- und Sound-Daten aus dem Memory gelöscht.

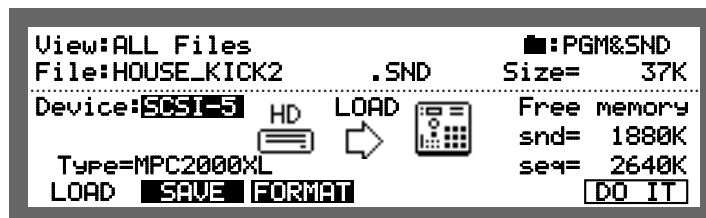
Kehren Sie zur Main Screen zurück und spielen Sie die geladenen Sounds an.

Löschen von Files von der Disk

- ① Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die LOAD-Taste (Zahlentaste 3). Drücken Sie DELETE [F5], um die Delete Screen aufzurufen.

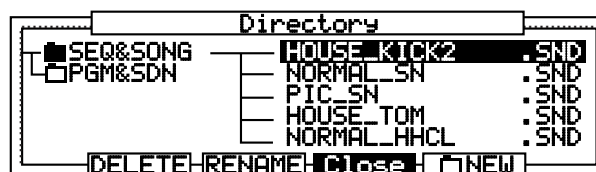


- ② Wählen Sie im Device#-Feld die Disk, auf der sich das zu löschende File befindet (FLOPPY oder SCSI-ID des externen Laufwerks).

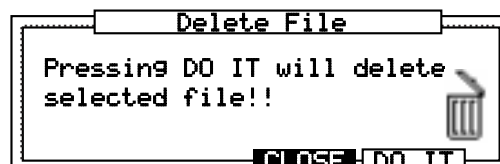


HINWEIS: Das View#-Feld stellt zur Wahl, ob im File#-Feld alle Files auf der selektierten Disk/Partition oder nur bestimmte File-Arten zur Darstellung kommen. Wenn sich sehr viele Files auf einer Disk befinden, ist es von Vorteil, die Auswahl einzuschränken, weil sich das Gesuchte auf diese Weise schneller finden läßt. Wählen Sie dazu im View#-Feld die gewünschte File Extension.

- ③ Bringen Sie den Cursor zum File#-Feld und drücken Sie OPEN WINDOW, um das Directory Window zu öffnen.



- ④ Selektieren Sie das zu löschende File mit dem Cursor (s. „Selektieren von Ordnern und Files“) und drücken Sie DELETE [F2].



- ⑤ Drücken Sie DO IT [F5], um das selektierte File zu löschen. Wenn Sie ALL [F3] drücken, erscheint das Delete All Files Window, das es gestattet, alle Files, die sich auf derselben Directory-Ebene wie das selektierte File befinden und von derselben File-Art sind, in einem Arbeitsgang zu löschen. Wählen Sie den zu löschenden File-Typ im DELETE-Feld.

Folgende Optionen/File-Arten stehen zur Wahl:

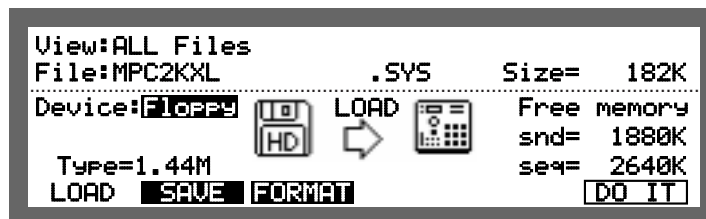
- ALL FILES Alle Files auf der selektierten Directory-Ebene werden gelöscht.
- .SND Alle MPC2000XL-Sound Files werden gelöscht.
- .PGM Alle Programm-Files werden gelöscht.
- .APS Alle APS Files (Programme und Sounds) werden gelöscht.
- .MID Alle Standard MIDI Files werden gelöscht.
- .ALL Alle Sets mit Sequenz- und Song Files werden gelöscht.
- .WAV Alle WAV Sound Files werden gelöscht.
- .SEQ Alle Sequenz-Files werden gelöscht.
- .SET Alle Sound Set Files werden gelöscht.

Drücken Sie **DO IT** [F5], um alle Files bzw. alle Files des festgelegten Typs zu löschen.

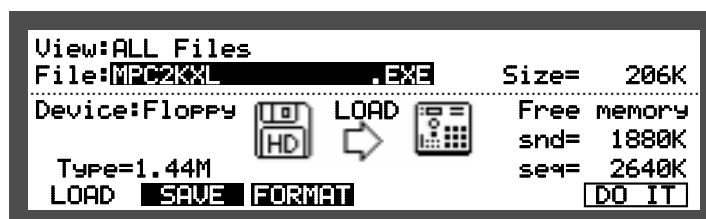
Laden eines Betriebssystem (Operating System)-Updates

Von Zeit zu Zeit werden Betriebssystem-Updates erscheinen, die Sie auf Floppy Disks erstehen oder aber von unserer Internet-Webseite herunterladen können.

Um das Betriebssystem des MPC2000XL zu aktualisieren, legen Sie die Floppy Disk ins Laufwerk ein (bzw. schließen Sie das SCSI-Laufwerk an, auf dem diese Datei gespeichert ist), halten die SHIFT-Taste gedrückt und drücken **LOAD** (Zahlentaste 3).



Selektieren Sie im **File:**-Feld die Datei MPC2KXL.EXE oder MPC2KXL.SYS und drücken Sie **DO IT** [F6].



Beim erneuten Drücken von **DO IT** [F6] wird die System-Software automatisch aktualisiert. Danach erscheint die Aufforderung, das MPC2000XL neu zu starten.

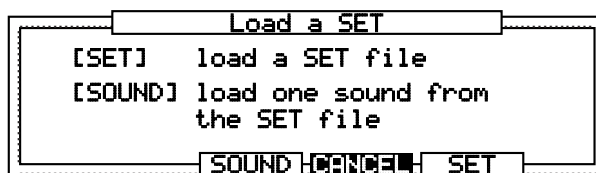
Laden von AKAI MPC60/MPC60II-Files

Laden eines Sound (.SND) Files

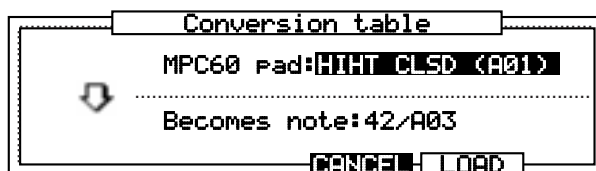
Führen Sie die unter „Laden von Files“ erläuterten Schritte 1 bis 3-1 aus und selektieren Sie in Schritt 3 ein .SND File.

Laden eines Sound Set (.SET) Files

Führen Sie die unter „Laden von Files“ erläuterten Schritte 1 bis 3 aus und selektieren Sie in Schritt 3 ein .SET File. Drücken Sie danach DO IT [F6].

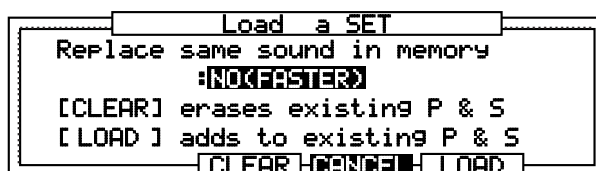


Drücken Sie SET [F5].



In diesem Window werden die den Pads des MPC60/60II zugeteilten Sounds den beim MPC2000XL verwendeten Notennummern zugewiesen.

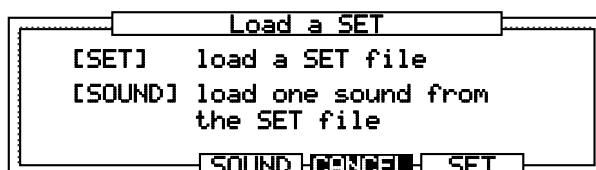
Wählen Sie ein MPC60/60II-Pad im MPC60 pad:-Feld und im Becomes note:-Feld die Notennummer, die dem Pad zugewiesen werden soll. Drücken Sie dann LOAD [F5].



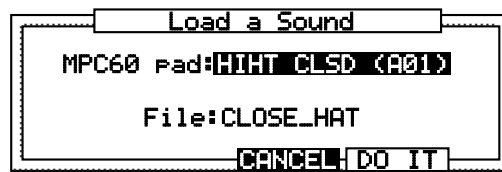
Das weitere Vorgehen ist exakt das gleiche wie zum Laden von Programmen.

Laden eines Sounds aus einem Set File

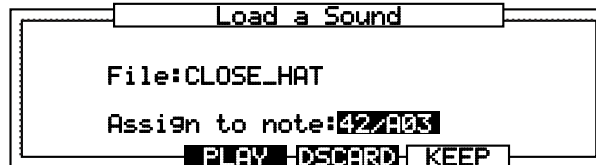
Sounds lassen sich nur einzeln aus einem Set File laden. Führen Sie die unter „Laden von Files“ erläuterten Schritte 1 bis 3 aus und selektieren Sie in Schritt 3 ein .SET File. Drücken Sie danach DO IT [F6].



Drücken Sie SOUND [F3].



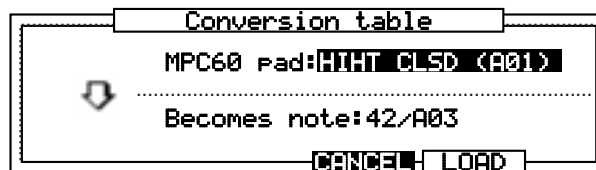
Wählen Sie im MPC60 Pad:-Feld das entsprechende MPC60/60II-Pad an oder selektieren Sie den gewünschten Sound (seinen Namen) im File:-Feld. Drücken Sie dann DO IT [F5].



Der geladene Sound kann mittels PLAY [F3] angespielt werden. Weisen Sie dem Sound im Assign to note:-Feld eine Notenummer zu. Drücken Sie KEEP [F5], um den geladenen Sound im Memory zu belassen oder DISCARD [F4], um ihn wieder aus dem Memory zu entfernen.

Laden eines Sequence (.SEQ) Files

Führen Sie die unter „Laden von Files“ erläuterten Schritte 1 bis 3 aus und selektieren Sie in Schritt 3 ein .SEQ File. Drücken Sie danach DO IT [F6].



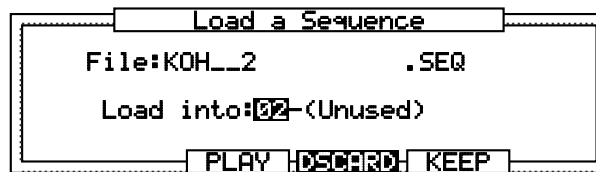
In diesem Window erfolgt die Konvertierung der in den Sequenzdaten aufgezeichneten MPC60/60II-Padnummern in die vom MPC2000XL verwendeten Notenummern. Wählen Sie ein MPC60/60II-Pad im MPC60 Pad:-Feld und im Becomes note:-Feld die Notenummer, die ihm zugewiesen werden soll.

HINWEIS: Wenn ein Sequence File und ein Sound Set File des MPC60/60II geladen und gleichzeitig verwendet werden, müssen die Konvertierungstabellen der beiden Files (MPC60/60II-Drum Pads <—> MPC2000XL-Notenummern) in Übereinstimmung gebracht werden.

Drücken Sie LOAD [F5], um den Ladevorgang zu starten.

Laden eines All File

Führen Sie die unter „Laden von Files“ erläuterten Schritte 1 bis 3 aus und selektieren Sie in Schritt 3 ein *.ALL File. Drücken Sie danach DO IT [F6].



Das weitere Vorgehen ist exakt das gleiche wie zum Laden von Sequence Files (siehe oben).



Kapitel 11

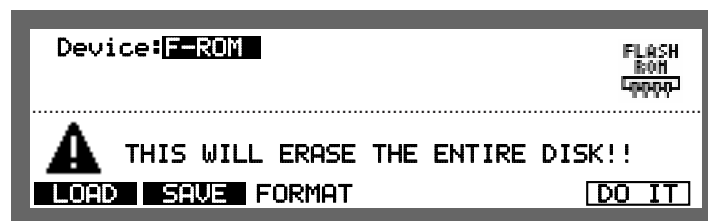
Flash ROM ***(optional)***

Flash ROM

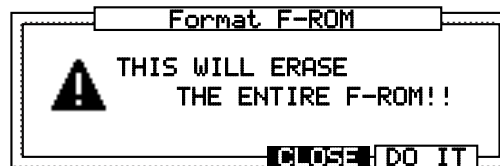
Das optionale Flash ROM Board FMX008M (8 MB Speicherkapazität) gestattet es, auf Disk gespeicherte Daten in einem Flash ROM abzulegen, wodurch im RAM mehr Platz zur Verfügung steht. Einzelheiten zur Installation entnehmen Sie bitte der dem Flash ROM beiliegenden Anleitung.

Formatieren des Flash ROM

Das Flash ROM muß vor Gebrauch formatiert werden. Dazu rufen Sie zunächst den Disk Mode auf, indem Sie bei gedrückter SHIFT-Taste die LOAD-Taste (Taste 3 auf der Zehnertastatur) drücken. Wählen Sie nun im Device:-Feld F-ROM und drücken Sie FORMAT [F3], um das Format F-ROM Window zu öffnen.



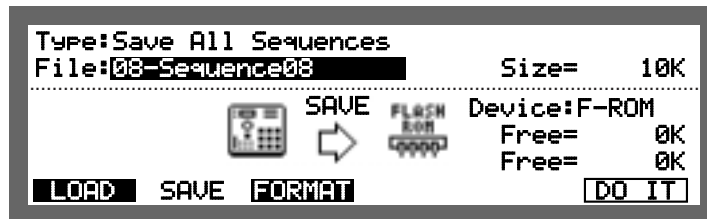
Drücken Sie DO IT [F6].



Die Mitteilung in der Screen weist Sie darauf hin, daß bei diesem Vorgang sämtliche Daten aus dem Flash ROM gelöscht werden. Drücken Sie DO IT [F5], um den Formatierprozeß zu starten.

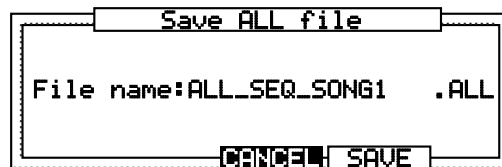
Speichern von Daten im Flash ROM

Das Speichern von Daten im Flash ROM erfolgt auf die gleiche Weise wie das Speichern auf einer Floppy Disk oder einem SCSI-Laufwerk. Drücken Sie im Disk Mode **SAVE** [F2].



- **File#:** Wählen Sie in diesem Feld das zu speichernde File.
- **Device#:** Wählen Sie in diesem Feld das Medium, auf dem gespeichert werden soll – in diesem Fall F-ROM.
- **FRAG'd#:** Gibt die Gesamtmenge des fragmentierten freien Speicherplatzes im Flash ROM an (siehe „Flash ROM-Defragmentierung“ auf der übernächsten Seite).

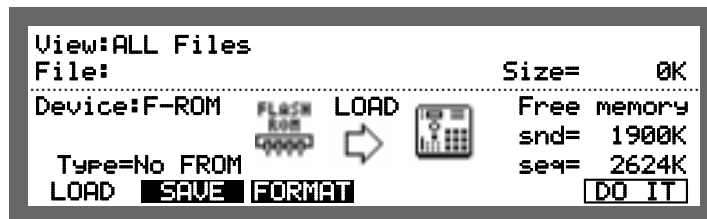
Drücken Sie **DO IT** [F6].



Drücken Sie **SAVE** [F5], um die Daten zu speichern.

Laden von Daten aus dem Flash ROM

Das Laden von Daten aus dem Flash ROM erfolgt auf die gleiche Weise wie das Laden von einer gewöhnlichen Disk. Drücken Sie im Disk Mode **LOAD** [F1].



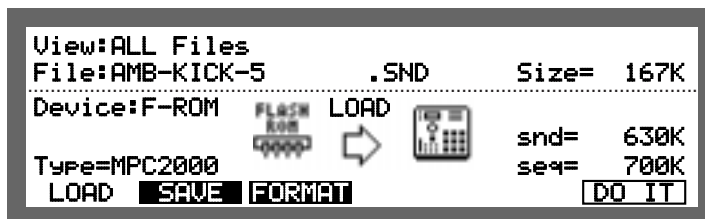
Bringen Sie den Cursor zum **Device#**-Feld und wählen Sie **F-ROM**. Bewegen Sie den Cursor zum Ordner-Feld (rechts oben) oder zum **File#**-Feld und drücken Sie **OPEN WINDOW**, um das Directory Window zu öffnen.

Wählen Sie mit den **CURSOR**-Tasten das zu ladende File. Drücken Sie **CLOSE** [F4], um zur **LOAD** Screen zurückzukehren. Drücken Sie dann **DO IT** [F6], um die Daten zu laden.

HINWEIS: Es ist nicht möglich, einen Sound aus dem Flash ROM zu laden, der sich bereits unter demselben Namen im RAM (internes Memory) des MPC2000XL befindet.

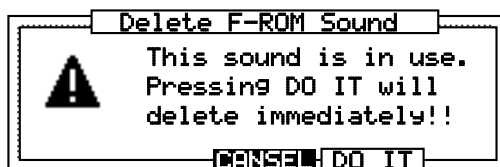
Löschen von Daten aus dem Flash ROM

Das Löschen von Daten aus dem Flash ROM erfolgt auf die gleiche Weise wie das Löschen von Daten auf einer gewöhnlichen Disk.



Bringen Sie den Cursor zum `Device:`-Feld und wählen Sie `F-ROM`. Bewegen Sie den Cursor zum Ordner-Feld (rechts oben) oder zum `File:`-Feld und drücken Sie `OPEN WINDOW`, um das Directory Window zu öffnen.

Drücken Sie `DELETE` [F4] und wählen Sie mit den `CURSOR`-Tasten das zu löschend File.

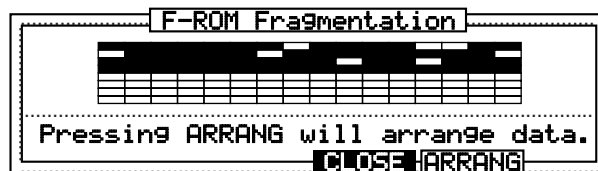


Drücken Sie `DO IT` [F5], um das File zu löschen.

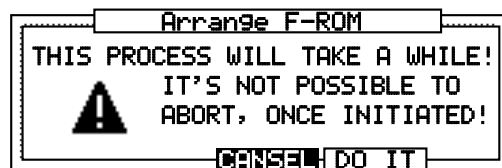
Flash ROM-Defragmentierung

Da das MPC2000XL Daten stets aufeinanderfolgend ins Flash ROM schreibt, entstehen beim Löschen von Daten aus dem Flash ROM Lücken, es sei denn, die gelöschten Daten befanden sich im letzten verfügbaren Speicherbereich. Wave Pattern-Daten (Samples) werden beim Speichern im Flash ROM direkt erzeugt und müssen stets als zusammenhängender Block abgelegt werden. Dies bedeutet, daß das MPC2000XL einen Wave Pattern-Datenblock nicht aufteilen und in mehrere kleinere Speicherbereiche schreiben kann, sondern einen Bereich benötigt, in dem der gesamte Datenblock untergebracht werden kann. Aus diesem Grund kann es vorkommen, daß Wave Pattern-Daten nicht im Flash ROM gespeichert werden können, obwohl insgesamt mehr Speicherplatz zur Verfügung steht als die zu speichernden Daten benötigen. Das `Fragmented`-Feld in der Save Screen gibt die Gesamtgröße dieser von Daten eingeschlossenen freien Speicherplatzfragmente an. Das MPC2000XL ist jedoch in der Lage, die Speicherorte der einzelnen Daten neu zu organisieren, das Flash ROM zu defragmentieren, und dadurch mehr zusammenhängenden Speicherplatz zu schaffen.

Wählen Sie im `Device#`-Feld in einer der Disk Mode Screens `F-ROM` und drücken Sie die `OPEN WINDOW`-Taste.



Diese Screen stellt die Fragmentierung graphisch dar. Die dunklen Bereiche geben die Lage der vorhandenen Daten an. Drücken Sie `ARRANG` [F5], um das Flash ROM zu defragmentieren.

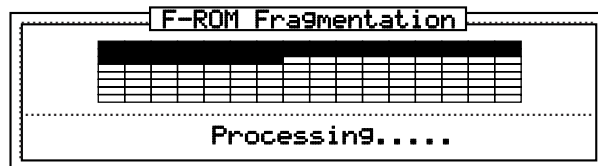


Das Display weist Sie darauf hin, daß dieser Prozeß eine Weile dauern kann und daß er nach dem Start nicht abgebrochen werden kann.

Drücken Sie `DO IT` [F5], um den Vorgang zu starten.

HINWEIS: Schalten Sie niemals das MPC2000XL bei laufendem Arrange-Vorgang aus. Die Daten im Flash ROM gehen dabei unwiederbringlich verloren.

Während der Arrange-Prozeß läuft, zeigt das Display folgendes:



HINWEIS: Der komplette Arrange-Vorgang kann mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

Editieren eines Sounds im Flash ROM

Im Flash ROM gespeicherte Sound-Daten werden nicht ins RAM geladen, sondern lediglich die Information, wo die entsprechenden Wave Pattern-Daten abgelegt sind. Aus diesem Grund steht mehr RAM für andere Daten zur Verfügung. Allerdings ist es nicht möglich, Sound-Daten direkt im Flash ROM zu editieren, sie müssen zu diesem Zweck kurzzeitig ins RAM geladen werden.

Das Vorgehen hierzu ist das gleiche wie beim Laden von Sounds von einer Disk (s. „Laden von Files“ in diesem Kapitel). Allerdings werden die Wave-Daten des Sounds dabei noch nicht ins RAM des MPC2000XL transferiert – zu diesem Zweck müssen Sie denselben Sound erneut laden.

Nach erfolgtem Transfer der Wave-Daten ins RAM können Sie wie gewohnt alle Editierfunktionen auf den Sound anwenden.

Nach Abschluß der Editieraktionen schreiben Sie die Sound-Daten zurück ins Flash ROM. Um den ursprünglichen Sound im Flash ROM mit dem editierten Sound zu überschreiben, behalten Sie beim Speichern einfach den ursprünglichen Sound-Namen bei.



Kapitel 12

MIDI/SYNC Mode

OTHER Mode

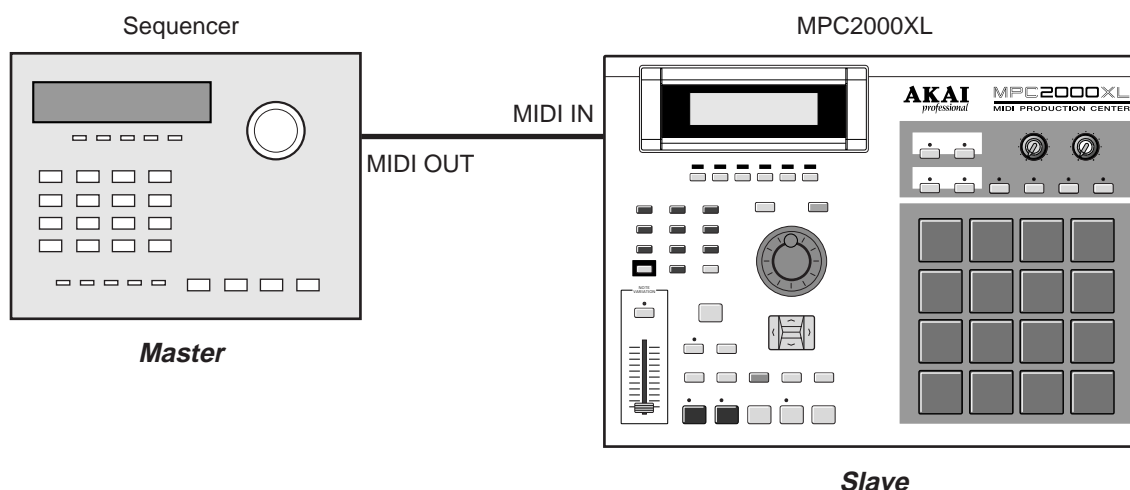
MIDI/SYNC Mode

Das MPC2000XL ist in der Lage, MIDI CLOCK-, MIDI TIME CODE- und MIDI MACHINE CONTROL-Synchronsignale zu verarbeiten. Dadurch haben Sie nicht nur die Möglichkeit zur Synchronisation mit einem externen Sequencer, sondern Sie können auch einen MMC (MIDI MACHINE CONTROL)-kompatiblen Multitrack Recorder vom MPC2000XL aus steuern.

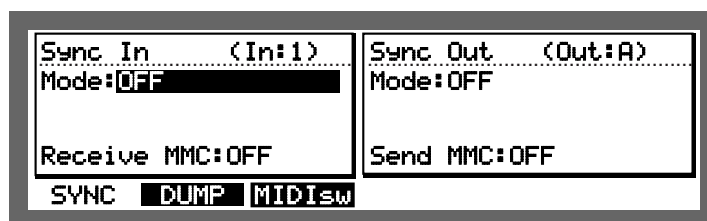
Wenn Sie das MPC2000XL nicht zusammen mit einem Sequencer oder einem MTR, sondern als Stand-Alone-Gerät benutzen oder lediglich eine MIDI-Soundquelle daran anschließen, ist es nicht nötig, irgendwelche Einstellungen im MIDI/SYNC Mode vorzunehmen.

Synchronisation des MPC2000XL durch einen externen Sequencer

Um einen externen Sequencer als Master zur Synchronisation des MPC2000XL zu verwenden, verbinden Sie den MIDI OUT des Sequencers mit einem der MIDI INs des MPC2000XL.



Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die MIDI/SYNC-Taste (Taste 9 auf der Zehner-tastatur), um die MIDI/SYNC Screen aufzurufen.

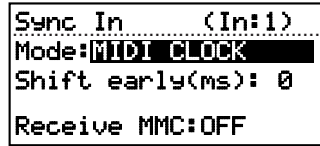


Die Einstellung des MPC2000XL für den Empfang von MIDI-Synchronsignalen als Slave-Gerät erfolgt links im Sync In Window.

Wählen Sie im In#-Feld den MIDI Input, über den die Sync-Daten empfangen werden. Bestimmen Sie im Mode#-Feld die Art des zu verwendenden Synchronsignals: MIDI CLOCK oder MIDI TIME CODE.

◆ MIDI CLOCK

MIDI CLOCK ist ein gebräuchliches Sync-Signal, das die meisten Sequencer senden und verwenden können. Das Tempo wird in diesem Sync Mode durch die Tempoeinstellung des Master Sequencers bestimmt.

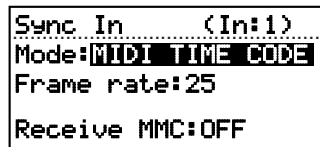


Shift early(ms):

Dieser Parameter läßt Sie bei Bedarf das Timing des MPC2000XL bei der Synchronwiedergabe leicht gegen das des Masters verschieben. Belassen Sie diesen Wert im Normalfall auf „0“.

◆ MIDI TIME CODE (MTC)

Im Gegensatz zu MIDI CLOCK ist MIDI TIME CODE ein Sync-Signal mit einer absoluten Zeitinformation. Da der MTC jedoch keine Tempodaten enthält, ist es erforderlich, Tempowechsel in einer Sequenz sowohl am Master Sequencer als auch am MPC2000XL zu programmieren.



Frame rate:

Wählen Sie in diesem Feld die vom Master-Gerät verwendete Frame Rate.

Die Startzeit einer Sequenz oder eines Songs ist in diesem Sync Mode nach Wunsch veränderbar. Selektieren Sie in der Main Screen oder der Song Screen des MPC2000XL das Now#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Time Display Window aufzurufen. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor.



Start time:

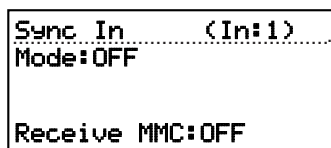
Der Timecode-Wert, bei dessen Empfang die Wiedergabe beginnt.

Frame rate:

Legt die Frame Rate des Timecodes fest.

◆ OFF

In der Einstellung OFF im Mode#-Feld wird das Synchronsignal vom MPC2000XL ignoriert.

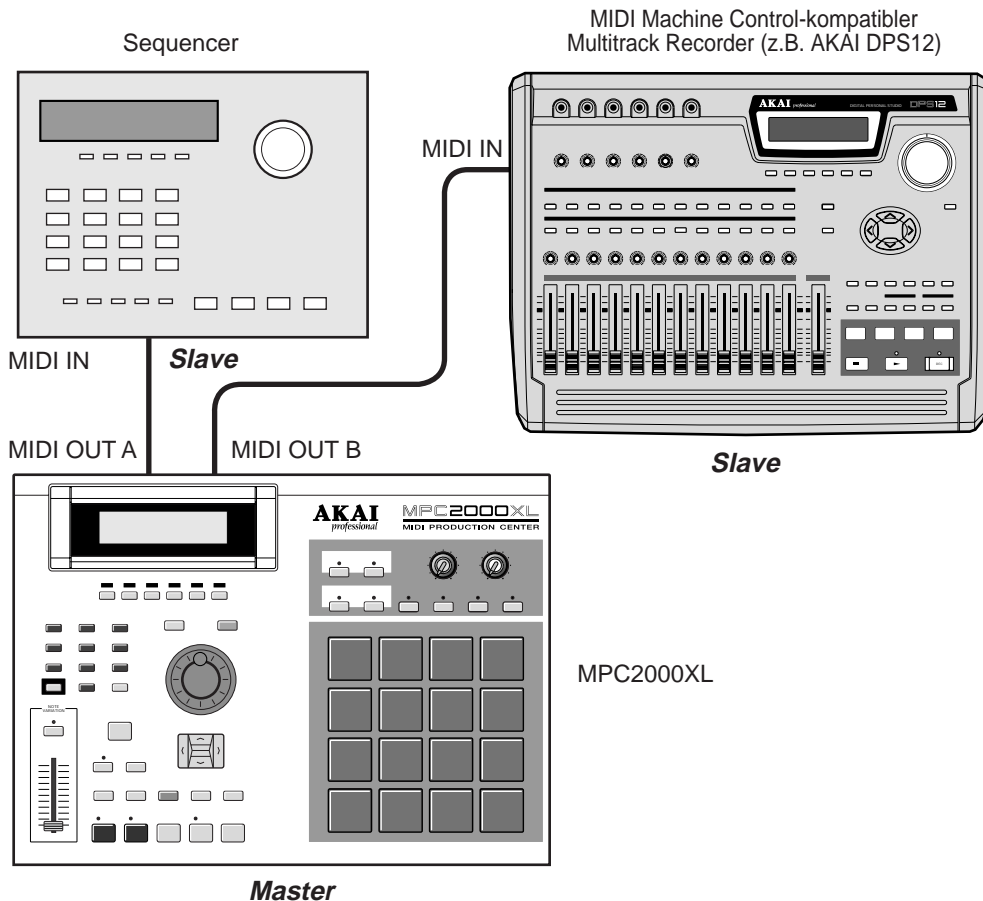


Receive MMC:

Schaltet den Empfang von MIDI Machine Control-Befehlen an und ab.

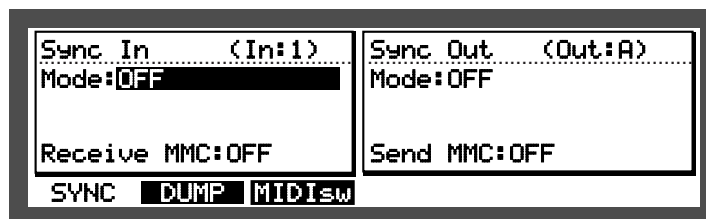
Synchronisation eines externen Sequencers oder eines Multitrack Recorders durch das MPC2000XL

Um das MPC2000XL als Master zur Synchronisation eines externen Sequencers/MTR zu verwenden, verbinden Sie einen der MIDI OUTs des MPC2000XL mit dem MIDI IN des Sequencers/MTR.



HINWEIS: Nur MMC (MIDI MACHINE CONTROL)-kompatible Multitrack Recorder können vom MPC2000XL synchronisiert werden.

Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste die MIDI/SYNC-Taste (Taste 9 auf der Zehner-tastatur), um die MIDI/SYNC Screen aufzurufen.



Die Einstellung des MPC2000XL für das Senden von MIDI-Synchronsignalen als Master-Gerät erfolgt rechts im Sync Out Window.

Wählen Sie im Out #-Feld den MIDI Output, über den die Sync-Daten gesendet werden. Die MIDI OUT Terminals A und B sind gleichzeitig verwendbar.

Bestimmen Sie im Mode #-Feld die Art des zu verwendenden Synchronsignals: MIDI CLOCK oder MIDI TIME CODE.

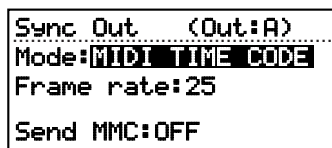
◆ MIDI CLOCK

MIDI CLOCK ist ein gebräuchliches Sync-Signal, das die meisten Sequencer senden und verwenden können. Das Tempo wird in diesem Sync Mode durch die Tempoeinstellung des MPC2000XL bestimmt.



◆ MIDI TIME CODE (MTC)

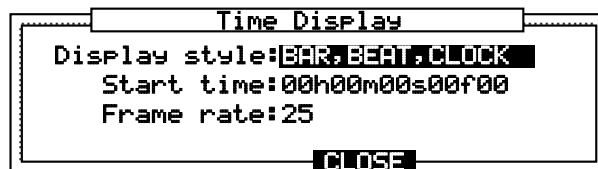
Im Gegensatz zu MIDI CLOCK ist MIDI TIME CODE ein Sync-Signal mit einer absoluten Zeitinformation. Da der MTC jedoch keine Tempodaten enthält, ist es erforderlich, Tempowechsel in einer Sequenz sowohl am MPC2000XL (Master) als auch am externen Sequencer (Slave) zu programmieren.



Frame rate:

Wählen Sie in diesem Feld die vom Slave-Gerät verwendete Frame Rate.

Die Startzeit einer Sequenz oder eines Songs ist in diesem Sync Mode nach Wunsch veränderbar. Selektieren Sie in der Main Screen oder der Song Screen des MPC2000XL das Now#-Feld und drücken Sie die OPEN WINDOW-Taste, um das Time Display Window aufzurufen. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor.



Start time:

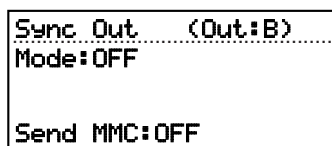
Der Timecode-Wert, bei dessen Empfang die Wiedergabe beginnt.

Frame rate:

Legt die Frame Rate des Timecodes fest.

◆ OFF

In der Einstellung OFF im Mode#-Feld wird das Synchronsignal vom MPC2000XL ignoriert.



Send MMC:

Schaltet die Ausgabe von MIDI Machine Control-Befehlen an und ab.

Synchronisation mit SMPTE

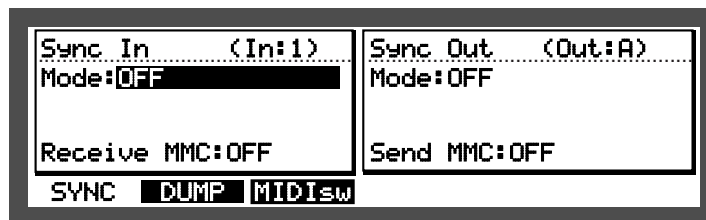
Der optionale SMPTE IC Chip IC-M2TC ermöglicht es, mit SMPTE-Timecode zu synchronisieren. Dieses Timecode-Signal beinhaltet eine absolute Zeitinformation.

Anschlüsse

Verbinden Sie den SMPTE-Ausgang eines externen Gerätes mit dem SMPTE IN-Anschluß an der Rückwand des MPC2000XL. Um den Timecode auch an ein externes Gerät ausgeben zu können, verbinden Sie den SMPTE OUT-Anschluß des MPC2000XL mit dem entsprechenden Eingang des externen Gerätes.

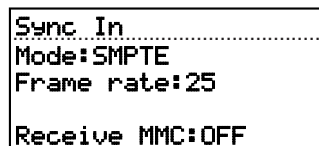
Einstellen der Kommunikationsrichtung

Drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste MIDI/SYNC (Taste 9 auf der Zehnertastatur), um die MIDI/SYNC Mode Screen aufzurufen.



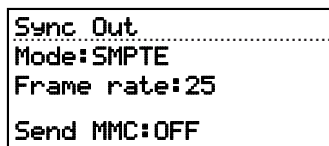
Synchronisation des MPC2000XL mit externem SMPTE-Timecode (Receive)

Wählen Sie im Mode #-Feld des SYNC IN-Bereiches (links) die Option SMPTE. Die Einstellung des In# -Feldes ist in diesem Fall ohne Bedeutung.



Synchronisation eines externen Gerätes mit SMPTE-Timecode (Send)

Wählen Sie im Mode #-Feld des SYNC OUT-Bereiches (rechts) die Option SMPTE. Die Einstellung des Out# -Feldes ist nur beim Senden von MMC-Befehlen von Belang.



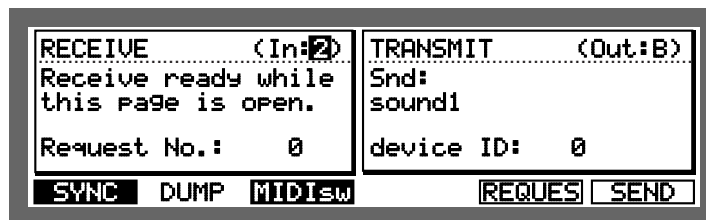
Die Einstellung der Frame Rate und der Start Time ist wie bei der Synchronisation mit MTC (MIDI Timecode) vorzunehmen.

MIDI Sample Dump

Sound-Daten sind via MIDI im MIDI Sample Dump Standard-Format zwischen MPC2000XL und externen MIDI-Geräten übertragbar.

Sample Dump-Einstellungen

Verbinden Sie mittels MIDI-Kabeln das MPC2000XL und das andere Gerät nach der Handshake-Methode (MIDI OUT des MPC2000XL mit dem MIDI IN des anderen Gerätes und MIDI IN des MPC2000XL mit dem MIDI OUT des anderen Gerätes verbinden). Zum Aufruf der MIDI Sample Dump Screen drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste MIDI/SYNC (Zahlentaste 9) und danach DUMP [F2].



Empfang von Sample-Daten

Wahl der MIDI Input-/Output-Terminals

Wählen Sie die für die Verbindung mit dem anderen MIDI-Gerät zu verwendenden MIDI Input- und Output-Anschlüsse des MPC2000XL in den In#- und Out#-Feldern der Sample Dump Screen.

Einstellen der Device ID (Gerätenummer):

Wählen Sie im device ID:-Feld des TRANSMIT-Bereiches der Screen die Device ID-Nummer des externen MIDI-Gerätes.

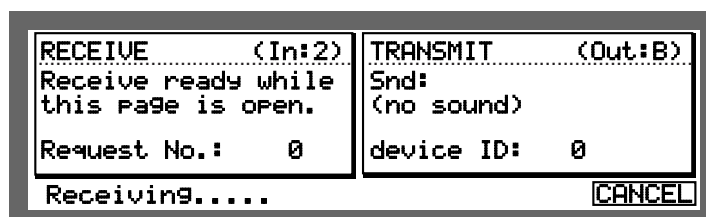
Einstellen der Request (Sample)-Nummer

Das Request No. #-Feld im RECEIVE-Bereich der Screen läßt Sie festlegen, welcher Sound vom sendenden MIDI-Gerät angefordert und empfangen wird. Bitte informieren Sie sich in der Bedienungsanleitung des entsprechenden MIDI-Gerätes bezüglich dessen Sound/Soundnummer-Zuweisung.

HINWEIS: Diese Einstellung kann entfallen, wenn Sie nicht beabsichtigen, einen Request-Befehl zu senden.

Starten des Sample Dump-Empfangs

Der Sample Dump-Empfang beginnt, wenn Sie am anderen MIDI-Gerät den Befehl zum Senden der Sample-Daten geben oder am MPC2000XL durch Drücken von REQUES [F5] einen Sample Dump-Request-Befehl zum anderen Gerät schicken. Während des Empfangs der Sample-Daten zeigt die unterste Display-Zeile des MPC2000XL folgendes:



Falls Sie den Sample Dump-Empfang abbrechen möchten, drücken Sie CANCEL [F6]. Nach Abschluß des kompletten Sample Dump-Vorgangs erscheint folgendes Window:



Mittels PLAY [F4] können Sie den empfangenen Sound anhören.

Geben Sie dem empfangenen Sample im Name for new sound:-Feld einen Namen – der empfangene Sound erhält automatisch die Bezeichnung MIDI 0 - n (n ist die Nummer des empfangenen Sounds).

Weisen Sie dem Sound im Assign to note:-Feld eine Notennummer zu.

Drücken Sie KEEP [F5], wenn Sie den Sound im MPC2000XL-Memory behalten möchten oder RETRY [F2], wenn Sie den Empfang der Daten wiederholen möchten.

Senden von Sample-Daten

Wahl der MIDI Input-/Output-Terminals

Wählen Sie die für die Verbindung mit dem anderen MIDI-Gerät zu verwendenden MIDI Input- und Output-Anschlüsse des MPC2000XL in den In#: - und Out#: -Feldern der Sample Dump Screen.

Wahl des zu sendenden Sounds

Wählen Sie im Snd#: -Feld des TRANSMIT-Bereiches der Screen den zu sendenden Sound an.

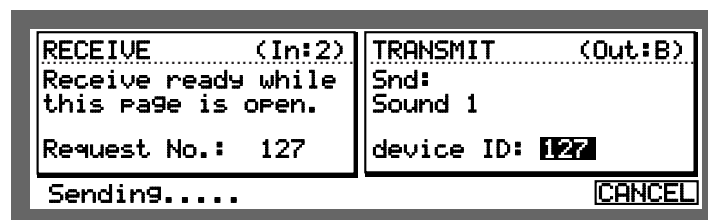
HINWEIS: Falls der selektierte Sound ein Stereo Sound ist, erscheint rechts neben seinem Namen ein L/R-Wahlfeld, in dem Sie festlegen können, welche Seite (linkes oder rechtes Signal) des Sounds gesendet werden soll.

Einstellen der Device ID (Gerätenummer):

Wählen Sie im device ID:-Feld des TRANSMIT-Bereiches der Screen die Device ID-Nummer des externen MIDI-Gerätes.

Starten der Sample Dump-Übertragung

Das Senden der Sample-Daten beginnt beim Betätigen von SEND [F6]. Dabei zeigt die unterste Display-Zeile des MPC2000XL folgendes:



Falls Sie die Sample Dump-Übertragung abbrechen möchten, drücken Sie CANCEL [F6].

HINWEIS: Beim Empfang eines Sample Dump Request überträgt das MPC2000XL die angeforderte Soundnummer, ungeachtet des im Snd#: -Feld selektierten Sounds.

MIDI Switch

Mittels entsprechender MIDI Control Change-Befehle, die Sie von externen MIDI-Geräten senden, können Sie bestimmte Funktionen des MPC2000XL (fern-)steuern.

Zuweisen von Controllern und Funktionen

Die erforderlichen Einstellungen sind im MIDI/SYNC Mode vorzunehmen. Zum Aufruf der Screen zur Zuweisung der MIDI Switches drücken Sie bei gedrückt gehaltener SHIFT-Taste MIDI/SYNC (Zahlentaste 9) und danach `MIDIsw` [F3].

Switch 1	Switch 2	Switch 3	Switch 4
Ctrl: 10	Ctrl: 26	Ctrl: 69	Ctrl: 127
Function: ODUB/PNCH	Function: ODUB+PLAY	Function: F6	Function: PAD 10
SYNC DUMP MIDIsw			

Legen Sie in den `Ctrl:-` und `Function:-`Feldern fest, welcher MIDI Control Change-Befehl (Controller-Nummer) welche Funktion auslösen soll.

HINWEIS: Alle Funktionen werden beim Empfang eines Controller-Wertes von 64 oder darüber aktiviert. Die Funktionen TAP und PAD 01 bis PAD 16 werden durch Controller-Werte von 64 oder darüber aktiviert und durch einen niedrigeren Wert als 64 wieder abgeschaltet.

Folgende Funktionen können zugewiesen werden:

PLAY STRT	Funktion wie PLAY START-Taste
PLAY	Funktion wie PLAY-Taste
STOP	Funktion wie STOP-Taste
REC+PLAY	Funktion wie PLAY-Taste bei gleichzeitig gedrückter REC-Taste
ODUB+PLAY	Funktion wie PLAY-Taste bei gleichzeitig gedrückter OVERDUB-Taste
REC/PUNCH	Schaltet vom STOP- in den PLAY Mode bzw. vom PLAY- in den REC Mode (=Punch In) bzw. vom REC- in den PLAY Mode (=Punch Out)
ODUB/PNCH	Schaltet vom STOP- in den PLAY Mode bzw. vom PLAY- in den OVERDUB Mode (=Punch In) bzw. vom OVERDUB- in den PLAY Mode (=Punch Out)
TAP	Funktion wie TAP TEMPO-Taste
PAD BANK 1 bis 4	Funktion wie PAD BANK-Tasten
PAD 01 bis 16	Anschlag des entsprechenden Drum Pads mit voller Velocity
F1 bis F6	Funktionen wie Soft Keys 1 - 6 (um welche Funktionen es sich dabei handelt, hängt von der jeweils dargestellten Display Screen ab)

HINWEIS: Die den MIDI Switches zugewiesenen Control Change-Befehle (Controller-Nummern) werden bei der Aufnahme einer Sequenz nicht aufgezeichnet. Eventuell in der Sequenz enthaltene Control Change-Befehle werden beim Playback ignoriert.

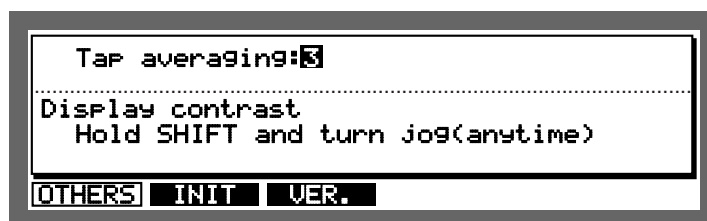
Der MIDI-Kanal, auf dem diese Control Change-Befehle empfangen werden sollen, ist im MIDI Input Window einzustellen. Dieses Window rufen Sie auf, indem Sie den Cursor auf das Track Type-Feld der Main Screen (rechts neben `S#`) setzen und OPEN WINDOW drücken.

OTHER Mode

Die in diesem Mode zusammengefaßten Funktionen lassen Sie u.a. mittels der TAP TEMPO-Taste das Tempo bestimmen, die Parameter initialisieren sowie die Betriebssystemversion überprüfen.

OTHERS Screen

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die OTHER-Taste (Taste 8 auf der Zehner-tastatur), um die OTHERS Screen aufzurufen.



- **Tap averaging:**
Tippen Sie die TAP Tempo-Taste rhythmisch im gewünschten Tempo an. Das MPC2000XL errechnet aus Ihren Anschlägen einen Durchschnittswert und stellt das Tempo entsprechend ein.
In diesem Feld können Sie wählen, nach wievielen Anschlägen der TAP TEMPO-Taste diese Tempoberechnung jeweils durchgeführt wird. Mit höheren Werten erzielen Sie ein exakteres Tempo, dafür haben Sie nicht die Möglichkeit, das Tempo schlagartig zu ändern. Niedrige Werte gestatten schnelle Tempowechsel, sie führen jedoch auch zu mehr oder weniger großen Temposchwankungen.
- **Display contrast**
Zur Einstellung des LCD-Kontrastes halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drehen am DATA Wheel. Diese Einstellung können Sie jederzeit und in jedem Mode vornehmen.

INIT Screen

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die OTHER-Taste (Taste 8 auf der Zehner-tastatur), um die OTHERS Screen aufzurufen. Drücken Sie danach INIT [F2].

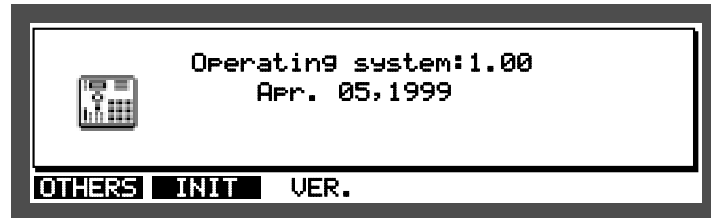


Diese Funktion löscht alle Parameterdaten aus dem MPC2000XL-Memory und bringt alle Parameter in die Grundeinstellung.

Drücken Sie DO IT [F6], um diesen Vorgang durchzuführen.

VER. Screen

Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken Sie die OTHER-Taste (Taste 8 auf der Zehner-tastatur), um die OTHERS Screen aufzurufen. Drücken Sie danach VER. [F3].



Diese Screen gibt Aufschluß darüber, mit welcher Betriebssystemversion das MPC2000XL gegenwärtig arbeitet.

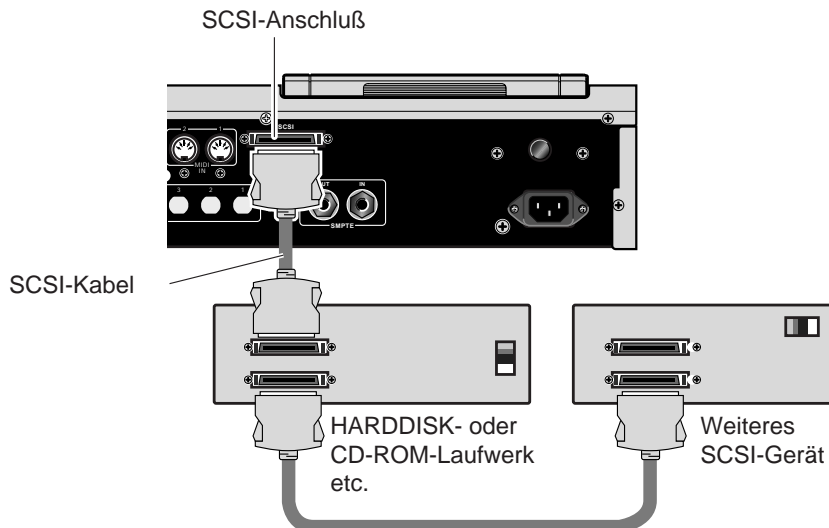


Anhang

Hinweise zum Gebrauch von SCSI-Geräten

Anschluß eines externen SCSI-Laufwerks

SCSI-Geräte (Harddisk-, MO-Laufwerke etc.) sind wie folgt anzuschließen:



Das MPC2000XL hat einen 50-poligen SCSI-Anschluß für den Datentransfer zu/von einer Harddisk etc., die mittels eines geeigneten SCSI-Kabels anzuschließen ist. Durch die Vergabe unterschiedlicher SCSI-ID-Nummern ist es möglich, mehrere SCSI-Geräte am selben SCSI-Bus anzuschließen und diese zu adressieren.

HINWEIS: Nicht alle SCSI-Laufwerke sind am MPC2000XL verwendbar. Fragen Sie Ihren AKAI-Händler nach geeigneten Laufwerkstypen.

SCSI-Kabel

Verwenden Sie zur Vermeidung von Übertragungsfehlern ausschließlich SCSI-Kabel von hoher Qualität, auch wenn billige Kabel ein verlockendes Angebot sind, besonders bei knappem Budget.

Es sind zwei Haupttypen von SCSI-Kabeln im Handel: runde Kabel mit gegossenen Steckern und Flachbandkabel. Letztere sind eigentlich für den Einsatz im Inneren von Geräten gedacht.

Jeder einzelne Anschluß der SCSI-Verbindung muß geerdet sein. Manche Gußkabel haben nur eine einzige Erdung für alle Leiter und lassen daher in puncto Zuverlässigkeit zu wünschen übrig. Sie funktionieren möglicherweise gut, solange man sie an einem Computer zum Laden kleinerer Textverarbeitungsdokumente etc. einsetzt. Beim Laden/Speichern riesiger Sample-Datenmengen mit dem MPC2000XL können sie jedoch Probleme verursachen, wie uns berichtet wurde.

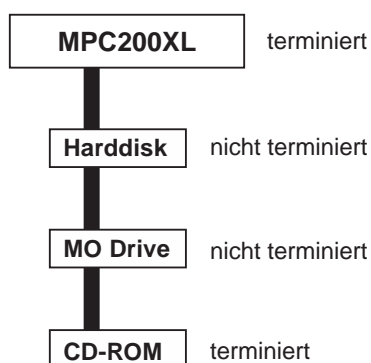
Flachbandkabel verfügen zwar über eine Erdung für jeden Leiter, sind aber dafür, weil sie eigentlich zur Verwendung im Geräteinneren vorgesehen sind, oft nicht ausreichend abgeschirmt, was bei Disk-Aktivitäten Geräusche im Audiosignalweg verursachen kann, vor allem dann, wenn die Audioverbindungen parallel zur SCSI-Leitung verlaufen. Während dies im Studiobetrieb kaum ein Problem sein dürfte (diese Kabel arbeiten im allgemeinen sehr zuverlässig), kann es sich in Live-Situationen störend auswirken.

SCSI ID

Achten Sie darauf, daß alle am SCSI-Bus angeschlossenen Geräte unterschiedliche ID-Nummern haben. Wenn das MPC2000XL z.B. die SCSI-ID 6 hat, darf kein anderes Gerät am Bus ebenfalls diese Nummer haben. Hinweise zur Einstellung der SCSI-ID entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des jeweiligen Gerätes.

Terminierung

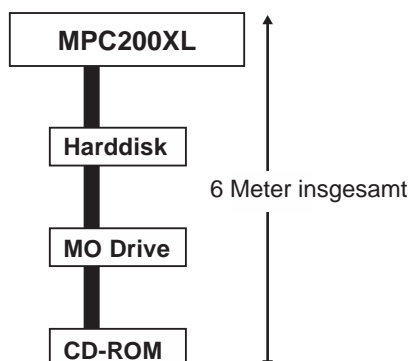
Eine Kette von SCSI-Geräten muß an beiden Enden terminiert werden. Zu diesem Zweck werden die meisten SCSI-Geräte werksseitig mit Abschlußwiderständen versehen. Da das MPC2000XL meistens an einem Ende der SCSI-Kette steht, ist auch das SCSI-Interface des MPC2000XL terminiert. Die Terminierungswiderstände aller Geräte zwischen dem MPC2000XL und dem letzten Gerät in der Kette müssen entfernt werden (mitunter kann die Terminierung auch mittels eines DIP-Schalters an der Geräterückseite aufgehoben werden). Das letzte Gerät in der Kette muß wiederum terminiert werden.



Eine inkorrekt vorgenommene Terminierung kann Datenfehler verursachen und sogar zur Zerstörung von Daten führen. Kontaktieren Sie im Zweifelsfall Ihren AKAI-Händler – er wird Ihnen weiterhelfen.

Kabellänge

Die SCSI-Spezifikation schreibt vor, daß die Gesamtlänge aller in einer SCSI-Kette verwendeten Kabel 6 Meter nicht überschreiten darf. Eine Mißachtung dieser Vorschrift kann zu Datenfehlern und sogar zur Zerstörung von Daten führen.



Einbau der optionalen Erweiterungen — für Servicetechniker

ACHTUNG:

Diese Service-Instruktionen sind ausschließlich für qualifizierte Techniker gedacht. Nehmen Sie zur Vermeidung eines möglichen elektrischen Schlages keine Eingriffe vor, für die Sie nicht qualifiziert sind. Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten etc. qualifiziertem Personal.

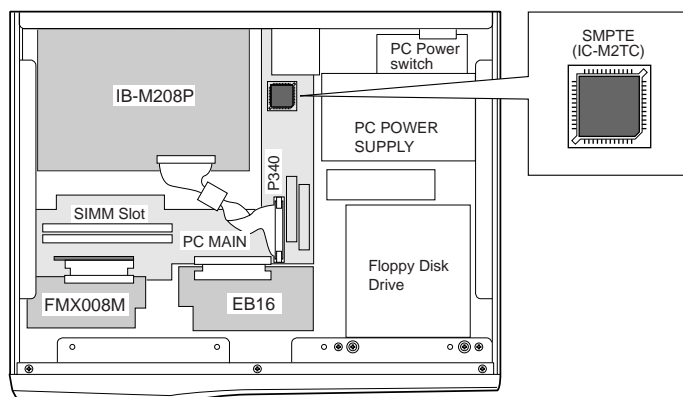
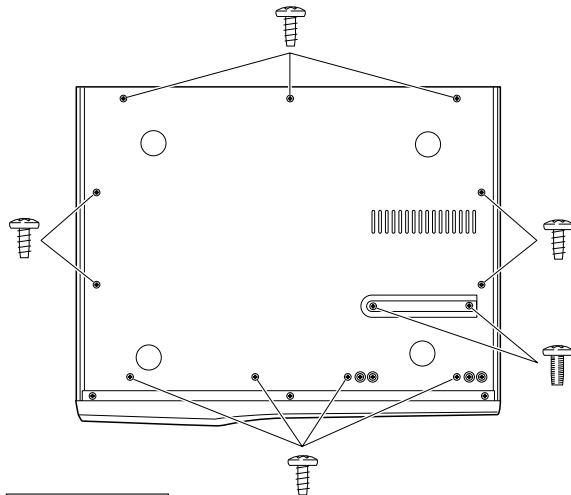
Die Liste der verfügbaren Erweiterungen für das MPC2000XL beinhaltet das IB-M208P (8 parallele Einzelausgänge und Digital I/O), den IC-M2TC (SMPTE I/O), das EB16 (Multieffektprozessor), das Flash ROM (FMX008M) sowie Memory-Erweiterungen. Die Einbaupositionen dieser Erweiterungen entnehmen Sie bitte der Abbildung unten.

WICHTIGER HINWEIS:

Lassen Sie den Einbau von Erweiterungen (einschließlich Speichererweiterungen) in das MPC2000XL bei Ihrem AKAI-Händler vornehmen. Ein Selbsteinbau kann Fehlfunktionen einzelner Komponenten oder des gesamten Instrumentes verursachen. AKAI übernimmt keine Gewährleistung für Fehlfunktionen oder Schäden jeglicher Art, die auf einen unqualifizierten Einbau oder eine unsachgemäße Bedienung zurückzuführen sind.

Trennen Sie das MPC2000XL vom Netz, bevor Sie mit der Arbeit beginnen!

Lösen Sie die Schrauben an der Bodenplatte des MPC2000XL und entfernen Sie sie.



IC-M2TC

Zu beachten ist, daß der IC nicht verkehrt herum in seinen Sockel gesteckt wird.

EB16

Verbinden Sie das EB16 mit dem J330-Anschluß auf der PC MAIN-Platine und befestigen Sie es mit der beiliegenden Schraube.

FM008M

Schließen Sie das mitgelieferte Relais-Board an und befestigen Sie es mit der beiliegenden Schraube.

HINWEIS: Die Installation ohne Verwendung des Relais-Boards kann eine Beschädigung des FM008M-Boards oder der PC MAIN-Platine des MPC2000XL zur Folge haben.

IB-M208P

Entfernen Sie die Abdeckplatte an der Rückwand und installieren Sie das IB-M208P wie in der Abbildung dargestellt. Befestigen Sie es mit den beiliegenden Schrauben und verbinden Sie das Kabel mit dem P340-Anschluß auf der PC MAIN-Platine.

HINWEIS: Stellen Sie sicher, daß der IC522 und die Ferrit-Komponente (am Anschlußkabel angeheftet) keinen Kontakt mit der Bodenplatte haben.

Einbau der Memory-Erweiterungen

Das Standard-Memory des MPC2000XL (2 MB fest verlötet) läßt sich mittels SIMMs auf bis zu 32 MB erweitern. Halten Sie die SIMM-Boards beim Einsetzen in die zwei dazu vorgesehenen Sockel in einem leichten Winkel zu diesen und drücken Sie sie dann nach unten, bis sie einrasten. Da SIMM-Boards recht unterschiedlich aussehen können, ist es nicht möglich zu sagen, ob die Lötseite oder die bestückte Seite nach vorne zeigen soll. Allerdings lassen sie sich ohnehin nur in einer Richtung einsetzen, so daß keine Probleme zu befürchten sind. Wenden Sie jedoch keine Gewalt an – die Boards könnten brechen!

Es gibt unterschiedlich schnelle SIMM-Bausteine. Verwenden Sie ausschließlich SIMMs mit einer Geschwindigkeit von 70 ns (Nanosekunden). SIMM-Boards sind außerdem mit unterschiedlichen Kapazitäten erhältlich. Die im MPC2000XL möglichen Memory-Konfigurationen entnehmen Sie bitte untenstehender Tabelle.

Standard	SIMM Slot 1	SIMM Slot 2	TOTAL
2 MB	—	—	2 MB
2 MB	8 MB	—	10 MB
2 MB	8 MB	8 MB	18 MB
2 MB	16 MB	—	18 MB
2 MB	16 MB	4 MB	26 MB
2 MB	16 MB	16 MB	32 MB*
2 MB	32 MB	—	32 MB*

* Beim Einbau eines 32 MB-SIMMs wird das Standard-Memory von 2 MB ignoriert.

HINWEIS: Speicherbausteine sind empfindlich gegen statische Elektrizität. Beachten Sie bitte deshalb folgende Sicherheitshinweise:

- Trennen Sie das MPC2000XL vor dem Einbau des/der Boards vom Netz.
- Mitunter liegt den SIMMs ein spezielles Masseband zur Ableitung statischer Elektrizität bei, das Sie am Handgelenk und am MPC2000XL-Gehäuse befestigen. Wenn dies nicht der Fall ist, berühren Sie einen geerdeten metallischen Gegenstand, BEVOR Sie die Boards anfassen. Nehmen Sie den Einbau außerdem nicht in einem Raum mit Teppichboden oder mit sehr niedriger Luftfeuchtigkeit vor.
- Fassen Sie die Memory Boards nur an den Kanten an. Vermeiden Sie eine Berührung der darauf befindlichen Komponenten.

Technische Daten

Allgemein

- Display Graphik-LCD, 248 x 60 Punkte
- Disk Drive 3,5"-2HD/2DD
- Maße 405 (B) x 106 (H) x 331 (T) mm
- Gewicht 5,5 kg
- Betriebsspannung/Leistungsaufn. 220-240 V ~, 50/60 Hz, 23 W (13 W ohne Erweiterungen)
- Memory-Steckplätze 2 / 72-polige SIMMs (70 ns)

Sound Generator

- Sampling Rate 44,1 kHz (Frequenzgang: 20 Hz - 20 kHz)
- Sampling-Kapazität 2 MB Standard (21,9 Sekunden in Mono / 10,9 Sekunden in Stereo), erweiterbar auf 32 MB
- Datenformat 16-Bit linear
- Dynamisches Filter 12dB/Oktave dynamisches Resonanz-Lowpassfilter pro Stimme
- Max. Soundanzahl im Memory 128
- Anzahl der Soundprogramme 24
- Sound-Zuweisungen/Programm 64
- Anzahl der Stimmen 32

Sequencer

- Max. Event-Anzahl 300.000 Noten (max. 50.000 Noten je Sequenz)
- Auflösung 96 Parts pro 1/4tel-Note (ppq)
- Sequenzen 99
- Tracks pro Sequenz 64
- MIDI Output-Kanäle 32 (16 Kanäle x 2 Output Ports)
- Song Mode 20 Songs, 250 Steps pro Song
- Drum Pads 16 (anschlagdynamisch und drucksensitiv)
- Drum Pad Banks 4
- Sync Modes MIDI Clock und SMPTE (optional); unterstützte SMPTE-Frame Rates: 24, 25, 29,97 Drop, 30

Inputs/Outputs (Rückwand)

- Record Input (L und R) 1/4"-Stereoklinke x 2, symmetrisch, -40 dBu, Input Impedanz: 39 k Ω ; max. Input Level: +10 dBu
- Digitaler Sampling Input RCA (Cinch) x 1, S/PDIF (optional)
- Digitaler Master Output RCA (Cinch) x 1, S/PDIF (optional)
- Stereo Output 1/4"-Klinke x 2, unsymmetr., +11 dBu, Output Impedanz: 100 Ω ; max. Output Level: +17 dBu
- 8 Individual Outputs 1/4"-Klinke x 8, unsymmetr., +11 dBu, Output Impedanz: 100 Ω ; max. Output Level: +17 dBu (optional)
- Kopfhörerausgang 1/4"-Stereoklinke x 1, 200 mW/32 Ω
- MIDI Inputs 5-Pin DIN x 2
- MIDI Outputs 5-Pin DIN x 2 (unabhängig)
- SCSI Port 50-Pin D-Type SCSI-Anschluß x 1

Optionale Erweiterungen

- EB16 Multieffektprozessor-Board
- FMX008M 8 MB Flash ROM-Board
- IB-M208P 8 parallele Outputs und digitales In/Out-Board
- IC-M2TC SMPTE IC Chip
- S3SM16 16 MB-SIMM-Board

Standardzubehör

- Netzkabel 1
- CD-ROM Disc 1 (Sound Library Disc)
- Bedienungsanleitung 1

0 dBu = 0,775 Vrms

MIDI-Implementationslisten

Modell: MPC2000XL (Sound Generator-Sektion) MIDI-Implementationsliste Version: 1.0
Mai 1999

Function	****	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	16 1 - 16	16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	3 X X	3 X X	
Note Number	True Voice	35 - 98 35 - 98	35 - 98 35 - 98	
Velocity	Note ON Note OFF	O O (Always = 64)	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X O	Used in Note Repeat feature
Pitch Bender		X	X	
Control Change	7	X	O	Can be assigned to Note Variation Slider
Prog Change (True #)		X	0 - 127	
System Exclusive		X	X	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X X X	X O X X	
Note:				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : YES
X : NO

Modell: MPC2000XL (Sequencer-Sektion)

MIDI-Implementationsliste

Version: 1.0
Mai 1999

Function	****	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	3 X X	1 X X	
Note Number	True Voice	0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Key's Ch's	O O	O O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	0 1 127	O	O	siehe Hinweis unten
Prog Change	True#	O 0 - 127	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	ID: 45h
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	O X X	O X X	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	O O	
Aux Messages	: Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sense : Reset	X O X X	X X X X	
Hinweis: Wenn im „Sustain Pedal To Duration“-Feld ON gewählt ist, werden Controller 64 (Sustain Pedal)-Messages nicht in Sequenzen aufgezeichnet. Statt dessen werden alle zu diesem Zeitpunkt angeschlagenen Noten – auch nachdem diese wieder aufgehoben wurden – lediglich intern bis zum Empfang eines Sustain Off-Befehls weiter ausgehalten. Dabei wird der Duration (=Dauer)-Wert der entsprechenden Noten erhöht. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt „Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten“ des Kapitels 3, „Aufnahme von Sequenzen“.				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONOO : YES
X : NO